

15F
seulement !

LE MENSUEL DES
CONSOLES NINTENDO

BANZAI



15F
seulement !
AVEC SES CARTES
COLLECTORS

Félix Le Chat
sur Nes : Ça
cart(0)onne !

LES BLUES BROTHERS

N° 11 MAI 93

Concert en
'direct live'

Toujours
8 cartes
collectors

NOUVEAU !
les P.A.

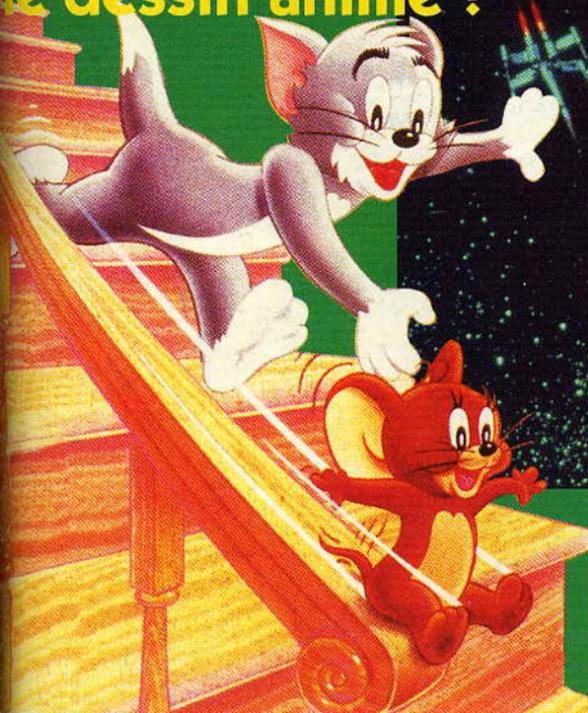
SUPER NINTENDO



GAME BOY



TOM & JERRY
Plus fou que
le dessin animé !



NEMESIS 2
Le retour !

SUPER STAR WARS
La Guerre des Etoiles
sur Super Nintendo

M 4485 - 11 - 15,00 F



Suisse : 4 FS
Belgique : 110 FB
Canada : 3,50 \$
Portugal : 450 escudos
Guadeloupe/Guyane/
Martinique/Réunion : 22,50

SUPER DOUBLE
DRAGON
La rage de
combattre !



T'ES PRI

Niinto

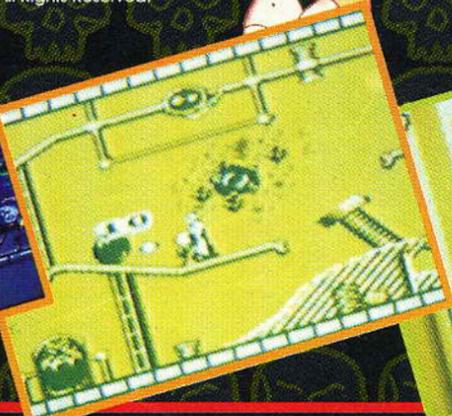


COOL WORLD

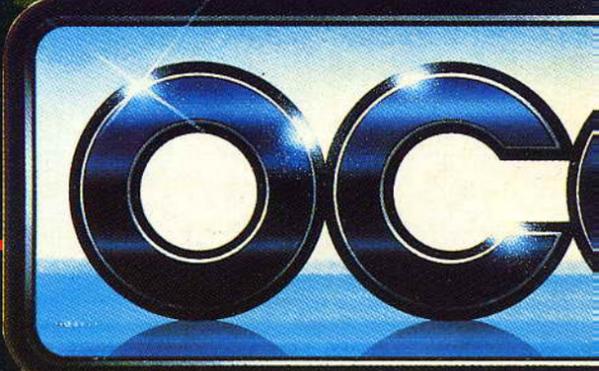
The Addams Family

COOL WORLD TM & COPYRIGHT
 ©1992, by Paramount Pictures.
 All Rights Reserved.

© 1992 H-B Productions. All rights reserved.
 Based on the characters created by Charles Addams.
 TM designates a trademark of Paramount Pictures.



OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:
 * Les S.O.S. OCEAN au 16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs peuvent
 obtenir des aides et des astuces en temps réel.
 * Un Minitel 3615 OCEANSOFT



S AU JEU

Amendo®

PUGSLEY'S
SCAVENGER
HUNT™

LETHAL
WEAPON

"LETHAL WEAPON 3" CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. INC. © 1992

Amendo®

GAME BOY

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM™

S AU JEU

75017 PARIS · TEL: (1) 40539286 · FAX: (1) 42279573

GRRR!!

On le sentait bien, on l'annonçait même le mois dernier, le printemps et son cortège d'éclosions n'en pouvait plus d'imminer. Les bourgeons sont là. Alléluia ! Sur le nez de Régis, pour commencer, qui illuminent de phares rouge grenat le regard soudain très intéressé qu'il jette sur Séverine, surtout quand elle met sa

jupette qu'est un peu juste au point de vue tissu. Mais les bourgeons sont surtout sur nos consoles chéries ! Nintendo France est né, vingt dié, et on espère bien qu'ils vont nous faire des prix sympas quand ils vont pendre la crémaillère. Les jeux, maintenant, avec 2 nouveautés sur NES, notamment Prince of Persia de chez LUDI, et 3 sur Game-boy. Et la part belle, il faut bien le dire à la super-bécane avec un fabuleux Star Wars, concocté par JVC tellement prenant que toute l'équipe en a pris plein les mirettes et que Séverine, n'a plus d'yeux que pour les exploits flamboyants de Lionel en tenue de Jedi. Pauvre Régis ! 2 simulations de golf, également, pour les branchés "club". Un grand concours avec Cool Word, avec, à la clé, un week-end "grandes oreilles" à Euro Disney pour le cadar, des entrées au parc pour les sous-cadors et un super poster de l'Arme fatale 3 nous emmènent dans le monde excitant d'Océan.

Tu trouveras, enfin, des indications de prix pour mieux gérer ton budget cartouches, la nouvelle rubrique PA avec sa grille réponse, pour ne plus stocker inutilement, et la rubrique Arcade, trésor des trésors, pour tous ceux qui veulent tout voir, tout savoir des merveilles de demain.

BB Banzai

SOMMAIRE

N° 11 - MAI 93

4 PREVIEWS : ROCK AROUND THE GLOBE

8 SOUS LES ARCADES

10 NEWS

12 LES TESTS

Blues Brothers (SNIN), Jack Niclauss (SNIN), PGA Tour Golf (SNIN), Super Double Dragon (SNIN), Super Pang (SNIN), Super Star Wars (SNIN), Felix The Cat (Nes), Prince Of Persia (Nes), Nemesis 2 (Game Boy), Tom & Jerry (Game Boy), Universal Soldier (Game Boy).

23 LES P.A.

26 TRUCS ET ASTUCES

Tous les mois, les meilleurs codes et astuces, introuvables ailleurs, qui te permettront de progresser dans tes jeux favoris et t'épater tes copains. La rubrique la plus "courue" du magazine.

30 COURRIER

31 COMING NEXT

DISPONIBILITÉ DES CARTOUCHES

JEUX ANNONCÉS

Blues Brothers : mai

JEUX ATTENDUS

Addams 2 (SNIN)
Super Swiv (SNIN)
BC Kid (Game Boy)
Super Hunchback (Game Boy)

Cette rubrique vous est proposée par Winner's Games

ROCK AROUND THE GLOBE

Bienvenue dans la rubrique "Rock Around The Globe" destinée à vous dévoiler en avant-première les meilleures cartouches des éditeurs étrangers. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais et américains pour Super Nintendo avant tout le monde. L'importance de cette rubrique sera bien sûr fonction de l'actualité mondiale, variant de deux à quatre pages. Comme il est impossible de présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, Banzai opère une sélection des meilleurs titres susceptibles d'être édités ou distribués par Bandai, Nintendo ou un autre distributeur en France. Attention cependant, certains de ces jeux risquent de ne jamais voir le jour dans notre beau pays.

WIDGET

Dans le plus pur style japonais, ce jeu de Namcot te propose de diriger un petit dragon métallique dans des niveaux champêtres et sympathiques. Le concept est assez classique et il suffit de sauter par dessus des trous ou se débarrasser des ennemis en leur balançant une grande "map", un peu comme Sonic sur Game Gear. Des petits intermèdes rigolos sont présents quand on rencontre d'autres personnages. Ils vous proposent des petits puzzles sympas, mais entièrement en japonais sur cette version. On peut donc en déduire que ce jeu ne verra certainement pas le jour en France de si tôt (traduction oblige), et c'est dommage car c'est un jeu fait pour les plus jeunes avec des graphismes sympathiques et une bonne ambiance.

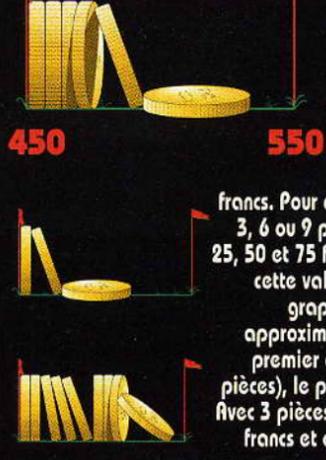


ULTIMA 6

Directement adapté des micros, ce jeu est la suite d'une longue saga qui a eu (et qui a toujours) un gros succès. De méchantes gargouilles apparaissent un peu partout et sèment la zizanie un peu partout. Le problème c'est qu'on sait pas d'où elles viennent, alors il faut le découvrir. Comme t'es un héros, tu te prends une équipe, et hop, c'est parti pour le jeu de rôle ! L'action est vue du haut (comme la plupart des softs de ce genre) et les scènes de donjon sont vues en 3D subjective. Bien sûr, il faudra parfaitement gérer ses personnages ainsi que les objets qu'ils transportent et tout le "biogame". En ce qui concerne l'ambiance, le jeu est graphiquement réussi et on retrouve presque le charme de la version PC !



PRIX DE LA CARTOUCHE



Grande première dans Banzai, tu peux maintenant te faire une idée du prix des jeux. Je t'explique, l'échelle présentée au-dessus est incluse dans chaque test et te donne une fourchette de prix sur cent francs. Pour affiner un peu plus, on a mis 3, 6 ou 9 pièces valant respectivement 25, 50 et 75 francs. Il te suffit de rajouter cette valeur à la borne inférieure du graphique pour connaître le prix approximatif de la cartouche. Pour le premier dessin, par exemple (avec 6 pièces), le prix est d'environ 500 francs. Avec 3 pièces, il aurait été d'environ 475 francs et avec 9, d'environ 525 francs. A toi de compter !

BANZAI 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS - Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60 - Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladoire - Rédacteurs : Animal, Régis Crochet, Lionel Vilner, David Taborda, Michaël Valensi - RÉDACTEURS GRAPHISTES : Maquette, création artistique : Séverine Dreux-Besnard - Infographie vidéo : Godefroy Luong - Scanner / Flashage : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg - Dessinateur : Rémy Gross - Dessinateur BD : Mr NO - SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Thierry Pierre - PUBLICITÉ : Directeur de Publicité : Antoine Harmel - Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pilet - Assistante Direction Commerciale : Stéphanie Rimpler - Assistante de Publicité : Katia Rouxel - FABRICATION : Chef de Fabrication : Jacques Gouffé - Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc - DIFFUSION, VENTES : Responsable : Olivier Le Potvin - TE 73 - Tél : (1) 45 22 38 60 - Correspondance Abonnement : 36 rue de Picpus - 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 - Tarif abonnement France : 6 numéros / 115 francs - PROMOTION : Responsable : Véronique Gardy - TELEMATIQUE : Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen - COMPTABILITE : Chef Comptable : Leila Aithabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel - ADMINISTRATION : Pascale Bry assistée de Janick Brohan - DIRECTION EDITORIALE : Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli - Directeur Délégué : Patrick André - Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard - IMPRESSION : Imprimerie de Massy - Jean Didier - Banzai est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. - N° Commission paritaire 73904 - Dépôt légal 1^{er} trimestre 1993 - N° ISSN : 1169-0658

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayant-cause, est illicite" (alinéa 1^{er} de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. - L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. - La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. Crédit photo et Copyright : Nintendo, Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co.Ltd - Couverture : visuel extrait du jeu Super Star Wars © JVC - visuel extrait du jeu Super Blues Brothers © Titus - visuel extrait du jeu Felix The Cat © Hudson Soft - visuel extrait du jeu Tom & Jerry © Hi Tech Expressions - visuel extrait du jeu Super Double Dragon © Tradewest - visuel extrait du jeu Nemesis 2 © Konami.

USA ICE HOCKEY

Bien que les jeux de sports soient relativement nombreux sur Super Nintendo, le Hockey sur glace n'était pourtant pas représenté. Mais la société Jaleco est là, et honteuse de ses dernières productions (Rival Turf par exemple) nous propose une simulation qui utilise une représentation visuelle semblable à celle de Super Soccer. Le terrain est vu sur sa longueur de haut en bas, et le scrolling horizontal est agrémenté d'un effet 3D assez réaliste. Le jeu en général bouge bien, et les joueurs bien que peu détaillés sont reconnaissables. Les options sont bien fournies et tu pourras jouer en championnat contre un paquet d'équipes différentes ou encore contre un deuxième joueur qui contrôlera la deuxième équipe. La concurrence est dure en ce moment en ce qui concerne ce sport (Hit The Ice par exemple), et si jamais Nintendo (ou Bandai) pense à distribuer ce sport en France, j'espère qu'ils feront le bon choix. Mais d'autres jeux de Hockey sont prévus, NHLPA Hockey d'Electronic Arts par exemple.



POP'N TWIN BEE



Après de nombreux tops sur Super Nintendo, Konami continue sur sa lancée en éditant Pop & Twin Bee, nouveau shoot'em-up qui devrait faire un véritable carton à l'instar d'Axelay. Le jeu se déroule suivant un scrolling vertical et il est possible de jouer à deux simultanément. Autre aspect positif de ce jeu, l'excellente réalisation est particulière, axée sur l'enfance. Les graphismes donnent au jeu une ambiance sympathique avec des ennemis, des vaisseaux et des décors rigolos. Tu traverses des niveaux très divers : villes, espace, et d'autres plutôt indéfinissables, remplis d'ennemis en tous genres, et bourrés de bonus à gogo. Sur le plan sonore, les programmeurs ne sont pas en reste et nous gratifient de mélodies et bruitages parfaitement adaptés à l'action. Un dernier mot sur la technique pour signaler des scrolling différentiels permanents, l'utilisation d'effets graphiques comme la transparence, déformations et zooms. En bref, Pop & Twin Bee s'avère être un hit en puissance comme pratiquement tous les jeux Konami !



LOST VIKINGS



The Lost Vikings d'Interplay, est une production originale spécialement conçue pour la Super Nintendo. Dans ce jeu, mélange de plateformes et de réflexion, il faut aider trois Vikings complètement paumés dans le temps. En effet, ces trois chasseurs émérites se sont fait embarquer par un vaisseau spatiale alors qu'ils dormaient paisiblement. A toi maintenant de les ramener dans leur monde. Tu peux diriger chacun des trois "barbares" l'un après l'autre sachant qu'ils possèdent tous des caractéristiques distinctes. Les premiers niveaux se déroulent dans le vaisseau, assez simples, mais ensuite, au fur et à mesure de leur progression, les énigmes deviennent de plus en plus difficiles. Doté de graphismes réussis et d'animation rigolotes, The Lost Vikings est un jeu au concept original et vraiment prenant. Dernière nouvelle, Ludi Games, devrait distribuer le produit ! Un jeu vraiment sympa à la réalisation excellente !



SUPER VALIS 4

Elle arrive enfin ! Je parle de l'héroïne de la Série Valis qui avait fait le bonheur des possesseurs de consoles Nec et de Megadrive. Cette fille sans peur traverse des niveaux infestés de démons et de bêtes mystérieuses. Pour se défendre elle dispose de son épée et des armes qu'elle peut collecter dans les nombreux niveaux de ce jeu. Elle rencontrera aussi des boss soit au cours des niveaux, classiquement, soit dans les grands châteaux où elle devra batailler ferme. Ce titre connu mondialement devrait rencontrer autant de succès sur Super Nintendo que sur les autres consoles car il est bien réalisé d'une part (bon graphisme, le personnage se déplace très rapidement, et tout est très bien animé) et d'autre part l'action captivante permettra aux nombreux et futurs possesseurs de cette cartouche une très grande liberté d'action. Super Valis 4 s'annonce superbe sur Super Nintendo et notre héroïne devrait faire de nouveaux adeptes.



3D GOLF

Comme tu peux le constater dans ce numéro (cf. tests), le golf fait une entrée en force sur Super Nintendo. Les joueurs préfèrent-ils rester devant leur joystick plutôt que de flâner sur un green ?

Quoi qu'il en soit, cette nouvelle simulation de T & Esoft apportera peut-être quelque chose dans la représentation graphique de ce sport avec une utilisation importante de la 3D vectorielle (comme dans Star Wing), d'où un réalisme accru. La maniabilité est assez classique et toutes les informations nécessaires au(x) joueur(s) sont présentes à l'écran : vitesse du vent, clubs utilisés, position des pieds, puissance du swing...

Malheureusement un gros défaut persiste (mais peut-être sera-t-il corrigé dans la version finale ?), l'animation est assez lente voire poussive et l'intégration d'une puce FX Chip aurait été la bienvenue. Avis à l'éditeur !



AVIS AUX LECTEURS DE BANZZAI !
CE MOIS-CI WINNER'S GAMES SE DÉFONCE POUR TOI !
OUVERTURE D'UN DÉPARTEMENT VPC
CONTACTE-NOUS VITE AU 16 (1) 45 69 17 99



GROSSISTE

CONSOLES - JEUX - ACCESSOIRES
CONTACT PROFESSIONNEL :

Tél : 45 69 48 01

Fax : 45 69 47 95

HIT THE ICE

Hit The Ice est une simulation de hockey à 6 joueurs sortie il y a quelques temps sur console Nec CoregrafX et qui avait rencontré un succès certain à l'époque. Déjà prévu sur Megadrive, ce jeu est annoncé sur Super Nintendo d'ici peu de temps. L'action se déroule suivant un scrolling horizontal bien réalisé comme dans les précédentes versions. Il est possible d'effectuer tous les coups du hockey et donc d'enchaîner des combinaisons d'attaques très variées. Le jeu possède beaucoup d'options et tu pourras si tu le souhaites faire une partie contre un autre joueur. Tu peux également t'inscrire dans un tournoi dans l'espoir de décrocher le titre mondial. Tous les aspects du jeu ont été particulièrement travaillés et le résultat, tant au niveau des graphismes, des animations que de la jouabilité est réussi. Dernière précision, il n'est pas rare d'assister à des bagarres opposant deux joueurs à la manière d'une rencontre de boxe. Un bon titre en perspective !



CLAYMATES

Encore un jeu de la société Interplay qui met en scène des personnages originaux. En effet, au début de la partie, tu diriges une boule bleue toute bête, mais si tu attrapes des boules de différentes couleurs, tu peux te transformer en un animal. Par exemple, la boule rouge te transforme en chat, la verte en canard...

Au début, du jeu il y a une "map" comme dans Mario qui te permet de suivre ta progression niveau par niveau. L'action d'ailleurs se déroule assez classiquement comme la plupart des jeux de tableaux avec pourtant un intérêt supplémentaire, les possibilités offertes par le personnage dirigé. En effet, ils ont des talents différents et le joueur constatera rapidement que pour visiter un niveau complètement, il lui faudra jouer avec la génétique. Les pièges sont bien sûr nombreux, des trous à éviter, faire attention aux plateformes mouvantes et bien sûr se débarrasser d'ennemis complètement loufoques. Techniquement, c'est pas mal, sans plus, et la sortie est annoncée pour le second semestre de l'année.



BIO METAL



En ce qui concerne les shoot'em up, on pensait avoir atteint le "nirvana" sur Super Nintendo avec deux titres : Axelay, le top de la réalisation signé Konami et Super Aleste, le top de l'action de chez Toho. Pourtant, du côté du pays du soleil levant se profile un nouveau titre qui risque de faire parler de lui tant l'action est soutenue et la réalisation de qualité. Bio Metal, car c'est son nom, est un shoot'em up relativement classique avec un bon vieux scrolling horizontal.

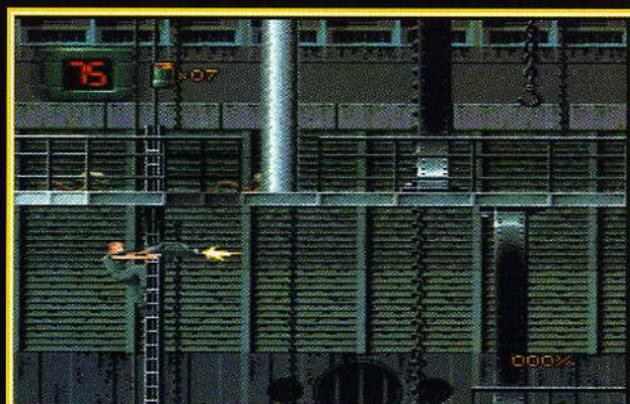
Le système d'armement par bonus est assez primaire mais la principale originalité du jeu, ce sont les appendices ferriques et sphériques (des boules quoi !) qui entourent le joueur et qu'il peut utiliser comme bon lui semble (protection, attaque...). Attention, ces "boules" nécessitent des recharges d'énergie périodiquement. Sinon, techniquement parlant, Bio Metal est plutôt réussi, avec des effets de transparence exploitant bien les capacités de la Super Nintendo. Enfin, la difficulté n'est pas en reste car le jeu s'avère très "hard" !



ALIEN 3

Après le film, le jeu ! Les adaptations cinématographiques sur console rencontrent très souvent un grand succès souvent en rapport avec le nombre d'entrée du film. Déjà sorti sur Megadrive et sur Game Gear avec bonheur, Alien 3 devrait rapidement sortir sur Super Nintendo. Reprenant vaguement le scénario du film, le jeu est un beat'em up qui ressemble franchement à la version Megadrive, mais en plus beau ! Tu vas devoir éclater de l'Alien sur plusieurs niveaux avec un arsenal digne d'une armée en campagne. Un bouton te servira à sélectionner le lance-flamme, le lance-grenade, la mitraillette...

Le jeu se présente comme un jeu de plateformes classique : tu pourras monter sur les échelles, sauter, ramper... il faudra ramasser des bonus car ton énergie n'est pas illimitée, de même pour tes munitions. Encore au stade de "preview", Alien 3 risque de subir de grosses modifications avant sa sortie. Bien sûr, on espère que la cartouche sortira dans notre beau pays très rapidement, ce qui semble être l'intention de la société Acclaim.



COSMIC GANG : THE PUZZLE



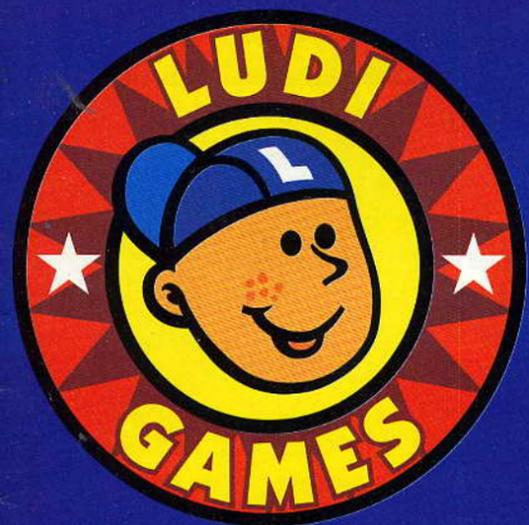
Cosmic Gang est en fait une nouvelle version de Space Invaders intégrant des personnages loufoques. Reprenant les personnages de Cosmic Gang (déjà présenté dans cette rubrique dans un précédent Banzai!), ce jeu est en fait une sorte de Tetris mais avec de petites originalités tout de même, heureusement !

Avec les briques qui tombent, tu dois toujours construire des lignes, mais parmi les pièces, s'infiltrer de méchants envahisseurs qui t'empêchent de jouer les constructeurs tranquilles. Pour t'en débarrasser il faut attendre que le bonus en forme de flèche tombe. C'est en fait ta seule défense !

Un niveau te permet de jouer à deux joueurs, et le premier qui lâche l'affaire est déclaré perdant. Un autre niveau t'obligera à te débarrasser de tous les ennemis avec un nombre de flèches limité. L'ambiance générale du jeu est complètement loufoque et le tout est assez bien réalisé. Très sympa !



Cette rubrique
vous est proposée par
**Winner's
Games**



NOM DE CODE : S.W.I.V.



Choisissez un hélicoptère de combat ou une jeep blindée puis préparez-vous à pénétrer sur le territoire ennemi en tant que membre de l'équipe d'assaut.

Combattez hélicoptères, chars, aéroglisseurs, autoneiges, poissons volants, installations d'armes géantes et toutes les autres armes de l'ennemi dans ce jeu de guerre à scrolling vertical.

- Visez certaines cibles et votre puissance de feu évoluera : flammes, balles énormes, double laser, plasma, arme ionique, bouclier...
- Traversez 6 niveaux aux décors riches et variés : désert, jungle, base aérienne, rivière...
- Appréciez la programmation, le jeu ne ralentit jamais.
- Goûtez aux joies du shoot'em up à deux joueurs !

- Banzai : 90% (Banzai d'OR)
- Super Power : 87%
- Super + : 89%

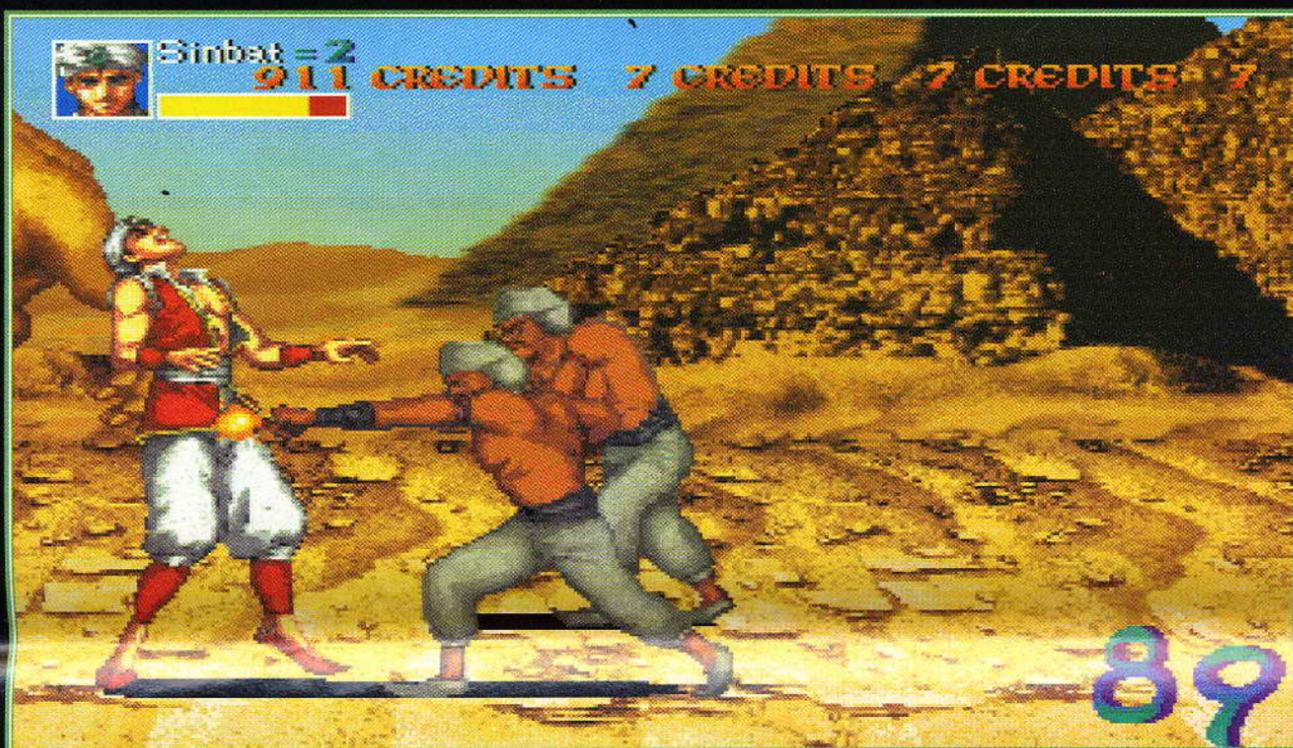


NINTENDO The NINTENDO product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of NINTENDO.

Si l'on en juge par votre courrier du mois passé, la rubrique arcade vous a enchanté. Autant qu'ils nous enchantent de réaliser les photos et de finir ces merveilles ludiques afin de vous les présenter dans le magazine. C'est bien normal, vous êtes des passionnés de jeux, et nous aussi ! De plus, cette rubrique vous permet également de connaître avant tout le monde les prochains hits de votre console. En effet, nous essaierons chaque mois de vous présenter les meilleurs jeux d'arcade et si possible les jeux prévus sur console. Après plusieurs titres de chez Capcom dans le dernier numéro, la rubrique est beaucoup plus éclectique ce mois-ci avec des adaptations annoncées de beaucoup d'éditeurs. Pour avoir joué des heures avec Grid Seeker, je peux vous assurer que j'attends avec impatience l'adaptation Super Nintendo tellement le jeu est génial. De même en ce qui concerne Thunder Hoop, un jeu de plateformes à l'ambiance très particulière. Les autres sont plus classiques mais bénéficient d'une réalisation magique, notamment Arabian Fight. Alors, en attendant de vous éclater avec votre joystick, profitez des photos !



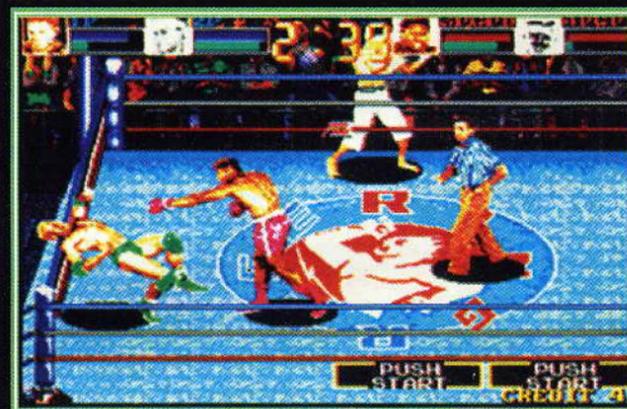
ARABIAN FIGHT



L'histoire de ce jeu de chez Sega est très basique : ta fiancée a été enlevée par un sultan et tu dois la délivrer à l'aide de tes compagnons. On pourrait croire que ce jeu n'est qu'un simple beat'em-up repompé sur Final Fight mais il en est tout autrement. Mis à part les divers "perso" possédant de très nombreux coups et des pouvoirs magiques, on peut noter une nouveauté très impressionnante : durant les niveaux, les personnages peuvent se déplacer en profondeur et donc zoomer sans arrêt, ce qui est très rare dans les jeux de baston. A noter un paquet d'effets visuels et des animations très réussies. En bref, un super beat'em up prévu pour Super Nintendo

RING RAGE

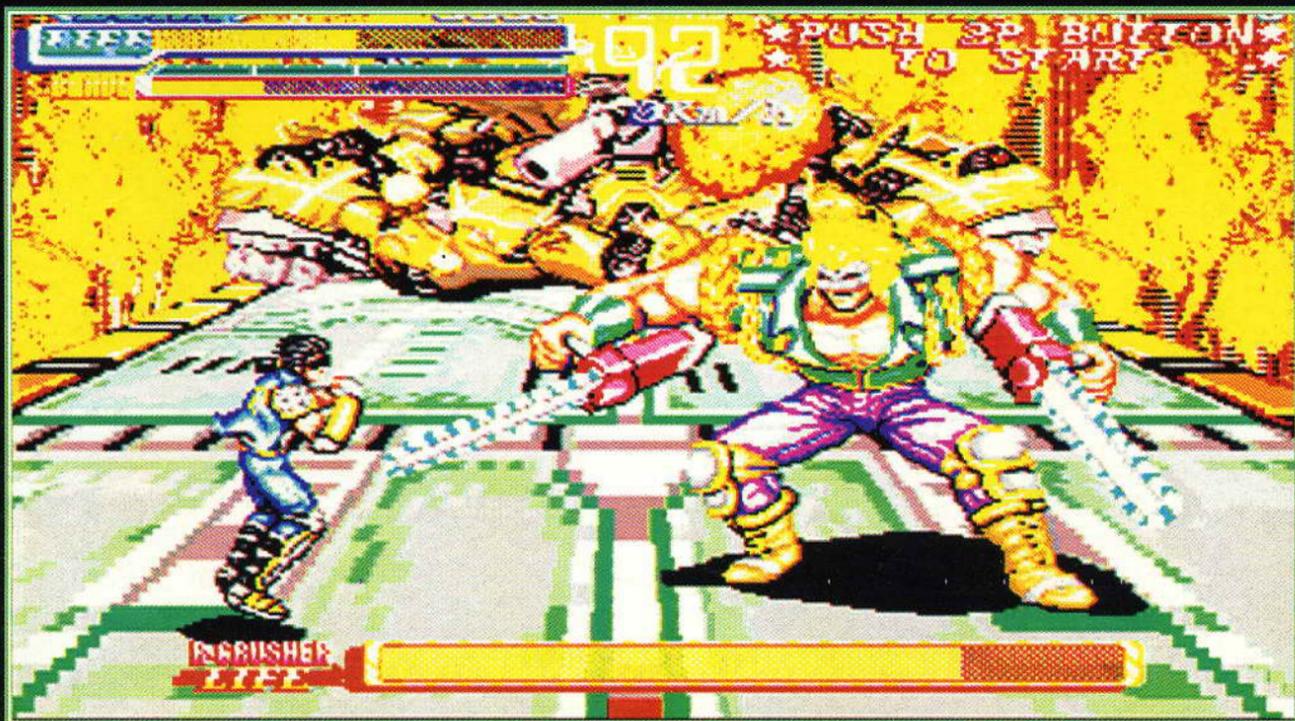
Réalisé à partir d'images digitalisées, ce jeu de baston de Taito permettra à quatre joueurs de se frapper sur la tronche par manettes interposées ! Les combats se déroulent sur un ring et un bon paquet de sports violents sont représentés : catch, "boxe thaï", boxe... Tout ceci arrosé d'une grosse dose de coups complètement illégaux et surtout de la possibilité de frapper aussi l'arbitre ! Produit assez défoulant, Ring Rage est prévu sur Super Nintendo.



RIDING FIGHT



Un autre beat'em up mais édité par Taito cette fois-ci. Signe particulier : l'action se déroule complètement en 3D et les 2 héros du jeu se déplacent sur des surfs. Pour se battre, les coups sont assez limités comparés aux tonnes d'ennemis et aux boss, même s'il est possible de concentrer son énergie pour envoyer une "Super Bombe". De plus, le jeu est assez répétitif même si la réalisation est grandiose. Malgré ces quelques défauts, Riding Fight, qui se démarque vraiment des habitudes productions arcades, vaut largement le coup. A bon entendre, salut ! Annoncé sur Super Nintendo.



GRID SEEKER

Nouveau venu dans le monde des shoot'em up, Grid Seeker s'annonce déjà comme une référence. A bord d'un vaisseau que tu pourras choisir pendant l'intro du jeu, tu devras



parcourir, seul ou à l'aide d'un partenaire (normal, tu peux jouer à deux simultanément !), de nombreux niveaux qui t'apparaîtront sous la forme d'île paradisiaque, de montagnes d'où coulent de splendides cascades et d'autres niveaux encore plus beaux. Comme tous les jeux de shoot qui se respectent, tu pourras récupérer de très nombreuses armes qui s'avèreront d'une très grande utilité surtout face aux

hordes d'ennemis et de vaisseaux en tout genre qui t'arriveront sur la figure. Dès que tu vois que les problèmes arrivent, tu pourras aussi utiliser ta méga-giga bombe qui détruira tout à l'écran excepté les horribles boss qu'il faudra "terminer" à l'aide de ton laser. Comme la plupart des jeux de shoot, l'accompagnement musical est grandiose. Un bon Shoot ! Annoncé sur Super Nintendo !



THUNDER HOOP

Dans ce jeu de plateformes édité par la firme Grelco, tu diriges un petit garçon plutôt singulier puisque le professeur qui l'a créé, l'a doté de supers pouvoirs dans le genre "j'te tire dessus tu crèves". Tout au long de ta route (qui s'avère extrêmement longue et périlleuse), tu devras détruire les nombreuses bestioles plus hideuses les unes que les autres qu'un savant fou a envoyées pour s'emparer de la Terre. Celles-ci se présenteront sous la forme de mutans totalement "destroys", de sauterelles qui perdent leurs membres dès que tu les touches (attention aux retombées !), de monstres tout droit sortis de la série des diplodocs...

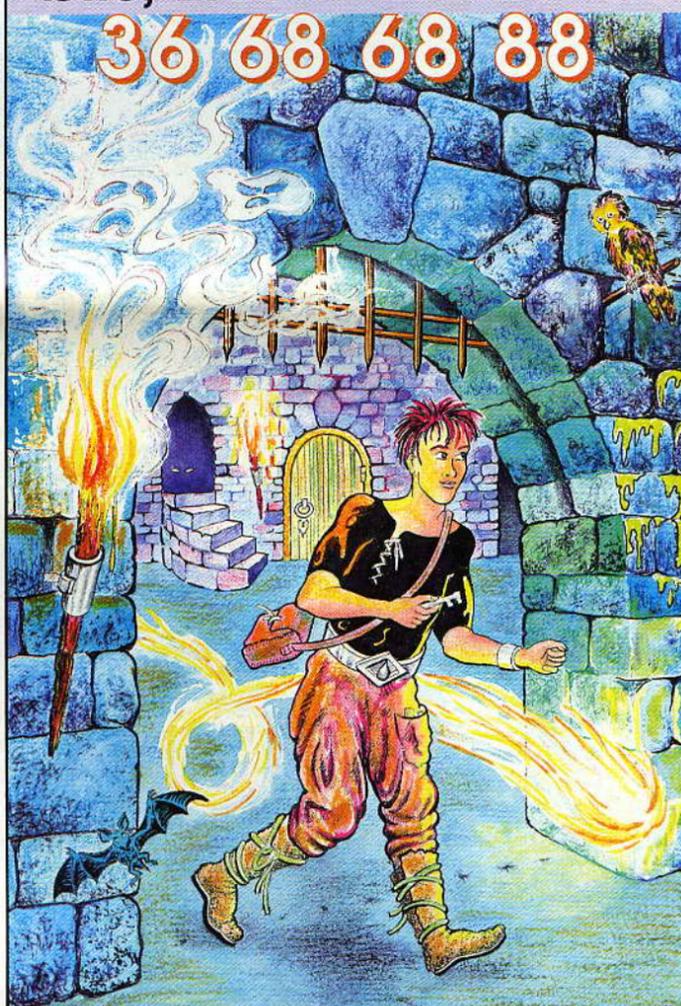
Comme tu peux le supputer, tu pourras durant ta quête, ramasser des bonus plus puissants et destructeurs les uns que les autres : l'arme nucléaire qui est l'une des plus puissantes, le lance-flamme (c'est pour qui le mutant à la broche ?), l'arme laser avec laquelle tu pourras te prendre pour Han Solo dans Star Wars, ou tout simplement l'arme dont tu disposes au début de la partie qui s'avère être très faible comparée aux autres. Mais on fait avec ce que l'on a !

Après avoir évité toutes les embûches dont regorge chaque zone (six en tout !), il y aura comme à l'accoutumée les fatidiques boss de fin de niveau. Après les avoir tués, tu pourras admirer une explosion des plus "giclante" puisque le sang te saute presque à la figure.

Pour conclure, je peux dire qu'il est assez rare de voir un jeu de plateforme aussi dur sur Arcade. Prévu sur Super Nintendo et Nes.

**JOUE ET GAGNE UNE
CONSOLE DE JEUX
SEGA OU NINTENDO 16
bits, EN APPELLANT LE**

36 68 68 88



36 68 68 88

L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...

...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 F/mn



La rubrique "News" varie au gré des pages disponibles dans Banzai. Elle est de retour ce mois-ci avec quelques événements marquants du monde Nintendo. Tout d'abord, la saga des "Megaman" se poursuit avec la sortie imminente du quatrième numéro ; Ludi Games annonce l'adaptation du fabuleux Jimmy Connors sur Nes ; Electronic Arts propose de plus en plus de jeux sur Super Nintendo dont B.O.B, un jeu d'arcade prometteur. Mais l'événement des prochains mois, c'est sans nul doute la sortie du fantastique Starwing, une simulation de vol, très arcade, utilisant la non moins fantastique puce "Super FX Chip". Décoiffant ! L'été sera chaud !



EN FRANCE !

O'BOB

Après avoir été distribuée sur le territoire français par Bandai jusqu'au 31 mars, la société américaine Acclaim, très prolifique sur les consoles Nintendo, s'associe avec la société Gaumont Columbia Tristar Home Video, le numéro un de la cassette vidéo en France. Grande première dans notre beau pays puisque l'appui de Gaumont permettra à la société Acclaim de présenter ses produits dans de nouveaux réseaux de distribution, c'est à dire les vidéo-clubs.

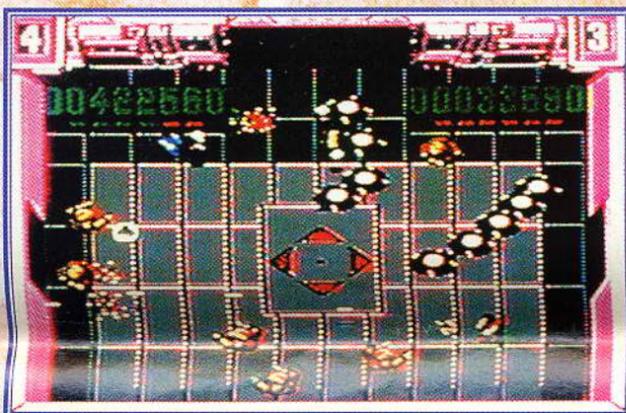


Alien 3 version Nes.

Ce qui induit également un nouveau mode de consommation : la location de cartouches de jeux Acclaim orchestrée de la même manière que les locations de cartouches vidéo. Fini les achats décevants ; maintenant, le consommateur peut tester avant d'acheter. De même, les plus doués d'entre vous souvent frustrés de dépenser environ 400 francs et de terminer les jeux en 2 jours (même moins) n'y laisseront plus la totalité de leur tirelire. La gamme Acclaim se décline à tous les temps (les sorties sont prévues du mois d'avril à la fin de l'année) et sur tous les modes (elle concerne les trois consoles Nintendo). Les choses vont aller très vite avec 9 cartouches annoncées sur Nes d'ici le mois de juin (plus de 2 et 6 pour la fin de l'année), 9 également sur Game Boy (et près d'une huitaine pour le second semestre 93) et 4 sur Super Nintendo (5 prévues d'août à décembre). Les premières sorties se nomment Krusty's Fun House, Smash TV, Spiderman et GF Boxing sur Nes, Spiderman 2, GF Boxing, Krusty's et Double Dragon 3 sur Game Boy et GF Boxing et Alien 3 sur Super Nintendo.

Ensuite, nous verrons arriver de gros titres comme T2 : The Movie, WWF 2, Ferrari GP, Mortal Kombat adapté du jeu d'arcade et les Crash Dummies. Et les titres de l'année 94 ne sont pas encore connus mais nul doute que des adaptations de grosses licences (de films et de jeux d'arcade par exemple) sont en préparation. Bienvenue et bonne chance !

Décidément, les productions de la société Electronic Arts se font de plus en plus nombreuses sur Super Nintendo et la dernière en date se nomme B.O.B. Il s'agit d'un jeu de tableaux classique où la vedette est tenue par un personnage bizarre, tout droit sorti d'un laboratoire d'assemblage. Cet espèce de robot est capable de réaliser bien des mouvements et possède une arme redoutable en lieu et place du bras droit. La réalisation technique s'annonce superbe avec des graphismes détaillés et surtout une animation de premier ordre. Plus de détails dans le prochain numéro.



Smash T.V sur Nes.



Spiderman : Return Of The Sinister sur Nes.

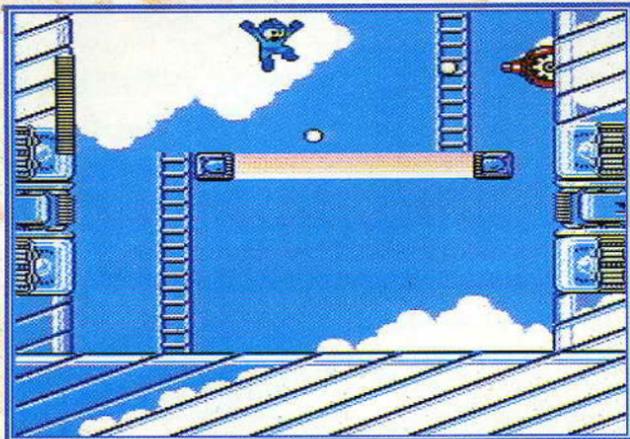


STARWING : PRÊT À DÉCOLLER !

Attention : ce nouveau jeu de Nintendo, Star Wing, est le premier d'une toute nouvelle génération, car il utilise la puce "Super FX Chip" (intégrée dans la cartouche), qui permet aux programmeurs de créer des jeux tels qu'on en voit sur micro. Ce futur Hit est donc une simulation réalisée en 3D vectorielle (à opposer à la 3D bitmap utilisée dans F-Zero) avec en plus des fonds bitmap utilisant le mode 7 de la console dans laquelle le joueur doit partir à bord d'un vaisseau ultra sophistiqué, en compagnie d'autres pilotes. Il faut parcourir le système solaire et réussir diverses missions comme détruire des astéroïdes ou traverser des régions infestées de vaisseaux ennemis à l'aide de tirs lasers ou de bombes. Comportant plusieurs modes de difficulté, ce jeu est extrêmement complet, avec tous ses zooms et ses digits vocales, et tu ne pourras être que séduit par cette toute nouvelle cartouche qui va enfin permettre aux possesseurs de Nintendo 16 bits de s'éclater sur une vraie simulation, comme sur PC ou Amiga. Sortie prévue en juin.



MEGAMAN 4 : EN ATTENDANT LE 5 ET LE 6 !



Pour l'anecdote, sache que le numéro 6 est déjà en préparation du côté des petits programmeurs japonais de Capcom ! Ce qui n'empêche pas qu'un vilain savant fou à encore fabriqué

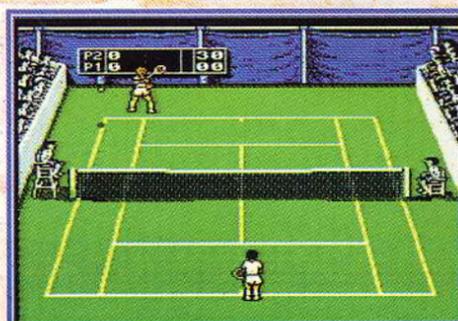
d'immondes robots pour s'emparer de la Terre. Heureusement, le docteur Light envoie Megaman à la rescousse. Et c'est reparti pour de trépidantes aventures tout au long d'une huitaine de niveaux tous plus longs les uns que les autres. Quatrième volet des aventures du célèbre Megaman, ce jeu de plateforme-action va te plonger dans un univers peuplé de robots (donc !), hostiles, vilains et franchement agressifs. Les habitués de Megaman ne seront pas dépaysés et retrouveront beaucoup des ingrédients qui firent le succès des précédents épisodes. Megaman est toujours capable d'effectuer des bonds incroyables et possède une rapidité d'action toujours aussi fulgurante. A chaque fin de niveau se trouve bien sûr, un boss (en plus des demi-boss qui agrémentent le parcours), possédant chacun une arme particulière. Et comme d'habitude, tu pourras utiliser les armes des boss que tu auras battus contre les suivants. A toi de trouver l'arme adéquat pour chacun d'eux. A signaler aussi l'habituel système de "password" qui



t'empêchera de tout recommencer. Avec Megaman 4, on attend encore un top de Capcom. Sortie annoncée en juin.

RUGIR DE PLAISIR !

Jimmy Connors, Jimbo, le vieux lion rugissant du tennis, arrive enfin sur Nes après avoir fait des siennes sur Super Nintendo (cf. Banzai N°6) et ce n'est pas pour me déplaire car, pour ce que j'ai pu y jouer, il est "carrément géant" comme dirait Frank. Comme tous les jeux de tennis, tu pourras jouer seul à travers le monde, dans un tournoi délirant contre les meilleurs joueurs classés à l'ATP ou alors contre ton frère, ta sœur et pourquoi pas ta grand mère si elle ne fait pas déjà de vélo. Les graphismes, bien que très peu colorés, sont tout de même convenables. Question jouabilité, alors là, ça c'est du travail de pro. Il y a tous les coups possibles, coup droit, revers, volée mais surtout, le coup par excellence, le smash dévastateur. Pourquoi dévastateur ? Ben manges en un dans la tronche par Jimmy Connors himself, et tu n'auras même plus de tronche pour poser la question. De plus, le jeu est rapide à souhait, ce qui ne gêne rien. Pour terminer, sache qu'une musique assez sympathique t'accompagnera durant tes nombreux tournois. En bref un jeu super pour un homme encore plus super. Sortie le mois prochain chez Ludi Games.



Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

SEGA	GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)	499 F	MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)	499 F
	CONSOLE GAME-GEAR * avec Columns	795 F	CONSOLE (Française) *	79 F
	CONSOLE GAME-GEAR (neuve) + 4 Jeux	99 F	ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise)	159 F
	LOUPE	99 F	MANETTE PRO 2	125 F
	Exemple de prix (Jeux d'occasion) :		PRO PAD (transparente)	349 F
	DRAGON CRYSTAL	99 F	GAME-GENIE	349 F
	SLIDER	99 F	Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
	SPACE HARRIER	99 F	PAPERBOY	89 F
	WOODY POP	99 F	WRESTLE WAR	89 F
	MASTER SYSTEM (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)	249 F	ALEX KIDD	99 F
	CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD)	249 F	LAST BATTLE	99 F
	Exemple de prix (Jeux d'occasion) :		ALISIA DRAGON	139 F
	ALTERED BEAST	79 F	CRACK DOWN	139 F
	SHINOBI	99 F	DICK TRACY	139 F
	TENNIS ACE	99 F	GOLDEN AXE II	139 F
	WORLD CUP ITALIA	99 F	MOON WALKER	139 F
	GLOBAL DEFENSE	96 F	OUT RUN	139 F
	XENON II	99 F	MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)	1690 F
	GHOSTBUSTERS	99 F	CONSOLE MEGA-CD * avec 1 jeu	
	SAGAIA	139 F		
	RAMBO III	99 F		
	AFTER BURNER	179 F		
	RASTAN SAGA	99 F		
	SONIC II	209 F		
NINTENDO	GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)	349 F	SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES	(+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)
	CONSOLE GAME-BOY avec TETRIS *	99 F	CONSOLE SUPER-NINTENDO (neuve)	690 F
	ETUI ANTI-CHOC	69 F	CONSOLE SUPER-NINTENDO (+ MARIO KART)	890 F
	LOUPE LIGHT BOY	349 F	CONSOLE SUPER-NINTENDO (+ STREET FIGHTER II)	1090 F
	GAME-GENIE	249 F	MANETTE PRO PAD (transparente)	159 F
	Exemple de prix (Jeux d'occasion) :		SUPERSCOPE * + 6 Jeux	399 F
	GARGOYLE'S QUEST	109 F	ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES	99 F
	BALLOON KID	159 F	Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
	DR MARIO	159 F	POPULOUS	249 F
	LEWELLYN	136 F	R TYPE	249 F
	MARIO ET YOSHI	159 F	BLAZING SKIES	269 F
	SPIDERMAN	159 F	GHOULS AND GHOSTS	269 F
	NES (+ DE 900 JEUX DISPONIBLES)	249 F	AXELAY	339 F
	CONSOLE DE BASE *	249 F	ROAD RUNNER	339 F
	Exemple de prix (Jeux d'occasion) :		PRINCE OF PERSIA	339 F
	TORTUE NINJA	99 F	DESERT STRIKE	299 F
	ZELDA 1	179 F	STREET FIGHTER 2	339 F
	GOAL	199 F	MAGICAL QUEST	379 F
	IRON SWORD	139 F		
	GREMLINS 2	199 F		
	ZELDA 2	239 F		
	STAR WARS	279 F		
NEO-GEO	CONSOLE NEO-GEO (NEUVE)	1990 F	LYNX	CONSOLE LYNX II *
	(+ DE 50 JEUX DISPO.)	2490 F		+ DE 80 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE
	MANETTE	399 F		129 F
	MEMORY CARD	199 F		
	Exemple de prix :			
	NEUF	OCCASION		
	ALPHA MISSION 2	690 F		
	ART OF FIGHTING	1490 F		
	VIEW POINT	1490 F		
	FATAL FURY 2	1490 F		

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ 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

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

TEL DOM : TEL BUR :

TITRE	CONSOLE	PRIX	Je règle par :
			MANDAT LETTRE <input type="checkbox"/>
			CHEQUE <input type="checkbox"/>
			CARTE BLEUE <input type="checkbox"/> N°

FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F	Date expiration : . . / . .
TOTAL A PAYER			Signature

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez **300 FRs** de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H COLISSIMO

+ 6000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 3500 NOUVEAUTES

Nous rachetons vos consoles ainsi que **Tous** vos jeux :

- GAME-GEAR • MEGADRIVE
- MEGA CD • LYNX • GAME-BOY
- SUPER-NINTENDO • NEO-GEO

et échangeons vos consoles et jeux sur :

- N.E.S • MASTER-SYSTEM • NEC

(voir modalités au magasin)
Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

TEST

SNIN

SUPER PANG

Les boules, il y a plusieurs façons de les avoir ! Soit en allant dans le sud du côté de Marseille et de les lancer, à l'ombre des platanes, pour gagner l'apéro, soit en rentrant en salle de maths un beau jour de printemps pour une interro que t'as même pas révisée. Moi j'ai trouvé encore une autre façon de faire ! Ça sera Super Pang sur Super Nintendo, un Super Jeu de Super Arcade...

Les boules, j'en rêve la nuit, j'en vois partout, je ne pense qu'à ça, ou presque, surtout depuis l'arrivée de Super Pang. Mais quand je pense à la version originale sur arcade, je les ai un peu, les boules. En effet, il manque quelques trucs à cette version Super Nintendo pour arriver à égaliser la qualité de l'original qui a fait les beaux jours de tous les "arcademaniques".

J'aboule le "scénar" !

Mais racontons plutôt la petite histoire. Les boules envahissent la terre, alors toi, armé d'un lance trucmuches, tu vas devoir les éclater une par une jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un : toi ! Le principe est simple. Tu te trouves en bas de l'écran et tu diriges un petit personnage (une vraie boule de nerf, celui-là !) de



Quand tu tires sur les boules, elles se dédoublent, se redoublent, déquadruplent et triquintuplent. Enfin, y'en a plein !

droite à gauche seulement. Tu tires vers le haut avec ton lance bidules et chaque boule que tu touches se divise en deux autres machins et ainsi de suite jusqu'à ce que les schmurtz deviennent toutes petites et que tu puisses

les faire disparaître. Tes exploits se situent tout autour du monde et chaque niveau représente un pays, normal puisque ça se passe tout autour du monde j'te dis ! Un monument principal de ce pays est représenté (le Sacré Cœur n'est pas villain du tout pour représenter Paris, tu n'as qu'à regarder les photos, et merci d'avoir évité le cliché tour Eiffel) en toile de fond et il faut dire que ces décors, bien que non animés, sont franchement réussis.

Des accessoires ?

Sur le devant de la scène, il y aura aussi parfois quelques échelles et autres plateformes qui te donneront du fil à tordre et à retordre car les boules rebondissent dessus.

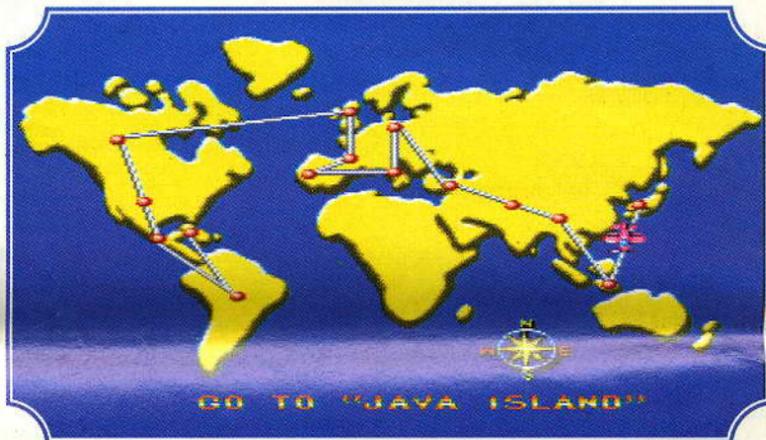
Techniquement on ne peut pas dire



Au début du jeu, tu peux choisir entre le "mode normal" (facile) et le "mode Panic" (hard) qui est bien plus infernal.



Si tu tires sur les carrés brillants, parfois des bonus en sortiront. Mais tu délivreras les boules. A toi de voir !



Tu peux suivre ta progression à travers le monde, et donc au fur et à mesure des niveaux, sur cette carte après chacun des dits niveaux.

que cela soit transcendant, et cela est étonnant quand on connaît l'éditeur : Capcom. Cet éditeur qui avait une réputation à tenir nous présente son premier jeu assez moyen sur Super Nintendo.

Ce n'est pas que je veux être méchant avec cette conversion mais la version arcade et les versions micro (et même la version Amstrad GX 4000 !) permettaient de jouer à deux.

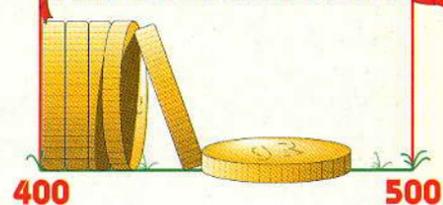
Finie, envolée, disparue, volatilisée l'option deux joueurs !

Et là, cette option a complètement disparue, la seule qui donnait un

maximum d'intérêt et d'amusement au jeu. Je t'avoue que je suis un peu déçu mais le jeu est quand même encore assez bon pour ne pas être obligé de descendre au café du coin pour dépenser toute sa petite monnaie dans la borne original !

Lionel "boule" Vilner.

PRIX DE LA CARTOUCHE



Ici, le p'tit gars est entouré d'une aura bleue qui le protège contre ses ennemis. Mais il ne peut supporter qu'un coup !



Les décors du premier niveau (très facile) représentent le Japon. Pas étonnant, ce sont des japonais qui ont fait ce jeu.



Paris, Montmartre, La Butte, le Sacré-Cœur ! Le petit gnome bleu se déplacera tout autour du monde.

ARCADE/ACTION	
Capcom - 1 joueur	
Bonne conversion du jeu d'arcade mais (très) dommage que l'option deux joueurs aie disparue !	
80%	GRAPHISME
72%	ANIMATION
75%	SON
85%	JOUABILITE
80%	DUREE DE VIE
74%	INTERET

TEST

PGA TOUR GOLF

La guerre du Golfe faisait rage dans le moyen-orient il y a 2 ans. Les Américains s'étaient défoncés à fond pour vaincre et sauver le pétrole. Aujourd'hui la guerre du Golfe n'est plus (tant mieux !), alors vive la guerre du golf ! Non, non, je ne suis pas né pour être soldat mais simplement pour frapper sur les plus petits que moi, j'y peut rien, et maintenant je tape la petite balle blanche ! Quel bonheur...

Qu'on arrête de me dire que je suis un violent. Au contraire, moi j'aime la nature, les petits oiseaux, la verdure... Alors tout les dimanche je range mon caddie dans le coffre de la Ferrari et je pars me faire une petite partie de golf. Toute la semaine je m'occupe de mes clubs, j'astique le Wood pour un tir en puissance, le Iron pour les distances moyennes, le Putter lorsque je suis sur le green et le Sand Wedge qui me permet de sortir des terribles bunkers.

Départ pour les U.S.A.

Après avoir gagné tous les tournois qui se disputent en Europe, je suis parti pour les USA pour essayer de trouver plus fort que moi. Direction le PGA TOUR GOLF. Et là, je t'assure que j'avais jamais vu ça ! Tu me connais il m'en faut beaucoup pour m'étonner, mais pour ce qui est de la verdure, crois moi j'ai été servi : des paysages superbes. Avant de me mesurer aux autres joueurs je me suis fait quelques parcours tout seul, et



Oups ! Dans un bunker. Ce n'est pas un bâtiment pour cacher les armées mais un endroit plein de sable.

puis après on a joué à plusieurs (des fois jusqu'à 4), juste pour rigoler.

Je gagne tout...

Après les avoir tous battus, je suis parti vers un autre des 4 parcours qui existent dans la région. Avant chaque partie, je me suis promené au dessus des greens en hélicoptère histoire de bien voir les difficultés et

la longueur de chaque trou. Je t'assure que la vue est magnifique grâce au mode 7. Et toujours personne pour arriver à me battre, ça devient vraiment désespérant.

Je contrôle vraiment tout

Mais c'est normal : pour ce qui est de mettre de l'effet dans la balle pour contrer la force du vent et ajuster la force de mon coup, c'est moi le plus fort ! En plus il y a un truc avec lequel je me régale : suivre la balle pendant sa trajectoire après un super coup ! En plus, une fois qu'elle est arrivée sur le green, je suis passé Maître dans l'utilisation de la grille pour visualiser la pente. Et hop ! Dans le trou. Bon



Non, ce n'est pas un shoot'em up. Donc pas d'ennemis à l'horizon, juste le calme plat de l'herbe verte qui verdoie et le joueur qui "merdoie".



Le gars sur le green se prépare à donner un coup de maître dans la petite balle blanche qui ne lui a rien demandé.



Les graphismes sont assez réussis mais assez simples. C'est normale, ce n'est qu'un jeu de golf !



Les pros du golf feront des commentaires, parfois élogieux, d'autres fois lamentables, sur ta façon de jouer.

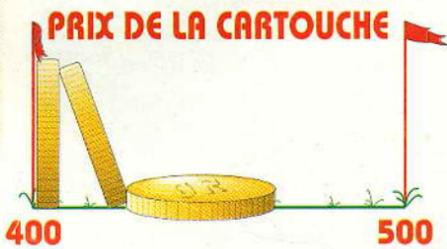


Ici tu as le droit à une vue aérienne animée utilisant à merveille le Mode 7 de la fantastique Super Nintendo.

ben je crois que je t'ai tout dit. Je continu à parcourir le monde pour trouver plus fort que moi mais je crois que je vais d'abord rester un peu ici... C'est tellement beau dans le coin, et

puis les Etats Unis, finalement ce n'est pas que les rodéos et les indiens...

Michaël "Balesteros" Valensi



SPORT
Electronic Arts - 1 à 2 joueurs
Une utilisation du mode 7 de la Super Nintendo assez "bluffante".
Une première pour du golf !

GRAPHISME 83%
ANIMATION 90%
SON 84%
JOUABILITE 88%
DUREE DE VIE 90%
INTERET 86%

AMIE LE PRO. Echangez ou Achetez* vos jeux aux meilleurs prix !

JEUX CATEGORIE A : 390 F prix d'occasion

ADDAM'S FAMILY II	JIMMY CONNORS	SUPER PROBOTECTOR II
ALIEN VS PREDATOR	KAWASAKI CARIBBEAN	SUPER STAR WARS
BATMAN RETURN	NIGEL MANSELL	SUPER STRIKE EAGLE
DEAD DANCE	POP'N TWIN BEE	TINY TOON
DEATH VALLEY RALLY	RANMA 1/2 II	TOM ET JERRY
DRAGON BALL Z II	SONIC BLASTMAN	WAYNE'S WORLD
EXHAUST HEAT II	SPIDERMAN VS XMENS	
FATAL FURY	STARFOX	

JEUX CATEGORIE B : 300 F prix d'occasion

AGURI SUZUKI	HOOK	RUSHING BEAT
ANOTHER WORLD	JOE ET MAC II	SUPER DOUBLE DRAGON
BASS NUMBER	MAGICAL QUEST	STREET FIGHTER II
BULLS VS LAKER'S	NCAA BASKETBALL	SUPER FORMATION SOCCER
DESERT STRIKE	PHALANX	SUPER GOULS'N GHOST
DRAGON' LAIR	PILOT WING	SUPER MARIO KART
F-ZERO	PRINCE OF PERSIA	SUPER VALIS
GODS	RPM RACING	TURTLES IV
GOLDEN FIGHTER	ROBOCOP III	ZELDA III

JEUX CATEGORIE C : 250 F prix d'occasion

ADDAM'S FAMILY	JOE ET MAC	SUPER FIRE WRESTLING
BASEBALL	JOHN MADDEN FOOTBALL	SUPER KICKOFF
CASTLEVANIA IV	KING OF THE MONSTER	SUPER PANG
DRACKHEN	LEMMINGS	SUPER SMASH TV
FINAL FANTASY	MAGIC SWORD	THUNDER SPIRIT
FINAL FANTASY II	RACE DRIVIN	TOP GEAR
FINAL FIGHT	SPACE MEGAFORCE	TOP RACER
HAT TRICK HERO	SUPER BOWLING	

BOURSE AUX ÉCHANGES

JE CHOISIS 1 JEU CATEGORIE A*		JE CHOISIS 1 JEU CATEGORIE B*		JE CHOISIS 1 JEU CATEGORIE C*		*dans notre liste
J'APPORTE 1 JEU CATEGORIE	JE PAIE	J'APPORTE 1 JEU CATEGORIE	JE PAIE	J'APPORTE 1 JEU CATEGORIE	JE PAIE	J'APPORTE 1 JEU DE CATEGORIE...
A	100 F	A	50 F	A	0 F	A 250 F
B	150 F	B	80 F	B	50 F	B 200 F
C	200 F	C	100 F	C	80 F	C 150 F

BOUTIQUE AMIE LE PRO
11, Bd Voltaire - 75011 PARIS
Tél. : (1) 43 57 48 20

TEST



Et dire qu'à peine sorti de l'école, il faut qu'on me redonne du boulot... Y'a vraiment des fois où on ferait mieux de rester couché. Je viens juste de finir le test de ce super jeu et on me demande maintenant de l'écrire ! Jusque là tout va bien. Le jeu est sympa, il fait beau et les petits oiseaux chantent... Et là, la cata ! le rédac chef qui me demande un exercice de style... Et crois moi j'en ai bavé. Tu te demandes de quoi il s'agit ? Et bien lis donc et tu vas tout de suite comprendre. A vos marques, prêt, action...

...mesdames, mesdemoiselles, messieurs, je vais réitérer l'exploit que j'avais accompli avec Push Over, c'est à dire-faire un test en une seule phrase comme seul Antoine Decaunes arriverait à le faire, mais c'est mal me connaître, surtout quand on met entre mes mains la nouvelle version d'un jeu qui à un passé vénérable derrière lui, et qui est renommé, Super



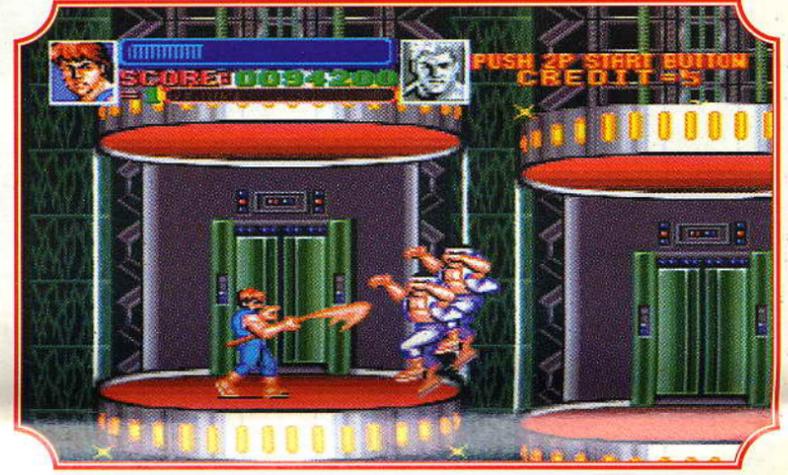
Boss 1 : ringard avec son costard.



Les chinois du dernier niveau pareront tes coups à la perfection : montre-leurs ce que tu sais faire !



A part tes petits poings vengeurs, tu pourras aussi frapper à l'aide d'un "nunchaku" que tu auras pris à un adversaire !



Ces deux mecs qui sautent d'un ascenseur vont se prendre des coups de baton dans les parties sensibles ! Aïe, aïe, aïe !



Quand tu attrapes tes ennemis par les cheveux (dans la plus pure tradition des Double Dragon), tu peux aussi balancer ton pied dans la tronche d'un adversaire qui oserait venir te déranger.



Boss 2 : un boxeur à la retraite.

Double Dragon, Super, bien sur, car le jeu est sur la superbe Super Nintendo, mais ne nous écartons pas du sujet qui en l'occurrence est de parler de cette sombre histoire qui amena les deux frères Billy et Jimmy dans ce jeu de baston ; or donc on peut penser que le vilain méchant à certainement capturé une jolie fille, mais quel que soit le prétexte, il va y avoir de la castagne tout au long des sept niveaux, dont le premier commence dans une ville casino, lumières, jack pots et tout ce qui va avec, c'est là qu'on remarque que le jeu se déroule suivant un scrolling

horizontal, que l'on peut diriger le joueur aussi en profondeur (mais j'allais oublier de dire que l'on peut jouer à deux en même temps) et que les ennemis arrivent de tous côtés pour pouvoir mieux frapper nos deux frères héros ; mais c'est sans compter la vivacité d'esprit et la force de ces deux jeunots, inversement proportionnels à leur quotient intellectuel, car ils possèdent une panoplie de coups assez impressionnante qui pourrait même faire rougir de honte un Ryu de Street Fighter ; alors sache que mis à part les coups de poings, pieds et autres misérables enchaînements, tu pourras



Boss 3 : des chinois très agiles.



Si Super Double Dragon reste un jeu classique dans le domaine des jeux de baston...



Attrapage de cheveux et coup de genou dans la figure. Ça, c'est du combat de rue !



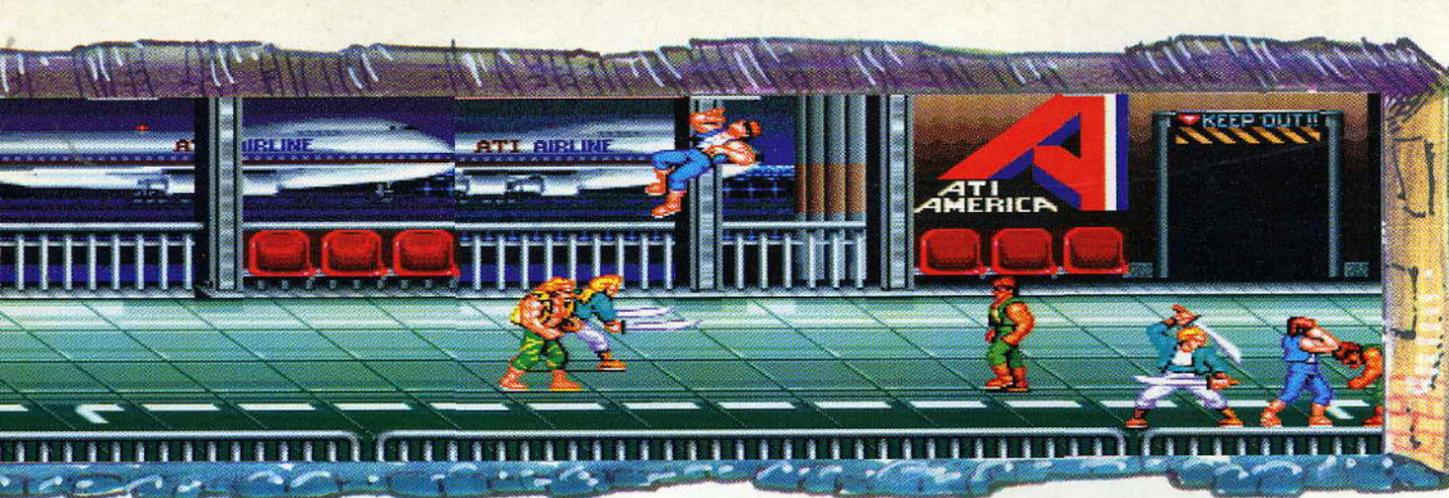
Tu peux parer les coups adverses et ensuite choper l'adversaires. Utile aussi pour préserver l'énergie.



Classique, le coup de pied tendu à la japonnaise ! Toujours aussi efficace



Revers de la main dans la face à la tronche adverse. Coup très rapide !



Le niveau deux se déroule dans un aéroport. Les deux frères n'ayant pas d'argent sur eux, ils vont devoir se friter les agents de service pour pouvoir monter dans un charter minable. Qu'est-ce que vous voulez : c'est la loi du plus fort comme dirait le vieux maître chinois !

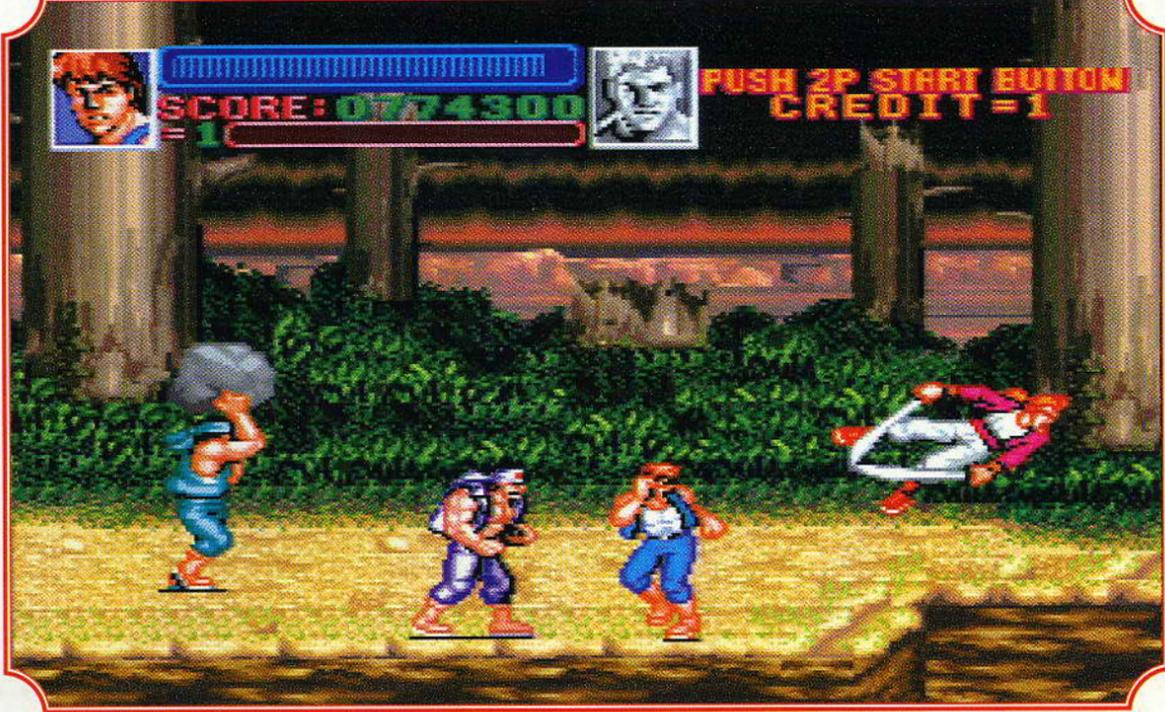


Smash ! Coup de pied retourné en pleine face. Dommage que les ennemis ne tombent pas par dessus la ballustrade.



le bras pour lui mettre des coups de

Boss 5 : ce gros se prend pour Sonic. aussi bloquer un coup de l'adversaire, à ce moment, tu pourras lui attraper le bras pour lui mettre des coups de savate que même Vandamme il aurait du mal à enchaîner, mais pour le compte, il ne faut pas dire que ça n'est possible que dans un jeu, de toute façon, c'est un jeu, on n'y peut rien, et cela me permet de parler du côté purement technique, qui, mis à part la maniabilité qui ne s'acquiert pas du premier coup, démontre un bon travail de la part des programmeurs de Tradewest, c'est à dire, des graphis-



Dans la plus pure tradition des vénérables Double Dragon, tu auras le droit à une ballade en forêt avec les trous ou tu pourras balancer tes ennemis dedans !



mes de qualité, des animations plus que réalistes et des musiques qui, malgré leur faible nombre, sont très bonnes, mais c'est vrai que Super Double Dragon n'apporte pas grand chose dans le domaine des jeux de bastons ; mais

Boss 6 : blouson de cuir, lunettes noires.



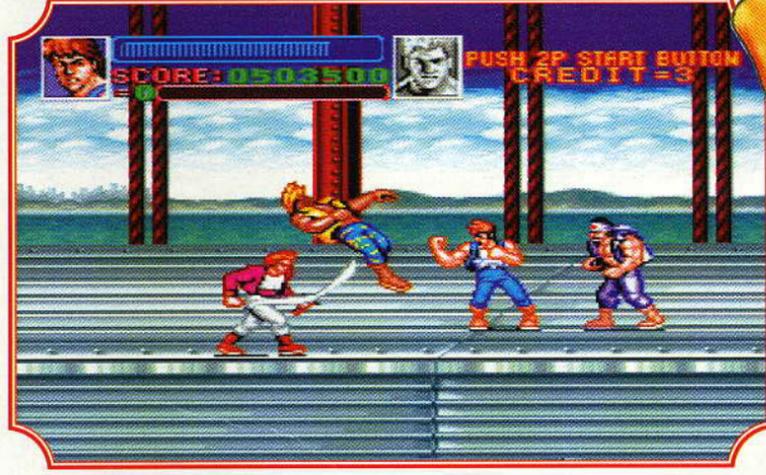
Tu t'entraînais tranquillement à frapper sur ton sac de sable quand de vilans ennemis vinrent t'attaquer. Alors là tu te faches !

SUR LE BOUT DES PIEDS !

A : coup de pied
B : parer les coups
Y : coup de poing
X : sauter
LIR : augmenter la barre de coups spéciaux



A deux joueurs, le jeu devient encore meilleur et les deux frères peuvent même se taper dessus !



Niveau 4 : la baston se déroule sur le toit d'un camion. Si tu ne touches à rien, ton joueur recule à cause du vent.



lecteur, si tu cherchais la panoplie de coups la plus complète de ce genre, tu peux sans problème te ruer sur ce jeu qui t'amusera probablement, et qui reposera mes doigts une fois que j'aurais fini d'en parler... ouf !

Boss 7 : très fort et très rapide. Lionel "ferme ta bouche" Vilner



Tu peux "pécho" les ennemis comme dans Street Fighter 2 et les envoyer bouler.



Le coup de pied chassé sauté : tradition des jeux de baston. Toujours très esthétique !



Hop, je t'attrape par la main, et hop, j'te bourre la tronche et hop t'es mort!

...à scrolling horizontal, il n'en reste pas moins vrai que les personnages disposent de la panoplie de coups la plus complète sur consoles Nintendo. Admire la souplesse de Billy !

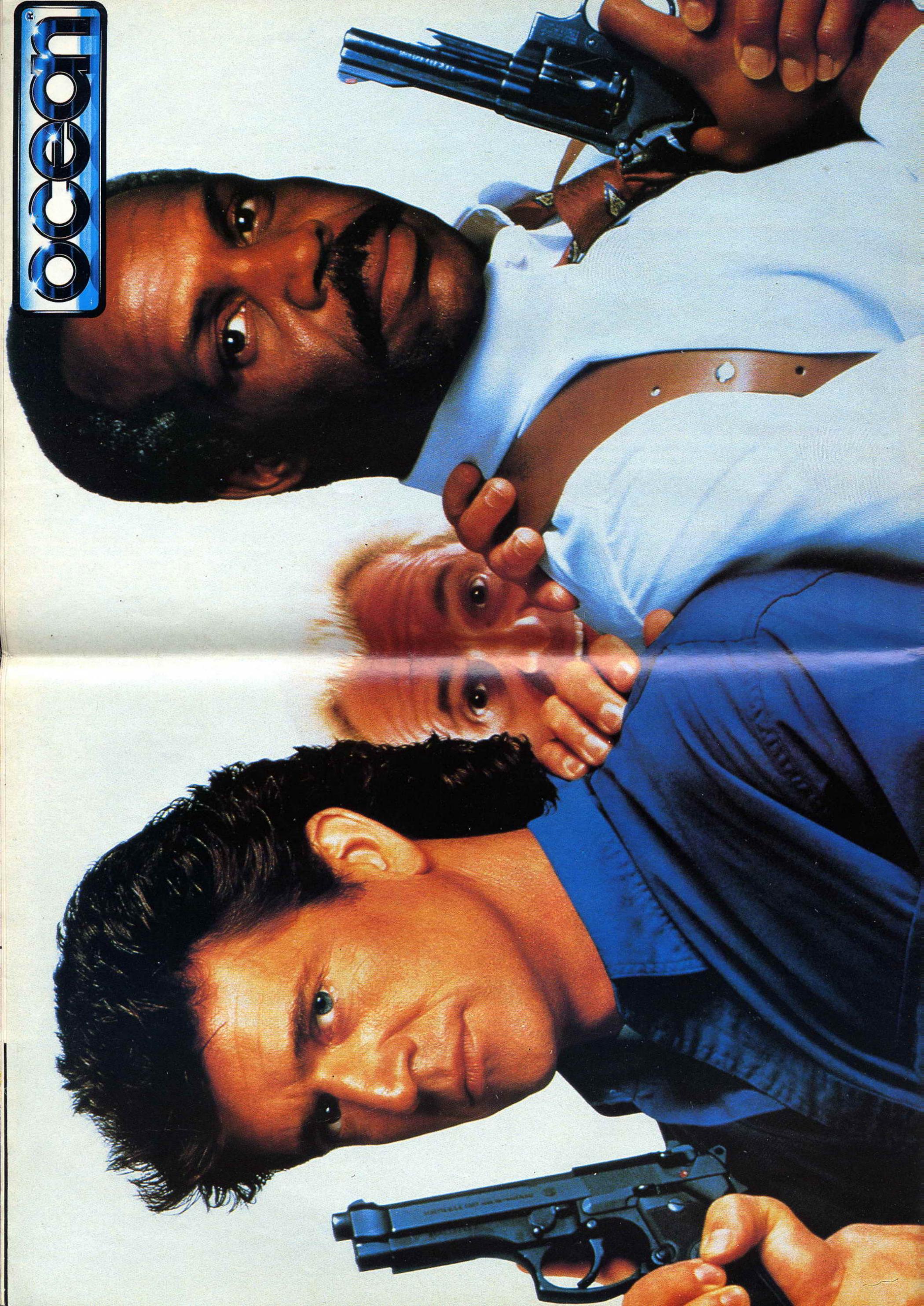
PRIX DE LA CARTOUCHE

450 550

ARCADE/ACTION
Tradewest - 1 à 2 joueurs
 Rien d'exceptionnel d'un point de vue technique, mais les attaques sont nombreuses et amusantes !

GRAPHISME	82%
ANIMATION	87%
SON	88%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	79%
INTERET	86%

ocean



L'ARRIVEE FATALE



TEST



STAR WARS

Comme disait Maitre Yoda "Si tu veux devenir Jedi, t'entraîner tu devras ! La force maîtriser tu pourras ! Vaincre (peut être) tu arriveras !" Oui, Vaincre peut être je pourrais, mais pour l'instant, moi, Luke Skywalker, dans l'embarras je suis ! Ne t'inquiète pas, ce n'est pas dramatique mais quand je me suis lancé dans cette aventure, je ne savais pas où je mettais les pieds. May the Force be with me !

Tout a commencé quand un éditeur du nom de JVC est venu me trouver pour me proposer une mission : libérer l'univers de l'emprise de l'Empire. Je me demande encore si j'ai bien fait d'accepter.

C'est parti !

Tout a commencé dans un désert où avec un pistolet laser j'ai dû détruire tous ceux qui se présentaient à moi : des scorpions géants, des vautours affamés, et d'autres émergumènes. A la fin du niveau, j'ai affronté un boss que j'ai battu assez rapidement et puis je suis parti vers le niveau suivant. Là, je me suis retrouvé à bord d'un Land Speeder, une sorte d'appareil volant (comme celui que tu as dû voir dans un film... Star Wars ça s'appelait, il me semble !). Je survolais le désert et je devais abattre tous les vaisseaux ennemis qui étaient dans le coin. Voici donc un niveau où l'on pourrait croire que tout est normal, seulement voilà, les programmeurs m'avaient balancé le Mode 7 pour que cette scène se déroule en Bitmap 3-D (comme F-Zero, en tout cas c'est ce qu'ils m'ont dit) et je t'avoue une chose :

c'était vraiment très impressionnant, tu peux me croire.

Boss 1 : il est gros mais pas très dangereux !



C'est la dernière mission du jeu et tu dois absolument la réussir pour sauver tous tes compagnons.



Boss 2 : Pour l'affronter, tu vas en baver, crois-moi !

Première épreuve réussie !

Enfin c'était fait. J'avais réussi ma mission, et je continuais à parcourir d'autres niveaux, dans le désert, dans une machine infernale, ou encore dans les montagnes



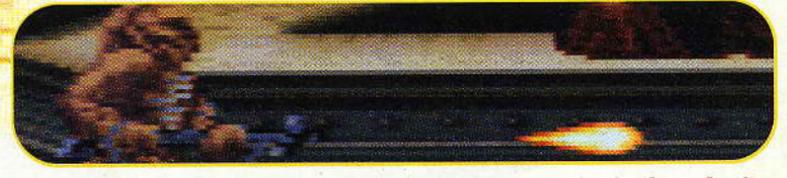
Cette bête est très impressionnante mais quelques coups d'épées suffisent à la tuer. Facile en fait !



Voici l'arme la plus puissante du jeu. Il faut ramasser de nombreux bonus pour l'obtenir, mais ça vaut le coup !



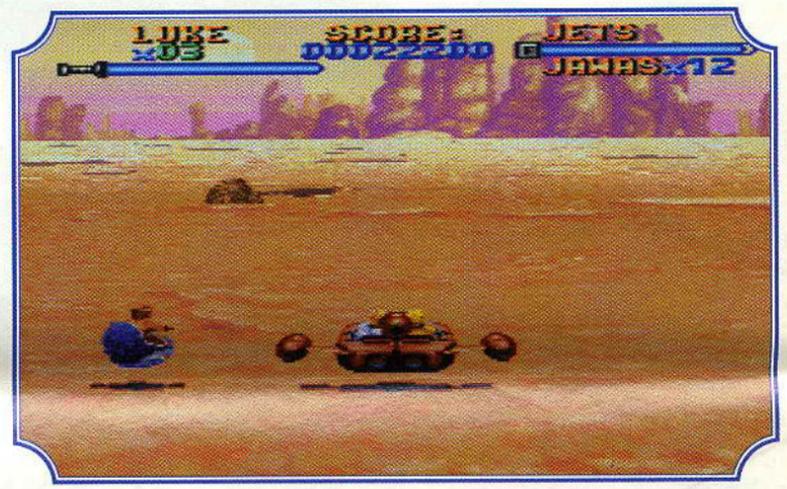
Han Solo a toujours rêvé de posséder ce fabuleux pistolet à missiles autoguidés qui l'aidera à anéantir ses adversaires



Chewie est en train de faire un carton à l'aide de son pistolet à purée si je puis dire.



Cette arme pourrait s'appeler "Bouncing Ball" car elle rebondit sur les parois. Très efficace !



Voici un stage très impressionnant en Land Speeder et complètement en 3D bitmap spécifique à la Super Nintendo. Ça va bouger !



Tu pars délivrer la princesse, mais malheureusement bien des gardes se mettront sur ta route pour t'en empêcher.

rocheuses. J'arrivais ensuite en ville pour retrouver Chewie et mon ami Han Solo, qui devaient m'emmener sur l'étoile noire secourir la princesse Leia.

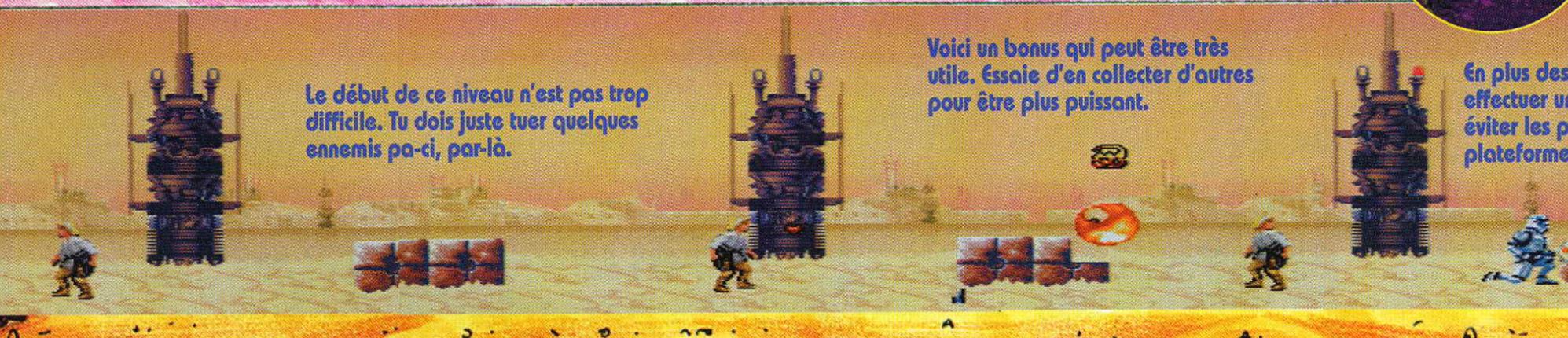
Boss 3 : il est vraiment laid comme tu peux le constater.



Le début de ce niveau n'est pas trop difficile. Tu dois juste tuer quelques ennemis pa-ci, par-là.

Voici un bonus qui peut être très utile. Essaie d'en collecter d'autres pour être plus puissant.

En plus des ennemis, tu dois effectuer un saut pour éviter les pics de la plateforme.





Ne tombe pas dans ce trou sinon tu devras refaire bien du chemin avant de revenir à cet endroit du niveau.



Voici le salon où tu ne devais rencontrer que Han Solo, mais malheureusement, il sera accompagné d'un comité d'accueil.



Attention aux dangers environnants sinon ton niveau de vie baissera rapidement. Attention aussi au rideau énergétique. Utilise la glissade ! Suis mon conseil et tu t'en sortiras parfaitement.



Te voici dans une impasse. A toi de trouver le chemin pour pouvoir atteindre le boss et pour passer à la mission suivante. Fais un plan !



Boss 4 :
il est assez dur à passer mais la force est avec toi.

L'union fait la force !

Dans le salon où se trouve Han Solo, une autre partie de la ville ou bien en certains endroits de l'étoile noire, j'ai pu laisser agir Han Solo ou Chewie à ma place quand j'étais fatigué. Et puis j'ai fini par récupérer mon sabre laser



Boss 5 :
Fais très attention à ses réacteurs qui vont te pomper de l'énergie.

adéquat. Je crois que tu connais tout de mes aventures passées, mais maintenant on m'envoie dans l'espace, au-dessus de l'étoile noire. Il faut que je slalome dans le couloir de la mort où je dois larguer des missiles pour détruire l'étoile.

Comme dans un film !

Voilà toute mon histoire. Au moment où tu liras ces lignes je serais peut être mort pour l'alliance, où j'aurais



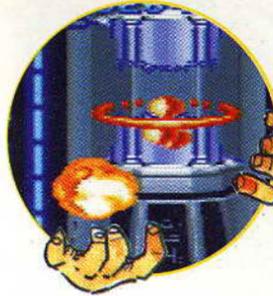
mon sabre laser (c'est vraiment autre chose que mon ancien pisto-laser !) dont j'ai réussi à augmenter la puissance en trouvant le bonus



Boss 6 :
il a vraiment une sale gueule.

réussi à éliminer cette maudite étoile !

Tout ce que je peux te dire c'est que mes aventures sont vraiment fabuleuses, j'ai vu tant de beaux paysages, tant de d'animations de qualité et entendu de si belles musiques que je ne te souhaite qu'une chose : vivre la même

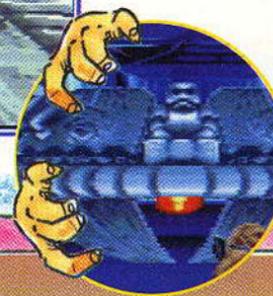


Boss 8 :
C'est le réacteur qu'il faut atteindre et rien d'autre.

chose avant de repartir, "Que la force soit avec toi !"
David Taborda : Chevalier Jedi.

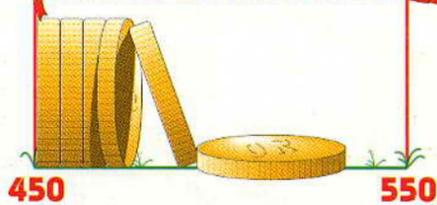


Tu survoles "l'étoile noire" avant d'entrer dans le couloir de la mort. Il faut détruire des tourelles et des vaisseaux ennemis.



Boss 7 :
ce garde ne sait vraiment pas à qui il s'attaque.

PRIX DE LA CARTOUCHE



ARCADE/ACTION

JVC - 1 joueur

Les programmeurs utilisent à fond les capacités de la Super Nintendo. Presque aussi bien que le film !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	90%
SON	96%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	91%

OR 92%

is, tu dois être prudent pour atteindre la



Maintenant, tu as un aperçu des dangers qui te guettent tout au long de ce "level". Bonne chance !



SUPER BLUES BROTHERS

Je t'avoue que je suis bien incapable de mettre une date sur ce film. Mais c'est marrant, je crois bien que ça fait parti des classiques : un gros, un maigre, des costumes noirs, des chapeaux... Tu vois pas !? Non c'est pas Laurel et Hardy... Ça se passait dans les années 70 ! Tu vois toujours pas ? Eeeverybodyyy, neeedd soommee booddyyyy ! Ben ça y est, tu y es : Elwood et Jack... Les Blues Brothers, quand je te dis que c'est un classique !

Ah... ce refrain des Blues brothers, fantastique ! Et puis surtout tous ces grands noms de la légende du blues, James Brown, Ray Charles, Aretha Franklin, j'en passe et des meilleurs ! Je crois bien que ce film je pourrais le regarder 15 fois de suite sans me lasser ! Alors quand on me dit que pas loin de 20 ans après on le sort sur ma Super Nintendo... euh... ben... lis la suite.

Réserver vos billets...
"Grande tournée des Blues Brothers". Voilà qui commence plutôt bien... Seul problème pour qu'ils assurent les dates, ils ont perdu leurs notes de musique ! Gênant pour des musiciens. Prétexé à un jeu de plateforme classique, ce scénario te



Les méchants toutous veulent te bouffer tout cru. Tout l'art consiste à les éviter tout en récoltant tous les disques.



Si tu mange le gros gateau, tu te transformes en Super Blue Brothers. N'empêche que le dégradé du fond est un peu lassant.

plonge dans la peau des deux frangins fêlés élevés au Blues. Toi, Elwood, ou Jack si tu préfères (tu peux les choisir en fonction de leurs capacités respectives) tu sautes sur des plateformes, par dessus des piques...

Le lancé d'album !
La seule arme que tu possèdes est le lancer de disque (normal pour un fêlé de musique !) pour te débarrasser de tes ennemis. Mais il faudra en ramasser pour continuer à te défendre.
Une des principales critiques que je fais au jeu c'est qu'il ne reprend pas du tout le scénario du film, juste les personnages. J'espérais que les musiques, grâce aux capacités sonores de la Super Nintendo, seraient fidèlement tirées du film.



N'est pas Mario qui veut ! Les Blues Brothers ne peuvent malheureusement pas sauter sur leurs ennemis.



Un des rares beaux effets du jeu : la grille est en premier plan et scrolle "différentiellement" par rapport au fond.

Déception, on a juste le droit à des versions remix avec de la techno pour ambiance... Mieux vaut couper le son et mettre la bande originale du film à fond sur ta chaîne.

Blues, ben je les adore !
Lionel "Elwood Blues" Vilner.

Peu mieux faire !
Les décors sont très beaux mais un peu répétitifs. Idem pour les ennemis que tu combats. Les niveaux ne sont pas comptés, se suivent et se ressemblent. Je suis pourtant allé assez loin et je n'ai même pas vu l'ombre d'un boss. Ah si, ah si, à un moment, j'ai aperçu, tout comme Elwood dans le film aperçoit la Lumière Divine, une bestiole sur laquelle je pouvais monter, mais seulement après de longs niveaux d'attente. En fait, dans sa catégorie, SBB n'est pas mauvais, d'ailleurs, bien que truands à la petite semaine, les deux frangins ne le sont pas vraiment non plus, mais les concurrents sont nettement en avance, d'autant qu'aucun des supers atouts de la Super Nintendo n'est vraiment utilisé. Avant de finir, je te signale que si tu veux jouer avec ton frangin, évite. Le jeu devient presque injouable, un comble pour te raconter les histoires des deux Bluesmen blanc ! M'enfin, on a déjà vu franchement pire, et moi, les Frères du

PRIX DE LA CARTOUCHE

400 500

ARCADE/ACTION
Titus - 1 joueur
Le jeu est plus beau sur Super Nintendo mais moins attrayant que sur Game Boy ou Nes. Dommage !

- 85% GRAPHISME
- 86% ANIMATION
- 83% SON
- 88% JOUABILITE
- 90% DUREE DE VIE
- 77% INTERET



De nombreux pièges peuplent les niveaux intérieur. Piques, boules tournantes. On ne va pas dire que c'est repompé sur Mario et Sonic, car ça l'est. Alors, on le dit pas !

TEST

JACK NICKLAUSS GOLF

Dans les sports qui paraissent inaccessibles parce que trop cher, trop snob ou autre, on trouve : le polo, en plus c'est dur de ranger un cheval dans une armoire, la voile, à moins d'avoir une grande baignoire et le golf si tu n'as pas un grand jardin. Mais le golf j'adore. Alors comme je suis pas riche et que j'habite en appartement, j'ai enfin résolu le problème : j'invite mon copain Jack à la maison tous les week-end !

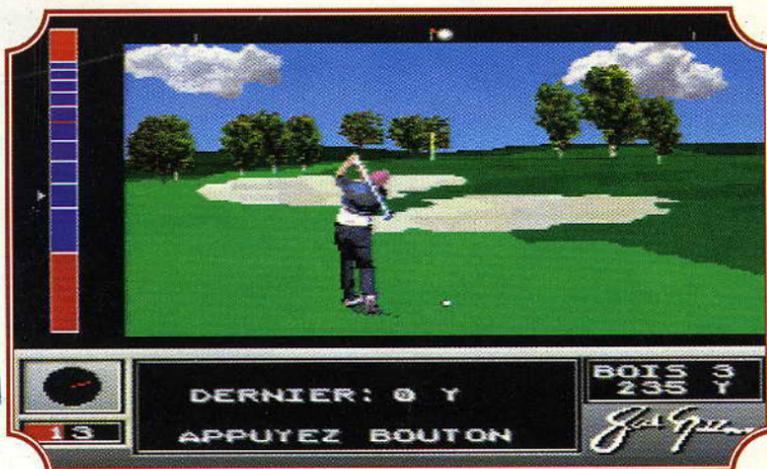
Jack Nicklauss Golf, avec PGA Tour Golf, est la deuxième simulation de golf à sortir ce mois-ci. Cette fois-ci c'est TradeWest qui si colle. C'est pas moi qui vais te dire si l'une est meilleure que l'autre. Les deux sont biens, chacune dans leur genre.

Alors allons y avec mon pote Jack Nicklauss. D'abord on commence par choisir le parcours. On a beau être dans mon studio, on choisit pas entre la salle de bain et la cuisine, non non. On dispose de plusieurs parcours avec des bunkers, des

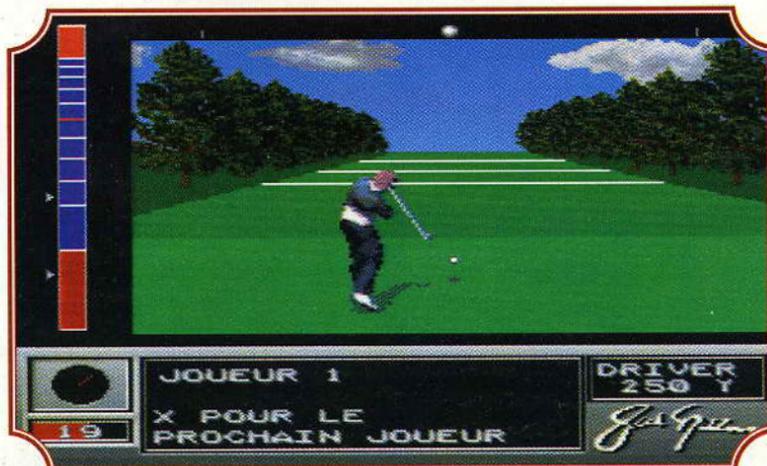
arbres, des lacs d'eau et d'autres obstacles pour les rendre plus difficiles. Et si les deux 18 trous existants ne nous suffisent pas, on les mélange et on s'en fabrique d'autres. Le temps est variable sur le terrain, et pour une fois, la fuite d'eau qui inonde mon plafond me met dans l'ambiance plutôt qu'en colère. Ensuite on se jette sur la petite balle blanche (en essayant de pas renverser le pot de fleur sur la commode) avec tous les coups possibles et imaginables, putt, swing, pour aligner les Birdie ou les Eagle, ou se contenter du Par tout simplement. Pour les maîtriser tous à la perfection j'ai du m'entraîner dur.

Les conseils d'un pro...

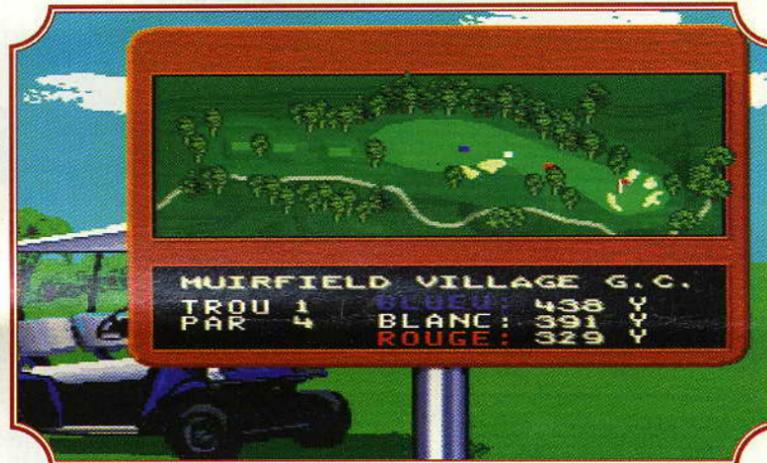
En plus, Jack qui est un champion généreux, me donne des conseils à chaque coup. Une fois sur le green je peux voir la pente grâce à la grille. Bien pratique pour moi qui ne joue pas encore très bien. Cette cartouche est très plaisante, car elle se déroule en 3D (le sol, plus beau que ma moquette) avec des décors digitalisés. Personnellement, j'ai du mal à me retrouver dans toutes ces options mais il paraît que je suis un



Tu dois éviter que la balle tombe dans le bunker sinon c'est fichu. Profite de ce judicieux conseil !



Droit devant ! Ce parcours n'est pas très compliqué mais il faut rester sérieux pour être classé dans les meilleurs.



Voici la map du trou que tu devras parcourir. Quelques indications te sont données. A toi de savoir les utiliser !



Tu t'apprêtes à jouer mais auparavant, tu te concentres sur ton objectif. Bonne chance !



Tu viens enfin de jouer mais je me demande si ta balle ne va tomber dans un bunker ou si ne va pas "choquer" contre un des arbres du fond.



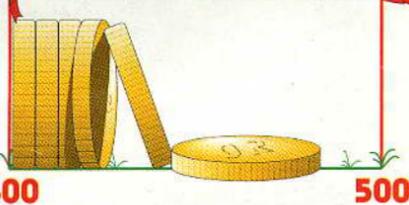
Tu es près du trou et tu vas devoir "putter" pour devancer tes adversaires au classement.

peu bête... L'ambiance sonore n'est pas toujours des plus fabuleuse mais avec ce jeu, je suis sûr que le jour ou je gagne au loto et que j'ai les moyens de me payer l'équipement, je les éclates tous...

Mais vu les statistiques que me donne le jeu, je doute de mes capacités. En attendant, je m'éclate avec Jack, dans ma cuisine...

David Taborda.

PRIX DE LA CARTOUCHE



400

500

SPORT
Tradewest - 1 à 4 joueurs
 Seconde simulation de golf et second bon produit. A noter l'utilisation de la 3D vectorielle et 3D bitmap simultanément.

GRAPHISME	86%
ANIMATION	82%
SON	80%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	87%
INTERET	86%

SEGA **NINTENDO**

CLIC PHOTO VIDÉO
ÉCHANGE DE JEUX
SUPER NINTENDO : 80 Frs
MEGADRIVE : 70 Frs
GAME BOY, GAME GEAR : 50 Frs

On achète et vend les jeux et consoles
 Megadrive, Super Nintendo,
 Game Boy et Game Gear

CLIC PHOTO VIDÉO
 88 Boulevard Beaumarchais
 75011 PARIS

Tél : 43 55 60 54
 Métro : Chemin Vert

Nintendo et Sega sont des marques déposées

TEST
NES

Felix THE CAT

Prenez un chat. Noir de préférence. Donnez lui un grand sac (à malice !). Rajoutez une pincée de gros méchant, un zeste de petite chatte (et on imagine rien du tout, une vraie avec des griffes !), une goutte de paysages variés, des bolides pour se déplacer en l'air, sur mer et sur terre. Agitez doucement, et servez bien frais !

Pour une recette, en voilà une qu'elle est bonne ! Il était temps que mon oncle d'Amérique, ce cher Sam, me l'envoie vu qu'elle fait un carton là-bas. Parce qu'elle est franchement bonne !

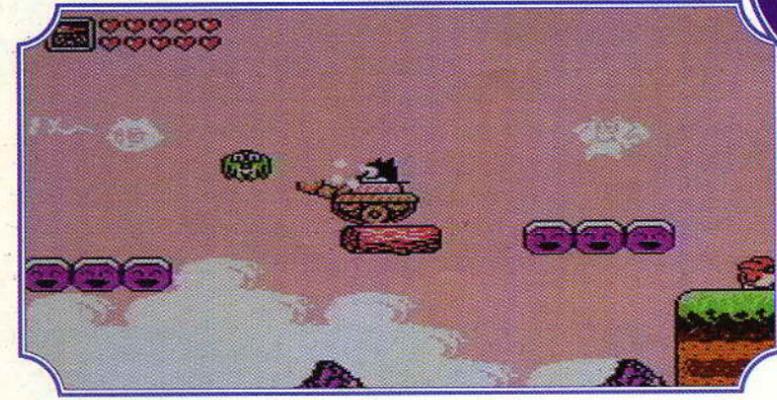
Allez, je t'invite !
Passe à la maison et je te la préparerais, tu vas voir ce que tu vas voir. D'abord tu vas découvrir le plaisir de déguster les aventures de Félix, vu que c'est de lui dont il s'agit. Au début, tu risques d'avoir un arrière-goût un peu désagréable. Mais c'est normal, c'est parce que le Professeur, l'ennemi juré de Félix, vient



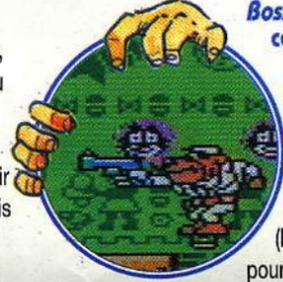
Boss 1 : celui ci est hyper simple.



Le niveau avant le boss final, tu devras faire attention aux boules rouges et aussi aux pentes qui te gêneront dans tes sauts.



Dans ce monde ci, tu devras utiliser les plateformes mouvantes pour récupérer le plus de bonus possible, tu en auras besoin.



Boss 2 : renvoie cet aliéné à l'asile.

de kidnapper la belle et douce Kitty (l'amie de Félix pour ceux qui ne connaissent pas ! s'il en reste !) pour lui voler son sac magique.

Le plat de résistance !

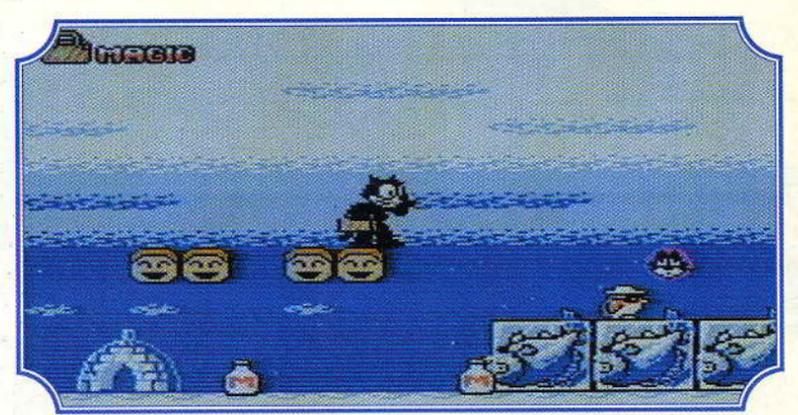
Mais après ce premier goût un peu dur à faire passer (mais pas autant que la grippe que je me traîne), tu découvres le délice des folles aventures. Tu sens vraiment la beauté des paysages t'envahir. Et maintenant tu commences à avoir le



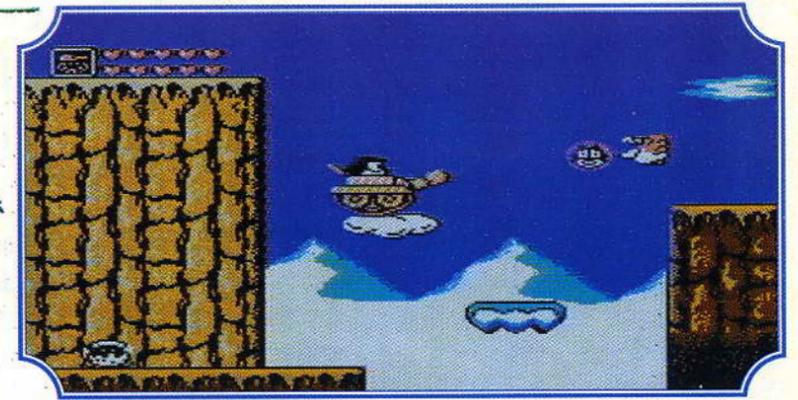
Boss 4 : il te posera des problèmes !



Sur le dos de "Flipper ton dauphin", tu essaieras de passer cette mer qui est truffée de danger.



Te voici maintenant au pôle nord, bien que tu ne sois pas là pour faire du tourisme, tu ne peux t'empêcher d'admirer le paysage.



Que de falaises ! Tu devras sauter par dessus des ravins. Fais attention aux ennemis. De toute façon, armé de ton char, tu ne risques presque rien.



Boss 5 : malgré son apparence, il est facile !

goût des trucs les plus fous sur le palais ! D'abord le sous-marin, ensuite l'avion et surtout la voiture qui circule sur une roue. Ah je t'avais prévenu, c'est du grand art que cette recette !

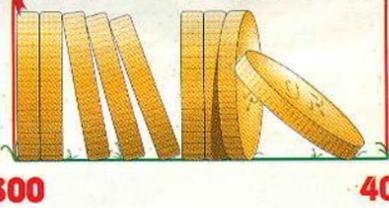
La confrontation tant attendu avec le boss final



C'est super surtout avec cette petite sauce de son. Et simple à faire : un peu de super bruitages mais pas trop et une giclée de musique sympa. Ben voilà, j'espère que ça t'a plu. Je te sers un petit café ? Oh non, t'as pas besoin de rajouter de sucre, il n'est pas très corsé (comme le jeu, c'est le seul reproche). Reviens quand tu veux...

Régis Crochet

PRIX DE LA CARTOUCHE



300

400

ARCADE/ACTION

Hudson Soft - 1 joueur

Felix effectue un retour en force avec cette cartouche à la technique exemplaire. Mais le jeu est un peu court !

90%	GRAPHISME
90%	ANIMATION
88%	SON
91%	JOUABILITE
75%	DUREE DE VIE
88%	INTERET



Au début, tu possèdes juste un poing géant pour tuer tes ennemis.

Prends ces pastilles, au bout de 100, tu auras une vie !

LES PA

PA : MODE D'EMPLOI

OPTION 1 : Economique, mais lent !

BANZZAI vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc, etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante P A Banzzai, 19, rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!

Nous pouvons entrer votre(vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le minitel en tapant 3615 code INFO PA, rubrique "Ecrire une PA". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas n'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions en tapant 3615 INFO PA, rubrique : "Lire les PA". Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci-dessus.

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

N° de téléphone :

Je possède une

NES - SUPER NINTENDO - GAME BOY

AUTRE.....

Département : VENTE - ACHAT - ECHANGE

Libellé de votre annonce (N'oubliez pas votre N° de téléphone)

Titre de votre annonce

Achète jeux S.NIN moins de 400 F (boîte + notice TBE). Contacter Alex après 17h30 au : 99 87 57 49.

Echange jeux GB : DEXTERITY-SUPER RC PRO AM-ADAMS FAMILY. Faire propositions à Alex au : 99 87 57 49 après 17h30.

Vends ANOTHER WORLD S.NIN : 300 F. ROAD RUNNER S.NES : 300 F. Téléphoner au : 69 26 07 61.

Vends ou échange des K7 NINTENDO 8 bits : TORTUE NINJA 1 : 250 F-SKATE OR DIE : 120 F et CASTLEVANIA 2 : 150 F. Contacter Cédric après 18h au : 44 75 41 44.

Vends jeux super NES : ANOTHER WORLD (version US) et CASTLEVANIA IV (version Jap) : 250 F pièce. Possibilité d'échange contre ACTRAISER (version US ou FRA) d'un des deux titres. Contacter Alexandre au : 88 28 01 12.

Vends RANMA 1/2 II sur Super FAMICOM avec boîte et notice : 400 F port compris. Contacter Olivier après 18h au : 64 94 88 33.

Vends Super NINTENDO + 2 manettes + Super SCOPE 6 avec piles + Super MARIO 4 + universel adaptateur. Le tout en très bon état. Prix : 1 250 F. Contacter Frédéric au : 39 85 82 06. Urgent!

Vends jeux NES CASTLEVANIA et WIZARDS & WARRIORS : 200 F pièce. SUPER MARIO BROS : 150 F. Sur Paris et Eure et Loire uniquement. Téléphoner au : 47 55 46 03.

Vends ou échanges sur Super NINTENDO SUPERCOP + jeux : 250 F. TORTUE NINJA IV-SUPER TENNIS-CASTLEVANIA IV-THE ADAMS FAMILY et ROAD RUNNER : 250 F pièce accepte en échange des jeux Américains ou Japonais. Contacter Bruno au : 44 71 83 59.

Vds Supergrafx + 4 jeux (F.M.TENNIS-F.SOCCKER...) + 1 manette : 1 000 F. Vds NINTENDO + mario 1 + 2 manettes : 200 F. Ou échange Supergrafx + NINTENDO contre NEO GEO. Contacter Somvank au : 93 88 58 24.

Echange 2 jeux GAME BOY : BATMAN et HYPER LODE RUNNER contre 1 jeu Super NINTENDO. Contacter Tony au : 38 43 32 05. Vds MEGADRIVE + 2 manettes + 4 jeux (SONIC 1 + 2-WONDERBOY 3-JAMES BOND 2) en TBE : 1 600 F a débattre ou échange contre S.NES française + 2 manettes + 2 jeux dont SF2. Téléphoner au : 40 25 76 70 sur dép. 44 et alentours.

Echange jeux GAME BOY : RESCUE OF PRINCESS BLOBBETTE ou GARGOUILLE'S QUEST contre BATMAN 1 et 2-STAR WARS-MEGAMAN ou TERMINATOR 2. Contacter Tenenbaum Amiel au : 43 71 54 52.



ULTIMA
games

la première chaîne de magasins d'échange et occasion de jeux vidéo

PARIS:	5 Bd Voltaire - 75011 - Tél. (1) 43 38 96 31 - Fax 43 38 11 86
PARIS (échange):	21 rue de Turin - 75008 - Tél. (1) 42 94 97 14
LILLE:	72-74 rue de Paris - 59800 - Tél. 20 42 09 09
MARSEILLE:	26 rue de la Palud - 13001 - Tél. 91 33 24 25
MONTPELLIER:	Galerie Marchande, Intermarché, 41 av. G. Clémenceau - 34000 - Tél. 67 92 30 06
MULHOUSE:	13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67
PERPIGNAN:	2, rue Lafayette - 66000 - Tél. 68 56 76 20

TOURS:	97, av de Grammont - 37000 - Tél. 47 64 51 51
BASTIA:	3, rue St François - 20200 - Tél. 95 31 68 70
LE MANS:	Ctre Cial. - rue des 4 roues - 72000 - Tél. 43 87 02 87
JUAN LES PINS:	14, Av. Maupassant - 06160 - Tél. 93 61 10 21
AIX EN PROVENCE:	40, cours sextius - 13100 - Tél. 42 27 59 45
NIMES:	4, rue des Greffes - 30000 - Tél. 66 76 16 16
BLOIS:	2, rue Vauvert - 41000 - Tél. 54 74 44 53

L'échange
21 rue de Turin - 75008 PARIS
Métro Europe
Tél. 42 94 97 14

- L'échange le moins cher de Paris dans nos vitrines spéciales "Discount échange".
- Prix fixe de nos échanges dans les vitrines "Discount échange":
Séga : 50 F, Super Nintendo : 60 F, Néo Géo : 100 F, Gameboy, Lynx, Game gear, master system et Nec : 50 F.
- Vous avez la possibilité d'échanger des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console.
- Nous échangeons tous vos jeux sans restriction.

Cote échange Mégadrive :

vente	achat
Alisia dragon	290 200
Alien storm	250 150
Aliens 3	250 200
Andre Agassi Tennis	350 250
Aquatic games	200 120
Arch rivals	250 150
Arrow flash	200 100
Atomic robo kid	200 100
LHX Attack chopp	200 100
Batman returns 2	350 250
Captain america	350 250
Carman sandiego	200 100
Chuck rock	290 200
Cyber ball	200 120
Dacap attack	200 120
Desert strike	290 200
Dinoland	200 120
Dolphin	350 250
Donald Duck GS	250 150
Double dragon	200 100
Dragon's fury	350 250
Dynomite duke	200 120
E-Swat	200 120
F-22 interceptor	250 150
Gain ground	150 50
Galaxy force 2	250 150
Golden axe	250 120
Golden axe 2	200 120
Green dog	250 150
Ind. Johns last crusage	350 250
Jen. Cap. tennis	300 200
Jewel master	200 100
Kid chameleon	300 200
Krusty's fun house	250 150
Lakers vs Bulls	350 250
Lemmings	290 200
Little mermaid	350 250
Mario Lemieux hockey	290 200
Mercs	250 150
Mickey and Donald	350 250
Castle of illusion	290 200
Moon walker	250 150
NHL hockey 93	350 250
Olympic gold	350 250
Populous	200 120
Paper boy	200 120
Populous	250 150
Predator 2	290 200
Rampart	250 150
Rastan saga 2	250 150
Revenge of Shinobi	200 100
Shadow of the beast	250 150
Shadow blasters	250 150
Shadow dancer	250 150
Side pocket	250 150
Soe Simpsons	200 100
Sonic	200 100
Sonic 2	350 250
Speed ball	290 200
Spider man	250 150
Street of rage	250 150
Street of rage 2	290 200
Street smart	290 200
Super Monaco GP	290 200
Super Monaco GP	350 250
Super volley ball	290 200
Tale spin	350 250
Taz mania	350 250
Team USA basket	350 250
Terminator	350 250
Terminator 2	350 250
Toe Jam & Earl	290 200
Two crude dudes	290 200
Wonder boy Mons. W.	200 100

Cote échange Super Nintendo :

vente	achat
Actraiser	200 100
Addams Family	290 150
Amazing Tennis	350 200
Axelay	390 250
Super scope	390 250
Best of the best	390 250
Bulls vs Blazers	390 250
Buster bros	290 150
Castelvania 4	290 150
Chuck rock	350 200
Contra 3	290 150
Darius 1 with	250 100
Desert strike	290 150
D-Force	250 100
Dino city	290 150
Double dragon	290 150
Dragon ball Z	450 300
Drakken	290 150
Earth defense for	200 100
Final fight	250 100
Final fight guy	350 200
Final fantasy 2	350 200
F-zero	350 200
G.F. KO boxing	200 100
Ghouls & ghost	290 150
Goal I	350 200
Gradius 3	200 100
Gun force	200 100
Hat trick hero	290 200
Hole in one golf	200 100
Home alone	200 100
Home alone 2	290 150
Hook	290 150
Human grand Prix	390 250
Hyper zone	200 100
Imperium	200 100
J. Connors Tennis	390 250
Joe and Mac	290 150
Ken 6	390 250
Kiki Kaikai	350 200
King of monsters	350 200
Krusty's fun house	290 150
Lemmings	290 150
Mario Kart	350 200
Mario World	200 100
Mickey Magical Quest	390 250
NBA basket ball Chal	390 250
NHL hockey 93	350 200
Tetris	390 250
Tortues ninja 4	350 200
Olive et Tom	350 200
Out of this world	390 250
Parodius	200 100
PGA Tour golf	200 100
Pilot wings	350 200
Pit fighter	200 100
Power athlet	350 250
Prince of Persia	390 250
Obert	200 100
Rampart	200 100
Ranma 1/2	390 250
Ranma 1/2 2	450 300
Rival turf	290 150
Road runner	290 150
Robocop 3	390 250
Rocketeer	200 100
The Simpsons	290 150
Smash TV	200 100
Super Soccer cha.	250 120
Sonic Blastman	450 300
Soul Blazer	200 100
Space Megaforce	390 250
Spiderman & Xmen	390 250
Star Wars	420 250
Street Fighter 2	450 300
Strike Gunner	200 100
Super off Road	200 100
Super Soccer	250 120
Super Tennis	250 120
Thunder spirits	200 100
Valken	390 250
Wing Commander	390 250
WWF Wrestlemania	290 150
Zelda 3	350 200

* pour les échanges Néo Géo, Nec Master System, NES, Game boy, Game Gear, Lynx : Nous Consultez
Pour l'échange par correspondance : Veuillez contacter Steeve au 42 94 97 14

Attention, les prix et promotions ne sont pas disponibles dans toutes les agences, renseignez-vous. Photos non contractuelles. - les prix et promotions sont modifiables sans préavis.

L'occasion
5 bld Voltaire - 75011 PARIS
Métro République
Tél. 43 38 96 31

ACHAT OCCASION

- Nous achetons **COMPTANT** ou en bon d'achat tous vos jeux et consoles au plus haut cours du marché.
Ex. : Mégadrive française ou japonaise complète : **450 F**
Super Nintendo complète : **600 F**
Neo Geo complète : **1290 F**
Game Boy + 1 jeu : **300 F**
Jeux Mégadrive : Street of Rage II, World of Illusion, Desert Strike, Lemmings.
Super Nintendo : Ranma 1/2 ou 1/2 II, Mario Kart, Star Wars, Zelda 3.
Neo Geo : Rachat de vos jeux entre 400 et 1000 F.

Possibilité de remplacer votre ancienne console et tous vos jeux contre console et jeux d'une autre marque **SANS RIEN PAYER**

- Nous reprenons tous vos jeux Mégadrive contre des jeux Super Nintendo sans rien payer.
- Tous vos produits que nous rachetons peuvent entrainer immédiatement au magasin des réductions sur des produits neufs de votre choix.

VENTE OCCASION
VOUS FEREZ DES AFFAIRES COMME JAMAIS VOUS N'AVEZ VU

CONSOLES

Mégadrive :	490 F
Super Nintendo :	590 F
Néo Géo :	1490 F
Game Boy :	350 F
Game Gear :	650 F
Lynx :	650 F
Nec :	490 F
NES :	200 F
Master System :	200 F

JEUX

Super Nintendo à partir de	150 F
Mario, Castelvania 4, Lemmings	200 F
Mégadrive à partir de	70 F
Wonder boy, Gynoug, Golden axe	150 F
Lynx, Game Boy, Game Gear à partir de	70 F
Nec, Master System, NES à partir de	50 F

ACCESSOIRES

Joypad Séga	49 F
Pro 2	69 F
Game adaptor	49 F
Joypad Nintendo	79 F
Dyna 1	99 F
Adaptateur universel	49 F

TEST

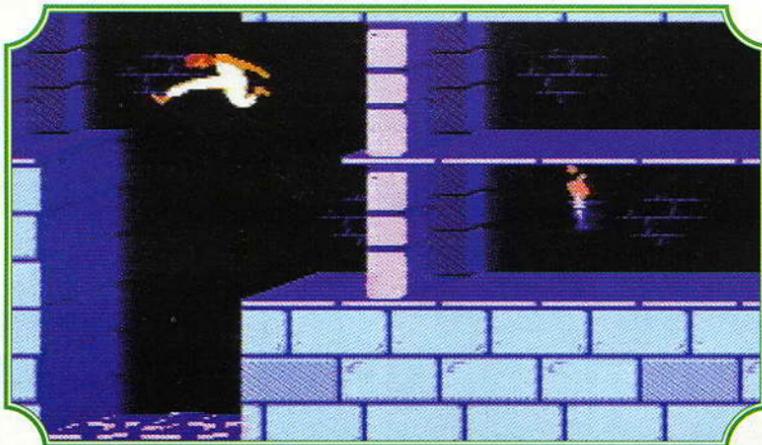
PRINCE OF PERSIA

Sud du Maroc, en plein désert, décors naturels, Début du tournage.
"Bon, toute l'équipe est là ? On va pouvoir commencer ! Et enlevez-moi ma Ferrari du décor, on tourne un film du genre Mille et une Nuit, pas un remake de Dallas, et mettez moi plutôt un dromadaire à la place ! Allez on se bouge, je perds du pognon moi ! Magnez-vous un peu, nom de Dieu !"

"Bon toi Rachida, tu joues le rôle de la fille du vizir, et toi Mohamed, tu joues celui du fiancé amoureux. Attention ! Prêt, moteur, Action !"

Acte 1 scène 1, première prise :

La grande scène d'amour !
 "Princesse ! Je t'aime tellement !"
 "Moi aussi je t'aime Moahmed !"
 "Princesse ! marions nous !"
 "Oh oui !"
 "Coupé ! stop ! stop ! C'est très mauvais ! Comment voulez-vous qu'avec un scénario aussi nul je fasse 800 000 entrées ! Allez le scénariste, tu me ponds quelque chose de plus... de plus... enfin tu vois ! Fait moi un truc dans le genre dramatico-romantico-aventureux ! Enfin un truc qui puisse faire un carton quoi ! Ça y est ! T'as une idée ! Vas-y, fait moi rêver ! Super ! Marvellous ! Fantastique ! C'est du bon travail Farouk ! Y'a quand même un problème ! Où on le trouve ton grand méchant Vizir ?"
 "J'sais pas moi, c'est toi le producteur !"
 "T'as raison, je vais demander à Farid ! Farid ramène ta fraise ici !"
 "Oui missié ! j'ai oublié de vider la poubelle ?"
 "Non, non Farid ! A partir de demain tu deviens vedette ! Tu vas jouer le rôle du méchant Vizir qui veut s'approprier la place du sultan de Perse et par la même occasion



Notre jeune héros exécute devant tes yeux un de ses sauts digne de rentrer dans le livre des records. Gaffe aux pointes !

les miches de sa fille. Allez vite ! Va te changer ! Attention ! Moteur, Action !"

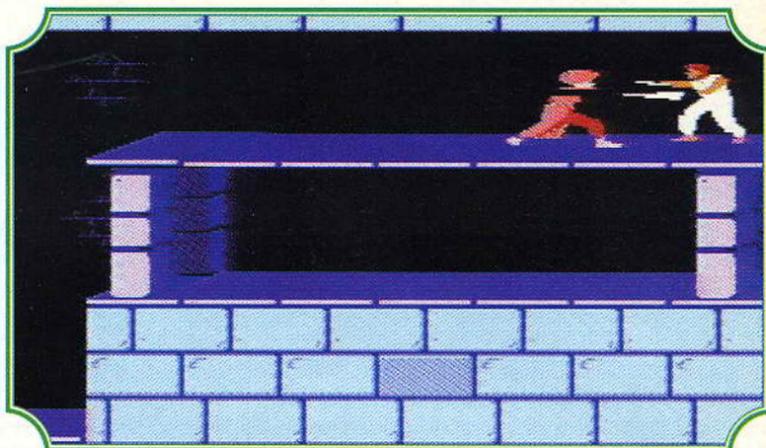
Acte 2 Scène 2, quinzième prise :

"Princesse ! marions nous !"
 "Gardes, embarquez moi ci prince dans li cachots di palais et enfermez le, qu'il n'en sorte jamais ! Princesse ! Epousez-moi i aucune femme ni sera plis heureuse que vous !"
 "(Contre champ sur la princesse)
 "C'est hors de question espèce de malautru ! C'est Momo que j'aime, pas vous !"
 "(traveling arrière sur la fenêtre-coucher de soleil).
 Fin de la première journée de tournage.

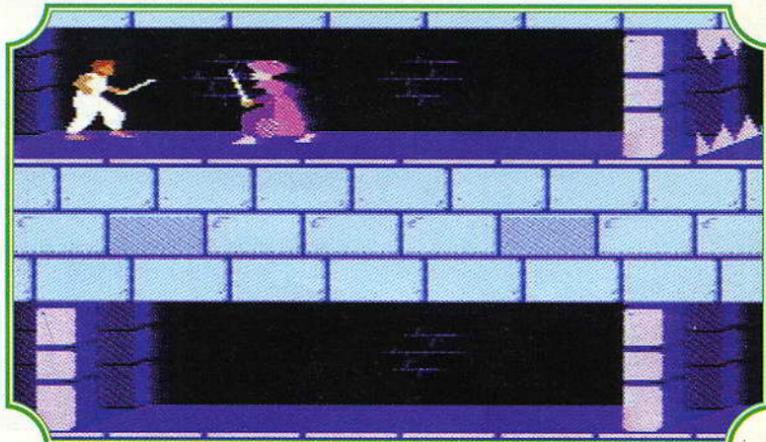
Dans la tente du producteur :
 "Alors tu vois, là, le méchant Vizir Jaffar, y décide de donner 1H à la charmante princesse pour avoir une réponse affirmative sinon il la tue."
 "OK, super ! Bon maintenant Momo, on continue : tu réussis à t'enfuir des cachots et tu dois retrouver la route qui te conduira vers ta bien-aimée".

6 mois plus tard, projection privée :

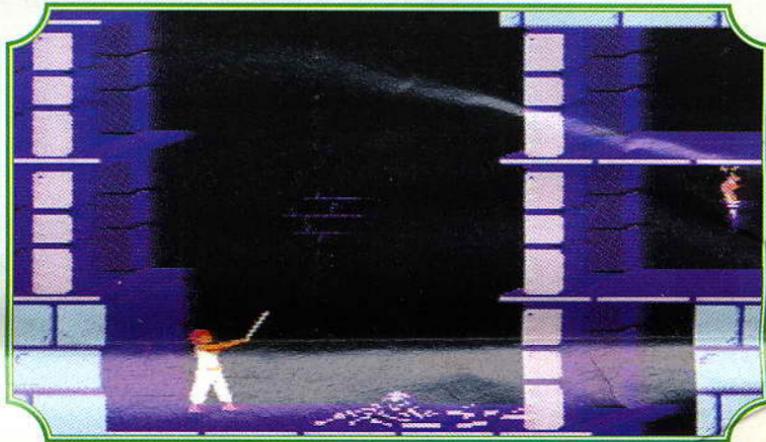
Les Carnets du Cinéma, avril 93 : "Encore une réussite de ce fabuleux producteur ! De l'action avec les divers pièges à déjouer sur 12 niveaux, de la réflexion



Celui ci a osé te toucher... Ta vengeance sera terrible et il ne devrait pas garder la tête sur les épaules très longtemps !



Ce que je trouve étonnant chez ces gardes, c'est qu'ils ne regardent jamais derrière eux. Pousse ce garde à l'aide de ton épée et dis adieu à sa tête !

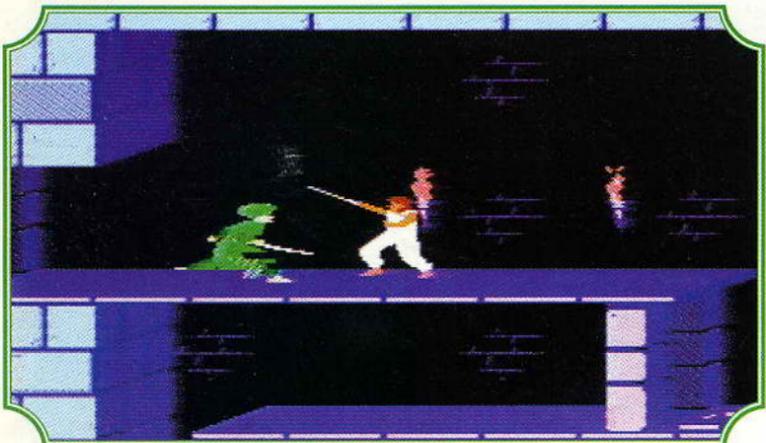


Comme dans toutes les versions de Prince Of Persia, ton premier objectif est de retrouver ton épée porte-bonheur avant d'entamer ta quête.

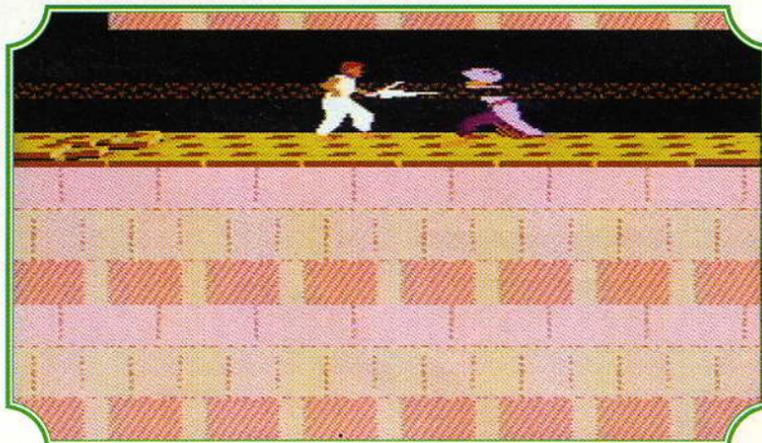
avec des mécanismes à découvrir pour ouvrir les portes closes, de la violence avec des combats contre des squelettes, des sbires. Une fin magnifique avec un splendide mariage entre Momo et Rachida ! En un mot comme en cent : du génie dans ce film et une réalisation fabuleuse. A ne rater sous aucun prétexte. Du grand art !"
 Michaël Valensi

PRIX DE LA CARTOUCHE

250 350



Ce garde qui s'apprête à te flanquer un coup d'épée magistral est en fait extrêmement simple à battre quand tu aura trouvé la bonne technique.

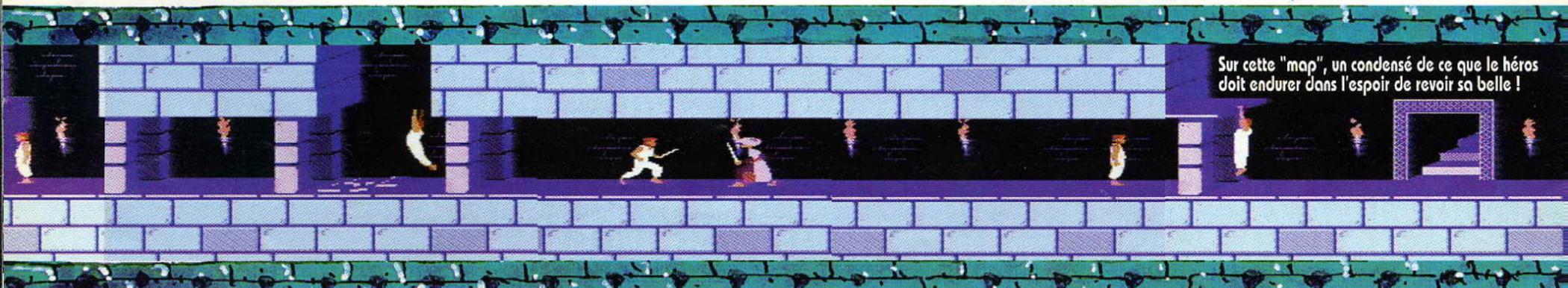


Coup dur pour ce garde ! En effet, tu viens de parer son coup de sabre et tu t'apprêtes à le descendre en flèche. Hasta la vista baby !

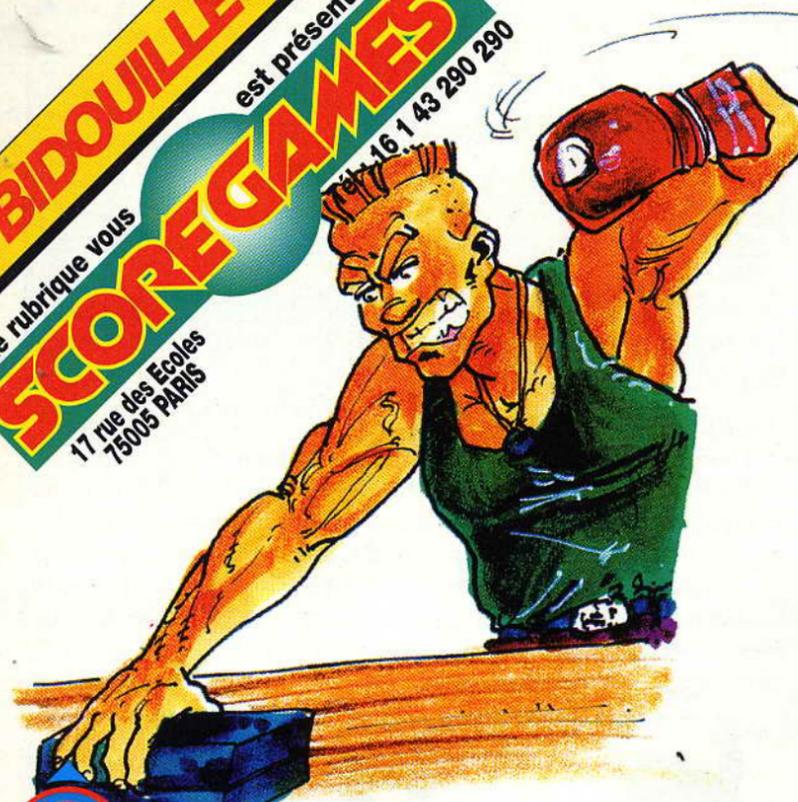
ARCADE/ACTION
Mindscape - 1 joueur
 Que se soit sur Super Nintendo, Game Boy et maintenant la Nes, Prince Of Persia reste une référence !

86% GRAPHISME
 91% ANIMATION
 85% SON
 90% JOUABILITE
 89% DUREE DE VIE

91% **BWIZZAT** OR



Sur cette "map", un condensé de ce que le héros doit endurer dans l'espoir de revoir sa belle !



SNIN

SUPER MARIO KART
 Prends le mode UN joueur, et joue dans la partie inférieure de l'écran : appuie sur les boutons L R et START sur la 2ème manette. - Dans la Coupe du Champignon, Mushroom Cup, dans la 2ème course, prends un raccourci : il faut avoir un champignon qui te permet d'aller plus vite, dans le virage après le pont, va tout droit, quand tu roules sur l'herbe, sers-toi du champignon, tu gagneras un virage et peut-être une place

SUPER MARIO WORLD
 Pour avoir rapidement 99 vies, va dans la forêt Of Illusion 1, après le point advice (portail à mi-chemin), prends l'invincibilité dans le carré magique (le carré où l'on peut prendre un champignon, une fleur, une plume ou une étoile), et dégomme tous les ennemis possible. Cela te rapportera des points, et ensuite des vies. Si tu te débrouilles bien, cela peut te rapporter une quinzaine de vies à chaque fois.
 Arnaud GAUTHIER 45270 LADON

PRINCE OF PERSIA
 Voilà des fioles : 1. tu rigoles ou quoi ? (sic), 2. NS3SIPW, 3. UVOSACA, 4. ZVUGC6E, 5. 3OH1QG4, 6. NGLUK2S, 7. UVHUY5P, 8. ZTVSWME, 9. 3OS2CTP, 10. NUUVCPPE, 11. MNUFCDE, 12. FF1ZK3S, 13. 3MZVW4U, 14. FUTFC22, 15. 3NZNW6Z, 16. ZHN2QBC, 17. 333OBM6, 18. VSOG6FN, 19. EV3M4RG, 20. Tu as le maximum !
 Gérard LAVERDE 13127 VITROLLES

PRINCE OF PERSIA
 Va dans un tableau d'options spécial, pendant la page de présentation, prends l'option Continue, un son se fait entendre. Au début du jeu, fais Pause et B Y Haut Bas Gauche Droite L R. Tu vas encore entendre le fameux son, alors, finis avec START et SELECT simultanément.

PILOT WINGS
 Les codes de licence sont : Licence A : 985206, licence B : 394391, licence d'argent : 520771, licence d'Or : 760357, licence hélicoptère : 108048, licence d'argent de pilote Wings : 400718.
 Stéphane NICOLAS 91000 EVRY.

ANOTHER WORLD
 Tous les codes : HTDC XDDJ FXLC KLF B TTCT DDRX HBHK BRD TFBF TXHF CKJL LFCK Antoine BENIER 27140 GISORS

FINAL FIGHT
 A la page de présentation, presse L et R, maintiens appuyé et presse START, tu obtiendras alors un menu d'options. Un illustre inconnu...

FINAL FIGHT
 Gagne sur Katana : prends Haggar et va sur le Boss vers le Haut, prends-le sans te faire toucher et fais le marteau-pilon, quand il se relève et court, fais un coup de pied sauté et recommence le marteau-pilon. - Gagne sur Edi-E : attrape les adversaires et projette-les sur lui, en te méfiant de ses tirs.

SUPER ADVENTURE ISLAND
 Place-toi au centre de l'écran quand la pieuvre arrive, dès qu'elle jette ses poissons, mets-toi devant elle et tire quand elle baisse ses tentacules.

ZELDA III
 Trouve les objets del a quête : - l'arc et le 1er pendentif, dans le palais de l'Est, - le gant de force et le 2ème pendentif, dans le palais du désert, - la perle de lune et le 3ème pendentif, dans la cour d'Héra, - le boomerang bleu, dans le château d'Hyrule, - l'épée Excalibur et le champignon, dans la forêt perdue, - le filet à papillons, dans le village Cocorico, - le livre de Mudora, dans le Monde de la lumière, dans la bibliothèque, - le marteau magique, dans le 1er palais du Monde des Ténèbres, - la cape d'invisibilité, dans le cimetière. Trouve les flacons : - le flacon 1 est vendu dans le village Cocorico, sur la place, par le fakir, - le flacon 2, dans le village Cocorico, dans l'auberge du village, - le flacon 3, dans le Monde de Lumière, sous un pont où se trouve un ermite, - le flacon 4, dans le désert, près du voleur avec son panneau, apporte avant le coffre qui est dans la maison des forgerons, dans le Monde des Ténèbres.

BATMAN
 Niveau 1 : Place-toi entre 2 tirs et laisse le se faire avoir avec tes boomerangs quand il va sur toi. - Niveau 2 : Démolis les 2 canons au pied de l'écran. Prends le pistolet, saute ou abaisse-toi selon le canon qui tire. Bondis jusqu'au champ de force électrique, prends ton pistolet et tire à gauche sur la capsule bleue. Place-toi près de la capsule de droite, baisse-toi et dès qu'elle revient, lève-toi et détruis-la avec ton poing. - Niveau 3 : tu l'auras avant lui, en envoyant le plus de boomerangs possible sans éviter ses vagues électriques. - Niveau 4 : Va sur la rampe du milieu, explose le 1er carré avec le poing. Descends à droite dans le coin et prends le boomerang pour abattre le dernier carré. - Tue le Joker : Saute par-dessus les balles au début, il se mettra à courir vers toi, maintiens-toi à un centimètre de lui et matraque le à coups de Batarang, ainsi, il ne pourra pas tétirer dessus car son pistolet est situé au-dessus de Ta tête. - Tue le Boss Fireburg : dès le départ, mets-toi à gauche, et il fera de même en continu, sans tomber sur Toi.

BIONIC COMANDO
 Change de niveau en pleine partie : laisse le bouton START enfoncé, et appuie sur les boutons A et B. Frédéric MORAS 85 NOIRMOUTIER

DUCK TALES
 Dans tous les niveaux, prends tous les trésors que tu trouves, puis dis oui à Flagada, reviens dans le niveau, et tous les trésors seront revenus.

ADVENTURE OF LOLO
 Des codes pour différents niveaux (le 1er chiffre représente l'étage et le 2ème la chambre) : 1.5 BHPB 2.1 BJBH 2.5 BPHB 3.1 BQBG 3.5 BYZZ 4.1 BZZY 4.5 CGZO 5.1 CHZP 5.5 CMZJ 6.1 CPZH 6.5 CVZB 7.1 CYZZ 7.5 DDYR 8.1 DGYQ 8.5 DLYK 9.1 DMYJ 9.5 DTYC 10.1 DVYB 10.5 GCVT.
 Frédéric MORAS 85 NOIRMOUTIER.

PRO WRESTLING
 Bats tous tes adversaires jusqu'au Championnat du Monde : choisis Star Man, sur le ring, cours dès que ton adversaire est devant toi, appuie sur A pour avoir la technique spéciale, ton adversaire ne pourra pas se défendre. Répète cette manière avec tous tes adversaires jusqu'au KO.

RYGAR
 Tue le Boss de Lopus : descends avec le grappin et remonte, le Boss ne sera plus sur la plate-forme mais juste en-dessous, donne-lui des coups de disque. - Si tu veux un maxi de bulles blanches : va à Lapis, va sur une plate-forme où il y a un robot, en faisant cela plusieurs fois, tu en gagneras de plus en plus, sois patient en te disant que le jeu sera plus facile.

CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST
 Change les stades : GGPSTX. - Les frères jumeaux de Simon : KPZSSS. - Change la musique : VATOLP.

PROBOTECTOR
 Probotector invisible : ESSXXY. - De belles images nouvelles : ESSXNV. - Probotector invincible sans clignoter : YXTTPP. - Probotector invisible : ESSXXY. - Des superbes couleurs : XXZSPA+OXZSPA+UXZSPA. - Change la forme de tes ennemis : PTTXZS.

DOUBLE DRAGON
 Pour tuer facilement le Boss de la Mission 1 (Abobo) sans perdre d'énergie, ne fais que des coups de pieds et tu verras le résultat.
 Laurent REY 13400 AUBAGNE.

DOUBLE DRAGON II
 Fais apparaître et disparaître tes ennemis : KEITSZ.

CHIP 'N DALE : RESCUE RANGERS
 Change le déroulement du jeu avec SYLVIE. - Expulse tes ennemis qui te touchent hors de l'écran : AAKAYEPA.

BATMAN
 Niveau 1 : Place-toi entre 2 tirs et laisse le se faire avoir avec tes boomerangs quand il va sur toi. - Niveau 2 : Démolis les 2 canons au pied de l'écran. Prends le pistolet, saute ou abaisse-toi selon le canon qui tire. Bondis jusqu'au champ de force électrique, prends ton pistolet et tire à gauche sur la capsule bleue. Place-toi près de la capsule de droite, baisse-toi et dès qu'elle revient, lève-toi et détruis-la avec ton poing. - Niveau 3 : tu l'auras avant lui, en envoyant le plus de boomerangs possible sans éviter ses vagues électriques. - Niveau 4 : Va sur la rampe du milieu, explose le 1er carré avec le poing. Descends à droite dans le coin et prends le boomerang pour abattre le dernier carré. - Tue le Joker : Saute par-dessus les balles au début, il se mettra à courir vers toi, maintiens-toi à un centimètre de lui et matraque le à coups de Batarang, ainsi, il ne pourra pas tétirer dessus car son pistolet est situé au-dessus de Ta tête. - Tue le Boss Fireburg : dès le départ, mets-toi à gauche, et il fera de même en continu, sans tomber sur Toi.

GHOST 'N GOBLINS
 Commence au niveau que tu veux : tiens Droite enfoncé et 3 fois B, relâche Droite. Haut non enfoncé et 3 fois B. Gauche non enfoncé et 3 fois B. Basnon enfoncé et 3 fois B et Start.

RAD RACER
 Roule sans un virage : GAAGAK.

ADVENTURE OF BAYOU BILLY
 Gagne une vie : termine le pratique mode draving. - Gagne un peu de viande pour te régénérer : finit le pratique mode combat.

MISSION IMPOSSIBLE
 Quelques codes : - Niveau 2 : KMWV. - Niveau 4 : XDGJ. - Niveau 5 : TVJL. - Niveau 6 : QBYZ.

PINBOT
 Force le monstre à recracher les billes qu'il avale : appuie simultanément et rapidement sur START et SELECT. Cela revient à secouer le flipper jusqu'à ce que le monstre recrache la boule, mais gare au méchant TILT.

KID ICARUS
 Quand tu es chez un marchand, prends la manette 2 et appuie simultanément sur A et B, ça te permettra de faire baisser les prix. Si tu veux avoir une surprise, tape ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS.

GRADIUS
 Si tu perds et que tu veux continuer la partie, fais : BAS HAUT B A B A B A B A START.

BAD BUDES
 Pour avoir des vies infinies et casser la tête à tout le monde, fais sur la 2ème manette : B A HAUT BAS HAUT, et START sur la 1ère manette.

GOONIES II
 Fais S'GNY4W!n!?!?F et tu auras 6 Goonies et toutes les armes.

THE LEGEND OF ZELDA
 Evite de te retrouver avec plein d'ennemis renouvelés : laisse un seul adversaire par page d'écran. Seulement, Zola des mers qui envoie des boules de feu ne suffit pas. Avec un seul ennemi par écran, cela sera beaucoup plus facile. Si hélas, tu le tue, tous les autres reviendront te harceler.

WORLD CUP
 Marque plusieurs buts sans te préoccuper du gardien : place-toi en touche vers le milieu, en bas de la longueur du terrain. Demande le ballon à l'un de tes co-équipiers, fais un retourné en diagonale, juste avant le bip de touche (le ballon passera à travers le gardien).

WORLD CUP
 Quelques codes pour arriver en Finale : JAPON 01659 BRESIL 01651 FRANCE 01626 GERMANY 01613 HOLLAND 01641 CAMEROUN 01654 MEXICO 01672 URSS 01617 USA 01631 ITALY 01633.
 Saïd IDIRI 78500 SARTROUVILLE.

SUPER MARIO III
 Quand tu passes un stage, fais : ZPZPZ+ZPZPZ+ZPZPZ, et tu auras la musique du Game Over. - Délivre la princesse sans t'occuper du Boss : UXKXGLIA+SZKIKXSE, mais fais vite sinon tu ira en Pause, et tu n'as que quelques secondes pour découvrir la porte secrète.

SUPER MARIO BROS
 Deviens Mario Féroce Petit. Tu dois être au château de fin (1-4 ou 2-4), Mario doit être Grand ou avoir les Boules de feu. Si tu es près du Boss, saute par-dessus et bondit sur lui en essayant en même temps de toucher le marteau. Si tu prends des fleurs et des champignons, tu seras Petit et lanceras des Boules de feu. - Tourne en rond, sans tuyaux ni trous : IPPOTV. - Découvre un monde étrange : TOLEUA. - Va dans une méga-forteresse : ITXPEG. - Nage dans un monde vert : ETXPEG. - Découvre une nouveauté : GTXPEG.

TRACK & FIELD II
 France : 2ème J = WILK*4ZDG, 3ème J = 511+Q3ZG Coeur, 4ème J : W11K*3ZDN, - U.S.A : 6ème J : TYH+*4PVG, 7ème J : QYBRQ3P Carré N, - Finale : 8ème J : <- BNT Flèvh en Haut PP Carré 1.
 Sébastien FRONTCZYK 62 LEFOREST

TMHT II
 Pour obtenir 20 vies et commencer sur un niveau de ton choix, appuie sur les boutons suivants lorsque tu es sur l'écran Titre : B A B A Haut Bas B A Gauche Droite B A (sélection pour 2 joueurs) Start.
 Jean-Claude Bastienne 95190 GOUSSAINVILLE.



TINY TOONS
 Rends le jeu plus difficile en mettant une carotte dans la 1ère case. Mets 4 carottes, et tu feras la course avec Bip-Bip.

GOLF
 Tu peux annuler un mauvais coup : avant que le coup suivant ne s'affiche, appuie sur SELECT + START + A + B et prends l'option Continue. Va dans un mode d'entraînement : fais Diagonale Haut-Gauche et START à la page de présentation.

OTHELLO
 Ne garde pas tes pièces en tas, il vaut mieux les disperser même si tu parais gagner en début de partie, car ton adversaire risque d'en prendre plusieurs avant la fin de la partie.

TORTUE NINJA
 Bats le 1er monstre : avance au milieu de l'écran et tire sans arrêt, ainsi tu ne perdras pas d'énergie et ça marche très bien.

CHESSMASTER
 Mets 2 rois au lieu d'un pour les noirs : TRF09J60s 4DT-N, K%+%P\$wzy2. - Remplace tous les pions par des Reines quand tu es Blanc : 0010000vbm PPPP wzy. - Pas de Roi pour le joueur Noir (impossible de perdre) : vH00000>NHJ-S KTKTK%+%WzVY2. - Aucun Roi ni blanc ni noir : YB00000dJ4FIT a5+qWzVY%2.

BUGER TIME DELUXE
 Du poivre à l'infini : 010545C3. Des codes = Niveau 2-1 : oeuf oeuf saucisse chef cuisinier. Niveau 3-1 : saucisse chef chef cornichon. Niveau 4-1 : cornichon oeuf oeuf cornichon. Niveau 5-1 : tomate tomate cornichon chef cuisinier.

MR DO CASTLE
 Choisis ton niveau : 06XXDBDO- Niveau de départ : XX

HYPER LODE RUNNER
 Economise tes vies : lorsque tu es coincé entre 2 ennemis ou que tu n'as plus le temps de faire un trou, appuie sur SELECT. L'auto-destruction ne coute rien.

Je m'abonne à BANZZAI



FORTIFIED ZONE

Viés infinies : Homme (Moi, Fred) AAAA. Femme (Laurent) BBBB. Hermaphrodite (Sylvano) Pas de code.

CONTRA

Choisis ton niveau à la page de présentation, fais : 2 fois Haut, 2 fois Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, BA START.

BOXXLE

Facile avec tous les niveaux : 1. BDBD 2. DBBD 3. GBBG 4. HBBH 5. JBBJ 6. KBBK 7. LBLB 8. MBMM 9. NBBN 10. PBBP 11. QBBQ-

ADVENTURE ISLAND

Au 3ème niveau de la 1ère île, juste avant que l'Elfe ne parte, découvre un oeuf caché qui te conduira dans une pièce secrète où on te donnera l'abeille de Hudson.

BATMAN

Va au Sélect Round : à l'écran titre, appuie sur Diagonale, Haut, Droite et START

THE HUNT FOR RED OCTOBER

Commence le jeu avec 25 sous-marins : appuie simultanément sur A et B, et SELECT Haut et Bas.

SUPER MARIO LAND

Choisis ton niveau à la page de présentation, quand tu finis 2 fois le jeu, appuie sur A.

ROBOCOP

Si tu n'arrives pas à finir les niveaux 1, 3, 5 et 7 : mets-toi près d'un réservoir d'énergie (P), laisse-toi mitrailler par l'ennemi, quand tu n'auras plus d'énergie, prends vite le réservoir et tu passeras au niveau suivant.

KIRBY'S DREAM LAND

Pour obtenir l'extra-game, appuie en même temps sur : Haut SELECT et A pendant la page de présentation. - Pour obtenir la table d'options et le sound test : appuie pendant la page de présentation sur Bas SELECT et B. Florent DMYTROW 46090 CAHORS.

R-TYPE

Pendant la liste des High scores, appuie sur bas Gauche et A et B, tout en même temps, ensuite appuie sur START, un curseur apparaîtra, en appuyant sur A, tu feras apparaître un point que tu pourras balader sur l'écran, et effacer en appuyant sur B, en appuyant sur START le dessin se déformera et disparaîtra peu à peu. Florent DMYTROW 46090 CAHORS.

Q-BERT

Pendant l'écran de présentation, appuie sur : Droite Haut B A Bas Haut B Bas Haut B, et tu verras une petite animation avec le personnage. Florent DMYTROW 46090 CAHORS.

MERCENARY FORCE

Pour obtenir 50000 yen, appuie, sur l'écran titre : A B Bas et SELECT en même temps. Florent DMYTROW 46090 CAHORS.

TRACK MEET

Voici les codes du jeu : 1. L S C B W G G B Ricky le Barbare 2. M S M B C H Q C Swammi Pastrami 3. R Q R B H C M R Kenichi Katana Ninja 4. Q H T B W M H T Irwin B. Cheetin

Antoine LENOIR 59 WATTIGNIES

est présentée par **GAMES**
Tél : 16 1 43 290 290

DERNIÈRE OFFRE AVANT AUGMENTATION
OFFRE ÉCONOMIQUE -20F

11 numéros + le pin's de Banzzai
115 F au lieu de ~~130 F~~
(175 F pour l'étranger)

IDÉE SYMPA!
As-tu pensé pour ton anniversaire ou pour celui de ton meilleur copain, à demander ou à lui offrir un abonnement à Banzzai.

Pas mal !!! C'est d'accord je m'abonne pour 11 numéros. Merci des 20 balles que tu viens de me faire économiser, je les dépenserai en ayant une pensée émue pour toi. Ah, j'oubliais..., ne tarde pas trop à m'envoyer mon pin's. J'ai hâte de voir la tête de merlan frit de mes potes lorsqu'ils le découvriront.
Bulletin d'abonnement à renvoyer dûment complété et accompagné de votre règlement à : **Service abonnement Banzzai, 36 rue de Picpus 75012 PARIS**

Nom : Je paye par
Prénom : chèque bancaire ou postal
Adresse : virement postal
Code Postal : Ville : (CCP Paris 1478991020 car j'habite à l'étranger)
Date :
Signature (des parents pour les mineurs)

COMPLÈTE TA COLLECTION! de magazines



N°1
- L'action
Replay
- Le test
d'Art Alive
- Desert
Strike,
Asterix...



N°3
- Batman,
Kid
Chameleon,
Chuck
Rock, Tom
& Jerry,
Devilish



N°4
- Rock
Around
The Globe
- Thunder
Force 4,
Allen 3,
Prince Of
Persia



N°5
- Sonic 2,
Mickey &
Donald,
GG
Shinobi 2,
Streets Of
Rage



N°6
- Ecco,
Talespin,
Streets Of
Rage 2,
Mickey
Mouse 2...
- Calendrier
poster 93



N°7
- Ecco,
Talespin,
Streets Of
Rage 2,
Mickey
Mouse 2...
- Calendrier
poster 93



N°8
- Actraiser,
Prince Of
Persia,
Addams 2,
Super
Swiv...
- Mario
Paint, Le
Miracle...

Conditions de vente des anciens numéros

1 numéro :	15 francs
2 numéros :	27 francs
3 numéros :	37 francs
4 numéros :	46 francs
5 numéros :	55 francs
6 numéros :	64 francs
7 numéros :	73 francs

de cartes "collectors"

Série 1 : Street Fighter 2, Dragon's Lair, Joe & Mac, MacDonaldland, Prince Valiant, Super Mario Kart + 2 cartes spéciales. **Série 2 :** Chuck Rock, Mickey & Donald, Mickey Mouse 2, Sonic 2, Ecco, Speedball 2, Corporation, Lotus Turbo Challenge. **Série 3 :** Push Over, Lemmings, Jimmy Connors, Another World, Mister Nuts, Hammerin' Harry, Axel, Street Fighter 2 (Ryu). **Série 4 (N° 25 à 32):** Dune 2, Lemmings 2, Shadow Of The Comet, Dracula CD, Stunt Island, Ultima Underworld 2, Grand Prix World Circuit, Palmarès des jeux vidéo 92. **Série 5 (N° 33 à 40):** Alien 3, Prince Of Persia, Rolo To The Rescue, Thunder Force 4, Tazmania, Streets Of Rage 2, Le Menacer, Palmarès des jeux vidéo 92. **Série 6 (N° 41 à 48):** BC Kid, Star Wars, Actraiser, Prince Of Persia, Road Runner, Le Miracle, Le Superscope, Palmarès des jeux vidéo 92. **Série 7 (N° 49 à 54):** Sleepwalker, Body Blows, X-Wing, Chuck Rock 2, The Legacy, Desert Strike. **Série 8 (N° 55 à 62):** Megalomania, Flashback, Krusty's Super Fun House, Global Gladiators, Defenders Of Oasis, Two Crudes Dudes, Rolling Thunder 2, Side Pocket.



"La boîte des cartes collectors"

Je commande les séries de cartes suivantes :

- série 1 - série 2 - série 3
- série 4 - série 5 - série 6
- série 7 - série 8 - La boîte

Je commande les anciens numéros suivants :

- numéro 1 - numéro 3 - numéro 4
- numéro 5 - numéro 6 - numéro 7
- numéro 8

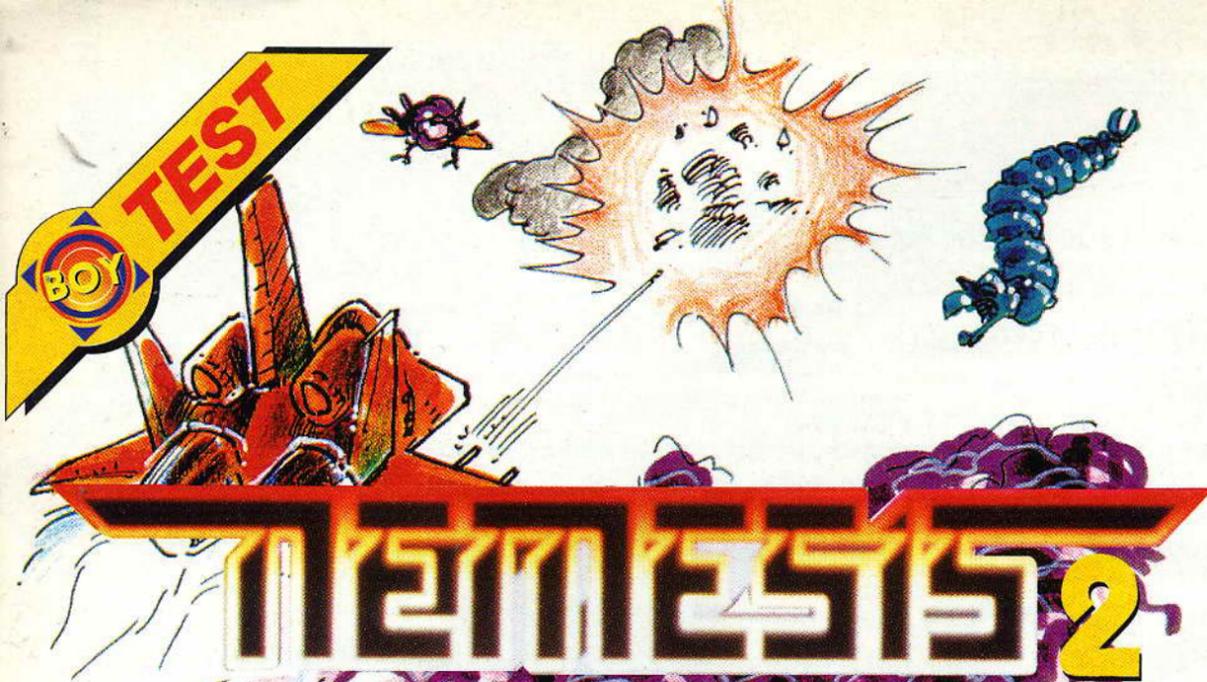
chèque, CCP mandat-lettre
à retourner à :

**La Boutique de Pressimage,
210 rue du Faubourg St Martin
75010 PARIS**

Conditions de vente des cartes collectors

1 série :	10 francs	5 séries :	30 francs
2 séries :	15 francs	6 séries :	35 francs
3 séries :	20 francs	7 séries :	40 francs
4 séries :	25 francs	8 séries :	45 francs
La boîte collection + 10 Francs			

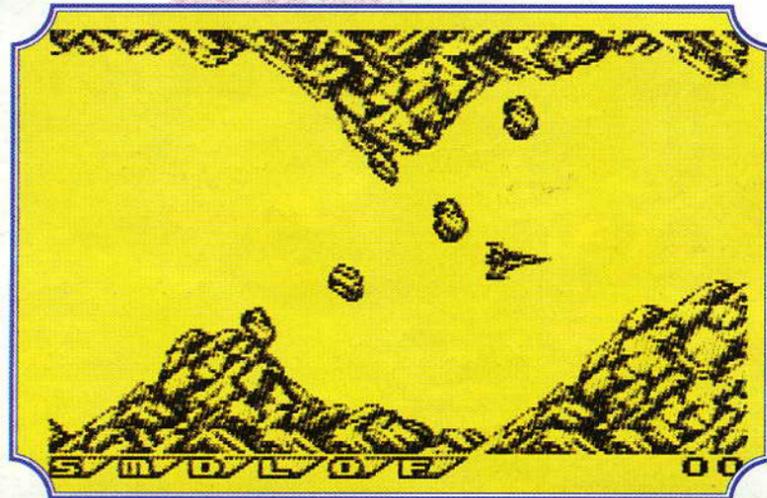
Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :
Signature obligatoire
(des parents pour les mineurs)



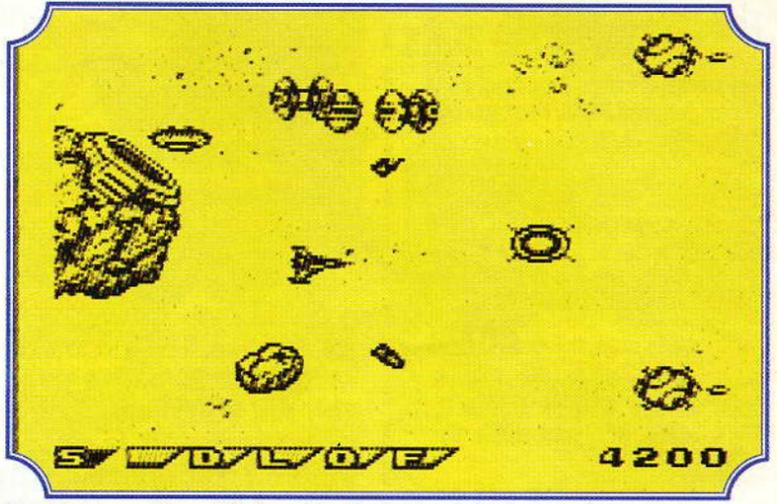
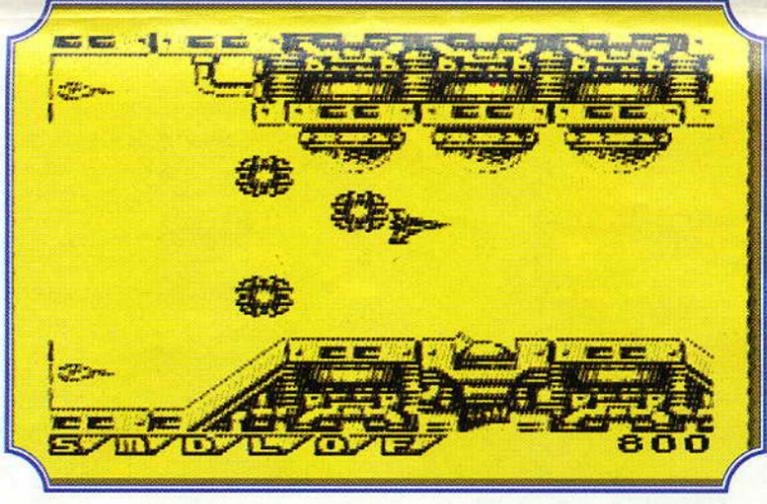
Je ne sais pas si tu as remarqué, mais dans le fabuleux journal que tu as entre les mains, il y a une rubrique "courrier des lecteurs". Alors quand on reçoit des lettres, même quand il fait beau, que les arbres bourgeonnent et que les jupes raccourcissent, on les regardent ! Et quand dans ce courrier on découvre une lettre d'un rigolo qui déclare être le plus fort sur Shoot-em-up, on le calme avec NEMESIS 2.

Lundi 29 Mars :
Il fait beau, les filles sont belles, les arbres bourgeonnent, Michaël aussi. Je prends les lettres au hasard, les parcours comme à mon habitude. Il y en a une d'un gars qui se prend pour le plus grand boss de l'univers, et même les vaisseaux célèbres de R-Type ou Parodius n'arriveraient pas à le battre. Il les éclate tous. Je continue à lire cette lettre bizzare et j'en arrive à un passage où ce rigolo qui répond au doux nom de "Dark Boss XX", me dit qu'il a entendu parler d'un shoot-em-up qui serait bientôt disponible sur Game Boy, réalisé par Konami.

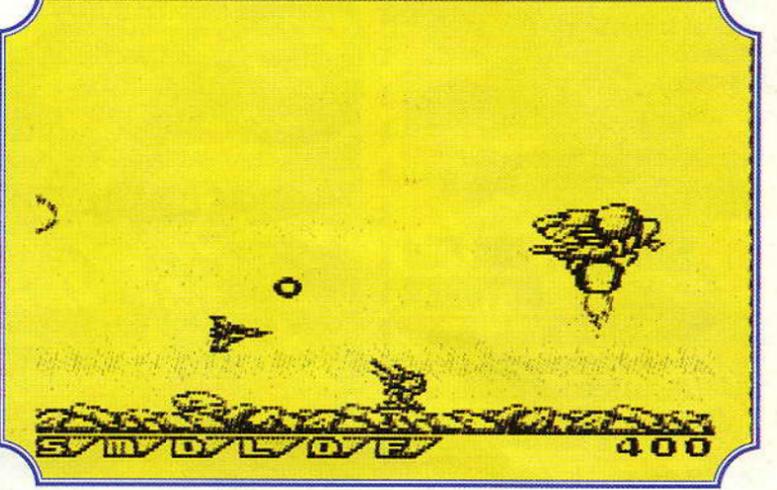
Bon prince, je réponds !
Alors, écoute bien, Monsieur le Spécialiste : ce jeu de tir signé Konami (je me répète mais quand on aime, on ne compte pas), met en scène un vaisseau interstellaire piloté par un as des as. Il doit détruire tous les aliens et vaisseaux ennemis qui peuplent l'univers, et éliminer tous les boss, dont tu crois faire partie, qui sont les grands gardiens de chaque système solaire. Classique ! La mission est divisée en 5 parties sur des niveaux très variés. Il traverse donc des bases cachées, l'espace intersidéral, et d'autres endroits inconnus où la main de l'homme n'a jamais mis le pied ! Ce vaisseau peut tirer, envoyer des missiles, et ramasser des bonus qui l'aideront tôt ou tard. Pour



Cette fois-ci, il faut éviter les pierres des volcans en éruption. Ben voyons, rien de plus simple.



Tu dois non seulement faire attention aux météorites que tu rencontres sur ton parcours mais aussi au vaisseau géant qui se trouve derrière toi.



Tu arrives sur un terrain inconnu : il faudra donc faire très attention car la moindre erreur pourrait être fatale.

l'accompagner, il y a bien évidemment des musiques de qualité, et une animation soignée. Pour arriver à t'anéantir plus facilement, le vaisseau et son pilote peuvent partir dans un interespace spécial entraînement.

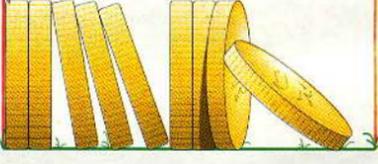
Dark Boss XX, et n'hésite pas à nous envoyer d'autres lettres comme celles-ci ! On aime bien s'amuser au bureau après une journée de boulot ! Fais gaffe à toi.

David Taborda.

Tu sais tout !

Voici donc tout ce que je peux te dire, Dark Boss XX. Si vraiment tu cherches quelque chose qui te donne du fil à tordre et même à retordre, plonge dans ce jeu parfaitement réalisé. Bonne chance à toi,

PRIX DE LA CARTOUCHE



En plus des phases classiques de "shoot", tu dois aussi te faufiler entre les mines.

ARCADE/ACTION
Konami - 1 joueur
Un nouveau jeu Konami et un nouveau hit ! Voilà qui confirme encore la réputation de cette société !

89%	GRAPHISME
90%	ANIMATION
85%	SOUND
90%	JOUABILITE
88%	DUREE DE VIE

90% **OR**

TU AIMES AUSSI LA MEGADRIVE, LA MASTER SYSTEM ET LA GAME GEAR ?



ALORS TU VAS ADORER SUPERSONIC !

GENIAL, C'EST AUSSI 15 FRANCS

N°9 - AVRIL 1993 • MAGAZINE GRAND FORMAT

- TESTS :** Ninja Turtles, Chiki Chiki Boy, Sunset Riders, Talespin, Tecmo World Cup, Cyborg Justice, GF Boxing, Steel Talons, Out Run 2019...
- POSTER GÉANT :** Global Gladiators de Virgin Games
- TRUCS & ASTUCES :** les tout derniers "tips & codes"
- SOUS LES ARCADES :** une nouvelle rubrique pour découvrir les meilleures bornes d'arcade du moment et les prochains hits de ta console.

A NE PAS RÂTER, LES CARTES COLLECTORS ENCARTÉES DANS LE MAGAZINE

SUPERSONIC : grand, beau gai, drôle, intelligent... Ton magazine Sega !

GRAND CONCOURS COOL WORLD / BANZZAI - OCEAN

QUESTION 1

Parmi les films suivants, il y en a un qui n'a pas été adapté par OCEAN en jeu vidéo. Lequel ?

- A - Cool World
- B - Ghost
- C - Robocop
- D - Addams Family

QUESTION 2

Parmi les actrices suivantes, une seule a jouée dans le film Cool World. Laquelle ?

- A - Jessica Lange
- B - Kim Basinger
- C - Sharon Stone

QUESTION 3

Ocean a sorti une fantastique simulation de Formule 1. Trouvez le titre de ce jeu de course qui décoiffe parmi les noms suivants :

- A - F1 Championship
- B - F1 Exhaust Heat
- C - Pole Position

A l'occasion de la sortie du jeu Cool World sur Super Nintendo, la société Ocean et Banzai organisent un fabuleux concours avec des prix non moins fabuleux. Le grand gagnant pourra visiter le Parc EuroDisney pendant un week-end avec la personne de son choix. Les suivants (du second au 5ème prix) gagneront un passeport EuroDisney valable une journée. Les gagnants du 6ème au 20ème rang recevront le jeu Push Over sur Super Nintendo et les gagnants du 21ème au 100ème rang recevront un pin's de Mr Nutz, le prochain hit d'Ocean.

Coupon réponse à découper et à renvoyer chez
OCEAN France, 25 bd Berthier - 75017 PARIS
 UTILISEZ DES MAJUSCULES POUR LES RENSEIGNEMENTS SUIVANTS

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Entourez la machine que vous possédez :

NES SUPER NINTENDO GAME BOY

RÉPONSES (entourer la bonne réponse)

Question 1 : **A - B - C - D**

Question 2 : **A - B - C**

Question 3 : **A - B - C**



NHLPA HOCKEY (Electronic Arts / Super Nintendo)

Voici une conversion de Megadrive sur Super Nintendo. Ton but est simple, ton équipe et toi même voulez conquérir le titre de la NHL, titre suprême convoité de tous. Pour se faire, tu devras battre toutes les équipes engagées dans le tournoi et crois-moi, elles sont nombreuses. La version 16 bits sur Megadrive n'était pas une grande réussite. Mais cette fois-ci, les choses sont bien différentes. Les graphismes sont une fois de plus très fins et la jouabilité n'est pas en reste. C'est un réel plaisir ! Enfin tous les critères ont été revus et travaillés de fonds en comble, et ce n'était pas du luxe. Espérons seulement que la version Megadrive n'ait pas laissé trop de mauvais souvenir pour lui faire de l'ombre.



BULLS vs BLAZERS (Electronic Arts / Super Nintendo)

Cette version qui nous arrive enfin sur Super Nintendo est en fait une copie quasi exacte de la version Megadrive. Quasi exacte car il existe quelques différences tout de même. Après nous avoir régalié aux JO de Barcelone, les basketteurs made in USA partent à la quête du titre suprême, les "NBA Play Off". Cette année les favoris sont les Bulls et les Blazers. Ce jeu possède des graphismes très fins et les bruitages ont été hyper travaillés. A noter les "digits" qui ne sont pas mal du tout. Avec le mode "Replay", tu pourras admirer les dunks adverses, les tiens et également revoir une attaque. Une excellente conversion qui séduira tous les possesseurs de 16 bits Nintendo.



H. B. GAMES

43 38 49 98 (PARIS)

LE N°1 EN FRANCE DE VENTE ET ACHAT PAR CORRESPONDANCE

NOUS AVONS LES MEILLEURS PRIX.

NOUS AVONS LE MEILLEUR SERVICE : LIVRAISON SOUS 48H.

LA PLUS GRANDE SELECTION DE JEUX VIDÉO EN STOCK : PLUS DE 1.000 RÉFÉRENCES.

DÉPENSEZ MOINS POUR LES JEUX VIDÉO, ACHÉTEZ-LES UTILISÉS.

NOUS ACHETONS CASH TOUS VOS JEUX.

TOUS NOS JEUX NEUFS OU UTILISÉS SONT GARANTIS 1 AN.

SATISFAIT OU PAS, NOUS REMBOURSONS.

SUPER NINTENDO

ACCESSOIRES :
 UNIVERSAL ADAPTOR AD-29 : pour utiliser les cartouches américaines ou japonaises sur la Super Nintendo française. 99 F

DYNA - 1 : Super joystick hyper ergonomique. Elle possède toutes les fonctions du joystick d'origine plus switches de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton. 149 F

Cable péritel (pour FAMILCOM Japon Super Nintendo US) 390 F

Alimentation	190	Cable Amstrad	250
J B King	490	Cable moniteur	290
Cupcom joystick	790	Cable ext. joystick	90
Winner pad	160	City arcade	350
ASCII PAD	250		

COMMENT VENDRE VOS JEUX ?

- Téléphonez nous tout de suite afin de vous donner un accord et une confirmation du prix
- Vos jeux doivent être en bon état avec notice plus boîte.
- Vous inscrirez sur une feuille, votre nom, adresse et téléphone.
- Vous envoyez vos jeux par la poste
- Si vous désirez acheter des jeux avec l'argent de vos ventes, vous écrivez la liste des jeux sélectionnés et le type de console que vous avez.
- Vous recevrez votre chèque sous 48 h

* attention nous ne sommes pas responsable des pertes des colis occasionnés par la poste.

HIT PARADE

1 STAR WARS	6 OUT OF THISWORLD
2 JIMMY CONNORS	7 STREET FIGHTER II
3 AXELAY	8 TURTLES 4
4 MARIO KART	9 ZELDA
5 MAGICAL QUEST	10 LEMMINGS

COMMENT ACHETER DES JEUX NEUFS OU UTILISÉS ?

- Remplir le bon de commande entièrement.
- Régler par chèque ou CB uniquement.

Nous vendons et rachetons jeux neufs sur NES, Game Boy et aussi megadrive Game Gear, master système, NEC, NEOGEO et LYNX.
 Téléphonez-nous tout de suite pour plus de renseignements.

JEUX	P. NEUF	VENTE	ACHAT	JEUX	P. NEUF	VENTE	ACHAT	JEUX	P. NEUF	VENTE	ACHAT
ACTRAISER	490	390	200	HUMANN G. P.	590	450	220	SIM CITY	490	390	200
ADDAMS FAMILY	450	350	170	JAKIE CRUSH	590	450	220	SIM EARTH	490	390	200
AGURI SUZUKI F-1	590	450	220	JAMES BOND JR	390	290	140	SONIC BLASTMAN	590	450	220
ALIEN VS PREDATOR	590	450	220	JIMMY CONNORS	490	390	200	SOULBLADER	490	390	200
AMAZING TENNIS	490	390	200	JOE & MAC	450	350	170	SPACE MEGAFORCE =Super	490	390	200
AMERICAN GLADIATORS	490	390	200	JOE & MAC	490	390	200	SPIDERMAN & THE X-MEN	490	390	200
ARCANA	390	290	140	JOHN MADDEN FOOTBALL	390	290	140	STAR WARS	590	450	220
AREA 88 (UN Squadron)	390	290	140	KEN	590	450	220	STREET FIGHTER 2	490	390	200
AXELAY	490	390	200	KICK OFF	490	390	200	SUPER ADVENTURE ISLAND	450	350	170
BART'S NIGHTMARE	450	350	170	KING OF THE MONSTERS	490	390	200	SUPER BUSTER BROS	390	290	140
BATTLE GRAND PRIX	390	290	140	KRUSTY'S SUPER FUN HOU	450	350	170	SUPER DOUBLE DRAGON	390	290	140
BEST OF THE BEST	490	390	200	LEMMINGS	290	250	120	SUPER DUNKSHOT	490	390	200
BIG RUN	390	290	140	LETHAL WEAPON	450	350	170	SUPER E.D.F	290	190	80
BULLS VS BLAZERS	490	390	200	MAGIC SWORD	490	390	200	SUPER F1	590	450	220
CASTLEVANIA 4	390	290	140	MAGICAL QUEST	490	390	200	SUPER F1 HERO	590	450	220
CHESTER CHEETAH	390	290	140	MIGHT & MAGIC 2	390	290	140	SUPER FIRE PRO WRESTLI	3090	290	200
CHUCK ROCK	450	350	170	MUSYA	390	290	140	SUPER GHOULS'N GHOSTS	390	290	200
COMBAT RIBES	590	450	220	MYSTICAL NINJA (LEGEND)	390	290	140	SUPER MARIO KART	490	390	200
CONTRA 3	390	290	140	NBA BASKETBALL	490	390	200	SUPER NBA	490	390	200
DARIUS TWIN	390	290	140	NCAA BASKETBALL	490	390	200	SUPER OFF ROAD	390	290	140
DESERT STRIKE	490	390	200	NHLPA HOCKEY'93	490	390	200	SUPER R-TYPE	390	290	140
DINO CITY	390	290	140	OUT OF THIS WORLDS	390	290	140	SUPER SMASH T.V	390	290	140
DRAGONBALL Z	690	550	300	PAPERBOY 2	390	290	140	SUPER SOCCER	390	290	140
D-FORCE	390	290	140	PARODIUS	450	350	170	SUPER SOCCER CHAMP	450	350	170
EURO FOOTBALL CHAMP (K)	390	290	140	PGA TOUR GOLF	390	290	140	SUPER TENNIS	390	290	140
EXHAUST HEAT (F1 ROC)	450	350	170	PILOTWINGS	450	350	170	SUPER WRESTLEMANIA	390	290	140
FATAL DURY	590	450	220	PIT FIGHTER	390	290	140	TETRIS II	590	450	220
FINAL FANTASY 2	490	390	200	POPULOUS	450	350	170	RHE HUNT FOR RED OCTOE	390	290	140
FINAL FIGHT	450	350	170	PRINCE OF PERSIA	390	290	140	THE ROCKETEER	290	190	80
FINAL FIGHT GUY + CD	590	450	220	PRO SOCCER	390	290	140	THUNDER SPIRITS	290	190	80
F-ZERO	390	290	140	PRO TENNIS	390	290	140	TINY TOON	490	390	200
GEORGE FORMAN BOXING	390	290	140	OBERT 3	390	290	140	TOM AND JERRY	490	390	200
GOAL	490	390	200	RANMA 1/2	590	450	220	TOP GEAR	450	350	170
GODS	390	290	140	RANMA 1/2 II	590	450	220	TURTLES 4	450	350	170
GOLDEN FIGHTER	490	390	200	RIVAL TURF I = RushingBea	390	290	140	U.N. SQUADRON (Aread 88)	390	290	170
GRADIUS 3	390	290	140	ROAD RUNNER'S	490	390	200	VALKEN	490	390	200
GUN FORCE	390	290	140	ROBOCOP 3	390	290	200	WING COMMANDER	490	390	200
HOME ALONE	390	290	140	RPM RACING	390	290	200	WINGS 2=Sky Mission	490	390	200
HOME ALONE 2	390	290	140	RUSHING BEAT II	590	450	220	WORLD LEAGUE SOCCER	390	290	140
HOOK	390	290	140	RUSHING BEAUT = Rival Tur	390	290	200	ZELDA 3	450	350	170

* Si vous ne trouvez pas votre jeu désiré dans la liste, téléphonez nous on fera le maximum.
 * Tous nos jeux fonctionnent avec l'adaptateur universel AD 29.

BON DE COMMANDE EXPRESS
HB Games 38, rue Servan - Paris 75011
Tél : 43 38 49 98

Nom.....

Prénom.....

Adresse.....

Code Postal..... Ville.....

Tél dom. (obligatoire)..... Tél bur.....

Je règle par chèque Je règle par Carte Bleue

CB N°..... Date d'expiration.....

Frais de port (ajouter 10F par jeu supplémentaire) 25 F

TOTAL à payer

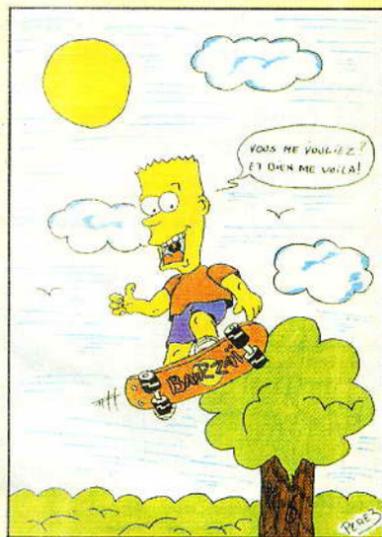
Signature.....

NOS LECTEURS SE LA DONNENT...

(LA PAROLE)

charitable qui m'envoie une photocopie de la page qui se trouve dans le manuel de l'Amstrad, où sont inscrits les brochages de la prise du moniteur. Quand je l'aurais récupérée je vous ferais le plan précis dans un prochain Banzai. Alors envoyez moi ça au plus vite.
Johan Remacle, Belgique.

Voilà maintenant le concours, dommage qu'Anicée n'ait pas participé. Celui que j'ai préféré c'est celui de Juan Carlos. C'est pas le 1er dessin qu'il nous envoie en plus.
Perez Juan Carlos, 93 Bagnole



Je suis content, je dirais même que je suis TRES content. Pourquoi ?? Parce que vous m'avez fait de très beaux dessins des Simpson comme je vous l'avait demandé. En tout cas ce mois-ci vous avez été plus créatifs que curieux donc beaucoup de dessins et peu de questions.

Tiens, tiens, les filles se décident à nous écrire, c'est fun ça !! Virginie en profite pour poser quelques questions : "Pourquoi Banzai à augmenté ?" C'est à cause des chollies cartes que l'on vous a rajoutées ! Et oui, ça à l'air de rien mais le papier cartonné ça coûte plus cher. "Pourquoi depuis que la Super Nintendo est sortie, il y a de moins en moins de tests pour la Nes ?" Tout simplement parce que les éditeurs préfèrent développer pour la dernière console sortie, et comme nous parlons des consoles et de jeux en suivant l'actualité... "Pourquoi les filles ne défendent pas Banzai ?" Ca on se le demande aussi, alors toutes les lectrices, écrivez moi que l'on entende un peu parler de vous.

Virginie, 13 Marseille.

Je vais donc, comme à mon habitude commencer par les questions, Rodolphe se demande si il va y avoir un Super Mario World 5 ? Bien sur, je pense que Nintendo sans Mario ce n'est plus Nintendo et en plus les Super Mario c'est quand même la facilité pour un éditeur, donc rassure toi, Super Mario 5 ne devrait pas tarder.



Rodolphe Lenglen, 62 Saint Léonard.

Voilà c'est déjà fini pour les questions, je vous l'avais dis, ce mois-ci c'est surtout des dessins, j'ai reçu aussi une BD de Vegeta, malheureusement les dialogues au dos de la feuille n'étaient pas très pratique, donc je peux pas la mettre, mais si tu veux tu en envoies une autre, avec les dialogues où il faut, et je la mettrai. Par contre ce que tu voulais envoyer sur disquette tu peux me l'envoyer, ça m'fera plaisir. Vegeta, 3ème galaxie à gauche en sortant.



Un petit dessin d'Homer (Hummm des Donats).
Johan Guézin, 28 Dreux.

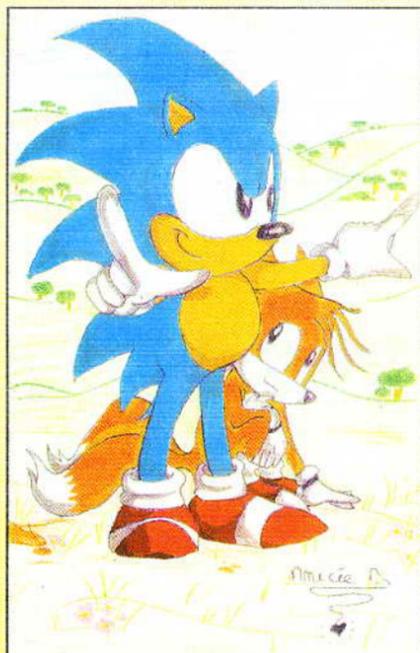
David Sanson, 76 Bolbec

Fabrice attends une nouvelle console Nintendo... Je veux pas le décevoir mais je pense que pour le moment il n'y a pas de nouvelles consoles qui vont sortir, ils avaient envisagé de sortir une Gameboy en couleur mais, ils se sont résignés. Donc jusqu'à nouvel ordre rien de prévu.

Fabrice Legoff, 76 Yainville.

Rhaaaaaaaaaaaaaaaaaaaaa, ça c'est exactement ce que j'ai pensé quand j'ai ouvert l'enveloppe et que j'ai vu ces merveilleux dessins, en plus c'est une demoiselle Anicée qui a fait ça. Et elle à 12ans, j'ose pas imaginer dans quelques années. Franchement t'as bien gagné le droit que je réponde à toutes tes questions : "Sortira-t-il un Sonic 3 ?" Oui, comme je l'ai déjà dis, pourquoi les éditeurs ne profiteraient pas d'un bon filon ? Maintenant reste à savoir QUAND... "Est-ce que le mega CD s'achetara séparément d'une Megadrive ?" Oui bien sur, il suffira d'acheter le Mega CD et le brancher sur ta console. "Sonic the Hedgehog est une marque ?" Oui, tout comme Megadrive et Master System, ce sont de noms déposés. "Qu'est-ce que la cartouche action replay ? Et à quoi sert elle ?" C'est une cartouche dans laquelle tu mets la

laquelle tu mets la cartouche de ton choix et qui te permet de tricher, d'avoir des vies illimitées etc... Voilà, contente ?? héhé... Continue à nous dessiner pleins de beaux dessins comme ça, j'aime beaucoup.
Anicée, 13 St Martin de Craa.

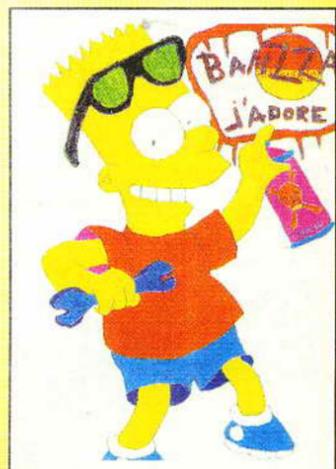


Je finis par deux dessins que j'ai bien aimés aussi, le premier est de Romain Bordat (38 Villefontaine), et le deuxième de Jacky Heurtaux (08 Ardennes)

"Existe-t-il un Street Fighter III ? Et va-t-il arriver bientôt en France ?" C'est les questions angoissantes que se pose Gaël. On peut attendre un SFIII et plus exactement un SF2' mais pas pour le moment (sans doute vers la fin de l'année), laissons les se reposer de la création du II.
Gaël Deloroi, 37 Veigné.



Une petite question technique de Johan, à propos de la bidouille dont j'avais parlé pour mettre une console sur un moniteur d'Amstrad, il voudrait le plan exact, pas de problème mais il me faudrait une âme



TEST
BOY

UNIVERSAL SOLDIER

Viêt-Nam, 1969... Je viens de recevoir une décharge en pleine poitrine. C'est cette saleté de sergent Scott qui vient de me tirer dessus ! Il est fou, mais de toutes façons je m'en fout, il est mort aussi maintenant... J'ai eu le temps de le descendre avant d'y passer. Presque 30 ans après, on m'a "soigné" et transformé en machine de guerre ! Le Soldat Universel, comme ils disent...

Et dire qu'ils ont déjà fait un film sur moi ! En plus c'était J.C. Van Damme qui jouait mon rôle... Rigolo va ! Il a jamais fait la guerre, ça se voit !

Les gros bras, c'est moi !

Entre lui et Rambo, j'ai jamais autant rigolé de ma vie ! Moi, pendant ce temps là, je repars à l'assaut, y'a que ça que je sais faire, et en plus je le fais bien... Et je t'assure que ça va saigner, je suis pas prêt de me laisser faire. Ils ont joué aux apprentis sorciers en me redonnant la vie et ils ont cru qu'ils pourraient me faire oublier qui je suis. Moi j'ai plus qu'une seule envie, c'est de retrouver ce (met le nom que tu préfères, je te laisse le choix) qui m'a tiré dessus il y a presque 30 ans. Et dire qu'ils en ont fait la même chose que moi ! Mais je vais le retrouver et le crever. Vengeance ! C'est tout ce que je réclame.

Venez, je vous attends !

Et c'est pas les quelques soldats miteux ni les chauves-souris qui peuplent les grottes que je traverse qui vont m'arrêter. Et ils ont beau me balancer les ennemis les plus laids et les plus variés qu'ils aient trouvés au cours des niveaux que je dois traverser, il n'y a rien qui m'empêchera de mener à bien ma mission. Et encore moins leurs robots débiles à peine plus fins qu'une boîte de sardines avariées. 4 mondes à traverser, ça me fait pas peur. Moi le monde je le connais presque aussi bien que celui qui l'a fait ! Et le combat final, c'est pas toi qui va le gagner, Scott, surtout avec les armes que j'ai pu ramasser... Tu vois ta fin arriver au galop.

Rancunier, moi ?

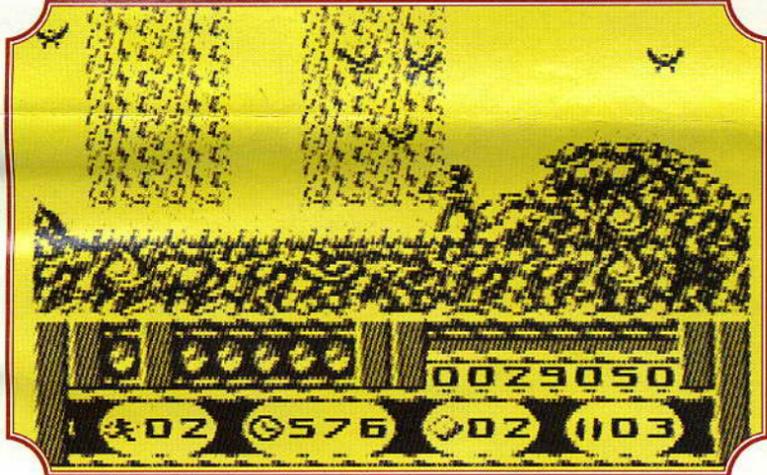
Tu auras beau te démener et essayer de te défendre comme tu peux, tu n'arriveras pas à me faire oublier ce que tu m'as fait il y a 30 ans. Ma vengeance passe par ta mort et je compte bien y arriver.

Mission accomplie !

La compagnie Accolade signe la suite de Turrigan avec mes aventures. Les musiques sont assez bonnes mais pour ce qui est de trouver la sortie, eh ben, mon gars, je t'assure que j'en ai bavé. Les autres aspects techniques du jeu



Les ennemis sont divers, variés et coriaces mais heureusement tu peux te rouler en boule pour devenir immortel !



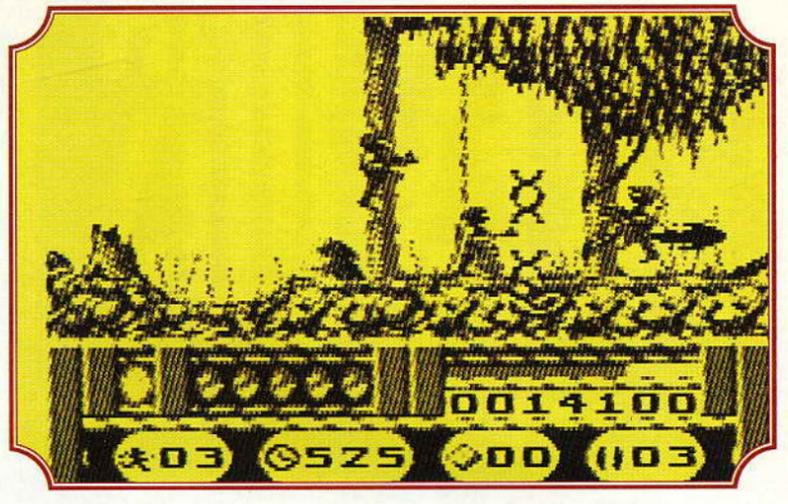
Les décors, champêtres, cachent pourtant une faune hostile qui n'hésitera pas à se jeter sur toi.

sont de la même veine que la musique, graphismes détaillés (trop peut-être, à la limite du fouilli) et les animations du personnages comme des ennemis sont excellentes. A noter les multiples armes dont je dispose (près d'une huitaine), tout juste utiles pour me débarrasser des dizaines d'adversaires. Un grand merci quand même pour l'idée du système de passwords qui m'a bien aidée à m'en sortir...

Michaël Killer Valensi



ARCADÉ/ACTION	
Accolade - 1 joueur	
Sous ce titre se cache ni plus ni moins l'adaptation de Turrigan, un jeu micro. Pas mal, sans plus !	
GRAPHISME	84%
ANIMATION	88%
SON	85%
JOUABILITE	87%
DUREE DE VIE	89%
INTERET	83%



Bien que les graphismes soient en noir et blanc, le jeu l'en fera voir de toutes les couleurs (gag !) tellement il est infernal.



Mis à part tirer comme un bourrin, ton p'tit gars pourra aussi effectuer des bonds admirables. Quel athlète !

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX, VOICI UN PLAN D'ENFER !

36 68 21 01

MEGA CONCOURS

TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ PEUT-ÊTRE À TOI, ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !

Retrouve Keanu Reeves et Patrick Swayze au

36 68 80 20

"POINT BREAK" et d'autres K7, des Body board, des leçons de surf... !

Plonge dans l'aventure et surfe sur une vague de cadeaux !

SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS... AFFRONTÉ LE :

36 68 21 88

Gagne 1 console SEGA Megadrive ou NINTENDO 16 bits !

OSE APPELER ET ÇA VA ÊTRE TA FÊTE !

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute. Pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,76 Frs à la connexion, puis 2,19 Frs par minute. Le règlement est déposé et disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.

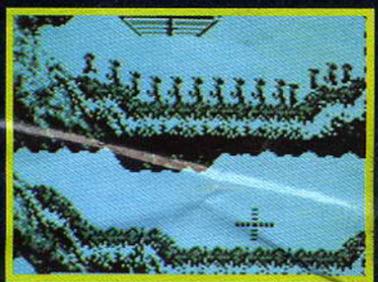
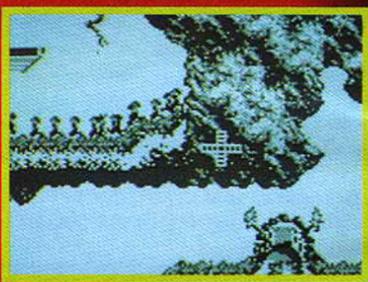
NEWSTELEMEDIA CODE MEDIA : 231

FAITES VOS RESERVES DE PILES!

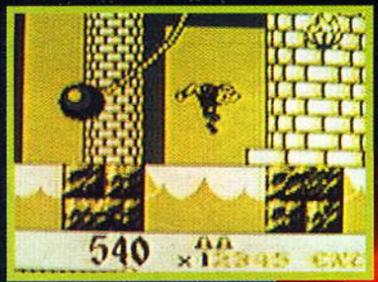
Vous ne pourrez plus arrêter de jouer à ces 2 HITS GAMEBOY.



LEMMINGS, un des jeux vidéo les plus célèbres, arrive enfin sur votre GAMEBOY. LEMMINGS est un jeu fascinant dans lequel vous devez aider des hordes de rongeurs sans cervelle à s'échapper d'une centaine d'endroits hostiles. Le magazine GAMEBOY ACTION a dit: "LE MEILLEUR JEU existant sur GAMEBOY et a noté le jeu 95%."



Le magazine SUPER POWER a noté le jeu 92% et a dit: "Rien qu'en allumant la GAMEBOY et en entendant le thème principal du jeu, je me mets à danser frénétiquement sur cet air délirant. La réalisation est sublime, du rarement vu sur GAMEBOY. Les graphismes sont fouillés, les décors variés et la musique absolument effarante de beauté. Vous devez acheter cette cartouche."



T I E S P R I S A U J E U

OCEAN FRANCE, 25 Bd Berthier 75017 Paris. Tél: (1) 40-53-92-86. Fax: (1) 42-27-95-73



OCEAN c'est aussi un CLUB au service de ses consommateurs:
 * Les S.O.S. OCEAN au 16 (1) 40-53-03-48 où les joueurs peuvent obtenir des aides et des astuces en temps réel.
 * Un Minitel 3615 OCEANSOFT