

joypad 15
N°15 DECEMBRE 1992

LE MAG DES CONSOLES joypad

DECEMBRE 1992

STAR WARS

SUR GAME BOY & SUPER NES

En direct du Japon:
Les projets SEGA

Que le Joypad soit avec toi

SUPER STARS 93

SUPER MARIOLAND 2

(GAME BOY)

LANDSTALKER

(MEGADRIVE)

ANOTHER WORLD

(SUPER NINTENDO)

196
PAGES

IL FALLAIT BIEN S'OCCUPER AVANT NOEL





EARTH DEFENSE FORCE : CRAMPONNEZ-VOUS À VOTRE PAD !



Que dirais-tu de faire un petit tour au 23eme siècle à bord d'un vaisseau spacial équipé de 8 armes sophistiquées et volant à la vitesse de la lumière ?

OK ? Alors en route...mais attention, l'ennemi est sans pitié et il te faudra des réflexes de tigre et des nerfs d'acier pour faire face aux tirs et rester en vie.

Tu te déplaceras à travers 6 niveaux de jeu, du survol de la terre à la forteresse lunaire. Le scrolling horinzontal et les tirs peuvent atteindre une vitesse vertigineuse...

**36.15
LUDI
GAMES**



Distribué par
GUILLEMOT INTERNATIONAL
BP 2 56200 La Gacilly

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

COURRIER

des lecteurs

Salut Joypad, Avez-vous des nouvelles de la console de Matsushita et d'Electronic Arts dont vous aviez parlé il y a quelques mois?

Hervé Mallit (Paris)

Bonjour Hervé, et bienvenue dans le fabuleux monde des questions et des réponses. Les choses se précisent peu à peu, et plus le temps passe, plus les caractéristiques de la machine font rêver. Le temps de son développement, elle a été baptisée "Opera", ce qui ne sera probablement pas son nom définitif. A vrai dire, il ne s'agira pas précisément d'une console de jeu; Electronic Arts souhaiterait lui permettre de s'imposer dans le domaine du multimédia et de la domotique. On pourra alors aussi bien jouer que consulter son compte en banque ou des catalogues de vente par correspondance (imaginez un peu: au lieu de lire les noms des derniers jeux sortis chez les revendeurs, vous verrez une démo vous les présenter sur votre console), envoyer des fax, télécharger des jeux (vous pourrez y jouer tant que la machine sera sous tension, sans devoir les sauvegarder), commander des hamburgers, etc... C'est pourquoi EA et Matsushita (qui se charge de réaliser les projets de la compagnie américaine) se sont associés avec Time Warner, le géant du cinéma et de la télévision outre-Atlantique. IBM et Apple seraient intéressés et copéneraient sur le projet de chaîne de télévision interactive.

Du côté des jeux, parce que c'est quand même ce qui nous intéresse le plus, l'Opera fait d'ores et déjà l'objet de l'attention la plus haute du côté des gros labels, et l'on peut déjà être certains à 100% que les bits Electronic Arts viendront appuyer la sortie de la machine. Cette nouvelle machine 32 bits sera présentée aux professionnels en janvier au CES de Las Vegas et devrait être commercialisée en octobre/novembre aux USA, pour un prix tournant autour de 3500 francs.

Ça va nous changer un peu du dual Sega/Nintendo...

Salut à toute l'équipe,

1. Combien maxi peut avoir une cartouche Super Famicom en méga-bits? (NDC: non mais comment il cause celui-là?)
2. Idem pour Neo-Geo.
3. Combien de méga-bits fait King of the Monsters sur Super Famicom?
4. Combien de cartouches Neo-Geo vont sortir sur Super Famicom?

Guillaume Nowalski (d'où?)

1. 32 méga-bits. A destination des lecteurs qui écrivent pour demander la signification de quelques termes techniques, voici un bref rappel. En informatique, la plus petite unité de mesure, c'est le bit. Un bit peut prendre deux valeurs: 0 ou 1. En groupant 8 bits, on obtient ce qu'on appelle un octet (en anglais, ça se dit "byte", ce qui complique les choses: il ne faut pas confondre byte et bit). En groupant 1024 octets, on obtient un kilooctet (on dit aussi "Ko", en prononçant "kéo-dé"). En groupant 1024 Ko, on obtient un méga-octet (on dit aussi "Mo", en prononçant "méga-octet", et pas "emme-ô", sans qu'on ait le temps de passer par un guignol). On peut encore aller plus loin, en groupant 1024 Mo, ce qui donne 1 Go ("giga-octet"). Revenons

à notre méga-octet: en anglais, on écrit ça "mega-bytes", fatalement, ce qui provoque des confusions entre mega-bytes et mega-bits. Pour finir, on peut dire qu'une cartouche sur Super Famicom est d'une capacité maximale de 32 méga-bits, soit 4 Mo.

2. Quant à la Neo-Geo, c'est 550 Mbits.
3. Et King of the Monsters comporte 8Mbits.
4. C'est assez difficile à dire, étant donné qu'aucune annonce officielle n'a encore été faite. Maintenant, il est probable que les meilleurs jeux Neo-Geo sortiront un jour ou l'autre sur Super Famicom, SNK ayant chargé sa filiale Takara de réaliser ces adaptations. A la question "comment se fait-il que SNK puisse donner ses meilleurs jeux à ses concurrents?", on répondra que SNK continue de son côté à concevoir de nouveaux jeux pour la Neo-Geo et que ces ventes de licences ne mettent pas sa machine en danger. Actuellement, il y a deux adaptations déjà disponibles: Fatal Fury et King of the Monsters. La prochaine sera Baseball 2020 qui va sortir d'ici peu. Donc, Guillaume, mon petit trésor praliné, je ne peux pas te répondre précisément, mais sache que ça se fera, selon un planning que personne encore ne connaît.

Chers Joypadiens,

1. Pourquoi JM Destroy tire-t-il toujours une gueule pas possible?
2. Existe-t-il une version Megadrive de Shadow Warrior?
3. Un éditeur a-t-il prévu de développer l'ancêtre Kung Fu Master (d'Irem Corps en 84) dont je suis toujours fou?

Nicolas Charrieux (Vilvoorde, Belgique)

1. En fait, on s'arrange toujours pour prendre JM dans des situations pas possibles. Nous avons aussi des photos où il est normal, beureux de vivre, et d'autres où il fait carrément chier son monde en sautant partout et en poussant des hurlements de joie "Yeah yeab ma Clio est réparée yeab yeab et pas la tienne tralalalereeeub". Mais on les garde pour nous et on publie celle où il fait la gueule parce qu'il a mangé de l'escargot (private joke hyper rebattu: si vous avez l'occasion de rencontrer JM, parlez-lui d'escargot).
2. Non. Désolé.
3. Si jamais un éditeur lit ce courrier des lecteurs, ce qui m'étonnerait très fort (dans le contraire, qu'il me passe un coup de fil, ça me fera plaisir), qu'il sache que les vieux jeux intéressent encore du monde. Moi, j'aimerais bien Wanted et Pole Position.

Ugh Joypad,

1. Quel est le meilleur jeu de basket sur Gameboy?
2. Existe-t-il un jeu sur Gameboy où l'on dirige des méchants?
3. Quand sortira Super Marioland 2 sur Gameboy?
4. Quel est le meilleur jeu de baston sur Gameboy?
5. Enfin, pourquoi ne parles-tu pas des jeux sur Gameboy dans ton courrier?

Sylvain (Grenoble)

1. Je te conseille Five on Five de Konami.
2. Oui, il y en a plein, mais, de tête, je n'en ai que

quatre: Ken (Fist of the North Star, tiré de Ken Le Survivant), Final Fantasy 2 (au début, tu joues un méchant qui deviendra gentil petit à petit) (je ne sais pas pourquoi, j'ai l'impression que je pourrais bosser au Club Dorothee...). WWF Superstars (encore qu'ils ne sont pas vraiment méchants) ou et Gargoyles's Quest. Je peux te demander pourquoi tu veux avoir le rôle d'un méchant? C'est vraiment si important que ça?

3. Il est sorti, comme tu l'as sans doute appris à la télévision par les pubs d'Ocean. Forcément, entre le moment où tu nous écris et où Joypad répond, il se passe des trucs. Il en est de même entre le moment où j'écris ce courrier et où les lecteurs peuvent le lire; dans ce laps de temps, il y aura eu de nouvelles annonces de jeux, de nouvelles sorties, etc. Comme on sort tous les mois, il arrive que certaines infos que nous publions soient erronées. Pour vous tenir vraiment au courant, il faudrait que nous sortions chaque semaine, et encore, ça ne suffirait pas. Mais je me perds, revenons à nos moutons.

4. Si tu aimes les stombs à la Street Fighter 2 (décor quasiment fixe), prends-toi le Ken dont je t'ai déjà parlé. Si tu préfères les bastons à la Double Dragon (défilement du décor), prends-toi Double Dragon 2.

5. Il faut bien comprendre que sur 50 lettres concernant la Super Famicom et sur 50 autres pour la Megadrive, nous en recevons que 4 ou 5 qui concernent la Gameboy. Même chose pour la Game Gear ou la Lynx, et nous en recevons le double pour la Neo-Geo. Nous essayons d'être le plus représentatif possible...

DES GOUTS ET DES COULEURS

Comme il y a plein de jeux et que rares sont les types qui peuvent se les payer tous, il vaut mieux ne pas se tromper en choisissant: "Ab mince, j'ai mis 400 francs dans cette bouse, quel idiot j'ai été, ab mais aussi si quelqu'un m'avait conseillé!". Justement, Docteur Joypad et l'ordinateur Smlarblufcbt sont là pour vous aider à choisir le bon jeu. Soumettez-leur vos angouisses.

• Amazing Tennis ou Jimmy Connors (Super Famicom)?

Amazing est très beau, mais il est moins jouable que son rival; le joueur du fond de terrain a beaucoup de mal à anticiper l'arrivée de la balle.

• Magical Quest ou Turtles 4 (Super Famicom)?

Ça dépend un peu de ton âge; Magical Quest est super beau, mais il est un peu facile, les joueurs expérimentés le finissent très vite. Alors que Turtles 4 est nettement plus dur, sans oublier qu'on peut y jouer à deux simultanément.

• Axelay ou Parodius (Super Famicom)?
Techniquement, Axelay mange Parodius les doigts dans le nez.

JOYPAD

DECEMBRE 1992

NUMERO 15

ARCADES	60	EMPIRE OF STEEL ■■■FC	166	ARCADE'S REVENGE	138
ASTUCES	178	JOHN MADDEN		STAR WARS	132
COURRIER	3	FOOTBALL'93	100	SUPER EDF ■■■FC	169
DAUBES	163	LANDSTALKER	86	SUPER GHOULS'N	
DOSSIER LICENSE	30	LOTUS TURBO CHALLENGE	90	GHOSTS ■■■FC	176
INTERVIEW DE MR YAGI	28	RAMPART	92	SUPER MARIO KART ■■■FC	170
LES INCONTOURNABLES		RISKY WOOD	94	SUPER SWIV	136
DE NOEL	68	ROAD RASH 2	96		
NEWS	6	SHADOW OF THE BEAST II	99		
PETITES ANNONCES	190	SPEEDBALL 2 ■■■FC	168		
PREVIEWS	40				
SONDAGE CONCOURS	65				
TESTS	70				

NINTENDO 70

ADVENTURE ISLAND	
IN THE PACIFIC	72
LEMMINGS	70
PARASOL STARS	74
PRINCE VALIANT	76
TALESPIN	78

MASTER SYSTEM 82

SPEEDBALL 2	82
-------------------	----

MEGADRIVE 86

BIO HAZARD BATTLE	104
CHIKI CHIKI BOYS	102

SUPER FAMICOM 108

ANOTHER WORLD	140
BRASS NUMBER	110
CHUCK ROCK	112
COSMO GANG	114
DAVID CRANE'S	
AMAZING TENNIS	108
DEATH VALLEY RALLY	130
DESERT STRIKE	116
FATAL FURY	118
FINAL FANTASY	120
FIST OF NORTH STAR 6	129
HOME ALONE 2	111
POPULOUS ■■■FC	172
PUSH OVER	124
Q BERT 3	126
RAMPART	128
ROBOCOP 3 ■■■FC	174
SPIDERMAN AND X MEN	

GAME BOY 147

BATTLETOADS ■■■FC	164
McDONALDLAND	150
PARASOL STARS	147
PRINCE OF PERSIA ■■■FC	164
STAR WARS	148
SUPER MARIOLAND 2	152

GAME GEAR 154

GEORGE FOREMAN'S	
KO BOXING	154
OUTRUN EUROPA	156

LYNX 158

PINBALL JAM	158
-------------------	-----

NEC 160

EXILE 2	160
---------------	-----



Tout va bien, c'est Noël ! Vous allez être en vacances et ça tombe bien, car vous allez pouvoir vous éclater avec les milliers de jeux que vous allez vous faire offrir. L'année a été bonne pour les consoleux, puisque c'est

en 92 que nos machines se sont vraiment imposées en France. Il faut dire qu'il est autrement plus excitant de s'éclater avec Street Fighter II, Star Wars ou World of Illusion que de se prendre la tête comme un malade sur la énième simulation de vol sur PC, non ? On ne dit pas non à un petit jeu de réflexion de temps de temps, mais il nous faut notre dose de baston et des aliens à massacrer, sinon on est vite en manque.

Si 92 est un bon cru, je crois que l'année prochaine risque de n'être pas mal non plus. On devrait voir arriver les CD rom de Sega et de Nintendo et, dès le mois de Janvier, on va savoir ce que la nouvelle console de Matsushita a dans le ventre. A part ça, Mario et Sonic vont continuer à se fritter, choisissez votre camp si vous voulez, moi je les aime tous les deux. L'affaire est sous contrôle !

Alain Huyghues-Lacour

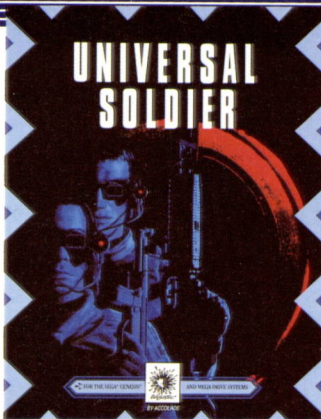
JOYPAD est une publication mensuelle éditée par CHALLENGE Sarl, 103 Bd Mac Donald, 75019 Paris • Tél: (1) 40 35 48 44, Fax : (1) 40 35 16 47. Associés: Alain KANOUI, Gérard KANOUI, Claude UZAN, Marc ANDERSEN. Directeur de la publication : Marc Andersen • Rédacteur en chef : Alain HUYGHUES-LACOUR • Direction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

Ça fait du mal là où ça fait mal.

Il y avait *Universal Soldier*™, le film qui fait mal. Voici, désormais, *Universal Soldier*, le jeu d'action d'Accolade qui fait très mal.

Toi, tu es l'*Universal Soldier*. Et tu joues dans le registre : il revient et il n'est pas content. Et il y a de quoi, car ton propre sergent, dans ta vie antérieure, t'a massacré à mort. Heureusement, on t'a entièrement reconstruit. En beaucoup mieux, et comparé à toi, l'homme qui valait 3 milliards ne vaut vraiment pas un clou. En clair, tu es une terrible machine de guerre ivre de vengeance.

Mais dans cette guerre, tu n'es pas seul. Il



y en a d'autres des *Universal Soldiers*. Et avec eux, c'est tuer ou être tué. Sache également que tu es la cible permanente d'armes militaires ultramodernes encore plus précises que des *Patriots*. Il te faudra aussi affronter des prédateurs naturels qui sont parfois d'humeur très belliqueuse.

Plus de 2000 écrans, 11 niveaux, c'est à ce prix que tu gagneras le droit de combattre celui qui t'avais lâchement exécuté. Le temps de la vengeance est enfin arrivé...



NEWS

PREVIEWS

NEWS: ÇA SWINGUE !!!*



Pour le début de cette année nouvelle, toutes les sociétés du monde se mettent à nouveau à la tâche pour nous offrir des titres canoniques. Les machines privilégiées par les éditeurs sont la Super Famicom et le Mega CD qui vient de sortir aux Etats-Unis. Autant vous dire tout de suite qu'entre ces deux supports, la lutte risque d'être plus que chaude. D'autre part, des bruits de plus en plus pressants indiquent que la Super Famicom se verra dotée d'un CD Rom au mois de Septembre. Ça va barder!

* Copyright AHL

INFO

UN KARAOKE MADE IN SEGA

Si vous ne savez pas ce qu'est un Karaoke, il serait temps pour vous de le découvrir car le Karaoke fait, au Japon depuis quelques années, un véritable carton. Situé en général dans des boîtes ou dans des pubs branchés, le karaoké vous permet de chanter en direct live sur des chansons célèbres. Les vedettes sont à l'écran et vous ne faites que les doubler.

Délinant lorsqu'on est entre amis, les paroles des chansons s'affichent à l'écran. Il ne vous reste plus qu'à les lire et crier à tue-tête ce que vous lisez. Apparemment stupide, je peux vous garantir que les fous rires ne sont jamais très loin lorsqu'il y a un Karaoke dans le coin.

Bien conscient du phénomène au Japon, Sega développe donc un Karaoke qui se connecte directement sur le Megadrive et sur son CD Rom. Composé d'un boîtier

qui permet de modifier le volume, le volume du micro (dans lequel vous chantez), de déformer la voix, d'un niveau écho pour donner des effets sonores spéciaux, et de tout un autre tas de trucs débiles au possible mais qui promettent beaucoup, le Karaoke de Sega devrait bientôt voir le jour au Japon. Mais je doute fort que ce nouveau périphérique pour la Megadrive et pour son CD Rom soit distribué en France. Mais sait-on jamais, avec le changement des mentalités, tout est possible.





WWF

**MEGADRIVE
ACCLAIM**

Connu des possesseurs de Super Famicom, WWF est une simulation de catch. Entièrement réalisée à partir d'images digitalisées, la conversion de ce titre sur Megadrive se présente sous les meilleures

auspices. Graphiquement parlant, on tombe sous le charme de cette réalisation.

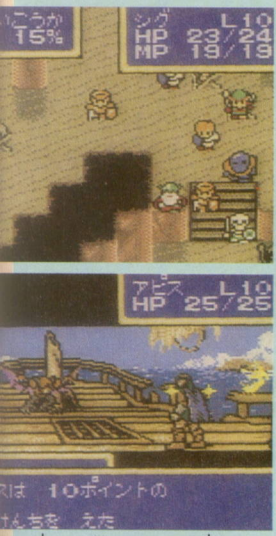
Les combattants, tous membres de la ligue mondiale, vous scieront complètement la tête par leur réalisme. D'une animation sublime, le nombre de coups disponible pour étrangler, catapulte votre adversaire hors du ring, est absolument ahurissant. Disponible dans le courant du mois de décembre, WWF devrait s'imposer comme la simulation de catch sur Megadrive. Un jeu qu'il ne faudra pas manquer, si vous êtes un inconscient de ce sport.



NEWS PREVIEWS

**GAME GEAR
SEGA**

SHINING FORCE LEGEND



Si vous aimez les jeux de rôle, je parle des vrais jeux de rôle avec des sorciers, des mages, des elfes et des gnomes, vous ne serez certainement pas déçu par Shining Force Legend sur la portable de Sega. Pour peu que vous parliez un peu Tong, vous serez encore plus ravi, car Shining Force Legend s'annonce dans la lignée des meilleurs sur Game Gear (remarque, des jeux de rôle sur Game Gear, il n'en existe pas des masses. Merci de me le signaler). Après avoir monté votre équipe, équipé vos hommes d'armes et

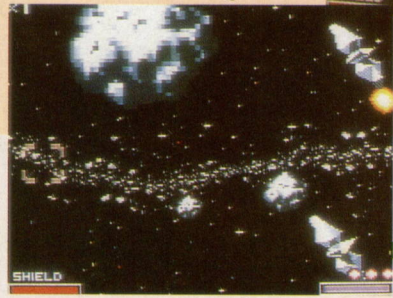
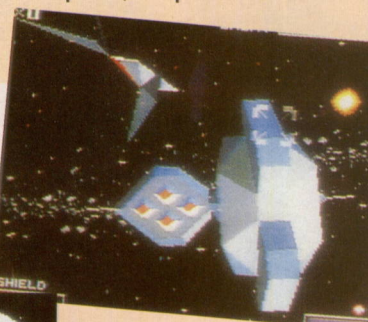
de munitions, vous voilà prêt pour trouver la solution du mystère qui vous occupe maintenant. Dans un dédale de cartes, qui scrolle multi-directionnellement, vous aurez fort à faire pour vous débarrasser des ennemis qui zonent sur votre passage. A chaque combat, vous gagnerez des points de vie, d'expérience, ainsi que des sous qui vous permettront de récupérer des armes encore plus efficaces. La sortie annoncée au Japon de Shining Force se situe aux alentours du mois de Février. Dommage que ce titre ne soit encore qu'en Tong, car pour une Game Gear il avait l'air d'être en acier trempé.

**SUPER
FAMICOM
NINTENDO**

STAR FOCUS

Disponible au Japon le 30 janvier, Star Focus devrait être l'un des premiers jeux pour la Super Famicom, qui utilisera le nouveau custom ship, le Super FX. Du coup, le jeu se dérou-

lera entièrement en trois dimensions surfaces pleines, une première sur cette machine si l'on excepte le bien piètre Race Drivin'. A bord de votre vaisseau spatial, vous devrez découvrir de nouveaux mondes et, surtout, essayer de rester en vie devant la tonne d'ennemis grondant de toutes parts. Se situant à la fois à la surface des planètes visitées et dans les hautes strates du cosmos, il faudra, à chaque instant, avoir l'oeil le plus vif possible pour ne pas vous laisser surprendre par un laser qui trahirait au détour d'un astéroïde. Stressant à souhait, grâce à la



vitesse de calcul du Super FX, Star Focus devrait se révéler l'un des gros titres de ce début d'année; d'autant qu'il utilise tous les atouts de la Super Famicom au niveau des zooms et des rotations. Un régal en perspective.

-TELEX-TELEX-TELEX-

Ce n'est pas histoire de polémiquer, mais des rumeurs de plus en plus pressantes semblent laisser croire qu'une version de Street Fighter III, dans laquelle on pourrait jouer à quatre simultanément, serait en cours de réalisation. Attention, ce n'est qu'une rumeur.

Une version pirate de Street Fighter II, non approuvée par Capcom donc, est disponible à Hong-Kong. Son nom: Master fighter. Ce jeu comporte tous les personnages du véritable Street Fighter II et, en plus, possède également tous les coups spéciaux de Ryu, de Ken et des autres. Il faut le faire...

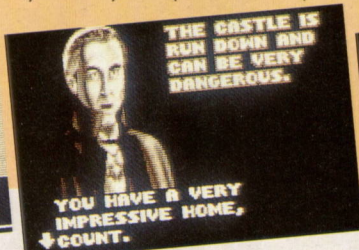
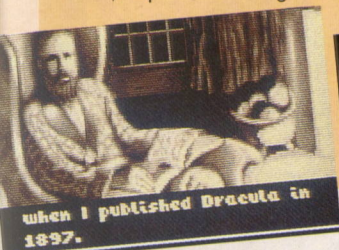
DRACULA THE UNDEAD

LYNX
ATARI

Qui ne connaît pas les aventures du comte Dracula. Poursuivi par cet infâme vampire, vous devez vous enfuir de son château maléfique afin d'échapper à ses griffes et, surtout, à ses mâchoires mortelles. Ah le sang, quel plaisir, quelle délectation! Avant d'atteindre la sortie, vous devrez connaître toutes les pièces qui composent le château car, bien évidemment, vous y découvrirez des bonus qui pourront vous aider dans votre lutte contre le Vampire. Vous êtes Jonhatan Haker, un jeune avocat anglais envoyé en Transylvanie pour rencon-

trer le comte. Quelle rencontre me amis. Ce jour là, mieux aurait valu que jamais vous n'y posiez le pied. Pour gagner la sortie, mais aussi pour éliminer radicalement ce vampire à deux sous qui hantait nos nuits dans notre jeunesse, vous devrez trouver un pieu et le lui balancer en plein cœur. Ce n'est qu'à ce moment que vous aurez enfin la paix. Premier jeu d'aventure sur console Lynx, Dracula The Undead est un jeu qui tranche singulièrement avec toutes les productions actuelles. Disponible au cours des premiers mois de

1993, Dracula The Undead est un titre avec lequel il faudra compter, sur cette machine du moins.



SUPER
CD ROM
TECMO

TECMO SUPER SOCCER

Il y avait bien longtemps que l'on n'avait pas eu l'occasion de jouer à un nouveau jeu de foot sur PC Engine. Devant cette constatation, il fallait que certains éditeurs bougent. C'est Tecmo qui a démarré le premier et qui devrait, théoriquement, atteindre la ligne d'arrivée en tête avec Tecmo Super Soccer. Comme vous êtes un fidèle

lecteur, ce titre ne doit pas vous être inconnu, puisqu'il s'agit non seulement d'une conversion de l'arcade, mais également d'un jeu de sur Megadrive portant (pratiquement) le même nom. Se déroulant dans le sens horizontal, vous devrez choisir votre équipe parmi une vingtaine et la mener à la victoire finale. Dans Tecmo Super Soccer, toutes les techniques du véritable football sont envisageables. Ainsi, si vous désirez marquer un but de la tête, ou d'une reprise de volée extraordinairement spectaculaire, vous n'aurez aucune difficulté pour mettre à exécution votre coup. Avec des personnages, particulièrement bien animés et bien proportionnés par rapport au terrain, Tecmo Super Soccer ne devrait pas passer inaperçu lors de son arrivée en terre française.

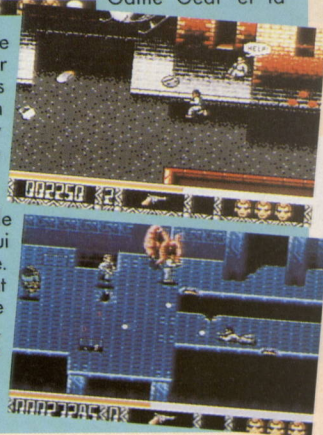
GAME GEAR
MASTER
SYSTEM
ACCLAIM

PREDATOR 2

Tiré d'un film à grand spectacle qui avait fait un nombre d'entrées acceptable dans les salles, Predator II est une course poursuite dans les rues de Los Angeles. Déjà disponible sur Megadrive, c'est maintenant la Game Gear et la



Master System qui auront le plaisir d'accueillir ce titre. Pur jeu d'action, Predator II vous transporte dans la peau d'un flic (joué à l'écran par Dany Glover, décidément on ne parle que de lui) à la poursuite d'une bête immonde, dont le seul plaisir est de détruire tous les humains qui se trouvent sur son passage. Graphiquement parfaitement réalisé, ce que soit sur Game Gear ou sur Master System, Predator II s'annonce comme un jeu d'action phare sur ces deux machines.



-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-TELEX-

The Sales Curve annonce l'adaptation de la suite du film: The Lawnmower Man sur Super

NES et sur Gameboy. Inspiré par un roman de Stephen King, The Lawnmower Man II utili-

sera des images digitalisées du film. La sortie de ce jeu qui est également prévue sur tous les

formats CD du monde, est annoncée pour la fin de l'année 1993. C'est pas demain la veille!

UN PAD A 6 BOUTONS

Si des bruits de plus en plus persistants indiquent que Street Fighter II serait en cours de réalisation chez Capcom pour la Megadrive, ce joy-pad à six boutons pourrait bien faire taire ces bruits.

Pourquoi, diantre, Sega nous proposerait-il une telle manette si ce n'était pas pour l'arrivée prochaine de ce titre phase sur cette console? Hein, je vous le demande, moi!



**NES
ACCLAIM**

SPIDERMAN

Les Marvel Comics repartent à l'attaque avec ce nouvel épisode des aventures de Spiderman, sur NES cette fois-ci. Comme d'habitude, vous allez vous retrouver dans la peau de la vedette masquée et lanceuse de fils. Alors que le jeu se déroule sur un total d'une dizaine de niveaux, vous rencontrerez, tout au long de votre périple, bon nombre d'ennemis qui vous tiendront la dragée haute. Toute l'action de ce jeu se déroule à vive allure, laquelle est encore accentuée par la faculté qu'a Spiderman de s'accrocher un peu partout grâce à ses toiles.

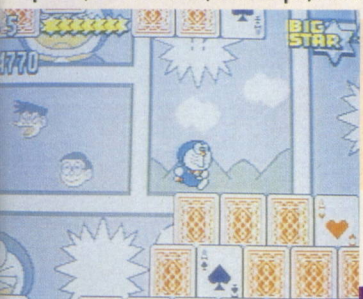


MEGADRIVE

DORAEMON

Doraemon est désormais un chat très célèbre, aussi célèbre du moins que Blue, le chat de Diane qui n'arrête pas une seconde de coller des photos de sa grosse bête poilue préférée au-dessus de son lit. Principalement destiné aux très jeunes, Doraemon est, dans ce jeu, une fois de plus livré à lui-même.

Le joy-pad à la main, vous devrez l'aider à surmonter bon nombre de difficultés en sautant et en tuant les méchants qui viennent lui prendre la tête. Très mignon dans ses graphismes, très mignon également dans ses diverses animations, Doraemon ne devrait cependant pas marquer sa génération. Mais qui sait, on peut toujours se gauffer!



LES JEUX D'ENFER!



CHANGEZ DE JEU !!!
100F MEGADRIVE 80F MASTER-SYSTEM, GAMEGEAR

Pour 100F ou 80F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte.

TOUS CES TITRES sont en VENTE et en ECHANGE. Pour les autres titres, nous consulter

SEGA MEGADRIVE	
ALIENS 3 399F	MEGADRIVE+Sonic + Streets of rage + 2 manettes 1290F
AQUAR. GAMES 399F	MEGADRIVE+Sonic + 1 manette 995F
BULLS vs LAKERS 449F	SIMPSONS 399F
CAPRIATI TENNIS 399F	SONIC & DONALD SONIC 2 n.c.
CHUCK ROCK 399F	STREETS RAGE 2 n.c.
DOUBLE DRAGON 399F	SUPER off ROAD 399F
DRAGON FURY 399F	TEAM WASKET 399F
E. CLUB SOCCER 449F	TERMINATOR 2 429F
GALAHAD 399F	THUNDERFORCE 4 n.c. etc...
GLOBAL GLADIATOR	
GREENDOG 399F	
HOLYF. BOXING 399F	
LEMMINGS 399F	
LHX ATTACK 399F	
NHL HOCKEY 93 399F	
PREDATOR 2 399F	
ROAD RASH 2 n.c.	

MASTER-SYSTEM	GAMEGEAR	MASTER-SYSTEM
WIDE-GEAR 99F	ALIENS 3 269F	ASTERIX 395F
MASTER-SYSTEM Sonic + Alex Kid + 2 manettes 649 F	BATMAN 269F	CHUCK ROCK 369F
	CHUCK ROCK 269F	MICKEY 2 n.c.
	INDIANA JONES 269F	LEMMINGS 345F
	LEMMINGS 269F	NEW ZEALAND 345F
	PRINCE PERSIA 269F	PRINCE OF PERSIA 369F
	SENNA gd PRIX 269F	SONIC 2 299F
	SHINOBI 2 n.c.	SUPER KICK OFF 345F
	SONIC 2 n.c.	TAZMANIA 369F
	STREETS OF RAGE n.c.	TERMINATOR 369F
	TAZMANIA 269F	TOM et JERRY 395F
	etc...	WINBLEDON 365F
		etc...

Ces jeux sont en vente et en échange. Autres titres, nous consulter.

ECHANGE / VENTE (V.P.C.)

BON de COMMANDE à retourner à PIXISOFT, 1 Rue de Metz, 31000 Toulouse. Tél.:61.23.48.02

Nom: Téléphone:
Adresse:

ci-joint mon règlement	Commande	Prix	Retour	Ecart
- Chèque				
- Mandat	Modèle de console:		ECHANGE :	
- Contre-rembours.	envoi sous 48 h		100F ou 80F par jeu	
(+ 35F)	+ frais de port:20F/jeu. 80F/console TOTAL:			
	TELEPHONER pour les DISPONIBILITES			

**SUPER
NINTENDO
OCEAN**

MR NUTS

Complètement inédit, Mr Nuts pourrait bien être la surprise de l'année 1993 sur Super Nintendo. Tout dans ce titre semble fait pour nous plaire. Bien qu'il s'agisse d'un jeu de plates-formes traditionnel, les personnages et le personnage principal Mr Nuts, un petit écureuil à la longue queue, semble fait pour nous sidérer de plaisir. Attaqué par des plantes carnivores, par des champignons vénéneux, les graphismes de ce titre ont été particulièrement soignés. Pour balayer radicalement n'importe quel ennemi qui foncerait sur vous, un coup de queue et hop, le voilà réduit en bouillie. Si les décors de Mr Nuts et si les divers sprites que l'on y retrouve sont d'une beauté sidérante, du moins à première vue, le jeu semble également particulièrement riche. Aucune date de sortie quant à l'arrivée sur Super Nintendo de Mr Nuts n'est encore annoncée, mais il y a fort à parier que ce titre cartonnera fort lorsqu'il sera disponible. Un écureuil bien attachant que ce Mr Nuts!



**MEGADRIVE
RAZORSOFT**

PIGSKIN FOOTBRAWL



Pigskin Footbrawl est véritablement le football américain de la décadence et de la déchéance humaine. Pour marquer un point, le plan est simple: il suffit de percer la défense adverse. Mais pour la percer et arriver au but, il faut bien du courage car rien ne sera évident. Outre les difficultés du terrain jonché par des arbres ou des troncs traînant ça et là qui pourront vous arrêter net, il y a également l'équipe adverse qui s'opposera de belle manière. Pour éviter les coups de poings des nostalgiques de la boxe et les dangers de l'aire de jeu, il faudra, non seulement jouer, mais aussi éviter les joueurs de l'équipe d'en face en réalisant passe sur passe. Très rapide et hyper

fendard, Pigskin Footbrawl devrait être en vente avant la fin de l'année, ce qui ne fait pas longtemps à attendre.



-TELEX-TELEX-TELEX-

La sortie de Dragon Quest V sur Super Famicom à Tokyo fut un véritable cataclysme. A certains magasins, on pouvait voir des queues de plus de cinq kilomètres avec plus de 12000 personnes qui attendaient leur cartouche! Le 27 Septembre, c'est-à-dire le premier jour de sa sortie, un million trois cent mille pièces étaient vendues. Un record que même Street Fighter II n'a pas égalé.

**GAME GEAR
ACCLAIM**

BART VS. THE SPACE MUTANTS

L'un des dessins animés qui connaît le plus de succès à l'heure actuelle à la télé, est bien certainement les Simpsons. Déjà converti sur Super Famicom, sur Megadrive et sur Gameboy, c'est maintenant au tour de la Game Gear de se voir très prochainement dotée des Simpsons. La ville de Springfield est soumise à d'étranges attaques venues de l'espace. Prenant son courage à deux

mains, notre copain Bart se retrouve mêlé à une aventure incroyable dans laquelle il sera confronté à bien des ennemis étranges qui transformeront complètement son univers d'adolescent attardé. Un excellent divertissement en perspective sur votre Game Gear.



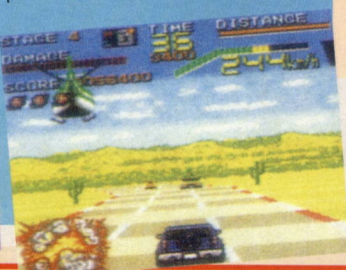
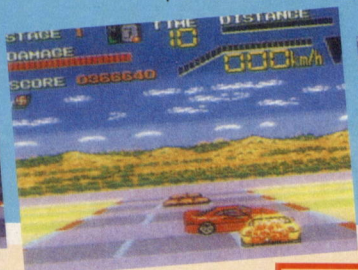
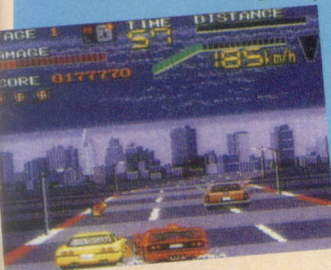
**MEGADRIVE
TAITO**

SUPER HQ

Super H.Q est la conversion d'un jeu d'arcade connu sous le nom de Chase H.Q. A bord d'une voiture de police hyper puissante, vous devrez faire régner l'ordre et rien ne sera aussi difficile. Lorsque sur votre écran, vous recevez un message du quartier général, vous vous mettez en chasse. Une fois que la voiture poursuivie est repérée, mieux vaut pour vous ne pas la laisser prendre de l'avance car vous n'avez qu'un temps limité pour la rattraper. Vos ennemis sont en général relativement bien équipés; ils pourront donc également envoyer leurs complices dans un hélicoptère qui ne cessera de vous bombarder. Conduire dans de pareilles conditions relève bien souvent de l'exploit! Programmé sur une cartouche de quatre mégas, Super H.Q devrait voir le jour au début de l'année prochaine.



**NEWS
PREVIEWS**



-TELEX-TELEX-TELEX-

En Angleterre, la dernière trouvaille d'Amstrad est un PC compatible avec la Megadrive. Basé autour d'un 386, ce PC est en vente pour 10000 francs environ. Une petite révolution...

-TELEX-TELEX-TELEX-

J'en ai une bien bonne à propos de SF II, connaissez-vous la signification du nom chun Li? Non! En chinois cela veut dire: Printemps Merveilleux. Tu parles d'un printemps merveilleux toi!

INFO AU PAYS DE SUPER MARIO

Au pays de Super Mario, tout est possible. Cette cassette vidéo, distribuée par la société Polygram Video, comporte quatre épisodes de la vie mouvementée de la célèbre mascotte de Nintendo.

Au programme: Mario De Cramalat, Le tapis magique dans lequel Mario et son pote Luigi utiliseront les effets magiques de la lampe d'Aladin, C'est beau l'amour (vaste programme) et Deux plombiers et un Couffin. Ces dessins animés, d'une durée totale d'une heure environ, vous feront certainement vibrer, pour peu que vous soyez un amoureux de Mario.



VIDEO 11

110 Avenue Achille Peretti - 92200 Neuilly/Seine
Tél : 46.24.28.97 - M° Pont de Neuilly

NOUVEAU à NEUILLY S/SEINE

JEUX SUPER FAMICOM : de 390 F à 790 F (SF2)

A Paraître :
COMBATRIBES
VALKEN
JOE & MAC 2
GUN FORCE
AMAZING TENNIS
TINY TOON
FINAL FANTASY 5
SUPER STAR WARS

Nouveautés :
MICKEY MOUSE (MAGICAL QUEST)
FATAL FURY
KEN 6
RANMA 1/2
AXELAY
MARIO KART
DOUBLE DRAGON
PRINCE OF PERSIA
SKY MISSION
COSMO GANG
OUT OF THIS WORLD
HUMAN F1 G.P
STREET FIGHTER II
DRAGON QUEST 5 ETC...

AUTRES TITRES NOUS CONSULTER
PLUS DE 60 TITRES EN VITRINE

+ DE 40 NOUVEAUTÉS ATTENDUES

Accessoires :
MARIO PAINT
CAPCOM POWER STICK

SUPER SCOPE 6
HYPER BEAM ETC ...

JEUX SUPER NES : de 390 F à 635 F (SF2)

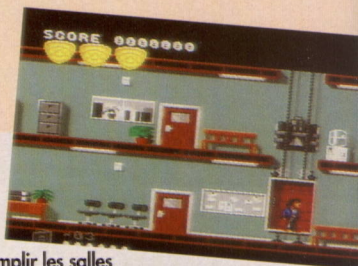
A Paraître :
SUPER STAR WARS
OUT OF THIS WORLD
SPIDERMAN AND X-MEN

Nouveautés :
STREET FIGHTER II
ROBOCOP 3
BATTLE CLASH
TURTLES 4
BART'S NIGHTMARE ETC ...
PLUS DE 40 TITRES CONSOLE
SUPER NES avec 1 manette : 990 F

MEGADRIVE - NEO GEO - GAME BOY - GAME GEAR
AUTRES CONSOLES NOUS CONSULTER
VENTE PAR CORRESPONDANCE : 46 24 28 97

**SUPER
NINTENDO
OCEAN**

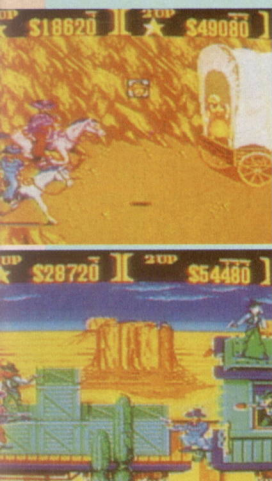
LETHAL WEAPON



Quel plaisir de découvrir sur Super Nintendo, la conversion d'un des films policier grand public qui n'a cessé de remplir les salles obscures depuis le premier épisode, je veux parler de l'arme fatale. Développé par une équipe d'Ocean, Lethal Weapon vous permettra de choisir votre policier pour vivre l'aventure. Soit dans la peau de Mel Gibson, soit dans celle de Dany Glover, vous serez, de toute façon, certain de vivre des événements dramatiques et graves. A la recherche de gros dealers, vous allez parcourir des niveaux d'enfer que vous entraîneront dans des bureaux de police, dans un port de marchandise ou dans les rues malfamées d'une ville américaine. En traquant les truands, ne soyez jamais à cours de munitions. Cela pourrait vous être fatal. Peut-être pas divin au niveau graphique, mais ne nous avançons pas trop, Lethal Weapon se verra certainement doté d'un intérêt plus qu'excellent. Faisons confiance à Ocean pour cela.

**MEGADRIVE
KONAMI**

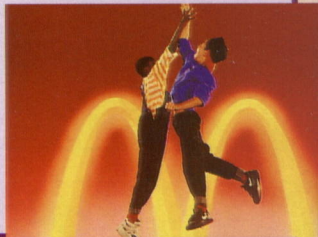
SUNSET RIDERS



Nous sommes en plein far-west et ne voilà-t-y pas que des brigands vous assaillent. Comme un véritable cow boy, vous allez devoir jouer du pistolet pour éliminer tous ces crétins qui vous entourent. Réalisé par Konami, Sunset Riders devrait être, après les Tortues Ninja, le second titre à être développé sur Megadrive. Jeu d'action typique avec une très grande diversité, Sunset Riders proposera, entre autres, de pouvoir jouer à deux en même temps. Dans un jeu d'action, cela fait toujours plaisir. Doublé d'un mode spécial où vous pourrez combattre d'homme à homme contre un adversaire humain, Sunset Riders s'annonce sur Megadrive comme excellent. Un titre à vraiment mater de très très près.

-TELEX-TELEX-TELEX-

La société Ocean qui prévoit des tonnes et des tonnes de jeux pour l'année prochaine, se lance à corps perdu dans la pub à la Télé. La première sera basée autour de Mac Donald Land, le jeu de plates-formes à la Mario, dans lequel vous devez ramasser la double arche du célèbre fast food. Prévue sur toutes les chaînes, cette publicité est sans doute le départ d'une nouvelle ère du jeu. D'autres sociétés devraient prendre également cette initiative, lancée, il y a quelques mois, par Guillemot pour Dragon's Lair sur Gameboy. Il était temps qu'enfin, le cercle des amateurs de jeux vidéo s'élargisse un tantinet.



NIGHT STRIKER

**MEGA CD
TAITO**

Cette course futuriste est très certainement l'une des plus démentes que vous ayez connue jusqu'à présent. Aux commandes d'une sorte de transformeur, il faudra lutter d'arrache-pied contre des hordes sauvages de robots cybernétiques construits pour vous anéantir. Plus enragé que la moyenne, vous devrez utiliser toutes les ruses qui sont à votre disposition pour les mettre le plus loin possible de votre véhicule. Entièrement réalisé en trois dimensions, Night Striker est, de plus, doté d'une bande son à vous donner des frissons la nuit. Complètement dingue.



INFO

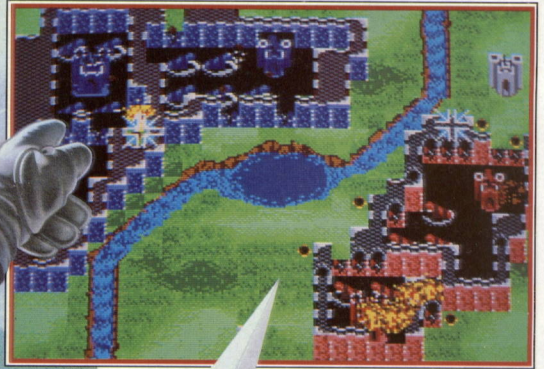
UNE SOURIS POUR MEGADRIVE

Toujours dans l'optique de contrecarrer toute avance prise par Nintendo, Sega contre-attaque avec cette souris pour Megadrive. Élément indispensable pour des jeux comme Popoulous ou Marble Madness, ou même pour des programmes graphiques, cette souris pour Megadrive est une supra méga bonne idée. J'ai déjà envie de l'avoir.



RAMPART™

"It's Medi-EVIL!.."



Rampart permet à deux joueurs de remonter le temps jusqu'au Moyen Age. Sept niveaux bourrés de combats explosifs et de destructions, ainsi que trois options de difficulté, vous garantissent un jeu stimulant qui vous rendra complètement accro.

SEGA™
Master System™

"Sega" and "Master System" are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
™ Atari Games. Licensed to Tengen, Inc. ©1991 Tengen Inc.

TENGEN
VIDEO GAMES

DOMARK

DES JOYSTICKS DEMENTIELS

Quickshot se lance à donf dans les joysticks sur console. Après avoir révolutionné le monde des joysticks sur micro, voilà que le premier constructeur de manettes de jeux développe une série de sticks complètement foudroyants sur Megadrive, sur NES et sur Super NES. Regardez les photos, certains ont des allures de véritables manches à balai d'avions à réaction.

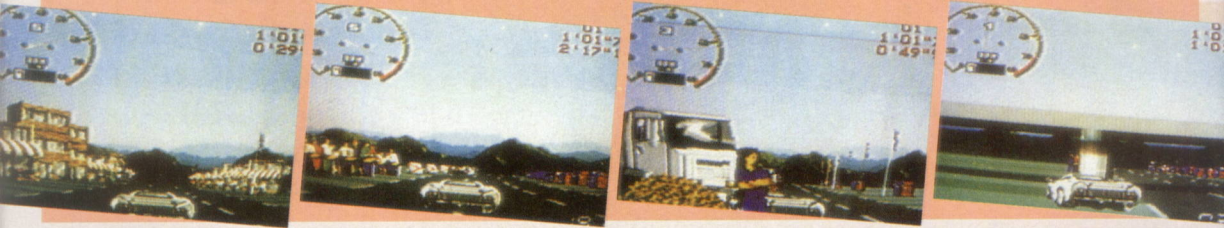
L'Intruder II est peut-être l'un des plus extravagants joystick de la création. Outre son auto-tir sur deux boutons, il possède également une gâchette qui se soulève (comme dans les avions à réaction) et qui découvre un bouton de tir, idéal pour les jeu en trois dimensions. Dans le genre, l'Aviator II, lui aussi à Micro Switches, n'est pas mal non plus. Avec un horizon artificiel sur le devant, il permet de connaître sans cesse son altitude. Je ne sais pas si cela sert énormément, mais le gadget est tellement sympa que l'on apprécie vraiment de jouer avec ce joystick là. Les autres joysticks de la série sont plus courants, mais possèdent tous la même qualité. Outre leur esthétique propre, ils sont tous très agréables à l'utilisation.



**MEGADRIVE
MEGA CD**

JAGUAR XJ220

Les courses de voitures risquent bien de prendre un véritable envol avec cette nouvelle réalisation de JVC. Développé sur le Mega CD, Jaguar XJ220 vous met dans la peau d'un coureur automobile, au volant de l'une des voitures de la marque prestigieuse. En concourant sur seize circuits partout à travers le monde, vous n'allez pas en croire vos yeux et vos oreilles tout au long des courses que vous aurez à effectuer. Avec Jaguar XJ220, vous allez enfin peut-être découvrir les vraies sensations d'une voiture lancée à 300 Km/h. Je vous garantis que ce n'est pas de la tarte. Si vous trouvez que les circuits ne sont pas assez difficiles pour un pilote de votre classe, vous pouvez même en construire d'autres à volonté. Ça c'est réellement un bon deal!



**MEGA CD
SONY
IMAGESOFT**

HOOK

Le capitaine Crochet a kidnappé les enfants de Peter Banning. Après s'être transformé en Peter Pan, il devra parcourir douze

niveaux pour parvenir au terme de sa tâche, détruire le capitaine et retrouver ses enfants adorés. Connue par les possesseurs de Super Famicom, Hook sur Mega CD s'annonce, lui aussi, sous les meilleurs auspices. Déjà très brillante SFC, cette version possède en plus des images digitalisées du film de Spielberg ainsi que des musiques à en tomber par terre, la bouche ouverte en criant "je n'y crois pas c'est merveilleux". Extraordinairement beau, il y a fort à parier que ce titre dérangera plus d'un éditeur tant cette réalisation semble brillante.



HUDSON
SOFT
PC ENGINE

COTTON

Les meilleurs programmeurs du monde sur PC Engine, on les connaît maintenant (et pour cause puisque ce sont les créateurs) c'est bien Hudson Soft. Alors, lorsqu'ils annoncent la sortie prochaine d'un nouveau titre sur leur machine de prédilection, on tourne la tête, on se lève et on commence à applaudir, étant sûr du résultat. Une fois de plus, on ne peut pas se tromper, car Cotton s'annonce plutôt coton. Je sais, elle était simple! Dans la



peau d'une petite sorcière, bien sympathique ma foi, vous voilà lancé à bride abattue sur votre balai à la recherche d'une quelconque fiole magique. Sur votre chemin, vous rencontrerez bon nombre d'ennemis que vous devrez naturellement éclater et éliminer radicalement. Rien ne sera facile car si, au début, leur nombre est assez restreint, très vite ils viennent envahir l'écran. Votre tâche, dans ces conditions, devient réellement ardue et toute sorcière que vous êtes, vous aurez toutes les peines du monde à les repousser. Graphiquement au top de ce qu'est capable de donner la PC Engine, Cotton est annoncé pour le début du mois de février au Japon.



NEWS
PREVIEWS

MEGADRIVE
US GOLD

INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

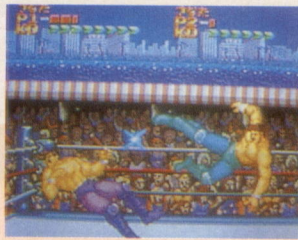
Le plus connu des archéologues du monde est sans aucun doute le Docteur Jones. Grâce à US Gold, vous allez tous pouvoir vous prendre, l'instant d'un jeu, pour l'une des plus grandes vedettes du cinéma de ces dernières années. A la recherche de l'Holy Grail, vous devrez aider Indiana à surmonter les pires difficultés et trouver tous les passages secrets qui le conduiront à son but. L'action se déroule suivant un scrolling multidirectionnel et sur cinq niveaux au total. Le jeu commence alors que vous devez secourir votre père emprisonné chez les nazis. Par la suite,

Indiana Jones And The Last Crusade suivra parfaitement le déroulement, un véritable petit chef-d'œuvre en perspective sur Megadrive. Indiana Jones And The Last Crusade devrait être disponible à l'heure où vous lirez ces quelques lignes.



SUPER
FAMICOM
CULTURE
BRAIN

GOLDEN FIGHTER HYPER VERSION



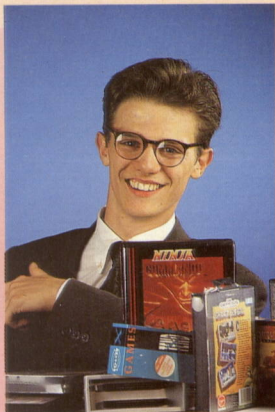
Décidément, l'heure est aux nouvelles versions, alors que l'on parle de plus en plus d'une nouvelle version de Street Fighter II, une nouvelle de Ranma 1/2 et une autre de Rushing Beat est en cours de finalisation, Golden Fighter Hyper Version est également en cours de réalisation. Dans ce jeu de baston, on retrouvera entre autres, plus d'adversaires et des coups complètement nouveaux qui vous subjugeront par leur variété. Sans atteindre le niveau de ceux de Street Fighter II, cette nouvelle version de Golden Fighter promet, d'autant plus qu'il sera également possible de réaliser des coups spéciaux qui arrêteront net n'importe quel adversaire.

Avec la possibilité de jouer à deux l'un contre l'autre, ce nouveau titre de Culture Brain promet certainement plus qu'il n'en a l'air.



-TELEX-TELEX-TELEX-

Vous connaissez la campagne de publicité et d'affichage dans laquelle le slogan d'Atari est : "S'ils vous proposent une ne dites pas". Visant Sega et la Gamegear, ces derniers ont intenté un procès contre Atari et ils ont perdu. Dommage pour Sega.



UN EXEMPLE A SUIVRE

Gamebusters est une jeune société faite par des jeunes pour les jeunes. Installée dans le sud de la Belgique, à Verviers plus exactement, elle distribue des jeux et des accessoires pour Megadrive, Super Nintendo, Game Boy et Néo-Géo. Sa zone d'activité se situe surtout en Belgique mais exporte en France, en Suisse et au

clientèle, nous avons réussi à les séduire. Ainsi, une certaine confiance s'est installée entre nous.

- Joypad : A deux seulement, n'étiez-vous pas submergés de travail ?
- Gérard : Si Bien sûr ! Il devenait de plus en plus difficile de tout gérer tout seuls. C'est pour cela que nous avons engagé un troisième élément qui était, lui aussi, passionné de jeux vidéo. Ce n'était pas une mince affaire. Il devait être sérieux, jeune et disponible ! Ce profil ne court pas les rues. Claudio fit son entrée dans Gamebusters le 1er octobre 1992.
- Joypad : Comment se décomposent les tâches au sein de Gamebusters ?
- Gérard : Eric s'occupe de tout ce qui est paperasse et de tout ce qui concerne l'administratif de la société. Il est comptable, supervise tous les comptes et, bien sûr, est un joueur émérite. Claudio est directeur des ventes en Belgique, il dirige également les ventes pour l'étranger. Il s'occupe du marketing et de la publicité, teste les jeux à fond et rend visite à nos clients. Comme Eric et moi-même, Claudio est passé maître

Luxembourg (que des pays Francophones). Nous avons rencontré Gerald Saint-Remy pour savoir comment, à dix-neuf ans, on pouvait créer une telle société

- Joypad : L'idée, comment est-elle venue ?
- Gérard : J'ai une formation de cuisinier et travaillais à mi-temps au rayon jeux vidéo de la Fnac à Liège. En effet, depuis l'apparition des premières consoles, j'ai toujours voué une sainte passion au jeu. Blazé de la Belgique, je suis parti travailler en tant que cuisinier à New-York. C'est là que j'ai découvert que la Belgique et l'Europe ne proposaient au public qu'un choix relativement restreint de jeux. De retour en Belgique, je suis tombé par hasard sur le livre de Sulitzer qui racontait l'histoire d'un jeune qui fit fortune en quelques jours. Ce fut le déclic !
- Joypad : Quel âge avais-tu à l'époque ?
- Gérard : je venais juste d'avoir dix-neuf ans.
- Joypad : Comment as-tu réalisé ce projet ? Avec ta formation de cuisinier, tu n'avais pourtant pas tous les atouts de ton côté. Entre la cuisine et le business, il y a une marge !
- Gérard : Après la lecture du roi vert, je me suis renseigné sur les différentes formes de sociétés et les obligations légales. J'ai pris conseil auprès d'Eric qui était, lui aussi, un passionné de jeu vidéo et qui travaillait lui aussi à la Fnac. Ainsi, de fil en aiguille, Eric et moi avons fondé ensemble Gamebusters, le 1er Juin 1991.
- Joypad : Au niveau des tunes, comment cela s'est-il passé ? étiez-vous blindés ?
- Gérard : Non ! on avait pas une cacahuète, juste de quoi créer le capital. Ce sont les banques qui nous ont aidés pour l'achat du premier stock de départ.
- Joypad : Sans tune, comment avez-vous réussi à racheter un second stock ?
- Gérard : Tout simplement en vendant le premier et en ne prenant pas trop d'argent pour nous au départ. Par un suivi impeccable de notre



dans l'art de terminer n'importe quel jeu. Quant à moi, je suis à la base même des Gamebusters, je supervise le travail (normal, c'est moi le boss) les commandes, contacte les fournisseurs. je passe également plus de trois heures à jouer.

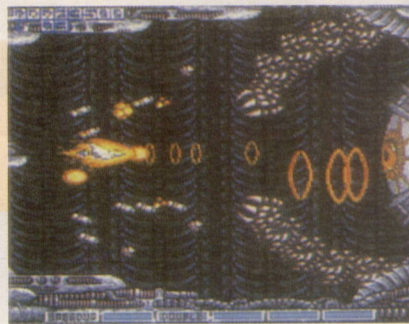
- Joypad : Qu'espérez-vous dans l'avenir ?
- Gérard : gagner des tunes, rouler en Ferrari, avoir tous les jeux du monde sur toutes les machines du monde et faire profiter au plus grand nombre de boutiques possible, notre qualité de service.
- Joypad : Merci

**SUPER
CD ROM
KONAMI**

GRADIUS 2 QUEST FOR GOFER

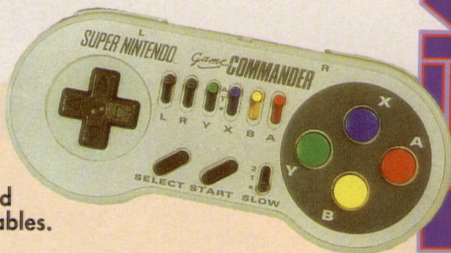
Dans la série des illustres Shoot'Em Ups venus du Japon, Gradius et Nemesis sont certainement les plus connus ; c'est donc avec une joie non dissimulée que l'on accueillera Gradius II sur le CD Rom de la PC Engine. On retrouvera, dans cette réalisation, tout ce qui avait fait le succès du premier épisode. Toutefois, et après tout c'est naturel, quelques modifications ont été apportées pour rendre ce jeu de tir à scrolling horizontal encore plus jouissif et, dans ce domaine, on peut faire confiance à Konami qui jamais ne nous a déçus (sauf peut-être dans la réalisation de Gradius III sur Super Famicom, mais ça c'est une autre histoire). Dans Gradius II, Quest for Gofor on retrouve donc le système d'arme qui nous a toujours tant satisfait. En récupérant les bonus à l'écran, après la destruction d'un vaisseau ennemi, on pourra, à volonté, choisir l'arme que l'on désire posséder pour continuer le carnage. Sur une petite dizaine de niveaux, vous devrez en mettre plein la tête à tous les sauvages qui vont

agresseront. Avec des graphismes réhaussés, des animations hyper fluides et, surtout, des monstres de fin de niveau complètement démentiels, Gradius II devrait également vous dégender les oreilles, grâce à sa bande sonore complètement fiévreusement flippante.



LE GAME COMMANDER

Le Game Commander est un nouveau joypad pour la Super Famicom. Identique à l'esthétisme de celui livré avec la machine, le Game Commander possède, en plus, un auto-fire sur tous les boutons ainsi qu'une option slow à deux vitesses. Chaque auto-fire peut être: soit automatique (vous n'avez plus besoin d'appuyer sur le bouton) soit semi automatique. Agréable à l'utilisation, le Game Commander est un excellent joypad qui a le mérite de posséder toutes les options désirables.



SUPER CD ROM TEICHEK

GOD PANIC



Et boum, voilà un Shoot'Em Up complètement débile sur le CD Rom de la PC Engine. Avec un jeu comme celui là, je comprends parfaitement pourquoi le grand créateur panique complètement, parce que prêter son nom à une réalisation telle que celle-là n'est pas évident. Bien que les

ennemis de fin paraissent assez originaux, je crains le pire quant à la durée de vie de ce Shoot'Em Up. Nous n'en avons vu que quelques bribes mais God Panic semble d'un niveau très inférieur aux jeux que l'on connaît à l'heure actuelle sur PC Engine. X Cependant, attendons donc d'en voir un peu plus avant de juger.

MEGADRIVE KANEKO

CHESTER CHEETAH



Chester Cheetah est un jeu d'action complètement débiloïde dans lequel vous jouez le rôle d'une panthère, très affolée par tout ce qui se passe autour d'elle. En sautant sur des crocodiles, en volant d'arbre en arbre grâce à des lianes, comme Tarzan en son temps, cette panthère aura de quoi vous ravir.



Tout à fait dans le style des dessins animés de Tex Avery, Chester Cheetah vous conduira dans des lieux complètement délirants qui vous éclateront complètement. Sous terre, vous pourrez même ramper comme une taupe aveuglée dans des tubes très, très étroits. Un jeu apparemment hyper éclatant.



SUPER NINTENDO PACK-IN-VIDEO

SUPER BOXXLE

Les jeux de réflexions sur Super Famicom ne courent pas les rues, c'est une évidence. Super Boxle, que l'on connaît sur Gameboy, est l'un deux. Autant vous dire que si vous êtes un fou de SF II et des Shoot'Em Ups en tout genre, vous pouvez passer votre chemin, ce titre ne fera que vous prendre la tête. Les autres, par contre, ceux qui en ont un petit peu marre de traîner leurs savates sur les terrains humides et chauds des jeux de baston, où pour prendre son pied il suffit de détruire, seront parfaitement séduits par Super Boxle. En deux mots, vous êtes un magasinier vachement emmerdé lorsque son patron lui demande de déplacer les caisses et de les mettre sur les points de couleurs qu'il a judicieusement placés. Lorsqu'aucune caisse ne bloque le chemin, tout se déroule à merveille et vous passez rapidement au niveau supérieur, mais lorsque les choses se gâtent, elles se gâtent vraiment et là, vous êtes parti pour de bonnes minutes de prise de crâne. Pas très riche graphiquement, Super Boxle pourrait bien être un bon divertissement entre deux parties d'un boum-boum l'es mort.

-TELEX-TELEX-TELEX-

Le samedi 19 décembre à 9 heures du mat (Je n'ai aucun frisson et je ne claie jamais des dents), la seconde convention des jeux de simulation, le Trophée Idrac des grandes écoles ouvre ses portes. Avec 3500 participants attendus, cette convention proposera de nombreuses activités; parmi celles-ci, on retrouvera, entre autres, des jeux de simulation, de la bande dessinée, des romans de science fiction, des films, des dessins animés japonais et, bien évidemment, des jeux vidéo. Créé en 1966, L'Idrac (Institut De Recherche et d'Action Commerciale) compte quatre écoles en France: à Paris, Montpellier, Lyon et Nice. Elle permet aux étudiants de préparer des BTS en Action Commerciale, en Commerce International et en Force de Vente. S'étendant sur trois jours, du 19 au 21 décembre, cette manifestation se déroulera dans les locaux de l'école, au 14 rue de la Chapelle 75018 Paris, Métro Marx Dormoy.

MEGADRIVE
GAME ARTS

J LEAGUE CHAMPION SOCCER

Et hop, une nouvelle simulation de football sur Megadrive. On le sait, les simulations de sports ont toujours connu un vif succès sur console, alors pourquoi ne pas récidiver. C'est ce qu'ont dû se dire les programmeurs de Game Arts en réalisant cette nouvelle simulation. Parti

SELECT
NUMBER OF PLAYERS



dans les méandres de la coupe du monde, vous devrez, avant toute chose, choisir votre équipe parmi toute celles disponibles. Grâce à JK league Champion Soccer, vous pourrez organiser de véritables tournois puisque huit joueurs pourront s'affronter sur le terrain, pas en même temps, je vous rassure. Si l'action se déroule dans le sens horizontal, tout comme European Club Soccer ou Teamo World Cup, vous aurez toutes les opportunités du monde pour flanquer une raclée à vos adversaires. Très complet au niveau des options, aucune date de sortie ne nous est encore parvenue. We'll keep you informed.

MEGADRIVE
LORICIEL
MICROWORLD

PANZA KICK BOXING*

Panza Kick Boxing est désormais un titre aussi connu des amateurs de micros que de consoles, puisque ce jeu est pratiquement disponible sur tous les formats de la terre et du monde; à part le Spectrum et le Cray II, je ne vois pas quelle machine manque au répertoire de ce jeu. Enfin, c'est maintenant la Megadrive qui se voit dotée de ce titre.

C'est d'ailleurs une bonne nouvelle puisque Panza Kick Boxing est une très bonne simulation de combat, de Kick Boxing plus particulièrement. Deux hommes entrent sur le ring, un homme en sort vainqueur, telle est la dure réalité de ce jeu de baston. Plus qu'un simple jeu dans lequel on se tape dessus, Panza Kick Boxing est une véritable simulation puisque tous les coups dont on dispose ont été digitalisés à partir de véritables combats. Avec une phase d'entraînement dans laquelle on peut gagner des points pour progresser et aller encore plus loin et plus fort, cette réalisation Française devrait faire un carton un peu partout.

*(titre non définitif)

SUPER
CD ROM
NAXAT

NEXZR

Sous ce nom quelque peu barbare, se cache en fait un simple et vulgaire Shoo'Em Up. Enfin, lorsque je dis vulgaire c'est dans le sens commun qu'il faut l'entendre. Car réaliser un Shoo'Em Up de cette ampleur sur une console comme la PC Engine, c'est comme faire un pas dans la rue: c'est d'une facilité évidente. Aussi, dans Nexzr, on retrouvera tous les ingrédients qui nous avaient tant séduit dans des produc-

tions comme Gunhed, Final Soldier ou Super Star Soldier.

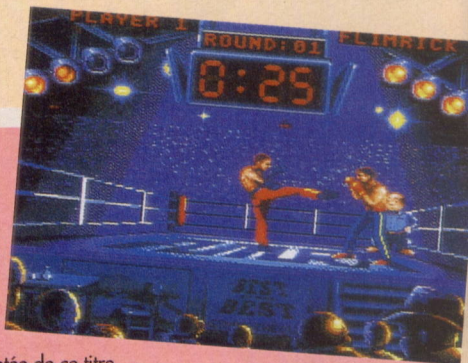
On retrouve des bonus par milliers, qui tombent un peu n'importe quand, des ennemis qui tracent à donf et qui débarquent de tous les côtés, des tirs lasers qui inondent d'un coup, d'un seul l'écran dans des gerbes de flammes gigantesques. Assez varié graphiquement, Nwxy euh pardon Nexzr sera, à n'en pas douter, dans la lignée des meilleurs jeux de tir sur PC Engine.

INFO

LE TWIN TAP POUR SUPER FAMICOM

Le Twin Tap, Kesako? Le Twin Tap est une sorte de champignon, de bumper si vous préférez, sur lequel vous devez frapper dès que vous connaissez la réponse à la question posée par la Super Famicom. Idéal pour les jeux de Quizz, vous pourrez ainsi, à chaque question,

répondre par exemple: Caroline de Monaco, mais traduit en Tong! Malheureusement, comme tous les Quizz disponibles à l'heure actuelle sont en japonais sur Super Famicom, je doute fort que cet article parvienne jusqu'à chez nous.



MAGICAL QUEST 549 F

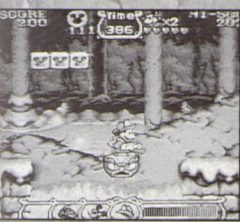
Starring MICKEY MOUSE

Découvrez enfin TOUS les avantages d'une console japonaise* ou américaine*. Profitez de l'overscan (image plein écran) et de la véritable vitesse des jeux de la Nintendo 16 bit. Une console Super Famicom ou Super NES, c'est 20% d'image en plus, une animation 20% plus rapide, **BREF, 20% DE PLAISIR EN PLUS...** Elle fonctionnera que sur les télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU. ou AV.). **CONSULTEZ-NOUS !**

super STAR WARS 525 F

STAR WARS sort fin décembre. Commandez le vite dès aujourd'hui !

SUPER FAMICOM / SUPER NINTENDO U.S.



Shoot Again

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

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



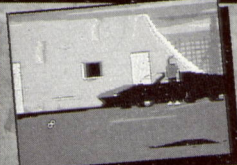
LES INCONTOURNABLES

- Adams Family 499
- Amazing Tennis 499
- Area 88 499
- Armel 549
- Castlevania 4 499
- Contra 3 499
- Desert Strike 549
- Zero 499
- Final Fight 499
- Book 499
- James Bond JR. 449
- Joe and Mac 499
- Mystical Ninja 499
- CAA Basketball 549
- Radious 549
- GA Tour Golf 549
- Lot Wings 499
- Prince Of Persia 549
- ival Turf 499
- oul Blader 499
- reet Fighter 2 649
- uper Ghoul's n Hosts 499
- uper Mario Kart 549
- épage Mutant Ninjaurtles 4 525
- restemania 499
- ida 3 449

LES CLASSIQUES

- Acrobat Mission 449 f
- Arcana 549
- Area 88 499 f
- Astral Bout 499 f
- Bar'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
- Ramnia 1/2 549 f
- Return Of Double Dragon 549 f
- Robocop 3 525 f
- Rocketeer 449 f
- Romance Of The 3 Kingdoms 2 549 f
- HPM Racing 449 f
- Sonic Blastman 549 f
- Spin Dizzy World 499 f
- Strike Gunner 499 f
- Super Adventure Island 525 f
- Super Battle Tank 499 f
- Super Bowling 525 f
- Super Gachapon 525 f
- World Super Pang 549 f

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



LES NOUVEAUTES

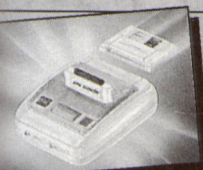
- Magical Quest 549 f
- Space Megaforce 525
- Fatal Fury 575
- Brass Number 549
- Human GP 549
- Swix 549
- Spiderman Vs X-Men 549
- Terminator 2 525
- Death Valley Rally 525
- Best Of The Best 525
- Gods 525
- Gunforce 549
- Out Of This World 549
- Terminator 525
- Universal Soldier 525

ET BIEN D'AUTRES TITRES, N'HEZITEZ PAS A TELEPHONER

DEATH VALLEY RALLY VERSION U.S. : 549 F
OUT OF THIS WORLD VERSION U.S. : 549 F

A PARAITRE CE MOIS CI

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



ACCESSOIRES

- Alimentation 199 f
- Cable Périel 499 f
- Joypad d'origine 149 f
- Dyna One N.C.
- Capcom Power Stick Fighter 699 f
- JB King 599 f

- Ralonge De Manette 199 f
- Mario Paint + Souris + Tapis Mouse 549 f
- Super Scope 599 f
- Shooting Watch 199 f
- Adaptateur Universel : Seul 189 f
- Avec 1 jeu 99 f



1490 F

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

1990 F

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

1990 F

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

1090 F

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

1490 F

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

1490 F

Livré avec Street Fighter II, 1 manette, 1 péritel et 1 alimentation.

SUPER FAMICOM
 SUPER NINTENDO U.S.
 SUPER NINTENDO U.S.
 SUPER NINTENDO U.S.
 SUPER NINTENDO U.S.

429 F WORLD OF ILLUSION

STARRING MICKEY MOUSE AND DONALD DUCK

429 F SONIC 22

World Of Illusion en décembre,
Commandez-le vite dès
aujourd'hui !

Découvrez en
TOUS les avantages
d'une console japonaise*
Profitez de l'image plein écran et de la
véritable vitesse des jeux de la Megadrive 16 bit. Une
console Megadrive jap., c'est 20% d'image en plus, une
animation 20% plus rapide, **BREF, 20% DE PLAISIR EN PLUS...**
Vous possédez une Megadrive française, DÉCOUVREZ LE MEGA C
*Ne fonctionnent que sur les télévisions possédant une chaîne auxiliaire (Chaîne AU. ou AV.
CONSULTEZ-NOUS

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 Wrestling

MEGADRIVE / MEGA CD



Shoot Again

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



Pour tout achat de 2 jeux, NOUS VOUS OFFRONS L'ADAPTATEUR MEGADRIVE d'une valeur de 99



LES NOUVEAUTES

Sonic 2	429
Thunder Force 4	490
Tales Spin	449
Bio Hazard (Crying)	449
LHX Attack Chop.	449
Home Alone	429
Crue Ball	490
Ecco Dolphin	449
Lemmings	429
Rampart	449
F1 Circus License	429
Chiki Chiki Boy	429
Gods	
Teenage Mutant Ninja	
Turtle, Return Of	
Shredder	449 f
Xenon 2	449 f

A PARAÎTRE 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
Paper Boy 2	399
Agassi Tennis	429
Amazing Tennis	449
Alien VS Predator	N.C
Terminator 2(Arcade)	429 f
Wrestlemania	429 f
Pin Ball	449
Junker's High	429 f

JEUX MEGA CD

Ernest Evangs	499 f
Wonder Dog	499 f
Thunder Storm FX	499
After Burner III	499
Aleste	499
Burai	499 f
Time Gal	499
Road Braster FX	499 f
Tenbu Mega CD	
Special	499 f
Mega CD Karackee	1390 f
Final Fight	Feb 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
Double Dragon 2	349
European Club Soc.	490
Evander Holyfield Real	
Deal Boxing	490
F1 Hero MD	299
Galaxy Force 2	349
Golden Axe 2	449
Greendog	429
Immortal	449
John Madden	449
Jordan VS Bird	490
Kabuki Soldier	429
King Salmon	399
Magical Boy	399
Mega Panel	399
Mickey Mouse	299
Out Run	299
Pacmania	449
Pit Fighter	490
Quackshot	299
Rent A Hero	399
Road Rash	449
Runark	275
SD Valis	299
Side Pocket	475
Slime World	299
Splatterhouse 2	299
Steel Empire	399
Streets Of Rage	449
Super Smash TV	429
The Simpson's Bart...	299
Thunder Fox	349
Thunder	
Pro Wrestling	299 f
Twinkle Tale	429
Wani Wani World	399
Where In Time Is Carmen	399 f
San Diego	



LES INCONTOURNABLES

Alien 3	449
Cadash	429
Chuck Rock	449
Desert Strike	490
Dragon's Fury	449
NHLPA Hockey '93	490
F22- Interceptor	490
Kid Chameleon	449
Power Athlete	449
Olympic Gold	490
PGA Tour Golf	490
Predator 2	399
Sonic	299
Super Monaco GP 2	490
Tazmania	449
Terminator	429
USA Team	
Basketball	299
Wonder Boy In Monster	
World	490

THUNDER FORCE IV
490 F
TALES SPIN
avec Baloo
449 F

STREETS OF RAGE 2
449 FR\$



ACCESSOIRES

Alimentation	199 f
Cable 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 CIM 14..... 249 F
- Paire d'enceintes pour "A-128"..... 299 F
- Kit complet "A-128 et paire d'enceintes"..... 499 F

249 F

**ENTREZ
DANS LE PLUS
GRAND CLUB
D'ECHANGES
DE
CARTOUCHES
DE FRANCE !**

Shoot Again

Aucune cotisation ne vous sera demandée. Echangez 1 jeu contre 1 autre pour une modique somme, ou donnez 2 jeux contre 1 et cela sera gratuit !!!

PLUS DE 750 CARTOUCHES EN STOCK PERMANENT, DES JEUX DE QUALITES EN TRES BON ETAT, UN SERVICE V.P.C. RAPIDE ET SIMPLE.

LES TARIFS :
1 jeu contre 1 :

Super Famicom	150 f
Megadrive	100 f
Nec Core Grafx	80 f
Nintendo N.E.S	80 f
Master System	75 f
Game Boy	50 f

**2 jeux contre 1 :
GRATUIT !!!**

Bon à découper puis à retourner rempli avec vos jeux et le bon de commande ci-dessous à :
"Shoot Again, 145 rue de Flandre, 75019 Paris."

- Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console.
 - Je donne 2 jeux contre et bénéficie des frais de port gratuit.
- Je vous donne :*

Je desire :
1 ex :

9 ème :
La reprise des jeux est limitée en fonction du stock disponible, renseignezvous. 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 époustoufflant, 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 Talk | 990 f |
| Top Player's Golf | 790 f |
| Art Of Fighting | N.C |
| View Point | 1490 f |
- NEWS, TELEPHONEZ !!!**

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 |

Shoot Again, Nec, Sega, Nintendo, Atari, SNK, Amstrad, Walt Disney, sont des marques déposées. Sonic est un personnage déposé par Sega. Les personnages de shoot Again et sont déposés par Capcom. Mickey et Donald sont des personnages déposés par Walt Disney. Les produits Megadrive, Mega CD, Game Gear, Master System, Super Nintendo, Super Famicom, Game Boy, Nintendo NES, Neo Geo, A-128 et A-128+ sont des produits déposés par leurs marques respectives. Photos non contractuelles. Offre dans la limite des stocks disponibles. Prix révisibles sans préavis. Le Game Keyset Super Game Game Key ne sont pas des produits Nintendo et ne sont pas sous licence Nintendo. Il sont fabriqués à Hong Kong pour Horale.

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

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

Nom Prénom

Adresse

Ville Code postal

Téléphone Date

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix
-----	-------------	------

Pensez à commander par téléphone.

Participation au frais de port et d'emballage 35 F
CBRT (+35 frs)

MONTANT TOTAL :

Je joins à ma commande : un chèque (Envoi prioritaire), un C.C.P., un mandat lettre,
 Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre Remboursement à ma commande.

Je possède (voir) : Megadrive japonaise Q, Megadrive française avec Q, sans Q adaptateur de jeu japonais, Game gear Q, Nec Q, Game boy Q, Super famicom Q, Super Nintendo avec Q, sans Q adaptateur de jeu, Neo geo Q, Autre Q

1990 F

NEO-GEO

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

2490 F

NEO-GEO

Livrée avec le jeu NAM 75 + 1 manette, 1 périél et une alimentation.

199 F

CHUCK ROCK

Un méga jeu de plates-forme, beau et original. A ne pas rater.

BATMAN RETURNS

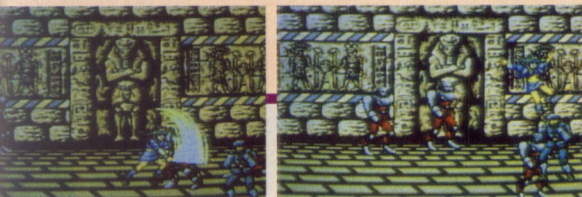
MEGA CD
WOLFTEAM

ANET ADVENTURE EARNEST EVANS II



Une fois de plus, nous voilà plongé dans une aventure pathétique où, pour vous sortir de la pauvre situation dans laquelle vous êtes, vous devrez utiliser tous vos pouvoirs de guerrier. Bien que le personnage dont vous avez la charge soit une femme, il n'est pas question de seconde ici d'être faible. Pour affronter la centaine de crétiens baraqués, il faudra même être monstrueusement fort. Même avec votre épée de feu qui pourra

gagner de l'énergie en fonction des acquisitions que vous pourrez faire sur votre chemin, rien ne sera d'une évidence flagrante. Se déroulant à la manière d'un Beat'Em Up traditionnel, Anet Adventure devrait cependant profiter de l'avance technologique prise par les programmeurs de Wolfteam qui, de plus en plus, deviennent les maîtres incontestés du CD Rom. Anet Adventure est un pas de plus dans la maîtrise de ce support et nous nous en réjouissons tous. Un beau produit en perspective. A ce jour, nous n'avons cependant pas de date quant à la sortie de ce jeu.



PC ENGINE
HUDSON
SOFT

BOMBERMAN 93

Lors de la sortie du premier Bomberman sur PC Engine, à la rédaction, on était tous complètement borges, obsédés, subjugués, pris jusqu'à la moëlle par cette excellente réalisation. A n'en pas douter, Bomberman'93 s'annonce encore plus démentiel. Avec de

nouvelles armes, de nouveaux parcours et toujours, la possibilité de jouer à cinq en même temps, nous sommes prêts à nous éclater comme des bêtes devant notre moniteur. Quand je pense à Greg, à Manu, à Steph et à tous les autres qui vont encore s'énerver lorsque je leur lancerai mes méga-flammes à la tête, je suis déjà mort de rire. Un jeu à ne pas manquer lors de sa sortie, prévue dans le courant du mois de janvier au Japon.



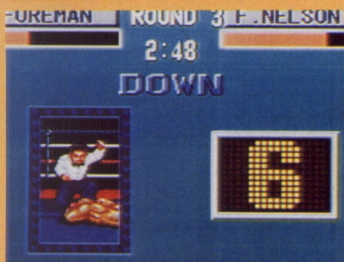
DES NEWS???

3615 JOYPAD



GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

MEGADRIVE
MASTER
SYSTEM
ACCLAIM



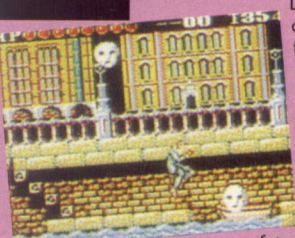
Vous avez la classe, le talent. Vous avez la force et le punch. Vous avez donc tous les atouts pour participer à une rencontre internationale de boxe. Sur le ring, vous ne pourrez plus compter que sur vous pour éviter de vous prendre une tôle contre les adversaires, de véritables baraqués humains que vous rencontrerez. Avec vos poings, vous pourrez déclencher des crochets, des uppercuts, des directs du droit et du gauche. A l'écran vous êtes vu de derrière, votre adversaire vous faisant face. Pour éviter un poing qui pourrait vous arriver en pleine poire, il faudra sans arrêt être aux aguets, car rien, rien ne sera gagné

dans cette simulation de boxe. Si vous désirez obtenir la ceinture magique, vous devrez sortir vos tripes. Disponible sur Master system et sur Megadrive dans les semaines à venir, ces deux simulations apparaissent comme exaltantes.



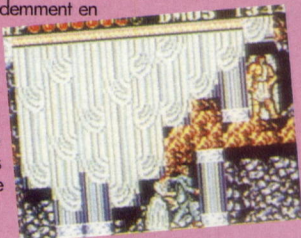
GAME GEAR
SIMS

IN THE WAKE OF VAMPIRE



Lorsqu'un vampire dort, mieux vaut ne pas le réveiller, c'est ce que vous allez apprendre à vos dépens en parcourant la dizaine de niveaux de ce jeu d'action/aventure. Alors que vous êtes un jeune homme sans histoire, vous entrez dans une grotte qui longeait la mer. Au cœur de celle-ci, un cercueil gisait là. Plus attiré par la curiosité que réfreiné par la peur, vous avancez prudemment en sa direction. Un craquement, une pierre roule sur les parois humides, c'est ainsi que tout commença. Mais que vous a-t-il pris de pénétrer dans cet endroit lugubre? Dès les premières minutes de jeu, vous vous en mordez déjà les doigts. Faites gaffe à votre tour de ne pas vous faire mordre, cela pourrait vous être fatal. Avec des graphismes faits et qui varient énormément en fonction des différents tableaux, In The Wake Of The Vampire est annoncé au Japon vers la fin janvier, début février.

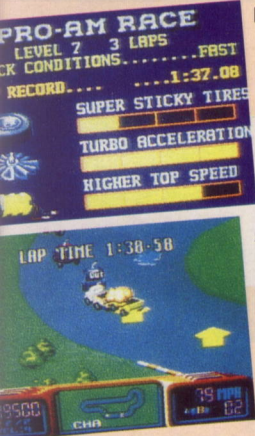
pas vous faire mordre, cela pourrait vous être fatal. Avec des graphismes faits et qui varient énormément en fonction des différents tableaux, In The Wake Of The Vampire est annoncé au Japon vers la fin janvier, début février.



NEWS
PREVIEWS

MEGADRIVE
TRADEWEST

CHAMPIONSHIP PRO-AM

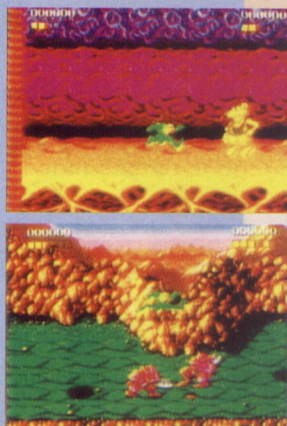


Les circuits 24, vous vous rappelez. Je me vois encore avec des amis, allongé par terre, le bouton d'accélération à la main pour faire avancer ma voiture. Championship Pro-Am reprend le thème des circuits 24. C'est sur huit circuits qui speedent à toute allure et dans tous les sens que vous allez devoir négocier chacune de vos courses. Seul ou à deux, Championship Pro-Am vous permettra de tester vos réflexes sur plus de vingt-quatre niveaux. Plus vous gagnerez des courses, plus vous obtiendrez des thunes. Ces thunes vous permettront d'acquérir de nouveaux moteurs, des turbos, de nouveaux pneus, etc... Grisant à souhait, Championship Pro-Am est un jeu motivant qui risque de plaire à bon nombre d'entre vous.

MEGADRIVE
TRADEWEST

BATTLE TOADS

Après l'annonce des Tortues Ninja sur Megadrive par Konami, c'est maintenant Tradewest qui se met dans la ronde avec Iles crapauds vedettes: les Battletoads. Battletoads est un Beat'Em Up dans la plus pure tradition. On avance, on frappe, on avance encore, on frappe de nouveau, bref, on s'éclate comme des petits fous. Dans des décors assez désolés, ces drôles de crapauds à l'allure nonchalante vous entraîneront dans des délires complètement étonnants. Les coups disponibles pour chaque combattant sont assez nombreux; ainsi, si vous désirez éclater la tronche à un crétin qui trace sur vous, vous êtes alors prêt à parer n'importe quel coup et à lui en mettre plein la tête. Avec des coups de pieds, des coups de poings, des coups de têtes et que sais-je encore, vous prendrez votre pied comme jamais, avec les Battletoads.



MEGADRIVE
RAZORSOFT

KEEPER OF THE GATES

La très attendue suite de Stormlord est en cours de finalisation chez Razorsoft. Cette séquelle suit parfaitement le premier épisode et en reprend les principaux thèmes, ce qui lui garantit déjà un beau succès. Le joueur se trouve face à huit niveaux qui

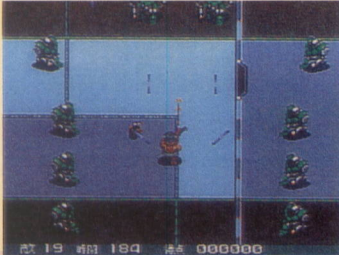
scrollent verticalement et horizontalement. Dans Keeper Of The Gates, vous traverserez de nombreux lieux mystiques et étranges qui, chaque fois, vous surprendront par leur richesse respective. Très intéressant et particulièrement complexe, Keeper Of The Gates vous fera, entre autres, lutter contre un dinosaure squelettique particulièrement redoutable.



**SUPER
CD ROM
NEC
AVENUE**

GAIN GROUND SX

Si Gain Ground ne nous est pas un jeu inconnu, il faut être honnête et reconnaître qu'il est loin de nous avoir réjoui dans sa version sur Megadrive. Bien que Gain Ground SX s'annonce amélioré, nous avons la plus grande crainte quant au bien-fondé de cette conversion sur CD Rom. Tout comme la version Megadrive, Gain Ground pourra se jouer à deux simultanément. En choisissant votre personnage, vous obtiendrez une arme bien spécifique qui vous permettra de détruire tous les soldats qui se trouveront sur

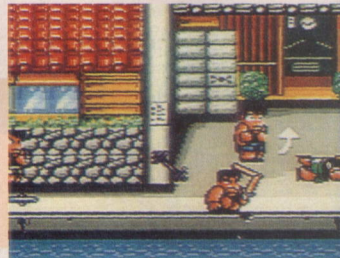


votre chemin. Graphiquement assez moyen, Gain Ground SX ne devrait pas réaliser un très gros carton lors de son arrivée en France, si jamais il parvient jusque chez nous, ce qui est loin d'être certain.

**SUPER
CD ROM
NAXAT**

DOWNTOWN FIGHT

Dans la pure tradition des jeux japonais, avec de gros bonhommes tout petits ayant de grosses têtes, Downtown Fight est l'une des dernières réalisations de Naxat. Si ce jeu est largement inspiré des Final Fight et autre Double Dragon, ce dernier est bien plus original, ne serait-ce que par la forme des personnages utilisés. A part



cela, qui destine ce jeu principalement aux plus jeunes d'entre vous, il n'y a pas grand-chose à signaler. En traversant les rues d'une ville, vous devrez éliminer tous les brigands qui se trouvent sur votre chemin. Rien n'est facile, d'autant que chaque niveau est conclu par un ennemi de fin, bien évidemment plus gros et plus fort que ses sbires. De temps en temps, pour vous aider, vous pourrez récupérer des nunchakus ou des battes de baseball qui vous permettront d'éviter un combat au corps à corps, souvent fastidieux.

AND NOW FOR SOMETHING COMPLETELY DIFFERENT...

Bon. Imaginons un peu l'année 1993, voulez-vous? Ce qui serait bien, ça serait que...

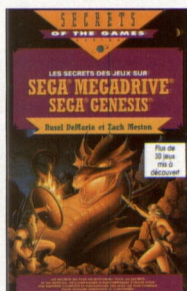
- ... JM DESTROY ne sente plus l'escargot (ah! ah! l'escargot, ah! ah!).
- ... AHL ne dise plus "Escrocs, ça swingue, tu le crois ça".
- ... TSR arrête de placer des mots trop compliqués dans ses tests.
- ... L'équipe cesse de scotcher TONTON SAM à sa chaise. C'est vrai, après ça provoque des poussées de boutons et c'est pas beau, alors comme il est pas beau, on le rescotche.
- ... ERIC (le comptable) arrête de nous parler de jeu d'échecs à tout bout de champ.
- ... JOHNNY (le coursier) arrête de nous demander si on a un paquet pour le XVème.
- ... MATSUSHITA nous sorte une console compatible avec la Super Famicom, la Megadrive, le PC et le Macintosh. Le panard, mais c'est pas possible.
- ... NINTENDO fasse une campagne d'affichage où l'on verrait un jeune en train de jouer sur une Megadrive, avec le slogan "Il fallait bien s'occuper avant la Super Nintendo". On trouverait ça rigolo et on aime bien mettre de l'huile sur le feu.
- ... SEGA sorte Street Fighter 2' sur Megadrive pour

200 francs avec la manette 6 boutons offerte en prime. Et un pin's. On trouverait ça rigolo.

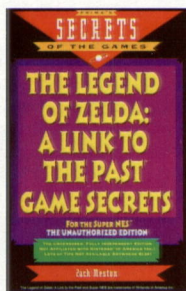
- ... ATARI annonce 60 nouveaux jeux pour la Lynx et qu'ils sortent vraiment.
- ... LINOS arrête de se prendre pour Thierry Roland quand il joue à Kick Off.
- ... BEREGOVOY décide de nationaliser TF1.
- ... GREG ne vienne plus bosser que quand il est de mauvaise humeur. C'est énervant, on ne l'a jamais vu de mauvais poil, ça nous déprime encore plus. Toujours joyeux, ce con.
- ... TRAZOM s'appelle MOZART.
- ... MANU rentre de l'armée et nous refasse de bons gâteaux. Ça nous manque. Reviens, Manu, reviens.
- ... OLIVIER écrive des tartines et des tartines quand on lui demande un petit test minuscule de rien du tout.
- ... BIG BOSS n'ait pas l'idée de créer un nouveau canard cette année. Attends 94, Marc, attends un peu. C'est la crise, là, en 93...
- ... DANBISS n'arrive pas à chaque bouclage en nous disant : "Hé les mecs on est à la bourre, j'en ai marre j'avais encore passer mon week-end chez l'imprimeur".

SECRETS OF THE GAMES SERIES

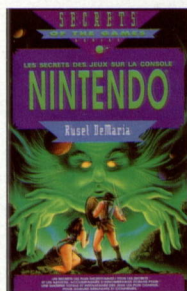
NEUF LIVRES PLUS FORTS QUE TOUS LES JEUX.



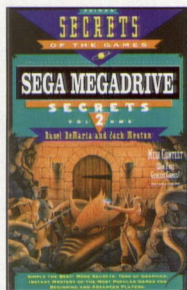
REF 723. 500 P. 95 F.



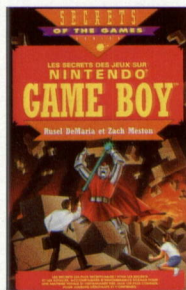
REF 0862. 340 P. 95 F.



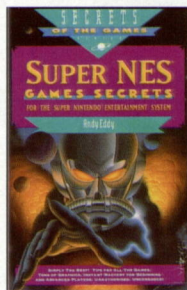
REF 718. 432 P. 95 F.



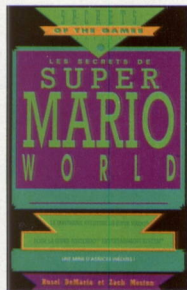
REF 0863. 390 P. 95 F.



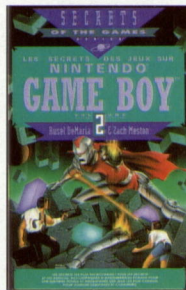
REF 720. 348 P. 95 F.



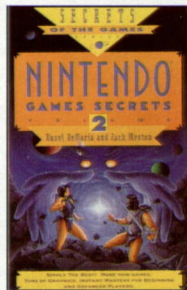
REF 0837. 390 P. 95 F.



REF 722. 302 P. 95 F.



REF 721. 342 P. 95 F.



REF 719. 360 P. 95 F.

Neuf livres
qui vous livrent
les secrets,
les stratégies, les ruses
pour jouer et gagner.

De nombreuses
copies d'écrans
vous aident à éviter
les pièges, anticiper
les attaques et
marquer le
maximum de points.
Il va y avoir du score.

EN VENTE DANS LES LIBRAIRIES SPECIALISEES, FNAC ET GRANDES SURFACES.

MICRO APPLICATION VPC ET BOUTIQUE 13 RUE SAINTE CECILE 75009 PARIS / TEL (1) 47 70 32 44 / MINITEL 3615 MICROAPP

TITRE/REF	PRIX	<input type="checkbox"/> MANDAT	NOM
_____	_____	<input type="checkbox"/> CHEQUE A L'ORDRE DE MICRO APPLICATION	ADRESSE
_____	_____	SIGNATURE	_____
_____	_____	VILLE	CP
FRAIS D'ENVOI: 20 F ENVOI NORMAL 40 F RECOMMANDE	_____	TOTAL TTC	_____

ARKADOID

La console
SUPERFAMICOM
complète avec

STREET FIGHTER II

1690 frs

SUPERFAMICOM

ACCESSOIRES SFC:		
Alimentation secteur	150	
Adaptateur universel	115	
Cable RGB	290	
CAPCOM powerstick fight	690 (promo)	
HORI Fighting stick	590	
KONAMI Hyper beam	590	
DYNA 1	125	
MYSTICAL QUEST	590	FINAL FANTASY 1 590
STREET FIGHTER II	590	SUPER DOUBLE DRAGON 590
AXELAY	590	BART'S NIGHTMARE 449
SKY MISSION (WINGS 2)	590	ROBOCOP III 549
DRAGON QUEST V	690	FACEBALL 2000 549
MARIO KART	590	ZELDA III US 499
TURTLES 4	449	KRUSTY'S FUN HOUSE 549
KING OF THE MONSTERS	590	BILL LAMBER'S BASKETBALL 290
DINO WARS	590	P.G.A. TOUR GOLF 390
SUPER BANG	499	SMART BALL 390
DIRTY CHALLENGER	290	PAPERBOY 2 290
SONIC BLASTMAN	590	BATTLE TANK 390
PARODIUS	590	BLAZEOH 499
PHALLANK	590	SUPER VALIS 290
GHOULS' N' GHOSTS	390	SIM EARTH 290
METAL JACK	499	MAGIC ADVENTURE 499
RUSHING BENT	499	ST STRIKE GUNNER 499
MARIO WORLD 4	499	XARDION 390
MAGIC SWORD	499	SOULBLADER 390
SYLVALLION	499	ULTIMA 6 290
ULTIMATE FOOTBALL	290	Y'S III 290
CB WARS	499	BATTLE G.P. 499
MUSHYA	390	WRESTLE MONIA 390
GOLDEN FIGHTER	499	AERA 88 390
ACTRAISER	390	GUNDAM F-91 290

A paraître en decembre:

-DRAGON'S LAIR -OUT OF THIS WORLD -SUPER KICK OFF
-SUPER STAR WARS -IMPERIUM -SUPER VOLLEY BALL
-COMBATRIBES -SUPER PINBALL -JAKI CRUSH -VALKEN
-JOE & MAC 2 -PSYCHO DREAM -STEALTH -KING RALLY
-TINY TOONS -RIVAL TURF 2 -RANMA 1/2 PART 2

GAMEBOY

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

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

SUPER MARIO LAND 2 245 francs

GAMEGEAR

CONSOLE GAME GEAR + Jeu		990
Alimentation secteur		150
MasterGear (adap.Master System)		119
MagniGear (loupe)		119
GRIFPIN	195	PENGO 195
FACTORY PANIC	195	SOLITAIRE POKER 195
DEVILISH	195	SUPER GOLF 215
WONDERBOY	215	G-LOCK 215
ETERNAL LEGEND	250	SONIC 245
ARLIEL	250	OUT RUN 245
AERIAL ASSAULT	250	MICKEY MOUSE 250
DONALD DUCK	250	OLYMPIC GOLD 250
SPACE HARRIER	250	SMASH TV 250
MONACO G.P. II	250	CHUCK ROCK 250
BATMAN RETURN'S	250	SONIC II 250

A paraître:

-TAZMANIA -ALIEN 3 -STREET OF RAGE
-VAMPIRE -PRINCE OF PERSIA -LEMMINGS
-RC GRAND PRIX -PREDATOR 2 -TALE SPIN
-BART SIMPSON -DAVID ROBINSON SUP.COURT

NEO GEO

Console NEO GEO complete 2450
 Manette supplémentaire 390
 Memory card 250

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

A paraître: FATAL FURY 2

Debut '93 : SENGOKU 2 / VIEW POINT / WRESTLING



MEGADRIVE

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

CHELNOV 449	KID CHAMELEON 395
CADASH 390	GRAND SLAM 449
GREEN DOG 449	STREET OF RAGE 299
PREDATOR 2 449	MOONWALKER 249
WHIPRUSH 249	CYBER COP 449
CHUCK ROCK 395	THUNDERFORCE 4 449
CAPRIATI TENNIS 449	MONACO G.P. 2 449
AQUATIC GAMES 449	SONIC 299
HELL FIRE 299	CRYING 449
WARNER SPECIAL 299	LHX ATTACK CHOPER 449
GALAHAD 449	KRUSTY FUN HOUSE 449
ALIEN 3 449	RDI BASEBALL 4 449
LANDSTALKER 449	F-22 INTERCEPTOR 399
BAD-O-MAN 249	DICK TRACY 299
HURICANE 249	STEEL EMPIRE 299
E-SWAT 249	THUNDERFOX 299
KA-GE-KI 249	VERYTEX 299
FANTASIA 299	TAZMANTA 395
DRAGON'S FURY 395	DONALD DUCK 345
MICKEY 345	THE TERMINATOR 395
SUPER WWF STARS 449	LEMMINGS 449
CD DETONATOR 449	CD ERNEST EVANS 390
CD SOL PEACE 295	CD HEAVY NOVA 295
CD FHB 295	CD PRINCE/PERSIA 449
CD THUNDERSTORM 449	CD WONDERDOG 449

A paraître:

- WORLD OF ILLUSIONS - STREET OF RAGE II - TALE PIN
- BATMAN RETURN - CAPTAIN AMERICA - WING COMMANDER
- SUPER BATTLE TALK - AMAZING TEINITS - STEEL TALONS
- SUPER WWF WRESTLE MANIA - YOUNG INDIANA JONES
- CD FINAL FIGHT VERSION 2 JOUEURS

3615

code

ARKADOID

ACCESSOIRES

NOUVEAU !

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

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

GENIAL !!!

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

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

ARKADOID 8, rue des Augustins 57000 Metz Tél. 87 36 36 05
 ARKADOID 7, avenue du Parc 25000 Besançon Tél. 81 51 74 73
 ARKADOID 6, rue Veilbruck 4000 Liège (Belgique) Tél. (041) 21 21 30

Nouveau

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

Titre _____	Qté _____	Prix _____
_____	_____	_____

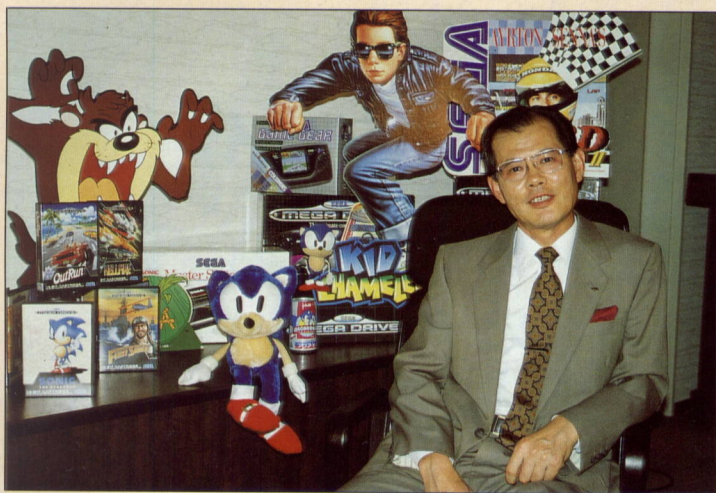
Frais de port + _____ Pour les frais de port
 Total à payer _____ téléphoner au 87 36 36 05

REGLEMENT: CHEQUE MANDAT CONTRE REMBOURSEMENT
 CARTE BANCAIRE N° _____ Date d'expiration: ____ / ____ / ____
 SIGNATURE _____

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

MR YAGI

L'AVENIR DE SEGA



LORS DE NOTRE DERNIER VOYAGE AU JAPON, NOUS AVONS EU LA CHANCE DE RENCONTRER MR YAGI, LE DIRECTEUR DU SERVICE OVERSEAS DE SEGA. C'EST MR YAGI QUI DÉCIDE TOUT CE QUE SEGA FAIT AUX US ET EN EUROPE. NOUS AVONS DONC PROFITÉ DE CETTE RENCONTRE POUR L'INTERROGER SUR LES PROJETS DE SEGA.

JOYPAD : comment se porte Sega actuellement ?

Mr YAGI : nous sommes très satisfaits de l'évolution de Sega car nous enregistrons une très importante progression cette année. Actuellement, la Megadrive représente 70 % du marché américain des 16 bits, ce qui est très satisfaisant. Notre stratégie a donc été payante, notamment en ce qui concerne l'ouverture sur les éditeurs indépendants, alors qu'il y a quelques années, tous les titres Master System étaient réalisés par Sega. D'autre part, le fait que nous ayons pris une avance technologique sur Nintendo a joué un rôle très important dans cette progression. En effet, la Megadrive est sortie bien avant la Super Famicom, le Mega CD est commercialisé depuis

un an au Japon, alors que celui de notre concurrent n'est pas près d'arriver.

JOYPAD : pensez-vous pouvoir conserver cette avance technologique à l'avenir ?

Mr YAGI : oui, sans aucun doute. La sortie du CD rom Nintendo est sans cesse retardée, ce qui nuit gravement à la crédibilité de cet appareil. D'autre part, notre nouvelle console 32 bits est pratiquement prête et je doute fortement que notre concurrent puisse en dire autant.

JOYPAD : puisque votre console 32 bits est au point, comptez-vous la commercialiser très rapidement ?

Mr YAGI : le problème n'est pas aussi simple que cela. La console est au point; en fait, nous avons commencé à développer cette nouvelle console au moment où nous avons commercialisé la Megadrive et nous avons donc eu le temps de progresser dans ce domaine. Mais ce n'est pas le hard qui pose un problème, c'est le soft. En effet, si nous commercialisons une console 32 bits, nous devons offrir avec, des jeux nettement plus performants que ce qui se fait actuellement. Or, le développement de tels jeux prend beaucoup de temps et nous ne sommes pas encore prêts.

JOYPAD : il est clair que vous croyez beaucoup au Mega CD; pourtant, cet appareil ne semble pas avoir remporté le succès escompté au Japon ?

Mr YAGI : il est vrai que le Mega CD ne s'est pas encore imposé, mais cela n'est pas inquiétant dans la mesure où le seul problème, est que cet appareil ne dispose pas de jeux novateurs, ce qui

ne devrait pas durer. En effet, nous préparons de nombreux titres très originaux qui seront des jeux CD spécifiques, mais cela prend du temps. En fait, la nouvelle génération de jeux sera beaucoup plus proche du cinéma. Nous travaillons actuellement sur des projets différents de cinéma interactif. Ces jeux sont réalisés en studio avec des acteurs, à partir de solides scénarii. Le premier jeu de cette génération est Night Trap, qui est pratiquement terminé. Night Trap est exclusivement composé de séquences filmées et le concept du jeu est totalement original. Mais il y aura d'autres jeux basés sur des concepts très différents.

JOYPAD : êtes-vous équipé pour réaliser des jeux de ce type qui font davantage appel à des techniques cinématographiques qu'à de la programmation ?

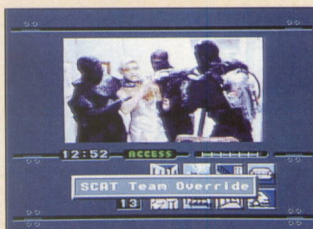
Mr YAGI : un jeu traditionnel est réalisé avec des graphistes et des programmeurs, alors que pour cette nouvelle génération de jeux, il nous faut utiliser des studios et faire appel à des acteurs, des cinéastes et des ingénieurs du son. C'est une infrastructure entièrement nouvelle dont nous devons disposer et nous faisons actuellement le nécessaire.

JOYPAD : vous nous avez montré Night Trap sur Mega CD. C'est effectivement un programme d'un genre vraiment nouveau, mais comme les dialogues sont dits par des acteurs américains et qu'ils jouent un rôle très important dans le jeu, il sera pratiquement impossible d'y jouer si l'on ne parle pas couramment l'anglais.

Mr YAGI : en effet, cela pose un problème qu'il va nous falloir résoudre. A cet égard, nous envisageons actuellement la possibilité de monter un studio en Europe, dans lequel nous pourrions réaliser les versions françaises, allemandes, espagnoles, etc.. de ce type de jeux. Les branches européennes de Sega seront alors chargées d'engager des acteurs dans chaque pays, afin de rendre ces jeux accessibles au grand public. Du reste, nous sommes actuellement en discussion pour engager des acteurs de cinéma connus.

JOYPAD : depuis un certain temps, des rumeurs circulent sur la sortie d'un nouveau modèle de Mega CD. Que pouvez-vous nous dire à ce sujet ?

Mr YAGI : nous allons commercialiser très prochainement le Mega CD II. Cette nouvelle version de la machine offrira notamment l'avantage d'être vendue moins cher que le modèle précédent. Alors que le



Night Trap sur Mega CD : un jeu de la nouvelle génération qui est entièrement composé de séquences filmées.

Mega CD se plaçait en dessous de la Megadrive, cette nouvelle version relookée se connectera sur le côté de la Megadrive. Cela dit, il est important de signaler que le Mega CD II sera totalement compatible avec le modèle précédent.

JOYPAD : vous savez sans doute que Matsushita et Warner envisagent de commercialiser une nouvelle console, et Sony semble sur le point de s'y mettre également. Redoutez-vous la concurrence de ces nouveaux venus ?

Mr YAGI : franchement, cela ne nous inquiète pas. Bien sûr, la console que prépare Matsushita sera sans doute performante et Sony ne devrait pas être en reste, mais comme je vous le disais tout à l'heure, le problème n'est pas le hard mais le soft. En effet, ni Matsushita, ni Sony n'ont une solide expérience du jeu, alors que nous avons fait nos preuves depuis longtemps dans ce domaine. En fait, notre point fort, face à nos éventuels concurrents et même à Nintendo, c'est notre expérience du jeu d'arcade. Il ne faut pas oublier que Sega est le numéro 1 de l'arcade depuis très longtemps et que notre expérience nous donne un avantage certain. La technologie est la clef du succès et ces nouveaux venus ne savent pas créer l'excitation d'un jeu; or, c'est en jouant que l'on mesure la

différence entre une console et une autre.

JOYPAD : sur quels autres projets travaillez-vous actuellement ?

Mr YAGI : comme nous sommes toujours à la recherche de nouvelles technologies, nous travaillons actuellement à la création de nouveaux outils de développement. C'est l'une de nos priorités, car de tels outils devraient nous permettre de réaliser des jeux encore plus performants, et ce, avec un temps de développement nettement plus court. Notre objectif est de passer de deux à un an pour le développement de jeux très sophistiqués. C'est dans l'intérêt du public, car en diminuant le coût de développement, nous devrions pouvoir baisser le prix de nos jeux. D'autre part, nous travaillons toujours sur un nouveau système multimédia qui nous permettrait d'ouvrir de nouvelles voies, en combinant jeux, vidéo, cinéma, hi-fi, etc...

JOYPAD : est-ce que Sega s'intéresse à la réalité virtuelle ?

Mr YAGI : Sega étant toujours à la pointe de la technologie, nous nous intéressons beaucoup à la réalité virtuelle. Il est encore un peu tôt pour vous dévoiler nos projets dans ce domaine, mais je peux déjà vous dire que le Service Recherche et Développement de Sega a déjà réalisé un prototype de jeu d'arcade en réalité virtuelle par Sega, c'est pour très bientôt dans les salles d'arcade.

Propos recueillis par Alain Huyghues-Lacour

COMMUNIQUE

La société ARKADOID METZ tient à préciser que le magasin situé 12, rue de la citadelle à Chalon sur Saône, ne fait plus partie du réseau ARKADOID. De plus, le numéro de téléphone 85.93.07.77 ne pourra plus en aucun cas être assimilé à un numéro de téléphone de point de vente ARKADOID.

La société ARKADOID METZ décline toute responsabilité en cas d'usurpation du nom ARKADOID par la société pré-citée à Chalon sur Saône.

La clientèle ARKADOID de Chalon sur Saône est désormais invitée à contacter, soit ARKADOID METZ, 8, rue des augustins à METZ (tel.: 87.36.36.05), soit ARKADOID BESANCON, 7, avenue du parc à BESANCON (tel.: 81.51.74.73).

ARKADOID METZ est désolée auprès de sa clientèle des désagréments causés par la fermeture définitive d'ARKADOID Chalon sur Saône.

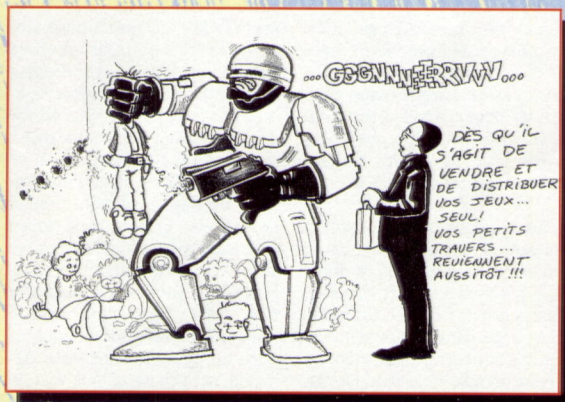
Pour toute information complémentaire, veuillez contacter le 87.36.36.05.

La direction.

LICENSE

DOSSIER RÉALISÉ PAR

Depuis le temps que vous allumez vos consoles favorites, Nintendo, Sega, Neo Geo ou NEC, sans doute vous êtes-vous aperçu qu'à l'écran, revenaient souvent ces quelques mots : Licensed by... suivi d'un nom, le plus souvent Sega ou Nintendo, mais aussi parfois la Warner Bros ou la Century Fox. Ces quelques mots possèdent, dans le monde du jeu vidéo, une importance que l'on ne soupçonne pas de prime abord. En parcourant ces lignes consacrées aux licences, il y a de fortes chances que vous n'en reveniez pas. Le business des jeux vidéos est aussi un "univers impitoyable", c'est sans doute pour cela que nous nous sommes dit que vous seriez heureux d'en apprendre un peu plus au sujet de l'énigmatique Licensed by!



Acheter, vendre et accorder? Tout ça pour des licences ?

Il faut tout de suite distinguer les différents types de licences qui peuvent exister dans le domaine des jeux vidéos. Tout d'abord, il y a les licences que l'on achète et que l'on vend. Il ne s'agit pas là d'un phénomène propre à l'univers "vidéo-ludique", mais bel et bien d'une manoeuvre commerciale à laquelle, sans le savoir, vous vous trouvez confronté chaque jour. Une licence, c'est un droit d'exploitation. C'est-à-dire qu'en vendant à un tiers une licence, vous lui permettez d'utiliser ce à quoi se rapporte la licence, en bénéficiant toujours, la plupart du temps, d'un droit de regard. Dans ce domaine, une licence peut être un nom de film ou de héros de dessin animé. Feuilletez quelques numéros de Joypad et vous verrez des noms bien connus comme Tiny Toon, The Simpsons, Predator, Alien ou encore Hudson Hawk. Pour faire le jeu, il a tout d'abord fallu acheter le droit d'exploitation du nom des films ou dessins animés, auxquels se rapportent les softs. On ne peut pas faire un Star Wars sans demander la permission de Georges Lucas, comme on ne peut pas se servir du nom de Schwarzenegger, sans avant, acheter la licence qui se rattache à son nom. Car il faut le savoir, même les noms de vedettes se déposent. Tous ces jeux de sports, soi-disant parrainés par des grands noms de la boxe (Foreman sur Super Nes), du Basket Ball (David Robinson sur Megadrive) ou du football américain (John Madden sur Megadrive et SFC ou Joe Montana sur MD) sont, en fait, de simples licences achetées, ceci pour un contrat clairement défini et limité dans le temps. On peut alors se demander quelle

peut bien être la raison de dépenser, de véritable fortunes parfois, pour acheter un nom à mettre sur la boîte? La réponse est simple: un nom de star (le "star system") est un argument de vente fantastique et le consommateur en est généralement conscient. N'achèteriez-vous pas le Terminator (MD) ou Alien III (MD) rien que parce qu'ils portent le nom d'un film que vous avez aimé? Mais une grande entreprise de jeux, comme Sega ou Nintendo peut aussi chercher à acheter des licences sur des jeux. C'est-à-dire que voyant un jeu et voulant se l'approprier, ils peuvent en acheter la licence pour l'exploitation. Ce cas de figure arrive rarement, Sega ou Nintendo ont suffisamment de développeurs et de licenciés, pour ne pas aller chercher des jeux ailleurs. Il arrive quand même que ces derniers achètent les licences de certains gros succès; ainsi, Nintendo a racheté les droits de Tetris et Sega se procure régulièrement les droits des succès d'arcade de Capcom (Ghouls'n Ghosts, Forgotten Worlds, Street Fighter II, etc...) car cet éditeur ne développait pas, à l'époque, de jeux sur Megadrive. Pourtant, Sega, il y a peu de temps, a acheté la licence d'un jeu pratiquement inconnu à une société japonaise du nom de Telenet. Pourquoi? Parce que Sega a trouvé le jeu exceptionnel et a voulu avoir la totalité des droits d'exploitation dessus! Vous vous demandez sans doute quel peut bien être ce jeu qui a poussé un géant comme Sega à l'acheter auprès d'une autre société. Il s'agit de Thunder Storm FX sur Mega CD, un jeu que nous avons testé dans le numéro 13 de

Joypad. Le jeu en valait-il la chandelle? Je vous laisse seul juge. Il faut pourtant de solides motifs à une société comme Sega pour acheter une licence. Il nous faut maintenant voir le second aspect que recouvre le terme de licence, lorsqu'il ne s'agit plus de vendre ou d'acheter.

La licence : l'ultime récompense?

Maintenant que la console connaît une véritable expansion, de nombreuses sociétés de développement désirent collaborer avec Nintendo, Sega ou NEC. Cependant, on ne peut pas impunément sortir son jeu sur Super Famicom ou sur Megadrive, simplement parce que l'on en a envie. Super



BIEN TRISTE M. X, QUI N' A DROITS D'UTILISER PRÉ

TO PLAY!

P.T.S.R. ET ALAIN HUYGHUES-LACOUR

Famicom, Nintendo ou Nes, Game Boy, Megadrive, Master System, Game Gear, Super CD Rom, Core GraFX... il s'agit là, chaque fois, d'un format déposé, licencié. Juridiquement parlant, personne n'est autorisé à sortir un jeu sur le marché sans la permission expresse de celui qui possède les droits d'exploitation. Voilà pour quoi Sega, Nintendo ou NEC, accordent des licences aux sociétés méritantes. Notez bien que, contrairement au genre de licence précédemment cité, on ne peut pas acheter une licence auprès de Sega ou de Nintendo. Il faut l'obtenir et, pour cela, il faut parvenir à convaincre.

Chez Nintendo par exemple, il n'existe pas que le statut de licencié. Il y a aussi celui de développeur. La différence entre ces deux statuts peut se résumer en quelques mots. Le développeur, comme son nom l'indique, développe des jeux qui sortiront alors sous le label Nintendo. Le licencié peut, quant à lui, sortir ses propres jeux sans avoir besoin de passer par Nintendo. Mais attention "sans avoir besoin de passer par Nintendo" ne signifie par que le

licencié puisse faire ce qu'il désire! Bien au contraire! Même une fois licenciée, une société doit en passer par l'approbation de Nintendo. Cet approbation, c'est le feu vert que donne Nintendo pour qu'un jeu sorte sur le marché ou reste au fond d'un tiroir poussiéreux. Tous, je dis bien tous les jeux qui sortent, sont soumis aux contrôles de chez Nintendo. Ces contrôles sont on ne peut plus draconiens! Rien n'échappe aux équipes de tests: le logo Nintendo reste-t-il bien trois secondes à l'écran, les noms des personnages ne sont-ils pas tendancieux, est-ce que rien ne choque la morale ou la religion... Et ces tests s'appliquent aussi à tout ce qui entoure le jeu, poster, documentation, jaquette sur la boîte de la cartouche ou du CD... Si le logo Nintendo ou Sega qui apparaît sur la boîte ne respecte pas la taille voulue au millimètre près, il faudra le changer, c'est un impératif. Il est certainement impossible d'être plus rigoureux. Cette même rigueur dans les tests se retrouve aussi chez Sega ou chez NEC. Même si l'on change de nom de société, les méthodes de travail demeurent identiques.

Si le développeur ne satisfait pas aux exigences, son jeu sera purement et simplement refusé. La moindre négligence dans la programmation peut mener à la ruine de mois entiers de travail. Dans ce cas, il n'est pas question de discuter, l'éditeur doit revoir sa copie et tout refaire en espérant que la prochaine fois sera la bonne. Dur dur, surtout si l'on considère le prix de revient du développement d'un jeu et les sommes importantes investies pour disposer de la licence. Pour nous, pauvres joueurs, nous sommes en droit de nous interroger. Pourquoi existe-t-il tant de jeux aussi minables (n'ayons pas peur des mots) sur console? Difficile de répondre. Une fois le jeu fini, testé de l'alpha à l'omega, une note sur vingt lui est attribuée, rien n'est plus important que cette note. Capcom avec Street Fighter II a décroché



un 18! De cette note va dépendre tout l'avenir du jeu, car les distributeurs se fient entièrement au jugement Nintendo ou Sega. Un jeu ayant une note très basse ne sera que très peu demandé par les distributeurs et, par conséquent, très peu vendu. Il faut savoir que tous les jeux auxquels vous jouez n'existent que parce que Nintendo ou Sega l'ont bien voulu. Rien ne se fait au hasard, aucun jeu n'échappe à leur contrôle (ou presque). Il arrive même, de temps en temps, que Sega ou Nintendo refuse un jeu. Il est très difficile de devenir licencié, mais il n'est pas moins dur de créer un jeu qui respecte toutes les conditions voulues. Bien sûr, les licenciés Nintendo ou Sega sont, en général, des sociétés qui ont déjà fait leurs preuves. C'est aussi pour cela qu'elles ont pu devenir licenciées. L'un des facteurs essentiels dans ce domaine, c'est la réputation. Impossible de devenir licencié si vous n'avez pas déjà fait vos preuves. L'univers des licenciés Sega, Nintendo ou NEC est extrêmement clos. Peut-être est-il plus facile d'accéder au statut de licencié NEC, mais les impératifs existent toujours. Et encore, être licencié, ce n'est pas faire ce que l'on veut. Outre les contraintes techniques imposées par SNN (Sega, Nintendo, Nec), il existe aussi une restriction de nombre. Un licencié n'est pas autorisé à

sortir autant de jeu qu'il le désire par an. Chez Nintendo, chaque société licenciée possède un certain nombre de "slots". Ces "slots" correspondent au nombre total de jeux que la société est autorisée à faire. Par exemple, une société comme Loriciel, European Licencié Nintendo, peut, si elle le souhaite, présenter cinq jeux Game Boy, cinq jeux Nes et trois jeux Super Nes. Il est vrai aussi que certaines sociétés japonaises jouissent d'avantages et de privilèges et sont, par conséquent, moins soumises aux restrictions de "slots". Electronic Arts aussi bénéficie d'un statut particulier. Ce géant des jeux vidéos a su s'imposer, même chez Nintendo. Cela, même s'ils comptent, dans les années à venir, dépasser tous les producteurs de consoles avec la SMGS, une console qui serait, d'après les rares informations ayant filtré, fabuleuse. Mais ce n'est pas le seul problème rencontré par les éditeurs désireux de développer des jeux sur console. En effet, Sega, Nintendo et NEC se réservent exclusivement le droit de fabriquer les cartouches. Alors, l'éditeur doit obligatoirement faire fabriquer ses cartouches par ceux-ci, au prix qu'ils demandent. Il est évident que Nintendo, Sega et NEC fixent le prix qui leur convient, c'est-à-dire en se prenant une bonne marge au passage! Pire encore, les cartouches doivent être payées



HISTOIRE QUE CELLE DE
N'AIT PAS PAYÉ LES
DISTRIBUTION DU NOM DE MR
DATOR !!!
000

d'avance et, ensuite, Nintendo, Sega et NEC décident seuls de la date de sortie de ces jeux. Cela signifie donc que les licenciés doivent investir des sommes très importantes (pour le développement et la fabrication) pendant assez longtemps, jusqu'à ce que l'on décide que leurs jeux peuvent sortir. Il est certain que cela a pour effet de limiter le nombre de licenciés sur console. En effet, les éditeurs micros sont habitués à développer leurs jeux sur ordinateur sans contrôle, à fabriquer leurs disquettes comme ils le désirent et à les commercialiser quant ils le souhaitent. Il s'agit souvent de sociétés ayant du talent, mais de petits moyens, et qui n'ont absolument pas la puissance financière suffisante pour pouvoir satisfaire les exigences des géants japonais. Dans ce cas, beaucoup choisissent de développer des jeux et de les revendre à de grosses sociétés qui disposent d'une licence. C'est, par exemple, le cas de Gremlin qui a réalisé une conversion Super Famicom de Lotus Turbo Esprit (l'un de leurs plus gros hits sur micro) et La revendue ensuite à Kemco qui la commercialise sous le nom de Top Gear.

Vous en avez ici un aperçu, réussissant à acquérir le titre de licencié est une véritable bataille. Une lutte qu'il faut savoir renouveler car la licence n'est valable que dans un domaine, sur un territoire précis. Etre European Licencié, ce n'est pas la même chose qu'être USA Licencié. Il faut, pour devenir à la fois USA et European Licencié, remplir une fois bon nombre de conditions, comme posséder une filiale aux USA. Voilà pourquoi la société française Titus implantée aux USA, est officiellement USA Licencié. De même, être licencié pour Super Nes, ce n'est pas l'être pour Game boy!

Licence : le parcours du combattant

Désormais, lorsque vous brancherez votre Megadrive, votre Nes ou encore votre Duo et que le mot de licence apparaîtra à l'écran, vous saurez combien il a été difficile de l'acquérir. Beaucoup de sociétés tentent leur chance auprès de Sega ou de Nintendo. Chaque mois, ce sont des dizaines de projets qui arrivent sur les bureaux de ces mega-sociétés. Peu sont lus, et il en est encore moins d'acceptés. Tout se joue à la réputation ou à la recommandation. Dites-vous bien qu'il existe des centaines de jeux, chaque année, qui meurent avant même que vous n'ayez pu les voir! S'il ne fallait pas passer par SNN pour sortir un jeu, vous imaginez sans peine que la production serait au moins triplée! Certains ont essayé d'outrepasser cette licence, à Taiwan par exemple, vous pourriez trouver des cartouches pirates, mais cela se termine toujours mal pour eux. Dans le seul mot de licence se tient tout le commerce du jeu vidéo.

Les exceptions

Electronic Arts, qui est le numéro 1 des jeux aux USA, a décidé un jour de développer des jeux sur Megadrive sans demander une licence à Sega. EA a dit à Sega "nous

allons fabriquer nos cartouches nous-mêmes, soit vous les commercialisez, soit nous le faisons nous-mêmes". Sega a consenti à faire une exception pour Electronic Arts, ce qui était visiblement un bon calcul. En effet, si Sega perdait une partie de ses bénéfices sur ces jeux, c'était l'époque où il fallait à tout prix s'imposer aux USA et la puissance de l'éditeur américain n°1 était loin d'être négligeable. Alors, Electronic Arts bénéficie d'un traitement de faveur qui est jalouxé par tous les autres licenciés Sega. Non seulement EA fabrique ses cartouches lui-même (donc à des prix nettement plus bas), mais cet éditeur est également le seul à ne pas être limité à un certain nombre de jeux par an. Cela explique que Electronic Arts est l'éditeur qui commercialise le plus grand nombre de jeux sur Megadrive.

Accolade est la seconde exception à la loi des licences. Sans doute séduit par l'exemple d'Electronic Arts, cet éditeur a décidé également de tenter le coup et de se passer de la licence Sega. Bien que Accolade soit un éditeur américain important, il est loin d'être aussi puissant que Electronic Arts. C'est sans doute pour cela que Sega n'a pas réagi de la même façon. Dans ce cas, pas question de faire un arrangement comme si de rien n'était... Sega fait un procès! Ne rentrons pas dans le détail de cette affaire, c'est long et compliqué, mais sachez qu'Accolade a réagi en attaquant également Sega en justice. Dans un premier temps, Sega a gagné le procès et les jeux Accolade ont été retirés de la vente, puis Accolade a gagné en appel et, finalement, cet éditeur semble avoir eu gain de cause devant les tribunaux et ses jeux sont toujours commercialisés sans bénéficier de

la licence Sega. Cela crée un précédent qui pourrait faire du tort à Sega et, pourquoi pas, aussi à Nintendo et à NEC.

Une nouvelle approche

Comme vous le savez sans doute, une nouvelle console devrait arriver sur le marché en 93. Il s'agit d'une machine qui devrait être très performante (32 bits, CD rom) et qui sera commercialisée par Matsushita (un géant japonais qui contrôle des "petites" sociétés comme JVC et Panasonic), par Warner (le géant du grand écran) et... par Electronic Arts. Il n'y a encore aucune information officielle sur cette nouvelle console, mais il est quasiment certain que ce sera une console "ouverte". En effet, Matsushita aurait opté pour une politique radicalement différente de celle suivie par ses prédécesseurs, Pas de contrôle sur les jeux (que ce soit au niveau de la qualité ou de la quantité), pas de licence (juste une petite redevance sur chaque cartouche) et chaque éditeur sera libre de fabriquer ses cartouches ou CD comme il le désire. Ce serait donc une véritable révolution dans le domaine des consoles, puisque ce système ouvert est beaucoup plus proche de celui pratiqué par les compagnies américaines qui produisent des ordinateurs comme Atari ou Commodore. Il est certain que cela va attirer les éditeurs qui seront ravis de l'aubaine, mais est-ce que cela va changer quelque chose pour nous? Une chose semble certaine, cette liberté accordée aux éditeurs fera sans doute que cette nouvelle console disposera très rapidement d'une ludothèque très importante, ce qui est vraiment positif. En revanche, il y a un risque de taille: sans aucun contrôle de qualité, bien des éditeurs risquent de bâcler des jeux à toute allure, ou de réaliser systématiquement des conversions de tous leurs jeux sur micro, y compris leurs plus belles daubes. Il y a une inconnue d'une grande importance pour les consommateurs: le prix! En ce qui concerne la console elle-même, les choses semblent claires. Nintendo et Sega vendent leurs consoles à prix coûtant, ce n'est pas un problème car ils font largement (TROP!) leur beurre sur les cartouches qui sont vendues très cher. Comme Matsushita fera beaucoup moins de bénéfices sur les jeux, il est plus probable que cette nouvelle console sera vendue nettement plus cher que ses concurrents, il faut bien faire des bénéfices quelque part! Ce qui est beaucoup moins certain, c'est le prix des jeux et ça, c'est important pour nous! Les éditeurs n'ayant pas à supporter les formidables contraintes financières des licences, ils pourraient vendre leurs jeux beaucoup moins cher que les prix pratiqués actuellement... mais le feront-ils? Rêvons un peu: si les jeux coûtaient beaucoup moins cher sur cette nouvelle console, qui, par ailleurs, serait très performante, cela pourrait lui assurer un certain succès et Nintendo, Sega et NEC se verraient peut-être alors contraints de revenir à des prix plus raisonnables... ce qui ne serait pas pour nous déplaire! Là, on nage en pleine science-fiction, mais on a bien le droit de croire au père Noël en cette saison!!!



- TU TE RAPPELLES COMMENT C'ÉTAIT AVANT QUE L'ON NOUS REFUSE LA LICENCE NINTENDO? -

La montre jeux vidéo
à cristaux liquides !

GRATUITE pour 500 F
d'achat de jeux !

AU CHOIX
COURSE AUTO - FOOTBALL



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

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

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

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



MICROMANIA LA DEFENSE

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

Ouvert
les dimanches
13 et 20
décembre



MICROMANIA LES 3 MOULINS

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

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

**MICROMANIA OUVERT TOUS LES JOURS*
EN DECEMBRE DE 8 H A 20 H**

LES NOUVEAUTES D'ABORD

La Mégacarte

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

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

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

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

Titres	PRIX

Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) + 29 F

Précisez Disk Cartouche Total à payer = F

Nom
Adresse
Code postal Tél.
Ville

Numérotez par ordre de préférence :
 Montre Course Auto
 Montre Football

**SUIVEZ VOTRE
COMMANDE EN
DIRECT SUR MINITEL
3615 MICROMANIA**

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

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

Règlement : Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre

Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26 F) pour frais de remboursement

N° de membre (facultatif)

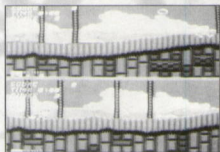
Entourez votre ordinateur de jeux : PC Comp. Atari ST Amiga Game Boy Megadrive Gamegear Sèga Super Nintendo

*La Vente Par Correspondance uniquement

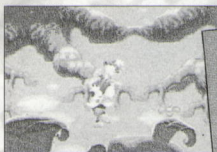
L E S N O U V E A U T E S D ' A B O R D

MEGADRIVE

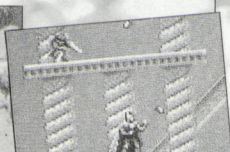
LE TOP 5 MICROMANIA



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



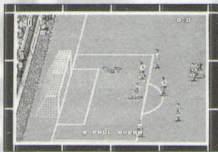
World of Illusion
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraînant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !



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



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



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

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



La Manette seule 145F

La "CITY" 499F



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.

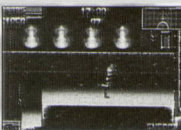
LES JEUX DE PLATEFORME



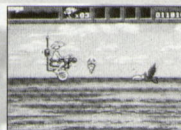
TaleSpin
Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo !



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



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



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

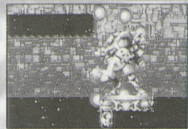


Donald Duck/G.S. 399F
Rejoignez Donald dans sa quête du trésor Great Duck. Voyagez sur les 5 continents à la recherche d'indices, d'outils, de clés, dans des territoires pleins de dangers.

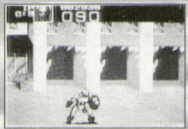


Chuck Rock 449F
Un jeu de plateforme aux graphismes hors du commun. Plus de 500 écrans différents et désirants.

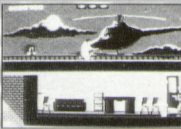
LES JEUX D'ARCADE



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



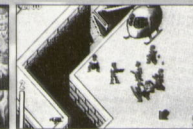
Terminator 449F
Vous incarnez Kyle Reese. Votre but : protéger Sarah Connor à tout prix. Pour cela trouvez des armes pour détruire les cyborgs et éliminez le Terminator.



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



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



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

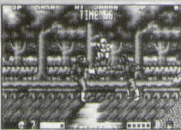
LES JEUX DE COMBAT



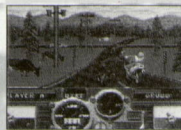
Street of Rage 449F
Jouez à deux simultanément sur des musiques dignes des salles de jeu ! La ville est sous le contrôle d'un syndicat du crime organisé : Combatez-le !



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...



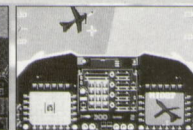
Double Dragon 449F
Vous êtes Billy ou Jimmy : votre mission est simple. Libérez votre amie retenue par un chef de bande.



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



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



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

LES MAGASINS MICROMANIA

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

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

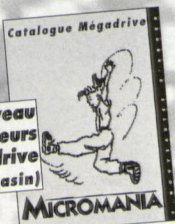
TEL 42 56 04 13
TEL 45 08 15 78
TEL 48 54 73 07
TEL 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
MICROMANIA LES 3 MOULINS
MICROMANIA NICE
MICROMANIA LYON

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

M E G A D R I V E

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 Mégadrive (disponible en magasin)

**GEANT
PLUS DE
100
TITRES
A PARTIR
DE 149,9**

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.



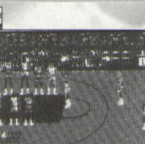
OFFRE SPECIALE A 149F
(Dans la limite des stocks disponibles)

Thunderforce 2	375F	149F
Alien Storm	375F	149F
Altered Beast	375F	149F
E Swat	375F	149F
Crackdown	375F	149F
Flicky	325F	149F
Arrow flash	375F	149F
Dynamite Duke	375F	149F
John Madden Football	375F	149F

LES JEUX DE SPORTS



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



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



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



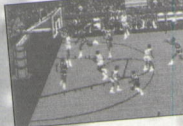
WWF Wrestlingmania
N'avez-vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan ou une autre superstar du catch ? Avec WWF WRESTLINGMANIA c'est possible !



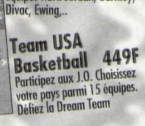
Jennifer Capriati Tennis
En simple ou en double, les adversaires seront redoutables et cela aussi bien sur terre battue que sur le gazon ou la surface synthétique.



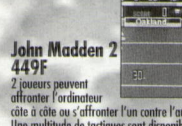
Olympic Gold 449F
Sept épreuves sont au programme : 100m, 110m haies, tir à l'arc, saut à la perche, lancer du marteau, plongeon et 200 m nage libre !



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



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



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

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

LES JEUX D'AVENTURE



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



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



Wonderboy in Monst. 475F
Partez à la recherche de votre amie capturée par le terrible roi Drancon ; jouez des sauts 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 prospérer, lui faire gagner des batailles. Vous devrez affronter les destins naturels qui résistent 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 NOUVEAUTES D'ABORD !

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

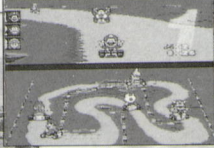
Un jeu d'un autre monde ! La Référence. Super Star Wars, c'est 14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres ; vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire.... La musique, c'est tout simplement la reprise de la bande sonore originale du film !

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 coyote plus stupide que nature, des animations à se tordre de rire !



Super Mario Kart

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



Streetfighter 2 649F

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

La "CITY" 499F



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.

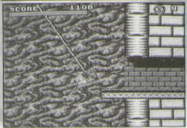
La "DYNA" 149F

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 switches de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.



Cà c'est vraiment dément !

LES JEUX DE PLATEFORME



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



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



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



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

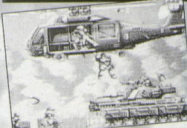


Castlevania 4 499F
Votre mission: éliminer le comte Dracula. Vous risquez votre vie sur plus de dix niveaux en parcourant le château du buveur de sang.



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

LES JEUX D'ARCADE



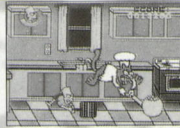
Gun Force
Gun Force, un shoot'em up à la hauteur de la Super Nintendo. De nombreuses armes et des décors sublimes. Activez "Hyper-espace" et détruisez l'enferment !



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



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



The Simpsons 499F
Bienvenue chez le délinquant 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.

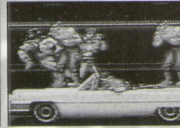
LES JEUX DE COMBAT



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 débarrasser les rues de Metro City de la pègre qui y traîne.



Rival Turf 499F
Vous êtes déterminé à éliminer les loubarbs 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 concurrez sur plus de 30 circuits. Choisissez votre voiture pour sa manéabilité, sa vitesse de pointe ou sa puissance.



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

LES MAGASINS MICROMANIA

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

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

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

MICROMANIA LA DEFENSE
MICROMANIA LES 3 MOULINS
MICROMANIA NICE
MICROMANIA LYON

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

MICROMANIA: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de la magazine. Promotions valables dans le magasin de proximité. Photos: Nintendo par son autorisation. Super Nintendo par son autorisation. Images: Nintendo par son autorisation.

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



GEANT PLUS DE 60 TITRES A PARTIR DE 349F

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

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



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

GENIAL !



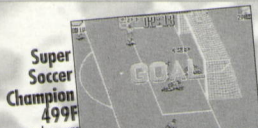
OFFRE SPECIALE À 349F

(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



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



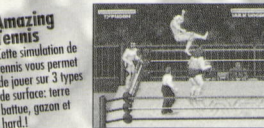
Super Soccer Champion 499F
Tous les coups sont permis pour enlever la balle à votre adversaire vous pouvez même aller jusqu'à lui donner un coup de poing !



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



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

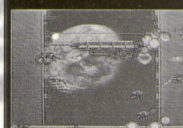


WWF Wrestlingmania 499F
N'avez-vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan? Montez sur le ring et défiez une de ces bêtes du cath. Toutes sortes de prises possibles.

LES SHOOT'EM UP



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



Axelay 649F
Un mega shoot'ém 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 déirants



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

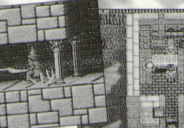
LES JEUX D'AVENTURE



Out of This World
Une aventure diabolique. Vous êtes projetés 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 devez explorer châteaux, forêts et rivières.



Prince of Persia
Votre beau gamin a été enlevé. Pourrez vous vaincre Deathall? Pour y parvenir, pas moins de 6 niveaux pour ce jeu de rôle action.



Soul Blazer 499F
Pour y parvenir, pas moins de 6 niveaux pour ce jeu de rôle action.

LES JEUX DE STRATEGIE



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



Popolus 449F
Utilisez au mieux vos pouvoirs célestes (malédiction, tremblements de terre, naissance et mortels...) pour contrer 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 !

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 Robotnik, mais il n'en a rien. Il menace encore une fois la vie de milliers d'inocents!



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.



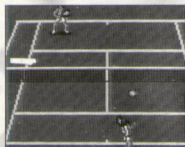
LA GAMEGEAR
+ Columns
+ la sacoche Micromania **995F**

1290F

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

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

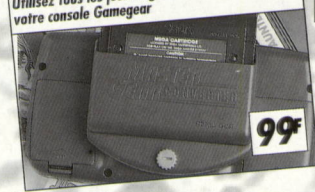
LE TOP 5 MICROMANIA



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



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

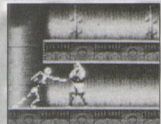


Le Wide Master 99F
Agrandit l'écran de votre Gamegear et laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps

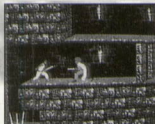


Adaptateur Secteur Spécial Gamegear 99F

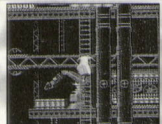
LES JEUX DE PLATEFORME



Shinobi 2



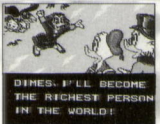
Prince of Persia



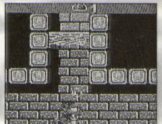
Terminator



Batman Returns



Donald Duck 269F



Wonderboy Dr. Trap 269F



Marble Madness 269F

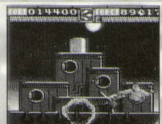
LES JEUX D'ARCADE



Spiderman 249F



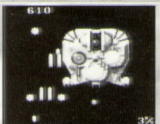
G Loc (Afterburner 2) 245F



Ninja Gaiden 245F



Popils 249F



Halley wars 245F

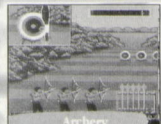


Shinobi 269F



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

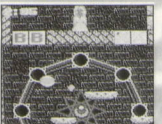


Super Monaco GP (Course Auto) 249F

AVENTURE



Crystal Warriors 325F



Devilish 245F

SEGA MASTER SYSTEM



SONIC 2 299F
Jeu de plateforme



TOM & JERRY 395F
Jeu de plateforme



PRINCE OF PERSIA 369F
Jeu d'aventure

Plus de 100 titres disponibles à partir de 99F

OFFRE SPECIALE à 99F

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

TOP 20 SEGA

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

GAMEBOY

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

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

EXCEPTIONNELLE*
L'OFFRE CI-DESSUS
499F

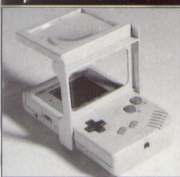
* dans la limite des stocks disponibles

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

MICROMANIA

Light Master 99F

Agrandit l'image et permet de jouer dans le noir



Action Replay Pro 349F

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

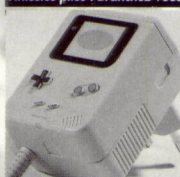
GENIAL !

Solarboy 349F

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

Adaptateur secteur 99F

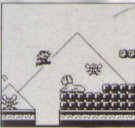
Finites piles ! Branchez-vous



GEANT
PLUS DE
100
TITRES
A PARTIR
DE 145F



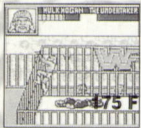
LE TOP 5 MICROMANIA LES JEUX DE PLATEFORME



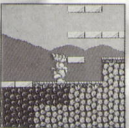
Super Mario Land 2
18 niveaux de folie. Mario le plombier Italien sauveur de Princesses est de retour, car le terrible Wario est de nouveau passé à



Prince of Persia 275F
Une animation géniale, des labyrinthes à on 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.



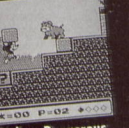
Tom and Jerry



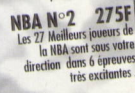
Simpson's N°2 275F



Dr. Franken 259F



Mickey Dangerous Chase 275F



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



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



Adventure Island 269F



Megaman 2 275F



MacDonald Land 299F

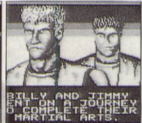


Bionic Com. 275F

LES JEUX D'ARCADE



Spiderman 2 275F



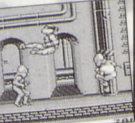
Double Dragon 3 275F



Terminator 2 269F



Double Dribble 275F



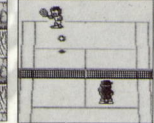
Turtles Ninja 2 275F



Robocop 2 275F



Batman Return of Joker 275F



Tennis 229F

SIMUL. DE SPORT



Ferrari Grand Prix 275F



Prince Vaillant 299F



Blades of Steel 269F



Roger Rabbit 275F

AVENTURE



Ultima Ruines 325F

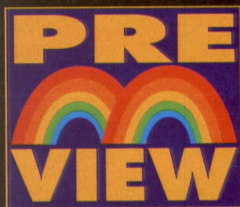


Final Fant. 2 345F

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

LES NOUVEAUTÉS 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. Gameboy est une marque déposée de Nintendo.



STEEL TALONS



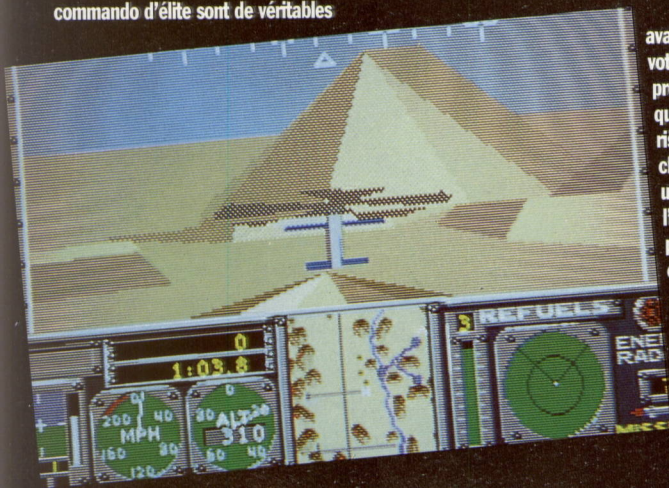
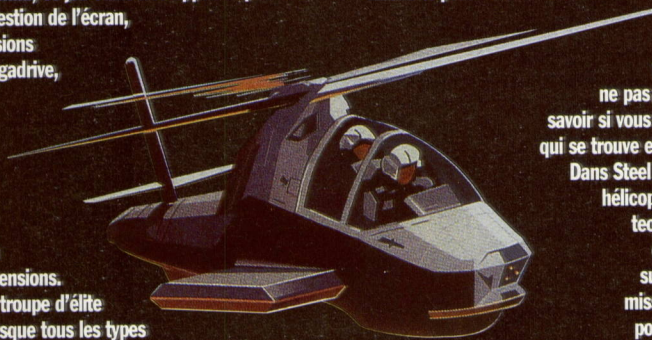
Si vous êtes un arpenteur de salles d'arcade, Steel Talons ne devrait pas vous être totalement inconnu, ce jeu étant très apprécié pour la qualité de sa gestion de l'écran, en trois dimensions sur surfaces pleines. Sur Megadrive, on retrouve la même philosophie de jeu et, une fois de plus, comme dans la version originale, tout se déroule à l'écran entièrement en trois dimensions. Les Steel Talons est une troupe d'élite de l'US Navy parée à presque tous les types de mouvements guerriers; les hommes de ce commando d'élite sont de véritables

bêtes de guerre que rien ne rebute. Et heureusement, parce que pour être un Steel Talons et pour exécuter les

missions qui vous seront confiées, mieux vaut ne pas fléchir, mieux vaut ne pas paumer de temps bêtement à savoir si vous allez buter ou non l'adversaire qui se trouve en face.

Dans Steel Talons, vous êtes à la tête d'un hélicoptère rompu à toutes les techniques d'approches et de combats. Dans ce nouveau titre sur Megadrive, vous aurez douze missions à parfaitement exécuter pour ne pas être la honte de l'armée américaine. Avant que les choses sérieuses ne commencent,

avant que les événements ne se précipitent et que vous risquiez votre vie à chaque instant, un menu d'introduction vous propose différentes missions, ainsi qu'un mode entraînement qui vous facilitera la vie et vous permettra également, sans risque, de prendre connaissance des commandes de votre chopper d'attaque. A l'écran, sur le tableau de bord, en fait, un radar vous permet en permanence d'être au courant de l'endroit où sont cachés vos ennemis. C'est ainsi que vous pourrez prendre part à deux types de combats, soit un combat air-air où votre but est de détruire les hélicoptères du camp adverse dirigés par la console, soit un combat, véritable mission guerrière en vérité, où votre seul objectif sera de griller net, raide sur place, n'importe quel ennemi qui pointe le bout de ses tôles. Prévu pour le début de l'année prochaine, Steel Talons est un jeu original comme on a peu l'habitude d'en voir sur Megadrive.



FALONS



EDITEUR : TENGEN
DISPONIBILITE :
1^{er} TRIMESTRE 1993



LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !



MICROMANIA
LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

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

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

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

NOUVEAU

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

Ouvre
7 jours
de
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

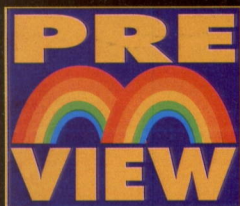
Ouvre
7 jours
de
décembre

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

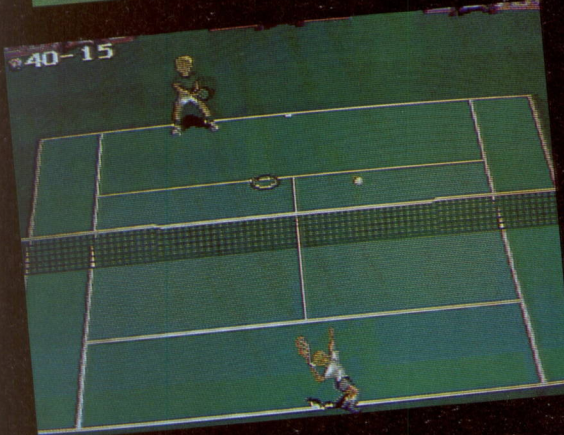
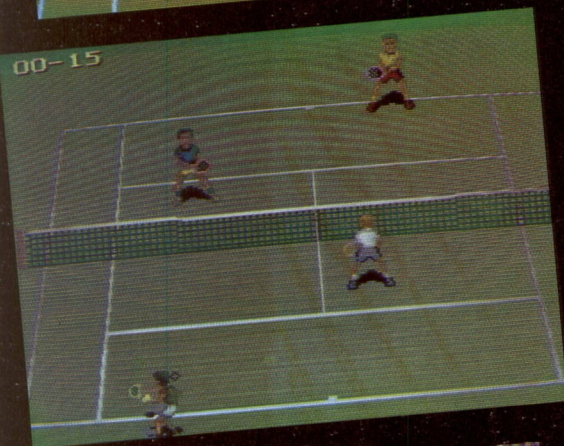
Ouvre
les dimanches
13, 20 et
décembre

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

Ouvre
les dimanches
13 et
décembre



JIMMY CONNORS



1 5.0, 30.0, 40.0. Jeu, set et match. Telle pourrait être la fin d'un match à Jimmy Connors Pro Tennis Tennis, si tout se déroulait comme dans le meilleur des mondes. Oui, mais voilà, le meilleur des mondes n'existe pas et vous n'êtes pas seul à livrer bataille pour obtenir le titre numéro Un mondial. C'est que le bougre, il est convoité. Aussi avec Jimmy Connors Pro Tennis Tour, vous aurez toute la marge de progression possible et imaginable pour mettre une tôle à n'importe quel adversaire, sur n'importe quel terrain. Et des terrains, dans cette réalisation de Blue Bytes, il n'y a que cela. Comme d'habitude avec ce genre de simulation, voir le test d'Amazing Tennis sur Super Nintendo américaine, on profite, bien évidemment, des traditionnels terrains en herbe, en terre battue, ou en quick; mais aussi de terrains nettement moins usuels comme des terrains sablonneux dans le désert, ou gelés en antarctique, par exemple. Chacun de ces courts possède des propriétés qui lui sont propres. Du coup, la balle aura des rebonds très différents en fonction de celui que vous aurez choisi. Si les courts proposés dans Jimmy Connors Pro Tennis Tour sont différents, c'est également le cas des joueurs, qui, eux aussi, ont des capacités personnelles complètement changeantes. Aussi, certains joueurs sont gauchers et d'autres droitiers. Parfois meilleurs à la volée, il faudra, pour parfaitement négocier chaque point, savoir exactement quel joueur correspond le mieux à votre type de jeu. Au départ, rien n'est simple car vous n'êtes pas entraîné et le nombre de coups est tellement important que l'on s'y perd un peu. En fait, les six boutons du joypad sont utilisables et sont utilisés dans Jimmy Connors Pro Tennis Tour; pour la volée, pour les smashes, les services puissants ou les secondes balles, les services liftés ou slices, les balles liftées ou slicées, les amorties, etc... Ici, vous aurez tous les coups du vrai tennis sous la main, euh... les doigts serait plus exact. Au niveau des options de jeu avant les matches, Jimmy Connors est également complètement blindé de tous les côtés, c'est même incroyable de voir un truc du genre et, en plus, pour la première fois sur cette console, on pourra jouer à quatre en même temps sur le même écran et simultanément. Ceci a été rendu possible grâce à l'adaptateur qu'Hudson va commercialiser dans peu de temps. Ainsi, en double ou en simple, on pourra entreprendre une partie dans n'importe quel sens et avec n'importe quel joueur, seul, à deux, à trois ou à quatre. Si vous désirez participer à un tournoi du Grand chelem, ou autre, vous n'aurez qu'à sélectionner l'option adéquate et choisir, sur la carte, la ville du globe où vous désirez vous rendre. Evidemment, nous sommes sur Super Nintendo et cette carte se fera un malin plaisir de zoomer comme une folle, ce qui est toujours sympathique pour nos yeux qui en resteront pantois.

La plus grande innovation de Jimmy Connors Pro Tennis Tour est, avec la possibilité de jouer à quatre, celle de déterminer aussi, à chaque instant, la force de frappe de son coup. En préparant sa

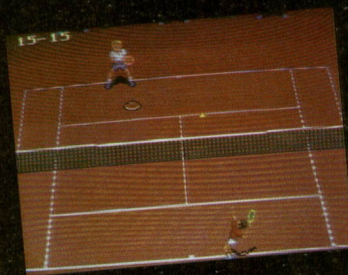
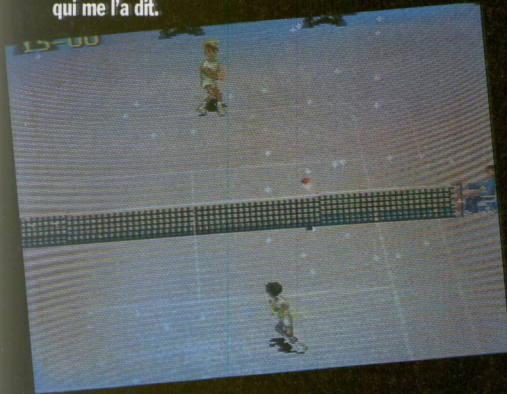
PRO TENNIS TOUR



raquette à l'avance, on peut sans problème, filer une putain de patate dans la tronche de l'adversaire et cela devient super jouissif.

Pour ma part, je vous conseille fortement, avant de commencer toute approche excessive dans Jimmy Connors, de passer par le mode entraînement qui vous permettra de bien maîtriser votre joueur et ses coups. Dans ce mode, vous serez confronté à un joueur qui vous enverra des balles de la façon dont vous les désirez, de telle sorte que vous pourrez améliorer vos lobes, vos smashes, vos coups droits et revers.

Apparemment excellent à tout niveau, Jimmy Connors Pro Tennis Tour devrait s'imposer comme la référence en matière de simulation de Tennis sur Super Nintendo. C'est mon petit doigt qui me l'a dit.



EDITEUR : BLUE BYTES



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 GHOST

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

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

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

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

Ouvre
7 jours
décom

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

Ouvre
7 jours
décom

MICROMANIA ROSNY 2

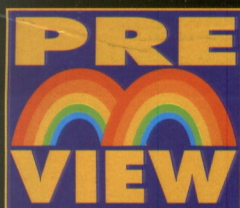
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

Ouvre
les dimanches
13, 20
décom

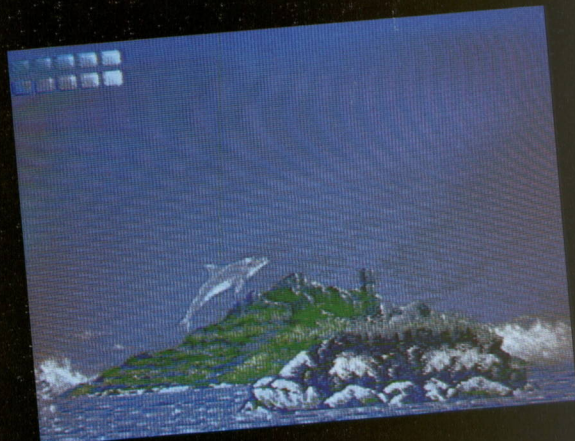
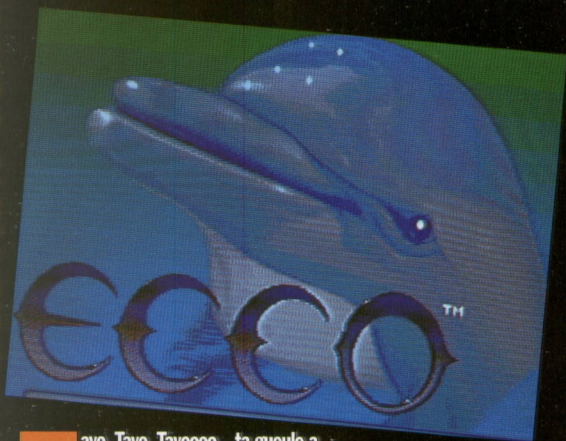
MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

Ouvre
les dimanches
13 et
décom

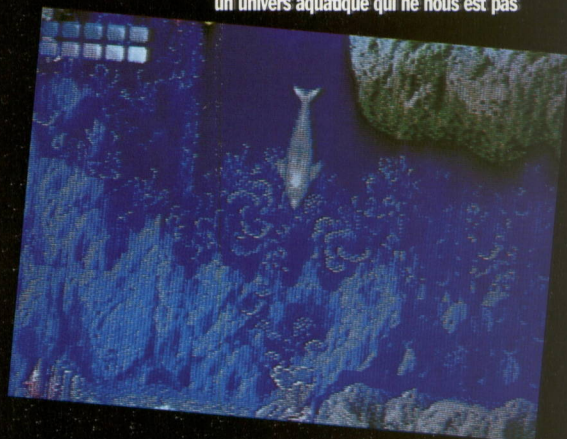


ECCO THE D

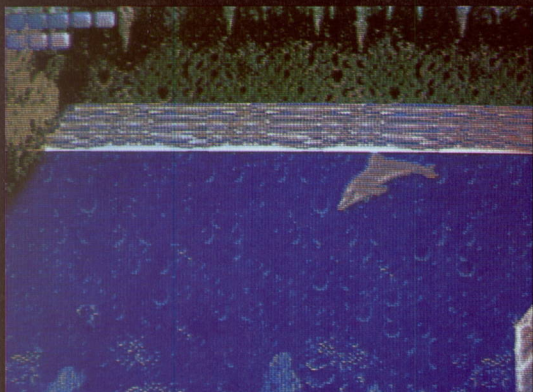


Tayo, Tayo, Tayoooo... ta gueule a répondu l'écho. Ecco, comme c'est étrange c'est justement le nom du héros de ce jeu. Comme Flipper, Ecco est un dauphin, le premier dauphin vedette dans un jeu vidéo. Autant vous dire que son avenir comme animal de foire est plus que garanti, d'autant qu'Ecco est capable de faire des tonnes et des tonnes de trucs que nous, humains, serions bien incapables d'effectuer. Précipité vers les abîmes du Grand Bleu (un petit bonjour à Jacques en passant), vous êtes donc transporté dans la peau de ce terrible dauphin qui devra vivre d'incroyables aventures pour sortir de la daube dans laquelle les hommes l'ont fourré. Ah les hommes, quelle catastrophe tout de même! Ils sont toujours là pour semer la zizanie où il ne faut pas. Mettre la pagaille dans la nature et destabiliser un écosystème, telle est leur religion. C'est dingue. Enfin, passons outre ces quelques considérations écologiques car là n'est pas notre propos aujourd'hui, et revenons à nos moutons, enfin à notre

dauphin qui, au fur et à mesure, se retrouve de plus en plus les nageoires dans le plat. Du fait de votre nouveau look, toute l'action d'Ecco The Dolphin se déroulera dans l'eau. Mais comme un dauphin est, à peu de chose près, une baleine miniature et donc plus mignon, Ecco aura également besoin de respirer. Alors, de temps en temps, Ecco devra remonter à la surface pour prendre sa respiration et replonger juste après. Dans le feu de l'action, il ne faudra pas oublier d'oxygéner Ecco, car sans air c'est la mort. Et un dauphin mort, c'est un dauphin qui ne sert plus à rien (proverbe en ancien Perse, qui a causé de nombreux ravages lors de l'invasion des barbares Vikings). Pour reprendre cette fameuse respiration, vous devrez soit remonter à la surface, soit découvrir tout au long des différents niveaux, des poches d'air qui vous permettront de souffler un petit peu et de reprendre le cours de la partie. Du fait que tout le jeu se déroule dans un univers aquatique qui ne nous est pas

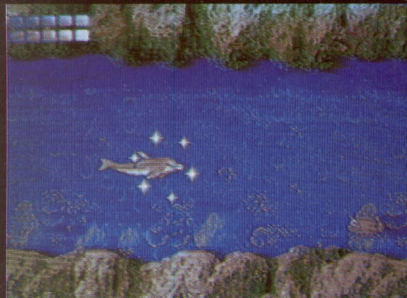


DOLPHIN



particulièrement familier, Ecco The Dolphin est un titre particulièrement agréable et qui ne manque pas d'originalité. Au cours de ce jeu et en tant que dauphin, vous devrez effectuer plusieurs types de missions. A la recherche d'objets cachés, il faudra les récupérer dans un ordre précis. En fait, Ecco The Dolphin est un jeu d'action et de recherche. Si vous ne respectez pas l'ordre dans lequel vous devez retrouver ces trésors cachés, il est inutile de continuer car aucune porte ne s'ouvrira d'elle-même. Pour dépasser certains passages, il sera donc fortement utile de découvrir l'objet adéquat, sans lui, ciao, bonsoir, basta, vous resterez coincé dans votre coin sans rien pouvoir faire de bien intéressant. Outre ces objets à récupérer, vous devrez également faire preuve d'un minimum d'intelligence pour surmonter certaines difficultés. En déplaçant des coquillages par exemple, ou des mollusques géants, certains passages naturels s'ouvriront à vos yeux éblouis et l'aventure continuera comme dans le plus bel océan du globe. Comme tous les dauphins, Ecco est muni d'un sonar qui lui permet de communiquer avec les habitants de la région: Epaulard, dauphins, baleine, etc... Pour se défendre des attaques des pieuvres géantes ou des poissons épineux qui rencontrera dans son périple, Ecco pourra refiler des coups de tête monstrueux qui lui rendront bien des services. Complètement imaginaire, Ecco The Dolphin est un

véritable hymne à l'écologie. Un grand titre en perspective.



LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !



MICROMANIA

LE TOP 10
DES MAGASINS MICROMANIA

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

Commandez par Téléphone
92 94 36 00

MICROMANIA CHAMPS-ELYSES
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

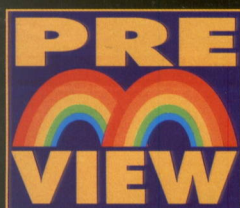
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

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



MICKEY



Coup de tonnerre dans le monde clos des jeux vidéo lors de la sortie de Mickey Mouse, World Of Illusion sur Master System l'année dernière, la profession était enthousiaste devant un tel jeu. Il faut reconnaître que Sega avait mis le paquet et que ce titre avait tout pour ravir le monde entier, et il l'a fait. Alors que ce géant japonais du jeu commercialise depuis peu la suite de World Of Illusion sur Megadrive, avec Donald et Mickey en même temps, sur Master system, seul Mickey est à l'affiche dans cette nouvelle production. Reprenant exactement le même principe que le premier épisode des aventures de Mickey, cette suite saura assurément convenir aux fans de la mascotte de Disney. Toujours en lutte contre la sorcière Mizrabel, vous revoilà dans la peau de la petite souris aux grandes oreilles, prétexte à un nouveau jeu de plates-formes qui s'annonce aussi fort et aussi déterminant que le premier. Mickey Mouse II comporte, en tout, treize niveaux, chacun divisé en trois ou quatre sous-niveaux qui vous permettent de ne pas tout recommencer quand vous avez perdu. Si Mickey Mouse II ressemble, dans son principe, à Mickey Mouse tout court, on

retrouvera dans ce titre bon nombre de nouveautés et de pièges démentiels vous transcendant de joie et de plaisir lorsque vous les passerez. Pour se débarrasser des adversaires innombrables et franchement casse-pieds qui joncheront le monde de Mickey Mouse II, Mickey pourra, fidèle à sa réputation et à son derrière en béton armé, sauter à la tête de ses poursuivants et ainsi les réduire en bouillie. Toujours dans le même esprit que le premier épisode, Mickey Mouse II comporte également le même système de points de vie, symbolisé par des coeurs à l'écran. De temps en temps, au détour d'un buisson, il pourra rencontrer une vie qui lui permettra de repartir avec un peu plus d'ardeur et de plaisir. Attention tout de même à ne pas tomber dans la facilité et dans l'allégresse, dans Mickey Mouse II rien n'est simple et, pour passer au niveau supérieur, il faudra vraiment en vouloir. Le ton du jeu est si sympathique, les graphismes tellement clairs et agréables que, bien souvent, on a tendance à tomber dans une certaine facilité et à oublier la mission fixée-. Délivrer Minie des griffes de la sorcière Mizrabel. Parmi les nouveautés, citons juste le passage où Mickey se voit poursuivi par des flammes incandescentes qui le traquent comme de véritables missiles à têtes chercheuses. Rien que ce



MOUSE II



passage là vaut le détour et devrait vous inciter à jeter un oeil vers Mickey Mouse II. Quand je pense que nous sommes en face d'une machine vieille de plus de 7 ans, c'est incroyable ce que la programmation et la connaissance de la machine ont progressé. Sur une huit bits, un peu obsolète il est vrai aujourd'hui, les Japonais arrivent encore à créer des titres sublimes et hallucinants. Si vous possédez une Master system et si vous n'achetez pas Mickey Mouse II lorsqu'il sera disponible, honte à vous. C'est tout ce que j'avais à ajouter.

EDITEUR : SEGA



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 au
scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA LA DEFENSE

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

Ouvert
les dimanches
13 et
décembre

MICROMANIA NICE

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

Ouvert
les dimanches
13 et
décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU

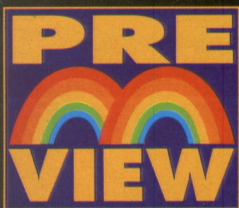
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82

Ouvert
les dimanches
13 et
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



SHINOBI



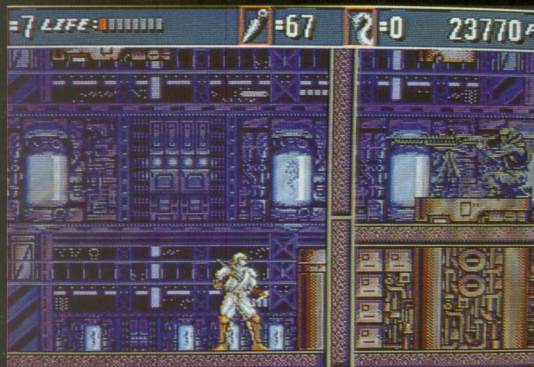
toutes les techniques possibles et imaginables, vous êtes maintenant suffisamment âgé pour voler de vos propres ailes, et c'est en apprenant qu'un conflit mondial se préparait que vous commencez à prendre conscience de votre rôle pour la défense et la sauvegarde de la terre. Un étrange professeur, complètement machiavélique, a décidé de dévaster notre bonne vieille planète pour en prendre la direction. Inutile de vous dire que ce dessein ne vous satisfait pas vraiment et que, de tout votre corps, vous lutterez pour éclater la tronche à ce macaque ambulant qui ne rêve que d'une seule et unique chose, être le Maître du Mooonde. Mais vous êtes là, dans votre tenue à en faire rêver plus d'un, vous êtes bien remonté dans votre corps et votre esprit pour mettre un tole à ce crétin débiloïde qui ne connaît rien de vos incroyables possibilités. Shinobi II est tout à fait dans l'esprit de Shinobi, et lorsqu'on se rapporte à ce dernier, on ne peut que se rouler par terre en se pliant en deux de plaisir car réellement, Shinobi était une

véritable révélation. Révélation que l'on risque fort de retrouver ici. Evidemment, en arpentant la dizaine de niveaux de ce titre, à chaque fois conclue par un ennemi de fin qui dépasse encore l'imagination, on rencontrera bon nombre de crapauds qui n'auront qu'une seule envie: vous éclater la tronche et vous raccourcir la vie le plus possible. Comme vous ne l'entendez pas de cette oreille, rien ne sera évident pour vous, car à tout moment, vous devrez sauter, esquiver les attaques ennemis, répliquer grâce à vos shurikens de rêve, mettre un pile à ces crétins en pleine dégénérescence neuronique. Heureusement, parfois, lorsque les choses deviennent réellement très difficiles, vous aurez la possibilité de déclencher des armes spéciales que seul un Ninja de

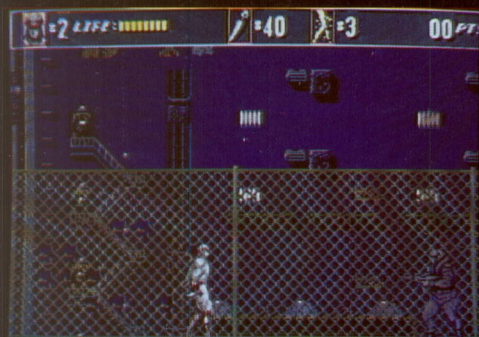
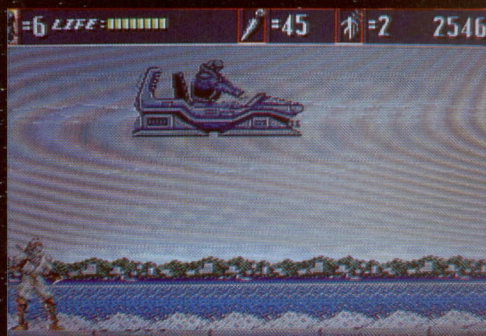
Complètement enthousiasmé par Revenge Of Shinobi, l'un des premiers titres disponibles sur la console seize bits de Sega, Sega se lance à nouveau dans une aventure fantastique avec l'arrivée prochaine de Shinobi II.

Bien décidé à mettre une pâtée à tous les ostrogoths qui le poursuivront, notre Ninja ne sera pas au bout de son boulot lorsqu'il entamera ses premiers pas dans ce titre.

Depuis votre plus tendre enfance, vous avez été entraîné pour devenir ce que plus tard, on appellera une véritable arme de guerre. Rompu à



OBI III



votre classe peut obtenir. En appuyant sur l'un des boutons du joystick qui dépend de la configuration que vous aurez choisie, vous pourrez ainsi déclencher une arme gigantesque qui rétamera d'un coup, d'un seul, n'importe lequel de vos poursuivants. Si cette arme est efficace, il sera cependant préférable que vous l'utilisiez devant les ennemis de fins de niveaux, qui eux, sont bien évidemment, bien moins faciles à éclater. Malgré votre entraînement passé, tout dans Shinobi II vous ravira et vous emportera de plaisir. Entièrement réalisé suivant un scrolling multi-directionnel qui donne, comme dans le premier épisode, une fois de plus une pêche d'enfer, Shinobi II est un titre avec lequel il faudra compter, car il nous a tous royalement enthousiasmés.

EDITEUR : SEGA



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

LES NOUVEAUTES D'ABORD
La Mégacarte
 Thomas JORDAN
 MEMBRE N°1 234 567
MICROMANIA

MICROMANIA

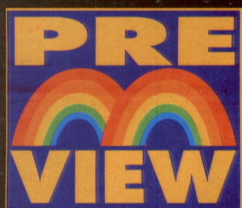
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

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

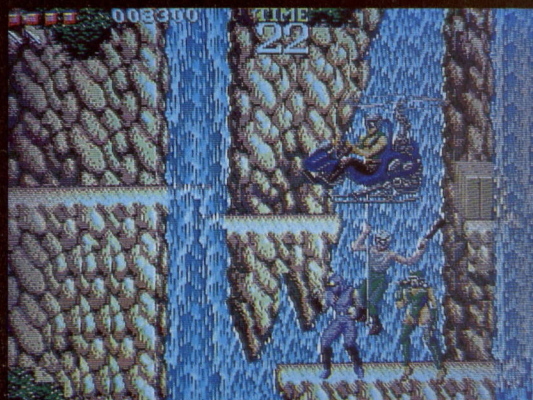
Ouvert
 7 jours/7
 en décembre




NINJA

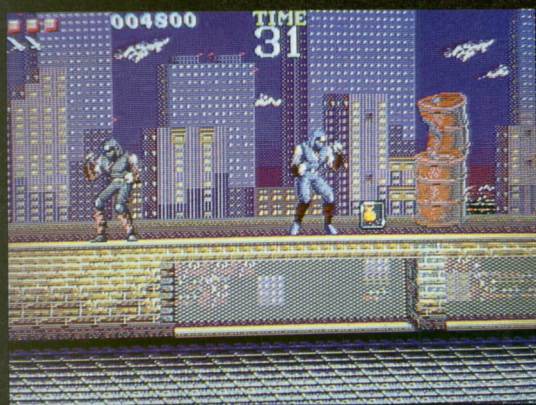
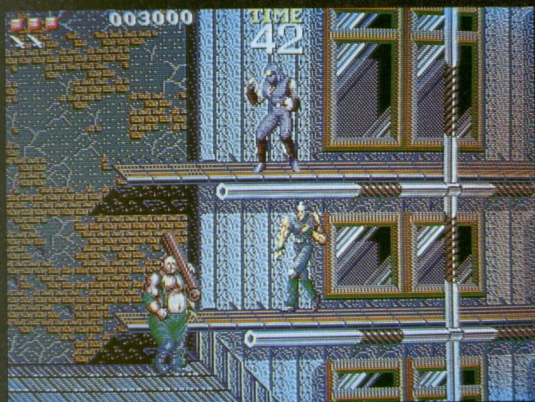


encore avec un peu plus de ferveur et de hargne. Fidèle à la réputation des Beat'Em Up, le scénario de Ninja Gaiden est une véritable catastrophe ambulante. Alors que vous vivez un amour platonique avec une superbe demoiselle prénommée Diane, vous êtes dans une forêt, filant le parfait amour. Assis sur un banc en train de bécotter et d'embrasser votre tendre amie, une force incommensurable s'empare des cieux et de la forêt. Le tonnerre gronde dans tous les sens, les éclairs jaillissent de toute part, donnant naissance à des hommes de rouge vêtus. Rouge couleur du sang, signe précurseur de cette aventure, certainement. En effet, très vite, vous entrez dans la danse. Sans réellement savoir ce qui vous pousse à l'attaque, vous êtes cependant bien déterminé à foutre une branlée à tous les énergumènes qui osent se dresser sur votre route. Véritable baraque ambulante, toute votre enfance vous l'avez passée au Japon. Avec les samourais et les Ninjas, autant vous dire que vous n'êtes pas un dégonflé et que les arts martiaux, vous les maîtrisez à la perfection. Alors, lorsque vous êtes dans les rues de la ville, vous n'hésitez plus une seconde pour étaler vos adversaires avec des prises dont vous êtes le seul et unique à en connaître l'efficacité. Efficacité, tel pourrait être le leitmotiv de Ninja Gaiden, car vous ne devez jamais perdre de temps ici. N'oubliez pas que la vie de Diane est entre vos mains et que s'il lui arrivait quelque chose, jamais, ô grand dieu non jamais, vous ne vous en remettiez. Dès que des types plutôt louches vous accostent, habillés en jeans et en chemises rouges avec un masque de gardien de but au Hockey, un peu à la Jason dans Vendredi 13, vous savez de quoi il retourne. Toute la rage en vous, vous alignez mort après mort. Bien que vous soyez d'un naturel plutôt pacifiste, vous reconnaissez au plus profond de vous-même qu'après tout, mettre une branlée à des enfoirés, qui plus est, ont kidnappé votre copine, c'est bien agréable. Comme tout ninja qui se respecte, Ryu



Si il existe un titre dont la réputation n'est plus à faire, c'est bien Ninja Gaiden. Connus depuis des lustres par les arpenteurs de salles d'arcade et par les possesseurs de NES, c'est avec un grand sourire qui découvre toutes nos dents, que l'on accueille l'arrivée prochaine de ce Beat'Em Up de folie sur Megadrive. Ah, ah une fois de plus ça va cartonner dur, ça va faire mal, ça va saigner. Si le principe de Ninja Gaiden n'est pas d'une originalité à toute épreuve, pour ne pas dire autre chose, il est également vrai que ce jeu de baston est, sur cette machine, une grande réussite. Comme la majeure partie des jeux de ce style, Ninja Gaiden se déroule suivant un scrolling horizontal avec un effet de profondeur, pour combattre

NINJA GAIDEN



(c'est vous) possède également une arme spéciale qui lui rendra bien des services lorsqu'il l'utilisera. Attention toutefois de ne pas trop en abuser, elles sont disponibles mais seulement en nombre limité et, en plus, en avoir en sa possession aux moments importants peut être catastrophique. Pour en récupérer, Ryu pourra retrouver des bonus qui sont disséminés un peu partout à travers les niveaux. Très riche quant aux décors, Ninja Gaiden est également d'une variété graphique tout à fait remarquable. Entre les toits, les casinos, les rues infectées de molosses méchants, vous aurez fort à faire pour vous sortir de situations parfois bien difficiles.

EDITEUR : SEGA



La montre jeux vidéo à cristaux liquides !

GRATUITE pour 500 F d'achat de jeux !
AU CHOIX
COURSE AUTO - FOOTBALL

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles d'une valeur de 1.49F



MICROMANIA

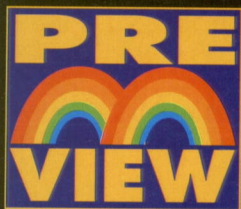
MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacré aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES

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

Ouvert 7 jours en décembre



NHLPA HOCKEY



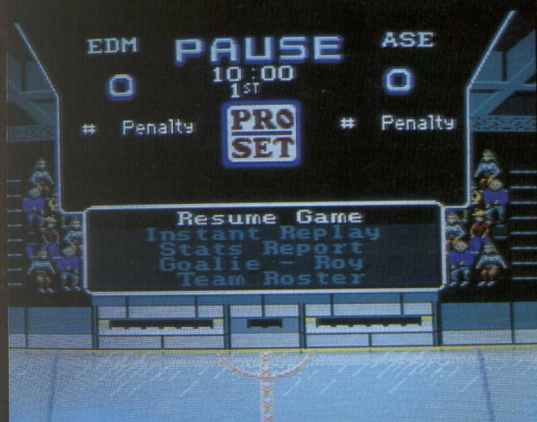
C'est avec une joie non dissimulée que nous sommes heureux de vous inviter à découvrir NHLPA Hockey sur Super Nintendo. Connu par une majeure partie d'entre vous, surtout pour sa merveilleuse adaptation sur Megadrive, NHLPA Hockey ne devrait plus trop tarder sur la dernière née des usines Nintendo et l'on s'en réjouit, car ce titre avait fait bien des vagues lors de sa réalisation sur la 16 bits de Sega.

Tout commence alors que votre regard est trop glauque pour regarder l'écran avec insistance. Pourtant, dans la pénombre de la chambre, vous vous apercevez qu'après l'introduction de la cartouche, l'écran devient blanc avec des dizaines et des dizaines de caractères affichés.

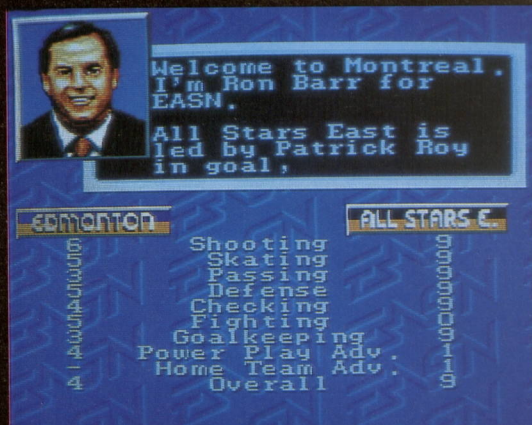
Très vite, après avoir cligné de l'oeil plusieurs fois de suite pour humecter un petit peu vos pupilles dilatées, vous commencez à prendre conscience que ce qui se trouve devant vous est un écran d'introduction vous permettant de choisir tout un tas de trucs que, dans un premier temps, vous avez du mal à analyser. C'est ce qui est drôle, le matin, ce n'est pas votre jour. Et pour parfaitement comprendre ce qui se passe alors, il faut vous y remettre à plusieurs fois. Enfin, une fois cette petite période d'adaptation passée, vous voilà donc rivé à votre écran le joystick solidement serré dans vos pognons de sportif en chambre. A l'écran donc, NHLPA vous offre plusieurs possibilités pour jouer au hockey sur glace, de la façon dont vous le désirez. Bien azimuthés maintenant, vos yeux s'attardent sur la première ligne: "Play Mode". Ici, vous aurez l'occasion de déterminer le type de jeu auquel vous désirez participer, en championnat, en éliminatoires, en match amical, etc...

Afin de ne pas trop fatiguer votre perception visuelle, vous daignez désormais accorder une petite importance à la ligne du dessous, celle qui vous permet de déterminer la configuration du jeu. C'est maintenant à vous de prendre votre destin et de savoir

HOCKEY



de quelle manière vous désirez jouer à NHLPA Hockey. Seul, vous n'aurez pas l'embarras du choix, mais à deux le problème est bien différent, puisque vous pourrez soit jouer à deux dans la même équipe, soit jouer l'un contre l'autre. Cette option est, bien évidemment, ma préférée mais je ne m'étalerai pas sur le sujet, car après tout, on se fout complètement de ce



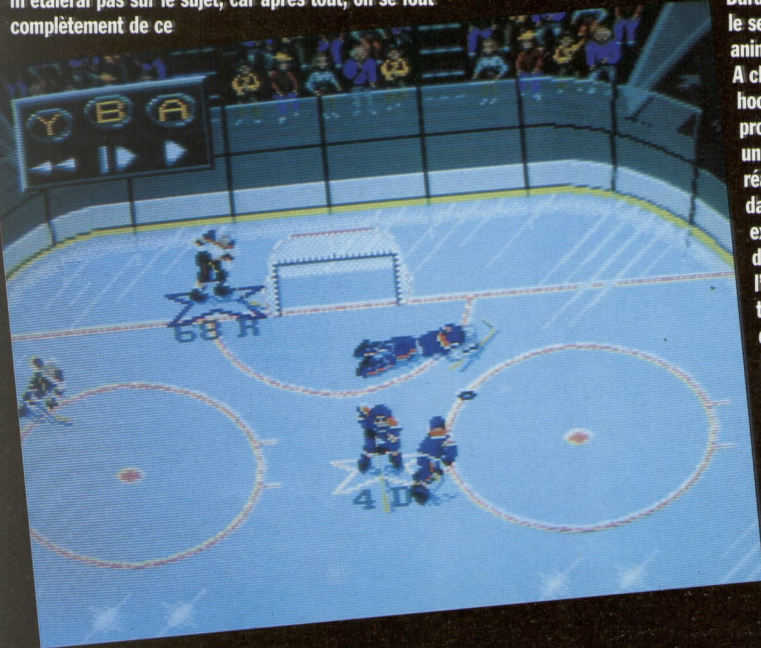
que je pense (NDAHL: Mais non JM, nous te lisons tous car tes opinions et tes états d'âme comptent beaucoup pour nous!). Toujours dans le même menu, vous pourrez également choisir votre équipe, déterminer la durée des matches ainsi que les fautes que sifflera l'arbitre. On le sait depuis longtemps, le hockey sur glace n'est pas un sport de fillette et les fautes seront nombreuses, parfois même, au cours d'un match, les joueurs pourront se frapper dessus en toute impunité et sous les yeux de l'arbitre qui ne bronchera pas!

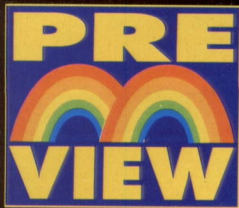
Lorsque vous choisirez votre équipe, vous devrez faire bien attention aux forces et aux faiblesses de chacune. En effet, toutes ne sont pas identiques et il est particulièrement difficile de bien choisir celle qui conviendra le mieux à votre style de jeu. Pour connaître les forces et les faiblesses de ses équipes, pas moins de dix paramètres seront là pour les départager: vitesse, passe, patinage, défense, attaque, vivacité, brutalité, etc...

Durant le jeu, les matches se déroulent dans le sens vertical, un scrolling multi-directionnel animant la patinoire.

A chaque coup de patin de l'un des hockeyeurs, on se rend bien compte que les programmeurs de NHLPA Hockey ont porté une attention toute particulière aux réalismes de leur production. Ainsi, l'inertie dans les changements de direction, par exemple, sera un modèle du genre. Bourré de petites options comme un ralenti sur l'action, la possibilité de mettre jusqu'à trois joueurs en taule pour brutalité est doublée d'une réalisation qui semble à la hauteur de la Super Nintendo, NHLPA Hockey est annoncé pour le mois de mars en Europe.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
DISPONIBILITE : MARS 93





ANOTHER WORLD



Il existe des jeux dont la réputation n'est plus à faire. Il existe des titres qui sont de véritables légendes vivantes et que rien ne pourra entâcher. Another World fait partie de ces quelques titres traînant ici et là dans le milieu des jeux vidéo et qui marquent leur époque.

Tout commence alors que vous êtes un jeune savant. Par une nuit d'orage, vous arrivez à la porte de votre laboratoire secret. A bord de votre Ferrari dernier modèle, vous bloquez les roues comme dans les meilleurs moments des films d'action américains. En claquant la porte de la voiture, vous vous dirigez vers l'intérieur de votre laboratoire. Comme le projet sur lequel vous travaillez est de la plus haute importance, il est particulièrement bien protégé; et avant de pénétrer en son sein, il faudra que vous passiez par un ascenseur protégé par code. Au cours de cette séquence, vous n'aurez rien à faire puisqu'il s'agit là seulement de l'introduction. Par la suite, on continue par une scène dans laquelle vous vous installez devant un

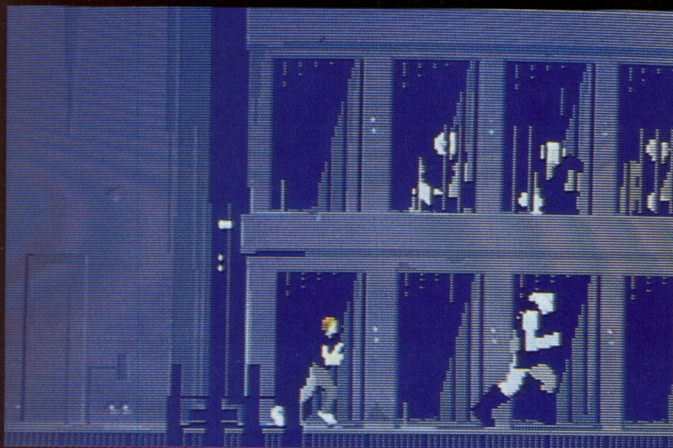
écran d'ordinateur futuriste où des formules physiques s'incrivent au fur et à mesure. Tout à coup, l'expérience tourne mal, les électrons qui se baladaient dans le cyclotrons de manière linéaire et stable, commencent à taper un mauvais délire et le laboratoire devient un véritable capharnaüm sans nom.

C'est là que tout débute, vous êtes transporté dans un univers parallèle complètement ésotérique qui vous conduira dans des régions encore inexplorées, où vous rencontrerez de nombreux monstres.

Dans son concept, dans sa programmation, Another World est un titre complètement inédit qui chamboule totalement l'image que l'on a des jeux vidéo sur console, et c'est en cela qu'Another World fait extrêmement fort. En effet, pour ceux qui ne connaîtraient pas ce titre d'origine française, il faut savoir qu'Another World est programmé suivant la méthode des polygones. C'est-à-dire que les graphismes, s'il sont assez pauvres, permettent des animations fantastiques. Les mouvements de chaque objet ou personnage de cette fresque sont ainsi parfaitement rendus, comme d'ailleurs tout l'aspect extérieur d'Another World car Virgin nous gâte également quant à son contenu, puisque l'aventure que vous allez vivre est éblouissante. En sortant d'une piscine, vous allez de suite vous faire agresser par des limaces vénéneuses; en avançant un peu plus loin, une sorte de lion préhistorique vous coursera, il faudra courir, sauter sur une liane; éviter de vous planter dans un ravin, courir encore et rencontrer un personnage étrange qui vous emprisonnera. Une fois capturé, vous vous retrouverez dans une cage suspendue. Vous devez la faire se balancer pour que le filin la retenant se casse. Enfin délivré, vous ramassez un pistolet laser qui vous servira tout

au long de cette aventure pour éliminer radicalement sur place n'importe quel adversaire. Toujours grâce à ce pistolet, vous pourrez également construire un écran qui vous protégera des tirs ennemis qui fusent un peu partout dans Another World. Complètement novateur dans son contenu, complètement sidérant dans son scénario, Another World est un jeu d'une nouvelle génération. Un titre qui, selon moi, devra faire partie de votre collection dès sa sortie.

EDITEUR : VIRGIN GAMES
DISPONIBILITE : 1^{er} TRIMESTRE 1993



MICROGAME

**LES MICROS
LES JOYSTICKS
LES SOURIS
LES FOURNITURES**

**ET AUSSI
LES JEUX
ATARI
AMIGA
AMSTRAD CPC
PC COMPATIBLES**

SEGA

MEGA-CD 2990 F jeu offert
MEGADRIVE + SONIC
+ 2 MANETTES **990 F**
MASTER SYSTEM 2
GAME GEAR + SONIC
+ ADAPTATEUR SECTEUR **1290 F**

LES JEUX:
SONIC - QUACKSHOT
KID CHAMELEON - TOKI - ROBODOD
ALISA DRAGON - EA HOCKEY
JOHN MADDEN II - CRUDE BUSTER
JORDAN VS BIRD - TERMINATOR
CHUCK ROCK - TAZMANIA - SPEEDBALL 2
DAVID ROBINSON
ARCH RIVALS (ARCADE BASKETBALL)
SUPER DUDGE BALL
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE
EUROPEAN CLUB SOCCER
BULLS VS LAKERS
SPLATTER HOUSE II - SHINING FORCE
GRAND SLAM
AGASSI TENNIS - OLYMPIC GOLD
MONACO G.P 2
WONDERBOYS 3 - ALIEN 3 - DRAGON FURY
DUNGEONS & DRAGONS - TWINKLE TALE
GREENDOG - BART SIMPSON
ATOMIC RUNNER
SUPER HIGHT IMPACT
TALMITS ADVENTURE

CD:
PRINCE OF PERSIA - FHB - DETONATOR
AFTER BURNER 3 - THUNDER FORCE
THUNDERSTORM FX
WONDER DOG

GG:
AERIAL ASSAULT - SPIDERMAN
WIMBLEDON - WONDERBOY 5

75, RUE DE LA ROQUETTE 75011 PARIS - TEL : 44 93 05 16
Ouvert tous les jours de 10H à 13H et de 14H à 20H sauf le dimanche

METRO VOLTAIRE OU BASTILLE

Autre point de vente

LME Centre Commercial C+
RN19 - 94380
BONNEUIL s/MARNE
TÉL : 43 77 41 13
7 jours / 7

SNK

Modèle 50/60 HHz
Guillemot

NEO-GEO 1990 F
+ Nam 1975 **2490 F**

LES JEUX:
FATAL FURY - MUTATION NATION
BLUE'S JOURNEY
BURNING FIGHT - SOCCER BRAWL
ALPHA MISSION II - FOOTBALL FRENZY
LAST RESORT - TOP PLAYER'S GOLF
NINJA COMMANDO - BASEBALL STAR II
TRASH RALLY - SENGOKU II
KING OF THE MONSTERS II
ANDRO DUNOS - WORLD HEROES
ART OF FIGHTING - JOY JOY KID
LEAGUE BOWLING
SUPER BASEBALL 2020
NAM 1975 - CYBER - IIP
VIEW OF POINT

GAME BOY 690 F

LES JEUX:
HUDSON HAWK
RETURN OF THE JOKER (BATMAN II)
KICK OFF - SUPER STREET BASKETBALL
RUBBLE SAVER II - GOEMON FIGHT
DOWN TOWN ATHLETICS
RANMA 1/2 - BARCELONA 92'
PRINCE OF PERSIA - ADVENTURE ISLAND
HOME ALONE - CROCODILE TAILS
ADAMS FAMILY - BART SIMPSONS
MEGAMAN 2 - MONOPLY
NINJA BOY - MARIO LAND 2
WWF 2 - TINY TOONS

NINTENDO

SUPER FAMICOM
1 jeu au choix + 2 manettes
1 alimentation + 1 péritel

(GARANTIE 1 AN) 1990 F Sauf CF2 2250 TTC

LES JEUX:
SOUL BLADER - ZELDA III
RUSHING BEAT - FINAL FIGHT II (GUY)
CONTRA SPIRIT - BATTLE BLAZE
F1 EXHAUST HEAT - TOP RACER
SUPER FORMATION SOCCER
SUPER CUP SOCCER - AMAZING TENNIS
MAGIC SWORD - DYNOWARS (DINOSAURS)
BART NIGHTMARE (SIMPSONS)
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST
ULTIMATE FOOTBALL - SUPER LEAGUE BOWLING
HOOK - METAL JACK - GOLDEN FIGHTER
KING OF THE MONSTERS - SYLVATION - BLAZÉON
SUPER ALESTE - PARODIUS - PRINCE OF PERSIA
STREET FIGHTER II - TORTUES NINJA IV - BATTLETOADS
ROBOCOP 3 - DEFENSE FORCE
SUPER MARIO KART - DRAGON QUEST 5
AXELAY - OLIVER & TOM - SUPER PANG
JAMES BOND JUNIOR - DRAGONS' LAIR
SUPER DOUBLE DRAGON - PHALANX
DEATH VALLEY RALLY (BIP BIP)
THE MAGICAL QUEST (MICKEY MOUSE CAPCOM)

LES MANETTES

SUPER JOYCARD - JB KING
CAPCOM SF2 - UNIVERSAL ADAPTATOR
SUPER GAME KEY - ACTION REPLAY

**OPERATION CONSOLES
SUPER NES
AMERICAINES
990F TTC***

+1 manette 1 alimentation
1 cable péritel
* Dans la limite
des stocks disponibles

NOUVEAU MAGASIN A VELIZY VILLACOUBLAY

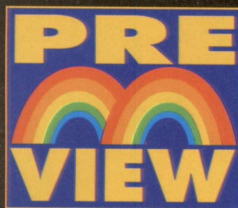
CENTRE COMMERCIAL USINE CENTER
Route André Citroën 78140 VELIZY
RER VELIZY ligne : C7
Tél : 39 46 05 04

OUVERT du mercredi au vendredi de 11H à 20H
le samedi et le dimanche de 10H à 20H
fermé le lundi et le mardi



VENTE PAR CORRESPONDANCE Contactez nous au **44 93 05 16**
CARTES DE FIDELITE, après 10 achats 10% pendant 6 mois

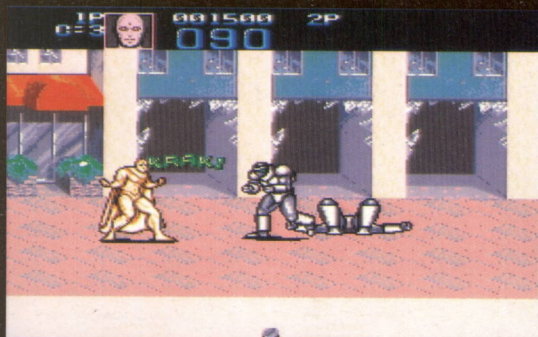
MICROGAME



CAPTAIN AMERICA



DES SUPER
HEROS
COMME
S'IL EN
PLEUVAIT!



Héros des Marvel Comics, Captain America est actuellement en cours de finalisation sur Megadrive. Doté de super pouvoirs, vous voilà prêt pour affronter n'importe quel sbire de l'enfer qui pourrait venir vous chatouiller les doigts de pieds. Et heureusement, car dans Captain America il vaut mieux être paré à toute éventualité. Si vous connaissez les Teenage Mutant Ninja Turtles sur Super Famicom, ou même Streets Of Rage sur Megadrive, vous aurez une idée approximative de ce que peut être cette réalisation. Voilà, c'est simple, Captain America n'est pas un jeu pour les tendres. Ici, il faut bastonner sec, broyer les os, saccaquer la gueule de vos adversaires, martyriser et dilapider les ennemis, bref il ne faut pas chômer.

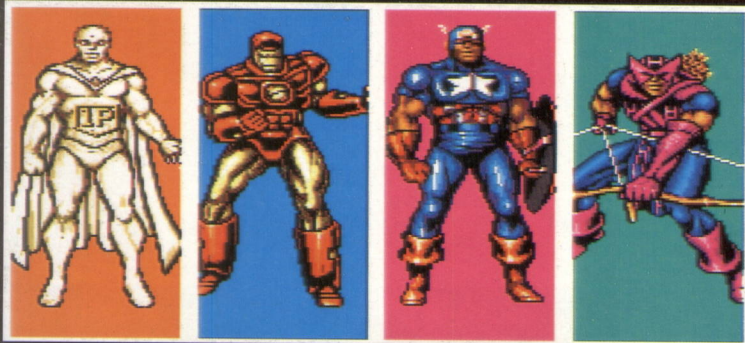
Dès le départ, avant que le jeu ne commence, vous aurez le choix de participer aux échauffourées avec quatre super héros, tous inspirés de la célèbre bande dessinée américaine. Comme d'habitude lorsqu'on nous donne ce genre de choix, chacun de ces super héros possède des aptitudes et des capacités personnelles. C'est ainsi qu'en fonction de votre jeu et de votre style de combat, vous pourrez choisir celui qui est le mieux à même de répondre à vos exigences de lutte.

Tout commence alors que vous êtes dans une ville, alors que vous marchez tranquille, pénard, alors que vous étiez vraiment dans un univers de joie et que vous rêviez à des trucs d'enfer qui vous donnaient le sourire, voilà qu'une bande de fouille merde vous saute dessus en vous provoquant. Quelle erreur! Ils ne savent pas encore à qui il ont à faire. Très vite, vous entrez dans le bain et dans l'action.

Remarquez pour comprendre ce qui se passe à l'écran, Polytechnique ne sert pas à grand-chose. En jouant du joystick, vous découvrez des coups fabuleux, des coups de poings, des coups de pieds, de genoux, de tête. Comme Captain America est inspiré par une bande dessinée et comme l'esprit de cette dernière a tenu à être respecté par les programmeurs, à chacun des coups porté une petite bulle apparaîtra à l'écran avec des onomatopées comme boum, slash, vlan, clak et que sais-je encore.

Si, dans la grande majorité, Captain America se déroule suivant un scrolling horizontal, vous pouvez également vous déplacer en profondeur. Comme il faudra, de toute façon, balayer chacun des adversaires à l'écran avant de pouvoir continuer l'aventure, rien ne sert d'essayer de vous enfuir, il faut combattre. Cela tombe fort à propos, puisque combattre est l'une de vos devises favorites.

Tout comme Streets Of Rage, Captain America peut également se jouer à deux simultanément, c'est alors un véritable plaisir que de s'entraîner (entre Super Héros, c'est un peu normal) et de





foutre une raclée à tous ces larbins qui ne savent vraiment pas à qui ils ont à faire. Les pauvres. A deux également, vous pourrez aussi, grâce au premier menu, participer à un combat dans lequel vous devrez bourrer la gueule à votre copain. Particulièrement agréable, cette option dans laquelle il n'y a plus que deux adversaires qui se font face (à la Street Fighter II) permet à Captain America de changer un peu des sempiternels Beat'Em Ups sans consistance que l'on connaît. A l'heure actuelle, aucune date de commercialisation n'a été annoncée, mais il est à parier que ce titre ne devrait plus trop tarder à voir le jour sur nos écrans. Et l'on en sera très content.

EDITEUR DATA EAST



CAPTAIN AMERICA

REAL NAME : STEVE ROGERS
 HEALTH : 140
 HEIGHT : 6' 2"
 WEIGHT : 240
 JOB : ILLUSTRATOR



IRONMAN

REAL NAME : TONY STARK
 HEALTH : 155
 HEIGHT : 6' 4"
 WEIGHT : 425
 JOB : INVENTOR



HAWKEYE

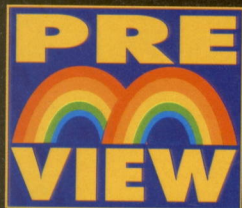
REAL NAME : CLINT BARTON
 HEALTH : 70
 HEIGHT : 6' 3"
 WEIGHT : 230
 JOB : SECURITY GUARD



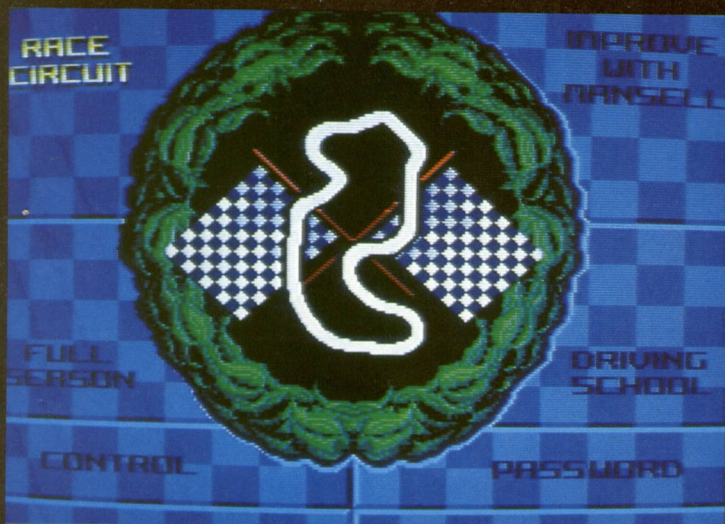
VISION

REAL NAME : -
 HEALTH : 140
 HEIGHT : 6' 3"
 WEIGHT : 300
 JOB : ADVENTURER





NIGEL



“G” dans la tête, avoir vaincu tous vos concurrents et avoir évité bon nombre de chicanes et de panneaux sur le bord de la piste, il sera difficile de garder les pieds sur terre. Mais vous y arriverez.

Dans Nigel Mansell, vous êtes donc le champion du monde en titre, et ce titre, tout le monde voudra vous le ravir. Pour le garder, rien ne sera facile et ce n'est qu'après des dizaines et des dizaines d'heures de jeu que vous pourrez parfaitement maîtriser la situation. Bien assis sur votre siège, les bras tendus sur le volant, vous voilà paré pour vous lancer, cette année encore, dans la folie furieuse des courses les plus spectaculaires du monde. A l'écran, la vision de la piste est faite de telle façon que vous vous croyez dans le cock-pit, sauf que vous êtes un peu plus haut que dans la réalité. Comme je suis un pro de la Formule Un, je peux vous

assurer que si cette vision de la voiture n'est pas d'un réalisme extraordinaire, elle a le mérite d'être l'une des meilleures que nous connaissions.

Avant que les événements ne se précipitent et que vous ne participiez à votre première course, vous devrez, bien sûr, essayer de vous qualifier. Il y a douze places, si votre temps n'est pas

Qu'il est bon de se sentir dans la peau d'un champion du monde, qu'il est grand de conduire une Williams Renault, qu'il est bon, enfin, de conduire à plus de trois kilomètres/heure sur tous les plus grands circuits du

monde. Vous en avez de la chance vous, vous le savez? Vous avez de la chance car Nigel Mansell est une course de formule qui se déroule sur tous les vrais circuits du championnat du monde. Vous voyagerez donc à travers le globe pour concourir dans tous les pays et devant des foules, chaque fois plus nombreuses. C'est que la Formule Un commence à connaître un petit succès non négligeable; certes, rien n'est bien facile, car sur les pistes vous n'êtes pas seul et pour réussir et arracher la première place du podium, il faut être le premier à franchir la ligne. Dans la ligne droite, quel plaisir de voir le drapeau à damier s'abaisser sur votre véhicule, quel soulagement immense que de pouvoir clamer haut et fort que vous êtes le vainqueur. Après avoir reçu des tonnes de



MANSELL



suffisamment bon, vous serez dernier, c'est-à-dire douzième, mais serez tout de même qualifié pour la course finale. Pour parfaire votre condition et pour que la course se déroule le mieux possible, vous aurez le choix entre plusieurs types d'ailerons, de pneus, et de boîtes de vitesses (automatique ou à six vitesses). Si vous désirez aller au maximum des capacités de la voiture, je ne saurais trop vous conseiller la boîte manuelle qui vous permettra de gratter encore quelques kilomètre/heure de plus, en pleine ligne droite. Si, dans la version que nous avons eue entre les mains, Nigel Mansell ne pouvait se jouer que sur le grand prix de France, il nous donnait tout de même une parfaite idée de ce que sera le jeu en version définitive et, accrochez-vous bien, il sera de toute évidence hallucinant, démoniaque, extraordinaire. Ne jugeons pas trop vite, c'est vrai. Mais durant la course, on ne peut qu'être scié devant un brio aussi flagrant.

Avec Nigel Mansell, on tient une très bonne course de formules. S'il existe deux modes de jeu, un mode arcade et un mode simulation, je dois avouer que, pour l'instant, la différence ne m'a pas éclaté au visage comme l'apparition de la sainte mère, l'année dernière, alors que j'étais en pèlerinage à ST Gracien sur Mer. Mais bon, l'Éprom que nous avons eue entre les mains était bien loin d'être définitive. Si, graphiquement et en rapidité, Nigel Mansell devrait assurer comme une bête, il y a de très grandes chances qu'il assure également au niveau des bruitages. Digitalisés à partir d'un véritable son de moteur Renault, il est très probable que ces derniers soient on ne peut plus proches de la réalité. Beau et brillant, Nigel Mansell s'ouvrira à notre portemonnaie dans le courant du mois de mars; d'ici là, j'espère que vous pourrez résister!



EDITEUR : GREMLIN
DISPONIBILITE : MARS



ARCADE DES

L'ARCADE À DOMICILE

Vous vous rappelez certainement que le mois dernier nous avions évoqué, dans l'introduction, la naissance d'une nouvelle borne d'arcade à domicile avec un prix plus qu'attrayant. J'ai l'insigne honneur de vous présenter toutes les informations sur cette nouvelle machine.

Il était une fois deux amis, Alex et Alain qui, fous de jeux

Saint Draume: Salut à toi, Alex! Et merci de m'accorder cet entretien.

Alex: Salut à toi et à tous les lecteurs.

Saint Draume: La machine dont tu m'avais parlé le mois dernier semble prête. Quand sera-t-elle disponible?

Alex: Elle l'est au moment où ces lignes paraissent et à un prix qui se situe entre 1500 et 1800 Francs.

Saint Draume: Avec ou sans jeu?

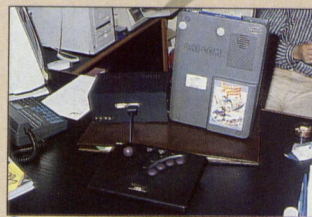
Alex: Normalement sans, mais parce que c'est toi, il sera fourni un jeu avec la borne durant le premier mois.

Saint Draume: Quelles sont les capacités de ton monstre?

Alex: La borne que nous proposons se présente actuellement sous la forme d'une boîte rectangulaire noire. En la branchant sur n'importe quelle télévision ou moniteur (50 ou 60 Hertz donc), il est possible de jouer chez soi à tous les jeux d'arcades, que ce soit un Invader en noir et blanc ou un jeu 32 bits et tout plein de couleurs comme Golden Axe II.

Saint Draume: Le R-360?

d'arcades, concurrent, il y a de cela un an, une machine acceptant toutes les cartes aux normes Jamma sur leur téléviseur. Après s'être défoncé comme des malades, avoir détruit quelques joystick et TV, ils commercialisent leur monstre pour notre plus grand plaisir et celui de tous les accros des jeux d'arcades.



Sur ce cliché, vous pouvez voir l'état du bureau d'Alex; pour tout vous dire, on avait un peu rangé avant, pour vous faire bonne impression. Mais cela importe peu face à cette fameuse mini borne d'arcade (forme noire et rectangulaire, à gauche) accompagnée de la carte "Warriors of fate" de Capcom (le "truc" gris, à droite, que nous testerons d'ailleurs le mois prochain) avec en prime, au premier plan, une manette Neo-Geo, mais ça tout le monde connaît.

le son à partir de la borne elle-même. Bien évidemment, la borne peut être raccordée à une chaîne hi-fi.

Le correcteur de couleur intégré à la console permet l'adaptation des vieux jeux aux téléviseurs ou des vieux téléviseurs aux jeux. Bref, pour adapter tout avec tout...

Le plus intéressant pour les bidouilleurs malades et les joueurs passionnés, est le bouton qui accède au mode test de la carte. Même certaines bornes d'arcades traditionnelles ne bénéficient pas d'un tel atout! Avec l'option test, il est alors possible de reconfigurer totalement le jeu et, même si le mode test varie en fonction de chaque jeu, on y discerne quelques options qui reviennent

habituellement: délimitation du nombre de vie, gestion des contacts entre les sprites, écoute des morceaux de musiques, édition des sprites (couleurs, dessins,...).

Saint Draume: Pas mal, pas mal, même plus qu'intéressant en fait. C'est franchement dément, d'accord, mais quelque chose me chagrine. Est-ce que des extensions seront proposées, parce que l'Arcade à domicile c'est Saint Draumesque mais ce qu'il faudrait, c'est des joys particuliers.



Moonwalker

Alex: Presque! La seule limitation est, en fait, le joystick. Il est possible d'avoir un Out Run mais il faut évidemment le volant, le joy marchant avec un système de tout ou rien, ce qui fait que l'on ne peut ni accélérer, ni tourner de manière progressive. C'est assez ennuyeux, surtout en plein virage à 300 Km/H.

Saint Draume: Quelles sont les sorties de ta borne?

Alex: Actuellement, la borne accepte les joysticks MegaDrive et Néo-Geo. Il y a d'ailleurs deux broches joystick; cependant, pour les jeux jouables à quatre, nous fournissons, lors de leur achat, les doubleurs nécessaires. Les joy ayant des cordons, contrairement à ceux des bornes, il est possible de s'enervier tout seul de son côté sans gêner l'autre, ce qui est franchement plus pratique.

Il y a un bouton pour rajouter des crédits. Son utilisation concerne alors les deux joueurs. En effet, si l'on met des crédits par l'intermédiaire du bouton Start d'un joystick, seul, le joueur qui le fait, en bénéficie.

Il y a aussi une sortie casque stéréo pour s'amuser le soir sans déranger les voisins. Très pratique pour les insomniaques. De plus, il est possible de régler



Snow Bros

Alex: C'est prévu. Ainsi, il sera possible de piloter toutes les simulations de voitures puisque plus tard, nous sortirons un volant, et qu'il en sera probablement de même pour les avions et autres fer à repasser avec un véritable manche à balai. Le fonctionnement de ces 'pads' sera alors analogique, c'est-à-dire progressif.

Saint Draume: Et c'est pour quand ces superbes accessoires?

Alex: Premier semestre 1993. De plus, une borne de luxe est prévue, avec un emplacement incorporé pour les cartes. Une télécommande infrarouge permettra de jouer à distance. Le prix de cette borne ne devrait pas excéder 3500 Frs, elle devrait être disponible mi-décembre. Pour ceux qui auront la borne classique, le cache de rangement-protection sera disponible pour un prix ne dépassant pas les mille francs.

Saint Draume: Il y a actuellement entre 500 et 600 jeux disponibles aux normes Jamma (Japan Amusement Machine & Manufacturer's Association). Combien peut-on espérer de nouveautés par mois ?

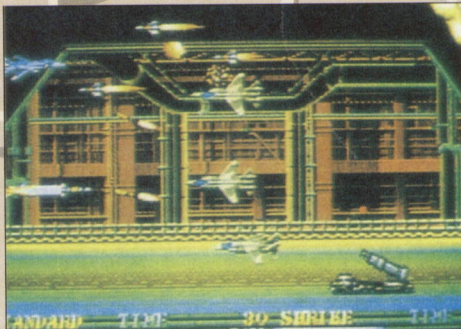
Alex: Cinq au minimum.

Saint Draume: Tous les types de jeux marchent, mais sont-ils réellement tous exploitables. Je veux dire que nombre de Shoot'em Up ont un défilement vertical, la machine transforme-t-elle le message ou faut-il tourner son téléviseur?

Magic Sword



Combat Tribes



Carrier Airwing

Alex: Hum, hum... ben, il faut tourner le téléviseur afin de le mettre à la perpendiculaire. Même si cela n'est pas vraiment esthétique, c'est la seule possibilité. Techniquement parlant, la prouesse était réalisable. Économiquement parlant, elle était désastreuse pour les portefeuilles et comme nous voulions toucher un maximum de passionnés...



Shadow Dancer

Saint Draume: Pas mal de classiques sont disponibles pour 500 Frs, hors taxe ce coût-ci (le jeu de mot est voulu), Golden Axe, Altered Beasts, Double Dragon, Klax, pas mal d'autres aussi sont aux alentours de 900 Frs, Shadow Dancer, Rampart, Pang, Moonwalker et j'en passe, mais les musts des musts restent réservés à une élite et avoisinent les 3500 Frs, voire les 6000 ou 7000 (SF II' 3500, les derniers jeux qu'ont les salles comme Golden Axe II 5000 à 7000 Frs...). A part gagner au loto toutes les semaines, que proposes-tu?

Alex: Un système de location particulièrement efficace puisque les vieux jeux seront disponibles pour un prix avoisinant 100 Frs la journée. Les dernières nouveautés ne sont pas exclusivement réservées à une élite, puisque la location sera de 200 Frs pour la journée ou de 500 Frs pour le Week-end, ceci dans la limite des stocks disponibles, sachant qu'il y a beaucoup de demande pour tout ce qui touche les classiques et que les dernières nouveautés ne sont disponibles qu'en quantité limitée.

Saint Draume: Parfait et pratique surtout. Un système de reprise d'occasion des cartes vendues est-il, sinon envisagé, du moins envisageable?

Alex: Il est actuellement en étude, mais n'étant pas encore totalement terminé, je ne peux t'en dire plus à l'heure qu'il est.

Saint Draume: Pour terminer et avant de te saluer, je me permets de te poser une question vitale pour tous les fêlés du Saint Draume et les Arcademen talentueux. Une question sans laquelle cette interview ne mériterait pas son nom... quelle est la couleur de tes chaussettes?

Alex: Cela dépend de la circulation, je roule en moto.....

Les jeux

Comme vous avez pu le voir dans la première partie de ce dossier, mon ami Saint Draume a interrogé longuement Alex et Alain de WDK qui sont les auteurs de cette mini borne d'arcade qu'ils avaient réalisé depuis longtemps pour le fun. Mais ceci n'est pas le seul aspect de la chose car il faut absolument prendre en compte les jeux, ou plutôt les cartes qui seront disponibles. Bien évidemment, tous les jeux aux normes JAMMA sont compatibles.

Mais attention, il ne faut pas croire que tous les jeux sont des merveilles parce que c'est de l'arcade; il y a malheureusement des nullités; mais rassurez-vous, nous serons là chaque mois pour éclaircir la situation. Pour commencer, doucement mais sûrement, voici quelques exemples de cartes qui seront dispos assez rapidement:

- "Carrier Airwing" de Capcom (1000 Frs HT)
- "Combat Tribes" de Technos (900 Frs HT)
- "Magic Sword" de Capcom (900 Frs HT)
- "Moonwalker" de Sega (900 Frs HT)
- "Pit Fighter" de Atari (900 Frs HT)
- "Rampart" de Atari (900 Frs HT)
- "Shadow Dancer" de Sega (900 Frs HT)
- "Snow Bros" de Toaplan (500 Frs HT)
- "Toki" de Tad Corporation (500 Frs HT)
- "Willow" de Capcom (500 Frs HT)

J'espère que ce petit aperçu vous aura mis l'eau à la bouche et que vous saurez attendre le mois prochain pour des tests complets sur ces anciennes cartes que l'on avait, à tort, oubliées.

Remerciements pour l'interview :

Pour la réalisation de ce dossier, nous tenons à remercier toute l'équipe de WDK qui nous a aimablement accueillis et laissé disposer de leur temps très précieux pour nous permettre de vous faire découvrir leur toute dernière machine. D'ailleurs si vous êtes intéressés par cette petite merveille ou des cartes, voici les coordonnées de WDK: WDKs.a.

93, Avenue Jean Jaurès
93300 Aubervilliers
Tél: (1) 48 33 48 05
(Demander le Département des cartes logiques)
Fax: (1) 48 33 40 01

Saint Draume & Le Géant Vert.

Oyez, Oyez lecteurs de Joypad! Nous, Saint Draume et Le géant Vert, vous annonçons que le monde fabuleux de l'arcade est ébranlé, ce mois-ci, par trois bouleversements sensas et inédits. Tout d'abord, comme vous avez pu le remarquer, Gobblin, en proie à de profonds problèmes psychologiques, change d'identité mais conserve toujours sa belle peau verdâtre. Désormais, Gobblin n'est plus, vive le Géant Vert !... Plus sérieusement, un concurrent sérieux de SF II[®] s'affirme dans les salles: Mortal Kombat. La riposte de Capcom ne saurait tarder... mais ce n'est pas tout, le Père Noël est venu me voir, en avance, et sa hôte est toute pleine de bornes d'arcades à domicile. Voir le dossier en fin de rubrique. Bonne lecture et amusez-vous bien...

Saint Draume & le Géant Vert.

PUYO PUYO

(SEGA)

Sous ce titre à faire hurler de rire un gamin de trois ans et demi, se cache, en fait, un jeu d'une subtilité insoupçonnable et insoupçonnée. Puyo-Puyo est le jeu typiquement franchement bête, franchement simpliste et banal, qui fait des ravages et rend tous les joueurs accros. Bref, c'est le style de jeu que j'adore. le principe? Tout ce qu'il y a de plus simple, faire disparaître des bidules (que l'on appellera Puyo-Puyo pour le besoin de la cause) qui tombent en haut de l'écran, en les emmassant d'une manière spéciale. Un remake de Tetris? Bien plus que cela. A mon avis, ce jeu prend la relève de Tetris en l'envoyant directement à la retraite...

Les Puyo-Puyo qui descendent sont toujours collés deux par deux. Il est possible de les tourner dans tous les sens et de les positionner dans l'écran de jeu, où vous le souhaitez (pourvu que vous en ayez le temps!) Le problème, c'est qu'ils ne sont pas toujours de la même couleur... Pour pouvoir éliminer des Puyo-Puyo, une seule possibilité, simpliste, bêta comme chou: en mettre au moins quatre de la même couleur les uns à côté des autres. En effet, les Puyo-Puyo de même couleur se collent les uns aux autres. Voilà, grosso-modo, le principe de base de ce jeu démoniaque et marrant au possible.

Le problème principal réside dans le fait que vous n'êtes pas le seul à jouer mais que vous combattez un adversaire. En effet, au début de chaque niveau, vous voyez le héros que vous incarnez, -si vous avez préféré jouer contre l'ordinateur, ce dernier est, à coup sûr, moins susceptible qu'un adversaire humain-, envoyant les rituels insultes avant le combat à son ennemi informatique. 'Quel être étrange' dites-vous, 'Est-ce un animal doué de raison?' s'exclame le batracien issu de la préhistoire que vous allez combattre, c'est amusant, c'est exactement la question que je me posais! répliquez-vous... Puis s'ensuit le combat dans une partie acharnée de Puyo-Puyo. Hé oui, les types changent, finis les pistos laser, forces bicolors, arc-en-ciel, Biomen, et autres sombres créatures...place au combat intellectuel!!! Ah, si seulement à la place des guerres, il y avait des combats de Puyo-Puyo... Le but est d'éliminer un maximum de Puyo-Puyo, collés, puisque cela envoie des cailloux dans le terrain de jeu de l'adversaire. Cailloux, qui non seulement sont heureux d'empêcher le bon positionnement des Puyo-Puyo, mais s'avèrent être destructibles uniquement lorsque des Puyo-Puyo placés autour d'eux disparaissent!

Et c'est là que le jeu devient franchement subtil et dément. Soit l'on choisit, en effet, un jeu de bourrin ou l'on essaye tant bien que mal d'éliminer les Puyo-Puyo quatre par quatre, en faisant avec les caillasses que vous envoie votre adversaire, soit l'on fait un maximum de combinaisons en plaçant les Puyo-Puyo de façon que lorsque l'on commence le ménage, on n'en enlève un tren-

taine d'un coup, ce qui a pour but de remplir l'espace de jeu adverse et donc de le faire perdre. Plein de mimiques (le vilain en plein milieu de l'écran...), de musiques typiquement nipponnes et franchement enfantines, tels sont les éléments principaux de ce qui remplace désormais Tetris. Et si un jour il sort sur console, ce que j'espère vivement, je garantis un tabac du niveau de Bomber Man!!!

MORTAL KOMBAT

Street Fighter II n'est plus! C'est en effet, le gros titre de cette rubrique à défaut de faire la une de toutes les presses événementielles. Votre dévoué serviteur, c'est-à-dire moi, est parti sur les lieux afin de voir ce qu'il en était. Et voici le compte rendu de ce reportage aux frontières de la nouveauté, des combats interdits et du gore!

De la nouveauté, tout d'abord, puisque ce n'est pas tous les mois qu'un nouveau jeu peut prétendre avoir les capacités de lutter contre le maître. (Cf 'Blandia' le mois dernier...). Tout d'abord, sachez que c'est Midway qui a créé ce jeu. C'est-à-dire le concepteur du jeu de tir T2. Comme vous vous en souvenez certainement, ce jeu se caractérisait par de bons graphes digitalisés et une ambiance sonore du tonnerre.

Là aussi, l'ambiance est démente, et surpasse de loin celle de SF II! Tous les personnages sont digitalisés à la manière de Pit Fighter, à ceci près que ce jeu est aussi bien réussi que l'autre jeu était loupe. L'ambiance sonore n'y est pas pour rien puisque tous les sons sont digitalisés et ponctuent chaque coup porté, chaque giclée de sang et autres détails dont je suis friand. De la nouveauté, encore, dans les boutons et le nombre de coups. Cette cartouche, tout comme SF II, nécessite une console bien précise puisqu'il y a cinq boutons. Un pour les coups de pied hauts. Un pour les coups de pied bas. Un pour les coups de poing hauts. Un pour les coups de poing bas et le dernier pour se protéger. Bien évidemment, les coups sont différents en fonction de la position du pad. Bien évidemment aussi, il y a deux, trois super-coups par personnage que j'évoquerai plutôt dans la partie gore. Nouveauté, encore et toujours, la possibilité d'achever son adversaire, en d'autres termes moins pudiques, le massacrer, le finir en le tuant le plus sadiquement possible, ceci avec les supers-coups justement! Nouveauté, encore encore et encore toujours, avec, à la manière de Pit Fighter, des combats à deux (les vilains) contre un (vous, en l'occurrence) lorsque vous avez fini les huit combattants.

Des combats interdits puisque huit adversaires se battent exactement de la même manière que dans SF II, c'est-à-dire en une série de plusieurs rounds dans des décors différents. Tous les dessins de décors sont franchement déments et bien adaptés au jeu et renforcé encore plus l'ambiance ainsi que le niveau de violence rarement vu dans un jeu jusqu'à nos jours. Chacun des huit personnages décide de fai-



re ses preuves, à la manière de Van Damme dans Blood Sport, en exportant de la façon la plus percutante possible ses techniques de combats. Du gore et de la violence du niveau d'Orange Mécanique et d'Akira réunis. Evidemment, de superbes giclées de sang ponctuent le massacre, mais cela n'est pas franchement nouveau, bien qu'avant, c'étaient plutôt des sprites qui pissaient le sang et non des personnages humains digitalisés. Là où l'on atteint des summums dans la violence (bien plus loin que Blanka de SF II qui bouffe le crâne de ses adversaires) c'est lorsqu'il s'agit de finir ses adversaires. Ainsi, je ne citerai que deux exemples afin de vous laisser sur votre faim et d'aller me coucher parce que j'écris mon article à trois heures du mat et que demain j'ai fait un peu trop tôt à mon goût.

Tout d'abord, lorsque votre adversaire vacille, il est possible de lui lancer un super direct qui traverse sa peau, toute la chair, avant de ressortir victorieux, le coeur tout chaud de ce qui est désormais un cadavre. Pour varier, lorsque vous vous battez sur une passerelle, un des décors, en envoyant un fouetté sauté à la hauteur de la tête, vous balancez votre adversaire sur des pieux deux mètres plus bas. Il va ainsi s'empaler tout en pissant le sang à côté de têtes qui ont certainement dû sourire avant de se trouver là.... et j'en passe.

Bref, Bâ oui, il faut bien conclure, ce jeu me semble meilleur que SF II, reste à savoir s'il bénéficiera du support médiatique de ce dernier et s'il est adaptable sur console... En attendant, SF II reste un réel plaisir. Tiens, je vous laisse, avant d'aller rejoindre mes peluches je vais m'en faire une partie.....

Et comme je suis bon, je vous donne en avant-première les super-coups pour achever les adversaires à la fin des combats:

Scorpion : High punch + Block + Low Punch en même temps.

& Osciller Milieu-Haut droite.

Il brûle le vilain.

Cage : High Punch + Block & Osciller milieu-droite. Il arrache la tête à coups de poings.

Kano : Block + Low Punch & Osciller Bas Diag Gauche-Bas Diag Droite. Il arrache le coeur. Mon coup favori.

Sub-Zero: High Punch + Block & Osciller Milieu- Bas Diag Droite. Il arrache la tête

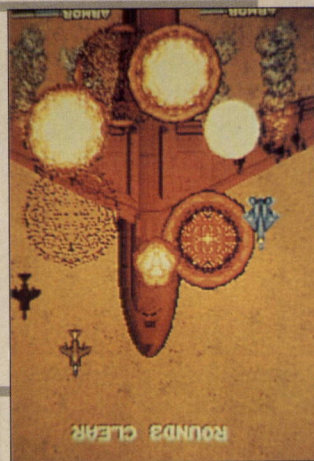


Lu-Keng: Tourner la manette dans le sens des aiguilles d'une montre. Il fait un coup de pied multiple tout en criant comme un malade.

FIGHTER & ATTACKER (NAMCO)

Cela faisait bien longtemps que nous n'avions pas eu la chance de tester un Shoot Them Up car, si je me souviens bien, cela date du premier numéro que nous avions fait, c'est-à-dire le n°8 (Mai 92). Je dois vous avouer que ce jeu m'a beaucoup intrigué car il met en scène des avions de chasse ou des bombardiers actuels; d'ailleurs, il y a même des prototypes qui n'existent, à l'heure actuelle, que sous forme de maquettes. De plus, pour une fois, les programmeurs ne nous ont pas pondu un scénario complètement absurde et inimaginable.

En effet, vous êtes en 199X (c'est vous qui remplacez le X par ce que vous voulez, cela dépendra de votre état d'humeur!) Vous attendez calmement à votre base le lever du soleil, tout en sachant que ce sera peut-être



le dernier que vous verrez si l'agresseur ignore l'ultimatum de paix. Car en tant que pilote, vous serez parmi les premiers à affronter l'ennemi au front. Vous avez le choix entre environ 16 différents types d'avion, possédant des caractéristiques diverses au niveau des tirs, de la vitesse de déplacement et du type de bombe. Les tirs et les bombes sont, bien heureusement, infinis, ce qui est très agréable car vous n'avez pas à vous soucier de ce qu'il vous reste comme armement. Votre tir pourra varier entre un automatic, 6-way, 5-way et laser.

Ce qui est sympa avec cette carte, c'est que vous pouvez essayer les différents appareils avant de rentrer véritablement dans la partie. Vous pourrez aussi récupérer des bonus de points lorsque vous sauvez des soldats ennemis qui agiteront leur drapeaux blancs. Vous trouverez ces types dans les tanks, ou en parachute, après que vous ayez bousillé leur zing.

L'action, omniprésente, se déroule sur 8 longs niveaux possédant chacun des cibles ou objectifs différents. Ceci vous donne donc un raisonnable Shoot Them Up qui, je l'espère, vous enchante.

DIET GO GO !!!

Les temps sont graves! Vous savez qu'il est interdit de fumer drogues douces ou dures dans les lieux publics parce que cela "nuît gravement à la santé". Vous n'êtes pas sans savoir aussi que tout ce qui touche à la nourriture est réglementé par la pub et les bouquins diététiques féminins et que tout aliment est désormais immangeable s'il n'est pas allégé, light ou les deux. Ce jeu s'inscrit donc dans la lignée des moralistes qui nous empêchent de vivre comme le faisaient nos ancêtres moyenâgeux.



Ce jeu met en scène un ou deux héros qui se battent contre les friandises, les gâteaux et tous les plats plus ou moins sucrés. Si j'ai bien compris le scénario, un vilain professeur fou (encore un qui a tous les défauts!) inonde la terre de sucreries et autres armes mortelles. Vous, grand et noble héros que vous êtes, partez à sa recherche en détruisant à travers tout plein de niveaux, les gâteaux, glaces et autres... et croyez moi, ce n'est pas du gâteau sans vouloir faire un mauvais jeu de mots! Du



moins sans vouloir en faire de trop...

Le principe est simple et n'innove en rien. En fait, il repompe ce qui a déjà été fait cent fois, voire mille fois. Déjà, quand j'étais tout jeune, il y avait Bobble Bubble. En grandissant un peu, j'ai découvert des clones innombrables de ce jeu. C'est pourquoi, je vais être d'une objectivité sans borne. Les adversaires sont tout trognons, tout plein de couleurs

et de sucres. Vous combattez, en fait, une armée de bonbons et gâteaux. Un adversaire qui m'a bien amusé, c'est le pantin de fin de niveau qui se promène sur tout l'écran avec une mine franchement diabolique. Mais la manière dont s'y prend le héros pour le tuer est toujours la même: quelques super-coups et l'ennemi grossit, grossit, grossit pour devenir une boule qui rebondit sur tout l'écran et détruit tout ce qu'elle rencontre. Si vous la shootez, et ben elle meurt et ne fait pas de dégâts franchement grandioses. Les coloris sont bons, et heureusement, parce qu'à part ça et les sons, il n'y a pas grand-chose de franchement dément.

Voilà un jeu qui aurait fait fureur il y a quelques années mais qui, de nos jours, ne ravit que les adeptes des jeux de plateaux et les shooters qui se contentent de prendre ce qu'ils ont sous la main.

HEATED BARREL (TAD CORPORATION)

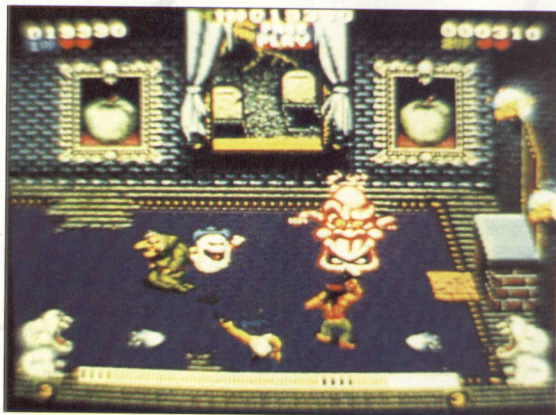


Tout d'abord, lorsque vous vous approchez de ce jeu, vous sentez remonter en vous tous les ingrédients du Western avec les Cowboys, les Indiens et les Mexicains avec leurs beaux sombreros, olé !

Ce jeu vous propose, tout au moins il prévoit, la possibilité de jouer à quatre en même temps, mais comme nous sommes en France, il sera très rare de trouver un meuble qui vous fournisse ce privilège. Vous avez le choix parmi 4 personnages: un indien lanceur de couteaux, un cowboy avec son six coups, un mexicain avec sa carabine, et enfin un excentrique lanceur de boomerangs (c'est sûrement un australien!)

Durant le jeu, vous aurez la possibilité de doubler l'efficacité de votre arme avec des bonus. Vous aurez le plaisir de voir que l'ennemi se cache absolument partout dans le décor. L'action se déroule sous la forme d'un scrolling horizontal qui bouge en fonction du mouvement des personnages. Bien évidemment, vous avez un Boss à éliminer à la fin de chaque niveau; d'ailleurs, ces Boss sont assez comiques. Il existe une option plutôt bizarre dans ce jeu, à savoir: donner la possibilité au joueur de se transformer en un tonneau explosant (d'où le titre!) qui élimine toute âme vivante autour de vous. Cette option est limitée mais vous pouvez ramasser de petits tonneaux qui vous redonneront cette option. Le jeu se déroule dans le désert, une maison hantée, un saloon et bien d'autres lieux encore.

Les graphismes sont bien mais sans plus et l'animation reste bonne. Malgré tout, la maniabilité reste moyenne compte tenu du nombre trop limité de directions du joystick possibles. En conclusion, c'est un bon jeu mais seulement pour les accros, sinon, ne vous arrêtez pas devant!



REMERCIEMENTS

Pour la réalisation de ces tests, nous tenons à remercier nos amis de chez WDK, et tout particulièrement Alex, ainsi que les salles de jeux suivantes qui nous ont aimablement laissé profiter des dernières nouveautés en matière de jeux vidéo :

- **JEUX VIDEO'S 9**, Bd Sébastopol 75001 Paris (M° Châtelet)
- **ATTRACTIONS 2 et 4**, Bd Richard Lenoir 75011 Paris (M° Bastille)
- **GAMES DRUG STORES A** l'angle de la rue rambuteau et de la rue St Denis 75001 Paris (M° Châtelet-Les Halles)

Saint Draume et Le Géant Vert.

JOYPAD

SONDAGE - CONCOURS

Mode d'emploi. Décrocher téléphone. Eteindre télévision. Ranger console. Débrancher petit frère ou petite sœur. Allumer lampe. Fermer volets. Prendre ciseaux. Utiliser ciseaux sur feuille. Prendre règle décimètre. Prendre stylo. Faire croix dans petites cases. Lâcher règle décimètre. Garder stylo. Répondre questions. Vérifier réponses. Plier feuille. Plier feuille. Plier feuille. Trouver enveloppe. Utiliser stylo sur enveloppe. Ecrire "JOYPAD SONDAGE". Changer ligne. Ecrire "103 boulevard MacDonald". Changer ligne. Ecrire "75019

PARIS". Changer ligne. Ecrire "FRANCE". Lâcher stylo. Appeler mère ou père. Demander timbre. Remercier. Utiliser timbre sur enveloppe. Vérifier timbre. Utiliser feuille sur enveloppe. Fermer enveloppe. Ouvrir volets. Eteindre lampe. Ouvrir porte. Marcher dans rue. Trouver Poste. Utiliser enveloppe sur Poste. Marcher dans rue. Trouver maison. Ouvrir porte. Rebrancher petit frère ou petite sœur. Prendre console. Allumer télévision. Raccrocher téléphone. Jouer console. Imaginer tirage au sort. Espérer cadeau JOYPAD (casquette, T-Shirt ou sac à dos).

RÉPONDEZ VITE ET NOMBREUX, C'EST TRÈS IMPORTANT !

• Achetez-vous JOYPAD :

- Pour la 1ère fois
 A chaque numéro
 De temps en temps
 (Tous les..... mois)
 Abonné

• Pour quelle raison principale, achetez-vous JOYPAD ?

(Vous pouvez donner plusieurs réponses)

- News
 Previews
 Astuces
 Tests européens
 Tests imports
 Reportages

• Combien de personnes, autour de vous, lisent VOTRE JOYPAD ?

.....

• Pour chacune de nos rubriques, indiquez si elle vous plaît :

A) Beaucoup ; B) Assez ; C) Peu ; D) Pas du tout

	A	B	C	D
NEWS				
PREVIEWS				
ASTUCES				
TESTS EUROPÉENS				
TESTS IMPORTS				
REPORTAGES				

• Comment trouvez-vous la mise en page ?

- Claire Cool
 Fouillis Super

• Trouvez-vous nos tests...

- Trop longs Confus
 Trop courts Drôles
 Parfaits Tristounets
 Nuls Sous-notés

- Intéressants Sur-notés
 Bof Bien notés
 Clairs

• Selon vous, quelle place JOYPAD doit-il accorder...

A) Comme actuellement ; B) Plus de place ;
 C) Moins de place

	A	B	C
NEWS			
PREVIEWS			
ASTUCES			
TESTS EUROPÉENS			
TESTS IMPORTS			
REPORTAGES			

• Quelle est votre principale critique ?

.....



• **Préférez-vous des astuces de jeux :**

- ANCIENS RÉCENTS

• **Que souhaitez-vous trouver en PLUS dans JOYPAD ?**

• **Quelle note, sur 20, donneriez-vous au :**

- Look :/20
 Fun :/20
 Intérêt :/20
 et votre verdict global :/20

• **Quels autres magazines lisez-vous?**

Notez-les sur 20...

- JOYPAD/20
/20
/20
/20
/20
/20
/20

• **Si vous préférez un autre magazine à JOYPAD, dites-nous pourquoi?**

• **Classez le type de jeux que vous préférez... (de 1 pour votre favori, à 9 pour celui qui vous branche pas...)**

- Shoot-'em ups
 Plate-forme
 Simulations sport
 Beat-'em ups
 Arcade-aventure
 Jeux de rôle-aventure
 Simulations
 Wargames
 Autres...

• **Quels sont vos 5 jeux préférés?**

• **Combien de jeux, achetez-vous en moyenne, par mois ?**

• **Dans quel magasin ?**

• **Combien comptez-vous acheter de jeux, ou vous en faire offrir dans les 3 mois à venir ?**

• **Combien avez-vous de jeux actuellement, et sur quelle(s) console(s)?**

• **Combien de temps, en moyenne, passez-vous sur votre console, chaque semaine?**

• **Combien avez-vous d'argent de poche par mois ?**

• **Quelle(s) machine(s) avez vous, et depuis combien de temps ?**

NINTENDO

- GAME BOY SUPER NES US
 NES SUPER FAMICOM
 SUPER NINTENDO

Depuis :

SEGA

- MASTER SYSTEM MD JAPAN
 MEGA DRIVE Franç. GAME GEAR

Depuis :

ORDI

- CPC AMIGA
 ST MAC PC

Depuis :

• **Pensez-vous acheter du matos, dans les 3 mois à venir?**

- OUI NON

• **Si oui, quoi, très précisément?**

• **Quel(s) accessoire(s) avez-vous (Game Genie, Adaptateur...)?**

• **En dehors des jeux vidéo, quel est votre passe temps favori ?**

• **Combien de temps lui consacrez-vous par semaine ?**

• **Que possédez-vous (A) et que pensez-vous acheter (B) dans les 6 mois à venir ?**

	ACTUEL	FUTUR
MICRO ORDI.		
TV DÉDIÉE AUX JEUX		
WALKMAN		
MAGNÉSCOPE		
CHAÎNE HIFI		
VÉLO		
VOITURE		
GAMESCOPE		
DISCMAN		
MOBYLETTE		
LECTEUR CD VIDÉO		
MOTO		
SCOOTER		

• **Quelle chaîne de TV regardez-vous régulièrement ?**

• **Quelles sont vos 3 émissions préférées ?**

• **Quelles radios écoutez-vous ?**

- 1)
 2)
 3)

• **Quelle est votre profession (A) ou celle de votre père (B) ?**

	A	B
ARTISAN, COMMERÇANT		
PROFESSION LIBÉRALE		
CHEF D'ENTREPRISE		
CADRE SUPÉRIEUR		
INGÉNIEUR		
CADRE MOYEN		
ENSEIGNANT		
FONCTIONNAIRE		
TECHNICIEN		
EMPLOYÉ		
OUVRIER		
AGRICULTEUR		
AUTRE.....		

• **Vous habitez une ville de :** habitants

Nom : Prénom :

Adresse :

CP : Ville :

Age :

Vos consoles ou micros :

Jeux vidéo d'arcade

LES VRAIS ! CHEZ VOUS !

GRACE A :

wolk S.A.
Groupe SEGA



PREMIER DISTRIBUTEUR DE JEUX D'ARCADE

TOUTES LES CARTES LOGIQUES JAMMA

Les classiques - les nouveautés - les inimitables
enfin abordables avec l'ARCADE MACHINE pour 1800 F



Utilisable avec vos joypads megadrive et neo geo !
Plus de 800 TITRES - plus de 150 TITRES EN STOCK !
cartes NON JAMMA livrées avec ADAPTATEUR JAMMA !

REVENDEURS , CONTACTEZ

wolk S.A.

93, av. Jean-Jaurès - 93300 AUBERVILLIERS
Tél. (33.1) 48.33.48.05. Fax (33.1) 48.33.40.01

DEPARTEMENT CARTES LOGIQUES

GOLDEN AXE
CAVEMAN NINJA
CYBERBALL
DARK SEAL
GHOST'N GOBLINS
FINAL FIGHT
DRAGON NINJA
FINAL ROUN
MISS PAC MAN

GOLDEN AXE II
WARRIORD OF FATE
ARABIAN FIGHT
MACROSS
BLANDIA
OLYMPIC SOCCER
EUROCHAMP 92
ARABIAN MAGIC
STREET FIGHTER II'



Les incontournables

C'est Noël et les nouveautés déboulent en masse. Pour vous aider à dresser une petite liste des nouveautés les plus chaudes, nous avons fait un tour dans l'année. Les incontournables



GREG Bon, ben n'y allons pas par quatre chemins, soyons francs, brèfs, cash, je vous prends à froid, franchement et sans détour, ben voilà ma sélection de cette année: **Parodius**, sur Nec, qui est novateur, vu que c'était la 1ère carte 8 mégas sur cette console, et à la réalisation, on le sent ! Bourré de gags et de couleurs, nul doute qu'il est impératif de se le procurer si on ne le possède pas déjà, évidemment, ce dont je doute fort.

Cela reste aussi valable pour la version SFC mais à un degré moindre tout de même que la version NEC, car même si sur cette console le jeu reste excellent, il est moins exceptionnel que sur sa concurrente... Autre squattereur de pantoufle en ce mois de Décembre, **Landstalker** sur megadrive. Je vais tout de suite vous expliquer pourquoi ce jeu fait partie de ma sélection alors qu'en fait, personne n'en avait entendu mot souffler, et personne ne l'avait attendu tant la pub qui lui était consacrée était minime, comparée à celle de Sonic II. Donc, j'ai sélectionné ce jeu qui se permet de dépasser Zelda II en intérêt et profondeur de jeu. Superbement génial et profondément indispensable. Et puis, je vous dis aussi que c'est la 1ère cartouche 16 mégas pour MD, comme ça, en passant. Et puis tiens, on va s'offrir un plombier, qu'en pensez-vous? Moi en tout cas, de **Super Mario land II**, j'en pense beaucoup de bien. Comme d'habitude, tout est nickel, le personnage court, saute, vole, nage et grimpe partout où il peut. Disponible en France au moment de Noël, quel crime de ne pas acheter ce jeu. et puis, si vous n'avez pas de Gameboy, il est temps de vous en faire offrir une avec le jeu tant désiré. Après tout, c'est Noël, les amis. Une dernière chose: **Super Mario land II** est la 1ère cartouche 4 mégas pour la Gameboy. Autre chose encore: avez-vous remarqué que les jeux de ma sélection étaient les plus grosses cartouches en taille mémoire sur leur machine respective? Que voulez-vous, les hommes préfèrent les grosses...



TSR Noël approche, la Père Noël, son traineau, les cerfs, le sapin, les guirlandes, et... votre console! Alors que vous goûterez foie gras et saumon fumé, que va bien pouvoir se mettre "sous la dent" votre bonne amie, je parle de la console. Très bien, imaginez que vous ayez en votre possession la Megadrive. Dilemme, que choisir? Les rayons des magasins sont pleins à craquer et votre famille et vos amis ne savent plus quoi vous offrir. Commencez donc par

faire un tour du côté de **SONIC 2**. D'une rapidité hallucinante, la suite du jeu dédié à la mascotte Sega brille par ses très nombreuses qualités. Et en plus, il se joue à deux! Entre deux bises de "Bonne Année, Bonne Santé", passez quelques heures sur ce grand jeu de plates-formes, vous ne pourrez être que séduit, charmé, hypnotisé... Fiez ensuite sur **THUNDER FORCE IV**. Avec ce soft, vous aurez entre les mains le shoot them up le plus achevé de la Megadrive, ainsi que le plus dément. Fermez les yeux sur les ralentissements quasiment obligatoires devant tant de sprites présents à l'écran simultanément- et vous obtiendrez l'un des meilleurs shoot them up, cela toutes consoles confondues! Après quelques heures sur votre Megadrive dans un délire absolu, vous pourrez laisser refroidir votre bonne 16 bits Sega afin de vous consacrer à votre Nintendo 8 bits, **TINY TOON?** Vous connaissez? Ce jeu à lui tout seul justifierait l'achat de la console. Musique géniale, animation supérieure à certains jeux 16 bits, graphismes haut de gamme, toutes proportions gardées... bref, une réusite dernière laquelle on trouve le nom de Konami. Vous pouvez maintenant respirer tranquillement, vos sous seront bien investis. Ouf! Sur ce, amusez-vous bien et à l'année prochaine, dès janvier!



AHL Cher Papa Noël, j'ai été très sage cette année: j'ai bouclé Joypad à l'heure (enfin presque !), j'ai fait l'énorme sacrifice d'aller trois fois au Japon dans l'année pour en ramener des infos, je n'ai bu que quelques litres de champagne chaque fois que j'étais invité dans un cocktail et, surtout, j'ai supporté les élucubrations de Destroy ! Voici donc la liste des cadeaux que je voudrais que tu m'apportes dans mes petits souliers.

Gate of Thunder sur Super CD rom NEC : ça, c'est du shoot them up qui décoiffe! Il est beau, il est rapide et la musique dénote un max! C'est vraiment le meilleur shoot them up de l'année (juste devant **Thunderforce IV**). Cela faisait un moment que je n'avais pas cassé de l'alien avec un tel enthousiasme! J'ai également bien craqué pour **World of Illusion**, il faut dire que j'ai toujours eu un grand faible pour les jeux Disney de Sega. C'est vraiment super de jouer à deux avec Mickey et Donald, d'autant plus que la réalisation est excellente. Pour moi, c'est le meilleur jeu Megadrive de la fin de l'année, car je le préfère même à **Sonic 2**. Quant à la Super Famicom, je dois dire que c'est **Star Wars** qui m'en met plein la vue. J'aime beaucoup ce que fait Lucas Arts et ils vont faire un carton avec leur premier jeu sur cette console. C'est beau comme le film, ça c'est de la superproduction! On a été gâtés cette année et je sens que l'année prochaine ne sera pas triste non plus: la force est avec nous!



DESTROY Voilà c'est clair, il n'y a pas à tergiverser dans tous les sens; pour moi, les meilleurs jeux de cette année sur console, sont **Street Fighter II**, **Super Star Wars** et **Sonic II**. Mais ce n'est pas de ces quelques titres dont je parlerai, cause un certain AHL, un type qui bosse avec nous (vous le connaissez?) se les ai déjà appropriés. Ahh, ce qu'il m'énervé ce AHL là. Enfin voilà. Je ne suis quand même pas trop écoeuré car

The Magical Quest sur Super Famicom vaut vraiment le détour. Etre dans la peau de Mickey est déjà très bien, mais quand, de plus, ce Mickey est réalisé par les programmeurs de Capcom, c'est encore plus merveilleux. Tous les ingrédients de ce jeu sont exceptionnels. L'animation est parfaite et se trimbaler dans des décors qui fleurissent de couleurs extraordinaires est un véritable régal pour les yeux. Comme en plus, tout au long du jeu on ne s'emmerde pas un instant, le plaisir est encore plus grand. Sur Megadrive, outre **Sonic II**, -mais je ne vais pas en refaire tout un plat (on m'en voudrait)-, **NHLPA Hockey** m'a particulièrement plu. Dans cette réalisation, le réalisme des hockeyeurs est parfait. Comme j'en ai fait cinq ans lorsque j'étais jeune, je peux vous en parler. A deux, on s'éclate réellement comme des bêtes et marquer des buts en force, entre deux adversaires, est d'une jouissance extrême. Je me suis même surpris à sauter en l'air et aller embrasser la première personne qui passait dans le coin, lorsque cela arrivait. Un jeu vraiment motivant. Allez, Allez un dernier petit effort. Sur PC Engine, l'un des titres qui m'a le plus fait paner est **Super Water Bomb**. Même s'il est vrai que les graphismes ne sont pas extraordinaires, il est également exact que le jeu est franchement bottant lorsqu'on commence à y jouer. En fait, **Super Water Bomb** est un peu comme une drogue. On en prend pour essayer. Ensuite, on continue pour voir si la première impression était la bonne, puis on s'éclate totalement et on ne peut plus s'en décrocher. Voilà, voilà je vous quitte. Bonne année.

les de Noël



der à vous y retrouver, nous vous avons
que quelques chefs-d'oeuvre parus plus
ables, quoi!



STEF Ca va barder dans les
chaumières cet hiver
entre: **STREET FIGHTER II**, dixit "jeu
de baston du siècle" où l'on pour-
ra éclater la tronche de son frère
ou d'un copain, (personnellement
je préfère latter du TSR -NDTSR;
dans les rêves seulement, ou du
TRAZOM -NDGREG: de toute fa-
çon je vous latte tous! Et c'est indiscutable!!!) en
ayant le choix entre huit combattants et des tonnes
de coups tous aussi mortels les uns que les autres,

et: **SUPER MARIO KART** où là, on peut se prendre
pour un super pilote de course automobile, (du
style Ayrtou Nouridine) et gagner toutes les coupes
en prenant soin de poser quelques peaux de ba-
nanes de ci de là, ou alors, en balançant quelques
carapaces de tortues! Pourquoi pas; car dans ce
jeu, tous les coups son permis. Pour ceux qui pos-
sèdent une Megadrive et qui ont apprécié la tri-
logie 'alien', **ALIEN III** est fait pour vous! Subtil dosage
entre jeux de plates-formes et shoot'em up, il vous
plongera dans l'enfer glauque du film et vous fera
passer de super moments.



TRAZOM Cette an-
née, 3
produits se sont détachés du lot.
A commencer par le fabuleux
Shadow of the Beast sur Lynx,
qui est la meilleure version toutes
machines confondues. Ce jeu al-
lie à merveille action, stratégie,
mémorisation des lieux, et tout

ça dans des décors somptueux. Mon deuxième
choix est, sans conteste, **Chuck Rock** sur Game
Gear. Là aussi, on s'amuse comme des fous à frap-
per avec son bide, à soulever des pierres pour les
balancer, à parcourir des milliards de Kilomètres
sur de nombreux niveaux pour retrouver sa belle!
Un must! Quant au morceau de choix, je l'ai réser-
vé à **Axelay**, le plus beau de tous les shoot'em up
sur la Super Famicom! Les graphismes sont fa-
buleux, un scrolling tout en 3 D se déroule devant
vos yeux ébahis! Aaaaah, je craque! Avec tout plein
d'ames, ça va chauffer!



OLIVIER Bien sûr, je
me suis
éclaté sur des jeux Super Fami-
com et Megadrive! Mais la liste
serait trop longue pour citer tous
les jeux qui m'ont éclaté cette
année. Je profite plutôt de cer-
te plate-forme conviviale pour
vous parler d'un sujet important

en cette fin d'année, et des plus sérieux (comparé
aux inepties préférées par mes collègues ci-
contre quant à leur jeu préféré). Je veux vous
parler, en fait, de la Master System, ouarf! ça y est,
j'en vois la moitié qui sont morts de rire. Sega a dé-
cidé d'arrêter de concevoir des cartouches sur ce-
te console alors que d'autres éditeurs continuent
vaillamment leur boulot. Mais ce n'est pas pour cela
que les derniers jeux Master System sont des hor-
reurs. Join de là! Je me suis bien fendu la poire avec
ASTERIX qui a, en plus, le mérite de n'exister que
sur cette console, puis **New Zealand Story** qui pré-
sente la version la plus difficile de ce jeu d'arcade
toutes consoles confondues. La liste des super jeux
est longue mais je dois me limiter à trois et c'est
donc évidemment le sublime **Sonic 2** qui rempor-
te la palme des innovations et de la performance
technique sur une 8 bits. Bravo la Master System!

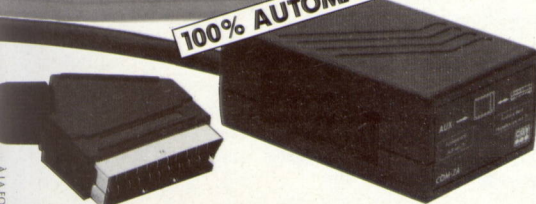
DES PETITES
ANNONCES
POUR
TOUTES
LES
CONSOLES

DES ASTUCE
POUR TOUS
LES JEUX

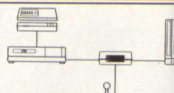
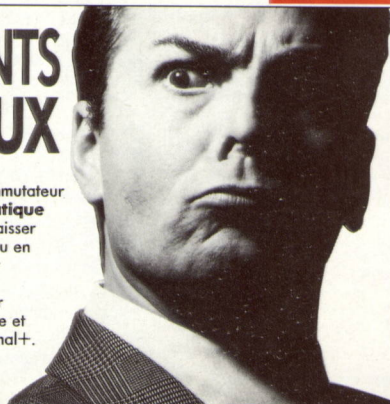
36
15
JOY
PAD

CGV COM 2-A FINI LES PARENTS GRINCHEUX

100% AUTOMATIQUE



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+.



Jeu éteint = magnétoscope sur TV

Jeu allumé = jeu sur TV.

- 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.

Exigez **CGV**

En vente: Darty et magasins spécialisés. Et 3615 Videocoin

NINTENDO

ILS SONT DE RETOUR, ILS SONT BETES, ET RIEN NE LES ARRETE !

Dites moi que vous connaissez cette photo! Cela vous permet, au passage, d'établir un comparatif précis entre les diverses versions. Merci qui? Mais non! Mais non! Ce n'est rien...



LEMMING

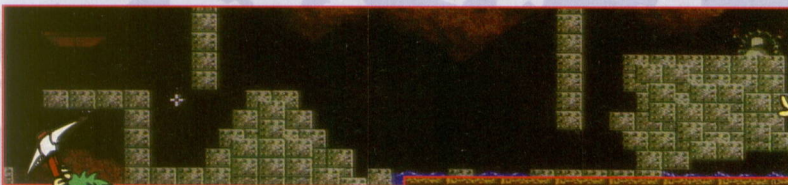


Avant que les lemmings ne débarquent en un grand flot, faites donc le tout du niveau. Pour cela, mettez la pause, et faites scroller l'écran. Ensuite, prenez vos décisions.

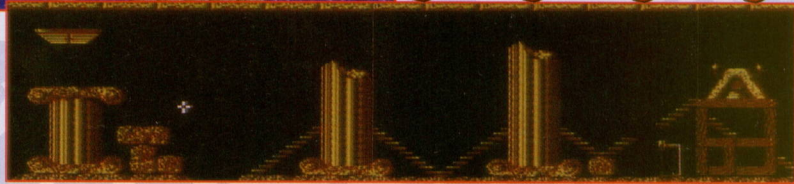
C'est peut-être un rôle que vous connaissez déjà, mais il va vous falloir jouer au génie. Pourquoi? Tout simplement parce qu'il y a des gens sur terre qui en manquent cruellement, de génie, et qu'il faut bien les aider. Non, non, je ne parle pas de Vanessa Paradis, de Pierre Palmade, de Francis Huster... je m'arrête, la liste est encore longue. Il est tout juste question des lemmings. Eh oui, encore eux, ils ne sont pas encore sortis de la galère dans laquelle ils sont tombés! Si vous ne connaissez pas encore le Lemming, j'en profite pour vous donner quelques références ainsi que quelques notions élémentaires. Tout d'abord, les références, avec une bibliographie sommaire se composant des Joypads numéros 14 (MD), 12 (SN) et 5 (SFC). Vous devriez tirer là une mine de renseignements vous expliquant de A à Z ce qu'est le lemming. Mais, pour vous prouver que je ne suis pas un "petit joueur" -expression à la mode dans les locaux de Joypad actuellement- je vais tout de même, comme promis, vous en toucher quelques mots. Comment vous peindre avec exactitude la bêtise de l'animal? Vous voyez une choucroute?

Très bien, alors dites-vous maintenant que le lemming possède la même intelligence. Les seules différences notables entre la spécialité alsacienne et le rongeur scandinave étant que 1° la choucroute est beige et rouge (le rouge des saucisses!) alors que le lemming est vert et bleu! et que 2° un lemming bouge, une choucroute reste immobile. Bien que l'on ait vu des spécimens voler à certaines occasions! Notons l'exception! Le lemming ayant tendance à avancer droit devant lui sans trop se poser de questions, ce qui me fait dire que le militaire doit descendre du lemming, il n'évite pas les éventuelles embûches qui se dressent sur sa route. A vous de jouer donc, en donnant à des lemmings de votre choix, l'étincelle de génie! Cette étincelle se traduira par un ordre que le lemming exécutera, et qui influera sur le comportement de toute la colonie. Evidemment, un mauvais ordre peut précipiter tout le monde dans un précipice, mais c'est le charme de la chose! Je m'arrête, les photos vous expliqueront le reste.





Les choses se corsent sensiblement. Et cela ne fait que commencer! Un challenge autant intellectuel que d'habileté qui s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux pros du pad!



Un bloqueur par ci, un bloqueur par là et le tour est joué, vous voilà de ce pas en bas, dans votre petit chalet. Simple n'est-ce pas? Normal, ce n'est pas le niveau Mayhem (pagaie) où, là, il faudra avoir des réflexes sur-humains et des nerfs en acier trempé!



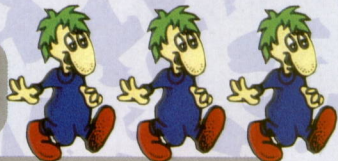
LEMMINGS



- c'est Lemmings!
- des musiques faisant honneur à la Nintendo.



- une maniabilité que l'on souhaiterait meilleure dans les passes délicates.



Et de six! Voilà la sixième version console de ce jeu, star parmi les stars, qu'est Lemmings. On peut le dire, l'adaptation sur la Nintendo 8 bits est particulièrement réussie. Les musiques sont agréables à entendre, les décors plaisants à regarder et l'animation ne souffre d'aucun véritable défaut. Bref, on retrouve tout le charme d'un jeu unique en son genre. Possesseurs de Nintendo, vous devez de posséder ce jeu, entre un Batman 2 et un Tiny Toon, il vous offrira plusieurs heures de réflexions et de réel plaisir. Tout comme Tétris, une légende.

T.S.R



Est-il encore nécessaire de présenter Lemmings? Tout le monde sait maintenant que c'est un chef d'oeuvre, l'un des jeux les plus originaux de ces dernières années, un jeu génial quoi! Même si vous n'êtes pas un inconditionnel des jeux de réflexion, vous serez quand même conquis et puis si tous ces lemmings que vous devez sauver sont des crétins, il faut bien reconnaître qu'ils sont marrants. Cette version est excellente, mais de toutes façons tout le charme de Lemmings repose sur son principe de jeu et non sur des effets spectaculaires. Alors je ne peux que vous inciter à vous procurer ce jeu immédiatement et à passer de longues heures en compagnie de mes potes les lemmings. Vous verrez, après Lemmings vous serez encore plus intelligents qu'avant, c'est pas super ça?

A.H.L



EDITEUR : OCEAN
MACHINE : NINTENDO
GENRE : ACTION / REFLEXION
DIFFICULTE : FACILE A DELIRE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : PASSWORDS
NIVEAUX DIFFICULTE : 4

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 12
SON : 16
TOTAL : 88%



**VIENS
AVEC
NOUS À
GALASSOINDA,
LA! LA!
LA! LA! LA!**



• un scrolling plus qu'honnête.

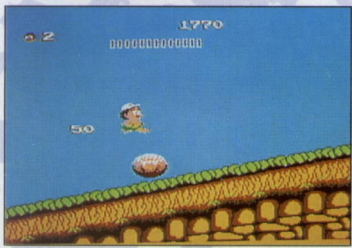


• une action trop diluée.
• manque total d'originalité (justifié par le sous-titre "classic").

ADVENTURE ISLAND IN THE PACIFIC



Allez, ce n'est que le premier boss. Rien de bien difficile pour le faire disparaître. De l'originalité? Vous devez vous être trompé de jeu. Allez voir chez Lemmings, au moins, vous ne serez pas déçu du voyage.



C'est ce que l'on appelle un saut. N'ayons pas peur des mots. Peu de jeux vous permettent de sauter au dessus d'obstacles qui arrivent droit sur vous. Oh, et en plus, c'est un bloc de pierre! Qui s'y serait attendu? Certainement pas moi!

Tout comme dans l'épisode sorti récemment des aventures de Maître Higgins, vous pourrez faire un tour en skate board! Vous allez foncer! Casque et genouillères seront nécessaires.



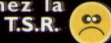
Ah! Les îles, le soleil, les jolies femmes et les longues plages de sable qui se perdent sous une eau bleue et chaude... Et dire que nous ne sommes qu'à quelques jours, à peine, de Noël, au seuil d'un hiver sinistre. Courage, plus que sept mois avant juillet. J'aime vous remonter le moral. Adventure Island, ça vous dit quelque chose n'est-ce pas? J'hésite à vous faire part du scénario qui sert de toile de fond à cette affaire. Bon, je me lance, les âmes sensibles me pardonneront. Incarnant maître Higgins, vous devez délivrer la princesse Ielani. Eh! Vous avez vu, en une seule phrase, je vous résume un scénario tout entier. Et en plus, le vocabulaire n'y est pas courant. Les mots font preuve d'une grande recherche et d'une non moins grande originalité. Délivrer une princesse! Qui aurait pu imaginer un sujet aussi original! Je n'en reviens pas! Comment ne pas y avoir pensé plus tôt! On la refera celle-là!



Que c'est beau! J'reste baba, si vous me passez l'expression. Les décors sont, une fois de plus, d'une richesse inouïe, ils fourmillent de détails.



Il m'a rarement été donné de voir un jeu plus ennuyeux qu'Adventure Island in the Pacific. Peut-être à cause du sous-titre de "classic" les choses sont-elles un peu rebutantes. Entre une antiquité et un Tiny Toon, ou un Batman 2, le choix est vite fait. Si vous voulez apprécier ce jeu, prenez le tel quel, c'est-à-dire comme une pièce de collection, totalement dépassée, à laquelle on ne joue pas mais que l'on conserve pour dire qu'on la possède. C'est étonnant mais pourtant vrai, Adventure Island est dénué de la plus petite espèce d'intérêt. Rien que d'en parler, cela m'ennuie. Alors tournez la page!



**EDITEUR : HUDSON SOFT
GENRE : PLATES-FORMES
NOMBRE DE NIVEAUX :**

8

**DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS :**

1

CONTINUE : NON

**GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15
SON : 14
TOTAL : 59%**



● SOIS LE PREMIER

● DEPENSES MOINS

● CLUB D'ACHAT ET DE VENTE

À obtenir les nouveautés
Avec ta carte de membre
Par correspondance

ZIPP-KID

LE 1er CLUB DE JEUX VIDEO

MEGADRIVE

	329	Utilisés	
		Neufs	Vente Achat
ARCADE POWER CLUTCH	329		
GENI STICK M.D	149		
PRO 1	149		
PRO 2	125		
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 AND DRAGONS	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
U.S.A TEAN BASKETBALL	399	270	190
W.W.F	TEL	250	180
WORLD OF ILLUSION	TEL	310	220
WORLD TROPHY SOCCER	405	250	180

GAME GEAR

	99	Utilisés	
		Neufs	Vente Achat
LOUPE GAME GEAR	99		
TRANSFO GAME GEAR	95		
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
MICKY MOUSE	230	100	70
OLYMPIC GOLD	245	140	100
OUT RUN EUROPA	246	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
TALESPIR	235	170	120
TAZMANIA	235	170	120
WHEEL EDON TENNIS	199	120	80
WONDERBOY	165	120	80

NOUS AVONS AUSSI
SUPER NES MASTER SYSTEM
GAME BOY LYNX NES

GRATUIT

Ta carte de membre

APRES TON PREMIER ACHAT DE 250 FR. OBTIENS UNE REMISE DE:
50FR PAR NEUF 20FR PAR UTILISÉ

NOUS VOULONS TES JEUX!

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

RESERVES LES HITS!

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

FRAIS D'ENVOI

N'oublies pas d'ajouter:
20fr pour un jeu, 35fr pour deux jeux, 40fr pour trois jeux
contre-remboursement: ajoutés 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: ajoutés 50fr par jeux neuf, 20fr par jeux utilisé.

Res. prix sont susceptibles de modifications - Tous les jeux selon disponibilité.

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 chèques supérieurs à 1000fr un Mo. de carte est nécessaire.
Téléphones nous avant pour confirmer la commande.
Tous nos jeux sont en version US ou FR.

Nom

Adresse

Ville

Code postal

Tel

Jeux	Console	Prix

Frais d'envoi

Total

Signature

TELEPHONE
30.64.54.54

De 9H à 19H du Lundi au Samedi

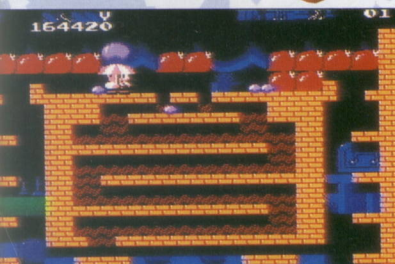
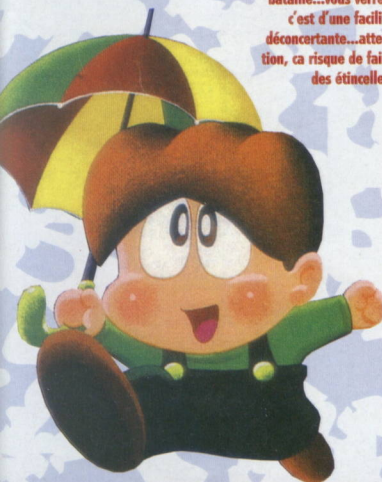
MINITEL 3615 CODE: ZIPPKID

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

NINTENDO

UN JEU QUI SORT DE L'OMBRE !

En avant la bataille...vous verrez, c'est d'une facilité déconcertante...attention, ça risque de faire des étincelles.



Votre récompense, ces fruits bien rouges et bien gros comme on n'en voit jamais ! régalez-vous bande de voyards !

72%



Ce piano, source de vos malheurs, doit être détruit au plus vite. Après la capture d'un bizarroïde méchant, servez-vous en on le lourdate sur l'adversaire...bien fait !

PARASOL STARS



en rien facile. Entre les pianos mal accordés et leurs notes bien malveillantes, entre les chiens chicanes et les tutures avoisinant les vingt kilomètres heure, vous aurez fort à faire. Par ailleurs, l'action ne saurait être la seule composante de ce jeu. En effet, dans plusieurs tableaux, vous devrez user d'un chouya de réflexion pour terminer certains niveaux. Mais rassurez-vous, vous serez agréablement récompensé lors de vos victoires sur ces pseudos aliens. Des friandises bien sucrées comme des gros gâteaux à la crème ou autre gloubiboulga viendront remplir votre estomac plein d'activité. Vous voyez, les fêtes commencent bien non ? Pour ceux qui ne seraient pas dans la confiance, sachez que Parasol Stars est le troisième épisode de la saga "p'tit jouflu" ! Après Bubble Bobble et Rainbow Islands, ce nouvel épisode (à quand la suite du retour?) a la prétention d'être immense et varié. Le jeu se déroule de la même manière que dans le premier épisode, enfermé dans des tableaux, vous pourrez en sortir une fois le "décrassage" terminé. Un boss de fin de stage vous attendra comme il se doit pour essayer de vous faire comprendre qu'il vaudrait mieux gambader dans les prés plutôt que de le faire chier !! Ne vous inquiétez-pas, pour les plus nuls d'entre vous, la fin du premier niveau est on ne peut plus aisée et, sous un air de lambada, vous électrifiez à l'aide d'éclairs, cette grosse caisse peureuse et stupide...car ne l'oubliez-pas, seul, vous êtes jeune, beau, intelligent, serviable, niais et tout et tout...



La saga de Bubble Bobble est maintenant au complet sur la Nintendo, puisque le troisième épisode vient d'arriver. Normalement, je devrais m'en réjouir car j'aime beaucoup ce jeu, mais cette version ne me satisfait pas vraiment. Au niveau de la réalisation c'est pas le pied ; les clignotements de sprites sont désagréables, les graphismes sont assez moyens et l'action bien trop lente, même si la maniabilité est tout à fait correcte. Mais ce qui me met vraiment les boules, c'est qu'il ne soit pas possible de jouer à deux, contrairement à toutes les versions de ce jeu. Un jeu aussi sympa aurait mérité un meilleur traitement.

AHL



- 10 planètes à visiter elles-mêmes de plusieurs tableaux...c'est immense.
- la maniabilité du joueur est agréable, surtout lorsque vous êtes pris en sandwich !

- les clignotements sont monotone courante. On remarque même des dédoublements du score...Serait-ce un bug ?
- malgré la variété des graphismes, ces derniers sont ternes et sombres

Le voilà ! Le p'tit Bubby ramène sa tronche en cette fin d'année pour à nouveau dépecer -là j'exagère, mais j'aime bien- tous les déchirés de la terre ! En fait, étant d'une sensibilité profonde, il décide d'aider les brimés de la galaxie, et armé de son parasol détonnant, il devra chevaucher près d'une dizaine de planètes pour y arriver. Ce petit chérubin, sous son air un peu tarte, n'est pas si mignon qu'on pourrait le penser...et tant mieux pour vous ! Car croyez-moi, la centaine de tableaux que vous devrez joncher, ne sera

EDITEUR : OCEAN
GENRE : ACTION / PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : UNE CENTAINE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 16
SON : 11
TOTAL : 72%

AU PAYS DE **SUPER MARIO**



OFFRE EXCEPTIONNELLE
20 F
REMBOURSES*
pour l'achat de cette vidéo

Modalités à l'intérieur
Offre valable jusqu'au
30.04.93

* Frais d'affranchissement inclus - Coordonnées voir page 104

Le dessin animé



la vidéo de **SUPER MARIO**
en vente au rayon vidéo

NINTENDO

PRINCE, LE ROI DU GOUTER

PRINCE VALIANT



A notre époque où tout esprit héroïque est damné, où toute valeur morale est maudite, Prince Valiant arrive sur NES à point nommé. Ainsi, valeureux écuyer et non moins téméraire, vous devrez, tout au long des 6 niveaux qui composent ce soft, en démordre avec de ridicules personnages certes, mais fort belliqueux à votre égard ! Vous l'aurez compris, votre quête sera difficile et rien, (oh shit !), non rien ne vous sera aisé, dans ce dédale d'archers et de monstres bien dégueux. Adapté du dessin animé du même nom, ce titre a au moins la particularité de présenter plusieurs genres dans un même baril ! Et ouais, même si le premier niveau s'apparente à un jeu d'action traditionnel avec un scrolling horizontal, dès le second, vous aurez l'agréable ? surprise de retrouver le jeu dans une vue en 3 D où vos réflexes seront mis à rude contribution ! Le but ? Décimer ces mandarins à la noix grâce à un viseur que vous dirigerez tel un preux combattant, afin d'en finir au plus vite avec ces renégats !

Ici aussi, la rapidité devra faire partie de vos qualités, tout autant que le contrôle de votre sang-froid. Tout au long de votre avancée dans ces contrées perdues et non moins habitées, il vous sera offert (merci

OCEAN) de petites lettres ou petites pièces d'or afin successivement, de rehausser comme il faut votre jauge de vie, de temps et votre score. Pour ce faire, une seule idée, une seule obsession, un

soupçon de réflexion, lyncher tout c'qui bouge !!

Agile comme un hippopotame et rapide comme un escargot, vous aurez le privilège de sauter de liane en liane, tel Tarzan ou Cheetah lors de leurs promenades matinales (on digère comme on peut non ?). En fait, diversité oblige, ce jeu est l'archétype du jeu à multiples facettes...alors prenez garde, c'est un conseil...si si.

Votre aventure a à peine commencé, sur votre droite et sur votre gauche, sont prêts à vous faire regretter d'être venus au monde...



N'oubliez pas que vous êtes un risqué-tout et que votre témérité est légendaire alors prenez vos guêtres et lancez-vous agrippé à ces lianes.



Dans ces décors à la Robin des Bois, vous devrez bondir de rochers en rochers en faisant très attention à certains d'entre-eux qui ont la fâcheuse tendance à disparaître.



78%

PRINCE VAillant



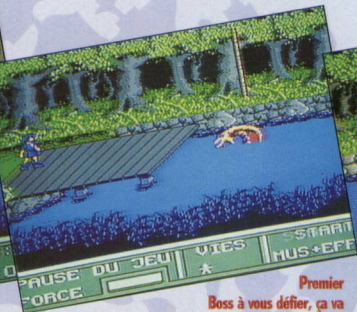
- Originalité grâce aux situations variées.
- Musique adaptée à l'esprit de l'époque où se déroule le jeu.



- Maniabilité très suspecte
- Sons insignifiants.
- Personnages identiques car seules les couleurs des tuniques changent.



Il faudra en découdre avec cette Chauve-souris bien grosse et bien sale ! Qu'à cela ne tienne, envoyez-lui quelques bonnes giclées de votre savoir-faire guerrier et le tour est joué.



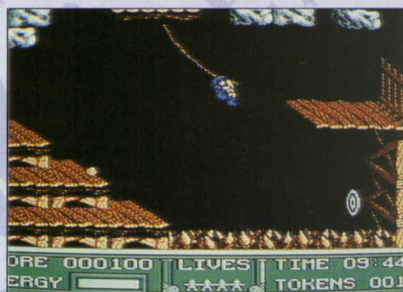
Premier Boss à vous défier, ça va chauffer ! En effet, ce dragon aquatique va vous balourder quelques bonnes petites flammes ! Sautez, tirez et défendez votre vie comme l'ont fait vaillamment vos aïeux.



Autre Boss à vous prendre la trogne, cet autre genre de dragon mais volant cette fois ! Attention à sa vivacité et à ses colères mais avec un peu de jugeotte, ça devrait s'avérer assez facile pour le tirer.



Second Niveau, c'est le dépaysement total ! Cramponné à votre arbalète, vous devrez faire preuve de rapidité et de réflexes sans failles afin de dégommer ces gentilhomme venus vous saluer...bon courage !!



Troisième niveau, l'action et le scrolling horizontal reprennent le pas et votre aventure continue dans des proportions plus délicates. Attention, y'a bien un moment où il faudra sauter...et hop !



Je n'ai pas vu le dessin animé, mais ça fait des années que je suis un fan de la BD de Prince Vaillant. Et le jeu me direz vous, eh bien il ne manque pas de punch. L'action est soutenue et il faut combattre des tas d'adversaires qui vous agressent de toutes parts, sans compter qu'il faut prendre garde aux pièges disséminés un peu partout. Les ennemis ne sont guère variés, mais les changements de perspective selon les niveaux apporte une certaine variété. Prince Vaillant est un jeu assez prenant, mais on regrettera que la maniabilité ne soit pas excellente. Ce jeu séduira les amateurs d'action, bien qu'il ne puisse prétendre rivaliser avec les chefs d'oeuvre du genre sur cette console, comme Batman ou Shadow Warriors. 😊



Encore une adaptation !! Non non, je n'ai aucun grief contre ce Prince, petit mais cost...bon ok. Ce qui m'exaspère par dessus tout, c'est la manie d'adapter tout c'qui marche, et de ne point générer quelques miettes de créativité !! Sur ce sursaut d'humeur, je vous dirai que ce jeu n'est pas vilain, non non, mais il a le mauvais goût d'être moyen. C'est ça, il est moyen et malgré l'originalité des concepteurs en employant plusieurs genres dans un même soft, on risque fort de s'énervier bien fréquemment. La jouabilité est très douteuse, les graphismes reflètent l'époque mais en aucun cas, celui du bon goût ! L'animation est correcte et quant aux bruitages ils sont, à vrai dire, presque inexistantes. Bref, ce jeu est moyen, moyen, moyen et passable (ouf). Ceux qui attendent du dépaysement seront ravis par les différents stages et ils seront moins par la maniabilité. A vous de voir, pour moi c'est vu...au suivant ! 😊

EDITEUR : OCEAN
GENRE : ACTION
DIFFICILE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : 1

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 10
SON : 09
TOTAL : 78%

NINTENDO

BALOO ENTRE EN SCENE !

Un tour au magasin où il sera bon d'acheter le tir multiple. En effet, tirer les balles une par une, c'est plutôt, et même complètement, agaçant. C'est aussi à cet endroit que vous pourrez vous offrir des continus. Profitez-en ! Comme quoi il vaut mieux ne pas manquer l'argent au niveau précédent.



PTS FOR THE ENGINE :
110000

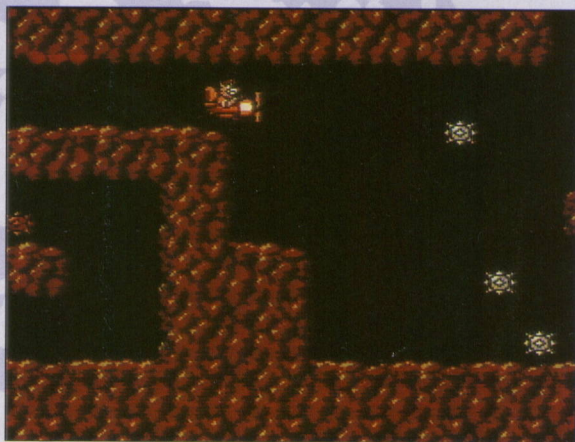


Sur le terrain de base ball, méfiance. Quelque part à côté du panneau d'affichage des scores, se trouve un passage secret, mais je ne vous ai rien dit.

73%

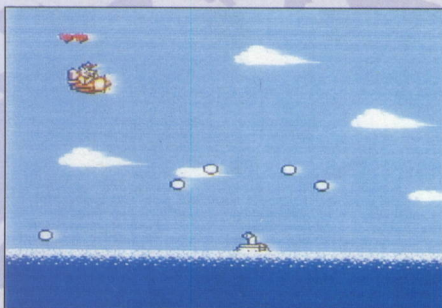


TATAI



Encore l'une des vedettes de Walt Disney sur console ! Quelle sera la prochaine ? Tout se passe, une fois n'est pas coutume, sous la forme d'un shoot them up. Baloo, aux commandes de son petit avion, traverse les cieux pour y massacrer tous les sbires de Don Carnage. En voilà un qui porte bien son nom. Cet infâme fourbe visqueux, pour dire combien il n'est pas cool, compte bien interrompre Baloo dans son petit commerce aérien. A baloo de tirer sur l'ennemi tout en ramassant les cargaisons, et l'argent. Il devra faire des loopings pour ne pas tomber dans des pièges les plus pervers ! Dur, dur que d'être un ours ! Et lorsqu'il faut voler, les choses se compliquent. Alors, si vous êtes un ours, on ne sait jamais, un conseil: restez sur terre. J'en profite pour saluer tous nos lecteurs ours, ainsi qu'écureuils. Un fou ? Ou ça ?

Dans les souterrains, dur de passer avec so scrolling continu. L'astuce consiste à faire demi tour en faisant un loopong, afin de reprendre de l'avance sur le bord de l'écran. En le faisant plusieurs fois, au fur et à mesure de votre avancée, vous devriez vous en tirer.





Tirez votre unique balle (par écran) dès que l'ennemi est au bon niveau et le tour sera joué.



Premier boss de cette humide affaire, le sous-marin ! Évitez tirs et missiles, volez au ras de l'eau, et hop ! glou ! glou ! le sous-marin !

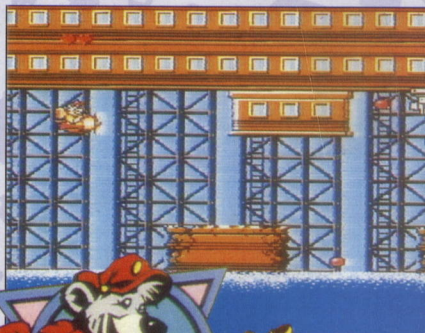
LES PIN


 • Une assez bonne animation.
• Des graphismes soignés.


 • Une maniabilité trop "rigide".


FACE **TALESPIN**
FACE **CONTRE**
FACE **GRADIUS**


Il faut passer au rayon des antiquités ou des reliques, choisissez le terme qui vous convient, pour trouver un shoot them up valable sur la Nintendo 8 bits. C'est Gradius, la référence en la matière, qui sert de challenger. Premier avantage pour Gradius, la variété des situations. Second avantage, la maniabilité bien supérieure à celle de Talespin. On pourrait dire que Talespin est un shoot them up destiné à un public jeune. Sur tous les points, Gradius est vainqueur. C'est dit.

 Moi qui suis l'un des nombreux inconditionnels de Capcom, je ne suis pas mécontent, pour une fois, de ne pas m'extasier sur leur petit dernier. C'est vrai, à chaque fois, je m'emballer tellement sur leurs jeux que vous allez finir par penser qu'ils me font de gros chèques chaque mois. Voilà enfin un jeu Capcom qui n'est pas un chef-d'oeuvre ! Ce n'est pas mal, mais il est difficile de s'enthousiasmer devant un shoot them up de série B, dont la seule originalité est de mettre des personnages de Disney à la place des vaisseaux spatiaux habituels. Bien sûr (c'est Capcom !) Talespin est honnêtement réalisé mais le jeu manque franchement d'intérêt. Achetez donc plutôt n'importe quel autre jeu de Capcom !

AHL 

 C'est tout le monde du dessin animé qui va défiler sur votre Nintendo. Après, dernièrement, Tom et Jerry et Tiny Toon, c'est au tour du moins connu, Baloo. Pas question cette fois d'un jeu de plates-formes, mais d'un shoot them up. Premier reproche, l'avion de Baloo n'est pas un modèle dans le domaine de la maniabilité. Ajuster son tir devient très vite difficile lorsqu'il faut exécuter en même temps certains mouvements. Les graphismes sont de qualité, le scrolling ne souffre que de très légers "bugs" et les musiques sont sympas. Techniquement, rien à redire. Pourtant, on ne s'enthousiasme pas en jouant à Talespin. Il faut dire que les quelques passages délicats que l'on trouve sont particulièrement stressants et l'on a vite envie de tout éteindre après dix tentatives infructueuses.

T.S.R. 

EDITEUR : CAPCOM
GENRE : SHOOT THEM UP
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3 et +

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 10
SON : 13
TOTAL : 73%



WORLD HEROES

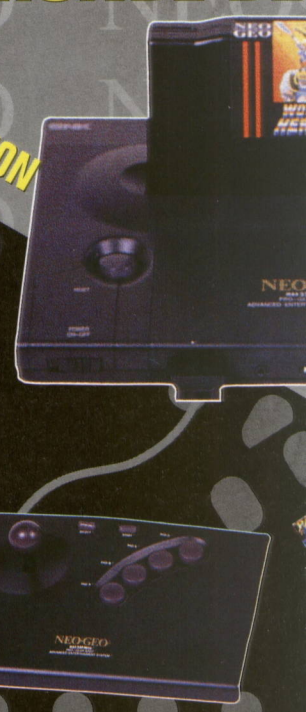
1990F*

NEO·GEO

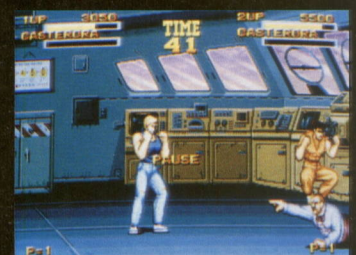
LE MONDE DE

WORLD HEROES

MUTATION NATION



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



LAST RESORT

KING OF THE MONSTERS II

BURNING FIGHT

Public TTC généralement constatés :
2490 F la console NEO·GEO — 2490 F la console avec un jeu

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF :

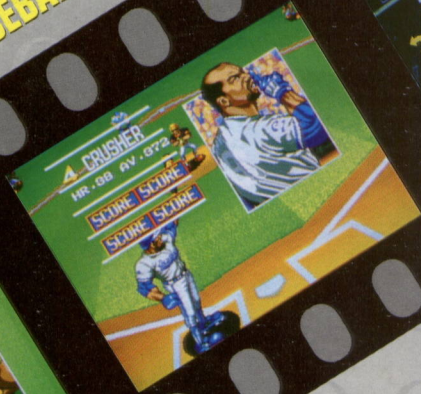
NEO GEO

LA PERFECTION

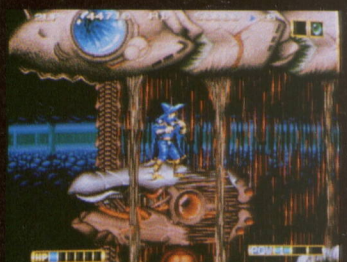
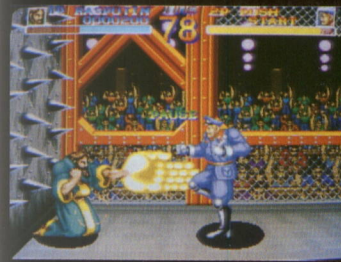
1990F*

LEAGUE BOWLING

BASEBALL STARS 2



MUTATION NATION



WORLD HEROES

LAST RESORT

MAGICIAN LORD

GUILLEMOT INTERNATIONAL BP 2 56200 LA GACILLE

MASTER SYSTEM

POUR SPEEDER, CA SPEEDER

SPEEDER



Sur le côté, si vous daignez jeter un oeil, vous pourrez doubler vos points en passant la boule dans une espèce de tuyau tortueux. Mais ne traînez pas trop, les tactiles vous guettent!

Cinq années ont passé depuis la dernière partie et le dernier tournoi de Speedball. Si vous avez suivi les épisodes, il y en a deux, nous sommes

donc en 2100! Bravo, vous avez trouvé tout seul, vous gagnez donc la queue du Mickey! Vous savez, ce sport, je n'ose pas dire de combat, où vous devez marquer un maximum de buts à votre adversaire en vous aidant d'une boule d'acier: Figurez-vous que tous les moyens sont bons pour réussir ce genre d'action. Ecrabouillement de la colonne vertébrale, coup de pied chassé dans les côtes, tackle à la hauteur des gencives, tirs à boulets rouges dans la tronche! Bref, tous les coups sont permis et même plus. En mode "league", c'est à dire championnat, vous pourrez même augmenter la capacité de toute votre équipe, soit en la prenant en totalité, soit en choisissant judicieusement l'un des membres de l'équipe pour améliorer les performances. En sus de cela, il sera possible d'acheter des joueurs avec l'argent que vous aurez gagné lors de vos rencontres. Dans le jeu, il est pratiquement possible de tout faire. Par exemple, faire des effets avec la balle juste après avoir tiré, ou doubler son score en faisant passer la boule deux fois de suite dans un tuyau, ou bien encore, allumer des étoiles sur le côté pour avoir un peu plus de points! Comme vous le voyez, vous n'avez pas fini d'en découvrir!

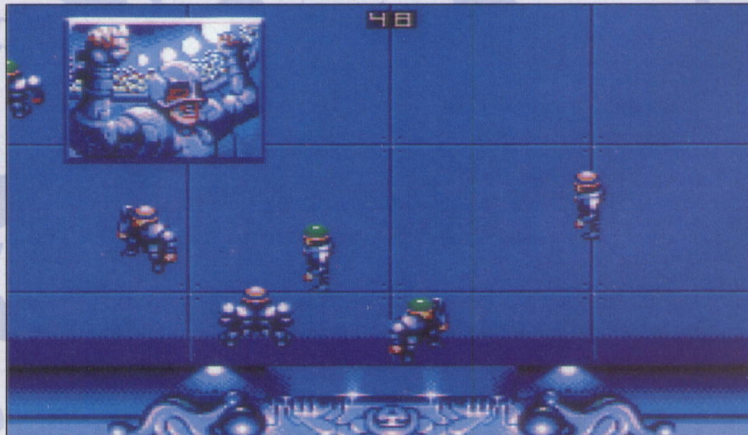
A l'engagement, c'est quitte ou double pour s'emparer de l'objet circulaire tant convoité. Tant pis, foncez dans le tas et advienne que pourra!

Vous venez de chauffer la boule au rouge et vous n'allez pas vous faire prier pour la balancer dans la gueule de vos adversaires.



En choisissant l'option "Team Manager", vous allez devoir vous bâtir une équipe en béton pour pouvoir disputer des matchs au couteau.

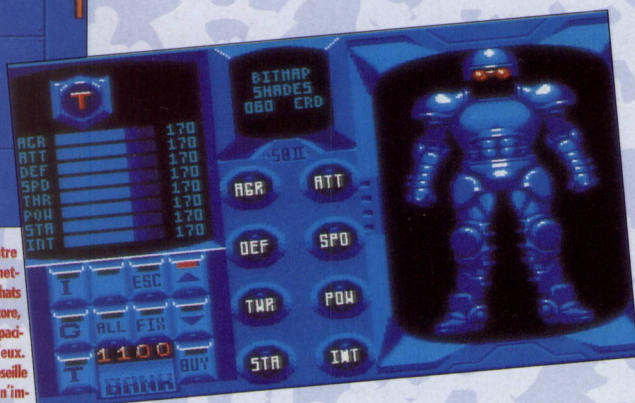
88%



O joie, enfin un but de marqué! Ce n'est pas trop tôt! Bon, plus que 28 à remonter et ça ira mieux. Allez, du nerf!

BALL 2

Vous pourrez récupérer de multiples bonus dont les capacités vous permettront d'aller plus vite ou encore de "geler" vos adversaires. N'hésitez donc pas à les prendre, il y en a plein, par terre!



Le tableau de votre équipe vous permettra de faire des achats de joueurs, ou encore, d'accentuer les capacités de chacun d'eux. Gardez un peu d'oselle et ne faites pas n'importe quoi.

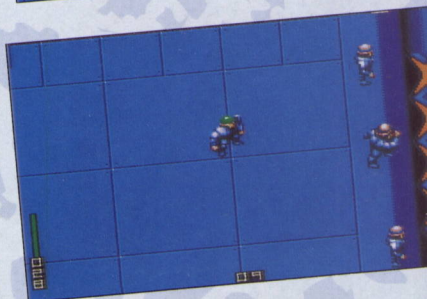
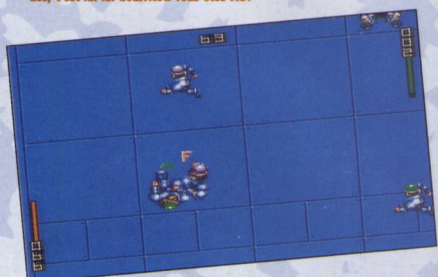


- L'animation très fluide et très rapide.
- Un jeu qui va à cent à l'heure!
- De nombreuses façons de marquer des points.
- Les différents modes de jeu.



- Rien que les sons.

Les tactes aussi sont de la partie! Dans le ventre ou dans le dos, c'est kif-kif bourricot: vous êtes KO!

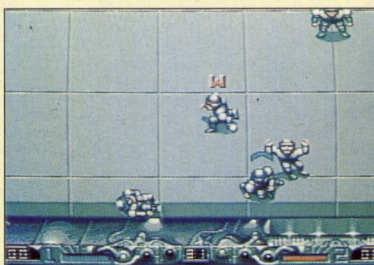


Sur le côté, des sortes de cavités en forme d'étoiles ne demandent qu'à être allumées pour vous permettre de gagner quelques précieux points. Le plus drôle, c'est que vous pouvez aussi éteindre celles de votre adversaire.



SPEEDBALL CONTRE SPEEDBALL 2

Bien sûr, Speedball était déjà très rapide. Bien sûr, on était content d'y jouer. Mais quand, à de rares occasions, les suites sont largement meilleures, on est très content! Les options sont beaucoup plus nombreuses: les effets imprimés à la balle, le système de points sur les côtés, le rattrapage de boule en plein vol, sans oublier l'achat de joueurs supplémentaires pour la fameuse Brutal Deluxe. Comme vous le voyez, il n'y a pas photo! Choisissez la nouveauté.



Une fois de plus, et comme toujours depuis quelque mois, la Master System nous prouve que, malgré le fait qu'elle soit en voie de disparition, elle tient encore la route avec des jeux complètement super, ah que! Ne voyez pas en moi le dernier défenseur de cette 8-bits (cf les incontournables de Noël en début de mag), ce n'est pas le problème, je remarque simplement que les jeux sortis ces derniers temps sont géniaux et bien réalisés. On retrouve l'ambiance des Speedball sur micro et sur console, l'univers métallique, la violence au service du sport, tout cela quoi! Et en plus, on peut y jouer à deux, le pied!

OLIVIER



Bien sûr, je n'ai pas vraiment de reproche à faire à ce jeu, mais vous aurez tous compris, depuis le temps, que c'est mon avis et que je le partage, comme dirait l'autre.

Cela dit, je ne crois pas que vous serez loin de ma pensée lorsque vous jouerez à Speedball 2. Les Bitmap Brothers ont fait, au départ, un travail remarquable et tout semble aller à merveille. Les graphismes sont très bons, mais surtout, l'envie de jouer est réellement présente. Quand on a commencé une partie, surtout contre un copain, on a vraiment envie de lui mettre sa pâtee et de ne lui laisser que ses yeux pour pleurer. Donner des coups, ruser avec les points, marquer des buts à boulets rouges, rien n'est plus excitant! Alors, quand tout est permis, on ne se fait pas prier, on fonce et on casse tout! Encore merci, les Frères Bitmap!

TRAZOM



EDITEUR : VIRGIN GAMES
GENRE : SPORT FUTURISTE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 13
TOTAL : 88%



SUPER NES USA

SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette **1 090 F**
 SUPER NES USA + Prise péritel + 2 manettes + Mario 4 **1 490 F**
 SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette + Street Fighter 2 **1 590 F**
 SUPERSCOPE/6 JEUX **529 F**
 MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS **690 F**

ACTRAISER	549,00	Q BERT 3	495,00
ADDAAMS FAMILY	495,00	RACE DRIVIN	495,00
AMAZING TENNIS	495,00	RAMPART	495,00
BATTLE CLASH (SUPERSCOPE)	395,00	RIVAL TURF (RUSHING BEAT)	469,00
BEST OF THE BEST	495,00	ROAD RUNNER DEATH VALLEY	495,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00	ROAD RIOT	495,00
CASTLEMANIA 4	495,00	ROBOCOP 3	549,00
CHUCK ROCK	495,00	ROMANCE OF 3 KINGDOM	590,00
CONTRA III	495,00	ROGER CLEMENT BASEBALL	495,00
DESERT STRIKE	495,00	SIM CITY	469,00
DINO CITY	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 ALEST)	495,00
G FOREMAN BOXING	495,00	SPANKING QUEST	490,00
GUN FORCE	495,00	SPIDERMAN X MAN	495,00
JAMES BOND JR	495,00	SUPER BATTLE TANK	469,00
JIMMY CONNORS	495,00	SUPER BUSTER BROTHER	539,00
JOE & MAC	495,00	SUPER DOUBLE DRAGON	549,00
JOHN MADDEN 93	495,00	SUPER DRAGON	495,00
KIT OF THE EYE	495,00	SUPER GOAL	495,00
LAGOON	495,00	SUPER STAR WARS	495,00
MARIO KART	495,00	SUPER TENNIS	449,00
MARIO PAINT + souris	590,00	SUPER WRESTLEMANIA	495,00
MISTICAL NINJA	495,00	SUPER SOCCER CHAMPION	495,00
NBA BASKET BALL	495,00	SUPER TURTLES IV	590,00
NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	495,00	YS III	495,00
OUT OF THIS WORLD	495,00	WINGS COMMANDER	539,00
PHALANX	495,00	WINGS 2	495,00
PILOT WINGS	449,00	WORLD LEAGUE SOCCER	495,00
PLAY ACTION FOOTBALL	469,00		

SUPER PROMO !

STREET FIGHTER II **579,00** GRADIUS 3 399,00
 BILL LAMBEER'S BASKETBALL 299,00 POPULOUS 350,00
 FINAL FIGHT 449,00 UN SQUADRON 469,00
 GHOULS AND GHOSTS 449,00 ZELDA 3 449,00

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

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL **1 390 F**
 SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL
 + 1 CARTOUCHE AU CHOIX F) **1 790 F**
 (d'une valeur maximale de 590 F)
 SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL
 + STREET FIGHTER 2 **1 890 F**

ADVENTURE ISLAND	490,00	RAMNA 1/2	490,00
ADVENTURE OF SANDIEL	495,00	RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING	590,00	SKY MISSION	495,00
BRASS NUMBERS	590,00	SONIC BLASTMAN	549,00
CONTRA SPIRIT	495,00	SPIN DIZZY	549,00
COSMOGANG THE VIDEO	590,00	SUPER CUP SOCCER	495,00
FATAL FURY	590,00	SUPER F1 CIRCUS	590,00
FIRST OF NORTH STAR 6	590,00	SUPER FORMATION SOCCER	549,00
GOEMON	495,00	SUPER PANG	549,00
GOLDEN FITHER	590,00	SUPER STAR WARS	TEL
GUN FORCE	549,00	SUPER TETRIS	TEL
MYSTICAL QUEST MICKEY MOUSE	549,00	SWIV	590,00
PARODIUS	495,00	TINY TOON	TEL
PHALANX	495,00	VALKEN	590,00
POWER ATHELETE	590,00		

GIGA PROMO !

AXELAY	469,00	RPM RACING	350,00
CAMELTRY	390,00	RUSHING BEAT	350,00
CASTLEMANIA IV	299,00	SOUL BLADER	250,00
DINA WARS	390,00	STG	350,00
HOOK	449,00	STREET FIGHTER II	645,00
LEMMINGS	250,00	SUPER R TYPE	350,00
POPULOUS	250,00	SUPER VALIS	350,00
PRINCE OF PERSIA	495,00	SUPER WRESTLMANIA	390,00
ROCKETTER	250,00	TOP RACER	350,00
		TURTLES IV	495,00

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADDAMS FAMILY	239,00	MARBLE MADNESS	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	MEGAMAN 2	239,00
ALIEN 3	239,00	METROID 2	220,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	MICKY MOUSE 2	195,00
ALLEWAY	195,00	MOUSE TRAP HOTEL	239,00
ALTERED SPACE	239,00	NINJA TURTLE 2	239,00
BARBIE	239,00	OUT OF GAS	239,00
BASEBALL	140,00	PIPE DREAM	140,00
BATMAN RETURN	239,00	PIT FIGHTER	239,00
BATTLE TOADS	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
BEETLE JUICE	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
BEST OF THE BEST	239,00	RESCUE OF PRINCESS	150,00
BLADES OF STEEL	239,00	ROBOCOP II	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	ROCKY RULLWINKLE	239,00
BUGS BUNNY 2	239,00	ROGER RABBIT	239,00
BURGERTIME	195,00	SIMPSONS	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	SIMPSONS 2	239,00
CASTLEMANIA 2	239,00	SOCCERMANIA	195,00
CHESSMASTER	239,00	SPEEDBALL 2	239,00
DAE DALIAN OPUS	140,00	SPIDERMAN 2	239,00
DARKMAN	239,00	SPY VS SPY	239,00
DOCTOR FRANKEN	239,00	STAR WARS	269,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	SUPERMARIOLAND II	195,00
DOUBLE DRIBLE	239,00	SUPER RC PRO AM	195,00
DR MARIO	195,00	SUPERSTAR 2	239,00
DUCK TALES	239,00	SWAP THING	239,00
F1 RACE	195,00	TENNIS	195,00
FERRARI GP	239,00	TERMINATOR II	239,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	TINY TOON	239,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	TOM & JERRY	239,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TOP GAMES	239,00
G. FOREMAN BOXING	239,00	TOXIC CRUSADER	239,00
GREMLINS 2	220,00	TRACK FIELD	239,00
HOME ALONE 2	239,00	ULTIMA	259,00
HOOK	239,00	WAVE RACE	239,00
JETSONS ROBOT PANIC	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
JOE MAC	239,00	WORD ZAPP	239,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	XENON 2	239,00
LOONEY TUNES	239,00	YOSHI	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 ACHETEEES : 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
CASTLEMANIA 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



PACK DE NOEL

MEGADRIVE

+SONIC + STREET OF RAGE + TOKI + TOE JAM & EARL
1 290 F



MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 890 F

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ALICIA DRAGON	385,00	GHOULS N GHOSTS	345,00	POWER ATHELETE	475,00
ALIEN 3	399,00	GLEY LANCER	395,00	RISKY WOOD	395,00
ANDRE AGASSI	425,00	G LOC	425,00	RAMPART	399,00
AQUATIC GAMES (J POND III)	395,00	GODS	425,00	ROAD RASH	345,00
ART ALIVE	249,00	GRAND SLAM	299,00	SHINOBI 2	425,00
ATOMIC RUNNER	395,00	GREEN DOG	379,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
AYRTON SENNA GP	395,00	HOME ALONE	385,00	SLIM WORLD	425,00
BART SIMPSON	385,00	IMMORTAL	349,00	SPEED BALL 2	385,00
BATMAN REV. JOKER	425,00	JAMES POND	285,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
BULL VS LAKERS	475,00	JENNIFER CAPRIATI	385,00	STREET OF RAGE 2	TEL
CAPTAIN OF AMERICA	425,00	JOHN MADDEN 93	425,00	SUPER HIGH IMPACT	425,00
CHUCK ROCK	425,00	J. MADDEN 92	299,00	SUPERMAN	425,00
CHIKI CHIKI BOY	379,00	J MONTANA 2	285,00	SUPER MONACO GP	285,00
DARK CASTLE	249,00	LAKERS VS CELTIC	380,00	SUPER SMASH TV	425,00
DECAPTTACK	249,00	LAND STAIKER	449,00	SUPER VOLLEY BALL	295,00
DESERT STRIKE	395,00	LEMMING	425,00	TAZMANIA	389,00
DRAGON EYES III (SHANGHAI)	250,00	LHX ATTACK CHOPPER	385,00	TERMINATOR	449,00
DRAGON'S FURY	395,00	LOTUS TURBO CHALLENGE	395,00	T2 : ARCADE GAME	425,00
EUROPEAN CUP SOCCER	425,00	MICKEY CASTLE	249,00	THUNDER FORCE IV (60HZ)	395,00
F1 CIRCUS	285,00	MICKEY ET DONALD	395,00	THUNDER PRO WRESTLING	249,00
F22 INTERCEPTOR	349,00	NHL PA HOCKEY	425,00	TWINKLE TALE	425,00
FANTASIA	249,00	OUTLANDER	425,00	TWISTED FLIPPER	345,00
FERRARI GP	345,00	PGA TOUR GOLF	399,00	USA TEAM BASKETBALL	419,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	PREDATOR 2	399,00	WORLD CUP SOCCER	250,00

MEGA PROMO !

SONIC 2	359,00	OLYMPIC GOLD	199,00
BADOMEN	190,00	PHELIOS	190,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	190,00	POPULOUS	150,00
BLOCK OUT	150,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
CRACK DOWN	150,00	ROBOCOD	248,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199,00	SONIC	150,00
EA ICE HOCKEY	295,00	STEEL EMPIRE	190,00
GOLDEN AXE 2	249,00	SWORD OF SWODAN	190,00
GYNQUG	150,00	TOKI	199,00
HELL FIRE	190,00	TOE JAM EARL	199,00
JORDAN VS BIRD	295,00	WANI WANI WORLD	190,00
KID CHAMELEON	249,00	WONDERBOY 3	190,00
MASTER OF MONSTERS	190,00		

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 ACHETES : GRATUIT

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

LIVRAISONS RADISES
PAR COLISSIMO

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

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

SIGNATURE : _____
(parents pour les mineurs)

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : VILLE :

AGE : Téléphone :

Je joue sur :
 SUPER NINTENDO SUPER FAMCOM MEGA CD
 SUPER NES NES GAME BOY
 MEGADRIVE MASTER SYSTEM GAME GEAR

Numéro :
Date de validité :
Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

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
CHESS MASTER	245,00
CHUCK ROCK	245,00
DONALD DUCK	190,00
MARBLE MADNESS	265,00
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
SPEEDRMAN	245,00
STREET OF RAGE	245,00
SUPER KICK OFF	265,00
SUPER MONACO GP 2	215,00
TAZMANIA	265,00
TERMINATOR	265,00
WONDER BOY	190,00
WIMBLEDON	245,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK, NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR MASTER SYSTEME 99 F

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	890,00
KING OF MONSTER II	1390,00
MAGICIAN LORD	690,00
VIEW POINT	1490,00
TRASH RALLYE	890,00
WORLD HEROE	1490,00

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 ALEST	TEL
ERNEST EVANS	299,00
FINAL FIGHT	TEL
HEAVY NOVA	299,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
SQL FEAGE	290,00
THUNDER STORM FX	450,00
TIME GAL	TEL
WONDER DOG	450,00

MEGA
DRIVE

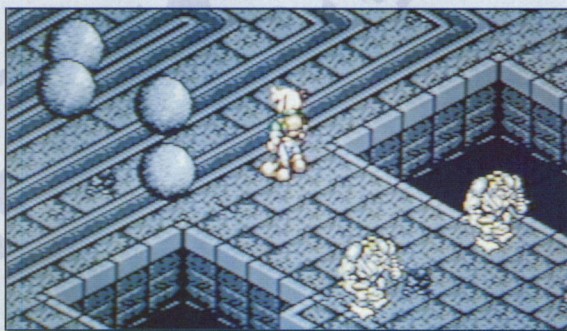
UNE
SUCCHUBE
BIEN
ENCOM-
BRANTE!



このあいだまで お城にきてた
りめさまって すっこかわいかった!

Voilà le genre de dialogue qui, même s'il ne vous avance beau-
coup, fait avancer l'histoire. En effet lorsqu'on bloque, une séance
de cassettes à tout le monde, et hop, tout se débloque!

LAND STA



Ah! ah!, ici, il va falloir slalomer entre les boules qui, évidemment, roulent à des vitesses différentes. Le truc lourd, c'est que celle qui va vite est la plus proche de vous.



Tout 7 jours special jeux: sur ce cliché, où se trouve le héros? Il faut parfois fouiller coins et recoins pour trouver des passages secrets.

D'entrée, une bonne nouvelle: non les aliens ne sont pas descendus de leur planète pour tout marave, non, les princesses ne se sont pas fait enlever, non votre (au choix) frère-père-mère-soeur-chien-voisin-meuf ne s'est fait tuer, dans ce jeu, il faut être le plus cupide possible, cool non? Bon, l'histoire:

On peut dire que le bon royaume de Climax a bien du pot. Après avoir été débarrassé deux fois de suite de l'infâme Dark Sol (cf: Shining&the darkness et Shining force), vous, Lyle, êtes le plus

grand chasseur de trésor, et reconnu comme tel par tous vos amis, êtes libre de vivre des trésors que vous chassez. Un jour, l'un de vos amis et clients vous montre alors une petite créature ailée, une succhube, du nom de Fladey. Et à peine eût-elle grimpé dans votre sac que 3 énergumènes surgirent aussitôt pour la récupérer. On dirait bien que voilà des concurrents du pòvre Lyle. Aussitôt, vous vous enfuyez et, sur les conseils de Fladey, vous cachez derrière les arbres; mais vous ne pourrez leur échapper tout le temps. C'est toujours sur les conseils de votre nouveau compagnon qu vous allez vers l'inconnue île de Mercator. En voilà une aubaine pour un type comme vous: une île entière à explorer. Un seul hic (mais tellement petit) l'esprit du roi Nohl, un cousin éloigné de Dark Sol, traîne dans l'île. En clair, et les amateurs de AD&D m'auront tout de suite compris: iniiiiit!!



Voici la face nord de l'île de Mercator.
Avouez qu'il y a de sérieuses explorations
en perspective, non?

98%



Encore une fois c'est avec l'aide du clergé que cette quête se fera. Pour sauvegarder, rien de plus simple: prenez le livre marron avec un rond bleu, et blanc... donnez-le courtoisement au prêtre qui se fera une joie de sauver votre partie. Amen!
(Ndlr: nous nous désolidarisons complètement de ces attaques gratuites contre l'Église Catholique Romaine).

Voici un petit éventail du bestiaire de Landstalker. Entre le ver qui sort sa tête toutes les 10 secondes, et le cyclope violet qui rêve de vous écraser, on voit bien que le roi Noh! sait recevoir.



LANDSTALKER

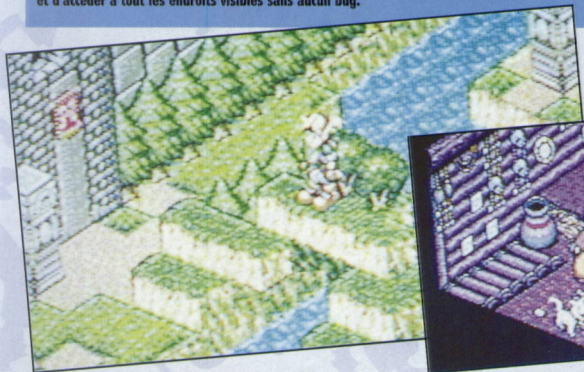
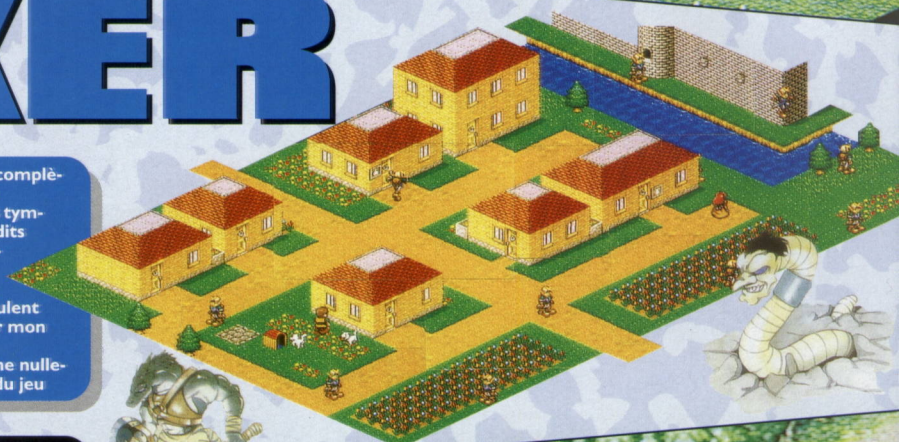
- Les graphismes sont complètement génialissimes
- La musique éclate les tympans aux sourds maudits
- L'intérêt et la profondeur de jeu à rendre sain un schizophrène
- Les bonnes idées pullulent comme les coeurs sur mon caleçon à coeurs
- Le japonais qui ne gêne nullement à la continuité du jeu



- Le japonais qui empêche de suivre exactement le superbe scénario
- Une cartouche 16 megas, ça coûte pesos



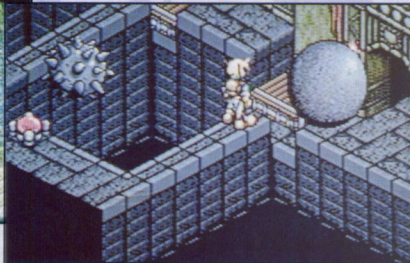
Pour programmer ce jeu, l'équipe de Climax a mis au point une nouvelle routine de programmation: le DDS 550 (Diamond Shaped Dimension). En gros, c'est un programme qui leur permet de dessiner leurs écrans à plat, et la console les "gonfle" de 550 degrés divisés en 4 pour avoir une impression de 3D isométrique parfaite. Cela permet au héros de se déplacer et d'accéder à tout les endroits visibles sans aucun bug.



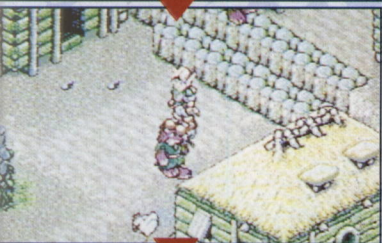


Pour acheter, voilà ce que j'appelle acheter. On s'y croirait: il suffit de prendre sur l'étalage le produit qui vous plaît, de le poser sur le comptoir et hop! A quand "virtual Loderc?"

Dans la série Indy est parmi nous, je voudrais le piège à c... Un pas sur une dalle, et hop, vous voilà plat comme une limande! Remarquez, la boule à points qui se trouve à côté est pas mal non plus.



Et hop, voilà des marais maintenant. Faites gaffo, Lylo ne sait pas nager...



Un des nombreux trucs qui jalonnent ce jeu, histoire de vous montrer la richesse dont il fait preuve. Dans le 1^{er} village, montez sur le chien blanc, puis du chien, sautez sur la tête du garde puis de la tête du garde sautez sur la tête de la statue et un coffre apparaîtra. Génial non?



Bien sur, tout le monde, en approchant des fêtes hurle sur SonicII, Mickey II, etc... et passe inaperçu ce petit chef-d'oeuvre-vre. Et c'est un crime; en effet, il est à mon sens le meilleur jeu jamais sorti sur megadrive (après shining force of course). On retrouve tout ce qui fait de Zelda un chef d'oeuvre dans cette cartouche, avec des options en plus. Les graphismes sont éméments, on n'a jamais vu ça sur megadrive. Pour vous donner une idée, j'ai envie de jeter quelques centimes aux graphistes de Mickey tant ceux de Landstalker sont beaux. Et l'animation: on se croirait vraiment dans un dessin animé. Quant aux musiques, c'est pareil, je n'ai jamais entendu ça sur Megadrive. On peut comprendre ce que ce jeu soit la plus belle réalisation à ce jour sur MD, vu qu'il tient sur 16 mégas, mais on sent vraiment que les programmeurs y ont mis tout ce qu'ils avaient dans le ventre. A acheter absolument. GREG 😊



Landstalker est vraiment la bonne nouvelle de ce mois. Alors que les jeux de rôle aventure ne courent pas vraiment les rues sur cette machine, Sega a réussi avec cette production un véritable petit miracle. A ce propos, c'est la première fois que l'on voit une cartouche de seize mégas sur Megadrive et, croyez moi, elle arrache et pas seulement des caramels mous. La carte du monde dans laquelle vous vous déplacez est gigantesque, pire: immense, quasiment des dimensions de l'univers; on s'enivre à chaque difficulté et, lorsque les choses deviennent plus compliquées, c'est un véritable régal que de chercher l'indice qui permettra de passer tel ou tel obstacle. Avec 16 mégas, ce n'est pas la mémoire qui manque et les programmeurs ont parfaitement réussi leur deal en intégrant dans cette cartouche tout ce qui pouvait nous faire plaisir: des musiques de folie à rendre fou Mozart ou Beethoven et des graphismes à pleurer toutes les larmes de son corps. Comme l'intérêt est également d'enfer, cela serait une véritable honte de ne pas acheter Landstalker. J'm DESTROY 😊

EDITEUR : SEGA
MACHINE : JAPONAISE
GENRE : ARCADE-AVENTURE
TAILLE CARTOUCHE :
16 MB MAMAMIA!!!
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : SAUVEGARDES

GRAPHISMES : 19
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 19
SON : 19
TOTAL : 98%

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



© Gilles CARON / D'Ign. Contact



© SEGA 1992

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

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

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

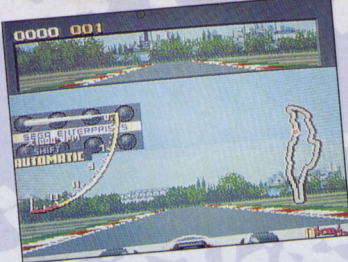


36 15 **fnac**

AGITATEUR DEPUIS 1954.

MEGA DRIVE

LA FOLIE DES LOTUS!



Pas question de coups en fourbe ici, tout se passe dans les règles de l'art. Si vous n'avez pas reçu le manuel des règles, débrouillez-vous pour en écrire un avant lundi matin 6 heures. Zigzaguez, slalomez, esquivez, chicanez, euh! non, pas celui-là! Bref, foncez!

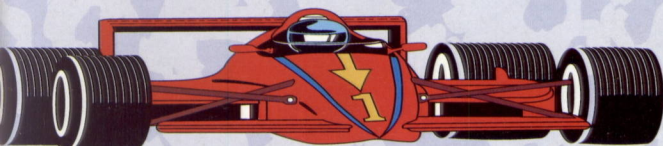


- jeu à deux, jeu bien mieux!
- variété des pistes et des décors.



- qualité moyenne des graphismes.
- sons médiocres.

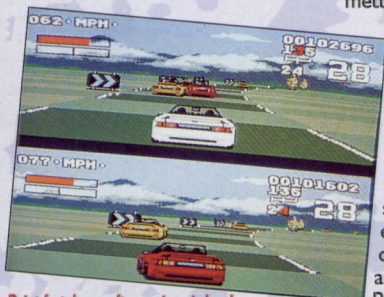
LOTUS TURBO CHALLENGE



Vous voilà fin prêt pour des courses infernales! Non? Parfait, il vous reste deux secondes pour enfiler vos gants de pilote de choc, ou de Lotus, et vous vous lancerez dans la bagarre. Je dis bagarre, mais c'est avant tout une guerre des nerfs et des réflexes. On se calme mon p'tit monsieur, c'est à côté Road Rash! Sur divers circuits, de jour comme de nuit, il faudra mettre hors circuit, l'ennemi qui vous nuit. Vous avez vu ce chiasme! Cette splendide structure croisée! Joypad est bon pour passer au bac de français. Imaginez un peu le commentaire composé! Pour une fois que l'on vous proposerait quelque chose d'intelligent... Mais là n'est pas le sujet, enfin, je crois. Bref, la vie étant ce qu'elle est, je poursuis. Habile transition, puisque justement, vous devez poursuivre les voitures adverses alors que, vous-même, serez poursuivi par le Temps. Tout le monde l'est plus ou moins et il suffit de regarder Jeanne Moreau pour s'en convaincre. Ah! Les ravages du temps... Mais là, cet acharnement du temps se fera expressément sentir. Pourquoi? Parce que pour boucler le circuit, vous n'aurez qu'une poignée de secondes! Et pour quelques secondes de plus! En cours de route, passez par les quelques "Checkpoint", où l'on vous distribuera gratuitement des secondes supplémentaires. Et ne vous plaignez pas, j'en connais qui auraient été contents de les avoir ces secondes en plus, n'est-ce pas Freddy Mercury?



Si vous ne savez pas encore ce qu'est une purée de pois, jetez donc un oeil ici, vous apprendrez une ou deux choses. Un véritable flou artistique.



Point fort de ce soft: on y joue à deux! Amenez votre frère, votre sœur, votre grand-mère, Edith Cresson, ah! non, elle peut rester chez elle, votre oncle, Godzilla, Didou l'ours en peluche, Arthur, le poisson rouge d'Olivier, la cousine Beth et mon oncle d'Amérique... tout le monde! A deux joueurs, délire assuré! Prévenez l'asile du coin, il va y avoir des dents! Agah!



Dans ce tunnel, si vous raclez les bords, cela risque de faire des étincelles. Cela risque surtout de vous ralentir, mais ça, on ne s'en serait pas douté. Un bien joli tunnel tout de même.



Encore une conversion de jeu micro sur console. Electronic Arts nous ressort des bons titres, ce qui n'est pas un tort, comme on a pu le voir récemment avec Galahad (Leander). Les courses, rapides, s'enchaînent les unes après les autres sans pour autant provoquer l'enthousiasme que l'on aurait pu supposer. Un Top Racer sur SFC était, de loin, plus stimulant. Peut-être, et même sûrement, est-ce dû au manque de musique, et à la médiocrité des bruitages. En dehors du fait que le jeu puisse se jouer à deux, il faut apprécier la variété des niveaux. De nuit, de jour, par temps de brouillard, de pluie, de neige ou encore sur du sable... Les ingrédients sont là pour faire de ce jeu un grand jeu. Pourtant, il manque quelque chose, l'ineffable qui fait que ce jeu n'est "que" bien. T.S.R. ☺

EDITEUR : ELECTRONI ARTS
GENRE : COURSE
MACHINE : FRANÇAISE
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
1 OU 2 (SIMULTANÉMENT)
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 13
SON : 09
TOTAL : 81%

81%



BIENVENUE DANS LE MONDE DE POPULOUS
POUR LA SUPER NINTENDO.

Le MONDE VOUS
APPARTIENT...



Voulez-vous devenir le Dieu des dieux ? Faites preuve de courage et faites fonctionner vos méninges en mettant sur pied des plans de bataille pour conquérir plus de 989 mondes. Surveillez de très près votre peuple et votre monde. Combattez plusieurs démons en faisant des miracles. Unifiez votre peuple et faites les dominer le monde.

Dans Populous Super Nintendo, 10 mondes supplémentaires ont été ajoutés aux 4 originaux. Maintenant à vous d'essayer !

36.15
LUDI
GAMES



Distribué par
GUILLEMOT
INTERNATIONAL
BP 2 - 56200 La Gacilly

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

MEGA DRIVE

TU MARCHES SUR MES PLATES-BANDES, LÀ!

MAIS ON PEUT AUSSI JOUER A DEUX (SUPER!)



AVANT

Après que le joueur rouge et le joueur bleu aient choisi le château de leurs rêves, le jeu commence pour chacun dans son coin. Mais bientôt, ça va barder!



APRES

Il semble que le joueur bleu se la joue un peu face au rouge! 24 canons et un territoire immense. Il va pleuvoir des halberdards comme on dit chez nous!

83/78%

RAMPART



- Un jeu original qui dépayse tout en gardant la pêche.
- Un mode deux joueurs génial.



- La simplicité des graphismes, des sons, des animations.
- Un jeu à un joueur, lassant à la longue.

Stratèges en herbe, ce jeu s'adresse à vous! Quand je parle de stratèges, je ne pense pas aux foudres de guerre, spécialistes en wargame napoléonien ou champions en simulations des dernières guerres. Non! Je pense plutôt à nos ancêtres, les soldats en cottes de mailles qui se foutaient sur la tronche, à l'époque du moyen-âge et des châteaux forts. C'était la bonne époque! On attaquait des châteaux pendant des mois en les assiégeant, on se faisait asperger d'huile bouillante et bombarder de boulets en fonte! Et je ne vous parle pas des flèches, l'horreur! Mais revenons à Rampart, ce jeu qui fleurit bon cette époque moyenâgeuse! Il s'agit, en fait, de la conversion d'un jeu d'arcade, qui permettait à deux joueurs (ou à un joueur contre la machine) de s'affronter d'un château fort à l'autre. Le principe de ce genre de jeu vidéo est vieux comme Hérode, puisque déjà sur les consoles de la première génération, on trouvait des jeux de bombardement entre deux châteaux forts, je pense au Vidéopack Philips par exemple (là, je m'adresse aux clubs du troisième âge des fans de jeux vidéos qu'AH! refuse obstinément de présider; alors qu'il a récemment avoué avoir même joué à Pong, le premier jeu sur console familiale, il y a très longtemps!) Dans Rampart, vous devez défendre votre château fort des attaques maritimes ennemies, tout en essayant d'étendre votre territoire au cours des phases du jeu. Justement! Parlons-en des phases. Le jeu débute avec un choix de châteaux qui seront automatiquement entourés d'un rempart. Toute la zone entourant le château et protégée par le rempart est colorée en bleu (si vous êtes le joueur bleu). La première phase consiste à placer des canons dans son territoire. Il faut ensuite combattre les ennemis qui arrivent en bateaux par la mer (logique implacable). Il suffit, pour cela, de viser grâce aux curseurs et de tirer des boulets de canon sur les navires, ou même, les troupes qui débarquent. La troisième phase consiste en la reconstruction de vos remparts bombardés lors de la phase précédente. Il faut profiter de cette phase pour étendre votre domaine en construisant de nouveaux remparts. Mais attention, comme les autres phases, cette phase est limitée dans le temps (genre 20 secondes) et un territoire n'est valide que si les remparts l'entourent complètement en circuit fermé. Si, par exemple, vous n'avez pas le temps de reconstruire tous les remparts placés autour de votre château, vous perdez. Les trois phases précédentes bouclent inlassablement jusqu'à ce que vous possédiez un territoire énorme et ayez vaincu toutes les vagues ennemies. Des points de constructions, de territoires et de batailles vous sont attribués à chaque tour de trois phases. En mode deux joueurs, chacun possède un château fort à défendre, les deux se faisant face, séparés par un fleuve. Le principe reste exactement le même: des tours de trois phases en vue de dessus. Un jeu qui déménage et qui sent la poudre!



Je ne vous cache pas que j'ai découvert Rampart sur console (Master System il y a quelques mois), l'ayant aperçu en salles d'arcades sans y avoir trop prêté attention. Quelle erreur! Depuis que j'y joue sur Megadrive et Super Nintendo, je ne peux plus m'en passer tellement ce jeu est sympa. C'est surtout en mode deux joueurs qu'il est intéressant, puisque l'on peut se foutre sur la tronche à grands coups de canons et cela dure longtemps, tellement longtemps qu'on n'a pas à s'en faire pour la durée de vie. En mode un joueur, le piment perd un peu de son goût mais on s'éclate quand même. Le seul problème vient du genre de jeu, soit on adore, soit on déteste! D'autant que l'aspect technique n'est pas en la faveur du jeu, non pas qu'il ait été bâclé, mais le jeu original était simpliste graphiquement. Une bonne conversion d'arcade qu'il faut voir, cependant, avant d'acheter.

OLIVIER



EDITEUR : TENGEN
GENRE : ARCADE
MACHINE : AMERICAINE
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 18
SON : 12
TOTAL : 78% SEUL
83% A DEUX

VOU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

VIDEO GAMES

MEGADRIVE

CONSOLE+SONIC 895F
(version française)
CONSOLE +SONIC
+STREETS OF RAGE
+2POIGNÉES
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. 449F
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. 449F
DEVILISH 449F
DONJONS & DRAGONS 375F
DOUBLE DRAGON III N.C. 449F
EX MUTANTS 475F
FOREMAN K.O.BOXE 399F
GADGET TWINS N.C. 449F
GEMFIRE 449F
GODS 399F
GREAT WALDO SEARCH 449F
GRENDOG 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. 449F
PIGSKIN FOOTBALL 475F
SHANGHAI 2 375F
SIDE POCKET 399F
SLAUGHTER SPORT 399F
SPLATTER HOUSE 2 399F
STAR ODYSSEY N.C. 449F
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. 449F
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 990F
SUPER NINTENDO + MARIO 4 1290F
SUPER NINTENDO +SCOPE +6JEUX 1490F
SUPER NINTENDO +STR. FIGHTER II 1490F
SUPER SCOPE + 6 JEUX 549F
SUPER FAMICOM + 1 JEU 1690F
SUPER NES (U.S.) +MARIO 4 1290F
ADAPT. FR/US/JAP 99F

LOGICIELS

ADAM'S FAMILY 549F
ADVENTURE ISLAND 549F
ANOTHER WORLD 549F
CASTLEMANIA IV 549F
FINAL FIGHT 589F
F-ZERO 449F
GHOULS & GHOSTS 449F
JOB 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 549F
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 FLYER 495F
ROAD RIOT 485F
ROCKY & BULLWINKLER 485F
SIM EARTH 559F
SPELLCRAFT 475F
SPIDERMAN vsX-MEN 495F
STAR WARS 485F
SUPER BATTER UP 449F
SUPER BUSTER BROS. 449F
SUPER COMBA TRIBES 529F
SUPER GOAL 559F
SWAMP THING 519F
TINY TOONS N.C. 449F
TOM ET JERRY 495F
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
1^{ER} ETAGE NIVEAU TATI
Tél:83.35.49.33.

STRASBOURG

26, R. DE LA MESANGE
PASSAGE BROGLIE
Tél:88.23.22.85.

REIMS

GALERIE DE L'ETAPE
Tél:26.88.24.98.

ESPACES VIDEO

PARIS

MAG.FRIPOUILLÉ
194, RUE D'ALEZIA
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	CONSOLES POSSEDEES
		MEGADRIVE <input type="checkbox"/>
		MEGA CD <input type="checkbox"/>
		MASTER SYSTEM <input type="checkbox"/>
		GAME GEAR <input type="checkbox"/>
		NEO-GEO <input type="checkbox"/>
		COMBO <input type="checkbox"/>
		N.E.S. <input type="checkbox"/>
PORT LOGICIELS	+30Frs	SUPER N.E.S. <input type="checkbox"/>
PORT CONSOLES	+60Frs	GAME BOY <input type="checkbox"/>
CONTRE REMBOURSEMENT	+35Frs	LYNX <input type="checkbox"/>
TOTAL A PAYER		NEC <input type="checkbox"/>

MEGA DRIVE

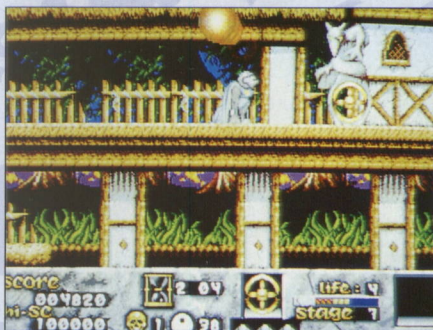
SURTOUT, NE VOUS ÉCARTEZ PAS DU SENTIER !



RISKY W



Changez vos couteaux pour des laches dans les niveaux supérieurs! C'est beaucoup plus efficace, demandez donc à Marie Stuart, et c'est aussi plus spectaculaire. Le combat, c'est aussi du spectacle!



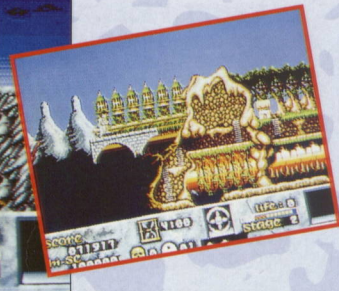
Dès le début, les événements se précisent. Vous voilà brutalement attaqué par des soldats Ethiopiens! Quelle hargne! Au début, battez-vous à coups de couteau. Lancez les dans toutes les directions, la meilleure étant celle où se trouvent vos ennemis. Mais je dis ça comme ça, en passant.



J'espère que vous n'avez rien à faire aujourd'hui? Parfait, vous pourrez donc devenir Roham. Je suis sympa, j'aurais pu dire Edith Cresson! Jeune guerrier magicien, il va vous falloir porter secours aux moines détenteurs de la sagesse universelle. Il fallait bien la mettre quelque part cette sagesse, alors on l'a reflé à de vieux moines, perdus au fond des forêts, vivant en ermites et mangeant des racines. Mais bien sûr, les forces du Mal n'ont pu se retenir. C'est curieux, mais l'on parle presque aussi souvent de princesses que de forces du Mal? A croire que les deux sont intimement liés. Peut-on faire un jeu sans mettre en scène ni l'un ni l'autre, je me le demande! Mais là n'est pas la question, puisque vous n'êtes ni princesse, enfin, il y a tout de même peu de chance que vous le soyez, ni un membre des forces du Mal, tout du moins, normalement. A force de parler; Roham est déjà parti découvrir les mille et uns passages secrets et tuer les tonnes de créatures du coin! Eh! Roham! Attends moi!

A vous de trouver ces espèces de roues qui vous serviront à ouvrir des passages. Placez les dans ces drôles d'oiseaux, et recomposez la musique que l'on vous indiquera. Il faut vite venir, le temps pour chaque niveau étant naturellement limité.

La carte des lieux à visiter. Douze niveaux, tous remplis de pièges et de monstres. Ouf! Vous n'êtes pas prêt d'arriver au bout! Surtout lorsque l'on sait qu'il n'y a pas de continus, il y a de quoi sérieusement s'inquiéter!

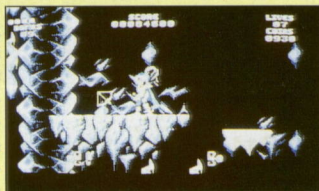


81%



RISKY WOODS CONTRE GALAHAD

Les points communs entre ces deux softs sont plutôt nombreux, mais on ne s'intéressera ici qu'aux seules différences. Il est difficile de se décider pour l'un ou pour l'autre. Trazom, lui, préfère Risky Woods. Galahad proposait une animation fluide, des sprites d'une finesse exemplaire, des musiques sympas et un bon niveau de difficulté. On serait tenté de dire que Risky Woods en propose autant. Pourtant, les graphismes ne sont pas aussi fins. Ils sont travaillés, c'est sûr; mais le genre n'est pas le même que chez Galahad, et sprites et décors font parfois, à mon avis, un peu fouillis. Rien de dramatique pourtant, et le goût est bien le seul juge dans cette affaire. Côté difficulté, Risky Woods semble un peu plus facile que Galahad, le "un peu" ayant toute son importance. Je crois que l'on peut sans peine déclarer les deux jeux vainqueurs, c'est l'Ecole des Fans, tout le monde à gagné!



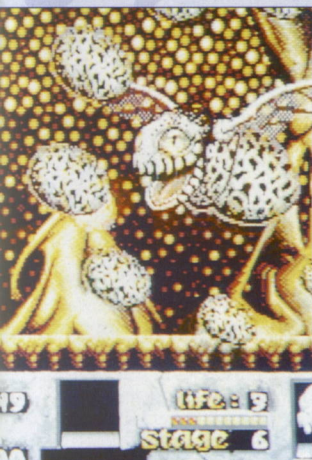
- des décors heroïc-fantasy.
- une animation parfaite, ou presque.



- fait étrangement penser à d'autres softs déjà sortis.

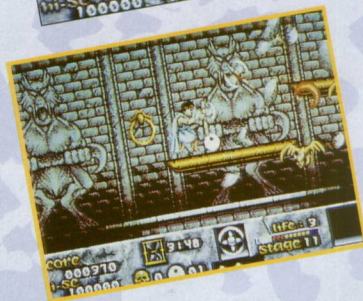
Trouvez tous les coffres possibles et imaginables. Mais attention car, une fois n'est pas coutume, il faudra se méfier des contenus! En effet, tout ne sera pas bon à prendre. Si vous ne voulez pas mourir sur l'instant, ne vous jetez donc pas sur ces coffres, ou du moins, sur ce qu'ils contiennent.


WOODS



Oh! La belle mouche géante! En voilà un boss bien laid comme on les aime! Soyez persévérant, ne lâchez pas le bouton de tir, et les choses devraient se passer sans trop d'accros. En un mot, foncez dans le tas!


Vous voilà transformé en chevalier! C'est ça, la magie! Avouez que c'est tout de même plus sympa. Mais avant d'arriver là, vous aurez passé bien des épreuves...



Sans aller vers les lumières célestes, il faut bien avouer que Risky Woods n'est pas un mauvais jeu. Oh, oh! Non, loin de là, c'est même un très bon titre. Diriger son bonhomme dans les méandres des labyrinthes est un plaisir délectable, d'autant que les graphismes sont d'une qualité tout à fait acceptable pour une Megadrive. Suffisamment riche dans son contenu pour vous maintenir en éveil pendant de longues heures de jeu, Risky Woods est un jeu d'action très intéressant. Le fait qu'il ne se déroule pas d'une façon linéaire est également un point positif. Maniable et doté d'une bonne animation, ce Risky Woods est un bon titre. 

J'm DESTROY



Après avoir vu Galahad, Risky Woods fait un peu bis repetitae. On est ici dans la pure tradition des jeux micros. On se croirait sur un jeu Amiga et non plus sur la Megadrive. Prenez cette remarque comme vous le voulez. L'action est soutenue, il faut combiner adresse et réflexe, ainsi qu'un brin de recherche pour franchir certaines étapes. Il faut le dire, le jeu fait curieusement penser au soft Amiga Jim Power que l'on devrait trouver un jour ou l'autre sur Super Nintendo, ainsi que sur Megadrive. L'animation est remarquable, autant pour les sprites que pour le scrolling et les décors valent, à certains endroits, le coup d'oeil. Un bon jeu d'action qui, sans proposer de véritables innovations dans le domaine, ne s'en tire pas plus mal. 

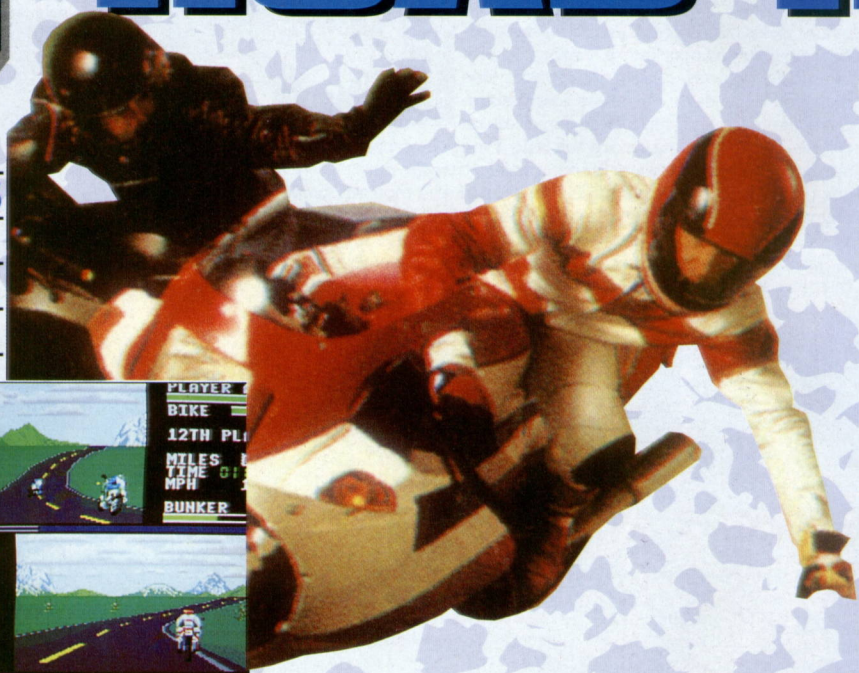
TSR

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
MACHINE : FRANCAISE
GENRE : BEAT THEM UP
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUE : NON
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
TAILLE CARTOUCHE: 8 MB

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

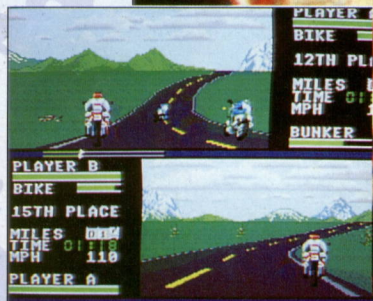
MEGA
DRIVE

ROAD RASH



**LES MOTARDS
SONT SYMPAS.
UN PEU VIOLENTS,
MAIS SYMPAS.**

Il faut le reconnaître, à deux joueurs, le cadre réservé à l'action est petit, très petit. Pour avoir un maximum d'effet, jouez sur une télévision d'au moins 51 cm; en dessous, les événements risquent de prendre une tournure fâcheuse. C'est jouable, bien sûr, mais le plein effet n'est obtenu qu'avec le grand écran.



Pour un plantage, c'est un bon plantage. On peut applaudir bien fort Road Rash, c'est aussi une série d'accidents grand spectacle. Il ne manque que le sang, le bras qui vole et la tête qui roule. On ritait beaucoup. Méfiez-vous des voitures surgissant à l'improviste, lorsque la visibilité n'est pas idéale! Cotche vous dirait bien qu'il faut se méfier des camions, mais bon... il n'y en a pas dans Road Rash II.

Il y a près d'un an déjà, vous aviez pu parcourir les routes en moto et défoncer la tronche de tous ces crétins qui ne cessaient de vous ennuyer... ah! Nous étions alors jeunes et insouciant; c'est autre chose maintenant! On va pouvoir recommencer, mais sciemment cette fois! C'est presque pire! Génial! Les motards n'en avaient pas assez. Il leur restait une ou deux dents, malgré les coups de matraques qu'on leur avait envoyés. C'est reparti! Le beau Serge a disparu, mais la belle Natacha est de retour et, avec elle, sa joyeuse bande de copains! Slater, Kakana, Miss Number 1... tout plein de petits nouveaux qui ne se défendent pas trop mal tout de même et auxquels vous allez pouvoir expliquer les joies de la matraque et de la chaîne! Oui, car vous ne rêvez pas, vous allez bien pouvoir cogner à la chaîne. Road Rash III devrait proposer un sabre, et Road Rash XI un bazooka. En passant à côté des autres concurrents de ces courses pour grands malades mentaux, vous filerez à nouveau des coups de pieds, ou de poings, vous foncerez dans l'adversaire pour l'envoyer dans le décor! Et les accidents? Toujours aussi spectaculaires! Un vol plané qui atterrit dans un beau sapin, roi des forêts dont on aime la verdure. Et en plus, c'est l'époque. Il manque les boules et les guirlandes, mais pour ça, l'intestin grêle fera l'affaire. Mais vous ne savez pas la meilleure: cette fois, on peut matraquer à deux simultanément! Vous ne rêvez pas! Votre petit frère vient de déchirer par "inadvertance" votre livre favori? Eh fréro, si on jouait un petit Road Rash II, hé, hé! Le "hé! hé!" étant important, puisque tout le côté sadique de cet excellent jeu s'y trouve caché. Si vous ne faisiez pas "hé! hé!" on pourrait presque croire que vous allez jouer "cool". Quelle horreur! Rien que de penser que vous pourriez être "sympa" (le mot me fait mal!), ça me rend malade... Holà, j'me sens pas bien... A plus!

80/83%

RASH II

**OH! MA MOTO
OH! OH! OH!**

Trois catégories de motos et, dans chacune d'entre elles, quasiment une demi-douzaine de modèles! Il y a du choix! Vous n'avez plus qu'à collecter suffisamment d'argent au fil des courses et vous deviendrez l'aigle de la route. C'est dingue, on se croirait dans Mad Max!

BIKE SHOP

SHURIKEN 1000 N
An ill fined power burst can be dangerous. Perhaps that's why you want it!

100 HP 640 LBS COST \$20000

PLAYER A CASH/TRADE \$27500

BANZAI 600 N	BANZAI 750 N
SHURIKEN 1000 N	EXTX

BIKE SHOP

BANZAI 600
Slow to accelerate but a strong chassis makes for a good handling bike.

65 HP 450 LBS COST \$6000

PLAYER A CASH/TRADE \$27500

PANDA 900	SHURIKEN 1000
BANZAI 600	DIABLO 1000
BANZAI 750	EXTX

BIKE SHOP

PANDA 900
A good compromise between power and weight make for a great SportBike.

120 HP 300 LBS COST \$16000

PLAYER A CASH/TRADE \$27500

SHURIKEN 1000	PANDA 900
PANDA 900	BANZAI 750
SHURIKEN 750	EXTX



Et voilà, ils sont partout! Les "keufs". C'est look de parler jeune et dans le vent! N'hésitez surtout pas à leur cogner dessus. C'est possible et cela vous procurera un plaisir peu ordinaire. Vivement que l'on mette des agents de la SNCF et de la RATP dans Road Rash!



Une gauche, une droite, un coup de pied! Ton jeu de jambes Roger! Enfin, un jeu qui ne suit pas cette sempiternelle tradition de niaiseries qui veut ne choquer personne. Ce qui me choque, moi, c'est que l'on ne puisse pas encore faire ce que l'on veut dans le domaine du jeu vidéo.



ROAD RASH II CONTRE ROAD RASH

Vous ne vous seriez pas douté que Road Rash serait le challenger de sa suite! Les avantages du numéro deux par rapport à la précédente version tiennent en trois points. Premier point, on peut y jouer à deux. Second point, en plus de la matraque, on a la chaîne pour le même prix. Troisième et dernier point, l'éventail de motos est plus large. Voilà, tout est déjà dit. Graphiquement, le jeu est identique. Côté animation, Road Rash II présente, il me semble, quelques petits plus comme des scrollings différentiels. Que vous possédiez ou non le premier Road Rash, Road Rash II est une affaire.



Je m'en souviens, lors de la sortie de Road Rash l'année dernière, tout le monde ici (sauf l'ami Destroy) était très enthousiaste. Le seul reproche était alors: "dommage que l'on ne puisse pas jouer à deux!" Ça y est, c'est fait! Maintenant, tous les délires sont permis! Cependant, le cadre de jeu est un peu trop petit. Après avoir commencé le test sur un écran 31cm, je suis passé sur un 63cm où tout était plus net. On regrettera que les programmeurs n'aient pas peaufiné les graphismes mais on ne peut pas tout avoir. Road Rash est la meilleure vente d'Electronic Arts sur Megadrive, ce n'est pas une surprise et Road Rash II pourrait bien lui succéder. Un mot sur les sons avant vous quitter: sachez que les bruitages sont réduits à leur plus simple expression; l'ambiance sonore s'appuie sur les musiques qui savent, sans peine, se faire apprécier. Voilà, j'ai tout dit.T.S.R. 😊



Road Rash, à l'époque de sa sortie sur Megadrive, était un jeu très controversé. Il y a ceux -dont je ne faisais pas partie- qui trouvaient ce titre extraordinaire et d'autres -dont moi- qui pensaient que ce jeu n'avait, en réalité, que peu de consistance et dans lequel l'action était plutôt morne. Alors, qu'en est-il de Road Rash II? Pour ma part, je ne changerais pas trop mon opinion, bien qu'il faille avouer que la possibilité de jouer à deux apporte un grand plus à ce titre. Rigolo pendant les premières heures de jeu, on s'en lasse cependant assez rapidement. Il est également dommage que l'écran soit si petit lorsqu'on est deux à jouer à Road Rash II. Un bon jeu mais avec une durée de vie limitée. 😊

J'm DESTROY

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : COURSE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SIMULTANÉMENT)
CONTINUES : PASSWORDS
MACHINE : MEGADRIVE FRANÇAISE

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 12
SON : 15
TOTAL : SEUL 80%
A DEUX 83%

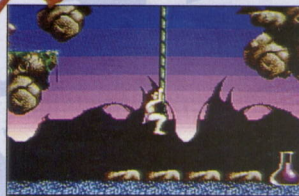
MEGA DRIVE

LA BÊTE DE SCENE

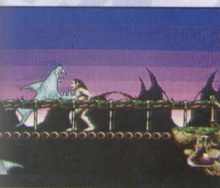
SHADOW THE



Laissez-vous glisser le long de la liane et vous trouverez cette plate-forme.



Ça commence bien avec des arbres qui vous lancent des grenades! Réagissez et sauvez-vous, c'est la seule chose sensée à faire à ce moment.



Les pirhanas sont volants dans ce jeu alors méfiez-vous de leurs réactions plutôt violentes. Sautez et tirez.



Une des caractéristiques de la série est la taille des sprites ennemis: géants!

85%

Vous ne pouvez pas passer ce géant de suite comme ça les mains dans les poches. A bon entendeur!



La bête revient pour de nouvelles aventures au pays du cauchemard. Rappelez-vous, il y a exactement un an, sortait le premier épisode de cette saga issu du monde de la micro (le numéro III vient de sortir sur Amiga). Vous aviez été kidnappé encore tout jeune aux mains de votre famille massacrée sous vos yeux. Le Sorcier Maletoth était le responsable de ce drame et il avait même fait pire puisqu'il vous avait transformé en horrible bête à patte, une espèce de monstre surpuissant lui obéissant au doigt et à l'oeil. Quelques années plus tard, des bribes de votre passé vous revinrent en mémoire par flash et vous vous échapèrent. Ce fut le prétexte à un premier jeu d'action en progression de profil dans des mondes complètement chaotiques et pleins de monstres à la solde de Zelek, le fidèle serviteur de Maletoth, que l'on appelait aussi le Mage de la Bête! Ce jeu qui mélangeait beat-them-up et jeu de plates-formes possédait déjà un parfum d'aventure, léger mais bien présent puisqu'il fallait parcourir les mondes dans un sens bien précis. Le jeu se terminait avec votre victoire cinglante sur Zelek et votre apparence humaine retrouvée. Eh bien, Shadow of the Beast II commence juste quelques mois après cette happy end! Zelek, fou de rage, a enlevé votre soeur (ce qui devient vraiment une manie!) et vous voilà reparti sur les traces des deux compères, Zelek et Maletoth. Le jeu se déroule dans les contrées sombres de Kara Moon, lieu présumé où se trouve votre soeur. Le jeu reprend exactement le même principe que le premier épisode avec sa vue de profil et son scrolling multidirectionnel. Cette fois, vous n'êtes plus cette bête violette et poilue mais un fringant warrior aulook homme des cavernes dont l'habitude est de courir sans cesse et de se servir de son arme, une hache télescopique au bout d'une chaîne de vélo, ce qui est un anachronisme vu l'univers du jeu mais on s'en fiche, c'est un jeu vidéo! Cette fois, vous devrez encore plus réfélchir que dans l'épisode précédent. Même si vous combattrez la plupart du temps des ennemis de toutes sortes, vous serez très souvent confronté à des mécanismes compliqués d'ouverture de passages. Il faudra à chaque fois résoudre l'énigme pour pouvoir passer. Parviendrez-vous à conserver le pouvoir de puissance datant de l'époque où vous étiez une bête poilue tout en ayant la clairvoyance d'un humain en pleine possession de ses moyens intellectuels?



La première rencontre que vous faites dans le jeu (à condition d'aller à gauche au début du jeu). Un homme recroquevillé et pris au piège par une créature malaisante. Débarrassez vous de la créature et l'homme vous renseignera.

OW OF E BEAST II



- Des sprites énormes.
- Des graphismes et des couleurs superbes.
- Des énigmes délirantes à résoudre.
- Une action qui use!



- L'aspect "plan de coupe" du sprite principal.
- Un niveau de difficulté trop dur et rebutant.



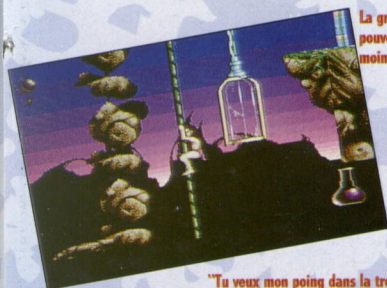
SHADOW OF THE BEAST CONTRE SHADOW OF THE BEAST II

Préparez-vous à en bouffer du Shadow of the Beast (SOB) car il s'agit d'une trilogie sur micro! Maletoth n'a pas dit son dernier mot! Les deux jeux sont graphiquement très proches et basés rigoureusement sur le même principe de jeu: celui de la progression en vue de profil dans des mondes reliés entre eux et que l'on peut prendre dans plusieurs ordres. La différence vient du fait que SOB II est davantage axée sur l'aventure avec un petit "a" car il ne s'agit pas d'un Shining in the Darkness! Plus que dans le premier épisode, dans lequel vous deviez passer les mondes dans un certain ordre et réaliser des actions précises à un certain moment, il s'agit ici de passer des mécanismes montés sur des énigmes à résoudre. Mais la baston est toujours au rendez-vous. Comme les graphismes ont été améliorés et qu'il y a plus de réflexion, je préfère cet épisode.



Pour tuer ce gros balaise, attendez le et tirez lui dessus trois fois de suite. Ejectez-vous ensuite un peu plus loin en évitant ainsi les pics. Recommencez à frapper le monstre à distance et à travers les pics.

La grande nouveauté de SOB II consiste en des énigmes à résoudre pour pouvoir actionner des mécanismes plus ou moins compliqués.



"Tu veux mon poing dans la tronche" dit le barbare sûr de lui puisque un bloc le sépare du vilain monstre. Peut-être pas pour longtemps...



Une autre nouveauté consiste en l'apparition de dialogues dans le jeu.



Venu directement de l'Amiga, Shadow Of The Beast II est, sur Megadrive, parfaitement réalisé. Les créateurs de ce titre très connu par les amateurs de micro ont réellement fait du bon boulot. L'animation du personnage principal est fluide et répond parfaitement aux ordres que vous lui transmettez par le biais de joypad. Très bon également au niveau des décors et des différents monstres de fins de niveaux, je ne vois vraiment pas quoi redire à cette réalisation. Pas très facile, pas excessivement difficile, la difficulté a été, ici, parfaitement négociée. Sans être étonnant et démoniaque, Shadow Of The Beast II est un bon jeu, un point c'est tout. J'm DESTROY 😊



Un grand classique micro sur Megadrive. on le sent bien d'ailleurs car le sprite donne toujours autant cet effet de personnage découpé sur un décor de fond aux milliers de scrollings parallax. Cette impression de personnage en coupe sans aucun relief m'a toujours gêné dans la série et encore davantage sur Megadrive. Cela dit, c'est bien la seule critique du jeu qui constitue une formidable épopée qui vous tiendra longtemps en haleine. Vous en aurez pour votre argent croyez-moi! Les énigmes sont complètement casse-tête, s'en est même parfois rebutant, et l'action est au rendez-vous plutôt deux fois qu'une. Les graphismes sont somptueux malgré le fait que l'on retrouve ce dégradé à chier du décor. Les sprites sont toujours aussi énormes et beaux. Bref, ce jeu très difficile est à conseiller, c'est un exemple sur bien des points sur Megadrive. OLIVIER 😊

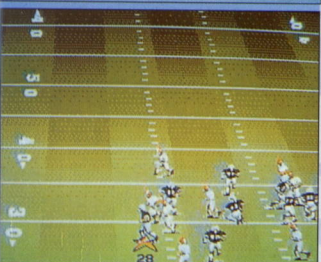
EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : ACTION/AVENTURE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 4
MACHINE : FRANÇAISE

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITÉ : 15
SON : 16
TOTAL : 85%

MEGA DRIVE

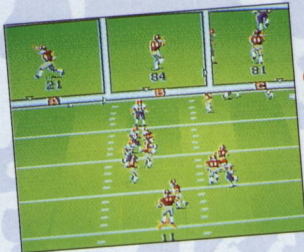
MADDEN MOI LA BALLE!

Une fois encore, jouez sur un terrain détrompé, un autre couvert de neige, ou encore un beau gazon sur lequel vous pourriez vous jeter sans crainte. A vous de décider aussi de la présence ou de l'absence de vent. Un bon coup de vent, et c'est fumble, la maladresse!



79%

JOHN MADDEN FOOTBALL '93



Gros plan sur l'action en cours! Trouvez la bonne fenêtre!



- complet au niveau des stats.
- un grand nombre d'équipes.
- techniquement complet.



- jouabilité médiocre.

Ceux d'entre vous qui ne sont pas des habitués de la Megadrive ne savent peut-être pas qui est John Madden. Madden était un grand joueur de football américain. Je dis "était" parce que maintenant, c'est un vieux croulant au seuil de la sénilité la plus profonde. C'est donc patronné par la star de ce sport qui nous vient du pays du hamburger et du coca que vous allez pouvoir vous éclater (c'est le mot!) au football américain. Il s'agit là de la version 93, autrement dit 1993! C'est-à-dire le vingtième siècle! Incroyable n'est-ce pas? Cela pour dire que, par rapport au John Madden 92, les stats concernant les équipes ont changé. Tout a été réactualisé. En plus de cela, vous aurez le droit de découvrir huit nouvelles équipes et pas n'importe lesquelles, puisqu'il s'agira des huit meilleures équipes de tous les temps! Vous voulez des matches au sommet, vous allez être servi! Un total de 28 équipes vous permettra de faire les rencontres de vos rêves. Mais il faut pour cela rêver de football américain. Et pour rêver de football américain, il ne faut pas être trop net. Mais je dis

ça comme ça, en passant. Techniquement et sportivement parlant, vous trouverez aussi dans cette nouvelle versions quelques coups que vous ne trouviez pas dans la version '92. Enfin bon, voilà, on prend les mêmes et on recommence!



Quelqu'un a dit "on ne change pas une équipe qui gagne". Cette phrase, en passant du côté de chez Electronic Arts, n'est pas tombée dans l'oreille d'un sourd. On a du mal à voir les différences entre le John Madden '92 et le John Madden '93. Les inconditionnels seront ravis d'avoir quelques coups en plus, et de statistiques plus récentes, mais les autres ne comprendront certainement pas l'existence d'un tel soft. C'est vrai, pourquoi ne pas s'être arrêté au Madden '92, tant qu'il n'y avait pas d'innovation technique véritable? Si le précédent Madden fait déjà partie de votre ludothèque, je ne vois pas l'utilité de vos procurer ce dernier épisode, à moins que vous ne soyez un fanatique du foot US. En dehors de cela, au niveau sonore, graphique et de l'animation, Madden '93 est excellent, tout comme le '92 serait-on tenté de dire.

T.S.R. ☹️

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
MACHINE : MD FRANÇAISE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 11
SON : 15
TOTAL : 79%

MEGA DRIVE

PAS BLUES, NI BONANZA, MAIS CHIKI BROTHERS!



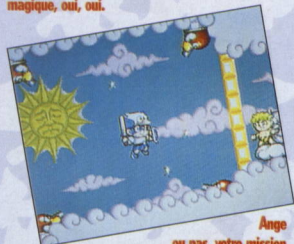
CHIKI BOY

Ce n'est pas nouveau, ce n'est plus un scoop, le monde est en péril... eh oui, une fois encore. Mais si les gens faisaient attention, des choses pareilles n'arriveraient pas. Comme Superman est sur le point de mourir (ça c'est de l'info), que Batman est occupé avec Catwoman (intox) et que

Typhoon passe ses vacances chez moi (info), ça va être à vous de jouer (info). Seulement, vous serez désormais l'un des Chiki Chiki Boys! Alors heureux? On va dire que oui, okay! Prenez votre belle épée, apprenez quelques sorts et c'est parti! Pour votre première étape, il vous faudra traverser trois mondes (info). Dans les airs, sous l'eau, à pied, rien ne vous arrêtera! Par la suite, vous entrez dans la palais d'un démon, vous retournerez dans l'eau, parce que vous êtes comme Mimi Cracra et que l'eau vous aimez ça... vous ne vous arrêterez plus, heureusement, parce que dans votre seconde mission, vous aurez cinq nouveaux objectifs (info). Mais tout sera très facile (intox). La manoeuvre sera toujours identique, à savoir: traverser un niveau assez court et combattre un boss qui vous donnera une clé au début, un parchemin par la suite. C'est bien tout ça, mais ce n'est pas en parlant que je fais le niveau, alors hasta la vista babies!



Un brin de natation? Un conseil, ici, frappez sans vous arrêter un seul instant et avancez. Ce n'est pas malin, mais comme il ne faut pas l'être pour jouer à ce jeu, vous trouverez, tout comme moi, que cela tombe bien. Pour une fois, vous n'aurez même pas à vous soucier de l'oxygène. Le tube doit être magique, oui, oui.



Angé ou pas, votre mission consiste à lui faire manger son aéroïde et ses deux ailes. Ce n'est pas un ange qui va faire la loi! Pour savoir si cette affirmation est info ou intox, je vous écrirai de l'au-delà. Il faut que je pense à emmener des timbres avec moi.



Il s'agit là du premier dragon (ou hydre, au choix) que vous rencontrerez, mais ce n'est certainement pas le dernier, vous pouvez me croire. Quelques coups d'épée et un ou deux sorts et vous devriez lui régler son compte.



Les techniques se succèdent et se ressemblent. Frappez sans vous arrêter un seul instant. Sautez par dessus cot être lorsqu'il s'approche d'un peu trop près, et le tour est joué. Facile? Attendez la suite!



Contre cette carpe rose, on ne rit pas, c'est déjà assez dur d'être une carpe, demandez donc à Jane Birkin... Je disais, contre cette carpe, collez-vous en haut de l'écran et guettez ses passages. Elle ne vous touchera qu'une fois sur dix et vous la toucherez à chacun de ses passages. L'astuce est de toujours rester quelques millimètres au-dessus de sa tête et de bouger en même temps.

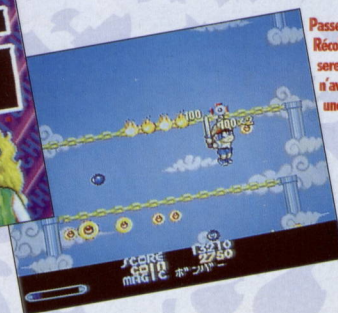
80%

KI CHIKI

S



L'une des techniques pour aller loin dans ce jeu, consiste à acheter, dans chaque boutique, une vie supplémentaire qui vous servira en fait de continue. De cette façon, vous aurez enfin droit à l'erreur.



- une action au rythme soutenu.
- des graphismes fins et de qualité.



- de rares ralentissements.
- un manque prononcé de subtilité.

Passes de corde en corde avant que celles-ci ne prennent feu! Récoltez un maximum d'argent, vous en aurez besoin quand vous serez dans les boutiques. C'est un peu comme dans la vie. Si vous n'avez pas fait d'économies, vous n'aurez jamais ce jeu. C'est toute une philosophie qui se dégage, une fois encore, de ce soft!



Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, les Chiki Chiki Boys sont deux. C'est pour cette raison que l'on a écrit boys et non pas boy. Choisissez le bleu ou le rouge! Les différences seront minimes, pour ne pas dire insignifiantes. Et puis tiens, je dis, elles sont insignifiantes! Ah! Ça fait du bien!



CHIKI CHIKI BOYS CONTRE WONDERBOY IN MONSTER WORLD

Vous allez de suite me dire que Wonderboy a déjà un avantage pour lui, c'est qu'il ne porte pas un nom débile. C'est vrai,

mais il ne faut pas être dur et injuste, on ne choisit pas son nom, les jeux vidéos non plus. Même si les deux jeux sont, en apparence, fort semblables, il n'en est pourtant rien. Dans les deux cas, on abat à grands coups d'épée des monstres et des boss, on ramasse de l'or pour s'acheter de l'équipement et l'on découvre des tableaux très colorés et très beaux. Il faut toutefois avouer que Wonderboy présente plus de subtilités que son challenger au nom si étrange. Il ne faut pas se contenter de frapper; il faut aussi réfléchir et enquêter un minimum. Pour une réalisation technique équivalente, ce petit plus donne la victoire à Wonderboy et non pas à l'erzatz de Wonderboy qu'est Chiki Chiki Boys.



Des graphismes de qualité, une animation rapide, des musiques gentillettes et un principe "bateau", voilà ce qui pourrait, en quelques mots, définir Chiki Chiki Boys. Comment ne pas aimer

ce soft? Dans ce jeu d'action aux accents de plates-formes, on ne peut qu'apprécier aussi bien les graphismes que l'animation. Chaque niveau présente au moins un scrolling différentiel. Les sprites sont parfois très nombreux à l'écran, ce qui a pour effet de produire de rares et totalement insignifiants ralentissements. Je ne sais même pas pourquoi je vous en parle! Le niveau de difficulté est idéal puisqu'il n'est ni trop dur, ni trop facile. Un jeu tout public de très bonne qualité, ce qui n'étonne personne lorsque l'on sait que le nom de Capcom se cache dessous.

TSR



Bon diou! Que c'est mignon tout plein. Chiki Chiki Boy est vraiment un petit jeu adorable. Plus ou moins inspiré par Wonderboy, on sent bien, même si graphiquement ce n'est pas un pur délire, que cette production est signée par un pro du jeu, comme speedy si vous voulez, mais pour le jeu. Du début à la fin, l'action est haletante et on ne s'emmerde jamais à diriger Chiki Chiki. Le qualificatif le plus adéquat pour mesurer la qualité de ce jeu est, sans aucun doute, le dynamisme. A chaque seconde, ça pète de partout et ça bouge tout le temps. C'est cool. Malgré une grande quantité de sprites à l'écran simultanément, l'action ne ralentit presque pas, ça aussi c'est à l'honneur des grands de la programmation comme peut l'être Capcom. Egayé par des musiques agréables bien adaptées au style de ce jeu de plates-formes, l'impression première qui se dégage de Chiki Chiki Boy est la bonne humeur; ce n'est déjà pas si mal.

J'm



EDITEUR : SEGA
MACHINE : JAPONAISE
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 2
CONTINUE : 1

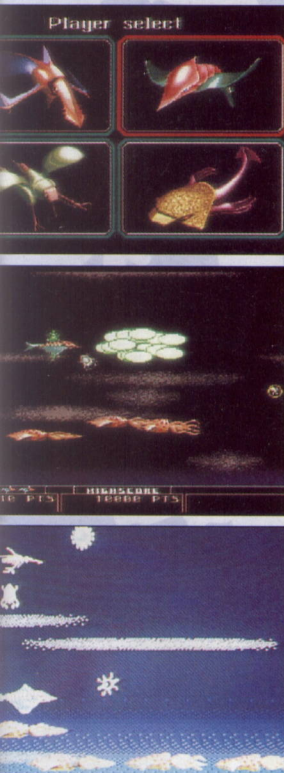
GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 15
TOTAL : 80%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

MEGA
DRIVE

BIO HAZARD

UN BATAILLE
BIO!
UNE BATAILLE
LIGHT?



Ressemblant étrangement aux polypes volants que l'on trouvera dans certains livres, les quatre volontaires de cette histoire antédiluvienne des mines sympathiques. Pour les noms, voici une suggestion: en haut à gauche, Trazom, en haut à droite, Olivier, en bas à gauche, AHL et enfin JM Destroy dans le rôle du quatrième larron. Quelque chose me dit que si je veux passer la fin de l'année en vie, il ne faut pas qu'ils voient ça.

Appuyez quelques secondes en continu sur le bouton de tir, lâchez tout, et voilà le résultat. Cela vaut parfois le coup d'attendre.

Je ne vous ressortirai pas mon éternel proverbe qui, pourtant, collerait encore une fois parfaitement à la situation. Pour le mode deux joueurs, chaque guerrier sélectionnera un polype parmi les quatre au programme. Hormis graphiquement, il n'y a pas de différence notable entre les diverses races.



On ne s'en lasse jamais de ces shoot them up où le maître mot, de bout en bout, est massacre! Cette fois, c'est Dame Nature qui, par son courroux, lance dans la bataille ses meilleurs atouts. Je sais, ça rime, et en plus, on peut s'arranger pour que cela fasse des alexandrins, ce qui vous donne l'occasion d'applaudir bien fort de vos deux petites mains. Si vous vous en servez pour tenir votre Joypad, ce qui est tout de même plus pratique qu'avec les pieds, vous risquez d'être gêné. Je ne fais que prévenir. Quatre volontaires se sont avancés pour servir cette noble cause qu'est la destruction radicale des ennemis de la galaxie. Parmi ces ennemis, vous pouvez mettre les grands méchants de l'Histoire, du chasseur moyen à l'agent de la RATP. Mais ce n'est pas d'eux dont il s'agit là! Sur votre route, vous trouverez toute une faune exotique, 100% naturelle, ainsi que 100% destroy! Les quatre volontaires de cette sombre affaire vont vite comprendre que la partie ne sera pas jouée et gagnée d'avance. Si les parties étaient jouées d'avance, personne n'achèterait de jeux. On dirait "oh! tu as vu Bio Hazard Battle! - Oh, oui, mais je ne le prends pas, j'ai déjà gagné. - ah?". Alors, on s'avance, on sort de son gros vaisseau qui vient d'on ne sait où, et en avant, les jeux sont faits, niveau 14, rouge et perd!

90/82%

HAZARD BATTLE

- un vaste choix d'armes.
- un minimum (mais pas plus) d'originalité.
- le jeu se découvre à deux simultanément!
- le nombre des niveaux de difficulté.

- quelques ralentissements.

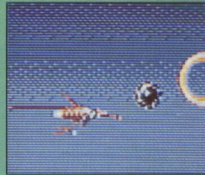
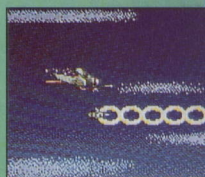
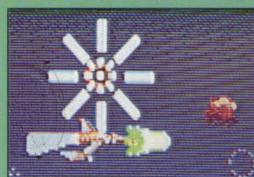


L'inconvénient avec les extra-terrestres, c'est qu'ils grimpent partout. En voilà qui se prennent pour King Kong. Si vous ne les abattez pas illico presto, ou ôs takista pour le faire en grec ancien mais sans les bonnes lettres, ils vous tomberont sur le crâne, si on peut appeler crâne cet espèce de pâte infâme qui vous sert de tête. Pour ceux qui n'auraient pas compris, je parle bien des polypes, pas de Charlotte Gainsbourg.



BIO HAZARD BATTLE CONTRE THUNDER FORCE IV

Voilà le petit nouveau face au shoot them up référence de la Megadrive! Certains d'entre vous penseront peut-être que le vainqueur est, sans nul doute possible, TFIV; pourtant, même si ce dernier remporte effectivement ce duel, ce n'est pas avec une aussi large avance que l'on pourrait, de prime abord, le croire. Premio (néologisme) BHB peut se jouer à deux simultanément, ce qui n'est pas un mince avantage. Ensuite, les ralentissements se font moins sentir chez celui-ci que chez TFIV. Bien sûr, au niveau de l'intérêt de jeu, TFIV est nettement supérieur et les musiques sont largement meilleures chez la star du shoot them up. Si votre soeur ou votre frère sont des fans de jeux vidéos, tout comme vous, peut-être ne serait-il pas bête de préférer BHB, car "à deux, c'est mieux".



LE BONJOUR AUX ARMES

Lorsque l'on sait qu'il ne s'agit là que d'un bref aperçu des armes existant dans ce jeu, on commence à croire que shoot them up peut être intéressant. Il était dur de l'original et varié, et pourtant, c'est arrivé. C'est un moment. Décidément, le mois de décembre est propice à ce genre de choses!



La Megadrive s'affirme, une fois encore, comme étant la console des shoot them up! Bio Hazard Battle (ou Crying, son autre nom pour information) est un petit STU plutôt sympa, même bien lorsqu'on y joue à deux. Les décors font preuve de variété au fil du jeu, et les sprites aussi ne sont pas dénués d'originalité. Ce n'est pas une révolution bien sûr, on retrouve ça et là des points que l'on a déjà vus autre part, mais le soft ne s'en tire tout de même pas mal. Le principal atout est, comme vous l'avez deviné, le fait que ce soft se joue à deux. Alors, si vous êtes seul, seul au monde comme Caliméro, préférez lui un Thunder Force IV. T.S.R. 😊



Après ThunderForce IV qui reste encore gravé dans nos mémoires, la Megadrive ne nous avait plus vraiment trop enchanté par la qualité de ses divers Shoot'Em Up. Et bien voilà, vous pouvez de nouveau vous réjouir car Bio Hazard Battle peut se jouer à deux. C'est tellement rare sur Megadrive que cela mérite d'être signalé. Dans la savane, par exemple, au second niveau, certains ennemis sont totalement déments. Des vers de terre géants enfantent dans la douleur (l'action ralentit un peu) d'autres vers de terre bougent de manière réaliste, un peu à la façon de certains ennemis de Contra III sur Super Famicom. C'est beau, c'est grandiose, même si ce crétin de Greg (un gros crétin) n'est pas d'accord avec moi. Très agréable et surprenant à bien des égards, Bio Hazard Battle est un excellent jeu de tir. J'm DESTROY 😊

EDITEUR : SEGA
MACHINE : MEGADRIVE JAPONAISE
GENRE : SHOOT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : 9

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 16
SON : 13
TOTAL : 90% A DEUX
82% SEUL

Compustore
dominate un Joyeux Noël
une très heureuse année 1993.

COMPU

Ga

SUPER NES USA

SUPER NES (USA)

1 manette + Périitel + 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 FAMILICOM

2 manettes + Périitel + transfo 220 V
1 490 F
Avec 1 jeu Jap. 1 690 F

SUPER NES (USA)

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

SUPER STAR WARS Famicom & Super Nes	490 F	TERMINATOR 2 (Arcade) Super Nes**	490 F	BEST OF THE BEST Super Nes**	490 F
<i>1^{er} quinzaine de décembre 92</i>					
OUT OF THIS WORLD Famicom & Super Nes**	490 F	AXELAY Jap. & US	490 F	STREET FIGHTER II Super Nes	590 F
ROAD RUNNER'S		SUPER PARODIUS Famicom*	490 F	SPIDERMAN VS X MEN Famicom**	490 F
DEATH VALLEY RALLY Super Nes*	490 F	SPACE MEGA FORCE (Super Alest)	490 F	Super Nes	490 F
MAGICAL QUEST Famicom & Super Nes*	490 F	DRAGON'S LAIR Super Nes**	490 F	AMAZING TENNIS Super Nes*	490 F
FATAL FURY Famicom*	550 F	RANMA 1/2 (N° 2) Famicom**	550 F	VALKEN Famicom**	550 F
<i>Courant décembre</i>					

JEUX SUPER NES ET FAMILICOM

Super Strike Eagle** US	490 F	Sonic Blast-Man* Jap.	490 F	Super Bowling* US	420 F	ACCESSOIRES	
Jimmy Connors** US	490 F	Top Gear* US	450 F	Super Batter UP (baseball)** US	420 F	Joystick Super Nes	99 F
Wing Commander** US	490 F	Contra 3* US & Jap.	450 F	Tom & Jerry** US	490 F	Manette Capcom Special Street II	590 F
Ultima Prophet** US	490 F	Prince of Persia* US & Jap.	490 F	God's** US	490 F	Câble Périitel Famicom ou Super Nes	190 F
Blue Brother** US	490 F	Hook* US	490 F	Sim City* US	450 F	Action Replay Pro	450 F
Super Mario Kart* US	490 F	Dungeon Master** US	550 F	Mario Paint & souris* US	490 F	ASCII Pad	190 F
James Bond Jr* US	450 F	Castlevania 4* US	450 F	Fzero* US	450 F	Manette Super Advantage 6 Boutons	290 F
Return of Double Dragon* US	490 F	Ghoul's N Ghost* US & Jap.	450 F	Super Valis* US	490 F	Super Scope	590 F
Roger Clement Baseball** US	490 F	Super WW F* US & Jap.	450 F	Zelda 3* US	420 F	Adaptateur secteur Super Nes	190 F
Final Fantasy Myst Quest* US	450 F	King of the Monsters* US	420 F	Special Tee Shot* US	420 F		
Tortue Ninja 4* US	450 F	F 1 Roc* US	490 F	Battle Clash* US	420 F		
Gun Force** US & Jap.	490 F	Captain Subata III (Olive & Tom)** Jap.	550 F	Chuck Rock	490 F		
		Scull Jagger* US	420 F	Lackers VS Bull	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 décembre 92/janvier 93 Famicom & Super Nes : Battle Soccer, Stealth, Tiny Toon Adventure, Super Kick Off, King of Rally, Super Sumo Wrestling, Imperium, Super Tetris, Alien VS Predator, Flying Hero, Super Fire Pro Wrestling, Rival Turf

Adaptateur universel pour Super Nintendo 149F, 99F avec 1 jeu acheté et Gratuit avec 2 jeux.

LYNX

**LYNX
+ BATMAN RETURN
+ 6 piles
+ sacoche
990 F**

JEUX			
Ishido	250 F	Checkeder Flag	289 F
Road Blaster	250 F	Shadows of the Best	289 F
APB	250 F	Toki	289 F
Cyberbal	250 F	World Clas Soccer	279 F
		Batman Return	289 F
		Basket Brawl	289 F
		Ninja Gaiden III	299 F
		<i>Autres titres ou nouveautés, nous appeler.</i>	
		ACCESSOIRES	
		Câble Com Lynx	49 F
		Adaptateur auto	190 F
		Adaptateur secteur	100 F

GAME GEAR

JEUX			
Sonic 2*	249 F	S. Space Invaders*	259 F
Spiderman*	259 F	Humans*	249 F
Wimbledon*	259 F	Rampart*	259 F
Kick Off*	259 F	Pro Baseball**	259 F
Olympic Gold*	259 F	Phantasy Zone Gaiden**	259 F
Senna's GP 2*	269 F	Little Mermaid**	259 F
Batman Returns*	259 F	<i>News : nous appeler.</i>	
Alien 3**	259 F	ACCESSOIRES	
Terminator**	259 F	Battery Pack	349 F
Prince of Persia**	269 F	Gear to Gear	99 F
David Robinson**	259 F	Loupe Gear	129 F
Chuck Rock**	259 F	Master Gear	149 F
Tazmania**	259 F	Adaptateur secteur	99 F

**PROMO NOËL
GAME GEAR + SONIC II
1 090 F**

**PROMO NOËL +
ADAPTEUR SECTEUR
1 190 F**

**PROMO NOËL +
DONALD DUCK +
ADAPTEUR SECTEUR
1 290 F**

COMPUSTORE

QUE L'ASTUCE SOIT AVEC TOI...

* Déjà sorti. ** A paraître décembre.



MEGA DRIVE 1 manette + Sonic 990 F

SONIC 2 US* 395 F
MICKY & DONALD** 449 F



LE MENACER + cartouche de 6 jeux 550 F

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

BATMAN RETURN** 449 F

JEUX
WW F Wrettelmania** 449 F
Cybercop* 449 F
Side Pocket* 449 F
EA LHX Attack Chopper** 395 F
EA Twisted Flipper* 449 F
Vixen 357** 449 F
Jungle High** 449 F
G. Lag** 449 F
Young Indiana Jones** 449 F
Power Athlète** 449 F
Global Gladiators** 449 F
AM. Gladiators** 449 F

Sonic 2 Jap.+game adaptor 450 F
Super Battle Tank 449 F
F 15 Strike Eagle** 449 F
Odyssey** 449 F
Ripking Baseball** 449 F
Teams. USA Basketball* 449 F
Outlander** 449 F
Ninja Gaiden** 449 F
Desert Strike* 395 F
Captain America** 449 F
Læmings* 395 F
Talespin** 449 F
Road Rash 2** 449 F

NBA Challenge** 449 F
NHL PA Hockey 93* 449 F
Alien 3* 449 F
Splatter House 2* 449 F
Cadash* 449 F
European Football Club* 449 F
Monaco GP 2** 449 F
Dungeon & Dragons* 395 F
Chuck Rock* 449 F
Super High Impact* 395 F
Phantasy Star 3* 449 F
Lemmings** 449 F
Dragon Fury* 449 F

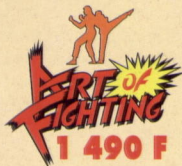
419 F Rampart** 395 F
395 F Aquatic Games* 395 F
419 F Olympic gold* 395 F
395 F David Robinson basketball* 395 F

ACCESSOIRES

429 F Manette Pro 2 149 F
449 F Competition Pro 189 F
449 F Arcade Power Stick 349 F
395 F 2 manettes infra-rouge 349 F
419 F Action Replay Pro 449 F
419 F Certains titres annoncés ne sortent qu'au courant du mois de décembre 1992. Autres titres et nouveautés à venir, nous appeler ou consultez notre 36 15 COMPUSTORE.



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



1 490 F

WORLD HEROES
1 490 F

CONSOLE + Périlet
+ tansfo 220 V
+ 1 manette
1 990 F

Manette Neo Geo 390 F
Memory Card 190 F

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

Cyber Lip 690 F
Burning Fight 690 F
League Bowling 690 F
Nam 75 690 F
Blue's Journey 690 F
King of the Monster II 1 490 F
Fatal Fury 990 F
Eightman 990 F
Ninja Commando 1 490 F
Baseball 2020 690 F
Robot Army 990 F
Trash Rally 890 F
Sengoku 790 F
Mutation Nation 1 490 F
A paraître : Sengoku 2, View Point, Fatal Fury 2, Wrestling.

COMBO AV + ATOMIC ROBOT KID 3 250 F

*Vu le nombre de jeux existants
on carte Jamma dans le monde des bornes
d'arcades, il est très difficile d'établir
une liste complète.
Nous en avons sélectionné les meilleurs et
les plus connus. Liste sur demande écrite.*

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 à 19 h 30 sans interruption.
Métro et RER : JAVEL. Sortie périphérique : Porte de Versailles ou de Sévres.
COMPUSTORE SERA OUVERT LES DIMANCHES 20 ET 27 DÉCEMBRE 1992.

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

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

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

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE

DATE D'EXPIRATION :
BANQUE :

SIGNATURE

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

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

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

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

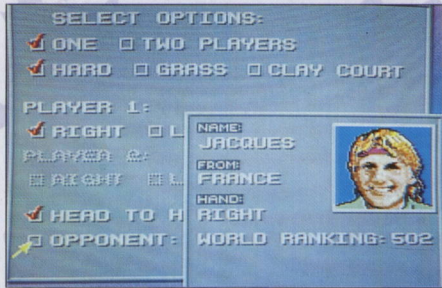
QUELQUES INDICATIONS : en payant par carte bancaire ou chèque, vos commandes seront traitées en priorité. Pensez-y. Pour que votre commande soit valide, votre téléphone est obligatoire. Au moment de la parution de ce journal, il est possible que certains titres ou produits ne soient disponibles qu'au 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.

SUPER NINTENDO



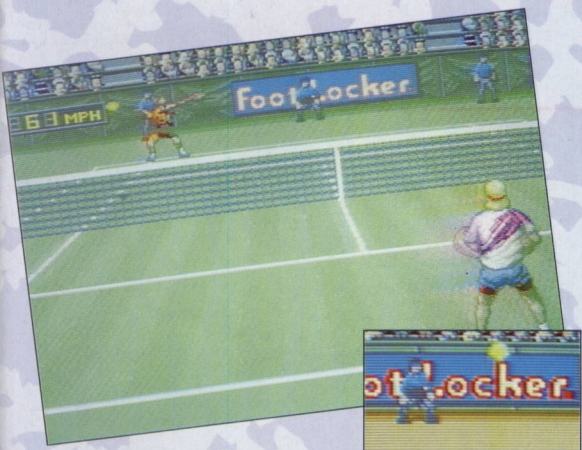
DAVID AMAZING

POUR CEUX QUI RAQUETTENT



Le nombre de simulations de tennis sur Super Nintendo (ou Famicom) et sur Megadrive est très faible, comparé aux micros. On en comptait deux sur Megadrive et un sur Super Nitendo; voilà qu'Amazing Tennis se pointe; bientôt suivi de Jimmy Connors Tennis. On va pouvoir choisir en toute quiétude sur la 16 bits de Nintendo, c'est cool ! Vous choisissez le mode un ou deux

joueurs, le style de terrain (gazon, terre battue ou quick), si votre joueur est droitier ou gaucher et enfin le mode match simple, toumoi ou encore match à deux l'un contre l'autre. Dans le cas du match simple, vous pourrez choisir votre adversaire parmi 15 joueurs de niveaux différents. C'est ensuite le moment d'entrer votre nom de star et le match peut débuter sous les applaudissements de la foule. La vue du terrain est en 3D comme si vous étiez l'arbitre de chaise centrale de fond de court. Lorsque votre joueur change de côté (quand il commence au premier plan, de dos donc), vous le voyez de l'autre côté et de face. Il faut alors s'habituer au jeu dans l'autre sens. La vue habituelle isométrique et vue d'une hauteur est, ici, remplacée par la même vue mais placée bien plus bas, au niveau du joueur, afin de visualiser exactement ce que voit un vrai joueur. Vous pouvez déplacer votre joueur n'importe où sur le terrain et lui faire exécuter à peu près tous les coups possibles et imaginables. Grâce aux quatre boutons des manettes, vous pourrez sans peine lui faire réaliser des coups droits, des revers à deux mains, des amortis, des lobs, des smashes et taper avec plus ou moins de force dans la balle. Le service est aussi tout un art qu'il faut bien posséder avant de se lancer à corps perdu dans un match fratricide avec un pote.



89%

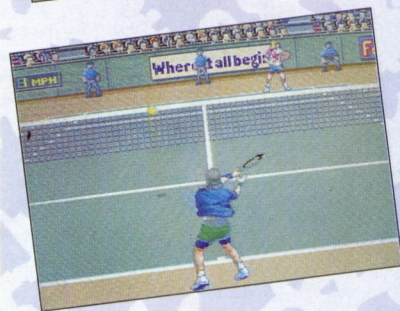
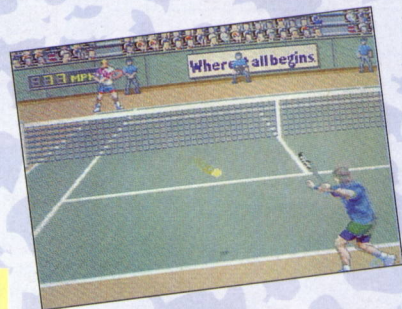
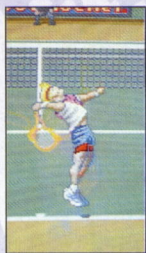
CRANE'S AMAZING TENNIS



- Une superbe simulation réaliste.
- Une animation des joueurs excellente, on s'y croirait.
- Un plaisir de jeu de bon ton pour la durée de vie.



- On ne peut servir qu'à un endroit.
- Certaines frappes ne sont pas très réalistes.
- Le jeu est difficile à prendre en main.



DAVID CRANE'S AMAZING TENNIS CONTRE SUPER TENNIS

Ça va être la guerre des tennis sur Super Nintendo et l'on se frotte les mains ! Super Tennis tenait la barre assez haute malgré quelques imperfections, Amazing Tennis la maintient bien haute lui aussi, mais dans un autre registre, celui de la simulation poussée. On oublie l'aspect ludique poussé à fond de Super Tennis pour trouver une vue plus à ras du terrain, donc moins facilement jouable mais bien plus réaliste. Les bruits digitaisés de balles sont les mêmes, ne cherchez pas ! Les graphismes des joueurs, ainsi que leurs animations, ne sont pas comparables quand on passe d'une version à l'autre, ceux d'Amazing Tennis sont bien mieux réalisés. Super Tennis était facile à jouer, ce qui n'est pas forcément le cas d'Amazing, du moins au début. Ensuite, il faut choisir de bons adversaires si vous ne voulez pas vous ennuyer en mode un joueur. Bref, les fans d'action, de jeu vidéo, les plus jeunes aussi, préféreront Super Tennis; les autres pourront se procurer Amazing sans trop de craintes.



Si vous désirez une simulation de Tennis qui a la pêche et qui vous laissera sur le cul, vous pouvez, les yeux fermés, opter pour la solution Amazing Tennis tant ce jeu m'a plu; avec une certaine crainte au départ, de ne pouvoir jouer à deux correctement, du fait que le second joueur se trouve complètement au bout du court, cette peur disparaît complètement lorsqu'on entame une partie. Seul, Amazing Tennis est également assez séduisant, bien que quelques problèmes, surtout au service se font sentir. Il est, par exemple, extrêmement difficile d'avoir un service fiable tant la maniabilité à ce niveau est souvent difficile. Durant le jeu, par contre, c'est tout l'inverse, les joueurs se déplacent avec vitesse et souplesse et l'impression de trois dimensions est gigantesque. Une excellente simulation.

J'm DESTROY



La première impression lorsque l'on joue à Amazing Tennis est d'être complètement scié par les graphismes et l'animation des joueurs qui tient du miracle, c'est de toute beauté. La deuxième sensation, c'est l'impression de réalisme qui nous fait oublier Super Tennis qui était fun et bien réalisé mais pas aussi réaliste qu'Amazing. Ensuite, la maniabilité commence à jouer des siennes et il faut s'habituer au maniement du joueur. Mais dès que l'on commence à assurer et si l'on a la chance de jouer à deux, le plaisir est total. On s'y croirait ! Les développeurs ont fait un réel effort de simulation. Il reste néanmoins quelque inconvénient comme le service (qui ne peut, en plus, se faire qu'à un seul endroit, toujours le même) ou encore des problèmes de gestion graphique (la jouabilité ne s'en ressent que peu) lors de certains touchés de balles, du genre le joueur frappe la balle avec succès alors que celle-ci n'a même pas touché le bout de la raquette. Un superbe jeu, un autre plaisir par rapport à Super Tennis.

OLIVIER



DITEUR : ABSOLUTE ENTERTAINMENT
GENRE : SIMULATION DE TENNIS
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
MACHINE : AMERICAINE
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 15 CONCURRENTS
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 14
SON : 14
TOTAL : 89%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER FAMILICOM

T'AS VU MON PIED ? T'AS VU TES C... ?



Deux personnages que vous pouvez choisir
parmi beaucoup d'autres.

BRASS NUMBER



Et un coup de super arme dans la tronche : il plout horizontalement ! C'est très rare !



Sledge ne s'est pas attaqué au plus faible car le droïde LC-38X est difficile à vaincre.

C'est la mode, les enfants ! On ne jure plus aujourd'hui que par le beat-them-up sur Super Famicom. C'est l'époque qui veut ça ! Alors, comme d'habitude, c'est l'apocalypse générale et irréversible sur la terre. Des troupes chaotiques et très branchées violence se sont accaparées des territoires et ne veulent surtout pas que la moindre poussière de poil d'intrus viennent squatter dessus. Ces troupes de voyous à la Mad Max sont donc en pleine crise de convivialité et décident d'organiser un championnat de baston pour savoir qui est vraiment le champion des caramels mous dans les dents. Sept warriors musclés et habillés par le club Dorotheé vont donc se disputer le titre de champion de l'univers sur fond de ciel orangé et de ruines fumantes. Il y a Sledge (prénom Persil pour ceux qui ont l'oreille musicale), le héros du jeu avec sa tignasse blonde et son habit de lumière tout rouge. Si vous choisissez ce noble personnage plein de bons principes, vous pourrez l'opposer à Layban, l'opposé de Sledge, Amon l'iroquois, Daisy qui a les cheveux verts (j'adore les nanas aux cheveux colorés, ça date depuis Yuko dans Valis, wouah !), P. Lump le gros chinois et sa tresse, Grimrock le dragon et enfin LC-38X l'androïde. Vous avez deux modes de jeu à un joueur, easy ou normal et un mode Versus pour vous lasser entre amis sous les yeux condescendants de vos parents qui pensent que vous faites de l'informatique ! L'originalité du jeu vient du fait qu'entre chaque combat gagné, vous pouvez dispatcher des points énergie dans plusieurs caractéristiques de votre champion : protection, puissance des jambes, énergie vitale, etc. Bref, un jeu pour nos amis poètes, un de plus !



- Des mouvements hyper rapides



- Pas assez de prises
- Des sprites trop petits



Je ne sombre pas dans l'allégresse avec ce jeu de baston en import qui ne fait même pas sourciller les Street Fighter II et Fatal Fury. Même si le niveau général est satisfaisant (évitant ainsi au jeu de tomber dans la rubrique daube) avec de belles couleurs, des sons sympas et une animation hyper rapide, cela ne suffit en rien à excuser le nombre limité de coups possibles et la facilité du jeu. En mode deux joueurs, vous pourrez peut-être vous éclater mais à un joueur, je ne vois pas bien pourquoi il faudrait dépenser 500 balles pour ce petit jeu. Ah, que voulez-vous, on devient difficile avec trois beat-them-up dans le même mois pour la même machine.

OLIVIER 😊

EDITEUR : LASER SOFT
GENRE : BEAT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
NOMBRE DE NIVEAUX : 6 ENNEMIS
MACHINE JAPONAISE
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : PASSWORDS

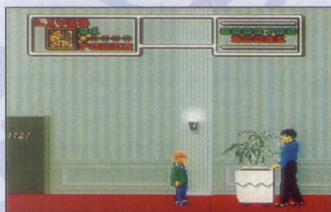
GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 14
SON : 16
TOTAL : 79%

79%

ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

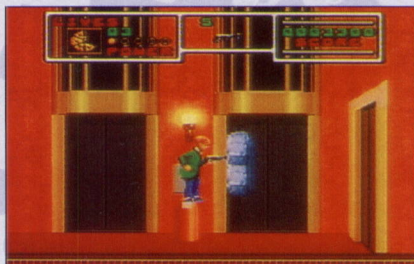
SUPER NINTENDO

**MAMAN,
J'AI
ENCORE
RATÉ UN
SUPER
JEU !**



Ce groom ne vous apporte pas à manger, alors évitez le soigneusement et continuez à récolter vos parts de pizza qui sont cachées un peu partout.

HOME ALONE 2 LOST IN NEW-YORK



Maintenant que vous avez récupéré un pistolet à ventouse, vous pouvez immobiliser la mémé au parapluie, vous passerez ainsi sans encombre.

Pour une fois, c'est l'aspirateur qui vous passe à tabac alors que d'habitude, c'est vous qui le passez.



Harry et Marv sont de retour pour de nouvelles aventures dans le monde complètement débile de la série "Maman, j'ai raté l'avion". Entre nous soit dit, il aurait mieux fait de l'avoir son avion, le lardon ! Le p'tirs gars doit à nouveau partir à l'attaque des voleurs venant de sortir de prison et fous de vengeance. L'action commence au Plaza Hotel de New-York et ce sont aux grooms, vieilles mémés et autres gardiens, que vous avez à faire. Vous êtes, bien sûr, Kevin Mac Callister, le copain de Michael Jackson, et pouvez réaliser plusieurs mouvements. Vous pouvez courir et sauter par dessus les ennemis. Mais il vous est aussi possible de foncer agenouillé, en glissant sur tous les obstacles du style valises, saut pour laver par terre et autres trucs qui peuvent vous infliger des dégâts s'ils vous touchent sans que vous réussissiez ce genre de prise. Vous devez aussi récupérer des armes plus ou moins puissantes: vous pouvez immobiliser avec un petit pistolet à ventouse (il faudra m'expliquer comment on immobilise quelqu'un avec ce genre d'arme en plastique !) ou encore utiliser des colliers ramassés ou une arme spéciale, cachée, par exemple, au tout début du jeu derrière le premier ouvreuse. Elle vous permet de réaliser un superbe saut périlleux sur vous-même, en tuant tout sur votre passage ! Parviendrez-vous à venir à bout de tous les pièges ?

- Euh, je cherche !
- Ah oui, on a quand même envie de venir à bout du jeu.

- Des graphismes un peu simples.
- Des actions répétitives.



Je crois que la série Home Alone va finir par rejoindre celle des Paperboy, toutes consoles confondues ! Et c'est T.H.Q., le champion des daubes du mois dernier, qui s'y colle pour cette version Super Nintendo, originale, puisque cette suite n'avait jamais encore été adaptée sur console, la peur du ridicule sans doute ! C'est donc à un jeu original que vous jouerez (si vous avez encore envie d'aller acheter le jeu après avoir lu mon avis !) En fait, le mot "original" n'est peut-être pas tellement d'actualité vu que les actions sont les mêmes que dans l'épisode précédent. Les graphismes sont potables et l'animation de bonne qualité mais pour quel résultat ? Un jeu ennuyeux, ne profitant absolument pas des capacités de la machine. En même temps, je trouve cette version meilleure que la précédente. A vous d'aller voir, mais ne vous attendez pas, de toute façon, à un chef-d'oeuvre, on en est même loin...
OLIVIER

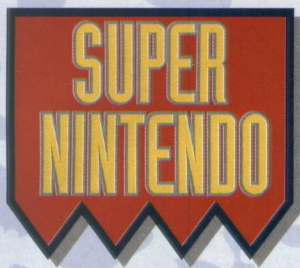


EDITEUR : THQ
GENRE : ACTION
CARTOUCHE : AMERICAINE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEUR : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 14
SON : 13
TOTAL : 68%

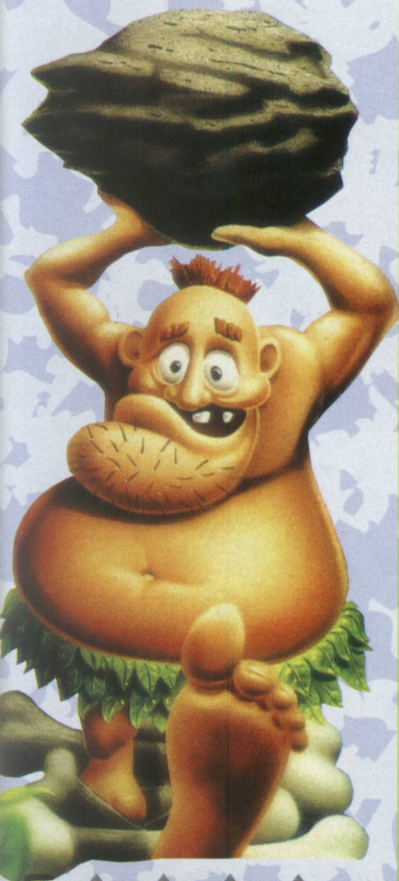
68%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



CHUCK

**JE VEUX
MON
STEAK DE
MAMMOUTH !**



LES 5 MONDES DE CHUCK ROCK



LA LOI DE LA JUNGLE !

Avant de rencontrer un premier boss, le Tricératops, vous pourrez vous familiariser avec les mouvements de base de Chuck. Son coup de ventre, ses petits sauts, etc... Vous découvrirez des tas d'astuces comme le coup du crocodile-catapulte ! Cinq niveaux à passer pour ce monde.



AU COEUR DU VOLCAN
Les quatre niveaux du volcan vous feront vous perdre dans les

dédales de galeries. N'oubliez pas de prendre les ascenseurs ! Utilisez les serpents qui s'étirent lorsque vous leur marchez dessus, ils servent alors de passerelle ! Ne vous étonnez pas si vous vous trouvez immobilisé quelquefois, c'est la peur. Le boss est un tigre aux dents de sabre.



A LA BONNE SOUPE !

Ces trois niveaux sont aquatiques, aussi bien en profondeur qu'à la surface. D'ailleurs, Chuck peut nager en apnée ou rebondir en surface. Utilisez la baleine pour traverser quelques passages, ou encore la grenouille qui vous éjectera quelque part ! Le boss est un fabuleux monstre des mers, à voir !



L'AGE DES GLACES.

Le temps changera, de la neige qui tombe à un beau soleil sur fond d'hiver austral, au cours des quatre niveaux du monde des glaces. Les créatures de ce monde ont le sens de l'humour puisque c'est avec des boules de neige que vous serez accueilli ! Le boss est un gros mammouth qui donnerait de bons steaks ! Ah, si Ophelia était là, elle pourrait en cuisiner un ou deux !



LE CIMETIERRE DES DINOSAURES, MAIS SONT-ILS VRAIMENT MORTS ?

Le dernier monde, avec ses trois niveaux durant lesquels vous verrez qu'un cimetière a cette particularité que les dinosaures s'y trouvant ne sont pas tous morts et, notamment, le Boss. Il s'agit d'un drôle de tyrannosaure vert avec des gants de boxe rouges et un caleçon à pois rouges. Méfiez-vous, il risque de ne pas être de bonne humeur... avec celui qui l'a réveillé ?



Je ne vous présente plus ce bon vieux Chuck qui commence à être connu dans le monde des jeux vidéo micros ou consoles. Ce bon vieux préhistorik-man à la grande gueule et au pagne de tahitien complètement ridicule est à la recherche de son deuxième bien le plus précieux (après son ventre) Ophélie. Celle-ci lui cuisinait de si bons steaks de dinosaure ou de Mammouth, un vrai régal. Maintenant, Chuck est obligé de manger des boîtes de conserve, l'horreur ! C'est son ennemi juré, gary Gritter qui l'a enlevée tellement il était jaloux. Maintenant, il va falloir traverser tous les endroits qui vous séparent de votre bienaimée (mhhh, les steaks !) en veillant à ne pas passer l'arme à gauche. Pour ce faire d'ailleurs, un coeur rouge situé en bas de l'écran à gauche, vous montre votre situation à tout moment. Le coeur diminue à chaque contact avec un ennemi. Lorsqu'il a disparu, le jeu est terminé, bim ! Il est possible de récupérer des recharges de coeurs tout au long du jeu. De nombreux items vous attendent aussi et il faudra ruser pour tous les prendre sans se faire cha-touiller pendant ce temps. Le jeu se déroule en scrolling multidirectionnel avec des plates-formes dans tous les sens, des pièges, des animaux servant de moyen de transport, etc... L'arme principale de Chuck est son énorme ventre dont il se sert pour frapper ses ennemis. Il peut aussi réaliser un superbe saut avec coup de pied, car il prend des cours de Boxe Thai chez Joe et Mac, des potes à lui !

W R O C K



Les rochers que vous pouvez attraper et porter à bout de bras n'ont pas qu'une fonction destructrice envers les ennemis. Ils peuvent aussi vous servir à vous protéger, comme ici avec les chutes de rochers.

Un boss de fin plutôt lourdaud mais terriblement puissant.



- Des graphismes et des couleurs d'enfer.
- Une animation fluide.
- Une bonne durée de vie, un challenge qui passionne.



- Une maniabilité qui aurait pu être meilleure.



CHUCK ROCK CONTRE JOE & MAC CAVEMAN NINJA

Joe & Mac se prend une bonne rouste face à Chuck Rock et c'est mérité! Le seul argument en faveur de Joe & Mac serait la possibilité de jouer à deux simultanément, ce qui n'est pas le cas dans Chuck Rock. Mais au vu du reste, on ne peut que faire pencher la balance du côté Chuck. Pas de ralentissement, des décors encore plus jolis et un challenge plus élevé pour un intérêt qui ferait presque oublier qu'il s'agit d'un jeu de plate-forme basique. Pas de doute possible, c'est Chuck Rock qui l'emporte...



On dirait qu'un animal un peu plus grand que vous observe! Faites comme si de rien n'était!



Célèbre depuis son adaptation sur Megadrive, la version de Chuck Rock a été très nettement améliorée sur Super NES (heureusement).

Au niveau des couleurs tout d'abord, Chuck Rock est hyper nickel, elles débordent de partout et foisonnent comme jamais. Premier point positif. Le second concerne les graphismes. Nettement plus fins, il ont eux aussi été améliorés. Par contre, et là je trouve cela un peu regrettable, les programmeurs n'ont pas jugé utile d'intégrer quelques effets spéciaux en mode 7. Tant pis. Un peu décevant au niveau de la maniabilité, Chuck Rock est un titre qui reste au top. J'm DESTROY 😊



Ca y est! L'un des meilleurs jeux de plates-formes et de baston de la Megadrive arrive sur Super Nintendo dans une conversion reprenant plate-forme pour plate-forme la version Megadrive. Le son est bien meilleur, tout comme le sont les graphismes. Les décors, surtout, sont beaucoup plus fins et plus fournis en couleurs (l'éternel problème de la Megadrive). Quant à la maniabilité, elle aurait pu être retravaillée un peu car les collisions et les déplacements du personnage bedonnent manquant parfois de rigueur. Mais trêve de détails, parlons de l'esprit du jeu complètement loufoque et très axé cartoon, avec des réactions hilarantes de tous les personnages, du plus petit au plus gros! Un jeu d'enfer. OLIVIER 😊

EDITEUR : SONY IMAGESOFT
GENRE : PLATES-FORMES
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
CARTOUCHE : AMERICAINE
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEUR : 1
CONTINUES : NON

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 15
SON : 16
TOTAL : 90%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

**SUPER
FAMICOM**

COSMO THE VIDEO

**MON COLONEL,
ILS SONT
AU MOINS 30!**



A deux, c'est mieux! Un bonus sympa est celui qui interchange les vaisseaux des deux joueurs. Vous prenez alors, tout d'un coup, le contrôle de l'autre vaisseau. Tant mieux s'il possède un double tir mais tant pis s'il possède moins de vies.



Les vieux de la vieille (non et non! Je ne parlerais pas une nouvelle fois d'AH!, il va finir par mal le prendre!) savent à quoi je pense quand j'écris ces mots magiques: Galaxian ou Galaga. Ces jeux ont marqué une génération qui n'a cessé de jouer sur les bornes d'arcades à ces jeux, à l'époque où l'on s'extasiait devant un jeu, qui, aujourd'hui, peut paraître désuet. Je vous rappelle ou je vous apprend que Galaga consistait à faire coulisser un vaisseau de droite à gauche en bas de l'écran, en le faisant éviter les missiles et même les ennemis qui lui fonçaient dessus par le haut. Il s'agissait d'abeilles arrivant à l'écran en vagues sinusoidales et se plaçaient en lignes bien ordonnées au-dessus de votre vaisseau. Il fallait alors tirer sans cesse pour éliminer toute cette vermine d'insectes galactiques et pouvoir passer au niveau suivant. Cosmo Gang propose aux possesseurs de Super Famicom de se replonger dans cette époque culte avec une conversion remise au goût du jour de ce Galaga. Fonctionnant exactement sur le même principe, le jeu vous met aux commandes d'un petit vaisseau subissant les attaques d'extra-terrestres hargneux. Certains ennemis laissent tomber des bonus lorsque vous les touchez et d'autres vous foncent dessus en boule de feu, à vous de choisir. Lors de certains tableaux (il y en a 30 en tout), un vaisseau ennemi porteur d'un double canon se place tout en haut de l'écran, au-dessus de ses confrères. Si vous réussissez à l'abattre, vous récupérez ce double canon. Toutes sortes de bonus pleuvent lorsque vous tirez sur les extra-terrestres. ne vous laissez pas déborder par ces centaines d'aliens hilares et prêts à tout pour vous submerger.



Entre chaque monde, vous jouez à ce petit jeu très stressant, puisqu'il s'agit de repousser tous les personnages qui descendent sans cesse vers les coffres pour s'en emparer et les amener en haut. Si au bout du temps imparti, vous n'avez pas réussi à sauver les coffres, vous perdez le bonus. Si vous réussissez, bonjour la loterie!

81%



Les bonus pleuvent, profitez-en.

GANG



- Des graphismes rigolos, colorés, géniaux!
- Un challenge curieusement assez difficile pour faire durer le jeu.
- Un mode à deux joueurs en simultané.



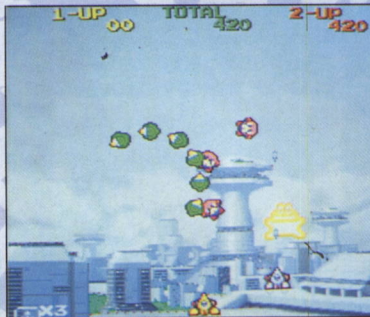
- Un intérêt limité pour ceux qui aiment réfléchir!
- Tant mieux pour nous, les bourrins!



Lorsqu'un ennemi est touché, soit il disparaît sur place, soit il fonce vers vous très énervé (il est alors tout rouge) et vous devrez lui tirer, cette fois, deux fois dessus.



Les décors de fond, bien qu'ils ne soient pas fondamentaux pour le déroulement du jeu, sont superbes de couleurs.



Chacun sa vague d'ennemis. Ce jeu est hyper convivial!



La toile d'araignée est un bonus lâché par les extra-terrestres lorsqu'ils sont touchés. Elle les engule et les ralentit dans leurs courses mortelles.



Cette énorme tête télecopique vous protégera pendant quelques secondes.



Le pentacle des réjouissances! Lorsque vous avez passé les cinq niveaux d'un monde, une autre planète est sélectionnée et c'est alors reparti pour de nouvelles aventures.



Il y a parfois du monde et cela provoque des embouteillages dans le ciel étoilé!



Le double tir dans ses oeuvres!



Je suis un fou de Galaga 88 sur NEC et Game Gear, alors ne faites pas trop attention à mon euphorie exagérée quant à Cosmo Gang. Je trouve ce jeu génial alors que d'aucun le trouveront juste potable et inintéressant. Mais réveillez-vous les mecs! C'est le premier Galaxian-like sur Super Famicom et les développeurs ont su utiliser les possibilités de la machine en nous concoctant un jeu coloré, vif, fluide, animé et assez difficile pour vous occuper longtemps. La bande son est tout aussi excellente. Cosmo est un jeu dénué de toute poésie, mais bourré d'humour dans une ambiance graphique très cartoon et purement japonaise. A signaler la possibilité de jouer à deux sur le même écran en simultané, très prenant. A voir absolument pour ceux qui aiment le genre. **OLIVIER** 😊



J'avais vu ce jeu au Japon le mois dernier et je m'étais demandé si Namcot avait craqué pour faire des graphismes aussi médiocres et un jeu aussi dépassé sur la Super Famicom. Seulement voilà, il l'avais vu mais je n'y avais pas joué et cela fait toute la différence. Après l'avoir tant critiqué, il se trouve que c'est l'un des jeux auquel je joue le plus actuellement. C'est un jeu tout bête, mais vraiment prenant (surtout à deux) et il faut s'accrocher pour progresser. Cela dit, malgré toutes ses qualités, il y a quelque chose qui me chiffonne dans Cosmo Gang. D'accord, je m'éclate avec ce jeu, mais je n'ai pas eu à l'acheter et, au prix où sont les cartouches Super famicom, je ne crois pas que j'aurais investi dans Cosmo Gang. Il est vraiment regrettable que Nintendo vende tous les jeux au même prix (alors que celui-ci n'a vraiment pas dû coûter une fortune en développement) car un Cosmo Gang dans les 250 F ce serait génial! **AHL** 😊

EDITEUR : NAMCOT
GENRE : SHOOT/THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : INFINIS
NOMBRE DE NIVEAUX : 30

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

SUPER
NINTENDO

DESERT

THE DESERT
STRIKE BACK!

COPILOT MENU

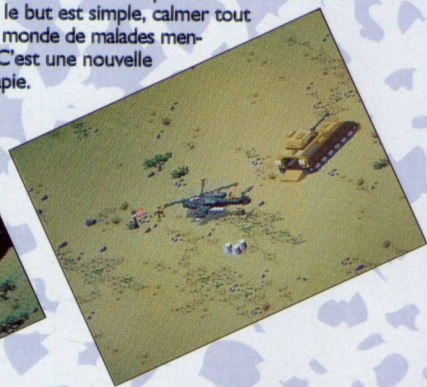


X-MAN IS GREAT ON MISSIONS
WITH LITTLE HOSTILE FIRE
NO ONE IS BETTER WITH THE
WINCHES BUT HIS MARKSMANSHIP
LEAVES SOMETHING TO BE
DESIRED.

PRESS START TO EXIT

Avant de vous lancer, choisissez votre copilote. Pour chacun d'eux, vous aurez droit à une brève mais instructive description. Tenez, je vous faits la traduction: Lt Xavier Thomas, X-Man. X-Man est grand, c'est pour cette raison qu'on le confond avec Spiderman. Personne n'est meilleur que lui pour faire le flan aux pruneaux. Mais son ours en peluche Didou ne les aime pas, ses flans.

Nous voilà de retour dans le Golfe! Vous vous souvenez de cette guerre, la plus médiatique et médiatisée de tous les temps, où les soldats américains partaient sauver des puits de pétrole? Pardon? Des koweïtiens dites-vous? Oh, oui, il devait y en avoir dans le coin. Bref, c'est maintenant à vous d'y passer! Et vous allez pouvoir faire comme dans la réalité, abattre des tanks de votre propre armée, ou encore des soldats alliés, le tout, bien sûr, par erreur, sinon ce n'est pas drôle. C'est d'ailleurs en raison de ce sens de l'humour exacerbé de l'US Navy que les navires Turcs ne s'approchent plus des bâtiments arborant le drapeau US. Mais je m'égare. Pilotant un hélicoptère de combat haut de gamme, on vous demandera successivement de détruire des radars, des usines chimiques, des installations électriques... ou bien de libérer des otages, souvent enfermés dans des bâtiments dans lesquels il faudra ouvrir de petites brèches. Dans ce dernier cas, un missile fera parfaitement l'affaire. C'est sans doute ce que voulu faire l'US Army à Hiroshima, un certain 6 août 1945; Nakashi Nyamoto étant à cette époque enfermé dans ses toilettes qu'il ne parvenait pas à ouvrir. Tout serait bien simple si les armées du dictateur dont vous sillonnez le pays ne s'arrangeaient pour rendre les choses légèrement plus délicates. Lance-missiles, tanks, fantassins... tous s'arrangeront pour vous mettre des bâtons dans les pales! Vous l'avez compris, le but est simple, calmer tout ce petit monde de malades mentaux. C'est une nouvelle thérapie.



Vous voici en train, enfin, en hélicoptère, parce qu'un train ne ressemble pas à ça. Si, si, je vous assure. Mais je ferme cette parenthèse mécanique. L'important est de savoir qu'il s'agit là de sauver l'un des otages. Chaque otage sauvé vous donnera cent points d'armes une fois ramené à la base. Ne prenez donc que le nombre nécessaire d'otages!

84%

STRIKE



- des missions variées et passionnantes.
- la forme même du jeu est géniale.



- les ralentissements rendent le jeu parfois injouable.



Voici, grosso modo, la fin de la seconde campagne. Les choses ne seraient pas aussi difficiles s'il n'y avait pas autant de ralentissements. On croirait jouer au ralenti, alors que les tirs ennemis gardent leur vitesse. Vous imaginez le résultat. Bonne chance et ne craquez surtout pas, Tonton Steph vous filera bientôt les codes des niveaux supérieurs!



Ah! Que serait l'Irak sans ses usines chimiques? Ce serait un peu la Suisse sans les montagnes, l'Angleterre sans la Reine (ce qui me fait penser à cette chanson X-Rated intitulée "God save the Queen"), l'Italie sans les pâtes. C'est là tout le côté pittoresque de ce jeu!



DESERT STRIKE CONTRE LA GUERRE DU GOLFE

Il faut le dire tout de suite, on s'amuse certainement autant en jouant à Desert Strike que lorsque l'on regardait les péripéties de l'US Army dans le Golfe. Premier avantage pour Desert Strike, il est moins cher. La Guerre du Golf n'était pas donnée, il faut le dire. Secondo, Desert Strike prend moins de place. Dur de mettre le Koweït et une partie de l'Irak dans son salon! Même en tassant, ça ne rentre pas. Troisième et dernier avantage de Desert Strike, on n'en ressort pas avec du sable plein les pompes. C'est vrai, j'ai horreur du sable dans les chaussures! Conclusion, jouez et laissez la guerre à tous ceux qui n'ont pas encore compris que taper sur le voisin, cela n'arrange rien, alors qu'un sprite, lui au moins, ne se plaint pas ni ne riposte.

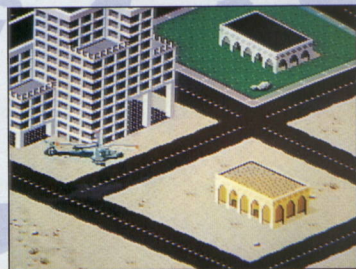


Déjà sur Megadrive, le titre avait fait un carton. La version Super Nes ne pouvait donc pas être une daube. Logique! Pourtant, petite déception il y a, comme dirait Yoda. Pourquoi? Parce que les capacités de la Super Nes auraient permis bien mieux que ce qui ressemble à une toute bête conversion du jeu. De plus, certains ralentissements, très prononcés, sont à la limite de l'insupportable. Néanmoins, le jeu demeure égal à lui-même, génial. Une fois que l'on commence une mission, on a plus qu'une seule envie, la finir et passer à la suivante! Le niveau de difficulté est, en outre, suffisamment élevé pour que même les plus aguerris n'en fassent pas qu'une bouchée. T.S.R. 😊



Je ne peux pas dire que je sois réellement déçu par la réalisation de Desert Strike sur Super NES, mais il est vrai que sur cette machine, je m'attendais à mieux, surtout lorsque l'on compare les capacités de cette dernière avec celle de la Megadrive. Si le plaisir de jeu reste intact, on ne peut s'empêcher de penser que l'on est sur une Super NES et que, par conséquent, le jeu se doit d'être supérieur à n'importe quelle autre version, ce qui n'est pas le cas. Si l'on retrouve ici toutes les qualités que l'on avait appréciées sur Megadrive, il n'y a rien de plus pour nous scier à la fois bras et jambes. C'est regrettable. Cette déception mise de côté, on s'éclatera bien comme il faut à casser la gueule à l'ennemi du désert et à lui mettre une branlée à bord de notre hélicoptère de combat. Ça c'est jouissif!

J'm Destroy 😊



Avant de tout casser dans cette ville, faites le ménage! Zigzaguez entre les bâtiments et allez chercher l'ennemi jusque dans ses derniers retranchements! Pas de quartier! Même si l'on est en plein dedans.

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : SHOOT'EM UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
MACHINE : AMERICAINE
CONTINUES: PASSWORDS
NOMBRE DE NIVEAUX : 4

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 11
MANIABILITE : 14
SON : 13
TOTAL : 84%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

JOYPAD • DECEMBRE 1992 • 117

SUPER FAMILICOM

FATAL

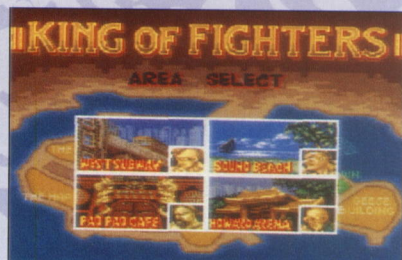
**TU VEUX
MON FURY
DANS TON
FATAL ?**



La violence des coups, comme à l'habitude dans ce genre de jeu. Et encore, il ne s'agit que d'un coup normal, tout ce qu'il y a de plus normal.



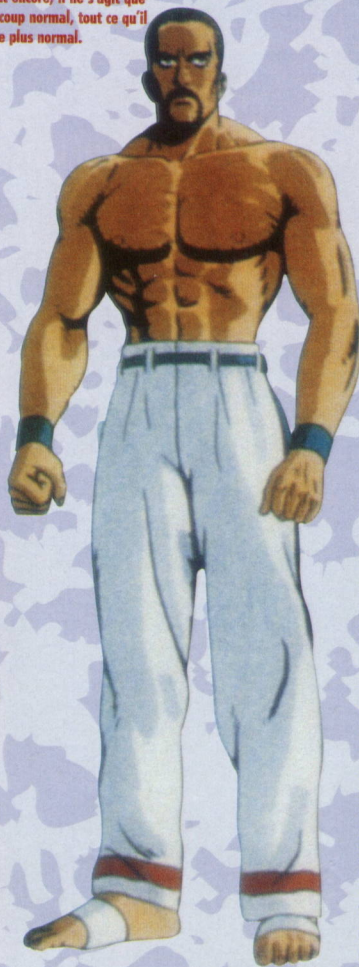
La sélection du personnage. Il y en aura pour tout le monde !



Il est aussi possible de choisir son niveau de démarrage pour permettre aux gros brutes de commencer avec du beau linge.



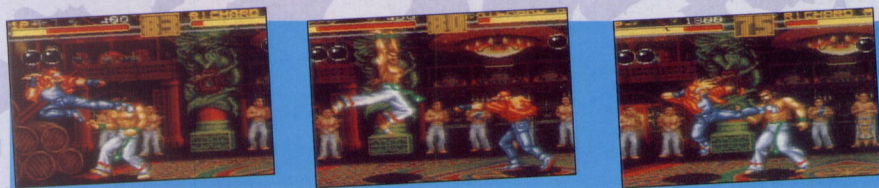
86%



Vous connaissez Geese Howard ? Non ? C'est pourtant l'homme le plus puissant de tous les combattants du monde. Vous n'êtes pas d'accord avec moi ? Cela tombe bien car, en fait, je ne savais pas à qui refiler ma cartouche de Fatal Fury ! Vous allez pouvoir choisir parmi trois personnages super balaises et partir combattre des tonnes d'adversaires jusqu'à rencontrer l'homme qui se prend pour Superman et qui va recevoir une "déculotée" phénoménale s'il continue à vous relancer à l'écran de la Super Famicom entre chaque combat; c'est de la provocation ! Vous pourrez, par exemple, choisir Terry Bogard (blond, jean et veste rouge, ça rappelle des trucs...) qui possède quatre coups spéciaux complètement délirants comme le coup de poing foudroyant, le tapis de flammes, ou encore, le ciseau-retourneur en plus des coups habituels. Par contre, il faudra exceller dans le maniement de la manette, c'est du genre bas+bas-gauche+gauche+haut-gauche et appuyer sur B à la vitesse de la lumière ! Il est aussi possible de choisir Andy Bogard ou encore Joe Higashi le boxeur thaïlandais possédant aussi quatre coups phénoménaux ! Dans le mode un joueur, après avoir choisi votre champion, vous devrez rencontrer 7 autres combattants dont quelques anthologies de la baston comme ce Tung Fu Rue, un petit vieillard en kimono qui se transforme subitement en foudre de muscles. La panoplie des ennemis est variée puisque, selon l'adversaire choisi, vous goûterez aux joies du catch, du bâton, du kung fu, de la boxe américaine, du karaté, etc... Les lieux d'accueil pour les combats sont dans le plus pur style Street Fighter II, avec des petites animations locales histoire de distraire le petit monde ! Vous pouvez choisir la force des adversaires, la durée des combats et enfin le mode: Champion Battle (à un joueur) ou Street Fight (à deux joueurs). A signaler l'excellente idée de pouvoir choisir son combattant parmi tous les ennemis cités avant, dans le mode combats à deux joueurs. Cela permet de varier, c'est cool -!

FURY

- Le premier jeu qui rivalise avec Street Fighter II
 - Un nombre de coups incroyable
 - Des graphismes très arcade.
- Comment ?



TERY ENCHAINE LES COUPS



Un coup spécial de Terry qui consiste à envoyer un super méga caramelle dans la figure de l'autre. Une petite manip sur les curseurs, on appuie sur Y et c'est parti !

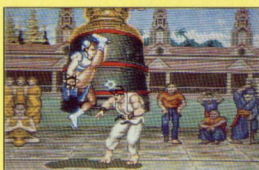


Andy Bogard dans ses oeuvres.



FATAL FURY CONTRE STREET FIGHTER II

Il était logique de comparer ces deux jeux puisque tout le monde attendait Fatal Fury au tournant, sachant ce qu'il valait sur Neo Geo. Eh bien, c'est un succès, le transcodage est réussi ! Sérieusement, vous trouverez tout ce qui fait de Fatal Fury un jeu attachant sur Neo Geo mais avec le charme de la Super Famicom (la version est d'ailleurs légèrement plus difficile sur cette dernière, la manette peut-être). Quant à savoir si ce jeu est meilleur que Street Fighter II, la réponse est sans appel: non! Fatal Fury est très bon dans son genre mais pas très très bon! Les graphismes, notamment en ce qui concerne les dégradés de couleurs bien plus fins dans Street Fighter II. De plus, Street est bien plus attractif que Fatal qui fait trop penser à un jeu console alors que Street nous transporte carrément ailleurs, on s'y croirait. Par contre, je préfère la difficulté de Fatal qui se termine moins rapidement (dans les modes identiques) que Street. En ce qui concerne la mémoire, c'est encore Street qui l'emporte avec 16 mégas contre 12 pour Fury, c'était Fatal !



L'INCROYABLE TUNG FU RUE !



AVANT

Un petit vieux en kimono qui est spécialisé en kung fu.



APRES

Le petit vieux se transforme en un terrible combattant de l'impossible.



Fatal Fury est la première véritable repompe sur Street Fighter II. Et comme dans tous les cas de repompe, le jeu est moins bon que l'original. C'est surtout la maniabilité qui me chiffonne un peu ici. Bien souvent alors que l'on pense toucher son adversaire, en réalité on le rate et ça c'est plutôt carrément rageant. Si les graphismes sont excellents, on se rend également compte ici du précipice qui sépare la Super Famicom et la Neo Geo. Même si cette conversion est excellente, on ne se sent pas réellement très motivé pour continuer et persévérer, d'autant que le nombre de coups n'est pas très important, enfin moins important que celui de Street Fighter II. Mais nous ne sommes pas là pour faire un comparatif, alors nous n'en ferons pas. Quel faux jeton !

J'm DESTROY ☺



Fatal Fury est arrivé et reçoit tous les honneurs de la rédaction qui l'attendait avec impatience pour savoir si, enfin, on tenait un nouveau Street Fighter II. Pour la réponse, allez voir dans le Face à Face. La qualité du jeu est quasi irréprochable puisque les décors de fond sont fouillés et contiennent des animations, les couleurs sont criardes dans le plus pur style arcade et l'animation ne subit pas un seul pet de moustique de ralentissement ! Et la jouabilité alors ? Pas de problème non plus après un temps d'adaptation habituel dans ce genre de jeu (disons quand il propose assez de coups). On est même surpris de voir autant de possibilités, à condition d'être un maître dans la manipulation de la manette. mais c'est justement là l'intérêt de ce genre de jeu un peu trop bourrin à mon goût. A deux, c'est le Paradis et seul, on en a aussi pour son argent grâce aux nombreuses possibilités. Seule critique, il est évident que la version à été transcodée de la version SNK sur Neo Geo (par la même équipe que pour King of Monster sur SFC) et peut-être pas assez retravaillée en ce qui concerne les dégradés.

OLIVIER ☺

EDITEUR : TAKARA
GENRE : BEAT-THÉ-UP
TAILLE CARTOON : 12 MB
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
NOMBRE DE JOUEURS :
1 OU 2
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 17
SON : 16
TOTAL : 86%

SUPER NINTENDO

FINAL FANTASY MYSTIC

LE CONTE DE MON/TES CRISTAUX.

COMBAT! COMBAT! QUAND TU NOUS TIENS!



L'une des principales activités de Final Fantasy, c'est le combat. A force de voir des jeux de cette sorte, on va finir par croire que les jeux de rôles, les vrais (D&D, AD&D, Runesquest, Cyberpunk, Vampire, Ars Magica...) se résument, eux aussi, à une succession de combats. Je le dis de suite, ce n'est pas le cas! Il faut cependant reconnaître que pour Final Fantasy, la part accordée aux combats est légèrement exagérée.



Faites, comme à votre habitude, le tour des villages. Visitez chaque maison, interrogez chaque habitant, la routine quoi. Pourtant, pour finir le jeu, le texte ne sera pas d'une grande utilité, la seule difficulté se résument en cela: comment combattre, et qui faire combattre.



La part la plus intéressante du jeu sera l'exploration des donjons. Là, trouvez les passages secrets et les salles contenant des trésors essentiels pour réussir.



Une fois sur la carte, choisissez l'ordre de vos visites. Certains endroits seront uniquement dédiés au combat. C'est-à-dire qu'il vous faudra faire dix combats pour espérer remporter un prix. Ces zones sont, en fait, davantage destinées à vous faire "monter" ou expérimenter rapidement. C'est ce que l'on appelle du "grolibisme".



Imaginez un peu la scène. Votre grand-mère est tranquillement assise au coin du feu; dehors, par une nuit d'hiver, le vent souffle en rafales. Soudain, sortant du tricot qui l'absorbait, elle vous dit : "As-tu fini des devoirs, Jérémie ? -votre grand-mère vous appelle toujours Jérémie, c'est comme ça- As-tu dévoré avec amour le dernier Joypad ? C'est bien, je vais donc te raconter une histoire". Quelle chance, n'est-ce pas! Je me tais, l'histoire commence !

"... une fois (ça y est, à force parler, j'ai loupé le début !) dans un pays fort lointain, un royaume magique et fabuleux. Toute la prospérité de ce royaume était le fruit d'une tour magique dans laquelle se trouvaient quatre cristaux magiques eux aussi. Mais tout bien attire la convoitise du malin ! Cette fameuse tour fut soudainement et brutalement assaillie. Les quatre cristaux de la terre furent dérobés et les clés donnant accès à la tour disparurent elles aussi! Sans le pouvoir bienveillant de la tour, le pays sombra vite dans le chaos le plus noir ! Seul, un guerrier plein de courage, pouvait alors retourner la situation en faveur du Bien et, ce héros, c'est toi, Jérémie ! Alors tu serais gentil de monter dans ta chambre, de brancher ta Super Nes et de te mettre sérieusement sur Final Fantasy, parce que j'ai bien envie de voir la fin! Allez, au trot! Non mais..."

77%

ANTASY QUEST



• un jeu d'aventure en anglais!



• trop axé sur le combat.
• réalisation médiocre.
• assez facile.

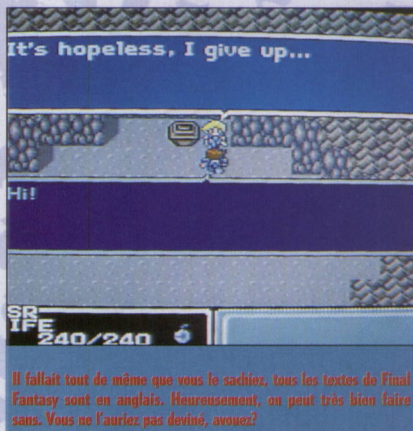


FINAL FANTASY CONTRE FINAL FANTASY II

Un challenge qui s'imposait, même si le premier épisode sort après le second. Chez les deux Final Fantasy, on retrouve les mêmes graphismes un peu trop simplistes. On ne demande pas tout le temps du Zelda III, mais il faudrait peut-être se forcer de temps en temps. FFII proposait, quant à lui, plus d'histoire. En d'autres termes, les combats n'étaient pas tout. On avait droit à des scènes d'histoire pure où le scénario chavirait brusquement. Chez FF, tout n'est que baston et l'intrigue, d'une banalité à hurler, n'est rien d'autre qu'un vil prétexte. Identiques dans la forme, FFII l'emporte, d'une courte tête cependant, sur le fond.



Chez l'habitant, fouillez tout et volez tout! Revoyez plusieurs fois de suite pour ouvrir les coffres contenant des potions de soins, ces dernières reviennent à chaque fois. C'est stupide, mais c'est comme ça.



Il fallait tout de même que vous le sachiez, tous les textes de Final Fantasy sont en anglais. Heureusement, on peut très bien faire sans. Vous ne l'auriez pas deviné, avouez?



On ne se plaindra pas de voir débarquer un jeu d'aventure sur la Super Nes, ils y sont plutôt rares. Néanmoins, Final Fantasy est décevant à cause de différents points qui sont des graphismes assez médiocres, une durée de vie du soft un peu limitée et un jeu très axé sur le combat, ce qui, pour un jeu de cette catégorie, est regrettable. Un jeu d'aventure, ce n'est pas un beat them up. Il faut signaler que les musiques, même si elles ont une légère tendance à être souvent identiques, sont bien, sans plus, je ne m'emballer tout de même pas. Un jeu tout juste sympa que l'on achète cher et que l'on oublie bien vite. T.S.R. 😊



Pour vous mettre au courant, tout dans ce jeu est "téléphoné," c'est-à-dire prévisible. Du scénario bidon et bateau, on ne tire rien. De l'exploration de l'espace, encore moins. Et puis des combats, olala. En fait, le jeu est axé uniquement sur les combats: les personnages et objets à découvrir ne sont vraiment pas bien cachés. Combat, combat, combat, et en plus ils ne sont pas super-beaux. Mais je vais tout de suite replacer ce jeu dans son contexte pour vous aider à situer le topo: au Japon, ce jeu s'appelle Final fantasy easy version. Donc, il s'agit bien de la célèbre saga des final fantasy, sauf que c'est pour les tout jeunes. Aha, mais bon, j'en connais des qui, comme moi, ont dû sauter sur la cartouche en voyant "Final Fantasy" sur la boîte. A 440 frs le jeu pour enfants, ça fait cher la crampe...A vous de voir, donc mais je vous aurai prévenu. Greg 😊

EDITEUR : SQUARE SOFT
GENRE : AVENTURE
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3 SAUVEGARDE
CARTOUCHE : AMERICAINE

GRAPHISMES : 12
ANIMATION : 13
MANIABILITE : 16
SON : 15
TOTAL : 77%



ULTIMA games

MEGADRIVE*

(cable, alimentation, joystick, péritel)

590^F

(dans la limite des stocks selon les agences)

*Console expo garantie



MEGADRIVE
+ **SONIC**
990^F

MEGADRIVE
+ 2 manettes (PRO 2)
GAME ADAPTOR
990^F

MEGA CD
1990^F
compatibles avec toutes consoles (jap. US et fran.)



PRO 1 = 190^F.
Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro utilisatrice. Ultima a promu la Pro utilisatrice. Ultima a promu la Pro utilisatrice. Ultima a promu la Pro utilisatrice.



PRO 2 = 125^F.
Très automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisfaiterez volontier n'hésitez pas, pour seulement 125^F Ultima plus, pour seulement 125^F Ultima plus, pour seulement 125^F Ultima plus, pour seulement 125^F Ultima plus.



Game Adaptor = 99^F.
Permet aux malheureux qui possèdent des consoles de jeu etc... de pouvoir utiliser les cartouches japonaises d'accéder à la bibliothèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.

Pourquoi avons-nous choisi la Mégadrive Japonaise ? : rapidité supérieure, plein écran sur la télé (pas de bandes noires).

CARTOUCHES POUR MEGADRIVE*

* Les prix indiqués concernent soit une version US ou JAPONAISE.

les nouveautés

- ALIEN VS PREDATOR.....NC
- AMERICAN GLADIATORS.....NC
- B-BOMB.....NC
- BATMAN RETURN.....NC
- BIO HAZARD.....NC
- CAL RIPKIN.....NC
- CAPTAIN AMERICA.....NC
- CHAKAN.....NC
- CHESSMASTER.....NC
- CHESTER CHEETAH.....NC
- DOUBLR DRAGON III.....NC

- EX MUTANTS HUMANS.....NC
- F15 STRIKE EAGLE II.....NC
- GUARDIAN ANGELS.....NC
- GODS.....NC
- HOME ALONE.....NC
- INDIANA JONES.....NC
- JENNIFER CAPIRATI.....NC
- JIMMY CONNORS.....490^F
- JOE MONTANA III.....NC
- JR BASEBALL.....NC
- KEEPER OF THE GATES.....NC
- METAL FANGS.....NC
- MOHAMED ALI.....NC
- RBI IV.....NC
- RAMPART.....NC
- SORCERERS KINGDOM.....NC

- STAR ODYSSEY.....NC
- STREET OF RAGE II.....NC
- STRIDER II.....NC
- SPIDERMAN VS X MEN.....NC
- SUPER MAN.....NC
- TALESPIIN.....NC
- T2.....NC
- T2 ARCADE.....NC
- THUNDER FORCE IV.....490^F
- THUNDER FORCE V.....NC
- W. CLASS LB GOLF.....NC
- X-MEN.....NC
- YOUNG INDIANA JONES.....NC
- les CD
- WONDERDOG CD.....490^F
- AFTERBUNNER III CD.....490^F
- THUNDER STORM CD.....NC

SUPER PROMO SUR NOUVEAUTES

- Sonic 2
- I love Mickey and Donald
- Street of rage 2
- Shinobi 2
- Batman Return
- Final Fight CD
- Street Fighter Cd

Nous avons plus de 50 titres à moins de 200 francs



SEGA

NEC DUO
1790^F

NEC DUO
+ **6 JEUX**

- PC KID 1 CD
- PC KID 2 CD
- Y'S 1 CD
- Y'S 2 CD
- THUNDER STORM CD
- NINJA SPIRIT CD

2990^F

Spécialistes NEO GEO
trouvez dans nos agences le plus grand choix au meilleur prix



Memory card.....199^F
Joystick NeoGeo.490^F

- Magician Lord.....690^F
- Baseball 2020.....690^F
- Burning Fight.....690^F
- Alpha mission.....690^F
- League Bowling.....690^F
- Blue's journey.....690^F
- Nam 75.....690^F
- Cyberlip.....690^F
- Puzzled.....690^F
- Top player golf...790^F

- Ghost pilots.....790^F
- King of monsters.....790^F
- Ninja combat.....790^F
- Robo army.....1090^F
- Trash rally.....990^F
- Eight man.....1090^F
- Andro dunos.....1490^F
- Fatal fury.....1090^F
- Football frenzy 1290^F
- Last resort.....1490^F

- World heroes....1490^F
- Samurai.....990^F
- Super spy.....790^F
- Soccer Brawl.....990^F
- Mutation nation 1490^F
- Kings of monters II...1490^F
- Baseball star ...1290^F
- Baseball star II.1490^F
- Art of fighting.....NC

NEO GEO
1990^F
avec 1 jeu au choix*
2490^F

*à choisir dgrs lasélection Ultima Games

SUPER NINTENDO

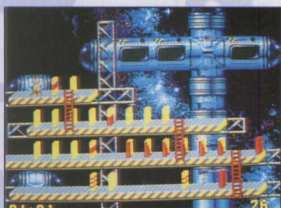
C'EST L'HIVER, METTEZ VOTRE PUSH OVER



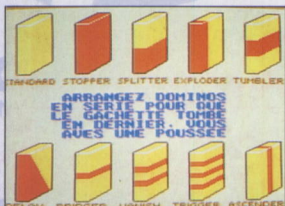
PUSH OVER

o joie et prise de tête! Voilà que débarque sur votre console adorée le nouveau jeu de réflexion qui va transformer votre petit crâne en bouillie. Le principe en est fort simple: vous devez résoudre des énigmes en déplaçant des dominos un peu partout, pour que tout s'écroule et que leur chute entraîne celle du dernier d'entre eux, et ceci, en un temps record. Certains des dominos sont bariolés de couleurs possédant un tas de pouvoirs différents. Ainsi, vous calculez habilement votre coup pour que le domino Bridger construise un pont, L'Exploser fasse son trou... tout ce beau monde rangé dans le bon sens permet à notre héros d'accéder au niveau suivant. En parlant de bon

sens, il va vous en falloir et, au prix où est l'essence aujourd'hui, ce n'est pas chose facile (!!). Les niveaux ultra faciles du départ se transforment rapidement en véritables casse-têtes mêlant stratégie et action. En effet, non content d'avoir remis un peu d'ordre, vous devez courir pour placer des dominos pendant que les autres s'écroulent. Heureusement pour vous, le petit stremon de l'écran est une véritable bête inépuisable, capable de soulever des tonnes de trucs sans se fatiguer (en fait, les programmeurs m'ont avoué que les dominos sont en polystyrène hyper léger et que même Alain Huyghues Lacour peut les porter!) Il faut d'ailleurs voir sa tronche quand il soulève tout ce bordel (pas celle d'AhL), c'est franchement marrant. Chaque niveau terminer vous donne un code. Au bout d'une bonne dizaine de stages, le martien est projeté dans un tout autre décor comprenant de plus en plus de "pièges stratégiques". Mais attention, le temps n'est pas illimité et seuls, les plus experts d'entre vous, parviendront à la fin de PushOver: De toute façon, vous n'aurez pas une seule seconde pour vous ennuyer même si votre personnage bâille aux corniches en attendant une action de votre part...



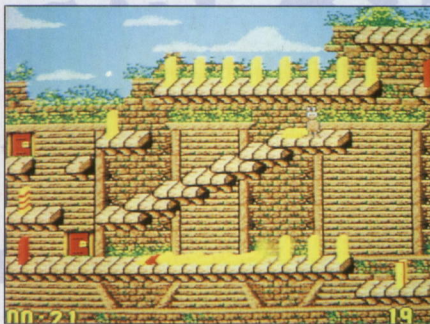
Les Tumbler rebondissent partout alors que l'Elevator s'envole comme des pinsons. Il en existe bien d'autre permettant de faire des trous, des ponts, de retarder la chute...



Le bouton start permet d'avoir un récapitulatif sur les dominos et leur fonction. C'est une super idée!



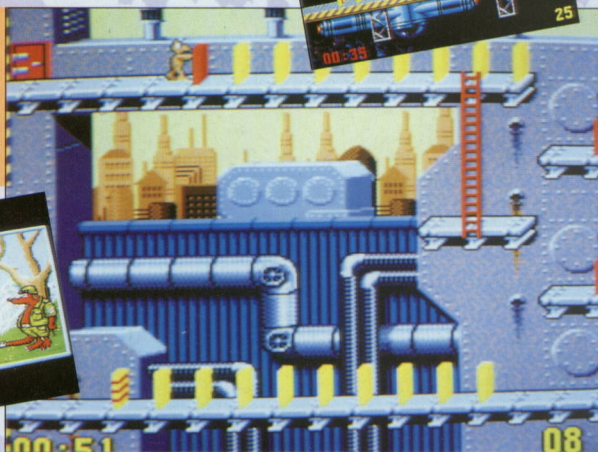
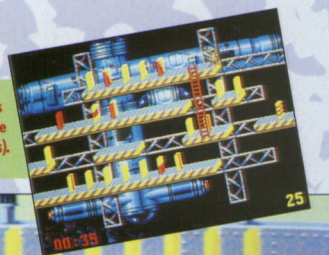
Les graphismes ne sont pas à la hauteur de ce que peut offrir la console mais certains niveaux sont tout de même fort sympathiques, tout comme votre personnage. J'aime bien ç'gars là, c'est un brave type.



Ce petit monstre passe la plupart de son temps à ne rien foutre! En fait, cela dépend surtout de votre temps de réflexion, mais il est très impatient et trépigne du pied à la moindre accasion. Il aime ça le bougre!

Voilà un stage assez complexe. En effet, il s'agit de synchroniser la chute des dominos de façon à ce que vous ayez le temps de rejoindre la sortie, avant que le trou ne se referme grâce au Bridger (domino créant des ponts).

Alors, le fil rouge sur le bouton rouge, le fil vert sur le bouton vert... Ah non ce n'est pas ça. Le domino rouge sur l'escalier et le jaune... heu ... bon je recommence. Ah oui! Le rouge derrière le jaune, le rouge devant le ... oh, je suis vert!



91%



Q BERT 3

Q BERT OU LE SECRET DE LA PYRAMIDE!



Cette fois, c'est trois pyramides pour le prix d'une. Sautez sur les disques adjacents aux pyramides pour arriver sur la suivante! Dans ce niveau, des petits gèneurs ne manqueront pas de venir pour repeindre dans leur couleur d'origine, les cases sur lesquelles vous êtes déjà passé. C'est ce que l'on appelle "jouer au fonctionnaire".



Voilà un exemple du "comment rouler un serpent qui se croyait malin". Alors que le disque vous emmène en un lieu plus sûr, le serpent, ayant l'intelligence d'un Vanessium Paradisus (espèce rare, et jolie, de coléoptère à poils durs), se précipite dans le vide en poussant un cri déchirant.



Souvenez-vous, c'était sur votre CBS Colecovision! Déjà Q Bert était là, sur sa pyramide! Si les décors et les pyramides ont plus que changé

maintenant, le but du jeu, lui, n'a pas varié d'un pouce. Sautant sur chaque case de ces immenses et parfois hétéroclites pyramides, vous devrez en changer la couleur. Hein? Quoi? Qu'est-ce qu'y dit l'monsieur? Tout cela n'est peut-être pas clair! Très bien, ne nous énermons pas, rangez ces battes de base-ball, je continue. En effet, dès que Q Bert atterrit sur une case, après un saut, celle-ci change de couleur. Une fois toutes les cases repeintes, vous changez de niveau! Simple! Bien sûr; après les choses se compliquent un peu, mais pas beaucoup. C'est un peu comme passer de Oui-Oui à Kant, la marche n'est pas si grande. Dans les niveaux suivants, il vous faudra sauter deux fois, voire trois, pour changer la couleur de la dalle! Parfois, il ne faudra pas repasser sur les dalles repeintes, au risque de les voir reprendre leur couleur d'origine! Et si je vous disais qu'au



milieu de tout ça, des boules vous tomberont sur le crâne, des serpents vous courseront, des crapauds sauteront dans tous les sens, des empêcheurs de tourner en pyramide saboteront votre travail... on se calme, on se calme! L'important est de ne pas craquer!

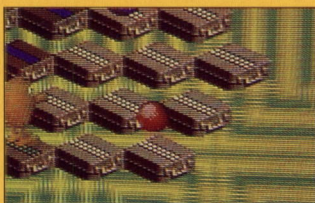
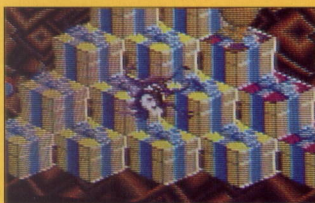
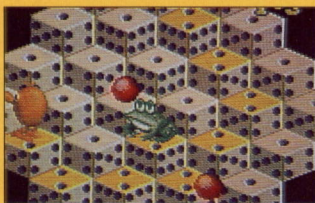


Voilà ce que l'on appelle avec ou sans décor de fond. Vous trouverez peut-être ces décors psychédélicques, fabuleux, mirifiques, grandioses, débiles, laids, paradisiaques... ce que vous voudrez! Mais je peux vous assurer que vous jouerez avec un tube d'aspirine à portée de la main. C'est peut-être moins original, sans le fond, mais c'est tout aussi amusant.



WANTED, DEAD OR ALIVE!

Je vous présente quelques-uns des générateurs dont vous aurez à souffrir les mauvais coups. Heureusement, il est (presque) toujours possible de les éviter en sautant sur les disques colorés qui traînent ça et là. Bien sûr, une fois tous les disques utilisés, les choses se compliqueront très légèrement. Cela tombe bien, vous n'avez pas encore vu la page du Game Over!



Cet immonde tuyau recourbé, je le dis au risque d'être attaqué en justice par l'association des tuyaux recourbés, ne cessera de vous tirer dessus des balles rouges. Q Bert, ayant oublié chez lui sa raquette de tennis, impossible de les renvoyer. Un seul moyen, les éviter. Au milieu de toute cette cohue, c'est un véritable tour de force!

FACE A TOUTE

Q BERT CONTRE LE FLAN AUX PRUNEAUX

Dur challenge pour Q Bert! Commençons par le début. Q Bert, de par sa forme de cartouche, est beaucoup moins digeste. Tonton Steph ayant voulu faire le test, finit actuellement son séjour à l'hôpital de la Salpêtrière. Par contre, la cartouche rentre facilement dans la console. Le flan aussi me direz-vous, c'est exact, mais on le ressort avec difficulté. Ensuite, Q Bert est moins lassant, car il possède divers et nombreux niveaux. Le flan à de nombreuses couches et d'excellents pruneaux, mais il n'est tout de même pas assez varié. Bref, Q Bert, grand vainqueur!



- un principe Q Bertien unique.
- la variété des niveaux.



- les décors de fond.
- des graphismes, comme toute, moyens.



Lorsque l'on vous dit que la police est sur les dents, c'est une subtile image pour vous dire qu'elle joue à Q Bert! Ça c'est un scoop! Votre but, ici, carier toutes ces belles dents blanches en sautant dessus. C'est horrible, mais on aime ça. Carier les dents, pas les dents cariées!



Qu'il est loin le temps où je passais des heures sur ma CBS dans le fol espoir de franchir le dix mille cinq centième niveau de Q Bert. Le jeu, de retour sur la Super Nes, n'a rien perdu de son intérêt. On se régale, une fois encore, à découvrir tous les niveaux. En plus, cette fois les pyramides changent. Il ne s'agit d'ailleurs pas toujours de pyramides, mais le plaisir est toujours présent. Hormis les décors de fond qui ont plus que tendance à donner mal à la tête, le jeu est une réussite. C'est un principe auquel on accroche, ou on n'accroche pas, à vous de voir. Sinon, il vous reste toujours Street Fighter 2 pour Noël. T.S.R. 😊



On va encore me traiter de nostalgique parce que je craque pour Q Bert 3, mais cela m'est égal! S'il est vrai que je garde un excellent souvenir de l'époque où je m'éclatais en faisant deux fois le tour de Q Bert sur ma Coleco, ce n'est pas la seule raison pour laquelle j'aime ce jeu. Q Bert n'a pas vieilli, dans la mesure où le principe de jeu (des plus simples) est toujours aussi original qu'efficace. Q Bert 3 est un jeu passionnant sur lequel je peux rester pendant des heures, d'autant plus que les niveaux supérieurs sont loin d'être faciles. En fait, la force de Q Bert, c'est de combiner une action particulièrement stressante avec un zeste de stratégie, ce qui vous oblige parfois à réfléchir très vite et à réagir encore plus rapidement. D'accord, Q Bert est loin d'être un jeu spectaculaire, mais il ne manque pas de fun! AHL 😊

EDITEUR : NTVIC
GENRE : QBERT'
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB

DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2 (SUCCESSIVEMENT)
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 13
SON : 14
TOTAL : 83%

SUPER NINTENDO



- Adaptation sans défaut de la version arcade.
- Totale reconfiguration du jeu.
- Possibilité de jouer à deux.
- Mode 'Super Rampart' avec de nouvelles armes & l'utilisation du mode 7.



- A réserver aux adeptes.
- Décor franchement trop dépouillé pour la console.

**UN JEU
QUI
CASSE LA
BARRAQUE !**

RAMPART

Ce jeu nous présente les instincts belliqueux de nos ancêtres moyenâgeux. Et, si l'on crédite ce jeu d'un quelconque intérêt historique, on remarque que nos ancêtres passaient leur temps à se fréter pour le pouvoir. Et, c'est là que l'on se rend compte à quel point nous avons évolué. Nous les civilisés, au lieu d'utiliser des canons, nous avons la bombe atomique et la politique. Chaque séquence de ce jeu se déroule en trois phases: agrandissement de votre territoire, placement des canons, destruction des envahisseurs. L'agrandissement du territoire est vital puisque les canons ne peuvent être utilisés que s'ils sont placés dans une enceinte close et à votre couleur, qui plus est. De plus, il faut avoir au minimum un fort pour commander toute votre armada. Les morceaux de muraille sont en fait des pièces piquées sur Tetris. Les emboîter de manière convenable lorsqu'il y a de la flotte et d'autres saloperies est un véritable défi... En mode normal, il n'y a que de petits canons, par contre, en mode Super, au lieu de placer trois petits canons, il est possible d'avoir un Super Canon qui empêche durant quelques tours la reconstruction de l'endroit atteint. Il est aussi possible d'avoir un Ballon de Propagande qui balance de la papperasse au-dessus de la cible que vous avez choisie. Assez sympa, l'adversaire qui a subi votre discours démagogique combat alors sa propre troupe. Comme quoi les mots, eux aussi, peuvent tuer... Mais que faites-vous donc avec tous ces canons. Ben, vous massacrez l'adversaire. Contre l'ordinateur, vous combattez essentiellement des bateaux qui ont des puissances de feu de plus en plus importantes au fur et à mesure des niveaux. Il y a aussi, en mode Super tout plein de boss: La barge, qu'il est impossible de couler avant d'avoir détruit sa quinzaine de canons, le drakkar viking, le dragon qui vient voir s'il peut jouer avec vous... Contre un humain, la situation est plus simple puisqu'il faut alors détruire sa forteresse au maximum, ou de manière irrégulière, afin de l'empêcher de reconstruire dans le temps qui est plus que limité lorsque l'on est mal en point. Si les premiers niveaux semblent enfantins, les niveaux élevés deviennent franchement diaboliques.



Vous avez perdu et vous vous faites chatouiller par le fer du capitaine ennemi avant d'aller saluer les requins. Ce qui est sympa, c'est que si l'on gagne contre un humain, c'est alors à nous de le jeter à l'eau. Superbement humiliant et rageant pour l'adversaire, bref, c'est sympa!



Rampart est un jeu qu'il ne faut pas juger par la qualité de ses graphismes. Dans ce domaine, c'est certain, on peut tout de suite se planquer la tête dans le sable, c'est archi-mauvais, un point c'est tout. A mon sens, c'est d'un point de vue plus profond qu'il faut juger ce titre, et là, tout est différent. Construire ses châteaux forts, élever ses ramparts, les reconstruire en quatrième vitesse pour augmenter le nombre de ses canons, moi ça me botte. Si le concept de Rampart est très imaginaire et très différent des autres jeux sur Super NES, sa réalisation profite aussi, pleinement, des capacités du mode 7 de la machine, ça rotationne (c'est un nouveau mot) dans tous les sens et ça fait toujours plaisir. En mettant de côté l'esthétisme de ce jeu, Rampart est un bon titre qui a sa place dans la logithèque de Super NES. Un jeu d'action novateur. J'm DESTROY 😊

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
GENRE : STRATEGIE/WARGAME
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : 3/PASSWORDS
CARTOUCHE : AMERICAINE

GRAPHISMES : 10
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 16
SON : 15
INTERET : 77% SEUL
83% A DEUX

83/77%

SUPER FAMILICOM

**SALUT,
BANDEU
DEU
TARÉ-ÉH !**



FIST OF NORTH STAR

Slash ! Ça fait du bien là où ça fait mal !

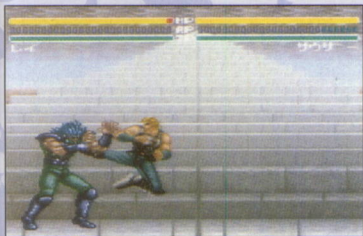


Décidément, il ne fait pas bon être gros dans ce jeu !

Non ! Non ! Vous ne vous êtes pas trompé de chaîne, vous êtes bien chez Dorothee et les Musclés. Et nous passons au dessin animé du jour : Ken le Survivant contre les fantômes de l'espace ! liliilh, Yaaa, Scrouch ! Excusez-moi, je viens de me prendre la super rafale supersonique de coups de poing de Ken ! Ce héros torse nu, plein de cicatrices et complètement destroy, a fait longtemps la joie des petits et des grands (surtout des grands hypocrites qui se targuent de ne jamais regarder le club Dorothee !).

Et le voilà maintenant pour son sixième épisode sur Super Famicom. Les épisodes précédents étaient axés sur l'aventure, on passe aujourd'hui au beat-them-up à un ou deux joueurs sur décors fixes et en vue de profil. C'était un peu normal de trouver un tel héros dans un jeu de baston et c'est donc maintenant fait, on respire. Vous pouvez choisir Ken ou un des sept autres champions de la pêche en pleine poire et rencontrer le reste du monde pour des combats, comme d'habitude complètement délirants et reprenant bien la folie des coups surpuissants des dessins animés. C'est du genre je me concentre pendant une heure et je frappe avec un doigt sur LE point sensible de l'adversaire dans un grand cri aigu. Résultat en général inévitable : l'adversaire se disloque en tranches en hurlant à la mort, puis sent les arts martiaux ! Allez comprendre !

Ken est très énervé et le gros plein de soupe va avoir du mal à s'en remettre.



Vous ne pourrez exécuter que des coups simples si vous ne laissez pas votre jauge de super coup se remplir.

- On retrouve le personnage de Ken le Survivant dans son univers.
- L'ambiance graphique et sonore oppressante.

- Une maniabilité excécrable.
- Une variété de coups nulle.



J'étais super content quand j'ai appris que Ken 6 n'était pas du même genre que cet horrible et incompréhensible jeu d'aventure en japonais qu'était Ken 5 sur Super Famicom. Quand on m'apprit en plus qu'il s'agissait d'un jeu de combat, je m'attendais au meilleur. Eh bien, j'ai eu le pire ! Bon, n'exagérons rien car l'ambiance du jeu est bien rendue grâce à des sprites très bien dessinés et des décors apocalyptiques. Mais le problème réside dans la jouabilité qui est nulle. Ça va super vite, on retrouve les coups de poings en cascade qui ont fait le succès de Ken le Survivant mais on ne contrôle absolument rien. Bref, ce jeu est un jeu moyen-bon mais qui ferait mieux d'aller se cacher face à Fatal Fury qui sort aussi ce mois-ci.

OLIVIER ☹️

EDITEUR : TOEI ANIMATION
GENRE : BEAT-THEM-UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
NOMBRE DE NIVEAUX : 8 COMBATTANTS
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : DE 0 À L'INFINI

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 12
SON : 16
TOTAL : 74%

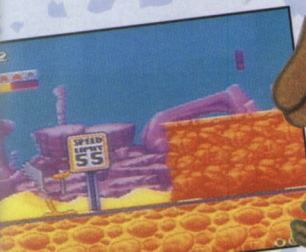
74%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

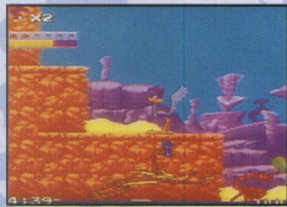
SUPER NINTENDO

ROADRUNNER DEATH VALLEY

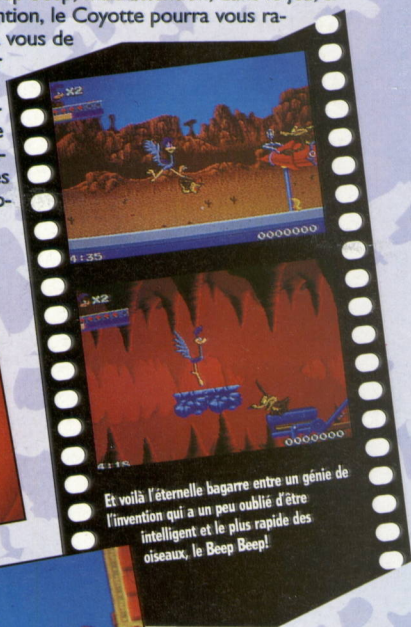
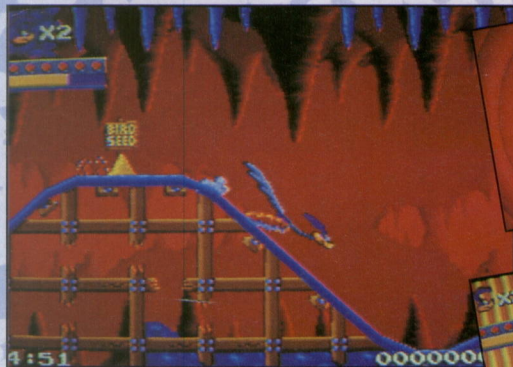
BEEP!, BEEP!



Là, vous voyez un cliché super joli avec des personnages à l'arrêt. Il faut savoir que pour prendre la photo de cette action, il a fallu des heures de travail à nos chercheurs les plus pointus, pour réussir à capturer une image du coyote en train de traverser un écran. Entre nous soit dit, le scorpion aussi allait très vite !



La vitesse est limitée à 55 milo par heuro (genre 65 km/h) et notre Beep Beep est bien décidé à vérifier si personne ne fait d'excès de vitesse.



Et voilà l'éternelle bagarre entre un génie de l'invention qui a un peu oublié d'être intelligent et le plus rapide des oiseaux, le Beep Beep!



Le Coyotte poursuivra ses proies partout, et même sur un train lancé à plein vitesse. Bien que, quand on parle de vitesse, tout est relatif au vu de celle des héros du jeu.

89%

Vous trouverez des petits tas de graines pour oiseaux, à picorer. Grâce à cela, vos Beep Beep feront le plein en énergie utile pour se déplacer en mode turbo.

UNNER: LEY RALLY



- Une vitesse ébouriffante et une animation qui l'est encore plus!
- Des graphismes tellement cartoon que l'on en dirait un.
- Un jeu original et novateur dans le genre plates-formes.



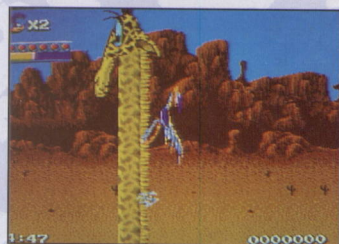
- Pas assez de variété dans le jeu.
- Une maniabilité à laquelle il faut s'habituer.
- En fait, ça va même un peu trop vite!



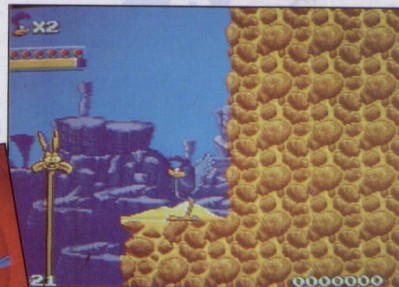
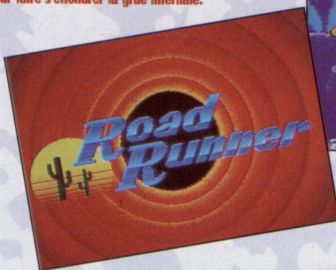
La caractéristique du Coyotte tout au long du jeu est qu'il invente toujours des machines pas possibles pour attraper les Beep Beep. Vous devez, ici, donner des coups de bec dans la structure métallique pour faire s'effondrer la grue infernale.



Il est aussi possible d'utiliser des téléporteurs.



Une girafe-autoroute qui ne gêne en rien les deux lascars pour se poursuivre sans relâche.



La fin du premier stage, alors que vous venez de faire passer votre Beep Beep sur un pont qui s'est écroulé. Résultat des courses: le corps du Coyotte vient de tomber et la tête va bientôt suivre.



Vedette d'un dessin animé de la Warner, Road Runner est sur Super NES un titre excellent. S'il n'arrive pas à la hauteur d'un Mickey Mouse de Capcom ou d'une Star Wars de Lucasfilm, il reste tout de même à la hauteur des plus grands titres sur cette machine. Graphiquement, Death Walley Rally est parfait, les niveaux sont riches en couleurs et variés. On savoure, à chaque instant, d'être dans la peau de ce Road Runner là qui, sous bien des aspects, ressemble à Sonic. Doté d'une vitesse de course à rendre vert de jalousie Speedy Gonzales, il est juste regrettable que parfois on ait quelque problème à parfaitement négocier les mouvements de la bête. A part cela, c'est parfait nickel.

J'm DESTROY



Voilà un jeu qui dépote un max, bon dieu ce que ça va vite! Sonic peut aller se recoucher dans son champ de fraises, s'acheter un singe et aller jouer avec! Du coup, la jouabilité en prend un léger coup dans l'aile car, il faut bien le dire, on reste quelque peu spectateur d'une telle débauche de rapidité, de technique, de scrollings. Après un temps d'adaptation, on découvre le véritable intérêt du jeu qui est de savoir quand foncer et quand ralentir; A ce moment, il devient un jeu de plates-formes passionnant. Graphiquement sans aucun problème, il propose des sprites superbes directement tirés du cartoon, des décors variés et beaux à pleurer. De plus, on peut faire 'beep, beep' en appuyant sur le bouton R; rien que pour ça, le jeu mérite d'être acheté. Un très bon jeu au final, original, finement réalisé mais un peu lassant.

OLIVIER



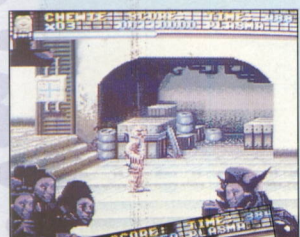
EDITEUR : SUNSOFT
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 20
MACHINE : AMERICAINE

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 19
MANIABILITE : 14
SON : 16
TOTAL : 89%

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN

SUPER FAMILICOM

**TRIO
DE CHOC
POUR
LE PREMIER
VOLET
DE LA
TRILOGIE!**



Chewie fait un petit tour au bar pour y trouver Han. Massacre à la chaîne garanti bien évidemment. Personne n'appréhendait que l'animal était une lumière. D'ailleurs, en dehors des lucioles, ils n'y en a pas beaucoup qui brillent des animaux, même pas Sandrine Bonnaire.



TELL ME YOUNG LUKE. WHAT BRINGS YOU OUT THIS FAR.

I'M HAN SOLO. CAPTAIN OF THE MILLENNIUM FALCON. YOU GUYS GOT YOURSELF A SHIP.

THAT HE IS THE PROPERTY OF AN OBI-WAN KENOBI. A RESIDENT OF THESE PARTS. AND HE HAS A VERY IMPORTANT MESSAGE FOR HIM.

I AM C-3PO. HUMAN CYBORG RELATIONS. SOMETHING TERRIBLE

ONLY A MASTER OF EVIL!

PRINCESS LEIA! I'M HERE TO RESCUE YOU. I'VE GOT YOUR RE-UNIT WITH THE SEPARATIST

Retrouvez les grandes étapes du film par le biais de ces images. L'image finale, non présente dans la série, nous ne sommes pas si vicieux, vaut elle aussi le coup d'oeil, mais je vous laisse la découvrir vous même, après l'attaque de l'Etoile Noire.

SUP WAI



C'était en 1977! Et oui, quinze ans déjà se sont passés depuis la sortie en salle du premier volet d'une sage époustoufflante, d'une référence dans le domaine de la science fiction, Star Wars. C'est maintenant au tour de votre 16 bits Nintendo de recevoir les vedettes de ce film grandiose. Tous sont là, Han Solo, Luke Skywalker, Chewbacca, la Princesse Leia... Personne ne manque à l'appel. Revivez les moments forts du film, ou du moins de l'intrigue de celui-ci. En effet, les scènes du jeu ne correspondent à rien de bien précis dans le film. Pourtant, on retrouve certaines étapes. Délivrer les droïds gardés par les hommes des sables, retrouver Obi Wan, aller chercher Han Solo dans un bar mal famé, libérer Leia, et enfin attaquer l'Etoile Noire! Comment ne pas se délecter de ces scènes fabuleuses? J'ai beau cherché, je ne trouve pas. Interprétant successivement Luke, puis Chewie, et enfin Han, vous traverserez des décors fabuleux. Les forces de l'Empire sont elles aussi au rendez-vous. Les rebelles auront bien du mal à s'en sortir sain et sauf! Avec les Forces de l'Empire, on

retrouvera des robots aux mines connus, des extraterrestres comme Greedo, le seul ET qui nous fait penser à Patrick Sabatier qui aurait mangé une choucroute avariée, les hommes des sables bien sûr, et une foule de monstres monstrueux. C'est tout de même le but du jeu pour un monstre d'être monstrueux, et bien pas du tout! Le monstre monstrueux est une espèce rare particulière perverse. Raison pour laquelle on en trouve beaucoup dans les rangs de notre belle armée nationale. Mais bon... Ce qu'il faut savoir, c'est que ces monstres risquent bien de finir en... Je vous laisse choisir un terme dont le sens oscillera entre purée et crème de marrons. Sortez votre blaster, votre méga blaster, votre super mega blaster, votre... enfin, votre arme du moment, et dégagez la route. Si l'on comptait le nombre de vos victimes, on y passerait deux semaines, alors, ce n'est pas grave, quand on aime, on ne compte pas!

97%

STAR WARS



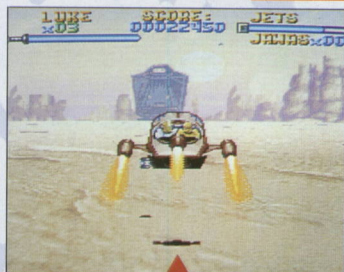
SELECT HERO



CHEWBACCA

Height : 8' 0"
 Age : 200
 Weapon : Crossbow
 FD-011
 Origin : Kazhyyk

A vous de choisir, Luke, Han, ou Chewie. Le choix est délicat, mais très vite, vous aurez vite petit préféré, votre choucou. Une fois les trois personnages retrouvés, ils seront disponibles tous les trois pour chaque niveau.

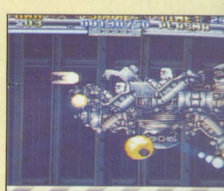
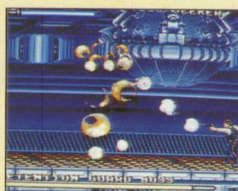
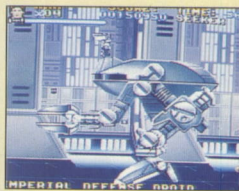


Un tour en land speeder? très bien, alors c'est parti pour une démonstration de mode 7! Méfiez-vous des gouffres, et abattez sans pitié les hommes des sables qui vous agressent. On ne va pas se laisser faire, non mais!



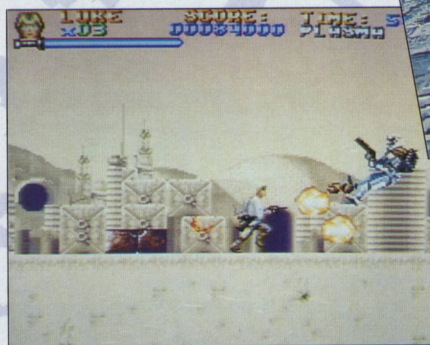
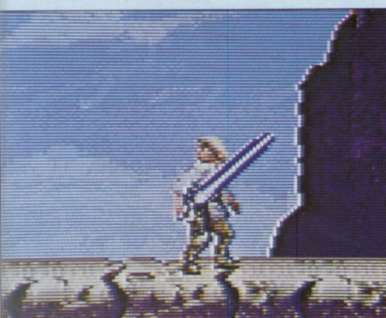
Dans cette prison, Leia vous attend, grimpez, allez le plus haut possible, vous la trouverez. Méfiance tout de même, son gardien est particulièrement coriace! Qui ne serait pas coriace s'il avait la garde d'une princesse, hormis Stéphanie de Monaco. Hein? Franchement?

Jetez donc un coup d'œil sur ces quelques boss au programme! "Ceux qui vont mourir pour toi te saluent!" Un conseil, apprenez cette phrase, elle vous servira. Si vous voulez du spectacle, vous voilà servi.



MAY THE WEAPONS BE WITH YOU!

Vous plan sur Luke et quelques unes de ses armes! Il y a du choix, tout est dans la puissance de l'arme. Luke combattra aussi au sabre laser. Vous retrouverez bien évidemment le bruit de l'arme, vous savez, ce vrombissement génial. Pour les sons, accrochez-vous!



Combat acharné contre les troupes de l'Empire. Les soldats restent identiques à eux même, c'est-à-dire d'une bêtise étonnante. Une fois dans le hagar de l'Etoile Noire, vous pourrez même les voir se jeter dans le vide. Ah! Qu'ils sont drôles ces soldats!

FACE A SUPER STAR WARS CONTRE SUPER VALIS

Il est vrai que prendre Valis en challenge est un peu dur. Pourtant dans le genre action/plates-formes, c'est l'alter ego de Star Wars. Bien sûr, Star Wars possède un niveau land speeder, un niveau de l'attaque de l'Etoile Noire ce que l'on ne trouve pas, évidemment, sur Valis. Côté sons, Star Wars est bien supérieur, et de loin, à la pauvre Valis. idem pour ce qui est des graphismes. Bref, Valis ne fait pas le poids, même pas du tout.





Ce Star Wars, je l'ai dans le collimateur depuis que j'ai craqué devant, à Chicago. Et voilà, il est enfin là et je suis loin d'être déçu. C'est beau, ça bouge bien, la maniabilité est "nickel" et les musiques sont super... que demander de plus? Il faut dire qu'il eût été dommage de ne pas faire un bon jeu avec un sujet en or comme celui-là! Mais pour ça, on peut faire confiance à Lucas Arts, ils n'ont pas "mégoté" et le résultat en fait l'un des grands jeux de la Super Famicom. Indépendamment d'une réalisation irréprochable, ce qui m'éclate particulièrement est la variété de l'action dans ce jeu. Merci Mr Lucas et, pour l'Empire contre-attaque et Le retour du Jedi, c'est quand vous voulez!

AHL



La première chose qui subjugue le joueur lorsqu'il introduit sa cartouche de Super Star Wars dans sa jolie console, c'est sans aucun conteste possible, la qualité des musiques. On retrouve bien entendu dans ce jeu toutes les bonnes musiques du film. C'est excellent, et cela vaut franchement le coup de brancher sa console sur une chaîne stéréo. Les bruitages sont eux aussi excellents, du cri de Chewie au bruit de la lame laser de Luke. On peut le dire, Star Wars est un petit bijou de jeu d'action. Le but est franchement simple, pour ne pas dire autre chose, mais l'animation est impeccable et les graphismes superbes. De plus les phases Land Speeder et attaque de l'Etoile Noire sont, il faut le dire, à couper le souffle. Une réussite totale.

TSR



EDITEUR : JVC
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 18
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 19
TOTAL : 97%

- des sons époustouffants!
- un grand nombre de niveaux.
- le mode 7 parfaitement utilisé.
- une action incessante.

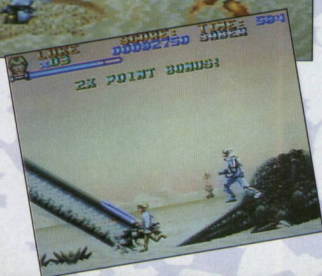
- de très, très, rares ralentissements (histoire de dire quelque chose).



Nous voici successivement derrière, dessus, puis à l'intérieur de la base des Hommes des Sables. Qui aurait dit qu'autant de monde vous attendait. Plus on est de fous, plus on rit, bien sûr, mais là, c'est du délire. Et dire qu'au fond de cette base se cache un monstre énorme vivant dans la lave. Ah! Quelle journée!



Les choses ne font que commencer. Un petit tour dans les sables, rien de dramatique. Tirez sur tout ce qui bouge, comme d'habitude. Ce jeu est fait pour ceux qui en ont assez d'être subtil. Un truc pour vous mettre en condition. Renommez les monstres. Nommez les, prof d'allemand, agent RATP, ou SNCF (les pires! Rien que d'y penser, j'en ai des frissons!), ministre de l'éducation nationale... Enfin, à vous de voir.



TITANIA INFORMATIQUE

8 Rue Sainte Anne - 30900 NIMES

Tél : 66-62-37-40 - Fax : 66-62-37-28

LES CONSOLES & ACCESSOIRES

SUPER NINTENDO (US) avec 1 jeu au choix :	1290 F
ADAPTEUR "AD 29" / "FIRE" (60Hz) :	120 F
2EME MANETTE :	149 F
SUPER SCOPE (US) :	459 F
MEGADRIVE (JP) avec SONIC :	789 F
GAME ADAPTOR :	110 F
MANETTE PRO 2 :	125 F
MENACER :	570 F

GAME GEAR & GAME BOY UNIQUEMENT SUR CATALOGUE

LES CARTOUCHES DE JEUX

SUPER NINTENDO

TOP GEAR	399 F
SUPER MARIO KART (US)	399 F
DINO CITY	415 F
FI ROC	415 F
LEMMINGS	415 F
PRINCE OF PERSIA (JP)	415 F
WINGS II	415 F
GEORGE FOREMAN'S KO BOXING	415 F
NCAA BASKETBALL	435 F
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE	435 F
ROBOCOP III	435 F
TOTUES NINJA IV	445 F
STREET FIGHTER II (JP)	650 F
STARS WAR (JP)	TEL.
OUT OF THIS WORLD	TEL.

MEGADRIVE

AQUATIC GAMES	299 F
DRAGON'S FURY	350 F
ALIEN 3	350 F
TWINKLE TALE (JP)	355 F
GREENDOG	360 F
SUPER HIGH IMPACT	365 F
LEMMINGS	375 F
PREDATOR II	375 F
LHX ATTACK CHOPPER	385 F
SPLATTERHOUSE II	415 F
WONDER BOY V	415 F
NHLA HOCKEY 93	415 F
BULLS VS LAKERS	415 F
WORLD TROPHY SOCCER	415 F
JOE MONTANA 93	425 F

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS !!!

ARRIVAGE PERMANENT DE NOUVEAUTES.
 CATALOGUE COMPLET SUR SIMPLE DEMANDE.

Nous sommes également revendeur micros !!!

Commande sur papier libre. Envoi en Colissimo.

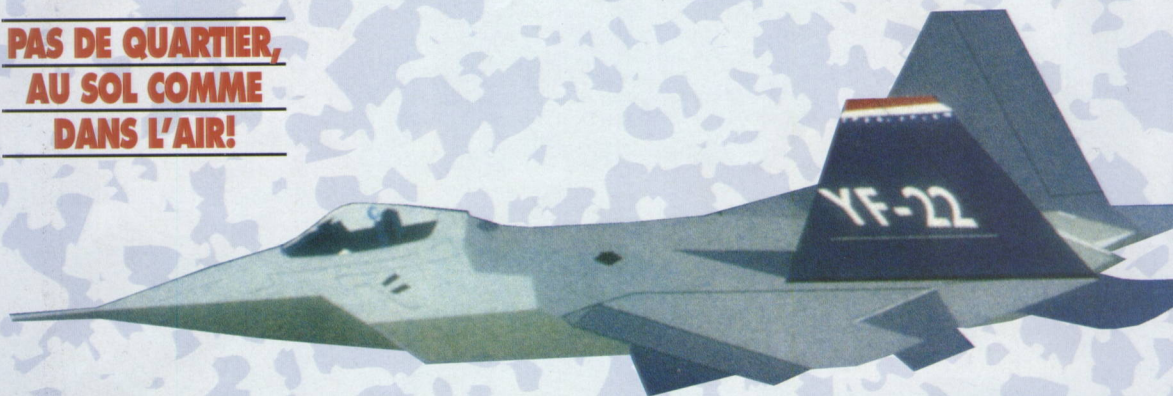
JEUX : 30 Frs - CONSOLES : 70 Frs - Autres, nous consulter.

Crédit sans frais sur 4 mois, à partir de 1500 francs d'achat.

**SUPER
FAMICOM**

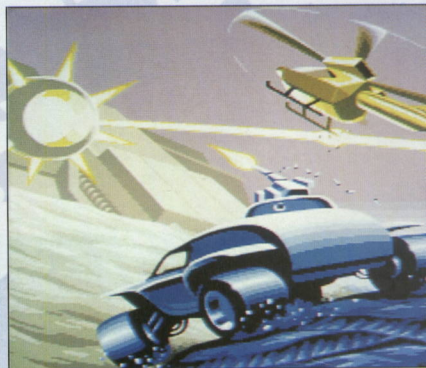
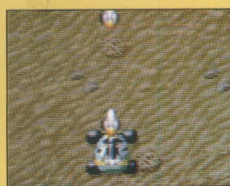
SUPER

**PAS DE QUARTIER,
AU SOL COMME
DANS L'AIR!**



DES ARMES, TOUJOURS DES ARMES, ENCORE DES ARMES!

D'entrée, trois armes au programme. Ah! Ils vont en baver vos ennemis! Des missiles, des tirs d'énergie ou un lance-flammes. C'est toute la panoplie du petit Rambo que nous avons là. Au cours du jeu, vous récupérerez d'autres armes, histoire de vous amuser encore plus. Il existe, entre autres, un excellent laser qui fait des miracles!



L'intérêt de Super Swiv, ou du moins, l'un de ses intérêts, c'est qu'il se joue à deux simultanément. Ne cherchez pas, vous ne pourrez pas vous détruire mutuellement. Collaborez. Dire qu'il y a cinquante ans un tel mot me faisait fusiller. Ouff C'était juste!

Toute cette histoire se déroule dans notre futur. Oui, oui, notre futur à nous, pauvres terriens. Oh, ce n'est pas pour nous dire que la couche d'ozone a enfin disparu, ni que les baleines bleues ont été exterminées, mais que des avions de chasse ont disparu au-dessus des Bermudes. C'est tout de même plus important! Cela coûte cher un avion de chasse! Allo papa, tango, Charly? C'est cela même, des avions, mais aussi des tanks, des bateaux, des hélicoptères... tout un arsenal. C'est alors que sont apparues des forces mystérieuses, toute l'armée d'une race qui vivait sous terre. Peut-être que cette race en avait assez de voir les baleines bleues finir en rouge à lèvres, et les dauphins atterrir dans des boîtes de thon, et qu'ils redoutaient que notre air hyper pollué ne descende chez eux? Quoi qu'il en soit, ils nous embêtent. Si l'on ne peut même plus se détruire tranquillement! Pour la peine, on va les détruire gratuitement! Mais oui, on est comme ça, magnanimes, trop gentils. On ne se refait pas. Le temps d'envoyer un hélicoptère et un tank de combat hyper sophistiqué, et l'affaire sera réglée. Allez, c'est à vous de jouer et l'on compte sur vous pour leur inculquer quelques principes "humains"!

84/77 %

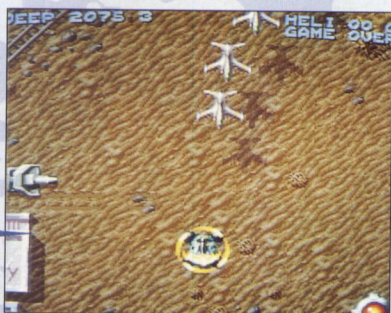
SWIV



- une animation ultra fluide.
- des graphismes très fins.
- encore un soft qui se joue à deux! Super!



- des décors décevants.



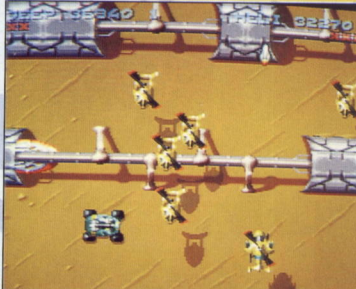
Pour avoir ces champs protecteurs, détruisez des capsules d'énergie qui se trouvent à gauche et à droite de l'écran. Une fois à l'intérieur, soufflez quelques instants et profitez-en pour faire un massacre.



Rassemblez vite ces bonus, ils vous donneront quelques armes supplémentaires comme des missiles en homing. De quoi se débarrasser des ennemis trop nombreux

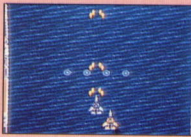


Voici le premier d'une longue série de boss. Je ne sais pas si cela vous fait le même effet qu'à moi, mais tous ces décors, boss et sprites, me rappellent étrangement Raiden. Tout cela n'est que fortuite coïncidence.



Le jeu se joue sur deux niveaux. En effet, suivant que vous soyez en hélicoptère ou en tank, les ennemis ne se situent pas au même niveau. Si le tank peut abattre les hélicoptères, l'hélicoptère lui ne peut pas abattre les tanks. Il y a de l'injustice, je sais.

FACE TO FACE SUPER SWIV CONTRE STRIKE GUNNER



Deux shoot them up à scrolling vertical qui se jouent à deux en simultané. Premier avantage pour Swiv, l'animation hyper fluide, et cela quel que soit le nombre de sprites. Il y a des ralentissements, mais ils sont rares. Pour ce qui est du choix des armes, détail essentiel pour un shoot them up, on en trouve autant d'un côté que de l'autre. Les graphismes sont nettement plus fins chez Swiv, alors qu'ils faisaient très bâclés sur STG. Pour ce qui est décor, par contre, les deux softs se valent. Ceux de Swiv, tout comme STG, n'ont rien d'extraordinaire. Malgré cela, Swiv sort vainqueur, avec facilité, qui plus est.



Décidément, on se plaignait souvent de ne pas avoir plus de softs se jouant à deux, nous voilà comblés! Super Swiv est un shoot them up qui, sans être particulièrement original, cumule plusieurs mérites. Tout d'abord, je l'ai déjà dit, il se joue à deux. Ensuite, l'animation est d'une fluidité démentielle. Elle fait véritablement penser à celle d'un jeu d'arcade. Pas le temps de respirer, surtout pour la jeep qui doit aussi faire attention aux obstacles pour ne pas rester bloquée, le scrolling continu ne permettant pas de reculer. Super Swiv devrait ravir tous les fans de STU rapides et moyennement difficiles. Pour une fois que l'on ne finit pas le jeu en deux heures!

T.S.R. 😊



Rares sont les jeux à scrolling vertical qui peuvent se jouer à deux sur Super Famicom. Lorsqu'en plus, ils sont de la qualité de Swiv, on a absolument rien à ajouter. A bord de votre hélicoptère de combat ou de votre jeep d'assaut, vous arpentez des régions qui débordent de sprites superbes jaillissant de toute part. Si vous aimez l'action, la vraie, vous ne serez certainement pas déçu par Swiv, tant ce jeu ruisselle de bonnes surprises. Si les décors ne sont pas très éclatants et ne changent pas suffisamment à mon goût, les amateurs de Shoot'Em Ups en prendront plein la tête et, finalement, n'est-ce pas cela qui compte?

J'm DESTROY 😊

EDITEUR : COCONUTS JAPAN
GENRE : SHOOT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON
MACHINE : JAPONAISE

GRAPHISMES : 13
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 13
SON : 13
TOTAL : SEUL 77% A DEUX 84%

VU ET DISPO CHEZ ARKADOID

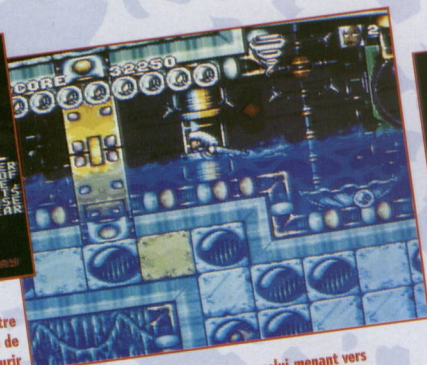
SUPER FAMILICOM

**LA BANDE
LA PLUS
"HARD"
DES
COMICS
US EST LÀ!**



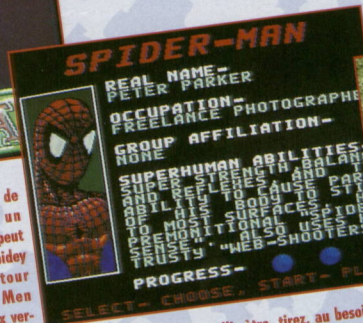
STORM. LA LUTTE POUR L'AIR!

Pour Storm, que vous connaissez peut-être sous le doux sobriquet de Typhon ou encore de Tornado, le but du jeu sera de ne pas mourir asphyxiée. Aidez-la à trouver les valves nécessaires pour faire monter le niveau de l'eau. Ensuite, il faudra trouver le bon passage, celui menant vers un endroit où l'on respire de l'oxygène. Car sans air, la belle Storm rendra l'âme. Le premier qui laisse mourir la plus belle femme de tous les comics, attention!

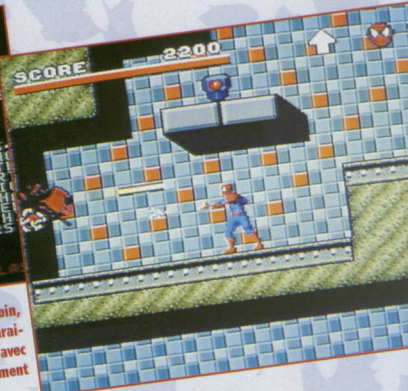


SPIDER-MAN AND THE X MEN

Spiderman le sentait. Son spider sens l'avait prévenu. C'est un peu comme lorsqu'on se lève alors que Madame Soleil vous dit de rester couché, et que, bravant la prophétie à deux francs, vous sortez pour vous faire écraser par un 38 tonnes. On a tous, à quelques légères variantes près, connu ça. Spiderman donc, sentait le danger. De plus, l'absence des X Men l'inquiétait étrangement, ou étrangement devrait-on dire! Ah! Ah! Qu'est-ce qu'on rit! Spiderman se lance donc dans une enquête qui, finalement, le fera tomber dans un piège. C'est d'ailleurs dans ce piège qu'il retrouvera quatre des X Men, emprisonnés eux aussi. Le temps de prendre des nouvelles de tout le monde, de se faire la bise ou de se serrer la main, c'est selon, vous devrez être prêt à repartir! Cette fois, c'est pour survivre! Tombés dans le piège d'un malade mental profond, genre M. Jospin mais en plus grave, les X Men et Spiderman auront bien du mal à sauver leur peau et leur déguisement à la JP Gautier. Suivez moi, je vous fais une visite guidée des lieux et, croyez moi, ça vaut le coup d'oeil! J'allais oublier! Mettez-vous un fond musical béton si vous voulez vraiment être dans l'ambiance.



Star du début de jeu, dans un niveau on ne peut plus facile, Spidey sera de retour avec les X Men pour ces jeux version "tu perds, tu meurs". Lancez votre toile, faites un saut au millimètre, tirez, au besoin, une rafale de mini-toiles mortelles, collez-vous aux murs... jouez l'araignée quoi! Le niveau de Spiderman est le plus facile des cinq niveaux avec celui de Storm. Commencez donc par là, pour ne pas être complètement déconcerté devant un jeu qui ne fait pas partie des plus faciles.



95%

CLOPS

REAL NAME - SLIM SUMMERS
 OCCUPATION - VENTURER
 GROUP AFFILIATION - MEN
 SUPERHUMAN ABILITIES - PROJECT BEAM OF RUBY-COLOR FROM EYES. HE IS UNABLE TO CONTROL THIS VISOR MADE OF A RUBY QUARTZ.
 PROGRESS -
 CHOOSE, START - PLAY

Cyclopes, l'homme au regard de laser! Trouvez les gemmes présentes à ce niveau. Empruntez, lorsqu'il le faut, les chariots tout en rails minés. Comme si cela ne suffisait pas, des ennemis vous

attendent à tous les coins de caveau, et un robot tueur apparaîtra lorsque vous n'irez pas assez vite. L'un des niveaux les plus difficiles.



X MEN CONTRE STAR WARS

Deux jeux d'actions qui, chacun dans leur genre, proposent de la variété. Lequel de ces deux softs multi-actions est, à votre avis, le vainqueur de ce sanglant duel? Des deux côtés, on est gratifié de musiques exquises, superbes, géniales... L'un et l'autre proposent de la variété et de l'originalité dans leurs diverses séquences de jeu. A ce propos, il faut signaler que Star Wars exploite plus les capacités techniques de la console. X Men, tout en étant graphiquement travaillé, n'utilise en rien les capacités de la 16 bits Nintendo (en dehors, comme je l'ai déjà signalé, des sons). En ce qui concerne la durée de vie, les deux softs se valent. Alors? Dilemme? "Entre les deux mon coeur balance". Accordons, d'un "geste magnanime", la victoire à Star Wars qui a su tirer pleinement profit de la console.



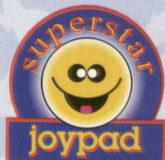
SPIDERMAN IN THE ARCADE'S REVENGE



Cot air, ces griffes, cette tenue vous disent quelque chose, mais ce nom, Wolverine... Vous ne vous trompez pas, s'il s'agit là du célèbre Cerval. Dans cet univers de jouets, faites un carnage, parcez les parois à l'aide de vos griffes et progressez plus haut, toujours plus haut! Une vie supplémentaire vous attend, quelque part à gauche de l'écran.

WOLVERINE
 REAL NAME - LOGAN
 OCCUPATION - ADVENTURER
 GROUP AFFILIATION - X-MEN
 SUPERHUMAN ABILITIES - PISSES THE POWER OF SELF-HEALING. DAMAGED BY GREAT SPEED, UNBREAKABLE ADAMANTUM CLAWS AND INTERNAL SKELETAL SUPPORT MAKES HIM INCREDIBLY TOUGH.
 PROGRESS -
 SELECT - CHOOSE, START - PLAY

- de la variété ET de l'originalité (on rêve!)
- des musiques excellentes.
- difficile à souhait.
- n'exploite pas les capacités de la console.



C'est de la qualité que vous recherchez pour vos fêtes de Noël? C'est un soft très beau, aussi bien au niveau visuel que sonore, qui, à l'inverse d'un Magical Quest, ne se termine pas en un après-midi! Vous êtes alors bien tombé avec les X Men. Non seulement le jeu offre de la variété, mais en plus, il est magnifiquement réalisé dans le domaine sonore; c'est une réussite, aussi bien au niveau des graphismes que de l'animation. Une fois que l'on a commencé, on ne peut plus s'arrêter. Un soft comme celui-là, on en demande la suite! Vite, les X Men 2!

T.S.R



Si vous désirez un bon jeu, un très bon jeu, un excellent jeu, vous pouvez aller, les yeux fermés et la langue pendante, chez votre revendeur préféré, vous ne serez pas déçu. Et pourtant, il ne faut pas croire que ce titre soit parfait partout. Tenez, par exemple, il n'utilise pas le mode 7, ce qui est toujours regrettable pour une Super NES. A part cela, à n'importe quel niveau que se soit, Spiderman and The X-Men est parfait. A l'écran, tout bouge bien, les graphismes sont fins et lumineux; les animations des personnages impeccables et les musiques sublimes. De plus, Spiderman est doté d'un grand intérêt et d'une variété de jeu sans égal sur cette bécane actuellement. Un must.

J'M DESTROY

EDITEUR: ACCLAIM
MACHINE: AMERICAINE
TAILLE CARTOUCHE: 8 MB
GENRE: ACTION
DIFFICULTE: DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS: 1
CONTINUE: NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 1


GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 18
SON : 19
TOTAL : 95%

SUPER NINTENDO

JE REVAIS D'UN AUTRE MONDE...




Grand moment de solitude humaine !
Mais qu'est-ce que je peux bien foutre là ?




ANNO WORLD

On lui avait pourtant dit et répété au super chercheur: il ne faut pas jouer seul avec un accélérateur de particules, c'est dangereux ! Mais il n'en a fait qu'à sa tête, Lester Knight Chaykin. Passant des jours et des nuits sur des recherches très pointues dans le domaine du nucléaire, il a fini par tenter le diable. Je vous explique en deux mots ce en quoi consistaient ses travaux car ceci n'est pas vraiment explicite dans la doc! Un accélérateur de particules est constitué d'un gigantesque tube en cercle dans lequel on peut accélérer magnétiquement des particules, en leur faisant faire plusieurs tours jusqu'à ce qu'elles se rencontrent entre elles, boum ! ça fait des explosions microscopiques (et encore, c'est un euphémisme) que l'on prend en photo. On étudie ensuite les clichés en faisant des calculs compliqués, cela permet de découvrir de nouvelles particules encore plus minuscules que les précédentes. Mais revenons à ce cher Lester qui se voit victime d'un accident spatio-temporel, à cause d'un banal accident dû à la foudre tombant sur l'accélérateur: Les particules qui étaient accélérées se voient soudain déviées et accélèrent encore plus, dépassant la vitesse de la lumière (une hérésie physique) faisant ainsi voyager le brave chercheur dans l'espace-temps. Ce dernier se retrouve plongé dans un autre monde (Another World en anglais d'où le titre). Il aurait pu atterrir dans un monde rose bombon dans lequel les lacs auraient été remplis de mousse au chocolat et où les filles lui auraient toutes dit oui. Mais non ! Il s'est malheureusement fourré dans un pétrin hors du commun, un vrai truc de jeu vidéo en fait ! Pris au piège dans un monde glacé et froid, ce dernier va devoir se sortir de tout plein d'aventures bizarres et dangereuses. Pour vous, cela se résume à le faire progresser dans une série de niveaux qui se suivent à la manière d'épisodes de feuilletons. Certains seront liés en ce qui concerne les actions à entreprendre. Dans chacun, le but est d'avancer toujours plus en avant en résolvant des énigmes et en réalisant des actions très précises. C'est votre timing et votre dextérité qui feront la différence car les pièges sont nombreux. Un jeu original et envoûtant.

LE PREMIER NIVEAU



Vous sortez de la piscine en 1 et allez à droite en marchant d'un pas nonchalant, comme ça, mine de rien ! A l'écran suivant, vous rencontrez des sangsues que vous écrasez du pied, chacune leur tour (il y en a deux). Continuez à droite, toujours en marchant et, dès votre arrivée à l'écran suivant, continuez votre travail d'écrasement de sangsues. Surtout, ne sautez pas par dessus, cela serait fatal pour vous ! Arrivé à l'écran suivant (toujours vers la droite) avancez très doucement jusqu'à ce que le gros monstre noir apparaisse. Méfiez-vous de son regard rougeoyant et courez tout de suite vers la gauche en retournant sur vos pas. Traversez ainsi tout le niveau vers la gauche, sans jamais vous arrêter. Je vous rappelle que le gros machin vous court après. Passez devant la piscine (1) et continuez vers la gauche, vous arriverez au piton avec la liane qui pend. Sautez dans le vide en vous accrochant à la liane. Le monstre vous bondira dessus dans le même temps, peine perdue, vous serez pendu dans le vide, sauvé ! Mais, dans un bruit de craquement horrible la liane se brisera...pour vous emmener à l'écran de droite (1). Une fois de plus, courez à fond sur la droite car le monstre revient, le retour II ! Et c'est reparti pour vous taper tous les écrans vers la droite et, au moment où le monstre bondira sur vous, un coup de laser venu de nulle part tuera le monstre. Un mystérieux personnage s'approchera de vous, votre sauveur et votre futur geôlier. Mais c'est une autre histoire...



Le bureau, le siège et Lester (vous donc) se retrouvent tous trois transportés dans un monde plutôt louche, et sous-marin qui plus est ! Mettez le curseur vers le haut et remontez fissa à la surface. Des tentacules commencent déjà venir du fond pour vous happer.

94%

OTTHEER DRILD

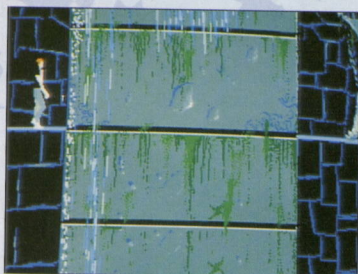


Lorsque vous tirez au pistolet laser sur un ennemi, celui-ci reste un court instant pétrifié à l'état de squelette et disparaît, puit !

On prend son élan et hop !, facile ! Méfiez-vous de ce genre de passage qui demande une grande dextérité et un timing hors pair.



De l'eau, de l'eau, de l'eau de pluie, de l'eau de là-haut...



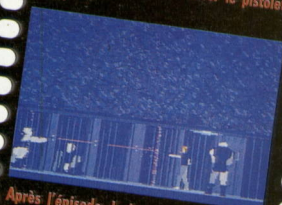
UN PETIT TOUR AU NIVEAU 2



Vous faites la connaissance d'un allié qui vous sera précieux plus tard.



Balances-vous et la cage tombera sur le garde qui se verra aplâtré comme une ciêpe. Vous et votre nouveau pote pourrez vous enfuir... Mais avant, n'oubliez pas de vous baisser et de ramasser le pistolet-lazer.



Après l'épisode de la cage et du pistolet récupéré, foncez avec votre ami vers la droite sans vous arrêter. Arrivés à la salle bloquée par une porte, faites volte face et explosez tous les ennemis arrivant sur la gauche de l'écran pendant que votre compagnon de galère bricole la sécurité de la porte. Je vous rappelle que vous pouvez tirer des coups de lazer simple, fabriquer des boucliers d'énergie, ou encore, envoyer une méga patate en appuyant plus ou moins longtemps sur le bouton Fire.

Bagarre au corps à corps, mettez lui le doigt dans l'oeil !



Comment éclater une porte quand on ne possède pas la clef ? Utiliser son flingue en méga-patate !



- Un jeu original et sans précédent dans ce style.
- Un jeu passionnant du premier au dernier niveau.
- Une durée de vie intéressante.
- Une ambiance sonore et graphique prenante.

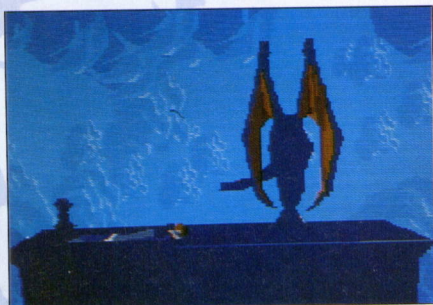


- Des passages un peu difficiles et stressants à la longue.
- C'est tout !

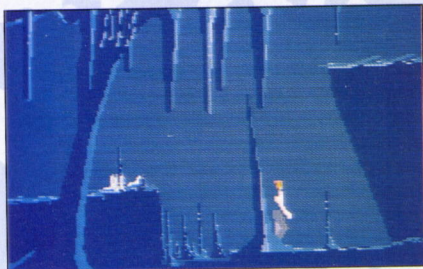


Comme quoi, tout n'est pas que blouté ou noir dans ce jeu. On ne peut pas encore dire que l'on voit la vie en rose, mais c'est tout comme on ce qui concerne les couleurs.

Une curieuse apparition dans un ciel d'orage.



Quand vous arrivez de la plate-forme supérieure à gauche, n'oubliez pas de sauter par dessus les pics situés en contrebas. Dans le cas contraire, vous vous ferez empaler.



Il est difficile de ne pas adorer ce jeu et je peux vous dire que quand on y goûte, on ne peut plus s'en passer. La technique des polygones, les graphismes, tous les éléments, donnent une ambiance bien particulière, unique. Pas de problème pour la durée de vie puisque le jeu est très difficile, heureusement que les mots de passe sont là ! Comme ce jeu novateur ne propose pas seulement de foncer tête baissée, et qu'il faut autant se creuser les méninges que d'avoir des réflexes d'enfer, on peut le faire entrer dans le club des meilleurs jeux Super Nintendo. **OLIVIER** 😊



Quelle joie de recevoir et de découvrir enfin, Out Of This World sur Super NES. Ce jeu, illustre par sa réputation, est un jeu qui devrait marquer sa génération. Si le scénario est en béton armé, c'est également le cas de la réalisation qui utilise un nouveau concept de programmation sur console: les polygones. Ce nouveau concept révolutionne complètement le monde des jeux vidéo, puisqu'il permet une animation d'enfer des personnages, même si ceux-ci ne sont pas d'une beauté sidérante. Une fois plongé dans le feu de l'action, on oublie complètement ce côté un peu décevant de Out Of This World et l'on se laisse complètement emporter par l'aventure, c'est en cela que ce titre est dément. J'm **DESTROY** 😊

EDITEUR : INTERPLAY
GENRE : PRISE DE TETE/ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
CARTOUCHE : FRANÇAISE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEUR : 1
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 16
SON : 13
TOTAL : 94%

COMBIEN
DE TEMPS
VOUS
FAUDRA-T-IL
POUR
FINIR
ZELDA III ?





SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



Rien de prévu pour le prochain millénaire ?

Parfait. Appuyez sur le bouton "start".

Zelda III, c'est plus de régions, de niveaux, de monstres, de mystères, qu'il n'est possible d'imaginer dans un jeu vidéo.

Pas une minute de répit.

Votre quête héroïque dans l'ancien temps vous transporte du Monde de la Lumière au Monde des Ténèbres.

Avec les graphismes 16 bits vos ennemis prennent une dimension diabolique.

Avec le son digital 8 pistes vous entendez tout, craquement des

escaliers, grondement des chutes d'eau, crépitement de la pluie.

Et pour la première fois, les textes, y compris l'appel télépathique de Zelda à Link, sont intégralement traduits en français.



Dans vos chaussures Pégase, préparez-vous à courir à une vitesse surhumaine.



Apprenez à vous battre dans les forêts et les marais, armé de votre bâton de glace ou de votre boomerang. Vous sauverez Zelda. Vous prendrez

possession de l'Épée Suprême. Vous serez victorieux du grand sorcier Agahnim. Mais vous ne serez pas encore au bout de vos peines.

Zelda III. Vous pensez en avoir fini. Mais c'est juste le début.



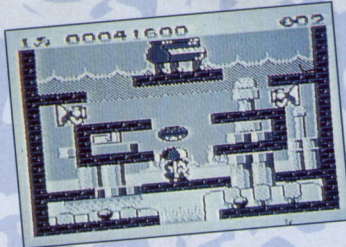
GAME BOY

**LES
BULLES,
LES
ARC-EN-CIELS
ET LES
PARASOLS!**



Un univers conçu autour de plates-formes en étages avec des bulles d'eau qui se baladent et des ennemis très bizarres. Voilà ce qui vous attend dans Parasol Stars.

86%



Pour combattre les ennemis, il faut se mettre à proximité d'une boule, ou même d'un ennemi, et appuyer sur le bouton adéquat pour le harceler. Vous pouvez garder, ainsi, un projectile en attente collé sur le parasol pendant longtemps et le lancer au moment voulu.



- L'ambiance habituelle de la saga Bubble Bobble.
- Une conversion excellente sur Game Boy.

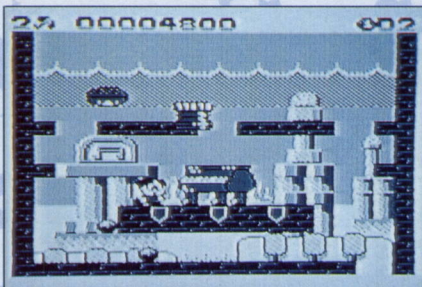


- Trop de choses pour un si petit écran, c'est fouillis!
- Le moins bon des trois jeux de la série (avis personnel!).

PARASOL STARS

THE STORY OF BUBBLE BOBBLE 3

Les inconditionnels de la saga des Bubble Bobble en arcade ou sur consoles vont être heureux d'apprendre que Parasol Stars, le troisième volet de la série, sort sur Game Boy. Cette fois, et depuis longtemps, il ne s'agit plus des petits dragons du premier épisode mais toujours de Bub et Bob qui se retrouvent dans de nouveaux mondes toujours aussi féériques et bizarres. En fait, c'est Bub qui est le héros de cette aventure puisque Bob est parti en vacances (traduisez: on joue seul à ce jeu!) Bub, donc, a fait l'acquisition d'un nouveau jouet: un parasol! Non pas qu'il y ait trop de soleil mais les mondes qu'il va traverser sont peuplés d'ennemis et de petites boules d'eau. Grâce à lui, vous pourrez les attraper et les renvoyer sur d'autres. Les niveaux à traverser sont des mondes différents



Le monde de la musique avec un piano qu'il faudra bombarder à plusieurs reprises pour vous en débarrasser.



C'est avec plaisir que l'on retrouve nos petits personnages de chez Taito en passant directement du premier au troisième épisode, ce qui est bien dommage car j'ai toujours préféré Rainbow Island à Parasol Stars. Néanmoins, la conversion de l'arcade est excellente et le plaisir ludique quasi total. "Total", car on retrouve les tableaux complètement fous, les ennemis dégénérés et les graphismes cartoons version glace à la fraise! "Quasi" car je trouve que le nombre de sprites est exagéré, ce qui donne des tableaux embouteillés. La lisibilité (et donc la jouabilité) en prend un coup. A part cela, ça roule pour Bub, le héros de jeux décidément bien sympatoches sur console.

OLIVIER

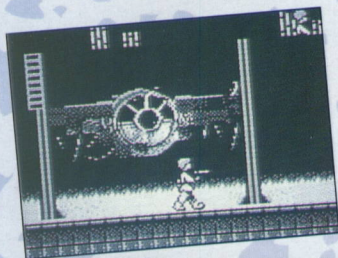


EDITEUR : OCEAN
GENRE : ARCADE
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUES : 2

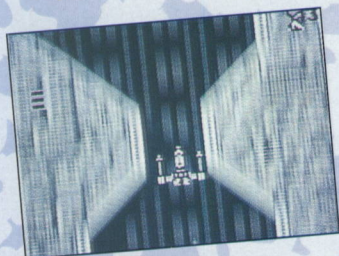
GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 17
TOTAL : 86%

GAME BOY

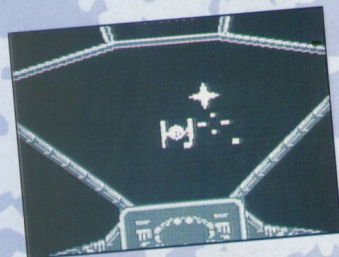
USE THE FORCE, LUKE!



Arrivé sur l'Étoile Noire, vous devez lutter contre des hordes de Stormtrooper, les soldats blancs de l'Empire.



Remarquez la vitesse à laquelle vole votre vaisseau dans les couloirs de l'Étoile Noire, ce shoot-them-up en vue de dessus annonce le dénouement.



Les scènes 3D de combats spatiaux sont tripi-dantes!

92%

STAR WARS

Ah la Guerre des Étoiles, que de souvenirs lors de sa sortie en salle il y a bien longtemps! La trilogie de Georges Lucas a marqué tout le monde du cinéma et, en particulier, les fans de science-fiction qui ont été les témoins de la construction d'un univers mythique où deux forces opposées mais provenant d'une même source se mènent une lutte sans relâche, celle du bien contre le mal, représenté par le terrible Dark Vador et l'Empire. Le jeu Game Boy vous propose de rejouer les principales scènes du film en se plaçant du côté de l'Alliance, c'est-à-dire des gentils Jedi, luttant contre l'Empire. Vous commencez par camper le rôle de Luke Skywalker, héros Jedi, rebelle parmi les rebelles et soucieux de faire exploser l'Étoile Noire à la fin du film, pardon, du jeu... Je raconte la fin car tout le monde la connaît! D'ailleurs, il sera beaucoup plus difficile pour vous d'amener Luke et ses amis jusqu'à cette fin alors qu'en ayant



simplement vu le film, vous comprendrez! Vous commencez dans le désert de Tatooine, à bord de votre landspeeder qui progresse en vue de dessus entre les monstres rares, mais collants, et les tourelles ennemies. Six grottes sont à découvrir dans le désert, dont trois capitales. Dans une, vous trouverez Obiwan Kenobi qui se joindra à vous, dans d'autres, vous aurez un auto-tir (la première, passage obligé), des boucliers pour le Faucon Millenium, de l'énergie, des vies et surtout votre sabre laser Jedi que vous pouvez utiliser quand bon vous semble, en alternance avec le flingue. Si vous trouvez la sortie, vous arriverez dans la Cantina et ses rues pleines d'ennemis. Lorsque vous entrez dans des grottes (et dans la cantina) le jeu passe en vue de profil et consiste en un mélange plates-formes et beat-them-up à tir. N'oubliez pas de récupérer R2-D2 dans le Sandcrawler qui se trouve dans le désert. rencontrez Han Solo dans la Cantina, il se joindra à vous (il peut tirer des coups plus puissants que les vôtres). Allez au Mos Eisley Spaceport pour trouver le Faucon Millenium qui se trouve dans un hangar dont je connais le numéro mais pas vous (hé, hé!) Des scènes de hangars (dans lesquelles vous ferez connaissance avec les Stormtrooper tout blancs) feront alors place à la traversée (héroïque) du champ d'astéroïdes en 3D. Arrivé sur l'Étoile Noire, vous devrez à nouveau traverser des hangars et vous aurez droit à un passage d'ascenseurs qui vous occupera un bon moment, un vrai labyrinthe! Munissez-vous d'un papier et d'un crayon et faites-vous un plan, c'est le seul moyen de vous en sortir! Un conseil: il vaut mieux monter! Vous irez ensuite dans la salle du Tractor Beam, cet immense générateur qui attire tous les vaisseaux vers l'étoile noire, les empêchant de l'attaquer à vue. Une petite séquence de destruction de ce boss (différente de la NES) vous fera utiliser le laser de Han Solo, plus puissant. C'est ensuite au tour de la Princesse Leia d'être délivrée de sa prison, puis au tour de la fameuse scène de la poubelle dont les murs tentent de vous presser comme des citrons. Un énorme serpent vous en fera voir de toutes les couleurs! Retrouvez le Millenium et c'est parti pour des combats spatiaux en 3D jusqu'à la base rebelle. R2-D2 donne les plans de l'Étoile Noire aux grands stratèges qui lancent Luke et ses potes à l'attaque de l'Étoile Noire. Un shoot-them-up en vue de dessus et aux scrollings horizontaux et verticaux fait son apparition jusqu'à la scène finale de destruction de l'Étoile Noire, en envoyant un méga-caramel dans le trou; évitez l'alcool car il faut savoir viser. Voilà, le jeu est terminé, merci d'être venu, l'Empire n'est plus, du moins jusqu'au prochain épisode!



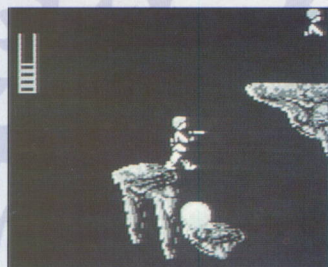
Le Sandcrawler dans lequel vous trouverez sans doute ce bon vieux R2-D2.

VERSION GAME BOY CONTRE VERSION NES

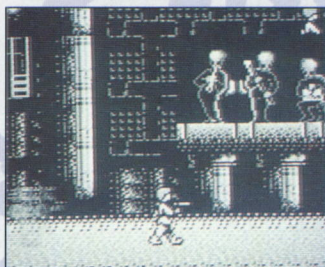
Les développeurs (étrangers) de Star Wars sur Game Boy qui travaillent pour Ubi Soft ont dû se soumettre exactement au scénario et aux phases de la version NES. Il a fallu évidemment tout reprogrammer car les processeurs des deux machines sont complètement différents. En ce qui concerne les graphismes, tout a été refait en suivant sur vidéo le jeu NES qui avait été filmé dans sa totalité. Il faut savoir que les cartes des labyrinthes sont les mêmes dans les deux versions, par exemple. Par contre, quelques problèmes se sont posés quant aux spécificités techniques de la Game Boy. Certains écrans NES contenaient des presses, par exemple au nombre de deux, sur la droite d'un écran, alors que la Game Boy ne peut en afficher qu'une. Comme le passage sous la seconde presse dépend de la première, il faudra tâtonner sur Game Boy, cela donne du piment au jeu. D'autre part, le nombre de couleurs n'étant que de 4 (des niveaux de gris) sur Game Boy, il a fallu entourer les projectiles tirés par Luke de blanc, pour que l'on puisse les voir. La jouabilité, ensuite, a été revue pour éviter les crises de nerfs occasionnées par la version NES, bien trop difficile à terminer. Pour l'anecdote, sachez que l'on termine quand même le jeu en 34 minutes excatote, chez Ubi, sans s'arrêter, en ne passant que par les endroits importants et en connaissant certains tips, certains passages et le jeu par coeur!

- Un éclectisme qui n'entame en rien la qualité générale du jeu.
- Des graphismes somptueux, tout le film y est!
- Un intérêt énorme vu la grandeur de l'espace de jeu.

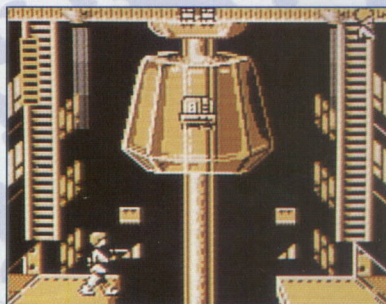
- Un peu plus d'aventure aurait été sympa !



Une boule qui redonnera du piment à votre énergie.



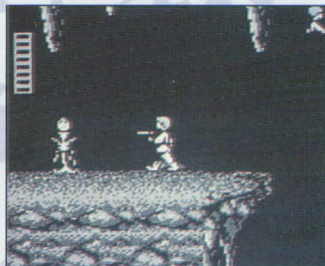
La Cantina et ses saltimbanques. Han Solo n'est pas loin!



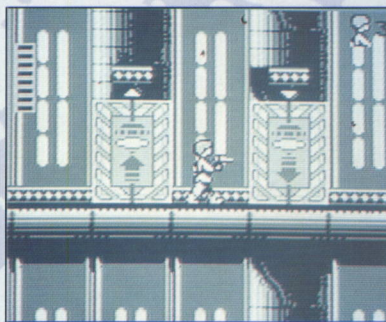
Le Tractor Beam qui attire les vaisseaux contre l'Étoile Noire pour la protéger.



L'écran de sélection des personnages et de leurs armes. Remarquez le pourcentage indiquant en bas, à droite, où vous en êtes dans le jeu.



Obiwan Kenobi va se joindre à vous. Ses pouvoirs lui permettront de ressusciter cinq fois de suite l'un des personnages de votre choix.



Le terrible passage des ascenseurs!



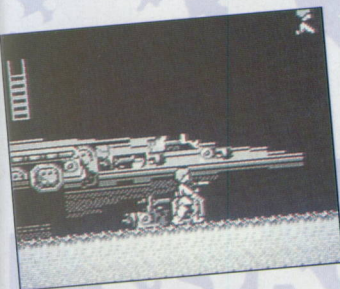
Enfin, un jeu Game Boy qui dépayse et nous apporte un nouveau plaisir, celui du jeu reprenant un thème ultra classique de la science-fiction, pour en faire une série de phases éclectiques toutes reliées entre elles dans une gigantesque aventure. Nombre de jeux ont déjà tenté le coup en se ramassant lamentablement (je pense, par exemple, au récent Start Trek). Dans Star Wars, qui est la fidèle adaptation de la version NES, la difficulté insurmontable en moins, on découvre toutes les aventures des héros de la saga de Georges Lucas comme dans le film. Chaque scène est prétexte à un niveau du jeu et l'on passe avec bonheur de phases plates-formes et beat-them-up aux phases dans l'espace pour en finir avec un shoot-them-up. Les développeurs ont réussi ce tour de maître de rendre les différentes phases toutes aussi passionnantes les unes que les autres et en complète interactivité. Moi, j'adore et j'en redemande!

OLIVIER

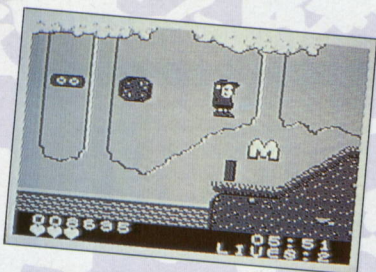
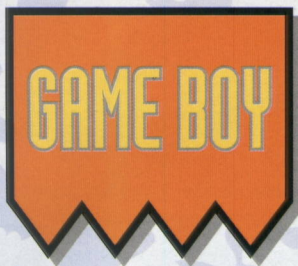


EDITEUR : UBI SOFT
GENRE : ACTION/AVENTURE
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 22
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUES : 9

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



Le Falcon Millennium, enfin!



- Une durée de vie excellente.
- Enfin, un bon jeu de plates-formes, inventif, dans le style Mario.



- Une lenteur générale un peu énervante.

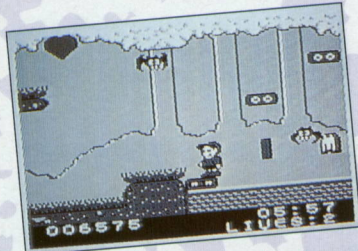
**ÇA
S'PASSE
COMME
ÇA...**

MCDONALDLAND



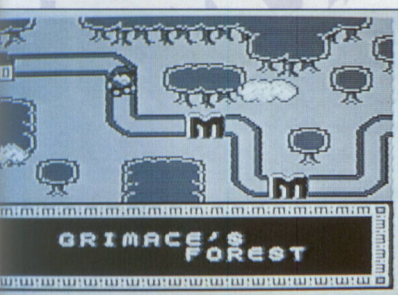
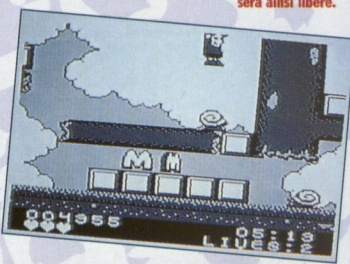
Descendez dans le trou et vous en serez quitte pour un petit voyage dans l'espace.

Mic et Mac sont de retour sur console et, cette fois, c'est la Game Boy qui s'y colle! On retrouve à peu près les mêmes aventures que dans la version NES avec ce bon vieux Ronnie Macdo qui a perdu son sac à malices. Vous pouvez choisir de jouer le rôle de Mic ou celui de Mac dans une aventure à deux niveaux de difficulté que l'on choisit au début de l'aventure. Le jeu se présente comme un jeu de plates-formes classique en vue de profil et à scrolling multidirectionnel. Vous devez engloutir le plus de "M" pour vous faire des points et progresser en évitant les ennemis. Pour les éliminer, emparez-vous des blocs qui traînent et balancez leur dessus. Il faut utiliser des plates-formes mouvantes et destructibles en prenant garde de ne pas se vautrer, malgré les neuf vies que l'on a au départ.



Les plates-formes sur la gauche montent et descendent alors que des chauves-souris attaquent simultanément. Bonjour chez vous!

Ce bloc va vous... bloquer. No problemo, il est aussi possible d'en ramasser en étant dessus. Le passage sera ainsi libéré.



Pour accéder aux niveaux, votre personnage devra obligatoirement prendre les chemins passant par les niveaux. Il faut évidemment avoir passé un niveau pour passer au suivant.



J'exulte, je pinsonne, je colibrisse car je suis un vrai dosé du jeu de plates-formes sur Game Boy. Avec McDonaldland sur Game Boy, j'en ai pour mon argent, avec les intérêts en plus! On retrouve les deux héros de la version NES dans une version basée sur les mêmes éléments, mais différente dans son déroulement, tant mieux! Je trouve quand même que ce jeu n'est pas assez rapide et fait un peu penser, dès sa prise en main, à un jeu pour les plus jeunes; mais lorsque l'on joue longtemps, on se rend compte que'il est difficile et long. Un jeu pour tout public donc, bien réalisé et prenant.

OLIVIER



EDITEUR : OCEAN
GENRE : PLATES-FORMES
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : NON

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 15
SON : 14
TOTAL : 90%



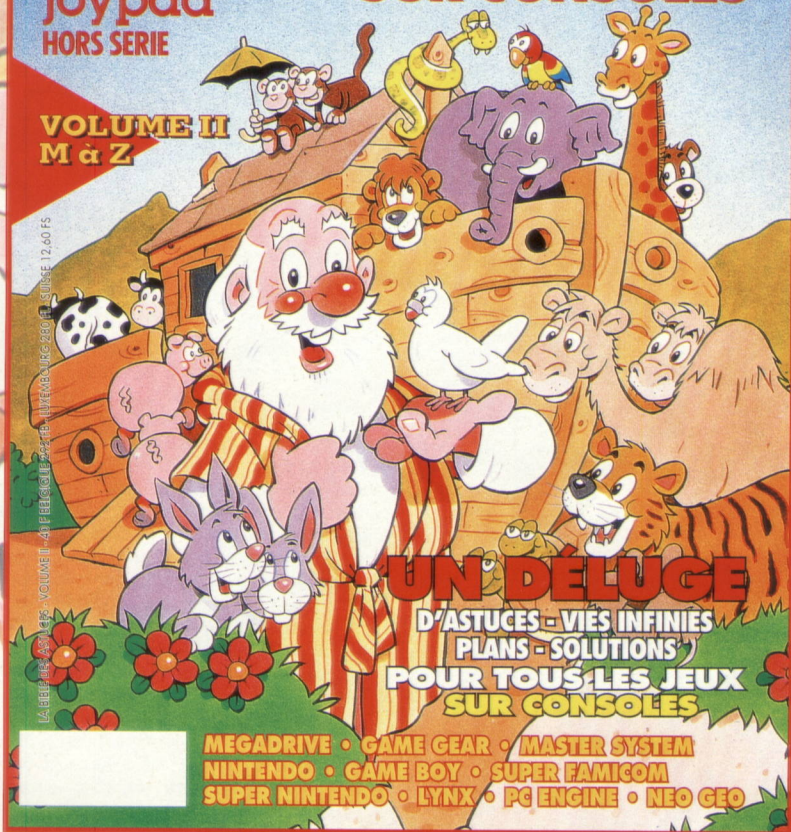
SEGA - NINTENDO - NEC - LYNX - NEO GEO

LA BIBLE DES ASTUCES SUR CONSOLES

joypad
HORS SERIE

VOLUME II
M à Z

LA BIBLE DES ASTUCES - VOLUME II - 41 P. ILLUSTRÉ - 12,60 FS



UN DÉLUGE
D'ASTUCES - VIES INFINIES
PLANS - SOLUTIONS
POUR TOUS LES JEUX
SUR CONSOLES

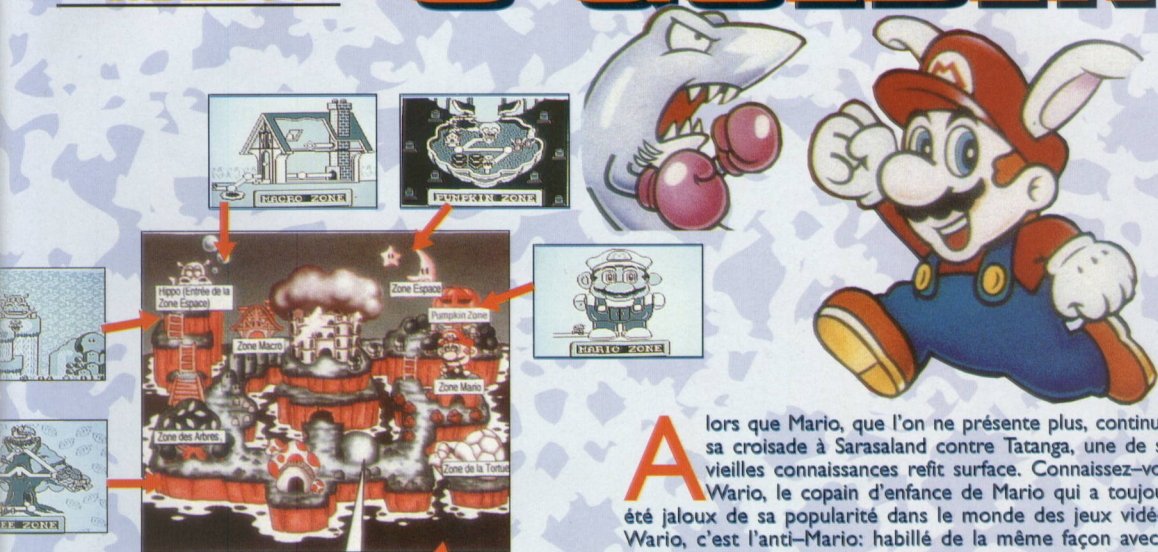
MEGADRIVE • GAME GEAR • MASTER SYSTEM
NINTENDO • GAME BOY • SUPER FAMIGOM
SUPER NINTENDO • LYNX • PG ENGINE • NEO GEO

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX
A PARTIR DU 9 NOVEMBRE

GAME BOY

WARIO VS
MARIO.

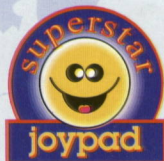
SUPER MARIO WORLD 2 6 GOLDEN



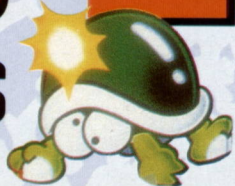
A lors que Mario, que l'on ne présente plus, continuait sa croisade à Sarasaland contre Tatanga, une de ses vieilles connaissances refit surface. Connaissez-vous Wario, le copain d'enfance de Mario qui a toujours été jaloux de sa popularité dans le monde des jeux vidéos. Wario, c'est l'anti-Mario: habillé de la même façon avec la salopette de plombier, il est muni des mêmes gants et de la même casquette mais avec un sigle de Mario à l'envers. Le "M" devient ainsi un "W" comme dans Wario! Pour une fois, il semble bien que le faux-ami de Mario ait réussi à s'emparer de son château. Marioland est donc en danger et Mario doit intervenir. Le problème est que Wario a pris soin d'éparpiller les six pièces d'or du château à travers Marioland. Il faut ces six pièces pour ouvrir la porte du château. Chaque pièce est gardée par un boss à la solde de Wario et constitue le dernier niveau de six mondes contenant plusieurs niveaux. Il y a la Pumpkin Zone et son monde des horreurs, la zone de l'espace dans laquelle Mario peut jouer au Cosmonaute, la zone de la tortue qui fait nager Mario en eau trouble, etc... Les pouvoirs de Mario peuvent prendre plusieurs aspects. Outre les classiques bonus rendant Mario invincible, le transformant en Super Mario (plus grand), en tireur de boules de feu, vous trouverez une carotte qui fera voler Mario devenu Mario-lapin ou pourrez le faire nager. Mario peut se balader dans Marioland librement, en allant d'un monde à l'autre, mais il doit traverser tous les niveaux d'un monde pour atteindre le dernier afin de vaincre le Boss et récupérer la pièce d'or. Des salles secrètes, des warp-zones, des bonus de fins de niveaux et même un Jackpot accessible à tout moment font de ce jeu ce qu'il est: un immense espace de plates-formes dont Mario doit venir à bout le plus rapidement possible. Heureusement que trois sauvegardes vous permettent de reprendre le jeu à l'endroit où vous l'aviez abandonné après avoir éteint votre Game Boy. Merci Nintendo!

La vue de Marioland se fait à la manière de Super Mario World sur Super Nintendo. Mario peut aller d'un monde à l'autre en empruntant les chemins qui les relient.

94%



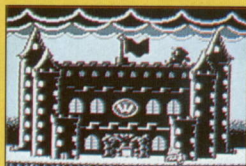
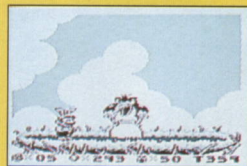
AND 2 COINS



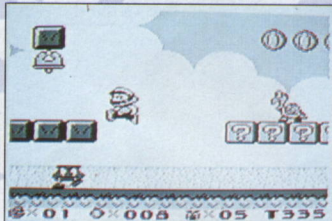
- Hey les mecs, c'est Mario!
- Une bonne durée de vie.
- Une jouabilité inégalée.



- Un sprite tres gros par rapport à l'écran.
- On connaît d'avance les mondes à découvrir et leur nombre.



Et un Boss en moins, un! Récupérez la pièce d'or et amenez-la à la porte du château. Vous aurez déjà parcouru 1/6ème du jeu précédant le monde se trouvant derrière la porte du château.

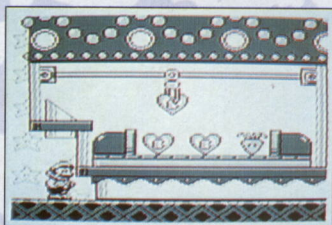
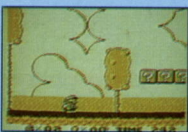


Les clochettes placées en milieu de niveaux vous permettent de reprendre le niveau à cet endroit plutôt que tout recommencer lorsque vous perdez une vie.



SUPER MARIOLAND CONTRE SUPER MARIOLAND 2

Une comparaison évidente et facile! Tout va se jouer dans les nuances, alors prenez une aspirine, relaxez-vous et écoutez le message de Frère-Olivier! Super Marioland est toujours resté, avec Tetris, mon jeu préféré sur Game Boy. Même si ces graphismes ne sont plus aujourd'hui ce que l'on fait de mieux sur cette console, même si Mario était un peu trop petit, même si je l'ai terminé depuis longtemps, cette cartouche reste toujours dans l'une des deux petites sacoches de l'étui Game Boy. Et Super Marioland 2? Eh bien, je suis un peu déçu car les graphismes ont été retravaillés et je trouve le sprite trop grand par rapport à la taille de l'écran. De plus, on sait à peu près d'avance où l'on va. Les nouveautés sont là mais l'originalité coutumière de ce genre de jeu est curieusement absente. Super Marioland 2 est un super jeu de béton, mais je préfère le premier épisode.



À la fin de chaque niveau, il est possible de sortir en montant jusqu'à une clochette qui vous amènera à ce niveau bonus. Une pince ira chercher un cadeau plus ou moins intéressant comme dans les machines à sous de foires.



Depuis le temps, vous devez savoir que Mario est mon pote et que je m'emballe chaque fois qu'il fait une nouvelle apparition. Je finis par me demander s'il m'arrivera un jour d'être déçu par un Mario, mais qui sait, peut-être n'aimerai-je pas Super Mario XXIV quand il sortira en 1998! Super Marioland 2 est donc, une fois de plus, une petite merveille. Le style est bien sûr toujours le même, un jeu de plates-formes à la Mario et, comme d'habitude, Nintendo y a mis quelques innovations très sympas. Est-il encore nécessaire de préciser que la maniabilité est parfaite? C'est le contraire qui aurait été étonnant! Ce jeu, il vous le faut car s'il ne figure pas dans votre ludothèque, autant jeter votre Game Boy par la fenêtre, ce qui serait vraiment dommage.

AHL



Le genre de test agréable! Cela fait vraiment plaisir d'être testeur quand on vous apporte le dernier Mario sur un plateau! Mais trêve de laisser-aller, parlons de cette petite merveille! Je dois dire que j'ai quand même quelques critiques de fond que vous pouvez aller découvrir dans le face à face avec Super Marioland ci-dessus. Pour l'aspect technique, pas de problème, comme vous vous en doutez. L'animation est clean et les graphismes ont été revus et corrigés par rapport au premier épisode. Quant à la jouabilité, c'est le panard de première classe! On peut faire confiance au savoir-faire Nintendo. Des nouveautés et des originalités ont été apportées et la grandeur de l'espace de jeu est toujours d'actualité. Un superbe jeu de plates-formes, inévitable pour tous les amateurs du genre.

OLIVIER



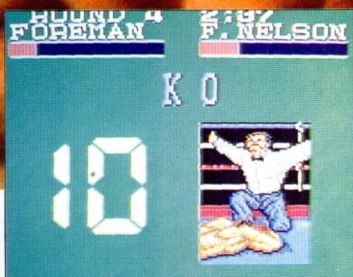
EDITEUR : NINTENDO
GENRE : PLATE-FORME
NIVEAU DE DIFFICULTÉ : 1
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 6 MONDES
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : SAUVEGARDES

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 17
MANIABILITÉ : 19
SON : 17
TOTAL : 94%

VU ET DISPO CHEZ ARKADOID



**JE TE
PETERAI
LA
GUEULE!**



ça y est, votre adversaire est KO, il ne vous reste plus qu'à admirer le spectacle et à espérer qu'il ne se relève pas!



En appuyant simultanément sur les deux boutons, vous délivrez un super coup de poing qui fera reculer l'adversaire à plus de cinq mètres! Mais attention, c'est limité!



Enfin, un peu de repos bien mérité! Profitez-en pour recharger vos accus et dormir un peu. Mais pas trop quand même, hein!



- Un grand nombre de coups.
- La musique et l'ambiance.
- Les graphismes fins et colorés.
- Le jeu à deux sauve le tout.



- Beaucoup trop facile!
- Pas de password.
- Une animation un peu lente.
- Pas assez d'options.

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

George Foreman, dont tout le monde croyait savoir qu'il était définitivement parti à la retraite après avoir remporté son championnat du monde en 1973, a fait ce que l'on appelle un "come back" réussi. En effet, plus de dix ans après son dernier match officiel, il est revenu, toujours aussi déterminé et fort que jamais, en gagnant 24 combats dont 23 par KO, en trois saisons seulement!

Dans ce jeu, vous allez avoir la dure tâche d'incarner Foreman en personne, pour des combats mythiques et très disputés! Le but étant d'écraser la concurrence et d'effacer toute opposition trop sérieuse, pour enfin assouvir votre rêve le plus fou, le plus dingue: devenir champion du monde des poids lourds!

Ne croyez pas que ce n'est qu'une utopie. Avec toute la panoplie de coups dont vous disposez,

tout est possible. Vous pourrez d'abord choisir la rapidité avec laquelle vous pourrez donner les coups. A ce propos, il semble évident que le réalisme voudrait que l'on joue en mode "fast"! Une fois sur le ring, vous pourrez délivrer toute votre hargne et votre science du jeu. A l'aide de crochets, d'uppercuts, de directs au menton, de coups de boule (ah non, pas ça!) et autres esquives en tous genres, le combat risque d'être rude! Surtout que vous possédez un Superpunch! A chaque repos, les juges vous attribueront un certain nombre de points selon votre prestation. Après chaque victoire, vous vous verrez attribuer des points de puissance qui vous permettront d'alimenter votre "banque de puissance" pour acquérir une plus grande résistance, un meilleur jeu de jambes et une plus grosse patate!



Surtout, n'essayez pas de comparer ce titre avec la version Super Nintendo sortie il y a peu, car cela n'a pas grand-chose à voir au niveau de la réalisation. Ici, c'est vu de côté et les nombres de coups sont assez importants.

D'autre part, lorsque vous jouez à deux via le câble GG, vous êtes vraiment pris dans la folie de la baston, et là, croyez-moi, ça ne rigole pas. Les coups fusent de toutes parts et vous n'avez qu'une envie: mettre votre adversaire KO! Cela dit, je ne m'étonnerais pas qu'à la longue vous vous en lassiez, car le nombre d'options est faible et le jeu est trop facile. A un point tel, qu'à tête reposée et avec un peu de courage, on en vient assez facilement à bout. A mon avis, une bonne petite heure et le tour est joué! Ne l'achetez donc que si vous êtes sûr de pouvoir jouer à deux! Autrement, ça sent l'arnaque!

TRAZOM

EDITEUR : FLYING EDGE
GENRE : SIMULATION SPORTIVE
NOMBRE DE NIVEAUX : 4 COMBATS
DIFFICULTE : FACILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUE : 1

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 13
SON : 15
TOTAL : 78% à deux
68% seul

2 nouveaux

GAMES

CERGY 3

Les 3 Fontaines

LILLE

Grand Place

Le plus grand
choix de jeux

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX NINTENDO
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES

JEUX DE ROLES
SEGA / ATARI
JEUX NINTENDO
JEUX TRADITIONNELS
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX POUR MICRO

Le plus grand
choix de jeux

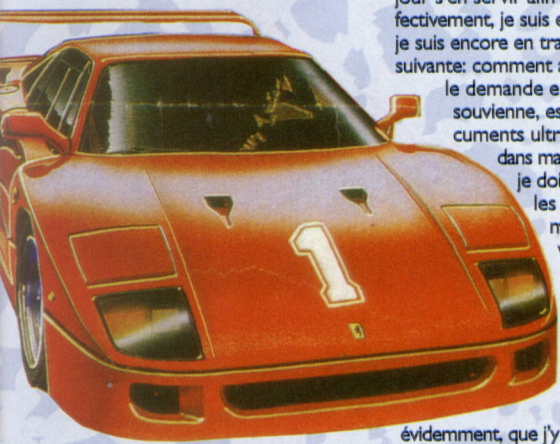
GAMES

2 nouveaux

CAGNES SUR MER	LYON LA PART-DIEU	ESPACE ST-QUENTIN	VELIZY 2	PARLY 2	LILLE	CERGY 3
7, bd Kennedy	Centre commercial	Centre commercial	Centre commercial	Centre commercial	Grand Place	Les 3 Fontaines
Tél. 93 22 55 21	Tél. 78 62 70 30	Tél. 30 57 13 43	Tél. 34 65 18 81	Tél. 39 55 19 20	Tél. 20 13 92 92	Tél. 30 75 95 42

GAME GEAR

**UNE
MISSION
DANGEREUSE
POUR UN
AGENT DE
CHOC!**



- Une animation à couper le souffle!
- Difficile de s'ennuyer!
- Une action non-stop.
- Les cinq engins motorisés!
- Les musiques très "Out Run".



- Out Run, on commence à connaître, non?

OUT RUN EUROPA

Mon nom est Kurtz. Siméon Kurtz. A l'heure où j'écris ces quelques lignes, j'ignore si elles feront office de testament, ou si vraiment on pourrait un jour s'en servir afin de suivre ma piste. Car effectivement, je suis en pleine filature. D'ailleurs, je suis encore en train de me poser la question suivante: comment ai-je pu en arriver là? Je me le demande encore. Tout ce dont je me souviens, est que l'on m'a volé des documents ultra-secrets qui se trouvaient dans ma mallette, et que maintenant, je dois tout faire pour essayer de les récupérer. Si par malheur, ces dossiers venaient à tomber entre des mains malfaisantes, ce que je redoute, il se pourrait bien que l'on assiste à un cataclysme irréversible! A moins, évidemment, que j'y mette mon grain de sel, ce que j'ai bien l'intention de faire. Fort heureusement, avant de me larguer dans cette "jungle" indescriptible, les services

secrets, qui sont affiliés au gouvernement américain et qui nient mes agissements pour raison de sécurité, ont mis toutes sortes de véhicules à ma disposition. Car j'ai aussi appris que je devrai traquer ces malfrats à travers toute l'Europe, que ce soit en France, en Espagne, en passant par l'Autriche, l'Italie ou l'Allemagne! Je devrai donc jouer les James Bond dans une Porsche, une Ferrari, un bateau à moteur, un Jetski et une moto! Rien que ça! Bien sûr, ça tombe sous le sens, il faut que je mène ma mission à bien et le plus vite sera le mieux. Qui pourrait enlever ma position, aujourd'hui?! Alea jacta Est !"



Bien sûr, si vous avez suivi la série des Out Run, et si vous prenez votre pied chaque fois que vous vous plongez dedans, vous serez comblé par ce nouvel épisode. Mais moi, j'ajouterais que ce n'est pas parce que l'on est un nostalgique de ce pur jeu d'Arcade, que l'on va foncer dedans tête baissée, sans réfléchir. Non. Car il faut bien voir ce qu'il y a de nouveau. Avec 5 véhicules aussi éclectiques que ceux que l'on nous donne, il est difficile de ne pas craquer! Mais c'est vrai aussi que vous avez intérêt à vous accrocher. C'est en effet difficile, et c'est bien pour ça que récolter des turbos ou des munitions sera vraiment primordial. En tout cas, pour décoiffer, ça décoiffe!

TRAZOM



EDITEUR : US GOLD
GENRE : COURSE AUTOMOBILE
TAILLE CARTOUCHE :
2 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS :
1
CONTINUES : 3

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 16
MANIABILITE : 15
SON : 14
TOTAL : 80%

80%

VOTRE SPECIALISTE CONSOLE SUPER FAMICOM

NEO.GEO - MEGADRIVE - MEGA CD - NEC
NEC CD - GAMEBOY - GAMEGEAR

VENTE PAR CORRESPONDANCE
du Lundi au Samedi exclusivement au
(1) 49.39.05.72



LES NOUVEAUTES EN AVANT PREMIERE
EN DIRECT DU JAPON

SUPER FAMICOM

MICKEY MAGICAL QUEST
SUPER STAR WARS
ANOTHER WORLD
FATAL FURY
HUMAN F1 GRAND PRIX
TINY TOONS ADVENTURE
FINAL FANTASY 5
RAMNA 1/2 N°2
COMBAT TRIBES
VALKEN
JOE ET MAC 2
SUPER KICK OFF
LOONEY TUNE
VOLLEY BALL TWIN
GUN FORCE
RUSHING BEAT RAN
SUPER VOLLEY BALL
FLYING HERO
SUMO SPIRIT
AMAZING TENNIS
ETC.....

CAPCOM POWER STICK
SUPER SCOPE
CPS INFRAROUGE

MEGA CD

PRINCE OF PERSIA
THUNDER STORM FX
RISE OF THE DRAGON
AFTER BURNER 3
COMICS F.STORIES
DARK WIZARD
HEAVY NOVA
ERNEAST EVANS
SUPER LEAGUE
ETC.....

MEGADRIVE

SONIC 2
POWER ATHLETE
TORTUE NINJA
MICKEY ET DONALD
ETC.....

GAMEGEAR

SONIC 2
STREET OF RAGE
SHINOBI 2
ETC.....



TELEPHONEZ
POUR LES
NOUVEAUTES

GAME BOY

MORICLAND 2
ROCKMAN 3
TOM ET JERRY
LOONEY TUNE
ETC.....

NEC - CD NEC

SUPER PROMO
ET NOUVEAUTES

GAGNEZ UNE CONSOLE

COMBO AV + 3 JEUX ARCADES

STREET FIGHTER 2
- DOUBLE DRAGON
- BATTLE DODGEBALL

BON DE PARTICIPATION A
DEPOSER DANS LE POINT DE
VENTE LE PLUS PROCHE DE
CHEZ VOUS (liste ci dessous)
OU A EXPEDIER A :
I . D . E
31, rue de Moscou
75008 PARIS
TEL: 49.39.05.72

Grand Tirage du 15.01.93
NOM :
Prénom :
Adresse :

CP : Ville :



VENTE SUR PLACE - UN SPECIALISTE PRES DE CHEZ VOUS



PARIS 6^{EME}
11^{EME} Arrondissement

EURO LOISIRS

20, rue Littré
75006 PARIS

TEL : 45.49.19.39

du lundi au samedi de 11h00 à 20h00
Dimanche de 15h00 à 18h00

NEUILLY SUR SEINE

**LIBRAIRIE
DE BAGATELLE**

5, RUE ERNEST DELOISON
92200 NEUILLY SUR SEINE



BASTIA

MICROMANIAC

8, av MAL SEBASTIAN
20200 BASTIA

TEL : 95.32.79.42

du lundi au samedi 9h00 12h00 - 14h00 18h00

LYNX

**AVEC
ELVIRA,
ON FLIPPE
TOUT LE
TEMPS !**



82%

PINBALL JAM

D'emblée, je vous lance mon venin en pleine poire: plutôt que d'aller traîner dans les cafés et autres bars malfamés, très tard le soir, pour aller vous défouler sur tous les flippers, je vous conseille vivement le palliatif inoffensif que constitue ce jeu sur Lynx. Et toc! Non seulement, vous ne risquez pas de vous faire éjecter par le Barman, mais en plus, vous ne dépenserez pas un sou, et vous pourrez recommencer autant de fois que vous le désirez ! C'est-y-pas beau ça ? Oui, hein ? Et attendez, ce n'est pas fini ! Car je ne vous ai pas dit que vous pourriez vous éclater sur deux flippers ! Oui, monsieur ! Sur celui d'Elvira, vous savez, la Princesse des Ténèbres, vous devrez, bien sûr anéantir les forces du mal qui traînent sur Terre depuis trop longtemps déjà. Sur l'autre machine, appelée Police, votre rôle sera d'éliminer toute la racaille délinquante qui déferle dans nos rues, de plus en plus nombreuse et, surtout, de plus en plus souvent. Vos seules armes seront les deux Flips, qu'il vous faudra manier avec délicatesse pour viser des cibles précises. Mais ce n'est pas parce que ces flips sont les plus grands que j'ai jamais vu que ce sera plus facile pour autant. Loin de là !

- La finesse des graphismes.
- L'impression de jouer sur un vrai flipper
- Le seul et unique flipper de la Lynx !

- L'ambiance sonore semble étouffée.
- L'animation aurait pu être un poil meilleure !



Il faut avouer que pour un premier flipper dans la ludothèque de la Lynx, on est quand même en droit d'être satisfait. Bien sûr, il y a quelques points de détail à régler mais, dans l'ensemble, la réalisation est à la hauteur de nos espérances. On sent bien que l'on joue à un flipper, et non à un quelconque jeu vidéo faisant office de succédané. Pour preuve, moi qui suis un adepte de ce type de défouloir, je peux vous dire que je me suis bien amusé et que je m'emportais devant le moindre faux-pas de ma part. Ou peut-être est-ce dû à la malchance ? Va savoir, Charles ! En tout cas, n'ayez pas peur de relever le défi. Je suis persuadé que vous ne serez pas déçu du voyage. **TRAZOM** 😊

EDITEUR : ATARI
GENRE : FLIPPER
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 2
FLIPPERS
NOMBRE DE JOUEUR : 1
CONTINUES : 3 BOULES

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : 14
MANIABILITE : 15
SON : 13
TOTAL : 82%

SOIS LE PREMIER

DÉPENSES MOINS

CLUB D'ACHAT ET DE VENTE

*À obtenir les nouveautés
Avec la carte de membre
Par correspondance*

ZIPP-KID

LE 1er CLUB DE JEUX VIDEO

SUPER NES

	Utilisés	
	Neufs	Vente Achat
CONTROL PAD S.NES	119	
ASC II PAD S.NES	89	
SUPER ADAPTATEUR	99	
ADAMS 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
FI 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.	449	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	439	TEL TEL
STREET FIGHTER II	599	395 280
SUPER BATTER UP	429	TEL TEL
SUPER BUSTER BROS	419	TEL TEL
SUPERDOUBLEDRAGON	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

	Utilisés	
	Neufs	Vente Achat
LIGHT BOY	135	
DOGS CARRY ALL	149	
TRANSFO GAME BOY	95	
ALIEN III	220	150 100
BARBIE	215	TEL TEL
BATMAN II	220	130 90
BEST OF THE BEST	215	150 100
BIONING 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 MARMAD	229	150 100
LOONEY TUNES	05	150 100
MEGAMAN III	229	150 100
MEGAMAN III	205	150 100
MOUSETRAP HOTEL	215	130 90
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
TAL ESPIN	225	150 100
TOM ET JERRY	205	150 100
TOP GUN II	209	140 100
TOXIC CRUSADERS	215	130 90
UNIVERSAL SOLDIER	209	TEL TEL
XENON II	205	130 90
ZEN	215	140 90

GRATUIT

Ta carte de membre

APRES TON PREMIER ACHAT DE 250 FR. OBTIENS UNE REMISE DE:
50FR PAR NEUF 20FR PAR 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 dès maintenant pour les prix et notre accord.
Tes jeux doivent être avec leur notice, dans la boîte d'origine.

RESERVES LES HITS!

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

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, envoi-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 sont disponibles.

NOUS AVONS AUSSI MASTER SYSTEM MEGADRIVE GAME GEAR LYNX NES

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 chèques supérieurs à 1000fr un No. de carte est nécessaire.
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

TELEPHONE
30.64.54.54

De 9H à 19H du Lundi au Samedi

MINITEL 3615 CODE: ZIPPKID

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

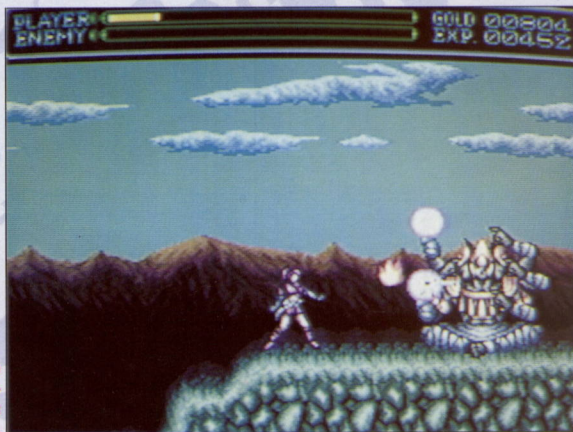
NEC

EXILE II

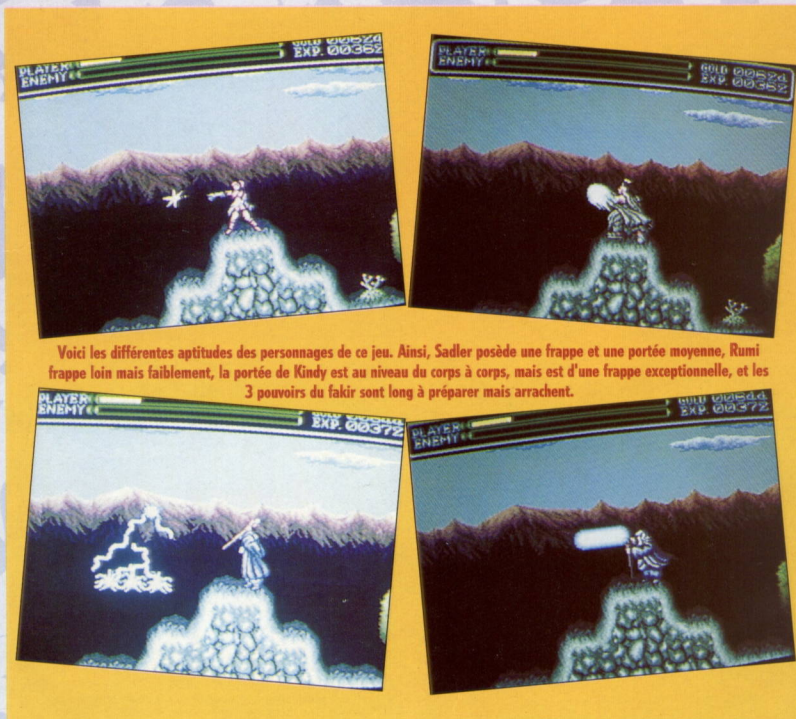
**AVENTURES
DANS LA
CITÉ,
RACHID!**



Tiens donc, un boss à 6 bras ! On s'amuse comme on peut, et en parlant d'amusément, Rumi a l'air de bien s'amuser avec cet ennemi pseudo-dangereux.



Bagdad, à une époque indéterminée, vous êtes en plein trouble car un tyran venu d'Occident, nommé Hygues de Paine, a passé un accord avec le monde des démons pour s'emparer de Bagdad et de ses alentours. Heureusement, il reste Sadora, un ancien croisé resté au pays après des démêlés avec les autorités locales (voir Exile tout court). Il lui incombe donc le devoir de sauver une fois de plus cette région du globe qui lui est si chère. Et puis, tant qu'il y est, il va demander aide à ses amis Rumi, Fakir et Kyndi. Evidemment, ils sont tous prêts à se battre envers et contre tous, et même plus. Pour cela, ils auront à leur disposition des tas d'items et plein plein d'armes. Ils pourront même, s'ils le désirent, utiliser la magie. Dans ces conditions, comment ne pas tous les sauver?



Voici les différentes aptitudes des personnages de ce jeu. Ainsi, Sadler possède une frappe et une portée moyenne, Rumi frappe loin mais faiblement, la portée de Kindy est au niveau du corps à corps, mais est d'une frappe exceptionnelle, et les 3 pouvoirs du fakir sont long à préparer mais arrachent.

88%



Comme toujours sur nec, les dessins animés d'introduction sont superbes, et ce jeu ne failira pas à cette réputation.



- C'est cool, un jeu qui allie recherche et baston.
- Comme d'habitude sur nec, l'intro est superbe.
- 4 personnages, c'est cool.
- Le système de points d'expérience est très bien



- On ne comprend pas l'histoire.
- Un peu répétitif.
- Le menu n'est pas très ergonomique.



0



Rumi, l'agile.



Voici le premier boss. Admirez au passage la boule qu'il vous envoie, et le superbe coup planté tombé descendant de Sadler.



Globalement ce jeu est riche. Comme ça, ce qui doit être dit est dit. Avec ses scènes d'arcade et d'aventure, on ne s'embête pas un seul instant dans

Exile II. CD Rom oblige, les musiques sont impeccables et mettent parfaitement le joueur dans l'ambiance médiévale. Bien que les textes des scènes d'aventure soient en japonais, on n'a pas trop besoin de les comprendre puisqu'ils ne servent pas à grand chose, si ce n'est à donner des renseignements que l'on découvre de toutes façons lorsqu'on parcourt les niveaux de ce titre. Avec une très bonne animation des divers personnages et une parfaite cohésion du scénario, Exile II est un titre comme on les aime. J'm DESTROY 😊



Dejà, d'entrée de jeu, je vous le dis comme ça, cash, à froid, direct, etc... le japonais ne gêne aucunement dans les parties aventures. Cela se réduit au strict minimum, il suffit de parler à tout le monde et hop, un

porte s'ouvre et vous avez un nouveau stage. Du point de vue réalisation, ce n'est pas mauvais, disons que les sprites réagissent assez bien, mais que la présence d'un différentiel aurait été la bienvenue. J'aime beaucoup le principe de changer de personnage en plein cours de l'action, un peu à la manière de Valis IV. Les graphismes sont simpatoches, les musiques hyper-nickel, et les dessins animés soignés. Donc pourquoi hésiter? Surout qu'en ce moment y'a pas grand-chose à se mettre sous la dent sur Nec, point de vue news françaises. Si vous aimez les jeux à la Valis, vous savez ce qu'il vous reste à faire... GREG 😊

EDITEUR : RIOT
GENRE : ACTION/AVENTURE
MACHINE : SUPER CD ROM 2
DIFFICULTE : MOYENNE
CONTINUE : ILLIMITES + SAUVEGARDES

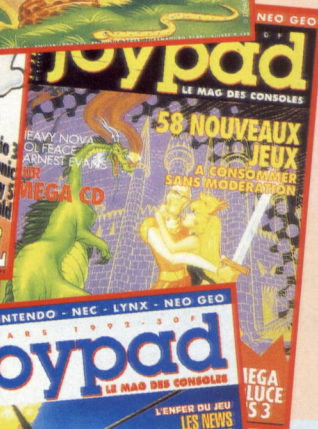
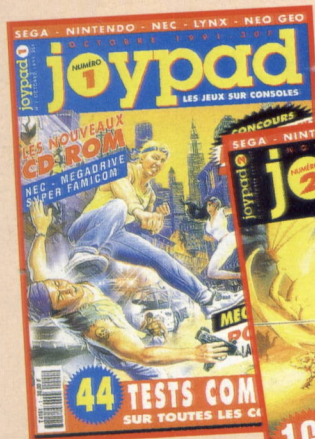
GRAPHISMES : 17
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 19
SON : 19
TOTAL : 88%

JUSTE POUR GOUTER!

JE M'ABONNE
POUR 6 MOIS:

130F
AU LIEU DE
180F!

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



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

BULLETIN D'ABONNEMENT

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

Nom:.....Prénom:.....

Adresse:.....

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

Votre console:.....Votre âge:.....

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

ROAD RIOT



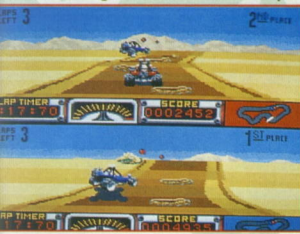
Imaginez un peu une course de stock car où quatre voitures s'affrontent dans un challenge international. Vous-y êtes? Bien. Suivant ces quatre ridicules sprites

de voitures, vous devrez alors, avec bien du mal, piloter votre bolide à vous, rien qu'à vous. C'est vrai, lorsqu'il y a une pente des pentes, vous avez tendance à disparaître de l'écran, la vue restant au même niveau, alors que vous, vous en changez. C'est vrai, c'est gênant. Dans ces courses déliantes, vous pourrez tirer! Votre véhicule est en effet muni d'un canon! Le pire dans toute cette histoire étant certainement le bruit que fait le canon en tirant. Ce "pchouit! pchouit!" n'a rien à faire ici. Un mot sur le scrolling à la "plus saccadé, c'est dur". Si c'est une impression de vitesse que vous recherchez, changez de coin! Même à deux simultanément, le jeu est lamentable. On rit beaucoup les cinq premières minutes en s'exclamant "oh! que c'est laid!", "oh! que la maniabilité est étrangère à ce jeu!"... et ainsi de suite. Le seul point amusant du jeu est que l'on peut écraser les vaches et les spectateurs. C'est peu.

EDITEUR: T.HQ
TAILLE CARTOUCHE: 4 MB
GENRE: COURSE AUTO
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
(SIMULTANÉ)
DIFFICULTE: FACILE
CONTINUES: INFINIS
NIVEAUX DE DIFFICULTE: 3

GRAPHISME: 10
SON: 07
ANIMATION: 08
MANIABILITE: 09
GLOBAL
41% A DEUX
31% SEUL

VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



EDITEUR: AMERICAN
SOFTWARES
GENRE: ACTION
NOMBRE DE JOUEURS: 1 OU 2
DIFFICULTE: MOYENNE
CONTINUES: PASSWORDS
NIVEAU DE DIFFICULTE: 1

GRAPHISME: 08
SON: 13
ANIMATION: 14
MANIABILITE: 11
GLOBAL
42%

SKULLJAGGER

Je trouve vraiment scandaleux de nous fourguer des jeux pareils sur une machine aussi puissante que la Super Nintendo (américaine). Vous ne savez sans doute pas que tous les éditeurs dans le monde doivent développer un produit et l'amener, quand il est terminé, chez Nintendo, au Japon, pour être noté (sur 40). Si Nintendo met une note en dessous de 20, le produit est refusé et ne peut obtenir la licence Nintendo. La question que je me pose est de savoir comment les mecs qui ont pondus SkullJagger ont réussi à obtenir cette licence avec

une daube pareille? A quoi sert-il de mettre des notes et de bloquer des jeux, même après leur développement, pour laisser passer des merdes pareilles? Vous êtes un corsaire au grand cœur et devez blâter de l'ennemi dans une île au trésor. Le jeu se déroule en scrolling multidirectionnel (fluide) et en vue de profil. Il faut constamment se battre contre les ennemis qui affluent de toutes parts et se balader sur des échelles et des plates-formes. Vous pouvez ramasser des pierres précieuses vertes qui jouent à peu près le même rôle que les anneaux de Sonic et des pierres rouges qui vous permettent de tirer des projectiles. Lorsque vous touchez un ennemi, vous perdez une pierre verte, hop! Autant la musique et l'animation sont réussies, autant les graphismes et l'intérêt sont à ras de paquerettes, les lardons volent bas dans ce jeu! C'est simple, on dirait de l'Amstrad avec de belles couleurs, laissez tomber!



VU ET DISPO CHEZ SHOOT AGAIN



NUMERAL PLUS

NOUVEAU: NUMERAL PLUS BOUTIQUE
38, rue Gustave-Delory - 59800 Lille
Ouvert de 9 h 30 à 12 h 30
et de 14 h 30 à 19 h 30

Vous pouvez passer vos commandes par téléphone du lundi au samedi, ou par courrier au:
3, avenue Emile-Zola
59800 LILLE

NUMERAIRES PROMOS SUR TOUTES LES CONSOLES

Universal Soldier445 F
MCD Burai499 F
MCD Crying Dragon499 F
MCD Thunder445 F
Storm FX499 F
MCD Wonder Dog499 F

SUPER FAMICOM S N E S
Super Famicom + jeu1690 F
Super NES + jeu1490 F
Super adaptor150 F

NOUVEAUTES

Amazing Tennis490 F
Axelay590 F
Acrobat Mission590 F
Bart's Nightmare490 F
Batman II490 F
Blues Brothers490 F
Bull VS Lakers490 F
Cool World490 F
Cybernator490 F
Dragon Quest V690 F
Fatal Fury590 F
Golden Fighter590 F
Home Alone II490 F

James Bond Jr490 F
Jimmy Connors490 F
Tennis490 F
Lethal Weapon490 F
Night & Magic II490 F
NCAA Basketball490 F
Push Over490 F
Ranma 1/2 II490 F
Robocop III490 F
Road Runner490 F
Shadow Run490 F
Sonic Blast Man590 F
Spiderman vx Xman490 F
Star Wars490 F
Street Fighter II690 F
Soul Blazer490 F
Super Aleste590 F
Super Off Road450 F
Super Pang590 F
Super Slam Dunk490 F
Super Strike Eagle490 F
Super Mario Kart590 F
Tom & Jerry490 F
Tortues Ninja IV590 F
Toxic Crusaders490 F
Wings 2590 F
Zelda III490 F

GAME GEAR

Alien III285 F
Batman285 F
David Robinson285 F
Holyfield Boxing285 F
Indiana Jones285 F
Prince of Persia285 F
Shinobi II285 F
Simpsons285 F
Sonic II285 F
Street of Rage285 F

GAME BOY

Best of the Best285 F
Bark's Adventure285 F

Dr Franken285 F
F 15 Strike Eagle285 F
Hit the Ice285 F
Krusty's Fun House285 F
Lethal Weapon285 F
Little Mermaid285 F
Looney Tunes285 F
Meganam III285 F
Super off Road285 F
Top Gun II285 F
Zen285 F

TOUTES LES NOUVEAUTES SUR TOUTES LES CONSOLES

Dr Franken285 F
F 15 Strike Eagle285 F
Hit the Ice285 F
Krusty's Fun House285 F
Lethal Weapon285 F
Little Mermaid285 F
Looney Tunes285 F
Meganam III285 F
Super off Road285 F
Top Gun II285 F
Zen285 F

GENIAL
Le spécialiste de l'occasion de l'échange, des reprises sur toutes consoles.

Tarifs, nous consulter.

Talespin285 F	T2 - Arcade Game285 F	SCD Ranma 1/2499 F	SCD Rayxmaster III450 F
---------------------	-----------------------------	--------------------------	-------------------------------

NEC CD / SUPER CD

PC duo2490 F
Turbo Express GT1490 F
SCD Baby Joe450 F
SCD Browning350 F
SCD Cosmic
Fantasy III499 F
SCD Dungeon
Master550 F
SCD Dungeon
Knight II550 F
SCD Exile II499 F
SCD Loom550 F
SCD Populous350 F
SCD Prince of Persia 450 F

TOUS LES ACCESSOIRES SUR TOUTES LES MACHINES

NEO-GEO

Art of Fighting1590 F
Burning Fight790 F
Fatal Fury1290 F
King of the Monster II1490 F
Last Resort1390 F
Ninja Commando1390 F
Baseball Star II1390 F
Andro Duno1390 F
Mutation Nation1290 F
Robo Army1190 F
Trash Rally1290 F
World Heroes1590 F
2020 Super
Baseball1190 F

BON DE COMMANDE

Nom : Prénom :

Adresse :

Tél :

DÉSIGNATION	QTÉ	PRIX	FRAIS DE PORT	PRIX
Accessoire consommable 30 F				
Matériel 100 F / Logiciel 20 F				
Contre-Remboursement + 35 F				
TOTAL				

Chèque bancaire C.C.P Mandat-lettre Contre-remboursement

Tous nos envois se font Colissimo 48 H ou par Chronopost 24 H. Possibilité d'expédier à l'étranger (nous consulter)

Offrez valables dans la limite des stocks disponibles.

Bon à retourner à : NUMERAL PLUS VPC, 3, av. Emile-Zola - 59800 Lille

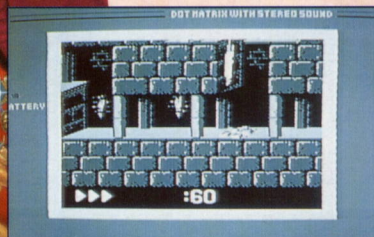


LE GRAND VIZIR ET SA VIZIRETTE

PRINCE OF PERSIA



Vous êtes un soldat de la garde du Sultan. Heureusement pour vous, ce dernier est parti pour de lointaines conquêtes sans vous emmener avec lui! Par contre, là où vous avez moins de chance, c'est que le Grand Vizir Jaffar a pris l'intérim du pouvoir. Apprenant que vous fricotiez avec la Princesse, fille unique du Sultan, il vous fait prisonnier, vous désarme et vous jette dans ses geôles profondes. Il demande ensuite sa main à la Princesse qui refuse tout net. Elle a maintenant 60 minutes exactement pour accepter ou mourir. Vous devez profiter de ces précieuses secondes pour venir la délivrer et tuer Jaffar.



Vous devez profiter de ces précieuses secondes pour venir la délivrer et tuer Jaffar. Ce jeu est un jeu qui mêle l'aventure et l'action puisque vous devez vous frayer un chemin dans des labyrinthes de galeries bourrés de pièges.



La version officielle de cet immense succès issu de l'univers micro, sort enfin sur Game Boy. Je peux vous dire de suite que si vous voulez procurer ce jeu, vous aurez du mal à vous en passer! Prince of Persia est ce que l'on peut faire de mieux en matière d'animation de personnage, en matière d'intérêt de jeu aussi. Il est, en effet, assez difficile pour vous tenir en haleine, tout en proposant plusieurs plaisirs ludiques: celui de l'action avec les combats, celui de l'aventure avec la recherche d'items et l'orientation dans les labyrinthes, celui des réflexes avec les nombreux pièges et enfin, de l'adresse, de la dextérité lors des passages délicats. Un jeu inévitable et beau! **OLIVIER**



EDITEUR : MINDSCAPE
GENRE : AVENTURE / ACTION
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : PASSWORDS
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

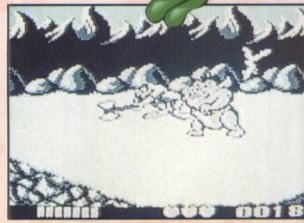
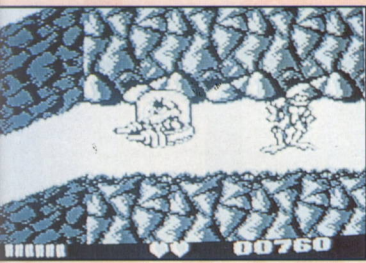
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
GRAPHISME : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 15
TOTAL : 95 %



BATTLETOADS



Les Battletoads sont les nouveaux héros Nintendo du moment. Il y a Rash, le plus farceur du groupe, Zitz, le chef incontesté et le stratège, et enfin, Pimple qui préfère de loin la force brutale à l'esprit! Alors qu'ils étaient en train de siroter un cocktail de l'espace en regardant avec insistance une danseuse su thorax Thalienne dans une taverne galactique de Lost Vega, les trois crapauds eurent une grande surprise! La danseuse se révéla être la terrible Reine Noire. Les soldats de la Reine se jetant sur les crapauds, seul Zitz réussit à s'enfuir, les deux autres devenant prisonniers de la Reine Noire. Zitz rejoint alors en hâte le Toadster et met le cap sur Vulture pour y retrouver le Professeur T. Bird qui connaît tout de la planète Armagedda, où sont emprisonnés les deux autres héros. IL va falloir traverser des lieux bizarres pour venir en aide à vos amis. Beat-them-up sanglant et shoot-them-up ultra rapide, sans oublier les phases plates-formes qui font de ce jeu Game Boy un excellent jeu d'action éclectique.



Battletoads arrive sur Game Boy entre la sortie d'une version NES (testée le mois dernier) et une version Super Nintendo. Vous retrouverez tous les aspects d'un bon jeu d'action avec l'éclectisme qui permet au joueur d'en avoir pour son argent lorsqu'il achète une cartouche. Les phases beat-them-up sont superbes avec des plates-formes et des pièges à éviter. Les sprites sont généralement très grands et animés façon cartoon. Les autres phases sont tout aussi fluides et prenantes. Un jeu violent, beau et plein d'humour. A voir pour les accros de l'action. **OLIVIER**



EDITEUR : TRADEWEST
GENRE : ACTION
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

GRAPHISME : 18
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 16
SON : 16
TOTAL : 91 %

FRENCH COLLECTION

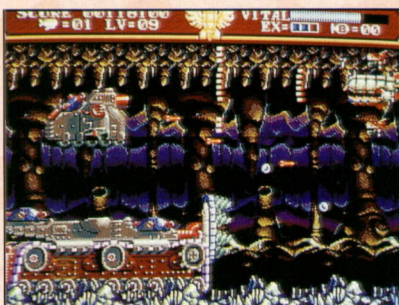
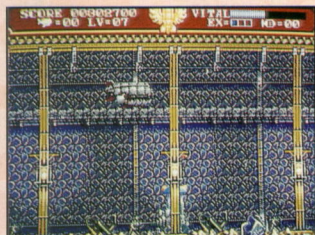
ET UNE TERRE
A SAUVER,
UNE!

EMPIRE OF STEEL



Il était une fois un monde complètement loufoque, voire même absurde, où tout n'était que gigantisme, puissance, explosions nucléaires, ravages en tous genres et j'en passe. Ce monde, vous l'avez peut-être déjà vécu dans une autre vie, ou bien était-ce tout simplement hier? Allez savoir. En tout état de cause, cet Age-là n'est autre que ce que les scientifiques n'hésitent pas à appeler l'Age d'Acier. Cet Age où tout est régi par un seul Empire, celui du vaniteux et sanguinaire Motorhead. A mon avis, il doit adorer la musique "Hardos"! Sous son joug et sa soif infinie de pouvoir, le monde entier est entre ses mains. Disons, presque tout le monde. Car si l'on cherche bien, on trouvera sûrement, ne serait-ce qu'une personne, capable de s'engager humainement pour mener le combat

face au tyran. Je vois que vous commencez à comprendre. C'est en effet vous, à travers la république non pas de Platon mais bien de Silverhead, qui devrez, de plus, vous sacrifier pour aider tous les hommes. Avec les deux vaisseaux les plus perfectionnés du monde, votre destin est maintenant entre vos mains! Good luck!



- Des graphismes très fins.
- Possibilité de tirer devant ou derrière.
- Le choix des deux appareils.
- Une bonne maniabilité.



- Quelques ralentissements.
- Des sons assez médiocres.

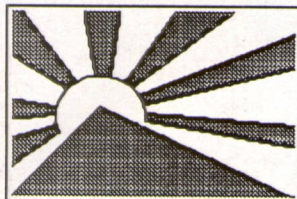


Encore un nouveau shoot en version française! On peut dire qu'en ce moment, de ce côté là, ça va fort! Mais qu'en est-il du jeu en lui-même. Eh bien, je crois que tous les amateurs du genre ne vont pas se jeter dessus les yeux fermés dès qu'il sortira, mais ils auront tout intérêt à ne pas mettre ce programme au rayon des oubliettes. Assez attrayant au niveau de la réalisation générale, il devient même prenant dès que l'on commence un peu à tester l'adversaire. Ce dernier étant d'une assez grande combativité, vous aurez vraiment envie de lui en coller plein la poire! Grâce aux bombes géantes, ce sera un beau feu d'artifice! Mais surtout, ce n'est pas linéaire à mort. Ainsi, vous aurez l'occasion de repartir en arrière, à toute vitesse, à la manière d'Aéro Blaster. Accrochez-vous! A ce propos, dans le même genre et, à mon avis en mieux, vous pouvez vous éclater avec Hellfire et Gynoug. **TRAZOM** 😊

EDITEUR : FLYING EDGE
GENRE : SHOOT THEM UP
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 7
CONTINUES : 2, 3 OU 4

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 12
MANIABILITE : 16
SON : 12
TOTAL : 82%

82%



TOP GAMES

TOP GAMES
44 RUE DE MALTE
75011 PARIS
TEL: 48.28.32.88

METRO:
REPUBLIQUE

LES MEILLEURS JEUX AUX MEILLEURS PRIX !

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM	1 290 F
CABLE RGB	290 F
JOYPAD ASCII	190 F
JB KING	490 F
JOYSTICK CAPCOM	590 F
SOULBLADER	290 F
GHOUL N'GHOST	290 F
SUPER ADV ISLAND	290 F
JOE & MAC	290 F
LEMMINGS	290 F
CASLEVANIA IV	390 F
CONTRA IV	390 F
AREA 88	390 F
ADDAMS FAMILY	490 F
AXELAY	490 F
PHALANX	490 F
PRINCE OF PERSIA	490 F
SUPER MARIO KART	490 F
TORTUES NINJA IV	490 F
SUPER ALESTE	490 F
P ARODIUS	490 F
STREET FIGHTER II	590 F
STAR WARS	590 F
ANOTHER WORLD	590 F
DESERT STRIKE	590 F
BATTLE TOADS	590 F
AMAZING TENNIS	590 F
RANMA 1/2 II	590 F
EQUINOX	590 F
VALKEN	590 F
MICKEY-MYSTICAL QUEST	590 F
590 F	

NEO GEO

NEO GEO	1 990 F
JOYSTICK	390 F
MEMORY CARD	190 F
NAM-1975	690 F
MAGICIAN LORD	690 F
RAGUY	690 F
ALPHA MISSION II	690 F
BURNING FIGHT	690 F
BASEBALL 2020	690 F
ROBO ARMY	890 F
FATAL FURY	990 F
LAST RESORT	1 290 F
BASEBALL STAR II	1 290 F
NINJA COMMANDO	1 290 F
KING MONSTERS II	1 390 F
WORLD HEROES	1 490 F
ART OF FIGHTING	1 590 F
VIEW POINT	1 590 F

GAME BOY

GAMEBOY+TETRIS	590 F
DRAGON'S LAIR	240 F
PRINCE OF PERSIA	240 F
TERMINATOR 2	240 F
STAR WARS	240 F
ADDAMS FAMILLY	240 F
TOM & JERRY	240 F
SUPER MARIO 2	250 F

GAME GEAR

GAME GEAR + COLLUMS	
+ SONIC	990 F
PRINCE OF PERSIA	270 F
BATMAN RETURNS	270 F
TERMINATOR	270 F
WIMBLEDON	270 F
SONIC 2	270 F

MEGADRIVE

MEGADRIVE	890 F
JOY PRO 2	120 F
QUACKSHOT	190 F
MICKEY	190 F
SONIC	190 F
STREET OF RAGE	290 F
FANTASIA	290 F
SHADOW DANCER	290 F
ROBODOD	390 F
NHL HOCKEY	390 F
SUPER VOLLEYBALL	390 F
TOKI	390 F
WONDER BOY IV	390 F
KID CHAMELEON	390 F
T AZMANIA	390 F
F-22 INTERCEPTOR	390 F
OLYMPIC GOLD	390 F
INDIANA JONES	390 F
THUNDER FORCE III	390 F
SUPER MONACO 2	390 F
TERMINATOR 2	390 F
THUNDER FORCE IV	440 F
GREENDOG	440 F
PREDATOR 2	440 F
CAPTAIN AMERICA	440 F
EUROPEAN CLUB SOC	440 F
DRAGON'S FURY	440 F
DESERT STRIKE	440 F
NHLPA HOCKEY	440 F
STREET OF RAGE 2	440 F
SONIC 2	490 F

OUVERTURE LUNDI 7 DECEMBRE
REPRISE DE VOS JEUX SUR
SFC-SNES-MD-NEO-GB-GG-NEC
REGLEMENT EN ESPECES
ECHANGEZ VOS JEUX POUR 50 F
DEMONSTATION PERMANENTE DE
STREET FIGHTER II SUR COMBO
SUR ECRAN GEANT

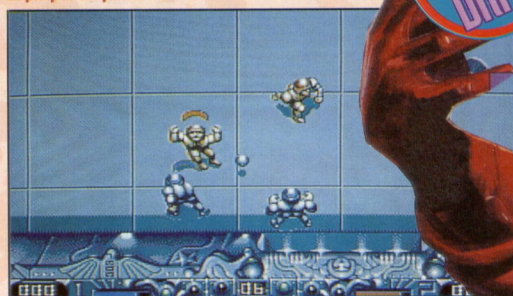
OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES-PRIX REVISABLES SANS PRAVIS

BON DE COMMANDE		DESIGNATION DU PRODUIT		Qté	PRIX
NOM: _____	PRENOM: _____				
ADRESSE: _____					
CODE POSTAL: [][][][][]	VILLE: _____				
TELEPHONE: [][][][][][][]					
JE POSSEDE UNE :		REGLEMENT:		FRAIS DE PORT: + 30 F	
SUPER FAMICOM <input type="checkbox"/>	SUPER NES <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> CHEQUE	<input type="checkbox"/> MANDAT LETTRE	TOTAL: _____	
SUPER NINTENDO <input type="checkbox"/>	NEO GEO <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> CARTE BLEUE: EXPIRE A FIN: [][][]			
GAME BOY <input type="checkbox"/>	AUTRE <input type="checkbox"/>	N° [][][][][][][][][][][][][]			
MEGADRIVE <input type="checkbox"/>		SIGNATURE: _____			
GAME GEAR <input type="checkbox"/>					

FRENCH COLLECTION

K'EST-CE T'AS TOI!

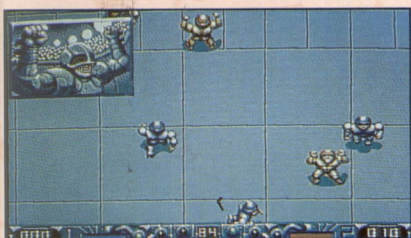
Le goal ne semble pas trop s'en faire. Il ne se doute pas qu'il court à la catastrophe s'il ne s'occupe pas un peu plus des joueurs adverses!



SPEEDBALL 2

Le jeu Speedball a complètement dégénéré et les organisateurs ne peuvent plus contenir les émeutes que le jeu engrange. Les pots de vin, la violence les forcent à abandonner ce jeu qui avait fait tant d'émules quelques années auparavant. Nous sommes en 2095 et le jeu, qui passionnait les foules par sa violence, n'est plus! C'est un nouveau sport qui

le remplace désormais, Speedball 2, on fait dans l'original! Cette fois, plus de triche ni de magouilles mais des règles bien précises, un jeu à deux contre deux (sans compter les goals) et un terrain très luxe et high-tech qui met de suite dans l'ambiance froide du métal bleuté. Par contre, en ce qui concerne les caramels mous dans les gencives, no problemo comme dirait l'autre! Si vous voulez, Speedball 2, c'est un peu comme du football américain mais en beaucoup plus violent avec des combinaisons en métal. D'autant que le ballon n'est autre qu'une boule d'acier, ça calme! Les règles sont les suivantes, claires et concises: prendre balle par terre ou sur adversaire en frappant celui-ci, foncer vers le but adverse, faire passe si danger, sinon marquer but, détruire le goal au passage, défoncer trois spectateurs qui se penchaient! Voilà, vous savez tout, ou presque!



Et voilà ce qui arrive, l'équipe adverse a marqué! Les mecs sont contents, on les salue au passage!



Et un item bonus pour le gentil joueur! Il existe des tonnes de ce genre de bonus dans Speedball 2. Ils apparaissent n'importe où, aléatoirement.



Voici une rampe dans laquelle vous pouvez envoyer la balle pour gagner des points supplémentaires.



- Un jeu à deux, hyper prenant.
- Une ambiance graphique et sonore d'enfer.



- Un jeu répétitif en mode un joueur.



Speedball 2 est beaucoup plus "abouti" que son prédécesseur avec des graphismes très clean bien que peu variés et peu colorés (le ton reste le bleu métallisé, ce qui autorise de bons dégradés). L'ambiance est bien retranscrite, violente et froide. Quant aux sprites, ils sont bien animés et leurs mouvements sont clairs. La précision et la gestion de la collision est parfaite. Au niveau de la maniabilité des personnages, on prend rapidement en main les mouvements et l'on arrive à de belles combinaisons, assez rapidement. Il faut essayer le plus possible de jouer avec les items qui grouillent de partout. A deux, no problem mais j'ai des doutes quant à la véracité de ce jeu en mode un joueur, on se lasse rapidement. OLIVIER 😊

EDITEUR : VIRGIN
GENRE : SIMULATION
SPORTIVE FUTURISTE
TAILLE CARTOUCHE : 4 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 15
ANIMATION : 17
MANIABILITE : 17
SON : 12
TOTAL : 84%

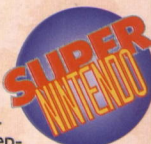
84%

FRENCH COLLECTION

UN JEU BRANCHÉ!



SUPER E.D.F.



Ca y est! Les extra terrestres sont vraiment parmi nous avec leurs vaisseaux énormes et bourrés de canons. Vous faites partie de l'Earth Defense Force (EDF) qui consiste à défendre les alentours de la Terre lorsqu'une invasion alien se prépare. Vous voilà donc armé dans votre petit vaisseau d'interception qui va partir à l'assaut des meutes ennemies qui balayent le ciel en vous attendant. Vous devez choisir, au début, une arme qui vous servira pendant tout le jeu (tant que vous resterez en vie). Il y a toutes sortes de choix possible comme un laser, des bombes atomiques (si! Si!) et le super missile à tête chercheuse. Cette dernière arme permet quasiment de rester au centre et à gauche de l'écran, en tirant ces missiles qui atomisent tout ce qui se pointe à l'écran, vachement pratique! Vous l'aurez compris, EDF est un bon vieux shoot-them-up à scrolling horizontal qui vous permettra, une fois de plus, de vous extérioriser un peu en shootant de l'alien. L'action est continue et les niveaux se suivent sans que l'action ne s'arrête.



Un alien métallique vous montre du doigt, c'est mauvais signe, méfiez-vous!

En haut à droite, se trouve la barre de boucliers (shield) qui contient de trois à cinq barres. Une collision avec n'importe quoi = une h2barre en moins.

Remarquez les décors de fond sur fond de nuages, tout en dégradé.



A l'époque de la sortie d'EDF en version Super Famicom, je me rappelle avoir adoré le jeu sans pour autant en faire mon jeu favori. Mais c'était vraiment l'un des tous meilleurs shoot-them-up du moment, avec Gradius et, peut-être, R-Type. Mais aujourd'hui qu'il sort en version française et que tout le monde sait que l'on peut jouer à des titres comme Axelay avec un adaptateur sur sa Super Nintendo, ou même à Super Aleste en version française, on se demande bien comment EDF peut lutter contre des monstres sacrés comme ces derniers. D'autant que sa durée de vie n'est pas des plus longues. Par contre, le système d'armement est super cool, la vitesse est là, les couleurs aussi, EDF est un très bon shoot-them-up, seulement très bon! C'est que la Super Nintendo place la barre très haut depuis quelque temps. OLIVIER 😊

- Un système d'armement puissant.
- Des graphismes superbes.

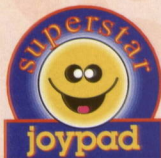
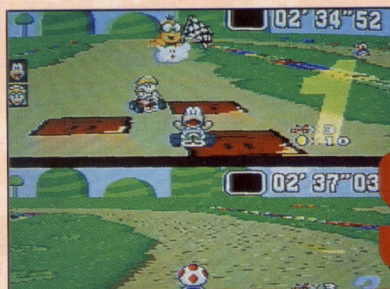
- Un jeu trop facile.
- On a vu bien meilleur ces derniers temps, je ne cite personne!

EDITEUR : JALECO
GENRE : SHOOT-THM-UP
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE NIVEAUX : 6
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : 3

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

81%

**FRENCH
COLLECTION**



SUPER MARIO KART

**PROST, SENNA,
BERGER ET...
MARIO!**

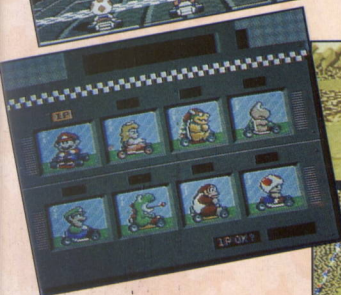
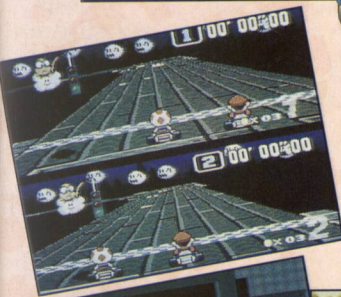


Si vos doux yeux se sont portés sur le Joypad 13, vous avez certainement vu le test Famicom de ce jeu unique qu'est la Super Mario Kart. Si ce n'est pas le cas, restez donc ici pour en savoir un peu plus sur une version, Super Nintendo, tout aussi excellente.

Avant de commencer les courses, choisissez votre représentant sur la piste. Non, non pas un représentant de chaussettes ou d'eaux de toilette, au sens propre du terme, mais bien un représentant de vos capacités de pilote une fois sur la piste. Qui sont ces pilotes de choc? Une princesse qui, pour une fois, n'est pas enlevée, mais est

bien là. J'espère que vous saurez apprécier l'originalité de la chose. C'est assez unique de voir une princesse faire du kart. On a déjà vu un prince faire du bobsleigh (Albert), mais une princesse en kart... Koopa Troopa la tortue, Mario, Luigi, Donkey Kong Jr, Yoshi le dragon Toad le champignon, ce qui est d'une extrême logique, puisque Toad signifie crapaud en anglais, mais c'est cela savoir être original, et enfin, Bowser. Voilà, les huit sont enfin là, on ne vous cache plus rien, ou presque, car vous reste les vingt-quatre circuits à voir. Le manque de place ne permettant pas une grande démonstration de la chose, je vous renvoie au Joypad 13 et à l'excellent test d'Oliver. Je poursuis. Sachez tout de même que cette

course contre sept autres concurrents n'est qu'un exemple succinct de ce qu'il est possible de faire avec Super Mario Kart. En effet, seul, vous pourrez essayer de battre vos records de tour, ou vous pourrez choisir de jouer à deux dans une course simple, ou dans une course combat. J'ai dit combat? Oui, Mario Kart n'est pas un jeu de tendres. Il va falloir faire preuve de ruse et être mesquin. Mais bon, on commence à être habitué et à aimer. Grâce à des bonus qui se récoltent sur les pistes, vous pourrez tenter de renverser les situations. Vous bénéficierez, par exemple, d'un turbo, d'argent supplémentaire, utile pour ne pas mourir; d'une carapace de tortue verte ou rouge servant à stopper l'adversaire, d'une peau de banane pour le faire déraiser... Vous voyez d'ici le tableau. A deux joueurs, vous en oublierez jusqu'à la définition même du mot ennui. S'ennuyer, c'est quoi?



- Un mode deux joueurs excellent.
- Une animation impeccable.
- Un jeu plein écran sur votre Super Nintendo.
- Les vedettes de Mario World.

- Vous me laissez un an ou deux et je devrais trouver.



Mario Kart est un des jeux les plus amusants de ces derniers temps. Le dernier vraiment amusant était sur Super Nes, Bart's Nightmares. Pour ceux que cela pourrait inquiéter, la version de Mario Kart Super Nintendo est identique, en qualité, à celle de la SFC. Aucun problème de vitesse, d'animation, ni de plein écran. Le jeu en lui-même est génial et l'on en profite, surtout à deux, c'est une évidence maintenant. Si pour votre Noël, vous vous faites offrir une Super Nintendo et qu'il vous faut choisir UN jeu, prenez Mario Kart. Préférez-le à Street Fighter 2 (qui, dans sa version française, est très décevant à mon humble avis), surtout si vous avez une soeur ou un frère, ou encore de bons copains. C'est le "fun" assuré. Chapeau Nintendo.

T.S.R.

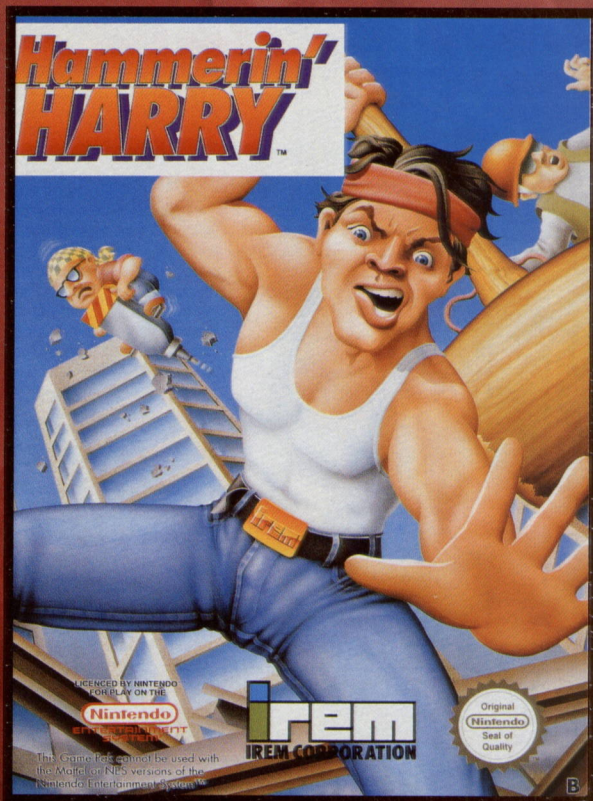
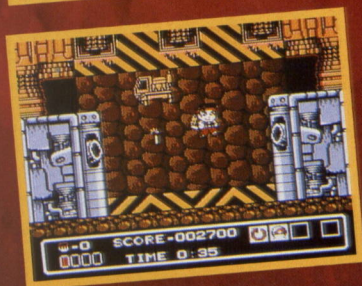
EDITEUR : NINTENDO
GENRE : COURSE KARTING
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
NOMBRE DE JOUEURS : 1 OU 2
NOMBRE DE NIVEAUX : 24 CIRCUITS
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 18
MANIABILITE : 17
SON : 15
TOTAL : 90% SEUL
96% A DEUX

90/96%



SI J'AVAIS UN MARTEAU ...



Harry est le roi du marteau ! Un jour alors que les Rusty Nailers énervaient toute la ville, Harry décida de s'en mêler. Les furieux coups de marteau donnés par Harry donnent un rythme diabolique à ce jeu impressionnant sur NES. Rapidité, fluidité du coup de marteau, longévité du jeu font de Hammerin' Harry un "MUST" sur Nintendo.

Si j'avais une console et Hammerin' Harry,
je cognerais la nuit, le jour, ...

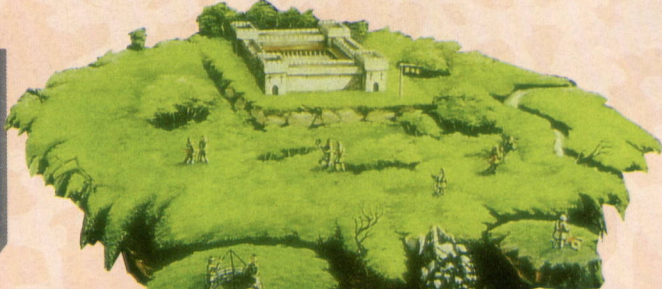
**36.15
LUDI
GAMES**



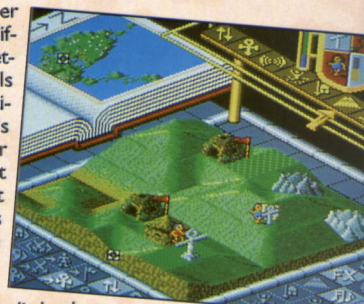
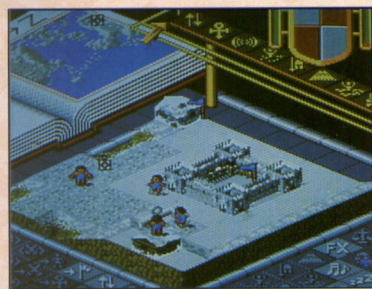
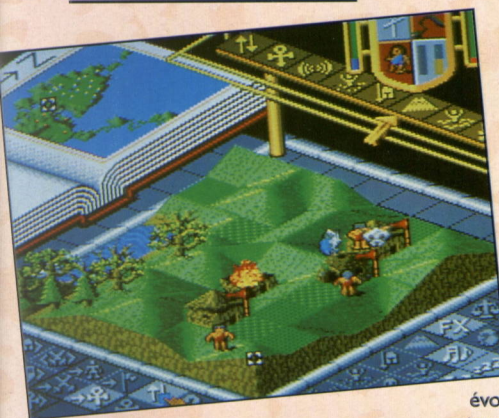
Distribué par
Guillemot International- BP2 -
56200 La Gacilly

Nintendo ©, Super Nintendo Entertainment System TM,
the Nintendo product seals and other marks designated
as "TM" are trademarks of Nintendo.

Nintendo®



POPULOUS



N'avez-vous jamais rêvé, vous aussi, d'être un jour le Dieu de tous les hommes? Si, bien sûr, un peu comme tout le monde. C'est, je dois dire, assez compréhensible, surtout quand on a quelque envie latente de montrer sa supériorité sur telle ou telle personne, parce que l'on a eu des mots un peu trop fermes durant une journée un peu trop agitée. Dans Populous, vous pouvez incarner ce Dieu. Même si je me demande si "incarner" est vraiment le terme qui convient, car je vous signale que personne n'a pu encore voir si "il" existait réellement, et donc, a fortiori, à quoi il ressemblait. En tout cas, vous n'avez pas besoin de savoir cela dans ce jeu, car vous êtes DIEU. Et vous allez devoir mener un peuple à la connaissance et au progrès suprêmes. Grâce à des icônes très faciles à utiliser avec la manette, vous leur ferez faire différentes actions. C'est ainsi qu'ils se mettront au travail, qu'ils croîtront, qu'ils construiront des maisons, puis des fortifications, des embarcations, bref, ils évolueront. Vous pouvez même choisir leur taux d'agressivité, sachant que s'ils ne pensent pas du tout à se battre, ils évolueront d'autant plus vite. Avec le taux de "mana" que vous avez, c'est-à-dire la puissance en énergie de toute la population réunie (très peu au départ), vous aurez de quoi niveler le terrain, gagner des terres sur la mer, en fait, vous agrandir le plus possible, pour enfin affronter vos ennemis d'en face; car dans chaque histoire d'un peuple, il y a eu au moins une guerre. Ce sera donc à vous de montrer ce que vous savez faire, en mettant toutes les chances de votre côté. A savoir que vous pourrez créer des raz-de-marée, des éruptions volcaniques et autres catastrophes naturelles qui affaibliront grandement ceux d'en face. Votre but ultime sera atteint lorsque vous aurez conquis tous les territoires, et donc lorsque vous serez devenus le Maître du monde.

- Les graphismes sont soignés.
- L'ergonomie du jeu est vraiment intéressante.
- Une ambiance guerrière toujours présente.
- L'originalité.

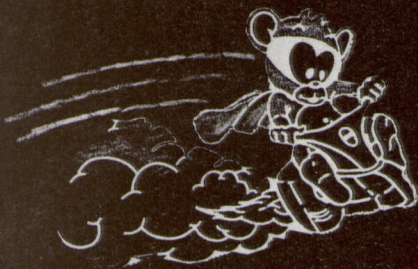
- Au bout d'un moment, ça lasse!



Ce grand succès de la micro arrive enfin sur console en version française, ce qui ne peut que nous réjouir, même si cela semble être avant tout du réchauffé. Cela dit, si vous ne connaissez pas du tout Populous, et si vous êtes un passionné de jeux de stratégie dans lesquels il faut phosphorer pas mal de temps, vous ne devez pas vous retenir. Vous manqueriez un titre phare en matière de jeux vidéo. Au niveau de la réalisation, on a fait en sorte que tout soit facilité le plus possible pour vous permettre de jouer sans trop vous prendre la tête avec des systèmes de managements complexes. C'est ainsi que jouer à Populous devient vraiment plaisant. TRAZOM

EDITEUR : IMAGINEER
GENRE : STRATEGIE
DIFFICULTE : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : PASSWORDS

GRAPHISMES : 14
ANIMATION : -
MANIABILITE : 17
SON : 11
TOTAL : 85%



ON FONCE

CHEZ CALCULS ACTUELS

MEGADRIVE

MEGADRIVE+Sonic+Zany Golf	990 F
MEGADRIVE+Sonic+Street of rage	1290 F
MEGADRIVE (JAP)+Sonic 2+Quack shot	1390 F
MENACER (Pistolet)	650 F
MANETTE PRO 2	125 F
SONIC 2	395 F
TAZMANIA	450 F
CAPRIATI TENNIS	370 F
MICKEY ET DONALD	N.C
STREET OF RAGE 2	N.C
CRUE BALL	395 F
LHX ATTACK CHOPPER	480 F
DRAGON'S FURY	480 F
ALIEN 3	390 F
WONDERBOY 5	495 F
SUPER MONACO GP	350 F
SUPER MONACO GP 2	480 F
GREEN DOG	445 F
DESERT STRIKE	450 F
PREDATOR 2	430 F
EUROPEAN SOCCER	480 F
OLYMPIC GOLD	480 F
TERMINATOR	480 F
DAVID ROBINSONS	450 F
GALAHAD	N.C
TOXIC CRUSADERS	N.C
THUNDER FORCE 4	N.C
TEAM USA BASKET BALL	450 F
KID CAMELEON	450 F
QUACK SHOT	350 F
NHLPA KOCKEY 93	480 F

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	1990 F
CONSOLE NEO GEO+NAM 1975	2490 F
MANETTE	430 F
CARTE MEMOIRE	199 F

ART OF FIGHTING (disponible)

2020 SUPERBASEBALL	
ALPHA MISSION 2	
ANDROS DUNOS	
BASEBALL STAR 2	
BLUES JOURNEY	
BURNING FIGHT	
CROSSED SWORD	
EIGHT MAN	
FATAL FURY	
FOOTBALL FRENZY	
GHOST PILOTS	
JOY JOY KID (Puzzle)	
KING OF THE MONSTER 2	
LAST RESSORT	
MUTATION NATION	
NAM 1975	
NINJA COMMANDO	
ROBOT ARMY	
SENGOKU	
SOCCER BRAWL	
TOP PLAYER GOLF	

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO+Street Fighter 2	1490 F
SUPER NINTENDO+Mario 4	1290 F
SUPER NINTENDO+Superscope	1490 F
SUPER NES(US)+S. Double Dragon	1490 F

MAGICAL QUEST (J)	690 F
ROAD RUNNER'S (US)	590 F
CHUCK ROCK (US)	550 F
HOME ALONE 2 (US)	550 F
TURTLES 4 (US)	490 F
STREET FIGHTER 2 (US)	650 F
DESERT STRIKE (US)	550 F
SUPER GHOULS'N GHOST (US)	490 F
SKULJAGGER (US)	490 F
WINGS 2 (US)	490 F

AMAZING TENNIS (US)	565 F
DINO CITY (US)	490 F
STAR WARS	550 F
SPIDERMAN	550 F
HOOCK (US)	490 F
NCAA BASKETBALL (US)	490 F
ROBOCOP 3 (US)	490 F
BART'S NIGHTMARE (US)	550 F
SUPER WWF (US)	490 F
CASTELVANIA 4 (J)	490 F
SUPER DOUBLE DRAGON (US)	490 F
MAGIC SWORD (J)	490 F
SUPER OFF ROAD (J)	490 F
GRADIUS 3 (J)	490 F
ZELDA 3 (F)	490 F
SUPER ADVENTURE ISLAND (F)	590 F
SUPER MARIO WORLD (F)	390 F
SUPER CASTELVANIA 4 (F)	590 F
RIVAL TURF (F)	590 F
LEMMINGS (F)	590 F
ROBOCOP 3 (F)	590 F
SUPER ALESTE (F)	450 F
PILOTWINGS (F)	450 F
F-ZERO (F)	450 F
SUPER SMASH TV (F)	590 F
SUPER R-TYPE (F)	450 F
ADAMS FAMILLY (F)	550 F

SEGA GAME GEAR

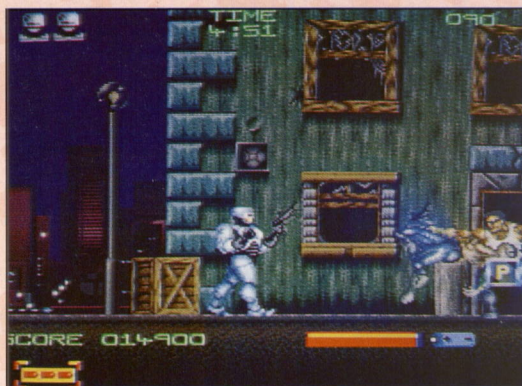
GAME GEAR+Sonic+Adaptateur	1290 F
GAME GEAR+Columns	990 F
CHUCK ROCK	280 F
TAZMANIA	280 F
KICK OFF	280 F
SONIC 2	280 F
WINBLEDON TENNIS	280 F
SPIDERMAN	280 F
SUPER MONACO GP 2	280 F
JOE MONTANA FOOTBALL	280 F
WONDERBOY 3	280 F
CASTLE OF ILLUSION	280 F
SHINOBI 2	N.C

**FRENCH
COLLECTION**

**YOU'RE
NEXT
PUNK!**



ROBOCOP 3



Robocop, c'est un peu un Judge Dred gentil, mais tout aussi peu diplomate. Voilà pourquoi, lorsque Détroit

se retrouve infesté de brigands de la pire espèce, il sort de ses gonds!

Incarnant le justicier de métal, "ce héros au regard si doux" vous allez, en tant qu'adepte du carnage à grande échelle, pouvoir vous en donner à coeur joie. Au pistolet simple, à la mitraillette, au lance-flammes, au beamer... tous les moyens sont bons pour exterminer la racaille, semble-t-il. Vous comprendrez tout seul que le but de la manoeuvre est d'avancer, de tirer, d'avancer, de sauter, de tirer... je continue? Mais les choses, en apparence si simples, ne sont pas toujours ce qu'elles semblent. C'est l'éternel dilemme de l'être et du paraître. Par exemple, nos hommes politiques peuvent nous paraître très intelligents. La réalité, quant à elle, est bien plus cruelle. Je l'ai déjà dit mais je le répète, un grand philosophe de ce temps l'a écrit:

"C'est la vie". Cela pour dire que la difficulté est là, et bien là. Même si on la payait, elle ne partirait pas. C'est pour dire! Vos ennemis, portant des armes de plus en plus monstrueuses, vous attendent à chaque coin de rue! Les tirs sifflent dans tous les sens! Si c'est de l'action que vous voulez, venez vite, vous en aurez rapidement plein la vue!



**SUPER
NINTENDO**



- Des graphismes très arcade.
- De l'action, beaucoup d'action!



- Aïe! la maniabilité.
- Dur, très dur! trop dur!
- Originalité égale à zéro.



Lorsque l'on allume sa Super Nintendo et que l'on commence à jouer à RoboCop III, voici la première impression: "Waouh! C'est pas mal beau! Et ça tire dans tous les sens! Tiens, prends ça dans l'oeil espèce de commis mutant!" Après cinq minutes, on commence à se demander pourquoi tel saut est si difficile à réaliser? Pourquoi l'on ne passe pas cet endroit sans s'en prendre plein la pomme? En effet, on ne peut pas dire que la maniabilité soit au rendez-vous. Je ne comprends pas, je lui avais dit six heures! Cependant, il faut "rendre à César ce qui lui appartient" et dire que côté graphismes, RoboCop III ne s'en tire pas mal du tout. Autre avantage, ou inconvénient c'est selon, l'action ne manque pas une seule seconde. Si vous recherchez un soft (relativement) beau, dur, très dur, peu maniable et offrant des sons, somme toute, médiocres, vous êtes alors bien tombé!

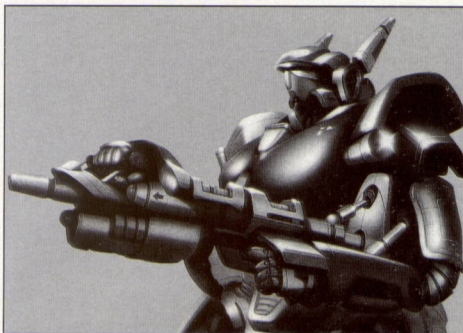
T.S.R.



EDITEUR : OCEAN
GENRE : ACTION
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

GRAPHISMES : 16
ANIMATION : 15
MANIABILITE : 10
SON : 11
TOTAL : 72%

72%



Volusia Games

2, rue Millotet
21000 DIJON

☎ 80 41 86 43 — Fax : 80 58 09 45

MEGADRIVE

E.SWAT	349 frs
MICKEY MOUSE	349 frs
SONIC	389 frs
DONALD DUCK	389 frs
GAIARES	389 frs
EA ICE HOCKEY	429 frs
RAIDEN TRAD	429 frs
f 22 INTERCEPTOR	429 frs
GOLDEN AXE 2	429 frs
JAMES POND 2	429 frs
KID CHAMELEON	429 frs
DESERT STRIKE	429 frs
TOKI	429 frs
ALISIA DRAGON	429 frs
JORDAN vs BIRD	429 frs
BULLS vs LAKERS	429 frs
DV ROBINSON BASKET	429 frs
SIMPSONS (krusty's)	429 frs

MEGADRIVE NEWS !

CADASH	429 frs
SPLATTERHOUSE 2	429 frs
TAZMANIA	429 frs
SIMPSONS (space mutants)	429 frs
SIDE POCKETS	429 frs
MONACO GP 2	429 frs
ATOMIC RUNNER	429 frs
DUNGEONS & DRAGONS	429 frs
EUROPEAN CLUB SOCCER	429 frs
ALIEN 3	389 frs
TERMINATOR	389 frs
PREDATOR 2	389 frs
GREENDOG	389 frs
HIGH IMPACT	429 frs
INDIANA JONES	429 frs
BATMAN	429 frs
MICKEY & DONALD	429 frs
SONIC 2	429 frs
MEGADRIVE JAP	890 frs
MEGA CD	1990 frs
MEGA PAD SG 8	190 frs
ADAPTEUR JEUX JAP	120 frs

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO 1990 frs
CONSOLE + 1 JEU 2490 frs

CYBER LIP	690 frs
BURNING FIGHT	690 frs
ALPHA MISSION 2	690 frs
BLUE'S JOURNEY	690 frs
NAM 1975	690 frs
MAGICIAN LORD	690 frs
BASEBALL 2020	690 frs
LEAGUE BOWLING	690 frs
PUZZLED	690 frs

KING OF THE MONSTERS	790 frs
TOP PLAYERS GOLF	790 frs
CROSSED SWORDS	790 frs
GHOST PILOTS	790 frs
NINJA COMBAT	790 frs
BASEBALL STARS	790 frs

ROBO ARMY	790 frs
TRASH RALLY	790 frs
EIGHT MAN	790 frs
SENGOKU	790 frs

FATAL FURY	990 frs
FOOTBALL FRENZY	990 frs
SOCCER BRAWL	990 frs
ANDRO DUNOS	990 frs

LAST RESORT	1490 frs
BASEBALL STARS II	1490 frs
KING OF THE MONSTERS II	1490 frs
MUTATION NATION	1490 frs

WORLD HEROES	1490 frs
ART OF FIGHTING	1490 frs
SENGOKU 2	1490 frs
VIEW POINT	1490 frs
FATAL FURY II	☐
WRESTLING	☐

MEMORY CARD	190 frs
SAC DE TRANSPORT	390 frs
JOYSTICK	390 frs

CONSOLES

CONSOLE SUPER FAMICOM 1490 frs

CONSOLE SUPER FAMICOM + 1 JEU AU CHOIX 1690 frs

CONSOLE SUPER NES 1090 frs

CONSOLE SUPER NES + 1 JEU AU CHOIX 1490 frs

SUPER FAMICOM

ACTRAISER	290 frs
AREA 88	290 frs
LEMMINGS	290 frs
ROCKETEER	290 frs
SUPER R.TYPE	290 frs
TOP RACER	290 frs
DARIUS TWIN	390 frs
SUPER VALIS	390 frs
SUPER E.D.F	390 frs
SUPER PANG	390 frs
SUPER WRESTLE MANIA	390 frs
SUPER GHOULS'N GHOSTS	390 frs
THUNDER SPIRIT	390 frs
ADVENTURE ISLAND	590 frs
SOULBLADER	590 frs
HAT TRICK HERO	590 frs
MAGIC SWORD	590 frs
SKY MISSION	590 frs
TURTLES NINJA	590 frs
MARIO KART	590 frs
PRINCE OF PERSIA	520 frs
PHALANX	590 frs
SONIC BLASTMAN	590 frs
MICKEY MOUSE	590 frs

SUPER STAR WARS	☐
RANMA 1/2 2	☐

SUPER GAMEKEY ADAPTOR	190 frs
JOYPAD ANGLER	190 frs
CABLE PERITEL RGB	290 frs
JOYSTICK CAPCOM	690 frs

SUPER NES

GHOU'S'N GHOSTS	490 frs
LAGOON	490 frs
CASTELVANIA 4	490 frs
SUPER TENNIS	490 frs
F-ZERO	490 frs
PILOTWINGS	490 frs
RIVAL TURF	490 frs
SUPER SOCCER	490 frs
SUPER WRESTLEMANIA	490 frs
CONTRA SPIRIT	490 frs
MYSTICAL NINJA	490 frs
ZELDA 3	449 frs
STREET FIGHTER 2	590 frs
ROBOCOP 3	490 frs
DINO CITY	490 frs
RACE DRIVIN'	490 frs
AXELAY	490 frs
MARIO KART	490 frs
SOULBLAZER	490 frs
NCAA BASKETBALL	490 frs
SKY MISSION	490 frs
F1-EXHAUST HEAT	490 frs
BART'S NIGHTMARE	490 frs
DOUBLE DRAGON	490 frs
PHALANX	490 frs
SPACE MEGAFORCE	490 frs
AMASING TENNIS	490 frs
JAMES BOND JR	490 frs
SKUL JAGGER	490 frs
DESERT STRIKE	490 frs
DEATH VALLEY RALLY	490 frs
SPIDERMAN & X-MAN	490 frs
PRINCE OF PERSIA	490 frs
GUNFORCE	490 frs
OUT OF THIS WORLD	490 frs
E.A. HOCKEY	490 frs
BEST OF THE BEST	490 frs
MICKEY MOUSE	490 frs
TOM & JERRY	490 frs
DRAGON'S LAIR	490 frs
SUPER STAR WARS	490 frs
BATTLETOADS	☐
STRIKE EAGLE	☐
X-ZONE (Super scope)	490 frs
SUPER SCOPE	690 frs

CONSOLE NEC GT PORTABLE + 1 JEU :

1490 frs

JEUX NEC, NOUS CONSULTER

NEW :

CONSOLE D'ARCADE + 1 JEU :

2990 frs

+ de 200 jeux disponibles

IMPORTANT :

Pour un meilleur service, tous nos jeux sont expédiés dans des emballages en carton protégés

* Enveloppes matelassées pour les jeux MEGADRIVE

BON DE COMMANDE

Nom : Prénom :

Adresse :

..... Tél. :

DÉSIGNATION DU PRODUIT	Qté	Prix

Chèque Contre-remboursement

Mandat (+ 35 Frs)

Total :

Frais de port jeux : 30 Frs — Frais de port console : 100 Frs

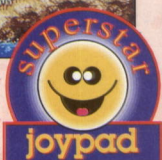
* NINTENDO, SUPER FAMICOM, SEGA, MEGADRIVE, NEC, SNK NEO GEO sont des marques déposées.

**FRENCH
COLLECTION**

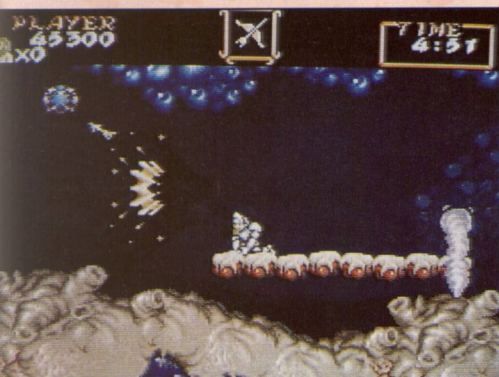
**ARTHUR!,
LILILILILILILI!**



Le voilà notre Arthur, tout fier avec son armure! En bas l'eau, en haut un coffre! A vous de choisir!

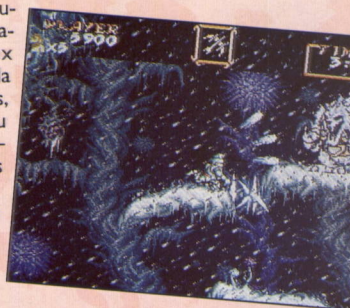


SUPER GHOULS'N GHOSTS



Le fameux niveau qui tue! Les parois au look plutôt dégueu tout droit issu d'un film gore, tournent sur elles-mêmes et Arthur doit se cramponner à sa plate-forme en faisant hyper gaffe à tout ce mouvement.

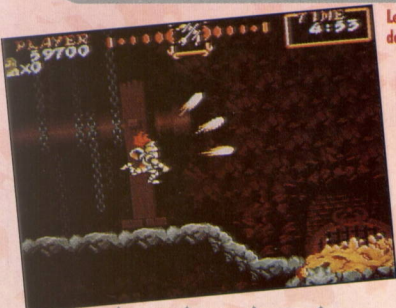
La doc (française) le dit bien assez: "vous êtes Arthur, le plus courageux des chevaliers!" Arthur, le chevalier qui n'a pas peur de se retrouver en slip devant des zombies voyeurs, ou encore de se faire transformer en canard poursuivi par des ghoules affamés! Le ridicule ne tue pas dans le monde des jeux vidéos. Personnellement, que ce genre de bêtises m'arrive lors du jeu, je préfère éteindre ma Super Nintendo et recommencer, la honte! Remarquez, vous pouvez continuer, vous, car on peut toujours se défendre en tirant lorsque l'on se retrouve en slip dans Ghouls'n Ghosts, les programmeurs ne sont pas sans coeur! On peut donc se faire toucher deux fois avant de mourir, la première fois, on perd son armure et la seconde, euh... mais c'est qu'il insiste le mec! Les armes varient selon les bonus trouvés dans les coffres. Le but est de traverser une bonne dose de niveaux infestés de monstres, afin de libérer la Princesse Guinevere. Je vous préviens, il va falloir la jouer fine car ce jeu d'action, de baston, de tir, de plates-formes, bon j'arrête là!, n'est pas des plus simples. Bon courage donc!




• Une animation remaniée pour la version française, bravo!
• Le top universel du jeu de plates-formes.

• T'es fou ou quoi?

Les armes sont nombreuses dans ce jeu et consistent, chaque fois, en des formes de tirs différentes. Ici, le triple tir.



Le jeu culte sur Super Famicom arrive enfin en version officielle! Ce jeu reste toujours le meilleur jeu du genre sur la 16 bits de Nintendo, c'est mon avis perso! (NDAHL: c'est également mon avis et je le partage!) Il s'agit, en plus, de la suite d'un jeu d'arcade encore plus culte appelé Ghosts'n Goblins. Les graphismes sont su-bli-meuh! Ils sont variés et donnent une ambiance bien particulière au jeu. Le système de double saut du héros est intéressant et l'armement évolutif selon les items trouvés bien sympas. J'adore le passage du niveau dont les parois tournent (merci le mode 7!) Et l'animation dont on reprochait l'aspect saccadé dans la version japonaise! Eh bien, elle a été retravaillée et l'on ne trouve plus de ralentissement, on croit rêver! Un jeu que vous devez obligatoirement posséder si vous aimez l'action et la beauté en général!  OLIVIER

EDITEUR : CAPCOM
GENRE : ARCADE
TAILLE CARTOUCHE : 8 MB
DIFFICULTE : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
CONTINUES : INFINIS

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

95%

DAU

YOU ARE THE GAME TERMINATOR WITH FANTASTICK



POUR SEGA MEGADRIVE

Fonction Switch à votre convenance
"Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 %
grâce à un stick
fait pour votre main.

Bouton "A + S" unique
pour combiner 2 actions
en un seul geste



Existe aussi pour SUPER NINTENDO

Fonction Switch à votre convenance
"Auto/Turbo ou Lent"

L'action à 100 % grâce
à un stick fait pour
votre main.



Produits conçus par des pro pour les joueurs.

DISTRIBUE PAR INNELEC

45 RUE DELIZY

93692 PANTIN CEDEX



Disponible chez
tous les bons
revendeurs et



LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions.

Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution !

Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console.

Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

JOYPAD

Trucs/Astuces
103, bd Mac Donald
75019 PARIS

Ca y est! c'est Noël, enfin presque, tout cela dépend de la date à laquelle vous lirez ces quelques lignes. Quoi qu'il en soit, je vous souhaite à tous d'excellentes fêtes, et de bien profiter des jeux qui vous seront offerts, sans oublier de nous faire parvenir, comme d'habitude, toutes vos astuces et solutions bien sûr!

Je sais, je me répète.
A bientôt!

TONTON STEPHANE

- bah pourquoi?
- ah okay! okay!

super famicom

ADDAMS FAMILY

Lorsque vous entrez dans le chateau de la famille addams, allez tout de suite à l'extrême gauche, puis poussez la manette vers le haut, vous ouvrirez alors une porte secrète qui vous mènera vers un maximum de bonnes choses.



megadrive

SHINING FORCE

Quelques trucs cachés dans le jeu:

Lors de la première bataille du troisième chapitre, une fois la bataille gagnée, allez dans la petite grotte du bas et, une fois dans cette grotte, fouillez en bas à gauche. Tao sera alors en maillot de bain. Au même chapitre, à la troisième bataille avec le Laser eye, envoyez Amon ou Balbaroy (un des oiseaux) fouiller juste à côté de l'archer de gauche. Anri se trouvera elle aussi, en maillot de bain. Ou lors de la deuxième bataille du quatrième chapitre, allez tout à droite dans les ruines du chateau, et fouillez dans le cul-de-sac de droite, vous aurez Kenji (item servant à rien du tout mais très rigolo).

Ou sinon, voila où sont cachés les deux personnages les plus puissants du jeu: le samouraï Musashi est dans le village du septième chapitre. Pour le trouver, il faut retourner dans ce village après la troisième bataille et aller chercher dans un mur, entre deux portes.

Quant à Hansow le ninja, il se trouve dans le premier buisson à droite de l'entrée du seul village dans le dernier chapitre.

Shining Greg

nec

TRUXTON

Lorsqu'il est écrit "push run button", appuyez sur select et, sans relâcher, appuyez sur run et vous arriverez à un tableau d'options. Ou sinon, pendant le jeu, faites reset puis, au titre, refaites select puis run...

PushontheGregbutton

nes

BATMAN II RETURN OF THE JOKER

Etes-vous assez malin pour éviter les pièges de m'sieur l'joker jusqu'au niveau 4-1?

NIVEAU 1-2: MDRR
NIVEAU 2-1: NMLL
NIVEAU 2-2: NWKL
NIVEAU 3-1: LGZQ
NIVEAU 3-2: GPTW
NIVEAU 4-1: GNXF



megadrive

EL VIENTO

Il existe un mode 'test card' qui ne sert pas à grand-chose d'ailleurs, mais par curiosité...
Quand le logo 'WOLF TEAM' apparaît, Appuyez sur A, B puis C et enfin START.
Et test il y aura!

game boy

NEMESIS

Faites une pause pendant le jeu et appuyez sur les touches suivantes: Haut Haut Bas Bas Gauche Droite Gauche Droite Bouton B Bouton A, et vous n'aurez plus qu'à enlever la pause pour avoir toutes les armes.
Attention, cela ne marche qu'une seule fois par partie.



megadrive

BURNING FORCE

Ah ah! je sens que cela vous amuserait d'avoir des vies infinies pour faire un grand massacre hein!
Eh bien, les voilà!
FFB25 C0004



megadrive

STREET SMART

Accrochez-vous bien et suivez ceci à la lettre: faites rapidement 10 fois reset, allez ensuite dans le menu option, déplacez le curseur sur le sound test et appuyez sur BAS 3 fois puis A une fois. Une nouvelle fenêtre apparaîtra avec le choix du nombre de vies!

game boy

TERMINATOR 2

Si vous avez quelques problèmes pour trouver l'ordre correct pour détruire les tours, suivez ceci.

En comptant de la gauche:

4ème tour

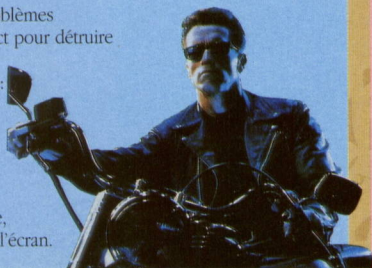
1ère tour =

5ème tour

2ème tour

3ème tour

Après avoir suivi cet ordre, allez vers le côté droit de l'écran.



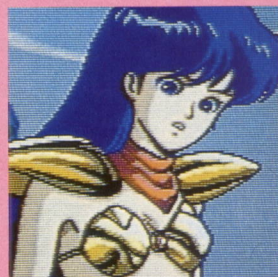
cd rom nec

VALIS

Au titre, appuyez sur (attention) bas, 2, gauche, gauche, bas, 2, haut, 2, haut, gauche, haut, droite, 2, droite, bas, 1, droite, bas, bas, 2, bas, haut, 1, haut, 2, bas, 1 haut, 2, 2, 1, 1, gauche, haut, 1, 2, bas, haut, haut, bas, select, et vous pourrez absolument TOUT faire (vies, armes, stages, dessins animés, musique, etc...) Vous pourrez même passer vos mains sous l'eau après avoir transpiré des heures à taper cette astuce éprouvante mais utile.

Un truc marrant: lancez le jeu avec une ancienne system card et regardez.

Greg San, le petit ninja vert orangé avec des pois bleus



nes

PRO WRESTLING

Pour battre tous vos adversaires jusqu'au championnat du monde, choisissez le catcheur star man, une fois sur le ring, il vous suffit de courir dès que votre adversaire est devant vous, appuyez sur le bouton a, pour déclencher la technique spéciale, votre adversaire ne pourra pas se défendre. Répétez la manoeuvre avec tous vos adversaires, jusqu'au K.O.

master system

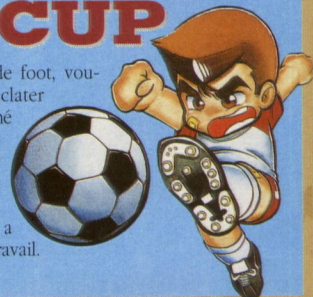
AZTEC ADVENTURE

Pour accéder au Sound Test: appuyez sur le bouton 1, vous allez voir un écran avec des Arcs-en-ciel, des figures et des noms. Lorsque les figures sont à l'écran, allez à Gauche 1 fois, puis allez 20 fois à Droite. Si vous avez effectué cette procédure correctement, la tête de Nino apparaîtra à droite de l'Arc-en-ciel, au dessus, il y aura un carré où vous pourrez choisir les musiques de 1 à 7.

game boy

WORLD CUP

Hey! les fans de foot, voulez-vous vous éclater et faire un retour comme les plus grands joueurs? Alors, écoutez bien: appuyez sur les boutons a et b, et voilà le travail. La classe!

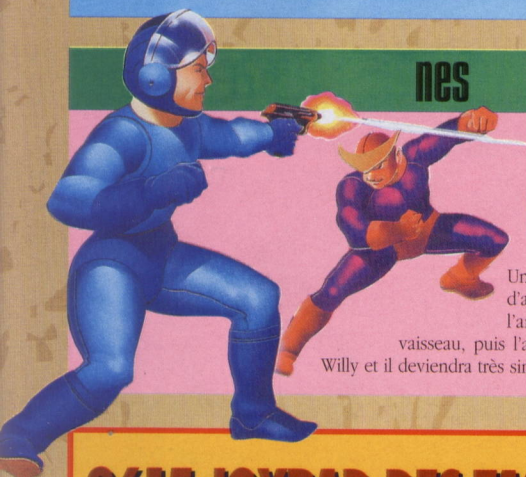


LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

super famicom

TOP RACER

Encore une série de codes, mais cette fois ci, pour le mode professionnel : LEDGEND • THE WORLD • LETS RACE • ALCHEMY • LOOPER • SEA SOMAL



nes

MEGA MAN II

Un truc simple, si vous avez la chance d'arriver chez le Docteur Willy, utilisez l'arme de Crashman pour détruire le vaisseau, puis l'arme de Quickman pour le Docteur Willy et il deviendra très simple de le battre.

3615 JOYPAD DES TAS D'ASTUCES!

megadrive

BEAST WARRIOR



Vous voulez écouter tous les sons et danser sur toutes les musiques de ce jeu de baston? Faites tout simplement à la page de présentation: BAS, A, B, C et START.

nes

SNAKE RATTLE'N'ROLL

Au tout début du jeu, sautez sur la première pierre isolée à la surface de l'eau, puis sautez sur place tout en donnant des coups de langue. Cela vous emmènera au troisième niveau. Si vous traversez le premier étage le plus rapidement possible jusqu'à la fin, vous verrez une fusée qui commence à décoller; sautez dessus en frappant avec votre langue, elle vous mènera directement au stage numéro 8. Qu'est-ce-qu'on dit?... hum? Merci Tonton Stéphane!, y'a pas de quoi les p'tit gars.

megadrive

PHANTASY STAR III

Voici un moyen pour abattre sans problème le King Of Gille, Lune, Siren ou même la Dark Force. Si vous avez un autre personnage que Mieu qui connaît la technique Gires, ne lui faites pas utiliser un seul point de magie avant le combat, ainsi que pour Mieu. Pour ne pas mourir en chemin, vous n'utiliserez que des items. Pour le combat, prenez le "Battle Icon Window" et enclenchez la magie Gires par au moins l'un des personnages. Puis, enclenchez l'icone d'assaut. Recommencez ainsi de suite. Pour la Dark Force, avant de commencer le combat, il y a un Star Mist au dessus de son coffre. Récupérez le et il vous sera d'une très grande aide. Il faut d'abord lui viser sur le bras à droite de l'écran puis, quand il est détruit, sur celui de gauche. Une fois que les deux bras ne sont plus que poussière, attaquez-vous à la tête.

RODRIGUEZ SÉBASTIEN

megadrive

DESERT STRIKE

NIVEAU 2: Allez tout en haut à droite de l'écran, vous trouverez le copilote Carlos "Jake" Valdez, qui était porté disparu. Après l'avoir sauvé, détruisez son avion. Cela vous rapportera des points supplémentaires et vous découvrirez quelque chose de bien utile.

NIVEAU 3: Quand vous détruisez les silos de missiles, voici la bonne marche à suivre. Détruisez la dune cachant le silo, puis, attendez que la trappe s'ouvre et que le missile parte. Là, tirez plusieurs missiles Hydra. Avec un peu de chance et de rapidité, vous détruisez le missile lancé et récolterez cinquante mille points de Bonus. Puis, détruisez le silo vide. Opérez de la même façon pour les autres silos du niveau 3.

ABEL MICHEL

super famicom

MYSTICAL NINJA

Ce code vous permet de commencer le jeu avec Kid Ying et Dr. Yang, dans la Warlock Zone 8 avec un maximum d'argent et 16 ninjas. Super non!

\$BGwj 5h%Z+ %0Rmb
72jxx =wjbb q#52x
O%Z52 Vvj2 jd0jq
WjqRj qjilh

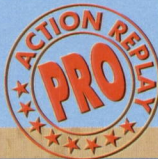


megadrive

MASTER OF WEAPON

VERSION JAPONAISE

Un énorme stock de bombes vous attend pour vous permettre d'éclater la tronche à tous les méchants ennemis, na! : FF0FF70004

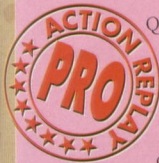


super famicom

LEMMINGS

CARTOUCHE EUROPÉENNE

Qu'est-ce qui vous ferait plus plaisir qu'un lemmings creuseur pour Noël? Hein! ah ouais... une Ferarri Testarosa, une Neo-Geo avec tous les jeux et une nuit avec Madonna... bon! je m'excuses mais bon! vous vous contenterez de mon Lemmings creuseur parce que bon je veux bien être gentil, mais il y a des limites quand même! Creuseurs infinis: 7E009C63



game boy

TINY TOONS

-Entrez dans le mode password, mettez une carotte dans la première case. Le jeu deviendra alors encore plus difficile.

-Et si vous en mettez quatre, vous pourrez alors faire la course avec le bip bip. Alors, tous à vos carottes! BAUDEN FREDERIC



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

Enfin,
Tout Quoi !... **Nintendo**

SNK

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

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE



nes

ROBOCOP

Si vous voulez des continues illimités, pour le flic construit uniquement avec des boîtes de conserve recyclées, pas de problème. Attendez qu'il ne vous reste plus qu'un 'continue' et appuyez simultanément sur SELECT, START, B, et A; cela vous en donnera d'autres. Répétez ceci autant de fois que vous le souhaitez.

megadrive

MERCS

MISSION 1: Pour tuer le Boss, essayez de tirer sur lui avec la mitraillette en diagonale.

MISSION 2: Pour détruire les chars, essayez de vous placer assez loin et de vous mettre à environ un centimètre sur la gauche ou sur la droite de son canon.

Pour tuer le Boss, restez en bas de l'écran (au milieu) et tirez le plus rapidement possible jusqu'à ce que qu'il avance vers vous. Une fois qu'il est reparti en haut de l'écran, revenez au milieu et recommencez à tirer le plus vite possible.

MISSION 3: Au début, ne prenez pas la mitraillette.

Pour le Boss, lancez lui toutes vos super bombes, mais attendez qu'il tire sur vous et que ses balles vous touchent presque, pour en utiliser une, ainsi de suite. Si vous n'en possédez plus, n'arrêtez pas d'aller de droite à gauche et de tirer en diagonale.

MISSION 4: Pour le Boss, prenez le lance-flammes, puis tirez sur lui le plus rapidement possible, quand il vous lance des boules d'acides, et tirez des super bombes pour l'achever.

BREDIGER MARC

megadrive

JAMES POND II: ROBOCOD

Il y a un passage secret pour accéder à deux portes de deux missions qui ne sont pas inscrites sur la notice. Dirigez-vous vers la première et la deuxième porte en évitant d'y entrer. Prenez l'escalier et sautez sur la tour de droite. Montez en haut de celle-ci. Sautez sur le toit de droite et ensuite à gauche en direction de la même tour. Entrez dans le mur. L'une des missions se déroule sur un train (plutôt difficile) et l'autre sur des cakes.

MISSION 1: SPORTMANIA.

Si vous ne voulez pas la faire, dès le départ, dirigez-vous vers la gauche. Il y a une croix (une vie) et une sortie (Exit).

Dans le monde du pain d'épice où il y a le "Exit" allumé, ne le prenez pas. Sautez sur l'ascenseur (le triangle) et dès que celui-ci s'arrête, sautez en l'air, dans le vide, et vous arriverez sur un autre ascenseur qui est invisible.

Dans le monde des souterrains, le long du grand couloir qui monte et qui descend (deuxième partie), à la jonction de celles-ci, sautez en l'air et vous pourrez entrer dans des salles secrètes. GORGE PATRICK

super famicom

PRINCE OF PERSIA

Comment ! Vous n'avez toujours pas libéré la délicieuse princesse? Alors voilà une nouvelle série de codes qui vous fera avancer un petit peu.

NIVEAU 8: J2FEQOE (86mn)

NIVEAU 9: 3CIDWWG (81mn)

NIVEAU 10: NIWPWE2 (77mn)

NIVEAU 11: MPY6AC2 (72mn)

NIVEAU 12: VXQBCJU (69mn)

NIVEAU 13: UAPNAN6 (65mn)

nes

CORYOON

Au sound test, en écoutant les musiques dans un certain ordre, vous aurez des effets plus ou moins déliants tels que:

Noir et blanc: 1, 4, 5, 6, 5, 6, 5, 6, 5, 6, 5, 6

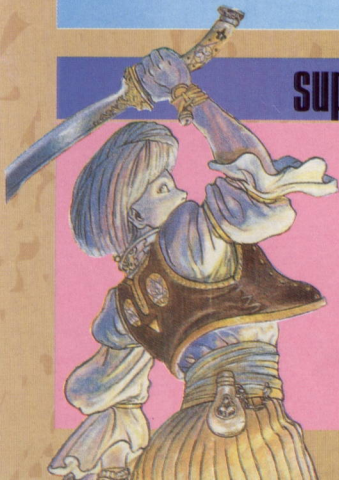
Ecran divisé en 4: 6, 4, 8, 6, 4, 8, 6, 4, 8

La fin du jeu: 2, 4, 5, 2, 9, 4

Ecran rétréci: 4, 6, 4, 9, 7, 9, 3, 10

EL DOCTOR ALPHONSO "MEGACRUSER"

GREGOVITCH VOLENSKAYA



game boy

SOLAR STRIKER

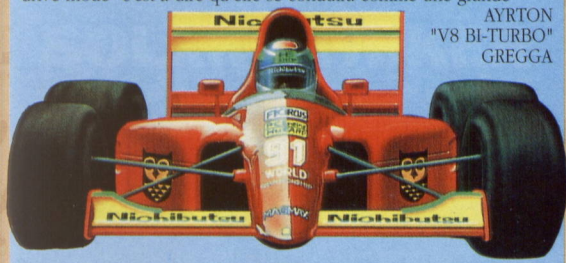
Si vous vous sentez l'âme d'un bon samaritain et que vous décidez de ne pas tuer le boss du 1er niveau. Mettez-vous en haut à droite de votre écran et ne bougez plus d'un poil. Au bout de quelques secondes, le monstre partira sans même vous remercier.

nec

F1 CIRCUS SPECIAL

Pendant le jeu, appuyez sur select, et votre voiture sera en "auto drive mode" c'est-à-dire qu'elle se conduira comme une grande

AYRTON
"V8 BI-TURBO"
GREGGA



master system

CYBORG HUNTER

Quand vous rencontrez une pastille d'énergie, prenez la puis entrez dans la porte la plus proche, ressortez et reprenez la pastille qui s'y trouvera de nouveau, rentrez encore dans la porte, et faites la même chose jusqu'à ce que vous ayez le plein d'énergie. Faites de même pour les pastilles de force psycho et les bombes.

nes

IRONSWORD

Armé de votre épée et de tous ces codes, vous voilà prêt à affronter tous les dangers.

NIVEAU 1: HKTZQWKLHHHG
NIVEAU 2: LLTRTDGXHRMP
NIVEAU 3: KPTRQXJWKDGB
NIVEAU 4: ZXTRDWIZNBML
NIVEAU 5: NBTRQZLRPLDP

ULTIMA *games*

Échange ta Mégadrive contre une Super NES

pour

690^F

SEULEMENT

de plus
nous échangeons tous
tes jeux Mégadrive*
contre des jeux pour
ta nouvelle console

adresses ULTIMA

PARIS : 5 bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31

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

TOURS : 97 avenue de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51

BORDEAUX : 3 cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56 44 47 70

PERPIGNAN : 2 rue Lafayette - 66000 - Tél. 68 56 76 20

*Nous nous réservons le droit de refuser certains jeux

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

megadrive

KID CAMELEON

Voici les attaques spéciales des différents héros...

KID CHAMELEON (A+Start):

Il déclenche la traînée de gemmes qui traque les ennemis pendant un certain temps. Cela vous en coûtera cinquante gemmes.

JASON (A+Start):

Il vous donne une vie supplémentaire pour cinquante gemmes.

CYCLONE (A+Start):

Il provoque une pluie de gemmes tuant tous les ennemis présents à l'écran et cela coûte cinquante gemmes.

IRON KNIGHT (A+Start):

Il rajoute un point de vie à chaque personnage! Mais attention, si vous perdez une vie, vous ne bénéficierez plus de ce point supplémentaire. Vous pouvez réaliser cette opération autant de fois que vous le voulez car les points de vie s'ajoutent sur l'écran. Cela vous en coûtera cinquante gemmes.

BERZEKER (A+Start):

Il déclenche une attaque de diamants qui balaie tout l'écran horizontalement pendant un moment.

CYCLOPS (A+Start):

Il lance un large laser blanc qui tue les ennemis et cela vous en coûtera seulement deux gemmes.

JUGGERNAUT (A+Start):

Il envoie des gemmes dans l'écran qui tuent les ennemis pour seulement cinq gemmes.

RED STEALTH (A+Start):

Il déclenche la traînée de gemmes qui traque les ennemis pendant un certain temps. Cela vous en coûtera cinquante gemmes.

MICROMAX (A+Start):

Il déclenche la traînée de gemmes qui traque les ennemis pendant un certain temps pour seulement cinquante gemmes.

SKYCUTTER (A+Start):

Il déclenche la traînée de gemmes qui traque les ennemis pendant un certain temps pour seulement cinquante gemmes.

VALLES GUILLAUME

super famicom

SUPER FORMATION SOCCER



Pour voir la fin de ce jeu, entrez le pasword suivant:

Haut, haut, haut droite,
bas, droite, bas droite,
haut gauche, bas gauche
GREG "BALLON BALLON!"
TOUT A FAIT THIERRY!

mega cd

WONDERDOG

Dans la série, les aventures du super chien à sa mère. Voici la suite des codes du mois dernier.

NIVEAU 5: REEVES

NIVEAU 6: PIXIES

NIVEAU 7: WOOPIE



super famicom

SONIC BLASTMAN

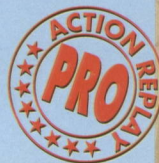
Vous trouvez le jeu trop facile peut-être, alors faites, à la page de présentation: L, R et START; vous voici en mode VERY HARD, bonne chance!

J'EN AI RÊVÉ, SONIC GREGMAN L'A FAIT

game boy

TINY TOONS

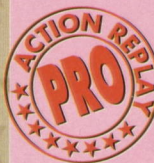
Humm, c'est pour qui le champ de carottes? Carottes infinies : 0103F1C9



super famicom

UN SQUADRON

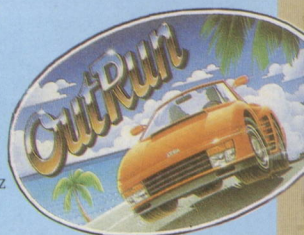
beaucoup d'argent: 7e00d901
bombes infinies: 7e00dd31
megacruise: 7e00dd02



megadrive

OUT RUN

Pour rendre la course encore plus excitante, appuyez sur C 10 fois de suite pendant l'écran titre puis, dans le menu d'option, sélectionnez le mode hyper.

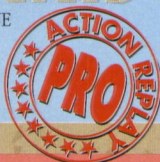


super famicom

SUPER TENNIS

CARTOUCHE EUROPÉENNE

Vous voulez que le joueur numéro 1 ne marque plus de points? Pas de problème grâce à ce code: 7E010E00



megadrive

E-SWAT

Quand vous arriverez dans la salle du tout dernier Boss, allez vers la gauche pour le faire apparaître, puis restez tout à droite sur l'étage le plus haut. Ensuite, n'arrêtez pas de tirer à l'aide du Particule Gun ou de la mitrailleuse. Ce sera un peu long mais il finira par mourir et c'est pratiquement sans danger.

nes

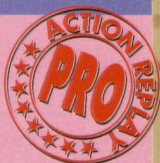
KID ICARUS

Pour essayer de faire baisser les prix quand on rentre dans une boutique, appuyez simultanément sur les boutons A et B de la deuxième manette. N'en abusez cependant pas trop car le vendeur peut se fâcher et augmenter les prix.

super famicom

STREET FIGHTER 2

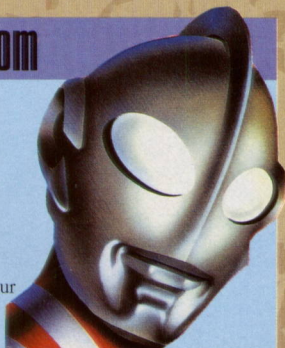
Un petit code pour vous éclater la tronche avec un adversaire à votre mesure. Mode versus avec même personnage: 7E0BF220



super famicom

ULTRA MAN

Pendant l'écran titre, appuyez sur SELECT et START 3 fois de suite pour accéder à un menu caché.



master system

FIRE & FORGET 2

Quand vous êtes mort, allez à l'écran des "High Score" et appuyez plusieurs fois sur la gauche de la manette (des soleils apparaissent à la place des lettres) et appuyez sur le bouton 1. Vous voilà au niveau où vous aviez perdu.



super famicom

SUPER MARIO WORLD IV

VERSION EUROPÉENNE

Cela vous dirait, un Mario invulnérable et, de plus, équipé d'une cape. Sympa non! 7E001902



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

LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

super famicom



SOULBLADER - SUITE DU NUMÉRO 14 -

Après vous être positionné juste à gauche de la torche et avoir découvert le mur magique (puis être rentré dedans) vous voici en possession du symbole E.

NIVEAU 5: LA VIEILLE MAISON

Descendez dans le premier sous-niveau; là, une dalle fera apparaître une seconde porte dans la maison, retournez y pour prendre l'EPEE 5 dans le coffre. Revenez dans la maison, le premier sous-niveau, "nettoyez-le"



puis faites de même dans le second (en-dessous quoi, et n'oubliez pas l'ARMURE 2 pour les ponts brûlants). Juste après, repartez dans la maison (au 1er étage) et allez voir le chat DEVANT la table avec votre BM, il vous montrera quelque chose et vous donnera la CLE BLEUE.

Avec cette dernière (et le bouton Y), allez ouvrir la porte qui donne sur la pièce avec un chat SUR la table. Poussez l'armoire vers la gauche, hoooo le symbole G! Puis ouvrez cette armoire: haaaaa l'ARMURE 5!!! Cela va jusque là? Ouiiiii! Bon, alors partez "nettoyer" le premier monde lilliputien (une table au premier étage), puis faites de même avec le deuxième monde (que c'est cruel!) Revenez dans la maison et allez voir la plante devant le papier peint "ciel", elle vous donnera la BRANCHE; avec celle-ci, descendez et allez GUIDER les 2 chats devant la porte de la pièce. Dans cette dernière, il y a un trou dans le mur à gauche, empruntez-le et rencontrez le rat SEUL qui vous donnera l'ARME 5. Retournez dans le hall (où se trouve la dalle bleue) et descendez les marches. Juste au-dessus de l'antre du BOSS, se trouve un coffre qui renferme l'ARMURE 6, prenez-la en passant et partez démonter le BOSS en petits morceaux. Remontez dans la maison et allez voir la fillette près du chat au dernier étage, elle vous offrira le DIAMANT 5. Reprenez la dalle bleue et partez pour le temple 2 du NIVEAU 2 (FORET); là, achevez le travail en détruisant tous les scorpions (et les dernières dalles donc) à tous les niveaux avec l'EPEE 5.

Puis prenez le chemin du NIVEAU 1 (VILLAGE) et réservez le même sort aux cyclopes dans le niveau du BOSS. En ce même lieu, se trouve un escalier vert et la dalle qui est à sa droite vous donnera

l'ARME 7. Ceci fait, retournez au village dans la grotte jadis gardée par l'enfant, vous trouverez une réserve de gems juste à droite de la sortie et la fée vous donnera l'EPEE 7 (inutilisable car notre héros n'a pas assez d'énergie). Avant de partir, allez voir la fleur que vous aviez poussée auparavant, juste au-dessus (liane) se trouve le symbole A.

NIVEAU 6: LE CHATEAU.

Allez dans le premier sous-niveau (fantômes...) où vous trouverez l'EPEE 6 dans un coffre (cette épée tue les fantômes), et près de ce dernier se trouve le FIL de la harpe, sur le squelette inanimé plus exactement. Dans le 3ème sous-sol du château, l'angle tout en haut à gauche est protégé par des dalles hérissées (en diagonale) de pointes; allez dans cet angle, vous y trouverez un coffre invisible qui renferme le symbole B. Beaucoup de choses sont invisibles dans ce sous-niveau; par exemple, dès que vous arrivez dans celui-ci, allez en haut, à droite de la pièce où se trouve l'escalier; dans l'angle, vous trouverez un coffre invisible et vous pourrez traverser le mur. Ouf. Maintenant, retournez dehors et allez voir le soldat allongé avec votre BM: il vous montrera ce qu'il sait faire et vous donnera l'ARMURE 7 (qui protège contre les pieux). Partez dans la maison en bas à gauche, où le barde se donne en spectacle, puis donnez-lui le FIL (c'est mieux pour jouer); il jouera et le soldat s'approchera; profitez-en pour aller JUSTE à la place de ce dernier car vous y trouverez la CARTE 1. Allez à l'entrée du château tout en haut à gauche et présentez la CARTE 1 au garde, entrez et faites le ménage à tous les étages.

A cet instant, vous devez avoir votre énergie au maximum (appuyez sur le bouton A, vous devez avoir 50 pts d'énergie), vous pouvez désormais utiliser l'EPEE 7! Ressortez et allez dans la maison en haut à droite, une femme vous donnera la CARTE 2. Courez dans la 3ème maison en bas (un dortoir) pour faire disparaître le soldat (par simple dialogue), puis partez pour l'entrée du château en haut à droite. Présentez la CARTE 2 au garde et entrez. Pulvérisez tout ce qui bouge et allez sur le quai du dirigeable. Là, des soldats vont tuer votre ami (c'est une femme qui a parlé, salooppe!) mais avant, il va vous donner la CLE du dirigeable.

Sur ce, grimpez sur l'engin et positionnez-vous devant le gouvernail avec la CLE; ainsi, vous partez à la rencontre du BOSS. Pour l'avoir c'est très simple: allez en bas du dirigeable, restez sur le pont et



frappez la bête lorsqu'elle remonte en haut tout en restant au bord du pont. Le BOSS achevé, remettez-vous devant le gouvernail avec la CLE. Une fois revenu, ressortez et repérez le soldat qui est DE DOS au bord de l'eau, allez de l'autre côté, le long du mur du château à gauche, se trouve le symbole H. Allez ensuite voir le roi pour qu'il vous donne le DIAMANT 6, sortez puis retournez dans la maison où une femme vous a donné la CARTE 2; le BRACELET 3 se trouve à l'endroit où elle était. Dès que tout cela est fait, reprenez une dalle bleue et repartez pour le temple 3 du NIVEAU 2 (FORÊT) où vous détruisez les grosses boules de feu avec l'EPEE 6. Dans le niveau avec les lasers, la dalle correspondant à ces boules de feu vous donnera l'ARME 6, et l'autre dalle dans le niveau, juste avant le BOSS, fera apparaître un oiseau. Retournez dans la forêt et attrapez ce dernier, il vous offrira le MIROIR de feu; allez ensuite à la rencontre de la fée qui est tombée de l'arbre: elle prendra les 8 symboles et vous donnera une CLOCHE (lorsque vous la choisissez, votre réserve de gems est INFINIE) en échange. Et maintenant, cap sur l'ultime niveau!

NIVEAU 7: L'AURORE BOREALE.

Ce sont les 6 DIAMANTS qui font apparaître ce niveau. Dans le premier sous-niveau, vous ferez apparaître une dalle bleue tout en haut, juste-en-dessous, se trouve un coffre qui contient la BOULE DE FEU. Vous la prendrez plus tard, pour l'instant allez sur la dalle de téléportation et vous vous retrouvez dans le 2ème sous-niveau. Juste à droite, sous les grandes dalles grises mouvantes, vous pourrez acquérir l'ARMURE 8 (protège contre les fantômes en distorsion dans le dernier sous-niveau) dans un coffre.

Prenez la seconde dalle de téléportation, à droite sous une statue verte, vous verrez un coffre qui contient l'EPEE 8 (détruit tout, même les dalles grises mouvantes). Allez tout en haut et faites apparaître la dalle bleue. Profitez de cette dernière pour aller chercher la BOULE

DE FEU dans le 1er sous-niveau (cité plus haut) puis repartez pour l'île-volcan du NIVEAU 3 (MER) (crevant!!!) où vous détruisez la dernière dalle (singes verts) avec l'EPEE 8. Cette ultime dalle fera apparaître une fée dans le grand temple, allez la retrouver pour qu'elle vous donne la BAGUETTE DE FEU. Désormais, vous avez tout pour en finir; alors partez pour le NIVEAU 4 (MONTAGNE) et donnez les 3 objets de feu au roi des goblins qui fera alors apparaître le temple du BIG BOSS et vous donnera l'ARME 8. Retournez dans le NIVEAU 7 (AURORE) et entrez dans le temple du BIG BOSS avec l'EPEE 8, l'ARMURE 8, l'ARME 8 et la CLOCHE. Le mage est très facile à détruire, quelques coups suffisent et vous vous retrouvez devant le BIG BOSS, non moins facile à avoir: dès que vous éteignez TOUTES les flammes bleues, visez la tête puis esquivez les lasers et les boules de feu; répétez l'opération plusieurs fois (sa tête est invulnérable tant qu'une flamme bleue est sur le sol!) et vous en finirez enfin avec cet emmerdeur de première...et ce sublime jeu.

FIN! (Je suis crevé, si on sonne je ne suis là pour aucune princesse !!) (Constantin Olivier) alias Hoolive



game boy

CASTLEVANIA ADVENTURE

Ce jeu est bourré de pièces secrètes. Par exemple: à droite du premier tronç d'arbre coupé en deux (au premier niveau), continuez à monter à la corde, vous traverserez le mur de briques et découvrirez une salle pleine de pièces et d'armes supplémentaires.

nes

SKATE OR DIE

En sortant du magasin, se diriger vers RACE, prendre REGULAR FOOT, aller vers le gros tuyau gris; pour y accéder, appuyez sur le bas de la manette multidirectionnelle et le bouton A en même temps (allez toujours tout droit sans lâcher les boutons).

megadrive

PREDATOR 2

Le prédateur rôde toujours dans la ville, prenez garde à ses griffes acérées
NIVEAU 5: SUBTERROR
NIVEAU 6: TOTAL BODY

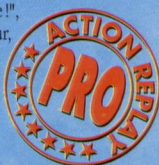
TSR



game boy

DR FRANKEN

"Bonjour! monsieur désire quelque chose?" "Ouai! je veux un max d'énergie!", "Bien monsieur, et un plein d'énergie pour la 8!" "Ça roule!" 08D02BC8



ZBD^{SA}

4 rue du champ de la couronne
1020 Bruxelles (métro Bockstael)

Tél: 02/478-56-20

Fax: 02/478-66-14

FERME LE DIMANCHE OUVERT DE 10 À 19H
DETAILLANTS ET DISTRIBUTEURS DE JEUX VIDEO
SUPER NES..GAME BOY..SNK
NEO-GEO..SEGA MEGADRIVE
GAME GEAR..ACCESSOIRES..

La plus grande gamme de jeux vidéo, aux meilleurs prix sur toute l'Europe!

Ecrire ou téléphoner pour recevoir GRATUITEMENT la liste de nos produits

Livraison gratuite et rapide partout en BELGIQUE

Gagnez vos jeux vidéo tous les mercredis grâce à ZBD, en écoutant FUN RADIO(BXL)
RECHERCHONS FRANCHISE BENELUX

REVENDEURS, CONTACTEZ-NOUS!

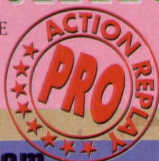
LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

megadrive

SPIDERMAN

VERSION JAPONAISE

le plein d'énergie pour monsieur l'araignée s'il vous plaît! FFE71D0040

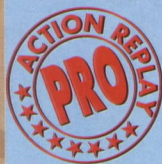


super famicom

SUPER ADVENTURE ISLAND

CARTOUCHE AMÉRICAINE

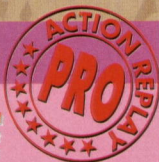
A lots of Miam Miam pour le joueur: 7E0D6C10



game boy

BURGERTIME DELUXE

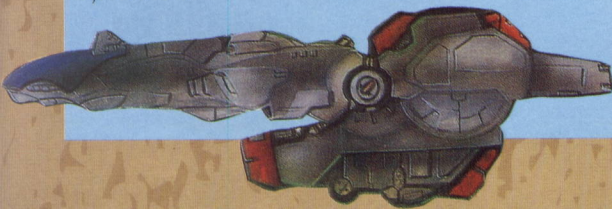
Ceux qui aiment le poivre vont être servis, en voici à l'infini!
010545C3



nec

RAYXAMBER III

A la page de présentation, allez sur effect et écoutez les effets de 1 à 20, puis ceux de 3 à 22. Puis écoutez la musique 1, et pendant que la musique défile, appuyez sur 1, écoutez la 2, appuyez sur 1, écoutez la 3, appuyez sur 1, écoutez la 6, et appuyez sur 1. Vous commencerez le jeu avec 6 vies.
GREGXAMBER VII LA REVEANGANCE



megadrive

EL VIENTO

Pour avoir tous les pouvoirs magiques, mettez le jeu en "Pause" et appuyez sur haut, gauche, droite, bas puis sur le bouton C. Il faut refaire la même opération plusieurs fois pour acquérir la totalité des pouvoirs.

Pour passer des tableaux sans les passer, ni combattre le monstre de fin de niveau, mettez le jeu en "Pause" et appuyez sur haut, gauche, droite, bas puis sur le bouton B.

Pour jouer en mode "Ralenti", mettez le jeu en pause et appuyez sur haut, gauche, droite, bas puis sur le bouton A. Pour revenir en mode "Normal", il suffit d'appuyer de nouveau sur Start.

Au premier niveau, les personnages aux fenêtres balancent parfois des fioles de vies (des fioles orange). Pour les récupérer, attendez à coté et quand la fiole de vies tombe, il suffit de l'attraper.

POULAIN NICOLAS



3615 JOYPAD DES TAS DE NEWS!

nes

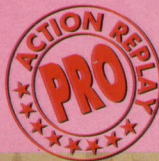
BAD DUDES

Voici un truc qui vous permet de commencer la partie avec 64 hommes. Avant de débiter, composer la séquence suivante: bas, A, bas, haut, bas, haut et appuyez ensuite sur Start avec le contrôle 1.

game boy

MR DO CASTLE

Hep! hep! vous la bas! ça vous dirais un petit choix du niveau, super chouette non!
06XXDBD0 (XX= niveau de départ)



U CROYAIS AVOIR ETE JUSQU'AU BOUT... TU AVAIS TORT.

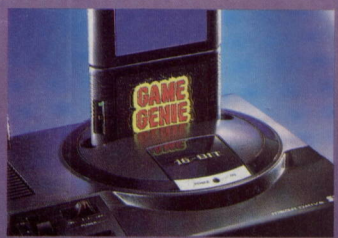
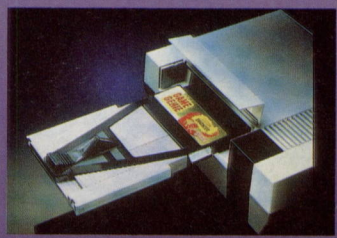
GAME GENIE

TES JEUX VIDEO N'ONT PLUS DE LIMITE...

- ▶ Démarrer à n'importe quel niveau de jeu
- ▶ Plus de vitesse
- ▶ Etre invincible
- ▶ Des vies à l'infini
- ▶ Sauter plus haut
- ▶ Plus de difficulté
- ▶ Plus de force
- ▶ Plus de facilité
- ▶ Plus d'armes
- ▶ Etc, etc, etc...

PLUS DE 700 COMBINAISONS !

**GAME GENIE™
LIBERE LA FORCE
DE TA CONSOLE**



ACCESSOIRE COMPATIBLE SUR CONSOLES NINTENDO™ NES™ ET SEGA™ MEGADRIVE™

Avec GAME GENIE™, le Genie, c'est toi !

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS TEL : (1) 39 98 98 98

AME GENIE™ fonctionne sur beaucoup de cartouches de
ux vidéo sur ta console. Tous les effets ne peuvent être créés
n même temps, et certains effets ou combinaisons d'effets ne
ont pas disponibles sur certains jeux.

VERSION EXCLUSIVE FRANÇAISE
DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES



INVENTED BY
CODEMASTERS™

Game Genie™ et Codemasters™ sont des marques déposées de
Codemasters Software Co. Ltd. utilisées sous licence.
Nintendo et NES sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd.
Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega
Enterprise Ltd.
Game Genie™ n'est ni fabriqué, ni distribué, ni licencié par
Nintendo Co., Ltd.

KAREN

P E T I T E S

NEC

Achat

Département 94
Ach. jx : Magical Chase et Genji's Journey, entre 200 et 600 Frs, pour le premier. Contacter Sur Paris et sa région, Aurélien, au (1) 48 76 21 65.

Contact

Département 18
Ech. Vds. Ach. environ 50 jx CGX, SGX, CD et SCD. Vds. GT + 5 jx (Soldier Blade, F1 Circus 91...). : 2200 Frs. Contacter Mickael, au (16) 48 20 24 94.

Département 50
Ech. Nec GT + 3 jx contre Neo Geo + jx, ou vendu : 2900 Frs, Nes + 4 jx + Zapper + robot + manette d'avion : 900 Frs. Contacter David, au (16) 33 55 23 88.

Département 62
Ech. CGX + CD Rom 2 + 6 jx + S System Card 3.0 + mags, contre SFC + jx. Contacter Olivier, après 19h, au (16) 21 53 50 42.

Département 78
Vds. Core puissance 5 + 14 jx : 2300 Frs, ou contre S Nintendo + jx, ou Neo Geo + jx. Contacter Benoît, après 18h, au (16) 34 84 89 23.

Département 95
Ech. CGX + quintupleur + 2 manettes + jx, contre S Nes + jx, ou Neo-Geo + jx. Contacter Xavier, au (16) 30 37 34 87.

Vente

Département 3
Vds. CGX + 5 jx + 2 manettes + quintupleur : 1200 Frs. S débattre. Contacter Eric, au (16) 70 45 50 77.

Département 6
Vds. CD Rom 2 + CGX + 14 jx (Pc Kid 2, WB 3...). : 2000 Frs. Téléphoner au (16) 93 74 79 20.

Département 13
Vds. Nbrx jx Nec. Contacter Mr Trompat 8r, 4 impasse Charles Gounod, 13500 Martigues.

Département 13
Vds. CGX + 2 manettes : 700 Frs, jx S Nintendo (Zelda 3, A Family...). Contacter J Michel, au (16) 42 27 41 77.

Département 13
Vds. CHX + 3 jx (J Chan, S Star Soldier, Drop Roc) : 750 Frs. Contacter Laurie sur Marseille uniquement, au (16) 91 72 18 77.

Département 38
Vds. jx Nec : Pc Kid 2 : 200 Frs et Dead Moon : 200 Frs. Contacter Guillaume, au (16) 76 27 14 60.

Département 44
Vds. ou Ech. RAYxamber 3, Down Load 2, Pomping World, Son Son 2, contre autres jx. Téléphoner au (16) 04 04 30 33.

Département 44
Vds. CGX + 2 jx : 600 Frs. Vds. ou Ech. jx carte ou CD. Contacter Françoise David, au (16) 40 70 85 04.

Département 62
Vds. Nec + quintupleur + pad + 4 jx (Pc Kid 2, N Spirit, F Soccer) : 890 Frs, et de Nbrx jx MD de 120 à 250 Frs. Contacter MAnuel, au (16) 21 39 95 70.

Département 69
Vds. SGX + 3 jx (Power Elevon...) + 3 manettes + quintupleur : 1450 Frs. Contacter Bastien, ou Emmeric, au (16) 78 56 42 11.

Département 75
Vds. Nec + Hit the Ice, O Wolf : 790 Frs, ou contre 4 jx S Nintendo. Contacter Steve, au (1) 45 65 23 13.

Département 75
Vds. Nec jx Nec CD et cartes, jx SFC et Neo Geo. Vds. Pc Engine + jx. Contacter Jerome, au (1) 42 06 22 78.

Département 75
Vds. 20 jx Nec Pc Engine de 100 à 150 Frs. Contacter Paul, au (1) 43 48 26 68.

Département 75
Vds. Nes duo + 6 jx (Valis 1 à 4, Spigoman...) + 2 manettes : 2500 Frs, Mega CD + MD + 2 manettes : 2200 Frs, jx sur SFC/S Nes. Contacter Jef, au (1) 45 53 86 79.

Département 77
Vds. Nec + 4 jx : 650 Frs. Contacter Kalu Odjebe, au (16) 60 17 60 47.

Département 78
Vds. CGX + 1 manette + 2 jx : 600 Frs. Contacter Antoine, au (16) 39 56 16 29.

Département 78
Vds. Nec Turbo GT + 5 jx (Pc Kid 2, Dead Moon...) + écouteur, valeur 3900 Frs, vendu : 1750 Frs. Contacter Jeremy, après 19h, au (16) 39 68 58 85.

Département 91
Vds. jx Nec : 1500 Frs : Sonson 2, ADV Island, Radio Lepus Spécial. Contacter Thibault, à partir de 19h, au (16) 69 05 92 21.

Département 91
Vds. Nec 1 + 11 jx (F Soccer, Aldynes, FM Tennis...). : 2000 Frs, ou les 11 jx : 1900 Frs. Contacter Marco, au (16) 69 07 05 54.

Département 91
Vds. Nec Duo, sous garantie + 2 manettes + quintupleur + 1 jx CD Rom (Gate of Thunder...). : vendu 4500 Frs, au lieu de 8500 Frs. Contacter Romain, au (16) 60 10 62 98.

Département 91
Vds. SGX + 9 jx (J Chan, Darius...). : 1500 Frs, MS + Alex Kid : 150 Frs. Contacter Luc, au (16) 69 24 70 45.

Département 91
Vds. SGX + 1 jeu + quintupleur + cables + 2 pads : 800 Frs, Nbrx jx Nec à partir de 100 Frs. Téléphoner après 18h, au (1) 64 59 95 93.

Département 92
Vds. Nec GT + 10 jx + transtho, sous garantie, prix à débattre, vente séparée possible à partir de 100 Frs. Contacter Michel, au (1) 47 28 40 67.

Département 92
Vds. CGX + quintupleur + 2 manettes + 4 jx (R Type, Hit the Ice, Parasol Star 2, Japan Warrior) : 1150 Frs au

lieu de 2450 Frs. Contacter Edouardn au (1) 47 41 91 07.

Département 92
Vds. Pc Engine Duo + GT + 33 jx + GB + 5 jx + mag jx vidéos, Contacter Priso Patrice, 2 rue Bernard Pallissy, 92800 Puteaux, au (1) 47 74 67 69.

Département 93
Vds. Nec GT + 5 jx (R T Ype...). : 2000 Frs. Contacter Fabien, au (1) 48 23 47 13.

Département 93
Vds. SGX + 3 jx (1941, Battleace, Cybercore), sous garantie : 800 Frs. Contacter Mickael, le soir, au (1) 40 11 18 90.

Département 94
Vds. CGX + 3 jx : 500 Frs, ou contre SF 2 sur SFC ou S Nintendo, ou S Nes. Contacter Ben, au (1) 48 93 78 18.

Département 94
Vds. SGX + quintupleur + 2 manettes + 5 jx (Vigilante, Shinobi, Tomna...). : 1500 Frs. Contacter Vincent, au (1) 42 07 30 09.

Département 94
Vds. SGX + manette + 6 jx (Pc Kid 2, Alter Runner 2, G'n'G...). de 50 à 250 Frs, valeur total : 3000 Frs, vendu : 1600 Frs. Contacter Sébastien, au (1) 46 77 35 25.

Département 94
Vds. SGX + doubleur + 2 joy + 12 jx : 3000 Frs (pas de vente séparée). Contacter Christophe, au (1) 43 99 92 72.

NEO-Geo LYNX

Achat

Département 6
Ach. Neo Geo + 2 manettes + 1 jeu (F Fury) : 1200 Frs, ou avec W Heroes : 1400 Frs. Contacter Cyril, uniquement sur Antibes et alentours, au (16) 93 74 28 41.

Département 13
Ach. jx Neo-Geo (Last Resort, Baseball...) et la console. Contacter Fabien, au (16) 91 93 66 19.

Département 75
Ach. Neo-Geo avec ou sans jx, prix à débattre, ou contre S Nintendo + jx + argent. Contacter Hicham, après 17h la semaine, au (1) 45 50 39 51.

Département 92
Ach. Neo Geo + 2 manettes + memory card : 2000 Frs max, avec boîte et logiciels. Vds. Ech. Rushing Beat sur NFC. Contacter Yvon, après 18h, au (1) 46 68 88 43.

Département 92
Ach. Neo Geo + jx, au lieu de 3000 Frs. Contacter Yvon, après 18h, au (16) 83 28 26 52.

Département 11
Ech. S Nintendo + 3 jx contre Neo-Geo + 1 ou 2 jx, ou achète Neo-Geo + jx : 2000 Frs. Vds. S Nintendo + 3 jx : 2000 Frs. Vds. CGX + 2 jx, Amiga et Atari. Téléphoner au (16) 68 45 38 77.

Département 13
Ech. sur Neo-Geo : Fatal Fury, Burning Fight, Baseball, Stars 2, art of Fighting, Sengoku, Ach. S Nes Fra, Jap, ou US... Ech. jx sur MD. Contacter Star David, au (16) 42 21 06 99.

Département 42
Ech. jx Neo-Geo. Vds. Zelda sur SFC, possède plusieurs jx sur Neo-Geo. Cherche contacts sur Neo-Geo sur la Loire. Contacter David, au (16) 77 70 66 47.

Département 59
Ech. jx Neo Geo (Robo Army, M Lord...), et Pilot Wings sur SFC. Contacter Cédric, après 18h, au (16) 20 91 82 05.

Département 76
Ech. SFC + 16 jx (S Fighter 2...), contre Neo-Geo + 2 manettes + jx + carte de sauvegarde. Téléphoner, avant 20h30, au (16) 35 75 79 58.

Département 78
Ech. Ninja Commando + Trash Rally (ou autre jeu), contre World Heroes. Téléphoner au (16) 30 57 98 03.

Département 92
Vds. Ech. Ach. jx Neo Geo possédé 8 Man, Sengoku, L Ressort, et autres. Contacter Stephane, après 18h, au (1) 47 50 60 18.

Département 94
Ech. jx Neo Geo et vendis Asso 2 : 450 Frs, et Robo Army : 650 Frs. Contacter Clément, au (1) 43 28 31 55.

Vente

Département 10
Vds. Nam 1975 sur Neo Geo : 400 Frs, ou contre S Spy. Contacter Marc, au (16) 25 21 74 99.

Département 13
Vds. Neo Geo + M Lord + écran couleur : 2400 Frs. Contacter J Mathieu, au (16) 91 77 16 39.

Département 25
Vds. Béo Geo + 3 jx (F Fury, Burning F, et Cyber Lip) + 2 manetels + memory card : 2500 Frs. Contacter J Philippe, au (16) 81 34 41 35.

Département 44
Vds. Fatal Fury : 850 Frs, GB + 9 jx (Paradise, Rockman World...). : 1390 Frs. Contacter Julien, le week end, au (16) 40 89 26 91.

Département 51
Vds. Lynx + 8 jx + Comlinox + adaptateur secteur + sacoche + pin's Lynx : 1850 Frs. Contacter Nico, au (16) 26 05 71 32.

Département 51
Vds. Neo Geo + 4 jx : 4000 Frs. Téléphoner au (16) 26 09 74 20.

Département 54
Vds. jx Lynx (Electrocop, Ninja G, Turbo Sub, Zorro, Mercenary) : 150 Frs pcb, au 500 Frs le tout. Contacter J Marie, après 19h, au (16) 83 28 26 52.

Département 59
Vds. jx Neo Geo : F Fury : 700 Frs, jx MD : G Axe, Rambo 3, A Beast : 300 Frs, Spideman, Alex Kidd : 200 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 27 81 68 71.

Département 62
Vds. sur Neo Geo : Riding hero Baseball 2020 : 450 Frs pcc, pas d'échange. Contacter David, au (16) 21 76 83 69.

Département 75
Vds. Neo Geo + Nbrx jx, jx sur SFC et MD et sur CD Rom Nec. Contacter Ludovic, au (1) 42 29 25 89.

Département 75
Vds. Lynx 2 + Awesome Golf et California Games : 600 Frs. Contacter Gabriel, au (1) 43 43 45 11.

Département 75
Vds. Mutation, King of Monsters... possibilité d'échange. Ach. nouveautés. Contacter Olivier, après 17h, au (1) 43 87 47 64.

Département 77
Vds. Lynx garantie : 600 Frs. Contacter Philippe, après 18h, au (16) 64 62 12 59.

Département 81
Vds. NGeo Geo + 7 jx : 2400 Frs. Contacter Patrick Troudi, 13 rue odillon Redon Labruguière, ou après 19h, au (16) 63 73 10 38.

Département 91
Vds. jx Neo Geo, SFC et GB. Téléphoner au (16) 60 86 23 25.

Département 91
Vds. jx Neo-Geo : Last Ressort : 800 Frs, Bleu's Journey : 400 Frs. Contacter Renaud, après 19h, au (16) 60 11 87 48.

Département 92
Neo Geo + Aso 2, M L'Ord, Baseball 2 + 2 manettes, sous garantie : 3600 Frs. Contacter Mohamed, après 18h, au (1) 47 73 52 70.

Département 93
Vds. Lynx 2 + 6 jx (Blue Light, Golf...) + transtho : 1100 Frs sous garantie. Contacter Thierry, après 19h, au (1) 48 65 96 08.

Département 94
Vds. Neo-Geo + 1 jeu : 2000 Frs, SFC + Aldynes et G'n'G : 1000 Frs, carte Jamma pour Combo. Contacter Frederic, au (1) 43 28 52 48.

Département 95
Vds. Neo Geo + 2 manettes + 2 jx (F Fury, World Heroes) : 3500 Frs. Contacter Loc, après 18h, au (16) 34 19 88 28.

NINTENDO

Achat

Département 19
Ach. jx S Nes, SFC, S Nintendo. Contacter Vincent, au (16) 55 20 01 59.

Département 25
Ach. sur S Nintendo : S Protobator, Axel et autres hits, entre 300 et 350 Frs. Contacter Mathieu, au (16) 81 50 58 91.

Département 27
Ach. jx SFC Jap, US, Fra : T Ninja, F Fight, Mickey, Magical Quest, Sonic... 300 Frs maxi. Téléphoner après 15h, au (16) 32 28 02 96.

Département 31
Ach. SFC Jap + S Fighter +, Bad + cables. Contacter Jonathan, au (16) 61 85 94 07.

Département 59
Ach. tous jx sur SFC, MD... et toutes consoles. Vds. jx SFC, jx MD à partir de 150 Frs, Jx GG et orgue Yamaha. Contacter Jerome, au (16) 27 83 91 17.

Département 62
Ach. sur S Nintendo : Zelda 3 : 300 Frs. Vds. Real Basketball sur MD : 150 Frs. Contacter Alain, après 18h, au (16) 21 53 44 58.

Département 75
Ach. jx Nes, et SFC : S Fighter 2, Mario Kart, Axelway, Magis Quest : entre 300 et 400 Frs. Contacter Widimir, avant 18h, au (1) 42 77 52 61.

Département 92
Recherche jx S Nintendo : Dragon's Lair à petit prix. Contacter JF Boone, au (1) 47 85 69 22.

Contact

Département 36
Ech. Joe et Mac, contre T Ninja 4, contacter Julien Romeux, 8 av de la forêt, 36330 Chateauroux, ou au (16) 54 35 19 12.

Département 37
Ech. sur Nes : Mario 2 contre World Cup, Punch Out, ou autre jeu. Téléphoner au (16) 47 42 26 34.

Département 62
Ech. Skuljaggar US contre jeu Fra : Krusty's, S Funhouse, Pilot Wings, A Family, Unsquander. Téléphoner le week end, au (16) 21 62 11 57.

Département 69
Ech. jx Nintendo, contre GG. Contacter Maxime, après 18h, au (16) 78 37 67 82.

Département 75
Ech. S Nes + jx, contre Neo-Geo + jx. Vds. Ech. jx Nec et S Nes. Téléphoner uniquement de 18h30 à 20, sauf vendredi, au (1) 43 66 63 89.

Département 78
Ech. jx SFC, S Nintendo, S Nes, possède : Zelda 3, Castelvania, Un Squadron, Mario 4, F Zero. Contacter Ben, après 17h, au (16) 64 78 74 52.

Département 88
Ech. jx GB : D Tales et Robocop, contre autres jx GB. Téléphoner au (16) 29 07 41 27.

Département 91
Ech. Vds. jx D-SFC (Soulblader, Hook, Turtles...). Contacter Christophe, après 18h, au (16) 69 86 91 26.

Département 92
Ech. Rushing Beat, sur S Nintendo, contre G'n'G, ou S Adventure Island. Contacter Arnaud, au (1) 43 50 55 69.

Vente

Département 2
Vds. Nes + 2 pads + 7 jx (SMB 1 à 3, Zelda 1 et 2, Megaman 2...) + Nbrx revues : 1200 Frs. Contacter Daniel, au (16) 90 42 63 21.

Département 13
Vds. Nes + 2 pads + 7 jx (SMB 1 à 3, Zelda 1 et 2, Megaman 2...) + Nbrx revues : 1200 Frs. Contacter Daniel, au (16) 90 42 63 21.

A N N O N C E S

- Département 13**
Vds. GB + 5 jx + loupe + cable Link : 1000 Frs à débattre. Contacter Pierre Giuge, au (13) 42 72 50 96.
- Département 13**
Vds. GB + Tetris, Fortress of Fera : 450 Frs + jx S MARIO Land, Batman... 150 Frs pce + jx MD : SMGP, GANDG, TF 3, Slidr... : 225 Frs. Contacter Remy, au (16) 42 44 17 34.
- Département 21**
Vds. Nes, 5 jx, pistolet, manette : 1600 Frs, ou contre MD + 2 ou 3 jx MD. Contacter Franck, après 18h en semaine, au (16) 80 37 39 11.
- Département 21**
Vds. jx Nes de 150 à 250 Frs : Bionnic Commando, Blades of Steel, Lolo, Marble Madness, D Tales, Kabuki, uniquement en cote d'or. Contacter Nico, au (16) 80 52 36 43.
- Département 21**
Vds. jx GB à bas prix. Contacter Virginie, après 19h, au (16) 80 41 87 03.
- Département 22**
Vds. jx sur S Nintendo : Lemmings, Un Squadron, T Ninja 4, Zelda 3, Castelvania 4 : 350 Frs pce. Téléphoner au (16) 96 30 04 60.
- Département 26**
Vds. ou Ech. F Fight dur SFC. Contacter Christophe, au (16) 75 41 68 07.
- Département 27**
Vds. ou Ech. S Mario 2, contre autre jeu sur S Nintendo. Vds. magazines. Téléphoner au (16) 32 39 06 33.
- Département 34**
Vds. jx GB : Chase HQ : 120 Frs, sur Nes, Alpha Mission 150 Frs. Contacter Matthieu, après 17h30, au (16) 67 46 57 74.
- Département 35**
Vds. jx S Nintendo : Mario World : 200 Frs, Ultra Man : 150 Frs. Contacter Mr Feuvry, au (16) 99 38 98 30.
- Département 38**
Vds. sur S Nintendo : A Family et Mistical Ninja (Goemon Fight) Fra et US : 250 Frs pce ou 450 Frs les 2. Contacter J Pierre, au (16) 76 54 00 63.
- Département 40**
Vds. Nes + 2 jx : 890 Frs, ou contre MD + 2 jx + 2 manettes. Contacter Olivier Juzan Lairral Rte de Luxey, 40420 Labrit, au (16) 58 51 03 22.
- Département 42**
Vds. Nes + 5 jx (Mario 3, Power Blade...) + boîtiers de rangement : 1500 Frs. Contacter Yann Sanchez, au (16) 77 25 66 18.
- Département 44**
Vds. jx S Nintendo : F Zero, S Scope... Contacter Cédric, dans la région nantaise seulement, après 18h, au (16) 40 59 54 73.
- Département 54**
Vds. S Fighter 2 uS : 410 Frs, Pilot Wings Fra : 350 Frs, Zelds 3 Fra : 350 Frs, S Soccer Fra : 300 Frs, ou contre Paradous, Midge. Contacter Thierry, au (16) 83 90 10 44.
- Département 59**
Vds. GB + 4 jx (Tetris, T Ninja, Solar...) : 600 Frs, uniquement sur Maubeuge et sa région. Contacter Ludovic, au (16) 27 64 10 18.
- Département 59**
Vds. jx SFC : Soulblader, Castelvania 4, Rushing Beat, Sonic, A Family. Contacter Franck, après 18h, au (16) 20 45 13 89.
- Département 59**
Vds. Nes + 12 jx, valeur : 5100 Frs, vendu : 3000 Frs. Vds. jx GB : 130 Frs pce, vente séparée possible, ou contre MSÉ. Téléphoner au (16) 27 34 64 97.
- Département 59**
Vds. jx S Nintendo : A Family, Castelvania, R Type, S Scope, jx US : Zelds 3, Sim City, Astraiser, Top Gear : de 300 à 400 Frs, ou contre Zelds 3 Fra. Téléphoner au (16) 28 41 57 91.
- Département 62**
Vds. GB + 10 jx (Mario, D Dragon 1 et 2, Trackmet...) + tranço : 1500 Frs au lieu de 2900 Frs, ou contre MD + 2 manettes + jx. Contacter Pierre, après 18h, au (16) 21 09 76 41.
- Département 62**
Vds. sur SFC : F Soccer : 350 Frs. Contacter Olivier, au (16) 21 51 25 02.
- Département 66**
Vds. Nes + 5 jx entre 1000 et 900 Frs. Contacter Laurent, au (16) 68 67 22 00.
- Département 67**
Vds. Nintendo + 2 manettes + 7 jx : 2000 Frs, au lieu de 3700 Frs. Téléphoner au (16) 88 63 07 83.
- Département 67**
Vds. Ech. jx S Nes, Nintendo, possédé : WWF, MARIO 4, Zelds 3. Contacter Gilles, après 18h, au (16) 88 09 68 50.
- Département 68**
Vds. S Fighter 2 : 495 Frs + GG + Sonic, Donald, Senna : 995 Frs + GB + D Dragon, Contra, Grem 2, Tetris : 545 Frs. Contacter Marc, au (16) 89 27 19 50.
- Département 69**
Vds. Nintendo + 2 manette + 6 à 8 jx : entre 850 et 950 Frs. Contacter Olivier, après 18h, au (16) 78 66 19 45.
- Département 69**
Vds. GB + 7 jx + Teris + loupe + écouteur. Vds. jx sur SFC et S Nes : Soulblader et D Dragon. Contacter Hervé, au (16) 78 69 52 29.
- Département 69**
Vds. sur S Nintendo : S Soccer : 339 Frs, sur MD : Quackshot et J Pond 2 : 550 Frs les 2, ou 300 Frs pce. Contacter Nico, après 18h, au (16) 78 34 29 76.
- Département 69**
Vds. Axelay sur S Nes : 400 Frs, ou contre Mickey Mouse. Contacter Alex, au (16) 78 37 38 80.
- Département 74**
Vds. ou Ech. jx S Nintendo : S Fighter 2, S probector, S Aleste, S Soccer, à partir de 300 Frs. Yélephoner après 18h, au (16) 50 44 53 64.
- Département 74**
Vds. jx SFC : TMHT 4 et Simpsons : 400 Frs pce. Contacter Olivier, vers 19h, au (16) 50 37 58 39.
- Département 74**
Vds. jx Nes : Track and Field 2, Skate or die, Black Manta, Zelds, Metal Gear, MACH Rider : entre 150 et 200 Frs + robot et pistolet : 250 Frs. Téléphoner au (16) 50 46 37 54.
- Département 74**
Vds. jx S Nintendo : F Zero : 350 Frs, SR Type : 250 Frs, S Probector : 400 Frs, Baooka + 6 jx : 350 Frs. Contacter Romain, au (16) 90 03 26 82.
- Département 75**
Vds. Nintendo + 8 jx (SMB 3, TMHT...) : prix à débattre. Contacter Thomas, au (1) 45 66 46 28.
- Département 75**
Vds. jx SFC et S Nes, Nbrx titres. Vds. revues Jap. Vds. Sega 16 B + 3 jx + joys + joypad Pro : 1300 Frs. Vds. CGX + joy-pad : 1000 Frs. Contacter Adel, au (1) 42 05 86 39.
- Département 75**
Vds. jx Nes : 100 Frs pce. Contacter Stéphane, au (1) 45 30 28 24.
- Département 75**
Vds. jx sur SFC, Neo Geo, CGX, SGX, CD Rom et Super CD Rom. Contacter Denis, au (1) 40 50 99 22.
- Département 75**
Vds. S Nintendo neuve + 2 manettes + 3 jx : 1200 Frs + adaptateur universel, jx : 350 Frs. Contacter Anthony, sur Paris seulement, au (1) 47 83 62 10.
- Département 75**
Vds. jx SFC : P of Persia, Paradus : 400 Frs, Zelds, Castel 4, S G'n'G, Pilot Wings : 250 Frs, et F Zero, Actraiser : 250 Frs. Téléphoner au (1) 43 21 20 44.
- Département 75**
Vds. sur S Nes : Contra 3 US et Castelvania 4 Fra : 350 Frs pce, sur GB : Batman, Tennis, D Tales : 100 Frs pce. Contacter Nico, au (1) 43 22 03 32.
- Département 75**
Vds. jx GB (Robocop, A Family...) 125 Frs. Contacter Gregory, après 18h, au (1) 43 36 17 37.
- Département 75**
Vds. GB + 3 jx (Robocop 2, Golf, Tetris) : 700 Frs. Contacter Olivier, après 18h, au (1) 43 61 43 96.
- Département 75**
Vds. pour GB 68 jx (Collection complète) : 1600 Frs, vente séparée impossible. Contacter Didier, au (1) 46 65 44 17.
- Département 77**
Vds. Nes + 2 jx + Zapper + 2 manettes : 550 Frs. Contacter Martine, de 12 à 20h30, au (16) 60 07 69 00.
- Département 77**
Vds. jx Nintendo de 150 à 250 Frs (WWF, Alpha Mission, Dragon Ball...). Contacter David, au (16) 64 34 45 41.
- Département 77**
Vds. Nes + 13 jx + zapper + manette Nes : 2000 Frs, ou jx Nes de 80 à 250 Frs pce. Contacter Marc, au (16) 64 33 83 52.
- Département 78**
Vds. jx SFC : Turtles 4 : 400 Frs, Lemmings : 300 Frs, sur S Nes : S of Road, F Zero : 300 Frs pce, sur GB : P of Persia, Contra, F Fantasy : 150 Frs pce. Contacter Chris, au (16) 30 82 08 29.
- Département 78**
Vds. GB + 9 jx (P of Persia, F1 Race, Megaman...) + 1 housse + adaptateur 4 joueurs : 1000 Frs. Contacter Thibault, après 19h, au (16) 30 24 33 38.
- Département 78**
Vds. SFC + Game Adaptor + Capcom over Stick + SF 2, Axelay, Contra, Soulblader, Smash UP, P of Persia : 3000 Frs, ou contre Neo Geo + 2 jx. Téléphoner au (16) 34 65 17 05.
- Département 78**
Vds. GB + 7 jx (NBA 2, Hook, Turtle 2, Jordan vs Bird...) : valeur 1900 Frs, vendue : 1200 Frs. Contacter Cédric, au (16) 30 44 12 31.
- Département 78**
Vds. jx GB : Grem 2, S Mario Land, Spiderman, Castelvania : 125 Frs pce, jx Nec : Paradus : 350 Frs, Cyber Core : 150 Frs. Contacter Loic, au (16) 39 73 16 68.
- Département 78**
Vds. Ech. jx S Nintendo, SFC et S Nes, possédés Mario, WWF, Contra 4... Contacter Denis, au (16) 39 76 24 94.
- Département 78**
Vds. jx GB (Mario, THMT, Load Runner, Tetris) à bas prix, jx MD (Alien Storm, Robocod...) + possibilité d'échange. Contacter Renaud, au (16) 30 59 85 47.
- Département 81**
Vds. GB + 6 jx (Mario, Turtles, Tetris...) + light boy, avec emballage d'origine : 1500 Frs. Contacter Jerome, le week end, au (16) 63 36 39 91.
- Département 91**
Vds. F Zero et S Soccer, sur S Nintendo : 200 Frs, Zelds 3, Westalemania sur S Nes : 250 Frs, Golden Fighter sur SFC : 300 Frs. Contacter Fabien, au (16) 60 19 09 88.
- Département 91**
Vds. sur S Nintendo : Pilots Wings : 250 Frs, Turtles 4 : 300 Frs et PGA Tour Golf : 250 Frs. Contacter Antoine, au (16) 69 49 31 84.
- Département 91**
Vds. sur SFC : S Adv. Island : 450 Frs. Contacter Christophe, après 18h, au (16) 69 01 59 99.
- Département 91**
Vds. Nes + 10 jx (SMB 1 à 3, Grem 2, Life Force...), valeur : 4500 Frs, vendu : 2000 Frs, vente séparée possible. Contacter Sylvain, au (16) 69 01 97 56.
- Département 92**
Vds. Nes + 3 manettes + pistolet : 300 Frs + 29 jx entre 100 et 200 Frs. Téléphoner après 20h30, au (46) 62 26 80.
- Département 92**
Vds. Contra 4 sur SFC : 450 Frs. Contacter Stephane, entre 14 et 18h, sur Paris et sa région, au (1) 47 39 73 46.
- Département 92**
Vds. S Nintendo + 7 jx (Contra 3, Zelds 3, Castelvania...) : 3600 Frs. Contacter Eric, après 18h, au (1) 46 03 92 37.
- Département 92**
Vds. Nes + 2 manettes : 200 Frs, jx Nes (DD2, Tracing, Castelvania 2 et Turtles) : 100 Frs. Contacter Mme Marjo, à partir de 15h, au (1) 47 49 29 54.
- Département 92**
Vds. Nes US, sortie TV NTSC, adaptée jx US/Fra/Jap + 10 jx + Nes advantage + 2 manette : 1200 Frs. Contacter Claude, après 19h, au (1) 46 60 36 43.
- Département 92**
Vds. sur Nes : M Mansion (Fra) : 250 Frs avec boîte et notice. Téléphoner au (1) 47 24 29 23.
- Département 93**
Vds. S Nes + 2 manettes + SF 2, M'Mario 4, F Zero, sous garantie : 2000 Frs, ou contre Neo Geo + 1 manette + jx si possible. Contacter Gael, au (1) 48 69 24 87.
- Département 93**
Vds. Nbrx jx sur Nes : Kick Off, S Mario 3, D Dribble, D Dragon 1 et 3, Simpsons, Baldes of Steel... 200 Frs pce. Contacter Mikael, au (1) 48 26 09 02.
- Département 93**
Vds. Nes + 2 manettes + 8 jx (S Mario 3, TMHT...) : 1500 Frs. Téléphoner après 18h30, au (1) 43 84 63 07.
- Département 93**
Vds. GB + 3 jx : Tetris, Nemeris, Gargouille + sacoches : 700 Frs. Contacter Stéphane, au (1) 40 10 16 05.
- Département 93**
Vds. GB + Battery + action replay + boîtier de transport + 18 jx + cadeaux : 1800 Frs. Téléphoner au (1) 48 97 88 19.
- Département 94**
Vds. jx GB dans boîtier d'origine : Nemesis 2, S RC Pro Am, Fortress of Fear, Ballon Kid : 120 Frs. Téléphoner au (1) 47 06 74 97.
- Département 94**
Vds. Nes + pistolet + 86 jx sur 2 cartouche + 2 joy, ou contre Nec Turbo GT + 10 jx, valeur : 2000 Frs. Téléphoner au (1) 45 95 28 83.
- Département 94**
Vds. Nes + 2 joystick + 12 jx (T 2, Zelds 2, Turtles 2...) : 1600 Frs. Contacter Thomas, au (1) 46 71 72 14.
- Département 94**
Vds. SFC Fra + SF 2, Mario + adaptateur + City Boy : 2100 Frs. Contacter Olivier, au (1) 48 90 87 92.
- Département 94**
Vds. 7 jx Nes : Zelds 1 et 2, TMHT, SMB 2, Kabuki Quantum Fighter, Dragon Ball, Cobra Triangle : 200 Frs pce, ou 500 Frs les 3. Téléphoner après 16h, au (1) 48 90 77 69.
- Département 94**
Vds. Nes + 28 jx avec boîtes et notices + 3 manettes : valeur : 13000 Frs, vendu : 3000 Frs. Contacter Alexandre, après 19h, au (1) 49 82 32 68.
- Département 94**
Vds. SFC + Mario 4 et Zelds 3 : 1450 Frs. Contacter Bobo, sur RP seulement, après 19h, au (1) 48 99 71 32.

P E T I T E S

Département 95
Vds. GB + 10 jx : 1250 Frs, au lieu de 2700 Frs, ou contre GG + 5 ou 6 jx + adaptateur, vend Nes + 5 jx : 1100 Frs, ou contre 2 ou 3 jx S Nintendo. Contacter Aycam, au (16) 39 82 19 62.

Département 95
Vds. S Aleste Jap et Zalda 3 US. Contacter Edy, au (16) 39 59 98 23.

Département 95
Vds. SFC + 4 jx (Mario Kart, SF 2, Zalda 3 et S Formation Soccer) : 2900 Frs. Contacter Sébastien, au (16) 39 85 29 87.

Département 51
Ech. ou Vds. 400 Frs pce : TF3, S of Rage, Sonic, Quackshot, Tasmania, contre TF 4, S of Rage 2, Mickey, Donald et Sonic 2. Téléphoner au (16) 26 57 94 90.

Département 62
Ech. Nbrx jx sur MD (Mickey, Kid Chameleon, Splatter House 2), vend MS + 12 jx. Contacter Gabriel, 1er week end, au (16) 21 81 56 50.

Département 76
Ech. jx MD : EA Hockey, S of Rage, Shining in the Darkness, D Strike, Phantasy Star 3... Contacter Mathieu, au (16) 35 82 71 30.

+ 2 jx : 200 Frs. Contacter William, après 17h, au (16) 91 50 60 83

Département 13
Vds. GG + Columns, D Duck + Gera Mastre : 750 Frs, au lieu de 1450 Frs. Contacter Ludovic, au (16) 91 93 38 34.

Département 14
Vds. MD + quackshot : 800 Frs, G Axe Jap : 150 Frs, Gynoug Fra : 200 Frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 31 93 68 10.

Département 17
Vds. ou Ech. jx MD : Moonwalker, Alien Storm, G'n'G de 200 à 250 Frs. Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 31 97 37 29.

Département 32
Vds. MS + 10 jx (Olympic Gold, Tennis Ace...) + light phaser + 1 pad : 550 Frs. Contacter Jean, au (16) 62 62 27 81.

Département 33
Vds. jx MD : Dongsone et D : 350 Frs, Mickey, Donald, G Axe : 250 Frs, Darius 2 : 200 Frs, échange possible. Téléphoner après 19h, au (16) 56 98 24 27.

Département 33
Vds. jx MD : S of the Beast : 300 Frs et Shining in the Darkness : 300 Frs, et jx MS : A Beast, A Burner, G Axe : 150 Frs pce. Téléphoner au (16) 56 25 76 51.

Département 33
Vds. ou Ech. jx MD + jx GB. Contacter J Paul, au (16) 56 21 33 71.

Département 39
Vds. ou Ech. jx MD : 200 à 300 Frs (Terminator, Chuckrock, SOS Fantômes...). Téléphoner au (16) 84 82 17 96.

Département 44
Vds. MD + 17 jx + 1 manette + Pro 2. Contacter Richard, entre 18 et 20h, au (16) 40 52 65 73.

Département 44
Vds. MS + pistolet + manettes de 150 à 300 Frs. Contacter Weller, de 18 à 20h, au (16) 40 91 44 71.

Département 50
Vds. GG + 5 jx (Sonic 2...) + Nbrx accessoires : 2000 Frs. Contacter Nicolas, au (16) 33 49 11 38.

Département 55
Vds. GG + Columns, Woodypop + Master Gear + adaptateur secteur : 990 Frs, 5 jx MS : 500 Frs, convecteur MS/MD : 200 Frs. Téléphoner au (16) 29 89 73 41.

Département 57
Vds. MS + 10 jx (GP 2, P of Persia...). Contacter Weller, après 18h, au (16) 82 84 57 83.

Département 60
Vds. 9 jx MD : Sonic, Road Rash, Desert Strike, Joe Montana 2... entre 250 et 300 Frs. Contacter Jerome, au (16) 44 25 08 66.

Département 62
Vds. MD Fra + 5 jx (S of Rage, Devil Crash, Strider...) + adaptateur car-touches Jap : 1450 Frs. Contacter Lionel, au (16) 21 74 70 74.

Département 63
Vds. GG + Sonic, Olympic Gold + adaptateur secteur : 1200 Frs. Contacter Frederic, au (16) 73 93 46 04.

Département 65
Vds. jx MD : Predator, EA Hockey, Chuck Rock, Shinobi, Monaco GP... 230 Frs pce. Contacter Christophe, au (16) 82 36 42 77.

Département 67
Vds. jx MD : Mercs, Kings Bounty... Vds. MS + 2 manettes + G Axe et Alex Kid : 430 Frs le jeu MD 200 à 250 Frs. Contacter Christophe, au (16) 88 47 18 46.

Département 69
Vds. MD Fra + adaptateur + 2 jx : 1 pro 2 + 7 jx (F22, Gynoug, SMGP, S Dancer...). 1900 Frs à débattre, valeur ; 4000 Frs. Contacter Julien, au (16) 72 16 00 57.

Département 69
Vds. MD + 2 manettes + 6 jx (Desert Strike, S of Rage, Sonic...): 1800 Frs. Contacter Damien, après 18h, au (16) 78 26 46 68.

Département 69
Vds. GG + adaptateur 2 joueurs + adaptateur auto + big window + 4 jx : 1200 Frs, ou contre Neo Geo + 1 jeu. Contacter Olivier, le week end : (16) 78 47 92 03.

Département 72
Vds. jx MD : 300 Frs pce : S of Rage, Mickey, Fantasia, G Axe, S Dancer, WB 3, King's Bounty, Truxton, Gynoug. Contacter Rali, au (16) 43 93 31 62.

SEGA

Achat

Département 60
Ach. Gamc-Geat + sonic : 800 Frs. Téléphoner après 18h, au (16) 44 45 39 69.

Département 89
Ach. jx MD de 100 à 300 Frs, jx récent de préférence. Contacter Cyril, après 19h, au (16) 86 67 13 75.

Contact

Département 29
Ech. MD + 6 jx + 2 manettes, contre S Nintendo + 3 jx + 2 manettes. Contacter Christian, au (16) 98 94 41 75.

Département 35
Ech. sur MD : Mercs et Sonic contre F22, Lhx, 688 A Sub, Terminator... Contacter Nicolas, après 18h, au (16) 99 30 23 02.

Département 37
Ech. jx MD Fra Strider, ou Moonwalker, contre jx. Téléphoner après 19h, au (16) 47 42 24 10.

Département 50
Ech. sur MD : Robinson SC, contre American Gladiator, ou Galahad, ou Fantasy Zone, ou European Club Soccer. Contacter Thibault, après 18h30, au (16) 93 47 81 74.

Vente

Département 2
Vds. jx MD (J Pnd 2, Shinobi, F22...), S Soccer à débattre. Contacter Franck, après 19h, au (16) 23 24 50 90.

Département 13
Vds. Lakers vs Celtics, NHL Hockey, sur MD : 300 Frs. Contacter Gilles, avant 19h, au (16) 90 92 12 38, et après 19h, au (16) 90 95 91 69.

Département 13
Vds. MS complète : 250 Frs + 3 jx (Sonic, Ghostbuster, Foot, Azetec Adv, Tennis, Spt vs Spy) de 100 à 150 Frs, ou 700 Frs le lot. Téléphoner au (16) 91 77 96 80.

Département 13
Vds. MD + 2 manettes + 3 jx (J Pond 2...): 1100 Frs, jx GB : B Bunny, Gatzilla : 100 Frs, MS 2 + 1 manette

Département 27
Vds. MD + 6 jx (PS 3, Sonic, Star Flight...): valeur 3000 Frs vendu : 1290 Frs. Téléphoner le mercredi et week end, après 19h, au (16) 32 52 30 01.

Département 30
Vds. MD + A Power Stick + 8 jx (S of Rage, Ea Hockey...) : 2500 Frs. Contacter Sandy, au (16) 66 75 28 46.

Département 31
Vds. GG + 6 jx (Mickey, Sonic, Donald...) + transfo + loupe : 1350 Frs, sous garantie, ou + GB + 2 jx : 1600 Frs. Téléphoner au (16) 61 48 61 44.

Département 31
Vds. MD + 2 manettes + 4 jx (Immortal, R Rash, MGP, A Beast) : 1300 Frs. Contacter Julien, au (16) 61 91 15 20.

Département 34
Vds. MS + 2 control Pad + 5 jx (Hang On, D Dragon, Rastan...) : 800 Frs à débattre. Contacter Raph, au (16) 67 70 00 82.

Département 36
Vds. 14 jx sur MS : 1000 Frs, ou 100 Frs pce. Contacter Frederic, le soir, au (16) 54 22 75 18.

Département 38
Vds. MD + 2 pads + 7 jx (Sonic, Donald, Monaco...) : 1500 Frs, vente séparée possible. Contacter Georges, au (16) 78 32 66 27.

Département 38
Vds. MD + pad + arcade stick + 12 jx (Sonic, Mickey, Donald, S of Rage...) : 3200 Frs. Contacter Laurent, après 18h, au (16) 76 88 02 72.

Département 57
Vds. MS + 2 + 8 jx : 1500 Frs, Pc Engine + 3 jx : 1000 Frs, jx MS 2 : 150 Frs pce. Contacter Stéphane, au (16) 87 24 27 26.

Département 59
Vds. jx MD : T Force 4, Phelios, Tasmania, Wonder Boy 3, Green dog : de 200 à 300 Frs. Contacter Gregory, ou Benoit, au (16) 20 95 28 31.

Département 59
Vds. jx MD à 250 Frs : D Strike, A Dragon, Monaco GP, Robocod, G Axe 1 et 2, D Attack, HellFire, J Montana... Téléphoner après 19h, au (16) 20 52 51 15.

BON POUR UNE P.A. GRATUITE

Vous avez une Petite Annonce à passer? Aucun Problème! C'est GRATOS en plus... Cochez les cases, remplites la grille et hop... vous nous envoyez tout ça dans une enveloppe timbrée et elle aura une chance de paraître dans le prochain numéro qui sortira vers le 15 du mois prochain. Les annonces des abonnés sont prioritaires, joindre votre dernière étiquette d'expédition.

Votre département :

ACHAT
 ECHANGE
 VENTE
 NEC
 NEO-GEO & LYNX
 NINTENDO
 SEGA

N° 16

JOYPAD • PA • 103 Boulevard Mac Donald • 75019 PARIS



ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION de 30% à 70% MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

**+ 3500 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN
DONT + DE 1000 NOUVEAUTES**

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)
GAME-GEAR avec COLUMNS * **695 F**

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)
CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC * **695 F**
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise) **79 F**

Exemple de prix :

ALTERED BEAST	99 F	SPIDERMAN	199 F
SONIC	149 F	GOLDEN AXE	199 F
WORLD CUP ITALIA	179 F	MOONWALKER	199 F
SUPER THUNDER BLADE	179 F	GHOSTBUSTER	199 F
ALEX KIDD	179 F	TOE JAM AND EARL	199 F

MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix :

SUPER TENNIS	89 F	OUT RUN	169 F
WORLD GRAND PRIX	89 F	SHINOBI	179 F
GHOST HOUSE	96 F	GOLDEN AXE	199 F

CONSOLE NEC COREGRAFX II * avec 1 jeu 690 F
+ 400 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

Avec notre **CARTE DE FIDELITE**,
vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de **10%**

**RESERVEZ OU VENDEZ VOS CONSOLES OU
VOS JEUX EN APPELANT
LE (1) 43.290.290**

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
(Nocturne 21 H le mardi)

Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63.86.87 Parking Maubert

NINTENDO

GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)
GAMEBOY avec TETRIS * **495 F**

NES (+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix :

RUSH'S ATTACK	115 F	TORTUE NINJA	199 F
IKARI WARRIORS	125 F	DRAGONBALL	229 F
KUNG FU	189 F	FAXANADU	265 F

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

(+ DE 350 JEUX DISPONIBLES)

ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES	99 F	CONSOLE SUPER NINTENDO Française 990 F garantie 1 an	
SUPERSCOPE + 6 JEUX	590 F		
- ADDAMS FAMILY		- R TYPE	
- CASTELVANIA 4		- SUPER TENNIS	
- CONTRA 3		- ZELDA 3	
- RIVAL TURF		- LEMMINGS	
- SUPERMARIO KART		- ROBOCOP 3 ...	

NEO-GEO CONSOLE SEULE (NEUVE) **1990 F**
(+ DE 50 JEUX DISPO.) avec MAGICIAN LORD **2490 F**

Exemple de prix :

BASE BALL 2020	479 F	NINJA COMBAT	549 F
ALPHA MISSION 2	479 F	KING OF THE MONSTER	549 F
BLUE JOURNEY	479 F	ROBO ARMY	690 F
NAM 75	479 F	FATAL FURY	690 F

OUVERT EXCEPTIONNELLEMENT

**Les dimanches 6 - 13 - 20 et 27 Décembre 1992
Les vendredis 25 Décembre et 1 er Janvier 1993
de 14 H à 18 H**

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

**17, rue des Ecoles
75005 PARIS**

(1) 43.290.290+

* Tous les marques citées sont des marques déposées.

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

Rachetez **vos consoles**
ainsi que la majorité de vos
jeux sur :

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

BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES

NOMPRENOM

ADRESSE

CODE POSTALVILLE

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.....

* Onn dans la limite des stocks disponibles. SUPERPOW 12/92

ANNONCES

- Département 74
Vds. MS 2 + 4 jx (Alex Kidd, Asterix, California Games et World Prix...) 1 manette : 900 Frs. Contacteur David Dixon, au (16) 50 77 82 16.
- Département 74
Vds. GG + 4 jx (Mickey, Donald, Sonic...) + loupe : 1400 Frs. Ach. sur SFC : Axel. Contacteur Yves, après 17h, au (16) 50 54 16 58.
- Département 75
Vds. jx MD : Altered Beast : 100 Frs. Sonic : 200 Frs, ou les 2 : 250 Frs. Contacteur Bruno, au (1) 39 35 27 86.
- Département 75
Vds. MS 2 + 4 jx (Alex Kidd, WB 3, Shinobi et Sonic) + 1 manette : 400 Frs. Contacteur Vincent, au (1) 44 62 95 62.
- Département 75
Vds. GG + 9 jx + adaptateur secteur + sacoche : 1500 Frs. Contacteur Gregory, le vendre après 19h et week end, au (1) 47 78 84 95.
- Département 75
Vds. MD + 2 manettes + 10 jx (Simpsons, EA Hockey, J Madden 92...) : 3000 Frs, au lieu de 5500 Frs. Téléphoneur au (1) 43 64 70 39.
- Département 75
Vds. GG + adaptateur secteur + 5 jx (Sonic, Dragon Cristal, Olympic Gold...) : 1400 Frs. Contacteur Cristina, au (1) 42 23 03 10.
- Département 75
Vds. jx MD à partir de 100 Frs, GG + 3 jx : 900 Frs. Contacteur Arnaud, au (1) 42 41 23 33.
- Département 75
Vds. Nbrx jx MD : Sonic, F 22, Montana 2... entre 200 et 250 Frs. Contacteur Michel, au (1) 42 56 25 47.
- Département 75
Vds. MD Jap + manette + 13 jx (Strider, T Force 3...) : 2800 Frs, moniteur couleur : 500 Frs. Contacteur Romain, le soir, au (1) 43 26 44 22.
- Département 75
Vds. pour MD Fra : Thunder Force 3 et F of Shinobi : 250 Frs pce, ou 400 Frs les 2. Contacteur Flavio, au (1) 42 54 05 23.
- Département 75
Vds. MD + 2 manettes + 6 jx (Sonic, Mickey, S of Rage, Donald...) : 1700 Frs. Contacteur Laurent, au (1) 42 52 81 85.
- Département 75
Vds. MD + 2 manettes + 5 jx (Sonic, Alisia Dragon...) : 1500 Frs. Contacteur Greg, après 20h, au (1) 40 30 24 96.
- Département 75
Vds. MD Fra + 2 manettes + 5 jx (G Axe, Gynoug, PGA Golf...) : Téléphoneur seulement en semaine avant 20h, au (1) 64 68 41 83.
- Département 75
Vds. MD Fra + adaptateur + 9 jx (J Pond 2, Fantasia...) : 2000 Frs à débattre. Téléphoneur au (1) 46 44 35 72.
- Département 75
Vds. jx MD : Castel of Illusion, G Axe, Dick Tracy, S Dancer, E-Swat, Fantasia. Contacteur Patrice, au (1) 45 72 29 03.
- Département 75
Vds. MD + 2 manettes + 9 jx (G Axe 1 et 2, S Dancer...) : 2000 Frs. Contacteur Olivier, le soir, au (1) 40 38 46 02.
- Département 75
Vds. Ech. jx MD, sur Paris uniquement. Contacteur J Francois, au (1) 45 31 48 43.
- Département 75
Vds. MD + jeu + joystick + transto + peritel, sous garantie : 750 Frs, 30 jx MD de 200 à 300 Frs. Contacteur Paul, au (1) 43 48 26 68.
- Département 75
Vds. MD + 2 manettes à infra rouges + 110 jx (Sonic, S Dancer...) : 1600 Frs. Contacteur Phong, sur Paris seulement, au (1) 45 82 65 80.
- Département 75
Vds. MD + 4 jx (ss garantie) : Alien Storm, Mickey... prix à débattre. Contacteur Olivier, après 18h, au (1) 48 03 18 66.
- Département 75
Vds. jx MD : S of Rage, WB 3... 250 Frs pce. Vds. GG + 4 jx (WB, SGP, Shinobi) : 1300 Frs, ou possibilité d'échange. Contacteur Benoit, au (1) 45 84 27 81.
- Département 75
Vds. 6 jx sur MD (Sonic, Revenge of Shinobi, Immortal...) avec boîtes et notices : 200 Frs pce. Contacteur Fabrice, au (1) 42 54 08 94.
- Département 75
Vds. MD Jap + 6 jx (SMGP, Hell Fire...) : valeur 3000 Frs, vendu 1990 Frs, en TBE. Contacteur Stéphane Fellot, après 18h, au (1) 44 24 83 64.
- Département 76
Vds. MD Fra + 19 jx, ou contre Neo Geo + jx, vente séparée possible. Contacteur Alex, au (16) 35 21 25 54.
- Département 77
Vds. GG + 4 jx : 1500 Frs, GB + 3 jx : 800 Frs, cartouche compil Nes et 10 jx : de 250 à 300 Frs, Nes + 6 jx : 1500 Frs. Contacteur David, au (16) 60 96 40 16.
- Département 77
Vds. MD Fra + 2 manettes + 5 jx (S of Rage, Road Rash, PS 2...) : Contacteur Jerome, après 20h, au (16) 60 60 33 35.
- Département 77
Vds. MS 2 + 3 jx (Alex Kidd, A Bunner, Sonic) : 350 Frs. Contacteur Laurent, après 18h, au (16) 64 41 14 94.
- Département 78
Vds. S of Rage + F Worlds, sur MD Fra : 400 Frs, Sonic, Immort, Quackshot, Ghoulx : 300 Frs pce. Contacteur Stéphane, uniquement en régie parisienne, après 19h, au (1) 34 78 52 30.
- Département 78
Vds. GG + 7 jx + adaptateur secteur et GG/MS avec 4 jx MS. Téléphoneur après 18h, au (16) 39 13 27 82.
- Département 78
Vds. MD Jap + 11 jx + 1 manette : 2500 Frs, ou contre jx Neo Geo et manette. Téléphoneur au (16) 39 13 38 65.
- Département 78
Vds. MD Jap + 7 jx (Sonic, Tasmania, Chuck Rock...) : 2500 Frs à débattre. Contacteur Steve, au (16) 39 46 29 96.
- Département 78
Vds. sur MD : R Thunder 2, S of Rage, Desert Strike, Alisia Dragon, Fantasia, G Axe, Alien Storm... Contacteur Philippe Richard, au (16) 39 52 74 32.
- Département 78
Vds. MS 2 + 2 manettes + 12 jx (Sonic, Shinobi, A Bunner...) : 1700 Frs, vente séparée possible de 100 à 220 Frs. Contacteur Clément, au (16) 30 43 06 25.
- Département 78
Vds. GG + Columns : 650 Frs, jx pour GG : de 120 à 150 Frs, adaptateur auto : 100 Frs. Téléphoneur au (16) 34 77 43 16.
- Département 78
Vds. MD + 7 jx (J Madden 92, Hellfire) + 2 manettes + Adaptateur Jap : 2200 Frs, GG + 3 jx + adaptateur secteur + chargeur + sac + casque : 1400 Frs + revues. Contacteur Lionel, au (16) 34 78 56 64.
- Département 78
Vds. MD Jap + 3 jx (Dick Tracy, Crude Buster, Quackshot) + 2 manettes : 1100 Frs, vendu : 2000 Frs. Contacteur Frédéric, après 18h, au (16) 30 57 28 93.
- Département 78
Vds. MS + 25 jx (300 Frs) la console, le jeu : 150/100 Frs (G Axe, Shinobi...) : 39 59 06 11.
- Département 78
Vds. jx MD : Strider, G'n'G : 270 Frs pce, Krusty Fun House, Two Grud Dudes : 250 Frs pce. Contacteur Michael, au (16) 30 57 54 05.
- Département 78
Vds. GG + 3 jx (Sonic, Donald, Out Run + adaptateur : 1500 Frs à débattre. Téléphoneur au (16) 30 59 92 49.
- Département 78
Vds. jx MD 200 Frs pce : S of Rage, Quackshot, California Games, Tecmo World Cup, Starlight. Téléphoneur après 19h, au (16) 39 51 92 39.
- Département 78
Vds. jx GG (Shinobi...) à petit prix. Vds. Tv 36 cm couleur : 850 Frs. Téléphoneur avant 19h, au (16) 30 61 11 22.
- Département 78
Vds. MD Jap + 7 jx (Batman, Quackshot, Strider, Hellfire...) : 2190 Frs à débattre. Contacteur Frederic, entre 18 et 21h, au (16) 39 46 41 69.
- Département 82
Vds. GG + columns, WB 3 + sacoche : 800 Frs, ou contre Nec, Neo Geo, MD. Vds. cartouche S Nintendo. Contacteur Jack, au (16) 63 31 58 53.
- Département 83
Vds. jx MS : 15 jx (Sonic, Bubble Bobble, Alex Kidd 4...) : Contacteur Sébastien, après 17h30, au (16) 94 83 06 68.
- Département 85
Vds. ou Ech. sur MD Fra : SMGP, Out Run, Winter Challenge, Kid Chameleon, SR Basket, de 160 à 220 Frs. Ach. S Kick Off sur MS : 180 Frs. Contacteur Yannick, au (16) 51 46 42 01.
- Département 86
Vds. GG + transto + sacoche + 5 jx (Shinobi, Halley Wars...) : 1400 Frs, vente séparée possible. Contacteur Nicolas, après 18h, au (16) 49 53 33 63.
- Département 91
Vds. MD Jap + 2 jx : 700 Frs. Ach. jx S Nes US : 250 Frs. Vds. jx Nec : Chase HQ : 80 Frs. Contacteur Jerome, au (16) 60 11 81 35.
- Département 91
Vds. MD + 8 jx (Sonic, Quackshot, Monaco GP...) + manette Pro 2 : 2500 Frs. Contacteur Stéphane, après 18h30, au (16) 69 42 09 25.
- Département 91
Vds. MS + 3 jx + 1 manette : entre 500 et 600 Frs. Contacteur Murtaza, après 19h, au (16) 69 06 08 61.
- Département 91
Vds. Ou Ech. jx MD : A Beast : 100 Frs, Budokan : 200 Frs, Fantasia : 250 Frs. Ach. Hook, PS 3 : 60 Frs. Contacteur Lecomte Pierriek, 12 rue Octave Longueu, 91170 Vitry Chailillon.
- Département 91
Vds. MD Fra + manette + adaptateur jx Jap + Chuck Rock, Jordan vs Bird : 1100 Frs. Contacteur Nicolas, au (16) 69 96 73 10.
- Département 91
Vds. MD + 2 manettes + adaptateur Jap + 7 jx (Sonic, Mercs, Tojam...) : 18000 Frs, vente séparée possible. Contacteur Stéphane, au (16) 69 20 11 79.
- Département 91
Vds. MD Jap + S of Rage + 2 joy pads : 900 Frs. Contacteur Julien, après 18h, au (16) 69 96 77 20.
- Département 92
Vds. 13 jx MD : 250 Frs maxi (Mickey, Donald...) : Contacteur Stéphane, après 18h, au (1) 46 24 45 53.
- Département 92
Vds. MS 1 + control stick Sega + 16 jx + lunettes 3D Sega + adaptateur + 1 jeu 3D : 2000 Frs. Contacteur Cécile au (1) 47 24 21 44.
- Département 92
Vds. GG + 5 jx (Sonic, Fantasy Zone, Spiderman...) + sacoche : 1200 Frs. Contacteur Pierre, au (1) 47 16 07 90.
- Département 92
Vds. MD Jap + 2 manettes + 8 jx (Tennis, Hellfire...) : 1800 Frs. Contacteur Fusco Lionel, 5 bis allée Baudry, 92140 Clamart, ou au (1) 46 44 18 79.
- Département 92
Vds. MD + manette + 3 jx (Mickey, S of Rage, J Pond 2) + adaptateur Jap : 1300 Frs, valeur : 2200 Frs. Téléphoneur au (1) 46 63 65 53.
- Département 92
Vds. MD Fra : 600 Frs + 1 manette, ou MD + 5 jx + 2 manettes : 1700 Frs. Ach. S Nintendo + Mario 4 + 2 manettes : 790 Frs. Contacteur Erwan, au (1) 46 61 85 34.
- Département 92
Vds. jx MD : Hell Fire, Shinobi, Dick Tracky, Tiger Heli, James Douglas Boxing, G'n'G : 250 Frs pce. Contacteur Serge, après 18h, au (1) 45 37 10 99.
- Département 92
Vds. MD Jap + 6 jx (Tokî, TF 3, Sonic...) + 2 manettes turbo : 1800 Frs à débattre. Contacteur Guillaume, au (1) 46 20 45 66.
- Département 93
Vds. MD + arcade power + 10 jx : 3800 Frs. Contacteur Dominique, au (1) 48 68 69 22.
- Département 93
Vds. MD Fra + 2 manettes + 14 jx, ou contre jx Neo Geo. Contacteur Jimmy, à partir de 19h, au (1) 43 85 95 28.
- Département 93
Vds. Mega CD + MD + manette infrarouge + 4 jx laser : 3200 Frs. Contacteur Sébastien, au (1) 48 54 56 76.
- Département 93
Vds. MD Fra + 7 jx (Sonic, Allex Kidd, J Pond...) + 2 manettes : 2000 Frs. Contacteur Harim, au (1) 48 68 56 92.
- Département 94
Vds. jx MD Fra : R Thunder 2, Sonic, R of Shinobi, Wrestle War : entre 200 et 250 Frs. Contacteur Anthony, au (1) 48 71 43 50.
- Département 94
Vds. MS + 2 manettes + pistolet + 18 jx : 1500 Frs. Contacteur J Marc, après 18h30, au (1) 45 69 45 79.
- Département 94
Vds. GG + 12 jx + adaptateur MS et secteur + sacoche : 1900 Frs. Téléphoneur au (1) 47 06 50 22.
- Département 94
Vds. MS + 4 manettes + 10 jx (R Type, Bomber Raid, Psycho Fox...) : 1150 Frs. Contacteur Redouane, après 18h, au (43 24 18 97).
- Département 94
Vds. GG + adaptateur secteur et GG/MS + 4 jx (Sonic, Donald...) : 1390 Frs à débattre. Téléphoneur au (1) 48 84 15 27.
- Département 94
Vds. MD Fra en TBE + 4 jx (Sonic, D Strike...) : 1800 Frs, au lieu de 3150 Frs. Contacteur Cédric Chalmeton, au (1) 45 99 38 30.
- Département 94
Vds. jx MD : Alien 3, Team USA, Pit Fighter, TF 4, SMGP 2, Aquatic G : 350 Frs, W5, Merc, JP 2, RT 2, F, Shinning : 270 Frs, Sonic 2 : 400 Frs, jx SFC : 360 Frs. Contacteur Tong, au (1) 43 78 52 00.
- Département 94
Vds. jx MD : 900 Frs, Phantasy Star 3, Evil Hunter... Contacteur Robin, au (1) 43 39 91 43.
- Département 94
Vds. sur MD : Quackshot : 250 Frs. Contacteur Julien, entre 18 et 19h, au (1) 48 99 69 66.
- Département 94
Vds. jx MD + 250 Frs pce : Sonic, S of Rage, Monaco GP, Mickey Jap, Gynoug Jap. Contacteur Frédéric Bohenay, 11 rue Fernand Lerger, 94120 Fontenay sous bois, ou au (1) 43 94 11 15.
- Département 94
Vds. MD Jap + 5 jx (Shinobi, F1 GP, M Land...) : 1500 Frs. Vds. jx MD + 175 à 275 Frs. Contacteur PAT, au (1) 46 58 65 65.
- Département 95
Vds. MD + 9 jx (Tokî, Kid Cameleon, Terminator...) + 2 manettes, valeur : 5400 Frs, vendu : 2400 Frs. Contacteur Martial, au (16) 34 68 86 31.
- Département 95
Vds. MD + 5 jx + adaptateur Jap + 2 pads : 1990 Frs, jx SFC : 450 Frs, recherche Paradoius. Contacteur Alexandre, au (16) 39 59 27 55.
- Département 95
Vds. MD + 3 jx (Quackshot...) + 2 manettes : 1200 Frs. Contacteur Nicolas, au (16) 34 16 14 55.
- Département 95
Vds. MD + 3 manettes + adaptateur Jap : 2000 Frs. Vds. jx MD (M Defender, Mickey...) : entre 150 et 280 Frs. Contacteur Leonard, au (16) 39 89 81 78.

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



ALLEN PROBOTECTOR SUPER 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 féroce-ment de leurs défaites précédentes, en anéantissant la race humaine.

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



KONAMI[®]
La passion des jeux



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

**VOUS JOUEZ OÙ
AVEC LE VÔTRE ?**



GAME BOY

Nintendo®