# CONSOLES +

P'TAIN D'CASQUE.... ON PEUT RIEN ÉCRIRE!!!

**2 CONCOURS**
50F de réduction sur le jeu NBA JAM chez Micromania

## EXCLU : STREET FIGHTER II X (SFC)

MEGA CD II

SUPER NINTENDO

JAGUAR

3DO

GAME BOY

ET LES AUTRES ...

## SCOOP 32 BIT
## 3 CONSOLES SEGA :
## SATURN, MARS, et TITAN
## + LA FX DE NEC
## + LA PSX DE SONY

## BASKET-BALL : LE DOSSIER REFERENCE

**DES TESTS D'ENFER :** TWINBEE (SFC), YOUNG MERLIN (SNIN), CASTLEVANIA (MD), ART OF FIGHTING 2 (NG), GŒMON FIGHT 2 (SFC), MEGAMAN X (SFC)
**INFOS :** IMAGINA 94 : REALITE VIRTUELLE ET IMAGES DE SYNTHESE
**DES PREVIEWS DIABOLIQUES :** METROID (SFC), DRAGON BALL Z (MD) ET LE NOUVEAU WONDERBOY SUR MD (MONSTER WORLD IV)

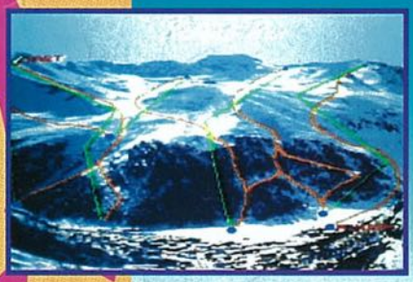
N° 30 MARS 1994. 32 F. BELGIQUE: 210 FB. SUISSE: 9 FS. ESPAGNE: 850 PTAS. MAROC: 50 DH. CANADA: 8,50 $. ISSN 1162-8869

BEAT The ★ BEST

LUDI SPORT

# VAL D'ISERE LE GRAND FRISSON

## VAL D' ISERE CHAMPIONSHIP, TROIS DEFIS POUR UN GRAND FRISSON...



**DECOUVREZ LES VRAIES PISTES DE VAL D' ISERE EN JOUANT !**

### VITESSE...

LES FANS DE GLISSE SERONT SERVIS :
DES POINTES À 200 KM/H, 30 IMAGES PAR SECONDE, DES DÉNIVELÉS DE TERRAIN FANTASTIQUES, DES ACCÉLÉRATIONS VERTIGINEUSES... ET LE VENT QUI SIFFLE DANS VOS OREILLES !

### FUN...

C'EST PARTI POUR LE "FREERIDE" ! VOUS AVEZ 60 SECONDES POUR ATTEINDRE UN POINT PRÉCIS, PAR LA PISTE DE VOTRE CHOIX, EN PASSANT PAR DES "CHECK POINTS". ATTENTION, AUX BOSSES, AUX PLAQUES DE VERGLAS ET A VOS COMBINAISONS FLUOS !

### MODE: 7...

ZOOMS, ROTATIONS D'ECRANS ET DEFORMATIONS DE SPRITES... LE TOUT SUR FONDS DE MONTAGNE DIGITALISES EN DOUBLE PLAYFIELD (DEUX PLANS DE DEFILEMENT). FABULEUX !

Nintendo The Nintendo product seals and other marks designated as"TM" are trademarks of Nintendo.
© Loriciel 1993-1994.

MEILLEUR JEU 94 AU SALON DE LAS VEGAS

LICENSED BY Nintendo

Val d'Isère CHAMPIONSHIP

SUPER NINTENDO™ ENTERTAINMENT SYSTEM

LORICIEL

MET NEDERLANDSE HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS

Original Nintendo Seal of Quality

- 1 ou 2 joueurs
- 2 sports au choix : ski ou surf des neiges
- 3 modes de jeu : freeride, compétition ou entraînement
- 3 types d'épreuves en mode compétition : slalom spécial, slalom géant ou descente
- Un système de sauvegarde personnalisé
- 10 configurations possibles de la manette
- Au moins 5 musiques différentes...

VAL D' ISERE, LA NOUVELLE SIMULATION "BEAT THE BEST" DEBOULE TOUT SCHUSS SUR SUPER NINTENDO !

APPELLE VITE AU :

36-68 68 77

(2.19 Frs une minute)

JOUE et GAGNE le Top des Tops des consoles (Néo-Géo, Jaguar, Méga CD II, 3DO...) et tous les jeux LUDI GAMES (F1 Pole Position, Eric Cantona...)

## CONCOURS

**CONCOURS DRAGON'S REVENGE**
**GAGNEZ !** UN FLIPPER, DES JEUX DRAGON'S REVENGE SUR MEGADRIVE, UN JOYPAD KONIX, DES TEE-SHIRTS, DES AUTOCOLLANTS...
P. 165

**CONCOURS NBA JAM**
**GAGNEZ !** DES MANETTES INFRA-ROUGES DUAL TURBO, DES PAIRES DE CONVERSE, DES TEE-SHIRTS, DES CASQUETTES, DES PIN'S...
P. 119

*Notre couverture : Megaman X (SNES)*
*© Capcom Co., Ltd 1993*
*© Capcom U.S.A., Inc. 1993*

## ECTS AWARDS 94

**Votez avec Consoles+ pour le meilleur jeu de l'année**

- ☐ Flashback (MD)
- ☐ Mister Nutz (SNIN)
- ☐ Aladdin (MD)
- ☐ Street Fighter II Turbo (SNIN)
- ☐ The Legend of Zelda (GB)

Après avoir coché le hit que vous avez élu, renvoyez votre bulletin à :
**Consoles+ ECTS Awards 94**
75754 Paris Cedex 15

## CHALLENGE F1 POLE POSITION (Super Nintendo)

Pour ce challenge, les règles sont très simples: il vous suffit de réaliser chaque mois le meilleur temps sur un circuit, avec un pilote automobile que l'on vous impose. Envoyez une photo de votre meilleur temps à: Ludi Media, Challenge F1 Pole Position, 28, rue Armand-Carrel, 93100 Montreuil.
Ce mois ci : *G. Berger (Mc Laren) sur le circuit du Japon.*


## EN DIRECT DU JAPON STREET FIGHTER II X — 10

Banana San a découvert un nouveau Street Fighter sur Super Famicom. La saga continue.

## SCOOP: CONSOLES 32 BIT — 12

Banana San nous a dégoté ce mois-ci des scoops d'enfer: Sega lance trois consoles 32 bit, Hudson arrive avec sa FX, et Sony n'a pas laissé tomber sa PSX...

*NBA Jam sur arcade. Le pied!*


## IMAGINA — 50

Imagina esquisse ce que seront les jeux de demain. Réalité virtuelle et images de synthèse seront notre lot quotidien. Pour l'occasion, Spy s'est rendu à Monte-Carlo.

## PREVIEWS — 58

Les Schtroumpfs vont bientôt arriver, nous vous dévoilons tout sur tous les formats...

## NEWS — 68

La rédaction vous a déniché toutes les infos sur les éditeurs, les prochains jeux qui sortiront dans plusieurs mois, les événements autour des jeux vidéo...

## TIPS ET CODES ACTION REPLAY — 74

Switch vous donne un coup de pouce en vous filant une multitude de tips et de codes Action Replay Pro pour Super Nintendo et Megadrive.


# SOMMAIRE

## LES TESTS LES PLUS COMPLETS

*Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages*


| | |
|---|---|
| ART OF FIGHTING (MD) | 136 |
| ART OF FIGHTING 2 (NEO GEO) | 86 |
| BARKLEY SHUT UP AND JAM (MD) | 114 |
| BATTLE MASTER (SFC) | 162 |
| BODYCOUNT (MD) | 138 |
| CASTELVANIA THE NEW GENERATION (MD) | 92 |
| DEEP DUCK TROUBLE STARRING DONALD DUCK (GG) | 156 |
| EQUINOX (SNIN) | 140 |
| GŒMON FIGHT 2 (SFC) | 130 |
| HUMANS (SNIN) | 144 |
| KIRBY'S PINBALL LAND (GB) | 157 |
| MC DONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE (MD) | 142 |
| MEGAMAN X (SNES) | 82 |
| NBA JAM (GG) | 118 |
| NBA JAM (MD) | 110 |
| NBA JAM (SNIN) | 106 |
| NBA SHODOWN 94 (MD) | 108 |
| NIGHT TRAP (MCD) | 120 |
| PGA EUROPEAN TOUR GOLF 2 (MD) | 148 |
| PINBALL DREAMS (SNIN) | 150 |
| PINK GOES TO HOLLYWOOD (MD) | 128 |
| PRIZE FIGHTER (MCD) | 90 |
| SENSIBLE SOCCER (GG) | 158 |
| SKITCHIN' (MD) | 146 |
| SUPER PINBALL -BEHIND THE MASK (SFC) | 134 |
| T2 THE ARCADE GAME (GG) | 154 |
| TWINBEE, THE RAINBOW BELL ADVENTURE (SFC) | 124 |
| YOUNG MERLIN (SNIN) | 94 |
| ZOOL (GG) | 155 |


**NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION**
**Les magasins :** ALYZEES, ESPACE 3, SHOOT AGAIN, ET VOLUSIA GAMES.
**Et toujours les magazines japonais :** KADOKWA SHOTEN ET FAMICOM TSUSHIN.

**CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +**
A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 699 F. — G : de 700 à 999 F. — H : de 1000 à 1499 F. — I : de 1500 à 2 000 F.

# les tests les plus complets de toute la presse ludique


## LES TESTS 16 BIT DES HITS À GOGO 82

Entre Megaman X (SNES), Gœmon Fight 2 (SFC), TwinBee (SFC), Castlevania the New Generation (MD), La Panthère Rose (MD), Young Merlin (SNIN), vous allez être servi.

*Young Merlin, sur Super Nintendo.*


## BASKET-BALL LE DOSSIER COMPLET 98

Spy et Niiico ont bossé comme des fous, jour et nuit, pour vous réaliser LE dossier de référence en matière de jeux de basket.

## ARCADE 116

Des graphismes hallucinants, des bruitages merveilleux, une excellente réalisation, c'est NBA Jam en arcade que nous avons obtenu grâce à Moranig, un lecteur et, surtout, un ami de la rédaction.

## PORTABLES 154

Zool sur Game Gear est très rapide, Donald réapparaît sur Game Gear et Kirby se lance dans les flippers sur Game Boy...

## ZE KILLER 160

Ze Killer s'attaque à toutes les daubes du mois, ne les achetez pas.

## LE COURRIER 162

Bomboy plus rebelle que jamais. Il vaut mieux ne pas trop l'énerver.

## INDEX 168

Tous les jeux qui ont été testés dans Consoles+ depuis le n° 1!

## LES P.A. 172

Pour trouver des occasions d'enfer.

## EDITO

***Coucou me revoilou!***

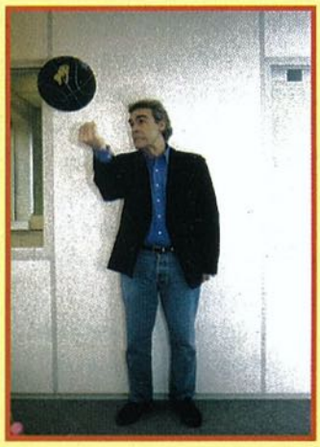
*Après quelques années d'absence, me voici de retour aux Éditions Mondiales dans ce superbe magazine que vous êtes en train de lire. Je suis d'autant plus ravi de ce come-back que toute l'équipe s'est défoncée ce mois-ci (comme toujours, bien sûr!). Banana San, notre agent secret chez les Tongs, a été encore plus génial que d'habitude en parvenant, au prix des manœuvres les plus machiavéliques, à soutirer des informations sensationnelles sur les nouvelles consoles 32 bit. Trois consoles Sega au lieu d'une, en voilà une info qui ne devrait pas vous déplaire! Je le crois pas, ça! (Enfin, c'est une façon de parler, car on ne saurait mettre en doute les infos de l'honorable Banana.) Et comme il n'est pas possible de retenir ce fin limier une fois qu'il est lancé sur la piste d'un scoop, il vous a dégoté en prime des informations alléchantes sur les nouvelles consoles de NEC et de Sony, ainsi que les tout premiers échos sur une mystérieuse Neo Geo II. Et ce n'est pas tout: Capcom nous a concocté une nouvelle version de Street Fighter II dont nous vous avons réservé l'exclusivité. Pendant ce temps-là, Sam s'est mis à ressembler de plus en plus à un Asiatique à force de passer ses nuits à jouer à Megaman X et aux autres nouveautés en import du mois. Est-ce bien raisonnable? Quant à Spy, nous l'avons envoyé à Imagina afin qu'il nous dise tout sur ces petites merveilles qui pourraient bien être les jeux de demain... Et, au moins, pendant qu'il était là-bas, il a arrêté d'écraser tous ses collègues et son rédac chef à Dr Robotnik, ce qui était totalement insupportable. Enfin, Niiico a mis ses CD pirates de Jimi Hendrix dans son Discman avant d'aller hanter les stades pour les besoins de notre dossier basket. L'affaire est sous contrôle: avec une équipe aussi efficace, je devrais pouvoir me la couler douce et passer toutes mes journées en compagnie de mes jeux préférés. Ça swingue!*

*Alain Huyghues-Lacour*

**LA HOT-LINE DE CONSOLES +**

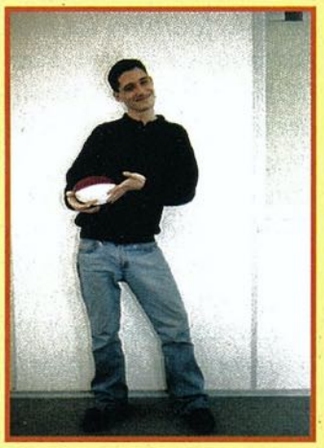
Tous les mercredis de 13 heures 30 à 17 heures 30 et les vendredis de 17 heures à 19 heures 30, ET SEULEMENT À CES HORAIRES-LÀ! vous pouvez appeler au (16-1) 46 62 28 02. Switch se fera un plaisir de répondre à vos questions concernant le magazine et les jeux dans lesquels vous êtes bloqué.

# TROMBINOSCOPE



**NOM: A.H.L.**
**SURNOM: LITTLE BARKLEY**
**POSITION: Pivot**
**TAILLE: Variable**
**ENVERGURE: Impressionnante**
**SPÉCIALITÉ: Poulet rôti**
**SALAIRE: 10 125 $ par shoot**

Notre équipe était quelque peu branlante depuis quelque temps. L'arrivée de A.H.L. allait certainement nous donner du baume au cœur. Tous nos espoirs reposaient sur ce vieux de la vieille, que le burin du temps n'avait pas épargné. Son expérience et son savoir pouvaient nous sortir du fond du classement. Cependant, samedi soir dernier, lors de son premier match, contre les Bulls de Sarcelles, il n'a fait qu'enchaîner mauvaises passes et grosses gamelles. Résultat des courses, nous avons perdu 154 à 2. Merci, quand même de nous avoir présenté ta sœur, elle est très sympa!

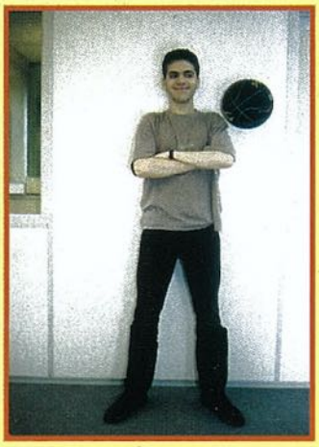


**NOM: SPY**
**SURNOM: MONTANA SPY**
**POSITION: Allongée**
**TAILLE: 2,05 m**
**ENVERGURE: 3,56 m**
**SPÉCIALITÉ: Côtelettes**
**SALAIRE: 25 $ + pourboires**

Notre ami Spy n'est pas un spécialiste du basket. Preuve en est, quand nous lui avons demandé de poser pour notre photographe, il s'est emparé d'un ballon de football américain. Malgré les violents coups de hache de Bomboy dans ses tibias pour lui faire comprendre son erreur, Spy a quand même voulu poser avec sa balle. Quand on pense que ce jeune homme a participé au dossier basket de ce mois-ci, il y a de quoi se cogner la tête contre les murs, non? Le mois prochain, on essaiera de lui faire comprendre qu'il faut décrocher son téléphone avant de composer un numéro! C'est pas gagné!

**NOM: NIIICO**
**PRÉNOM: AIR JORDAN**
**POSITION: Verticale**
**TAILLE: 2,16 m**
**ENVERGURE: 57 cm**
**SPÉCIALITÉ: Tomahawk Jam**
**SALAIRE: 350 000 $ l'heure**

Niiico est un "rookie" à Consoles+, c'est-à-dire qu'il fait sa première année parmi les pros de l'équipe. Durant cette période de douze mois, cinquante-deux semaines et trois cent soixante-cinq jours un quart, il ne se passe pas un instant sans qu'il ne se fasse chambrer. Ainsi, son surnom de Air Jordan ne tient pas au fait qu'il fasse des smashes comme Jordan, mais tout simplement que la grande majorité de ses shoots ne touchent pas le panier. Des "air ball", rien que des "air ball". Quel naze ce Niiico, tout de même! Toute l'équipe va maintenant tenter de lui apprendre à toucher le panneau. Pour le panier, on verra une autre fois!



**NOM: SAM**
**SURNOM: CHAUFFE**
**POSITION: Étrange**
**TAILLE: 1,54 m**
**ENVERGURE: Inquiétante**
**SPÉCIALITÉ: Pizza Jam**
**SALAIRE: La place nous manque...**

Le personnage de SAM, ce n'est plus une surprise, est très spécial. Son attitude est aussi étrange qu'imprévue. Surtout sur un terrain de basket. Oublions le match contre les Bulls de Sarcelles et intéressons-nous plutôt à celui qui nous a opposé à l'équipe des Suns de Gentilly. Alors que notre formation faisait tout son possible pour marquer au moins deux paniers (nous étions menés de 45 points au bout de trois minutes de jeu), Sam, lui, a passé son temps au téléphone, à commander des pizzas, dU Coca et des bonbons en forme de Schtroumpf. C'est la dernière fois que l'on fait jouer Sam avec son Bi-Bop dans la poche de son short!

# ENFIN UN JEU A TA HAUTEUR!

## LE TOP DES JEUX D'ARCADE MAINTENANT SUR TA CONSOLE

BOOMSHAKALAKA!

SUPER DUNK!

CANNONBALL SLAM!

HÉLICO JAM!

GEM

**MESURE TOI AUX 54 PLUS GRANDES STARS DES 27 CLUBS DE LA NBA!**

Jeux & astuces
et au
36.68
10.25
2,19 F/mn

NBA® JAM™. The NBA and NBA Team trademarks used herein used under license from NBA Properties, Inc. to Midway Manufacturing Company. Coin-Operated Video Game Software ©1993. Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. The NBA and NBA Team trademarks used herein are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective Member Teams and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of NBA Properties, Inc. NBA JAM SESSION is trademarked and owned by NBA Properties, Inc. All rights reserved. Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment TM, ® & © 1994 Acclaim Entertainment. All rigts reserved. Screen shots shown are taken from the Super NES® version of the videogame.

# TOP FLOP

## ART OF FIGHTING 2
### SNK - NEO GEO

Après le premier épisode, déjà excellent, voici qu'arrive sur la Neo geo Art of Fighting 2: 178 mégas de données (!) et douze personnages sont disponibles. Les sprites de certains combattants sont énormes (et le mot est faible!), les animations parfaitement réussies (pour ne pas dire démentes) et les coups spéciaux nombreux (très nombreux, même). Quand deux personnages sont proches l'un de l'autre, nous avons droit à de magnifiques zooms. Les bruitages ne sont pas en reste: on a l'impression que les combats ont lieu derrière le poste de télévision. Vous l'aurez compris, Art of Fighting 2, c'est du tout bon!

**93%**

## BATTLE MASTER
### TOSHIBA EMI - SFC

Voici un jeu qui a échappé de peu à notre cher ami Ze Killer. Battle Master est encore un clone, que dis-je, une pâle copie, de l'excellent Street Fighter II. Rien de nouveau dans cette cartouche. Les graphismes sont mauvais, pour ne pas dire lamentables, et les animations on ne peut plus classiques. La musique est complètement à côté de la plaque, et les bruitages sont poussifs et peu nombreux. Non, décidément, il y a autre chose à se mettre sous la main ce mois-ci. A propos de ce jeu qui n'est disponible qu'en import parallèle, un conseil: gardez votre argent bien au chaud dans votre porte-monnaie.

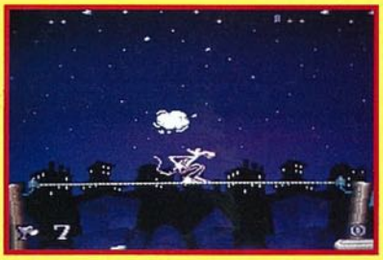
**60%**

## GOEMON FIGHT 2
### KONAMI - SFC

Pour ceux qui l'ignorent encore, Goemon Fight 2 est la suite de "The Legend of the Mystical Ninja". Le premier épisode étant excellent, on était en droit d'espérer une suite au moins aussi bonne. C'est fait. Les graphismes ont été améliorés (ils sont plus fins, plus soignés, plus... tout), et les dégradés dans le ciel sont du plus bel effet. On retrouve certaines scènes du jeu précédent (le village, par exemple). Les sprites de certains ennemis utilisent à merveille le mode 7 de la console: rotation, zoom, distorsion. A cheval entre action et aventure, ce jeu va faire des heureux! Et quand on sait que l'on peut jouer à deux simultanément...

**93%**

## PINK GOES TO HOLLYWOOD
### TECMAGIK - MD



Attendu depuis longtemps, le petit dernier de Tecmagik, la Panthère Rose part en balade à Hollywood, arrive sur la Megadrive. Le scénario n'est pas extraordinaire: la Panthère Rose s'attaque aux studios d'Hollywood. Fini les dessins animés, "Game Over" les BD, voici le temps de la pellicule 36 mm. Notre félin va ainsi traîner sa rose carcasse à travers divers studios, afin de trouver producteur à sa taille. Seulement voilà, ce jeu s'adresse aux plus jeunes d'entre vous ou aux débutants, car beaucoup trop facile. Une cartouche qui ne brille pas autant qu'une star!

**70%**

## TWINBEE, THE RAINBOW BELL ADVENTURE
### KONAMI - SFC

Encore un jeu de Konami dans le Top. Ils ont pris un abonnement ou quoi? Twinbee est la suite de Pop 'n Twinbee, à cela près qu'il n'est plus question ici de shoot'em up. En effet, Twinbee est un jeu d'aventures/action à part entière. On retrouve le système de cloches qui sont autant de bonus. Twinbee vous propose trois personnages, chacun possédant sa propre arme. A vous de vous en servir au bon moment. Votre héros va ainsi se promener dans des décors aussi variés que jolis. Pour une fois que l'on ne se fait pas "épileptiquer", il y a de quoi être heureux!

**92%**

## PINBALL DREAMS
### GAMETEK - SNIN

Les flippers sont plutôt rares sur la Super Nintendo. A part Jaki Crush, la mer est calme. Et chtok! que nous arrive-t-il ce mois-ci? deux nouveaux flippers. Pinball Dreams fait partie du lot. Malheureusement, sa réalisation n'est pas à la hauteur de nos espérances. Le tableau de jeu est vu du dessus et le suivi de la balle se fait selon un scrolling vertical, ce qui n'est pas la meilleure façon d'apprécier les subtilités d'un flipper. Les bonus sont rares et les passages qui mènent aux parties supérieures du flipper trop peu nombreuses. Tout est plat dans ce jeu: on ne fait que taper la bille avec les flips afin d'augmenter son score.

**72%**

Conçu en association avec

**ff290**

Prix public généralement constaté

MEGA DRIVE

ACCOLADE

Pelé

*** Une simulation tellement réaliste que certains oublient que ce n'est qu'un jeu ***

Distribué par EMS. Pele's Signature and Pele's likeness are trademarks of Glory Establishment used under licence by Accolade, Inc. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. Super Nintendo Entertainment System is a registered trademark of Nintendo of America Inc. © 1993 Accolade, Inc. All rights reserved.

# SUPER STREET FIGHTER II
## Grand Master Challenge

Capcom commence à devenir franchement lourd! Tous les six mois, on a droit à un nouveau Street Fighter II! Pour mémoire, on s'est déjà tapé Street Fighter, puis Street Fighter II. Le jeu ayant explosé tous les autres jeux d'arcade, on s'est pris un Street Fighter II Turbo, un Street Fighter II' et un Super Street Fighter II. Et voilà que débarque le petit dernier, Super Street Fighter II X!

Si le jeu s'améliore à chaque fois, il n'en demeure pas moins que les améliorations sont peu nombreuses: dix pour cent de nouveautés pour quatre-vingt-dix pour cent de jeu identique, et cela deux fois par an depuis deux ans. On se sent las! D'ailleurs, le succès de Super Street Fighter II en salle d'arcade a été assez médiocre, et les ventes de SF II Turbo se sont révélées bien en deçà des prévisions de Capcom.

Cette nouvelle version n'offre donc rien de révolutionnaire. En revanche, sa jouabilité, déjà un modèle du genre, a été encore améliorée. Excepté un nouveau gros méchant qui se prend pour le gardien du paradis, vous retrouvez les mêmes huit combattants habituels (Ryu, Chun-Li, Ken, Guile, Honda, Dhalsim, Zangief, Blanka), les quatre Pas-beaux – appelés les quatre Devas – (Vega, Balrog, Bison et Sagat) et les quatre petits derniers (Dee Jay, Cammy, Fei Long et Hawk). La vitesse des combattants a été améliorée. Il est possible de contrôler la rapidité d'un adversaire lorsque celui-ci entre en lice. Trois vitesses, et donc trois niveaux de difficulté, sont possibles pour chaque combattant. Les animations lors des coups spéciaux sont beaucoup plus soignées. Graphiquement, on voit alors le combattant se dédoubler pendant une demi-seconde en une série de sprites de couleur bleu outremer, détaillant chaque étape de son coup spécial. Autre nouveauté, chaque personnage possède une jauge Super Combo au bas de l'écran. Au fur et à mesure qu'il porte des coups spéciaux à son adversaire, il la remplit. Lorsqu'elle atteint son maximum, le mot "Super" apparaît sur la jauge, indiquant que la méga-attaque qui tue peut alors être utilisée. Celle-ci liquide l'opposant en un tour de main, alors que l'écran s'illumine en une espèce de gigantesque explosion!

Super Street Fighter II X portera le nom de Street Fighter II Turbo dans sa version internationale, et c'est à ce jour le seul jeu de combat tellement bon qu'il commence à lasser, en attendant le prochain (je propose d'ailleurs, en avant-première, comme titre Mega Super SF II X Turbo Spécial)...

### SUPER STREET FIGHTER II X SUR SFC POUR BIENTÔT!

Bonne nouvelle! Tous les heureux qui possèdent une Super Famicom sont de petits veinards... Capcom aurait commencé la conversion de Super Street Fighter II X sur votre console préférée. D'ici à quelques mois, le temps pour Capcom d'achever le développement, les possesseurs de SFC devraient donc être les premiers à pouvoir jouer au dernier-né de la saga des SFII dans leur salon! Selon nos sources, cette conversion serait quasiment identique à la version que nous vous présentons ici. Ça va castagner sec, attention à la moquette du salon!

### MULTIPLICATION DE SPRITES

*Un effet de multiplication des sprites, de couleur bleu foncé, accompagne désormais les combattants quand ils exécutent un coup spécial. Ce sont en fait les différentes étapes de l'animation du personnage décomposée, qui apparaissent dans cette couleur lorsqu'il réalise son coup.*

*Le camarade Zangief est en train d'exploser Dee Jay grâce à sa technique spéciale, le Final Atomic Buster. On distingue nettement Dee Jay qui se fait littéralement soulever par-derrière, avant d'être projeté violemment sur le sol.*

Garde baissée, Guile et De Jay se regarde en chiens de faïence.

## LA SUPER COMBO: L'ATTAQUE ULTIME

Ryu vient de s'offrir un petit coup spécial qui lui procure 42 000 points. Ces points viennent s'ajouter à ceux qu'il avait précédemment...

"5 Hit Super Combo Finish": Dhalsim vient de se payer Fei Long!

## LES JAUGES

La jauge qui se trouve sous chaque personnage se remplit au cours du combat, plus ou moins rapidement suivant la maîtrise du joueur.

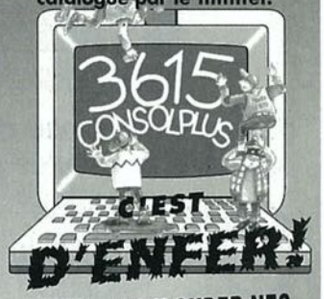
On peut modifier la vitesse des combattants, c'est-à-dire le niveau de difficulté du jeu.

FORT SUR LES PRIX - COSTAUD POUR LE CHOIX - BÉTON SUR LES CONSEILS - NICKEL LES SERVICES

SI TON MINITEL CHAUFFE, METS DE L HUILE

Tu bloques dans un jeu?
Tu as mal à la tirelire?
Tu rames pour trouver un titre?
NO PROBLEMO !
3615 CONSOL Plus est là
PASSE TES COMMANDES avec 3615 Consol Plus
occasions garanties 3 mois ●
Frais de port gratuits ●
Livraison en 48 h. ●
Le plus grand choix ●
Les meilleurs prix ●

Pour la liste complète de tous les jeux, consulte le catalogue par le minitel.




Le "TOP DU MOIS"
3. D.O. PAL
+ Crash' n' Burn
+ 1 Night Trap
579F*
* par mois + apport de 445 F** (voir conditions ci-dessous)

LES OCCASES
Jeux Megadrive d'occasion
+ DE 200 JEUX à 139 F
+ DE 100 JEUX à 259 F
Jeux super Nintendo d'occasion
+ DE 100 JEUX à 199 F
+ DE 100 JEUX à 290 F

JEUX SUPER NES
EQUINOX 499 F
VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP 499 F
YOUNG MERLIN 499 F
NBA JAM 499 F
TOUTES LES NEWS !!!

JEUX MEGADRIVE
STREET FIGHTER II' CE 349 F
PELÉ SOCCER 395 F
LANDSTALKER 429 F
NBA JAM 449 F
FIFA SOCCER (v.f.) 379 F
SONIC 3 (v.f.) 499 F
DRAGONBALL Z (Téléphoner)

CASH
On rachète tes cartouches
Mégadrive 100 à 150 F
S. Nintendo 100 à 200 F
(Suivant l'état de nos stocks et après accord téléphonique)
CASH

LES CONSOLES
SUPER NINTENDO a partir de 689 F
MEGADRIVE II + 5 JEUX 989 F
JAGUAR + 1 JEU 1790 F
NEO GEO + 1 MANETTE 1790 F
MEGA CD 2 + 1 JEU 1950 F
AMIGA CD 32 + 2 JEUX 2390 F
3 DO + 2 JEUX (PAL) 5790 F

LES "PLUS"
NÉO GÉO Toutes les cassettes à prix délire !
3 DO Toutes les News !
AMIGA CD 32 Le plus grand choix !
"MICROCOSM EST LA !"

SUPER CREDIT POUR DES SUPER PRIX! A PARTIR DE 500F D'ACHAT

* Exemple pour l'achat d'une 3 D.O.+ Crash' n' Burn + Night Trap : 5790 F au comptant ou 10 x 579 F** + apport personnel 445 F. Montant du crédit 5345 F** - coût total du crédit 445 F** - TEG 17,76% - Barème CARTE PLURIEL au 5/10/93.
** Hors assurances facultatives dim et chômage, sous réserve d'acceptation du de la carte pluriel par FRANFINANCE CRÉDIT, dans la limite du découvert autorisé et en cas de 1ère utilisation particulière pour ce seul achat.

Les Frais de Port? C'est Gratos !

MODIFICATION MÉGADRIVE US/JAPON/FRANCE
Rends ta console compatible avec tous les jeux pour 170 F
(Frais de retour compris)

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

| TITRES | PRIX | CONSOLES | PRIX |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| FRAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F | | TOTAL | |

COORDONNÉES
Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

C + 30

Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles - Téléphone au : (16) 92 02 06 04 - Fax : 93 20 97 03
Ce serveur est indépendant du service Minitel du magazine CONSOLES + (3615 TC PLUS)

1994 AU JAPON

# L'ANNEE ZERO DES

JAPON 32 BIT

***Le marché des consoles de jeu est à un tournant de son histoire. Après avoir connu un boom et une progression exponentielle, les ventes des consoles ont chuté. Fini la période de vaches grasses durant laquelle n'importe quel jeu se vendait sans problème, désormais, seuls les très bons titres réalisent de bons scores. Tout se passe comme si on avait atteint un cap technologique, chaque nouveau titre apparaissant comme une copie de quelque chose qui existe déjà. Mais 1994 s'annonce comme une année charnière, autant sur le plan des nouvelles consoles que des jeux.***

On ne compte plus les suites, les Sonic 1, 2, 3, 3 1/2, les clones de SF II, les resucées de Legend of Zelda...
De même, du côté des consoles, un palier semble atteint. Sega et Nintendo tentent de relancer le Schimblick en proposant des cartouches contenant des puces destinées à "booster" leurs consoles respectives. Les développeurs connaissent maintenant bien les machines et savent exploiter leurs capacités au mieux, et les joueurs ne peuvent plus espérer être surpris par des prouesses de programmation. Bref, du côté des jeux comme des machines, la routine semble s'être installée. Il est loin le temps de l'émerveillement toujours renouvelé qui caractérisait le début de l'ère des consoles.
Or, 1994 s'annonce comme une année charnière, celle qui va voir apparaître une nouvelle génération de machines. Avec les consoles 32 bit, un sang nouveau va revivifier le marché, ouvrant la porte à une nouvelle génération de jeux. Ceux-ci bénéficieront de davantage de puissance de calcul, de graphismes dix fois meilleurs, et ce en 3D temps réel....
Les signes avant-coureurs de cette évolution déjà apparaissent. Les choses ont commencé à bouger l'année dernière grâce à quelques outsiders. Ainsi, 3DO a commercialisé une machine qui, même si elle se révèle déjà dépassée technologiquement, a tout de même représenté un progrès sensible, notamment dans le domaine graphique. Commodore, avec sa CD 32, a également essayé de faire bouger les choses, même si, là encore, le succès commercial ne semble pas être au rendez-vous. Enfin, Atari, avec son Jaguar, est le dernier arrivé. Sa console se démarque des autres en ce qu'elle est la première 64 bit sur le marché. Son prix, très "agressif", devrait avoir quelque conséquence sur la stratégie de Sega, même si, pour le moment, les jeux qui tournent sur Jaguar sont décevants.

## CONTRE-ATTAQUE NIPPONE

Dans ce marché qui s'essouffle et qui voit apparaître de nouveaux concurrents, les Japonais se devaient de réagir. La contre-attaque nippone est pour cette année. Ce n'est pas seulement le passage à une nouvelle génération de matériel dont il s'agit, comme, précédemment, les machines 8 bit (Master System, NES) ont pu se voir détrôner par les 16 bit (SFC, MD). Il s'agit de quelque chose de plus important. D'abord, les acteurs ont changé: ils ne sont plus uniquement japonais, ni seulement des sociétés dont le fonds de commerce est essentiellement constitué par les jeux vidéo. A côté des poids lourds, Sega et Nintendo, et de leur compère NEC, on voit surgir Sony, géant de l'électronique grand public, et quelques sociétés américaines, comme Atari et 3DO. D'autre part, les machines ont fondamentalement changé. Jusqu'à présent, lorsque Sega ou Nintendo mettaient une machine sur le marché, on trouvait dans le domaine de la micro-informatique du matériel beaucoup plus performant. L'idée sous-jacente était la suivante: pour un jeu vidéo, on n'a pas besoin du dernier cri en matière de technologie, mais d'un matériel simple et pas cher. Par exemple, à l'époque où Sega mettait un microprocesseur 68000 (16 bit) dans sa Megadrive, les 68020 et 68030 (32 bit) existaient déjà et étaient employés dans de nombreux ordinateurs (Amiga et Mac, par exemple). Cette nouvelle génération de machines prend le contre-pied de ce principe. Beaucoup des consoles présentées dans ce dossier possèdent une technologie inspirée directement des stations de travail, et sont largement en avance sur les micro-ordinateurs existants. Et cela pour dix fois moins cher!
Voici, constructeur après constructeur, en exclusivité galactique, un dossier complet sur les consoles nippones de 1994. La plupart des informations publiées sont "top secret" et n'ont même pas encore été divulguées par la presse japonaise. Ces nouvelles consoles sortiront en automne, et feront sans doute l'objet, d'ici là, de quelques modifications mineures.

# SEGA

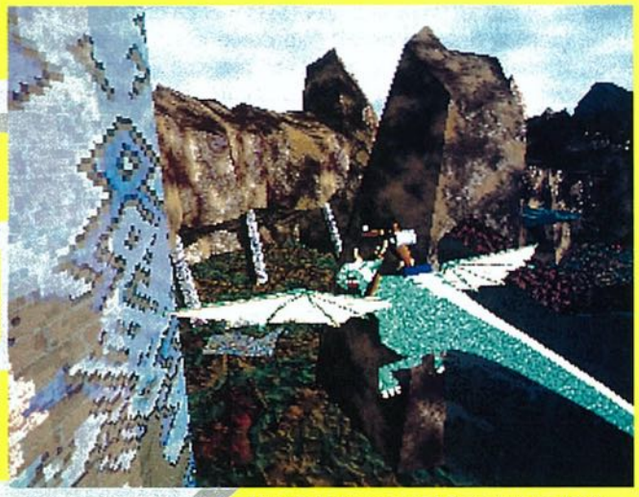
Vous connaissez tous l'existence de la Saturne, la nouvelle console 32 bit de Sega dont la commercialisation est prévue en novembre 1994, au Japon. Mais ce que vous ignorez, c'est qu'il y aura en fait ... suspense torride... trois machines basées sur la technologie Saturne.

# 32 BIT

## LA SATURNE
## UNE CONSOLE 32 BIT HAUT DE GAMME

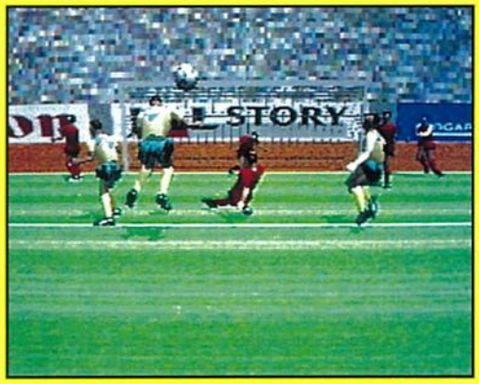
Avec l'aide d'Hitachi, Sega travaille à la conception de sa prochaine console de jeu. La Saturne comprendra un lecteur de CD-Rom et ne sera pas dotée d'un port cartouche. Le lecteur de CD-Rom viendrait de chez Sanyo et ne serait, finalement, qu'un double vitesse (300 ko/s). Elle devrait être commercialisée en novembre au Japon, à un prix d'environ 2 500 francs (50 000 yen), et ne serait disponible aux USA qu'un an après. Pour l'Europe, aucune date précise n'a encore été arrêtée. La console comprendrait sept coprocesseurs (2 SH2 comme "cerveau", un SH1 qui gère le CD-Rom, un 68000 pour la gestion du son et des DSP 24 bit pour celles des graphismes, de la 3D, des effets spéciaux...). Les graphismes seront codés sur 24 bit, et l'Alpha Channel utilisera les 8 bit restants (32 bit -24 bit - 8 bit d'Alpha Channel); 4 bit seront dédiés aux effets spéciaux (transparence, incrustations, filtres...) et 4 autres à la gestion des plans (sprites scrollant sur quatre plans). La Saturne serait compatible JPEG et MPEG, deux standards internationaux concernant la compression d'images fixes et d'animations. Le processeur graphique était terminé mais, après que les informations concernant les performances de la PS-X de Sony ont commencé à circuler, les ingénieurs de Sega se sont aperçus que leur puce était moins performante. Aussi, la décision a été prise de l'améliorer encore pour la rendre au moins aussi performante. Les jeux devraient coûter entre 5 000 et 10 000 yen (de 250 à 500 francs) et la machine 50 000 yen (environ 2 500 francs).

D'après Sega, avec ses deux microprocesseurs 32 bit, la Saturne serait aussi puissante qu'une 64 bit, quarante fois plus qu'une Megadrive, et devrait vous permettre de jouer à Virtua Racing et à Virtua Fighter dans votre salon!



*Petit clin d'œil à la démo de Nintendoavec ce bel exemple d'utilisation de texture sur les ravins qui bordent le canyon.*

*Virtua Fighter sera converti sur la Saturne! Le pied total!*




*Dans cette simulation de foot, tous les joueurs sont réalisés en 3D, avec des mouvements du corps impressionnants*

### SH2: LE CŒUR DE LA SATURNE

Le SH2 est une version customisée d'un processeur d'Hitachi, vendu dans le commerce sous le nom de SH 7604. Processeur 32 bit sous technologie Risc, il tourne à 28,7 MHz (à comparer aux 7,6 MHz de la Megadrive), possède une mémoire-cache interne de 4 ko et contient plus de 450 000 transistors.

NOUVEAU EXCLUSIF

Gagnez
UNE CONSOLE PAR JOUR
sur le
36.68.1166

Tous les jours,et chaque jour durant un mois, joue et gagne une console de jeu vidéo parmi des :
MEGADRIVE de SEGA ● SUPER NINTENDO
GAME BOY de NINTENDO ● GAME GEAR de SEGA
et certains jours, une JAGUAR d'ATARI

CODE BONUS 140

Et plein de consoles Méga CD2, Néo-Géo et Amiga sur le : 36.68.1039

+ des jeux vidéo : 36 15 7 SUR 7

MERCOCOM - 2,19 F une minute

# SALON

### LES CARACTÉRISTIQUES DE LA SATURNE

| | |
|---|---|
| •Microprocesseur | SH2 d'Hitachi 32 bits Risc x 2 (25 Mips x 2) |
| •Mémoire RAM Principale | 2 Mo |
| RAM Vidéo | 1,5 Mo |
| RAM Son | 512 Ko |
| CD Buffer | 512 ko |
| IPL Rom | 512 ko |
| •Graphismes | 16 777 216 couleurs (*) Palette de 2 048 couleurs/1024 couleurs (*) |
| •Polygones animés | 900 000 polygones/seconde (Flat) |
| •Lissage de polygones: | Flat Shading, Gouraud Shading, Texture Mapping |
| •Sprites | Zooms, rotations... |
| •Background | Scrolling sur cinq plans |
| •Son | PCM 32 voies, FM 8 voies |

(*) Ces données correspondent au premier processeur vidéo, que Sega a décidé de changer, il y a une semaine, pour le rendre au moins aussi performant que celui de la PS-X. Le futur chip graphique de la Saturne devrait être capable d'afficher au moins ces performances, et sans doute bien davantage.

## Bill passe à la console!

Microsoft, à qui l'on doit le système d'exploitation MS-Dos qui équipe les ordinateurs compatibles PC, travaille sur le projet Saturne. Contrairement à ce que certains ont parfois annoncé, Microsoft ne concevrait pas le système d'exploitation de la Saturne, mais celui du kit de développement à destination des programmeurs occidentaux. Conclusion: les programmeurs nippons travaillent déjà sur des jeux pour la Saturne avec des outils de développement made in Sega alors que leurs collègues occidentaux devront attendre plusieurs mois avant que la compagnie de Bill ait achevé le kit de développement.

*Imaginez Sonic IV avec cette qualité de graphismes!*

## LE PROJET JUPITER: REQUIEM IN PACE!

**Sega a, très récemment (deux semaines, selon mes informations) abandonné un autre projet de machine, la Jupiter. Pourquoi? Essentiellement à cause de la concurrence de Sony et d'Atari. La PS-X a obligé Sega à revoir les caractéristiques graphiques de la Saturne. De même, la concurrence d'Atari, compte tenu du prix de la Jaguar sur le marché américain, a obligé Sega à abandonner le projet Jupiter pour prendre des mesures d'urgence.**

**La Jupiter n'était rien d'autre qu'une Saturne "entrée de gamme". Au lieu de posséder un lecteur de CD-Rom et un connecteur cartouche (dont la Saturne devait être dotée avant que Sega ne décide le contraire), elle ne devait lire que des cartouches. Sa RAM devait être également limitée à 256 ko. Son prix en faisait une machine attrayante puisqu'il était prévu de la commercialiser à 30 000 yen (environ 1 500 francs). La machine serait donc entrée en concurrence directe avec la Jaguar. Pour des raisons de prix et de disponibilité (la Jupiter était prévue pour 1995 sur le marché américain), Sega a dû réagir pour éviter que, durant 94 et au début de 95, les possesseurs de MD ne passent à la Jaguar. D'où le plan d'urgence (la Mars), destiné à améliorer considérablement les performances de la MD et à permettre aux Américains (et aux Européens) de "tenir" en attendant la Jupiter, sans être trop tentés de céder au chant des sirènes "atariennes".**

## LA MARS: UN UPGRADE POUR LA MEGADRIVE

La Mars devrait pallier les deux faiblesses de la MD: une puissance de calcul réduite et des capacités graphiques dépassées. Pour faire une Mars, pas de problèmes! Vous partez d'une Saturne, vous gardez les deux processeurs 32 bit Risc d'Hitachi SH2, qui font toute la puissance de la machine; vous enlevez le processeur graphique 32 bit, trop coûteux. Vous rajoutez un chip moins puissant mais meilleur marché, un 24 bit, par exemple. Vous mélangez, placez le tout dans une boîte noire au design hyper-cool/fun que vous branchez dans le port cartouche. Puis vous rendez le tout compatible avec le Mega CD (les possesseurs de MD ou de Megadrive/MCD pourront l'utiliser) et hop! le tour est joué: l'arme ultime anti-Jaguar est là, ou plutôt sera là, à partir de novembre, aux USA! J'ai gardé le meilleur pour la fin. A combien pensez-vous que Sega va nous vendre cette merveille? 1 500 francs? 1 000 francs? Perdu! La Mars devrait coûter le prix d'un jeu, soit de 400 à 500 francs. A ce prix-là, et avec ses capacités techniques, la Saturne risque d'exploser la baraque! Ce "gadget" rend en effet votre console presque quarante fois plus performante, et ce pour le prix d'une cartouche!

Le choix de concevoir une machine comme la Mars appelle plusieurs remarques. Tout d'abord, Sega semble avoir abandonné l'idée de remettre en question le Mega CD à court terme, du moins pour les USA et l'Europe. D'autre part, la décision de lancer la Mars semble avoir été prise davantage sous la pression des événements que selon un plan marketing réfléchi. Ainsi, je me suis laissé dire que la dernière machine de Sega, le CD-X, ne serait pas compatible avec la Mars, compte tenu de la taille de ses connecteurs, sans l'adjonction d'un adaptateur. Comme si les ingénieurs qui ont conçu le CD-X il y a seulement quelques mois ignoraient tout de la future Mars. Enfin, si la Mars risque de corriger pour une part le retard technologique de la MD, elle ne résoudra pas tous les problèmes. Par exemple, les utilisateurs du Mega CD bénéficieront de belles images 3D, mais subiront toujours la même longueur de temps d'accès au CD-Rom! Dernière remarque, pour tempérer l'enthousiasme des possesseurs de MD, il semble qu'il n'y ait pas de compatibilité entre les jeux Saturne et les jeux Mars!

## PROJET X: L'APRÈS-SATURNE!

Un jour où, déguisé en courant d'air, je déambulais discrètement dans les conduits d'aération des labos ultrasecrets de Sega, j'ai entendu une conversation fort intéressante. Il s'agissait de la succession de la Saturne. Je ne peux pas tout vous révéler sinon les tueurs à gages de Sega m'élimineraient avant même que j'aie le temps de divulguer l'information! Mais sachez (je joue avec ma vie!) que cette console, qui porte actuellement le nom énigmatique de Projet X, lie étroitement Sega et... Sony! D'ici à imaginer que, un jour, la PS-X et la Saturne puissent bénéficier d'une certaine forme de compatibilité, il n'y a qu'un pas à franchir...

## LA TITAN: UNE SATURNE DANS VOTRE BORNE D'ARCADE!

A l'instar de Nintendo, qui a annoncé que sa console 64 bit Reality verrait d'abord le jour sous forme de Coin-up, Sega reste persuadé de la nécessité de préserver un lien entre jeu d'arcade et cartouche. C'est, bien sûr, dans l'idée de proposer sur Saturne des conversions très faciles des hits conçus pour les bornes d'arcade à base de Titan.

La Titan est une Saturne légèrement modifiée. Elle comprendra plus de mémoire. Les entrées/sorties (toutes les communications avec l'extérieur) seront optimisées, sans doute grâce à l'utilisation d'un bus série. Un custom chip devrait permettre d'améliorer les capacités sonores de la Saturne. Enfin, le hardware sera accéléré. La Titan a été développée indépendamment du Modèle 2, utilisé par Sega dans ses jeux d'arcade Daytona GP, ou Virtua Fighter II. Celui-ci servira cependant toujours à élaborer les jeux d'arcade les plus prestigieux de Sega.

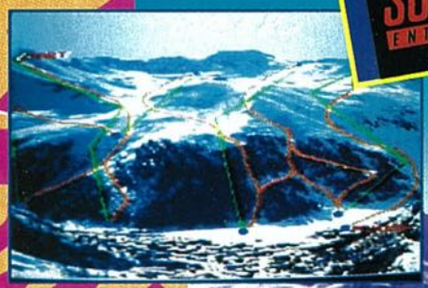
BEAT The ★ BEST
LUDI SPORT

# VAL D'ISERE
# LE GRAND FRISSON

MEILLEUR JEU 94 AU SALON DE LAS VEGAS

LICENSED BY Nintendo
Val d'Isère CHAMPIONSHIP
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
LORICIEL
MET NEDERLANDSE HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS

**3 épreuves en mode compétition : slalom spécial, slalom géant et descente...**



**Découvrez les vraies pistes de Val d' Isère en jouant !**

VAL D' ISERE, LA NOUVELLE SIMULATION "BEAT THE BEST" DEBOULE TOUT SCHUSS SUR SUPER NINTENDO !

**Vitesse, fun et mode 7 : 3 défis pour un grand frisson !**

**JOUE et GAGNE**

...Le Top des Consoles
Et Plein de Cartouches de Jeux

36 68 68 77 Jeu sans obligation d'achat

**APPELLE VITE AU :**

**36 68 68 77**

2.19 Frs / minute

Nintendo The Nintendo product seals and other marks designated as"TM" are trademarks of Nintendo.
© Loriciel 1993-1994.

# SALON

# NEC

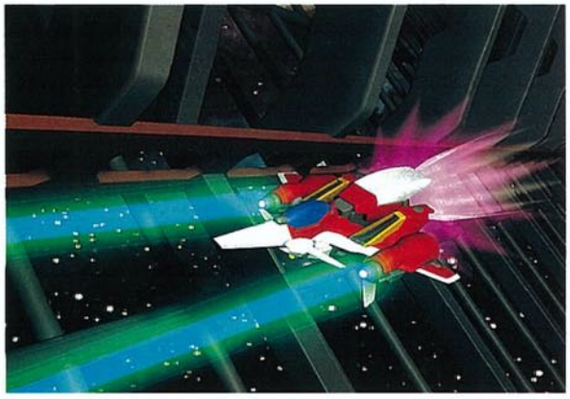
*Les entrailles de la 32 bit de NEC. Rassurez-vous, elle sera plus compacte dans sa version définitive...*

*Cette photo illustre bien les possibilités de transparence offertes par l'Alpha Channel de la FX.*

**Après avoir vendu des millions de PC Engine pendant cinq ans, s'être ramassé une baffe aux Etats-Unis, avoir été le premier constructeur à proposer un lecteur de CD-Rom, NEC aiguise ses armes en vue de la prochaine bataille sur le front des 32 bit.**

## DU PROJET TETSUJIN AU PROJET FX

Consoles+ vous avait montré, il y a deux ans (et en exclusivité), des images du projet Tetsujin, conçu par Hudson, comme toutes les consoles de la gamme PC Engine. NEC a repris officiellement le projet, qui est devenu entre-temps le projet FX. Rival des multinationales japonaises spécialisées dans les produits high tech grand public, tel Sony ou Matsushita (qui fabrique un modèle de 3DO), NEC s'est rendu compte qu'il était temps de se lancer dans le business de la console de jeu haut de gamme et grand public. La FX sera basée sur des custom chips développés par Hudson, la famille des Hu 62xxx. Le microprocesseur central ne sera pas le Hu 62C320, baptisé Tetsujin ("homme de fer") et qui avait donné son nom au projet de Hudson, mais le V 810 de NEC, beaucoup plus puissant. Comme ses concurrents de Sega et de Sony, il s'agit d'un processeur 32 bit Risc. Autour de cette puce, cinq coprocesseurs géreront le son, l'animation, les effets spéciaux et la compression/décompression des données au standard JPEG (les Hu 6271, Hu 6230, Hu 6262, Hu 6272 et le custom chip JPEG). D'après certaines rumeurs, il est fort possible que le lecteur de CD-Rom (vitesse de 300 ko/seconde) ne soit pas inclus dans la FX. Un des points fors de la FX devrait être la manipulation d'images vidéo en temps réel. Les graphismes seront codés sur 32 bit, avec 16,7 millions de couleurs. Hudson et NEC ont affirmé leur volonté de faire de la 32 bit la moins chère du marché! Il n'y aura, bien évidemment, aucune compatibilité entre les jeux PC Engine et ceux de la FX, qui devrait être disponible vers la fin de l'année au Japon.



*Les shoot-them-up sur la FX vont décoiffer.*

# SONY

**Après avoir annoncé la création d'une nouvelle société (Sony Computer Entertainment), Sony a révélé les caractéristiques majeures de son cheval de Troie pour pénétrer le marché grand public des jeux vidéo.**

## LA PS-X: L'OUTSIDER TALENTUEUX

Avec un nom tel que celui de Sony, et compte tenu de la rumeur selon laquelle Sega a dû revoir son projet Saturne devant la puissance de sa concurrente, la PS-X (pour "Playstation X") véhicule déjà une réputation flatteuse. On retrouve dans la PS-X les éléments classiques des consoles 32 bit: microprocesseur 32 bit Risc, palette de 16,7 millions de couleurs, gestion des polygones performante, jeux sur CD-Rom... Ceux-ci bénéficieront d'une capacité à répondre quasi instantanément aux sollicitations du joypad. Ce temps de réponse exceptionnel accroîtrait la jouabilité, notamment celle des jeux en 3D temps réel. Une Ram Card devrait permettre de sauvegarder scores et positions dans les différents jeux. La PS-X pourrait être disponible en décembre 1994, au Japon, pour la même somme que la Saturne, soit environ 2 500 francs.

### LEXIQUE DE BASE

Voici une explication très rapide des quelques notions liées au monde de la 3D que vous avez trouvées dans cet article. Nous reviendrons bientôt, de façon plus complète, sur toutes ces notions.

FLAT SHADING: Technique qui consiste à donner une teinte pour chacune des facettes (ou polygones) qui composent un objet 3D. Par exemple, le côté le plus éclairé sera rouge vif, alors que celui qui est le plus loin de la source de lumière sera rouge foncé. C'est le rendu de base.

GOURAUD SHADING (ou lissage de Gouraud): Technique qui consiste non plus à calculer l'ombrage sur chaque facette de l'objet 3D, mais sur chaque pixel de chaque facette. Le réalisme est bien meilleur et on n'a plus les polygones de couleur bien délimités qu'on avait avec le Flat Shading. Par contre, cela demande beaucoup plus de calculs.

PHONG SHADING (ou lissage de Phong): Cet algorithme est un peu meilleur que celui de Gouraud, notamment si l'on veut mapper des textures sur l'objet 3D. Cela se traduit par des calculs plus compliqués, donc plus longs.

TEXTURE MAPPING: Technique qui consiste à plaquer sur les polygones (ou facettes) d'un objet 3D une image numérisée ou un dessin, représentant par exemple du bois, de la pierre... Les images ainsi réalisées ont un aspect très réaliste.

### LES CARACTÉRISTIQUES DE LA PS-X

| | |
|---|---|
| •Microprocesseur | R 300A 32 bit Risc à 33 MHz (30 Mips) |
| •Mémoire | RAM Principal 1 Mo |
| | RAM Vidéo 1 Mo |
| | RAM Son 512 ko |
| | CD Buffer 256 ko |
| | OS Rom 512 ko |
| •Graphismes | 16 777 216 couleurs |
| •Polygones animés | 1 500 000 polygones par seconde (Flat) |
| •Lissage de polygones | Flat Shading, Gouraud Shading, Texture Mapping |
| •Sprites | Zooms, rotations... |
| •Son | PCM 24 voies |

## DERNIÈRE MINUTE...DERNIÈRE MINUTE.....DERNI

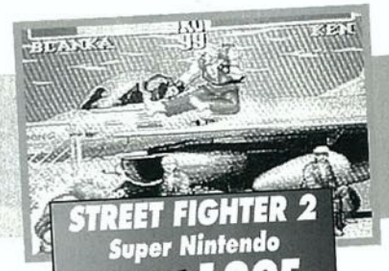
NEO GEO II
SNK s'apprêterait à lancer sur le marché japonais une nouvelle version de la Neo Geo. Il s'agirait en fait d'une console techniquement identique à la Neo Geo actuelle, mais relookée et, surtout, commercialisée à un prix "décent"! La Neo Geo enfin à portée de toutes les bourses! Par ailleurs, comme C+ vous l'a déjà annoncé, des éditeurs autres que SNK et consorts auraient décidé de développer sur ce format, dont le fameux Data East!
UNE NOUVELLE MD
Sega aurait dans ses cartons le projet de lancer la Mega Jet. Cette console n'est autre qu'une Megadrive. Plus compacte, elle a un peu la forme de la Game Gear, et équipe les première classe de certaines lignes aériennes, proposant aux passagers de s'essayer à quelques-uns des meilleurs titres sur MD. Sega aurait repris le design de la Mega Jet, et compterait la vendre au grand public. L'intérêt de cette MD recarrossée: sa compacité et son prix raisonnable (environ 750 francs).

# LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !

## Disponible dans tous les magasins Micromania

**sur Megadrive, Super Nintendo et Gamegear**

**3615 MICROMANIA**
**GAGNEZ LE JEU NBA JAM !!**



**STREET FIGHTER 2**
Super Nintendo
~~299F~~ **199F**

## Des Promotions démentes et exclusives

**MICROMANIA MONTPARNASSE**
126, rue de Rennes - 75006 Paris
Tél. 45 49 07 07
**NOUVEAU**

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

**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Elysées
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Métro George V
Tél. 42 56 04 13
*Magasin agrandi*
**Ouvert 7 jours/7**

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

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

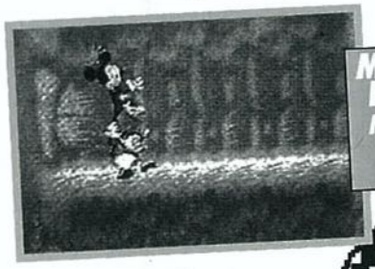
**MICROMANIA LA DEFENSE**
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

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

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

**MICROMANIA LILLE V2**
Centre Commercial de Villeneuve d'Ascq
Niveau bas - Tél. 20 05 57 58

**ASTERIX**
Super Nintendo
~~449F~~ **249F**



**MICKEY & DONALD**
Megadrive
**179F**

**Toutes les nouveautés 3DO disponibles dans les magasins Micromania**

**Avec la Mégacarte, 5% de remise* sur des prix canons, même sur les promotions**

** Sauf sur les Consoles - Remise différée*

# MICROMANIA

**LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !**

*IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables jusqu'au 2 avril 94*

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

| CO 7 Titres | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F) | + 29 F |
| Précisez CD ☐ Cartouche ☐ Total à payer = | F |

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

**LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO**

**Commandez par tél. 92 94 36 00**
**Ouvert de 8h à 19h du lundi au vendredi, de 9h à 19h le samedi**

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**
*Date d'expiration ...../..... Signature :*

**Règlement**: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **35** F) pour frais de remboursement

N° de membre (*facultatif*)

**Entourez votre ordinateur de jeux**: ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

# MEGADRIVE

## Les Méga Promotions *

**MICKEY ET DONALD**
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck,retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours!

**STREET OF RAGE**
Voici un des jeux de combat de rue les plus réussis sur Megadrive. La ville est sous le contrôle d'un syndicat du crime organisé, 3 jeunes policiers ont quitté les forces de la police métropolitaine et se préparent à vaincre l'organisation.

**SUNSET RIDERS**
Vous incarnez un chasseur de prime: vous partez à la recherche de différents bandits très agressif. Vous allez traverser des réserves indiennes, une ville, ferez une partie du voyage dans un train...

**BULLS VS BLAZERS**
Participez aux Playoffs 1992. 16 équipes au choix. Tous les meilleurs coups du basket avec les meilleurs joueurs du NBA.

**TAZMANIA**
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans! Ce jeu de plateforme vraiment sympa possède des graphismes et une animation de toute première qualité. De même la bande sonore est particulièrement soignée:

**NHLPA HOCKEY 93**
Le nouveau NHL Hockey avec de nouvelles fonctions. 500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2 équipes supplémentaires, de vraies blessures lors des body checkss.

**LEMMINGS**
Les lemmings sont par définition stupides. A vous de les guider à travers 100 tableaux d'une difficulté croissante afin déviter qu'il ne s'écrase bêtement au sol ou encore qu'ils ne creusent un tunnel dans le vide.

**BATMAN**
Dans ce jeu de plateforme vous incarnez le célèbre BATMAN de Gotham City. A l'aide de votre BATMOBILE ou de vos BATWINGS vous affrontez le terrible Joker qui veut faire main basse sur la ville.

**THUNDER FORCE II**
Un shoot'em up irremplaçable ! Une tonne d'armes diverses et variées équipe votre vaisseau spacial !

## Les Méga Tops Micromania

**NBA JAM**
Le hit des bornes d'arcade ! Le jeu vous permet de choisir vos 2 joueurs parmi les 54 plus grandes Stars de la NBA et les 27 équipes officielles du championnat 94 !

**LANDSTALKER**
Une superbe aventure/action réalisée par "Climax" les hauteurs de Shining Force. Vous êtes Nigel, un mercenaire partant à la recherche d'un trésor. A ne rater sous aucun prétexte.

**CASTLEVANIA**
Choisissez votre Héros parmi les 2 disponibles : Jhon Morris et son fouet, ou son compagnon armé d'une harlebarde ! Vous affronteez des démons, des squelettes, des momies....

**DUNE**
Un hit micro adapté sur votre megadrive. Partez à la recherche de l'épice sacrée dans ce fabuleux jeu interactif !

**TOM AND JERRY 2**
Vous devrez aider Tom et Jerry à sauver leur ami Robyn dans ce super jeu de plateforme : 11 niveaux de jeu tout en collectant le maximum de fromage et de nourriture.

**PRINCE OF PERSIA**
Une très grande réussite dans les jeux d'action/aventure ! Votre bien-aimée a été enlevé. Dans de superbes décors explorez, évitez les pièges,trouvez les bons passages.

**FIFA FOOTBALL**
Une simulation de football révolutionnaire ! Uun chef-d'oeuvre avec lequel vous pourrez jouer jusqu'à 4 joueurs en même temps grâce à l'adaptateur 4 joueurs.

**ETERNAL CHAMPION**
*Un super jeu d'Arts Martiaux avec des sprites énormes, des options multiples dont un mode tournoi à 32 joueurs, un mode entrainement, une super animation. A ne pas rater.*

**FORMULA ONE**
Seul où à 2 en écran splitté, il faut avoir le coeur bien accroché pour prendre le départ de tous les différents Grands Prix de notre bonne vielle planète !

**STAR WARS /REBEL ASSAULT**
*Vivez l'aventure de la "Guerre des Etoiles" dans son intégralité grâce à une animation et une musique inégalées. Un hit sur PC CD Rom parfaitement adapté pour votre Mega CD.*

**NIGHT TRAP**
Un jeu d'aventure à l'action video et audio et ininterrompue. Vous vous croyez au cinema et vous allez pouvoir participer pendant des heures à un jeu passionnant !

**MORTAL KOMBAT**
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade parfaitement adaptée pour votre CD. Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

**MICROCOSM**
Vous êtes miniaturisé et jeté dans le corps du président Cybertech, une corporation puissante. Une succession de Shoot'em up dans des graphismes d'enfer !

**GROUND ZERO TEXAS**
Une nouvelle étape franchie avec ce jeu dans le domaine du film interactif! Une combinaison de jeu de tir et de jeu d'action ou vous devrez progresser correctement dans le scénario proposé.

**LETHAL ENFORCER**
L'adaptation sur Mega CD d'un super jeu de tir par Konami. Avec votre pistolet directement branché sur votre console vous devrez vous mesurer à de véritable tueurs !

* Valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 2 avril 94

## L'Amiga CD 32 2490F
### + 1 manette + 2 jeux inclus

### Les Jeux Amiga CD 32

| | | | |
|---|---|---|---|
| Arabian Knight | James Pond 2 | Nigel Mansells | Sleepwalker |
| Castles 2 | Jurassic Park | Overkill & Lunar | Trolls |
| D Generation | Labyrinthe of Time | Pinball Fantasies | Whales Voyage |
| Dangerous Streets | Libération | Pirates of Gold | Zool |
| Dennis | Morph | Sensible Soccer | |

## Les Tops Gamegear

**NBA JAM**
Le hit des bornes d'arcade sur votre console préférée ! Le jeu vous permet de choisir vos 2 joueurs parmi les 54 plus grandes Stars de la NBA et les 27 équipes officielles 94!

**ROAD RASH**
Une course de motos un peu spéciale : donnez des coups de pied, poussez votre adversaire à plus de 200kmh !!! Esquivez les taches d'huile, les vaches et autres voitures sur la route.

**DESERT STRIKE**
Pilotez votre hélicoptère Apache AH-64 dans 27 missions mouvementées. Détruisez des scuds, tanques et autres réacteurs nucléaires

**MORTAL KOMBAT**
Une conversion admirable du fameux jeu d'arcade. Choisissez 1 des 7 combattants et effectuez 3 rounds avec des adversaires terribles !

**WINTER OLYMPICS**
US Gold vous a concocté une simulation comme ils savent les faire, avec laquelle vous pourrez , skier, glisser, shlusser, sauter ... enfin participer à 10 épreuves

**LE LIVRE DE LA JUNGLE**
Une adaptation sur votre console du célèbre dessin animé . Vous diriger Mowgli dans une jungle terrible et dangereuse !

# SUPER NINTENDO

## STOP ! Des hits d'enfer à des prix délirants * 199F

**ADDAMS FAMILY**
Voici un jeu vraiment sympa inspiré du film: la famille Addams a été kidnappée. Gomez (vous) devra éviter toutes sortes de monstres et chercher des indices pour mener à bien sa mission.

**AXELAY**
Un mega-shoot'em up! Votre conquête guerrière se déroule dans 6 monde différents! Mission : conquérir chaque planète en récupérant les armes secrètes d'Axelay.

**RIVAL TURF**
Vous êtes déterminé à éliminer les loubards du gang de Big Al. Vous aurez la possibilité de faire appel à un 2ième joueur. Vous combattrez sur 6 niveaux différents sur des décors très soignés.

**SIMPSON'S BART KNIGHTMARE**
Une adaptation d'une grande qualité sur votre console du fameux dessin animé : laissez-vous emporter dans les rêves de Bart pour des gags et une action infernale.

**STREETFIGHTER N2**
Les combattants parcourent le monde pour se rencontrer et se mesurer. Vous êtes l'un d'eux: vous pourrez choisir un combattant possédant ses techniques et coups bien particuliers.

**WWF WRESTLEMANIA**
N'avez-vous jamais rêve d'être Hulk Hogan ou une autre superstar du catch? Avec WWF WRESTLEMANIA c'est possible ! Montez sur le ring et défiez une de ces bêtes du catch.

**TOP GEAR**
Vous vous êtes qualifié à la course de voitures la plus folle qui soit ! Vous concourrez sur plus de 30 circuits différents contre l'ordinateur ou contre un autre joueur.

**SUPER DOUBLE DRAGON**
Billy et Jimmy sont de retour! Spécialistes en Arts Martiaux, votre mission consiste à libérer votre soeur retenue prisonnière par la mafia. Votre tâche sera dure.

**SUPER ALESTE**
Le shoot'em up à posséder sur votre Super Nintendo ! Des sprites géants qui bougent dans tous les sens, une super musique, des armes variées ! Tous les éléments sont réunis pour une action ininterrompue.

**ROBOCOP 3**
Robocop le célèbre flic métallique de Détroit traque les dealers aux 4 coins de la ville. Armé et redoutable , ce jeu d'action vous tiendra en haleine pendant de longues heures.

**UN SQUADRON**
Combattez pour la liberté à bord de votre avion dernier cri de la technologie. Dégommez tout sur votre passage sur huit niveaux différents à travers des forêts, des déserts...

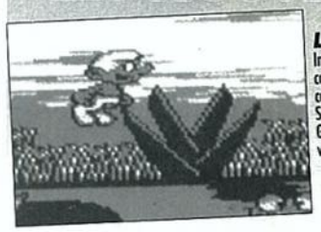
**F1 ROC/EXHAUST HEAT**
Devenez Champion du Monde en courant en mode Grand Prix. 16 circuits différents qui testeront votre habilité de pilote jusque dans ces limites.

**CASTLEVANIA 4**
Mission: éliminer le comte Dracula. Notre héros risquera sa vie sur dix niveaux en parcourant son chateau. Grâce à sa fantastique maîtrise du fouet il pourra sauter par dessus des précipices

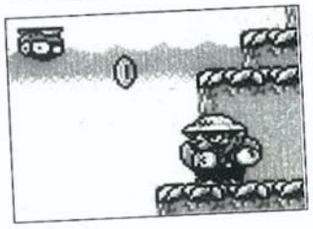
**ASTERIX**
Retrouvez nos irréductibles gaulois dans une aventure pleine de coups de poings. Partez à la recherche d'Obélix, traversez l'Empire Romain dans ce jeu de plateforme fameux.

**AMAZING TENNIS**
Amazing Tennis est étonnant! Ils vous permet de jouer sur 3 types de surface: terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle.

## LES NOUVEAUTES GAMEBOY



**LES SCHTROUMPFS**
Incarnez le Schtroumpf costaud et partez délivrer ses copains ainsi que la Schtroumpette enlevée par Gargamel. Un jeu parfait pour votre Gameboy !



**SUPER MARIO LAND 3**
Dans ce nouvel épisode, vous contrôlez Wario, le négatif de Mario. En effet Wario n'est pas un gentil. Un jeu de plateforme aux sprites énormes et à la maniabilité parfaite.

### LES PROMOTIONS GAMEBOY

| | |
|---|---|
| Robocop | 99F |
| Nemesis | 99F |
| Gauntlet 2 | 99F |
| Navy Seals | 99F |
| Batman | 99F |
| Double Dragon 2 | 99F |
| Gremlin 2 | 99F |
| Hyper Load Runner | 99F |
| Jack Nicklaus Golf | 99F |
| Simpson's 2 | 99F |

**3615 MICROMANIA**
**Gagnez le jeu NBA JAM**

# MICROMANIA

**LES NOUVEAUTES D'ABORD !**

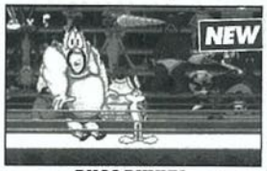
## LES SUPER TOPS MICROMANIA

**STUNTRACE FX** La nouvelle simulation de course par Nintendo: ce jeu intègre le nouveau processeur FX 2 hyper performant pour des courses d'une rapidité et d'une fluidité démente ! Un hit développé par l'auteur des Mario et Zelda !

**EQUINOX**
Partez à la recherche d'objets magiques dissimulés au coeur de différents donjons. Un jeu d'aventure en 3 D isométrique utilisant le mode 7 où vous serez confronté à une multitude d'ennemis et de pièges.

**NBA JAM** Le hit des bornes d'arcade sur votre console préférée ! Le jeu vous permet de choisir vos 2 joueurs parmi les 54 plus grandes Stars de la NBA et les 27 équipes officielles du championnat 94 ! Attention, vous pourrez jouer jusqu'à 3 ou 4 , grâce aux adaptateurs existant pour la megadrive et pour la super nintendo ! Vous allez vivre des matches 2 contre 2 infernaux avec tous les coups du basket et 54 smash différents à votre disposition !

**EMPIRE STRIKES BACK**
La suite du fameux Star wars! Ce second épisode est inspiré du 2ième volet de la fameuse Saga. Une bande son superbe vous permettra une seconde fois de rentrer pleinement dans l'action.

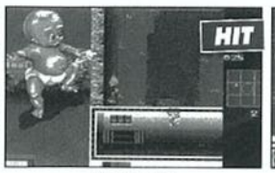



**BUGS BUNNY**
Un mélange détonnant d'action et de jeu de plateforme dans lequel vous retrouverez tous les personnages des dessins animés de Bugs Bunny. 10 niveaux bourrés de pièges aux graphismes 100% dessins animé !

**LETHAL ENFORCER**
L'adaptation sur super nintendo d'un super jeu de tir réalisé par l'éditeur Konami. Avec votre pistolet directement branché sur votre console vous devrez vous mesurer à de véritable tueurs !

**SKYBLAZER**
Vous êtes le Prince d'un superbe royaume et devez délivrer votre bien-aimée. 15 niveaux d'action avec une cartouche vous permettant de sauvegarder la partie en cours.

**TURTLES FIGHTERS**
Un nouvel épisode avec les fameuses Tortues Ninjas ! Vous aurez à combattre 11 adversaires terribles ! Un jeu de baston à la hauteur d'un SF2.




**ZOMBIES**
Un super jeu de labyrinthes : vous incarnez au choix Zeke ou Julie, vous vous armez d'un énorme pistolet à eau et partez libérer vos voisins qui sont attaqués par des Zombies hideux et "collants"..

**MEGAMAN X**
Un jeu de plateforme réalisé par Capcom ! Vous dirigez le fameux Megaman contre le sinistre Sigma et son armée de Maverick Reploids qui ont envahi le monde !

**IMPORTANT** : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania. **IMPORTANT** : Quelques cartouches de cette page fonctionnent avec l'adaptateur AD 29 Turbo. Renseignez-vous auprès de votre magasin.

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 2 avril 94.

# SUPER M

Nintendo poursuit lentement, mais sûrement, son travail d'adaptation des plus grands succès de la NES sur la Super Famicom. Après Mario, Zelda et compagnie, c'est à un autre méga-hit de Nintendo, Metroïd, de prendre un coup de neuf en bénéficiant de la palette de couleurs, des capacités sonores et de la puissance d'une console 16 bits.

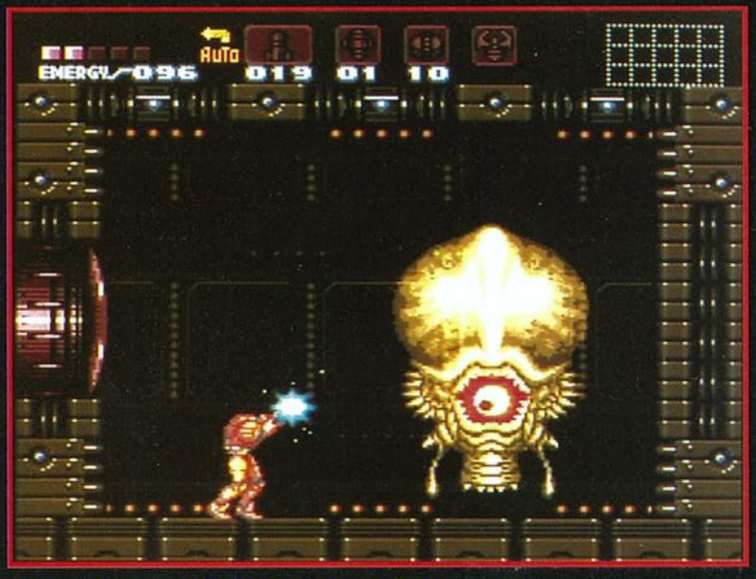
Pour comprendre l'histoire de Super Metroïd, il faut revenir sur les deux épisodes précédents. Dans le premier jeu (publié sous forme de disquette en 1986!), les Metroïd faisaient leur apparition dans un jeu de plateaux comportant une grande part d'exploration. Quelque part dans l'espace infini (et toujours en expansion, qui plus est), vit une civilisation extrêmement développée. La paix règne sur cette portion de l'univers. Les gens sont beaux, riches et intelligents, et lisent Consoles+ avant de s'endormir. Bref, tout baigne! Et puis, un beau jour, un vaisseau d'exploration gouvernemental découvre une forme de vie inconnue sur la planète SR 388 (non, ce n'est pas le nom d'une pilule!). Cette énigmatique bestiole est baptisée "Metroïd". Elle peut flotter dans l'air et absorber l'énergie des autres espèces vivantes. En ramenant le Métroïd au quartier général, le vaisseau est attaqué par des pirates qui s'en emparent et l'emmènent sur la planète Xebès. Le gouvernement fait alors appel à Samusu Alan, une mercenaire. Cette chasseuse de primes réussira, à la fin du jeu, à détruire le Métroïd (et quelques centaines de pirates entre temps).

Dans le second épisode (paru sur Game Boy en 1992), le gouvernement pense qu'il reste des Metroïd sur SR 388 (non, ce n'est pas la marque d'un aspirateur!). Il envoie un commando pour les éliminer une fois pour toutes, mais ses membres ne donnent bientôt plus signe de vie. Evidemment, on téléphone à Samusu, qui hésite un instant sur la couleur de l'armure qu'elle va mettre, finit de se maquiller, et part exterminer du Metroïd. Cet épisode s'achève par l'élimination de la reine des Metroïd.

Mais il reste un œuf. Celui-ci éclot et, comme Samusu est la première personne que voit le bébé Metroïd, il pense qu'il s'agit de sa mère. Notre héroïne l'amène à l'Académie des sciences de l'espace pour que les scientifiques puissent l'étudier. Mais, bientôt, la colonie de savants ne répond plus aux appels, et le Metroïd disparaît. Samusu devra donc, pour la troisième fois, partir casser du Metroïd. Bien sûr, vos amis de toujours, les pirates de l'espace, sont aussi de la partie.

Par rapport aux versions précédentes, les niveaux sont beaucoup plus vastes. Vous disposez de plus d'une fonction de cartographie automatique, bien utile pour éviter de visiter trois fois la même pièce. Désormais, si vous oubliez de récupérer un objet dans une pièce, vous ne pourrez en sortir que si vous mettez la main dessus. Une vision X vous permet de repérer facilement les passages secrets et autres pièces cachées. Grâce à un rayon "Eskimo glacé", vous transformez en statue de glace un adversaire, et pouvez alors sauter par-dessus. Vous disposez aussi d'une fonction d'Automorphing, qui vous transforme en une sorte de boule.

*L'espèce de petit truc volant, en haut, est un gadget des pirates. Il passe son temps à vous traquer et, quand il vous a repéré, il leur communique votre position.*



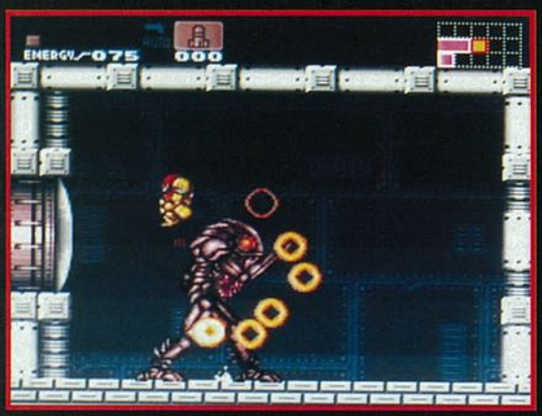

*Vous pouvez maintenant tirer en diagonale, ce qui est nettement plus pratique, surtout quand vous tirez depuis une plate-forme!*

# ETROID

NINTENDO/SFC

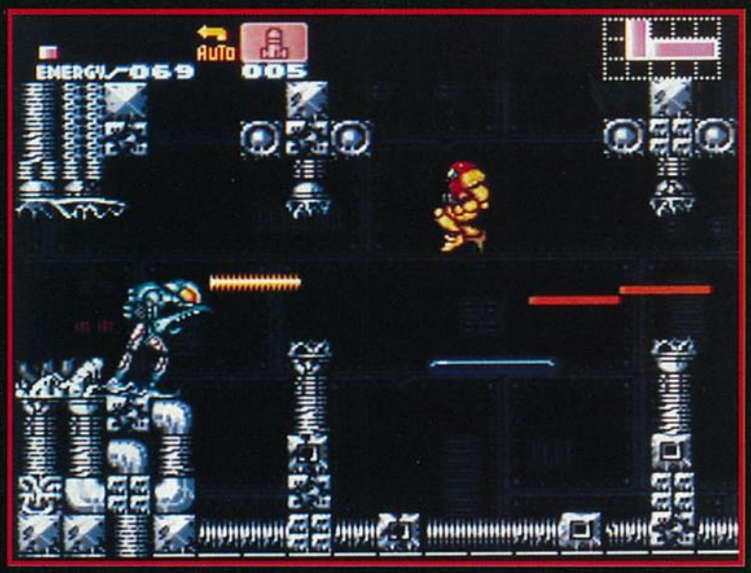
19 mars au Japon

LE JAPON EN DIRECT

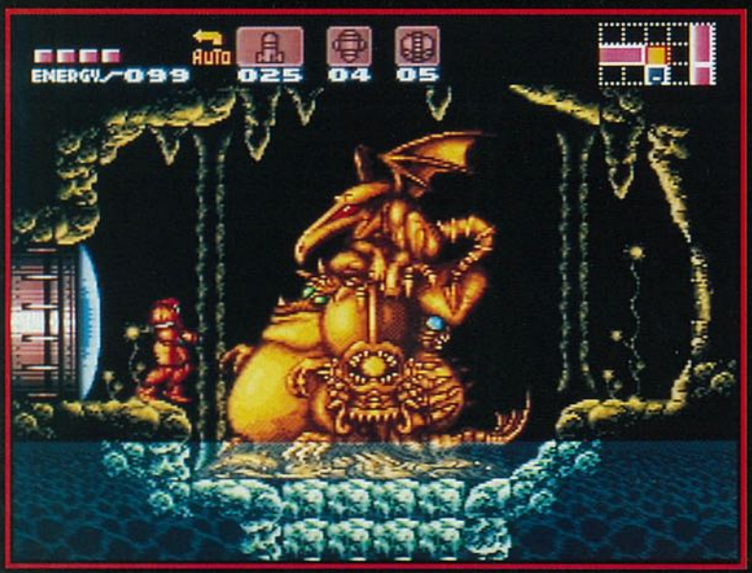



Entre les pirates, le Metroïd et la faune locale, la balade qui vous conduira de la colonie spatiale à la planète Xebès sera tout sauf une sinécure.

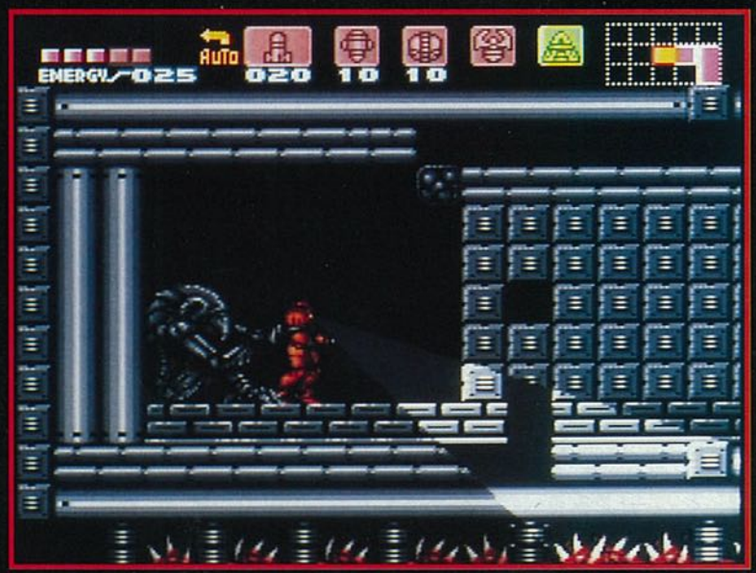
Le destin de la galaxie repose entre vos main!




Il ne vous reste plus que cinq roquettes pour abattre ce pirate.



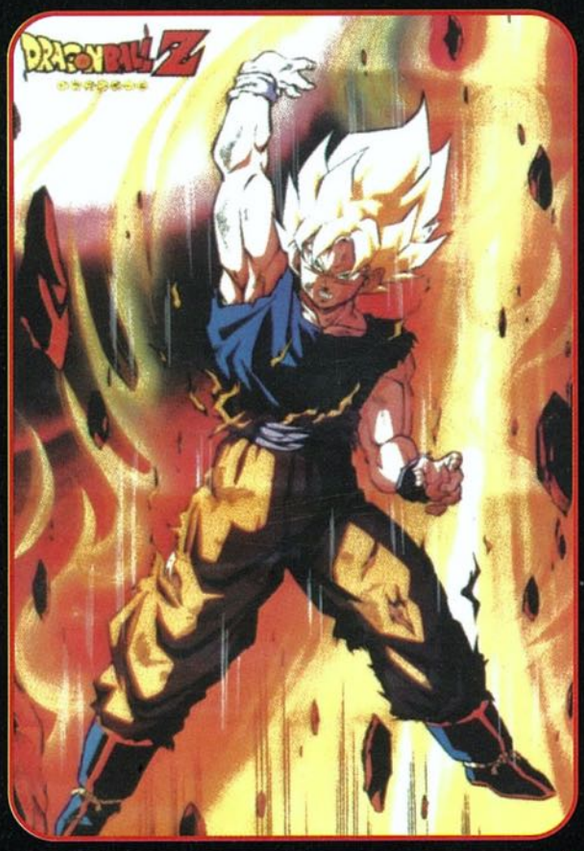

Les boss de fin de niveau sont toujours aussi monstrueux. Le passage sur Super Famicom ne les a pas rendus plus attrayants.




C'est désormais beaucoup plus facile de se repérer dans le dédale des pièces que vous aurez à visiter, et de trouver les passages secrets, qui y sont nombreux.

LE JAPON EN DIRECT

# DRAGON




© Bandai, 1993

C'est un événement dans la galaxie des jeux vidéo: Bandai, pour la première fois, édite un jeu sur Megadrive et, pour ne pas faire les choses à moitié, c'est le célébrissime Dragon Ball Z qui a été choisi!

La nouvelle est d'importance! Avec l'arrivée de Bandai dans le camp des éditeurs Sega, c'est un véritable bastion de Nintendo qui tombe. Les liens entre Nintendo et Bandai ont toujours été très étroits. Pour ne donner qu'un exemple, c'est Banpresto, une filiale de Bandai, qui produit sous licence au Japon des jeux d'arcade avec les principaux héros de Nintendo, tels Mario, Luigi, Yoshi... Bref, jusqu'à présent, il n'était pas question d'envisager, ne serait-ce qu'un instant, que Bandai puisse réaliser une cartouche pour la Megadrive. Et pourtant, l'inimaginable est arrivé! Que s'est-il passé? Deux raisons semblent avoir entraîné Bandai à faire des infidélités au petit père Mario. Tout d'abord, la récession économique au Japon pousse Bandai à s'intéresser de plus en plus au marché international. Et là, il faut bien l'avouer, la situation est l'inverse de celle qui règne au Japon, à savoir que Sega est en train, semble-t-il, de tailler des croupières dans les parts de marché détenues par Nintendo! D'autre part, l'arrivée de la Saturne cette année, alors que Nintendo ne disposera pas d'une nouvelle console avant 1995, semble avoir fortement motivé Bandai. L'éditeur commence à marquer le terrain, et s'apprête à sauter dans le wagon Saturne s'il apparaît que c'est cette console qui perce. C'est une stratégie logique, qui a d'ailleurs été adoptée par la quasi-totalité des grands éditeurs. Il y a encore quelques mois, les Konami, Capcom et autres ne voulaient pas entendre parler de Sega. Ils ont été obligés de réviser leur copie!

*Trunks s'apprête à balancer une super-patate à son adversaire, qui se dépêche de se mettre en en garde.*

*Il est dommage que les graphismes de la version sur Megadrive soient d'une qualité inférieure à ceux proposés sur la version pour Super Famicom. Mais n'oublions pas qu'il s'agit de la première cartouche made in Bandai sur Megadrive. Les développeurs ne connaissent pas encore parfaitement le support.*

# BALL Z

BANDAI/MD
mars au Japon

*Malgré le transfert dans la galaxie Sega, le but du jeu n'a pas varié d'un iota: flanquez sans attendre une raclée au Pas-beau qui vous fait face.*

## ONZE PERSONNAGES À LA CONQUÊTE DE LA MEGADRIVE

Pour tous ceux qui possèdent une Megadrive, l'arrivée de DBZ est une excellente nouvelle. Ils vont pouvoir s'amuser à étriper Vegeta, à réduire à néant Piccolo, à éliminer de cette portion de l'univers Trunks, à renvoyer Selu d'où il vient... Les onze personnages sont fidèles au rendez-vous et le jeu est basé exactement sur le même principe que dans la version sur SFC: une succession de duels, avec la possibilité de "splitter" l'écran en deux parties lorsque l'un des deux combattants refuse le corps à corps et bondit dans les airs! Certes, la version pour MD est un peu décevante comparée à celle sur SFC. Mais les deux consoles ne sont pas capables des mêmes performances techniques, et il ne faut pas oublier qu'il s'agit du premier jeu sur MD pour les programmeurs de Bandai. Gageons que, avec Dragon Ball Z 2, le tir aura été rectifié!

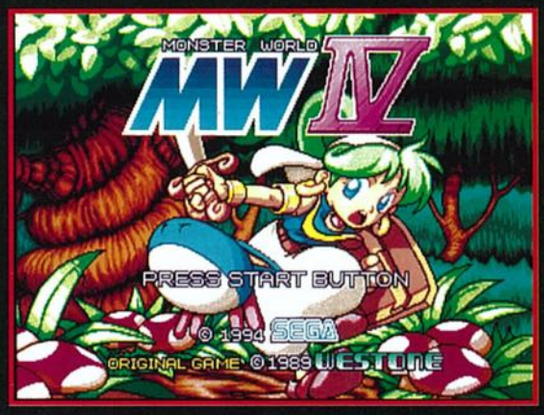
Pour jouer c'est facile, appelle vite au

**36.68.98.01**

Une chance de plus si tu tapes le code clé > 273

SCESI - Pour les appels en 36.68 la taxation est de 2,19 F/Min

# MONSTER




Les Monster World se suivent mais ne se ressemblent pas! Dans cet épisode, vous allez changer d'univers. Cette fois-ci, le scénario se déroule en Arabie, avec un décor de circonstance: chameau, oasis, tapis volant et bon génie... Mais pour ce qui est des monstres, pas de changement : ils ont envahi le coin et les sales bêtes pullulent! Vous incarnez un nouveau personnage, Ashia, qui remplace Wonderboy. Cette charmante jeune fille, à la chevelure verte, préfère manier le cimeterre que le fil et l'aiguille. Au début du jeu, elle prend congé de ses amis et de sa famille du village d'Esta Han pour aller courir l'aventure. Sa quête la mènera jusque dans la lointaine ville de Lapadâna. Elle est accompagnée par une drôle de bestiole bleue, Pepelogu. Celui-ci peut lui servir d'ascenseur, en la transportant dans les airs. Comme dans les épisodes précédents, le jeu est un savant dosage d'action et d'exploration/aventure. Au cours de votre voyage, vous devrez récupérer certains objets cachés pour progresser et délivrer des personnages. Ashia possède un sabre qui lui sert à se frayer un passage parmi les Pas-Beaux du coin (espèces de globules bleus, flammèches, taupes ou chauves-souris... sans compter les boss de fin de niveau). Pour se défendre des coups et des projectiles qu'on lui lance, elle se sert de son bouclier. Durant son périple, elle rencontrera une série de coffres. Ceux-ci contiennent des items qui renforcent sa puissance ou bien des pièces d'or, qu'Ashia ne dédaigne pas! La réalisation est aussi soignée que dans les autres épisodes de la série. Les décors sont assez simples, mais superbes, avec des teintes pastel et des sprites traités dans un style dessin animé.

*Les graphismes de MW IV sont très "cartoon", et plutôt colorés pour une MD.*

Une flamme se montre par trop envahissante. Il est temps de sortir votre épée pour la tenir en respect.

LE JAPON EN DIRECT

# WORLD IV

Ashia fait face à une des innombrables bestioles qui vont s'évertuer à lui mettre des bâtons dans les roues. Si vous êtes pressé, ne perdez pas de temps à en découdre avec elle: sautez par-dessus, tout simplement!

N'espérez pas progresser tout seul. Les rencontres avec des personnages clés sont essentielles pour avancer.

SEGA/MD

Il est prudent de fureter partout si l'on ne veut pas passer à côté des cavernes et autres salles secrètes cachées dans le décor. Le bocal rempli d'une potion verte est la juste récompense des efforts d'Ashia!

PANORAMA INTERNATIONAL INC.

**14, Daudignon**
**Saint Sauveur Des Monts**
**MONTREAL, JOR 1R1 - CANADA**
**Tel : 19/1 514 227 53 56 - Fax : 19/1 514 227 64 75**
Contact France : 16/65 41 26 27

**3DO**

**NTSC 4 790 F TTC**
**(+ 600 F en PAL)**

- Marchandises en stock
- En direct de notre centrale d'achat en Amérique du Nord (Canada et U.S.A.) jusqu'à la destination de votre choix.
- Les "TOPS" en nouveautés et jeux d'occasion : SNES, Genesis, jeux 3DO et Jaguar (catalogue : abonnement sur demande)
- Paiements VISA - Contre remboursement - Chèque garanti - Virements ou lettre de garantie (revendeurs)

*Toutes les marques citées sont respectivement déposées par les fabricants.

# SENGOKU densyo

SAMY/MCD

disponible au Japon

Les adaptations des titres de SNK se multiplient, et c'est au tour du Mega CD d'être touché. La licence retenue par Samy est celle de Sengoku (que l'on peut traduire par "l'après-guerre"). Vous incarnez un jeune et néanmoins compétent héros. Le Shogun noir, une entité diabolique issue des tréfonds du Japon féodal, a lancé des armées de démons pour s'emparer du pouvoir. Ceux-ci surgissent directement de l'imaginaire nippon: femmes ninjas, lutteurs, ninjas déguisés en moines, ronins ou acteurs de kabuki... Vous disposez de vos pieds et de vos poings pour vous défendre. Et, comme vous êtes méritant, on vous a fait don d'un sabre (le sabre de lumière), qui vous facilitera grandement la tâche.

A côté de ces aspects plutôt classiques, Sengoku offre quelque originalité. Ainsi, les combats se déroulent à la fois sur Terre, à notre époque, et dans une autre dimension, mythique et intemporelle, où vous affronterez les boss les plus patibulaires. Vous serez "aspiré" de la terre ferme à intervalles réguliers pour vous retrouver sur une espèce de couche de nuages. Là, vous combattrez les serviteurs du Shogun noir, jusqu'au moment où, d'un bond, vous redescendrez sur terre, où le combat reprendra de plus belle! La version MCD est assez fidèle à l'originale, excepté les couleurs des combattants, qui se retrouvent parfois dotés de tenues "flashy" du plus bel effet!

*On remarque tout de suit l'effort porté par les programmeurs sur les graphismes du jeu. Les produits de qualité se font de plus en plus nombreux sur Mega CD, et c'est tant mieux!*

*Ce mage venu de la nuit des temps, votre adversaire, tire sa force de son bâton magique. Restez en garde le plus souvent possible et tentez le corps à corps pour en venir à bout.*

## SI VOUS VOUS SENTEZ MAL DANS VOTRE PEAU, CHANGEZ-EN!

L'apparition du Shogun noir avait été prédite par une reine – un peu sorcière sur les bords. Celle-ci, pour vous aider dans votre mission, vous a envoyé les esprits de personnages hors du commun: un ninja, Tangu et un chien ninja. Après avoir occis vos adversaires, vous pourrez collecter des items qui vous permettront de vous transformer en l'un des ces trois alliés providentiels. Selon le personnage choisi, votre métamorphose durera plus ou moins longtemps. Vous disposez d'un capital de points qui diminue en fonction du nombre de vos transformations.

*La petite barre en haut à gauche vous indique le nombre de transformations que vous êtes en mesure d'accomplir. Une fois que "Change OK" s'inscrit à l'écran, il ne tient qu'à vous de changer de peau.*

*Vous n'êtes pas mignon, comme ça?*

*Voici une des phases de combat intemporelles dont nous vous parlions plus haut. Ici, vous affrontez les hommes du Shogun noir sur une couche de nuages. Le combat a être rude, très rude!*

*Les dimensions parallèles regorgent de surprises. Pour preuve, ce combat en apesanteur au-dessus d'un troupeau de chevaux sauvages...*

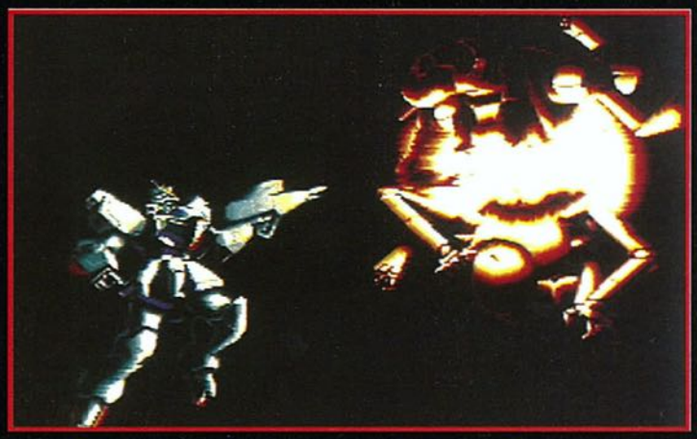
*C'est dans un combat très terre à terre que vous vous êtes lancé! Sur notre bonne vieille Terre comme dans les nuages, il faut savoir se battre contre des personnages apparemment bien plus balèzes que vous...*

ALLEZ VITE EN PAGE 119 POUR DECOUVRIR LE SUPER CONCOURS
NBA JAM / MICROMANIA / CONSOLES + !!!
VOUS POUVEZ GAGNER DES DUAL TURBO, DES T-SHIRTS, DES CASQUETTES, DES PIN'S ET... UN BON DE REDUCTION DE 50 FRS DANS LES BOUTIQUES MICROMANIA !!!

# V GUNDAM

Tiré de la série japonaise des Gundam (dessin animé), cette cartouche vous transforme en pilote de Gundam, ces énormes robots de métal auxquels Goldorak n'a rien à envier. Ce beat-them-all vous envoit combattre des engins du même acabit que votre robot, qui appartient à la série des Gundam, classe V. Il possède deux fusées dorsales, qui le propulsent dans les airs durant quelques instants, et lui permettent d'atteindre une plate-forme inaccessible ou d'échapper de justesse à la soudaine attaque d'un missile. Pour liquider les différents engins ennemis qui pullulent, il dispose d'un gros flingue. De plus, son canon Vulcain, placé à même sa tête à la hauteur des yeux, lui est bien utile pour liquider l'adversaire à distance. Un sabre à faisceau de particules lui permet de se jeter dans les corps à corps sans crainte. Pour se défendre, il recourt à un écran protecteur émis par son bras gauche, qui dresse un champ de force devant lui. Amis des chauds robots tout beaux, V Gundam va vous permettre d'assouvir vos pulsions destructrices dès le mois de mars!

*Voici l'écran-tire auquel les petits Japonais ont droit. Sans être des plus spectaculaires sur SFC, on peut noter le bel effet de brillance apporté par l'utilisation d'une palette de couleurs très étendue.*



*Quand je vous disais que les couleurs étaient fort bien utilisées... Magnifique, cet écran, non?*

*Le principe est tout ce qu'il y a de plus basique: vous dirigez un robot de la dernière génération, le modèle V. Armes dévastatrices et gadgets à gogo vont vous permettre de liquider tout ce qui traîne à l'écran...*

**BANDAI/SFC**

mars au Japon

*Encore une scène de baston! Décidément, le mois de mars au Japon s'annonce très chaud (comme les marrons)! Méfiez-vous de ce que peuvent cacher les arbres du décor, une poignée d'adversaires, par exemple...*

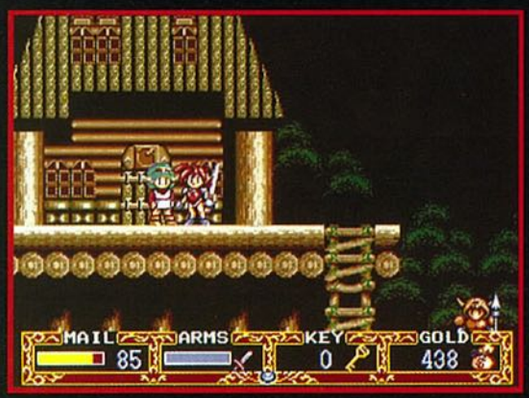
# BUBBLE MEIL

SEGA/MCD

1er avril au Japon

Après avoir touché la SFC, c'est au tour de la MD d'être frappée par le virus Bubble Meil. Ce jeu, développé par Falcom, risque de connaître sur la console de Sega le même succès qu'il a déjà rencontré sur d'autres machines. Le joueur incarne Meil, une elfe au caractère de bourrique qui parcourt la campagne, traquant les criminels recherchés par la police, pour toucher la prime promise à qui les capturera. Votre job consiste donc à vous renseigner sur le nom et la localisation de vos "clients" potentiels dans les villes et villages. Une fois ces informations en votre possession, il vous faudra partir à l'aventure. Au début du jeu, vous ne disposez que d'une courte épée, mais les coffres qui parsèment les niveaux vous procureront des armes plus efficaces, des espèces sonnantes et trébuchantes et, surtout, de précieuses clefs. La plupart des portes que vous rencontrerez sont fermées à double tour. C'est ce qu'il y a de plus logique pour une porte, me ferez-vous remarquer! Certes, mais rien n'est plus frustrant, surtout lorsqu'on sait, par exemple, que ladite porte conduit directement au repaire du rufian que vous poursuivez depuis le début du niveau!

*Pour traquer vos proies, tous les indices sont bons, tous les personnages doivent être interrogés...*



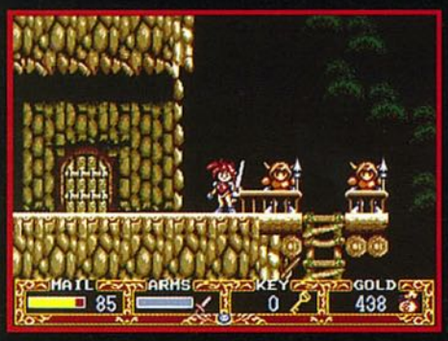

*Même si les sprites des personnages ne sont pas d'une taille imposante, ils sont mignons. Les décors, haut en couleurs, sont du même acabit!*

*Meil vient d'entendre une voix bizarre... Cela mérite une enquête plus approfondie!*

*Les ratons laveurs sont nombreux, mais n'opposent pas une forte résistance, d'autant que Meil est au maximum de son énergie.*

## VERSION MCD CONTRE VERSION SFC

Même si la version qui tourne sur la console de Sega dispose d'une palette de couleurs plus réduite, le jeu est quasiment identique, et toujours aussi amusant! En outre, la version MCD possède des animations d'un style très nippon au début du jeu et entre les différents niveaux.




*L'arme au poing, Meil s'apprête à pénétrer dans ce refuge au sommet d'un arbre centenaire, où, d'après certains de ses informateurs, se terrerait un criminel recherché par toutes les polices de la région.*

*Les discussions avec les différents personnages du jeu sont d'une importance capitale. Vous obtiendrez tous les renseignements nécessaires à la bonne suite de votre aventure (à condition de parler le japonais!).*

*Le métier de mercenaire n'est pas de tout repos. Pour vous emparer des malfaiteurs et toucher les primes, il vous faudra livrer d'épiques combats.*

LE JAPON EN DIRECT

# SD GUNDAM GX

Bandai, presque simultanément, sort deux cartouches inspirées de sa série vedette, Gundam, mettant en scène des robots géants qui se tapent dessus avec entrain. Mais lorsque l'une, V Gundam, s'affiche comme un beat-them-all assez classique, la seconde, SD Gundam GX, se veut plus ambitieuse, combinant stratégie et séquences d'arcade. Vous dirigez des vaisseaux spatiaux (et les flottilles de robots qui vont avec) et devez prévenir les attaques de l'adversaire. Il s'agit de véritables combats cosmiques, et, croyez-moi, ça va dépoter sec! La carte de la galaxie dans laquelle vous évoluez est divisée en d'innombrables secteurs au cœur desquels vous manipulez vos unités. Vous pouvez lancer des attaques à distance sur une flottille ennemie, ou sur une planète occupée par l'adversaire. Lorsque les forces des deux camps entrent en contact, le jeu prend une orientation arcade, et vous ne dirigez plus des unités sur une carte mais vos petits robots. Vous aurez même droit à quelques scènes de combat en 3D. Bandai vous invite donc à devenir le maître de la galaxie avec un jeu original, même si la phase de stratégie peut sembler rébarbative par son aspect minutieux. Thank you, Bandai!

*Voici l'aspect stratégie du jeu. C'est dans cette partie que tout se décide: allez-vous foncer droit sur l'adversaire ou bien, tel un stratège averti, le prendre à revers? Vous êtes le maître du jeu, c'est vous qui décidez.*

*Les parties de shoot-them-up du jeu sont fort intéressantes et bien réalisées. Le nombre de planètes est conséquent. Ne vous étonnez donc pas de vous retrouver dans des paysages inconnus.*

BANDAI/SFC

mars au Japon

*Cette base lunaire est un point stratégique de l'ennemi. Elle doit absolument tomber entre vos mains. Pour cela, défoncez tout ce qui bouge à l'écran.*

*Ainsi, à peine sorti d'un beau paysage forestier, vous allez devoir vous battre dans le fin fond de l'espace!*

# ARCADE CARD SYSTEM: UPGRADER VOTRE PC ENGINE

NEC/PCE
mars au Japon

Vous qui regardiez jusqu'à présent d'un œil morne et morose votre PC Engine se couvrir de poussière en haut d'une armoire, entre votre collection de Spirou et une boîte de Lego, NEC, avec son compère de toujours, Hudson, a pensé à vous. Bombez le torse, ressortez le transfo du placard, la PC Engine is back! Pour environ 700 francs, vous allez pouvoir améliorer drastiquement les performances de votre console. L'Arcade Card a été développée pour pallier un inconvénient de taille: son "buffer video" (zone de stockage des graphismes) lui interdisait des conversions de jeux d'arcade. Solution: "upgrader" la PC Engine au moyen d'une carte contenant un nouveau système d'exploitation et une mémoire vidéo plus importante (2 méga-octets). De plus, l'Arcade Card réduit les temps d'accès. Résultat: pour une poignée de brouzoufs, vous avez une bête de course. Pour vous donner une idée, la version Arcade Card de Ryuko No Ken est graphiquement meilleure que la version SFC! Pour en profiter, il vous faudra acquérir l'Arcade Card (il en existe deux, suivant le modèle de votre PC Engine), posséder un lecteur de CD-Rom et acheter les jeux correspondant au système. Ceux-ci se présentent sous la forme de CD-Rom et coûteront environ 350 francs. De quoi faire patienter les pauvres possesseurs de PC Engine, en attendant l'arrivée du projet Tetsujin/FX!

*Les deux cartes contiennent le système d'exploitation et une RAM supplémentaire. Suivant le modèle de PC Engine que vous possédez, il vous faudra acquérir l'une ou l'autre. L'Arcade Card Duo (environ 640 francs) est destinée à la PC Engine Duo, et l'Arcade Card (890 francs environ), elle, est prévue pour les autres modèles de PC Engine.*

## LES PLUS GROS SUCCÈS D'ARCADE SUR ARCADE CARD

L'Arcade Card a été développée avant tout pour permettre à la PC Engine de bénéficier d'adaptations de jeux d'arcade. Les premiers jeux édités avec ce système sont des jeux de baston convertis des plus grands succès d'arcade de la Neo Geo. Mais les éditeurs préfèrent attendre les résultats des premières ventes avant d'entamer des développements. Heureusement, NEC et Hudson ont déjà annoncé plusieurs titres, de même que Telenet. Outre les Garo Densetsu et Ryuko No Ken, de Hudson, sont annoncés World Heroes 2 par Hudson (NDTJNC*: waouh!), Strider par NEC Avenue (NDTJNC: waouh-waouh!) et Garo Densetsu Special (NDTJNC: Bong! bong! bong!**)

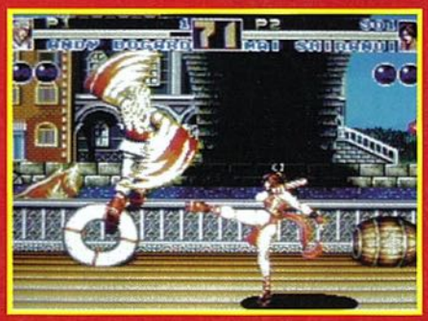
*Note de Tout Joueur Normalement Constitué.

**Bruit sourd du JNC qui se fracasse la tête contre le mur le plus proche, tellement la joie le submerge, ainsi que le désespoir, à l'idée de devoir attendre quelques mois avant de pouvoir y jouer!

### GARO DENSETSU 2, alias Fatal Fury 2

*Andy dans sa version Neo Geo.*

*Big Bear a l'air en forme: il pète le feu!*



*Andy nous joue la danseuse étoile! Tout ça pour éblouir Mei.*

### RYUKO NO KEN, alias Art of Fighting

*Admirez la qualité des décors! Plus besoin d'acheter une Neo Geo!*

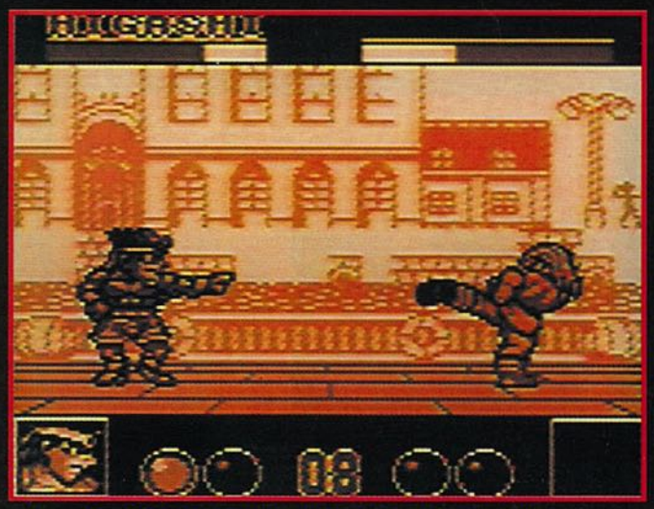
*Robert vous paraît-il plus brillant sur Neo Geo?*

*La version Arcade Card comprend même les effets de zoom de la version originale!*

# GARO DENSETSU 2 alias FATAL FURY 2

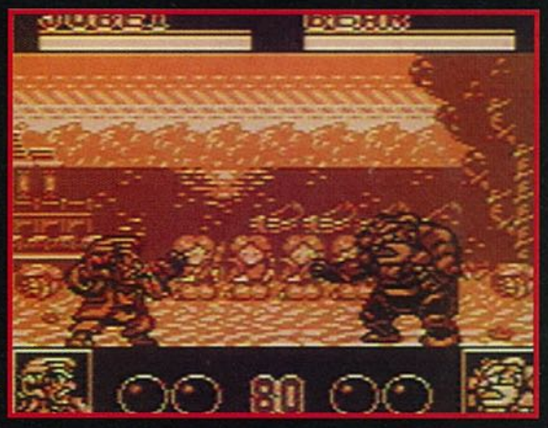
Grâce à Takara, tous ceux qui possèdent une Game Boy (et ils sont nombreux!) vont pouvoir goûter aux joies de la baston made in SNK. Cette conversion d'un des succès de la Neo Geo est un jeu de combat dans la plus pure tradition SF II. Vous allez devoir prouver que vous êtes bien le meilleur expert en arts martiaux que la Terre ait jamais porté! Une série de duels vous permet de vous mesurer à vos adversaires. Ceux-ci sont redoutables et comptent bien vous balayer de la compétition. Chacun d'entre eux possède des coups spéciaux et maîtrise un sport de combat ou un art martial particulier, du karaté do au bâton en passant par le catch!
Takara a pris le parti de traiter les combattants dans le style d'un dessin animé humoristique en faisant ressortir quelques caractéristiques visuelles (casquette de Terry, moustache du petit vieux...) qui permettent de les identifier du premier coup d'œil malgré les limitations de l'écran de la GB. Certes, la taille des sprites n'est pas gigantesque (un tiers de l'écran environ), mais elle reste honnête et permet des animations plus rapides. Si les ventes sont la hauteur des espoirs de Takara, l'éditeur compte bien réitérer l'expérience avec d'autres titres de SNK. Affaire à suivre...

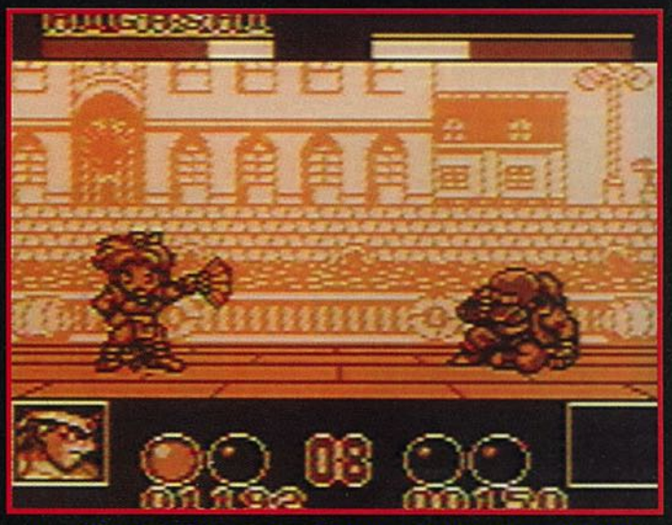
Cette série de duels respecte à la lettre les règles essentielles de tout bon jeu de baston: attaques, parades mais aussi coups spéciaux. Du tout bon!



Pour la petite portable de Nintendo, la qualité des animations de cette cartouche est remarquable.

Les personnages sont assez faciles à identifier malgré leur taille réduite.





Maï contre Terry Bogard. Quel plaisir de retrouver des combattants aussi prestigieux sur le petit écran de la Game Boy.

## DE LA BASTON SUR GAME BOY? OUI, C'EST POSSIBLE!

La Game Boy profite de quelques combats de catch, mais encore de bien peu de purs jeux de combat. Fatal Fury 2 sera-t-il le seul à lutter dans sa catégorie? Non, il faudra bien sûr qu'il surpasse Mortal Kombat, déjà disponible. Les passionnés du genre peuvent aussi s'essayer à Best of the Best Karaté qui, malgré son grand âge, reste très performant.

# DEMONSTRATION PERMANENTE DES DERNIERES NEWS 3DO

## VENTE - RACHAT - ECHANGE MODIFICATIONS - REPARATIONS

**POUR L' ACHAT D' UN JEU NEUF NOUS VOUS PROPOSONS L'ADAPTATEUR 60HZ A 99F LIEU DE 129F POUR SUPER NINTENDO**

# POWER GAMES

**31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS**

METRO : REUILLY- DIDEROT OU FAIDHERBE -CHALIGNY

RER : NATION – BUS 46 - 86

**ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30**

**✆ : (1) 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05**

## SUPER FAMICOM

| | | | |
|---|---|---|---|
| DRAGON BALL Z N°3 | 699F | KEN 7 | 549F |
| SUPER R-TYPE III | 549F | GOEMON FIGHT 2 | 549F |
| HAMMERING HARRY | 549F | BASTARD | 629F |
| NINJA WARRIORS | TEL. | FINAL FIGHT 2 | 199F |
| FATAL FURY 2 | 649F | FINAL FANTASY 6 | 589F |
| ALCAHEST | 549F | HUMAN GP N°2 | 549F |

## SUPER NES

| | | | |
|---|---|---|---|
| MEGAMAN X | 529F | BRETT HULL HOCKEY | 499F |
| STAR WARS 2 | 499F | BATTLE CARS | 529F |
| SKYBLAZER | 529F | SECRET OF MANA | 529F |
| NBA JAM | 529F | OGRE BATTLE | 529F |
| EQUINOX | 529F | LEGEND | 529F |
| YOUNG MERLIN | 549F | BUGGS BUNNY | 529F |

## SUPER NINTENDO

| | | | |
|---|---|---|---|
| ART OF FIGHTING | 499F | WINTER OLYMPIC | 499F |
| CHAMPIONSHIP POOL | 529F | SENSIBLE SOCCER | 449F |
| GOOF TROOP | 479F | VAL D'ISERE CHAMP. | 499F |

## ACCESSOIRES

| | |
|---|---|
| SUPER NINTENDO FR | *TEL* |
| ADAPTATEUR FX 60 HZ | 129F |
| CABLE RGB SNES/SFC | 129F |
| SUPER NES US | 949F |
| JOYPAD AUTOFIRE | 129F |
| X-TERMINATOR 2 | 299F |
| QUINTUPLEUR SNIN | 249F |

## 3 D O

| | |
|---|---|
| 3DO PAL + JEU | 5490 F |
| THE HORDE | 449F |
| OUT OF THIS WOLD | 449F |
| TOTAL ECLIPSE | 449F |
| SEWER SHARK | 449F |
| MEGARACE | 449F |
| WHO SHOT JOHNNY ROCK | 449F |

## SUP.NES/SUP.NIN OCCAZ

| | | | |
|---|---|---|---|
| ALADDIN | 299F | BATTLETOADS | 349F |
| MORTAL KOMBAT | 299F | WING COMMANDER | 249F |
| TINY TOON | 249F | MAGICAL QUEST | 249F |
| JIMMY CONNORS | 249F | OUT OF THIS WOLRD | 249F |
| SOULBLAZER | 349F | JURASSIC PARK | 299F |
| MARIO ALL STARS | 249F | DOUBLE DRAGON | 249F |
| TORTUE NINJA 4 | 249F | CASTLEVANIA 4 | 199F |
| AXELAY | 299F | SWIV | 249F |
| STAR WARS | 249F | CONTRA 3 | 199F |

## MEGADRIVE

| | | | |
|---|---|---|---|
| STREET OF RAGE 3 | 529F | NBA JAM | 479F |
| GOOFFY | TEL. | SONIC 3 | 529F |
| LAND STALKER FR | 429F | VIRTUA RACING | TEL. |
| FIFA INTERN. SOCCER | 429F | SONIC SPINBALL | 429F |
| CASTLEVANIA US | TEL. | ETERNAL CHAMPIONS | 449F |
| TOEJAM EARL 2 | 429F | NHL PA HOCKEY 94 | 429F |

## MEGA CD

| | | | |
|---|---|---|---|
| GROUND ZERO TEXAS | 399F | SONIC | 429F |
| MICROCOSM | 399F | DUNE CD | 399F |
| LETHAL ENFORCERS | 499F | NIGHT TRAP | 479F |
| SILPHEED | 429F | MORTAL KOMBAT | 399F |

## PROMOTION SUR LES CONSOLES PORTABLES :

| | | | |
|---|---|---|---|
| - BC KID GAMEBOY | 129F | SHINOBI 2 GAMEGEAR | 99F |
| - JOE & MAC GAMEBOY | 129F | CHUCK ROCK GAMEGEAR | 99F |
| -TRACK FIELD GAMEBOY | 129F | MONACO GP GAMEGEAR | 99F |

## NEO GEO

| | |
|---|---|
| NEO GEO SEULE | 1990F |
| ART OF FIGHTING 2 | 1690F |
| SAMURAI SHODOWN | 1450F |
| MIRACLE ADVENTURE | 1590F |

## NEO GEO OCCAZ

| | |
|---|---|
| N.GEO OCCAZ + 1 JEU | 1790F |
| MAGICIAN LORD | 349F |
| FATAL FURY | 499F |
| EIGHT MAN | 599F |
| NINJA COMBAT | 449F |
| BURNING FIGHT | 449F |
| KING MONSTERS 2 | 649F |
| ROBOT ARMY | 649F |
| FOOTBALL FRENZY | 649F |
| ART OF FIGHTING | 899F |
| FATAL FURY 2 | 899F |
| SUPER SIDE KICKS | 1099F |

## NEC

| | |
|---|---|
| ARC.CARD+ART FIGHT. | 1450F |
| ARC.CARD+FAT.FURY2 | 1450F |
| PACK BOMBERMAN | 599F |
| DRACULA X | 499F |
| FLASH HIDERS | 499F |
| FORMATION SOCCER 94 | 499F |

## MEGADRIVE OCCAZ

| | |
|---|---|
| TH. FORCE 4 | 199F |
| STRIDER | 99F |
| FLASHBACK | 249F |
| QUACKSHOT | 129F |
| ALADDIN | 299F |
| ROAD RASH 2 | 249F |
| SONIC 2 | 149F |
| MICKEY 2 | 149F |
| NHL HOCKEY | 179F |
| SONIC SPINBALL | 299F |
| ECCO | 249F |

**GRAND CHOIX DE JEUX NEC CARD ET CD EN PROMOS :**
**EX: SPLATTER HOUSE 349F ; STAR SOLDIER 129F; JOY 99F**
**PC KID2 149F; FINAL TENNIS 199F . NEWS ET COLLECTORS TEL.**

## NOUS RACHETONS VOS JEUX ET VOS CONSOLES AUX MEILLEURES CONDITIONS DU MARCHE SUR :

- *MEGADRIVE , MEGA CD .*
- *NEO GEO .*
- *SUPER FAMICOM , SUPER NES , SUPER NINTENDO .*
- *NEC.*

**REGLEMENT EN ESPECES OU EN BONS D'ACHATS .**

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS.
OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

## B O N D E C O M M A N D E

À RETOURNER À : **POWER GAMES** *31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS*

| CONSOLES - JEUX | QUANTITÉ | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| **TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.** | | |

NOM : PRENOM : TEL :
ADRESSE : CP : VILLE:
PAIEMENT : CHEQUE MANDAT LETTRE
CARTE BLEUE : N° DATE D'EXP: . ./ . .

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F

SIGNATURE :

C+30

# A PARTIR DU 1ER FEVRIER 1994

# Le 1er Tournoi National CAPCO

**METTEZ ENFIN A PROFIT VOTRE EXPERIENCE DE STREET FIGHTER ! NE LAISSEZ PAS PASSER VOTRE CHANCE !**

**PARTICIPEZ AU DUEL DU SIECLE ! PAS DE TIRAGE AU QUE LES MEILLEURS GAGNENT !**

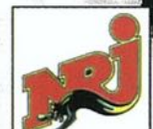
**ELIMINATOIRES :**
**1ER AU 30 AVRIL 1994.**
**FINALE NATIONALE :**
**DERNIER WEEK-END DE MAI 1994 A PARIS.**

**TOUTES SUR TOUTES LES CONSOLES,**

**1ER PRIX TOUT 200**

POINTS DE PARTICIPATION,
SALLES DE JEUX OFFICIELLES DU TOURNOI

| | | |
|---|---|---|
| 94 531 | THIAIS | LE BOWLING, CENTRE COMMERCIAL REGIONAL DE BELLE EPINE 740 |
| 93 110 | ROSNY SOUS BOIS | STRIKE CENTRE COMMERCIAL ROSNY 2 |
| 92 000 | CLAMART | CENTRE COMMERCIAL DE LA PLAINE 4 RUE DE PICARDIE |
| 87 000 | LIMOGE | LIMOUSIN MATIC 81 BOULEVARD GAMBETTA |
| 83 000 | TOULON | FUN HOUSE 68 BOULEVARD DE STRASBOURG |
| 83 000 | TOULON | CENTRAL PARC 2 RUE PASTEREAU |
| 81 000 | ALBI | LE TILT, 6 PLACE FERNAND PELOUTIER |
| 80 000 | AMIENS | LA BOITE A JEUX , 19 RUE DES AUGUSTINS |
| 75 018 | PARIS | OMNIUM, 76 BOULEVARD DE CLICHY |
| 75 010 | PARIS | INTERMEALS, 8 BOULEVARD BONNE NOUVELLE |
| 72 000 | LE MANS | ESPACE LOISIR 9 BOULEVARD RENE LEVASSEUR |
| 69 000 | LYON | STRIKE CENTRE COMMERCIAL LYON PART-DIEU |
| 64 200 | BIARRITZ | ATLANTIC CITY, 22 AVENUE DE LA REINE VICTORIA |
| 60 000 | CREIL | VIDEO LOISIRS GARE SNCF |
| 59 140 | DUNKERKE | BUSSOZ 16 RUE CURSALE |
| 57 000 | METZ | LE MAKAO, RUE DU COTLOSQUET |
| 54 000 | NANCY | STRIKE CENTRE COMMERCIAL DE SAINT SEBASTIEN |
| 45 000 | ORLEANS | BUSSOZ 20 RUE SAINTE CATHERINE |
| 42 000 | SAINT ETIENNE | MEGADRIVERS, 12 RUE GERANTET 42 000 ST ETIENNE |
| 38 000 | GRENOBLE | AUTOMATIC AMUSEMENTS 16 BOULEVARD GAMBETTA |
| 35 000 | RENNES | TOP GAMES, RUE D'ISLY CENTRE COMMERCIAL DES 3 SOLEILS |
| 34 000 | MONTPELLIER | JEUX ACADEMY IV 5 RUE BOUSSAIROLLE |
| 33 000 | BORDEAUX | LE PALAIS DES ATTRACTIONS, 33 COURS GEORGE CLEMENCEAU |
| 31 000 | TOULOUSE | LE STAR 49 RUE BAYARD |
| 31 000 | TOULOUSE | LA CIBLE RUE DES 3 JOURNEES |
| 31 000 | TOULOUSE | LE TILT RUE DE REMUSAT |
| 30 000 | NIMES | GAME HOUSE 10 RUE TEDENAT |
| 25 000 | BESANCON | KUNICK JEUX (RAINBOW) SALLE DE JEUX , 65 GRANDE RUE |
| 21 000 | DIJON | TILT, 5 AVENUE FOCH |
| 17 100 | SAINTES | LE MOULIN 61 AVENUE GAMBETTA |
| 13 006 | MARSEILLE | LE SNAC LE DEPANNEUR 16 RUE SAINT SUFFREEN |
| 03 000 | AVERMES | BOWLING DE MOULINS, CHEMIN DES MAISONS NEUVES 2B2 |




Street Fighter 2 © Capcom, Capcom est une marque déposée par Capcom Co. Ltd, Sega est une marque déposée par Sega Enterprise Ltd., NRJ est une marque déposée par NRJ, Nintendo est une marque déposée par Nintendo Co Ltd., US Gold est une marque déposée par US Gold Ltd, Bandaï est une marque déposée par Bandaï Co. Ltd, Premier Loisir France est une marque déposée par Premier Loisir France SA.

**COMMENT PARTICIPER (Tournoi ouvert à tous)**

Inscriptions : jusqu'au 31 mars 1994 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Eliminatoires : du 1er au 30 avril 1994. Finale nationale : dernier week-end de mai.
Pour s'inscrire : renvoyer le bulletin ci-contre dûment complété accompagné de votre règlement de 250 FF. Vous recevrez alors le tee-shirt officiel du tournoi ainsi que votre carte personnalisée de participant, indispensable pour prendre part aux éliminatoires et à la finale nationale.
- Salle de jeux : le meilleur score de chaque jour sur Super Street Fighter II sera retenu pour participer à la finale de la salle réunissant les 29 finalistes locaux. Les scores seront validés par le responsable de la salle uniquement sur présentation de la carte du Tournoi.
La finale locale se déroulera en mode duel, en deux parties gagnantes. Le vainqueur de la salle sera sélectionné pour la finale nationale à Paris.
- Consoles et micro : les candidats devront envoyer une photo d'écran sur papier couleur de leur meilleur score, en cours de jeu et non sur tableau des scores, accompagnée de son nom et de son numéro de participant figurant sur sa carte. Les 32 meilleurs scores de chaque catégorie seront sélectionnés pour la finale nationale à Paris.
Tous candidats ayant réalisés un haut score en trichant seront éliminés.
Les finalistes de provinces recevront un titre de transport allé-retour pour 2 personnes à cette occasion.
La grande finale nationale se déroulera en mode duel uniquement, en 2 parties gagnantes.
Les vainqueurs de chaque catégorie disputeront une série de duels dans toutes les catégories. Des points seront attribués en fonction de la place obtenue (1re place : 7 points... 7ème place : 1 point). Le joueur ayant marqué le plus de points sera désigné champion de France Street Fighter II toutes catégories.
Le règlement complet du Tournoi est déposé chez Agnus et Pollet, huissiers de justice, à Paris et disponible sur demande à : OMNIUM CONCOURS, 124 avenue du général Leclerc 95230 SOISY SOUS MONTMORENCY

présente

# Officiel OM

# STREET FIGHTER II

SORT !

CATEGORIES

SUPER STREET FIGHTER II

PC, ST ET AMIGA

EN ARCADE UNIQUEMENT DANS LES SALLES DE JEUX OFFICIELLES DU TOURNOI

## ES CATEGORIES

## 000 F

UNE CARTOUCHE DE JEUX A CHAQUE 500ème INSCRITS, DES LOTS FABULEUX JUSQU'AU 1000ème GAGNANT

**+ 1 VOYAGE POUR 2 PERSONNES POUR 2 SEMAINES DANS UN PAYS SUPER STREET FIGHTER II DE VOTRE CHOIX !**

2ème PRIX : UNE BORNE D'ARCADE SUPER STREET FIGHTER II + 100 000 F

3ème PRIX : UN FLIPPER STREET FIGHTER II + 50 000 F

4ème PRIX : UNE CARTE JAMMA SUPER STREET FIGHTER II + 25 000 F

5ème PRIX : UN SCOOTER 49 CM³ + 12 500 F

6ème PRIX : UN PC 486 DX2 66 + 6 000 F

VAINQUEUR DE CHAQUE CATEGORIE : UNE 3 DO + TOUS LES JEUX 3DO + 20 000 F

BAN DAI

BON DE PARTICIPATION A DECOUPER OU A PHOTOCOPIER ET A RENVOYER A (DATE LIMITE D'INSCRIPTION : 31 mars 1994 à minuit), le cachet de la poste faisant foi. : OMNIUM CONCOURS, 124 AVENUE DU GENERAL LECLERC, 95230 SOISY SOUS MONTMORENCY - Tél. : ( 16 - 1 ) 39 32 05 00

NOM ..... AGE .....

PROFESSION .....

PRENOM ..... JE PARTICIPE DANS LES CATEGORIES SUIVANTES :

ADRESSE ..... (Précisez ARCADE, PC, ST, AMIGA ou le nom de ta console) .

CODE POSTAL ..... .....

VILLE ..... .....

Ci joint le règlement de mon inscription d'un montant de 250 FF à l'ordre de : OMNIUM CONCOURS

chèque ❑ mandat ccp ❑ autre (préciser) ❑ .....

JE RECEVRAI MON TEE-SHIRT OFFICIEL DU TOURNOI AINSI QUE MA CARTE PERSONNALISÉE DE PARTICIPANT

LE JAPON EN DIRECT

# FORMULA ONE W CHAMPIONSHIP

Heavenly Symphony est le fruit d'un projet qui a associé Sega, à la fois fabricant de machines-à-faire-tourner-les-petits-Mickey-animés et de petits-Mickey animés, et Fuji Television, géant des télécommunications nippones. Cette fructueuse coopération est fondée sur la volonté des deux compères de produire le meilleur jeu de F1, ni plus ni moins. Dans cet objectif, Fuji a acquis, pour quelques milliards de brouzoufs, les droits de rediffusion des grands prix de F1 au Japon.

Heavenly Symphony est la simulation de course de F1 ultime. Toutes les données, toutes les images reproduisent strictement la réalité. Les circuits, les décors des stands, l'apparence et les performances des voitures correspondent au championnat de l'année dernière. Grâce au support CD-Rom, le jeu contient des centaines de méga-octets d'images digitalisées et d'animations. Le mode 93 F1 propose seize circuits (dont les traditionnels Suzuka et Monaco, les plus terribles) sur lesquels se sont affrontés les pilotes l'année dernière, reproduisant jusqu'au moindre incident. Exemple: si vous choisissez d'incarner Senna dans le Grand Prix de Monaco et que, durant la course, le pilote avait pété un boulon, vous connaîtrez exactement le même problème! Cela ne veut pas dire qu'il suffise de choisir le pilote qui a gagné une course dans la réalité pour gagner automatiquement la partie. Un second mode, le GP, comprend des circuits conçus par M. Kawai, un des plus fameux journalistes de F1 au Japon. Vous bénéficiez au cours du jeu des conseils éclairés de pilotes, de techniciens, et même de journalistes célèbres, le tout superbement digitalisé. A ce propos, voici un tip en avant-première: si vous faites Bas, Bas, Haut, Rom à un certain moment du jeu, c'est Sam en personne qui vous prodigue des conseils! Surtout, ne les suivez pas, ou c'est la fin de votre carrière de pilote. Les petites vieilles vous mordront dans la rue, et les chiens vous assèneront des coups de sac à main. Vous perdrez vos cheveux, vos amis, et le nord!

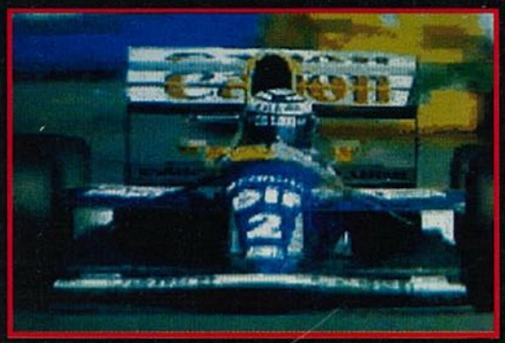
SEGA/MCD

avril au Japon

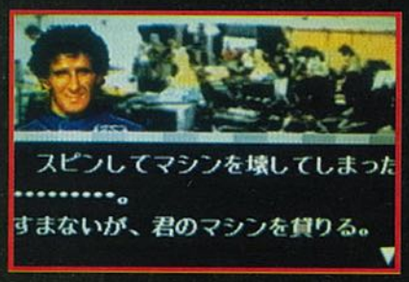
*Les graphismes sont très soignés et les éléments du décor, de chaque côté du circuit, très réussis. Vous avez même droit au détail du rétroviseur.*

## NOSTALGIE, QUAND TU NOUS TIENS...

La présentation, somptueuse, utilise des digitalisations quasi plein écran de courses de voitures de F1, accompagnées de bruitages, eux aussi digitalisés, plus vrais que nature. Ah! le charme du vroum-vroum du moteur... Cela me rappelle ma première Mobylette, qui portait le doux nom de Rase-bitume, et qui a fini encastrée dans la calandre d'un 80 tonnes. Je sais, vous vous en fichez. Mais c'est ça, la nostalgie: quand elle rompt les digues de votre conscience, les souvenirs vous submergent. De plus, c'est ma vie, donc c'est passionnant! A ce propos, vous ai-je déjà raconté (par le menu) ce que je mangeais tous les jeudis à la cantine lorsque j'étais âgé de quatorze ans et demi? Eh bien voilà, on nous servait une espèce de...



# VORLD 1993 HEAVENLY

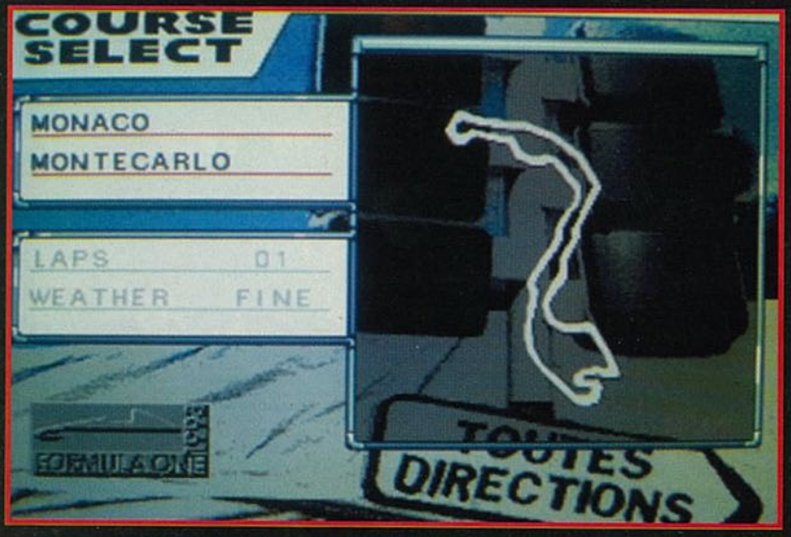



Les meilleurs spécialistes sont présents et vous donnent des conseils sur le circuit ainsi que sur le type de pneu le mieux adapté à votre bolide selon les conditions météorologiques.

Vous avez encore une chance de remporter le Grand Prix de Monaco: vous êtes en quatrième position.

En bon technicien, vous attaquez un virage en le prenant à la corde.

Vous allez boucler votre troisième tour de circuit dans quelques dixièmes de seconde.




Avant la course, vous bénéficiez du plan du circuit. C'est le moment d'enregistrer sa topographie, notamment les virages en épingle à cheveux.

# PIRATES OF TH

Lecteur, dans ce monde de grisaille, où le Beau semble en permanence écrasé par le Laid, où des écrans de jeux navrants d'inesthétisme et de stupidité réduisent les épileptiques photosensibles à l'état de légumes, où Ze Killer a de plus en plus de travail (travail, d'ailleurs, qu'il n'accomplit plus tranquillement, en bon artisan qu'il était, à la tronçonneuse, mais désormais de façon industrielle, au canon de 88 marine), lecteur, disais-je, ô mon lecteur – toi qui seul me comprends alors que tous tentent de m'estropier, de m'enfermer et de me faire absorber des sushis hallucinogènes –, une oasis apparaît au loin!
Le règne des Ténèbres perd du terrain et, déjà, la Lumière irradie, et sa source n'est autre que Sunsoft. Les développeurs (fous, bien sûr) des "Programmes du Soleil" (-Levant) sont en train de mettre la dernière main à The Pirates of the Dark Water. Le concept de ce beat-them-all n'a pourtant rien de révolutionnaire: l'action, à un ou deux joueurs, consiste essentiellement à trancher en rondelles, à écrabouiller ou à déchiqueter d'infâmes pirates et leurs alliés. En revanche, la réalisation est superbe! Les arrière-plans, les sprites monstrueusement grands et le rythme trépidant de l'action promettent beaucoup.
Le jeu prend place dans le lointain royaume aquatique de Mer. Le roi Primus, mourant, réussit à s'échapper des geôles du diabolique pirate Lord Bloth. Il rejoint Ren afin de lui révéler le secret de sa naissance. Comme de bien entendu, Ren est en fait le fils de Primus (donc, pour ceux qui ne suivent pas, fils de roi, et, de fil en aiguille et celui qui dit c'est celui qui n'amasse mousse, autrement dit: prince!). Il lui apprend qu'il est le seul à pouvoir redonner à Octopon, nom du bled, sa gloire passée. Pour cela, il va lui falloir mettre la main sur les trésors de Rule.
Heureusement, il peut compter sur l'aide de son équipage, composé de Ioz, un pirate dur à cuire, Tula, une aventurière, et Niddler, couard au cœur d'or. Évidemment, Bloth cherche aussi les trésors et vous allez souvent retrouver sur votre chemin ses hordes de pirates. Du mystère, de l'exotisme et de l'hémoglobine! Foi de Banana, j'aime l'eau sombre!

Z'avez vu un peu la taille des sprites? Et en plus, la grosse bestiole doit pouvoir vous servir de monture!

Il en sort de partout! De la droite, de la gauche, et même au premier plan!

## 3615 TUE-LA!

Tula est en train d'exécuter un sort magique afin de se débarrasser une fois pour toutes du gros pirate.

Attention, chute de pierres! Tula n'avait pas remarqué le panneau au dernier carrefour!

Prise en sandwich, Tula va devoir faire la preuve qu'elle n'est pas comestible.

LE JAPON EN DIRECT

# E DARK WATER

Le gros affligé d'une houppette ridicule est un peu trop sûr de lui et va droit vers de sérieux ennuis!

Vos adversaires sont, pour la plupart, deux fois plus balèzes que vous. Ce qui ne vous empêche pas de leur mettre joyeusement la pâtée.

Ne perdez pas de temps à admirer le paysage, vous avez encore du pain sur la planche! Ioz a intérêt à se dépêcher de liquider son adversaire pour venir prêter main forte à Tula. Ils ne seront pas de trop à deux pour se débarrasser de Rider.

Le gang des pirates possède des alliés de poids! Ne vous posez pas de questions existentielles et taillez dans le vif!

Ioz, galant homme, se débarrassera d'autant plus rapidement de son adversaire qu'il ne saurait tolérer l'attaque dont est victime sa charmante compagne.

VITE ! EN PISTE POUR LE SUPER CONCOURS INNELEC / CONSOLES + EN PAGE 165 ... DES CADEAUX, TOUJOURS DES CADEAUX !!!

LE JAPON EN DIRECT

# SPEEDY GONZALES

Le roi des rats a kidnappé toutes les souris de la région. Seul Speedy Gonzalès, la souris la plus rapide au Sud du Rio Grande, a échappé aux pièges diaboliques du rusé animal. Maintenant lui revient la difficile mission de réunir la rançon que réclame le bandit pour délivrer ses compagnons. Celle-ci est composée de morceaux de fromage, dont Speedy doit s'emparer au fur et à mesure qu'il traverse (à Mach 2, bien sûr!) diverses contrées. En plus de sa vélocité légendaire, qui lui permet de défier les lois de la gravité, Speedy devra utiliser intelligemment un certain nombre d'objets (ventilateurs, caisses...) pour mener à bien sa mission de collecteur de fromage.

SUNSOFT/SFC

N.C.

*"Arriba! arriba! Caramba! Yé viens d'avoirrr oune idée pourrr sortirrr dé cé niveau!"*

*La souris la plus rapide du Mexique va se prendre un mur constellé de lames tranchantes si elle ne rétrograde pas dans le dixième de seconde qui suit! Ce n'est pas tout d'aller vite, encore faut-il contrôler sa vitesse.*

*Speedy a la possibilité de déplacer les caisses. Il peut les disposer de façon à franchir les passages délicats.*

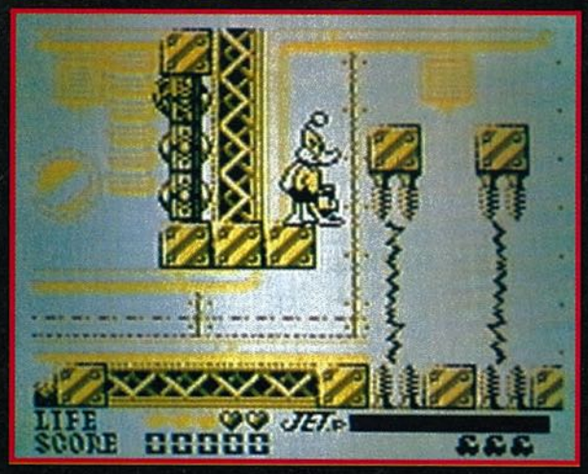
*La quête des morceaux de fromage amène Speedy jusque dans des endroits aussi insolites que ce bateau de pirates.*

*Deux caisses et un boulet de canon: cela suffit à Speedy pour atteindre la plate-forme du mât.*

LE JAPON EN DIRECT

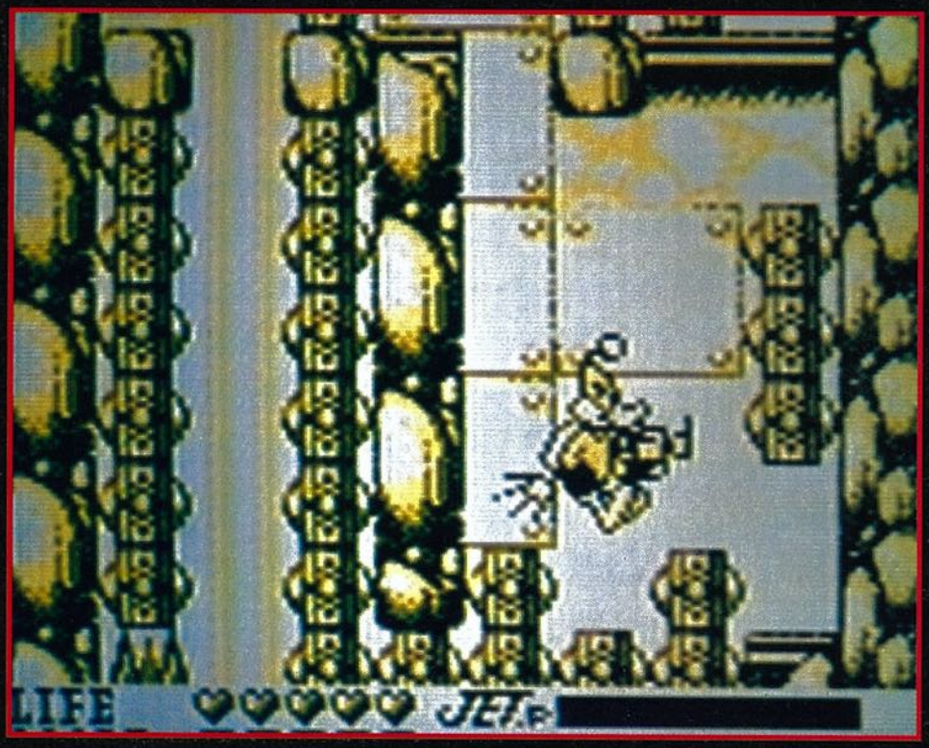
# DAFFY DUCK

Daffy Duck, le canard machiavélique, est de retour. Cette fois-ci, il incarne Duck Rodgers, et la mission qui lui incombe est certainement l'une des plus difficiles qui soit: sauver l'univers! Il va se lancer d'une planète à l'autre à la poursuite de l'infâme Marvin le Martien. L'infâme veut conquérir le cosmos – et même plus si affinités – avec l'aide de sa bande d'extraterrestres et de mutants mutins et taquins. Pour contrer Marvin et son P38 Space Modulator, une arme qui peut désintégrer la planète, Duck ne dispose que d'un pistolet, de quelques gadgets et, bien sûr, de sa légendaire perspicacité.

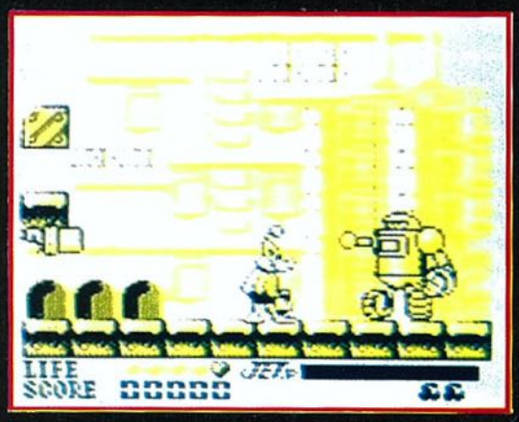



*L'œil machiavélique, Daffy semble avoir compris par où il doit passer s'il veut éviter de se faire griller les plumes sur ces lignes à haute tension.*

*Daffy, canard de l'espace, est armé d'un pistolet. Seul problème de l'engin, son tir, courbé, qui n'est pas toujours des plus pratiques.*




*Parmi les gadgets/items qui n'attendent que vous, le jet-pack est l'un des plus pratiques: il vous propulse dans les airs.*

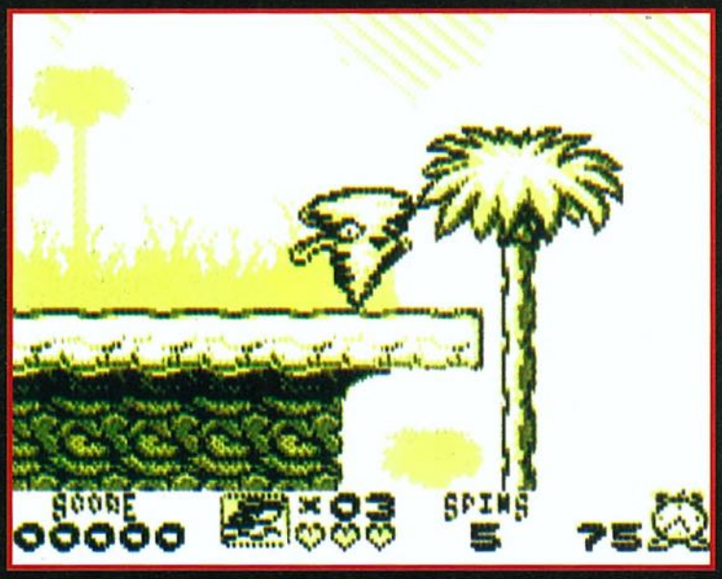



*Ce n'est pas une boîte de conserve qui va dicter sa loi à Daffy! Même sans ouvre-boîte interstellaire, Daffy viendra à bout de ce cassoulet minute!*

*Même si ça n'y ressemble guère, c'est à un boss de l'espace (et de fin de niveau) que Daffy a affaire, et il n'a pas l'air de porter les canards dans son cœur.*

# LOONEY TUNES 2: TAZMANIA DEVIL

Tazmania, le diable de Tasmanie, a réussi à s'échapper du zoo où il croupissait depuis un moment. Poursuivi par les gardiens du zoo et par des braconniers, il est obligé de s'exiler. Cherchant un coin plus tranquille pour vivre et un nouveau "home, sweet home", il se balade par monts et par vaux, toujours traqué par la horde des chasseurs, pour qui tous les moyens sont bons (et ce sont les pires). Il va parcourir cinq îles aussi étranges que variées dans sa quête d'un nouveau foyer. La plupart du temps, il rencontrera des bestioles qui n'ont aucune envie de lui céder leur terrain de chasse ni même de le voir simplement traîner dans les environs. Dans la plupart des cas, il lui faudra forcer le passage, et son attaque tourbillonnante sera une arme précieuse.

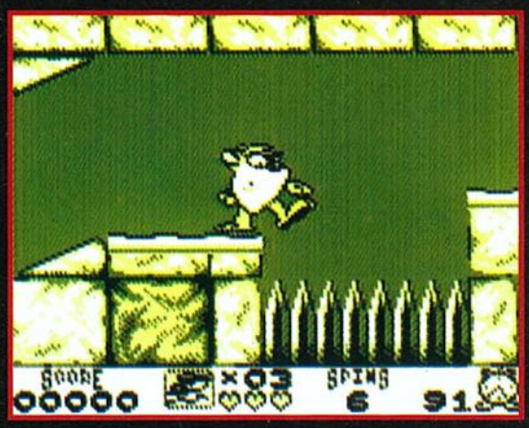



*La particularité de Taz réside bien sûr dans son tourbillon, qui balaye tous ses adversaires sur son passage.*

*Ah! l'allure frêle et délicate des diables de Tasmanie!*

*"Souris, le petit oiseau va sortir!"*

*Taz, au fond de la mine, pousse des wagonnets!*




*Courageux, mais pas téméraire, Tazmania y réfléchit à deux fois avant de poser le pied.*

# ARKADOÏD

Import direct
des USA et du japon

## JEUX VIDEO

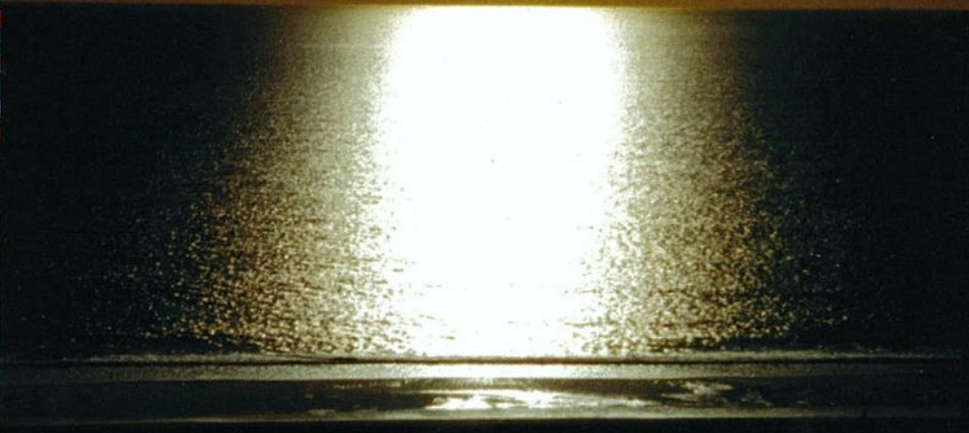
&

## ACCESSOIRES

Toutes les
nouveautés en
exclusivité !

NINTENDO - SEGA - SNK - 3 DO

MANGAS - POSTERS - CARDASS - FIGURINES



Le catalogue ARKADOID accessoires est toujours dispo ! 25 Frs + 7 Frs de frais de port

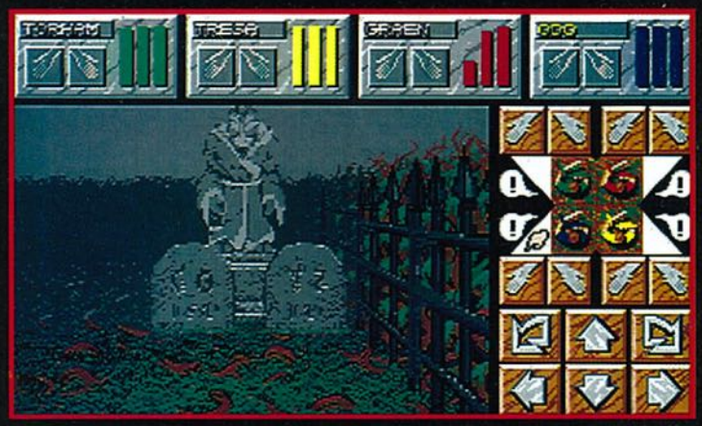
| METZ | BETHUNE | BRUXELLES |
|---|---|---|
| 8, rue des augustins | 47, rue Eugéne Haynaut | 484, avenue Georges Henri |
| 57000 - METZ | 62400 - BETHUNE | 1200 - BRUXELLES |
| Tel.: 87.36.36.05 | Tel.: 21.56.26.08 | Tel.: +32.2.732.95.78 |

# Dungeon MASTER II

JVC propose aux possesseurs de Mega CD de repartir à l'aventure avec la suite de Dungeon Master, et ce dès le mois de mars. Après avoir tiré de leur hibernation quatre aventuriers, vous les emmènerez se promener par monts et par vaux au cœur d'un univers mêlant héroïc-fantasy et haute technologie. Comme dans l'épisode précédent, les souterrains et autres lieux que vous explorerez sont bourrés de monstres et de pièges. Pour les premiers, les armes récupérées sur leur corps et celles découvertes au détour des couloirs, associées aux différents sorts magiques à votre disposition, devraient faire l'affaire! En revanche, les chausse-trappes, énigmes et autres embûches nécessiteront attention et réflexion. Comme dans le premier épisode, l'action est vue de face, dans une fenêtre qui ne représente que les trois quarts de l'écran. Quoi de nouveau dans cette nouvelle mouture? Première surprise, l'exploration ne se limite plus à la visite d'un donjon. Vous devrez parcourir forêts, collines, marais et grottes... Vous découvrirez des villages aussi bien que des souterrains... Mais rassurez-vous: quel que soit le lieu que vous visiterez, il risque fort d'être toujours aussi mal famé! Et les monstres sont nettement plus sophistiqués. Ils sont intelligents. Lors des combats, ils ne se battent pas, comme dans le premier épisode, jusqu'à la mort. S'ils se rendent compte que votre équipe est nettement plus forte, les survivants s'enfuient et vont se faire soigner. Ils peuvent même s'allier à d'autres créatures rencontrées en chemin pour contre-attaquer et essayer de vous prendre en tenaille. Certains ne sont pas hostiles, et il est possible de faire du commerce avec eux et, donc, de régler à l'amiable certaines rencontres. Le réalisme du jeu a été amélioré. Si vous lancez une boule de feu dans un couloir sombre, le passage sera éclairé pendant quelques instants, et les flammes iront détruire un éventuel objet dangereux qui pourrait s'y trouver! La vie des différents habitants du monde de Dungeon Master II n'est pas du tout troublée par votre présence. Si vous quittez un village, les occupants continueront de vaquer à leurs occupations. Ce que vous pourrez constater dès votre retour dans les lieux! Ce réalisme explique sans doute pourquoi FTL, la société qui a conçu le jeu, a mis quatre ans à le peaufiner!

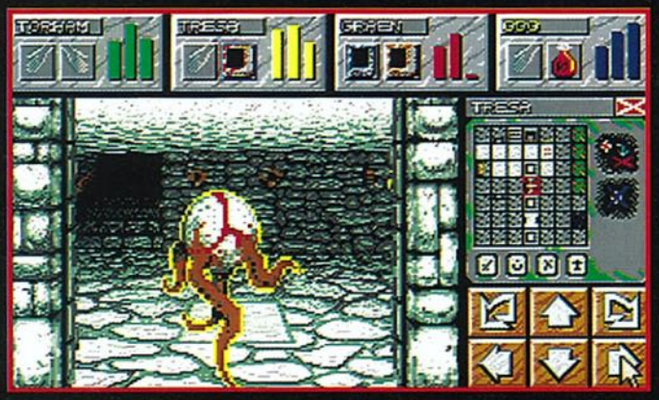
*Si vous voulez parvenir jusqu'au parchemin qui se trouve sur le petit hôtel de pierre, il va bien falloir commencer par vous débarrasser de la sale bête qui rampe à vos pieds.*

*Par rapport à l'épisode précédent, Skullkeep vous demandera plus de jugeote. On imagine ce que cela veut dire lorsqu'on a peiné des heures durant pour terminer le premier volet!*

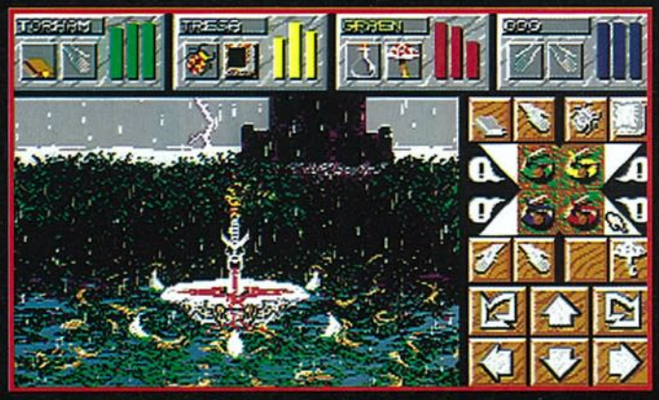


*Explorez attentivement la forêt de ronces qui mène au château. Vous y ferez d'édifiantes découvertes.*

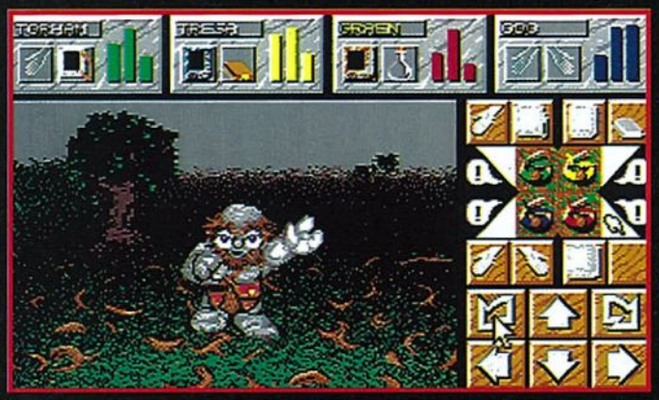
# LE JAPON EN DIRECT



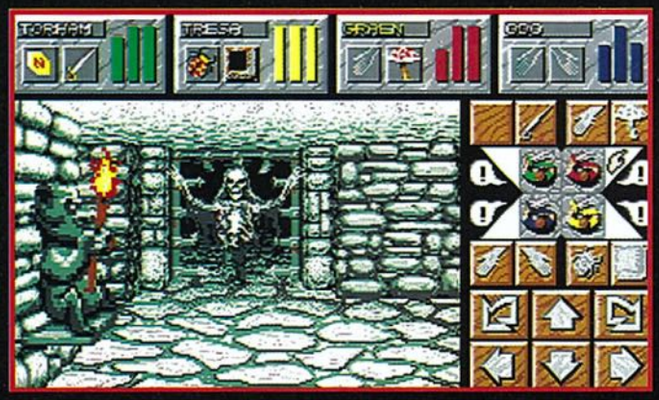

A peine venez-vous d'ouvrir une porte que vous vous faites agresser. Débarrassez-vous de cette espèce de pieuvre en regardant où vous mettez les pieds: la dalle au centre de la pièce n'a pas l'air catholique!




Cette fontaine sanglante n'est que l'un des innombrables pièges qui vous attendent!

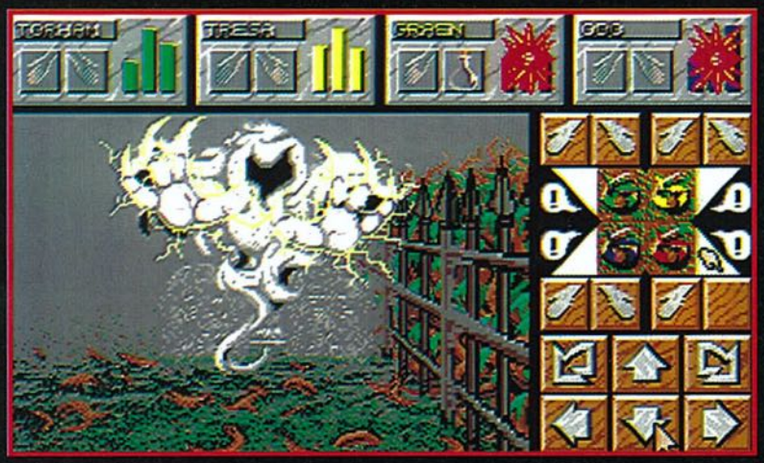



Toutes les créatures que vous rencontrerez ne sont pas forcément vos adversaires. Néanmoins, méfiez-vous...

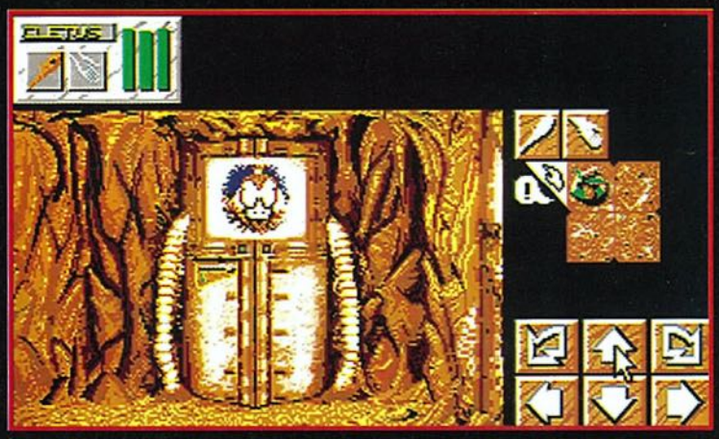



Ce squelette ne demande qu'une chose: vous serrer dans ses bras!

Tiens, voici deux cousins germains de Bomboy! Récupérez rapidement la hache qui est à terre afin d'armer Graen ou Gog.



Cachée au cœur d'une nappe de brouillard, cette créature a surgi au dernier moment devant votre groupe d'aventuriers. Les deux compagnons qui fermaient la marche sont en train de se faire salement amocher! En haut de l'écran, apparaissent en rouge les points de vitalité qui leur sont enlevés.




Dans cette caverne, vous allez choisir, ou plutôt ressusciter, quatre héros capables de tracer leur chemin au cœur du château.

# PAPUWA KUN

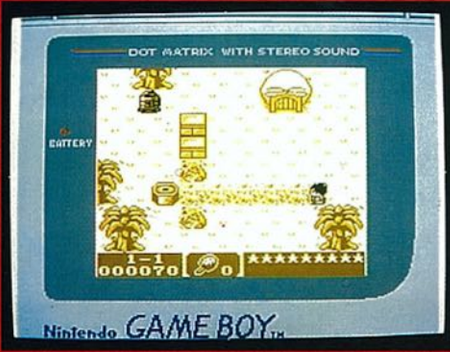
L'île de Papuwa est un endroit paradisiaque. Ou plutôt était... car l'apparition d'une île énorme à ses côtés a entraîné une série de problèmes. Les habitants de Papuwa, Papuwa lui-même, Chapi, Tano et Itô, sont allés jeter un coup d'œil. Leur curiosité leur a coûté cher, car ils ont disparu. Dans ce jeu de plates-formes, vous allez incarner Shintaro, un magicien adepte des arts martiaux et du gratin de petits suisses, qui part à son tour sur l'île mystérieuse cueillir des champignons (et, accessoirement, délivrer les autres andouilles!). Shintaro est sans peur, sans reproche et sans chemise... Le torse nu, les tétons au vent, il distribue allégrement coups de pied sautés et autres taloches. Il peut lancer des boules d'énergie ou invoquer un petit nuage, qui vient alors se localiser au-dessus de son adversaire, avant de le griller d'un éclair bien placé! Les personnages du jeu sont tous loufoques: manchot en kimono chanteur de karaoké, samouraï archer perché au sommet dun œuf, cochons baignant dans leurs auges, toupies aux jambes de ballerine... Après avoir remporté de haute main un combat contre un boss de fin de niveau, Shintaro peut alors les utiliser comme moyen de transport.

*Shintaro affronte Tasono, le poisson ambulant à la langue bien pendue.*

## LA VERSION GAME BOY

Deux versions seront lancées sur le marché le même jour: la version SFC et une adaptation pour la portable de Nintendo. Même si elle porte le même nom et reprend certains personnages, le jeu est fondamentalement différent. Il s'agit ici d'un jeu de réflexion dans lequel vous dirigez Papuwa Kun, une espèce de petit sauvage revêtu d'un pagne. Celui-ci, au lieu d'aller pêcher des coquillages pour les vendre aux touristes, pousse des blocs. Saine mais curieuse occupation, je vous l'accorde. Le pauvre enfant n'a pourtant été victime ni d'une mauvaise chute du haut d'un cocotier, ni d'une insolation. Il est enfermé dans un labyrinthe, et la seule solution pour lui consiste à déplacer des blocs et à en faire exploser certains autres, pour arriver à se frayer un chemin jusqu'à la sortie.

*Vous promettez à vos amis de régler leur problème! Et c'est parti pour une visite de l'île étrange qui a surgi de nulle part.*




*En projetant certains éléments, vous faites disparaître les murs qui vous retenaient prisonnier.*

*La version GB est formée d'une série de labyrinthes/casse-tête que vous devez explorer afin d'en découvrir la sortie.*

# LE JAPON EN DIRECT

Shintaro, la queue de cheval battant l'air, se rue sur un bonus. On a beau être un héros magicien, les bonus sont toujours les bienvenus.

**ENIX/SFC-GB**

25 mars au Japon

Sur la banquise, les manchots attendent de pied ferme notre héros.

Le toit du temple est le refuge ultime qu'a trouvé ce Pas-beau. Mais on n'échappe ni à son destin, ni à Shintaro!

**STOP-GAMES**
6, rue d'Arras - 75005 Paris
Tél. & Fax : 43 54 41 44
Métro : Cdl Lemoine - Jussieu

Réservez, vendez, achetez vos jeux d'occasion de 30 à 70 % moins chers que les jeux neufs

**OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H À 19H**

Devenez membre avec la carte et ayez beaucoup d'avantages (envoyez un chèque de 50 F # frais de dossier + 2 timbres à 2F80) Recevez une ramicard

**SUPER NINTENDO** (NEUF)

| | |
|---|---|
| Dragon Ball Z 2 (new) | 695 F (SFC) |
| Rockman X | 679 F (SFC) |
| Bastard | 659 F (SFC) |
| NBA Jam (à réserver) | 499 F (US) |
| Fire Emblem | 699 F (US) |
| Secret of Mana | 529 F (US) |
| Empire Strike Back | 549 F (US) |
| Pop'n'Twin Bee 2 | 659 F (SFC) |
| Luffia | 549 F (US) |
| R Type 3 | 649 F (SFC) |
| Fatal Fury 2 | 659 F (SFC) |
| John Maiden 94 | 549 F (US) |
| Rabbit Rampage | 549 F (US) |

Pour autres titres, veuillez téléphoner

**NEO GEO Console 1900 F** (NEUF)

| | |
|---|---|
| Samouraï Shadow 2 | 1650 F |
| Fatal Fury Special | 1650 F |
| Spin Master | 1650 F |
| Art of Fighting 2 | 1690 F |

**MEGADRIVE** (NEUF)

| | |
|---|---|
| Sonic 3 | 499 F |
| Art of Fighting | 499 F |
| Virtual Racing | 549 F |
| Shining Force | 449 F |
| Lands Talker | 449 F |
| Fifa Soccer | 429 F |
| John Maiden | 449 F |

CONSOLES ET JEUX 3 DO DISPONIBLES

Egalement disponibles jeux Game Boy, Game Gear et NEC. Consoles et accessoires disponibles en magasin. Vous pouvez nous consulter pour tous jeux neufs ou d'occasion par tél. : (1) 43 54 41 44

**BON DE COMMANDE** à renvoyer à
**SARL LMS - STOP GAMES, 6 rue d'Arras - 75005 Paris**
Dans la limite des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis.

Livraison 48h chrono

PRIX

C+30 TOTAL + frais de port
Jeux et accessoires : 29 F / Consoles : 60 F

Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
..... CP/_/_/_/_/_/
Ville..... Tél .....
Règlement : o Chèque Signature :
o Mandat-Lettre
o CB/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/

LE JAPON EN DIRECT

# MELFAND STORIES

メルファンドストーリーズ

Il était une fois un royaume qui baignait dans la joie, la paix, la félicité et l'eau de rose. Le bon et respecté roi Alsace régnait sur le pays de Melfand. Mais, dans l'ombre, le méchant et pas beau ministre Nomolua ourdissait un complot contre son souverain. Le rusé Nomolua réussit à attirer Alsace (et son épouse, Laure-Aine) dans un piège, et à les "suicider" à coups de pelle à tarte dans le dos. A la suite de ce regrettable incident, le jeune prince s'enfuit (ce qui lui évite un ou deux coups de pelle à tarte!) et Nomolua devient calife à la place du calife. Une période d'horreur et de désolation s'ensuit alors, durant laquelle Nomo se sert allègrement dans les caisses de l'Etat, pressure les pauvres paysans d'impôts divers, supprime les contestataires, etc. (pour les détails, voir le documentaire "Robin des bois" de Disney). Pourquoi le bon peuple ne se révolte-t-il pas? Il ne peut pas. Le bras droit de Nomomachintruc, Labulesu, est un infâme sorcier. Grâce à sa connaissance des sortilèges, il a donné vie à une série de créatures monstrueuses: poulpe géant, griffon, dragon, prof de maths... Ceux-ci sèment la terreur dans les campagnes, pendant que les hommes de main tiennent les villes sous leur coupe. Melfand, pays de la paix, est devenu un monde de cauchemar.

Cinq années se sont écoulées, et un petit bateau croise au large de la capitale de Melfand. A son bord, un guerrier, un chevalier en armure, une magicienne et une pirate. Ils ont la ferme intention d'aller réprimander le copain Nomo. Vous incarnez l'un de ces quatre aventuriers, et un second joueur pourra vous prêter main forte, ou plutôt épée acérée. Le jeu ne se déroule pas en plein écran, car le bas est occupé par la tête du personnage que vous dirigez, un niveau indiquant l'état de ses forces et les différents items qu'il a collectés en chemin. Certains lui permettent de lancer des attaques spéciales, bien utiles pour les rencontres avec les monstres-boss de fin de niveau.

*Ces vautours ne font pas le poids face à nos deux héros.*

*Un moyen de transport original! Et en plus, il parle (dans un japonais un peu familier, d'ailleurs!), et vous demande où vous voulez vous rendre.*

## L'ÉQUIPE AU GRAND COMPLET!

*El, treize ans est doué pour taillader et pourfendre tout ce qui passe à la hauteur de son épée.*

*Lumin, cinquante et un ans mais bon pied, bon œil, maîtrise l'art de la magie et des enchantements.*

*Corse, vingt-deux ans, manie une lance spéciale qui projette des boules d'énergie.*

*Nora, vingt ans, est l'aventurière du groupe. Son arme de prédilection est le fouet.*

Pendant que Lemin se débarrasse de ses agresseurs avec quelques incantations appropriées, El se précipite, glaive au poing, sur les prochains Pas-beaux

Certains niveaux vous changeront du scrolling horizontal habituel. Ici, par exemple, dans ce niveau-bonus, vous vous trouvez dans un chariot, soudain attaqué par des créatures ailées. Il vous faut les écarter à coups d'épée jusqu'à ce que votre équipage ait gagné les portes de la cité.

Il y a fort à faire dans les tréfonds des châteaux. Nora vient de se faire attaquer par une goule et son visage, au bas de l'écran, en porte la trace.

Le prix de votre victoire contre ces loups et ces aigles à tête de chérubin sera le coffret qui vous attend au pied de l'arbre.

Deux autres boss issus des contes et légendes européennes: la manticore et le griffon.

Le Kraken, immonde pieuvre géante, est un des boss qu'il vous faudra affronter.

RER : PORT ROYAL
82 Bd Port Royal - 75005
Tous Les Jours
de 11H à 20H30

43 29 04 50

Fax : 43 25 44 46

NEUF FAMICOM

| | |
|---|---|
| MANETTE | 99 |
| AD 29 PRO 60 HZ | 149 |
| DRAGON BALL Z | 349 |
| DRAGON BALL Z N°2 | 629 |
| FATAL FURY 2 | 599 |
| BASTARD | 549 |
| MEGAMAN SOCCER | 549 |
| NBA JAM | 529 |
| TORTUES N°5 | 499 |
| MEGAMAN X | 499 |
| SECRET OF MANA | 499 |
| LUFIA | 499 |
| ACTRAISER 2 | 489 |

OUVERT LE DIMANCHE

OCCAZ FAMICOM - us jap fr

| | |
|---|---|
| S. NINTENDO+1JX | 699 |
| SUPER NES+JX | 799 |
| MARIO 4 | 149 |
| S. FIGHTER 2 | 149 |
| FINAL FIGHT | 149 |
| ZELDA 3 | 199 |
| CONTRA 4 | 199 |
| MICKEY | 199 |
| SUPER SOCCER | 199 |
| SOULBAZER | 199 |
| DEAD DANCE | 249 |
| TINY TOONS | 249 |
| MARIO KART | 249 |
| MARIO ALL STARS | 299 |
| ART OF FIGHTING | 299 |
| MR NUTZ | 299 |
| COOL SPOT | 299 |
| MORTAL KOMBAT | 299 |
| ALADDIN | 299 |
| SF2 TURBO | 299 |
| +100 TITRE EN STOCK | |

TOP A l'ECHANGE

| | |
|---|---|
| FLASHBACK | 349 |
| ERIC CANTONNA | 349 |
| RTYPE 3 | 399 |
| ZOMBIE NEIGHT. | 399 |
| EMPIRE S.BACK | 449 |
| SECRET OF MANA | 449 |
| LUFIA | 449 |
| BATTLE MASTER | 449 |

NEO GEO OCCAZ

| | |
|---|---|
| NEO GEO + 1 JX | 1890 |
| MANETTE | 299 |
| MEMORY CARD | 129 |
| MAGICIAN LORD | 349 |
| FATAL FURY | 399 |
| ALPHA MISSION 2 | 449 |
| ART OF FIGHTING | 699 |
| SUPER SIDEKICK | 899 |
| FATAL FURY 2 | 749 |
| WORD HERO 2 | 849 |
| WIEV POINT | 990 |
| S.SHODOWN | 1190 |
| F.FURY SPECIAL | 1190 |

GAMEGEAR OCCAZ
GAMEGEAR + 1 JEUX 399 F
JEUX A PARTIR 99 F

MEGADRIVE OCCAZ
MEGADRIVE + 1 JEUX 499 F
JEUX A PARTIR DE 99 F

GADGETERIE DRAGON BALL Z EN MAGASIN

ECHANGES
S. NINTENDO 45 F
REPRISE DE VOS JEUX ET CONSOLE AU MEILLEUR PRIX

POSTERS FIGURINES CARDS MANGAS TEE SHIRT ETC...

NOM : ..... PRENOM : ..... JEUX ET CONSOLES (PRECISER)
ADRESSE : ..... F
..... F
VILLE : ..... TEL : ..... F
REGLEMENT : F
☐ CHEQUE — PORT JEUX 35 F ..... F
CONSOLE 69 F ..... F
NEO-GEO 89 F ..... F
☐ MANDAT LETTRE
TOTAL A PAYER ..... F
ALYZEES - 82 Bd Port Royal - 75005 PARIS
TEL : 43 29 04 50
* Offre dans la limite des stocks
* Px modifiable sans préavis

CREATE BY TECHNIC & STYLE - TEL : 48.98.50.98 C+30

# SALON IMAGINA 94 - IMAGINA 94 - IMAGINA 94

# VIRTUELLEM

***Monte-Carlo accueillait en cette année 94 la treizième édition d'Imagina. Pour vous situer ce salon, apprenez qu'il est autant un lieu de rencontres pour professionnels avides de contrats juteux qu'une grand-messe de l'image informatisée. L'image est à Imagina ce que Nintendo et Sega sont au marché des jeux vidéo: le carrefour de toutes les convoitises, le centre de tous les intérêts. Mais l'image ne vient pas toute seule. Il faut, pour la concrétiser, des esprits inventifs, tétant au biberon de l'imagination. Il faut des logiciels qui arrivent à gérer toutes les facettes d'un plan, des machines qui calculent plus vite que l'épicier du coin. Il faut du temps, de l'argent, des connaissances. Bref, il faut de la passion autant que de la patience... Les machines et logiciels exposés préfigurent les outils de travail "basiques" des graphistes et programmeurs de demain. Il était donc indispensable d'aller faire un petit tour du côté de chez Stéph' de Monac' pour, d'une part, lui faire un petit coucou et, d'autre part, voir ce dont les jeux de demain seront faits...***

*D'un côté, la mer... (Flow, de G. Miller)*

## SEGA... TOUJOURS UNE LONGUEUR D'AVANCE

Ce n'est pas de la publicité gratuite. A ce stade de leur avancée, c'est une vérité première. De la réalité virtuelle au Sega Channel en passant par l'arcade, Sega étend aujourd'hui son empire au support 32 bits, en présentant la Saturne. Ne vous emballez pas trop vite, Sega n'a fait que nous présenter une bande vidéo dévoilant certains produits susceptibles de se retrouver sur ce support. Parmi ceux-ci, notons l'incontournable Virtua Racing, le tout nouveau Virtua Fighter, le tant attendu Virtua Daytona, et "le grand inconnu au titre non définitif": la marionnette (!). Rien de très bouleversant, si ce n'est que, entre chacun de ces extraits, se glissaient les caractéristiques techniques de la bête (voyez l'article de Banana pour plus de précisions) et si tout ce que nous avons vu se révélait exact, les possibilités sont fascinantes. En ce qui concerne la réalité virtuelle et le casque Sega VR, que la société se fit un plaisir de nous montrer lors de différents salons, rien n'a filtré. Oubli volontaire pour occulter un programme d'envergure? Incertitude quant à son avenir? Trop de questions restaient en suspens après la prestation de Yuzo Naritomi, président de Sega Japon, nous sommes donc rentrés en contact avec ce personnage pour qu'il fasse la lumière sur quelques points obscurs.

*Voilà ce dont est capable la Saturne...*

IMAGINA 94 - IMAGINA 94 - IMAGINA 94

# MENT VÔTRE...

... de l'autre, la luxure et les strass... (The Ancient World Revisited, de Kida)

*Et au milieu, imagine une image d'un imaginaire monégasque... Imagina.*

INTERVIEW

*"Nous sommes sur la préparation de titres complètement originaux", affirme Yuzo Naritomi, président de Sega Japon.*

**C+: Pouvez-nous préciser, monsieur Naritomi, l'état de vos travaux en matière de réalité virtuelle?**

**Yuzo Naritomi:** Nos recherches avancent à grands pas et notre projet AS-1 devient une réalité. Le programme et la machine développée permettent à l'utilisateur de se retrouver aux commandes d'un vaisseau lancé dans une ville futuriste, et lui font vivre toutes les sensations inhérentes à sa position.

**C+: Qu'en est-il de votre Sega VR [casque de réalité virtuelle fonctionnant sur la MD], présenté lors de salons antérieurs?**

**Yuzo Naritomi:** Nous travaillons en collaboration avec une société anglaise du nom de Virtuality. Elle nous propose un système d'exploitation très performant qui permet de gérer des images en 3D particulièrement réalistes. Malheureusement, il y a un problème: le confinement imposé par le casque. Imaginez une personne seule qui décide, pour se détendre, de se brancher dans un monde virtuel par l'intermédiaire du casque. Tout contact avec le monde réel est coupé. Si un feu se déclare à cet instant, la personne portant le casque n'en saura rien tant que la chaleur ne se sera pas fait sentir.

**C+: Faut-il en déduire que vous êtes sur la préparation d'un casque qui n'isolerait pas totalement du monde extérieur?**

**Yuzo Naritomi:** A vous de voir [sourire entendu].

**C+: Vous nous avez parlé, lors de la conférence, du Sega Channel que vous comptez mettre sur pied d'ici à quelques mois, pouvez-vous nous en dire plus?**

**Yuzo Naritomi:** Nous n'en sommes actuellement qu'au stade expérimental, mais nos accords avec TCI et Time Warner, aux Etats-Unis, nous promettent une chaîne très interactive, aux multiples facettes. Son fonctionnement est simple, vous vous abonnez pour une somme encore non définie (de 20 à 30 dollars par mois) et vous avez le choix parmi une cinquantaine de jeux catalogués par nos soins. Vous pourrez découvrir des jeux en avant-première, ou télécharger des jeux sur votre console pour y jouer...

**C+: Vous pouvez annoncer une date de sortie?**

**Yuzo Naritomi:** Tout dépendra du résultat de nos tests.

**C+: Nous avons visionné avec attention la vidéo des jeux sur Saturne, mais la plupart semblent être des conversions de titres d'arcade. N'est-ce pas un peu léger pour une machine qui se veut si... performante?**

**Yuzo Naritomi:** Cette machine peut en effet accepter les jeux actuellement sur arcade mais nous n'allons pas nous borner à de simples adaptations. Nous avons dans l'idée de faire de cette console une machine complètement novatrice et nous sommes sur la préparation de titres au concept totalement original, qu'aucune autre machine n'aura vu tourner jusqu'alors.

**C+: Vaste programme... Pouvez donner une date de sortie?**

**Yuzo Naritomi:** La précision des dates, je la garde pour les jeux... Pour les consoles, je reste dans l'approximatif, et je vous dirai... fin 94...

Propos recueillis par Spy

## SEGA CHANNEL OU CATV?

Pour compléter les dires de monsieur Yuzo Naritomi à propos de la chaîne qui devrait être lancée bientôt par sa société, il n'est pas inutile de vous en dire un peu plus. CATV (pour Câble Television) sera le nom japonais de ce programme, et Sega Channel le nom américain. Il est actuellement en test dans 500 familles japonaises (au mois de mars aux Etats-Unis) et des résultats de ceux-ci dépendra la mise en service définitive. Le principe est simple: un ordinateur situé dans les locaux de Sega aura en mémoire une cinquantaine de jeux. Pour accéder aux informations qu'il canalisera sur le câble, vous devrez souscrire un abonnement d'environ 200 francs et brancher sur votre MD un boîtier "receveur" (et, bien sûr, habiter un immeuble où la télé par câble peut circuler). Vous allumez la télé, vous choisissez un jeu, Phantasy Star IV, par exemple, et vous jouez (et ça marche à tous les coups). 16 méga de Ram (une Ram de sauvegarde est aussi prévue dans votre boîtier receveur). Toutefois, attention! en plus du coût d'abonnement qui vous permet seulement de décrypter la chaîne, il va falloir payer un petit "plus" pour faire tourner le jeu

IMAGINA

## CRYO: LE CD, TERRE PROMISE

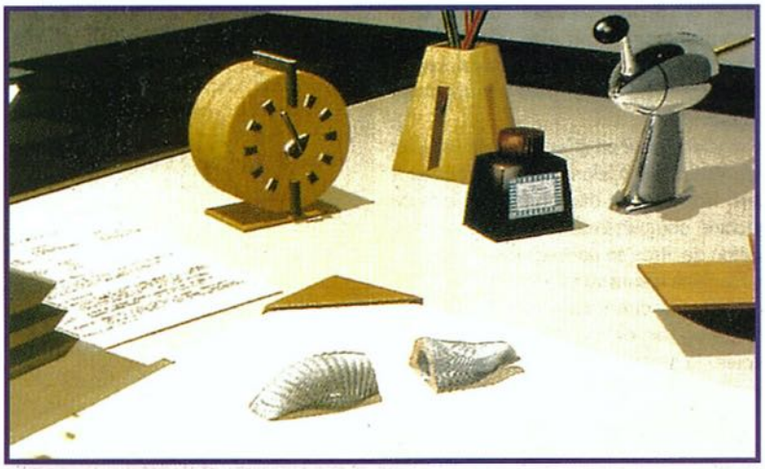
*Dune, sur MCD, vous obligera à parcourir les mille et un déserts de la planète.*

Depuis 1991, date de sa création, Cryo est l'un des acteurs français les plus créatifs de la production de CD-Rom pour tous supports. Sa présence à Imagina était donc indispensable et les quelques jeux présentés (trop brièvement) par la société confirmaient que le CD est son support de prédilection. Une production remarquée: Mega-Race (3DO et MCD), une course de voitures futuriste dont la séquence d'intro risque d'en étonner plus d'un. Captain Blood (plébiscité par toute la profession en 85) revient avec un lifting qui le rend méconnaissable. Eden fut également au rendez-vous pour montrer que le CD est imbattable en matière d'animations de longue durée et d'images de qualité. Enfin, Dune venait donner tout son sens au terme d'interactivité. Profitons ici des quelques lignes qu'il nous reste pour préciser qu'un jeu beau n'est plus suffisant, il faut que le joueur puisse se trouver une place dans les univers qu'on lui propose. Il faut qu'il se sente autre.

## ILS SONT LÀ! (LES QUARXS)

Vous avez peut-être déjà vu traîner ces drôles de bestioles sur Canal+. Si ce n'est pas le cas, il faut absolument y remédier parce que ces machins-là vont vous en mettre plein la vue. Au passage, apprenez qu'ils vont certainement faire l'objet d'un jeu vidéo: les producteurs sont en pourparlers avec une boîte (dont ils ont préféré taire le nom!) pour adapter les Quarxs sur console. On se doute que la qualité de l'image ne sera pas aussi bonne mais, à en juger par l'imagination débridée des scénaristes de la série, ça risque d'être proprement délirant!

*Les Quarxs vont bientôt voir le jour sur console. Si les programmeurs parviennent à reproduire les images de la série dans toute leur perfection, on risque de s'en prendre plein les mirettes.*



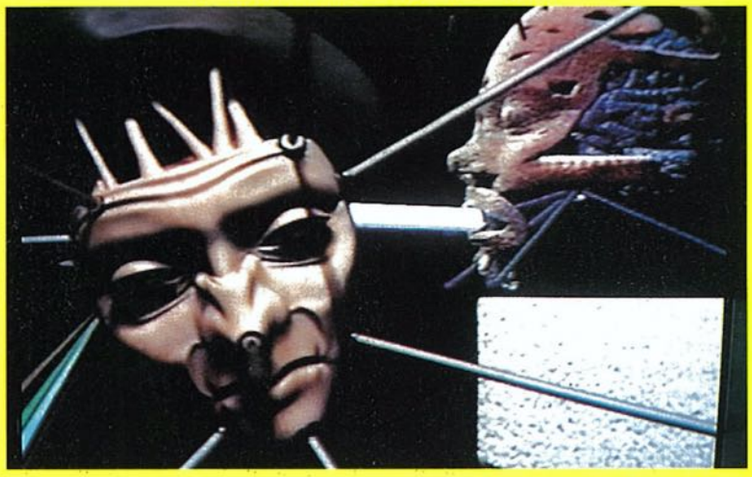
## LA PASSION DE L'IMAGE

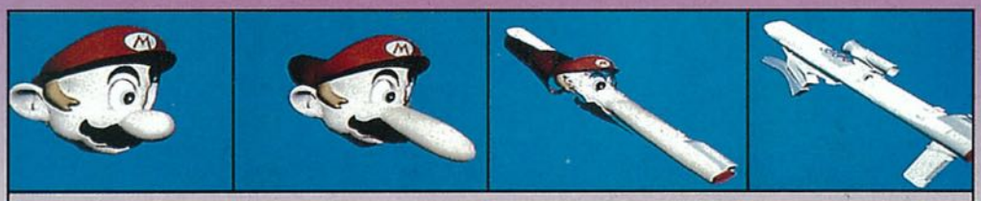
Imagina, c'est avant tout une splendide explosion d'images venues de tous les pays. Les créateurs étaient légion et les différentes stations de travail sur lesquelles ils créent leurs nombreux chefs-d'œuvre sont tout bonnement terrifiantes. N'avez-vous jamais entendu parler de Silicon Graphics, ou d'un logiciel appelé 3D Studio (pour ne citer que les plus célèbres)? Eh bien! il est temps de vous mettre au goût du jour, car ce sont ces petites bêtes qui, l'air de rien, vont bouleverser notre vision du réel. Leurs utilisateurs peuvent créer des images en trois dimensions, leur appliquer telle ou telle texture, décider des sources de lumière qui créeront un effet d'ombre par-ci, un effet lumineux par-là, choisir de déformer tel objet pour l'aplatir, le faire carré, rectangulaire ou ovale... En gros, ils sont capables de faire à peu près tout ce que vous voulez, avec, pour unique contrainte, le temps de calcul colossal que tout cela implique. Et, comme le temps est précieux, on invente des machines qui permettent d'effectuer un grand nombre de calculs en un minimum de temps... On n'arrête pas le progrès!

*Voilà l'exemple type de ce que l'on peut arriver à faire sur une Silicon Graphics. Le prix minimal d'une de ces stations est de 60 000 francs, quant au maximum, il faut débourser un million trois cent mille francs pour l'Onix.*

*Voici maintenant un exemple du travail effectué sous 3D Studio 3. L'image peut être aussi belle mais les temps de calcul sont beaucoup plus longs, même avec le plus puissant des PC.*

*Admirez les jeux de lumière et la qualité des ombrages. On pourrait croire que c'est une photo, mais c'est bel et bien une image générée par ordinateur... Et encore, vous ne la voyez pas bouger!*

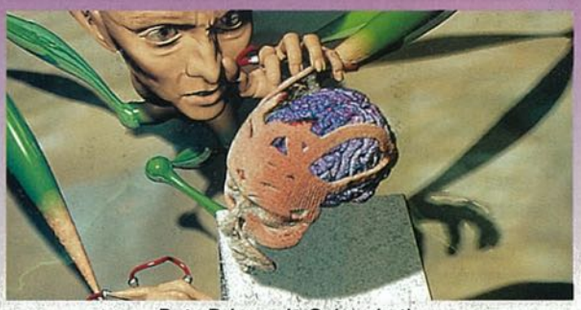




## NINTENDO ET SILICON GRAPHICS... LE PACTE DES TITANS!

*Voilà qui confirme l'alliance passée entre Nintendo et Silicon Graphics. Le visage de Mario (travaillé sous Silicon Graphics) reproduit en temps réel les mimiques et paroles de l'acteur.*

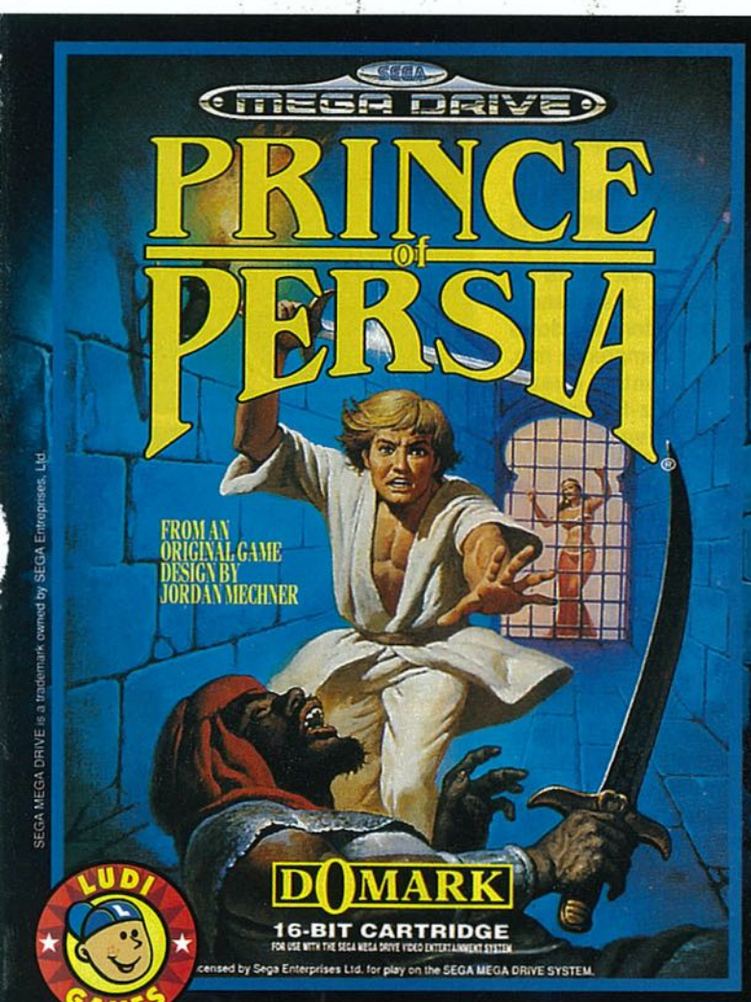
Souvenez-vous... Le CES de Las Vegas... La démonstration "pipeau" de Nintendo (C+ 29) du jeu sur leur Reality. Ils n'étaient pas fiers, croyez-moi... Et ils ont retenu la leçon: sur le salon, pas une fois je n'ai entendu prononcer le nom de Nintendo. La société serait en train de nous préparer une affaire monstrueusement juteuse que cela ne m'étonnerait pas... En fait, tout le monde sait à présent que Nintendo s'est allié à Silicon Graphics pour le développement de son projet. Mais saviez-vous que le prix annoncé pour cette console ne dépassera pas les 1 500 francs? J'en suis moins sûr: Silicon Graphics avance que cette console (64 bits, il n'est pas inutile de le rappeler!) serait capable d'afficher une texture mapping en 3D temps réel, 16 milions de couleurs, de calculer 100 000 polygones à la seconde tout en effectuant des opérations de plus de 100 Mips et de 100 M-flops, et tout ça pour 1 500 francs? Si ces informations sont confirmées, ils vont avoir du pain sur la planche, chez Nintendo.



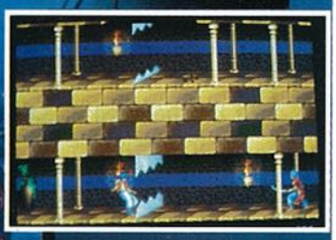
*Data Driven, de C. Landreth.*

## LA 3DO GONFLE ENCORE SA LUDOTHÈQUE

Outre les chiffres avancés par un grand ponte de 3DO, quelques nouveaux jeux furent présentés sur grand écran (désolé, les photos que nous vous réservions n'ont pas apprécié la vidéo), notamment John Madden Football, d'Electronic Arts, qui reprend de nombreuses séquences filmées pour égayer les actions, ou encore Twisted, un jeu qui vous permettra de créer des morceaux musicaux en dirigeant un orchestre. C'était court, mais tellement agréable...


L'Ultime Version !



Le grand classique des jeux de réflexion sort enfin sur Mega Drive dans sa dernière et sa plus belle version: près de 16 tableaux avec de nouvelles énigmes, des graphismes époustouflants et une animation plus fluide que jamais !

UNE REFERENCE INCONTOURNABLE !

LUDI GAMES

JOUE ET GAGNE 10 JEUX LUDI GAMES, APPELLE VITE LE : 36 68 68 77

*1. K.O. Kid, de Marc Caro.*
*2. Une pub pour les chips Croky, avec Sonic.*
*3. Interactive Plant Growing, de Sommerer/Mignonneau.*
*4. Une pub pour les Transformers, réalisée par Bandai.*
*5. Odoro, Odoro, The Mysterious Dance, Watanebe, Japon.*

## DU VIRTUEL ET DES JEUX

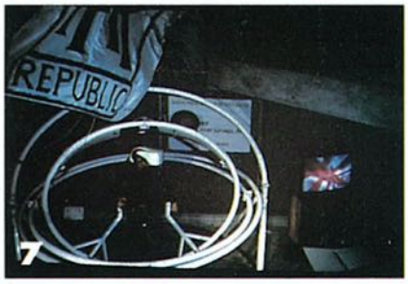
La réalité virtuelle peut se définir comme un environnement de substitution dans lequel nous pouvons évoluer et interagir par le biais d'un ordinateur. Cela étant, reste à définir quelles applications elle pourrait avoir dans l'univers du jeu vidéo. Quatre fabricants présents lors du salon nous en ont donné quelque idée, mais il faut savoir qu'ils ne sont pas les seuls à se lancer dans l'univers de la réalité virtuelle, par définition virtuellement sans limites.

**• L'Expédition du Loch Ness, par Iwerks (photo 6)**
La société américaine Iwerks nous presentait "l'Expédition du Loch Ness". Ce programme est destiné aux parcs à thèmes et vous invitera à pénétrer dans une machine à six places dans laquelle chacun aura un rôle prédéfini. Quand les différents postes seront assignés, vous allez pouvoir plonger dans les eaux troubles du Loch Ness pour protéger les œufs du dinosaure tapi au fond du lac. Affublé de lunettes 3D pour bénéficier d'une vision en relief, et les yeux rivés à l'écran dont toutes les images seront calculées en temps réel, vous allez évoluer dans le milieu aquatique et vivre au rythme des mouvements de votre véhicule. Les dirigeants ne purent répondre à l'inévitable question: "Mais quand est-ce qu'elle arrive en France, votre machine?" Sachez qu'elle tourne déjà aux USA. Avis aux amateurs...

**• Le Cybertron, de CyberEvent (photo 7)**
Si vous avez vu "Le Cobaye", vous devez avoir une idée de l'aspect de cette machine, fascinante à plus d'un titre. Tout d'abord, la plate-forme gyroscopique dont elle est affublée émule diverses expériences physiques comme le vol, la flottaison, la nage... Ensuite, son système d'exploitation est tel (Silicon Graphics) que de très nombreux logiciels peuvent y être adaptés. Les applications possibles grâce à une telle machine sont quasi infinies, il ne reste plus qu'à trouver les logiciels... et les participants.

**• Reality +, de Virtek Italia (photo 8)**
Muni d'un casque virtuel et d'un joystick vous permettant le mouvement et le tir, vous allez pouvoir affronter un partenaire dans cet univers tout en 3D. Le but du jeu est simple: vous devez arriver sur le toit d'un immeuble à côté en tentant de détruire le robot et les voitures lancées à vos trousses. L'originalité de ce jeu tient surtout au fait que vous pourrez, une fois sur le toit d'un immeuble déterminé, faire un tour en deltaplane. Sensations fortes garanties. Si vous êtes intéressé par l'acquisition d'un tel produit, sachez qu'il est à vendre pour la modique somme de 65 000 dollars (environ 400 000 francs)...

**• World Tool Kit (pour Windows), de Virtual Presence Ltd (photo 9)**
Attention, ce qui va suivre ne s'adresse qu'aux possesseurs de PC qui acceptent Windows 3.1. Si vous ne comprenez rien, prenez papa entre quatre z'yeux et mettez-lui l'article sous le nez, ça va peut-être l'intéresser. Ce logiciel vous permettra de parcourir un univers virtuel par le biais de Windows. Les applications sont nombreuses (architecture, recherches, visualisations de données, simulations éducatives) mais celle qui nous intéresse ici, c'est le jeu. Vous allez en effet pouvoir participer en solitaire, ou avec un ami (possédant le même matériel, cela va sans dire) à une course de voitures en 3D, un peu limitée mais forte en sensations. Le jeu vous ouvre les portes de la réalité virtuelle à la maison et, parti comme c'est parti, nul ne sait où ça s'arrêtera...



# ESPACE 3 News

N° 7 - Mars 1994

# ET SI NOEL ETAIT EN MARS ! ESPACE 3 VOUS PROPOSE DES MILLIERS DE JEUX A DES PRIX FOUS, FOUS, FOUS !!!

**Le neuf au prix de l'occase.**
**ESPACE 3 fait fort !**
**DES MILLIERS DE JEUX EN PROMO !**
**Plus de 100 prix en baisse**

- o -

Sur votre **SUPER NINTENDO**
Des centaines de jeux à moins de 300 F !

- o -

**NEC : Encore plus de choix.**
Des promotions à partir de 49F et l'arrivée de l'ARCADE CARD avec les jeux FATAL FURY II et ART OF FIGHTING.
**LA CONSOLE A ENCORE DE BEAUX JOURS DEVANT ELLE !!!**

**MEGADRIVE :**
Des jeux a partir de 99 F
Des tas de nouvelles promotions à moins de 200 F

- o -

**NEO GEO : Enfin ESPACE 3 réussit à rendre les jeux NEO GEO ABORDABLES**
Plus besoin d'acheter de l'occase !!
Des jeux neufs à partir de 299 F
Des Hits à 990 F
FATAL FURY II, ART OF FIGHTING, WORLD HEROE II

**Et oui la folie continue !!!**

- o -

## 3DO
## ESPACE 3 TOUJOURS COPIE JAMAIS EGALE

**Les concurrents réagissent et ne savent plus quoi inventer. Ils vont jusqu'à proposer la 3DO version française !!! Vous voulez rire ? Allez chez eux, demandez à voir la boîte française, la notice en français (surtout pas une photocopie).**
**Rouge de confusion ils seront.**

**Non, assez rigolé, la 3DO française n'existe pas.**
Par contre, chez ESPACE 3 vous trouvez la
3DO PAL/NTSC BI STANDARD
GARANTIE 1 AN PIECES ET MAIN D'OEUVRE
TRANSCODEUR INTEGRE/220 V D'ORIGINE
**à 5 890 F**

info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO

**La CARTE FULL MOTION VIDEO**
permettant de lire les films VIDEO CD arrive...
**POUR LES AMATEURS DE BASTON : UNE SURPRISE VOUS ATTEND EN JUIN !**

## LA MASCOTTE VOUS ATTEND POUR VOUS FAIRE BENEFICIER DE SES PRIX MAGIQUES

*A PARIS* 2 rue Th. Roussel/12e
Tel : 43 45 93 82
*A LILLE* 4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43
44 rue de Béthune Tel : 20 57 84 82
*A DOUAI* 39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71
*A STRASBOURG* 6 rue du Noyer
Tel : 88 22 23 21
*A BORDEAUX* 15 rue Condillac
Tel : 56 52 72 84
*VPC* Rue de la Voyette 59818 LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

## ET TOUJOURS SUR LE 3615 ESPACE 3

**LE SUPER QUIZZ**

☞ LE CATALOGUE COMPLET AVEC TOUTES LES NOUVEAUTES

☞ EN CONSULTANT LE 3615 ESPACE 3 DECOUVREZ LA TOTALITE DE NOTRE CATALOGUE

☞ POUR ETRE SERVI PLUS VITE PASSEZ VOS COMMANDES SUR LE **3615 ESPACE 3**

☞ TOUTES LES PROMOS DU MOIS

☞ PASSEZ VOTRE COMMANDE SUR LE 3615 ESPACE 3 VOUS SAUREZ TOUT DE SUITE SI VOTRE JEU EST DISPONIBLE ET A QUELLE DATE IL SERA LIVRE.

***L'EQUIPE ESPACE 3 VPC***
**DIDIER - RAYMOND - PATRICIA**

# ESPACE 3 games

## SUPER NES USA

**SUPER NES USA**
+ Prise péritel + 1 manette
**890 F**
**SUPER NES USA**
+ Prise péritel +1 manette + STREET FIGHTER II
**990 F**
**SUPERSCOPE + 6 JEUX 299 F**
**MANETTE SUPER 4 99 F**

| | |
|---|---|
| ACTRAISER 2** | 495,00 |
| ADDAMS FAMILY 2 | 299,00 |
| ADAMS FAMILY VALUE | 539,00 |
| AMAZING TENNIS | 299,00 |
| AMERICAN GLADIATORS | 299,00 |
| BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON | 495,00 |
| BUBSY | 390,00 |
| BUGS BUNNY | 549,00 |
| CALIFORNIA GAMES | 29900 |
| CHAMPION SHIP POOL | 495,00 |
| CHOPLIFTER 3 | 449,00 |
| CHUCK ROCK | 299,00 |
| CLAYFIGHTER | 495,00 |
| CLIFHANGER | 495,00 |
| COOL WORLD | 299,00 |
| DRACULA | 495,00 |
| DR FRANKEN | 495,00 |
| FINAL FANTAZY 2 | 549,00 |
| GENGHIS KHAN 2 | 539,00 |
| GPI* | 495,00 |
| HIT THE ICE | 299,00 |
| HYPER VOLLEY BALL | TEL |
| INSPECTOR GADGET | 495,00 |
| JIM POWER : THE LOST DIMENSION | 495,00 |
| JOHN MADDEN 94 | 495,00 |
| KING ARTHUR'S WORLD | 299,00 |
| LEGEND | 495,00 |
| LEMMINGS 2 | 549,00 |
| LETHEL ENFORCER + GUN | 590,00 |
| LUFIA | 495,00 |
| MARIO IS MISSING | 299,00 |
| MECH WARRIOR | 495,00 |
| **MEGAMAN X*** | **549,00** |
| **MICKEY ULTIMATE CHALLENGE** | **549,00** |
| **NBA JAM** | **549,00** |
| NBA SHOWDOWN | 549,00 |
| NHPLA 94 | 495,00 |
| NOBUNAGA AMBITION | 495,00 |
| OUTLANDER | 299,00 |
| PALADDIN'S QUEST | 495,00 |
| PINK PANTHER | 495,00 |
| PTO | 590,00 |
| ROBOCOP VS TERMINATOR* | 495,00 |
| ROCK AND ROLL RACING* | 495,00 |
| ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3 | 590,00 |
| RUN SABER | 395,00 |
| SECRET OF MANA* | 590,00 |
| SHADOW RUN | TEL |
| SHANGHAI | 395,00 |
| SIM ANT | 495,00 |
| SIM EARTH | 495,00 |
| STAR FOX | 299,00 |
| STAR STREK NEXT GENERATION | 590,00 |
| STREET COMBAT | 299,00 |
| STUNT RACE FX | 495,00 |
| SUPER BOMBERMAN + MULTITAP | 590,00 |
| SUPER EMPIRE STRIKE BACK | 549,00 |
| SUPER STRIKE EAGLE | 299,00 |
| TERMINATOR | 299,00 |
| TMNT : TOURNAMENT FIGHTERS | 549,00 |
| TOM & JERRY | 299,00 |
| TONY MOLA SOCCER | 495,00 |
| TOP GEAR 2** | 495,00 |
| TOYS | 299,00 |
| TURN N BURN | 539,00 |
| UTOPIA | 495,00 |
| WINGS COMMANDER2 | 390,00 |
| WOLFCHILD | 299,00 |
| YOSHI'S COOKIE | 299,00 |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR* | 495,00 |

ADAPTATEUR AD29 : 79 F – AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
-AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES :GRATUIT 1 AD 29 OU 1 RALLONGE DE MANETTE
*NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 HZ DATEL OU AD29 TURBO :PRIX 149 F
- AVEC UN JEU ACHETE : 99 F
** NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX
GENIAL !!! ACTRAISER 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F
TOP GEAR 2 + ADAPTATEUR PG : 690 F

## LE COIN DES PROMOS !

### *SUPER PROMO SUPER NES !*

**SUPER TURICAN 199,00**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ACTRAISER | 395,00 | POWER MOVES (POWER ATHLETE) | 199,00 |
| FATAL FURY | 299,00 | PUSH OVER | 199,00 |
| GHOULS AND GHOSTS | 199,00 | SIM CITY | 299,00 |
| GRADIUS III | 199,00 | SONIC BLASTMAN | 299,00 |
| JAMES BOND JR | 199,00 | STREET FIGHTER 2 | 199,00 |
| LETHAL WEAPON 3 | 199,00 | STAR WARS | 299,00 |
| PIT FIGHTER | 199,00 | SUPER GOAL | 299,00 |

### *GIGA PROMO SUPER FAMICOM !*

**NIGEL MANSEL + ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : 490 F**

**BATMAN RETURN 199,00** **DRAGON BALL Z 2 349,00**

| | | | |
|---|---|---|---|
| AXELAY | 299,00 | IMPERIUM | 199,00 |
| BLUES BROTHERS | 250,00 | OUT OF THIS WORLD | 199,00 |
| BRASS NUMBER | 199,00 | RAMNA 1/2 1 | 390,00 |
| CASTELVANIA IV | 199,00 | RUSHING BEAT | 179,00 |
| DEAD DANCE | 199,00 | RUSHING BEAT 2 | 299,00 |
| **FINAL FIGHT 2** | **199,00** | SUPER FORMATION SOCCER 2 | 299,00 |
| FLYING HERO | 199,00 | SUPER DOUBLE DRAGON | 199,00 |
| HUMAN GP | 299,00 | ROYAL CONQUEST | 199,00 |
| POP'N TWIN BEE | 299,00 | STAR WARS | 299,00 |
| PRINCE OF PERSIA | 199,00 | TINY TOON | 299,00 |

## SUPER FAMICOM

**SUPER FAMICOM**
+ Alimentation + Prise péritel **1390 F**
**SUPER FAMICOM**
+ 1 cartouche au choix ( valeur maxi de 590 F) **1790 F**

| | |
|---|---|
| ALCAHEST | 490,00 |
| ART OF FIGHTING* | 490,00 |
| BASTARD | 690,00 |
| **DRAGON BALL Z 3*** | **690,00** |
| DRAGON QUEST 1/2 | 690,00 |
| F1 CIRCUS 2 | 490,00 |
| FAMILY TENNIS | 299,00 |
| FATL FURY II | 690,00 |
| FIRE EMBLEM | 690,00 |
| GAYA* | 645,00 |
| GOEMON FIGHT 2 | 690,00 |
| HOKUTO NO KEN 7 | 690,00 |
| HUMAN GP 2 | 645,00 |
| LOONEY TOON (ROAD RUNNER) | 299,00 |
| MACROSS | 645,00 |
| MADARA 2 | 449,00 |
| MAGIC JOHNSON SUPER DUNK | 299,00 |
| MARIO ET WARIO | 390,00 |
| NEW TETRIS 2* | 590,00 |
| NINJA WARRIOR | 645,00 |
| OLIVE ET TOM 4 | 399,00 |
| POWER ATHLETE | 199,00 |
| RAMNA 1/2 2 | 490,00 |
| RAMNA 1/2 3 | 590,00 |
| R TYPE 3* | 590,00 |
| RUSHING BEAT SHURA | 490,00 |
| SENGOKU DENSYO* | 490,00 |
| SKY MISSION | 199,00 |
| SOCCER KID | 449,00 |
| SONG MASTER | 390,00 |
| SUPER DUNK STAR | 299,00 |
| SUPER PINBALL | 629,00 |
| SUPER VOLLEY BALL 2 | 390,00 |
| SUPER VOLLEY BALL TWIN | 390,00 |
| TETRIS 2 | 449,00 |
| TWIN BEE 2 | 590,00 |
| USA ICE HOCKEY | 199,00 |
| WORLD HEROE | 390,00 |

## NEC

**PROMO - LISTE SUR SIMPLE DEMANDE OU SUR 3615 ESPACE 3**

**QUELQUES EXEMPLES :**

| | |
|---|---|
| BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES | 199,00 |
| BOMBERMAN 94+SODI 5 + 4 MANETTES | 499,00 |
| CIBER CITY ODEON | 99,00 |
| DARIUS PLUS | 69,00 |
| DOUBLE O | 129,00 |
| DRAGON SLAYER (USA) | 390,00 |
| FLASH HIDDERS | 499,00 |
| LDIS | 69,00 |
| LOOM (USA) | 390,00 |
| LORDS OF THUNDER (USA) | 390,00 |
| OPERATION WOLF | 49,00 |
| RABIO LEPUS | 69,00 |
| SHAPE SHIFTER (USA) | 390,00 |
| SHERLOCK HOLMES II (USA) | 390,00 |
| SPRIGGAN | 129,00 |
| STAR PARODIER | 149,00 |
| **STREET FIGHTER 2** | **249,00** |
| VALIS 3 (USA) | 390,00 |
| YS BOOK 1&2 (USA) | 299,00 |
| YS III (USA) | 390,00 |

**NOUVEAUTES :**

| | |
|---|---|
| DRACULA X | 499,00 |

**ARCADE CARD DUO + FATAL FURY II OU ART OF FIGHTING 1390,00**

| | |
|---|---|
| **MANETTE AVENUE 6** | **199,00** |
| **KING TURBO STICK** | **129,00** |

## SUPER NINTENDO

**SUPER NINTENDO+ MORTAL KOMBAT 990 F**

| | |
|---|---|
| AERO THE ACROBAT | 479,00 |
| ALIEN 3 | 389,00 |
| ALADDIN | 449,00 |
| ART OF FIGHTING | 490,00 |
| ASTERIX | 439,00 |
| BATTLETOADS | 449,00 |
| BUBSY | 449,00 |
| COOL SPOT | 399,00 |
| DAFFY DUCK | 479,00 |
| DENIS LA MALICE | 439,00 |
| EQUINOX | TEL |
| F1 POLE POSITION | 479,00 |
| FLASH BACK | 439,00 |
| GOOF TROOP | 449,00 |
| LAMBORGHINI CHALLENGE | 479,00 |
| MARIO COLLECTION | 389,00 |
| MARIO KART | 389,00 |
| MIGHT AND MAGIC 2 | TEL |
| **NBA JAM** | **549,00** |
| NHLPA HOCKEY | 439,00 |
| NIGEL MANSELL | 449,00 |
| LA PANTHERE ROSE | 479,00 |
| RAMNA 1/2 2 | 489,00 |
| ROBOCOD | 390,00 |
| RUN SABER | 469,00 |
| SIM CITY | 389,00 |
| STREET FIGHTER 2 TURBO | 489,00 |
| T2 : JUDGEMENT DAY | 399,00 |
| THE LOST VIKING | 449,00 |
| **VAL D'ISERE** | **449,00** |
| WOLFENSTEIN 3D | 490,00 |
| WORLD CLASS RUGBY | 389,00 |
| WWF 2 : ROYAL RUMBLE | 590,00 |
| ZELDA 3 | 389,00 |

### *PROMO SUPER NINTENDO*

| | |
|---|---|
| BOB | 299,00 |
| CANTONA FOOTBALL | 399,00 |
| EARTH DEFENSE FORCE | 199,00 |
| JURASSIC PARK | 299,00 |
| L'ARME FATALE | 299,00 |
| MORTAL KOMBAT | 489,00 |
| MR NUTZ | 399,00 |
| POPULOUS | 199,00 |
| STAR WING | 299,00 |
| SUPER KICK OFF | 249,00 |
| SUPER SWIV | 199,00 |
| WORLD LEAGUE BASKETBALL | 299,00 |

## ACCESSOIRES

- **2 MANETTES SANS FIL PRO6 299 F**
- **JOYSTICK ARCADE PRO 5 299F**
***6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM***
- **ACTION REPLAY PRO 395 F**
**POUR SNES/SFC/SNIN**
**Permet d'être utiliser comme ADAPTATEUR UNIVERSEL**
- **ACTION REPLAY PRO 299F**
**POUR GAME BOY OU GAME GEAR**
- **MANETTE ASCII 109F**
- **MANETTE SUPER ADVANTAGE 279F**
- **MANETTE ASCII FIGHTER STICK349F**

**LA JAGUAR DISPONIBLE CHEZ ESPACE 3 1790 F AVEC 1 JEU**

## NEO GEO

| | |
|---|---|
| **NEO GEO** | **1990 F** |
| **MANETTE** | **490 F** |
| **MEMORY CARD** | **229 F** |

| | | | |
|---|---|---|---|
| ALFA MISSION II | 590,00 | KING OF MONSTER | 399,00 |
| ART OF FIGHTING | 990,00 | MAGICIAN LORD | 690,00 |
| ART OF FIGHTING 2 | 1690,00 | MUTATION NATION | 849,00 |
| BASEBALL STAR PRO | 349,00 | ROBO ARMY | 849,00 |
| BASEBALL STAR 2 | 849,00 | SAMOURAI SHOW DOWN | 1590,00 |
| BLUES JOURNEY | 399,00 | SENGOKU II | 1290,00 |
| CIBER LIP | 490,00 | TOP PLAYER GOLF | 299,00 |
| EIGHT MAN | 590,00 | TRASH RALLYE | 690,00 |
| FATAL FURY SPECIAL | 1590,00 | 3 COUNT BOUNT | 990,00 |
| FATAL FURY II | 990,00 | **VIEW POINT** | **1290,00** |
| GHOST PILOT | 399,00 | WORLD HEROE II | 990,00 |

## GAME BOY

| | |
|---|---|
| BARCODE BOY SET | 149,00 |
| BC KID | 99,00 |
| FINAL FANTASY LEGEND III | 299,00 |
| F1 POLE POSITION | 259,00 |
| JOE AND MAC | 99,00 |
| MEGAMAN 4 | 249,00 |
| MICKEY 5 | 269,00 |
| MORTAL KOMBAT | 249,00 |
| SUPERMARIOLAND II | 229,00 |
| SUPER MARIOLAND III | 279,00 |
| TINY TOON 2 | 249,00 |
| TOP RANK TENNIS | 195,00 |
| TRACK AND FIELD | 99,00 |
| UNIVERSAL SOLDIER | 99,00 |
| ZELDA | 249,00 |

**VENTE PAR CORRESPONDANCE *TEL : 20 87 69 55 *FAX : 20 87 69 75**

**PARIS** ★ 2 rue Théophile Roussel 75012 PARIS TEL : 43 45 93 82

**LILLE** ★ 4 rue Faidherbe TEL : 20 55 67 43 — 44 rue de Béthune TEL : 20 57 84 82

**BORDEAUX** ★ 15 rue Condillac TEL : 56 52 72 84

**STRASBOURG** ★ 6 rue de Noyer TEL : 88 22 23 21

**DOUAI** ★ 39 rue Saint-Jacques TEL : 27 97 07 71

# MEGADRIVE

**NBA JAM 499 F**

| | | | |
|---|---|---|---|
| ADDAMS FAMILY (EUR) | 385,00 | MORTAL KOMBAT (EUR) | 419,00 |
| ALADDIN (EUR) | 425,00 | **NBA JAM** | **499,00** |
| **ART OF FIGHTING (JAP)** | **449,00** | NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR) | 425,00 |
| ASTERIX (EUR) | 385,00 | NIGEL MANSEL (USA) | TEL |
| BEST OF THE BEST (USA) | 385,00 | PELE SOCCER (USA) | 425,00 |
| CASTELVANIA (USA) | 395,00 | PINK PANTHER (EUR) | 425,00 |
| DAVIS CUP TENNIS (EUR) | 385,00 | POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA) | 299,00 |
| DRAGON'S REVENGE (USA) | 349,00 | PUGSY | 495,00 |
| DT ROBOTNIC (EUR) | 385,00 | ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP) | 385,00 |
| ETERNAL CHAMPIONS | 529,00 | ROYAL RUMBLE | 490,00 |
| FATAL FURY (JAP) | 299,00 | SHINING FORCE 2 (JAP) | 590,00 |
| FIFA SOCCER (EUR) | 419,00 | SONIC 3 (JAP) | 489,00 |
| FLASH BACK (EUR) | 385,00 | SONIC SPINBALL (EUR) | 385,00 |
| FORMULA ONE 'EUR) | 385,00 | SPIDERMAN X MEN (USA) | 425,00 |
| F117 (EUR) | 425,00 | STAR TREK NEXT GENERATION (USA) | 495,00 |
| GAUNTLET 4 | TEL | SUPER KICK OFF (EUR) | 299,00 |
| GENERAL CHAOS ( EUR) | 425,00 | TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (EUR) | 299,00 |
| GUNSTARS HEROES | 385,00L | TINY TOON (EUR) | 299,00 |
| HAUNTING (EUR) | 425,00 | TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR) | 299,00 |
| HOOK (USA) | 385,00 | TMNT TOURNEMENT FIGHTER (EUR) | 385,00 |
| INTERNATIONAL RUGBY (EUR) | 425,00 | TOE JAM AND EARL 2 (USA) | 425,00 |
| JOHN MADDEN 94 (EUR) | 425,00 | VIRTUAL PINBALL (EUR) | 385,00 |
| JURASSIC PARK (EUR) | 299,00 | WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS)(EUR) | 299,00 |
| LA BELLE ET LA BETE (USA) | 385,00 | WINTER OLYMPIC (EUR) | 425,00 |
| LAND STALKER (EUR) | 425,00 | X MEN (EUR) | 299,00 |
| LETHEL ENFORCER +GUN (USA) | 499,00 | ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA) | 385,00 |
| LOST VIKING (USA) | 425,00 | ZOOL (EUR) | 385,00 |
| LOTUS II (EUR) | 425,00 | | |

# MEGA PROMOS !

| | | | |
|---|---|---|---|
| **BUBSY** | **299,00** | **STREET FIGHTER II'** | **479,00** |
| ALIEN 3 (EUR) | 199,00 | KID CHAMELEON (JAP) | 99,0 |
| ATOMIC ROBOKID (JAP) | 149,00 | LEMMINGS (EUR) | 159,00 |
| AYRTON SENNA GP (JAP) | 199,00 | LHX ATTACK CHOPPER (USA) | 149,00 |
| BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP) | 199,00 | MICKEY DONALD (JAP) | 199,00 |
| BATTLE TOADS (JAP) | 199,00 | OUT RUN 2019 (JAP) | 199,00 |
| BATMAN RETURN (EUR) | 149,00 | ROBOCODE (JAP) | 99,00 |
| BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA) | 149,00 | SAINT SWORD (JAP) | 99,00 |
| CHAMPIONSHIP PRO AM (USA) | 129,00 | SPEEDBALL 2 | 159,00 |
| CHAKAN 'EUR) | 199,00 | STRIDER (EUR) | 149,00 |
| CRYING (JAP) | 149,00 | SUNSET RIDERS | 159,00 |
| F22 INTERCEPTOR (JAP) | 199,00 | THUNDER FORCE III (JAP) | 199,00 |
| GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR) | 199,00 | TOE JAM EARL (JAP) | 99,00 |
| GOLDEN AXE III (JAP) | 199,00 | UNDEADLINE (JAP) | 99,00 |
| GYNOUG (EUR) | 149,00 | WONDERBOY 3 (JAP) | 129,00 |
| JOHN MADDEN 92 (USA) | 149,00 | ZERO WING (JAP) | 99,00 |

**ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F**
**AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F**
**AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT**

**ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F**
**AVEC UN JEU ACHETE : 99 F**

# AMIGA CD 32

**AMIGA CD + OSCAR + DIGGERS 2490 F**

| | | | |
|---|---|---|---|
| D. GENERATION | 199,00 | PINBALL FANTASY | 229,00 |
| SLEEP WALKER | 229,00 | ZOOL | 229,00 |
| OVER KILL | 229,00 | SENSIBLE SOCCER | 199,00 |
| NIGEL MANSELL | 249,00 | MICROCOSM | 349,00 |
| TFX | 299,00 | PIRATE GOLD | 229,00 |
| ARABIAN NIGHTS | TEL | ALFRED CHICKEN | 229,00 |
| DANGEROUS STREET | 229,00 | DENIS LA MALICE | 229,00 |
| TROLLS | 249,00 | | |

CARTE DE DECOMPRESSION FULL MOTION VIDEO 1690 F

# 3 DO

**3 DO + CRASH & BURN : NTSC 5290 F PAL 5690 F NTSC/PAL 5890 F**

| | | | |
|---|---|---|---|
| SEWER SHARK | 495,00 | ESCAPE FROM MONSTER MANOR | 399,00 |
| WHO SHOT JOHNNY ROCK | 469,00 | TWISTED | 449,00 |
| SESAME STREET NUMBERS | 495,00 | STELLAR 7 | 495,00 |
| BATTLE CHESS | 495,00 | MAD DOG MC CREE | 495,00 |
| DRAGON'S LAIR | 495,00 | OUT OF THIS WORLD | 495,00 |
| TOTAL ECLIPSE | 495,00 | NIGHT TRAP | 495,00 |
| MEGA RACE | 495,00 | LEMMINGS | 449,00 |
| PISTOLET | TEL | JOHN MADDEN FOOTBALL | 495,00 |
| MICROCOSM | 495,00 | WING COMMANDER | 495,00 |

**GENIAL ! LE CDX PRO 399 F**
**PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US SUR VOTRE MEGA CD**

# MEGA CD

**MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER 1990 F**

# MEGA CD JAPONAISE

| | | | |
|---|---|---|---|
| BARI ARM | 199,00 | PRINCE OF PERSIA | 199,00 |
| ELECTRIC NINJA ALESTE | 199,00 | RAMNA 1/2 | 449,00 |
| **FINAL FIGHT** | **199,00** | WONDER DOG | 199,00 |

# MEGA CD USA

| | | | |
|---|---|---|---|
| BATMAN RETURN | 385,00 | MAD DOG MC CREE | 425,00 |
| CHUCK ROCK | 425,00 | MICROCOSM | 495,00 |
| CLIGHANGER | 425,00 | MONKEY ISLAND | 449,00 |
| DOUBLE SWICH | 495,00 | NHL 94 | 495,00 |
| DRACULA | 495,00 | OUT OF THIS WORLD 2 | 495,00 |
| DUNGEON MASTER | 449,00 | POWER MONGER | 425,00 |
| ECCO LE DAUPHIN | 425,00 | PUGSY | 495,00 |
| EUROPEAN RACERS | 425,00 | REVENGE OF THE NINJA | 425,00 |
| GROUND ZERO | 495,00 | SPIDERMAN | 385,00 |
| INDIANA JONES | 449,00 | SEWER SHARK | 495,00 |
| JOE MONTANA | 495,00 | SHERLOCK HOLMES 2 | 449,00 |
| JURASSIC PARK | 495,00 | SUN OF CHUCK | 495,00 |
| KRISS KROSS | 449,00 | TERMINATOR | 495,00 |
| LETHAL ENFORCER + GUN | 549,00 | WILLY BEMISH | 449,00 |
| LUNAR | 495,00 | WHO SHOT JOHNNY ROCK | 449,00 |

# MEGA CD EUROPE

| | | | |
|---|---|---|---|
| DUNE | 385,00 | POWER MONGER | 428,00 |
| FINAL FIGHT | 385,00 | SHERLOCK HOLMES | 385,00 |
| HOOK | 385,00 | SONIC CD | 425,00 |
| JAGUAR XJ220 | 385,00 | SILPHEED | 425,00 |
| GROUND ZERO TEXAS | TEL | THUNDER HAWK | 425,00 |
| **MORTAL KOMBAT** | **385,00** | WOLFCHILD | 385,00 |
| NIGHT TRAP | 449,00 | WONDERDOG | 385,00 |
| NHL 94 | TEL | WWF : RAGE IN THE CAGE | 385,00 |

***NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER***

**ARRIVAGE DE NOUVEAUTES TOUTES LES SEMAINES N'HESITEZ PAS A CONSULTER LE 36.15 ESPACE 3**

**LIVRAISONS RAPIDES PAR COLISSIMO**

**BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55**

| CONSOLES ET JEUX | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F) | |
| TOTAL A PAYER | |

* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... Ville : .....
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :
Je joue sur :
SUPER NINTENDO ❒ MEGADRIVE ❒ GAME BOY ❒
SUPER NES ❒ MEGA CD ❒ GAME GEAR❒
SUPER FAMICOM ❒ NEO GEO ❒

Mode de paiement : ❒ Chèque bancaire ❒ Contre Remboursement + 35 Frs ❒ Carte Bleue N° .....
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

C+30

# LES SCHTROUMPFS

INFO.-EMS/GB-NES-SNIN
fin mars au Japon

"Ya longtemps loin d'ici
Vivaient dans un pays
Etrange et merveilleux
Des p'tits lutins joyeux.
Nous sommes les petits Schtroumpfs...
Vous avez dit les schtroumpfs,
Ces petits êtres bleus
Qui sont toujours heureux..."
Les voili, les voilou, ils débarquent en force sur vos consoles. La première tournée commence fin mars 1994, sur Game Boy. Les petits lutins bleus (évidemment, sur Game Boy, qu'ils soient bleus ou pas...) vont vivre des aventures inédites grâce aux programmeurs d'Infogrames. Les Schtroumpfs est en effet un jeu de plates-formes schtroumpfé par des Français et il sortira sur tous les formats Nintendo. Des versions pour Game Gear, Master System et Megadrive sont prévues pour la rentrée scolaire 1994.

## SUPER NINTENDO

Sur Super Nintendo, il devrait y avoir trois niveaux de difficulté, plus de cinquante ennemis différents, des séquences spéciales en projection 3D... Un système de passwords vous permettra de reprendre le jeu au niveau où vous vous êtes arrêté. Le jeu sera traduit en quatre langues. Sortie prévue en juin 1994.

*Attention de ne pas vous faire mordre la queue par le Schtroumpf noir...*

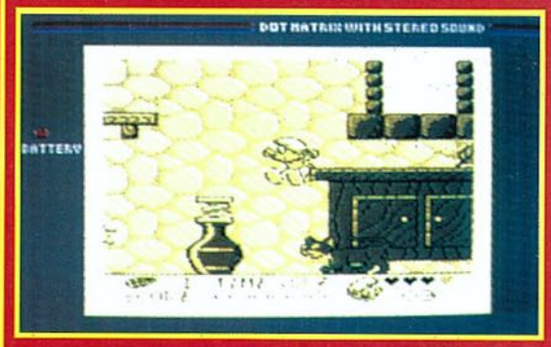
## NES

L'affreux sorcier Gargamel a kidnappé les Schtroumpfs. Vous incarnez le Schtroumpf costaud et partez à leur recherche.
Cette version est truffée de passages secrets. Elle sera disponible en France, si tout se passe bien, en juin 1994.

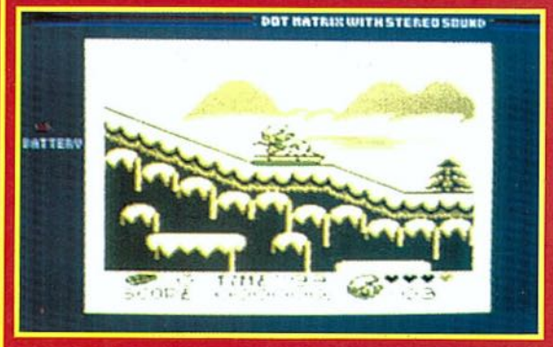
*Même dans les marais, Azraël vous poursuit.*

## GAME BOY

Quelques nouvelles images de la version Game Boy, premier format sur lequel ce jeu va sortir. Les niveaux semblent très variés et le jeu paraît sympa. Mais on vous donnera plus de précisions dans le test du prochain numéro de Consoles+.

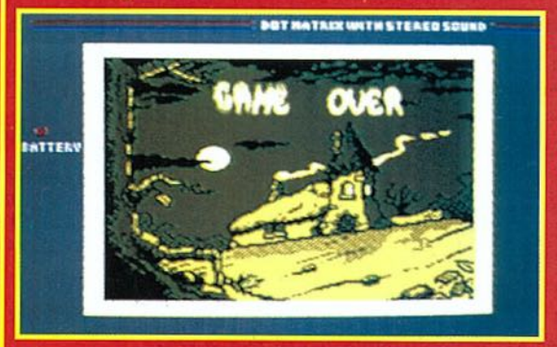



*Dans la maison de Gargamel, faites gaffe au chat Azraël.*




*C'est la période, alors allons faire un peu de luge.*

*Allez, on se dépêche et on évite les chutes de pierres.*




*Dommage, allez on recommence, courage.*

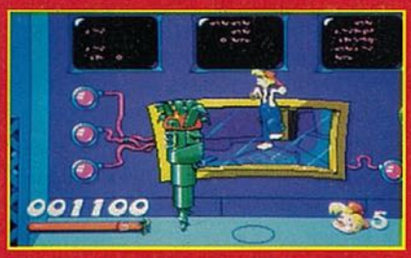
# BUBBA'N' STIX

CORE D.-VIRGIN/MD
avril

Après un passage remarqué sur les micro-ordinateurs Amiga, voici qu'arrive Bubba'n' Stix sur Megadrive. Pour ceux qui n'ont pas connu la version sur Amiga, voici, résumée en quelques lignes, l'histoire d'un jeu vraiment pas comme les autres. Elvis, le héros que vous allez incarner, doit parvenir à s'échapper du zoo dans lequel il est retenu prisonnier. En effet, d'affreux extraterrestres venus d'une galaxie fort lointaine l'ont capturé à seule fin de l'exhiber sur leur planète. Heureusement, Elvis n'est pas tout nu! Il possède un bâton. Avec cette arme précieuse, il sera mieux équipé que James Bond, plus dangereux qu'un Luke Skywalker en mal d'amour. Ce bâton lui permettra d'assommer ses ennemis, de l'utiliser en guise de levier pour faire dégringoler des piles de tonneaux, mais aussi, une fois placé dans des trous, de s'en servir comme d'une plate-forme. Le nombre des applications de cet objet anodin en apparence est semble-t-il sans limites! Après le grand succès rencontré par ce jeu sur micro, il va sans dire que la version Megadrive risque de faire un tabac! Vivement le mois prochain pour un test complet!

*Voici à quoi ressemblent les nombreux aliens de l'espace qui hantent ce jeu. Surtout, ne restez pas à portée de filet!*

*Les programmeurs de Core Design ont dessiné des sprites très "cartoon" du plus bel effet.*




*Vous vous trouvez maintenant à l'intérieur du vaisseau spatial extraterrestre. Androïdes et écrans composent un décor bien inquiétant.*


EXCEPTIONNEL!

11 NUMÉROS

CONSOLES +

PLUS CE JOYPAD

(Super Nintendo ou Sega Megadrive)

POUR 288 F SEULEMENT!

*le PROPAD,*
sur SUPER NINTENDO
comme sur SEGA MEGADRIVE
bénéficie des atouts du meilleur joypad:
• bonne ergonomie • look très réussi dans son boîtier transparent,
• ET SURTOUT:
contrôle individuel de 6 autofire pour NINTENDO (3 pour SEGA),
2 modes d'autofire: semi automatique et main libre, contrôle de ralenti excellent pour battre le meilleur des challenges.

* Le modèle présenté ci-contre est le PROPAD SUPER NINTENDO

OFFRE D'ABONNEMENT

*à retourner sous enveloppe non affranchie à CONSOLES + LIBRE RÉPONSE N° 8 842 75 - 75742 PARIS CEDEX 15*

**OUI**, je m'abonne à CONSOLES + pour un an. Je joins mon règlement de 288 F* seulement, soit plus de 45% de réduction, je réalise ainsi une économie de 243 F. Je souhaite recevoir le joypad suivant (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement) : ☐ compatible avec la **SEGA MEGADRIVE** (72) ou ☐ compatible avec la **SUPER NINTENDO** (73).

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : |_|_|_|_|_| Ville : .....

Je joins mon règlement à l'ordre de CONSOLES + par : ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal

☐ Je préfère régler par Carte Bleue dont voici le numéro : |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| Date d'échéance : |_|_| |_|_|

Signature :

E 28

*Tarif valable pour la France Métropolitaine. Offre exclusivement réservée aux nouveaux abonnés, valable dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 30.06.94. Vous pouvez également, acquérir séparément le joypad au prix de 179 F, et chacun des 11 numéros de CONSOLES PLUS au prix de 32 F le numéro.

CONSOLES + SNC au capital de 10 000 F - RCS PARIS B 388 189 664

# DRACULA

PSYGNOSIS-SEGA/MCD

avril

Quand Dracula Unleashed, que nous vous présentions le mois dernier, était un jeu de réflexion, celui-ci relève de l'action pure et dure. Tout au long du jeu, vous verrez évoluer votre personnage de profil, dans des décors digitalisés joliment servis par le Mega CD. Ce personnage aura à sa disposition la panoplie complète du bon "beat-them-aller": coups de pied, coups de poing, saut et course. Il va sans dire que cela ne sera pas de trop pour surmonter les obstacles qui parsèment le chemin vers le château (et à l'intérieur, donc!). La plupart de ces obstacles revêtent la forme d'une faune peu amicale: chauves-souris assoiffées de sang, squelettes pas frais, ou encore zombies en manque d'affection. Tous ces monstres qui hantent nos cauchemars les plus terrifiants viendront mettre un peu de piment à nos promenades nocturnes dans les bois de Transylvanie. En attendant cette version MCD, n'hésitez pas à vous plonger dans l'excellent ouvrage de Bram Stoker, "Dracula", qui ne manquera pas de vous faire frissonner.

*Les mouvements de votre personnage sont particulièrement réalistes. Quoi d'étonnant lorsque que l'on sait qu'ils ont été filmés puis digitalisés?*

*Non seulement il n'est pas beau, mais en plus il vous crache au visage. Dans cette posture, vous ne pouvez pas faire grand-chose. Avancez et assenez-lui des coups de poing.*

*Les décors ont fait l'objet d'un soin particulier, et l'effet visuel qui en résulte est saisissant...*

# STREETS OF RAGE 2

SEGA/SMS

avril

Cette série a vu le jour sur MD et Dieu sait qu'elle a su séduire la plupart des possesseurs de cette machine. La recette n'était pas très compliquée, mais qu'est-ce que vous voulez, la baston a ses inconditionnels. Pour cette version Master System, le principe reste le même: vous prenez trois personnages, un beau mâle, une jeune donzelle et un petit black en rollers, et vous les faites évoluer dans les rues d'une néocité japonaise bourrée de malfrats sanguinaires. Nos trois héros ont à leur disposition les coups les plus simples (coups de poing, projections, coups de pied sautés) mais aussi quelques bottes secrètes que je vous laisse le soin de découvrir. Il semble que le jeu a été intégralement "pompé" sur la version MD, et, si c'est le cas, ce sont cinq niveaux à la difficulté évolutive qu'il vous faudra arpenter. Dommage que les graphismes n'aient pas suivi...

*Voici donc les trois personnages que vous pourrez incarner. Chacun a ses forces et ses faiblesses, apprenez à les connaître et choisissez en conséquence.*

*A première vue, Axel n'apprécie pas les marques de tendresse de son adversaire. Peut-être que s'il avait sauté un peu plus tôt, il ne serait pas dans cette posture.*

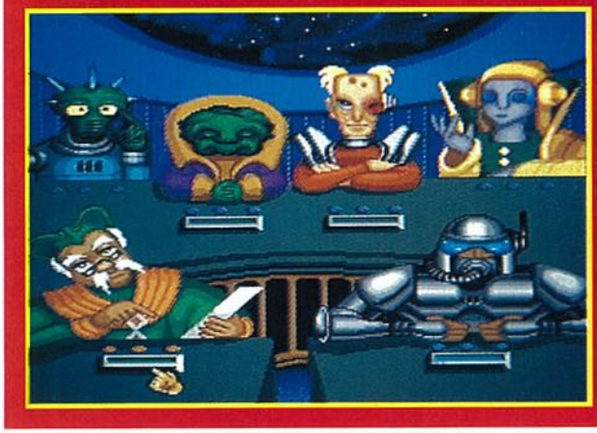
*Skate est un personnage très rapide mais pas très résistant. Il possède de nombreuses bottes secrètes et manie le patin avec talent.*

# UTOPIA

Dans la lignée des Populous (C+ 3, 99%!) et des Megalomania (C+ 18, 91%), voici qu'on nous annonce l'arrivée imminente d'Utopia sur Super Nintendo. Ce nouveau jeu de Gremlin Graphics, éditeur anglais qui a déjà fait ses preuves en matière de jeux, vous propose d'être un dieu, ni plus, ni moins (eh! oui, on ne plaisante pas chez les programmeurs anglais)! Vous devez diriger l'évolution d'une colonie de bipèdes à travers le temps, au sens propre comme au sens météorologique du terme. Contrairement aux jeux précédemment cités, il n'est pas question de commencer votre périple de dieu à l'époque préhistorique ou pendant la guerre des Gaules, mais plutôt dans un futur 'pas si) éloigné: la fin du XXIe siècle. Vous pourrez à votre gré faire construire des cités pour abriter votre population, des stades pour la divertir, ou encore des usines pour faire produire la populace... Les bonnes décisions au bon moment devront être prises, car l'avenir de votre colonie futuriste en dépend!

*Voici de quoi votre colonie a besoin: des usines, des fermes et des silos pour y entreposer les précieuses productions de votre sol, votre nourriture.*

*Voici une vue d'ensemble de toutes les habitations que vous pouvez ériger. Vaste choix, et non moins vaste programme.*



*Ce sont quelques-uns des personnages dont vous dirigerez la destinée. Chacun d'entre eux exerce un métier qui sera fort précieux à la colonie: ingénieur, maçon, architecte, agriculteur...*

CANAL 21 CANAL 21 CANAL 21 CANAL 21

Comment RENCONTRER des filles !
36 70 21 07

EXCLUSIF BOXPHONE
NOUVEAU
Créez votre répondeur personnel ! Laissez et Recevez des messages confidentiels au
36 68 21 41

DIALOGUER ET SE FAIRE DES AMIS
36 70 21 12
BOÎTE AUX LETTRES VOCALE

ETES-VOUS PRÊT POUR VOTRE PREMIÈRE FOIS ?
36 70 21 07

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK
36 68 21 88

Vous voulez gagner une console 3DO?
36 68 21 88

Tout ce qu'il faut savoir sur les filles
36 70 21 01

Affrontez ALIEN
36 68 80 33
Vous pouvez gagner des consoles 16 bits, des jeux et des Tee- Shirts !

VOUS VOULEZ GAGNER UNE CONSOLE MEGA CD II ?
36 68 21 88

Comment avoir du succès auprès des filles !
36 70 21 07

Je n'ai pas encore eu de rapports.
SUIS-JE NORMAL ?
36 70 21 01

Gagnez, avec COOL SPOT, c'est super COOL !
36 68 88 08
Trouvez les spots et gagnez une console de jeux et des T-shirts

J'AI HONTE car je ne sais pas danser !
36 70 21 01

Comment les filles aiment être séduites
36 70 21 07

Comment organiser votre PREMIER rencart !
36 70 21 01

Vous voulez gagner une console NÉO GÉO ?
36 68 21 88

Comment sortir avec une fille SANS PERDRE SON INDÉPENDANCE !
36 70 21 07

COMMENT EMBRASSER LES FILLES !
36 70 21 01

3615 Canal 21 Echangez vos jeux vidéo

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE MEDIA : 161
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute.

# CHOPLIFTER 3

OCEAN/SNIN
avril

Ocean se lance dans l'adaptation de jeux anciens qui ont fait le succès de certaines machines. Choplifter était ce que l'on faisait de mieux sur l'Apple II (les temps ont bien changé, croyez-moi!). C'était au tout début des années quatre-vingt, je n'avais pas encore de poils au menton mais déjà un joystick dans la main! Quatorze ans après (ça ne nous rajeunit pas...), voici que sort une nouvelle version de ce hit. Seuls les graphismes ont été améliorés, mais de quelle façon: les dégradés de couleurs dans le fond de l'écran sont à vous couper le souffle et les sprites, bien qu'assez petits, sont soigneusement travaillés et finement colorés. Le principe du jeu reste strictement le même: vous dirigez un hélicoptère de combat ultramoderne, et devez partir à la rescousse de vos compatriotes retenus prisonniers par d'ignobles personnages. Mais attention, la DCA ennemie veille. Ne vous laissez pas abattre par ses terrifiantes rafales. Il faut penser à détruire les huttes et casernes adverses afin de délivrer vos amis. Cela fait, ramenez-les à votre quartier général et le tour est joué! Nostalgiques de Choplifter, à vos Super Nintendo!

*Vous voici pris entre deux feux! Qu'allez-vous faire, fuire ou bien leur balancer une grosse cacahuète dans la tête? Je vous conseille pour ma part la seconde solution! Bon appétit, les gars!*

*De temps à autre, des caisses sont parachutées. Elles contiennent de nouvelles armes ou des munitions. Quant aux personnages que vous apercevez en bas, ce sont vos amis. Allez les chercher!*

*Ce drapeau blanc à bande rouge vous indique que vous pouvez faire réparer votre hélicoptère. Attention! les réparations sont limitées en nombre. Choisissez le bon moment pour aller chez le garagiste!*

# PSG CHAMPIONS

Après le véritable "carton" de NBA Jam, Acclaim se lance dans la simulation de football sur Super Nintendo. Le jeu, qui devait à l'origine s'appeler Champions World Class Soccer, sortira en France sous le doux nom de PSG Soccer. Chacun d'entre vous le sait, l'équipe du PSG est actuellement le leader du championnat de France de football. Ils seront les parrains officiels de ce jeu. Sympa, les Parisiens, non? La cartouche présente une originalité que je ne peux passer sous silence: deux scrollings du terrain sont proposés dans le menu d'options, un vertical et un horizontal. Parmi les autres options, on retrouve les habituelles techniques d'attaque, ainsi qu'un choix conséquent d'équipes du monde entier: Allemagne, France, Angleterre, Israël... Avant que le match ne commence, un commentateur d'une célèbre chaîne anglaise vous donne quelques détails sur la rencontre. Durant la partie, il est possible de stopper le match afin de revoir au ralenti les dernières actions. En effet, un "magnétoscope" enregistre vos moindres mouvements! PSG Champions d'Acclaim devrait sans peine se classer en première division. Les résultats complets dans le test du mois prochain.

CTHV-ACCLAIM/SNIN
avril

*Parmi toutes les options qui vous sont proposées, il y a celle, inévitable, qui vous permet de choisir la disposition des joueurs sur le terrain. Choisissez celle qui vous plaît!*

*Quand nous sommes en phase "magnétoscope", un schéma du paddle de la manette apparaît en bas à gauche de l'écran. Il suffit de presser une des directions pour activer le magnétoscope. Facile!*

*La taille des sprites sur l'écran est très correcte, jugez-en! En haut à droite, l'ensemble du terrain ainsi que la disposition des joueurs sur celui-ci sont visibles d'un seul coup d'œil.*

# ALADDIN

Les aventures de ce héros d'Arabie ne sont plus à conter. J'imagine que papa et maman ont déjà eu la bonne idée de vous emmener voir le dessin animé (au passage, merci maman, mais j'ai d'autres choses à faire ce soir!). Toutefois, pour ceux que le cinéma rebute ou dont les parents ne se sont pas montrés aussi gentils, voilà un jeu qui fera de vous un imbattable dans les cours de récré. Pourquoi? Parce qu'il suit en tout point l'histoire du dessin animé. De la course dans les rues de la ville à la libération du génie, tout est retranscrit dans les moindres détails. Les programmeurs ont d'ailleurs su réunir avec talent différents aspects de jeu bien distincts: des parties de course poursuite, de plates-formes dans le genre de Prince of Persia, de shoot-them-up en tapis, mais sans les tirs, etc. Apprenez également qu'Aladdin n'aura aucune arme à sa disposition, et qu'il devra se contenter d'éviter les ennemis. J'en entends déjà qui hurlent à la mort, mais ça ne nous fait pas de mal, des jeux pacifiques de temps en temps.

*Admirez un peu la qualité des graphismes. La Master System (autant que la NES) est capable de bien grandes choses, si tant est que l'on sache l'exploiter correctement.*

*Voici une des séquences intermédiaires qui parsèment toute votre progression. Vous y apprendrez tous les tenants de l'aventure.*

*Ici, pas moyen de vous arrêter, vous devez vous enfuir, un point c'est tout. Au passage, tentez d'éviter les trous.*

## ALADDIN SUR GAME GEAR

La version sur GG est quasiment identique à celle présentée sur Master System. Seule différence, les séquences intermédiaires, qui sur Master System sont légèrement plus longues et plus fournies. Le déroulement du jeu n'a pas varié, sauf que l'écran est plus petit et que le jeu est de ce fait plus rapide.

*Les cavernes vous feront participer à une partie de plates-formes dans le genre de Prince of Persia.*


**KONCI**

**ET LES PROMOS CONTINUENT !!!**

*Nombreux jeux S.FC à 180 F (Neuf !! )*
*Bientôt 36I5 KONCI*

**SUPER FAMICOM**

| | |
|---|---|
| Aladdin | 349 F |
| Ardy light foot | 389 F |
| **Art of fighting** | **389 F** |
| **Bastard** | **498 F** |
| Cool spot | 389 F |
| Dragon Ball Z 2 | 280 F |
| Dragon quest 1 & 2 | 529 F |
| **Dragon Ball Z 3 Action game** | **640 F** |
| Empire strikes back | 449 F |
| **Final fantaisy 6 ( fin mars )** | **Tel.** |
| Hokutonoken 7 | 489 F |
| Hunam GP 2 | 449 F |
| Legend of the Ring | 465 F |
| **Mortal kombat** | **489 F** |
| Mario all Stars | 280 F |
| **NBA Jam** | **Prix Canon !** |
| Rainbow twin bee | 529 F |
| **Ranma 1/2 n° 4** | **589 F** |
| Rockman X | 529 F |
| Rock 'n roll racing | 489 F |
| R.Type 3 | 549 F |
| **Street Fighter 2 turbo** | **289 F** |
| **Turtles tournement Fight** | **469 F** |
| **World Heroes** | **329 F** |

**NEO GEO**

| | Neuf | Occas. |
|---|---|---|
| Art of fighting 2 | 1500 F | |
| Fatal Fury Spécial | 1400 F | 1000 F |
| SpinMaster | 1500 F | |
| Samourai | 1400 F | |
| Super side kick 2 | Bientôt ! | |
| World Heroes 2 Jet | Bientôt ! | |

**MEGA-DRIVE**

Sonic 3, Street of rage 3, NBA JAM, etc..

**KONCI : N° 1 de la VPC !!!**

- Llivraison Colissimo 24 / 36 H
- Frais de port : 40 F
- Contre remboursement : 30 F
- Disponibilité immédiate.
- Offre valable dans la limite des stocks.

**12 rue Marc Bloch**
**69007 Lyon**
**Tel : 78 72 30 88**

# SPECTRE

Bien connu des utilisateurs de Macintosh, Spectre va très bientôt faire son apparition sur la Super Nintendo. Le jeu rappelle beaucoup un des tout premiers jeu d'arcade d'Atari, au début des années quatre-vingt: Battle Zone (les anciens savent de quoi je veux parler). Spectre vous met dans la peau (où plutôt dans la cuirasse) d'un tank. Vous évoluez dans un monde futuriste où même les Terminator et autres Goldorak n'iraient pas laisser traîner leurs plaquettes de circuit électroniques! Destiné à un ou deux joueurs (l'écran se divise alors en deux parties égales), Spectre vous invite à retrouver cinq drapeaux dans divers mondes, plus vastes les uns que les autres. Bien sûr, le jeu serait trop simple et sans intérêt si des chars ennemis ne venaient vous mettre des bâtons dans les chenilles! A vous de vous en débarrasser en les "shootant" à qui mieux mieux. Prenez garde, cependant, à ne pas gâcher vos munitions, elles sont limitées en nombre!

*Voici ce pour quoi vous allez vous battre durant toute la partie: des drapeaux jaune orangé. Méfiez-vous de ce tank jaune vif, il est de mauvais poil!*

*Ce qui devait arriver est arrivé: le tank ennemi vient de se faire détruire. Il n'avait qu'à pas faire le malin devant vous, non mais!*

*En mode 2 joueurs, l'écran se divise en deux. Vous pouvez choisir de faire équipe ou non avec votre partenaire. La guerre est déclarée!*

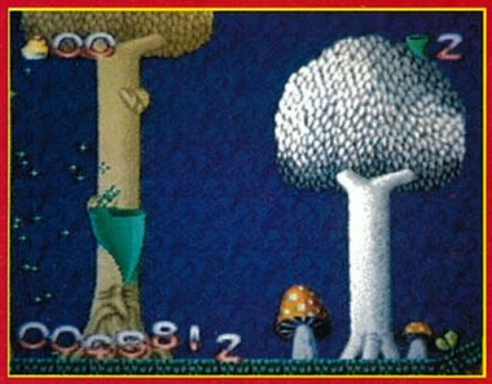
ACCOLADE/SNIN
mai

# SUPER TROLL ISLANDS

Super Trolls Islands est un jeu qui s'inscrit directement dans la lignée des Lemmings et autres Lost Vikings. C'est bien connu, on ne change pas une formule qui gagne. Super Trolls Islands vous invite à diriger toute une colonie de punks futuristes en manque d'amour. Chacun de ces Sid Vicious possède ses propres caractéristiques: saut, course, nage, plongeon... Dans le monde où vit la colonie, un personnage sans scrupule, hideux, démoniaque, pas gentil du tout, sale, mal habillé, qui regarde Jacques Martin chaque dimanche après-midi, a volé toutes les couleurs des différents paysages qui vous entourent. N'écoutant que votre courage et Alain Bougrain-Dubourg, vous voici lancé dans une quête fantastique: redonner aux arbres, aux buissons, aux fleurs, aux rochers, aux petits oiseaux, aux fruits et à ma belle-mère les couleurs qui leur appartiennent (en ce qui concerne ma belle-mère, il va y avoir du boulot). Le treizième boulot d'Hercule. Autant vous le dire tout de suite, vous n'êtes pas près d'en voir la fin!

GAMETEK/SNIN
avril

*Voici un exemple de paysage auquel vous devez restituer ses couleurs. Avouez qu'en noir et blanc, c'est tristounet, non?*

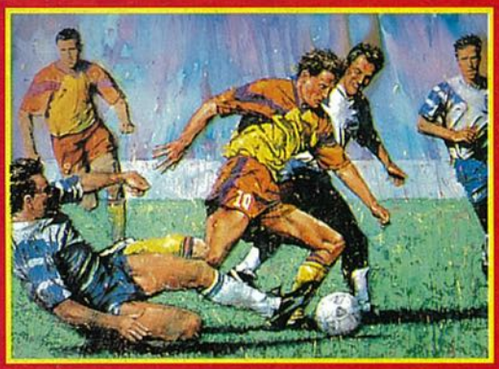


*L'arbre de gauche vient juste d'être recoloré. Celui de droite, par contre, est encore tout blanc. Il a froid ou quoi?*

*Sur terre comme dans l'eau, le travail d'un punk baba-cool n'est pas de tout repos. Allez mon p'tit gars, au boulot, crévindiou!*

# VIRTUAL SOCCER

Décidément, les jeux de football fleurissent à l'approche de la Coupe du monde. Virgin se lance à son tour dans la fabrication de simulations de ce sport ultra-médiatisé. Virtual Soccer invite un ou deux joueurs à s'affronter sur un terrain, ballon au pied. Suivant un scrolling horizontal ou vertical du plus bel effet, les principales équipes du monde entier vont se rencontrer, chez vous, pour votre seul plaisir! Ils ne sont pas cool (spot) chez Virgin? Bien évidemment, une multitude d'options sont prévues pour que vous puissiez façonner le jeu à votre gré. Les animations des différents "footeux" sont très correctes et toutes les règles du jeu sont respectées: coups francs (direct et indirect), touches, corners, dégagements à six mètres, penalties, cartons jaunes et rouges, changement de joueurs... Aucune ne manque. S'il y en a parmi vous qui hésitent encore à se lancer dans le football sur console, c'est qu'ils ne lisent pas Consoles+!



*Eh oui! il existe maintenant des simulations de football qui incluent les toutes dernières règles du football. Ici, à la suite d'une passe en retrait au gardien, l'arbitre a sifflé un coup franc indirect dans la surface de réparation.*

*L'écran des options apparaît en surimpression sur le terrain de football. C'est le moment de choisir son type d'attaque. A chaque fois que vous changez de dispositif, les joueurs changent de place en courant. Très réaliste!*

*Un des matchs au sommet de la prochaine Coupe du monde de football: les États-Unis jouent contre l'équipe la plus forte au monde, l'Allemagne. L'ambiance va être chaude, c'est certain. A vos pop-corn!*


NEW STOCK
Games

VENTE - RACHATS
3 RUE D'ARRAS 75005 PARIS
(à l'angle du 7 rue des Ecoles)
M° CARDINAL LEMOINE
OU JUSSIEU.
TEL: 44 07 04 61

SUPER FAMICOM & SUPER NES

| | | | |
|---|---|---|---|
| Final Fight 2 | 189 F | Aladdin (US) | 529 F |
| Actraiser 2 | 529 F | Star Wars 2 (US) | 539 F |
| Fatal Fury 2 | TEL. | Turtle Ninja 5 (US) | 539 F |
| Dragon Ball Z 3 | TEL. | Rockman X (US) | 549 F |
| Fx Trax | 589 F | Eye of Beholder (US) | TEL. |
| Bastard | 539 F | Secret of Mana (US) | 539 F |
| **Undercover Cop** | **589 F** | Leathal Enforcers (US) | 549 F |
| **Sonic Blastman 2** | **599 F** | **NBA Jam** | **589 F** |
| **Final Fantasy 6** | **599 F** | Mr Nuts (FR) | 449 F |
| **Ranma 1/2 n°4** | **599 F** | Flashback (FR) | 479 F |

MEGADRIVE & MEGA CD

| | | | |
|---|---|---|---|
| Turtle Ninja 5 | 449 F | **Dragon Ball Z** | **TEL.** |
| Fifa Soccer | 439 F | **NBA Jam** | **539 F** |
| Sonic Spinball | 439 F | MEGA CD 2 + 1 JEU | 1990 F |
| Street Fighter 2 | 499 F | Sonic CD | 499 F |
| Art of Fighting | TEL. | Silpheed | 499F |
| Virtua Racing | TEL. | Jurassic Park | 549 F |
| **Fatal Fury 2** | **TEL.** | Microcosm | 549 F |

NEO GEO

| | | | |
|---|---|---|---|
| NEO GEO | 1990 F | Memory Card | 229 F |
| **Art of Fighting 2** | **1690 F** | Super Side Kick | 1390 F |
| View Point | 1490 F | **Fatal Fury SPECIAL** | **1590 F** |
| Samuraï Shodown | 1590 F | Spin Master | 1690 F |

NEO GEO - OCCASION

| | | | |
|---|---|---|---|
| NEO GEO | 1690 F | View Point | 1199 F |
| Art of Fighting | 1350 F | Sengoku | 559 F |
| 3 Count Bount | 1490 F | Sengoku 2 | 999 F |
| Fatal Fury 2 | 1590 F | Ninja Combat | 399 F |

3 D O & JAGUAR : NOUS APPELER

AUTRES TITRES ET NOUVEAUTES :TEL. 44 07 04 61

ATTENTION! : TOUS LES NOUVEAUX JEUX D'IMPORT NECESSITENT LEURS ADAPTATEURS RESPECTIFS POUR POUVOIR FONCTIONNER SUR LES CONSOLES FRANCAISES.

BON DE COMMANDE

Livraison garantie par colissimo ( 48 H !)

C+30

NOM : ..... PRENOM: .....
ADRESSE: .....
..... CODE POSTAL: .....
VILLE: ..... TEL: .....
REGLEMENT: ❑ CHEQUE ❑ MANDAT-LETTRE ❑ CARTE BLEUE
CARTE BLEUE N°: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
EXPIRE LE: ...../..... SIGNATURE:

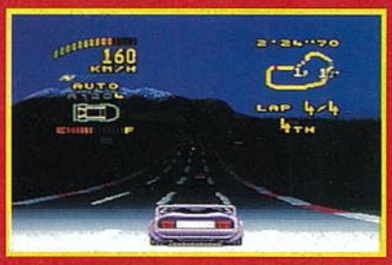
| TITRES ET CONSOLES (PRECISEZ SUR QUELLE CONSOLE) | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| FRAIS D'ENVOI (JEUX : 30F / CONSOLES: 55 F ) | |
| TOTAL A PAYER | |

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX REVISABLES SANS PREAVIS.

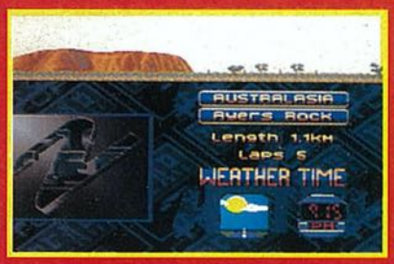
# TOP GEAR 2

BANDAI/SNIN
fin mai

Top Gear 2 est une simulation de course automobile, vous l'aurez deviné. On peut y jouer à deux simultanément, l'écran se divisant alors en deux. Les graphismes sont plutôt sympathiques et le dégradé du ciel du meilleur goût. Comme dans toute course qui se respecte, le fuel est limité. En effet, votre voiture consomme autant d'essence que Sam de Coca, et ce n'est pas peu dire. Il va falloir gérer au mieux votre réservoir! Certaines scènes du jeu sont, à proprement parler, démentielles, notamment lorsque vous conduisez de nuit, ou dans le brouillard. Je vous mets au défi de ne pas foncer dans un adversaire si, toutefois, vous êtes parvenu à rester sur la route! Les bruitages paraissent pour le moment très corrects, et je doute qu'il y ait du changement de ce côté-là. J'ai écouté les conseils de Sam, et je ne me suis jamais qualifié pour la course suivante. Le jour où les voitures fonctionneront aux pizzas, Sam sera champion du monde. Pour l'instant, il n'a que son permis de conduire les Mobylettes... Alors, "camembert", O.K.? Test complet de Top Gear 2, c'est promis, dans le numéro de mai!




*La conduite de nuit: c'est pas beau ça? Votre bolide roule à 160 km/h (illégal, mais enivrant) et boucle le dernier tour de circuit. Faites attention aux autres voitures, on a du mal à les distinguer.*




*Avant chaque course, on vous indique les conditions atmosphériques. Ici, sur le circuit de Ayers Rock, en Australie, vous remarquez comme moi que le temps est au beau fixe.*

*Voici la course de Ayers Rock en bitume et en graviers! Votre voiture carbure à 141 pizzas/heure et son réservoir de Coca-Cola est à moitié vide (ou à moitié plein, cela s'entend).*

# MARKO'S MAGIC FOOTBALL

DOMARK/MD-GG
avril

J'adresse ces quelques lignes à tous ceux qui en ont marre des simulations de foot qui tournent sur MD et GG. Désireux de produire autre chose qu'une banale adaptation d'une coupe du monde quelconque, les programmeurs de Domark nous ont pondu un soft dont le héros est le ballon rond, mais qui n'est pas pour autant une simulation. Vous allez diriger un jeune personnage (la mascotte de Domark) passionné de "fou-te-bal-le", qui passe son temps à déambuler dans les rues de la ville, ballon au pied. Ce ballon est plus qu'un fétiche: il vous permet non seulement d'éradiquer les indésirables mais aussi de prendre un peu de hauteur de façon à atteindre les plates-formes trop élevées. Mais pourquoi un ballon plutôt qu'un revolver triphasé à rayon cadencé, demanderez-vous? C'est beaucoup plus original (et tellement plus vendeur), vous répondront les têtes pensantes de chez Domark! Et puis, un Marko sans ballon, c'est comme une pizza sans fromage...

*Version Game Gear: les premiers écrans que l'on nous a présentés semblent très prometteurs.*

*Version Megadrive. "Les gens sont bizarres parfois, on leur demande l'heure et ils veulent vous allumer une cigarette. J'comprends pas!"*

*Version MD, toujours. "Allez, enlève ton drap, Robert, j'tai reconnu. Mais pourquoi tu fais hou! hou! tout le temps? T'as mal quelque part?"*

# LES JEUX VIDEO LES MOINS CHERS DE PARIS

**Commandez vos jeux au 47 00 84 74 (réglement par carte bleue)** NOUVEAU

## OFFRE SPECIALE

**Pour tout achat d'un nouveau jeu Super Famicom ou Super Nes (US), LEADER GAMES vous offre l'adaptateur 60 hz (indispensable sur la Super Nintendo francaise) pour 149 F au lieu de 199 F ! ***


**LEADER GAMES**
8, Rue J-P Timbaud 75011 Paris
Métro Oberkampf ou République
Tél. : 47 00 84 74 - FAX : 47 00 85 00


OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H30

**VENTE- RACHATS - Les nouveautés en exclusivité - Chaque mois des promos !**

NEUF ★ NEUF ★ NEUF

### BEST OF SUPER FAMICOM

| | |
|---|---|
| SUPER FAMICOM | 1399 F |
| Adapt. 60 Hz * | 199 F |
| Final Fight 2 | 189 F |
| **Rushing Beat** | **145 F** |
| **Prince of Persia** | **189 F** |

### LES NOUVEAUTES SUPER FAMICOM

| | |
|---|---|
| **DBZ 3** | **TEL.** |
| **UnderCover Cop** | **589 F** |
| **Sonic Blastman 2** | **589 F** |
| **Final Phantasy 6** | **TEL.** |
| **Ranma 1/2 n°4** | **TEL.** |
| Rockman's Soccer | 589 F |
| Wolfenstein 3D | 589 F |
| Leathal Enforcers | 589 F |
| Desert Fighter | 589 F |
| Astro Go Go | 589 F |
| Zico Soccer | 589 F |
| Joe et Mac 3 | 549 F |
| Fx Trax | 589 F |
| Sword Maniac | 589 F |
| Bastard | 529 F |
| Fire Emblem | 589 F |
| Goemon Fight 2 | 589 F |
| Human GP 2 | 529 F |
| R-Type 3 | 589 F |

SUPER Famicom

### BEST OF MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| MEGADRIVE 2 (FR) + Aladdin | 990 F |
| MEGADRIVE 2 (FR) + SF2 | 1190 F |
| **NBA Jam** | TEL. |
| **Art of Fighting** | **TEL.** |
| **Virtua Racing** | **TEL.** |
| Dragon Ball Z | TEL. |
| Sonic 3 | TEL. |
| Tiny Toons (FR) | 349 F |
| Aladdin (FR) | 429 F |
| Street Fighter 2 (Jap et FR) | 539 F |
| Turtle Ninja 5 (FR) | 439 F |
| **Fantasy Star 4 (Jap)** | **499 F** |
| Virtual Pinball (FR) | 439 F |
| Sensible Soccer (FR) | 439 F |
| Mortal Kombat (FR) | 439 F |
| **Fifa International** | **429 F** |
| Fatal Fury 2 | TEL. |
| Joe & Mac | TEL. |

### BEST OF SUPER NES (US)

| | |
|---|---|
| SUPER NES | 990 F |
| Adaptateur 60 HZ * | 199 F |
| **Rockman X** | **549 F** |
| **Arcus Odyssey** | **549 F** |
| **Leathal Enforcers** | **589 F** |
| **Megaman X** | **549 F** |
| **Lufia RPG** | **549 F** |
| **NBA Jam** | **589 F** |
| Star Wars 2 | 529 F |
| **Secret of Mana** | **529 F** |
| **Turn in Burn** | **589 F** |
| Young Merlin | 549 F |
| **Eye of Beholder** | **589 F** |
| Palladin Quest (Enix) | 499 F |
| **Might and Magic 3** | **TEL.** |

### BEST OF SUPER NINTENDO (FR)

| | |
|---|---|
| SUPER NINTENDO + 1 JEU | 790 F |
| Mortal Kombat | 449 F |
| Flash Back | 449 F |
| **Int. Tennis Tours** | **429 F** |
| **F1 Pole Position** | **479 F** |
| Mario All Stars | 389 F |

### BEST OF NEO GEO

| | |
|---|---|
| NEO GEO | 1990 F |
| **Art of Fighting 2** | **1650 F** |
| Super Side Kick | 1290 F |
| View Point | 1490 F |
| Samourai Shodown | 1590 F |
| **Fatal Fury Special** | **1490 F** |
| Pop Hunter | 1690 F |
| **Spin Master** | **1590 F** |

NEO GEO

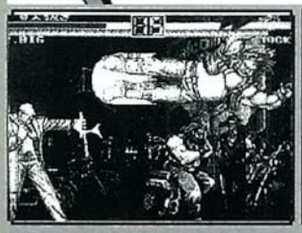
**AUTRES TITRES ET NOUVEAUTES : TEL. 47 00 84 74.**

***ATTENTION ! :**
**Tous les nouveaux jeux Super Famicom et Super Nes (US) nécessitent l'adaptateur 60 HZ pour fonctionner sur la Super Nintendo francaise.**

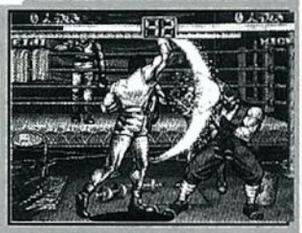
**TOUTES LES MARQUES CITEES DANS CETTE PAGE SONT DES MARQUES DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS.**

EXCLUSIVITE !

**ART OF FIGHTING 2 1650 F !**



**EN DEMO PERMANENTE ! ainsi que WINDJAMMER EN AVANT-PREMIERE !**



### LES PROMOS DU MOIS

| | |
|---|---|
| **Final Fight 2 (SFC)** | **189 F** |
| **Wizard of Oz (SNES)** | **399 F** |
| **Terminator 2 (SNES)** | **399 F** |
| **Actraiser 2 (SFC)** | **499 F** |
| **Palladin's Quest (SNES)** | **449 F** |
| **Ken 7 (SFC)** | **449 F** |
| **Hammering Harry (SFC)** | **449 F** |
| Bomber Man 94+5 manettes+quintupleur (NEC) | **599 F** |

### NOUVEAU 3 D O

| | |
|---|---|
| 3DO (péritel) | 5890 F |
| **Monster Manor** | **539 F** |
| **Alone in the Dark** | **539 F** |
| Dragon's Lair | 499 F |
| Out of this World | 539 F |
| Total Eclipse | 539 F |
| Mad Dog | 539 F |
| Night Trap | 499 F |

### BEST OF MEGA CD

| | |
|---|---|
| MEGA CD 2 | 1890 F |
| Sonic CD (Jap et FR) | 499 F |
| Silpheed (Jap et FR) | 449 F |
| Microcosm | TEL. |
| Mad Dog | TEL. |
| Mad Cree | TEL. |

### BEST OF NEC

| | |
|---|---|
| DUO-R | 2150 F |
| **Arcad Card** | **TEL.** |
| **Kabuki** | **449 F** |
| **Street Fighter 2'** | **299 F** |
| **Sailor Moon** | **TEL.** |
| **Art of Fighting** | **TEL.** |
| Fatal Fury 2 | TEL. |
| World Heroes 2 | TEL. |
| **Dracula X (CD)** | **549 F** |
| Y'S 4 | 499 F |

OCCAZ

### BEST OF NEO GEO

| | |
|---|---|
| NEO GEO | 1690 F |
| Nam 75 | 399 F |
| View Point | 1190 F |
| Fatal Fury 2 | 990 F |
| Art of Fighting | 890 F |
| Sengoku | 540 F |
| Sengoku 2 | 890 F |
| Burning Fight | 390 F |
| King of Monsters | 390 F |
| Magician Lord | 390 F |
| Ninja Combat | 390 F |
| Ninja Commando | 790 F |

### BEST OF SFC -SNIN -SNES

| | |
|---|---|
| Castlevania 4 | 199 F |
| Super Tennis | 199 F |
| Super Gouls'n Ghost | 199 F |
| Pilot Wings | 199 F |
| Star Wars | 299 F |
| Zelda 3 | 249 F |
| Mortal Kombat | 399 F |
| Adventure Island | 199 F |
| Populous | 249 F |
| Spiderman X Men | 249 F |
| Amazing Tennis | 249 F |

C+30

## BON DE COMMANDE

A renvoyer à LEADER GAMES, 8 Rue J-P Timbaud 75011 Paris ( ou sur papier libre )

**FRAIS DE PORT: 29 F ET COLISSIMO !! (DELAIS DE 48 H)**

| CONSOLES ET JEUX (Spécifier sur quelle console) | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| FRAIS DE PORT (Jeux et accéssoires : 29 F / Consoles : 50 F) | F |
| TOTAL A PAYER | F |

* Offre dans la limite des stocks disponibles-Prix ou offres modifiables sans préavis.

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ MANDAT-LETTRE ☐ CARTE BLEUE

N° DE CARTE BLEUE :

DATE D'EXPIRATION : ..... /.....

BANQUE : .....

DATE ET SIGNATURE :

LE ..... /..... /.....

Nom : .....

Prenom : .....

Adresse : .....

.....

CP : |_|_|_|_|_|

VILLE : .....

Tél. : .....

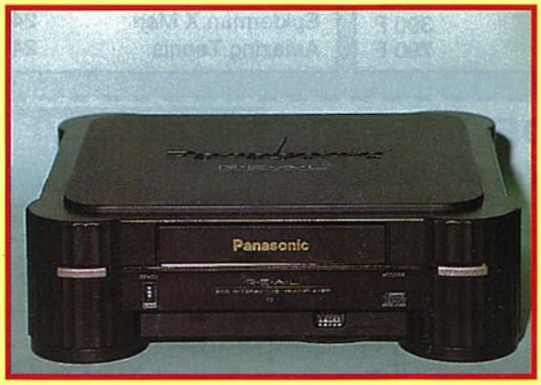
# NEWS

## DES CHIFFRES...

• 8 milliards de dollars... C'est le poids financier mondial (et approximatif) de l'industrie du jeu vidéo.
• 300 000... C'est le nombre de cartouches Aladdin (MD) vendues depuis sa commercialisation en France (on en attend un million en Europe et deux millions dans le monde... enfin, c'est eux qui le disent!).
• 300 000... C'est le nombre de cartouches Mortal Kombat (toutes consoles confondues) vendues en France depuis la commercialisation (ils se sont passés le mot ou quoi?).
• 2 600 francs... C'est le prix qu'avancent les dirigeants de Sony pour leur nouvelle console, la Playstation (en gros, on ne la trouvera pas à moins de 3 000 francs...).
• 1889... C'est la date de fondation de l'entreprise Nintendo par Fusajori Yamauchi. Elle n'était alors qu'une entreprise produisant des cartes de jeu artisanales.
• 100... C'est le nombre de bouteilles de champagne descendues chez Bandai lors du Salon du jouet (et on ne vous parle pas du reste...).
• 4 francs... C'est le prix de fabrication d'un CD vierge.
• 60 francs... C'est le prix de fabrication d'une cartouche.
[NDLR: choisis ton camp, camarade!]
• 1 600 000 dollars... C'est le budget approximatif consacré par Virgin au développement d'un jeu CD-Rom.
• 50 et 75... C'est le nombre de positions respectives des sprites du skieur et du surfeur dans Val d'Isère Championship, le jeu de ski de Loriciel qui sortira en avril sur SNIN. Ci-dessous, quelques planches des dessins du programmeur.

## LA 3DO DÉCOLLE

Même si les ventes de Noël n'ont pas été aussi bonnes que prévu (60 000 exemplaires vendus), il semble que nombre de personnes s'intéressent grandement à ce support. Ce sont près de 546 accords portant sur des licences de développement de logiciels et de périphériques (comme le modem "VoiceSpan" d'AT&T, qui vous permettra de jouer avec un ami éloigné tout en conversant!) qui ont été signés avec la société 3DO. Ces accords sont à la fois une marque de confiance... et la promesse de rentrées d'argent, puisque chacune des licences se monnaye à près de 60 000 francs pièce (faites donc le calcul!). D'autre part, apprenez que 200 jeux sont en cours de développement, dont une centaine suceptibles de voir le jour dans le courant de l'année. Et après ça, on nous dira que la 3DO est une machine mort-née...




*L'intérêt des éditeurs de logiciels et de périphériques pour cette bécane va grandissant. En espérant que les différents accords passés auront une incidence sur le prix (exorbitant) de la console!*

## ADDAMS FAMILY VALUES

Ocean récidive et sort sur Super Nintendo un nouvel épisode de la série. Après The Addams Family et Pugsley's Scavenger Hunt, voici Addams Family Values. Cette fois-ci, l'aventure est différente, vous devez vous balader dans différents endroits à la recherche de personnes et d'objets. La vue est la même que dans Zelda 3 (de dessus et de trois quarts). Un jeu que l'on n'attend pas sans impatience.

*Addams Family Values (SNIN).*

## SEGA CONTRÔLE LA SITUATION

Ou, en tout cas, essaye! Preuve en est, l'arrivée imminente d'une souris et d'une paire de manettes infrarouges six boutons pour votre Megadrive (et par là même, pour votre MCD). Les premiers tests auxquels nous avons procédé avec les manettes sont relativement concluants puisque les réponses sont quasi parfaites. Il va sans dire que vous devez rester dans l'aire d'effet du récepteur infrarouge et mettre deux piles dans chacune des manettes pour les faire fonctionner! En ce qui concerne la souris, l'achat ne semble pas, pour l'instant, indispensable puisqu'elle ne fonctionne qu'avec Populous II (et fonctionnera peut-être avec Dune sur MCD). "Wait and see", comme on dit toujours.

*Cette adorable petite souris ne fonctionne actuellement qu'avec Populous II. Peut-être serait-il bon d'attendre avant d'investir les 249 francs nécessaires.*

*En revanche, ces manettes semblent des plus intéressantes. Six boutons, pas de fil, une autonomie raisonnable... bref, un petit cadeau qui ferait bien plaisir (349 francs)!*

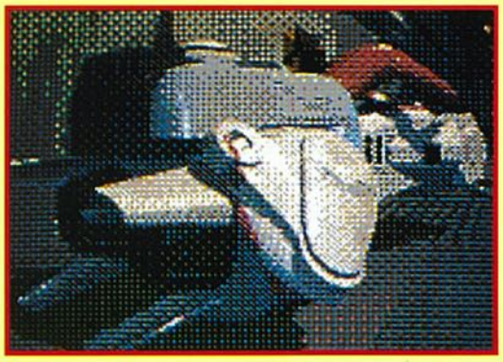
## CODEMASTERS SE LANCE DANS LE JEU À QUATRE

Après le quadrupleur de Sega et celui d'E.A., voilà que Codemasters se décide à commercialiser son propre adaptateur quatre joueurs, le 4 Player J-Cart. Ce périphérique revêtirait la forme d'une cartouche avec le programme de jeux dans ses entrailles, plus deux ports joypad sur sa face avant. Il ne vous restera donc plus qu'à brancher deux manettes sur la cartouche et deux autres dans le port habituel pour que le tour soit joué. Le premier jeu qui bénéficiera de cette technologie sera Tennis All Star et son prix de vente ne sera en rien altéré par ce nouveau procédé. L'idée est aussi louable qu'originale puisque vous n'aurez pas à débourser une somme colossale pour vous le procurer. Reste maintenant à voir ce que vaudront les jeux qui bénéficieront de cette technologie?

*Le 4 Player J-Cart est une cartouche contenant le programme plus deux ports joypad sur sa face avant. Innelec s'occupera de la distribution française à partir de la fin du mois de mai.*

## FLASHBACK SUR MCD: DU NOUVEAU SOUS LE SOLEIL DE DELPHINE

La question qui brûle toutes les lèvres est la suivante: quelles seront les différences majeures entre cette version et celles qui tournent actuellement sur MD ou SNIN? Pour ne pas vous faire languir davantage, sachez que Flashback MCD bénéficiera de deux innovations fort intéressantes. La première concernera tout l'habillage du jeu: les séquences cinématiques qui ponctuaient, par exemple, les phases de decouverte d'un objet seront à présent réalisées sous Silicon Graphics (un "ordinateur" hyper-puissant dont on se sert pour la création d'images de synthèse). La seconde portera sur la musique et les effets sonores du jeu. Les thèmes musicaux tendront vers le "hard", tandis que les bruitages feront l'objet du plus grand soin. Il ne nous reste donc plus qu'à attendre fin avril pour vous parler un petit plus longuement de ce soft qui risque de nous en mettre plein la vue.



*Voilà ce que devient le scooter avec lequel Conrad s'enfuit lors de l'introduction. L'animation ne sera que de 15 images/seconde et les couleurs ne seront qu'au nombre de 16, mais c'était ça ou se payer une image fixe de 512 couleurs.*

*Je n'arrive pas à resituer précisément cette scène dans le jeu, mais cela ne veut pas dire que l'intrigue a été modifiée. Les niveaux sont toujours les mêmes, et seuls l'habillage et la musique vont être revus.*

## ATARI FRANCE NE RÉPOND PLUS

Nous avons passé tout le mois de février à essayer de comprendre ce qui se passait chez Atari France. Plus de réponse au téléphone, plus d'attaché de presse pour nous présenter les nouveaux produits... En définitive, nous avons réussi à éclaircir ce mystère: pour tenter de réduire les frais de fonctionnement, la société mère d'Atari a décidé de fermer quelques-unes de ses filiales européennes (France en tête). Les conséquences d'un tel procédé, pour nous pauvres consommateurs, ne seront pas si terribles qu'on pourrait le croire. La plupart des Jaguar que l'on trouvera dans le commerce seront des consoles importées (toutes sont compatibles entre elles), et le SAV (service après-vente) devrait être assuré par les boutiques qui commercialiseront la machine. Toutefois, ces dernières infos sont à prendre au conditionnel, car cette situation est susceptible de changer très rapidement.


**Revendeur: Contactez-nous.**

A GAME WORLD®

Du Lundi au Samedi, 10H30-13H30 / 14H30-19H

267 bd Voltaire
75011 PARIS
Tél: 16 (1) 43 70 35 11
Fax: 16 (1) 43 70 32 66
METRO-RER: NATION

**GÉNIAL !! INCROYABLE !!**

Transformez la en 50/60 Hz

**295 F**

AVANTAGES:

Le Turbo kit te permet de jouer à tes jeux français 20% plus rapide et plein écran (sans bords noirs).

- Il améliore ta console en la transformant en compatible japonaise et américaine.

- Tous, VRAIMENT TOUS les jeux fonctionnent. Plus besoin des nouveaux adaptateurs.

POUR LES NON-BRICOLEURS:

Nous effectuerons la transformation pour la modique somme de: 100F

COMMENT L'OBTENIR:

Envoyez-nous votre console par la poste avec le bon ci-dessous

36-15 ALL GAMES•A GAME WORLD

A partir du 15 mars

**BON DE COMMANDE**

| Qté | Article | Prix |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| C+30 | Frais de port | 30F |
| | (en plus si console) | 30F |
| | Total à payer | |

Nom: ..... Prénom: .....
Adresse: .....
.....
CP: ..... Ville: .....
Tél: .....

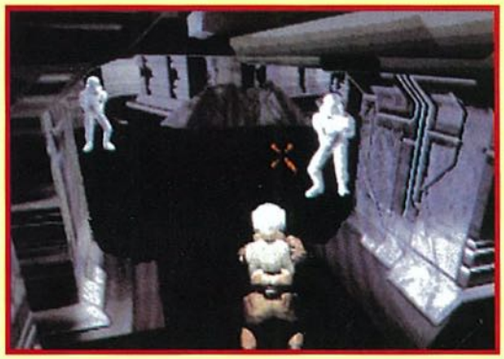
Offres valables dans la limite des stocks disponibles. Prix et photo non-contractuels.

# NEWS

## REBEL À L'ASSAULT DE COMMODORE?

Le catalogue de l'Amiga CD32 s'agrandit de jour en jour... pour le meilleur et pour le pire. Pour ce qui est du pire, Ze Killer est sur le coup; quant au meilleur, il faut s'adresser à l'équipe de programmeurs de Lucas Arts. Si les négociations entre cette société et Commodore aboutissent à un accord, il se pourrait qu'avant la fin 94 sortent deux de leurs plus gros titres de l'année passée: Day of the Tentacle et Rebel Assault! Ces deux méga-hits étaient pour l'instant disponibles uniquement sur PC, espérons qu'ils ne tarderont pas à débarquer sur l'Amiga CD32... Il en a bien besoin!

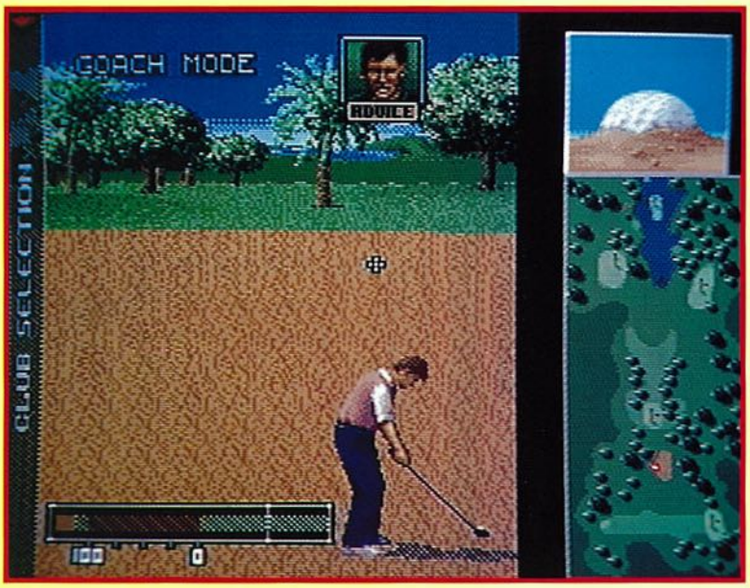
*Tilt d'Or du meilleur jeu d'aventures sur PC, Day of the Tentacle est certainement l'un des jeux les plus délirants de cette décennie. Plus qu'un jeu phare, c'est un jeu culte qui tournera peut-être sur votre Amiga CD32.*



*Rebel Assault est un cocktail réussi de séquences digitalisées animées et d'images de synthèse de qualité. Le tout vous transporte dans l'univers étoilé de la série des "Star Wars".*

## NICK FALDOS CHAMPIONSHIP GOLF

Un nouveau jeu de golf, édité par Gametek, va faire son apparition sur Super Nintendo, au second semestre de cette année. Vous incarnez un champion, le très célèbre Nick Faldos. Un jeu qui en est pour le moment au tout début de son développement mais qui s'annonce déjà très riche en options. Reste à voir si le réalisme sera au rendez-vous.




*Nick Faldos Championship Golf (SNIN).*

## ACCOLADE: LE COUP D'ENVOI

Accolade se lance à fond dans le sport sur consoles. Cette société vient en effet de créer un nouveau label: Accolade Sports. Pelé est le premier jeu à profiter de cette nouvelle "étiquette". Dans chaque boîte de jeu, un bulletin de participation à un grand concours vous permettra, si vous êtes tiré au sort, de partir tranquillement aux Etats-Unis, dans un hôtel grand standing. Vous aurez aussi le loisir d'assister à certains matchs de l'équipe du Brésil. Du grand spectacle en perspective! La balle est entre vos mains, ou plutôt entre vos pieds, à vous de jouer!

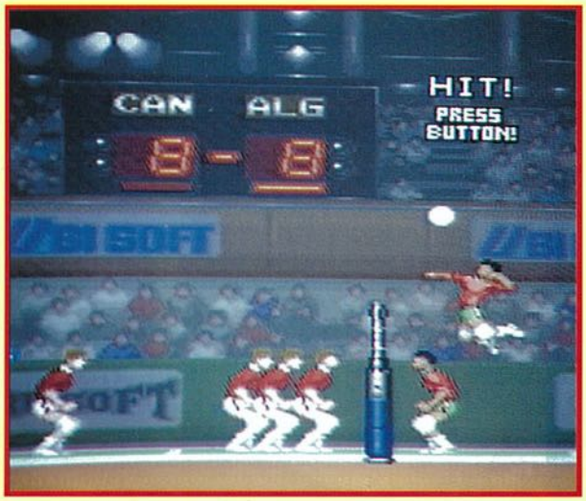
*Pelé est le premier jeu à sortir des laboratoires d'Accolade Sports, mais un autre titre, Barkley Shut Up and Jam (testé dans ce numéro) risque d'être disponible... avant Pelé! Incohérence, quand tu nous tiens!*

## GÉNÉRATION NINTENDO PAR DAVID SHEFF

Non! David Sheff n'est pas programmeur. Non! "Génération Nintendo" n'est pas une compil' des meilleurs jeux de Nintendo. David Sheff est écrivain, et "Génération Nintendo" est son ouvrage. Il traite de l'histoire de la société Nintendo depuis sa création, en 1889, et tente d'analyser l'impact de Nintendo dans nos foyers. Deux ans d'investigation ont été nécessaires à David Sheff, journaliste américain, pour enquêter et rencontrer les responsables de cette insidieuse invasion... Le bouquin est bourré de références historiques et d'anecdotes croustillantes. Pour voir de l'autre côté du miroir.

## HYPER V-BALL

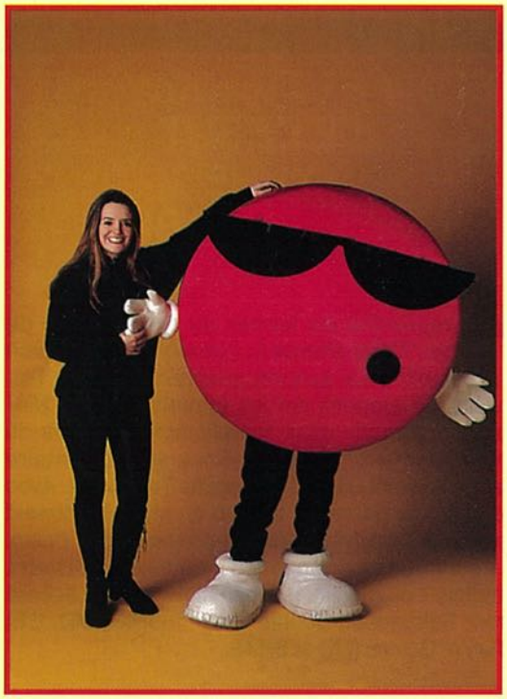
Hyper V-ball est une simulation de volley-ball, mais c'est aussi, en mode Hyper, des matchs avec des guerriers bioniques où tous les coups sont permis. Notez que c'est la première simulation à sortir officiellement sur Super Nintendo. On vous tient au courant le mois prochain avec plus de photos et d'infos sur ce jeu d'Ubi Soft, qui sera distribué sous le label des jeux de sport, "Beat-the-Best".




*Hyper V-Ball.*

## COOL SPOT ET FUTURA

Cool Spot, vous le connaissez tous. C'est le héros d'un jeu de Virgin disponible sur Megadrive, Master System, Game Gear et Super Nintendo. C'est aussi l'emblème d'une boisson gazeuse: 7 Up. Mais qui est Futura? Elle s'appelle Gwendoline Manceau. Je suis sûr que vous la connaissez: elle figure dans les feuilletons à succès d'AB Production: "Hélène et les garçons", "Le Miel et les Abeilles", "Premiers Baisers" et "Les Filles". Notre jeune comédienne a une passion pour la musique depuis l'âge de 13 ans. Aujourd'hui, son rêve devient réalité. Son premier disque va sortir et Cool Spot sera le héros d'une chanson très "dance".



*Et voici notre jeune chanteuse de 20 ans: Futura. Petite remarque qui a son importance, c'est Line, notre contact presse chez Sega, qui a accepté de se déguiser en Cool Spot. Merci à Line.*


# AMIE LE PRO.

11, bd Voltaire - 75011 Paris (Métro République) ☎ 43 57 96 18

**BRADERIE MONSTRE A PRIX FOUS**
remises de 20 à 80% sur
Micros, Moniteurs, Imprimantes, Accessoires, Logiciels
du 26 FEVRIER au 26 MARS 1994

**CADEAU D'AMIE + 20% DE JEUX**
EX : Pour 500 F d'achat réduction de 100 F
* sur un autre jeu d'occasion

## NEUF

### NINTENDO

**SUPER NINTENDO** + ALADDIN
990 F (neuf) 690 F (occasion)
**SUPER NES**
990 F (neuf) 790 F (occasion)
**FAMICOM**
1390 F (neuf) 990 F (occasion)

| | |
|---|---|
| BASTARD | 590 F |
| BUGS BUNNY | 580 F |
| CLAYMATES | NC |
| DBZ 2 ACTION | 690 F |
| FATAL FURY 2 | 590 F |
| FLASHBACK | 450 F |
| GOEMOND FIGHT 2 | 590 F |
| LEGEND | NC |
| MEGAMAN X | 590 F |
| NBA JAM | NC |
| NINJA WARRIORS | 650 F |
| SECRET OF MANA | 590 F |
| VAL D'YSERE | NC |
| WOLFEINSTEIN 30 | 470 F |
| YOUNG MERLIN | NC |

**ACCESSOIRES**

| | |
|---|---|
| KONIX POWER PAD | 89 F |
| ASCII PAD | 159 F |
| SUPER ADVANTAGE | 389 F |
| X TERMINATOR | 279 F |
| ADAPTATEUR 60 Hz | 129 F |
| CABLE RGB | 119 F |
| TRANSFO COMPATIBLE | 59 F |

### MEGADRIVE

**MEGADRIVE 1** + SONIC
690 F (neuf) 490 F (occasion)
**MEGADRIVE** + ALADDIN
990 F (neuf)
**MEGADRIVE** + STREET FIGHTER II 1190 F (neuf)

| | |
|---|---|
| ALADDIN | 390 F |
| ETERNAL CHAMPIONS | 449 F |
| F117 | 449 F |
| FIFA | 449 F |
| FORMULA 1 | 449 F |
| HAUNTING | 449 F |
| JAMES POND 3 | 449 F |
| LA PANTHERE ROSE | 449 F |
| LANDSTALKER | 449 F |
| LOTUS 2 | 449 F |
| NBA SHODOWN | 449 F |
| PGA EUROTOUR | 449 F |
| PHANTASY STAR IV | NC |
| PRINCE OF PERSIA | 449 F |
| SONIC 3 | 490 F |

**ACCESSOIRES**

| | |
|---|---|
| KONIX POWER PAD | 89 F |
| ASCII PAD | 159 F |
| SUPER ADVANTAGE | 389 F |
| ADAPTATEUR UNIVERSEL | 179 F |
| CABLE RGB | 119 F |
| TRANSFO COMPATIBLE | 50 F |
| ACTION REPLAY | 399 F |

### MEGA CD

**MEGA CD 2**
+ 1 JEU 1990 F
**MEGA CD 2**
+2 JEUX 2290 F

| | |
|---|---|
| BATMAN RETURNS | 390 F |
| ECCO THE DOLPHIN | 390 F |
| HOOK | 440 F |
| LETHAL ENFORCER | 490 F |
| MICROCOSM | 490 F |
| MONKEY ISLAND | 449 F |
| PRINCE OF PERSIA | 449 F |
| ROBO ALESTE | 380 F |
| SHERLOCK HOLMES | 385 F |
| SILPHEED | 449 F |
| SONIC CD | 449 F |
| THUNDERHAWK | 449 F |
| WOLFCHILD | 385 F |

### 3 DO

**3 DO** + 1 JEU + CD DEMO + Version PAL + Câble PERITEL
**5990 F**
**3 DO** + 1 JEU + CD DEMO + 1 JEU au choix **6300 F**

| | |
|---|---|
| 20 TH CENTURY V. | 480 F |
| BATTLE CHESS | 495 F |
| DRAGON'S LAIR | 495 F |
| FUN PACK | 480 F |
| J.MADDEN FOOT | 495 F |
| LEMMINGS | 495 F |
| MEGA RACE | 495 F |
| MONSTER MANOR | 495 F |
| NIGHT TRAP | 495 F |
| STELLA 7 | 495 F |
| THE ANIMALS | 480 F |
| TOTAL ECLIPSE | 495 F |

### JAGUAR

**JAGUAR**
+ 1 JEU 1790 F

**PRIX ENTRE 350 ET 550 F**
- CRESCENT GALAXY
- ALIEN VS PREDATOR
- CYBERMORPH
- CHECKERED FLAG 2
- RAIDEN
- DINO DUDRS
- CLUB DRIVE
- TEMPEST

### CD 32

**CD 32** + 2 JEUX **2490 F**
**CD 32** + 4 JEUX **2990 F**
Carte FMV **1690 F**
Contrôle PAD **199 F**

| | |
|---|---|
| ALFRED CHICKEN | 299 F |
| ARABIAN NIGHTS | 149 F |
| CAPTIVE 2/LIBERATION | 349 F |
| CASTLES II | 299 F |
| D GENERATION | 259 F |
| DEEP CORE | 259 F |
| JAMES POND II | 299 F |
| LABYRINTH OF TIME | 229 F |
| **MICRO COSM** | 399 F |
| MORPH | 299 F |
| NIGEL MANSELL | 299 F |
| OVERKILL & LUNAR C | 299 F |
| PINBALL FANTASIES | 329 F |
| PIRATES GOLD | 299 F |
| SENSIBLE SOCCER 92/93 | 249 F |
| TROLLS | 299 F |
| ZOOM | 299 F |

Prix révisables sans préavis. Offres valables dans la limite des stocks disponibles.

## OCCASION

### NINTENDO

**SUPER NES 200 F** (* CADEAU : 40 F)
ADDAMS FAMILLY, ANOTHER WORLD, BATMAN, CONTRA 3, F ZERO, FINAL FIGHT 2, GRADIUS II, LEMMINGS, POPULOUS, R TYPE, ROAD RUNNER, STREET FIGHTER 2, SUPER SOCCER, SUPER TENNIS, TURTLES 4

**SUPER NES 250 F** (* CADEAU : 50 F)
AMAZING TENNIS, AXELAY, BART SIMPSON, BEST OF THE BEST, BULLS/BLAZERS, FATAL FURY, MAGICAL QUEST, PARODIUS, PRINCE OF PERSIA, RUSHING BEAT 2, STAR WARS, SUPER ALEST, SUPER SWIN, TAZMANIA, ZELDA 3

**NES 90 F** (* CADEAU : 18 F)
BAYOU BILLY, CASTLEVANIA 1 OU 2, COBRA TRIANGLE, D.DRAGON 1 OU 2, METAL GEAR, MEGA MAN 1 OU 2, QUANTUM FIGHTER, ROBOCOP, SUPER MARIO 1,2,3, STRIDER, THE ADVENTURES, TOP GUN, TURTLES NINJA, ZELDA 1 OU 2

**SUPER NES 300 F** (* CADEAU : 60 F)
ASTERIX, BUBSY, COOL SPOT, DBZ II, DESERT STRIKE, DONGEON MASTER, JIMMY CONNORS, MARIO ALL STAR, MARIO KART, SF2 TURBO (jap), SPIDERMAN / X.MEN, STARFOX, SUPER AIR DRIVER, SUPER SLAP SHOT, TINY TOONS

**SUPER NES 350 F** (* CADEAU : 70 F)
7 TH SAGA, ALADDIN, BOMBERMAN, ERIC CANTONNA, FLASHBACK, GOOF TROOP, JURASSIC PARK, LAMBORGHINI, MORTAL KOMBAT, NBA SHOW DOWN, RAN MA 1/2 2, SIM CITY, TECMO NBA, WORLD HEROES, ZOMBIES

**GAME BOY 150 F** (* CADEAU : 30 F)
BURAY FIGHTER, HOOK, KEN, KID ICARUS, MARIO AND HOSHI, MEGA MAN II, NEMESIS, POPULOUS, PRINCE OF PERSIA, R-TYPE I ET II, SIMPSON'S, SUPERMAN, STAR TREK, SUPER MARIO LAND I ET II, TOM & JERRY, TURTLES

### SEGA

**MEGADRIVE 100 F** (* CADEAU : 20 F)
ALISIA DRAGOON, ARROW FLASH, E SWAT, F1 CIRCUS, GOLDEN AXE, KID CHAMELEON, LAST BATTLE, MIDNIGHT RESISTANCE, MONACO GP, MOON WALKER, RAIDEN, SPIDERMAN, STREET OF RAGE, SUPER THUNDER BLADE, WORLD CUP 90

**MEGADRIVE 150 F** (* CADEAU : 30 F)
HARD DRIVIN, ROAD RASH, DAVID ROBINSON, TURBO OUT RUN, JEWEL MASTER, CASTLE OF ILLUSION, REVENGE OF SHINE, TOKI, GYNOUG, GOLDEN AXE 2, QUACK SHOT, THUNDER FORCE 2, TWO CRUDE DUDES, VAPOR TRAIL, WINTER CHALLENGE

**MASTER SYSTEM 75 F** (* CADEAU : 15 F)
ALEX KIDD, BLACK BELT, CHOPLIFTER, DOUBLE DRAGON, FORGOTTEN WORLD, GALAXY FORCE, GOLFMANIA, GREAT BASKET BALL, RASTAN, RC GRAND PRIX, SPEED BALL, SUPER TENNIS, TEDDY BOY, TENNIS ACE, WONDERBOY

**MEGADRIVE 200 F** (* CADEAU : 40 F)
688 ATTACK SUB, CADASH, DESERT STRIKE, DONGEONS & DRAGONS, EUROPEAN CLUB SOCCER, F. LOC, F22, GALAHAD, MEGALOMANIA, MONACO GP2, OLYMPIC GOLD, ROLLING THUNDER 2, SONIC 2, SPEED BALL 2, WORLD OF ILLUSION

**MEGADRIVE 250 F** (* CADEAU : 50 F)
ALADDIN, ANOTHER WORLD, BUBSY, COOL SPOT, DRAGON'S FURY, ECCO, FLASBACK, JUNGLE STRIKE, MORTAL KOMBAT, PHANTASY STAR 2 & 3, ROAD RASH 2, SHINNIG FORCE, SHINNIG IN THE DARKNESS, SHINOBI 3, STREET OF RAGE

**GAME GEAR 150 F** (* CADEAU : 30 F)
ALIEN SYNDROME, BASEBALL, DEFENDER OF OASIS, DEVIL CRUSH, DONALD 2, JOE MONTANA, MICKEY 2, MONACO GP, NINJA GAIDEN, OLYMPIC GOLD, STREET OF RAGE, SHINOBI, SONIC, SONIC2, STEEL CAGE, SPACE HARIER

### NEO-GEO

**390 F** (* CADEAU : 78 F)
CIBERLIP, GHOST PILOT, NAM 75, RIDING HERO, SUPER SPY

**590 F** (* CADEAU : 118 F)
ALPHAMISSION II, BASE BALL 2020, SENGOKU, TOP PLAYER GOLF, WORLD HEROES

**990 F** (* CADEAU : 198 F)
3 COUNT BOUT, ART OF FIGHTING, FATAL FURY 2, KING OF MONSTER 2, WORLD HEROES 2

### LES REPRISES D'AMIE

**AMIE RACHETE AU COMPTANT :**
ORDINATEURS - CONSOLES - PERIPHERIQUESCARTOUCHES - LOGICIELS - JEUX - UTILITAIRES

NOMBREUSES FORMULES D'ECHANGE SUR CARTOUCHES MEGADRIVE, NEO GEO, ETC.
*RESERVEZ ET VENDEZ VOS ORDINATEURS, CONSOLES, JEUX !*

A RETOURNER A :
AMIE VPC 11 Bd Voltaire 75011 PARIS
Nom ..... Prénom .....
Adresse .....
Code postal ..... Ville .....
Mon ordinateur ou ma console .....
Tous nos prix sont TTC, les promotions ne sont pas cumulables.

| Designation | Quantité | Prix | Montant |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| Frais d'envoi | | | |
| TOTAL | | | |

Poste 60 F/Transporteur 150 F par colis/CR 80 F en sus Logiciel 30 F
☐ CHEQUE ☐ CCP ☐ CARTE BLEUE Date d'expiration |_|_|_|_|
|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_| Date Signature
ou commande sur papier libre

CONSOLE 03/94

# NEWS

## UNE SUPER NINTENDO COMPATIBLE TOUT FORMAT

Une 16 bits de Nintendo qui accepte tous les formats (cartouches américaine, japonaise et européenne), c'est maintenant possible. Le magasin "A Game World", dans le XIe à Paris, vend pour 395 francs un composant et un switch. Si vous vous sentez le courage de faire cette modification vous-même il ne vous en coûtera que 295 francs, mais sachez qu'elle est très difficile. Une fois l'opération effectuée, vous pourrez pratiquer n'importe quel jeu sans adaptateur.

*Voici la modification à effectuer. Un travail de précision qui vous demandera d'être très minutieux.*

## EN BREF...

• Du côté de chez Datel Electronic, des nouvelles très intéressantes ont filtré: un Action Replay MK 2 qui offre encore plus de possibilités que le premier devrait voir le jour (imaginez un peu la longueur des codes...), ainsi qu'un adaptateur programmable, grâce auquel vous allez pouvoir jouer à n'importe quel jeu japonais ou américain en entrant un petit code.

• Après le succès d'Aladdin, Virgin travaille actuellement sur l'adaptation de "The Lion King" (le nouveau dessin animé de Disney) pour votre SNIN ou votre MD. Le tout (dessin animé + jeu) devrait voir le jour pendant l'été.

• L'accord passé entre Virgin et la Warner Bros se concrétise. En effet, Demolition Man est en cours de réalisation et, à en croire les premières images du jeu, nous risquons d'hériter un jeu assez... spécial.

• Amateurs de jeux bien gore, voici une brève qui va vous enchanter: Mortal Kombat II devrait sortir sur MD et SNIN au début de l'automne. Bien sûr, Acclaim sera sur le coup!

• Tous ceux qui n'ont pu se rendre au Salon du jouet n'ont pas à le regretter. Il n'y avait quasiment rien d'intéressant (en matière de jeux vidéo, bien sûr!) puisque seuls quatre éditeurs/distributeurs étaient présents (parmi ceux-ci, Bandai, EMS, Ascii et Guillemot International). Sega et Nintendo ont préféré ne pas monter de stand.

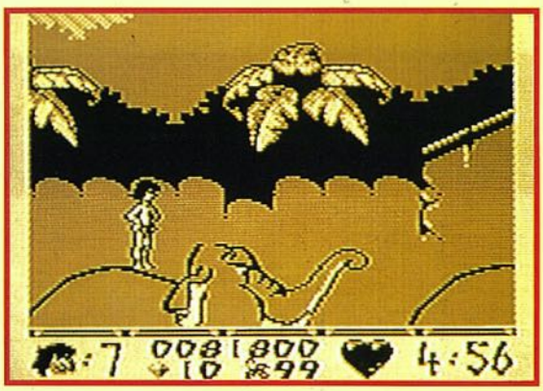
• Il n'est déjà pas évident de se trouver une Jaguar, alors que va-t-il en être du support CD de cette même console, qui devrait sortir à la fin de l'été aux USA (automne, au plus tard, en Europe)?

• La nouvelle console de JVC, la X'EYE, sera commercialisée en avril aux Etats-Unis pour la modique (ou maudite, selon les bourses) somme de 2 500 francs. Cette console n'est autre qu'un Wondermega relooké (Megadrive + MCD regroupés) et permettra à son utilisateur de lire différentes sortes de CD (éducatifs, audio, karaoké, et bien d'autres...) ainsi que des cartouches de jeux MD.

• Scott Marden, le numéro 1 de chez Philips, a annoncé qu'un accord avait été signé entre Philips et MGM pour les droits de trente films. Le CD-I pourrait ainsi bénéficier de la série des James Bond ou de la Panthère rose (pour ne citer que ceux-là!).

## LE LIVRE DE LA JUNGLE... LA SUITE

Vous êtes de plus en plus nombreux à attendre Jungle Book, ou plutôt "Le Livre de la jungle". Après les versions Sega Master System et Game Gear, voici enfin les versions Game Boy et NES.




*Jungle Book (GB).*

*Jungle Book (NES).*

## SONY ET TRADEWEST: LE DÉBUT D'UNE AMITIÉ DURABLE?

Pour reprendre les termes du communiqué de presse: "Cette alliance (...) donne à Sony un droit de préemption sur tous les prochains titres de Tradewest (développés sur les formats Sega et Nintendo), y compris ceux actuellement en cours de développement." En clair, Sony sera prioritaire quant à la distribution des produits Tradewest. Avec décodeur, ça donnerait un truc du style: Tradewest propose et Sony dispose. Les premiers jeux ("ceux en cours de développement", comme ils disaient dans leur communiqué) à bénéficier de cet accord seront Battletoads-Double Dragon (SNIN, MD, GB) et Fun'n' Games (MD et SNIN).

## PLOK SUR SUPER NINTENDO

Un jeu de Tradewest arrive en France sur Super Nintendo, et met en scène Plok,une petite bestiole pleine d'énergie. Elle devra parcourir un nombre important de niveaux (37, pour être précis, plus 10 tableaux-bonus.) Un jeu d'action/plates-formes pour les plus jeunes d'entre vous.

*Plok (SNIN).*

## ACTION SEGA: PLUS DE BAS QUE DE HAUTS!

Sega est coté en bourse depuis le 10 mars 1993. Nous nous devions de faire un point sur son évolution. L'action a été mise en vente il y a un an au prix de 500 francs et, forte de la confiance des investisseurs à l'égard du marché du jeu vidéo, elle n'a cessé de grimper jusqu'au début du mois d'août (point culminant: aux alentours de 660 francs). Passé cette date, l'action n'a cessé de diminuer, telle une peau de chagrin. Au jour d'aujourd'hui, l'action est à 422,10 francs, ce qui représente une perte de près de 80 francs sur une action (sans compter la dévaluation). En espérant que vous n'en avez pas acheté cinquante...

## UN NOUVEAU MAGASIN OUVRE SES PORTES À ANTONY

Score Games existait déjà à Paris et à Compiègne et, avec l'explosion du marché (et par là même des bénéfices!) l'expansion était logique. Située à 200 mètres du RER, cette nouvelle structure de 180 m² ouvrira ses portes les 8 mars. Vous pourrez y trouver un "show-room", où toutes les consoles seront en démonstration permanente, et un espace reprise géré par ordinateur. Bref, la conjoncture semble plutôt bonne pour les revendeurs (peut-être serait-il temps de songer à une baisse des prix, non?).

*Déjà implantée sur Paris et Compiègne, la société ouvre un magasin à Antony. Vous voulez en savoir plus? Appelez le (16.1) 46 66 56 66.*

NEUFS OCCASIONS ACHATS
JEUX VIDEO
K7 VIDEO
MANGA
CC L.
JEUX VIDEO
CLIC JEUX VIDEO
88, BOULEVARD BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS TEL : 43 55 60 54 Métro : Chemin Vert

# TIPS

## BONJOUR A TOUS !

***Je suis sûr que beaucoup d'entre vous ont encore des traces de bronzage sur le visage. Souvenir des vacances au ski, bien sûr... Et bientôt les vacances de Pâques: super, non? Dans les pages qui vont suivre, je ne vais pas vous apprendre les techniques de tout bon skieur alpin, ni vous expliquer comment cueillir les œufs au chocolat... Non, je vais tout simplement vous révéler quelques petits secrets (parfois en exclusivité). Les possesseurs du Mega CD vont être comblés de bonheur, ceux qui ont acquis une Megadrive aussi, une Super Nintendo encore davantage! L'équilibre entre les machines est, j'espère, rétabli. Certains d'entre vous ont peut-être remarqué que la place consacrée aux portables, aux 8 bits et aux machines très puissantes est quasi inexistante. Si vous en voulez davantage pour ces trois dernières catégories, n'hésitez pas à nous écrire, nous ferons le nécessaire pour pallier ces insuffisances. Sur ces bonnes paroles, mesdames, mesdemoiselles et messieurs, voici les tips, et "see you next month"!***

***Switch***

## MD ASTÉRIX

### Pour dévorer l'espace

À l'époque des Romains (et donc d'Astérix), traverser l'Europe devait prendre beaucoup de temps. Dans ce jeu sur Megadrive, la route risque d'être très longue. Heureusement, les programmeurs ont pensé à insérer un système de passwords et, bien sûr, nous vous les dévoilons tous!

Niveau 2 : INSULA
Niveau 3 : CONDOR
Niveau 4 : VIENNA
Niveau 5 : AVALON
Niveau 6 : DULCIS

*Dans le menu d'options, vous trouverez une place pour inscrire vos passwords.*

*Le code DULCIS vous mène directement du niveau 6 à la fin.*

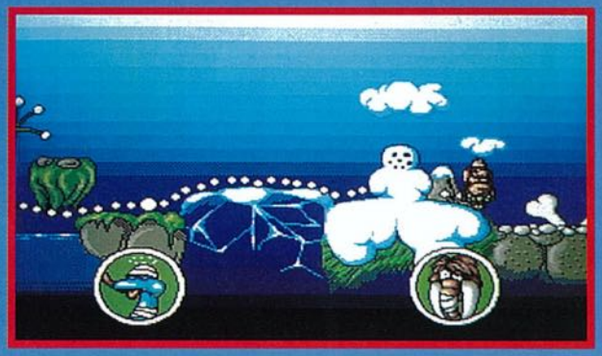
## MCD CHUCK ROCK

### Pour choisir son niveau

Lors de sa sortie sur les autres machines, Chuck Rock ne disposait pas de mots de passe. Ici, vous allez pouvoir pousser un cri de joie, "Unga Bunga!", par exemple, car des passwords vous sont grâcieusement offerts.

Niveau 2 : GJFKFN
Niveau 3 : PDPKKN
Niveau 4 : JWNTXF
Niveau 5 : TSFNVP

*Dans le menu Option de ce jeu, entrez un des passwords, TSFNVP par exemple...*



*... et voici où il vous mènera!*

## MCD ROAD AVENGER

Tous ceux qui ce sont acheté un Mega CD en fin d'année 93 (pour les fêtes) doivent théoriquement posséder ce jeu. Voici enfin, dévoilée en exclu dans Consoles+, une série d'astuces qui ne vous laissera pas indifférent.

*Pour pouvoir obtenir les astuces, vous devez pénétrer dans le menu des options. Attention! pour aller sur la mention "Option Mode", appuyez vers le haut! Si vous appuyez vers le bas, les tips ne fonctionneront pas!*

*Voici le fameux écran d'options. Restez sur la mention "Player 3", c'est d'ici que tous les codes se réaliseront.*

### Pour choisir son niveau

Sur l'écran d'options, appuyez 6 fois sur A. Sortez des options et démarrez le jeu.

*Voici le stage select! Allez faire un tour dans le dernier niveau, le neuvième.*

### Pour obtenir le Démo Mode

Appuyez sur l'écran Option 5 fois sur A et une fois sur B.

*Admirez, restez assis sur votre siège et suivez ce véritable dessin animé...*

### Pour pouvoir faire une Pause dans le jeu (tout le monde y a droit)

Pressez sur le menu Option 4 fois A, une fois B et une fois A.

*Et hop! c'est magique, vous pouvez "pauser" le jeu!*

*Stage Clear, direction le niveau suivant.*

### Pour passer de niveau en niveau

Entrez d'abord le code qui vous permet de faire une Pause durant le jeu, sortez du menu Option. Réappuyez sur Haut pour revenir sur la mention "Option Mode", entrez-les dans Option, faites 4 fois A, une fois B et une fois C. Ainsi, pour passer au niveau suivant dans le jeu, faites Pause puis C.

Remarque: vous pouvez entrer plusieurs codes à la fois. Il suffit de sortir du menu d'options et d'y entrer à nouveau.


# JOUEZ & GAGNEZ AU 36681003

Les fans de Hard Rock seront servis

# MEGAROCK

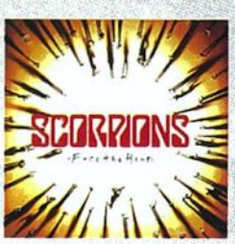
réunit tous les plus grands groupes de Hard Rock* :

Def Leppard

Métallica

Bon Jovi

Ugly Kid Joe



Scorpions

36 68 : 2,19 F TTC/min.

## Appelez vite le 36 68 10 03 de nombreux cadeaux à gagner !

**Des mini-chaînes, des coffrets prestige du groupe Métallica, une paire de bottes Harley Davidson, un lecteur CD laser portable, des CD, des albums et des Tee-shirts de chaque groupe...**

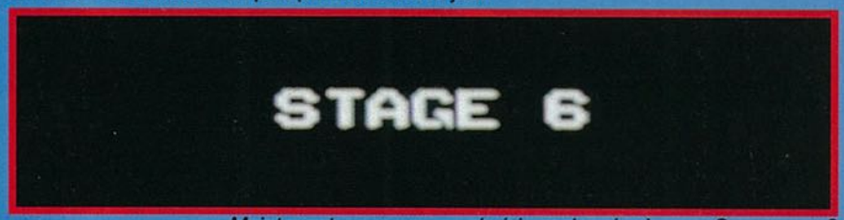
* EXCLUSIF : Inclus un patch colector Megarock dans chaque CD.

# TIPS

## MD — THE FLINTSTONES

### Pour obtenir un Select Stage

Pour rester dans le même esprit que Chuck Rock sur Mega CD, je vous livre un code qui vous permettra de vous balader un peu partout dans le jeu!




*Maintenant, vous pouvez choisir un des six niveaux. Sympa, non?*

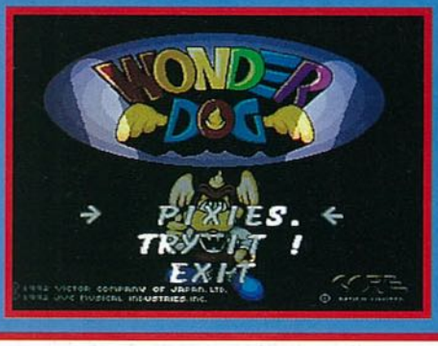
*C'est ici, sur l'écran-titre, que vous devez entrer le code!*

Sur l'écran-titre, pressez simultanément A, B, C et Gauche, puis, sans relâcher, appuyez sur Start.

## MCD — WONDER DOG

### Pour choisir son niveau

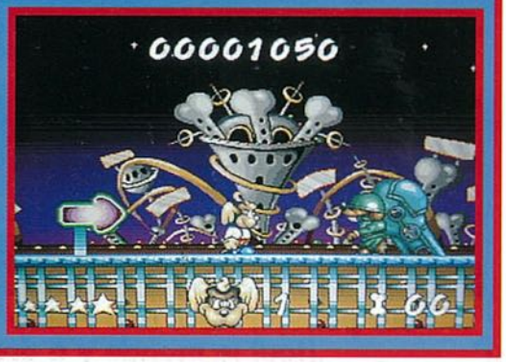
J'espère que vous apprécierez ce tip, j'ai eu un mal de chien à me le procurer. Les codes vous permettront de visiter tous les recoins de ce jeu. Ainsi, vous pourrez récupérer tous les os intergalactiques.




*Rentrez ici un des passwords et essayez-le comme on vous le conseille.*

Dogsville : MYSTIC
Scrapyard : ANKLES
Loony Moon : LEDZEP
Planet Weird : REEVES
Planet Fossin : PIXIES
Planet Rainu : WOOPIE

*Vous êtes sur la dernière planète en à peine 30 secondes grâce au password.*




## MD — ALIEN 3

### Pour passer de niveau en niveau

Pour sauver (une fois de plus) l'humanité, je vous propose de donner un petit coup de pouce à Ripley pour l'aider à sortir de ce monde de brutes: un code qui va vous permettre d'enchaîner les niveaux les uns sur les autres.

Sur l'écran d'options, faites, sur le deuxième paddle de votre Megadrive: C, Haut, Droite, Bas, Gauche, A, Droite et Bas. Vous entendrez alors un drôle de bruit. Pour passer de niveau en niveau, faites Pause dans le jeu puis C, A, et B. Enlevez la Pause...

*Faites la manip' ici, avec la deuxième manette!*

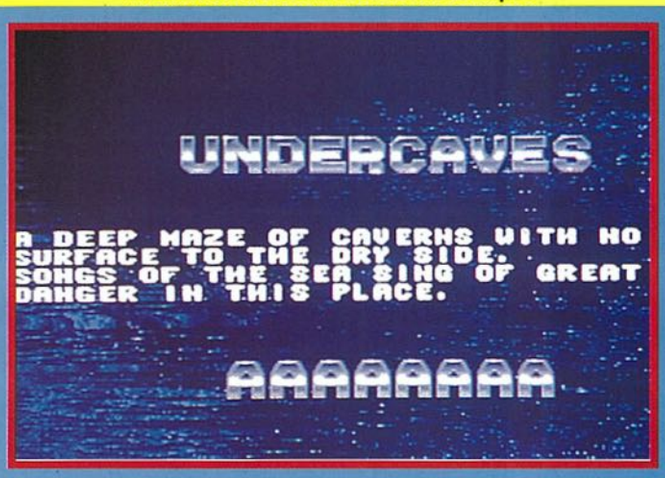
*Après avoir fait, pendant le jeu, Pause puis C, A et B pour passer au niveau suivant, l'écran bogue! C'est normal: enlevez la Pause et tout redevient normal dans le niveau qui suit...*

## MD ECCO THE DOLPHIN

### Pour être invincible

Si "Le Grand Bleu" vous inspire plus que "Rambo", vous avez sûrement orné votre ludothèque d'un jeu "sous-marin" nommé Ecco the Dolphin. Ça tombe bien, j'ai justement une astuce qui vous permettra de rendre ce mammifère invincible.

**Lorsque vous entrez dans un niveau, sur le titre de ce dernier, maintenez A et Start en même temps.**




*Faites A et Start ici, lorsque le titre du niveau apparaît, pour devenir invincible!*

## PCE BOMBERMAN' 94

### Pour se balader

Rappelez-vous, c'est à Super Bomberman sur Super Nintendo que nous avons décerné le Consoles+ d'or 93 du jeu le plus fun sur consoles. Bomberman' 94 est arrivé un peu plus tard sur NEC et, croyez-moi, il l'aurait lui aussi mérité. Gageons que Super Bomberman 2, qui est en préparation sur SNIN, sera aussi bon que cette version. En attendant, voici quelques codes pour visiter du pays.

*Rentrez un code, par exemple 0515, appuyez sur Run...*

- 1051
- 3351
- 7422
- 5653
- 8114
- 2814
- 1134
- 5654
- 0515

*... et vous voici dans un niveau carrément avancé du jeu (ici, c'est même le dernier).*


CONSOLES

NOUVEAU, EN EXCLUSIVITÉ LE

36 70 04 86

notre service Spécial TIPS

Tu bloques dans un jeu, appelle vite le 36 70 04 86 et...

• Ecoute nos tuyaux pour vaincre tes plus terribles ennemis...

• Pose tes questions à notre super journaliste !

Tu as des tuyaux inédits, appelle vite le 36 70 04 86 et...

• Enregistre-les sur le service !

36 70 : 8,76 F + 2,19 F TTC/min.

JOUE ET GAGNE !

Une console Sega 16 bits, des jeux Alien 3, des CD rockline et des Tee-shirts...

SI TU AIMES L' AVENTURE DEPECHE TOI : APPELLE LE

36 68 05 20

UNE NOUVELLE MISSION T'ATTENDS ! TU DEVRAS TE BATTRE CONTRE UN ALIEN !

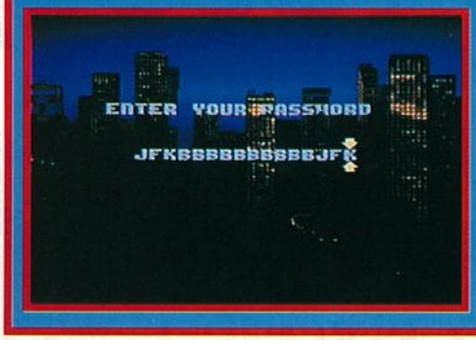
36 68 : 2,19 F TTC/min.

# TIPS

## SNIN — LAMBORGHINI

### Pour avoir des sous, participer à toutes les courses...

Dans ce jeu de courses démentiel, vous avez la possibilité de prendre comme pilote la mascotte de chez Titus. Et devinez qui est cette mascotte? Titus the Fox! Attention, ça n'est pas le seul avantage de ce code. Notre ami Titus possède six millions de dollars américains.

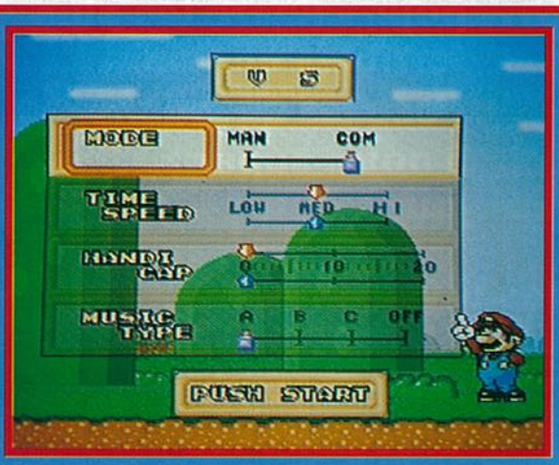



Le code est: JFKBBBBBBBBBBJFK

*Lorsque vous arrivez dans les passwords, une ligne de "B" se présente à vous. Entrez, à chaque extrémité, les lettres JFK...*

*... et vous pourrez incarner Titus the Fox, en empochant six millions de dollars.*

## SNES — YOSHI'S COOKIE




### Pour un mode plus difficile

Après les aventures de Mario et Yoshi's Safari, notre dinosaure bien-aimé se lance dans la pâtisserie. Si vous êtes un vrai pro dans ce domaine, et que vous ne trouvez pas d'adversaire à votre taille, j'ai ce qu'il vous faut.

*Placez-vous en mode Com et, dans l'ordre, les touches du tip.*

Dans le mode Versus, placez-vous en mode Computer puis maintenez dans l'ordre, sur le même écran, L, R, X et Start. Vous entendrez la machine crier "Yoshi!".

*Votre adversaire, qui a changé de couleur, se révèle plus difficile à vaincre.*

## SNIN — CYBERNATOR

### Pour obtenir 6 Continue

Après Goldorak et Albator, Cybernator combat les méchants venus de l'espace. C'est évidemment très difficile mais, par chance, il existe un code qui permet de doubler le nombre de Continue (de trois à six). Et si le jeu n'est pas encore assez facile, on vous explique comment avoir le Napal, une super-giga-méga arme de la mort!

*Entrez le tip sur cette page de présentation et vous obtiendrez vos 6 Continue.*

*La preuve!*

Sur la page-titre du jeu, maintenez, dans l'ordre: Haut, L, R et Start.

*Pour obtenir la super-arme, passez le premier niveau sans jamais tirer sur un ennemi. Face au boss, détruisez-le, et uniquement lui, pas les tourelles! Au deuxième niveau, vous aurez droit à la super-arme!*

## SFC DRAGON BALL Z 2

### Un nouveau décor pour le mode Tournoi

Ce soft est un véritable nid à tips. Déjà, le mois dernier, Sam vous en a révélé quelques-uns dans son "booklet". Ce mois-ci, un nouveau tip débarque: coucou, c'est moi! A cet instant, une question vous traverse l'esprit: "Mais quelle pourrait être son utilité?" A celle-ci, je répondrai par une autre: " Le décor d'origine n'était-il pas un peu borné, exigu?" Mais place au tip!

**Dans le menu, sur la mention Tournoi, maintenez L et R (appuyés, bien sûr, est-il utile de le préciser?).**

*C'est ici, exactement à cet endroit, que vous devez réaliser l'astuce!*

*Et voilà, vous pouvez désormais être plus à votre aise dans les combats, il y a plus de place de part et d'autre.*

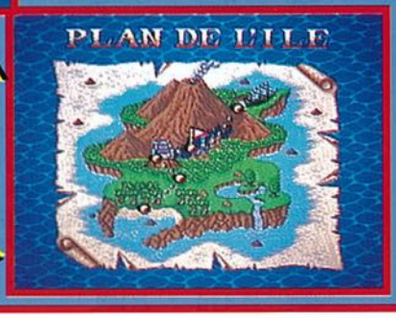
## SNIN GOOF TROOP

### Pour économiser ses neurones

Si Goof Troop, de Capcom, n'a pas marqué une génération, il demeure un jeu fort honnête. Il est clair que (désolé Sam, je t'ai piqué ton expression) ce jeu est formellement interdit à tous ceux qui ne savent pas réfléchir. Pour tous ceux qui pensent, mais qui souhaitent économiser leurs neurones, voici des passwords de Goof Troop, un bon jeu de "réfléchissement"...

**On note les passwords!**
**Monde 2: Banane, Rubis rouge, Cerise, Banane, Cerise.**
**Monde 3: Cerise, Rubis rouge, Rubis vert, Cerise, Banane.**
**Monde 4: Rubis rouge, Cerise, Rubis vert, Rubis vert, Rubis rouge.**

*Entrez ce password...*




*... et hop! c'est magique, vous arrivez dans l'avant-dernier monde. Pratique, non?*

### CODES ACTION REPLAY SUPER NINTENDO

ACTRAISER 2
Vies infinies : 7E091B07
Énergie infinie : 7E091D14
Temps infini : 7E094D99

AERO THE ACROBAT
Temps infini : 7E0CC059

DAFFY DUCK
Vies infinies : 7E1F1002

FATAL FURY
Démarrer au Bonus-Stage : 7E066002

MISTER NUTS
Super-saut : 7E009100

SHADOW RUN
Vies infinies : 7E33DE1E

SUNSET RIDERS
Vies infinies : 7E1FBA04

SUPER BOMBERMAN
Vies infinies (Bomberman blanc) : 7E0D7D05
Vies infinies (Bomberman noir) : 7EODBD05

TERMINATOR 2 : THE JUDGEMENT DAY
Énergie infinies : 7E1470C8

TMNT TOURNAMENT FIGHTERS
Énergie infinie pour joueur 1 : 7E0EE460
Énergie infinie pour joueur 2 : 7E0FC460
Temps infini : 7E008E59

ZOMBIES
Vies infinies : 7E1CB80A

### CODES ACTION REPLAY MEGADRIVE

ALADDIN
Énergie infinie : FFEFFA0008
Pommes infinies : FFEFE10037
Vies infinies : FF7E3C0033

JAMES POND III
Vies infinies : FFFAA10003

JURASSIC PARK
Invulnérabilité : FF0054000A

PUGGSY
Vies infinies : FF08660003

ROBOCOP VERSUS TERMINATOR
Énergie infinie : FFF08C0040
Vies infinies : FF009C0005

SONIC SPINBALL
Vies infinies : FF579E0003

SHINOBI 3
Vies infinies : FF37E00003
Énergie infinie : FF37E90010
Shurikens infinis : FF37E30032


## GEMU OTAKU

**54, rue Sainte-Anne**
**75002 PARIS**
**M° Pyramides ou 4 Septembre**
**Tel : 16 (1) 42.96.00.67.**
**Fax : 16 (1) 42.74.33.49.**

### NEO GEO

| Console occasion | 1790 | | |
|---|---|---|---|
| 3 Count Bount | 990 | View Point | 1290 |
| World Heroes 2 | 999 | Fatal Futy 2 | 999 |
| Art of Fighting 2 | TEL | Soccer Brawl | 750 |
| Samouraï Spirit | 1290 | King of the mons. 2 | 890 |
| Fatal Fury Special | 1590 | Mutation Nation | 790 |
| Pop Hunter | 1590 | | |

### SUPER FAMICOM

| Console US / JAP | Tel | | |
|---|---|---|---|
| Ranma 1/2 II | 450 | Ranma 1/2 III | 550 |
| Dragon Ball Z II Act. game | 649 | World Heroes | 450 |
| Sailor Moon R | 599 | Secret of mana | 549 |
| Goemon Fight II | 590 | Bastar | 599 |
| Actraiser II | 550 | Makros (Roboteck) | 590 |
| Miracle Girl | Tel | Mega Man X | 490 |
| Empire Strike Back | 490 | Fatal Fury II | 599 |
| NBA Jam | Tel | Pop'n Twin Bee 2 | 590 |
| Astrogogo | Tel | R Type 3 | 590 |
| Hokuto ho ken 7 | Tel | TMNT 5 | 590 |
| Mr Nutz | Tel | Hammering Harry | 599 |

**OCCASIONS : téléphoner**

### LE HIT DU MOIS !

Posters, cartes, figurines, DBZ, Ranma... Bientôt, mangas...

**Vente par correspondance :**
expédition le jour même de votre appel ou réception de votre courrier

*Heures d'ouverture :*
Lundi à Vendredi de 14h30 à 18h30
et Samedi de 11h00 à 18h30

# PLAYER GAME

## SNES

| | | |
|---|---|---|
| **CONSOLE AMERICAINE** | **1045** | **950** |
| **CONSOLE EUROPEENNE** | **825** | **750** |
| **ACTION PRO REPLAY** | **435** | **395** |
| **X TERMINATOR** | **273** | **248** |
| **ADAPT. 60 Hz DATEL** | **142** | **129** |
| **ADAPT. SFX** | **153** | **139** |
| **MANETTE SUPER 4** | **97** | **88** |
| **ASCII PAD** | **182** | **165** |
| **SUPER ADVENTAGE** | **391** | **355** |
| **MANETTE VIPER** | **190** | **173** |
| **MULTITAP** | **275** | **250** |
| ACTRAISER 2 | 545 | 485 |
| AERO THE ACROBAT | 512 | 465 |
| ALADDIN | 479 | 435 |
| AMAZING TENNIS | 428 | 389 |
| ARCUS ODISSEY | 649 | 590 |
| ART OF FIGHTING | 644 | 585 |
| BASTARD | 714 | 649 |
| BUBSY | 468 | 425 |
| BULL VS BLAZERS | 457 | 415 |
| CALIFORNIA GAMES 2 | 490 | 445 |
| COOL SPOT | 512 | 465 |
| DAFFY DUCK | 512 | 465 |
| DRAGON BALL Z 3 | 714 | 649 |
| DRAGON QUEST 1 ET 2 | 649 | 590 |
| EMPIRE STRIKES BACK | 549 | 499 |
| EQUINOXE | 534 | 485 |
| FATAL FURY 2 | 714 | 649 |
| FATAL FURY | 545 | 495 |
| FLASHBACK | 512 | 465 |
| F1 POLE POSITION | 516 | 469 |
| INSPECTOR GADGET | 534 | 485 |
| JIMMY CONNORS | 424 | 385 |
| JOHN MADDEN 94 | 538 | 489 |
| JURASSIC PARK | 490 | 445 |
| KEN 7 | 649 | 590 |
| LAMBORGHINI | 512 | 465 |
| LOSTS VIKINGS | 490 | 445 |
| MARIO ALL STARS | 428 | 389 |
| MARIO KART | 428 | 389 |
| MEGAMAN X | 549 | 499 |
| MIGHT AND MAGIC 3 | 599 | 545 |
| MIGHT AND MAGIC 2 | 534 | 485 |
| MR NUTZ | 429 | 390 |
| NBA JAM | 582 | 529 |
| NHL PA HOCKEY 94 | 538 | 489 |
| NHL PA HOCKEY 93 | 494 | 449 |
| PIERRE LE CHEF | Tél. | Tél. |
| POP'N TWIN BEE 2 | 649 | 590 |
| RANMA1/2 3 | 699 | 635 |
| RANMA1/2 2 | 599 | 545 |
| ROAD RUNNER | 428 | 389 |
| ROCK'N ROLL RACING | 545 | 495 |
| RUSHING BEAT 3 | 429 | 390 |
| R-TYPE 3 | 644 | 585 |
| SHADOWRUN | Tél. | Tél. |
| STREET FIGHTER 2 TURBO | 534 | 485 |
| SUNSET RIDERS | 545 | 495 |
| SUPER AIR DIVER | 512 | 465 |
| SUP. BOMBERMAN + MULTITAP | 549 | 499 |
| SUPER TURRICAN | 439 | 399 |
| SUPER VOLLEY 2 | 539 | 490 |
| TECMO NBA BASKETBALL | 599 | 545 |
| TETRIS 3 | 649 | 590 |
| T2 JUDGEMENT DAY | 512 | 465 |
| TOP GEAR 2 | 490 | 445 |
| TOURNAMENT FIGHTER | 599 | 545 |
| VAL D'ISERE | 512 | 465 |
| WORLD CLASS RUGBY | 512 | 465 |
| WORLD HEROES | 534 | 485 |
| WWF ROYAL RUMBLE | 644 | 585 |
| YOUNG MERLIN | Tél. | Tél. |
| ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS | 534 | 485 |

**CONTACTEZ-NOUS AU 83.20.59.88**

**POUR TOUTES LES NOUVEAUTES**

**2 TARIFS DANS LE CATALOGUE :**

**PRIX DE GAUCHE : PAIEMENT EN 4 FOIS**
**PRIX DE DROITE : -10% POUR PAIEMENT COMPTANT**

***JEUX GAME BOY ET GAME GEAR : NOUS CONSULTER***

La solution pour dépenser moins

## MEGA CD

| | | |
|---|---|---|
| **CONSOLE MEGA CD 2** | **2189** | **1990** |
| **CDX PRO** | **414** | **376** |
| BATMAN RETURNS | 424 | 385 |
| DOUBLE SWITCH | Tél. | Tél. |
| DUNE | 468 | 425 |
| ECCO LE DAUPHIN | 468 | 425 |
| FINAL FIGHT | 424 | 385 |
| GROUND ZERO TEXAS | 424 | 385 |
| JAGUAR XJ 220 | 424 | 385 |
| MORTAL COMBAT | 439 | 399 |
| MICROCOSM | 439 | 399 |
| NIGHT TRAP | 468 | 425 |
| SHERLOCK HOLMES | 424 | 385 |
| SILPHEED | 468 | 425 |
| SONIC | 468 | 425 |
| THUNDERHAWK | 468 | 425 |
| WONDERDOG | 424 | 385 |

## NEO GEO

| | | |
|---|---|---|
| **CONSOLE** | **2199** | **1999** |
| **JOYSTICK** | **545** | **495** |
| **MEMORY CARD** | **254** | **231** |
| ART OF FIGHTING 2 | 1683 | 1530 |
| FATAL FURY SPECIAL | 1683 | 1530 |
| FATAL FURY 2 | 1353 | 1230 |
| MIRACLE ADVENTURE | 1683 | 1530 |
| SAMOURAI SHOWDOWN | 1683 | 1530 |
| WORLD HEROES 2 | 1173 | 1066 |

## 3 DO

| | | |
|---|---|---|
| **CONSOLE + CRASH'N BURN** | **6589** | **5990** |
| LEMMINGS | 545 | 495 |
| MAD DOG MAC CREE | 545 | 495 |
| MICROCOSM | 545 | 495 |
| NIGHT TRAP | 545 | 495 |
| TOTAL ECLIPSE | 545 | 495 |

## MEGADRIVE

| | | |
|---|---|---|
| **CONSOLE MD 2** | **869** | **790** |
| **ADAPT. 60 Hz** | **109** | **99** |
| **ADAPT. 60 Hz NEW UNIV.** | **164** | **149** |
| **ADAPT. K7 JAP.** | **86** | **78** |
| **ACTION PRO REPLAY** | **404** | **367** |
| **JOY. FIGHTER 2 6 BOUTONS** | **189** | **172** |
| **MANETTE VIPER** | **190** | **173** |
| **MANETTE INFRA ROUGE** | **307** | **279** |
| ALADDIN | 468 | 425 |
| BATMAN RETURNS | 219 | 199 |
| BILL WALSH FOOTBALL | 451 | 410 |
| BULL VS BLAZERS | 424 | 385 |
| COOL SPOT | 424 | 385 |
| ETHERNAL CHAMPION | 578 | 525 |
| F117 | 451 | 410 |
| FATAL FURY | 374 | 340 |
| FIFA SOCCER | 461 | 419 |
| FLASHBACK | 439 | 399 |
| GAUNTLET 4 | 505 | 459 |
| JOHN MADDEN 94 | 451 | 410 |
| KID CHAMELEON | 94 | 85 |
| LANDSTALKER | 451 | 410 |
| LOTUS 2 | 451 | 410 |
| MORTAL COMBAT | 439 | 399 |
| NBA JAM | 545 | 495 |
| NHL 94 | 451 | 410 |
| PGA GOLF 2 | 424 | 385 |
| PIRATES GOLD | 505 | 459 |
| SHINOBI 3 | 439 | 399 |
| SONIC 3 | 571 | 519 |
| SONIC SPINBALL | 468 | 425 |
| STREET FIGHTER 2' | 582 | 529 |
| STREET OF RAGE 3 | 490 | 445 |
| SUPER BASEBALL 2020 | 451 | 410 |
| THUNDERFORCE 4 | 384 | 349 |
| TOE JAM EARL 2 | 451 | 410 |
| TOURNAMENT FIGHTER | 545 | 495 |
| VIRTUAL PINBALL | 451 | 410 |
| WINTER OLYMPICS | 490 | 445 |
| WWF ROYAL RUMBLE | 486 | 442 |
| ZOOL | 451 | 410 |

Vente par correspondance : Tél. 83 20 59 88 - Fax 83 20 59 34

# PLAYER GAME

**Magasin à Nancy : Passage Bleu - 54000 NANCY - Tél. 83 32 39 79**

*Le paiement en 4 fois ne vous intéresse pas ?*
*Le prix n'est pas important pour vous ?*

## ALORS TOURNEZ VITE CETTE PAGE !!!

**Génial** *Promotion du mois de Mars*

**Vous achetez 3 cassettes**
**Nous vous faisons**
**une remise de 15 %**
**sur la 4ème.**

**Super**

**Pour l'achat de**
**2 jeux SNES**
**l'adaptateur 60 Hz à 105 F**

**Pour l'achat de**
**2 jeux MEGADRIVE**
**l'adaptateur 60 Hz à 77 F**

## LIVRAISON 24 heures chrono par Jet Services

**Bon de commande à retourner à PLAYER GAME - BP 116 - 54003 NANCY Cédex - Tél. 83 20 59 88**

**Date de la commande :** ...../...../1994
**Nom - Prénom :** .....
**Adresse :** .....
**Code Postal :** ..... **Ville :** .....
**Tél. :** .....

**Je joue sur :** ☐ SNES ☐ MEGADRIVE ☐ MEGA CD ☐ NEO GEO ☐ 3 DO ☐ FAMICOM

| CONSOLES ET JEUX | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| | |
| TOTAL | |
| FRAIS DE PORT* : - JEUX 30 F<br>- CONSOLE 60 F | |
| TOTAL A PAYER | |

**MODE DE REGLEMENT**

Je paye au comptant ☐

☐ CB N°___/___/___/___ Expire : _/__

**Signature**

☐ Chèque

☐ Contre remboursement

Je paye en 4 fois ☐
Soit 25 % à la commande
et 3 mensualités égales le 5 de chaque mois*

**CEE et DOM TOM : Jeux : 50 F - Consoles : 90 F**

Prix valables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution.
Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs.
Dans la limite des stocks disponibles.

*sous réserve d'acceptation du dossier par Franfinance

C+30

# MEGA MAN X

**Mega Man, vous le savez tous, est la mascotte de l'éditeur Capcom. Au Japon, il existe six Mega Man sur NES (le cinquième arrive bientôt en France) et trois sur Game Boy. Il fallait bien que ses aventures débarquent sur Super Nintendo. C'est chose faite, et il va falloir, comme d'habitude, s'accrocher.**

L'introduction du jeu est assez sympa. Nous avons véritablement l'impression de découvrir un projet ultra secret. Mega Man bénéficie des mêmes capacités que dans ses précédentes aventures. En plus, il a été retravaillé: il fait maintenant partie de la série X, catégorie de robots dont les pouvoirs peuvent s'avérer dangereux. Désormais, ils sont doués de raison, ressentent amour et haine, prennent leurs décisions tout seuls, comme des grands. Eh, oui! Il est devenu possible qu'un jour, un robot gouverne les humains, leur donne des ordres!

Vous comprendrez aisément qu'un robot de la série X intéresse beaucoup de monde. Un vilain-pas-beau, un ennemi du docteur Light (qui est à Mega Man ce que Gepetto est à Pinocchio) envoie tout un tas de robots sur Terre (pourquoi? on ne sait pas trop, les programmeurs vous laissent tout loisir d'imaginer ce que vous voulez), et Mega Man devra les affronter.

Notre sympathique robot va devoir parcourir dix mondes différents: une forêt, un complexe industriel ultra moderne, une zone polaire, etc.

Le premier niveau vous invite à vous entraîner pour vous familiariser avec les commandes du jeu et vous donner un avant-goût de ce qui vous attend. Après vous être ainsi mis "au parfum", vous pénétrerez dans une grille de sélection (comme dans tous les Mega Man) qui vous invite à choisir le niveau par lequel vous souhaitez commencer. Je vous conseille de les effectuer dans l'ordre car la difficulté et croissante.

## AVIS — oui!

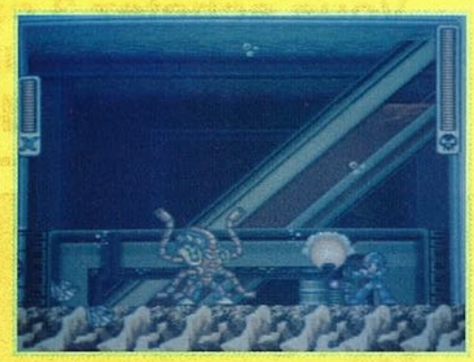
**SAM**

Au risque de donner dans la dithyrambe, je dirai que Mega Man est un jeu qui m'a purement et simplement fasciné. D'abord, les graphismes sont très bien réalisés. Ça nous change des versions NES et nous montre de quoi est réellement capable une Super Nintendo. Ensuite, diverses mélodies (une par niveau) rythment fort bien l'action, certaines d'entre elles étant joliment "nipponisantes". Quant à la durée de vie, sachant que la série des Mega Man a la réputation d'être très difficile, imaginez ce que ça peut donner avec des boss plus coriaces que jamais! Un jeu que vous aurez du mal à finir, et auquel vous ne manquerez pas de revenir ensuite. J'aime beaucoup les jeux de plates-formes, j'aime beaucoup les jeux d'action, j'aime beaucoup Mega Man X.

## LAUNCH OCTOPUS

Dans ce niveau, vous progresserez dans un décor maritime. Au début, c'est la plage, la mer... Ensuite, c'est dans les profondeurs sous-marines que cela se passe. Le boss de fin se nomme Launch Octopus. Tout porte donc à croire qu'il s'agit d'une pieuvre. Nous verrons bien.

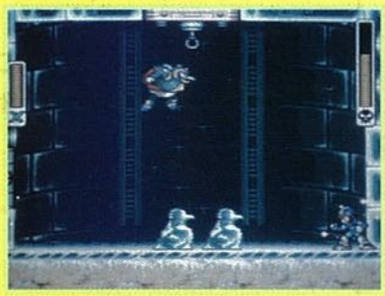
*Ici, au début du niveau, vous êtes mal barré. D'un côté, une tortue robot parachute ses missiles sur votre tronche et, de l'autre, une "grenouille" bionique bondit en tout sens. La folie...*



*Launch Octopus: cette terrible pieuvre vous attire dans un tourbillon puis vous saute dessus pour vous pomper votre énergie. Ce qui fait remonter la sienne.*

## CHILL PENGUIN

C'est un niveau tout blanc, un niveau où il fait très froid. A la fin, vous affronterez un petit pingouin pas gentil du tout.



*Et voilà, grâce à cette capsule, vous pouvez piquer un petit sprint. Dément, non?*

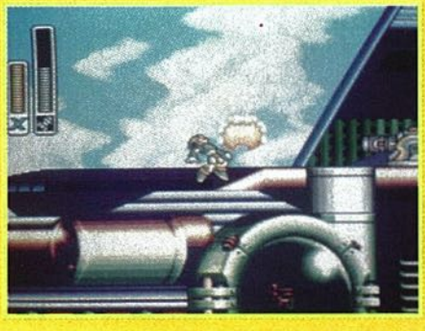
*Chill Penguin, avec son souffle destructeur, ne sera pas facile à vaincre. Il peut aussi tirer sur la manette en haut pour déclencher un véritable blizzard.*

X

Un des sous-boss du niveau de la pieuvre, Launch Octopus. Ils sont très nombreux dans ce jeu!

## STORM EAGLE

Un niveau dans les airs implique un passage à l'aéroport. Ne vous inquiétez pas, il y est! Ici, vos réflexes sont mis à rude épreuve. Il faut sauter de passerelle en passerelle alors qu'elles se dérobent sous vos pas. Pas évident!



Se prendre un obus de canon n'a jamais fait plaisir à personne!

A la fin de ce niveau aérien, c'est un aigle que vous aurez à combattre. Si vous êtes victorieux, vous récupérerez une arme: la tornade.

## LES POUVOIRS DE MEGA MAN

Comme dans les précédentes versions de Mega Man, celui-ci obtient un nouveau pouvoir quand il sort vainqueur d'un combat contre un boss de fin de niveau. Dans ce nouvel épisode, ils sont beaux et parfois impressionnants. A chaque fois qu'il obtient un nouveau pouvoir, Mega Man revêt un costume d'une couleur différente. Tous les pouvoirs spéciaux acquis sont limités en énergie. Seul le pouvoir d'origine est illimité et peut se concentrer pour une action "frappante".

LA GLACE

LE BOOMERANG

LE FEU

TRIPLE TIR

LES ETINCELLES ELECTRIQUES

LE TOURBILLON EN BOULE

LA TORNADE

## AVIS oui, mais...

NIIICO

La renommée de Mega Man sur les consoles NES n'est plus à faire. Sur Super Nintendo, le premier épisode vient à peine d'arriver. Les graphismes sont très, très beaux, comme toujours chez Capcom. L'animation du personnage est rapide et bien rendue. Cependant, quand certaines scènes du jeu sont encombrées d'ennemis, les ralentissements pèsent lourdement. C'est vraiment dommage car cela gâche quelque peu le plaisir de jouer. Les différents niveaux sont tous très longs et, comme dans tout épisode de Mega Man, très difficiles. Cette difficulté peut paraître rebutante dans les premières parties, mais il faut persévérer. La musique est sympathique, sans toutefois être fracassante. Malheureusement, les niveaux se suivent et se ressemblent: avancer et shooter, avancer et shooter, avancer et shooter...

## ARMORED ARMADILLO

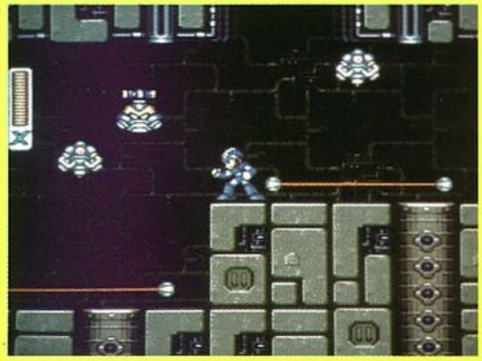
Le niveau souterrain est parmi les plus difficiles: la terre, la sueur, comme dans "Germinal"... Vous rencontrerez beaucoup de chauves-souris, de mineurs, et quelques chariots. Attention, ces derniers dévorent l'espace, alors sautez au bon moment.

Un des mineurs vous lance son pic et, au-dessus, une chauve-souris vous menace. Utilisez les missiles à tête chercheuse.

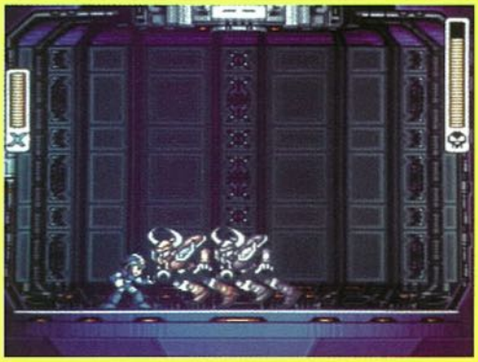
Vous la rencontrerez ici. Elle se met en boule pour un rien et devient désagréable.

## BOOMER KUWANGER

Dans cette zone, on ne sait pas trop où on est, il y a des tuyaux et des monstres un peu partout. Il va falloir vous montrer très vicieux lorsqu'il s'agira d'escalader les murs.



*Ne rompez pas le faisceau de rayons rouges, car vous risquez alors d'être détecté, et d'en prendre plein la tête...*



*Pourquoi est-il en double sur la photo? Tout simplement pour donner l'impression qu'il fonce à toute vitesse.*

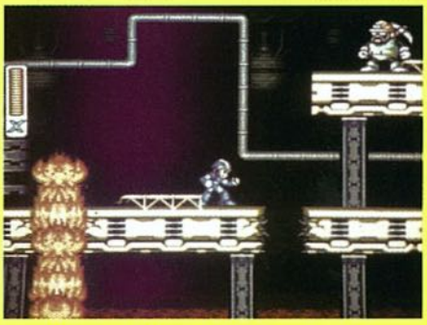
*Dans le niveau d'entraînement, vous ne pouvez battre le boss que vous rencontrez car vous n'avez pas assez de pouvoir. Heureusement, un ami va venir vous prodiguer des conseils. Il est tout rouge et tout gentil.*

*Vous trouverez, dans certains niveaux, ce corps de robot géant. Entrez à l'intérieur et vous allez vite vous sentir mieux.*

## FLAME MAMMOTH

Une petite visite dans une usine, ça vous dit? Vous y découvrirez le travail à la chaîne. Méfiez-vous des produits qui arrivent sur le tapis roulant. Ensuite, vous aurez droit à un petit tour dans une zone chaude, très chaude.

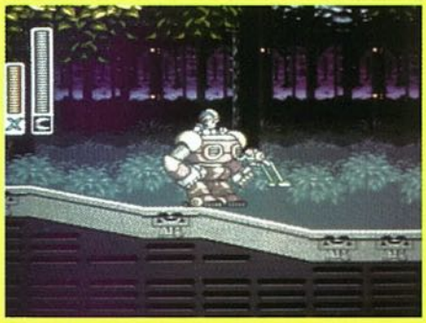
*Cet éléphant (ou ce mammouth, comme vous voulez) est un spécialiste des tirs de feu. Si vous le battez, vous obtiendrez un lance-flammes.*



*Dans ce bâtiment, il fait encore plus chaud qu'aux éditions Mondiales (le groupe de presse qui édite votre magazine préféré!). Le petit mineur en haut à droite sourira dès qu'il vous touchera avec ses pioches.*

## STING CHAMELEON

Dans les bois, un superbe niveau. Des feuillages et des arbres à gogo. On a même droit à des petits ruisseaux. Dommage que ce superbe paysage soit gâché par la présence d'horribles bestioles! Dans la grotte souterraine, les pierres qui tombent se transformeront en ennemis.



*A bord de ce robot, vous pourrez vaincre qui vous voulez facilement, mais si vous vous faites trop souvent toucher, votre véhicule explosera!*

*Si vous montrez à ces piverts que vous ne les aimez pas, ils vous enverront des petits vers qui vous taquineront méchamment.*

*Cette bestiole caméléonesque disparaît et réapparaît à volonté. Elle peut aussi s'accrocher aux parois avec sa langue et gigoter dans tous les sens.*

## AVIS *oui!*

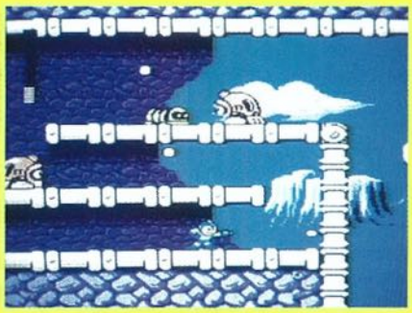
**SWITCH**

Mega Man X est un jeu signé Capcom, on en attendait donc le meilleur... et on avait bien raison: la version SNES de Mega Man est excellente. La musique est entraînante et très harmonieuse, les graphismes sont fins, le personnage de Mega Man répond au doigt et à l'œil aux commandes, les décors sont somptueux, avec de superbes effets de profondeur... Bref, c'est génial. Les situations de jeu sont constamment renouvelées: vous pourrez chevaucher des robots, vous balader sur un chariot ou encore manger une glace sur les Champs-Elysées (divers parfums vous seront proposés: pistache, vanille, nougat, coco...), et, de plus, vos capacités physiques évoluent au cours du jeu! Non, vraiment, Mega Man ne vous décevra pas...

*Vous pouvez, après l'entraînement, choisir le niveau que vous désirez, et obtenir la carte du monde.*

## MEGA MAN SUR NES

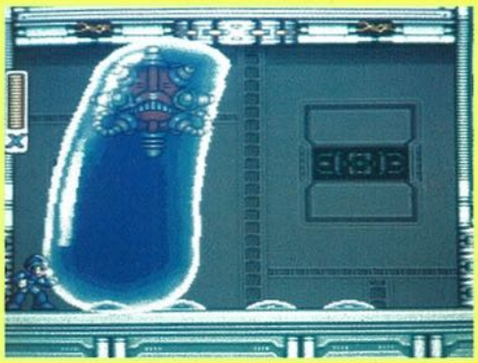
C'est sur cette console que notre héros a vu le jour. Il est devenu la mascotte de Capcom. La série des Mega Man est réputée pour sa difficulté élevée. Au japon, six Mega Man sont sortis sur NES et trois sur Game Boy (Mega Man 5 sur NES est prévu pour très bientôt en France). Après cela, il nous fallait une version pour la Super Nintendo. En voici une avec Mega Man X. Espérons que ça ne sera pas la seule.



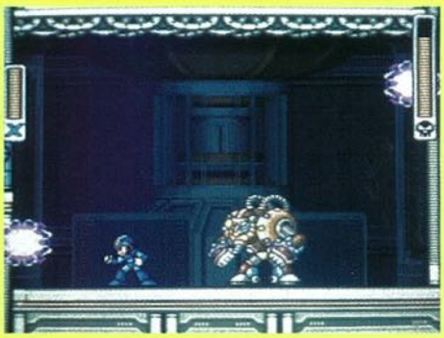
*Voici une photo de Mega Man 4 sur NES. Voyez la différence avec la version Super Nintendo!*

## SPARK MANDRILL

Des échelles partout, on se croirait dans un complexe spatial. Pas étonnant puisque, je vous le rappelle, Mega Man est un robot du futur. La preuve, c'est que l'intro vous montre une lettre tapée sur ordinateur par le docteur Light en septembre 2020.



*Rien qu'avec ce sous-boss très spectaculaire, vous êtes mal barré pour arriver à la fin du niveau.*



*Cette bestiole n'est pas évidente à battre. Si vous sortez victorieux du combat, vous obtiendrez le pouvoir des étincelles électriques.*

**EDITEUR: CAPCOM**
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**
**DISPONIBILITE: OUI**
**PRIX: E**

**PLATES-FORMES/ACTION**
**1 JOUEUR**
**CONTROLE: TRÈS BON**
**DIFFICULTE: TRÈS DIFFICILE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: 1**
**CONTINUE: PASSWORDS**

**PRESENTATION** 89%
*Descriptif d'un nouveau projet de robots ultra sophistiqués: les "X"...*

**GRAPHISMES** 89%
*Ils sont fins et très variés. Un méchant nouveau look pour le sprite du héros!*

**ANIMATION** 77%
*Scrollings différentiels. Ça rame un peu lorsqu'il y a beaucoup d'ennemis.*

**MUSIQUE** 90%
*Variés, les morceaux collent bien à l'action.*

**BRUITAGES** 88%
*Corrects, mais trop peu nombreux.*

**DUREE DE VIE** 91%
*Dur d'arriver au bout. Et même si j'y arrive, j'y reviendrai...*

**JOUABILITE** 80%
*Les commandes sont simples, le personnage répond bien, ça roule!*

**INTERET** 91%
*Mega Man X, c'est un véritable challenge. Un très bon jeu de plates-formes/action dans la lignée de ses prédécesseurs.*

# ART OF FIGHTING

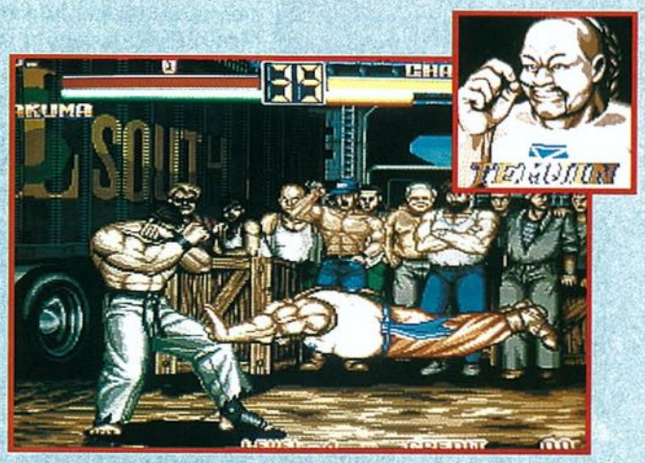
**On n'échappe pas au coup de la "cholie temoiselle" qui vient de se faire enlever pas un gros-méchant-pas-bô. Mais on n'est pas là pour s'extasier sur les subtilités du scénario, on est là pour se battre et, de l'avis général... on en a pour son argent.**

Ce sont douze personnages que vous aurez tout loisir d'incarner. De la jeune demoiselle que vous aviez libérée à la fin du premier épisode au ninja masqué qui arrive d'on ne sait où, le choix est vaste. Il ne se limite d'ailleurs pas au seul mode 2 joueurs puisque (voilà une nouveauté intéressante!) vous disposez des mêmes personnages dans le mode Story. Ces combattants sont dotés de techniques de combat personnalisées. A vous de les mettre en œuvre en accomplissant les manipulations nécessaires sur le pad (chaque combattant dispose de cinq ou six coups spéciaux). Toutefois, prenez garde: l'accomplissement des coups spéciaux engendrera une perte importante d'énergie psychique (symbolisée par la barre verte). Vous pourrez bien entendu la récupérer en pressant sur le bouton A mais n'oubliez pas que vous êtes particulièrement vulnérable lors de cette phase de récupération. Particularité appréciable de ce jeu, les programmeurs ont cherché à rendre les combats de rue le plus réalistes possible. Depuis le temps que l'on voit tourner des jeux de baston, on n'avait encore jamais eu droit à l'évolution physique du personnage au cours des combats (hématomes, veste déchirée, lunettes écrasées)... Art of Fighting 2 pallie cette lacune, et c'est on ne peut plus gratifiant.

## LES NOUVEAUX COMBATTANTS

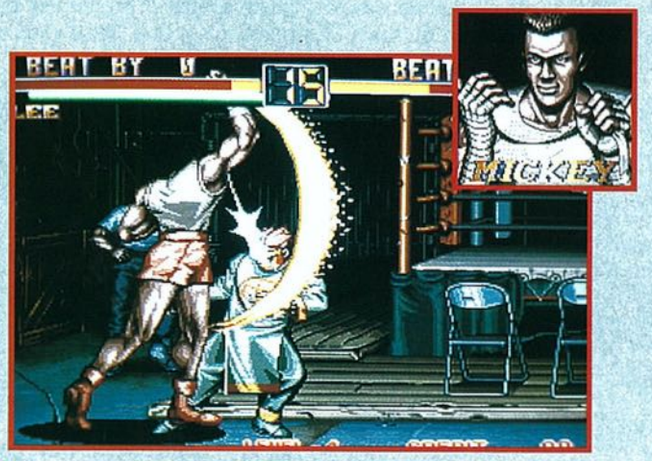
La vie étant ce qu'elle est, les amitiés se font et se défont, les haines de même et, au bout du compte, ce n'est jamais la même tête que l'on découvre au détour d'une ruelle sombre. Art of Fighting 2 ne faillit pas à la règle puisque de nombreux personnages sont venus grossir les rangs des combattants. Nouveaux coups spéciaux, nouvelles techniques de combat: inventaire...

*YURI ZAKASAKI est, comme son nom l'indique, la fille de Takuma. C'est elle qui avait disparu dans le premier épisode. Elle revient, et elle n'est pas contente.*




*TEMJIN a appris tout ce qu'il sait d'un maître de Mongolie. Il développe des techniques très spectaculaires fondées sur la puissance mentale.*

*EIJI KISARAGI est le personnage le plus mystérieux du groupe. Il est sombre comme la nuit et vif comme le serpent.*




*MICKEY ROGERS pratique la boxe thaïlandaise. Ne trouvant pas d'adversaire à la hauteur, il s'est laissé acheter par Mr Big.*

Les anciens personnages ont eu le temps de s'entraîner et ont donc de nouvelles techniques de combat. Mr Big vous en fait d'ailleurs la démonstration.

Boule de feu contre vague déferlante, laquelle de ces deux techniques aura le plus d'impact?

## AVIS *oui!*

**SPY**

Je dis "oui", mais ce n'est pas pour autant que je n'ai pas de critiques à formuler. Commençons par la plus frappante: les programmeurs exploitent 178 mégas de données, et ils ne sont pas capables de nous proposer des décors plus colorés que ça? Je ne comprends pas... D'autre part, le jeu n'est pas très novateur, les programmeurs (encore eux?!) se sont contentés de reprendre ce qui a fait le succès de la première édition en ajoutant ici ou là que quelques nouveautés mineures. Je chipote, je chipote, mais il faut bien avouer que ce jeu est tout bonnement terrifiant. Terrifiant à force de réalisme et, surtout, terrifiant en ce qu'on ne peut plus lâcher le paddle. Les coups spéciaux vous font grimper aux sommets de l'extase: l'explosion de puissance dégagée est spectaculaire. Bref, s'il vous reste quelques sous dont vous ne savez que faire et que vous avez déjà Samourai Shodown, sachez qu'Art of Fighting 2 est incontournable.

Le mode Versus ne manque pas à l'appel. La différence entre les personnages est matérialisée par la couleur des maillots.

Que serait un jeu de combat sans les diverses projections? Pas grand-chose. Cette version vous permettra d'ailleurs d'effectuer des projections une fois en l'air.

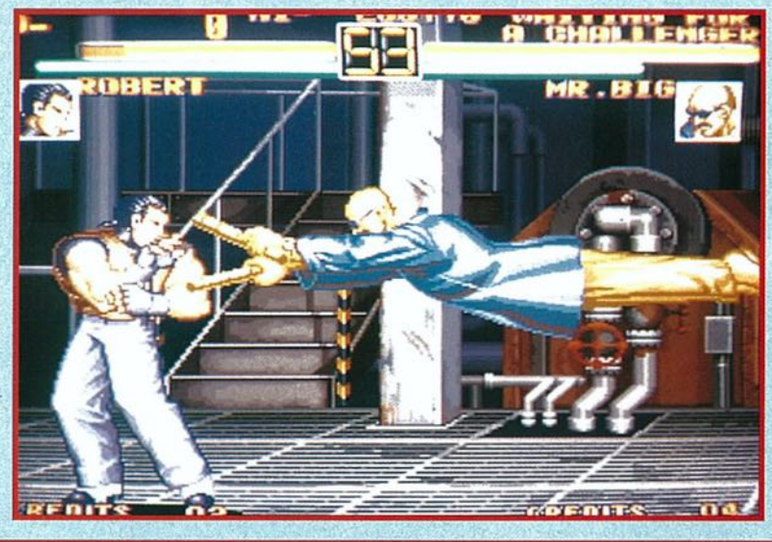
TAKUMA SAKAZAKI est le père de Ryo. C'est lui qui a entraîné son fils et Robert. Sa technique de combat est fondée sur le karaté.

Le père et le fils bénéficient des mêmes techniques de combat. A force égale, tout est permis.

# NEO GEO REVIEW

## ART OF FIGHTING CONTRE ART OF FIGHTING 2

Le père comme le fils se défendent rudement bien. Si on devait les juger en tenant compte de la chronologie, il va sans dire que le premier du nom remporterait la palme. Pourquoi? C'est simple, Art of Fighting est le premier qui a intégré des fonctions novatrices telles que le zoom, la taille impressionnante des sprites... Art of Fighting 2 n'a fait que "repiquer" ce qui a fait le succès du premier épisode, sans apporter de réelles nouveautés. Certains diront qu'Art of Fighting 2 propose un choix de personnages beaucoup plus important et qu'il présente de ce fait un intérêt supplémentaire. Je leur répondrai que c'est tout de même la moindre des choses. Mais bon, ne soyons pas trop dur avec cette nouvelle version, qui reste somme toute la meilleure. Passons aux aveux: si je n'avais à en acheter qu'un, c'est vers le second épisode que je me tournerai.



*Bien fait, vous n'aviez qu'à pas l'enlever lors du premier épisode.*

## AVIS

*oui!*

**NIIICO**

Les 178 mégas de données (sur les 330 mégas programmables, ce qui veut dire qu'on peut aller encore plus loin!) n'ont pas été gaspillés: les personnages bénéficient de coups spectaculaires, les bruitages sont très réalistes et pas un ralentissement n'est à déplorer. J'en entends déjà qui hurlent aux quatre coins du globe: "Encore un jeu de baston sur Neo Geo!" Je rétorquerai à ces pisse-froid que c'est la fonction première de la machine que pondre des jeux d'arcade, et que, quoi qu'on en dise, elle s'en acquitte fort bien. Et notamment avec ce nouveau titre, techniquement quasi parfait. La multitude des combattants assure un intérêt constamment renouvelé. Personnellement, je me suis découvert des pulsions masochistes: on ne cesse de s'en prendre plein les dents et, le pire, c'est qu'on en redemande...

**EDITEUR: SNK**
**DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.**
**DISPONIBILITE: MARS**
**PRIX: H**

**COMBAT**
**2 JOUEURS**
**CONTROLE: BON**
**DIFFICULTE: DIFFICILE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: 4**
**CONTINUE: 3**

### PRESENTATION 78%

*Tableau de la situation et présentation des coups de base.*

### GRAPHISMES 86%

*Les personnages sont bien travaillés mais les décors manquent d'originalité.*

### ANIMATION 89%

*Zooms habituels, pas de ralentissement et de nombreuses positions de personnages.*

### MUSIQUE 90%

*Tout à fait dans le ton.*

### BRUITAGES 92%

*Voix digitalisées et bruitages hyperréalistes. La Neo Geo est reine en la matière.*

### DUREE DE VIE 87%

*Le jeu est long, les coups spéciaux sont légion et le plaisir du jeu à deux va grandissant.*

### JOUABILITE 89%

*Ceux qui connaissent la première mouture seront rapidement dans le bain, les autres seront comblés par la variété des coups.*

### INTERET 93%

*Très spectaculaire et assez réaliste, Art Of Fighting 2 s'impose comme une référence. Il n'est pourtant pas meilleur que Samourai Shodown.*

# 3615 STOCK GAMES

**REVENDEURS, CONTACTEZ - NOUS GRAND CHOIX SUR MATERIEL NEUF ET OCCASION**

**JOUEZ ET GAGNEZ EN JOUANT A NOTRE JEU CHAQUE SEMAINE, DES CADEAUX A GAGNER. INFORMEZ-VOUS SUR LES NEWS EN DIRECT DU JAPON ET USA. PLEIN DE T - SHIRT STOCK GAMES**

**STOCK GAMES REPUBLIQUE**
**44 rue de Malte 75011 Paris**
**Métro République**
**Tel : (1) 48.05.48.23**

## MATERIELS NEUFS-MATERIELS NEUFS-MATERIELS NEUFS-MATERIELS NEUFS

### SUPER FAMICOM

| | |
|---|---|
| HOKUTO NO KEN 7 | 529F |
| SUPER R-TYPE III | 529F |
| HUMAN GP N°2 | 529F |
| GOEMON FIGHT 2 | 549F |
| FATAL FURY 2 | 589F |
| BASTARD | 589F |
| DRAGON BALL Z N°3 ACTION | 649F |

**PROMO DU MOIS**
**FINAL FIGHT 2 149 F**

### SUPER NES

| | |
|---|---|
| NBA JAM | 499F |
| SECRET OF MANA | 499F |
| MEGAMAN X | 499F |
| YOUNG MERLIN | 529F |
| STAR WAR 2 (E.STRIKE BACK) | 529F |
| LEGEND | 529F |
| OGRE BATTLE | 529F |

### MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| FORMULA ONE | 389F |
| FIFA INTERNATIONAL SOCCER | 389F |
| T.N.M.T WARRIORS | 429F |
| JUNGLE BOOK | 429F |
| NBA JAM | 479F |
| ETERNAL CHAMPION | 479F |
| LAND STALKER | 479F |
| SONIC 3 | 529F |

### CONSOLES ETACCESSOIRES

| | |
|---|---|
| PC ENGINE GT | 1450F |
| NEC DUO-R | 2150F |
| NEO GEO SEULE | 1750F |
| MEGA CD 2 FR + 1 JEU | 1790F |
| SUPER NES | 949F |
| SNIN PACK MARIO ALL STARS | 799F |
| MEGADRIVE 2 SEULE | 599F |
| SUPER NINTENDO SEULE | 690F |
| GAME GEAR + SONIC | 590F |
| JOYSTICK NEO GEO | 449F |
| MEMORY CARD | 229F |
| QUINTUPLEUR NEC | 79F |
| JOYPAD NEC | 79F |
| ALIMENTATION 9V/1A MD/NG | 129F |
| CABLE RGB SNES/SFC | 149F |
| QUINTUPLEUR SNIN/SNES/SFC | 229F |
| ADAPATEUR FX 60 HZ | 99F |

### NEO GEO

| | |
|---|---|
| MIRACLE 'S ADVENTURE | 1540F |
| ART OF FIGHTING 2 | 1590F |

### SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| BOMBERMAN 94 | 399F |
| ERIC CANTONA | 429F |
| ART OF FIGHTING | 449F |
| VAL D' ISERE CHAMPIONSHIP | 479F |
| NBA JAM | 499F |

**PROMOTIONS SUR LES JEUX**
**NEC,NEC CD ROM,GAME BOY, GAME GEAR**
**EN NEUF ET OCCASION**
**EXEMPLES DE REPRISE :**
**CONSOLE NEO GEO 1000 F**
**CONSOLE SUPER NINTENDO 300 F**
**CONSOLE MEGADRIVE 250 F**

## MATERIELS OCCASIONS - MATERIELS OCCASIONS

### SNES - SNIN

| | |
|---|---|
| SKY MISSION | 149F |
| WWF WRESTLEMANIA | 149F |
| UN SQUADRON | 199F |
| CASTLEVANIA IV | 199F |
| STREET FIGHTER 2 | 199F |
| ZELDA 3 | 199F |
| ROAD RUNNERS | 199F |
| SUPER TENNIS | 199F |
| SUPER SOCCER | 199F |
| SUPER R-TYPE | 199F |
| F ZERO | 199F |
| GHOULS AND GHOSTS | 199F |
| TORTUES NINJA | 199F |
| PILOTWINGS | 199F |
| ADDAMS FAMILY | 199F |
| SUPER PROBOTECTOR | 199F |
| ADVENTURE ISLAND | 199F |
| JOE AND MAC | 199F |
| E.D.F | 199F |
| ANOTHER WORLD | 199F |
| WING COMMANDER | 199F |
| NCAA BASKETBALL | 249F |
| STAR WARS | 249F |
| AXELAY | 249F |
| MAGICAL QUEST | 249F |
| SUPER ALESTE | 249F |
| BART' S NIGHTMARE | 249F |
| DRAGON' S LAIR | 249F |
| AMAZING TENNIS | 249F |
| STAR WING | 249F |
| MARIO KART | 249F |
| FATAL FURY | 249F |
| BEST OF THE BEST | 249F |
| MARIO ALL STARS | 249F |
| MORTAL KOMBAT | 249F |
| SPIDERMAN | 249F |
| ALIEN 3 | 249F |
| JURASSIC PARK | 299F |
| ALADDIN | 299F |
| RANMA 1/2 2 | 349F |

**ECHANGEZ VOS JEUX POUR 50 F**
**100 F SUR NEO GEO**

**JEUX À PARTIR DE 149F SUR SUPER NES SUPER SFC SUPER NIN**

**79F SUR MEGADRIVE**

**399F SUR NEO GEO**

**GRAND CHOIX DE JEUX**
**- NEC /CD DUO -**
**+ DE 200 TITRES**
**- NEO GEO -**
**+ DE 40 TITRES**
**- MEGADRIVE -**
**+ DE 200 TITRES**
**- SUPER NINTENDO -**
**+ DE 300 TITRES**

### NEO GEO

| | |
|---|---|
| NEO GEO SEULE | 1390F |
| NEO GEO + 1 JEU A 349F | 1690F |
| NAM 1975 | 349F |
| CYBER LIP | 349F |
| MAGICIAN LORD | 349F |
| SUPER SPY | 349F |
| BLUE'S JOURNEY | 399F |
| BASE BALL STAR | 399F |
| BASEBALL 2020 | 399F |
| ALPHA MISSION 2 | 399F |
| NINJA COMBAT | 399F |
| BURNING FIGHT | 399F |
| JOY JOY KID | 399F |
| SENGOKU | 399F |
| GHOST PILOT | 399F |
| FATAL FURY | 449F |
| CROSSED SWORD | 449F |
| EIGHT MAN | 599F |
| TRASH RALLY | 649F |
| WORLD HEROES | 699F |
| ROBO ARMY | 749F |
| MUTATION NATION | 749F |
| SOCCER BRAWL | 799F |
| ART OF FIGHTING | 799F |
| FATAL FURY 2 | 849F |
| BASEBALL STAR 2 | 899F |
| THREE COUNT BOUT | 899F |
| SENGOKU 2 | 899F |
| WORLD HEROES 2 | 949F |
| LAST RESORT | 999F |
| VIEW POINT | 1099F |

**NOUS RACHETONS VOS JEUX SUR SFC/SNES/SNIN , MD, NEC, NEO GEO, AINSI QUE VOS CONSOLES.N'HESITEZ PAS A TELEPHONER .**

**REPARATION - MODIFICATION DE VOS CONSOLES, C' EST AU 48.05.48.23 CHEZ STOCK GAMES**

### 3DO

| | |
|---|---|
| 3DO + 2 JEUX | 5390F |
| DRAGON'S LAIR | 429F |
| TOTAL ECLIPSE | 429F |
| STELLAR SEVEN | 429F |
| MAC DOG MC CREE | 429F |
| OUT OF THIS WORLD | 449F |
| WING COMMANDER | 449F |
| MEGA RACE | 449F |

### NEC

ARCADE CARD + FATAL FURY 2 OU ART OF FIGHTING **1450F**

| | | |
|---|---|---|
| ALGUNOS | CD | 499F |
| DRACULA X | CD | 499F |
| FLASH HIDERS | CD | 499F |

BOMBER MAN'94 + 1 JOY + 1 QUINTU **429F**

### BON DE COMMANDE

A RENVOYER À : STOCK GAMES
**44 RUE DE MALTE 75011PARIS**

| TITRES | CONSOLES | QT | PRIX |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| TOTAL + 30 F DE PORT | | | |

NOM : PRENOM :
ADRESSE :
CP : VILLE : TEL :

REGLEMENT :
CHEQUE
MANDAT-LETTRE
CARTE BLEUE

N° CARTE BLEUE :
DATE D'EXPIRATION :
SIGNATURE :

C-30

OFFRE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
PRIX REVISABLE SANS PREAVIS

# PRIZE FIGHTER

**En ayant systématiquement recours à des séquences digitalisées animées, Digital Pictures a voulu moderniser le concept du jeu de boxe sur consoles. Une première dans le domaine du sport!**

Les vétérans des jeux vidéo qui, comme moi, ont vu éclore les premiers bourgeons de pixels unicolores, se souviennent sans doute de Boxers, sur console Intellevision. A l'époque (aux alentours de 1981), on s'émerveillait devant des pâtés de pixels gros comme mon pouce, et Boxers était un chef-d'œuvre du genre. Que dire, aujourd'hui, d'un programme tel que Prize Fighter? Les jeux vidéo et le cinéma vont-ils finir par fusionner en une seule et même culture? Telle est la question que se posent de nos jours tous les consoleux et microteux. Ce nouveau titre de Digital Pictures vient mettre une grande claque aux autres jeux de boxe sur Megadrive. Dès l'introduction, on sent le style "mélo-passion" bien connu des films américains: l'ombre d'un boxeur à l'entraînement se détache sur le mur, les noms des acteurs qui ont joué pour les séquences intermédiaires défilent comme au ciné, et les violons y vont bon train pour la bande-son. C'est beau... Certains regretteront peut-être la tristesse des graphismes en noir et blanc. Personnellement, je trouve que cela donne un genre "années cinquante" à l'ambiance, déjà bien "chauffée" par les cris de la foule. Le boxeur que vous incarnez (vous voyez par ses yeux) dispose de cinq frappes (directs, crochets, uppercut...) et de trois défenses. N'essayez pas de taper sans cesse sur tous les boutons: ce vieux truc de tricheur ne marche pas avec Prize Fighter. Nous avons testé pour vous...

**CHTONK!**

## AVIS — *oui!*

**PETER**

Il y a quelques mois, la presse informatique ludique appréciait "le réalisme" de certaines simulations de boxe sur Megadrive. Laissez-moi rire... Même si l'on ne peut pas en parler comme étant de la Full Motion Video, Prize Fighter révolutionne complètement le concept de jeu de boxe sur console. Entièrement basé sur des séquences vidéo, ce nouveau titre du principal éditeur de jeux sur Mega-CD vous donne l'impression de jouer dans un vrai film. Et ce n'est pas peu dire... Digital Pictures a d'ailleurs dû utiliser deux CD pour pouvoir enregistrer toutes les vidéos: imaginez un peu le tas de millions d'octets que cela représente! Evidemment, les combats sont un peu répétitifs et la portée des coups est peu précise: ce sont les deux points noirs du soft. Vous conseillerai-je alors d'acheter Prize Fighter? Il est certain que les premières parties sont motivantes, mais, à moyen ou à long terme, le principe est peut-être un peu fatigant...

*Votre adversaire se prépare à vous envoyer la pêche du siècle. Ici, il est essentiel de se protéger pour éviter de "tomber dans les pommes".*

**PAF!**

## LET'S GO TO RUMBLE!

Les séquences vidéo sont de plus en plus fréquemment utilisées pour des jeux sur Mega CD (qui s'adapte également sur 3DO). Voyez Ground Zero Texas, Sewer Shark ou encore Sherlock Holmes: les vidéos y sont assez longues, et plutôt bien réalisées. On peut alors imaginer le gigantesque investissement financier que nécessite un travail pareil. Mais il faut bien dire qu'elles rendent l'ambiance d'une situation mieux que ne le feraient des séquences dessinées (surtout lorsqu'il s'agit de plans fixes avec dessins japonais complètement nuls). Prize Fighter n'échappe pas à la règle, mais, malheureusement, il vous est impossible de déterminer votre déplacement. En réalité, vous devez juste donner les coups de poing au bon moment. Ce qui limite sérieusement, il faut l'avouer, l'interactivité du jeu.

*Votre entraîneur vous encourage en vous donnant quelques conseils. Vous remarquerez qu'il regarde dans votre direction: vous vous prenez vraiment pour le petit champion de la boxe!*

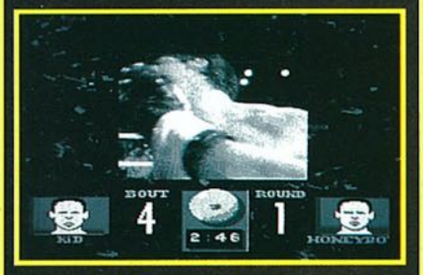
*Après être monté sur le ring et avoir fait un clin d'œil à la famille, le commentateur présente les deux adversaires au public. Notre homme a l'air d'avoir une très haute idée de sa fonction.*

*Le premier boxeur que vous allez rencontrer se nomme Honey Boy. Si vous n'arrivez pas à battre ce gamin, laissez tomber, vous êtes trop mauvais!*

*Fifils se lève, enthousiaste, pour vous encourager, et Bobonne a presque les larmes aux yeux de vous voir sur scène:. quelle image touchante!*

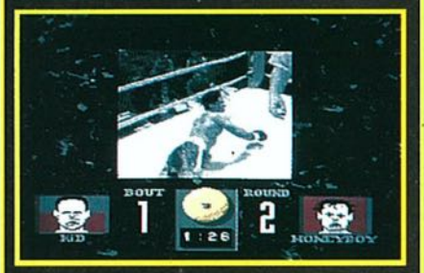
## ET PAN! DANS LES DENTS!

Quelques scènes entrecoupent la linéarité du match. Par exemple, lorsque vous atteignez votre adversaire, on peut voir son visage en gros plan encaisser le coup. Plus drôle encore est l'attitude du gros méchant lorsque vous le mettez K.O.

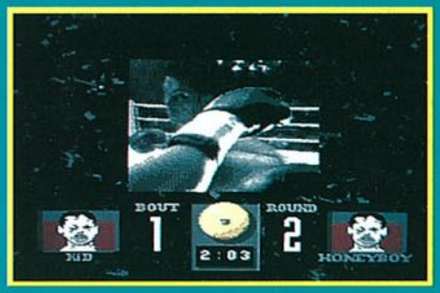



*Hum! Que ch'est bon cha dans les dents! N'hésitez pas à décocher un bon crochet: c'est souvent le meilleur moyen pour envoyer votre adversaire au tapis.*

*Houlà! Le pauvre n'a pas l'air d'avoir apprécié. Un bon conseil: offrez-lui une bonne droite avant qu'il ne sorte de la purée.*



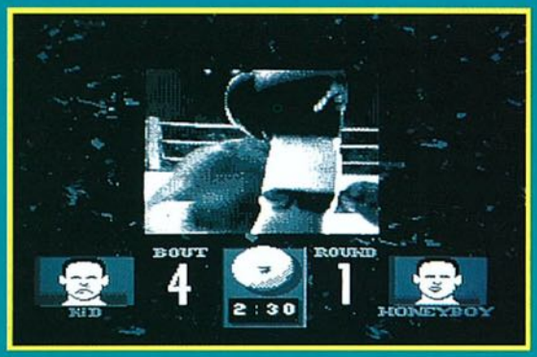

*Complètement épuisé, il s'étale sur le sol. Dans le meilleur des cas, il se relèvera au bout de cinq ou six secondes. Mais attention: lui aussi peut très bien vous mettre K.O.*




## AVIS *oui, mais...*

**SPY**

Allons bon... Encore un jeu sur Mega CD avec de la vidéo. Décidément, c'est la mode chez Sega. Au premier abord, j'ai eu quelques doutes quant à l'efficacité de cette nouvelle technologie dans le domaine du jeu de sport. Et, en vérité, l'utilisation des images en noir et blanc et la petitesse de l'écran de jeu me laissent plutôt perplexe. Mais l'enchaînement des séquences vidéo se fait sans coupures, ce qui donne vraiment un côté réaliste à l'action. En outre, l'introduction et les séquences intermédiaires apportent un plus non négligeable en matière de "cinématique". Enfin, et c'est sans doute ce qui m'a le plus séduit dans Prize Fighter, l'ambiance surchauffée des salles de boxe est parfaitement reproduite, et cela en partie grâce au formidable jeu des acteurs et aux mouvements de caméra, mis en valeur par une bande-son assez tonique. Bref, quelques parties de Prize Fighter sont très agréables, voire défoulantes. Mais je ne pense pas que ce soit un jeu suffisamment bien réalisé pour être acheté.




*Vous avez également la possibilité de vous protéger le visage, soit avec l'une de vos mains, soit avec les deux. Mais il est difficile de se servir de cette protection au moment voulu.*

*Les options sont assez complètes. Entre autres, vous pourrez sauvegarder votre score et reprendre la partie où vous l'aviez laissée lors de la précédente partie.*

*Le bougre évite parfaitement bien vos directs. Essayez un bon crochet du droit, après avoir feinté avec un direct du gauche: c'est radical!*

**EDITEUR: DIGITAL PICTURES**
**DISTRIBUTEUR: SEGA**
**DISPONIBILITE: OUI**
**PRIX: D**

**BOXE**
**1 JOUEUR**
**CONTROLE: BON**
**DIFFICULTE: MOYENNE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: 2**
**CONTINUE: OUI**

### PRESENTATION 83%
*Dans un style très hollywoodien, clap! séquence "émotion"...*

### GRAPHISMES 80%
*D'accord, c'est du noir et blanc. Mais ce n'est pas désagréable, loin de là.*

### ANIMATION 83%
*Tout est fluide et assez rapide. Heureusement, vu la taille de l'écran de jeu!*

### MUSIQUE 79%
*Absente pendant les matchs, elle vient rehausser l'ambiance des séquences intermédiaires.*

### BRUITAGES 82%
*Voix digitalisées un peu "rocailleuses", mais bruits de foule et de coups bien rendus.*

### DUREE DE VIE 78%
*A long terme, les matchs sont très répétitifs. Essayez avant d'acheter (gaffe aux vendeurs!).*

### JOUABILITE 82%
*Pour une première expérience, c'est plutôt réussi. Mais les coups sont parfois imprécis.*

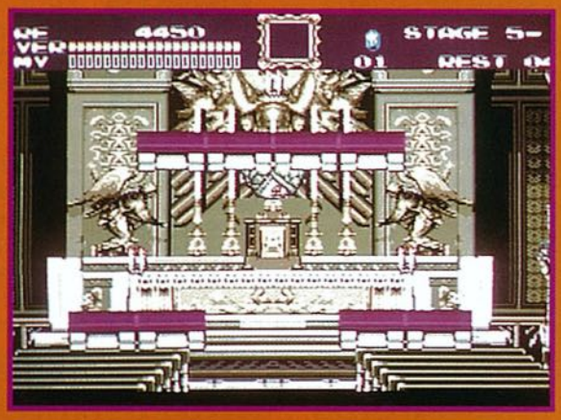
### INTERET 83%
*La réalisation est techniquement parfaite. Mais l'interactivité est limitée: la console contrôle les coups, qui sont déjà peu nombreux.*

# MEGADRIVE REVIEW

# Castlevania® The New Generation

**Konami poursuit le développement de jeux sur Megadrive. Les tortues Ninja ont débarqué tant chez Nintendo que chez Sega. Juste avant, c'étaient les Zombies. C'est maintenant au tour de l'un des premiers jeux sur Super Nintendo, qui avait rencontré beaucoup de succès, d'être adapté à la Megadrive. Arrive-t-il à la hauteur de Super Castlevania sur Super Nintendo?**

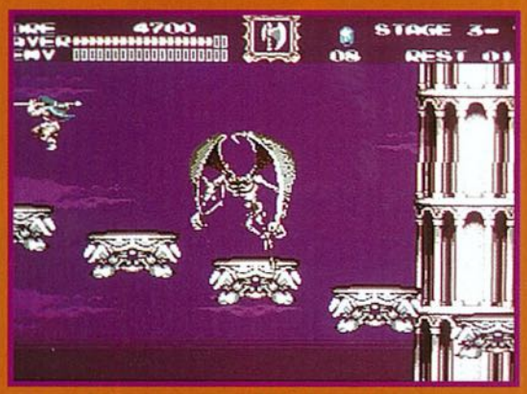
Depuis des lustres et des lustres, au fin fond de l'Europe de l'Est, au-delà des forêt sombres, des marais bourbeux et des montagnes escarpées, il se passe des choses étranges. Cette région lointaine, c'est la Transylvanie. Ce pays évoque irrésistiblement un nom: Dracula. Nom qui vous glace, qui vous donne la chair de poule, pas vrai? Le comte Dracula était peut-être très sympathique mais ce n'est pas ce qu'a retenu la légende. Selon celle-ci, il s'introduit, la nuit, dans la chambre de ses hôtes pour boire leur sang. C'est plus fort que lui. Il est un vampire, et à ce titre, il a besoin de sang frais pour subsister. Rares sont les armes efficaces pour lutter contre lui: gousses d'ail, lumière du jour, miroir, crucifix et, pour finir, une balle en argent (ah! je ne sais plus... cette balle est peut-être à réserver au loup-garou, à moins qu'elle ne soit destinée à un alien) composent votre attirail... Mais lorsque vous n'êtes pas au courant, vous ne pensez pas forcément à en remplir vos bagages! Pas de panique. Dans ce jeu, deux héros vont unir leurs forces, et essayer, sous votre contrôle, de tout résoudre.




*A défaut d'avoir des oreilles, les murs et les plafonds sont truffés d'yeux armés de puissants lasers.*

*La nuit est profonde et vous devez vous battre contre ces oiseaux de mauvais augure. En décor de fond (statique), Pise.*

*Cet énorme boss, avec sa masse d'armes accrochée à une chaîne, ne respire guère la tendresse.*

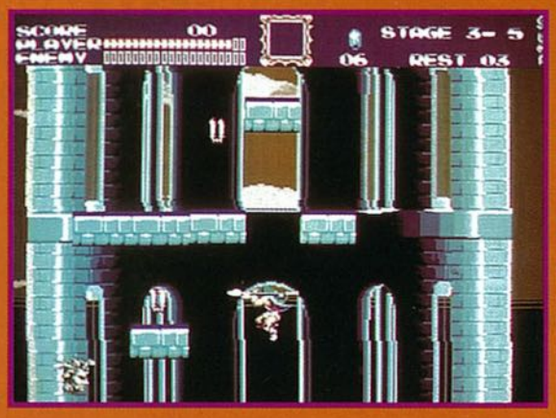



*Le temps se gâte. A l'extérieur de la tour, grimpez de plate-forme en plate-forme. Protégez-vous des oiseaux et montez vite jusqu'au sommet pour affronter le boss de fin de niveau.*

## AVIS — *oui, mais...*

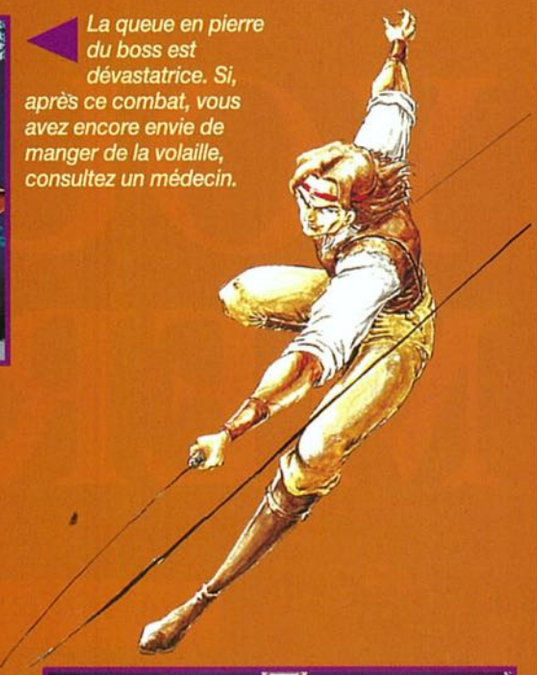
**SAM**

Ce Castlevania sur Megadrive n'est pas une grande réussite. Bon, si vous aimez vraiment le genre, vous apprécierez sans doute le niveau de difficulté, très élevé. Pour ma part, je le trouve rebutant. Du côté de la bande-son, la musique de la version sur Super Nintendo était devenue une référence. Elle le resteront, car, sur Megadrive, c'est à peine si l'on se souvient avoir entendu une note! Et puis, les graphismes sont laids. On a l'impression que le travail n'a pas été terminé. Konami nous avait habitués à mieux. Heureusement, quelques éléments originaux viennent rehausser l'ensemble et l'atmosphère est plutôt bien rendue. Un jeu d'action correct, sans plus.




*Vous voici à l'intérieur de la tour de Pise. Le décor change et des têtes de méduse essayent de vous empêcher de suivre le scrolling. Agilité et sang-froid sont nécessaires pour se retrouver au sommet!*

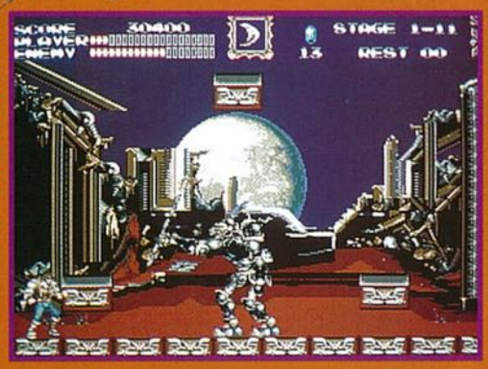
La queue en pierre du boss est dévastatrice. Si, après ce combat, vous avez encore envie de manger de la volaille, consultez un médecin.



## AVIS oui!

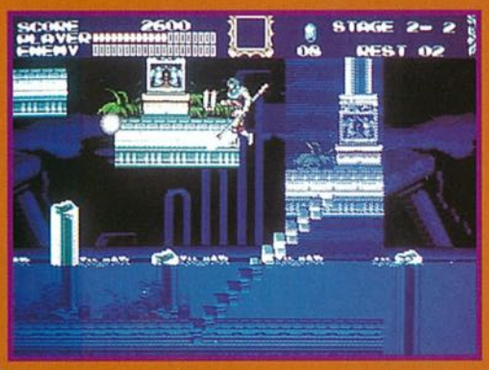
**SWITCH**

Moi, j'aime bien ce Castlevania, The New Generation. Un chose est sûre, l'ambiance est sinistre à souhait. On a vraiment envie de rayer Dracula de la carte. Mais le chemin de la victoire est long, très long, car les niveaux sont nombreux et assez difficiles à passer. Mais les graphistes n'ont pas suivi. Dommage... On aurait pu, j'en suis sûr, faire beaucoup mieux sur Megadrive. Autre déception: la "zique" n'est pas aussi bonne que dans les autres versions de Castlevania. Celle de la version SNIN a longtemps été une référence! Mais qu'importe, il y a des effets plutôt sympa, quelques jolies originalités... et puis, un Castlevania, c'est un Castlevania. Alors, si vous aimez, allez l'acheter.

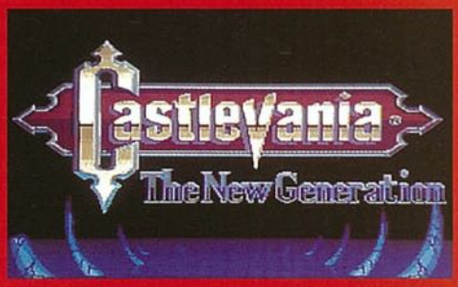


Une fois ce boss de fin de niveau vaincu, vous obtiendrez une gemme rouge

Admirez cette architecture pleine de charme. Profitez-en, il n'y a pas beaucoup de jolis niveaux dans cette version.



Une course contre la montre! Dépêchez-vous de grimper avant que l'eau ne vous rattrape.




**EDITEUR: KONAMI**
**DISTRIBUTEUR: SEGA FRANCE**
**DISPONIBILITE: FIN MARS**
**PRIX: D**

**ACTION/PLATES-FORMES**
**1 JOUEUR**
**CONTROLE: BON**
**DIFFICULTE: DIFFICILE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: 3**
**CONTINUE: 2**

| | |
|---|---|
| **PRESENTATION** | **79%** |
| *Une intro vous plonge dans le scénario instantanément.* | |
| **GRAPHISMES** | **67%** |
| *Ils sont vraiment moches. On peut faire beaucoup mieux sur Megadrive.* | |
| **ANIMATION** | **80%** |
| *Celle du personnage est loin d'être extraordinaire, et l'ensemble est du même tonneau.* | |
| **MUSIQUE** | **70%** |
| *Sur Super Nintendo, elle était excellente. Pas de comparaison possible avec celle-ci.* | |
| **BRUITAGES** | **78%** |
| *Quelques "slurp" et "chtac": rien d'exceptionnel.* | |
| **DUREE DE VIE** | **87%** |
| *Le jeu est très difficile, et, si vous avez le courage de vous accrocher, il vous faudra beaucoup de temps pour arriver au bout.* | |
| **JOUABILITE** | **74%** |
| *Tous les Castlevania se ressemblent sur ce plan: elle est moyenne.* | |
| **INTERET** | **82%** |
| *Un jeu d'action sympa, mais la qualité ne suit pas.* | |

# YOUNG MERLIN

**A l'époque où se passe cette histoire, on brûle encore les sorcières sur le bûcher. Les légendes les plus terrifiantes sur la forêt hantée qui borde le village vont bon train. Je me présente. Je suis Merlin, magicien personnel du roi Arthur...**

Je vis paisiblement dans une chaumière, au beau milieu de la forêt hantée. La mise au point de nouvelles formules magiques et de sorts pour servir mon roi occupe la majeure partie de mon temps. Ma vie n'est pas des plus passionnantes, certes, mais c'est celle que j'ai choisie, et elle me plaît. Un jour, cependant, un enfant est venu me trouver, troublant ma solitude. Son histoire est extraordinaire. Laissez-moi vous la conter. Alors qu'il tentait de sauver des eaux d'un torrent une jeune fille qui se noyait, la force du courant les emporta au cœur d'une étrange caverne. Là, ils perdirent connaissance. Quand il revint à lui, la jeune fille avait disparu. Et maintenant, c'est sur moi, Merlin, que repose l'avenir de ce jeune homme. Grâce à ma très puissante magie, je lui prédis la suite de sa quête: il devra traverser plusieurs contrées telles de grandes plaines, des cavernes maudites, mais aussi explorer un paysage enchanté, un donjon maudit, le fond d'un lac sous-marin et l'intérieur d'un vieux tronc d'arbre. Son voyage sera parsemé d'embûches et il fera de dangereuses rencontres: orcs, dragons, lutins et autres êtres malfaisants se mettront en travers de sa route. Heureusement, des fées et des fontaines magiques sauront lui redonner force et courage. Aie confiance, n'écoute que ton cœur, jeune ami, et tu réussiras!

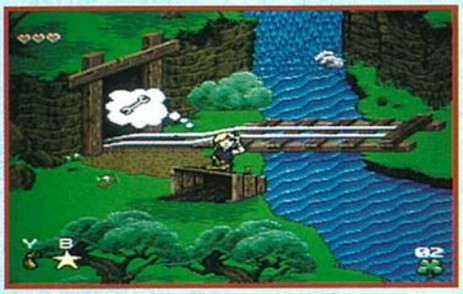
## AVIS — *oui!*

**NIIICO**

Ce jeu, qui allie action et aventure, est comparable aux jeux de Sierra On Line sur micro (King Quest, Police Quest...): vous dirigez un jeune enfant qui évolue sur la totalité de l'écran. Scrolling multidirectionnel à l'appui, tout le jeu baigne dans une fluidité exemplaire. Le principe est simple: vous devez rencontrer des personnages disséminés sur un immense plateau de jeu, qui vous fourniront des objets ou des informations. Ces informations apparaissent sous forme de dessin inscrit dans une bulle, langage universel et... point fort du jeu! Enfin, après chaque action importante, un mot de passe vous est fourni pour votre prochaine partie. Les graphismes sont colorés à souhait (attendez d'arriver dans le monde des fleurs géantes) et la musique, médiévale, est une réussite. Malheureusement, l'aventure reste à mon goût un peu trop facile... voire répétitive. Mais cet avis ne doit pas empêcher Young Merlin de figurer dans votre logithèque.

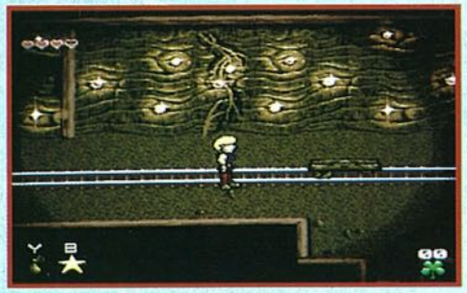
## PAS DÉBILE, DES BULLES!

Young Merlin est un jeu truffé d'originalités: scènes d'animation hilarantes, système de déplacement du joueur... Mais la plus marquante est certainement la façon dont sont gérés les dialogues et les actions. Ici, il n'est pas question de longues phrases en japonais ou en anglais, mais plus simplement de bulles, de type bande dessinée, dans lesquelles se trouve l'objet à trouver ou à utiliser. Young Merlin élargit ainsi le panel de ses amateurs potentiels.

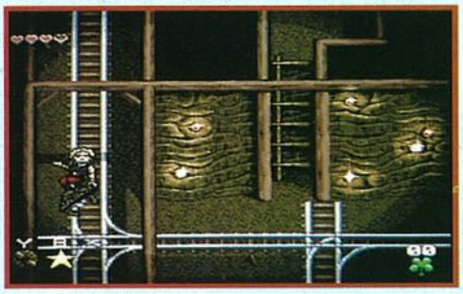


*La seule roue qui reste à ce chariot abandonné près de l'entrée de la mine de diamants vous sera d'une grande utilité dans l'aventure. Mais, pour la démonter, vous avez besoin d'une clef!*

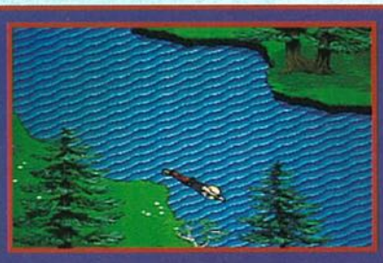
*Voici la fameuse clef! Elle se trouve devant la porte de... mais... non, vous ne rêvez pas: devant l'entrée se tient la fille que vous vouliez sauver au début du jeu. Il faut choisir: la fille ou la clef?*



*Finalement, vous avez préféré prendre la clef afin de pouvoir démonter la roue du vieux chariot. Dans la mine abandonnée, vous voici face à un autre chariot auquel il manque une roue.*

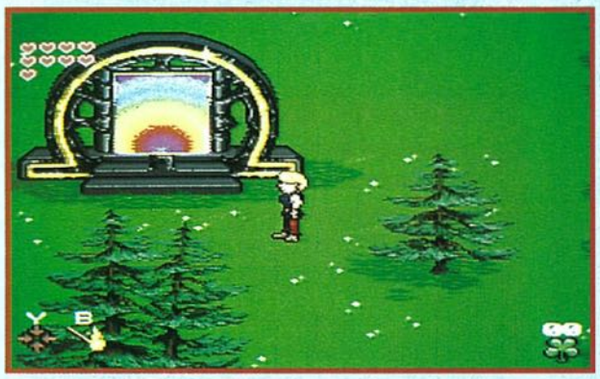


*Vous voilà lancé dans un dédale de rails: à vous de trouver le bon chemin en vous aidant des aiguillages. Un conseil en passant: faites donc un plan si vous voulez vous en sortir au plus vite!*



## MILLE ET UNE COULEURS

Young Merlin est le premier jeu à sortir de chez Virgin Interactive Entertainment. Pour une première, c'est une réussite. L'aventure est passionnante, le système de dialogue performant et les graphismes frôlent la perfection. Certains boss sont immenses et diablement bien animés. Mais, surtout, des couleurs à foison parfaitement utilisées donnent à certains écrans des allures féeriques.



*Cette porte magique qui apparaît au début de l'aventure est banale. Mais il suffit d'un diamant pour qu'elle s'illumine de mille couleurs et vous ouvre le passage vers un autre monde.*

*Vous avez passé la fameuse porte magique. Un monde merveilleux vous attend derrière. Ce paysage est aussi l'entrée du monde souterrain: glissez-vous à l'intérieur d'un vieux tronc...*

*La vieille mine cache un lac souterrain, où les rayons de lumière sont animés grâce au mode 7 de la Super Nintendo. C'est ici que vous trouverez le poisson rouge qu'il faudra rapporter à Merlin.*

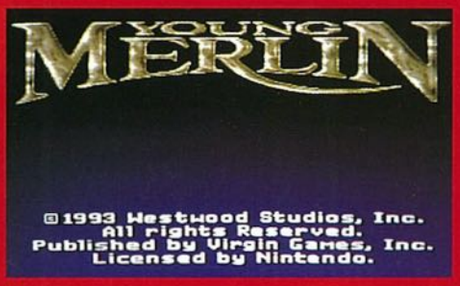
*C'est dans cette source que vous devrez jeter les diamants, afin qu'ils se transforment en une arme ou un objet indispensable pour la suite du jeu. Ne paniquez pas, laissez-vous guider par la SNIN...*

*La mine recèle mille et un trésors. Ici, c'est un diamant rouge qui s'offre à vous. Allez le jeter dans la source près du pont de bois...*

*Explorez bien la forêt, elle regorge d'objets utiles. La fiole sert à recueillir de l'eau de source qui regonflera votre énergie.*

Dans le monde de l'arc en ciel se trouvent des cœurs de bois. Dénichez-les et disposez-les sur le gros tronc près de la maison de Merlin...

Dans le château, on trouve de tout. Vous voici parvenu devant une machine très, très spéciale. Attention, on ne touche qu'avec les yeux.




**EDITEUR: WESTOOD STUDIOS**
**DISTRIBUTEUR: VIRGIN I.E.**
**DISPONIBILITE: AVRIL**
**PRIX: E**

**AVENTURES**
**1 JOUEUR**
**CONTROLE: BON**
**DIFFICULTE: MOYENNE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: -**
**CONTINUE: MOTS DE PASSE**

## PRESENTATION 86%

*Une démo sympathique et des écrans d'options clairs et précis. Que demander de plus?*

## GRAPHISMES 90%

*Certains tableaux explosent de couleurs. Fabuleux!*

## ANIMATION 85%

*Le personnage avance souvent plus vite que le scrolling de l'écran, c'est un peu dommage.*

## MUSIQUE 92%

*Morceaux variés et très bien réalisés. Bravo!*

## BRUITAGES 80%

*Ils sont trop peu nombreux, mais très bien réalisés. La musique prend souvent le dessus, et ce n'est pas plus mal...*

## DUREE DE VIE 88%

*Le jeu est peut-être trop simple. Les passionnés de jeux d'aventures en viendront vite à bout.*

## JOUABILITE 95%

*Ultra simple et ultra performante. Si tous les jeux d'aventures étaient du même tonneau!*

## INTERET 88%

*Les graphismes sont formidables, la musique entraînante. Le seul problème vient de la difficulté, trop peu élevée.*

## AVIS *oui!*

**SAM**

Ah! Young Merlin! Ce jeu de Westwood Studios/Virgin a fait couler beaucoup d'encre depuis quelque temps. Nous étions nombreux à l'attendre. Et nous n'avons pas été déçus, car il s'avère très bien réalisé. Le personnage que vous dirigez a fait l'objet d'un travail d'animation très sympathique. En revanche, son déplacement est un tout petit peu lent, mais c'est une remarque mineure. L'ensemble du jeu profite de graphismes très réussis. Les niveaux sont variés et la moindre touffe d'herbe a été travaillée avec soin. Les thèmes musicaux, très cool, sont bien adaptés à l'ambiance de chaque niveau. Mais la trouvaille la plus sympa, c'est encore le système de dialogue, via les bulles contenant de petits dessins. C'est bien vu, et cette technique fait vraiment office de langage international. En somme, Young Merlin est un jeu d'action/aventures vaste, qui se démarque de ceux que l'on connaît déjà. Une seule question me taraude: est-ce que l'on ne va pas s'ennuyer assez vite?

# Nouvelle Ouverture

## Plus de 1000 jeux differents en stock

Pour toutes informations ou commandes

téléphonez au: 19.49.68.94.38.45.64

**Commandez aussi: par courier: BP 147, 57804 Freyming, Merlebach Cedex**

GAME POINT

## SUPER NES

| | | |
|---|---|---|
| EMPIRE STRIKES BACK | US/EUR | 500 F |
| STAR TREK NEXT GENERATION | US | 540 F |
| MYSTICAL NINJA | EUR | 530 F |
| MR. NUTZ | EUR | 440 F |
| YOUNG MERLIN | EUR | 510 F |
| SECRET OF MANA | US | 520 F |
| RAMNA | US | 480 F |
| LUFIA | US | 540 F |
| PALADINS QUEST | US | 490 F |
| EQUINOX | EUR | 480 F |
| WINTER OLYMPICS | EUR | 540 F |
| NBA JAM | EUR | 520 F |
| SENSIBLE SOCCER | EUR | 480 F |
| F1 POLE POSITION | FR | 540 F |
| NHLPA HOCKEY 94 | US | TEL. |
| LEMMINGS 2 | US | 480 F |
| CHOPLIFTER 3 | US | 410 F |
| RUN SABER | US | 450 F |
| ACT RAISER 2 | US | 480 F |
| COOL SPOT | EUR | 480 F |
| ZOMBIES | EUR | 460 F |
| GOOF TROOP | EUR | 440 F |
| POCKY AND ROCKY | EUR | 540 F |
| MORTAL KOMBAT | EUR | 440 F |
| TOP GEAR 2 | EUR | 405 F |
| ART OF FIGHTING | EUR | 570 F |
| STREET FIGHTER TURBO | EUR | 440 F |

## ACCESSOIRES

| | |
|---|---|
| ACTION REPLAY | 390 F |
| JOYPAD PROGRAMMABLE | 270 F |
| PROFFESSIONAL PAD | 130 F |
| JOYPAD SF 3 TURBO FIRE | 90 F |

## MEGA DRIVE

| | |
|---|---|
| ETERNAL CHAMPIONS | 480 F |
| DUNE 2 | 440 F |
| EMPIRE STRIKES BACK | 470 F |
| DRAGONS REVENGE | 470 F |
| GRAUNTLET 4 | 420 F |
| SONIC SPINBALL | 420 F |
| WINTER OLYMPICS | 440 F |
| FIFA INT. SOCCER | 430 F |
| NHL 94 | 370 F |
| ULITMATE SOCCER | 375 F |
| WIMBLEDON | 375 F |
| DAVIS CUP | 375 F |
| ZOOL | 430 F |
| PUGGSY | 340 F |
| COOL SPOT | 390 F |
| ZOMBIES | 350 F |
| MORTAL KOMBAT | 420 F |
| STREET FIGHTER 2 | 480 F |
| FORMULA ONE | 370 F |
| SONIC 3 | 440 F |

## SUPER PROMOS SUPER NES

| | | |
|---|---|---|
| GOODS | EUR | 250 F |
| BEST OF THE BEST | EUR | 250 F |
| ADDAMS FAMILY 1 | EUR | 250 F |
| KRUSTY'S FUNHOUSE | EUR | 250 F |
| OFF ROAD | EUR | 250 F |
| PROBOTECTOR | EUR | 290 F |

## MEGA CD

| | | |
|---|---|---|
| THUNDERHAWK | EUR | 410 F |
| SONIC | EUR | 385 F |
| NHL 94 | US | 440 F |
| FINAL FIGHT | EUR | 410 F |
| LETHAL ENFORCERS AVEC PISTOLET | US | 550 F |
| DUNE | EUR | 400 F |
| MAD DOG MC GREE | US | 410 F |
| SILPHEED | EUR | 350 F |
| GROUND ZERO | US | 470 F |
| STELAR FIRE | US | 460 F |

## ACCESSOIRES

| | |
|---|---|
| ACTION REPLAY | 390 F |
| JOYPAD 6 BUTTON | 100 F |
| JOYPAD PROFESSIONAL 6 BUTTON | 140 F |
| TURBO FIRE | 140 F |
| RALLONQE POUR MANETTE 2 m | 45 F |

les jeux U.S. fonctionnent avec l' adaptateur CDX

CDX pro adaptateur 1.8i 380 F

## MEGA PROMOS

| | | |
|---|---|---|
| BUBSY BOBCAT | | 200 F |
| BARTS NIGHT MARE | US | 280 F |
| NHLPA HOCKEY | US | 310 F |

Possibilité de vente en gros pour commerçant

NOM

PRENOM

ADRESSE

VILLE

CODE POSTAL TEL

**REGLEMENT:**

- ☐ Chèque Bancaire ou postal:
- ☐ Mandat-Lettre
- ☐ Contre/remboursement (+ 35 F)
- ☐ Carte-bleue:

Date d' expiration __/__

Signature:

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

N° CLIENT

N° carte bleue:

C+30

# CONSOLES + DE BASKET

## DUNK, JAM ET SMASH...

### LE PETIT NIIICO ILLUSTRÉ

Il n'est pas toujours évident de s'y retrouver dans les nombreux termes spécifiques au basket-ball américain. C'est pourquoi, n'écoutant que mon bon cœur (et celui de mon rédacteur en chef), j'ai décidé de vous expliquer quelques-unes des expressions propres à George Eddy (commentateur américain travaillant à Canal+) et aux journalistes spécialisés dans ce sport ô combien spectaculaire.

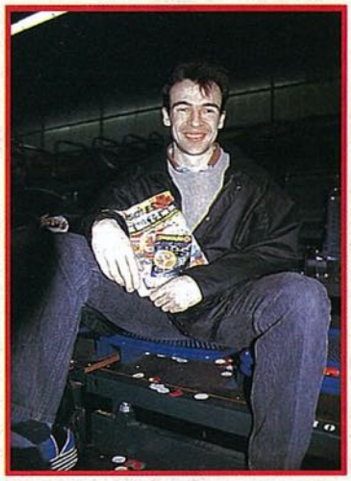
- **SALARY CAP:** chaque année, toute équipe de basket américaine dispose d'un portefeuille impressionnant, c'est-à-dire d'une somme d'argent (jusqu'à 14,5 millions de dollars) qui sert à acheter les services d'un nouveau joueur en cours de saison.
- **DRAFT:** sélection de joueurs qui arrivent d'université.
- **SCOUT NBA:** personnes qui choisissent les "drafts".
- **ROOKIE:** joueur universitaire qui fait sa première saison parmi les professionnels.
- **PLAY-OFF:** on peut traduire ce terme par "éliminatoires". En saison régulière, les joueurs disputent un match tous les deux jours. A la fin de la saison, les équipes qui ont obtenu le plus de points participent aux play-off afin de déterminer les finalistes.
- **ALL STAR GAME:** rencontre entre les meilleurs joueurs des conférences Est et Ouest américaines, qui a lieu une fois par an . Sur cinquante-quatre rencontres, la conférence Est a remporté 28 victoires.
- **AIR BALL:** tir au panier complètement raté. La balle ne touche ni le panneau, ni l'anneau.
- **NOTHING BUT THE NET:** le ballon pénètre directement dans l'anneau sans toucher celui-ci.
- **MONEY TIME:** les cinq dernières minutes de jeu, au cours desquelles tout peut se décider. Au basket, les retournements de situation dans les dernières secondes de match ne sont pas rares.
- **FOULED OUT:** moment où un joueur se fait sortir du terrain à cause du nombre de fautes qu'il a commises (5 en France, 6 aux États-Unis).
- **TIME OUT:** "temps mort", arrêt de jeu demandé par le coach (l'entraîneur) d'une équipe. Il en profite pour définir de nouvelles techniques d'attaque.
- **JAM:** l'un des smashes préférés de Michael Jordan. Le joueur ne reste pas accroché au panier après avoir smashé.
- **DUNK:** après avoir smashé, lejoueur reste accroché au panier.
- **SKY HOOK:** bras roulé. Le grand spécialiste en la matière était Kareem Abdul Jabbar. Dos au panier, il effectue un roulement du bras pour lancer la balle dans le panier. Le tir est imparable et ne peut être contré, la balle étant en phase descendante.
- **GOAL TENDING:** action qui consiste à s'emparer du ballon alors qu'il est en phase descendante. Deux ou trois points sont accordés à l'équipe qui a effectué le tir.
- **COAST TO COAST:** un joueur s'empare du ballon sous son propre panier, part en contre-attaque et marque.
- **PLAYGROUND:** terrain sur lequel les joueurs disputent un match de street-ball.

*Tout nous poussait, ce mois-ci, à vous concocter un superbe dossier dédié au basket. D'abord, les jeux de basket arrivent en masse: une demi-douzaine de nouveautés seront bientôt disponibles sur le marché, et Consoles+ les a vues, testées, décortiquées pour vous. Ensuite, le All Star Game est passé sur Canal+, le 13 février dernier (ah! le génie de Pippen, des Bulls de Chicago, qui ont survolé la partie en multipliant les actions hors du commun). Vous trouverez dans ce dossier tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur le basket sans jamais oser le demander: les jeux bien sûr (simulation et arcade), un lexique des termes qu'il faut connaître pour devenir incollable sur le basket américain, l'interview d'un joueur professionnel et une rencontre avec des joueurs de street-ball. Enfin, pour clore ce super-dossier, un tableau récapitulatif vous permet de voir en un coup d'œil tout ce qu'il faut savoir sur n'importe quel jeu de basket! Bonne lecture, les basketo-maniaques!*

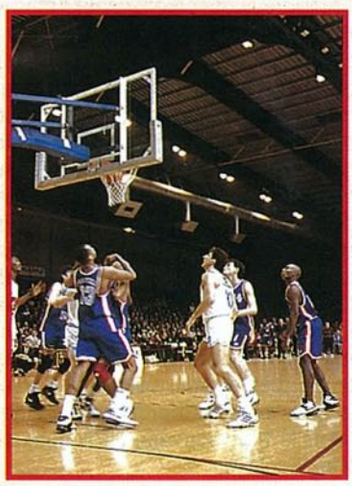
## INTERVIEW D'UN PRO

Samedi 12 février, avait lieu à la halle Carpentier, dans le treizième arrondissement de Paris, un match de basket comptant pour le championnat de France de nationale 1. Le Paris-Saint-Germain recevait Dijon. Les deux équipes étant classées quatrième ex-aequo, la rencontre allait les départager. Après un match endiablé et plein de rebondissements, c'est Dijon qui, finalement, remporta une (très courte) victoire sur son adversaire: 82 à 81. Nous avons posé quelques questions au meneur de jeu de Dijon, Stéphane Bergeron.

**CONSOLES+:** Stéphane, pas trop éprouvé par le match?
**STÉPHANE BERGERON:** Un peu, quand même. Les Parisiens étaient fermement décidés à ne pas se laisser faire. Il a fallu qu'on s'accroche dur pour les battre.
**C+:** Possèdes-tu une console de jeu? Si oui, laquelle?
**S.B:** J'ai chez moi une console Megadrive et j'en suis très content.
**C+:** Quels jeux as-tu?
**S.B:** Team USA, qui est assez réaliste; Bulls Vs Blazers, dont les graphismes sont assez moyens; Agassi Tennis, qui n'est pas fantastique, et Flashback, que je trouve excellent.
**C+:** Que penses-tu des simulations de basket sur console?
**S.B:** Je les trouve très réalistes. Elles appliquent, dans la plupart des cas, les vraies règles du basket. Il n'y a pratiquement rien à leur reprocher.
**C+:** Merci, Stéphane, et bon courage pour la suite du championnat!



*Stéphane Bergeron, assis sur l'un des fauteuils de la halle Carpentier après un match très éprouvant.*



*La bataille sous les panneaux est rude. Cette fois-ci, pas de doute, la balle est dans le panier. Deux points de plus pour Dijon.*

*Au début de chaque mi-temps, la balle est mise en jeu par l'arbitre. Celui qui saute le plus haut passera la balle à son équipe...*

# DOSSIER

# SIMULATIONS: C'EST LE RE

***Tous les jeux de simulation disponibles sur le marché respectent les vraies règles du basket: cinq joueurs par équipe, fautes défensives et offensives, temps de stationnement limité dans la raquette, marcher, retour en zone... Vous êtes très nombreux à attendre d'un jeu de basket qu'il soit réaliste. Le gros avantage des simulations, c'est certainement leur durée de vie: elle est largement supérieure à un jeu de basket/action et à une paire de piles Duracel. Si les simulations sont assez peu nombreuses sur Super Nintendo, en revanche, chez Sega, elles foisonnent.***

## TECMO SUPER NBA BASKETBALL (SNIN)

Tecmo Super NBA Basketball est certainement l'un des jeux les plus complets en matière de simulation sur Super Nintendo. Si les graphismes n'atteignent pas des sommets, le choix des options est on ne peut plus impressionnant. La taille des sprites est raisonnable, et le jeu ne subit aucun ralentissement: les dix joueurs se déplacent rapidement sur le terrain, sur une musique assez lassante (dommage). Tecmo Super NBA Basketball est un jeu qui plaira à tous les accrocs du véritable basket de club et des simulations pures. Les autres, ceux qui aiment le spectacle, préféreront certainement le tout nouveau NBA Jam de chez Acclaim.

*Disposant de graphismes assez bien réalisés et d'une animation correcte, Tecmo Super NBA Basketball est une vraie simulation.*

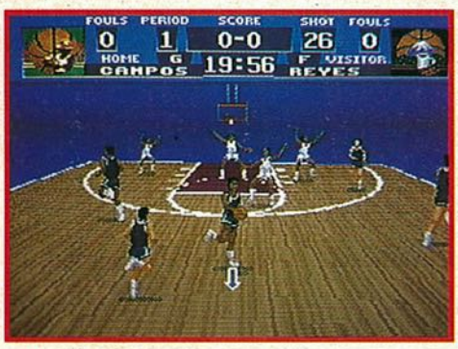
## DOUBLE DRIBBLE (NES)

Double dribble possède deux particularités: primo, il fait partie des seuls jeux de basket sur la NES; secundo, il est bien réalisé. Le coup de patte de konami y est certainement pour quelque chose. Les graphismes sont à la hauteur d'une NES et l'animation est vraiment bien réalisée. Les options sont peu nombreuses, mais largement suffisantes pour de longs moments de fun. Un jeu qu'il devient difficile de trouver sur le marché des consoles 8 bits, c'est bien dommage.

*Unique jeu disponible sur NES, Double Dribble est réalisé par le géant des jeux vidéo Konami. La qualité de cette cartouche est fort convenable.*

## WORLD LEAGUE BASKETBALL (SNIN)

World League Basketball est l'un des tout premiers jeux de basket à avoir vu le jour sur Super Nintendo. Edité par Nintendo himself, cette simulation offre du beau spectacle. Le fameux mode 7 est utilisé à 100%. En effet, le terrain est vu en perspective du dessus, comme si une caméra sur un bras articulé suivait continuellement le joueur porteur du ballon. Rotations et zooms vont bon train, sans qu'aucun ralentissement ne vienne perturber l'action, très réaliste. Les règles principales du basket sont respectées. Une flopée d'options sont disponibles, ce qui devrait satisfaire un bon nombre d'entre vous. Ancêtre des jeux de basket, World League Basketball tient encore la route!




*Seul jeu du marché à disposer d'un "suivi caméra", World League Basketball dispose de pas mal d'atouts pour rivaliser avec les dernières simulations du moment.*

## TIP OFF (GAME BOY)

Tip Off est la seule simulation de basket à cinq contre cinq sur Game Boy. Si le choix des options est convenable pour la portable, le jeu en lui-même est franchement rébarbatif. Voici ce que vous offre le menu principal: un match simple où vous jouez contre l'ordinateur, la coupe, un mini-championnat à huit équipes, et le concours de lancers francs. Il est aussi possible de définir la durée du match, la vitesse de jeu, le degré de difficulté et la présence ou non d'un arbitre. Les graphismes ne sont pas le point fort de ce jeu. En effet, les joueurs ressemblent plus à des nains (Bomboy va être content) qu'à autre chose. Tout est disproportionné: le terrain tient plus du terrain de foot que du terrain de basket. De plus, la jouabilité est vraiment à revoir. Un jeu à ne pas mettre entre toutes les mains!

*Tip Off peut se vanter d'être la seule vraie simulation de basket sur Game Boy. Cependant, la taille des sprites est ridicule et la jouabilité laisse vraiment à désirer!*

# LE RÈGLEMENT, GLEMENT...

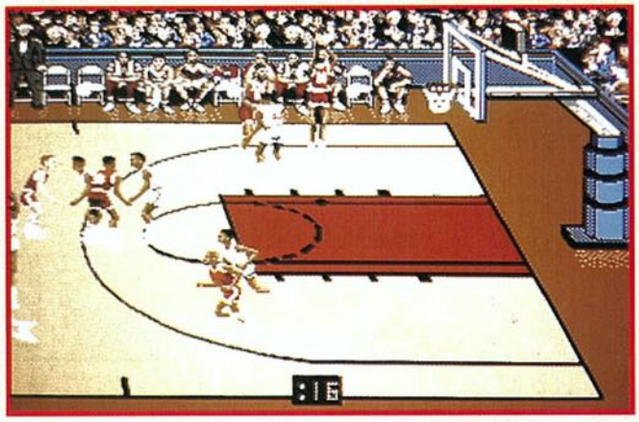
## BULLS VS LAKERS (MD)

Les nouveautés apportées par cet incontournable de la simulation firent sensation. L'aspect visuel avait tout d'abord été travaillé dans les moindres détails, et l'on nous proposait des smashes personnalisés pour les joueurs vedettes du moment. Deux autres options virent le jour avec cette cartouche: le ralenti et le jeu à deux en coopération. Aussi étonnant que cela puisse paraître, ces deux options n'avaient à l'époque pas d'équivalent.

*Bulls Vs Lakers fut la première simulation à regrouper les options (ralenti, mode 2 joueurs en coopération, équipe du moment...) que l'on trouve à présent dans toute simulation digne de ce nom.*

## BULLS VS BLAZERS (MD)

La recette de Bulls Vs Blazers est simple: reprenez exactement les mêmes schémas que ceux développés dans Bulls Vs Lakers (présentation, graphismes, options), et réactualisez les différentes équipes. Seul le véritable amateur pouvait y trouver son compte, et, à l'époque, on eut le sentiment d'une grande arnaque orchestrée par le géant E.A.



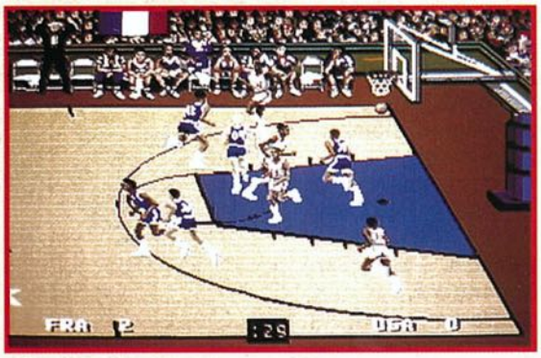
*Si vous aviez déjà Bulls Vs Lakers, l'achat de Bulls Vs Blazers ne s'imposait pas puisqu'ils étaient quasiment identiques.*

## LAKERS VS CELTICS (MD)

L'un des tout premiers jeux de basket sur MD. Il n'est jamais sorti en version française et est, de ce fait, pratiquement introuvable en France. C'est pourquoi nous n'avons pas de photo à vous présenter. Il est à l'origine de la dynastie des jeux Electronic Arts, et reprenait le principe des play-off avec les meilleures équipes de l'époque. Il fut la source d'inspiration des jeux à suivre, mais ne bénéficiait pas encore du ralenti et du mode 2 joueurs coopérant (deux joueurs dans la même équipe).

## TEAM USA BASKETBALL (MD)

Team USA Basketball est identique à Bulls Vs Lakers et à Bulls Vs Blazers pour sa réalisation graphique et quelques options. Mais il s'en distingue sur un point: il vous propose d'incarner des équipes mondiales (y compris la fameuse Dream Team) dans le contexte des J.O. L'idée a séduit nombre d'amateurs du genre, mais elle apportait objectivement peu de nouveautés pour justifier l'achat de cette cartouche. Elle reste tout de même à ce jour la simulation de basket la plus vendue sur le marché.



*Team USA n'apporte pas grand-chose de neuf, mais l'arrivée de la Dream Team et des équipes mondiales rehausse son intérêt.*

## NBA SHODOWN 94 (MD)

Voici du tout bon sous le soleil d'E.A. Le jeu est, par rapport à ses confrères, extrêmement rapide, et, en plus de la réactualisation incontournable des équipes, il propose des modes de jeu vraiment novateurs (le mode 4 joueurs en tête). Cette simulation s'impose comme étant la meilleure du genre sur MD: si vous ne devez en acheter qu'une, que ce soit celle-ci.

*Avec ce jeu, E.A. renouvelle le genre de la simulation réaliste. L'ambiance n'est pas au rendez-vous, mais l'action est tellement rapide que l'on se laisse prendre au jeu.*

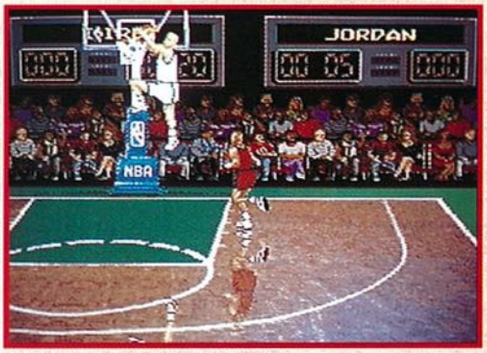
# DOSSIER

# ARCADE: PUR ET

***La grande majorité des jeux de basket sur console tiennent plus du jeu d'arcade que de la simulation. Ils proposent des parties à un contre un, deux contre deux, ou des séquences d'entraînement, de concours de lancers francs... Toute l'équipe de Consoles+ est d'accord: s'ils sont spectaculaires, ces jeux d'arcade sont comme les papillons: ils ne durent qu'un instant!***

## NBA ALL STAR CHALLENGE (SNIN)

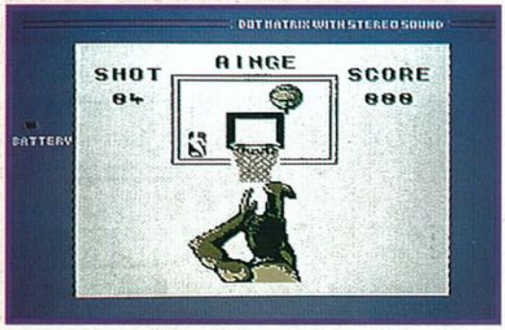
NBA All Star Challenge est un peu particulier. En effet, l'atout principal de ce jeu réside dans le fait que l'on peut participer à des concours de lancers francs et de tirs à trois points. Dans chacune des phases de jeu choisies, toute l'action se situe sur un seul panier. Les graphismes sont très soignés et le souci du détail omniprésent: on voit le reflet des joueurs sur le parquet ciré et le crissement des chaussures sur le sol fait partie des nombreux bruitages. Les règles élémentaires du basket sont là aussi respectées: fautes de contact, règle des cinq secondes... tout y est. Cependant, à un contre un, je ne suis pas certain que ce jeu vous accroche bien longtemps!




*Si le principe du jeu à un contre un peu lasser au bout d'un moment, la qualité graphique et sonore de ce soft est excellente.*

## NBA ALL STAR CHALLENGE (GAME BOY)

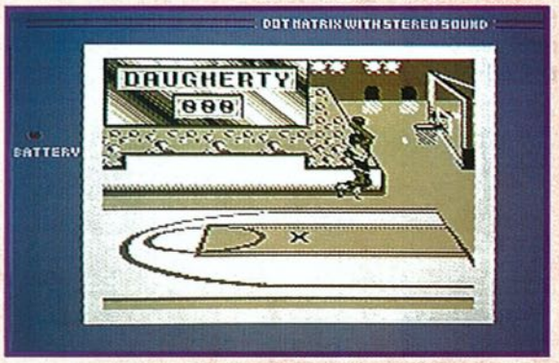
Les graphismes sont très corrects pour la Game Boy. Les différentes digitalisations des joueurs américains sont bien travaillées, et on les reconnaît parfaitement. Les options, sans être très nombreuses, sont suffisantes: une partie de un contre un, un concours de lancers francs, un concours de tirs à deux ou trois points en temps limité, un challenge d'adresse qui vous fera affronter un joueur contrôlé par la machine et, enfin, un mini-tournoi de un contre un. Cette cartouche tient plus de l'entraînement que du jeu proprement dit. Vous retiendra-t-elle assez longtemps? C'est à voir!




*Certaines phases du jeu sont intéressantes, comme ici les lancers francs, mais risquent fort de vous lasser rapidement!*

## NBA ALL STAR CHALLENGE 2 (GAME BOY)

NBA All Star Challenge 2 est, vous vous en doutez, la suite de NBA All Star Challenge. C'est aussi une manière très pratique de vendre sous un nom different un jeu pratiquement identique à la première version. Seules deux options ont été rajoutées, les concours de smashes et de lancers francs, qui rehaussent légèrement l'intérêt du jeu. Les graphismes n'ont pas changé, mais l'animation semble plus rapide. Cependant, il devient lui aussi lassant à la longue.




*Plusieurs phases ont été introduites dans cette "suite" de NBA All Star Challenge. Ici, le concours de smashes est spectaculaire, mais aussi très difficile.*

## ARCH RIVALS (MD)

N'allez pas chercher midi à quatorze heures: si vous cherchez un jeu de basket aux graphismes hideux, incontrôlable et sans aucun intérêt, jetez-vous sur cette cartouche. Vous risquez vite de vous rendre compte que ce jeu a une durée de vie proche de la minute et que son intérêt frise les 2%. Prenons-le pour une tentative d'originalité dans un secteur où la simulation hypra réaliste était reine, sans plus.

*On ne peut nier la rapidité de ce jeu, mais il n'y a qu'à regarder les graphismes pour comprendre ce qui nous attend.*

# LE PLAISIR T DUR!

## JORDAN VS BIRD (MD)

Avec un titre comme celui-ci et des stars d'une telle envergure, on aurait pu s'attendre à quelque chose d'étonnant. Mais c'est l'originalité qui se distingue dans ce soft. Bon d'accord, son achat n'est pas primordial (voire déconseillé!), mais on ne peut nier le travail de recherche des programmeurs d'E.A. Il y avait de l'idée...

*On aurait pu croire que les conseils de Jordan et de Bird auraient eu une incidence positive sur le contenu du soft... Il n'en est rien.*

## NBA ALL STAR CHALLENGE (MD)

Par rapport à Jordan Vs Bird et à Arch Rivals, ce NBA All Star Challenge est intéressant. Mais attention, ce jeu reste dans le domaine du très moyen si vous jouez seul. Le un contre un est beaucoup mieux géré et plus amusant que celui de Jordan Vs Bird, et le vaste choix de joueurs est appréciable. Mais on a malheureusement trop vite fait le tour des différents smashes et... du jeu!

*Les différents modes de jeu sont nombreux, mais pas suffisants pour vous tenir longtemps en haleine.*

## BASKETBALL NIGHTMARE (SMS)

Ne vous attendez pas à découvrir le jeu du siècle sur SMS. Toutefois, Basketball Nightmare plaira aux plus jeunes, car ils pourront y découvrir les rudiments du basket dans un jeu fort mignon. D'accord, la maniabilité est douteuse et les sprites clignotent à tout va, mais n'oublions pas que nous sommes sur Master System.

*Mignon et rapide, Basketball Nightmare n'est malheureusement pas très maniable. Il constituera néanmoins pour les plus jeunes une bonne initiation, qui leur évitera les simulations trop complexes.*


LE PARTENAIRE DE VOS JEUX

GAME PARTNER

94 AVENUE DE CLICHY 75017 PARIS TEL. 42.63.41.08

** SEGA **

| Exemple de prix : | Neuf | Occ |
|---|---|---|
| MEGADRIVE I | ..... | 469 F |
| MEGADRIVE II | 595 F | ..... |
| MEGA CD (FR) | 1990 F | 1590F |
| GAME GEAR COLUMNS | 595 F | 399 F |
| GAME GEAR 4 JEUX | 795 F | ..... |

** NINTENDO **

| Exemple de prix : | Neuf | Occ |
|---|---|---|
| SUPER NINTENDO (FR) | 690 F | 590 F |
| S. NINT.+MARIO ALL S. | 990 F | ..... |
| GAME BOY + TETRIS | 490 F | ..... |
| GAME BOY BASE | 299 F | ..... |
| MANETTE Fire+Slow | 99 F | ..... |
| Alimen. S/NES.US d'origine | 150 F | ..... |

** LES JEUX D'OCCASION **

SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| SF II | 149 F |
| SF II TURBO | 299 F |
| SUPER MARIO ALL STARS | 259 F |
| STARWING | 199 F |
| SIM CITY | 249 F |
| PRINCE OF PERSIA | 259 F |
| SUPER MARIO KART | 239 F |
| ZELDA III | 229 F |
| ERIC CANTONA | 269 F |
| MAGIC SWORD | 199 F |

MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| SONIC II | 249 F |
| ALADDIN | 299 F |
| DESERT STRIKE | 269 F |
| STREET OF RAGE | 99 F |
| WORLD CUP ITALIA | 99 F |
| MEGAGAMES(3 jeux) | 199 F |
| COOL SPOT | 269 F |
| ECCO LE DAUPHIN | 269 F |
| FLASHBACK | 269 F |
| FATAL FURY | 249 F |

ET DES DIZAINES D'AUTRES TITRES DISPO. TEL. 42.63.41.08

** TOP NEWS PRIX SPECIAUX **

SFC

| | |
|---|---|
| BASTARD | 695 F |
| D B Z III | Tél. |
| ROCKMAN X | 690 F |
| S.WARS II | 595 F |
| Art Of Fighting | 649 F |

SNES

| | |
|---|---|
| Lamborghini Challenge | 479 F |
| NBA JAM | 549 F |
| SECRET OF MANA | 585 F |
| ETC | |

TEL. 42.63.41.08

MD

| | |
|---|---|
| Eternal champ | 499 F |
| SONIC III | 499 F |
| LANDS Talker | 429 F |
| FIFA int. Soccer | 439 F |
| Winter Olympics | 449 F |
| NBA JAM | 499 F |

** AMIGA CD 32 **

CONSOLE NEUVE

+ 2 JEUX 2300 F

PLUS DE 10 JEUX DISPO.

** 3 DO PAL / 220 V **

CONSOLE NEUVE

5290 F* * CREDIT POSSIBLE

PLUS DE 10 JEUX DISPO.

** NEO-GEO **

CONSOLE Neuve...2490 F FATAL FURY special.....1650 F

CONSOLE Occas...1590 F SAMOURAI showdown.....1590 F

*** PLUSIEURS JEUX DISPO. neuf et occas. TELEPHONEZ NOUS ***

** EXPEDITION EXPRESS COLISSIMO 24H/48H TEL. 42.63.41.08 **

BON DE COMMANDE à retourner à GAME PARTNER

Nom:
Prénom:
Adresse:
CP:
Ville:
Tél:

| Qté | Titre / Console | Prix |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | Frais de port (1 jeu / 1 cons.) | 30F/60F |
| | Total à payer C+30 | |

# DOSSIER

## LE BASKET EN UN COUP D'ŒIL

| NOM DU JEU | FORMAT | GENRE | N^BRE DE JOUEURS SUR LE TERRAIN | N^BRE DE JOUEURS | NIVEAU DE DIFFICULTE | DIFFICULTE | SAUVEGARDE | NOTE GLOBALE |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ARCH RIVALS | MD | ARC. | 2 ON 2 | 1-2 | / | ** | NON | 65% |
| BARKLEY SHUT UP AND JAM! | MD | ARC. | 2 ON 2 | 1-2 | / | ** | MDP* | 80% |
| BASKETBALL NIGHTMARE | SMS | ARC. | 5 ON 5 | 1-2 | / | * | NON | 74% |
| BULLS VS BLAZERS | MD | SIM. | 5 ON 5 | 1-2 | 3 | ** | MDP | 82% |
| BULLS VS LAKERS | MD | SIM. | 5 ON 5 | 1-2 | 3 | ** | MDP | 82% |
| DOUBLE DRIBBLE | NES | SIM. | 5 ON 5 | 1-2 | / | * | NON | 80% |
| JORDAN VS BIRD | MD | ARC. | 1 ON 1 | 1-2 | 4 | * | NON | 69% |
| LAKERS VS CELTICS | MD | SIM. | 5 ON 5 | 1-2 | 3 | ** | MDP | 78% |
| NBA ALL STAR CHALLENGE | GB | SIM. | 1 ON 1 | 1-2 | 3 | * | NON | 72% |
| NBA ALL STAR CHALLENGE | MD | SIM. | 1 ON 1 | 1-2 | 3 | * | NON | 77% |
| NBA ALL STAR CHALLENGE | SNIN | SIM. | 1 ON 1 | 1-2 | 3 | * | NON | 79% |
| NBA ALL STAR CHALLENGE 2 | GB | SIM. | 1 ON 1 | 1-2 | 3 | * | NON | 74% |
| NBA JAM | GG | ARC. | 2 ON 2 | 1-2 | 5 | ** | MDP | 81% |
| NBA JAM | MD | ARC. | 2 ON 2 | 1-4 | 5 | *** | MDP | 85% |
| NBA JAM | SNIN | ARC. | 2 ON 2 | 1-4 | 5 | *** | MDP | 90% |
| NBA SHOWDOWN '94 | MD | SIM. | 5 ON 5 | 1-4 | 3 | ** | MDP | 88% |
| TEAM USA BASKETBALL | MD | SIM. | 5 ON 5 | 1-2 | 3 | *** | MDP | 85% |
| TECMO SUPER NBA BASKETBALL | SNIN | SIM. | 5 ON 5 | 1-2 | 3 | ** | NON | 86% |
| TIP OFF | GB | SIM. | 5 ON 5 | 1 | / | *** | NON | 76% |
| WORLD LEAGUE BASKETBALL | SNIN | SIM. | 5 ON 5 | 1-2 | 3 | ** | NON | 88% |

* MDP: mot de passe.

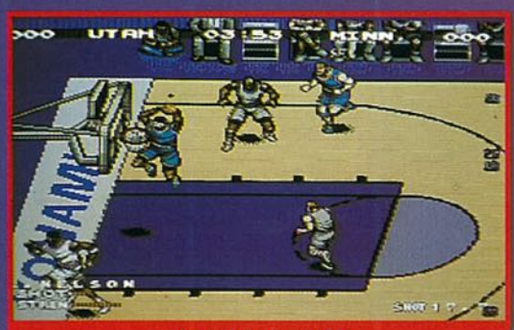
## LES JEUX DE BASKET DE DEMAIN

•Sur MD: Hyper Dunk, de Konami, est un jeu qui mêle avec subtilité arcade et simulation. Konami avance qu'ils auraient mis sur pied pas moins de 5 000 positions de personnages et que 192 joueurs seront présents. Il faudra attendre quatre à cinq mois avant de le voir tourner.

•Un éditeur est actuellement sur la préparation d'un jeu mettant en scène les fameux Harlem Globe Trotters. Humour et dérision seront au rendez-vous sur votre SNIN d'ici à janvier 95.

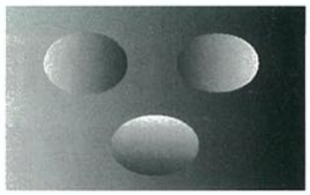
•Jam It est le nom avancé pour la simulation orchestrée par Virgin sur MCD. Le un contre un sera à l'honneur et la digitalisation des joueurs constituera la grosse innovation de cette cartouche. De plus, pour la première fois dans cet univers très masculin du basket, vous pourrez incarner une femme.

•Shaquile O'Neal sera la vedette du nouveau jeu de basket de chez Delphine. Simulation? arcade? bBen peu d'infos ont filtré. Attendons l'été pour des réponses à ces questions.



*Hyper Dunk sur MD.*

# CITY GAMES



**4 RUE CAMPAGNE-PREMIERE**
**75014 PARIS**
**TEL : (1) 43.35.32.10**
**METRO : RASPAIL - VAVIN**
**RER : PORT ROYAL**

**OUVERT DE 10H30 A 19H00**

**23 RUE D'ABBEVILLE**
**75009 PARIS**
**TEL : (1) 44.63.02.49**
**PROCHE DE GARE DU NORD**
**ET DE GARE DE L'EST**
**METRO : POISSONNIERE**

## NEUF - NEUF - NEUF - NEUF - NEUF - NEUF - NEUF - NEUF - NEUF

### SUPER FAMICOM

| | |
|---|---|
| FINAL FIGHT 2 | 149F |
| FATAL FURY 2 | 589F |
| GOEMON FIGHT 2 | 549F |
| HUMAN GP 2 | 529F |
| BASTARD | 589F |
| DRAGON BALL Z 3 | 699F |

### NEO GEO

| | |
|---|---|
| SAM. SHODOWN | 1590F |
| ART OF FIGHTING 2 | 1590F |
| MIRACLE' S ADV. | 1540F |

POUR LES NEWS, NOUS CONSULTER.

### SUPER NES

| | |
|---|---|
| SECRET OF MANA | 529F |
| STAR WARS 2 | 529F |
| LEGEND | 529F |
| YOUNG MERLIN | 529F |
| OGRE BATTLE | 529F |
| MEGAMAN X | 499F |
| BATTLE CARS | 499F |
| SKY BLAZER | 499F |
| FX TRAX | 529F |
| EQUINOX | 529F |
| BUGS BUNNY | 529F |
| NBA JAM | 499F |
| STANLEY CUP | 499F |

### SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| SENCIBLE SOCCER | 399F |
| BOMBERMAN 94 | 399F |
| ART OF FIGHTING | 479F |
| ERIC CANTONA | 429F |
| NBA JAM | 499F |
| VAL D' ISERE | 479F |

### 3DO - PANASONIC

| | |
|---|---|
| 3DO+ 2 JEUX PAL | 5390F |
| MEGARACE | 449F |
| TOTAL ECLIPSE | 449F |
| MAC DOG MAC CREE | 449F |
| OUT OF THIS WORLD | 479F |
| STELLAR 7 | 449F |

### MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| FORMULA ONE | 389F |
| FIFA SOCCER | 389F |
| LANDSTALKER | 479F |
| ETERNAL CHAMPION | 479F |
| NBA JAM | 479F |
| SONIC 3 | 529F |

### MEGA CD

| | |
|---|---|
| LETHAL ENFORCER | 479F |
| SONIC CD | 389F |
| SILPHEED | 389F |
| DRACULA | 389F |
| NIGHT TRAP | 429F |
| DUNE | 429F |

**ACHAT - VENTE**

## OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION - OCCASION

### SUPER NINTENDO

| | |
|---|---|
| CONTRA 4 | 199F |
| F ZERO | 199F |
| ROAD RUNNERS | 199F |
| CASTLEVANIA 4 | 199F |
| MAGICAL QUEST | 199F |
| SUPER SVIW | 199F |
| E.D.F | 199F |
| BEST OF THE BEST | 199F |
| SUPER ALESTE | 199F |
| WING COMMANDER | 199F |
| ALIEN 3 | 249F |
| Y'S 3 | 249F |
| STAR WARS | 249F |
| STAR WING | 249F |
| PILOT WINGS | 249F |
| NCAA BASKET | 249F |
| MARIO KART | 249F |
| MARIO ALL STARS | 249F |
| BUBSY | 249F |
| NBA ALL STAR | 299F |
| ALADDIN | 299F |
| LOST VIKINGS | 299F |
| ERIC CANTONA | 299F |
| STREET F.TURBO | 299F |
| TECMO BASKET | 299F |
| DRAGON BALL Z | 299F |

ET PLEIN D' AUTRES !!!
+ DE 150 TITRES DISPO

### MEGADRIVE

| | |
|---|---|
| SONIC | 69F |
| FORGOTTEN WORLD | 129F |
| CASTLE OF ILLUSION | 129F |
| SPIDERMAN | 129F |
| TERMINATOR | 129F |
| JOE MONTANA II | 129F |
| JOHN MADDEN 91 | 129F |
| BATMAN RETURNS | 129F |
| STREET OF RAGE | 129F |
| STRIDER | 129F |
| KID CAMELEON | 129F |
| JAMES POND II | 129F |
| MICKEY & DONALD | 149F |
| CAPTAIN PLANET | 149F |
| ATOMIC RUNNER | 149F |
| CHIKI CHIKI BOY | 149F |
| STEEL TALONS | 149F |
| LEADER BOARD | 149F |
| GLOBAL GLADIATOR | 149F |
| CAPTAIN AMERICA | 149F |
| CYBORG JUSTICE | 149F |
| OUT RUN | 149F |
| MUTANT LEAGUE | 199F |
| JURASSIC PARK | 199F |
| FLASHBACK | 249F |
| TEAM USA BASKET | 249F |
| SUNSET RIDERS | 149F |
| ASTERIX | 249F |
| ALADDIN | 249F |
| STREET FIGHTER 2 | 299F |
| ROCKET NIGHT ADV. | 299F |

ET BIEN D' AUTRES ENCORE !
+ DE 100 TITRES

### NEO GEO

| | |
|---|---|
| MEMORY CARD | 149F |
| CYBER LIP | 349F |
| NAM 75 | 349F |
| NINJA COMBAT | 399F |
| BURNING FIGHT | 399F |
| FATAL FURY | 449F |
| EIGHTMAN | 549F |
| MUTATION NATION | 749F |
| FATAL FURY 2 | 849F |
| ART OF FIGHTING | 849F |
| WORLD HEROES 2 | 999F |

### CONSOLES

| | |
|---|---|
| NEO GEO SEULE | 1390F |
| SUPER NINTENDO | 499F |
| MEGADRIVE | 449F |
| MEGA CD II | 1390F |
| MEGA CD | 1190F |
| DUO-R | 1690F |
| NEC CORE GRAFX | 449F |
| JOYPAD SNIN | 99F |
| JOYPAD MD | 79F |
| JOYPAD NEC | 49F |
| JEUX SANS BOITE | 99F |

**ACHAT - VENTE**

**3615 ALL GAMES CODE : *CITY GAMES**

**ADAPTAT. FIRE 60HZ 99F POUR SUPER NINTENDO**

**OPERATION COUP DE POING**
**REMISE DE 50 F SUR TOUT ACHAT DE 2 JEUX D' OCCASIONS ACHETES**

VOUS VOULEZ LES MEILLEURS PRIX POUR VOS JEUX ? UN SEUL NOM : CITY GAMES
**ACHAT-VENTE**
DE TOUS VOS JEUX ET CONSOLES...

**ENVOI EN COLLISSIMO**

**DERNIERE MINUTE**
JEUX EN PROMOTION
NEUF A 149 F
NOUS CONSULTER

**BON DE COMMANDE:**
A RETOURNER AU:
4 RUE CAMPAGNE PREMIERE
75014 PARIS

3DO
NEC
GAME BOY
GAME GEAR

| QTE | TITRES | CONSOLES | PRIX |
|---|---|---|---|
| | | | |
| | | | |
| | | | |
| +30 F DE FRAIS DE PORT | | TOTAL | |

NOM:
PRENOM:
ADRESSE:
CP:
VILLE:
REGLEMENT PAR:
MANDAT LETTRE
CHEQUE

C-30

**PRIX REVISABLE SANS PREAVIS - JEUX ET MATERIELS DANS LA LIMITE DES STOCKS.**

# NBA JAM

Annoncé depuis longtemps déjà, voici qu'arrive enfin NBA Jam sur Super Nintendo.
Ce jeu de sport américain tient plus du jeu d'arcade que de la simulation de basket.
L'essentiel du jeu consiste à exécuter les plus beaux dunks, et votre équipe ne se compose que de deux joueurs. Ici, il n'est pas question de simples lancers à deux points, les pieds scotchés en tête de raquette; ce serait trop simple et trop peu spectaculaire. Non, dans NBA Jam, il faut se donner à fond, ne pas craindre de s'exhiber, "dunker" comme un fou, il faut sortir ses tripes! Les programmeurs d'Acclaim sont restés le plus possible fidèles à la version arcade de Midway. Ainsi, vous aurez le choix parmi vingt-sept équipes, composées chacune de deux grandes stars américaines. Vos héros des matchs de la NBA vont enfin débarquer dans votre salon: Bill Laimbeer, Pat Ewing, Drexler, Pippen, Robinson, Richmond et Elliot sont de la partie, ainsi que bien d'autres. L'éventail des smashes est très large: cinquante-quatre dunks mettront votre capacité à manier la manette à rude épreuve (rassurez-vous, trois boutons seulement sont nécessaires pour faire le spectacle).
L'animation des joueurs, très réaliste, a été conçue grâce à un système spécial, appelé Scanorama: des joueurs de basket sont digitalisés puis retravaillés, pixel par pixel, pour que le plaisir des yeux soit total. Une réussite! La bande sonore n'a pas été oubliée: c'est une digitalisation. Le top, quoi! Ainsi, on entend le commentateur annoncer: "Two points, three points, rebound, stolen..." Bref, vous l'aurez compris, NBA Jam est une valeur sûre. Que tous ceux qui aiment les dunks se lèvent!

## AVIS — *oui! oui !oui! oui!*

**NIIICO**

Je n'irai pas par quatre chemins, ni par cinq, je ne vous ferai pas attendre plus longtemps (vous avez autre chose à faire), je serai franc avec vous, je ne vais pas tarder à vous l'annoncer, NBA Jam est éclatant! Voilà, c'est dit. C'est vraiment la simulation de basket qu'il vous faut si, comme moi, vous prenez plaisir à voir sur Canal+ les joueurs de basket smasher dans des situations à peine croyables. Car des smashes, il y en a, dans cette cartouche! C'est simple, à chaque partie on en découvre un nouveau. L'animation des joueurs est très bien faite et les sprites ressemblent comme deux gouttes d'eau (ou presque) aux basketteurs de chair et d'os. La bande-son est de très bon aloi et le plaisir de jouer total. A deux comme à quatre, le jeu est tout aussi amusant. Je ne vous explique pas la raclée que j'ai imposée à Spy: deux victoires à une et six cent trente-huit smashes à douze! Quelle piquette! Vous m'excusez, j'y retourne!

## UN PANIER DANS TOUS SES ÉTATS...

Un smash n'est jamais fait pour arranger les paniers de basket, surtout quand le joueur reste accroché à l'anneau. C'est spectaculaire, complètement inutile, mais tellement beau! Dans NBA Jam, vous n'allez pas être déçu: vous avez la possibilité de faire ce que vous voulez du panier. Mais regardez plutôt.

*Chaud le smash, chaud! A force de chercher à en mettre plein les yeux, ce joueur de l'équipe de Phoenix vient d'enflammer le panier. Celui-ci va-t-il renaître de ses cendres? Mystère!*

*Eh! bien voilà, c'est gagné! A force de faire l'intéressant devant les photographes du monde entier et les caméras de CBS, ce satané joueur de l'équipe de Detroit (prononcez "destroy") vient d'exploser le panneau!*

*Tout est permis dans NBA Jam. L'arbitre étant absent du terrain, il est tout à fait possible de faire quelques "poussettes" bien appuyées afin de subtiliser la balle à l'adversaire.*

## SMASHES À LA PUISSANCE DIX

Je vous l'ai dit, et le redis, ce qui fait tout le charme de NBA Jam, c'est le grand nombre de smashes possibles. Ils varient suivant l'endroit du terrain où le joueur qui smashe a pris son appel. Généralement, l'endroit idéal se situe aux alentours de la raquette. Surtout, n'oubliez pas d'enclencher le Turbo (bouton L ou R du joypad). Sinon, pas de smash, juste un simple lancer.

*Grand écart pour une meilleure stabilité, balle chauffée à bloc pour une meilleure pénétration dans le panier... vous voici paré pour le smash de l'année.*

*Autre technique souvent employée au basket-ball made in USA, celle de la boule: le joueur se recroqueville, interdisant à quiconque de lui prendre la balle.*

*Le smash du boomerang utilise une ancestrale technique australienne: le joueur prend la forme d'un boomerang. Le bras tendu loin devant lui, le trajet de la balle rend inutile toute tentative de contre.*

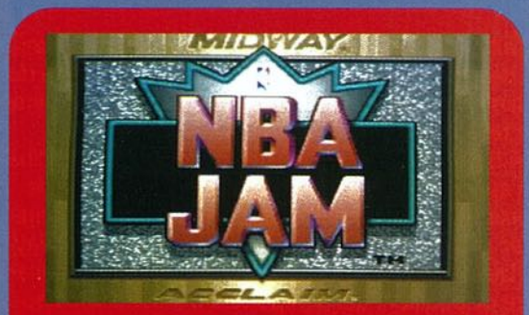
*Quelle détente, mes amis, quelle détente! Ce joueur vient de battre Sergeï Bubka à son propre jeu, et sans perche! Je vous laisse imaginer le triste aspect du panier après un tel smash.*

*Ils sont bizarres, ces Américains: ils s'allongent à terre sur les débris de Plexiglas du panier fracassé. Ces joueurs auraient un parent fakir que je n'en serais pas autrement étonné!*

## AVIS *oui, mais...*

**SPY**

Comme dans la version MD, tout est fait pour le plaisir des yeux. Les sprites sont de bonne taille, les couleurs bien utilisées, etc. Mais le plaisir de jeu s'effrite un peu trop vite. Les premières heures de jeu sont excitantes mais, une fois l'effet de surprise passé, on reste sur sa faim. L'action se fait répétitive et seule la possibilité de jouer à trois vient rehausser la note. Franchement, je préfère Bulls Vs Blazers.




**EDITEUR: ACCLAIM**
**DISTRIBUTEUR: CTHV**
**DISPONIBILITE: OUI**
**PRIX: E**

**BASKET**
**1-4 JOUEURS**
**CONTROLE: TRÈS BON**
**DIFFICULTE: ASSEZ FACILE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: -**
**CONTINUE: SAUVEGARDES**

**PRESENTATION 85%**
*Chaque joueur de basket est présenté en images digitalisées. Claire, nette et précise!*

**GRAPHISMES 89%**
*Le terrain est vu de côté, légèrement surélevé. Les joueurs sont très bien réalisés. Chapeau!*

**ANIMATION 90%**
*Il n'y a pratiquement rien à lui reprocher. C'est fluide et rapide. Tout baigne!*

**MUSIQUE 72%**
*Juste quelques instants pendant la présentation.*

**BRUITAGES 87%**
*De magnifiques digitalisations agrémentent le jeu. Peut-être aurait-il pu y en avoir davantage?*

**DUREE DE VIE 88%**
*Quand vous en aurez terminé avec les vingt-sept équipes, vous me ferez signe!*

**JOUABILITE 92%**
*Les combinaisons sur le joypad se résument à trois touches. Qui dit mieux? Personne!*

**INTERET 90%**
*Jamais jeu de basket ne s'est révélé si jouissif. Toute l'équipe de Consoles+ est tombée sous le charme. On en redemande!*

# NBA SHODOWN 94

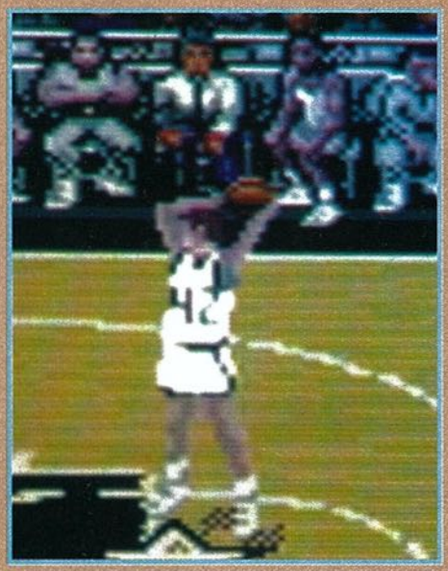
**Voilà que l'on vous propose de participer à l'un des tournois les mieux structurés du monde du basket, celui de la NBA... Aurait-on idée de décliner une telle invitation?**

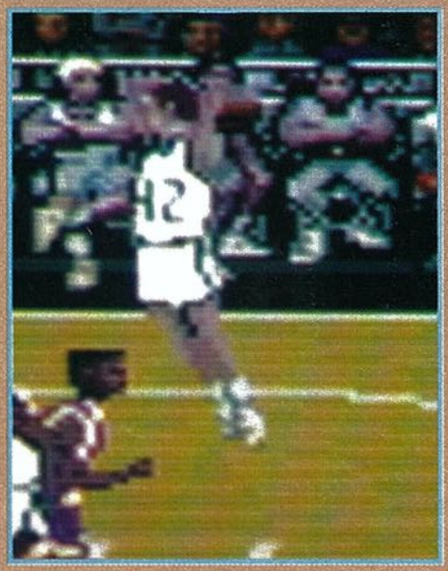
NBA Shodown vous proposera plus qu'une participation au tournoi de la NBA. Vous aurez également le choix entre trois modes de jeu bien distincts et originaux: des matchs d'exhibition, de saison ou de play-off. De plus, trois options de jeu différentes seront à votre disposition, qui comportent chacune une nouveauté majeure: l'arcade (les joueurs ne se fatiguent pas, et ne font aucune faute), l'arcade Custom (vous choisissez les fautes qui seront sanctionnées, parmi une dizaine), et la simulation (vous jouez dans des conditions véritables, et tout est pris en compte, fautes, blessures, etc.). Cette nouvelle mouture vous permettra d'incarner les joueurs les plus célèbres évoluant actuellement dans le tournoi de la NBA, Barkley en tête, et Jordan grand absent. Chacun des joueurs disposera d'un smash particulier et en fera la démonstration lorsque vous l'aurez bien placé dans la raquette. Mais de toutes les possibilités offertes lors des matchs, il est un point qu'il faudra privilégier: le jeu collectif. Au début, les équipes rencontrées exercent une pression moyenne, mais lorsque l'on commence à évoluer un peu dans le championnat, on comprend vite que les équipes adverses ont un jeu étonnamment structuré. De plus, cela fournira un bon entraînement au jeu à quatre, à présent possible grâce au quadrupleur. Vous admettrez qu'il est plus convivial de faire participer tout le monde plutôt que de privilégier sa petite personne.

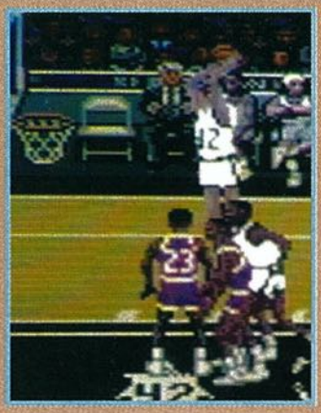
*Il est difficile de prendre la balle des mains d'un adversaire lorsqu'il est au sol, mais s'il se risque au panier...*

## GROS PLAN SUR UN DUNK

Sur les 27 équipes proposées, 37 joueurs pourront réaliser des smashes personnalisés. Passez la balle au bon joueur, apprenez à connaître votre équipe et le smash sera joué.







## AVIS — *oui!*

**SPY**

Etonnant, ce jeu est tout bonnement étonnant. La première chose qui frappe l'œil averti est la vitesse de NBA Shodown. Rien de comparable avec les premières simulations du genre sur MD. Le jeu est fluide, vif, avec quelques accrocs mineurs au niveau des mouvements des personnages, mais rien de bien sérieux. On peut établir des jeux structurés, complets, où tous les paramètres majeurs tels que la fatigue des joueurs ou leurs pénalités seront retranscrits avec fidélité. Bon, d'accord, le jeu n'est visuellement pas très accrocheur. Mais ici, c'est le plaisir de jeu et le nombre d'options qui importent, et là, les programmeurs d'E.A. ont fait très fort. Les nouveautés sont nombreuses (réactualisation des équipes par rapport au véritable classement, jeu à quatre joueurs, option Arcade Custom, et quelques autres...), et la rapidité des actions est là pour nous rappeler la véritable vitesse des matchs de la NBA, où les balles fusent sans discontinuer, où les dunks s'enchaînent sans arrêt. Bref, malgré ses quelques défauts, NBA Shodown s'impose comme la meilleure simulation du genre, toutes consoles confondues.

## QUE SERAIT LE BASKET SANS LES SMASHES?

Entre nous, pas grand-chose... Dans le jeu, les smashs sont les actions les plus payantes (dans la réalité également), puisque les tirs à trois points devront être placés au bon moment et au bon endroit. Trouvez donc les bons emplacements ainsi que les joueurs susceptibles de rentrer les paniers de manière assez spectaculaire.

*Le joueur n° 24 est en pleine extension pour nous rentrer un dunk étonnant. Pour l'effectuer, une simple pression sur le bouton A et un bon placement dans la raquette suffiront.*

*Un petit coup de coude sur un joueur un peu trop gênant n'a jamais fait de mal à personne (quoique), surtout lorsqu'il s'agit de rentrer un smash.*

*Cette fois, c'est au tour du n° 45 de faire étalage de ses capacités physiques. On est bien loin des smashes spectaculaires de NBA Jam, mais c'est tellement plus réaliste.*

*Le lancer franc est ici géré de manière fort appréciable. Gardez toujours un œil sur les deux jauges à gauche, et tapez quand les balles se trouvent au milieu.*

*Lors du jeu à quatre, chacun des joueurs aura sa propre icône. Au début, c'est un peu confus, mais avec le temps...*

## AVIS — non!

**NIIICO**

NBA Showdown 94 ne fera pas partie des impérissables du genre. Cette cartouche est à l'image des productions Electronic Arts, basées davantage sur la simulation que sur l'action. Il y a en effet des milliers d'options disponibles, ce qui, pour certains, est une très bonne chose. Je pense principalement aux fanas de basket-ball de club, qui apprécient la présence pesante d'un arbitre derrière eux pour siffler le moindre contact. Mais trop c'est trop! Moi, je préfère jouer à NBA Jam sur Megadrive, car l'éclate y est totale! Ici, on est trop proche du vrai basket, et cela m'ennuie énormément! De plus, dix joueurs sur le terrain, quelle foule pour un écran! Et faut-il relever les graphismes abominables de ce jeu? Non, en effet, oublions-les vite! NBA Showdown 94 est un jeu à réserver à mon avis aux joueurs de club en manque d'amour, et non aux fans de basket américain!

**EDITEUR: ELECTRONIC ARTS**
**DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT I.**
**DISPONIBILITE: OUI**
**PRIX: D**

SIMULATION DE BASKET
1-4 JOUEURS
CONTROLE: BON
DIFFICULTE: MOYENNE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: MOT DE PASSE

| | |
|---|---|
| **PRESENTATION** | **79%** |
| *Rarement commentateur fut aussi mauvais, mais les statistiques rattrapent le tout.* | |
| **GRAPHISMES** | **69%** |
| *Même les premières simulations du genre étaient plus léchées...* | |
| **ANIMATION** | **79%** |
| *Les mouvements des joueurs sont saccadés, mais le jeu est l'un des plus rapides du genre.* | |
| **MUSIQUE** | **69%** |
| *Quasiment absente pendant le match, elle fait une apparition remarquée lors des coupures.* | |
| **BRUITAGES** | **64%** |
| *Une ambiance générale plus vivante aurait été la bienvenue.* | |
| **DUREE DE VIE** | **87%** |
| *Pour les fans du genre, le tout est suffisamment précis pour les tenir en haleine longtemps.* | |
| **JOUABILITE** | **82%** |
| *La prise en main demande du temps, mais ensuite on apprécie grandement la maniabilité.* | |
| **INTERET** | **88%** |
| *Même si, graphiquement, le jeu n'est pas bon, sa rapidité et ses options en font néanmoins la meilleure simulation de basket sur Megadrive.* | |

# NBA jam

NBA Jam reprend le système adopté récemment par Arch Rivals. Au lieu de mettre en scène une équipe cafouilleuse d'une dizaine de joueurs, Acclaim a préféré concentrer l'action sur"seulement" quatre joueurs.

Souvenez-vous... Il y a de cela plusieurs mois, Electronic Arts lançait une nouvelle "simulation" de basket: Jordan Vs Bird. Il est bon de rappeler que, jusqu'à aujourd'hui, ce célèbre éditeur américain a été le seul, hormis Acclaim, à éditer des jeux de basket-ball sur Megadrive. Jordan Vs Bird prenait le pas sur ses concurrents directs grâce à un aspect du jeu très original: les équipes étaient constituées d'un unique joueur. Ce concept, plutôt déconcertant au premier abord, avait finalement séduit la plupart des testeurs de la rédaction: en toute situation, l'action était claire et les joueurs ne se confondaient pas lamentablement avec la balle. Mais le principe de jeu restait malheureusement limité. Deux joueurs face à face, voilà qui augurait des matchs très peu diversifiés. Acclaim pousse le principe plus loin avec NBA Jam. Les équipes sont maintenant composées de deux joueurs, et leurs sprites sont d'une taille un peu plus conséquente. Il est important de préciser que, contrairement aux simulations de basket-ball telles que Team USA Basket, NBA Jam s'apparente à de l'arcade. En effet, le côté spectaculaire y est particulièrement mis en avant. Les joueurs sont rapides, sans cesse en mouvement, et peuvent effectuer les smashes les plus impressionnants. Et, surtout, Acclaim a parfaitement réussi à mettre en lumière un aspect très important du jeu: le contact avec son partenaire. La console gère automatiquement le deuxième joueur de votre équipe, mais vous pouvez, lorsque ce dernier a la balle entre les mains, intervenir pour les passes et les smashes.

## AVIS *oui!*

**PETER**

Vous ne le savez peut-être pas, mais le basket n'est pas franchement ma tasse de thé. Pourtant, je me suis amusé comme un joyeux luron avec NBA Jam. La Megadrive m'avait jusqu'ici habitué à une "mollesse" et à une "lenteur" de jeu qui me plongeaient régulièrement dans un profond sommeil. Avec le nouveau titre d'Acclaim, vous apprendrez vite ce que signifie le mot "action". Malgré le nombre plutôt restreint des joueurs, ça bouge, ça saute et ça court dans tous les sens. Et un présentateur de télévision commente les paniers marqués avec un enthousiasme qui chaufferait plus d'une salle de pisse-froid! On regrette l'absence des options clasiques telles que la fonction Review, par exemple, mais il est possible de participer à des parties délirantes à quatre joueurs (grâce au quadrupleur de joypads). Attention: le quadrupleur d'Electronic Arts fonctionne difficilement, voire pas du tout, avec NBA Jam d'Acclaim.

## NBA JAM VS ARCH RIVALS

Comparer NBA Jam à Arch Rivals, c'est comparer le musée du Louvre à une crotte de pigeon! Vous me suivez? Pourtant, ces deux titres ont deux points communs évidents: ils mettent en scène des équipes de deux joueurs et sont tous deux des productions d'Acclaim. Cela dit, tout les sépare. La représentation graphique d'Arch Rivals est loin d'être réaliste: les joueurs sont "pâteux" et semblent glisser sur le terrain comme des masses gélatineuses. En outre, l'action y est plutôt morose. Bref, Arch Rivals est complètement nul en matière de jeu de basket. En revanche, comme somnifère...

*Arch Rivals sur Megadrive. Regardez-moi ça! C'est lamentable, non? Et encore, vous n'avez pas vu l'animation ridicule des joueurs.*

*NBA Jam sur Megadrive. Cette version Sega 16 bits est très proche de la version arcade. Ce qui veut tout dire...*

## PAR ICI, LA PASSE!

*Si un adversaire vous bloque pour un smash et veut récupérer la balle en cas de shoot...*

*... faites appel à vos réflexes: n'hésitez pas à faire des passes. Comme il est possible de contrôler votre partenaire, vous pourrez aisément reprendre la balle dès que vous vous serez dans une zone libre.*

## LES BLANCS NE SAVENT PAS SAUTER?

Comme dans la version arcade (absolument spectaculaire, il faut le dire), vos joueurs sont capables d'effectuer des smashes impressionnants. Leur réussite dépend non seulement de votre position par rapport au panier, mais aussi de la vitesse avec laquelle vous amenez la balle. A ma connaissance, il n'est pas possible d'arracher le panier...

Superbe "fire"! Mais vous atteindrez vraiment le nec plus ultra du smash lorsque vous arriverez à effectuer un "fire" en accompagnant la balle dans le panier (avec saut périlleux et deux Coton-tige dans les oreilles).

Oh yeah! Admirez un peu ce saut de crapaud: les défenseurs de l'équipe adverse n'ont aucune chance de récupérer la balle!

On ne me fera jamais croire qu'un joueur de basket peut sauter aussi haut dans cette position... Et encore moins qu'il arrive à mettre la balle dans le panier!

Ici, c'est déjà plus réaliste. Dommage que vous ne puissiez entendre les cris du commentateur, qui exulte!

## AVIS *oui, mais...*

**SPY**

Il va sans dire que ce jeu renouvelle excellemment le genre deux contre deux sur MD. Depuis Arch Rivals, l'eau a coulé sous les ponts! Aucune comparaison possible sur les graphismes, et les positions des personnages sont très nombreuses. L'ambiance atteint son comble et l'action, bien que répétitive, est assez soutenue. Toutefois je ne suis pas un fervent défenseur de ce type de jeu sur console. A long terme, je trouve que l'investissement ne vaut pas le coup: une certaine monotonie s'installe, et la profondeur de simulations comme NBA Shodown est ici complètement absente. Mais je dois avouer que, techniquement, le jeu est bon, et que la phase de découverte vous en met plein la vue. Peut-être mes réticences viennent-elles du fait que le jeu est avant tout un spectacle, et qu'un pur spectacle ne tient pas très longtemps un joueur en haleine... Quatre heures, tout au plus.

Il vous est possible de choisir votre équipe (heureusement!) et l'équipe contre laquelle vous allez jouer: admirez la liste.

Lors de l'engagement, réagissez le plus rapidement possible.

**EDITEUR: FLYING EDGE**
**DISTRIBUTEUR: CTHV**
**DISPONIBILITE: OUI**
**PRIX: D**

**BASKET**
**1-4 JOUEURS**
**CONTROLE: PARFAIT**
**DIFFICULTE: MOYENNE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: 5**
**CONTINUE: -**

### PRESENTATION 78%
*Simple, mais claire. C'est déjà ça.*

### GRAPHISMES 87%
*Ils sont généralement bien colorés et les sprites sont assez gros.*

### ANIMATION 90%
*Evidemment, les zooms de la version arcade ont disparu. Mais le tout reste rapide et fluide.*

### MUSIQUE 79%
*Elle est plutôt discrète et sert de fond musical lors des matchs. Dommage...*

### BRUITAGES 82%
*Ils ne sont pas très nombreux, mais assez bien réalisés.*

### DUREE DE VIE 79%
*NBA Jam est très amusant. Mais, je l'ai toujours dit, les jeux de basket sont assez limités. Alors...*

### JOUABILITE 93%
*Excellente! J'ai rarement expérimenté un système de contrôle aussi bien conçu que celui-ci.*

### INTERET 85%
*Les parties à quatre sont délirantes. Tout seul, quelques smashes suffiront à vous calmer. Pour les fans du genre, NBA Jam est un jeu à essayer absolument. A bon entendeur...*

# INTERVIEW

# RUE-BALLE IN FRANCE

***Le street-ball serait-il l'antichambre du basket-ball de club? En tout cas, j'en ai la ferme conviction. Samedi12 février, bien décidé à prouver au monde entier que j'avais raison, je me suis emparé de mon appareil photo (enfin, celui de mon frère) et suis allé faire un tour dans Paris.***

## STREET-BALL AU LUXEMBOURG

Au jardin du Luxembourg, dans le VIe, à Paris. De source sûre, je savais que chaque week-end, des jeunes venaient faire quelques parties sur des terrains en bitume réservés à cet effet. Malgré l'unique panier qui était en place, pas moins de six équipes de quatre joueurs étaient présentes autour du terrain. Le public, lui aussi très nombreux, était impatient de voir débuter les parties. J'ouvrai tout grand mes oreilles car les discussions sur la touche allaient bon train. On parlait beaucoup des résultats de Limoges en Coupe européenne ainsi que du tant attendu All Star Game, qui devait passer le lendemain sur Canal+. Je m'approche alors d'un joueur, Florian, pour lui poser quelques questions.

CONSOLES+: Peux-tu m'expliquer les principales règles du street-ball?

FLORIAN: Une équipe est composée de quatre joueurs. Chaque panier marqué donne un point à son équipe. Celle qui arrive à sept points, avec deux points d'avance au minimum, remporte le match. L'équipe perdante quitte le terrain et est remplacée par une autre.

C+: Mais, dis-moi, je ne vois pas d'arbitre. Comment sont gérées les fautes?

FLORIAN: C'est simple, on gère l'arbitrage nous-mêmes. Quand une faute devient trop évidente...

C+: ... genre coup de pompe dans les tibias, doigt dans l'œil, claque, gifle, croche-pied?

FLORIAN: Pas besoin d'en arriver à ce point pour être sanctionné! Il suffit que l'adversaire fasse une charge un peu trop appuyée sur le porteur de balle, où bien qu'il lui touche la main lors d'un shoot pour que l'on compte une faute. Généralement, elle est acceptée, et le jeu continue.

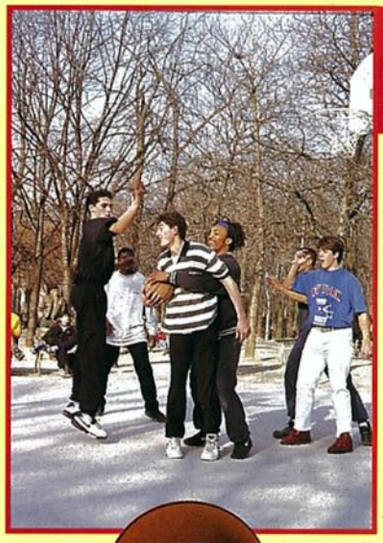
C+: Il n'y a jamais de contestation?

FLORIAN: Non, nous sommes ici pour nous amuser, pas pour nous disputer. On se connaît tous et on sait comment chacun réagit. De plus, la grande majorité d'entre nous est issue de clubs. Chacun est conscient de la faute qu'il vient de commettre.

C+: J'ai entendu les noms de quelques stars américaines. Par exemple, vous appelez un joueur "Barkley". Pourquoi ce surnom?

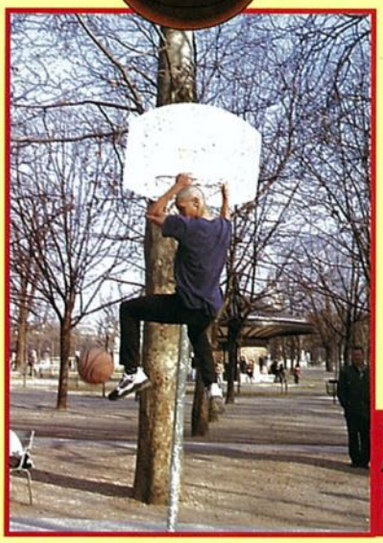
FLORIAN: Tout simplement parce qu'il défend comme lui: il est très dur en défense. Mais, tu sais, des Barkley, il y en a dix dans Paris!

C+: Merci à toi Florian, et bon match.



*La faute sur Florian est évidente: le joueur adverse le ceinture. Pourtant, chacun garde le sourire.*

*La bataille sous le panier est rude. Chaque joueur s'engage à fond dans ce qu'il fait, mais toujours très correctement.*



*Voici ce qu'on appelle un "two handed jam". Le joueur qui vient de smasher reste accroché au panier par les deux mains. Pas si évident!*

# STATION GLACIÈRE, TEMPLE DU STREET-BALL

*Elhadji en plein effort. Même dunk qu'au jardin du Luxembourg: un "two handed jam". Spectaculaire. Le street-ball, c'est l'école des champions.*

L'après-midi n'était pas terminé pour moi. On m'a indiqué qu'à la station Glacière, sur la ligne 6 du métro parisien, des panneaux de basket avaient été installés sous la ligne aérienne. Rentabilisant ma carte orange, je me suis rendu à l'endroit susdit. Quelle n'a pas été ma surprise de voir apparaître deux terrains entièrement équipés. Certes, ils sont plus petits qu'un terrain réglementaire, mais le plaisir de jouer reste le même. De plus, des grillages et des filets de protection ont été installés afin d'éviter que le ballon ne passe sous un camion. Ces deux terrains ont vu le jour grâce à une association, la 13e Heure, et à la mairie de Paris. Ainsi, quand il ne pleut pas, dès que l'occasion se présente, de nombreux basketteurs viennent jouer, histoire de se défouler un peu. Mine de rien, je m'approche de celui qui semble être le responsable de l'équipe, Elhadji. Celui-ci se prête à l'interview de bonne grâce.

C+: Je viens de voir des joueurs de street-ball au jardin du Luxembourg. Les règles que toi et tes amis adoptent semblent différentes. Peux-tu me dire en quelques mots celles que tu pratiques?

ELHADJI: C'est simple, il y a deux équipes de quatre joueurs sur le terrain. Chaque panier vaut deux points, et la première arrivée à vingt points remporte le match. C'est aussi simple que cela.

C+: Et l'arbitrage, c'est aussi vous qui vous en occupez?

ELHADJI: Oui. En général, il n'y a pas de problème: chacun accepte la faute qui lui est reprochée, même si, parfois, il y a quelques "discussions". Mais tout rentre très vite dans l'ordre.

C+: Peux-tu me parler un peu de cette association, la 13e Heure?

ELHADJI: Des amis et moi avons décidé de monter cette association afin de pouvoir jouer au basket dans la rue. Nous avons contacté la mairie de Paris qui a su nous écouter. Quelque temps après, les deux terrains étaient en place.

C+: Sur le deuxième terrain, il me semble que la moyenne d'âge est moins élevée. Pourquoi?

ELHADJI: C'est vrai, les joueurs sont plus jeunes. Ils n'ont pas le même niveau de basket que nous et, surtout, pas le même gabarit. Tu l'auras remarqué, les contacts sont assez rudes. Les plus jeunes ne tiendraient pas longtemps sur le terrain, c'est pour cela qu'il vaut mieux les laisser ensemble. C'est moins risqué pour eux.

C+: Et moi, si je veux jouer, tu me mettrais sur quel terrain?

ELHADJI: Je préfère ne pas répondre.

*Une vue d'ensemble des deux terrains. L'ambiance est très américaine, vous ne trouvez pas?*

*Tout un symbole, cette image: le basket de rue débarque en France. Nombreux sont ceux qui s'y sont déjà frottés.*

Interview par Niiico


# ELITENDO

**179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS**
**OUVERT DE 14H à 19H LE LUNDI - 10H À 19H DU MARDI AU SAMEDI**
**MÉTRO : CHARONNE – RER : NATION.**
**Tél : (1) 43 48 36 22** – *Fax : (1) 43 48 36 24*

Revendeurs contactez nous...

HOTLINE VPC 16-1 43 48 57 52
Livraison Express 24/48h

**CONSOLES**

| | |
|---|---|
| SUPER FAMICOM | 1350 F |
| SUPER NES | 990 F |
| SUPER NINTENDO | 690 F |
| Adaptateur 60 Hz Fire SFX | TEL !! |

**MEGA HITS**

| | |
|---|---|
| Dragon Ball Z3 *Prix sayian* | 549 F |
| NBA Jam | 529 F |
| Ranma IV | TEL !! |
| Slam Master | 649 F |
| Mega Man X | 529 F |
| Fatal Fury Special | TEL !! |
| Twinbee Rainbow | 589 F |
| Samouraï Spirit | TEL !! |
| Bastard | 589 F |
| Super Metroïd | TEL !! |
| Flashback | 489 F |
| Mister Nutz | 389 F |
| TMNT Tournament Fighter | 589 F |
| Super HQ | 549 F |
| Aladdin | 489 F |
| R Type III | 589 F |
| Fatal Fury II | 549 F |
| Rushing Beat III | 549 F |
| Dragon Ball Z 2 | 349 F |
| *Autres titres telephonez* | |

**NOUVEAU**
TOUT LE JAPON À PARIS !!
Tous les MANGAS, GOODIES, POSTERS
VENEZ VOIR !!

**MEGADRIVE**

| | |
|---|---|
| DRAGON BALL Z | TEL !! |
| Art of Fighting | 449 F |
| NBA Jam | 439 F |
| Street of Rage III | TEL !! |
| Virtual Racing | TEL !! |
| Rocket Knight adv. | 299 F |
| Sonic Spinball | 399 F |
| Vampire Killer | TEL !! |
| Sonic 3 | 539 F |
| Shining Force II | 399 F |
| *Autres titres telephonez* | |

**MEGA CD**

| | |
|---|---|
| MEGA CD II Europ. | 1990 F |
| MEGA CD II Jap. | 1890 F |
| Sengoku | 489 F |
| F1 Circus | 499 F |
| Sonic | 389 F |
| Silpheed | 449 F |
| Microcosm | 499 F |
| *Autres titres telephonez* | |

**3do**

| | |
|---|---|
| 3DO + 1 Jeu | TEL !! |

**NEO GEO**

| | |
|---|---|
| CONSOLE | 1980 F |
| CONSOLE + 1 Jeu | 2290 F |
| CONSOLE Occas. | 1540 F |
| Joystick | 399 F |
| Memory Card | 199 F |

**TOPS**

| | |
|---|---|
| ART OF FIGHTING 2 | 1649 F |
| Fatal Fury Special | 1649 F |
| Samouraï Shodown | 1649 F |
| World Heroes II | 1390 F |

**OKAZ**

| | |
|---|---|
| Fatal Fury II | 850 F |
| World Heroes II | 850 F |
| 3 Count Bout | 850 F |
| Art of Fighting | 749 F |

**NEC**

| | |
|---|---|
| DUO-R | 2090 F |
| DUO-R + 1 Jeu CD | 2290 F |
| PC GT + 3 Jeux | 1690 F |
| Arcade Card Pro | TEL !! |
| Arcade Card Duo | TEL !! |

**NEWS CD**

| | |
|---|---|
| Fatal Fury *via AC* | TEL !! |
| Art of Fighting *via AC* | TEL !! |
| YS IV | 499 F |
| Power Golf (Hudson) | 499 F |
| Dracula X | 499 F |
| Brandish | 499 F |
| Legend of Xanadu - DSVII | 549 F |
| Dragon Knight III | 549 F |
| Monster Maker | 549 F |
| Sailor Moon | 549 F |
| Emerald Dragon | 499 F |
| Dragon Slayer VIII | 499 F |

**HIS**

| | |
|---|---|
| Ranma 1/2 III | 499 F |
| Ranma 1/2 II ou I | 399 F |
| Snatcher | 499 F |

**HU CARD**

| | |
|---|---|
| Bomber Man 94 | 399 F |
| Formation Soccer Jleague | 449 F |
| Street Fighter II | 279 F |

**ATARI**

| | |
|---|---|
| JAGUAR (USA) | 2290 F |
| Jeux | 449 F |

BON DE COMMANDE : À retourner à Elitendo
Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
Code Postal : ..... Ville : .....
N° de téléphone : ..... Console : .....

| TITRE | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3 jeux – 50 Frs consoles | |
| C+30 TOTAL À PAYER | |

Je règle par : CHÈQUE ❑ * MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

DATE EXPIRATION : . . / . . Signature : .....
* Protégé par Chèque Service

RC : 390 776 553
Dans la limite des stocks disponibles
Les prix sont modifiables sans préavis

# BARKLEY SHUT UP AND JAM

**Voici l'un des rares jeux (pour l'instant) à mettre en scène un dérivé fort apprécié du basket: le street-ball. Les règles sont simples, car inexistantes: vous devez marquer le plus de paniers possible en exécutant les plus beaux smashes de votre carrière!**

Les situations de jeu proposées sont aussi nombreuses qu'originales. Mais il est un élément incontournable, quel que soit le lieu (dans la rue, sur la plage...): le terrain. Composé en fait de deux paniers disposés à distance raisonnable, il est revêtu d'une texture qui varie selon le lieu: parquet en salle, bitume en extérieur, etc. Deux équipes de deux personnes l'occuperont, qui pourront recourir à toutes les ruses pour marquer des paniers. C'est simple, une seule faute sera sanctionnée: le "goal tending", c'est-à-dire si vous rattrapez la balle au moment de sa chute dans le panier. Vous pourrez donc en toute impunité pousser vos adversaires alors qu'ils sont en plein saut, donner des coups de coude pour vous frayer le passage, etc. Avant de commencer à jouer, vous devrez choisir le type de jeu auquel vous désirez participer. L'option Jeu vous permet de vous familiariser avec les seize joueurs proposés. L'option Series vous invite à constituer une équipe et à évoluer avec elle. Enfin, la dernière, Tournament, vous propose un tournoi interville (pas l'émission télévisée, heureusement!), qui vous obligera à utiliser les joueurs de la ville que vous aurez choisie, parmi huit. Sachez enfin que chacun des joueurs possède ses propres caractéristiques (vitesse de déplacement, dunk, résistance et puissance). Quant aux smashes, leur maîtrise ne sera pas une mince affaire.

*Voici la fin d'un saut périlleux exécuté par Wildman ("l'homme sauvage"). Il porte bien son nom, le bougre.*

*Vous pouvez éjecter un joueur trop gênant soit en lui décochant des coups de coude, soit en le poussant, carrément. N'ayez crainte, aucune sanction ne viendra punir votre déplorable attitude.*

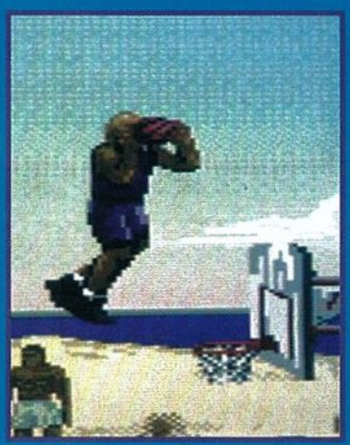
## AVIS — *oui, mais...*

**SPY**

Le seul fait que cette cartouche exploite le street-ball ne doit pas représenter un élément déterminant pour son achat. Car même si c'est la première du genre et qu'elle exploite un univers très à la mode, il faut savoir rester critique face à la nouveauté. Et ce jeu ne présente, à mon avis, que bien peu d'intérêt... D'une part, j'ai trouvé le principe lassant (j'avance, je dribble, je me place, je smashe et j'essaie de contrer). D'autre part, l'ambiance dégagée par l'ensemble n'est pas assez réaliste. Le street-ball, ça se passe dans la rue, et dans la rue, il y a du monde pour regarder ce que vous faites. Ici, les rues de Brooklyn sont aussi désertes que le Grand Sud marocain, et, même si les joueurs sont des virtuoses du dunk, vous ne verrez pas un spectateur pour les applaudir. Frustrant! Enfin, on peut toujours se consoler en constatant que, à deux, on s'amuse quand même un peu. Malheureusement, on n'a pas non plus toujours un adversaire disponible sous la main...

## LES PLUS BEAUX SMASHES

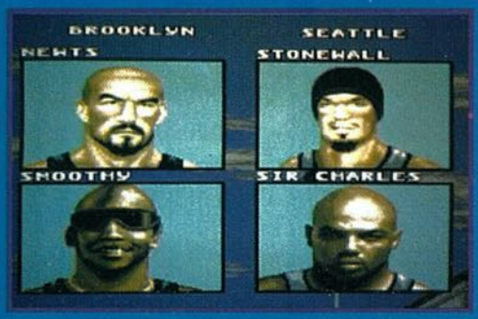
On ne peut pas dire que marquer des paniers de la sorte améliore le score, mais pour ce qui est du spectacle, on en a pour son argent. Saut périlleux, triple vrille verticale, quadruple moulinet du bras, j'en passe et des meilleures... En plus, chaque personnage dispose de ses propres techniques. Mais il vous reste encore à trouver leur manipulation, et c'est cette recherche qui fait tout l'intérêt du jeu.



## BRUTES ÉPAISSES OU BASKETTEURS?

La différence est difficile à établir, puisque, parmi les seize joueurs proposés, la plupart ressemblent à un tas de muscles lobotomisé. Sans cervelle, peut-être, mais bons joueurs, certainement, car ils sont capables d'exploits et de sauts hors du commun.

*Les caractéristiques de chaque joueur sont très précises. Si vous préférez les joueurs rapides aux joueurs résistants, jetez un œil sur leur barre de vitesse, etc.*




*Une fois vos joueurs sélectionnés, vous aurez le plaisir d'admirer leur bouille. Vous aurez noter la présence de Sir Charles himsel, alias Charles Barkley.*

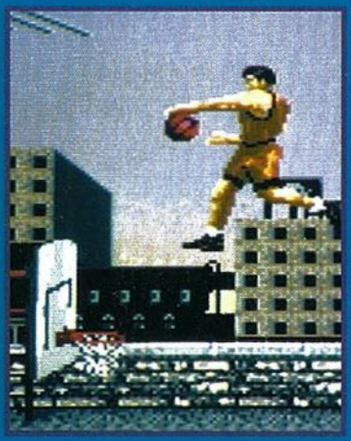
*Ce jeu tient plus de l'arcade que de la simulation. Pas de statistiques ou de noms véritables... Vous êtes là pour le fun!*

*Ce gentil smash prend plutôt l'allure d'un pied de nez. A vous de renvoyer la pareille.*

## AVIS *oui, mais...*

**NIIICO**

Barkley Shut Up And Jam est le premier jeu de street-ball disponible sur Megadrive. Pour un premier essai, ce n'est pas si mal, mais... ce n'est pas si bon non plus! Commençons par le moins bon, l'animation. Ah! Si les joueurs avaient été plus souples, si le mouvement du ballon n'avait pas été aussi saccadé. Dommage, mais il faudra en tenir compte dans les prochaines productions. Cela dit, il faut noter que les huit terrains de jeu ont été plutôt bien travaillés, et il va sans dire que les programmeurs ont fait des efforts. La musique, sans être géniale, réussit à combler le vide qui pourrait s'installer entre les quelques bruitages de cette cartouche, qui se révèle, somme toute, ni bonne ni mauvaise. Affaire à suivre...



**EDITEUR: ACCOLADE**
**DISTRIBUTEUR: SEGA**
**DISPONIBILITE: MARS**
**PRIX: D**

**STREET-BALL**
**1-2 JOUEURS**
**CONTROLE: MOYEN**
**DIFFICULTE: ÉLEVÉE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE:**
**CONTINUE: SAUVEGARDES**

### PRESENTATION 86%

*Les plus beaux dunks jamais effectués voient enfin le jour dans une démo alléchante.*

### GRAPHISMES 81%

*Les personnages sont très typés et les décors nombreux mais de qualité moyenne.*

### ANIMATION 85%

*Les positions des sprites sont bien retranscrites et on ne note aucun ralentissement.*

### MUSIQUE 78%

*Les thèmes (du funky bas de gamme) sont un peu répétitifs.*

### BRUITAGES 77%

*De rares voix digitalisées soulignent vos actions d'exception, mais c'est peu convaincant.*

### DUREE DE VIE 80%

*On se lasse vite du principe, mais la découverte de nouveaux smashes fait plaisir.*

### JOUABILITE 73%

*Sans doc ni indications, il n'est pas évident de découvrir les manipulations pour les smashes.*

### INTERET 80%

*A la longue, le jeu devient lassant, mais les fanatiques prendront du plaisir à effectuer (et à voir) tous les dunks proposés.*

# NBA

**Dans un dossier dédié au basket, on ne pouvait passer à côté de NBA Jam version arcade. Surclassant tous les jeux de basket que l'on a pu trouver dans les salles d'arcade, NBA Jam est vraiment axé sur le spectacle. Smashes en tout genre sont au rendez-vous. La bande sonore fait elle aussi partie du jeu. Les commentaires omniprésents du présentateur et les hurlements de la foule donnent une ambiance digne des plus grands matchs américains.**

*Contrairement aux versions consoles, NBA Jam arcade utilise un procédé de zoom avant et zoom arrière suivant la position des différents joueurs sur le terrain. L'effet de profondeur ainsi obtenu est surprenant de réalisme. On notera au passage l'extrême précision que les programmeurs ont apporté aux différents joueurs. Chapeau les gars!*

*Ce n'est pas le pseudo-contre du joueur en maillot noir qui empêchera son vis-à-vis de marquer un panier. La détente sèche de ce joueur est ahurissante. De quoi donner le vertige à Sergeï Bubka.*

*Selon les quart-temps du match, les smashes sont différents et leurs effets sur le panier se font de plus en plus sentir. La preuve: ici, après un terrible Weird Slam (placez-vous près de la raquette entre les deuxième et troisième marques au sol et appuyez sur Turbo et Shoot), le panier vient d'exploser en mille morceaux!*

*La couleur verte des chaussures du basketteur révèle qu'il a utilisé le mode Turbo pour réussir cet extraordinaire smash! "Whaou! ça décoiffe tout de même", comme dirait George Eddy, le célèbre commentateur de Canal+.*

## TIPS ET ASTUCES

Il est difficile de trouver des manipulations sur borne d'arcade destinées à faciliter le jeu. C'est à la sueur de mon front que j'ai réussi à en découvrir quelques-unes. Toutes ces opérations s'effectuent sur l'écran "TONIGHT'S MATCH-UP".

- POUR OBTENIR DES BIG HEAD: il suffit de maintenir Haut et de laisser Turbo et Shoot appuyés. Maintenez-les jusqu'à ce que le terrain apparaisse. Si la manipulation a réussi, tous vos joueurs doivent avoir une tête énorme.
- POUR AUGMENTER SON POURCENTAGE DE RÉUSSITE AU TIR: faites une rotation avec le joystick (assurez-vous qu'il a activé les huit directions), et appuyez sur tous les boutons vingt et une fois. Pour que cela soit facile à réaliser, tapez rapidement sept fois de suite sur les trois boutons l'un après l'autre, comme si vous pianotiez: tac tac tac! (7 x 3 = 21, le tour est joué.) Si vous avez réussi, le pourcentage s'affiche en dessous du compteur de crédits!
- POUR AUGMENTER SA PUISSANCE D'INTERCEPTION: faites Bas et appuyez sur les trois boutons en même temps.
- POUR AUGMENTER SA PUISSANCE DÉFENSIVE: pressez Steal ou Block, huit fois de suite.
- POUR AUGMENTER SA PUISSANCE D'ATTAQUE: pressez Steal ou Block, vingt et une fois.
- POUR DÉSACTIVER L'ASSISTANCE DE L'ORDINATEUR: appuyez sur Turbo (attention! cette manipulation ne fonctionne que sur la version 3.0 de la borne d'arcade).

Voilà, avec un peu d'entraînement, vous arriverez à combiner certaines de ces manipulations. Cela vous rendra pratiquement imbattable! A vous gloire et argent!

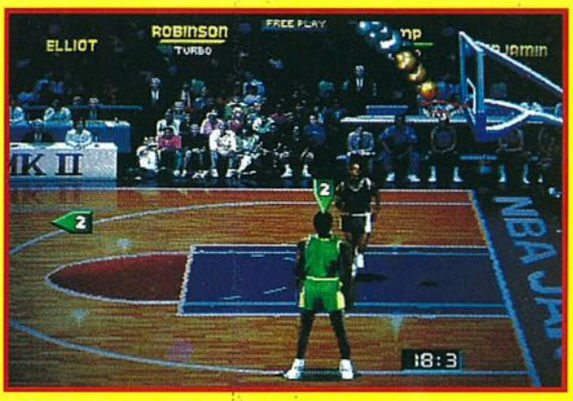
# JAM

*Les meilleurs joueurs américains sont réunis dans cette borne d'arcade. On remarquera la formidable qualité de la digitalisation des joueurs.*

## IL EST EN FEU!

Si, au cours d'un match, vous marquez trois paniers de suite, on dit alors que vous êtes en feu ("He's on fire!"). Durant cette période, votre joueur jouit de gros avantages: premièrement, il a des Turbo illimités, ce qui n'est pas rien. Il peut aussi se permettre d'effectuer plus de lancers à deux ou trois points, car son pourcentage de réussite est décuplé! Maintenant, il ne tient qu'à vous de réussir trois paniers de suite!

*Ce panier en feu vous indique que c'est le troisième que vous marquez sans que l'adversaire n'en ait réussi un. C'est le moment de se montrer le plus incisif possible! "L'avenir appartient à ceux qui ont les mains chaudes" (proverbe congolais).*

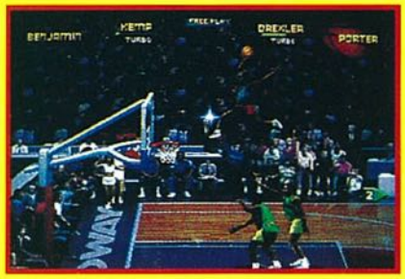



*Non, ce n'est pas un avion à réaction, ni le phœnix, ce n'est pas non plus Roger Rabbit qui serait passé dans un four, c'est tout simplement le résultat obtenu lorsqu'un joueur qui est "on fire" a marqué un panier.*

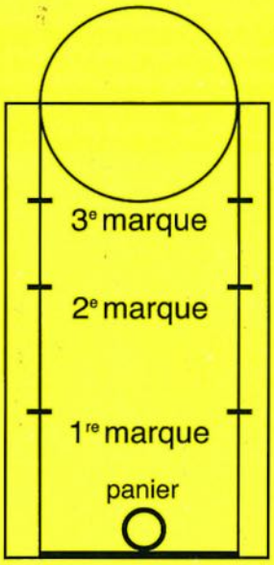
## UN SMASHEUR SACHANT SMASHER SANS SON...

Beaucoup d'entre vous se demandent comment exécuter certains smashes. Rien de plus simple: choisissez le smash que vous voulez effectuer et reportez-vous au schéma descriptif de la raquette pour savoir où vous placer correctement sur le terrain. Accrochez-vous, il y en a une sacrée tartine!

*TOMAHAWK JAM 1: placez-vous le plus près possible du panier de basket, si possible en dessous, et appuyez sur Turbo et Shoot.*




*TOMAHAWK JAM 2: placez-vous au milieu de la raquette, et appuyez sur Turbo et Shoot. Le résultat est détonant!*



*TWO HANDED JAM: c'est presque la même technique que pour Tomahawk Jam 2. Placez-vous près du panier, mais au-dessus. Le joueur attrape le panier après avoir smashé.*

*REALLY HIGH 720° SLAM: placez-vous à l'un des coins de la raquette ou en dehors, près de la troisième marque au sol (cf. schéma). Appuyez ensuite sur Turbo et Shoot.*

# NBA JAM

Comme je vous l'avais annoncé le mois dernier, voici qu'arrive NBA Jam sur Game Gear. Et ceux qui pensent que les capacités de cette console ne permettent pas de lui adapter de jeux d'arcade se trompent!
Il est vrai que sa faible mémoire interdit aux programmeurs la digitalisation des joueurs. Nous avons cependant droit à des sprites bien travaillés. N'oublions pas que nous sommes sur une console 8 bits. Je vous rassure tout de suite, on s'amuse autant et le plaisir demeure. L'animation des joueurs sur le terrain est rapide, fluide et ne subit jamais de ralentissement. La bande sonore, si elle n'a rien d'exaltant (la Game Gear en a connu de meilleures), rythme parfaitement le jeu. Unique option, le choix des joueurs: cinquante-quatre stars du championnat américain, regroupées en vingt-sept équipes, sont disponibles. Vous retrouverez ainsi avec bonheur des joueurs comme Charles Barkley, Hardaway, Mullin, Worthy, Ewing, Richmond, Pippen (élu meilleur joueur du All Star Game du 13 février 1994), Wilkins, et bien d'autres encore. De toute façon, il y aura toujours celui que vous chérissez. Si, par chance, vous marquez durant une partie trois paniers consécutifs, votre joueur devient "on fire", c'est-à-dire qu'il bénéficie du Turbo illimité et que ses chances de réussir des paniers à trois points sont multipliées par cent! Là, le délire est total! Si vous aimez le basket-ball spectaculaire et les smashes à gogo, NBA Jam saura vous satisfaire.

*Dans la série "Je cours partout en cherchant la balle", ces trois joueurs sont des champions, vous ne trouvez pas?*

## BUBKA, MÉFIE-TOI!

Inutile de vous présenter Sergeï Bubka, actuel champion du monde de saut à la perche. Si jamais il a l'occasion de lire les quelques lignes qui suivent, il risque d'être fort vexé! Imaginez qu'un joueur de basket ait une détente verticale qui égale son meilleur saut, il y a de quoi bouffer sa perche, non?

*Premier exemple: ce joueur, histoire de rigoler, vient de placer un smash dos au panier. Un saut de 4,70 m! Il faut bien se mettre en forme, non?*

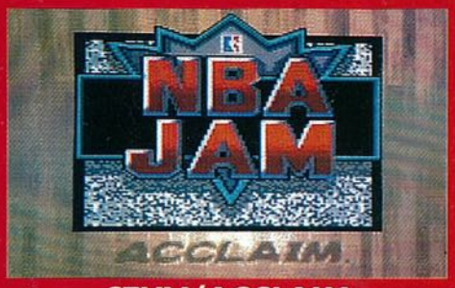
*Deuxième exemple: la couleur blanche du ballon signifie que le joueur vient de la prendre au moment où elle rebondissait sur l'arceau. "Haut" le beau rebond!*

*Dernier exemple: quand deux joueurs de basket se font la tête, que croyez-vous qu'ils fassent? Réponse: ils se tournent le dos, à 6,30 m au-dessus du sol...*

## AVIS — oui, mais...

NIIICO

La version arcade de NBA Jam est incontestablement le jeu de basket le plus spectaculaire sur le marché des jeux vidéo. Les programmeurs ont dû se casser la tête pour l'adapter sur console 8 bits. S'il est vrai qu'il ne faut pas trop en demander à ce genre de console, je pense tout de même que la musique aurait pu être améliorée. Il n'y a rien à redire, en revanche, sur la qualité de l'animation et des graphismes. Ce qui me chagrine vraiment, c'est le fait que l'on ne puisse pas jouer à deux. C'est vraiment dommage, le jeu y perd beaucoup en durée de vie: c'est bien connu, à deux, c'est vraiment mieux. Je ne suis donc pas certain que le jeu puisse vous tenir en haleine durant de longues journées, ou de longues nuits, à moins que vous ne soyez un bernard-l'ermite ou un célibataire endurci.




**CTHV/ACCLAIM**
**PRIX: C**
**1 JOUEUR/SIMULATION DE BASKET**

| | |
|---|---|
| **PRESENTATION** | **71%** |
| *Rien de passionnant à se mettre sous la dent. Pas de démo de jeu.* | |
| **GRAPHISMES** | **88%** |
| *Les sprites des joueurs sont bien réalisés, le terrain et le décor également.* | |
| **ANIMATION** | **85%** |
| *Fluide et rapide: des mouvements de sprites bien étudiés et pas de ralentissement à noter.* | |
| **MUSIQUE** | **80%** |
| *Sans être formidable, elle rythme les différents mouvements de jeu. On se laisse entraîner!* | |
| **BRUITAGES** | **75%** |
| *Ils ne décoiffent pas: trop peu nombreux et assez mal réalisés.* | |
| **DUREE DE VIE** | **84%** |
| *Je ne suis pas certain que vous arriviez un jour à battre les vingt-sept équipes! C'est du boulot!* | |
| **JOUABILITE** | **82%** |
| *La disposition des boutons de la GG fait qu'il n'est pas facile de shooter dans le mode Turbo!* | |
| **INTERET** | **81%** |
| *NBA Jam est un très bon jeu de basket. Quel dommage que l'on ne puisse pas joueur à deux!* | |

# CONCOURS NBA JAM

Acclaim® entertainment, inc.

CONSOLES+

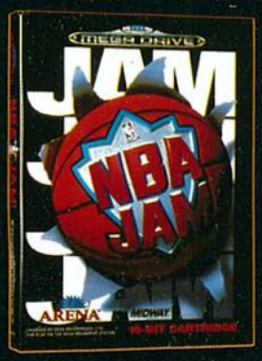
**Découvrez vite les lots à gagner...**

*du 1er au 3ème prix :*
1 Dual Turbo, 1 Tee-shirt, 1 Casquette et 1 pin's

*du 4ème au 8ème prix :*
1 Paire de chaussures Converse, 1 Tee-shirt, 1 Casquette et 1 pin's

*du 9ème au 25ème prix :*
1 Tee-shirt, 1 Casquette et 1 pin's

*du 26ème au 50ème prix :*
1 Casquette et 1 pin's



CONVERSE OFFICIAL SHOE OF THE NBA

Renvoyez vos réponses uniquement sur carte postale avant le 6 avril 1994 minuit (cachet de la poste faisant foi) à :
CONSOLES+ / Promotion
75754 PARIS CEDEX 15
Règlement déposé auprès de l'étude SIMONIN et CONTY (Paris) et disponible auprès de la promotion de Consoles+

## QUESTIONS

**Combien y-a-t-il d'équipes dans le jeu NBA JAM™ ?**
a- 24 b- 27 c- 30

**Comment appelle t-on un super smash dans le panier en basket ?**
a- swing b- ace c- dunk

**NBA JAM™ est adapté d'un célèbre jeu d'arcade. Lequel ?**
a- Mid day b- Maywest c- Midway

NBA®JAM™. The NBA and NBA Team trademarks used herein are used under license from NBA Properties, Inc. to Midway Manufacturing Company. Coin-Operated Video Game Software © 1993. Sub-Licensed from Midway® Manufacturing Company. All rights reserved. The NBA and NBA Team trademarks used herein are the exclusive property of NBA Properties, Inc. and the respective Member Teams and may not be reproduced in whole or in part without the written consent of NBA Properties, Inc. NBA JAM SESSION is trademarked and owned by NBA Properties, Inc. All rights reserved.

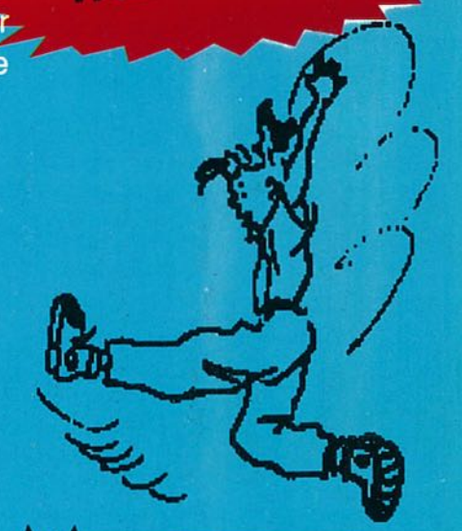
## BON DE REDUCTION MICROMANIA

VALEUR 50 FRS

En vous présentant avec ce bon dans les différents magasins MICROMANIA, vous pouvez bénéficier de **50 Frs de réduction*** sur l'achat de NBA JAM sur Super Nintendo ou sur Megadrive. Ce bon est également valable pour la vente par correspondance (il suffit de joindre ce bon à la commande).

**Liste des magasins MICROMANIA**

| | |
|---|---|
| Micromania Montparnasse | Tél : 45.49.07.07. |
| Micromania Forum des Halles | Tél : 45.08.15.78. |
| Micromania Champs Elysées | Tél : 42.56.04.13. |
| Micromania Rosny 2 | Tél : 48.54.73.07. |
| Micromania Vélizy 2 | Tél : 34.65.32.91. |
| Micromania La Défense | Tél : 47.73.53.23. |
| Micromania Nice Etoile | Tél : 93.62.01.14. |
| Micromania Lyon La Part Dieu | Tél : 78.60.78.82. |
| Micromania Lille V2 | Tél : 20.05.57.58. |
| Vente par correspondance | Tél : 92.94.36.00. |



MICROMANIA
LES NOUVEAUTES D'ABORD !

*Cette réduction s'applique par rapport au prix public conseillé, soit 549 Frs sur Super Nintendo et 499 Frs sur Megadrive ; pour un prix minimum d'achat après réduction de 499 Frs sur Super Nintendo et 449 Frs sur Megadrive

# NIGHT

**Sur 3DO, grâce à la puissance de la machine, Night Trap est un spectacle d'exception! Sur Mega CD, le jeu tient la route, d'autant plus que Sega a eu, Dieu merci, l'excellente idée de le faire traduire intégralement en français.**

Tout commence ainsi: "Nette... (...) Réception nette... Ici le commandant Simms. Poste de contrôle des groupes d'attaque, mission SCAT 2.3.0. Cinq adolescentes ont disparu après avoir passé la nuit dans la vieille maison vinicole du lac, chez monsieur et madame Victor Martin et leurs enfants, Jeff et Sarah. En ce moment, cinq autres jeunes filles se rendent chez les Martin pour y passer la nuit. Votre mission: que celles-ci ne connaissent pas le même sort que les précédentes visiteuses. Alors, écoutez bien. Hier soir, un de nos agents est entré dans la maison et a découvert un système de sécurité sophistiqué. Des caméras sont cachées dans presque toutes les pièces et une série de pièges a été installée. Notre agent a relié un câble à ce système pour vous permettre de contrôler caméras et pièges avec une télécommande. Utilisez les pièges pour capturer tous ceux qui sont susceptibles de mettre la vie de ces filles en danger. Mais attention! ne piégez pas quelqu'un que vous êtes censé protéger. Euh... un petit problème: ces pièges sont verrouillés par des codes d'accès, et ne marcheront que si vous entrez le bon. En ce moment, ce code est réglé sur Bleu, et vous contrôlez les pièges, mais n'importe qui dans cette maison peut le changer, n'importe quand. Alors, écoutez les dialogues avec attention.

Le câble est ici dans le hall 1. Si quelqu'un le débranche, vous perdez le contact pour de bon.

J'envoie sur le terrain un de mes meilleurs agents, Kelli. Elle entrera en même temps que le groupe de jeunes filles invitées. Leurs vies dépendent entièrement de vous. Alors, surtout, pas de bêtises.

Si vous n'êtes pas assez malin ou courageux pour cette mission, laissez le contrôle à quelqu'un qui a plus de trempe. Les filles viennent probablement d'arriver. Vous perdez du temps, qu'est-ce que vous attendez?"

## ATTENTION SANG FRAIS!

Que je vous explique, les amis. Nos petites adolescentes sont poursuivies par des buveurs de sang. Ces derniers déambulent dans la maison, tout de noir vêtus. Ils rôdent, fantomatiques, dans l'attente d'une proie... Ashley fait partie des pauvres victimes que vous auriez pu sauver. Dommage, vous devez tout reprendre au début!

*Première étape pour nos buveurs de sang, se saisir de la victime, en l'occurrence, Ashley.*

*Ils immobilisent ensuite leur victime avec un engin spécial qui va perforer (beurk!) sa nuque.*

*Le sang s'écoule normalement dans un réservoir, Ashley va petit à petit s'affaiblir, puis s'éteindre (snif...).*

## AVIS — oui!

**SAM**

Moi, je suis complètement subjugué. J'avais été ravi de jouer à Double Switch (C+ 29, 92%) et, avec Night Trap, je suis aux anges. La qualité des images n'est pas aussi mauvaise que je le pensais, même si elle ne vaut pas celle de Double Switch. Commençons par les faiblesses: tout le "film" se déroule dans une petite fenêtre (un tiers de l'écran). La musique n'est malheureusement pas assez présente dans le jeu et les bruitages, assez réalistes, sont un peu répétitifs. Notez encore que les doublages ont été mal réalisés. Dernier reproche: toute l'histoire tient en moins de trente minutes, c'est un peu court. Si, tout comme moi, vous vous accrochez, vous le finirez rapidement. Quoi qu'il en soit, Night Trap reste une expérience à vivre sur console. On ne va tout de même pas manquer le début de l'ère des films interactifs! A conseiller aux plus âgés d'entre vous. D'ailleurs, ce jeu risque d'être interdit aux moins de 12 ans...

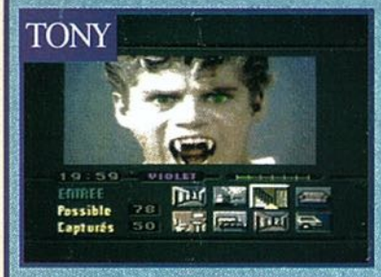
*Dany va se débrouiller seul: aidez-le au début puis dotez-le d'une arme laser très spéciale. Il deviendra redoutable.*

# TRAP

## EUX AUSSI SONT MÉCHANTS

Ce sont eux, Sarah, Jeffrey et Tony, qui vous hébergent. Sarah et Jeffrey sont frère et sœur. Tony, leur cousin, est venu chez eux pour les vacances d'été. "Mais pourquoi dis-tu que ce sont aussi des méchants?" me demanderez-vous.C'est que, comme vous l'apprendrez par la suite, ce sont des vampires, et ils ne vous ont invité que pour vous pomper le sang. Vous êtes mal parti avec les hommes louches tout de noir vêtus et ces hôtes assoiffés de sang. Bonne chance!

*Les voici tous les trois ensemble. Ils doivent sans doute comploter contre vous, ou peut-être conviennent-ils d'un nouveau code...*



*C'est plus tard dans le jeu que vous saurez que vos affreux soupçons étaient fondés: vous avez bien affaire à des vampires...*

*... mais, grâce à vos réflexes, vous parviendrez à les piéger. Au revoir Sarah!*

*Voici le plan de la maison que vous obtenez en pressant Start. Il est utile pour changer le code ou pour se déplacer dans la maison sans trop perdre de temps. Vous pouvez aussi voir quelles sont les pièces qui communiquent entre elles. Ainsi, quand un méchant sort par la porte, vous savez où il atterrit.*

*Les buveurs de sang ont sonné la charge, il faudra être plus vigilant que jamais. J'espère pour vous et pour ces jeunes filles que vous n'avez pas loupé le changement de code!*

*Vous avez droit ici à la scène où les jeunes filles sont présentées aux parents de Sarah: j'ai choisi la photo de celle-ci parce que je la trouve très sympa, souvent souriante... et que j'ai eu du mal à la sauver!*

## PIÈGES À GOGO

Vous êtes "Contrôle" et devez aider Kelli et les autres filles. Grâce à la commande que vous avez entre les mains, vous pouvez activer des trappes pour piéger les buveurs de sang et visionner ce qui se passe dans chaque pièce. Les commandes sont simples et on se repère facilement dans la maison. Une petite jauge, à droite du code, virera au rouge, après être passée par le vert et l'orange, lorsque l'un de ces êtres est à proximité d'un piège. Actionnez alors la trappe sans attendre, avec le bouton B.

*Dans la chambre, dès qu'il sort de la salle de bains, activez la trappe devant la fenêtre.*

*Ensuite, allons jeter un œil dans l'entrée. Vite, il y en a un entre la tablette du téléphone et la fenêtre.*

*Et paf! En voici deux autres dans les escaliers. Activez, éliminez. Au suivant, comme dirait le grand Jacques!*

*Voici Kelli. Elle joue le rôle de l'agent secret très spécial, introduit dans la demeure des Martins pour éclaircir le mystère. Vous devez connaître l'actrice qui joue son rôle (non, Spy, elle n'a pas joué dans "La Petite Maison dans la prairie"!), elle s'appelle Dana Plato et a connu la célébrité en France (surtout auprès des enfants et des adolescents) en interprétant Virginia Drumond dans "Arnold et Willy".*

## AVIS — *oui, mais...*

**SWITCH**

Bon, je ne vais pas m'emballer. C'est sûr, Night Trap est un excellent jeu. Il fait actuellement partie des meilleurs jeux sur Mega CD avec Double Switch, Silpheed... D'autre part, il nous offre un avant-goût de ce que seront les jeux du futur, les films réellement interactifs. Enfin, sur le plan technique, Night Trap est de bonne qualité, dans la lignée des autres productions sur Mega CD. Je suis néanmoins un peu déçu. Le scénario est bien monté, mais les doublages sont ratés. Les voix font trop synthétique et collent mal au mouvement des lèvres des acteurs. Ensuite, l'histoire est trop courte, à peine une demi-heure de scénario. Si vous prenez le temps de noter le minutage des actions (car, dans ce jeu, c'est du par cœur), vous finirez ce soft très rapidement. À voir tout de même, la courte expérience vaut le détour.

# NIGHT TRAP

**EDITEUR: DIGITAL PICTURES**
**DISTRIBUTEUR: SEGA FRANCE**
**DISPONIBILITE: OUI**
**PRIX: D**

**FILM INTERACTIF**
**1 JOUEUR**
**CONTROLE: TRÈS BON**
**DIFFICULTE: MOYENNE/DIFFICILE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: -**
**CONTINUE: -**

### PRESENTATION — 89%
*Le patron vous donne les éléments de votre mission, et en français s'il vous plaît!*

### GRAPHISMES — 84%
*Pour du Mega CD, c'est bien réalisé. Manque de bol, l'action se déroule dans une petite fenêtre.*

### ANIMATION — 90%
*Tout bouge bien, les images s'enchaînent sans saccades et les temps de chargement sont courts!*

### MUSIQUE — 79%
*Parfois angoissante, parfois reposante, mais pas assez imposante!*

### BRUITAGES — 80%
*Les cris et les bruits de pièges qui se déclenchent sont très réussis. Les doublages... bof!*

### DUREE DE VIE — 60%
*En s'accrochant, on arrive à le terminer vite. Mais il vaut le détour.*

### JOUABILITE — 90%
*Trois boutons, pour trois fonctions différentes. C'est clair et très simple.*

### INTERET — 90%
*Un bon jeu, un peu court, mais qui mérite d'être vu. C'est un des incontournables du moment sur Mega CD. Je l'ai déjà réservé chez Sega!*

# Avec DOCK GAMES

## Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Nintendo
SEGA
ATARI
NEC
SNK
3 DO
AMIGA CD 32

# Vos Intérêts sont en Jeux !

**Achat / Vente / Paiement Cash***

| | | |
|---|---|---|
| DOCK GAMES | 4, rue du Pas St Georges | BORDEAUX Tél : 56-01-13-19 |
| DOCK GAMES | 41, rue Boisnet | ANGERS Tél : 41-87-59-14 |
| DOCK GAMES | 17, Av Félix Viallet | GRENOBLE Tél : 76-47-14-25 |
| DOCK GAMES | 7, rue Beaulieu | ANGOULEME Tél : 45-94-43-15 |
| DOCK GAMES | 8, rue du Rempart | NIORT Tél : 49-77-05-13 |
| DOCK GAMES | 6, rue Claveurier | POITIERS Tél : 49-37-00-80 |
| DOCK GAMES | 1, Cité Chabert (Pl de la république) | VALENCE Tél : 75-56-72-90 |
| DOCK GAMES | 13, rue de Rohan | St BRIEUC Tél : 96-62-33-13 |
| DOCK GAMES | 5, rue Auguste Comte | TOURS Tél : 47-20-42-30 |
| DOCK GAMES | Place de la Halle | BRIVE-la-Gaillarde Tél : 55-17-10-59 |
| DOCK GAMES | 4, rue Georges Tessier | St ETIENNE Tél : 77-41-84-79 |
| DOCK GAMES | 380, Av du Gl De Gaulle | St-Laurent du Var NICE Tél : 92-12-87-30 |
| DOCK GAMES | 15, rue Four des Flammes | MONTPELLIER Tél : 67-60-39-26 |

**Les Ouvertures de Mars**

| | |
|---|---|
| DOCK GAMES | CHAMBERY |
| DOCK GAMES | ORLEANS |
| DOCK GAMES | LA ROCHELLE |
| DOCK GAMES | LYON |

## Déjà 17 Magasins

**Et Bientôt peut être Vous ...! Dans votre Ville**

*Pour les appels de Paris vers la Province, composez le 16 avant le numéro*

## Notre Métier....?
## Marchands de Jeux Vidéo d'Occasions

**de -30 % à -70 % du Prix Neuf**

Mega-Drive, Super NES, Néo Géo, Nec, Master, NES, Game Boy, Game Gear, Lynx, CD, etc...

**Pour les Achats, Pas d'Embrouille Demande l'ARGUS DOCK GAMES**

**Les Nouveautés en Démonstration**

3 DO — AMIGA CD 32
JAGUAR — Méga CD II

**MERCI à tous nos Clients**
**PARDON à nos Concurrents**
**BIENVENUE aux Fournisseurs**
**BRAVO à tous les DOCK GAMES**

**DOCK GAMES est devenu en 16 mois Premier Groupement Français de Magasins Indépendants Spécialisés dans les Jeux Vidéo**

**Neufs - Occasions - Imports**

*Si vous avez en projet l'ouverture d'un magasin de jeux vidéo*

**Contactez nous au 45-94-74-20 (province)**

* Selon le stock des magasins et la qualité des jeux, certains articles sont payables en bon d'achat uniquement

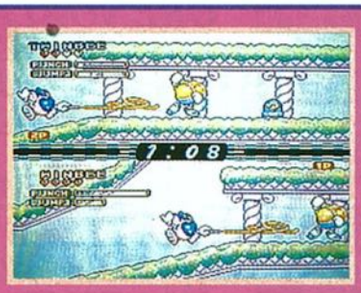
Toutes les marques et logos inclus dans cette publicité, y compris DOCK GAMES, sont des marques déposées par leurs propriétaires

# TWIN BEE
## THE RAINBOW BELL ADVENTURE

Vous devez tous vous souvenir de Pop'n Twin Bee, sorti en import il y a un an et officiellement, en France, en décembre 93. Il a séduit petits et grands par sa difficulté, élevée, et par ses décors très fins, très beaux et très colorés. Twin Bee, le jeu de plates-formes, va-t-il être à la hauteur de son prédécesseur, le shoot-them-up?
L'histoire est toujours la même, et c'est d'ailleurs un peu dommage. Un gros méchant vilain pas beau décide d'envahir votre planète. La soif de pouvoir est encore ce qui se partage le mieux dans cette galaxie. Ce tyran en puissance envoie une horde de robots dans diverses régions de la planète. Vous, dans l'histoire, vous êtes le nettoyeur. Il faut faire le ménage un peu partout.
Dans Twin Bee, vous pouvez, au choix, incarner un personnage parmi trois. Twin Bee, le bleu, utilise son maillet, Win Bee, son ruban, et Gwin Bee, une arme qu'elle peut lancer. Les niveaux, assez longs, sont labyrinthiques. Dans un niveau, il peut y avoir plusieurs sorties. Vous devrez impérativement toutes les emprunter si vous voulez achever l'ensemble des niveaux, au nombre de trente. Le sous-titre, "Rainbow Bell Adventure", signifie "l'histoire des cloches arc-en-ciel". Des cloches, vous en trouverez partout dans ce jeu. Elles sont de toutes les couleurs et vous confèrent certains pouvoirs.
Sympa, non?

## DEUX MODES POUR DEUX JOUEURS

Konami est un des rares éditeurs à y penser. C'est souvent le mode 2 joueurs qui fait la différence entre les jeux (Super Mario Kart, Super Bomberman...). Ici, les deux modes 2 joueurs sont marrants, mais leur gestion est parfois difficile. Dans l'un, un temps d'adaptation est nécessaire pour réussir à lui donner un coup. Dans l'autre, il faut parfois attendre les amis les plus lents... Des détails point trop nuisibles.



*Le mode Battle est attrayant. Un peu fouillis, tout de même: on a un du mal à retrouver son adversaire dans un monde pourtant peu étendu.*

*En mode Normal, vous pouvez jouer à deux sur le même écran. Il se peut que l'un des joueurs soit semé par l'autre. Dans ce cas, appuyez sur Select, histoire de vous retrouver.*

## AVIS — oui!

**SAM**

C'est clair, la qualité des jeux de Konami s'améliore. Rien que ce mois-ci, sortent Twin Bee et Gœmon Fight 2, deux méga-hits en puissance. Mais étudions le premier dans le détail. Côté graphismes, les dessins, dans les tons pastel, sont assez enfantins. Pour suivre l'action de nos petits personnages toujours joyeux, une musique très rythmée vous accompagne. Les bruitages sont bien réalisés (le son produit lorsque l'on écrase un ennemi est très convaincant). La difficulté, relativement élevée, est croissante. Les ennemis, très nombreux, surgissent de toute part (ils sont parfois très marrants). Les niveaux sont vastes et nombreux. Dernière chose à laquelle Konami a pensé: le mode 2 joueurs peut se pratiquer en Normal et en Battle. Un plus indéniable pour le jeu. En somme, un bon jeu de plates-formes, très "konamiesque".

## UNE LUEUR DANS LA NUIT NOIRE...

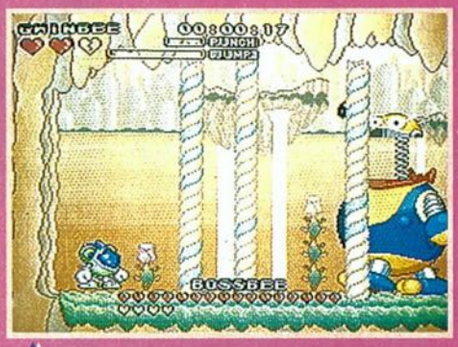
La lumière, c'est vous! Telle une luciole au cœur d'une forêt par une nuit sans lune. Un halo vous entoure et vous suivra tout au long de ce niveau. Assenez donc quelques bons coups de poing dans les parois sans hésiter, car les passages secrets regorgent, par ici.

*Empruntez, comme indiqué par la flèche, les tunnels qui vous mèneront parfois très avant dans un niveau. Attention! Certains de ces tunnels vous ramèneront au début du niveau.*

## MILLE ET UNE COULEURS

Dans le premier monde de Twin bee, vous serez dès le début émerveillé par la joliesse des décors. Tout à fait dans la lignée de Pop'n Twin Bee, très enfantins, très mignons et très colorés, dans des tons pastel. Pour vous donner une idée, ce sont les mêmes tons qu'affectionne Zaza, notre maquettiste.

*Voici enfin la porte qui vous indique la fin de ce niveau. Dans certains autres,il peut y avoir plusieurs portes. N'hésitez pas à recommencer un niveau pour les emprunter toutes et, ainsi, accéder à d'autres niveaux.*



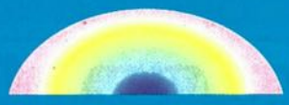

*Boss Bee est le premier boss de Twin Bee. Il vient ici de se prendre un méchant coup de poing et, apparemment, il n'a pas aimé. Son énergie est représentée par les cœurs situés en bas de l'écran.*

## FORÊTS ET RIVIÈRES

L'eau a la part belle dans ces forêts. Twin Bee, Winbee et Gwinbee devront redoubler de vigilance dans l'eau, car les ennemis y pullulent. Ils sont coriaces et la maniabilité de nos héros est moins bonne (c'est normal, nous sommes sous l'eau!).

*On vous avait prévenu. Voilà qu'ils larguent sur vous de gros missiles. S.O.S.!*

*De retour sur la terre ferme, restez donc planqué derrière ce feuillage, vous éviterez bien des ennuis.*



*Twin Bee.*

*Win Bee.*

*Dépêchez-vous de frapper Debun Bee. S'il touche le bouton poussoir situé en haut, les plates-formes disparaîtront sous vos pas...*

*Gwin Bee.*

## AVIS oui!

**SWITCH**

Après sa sortie sur Game Boy voilà déjà longtemps, Twin Bee arrive sur Super Nintendo. Pop'n Twin Bee ayant eu du succès, Konami reprend les mêmes personnages, et leur associe une compagne, Gwinbee. Au premier regard, on est frappé par la magnificence du jeu: les graphismes, dans des teintes pastel, sont très fins. On retrouve beaucoup de ce qui caractérisait Pop'n Twinbee, ennemis sympathiques, pièges pas trop dangereux, bonus à la pelle. La musique, magnifique, est agrémentée de petites voix digitalisées très amusantes. Autre point positif, la grandeur et le nombre des sous-niveaux et des passages secrets. Le personnage est super-maniable et, cerise sur le gâteau, on peut jouer à deux et en mode Battle. Twin Bee, c'est bien, vous l'aviez compris, non?

## AGLAGLACES!

Dans ce monde glacial, vous retrouverez la beauté des stalactites et des stalagmites éclairées par des filets de lumière étrange. Et vos amis, dans l'affaire, se contenteront d'admirer ces grottes illuminées en glissant ou en se laissant glisser...

*Allez, Gwin Bee, profites-en, laisse-toi glisser. Ce plaisir ne durera pas longtemps car les ennemis sont proches. La chaleur des combats fera vite fondre ce monde de glace... Attention au bonhomme de neige...*

*... à moins que vous ne soyez le plus fort! Contre Delnbee le skieur de choc, ce ne sera pas facile (il revient lui aussi des sports d'hiver, et il n'a pas compris que c'était la rentrée!).*

## HAPPY END?

Dernière étape. Cette petite usine appartient au gros méchant de l'histoire. Il y a certainement fabriqué les robots que vous avez réussi à vaincre jusqu'à présent. Mais ne vendez pas la peau de l'ours avant... d'avoir rencontré ses dernières inventions! Je peux vous annoncer qu'elles sont nombreuses...

*Rien de particulier sur votre gauche. Vous pouvez foncer sans crainte.*

*Mais ici, c'est la course! L'autre imbécile sans nom vous poursuit à toute vitesse. Pas le choix: soyez le plus rapide!*

**EDITEUR: KONAMI**
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**
**DISPONIBILITE: OUI**
**PRIX: E**

**PLATES-FORMES**
**2 JOUEURS**
**CONTROLE: TRÈS BON**
**DIFFICULTE: MOYENNE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: 1**
**CONTINUE: INFINIS+SAUVEGARDE**

**PRESENTATION 88%**
*Une introduction sympathique vous présente les trois protagonistes.*

**GRAPHISMES 90%**
*Très beaux, très mignons, très enfantins, dans la lignée de Pop'n Twin Bee.*

**ANIMATION 80%**
*Celles des personnages sont réussies et le scrolling est fluide.*

**MUSIQUE 87%**
*Thèmes très variés, du Konami pur sucre, dans la lignée de leur précédente production: Pop'n Twin Bee.*

**BRUITAGES 87%**
*Réalistes, très "dessin animé". J'aime particulièrement lorsque l'on écrase un adversaire.*

**DUREE DE VIE 85%**
*La difficulté est croissante, le niveau de difficulté est assez élevé et on s'accroche.*

**JOUABILITE 83%**
*Très maniables, les petits vaisseaux répondent au doigt et à l'œil.*

**INTERET 92%**
*Twin Bee est un très bon jeu de plates-formes, riche en couleurs. L'ambiance Konami est omniprésente. Un méga-hit!*

# JPF Import

(1) 46.24.33.19

Export Worldwide

Export tous pays

**Distributeur Panasonic 3DO - Distributeur ELECTRONIC ARTS**

DISPONIBLE

*Ouvert de 10h00 à 19h 00*

*Revendeurs Contactez nous !*

*Version Française - Version NTSC*

**4490,00 FF TTC**

en version NTSC
offre valable du 01/03/94 au 15/03/94

Microcosm
Total Eclipse
Escape From monster manor
Out of this world
Super Wing commander

Alone in the dark
Dragon's Lair
Orion off Road
PGA Tours Golf
Who Shot Johny Rock

Space Ace
Megarace
John Madden Football
Shock Wave
Pebble beach Golf

EN EXCLUSIVITE

**NOUVEAU**

## *CDX Sega*

Livré avec un pack de 7 jeux :

Sonic
Ecco The Dolphin
Sega Classics Collection

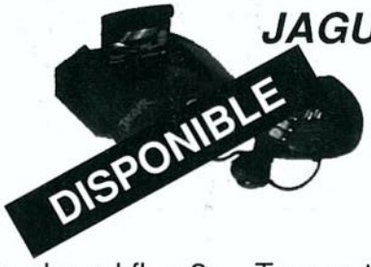
**Livraison 24 à 48h**

**Commandes Express par Téléphone ou Fax**

**Reglement :**
**Carte Bleue**
**Cheque**
**Mandat**
**Contre - Remboursement**

**Colissimo**

## *JAGUAR*



DISPONIBLE

Checkered flag 2
Aliens vs Predator
Crescent Galaxy
Raiden
Tempest 2000
Dino dudes
Tiny Toons...

**Lecteur CD-ROM PANASONIC 562 B Double Vitesse *TURBO***

**1690,00 FF TTC**

**Guide pour un Montage Facile**

## *FULL MOTION VIDEO*

Amiga CD 32
3D0
CDI Phillips
PC et Compatibles

Plus de 50 titres disponibles...

Return to Zork
Black Rain
Patriot Games
Top Gun...

Tel (1) 46 24 33 19

62 Bis av Charles de Gaulle
92200 Neuilly s/seine - Metro Sablons

Fax (1) 47 45 23 54

Les prix peuvent être modifiés sans préavis
Photos non contractuelles

# PINK GOES TO HOLLY

**Le cinéma, c'est un peu comme le pouvoir et la compote de pomme: après y avoir goûté une fois, dur de ne pas y revenir. C'est pourquoi, après ses exploits aux côtés de Blake Edwards, la panthère la plus rose de toute l'histoire du dessin animé a décidé de devenir une star.** Rien que ça... Dans ce périple hautement félin au cœur des studios de la MGM, il faudra être prêt à tout pour décrocher le titre de vedette.
La Panthère Rose est au dessin animé ce que Cat Woman est au cinéma. La même allure féline, ce même regard pétillant d'intelligence et ce même goût pour l'aventure. Il ne manque que la combinaison de latex et le fouet... enfin presque. Mais il est temps que les choses changent! La Panthère Rose a décidé, en accord avec son moi, son sur-moi et son ça, de monter au firmament des stars du cinéma. Hasta la vista, Cat Woman! Le problème, c'est que l'inspecteur Clouzeau ne l'entend pas de cette oreille et va tout faire pour que la Panthère échoue dans cette nouvelle carrière. Vous allez donc vous retrouver sur des plateaux de tournage de la MGM. Celui de "Robin des bois", d'un western, de "Chérie j'ai rétréci les gosses", de "Tarzan", de – l'excellent – "Poltergeist", de "Frankenstein"... Dans cette quête de la gloire, vous incarnerez la fameuse Panthère. Occasion unique de voir combien une doudoune rose de panthère est plus confortable que la combinaison en latex de Cat Woman. Un gant de boxe télescopique, c'est certainement moins "frime" qu'un fouet, mais c'est tout aussi efficace, alors...

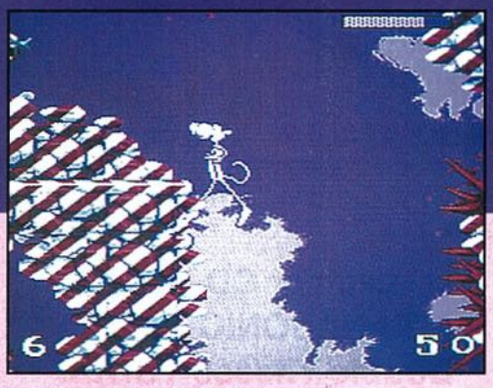
## A STAR IS... PRESQUE BORN

Vous aimez les niveaux longs et pas trop difficiles? Venez donc faire un tour sur ces plateaux de tournage. Pinkinhood, Pink Ranger, Polter Pink, Pinkenstein... voici les titres de ces superproductions.

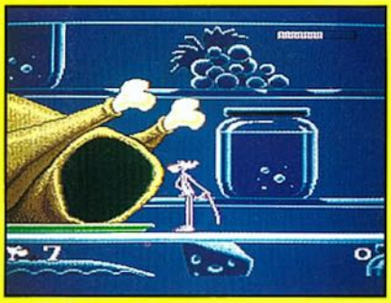
*Clin d'œil à Tarzan pour ce niveau qui se déroule intégralement dans la jungle.*

*Un brin de natation, ça n'a jamais fait de mal à personne. Le regretté Maxwell ne sera peut-être pas d'accord...*

*La Panthère se prend pour Bela Lugosi! Frankenstein et ambiance gore pour un niveau truffé de passages secrets. Regardez bien derrière les bibliothèques.*



*Hey you, cow-boy! An american level, yeah! for sure. Bienvenue au pays de "Il était une fois dans l'Ouest".*



*Dans cette cuisine gigantesque, la prochaine étape se déroule à l'intérieur de ce poulet géant.*

## VOYAGE DANS LES ENTRAILLES D'UNE POULE

*On n'imagine pas tout ce qui traîne dans un poulet. C'est à en devenir végétarien. Heureusement qu'il ne s'agissait pas d'une vache!*

## DOCTEUR, TOUT LE MONDE M'EN VEUT!

Clouzeau est partout, sur tous les tournages. Il ne vous reste plus qu'à l'éviter.

*Ça ne vous rappelle pas Panic on Funkotron ou Toe Jam et Earl 2? Comme c'est original!*

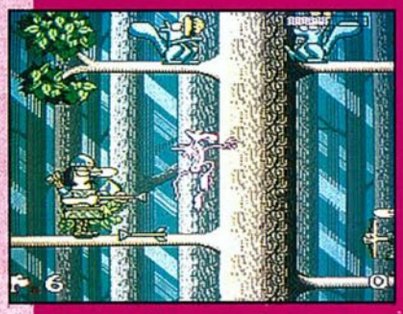
# WOOD

## AVIS *non !*

**SAM**

La nouvelle star hollywoodienne sur console, c'est la Panthère Rose. Une licence en or pour Tecmagik, l'éditeur de ce jeu. Mais est-ce vraiment une occasion en or pour nous, pauvres joueurs? Eh bien, non! Tecmagik s'est juste contenté de nous placer la Panthère Rose dans des décors bien pauvres. Résultat: elle se balade, elle se balade, elle se balade, et il n'y a pas d'action, pas d'événement qui vienne rompre la monotonie du jeu. Une cartouche pas très originale, donc. De plus, le saut de notre héroïne est assez bizarre et ses animations ne sont pas assez nombreuses. Enfin, le jeu est trop facile. Heureusement, le thème musical célébrissime vient un peu pimenter l'ensemble. A réserver aux zélateurs de la Panthère Rose. Ne vous laissez pas avoir par une licence...

*Plus résistants que des catcheurs bulgares, ces Frankenstein. Poussez-les dans le vide, c'est efficace.*

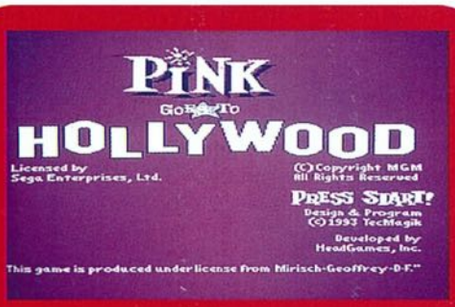


*Qui dit Robin des bois, dit archer. A vous de lui apprendre les rudiments de la boxe.*

## AVIS *oui, mais...*

**ROCKET**

Quand un éditeur veut concocter un jeu de plates-formes et n'a pas la moindre idée originale, il se sert d'un personnage célèbre (et inédit dans l'univers ludique). La recette est éprouvée. La Panthère Rose est un "gentil" jeu, apparemment destiné à un public assez jeune ou inexpérimenté. Les niveaux sont assez longs et... assez monotones. Les situations manquent sensiblement de variété et on se lasse bien vite. Ajoutez à cela des décors souvent quelconques, et vous obtiendrez un jeu qui, si l'on ne peut guère le taxer de "mauvais", vient grossir l'abondant troupeau des jeux sans saveur. Un petit cadeau, néanmoins, pour les fans de notre rose et féline héroïne, la musique de Mancini (Pink Panther), retravaillée pour chaque niveau, ponctue vos pérégrinations.




**EDITEUR: TECMAGIK**
**DISTRIBUTEUR: LUDI GAMES**
**DISPONIBILITE: OUI**
**PRIX: D**

**PLATES-FORMES**
**1 JOUEUR**
**CONTROLE: MOYEN**
**DIFFICULTE: FACILE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: 3**
**CONTINUE: INFINIS**

### PRESENTATION 80%

*Limpide, les objets à votre disposition sont clairement représentés à l'écran.*

### GRAPHISMES 71%

*Des niveaux variés, mais des décors plutôt pauvres. De plus, le nombre de sprites différents est assez limité.*

### ANIMATION 82%

*La panthère file comme le vent. Pas de ralentissement (normal, vu le nombre de sprites).*

### MUSIQUE 84%

*La musique d'Henry Mancini à toutes les sauces. Super.*

### BRUITAGES 64%

*Médiocres, ils se font oublier grâce à la musique.*

### DUREE DE VIE 36%

*Bien que les niveaux soient longs, le jeu est facile et les Continue facilitent la tâche.*

### JOUABILITE 76%

*Enchaîner course et saut précis au millimètre n'est pas toujours évident.*

### INTERET 70%

*Un jeu de plates-formes sympa qui n'arrive pas à la cheville d'un Rocket Knight, d'un Aladdin, ou même d'un Cool Spot.*

# GOEMON

Fin 1991, Japon: Konami sort Gœmon Fight sur Super Famicom. Grand succès. - stop -Distribué ensuite aux Etats-Unis sous le nom de The Adventure of Mystical Ninja. - stop - Toujours rien en Europe. - stop - Dernières nouvelles: ce hit va enfin débarquer sur notre continent. - stop - Pubs dans la presse anglaise. Bon signe. - fin...

En attendant ce premier épisode, je n'ai pas résisté à l'envie de jeter un petit coup d'œil sur le second, lequel se révèle de la pointure au-dessus. Vous aurez la possibilité de jouer à deux simultanément, en choisissant parmi trois personnages. Bien entendu, on retrouve l'ambiance du premier épisode: petite musique japonisante, décors très nippons, colorés d'assez splendide façon...

Le début du jeu se déroule sur une seule et unique île. En avançant dans le jeu, on forme un petit parcours sur une carte qui s'agrandit progressivement. Le village, toujours au rendez-vous, confère au jeu son aspect aventure. Enfin, des séquences intermédiaires viennent, très régulièrement, vous tenir un peu au courant du déroulement du scénario. Dommage que tout soit en japonais...

Avec des jeux tels que celui-ci, Konami renoue avec une tradition de haute qualité. C'est que, depuis quelques mois, on avait quelques raisons de s'inquiéter.

*Si vous ratez la moindre plate-forme, ça ne pardonne pas!*

## LE VILLAGE

Le village est toujours présent. Il confère à Gœmon Fight 2 une touche d'aventure. En effet, dans ce jeu d'action/plates-formes, on ne doit pas se contenter de tirer partout pour atteindre la fin du niveau. De temps à autre, vous pénétrerez dans un village où vous devrez effectuer quelques achats et obtenir des renseignement. Ces derniers seront utiles pour progresser mais, surtout, pour comprendre le scénario. Espérons que ce jeu sortira un jour en français ou, du moins, en anglais, pour qu'on soit à même d'en apprécier les subtilités.

*Vous passez devant quelques habitations très japonaises.*

*Mmm... Vous avez faim? Pas de problème, faites votre choix, mais il faudra payer.*

*Un petit somme n'a jamais fait de mal à personne. Ainsi, vous faites le plein d'énergie.*

## AVIS *oui!*

**SAM**

Dites-moi: un jeu dans lequel chaque niveau est différent, où les situations sont constamment renouvelées, vous connaissez? Plutôt rare, non? Eh bien! Gœmon Fight 2 en fait partie. Ce jeu est vraiment le top. Même seul, j'y joue comme un fou en m'acharnant sur chaque niveau. A deux, c'est tout bonnement démentiel. On retrouve, et c'est rare dans un jeu de ce type, des effets du mode 7 du meilleur goût. Graphiquement, ce jeu représente tout ce qu'on est aujourd'hui en droit d'attendre d'une Super Nintendo. Si les autres éditeurs ne suivent pas, tant pis pour eux. C'est vrai, si un éditeur arrive à ce niveau de qualité, pourquoi pas les autres? Bon, en bref, Gœmon Fight 2 est génial et je vous conseille de l'acheter, c'est un super-investissement.

*Sur un boulier chinois. Les programmeurs de Konami ont vraiment une imagination débordante.*

# FIGHT 2

Voici le début de la carte du monde dans lequel vous allez évoluer. Vous n'en voyez qu'une infime partie.

A bord de votre robot, vous devez combattre votre ennemi. Effets du mode 7 garantis lorsqu'il s'approche de vous!

Vous voici à l'intérieur d'un robot monté sur roulettes. La séquence intermédiaire à laquelle vous avez droit avant d'en arriver là est très réussie.

## MOYENS DE LOCOMOTION

Votre héros pourra à plusieurs reprises utiliser des moyens de locomotion originaux qui ne manqueront pas de lui donner quelque assurance. Pourquoi? Parce que vous serez à l'abri des chocs, un peu comme dans une armure, et équipé d'une arme assez sympa. Il y en a une multitude, voici les premiers.

Ça ressemble à un costume de carnaval chinois. Vous êtes dans la peau d'une espèce de sumo.

Ce petit véhicule à quatre roues est très sympa. Les bulles que vous produisez feront office de munitions.

À bord de ce rat à roulettes, frayez-vous un chemin avant que le soleil ne se couche.

## AVIS oui!

**SWITCH**

Si les premières aventures de nos ninjas préférés étaient déjà très amusantes, que dire de la suite? Je n'ai jamais vu un jeu dont les situations sont si constamment renouvelées, et le tout techniquement parfait. Graphismes très mignons, bande-son façon "resto" chinois, animations complètement fluides, déplacements de sprites énormes, zooms, rotations, c'est vraiment époustouflant. Entre chaque niveau, vous aurez droit à des petites séquences très sympathiques: vous devrez fouiller partout dans les villages, apprendre à lire le japonais, être un expert ès arts martiaux, etc. Un nouveau personnage s'est incrusté sans façon dans la cartouche, et c'est véritablement un atout supplémentaire car chaque personnage a ses particularités, le nombre de pièces d'or varie, le poids aussi... Une chose à retenir, Gœmon Fight 2, c'est trop puissant!

## TROIS PERSOS RIGOLOS

Vous pouvez choisir un joueur parmi trois.

*Le premier possède un genre de pipe qui fait office d'arme et peut lancer des "épis de blé".*

*Le deuxième utilise un "éventail", utile pour faire valser au fond de l'écran ses adversaires et pour lancer des étoiles de ninja.*

*Quant au troisième, ou plutôt à la troisième, elle n'est pas très commode avec ses deux poignards.*

## LE MODE 2 JOUEURS

À deux sur le même écran, unis pour la même cause, c'est possible dans Gœmon Fight 2.

**EDITEUR: KONAMI**
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**
**DISPONIBILITE: OUI**
**PRIX: E**

**ACTION/PLATES-FORMES**
**2 JOUEURS**
**CONTROLE: TRÈS BON**
**DIFFICULTE: DIFFICILE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: 1**
**CONTINUE: INFINIS + SAUVEGARDE**

### PRESENTATION 81%

*Courte et claire. Des démos du jeu et des séquences intermédiaires complètes.*

### GRAPHISMES 91%

*Fins, soignés, très beaux, c'est du grand art, du Konami.*

### ANIMATION 89%

*Tout bouge correctement, fluidement.*

### MUSIQUE 91%

*Nippone en diable, elle est très bien réalisée.*

### BRUITAGES 86%

*Nombreux et variés.*

### DUREE DE VIE 84%

*Difficile à souhait, l'aventure risque d'être très longue!*

### JOUABILITE 80%

*Les personnages répondent bien dans toutes les situations et les commandes sont simples.*

### INTERET 93%

*Encore un très grand jeu de Konami. Une suite, plus qu'honorable, à Gœmon Fight. Un jeu à posséder coûte que coûte!*

REDÉCOUVREZ LE ROCK

# pearl jam

"Vs" L'ALBUM

# SUPER PINBALL BEHIND THE MASK

Super Pinball, comme son nom l'indique, est une simulation de flipper. Édité par Meldac, une société japonaise (encore une!), ce flipper est original à plus d'un titre...

Il ne propose pas de scrolling vertical, mais vous avez droit à une vue plongeante, comme lorsque vous jouez au flipper dans un troquet. Ainsi, l'ensemble du plateau s'étend devant vous, et, d'un coup d'œil, vous voyez tout ce qu'il faut voir, ce qui vous permet d'anticiper vos coups: amortis, passes d'un flip à l'autre, fourchettes... Toutes les manipulations possibles sur un vrai flipper sont ici réalisables. Vous aurez le choix entre trois surfaces de jeu: le Jolly Joker vous plongera dans l'ambiance de la série des "Batman" car vous affronterez le terrible Joker en personne; Blackbeard and Iromen vous entraînera dans un monde inquiétant où les pirates sont maîtres; enfin, Wizard (certainement le plus beau et le plus difficile des trois) propose une rencontre des plus effrayantes avec un personnage sinistre, le terrible magicien! Chacun de ces trois flippers possède tout ce que vous attendez d'une simulation: Extraballes, Spéciale, Multibille, possibilité de "bourrer" le flip afin d'éviter de perdre une bille... tout est prévu. Pour obtenir le Multibille, il suffit d'activer le nom d'un personnage du flipper que vous avez choisi (Joker, Gold ou Wizard). Une fois cette opération effectuée, une boule supplémentaire est lancée sur la table de jeu. A vous les parties endiablées avec vos amis (on peut jouer jusqu'à quatre alternativement!). Faites vos paris, rien ne va plus, la bille est lancée...

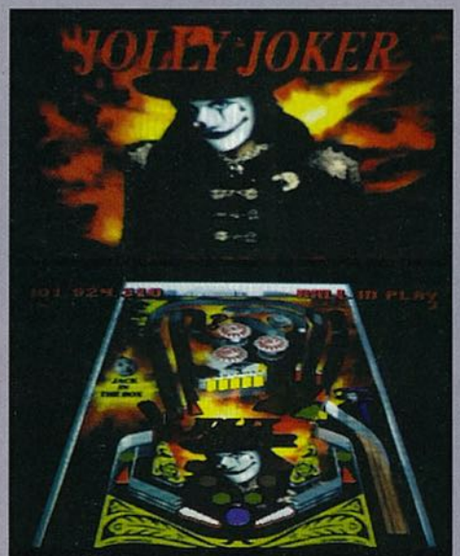
## AVIS *oui!*

**NIIICO**

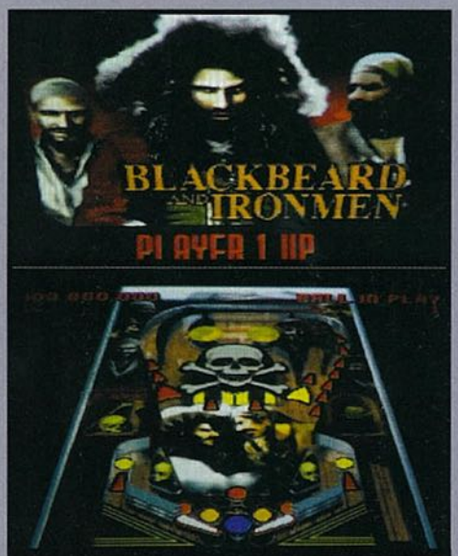
Rares sont les excellentes simulations de flipper sur Super Famicom. Super Pinball, Behind the Mask en fait indéniablement partie. Les graphismes sont somptueux, et le mot est faible: on a l'impression que les programmeurs ont fait apparaître à l'écran plus de couleurs qu'il n'est possible. Illusion d'optique ou astuce de programmation? Toujours est-il que le résultat est une véritable réussite. L'angle de vision du jeu est unique sur SFC et l'inertie de la balle est parfaite. On croirait vraiment jouer avec un véritable flipper. Il en résulte un contrôle de la balle impeccable, et donc une jouabilité exemplaire. Le seul reproche que je pourrais faire à cette très bonne simulation, c'est qu'il n'y a que deux flips par plateau de jeu. Deux autres, disposés plus haut, auraient été les bienvenus. Mais n'en demandons pas trop... Super Pinball est, à mon avis, l'un des meilleurs flippers sur SFC.

## LES FLIPS DE LA MORT!

Super Pinball, Behind the Mask est certainement le flipper qui offre les plus beaux graphismes dans sa catégorie. Les couleurs sont nombreuses et parfaitement utilisées. De plus, le point de vue proposé est une première sur cette machine: vous avez devant vous un flipper plus vrai que nature. Le réalisme est parfait. Ajoutez à cela un mouvement de balle excellemment bien rendu (inertie parfaite, déplacements de sprite fluides), vous obtiendrez le flipper le plus jouable et le plus beau sur Super Famicom.



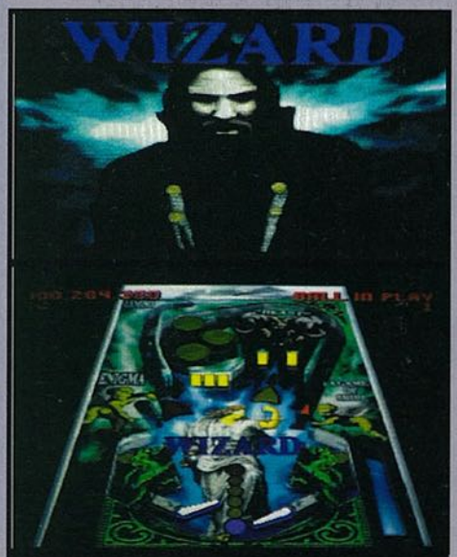

*Premier flipper proposé: le Jolly Joker. C'est, incontestablement, le plus simple de tous: le plateau de jeu est dégagé, et vous bénéficiez donc d'une vision d'ensemble. Les rampes des différents bonus sont simples d'accès: Multibille, bonus surprise et autres rampes sont à la portée de tous. Attendez-vous à faire de gros scores sur ce flipper.*




*Deuxième choix de flipper offert: Blackbeard and Ironmen, littéralement "Barbe Noire et Hommes de fer". Le plateau de jeu représente un bateau pirate. Ici, la difficulté est assez élevée car il est malaisé d'atteindre les rampes d'accès aux différents bonus, tout particulièrement celle du Multibille.*

*Voici le moment du jeu où vous choisissez le flipper auquel vous désirez jouer. Remarquez la finesse des graphismes et le rendu du volume des différents visages. Une petite merveille.*

Nous voici sur le flipper Blackbeard and Ironmen. Si vous froncez quelque peu vos petits yeux, vous remarquerez qu'il y a deux boules sur le plateau du flipper. Dans cette situation, ne suivez pas les billes des yeux: occupez-vous uniquement de vos flips!




Le dernier des trois flippers que comporte cette cartouche, Wizard, est certainement le plus difficile de tous. C'est aussi le plus joliment coloré: les teintes vertes et bleues donnent une impression de froid incroyable, à donner des frissons dans le dos. Vous aurez du mal à faire de gros scores car les rampes sont d'un accès vraiment difficile.

## AVIS *oui, mais...*

**SAM**

Super Pinball Behind the Mask est un flipper très joli sur Super Famicom. Sur cette machine, il en existe très peu. Ce mois-ci, nous testons les deux nouvelles cartouches de simulation de flipper: vous trouverez celle que nous présentons ici en import, tandis que la seconde, Pinball Dream, est commercialisée officiellement. Résultat des courses, la Super Nintendo ne possède toujours pas de flipper vraiment convaincant. Sur celui-ci, on s'ennuie très vite. Certes, il est plus réaliste que Pinball Dream, mais il ne comporte, là non plus, pas assez de rampes, de bonus, de zones secrètes... Il faudrait que les éditeurs s'y mettent vraiment car, pour moi, les flippers ne sont vraiment pas à la hauteur sur cette bécane. Le défi est lancé, j'attends et je garde mon fric!

Quand un joueur ne "bourre" pas le flipper où et quand il le faut, voici ce qui risque d'arriver: la bille file directement entre vos deux flips. C'est ce qu'on a coutume d'appeler un avion.

Le personnage clé du flipper choisi intervient de temps à autre: une partie de son visage apparaît et il annonce le Multibille ou certains bonus spéciaux. Ce n'est d'ailleurs pas très esthétique.

**EDITEUR: MELDAC**
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**
**DISPONIBILITE: -**
**PRIX: E**

**FLIPPER**
**1-4 JOUEURS EN ALTERNANCE**
**CONTROLE: TRÈS BON**
**DIFFICULTE: ASSEZ FACILE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: -**
**CONTINUE: -**

| | |
|---|---|
| **PRESENTATION** | **75%** |
| *Une démo aux écrans clairs et nets apparaît au bout de quelques instants.* | |
| **GRAPHISMES** | **92%** |
| *La parfaite utilisation des couleurs donne un rendu extraordinaire. Du jamais vu!* | |
| **ANIMATION** | **90%** |
| *Aucun ralentissement, le mouvement de la balle est fluide et très réaliste. L'inertie est parfaite.* | |
| **MUSIQUE** | **89%** |
| *Un morceau pour chacun des flippers, de très bonne qualité et reposant.* | |
| **BRUITAGES** | **85%** |
| *Tous les bruitages d'un flipper sont réunis dans cette cartouche, ainsi que des voix digitalisées.* | |
| **DUREE DE VIE** | **75%** |
| *C'est là le seul inconvénient de ce jeu: les flippers ne sont pas vraiment variés. Dommage.* | |
| **JOUABILITE** | **95%** |
| *La combinaison des touches est des plus simples, ce qui donne un jeu d'une facilité enfantine!* | |
| **INTERET** | **74%** |
| *Les flippers se ressemblent tous, et le principe de jeu est partout le même. On aurait aimé plus de flips et des tableaux-bonus.* | |

# MEGADRIVE REVIEW

# ART OF FIGHTING

**SNK adapte, ré-adapte, ré-ré-adapte... et cela sans interruption. Art of Fighting est la dernière-née de ces adaptations. Aura-t-on droit à une version aussi insipide que celle proposée pour la Super Nintendo (C+ 28, 75%)? En route pour le test!**

Le principe du jeu n'a en rien été modifié depuis ses premiers pas sur Neo Geo. Vous incarnez un héros qui devra, à la force de ses pieds et de ses poings, terrasser huit combattants de la jungle urbaine de Southtown pour retrouver sa sœur. Vous aurez le choix entre deux personnages. Le premier se prénomme Ryo, il est le frère de la chère disparue. Le second, Robert Garcia, n'est autre que le père de tout ce joli petit monde. Tous deux ont bénéficié d'un entraînement bien particulier, que les maîtres ont coutume d'appeler "kyokugenryu", forme mystique du karaté. Cet art martial est essentiellement fondé sur la puissance mentale de chaque individu. Les combattants passés maîtres dans l'art du kyokugenryu disposent d'une barre d'énergie supplémentaire. Au moment où vous effectuerez un des trois coups spéciaux, cette barre diminuera, et il faudra vous concentrer durant quelques instants (pression continue sur le bouton A) pour récupérer. La maîtrise des coups spéciaux est indispensable pour décrocher la victoire, autant que peut l'être la judicieuse utilisation de son énergie mentale. Veillez donc à bien comprendre leur fonctionnement pour les utiliser au mieux contre les personnages les plus brutaux.

## AVIS *oui!*

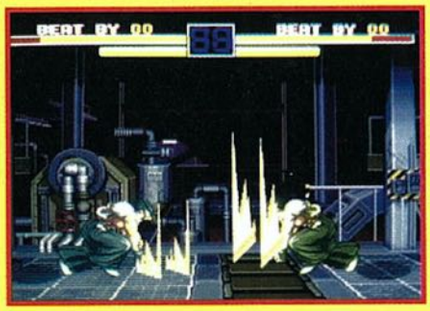
**SPY**

Pour répondre à la question posée en préambule, je dirai que cette adaptation est beaucoup plus réussie que celle qui tourne actuellement sur SNIN. Mais ce qui nous intéresse ici, c'est la valeur du jeu sur MD. Et, contre toute attente, il n'est pas si mal. Si les bruitages ne sont pas à la hauteur des capacités de la console, les graphismes, eux, sont de très bonne qualité. Les personnages sont d'une taille appréciable et les coups spéciaux dont ils bénéficient sont assez variés. On croit ne pas pouvoir échapper, vers la fin, aux boules de feu ni aux inévitables coups de poing ou de pied en rafales... Mais, même si votre énergie se trouve dangereusement réduite, les enchaînements possibles ainsi que la puissance des coups permettent à quiconque de reprendre le dessus. Le mode Story est terriblement ardu, mais cela n'enlève rien au charme de la cartouche. Bref, voici une adaptation réussie qui exploite au mieux la Megadrive.

## L'ART DU COMBAT

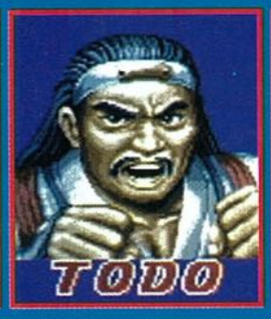
*Gauche, Droite, arc de cercle vers la gauche, puis bouton A et... voici le résultat! Beaucoup d'énergie psychique sera dépensée, mais les dégâts infligés en valent la peine.*

Qui dit jeu de combat dit maîtrise d'un minimum de coups spéciaux et apprentissage de leur réalisation. A en juger d'après nos premiers balbutiements, on a d'abord pu croire qu'il étaient trop difficelement réalisables. Mais nous nous trompions. Avec l'habitude, les enchaînements semblent couler de source et leurs conséquences sont évidemment désastreuses.(pour les autres) Les manipulations à effectuer sont grosso modo les mêmes que celles que l'on connaissait sur Neo Geo, et le paddle s'y prête fort bien.




*La rapidité d'exécution de cette attaque en a laissé plus d'un sur le carreau. Il vous suffira d'effectuer un arc de cercle vers votre adversaire et de presser sur le bouton A.*

*Pour ce coup de pied retourné, opérez comme pour la boule de feu de Ryo, mais dans l'autre sens, ce qui donne: Droite, Gauche, arc de cercle et pression sur le bouton A.*



Qui dit coup spécial dit capital psychique entamé. Pour récupérer, maintenez la pression sur le bouton A.

Le mode Versus était inévitable. Vous pourrez y jouer avec tous les boss et affronter le même personnage sans passer par des Cheat Mode douloureux.

Notez la précision des graphismes et le nombre de sprites dans le fond (immobiles, ils égayent les décors).

## AVIS oui, mais...

**NIIICO**

Décidément, les jeux de baston débarquent en masse en ce début d'année. Voilà deux mois, nous avions eu droit à Eternal Champions, et voici qu'arrive le flambant neuf Art of Fighting. On sent dès le premier coup d'œil que ce jeu ne sera jamais épinglé par Ze Killer. Sa réalisation est d'un très bon niveau, même si le scénario de l'histoire est des plus simples: parcourir les différents quartiers de la ville à la recherche d'indices qui vous aideront à retrouver votre bien-aimée. Evidemment, moult malfrats et types à la maine patibulaire (mais presque) vous mettront des bâtons dans les jambes et des claques dans la tête! Les graphismes sont très corrects et l'animation des divers personnages est, elle aussi, d'un excellent niveau. Cette conversion d'un jeu Neo Geo sur Megadrive ne souffre d'aucun défaut, il fallait le souligner. Seul petit hic, à mon avis: le manque de souplesse de certains personnages leur donne parfois des airs de Robocop mal huilés.

Défiant les lois de la pesanteur, John s'élance vers son adversaire en tournant en l'air, tête en bas. Il ne vous reste plus qu'à parer en décochant un somptueux coup de pied sauté.

Ceci n'est qu'une petite partie du mouvement effectué pour décocher un arc de feu. Mick utilise sa vitesse pour regrouper les particules de chaleur en un arc à la puissance dévastatrice.

**EDITEUR: SNK**
**DISTRIBUTEUR: SEGA**
**DISPONIBILITE: MARS**
**PRIX: D**

**COMBAT**
**1-2 JOUEURS**
**CONTROLE: BON**
**DIFFICULTE: MOYENNE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: 3**
**CONTINUE: INFINIS**

### PRESENTATION 79%
*Très classique et plutôt sommaire. Une démo de certains coups spéciaux est proposée.*

### GRAPHISMES 81%
*D'un très bon niveau pour la MD. Les décors sont richement détaillés et les sprites imposants.*

### ANIMATION 83%
*Les personnages ont parfois des mouvements saccadés, mais on oublie vite ce défaut.*

### MUSIQUE 75%
*On a déjà entendu bien mieux.*

### BRUITAGES 85%
*Ils ne correspondent pas aux coups effectués, et ont fait l'objet d'un travail bâclé.*

### DUREE DE VIE 87%
*Seul, une semaine de labeur vous sera nécessaire pour terminer le jeu. A deux, le choix proposé apporte un intérêt supplémentaire.*

### JOUABILITE 84%
*Une bonne prise en main, mais des coups spéciaux difficiles à réaliser.*

### INTERET 89%
*Cette adapation a bien utilisé les capacités de la MD, mais elle ne surpasse pas SF II'.*

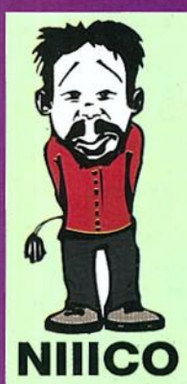
# MEGADRIVE REVIEW

# BODY CO

**Bodycount fait partie de ces cartouches auxquelles on joue lorsque l'on s'est disputé avec sa copine ou quand on a eu une mauvaise note à l'école. Il permet de passer ses nerfs sur autre chose que son petit frère.**

Vous allez enfin pouvoir vous détendre sans rien casser d'autre que des milliers de robots, motards, araignées métalliques et malades de la gâchette (vous me direz, cela fait déjà beaucoup, non?). Bodycount vous met dans la peau d'un tireur d'élite qui doit détruire tout ce qu'il voit sur l'écran sous peine de se faire descendre lui-même. De temps à autre, de nouvelles armes et de nouvelles munitions apparaissent à l'écran. Tirez dessus pour vous les procurer. Dans ce monde futuriste, pour survivre, la règle est simple: il faut dégainer le premier! En mode 2 joueurs, chacun dirige son propre viseur sur l'écran (un jaune et un bleu clair). Si vous possédez le Menacer ou la souris Sega, la maniabilité n'en sera que meilleure. Les graphismes sont d'une excellente qualité. A croire que les programmeurs ont utilisé plus de couleurs qu'il est possible (soixante-quatre couleurs affichables en écran fixe, trente-deux en temps normal). Les sprites sont variés, on ne peut en calculer le nombre tellement il y en a. Leur animation est impressionnante de fluidité et de rapidité. Vu la taille de certains de ces sprites, c'est un véritable exploit! Aucun ralentissement ne vient perturber le jeu. La musique est plutôt bien réalisée, sans toutefois atteindre des sommets. La difficulté du jeu varie suivant votre catégorie: débutant, moyen ou confirmé. En mode 2 joueurs, c'est encore plus ardu! Croyez-moi, vous n'êtes pas près d'en finir avec les cinq niveaux de cette cartouche. Amateurs de shoot'em up de folie, vous voilà servi. On ne dénombre pas moins de six cent soixante-quatorze mille victimes par partie. Bodycount va vous en mettre plein la tête!

## AVIS *oui, mais...*



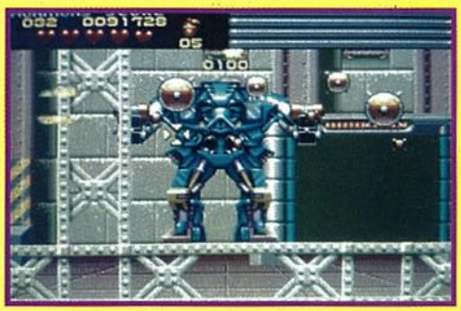
**NIIICO**

Je ne suis pas un adepte du genre "j'te vois, j'te flingue", mais il me faut reconnaître que Bodycount est extrêmement bien réalisé: les graphismes sont très soignés (l'effet de reflet sur les robots en acier est fantastique) et les animations fabuleuses. Je me demande encore comment les programmeurs se sont débrouillés pour qu'il n'y ait aucun ralentissement durant la partie. Quand on arrive au niveau trois du jeu et que l'on a affaire à des personnages montés sur des scooters des mers, à un énorme bateau... le tout sans un pet de ralentissement, il y a de quoi se poser des questions! "Vachement" balèzes, les programmeurs! Le côté technique du jeu n'est pas à remettre en question. C'est le principe qui est vraiment trop simpliste: tirer sur tout ce qui bouge ne m'a pas retenu longtemps devant mon écran. Enfin, tout est une question de goût!

## PLUS C'EST GROS, PLUS C'EST... BALÈZE!

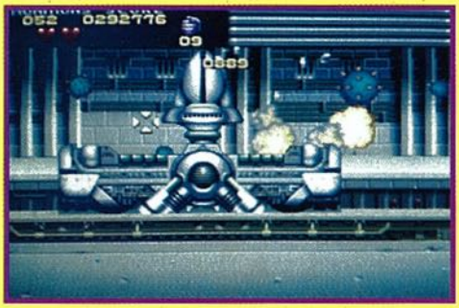
Les boss de fin et ceux de mi-niveau sont d'une taille impressionnante et d'une résistance à faire "péter" tous les plombs de votre quartier. En mode 1 joueur, il n'est pas évident d'en venir à bout. Certains d'entre vous vont penser qu'en mode 2 joueurs, on les détruit deux fois plus rapidement. Erreur, grave erreur! Ces mastodontes d'acier et de circuits imprimés sont tout simplement deux fois plus puissants. Comme quoi, l'union ne fait pas toujours la force.

*Le premier boss que vous allez rencontrer ressemble beaucoup aux robots de l'OCP. Pour le détruire, tirez dans ses lance-roquettes, puis dans sa tête.*



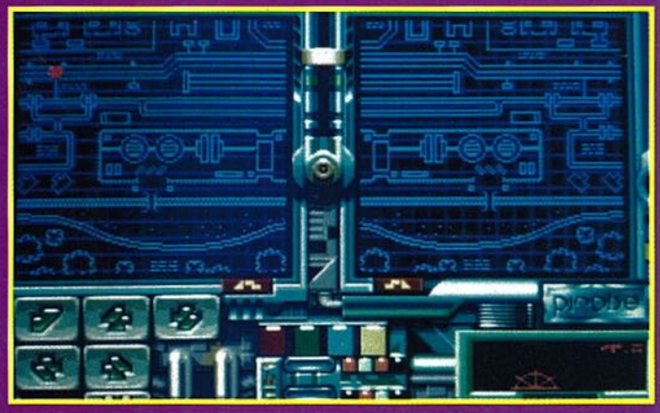
*Boss de mi-niveau du deuxième tableau, ces deux robots montés sur un wagon sont assez faciles à détruire. Leur force vient de leur nombre: il y a encore deux wagons comme celui-ci.*

*Le troisième niveau se passe sur l'eau. Les ennemis foncent, juchés sur leurs scooters des mers ou embarqués sur d'énormes vedettes. Tirez tant que vous pouvez car il y beaucoup de monde à descendre.*



*Voici le fameux boss de fin de niveau. Ne me demandez pas à quoi il ressemble, la censure passerait par là. Un peu d'imagination et vous trouverez...*

*Après chaque niveau terminé, l'ordinateur central indique votre position dans la base ennemie. C'est plus pratique qu'un plan de la mairie de Paris, mieux qu'un plan de la RATP, et moins coûteux qu'un localisateur GPS.*



# UNT

*Voici ce à quoi vous aurez droit quand vos cinq Continue seront épuisés: l'image de fin! A mon avis, ces monstres ne vous veulent pas que du bien.*

## AVIS *oui, mais...*

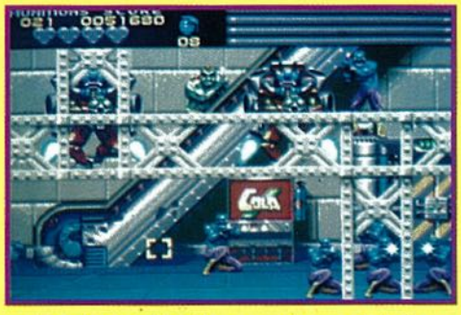
**SPY**

Pour être franc, ce style de jeu n'est pas ma tasse de thé. D'accord, les graphismes sont fins, les couleurs sont au rendez-vous, et aucun ralentissement ne se fait sentir malgré le nombre de sprites en déplacement à l'écran... Mais comme c'est répétitif! On dirige un viseur sur les bêtes gluantes qui montrent le bout de leurs oreilles, et on charcute, on éradique, on explose tout... C'est tout bonnement passionnant. Bon, si je devais juger de manière objective et impartiale, je dirai que le jeu n'est pas si mauvais que j'aie pu le laisser croire. L'action est soutenue, la réalisation appréciable et la difficulté croissante. Choisissez votre camp (êtes-vous shoot ou anti-shoot?) et achetez – ou non – en conséquence.

## DES BOSS BEAUX COMME DES CAMIONS

Dans les cinq niveaux que propose cette cartouche, le nombre d'ennemis à détruire est impressionnant. Mais ce qui l'est plus encore, c'est le souci du détail dont les sprites ont fait l'objet: trace des impacts de balle, reflet de lumière sur leur cuirasse d'acier, parfaite utilisation des couleurs pour un rendu de volume de premier choix...

*Les frères jumeaux sont plus beaux que difficiles à détruire. Un bon coup de mitraillette dans les gencives avant d'aller se coucher et le tour est joué. Tirez sur les bonus qui tombent, et ils seront à vous.*



*Dans le premier niveau, on trouve de tout et n'importe quoi: des distributeurs de boissons gazeuses, des escaliers mécaniques (en panne), des lézards verts, des types en collant mauve...*

*L'ambiance dans le métro du futur est flippante! Je crois que je préfère encore me promener seul, à minuit, dans le métro parisien! Depuis quand les motos sont-elles autorisées dans l'enceinte de la RATP?*

*Où que vous soyez, vous ne serez jamais à l'abri des tirs ennemis. Ces deux affreux sur leur scooter des mers ainsi que les motards sur la berge vous canardent comme jamais! Ne vous laissez pas faire, sacrebleu!*

# MEGADRIVE REVIEW

**EDITEUR: SEGA**
**DISTRIBUTEUR: SEGA**
**DISPONIBILITE: MARS**
**PRIX: D**

**SHOOT' EM UP**
**1-2 JOUEURS EN SIMULTANÉ**
**CONTROLE: ASSEZ BON**
**DIFFICULTE: DIFFICILE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: 3**
**CONTINUE: 5**

**PRESENTATION 65%**
*Un écran-titre et c'est tout! Un peu léger, non?*

**GRAPHISMES 89%**
*Très soignés, très colorés et très variés: que demande le peuple?*

**ANIMATION 95%**
*Même lorsque l'écran est submergé de sprites, le jeu ne subit aucun ralentissement*

**MUSIQUE 75%**
*Pas trop mal réalisée, mais un peu irritante à la longue. On s'en serait volontiers passé.*

**BRUITAGES 85%**
*Peu nombreux mais très bien conçus.*

**DUREE DE VIE 88%**
*Cinq niveaux seulement, mais la difficulté est telle que vous aurez du mal à arriver au bout.*

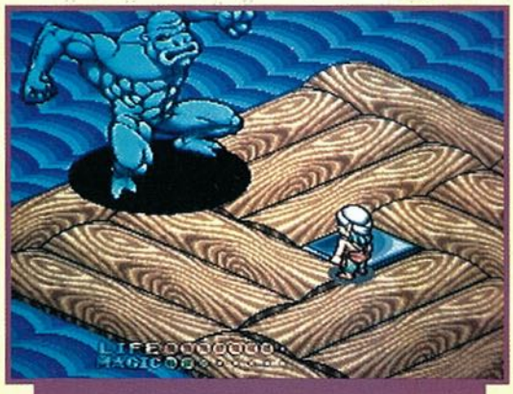
**JOUABILITE 81%**
*A la manette comme avec le Menacer, le jeu répond parfaitement. Cependant, on perd souvent le viseur de vue! Dur, dur!*

**INTERET 84%**
*Ce jeu est vraiment une merveille technique: graphismes et animations sont au top. Malheureusement, le scénario est insipide.*

# EQUIN

**Le vent balaye sans discontinuer la plaine de Galadonia. Le jeune Glendaal perçoit dans cette subite poussée du souffle de Dieu l'esquisse d'un message, un appel de détresse... Son père est en danger, et il sait que la sorcière Sonia n'est pas étrangère à cette affaire.**

Sonia était autrefois une grande amie de Shandax, le père de Glendaal. Mais, tenaillée par la soif de pouvoir, elle choisit le côté obscur de la force. Elle contrôle à présent les forces du Mal. Elle a enlevé Shandax et c'est à vous d'agir.... Le jeune guerrier que vous incarnez est un virtuose du lancer d'armes de toutes sortes. Grâce à son père, il est également devenu un adepte de la magie. Mais, au début de l'aventure, il ne possède que ses seuls poings pour se défendre. Et, perdu dans un monde peuplé de monstres infâmes et malodorants, il faut bien admettre que c'est un peu léger. Son premier souci sera donc de récupérer une arme et un sortilège (en l'occurrence la dague et le sort de régénération). Un passage par les quatre caveaux du premier monde est inévitable. Là, le décor change radicalement: plus de scrolling en mode 7 comme vous le proposait la carte du monde, mais une perspective en 3D isométrique, parfois mal gérée d'ailleurs. Une fois à l'intérieur des caveaux, vous devrez combattre des fantômes, faire marcher votre cervelle pour tenter de récupérer les douze perles dérobées par les voleurs, et déjouer tous les mauvais tours imposés par la perspective du terrain de jeu. Les douze perles ont une incidence particulière sur la suite du jeu. En effet, vous ne pourrez pas franchir les limites du premier monde tant que vous n'aurez pas trouvé le corps de l'esprit du monstre qui bloque le pont (ouf!). Les perles vous seront alors d'un grand secours, puisqu'elles ouvrent la porte menant à ce corps. Vous me suivez? Alors, en route pour l'aventure!



*A l'extérieur des caveaux, le monde est infesté par deux espèces de créatures terrifiantes: les chauves-souris géantes et les trolls. Un troll éliminé, c'est une vie à votre crédit. La chauve-souris, elle, vous transmettra ses pouvoirs magiques.*

*J'ai rarement vu une dague ou un shuriken traverser l'imposante carapace d'une telle armure. Touchez donc ces braves gardes par-derrière, vous ne serez pas déçu.*

*Voici la vue à laquelle vous aurez droit lorsque vous vous retrouverez à l'extérieur. La hutte au centre n'est autre que l'entrée d'un caveau.*

## AVIS *oui, mais...*

**SPY**

Aucun doute, Equinox, alias Solstice 2, ravira les joueurs que n'effraie pas un remue-méninges costaud. Toutefois, la très mauvaise gestion de la perspective en 3D isométrique nuit à l'aventure. Explication: certains blocs, qui devraient apparaître à différentes hauteurs, semblent à l'écran situés au même niveau. Je vous laisse imaginer ce qui se passe lorsque vous tentez de sauter dessus. On s'accroche au début, mais quand on découvre des pics sous lesdits blocs, ça devient... tuant! Dommage, le sans-faute était presque atteint... Et un autre défaut vient assombrir le tableau: l'absence totale d'interaction avec d'autres personnages, excepté les monstres. Pas une ville sur votre carte, pas un habitant avec qui discuter. Quelques rencontres auraient compensé le principe trop répétitif de l'exploration des caveaux. Mais attention, le jeu regorge néanmoins de qualités (musique, couleurs, réflexion, monstres...). Pesez donc bien votre choix: le jeu est très long et très difficile, et, si vous ne vous en lassez pas, vous en aurez pour votre argent.

## ÉNIGMES EN PAGAILLE

Vous passerez le plus clair de votre temps à tenter de récupérer les perles des voleurs. Elles sont faciles à collecter au début... Mais, par la suite, vous devrez trouver moult clefs pour ouvrir les bonnes portes, surmonter des obstacles apparemment infranchissables et vous battre contre des hordes de monstres mutants qui n'ont qu'une seule envie, vous faire regretter de vivre. Telle est la dure loi d'Equinox, telle sera votre destinée.

*Vous venez de faire tomber le bloc sur lequel vous vous trouvez maintenant. C'était le seul moyen de récupérer la clef. Mémorisez bien cette photo, vous risquez d'en avoir vite besoin pour votre première partie.*

*On n'a pas relevé la mauvaise gestion graphique pour des prunes... Franchement, n'avez-vous pas l'impression que tous les blocs sont au même niveau?! Eh bien, c'est un leurre!*

# VOX

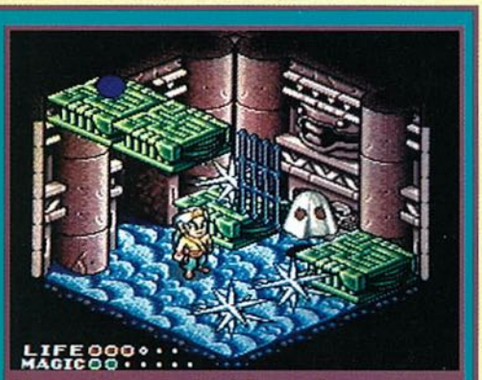
## BOSS... LA DURE LOI DE L'ESPRIT

Ce titre doit vous paraître bien étrange... Tant mieux! En clair, et décrypté (merci C+), l'esprit d'un boss bloque le passage qui vous permettrait d'avancer dans votre quête (et cela dans tous les mondes). Il vous faut donc trouver le corps de cet esprit (en l'occurrence le boss) dans les caveaux du monde en question. Mais une petite chose encore doit être signalée. Ce boss n'apparaîtra que lorsque vous aurez découvert les douze perles.

*La plupart des boss ont un mouvement régulier, et suivent toujours à peu près le même chemin. A vous de mémoriser leurs déplacements.*

*Attendez que les yeux de cette bébète de pierre se mettent à flamboyer et viser sa tête. Elle est assez lente, ce qui vous permettra de l'atteindre facilement.*

*Puisque vous avez jusque-là passé votre temps à pousser des blocs de pierre, c'était la moindre des choses que de se venger sur cette tour. Non, mais!*

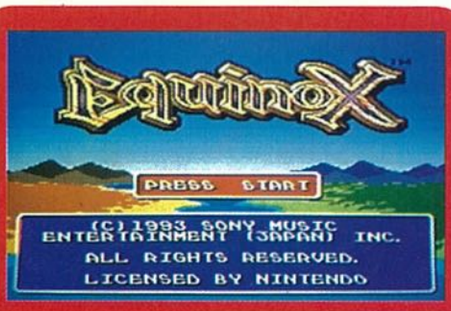



*Une perle inaccessible? Tonton Spy est là pour vous aider. Tout d'abord, attendez que le fantôme sorte de sa cage et lancez le sort qui le ralentira pour le tuer plus facilement. Ensuite, montez sur la grille... Il fallait y penser!*

## AVIS *oui, mais...*

**NIIICO**

Les plus jeunes d'entre vous crieront: "O miracle! quel jeu magnifique et d'un genre nouveau!" Les moins jeunes (comme moi) diront: "Oh, mais c'est du réchauffé ce jeu!" Eh oui, ce principe n'est pas nouveau, je dirai même qu'il est très classique. Tous ceux qui ont eu la chance de posséder un Amstrad 464 (cela ne nous rajeunit pas) ont certainement joué à Alien 8 ou à Knight Lore. Le principe d'Equinox est similaire: vous évoluez dans des décors en 3D isométrique et devez trouver divers objets qui vous aideront dans votre quête (rubis, sorts, clefs, armes, blocs de pierre...). Seules différences: les graphismes d'Equinox sont colorés à souhait et la musique est, ma foi, excellente. Seulement, voilà: le jeu est trop répétitif et devient à la longue lassant. Car si le décor varie d'une pièce à l'autre, l'aventure, elle, reste sans surprise, et c'est bien dommage.




**EDITEUR: SONY**
**DISTRIBUTEUR: SONY**
**DISPONIBILITE: MARS**
**PRIX: E**

**AVENTURE/RÉFLEXION**
**1 JOUEUR**
**CONTROLE: MOYEN**
**DIFFICULTE: ÉLEVÉE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: -**
**CONTINUE: 4 SAUVEGARDES**

**PRESENTATION 84%**
*Tous les niveaux sont présentés dans la démo. De quoi vous mettre l'eau à la bouche.*

**GRAPHISMES 85%**
*Le jeu est très coloré et les graphismes très détaillés, mais la perspective rendue par la 3D isométrique est trop souvent déroutante.*

**ANIMATION 80%**
*Les déplacements sont lents mais l'animation des personnages est à la hauteur.*

**MUSIQUE 91%**
*Envoûtants et variés, les thèmes s'adaptent très bien aux différentes scènes proposées.*

**BRUITAGES 89%**
*Ils prennent trop souvent le dessus sur la musique, mais sont de bonne qualité.*

**DUREE DE VIE 87%**
*Si les deux premiers mondes sont faciles, les six suivants vous donneront bien du fil à retordre.*

**JOUABILITE 79%**
*L'habitude ne changera rien au fait que la perspective est mal gérée.*

**INTERET 88%**
*Le principe est répétitif, mais les énigmes restent captivantes et les graphismes étonnants.*

# MC DONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE

**Comme je vous l'avais annoncé le mois dernier, voici qu'arrive McDonald's Treasure Land Adventure sur Megadrive. Pas besoin d'aimer les hamburgers pour apprécier.**

Ronald, alors qu'il se promène dans la forêt, trouve un fragment de parchemin. Après l'avoir minutieusement observé, il arrive à une fantastique conclusion: c'est une partie d'une carte au trésor! Seulement voilà, il lui manque trois morceaux s'il veut reconstituer la carte dans son intégralité. Il ne tarde pas à découvrir que les fragments manquants sont en possession de trois terribles monstres. Ronald, la mascotte des restaurants McDo, va devoir les affronter un à un avant de mettre la main sur le trésor. Bien évidemment, sa route sera parsemée d'embûches et grouillante d'adversaires: lutins aux pouvoirs magiques, oiseaux au bec très dur, tortues à la carapace blindée et beaucoup d'autres encore. Ronald dispose de trois techniques pour échapper aux monstres et éviter les pièges. Il peut sauter, lancer une sorte de poudre magique qui détruit les monstres, et sortir de sa manche quelques foulards noués entre eux qui lui permettent de s'agripper à des crochets prévus à cet effet. Dans les différents mondes que Ronald traversera, certaines portes sont cachées: derrière celles-ci, une boutique pour acheter divers objets ou un jeu-bonus (tel un Tetris!) vous attendent. Les graphismes sont très soignés, fins et colorés à souhait. L'animation ne souffre d'aucun ralentissement, même quand l'écran est encombré d'une multitude d'ennemis! Un exploit tel qu'il eût été dommage de le passer sous silence. La musiques est, elle aussi, bien réalisée. Je me surprends de temps à autre à siffloter les airs. L'aventure est longue et passionnante. Et si l'envie vous en prend, il est toujours possible d'aller grignoter un petit hamburger! Crunch, miam et blurp!

Ronald doit parfois savoir se jeter à l'eau afin de récupérer les différents bonus qui fleurissent un peu partout dans le jeu.

Voici le premier boss qui, si vous le battez, vous remettra le premier morceau de la carte au trésor.

## RONALD DANS TOUS SES ÉTATS

Ronald, le personnage que vous dirigez, est capable de se sortir de situations difficiles. En cas de danger, il y a toujours quelque chose à faire pour s'en sortir sans une égratignure. Il est malin, ce Ronald!

Fort pratique pour se débarrasser de vos ennemis, la poudre magique est une arme redoutable! Quel homme ce Ronald!

Ronald peut aussi faire un grand écart. Et cela en l'air, s'il vous plaît! Plus vous laissez le bouton Jump appuyé, plus il sautera haut. Quel acrobate, ce Ronald!

Troisième technique: Ronald cache des foulards dans sa manche, très utiles pour accéder aux plates-formes supérieures.

Les foulards s'enroulent autour d'un anneau doré. Ronald peut ainsi grimper le plus facilement du monde.

## AVIS *oui, mais...*

**NIIICO**

Les jeux de plates-formes de bonne qualité se font assez rares sur Megadrive. McDonald's Treasure Land Adventure fait partie de cette catégorie. L'aventure est plutôt longue, car les sous-niveaux avant d'arriver aux différents boss finaux sont nombreux. De plus, il est possible, avant de terminer les niveaux, de participer à des jeux-bonus (comme le fabuleux Tetris!). Les graphismes sont d'une remarquable qualité et les couleurs employées pour les dégradés sont parfaitement choisies: elles sont reposantes et n'agressent pas l'œil. Le maniement de votre personnage principal, Ronald, est aisé. Cependant, on aurait aimé une combinaison des touches un peu mieux pensée. On s'embrouille quelque peu quand il faut agir vite. Ainsi, il arrive que l'on tire quand on voudrait sauter. Agaçant, à la longue, mais cette cartouche demeure sympathique et plaira aux passionnés de jeux de plates-formes.

## MONSTRUEUSEMENT VÔTRE

Nombreux sont les monstres. Il y en a de toutes les couleurs, de tous les genres, de toutes tailles et de tous âges. Si, généralement, on en vient à bout rapidement, il faut tout de même se méfier de leur trajectoire traîtresse. Pas cool, les monstres!

*Voici Ronald coincé entre deux bestioles patibulaires! A droite, une sorte de serpent volant vous tourne autour et, à gauche, un alien vert en baskets rouges occupe une plate-forme stratégique.*

*Tout le monde s'accorde à dire que les éléphants roses n'existent pas (à moins de s'être gorgé d'alcool). Mais ce que vous ignoriez, c'est que les dragons roses existent, la preuve!*

*Il vaut mieux pour Ronald se baisser afin d'éviter de se prendre cet poisson métallique sur les genoux!*

*Les nains de Blanche-Neige sont très gentils,on le sait tous. Ceux que rencontre Ronald de temps à autre ne sont pas du même acabit. Détruisez-les!*

*Dans les nombreux magasins qui parsèment les niveaux, vous pouvez acheter tout ce dont vous avez besoin: Extra-life, énergie vitale...*

*Voici la carte complète de l'île au trésor.*

## AVIS — *oui, mais...*

**SPY**

Outre le fait que ce jeu ne soit qu'une pub déguisée pour une chaîne de restaurants dont je ne citerai pas le nom, outre le fait qu'il ne s'adresse qu'à un public assez jeune, je ne peux nier qu'il regorge de trouvailles intéressantes. Les décors, tout d'abord, ont fait l'objet d'un travail soigné, et l'originalité dont ils font preuve vous embarque vers des univers magiques et personnalisés. Les boss donnent ensuite la mesure en proposant une difficulté à la hauteur et une réalisation impeccable. Tout cela est donc, vous l'aurez compris, fort appréciable. On reprochera tout de même à McDonald Treasure Landle de n'être qu'un jeu de plates-formes de plus, basique et sans véritable éclat... Un jeu relativement pacifique, qui s'adresse à un public en culotte courte... Sans plus.

**EDITEUR: SEGA**
**DISTRIBUTEUR: SEGA**
**DISPONIBILITE: MARS**
**PRIX: D**

**PLATES-FORMES**
**1 JOUEUR**
**CONTROLE: EXCELLENT**
**DIFFICULTE: ÉLEVÉE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: -**
**CONTINUE: VARIABLE**

**PRESENTATION 85%**
*Les écrans sont nets, clairs et précis. Une démo se met en route au bout de quelques secondes.*

**GRAPHISMES 91%**
*Décors et sprites sont très variés, et les couleurs utilisées sont du plus bel effet.*

**ANIMATION 90%**
*Chaque sprite se déplace avec une fluidité exemplaire. Pas de ralentissement à signaler!*

**MUSIQUE 87%**
*Il y en a toute une flopée. Les thèmes sont variés et de très bonne qualité.*

**BRUITAGES 80%**
*Ils sont plutôt bien réalisés, mais pas assez nombreux. C'est un peu dommage.*

**DUREE DE VIE 86%**
*Les mondes sont constitués de sous-niveaux vastes et variés. La difficulté est croissante.*

**JOUABILITE 81%**
*La prise en main est plutôt rapide, mais on s'embrouille souvent dans les touches.*

**INTERET 83%**
*Le jeu est fort bien réalisé: graphismes, animation et musiques sont à la hauteur. Cependant, le scénario est un peu bébête.*

# TH HUMA

Le PC, la Megadrive et la Lynx (Dinolympics) avaient le leur, et c'est au tour de la Super Nintendo de recevoir ces petits êtres qui hantent notre planète depuis plusieurs milliers d'années: les humains. Cette fois, ça y est. Vous êtes devenu chef de tribu. Je comprends votre joie, mais n'oubliez pas que vous êtes maintenant responsable du sort des vôtres. On rigole moins! Avant d'aller plus loin, il faut savoir que The Humans est un jeu de réflexion, tout comme peut l'être un Lemmings ou un Push Over. Si vous avez aimé ces deux-là, vous adorerez The Humans! Tout a commencé dans la nuit des temps: sans lampe de poche ni bougie, l'humanité est née. Et, soudain, comme surgi du néant, vous êtes arrivé. Miracle (enfin, ça dépend pour qui) vous apparûtes pour prendre en main les destinées de votre fidèle peuple. A vous de donner vos instructions et d'agir avec une rigueur cartésienne. Vos missions peuvent être variables: atteindre un endroit précis, retrouver un objet, libérer un compagnon... le quotidien de l'homme des cavernes. Bien sûr, il faut savoir déplacer ses hommes dans un ordre logique. Et, de plus, il faut le faire vite, le temps étant limité. Faut-il jeter la lance de l'autre côté ou descendre aider un compagnon isolé? Vaut-il mieux tuer le monstre ou sauter sur une plate-forme? Ne perdez pas de temps à tergiverser! Après chaque réussite, votre tribu croît en nombre, votre but ultime consistant à posséder des dizaines d'individus. Alors, tout comme dans un Populous, allez-y, croissez et multipliez!

*Humans mélange action et réflexion. C'est une chose d'être intelligent, c'en est une autre d'être adroit. Ici, il faut sauter sur l'oiseau pour passer de l'autre côté.*

## AVIS *oui, mais...*

**ROCKET**

Le concept du jeu, même s'il ressemble un peu à un Push Over ou à un Lemmings, reste original. D'autre part, Humans n'est pas le genre de jeu qu'on termine en un après-midi: côté difficulté, le jeu est blindé. Seul véritable défaut de ce jeu, sa maniabilité, franchement défaillante. Les mots de passe sont longs et fastidieux à entrer, et lorsque l'on perd à un niveau, l'opération est à recommencer. Ça a l'air d'un détail mais, après plusieurs heures de jeu, le "détail" devient franchement irritant. Le jeu en lui-même n'est pas plus maniable, et il n'est pas facile de passer d'un personnage à l'autre sans perdre de précieuses secondes. Un jeu à réserver à ceux dont la patience est la principale vertu.

## LES HUMANS DANS TOUS LEURS ÉTATS!

Tout comme un Lemming, votre homme des cavernes est capable de réaliser des actions simples. Ne lui demandez pas de tricoter un pull à col roulé, c'est perdu d'avance.

*Un seul moyen pour atteindre les plates-formes élevées: la courte échelle. A vous de conserver toujours assez d'hommes pour passer n'importe où.*

*Voici l'une des actions qu'il est possible de réaliser grâce à la lance: sauter. Plus fort que Galfione.*

*Lorsqu'on possède une seule lance et qu'on veut la passer à son voisin, il faut s'en séparer et la lancer. Cette même lance vous servira à tuer les différents adversaires présents à l'écran.*

*Un Human ne peut pas sauter de trop haut. Pour descendre, il lui faut trouver une corde. C'est simple de descendre. Ce qui l'est moins, c'est d'atteindre la corde.*

# E ANS

Battez-vous pour sauver votre tribu. Après Jurassic Park, Jurassic Human contre le dinosaure du coin. Un coup de lance, et il retourne dans sa préhistoire.

## 80 NIVEAUX!

Au fil des niveaux, les décors changent. Lorsque l'on sait qu'il y a plus de soixante-dix niveaux, on se dit qu'il y a bien des décors à voir.

La difficulté est progressive, et les niveaux deviennent très difficiles dès le dixième. Imaginez ce qui vous attend au niveau 70.

Alors que la fin approche, un niveau très sombre vous attend. Bonjour le moral, surtout si vous passez deux heures dessus.

## AVIS — oui!

**SAM**

Ah! voilà un jeu de réflexion, un vrai, un pur, un dur, qui s'inscrit dans la lignée des Lemmings et autres cartouches du même style. On pourra tout de même noter une petite différence dans le fait que vous aurez à diriger plusieurs personnage, et ainsi à coordonner un vrai travail d'équipe. Il est possible de décliner chaque action sur plusieurs combinaisons. Tous les ingrédients pour concocter un soft accrocheur ont été réunis: une difficulté bien dosée et croissante, un système de mots de passe qui vous permettra de jouer sur de courtes périodes et de reprendre là où vous étiez, des niveaux en nombre impressionnant, des graphismes sympa, une musique qui vous entraîne dans le feu de l'action et qui incite à continuer. Tout bien réfléchi, les jeux de cette trempe ne se bousculent pas tant que ça sur les étalages. Si vous aimez le genre, c'est une valeur sûre.

**EDITEUR: GAMETEK**
**DISTRIBUTEUR: -**
**DISPONIBILITE: OUI**
**PRIX: D**

ACTION/RÉFLEXION
1 JOUEUR
CONTROLE: MAUVAIS
DIFFICULTE: DIFFICILE
NIVEAU DE DIFFICULTE: 3
CONTINUE: PASSWORDS

**PRESENTATION** 80%
*Tout est clairement présenté. Dommage que l'accès aux diverses fonctions soit si malaisé.*

**GRAPHISMES** 74%
*Même si les décors de fond sont colorés, les graphismes restent simples. C'est le genre qui veut ça.*

**ANIMATION** 76%
*Pour ce qu'on en voit, elle n'est pas mauvaise.*

**MUSIQUE** 74%
*Elle est gaie, mais stressante à la longue. Heureusement, on peut jouer sans.*

**BRUITAGES** 0%
*Absents.*

**DUREE DE VIE** 90%
*Vous aimez les jeux assez difficiles? Bienvenue au club.*

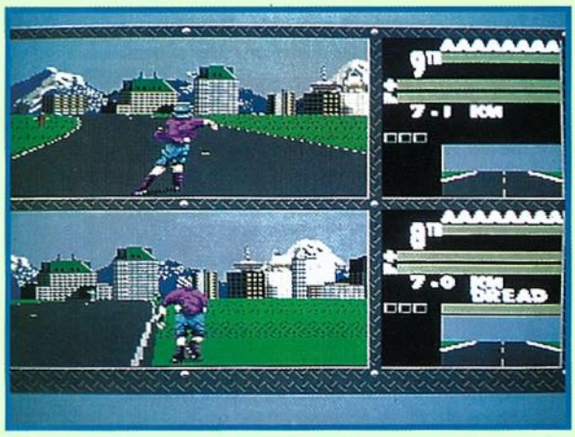
**JOUABILITE** 50%
*Le système de passwords et la gestion des personnages ne sont vraiment pas réussis. Attention aux nerfs fragiles, on craque vite.*

**INTERET** 78%
*Le jeu est très sympa, dommage que sa jouabilité ne soit pas meilleure.*

# MEGADRIVE REVIEW

# SKITC

**Après Road Rash et Road Rash 2, on savait qu'il était dangereux de faire de la moto. Avec Skitchin', on apprend qu'il est tout aussi périlleux de faire du roller! Bientôt, même les poussettes ne seront plus sûres. Où va l'monde, ma bonne dame?**
Tout a commencé le jour où vous vous êtes dit: "Tiens, et si je faisais du roller?" Fatale erreur! Pourquoi ne pas vous être contenté de mettre la table, tondre la pelouse (remarquez, depuis "Le Cobaye"...) ou faire vos devoirs? Vous voilà donc, monté sur une paire de rollers, qui arpentez l'asphalte et le bitume des plus belles routes du monde. Seulement, vous n'êtes pas le seul patineur sur la route, et les autres ont certainement mangé du lion, parce qu'ils sont un brin violents, les bougres. Tout comme dans Road Rash, il va falloir imposer votre loi sur la route. Votre but? Arriver en tête de courses où tous les coups sont permis. Détail affligeant, vous réagissez assez mal quand vous rentrez en contact avec les pare-chocs des voitures. Comble de malchance, les routes sont pleines d'automobiles, et donc de pare-chocs. Il va donc falloir non seulement se faire une place parmi les autres concurrents, mais en plus éviter les voitures. Et si l'on pousse un adversaire sur un bolide qui arrive, ça donne quoi? Je serais curieux de le savoir!



*Le mode 2 joueurs est bien entendu présent. Malheureusement, comme les écrans sont diminués de moitié, on n'y voit pas toujours très clair.*

## LE ROLLER, ÇA VAUT LE COUP!

Souvenez-vous de Road Rash et de ses duels motorisés! C'est reparti, mais cette fois sans casque, et presque sans protection. Autant dire que ça va faire mal, très mal.

*Comment gagner une place rapidement sans se fatiguer. On vous avait prévenu, c'est un peu violent.*

*Lorsque l'on est trop nombreux à profiter de la générosité d'un automobiliste, il faut faire de la place. C'est la dure loi du sport.*

*Autre moyen de se débarrasser des gêneurs, les pousser sur les obstacles de la route, ou bien encore sur un véhicule qui arrive en trombe.*

## AVIS — *oui*

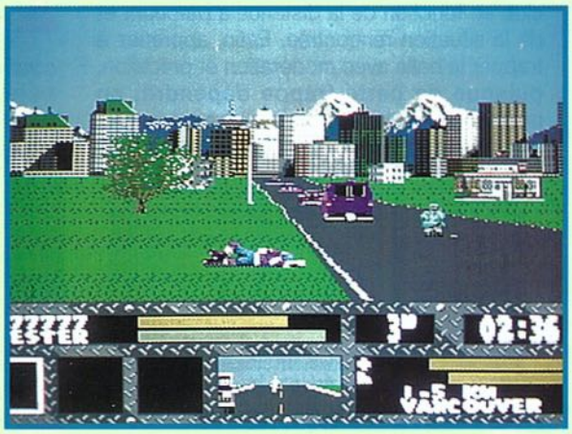
**ROCKET**

Road Rash est l'un des jeux de la Megadrive qui a connu le plus de succès. Bien que graphiquement moyen, le jeu était si fun que tous les joueurs ont pris plaisir à grimper sur ces motos infernales. Après Road Rash 2, et en attendant la version 3DO de ce jeu, voici Skitchin'. Celui-ci ressemble beaucoup (trop?) à Road Rash. Cette fois, il s'agit d'un patineur, mais le principe est en tout point identique. Les graphismes ne sont, là encore, qu'assez moyens, et, techniquement, il n'y a aucun prodige. Le truc, c'est que le jeu est amusant. On parle de violence, mais Mortal Kombat et Robocop Vs Terminator, qu'est-ce que c'est? Il me faudrait dix pages pour traiter de la violence dans les jeux vidéo, aussi ne puis-je vous livrer qu'un bref résumé de mes réflexions: un jeu n'est pas mauvais pour la seule raison qu'il est violent. Pour conclure, si vous êtes un fan invétéré de Road Rash, ce jeu est fait pour vous.

# CHIN

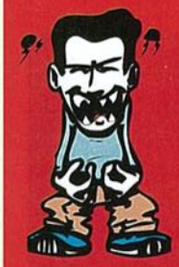
Plus vous remporterez de courses, plus vous aurez d'argent sur votre compte. De quoi s'offrir du matériel de qualité en plus, comme des super-patins.

Pour prendre son envol, un moyen: le tremplin. Evidemment, il y a toujours un moment où l'on retombe.




Se faire renverser par une voiture n'est pas ce que l'on fait de mieux dans le domaine de l'agréable (des tests l'ont prouvé). Alors, faites gaffe!

## AVIS *non!*



**SPY**

A mon avis ce style de jeu est à donner en pâture à Ze Killer. Car, si on sait tous que la MD n'a pas une palette de couleurs imposante, est-ce une raison pour nous infliger des graphismes aussi affreux? De plus, le jeu ne fait preuve d'aucune originalité. La routine est exactement la même que celle de Road Rash et les programmeurs n'ont fait que remplacer le motard par un patineur. C'est un peu léger, vous ne trouvez pas? Bref, je n'ai rien trouvé de convaincant dans cette nouvelle production d'E.A. C'est répétitif, lassant, sans intérêt, et si vous aimez le genre, préférez Road Rash 2, qui a quand même plus de profondeur... L'original est toujours préférable à la copie.

**EDITEUR: ELECTRONIC ARTS**
**DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC ARTS**
**DISPONIBILITE: OUI**
**PRIX: D**

**ACTION SANGLANTE**
**1-2 JOUEURS**
**CONTROLE: BON**
**DIFFICULTE: FACILE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: -**
**CONTINUE: PASSWORDS**

### PRESENTATION 82%
*Pas de défaut particulier, on ne s'y perd pas.*

### GRAPHISMES 70%
*Le tout reste moyen, mais l'intérêt du jeu ne réside pas dans ses graphismes.*

### ANIMATION 85%
*C'est rapide, très rapide!*

### MUSIQUE 65%
*Rien d'extraordinaire au niveau musical. C'est aux joueurs de faire l'ambiance sonore.*

### BRUITAGES 70%
*La violence de l'action ne se retrouve pas dans les bruitages, et c'est regrettable.*

### DUREE DE VIE 40%
*Le jeu est loin d'être difficile, et l'on remporte trop facilement les courses.*

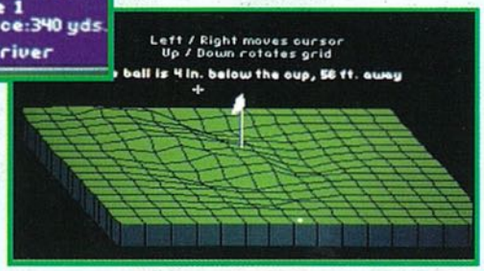
### JOUABILITE 84%
*On fait tout ce que l'on veut sans aucun problème, même des figures artistiques.*

### INTERET 77%
*C'est une copie de Road Rash sauce Roller, mais il faut admettre qu'à deux joueurs, on s'éclate un maximum. A conseiller à ceux qui aiment les jeux "musclés".*

# PGA EUROPEAN TOUR

**Un brin de détente sur les différents parcours européens? C'est ce que PGA European Tour vous propose. Vous pourrez vous envoler vers la Suisse, l'Espagne, la France et l'Angleterre, et ainsi découvrir cinq nouveaux parcours, que vous aurez tout loisir d'arpenter avec trois de vos amis.** C'est bien connu, "on ne change pas une méthode qui gagne", et les programmeurs de PGA European Tour ont su appliquer cette maxime avec brio. C'est simple, tous les éléments qui ont fait le succès de PGA sont ici rassemblés pour un plaisir de jeu hors du commun. Le mode Entraînement constituera ainsi un passage obligé pour le joueur novice désireux de se faire la main. Vous pourrez vous entraîner au putt (une fois sur le green, vous tentez de rentrer la balle dans le trou), à la frappe de la balle au point de départ, ou, tout simplement, regrouper ces deux options pour vous lancer sur un parcours de fleurs et d'herbe fraîche. Une fois votre période d'entraînement achevée, les portes du tournoi vous sont ouvertes, avec à la clef le plaisir de longues marches sur le fairway et, surtout, l'immense satisfaction d'encaisser des sommes rondelettes, sorties tout droit des poches de vos adversaires. A ce propos, il est un mode de jeu qui ravira certainement les joueurs les plus âpres au gain: le Skin Challenge. Ici, chaque trou gagné vous rapportera une certaine somme d'argent. Au rang des nouveautés, deux modes très conviviaux ont été introduits. Le premier vous plongera dans une longue bataille où vous choisirez votre parcours et devrez battre vos concurrents un à un pour arriver en finale. Le second, le Shootout, vous fera débuter la partie à quatre. A chaque tour, le plus mauvais sera éliminé. Simple, clair et... sans pitié!

*Les joueurs européens sont présents dans cette nouvelle mouture, ce qui monte à dix le nombre d'adversaires possibles. Mais on regrette que leur véritable niveau de jeu n'ait pas été restitué.*




*Une fois que vous êtes arrivé sur le green, une vue de cette sorte apparaît, qui vous permet de noter les dénivelés et de placer votre coup en conséquence.*

## AVIS *oui!*

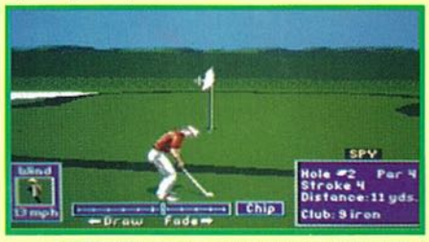
**SPY**

PGA European Tour s'impose comme une valeur sûre pour tout joueur amateur de golf. D'accord, PGA Tour Golf 2 est un concurrent sérieux, surtout si vous le possédez déjà. Mais même s'il existe peu de différences entre les deux versions, les nouveaux parcours et les nouveaux modes de jeu rentabiliseront votre achat. La gestion du personnage est tellement simple qu'elle permet aux joueurs débutants de s'adonner à ce sport sans aucun complexe. Je conseille d'ailleurs vivement à tous les parents amateurs de golf d'initier leur chère progéniture aux plaisirs de ce sport. On s'amuse, on se détend, on réfléchit, et on ne peut plus lâcher le paddle tellement c'est passionnant. Bref, ce soft rassemble tous les atouts d'un très grand jeu, et nous savons bien que les simulations de sport sont les jeux dont on se lasse le moins facilement. Ne vous privez donc pas de PGA European Tour.

## LA GESTION DE VOTRE GOLFEUR

Tout golfeur se doit d'avoir à l'esprit trois éléments capitaux lors de la frappe de sa balle. Ces éléments ont été ici simplifiés à l'extrême, et ne requièrent pas d'aussi savants calculs qu'on pourrait le croire. Veillez donc toujours à noter la vitesse et la direction du vent, puisque, bien sûr, ces éléments ont une incidence importante sur une balle de quelques grammes lancée dans les airs. Attachez-vous également à choisir votre club en fonction de la distance à parcourir et de la situation rencontrée. Enfin, apprenez à frapper la balle avec modération et précision, puisque de cette frappe dépendra, en majeure partie, la réussite de votre coup.

*Décidez de la puissance de votre coup en appuyant su B et veillez à donner les bons effets quand la barre redescendra. Je ne m'avance pas plus loin dans les explications, car cela risquerait de rendre complexe un principe qui ne l'est pas.*

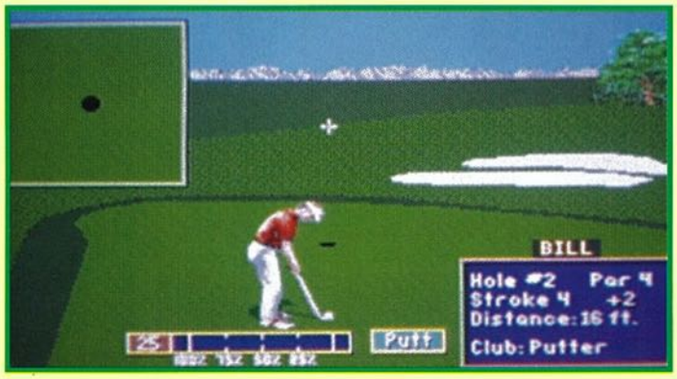



*Le "draw" et le "fade", deux effets réservés aux bons joueurs, vous permettront, sur de longues distances, de gagner quelques yards. Mais ils nécessitent une maîtrise en conséquence.*

*Après tout cela, vous aurez peut-être le plaisir d'assister à l'une de ces scènes que notre regretté Homer appréciait tant: un ralenti qui ne laisse rien ignorer de vos talents...*

## PGA EUROPEAN TOUR OU PGA TOUR GOLF 2?

PGA European Tour comporte, à mon avis, un atout supplémentaire: un mode 3 ou 4 joueurs bien meilleur. Dans PGA 2, ces modes vous obligeaient à passer près de deux heures scotchés à votre écran, alors que l'un de ceux proposés par PGA European Tour offre des parties beaucoup plus condensées dans le temps. On constate également que PGA European Tour est plus rapide lorsqu'il s'agit de visualiser le parcours ou les trous. Cet avantage peut paraître dérisoire, mais, dans la pratique, il est le bienvenu. Et puis, les nouveaux parcours ne sont plus aussi classiques que ceux présentés dans PGA 2, et c'est fort appréciable. Bref, si vous n'avez pas PGA 2, sautez sur PGA European Tour. Si vous le possédez et que vous avez aimé, vous pouvez malgré tout investir dans cette suite, qui vous fera passer de fort bons moments.

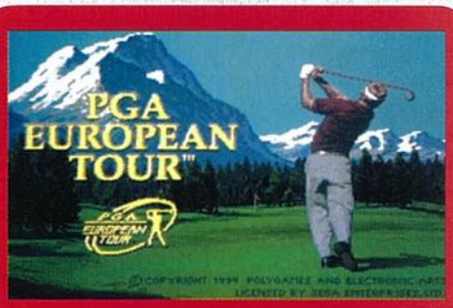


*Pour vous montrer que, avec un bon entraînement, tout est possible, voici un coup mémorable. Piotr vient de traverser 294 yards et a placé sa balle en un coup.*

## AVIS oui!

**NIICO**

L'arrivée d'un nouveau jeu de golf sur Megadrive est toujours un événement, surtout lorsqu'il s'agit de la série des PGA. PGA European Tour propose à plusieurs joueurs de se mesurer, comme son nom l'indique, sur différents terrains de golf européens. Cette "suite" des PGA Golf présente quelques nouveautés remarquables: la prise en main est plus rapide, et les différents parcours sont proches de ceux que l'on trouve dans la réalité (bunkers plus près du green, lac et arbres en quantité). Les graphismes sont identiques aux précédentes versions, ce qui n'est pas un mal. Après quelques jours de réflexion, j'en suis arrivé à me poser une grave question: ne serait-il pas plus judicieux de prévoir des extensions de parcours, comme cela aurait été fait sur un PC ou un Amiga? A mon avis, il y a matière à innover, non?




**EDITEUR: ELECTRONIC ARTS**
**DISTRIBUTEUR: ELECTRONIC A.**
**DISPONIBILITE: MARS**
**PRIX: D**

**SIMULATION DE GOLF**
**1-4 JOUEURS**
**CONTROLE: BON**
**DIFFICULTE: MOYENNE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: -**
**CONTINUE: SAUVEGARDES**

**PRESENTATION 79%**
*La démo propose des morceaux choisis de parties de grands joueurs. Bonne initiation.*

**GRAPHISMES 81%**
*Pas d'amélioration majeure par rapport à PGA 2. Décors dépouillés et pixelisation importante.*

**ANIMATION 83%**
*Les zooms sur le trou sont saccadés, mais les positions du joueur et l'échappée de la balle sont bien travaillées.*

**MUSIQUE 75%**
*Peu présente, sauf pour l'introduction du jeu... et ce n'est pas un mal, vu les thèmes!*

**BRUITAGES 85%**
*Le bruit du club sur la balle est bien rendu, mais on entend peu les exclamations de la foule.*

**DUREE DE VIE 87%**
*Pour les amateurs, le nombre de modes de jeu est satisfaisant et le plaisir constant.*

**JOUABILITE 84%**
*Le système de jeu n'a pas varié depuis PGA 2, preuve de son succès.*

**INTERET 89%**
*Une simulation quasi parfaite, qui peut pourtant souffrir de la concurrence de PGA Tour Golf 2.*

# PINBALL Dreams

**Pinball Dream est un jeu de flipper ( non, c'est vrai?). En ce moment, c'est le réveil de ce genre de jeu: depuis Jacki Crush, on n'avait rien vu sur la 16 bit de Nintendo et, rien que ce mois-ci, Consoles+ en teste deux. Etonnant, non?**

Oyez! braves gens! Oui, vous, qui êtes scotché au flipper-du-café-d'à-côté. Je m'adresse en effet à tous les grands squatters de bistrot, à ceux qui sèchent les cours pour allez déposer une pièce de monnaie dans le grand meuble (et tenter de dépasser les cinq cents millions que Michaël, le gros "loub" du coin, a réalisés), sacrifiant sans vergogne un après-midi d'apprentissage de la géométrie. Eh! bien chers amis, ce temps-là est révolu, Pinball Dreams est né, fini de dépenser des sommes incroyables dans des lieux mal famés! Mais rentrons dans le vif du sujet: Pinball Dreams contient quatre flippers différents. Le premier vous plongera dans une ambiance galactique, le deuxième en plein western, le troisième est très funk et le quatrième vous glacera le sang tant son ambiance est lugubre. Dans les quatre cas, le but est le même: faire des points. Vous voyez le flipper du dessus. Les couleurs sont suffisamment nombreuses mais, malheureusement, l'ambiance générale est un peu sombre. De nombreuses possibilités vous sont offertes: vous pouvez bouger le flipper (et, par la même occasion, le "tilter"), choisir le mode de contrôle... Malheureusement, les espaces de jeu ne sont pas immenses et les rampes, bonus et autres extra-balles peu nombreux. Le flipper du siècle n'est pas encore né... En attendant, moi, je vais jouer à autre chose.

*Le petit bonhomme que vous voyez à droite va se transformer en bille de flipper.*

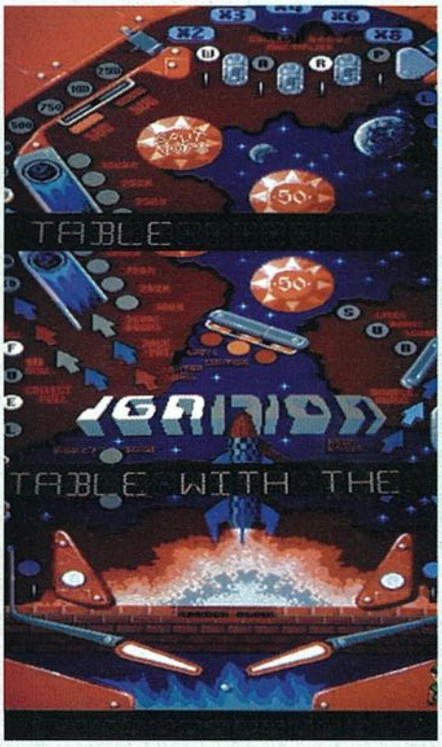
## AVIS *oui, mais...*

**SAM**

Mouais, mouais, mouais... rien de transcendant. Certes, les graphismes sont fins, la bande-son accompagne correctement le parcours de la boule, notamment les bruitages qui sont adaptés aux décors du flipper. Mais tout cela ne suffit pas à faire de Pinball Dreams la meilleure simulation de flipper. Comme nous le disons toujours, c'est moins l'aspect technique qui compte que l'intérêt, le fun du jeu. Ici, pas assez de bonus, de passages différents. Tout est plat, monotone, et on en a vite fait le tour. C'est dommage. Ce n'est pas une conversion de Pinball Dreams qu'il aurait fallu faire, mais une adaptation de Pinball Fantaisies, laquelle s'annonce beaucoup plus complète...

## IGNITION, LE VOYAGE COSMIQUE

Dans ce flipper, vous devrez essentiellement compléter des mots à l'aide de votre bille, comme, par exemple, "LIGHTS". Une fois toutes les lettres du mot allumées, vous pourrez obtenir l'Extra-balle. Heurter les trois pastilles rouges vous permettra d'allumer une des lettres du mot "IGNITION". Les opérations à effectuer sont nombreuses mais, malheureusement, elles ne se renouvellent pas assez.




## STEEL WHEEL, LE FAR-WEST

Ici, le but du jeu est de tirer dans les rampes dans un certain ordre, de façon à faire augmenter votre score. Les bruitages sont complètement dans l'ambiance, avec cris des cow-boys ou coups de feu. Si vous rentrez plusieurs fois dans la rampe de gauche, vous gagnerez l'Extra-balle. C'est l'un de mes plateaux de jeu préférés, les objectifs sont nombreux et les bruitages délirants.

## BEAT BOX, C'EST YO!

Ça rappe dans tout les sens et il y a des tâches de peinture dans tout les coins. Vous devrez, tout comme dans Steel Wheel, tirer dans les rampes plusieurs fois et dans le bon ordre. Du reste, d'un flipper à l'autre, seule l'ambiance change réellement.

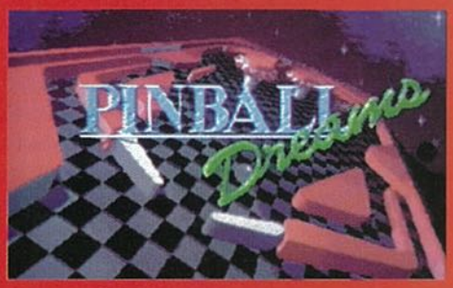
## NIGHTMARE, BOUH, J'AI PEUR!

Attention! âmes sensibles s'abstenir, le dernier flipper est terrifiant: quoi que vous fassiez, vos actes ont une incidence macabre. Sinon, rebelote, des rampes, des jackpots, des Extra-balles, des mots à compléter, rien ne change véritablement. Au fait, avez-vous remarqué les initiales entres les deux flips: le "x" signifie (pour moi) Xavier. Le lecteur qui trouvera le nom de famille aura gagné... un grille-pain.

## AVIS — *oui, mais...*

**SWITCH**

Douing! Shtung! Cling! Clac! Ces bruits me rendent fou de joie. Pour moi, le flipper, c'est comme le sucre dans le café: indispensable. Pinball Dreams, en revanche, n'est pas indispensable. En effet, rien de ce qu'il propose ne lui permet d'accéder au rang des méga-hits. Les graphisme sont fins, les bruitages sont bons, les musiques sympathiques... Bref, rien dans ce jeu n'est absolument rédhibitoire, mais rien n'est vraiment grandiose non plus: pas assez original, donc, trop limité dans son intérêt. Moi, Switch, j'aurais aimé un flipper de grande classe, moi, Switch, je suis moyennement satisfait. Est-il nécessaire d'ajouter que moi, Switch, je suis moyennement mécontent?




**EDITEUR: GAMETEK**
**DISTRIBUTEUR: -**
**DISPONIBILITE: FIN MARS**
**PRIX: E**

**FLIPPER**
**1 À 8 JOUEURS EN ALTERNANCE**
**CONTROLE: BON**
**DIFFICULTE: MOYENNE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: -**
**CONTINUE: INFINIS**

**PRESENTATION 60%**
*Pas d'intro: le titre et les meilleurs scores apparaissent, c'est tout.*

**GRAPHISMES 85%**
*Plutôt jolis, mais pas assez colorés à mon goût.*

**ANIMATION 82%**
*Les mouvements de la balle sont fluides et il n'y a pas de ralentissement.*

**MUSIQUE 86%**
*Un morceau par flipper, ils sont bien adaptés à l'ambiance de chacun.*

**BRUITAGES 84%**
*Les bruitages, de bonne qualité, sont différents pour chaque flipper.*

**DUREE DE VIE 70%**
*Une fois lassé des différents flippers, vous n'y rejouerez qu'en de rares occasions...*

**JOUABILITE 89%**
*Le système de lancement des billes est bien conçu mais les "flips" sont un peu mous, d'où le 89%...*

**INTERET 72%**
*Les quatre flippers manquent un petit peu d'originalité, il n'y a pas assez de rampes ni de bonus... En bref, c'est banal.*

# BATTLE MASTER

**Une fois de plus, un clone de Street Fighter II débarque sur le marché, Battle Master. Ce jeu vaut-il le détour? L'éditeur Toshiba Emi a-t-il quelque chance de détrôner le géant Capcom?**

Après toute une tripotée de jeux "streetfighteresques" sortis sur SFC, voici Battle Master: huit personnages (ou plutôt neuf, grâce à un code), trois coups spéciaux par combattant, un petit coup de poing, un grand; un petit coup de pied, un grand; vous devrez parcourir le monde entier et rencontrer des adversaires aussi féroces que stupides... Mais laissez-moi tout d'abord vous présenter les différents combattants. Il y a Syoh, que l'on pourrait assimiler à Ryu, et qui vient du Japon; Ranmaru, une fille qui combat comme un "homme-viril-mâle-poilu-des-cavernes"; Chan (comme Jacky), habitant de Honk-Kong, très rapide,qui peut exécuter certains de ses coups spéciaux en plein saut; Jian, un pirate qui écume les mers du Sud, se révèle redoutable dans les corps à corps; Altia, la deuxième fille, spécialiste des Fire-kicks, nous vient des États-Unis (si vous partez en voyage là-bas, ouvrez l'œil!). Vous êtes de la police? Si vous ne l'êtes pas, tremblez devant Body, le flic-robot de la mort: ce cyborg yankee, qui a la faculté de se séparer un court instant de quelques parties de son corps, vous affrontera en altitude (bon courage!). Vous ne devinerez jamais la nationalité du combattant dénommé Watts: il est américain. Eh! oui, encore... Pour moi, le combattant le plus étrange, c'est encore Wolven, qui vit en Transylvanie, et qui, tout comme Michael Jackson, a perdu toute apparence humaine. Rapide, puissant, c'est un guerrier hors pair. Sachez d'autre part que le degré de difficulté est élevé, et que c'est loin d'être le jeu du moment. Il intéressera à la rigueur les fans de baston, et encore...

*Branle-bas de combat! Syoh et Chan sont déchaînés, pendant que l'un s'envole, l'autre exécute une super-attaque!*

## DES COUPS SPÉCIAUX PAS TRÈS ORIGINAUX!

Dans Battle Master, on constate dès l'abord que les coups spéciaux n'ont rien de "boulversifiant": boules de feu, uppercuts, coups de pied tournoyants, lames d'énergie... Guère impressionnant, d'autant que les coups simples sont peu diversifiés. Imaginez un peu l'atmosphère languissante des combats avec de si pauvres arguments...

*Contre Chan, il faut faire preuve de beaucoup de patience et de maîtrise de soi. Tiens! un OVNI bleu qui passe...*

*Tout le monde le sait, les coups de pied de feu verts n'existent pas. Les programmeurs ont vraiment une imagination débordante...*

*Chan est d'une souplesse extraordinaire. Cette maison, à l'arrière-plan, ça ne vous rappelle rien?*

*En Transylvanie, Ranmaru déchaîne sa hargne et inflige un Dragon Punch fatal à Body.*

## AVIS — *non!*

**SWITCH**

Je commence, (et pourtant j'aimerais bien finir) à en avoir par-dessus la tête de ces jeux médiocres que certains éditeurs ne lancent sur le marché que pour satisfaire un appétit de violence. Nous, pauvres joueurs, sommes en droit d'être plus exigeants. Marre que les navets de la baston salissent les idées extraordinaires développées dans SFII. Il faut que cela cesse: à l'heure actuelle, on ne peut se permettre d'acheter un jeu sur un coup de tête, et jouer à Battle Master, c'est à se taper la tête contre les murs. Les graphismes sont médiocres, les couleurs ternes, les animations n'ont rien d'extraordinaire, la musique est à mille lieues de celles de Street Fighter II et de Dragon Ball Z 2, ou encore de Mortal Kombat, et les voix ne font l'objet d'aucune digitalisation. Bref, Battle Master est à donner des haut-le-cœur...

## ZENO, UN TIP MYSTERE POUR UN HOMME MYSTERE

Comme c'est de tradition dans les jeux de baston sur SFC, un code vous permet de jouer avec le ou les boss du jeu. C'est fort agréable dans des jeux de la trempe de Dragon Ball Z 2 ou SF II, et c'est toujours plaisant avec des jeux comme celui-ci. 5, 4, 3, 2, 1, 0, c'est parti!

*Dans le mode Versus, et à l'endroit précis illustré par la photo, vous effectuerez sur la première manette la manipulation suivante: L, R, X, L, R, A.*

*Cest Zeno! Parmi les personnages qui possèdent le plus de coups spéciaux, il est le plus rapide. Le boss, quoi!*

*Non seulement vous disposez dorénavant d'un nouveau personnage, mais vous héritez d'un nouveau décor.*

*Précision utile: vous pouvez monter sur certains éléments du décor et, de ce fait, exécuter certains de vos coups spéciaux en l'air.*

*Zeno contre Zeno, ça va faire mal! Vous voulez vous mettre en boule? Alors faites: Arrière, Avant, et appuyez sur le bouton de coup de poing.*

## AVIS — *oui, mais...*

**SAM**

Je ne serai pas aussi critique que Switch. Mais je dois vous signaler que si vous n'êtes pas un authentique fanatique de TOUS les jeux de Baston, un pur et dur, inutile d'acheter ce soft. Il n'est disponible pour le moment qu'en import parallèle, coûte donc relativement cher... et n'en vaut vraiment pas la peine. J'espère qu'aucun éditeur français ne fera l'erreur de l'importer officiellement. Sur le plan technique, il n'est pas trop mauvais, mais il n'exploite pas assez les capacités de la SFC. Les graphismes ne sont pas assez fins, pas assez colorés pour certains niveaux, et les animations des personnages sont plutôt mauvaises. Pour la musique, passe, mais les bruitages sont trop répétitifs. Je préfère vous conseiller d'investir dans d'autres jeux de baston comme Fatal Fury 2, Dragon Ball Z 2 et, bien sûr, Street Fighter 2 Turbo, pour ceux qui ne le posséderaient pas encore.

**EDITEUR: TOSHIBA EMI**
**DISTRIBUTEUR: IMPORT**
**DISPONIBILITE: OUI**
**PRIX: F**

**BASTON**
**2 JOUEURS**
**CONTROLE: MOYEN**
**DIFFICULTE: DIFFICILE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: 8**
**CONTINUE: 5**

### PRESENTATION — 78%
*Les grandes lignes du scénario en images et quelques démos de combats.*

### GRAPHISMES — 60%
*Les sprites sont petits, les couleurs mal choisies et les graphismes manquent de finesse.*

### ANIMATION — 58%
*Les sprites sont mal animés et les personnages dans le fond des décors s'agitent à peine.*

### MUSIQUE — 92,75
*Disons qu'elle est supportable, et colle à peu près à l'action.*

### BRUITAGES — 69%
*Peu nombreux, ils sont de piètre qualité et se ressemblent tous. Cest regrettable.*

### DUREE DE VIE — 60%
*Vous passerez de bons moments avec Battle Master, mais vous vous en lasserez bien vite.*

### JOUABILITE — 75%
*Le maniement des combattants est relativement simple, mais trop "rigide".*

### INTERET — 60%
*Battle Master est le énième clone de SF II. Comme tous les autres, il est médiocre. Marre...*

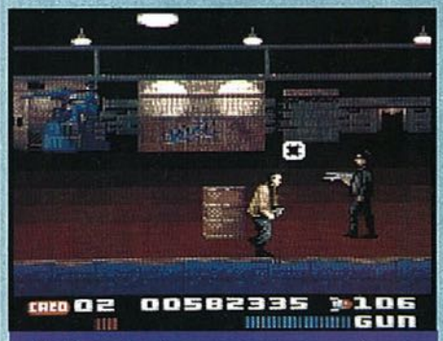
# T2 THE ARCADE GAME

**XXIe siècle... Un ordinateur du nom de Skynet a, comme qui dirait, "pété les plombs". Après avoir détourné les différentes données des systèmes informatiques humains, il en a pris le contrôle. Conséquence désastreuse de cette prise de pouvoir, une guerre terrifiante s'est engagée. Désormais, c'est l'homme contre la machine.**

Un réseau de résistance n'a pas tardé à s'organiser, et un certain John Connor en est l'un des acteurs les plus virulents. Skynet ne peut tolérer une telle offense à son pouvoir. Il décide d'envoyer un Terminator dans le passé pour occire le jeune Connor avant qu'il ne grandisse, et devienne le chef des insoumis. Compliqué? La résistance, elle, a vite compris, et s'empresse d'envoyer à son tour un autre Terminator. Sa mission: protéger Connor. C'est donc ce Terminator résistant modèle 101, série 800, que vous allez incarner dans cette partie de tir endiablée. Pendant le jeu, vous ne verrez votre personnage que très rarement, puisque l'action se déroule à travers les yeux du robot. Un curseur sera votre lien principal avec le jeu. Il vous faudra donc tirer sur tout ce qui ressemble à un ennemi, un endosquelette, ou toute autre machine robotisée. Pour vous aider, quatre types d'arme seront facilement récupérables: la mitrailleuse ultra rapide, le fusil, les roquettes ou le lance-grenades M-79. Veillez bien aux munitions dépensées et, surtout, à protéger votre chère carcasse. Une grenade est si vite arrivée...

## PROTÉGEZ LES CIVILS!

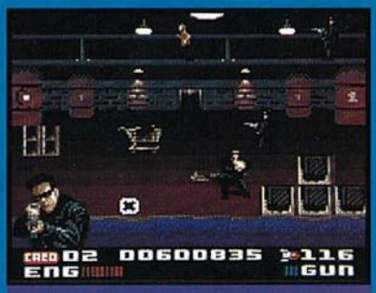
Même les robots ont une âme... Vous êtes donc parfaitement conscient de l'importance d'une vie humaine. C'est ainsi que vous ferez tout, je l'espère, pour épargner un maximum de victimes innocentes. Celles-ci prennent différentes formes: soldats dissimulés derrière des lignes protégées, pauvres hères qui se retrouvent dans votre ligne de mire par inadvertance ou encore enfants sur le chemin de l'école.




*Ce brave bonhomme a encore quelques chances de survie. Épargnez-le, par pitié! Les points qu'il vous fera gagner en fin de niveau seront votre récompense.*

*Pas évident d'éviter les soldats dans le feu de l'action, surtout quand les sytèmes ennemis arrivent juste derrière.*

*Voici le premier boss. Commencez par détruire les mitraillettes puis occupez-vous de lui en le harcelant de haut en bas.*




*Dans le feu de l'action, certains sprites au fond de l'écran, de taille réduite, sont difficilement détectables. Mais ne les oubliez jamais.*

**T2 THE ARCADE GAME™**

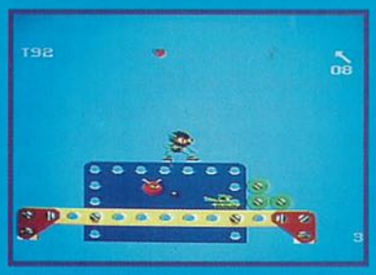
**ARENA/ACCLAIM**
**PRIX: C**
**1 JOUEUR/TIR**

| | |
|---|---|
| **PRESENTATION** | **73%** |
| *Hormis quelques images digitalisées de qualité, on apprend peu de chose sur le jeu.* | |
| **GRAPHISMES** | **79%** |
| *Les sprites sont détaillés, mais aussi, parfois, de trop petite taille et difficiles à discerner.* | |
| **ANIMATION** | **78%** |
| *Pas de ralentissements et un bon mouvement des différents protagonistes.* | |
| **MUSIQUE** | **80%** |
| *Très synthétique et assez entraînante, elle n'est malgré tout pas d'un excellent niveau.* | |
| **BRUITAGES** | **74%** |
| *Impact des tirs, mitraillettes et explosions... Rien de bien remarquable.* | |
| **DUREE DE VIE** | **80%** |
| *Quatre niveaux de difficulté offerts... Même en mode Easy, ce n'est pas facile... Accrochez-vous.* | |
| **JOUABILITE** | **73%** |
| *Le déplacement du curseur est rapide, mais sa précision est douteuse.* | |
| **INTERET** | **79%** |
| *Un jeu de bonne qualité pour les amateurs. Pour les autres, T2 s'annonce comme un jeu de tir de plus...* | |

## AVIS — *oui, mais...*

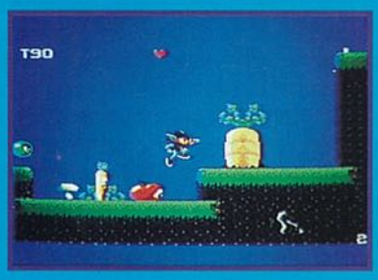
Une chose est sûre: comme sur Megadrive ou sur Master System, on aime T2 ou on n'aime pas. Si vous êtes du genre à apprécier ces jeux où tout est basé sur les réflexes et le tir intempestif, cette cartouche vous comblera. En revanche, si vous êtes amateur de jeux plus pacifiques et moins, passez-moi l'expression, "bourrin", vous risquez d'être vite refroidi. Outre ces constatations, on peut affirmer que la réalisation et l'action proposées sont particulièrement soutenues et fort bien travaillées. Les images digitalisées qui parsèment l'intro sont d'une clarté étonnante et, même si le soft joue sur des teintes très sombres, les graphismes sont de bonne facture. Bref, encore une fois, le goût sera un élément déterminant dans votre achat.

# ZOOL



Un petit tour dans le monde des outils. Qui n'a jamais farfouillé dans une boîte de Meccano, hein, qui? Et dans la caisse à outils de papa, hein, qui?

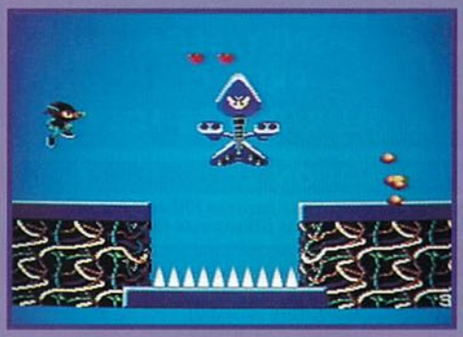
Mission de reconnaissance de routine dans la énième dimension (la énième dimension, pour ceux qui ne savent pas ce que c'est, c'est un peu tout et n'importe quoi, le pour et le contre, tout et rien, ici et nulle part, le rouge et noir, Jordy et Jimi Hendrix... Les scanners du navire de Zool repèrent une étrange formation nuageuse, qui émet des vibrations intrigantes. N'écoutant que son courage, Zool décide d'aller voir de plus près ce surprenant phénomène. C'est alors que son vaisseau se retrouve entraîné dans un puissant tourbillon qui l'attire vers une bien troublante planète. Une fois ses esprits retrouvés, Zool consulte son mini-ordinateur. Il apprend que les forces du Mal, dirigées par Krool, se sont abattues sur la planète (laquelle est divisée en six mondes), et ont transformé tout objet inanimé en machine destructrice. La mission de Zool consistera à traverser les six mondes afin de libérer la planète du sort qui lui a été jeté. Une fois la mission accomplie, vous n'aurez plus qu'à rentrer chez vous. Formidable, non? Les mondes que vous visiterez sont composés de vastes sous-niveaux remplis d'embûches: boules de gomme, abeilles, carottes, tomates, boulons, tournevis, disques laser, décharges électriques, Blo-Blo (un terrible boss de fin de niveau)... Zool est un ninja de l'espace. La maîtrise de cet art martial va lui permettre de "décalquer" la tête de ses ennemis. Pratique, non? D'une difficulté conséquente, Zool est un très bon jeu de plates-formes sur Game Gear.
Fanas du genre, à vos consoles!



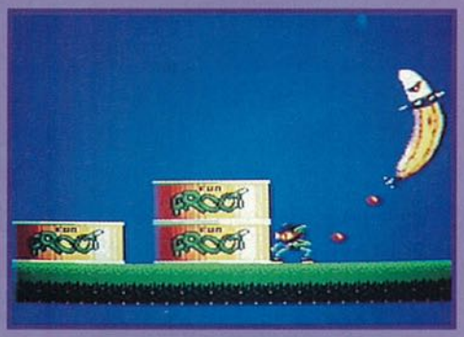
Zool est un fin gourmet. Chemin faisant, il rencontre divers légumes. Cela ne m'étonnerait pas qu'il se fasse une petite soupe de légumes à la fin du niveau.

## L'HABIT NE FAIT PAS LE MOINE!

La plupart des monstres que l'on rencontre dans Zool ne sont pas vraiment des anges. Pourtant, avec leurs bouilles si mignonnes, on leur leur donnerait le bon dieu sans confession!



Voici Zool, dans le monde de la musique, face au boss final. Méfiez-vous d'elle. Elle n'hésitera pas à vous en mettre plein les... oreilles!

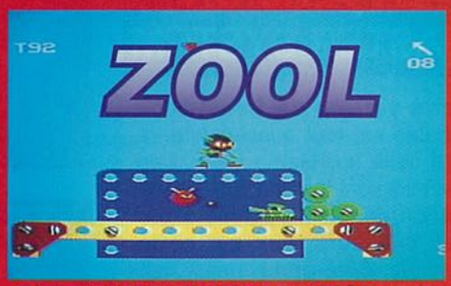


Dans le monde des légumes, Zool devra faire face à une multitude d'ennemis. Le pire de tous est certainement cette grosse banane!

## AVIS — oui!

NIIICO

Zool et moi, ce n'est pas qu'une histoire d'amour. Ayant testé la majorité des versions sur console, je peux vous dire que certaines sont complètement ratées. Sur Game Gear, le jeu est d'une très bonne qualité. Les animations du personnage sont fluides et bien décomposées, et le scrolling est admirable de rapidité. La maniabilité du personnage, très mauvaise dans les autres versions tant l'inertie était importante, a été revue entièrement. Nous avons ici un petit Zool qui se dirige au doigt et à l'œil. Les graphismes sont assez sympa, même s'ils ne cassent pas des briques: les décors souffrent en effet d'un manque cruel d'originalité, tout est unicolore. Il n'y a aucun sprite pour remplir le vide. Mais je vous rassure tout de suite, cela n'enlève rien au plaisir du jeu. Zool est, à mon avis, l'un des tout meilleurs jeux de plates-formes sur Game Gear.




**GREMLIN GRAPHICS/SEGA**
**PRIX: C**
**1 JOUEUR/PLATES-FORMES**

| | |
|---|---|
| **PRESENTATION** | **60%** |
| *Un écran-titre et quelques acrobaties de Zool... Un peu léger, vous ne trouvez pas?* | |
| **GRAPHISMES** | **82%** |
| *Les divers personnages que l'on rencontre sont assez beaux. Les décors manquent de richesse.* | |
| **ANIMATION** | **89%** |
| *Il n'y a aucun ralentissement à déplorer (contrairement aux autres versions!).* | |
| **MUSIQUE** | **70%** |
| *Le thème classique de Zool est repris en beauté. Cela devient rapidement "prise de tête".* | |
| **BRUITAGES** | **75%** |
| *On aurait préféré en avoir moins mais de meilleure qualité!* | |
| **DUREE DE VIE** | **88%** |
| *Six mondes composés de plusieurs niveaux donneront du fil à retordre aux joueurs.* | |
| **JOUABILITE** | **87%** |
| *Zool répond parfaitement aux ordres qu'on lui donne. Cependant, il court encore trop vite!* | |
| **INTERET** | **86%** |
| *Zool est un très bon jeu de plates-formes sur Game Gear. Il vous retiendra longtemps.* | |

# DEEP DUCK TROUBLE

## Starring Donald Duck

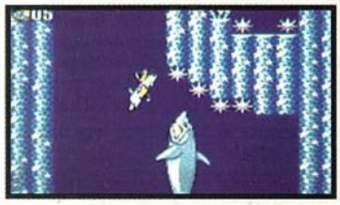
**Avez-vous déjà entendu parler de l'île au Talisman? D'après les légendes incas, un talisman d'une valeur inestimable y serait caché, protégé par un sortilège.**

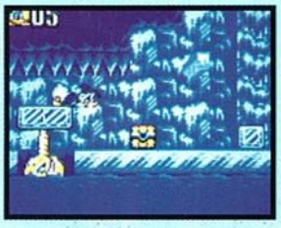
Oncle Picsou, toujours aussi avide, a réussi à mettre la main sur une vieille carte indiquant la position de l'île, et s'est emparé du talisman. Mais le sortilège a fait agi, et Picsou se retrouve gonflé comme un vulgaire ballon de baudruche. Il demande alors à Donald et à ses trois neveux, Riri, Fifi et Loulou, de lui venir en aide: s'ils parviennent à remettre le talisman à sa place d'origine, le sortilège sera rompu. Notre héroïque canard n'écoute que son courage, et embarque sur le premier bateau à destination de l'île au Talisman. Sur place, l'aventurier du dimanche devra traverser les quatre zones qui constituent le plateau de jeu: la jungle, le volcan, la vallée et la crique. Dans chacune de ces zones, vous rencontrerez des ennemis en tout genre. A vous de les éviter ou de les détruire en leur sautant dessus. Vous devrez trouver quatre objets magiques qui vous permettront, une fois assemblés, de pénétrer dans le temple sacré: la couronne du roi de la jungle, une dent en or, un bijou de feu et une plume de faucon. Dans le temple se trouve la statue de la déesse de l'île, et c'est à ses pieds que vous devrez déposer le talisman. Sachez que beaucoup d'aventuriers sont arrivés à pénétrer dans le temple, mais qu'aucun n'en est jamais ressorti...

*Voici le boss de fin du niveau de la montagne. Comme toutes les rencontres avec les boss de ce jeu, il s'agit d'une course-poursuite entre vous et lui. S'il vous attrape, c'en est fait de vous. Soyez agile et rapide si vous voulez rester en vie!*

## LA VERSION MASTER SYSTEM

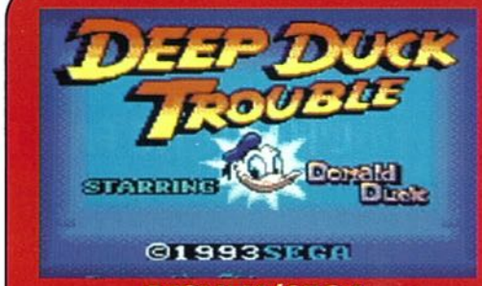
Cette version de Deep Duck Trouble est tout aussi éclatante que celle sur Game Gear. Les couleurs sont formidables et l'animation des personnages digne des meilleurs jeux sur cette console. Côté graphismes, rien n'a été oublié, et c'est un réel plaisir de voir Donald évoluer sur l'écran de sa télévision. Cependant, seuls les plus jeunes y trouveront leur compte, car la cartouche est malgré tout à classer dans la catégorie des jeux beaucoup trop faciles.





*Donald se retrouve à l'intérieur d'une caverne peu engageante. En utilisant cet élévateur, il a bien failli s'empaler sur l'une de ces stalactites acérées!*

*Pas de bonne aventure sans une scène à la "Indiana Jones": voici qu'un énorme rocher dévale la pente, et vous talonne le train. Seule solution: s'enfuir sans réfléchir!*




**DISNEY/SEGA**
**PRIX: C**
**1 JOUEUR/PLATES-FORMES**

| | |
|---|---|
| **PRESENTATION** | **76%** |
| *Une introduction vous raconte l'histoire et une démo vous montre les principaux tableaux.* | |
| **GRAPHISMES** | **87%** |
| *Un des points forts du jeu. Ils sont très soignés et pleins de couleurs. Une réussite!* | |
| **ANIMATION** | **83%** |
| *Bonne malgré quelques ralentissements.* | |
| **MUSIQUE** | **88%** |
| *Rythmée et entraînante, elle varie d'un niveau à l'autre.* | |
| **BRUITAGES** | **79%** |
| *Pas toujours du meilleur tonneau, et pas assez nombreux à mon goût.* | |
| **DUREE DE VIE** | **77%** |
| *Un joueur de bon niveau terminera le jeu en un après-midi. Cinq tableaux, c'est un peu court...* | |
| **JOUABILITE** | **80%** |
| *Les ralentissements qui interviennent de temps à autre nuisent à la jouabilité.* | |
| **INTERET** | **87%** |
| *Les plus jeunes d'entre vous seront satisfaits, les autres trouveront le jeu trop facile.* | |

## AVIS — *oui, mais...*

**NIIICO**

Quelle n'a pas été ma surprise de voir arriver un beau matin de février Deep Duck Trouble sur Game Gear! Depuis le premier épisode, The Lucky Dime Caper, on attendait une suite à la hauteur. Nos vœux ont été exaucés, merci Sega. Les graphismes sont détaillés et colorés à souhait, et les animations ne sont pas en reste: Donald est aussi drôle que dans les dessins animés et les boss de fin de niveau en surprendront plus d'un par leur rapidité et la fluidité de leur animation. Seul défaut notable, des ralentissements interviennent lors de l'apparition de certains monstres à l'écran, et influent beaucoup trop sur la maniabilité du personnage, ce qui énerve passablement. D'autre part, la difficulté du jeu n'est pas très élevée, et un bon joueur en viendra rapidement à bout. Mais Deep Duck Trouble n'en reste pas moins très attachant, et il serait dommage de passer à côté.

# KIRBY'S PINBALL LAND

**Vous souvenez-vous de Kirby? Cette petite bestiole a fait son apparition sur Game Boy voilà un an environ dans un grand jeu de plates-formes truffé de passages secrets: Kirby's Dream Land.** Eh bien, cette fois-ci, vous quittez le pays des Rêves pour arriver dans un jeu de flipper. Pour l'occasion, Kirby va se transformer en une petite boule de flipper. Cette fois-ci, plus question d'avaler de l'air pour s'envoler, ou des objets pour les recracher sur vos ennemis. Maintenant, votre mission consistera à affronter le roi Dadidou et ses acolytes, gardiens de trois mondes. Vous commencez avec trois boules de Kirby, et avez le choix entre trois flippers. Chacun d'eux est décomposé en trois écrans, et comporte un tableau-bonus et une séquence avec le boss de fin de niveau. Si vous voulez réussir à terminer le jeu, vous devrez arriver au bout des trois flippers pour détruire leur boss respectif, et, enfin, affronter le roi Dadidou. Si votre Kirby tombe, pensez à utiliser le ressort en appuyant sur A, ce qui peut vous donner une chance de vous en sortir. Pour finir, sachez que vous avez la possibilité de sauvegarder une partie en cours. Score et niveau du moment seront enregistrés. Mais attention! vous ne pourrez rejouer qu'une fois avec votre sauvegarde. Pensez donc à enregistrer votre partie chaque fois que vous désirez vous interrompre.

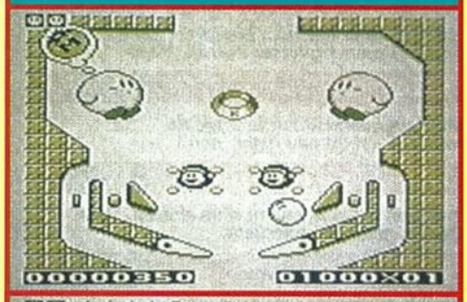
## L'ARBRE

C'est à mon avis le flipper le plus intéressant des trois. On y trouve une loterie et, surtout, une multitude d'ennemis. Le boss de fin de niveau est un arbre (déjà rencontré dans Kirby's Dream Land). Tirez-lui dans la tête.

*Ici, choisissez votre flipper.*

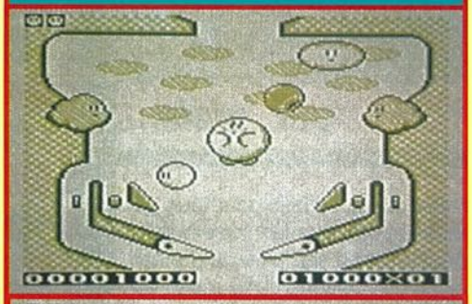
## LES FRÈRES POPPY

Dans le tableau des frères Poppy, vous devrez détruire des œufs. Faites attention aux bombes lancées toutes ensemble par le boss de ce flipper si vous voulez jouer au foot avec Kirby dans le tableau-bonus.



## KRACKO

Les nuages et les petits fantômes servent de décor à ce flipper. Le boss est très rapide, et son attaque tounoyante est dangereuse. Dans le tableau-bonus, vous devez envoyer des objets à Kirby pour calmer sa faim.



## AVIS *oui!*

**SAM**

Kirby Pinball Land se démarque complètement des autres flippers sur Game Boy. Vous avez la possibilité de choisir entre trois flippers, ce qui est déjà très cool. Ensuite, vous devrez pour chacun des trois passer par un tableau-bonus et un boss de fin de niveau. Une bonne durée de vie est donc assurée. Dommage qu'un scrolling n'ait pas été utilisé pour le passage d'un étage à l'autre du flipper. Graphiquement, on retrouve l'univers de notre petit nuage Kirby. Quant à la bande-son, pourtant d'un bon niveau, on a vite fait de s'en lasser. En somme, Kirby est un flipper assez riche, mais que je conseille aux plus jeunes.

**NINTENDO/NINTENDO FRANCE**
**PRIX: C**
**1 JOUEUR/FLIPPER**

| | |
|---|---|
| **PRESENTATION** | **70%** |
| *Une très courte séquence animée accompagnée de musique et quelques démos.* | |
| **GRAPHISMES** | **85%** |
| *On retrouve bien Kirby Dream Land dans les décors et les objets sur les flippers.* | |
| **ANIMATION** | **72%** |
| *Le passage d'un écran à l'autre est peut-être un peu brusque. Il aurait fallu un scrolling...* | |
| **MUSIQUE** | **78%** |
| *Un morceau différent par flipper, sympa mais trop répétitif. Dommage...* | |
| **BRUITAGES** | **80%** |
| *Ls retentissent là où il faut, quand il le faut. Mais ils n'ont rien de d'extraordinaire.* | |
| **DUREE DE VIE** | **80%** |
| *Un jeu long que vous aurez du mal à finir en une traite.* | |
| **JOUABILITE** | **87%** |
| *Tout répond correctement !* | |
| **INTERET** | **85%** |
| *Un, ou plutôt trois bons petits flippers. Si vous aimez le genre et si vous êtes très jeune, foncez dessus.* | |

# SENSIBLE SOCCER
## EUROPEAN CHAMPIONS

**Sensible Soccer est, très exactement, une simulation de football dans laquelle de nombreux types de match vous seront proposés: matchs de coupe de ligue, de coupe, de championnat ou bien encore match amical. Affûtez vos crampons!**

Bien évidemment, vu le nombre de compétitions, il va sans dire que le choix des équipes disponibles est plus que conséquent: soixante-quatre, ni plus ni moins! Si vous ne trouvez pas crampons à votre pied, je suis prêt à me faire moine dans la minute qui suit! Imaginez un peu: Marseille, le Real Madrid, Liverpool... Toutes les grandes équipes du football européen sont au rendez-vous. Les règles de base du football sont respectées à la lettre: corner, touche, penalty, coup franc, cartons jaunes et cartons rouges, tout y est! Quant au jeu proprement dit, il est, théoriquement, possible de dribbler, de lober un joueur ou le gardien, de tacler le ballon dans les pieds des adversaires (attention à l'arbitre, il n'apprécie pas trop les tacles appuyés), d'effectuer des têtes, des passes et, enfin, de donner de l'effet à sa balle après l'avoir frappée. Dans la pratique, rien n'est moins évident (voir avis). Sensible Soccer plaira donc à tous les fanas de football, de Télé Foot, de Chantal Goya (dont le retour sur scène me va droit au cœur) et de Mireille Mathieu (il paraît qu'elle excelle dans les buts).

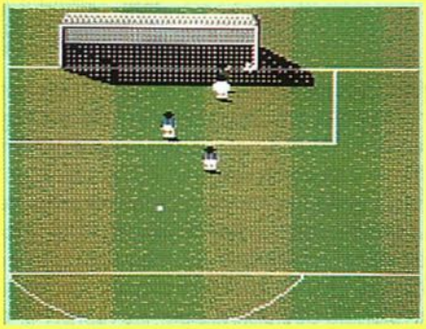
*L'écran d'options. Vous pouvez y choisir la tactique d'attaque ou de défense qui semble le mieux convenir à votre équipe. De votre choix dépendra la victoire ou la... défaite!*

*Voici une scène encore jamais vue: trois joueurs qui se battaient pour le ballon se sont télescopés en pleine course. Résultat, trois hommes à terre, et le ballon qui reste seul au centre du terrain.*

## ET C'EST... LE BUUUUT!

Instant magique d'un match de football, qui peut marquer à vie un joueur, le moment où la balle franchit la ligne de but est extraordinaire! Le public hurle son bonheur, les commentateurs sportifs scandent des mots incompréhensibles tant ils crient dans leur micro, tous les joueurs de votre équipe ont les bras levés vers le ciel. C'est le délire total!

*Ultime minute du match, les deux équipes sont toujours à égalité: zéro à zéro. Soudain, le n° 11, à la suite d'une série de dribbles fabuleuse, pénètre dans la surface de réparation adverse.*

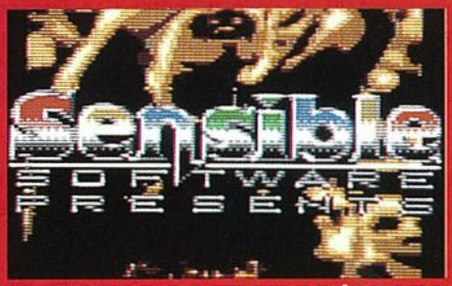


*Clic! Un photographe amateur a réussi à figer le moment où le ballon franchissait la ligne de but. Le ballon est extrêmement bien placé: une grosse patate au ras du poteau. Imparable!*

## AVIS — oui, mais...

**NIIICO**

Sensible Soccer arrive sur la Game Gear, et c'est tant mieux pour tous les fanas de cette console et du ballon rond! Il est vrai que les nombres de matchs et d'équipes proposés sont affolants! On ne sait plus où donner de la tête (sur le ballon, peut-être?). Du côté des options, il n'y a pas de problème: le jeu est très bien fourni. Ce qui me tracasse le plus dans Sensible Soccer, c'est la vitesse effroyable du déplacement des joueurs, donc du jeu! Tout va beaucoup trop vite pour que l'on ait le temps de comprendre ce que l'on fait, de construire des stratégies d'attaque ou de défense. Et, une fois que l'on a saisi, il est trop tard, un adversaire vous a chipé la balle... Frustrant! Il existe bien une option qui permet de choisir son niveau de jeu (Pro ou Amateur), mais, même en amateur, l'animation est trop rapide. Cela tue le jeu. On passe son temps à faire des passes en avant, au hasard, en espérant que l'un des joueurs de l'équipe réceptionnera la balle. Moi, je n'ai finalement pas accroché à cette simulation!




**SENSIBLE SOFTWARE/SONY**
**PRIX: C**
**1 JOUEUR/SIMULATION DE FOOT**

| | |
|---|---|
| **PRESENTATION** | 75% |
| *L'écran est beau et les options bien lisibles. Cependant, on peut mieux faire!* | |
| **GRAPHISMES** | 77% |
| *Les joueurs de foot sont très petits, taille de l'écran oblige. Les couleurs sont agréables.* | |
| **ANIMATION** | 72% |
| *Elle est très fluide et rapide... bien trop rapide: deux secondes pour traverser l'écran. Non!* | |
| **MUSIQUE** | 65% |
| *On l'entend uniquement sur la page de présentation. C'est un peu léger, non?* | |
| **BRUITAGES** | 78% |
| *Foule en délire, retentissement d'un clairon. C'est sympathique, mais pas excellent.* | |
| **DUREE DE VIE** | 80% |
| *Le nombre de championnats proposés est conséquent. Impossible de ne pas trouver son bonheur.* | |
| **JOUABILITE** | 72% |
| *Il n'est pas facile de s'approcher des buts adverses. Quant au dribble, il se révèle impossible!* | |
| **INTERET** | 82% |
| *Sensible Soccer n'offre pas suffisamment de tratégies. On joue trop au hasard!* | |

# LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS FRANÇAISES ET IMPORT

## PAYEZ VOS JEUX NEUFS MOINS CHERS CHEZ HARD DISCOUNT SHOP.

### *PROMOTION SPÉCIALE HDS :*

***NBA JAM Super-Nintendo 499 F***

***NBA JAM Mégadrive 449 F  FIFA Football Mégadrive 395 F***

CERTAINS DE CES JEUX FONCTIONNENT AVEC UN ADAPTATEUR. RENSEIGNEZ-VOUS AU 93.95.80.40

## SUPER-NINTENDO

### – TOP 10 –

| | |
|---|---|
| Flashback | 395 F |
| Secret of Mana | 495 F |
| Turtles Fighter | 445 F |
| L'Empire C. Attaque | 495 F |
| Aladdin | 345 F |
| Megaman X | 495 F |
| Lamborghini Challen. | 395 F |
| NBA Showdown | 445 F |
| NHL Stanley Cup | 395 F |
| Winter Olympics | 445 F |

| | |
|---|---|
| Alien 3 | 325 F |
| Amazing Tennis | 245 F |
| Astérix | 345 F |
| Batman Return's | 395 F |
| Battle. in Battlemania | 395 F |
| Bob | 195 F |
| Bomberman | 345 F |
| Cantona Football | 395 F |
| Castelvania 4 | 245 F |
| Championship Pool | 495 F |
| Chuck Rock | 295 F |
| Clayfighter | 445 F |
| Crash Dummies | 295 F |
| Daffy Duck | 395 F |
| Dragon Ball Z Action | 395 F |
| Earth Defense | 195 F |
| F1 Exhaust Heat | 195 F |
| F1 Pole Position | 395 F |
| Goof Troop | 345 F |
| GP 1 | 395 F |
| Int. Tennis Tour | 395 F |
| Jurassic Park | 295 F |
| Legend of Zelda | 375 F |
| Lost Viking | 395 F |
| Lufia | 445 F |
| Major Tittle | 445 F |
| Mario All Stars | 345 F |
| Mario Paint | 385 F |
| Mortal Kombat | 345 F |
| Mr Nutz | 345 F |
| NHL Hockey 94 | 445 F |
| NHL Stanley Cup | 395 F |
| Paladin's Quest | 445 F |
| Pop'n Twin bee | 395 F |
| Robocop vs Terminator | 395 F |
| Rock'n Roll Racing | 445 F |
| Sensible Soccer | 395 F |
| Side Pocket | 395 F |
| Sim City | 345 F |
| Spiderman vs X Men | 195 F |
| Starwing | 245 F |
| Streetfighter 2 | 195 F |
| Streetfighter 2 Turbo | 445 F |
| Striker | 295 F |
| Super Air Diver | 395 F |
| Super Mario Kart | 385 F |
| Super Star Wars | 395 F |
| Super Swiv | 195 F |
| Super Turrican | 395 F |
| T2 Judgement Day | 395 F |
| Tecmo NBA Basket. | 445 F |
| The 7 th Saga | 495 F |
| Tiny Toon | 395 F |
| Wizards of Oz | 245 F |
| World Heroes | 445 F |
| Zombies Ate... | 395 F |

***INCROYABLE !*** *L'AD 29 à **45 F** pour l'achat d'1 jeu et **GRATUIT** pour l'achat de 2 jeux*

| | | | |
|---|---|---|---|
| CONTROL PAD DYNA 1 | **75 F** | ACTION REPLAY PRO | **395 F** |
| ADAPTATEUR AD 29 | **79 F** | CABLE D'EXTENSION MANETTE | **39 F** |
| ADAPTATEUR AD 29 TURBO | **99 F** | | |

## MEGADRIVE *Française*

### – TOP 10 –

| | |
|---|---|
| Sonic 3 | 495 F |
| Formula One | 345 F |
| Street Fighter 2 | 395 F |
| Winter Olympics | 395 F |
| Aladdin | 395 F |
| Eternal Champion | 495 F |
| Jungle Strike | 345 F |
| Dragon's Revenge | 295 F |
| Tecmo NBA Basket | 445 F |
| Turtles Fighter | 395 F |

| | |
|---|---|
| Addams Family | 345 F |
| Aero the Acrobat | 245 F |
| Another World | 175 F |
| Astérix | 295 F |
| Batman | 175 F |
| Best of Best | 395 F |
| Blade of Vengeance | 395 F |
| Blaster Master 2 | 245 F |
| Bulls vs Blazer | 245 F |
| Chuck Rock 2 | 295 F |
| Cosmic Space Head | 295 F |
| Crue Ball | 195 F |
| Davis Cup Tennis | 345 F |
| Decapattack | 175 F |
| Dr Robotnik | 345 F |
| Ecco le Dauphin | 345 F |
| Empire of Steel | 145 F |
| F 117 | 395 F |
| F 15 N2 | 395 F |
| FIFA Football | 395 F |
| Flashback | 345 F |
| General Chaos | 395 F |
| Golden Axe 2 | 245 F |
| Greatest H. Weights | 395 F |
| Green Dog | 195 F |
| Gunship | 395 F |
| James Pond 3 | 295 F |
| Jurassic Park | 345 F |
| Landstalker (Megakey) | 445 F |
| Lemmings | 175 F |
| Lethal Enforcer | 495 F |
| Megalomania | 145 F |
| Mickey et Donald | 175 F |
| Mortal Kombat | 345 F |
| NHLPA Hockey 93 | 175 F |
| NHLPA Hockey 94 | 395 F |
| Robocop 3 | 345 F |
| Robocop vs Terminator | 395 F |
| Rocket Knight | 345 F |
| Rolling Thunder 3 | 245 F |
| Sonic Spinball | 395 F |
| Speedball 2 | 175 F |
| Splatter House 3 | 295 F |
| Spiderman vs X Men | 195 F |
| Street of Rage | 175 F |
| Summer Challenge | 195 F |
| Sunset Riders | 175 F |
| T2 Judgement Day | 325 F |
| Tazmania | 175 F |
| Tecmo W. Cup Soccer | 295 F |
| Tiny Toon | 345 F |
| Toe Jam & Earl 2 | 395 F |
| Virtual Pinball | 395 F |
| Wimbledon Tennis | 345 F |
| Winter Olympics | 395 F |
| World Cup Italia | 145 F |
| WWF Royal Rumble | 395 F |
| Zombies Ate... | 395 F |
| Zool | 395 F |

| | |
|---|---|
| MEGA KEY | **99 F** |
| ACTION REPLAY PRO | **395 F** |
| CONTROL PAD PRO 2 | **95 F** |

## MEGA CD

| | |
|---|---|
| After Burner | 345 F |
| Batman Returns | 345 F |
| Chuck Rock | 345 F |
| Dracula | 345 F |
| Ecco | 395 F |
| Final Fight | 345 F |
| Hook | 345 F |
| Jaguar XJ 220 | 345 F |
| Joe Montana | 345 F |
| Jurassic Park | 445 F |
| Lethal Enforcer | 445 F |
| Mad Dog Mac Cree | 395 F |
| NHLPA 94 | 445 F |
| Microcosm | 345 F |
| Monkey Island | 345 F |
| Night Trap | 445 F |
| Power Factory | 345 F |
| Prince of Persia | 345 F |
| Sewer Shark | 395 F |
| Sherlock Holmes | 345 F |
| Silpheed | 395 F |
| Sonic | 395 F |
| Spiderman Kingpin | 345 F |
| Thunderhawk | 395 F |
| Willy Beamish | 345 F |
| Wolfchild | 345 F |
| Wonderdog | 345 F |

| | |
|---|---|
| ADAPTATEUR CDX PRO | **295 F** |

## *N O U V E A U*

### JEUX CD 32

| | |
|---|---|
| Arabian Night | 95 F |
| Castles 2 | 245 F |
| D Generation | 195 F |
| Dangerous Streets | 245 F |
| Denis | 195 F |
| James Pond 2 | 245 F |
| Jurassic Park | 295 F |
| Labyrinthe of Time | 195 F |
| Liberation | 245 F |
| Microcosm | 295 F |
| Morph | 195 F |
| Nigel Mansell | 245 F |
| Overkill et Lunar | 245 F |
| Pinball Fantasies | 245 F |
| Pirates of Gold | 195 F |
| Sensible Soccer | 145 F |
| Whales Voyage | 245 F |
| Zool | 245 F |

### JEUX 3DO

| | |
|---|---|
| Battle Chess | 445 F |
| Crash'n Burn | 495 F |
| Dead Hunt | 495 F |
| Dragon's Lair | 445 F |
| Escap. Monster Manor | 445 F |
| Fun Pack | 395 F |
| It's a Bird Life | 375 F |
| John Madden Foot. | 495 F |
| Joins the Parade | 395 F |
| Lemmings | 445 F |
| Mad Dog Mac Cree | 445 F |
| Mega Race | 445 F |
| Night Trap | 445 F |
| Oceans Below | 395 F |
| Out of this World | 445 F |
| Peter Pan | 495 F |
| Shadow Caster | 495 F |
| Space Shuttle | 395 F |
| Stellar 7 | 445 F |
| Super Wing Command. | 545 F |
| Total Eclipse | 495 F |
| Twisted | 495 F |

**HARD DISCOUNT SHOP**
**BP 49 - 06560 VALBONNE**

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

***Pour connaître la disponibilité des jeux ou pour COMMANDER : 93 95 80 40*** *(Depuis Paris - 16 93 95 80 40)*

**OUVERT DE 10h à 19h DU LUNDI AU SAMEDI**

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
VILLE .....
CODE POSTAL ..... TEL .....

**REGLEMENT :**
- ☐ Chèque Bancaire
- ☐ CCP
- ☐ Je préfère payer au facteur (+35F)
- ☐ Carte-bleue :

Date d'expiration ___/___
Signature :

N° CLIENT ..... | N° carte bleue : . . .

| TITRES 13 CONS + | CONSOLE | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| C+30 **Les jeux sont expédiés par colissimo** | Port-Emballage | +20 F |
| | Total à payer | |

# ZE KILLER: "Quand Ze Killer fâché, éditeurs pas couchés."

NOM : **Killer**

PRENOM : **Ze**

AGE : **Z'êtes de la police ?**

PROFESSION : **Bougez pas, je cherche...**

***Ce mois-ci, les éditeurs m'ont gâté comme jamais! Vu les daubes que j'ai trouvées sur mon bureau, va y avoir de la casse! Faut pas nous prendre pour des abrutis: au prix où on refile les cartouches, on a peut-être droit à un minimum, pensez pas? Vous connaissez le prix de revient moyen d'une cartouche? Et le prix d'un CD? Moi si, et croyez-moi, c'est [illegible] se taper un duo Mireille Mathieu/Jordy à pleins tubes! Allez, on tire la chasse d'eau...***

## TOTAL CARNAGE

DE MALIBU GAMES SUR SUPER NINTENDO

Non, mais qu'est-ce qu'ils espéraient, chez Malibu Games, qu'avec un nom pareil ils réussiraient? Mes genoux! Total Carnage est purement et simplement une copie de Super Smash TV, sorti il y a déjà pas mal de temps. Seules différences: les décors (maintenant, nous sommes en pleine cambrousse) et le scrolling (multidirectionnel). Une catastrophe, ce scrolling: il est lent et saccadé. Au secours! L'espionnage industriel bat son plein. Mais je ne vois pas l'utilité de pomper de vieilles daubes pour en faire des pires! Le soleil a dû leur taper sur la tête, à nos p'tits de chez Malibu. Un carnage total!

## SKITCHIN

D'ELECTRONIC ARTS SUR MEGADRIVE

Souvent, les testeurs et moi, on n'est pas sur la même longueur d'ondes (il faut dire qu'ils n'ont pas inventé la poudre, les mignons). C'est le cas, ce moi-ci avec un jeu d'Electronic Arts, Skitchin. Le jeu en lui-même n'est pas franchement mauvais, il reprend les routines du très fun Road Rash (pour ça, je suis d'accord avec les testeurs), mais son principe est carrément déplorable! Un môme monté sur patins à roulettes s'accroche à des voitures lancées à toute allure, pédagogique, non? Quoi qu'il en soit, foi de Ze Killer, le premier qui touche à ma caisse, j'lui roule sur les tibias! Shlark! Une grosse flaque de sang sur mon pare-chocs. Skitchin va me faire de la concurrence, et j'aime pas ça!

## NORMY'S BEACH BABE-O-RAMA

D'ELECTRONIC ARTS SUR MEGADRIVE

Rien qu'à lire le nom de la cartouche, je me suis dit que c'était pour ma pomme. A propos de titre, je vous donne un tip spécial Ze Killer: plus il est long, plus le jeu est mauvais. "Normy's Beach Babe-O-Rama" confirme ma théorie! Les graphismes sont minables. Les sprites sont si grossièrement conçus qu'on a l'impression de faire un bond de quinze ans en arrière. Les couleurs sont ridicules: on dirait un livre de coloriage pour gamins de quatre ans. Au secours! L'aventure est parfaitement débile: un moustachu se retrouve à l'âge de la préhistoire et doit trouver le moyen de repartir à son époque. Le scénario semble sorti tout droit du cerveau en ébullition d'un Jordy en manque de play-back et de sucettes Chupa Chups!

*Regardez-moi ça! Quelle pagaille! Les sprites sont peut-être très nombreux, mais ce sont tous les mêmes et ils sont affreux. Qui dit pire?*

*Visez un peu la position dans laquelle se trouve ce sale gamin! Y a des coups de pied dans les fesses qui se perdent!*

*Z'avez vu cette tronche? Il aurait abusé des plantes tropicales que cela ne m'étonnerait pas!*

# NEW-TECH CITY 95

TOUTES LES STUFFS US & JAP EN DEMONSTRATIONS PERMANENTES

LE SPECIALISTE DU COMPARATIF

PAYEZ LA QUALITE PAS LA PUBLICITE

| SNES & SFC | PRIX N.AD. | PRIX AD. | MD & GENESIS | PRIX N.AD. | PRIX AD. |
|---|---|---|---|---|---|
| Bastard | 720 | 675 | Bttds D. Dragon | 450 | 405 |
| Bttds D. Dragon | 550 | 495 | Blades of Veng. | 450 | 405 |
| Bugs Bunny Ra. | 550 | 495 | Dragon Reveng. | 450 | 405 |
| DBZ 3 | 720 | 675 | Eternal champ. | 550 | 495 |
| Goemon Fight 2 | 720 | 675 | F-117 Night St. | 500 | 450 |
| Inspect. Gadget | 550 | 495 | Fifa Soccer | 450 | 405 |
| L. of the Ring | 550 | 495 | Landstalker | 550 | 495 |
| NBA JAM | 650 | 585 | L. of the Ring | 450 | 405 |
| Ninja Warrior | 720 | 675 | Sonic 3 | 550 | 495 |
| Pop'n Twinbe 2 | 720 | 675 | Tecmo B. Ball | 550 | 495 |
| Secret of Mana | 650 | 585 | Tecmo S. Bowl | 550 | 495 |
| S. Turrican 2 | 550 | 495 | Virtua Racing | Tél. | Tél. |

EXTRAIT DE NOTRE CALAGOGUE. TELEPHONEZ NOUS POUR LES AUTRES TITRES

| 3DO PANASONIC | PRIX N.AD. | PRIX AD. |
|---|---|---|
| C. 3DO NTSC | Tél. | Tél. |
| C. 3D0 PAL | Tél. | Tél. |
| Dragon's Lair | 550 | 495 |
| John Madden F. | 550 | 495 |
| Jurassic Park | 550 | 495 |
| Mag Dog M. Cr. | 550 | 495 |
| Night Trap | 550 | 495 |
| Monster Manor | 550 | 495 |
| Stellar 7 | 550 | 495 |
| Star Trek | 550 | 495 |
| S. Wing Comm. | 550 | 495 |
| Total Eclipse | 550 | 495 |

3DO à partir de 4990 Frs

POUR L'ACHAT D'UNE 3DO NOUS VOUS OFFRONS -20% DE REMISE SUR LES TARIFS N.AD. DURANT 3 MOIS SUR LES JEUX 3D0

NOS CONSOLES 3D0 SONT LIVREES AVEC CRASH 'N BURN & LE CD DE DEMO

TOUS LES ACCESSOIRES DISPONIBLES ET DEFIANT TOUTES CONCURENCES

NOUS ACHETONS VOS JEUX & CONSOLES US & JAP

VENTE ACHAT ECHANGE DEPOT-VENTE NEUF OCCASION

CONCOURS GRATUIT MAI 94 1er: B.A. DE 5 000F ETC... RESERVE EXCLUSIVEMENT AUX ADHERENTS

AVEC LA CARTE D'ADHERENT BENEFICIEZ DE -5% A -20% SUR LES TARIFS DE NOTRE MAGASIN

UN SEUL N° (1).34.64.05.05

REVENDEURS NOUS CONTACTER AU PLUS VITE

LIVRAISON EN RECOMMANDEE ET COLISSIMO

## BON DE COMMANDE

| ARTICLE | PRIX |
|---|---|
| | |
| | |
| | |
| | |
| PORT | |
| TOTAL | |

Nom:
Prénom:
Adresse:
Code:
Ville:
Tél:

PORT
Jeux:30Frs
Cons.:100Frs
C.R.:30Frs

REGLEMENT
O Chèque O CB O Contre Remb.
N° / / / Expire: / /

62 RUE DU GENERAL LECLERC 95310 SAINT-OUEN L'AUMONE C+30
Tél: (1).34.64.05.05 Fax: (1).34.64.64.70

**CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER**
**75754 Paris Cedex 15**

Salut les enclumes, ça "blonke"? ("blonke" est un mot que l'on utilise souvent en Pennsylvanie asiatique du Sud, il signifie "frapper fort sur la tête avec une hache"). Arghh! Que le mois de février m'a été difficile. Quinze jours de marche forcée avec des béquilles. Pourquoi des béquilles? Tout simplement parce que j'ai fait un faux mouvement en jouant à mon jeu pennsylvanien favori: le crick-head. Les règles sont ultra simples: armé d'un bâton assez épais, vous devez taper le plus fort possible sur le casque de votre adversaire afin de le faire tomber à terre (le casque, pas l'adversaire). Une fois que le casque est au sol, il faut le frapper d'un magistral coup de pied, afin de l'envoyer dans son but. Une fois toutes ces opérations effectuées, vous marquez un point. Le premier arrivé à cinq gagne la partie. Simple, non? Donc, si je me suis retrouvé avec une paire de béquilles, c'est parce que j'ai voulu jouer avec Errik. Errik est un humain petitpar la taille mais grand par l'esprit. Ce petit malin a choisi de jouer avec un casque de Grand Guerrier Bleu (ce sont des hommes terribles qui font du mal par plaisir). Leurs casques sont lourds, environ 25 kg, en acier trempé et recouverts de peau de mammouth brun. Aussi, lorsque j'ai voulu taper dedans, je me suis fait très mal au pied. Résultat, quinze jours de plâtre... Attends un peu, Errik, que je sois à nouveau sur mes deux jambes et tu verras de quel bois je me chauffe, sacrebleu! Mais enfin, avoir la jambe plâtrée et marcher sur des béquilles n'est pas si contraignant que cela: les secrétaires de la rédaction sont toutes à mes pieds. Elles accourent de partout dès que je pousse le moindre cri de douleur (même si je n'ai pas mal) et me servent café noir, chocolat chaud, Coca-Cola et jus d'orange frais à volonté. Elles m'aident aussi à descendre les marches pour aller déjeuner, me portent mon plateau-repas et, en fin de journée, viennent me border dans mon lit en me faisant quelques bises sur les joues. Quel bonheur dans mon malheur! Seulement, ce sont bien là les seuls avantages dont je profite! Eh oui, comment voulez-vous que je fasse pour m'enfuir rapidement après avoir éborgné Niiico avec ma béquille, ou bien renversé le café de Spy sur son ordinateur, ou encore versé quelques gouttes d'encre noire dans le Coca-Cola de Sam? Cela m'est très difficile, et c'est pourquoi le mois de février aura été une période de détente pour tous ceux qui travaillent à la rédaction. Mais qu'ils se rassurent, le mois de mars sera terrible! Mon pied abîmé m'a aussi permis de prendre tout mon temps pour répondre à votre courrier, c'est tant mieux, non? Heureusement qu'Elisabeth était là pour dépouiller la tonne et demie de lettres qui s'amoncelait sous mon bureau. Grâce à elle, le travail m'est bien plus agréable... C'est vrai, quoi, c'est pas tous les jours que l'on peut se permettre d'avoir une secrétaire particulière! Bon, assez parlé, place à votre courrier, les enclumes! Et surtout, "blonkez" bien à l'école...

**Bomboy**

François Poisson

## IL FAUT RÉVISER SON ORAL...

Salut Bomboy, ô grand manitou de Consoles+, seigneurie de la connaissance (je pense que cela suffit, non?). Je m'appelle Oral, bizarre comme nom, hein! [NDBomboy: pas du tout... encore que...]. J'aimerais que tu répondes aux quelques questions que je te pose.

1) J'aimerais acheter une cartouche de jeu sur la Super Nintendo dans le même genre que Zelda 3. Laquelle me conseilles-tu? Penses-tu que Secret of Mana ferait l'affaire? Une version française verra-t-elle le jour?

2) La Super Nintendo a plus de capacités que la Megadrive. Alors, pourquoi n'arrive-t-elle pas à la hauteur de cette dernière?

3) J'ai un copain qui a le Jaguar [NDBomboy: il a bien de la chance d'en avoir trouvé un!] et voudrait savoir s'il y a des trucs et astuces dans le jeu qui est fourni avec la console: Cybermorph?

Merci beaucoup, Bomboy.

Un salut à Sam, Spy, Banana, sans oublier Ze Killer [NDBomboy: Heu... Niiico, il compte pour du beurre ou quoi?].

**Oral, le fou des jeux vidéo**

*Oral, mon enfant, ta lettre m'a plu pour deux raisons. La première est qu'elle est très courte et tu n'es pas sans savoir que tout ce qui est court m'intéresse énormément. Je me sens comme avec mon frère (il est un peu plus jeune que moi et mesure quelques centimètres de plus). La seconde raison est que ton nom, Oral, me rappelle le pays dans lequel je partais en vacances. Oral en était la capitale. Mais enfin, je discute, je discute, passons aux réponses que tu es en droit d'exiger.*

*1) Il semblerait que tu sois un fervent admirateur des jeux de rôles ou d'aventures.*

CONSOLES +
RUBRIQUE COURRIER
75754 Paris Cedex 15

*Zelda 3 est en effet sur la Super Nintendo l'un des jeux phares en la matière. Toutefois, Secret of Mana est un sacré concurrent. Les graphismes me semblent plus colorés et peut-être même plus fins. L'aventure est aussi longue que Zelda 3, mais certainement plus facile aussi. Tu peux y jouer à trois simultanément, ça c'est un avantage! Si Zelda 3 t'a plu, lance-toi dans l'aventure et le monde fantastique de Secret of Mana. Toutefois, méfie-toi, il n'est pas encore prévu de version française à ce jour. Il te faudra un adaptateur 60 Hz/50 Hz mais aussi un bon niveau d'anglais pour comprendre toutes les subtilités des énigmes et des renseignements que te fournissent certains personnages du jeu.*
*2) Il est vrai que, techniquement, la Super Nintendo est supérieure à la Megadrive. C'est normal puisque la SNIN est plus récente que la MD. Cependant, je ne suis pas tout à fait d'accord avec toi quant à la supériorité de la MD sur la SNIN. Certains jeux sont excellents sur MD alors que la conversion sur SNIN est, semble-t-il, moins bonne. Cela est dû à une certaine paresse des programmeurs. Par contre, quand on voit des jeux comme Secret of Mana (encore lui!), Mister Nutz, Street Fighter II Turbo, ou même le vieux Contra 3 (Super Probotector, en français), on se dit que les programmeurs ont dû se casser la tête pour nous sortir de tels joyaux! Tu me répondras que Aladdin, Landstalker, James Pond 3 ou Ecco the Dolphin sont des jeux extraordinaires sur MD. Bref, chaque console a ses grands hits.*
*3) Ton copain a réussi à avoir un Jaguar? Quel veinard! Cybermorph est certainement, à ce jour, le meilleur jeu disponible sur le Jaguar. Il est long, difficile et d'une superbe qualité. Je vais te donner quelques astuces pour que tu puisses progresser quelque peu dans cette longue, longue aventure spatio-temporelle. Voici quelques codes de différents niveaux: niveau 2, code 1328; niveau 3, code 9325; niveau 4, code 9226; niveau 5, code 3444. Cela devrait suffire à ton copain, non?*

**Bombal, le nain des jeux vidéo**

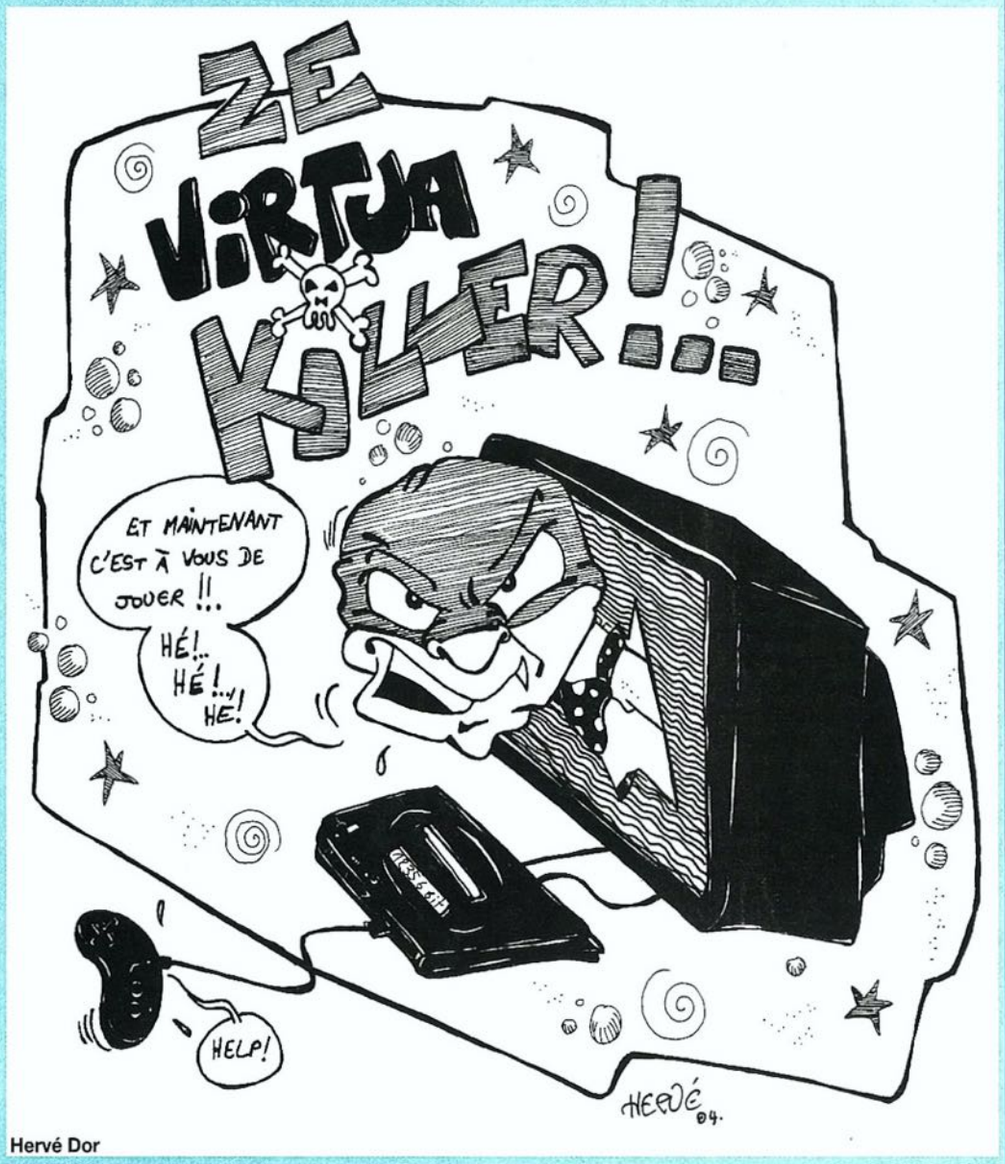
## UN MEC "VÉNER" NOUS ÉCRIT...

Salut à toi, ô nain tout puissant! [NDBomboy: j'allais le dire]. Je passe les bla-bla habituels, tu les connais déjà. J'ai les nerfs en boule, j'ai envie de tout briser sur mon passage. Tu vas sûrement te demander pourquoi, laisse-moi te l'expliquer. J'en ai assez d'attendre! A quand Final Fantasy V sur SNES? C'est vrai que j'apprends le japonais, mais ce n'est pas une raison, cela fait plus de six mois que Consoles+ l'avait annoncé. De plus, l'épisode VI est en preview! Kesskeu cela veut dire, hein? OK, ce n'est pas de ta faute, mais j'ai trop besoin de passer mes nerfs sur quelqu'un, pardonne-moi. Maintenant que je suis calmé, voici mes questions:
1) Je viens de te la poser un peu plus haut [NDBomboy: vu ma taille, ce n'est pas difficile de faire un peu plus haut, par contre il est impossible de faire plus bas!].
2) As-tu des infos sur la Hudson 32 bits?
3) Une dernière question pour terminer, est-ce que Secret of Mana nécessite l'utilisationd'un adaptateur 60 Hz/50 Hz pour fonctionner sur la Super Nintendo?

**Neo Ryu, paladin du royaume Fantasy**

PS: Je ne suis pas cruel, mais j'ai une armée de dragons sanguinaires qui t'attend si tu ne publies pas cette lettre et même ta hache d'or sacrée ne pourra pas rivaliser avec leurs crocs acérés.

*Mon grand Neo Ryu, paladin (mais presque) du royaume Fantasy, tu sembles effectivement bien énervé. Prends une douche froide, mange un sandwich aux haricots verts et asticots blancs du Maroc et tu te sentiras déjà beaucoup plus calme. C'est une recette radicale, crois-en l'expérience du nain suprême! Bon, laisse-moi le temps de répondre à tes questions avant de tout casser chez toi, OK?*
*1) Final Fantasy V est effectivement disponible, pour l'instant, en version japonaise uniquement. C'est un plus pour ceux qui parlent couramment cette langue, c'est un hic (un gros HIC, même) pour ceux qui, comme moi, ne parlent que le chinois. Je ne sais pas pourquoi il faut autant de temps aux programmeurs pour adapter les jeux d'aventures en anglais, puis en français. Il y aurait des problèmes de droits là-dessous que cela ne m'étonnerait pas! Toujours est-il que seul Final Fantasy II est disponible en version américaine (Final Fantasy II correspond au Final Fantasy IV japonais). Mais attention!*




Hervé Dor

**CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER**
**75754 Paris Cedex 15**

# JULES, ÉLEVEUR DE TROLLS, ACHÈTERAIT DU PAL (SECAM)

*on annonce pour le printemps 1994 une version américaine de Final Fantasy V! Eh! oui, tout arrive. Son nom sera Final Fantasy III... Houuuu, comme cet hiver sera long!*
*2) Hélas! mille fois hélas! cette ténébreuse console 32 bits est toujours dans le brouillard. On espère tout de même que les techniciens de chez NEC ne sont pas partis faire du ski durant les vacances et qu'il ont planché à fond sur ce petit bijou. D'après ce que Banana San a entendu le mois dernier au CES de Las Vegas, il semblerait que le projet avance... mais à pas de fourmi!*
*3) Tu fais bien de me poser la question mon p'tit Neo Ryu. En effet, Secret of mana nécessite, pour fonctionner sur la Super Nintendo, un adaptateur 50 Hz/60 Hz de type Datel ou bien AD29 Turbo. Ces adaptateurs coûtent environ 150 F pièce et c'est, pour tous ceux qui ne peuvent attendre la sortie officielle en France des jeux américains ou japonais, un objet indispensable. De plus, ce qu'il faut savoir, c'est que de plus en plus de jeux en import fonctionnent uniquement avec des adaptateurs 50 Hz/60 Hz. Et puis, 150 F, ce n'est pas une somme si importante que cela.Elle demande quelques sacrifices au niveau des confiseries, des boissons gazeuses, des cigarettes, de la lessive et du Paic Citron... mais c'est un achat utile.*

**Neo Bomboy, palanain du royaume des nains**

Hello Bomboy, je ne vais pas faire du lèche-bottes à ton magazine, mais je ne dirai qu'un mot: sublime! Zou, passons les commentaires et venons-en aux questions.
1) J'hésite entre deux jeux de même catégorie: Secret of Mana et Zelda 3 sur Super Nintendo. Lequel dois-je prendre?
2) Il y a de plus en plus de pages pour les previews et moins pour les tests, dommage non?
3) Rocket Knight sortira-t-il un jour sur Super Nintendo? Si oui, quand?
4) Si je voulais faire un mag', où pourrais-je trouver des infos sur les nouveaux jeux (facilement)?
5) Quel est pour toi, mon petit Bomboy adoré, le nouveau hit sur Game Boy après Zelda?
J'arrête mes questions stupides et... Ah, j'allais oublier! J'ai des trolls et ils se sont reproduits. Veux-tu m'en acheter quelques-uns? L'annonce est passée, alors salut et à bientôt!

**Jules as Ranma**

PS: Où Sam a-t-il trouvé sa casquette Mario All Stars (je fais la collection)?

*Enchanté, je suis enchanté d'apprendre qu'une autre personne que moi possède des trolls. De plus, s'ils commencent à faire des petits, c'est qu'ils se sont acclimatés à ton environnement, mon p'tit Jules. C'est bon signe, continue à bien les nourrir.*
*1) Ce mois-ci vous avez été cent mille à me poser des questions qui tournent autour du même thème: Secret of Mana et Zelda 3. Je vais essayer de te répondre sans me répéter une nouvelle fois. Si tu as assez d'argent sur ton compte en banque, achète les deux car ils sont aussi fantastiques l'un que l'autre. Zelda 3 est un jeu d'aventures je dirai plus enfantin par ses graphismes "arrondis" et par le personnage, mignon et attachant. Cependant, certaines énigmes pour arriver au boss de fin de donjon, très cocasses, d'ailleurs, demandent pas mal de réflexion. Secret of Mana est, quant à lui, un jeu d'aventures qui s'inspire davantage des vraies règles du jeu de rôles, Donjon et Dragons: les sorts sont au nombre de quarante (contre trois pour Zelda 3), on dispose de huit armes dont la puissance augmente en fonction des combats. Les graphismes sont, à mon avis, plus colorés et plus détaillés, mais l'aventure est certainement plus facile (tout en étant aussi longue). Il m'est donc difficile de départager ces excellents jeux. Achètes-en un et fais-toi offrir l'autre!*
*2) En un sens, cela devrait te réconforter et non pas t'inquiéter. Laisse-moi t'expliquer pourquoi: tu as certainement remarqué que 95% des previews que tu trouves dans le magazine sont en test le mois suivant. Donc, si tu as un numéro de Consoles+ avec beaucoup de previews, tu peux t'attendre à ce que le mois suivant, les pages de test soient "gonflées" à bloc!*
*3) Bonne nouvelle pour toi, Rocket Knight Adventures va bientôt sortir sur ce qui me semble être ta console favorite. Le mois dernier, Banana San a eu la chance de voir tourner sur Game Boy quelques scènes du jeu. Qui dit Game Boy, dit Nintendo, et donc, dans un futur proche, Super Nintendo. Voilà, c'est tout ce que je peux te dire à ce jour. Mais, dès que l'on en saura un peu plus, on t'en parle dans Consoles+.*
*4) C'est on ne peut plus simple: si tu as besoin de trouver des infos sur les prochains jeux qui vont sortir en France, tu as toutes les adresses utiles ainsi que le numéro de téléphone des sociétés et des magasins d'import dans le guide de Noël de Consoles+, n° 26. Si tu ne le possèdes pas, tu peux encore le commander en faisant une demande par courrier à l'adresse suivante: Consoles+, 75754 PARIS CEDEX 15. Attention! un délai de six semaines est à prévoir.*
*5) Si tu aimes les jeux d'aventures, tu peux te jeter sur Mystic Quest sans le moindre risque. Tetris 2 est lui aussi un excellent jeu. Si tu es patient, sache que la suite des aventures de Mario sortira dans plusieurs mois en France: Super Wario Land. Un futur hit, tu peux en être certain!*
*Pour répondre à ton post-scriptum, Sam a trouvé sa casquette Mario All Stars au CES de Chicago, l'été dernier. Je ne sais pas si tu pourras en trouver de telles en France. Mystère et boule de chewing-gum!*

**Bomboy as Ran-d'marée**

Cam Phuc Lau

# DRAGON'S REVENGE

## LE CONCOURS

UN SUPERBE FLIPPER VOUS ATTEND

De superbes lots vous attendent !!!
Découvrez vite le 1er Prix...

## UN FLIPPER

***2ème prix :***
**1 jeu Dragon's Revenge sur Megadrive + un joypad Konix**

***3ème prix :***
**1 jeu Dragon's Revenge sur Megadrive**

***du 4ème au 12ème prix :***
**1 tee-shirt + 1 autocollant + 1 poster (Dragon's Revenge)**

***du 13ème au 50ème prix :***
**1 tee-shirt + 1 autocollant (Dragon's Revenge)**

### QUESTIONS

***1- Dragon's Revenge est la suite de :***
a- Dragon's Lair b- Double Dragon c- Dragon's Fury

***2- Quel est le nom de la terrible maîtresse du dragon ?***
a- Darzel b- Dourtel c- Targazel

***3- Tengen est un éditeur :***
a- Français b- Anglais c- Allemand

***4- Qui est Rina ?***
a- Une combattante téméraire b- Une ravissante magicienne
c- Une pauvre villageoise

***5- Où se situe la tanière du Dragon ?***
a- Au fond d'une grotte b- Dans une cabane en pierre
c- Au sommet d'un gigantesque volcan

Renvoyez vos réponses **uniquement** sur carte postale avant le **6 avril 1994 minuit**
(cachet de la poste faisant foi) à :
**CONSOLES+ / Promotion**
**75754 PARIS CEDEX 15**
**Règlement déposé auprès de l'Etude SIMONIN et CONTY (Paris) et disponible auprès de la promotion de Consoles+**

**JEU DISPONIBLE SUR MEGADRIVE**

DISTRIBUTION EXCLUSIVE INNELEC

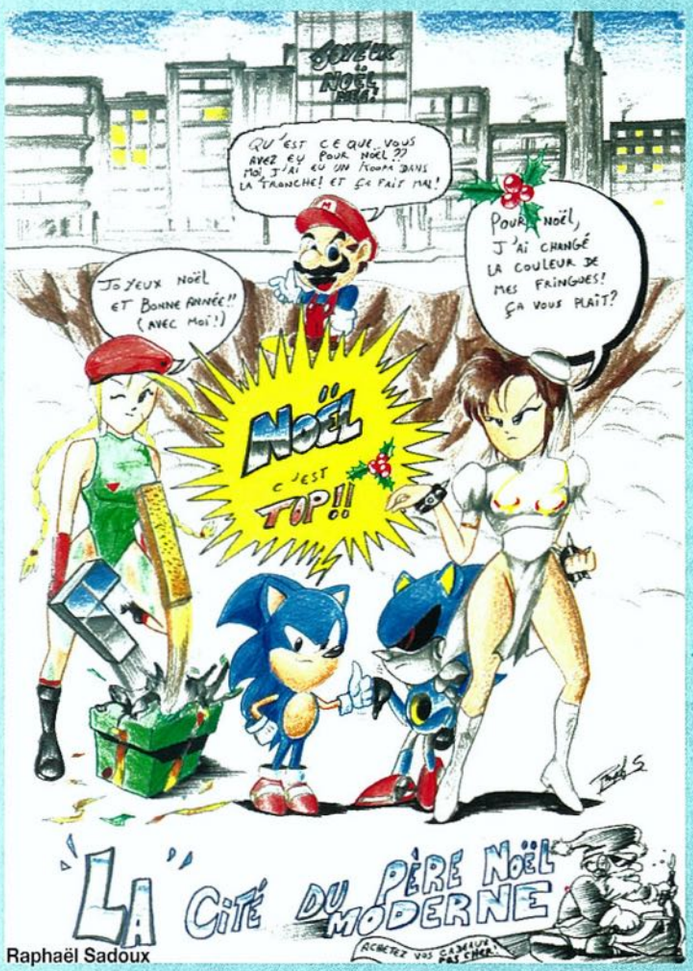
**CONSOLES + RUBRIQUE COURRIER**
**75754 Paris Cedex 15**

Frédéric Rubel

# MR PSKYVI... PICHTIVIK... PSYCHYSM... OLIVIER NOUS ÉCRIT!

Salut à toi Bomboy, le plus terrible de tous les nains. Voici quelques questions auxquelles j'aimerais que tu répondes.
1) J'ai une Megadrive et je souhaiterais que tu me dises quels sont les meilleurs jeux disponibles sur cette console (à part Aladdin, que je possède déjà).
2) Quel est le meilleur de ces jeux d'aventures: Arcus Odyssey, Landstalker ou Shining Force?
3) J'ai failli m'acheter Gunstar Heroes, mais j'ai appris qu'il était trop facile et j'ai changé d'avis. Sortira-t-il une suite un peu plus difficile? Quels sont les meilleurs jeux de ce genre sur la Megadrive?
4) Quel est le meilleur jeu entre Eternal Champions et Street Fighter II' (j'ai déjà le match dans Consoles+ n°28, mais j'aimerais plus de détails).
5) Flashback est-il meilleur qu'Another World?
6) La Saturne de Sega fera-t-elle le poids face au Jaguar d'Atari?

**Olivier Piskiewicz, le Segamaniaque**



Raphaël Sadoux

*Attention! fidèles lecteurs de la rubrique "Courrier" de Consoles+, vous venez de lire la lettre qui comporte le plus souvent le mot "meilleur". Celui qui sera capable de me dire combien de fois il a été utilisé dans cette lettre, sera... le meilleur! Trêve de plaisanterie, je vais tâcher de répondre à Olivier correctement.*
*1) C'est simple, ils en sort de plus en plus tous les mois. Tu n'as qu'à lire ton Consoles+ et tu sauras quel est le meilleur jeu du moment. Cependant, voici quelques noms de jeux qui ont fait leurs preuves: Ecco the Dolphin, James Pond 3, Zombies, Greatest Heavyweight (un jeu de boxe extraordinaire), Eternal Champions, Doctor Robotnik, Ranger X, Landstalker, Shining Force, Street Fighter II', Jungle Strike. Tu as, avec ces quelques jeux, pas mal de catégories différentes: sport, action, aventure, shoot 'em up... Tu n'as plus qu'a faire ton choix!*
*2) Voici le classement par ordre de valeur technique: Landstalker, Shining Force et Arcus Odyssey.*
*3) C'est vrai que Gunstar Heroes est un jeu assez simple, surtout si l'on y joue à deux. Dans le même genre, tu trouves Robocop Versus Terminator et Rocket Knight Adventures. Mais, tu sais, Gunstar Heroes est un "genre" à lui tout seul et trouver des cartouches auxquelles le comparer n'est vraiment pas évident. Quant à Gunstar Heroes 2, rien n'est annoncé pour l'instant... Wait and see, comme dirait un de mes cousins!*
*4) Le scénario d'Eternal Champions ainsi que l'historique des personnages semblent plus intéressants que dans SFII'. Cependant, la variété des coups est moindre que celle de son concurrent. Si les deux jeux possèdent des graphismes excellents, il semblerait que SFII' passe devant Eternal Champions (qui reste malgré tout un beat'em up vraiment sympa).*
*5) Flashback est peut-être plus intéressant que Another World et cela pour plusieurs raisons: Flashback est moins stéréotypé, la liberté des mouvements est plus grande, l'aventure bien moins linéaire. Cependant, certaines personnes à la rédaction (Niiico, par exemple) préfèrent Another World à Flashback: d'après lui, il se serait plus amusé car l'aventure est plus entraînante et possède plus de scènes d'action. Toutefois, les deux jeux sont excellents et méritent tous deux d'être achetés.*
*6) Pas de problème, la Saturne de Sega fera largement le poids face au Jaguar. Sega possède un potentiel de développeurs déjà en place, alors qu'Atari doit en trouver. Il faudra que ce dernier fasse ses preuves et montre au monde entier de quoi sa machine est capable. Chose que la Saturne de Sega n'aura pas besoin de faire.*

**Bomboyscievicz, le nain qui venait de l'Est**

**Bravo à Raphaël Sadoux: il gagne l'abonnement du mois!**
**Merci à tous et à toutes pour vos dessins (n'oubliez pas de signer vos œuvres).**

# COMPLETEZ VOTRE COLLECTION

Numéro Hors Série

Numéro 1

Numéro 2

Numéro 3

Numéro 4

Numéro 5

Numéro 6

Numéro 7

Numéro 8

Numéro 9

Numéro 10

Numéro 11

Numéro 12

Numéro 13

Numéro 14

Numéro 15

Numéro 16

Numéro 17

Numéro 18

Numéro 19

Numéro 20

Numéro 21

Numéro 22

Numéro 23

Numéro 24

Numéro 25

Numéro 26

Numéro 27

Numéro 28

Numéro 29

**RETOURNEZ-NOUS LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +**

## BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13 rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| Numéro Hors Série (450074) ☐ | Numéro 1 (451001) ☐ | Numéro 2 (451002) ☐ | Numéro 3 (451003) ☐ | Numéro 4 (451004) ☐ | Numéro 5 (451005) ☐ |
| Numéro 6 (451006) ☐ | Numéro 7 (451007) ☐ | Numéro 8 (451008) ☐ | Numéro 9 (451009) ☐ | Numéro 10 (451010) ☐ | Numéro 11 (451011) ☐ |
| Numéro 12 (451012) ☐ | Numéro 13 (451013) ☐ | Numéro 14 (451014) ☐ | Numéro 15 (451015) ☐ | Numéro 16 (451016) ☐ | Numéro 17 (451017) ☐ |
| Numéro 18 (451018) ☐ | Numéro 19 (451019) ☐ | Numéro 20 (451020) ☐ | Numéro 21 (451021) ☐ | Numéro 22 (451022) ☐ | Numéro 23 (451023) ☐ |
| Numéro 24 (451024) ☐ | Numéro 25 (451025) ☐ | Numéro 26 (451026) ☐ | Numéro 27 (451027) ☐ | Numéro 28 (451028) ☐ | Numéro 29 (451029) ☐ |

Je vous adresse la somme de 32F pour chaque numéro par : Nombre de numéros : .....

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : |_|_|_|_|_|_|_|_| (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

# INDEX DES JEUX TESTES DANS CONSOLES+

(le numéro figurant à la fin de chaque titre de jeu correspond au numéro de consoles+ dans lequel est paru son test)


RUBRIQUE KILLER

Alien Vs predator, Super Nintendo, 21
Bart vs the World, NES, 17
Baseball Heroes, Lynx, 15
Blackhole Assault, Mega CD II, 24
Bras Nomber, Super Famicom, 17
California games 2, Super Nintendo, 20
Captain America, Megadrive, 16
Captain America, Super Nintendo 25
Cras Dummies, Super Nintendo, 25
Crash Dummies, Sega, 24
Dangerous street, ACD 32, 29
Double Clutch, Megadrive, 21
Double Dragon 3, Game Boy, 14
Dracula, Lynx, 17
Family dog, Super Nintendo US, 23
Firehawk, Nintendo, 23
F 117 Night Storm, MD, 27
Galaga 2, Game Gear, 22
Home alone, Sega, 22
Hook, Game Boy, 14
Hunt for Red October, Super Nintendo, 19
Lethal Weapon, Game Boy, 19
Mig 29, Nintendo, 23
Monopoly, NES/Super NES, 18
Pit fighter, Lynx, 20
Pop 'n land, Sega CD, 29
Predator 2, Game Gear, 24
Race Drivin, Super Nintendo US, 15
Robocop 3, Megadrive, 27
Sonic 2, Megadrive, 16
Steel Talons, Megadrive, 16
Street combat, Super Nintendo US, 22
Street fighter 2, Super Nintendo, 17
Super Battletank, Super Nintendo, 14
Super Soccer, PC Engine CD, 18
Super Star Wars, Super Nintendo, 19
Superman, Game Gear, 21
Terminator 2, Megadrive, 17
The labyrinth of time, ACD 32, 29
Warspeed, Megadrive, 20
World Class Fusball Soccer, Lynx, 16

RUBRIQUE REVIEW

3 COUNT BOUT, Neo Geo, 21
688 ATTACK SUB, Megadrive, 2
1941, Supergrafx, 2
2020 SUPER BASEBALL, SFC, 21
2020 SUPER BASEBALL, Neo Geo, 4
A BOY AND HIS BLOB, Megadrive, 1
ACROBAT MISSION, SFC, 15
ACTRAISER 2, SFC, 29
ACTRAISER, Super Famicom, 0
ACTRAISER, Super Nintendo, 19
ADDAM'S FAMILY, Game Boy, 13
ADDAMS FAMILY, Megadrive, 27
ADDAM'S FAMILY, Nintendo, 13
ADDAMS FAMILY II, SNIN, 18
ADDAMS FAMILY, PC Engine CD, 7
ADDAMS FAMILY, SNES, 11
ADVENTURE ISLAND II, Nintendo, 11
ADVENTURE ISLAND IN THE PACIFIC, Nintendo, 16
ADVENTURE ISLAND, Game Boy, 8
ADVENTURE ISLAND, PC Engine, 0
ADVENTURES IN THE MAGIC KINGDOM, Nintendo, 12
AERIAL ASSAULT, Game Gear, 11
AEROSTAR, Game Boy, 4
AERO THE ACROBAT, SNIN, 27
AIR RESCUE, Sega, 12
ALADDIN, SNIN, 27
ALDYNES, Supergrafx, 0
ALFRED CHICKEN Game Boy, 22
ALFRED CHICKEN, SNIN, 28
ALIEN 3, Game Gear, 17
ALIEN 3, Megadrive, 13
ALIEN 3, Sega, 16
ALIEN 3, Super Nintendo, 24
ALIEN SYNDROME, Game Gear, 9
ALIENSTORM, Megadrive, 1
ALIENSTORM, Sega, 6
ALISIA DRAGOON, Megadrive, 6
ALADDIN, Megadrive, 24
ALPHA MISSION 2, Neo Geo, 1
ALTERED SPACE, Game Boy, 4
AMAZING TENNIS, SNES, 16
ANDRO DUNOS, Neo Geo, 12
ANNET, ERNEST EVANS, Mega CD, 19
ANOTHER WORLD, SNIN, 15
APB, Lynx, 2
AQUATIC GAMES, Megadrive, 14
ARABIAN NIGHTS, ACD32, 29
ARCADE SMASH HIT, Sega, 11
AREA 88, Super Famicom, 1
ARIEL THE LITTLE MERMAID, MD, 17
ARIEL, THE LITTLE MERMAID, GG, 19
ART OF FIGHTING, Neo Geo, 16
ART OF FIGHTING, SNIN, 28
ASTERIX, Game Boy, 21
ASTERIX, Megadrive, 24
ASTERIX, Super Nintendo, 22
ASTERIX, Sega, 5
ASTERIX AND THE SECRET MISSION, Sega Master System, 25
ATOMIC ROBO-KID, Combo AV, 14
ATOMIC RUNNER, Megadrive, 13
AVENTURES MAGIQUES DE MICKEY, Super Famicom, 14
AWESOME GOLF, Lynx, 6
AX BATTLER, Game Gear, 11
AXELAY, Super Famicom, 12
B.C. KID, Game Boy, 18
BACK TO THE FUTURE II, Sega, 5
BACK TO THE FUTURE III, Sega, 9
BAD OMEN, Megadrive, 7
BAD'N RAD, Game Boy, 6
BALLISTIX, PC Engine, 6
BART AND THE BEANSTALK, GB, 28
BART VS THE JUGGERNAUTS, GB 17
BART'S NIGHTMARE, Megadrive, 24
BART'S NIGHTMARE, SNES, 15
BASEBALL STARS 2, Neo Geo, 10
BASKETBRAWL, Lynx, 12
BATMAN RETURNS, Game Gear, 16
BATMAN RETURNS, Lynx, 12
BATMAN RETURNS, Mega CD, 22
BATMAN RETURNS, Megadrive, 17
BATMAN THE ANIMATED MOVIE, GB, 29
BATMAN THE RETURN OF THE JOKER, Game Boy, 11
BATMAN, RETURN OF THE JOKER, Nintendo, 15
BATMANS RETURN, SFC, 17
BATTLE BLAZE, Super Famicom, 8
BATTLE DODGE BALL, SFC, 1
BATTLE LODE RUNNER, PC Engine, 19
BATTLE MANIA, Megadrive, 8
BATTLE OF OLYMPUS, Nintendo, 2
BATTLE TOADS, Game Boy, 16
BATTLE CHESS, 3DO, 28
BATTLECLASH, Super Nintendo, 19
BATTLETOADS Megadrive, 21
BATTLETOADS, Nintendo, 9
BEAST WARRIOR, Megadrive, 3
BEETLEJUICE, Game Boy, 7
BEST OF THE BEST, Game Boy, 19
BEST OF THE BEST, Nintendo, 9
BEST OF THE BEST, SNES, 14
BILL & TED'S EXCELLENT ADVENTURE, Game Boy, 2
BILL LAIMBEER'S COMBAT BASKET BALL, Super Nintendo US, 8
BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL, Megadrive, 23
BIO SHIP PALADIN, Megadrive, 3
BLACKHOLE ASSAULT, Mega CD, 14
BLADES OF STEEL, Game Boy, 9
BLANCO INT. RUBGY, 27
BLASTER MASTER, Nintendo, 8
BLAZEON, Super Famicom, 13
BLOCK OUT, Megadrive, 1
BLOWOUT, Nintendo, 9
BLUE SHADOW, Nintendo, 6
BOB Megadrive, 22
BOB Super Nintendo, 22
BOMBERMAN 93, PC Engine, 17
BOMBERMAN94, PCEngine, 27
BONANZA BROS, PC Engine CD, 13
BONANZA BROS, Sega, 10
BOND 007, Sega, 22
BOULDER DASH, Game Boy, 1
BOULDER DASH, Nintendo, 3
BOXXLE, Game Boy, 3
BROWNING, PC Engine CD, 8
BUBBLE BOBBLE, Sega, 6
BUBBLE GHOST, Game Boy, 7
BUBSY, Megadrive, 23
BUBSY, Super Nintendo US, 22
BUCK ROGERS, Megadrive, 7
BUGS BUNNY II, Game Boy, 5
BUILDERLAND, PC Engine CD, 10
BULLS VS BLAZERS, Megadrive, 20
BULLS VS BLAZERS, SNES, 18
BULLS VS LAKERS, Megadrive, 12
BURAI FIGHTER, Game Boy, 1
BURGERTIME DELUXE, Game Boy, 11
BURNING FIGHT, Neo Geo, 5
BUSTER BALL, Game Gear, 9
CACOMA KNIGHT, Super Famicom, 18
CADASH, Megadrive, 12
CAESAR'S PALACE, Game Boy, 3
CAL. 50, Megadrive, 4
CALIFORNIA GAMES, Nintendo, 4
CAMEL TRY, Super Famicom, 10
CAPTAIN PLANET, Megadrive, 19
CAPTAIN PLANET, Nintendo, 5
CASTLE OF ILLUSION, Megadrive, 0
CASTLEVANIA 3, Nintendo, 18
CASTLEVANIA II, Game Boy, 11
CAVEMAN NINJA, Nintendo, 10
CENTURION, Megadrive, 1
CHAKAN, Megadrive, 17
CHAMPION OF EUROPE, Sega, 10
CHAMPIONSHIP POOL, GB, 28
CHAMPIONSHIP POOL, SNIN, 25
CHASE H.Q., Game Boy, 3
CHECKERED FLAG, Lynx, 3
CHESS MASTER, Game Boy, 0
CHESSMASTER Super Nintendo, 21
CHESSMASTER, Game Gear, 9
CHESTER CHEETAH, SNIN US, 18
CHEVALIERS DU ZODIAQUE, NES, 3
CHIKI CHIKI BOY, Megadrive, 16
CHOPLIFTER II, Game Boy, 8
CHRIS NO BOOKEN, PCE CD, 6
CHUCK 2 SON OF CHUCK, GG, 24
CHUCK ROCK, GB, 28
CHUCK ROCK, Game Gear, 15
CHUCK ROCK, Megadrive, 11
CHUCK ROCK, Sega, 11
CHUCK ROCK, Super Nintendo, 25
CHUCK ROCK 2, Megadrive, 23
CLIFFHANGER, MCD II, 29
CONAN, PC Engine CD, 8
COOL SPOT, Megadrive, 21
COOL SPOT, Super Nintendo, 25
COOL WORLD, Super Nintendo, 19
CORPORATION, Megadrive, 10
CORVETTE ZR1 CHALLENGE, NES, 10
CORYOON, PC Engine, 6
COSMIC SPACEHEAD, Megadrive 26
COTTON, PC Engine CD, 19
CRACKOUT, Nintendo, 11
CRASH'N BURN, 3DO, 26
CRESHENT GALAXY, Jaguar, 29
CREST OF WOLF, PC Engine CD, 18
CROSSED SWORDS, Neo Geo, 4
CRUDE BUSTER, Megadrive, 8
CRYING, Megadrive, 16
CRYSTAL MINES II, Lynx, 9
CRYSTAL WARRIOR, Game Gear, 11
CYBER LIP, Neo Geo, 0
CYBERMORPH, Jaguar, 29
CYBORG JUSTICE, Megadrive, 19
DAFFY DUCK, SNIN, 28
DAHNA, Megadrive, 5
DAISENPU CUSTOM, PC Engine, 1
DARIUS TWIN, Super Famicom, 0
DARK EDGE, Arcade, 21
DARKWING DUCK, Game Boy, 23
DARCKWING DUCK, Nintendo, 23
DAVIS CUP TENNIS, PCE CD, 10
DAVIS CUP WORLD TOUR, MD, 23
DEAD DANCE, Super Famicom, 18
DEATH DUEL, Megadrive, 15
DECAP'ATTACK, Megadrive, 3
DEFENDER OF THE CROWN, NES, 5
DEFENDERS OF OASIS, GG, 17
DENIS LA MALICE, Super Nintendo, 25
DENNIN ALESTE, Mega CD, 17
DESERT STRIKE, Megadrive, 7
DESERT STRIKE, SMS, 28
DESERT STRIKE, SNES, 15
DEVASTATOR, Mega CD, 20
DEVIL'S COURSE, Super Famicom, 24
DEVIL CRASH, Megadrive, 3
DEVILISH, Game Gear, 0
DIGGER, Nintendo, 4
DIMENSION FORCE, SFC, 4
DINOLAND, Megadrive, 2
DINOLYMPICS, Lynx, 18
DIRTY LARRY, Lynx, 17
DIZZY, Nintendo, 22
DOCTOR ROBOTNIK, GG, 28
DOCTOR ROBOTNIK, MD, 28
DOCTOR ROBOTNIK, SMS, 29
DORAMON II, PC Engine, 6
DOUBLE CLUTCH, Megadrive, 21
DOUBLE DRAGON II, Game Boy, 3
DOUBLE DRAGON II, Game Boy, 9
DOUBLE DRAGON II, Megadrive, 5
DOUBLE DRAGON III, Nintendo, 9
DOUBLE DRAGON, Megadrive, 9
DOUBLE SWITCH, MCD II, 29
DR. FRANKEN, Game Boy, 13
DR. MARIO, Game Boy, 1
DRACULA, Lynx, 17
DRACULA, Super Famicom, 3
DRACULA X, PC Engine CD, 29
DRAGON BALL Z, SFC, 20
DRAGON BALL Z 2, SFC, 29
DRAGON CRYSTAL, Sega, 6
DRAGON EGG, PC Engine, 4
DRAGON SABER, PC Engine, 6
DRAGON'S EYE, Megadrive, 5
DRAGON'S LAIR, Game Boy, 8
DRAGON'S LAIR, Nintendo, 6
DRAGON'S REVENGE, MD, 28
DUNGEONS AND DRAGONS, MD, 14
DUNGEON EXPLORER II, PCE CD 27
DUNGEON MASTER, SNIN, 25
DUNGEON MASTER, PCE CD, 23
DYNA WARS, Super Famicom, 10
DYNABLASTER, Nintendo, 14
E. H. BOXING, Megadrive, 12
EARNEST EVANS, Mega CD, 6
ECCO, Game Gear, 24
ECCO THE DOLPHIN, Megadrive, 16
EDONO KIBA, Super Famicom, 17
EL VIENTO, Megadrive, 3
ELFARIA, Super Famicom, 22
ELITE, Nintendo, 13
EMPIRE STRIKES BACK, GB, 19
ERIC CANTONNA, Super Nintendo, 23
ESCAPE FROM MONSTER MANOR, 3DO 29
ETERNAL CHAMPIONS, MD 28
ETERNAL CITY, PC Engine, 0
EUROPEAN CLUB SOCCER, MD, 11
EVANDER HOLYFIELD BOXING, GG, 20
EX-MUTANTS, Megadrive, 17
EXHAUST HEAT, Super Famicom, 8
EXILE 2, PC Engine CD, 15
EXILE, Megadrive, 10
F- ZERO, Famicom, 0
F-15 STIRKE EAGLE, Game Boy, 20
F-15 STRIKE EAGLE, Nintendo, 8
F-22 INTERCEPTOR, Megadrive, 4
F. FANTASY, MYSTIC QUEST, SNES, 15
F.1 RACE, Game Boy, 1
F1 GRAND PRIX II, Super Famicom, 19
F1 GRAND PRIX, Megadrive, 5
F1 GRAND PRIX, Super Famicom, 11
F1 HERO MD, Megadrive, 9
F1 POLE POSITION, Game Boy, 24
F1 POLE POSITION, SNIN, 23
FACEBALL 2000, SNES, 15
FACTORY PANIC, Game Gear, 6
FAERY TALE ADVENTURE, MD, 1
FANTASIA, Megadrive, 1
FANTASTIC DIZZY, Mégadrive, 24
FANTASY ZONE, Game Gear, 1
FATAL FURY 2, Neo Geo, 18
FATAL FURY 2, Super Famicom 28
FATAL FURY, Mégadrive, 20
FATAL FURY, Neo Geo, 7
FATAL FURY, Super Famicom, 17
FATAL FURY SPECIAL, Neo geo, 25
FATAL REWIND, Megadrive, 4
FELIX LE CHAT, Game Boy, 22
FELIX THE CAT, Nintendo, 19
FIFA INT. SOCCER, MD, 27
FIGHTING MASTERS, Megadrive, 5
FINAL FIGHT 2, Super Famicom, 22
FINAL FIGHT, Mega CD, 18
FINAL FIGHT, Super Nintendo, 12
FINAL MATCH TENNIS, PC Engine, 0
FINAL SOLDIER, PC Engine, 1
FIRE FIGHTER, Game Boy, 21
FIRE MUSTANG, Megadrive, 2
FLASHBACK, Megadrive, 18
FLASHBACK, SNIN, 28
FOOTBALL FRENZY, Neo Geo, 8
FOOTBALL INTERNATIONAL, GB, 10
FORGOTTEN WORLDS, PCE CD, 9
FORGOTTEN WORLDS, Sega, 1
FORMATION SOCCER, SFC 4
FORMULA ONE, Game Gear, 27
FORMULA ONE, Megadrive, 23
FORTIFIED ZONE, Game Boy, 5
FOUR PLAYER'S TENNIS, NES, 11
G-LOC AIR BATTLE, Megadrive, 19
G-LOC, Game Gear, 0
G-LOC, Sega, 5
G. F. KO BOXING, Game Gear, 16
GALAGA 91, Game Gear, 4
GALAHAD, Megadrive, 13
GALAXY 5000, Nintendo, 3
GALAXY FORCE 2, Megadrive, 3
GALAXY FORCE, Sega, 0
GARGOYLE'S QUEST 2, Nintendo, 22
GARGOYLE'S QUEST, Game Boy, 0
GATE OF THUNDER, PCE CD, 8
GAUNTLET II, Game Boy, 7
GEAR STADIUM, Game Gear, 3
GENERAL CHAOS, Megadrive, 23
GG SHINOBI, Game Gear, 0
GHOST PILOTS, Neo Geo, 1
GHOSTBUSTERS 2, Game Boy, 4
GHOSTBUSTERS 2, Nintendo, 9
GLEYLANCER, Megadrive, 11
GLOBAL GLADIATORS, Megadrive, 18
GOAL, Nintendo, 2
GODS, Megadrive, 27
GODS, SNES, 18
GODZILLA MONSTER OF MONSTERS, NES 10
GOEMON GANBARRE, SFC, 1
GOKURAKU CHUKA TAISEN, PCE, 9
GOLDEN AXE II, Megadrive, 4
GOLDEN AXE III, Megadrive, 24
GOLDEN FIGHTER, SFC, 14
GOLF, Game Boy, 0
GOOF TROOP, Super Nintendo, 25
GPX CYBER FORMULA, SFC, 9
GRADIUS, PC Engine, 5
GRADIUS II, PC Engine CD, 25
GRANADA, Megadrive, 6
GRANDSLAM TENNIS, Megadrive, 12
GREENDOG, Megadrive, 14
GREMLINS 2, Game Boy, 1
GRIFFIN, Game Gear, 3
GROUND ZERO TEXAS, MCD II, 29
GUN FORCE, Super Famicom, 15
GUNSTAR HEROES, Megadrive, 25
GYNOUG, Megadrive, 0
HARD BALL III, Megadrive, 19
HARD DRIVIN', Lynx, 5
HARD DRIVIN', Megadrive, 4
HARLEY'S HUMONGOUS ADVENTURES, Super Nintendo US, 20
HAT TRICK HERO, Super Famicom, 9
HAUTING STARRING POLTERGUY, MD 24
HAWK F-123, PC Engine, 9
HEAVY NOVA, Megadrive, 7
HEAVY WEIGHT CHAMP, GG, 7
HERO OF TONMA LEGENDIES, PCE, 0
HIT THE ICE, Megadrive, 20
HIT THE ICE, PC Engine, 3
HIT THE ICE, Super Nintendo US, 20
HOCKEY, Lynx, 13
HOME ALONE 2, SNIN US, 15
HOME ALONE, Game Boy, 12
HOME ALONE, Game Gear, 20
HOME ALONE, Megadrive, 17
HOME ALONE, Super Nintendo US, 8
HOOK, MegaCD II, 27
HOOK, Nintendo, 10
HOOK, Super Famicom, 11
HORROR STORY, PC Engine CD, 20
HUDSON HAWK, Game Boy, 14
HUMAN SPORTS FESTIVAL, PCE CD, 8
HUNT FOR RED OCTOBER, GB, 2
HUNT FOR RED OCTOBER, NES, 9
HYDRA, Lynx, 11
HYPER BASEBALL 92, Game Gear, 11
HYPER ZONE, Super Famicom, 2
IKARI NO YOSAI, Super Famicom, 19
IMAGE FIGHT 2, PC Engine CD, 18
IMMORTAL, Megadrive, 4
IMPERIUM, Super Nintendo US, 17
INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE, Megadrive, 17
INDIANA JONES, Game Gear, 16
ISHIDO, Lynx, 4
ISOLATED WARRIOR, Nintendo, 2
JACK NICKLAUS GOLF, Game Boy, 20
JAMES BOND JR, SNES, 15
JAMES BOND THE DUEL, MD, 20
JAMES POND 2, Sega, 25
JAMES POND 3, Megadrive, 25
JERRY BOY, Super Famicom, 3
JEWEL MASTER, Megadrive, 2
JIM POWER, PCEngine CD, 21
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR, Super Nintendo, 16
JIMMY CONNORS, Game Boy, 22
JIMMY CONNORS, Nintendo, 22
JOE & MAC, Super Famicom, 4
JOE AND MAC, Game Boy, 22
JOE MONTANA 3, Megadrive, 15
JOE MONTANA FOOTBALL, GG, 8
JOE MONTANA II, Megadrive, 5
JOHN BARNES, ACD 32 29
JOHN MADDEN FOOTBALL '92, MD, 7
JORDAN VS BIRD, Game Boy, 12
JORDAN VS BIRD, Megadrive, 10
JUNGLE BOOK, Megadrive, 27
JUNGLE STRIKE Megadrive, 21
JUNKER'S HIGH, Megadrive, 14
JURASSIC PARK, Game Boy, 25
JURASSIC PARK, Megadrive, 24
JURASSIC PARK, Nintendo, 25
JURASSIC PARK, Super Nintendo, 25
KABUKI QUANTUM FIGHTER, NES, 2
KENDO RAGE, Super Famicom, 24
KICK BOXING, PC Engine CD, 14
KICKLE CUBICLE, Nintendo, 4
KID CHAMELEON, Megadrive, 6
KID ICARUS, Game Boy, 11
KIKIKATAI, Super Famicom, 15
KING OF THE MONSTERS, MD, 21
KING OF THE MONSTERS, NG, 2
KING OF THE ZOO, Game Boy, 1
KING'S BOUNTY, Megadrive, 1
KIRBY'S ADVENTURES, Nintendo, 23
KIRBY'S DREAM LAND, Game Boy, 17
KLAX, Lynx, 0
KLAX, Megadrive, 4
KLAX, Sega, 11
KNIGHT QUEST, Game Boy, 3
KONAMI HYPER SOCCER, NES, 10
KONAMIC GOLF, Game Boy, 4
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, MD, 12
KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE, SNES, 12
KUNG FOOD, Lynx, 12
KUNG-FU MASTER, Game Boy, 3
KUNIO'S SOCCER, PC Engine CD, 6
LAGOON, Super Nintendo US, 9
LAMBORGHINI, SNIN 29
LANDSTALKER, Megadrive, 24
LASER GHOST, Sega, 5
LAST FIGHTERS TWIN, SFC, 7
LAST RESORT, Neo Geo, 10
LE COBAYE, SNIN, 29
LEADER BOARD GOLF, GG, 5
LEAGUE BOWLING, Neo Geo, 0
LETHAL ENFORCER, MD, 28
LEGEND OF SUCCESSFUL JOE, NG 3
LEGEND OF ZELDA, SFC, 5
LEMMINGS, Game Boy, 18
LEMMINGS, Game Gear, 17
LEMMINGS, Lynx, 22
LEMMINGS, Megadrive, 15
LEMMINGS, Nintendo, 16
LEMMINGS, PC Engine CD, 17
LEMMINGS, Sega, 17
LEMMINGS, Super Famicom, 6
LETHAL WEAPON, Super Nintendo, 18
LHX ATTACK CHOPPER, MD, 13
LIBERATION, CD32 28
LINE OF FIRE, Sega, 5
LIQUID KID, PC Engine, 7
LITTLE NEMO DREAM MASTER, NES, 10
LOONEY TUNES, Game Boy, 16
LOST VIKINGS, Super Nintendo, 22
LOTUS II, Megadrive, 27
LOTUS TURBO CHALLENGE, MD, 16
LOW-G-MAN, Nintendo, 5
LUCKY DIME CAPER, Sega, 4
LUNAR POOL, Nintendo, 11
LYNX CASINO, Lynx, 11
MADDEN NFL ' 94, SNES, 29
MAD DOG MACCREE, 3DO 28
MAGIC SWORD, Super Famicom, 9
MAGICAL CHASE, PC Engine, 5
MAGICAL TARURUTO, Megadrive, 10
MAGICIAN LORD, Neo Geo, 0
MANIAC MANSION, Nintendo, 5
MARBLE MADNESS, Game Boy, 7
MARBLE MADNESS, Game Gear, 12
MARBLE MADNESS, Megadrive, 10
MARBLE MADNESS, Nintendo, 3
MARBLE MADNESS, Sega, 11
MARCHEN MAZE, PC Engine, 0
MARIO & YOSHI, Game Boy, 17
MARIO & YOSHI, Nintendo, 17
MARIO LEMIEUX ICE HOCKEY, MD 6
MARVEL LAND, Megadrive, 1
MASTER OF DARKNESS, Sega, 17
MASTER OF WEAPON, Megadrive, 4
MAU RENJISI, Megadrive, 3
MAZIN SAGA, Megadrive, 22
MEGALOMANIA, Megadrive, 18
MEGAMAN 3, Game Boy, 20
MEGAMAN 2, Nintendo, 0
MERCS, Megadrive, 3
MERCS, Sega, 4
MESOPOTAMIA, PC Engine, 4
METAL JACK, Super Famicom, 13
METAL STOKER, PC Engine, 1
MICK & MACK, Game Gear, 20
MICK & MACK, Sega, 20
MICKEY CHASE, Game Boy, 20
MICKEY & DONALD, Megadrive, 15
MICKEY II, Sega, 17
MICKEY MOUSE 2, Game Gear, 22
MICKEY MOUSE, Game Boy, 13
MICKEY MOUSE, Game Gear, 0
MICROCOSM, Mega CD II, 27
MICRO MACHINES, Game Gear, 27
MICRO MACHINES, Nintendo, 12
MIDNIGHT RESISTANCE, MD, 0
MIGHT AND MAGIC, Megadrive, 1
MIGHT AND MAGIC, SNIN, 27
MISSION: IMPOSSIBLE, Nintendo, 6
MOONWALKER, Sega, 0
MORTAL KOMBAT, Megadrive, 23
MORTAL KOMBAT, SNIN, 23
MR NUTZ, Super Nintendo, 25
MS PACMAN, Sega, 13
MUHAMMAD ALI, Megadrive, 19
MUSYA, Super Famicom, 8
MUTANT LEAGUE FOOTBALL, MD, 19
MUTATION NATION, Neo Geo, 9
MYSTIC QUEST, Game Boy, 23
NASCAR, Game Boy, 7
NAVY SEALS, Nintendo, 2
NBA ALL STAR CHALLENGE, SNIN, 24
NEMESIS II, Game Boy, 3
NES OPEN, Nintendo, 12
NEUTOPIA II, PC Engine, 3
NEW ADVENTURE ISLAND, PCE CD, 12
NEW ZEALAND STORY, Sega, 16
NEXAR, PC Engine CD, 18
NFL FOOTBALL, Game Boy, 15
NFL FOOTBALL, Lynx, 16
NHL HOCKEY 94, Megadrive, 24

NHLPA HOCKEY '93, Megadrive, 14
NIGEL MANSELL, CD 32, 28
NIGEL MANSELL F1, SFC, 20
NIGHT TRAP, 3DO, 28
NINJA COMMANDO, Neo Geo, 11
NINJA GAIDEN, Lynx, 2
NINJA GAIDEN, Mega CD, 17
NINJA GAIDEN, Sega, 12
NINJA WARRIORS, Mega CD, 17
NORTH AND SOUTH, Nintendo, 5
OLYMPIC GOLD, Game Gear, 11
OLYMPIC GOLD, Megadrive, 10
OLYMPIC GOLD, Sega, 10
OTHELLO, Game Boy, 6
OUT OF THIS WORLD, Megadrive, 20
OUT RUN EUROPA, Sega, 5
OUT RUN, Game Gear, 6
OUT RUN, Megadrive, 1
OUTLANDER, Megadrive, 18
OUTRUN EUROPA, Game Gear, 16
OVER HAULED MAN 3, PC Engine, 8
OZUMO, Super Famicom, 16
PAC-MAN, Game Boy, 10
PAC-MANIA, Megadrive, 14
PAC-MANIA, Sega, 0
PANG, Game Boy, 22
PAPERBOY 2, Super Nintendo, 13
PAPERBOY, Lynx, 0
PAPERBOY, Megadrive, 7
PARASOL STARS, PC Engine, 0
PARODIUS DA, Super Famicom, 10
PARODIUS, Game Boy, 18
PARODIUS, Nintendo, 20
PARODIUS, PC Engine, 8
PC DENJIN KID 3, PC Engine, 16
PC KID 2, PC Engine, 1
PC KID 3, PC Engine, 20
PC KID ROCKABILLY, PCE CD, 25
PEEBLE BEACH GOLF LINKS, MD, 29
PENGO, Game Gear, 5
PGA TOUR GOLF II, Megadrive, 19
PGA TOUR GOLF, Super Nintendo, 19
PHALANX, Super Famicom, 12
PHANTASY STAR 3, Megadrive, 2
PHELIOS, Megadrive, 10
PIERRE LE CHEF, SNIN, 27
PILOTWINGS, Super Famicom, 0
PINBALL DREAMS, Game Boy, 25
PINBALL FANTASIES, ACD32, 29
PINBALL JAM, Lynx, 15
PIRATES GOLD, ACD 32, 29
PIT-FIGHTER, Megadrive, 6
PIT-FIGHTER, Sega, 19
POPEYE 2, Game Boy, 20
POP'N MAGIC, PC Engine CD, 12
POP'N TWIN BEE, Super Famicom, 18
POPILS, Game Gear, 1
POPULOUS, Game Boy, 20
POPULOUS, Super Nintendo, 13
POPULOUS, Sega, 0
POPULOUS 2, Megadrive, 23
POPULOUS, Super Famicom, 3
POWER BLADE, Nintendo, 4
POWER ELEVEN, PC Engine, 1
POWER FACTOR, Lynx, 19
POWER GATE, PC Engine, 2
POWER LEAGUE, PC Engine, 2
POWERMONGER, Megadrive, 17
POWERMONGER, Super Nintendo, 23
POWER TENNIS, PC Engine, 23
PREDATOR 2, Megadrive, 16
PRINCE OF PERSIA, Game Boy, 7
PRINCE OF PERSIA, Game Gear, 14
PRINCE OF PERSIA, Mega CD, 13
PRINCE OF PERSIA, MD, 29
PRINCE OF PERSIA, PC Engine CD,5
PRINCE OF PERSIA, Sega, 12
PRINCE OF PERSIA, SFC, 12
PRINCE VALIANT, Game Boy, 16
PRO FOOTBALL, Super Famicom, 7
PRO SOCCER, Super Famicom, 3
PROBOTECTOR 2, Nintendo, 18
PROBOTECTOR, Nintendo, 0
PSYCHIC STORM, PC Engine CD, 7
PSYCHIC WORLD, Game Gear, 0
PSYCHO DREAM, Super Famicom, 16
PSYCHO FOX, Sega, 2
PUGGSY, Mega CD II, 29
PUGGSY, Megadrive, 23
PUSH OVER, Super Nintendo, 18
PUTT AND PUTTER, Game Gear, 5
Q'BERT 3, Super Nintendo US, 16
Q-BERT, Game Boy, 8
QIX, Lynx, 10
QUACKSHOT, Megadrive, 4
R-TYPE 2, Game Boy, 18
R-TYPE, PC Engine CD, 5
R.P.M. RACING, Super Famicom, 9
R-TYPE, Game Boy, 1
RACING SPIRIT, PC Engine, 1
RADAR MISSION, Game Boy, 1
RAGUY, Neo Geo, 2
RAIDEN DENSETSU, SFC, 3
RAIDEN TRAD, Megadrive, 1
RAIDEN, PC Engine, 5
RAINBOW ISLANDS, SMS, 21
RAINBOW ISLANDS, Nintendo, 10
RAMPART, Lynx, 9
RAMPART, Megadrive, 16
RAMPART, Sega, 6
RAMPART, Super Nintendo US, 15
RANGER X, Megadrive, 25
RANMA 1/2, PC Engine CD, 15
RANMA 1/2 NEW, Super Famicom, 18
RANMA, Super Famicom, 15
RASTAN SAGA, Game Gear, 2
RAY X AMBER 2, PC Engine, 1
RAY X AMBER 3, PC Engine CD, 13
RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE, Game Boy, 6
RESCUE RANGERS, Nintendo, 7
REVENGE OF THE GATOR PINBALL, GB 0
RINGS OF POWER, Megadrive, 7
RISKY WOODS, Megadrive, 17
ROAD BLASTER, Mega CD, 17
ROAD RASH II, Megadrive, 17
ROAD RASH, Megadrive, 2
ROAD RUNNER, Super Famicom, 16
ROBO ARMY, Neo Geo, 7
ROBO-SQUASH, Lynx, 0
ROBOCOD, Megadrive, 5
ROBOCOP 2, Nintendo, 13
ROBOCOP 3, Super Nintendo, 15
ROBOCOP, Game Boy, 0
ROBOCOP VS TERMINATOR, MD, 27
ROBOTRON 2084, Lynx, 6
ROCKETEER, Super Famicom, 9
ROCKET KNIGHT ADVENTURES, MD, 23
ROCKY RODENT, SNIN, 28
ROD-LAND, Game Boy, 23
ROLLING THUNDER 2, MD japonaise, 5
ROLO TO THE RESCUE, MD, 18
ROYAL RUMBLE, MD, 28
RUN ARK, Megadrive, 4
RUNNING BATTLE, Sega, 6
RUN SABER, Super Nintendo, 25
RUSHING BEAT NVELLE VERS, SFC, 14
RUSHING BEAT, Super Famicom, 7
RYGAR, Lynx, 0
S.T.U.N. RUNNER, Lynx, 6
SAGAIA, Sega, 11
SALAMANDER, PC Engine, 6
SAMOURAI SHODOWN, Neo Geo, 23
SCRAPYARD DOG, Lynx, 3
SECRET OF MANA, SNES, 27
SEGA CHESS, Sega, 6
SENGOKU 2, Neo Geo, 20
SENGOKU, Neo Geo, 1
SENSIBLE SOCCER, CD 32, 28
SENSIBLE SOCCER, Megadrive, 27
SENSIBLE SOCCER, SMS, 28
SEWER SHARK, Mega CD II, 27
SHADOW DANCER, Sega, 5
SHADOW OF THE BEAST 2, MD, 16
SHADOW OF THE BEAST, Lynx, 14
SHADOW OF THE BEAST, MD, 5
SHADOW OF THE BEAST, PCE CD, 9
SHADOW OF THE BEAST, Sega, 2
SHADOWRUN, Super Nintendo, 25
SHADOW WARRIOR, Megadrive, 1
SHADOW WARRIORS, Game Boy, 12
SHADOWGATE, Nintendo, 1
SHANGHAI, Lynx, 0
SHANGHAI II, Super Nintendo US, 20
SHERLOCK HOLMES, Mega CD II, 24
SHERLOCK HOLMES, PCE CD, 5
SHINING FORCE, Megadrive, 21
SHINING IN THE DARKNESS, MD, 3
SID OF VALIS, Megadrive, 6
SIDE POCKET, Megadrive, 14
SILENT SERVICE, Nintendo, 0
SILPHEED, Mega CD II, 24
SIM CITY, Super Famicom, 2
SIM CITY, Super Nintendo, 25
SIMPSONS, Game Boy, 4
SIMPSONS, Megadrive, 12
SIMPSONS, Nintendo, 4
SIMPSONS, Sega, 14
SKIN'S GAME, Super Nintendo US, 15
SKWEEK, PC Engine, 1
SKY MISSION, Super Famicom, 13
SLIDER, Game Gear, 9
SLIME WORLD, Lynx, 0
SLIME WORLD, Megadrive, 8
SMASH T.V., Nintendo, 6
SMASH TV, Game Gear, 15
SMASH TV, Super Famicom, 8
SNAKE'S REVENGE, Nintendo, 8
SNEAKY SNAKES, Game Boy, 10
SNOW BROS, Game Boy, 2
SOCCER BRAWL, Neo Geo, 7
SOL FEACE, Mega CD, 6
SOLAR JETMAN, Nintendo, 0
SOLDIER BLADE, PC Engine, 12
SONIC 2, Game Gear, 16
SONIC 2, Sega, 16
SONIC BLASTMAN, SFC, 15
SONIC II, Megadrive, 13
SONIC 3, Megadrive, 29
SONIC CD, Mega CD, 23
SONIC CHAOS, Sega, 25
SONIC SPINBALL, Megadrive, 25
SOULBLAZER, Super Nintendo US, 15
SPACE GUN, Sega, 13
SPACE INVADERS 91, Megadrive, 4
SPEEDBALL 2, Game Boy, 16
SPEEDBALL II, Megadrive Jap, 5
SPEEDBALL II, Sega, 9
SPEEDY GONZALES, Game Boy, 25
SPIDER-MAN & THE X-MEN, SNES,17
SPIDERMAN 2, Game Boy, 14
SPIDERMAN VS THE KINGPIN, GG, 14
SPINDIZZY WORLDS, SFC, 14
SPIRIT OF F1, Game Boy, 20
SPLASH LAKE, PC Engine, 2
SPLATTER HOUSE II, Megadrive, 11
SPRIGGAN MARK II, PC Engine CD,7
SPRIGGAN, PC Engine, 1
STAR PARODIA, PC Engine CD, 9
STAR WARS, Game Boy, 16
STAR WARS, Nintendo, 6
STAR WARS, Sega, 25
STAR WARS, Super Famicom, 15
STARFOX, Super Nintendo US, 19
STEEL EMPIRE, Megadrive, 7
STEEL TALONS, Lynx, 15
STREET FIGHTER II', Megadrive, 24
STREET FIGHTER II', PC Engine, 22
STREET FIGHTER II, SFC, 10
STREET FIGHTER II TURBO, SNIN, 23
STREET SMART, Megadrive, 1
STREETS OF RAGE 2, Megadrive, 15
STREETS OF RAGE, SMS, 21
STREETS OF RAGE, Megadrive, 1
STRIDER 2, Megadrive, 21
STRIDER 2, Sega, 20
STRIDER, Sega, 0
STRIKE GUNNER S.T.G, SFC, 8
SUMMER CHALLENGE, Megadrive, 20
SUNSET RIDERS, Megadrive, 19
SUNSET RIDERS, Super Nintendo, 25
SUPER ADVENTURE ISLAND, SFC, 5
SUPER AIR DIVER, SNIN, 27
SUPER ALESTE, Super Famicom, 8
SUPER BALL 2, Super Famicom, 17
SUPER BASEBALL 2020, MD, 24
SUPER BATTER UP, SNES, 16
SUPER BIKURI, Super Famicom, 16
SUPER BOMBERMAN, SNIN, 22
SUPER CASTLEVANIA IV, SNIN, 12
SUPER CONFLICT, SNES, 20
SUPER CUP SOCCER, SFC, 9
SUPER DOUBLE DRAGON, SNES, 15
SUPER DUNK STAR, SFC, 22
SUPER DUNKSHOT, SFC, 10
SUPER EMPIRE STRIKES BACK, SNIN 28
SUPER E.D.F., Super Famicom, 3
SUPER F1 CIRCUS, SFC, 13
SUPER F1 CIRCUS 2, SFC, 24
SUPER FANTASY ZONE, MD, 6
SUPER FIRE PRO-WRESTLING,SFC, 6
SUPER FORMATION SOCCER 2,SFC, 22
SUPER FORMATION SOCCER, SFC4
SUPER GHOULS'N GHOSTS, SFC, 3
SUPER GOLF, Game Gear, 0
SUPER H.Q., Megadrive, 12
SUPER HUNCHBACK, Game Boy, 19
SUPER HURRICAN, PC Engine, 3
SUPER HYDLIDE, Megadrive, 9
SUPER JAMES POND, Game Boy, 22
SUPER JAMES POND, SNIN, 21
SUPER KICK OFF, Sega, 4
SUPER KICK OFF, Megadrive, 20
SUPER KICK OFF, Super Nintendo, 15
SUPER LONG NOSED GOBLINS,PCE, 2
SUPER MARIO ALL STARS, SFC, 23
SUPER MARIO BROS. 3, Nintendo, 3
SUPER MARIO KART, SFC, 14
SUPER MARIO IV, Super Famicom, 7
SUPER MARIOLAND 2, Game Boy, 14
SUPER MARIOLAND, Game Boy, 0
SUPER MONACO GP II, GG, 14
SUPER MONACO GP II, Megadrive, 12
SUPER MONACO GP II, Sega, 11
SUPER OFF ROAD, Game Gear, 17
SUPER OFF ROAD, Megadrive, 10
SUPER OFF ROAD, Nintendo, 0
SUPER OFF ROAD, SNES, 8
SUPER OFF ROAD- THE BAJA, SNIN, 25
SUPER PANG, Super Famicom, 14
SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS, Super Nintendo, 14
SUPER R.C. PRO-AM, Game Boy, 6
SUPER R.TYPE, Super Famicom, 1
SUPER RAIDEN, PC Engine CD, 8
SUPER SIDE KICK, Neo Geo, 18
SUPER SKWEEK, Lynx, 8
SUPER SMASH TV, Megadrive, 16
SUPER SPACE INVADERS, GG, 14
SUPER STAR WARS, SFC, 15
SUPER STRIKE EAGLE, SNES, 20
SUPER SWIV, Super Famicom, 16
SUPER TENNIS, Super Famicom, 2
SUPER TETRIS, Super Famicom, 16
SUPER TURRICAN, Nintendo, 15
SUPER VALIS, Super Famicom, 7
SUPER VOLLEY 2, Super Famicom, 17
SUPER WIDGET, Super Nintendo, 23
SUPER WRESTLE MANIA, SNIN, 13
SUPER WRESTLEMANIA, MD, 18
SUPERMAN, Game Gear, 21
SUPREME COURT BASKETBALL, MD,11
SWITCHBLADE II, Lynx, 16
SYVALION, Super Famicom, 13
TAITI CUP, Arcade, 21
TALESPIN, Game Boy, 20
TALESPIN, Game Gear, 19
TALESPIN, Megadrive, 17
TALESPIN, Nintendo, 16
TALMIT'S ADVENTURE, Megadrive, 14
TATAKAE GENSHI JIN 2, SFC, 16
TATSUJIN, PC Engine CD, 14
TAZ-MANIA, Megadrive, 11
TAZ -MANIA, Game Boy, 27
TAZ-MANIA, Game Gear, 17
TAZ-MANIA, Sega, 17
TAZ-MANIA, Super Nintendo US, 23
TEAM USA BASKETBALL, MD, 14
TECMO BOWL, Game Boy, 4
TERMINATOR II JUDGMENT DAY, Game Boy, 7
TERMINATOR II JUDGMENT DAY, Nintendo, 7
TERMINATOR ii THE ARCADE GAME, Super Nintendo, 28
TERMINATOR, Megadrive, 11
TERMINATOR, Sega, 11
TERMINATOR, Super Nintendo US, 21
TERRA CRESTA II, PC Engine, 17
TERRAFORMING, PC Engine CD, 10
TETRIS 2, Game Boy, 29
TETRIS BATTLE GAIDEN, SFC, 29
TEST DRIVE II, THE DUEL, MD, 9
THE ADVENTURES OF ROCKY, SNES, 23
THE BLUES BROTHERS, GB, 19
THE BLUES BROTHERS, Nintendo, 16
THE BLUES BROTHERS, SFC, 18
THE COOL SPOT ADVENTURE, GB, 19
THE FLINSTONES, Megadrive, 22
THE FLINTSTONES, Nintendo, 13
THE FLINTSTONES, Sega, 7
THE HUMANS, Megadrive, 23
THE LEGEND OF ZELDA, GB, 25
THE MIRACLE, Nintendo, 15
THE SUPER SHINOBI 3, Megadrive,23
THMT 5, Super Nintendo, 29
THRASH RALLY, Neo Geo, 6
THUNDER FORCE 3, Megadrive, 0
THUNDER FORCE 4, Megadrive, 13
THUNDER FOX, Megadrive, 1
THUNDERHAWK, Mega CD, 25
THUNDER SPIRIT, Super Famicom, 4
THUNDER STORM FX, Mega CD, 12
TIME CRUISE II, PC Engine, 5
TINY TOON ADVENTURES, NES, 12
TINY TOON, Megadrive, 19
TINY TOON, Super Famicom, 16
TIP OFF, Game Boy, 19
TITUS THE FOX, Game Boy, 23
TKO BOXING, Super Nintendo US, 15
TMHT TOURNAMENT FIGHTERS,MD, 27
TMNT TURTLES IN TIME, SFC, 10
TMNT, Megadrive, 15
TMHT,Nintendo, 8
TMN T, Game Boy, 0
TOE JAM AND EARL 2, MD 28
TOILET KIDS, PC Engine, 8
TOKI, Lynx, 7
TOKI, Megadrive, 6
TOM & JERRY, Game Gear, 21
TOM & JERRY, Sega, 13
TOM & JERRY, Super Nintendo US, 20
TOP GUN THE SECOND MISSION, NES 4
TOP RACER, Super Famicom, 9
TOP RANKING TENNIS, Game Boy, 23
TOTAL ECLIPSE, 3DO, 29
TOTALLY RAD, Nintendo, 9
TRACK MEET, Game Boy, 13
TRACK'N FIELD, Game Boy, 19
TRASH RALLY, Neo Geo, 6
TRAX, Game Boy, 11
TRICKY, PC Engine, 1
TRIVIAL PURSUIT, Sega, 14
TROG, Nintendo, 6
TURBO OUT RUN, Megadrive, 6
TURBO SUB, Lynx, 4
TURTLES II BACK FROM THE SEWERS, Game Boy, 12
TV SPORTS BASKETBALL, PCE, 22
TV SPORTS HOCKEY, PC Engine, 22
TWIN BEE, PC Engine, 7
TWISTED FLIPPER, Megadrive, 13
ULTIMATE CHESS CHALLENGE,Lynx, 10
UNDEADLINE, Megadrive, 5
UNIVERSAL SOLDIER, Game Boy, 19
UNIVERSAL SOLDIERS, Megadrive, 15
VALIS 4, PC Engine CD, 2
VALIS SD, Megadrive, 8
VALIS, PC Engine CD, 9
VALKEN, Super Famicom, 14
VAMPIRE MASTER OF DARKNESS,GG 21
VAPOR TRAIL, Megadrive, 2
VERYTEX, Megadrive, 0
VICKING CHILD, Lynx, 5
VIEW POINT, Neo Geo, 18
VIRTUA RACING, Megadrive, 29
WAGA LAND, Game Gear, 2
WANI WANI WORLD, Megadrive, 7
WARBIRDS, Lynx, 1
WARRIOR OF ROME II, Megadrive, 12
WARRIORS OF THE ETERNAL SUN, MD 14
WARSONG, Megadrive, 8
WAYNE'S WORLD, SNES, 20
WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO ?, Megadrive, 16
WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO, Megadrive, 10
WIMBLEDON 2, Sega, 22
WIMBLEDON, Game Gear, 14
WIMBLEDON, Sega, 6
WINDS OF THUNDER, PCE CD, 19
WING COMMANDER, SNIN US, 17
WING COMMANDER- SECRET MISSION, Super Nintendo, 25
WINTER CHALLENGE, THE GAMES, MD 7
WINTER OLYMPICS, MD, 28
WIZ'N LIZ, Megadrive, 25
WOLFCHILD, Mega CD II, 24
WONDER DOG, Mega CD, 15
WONDERBOY III, Game Gear, 9
WONDERBOY V, Megadrive, 3
WONDERBOY, Game Gear, 0
WOODY POP, Game Gear, 5
WORLD CHAMPION,, 9
WORLD HEROES II, Neo Geo, 21
WORLD HEROES, Neo Geo, 14
WORLD HEROES, SFC, 24
WORLD JOCKEY, PC Engine, 3
WRESTLING II, PC Engine, 3
WWF ROYAL RUMBLE, MCD II, 29
WWF ROYAL RUMBLE, SNIN, 23
WWF SUPERSTARS, Game Boy, 11
X-MEN, Megadrive, 21
XARDION, Super Famicom, 7
XENOPHOBE, Lynx, 0
XYBOTS, Lynx, 7
YOSHI'S COOKIE, SNES, 24
YOSHI'S SAFARI, SNIN, 28
ZERO WING, PC Engine CD, 16
ZOMBIES, Megadrive, 29
ZOMBIES, SNIN, 27
ZOOL, Amiga CD 32, 27
ZOOL, Megadrive, 27



OCCASION
NEUF
IMPORT
ATARI - AMIGA - SNIN - SEGA

JMB KIDS
8, PLACE RENOUX
CLERMONT FERRAND

ACHAT / VENTE
ECHANGE
Tel 73-92-08-19

**MEGADRIVE**

| | NEUF / OCCASION | |
|---|---|---|
| Winter Olympics | 395 | Tel |
| Fifa Int. Soccer | 395 | Tel |
| Landstalker | 395 | Tel |
| Sonic III | 519 | Tel |
| **NBA Jam** | **399** | **Tel** |

**IMPORT**

| | | |
|---|---|---|
| Bastar (SF) | 600 | |
| Dragon Ball Z III (SF) | 680 | |
| **Secret of mana (US)** | **529** | |
| Human GP 2 (SF) | 589 | |
| NBA 94 (SF) | 589 | |
| Fire Emblem | 589 | |

**S.NINTENDO**

| | NEUF / OCCASION | |
|---|---|---|
| **NBA Jam** | **480** | **Tel** |
| Super Bomb. | 380 | Tel |
| Flashback | 409 | Tel |
| Equinox | 409 | Tel |
| Skyblazer | 369 | Tel |

**GAME GEAR**

| | NEUF / OCCASION | |
|---|---|---|
| Formula 1 | 239 | Tel |
| Cool Spot | 239 | Tel |
| **NBA Jam** | **269** | **Tel** |
| Desert Strike | 239 | Tel |

**ECHANGE**

**SUPER !**
**échange tes jeux**
**SEGA et NINTENDO**
**Téléphones au**
**(16) 73 92 08 19**

**GAME BOY**

| | NEUF / OCCASION | |
|---|---|---|
| Turtles radical res. | 239 | Tel |
| Speedy Gonzales | 239 | Tel |
| Zelda | 239 | Tel |
| **Tiny Toons 2** | **239** | **Tel** |

BON DE COMMANDE à retourner à JMB KIDS, 8, pl Renoux 63000 Clermont Ferrand

| Qté | TITRE ET CONSOLE | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | Frais de port (+30 F) TOTAL | |

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
C.P : ..... Ville : ..... Tel : .....
Je règle : CHEQUE ❐ MANDAT ❐ CARTE BLEUE ❐
N° C.B. /_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/_/ DATE EXPIRATION /_/_/_/_/
Signature (parents pour mineurs) : .....

Dans la limite des stocks disponibles
Les prix sont modifiables sans préavis

C+30

La Société mise en cause a fait appel de la décision ci-après:

CONSEIL DE LA CONCURRENCE

Décision N° 93-D-56du 7 Décembre 1993 relative à la situation de la concurrence dans le secteur des consoles et des logiciels de jeux vidéo électroniques

F 460 Le Conseil de la Concurrence (Section II),

Vu la lettre enregistrée le 30 septembre 1991 sous le numéro F 460, par laquelle le ministre d'État, ministre de l'économie, des finances et du budget a saisi le Conseil de la Concurrence de pratiques mises en oeuvre dans le secteur des consoles et des logiciels de jeux vidéo électroniques ;

Vu l'ordonnance n° 86-1243 du 1er décembre 1986 modifiée, relative à la liberté des prix et de la concurrence et le décret n° 86-1309 du 29 décembre 1986 modifié, pris pour son application ;

Vu la décision n° 92-DSA-25 du 18 décembre 1992 du président du Conseil de la concurrence, prise en application de l'article 23 de l'ordonnance du 1er décembre 1986 susvisée ;

Vu la décision n° 93-DSA-04 du 6 décembre 1993 du président du Conseil de la concurrence, prise en application de l'article 23 de l'ordonnance du 1er décembre 1986 susvisée ;

Vu les observations présentées par la société Bandai France, la société Carrefour France et le commissaire du Gouvernement ;

Vu les autres pièces du dossier ;

Le rapporteur, le rapporteur général, le commissaire du Gouvernement et les représentants des sociétés Bandai France et Carrefour France entendus ;

Adopte la décision fondée sur les constatations (I) et sur les motifs (II) ci-après exposés :

I - CONSTATATIONS

Au cours de l'année 1990, le ministre d'État, ministre de l'économie, des finances et du budget lançait une enquête portant sur le secteur des jeux vidéo électroniques ayant pour objet l'analyse de la politique commerciale des principaux importateurs.

Le 30 septembre 1991, le Conseil de la concurrence était saisi, par le même ministre, des pratiques mises en oeuvre par la société Bandai, distinctes de celles des autres importateurs.

A/ Les marchés

1 - Le produit :

Le jeu vidéo électronique comprend des consoles de jeux adaptables aux téléviseurs équipés de prise péritel et des logiciels de jeux correspondants. Consoles et logiciels sont propres à chaque fabricant. Les logiciels sont adaptés pour chaque type de console et les différents jeux sont généralement disponibles dans chaque catégorie de consoles. Ce produit comprend également les consoles de jeux portables avec écran incorporé à cristaux liquides dotés de logiciels substituables au sein de la même marque, de type "game boy" (NINTENDO) ou "lynx" (ATARI).

Destiné aux ménages, il se distingue des jeux électroniques à usage collectif, généralement installés dans les salles de jeux et les débits de boisson. Il est aussi différent des logiciels de jeux adaptables sur micro-ordinateur qui nécessitent la possession de ce type de matériel.

2 - Les marchés :

Il convient de distinguer deux marchés :

- celui des consoles, qui présente une offre et une demande spécifiques et sur lequel les différentes marques offrent des produits parfaitement substituables ;

- celui des logiciels, dont les produits sont commercialisés indépendamment des consoles et qui font l'objet d'une demande et d'une distribution distinctes de celles des consoles.

Le chiffre d'affaires du secteur des jeux vidéo électroniques se partage de façon à peu près égale entre consoles et logiciels. En quantité, les consoles représentent un tiers des ventes et les logiciels les deux tiers restants.

Selon les chiffres communiqués par les importateurs, le chiffre d'affaires représenté par les consoles et logiciels de jeux vidéo électroniques était estimé à 350 millions de francs pour l'année 1989, à 1 milliard de francs pour l'année 1990 et 2,450 milliards de francs pour l'année 1991.

Deux importateurs, Bandai France S.A. (Bandai) pour les produits de marque Nintendo et Virgin S.A. pour les produits de marque Sega, assurent 90 % des ventes en France des consoles et des logiciels de jeux vidéo.

La distribution des produits est réalisée à hauteur de 50 % par les magasins de grande surface (hyper et supermarchés), l'autre moitié étant répartie de façon à peu près égale entre les autres formes de distribution, à savoir : multispécialistes (Darty, Fnac, Nasa, etc), grands magasins (Nouvelles Galeries, BHV, Galeries Lafayette, etc), revendeurs indépendants de jouets (Cedij), détaillants en TV Hifi Vidéo et vente par correspondance (La Redoute, Les Trois Suisses, etc).

3 - La situation de la société Bandai

En 1989, Bandai assurait sur le marché français, avec les produits Nintendo, 66 % des ventes de consoles (annexe XI, scellé 3, cote 65 du dossier). En 1990, cette part s'est élevée à 77,8 % (annexe XI, scellé 3, cote 82 du dossier). Entre février 1991 et janvier 1992, elle représentait 66 % en valeur et 64,9 % en volume (source panel Nielsen, scellé 3, cotes 930 à 935 du dossier).

En ce qui concerne les logiciels, Bandai a réalisé 70,6 % (annexe XI, scellé 3, cote 72 du dossier) et 74 % des ventes (annexe XI, scellé 3, cote 85 du dossier) respectivement en 1989 et 1990. Entre février 1991 et janvier 1992, la part détenue par Bandai a été de 65,7 % en volume et de 68,7 en valeur (source panel Nielsen, scellé 3, cotes 930 à 935 du dossier).

Ces évaluations ont été confirmées par les propres indications des principaux distributeurs de jeux vidéo électroniques devant le rapporteur chargé de l'instruction de cette affaire. La part de chiffre d'affaires jeux vidéo électroniques réalisée avec des produits Bandai est dans tous les cas très importante, quelle que soit la forme de distribution ; par exemple, pour la société Cedij (revendeur indépendant) : 60 % en 1991 (annexe XXIII, cote 915 du dossier) ; pour la société BHV (grand magasin) : 66 % ( annexe XXIII, cote 903 du dossier) ; pour la société Distri-Sarmon (détaillant) : 65 à 70 % (annexe XXIII, cote 900 du dossier) ; pour la société La Redoute (vente par correspondance) : 60 % (annexe XXIII, cote 871 du dossier) ; pour la société Fnac (multispécialiste) : aux alentours de 60 % (annexe XXIII, cote 878 du dossier) ; pour la société Darty (multispécialiste) : entre 90 et 95 % (annexe XXIII, cote 866 du dossier) ; pour la société Carrefour ( magasin de grande surface) : entre 50 et 70 % (annexe XXIII, cote 855 du dossier).

L'activité de Bandai consiste principalement en l'importation et la distribution de matériel de jeux japonais de marque Nintendo par l'intermédiaire d'une société américaine Nintendo Entertainment System International INC (N.E.S.).

La commercialisation par Bandai des matériels de marque Nintendo résulte d'un accord de distribution (annexe I, cotes 42 à 65 du dossier) conclu le 17 mars 1987 entre NES et la société Audio Sound Distribution (ASD). Cet accord a été rétrocédé, par ASD, à Bandai, par acte de cession du 17 Janvier 1988.

Par cet accord, Bandai était, entre le 17 janvier 1988 et le 31 décembre 1992, le distributeur exclusif (droit d'acheter, importer, distribuer et vendre) des produits de marque Nintendo en France à l'exclusion de la Corse et de l'outre-mer et s'engageait à ne pas commercialiser de produits concurrents sans l'accord de NES.

En vertu d'un accord du 27 février 1993 conclu avec Nintendo Co Ltd, société de droit japonais et NES, les droits de distribution des produits Nintendo n'ont pas été renouvelés et les actifs relatifs à l'activité de distribution des produits, précédemment exercée par Bandai, ont été cédés par Bandai, à une société Nintendo France. Depuis le 31 décembre 1992 , Bandai n'est donc plus le distributeur des produits Nintendo en France.

Les produits Nintendo disposent d'une notoriété forte tant auprès des professionnels que de la clientèle. Par exemple, Mme L., chef de produit à la Sapac Prisunic a pu déclarer devant le rapporteur du Conseil de la concurrence : "avec sa force publicitaire et sa notoriété les distributeurs sont pieds et poings liés vis-à-vis d'un fournisseur qui en réalité prévend ses articles" (annexe XXIII, cote 871 du dossier). M. L. , responsable des achats télé-vidéo à Carrefour France, a souligné, pour sa part, la dépendance des distributeurs à l'égard de la clientèle et de Bandai dans les termes suivants : "On pouvait difficilement se passer de Nintendo qui représentait 65 % du chiffre d'affaires et en raison de la demande forte des clients" (annexe XXIII, cote 855 du dossier). Par ailleurs, la société Micromania, spécialisée dans la distribution de jeux vidéo électroniques et de micro-informatique, a commercialisé au cours de l'été 1990 plus de 70 game boy par jour. L'expression utilisée par un de ses employés pour caractériser le comportement de la clientèle a été la suivante : "c'est de la folie pour ce produit" (scellé 1, cote 81 du dossier).

Bandai a joué un rôle pilote en matière de prix et de conditions de vente entre 1989 et 1991. Ainsi, le directeur général de la société Cedij, M. T., a indiqué que : "face à des fabricants comme Nintendo nous sommes amenés à accepter les conditions qu'il nous offre sans marge de négociation" (annexe XXIII, cote 916 du dossier). Mme L., au titre de la Sapac-Prisunic, a ajouté : "le problème avec ce type de produit, c'est que nous vendons les consoles au prix d'achat auquel nous ajoutons la TVA. En réalité, notre seul profit ce sont les remises de fin d'année accordées par Bandai. Par ailleurs, la demande est telle que si je n'ai pas ces produits, je perds des clients." (annexe XXIII, cote 872 du dossier). M. A., directeur des produits bruns image et son de la société Darty et fils a résumé la situation en ces termes : "On a plus subi les conditions du marché mais aussi celles de Bandai puisqu'il faisait le marché par son importance en termes de chiffre d'affaires." (annexe XXIII, cote 866 du dossier).

B/ Les pratiques observées :

1 - Des conditions de vente différenciées :

L'instruction a permis de mettre en évidence que Bandai pratiquait des conditions de vente différenciées, tant en matière de remises sur facture que de remises différées, sans contreparties réelles.

En ce qui concerne les remises sur facture, les remises accordées aux distributeurs au cours de l'année 1989 par Bandai étaient généralement de 12 % sur les consoles et 5 % sur les logiciels. Mais cette année-là, certaines enseignes comme la Redoute, les Trois Suisses et Sapac-Prisunic n'ont pas bénéficié de remises sur facture. En 1990, seuls la Redoute et Les Trois Suisses (avec 15 à 19 % pour les consoles et 3 à 8 % pour les logiciels) ont obtenu des remises.

S'agissant des remises différées, il est ressorti de l'enquête que Bandai accordait des remises aux distributeurs dans des proportions très variables. Par exemple, en 1989, pour la Fnac et le BHV, 12 % sur les consoles ; pour Darty, 15 % sur les consoles et 5 % sur les logiciels ; pour Carrefour France, 9 % sur les consoles et 2 % sur les logiciels ; pour Casino, 7 % et pour Euromarché, aucune remise. En 1990, les différences de remises étaient sensibles selon les formes de distribution : ainsi, les conditions offertes aux détaillants et aux multispécialistes, avec une remise de fin d'année assise sur des critères qualitatifs et égale à 9 % sur les consoles et 5 % sur les logiciels, ont été les plus fréquemment appliquées. Mais pour les grands magasins, Bandai accordait respectivement 9 % et 3 %. Pour les grandes surfaces, Bandai a consenti sur les consoles des remises quantitatives de 0 à 9 % et sur les logiciels, aucune remise. En matière de vente par correspondance, Bandai a octroyé pour les consoles des remises quantitatives de 15 % et pour les logiciels des remises de 3 %.

En 1991, les conditions de remise différées sont apparues un peu différentes selon les distributeurs : pour les magasins Fnac, Leclerc, Cedij et Carrefour, 9 % sur l'ensemble du chiffre d'affaires ; pour le BHV, 9 % sur les consoles et 12 % sur les cartouches ; pour Distri-Sarmon, 8 %, 9 % ou 10 % en fonction du chiffre d'affaires réalisé ; pour Darty, 13 % sur les consoles et 15 % sur les logiciels ; pour Sapac-Prisunic, 9 % sur les consoles et 3 % sur les logiciels. Il est ressorti du dossier qu'en 1989, 1990 et 1991, parallèlement à l'utilisation dans ses contrats de critères flous comme la notion de remise qualitative, Bandai octroyait à ses distributeurs des conditions différentes qui n'étaient pas justifiées par de réelles contreparties.

2 - Des prix imposés :

Bandai a diffusé des prix conseillés à ses distributeurs en mettant en place un système de police des prix appliqué de façon stricte.

Selon ses responsables, Bandai n'a jamais diffusé de prix publics conseillés et ses tarifs (annexe I, cote 3 du dossier) ne comportaient que des prix nets de facturation hors taxes. Cependant, différents documents figurant au dossier prouvent que Bandai imposait des prix de vente au public des produits Nintendo.

Des notes internes datées du 1er Mars 1990 et du 26 Avril 1990, retrouvées chez Bandai (annexe X, scellé 1, cotes 19, 20 et 74 du dossier) montrent clairement que dans l'esprit des dirigeants de Bandai les prix publics devaient être respectés.

Par exemple, dans une note interne du 26 Avril 1990, il était indiqué : "Toys'R Us Bordeaux : dans ce magasin les prix conseillés concernant nos produits sont respectés" ; "Carrefour Mérignac : prix TTC respecté".

Deux correspondances en outre de Bandai adressées l'une à la Sapac-Prisunic (annexe X, scellé 1, cote 11 du dossier) et l'autre au BHV (annexe X, scellé 1, cotes 25 à 27 du dossier) prouvent qu'elle informait ses clients de la liste de prix publics minimum constatés et couramment pratiqués ainsi que des correspondances usuelles entre prix facturés et prix constatés.

Par ailleurs, un grand nombre de télex recueillis avec les documents saisis par les enquêteurs comportent la mention de prix publics ou de prix publics constatés pour des produits qui n'ont pas encore été commercialisés (annexe X, scellé 1, cotes 36, 37, 40, 42, 49, 60 du dossier).

Figurent ainsi au dossier les copies, saisies dans les locaux de Bandai, de 19 télex adressés entre le 18 septembre 1989 et le 21 août 1990 aux différentes enseignes de la distribution spécifiant, à l'occasion de la sortie d'un produit nouvellement commercialisé, le prix public de vente de ce produit (annexe X, cotes 452 et 453 du dossier).

A titre d'illustration, le télex du 23 août 1990 de Bandai à Darty (annexe X, scellé 1, cote 49 du dossier) se présentait de la manière suivante :

"Nouveautés Nintendo

| Réf | Désignation | Prix facturé | Gencod |
|---|---|---|---|
| 11209 | Batman | 260 | 0020763110099 |
| 11107 | Fester's Quest | 220 | 0020763110075 |
| 12002 | Skate or Die | 220 | 0083717120025 |
| 12003 | TMHT Turtle Ninja | 239 | 0083717120032 |

"Les correspondances usuelles entre les prix facturés et les prix publics minimum constatés et couramment pratiqués sont les suivantes :

"220,00 = 360 F prix public
"239,00 = 390 F prix public
"260,00 = 430 F prix public
"Salutations"

Le système de facturation mis en place par Bandai, tel qu'il ressort des différentes correspondances, prenait comme référence les prix publics de vente pour en déduire les prix nets de facturation H.T. et ceci tant pour les consoles que pour les logiciels.

L'instruction a mis en lumière le fait que le prix conseillé par Bandai était le même pour tous les distributeurs.

Lorsque les prix n'étaient pas respectés, Bandai mettait en oeuvre une police des prix de vente publics par des contrôles et des mesures auprès des revendeurs.

Ainsi en ce qui concerne l'enseigne Leclerc, une note de M. B, responsable commercial de Bandai, à sa force de vente, en date du 2 Janvier 1990, décrivait la politique commerciale mise en place par son entreprise pour maîtriser ses prix de vente dans les centres Leclerc dans les termes suivants : "Au cours de ses visites, le représentant définira avec le responsable du magasin l'emplacement et la présentation des produits ainsi que le prix de vente aux consommateurs" (annexe X, scellé 1, cote 67 du dossier). Une autre note en date du 15 mars 1990 de M. S, également responsable commercial de Bandai, à sa force de vente, a confirmé cette attitude à l'égard de Leclerc : "Nous allons participer au Salon du Jouet organisé par le Galec suite à votre référencement très récent. Ce salon aura lieu du 19 au 21 mars à Villepinte. Dans un premier temps, nous ne proposons que les consoles, et ce d'autant que la console de base sera présentée sur le catalogue de fin d'année. Nous vous laisserons le soin par la suite, de proposer les logiciels en petites quantités, de façon à pouvoir réagir au coup par coup, si le problème du respect du prix constaté devenait trop important. Nous vous communiquerons ultérieurement toutes précisions utiles sur la façon d'opérer" (annexe X, scellé 1, cote 16 du dossier).

Par ailleurs, une fiche (annexe X, scellé 1, cotes 68, 69, 70) adressée par Bandai au Galec contenait les éléments suivants :

"PV public - console de prix de base + TVA
"Logiciel prix de base coef. 1,63
"Attention au retrait des marchandises par le fournisseur
"Calcul de prix pratiqué actuellement par l'ensemble de la grande distribution."

S'agissant de Sapac-Prisunic, un télex de Bandai (annexe X, scellé 1, cote 12 du dossier) en date du 2 novembre 1990, adressé à Mme L et M. B, respectivement chef de produits et acheteur de la Sapac-Prisunic et signé de Mme Q, secrétaire de M. L, directeur commercial de Bandai, contenait les termes suivants : "Objet : prix de vente des logiciels - Merci de faire le nécessaire". Mme L, dans son procès verbal d'audition, devant le rapporteur du Conseil de la concurrence du 11 janvier 1991 (annexe XIV, cotes 490 et 491 du dossier) a expliqué les raisons de ce télex : "En septembre 1990, Bandai France nous a adressé un listing de prix d'achat et de prix de vente conseillés. un contrôle effectué par le fournisseur dans plusieurs magasins Prisunic (Boulogne, Lille, Clermont-Ferrand) a transformé l'aspect conseillé des prix de vente en prix de vente impératifs, d'où le télex de Bandai France du 2 novembre 1990".

En ce qui concerne le Cedij, il a été saisi par les enquêteurs une lettre de M. B, responsable commercial de Bandai, en date du 23 avril 1990 (annexe X, scellé 1, cotes 34 et 35 du dossier) concernant l'édition de son catalogue qui contenait les éléments suivants : "Nous souhaiterions vivement que lors de la mise en page vous puissiez inclure le logo Nintendo et la phrase suivante : logiciels pour console Nintendo (prix de la console : à partir de 690 F)".

Il est apparu ainsi que le prix de 690 F correspondait au tarif public conseillé de la console de base et que cette lettre illustrait l'action de Bandai pour imposer le prix de la console de base dans le catalogue Cedij.

Ce système mis en place par Bandai s'est traduit en pratique par l'imposition de prix de vente aux distributeurs. Ainsi, la direction départementale de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes de Savoie a établi le 11 décembre 1989 une fiche de renseignements (annexe XVI, cotes 545 à 548 du dossier), sur les prix pratiqués par six distributeurs de matériel Nintendo. Sur la pièce 1, (annexe XVI, cote 548 du dossier), jointe à la fiche de renseignements, figure un tableau récapitulatif avec les prix conseillés par Bandai et les prix de vente relevés en 1989. Sur 133 prix, il est apparu que 67 prix (50 % du relevé) étaient égaux aux prix conseillés à 1 francs près, 37 prix (28 % du relevé) étaient au-dessus avec un faible écart (2 à 5 francs).

3 - Des menaces de refus de vente :

Bandai a menacé de ne plus réapprovisionner les magasins qui ne se conformaient pas à sa politique commerciale. M. B, responsable des achats de jouets du groupement d'achats des centres Leclerc (Galec) a, par procès-verbal d'audition du 7 janvier 1991 (annexe XIV, cotes 486 et 487 du dossier) fait la déclaration suivante : "Pour mon hypermarché de Mont-de-Marsan (40), en décembre 1990, je pratiquais sur des logiciels un coefficient inférieur à celui de 1,63 ; très rapidement, le représentant local de Nintendo s'est présenté au magasin et nous a signifié fermement qu'il nous fallait remonter nos prix des logiciels, faute de quoi nous ne serions plus réapprovisionnés... J'ai su que la même attitude de la part de Bandai a été constatée dans notre point de vente Leclerc de Bollène dans le Vaucluse". Pour sa part, M. L, de Carrefour, a indiqué à propos de moyens de pression ou de menaces de la part de Bandai : "il y avait des sous-entendus c'est-à-dire des sortes de menaces de ne pas livrer à temps, de ne pas distribuer des nouveautés ou encore de "bloquer le compte" c'est-à-dire cesser les livraisons. Toutefois, ces menaces n'ont pas reçu d'application" (annexe XXIII, cote 858 du dossier).

4 - Une discipline de marché

L'instruction a également révélé que Bandai exerçait un contrôle général sur l'offre de consoles et de logiciels en France et intervenait sur la demande. En s'appuyant sur le contrat d'exclusivité pour la France des produits Nintendo, Bandai a mis en place une action visant à limiter l'offre présente sur le marché français, à ses seules importations.

A cette fin, Bandai a demandé à sa force de vente de menacer de suspendre la livraison des revendeurs qui s'approvisionneraient en logiciels sur le marché parallèle, c'est-à-dire les produits importés sans respecter l'exclusivité Bandai. Une note du 21 juin 1990 de M. S, responsable commercial Bandai, à la force de vente Nintendo, comportait une menace dans les termes suivants : "Les logiciels adaptables et proposés par DPMF Diffusion commencent à faire leur apparition. Vous vous devez d'être vigilants et de ne pas tolérer, en aucune façon, leur présence dans ou sur nos meubles. Faites en sorte qu'ils soient nettement séparés de produits Nintendo, et laissez planer la possibilité de ne plus approvisionner en nos produits, les magasins qui jouent le double jeu" (annexe X, scellé 1, cotes 76 et 77 du dossier). Cette "action disciplinaire" a été confirmée par une lettre, dont une copie figure au dossier, du 12 novembre 1990 de M. P, PDG de Bandai, adressé au magasin Joueclub de Bordeaux qui précisait la stratégie mise en place par Bandai pour s'opposer à des importations parallèles : "le contrôle de la distribution. Nous estimons contrôler environ 90 % de la distribution des produits Nintendo en France (grandes surfaces, grands magasins, détaillants sélectionnés). Aucun de ces points de vente ne distribuera de produits parallèles importés parce que nous avons demandé à nos clients de choisir entre être fournis pour la distribution des produits Nintendo par Bandai ou par des circuits parallèles ; mais qu'ils ne pourraient pas être fournis par les deux..." (annexe X, scellé 1, cotes 1 et 2 du dossier).

Par ailleurs, il a été relevé qu'il était arrivé à Bandai de manipuler la demande de façon artificielle. Dans son audition du 22 juin 1992, M. A, responsable des achats micro-informatiques et bureautiques à la Fnac, a rapporté qu'en novembre et décembre 1991, Bandai a mené une sorte de stratégie de la pénurie sur le logiciel Super Mario 3 ; il s'agissait de faire en sorte que la clientèle soit particulièrement attirée par un produit déterminé tout en sachant qu'on ne pourrait satisfaire la demande, de façon à ce que la clientèle se reporte sur d'autres produits de la gamme Bandai.

Ainsi au cours des années 1989, 1990, 1991, Bandai a imposé une discipline sur les marchés des consoles et des logiciels de jeux vidéo électroniques, caractérisée par une limitation des importations de Bandai aux meilleurs logiciels (42 titres sur 200), la non-livraison des points de vente approvisionnés par des circuits parallèles et le contrôle des prix de vente.

5 - Des pratiques de concertation :

En raison de l'impossibilité pour les magasins de l'ouest de la France à l'enseigne Carrefour, d'aligner leurs prix sur la concurrence sous peine de revendre à perte, le responsable des produits télé-vidéo de Carrefour, M. L, a reconnu avoir appelé Bandai pour lui demander d'intervenir auprès des magasins Leclerc et Auchan (annexe XXIII, cote 857 du dossier). Le 9 janvier 1990, un télex émanant de Bandai à l'attention de M. L de Carrefour mentionnait : "Suite à litige de prix avec les magasins Leclerc et Auchan de la région nantaise, nous vous informons que les magasins Leclerc et Auchan ont réajusté leurs prix Nintendo suite au passage de notre représentant de ce jour".

II - SUR LA BASE DES CONSTATATIONS QUI PRÉCÉDENT, LE CONSEIL,

*Sur la procédure,*

Considérant que la société Bandai soutient, dans son mémoire en réponse au rapport notifié le 3 septembre 1993, que la procédure engagée à son encontre révèle un détournement de procédure qui lui permet d'en solliciter l'annulation au motif que les documents figurant en annexes X et XI du rapport administratif ont été saisis le 29 novembre 1990 dans les locaux de Bandai à Saint Ouen L'Aumône sur le fondement de l'article 7 de l'ordonnance du 1er décembre 1986, alors que la notification de griefs et le rapport se fondent sur une violation de l'article 8 de l'ordonnance précitée ;

Considérant que Bandai a demandé au président du tribunal de grande instance de Pontoise, par requête en date du 1er décembre 1993 de prononcer la nullité des saisies effectuées et des procès-verbaux dressés en vertu de l'article 48 de l'ordonnance du 1er décembre 1986 sur autorisation par ordonnance du président du même tribunal, en date du 27 novembre 1990 ; que le magistrat délégué par celui-ci a fixé une audience contradictoire au 15 décembre 1993 pour examiner cette demande ; qu'en conséquence, Bandai a sollicité, par lettre du 1er décembre 1993, le renvoi de la séance du Conseil de la concurrence fixée au 7 décembre 1993 ou un sursis à statuer ;

Considérant qu'aux termes de l'article 11 de l'ordonnance du 1er décembre 1986, le Conseil de la concurrence "peut être saisi par le ministre chargé de l'économie... Il examine si les pratiques dont il est saisi entrent dans le champ des articles 7 et 8 ou peuvent se trouver justifiées par application de l'article 10" ; qu'il s'ensuit que le Conseil de la concurrence est saisi de pratiques "in rem", qu'il n'est pas lié par la qualification juridique que l'administration ou les parties donnent à ces pratiques et qu'il n'appartient qu'à lui, et, le cas échéant, à la Cour d'appel de Paris, de qualifier ces pratiques au regard des articles 7, 8 et 10 de la même ordonnance ; qu'ainsi, il importe peu, en l'espèce, que la lettre de saisie du ministre d'Etat, ministre de l'économie, des finances et du budget du 5 décembre 1991 au président du Conseil de la concurrence demande d'examiner les pratiques au regard aussi bien de l'article 7 que de l'article 8 de l'ordonnance précitée, alors que, en tout état de cause, le rapport administratif en date du 30 septembre 1991 ne fait nulle part référence à un quelconque article de l'ordonnance du 1er décembre 1986 et se borne à décrire et analyser les pratiques relevées sans les qualifier ; qu'au surplus, sans qu'il soit besoin d'attendre la décision du président du tribunal de grande instance de Pontoise, le Conseil de la concurrence est compétent pour constater en l'état que les documents recueillis auprès de la société Bandai à Saint Ouen L'Aumône, le 29 novembre 1990, et figurant en annexe X et XI du rapport révèlent des pratiques qui entrent dans le champ d'application de l'article 7 de l'ordonnance susvisée ;

Considérant que s'agissant de la procédure devant le Conseil de la concurrence, il est également de la compétence exclusive de celui-ci et, le cas échéant, de la Cour d'appel de Paris, de statuer sur la régularité des actes établis par le rapporteur, qu'il s'agisse des procès-verbaux d'audition, de la notification de griefs ou du rapport notifié le 3 septembre 1993 ;

Considérant qu'il n'y a lieu, dans ces conditions, ni à renvoyer l'affaire ni à surseoir à statuer ;

*Sur les marchés pertinents,*

Sur la non-substituabilité des jeux vidéo électroniques avec d'autres types de jeux ou de jouets,

Considérant que les jeux vidéo électroniques se caractérisent par la possibilité d'une pluralité de joueurs, leur facilité de transport, leur alimentation électrique sur secteur ou par pile, l'éventail très large des logiciels susceptibles d'être utilisés et leur caractère évolutif ;

Considérant que dans l'esprit de la plus grande part des consommateurs, principalement des adolescents mais aussi des adultes, les jeux vidéo électroniques sont valorisés par leur image moderne liée à leurs qualités audiovisuelles et à l'opportunité qu'ils offrent de créer des scènes virtuelles ; qu'ils sont aussi appréciés pour leurs fonctions éducatives permettant de développer les réflexes, la dextérité, l'aptitude au calcul et à la stratégie ;

Considérant que les jeux vidéo électroniques possèdent des caractéristiques technologiques spécifiques mettant en oeuvre des techniques de conception, de faire-savoir et de fabrication sophistiquées ; qu'ainsi les techniques de développement utilisées pour créer un nouveau logiciel de jeu comportent la préparation d'un scénario écrit avec le schéma des personnages, le dessin de chaque personnage et de ses différentes positions, la réalisation du décor fixe, la création de séquences d'animation pour chacun des personnages qui sont ensuite "superposées" et la conception du logiciel de gestion de l'ensemble ; que cette technologie propre aux jeux vidéo électroniques a rendu nécessaire, à côté des revendeurs traditionnels de jouets, la spécialisation d'un certain nombre de distributeurs dans la commercialisation exclusive de ces jeux comportant notamment des prestations particulières de service après vente ;

Considérant qu'à la suite d'un avis émis le 7 avril 1993 par la commission de sécurité des consommateurs, un arrêté interministériel du 21 juillet 1993, a institué une réglementation particulière pour ce type de jeux et a rendu obligatoire l'apposition de mises en garde sur l'emballage et la notice d'emploi des jeux vidéo électroniques ; en ce qui concerne par exemple les précautions à prendre, il est conseillé au joueur de ne pas se tenir trop près de l'écran, d'utiliser de préférence ces jeux sur un écran de petite taille, d'éviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil, de jouer dans une pièce bien éclairée et de faire des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures ;

Considérant que le cumul de ses caractéristiques ludiques, consuméristes, techniques et réglementaires rend le jeu vidéo électronique non substituable avec d'autres types de jeux et a fortiori avec d'autres types de jouets ;

Sur la non-substituabilité des jeux vidéo électroniques avec les jeux électroniques à usage collectif et les jeux sur micro-ordinateur,

Considérant que les jeux électroniques à usage collectif installés dans les lieux publics ne répondent ni au même besoin ni aux attentes d'un même public que les jeux vidéo électroniques et donnent lieu à des systèmes de tarification différents ; que les caractéristiques d'une console de jeux vidéo électroniques et celles d'un micro-ordinateur sont fonctionnellement différentes ; que le micro-ordinateur a une fonction principale de traitement de textes et d'information ; qu'en conséquence, il répond à un besoin professionnel ou d'études à la différence de la console de jeux qui a une fonction de distraction ; que les utilisateurs concernés par les consoles et logiciels de jeux vidéo électroniques sont principalement des adolescents alors que ceux qui achètent des micro-ordinateurs sont en général des adultes ; que les fabricants de micro-ordinateurs, notamment IBM, Macintosh, Compacq, Dell, Toshiba et IPC étaient entre 1989 et 1991 distincts des fabricants de jeux vidéo électroniques avec des modes de distribution différents ; qu'ainsi, l'offre et la demande de jeux sur micro-ordinateur de loisirs étaient, sur la période considérée, indépendantes de l'offre et la demande de jeux vidéo électroniques ; que le prix des consoles de salon toutes marques confondues, variait en décembre 1990, ainsi que l'indique Bandai dans ses observations, de 700 F pour les consoles 8 bits à 1 900 F pour les consoles 16 bits, et de 590 F à 2 500 F pour les consoles portables ; que seuls les micro-ordinateurs d'une certaine technicité et dont le prix varie de 10 000 à 15 000 F permettent l'usage de jeux électroniques dans des conditions satisfaisantes ; que le rapport des prix entre la console seule de jeux vidéo électroniques et le micro-ordinateur va de 1 à 7 ou 10 et que la proportion des prix de la console plus le téléviseur par rapport aux micro-ordinateur est au minimum de 1 à 2 ; que cette différence de prix prouve l'existence de marchés distincts ; que, par la suite, à l'époque des faits, de 1989 à 1991 inclus, jeux vidéo électroniques d'une part, jeux vidéo à usage collectif et jeux sur micro-ordinateur d'autre part, constituaient des marchés distincts ;

Sur l'existence de deux marchés pertinents, celui des consoles et des logiciels,

Considérant que Bandai fait valoir que consoles et logiciels ne forment qu'un seul marché ;

Considérant cependant que, du côté de l'offre, les fabricants de consoles de jeux (Atari, Sega, Nintendo, NSK, etc) sont distincts des producteurs de logiciels ; qu'il existe à cet égard de très nombreux éditeurs liés ou non par agrément au fabricant mais de façon indépendante (Konami, Capcom, Electronics Arts, Océan, Infogrames, Megasoft, AVE, etc) ; que les distributeurs de consoles et de logiciels peuvent également être indépendants les uns des autres ;

Considérant que, du côté de la demande, même si console et logiciel sont des biens complémentaires et si le jeu d'une marque de logiciel est souvent disponible dans les différents types de consoles, ils correspondent à deux demandes spécifiques ; qu'ainsi, il ressort du panel Nielsen (annexe XI, cote 61 du dossier) qu'il a été vendu en 1989 quatre logiciels pour une console ; que cette proportion varie selon les années et les marques ; que ces simples constatations prouvent que l'achat d'un logiciel est indépendant de celui d'une console au même titre que l'achat d'une vidéo-cassette est indépendant de celui d'un magnétoscope ; que l'existence de clubs d'échange de logiciels entre utilisateurs démontre le caractère autonome et indépendant de leur demande ; que par suite il y a lieu de distinguer deux marchés pertinents, celui de la console de jeux vidéo électroniques et celui du logiciel de jeux vidéo électroniques ;

*Sur la position dominante,*

Considérant que Bandai fait valoir que les parts de marché de produits de marque Nintendo ne se confondent pas avec les parts de marché de ces mêmes produits distribués par Bandai ; que l'accord de distribution entre NES International INC et Bandai du 17 janvier 1988 est venu à expiration le dernier jour de février 1990 et que la concession de distribution a continué sur une base non exclusive à tout le moins jusqu'à la fin de 1991 ; que la France est un des marchés les plus perméables aux importations parallèles ; que les parts de marché relevées par le rapport ne s'inscrivent pas dans la durée ; que la notoriété de la marque Nintendo est liée à des efforts de publicité considérables ; que le rôle pilote joué par Bandai en matière de prix et de conditions de vente n'est pas démontré et que, contrairement à ce qu'affirme le rapport, les intervenants ne sont ni très "atomisés ni marginaux" ;

Considérant cependant qu'aux termes du contrat du 17 janvier 1988, Bandai disposait de l'exclusivité de l'achat, de l'importation, de la distribution et de la vente des produits Nintendo en France à "l'exclusion de la Corse et de l'outre-mer" ; qu'il ne résulte pas des éléments du dossier que ces accords aient été dénoncés postérieurement à cette date ; que ce contrat a été renouvelé le 27 février 1993 entre Nintendo Co Ltd et NES International INC par transfert de l'activité de Nintendo de la société Bandai à une nouvelle société Nintendo France ; qu'en outre, dans une lettre du 12 novembre 1990, adressée à Joueclub de Bordeaux dont une copie figure au dossier, M. P, président directeur général de Bandai, a reconnu que Bandai contrôlait environ 90 % de la distribution des produits Nintendo en France (annexe X, scellé 1, cotes 1 et 2 du dossier) ;

Considérant que les parts de marché de la marque Nintendo, dont l'importateur exclusif est Bandai, s'élevaient, pour les consoles, en 1989, 1990 et 1991 respectivement à 66%, 77,8 % et 66 % et pour les logiciels, respectivement à 70,6 %, 74 % et 68,7 % ; que ces évaluations ont été confirmées par les déclarations des principaux distributeurs de consoles et de logiciels de jeux vidéo électroniques ;

Considérant que les produits de la marque Nintendo bénéficient aux yeux des consommateurs d'une grande notoriété, comme il ressort des pièces du dossier mentionnées au I,A,3 de la présente décision ; qu'à cet égard, il est indifférent que cette notoriété soit due aux efforts publicitaires entrepris par Bandai ou à d'autres causes ;

Considérant qu'il ressort des témoignages et des documents figurant au I de la présente décision que Bandai jouait un rôle déterminant en matière de prix et de conditions de vente en faisant en sorte que les consoles et les logiciels soient vendus aux distributeurs la plupart du temps au prix d'achat auquel était ajoutée la TVA, sans marge à ce stade ; qu'ainsi, les seuls profits réalisés par ces derniers étaient constitués par les remises de fin d'année accordées par Bandai ;

Considérant que mise à part la marque Sega qui, en 1989, 1990 et 1991, a réalisé respectivement un tiers, un cinquième et un quart du marché de la console et respectivement, 27 %, 20 %, et 27 % du marché du logiciel, les autres fabricants ne représentaient que moins de 6 % en 1991 du marché de la console et 1989, 1990, 1991, respectivement, 2,4 %, 4,3 %, 3,8 % du marché du logiciel, où les intervenants étaient plus nombreux ; qu'ainsi, le reste de l'offre de consoles et de logiciels était dispersé ;

Considérant que, dans ces conditions, Bandai a détenu pendant les trois années considérées une position dominante sur le marché de la console et du logiciel de jeux vidéo électroniques ;

*Sur les abus de position dominante,*

Considérant qu'aux termes de l'article 8 de l'ordonnance du 1er décembre 1986, les abus de position dominante "peuvent notamment consister en refus de vente, en ventes liées ou en conditions de vente discriminatoires ainsi que dans la rupture de relations commerciales établies, au seul motif que le partenaire refuse de se soumettre à des conditions commerciales injustifiées" ;

En ce qui concerne les conditions de vente,

Considérant que Bandai soutient que les éléments retenus par le rapport ne portent que sur une très courte période en 1989 et 1990 et qu'aucun élément du dossier ne permet d'établir que Bandai aurait appliqué son barème de manière discriminatoire ou que les remises auraient été octroyées sans contrepartie réelle ou encore que cette différenciation aurait eu pour objet d'écarter un agent économique ;

Considérant qu'il résulte des constatations figurant au I,B,1 de la présente décision que Bandai a consenti des remises sur facture et de fin d'année à ses distributeurs au cours des années 1989, 1990, 1991 de façon discriminatoire ; que ces conditions de vente, en retenant des critères variables selon les contrats, tendaient à privilégier parmi les revendeurs la vente par correspondance, les multispécialistes et les détaillants au détriment des grands magasins et des grandes surfaces par le recours à des critères qui ne se retrouvaient pas d'un contrat à l'autre ; que de ce fait ces pratiques créaient pour certains de ses partenaires un désavantage dans la concurrence et présentaient dans ces conditions un caractère discriminatoire sans qu'il soit nécessaire de démontrer qu'elles visaient à écarter un agent économique ;

En ce qui concerne les pratiques de prix,

Considérant que Bandai nie le caractère imposé de ses prix et conteste l'existence d'une uniformité des prix de ses consoles et logiciels en faisant valoir que près de la moitié des 133 prix relevés par la direction générale de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes de Savoie, ne suivaient pas les hypothétiques recommandations de Bandai ;

Considérant cependant qu'il résulte des constatations figurant au I,B,2 de la présente décision que Bandai a mené de façon générale auprès de ses distributeurs une politique de prix imposés en diffusant des prix conseillés sous forme de notes, de correspondances ou de télex et par des contrôles de prix, des mesures ou des menaces d'actions coercitives auprès des distributeurs ; que ces 133 prix mentionnés, 67 étaient égaux aux prix conseillés par Bandai à 1 franc près et 37 étaient supérieurs de 2 à 5 F pour des consoles dont les prix conseillés étaient 690 F et 990 F et pour des logiciels dont les prix conseillés étaient de 290 F, 330 F, 360 F et 390 F ; qu'ainsi sur cet échantillon 78 % des distributeurs n'ont pas déterminé leurs prix de vente de façon autonome ; que, par ailleurs dans les catalogues pour 1990 diffusés sur le plan national par Auchan, Les Nouvelles Galeries, et Carrefour par exemple, le prix des produits Game Boy de Nintendo était dans les trois cas de 590 F et le prix de la console de jeu "action set" était dans deux cas à 990 F et dans le catalogue d'Auchan à 989,95 F ; qu'ainsi les pratiques susmentionnées de Bandai ont eu pour effet de faire obstacle à la fixation des prix par le libre jeu du marché ;

En ce qui concerne les menaces de refus de vente,

Considérant que Bandai fait valoir que l'existence de prétendues menaces de refus de vente ne repose que sur les déclarations vagues de deux responsables des enseignes de la distribution qui auraient cherché par ce moyen à obtenir des avantages indus auprès des fournisseurs ;

Considérant cependant que les constatations figurant au I,B,3 de la présente décision et les déclarations du responsable des achats Leclerc ont été à cet égard particulièrement circonstanciées notamment quant aux périodes (fêtes de Noël en 1990) et quant aux lieux (Mont-de-Marsan et Bollène) et que ces décisions figurent également dans les propos du responsable de Carrefour qui a fait état d'une procédure de "blocage du compte" ; qu'ainsi ces pratiques de menaces de refus de vente au seul motif que le partenaire refusait de se soumettre à des conditions commerciales injustifiées ont eu pour effet de limiter l'accès au marché ;

En ce qui concerne l'attitude de Bandai sur le marché,

Considérant que Bandai conteste le fait qu'elle aurait cherché à contrôler l'offre de logiciels en France en arguant qu'aux termes de son contrat de distribution exclusive, elle ne disposait jusqu'en février 1990 que d'un nombre limité de logiciels et que la sélection qu'elle opérait en tant que distributeur n'avait d'autre objet que de satisfaire le consommateur en lui fournissant un produit de qualité ;

Considérant cependant qu'il résulte des constatations figurant au I,B,4 de la présente décision que l'intervention de Bandai ne se limitait pas à faire respecter par des voies de droit son exclusivité sur les produits Nintendo puisqu'il ressort des courriers de Juin et novembre 1990 adressées par Bandai à sa force de vente d'une part, et à Joueclub Bordeaux d'autre part, qu'elle demandait à ses représentants de menacer les distributeurs de ne plus les réapprovisionner s'ils acceptaient de vendre des produits Nintendo importés ou obtenus par des voies parallèles ; qu'ainsi ces pratiques ont eu pour objet et pour effet de limiter le libre exercice de la concurrence et de faire obstacle à la fixation des prix par le jeu du marché ;

Considérant que sa position dominante sur les marchés de la console et du logiciel de jeux vidéo électroniques en 1989, 1990 et 1991 permettait à Bandai de diffuser une publicité de masse qui informait la clientèle des conditions de vente et en fin d'année une marge arrière ou une remise en fonction du chiffre d'affaires réalisé, d'utiliser la notoriété de la marque Nintendo pour faire pression sur les distributeurs et d'obtenir d'eux un alignement quasi-général sur les prix de vente publics conseillés par elle ; qu'ainsi les différentes atteintes portées à la concurrence ci-dessus mentionnées ont un lien de causalité directe avec le pouvoir de domination exercé par Bandai ; que, dès lors, ces pratiques sont prohibées par le 1 de l'article 8 de l'ordonnance précitée ;

*Sur les pratiques de concertation,*

Considérant que Carrefour France fait valoir que la notification de griefs et le rapport n'ont retenu une pratique d'action concertée qu'à l'égard de Carrefour France et Bandai alors que Carrefour France aurait demandé à Bandai de faire réajuster les prix des logiciels Nintendo aux enseignes Leclerc et Auchan de la région nantaise ; qu'elle soutient qu'il y aurait dans cette pratique quatre partenaires à l'entente et non deux seulement ; qu'elle fait valoir, en outre, que l'atteinte à la concurrence n'aurait pas eu d'effet sensible dès lors qu'elle ne concerne pas quatre hypermarchés sur les huit présents ; qu'il s'agirait d'un marché géographiquement restreint et que les pratiques ne seraient établies que sur une période extrêmement courte ;

Considérant que la pratique reprochée est celle par laquelle Carrefour France a pris l'initiative de demander à Bandai d'intervenir pour restreindre la concurrence sur le marché des logiciels de jeux vidéo électroniques et par laquelle cette dernière a répondu à cette sollicitation ; que l'article 7 de l'ordonnance du 1er décembre 1986 prohibe toutes les ententes ayant pour objet ou pouvant avoir pour effet de restreindre ou de fausser le jeu de la concurrence sur un marché ; que, dès lors, par cette concertation, Carrefour France et Bandai ont enfreint les dispositions de l'article 7 de l'ordonnance du 1er décembre 1986 ;

Considérant que la preuve de l'entente n'est établie que pour la seule journée du 9 janvier 1990 alors qu'il est avéré que les ajustements de prix auxquels a procédé Carrefour France, pour tenir compte des prix pratiqués par ses concurrents, ont été très fréquents ; que cette concertation n'a concerné qu'un espace géographique restreint ; que la part des achats de Carrefour France en matériel de marque Nintendo ne représentait en 1992 qu'une partie insignifiante de son chiffre d'affaires ; qu'en conséquence il n'y a pas lieu d'infliger à Carrefour France de sanction pécuniaire ;

*Sur la sanction,*

Considérant qu'aux termes de l'article 13 de l'ordonnance du 1er décembre 1986 : "le Conseil de la concurrence peut ordonner aux intéressés de mettre fin aux pratiques anticoncurrentielles dans un délai déterminé ou imposer des conditions particulières. Il peut infliger une sanction pécuniaire applicable soit immédiatement, soit en cas d'inexécution des injonctions. Les sanctions pécuniaires sont proportionnées à la gravité des faits reprochés, à l'importance du dommage causé à l'économie et à la situation de l'entreprise ou de l'organisme sanctionné. Elles sont déterminées individuellement pour chaque entreprise ou organisme sanctionné et de façon motivée pour chaque sanction. Le montant maximum de la sanction est, pour une entreprise de 5 % du montant du chiffre d'affaires hors taxes réalisé en France au cours du dernier exercice clos..."

Considérant que Bandai fait valoir qu'en vertu d'un accord conclu avec Nintendo Co Ltd et NES, elle n'est plus depuis le 31 décembre 1992 distributeur des produits Nintendo en France, les éléments matériels et humains de l'activité de distribution des produits Nintendo ayant été transférés à cette date à une nouvelle société, Nintendo France ;

Considérant que le chiffre d'affaires à prendre en compte est celui réalisé en France au cours du dernier exercice clos porte sur la période courant du 1er janvier au 31 décembre 1992 ; qu'au cours de l'année considérée, l'ensemble des éléments matériels et humains concourant à l'activité d'importation et de distribution des produits Nintendo en France se trouvaient dans la société Bandai ; qu'en conséquence il y a lieu de prendre en compte comme assiette de calcul de la sanction le chiffre d'affaires de Bandai au titre de l'année 1992 ;

Considérant que la gravité des pratiques d'abus de position dominante et de concertation reprochées à Bandai tient tant à la nature, dans la mesure où elles ont empêché les entreprises de distribution des consoles et logiciels de jeux électroniques de marque Nintendo, de déterminer librement leurs prix, leurs quantités et leurs conditions de vente au public, qu'à la généralité de leur mise en oeuvre à tous les types de distribution et leur caractère répété pendant trois ans sur tout le territoire national ; que le fait de maintenir des prix artificiellement élevés a eu un effet d'entraînement sur les marchés de la console et du logiciel de jeux vidéo électroniques ;

Considérant que les jeux vidéo électroniques ont représenté en 1991 un quart du chiffre d'affaires du secteur des jeux et jouets en France ; que Bandai a réalisé, sur les trois années 1989, 1990 et 1991 entre les deux tiers et les trois quarts du chiffre d'affaires de consoles et de logiciels de jeux vidéo électroniques ;

Considérant que le chiffre d'affaires hors taxes réalisé en France par Bandai au cours des années 1989, 1990 et 1991 pendant lesquelles ont été relevées les pratiques s'est élevé respectivement à 458 millions de francs, 858 millions de francs et 1 839 millions de francs ; que son chiffre d'affaires net en France pour 1992 est de 2 060 888 670 francs ; qu'il y a lieu, dans ces conditions, de lui infliger une sanction pécuniaire de 30 000 000 francs ;

décide :

Article 1 : - Il est infligé à la société Bandai France une sanction pécuniaire de 30 000 000 Francs ;

Article 2 : - Dans un délai maximum de 3 mois suivant sa notification, le texte intégral de la présente décision sera publié, aux frais de la société Bandai France, dans les revues "Joypad", "Consoles +", ainsi que dans les quotidiens "Le Monde" et "Le Figaro". Cette publication sera précédée de la mention : "Décision du Conseil de la Concurrence en date du 7 décembre 1993 relative à la situation de la concurrence dans le secteur des consoles et des logiciels de jeux vidéo électroniques".

Délibéré sur le rapport de M. François Vaissette par M. Barbeau, président, MM. Blaise, Pichon et Urbain, membres.

## VENTES

### SUPER NINTENDO

Vds S Nin + 7 jx, px : 2 400 F ou sép. **Julien FAIGRE, 25, rue du Mas de la Treille, 34670 BAILLARGUES. Tél. : 67.70.48.70.**

S. Nes + 8 jx (Tortue IV, Star Wung, Alien 3...) + action Replay. **Cyril LECUYER, 4, av. de Beaucaire, 30300 Jonquière Saint-Vincent. Tél. : 66.74.45.69.**

Vds jx S. Nin : Aladdin (neuf), px : 349 F; Zelda 3, px : 299 F. **Yannick THOMAS « Les Chênes Verts » 14, rue Richard Wagner, 33700 Mérignac. Tél. : 56.97.83.08.**

Vds jx S. Nes : 200 F à 300 F : Mickey, Actraiser, Lemings. **Frédéric PERRIN, 7, rue des Myosoris, 45750 Saint-Pryve-Saint-Mesnin. Tél. : 38.51.00.98.**

S. Nin + 2 pads + 15 jx (Zelda, Mortal, Bubsy, SF2", Cool S). **Jean-Jacques LACOUR, Rampe St-Geneviève Saint-Georges, 89000 Auxerre. Tél. : 86.46.99.87.**

Vds S. Nes + SF II + AD 29 + Aladdin (Fra) + Ascipa. **Cédric RIVIERE, 8, place des droits de L'Homme, 21110 Genlis. Tél. : 80.31.51.57.**

Vds jx S. Nes, Top Gear, Superaleste, S. Probotec, px : 200 F pce. **Jean-Pierre LOI, 28, rue Grimaux, 17300 Rochefort. Tél. : 46.87.25.09.**

Vds jx S. Nin : 300 F; GB : 100 F à 150 F Cast 4, Gngost, Unsqad/Chashq.... **David LABELLA. Tél. : 89.24.37.44.**

Vds S. Nin + 2 man. + 2 jx (SFII, Sonic Bastman) + Adapt., px : 900 F. **Frédéric KIEFFER, 33, rue des Cerisiers, 68180 Horbourg-Whir. Tél. : 89.24.23.16 (ap. 19 h).**

Vds S. Nin + 2 man. + 2 jx (SFII US et Mario Kart + adapt), px : 900 F. **Loïc FOLLEROT, 14, rue Pierre Curie, 91370 Verrières. Tél. : (16-1) 64.47.07.76.**

Vds jx SN-SFC-SNUS de 250 F à 280 F pce. **Yvonnick PRENE, 2, allée des Helvetes, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.96.32.**

Vds 5 jx S. Nin (SFII + man Trubo, Super Pang, Bip Bip), px : 2 100 F. **Anthony LAURIER, 8, rue du Docteur Royer, 63430 Pont-du-Château. Tél. : 73.83.50.97.**

Vds jx S. Nin : SF2 (Jap, 150 ) + SF2 Turbo (Jap, 300 F) + M. Kart. **Matthieu SION, 38, rue Maxence Vandermeersch, 59520 Marquette. Tél. : 20.40.71.97.**

Vds S. Nin. + man. + 1 jeu : Murtalkombato ou autre, px : 500 F. **Cédric SORRAUX, 5, rue Jean-Baptiste Gervais, 77450 Esbly. Tél. : (16-1) 60.04.40.70.**

Vds, éch., ach., jx S. Nin. **Vincent DESROSIERS, 3 bis, bd Colbert, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.66.37.86.**

S. Nin + 5 jx + 2 man + Ad 29, px : 1 800 F. **Sylvain BOYER DE LA GIRODAY, 79-81 route de la Reine, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 48.25.04.85.**

Vds jx S. Nin Super Dunk Shot, Actraiser : 250 F; GG + 5 jx : 700 F. **Pierre BUREAU, 22, rue des Fontenelles, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.71.62.**

Vds ou éch. 2 jx S. Nes (Tingt) + 3 jx S. Nin (STF 2, Castel), px : 250 F. **Benoit TRANAPE, 15, av. Gambetta, 92410 Ville d'Avray. Tél. : (16-1) 47.09.04.14.**

Vds Street Fighter 2 (jap) avec notice (jap) sur S. Nin, px : 300 F. **Gaël GIRAULT, 5, allée Maurice Ravel, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.05.46.83.**

Jx S. Nes : Zelda, Bubsy, Tortues, F1 Tiny, Starwing : de 200 F à 300 F. **Michaël SABOUN, 13, av. Nationale, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.30.80.42.**

Vds S. Nin + 8 jx + 4 man. + AD 29, px : 2 500 F. **Julien CHRISTOPHE, 11, cité la Bordette, 31620 Fronton. Tél. : 61.82.90.72 (ap. 18 h).**

Vds SFC + 2 man. + 40 jx, px : 4 000 F à déb. ou éch. ctre CD 32. **David HECQ, 517, rue de la Fontaine, 62110 Henin-Beaumont. Tél. : 21.75.80.10.**

S. Nin + 2 man. + 3 jx (Mr Nutz...) + adapt., px : 1 100 F. **Thierry TOUVIER, 124, rue de Saussure, 74130 Bonneville. Tél. : 50.25.71.52.**

Vds S. Nin + 5 jx + 2 man. + adapt. Tbe, px : 1 500 F. **Nicolas ABRAM, 27, av. Jules Cantini, 13006 Marseille. Tél. : 91.78.63.50.**

Vds S. Nin + 7 jx (J. Connor, Zelda 3, Human GP...), px : 1 800 F ou sép. **Xavier HELLY 2, promenade Maurice Thorez, 69700 Givors. Tél. : 72.24.32.15 (ap. 17 h 30).**

Vds jx S. Nin : Adams Family : 250 F ou éch. ctre Action-R. **Ludovic BACH, 14, rue Pasteur Allondrelle, 54260 Jongyon. Tél. : 82.26.70.67.**

Vds SFC + 4 jx + 3 pads + adapt. US, px : 1 300 F. **Xavier ANDRIEU, 200, rue de Verdun, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.60.36.10.**

Vds S-Nes + 2 pads + 11 jx, px : 3 000 F. **Christophe BAUDRY, 59, rue Rabelais, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.26.13.76.**

Vds jx S. Nin, S. Nes, SFC : Mickey, Fatal Fury, Mortal, All S... **Frédéric TRAPES, 6, allée du Bois, 31120 Roques-sur-Garonne. Tél. : 62.20.50.63.**

Vds jx MD : 150 F pce ou 1 000 F les 8 jx; S. Nin : 200 F pce. **Gérald AUBRY, 22, bd de Champelle, 54600 Villers-les-Nancy. Tél. : 83.28.02.59.**

Vds jx S. Nin The Lost Vicking, Starwing, px : 350 F à déb. **Alban WEITEN, 16, rue Gal Corda, 55100 Verdun. Tél. : 29.86.57.91.**

Vds sur S. Nin, Aladdin 300 à 350 F. **Rabah HAMIAN, 11, rue Auguste Renoir, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.37.55.**

Vds jeu S. Nin : Populous 150 F. **Philippe LIEVENS, Rés. Port Capistol Entrée E,; 34300 Cap d'Agde. Tél. : 67.26.03.00.**

Vds S. Nin + Scope + 100 jx + MD + 79 jx très bon prix. **Frédéric RAFFIER, 23, rue de la Fontaine, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 43.51.92.18.**

Vds ou éch. jx S. Nin M. Kombat, Bubsy, px : 200 F à 350 F. **Karim MRAINI, 64/4 av. de Verdun, 59100 Roubaix. Tél. : 20.83.35.52.**

Vds S. Nin + 6 jx (SF2, Starwing, Zelda 3), px : 2 200 F. **Paul INACIO, 150, rue de Paris, 94190 Villeneuve Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.11.23.**

Vds SFII Turbo; DGBZ II; MR. Nuts; Desert Strike, Ken 7, etc, px : 250 F. **Olivier PERRIN, 24 bis, rue Gassendi, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 40.47.67.67.**

Vds S. Nin + 2 man + AD 29 + 7 jx (SF2T, Cybernator), px :2 300 F. **Alexis LAPERT, 10, rue du Loriot, 76230 Isneauville. Tél. : 35.61.09.12.**

Vds jx S. Nes : SF2 : 299 F; Starwar : 299 F; Road Runner : 249 F. **Nicolas MARIE, 30, rue René Béon, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.17.68.**

Vds S. Nes ss gar. + 2 man. + 30 jx, px : 5 000 F. **Hourad BENHARKOUS, 38, rue Aristide Briand, 92110 Clichy-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.37.67.12.**

Vds jx S. Nin (Agro, DBZ2, SFII Turbo...). **Benjamin MARESCHAL, 14, av. du Maréchal Foch, 33140 Villenave-d'Ornon.**

Vds S. Nin + Pro Replay + SF2 + Starwing + 2 man., px : 990 F. **Alexis GAMAL, 18, av. de la République, 78600 Mesnil-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.12.17.76.**

Vds S. Nin + 7 jx (Flashback, E Cantona), vds Samurai Shadown. **Christophe ALARDET, 4, square Paul Valéry, 78760 Pontchartrain. Tél. : (16-1) 34.89.29.84.**

Vds S. Nintendo + 2 paddle + 6 jx + Adapt. Super Game Key, px : 2 800 F. **Laurent SCOTTO, 87, bd John Kennedy, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.00.41.**

Vds S. Nin + AD 29 + 11 jx : SF2; Star Pox; Adams Zelda Etc. **Stéphane LANDION, 5, rés. du Coteau, 77130 La Grande-Paroisse. Tél. : (16-1) 64.32.14.77.**

Vds Dragon Ball Z2 et Rannma 2. **Nicolas WOLFF, 10, rue du Château d'Eau, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.14.09.**

Vds jx SN (S. NBA : 290 F; Tiny T., Mickey MQ : 270 F, FZéro : 220 F). **Rémi MERCIER, Mas Fonterauge, 30360 Vézénobres. Tél. : 66.83.61.30.**

Vds jx S. Nin : SF2, Mario 4 : 100 F pce, Starwing : 200 F; MK : 250 F. **Steve WITVROUW, 19, rue Salvador Allendé, 59510 Hem. Tél. : 20.81.05.20.**

Vds S. Nin + 2 man. + 1 joy + AD 29 + 4 jx (Mario Kart...), px : 1 400 F. **Ludovic NAU, 17, rue de l'Ayguebelle, 33480 Avensan. Tél. : 56.88.84.74.**

Vds jx SFC : Exhaus Heat 2, Suzuka 8 H Human GP2, Top Gear. **Francis BURG, 1, av. de la Révolution Française, 95000 Vauréal. Tél. : (16-1) 30.32.46.59.**

Vds jx S. Nes : Bart, Another World, S. Mario-Kart. **Yves GUENIAU, 5, rue Théophile Duchapt, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.25.35.**

S. Nin + 5 jx + 2 man. + adapt., px : 1 900 F. **Sylvain BOYER DE LA GIRODAY, 79-81 route de la Reine, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 48.25.04.84.**

Vds S. Nin + 7 jx à 2 300 F, vds 10 jx NEC : 500 F. **Denis CHAMBERT, 11, rue de Saxe, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.89.55.**

Vds SFC Complète + 4 jx (Fatal Fury, Soul Blader...) + adapt. : 2 500 F. **Nasser FERJANI, 52, rue du Nord, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.44.96 (ap. 19 h).**

Vds jx S. Nes : Street Fighter II, px : 390 F. **Michaël OREMIATZKI, 247, rue Léon Gambetta, 59000 Lille. Tél. : 20.57.51.10.**

Vds ou éch. SFC + 2 man. + 2 jx (Zelda 3, Castle) contre CD Nec. **Karim MAZOUKI, 154, bd Théophile Sueur, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 49.35.93.17.**

Vds jx S. Nes/SFC (Tiny Toon; WWF2; TMNT 4; Sonic B), px : 250 F à 300 F. **Ludovic LEGUEM, 65, chemin des Amaryllis, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.38.34.**

Vds S. Nes + adapt. + joys Pro + Bjx, px : 2 600 F. **Stéphane FAUGERE, 18, rue la Fontaine, 77400 Gouvernes. Tél. : (16-1) 60.07.00.30.**

Vds Street Fighter II Turbo : 350 F à 400 F. **Jean MEDARD, 17, rue de Boucheyre, 63830 Nohanent. Tél. : 73.60.54.28.**

Vds jx S. Nin-SFC-S. Nes (R. Type III; Secret of Mana...) ou éch. **Brice DUCROT, 31, rue Floralia, 13009 Marseille. Tél. : 91.73.81.20.**

Vds jx S. Nin : Dragon's Lair : 300 F; Beep-Beep : 300 F ou éch. les 2 : 500 F. **Olivier DELLA MAGGIORE, Le Haut de Bonce, Cidex 174, 38290 Satolaset-Bonce. Tél. : 74.90.33.33.**

Vds S. Mario World (VF) : 250 F. **Sébasteien USTRELL, 89, rue Rébéval, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.18.62.**

Vds S. Nin + Revues + 3 jx (Star Wing), tbe : 1 100 F. **Hugues GAUTHIER, 2, rue de Baudrimghem, 62120 Campanes Wardrecques. Tél. : 21.39.48.52.**

Vds jx S. Nin : SF2; tbe : 250 F, 2 man : 120 F. Jx Nes : Maniac Mansion tbe : 220 F; Goblins : 150 F. **Jonathan ROLLET, Les Terres Blanches, 84480 Bonnieux. Tél. : 90.75.87.49.**

Vds S. Nes US + Street Fighter 2, Turbo + adapt. Universel : 700 F. **François HALLE, 1, rue de la Rivière, 50600 Parigny. Tél. : 33.49.10.70.**

Jx SN : SF2, A. World, Lemming, Mario Paint : 250 F; GB jx 50 F à 150 F. **Simon DIJOUX, Quartier Lieutenant Moyne, bât. 027, 84100 Orange. Tél. : 90.51.70.76.**

Vds S. Nin + 2 pads + 2 jx (Starwing, SF2), px : 1 000 F. **Maxence HUGUES, 29, av. Charles Corbières, 34590 Marsillargues. Tél. : 67.71.67.88.**

Vds S. Nin + 5 jx + 2 man. + adapt. (Mario Kart...). **Wahid BENCHORBA, 2, rue Monge, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 49.85.94.68.**

## Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 30

**RUBRIQUE CHOISIE :**

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

**MACHINES :**

☐ PC Engine

☐ Megadrive

☐ Sega

☐ NES

☐ Game Boy

☐ Lynx

☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées.**

# Chez SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION VENDEZ, ECHANGEZ ACHETEZ VOS JEUX & CONSOLES D'OCCASION

## (30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

## + 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

## SEGA

### GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 adaptateur secteur

| | Neuve | Occasion |
|---|---|---|
| CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns) | 595 F | 399 F |
| CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux) | 795 F | 549 F |

ADAPTATEUR SECTEUR 49 F — LOUPE GROSSISSANTE 79 F

**Exemple de prix** (Jeux d'occasion) (version française) :

WOLFCHILD 99 F — SUPER KICK OFF 149 F — MORTAL KOMBAT 189 F
SUPERMAN 149 F — MICKEY MOUSE 159 F — SONIC 2 189 F

**Exemple de prix** (JEUX NEUFS) (version française) :

DONALD DUCK 2 269 F — ASTERIX 299 F
NGA JAM 269 F — ROAD NASH 299 F

### MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 289 F

**Exemple de prix** (Jeux d'occasion) (version française) :

GLOBAL DEFENSE 79 F — RASTAN 79 F — MICKEY MOUSE 139 F
GOLDEN AXE 79 F — TENNIS ACE 99 F — SONIC 139 F
NINJA 79 F — BOMBER RAID 139 F

### MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu 695 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu 499 F
MANETTE MEGADRIVE (neuve) 69 F — PRO PAD (transparente) 149 F
GAME-GENIE (neuve) 349 F — ADAPTATEUR 4 JOUEURS 249 F

**Exemple de prix** (Jeux d'occasion) (version française) :

SONIC 79 F — MEGAGAMES (3 jeux) 199 F
JAMES BOND 007 99 F — FATAL FURY 275 F
STREET OF RAGE 99 F — FLASHBACK 275 F
WORLD CUP ITALIA 99 F — ALADDIN 314 F
TERMINATOR 149 F — TURTLE FIGHTER 314 F
ALIEN III 199 F — MORTAL KOMBAT 349 F
EUROPEAN CLUB SOCCER 199 F — STREET FIGHTER 2' 389 F

**Exemple de prix** (JEUX NEUFS) (version française) :

DRAGON'S REVENGE 359 F — NBA JAM 499 F
FIFA SOCCER 449 F — SONIC 3 499 F
GAUNTLET 4 449 F — ART OF FIGHTING TEL
ETERNAL CHAMPION 499 F — PRINCE OF PERSIA TEL

### MEGA-CD (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (occasion) 1299 F

**Exemple de prix** (Jeux d'occasion) (version française) :

AFTER BURNER III 279 F — ECCO THE DOLPHIN 314 F
FINAL FIGHT 279 F — SONIC CD 314 F
PRINCE OF PERSIA 279 F — SYLPHEED 314 F
BATMAN RETURN 314 F — THUNDERHAWK 314 F

**Exemple de prix** (JEUX NEUFS) (version française) :

DUNE 399 F — GROUND ZERO TEXAS 449 F — LETHAL ENFORCER 499 F
MICROCOSM 399 F — INDIANA JONES 449 F — NIGHT TRAP 499 F
MORTAL KOMBAT 399 F — JURASSIC PARK 449 F — SENSIBLE SOCCER TEL

## NINTENDO

### GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

CADEAU** 1 sacoche

| | Neuve | Occasion |
|---|---|---|
| CONSOLE GAME-BOY (Française) | 299 F | 199 F |

HOUSSE ANTI-CHOC 39 F — LOUPE LIGHT BOY 59 F
GAME-GENIE (neuf) 249 F — ADAPTATEUR SECTEUR 69 F

**Exemple de prix** (Jeux d'occasion) (version française) :

HOME ALONE 99 F — MORTAL KOMBAT 175 F
SUPER MARIO LAND 1 139 F — SUPER MARIO LAND 2 175 F
ASTERIX 175 F — ZELDA 175 F

**Exemple de prix** (JEUX NEUFS) (version française) :

F1 POLE POSITION 269 F — TINY TOON 2 269 F
JURASSIK PARK 269 F — TORTUE 3 TEL

### NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE neuve + 1 Jeu 289 F

**SUPER PROMO JEUX US neuf :**

ADDAMS FAMILY 99 F — DUCK TALES 99 F
ADAPTATEUR GAME KEY 99 F — SUPER MARIO 3 99 F

**Exemple de prix** (JEUX NEUFS) (version française) :

DUCK TALES 2 299 F — MEGAMAN 4 299 F
KIRBY'S ADVENTURE 299 F — ASTERIX 349 F

### SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française neuve :

CONSOLE nue 690 F — CONSOLE + MARIO ALL STARS 990 F
CONSOLE + ALADDIN 990 F — MANETTE d'origine 99 F
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES 79 F
ou 49 F avec 1 Jeu acheté ou GRATUIT avec 2 Jeux achetés
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz 149 F — RALLONGE MANETTE 39 F

(+ DE 2200 JEUX DISPONIBLES)

**Exemple de prix** (Jeux d'occasion) (version française) :

PILOT WINGS 169 F — ASTERIX 299 F
BLAZING SKIES 199 F — PRINCE OF PERSIA 299 F
STREET FIGHTER II 199 F — ALLADIN 314 F
STARWING 199 F — FLASHBACK 314 F
MARIO ALL STARS 269 F — F1 POLE POSITION 349 F
SIM CITY 269 F — MORTAL KOMBAT 349 F
SUPER MARIO KART 269 F — DRAGON BALL Z 2 349 F
ZELDA III 269 F — STREET FIGHTER 2 TURBO 349 F

**Exemple de prix** (JEUX NEUFS) (version française) :

HOME ALONE 2 199 F — DRAGON BALL Z 3 TEL
SUPER BOMBERMAN 389 F — EMPIRE STRIKE BACK TEL
EQUINOX 449 F — TORTUE NINJA 5 TEL
NBA JAM 549 F — VAL D'ISERE CHAMPIONSHIP TEL

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

Offre dans la limite des stocks disponibles.

* OCCASION

## NEO-GEO

CONSOLE **NEO-GEO*** + 1 JEU 1690 F (+ DE 200 JEUX DISPO.)

| Exemple de prix : | NEUF | | OCCASION |
|---|---|---|---|
| WORLD HEROES 2 | 1190 F | | 849 F |
| FATAL FURY 2 | 1190 F | | 849 F |
| ART OF FIGHTING 2 (neuf) | TEL | SPIN MASTER | TEL |
| MEMORY CARD | 229 F | MANETTE | 449 F |

## NEC

**CONSOLE PORTABLE GT TURBO*** avec 1 jeu 995 F
+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)
à partir de 69 F
MANETTE 99 F — QUINTUPLEUR 99 F

## AMIGA CD 32

**CONSOLE neuve + 2 Jeux 2490 F**
+ 80 JEUX DISPONIBLES NEUFS ET OCCASIONS

## ATARI

**CONSOLE LYNX** (OCCASION) 349 F — **JAGUAR** (NEUVE) + 1 JEU 1790 F

## 3 DO

**CONSOLE 3 DO** (Version PAL) Disponible TEL
+ 30 JEUX DISPONIBLES *Venez voir les 3 DO en démonstration permanente*

## NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat) vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •CD 32 •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin)
(Boites d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**
**24 / 48 H**
**LIVRAISON COLISSIMO**
(Commande à Paris exclusivement)

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

**NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.**

***N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...***

RC : Paris B 385 215 603

SCORE GAMES LA VIDEO-JEU PASSION

**NOUVEAU** Ouverture le 8 MARS 1994

**17, rue des Ecoles 75005 PARIS**
☎ **36.685.686** (7 J/7 24H/24)
De province, composez directement sans faire le 16.1
- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 non stop
- Métro : Maubert Mutualité
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87
- Parking : Maubert

**37, Cours Guynemer 60200 COMPIEGNE**
☎ **44.20.52.52**
- Lundi de 14 h à 19 h 30
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 / 14 h à 19 h 30
- Samedi de 10 h à 19 h 30
- 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin
- BUS : 3/4

**25, av. de la Division Leclerc - N 20 92160 ANTONY**
☎ **(1) 46.665.666 +**
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h 30 (Vente et Echange)
- Dimanche matin de 10 h à 13 h (Vente exclusivement)
- RER : Antony
- BUS : 197 297 395 APTR
- TRAIN : Orlyval

**BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS**

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

| TITRE | CONSOLE | PRIX |
|---|---|---|
| | | |
| | | |
| | | |
| | | |
| FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F) | CONSOLE : 60 F | 30 F |
| TOTAL A PAYER | | |

Je règle par :
MANDAT LETTRE ❑
CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑
N° | | | | | | | | | | | | | | | | |
Date expiration : . . / . .
Signature .....

CONSOLE 03/94

## MEGADRIVE

Vds sur MD Street Fighter, Aladdin, Mortal Combat : 200 F. **Chalif VERC, 24, av. Aristide Briand, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 46.63.10.55.**

Vds MD + 2 man. + 8 jx (Aladdin, Flash 3). Val. : 3 800 F. Px : 2 000 F. **Grégory TORRES, 610, route de Noyers, 04200 Sisteron. Tél. : 92.62.84.07.**

Vds MD + 5 jx + 2 man. : 1 500 F. TBE. **Souneil KHEDIR, 7, av. du Bel-Air, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 40.19.01.31.**

Vds MD + 15 jx : F22, TF3, Ecco etc. Px : 2 000 à 2 500 F. **Jean-Claude MARTEAUD, 1, rue Louis Breguet, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél. : 85.46.67.78.**

Vds MD Jap. + 2 man. + adapt. + jx (S1, Quackshot, FG. Dec.) Px : 800 F. **Jean-Pierre MAZEL, 987, rue Bellevue, 65300 Lannemezan. Tél. : 62.98.37.76.**

Vds MD + 2 man. + 2 jx (Mortal Combat, Joe Montana) Px : 700 F. **Photis MELETOPOULOS, 10 bis, rue des Boulangers, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.10.74.**

Vds MD + 9 jx (Flash Back, Bubsy...). **Nicolas SLIM, 10, rue Malherbe, 29200 Brest. Tél. : 98.43.64.58.**

Vds MD Jap. + 4 jx + Autofire : 800 F. **Julien BEAUDEAU, 8, rue Carvel de Saint-Martin, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.66.46.**

Vds MD Franç. + 2 man. + 3 jx (Sonic, Road Rash, Robo) : 900 F. **Julien LE HEGARAT, rue César Franck, 14114 Ver-sur-Mer. Tél. : 31.22.26.36.**

Aladdin 350 F. Flashback 200 F. Jurassik Park 200 F. Strider 50 F. **Stéphane BOUTILLIER, 2, rue de l'Imagerie, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.56.64.69.**

Vds jx MD 200 F. Donald 250 F. John Madden, Robocod Mickey 3. **Adeline TACHENON, 9, rue Descartes, 60100 Creil. Tél. : 44.25.85.41.**

Vds MD + 5 jx (Sonic, Quackshot...) + 1 joy : 1 400 F. **François LISSAR, Irialdia, 64240 Hasparren. Tél. : 59.29.66.76.**

Vds MS 2 + 2 man. + 2 jx : 469 F. Vds jx (Mortal..) **Anthony LEBEAU, chemin de Chez Gove, 86320 Lussac-les-Châteaux. Tél. : 49.48.37.35.**

Vds MD + 2 man. (1 Pro2) + 5 jx (MK, Sonic 2, etc.). Px : 1 900 F. **Guillaume GRIFFOULIERE, 1, rue du Languedoc Planoise, 25000 Besançon. Tél. : 81.41.02.45.**

Vds Terminator 2 : 100 F. World of Illusion : 150 F. **Jean-Pierre CHASSARD, 15, rue de la Mairie, 70360 Bucey-les-Traves. Tél. : 84.92.71.39.**

Vds MD + 7 jx (S. of Rage 2, Kid Chameleon...) + 2 man. : 1 100 F. **Romain BAUDIN, 3, bd Turgot, 13012 Marseille. Tél. : 91.06.23.14.**

Vds MD + 10 jx + Gamegemie + Pro2. Px : 1 500 F. **Ludovic LEPREVOST, 52, rue Malmaison, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 48.97.83.44. 19 h à 21 30 h.**

Vds MD + 3 jx (Wonder III, Sonic, Thunder Force 4) : 750 F ou éch. ctre GG. **Michaël LAURIN, 16, rue Albert Camus, 87100 Limoges. Tél. : 55.77.61.90.**

Vds MD Jap. 1 man. (PR2) + 6 jx (Sonic 1 et 2, Tazmania) : 1 200 F. **Pierre DOLIS, 4, route du Général de Gaulle, 67170 Vahlenheim. Tél. : 88.51.85.25.**

Vds Mario All Star 350 F et World of Illusion 250 F. **Stéphane GAUTHIER. Tél. : 78.21.28.70.**

Vds jx MD Jap. : Sonic 2. Px : 150 F. **Sébastien BAK, 9, route de Bieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.**

Vds jx MD 200 à 250 F (TF4, Chakal...) + jx MS 50 à 100 F. **Jean-Sébastien AMAS, 17, rés. Jacques Ferte, 02200 Belleu. Tél. : 23.73.36.52.**

Vds ou éch. jx MD (Tiny Toons, TMHT...). Vds After Burner, Mega CD 250 F. **Karim LADJADJ, 9, rue Paul-Bert, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.82.94.56.**

Vds jx MD (FF, SMI 2 etc.) 250 à 300 F. Amst. + nbx acc. : 2 650 F. **Jérémy GALMICHE, 48, rue de la Mouline, 88160 Le Thillot. Tél. : 29.25.87.19. Samedi.**

Vds MD + 11 jx (Sonic 1, 2 ; Flashback) 1 800 F à déb. **Lionel VARDEU, 51 bis, av. du Général Carmille, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.30.22.75.**

Vds MD + 2 jx (Ghouls'N Ghosts et Chuck Rock). Px : 600 F. **Laurent BORTOLOTTO, 12, chemin du Tournié, 31190 Auterive. Tél. : 61.50.50.25.**

Vds Aladdin (Franç.) 350 F ou éch. (F.Back, autres). **Sébastien REQUENA, 10, rue JB Corot, 95260 Beaumont-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.34.38.38. Ap. 19 h.**

Vds Sonic 1 : 200 F. Flashback : 270 F. Ecco : 250 F. Streets of Rage 2 : 250 F. Monder Boy 3 : 180 F. **Grégory HOEPFFNER, Ferme de la Noue, 91470 Les Molières. Tél. : (16-1) 60.12.38.19.**

Vds jx MD dès 130 F. **Robert AITELLI, 21, traverse de la Sablière, 13011 Marseille. Tél. : 91.44.99.76.**

Vds MD, MCD, nbx jx et matériel. Px intér. **Patrice COLLARDEZ, 7, allée des Cèdres, 25700 Mathay. Tél. : 81.35.30.40.**

Vds ou éch. nbx jx MD ou Lynx. **Bastien BONALUMI, 10, rue du Vivelay, 95740 Frepillon. Tél. : (16-1) 30.40.08.18.**

Vds Aladdin TBE 350 F. **Thomas DUPONT, 9, chemin des Monts, 60660 Rousseloy. Tél. : 44.56.49.33.**

Vds Fatal F. CD 300 F. Timegal CD 300 F. Ecco CD (US) 300 F. Al.300 F. **Nicolas CATRY, 2, rue Renoir, 59126 Linselles. Tél. : 20.23.05.62.**

Golden Axe II, Alex Kidd, Shinobi, Greendog à 250 F pce. **Matthieu CATON, 51, rue Cossonière, 45650 Saint-Jean-le-Blanc. Tél. : 38.56.68.10. Ap. 18 h.**

Vds jx MD : Strider Phantasy Star 3, Feary-Tale... **Johann MARTEIL, Quillien Bréman, 56580 Rohan. Tél. : 96.26.71.44.**

Vds 2 man. PRO-4 (6 boutons, TBE) Px : 200 F. **Arnaud SICHET, 20, allée Charlie Chaplin, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.43.03.**

Vds MD + 7 jx : 1 700 F. **Benjamin HASSAN, 12, rue Pierre Curie, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.08.92.**

Vds jx MD 150 à 200 F. Vds Magazines. **Julien COURQUIN, 25, rue Jean Dedron, 44980 Sainte-Luce-sur-Lotre. Tél. : 40.25.64.84.**

Street of Rage, Fantasia sur MD 350 F les 2. **Gwenola JUTEL, 203, bd de la Haute Folie, 14200 Herouville-St-Clair. Tél. : 31.94.22.29.**

Vds MD + Aladdin + 2 man. : 700 F. Vds SNin + 6 jx : 1 400 F. **Etienne ROUVERAND, 30, rue Francine, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.48.92.**

Vds jx MD 250 F pce (Quack Shot, Road Rash 1, Sonic 1, Toki). **Cyril BELLART, 74, rue de Bergues, 59670 Cassel. Tél. : 28.48.46.00.**

Vds, éch. jx : SNin 150 à 300 F. Jx MD 100 à 200 F. (Avent-PF). **Benoît LABORTE, 90, allée de la Promanade, 46400 Saint-Céré. Tél. : 65.38.32.55.**

Vds MD neuve + 5 jx : 1 100 F. **Alexandre METZGER, 12A, allée Spach, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.35.23.21.**

Vds MD + 2 man. + 7 jx (Flashback, Desert, Strike) : 1 200 F. **Olivier FRIANT, 1, rue Georges Courteline, 92250 St-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 60.75.04.84.**

Vds MD Universel + 5 jx (Flashback, Quackshot) + 2 man. : 1 500 F. **Benoît MOREAU, La Marlezière, 44521 Oudon. Tél. : 40.98.86.34.**

Vds MD Jap. TBE + 4 jx + Pro1 : 600 F. **Guillaume MERERE, 7, allée François Mansar, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 40.96.83.58.**

Vds jx MD à petit px : LHX, Monaco 2, etc. **Alain DUVAQUIER, 66 bis, Etienne Billières, 31300 Toulouse. Tél. : 61.59.88.72.**

Vds MD + 6 jx (Sonic Cool Spot) : 1 200 F. **Thibaud BREIDEN, 7, Grande Rue, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 44.75.22.46.**

Vds Flashback 250 F. Jamais servi. **Kevin GOUME, 24, les Garrigues, 84210 Saint-Didier. Tél. : 90.66.10.55.**

Vds MD Jap. + 2 man. + Quackshot. Px : 749 F + Pro2 : 99 F. **Sébastien ROUSSEAU, 4, rue des Tilleuils, 11190 Cassaignes. Tél. : 68.74.01.15.**

Vds 7 jx MD Jap. + bte et not. : Strider, Gynoug. Px : 240 F. **Thierry PERNET, chemin de Daru, 26100 Romans-sur-Isère. Tél. : 75.70.58.96.**

Vds MD + 3 jx et SNin + 4 jx TBE. **Benoît PAILLOUX, 9, rue Raoul, 92270 Bois-Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.87.57.**

Vds MD + man TBE : 700 F. Fatal Fury 200 F ou 900 F le tt. **Christophe MAYLAND, 101, bd Henri Barbusse, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.40.45.21.**

Vds jx MD et SNin 200 F pce. **Renée BUSSAC, 6, rue des Cépages, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.30.45.55.**

Vds MD + 2 man. + 8 jx (Kid Ca., James P.2, Mickey et Do...) : 1 600 F. **Alexandre GARCIA, 8, rue Averseng, 31130 Balma. Tél. : 61.24.54.08.**

## NES

Vds NES + pist. + 3 jx + 3 man, px : 650 F. **Pascal BRUYAS, Bourg Chevrières, 42140 Chazelles-sur-Lyon. Tél. : 77.94.02.63.**

Vds Nes + 2 man. + pist. + 13 jx + game Génie, px : 1 500 F ou 150 F le jeu. **Damien ERMIT, Esc. 4, 164, rue de Saussure, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.67.38.23.**

Vds Nes + 5 jx, px : 500 F tbe. **Vincent VENDEMINI, 10, rue de la Craffe, 54000 Nancy. Tél. : 83.35.63.30.**

Vds Nes tbe + 3 man. + 3 jx, px : 650 F à déb. **Dominique ROUX, Route de Vienne, 38270 Revel-Tourdan. Tél. : 74.84.53.80 (W.E.).**

Vds Nes + 2 man. + adapt. USA + 8 jx (DD2, TM2, Megaman 3 etc...). **Michel BARTHELEMY, Marsac sur Don Route de Jans, 44170 Nozay. Tél. : 40.87.56.61.**

Vds Nes + 2 jx + 2 pad, px : 400 F. Vds Tetris (GB). **David MALTE, 5, rue Henri Martin, 92600 Asnières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.90.96.62.**

Vds NES + 2 man. + 3 jx (Track'n Field II, Robocop, D. Dragon II), px : 540 F. **Yazid ZERMANI, 4, allée Joseph Lakanal, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.49.68.**

Vds Nes + 2 man., px : 200 F. **Yduen MESLEARD, 20131 Pianottoli-Caldarello. 95.71.86.99 (ap. 19 h).**

Vds jx NES Top Gun 2, D. Dragon 3) de 100 F à 200 F. **Frédéric CHERIE, 10, rue de Rochefort, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.80.40.34.**

Vds jx Nes : Castelvania 3 : 150 F ; Félix the Cat : 100 F ; etc. **Vincent POULIER, Le Bourg, 87800 La Meyze. Tél. : 55.00.70.05.**

Vds Nes + zapper + 10 jx (Zelda, Mario 3, Simpson...), px : 1 500 F à déb. **Mehdi TOVATI, 141, rue du Pdt Wilson, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.31.68.40.**

Vds jx Nes : Mario 1, Tic et Tac, Zelda 1, px : 100 F pce. **Mohamed HEGROUZ, 3, allée du Parc, 77400 Thorigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.30.16.20 (ap. 17 h).**

Vds Nes + 2 man. + 3 jx + Zapper. Vds jx de 150 F à 270 F. **Denis FINAT, 16, rue des Vignes Hauterive, 03270 Saint-Yorre. Tél. : 70.59.01.48 (ap. 20 h).**

Vds Nes + 2 man. + 4 jx, px : 900 F. **Eric NEYRAN, 10, rue des États-Unis, 69800 Saint-Priest. Tél. : 78.20.35.24.**

Vds Nes + 11 jx (Mario 3, Zelda 2), px : 1 100 F. **Guillaume MARCHAL, 4, allée Sommerhuf, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.30.52.57.**

Vds jx Nes (Top Gun 2, Joe & Mac...) de 120 F à 150 F. **Julien ALBERT, 29, route de Margency, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.94.70.**

Vds Nes + 2 man. + Zapper + 2 jx (Mario 1, Duck Hunt), px : 300 F. **Romain DERNONCOURT, 1, rés. Veronèse, 62800 Lievin. Tél. : 21.44.46.26.**

Vds Nes + 11 jx : Mega-Man Top Gun 2... World Cup, px : 100 F le jeu. **Sébastien MARY, 61, rue Garibaldi, 94100 Saint-Maur. Tél. : (16-1) 48.83.92.15.**

Vds Nes + 2 jx (SMB 3, Buraï Fighter) + 2 man. (1 Adv), px : 350 F. **Vincent LEGANGNEUX, 17, rue du Val d'Oise, 94410 Saint-Maurice. Tél. : (16-1) 43.78.25.89.**

Vds Nes + 10 jx + 2 man. (SMB1, 2, 3, Zelda Batman), val. : 4 500 F ; px : 1 500 F. **Vincent ESDOLUC, 5, cité Riverin, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.39.22.33.**

Vds Nes + 7 jx, px : 600 F ou jx de 75 F à 100 F. **Grégory CRESPY, 8, impasse de l'Eolienne, 34500 Béziers. Tél. : 67.30.44.59 (H.R.).**

Vds jx Nes : 100 F pce ou 500 F les 6 (D. Dragon 2, etc...), tbe. **Antoine RABAIN, 5, av. Franco-Russe, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.11.21.**

Vds Nes + 2 man. + pist. + 12 jx, px : 2 000 F. **Fabrice KLING, 16, rue Jean Catherine, 14390 Cabourg. Tél. : 31.91.46.25.**

Vds Nes + 17 jx + btes, px : 1 900 F ou 200 F le jeu. **Cédric BONNE, 5, rue des Pierrelais, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 42.53.10.44.**

Vds Nes + Zapper + 3 jx (Mario, Duck Hunt, Marbel Madness), px : 500 F. **Emilie ROUILLEAUX, 63, rue Clémenceau, 54820 Marbache. Tél. : 83.24.95.27.**

Vds Nes + Game Genie + pist. + joys + 2 jx, px : 1 000 F. **Clément RICHEUX, 28, rés. Lamennais, 22100 Dinan. Tél. : 96.39.44.43.**

Vds Nes + 2 man. + pist. + Nes Advantage + 9 jx, px : 1 000 F. **Arnaud VAUVERT, 58 ter, rue Pierre Emile Lesacq, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.80.94.24.**

## SEGA

Vds SMS 2 + pad. + 7 jx (btes et not.) TBE : 500 F. **David BOLLE, 686, faubourg d'Arras, 59552 Lambres-lez-Douai. Tél. : 27.98.92.22.**

Vds MS ou GG + nbx jx. Px à déb. **Clément WATTEL, 10, parc du Château, 78430 Louveciennes. Tél. : (16-1) 39.69.24.66.**

Vds SMS + 2 man. + 11 jx (Sonic, Asterix...) : 1 950 F. Vds jx SNin : 300 F. **Ludovic LONG, lot. 7 des Métairies du Château, 1158, allée Edouard-Manet, 34130 Valergues. Tél. : 67.86.37.56.**

Vds SMS 2 + man. + 13 jx. Px : 1 200 F à déb. **J.-Jacques THIBAUD, 9, rue de Pizany, 16000 Angoulême. Tél. : 45.68.70.66.**

Vds SMS + 4 jx (Wonder Boy2) + 2 man. + pist. : 1 000 F. **François BUFFET, rue Jacques Ferny, 76760 Xerville. Tél. : 35.96.91.60.**

Vds SMS2 + 6 jx : 400 F. Vds jx. **Guillaume SOUDY, 14, rue de la Bergère, 94240 L'Hay-les-Roses. Tél. : (16-1) 47.40.87.28.**

Vds MS + 9 jx (Sonic, 1 et 2) 290 F ou éch. ctre jx PC. **Samy PLAISANCE, 23, rés. les Acacias, 78360 Montesson. Tél. : (16-1) 39.14.21.43.**

Vds SMS + jx + pist. 600 F + port. **Miguel Augusto DA SILVA ALVES, 16, rue des Rosiers, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.82.16.**

Vds MS2 + 7 jx (Sonic, Mickey) px : 800 F. **Franck BAURIERES, 3, rue du Durtient, 77160 Provins. Tél. : (16-1) 64.00.04.46.**

Vds SMS2 + 6 jx (Sonic...) + man. : 1 000 F ou jx 100 à 200 F pce. **Cédric BREMAUD, 8, rue de Chaumont, 86000 Poitiers. Tél. : 49.53.03.51.**

Vds MS + 11 jx (Chuck Rock, Alien 3, etc..) 990 F. **Nicolas MARTIN, 10, rue Nouvelle, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.71.33.09.**

Vds SMS + pist. + 4 jx : 1 250 F à déb. **Michaël BUBIO, 18, route de Moulis le Pont Avensan, 33480 Castelnau. Tél. : 56.58.70.43. (ap. 19 h.)**

Vds SMS + 3 man. + pist. light phaser + 14 jx (Sonic, Olympic Gold, After Burner) : 950 F. **Diego VICENTE, 2, rue de Breuvery, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.32.90.**

Vds SMS + GP2, Alex Kid, Sonic, Predator 2. **Adrien ILLE, 28, rue Claude Jusseaud, 69110 Sainte-Foy-les-Lyon. Tél. : 78.25.39.85.**

Vds SMS2 + 2 man. + 4 jx : 600 F. **Olivier MORIN, 172, rue des Branches, 85100 Les Sables d'Olonne. Tél. : 51.32.15.26.**

Vds MS2 + 7 jx (Sonic 1 et 2, Asterix, etc.) : 1 350 F. **Alexandre MOUJON, 6, rue des Engagés Volontaires, 57000 Metz. Tél. : 87.63.36.74.**

Marksman Shooting, Safari Hunt, Trap Shooting, Light Phaser. Le tout 250 F. **Dimitri LEFRANCOIS, 5, av. de Robinson, 92290 Chatenay-Malabry. Tél. : (16-1) 46.61.95.72.**

Vds MS + 2 man. + joys + 7 jx : P. of Persia, etc. **Denis BENIER, 11, lot. les Jonquilles, 42350 La Talaudière. Tél. : 77.53.35.34.**

Vds SMS + 10 jx + pist. : 1 000 F. **Sébastien Roman, 9, impasse des Jardins, 66280 Saleilles. Tél. : 68.22.46.25.**

Vds SMS + D.Dragon + S.Monaco GB : 400 F. **David MANCEAU, 389, rue la Darcaise, 85200 Chaix. Tél. : 51.51.87.43. Ap. 18 h.**

Vds MS2 + 7 jx 500 F ou jx sép. **Raphaël DE LASA, 41, rue du Pont, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.72.46.**

Vds SMS + man. + 15 jx. Px : 1 500 F à déb. **Raphaël STEINMETZ, 9, allée du Destrier, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.19.23.**

SMS II + pad + 2 jx. Px : 300 F. Vds 5 jx 50 F pce. **Nicolas BERNARD, 12, rue Gaston Lettonnelier, 38100 Grenoble. Tél. : 76.25.08.79.**

Vds jx MS : Strider, Ghouls and Ghost, Alex kid, Shinobi, Zillion II, Space Harrier : 150 F. **Benoît JEAN, 66, av. de la République, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.97.07.**

Vds SMS + 3 jx 350 F. GB + 3 jx 350 F. Le tt : 500 F. **Adrien BASTOL, 68, av. de la République, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.14.49.**

Vds MS + 3 jx (After Burner + Danan + Alex Kid). Px : 400 F TBE. **Samuel LAUNAY, 3, place Jean Hallouart, 44470 Carquefou. Tél. : 40.52.60.15.**

Vds MS2 + pad + joys + 6 jx (5 sport) : 1 000 F. **Frédéric BLANC, 10, lot. les Rouyres, 34120 Lézignan-la-Cèbe. Tél. : 67.98.29.77.**

SMS + 2 man + 9 jx : 1 000 F. **Alexandre POLY, 15/17, rue Curnonsky, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 48.88.09.60.**

Vds MS en panne : 100 F + nbx K7 (Sonic, California Games) : 150 F pce. **Vanessa Gillodes, 20, bd Vincent Auriol, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.86.20.24.**

## GAMEBOY

Vds GB + 6 jx + loupe écl. + char. d'Acus + adapt. 4 jou, px : 600 F. **Ivan ISAAKIBIS, 37, rue d'Alésia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.09.21.**

Vds GB + 3 jx, px : 400 F. **Daniel COL, 5, rue Lafayette, 59185 Provin. Tél. : 20.86.40.05.**

Vds 9 jx de 90 F à 100 F pce. **François CAMPION, Le Grand Lac, 16410 Garat. Tél. : 45.25.03.79.**

Vds 4 jx GB : 120 F pce (Superstar, Gargoyles, Moto Cross, Maniacs, Spiderman). **Julien LAISNE, 2, rue des 3 Vallées, 28190 Chuisnes. Tél. : 37.23.73.90 (ap. 17 h 30).**

Vds jx GB px : 100 F pce : Megaman, RType 2... **Jonathan BLIECK, 38, rue Paul Doumer, 59320 Haubourdin. Tél. : 20.07.79.70.**

Vds 8 jx : P. of Persia, Nemesis, Mario, etc)., px : 130 F pce. **Laurent VIRENQUE, 38, av. Adolphe Schneider, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.45.70.82.**

Vds jx GB : S. Mario Land et Bugs Bunny 2, px : 120 F pce. **Franck BREYSSE, 23, route de Pranlary, 43750 Vals-Près-Le-Puy. Tél. : 71.02.21.99.**

Vds GB + 6 jx, px : 700 F tbe. **Pascal LANNEBERE, Maison Peyrot, 40390 Saint-André-de-Seignanx. Tél. : 59.56.72.70.**

Vds sur GB : tortues et Bugs Bunny, px : 100 F pce. **Franck PORCHET. Tél. : (16-1) 69.05.89.75.**

Vds GB + 4 jx + house de Trans + adapt. sect. + loupe éclair. **Frank LE FAUCHEUR, 34, rue Sully, 69150 Decines. Tél. : 78.49.15.38.**

Vds jx GB : Bart Simpson : 130 F. DDII : 130 F ; Merc. Force : 130 F + port. **Eric DENIS, 10, rue du 8 mai 1945, 59113 Seclin. Tél. : 20.32.66.45.**

Vds 5 jx, px : 400 F ; Megaman 2 — R. Type 2 ; Figting Simulator, R.C. Pro. Am (etc). **Julien LE GOFF, 15 bis, rue du Restic, 29200 Brest. Tél. : 98.47.61.64.**

Vds jx GB (Megaman, Dble Dragon...), px : 100 F pce. **Guillaume MORERO, Ch. Siran, 1, rue du Comte de Lynch, 33460 Labarde. Tél. : 56.88.39.30.**

Vds 3 jx GB : Mystic Quest, Dr Franken, Megaman 2 : 150 F. **Clément VANSOETERSTEDE, 4, place des Martyrs de La Résistance, 30100 Ales. Tél. : 66.52.82.14.**

Vds GB + 7 jx (Mario Land 1, 2, Duck Tales) px : 650 F. **Gharib BOUGUERHE, 1, rue des Boutons d'Or, 77990 Le Mesnil-Amelot. Tél. : (16-1) 60.03.37.78.**

Vds jx + sacoche, px : 100 F. **Jean-Christophe GILLES, 4, rue de Laraye, 14740 Martragny.**

Vds + 2 man + 8 jx + (Sonic 2, NH 2 PA-Hockey 93, Soccer...), px : 2 000 F. **Cédric BEGUIN, Impasse des Pêcheurs, 74410 Saint-Jorioz. Tél. : 50.68.53.44.**

Vds GB + 30 jx (Mario Tetris, T2 Klax Tennis Dr Mario), px : 1 400 F. **Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.52.48.**

Vds GB + sacoche + 6 jx, px : 800 F. **Bertrand RIVART, Cité des 15 Arpents, 104 bd Jacques Decours, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.79.85.76.**

Vds GB + 3 jx (Tetris) px : 250 F, val. : 1 050 F. **Thibaut AYACHE, 11, rue Gaulthier de Vaucenay, 53000 Laval. Tél. : (16-1) 43.49.17.67.**

Vds GB + loupe + adapt. 4 jx val. : 1 500 F, px : 600 F. **Emeline GRESANT, La Croix des Trêneaux, 38119 Saint-Théoffrey. Tél. : 76.83.04.18.**

Vds G. Boy + 10 jx (Robocop. S. Mario Land...) + loupe, px : 1 100 F. **Jean DOS SANTOS, 2, allée des Glaïeuls, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.87.88.**

Vds GB + 3 jx + Tetris + light Boy + câble + écouteur (tbe), px : 800 F. **Manuel XAUS, 23, bd des Rossignols, Bt B, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.30.61 (ap. 19 h).**

Vds R-Type, Robocop, Solar Striker, D. Dragon, Paperboy ; S. Mario Land et Tortue, px : 150 F. **Dimitri LEFRANÇOIS, 5, av. de Robinson, 92290 Châtenay-Malabry. Tél. : (16-1) 46.61.95.72.**

Vds GB + Tetris : 300 F. Saccoche : 30 F. Qix, S. Mario Land, Nemesis, Metroïd 2, px : 100 F pce. **Pierre-Michael ZUTTERLING, 72, route de Verdun, 57180 Terville. Tél. : 82.88.33.89.**

Vds sur GB : S. Mario Land et Gargole's Quest : 120 F. **Emmanuel REBEYROL, Langas par Maurens, 24140 Villamblard. Tél. : 53.27.31.51.**

## DIVERS

Vds Néo Géo neuve + 2 man + mém. card + world héros 2 px : 4 200 F. **Sébastien MAZET, 7, allée Bellevue, 42330 Chambœuf. Tél. : 77.94.97.97**

Vds Néo Géo + 2 man. + 2 jx px : 2 200 F. **Eric MARY, 19, place Bonet, 61000 Alençon. Tél. : 33.26.18.69**

Vds Néo tbe + 2 man. + 3 jx px : 3 000 F. **Zo LY, 6, allée du Plateau des Glières, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.40.80.55**

Vds Néo Géo + Fatal II + Art of Fight + BF px : 3 090 F. **Philippe WEBER, Quartier Acotz, 64500 St-Jean-de-Luz. Tél. : 59.26.55.22 (W.E.)**

Vds Fatal Fury II sur Néo Géo px : 1 000 F. **Bruno PUGET, Résidence Saumaty, Bt C1, L'Estaque, 13016 Marseille. Tél. : 91.46.29.07**

Vds jx Néo Géo Fatal F. 2 last resort art off px : 900 F pce. **Bupoindara ŒUR, 6, rue de l'Essonne, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 64.97.08.15**

Vds sur Néo Géo Fury 2 px : 900 F et football Frenzy px : 650 F. **Ludovic BINET, 11, rue Claude Bernard, 60180 Nogent-Oise. Tél. : 44.71.17.27**

Vds Néo Géo ss gar. px : 1 800 F. **Olivier RAUSCHER, 4, rue de la Chabosse, 57070 Metz. Tél. : 87.75.34.79**

Vds Néo Géo 2 Pad + man. 75 + super Side Kick px : 3 500 F. **Michel AMBROISE, 69, av. B. Delessert, Le Lauréat, 13010 Marseille. Tél. : 91.80.53.21**

Vds Néo Géo + 2 man. + 1 jeu man. 75 ss gar. px : 2 000 F. **Yves ARNAUD, 56, av. Joffre, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.55.02**

Vds Néo Géo + 2 joy + Memory Card + Art off ou Fatal F2. **François DIEBOLT, 4, av. des 2 Places, 57100 Thionville. Tél. : 82.53.81.55**

Vds world Heroes 2 sur Néo Géo px : 1 100 F à déb. **Xavier PUYRAIMOND, 17, rue Louis Aragon, 95340 Bernes-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.34.66.68**

Vds Néo Géo + 2 man. + S. Side Kiks + Sup base ball + Thrash px : 3 500 F. **Dimitri BAROUKH, 26, rue d'Hauteville, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 47.70.21.34**

Vds sur Néo Géo World Heroes 2 px : 800 F, 8 man. px : 400 F, L. Res. : 500 F. **Silvere MASSUET, 75, rue Marat, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.72.72.03**

Vds Néo Géo + 2 man. + Memory Card + Footfrenzy px : 2 600 F. **Gérald RUSTER, 3, Ter rue d'Auffargis, 78690 Les Essarts-le-Roi. Tél. : (16-1) 30.46.41.69**

Vds Néo Géo + 2 jx (FF2, Magic lan Lord) + 2 man. px : 3 200 F. **Thierry LAY, 16, rue Archereau, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.34.26.47**

Vds Fatal F. px : 560 F, Nam : 350 F, Ach. : Lastr et Aof px : 300-580 F (N.G.). **Cédric LE FLOCH, 2, chemin du Murger, 78840 Moisson. Tél. : (16-1) 34.79.35.33**

Vds Néo Géo + 2 man. + Wh2 + Art of F. + Alpha M. + Mag. Lord px : 5 000 F. **Frédéric LEGRAS, 502, allée Jean de la Fontaine, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.01.02**

Vds Fatal Fury 2 sur Néo Géo px : 900 F à déb. **Julien JEUX, 61, bld de Sevigné, 35700 Rennes. Tél. : 99.36.61.80**

Vds Néo Géo + 3 jx (Alpha II) et ss gar. px : 3 000 F. **Sébastien DUBESSY, allée des Terrasses, bat. D, 69570 Dardilly. Tél. : 78.66.13.30**

Vds Néo Géo + Super Spy tbe px : 1 800 F. **Richard RODRIGUEZ, 11, allée de Béziers, 69190 Saint-Fons. Tél. : 78.67.35.17**

Vds Néo Géo px : 1 300 F ou 1 jeu 1 800 F (val. : 3 500 F). **Jérémie MULLER, 3, rue des Iris, 56100 Lorient. Tél. : 97.83.69.57**

Vds Néo Géo + Mcard + 2 man. + 8 jx. **Serge LAURENT, Villa Champs Tisserand, 01440 Lingeat Viriat. Tél. : 74.25.33.46 ap. 20 h.**

Vds Fatal Fury 2 sur Néo-Géo. **Cédric BRALION, 13, rue de Bauffe, 79400 Brugelette (Belgique).**

Vds Fatal Fury 2 sur Néo Géo px : 1 000 F. **Julien BRUN, 8, Grand Rue, 38610 Gières. Tél. : 76.89.45.60**

Vds Néo Géo + 2 jx (Fatal Fury + Ninja Combat) px : 2 500 F. **Paul TORTEL, Chateau Vert, 84820 Visan. Tél. : 90.41.91.21**

Vds jx sur Néo Géo px très intéressant. **François-Laurent DIEBOLT, 4, rue des 2 Places, 57100 Thionville. Tél. : 82.53.81.55**

Vds ou éch. jx Néo Géo. **François GOMIS, 6, rue Salvador Allendé, 76140 Petit-Quevilly. Tél. : 35.03.10.26**

Vds Néo Géo Jap + 2 man. + Card 1 500 F Samourai px : 1 000 F. **Jean-Pierre MICHEL, 18, place Jean Moulin, 38000 Grenoble. Tél. : 76.54.00.63**

Vds sur Néo Géo Fatal Fury 2 px : 800 F. **Laurent DESIGNE, 6, av. du Maine, 28800 Bonneval. Tél. : 37.47.33.69**

Vds Néo Géo + 2 jx px : 2 000 F. **Nadjy NACKNA, 3, allée Listrac, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.48.18**

Vds jx Néo Géo de 500 à 1 000 F (World Heroe-King of Monster...) **Frédéric RATELET, 35, rte de Chateauneuf, 18570 Trouy. Tél. : 48.20.38.51**

Vds Néo Géo 2 Pad + Nam. 75 + super Side Kick px : 3 500 F. **Michel AMBROISE, 69, av. Benjamin Delessert, le Lauréat, 13010 Marseille. Tél. : 91.80.53.21**

Vds Néo Géo + man. + Fatal Fury 2 px : 2 300 F. **Jérôme PAWLOWSKI, 65, rue de l'Enclos, 59151 Arleux. Tél. : 27.89.54.82**

Vds Néo Géo + 2 man. + 3 jx (view Point) + M. Card tbe Emb. px : 3 800 F. **Didier LAFITTE, 92230 Gennevilliers. Tél. : (16-1) 41.21.01.15**

Vds World Heroes 2 sur Néo-Géo ou éch. **Emmanuel WOESTELANDT, 64, rue du Colonel de Rochebrune, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.95.15.94**

Vds Néo Géo + World Heros 2 + Baseball + M. Lord + 2 man. **Vincent VAUTIER, 92, av. Jehan de Brie, 77120 Coulommiers. Tél. : (16-1) 64.03.65.73**

Vds sur Néo Géo World Heroes Z : 999 F tbe. **Adrien LEMOINE, 27, rue des Belles Feuilles, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.53.79.62**

Vds Néo Géo + 2 man. + Fatal Fury 2 px : 2 700 F. **Vincent CHITEL, 3, allée des Grives, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 60.60.38.83**

Vds Néo Géo + 2 man. Football Frenzy Baseball 2020 ss gar. px : 3 500 F. **Kevin DEPARDIEU, 3, rue des Hauts Fossés, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.15.09**

Vds Néo Géo + 2 man. + 1 jeu + Memorie Card px : 2 200 F. **Christophe LHUILLIER, 1, allée Gustave Courbet, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.30.83**

Vds Néo Géo + 2 joy + Samurai Shodown px : 2 500 F. **Adrien THOMAS, 113, rue d'Alesia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.19.46**

Vds Néo Géo + 2 man. + 2 jx : W. Heroes 2, Samurai px : 3 500 F. **Jean-Baptiste MOINGEON, 13, rue Antony-Real, 84100 Orange. Tél. : 90.34.95.80 le soir.**

Vds Néo Géo + 3 jx + 2 man. + Memory Card ou éch. **Romain CLEMENT, 39, les Bois du Cerf, 91450 Etiolles. Tél. : (16-1) 69.89.37.36**

Vds jx Néo Géo de 400 à 900 F Sideciks-Mutation Nation Top Player Golf. **Gérald. Tél. : (16-1) 48.40.75.52**

Vds jx Néo Géo : World Heroes 2 ; 990 F ou éch. C + R Samshodon. **Franck DUVAL, 30, rue du Manoir, 14630 Emieville. Tél. : 31.23.47.64**

Vds Néo Géo ss gar. + 2 man. + Mémo Card + 5 jx px : 4 000 F. **Jacques BONNIS, 80, rue Paul Mazy, 24000 Perigueux. Tél. : 53.53.05.23**

Vds sur N-G Ninja Commando 800 F et Fatal Fury 2 à 900 F. **Laurent DUVEIL, 24/6, rue Léon Blum, 59000 Lille. Tél. : 20.38.23.59**

Vds Néo Géo + 2 man. et 2 jx (FF1-Burning. F). **Eric MARIE, 1, rue du 11 Novembre, apt. 10, bat. : 1, 78520 Limay. Tél. : (16-1) 30.92.94.84**

Vds Néo Géo + 3 jx + 2 man. px : 4 000 F. **Christophe ZEZZA, 3, allée du Doubs, 21000 Djon. Tél. : 80.42.81.43**

Vds GG + alim. + Sonic + Wonderboy V + Master Gear + Gear Bag px : 700 F. **Jérémy PARIS, 36, rue Felix Gras, 84260 Sarrians. Tél. : 90.65.33.26**

Vds GG + 7 jx + adapt + loupe tbe px : 1 200 F à 1 500 F à déb. **Brice SERGENT, 115, rte de la Pierre Levée, St-Hilaire, 91780 Chalo-St-Mars. Tél. : (16-1) 64.94.48.21**

Vds GG + 5 jx + adapt. sect. px : 1 300 F à déb. **Jérôme MAIRE, 11, rue Albert Schweitzer, 68870 Bartenheim. Tél. : 89.68.37.69**

Vds sur GG, Sonic et Smgp 1 à 100 F, Sonic 2 et Mac Donad's : 150 F. **Matthieu BOUDRIAUX, 9, chemin de la Garenne, 59330 Eclaibes. Tél. : 27.67.89.98**

Vds GG, 6 jx (Sonic, Shinobi...) + adapt. + voiture + mallette tbe 900 F à déb. **Charles DECANT, 111, Gravier du Robinet, 59117 Wervicq-Sud. Tél. : 20.39.37.34**

# RESULTAT DU CONCOURS *WIZ'N'LIZ / PUGGSY* paru dans le numéro 27de *CONSOLES +*

***1er prix : UNE CONSOLE MEGA CD SEGA***
Gauthier DUPONT - Faches-Thumesnil

***2ème prix : UNE CONSOLE MEGADRIVE***
Stéphane LALEVEE - CHOISY AU BAC

***3ème prix : UN JEU MEGADRIVE***
Mathieu BURGAUD - Pont du Casse

***Du 4ème au 13ème prix : UN T-SHIRT WIZ'N'LIZ***
Sébastien REYBIER - Saint Claude / Hervé DAOVAN - Courcoury / Christophe LIMET - Bondy / Fabrice BERNARD -MARTINEZ - Poissy / Frédéric CRESPEL - Nivillac / David DECONINCK - Lille / Annick BILATE - Léognan / Michel CABRILLAC - Ajaccio / Alan DUBUS - Athies sous Laon / William LLORET - Salon de Provence

***Du 14ème au 23ème prix : UN LAPIN WIZ'N'LIZ***
Moïse MIZRAHI - Paris / Clément COLLET - Laxou / Grégory PAUGAM - Pleumeur Bodou / Charles WAURANT - Vert Saint Denis / Steven FURIC - Tregunc / Stéphane WOLF - Soucht / Guillaume BONILLO - Saint Priest / Cheng-Fou HANG - Chanteloup les Vignes / Christophe MAIRESSE - Avranches / Lionel CUCHET - Hyères

***Du 24ème au 33ème prix : UN PUGGSY GONFLABLE***
Bruno GRAMOUSSET - Argenteuil / Miguel DA SILVA - Puteaux / Yann SUEUR - La Bassée / Sébastien MAZOVAUD - Gradignan / Cédric FAURE / St Paul des Landes / Jérôme CHATAL - Lyon / Ludovic ESTIN - Versailles / Arnaud SCHERIER - Saulxures les Nancy / Xavier TREU - La Tour du Pin / Nicolas SOULES - Vic en Bigorre

***Du 34ème au 50ème prix : UN MAGNET WIZ'N'LIZ***
Pierre-Yves PARISELLE - BAZIEGE / Laurent PARAVISINI - Marseille / Jérôme HERBRICH - Toulouse / Matthieu FALLETTI - Paris / Frédéric WROTYNCKI - Betting / Ian ALEXANDER - Athis Mons / Laurent BORTOLOTTO - Auterive / Frédéric CLAVERIE - St Laurent du Var / Gilles-Henri SENESCHAL - Saint Omer / Germain LAFROGNE - Velaines / Guillaume BIRR - Toulon / Sébastien PERRIOLAT - Marseille / Mickaël GUYONVARCH - Amilly / Stéphan CORBELLA - Hyères / Yoann CAVALON - Rennes / Jean-Sébastien LAVERGE - Amilly / Jean-François SANTIAGO - Marseille

**CONSOLES +**
11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 22 61
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
**Abonnements :** tél. : (16-1) 64 38 01 25.

**RÉDACTION**
**Rédacteur en chef**
Alain Huyghues-Lacour (A.H.L.)

**Secrétariat**
Juliette van Paaschen (2196)

**Chef de Rubrique**
Sami Souibgui (Sam)

**Rédacteur**
Richard Homsy (Spy)

**Secrétaire de rédaction**
Pascale Chouffot assisté de Jean-Loup Bouteau

**Maquette**
Christine Gourdal (2191)
Isabelle Lacombe

**Ont collaboré à ce numéro**
François Hermellin (Banana San), Correspondant permanent au Japon, Loïc Berthelot (Peter), Odile Boetschi, Bomboy, Nicolas Gavet (Niiico), Marc Lantelme, Stephen Pellet, Makara Phivilay, Maxime Roure (Switch), Philippe Tilikète dit Fifi, Ze Killer.

**ADMINISTRATION-GESTION**
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

**Directrice de la publicité**
Nathalie Tessler (2204)
Fax : 46 62 25 81

**Chefs de publicité**
Claudine Lefebvre (2202)
Stéphanie Bonnard (2201)

**Assistante de publicité**
Cécile-Marie Réyé (2856)

**Ventes (réservé aux dépositaires de presse)**
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

**Service abonnements**
**Tél. : (1) 64.38.01.25.**
France : 1 an (11 numéros) : 288 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 352 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter).
Belgique : 1 an (11 numéros) : 2 300 FB. Payable par virement sur le compte de Diapason à la banque Société Générale à Bruxelles, n° 210-0083593-31.
Les règlements doivent être effectués
par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets)
BP 53 77932 Perthes Cedex.

**Promotion**
Frédérique Gasbarian (2161)
Fax : 46 62 25 81

**Directeur Administratif et Financier**
Marie-Paule Weiss (2283)

**Contrôleur de gestion**
Patricia Faggiano (2415)

**Responsable informatique éditoriale**
Jérome Marchandiau (2053)

**Responsable informatique éditoriale (adjoint)**
Jean-Luc Largeau (2394)

**Fabrication**
Marc Rigon (2375), Hervé Gauthier (2376)

**Éditeur**
Consoles + est un mensuel édité par
**EM-Images SA** au capital de 4 400 000 F.
Principal actionnaire : **Éditions mondiales SA.**
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

**P-DG et Directeur de la publication :**
Francis Morel

**Directeur délégué :**
Patrick Cau

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 140 400 exemplaires.

**P-DG et Directeur de la publication : Francis Morel**
**Dépôt légal : 1er trimestre 1994**
**Photocomposition, montage : Europresse.**
**Photogravure : E.P.S., Novacop, P.C.S. Couverture : E.P.S.**
**Imprimeries : Fecomme 77000 - Imaye 53000**
**Distribution : Transport Presse - Numéro de commission paritaire : 73201.**

Vds GG 500 F + jx + MD 600 F + nbx jx SNS. **Frédéric COUTELLE, 143, Grande Rue, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.69.89**

Vds GG + 2 jx px : 450 F MGP 1 ou Lemmings px : 100 F jx S. Poker + 2 jx px : 250 F. **Eric DOLIAS, 7, place P. Semard, 78210 Saint-Cyr-L'Ecole. Tél. : (16-1) 30.23.06.44**

Vds GG tbe + 4 jx : Sonic 2 etc... px : 700 F ou éch. ctre SNIN. **Williams BUI, 11, rue Géricault, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 42.88.93.64**

Vds GG + 8 jx px : 1 000 F. **Sébastien GENOUD, 27, chemin de la Tour, 06200 Saint-Roman-de-Bellet. Tél. : 93.37.93.30**

Vds GG tbe + 3 jx : 650 F ou éch. ctre SNIN. Ach. SNIN. **Romain CARRENO, 12, impasse Bonnasse, 13012 Marseille. Tél. : 91.49.19.16**

Vds GG + 5 jx (Street of Rage, Shinobi 2...) tbe px 1 000 F. **Eric BARETTA, Rés. Font-Roy, Rte des Eyssagnères, 05000 Gap. Tél. : 92.51.96.72**

Vds jx GG, Sonic I, II, Woody Pop, Pengo px : 600 F. **Aymeric GUILBERTT, 2, allée des Orchidées, 59700 Marcq-en-Barœul. Tél. : 20.98.54.74**

Vds GG + 4 jx (Sonic 2, Mickey, Colums, Lemmings) tbe, 800 F. **Guillaume MADELINE, 64, bd Gambetta, 0800 Charleville-Mézières. Tél. : 24.59.28.49**

Vds Cartouches GG. **Michaël MONTEVERDE, 1, rue Delattre de Tassigny, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.37.34.62 ap. 19 h 30.**

Vds GG + 4 jx (Sonic, Mickey...) px : 620 F vds SN + jx 600 F. **Nicolas GOUALIN, 11, rue des Hautes Bornes, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.52.56.90**

Vds GG + 4 jx + transfo. px : 450 F ou éch. ctre MD. **Rodolphe DESRUES, 4, rue de la Motte, 35370 Torcé. Tél. : 99.49.54.06**

Vds GG + 4 jx (Mortal Kombat, Sonic 2...) + Adapt. sect. : 1 000 F. **Jérémy LEPLUS, 77, allée Dupleix, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.12.16**

Vds GG + 9 jx (Shinobi, Smgp, Str of R) + Master Gear : 1 500 F. **Jérôme SELLAM, 70, rue de Paris, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.62.86.05**

Vds GG + 4 jx (Tazmania + Mickey + Schinobi + Colums) val. : 1 380 F px : 750 F. **Yann QUESNEL, 3, rue Barrau, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.04.36.77**

Vds GG + 6 jx (Sonic, Mickey...) + acc. 1 950 F. **Thomas MINET, 89, rue de la Claie, 02100 Saint-Quentin. Tél. : 23.08.20.13**

Vds GG + 7 jx (Out Run, Mickey, Donald) px : 1 500 F. **Sylvain FAVRE, Grande Rue, Boulangerie, 18380 Ivoy-le-Pré. Tél. : 48.58.90.34**

Vds GG + 3 jx px : 850 F. **Frédéric ROY, 42, av. du 6 Juin, 14000 Caen. Tél. : 31.83.18.76**

Vds GG + adapt. + 11 jx tbe px : 1 500 F. **David BARBOTIN, Chateaubriant, 44110 8, rue de Nancy. Tél. : 40.28.20.62**

Vds GG + 6 jx + 3 accessoires (Mickey 2...) tbe px : 2 000 F. **Roméo CARDOSO, 21 bis, bd Enrie Dunant, 91100 Corbeil-Essonne. Tél. : (16-1) 60.89.43.41**

Vds GG + jx Colums + Sonic 1, 2 px : 500 F. **Pierrick MARCOUX, 3, place de l'Eglise, 07700 Bourg-St-Andeol. Tél. : 75.54.52.39**

Vds GG : 600 F, vds 18 jx GG et MS de 100 à 190 F tbe. **Loïc BOURSON, 2, place F. Rabelais, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.17.73**

Vds GG + adapt. MS + Colums + jx 750 F. **Ronnan GLET, Kervaux, 22170 Plouagat. 96.74.17.68**

Vds GG + 7 jx + adapt. sect. + loupe + adapt. Mast. Gear px : 1 700 F. **Said DJAOUD, 53, rue du Moulin de Senlis, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.42.63.17**

Vds GG + 4 jx (Colums + Mickey + Sonic 2 + Olympic Gold) px : 1 000 F. **Julien SANVICENS, 45, rue H. Barbusse, 69600 Oullins. Tél. : 78.50.60.68**

Vds GG + 4 jx + Alien 3 px : 600 F. **Frédéric SIMON, 25, rue Challemel Lacour, 69007 Lyon. Tél. : 78.72.34.74**

Vds GG + jx + MD NF 500 F et 600 F. **Stéphane COUTELLE, 143, Grande Rue, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.69.89**

Vds GG ttbe + 13 jx + loupe + adap. px : 1 700 F. **Thierry BERETA, 1, place Jean-Baptiste Marcet, 42150 La Ricamarie. Tél. : 77.80.08.13**

Vds Atari 7800 + 2 man. + 5 jx px mini 400 F. **Jean-François ARVIS, 14 lot, Le Girondan, 38460 St-Romain-de-Salionas. Tél. : 74.90.99.71**

## ECHANGES

Ech. sur SNin, Street Fighter 2, Turbo ctre Eric Cantona Foot. **Damien SLAWIG, 89, rue de la Vieille Pierre, 76520 Ymare. Tél. : 35.79.98.41.**

Vds revues. Cher. contacts sur SNes et MD. **Yim Sinh AING, 42, allée Gabriel, 93320 Les Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.49.59.92.**

Ech. sur SNin Mortal Kombat ctre Ranma 1/2 2. **David PUECH, 3, impasse St-Exupéry, 34410 Serignan. Tél. : 67.32.39.19.**

Vds ou éch. Super Grafx ctre Mega ou Nec GT. Vds CD Nec. **Marc LEROUY, Lot. la Tournière, 74330 La Balme-de-Sillingy. Tél. : 50.68.76.53.**

Ech. MD + SNin + 10 jx ctre Neo-Geo + jx + man. **Vincent DOLLE, 18, rue du Haut Villiers, 77400 Gouvernes. Tél. : (16-1) 64.30.32.19.**

Ech. Nam 75, Ragy, Art of Figthing. Ach. View Point. **Guillaume CUPILLARD, Le Bouloud, Le Mas-du-Ligay, 38410 Uriage. Tél. : 76.89.72.58.**

Ech. 17 jx MD : Coolspot, Ecco Mortal Kombat. Cher. jx CD. **Antoine LEFEVRE, 10, les Clairières Brunes, 95000 Cergy-Pontoise.**

Vds ou éch. sur Nec : Paranoia 150 F. **Vincent GUEQUIERE, 30, rue de Vieux Chemin Graveline, 59279 Loon-Plage. Tél. : 28.21.45.16.**

Ech. Nes + 6 jx + GB + 3 jx ctre SNin + 2 man. + 3 jx. **Yann LECOLANT, 63, rue Perier, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 46.56.25.42.**

Ech. SNin + SF II + Castel. + adapt. ctre MD + Sonic 1 et 2 + F.Fury. **Max SELORES, 102, av. Danielle Lasanova, 94200 Yvry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.58.02.88.**

Vds ou éch. CPC 6128 + jx + adapt. télé ctre Neo-Geo ou SNes + jx. **Marc LEROUX, Lot. La Tornière, 74330 La-Balme-de-Sillingy. Tél. : 50.68.76.53.**

Vds ou éch. jx sur MD et SNes, Actraise, SF2. **Mathieu REBERGUE, 12, boul. Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.75.39.**

Ech. Sonic 2 ctre Super Monaco GP 1 ou 2, Road Rash. **Sébastien LE BELLIER, 7, rue Aragonite le Counillier, 83600 Fréjus-la-Tour-de-Mare. Tél. : 94.44.45.06.**

Ech. sur SNin Street Fighter 2. **Bertrand RABASSE, Hameau Roumy, 50690 Saint-Martin-Créard. Tél. : 33.52.12.64.**

Ech. MD + pad + 2 pad SG-8 + 3 jx (Sonic 1 et 2 ; Mickey 2) ctre Neo-Geo + 2 pad. **Marc CHAILLOU, 2, rue du Pont, 85340 Olonne-sur-Mer. Tél. : 51.33.18.25.**

Vds ou éch. Alien 3 sur SNin 300 F. **Franck SALAZARD, av. Alphonse Daudet, 13890 Mouriès. Tél. : 90.47.60.01.**

Ech. sur SNin Mortal Kombat ctre Ranma 1/2 2. **David Puech, 3, impasse St-Exupéry, 34410 Serignan. Tél. : 67.32.39.19.**

Ech. F.Fight 2, S.Soccer Mario, F.Zero ctre Ranma 2, SF Turbo. **Fabrice LHERMENIER, 45, bd de Strasbourg, 35000 Rennes. Tél. : 99.63.50.12.**

Ech. Golden Axe, Streets of Rage ctre Zero Wing. **David CARTELLA, 17, avenue Sigurd, 13012 Marseille. Tél. : 91.87.08.26.**

Ech. CPC 6128 + 12 jx ctre Neo-Geo + 1 jeu ou vds 2 000 F. **Marc GOBELJIC, 21, rue Charles Floquet, 94400 Vitry. Tél. : (16-1) 46.80.78.82.**

Ech. jx MD : Tiny Toons, Kid Chameleon. Rech. nbx jx. **Christophe SERVOL, rue du Stade, 63620 Giat. Tél. : 73.21.75.13.**

Ech. Street Fighter II, J.Connors ou vds à 250 F. **Teklim CHAO, 32, rue Ernest Renan, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.29.40.**

Ech. Sonic, Strider, Super Hang-Kong ctre Road Rash 1 et 2. **David ROUDIER, Ghez Bouquet, 17460 Tesson. Tél. : 46.91.90.94.**

Ech. F.Zero , Wrest Lemania, Contra 3 ctre SF 2 Turbo, Mario All Star. **Jonathan MORALI, 32, rue de Lagny, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.67.48.10.**

Ech. SNin + 10 jx + adapt. + 2 man. ctre Neo-Geo + jeu + man. **Julien BRILLON, 11, square des Logarithmes, 77240 Cesson. Tél. : (16-1) 60.63.92.89.**

Ech. sur Neo-Geo Sengoku 2 ctre Fatal F II ou World Hel.II. **Alexandre LEMOULE, 2032, chemin Manuel Vandelli, 83220 Lepladet. Tél. : 94.21.42.10.**

Vds, éch. Zelda 3, Soulblader, Chuckrock, Ni Gelmans, Mario col. **Sébastien PERONNIN, 19, allée Mariane, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.69.82.80. Ap. 18 h.**

Ech. MD jap. + 4 jx + man. ctre SNin + 2 jx ou vds 950 F. **Mali DOKIC, Parc Municipal, bat. 2, 78250 Meulan. Tél. : (16-1) 34.74.79.03.**

Ech. F22 Interceptor ctre Sonic 2 ou Lands Talker ou The Imortal ou Ecco (MD). **J.-M. AUGUSTE, rés. La Palombière, bd A. Malraux, 13380 Plan-de-Cuque. Tél. : 91.05.22.95.**

Ech. jx GG, MS, MD, SNin, SNes, SFC : Shinobi, D.Dragon. **Vincent MAUREL, 49, bd Ste-Rose, 13011 Marseille. Tél. : 91.36.02.45.**

Ech. MD jap. + jx (Sonic) ctre MD franç. **Simon BLANCO, 53, rue des Gours, 58300 Decize. Tél. : 86.25.27.20.**

Ech. jeu Mortal Kombat ctre Mr Nutz ou autre. **Jérôme RICHARD, 14, rue de la Futaie, 79290 Brion-près-Thouet. Tél. : 49.67.78.95.**

Ech. MD franç. + 2 man. + 4 jx + adapt. univ. ctre SNes + 2 man. + 3 jx. **Matthieu LOPEZ, Lugan, 81500 LAVAUR. Tél. : 63.40.11.01.**

Ech. Lynx + 10 jx ctre GG + 8 ou 9 jx. **Frédéric GEURBER, 1, passage Victor-Hugo, 78210 St-Cyr-l'Ecole. Tél. : (16-1) 34.60.14.09.**

Ech. GG + transfo + 3 jx ctre PC Engine + 4 jx. **Bertrand VOISIN, rue du Centre Aubermesnil-Beaumais, 76550 Offranville. Tél. : 35.04.40.56.**

Ech. Jewel Master ctre Fatal Fury sur MD. **Nicolas GRAFFEUILLE, 3, Sabaty Bellevue, 33420 Naujan-et-Postiac. Tél. : 57.84.59.08.**

Ech. MD + 2 man. + 2 jx + Mortal Kombat, Out Run. **Fabrice PRIN, 13, rue des Eccouffes, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.74.71.58.**

Ech. SNin + jeu + AD 29 ctre SPC + jeu + adapt. Ech. jx. **Sébastien LANSIAUX, 19, rue André Chamson, 82000 Montauban. Tél. : 63.93.36.33.**

Ech. Fatal Fury 2 ctre View Point ou vds 950 F à déb. **Chino SISOUPHANH, 1, rue Jules Ferry, 13310 St-Martin-de-Crau. Tél. : 90.47.20.58.**

Vds ou éch. 40 jx MD et Lynx. **Clément CANIVET, lieu dit les 4 Routes, 82290 La Ville-Dieu-du-Temple. Tél. : 63.31.66.73.**

Ech. sur MD Swofvermillon ou Mistic Def. ctre Phant. STR2. **Julien PLAISSE, 16, avenue du Jassonneix, 19250 Meymac. Tél. : 55.95.10.83.**

Ech. The Addams Family. **Laurent PION, 15, rue de la Grotte Artigues, 33250 Pauillac. Tél. : 56.59.12.34.**

Ech. sur MD : After Burner 2, Sonic (jap.), Block out (jap.). **Elian BLANCHON, 25, rue de la Grand'Vigne, 38220 Vizille. Tél. : 76.78.31.35.**

Vds ou éch. 2 jx MD : Sonic 1 et S.Monaco GP 200 F pce. **Damien GRILLON, 1, chemin de la Colline, 69530 Brignais. Tél. : 78.05.49.22.**

Ech. 4 cartouches Nes + man. ctre SNes. **Sébastien LEGENDRE, 16, rue Louis Laforest, 51000 Chalons-sur-Marne. Tél. : 26.64.38.11.**

Ech. SNin + SF II + NCAA + World Class Rugby + 2 jx MS ctre MD + 4 jx. **Philippe BERTRAND, 14, rue du Pt Colonel Biraud, 86000 Poitiers. Tél. : 49.37.41.35.**

Ech. SNes + 3 jx ctre Neo-Geo + Fatal Fury 2. **Tony FABRE, 5, square Paul Claudel, 92390 Villeneuve-la-Garenne.**

Ech. sur MD Tortues ctre King Of Monster ou Mazinsaga. **Olivier BIARD, 26, rue de Foucharupt, 88100 Saint-Die. Tél. : 29.56.49.74.**

Ach. ou éch. sur SMS : Fantay Star 1 ou 2 150 F maxi. **Jérôme VINCENT, 2, rue Paul Langevin, 69780 Mions. Tél. : 78.21.16.86.**

Ech. ou vds jx SNes et MD : F-Zero, Star Wing. **Mathieu REBERGUE, 12, bd Bessières, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.75.39.**

Ech. Fatal Fury, jeu de foot, Steet of Rage 2. **Alexandre TOUYAROU. Tél. : 59.62.72.02.**

Ech. GB + 6 jx + acc. ctre 3 jx SNin. **Bertrand RABASSE, Hameau Roumy, 50690 Saint-le-Gréard. Tél. : 33.52.12.64.**

Ech. MD + 3 jx + 2 man. Adp. jap. ctre SNin ou SFC + 1 jeu + 1 man. **Alexandre HAYET, 17, rue de la Convention, 59650 Villeneuve d'Ascq. Tél. : 20.47.24.59. Ap. 18 h 30.**

Ech. ou vds Nes ctre jx MD. **Brice DE SIETER, Buellas, 01310 Polliat. Tél. : 74.24.20.21.**

Ech. sur SNin Ultraman et S.Soccer ctre 3 jx GB bte et notice. **Thomas MOFFEN. Tél. : 56.36.79.18.**

COMMUNIQUÉ

Quand les enfants ne vont pas à l'école, c'est tout un peuple qui ne grandit pas...

# Parrainer un enfant du-bout-du-monde

*En Afrique, en Inde, des milliers d'enfants ne savent ni lire, ni écrire, ni compter. Des milliers d'enfants n'ont tout simplement pas d'avenir devant eux. Depuis plus de 10 ans, Aide et Action refuse cette fatalité et favorise, par des actions concrètes, la scolarisation des enfants du-bout-du-monde.*

Parrainer un enfant avec Aide et Action, c'est l'emmener sur le chemin de l'école. Le parrain connaît l'enfant qu'il prend en charge, il le suit le temps de sa scolarité primaire, il lui donne une chance d'avenir dans son village, dans son pays.

Le parrainage repose sur un principe simple : le parrain s'engage à verser 100 F par mois. Il reçoit le dossier personnel de l'enfant ainsi que sa photo. La situation familiale et l'environnement de cet enfant lui sont brièvement retracés. Ensuite, trois fois par an, l'enfant envoie une lettre à son parrain : des dessins, puis au fil de ses progrès de petits mots sur sa vie, son travail... Les appréciations de son instituteur permettent de suivre sa scolarité. Et bien sûr, s'il le souhaite, le parrain peut répondre à son filleul. De lettre en lettre, un lien s'établit entre le parrain et l'enfant.

De son côté, Aide et Action informe régulièrement le parrain sur ce qui est réalisé à l'école : construction d'une salle de classe, organisation de la coopérative scolaire, formation des enseignants. Par ailleurs, des actions sont entreprises dans le village du filleul. Elles profiteront à toute la communauté : installation de pompes à eau, alphabétisation des parents, formation aux techniques agricoles.

**Vous désirez, vous aussi, offrir à un enfant du-bout-du-monde de vraies chances d'avenir, le suivre pas à pas le temps de sa scolarité primaire ? Rejoignez les 47 000 parrains d'Aide et Action et remplissez le coupon ci-dessous. Très prochainement, vous recevrez le dossier et la photo de votre filleul.**

Jean Claude Buchet
*Directeur*

**AIDE ET ACTION A REÇU LE PRIX CRISTAL.**
Transparence des comptes, rigueur dans la gestion, respect des engagements pris à l'égard des parrains comme des filleuls sont les lignes de conduite qui depuis 10 ans guident le travail d'Aide et Action, première association de parrainage en France. En 1990, Aide et Action a reçu le prix Cristal de la transparence de l'information financière, décerné par la Compagnie Nationale des Commissaires aux Comptes.

*Aide et Action est une association humanitaire, apolitique et non confessionnelle. Vos dons sont déductibles de vos impôts dans les limites prévues par la loi. Un reçu fiscal vous sera adressé chaque année.*
*Aide et Action est titulaire d'un compte à la Fondation de France n° 60/1168.*

Aide et Action
L'ECOLE, UN CADEAU POUR LA VIE

BRUNO MEURA / Emplacement offert gracieusement par le support.

**DES CENTAINES D'ENFANTS ATTENDENT ENCORE LE PARRAIN OU LA MARRAINE QUI LES AIDERA A PRENDRE LE CHEMIN DE L'ECOLE. MERCI DE COMPLETER LE BON CI-DESSOUS ET DE LE RENVOYER A : AIDE ET ACTION - 67 boulevard Soult - 75012 PARIS -Tél. (1) 40 19 04 14**

A RENVOYER

☐ **OUI,** je souhaite parrainer un enfant du-bout-du-monde. Je joins un chèque de 100 F à l'ordre d'Aide et Action, correspondant à mon premier mois de parrainage. Merci de m'adresser le dossier comportant la photo de mon filleul.

☐ Envoyez-moi la documentation complète sur Aide et Action.

☐ Je ne peux pas parrainer un enfant maintenant, mais je vous envoie un don de :

☐ 150F ☐ 300F ☐ 500F ☐ Autre.....F

Ce don servira au financement d'actions prioritaires.

☐ Mme ☐ Mlle ☐ M. _____ (en majuscules S.V.P)

Prénom _____

N° _____ Rue _____

_____

Code Postal |_|_|_|_|_| Tél. _____

Ville _____

Profession (facultatif) _____ C+30

**Bon à découper et à renvoyer à Aide et Action : 67, boulevard Soult - 75012 PARIS**

# NOTATION
## SYSTEME DE

Consoles+ utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

NOMBRE DE JOUEURS: Nombre de joueurs, simultanément ou non.
CONTROLE: Est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens ou le joystick donne-t-il l'impression de flou, d'imprécision? En d'autres termes, le joystick répond-il bien? Une appréciation indispensable.
DIFFICULTE: Le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon, un jeu trop dur vous dégoûtera.
NIVEAU DE DIFFICULTE: Si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici (à ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé).
CONTINUE: Les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort (ou un peu avant) sans avoir à recommencer à zéro. Il s'agit du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.
PRESENTATION: Il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles? Quelles sont les aides apportées au joueur? Etc.
GRAPHISMES: Les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique, mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.
ANIMATION: Ce ne sont pas les graphismes, c'est le mouvement des graphismes. L'animation est-elle fluide? Rapide? Même avec de nombreux sprites? D'énormes monstres? Sans doute l'un des critères les plus importants.
MUSIQUE: Qu'il s'agisse de l'intro ou du jeu en lui-même, la musique apporte un "plus" certain. Est-elle de qualité, pas trop répétitive et lassante?
BRUITAGES: Ce sont eux qui mettent la touche finale à l'ambiance d'une partie. A-t-on droit à des tirs laser dignes de la Guerre des étoiles ou aux simples bip-bip d'un PC asthmatique? Un facteur à ne pas sous-estimer.
DUREE DE VIE: Combien de temps ce jeu va-t-il vous passionner? Deux jours? Une semaine? Un mois? Ou dix minutes!
JOUABILITE: Les commandes sont simples et faciles à manier, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable! Résultat, vous ne pourrez pas en décrocher et y passerez nuit et jour.
INTERET: Tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon? Aurez-vous du plaisir à y jouer? La note d'intérêt correspond à une valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes!

PREVIEWS
Cette icône indique l'éditeur et le distributeur de la cartouche, sa date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

**EDITEUR: SEGA**
**DISTRIBUTEUR: SEGA**
**DISPONIBILITE: SEPT. JAPON**
**PRIX: D**

**PLATES-FORMES**
**1 JOUEUR**
**CONTROLE: PARFAIT**
**DIFFICULTE: MOYENNE**
**NIVEAU DE DIFFICULTE: 1**
**CONTINUE: OUI**

**PRESENTATION 85%**
*L'intro animée a l'avantage d'être très rapide!*

**GRAPHISMES 90%**
*Fidèles au style "soniesque": des décors percutants et pleins de couleurs.*

**ANIMATION 94%**
*Les animations, soignées et efficaces, sont plus nombreuses que dans les versions précédentes.*

**MUSIQUE 96%**
*Ambiance électro-acoustique des jeux vidéo traditionnels.*

**BRUITAGES 82%**
*Marrants et très diversifiés!*

**DUREE DE VIE 88%**
*Passé les premiers, certains niveaux vous donneront un peu de mal.*

**JOUABILITE 94%**
*No problemo. Votre hérisson mutant se met en boule plus vite que son ombre!*

**INTERET 94%**
*Des heures de bonheur en perspective! J'achète!*

# NOTES

Nous ajoutons ici, entre parenthèses, les équivalences sur 20.
**90 et + (18 et +):** c'est un superbe jeu, peut-être un Mega Hit Consoles+! A ne manquer sous aucun prétexte.
**80-90 (16-18):** un très très bon jeu auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.
**65-80 (13-16):** un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.
**45-65 (9-13):** un jeu très moyen... Pour acheter un jeu noté sous 65%, il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.
**30-45 (6-9):** encore moins bon. Si vous achetez ce jeu, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même en cas de déception.
Ze Killer n'est pas loin.
**12-30 (2-6):** un jeu nul! Quelques parties et, hop! à la poubelle. Hello Ze Killer, du travail!
**12 et - (moins de 2):** beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

# MENTIONS SPECIALES

MEGA HIT

Quand vous voyez "MEGA HIT" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles+ l'a classé parmi les meilleurs! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus!

CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres. Si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

# VOILA CE QUI RISQUE D'ARRIVER SI VOUS PRETEZ VOTRE ASCIIWARE A UN COPAIN

Il faut mettre les choses au point. Les nouveaux jeux sont plus dangereux qu'une bagarre avec un alligator. Pour vous propulser dans les niveaux supérieurs, pressez le bouton X à un rythme infernal. Les nouveaux manettes six boutons ASCIIWARE pour Mega Drive et Mega CD, l'asciiPad MD6 et le Fighter Stick MD6 sont équipés des options Turbo, Turbo automatique, Ralenti, et Mode. Bientôt avec votre manette ASCIIWARE, vous ne laisserez aucune chance à vos adversaires. Finis les combats du passé, offrez vous un ASCIIWARE.

ASCIIWARE™

## *LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.*

©1994 ASCII Entertainment Software, Inc. P.O. Box 6639, San Mateo, CA 94403, USA. ASCIIWARE, Fighter Stick MD et asciiPad sont des marques déposées de ASCII Entertainment Software, Inc. Tous droits réservés. Sega, Mega drive et MegaCD sont des marques de Sega Enterprises, LTD.

# it's a kind of magic...

"Une aventure féerique" - JOYPAD

"C'est vraiment superbe!" - CONSOLE+

"C'est géant !" - GENERATION 4 - 90%

"Young Merlin est le second jeu d'aventures sur Super Nintendo, après Zelda... La balance coule donc de source. Westwood a fait preuve de plus d'originalité que Nintendo" Page 18 BANZZAI - Mars - 94%

Une horde de créatures maléfiques assiège une terre vierge et sereine. Depuis son royaume souterrain, le Shadow King dirige ses serviteurs pour infiltrer, corrompre et effacer toute trace de beauté de ce lieu...

Emporté par le courant d'une rivière alors qu'il tente de sauver une princesse dont il est épris, Young Merlin se réveille sur la terre enchantée. En explorant ce paradis, il découvre vite l'horrible complot mis en place par le Shadow King. Armé d'un arsenal impressionnant d'objets magiques et aidé de la Dame du Lac, Merlin tentera d'évincer le Shadow King. Il devra faire preuve de beaucoup de courage et d'ingéniosité pour venir à bout des ennemis et des énigmes qui hantent cette formidable légende.

trucs, astuces, infos & cadeaux

ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX SUR LE (16-1) 36 68 94 95 (2,19 F par minute)

©1994 Westwood Studios, © 1994 Virgin Interactive (Europe) Entertainment Ltd. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.