

CONSOLES

CONSOLES

ZEYΣ ! Η ΚΑΛΙΤΕΡΑ ΕΦΕΜΕΡΙΔΑ ΤΟΥ ΚΟΣΜΟΥ !

SUPER COMPARATIF

**SUPER NINTENDO
CONTRE MEGADRIVE, LE MATCH !**

SUPER FAMICOM



MEGADRIVE



MASTER SYSTEM



NINTENDO



GAME BOY



LYNX



ET LES AUTRES

MICRO KID'S :

LE RENDEZ-VOUS DE TOUS LES CONSOLOMANIAQUES
CHAQUE MERCREDI ET DIMANCHE SUR FR3 !

TERMINATOR II : ÇA CHAUFFE SUR NES
ET SUR GAME BOY !

PLAN : ROBOCOD A TOUS LES NIVEAUX

**RINGS
OF POWER
SUR MEGADRIVE**



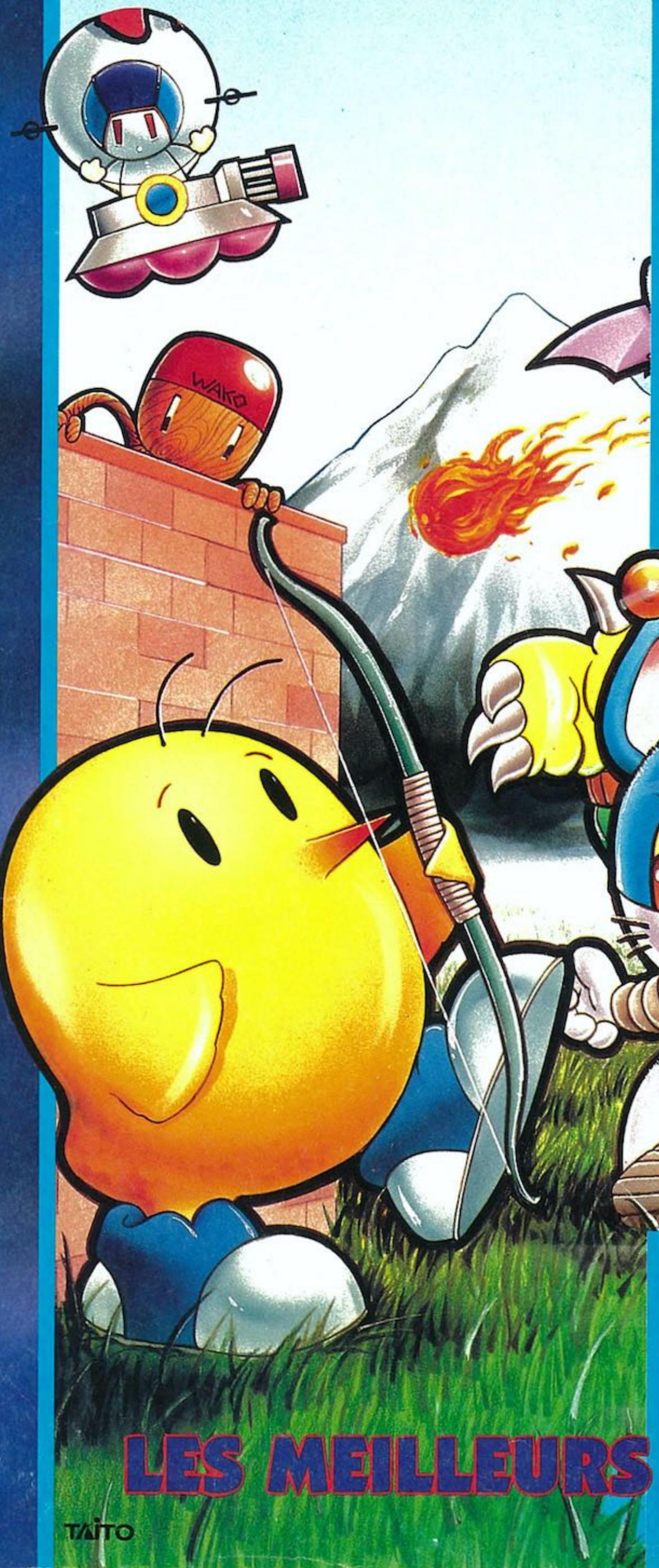
L 4129 - 7 - 29,00 F



N°7 - MARS 1992 - 29 F - BELGIQUE : 195 FB - SUISSE : 8 FS - ESPAGNE : 790 PTAS - MAROC : 44 DN - CANADA : 7,5 \$ CAN. ISSN 1162-8869

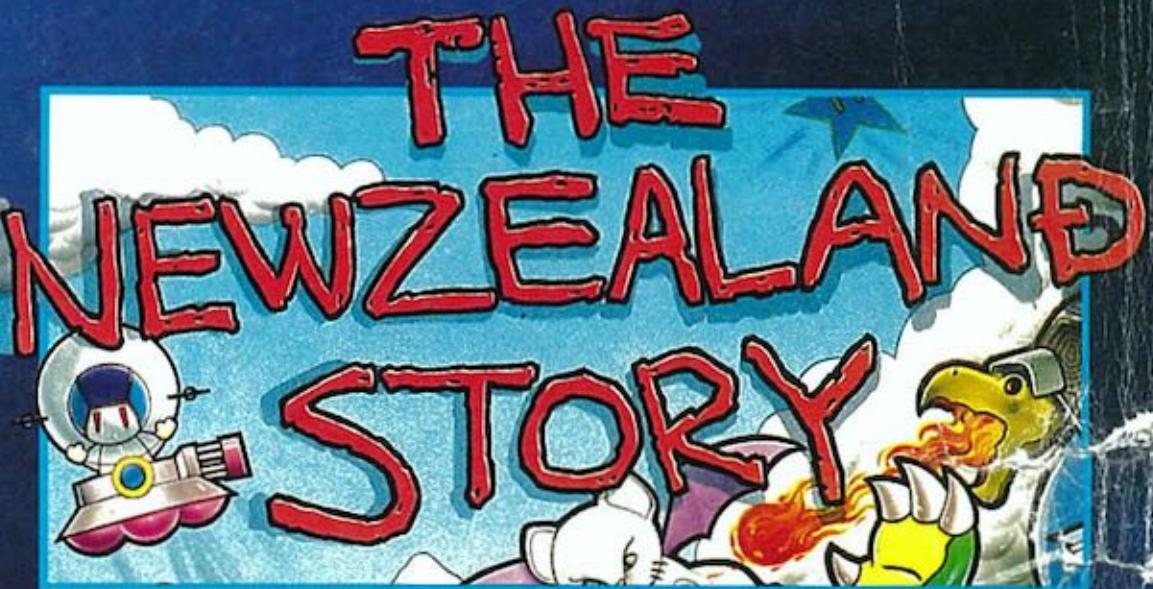
SPECIAL JAPON : EXHAUST HEAT, PARODIUS, SHINING FORCE...

RETROUVEZ



LES MEILLEURS

VOUS Y AVEZ JOUÉ - LES SUR VOTRE



Est-ce tu as assez de courage pour vaincre
BRUTAL WALLY WALRUS ET SECOURIR LES AMIS DE
TIKI AVANT QU'ILS NE FINISSENT EN PATE DE KIWI?
DANS CE JEU ANIME ET VRAIMENT AMUSANT,
TU RENCONTRERAS LES PARTISANS DE WALLY SUR
L'ILE DE NOUVELLE ZELANDE.

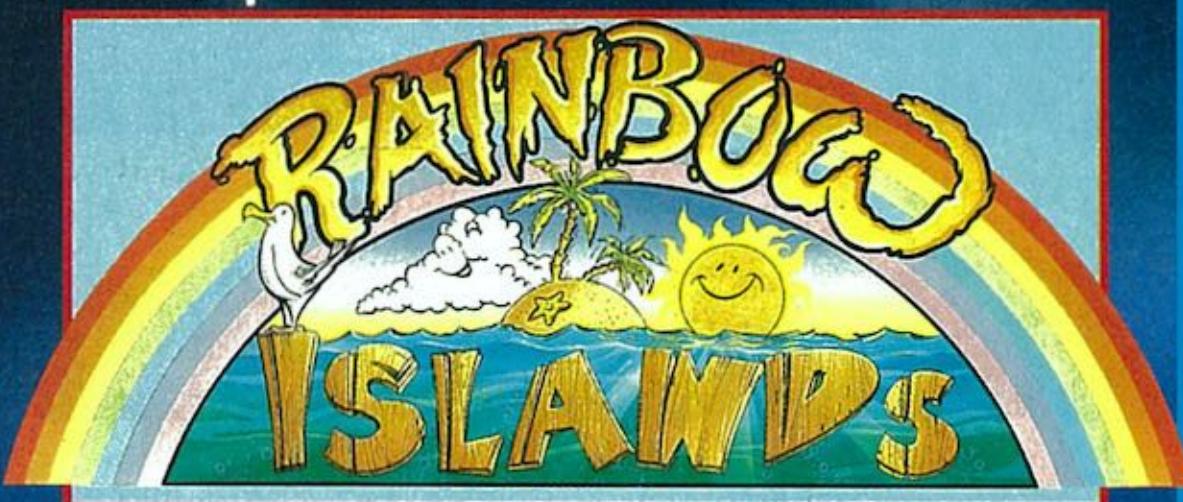


JEUX POUR VOTRE

BANDAI 3 RUE DE L'INDUSTRIE, Z.I. LES E

TAITO

DUUE EN ARCADE.
TRE CONSOLE NINTENDO.



BUB ET BOB, LES HEROS DE BUBBLE BOBBLE
SONT DE RETOUR! CETTE FOIS, ILS DOIVENT BRAVER
LES PERILS DES 7 ILES AUX MILLES COULEURS.
UNE MYRIADE DE CREATURES COMPLOTENT D'ENTRAVER
TA PROGRESSION A CHAQUE NIVEAU. UN GUARDIAN
T'ATTEND AUSSI A LA FIN DE CHAQUE NIVEAU POUR
TESTER TES CAPACITES.



ginal
endo
il of
ality

eon®

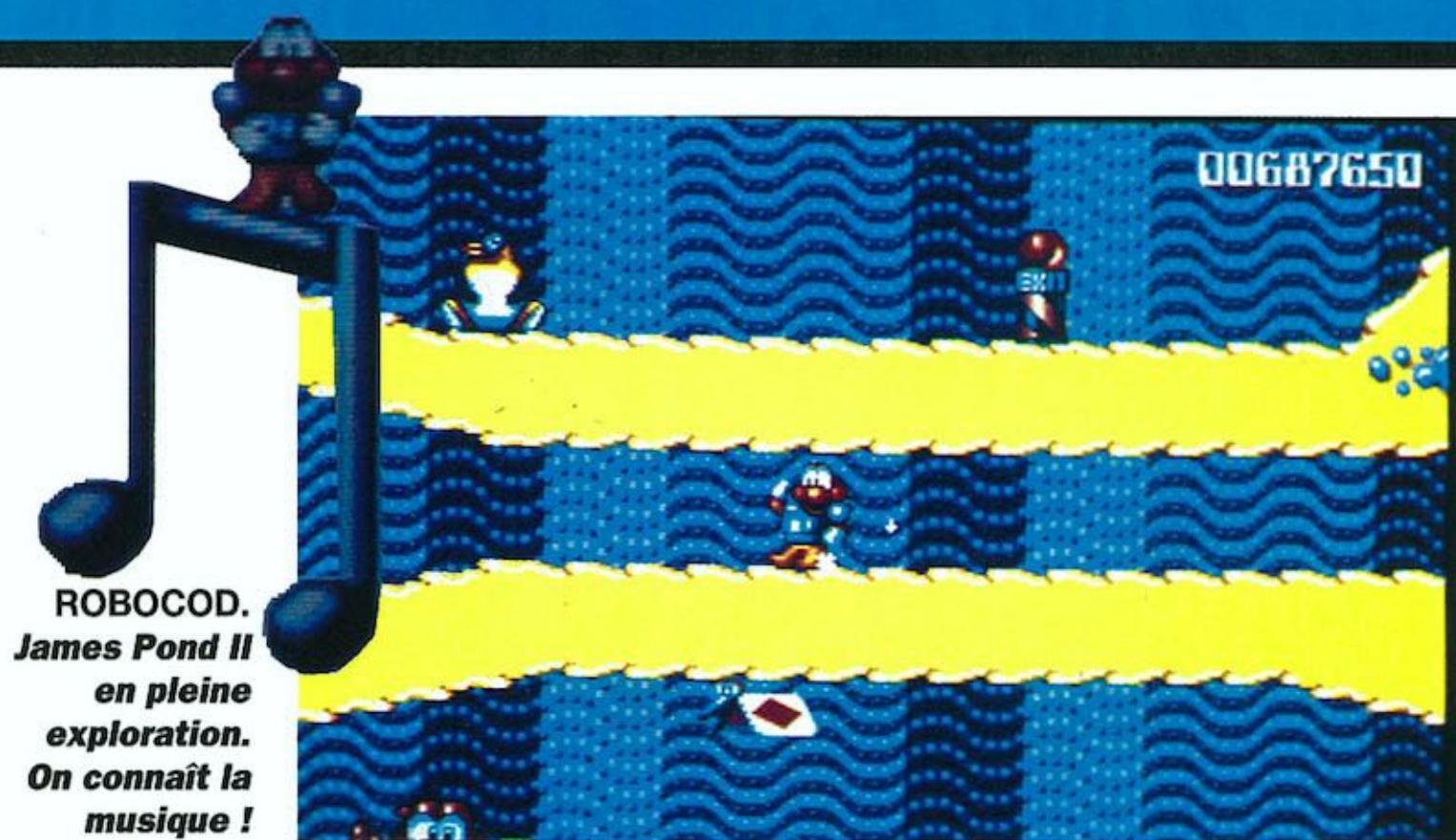
CONSOLE NINTENDO & GAMEBOY

PLUCHES, 95310 SAINT OUEN L'AUMONE

TAITO

TOUTES LES CONSOLES

MEGADRIVE	40
SUPER FAMICOM	42
PC ENGINE	50
NEO GEO	54
SUPER NINTENDO	56
NES	116
SEGA MASTER SYSTEM	120
GAME BOY	114
GAME GEAR	127
LYNX	128



ROBOCOD.
James Pond II
en pleine
exploration.
On connaît la
musique !

FABULEUX !

**DECOUVREZ
LE 36 15 TC PLUS !
VOTRE CONSOLE VA
TROUVER A QUI PARLER !**

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

Addam's Family (PCE)	86	Parodius (PCE)	9
Bad Omen (MD)	88	Prince of Persia (GB)	123
Beetlejuice (GB)	133	Pro Football (SFC)	42
Bubble Ghost (GB)	132	Psychic Storm (PCE)	98
Buck Rogers (MD)	62	Rescue Rangers (Nes)	124
Cyber Formula (SFC)	15	Rings of Power (MD)	94
Cyberball (Lynx)	35	Robo Army (NG)	84
Desert Strike (MD)	100	Robocod (MD)	26
Eight-Man (NG)	34	Rushing Beat (SFC)	46
Exhaust Heat (SFC)	8	Shining Force (MD)	10
Faceball (GB)	35	Soccer Brawl (NG)	54
Fatal Fury (NG)	64	Spriggan II (PCE)	50
Flintstones (MS)	120	Steel Empire (MD)	82
Full Metal Planet (SFC)	13	Super Aleste (SFC)	11
Gauntlet (GG)	121	Super Chinese World (SFC)	33
Hat Trick Hero (SFC)	16	Super Cup Soccer (SFC)	16
Heavy Nova (MD)	71	Super Kick Off (GB/Nes)	119
Heavy Weight Champ (GG)	127	Super Mario IV (SN)	56
Jacky Chan (Nes)	32	Swords and Serpents (Nes)	35
John Madden 92 (MD)	40	Syvalion (SFC)	12
Lagoon (SFC)	33	Terminator II (GB)	114
Last Fighter Twin (SFC)	78	Terminator II (Nes)	116
Liquid Kids (PCE)	80	Toki (Lynx)	130
Lost Sunheart (PCE)	32	Toxic Crusaders (MD)	13
Marble Madness (GB)	122	Twin Bee (PCE)	66
Master of Monsters (MD)	34	Valis IV (SFC)	72
Monkey World (SFC)	33	Wani Wani (MD)	92
Nascar (GB)	131	Winter Games (MD)	74
New Zealand Story (MS)	11	Xardion (SFC)	90
Ninja Gaiden (PCE)	32	Xybots (Lynx)	128
Paper Boy (MD)	68		

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

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

SPECIAL JAPON

8

Banana San, toujours nippon et à l'affût, s'éclate sur Exhaust Heat, Shining Force et Parodius. Entre autres !

NEWS

18

Un petit tour au Salon du Jouet : une concurrente pour la Game Boy, Tintin et Terminator sur Sega, l'Euro-Foot en vedette...

MICRO KID'S : LE RENDEZ VOUS DE...

20

... vraiment tous les consolomaniaques ! Les lève-tard peuvent regarder l'émission sur FR3 le mercredi à 17 h. Quant aux insomniaques, ils se jeteront sur sa rediffusion à 9 h, le dimanche matin ! Go !

PLAN : ROBOCOD A TOUS LES NIVEAUX

26

Ou comment étirer James Pond II jusqu'au Père Noël final qui lance sa tête ! Niveau par niveau, en photos.

SONIC : LA FIN

30

Votre patience est récompensée !

FLASH

32

Coup d'œil rapide sur des cartouches que nous ne pouvons vous présenter en test, pour des raisons diverses !

SUPER NINTENDO CONTRE MEGADRIVE : LE MATCH

36

Les deux vedettes 16-bits opposées dans un duel impitoyable ! Démontrées, photographiées, analysées sous tous les angles et microprocesseurs... Qui va gagner ?

RUSHING BEAT, SOCCER BRAWL, PSYCHIC STORM, PAPERBOY

40

On pourrait encore vous dire John Madden 92, Xardion, Bad Omen, Xybots, Desert Strike, Prince of Persia, Beetlejuice, etc, etc ! Des tests à la pelle !

les tests les plus complets de toute la presse ludique

RINGS OF POWER

94

Une quête des anneaux bourrée de magiciens et de dragons qui va passionner les amateurs de jeux d'aventure et de rôles !

TIPS

104

Tous les secrets de Quackshot et toutes les tactiques de F22.

CONCOURS TIPS

111

Le lecteur de Consoles +, par nature, est un malin. La preuve !

TERMINATOR II SUR NES ET SUR GAME BOY

114

Terminator II frappe double sur 8 bits.

HIT PARADE

134

Le classement des meilleures ventes du mois établi (par Elisabeth) avec l'aide d'Ultima, Hazardous Area, Micromania, Auchan et Shoot Again. Et le hit-parade personnel de la rédaction !



EXHAUST
HEAT.
Une nouvelle
simulation
de pilotage
pour les
spécialistes.

COURRIER

136

Déluge de lettres : complètement timbré, Wieklen Le Nain répond de la rivière Kwaï !

PETITES ANNONCES

140

Vend console Louis XV, empiètement doré, bourse et capitonnage d'origine.

COMMENT NOUS TESTONS LES JEUX

146

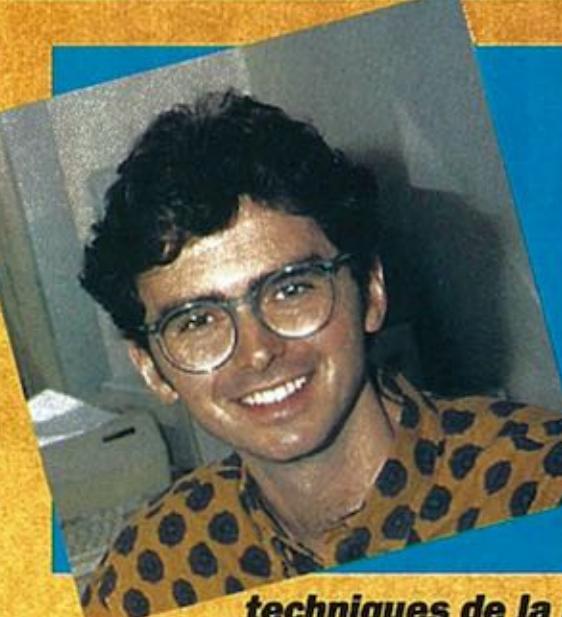
D'abord, nous insérons la cartouche dans la console. Puis... Bon, on va pas vous faire un dessin ! Mais on vous conseille de lire cette page pour tout savoir sur notre système de notation.

Nous remercions pour leur collaboration :

Ultima : Adam's Family, Wani Wani, Monkey World, Super Chinese World.

Micromania : Heavy Nova, Prince of Persia, Heavy Weight Champ, Nascar, Beetlejuice, Master of Monster, Faceball

Ide-Euro-Loisir : Pro Football, Lagoon.



Salut à tous
Set à toutes !
Ça chauffe dur sur le
front des consoles !
Le lecteur de CD
Rom pour la Super
Nintendo se précise
de jour en jour.
Banana San vous a
concocté un petit
comparatif des
spécifications

techniques de la bête avec celles du
Mega CD. Un sacré combat en perspective !
Toujours chez Nintendo, l'annonce officielle de la
Souris pour Super Nintendo fait couler beaucoup
d'encre au Japon. La Super Mouse (nom de code
actuel) est entre les mains de tous les
développeurs avec son système de développe-
ment spécifique. Pourquoi tant de bruit pour une
souris ? Tout simplement parce que cette petite
bestiole est indispensable pour de nombreux jeux,
simulateurs de vol, jeux d'aventure, jeux sur CD
Rom en tête. Les derniers bastions contrôlés par
les micros sont sur le point de tomber !

Super-rumeur : le prototype de la console 32 bits
de chez Hudson/NEC serait pratiquement au point.
Elle utilise un processeur 486 - 32 bits (celui qui
anime les plus puissants PC) et un processeur
JPEG amélioré, un custom chip créé par Hudson
qui serait assez puissant en théorie pour
permettre la compression d'images de 16,7
millions de couleurs. Imaginez la qualité graphique
et les animations ! Un seul hic : le prix de
l'ensemble risque de dépasser celui d'un micro
haut de gamme et NEC hésite encore à se lancer
dans l'aventure...

Retour au soft avec, dans ce numéro, des tests de
Shining Force, le prochain grand titre de Sega sur
Megadrive, Exhaust Heat, une course de voitures,
dont vous me direz des nouvelles et...

Super Mario 4. Super Mario 4, beaucoup d'entre
vous le connaissent déjà mais, comme il sera
vendu avec la Super Nintendo, nous avons eu
envie de vous le présenter en détail...

Au fait, à ce propos, ne manquez pas notre super-
comparatif entre la Super Nintendo et la
Megadrive ! Le choix ne sera pas forcément si
simple que vous le pensiez...

Ne manquez pas non plus tous les tips pour
accéder à tous les mondes de Quackshot sur
Megadrive.

Un dernier mot pour vous rappeler que Tilt fête ce
mois-ci son centième numéro, avec un super-
concours qui s'adresse à tous les joueurs, sur
consoles ou sur micro. Le premier prix :

20 000 francs cash ! De quoi s'acheter pas mal de
jeux, de consoles et peut-être même une Kic's 91.
Mais ça, nous en reparlerons bientôt...

Voilà. The Edito is finished.

JA MATA ! ("à bientôt" en japonais).

Jean-Michel Blottiére

EDITO

ATARI LYNX : LE JEU VIDEO

Tout nouveau, tout beau et déjà

La nouvelle console LYNX révolutionne le monde du jeu vidéo. Portable et tout en couleur, le LYNX est un remarquable bijou technologique. Tous les grands hits des jeux d'arcade et des nouveautés époustouflantes sont au rendez-vous : déjà 24 jeux passionnantes au catalogue.

En couleur et avec un son stéréo qui chahute.

Jouez avec vos amis:
le câble Comlynx permet de relier ensemble jusqu'à 8 Lynx.



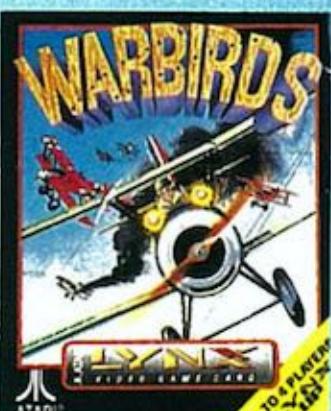
FAIT UN BOND PRODIGIEUX!

24 jeux disponibles. En couleur.

JEUX
A PARTIR
DE
270F TTC



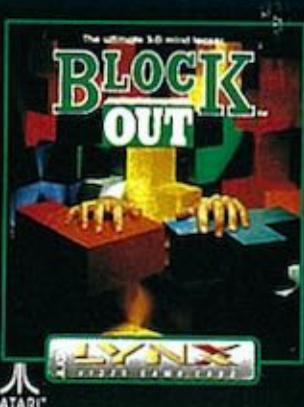
NINJA GAIDEN
Accéde au stade ultime "Ninja Gaiden" en nettoyant les quartiers les plus mal famés de la cité. Sur ton passage récupère les armes et les bonus. Ils te seront utiles contre les monstres de fin de niveaux.



WARBIRDS
Affronte le Baron Rouge et les autres as de la première guerre mondiale sur ce spectaculaire simulateur de biplan. Ajuste tes lunettes, décollage immédiat.



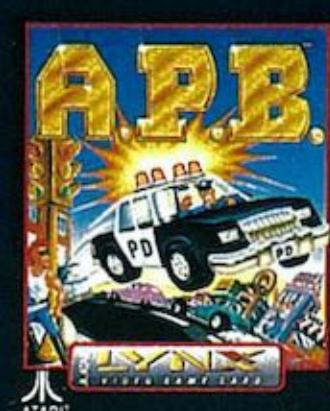
PAC LAND
Pac Man est de retour dans une nouvelle aventure très originale. Visitez Pac Land et ramenez la fée chez elle en évitant les fantômes plus fous et plus Pacvoriens que jamais!



BLOCK OUT
Le challenge infernal pour les réflexes et l'esprit. Agence les cubes dans cet espace 3D afin de tenir le plus longtemps. Facile à comprendre, difficile à maîtriser, impossible à quitter.

A découvrir bientôt!

TURBO SUB
CHECQUERED FLAG
HARD DRIVIN
STUN RUNNER
SCRAPYARD DOG
BILL AND TED'S EXCELLENT ADVENTURE
VICKING CHILD



APB
Jeune bleu, tout juste sorti de l'école de police, te voilà en charge de la surveillance de la ville à la poursuite des chauffards et des escrocs. Mais attention aux innocents piétons.

BLUE LIGHTNING

A fond les manettes, tu pilotes ton F15 Eagle en rase-mottes au dessus de paysages escarpés, détruisant les tanks et radars ennemis.

GAUNTLET

Virée massacre sur 40 niveaux pour 4 aventuriers qui dénicheront potions et autres trésors.

Ms PAC MAN

Gobble, Gobble, Blub! Miss Pac Man, la déesse des labyrinthes, est de retour. Avas les pilules énergétiques et gobe les fantômes.

ROAD BLASTERS

Dans un monde ravagé par un conflit atomique, tu joues les Mad Max, l'accélérateur collé au plancher, durant un long rallye de 50 étapes.

RYGAR

Tu es l'Élu... Rygar le guerrier. Tu dois débarrasser la Terre des Hordes du Mal qui l'ont envahie. Il te faudra pour cela traverser les 23 paysages.

SLIME WORLD

Tu vas t'aventurer dans un monde gluant, spongieux, verdâtre, inquiétant. N'hésite pas, grâce au Comlynx, à entraîner 7 amis en expédition.

ZARLOR MERCENARY

Si ça bouge tire dessus, si ça reste fixe tire quand même. Et grâce au Comlynx, 3 amis peuvent t'aider dans ta mission-massacre.

ELECTROCOP

Flic du XXI^e siècle, mi-homme mi-robot, te voilà chargé de délivrer la fille du président enfermée dans un complexe à plusieurs niveaux.

CHIP'S CHALLENGE

Seules ton astuce et ton adresse te permettront de te frayer un chemin et d'éviter les pièges et obstacles des 144 niveaux de ce jeu.

GATES OF ZENDOCON

Muni d'armes multiples et dévastatrices, tu conduis ton vaisseau à travers 99 mondes étonnantes, en repoussant les incessantes vagues d'aliens.

PAPER BOY

C'est ton premier job: livreur du Daily Sun. Il s'agit de faire bonne impression, mais difficile de distribuer le journal en évitant les obstacles!

ROBO SQUASH

Le tennis de l'an 2000 se joue en salle. A toi de servir, ton adversaire est le Lynx ou un autre joueur connecté grâce à Comlynx.

SHANGAI

Inspiré de l'ancien Mah-Jong chinois, Shangai éprouvera tes facultés de réflexion, de stratégie et de concentration. Tu peux y jouer seul ou à 2.

XENOPHOBE

Il te faudra manger du Xenos dans plus d'une vingtaine de stations spatiales. Un conseil, ne t'y aventure pas seul! Entraîne avec toi, trois amis.

KLAX

Pour maîtriser Klax il faut une bonne dose de dextérité, de logique et de self-control. Osez relever le défi!

RAMPAGE

Inutile de gravir le building pour le détruire. Un coup de poing te suffit. Et si les soldats viennent te chatouiller les doigts de pieds, mange-les.

LYNX 790F TTC

ATARI

EXHAUST HEAT

SETA • (SFC) • 21 FEVRIER • JAPON

Vous aviez aimé F-Zero ? Vous aimez les simulations de course de voitures ? Vous allez adorer Exhaust Heat ! En effet, voici une course de voitures aussi rapide que F-Zero, grâce à une utilisation effrénée du mode 7 (rotation d'image de fond dans tous les sens). Lorsqu'on prend des tournants à pleine vitesse, le réalisme atteint est fantastique, c'est tout juste si on ne se recroqueville pas sur son siège, de peur de percuter le bord du circuit.

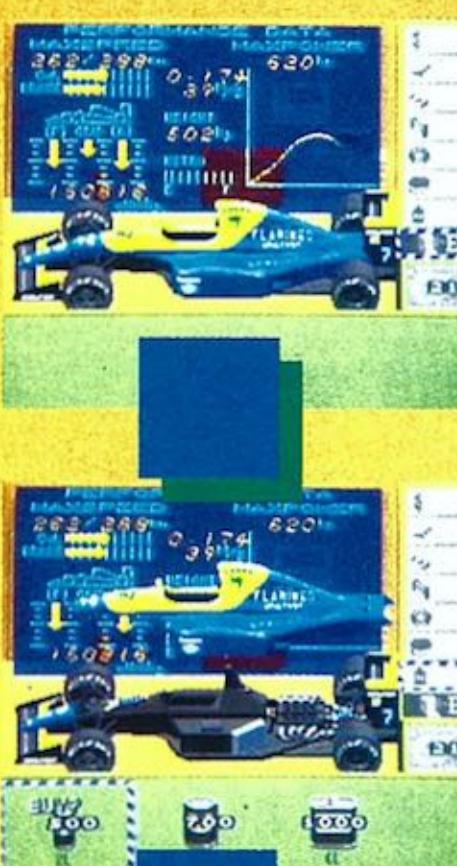
Seta a réussi à introduire des dégradés fabuleux tant pour l'herbe que pour la piste. Ici, pas d'impression d'uniformité artificielle comme sur tant de simulations que ce soit sur micro ou sur consoles. Vous pouvez classiquement choisir vos circuits et customiser votre F1.

Cette option se fait d'une façon éblouissante ! Vous voulez changer les circuits de freinage pour les remplacer par de plus efficaces ? Un clic sur un des boutons du joypad, et vous voyez votre véhicule se démonter pièce par pièce. Tout est animé : la carrosserie se soulève d'abord et disparaît, puis ce sont les quatre pneus, suivis des autres parties de la voiture. C'est graphiquement magnifique et assez impressionnant !

Exhaust Heat a un million d'années-lumière d'avance sur n'importe lequel de ses concurrents. Même des jeux d'arcade comme Final Lap ou Super Monaco GP ne réussissent pas à recréer aussi pleinement l'impression de vitesse ! Fabuleux !



Des panneaux vous préviennent avant les virages.



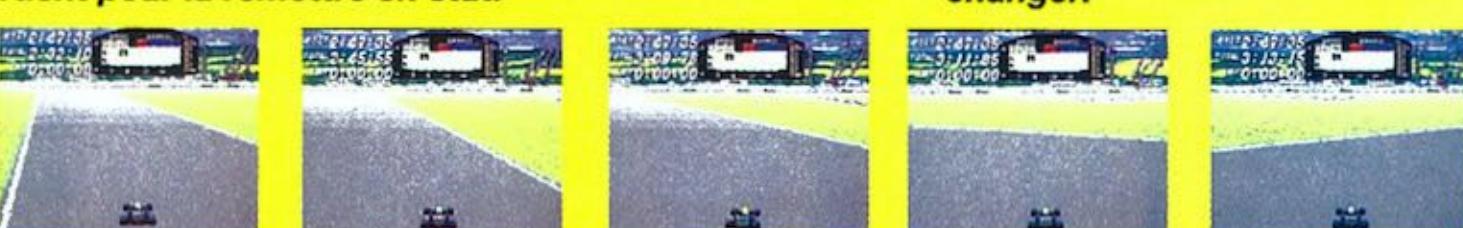
Encore un petit effort, et vous allez rattraper la voiture de tête.



A peine votre F1 arrivée sur le Pit, les mécanos se ruent pour la remettre en état.



Peu à peu, votre voiture se décortique automatiquement pour laisser apparaître la pièce que vous avez décidé de changer.



IMAGES DÉCOMPOSÉES D'UN DEMI-TOUR COMPLET !

SETA PRIX : E

APPRECIATION

PRESENTATION	64%
GRAPHISME	89%
ANIMATION	96%
BANDE-SON	91%
JOUABILITE	95%
DUREE DE VIE	89%
INTERET	94%

La plus fabuleuse simulation de F1 commercialisée à ce jour !

1
JOUEURS



CARTOUCHE



Zigzaguez entre les clowns, en prenant garde aux projectiles qu'ils vous envoient trai'reusement avec de grands sourires!



Pour passer la danseuse, restez entre ses jambes sauf lorsqu'elle s'approche du bord droit la première fois. Elle fera deux fois l'aller et retour, puis s'en ira.

PARODIUS

KONAMI • (PC ENGINE) • 21 FEVRIER • JAPON

Parodius est une adaptation d'un jeu d'arcade à succès de Konami. Plongeant le joueur dans un univers délirant, c'est un shoot-them-up très particulier. Vous allez affronter des adversaires aussi étranges qu'un volatile pirate, un aigle portant la bannière étoilée sur son chapeau haut de forme, une danseuse des Folies Bergères redoutable... Vous vous heurterez à des clowns déchaînés, à des citrouilles carnivores, à des lutteurs de sumo, à des bouches aux dents longues, à des cochons déguisés en Cupidon. Les décors des niveaux sont aussi fous que vos adversaires : le niveau 5 ressemble à un flipper géant, alors que le précédent est très japonais avec des

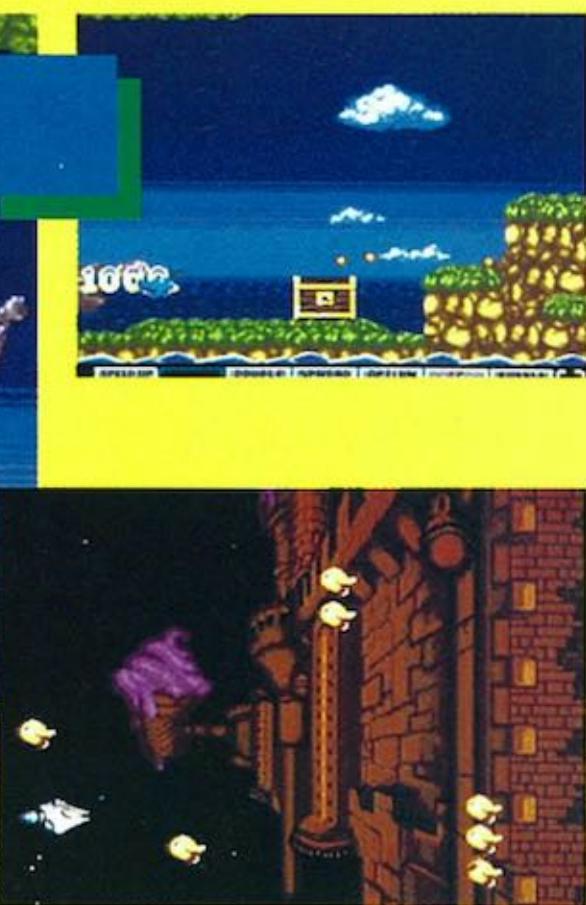


Le boss du stage 2 me rappelle furieusement l'emblème d'un pays. Mais après quelques coups au but, il paraît nettement moins dangereux!

cerisiers du Japon en fleurs et des monts Fuji qui font les gros yeux. Vous avez le choix entre quatre héros, tous tirés des jeux de Konami. Chacun d'entre eux possède ses propres armes et utilise un système de sélection de ces dernières similaire à celui de Gradius. Vic Viper est l'intercepteur réchappé de Gradius. Octopus est une petite pieuvre, pleine de ressources. Pentarou est un pingouin, quant à Twin Bee il n'est plus à présenter ! Le jeu est rapide et très amusant. Il ne souffre d'aucun défaut majeur. Mais il n'a pas le charme poétique de Twin Bee, et se présente comme un shoot-them-up assez délirant, mais un shoot-them-up de plus !



LE PREMIER NIVEAU



Vous pénétrez dans le château des confiseries.

KONAMI PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION	95%
GRAPHISME	81%
ANIMATION	90%
BANDE-SON	78%
JOUABILITE	73%
DUREE DE VIE	70%
INTERET	82%

Un bon shoot-them-up, plein d'humour, mais on cherche vainement un peu de nouveauté, d'originalité, de surprise !

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

SHINING FORCE

SEGA • (MD) • JAPON • DATE N.C.

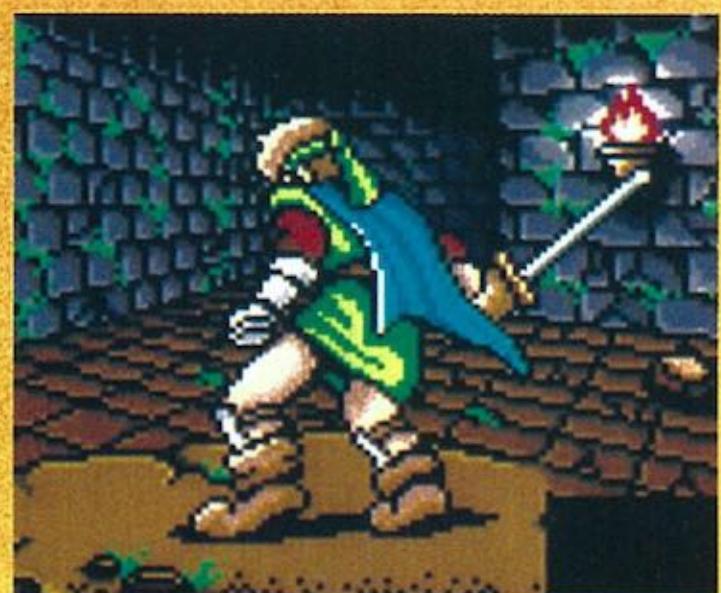
Shining Force est la suite de Shining in the Darkness. Le premier épisode avait connu un tel succès que Sega ne pouvait en réaliser une suite. Le principe du jeu est identique au premier épisode. Vous incarnez Max et devez explorer le monde qui vous entoure comme dans tout bon jeu de rôle qui se respecte. Vous découvrirez en chemin des personnages qui se joignent à vous, et qui vous seront bien utiles dans votre quête. Les trois quarts de l'interface de la première version n'ont pas été modifiés. Ainsi, lorsque vous pénétrez dans un bâtiment, le toit de ce dernier disparaît, vous permettant de voir tout ce qui s'y passe. Vous retrouvez également le système ultra-simple des icônes qui vous permettent de faire toutes les actions nécessaires. Par rapport à la version précédente, le monde à explorer est encore plus grand. Les graphismes ont été améliorés. De même, les séquences de combat ont subi quelques modifications. Lors de celles-ci, les animations sont splendides mais, au fur et à mesure que vous progressez, elles deviennent un peu répétitives.



L'entrée de ce donjon est bien gardée ...



Le système des icônes permet un maniement très aisés des personnages.



Comme dans tous les jeux de rôle, votre personnage possède un certain nombre de caractéristiques. Au cours du jeu, il les améliorera après chaque combat, chaque sort magique lancé ou après avoir trouvé des objets bien particuliers.

UN COMBAT



Une des rencontres capitales que vous allez faire au cours de votre quête.

SUPER ALESTE

TOHO • (SFC) •
JAPON • MARS



De gauche à droite :
 • Attaque d'une base spatiale.
 • Une série de dominos à détruire.
 • L'énorme météorite sur laquelle vous arrivez abrite un centre névralgique des aliens.

Cela va bientôt faire un an que j'ai assisté à ma première présentation de Super Aleste. Depuis, je suis les progrès des versions successives. Eh bien ! Sonnez trombones, résonnez castagnettes ! La version finale est presque achevée. Pour faire Super Aleste, prenez un très bon shoot-them-up, au hasard, Gunhed (bien que Toho s'en défende, mais c'est quand même eux qui ont réalisé Gunhed-le film) ! Améliorez-le très sérieusement. Si, si ! On peut faire mieux, notamment sur les graphismes, les décors de fond, la bande sonore... Et c'est fait !

A part ça, on retrouve les mêmes bonus que Gunhed, le même système de modification de vitesse de votre jet et c'est aussi dur que Gunhed, certains niveaux vous donnant rapidement un avant-goût de l'enfer ! Super Aleste devrait combler d'aise les fêlés du joypad, les allumés du shoot' et autres cinglés des missions impossibles.



LE JAPON EN DIRECT

Le premier niveau vous confrontera à une série de cités géantes, enfermées sous des domes de verre coloré.

NEW ZEALAND STORY

TECMAGIK • (MS) •
GB • DATE N.C.

Vous incarnez une petite boule de plumes jaune prénommée Tiki. Le redoutable Walrus a enlevé tous vos frères de race kiwis et les maintient prisonniers dans un zoo. A vous de les délivrer.

Concrètement, New Zealand Story a l'apparence d'un jeu de plateaux classique où, suivant un scrolling multidirectionnel, vous devez éliminer la quantité de sales bêtes qui croisent dans les parages et récupérer des bonus. Le principal attrait du jeu vient de la multitude de passage secrets, bonus, warp zone ainsi



que de la variété de vos adversaires, aussi loufoques que colorés !

5% de réduction sur vos achats avec la Mégaroute qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*



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

NOUVEAU
A NICE

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

NOUVEAU

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

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

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

Ouvert 7 jours/7

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

SYVALION

TOSHIBA • EMI (SFC) • JAPON • JUILLET

Toshiba EMI est en train de mettre la dernière main à son prochain jeu pour la SFC: Syvalion. Celui-ci est adapté d'un jeu d'arcade de Taito et reste très proche de Saint Dragon. C'est en effet un dragon-robot que vous pilotez dans un dédale d'installations futuristes. Il est composé de six parties articulées: une queue, une tête et quatre tronçons identiques pour le corps. Enfin, comme tout bon dragon japonais qui se respecte, il possède deux paires de pattes et une petite barbichette! Il peut se mettre en boule pour se protéger des tirs de l'adversaire et riposter en crachant flammes ou divers projectiles. Comme dans R Type, une sorte de thermomètre jauge votre puissance de feu. Si vous tirez fréquemment, votre dragon n'a pas le temps de reconstituer sa réserve d'énergie, et ses tirs sont faibles. En revanche, si vous patientez un peu, vous bénéficiez alors d'une arme beaucoup plus dévastatrice.

La plupart des décors défilent sur deux plans différents. Pour chaque niveau à accomplir, un temps limite vous est donné. Le décompte du temps restant est affiché en haut de l'écran. Lorsque celui-ci affiche zéro, votre dragon explose! Il ne faut donc pas traîner en chemin, d'autant plus que la fin de chaque niveau vous demandera d'affronter les traditionnels gardiens à l'apparence de gigantesques robots qu'on jurerait échappés de la préhistoire!

Une des particularités de ce jeu est de permettre à votre dragon de se glisser un peu partout, de se faufiler dans des passages délicats, de s'entortiller dans tous les sens pour échapper aux défenses de l'adversaire qui parsèment les moindres recoins du jeu. Les décors sont encore un peu simples mais il ne s'agit que d'une bêta version (c'est-à-dire en cours de développement). Nous reviendrons bientôt sur ce jeu prometteur!

Vous ne pouvez pas vous permettre de perdre du temps pour retrouver le chemin correct. Heureusement, le programme vous indique, par une flèche clignotante, la voie à prendre.

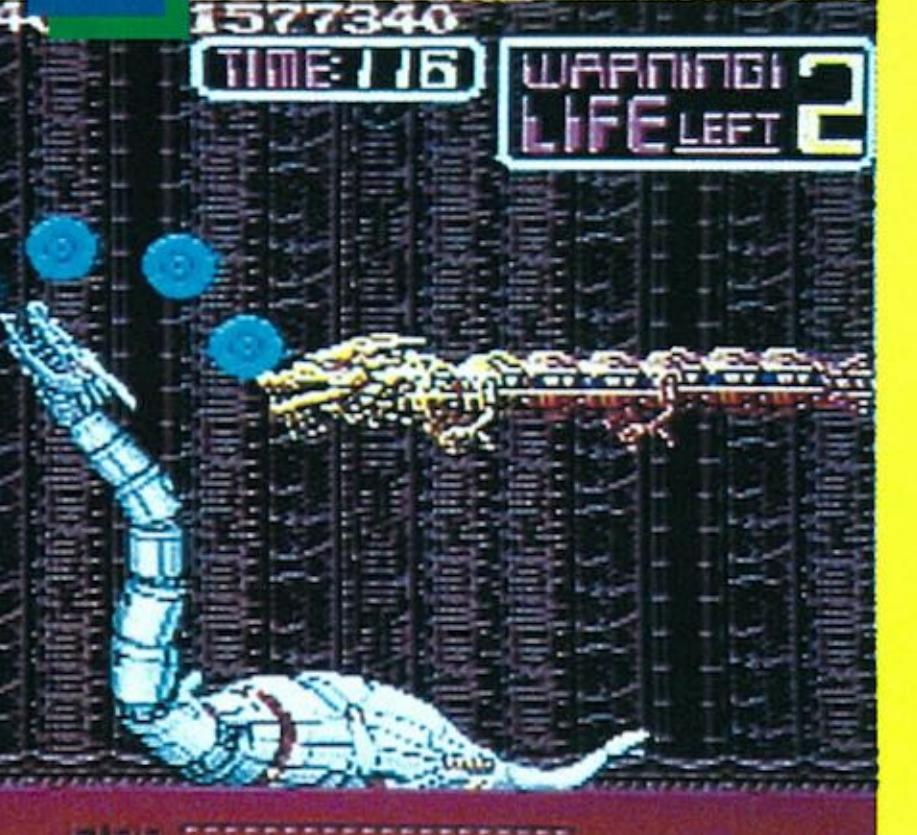
En se tortillant, il va falloir éviter les projectiles de l'adversaire. La tête du dragon est la seule partie vitale à protéger à tout prix.



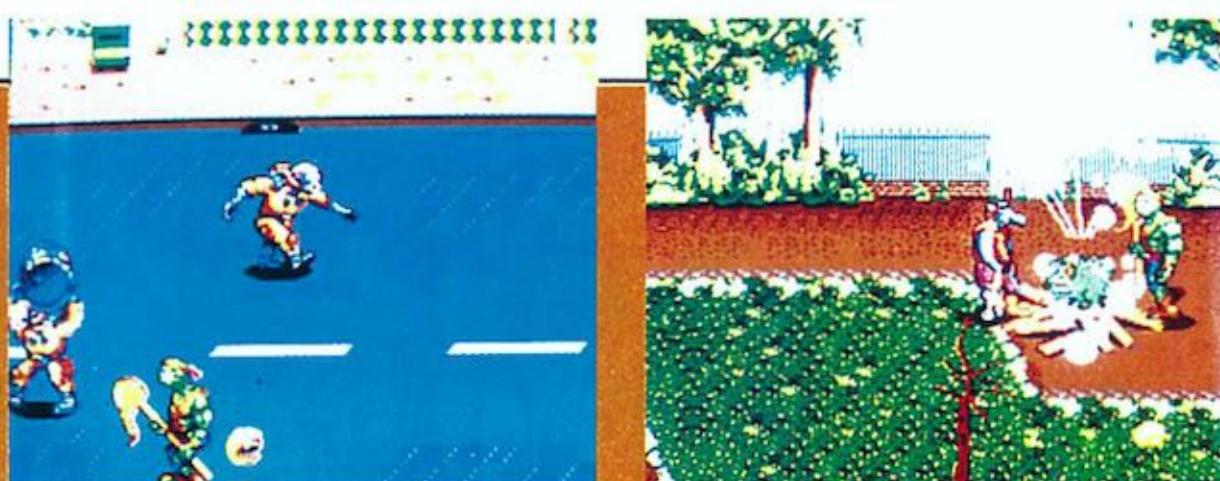
Ce jeu prouve que le meilleur chemin n'est pas toujours la ligne droite. Dans ce cas précis, hormis une trajectoire sinuose, point de salut!



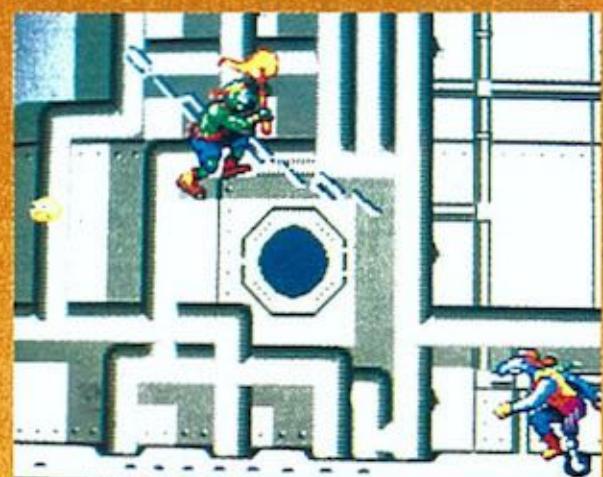
Vous venez d'abattre un gardien de fin de niveau.



TOXIC CRUSADERS.
L'espèce de pac-man jaune qui s'agit autour de vous vous sert de chien de garde. Il peut se jeter sur une des créatures qui vous importunent.



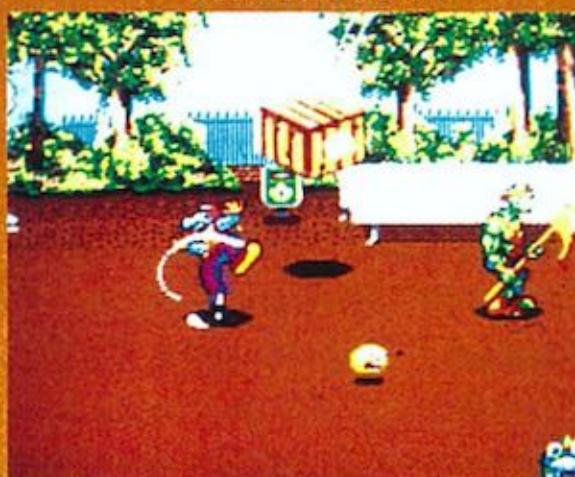
TOXIC CRUSADERS.
Une caisse suspendue à un parachute et contenant un adversaire — surgie tout droit de l'imagination tourmentée des auteurs des Tortues Ninjas — vient d'atterrir devant les deux héros.



TOXIC CRUSADERS.
Les deux héros en pleine action...



TOXIC CRUSADERS.
Ce dragon est le boss du niveau 2.



TOXIC CRUSADERS.
Nettoyage en plein jardin public.

TOXIC CRUSADERS FULL METAL PLANÈTE

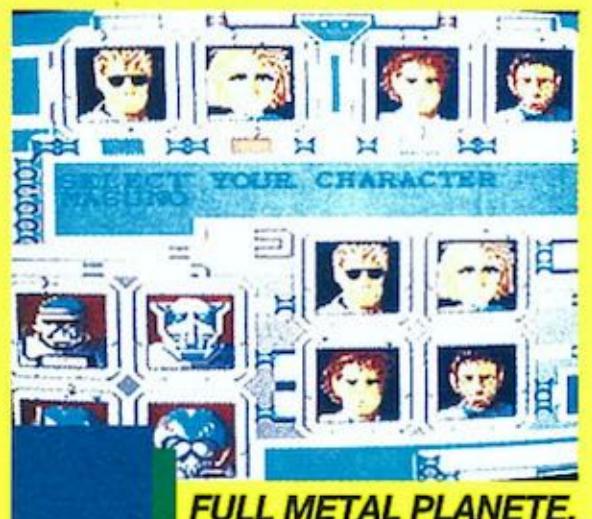
INFOGRAMES (MD) • USA • ÉTÉ

L'éditeur lyonnais, célèbre au pays du Soleil-levant grâce à Drakken sur SFC et Fantasia sur MD, poursuit sa production sur ces deux systèmes. Pour la console 16 bits de Nintendo, pas moins de trois nouveaux jeux seront lancés cette année. Nous verrons tout d'abord Drakken II, réalisé en collaboration avec l'éditeur japonais Kemco. Puis viendra une adaptation d'un autre programme micro, Full Metal Planète. Drakken II est en cours de réalisation simultanément sur micro (PC) et sur SFC. Il s'agit toujours d'un jeu de rôle animé, mais ce nouvel épisode sera beaucoup plus ambitieux que la première version. La version SFC, tout en conservant les principaux éléments de la version PC, sera un peu moins complète. En effet, en attendant le SFC CD Rom, c'est un problème de place qui a préoccupé les programmeurs. Sur PC, quand il faut ajouter quelques Mégas de plus de musiques digitalisées ou de graphismes en 256 couleurs, on prend plus de disquettes. Sur Super Famicom, on est limité pour le moment aux cartouches qui ont une capacité maximale de deux Mo. Enfin, les programmeurs m'ont assuré que l'impossible sera fait pour faire contenir le maximum dans la cartouche !!

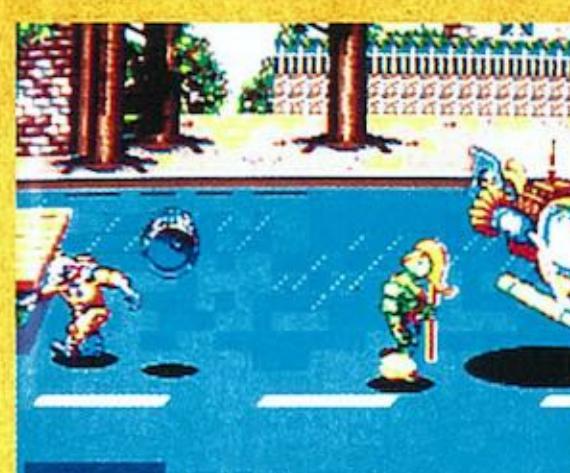
Côté Sega, on n'est pas resté inactif ! Le constructeur japonais a demandé à Infogrammes de réaliser la version MD d'un jeu d'action basé sur les personnages d'un dessin animé américain, réalisé par les auteurs des célèbres Tortues Ninja, les Toxic Crusaders. Pour ce qui est des personnages, il s'agit encore de super-héros transformés par une mutation d'origine chimique cette fois-ci. Les héros sont au nombre de deux. Le premier est de couleur verdâtre, il a l'apparence de la serpillière attaché à un balai qui lui sert d'arme. Son comparse, quant à lui, bondit comme une toupie tout autour de l'écran. La mission est des plus classiques : débarrasser la ville d'autres débris toxiques, mais qui ont "choisi le côté obscur de la force" comme dirait Luke ! La pré-version que j'ai pu voir s'annonçait très sympathique : mode deux joueurs, graphismes superbes, possibilité de récupérer les engins de l'adversaire pour les retourner contre lui...



FULL METAL PLANÈTE.
Votre "crabe" vous permet de récolter des minéraux que vous pourrez utiliser par la suite, pour développer vos installations existantes. Il est essentiel également, car il vous fournit les conditions météo.



FULL METAL PLANÈTE.
La phase de sélection des membres de l'équipage.



TOXIC CRUSADERS.
Après quelques coups au but, vous pourrez vous emparer de l'hélicoptère, et ouvrir le feu sur ses anciens propriétaires !



FULL METAL PLANÈTE.
Vous êtes en mauvaise posture : deux blindés ennemis s'approchent dangereusement.

ILS FONT DES JEUX ET ILS AIMENT ÇA !

Vous êtes passionné de jeux vidéo, vous suivez l'actualité mois après mois et, bien souvent, vous vous posez des questions existentielles du genre : "Quel est le lien entre Telenet et Renovation ? Quel le plus important éditeur au Japon ? Est-ce que Sega ne fait que des jeux vidéo ? Combiens de personnes travaillent dans la division R&D (recherches et développement) de Capcom ? Combien de jeux sortiront l'année prochaine pour SFC, MD, PC Engine ?". Consoles +, le magazine des jeux vidéo qui résout les problèmes avant qu'ils ne soient posés, va vous répondre !

Jaleco est un éditeur japonais. Situé dans la banlieue immédiate de Tokyo, il fait partie de la bande des "grands" par sa forte activité dans le domaine de l'arcade/jeux vidéo de café. C'est le signe de ressources importantes. Au Japon, l'un des problèmes majeurs (après la floraison des cerisiers !) est le manque de place. Pour ouvrir une salle d'arcade, il faut donc soit être présent sur ce marché depuis très longtemps — à un moment où le prix du terrain n'avait pas encore flambé — soit être très riche. Les salles de jeu sont en effet la propriété des édi-

que 59 % du CA sont fournis par les activités jeux vidéo. Cette répartition est assez intéressante. Elle illustre bien la montée en puissance des jeux "à



Goal.

Jaleco conserve cependant un département "coin-up" très important car il est à la base d'une bonne partie de ses jeux vidéo. Une adaptation d'un jeu d'arcade sorti plusieurs mois auparavant se vend toujours mieux qu'une création originale, surtout dans un pays comme le Japon.

Jaleco a parié sur Nintendo, aussi ne développe-t-il actuellement que sur les consoles de cet éditeur. Lorsque je m'enquiers d'éventuels développements sur la Megadrive qui commence à marquer des points aux USA et en Europe, on me répond que rien n'est à l'étude pour le moment et que le principal obstacle vient en fait de Nintendo qui n'apprécierait pas tellement la chose !

Créé en 1974 par M Y. Kanazawa, Jaleco sera amené à développer de plus en plus hors de l'archipel nippon. Suivant la progression des consoles Nintendo un peu partout dans le monde, la société a ouvert des bureaux en Europe et a créé une filiale aux



Rushing Beat.

teurs tels que Sega, Taito... et Jaleco. La société a réalisé un chiffre d'affaires annuel de 16 billions de yen, avec un profit de 1,6 billion de yen. Trente-quatre pour cent de ce chiffre d'affaires (CA) proviennent des coin-up alors

domicile". La plus grande partie des 300 employés de Jaleco travaillent dans la création et la mise au point des jeux d'arcade. Mais, depuis un ou deux ans seulement, la branche "jeux sur consoles" rapporte plus à la société que son activité première de création de jeux d'arcade.



Super EDF.

USA. Dès à présent, 45 % de ses ressources viennent de l'exportation, et cela va encore s'accroître.

Enfin, même si les coin-up et les jeux vidéo représentent 93 % de l'activité, un département s'occupe de la conception et de la commercialisation de distributeurs automatiques particulièrement prospère au Japon. On en trouve tous les cinq mètres environ, et ils vendent de tout : des sandwichs aux boissons sans oublier les appareils photos ou des piles !

LES CINQ MEILLEURS JEUX

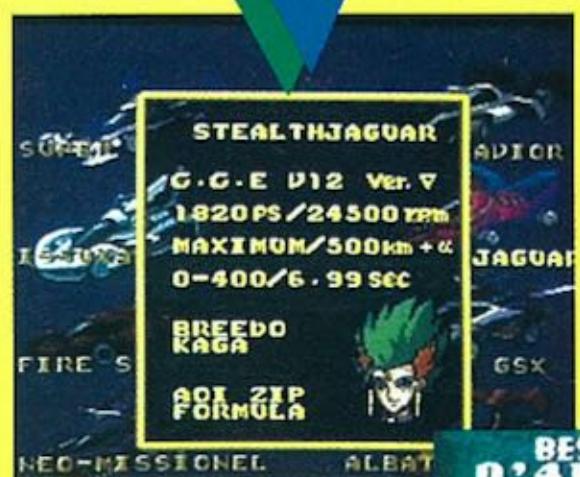
- Ninja Kun/action/NES
- Ninja Jaja Maru Kun/action/NES
- Bases Loaded/sport/NES
- Baseball Kids/sport/Game Boy
- Super Professional Baseball/sport/
- Super Famicom

CYBER FORMULA

TAKARA • (SFC) • JAPON

Cette simulation de Formule 1 n'a vraiment rien pour elle ! Tout d'abord, on se demande si elle a été programmée sur une Super Famicom : c'est bien simple, elle n'en utilise aucune des capacités. La palette ne dépasse pas la dizaine de couleurs utilisées simultanément. Les programmeurs n'ont jamais dû entendre parler du mode Sept. Quant aux

Vous choisissez votre véhicule et ses caractéristiques s'affichent.



Sprites minuscules, décors intéressants.

autres effets spéciaux, tels que des rotations, des zooms, des déformations..., ce n'est même pas la peine d'aborder le sujet ! Les sprites des véhicules sont tout petits, voire riquiquis ! De plus, le principe choisi pour manier le véhicule fait partie des plus mauvais qui existent : le véhicule tourne sur lui-même jusqu'à ce qu'il soit dans la bonne direction. Puis, à ce moment, on met la vapeur et on avance dans ladite direction. Simplement comme il faut changer de direction tous les 0,004 pico-secondes, cela devient rapidement infernal, et on se prend la moitié des poteaux, arbres et autres bidons qui traînent au bord de la piste ! Enfin, pour finir en beauté, les génies qui ont réalisé cette cartouche, ont l'idée d'un vague scénario science-fictionesque

pour essayer de démarquer ce jeu des dizaines de produits concurrents similaires. Mais cela reste vraiment un prétexte plaqué sur le jeu. On change l'apparence des véhicules, on fait des circuits bizarroïdo-fantastiques et le tour est joué. Mauvais. Achetez plutôt le bon, beau et bien Exhaust Heat !

Et, hop ! Vous allez encore vous "manger" le bord de la piste.



5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*



MICROMANIA

Seul consoles

NOUVEAU A NICE

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

NOUVEAU

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

NOUVEAU

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

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

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

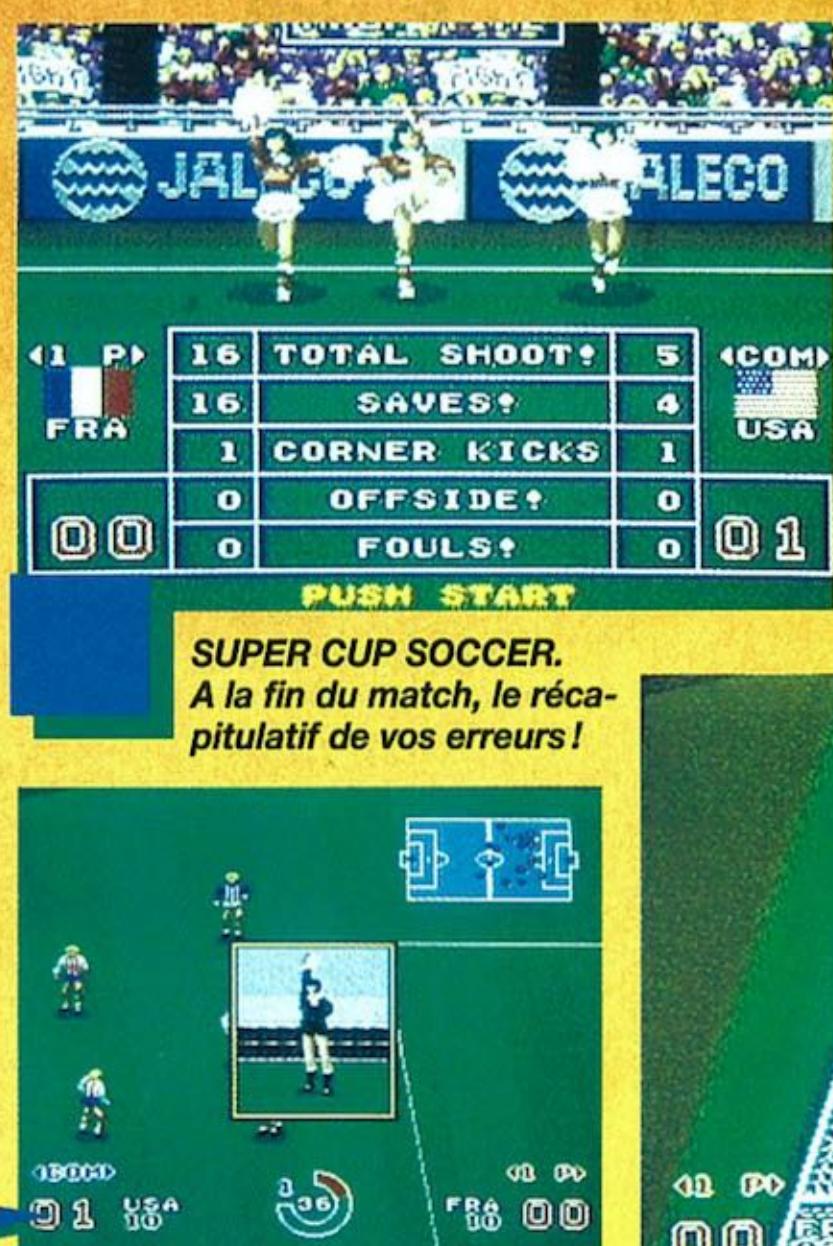
Ouvert 7 jours/7

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

LE JAPON EN DIRECT



LE JAPON EN DIRECT



SUPER CUP
SOCCER.

15-30. Balle de
match !

SUPER CUP SOCCER.
A la fin du match, le récapitulatif de vos erreurs !



SUPER
CUP
SOCCER.
Eh, oui !
Ce sont
des
choses
qui arri-
vent !



HAT TRICK HERO.
Après avoir réussi
à lancer le gardien,
votre joueur finit
sa course dans les
buts adverses !

NEWS

NINTENDO
LE CD ROM SE DEVOILE !

Au CES de Las Vegas, Nintendo avait décidé de communiquer enfin les caractéristiques techniques de son futur lecteur de CD Rom. Il devrait être commercialisé en janvier aux USA, au Japon et au Canada. Le prix tournera autour de 1 200 F. (200 \$). Techniquement, il est construit sur un format appelé "CD-Rom XA", qui est loin d'être ce qu'il y a de plus performant en la matière ! Ce procédé a toutefois le mérite d'offrir un bon rapport qualité/prix, et d'être technologiquement facilement maîtrisable. Nintendo a également annoncé que la firme travaillait actuellement à la réalisation d'une passerelle permettant une certaine compatibilité entre le CD-I, le CD Rom de la Super Famicom et la PlayStation de Sony. Tout cela reste très flou, et aucun détail n'est annoncé quant au degré de compatibilité envisagé !

LES ENTRAILLES
DE LA BETE !

On y trouve un processeur spécial développé par et pour Nintendo, qui permet au lecteur de CD Rom d'afficher des animations plein écran (full motion).

Nous savons par ailleurs que la vitesse de transfert des données est de l'ordre de 150 Ko par seconde, et qu'elle passe à 2,68 Mo par seconde

lorsque le lecteur utilise ses canaux DMA. DMA, pour Direct Memory Access, signifie que les informations vont directement du CD dans la mémoire (RAM) du lecteur sans passer par le processeur de la console, "cœur" et cerveau de l'appareil. En effet, pour simplifier les choses, si le programme connaît exactement les informations qui vont arriver, il n'a pas besoin qu'elles soient lues et traitées par le microprocesseur. Ainsi, si le programme est en train de jouer de la musique, il n'a pas besoin de faire transiter les informations par le processeur central, il peut les envoyer directement dans la partie de la mémoire réservée à la musique où elles seront alors jouées. Ce qui permet de limiter les temps d'attente pendant lesquels le lecteur de CD Rom tourne.

Enfin, les temps d'accès sont assez rapides puisqu'ils sont de

	CD Rom Nintendo	Mega CD Sega
RAM principale	1 Mo	756 Ko
RAM Cache	128 Ko	16 Ko
Back-up RAM	???	8 Ko
Système d'exploitation en ROM	256 Ko	128 Ko
Processeur	Custom chip full motion	68 000 à 12,5 Mhz
Temps d'accès moyen	0,75 sec.	0,8 sec
Temps d'accès max.	1,3 sec	1,4 sec
Capacité	= 540 Mo	

l'ordre de 0,75 seconde (c'est-à-dire que le lecteur mettra en moyenne 0,75 seconde pour se rendre à un endroit donné du CD Rom afin de commencer la lecture des informations), avec un temps d'accès maximum de 1,3 seconde.

Une rumeur court à Tokyo selon laquelle Renault aurait signé un contrat portant sur un montant colossal avec Nintendo. L'idée consisterait à placer à l'arrière de chacune des nouvelles voitures Renault une console Nintendo. Tout serait intégré, écran et machine, il n'y aurait plus qu'à connecter des manettes et à mettre une cartouche ! La future voiture concernée par cet accord porterait le nom de "Scanic" et serait petite (cinq places).

Le Teleplay Modem est un système comprenant un modem 2 400 bauds que l'on peut connecter à une MD ou à une NES. Trois jeux existent pour le moment. Order of the Talon se déroule au xxi^e siècle. Les manipulations génétiques ont créé des monstres de combat à partir de coqs (sic). Chevauchant l'une de ces bestioles, vous vous préparez à affronter les autres joueurs connectés en même temps que vous. Battle Storm vous place au centre d'un conflit et vous devez gérer vos forces (chars, hélicoptères et jets), placer des champs de mines ou des batteries lance-missiles... Le dernier titre actuellement disponible, Terran Wars, ne vous demande rien d'autre que de sauver la Terre d'une invasion extra-terrestre. Le principe du modem qui permet à plusieurs joueurs de s'affronter est amusant et reprend d'ailleurs un vieux projet de Sega tombé pour le moment dans les oubliettes. La réalisation, en revanche, est très décevante. Il s'agit en fait d'une série de pixels qui s'affrontent, avec des graphismes dignes d'un Zx 80.

Le CD Rom de la SFC est le dernier sujet des rumeurs à Tokyo : trois jeux devraient sortir en même temps que le lecteur. Seita serait en train de travailler sur Gadleen II, un jeu de rôle, pour le SFC CD Rom. De même, Epic/Sony — qui officiellement a démenti — travaillerait sur un jeu basé sur le film Star Wars. Le SFC CD Rom, de la taille de la SFC (242 x 200 x 74 mm), viendrait se placer en dessous. Contrairement au Mega CD qui possède un plateau coulissant sur lequel on pose le CD, le lecteur de Nintendo reprendrait le principe du CD Rom d'Apple. On placerait le CD dans un

petit coffret, puis le tout serait introduit à l'intérieur du lecteur. Nintendo étudierait deux possibilités pour placer la fente d'introduction du boîtier : soit sur le côté, soit devant l'engin.

Sun Soft et Imagineer ont renchéri pour avoir la licence des produits Psychognosis. Imagineer aurait gagné.

Nintendo aurait stoppé momentanément son programme Game Boy couleur. Après avoir pensé réussir à résoudre le problème des écrans couleur pas chers, consommant peu et de qualité suffisamment bonne, Mario se serait rendu compte que tous les problèmes n'étaient pas réglés. Les ingénieurs continuaient à travailler dessus, mais les programmes de développement de softs seraient gelés.

La Playstation (épisode XXMMXV). Sony aurait passé son nouvel accord avec Nintendo. Exit le modèle qui devait sortir avant l'été ! Sony travaillerait sur un nouveau prototype. Celui-ci devrait être compatible avec les cartouches de la SFC et avec le SFC CD Rom ! Mais Sony rencontre actuellement de gros problèmes de compatibilité. En effet, le format retenu est plus puissant (plus proche du CD-I que du CD Rom) que le format XA de Nintendo/Phillips, qui commence à dater sérieusement. Une date est prévue en novembre, si tout va bien, ou bien en mars 93.

La 32 bits d'Hudson sortirait au début de l'année prochaine. Elle posséderait un 80486 (un microprocesseur qui équipe les compatibles PC les plus puissants) ainsi qu'un custom chip made in Hudson très proche des puces JPEG. JPEG ? Quésaco ? Ce sont les initiales de Join Picture Expert Group. Ce groupe d'experts a mis au point une sorte de standard pour la compression des images informatiques. En effet, une console 32 bits peut théoriquement gérer sans problème des images de 16,7 millions de couleurs. Or, de telles images occupent une place importante (plusieurs megas, soit plus d'une cartouche de jeu actuelle !). Il faut donc les compresser pour

BRUITS

qu'elles ne prennent pas trop de place mais il faut également être capable de les décompresser pour les afficher suffisamment rapidement à l'écran.

Sega a fait un procès à Accolade car les cartouches de cet éditeur, qui ne portent pas l'agrément de Sega, contreviennent au message "Produce by or under license from Sega Enterprise Ltd" qui apparaît désormais quand on démarre une MD. Accolade contre-attaque en déposant un recours en justice contre Sega arguant que l'éditeur aurait modifié ses machines pour que le message apparaisse même si c'est une cartouche compatible !

Jaleco va réaliser et commercialiser les jeux d'arcade développés par Microprose, comme le tout dernier et splendide Battle of the Solar System.

Ocean a racheté les droits du prochain film de la Columbia : Radio Flyer. Bobby part conquérir le monde, à l'écran d'abord, puis rapidement sur les consoles Nintendo ! Quant à Software, Toolworks a racheté les droits de Mario Bros (sauf Japon) pour des jeux sur micro-ordinateurs.

Le premier éditeur important (autre que Sega) à réaliser un jeu sur Mega CD serait Konami avec Gradius.

Nintendo travaillerait sur un nouveau Mario avec Donkey Kong. Serait-ce un des premiers titres du SFC CD Rom ?

Nintendo lancerait fin septembre une souris pour la SFC. Celle-ci se connecterait sur le port joypad. Voilà qui sera particulièrement utile pour certains jeux d'aventures sur SFC CD Rom.

MICROMANIA SUR FR3 !

Chaque mercredi vers 18h et le dimanche à 10h15 **MICROMANIA** vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 Megadrives à gagner chaque semaine

MICROMANIA NICE-ETOILE
Centre Cial Nice-Etoile . Niveau -1. Tél. 93 62 01 14 **NOUVEAU A NICE**

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

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

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

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

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

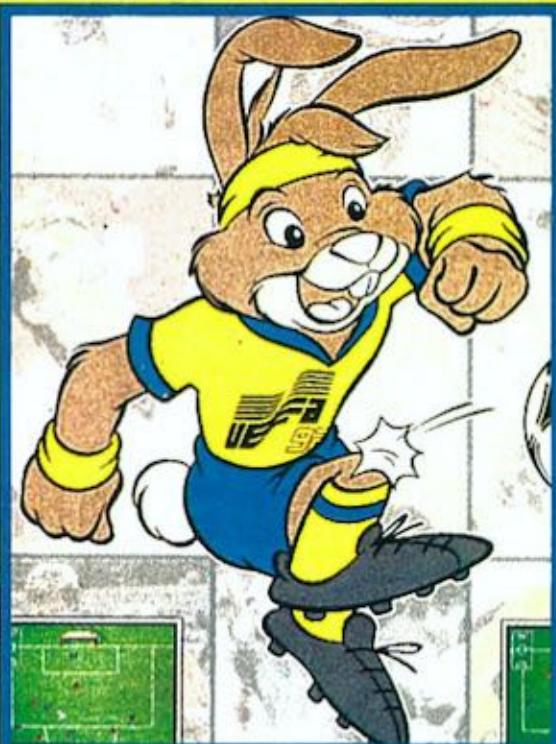
NEWS

31^{ème} SALON INTERN LE TRIOMPHE D

Le Salon du Jouet de Villepinte (à côté de Paris), réservé aux seuls professionnels, est une véritable institution. On y a vu, autrefois, apparaître puis disparaître les Atari 2600 et autres Vectrex... L'édition 92 consacre évidemment le triomphe absolu des consoles new-age.

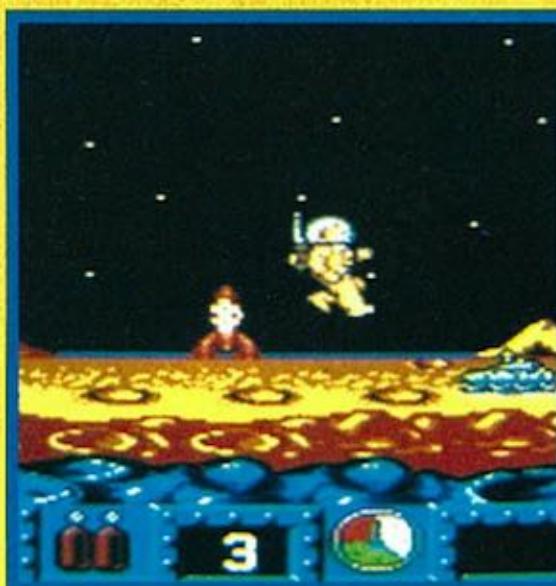
Nintendo n'avait pas apporté son camion, mais s'était réservé un stand plutôt copieux ! En vedette, bien sûr, la SUPER NINTENDO, présentée sous tous les angles ! On n'a cependant rien appris de bien nouveau... Seule avant-première intéressante, l'arrivée prochaine de New Zealand Story, mais sur NES. Ce qui montre clairement que Nintendo n'entend pas négliger son marché 8 bits actuel. Ouf !

Tekmagik prépare aussi pour le printemps son New Zealand Story



Champions of Europe.

sur Master System. Nous avons vu quelques écrans démo au graphisme étonnant : équivalent à celui des versions Atari ou Amiga ! Autre nouveauté tonitruante, une nouvelle simulation de foot pour Master System, CHAMPIONS OF EUROPE, qui sortira évidemment fin mai, à la veille du championnat d'Europe. La cartouche rappelle énormément Kick Off, mais un Kick Off qui serait devenu facile et agréable à jouer.



Tintin sur la lune.

Cela n'empêche pas que le contrôle de la balle est très fin et que toutes les options sont présentes, du vent à la texture du ballon en passant par la qualité de la pelouse ! De plus, le programme, dans un de ses modes, suit strictement le déroulement du Championnat d'Europe, avec la répartition des groupes, l'ordre des matchs, les forces et les faiblesses théoriques de chaque équipe...

TINTIN CONTRE TERMINATOR

Autre éditeur anglais présent, Virgin Games apportait lui aussi son lot de nouveautés explosives.

- La plus belle : CORPORATION, sur Megadrive. Vous incarnez un agent du Zodiac qui s'introduit dans la Cybernetic Corporation, une usine d'androïde très louche... L'affichage est complètement fabuleux, un mélange de perspective 3D parfaite et d'affichage fixe pour les paramètres de l'aventure.

- La moins nouvelle : ARCADE SMASH HITS, sur Master System.

La réunion de trois anciens coins d'Atari : Breakout (casse-briques), Missile Command, et Centipede. Evidemment, les graphismes ont été bien améliorés...

- La plus belle : TINTIN SUR LA LUNE sur Master System ("on the moon" en version originale).
- La plus hard : TERMINATOR II, sur Megadrive.



Arcade Smash Hits.

UNE CONCURRENTE POUR LA GAME BOY ?!

Surprise ! Regardez la photo : ne serait-ce pas une Game Boy ? On croirait bien... Mais non ! La manette a été remplacée par 4 boutons jaunes, et l'écran semble plus grand... En fait, à peu près 1,5 fois plus grand : 60,1 mm sur 60,1 mm, avec une résolution de 25600 pixels.

Cette portable se nomme la

La portable Supervision.

Super Vision 2000. Elle affiche 4 niveaux de gris, le son est stéréophonique sur 4 canaux. Comme la Game Boy, il est possible de relier deux Super Vision.

Ne vous y trompez pas : il n'y a aucune compatibilité entre la Game Boy de Nintendo et la Super Vision importée par Audio Sonic. La nouvelle portable a ses propres cartouches, comme Crysball, un casse-briques livré dès l'achat. La console sera disponible en France fin mars, et coûtera 349 F. Les cartouches coûteront en moyenne 99 F. Une douzaine de titres seront



ATIONAL DU JOUET : ES CONSOLES !

NEWS

disponibles avant juin, dont Block Buster (un Tetris élargi), Eagle Plan (bataille aérienne), Hero Kid (plates-formes) ou encore Alien (shoot-them-up). Audio Sonic compte proposer plus de 50 titres d'ici Noël prochain !

On ne peut guère vous en dire plus, nous n'avons eu la Super Vision en main que cinq petites minutes. La taille de l'écran, bien défini, nous a semblé très agréable. Test complet, nous l'espérons, dans le prochain Consoles+.



GAME GENIE : GENIAL !

L'éditeur US Galoob a eu une idée de génie : une cartouche tricheuse qui s'intercale entre le port-cartouche de la console et la cartouche de jeu. Un écran spécial s'affiche, qui permet d'entrer trois codes maximum. Vous consultez le livre de codes fourni avec la Game Genie : "Voyons, je voudrais, à Super Mario 3, aller directement au niveau 8, avoir des vies infinies, et pouvoir voler !" Vous entrez les trois codes (des lettres ou des chiffres) et le tour est joué !

Pour l'instant, la Game Genie n'existe que sur Nes, avec environ 400 codes pour une quarantaine de jeux. Nous avons pu tester la version US : le système marche très, très bien ! Mais vous devrez attendre encore un ou deux mois pour avoir la version française : en effet, tous les codes US ne marchent pas sur les programmes français, il faut donc attendre la conversion du livre de codes...

Amateurs de Megadrive, encore un peu de patience : la version MD de la Game Genie arrivera en septembre-octobre !



Corporation sur Megadrive.



5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*



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

NOUVEAU
A NICE

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

NOUVEAU

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

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

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

Ouvert 7 jours/7

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



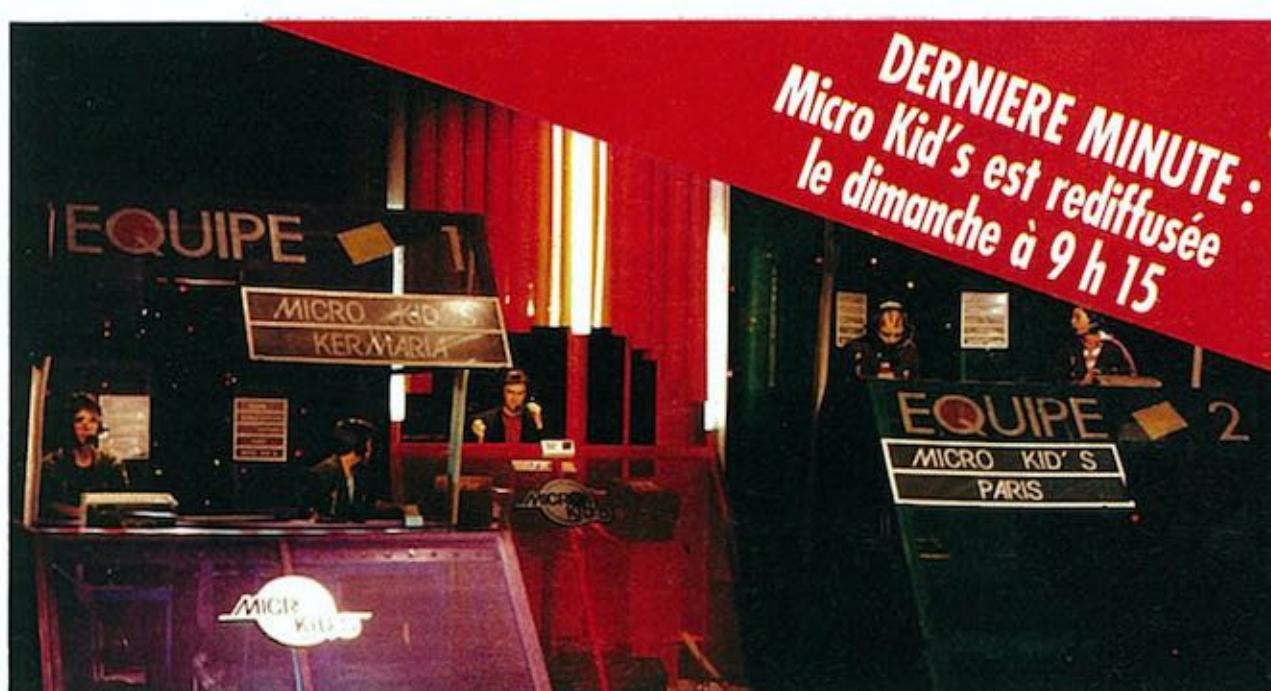
SUR



GAGNEZ 3 MEGADRIVE, 2 GAME BOY, 1 SUPERGRAFX

en participant à Micro Kid's chaque mercredi sur FR3 à 17 h ! Micro Kid's, toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, des solutions complètes. Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks du joystick.

Vous enquêterez au Japon, aux USA, en Europe et découvrirez des previews exclusives. Et aussi le Top des meilleures ventes de logiciels, ainsi que les coups de cœur/coups de gueule des lecteurs de Tilt qui noteront en direct leurs logiciels favoris... ou haïs.



Le premier « magazine-jeu » télé des consoles et des micros.

Des jeux !

Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec 3 Megadrive, 2 Game Boy, 1 Supergrafx, des jeux, des abonnements à Tilt et Consoles + à la clef... Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !

Des concours !

Pour son premier concours, Micro Kid's fait appel à tous les scénaristes en herbe. Si vous voulez créer votre propre jeu, ne manquez pas le règlement du concours dans Consoles + d'octobre !

Des records !

Envoyez sans tarder vos records à Consoles + accompagnés d'une photo d'écran justificatrice. Les meilleurs scores seront annoncés au cours de l'émission.



Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :
C + Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

match des champions	Je désire participer au :	records
	concours de scénarios	
Nom : _____	Prénom : _____	Age : _____
Adresse : _____		
Code postal : _____		Téléphone : _____
Ma console : _____		

Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F (Michel Kuhn, Pascale Dopoulos et Frédérique Doumic) de FR3 et les Productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de C + et avec le soutien de Micromania.



MICROMANIA



MICROMANIA ouvre un nouveau magasin à Issy-Les-Moulineaux !!

Une montre jeu vidéo à cristaux liquides GRATUITE* pour 500 F d'achats ou plus !!

*Offre d'une valeur de 145 F valable au Magasin MICROMANIA LES 3 MOULINS uniquement (Offre valable dans la limite des stocks disponibles)



MICROMANIA LES 3 MOULINS

Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billencourt
92130 Issy-Les-Moulineaux

NOUVEAU



MICROMANIA NICE

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

**NOUVEAU
à NICE**



MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

NOUVEAU



MICROMANIA VELIZY 2

Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91



MICROMANIA LA DEFENSE

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



MICROMANIA FORUM DES HALLES

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



MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs Elysées . RER Charles de
Gaulle-Etoile . M^o George V . Tél. 42 56 04 13



PRINTEMPS HAUSSMANN

64, boulevard Haussmann
3^{ème} étage . Rayon Jouet . 75008 Paris
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36



MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

LES NOUVEAUTES D'ABORD

1. Mégacarte
Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567



MICROMANIA

5% de

**réduction sur vos achats avec la
Mégacarte qui vous sera donnée
GRATUITEMENT avec votre
prochain achat***

*Sauf consoles

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00

Attention ! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS

CO 7	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	(Attention ! Consoles 60 F)	+ 20 F
Précisez Cassette <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>	Total à payer =	F

Règlement: Je joins Chèque Bancaire CCP Mandat-lettre
Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 24 F) pour frais de remboursement - N° de membre (facultatif)

Entourez votre ordinateur de jeux: PC Comp. Atari ST Amiga Lynx II Game Boy Megadrive Gamegear Séga

**Commandez
par Minitel
3615 MICROMANIA**

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

--	--	--	--	--	--	--	--

Date d'expiration Signature :



Le mega
vidéo
show

MICROMANIA

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive

NEW

La CONSOLE
MEGADRIVE
(française) + SONIC HEDGEHOG
+ 1 manette de jeux

1290F

LE MEGA VIDEOSHOW
MICROMANIA N° 3

Les 30 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!



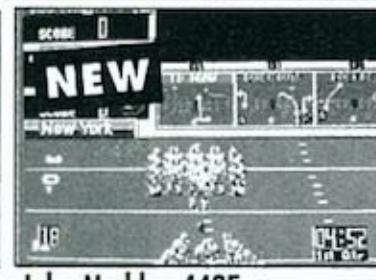
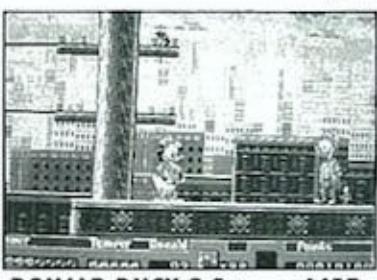
MICROMANIA
LES NOUVEAUTES
D'ABORD !

VERSION FRANCAISE
OFFICIELLE
Garantie par le
constructeur



MICROMANIA

3615
MICROMANIA
DES JEUX
DEMENTS



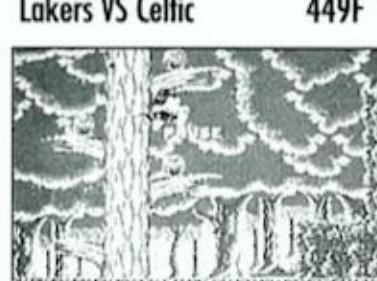
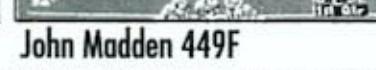
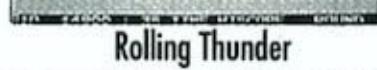
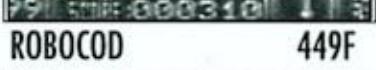
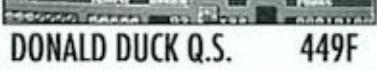
NOUVEAU

295F

Le Remote
Controller
+ la Manette

Manette sans fil permettant
de vous éloigner à 6 mètres
de votre console

La Manette
seule 145F



LES HITS MEGADRIVE

SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme) 449F
Mercs (Arcade) 475F
Joe Montana 2 (Foot Amér.) 395F
Shining and Darkness (Dungeons) 475F
Immortal (Action) 449F
Toe Jam and Earl (Arcade) 475F
Fantasia (Plateforme) 425F
Mario Lemieux Hockey 475F
Centurion (Stratégie) 449F
Phantasy Star 3 (Aventure) 475F
Shadow of the Beast (Action) 499F

Revenge of Shinobi (Kung Fu) 449F
Alien Storm (Arcade) 395F
El Viento (Arcade) 549F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot) 395F
Spiderman (Arcade) 449F
688 Attack Submarine 475F
Wrestler War (Sim. Catch) 395F
Street Smart (Arcade) 449F
Populous (Stratégie) 449F
Out Run 475F
J. Buster Boxing 395F



Manette Pro 2 125F
NOUVEAU ! Le stick adaptable
livré GRATUITEMENT

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX
MASTER SYSTEM/MEGADRIVE 329F
CONTROL PAD MEGADRIVE 149F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE 379F

DEMENT !!!

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP. 99F
CONTROL PAD PRO 1 195F
CONTROL PAD PRO 2 125F
REMOTE CONTROL SEGA 369F

A PARAITRE
TOKI
Monster World 3
Art Alive
Turbo Out Run
Toki

Abbrams Battle Tank 425F
After burner 2 (Arcade) 449F
Alex Kidd (Plateforme) 325F
Batman (Plateforme) 449F
Budokan (Arts Martiaux) 449F
California Games (Sport) 475F

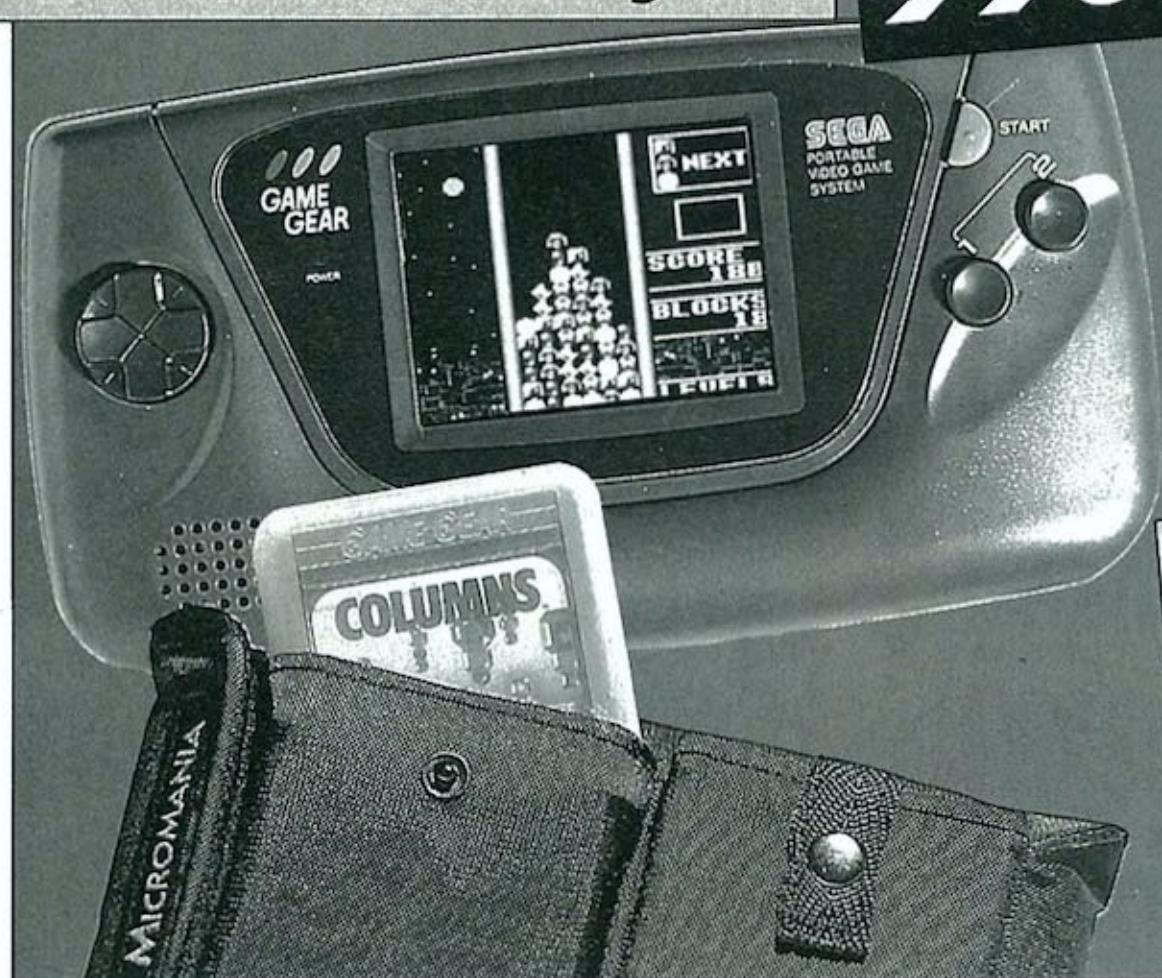
Decapattack (Arcade) 395F
Devil Crush (Arcade) 499F
Dick Tracy (Plateforme) 425F
Ghouls n' Ghosts 475F
J. Madden Football 449F
Marvel Land (Arcade) 499F

Might and Magic 599F
Midnight Résistance 449F
Miss Pacman (Arcade) 449F
Moonwalker (Arcade) 395F
Musha (Arcade) 449F
Mystic Defender (Arcade) 395F

PGA Tour Golf (Sim. Golf) 449F
Shadow Dancer (Arcade) 449F
Super Basketball (Sim.) 395F
Starflight (Espace) 499F
Strider (Arcade) 475F
Super Thunderblade 395F

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite



990F

Titres disponibles

Fantasy Zone (Arcade)	245F
Sqweek (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Chase HQ (Arcade)	295F
Sokoban (Réflexion)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Heavy Weight Champion (Boxe)	295F
etc.	

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

195F



145F

LE WIDE MASTER
Agrandit l'écran de votre Gamegear
(laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps).



NOUVEAU

TOP GAMEGEAR

NEW	NEW	245F	245F	245F	215F	245F
NEW	NEW	245F	245F	245F	245F	215F
NEW	NEW	245F	245F	215F	245F	325F

Prix indiqués sont en euros d'impression - Dans la limite des stocks disponibles

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



490F

NOUVEAUTES

Astérix	345F	Heroes fo Lance	369F
Super Kick Off	345F	Out run Europa	369F
Flintstones	295F	Laser Ghost	345F

TOP 20 SEGA

Donald Duck	345F
Sonic Hedgehog	395F
Mickey Mouse Castle.	395F
Populous	369F
Moonwalker	395F
Mercs	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ.	325F
Golden Axe Warrior	345F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Shadow Dancer	369F
Psycho Fox	325F

OFFRE SPECIALE

Action Fighter	149F	749F
Aztec Adventure	149F	169F
Bang Panik	149F	
Black Belt	149F	129F
Enduro Racer	149F	
Fantazy Zone 1	149F	199F
Gangster Town	149F	109F
Ghost House	149F	175F
		269F
		175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 et le dimanche vers 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES
A GAGNER
PAR SEMAINE



LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !

COMMANDEZ LES PREMIERS NUMÉROS DE CONSOLES +



Numéro Hors Série



Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6

Retournez-nous dès aujourd'hui
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 2 (451002)

Numéro 4 (451004)

Numéro 6 (451006)

Numéro 1 (451001)

Numéro 3 (451003)

Numéro 5 (451005)

Nombre de numéros :

Somme totale :

Je vous adresse la somme de 29F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire

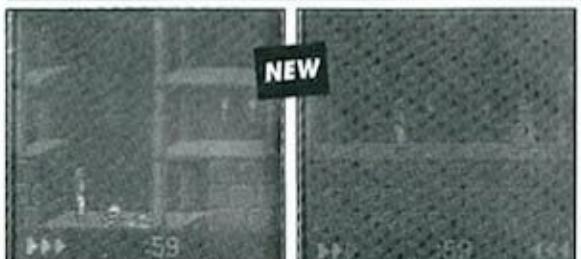
Chèque postal

NOM : Prénom :

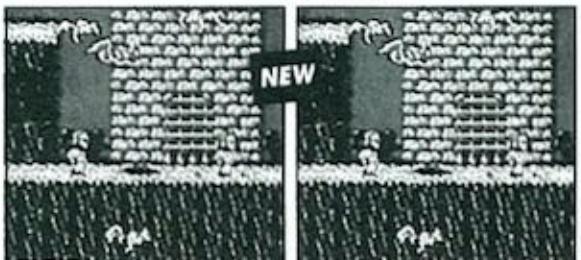
Adresse :

Code postal : Ville :

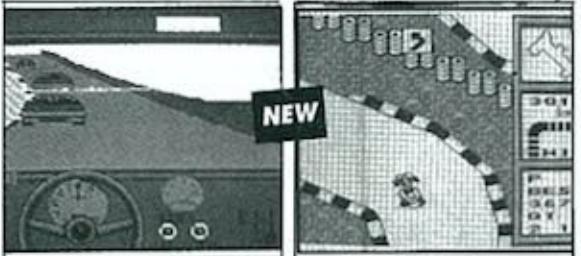
(Délai d'expédition : 6 semaines)

LES NEWS

Prince of Persia (Action) 275F



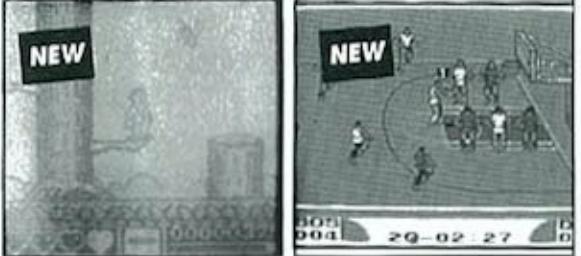
Beetle juice (Arcade) 275F



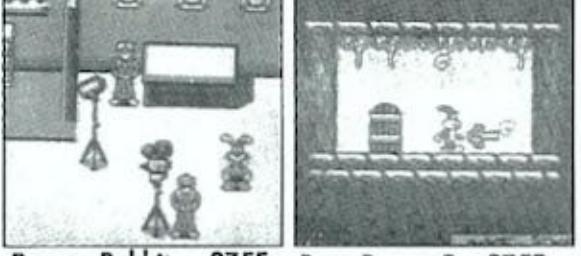
Days of Thunder (Auto) 275F



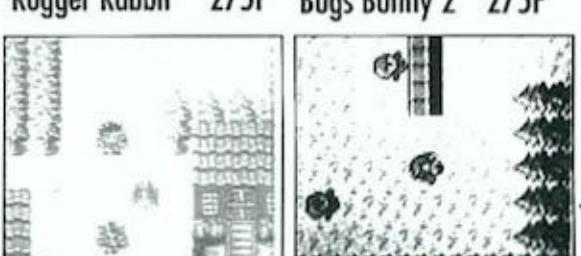
Nascar Fast Tracks (Course Auto) 275F



Addams Family 275F



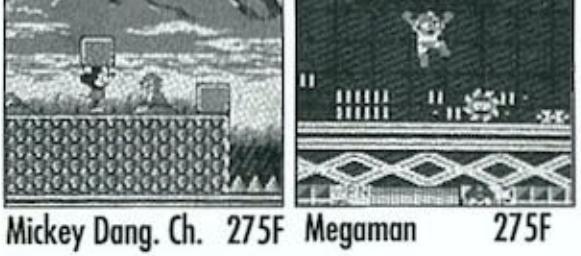
Double Dribble 275F



Roger Rabbit 275F



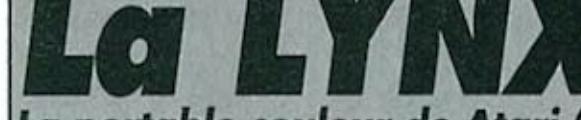
Final Fantasy 2 345F



Final Fant. Adv. 345F



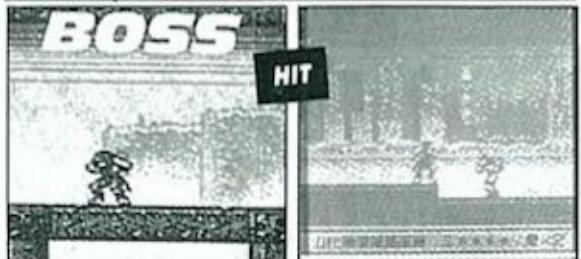
Mickey Dang. Ch. 275F



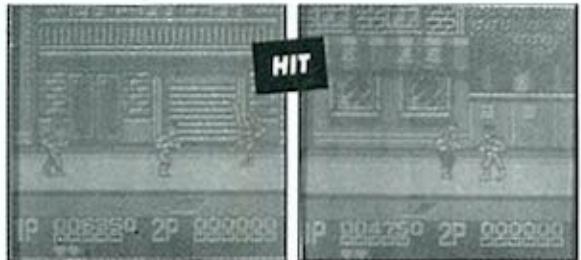
Megaman 275F



La portable couleur de Atari (seule)

LES HITS

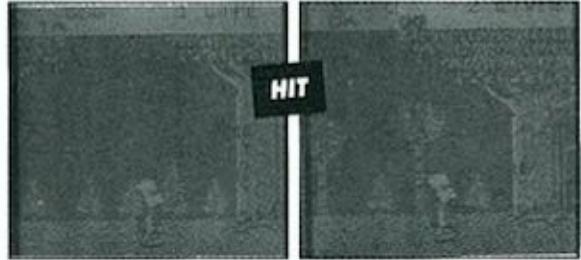
Ninja Gaiden (Arcade) 275F



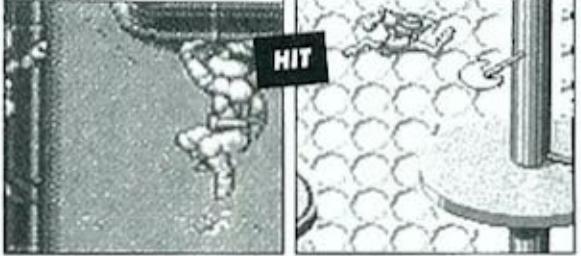
Double Dragon 2 (Arcade) 275F



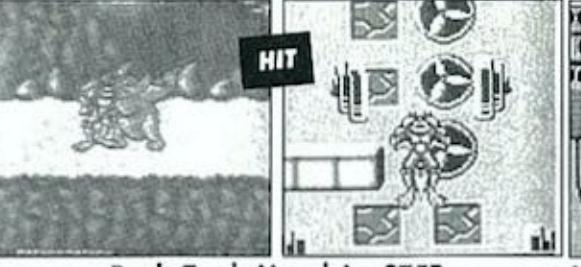
Robocop 2 (Action) 275F



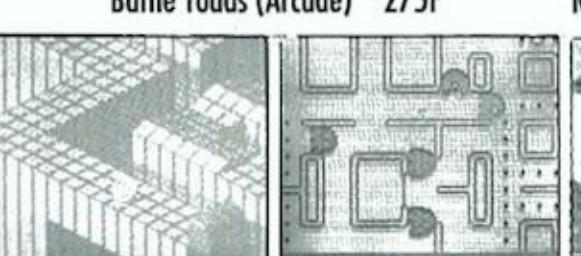
The Simpsons (Arcade) 275F



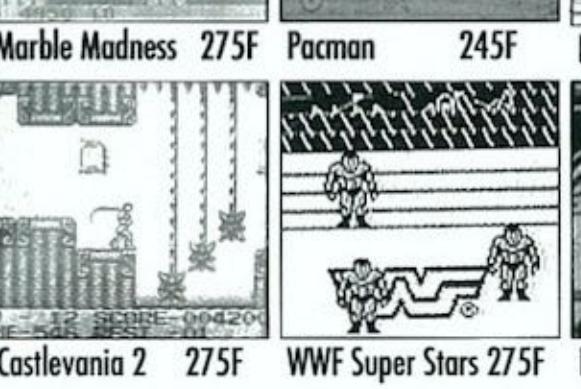
Turtles Ninja 2 (Arcade) 275F



Battle Toads (Arcade) 275F



NBA All Star Chal. 275F



Marble Madness 275F



Pacman 245F



RC Pro Am 215F



WWF Super Stars 275F

CHEZ MICROMANIA
+ DE 100 TITRES
DISPONIBLES A PARTIR
DE 145F

A PARAITRE

Super Kick Off (Football)
Hudson Hawk (Arcade)
Pyramids of RA
Soccermania (Foot)
Megaman 2 (Plateforme)
Cycle Grand Prix (Course Moto)

**MICROMANIA**

LES NOUVEAUTES D'ABORD



**OFFRE SPECIALE
MICROMANIA**

690F**La Console Gameboy
+ Tetris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE**

+ Les Ecouteurs Stéréo



**LIGHT
MASTER
175F**

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

Game Boy est une marque déposée de Nintendo - Prix indicatifs susceptibles d'être modifiés sans préavis - * Offre valable dans la limite des stocks disponibles

**TOUS LES AUTRES ACCESSOIRES
DANS NOTRE CATALOGUE
GAME BOY**

3615 MICROMANIA.**UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE****La LYNX II**

La portable couleur de Atari (seule)

790F

Hard Drivin	320F	Robo Squash	270F
Electrocop	270F	Rampage (Arcade)	290F
Slime World	270F	Blue Lightening	270F
Ninja Gaiden	270F	Chip Challenge	270F
War Birds	270F	Gates of Zendocon	270F
Chekered Flag	320F	Shangai (Réflexion)	270F
Turbo Sub	320F	Klax (Réflexion)	320F
Viking Child	320F	Xenophobe	270F
Robotron	320F	Pacland	320F
STUN Runner	320F	Cyberball	320F
Scrapyard Dog	320F	Miss Pac Man	250F
		APB (Arcade)	320F
			Golf

Chaque mercredi vers 17h15 sur
FR3 et le dimanche vers 9h15
MICROMANIA

vous dévoile
tout sur les
jeux dans
l'émission



**2 MEGADRIVES A GAGNER
PAR SEMAINE**

Le plan • Le plan • Le plan • Le plan

WADOUH BOOCOD

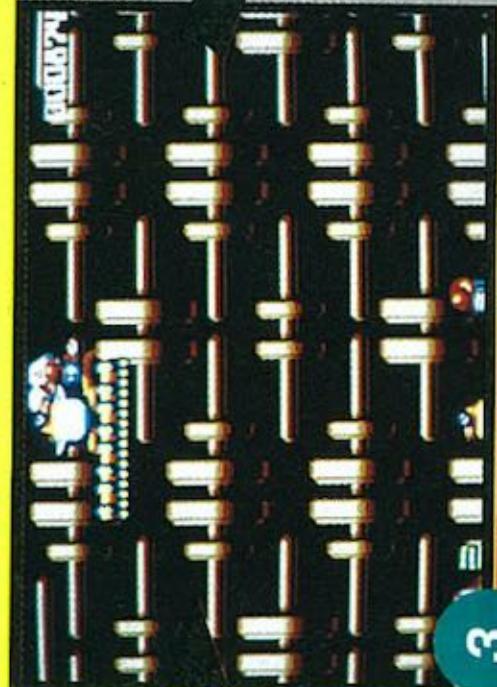
Ah, il en a fallu des nuits blanches et des cafés noirs pour parvenir à défricher le vaste monde de Robocod. Votre seul allié : le plan ci-dessous. Sans lui le docteur Maybe ne ferait qu'une bouchée de votre personne. Accrochez-vous aux branches, ça va secouer !



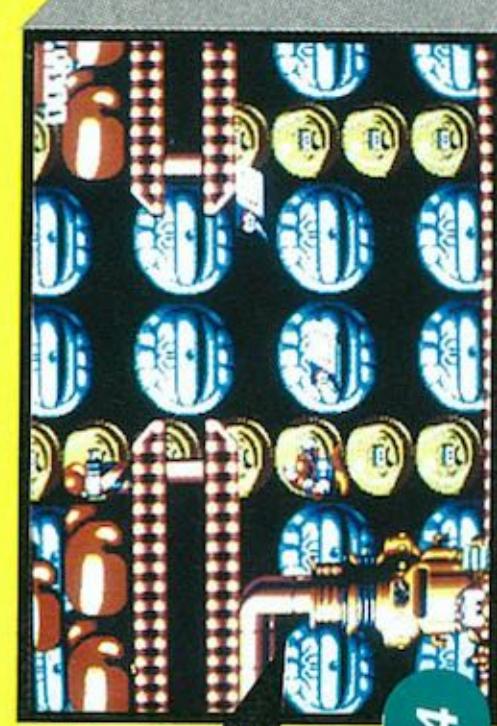
1 Avant de prendre la première porte, il faut explorer de fond en comble le château. Vous aurez l'heureuse surprise de découvrir, en montant sur le toit, derrière la deuxième tour, un passage secret qui mène à deux portes. Quand vous aurez fini ces deux niveaux, vous vous retrouverez au début du jeu.



2 LE ROYAUME DU SPORT. C'est un niveau très simple qui vous familiarise avec les principes du jeu. Au bout de ce premier niveau, il faut sauter sur le cadeau, pour atteindre la plate-forme et rentrer dans le mur, où se trouve une vie. Pour les "faiméants", il y a une sortie tout de suite à gauche, au début du niveau, qui leur permet de passer au suivant.



3 Il faut éviter de prendre le cadeau. En revanche, tout au bout du niveau, il y a une brique à détruire : elle vous donne des ailes pour atteindre le pingouin et ainsi allumer la sortie.



4 Au début du jeu, se trouve une sortie qui paraît inaccessible. Soit vous l'atteignez en sautant sur les oiseaux, soit vous allez chercher l'avion qui se trouve à la fin du niveau, enveloppé dans un paquet cadeau. Après avoir libéré les deux pingouins, les deux bornes de sortie s'allument. Il vaut mieux prendre celle qui est sur une plate-forme...



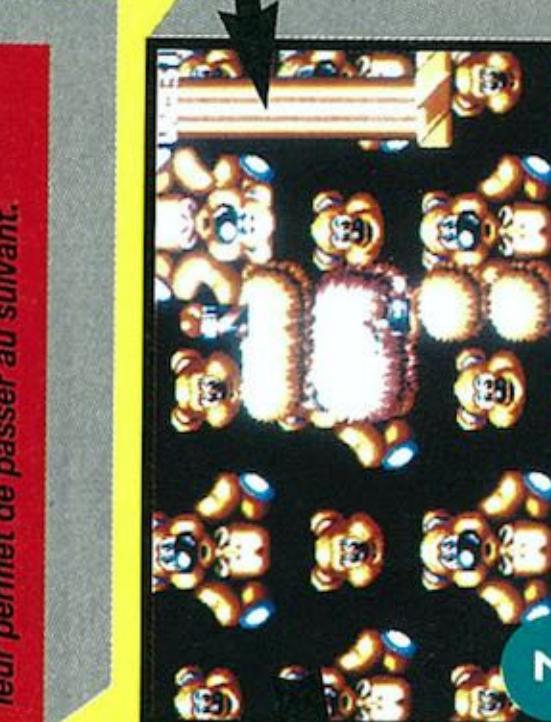
5 ...car elle donne accès à une salle de bonus. Faites une partie de golf pour récupérer de l'énergie.



LE ROYAUME DES PELUCHES. Il faut sauter au bon moment sur les plates-formes. Elles vous mènent tout en haut du niveau. Energie et vies sont à ramasser si vous traversez les "pompons" roses. La sortie est tout en bas à gauche.



6 A l'entrée du village se trouve une maison ; un livre est posé sur une bibliothèque ; grâce à vos bottes, courrez droit devant ce meuble et prenez le livre.

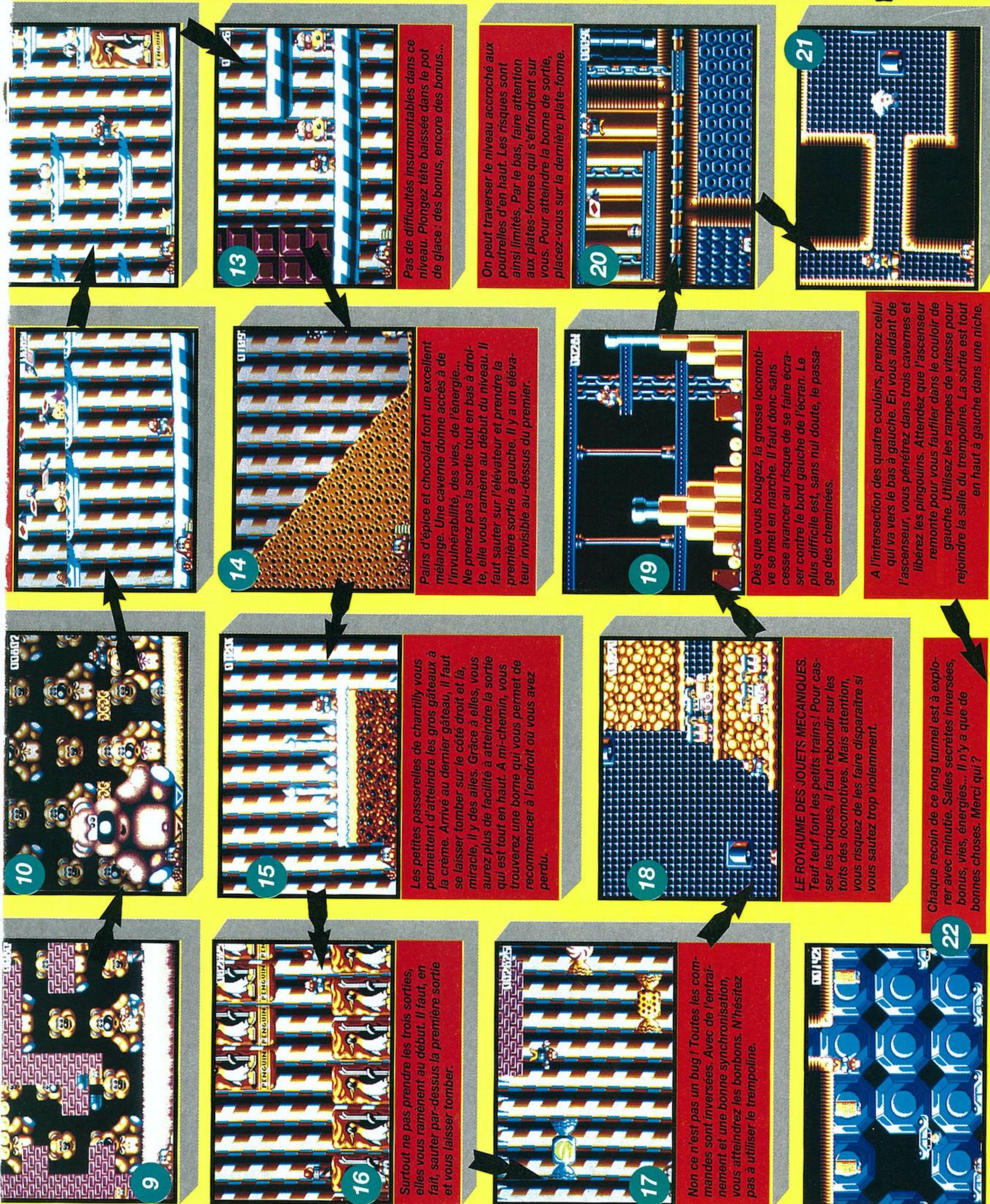


7 Voici le premier monstre de fin de niveau. Ce gros nounours un peu bête fait des bonds latéraux. Pour le maîtriser, il faut se mettre en boule et lui sauter sur la tête. Cinq coups suffisent pour le mettre KO.

8 La seule difficulté de ce niveau est d'éviter les bombes qui traversent le décor.

12 Dans cette salle de bonus, tous ces gâteaux vous donneront sûrement une indigestion. Mais la vie que vous récupérez est à ce prix !

Le plan • Le plan • Le plan • Le plan

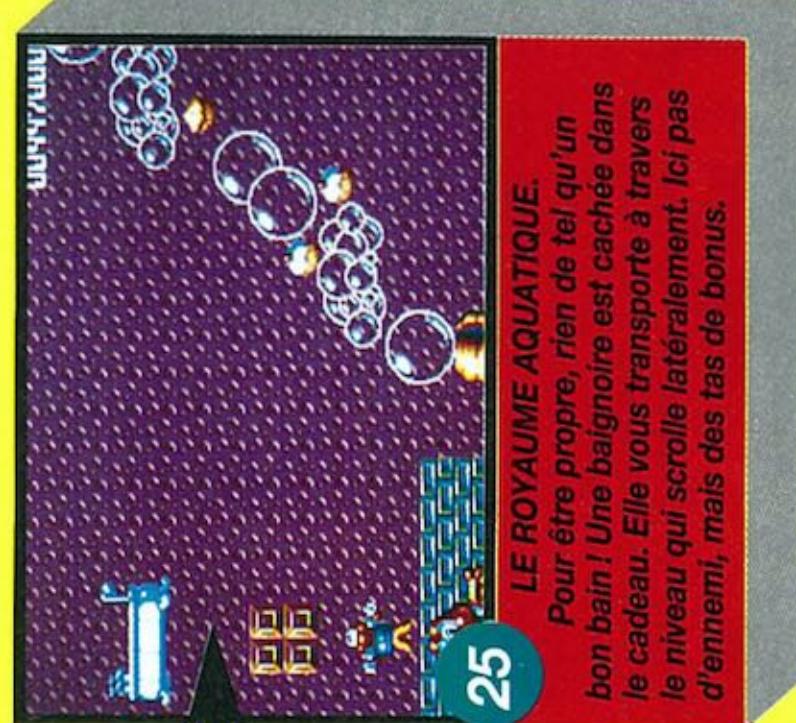


Le plan • Le plan • Le plan • Le plan



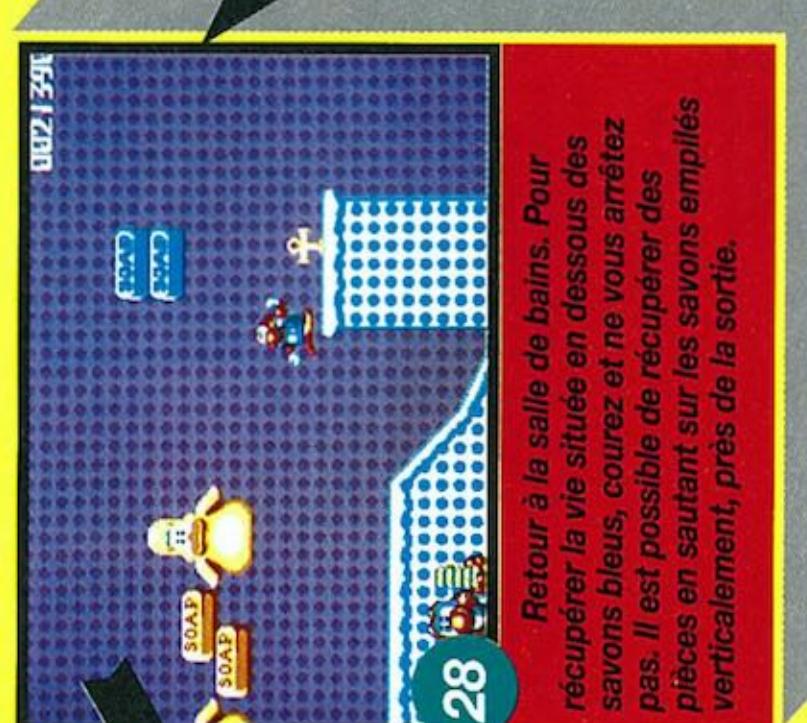
26

LE ROYAUME DES BAINS
Dans cette gigantesque salle de bains, il y a plusieurs passages secrets. A bord de votre baignoire, vous n'aurez aucun mal à les atteindre. Le premier passage se trouve derrière deux savons bleus. Vous vous retrouvez dans la salle des brosses à dents. Pour récupérer la vie et les étoiles d'énergie coincées entre les éponges et le savon, il faut prendre son élan et foncer à travers. Au bout de ce niveau, vous trouvez une immense baignoire, plongez !



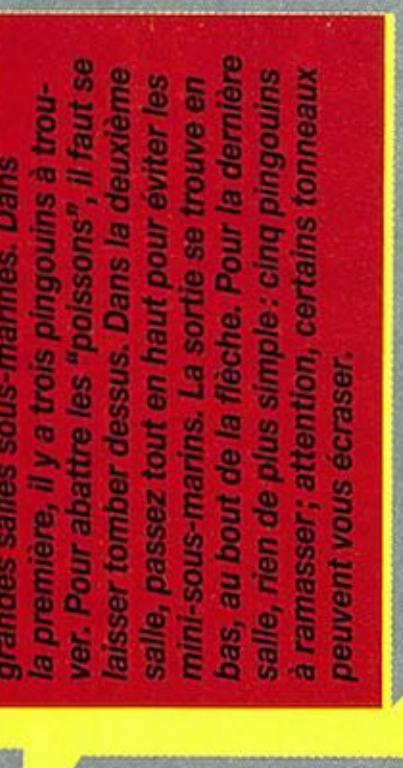
25

LE ROYAUME AQUATIQUE
Pour être propre, rien de tel qu'un bon bain ! Une baignoire est cachée dans le cadeau. Elle vous transporte à travers le niveau qui scrolle latéralement. Ici pas d'ennemi, mais des tas de bonus.



28

LA SALLE DES SAVONS
Retour à la salle de bains. Pour récupérer la vie située en dessous des savons bleus, courez et ne vous arrêtez pas. Il est possible de récupérer des pièces en sautant sur les savons empilés verticalement, près de la sortie.



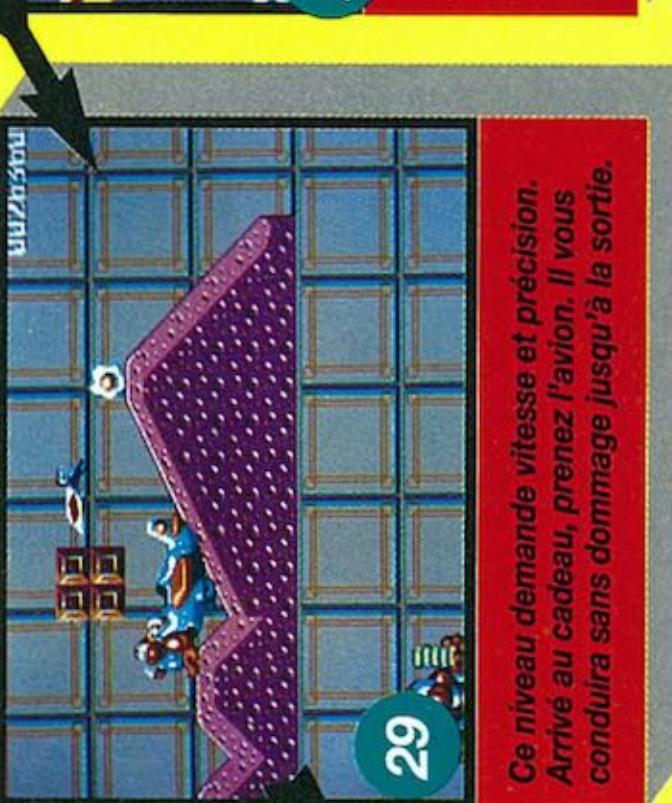
27

LA BAGNOIRE
A l'intérieur de la baignoire, trois grandes salles sous-marines. Dans la première, il y a trois pingouins à trouver. Pour abattre les "poissons", il faut se laisser tomber dessus. Dans la deuxième salle, passez tout en haut pour éviter les mini-sous-marins. La sortie se trouve en bas, au bout de la flèche. Pour la dernière salle, rien de plus simple : cinq pingouins à ramasser ; attention, certains tonneaux peuvent vous écraser.



24

LE DEUXIÈME MONSTRE DE FIN DE NIVEAU
Comme pour le premier, il faut lui sauter dessus. L'idéal est d'atteindre la plate-forme et de se laisser tomber sur le toit de la voiture. Mais, dès qu'elle ouvre son capot, il faut se ranger, car elle envoie des mini-voitures rapides et hargneuses.



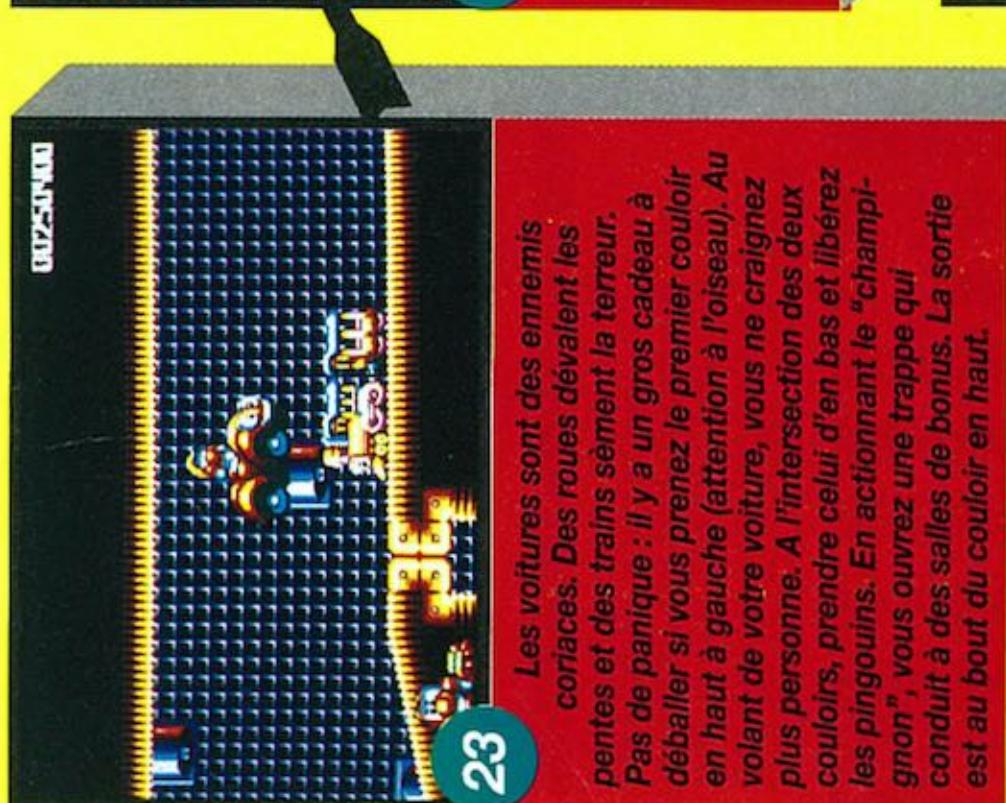
29

LA CAVERNE
Ce niveau demande vitesse et précision. Arrivé au cadeau, prenez l'avion. Il vous conduira sans dommage jusqu'à la sortie.



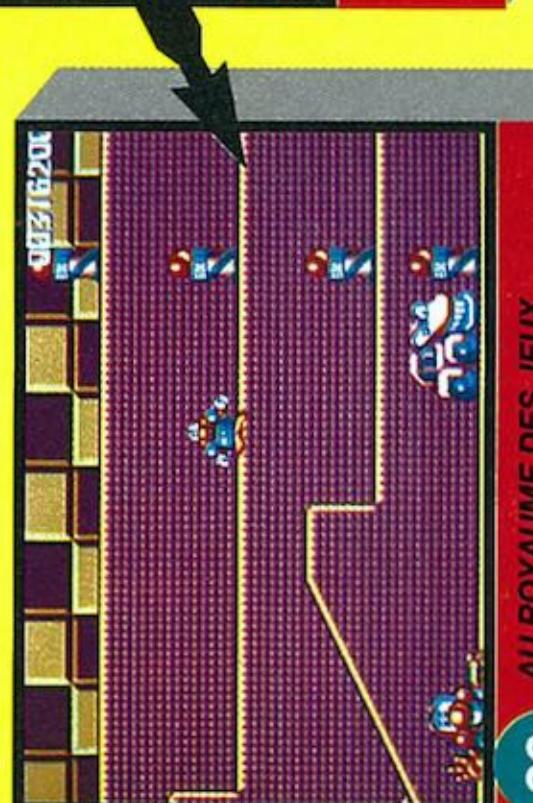
32

LE ROYAUME DES JEUX
... ne soyez pas borgne ! Il existe bel et bien quatre sorties. La première en haut vous ramène au début du niveau, les deux suivantes vous font sortir du niveau. Il faut prendre la dernière, elle mène à des salles de bonus.



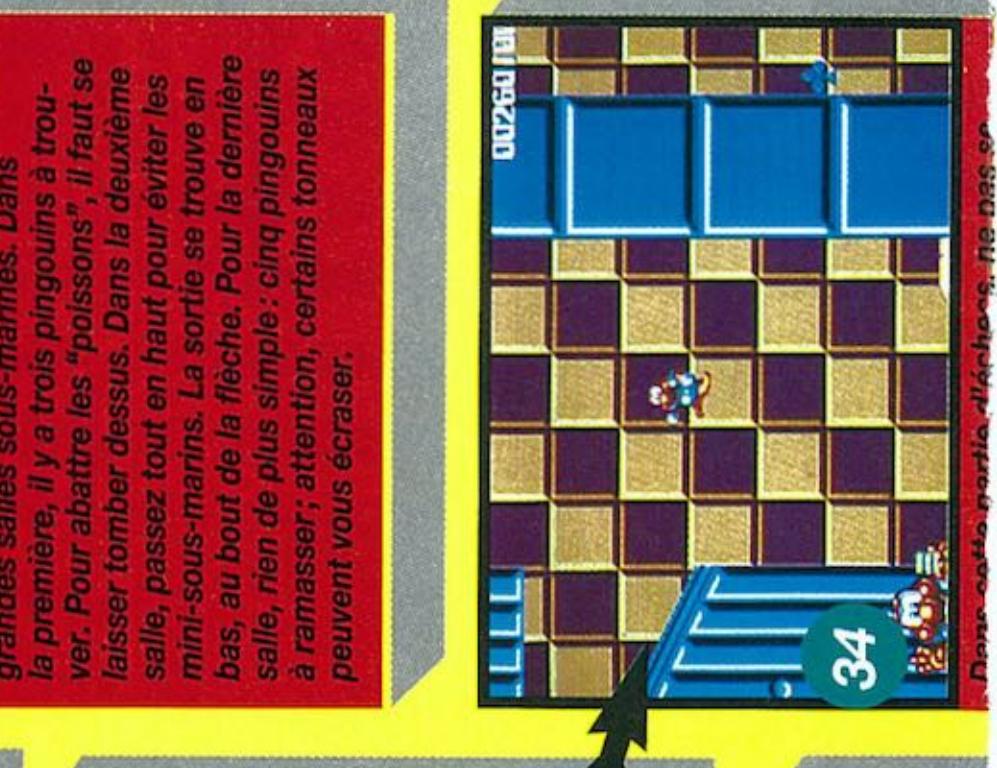
23

LE ROYAUME DES TRAINS
Les voitures sont des ennemis coriaces. Des roues dévalent les pentes et des trains sèment la terreur. Pas de panique : il y a un gros cadeau à déballer si vous prenez le premier couloir en haut à gauche (attention à l'oiseau). Au volant de votre voiture, vous ne craignez plus personne. A l'intersection des deux couloirs, prendre celui d'en bas et libérez les pingouins. En actionnant le "champignon", vous ouvrez une trappe qui conduit à des salles de bonus. La sortie est au bout du couloir en haut.



30

LE ROYAUME DES JEUX
... ne soyez pas borgne ! Il existe bel et bien quatre sorties. La première en haut vous ramène au début du niveau, les deux suivantes vous font sortir du niveau. Il faut prendre la dernière, elle mène à des salles de bonus.



34

LE ROYAUME DES DOMINO
Une petite plate-forme mobile vous aide à passer certains passages particulièrement ardu. En sortant, vous allez faire la connaissance du troisième monstre de fin de niveau. Restez tout en haut et attendez que la dame de cœur soit à votre portée.



31

Le plan • Le plan • Le plan • Le plan

prendre pour le fou ! Les grosses machines crachent des roues dévoreuses de bitume. Les accès aux couloirs demandent une grande dextérité. Certains passages, bas de plafond, peuvent devenir de véritables souricières.



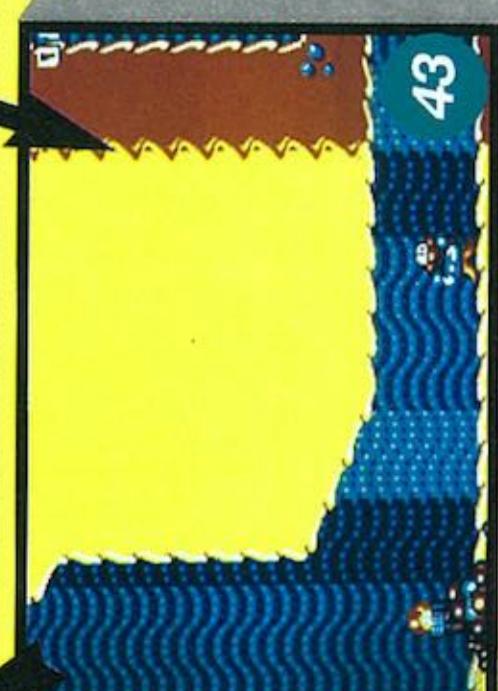
35

LE ROYAUME MUSICAL.
Indiana Jones n'aurait pas aimé ce niveau. Des serpents tombent du ciel. Prenez votre temps. En haut des échelles vous serez en sécurité.



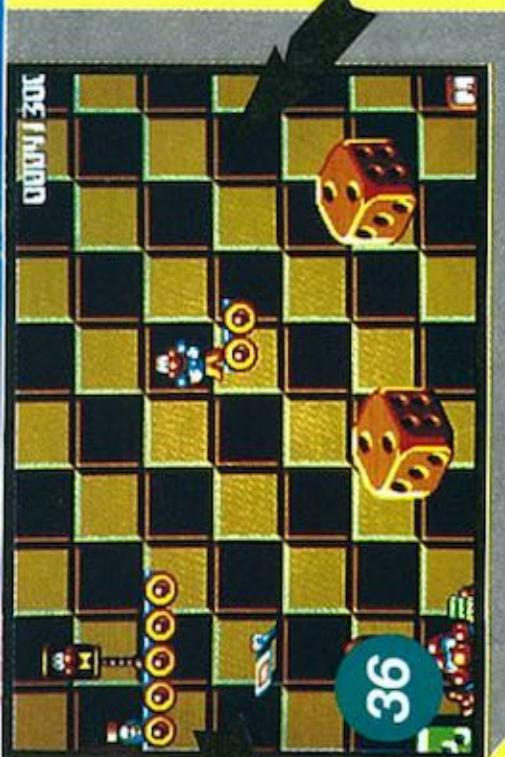
42

LE ROYAUME MUSICAL.
Les ailes que vous trouvez tout en haut à gauche (utilisez les plates-formes pour y arriver) sont une aide précieuse pour traverser le niveau. Malheureusement, avec les ailes, vous ne pouvez pas prendre l'avion emballé dans le cadeau. A vous de choisir.

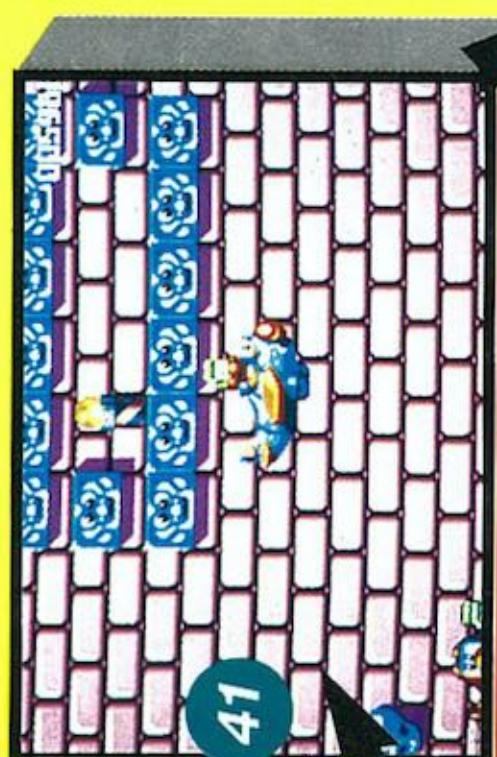


43

Ce passage vous amène à une salle où vous refaites le plein d'énergie. Prenez la deuxième sortie.

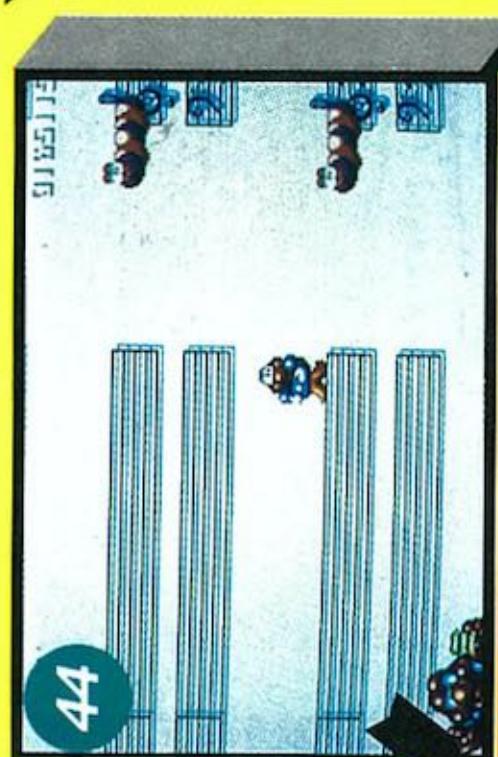


36



41

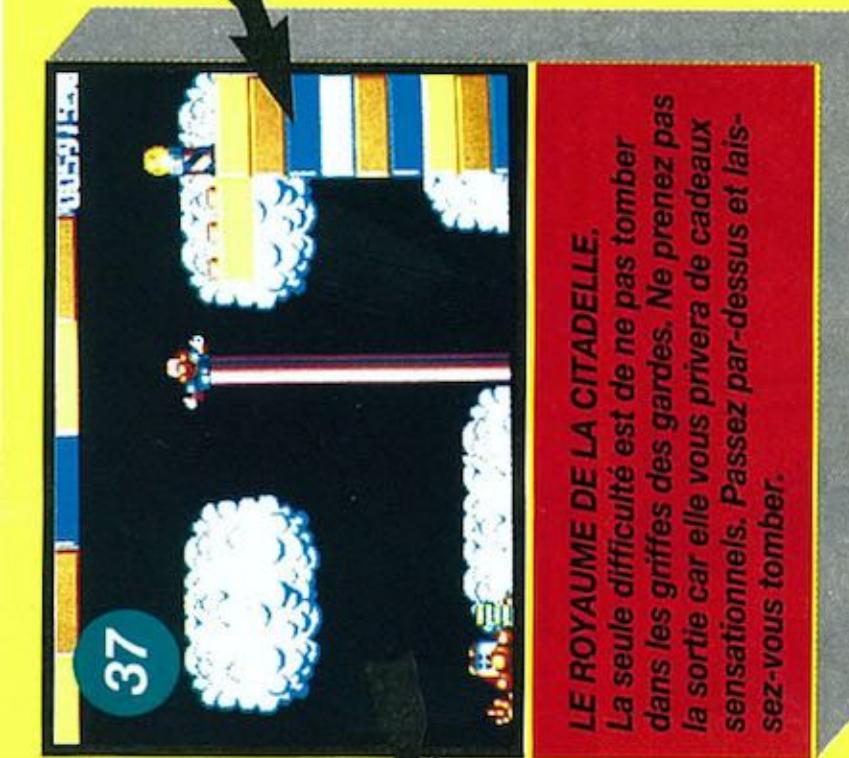
Pour accéder à cette sortie en avion, rentrez sur les côtés. Si vous êtes à pied, accrochez-vous à la rangée du haut.



44

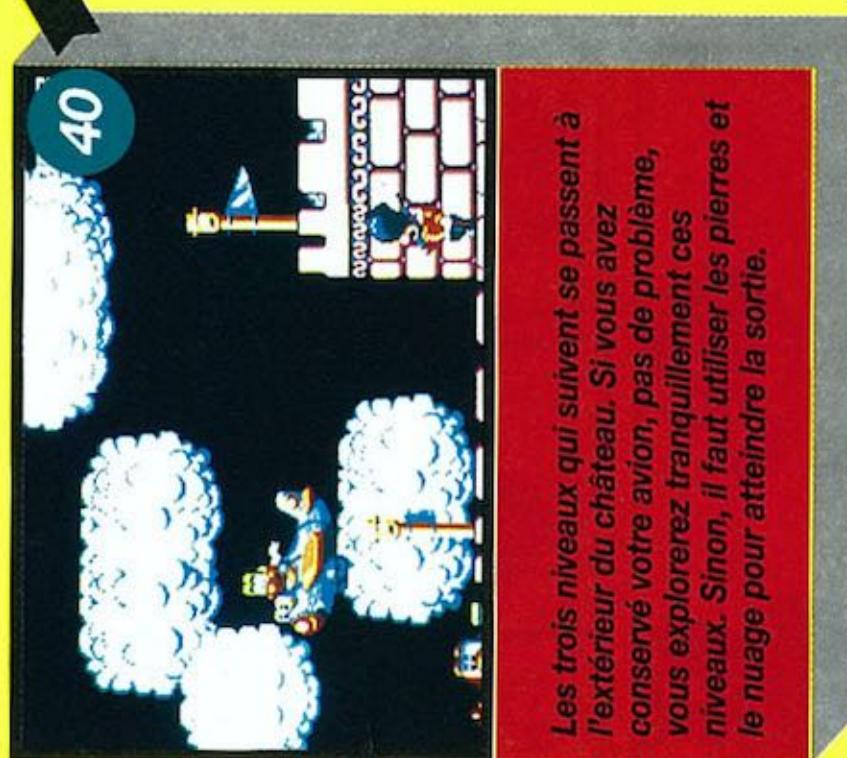
Ce niveau est l'un des plus difficiles. Il faut être extrêmement précis et vigilant. A un moment donné vous devez vous mettre sur la deuxième feuille de musique en partant du haut pour sauter sur la suivante.

Voilà,
il ne vous reste plus que quelques portes à ouvrir et des cadeaux à déballer pour arriver au père Noël final et infernal !
Signé : Axel

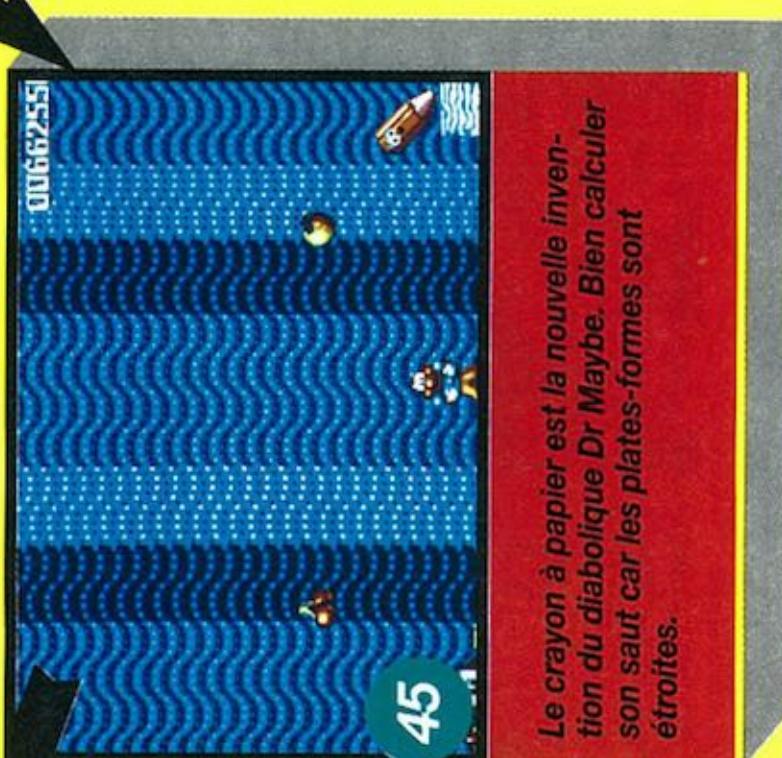


37

LE ROYAUME DE LA CITADELLE.
La seule difficulté est de ne pas tomber dans les griffes des gardes. Ne prenez pas la sortie car elle vous privera de cadeaux sensationnels. Passez par-dessus et laissez-vous tomber.

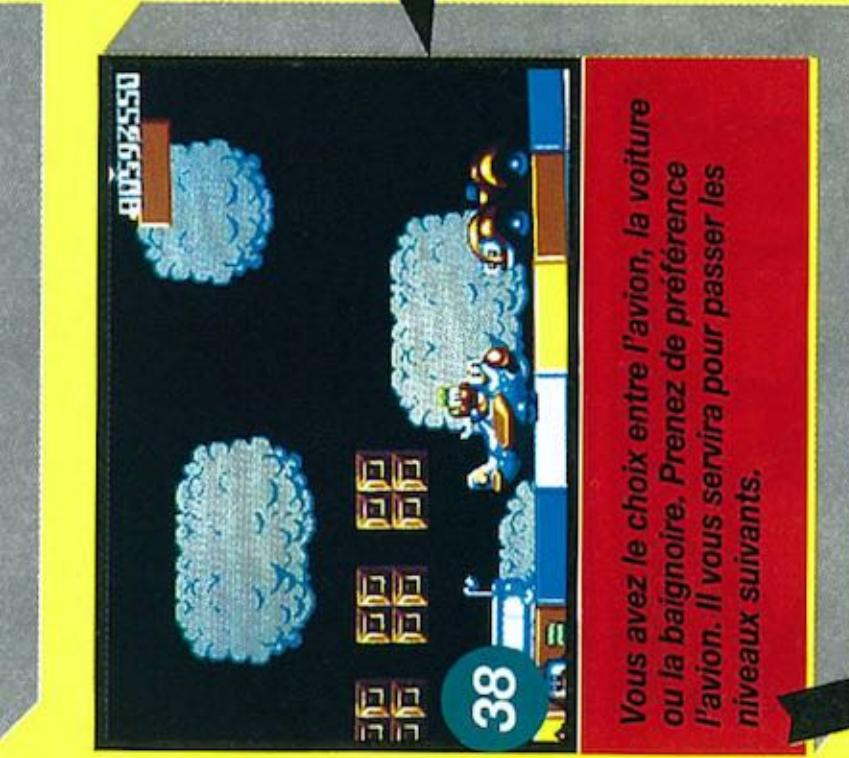


Les trois niveaux qui suivent se passent à l'extérieur du château. Si vous avez conservé votre avion, pas de problème, vous explorerez tranquillement ces niveaux. Simon, il faut utiliser les pierres et le nuage pour atteindre la sortie.



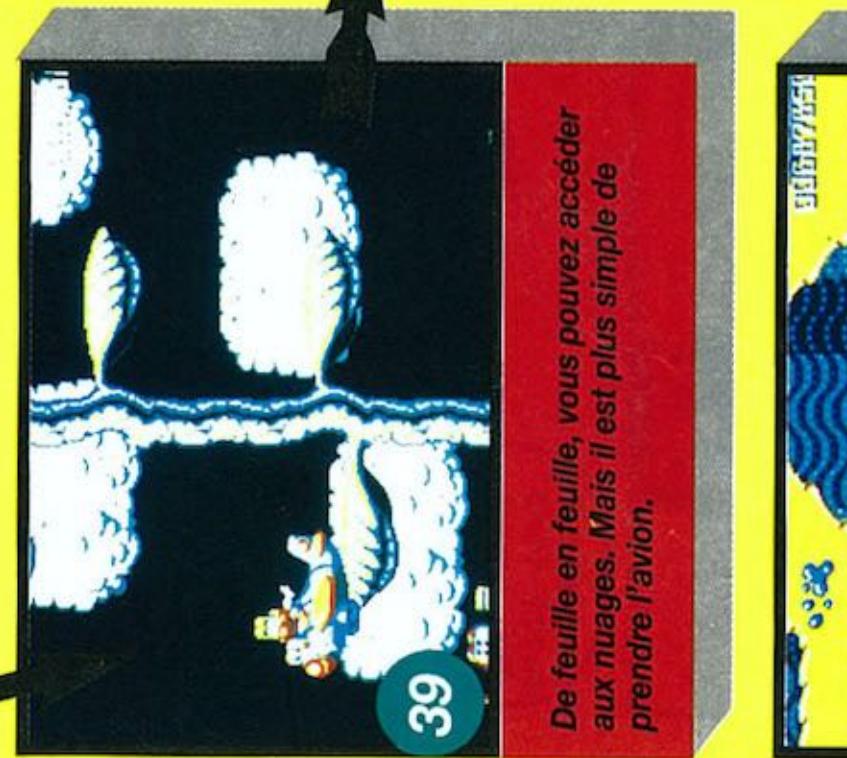
45

Le crayon à papier est la nouvelle invention du diabolique Dr Maybe. Bien calculer son saut car les plates-formes sont étroites.



38

Vous avez le choix entre l'avion, la voiture ou la baignoire. Prenez de préférence l'avion. Il vous servira pour passer les niveaux suivants.



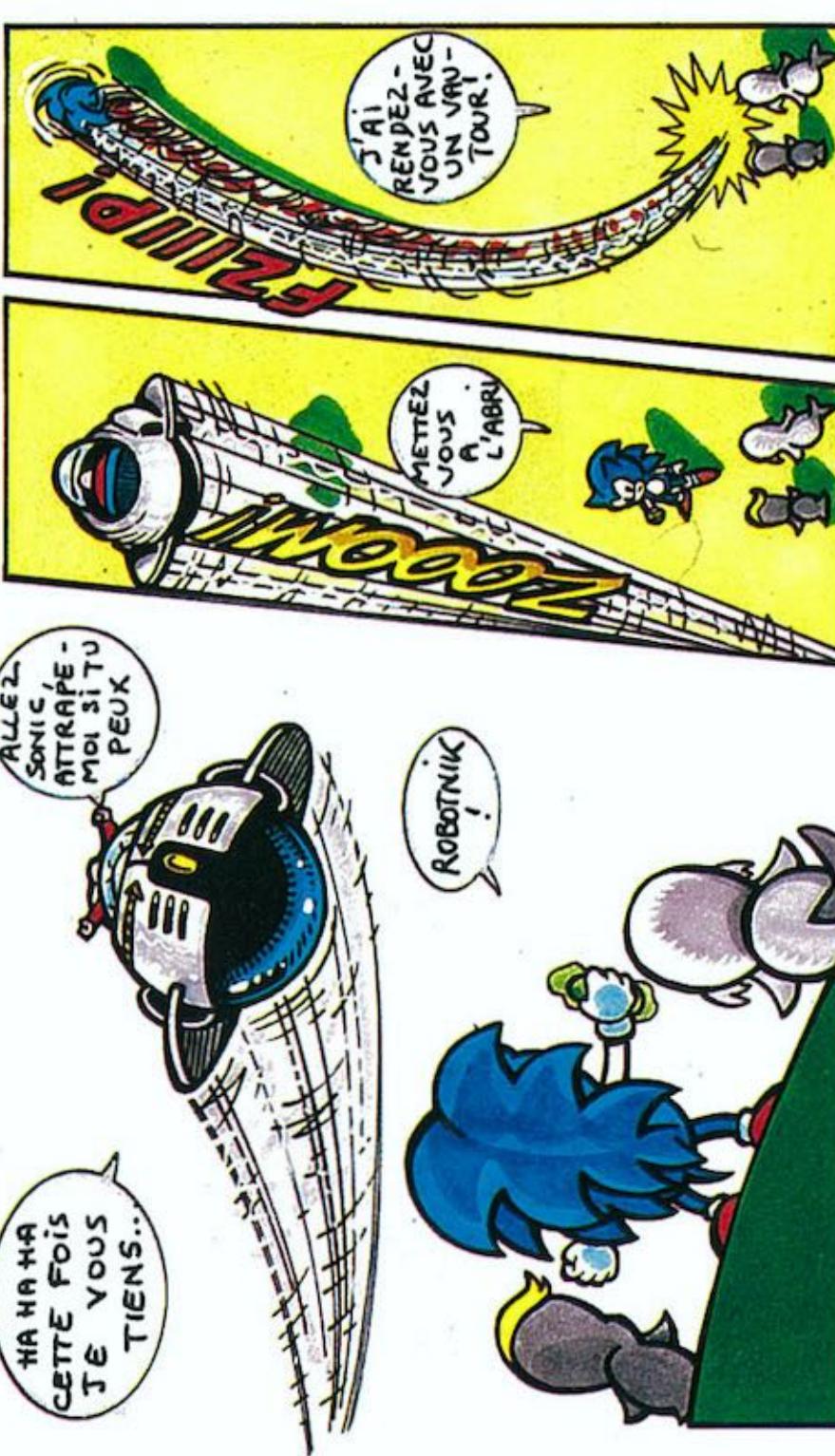
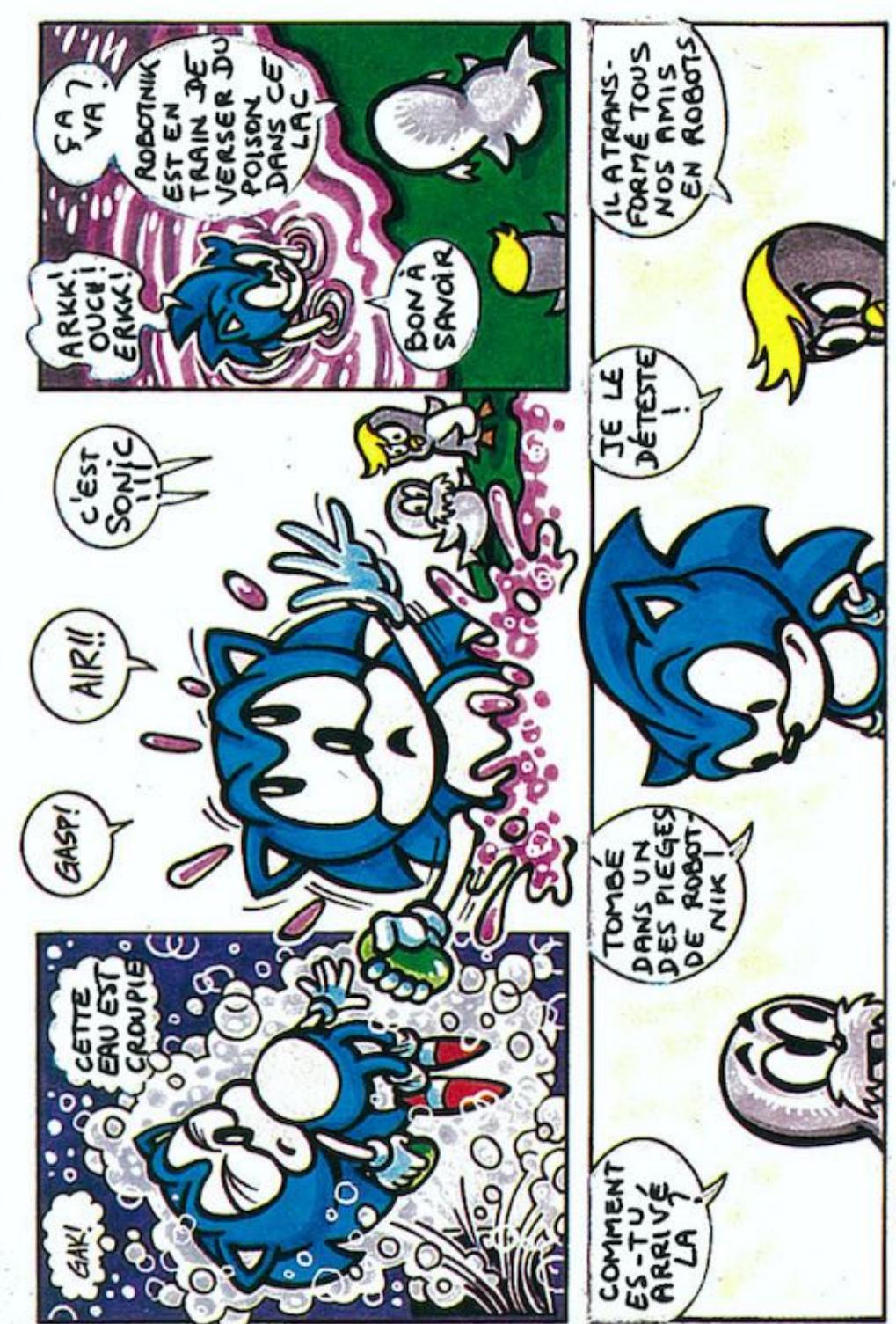
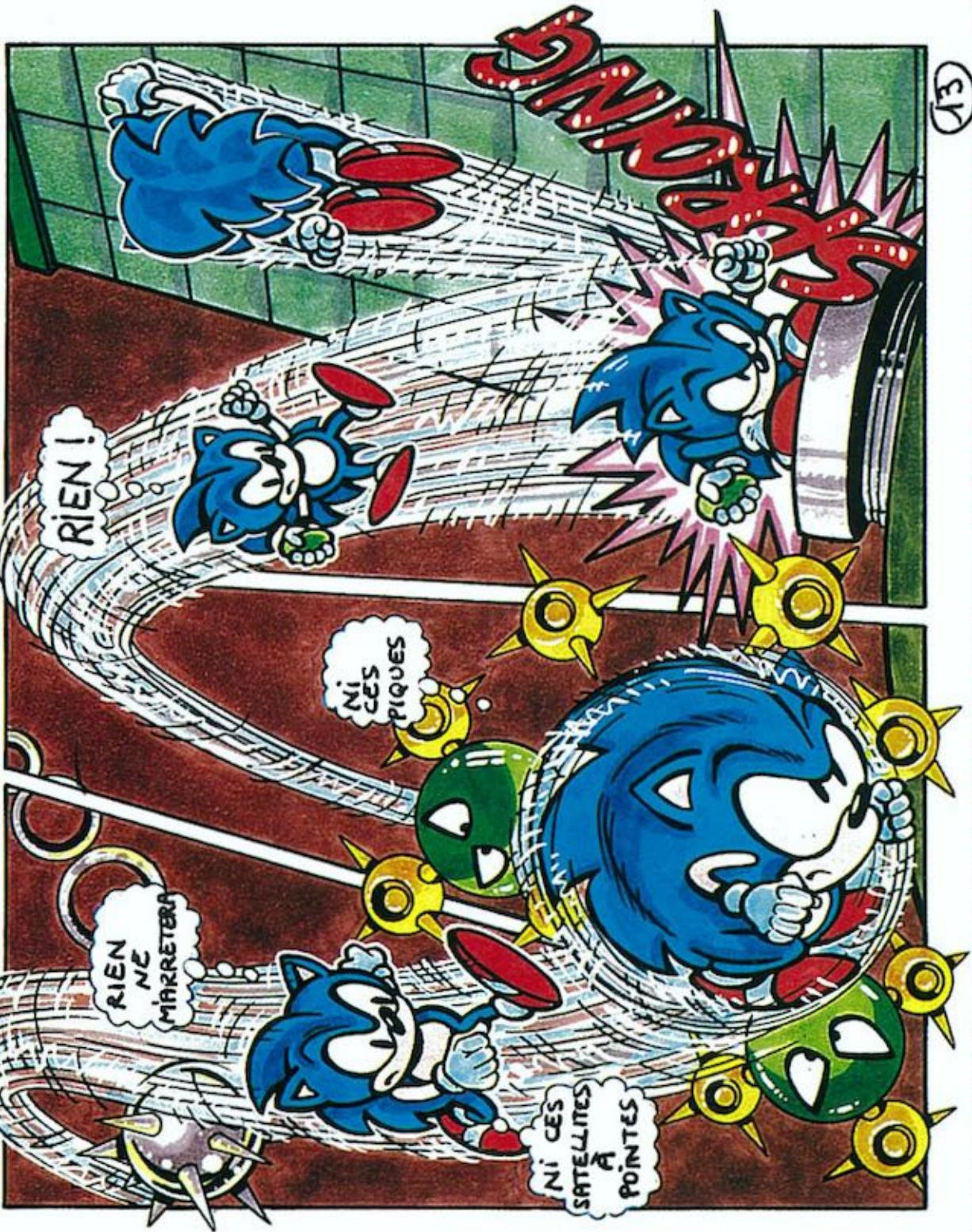
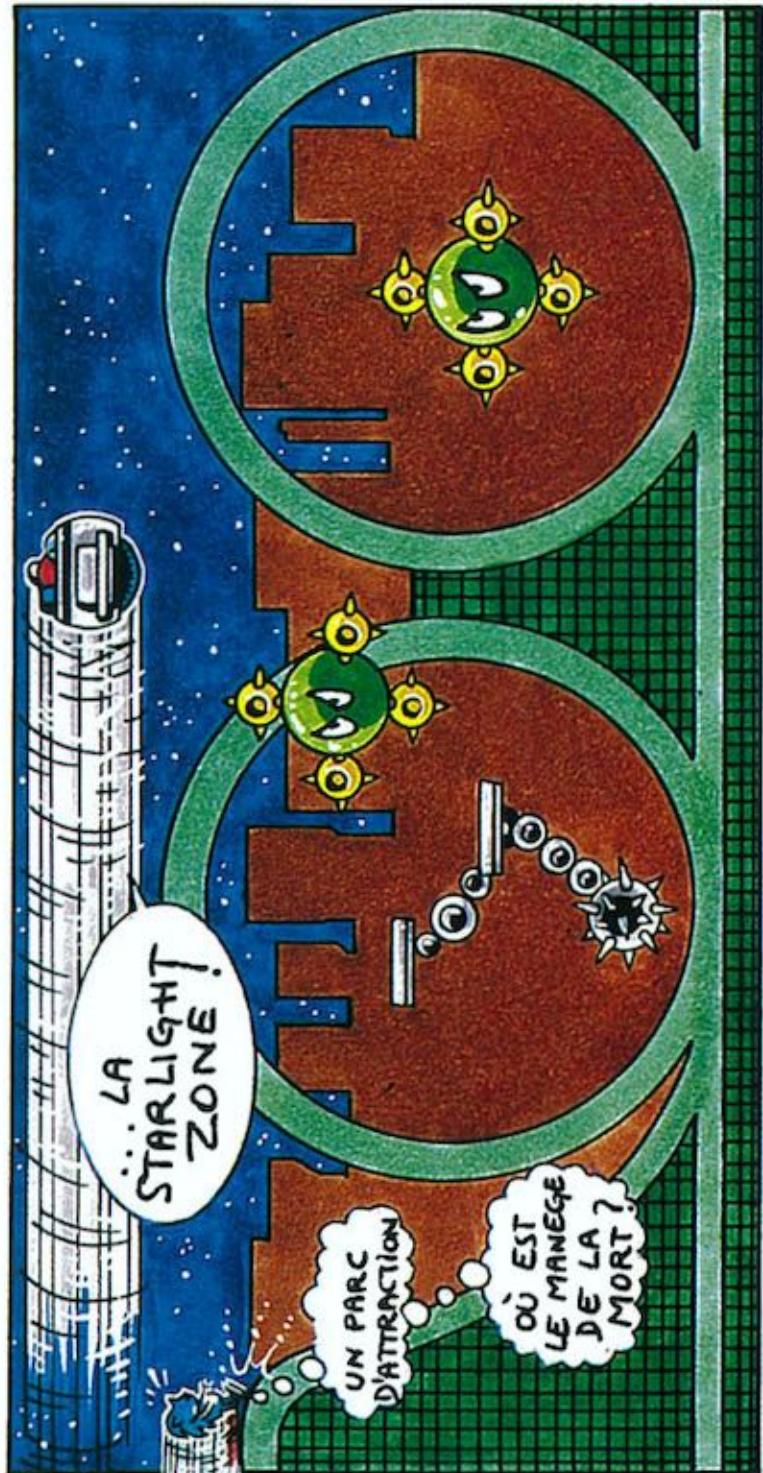
39

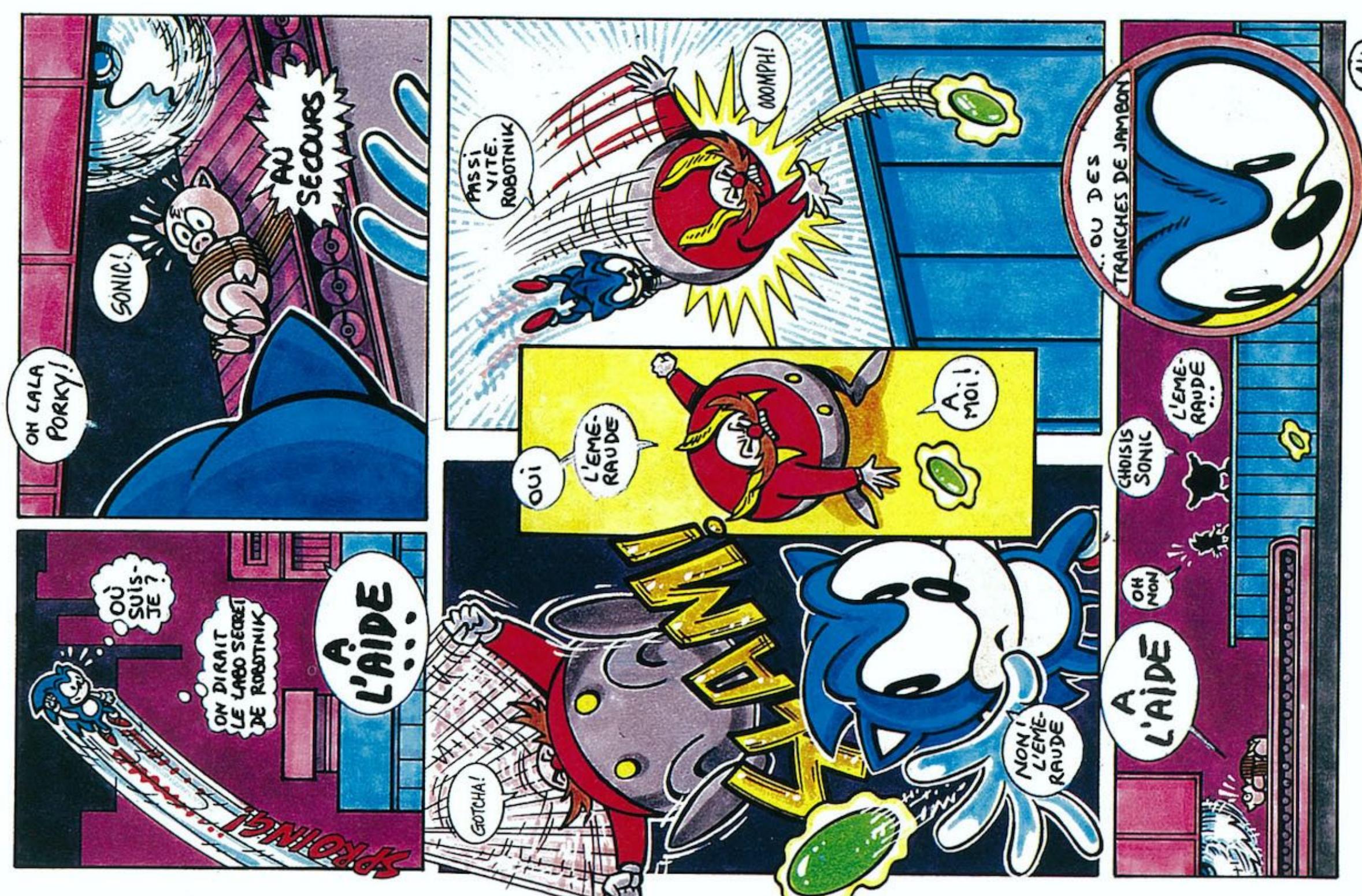
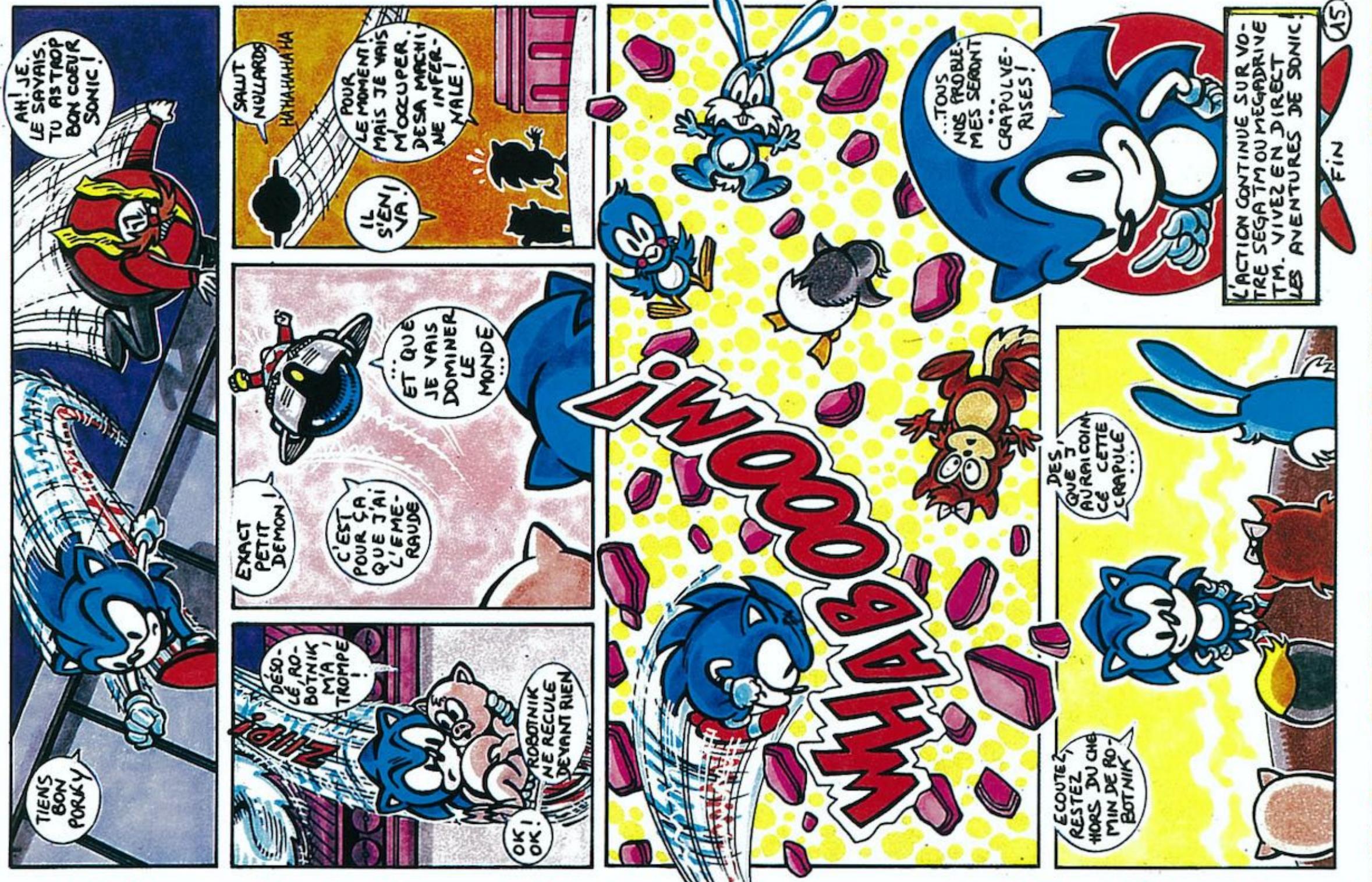
De feuille en feuille, vous pouvez accéder aux nuages. Mais il est plus simple de prendre l'avion.



46

Trois chemins qui mènent à des cavernes où il faut libérer les pingouins. Les entrées des salles en haut à droite et en bas à gauche sont facilement accessibles. Par contre, l'entrée de la salle en bas à droite se trouve dans le coin droit de la salle située en haut à gauche. Et vice-versa pour la dernière salle. Facile, non ?!





FLASH

Flash ! Un coup d'œil rapide sur des cartouches que nous ne pouvons vous présenter en test, pour des raisons diverses et variées, délais, actu, nombre de pages, cartouche sans grande importance, etc. Rassurez-vous, nous avons quand même exploré ces jeux à fond, et nos notes sont mûrement réfléchies !

JACKIE CHAN



NES

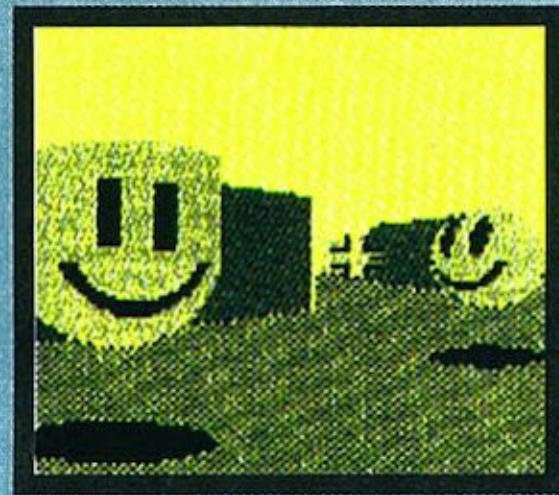
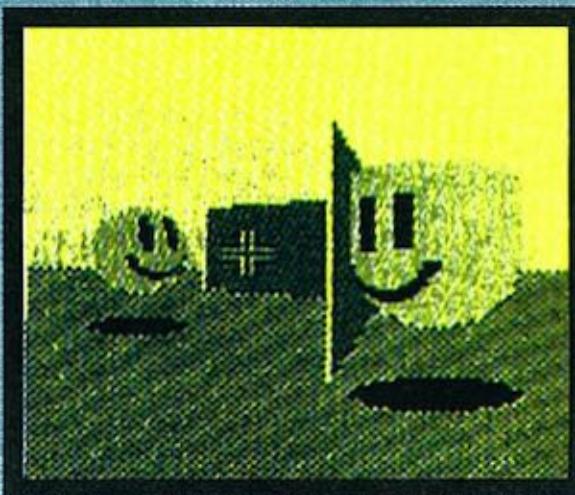
Classique : Jackie Chan part à la rescousse de sa fiancée Joséphine, enlevée par un sorcier. Avec quels moyens ? Ses poings et ses pieds d'abord, puis quelques armes et magies récoltées au passage. Le scénario habituel d'un jeu de plates-formes et de combat !

Jackie Chan se démarque des

- Présentation : 65%
- Graphismes : 79%
- Animation : 80%
- Bande-son : 75%
- Jouabilité : 82%
- Durée de vie : 91%
- Intérêt : 86%

Powerblade et autres Blues Shadow par une ambiance et des graphismes originaux. Le jeu n'est pas très difficile, mais il est grand, et le personnage, en bagarre ou en acrobatie, est remarquablement maniable. Côté salles secrètes et bonus mystérieux, c'est presque du Mario ! Un régal. ■

FACE BALL



GAME BOY

- Présentation : 69%
- Graphisme : 70%
- Animation : 85%
- Bande-son : 77%
- Jouabilité : 89%
- Durée de vie : 48% seul, 95% à plusieurs.
- Intérêt : 35% seul, 91% à plusieurs.

La grande originalité de ce programme est que vous êtes VRAIMENT dans un labyrinthe : vous le voyez de l'intérieur, en 3D, comme par vos propres yeux !

Seul, Faceball n'est pas inoubliable. Niveaux trop répétitifs, malgré leur grand nombre (70). A 2, 3, ou 4 Game Boy reliées, c'est du génie à l'état pur ! Vos adversaires vous attendent cachés dans les coins, vous leur sautez dessus, vous faites la course... Une véritable partie de cache-cache électronique, à devenir fou ! ■

THE LOST SUNHEART



- Présentation : 52%
- Graphisme : 60%
- Animation : 83%
- Bande-son : 72%
- Jouabilité : 75%
- Durée de vie : 66%
- Intérêt : 68%

PC ENGINE

MONKEY WORLD

Des créatures diaboliques s'apprêtent à pomper l'énergie du soleil ! Il va faire froid sur Terre... Survolant le Japon affolé dans votre vaisseau de combat, vous attaquez seul ces monstres gloutons.

Un shoot-them-up bien nippon, avec ce qu'il faut d'ennemis déli- rants et de boss invraisemblables (le bébé à corps de ver solitaire bat tous les records !). Dans le style bon mauvais goût et excellente fusillade habituelle, c'est parfait, mais peut-être un peu facile. Et la montée en force de vos armes est trop lente. ■



SUPER FAMICOM

Voici un style de jeu qu'on croyait disparu : une suite de tableaux successifs. Le principe rappelle celui de Bubble Bobble, sauf que le héros est un singe, et qu'il est seul. Chaque tableau comprend des plates-formes et des échelles ; il faut en tuer tous les ennemis et ramasser le max de bonus.

Une cartouche d'abord décevante, tant les premiers tableaux sont simples, à la limite du ridicule. La suite est plus tactique, mais on reste dans le facile. De plus, nous n'avons rien contre les champs de jeu limités à l'écran, mais le cadre de l'action, par rapport au décor et à la taille des sprites, est ici trop étiqueté. ■

MASTERS OF MONSTERS

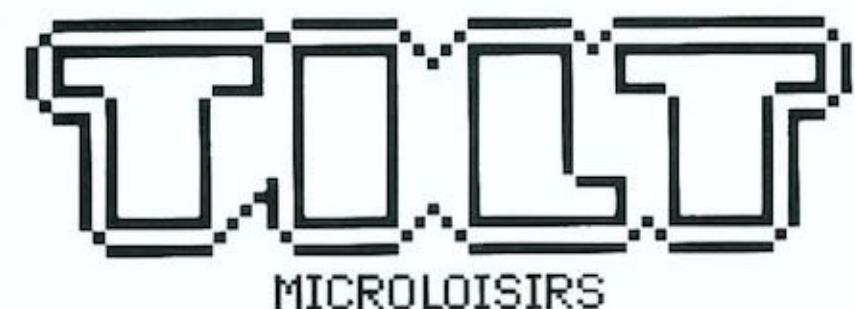
MEGADRIVE

Un wargame sur Megadrive ! Sur des territoires successifs, divisés en hexagones, les forces du bien (vous) et les forces du mal (eux) s'affrontent. Au début, vous n'avez qu'un sorcier, mais il s'entoure vite de dragons, de serpents, de licornes, d'aigles... Vous choisissez vos pièces parmi une douzaine de types possibles et tentez d'élargir votre territoire par la conquête de Tours.

Master of Monsters est un excellent jeu de stratégie. La règle, d'abord effrayante, se maîtrise vite. La conception des commandes et des affichages rend la partie agréable. Des combats animés viennent souvent l'égayer. Grâce à la variété des types de monstres et des territoires, avec en plus la possibilité de jouer à deux humains — mais le programme lui-même se défend très bien ! —, c'est une cartouche parfaite, et rare. Au fait : les musiques sont splendides ! ■



- Présentation : 80%
- Graphisme : 59%
- Animation : 40%
(pas grave)
- Bande-son : 88%
- Jouabilité : 79%
- Durée de vie : 88%
- Intérêt : 86%



N°100

L'EVENEMENT !

- Toute l'histoire de la micro depuis 10 ans
- Le poster commémoratif
- Le concours qui vous rendra millionnaire
- Le jeu d'aventure qui fera de vous le rédac'chef de Tilt
- et toute l'actualité micro !

Monumental !

FLASH SPACE HARRIER



GAME GEAR

Space Harrier, combat d'un héros volant contre des hordes d'aliens tout aussi volants, le tout en 3D perspective fuyante, est un hit qui a été adapté quasiment partout. Et le voici sur portable.

Je n'ai jamais aimé Space Harrier. Pourtant, c'est un beau jeu, très rapide, finalement original... Mais cette fausse perspective 3D (les objets sont plats, il n'y a qu'une perspective artificielle profondeur de décor) a toujours créé, à mon goût, une gestion des collisions (tir ou personnage) très, très, très douteuse... La version Game Gear est une excellente adaptation, qui n'échappe donc pas à ce défaut. ■

PC ENGINE



On attendait beaucoup mieux sur PC Engine ! Ce nouveau combat de ninja n'apporte rien, absolument rien, même pas une animation plus souple du personnage ou des ennemis plus terrifiants... Remarquez, ce n'est pas désagréable à jouer. Mais inodore et presque incolore. ■

- Présentation : 60%
- Graphisme : 78%
- Animation : 75%
- Bande-son : 59%
- Jouabilité : 40%
- Durée de vie : 63%
- Intérêt : 52%

NINJA GAIDEN

- Présentation : 52%
- Graphisme : 56%
- Animation : 62%
- Bande-son : 59%
- Jouabilité : 63%
- Durée de vie : 54%
- Intérêt : 49%

New York est gorgée de bandits, dégageons la vermine à coups de ninjas ! L'énième version d'un très bon jeu, mais qui, à la longue, commence à se faire lourd...

On attendait beaucoup mieux sur PC Engine ! Ce nouveau combat de ninja n'apporte rien, absolument rien, même pas une animation plus souple du personnage ou des ennemis plus terrifiants... Remarquez, ce n'est pas désagréable à jouer. Mais inodore et presque incolore. ■

SWORDS AND SERPENTS



L'AVENTURE EST TON DESTIN !

NES

Un jeu de rôle pour amateurs sérieux de jeux de rôle. Toutes les règles du genre sont scrupuleusement suivies : caractéristiques chiffrées, ordres de combat, magies variées, 16 niveaux de donjons et plus de 100 monstres, et sauvegarde par codes pour aventures au long cours.

Swords and Serpents est un des très rares jeux de rôle sur consoles à admettre 1, 2, 3 ou 4 joueurs aventuriers simultanément (il faut l'adaptateur spécial NES pour 4 manettes). C'est un "plus" intéressant ! Mais même tout seul, c'est un univers fabuleux à explorer. Une cartouche difficile mais aux écrans et commandes parfaitement conçus. ■

- Présentation : 68%
- Graphisme : 76%
- Animation : 30% (pas grave)
- Bande-son : 25% (pas grave)
- Jouabilité : 90%
- Durée de vie : 90%
- Intérêt : 83%

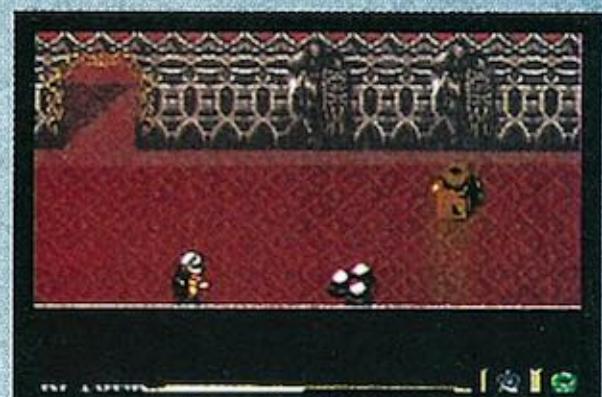
LAGOON

SUPER FAMICOM

Encore et toujours des forces du mal et une princesse à délivrer !

Lagoon est un très beau jeu. Les décors sont superbes, l'ambiance est presque aussi prenante que celle de Zelda III, il y a en plus des scènes d'arcade réussies incluses dans l'aventure... Mais hélas, mille fois hélas, le moindre personnage rencontré parle

- Présentation : 85%
- Graphisme : 86%
- Animation : 80%
- Bande-son : 69%
- Jouabilité : 15%
- Durée de vie : 00 ou 100%...
- Intérêt : 20%



abondamment japonais ! Déchirant : un jeu magnifique pour l'instant inutilisable... Vous êtes avertis. ■

SUPER CHINESE WORLD



- Présentation : 77%
- Graphisme : 88%
- Animation : 61%
- Bande-son : 64%
- Jouabilité : 38%
- Durée de vie : 82%
- Intérêt : 49%

SUPER FAMICOM

Un Chinois moderne projeté dans la Chine médiévale connaît généralement de gros problèmes... L'âge des samouraïs et des démons n'est pas tendre ! Notre petit Chinois reviendra-t-il au doux temps de Mao ? Ah, c'est agaçant ! Encore un jeu d'aventure et d'action prodigieux où on est empêtré dans le japonais (ou dans le chinois ?) ! Le cas

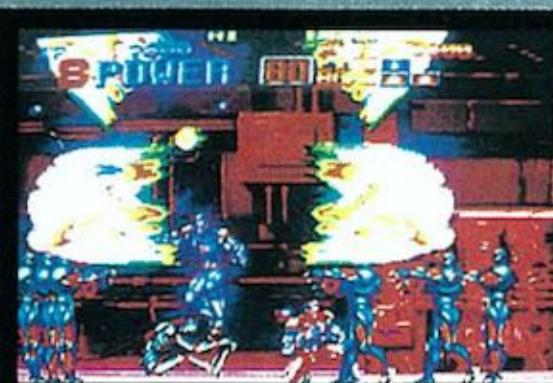
est moins grave que dans *Lagoon*, mais comment fournir aux rencontres fortuites un objet dont on ne comprend même pas ce que c'est ? Remarquez, avec de la patience, *Super Chinese World*, dans un autre genre, est aussi jouable qu'*Actraiser*. ■

EIGHT MAN NEO GEO

Super 8-Man est un robot suractif à l'énergie surnucléaire. Pourquoi ? Pour combattre les méchants qui veulent s'emparer du monde, bien sûr ! Encore un beat-them-all ? Oui, mais lequel ! Malgré un principe de jeu archi-banalissime, *Eight Man* regorge de trouvailles : le

- Présentation : 82%
- Graphisme : 98%
- Animation : 98%
- Bande-son : 71%
- Jouabilité : 74%
- Durée de vie : 82%
- Intérêt : 91%

niveau 3, avec l'animation et le scrolling les plus rapides du monde ; le niveau 5 et ses trous de feu, presqu'un niveau de plates-formes ; et un catalogue d'armes aux effets ahurissants ! Ajoutez à cela les boss les plus terrifiants de tout l'univers des beat-them-all. Un chef-d'œuvre. ■



AMERICAN GAMES DIRECT

NOUVEAUX JEUX POUR CONSOLES

- DÉLAI DE LIVRAISON TROP LONG
- PAS ASSEZ DE REMISE
- CHOIX TROP LIMITÉ

**REVENDEURS,
CONTACTEZ-NOUS**

**SEUL GAME NETWORK
PEUT VOUS OFFRIR
LE SERVICE PACK**

DISTRIBUTION SOUS 48 H

PRIX COMPÉTITIFS

GAMME TRÈS ÉTENDUE

CONTACT TÉL. RAPIDE

INFO. NOUVEAUTÉS

IMPORT DIRECT US

Game network inc., firme américaine parmi les plus importants distributeurs de US VIDEO GAMES, est désormais représentée en France.

AMERICAN GAMES DIRECT

EN FRANCE

Commandez :

- Par téléphone : (1) 30 64 19 00
- Par Fax : (1) 30 64 12 52

30, av. Robert SURCOUF 78960 VOISINS LE Bx



SUPER NINTENDO MEGADRIVE

L'arrivée de la Super Famicom en version française (qui se dénommera la Super Nintendo et ne sera vraiment disponible que courant mai et non le 1er avril comme l'avait annoncé Bandaï, l'importateur de Nintendo) repose avec acuité le problème du choix entre les deux consoles 16 bits grand public du marché, à savoir la Megadrive de Sega et la Super Nintendo de Nintendo. Certes, la Super Famicom était déjà disponible en import parallèle dans différents magasins parisiens, mais sa disponibilité par le réseau officiel a toutes les chances de dynamiser ses ventes de manière très importante.



LE



Bien peu de différence entre la version japonaise (en petit) et la version française de la Megadrive.

ASPECT EXTERIEUR

Les deux consoles ont opté pour un look moderne, avec des lignes arrondies et des dimensions réduites. L'avantage est très légèrement en faveur de la Super Nintendo, qui reprend strictement le look de la Super Famicom et abandonne celui un peu pataud de la Super NES (la version américaine). Mais ceci étant avant tout une affaire de goût, d'autres peuvent bien évidemment être d'un avis différent. En revanche, on ne peut que constater l'effort fait par Nintendo dans ce domaine. Il suffit de mettre côte à côte la NES et la Super Nintendo pour s'en convaincre, la première faisant figure de dinosaure laid et encombrant !



INSTALLATION ET MISE EN ROUTE

Là encore, les deux consoles sont proches l'une de l'autre et l'installation ne devrait pas vous prendre plus de quelques secondes dans les deux cas. L'alimentation est assurée par

DUEL



Les petits renflements à la partie supérieure des manettes Nintendo sont les boutons d'action complémentaires actionnés par les index. Pour le design et la prise en main, tout dépend des goûts.

un petit transformateur qui se raccorde sur la face arrière des machines. Les deux consoles se connectent au téléviseur (ou au moniteur) par une classique prise Scart (improprement appelée prise périphérique) et envoient un signal 50 Hz (c'est la fréquence de balayage) accepté par l'intégralité des téléviseurs. Si les deux consoles

misent conjointement sur la périphérique, en revanche leur connecteur de sortie vidéo est fort différent. La Megadrive utilise une prise DIN 8 broches assez classique et facile à acquérir, tandis que la Super Nintendo opte pour un connecteur plat spécifique absolument introuvable. Cet aspect n'intervient pas si l'on confie sa console au SAV de la marque, mais peut gêner le bricoleur impénitent qui voudrait réparer lui-même les dégâts de son cordon périphérique. Dans le même ordre d'idées, le démontage d'une Super Nintendo est une entreprise de haut vol, les vis, situées au fond de trous profonds, étant de type Torx à tête mâle, les outils correspondants sont là encore introuvables ! La Megadrive ne nécessite pour sa part que quelques tours de tournevis cruciforme. Que cette digression ne vous induise pas en erreur : les consoles sont rarement en panne et, de plus, il est tout à fait déconseillé

Seul le logo permet de différencier la Super Famicom (en médaillon) de sa version française, la Super Nintendo.

de vouloir effectuer la réparation soi-même !

Les manettes de jeu se branchent sur les deux consoles sur la face avant, ce qui est de loin l'emplacement le plus pratique. La Megadrive met à profit le connecteur Atari classique, ce qui permet d'utiliser éventuellement son joystick Megadrive sur son micro (l'inverse n'est pas souvent vrai, les joysticks micro ne disposant que d'un bouton), tandis que Nintendo use là encore d'un connecteur spécifique. Les joysticks eux-mêmes sont assez différents et nécessitent quelques explications complémentaires. La manette Sega offre trois boutons d'action, complétés d'une touche Start. La manette Nintendo dispose de quatre boutons

d'action, complétés de deux touches Select et Start et de deux autres boutons d'action originaux, placés dans l'épaisseur de la manette et commandés par les index ! Si l'on se perd un peu au début dans la profusion des boutons de la manette Nintendo, en revanche elle offre de plus riches possibilités (bien qu'il n'y ait encore aucun jeu à ma connaissance qui les utilise tous). La prise en main des deux manettes est excellente, mais celle de la Megadrive conviendra mieux aux grandes mains et celle de la Nintendo aux petites. Une dernière précision qui a son importance : Nintendo livre d'emblée sa console avec deux manettes, tandis que Sega n'en offre qu'une, vous obligeant donc à en acheter une seconde pour jouer à deux.

En revanche, la Megadrive dispose d'une entrée casque, avec réglage du volume. Voilà qui est parfait quand on veut s'éclater à Streets of Rage et en prendre plein les oreilles sans pour autant casser celles des voisins !

Les deux consoles ont opté pour une mise en place des cartouches sur le dessus. Toutes deux disposent d'un ergot de blocage interdisant le retrait d'une cartouche console allumée, ce qui évite d'endommager cartouche et/ou console. Un petit plus à la Super Nintendo qui offre une touche Eject, bien pratique pour extraire une cartouche et qui fait défaut à la Megadrive.

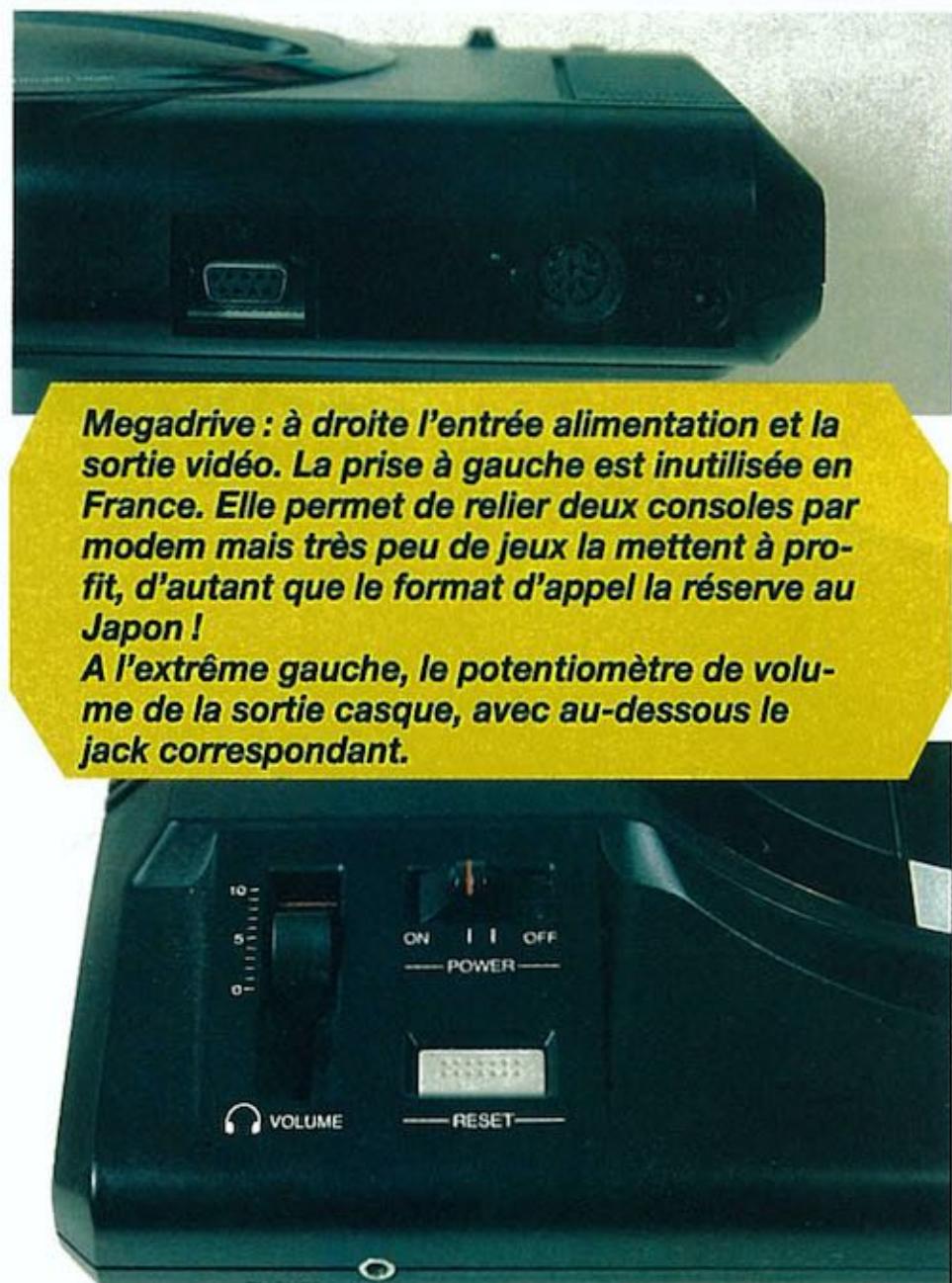
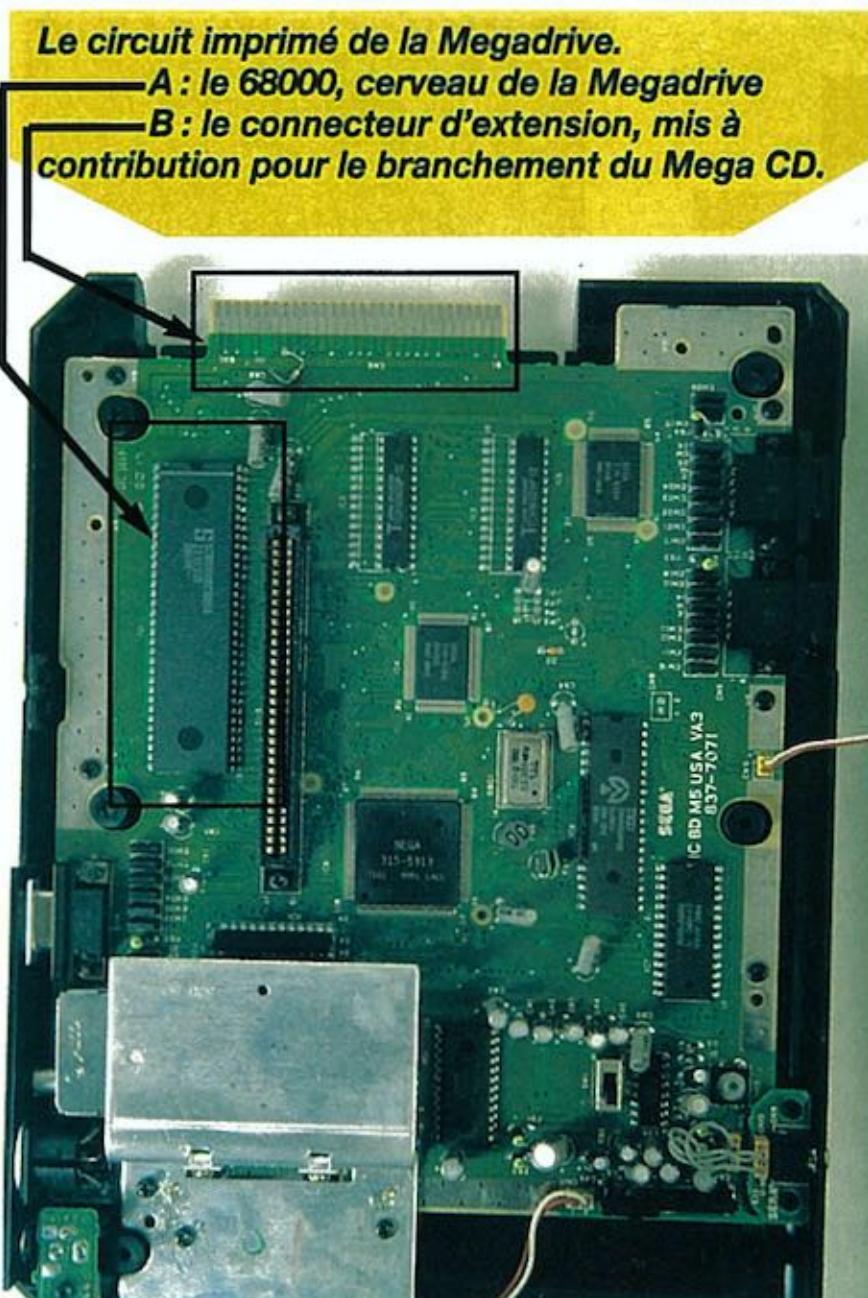
LA COMPOSITION INTERNE ET LES CAPACITES THEORIQUES

La Megadrive est pilotée par un 68000, processeur 16-32 bits de grande réputation que l'on retrouve aussi sur la Neo Geo et sur les Atari STE, Amiga 500 et autres Mac Classic. Le Z80, présent lui aussi, ne sert qu'à assurer la compatibilité avec la Master System, par le biais d'un adaptateur, fort bien réalisé au demeurant. Pour sa console 16 bits, Nintendo s'est tourné vers le 65C816, processeur 8-16 bits qui constituait le cœur des Apple II GS. A première vue, la Megadrive peut donc sembler l'emporter largement en puissance processeur, mais les choses ne sont pas si simples. En effet, si le 65C816 est moins puissant, il est en revanche plus "efficace", la majorité des opérations ne nécessitant qu'un cycle d'horloge, contrairement au 68000 beaucoup plus gourmand en temps machine.

Dans le domaine des coprocesseurs, la Super Nintendo se révèle

MEGADRIVE SUPER NINTENDO

DUEL



supérieure à la Megadrive. Ainsi, le 65C816 de la Super Nintendo est épaulé par cinq coprocesseurs uniquement dédiés aux effets graphiques. Les résultats sont déjà appréciables sur le plan de la résolution et du nombre de couleurs. Ainsi la Megadrive plafonne à 320x224 pixels en 32 couleurs choisies parmi une palette de 512 couleurs, ce qui la place à peu près au niveau de l'Amiga (dans le mode basse résolution utilisé pour les jeux), tandis que la Super Nintendo s'envole littéralement avec une résolution de 512x448

pixels, en 256 couleurs parmi une palette de 32 768 nuances différentes. Il faut savoir que l'œil humain est beaucoup plus sensible au nombre de couleurs qu'à la résolution réelle. Ainsi une image 320x200 en 256 couleurs apparaîtra beaucoup plus pointue qu'une image 640x400 en 16 couleurs. La Super Nintendo règle toutefois le problème de façon élégante en offrant mieux que la Megadrive sur les deux plans, nombre de couleurs et résolution ! Outre sa mémoire vidéo supérieure (128 Ko face aux 64 Ko de la Mega-

drive), la Super Nintendo jouit aussi d'une mémoire de travail plus grande : 128 Ko contre 72 Ko.

Côté animation, la Super Nintendo garde toujours l'avantage. Face aux 80 sprites de taille modérée de la Megadrive, la Super Nintendo dispose de 128 sprites, pouvant atteindre 64 pixels de côté. Ainsi, en dehors des énormes monstres de fin de niveau, la plupart des créatures d'un jeu pourront être constituées d'un seul sprite, alors qu'il en faut plusieurs pour les géants de Golden Axe sur Megadrive par exemple. De plus,

PROCESSEUR

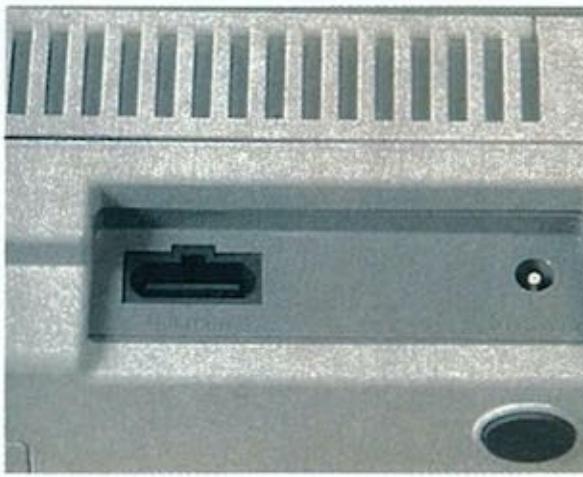
Le processeur est le cerveau de la console, chargé d'effectuer certaines opérations, mais aussi de coordonner les autres circuits sous ses ordres. Plus il peut traiter de données simultanément, plus il est puissant. Certains processeurs comme le 80386 ou le 68030, équipant respectivement certains PC ou Mac, travaillent de la même manière en externe et en interne. D'autres, au contraire, travaillent selon deux modes distincts, signalés alors par deux chiffres. Ainsi le 68000 est un 16-32 bits, parce qu'il échange ses données par paquets de 16 bits (rappelons que le bit est le plus petit élément d'information, égal à 0 ou 1), mais travaille en interne sur 32 bits (son "cerveau" lui permet d'opérer en une instruction sur des mots longs, composés de quatre octets, soit 4×8 bits = 32 bits). Toutefois, dans les consoles, la puissance du processeur est transcendée par celle des coprocesseurs, composants complémentaires qui se chargent par exemple de faire tourner un sprite ou de jouer une séquence musicale, libérant ainsi le processeur pour qu'il se consacre à une autre tâche. A titre d'exemple, la Megadrive et la Neo Geo sont strictement identiques au niveau des processeurs (68000 et Z80), mais la puissance très différente des coprocesseurs creuse un énorme fossé entre les deux machines.



Les prises joysticks de la Megadrive sont au format Atari, celles de la Nintendo sont, elles, très spécifiques.



Pas de grosse différence entre les circuits des cartouches japonaises et françaises de la Nintendo 16 bits, en dehors des composants A et B spécifiques du marché auquel est destinée la cartouche.

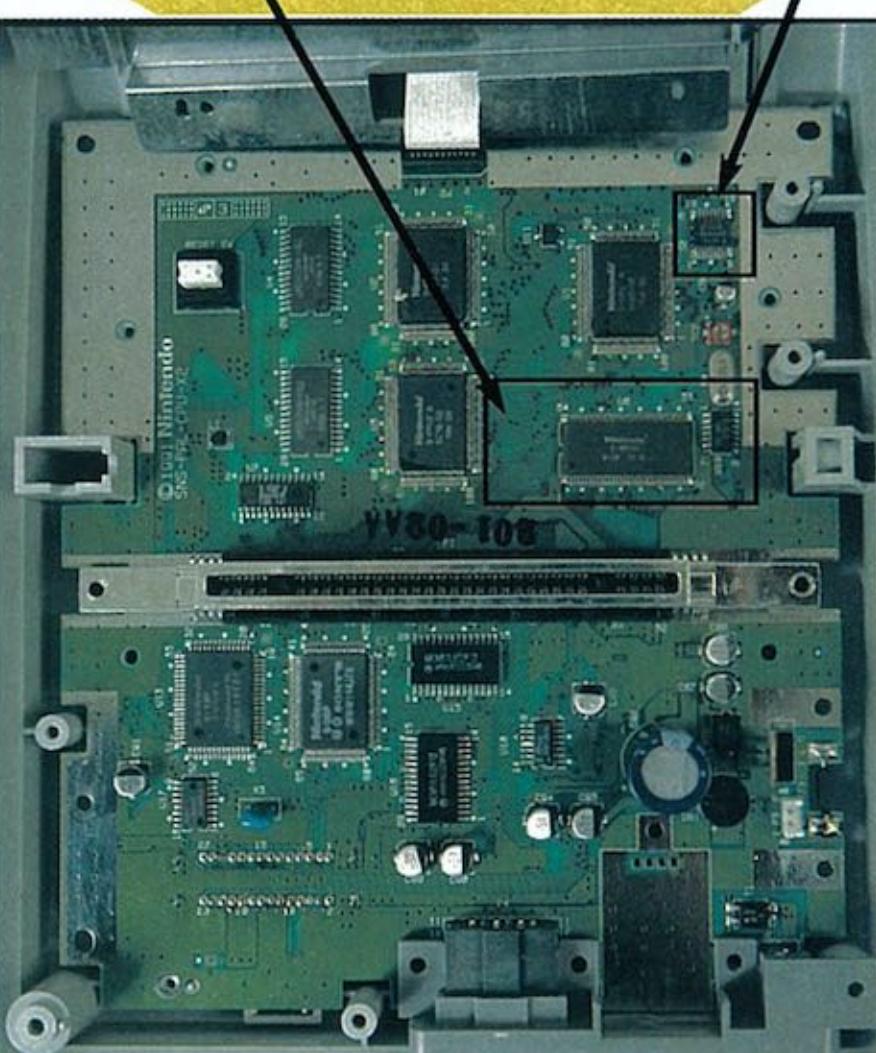


la Super Nintendo propose d'emblée aux programmeurs rotations de sprites, déformations étonnantes et effets de zoom spectaculaires, tandis que la Megadrive, très aride dans ce domaine, n'offre pour sa part que quelques facilités pour les scrollings différenciels. Paradoxalement, lorsque l'on regarde les programmes vedettes de l'une et l'autre machines, c'est la Megadrive qui domine et de loin sur le plan de l'animation. Cet état de fait en complète contradiction avec les possibilités théoriques semble dû à un pur problème de programmation. La Megadrive, plus ancienne, commence à être bien connue et les programmeurs peuvent donc s'en donner à cœur joie pour nous mitonner des routines d'animation démentes à la manière de Sonic. Sur la Super Nintendo en revanche, la programmation s'avère nettement moins aisée. Pour compliquer le tout, la documentation développeur reste très succincte

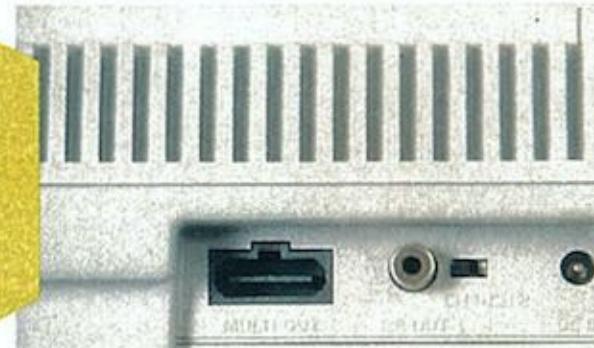
Les entrailles de la Super Nintendo.

A : ce petit composant semble assurer l'adéquation entre la nationalité de la console et des cartouches

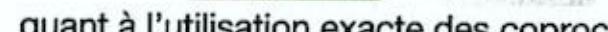
B : Le processeur version CMS.



Sur la Super Nintendo (en haut), la sortie antenne NTSC avec le sélecteur de chaîne a été supprimée.



Final Fight : un grand hit et pourtant bien peu de choses à l'intérieur.



quant à l'utilisation exacte des coprocesseurs dans le mode graphique le plus utilisé pour les jeux. Cela conduit à des tâtonnements pas toujours heureux, témoins les ralentissements importants dont souffre Super R-Type dès qu'il y a de nombreux sprites à l'écran. Si tel est bien le cas, Sonic sera rarement dépassé (au niveau animation) sur Megadrive, tandis que le meilleur reste encore à venir sur Super Nintendo. En revanche, l'adjonction du Mega CD qui a ses propres coprocesseurs graphiques (eux aussi encore mal utilisés) remet les deux machines à égalité dans cette folle course à l'animation de qualité. Mais la sortie du CD Nintendo pourrait fort bien faire basculer une nouvelle fois ce fragile équilibre !

En ce qui concerne le son, la Megadrive se défend de belle manière, son processeur sonore stéréo gérant trois modes de synthèse, classique, FM et PCM pour les digitalisations. La Super Nintendo ne l'emporte ici que d'une courte tête, plus par la qualité de la reproduction sonore que par les capacités pures pourtant excellentes (13 voix stéréo sur 8 octaves).

Au terme de ce comparatif hard, vous pouvez vous rendre compte que la Super Nintendo se positionne au-dessus de la Megadrive sur presque tous les plans hard. Il ne reste plus aux programmeurs de Nintendo qu'à concrétiser cet avantage pour nous mijoter des jeux aussi riches que Super Mario 4 et aussi beau que Sonic !

DOSSIER REALISE PAR SPIRIT

IMPORTATION OFFICIELLE VS IMPORTATION PARALLELE

MEGADRIVE

Les différences entre Megadrive française et Megadrive japonaise (import parallèle) sont maintenant bien connues. En bref, voici les avantages de l'une et l'autre.

La Megadrive française peut se connecter à n'importe quel téléviseur muni d'une prise péritel, dispose du sérieux du SAV de l'importateur officiel et permet l'affichage des textes en anglais plutôt qu'en japonais, atout de taille dans certains jeux de rôle (la connaissance de l'anglais est tout de même plus répandue sous nos latitudes que celle du japonais). En contrepartie, elle nécessite l'achat d'un adaptateur (ou plus économiquement l'élargissement de la fente cartouche) pour utiliser les jeux en import direct, certains (rares heureusement) refusant d'ailleurs de fonctionner sur une console française même avec l'adaptateur. Des bruits de couloir persistants murmurent la possibilité d'implantation d'une puce de détection pour interdire à une Megadrive de lire des cartouches destinées à un autre pays. Mais pour l'instant rien n'est encore fait de ce côté.

La console japonaise, pour sa part, nécessite un téléviseur pouvant commuter en 60 Hz (ce qui est le cas de la majorité des téléviseurs récents) ou un moniteur. En contrepartie, les jeux sont plus rapides (20%), plein écran et plus rapidement disponibles en France (mais le retard entre les deux versions diminue sans cesse).

SUPER NINTENDO

Nous nous sommes livrés à des tests approfondis de compatibilité entre les deux consoles française et japonaise. Si l'alimentation et les manettes de jeu peuvent être échangées sans problème entre les deux versions, les problèmes commencent déjà à exister avec le câble péritel. Le branchement du câble français sur la japonaise fournit des images très délavées. L'inverse (branchement du câble "japonais" sur la française) est le plus souvent impossible, la majorité des importateurs parallèles ayant transformé la sortie pour disposer d'une prise plus normalisée.

En ce qui concerne les jeux, le plus important bien sûr, l'incompatibilité est totale, que ce soit dans le sens cartouche japonaise sur console française ou cartouche française sur console japonaise. Il ne s'agit nullement, comme sur la Megadrive, d'un problème physique : les cartouches s'enfoncent parfaitement mais la console réagit comme s'il n'y avait pas de cartouche ! L'explication réside semble-t-il dans un petit composant présent sur la carte mère de la console (et différent selon l'origine : F411 pour la japonaise, F413 pour la française). La console testerait la présence d'un composant équivalent dans la cartouche : D411 pour les cartouches japonaises et D413 pour les cartouches françaises. Dans ces conditions, la disponibilité d'un quelconque adaptateur semble compromise, mais sait-on jamais ! Dans l'état actuel des choses, les actuels possesseurs de Super Famicom seront donc obligés de continuer à s'approvisionner dans leur magasin habituel d'import. En revanche, si vous lisez ces lignes et que vous comptez acheter une Nintendo 16 bits prochainement, je vous conseille d'opter pour la version française, d'autant qu'avec celle-ci le ralentissement du 50 Hz est à peine perceptible et que ne se pose pas le problème du plein écran.



MEGADRIVE



REVIEW

épisode : un écran de choix extrêmement complet. Si vous voulez vous familiariser avec les manipulations, vous commencez par l'option "Pre-season" où vous êtes moins pressé par le temps. Sinon, vous passez directement au championnat avec éliminatoires (playoffs) ou au verdict instantané du Sudden Death : le premier qui marque a gagné ! Bien sûr, vous sélectionnez votre équipe en visionnant les couleurs du maillot et du casque. Vous pouvez jouer en extérieur ou sur terrain couvert. Si vous voulez corser la difficulté, vous choisissez temps de pluie ou neige : les contrôles sont plus délicats. On peut jouer seul contre l'ordinateur, affronter un copain ou même jouer en collaboration contre l'ordinateur. Les disputes sont garanties et les fous rires aussi.

Passons au jeu lui-même. Le football américain est fait d'actions parfois violentes mais aussi de phases tactiques très importantes. Cette cartouche mêle très bien le jeu de réflexion au jeu d'action. Les combinaisons sont très faciles à sélectionner et les schémas sont clairs à l'écran. Pendant l'action, on suit bien le déroulement des opérations (plaquage, passes, plongeons, réceptions, etc.). En cas de doute, une option Replay, avec ralenti et caméra isolée sur le joueur de votre choix vous permet de revoir... vos fautes tactiques ou vos exploits ! Après chaque séquence, un commentaire précis s'affiche à l'écran qui vous tient informé en permanence de l'évolution du jeu. Pour finir, des statistiques complètes à la mi-temps et à la fin du match vous indiquent les points forts et les points faibles des deux équipes.

COMMENTAIRE



La présentation est très réussie : réactions du public en incrustation, applaudissements ou sifflets, vision du champ de jeu en perspective et en profondeur, tableau de choix des options en surimpression

WILD SUSHI
en haut de l'écran, notamment pendant la passe. Je trouve seulement que les joueurs sont un peu trop lents : moi, j'aime bien le côté bagarre et feintes rapides du foot américain ! Les conseils de John Madden doivent sûrement être utiles... mais a-t-on vraiment le courage de tout lire et ne vaut-il pas mieux jouer tout de suite ? Mon préféré, c'est le jeu par temps de pluie : la glisse est bonne et le graphisme est si réaliste qu'on voit les projections de boue quand les joueurs courrent !



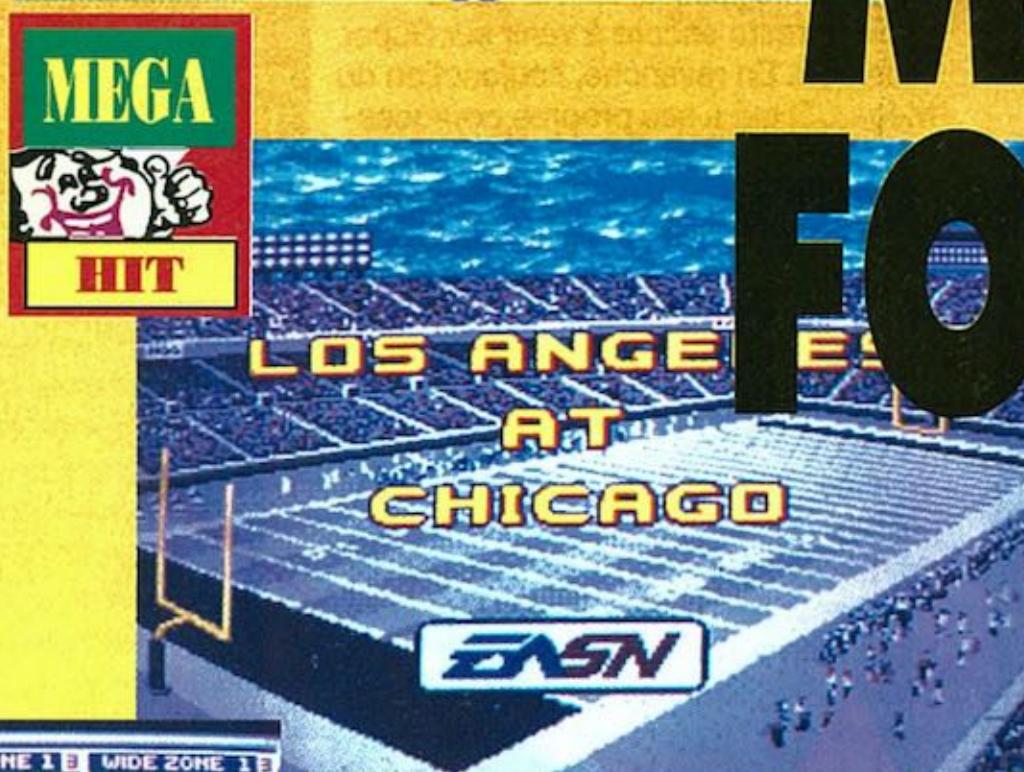
La version 92 de John Madden Football est meilleure que jamais ! Première



Une superbe passe destinée au joueur en haut à gauche. L'action de jeu est remarquablement claire.

Le mode "replay" est fabuleux. Vous pouvez suivre le joueur de votre choix (marqué d'un rond jaune).

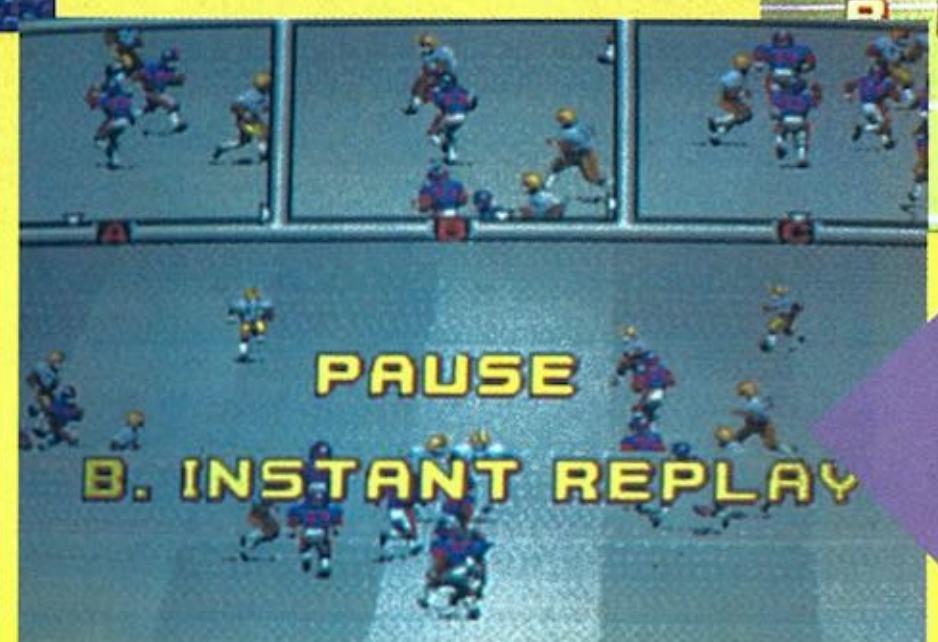
Sélection des formations de défense. La sélection se passe par choix successifs, de plus en plus pointus. Notez le terrain marron : boueux !



JOHN MADDEN FOOTBALL '92

En haut, les choix de formations d'attaque. Cet affichage est parfaitement lisible.

Le match est toujours précédé d'un bel écran d'introduction. Nous voici en hiver. Nous avons choisi un terrain enneigé.





Formations en place, ça va partir. Le joueur 50, marqué d'une étoile, est celui que vous dirigez. Vous pouvez encore le changer...

Le menu d'options, très complet. Et on voit en haut la couleur de maillot des équipes sélectionnées. Pratique.



TIP !

DANS LA BOUE OU DANS LA NEIGE, LA MEILLEURE ÉQUIPE À ALIGNER ("SET") EN ATTAQUE EST LE "BIG": VOS ARRIÈRES les plus solides, capables de partir à l'assaut d'une forteresse, vont donner des cauchemars à la défense. POUR LES CONTRER, UNE SEULE SOLUTION: LA "GOAL LINE" QUI GÈNE LA COURSE DE L'ADVERSAIRE.



Press Start to Play

JOHN
MADDEN
FOOTBALL
'92

Licensed by
© 1991 Enterprises Ltd.
Electronic Arts

EDITEUR : E.A.
PRIX : D

DISPONIBILITÉ : OUI
DIFFICULTÉ : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION Continue : —
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2

CONTROLE : BON



PRESENTATION 95%

Ecrans d'options impeccables, astuces amusantes (ambulance pour les blessés, pirouettes du joueur qui fait touch down).

GRAPHISME 86%

Grande netteté des joueurs, réalisme de la boue ou de la neige, animation réussie pour les plongeons.

ANIMATION 70%

La vitesse de jeu n'est pas très rapide, mais agréable pour une bonne jouabilité.

BANDE-SON 83%

Voix synthétisée, applaudissements, sifflets, musique : c'est bien !

JOUABILITÉ 88%

Le jeu demande un peu d'habileté, mais le maniement est immédiat et on repère bien le joueur qu'on contrôle.

DUREE DE VIE 91%

Les équipes et les options sont nombreuses. Comme on améliore sa tactique en jouant, le challenge est passionnant.

INTERET 94%

LA référence en matière de foot américain. Indispensable.

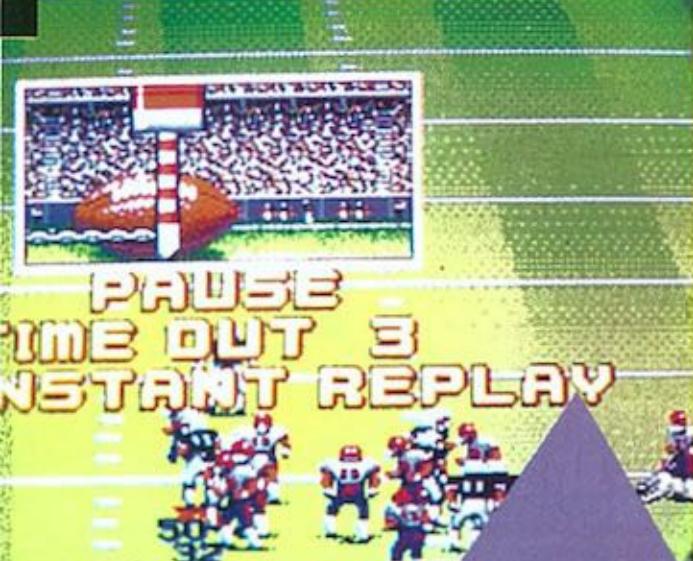
COMMENTAIRE



MAGIC CHRIS

Je trouve cette cartouche vraiment géniale ! Tout est clair et facile à jouer dès le départ, même si on met un bon bout de temps avant de marquer son premier touch down... La tactique du foot américain est un véritable défi, avec les options innombrables ; là les petits dessins (et le manuel très clair qui rappelle même les règles du jeu) permettent de vraiment choisir sa stratégie (et pas d'appuyer sur n'importe quel bouton au hasard comme le font certains...). Le jeu

n'est pas trop rapide et laisse donc le temps de réfléchir, même pendant la phase d'action proprement dite. On ne se lasse pas des replays et de la caméra isolée (avant et arrière, arrêt sur image). Le plus fou, c'est, en championnat, de pouvoir visionner un résumé des autres matchs qui se sont joués en même temps que le vôtre !



Avez-vous franchi les 10 yards nécessaires ? Le cas est litigieux, et les arbitres mesurent au pouce près !

Terrain enneigé. Les trois joueurs auxquels vous pouvez faire une passe s'affichent dans des sous-écrans, chacun correspondant à un bouton A, B, ou C.



REVIEW

Pro Football est l'adaptation par Imagineer, sur Super Famicom, du John Madden d'Electronic Arts. On retrouve l'essentiel du jeu : vue en profondeur, choix en incrustation sur le haut de l'écran, étoile permettant de reconnaître le joueur qu'on contrôle, possibilité de replay et de ralenti. Et, pourtant, on est un peu déçu par cette version : beaucoup de petits détails manquent, ce qui finalement rend le jeu moins agréable. Par exemple, la sélection des équipes se fait sans visualiser les couleurs des maillots.

Pas d'option terrain couvert. Pas de commentaire après chaque séquence de jeu : pour savoir combien de yards on a gagné ou perdu, il faut chercher le chiffre dans l'écran en haut à gauche. Pas d'animation particulière après le touch down. Un brouhaha de foule permanent qui assomme un peu, même s'il est réaliste...

Reconnaissons néanmoins que le jeu d'action est plus rapide que dans la version originale, et l'animation des joueurs, bien réussie. On a, du coup, un peu tendance à se jeter dans la bagarre et à oublier les grands principes tactiques !

Les pros de la manette feront sans doute plus d'exploits individuels qu'avec John Madden version Megadrive. Les autres s'emmèleront un peu les pédales, notamment pour les dégagements au pied (punt) où il faut, en une fraction de seconde, déterminer la force et la direction du tir. Les passes sont également beaucoup plus difficiles à maîtriser : c'est sur ces phases de jeu qu'on reconnaîtra les vrais champions ! Par temps de pluie ou sur terrain gelé, c'est franchement la panique...

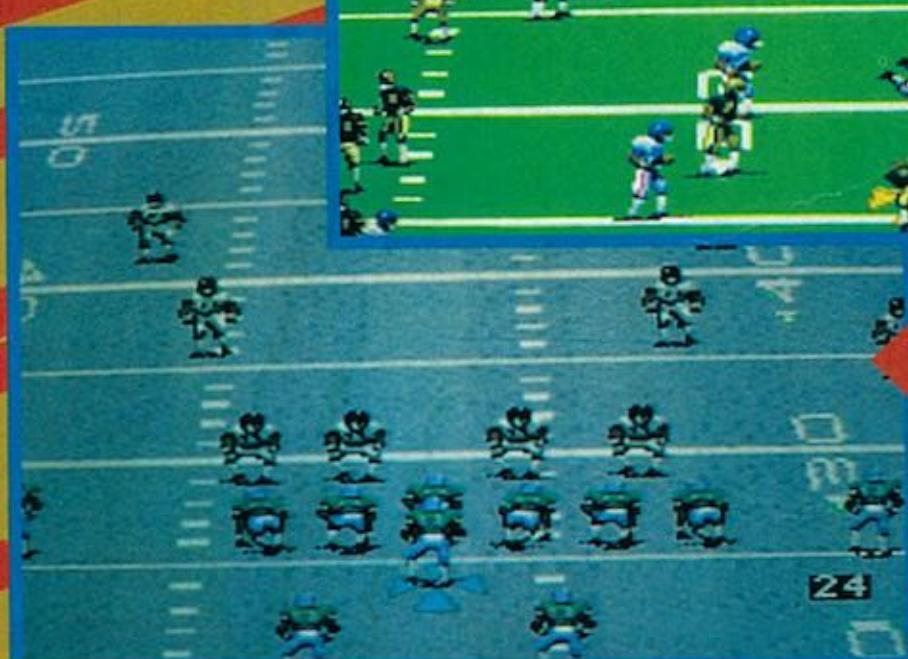
COMMENTAIRE



Quelle déception quand on a joué à John Madden et qu'on s'attend à le retrouver sur Super Famicom ! Tout est moins beau, moins net,

moins clair. Les fautes, par exemple, ne sont précisées par aucun message à l'écran : le jeu s'arrête après un coup de sifflet et les équipes se remettent en place sans qu'on sache vraiment ce qui s'est passé. Le jeu est finalement stressant et, si on veut réfléchir à une tactique, il faut vraiment se concentrer très vite ! L'action est ultra-rapide, trop pour qu'on la suive de près, et le replay — heureusement disponible et réussi — est franchement indispensable... après coup, hélas !

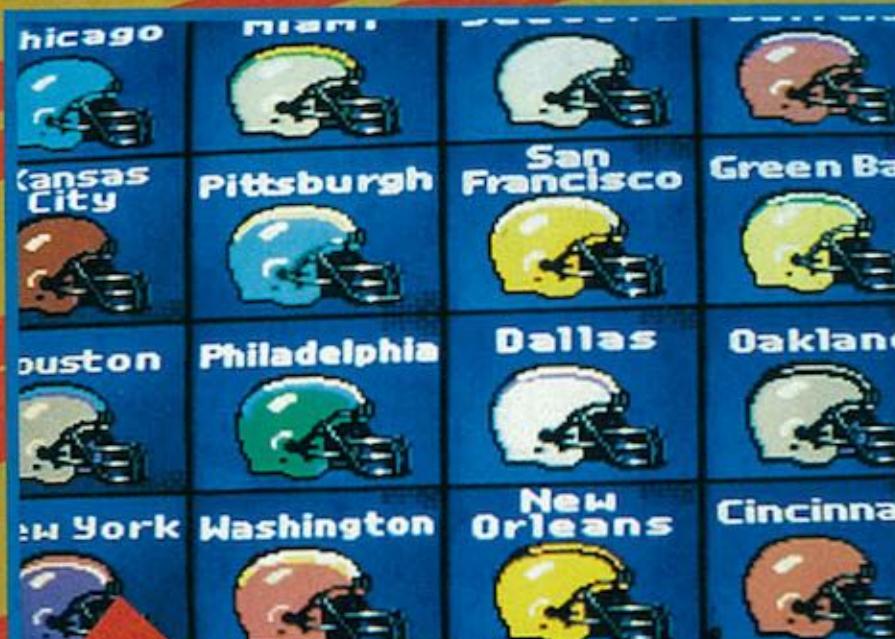
Le champ de jeu et les joueurs sont bien définis. Mieux que sur MD.



LE BILAN DU MATCH

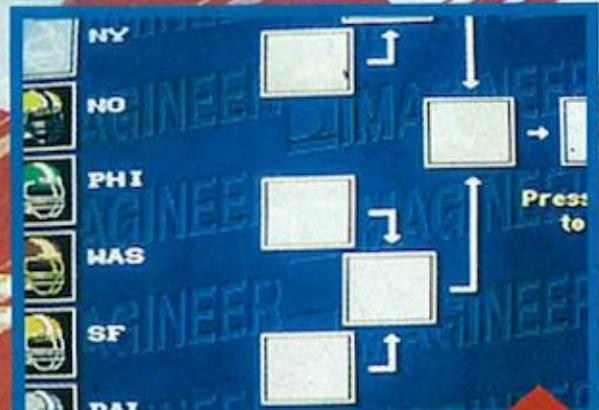
Vous l'avez compris, c'est la version Megadrive qui l'emporte d'assez loin. Reconnaissons toutefois que la différence entre les deux programmes n'est pas tant due aux capacités techniques des deux consoles qu'à la qualité de chaque adaptation. Le bruit (insistant) court qu'une nouvelle version, sur Super Nintendo, donc destinée à l'Europe, serait en cours de réalisation et gommerait tous les défauts du Pro Football actuel. Attendons...

Sélection des formations d'attaque. Même imprécision graphique que pour la défense.



Brève vision initiale des couleurs des équipes.

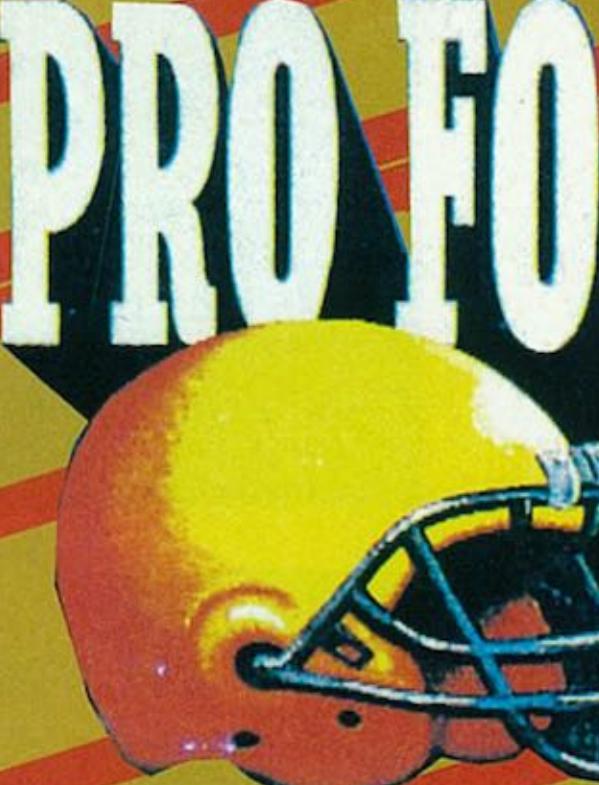
Le ralenti est tout aussi sublime et précis.



Avant les play-off, le tableau des rencontres. Très lisible.



Le menu d'options est beaucoup moins commode et complet. Pourquoi ?



REVIEW



PRO FOOTBALL



Press start button to start

EDITEUR : IMAGINEER

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

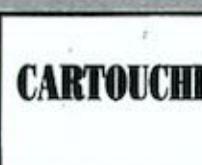
DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : -

OPTION CONTINUE : -

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

CONTROLE : BON



FOOTBALL

COMMENTAIRE



MAGIC CHRIS

Pro Football est une vraie simulation de ce sport rapide et parfois violent. On n'a pas le temps d'avoir des états d'âme ! Quand on connaît bien toutes les options tactiques, on fait très vite son choix et, ensuite, place aux champions ! Il faut vraiment guider son joueur, notamment à la réception où il ne suffit pas d'être dans le coin pour ratisser la balle (ce qui est un peu le cas avec John Madden). Les virtuoses peuvent s'en donner à cœur joie. Bien sûr, il manque plein de détails dans la finition (les petits schémas, par exemple, ne sont pas bien nets), mais les phases d'action sont vraiment rapides et passionnantes !



TIP !

Si vous jouez en défense contre un joueur plus expérimenté que vous, vous avez intérêt à choisir comme "play" celles appelées "MAN" (left ou right) : vos joueurs iront d'eux-mêmes marquer les attaquants en les suivant dans un corps-à-corps impitoyable ! C'est une excellente couverture de passe.

Touch down ! Beau, mais aucune animation spéciale, pas de foule, rien.

SUPER FAMICOM

REVIEW

PRO FOOTBALL

EDITEUR : IMAGINEER

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

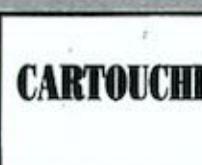
DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : -

OPTION CONTINUE : -

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2

CONTROLE : BON



PRESENTATION 58%

La présentation a été simplifiée. Quelques éléments importants ont été sacrifiés, comme la visualisation des équipes au moment de la sélection.

GRAPHISME 73%

Les joueurs sont bien nets, les décors un peu classiques et sommaires.

ANIMATION 91%

La vitesse est époustouflante et rend le jeu vraiment difficile. Un atout de taille.

BANDE-SON 62%

Grondement de la foule et exclamations du commentateur : on est assourdi.

JOUABILITE 66%

On repère bien le joueur qu'on contrôle, mais le jeu est réservé aux vrais pros qui décident d'avance de leurs tactiques.

DUREE DE VIE 80%

Les équipes et les options sont nombreuses. Si on ne se décourage pas avant, on parvient à maîtriser le jeu.

INTERET 68%

On aurait pu faire beaucoup mieux, si on compare à l'original...

POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL
30.64.54.54

DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

NINTENDO GAMEBOY



CONSOLES ET ACCESSOIRES

	NEUFS UTILISÉS	VENTE ACHAT
LA CONSOLE GAMEBOY	690F	
LIGHTBOY	175F	
BLACK CARRY ALL	150F	

JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS UTILISÉS	VENTE ACHAT
ADAMSFAMILY	225	90 .. 60
ADVENTUREISLAND	195	180 .. 150
BATMAN	215	130 .. 90
BETTELJUICE	225	130 .. 100
BLADESOFSTEEL	225	130 .. 100
BUBBLEBOBBLE	195	110 .. 90
BUBBLEGHOST	195	100 .. 90
BUGSBUNNYII	225	170 .. 140
BURAFIGHTER	195	120 .. 90

TITRES	NEUFS UTILISÉS	VENTE ACHAT
CASTLEVANIA	195	110 .. 90
CASTLEVANIAII	225	170 .. 140
CHASEHQ	195	110 .. 90
CHESSMASTER	195	120 .. 90
DAYSOFTHUNDER	225	130 .. 100
DICKTRACY	195	150 .. 120
DRAGONS LAIR	195	120 .. 90
DYNABLASTER	195	120 .. 90
DOUBLEDRAGON	195	120 .. 90
DOUBLEDRAGONII	225	170 .. 140
DOUBLEDRIBBLE	195	150 .. 120
DRMARIO	195	120 .. 90
DUCKTALES	235	180 .. 140
F1 HERO	235	140 .. 100
FINAL FANTASY	245	190 .. 150
FINAL FANTASYADVENTURE	245	190 .. 150
FINAL FANTASYII	245	190 .. 150
FORTIFIEDZONE	225	90 .. 60
GAUNTLETII	215	130 .. 90
GHOSTBUSTERSII	215	130 .. 90
GOLF	195	120 .. 90
GRADIUS	215	130 .. 90
GREMLINSII	215	170 .. 130
HUNTFORRED OCTOBER	215	130 .. 90
JACKNICHLAUSGOLF	225	170 .. 140
JOE AND MAC	225	170 .. 140
JORDANV BIRD	225	90 .. 60
MARBLEMADNESS	225	130 .. 100
MARUSMISSION	225	130 .. 100
MEGANAM	225	130 .. 100
MEGANAMI	225	170 .. 140

SEGA MASTER SYSTEM

CONSOLES ET ACCESSOIRES

	NEUFS UTILISÉS	VENTE ACHAT
LA CONSOLE MASTERSYSTEM II	490F	
MASTERSYSTEM II PLUS	890F	
PISTOLET SEGA	265F	
CONTROL STICK	139F	
CONTROL PAD	99F	

JEUX MASTERSYSTEM

TITRES	NEUFS UTILISÉS	VENTE ACHAT
AFTERSURFER	275	160 .. 110
ALEXKID SHINOBI	290	220 .. 170
ALIENSTORM	255	170 .. 120
ASTERIX	275	280 .. 210
BACK TO THE FUTUREII	255	190 .. 150
BATTLEOUTRUN	200	170 .. 120
BONANZABROS	265	170 .. 120
BUBBLEBOBBLE	245	190 .. 150
CHASEHQ	275	160 .. 110
CHESS	245	260 .. 200
CHOPFLITER	235	140 .. 100
DANAKUNGJUNGLEFIGHTER	225	140 .. 120
DIE HARDII	275	210 .. 160
DONALDDUCK	345	250 .. 200
DOUBLEDRAGON	200	220 .. 170
DUCKTALES	290	220 .. 170
FLINTSTONES	290	220 .. 170
GALAXYFORCE	290	170 .. 120
GAUNTLET	290	170 .. 120
G-LOC	290	220 .. 170
GOULS AND GHOSTS	290	220 .. 170
GOLDENAXE	290	220 .. 170
GOLDENAXE WARRIOR	290	170 .. 120
GOLFMAMA	295	220 .. 170
HEAVYWEIGHTBOXING	295	170 .. 120
HEROES OF THE LANCE	300	170 .. 120
IMPOSSIBLEMISSION	275	160 .. 110
INDIANAJONES	290	170 .. 120
LASER GHOST	345	280 .. 200
LEADERBOARD	245	190 .. 150
LINE OF FIRE	345	260 .. 200
MERCIS	375	210 .. 150
MICKYMOUSE	290	220 .. 170
MOONWALKER	290	220 .. 170
OPERATIONWOLF	300	170 .. 120
OUTRUN	265	150 .. 110
PACMANA	265	150 .. 110
PHANTASYSTAR	345	200 .. 140
PRINCE OF PERSIA	275	210 .. 150
R-TYPE	275	210 .. 160
RAMPART	275	160 .. 110
RC GRAND PRIX	290	170 .. 120
ROCKY	265	140 .. 100
RUNNING BATTLE	285	220 .. 170
SHADOWDANCER	345	260 .. 200
SHADOW OF THE BEAST	310	180 .. 130
SHINOBI	300	170 .. 120
SOCITHEDGEHOG	290	250 .. 220
SPEEDBALL	165	130 .. 110
SPIDERMAN	290	170 .. 120
STRIDER	295	170 .. 120
SUMMER GAMES	235	140 .. 100
SUPER KICK OFF	255	190 .. 150
SUPERMONACO	295	220 .. 170
TOM AND JERRY	290	220 .. 170
ULTIMAV	375	210 .. 150
WONDERSHOP	235	180 .. 140
WONDERSHOPII	290	220 .. 170
WORLD SOCCER	240	140 .. 100
XENONII	255	190 .. 150

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITÉS

CARTE DE MEMBRE

GRATUITE

APRÈS VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID
REMISE
50F SUR LES JEUX NEUFS
REMISE
20F SUR LES JEUX UTILISÉS

NOUS VOULONS VOS JEUX*

LEUR PRIX TARIF SERA DEDUIT DE TOUT ACHAT
 D'UN JEU NEUF OU D'UN JEU UTILISÉ

POURQUOI PAYER LE PRIX DU
 NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS
 TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX
 DU LUNDI AU SAMEDI.

ENVOI

TOUS LES JEUX SONT ENVOYÉS EN RECOMMANDÉ COLISSIMO.
 AJOUTEZ 20F PAR JEU ET 60F PAR CONSOLE.

* A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS
 AUTRES QUE SUPER FAMICOM



REVIEW

Mon nom est Norton. Rick Norton. Je ne suis pas tellement du style "néo-romantico-intellectuelo-sensible". Je suis même plutôt du genre direct, voire brutal. Un soir, alors que je rentrais chez moi, un individu surgit derrière moi et me menace de son arme. Il m'apprend que ma sœur, Maria, est détenue en otage par Joe Cal, le mafioso notoire de la côte Est des Etats-Unis. Elle détient une cassette-vidéo prouvant la nature illicite des activités de Joe. Qu'il s'empare de ma sœur, passe encore (je suis l'aîné d'une famille de quinze enfants et le seul garçon), mais la cassette, pas question ! Après un coup de fil à un bon copain, Douglas Bild — qui est également policier — nous partons à la recherche du repaire de Joe Cal. Pour obtenir des informations, nous utilisons une méthode un peu particulière, mais très efficace. A chaque fois que l'on tombe sur un des cloportes du gang de Cal, on le questionne à grands coups de pied et de poing jusqu'à ce qu'il nous ait dit où nous risquons de trouver Joe. Cette petite promenade nous a d'abord conduits dans les rues de la ville, puis nous avons interrogé un des bras droits de Joe, Monckey, qui avait trouvé refuge dans le parking d'un stade. Il nous a appris que la bande se réunissait souvent au sommet d'un immeuble. Là-bas, après quelques combats qui sont devenus presque de la routine désormais, nous arrivons à nous glisser dans un hélicoptère qui part vers l'Amérique Latine, où Joe a installé son refuge. Après avoir fouillé un village puis le port, nous arrivons jusqu'à Joe Cal pour le combat final. Par chance, en cours de chemin, nous avons pu faire provision de différents aliments pour remonter notre niveau de force, ainsi que de nous équiper de quelques armes bien utiles.

Attention à cet individu et à son comparse, il est souvent porteur de bâtons de dynamite, qu'il vous lance à distance respectable.



A deux joueurs, ça va cartonner sec !



Les nuages brumeux qui flottent à vos pieds sont des effets spéciaux. Derrière vous, les restes de la queue de l'hélicoptère après votre combat avec le pilote qui ne vous laissait pas monter à bord.



Le monsieur Muscle se prénomme Arnold et porte les mêmes lunettes que le héros de Terminator II, de là à penser qu'il y a un lien quelconque ...

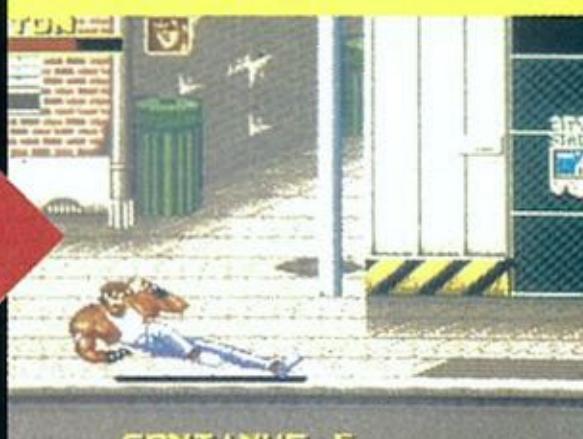


Classique, le direct en pleine tête. Classique, mais toujours aussi efficace !

Un peu plus original, ce coup de pied vous débarrasse d'un ennemi lors d'un corps-à-corps.

Mon préféré ! Le coup de pied sauté super efficace qui permet de traverser la moitié de l'écran.

La ruade dans les pieds le met à terre. Finissez le travail à coups de poing.



REVIEW



COMMENTAIRE



Après le superbe EDF, Jaleco nous gâte à nouveau avec Rushing Beat. Ça ressemble à Final Fight, ça a le goût de Final Fight, mais ce n'est pas Final Fight, et on peut jouer à deux simultanément ! Les coups que l'on porte sont nombreux et, surtout, les enchaînements se font automatiquement. Lorsque vous êtes à proximité d'un ennemi, en appuyant sur le bouton "attaque", votre héros va enchaîner directs en pleine tête, crochets au foie et le programme finit par sélectionner un coup de pied sauté ou une projection pour terminer la séquence. Plus besoin de s'enquiquiner à retenir une série de combinaisons de touches du genre "le coup de pied circulaire correspond à haut, bas, le premier bouton plus le troisième tout en appuyant sur Select avec le petit doigt" ! J'ai regretté que les bonus, notamment les armes, ne soient pas un peu plus nombreux. Autre reproche : le niveau de difficulté un peu trop facile, tout du moins pour les quatre premiers niveaux. C'est à partir du port qu'on se cramponne réellement à son joystick. Malgré ces petits défauts, Rushing Beat est un excellent jeu, à recommander à tout amateur de castagne en attendant le Street Fighter II de Capcom.



CONTINUE 5

A la poursuite de Joe, vous arrivez jusqu'à un petit village d'Amérique latine.

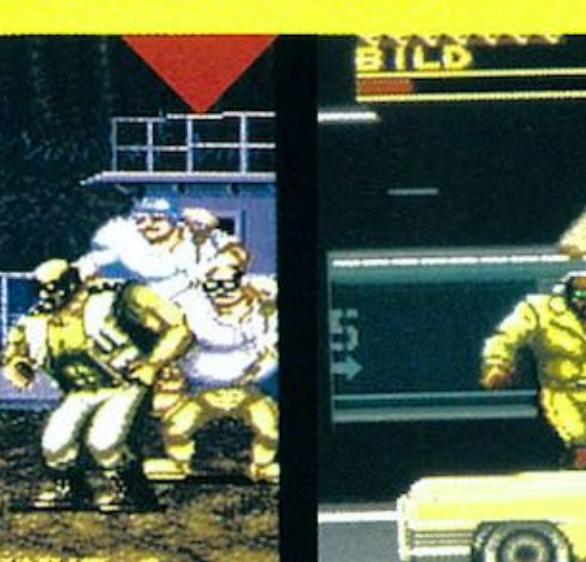


Par chance, vous venez de ramasser une brique qui traînait par là !



Je vous rassure tout de suite : le port est aussi mal famé que le reste !

Le gros avec une natte est le boss de fin du niveau 4. Liquidez-le pour vous emparer de la vedette qui vous emmènera au port. Ne le laissez pas foncer sur vous le pied levé, vous ne pourrez pas le stopper !



CONTINUE 6

Empoignez le sinistre individu qui a osé vous défier, et projetez-le par-dessus votre épaule.



CONTINUE 5

La "pince de crabe". Tournant sur lui-même, Rick fauche tout autour de lui.



CONTINUE 5

Douglas raccourt ses adversaires avec facilité.



CONTINUE 6

Ce coup de poing dévastateur permet de se débarrasser des adversaires un peu trop "collants".





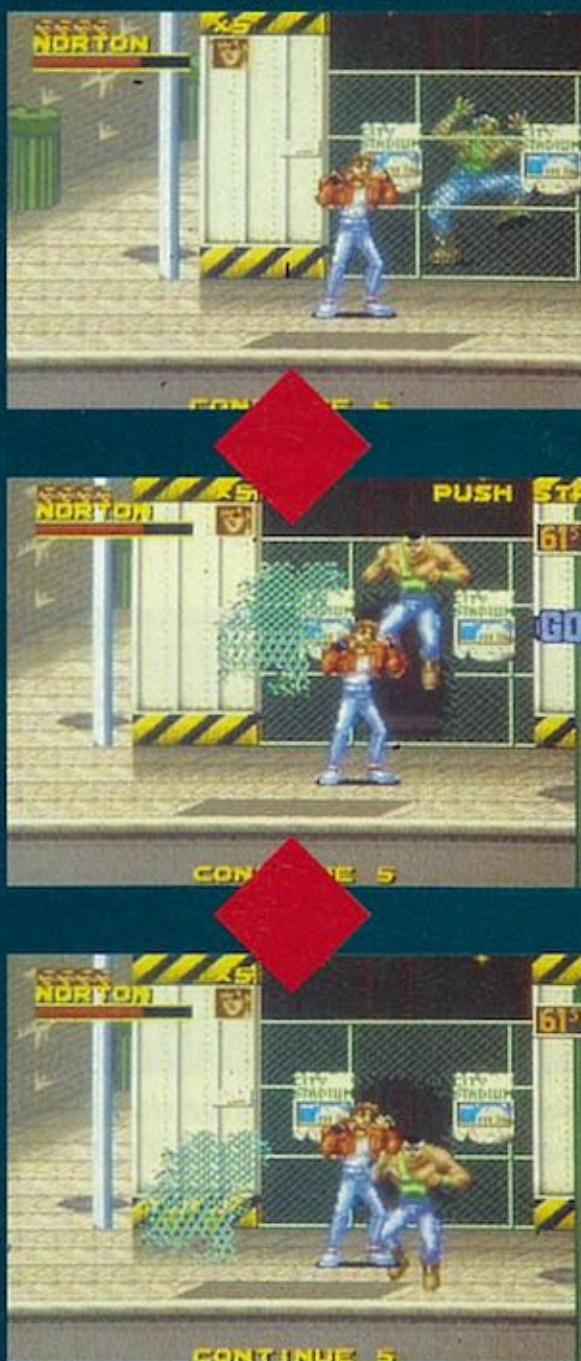
REVIEW

COMMENTAIRE

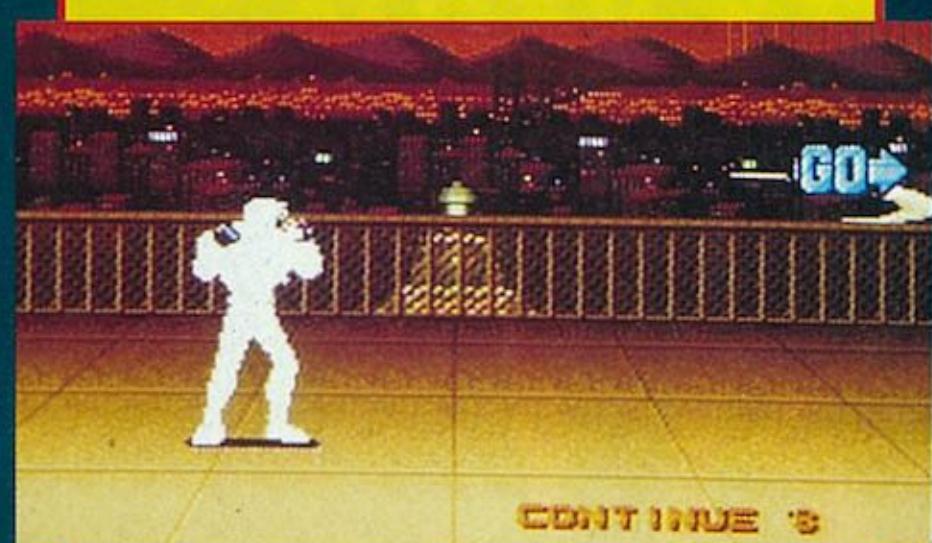


KANEDA KUN

Jaleco ne s'en cache pas et affiche tout de suite la couleur : Rushing Beat est là pour réussir ce que Capcom n'a pas su faire avec son Final Fight (et même sa version légèrement remaniée dans laquelle on peut choisir l'autre personnage, mais qui ne propose qu'un seul joueur) : un beat-them-all classique basé sur des combats de rue, mais dans lequel on peut jouer à deux en même temps. Ce détail a son importance, c'est en effet lui qui rend le jeu aussi amusant. Jaleco semble avoir gagné son pari. Les graphismes de cette cartouche sont excellents, aussi bons et colorés que ceux de Final Fight. Les différents coups de pied et de poing sont suffisamment variés. De plus, une surprise vous attend à la fin du jeu. Les seules reproches que je ferais à cette cartouche concernent l'animation et les bonus. Je pense que ces deux problèmes viennent de la même source, l'insuffisance de place mémoire pour convertir des jeux directement inspirés de l'arcade. Aussi les éditeurs doivent bien souvent tricher en supprimant les étapes intermédiaires (dans la version arcade de Final Fight, par exemple, votre personnage démolissait une porte avant d'entrer dans un nouveau niveau), ou en diminuant le nombre d'étapes intermédiaires lors des animations des sprites, ce qui donne des mouvements plus hachés. De même, les sprites des adversaires sont quasiment identiques de niveau en niveau, bien souvent il n'y a que la tête et la couleur des vêtements qui changent.



LE MODE HARGNEUX !



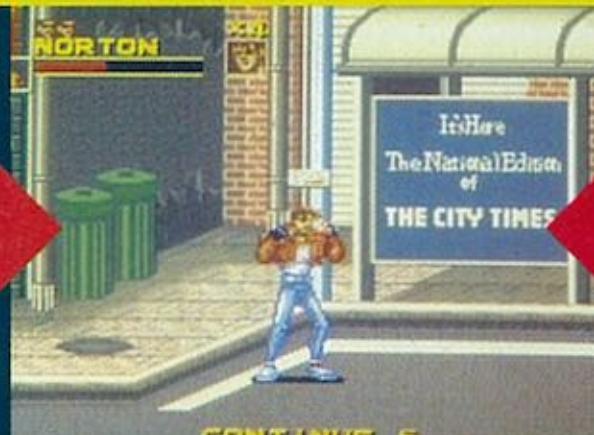
Le panneau de configuration permet de sélectionner, ou non, ce mode. Lorsque votre personnage prend trop de coups en très peu de temps, il devient fou furieux. Pendant ces quelques secondes, vous êtes invulnérable aux coups de l'adversaire.



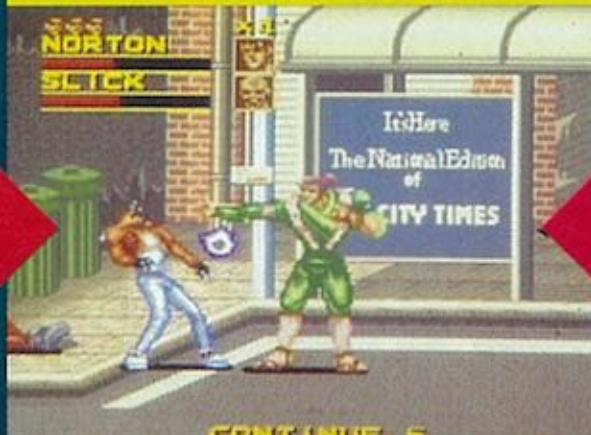
IL EN SURGIT DE PARTOUT!

La plupart des trouble-fête arrivent de partout. Méfiez-vous ! Lorsque Rick passe devant la clôture grillagée du chantier en construction, un "pas-beau" se suspend au grillage, le défonce et fonce. Mais cela n'altère pas en vous cette sérénité que beaucoup vous envient et vous le massacrez tranquillement.

En sortant du poste de police, les ennemis commencent. Une série de petites frappes à la solde de Joe Cal tentent de stopper votre progression. Attention lorsque vous passez devant le chantier grillagé et devant la boutique !



Devant le panneau bleu, un gros balèze et quelques-uns de ses amis viendront vous importuner...



...débarrassez-vous-en et montez dans le bus. Une fois à l'intérieur, l'opération de nettoyage se poursuit.



La première étape vous fera traverser les gradins du stade. Des vauriens avachis sur des sièges tenteront de jouer les héros. Mais ils n'ont rien compris : le héros, c'est vous !



Après avoir pénétré dans les vestiaires, liquidez quelques individus patibulaires...



...vous arrivez dans le parking. Il est aussi mal famé que le reste du stade.



BALADE EN HELICO ?

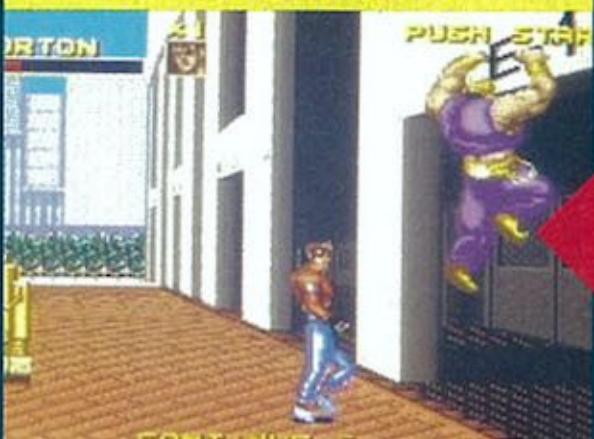


Après avoir pris un élévateur, vous arrivez sur le toit d'un immeuble. Le costaud à la longue chevelure bleue est votre prochaine cible. Le sprite gigantesque d'un hélicoptère Apache apparaît soudain. Vous grimpez à bord ! Cap sur le repaire de Joe Cal !

Je connais un gros balèze qui va bientôt déguster !!!



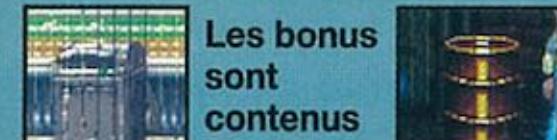
Rien de particulier durant cette partie. Prenez garde aux karatekas, spécialistes des coups de pied sautés.



Devant le stade, un big sikh saute du premier étage. Attaquez le premier et emparez-vous de son sabre.



BONUS



Les bonus sont contenus dans des caisses, des barils ou des poubelles comme ceux-ci. Parfois, à la place d'une arme, vous découvrez un rat, qui s'enfuit à votre approche !



Ce bento (plat typiquement japonais) vous redonnera de l'énergie. De même, le poulet rôti et le hot-dog.

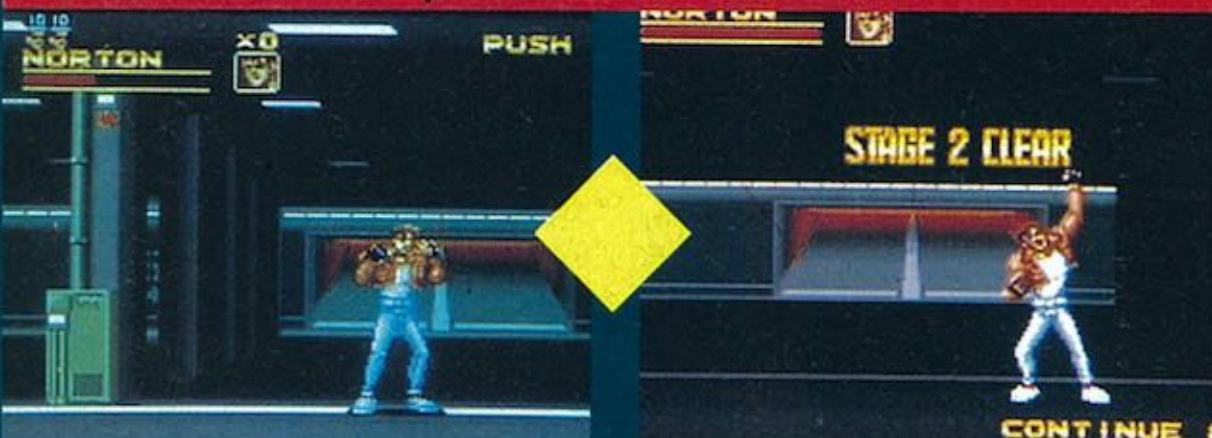


Le bâton de dynamite, tout comme la grenade, ne peuvent servir qu'une seule et unique fois. Visez bien !

Le couteau vous servira un peu plus longtemps. Mais attention, si vous en servez alors que l'adversaire est éloigné, vous le lancez dans sa direction, et ainsi, le perdez. Il vaut mieux laisser approcher les mafiosi et les liquider au corps-à-corps à grands coups de couteau.

NIVEAU 1

Devant la rampe de sortie, Monkey, un noir rasta rafeur, vous attend. Il siffle pour appeler une grosse cadillac jaune, d'où sautent des renforts. Eliminez-le avant qu'il demande de l'aide !



NIVEAU 2

REVIEW



RUSHING BEAT
TM

PUSH START BUTTON

©1992 ALL RIGHTS RESERVED

JALECO

EDITEUR : JALECO
PRIX : E

DISPONIBILITE : 27 MARS AU JAPON

DIFFICULTE : FACILE/MOYEN

NOMBRE DE VIES : JUSQU'A 9

OPTION CONTINUE : JUSQU'A 9

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : EXCELLENT

1 ou 2
simultanément
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 71%

Sommaire. Une série d'images fixes avec quelques commentaires en japonais. Encore ce problème de place sur les cartouches.

GRAPHISME 91%

Somptueux décors !

ANIMATION 87%

Manque de fluidité dans les mouvements des personnages. Mais la cartouche propose quelques effets très réussis.

BANDE-SON 78%

Chaque niveau possède un fond sonore en "boucle", sur lequel viennent se greffer les bruitages assez réalistes.

JOUABILITE 92%

Votre héros se contrôle parfaitement et se révèle très agile. L'enchaînement automatique des coups est agréable.

DUREE DE VIE 62%

La difficulté se corse un peu dans les deux derniers niveaux. Mais le challenge n'est pas insurmontable.

INTERET 93%

Bien réalisé, rapide et très maniable, c'est un excellent beat-them-up !



REVIEW

I était une fois... Au fait, vous aimez les contes de fée ? Non ? Tant pis car c'est moi qui ai l'insigne privilège d'écrire cet article et j'ai une furieuse envie d'en raconter un. Il était une fois, donc, un robot charmant (il y a bien des princes charmants...) qui, comme tout robot charmant de jeu vidéo qui a un minimum de conscience professionnelle, allait "casser" de l'alien et du robot pas charmant du camp adverse. Ce robot-là peut être customisé et donner naissance à (roulements de tambour, cris de la foule en délire)... un Spriggan Mark II. Pour résumer la fiche technique, il va plus vite, il est plus fort, il lave plus blanc...

Le reste du conte est plutôt classique. Vous bénéficiez d'un arsenal impressionnant. Vous attaquez divers robots adverses au canon à particules, au laser, à la bombe à neutron, à la petite cuillère. Après dix niveaux de cette intense activité, combat final contre le Spriggan en chef du camp adverse, à l'épée laser !

Ensuite, vous vous piquez le doigt sur une quenouille et vous vous endormez pendant cent ans, prêt à resurgir pour le Spriggan Mark III.

POUR UNE FOIS, VOUS N'ETES PAS SEUL CONTRE TOUS !

Juste au-dessus de vous surgit votre vaisseau ravitailleur. Il vient vous donner un coup de main de temps en temps, fait un ou deux passages en ouvrant le feu sur l'ennemi, puis disparaît.



D'autres Spriggan viennent se joindre à vous. Vous les reconnaîtrez facilement : ce sont les seuls qui ne vous tirent pas dessus et, d'autre part, ils sont verts !



SPRIGGAN

TELLE UNE CHENILLE SE TRANSFORMANT EN PAPILLON...



Niveau 3, votre Spriggan va rendre l'âme mais vous rejoignez un jet dans lequel vous êtes transféré.

NIVEAU 1



Le niveau 1 se passe sur Mars, la planète rouge.



Votre vaisseau arrive à la rescoussse.

NIVEAU 2



Dans l'espace, il vous faudra vous frayer un passage à travers les météorites.



On croit en avoir fini avec le gardien de fin de niveau et puis il apparaît de nouveau.

NIVEAU 3



Ce vaisseau ressemble à votre engin ravitailleur. Ne vous laissez pas abuser et détruisez-le.



Pour passer ce boss, détruisez les uns après les autres les canons pivotants de cet engin.

NIVEAU 4



Votre nouveau Spriggan Mark II, encadré de deux compagnons d'armes.



Méfiez-vous de ce robot qui enroule et déploie son arme tel un fouet.

GGAN 2

REVIEW



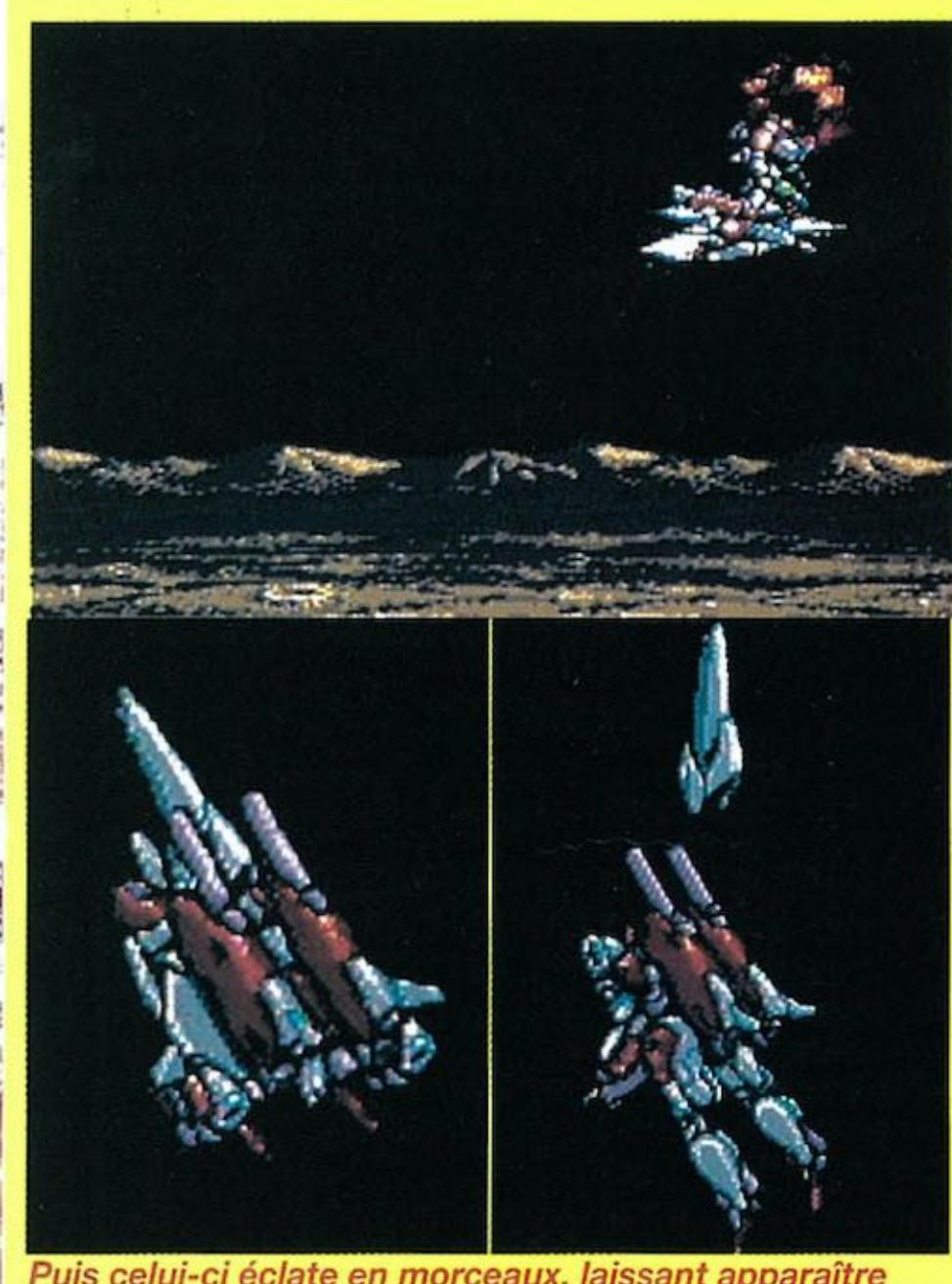
COMMENTAIRE



BANANA SAN

Spriggan Mark II n'a pas grand-chose à voir avec Spriggan. On est passé d'un shoot-them-up à scrolling vertical à un shoot' à scrolling horizontal. Le seul point commun, c'est le Spriggan, un gigantesque

robot genre Goldorako-Gundamesque que vous pilotez avec vos petits doigts musculeux. Il est lancé dans l'espace à partir d'un croiseur spatial. Dans le Spriggan original, le scrolling était hyper-rapide, malgré un nombre d'adversaires à l'écran plus grand que le nombre de tests dans C+ ! Cette fois, l'accent a été mis sur les scrollings différentiels. Dans chacun des niveaux, le jeu scrolle sur cinq ou six plans ! A part cela, le jeu reste très classique. Par le défi qu'il offre, il séduira les vrais passionnés du joypad. Pour les autres, il risque d'être un peu trop dur et pas assez novateur.



Puis celui-ci éclate en morceaux, laissant apparaître votre nouveau Spriggan.

PAS DE BONUS MAIS UN VRAI ARSENAL EN PERMANENCE

Dès le début du jeu, vous êtes doté d'un arsenal impressionnant. Vous pouvez choisir les différentes armes dont vous allez être équipé.

Arme de base, le canon n'est ni très puissant ni très rapide mais ses munitions sont illimitées.



Le sabre a une portée très courte mais il vous sera utile pour éliminer les engins qui sont peu mobiles, ou qui tirent par salve.

Cette arme correspond au canon de base avec, en plus, des missiles à têtes chercheuses.

Avec ce bazooka, vous lancez des projectiles qui explosent et donnent naissance à une multitude de sous-munitions.

Et voici les mêmes, lorsque vous avez atteint le stade de Spriggan Mark II. Les armes que vous possédez désormais sont du même type mais beaucoup plus puissantes.

NIVEAU 5

NIVEAU 6

NIVEAU 7

NIVEAU 8



De nouveau dans l'espace.



Remarquez l'animation de la pluie au-dessus de la cité.



Les installations minières de cette planète sont particulièrement bien gardées.



L'entrée d'une station orbitale.



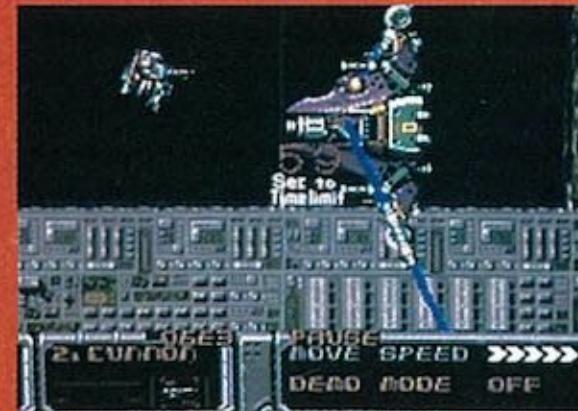
L'attaque d'un croiseur ennemi.



Un satellite essaie de vous toucher avec ses faisceaux ardents. Un coup au but et c'en est fini ...



Pour abattre cet engin, visez le cockpit.



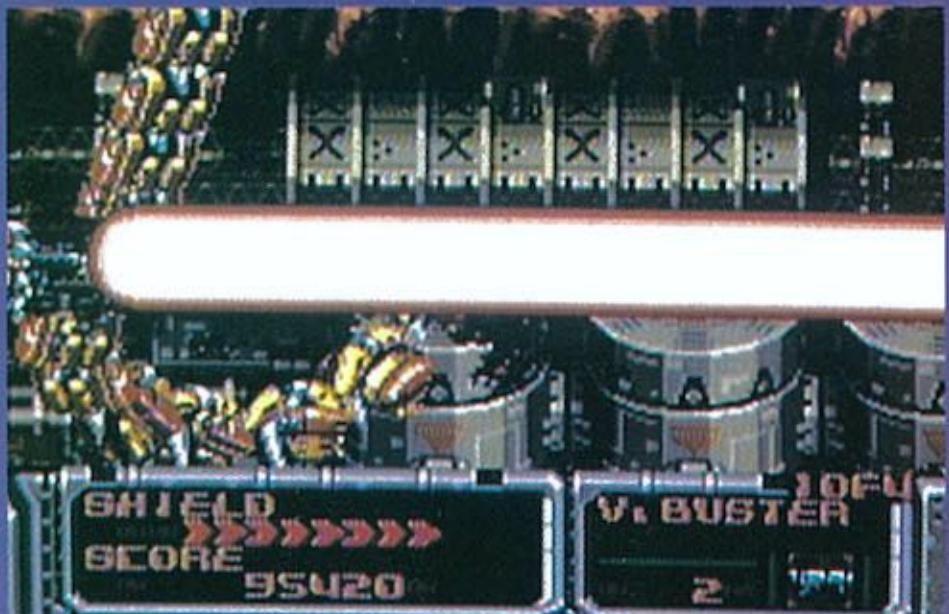
Il ne vous reste plus que 509 secondes pour abattre ce boss, et finir le niveau !



NIVEAU 9



Dans le canyon se cache une base ennemie.



Avec ce genre d'arguments, la lutte ne dure jamais très longtemps !

COMMENTAIRE



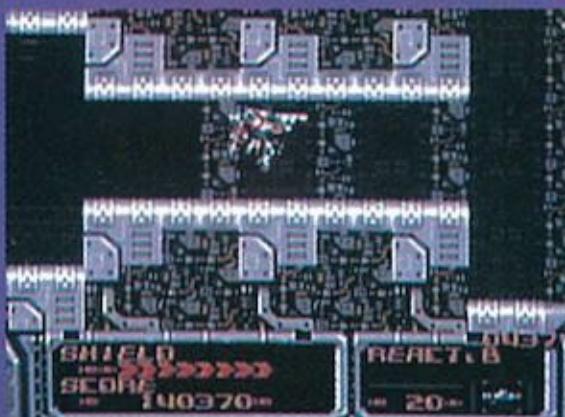
KANEDA KUN

Après la première surprise causée par la différence entre le nouveau Spriggan et l'ancien, j'ai apprécié la nouvelle version. Une foule de petites animations rendent le jeu plus réaliste. A la fin d'un niveau, votre Spriggan rentre dans l'atmosphère et, pour éviter un trop gros frottement, il déploie un bouclier de protection. Certains sprites surgissent du fond de l'écran et grossissent peu à peu avant de passer à l'attaque. A un moment, un satellite orbital ouvre le feu sur votre robot, en projetant un faisceau qui détruit tout ce qu'il touche... Ce sont ces innovations et ces détails qui contribuent à différencier Spriggan Mark II de la masse des shoot' qui existent sur la PC Engine. Comme pour le premier de la série, l'action est incessante et pas particulièrement facile. Un seul regret : des sprites qui clignotent de temps en temps.

ALLO, ME RECEVEZ-VOUS ?

Vous recevez sans arrêt des communications de la part des vôtres ou bien des adversaires. Celles-ci apparaissent en bas de l'écran sous la forme d'une image animée et de l'enregistrement vocal de ce texte. Au début, c'est très amusant. Mais cela finit par devenir fatigant ! Heureusement, une option vous permet de les déconnecter.

NIVEAU 10



Au sein du QG des forces adverses.



Visez le centre et attention quand les espèces de deux branches se lèvent !



L'ennemi détruit vos croiseurs les uns après les autres ...



Avant que le conflit ne se déclenche, l'espace était en pleine expansion.

SPRIGGAN MARK II

EDITEUR : NAXAT

PRIX : D

DISPONIBILITE : MARS

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : OK

1
JOUEURS



SUPER
CD-ROM

PRESENTATION 95%

Superbe petit dessin animé avec des musiques à la hauteur du graphisme.

GRAPHISME 77%

La plupart des décors sont superbos mais un peu trop sombres. Chaque niveau est différent du précédent.

ANIMATION 86%

Plein de petites animations superbos mais la gestion des sprites pose parfois des problèmes.

BANDE-SON 92%

Qualité CD et bons musicos !

JOUABILITE 77%

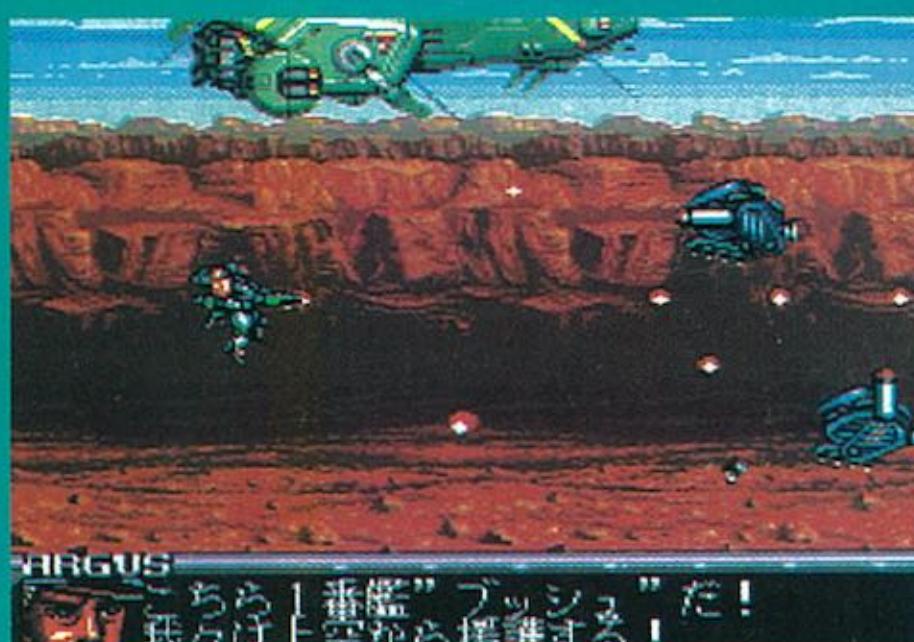
On passe d'une arme à l'autre d'une simple pression. Seule l'option qui permet de se retourner peine un peu !

DUREE DE VIE 86%

La difficulté du programme vous permettra de bénéficier d'une longueur de vie importante.

INTERET 86%

De très bonnes idées dans les détails animés et la gestion globale des niveaux, mais il manque un petit quelque chose pour atteindre le méga-hit.



CORE GRAFX PUISSANCE 5

1290 Frs*

**1 CORE + 1 JEU
+ 2 MANETTES +
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS**

**Prix publics généralement constatés*

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:
100% COMPATIBLES AVEC LES
JEUX DE LA CORE GRAFX



PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs*



PC ENGINE DUO
+ 1 JEU CD ROM
3790 Frs*



CORE GRAFX + 1 JEU
999 F*



SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs*



SUPER CD ROM 2
2890 F*



SODIPENG

1, rue de Valmy - Porte 10
93100 MONTREUIL SOUS BOIS
Tél. (1) 48 57 78 35 - Fax (1) 48 57 25 75



TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR
3615 code SODIPENG

Dans la série des simulations de sport futuristes sur Neo Geo fabuleusement inaugurée par Super Baseball 2020, voici un football du prochain millénaire. La règle n'a pas changé, il s'agit toujours de taper dans un ballon pour l'envoyer dans les buts adverses. Mais il n'y a plus de hors-jeu ; on trouve des murs rebondissants à la place des lignes de touche ; et des séries de deux pénalités (seulement !) départagent le moindre match nul : bref, tout pour le spectacle !

Les équipes, réduites à 7 joueurs, sont composées d'androïdes de trois types : le meneur, presque entièrement robotisé, plus rapide et plus puissant que les autres ; 5 joueurs de champ équipés d'un bras spécial pour envoyer des coups de poing mortels et des ondes de choc paralysantes ; enfin, un gardien de but, contrôlé par le programme (dommage). On a oublié depuis longtemps les coups francs et les cartons jaunes et rouges : les tacles sont assassins, et il ne faut pas hésiter à assommer le porteur du ballon ! Le tout donne un jeu intermédiaire entre la simulation de sport et le beat-them-all. Les possibilités de contrôle des joueurs sont multiples : le joueur que vous guidez peut aussi bien tirer, passer, tacler, faire une tête, se battre, ou encore tirer un corner, le tout grâce à des combinaisons manette/boutons A-B. Et graphiquement, c'est sublime !

COMMENTAIRE



EL NIO NIO

Après le coup de foudre de Baseball 2020, je me frottai déjà les mains tout en enfichant la cartouche de Soccer Brawl (si, si, c'est possible). Hélas, j'ai été un peu déçu : on ne retrouve pas le même choix

d'options tactiques (équipement du joueur, composition de l'équipe). On prend une équipe toute prête, qui évoluera peu, on joue, on frappe, et c'est tout ! Les programmeurs ont privilégié l'arcade bestiale aux dépens de la simulation, et le cocktail est moins réussi que dans le baseball... Attention : Soccer Brawl reste quand même une cartouche de premier ordre. Mais pas un chef-d'œuvre.



SELECT FIELD

SUPER DOME
AMERICA
SAN FRANCISCO
AD. 2088 OPEN

SMK STADIUM
JAPAN
OSAKA
AD. 2050 OPEN



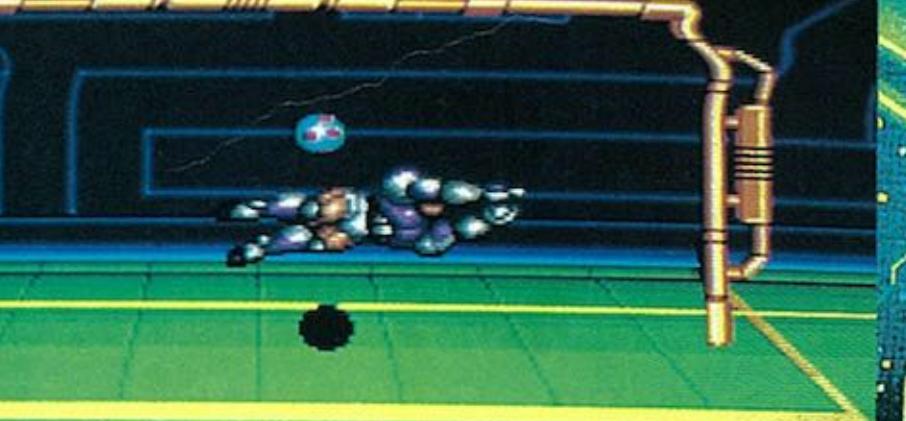
Deux stades au choix pour deux types de pelouse, en herbe ou en synthétique. Sur le synthétique, les tacles sont plus durs et les tirs plus rapides.



CORNER KICK
PAUSE

Les corners sont parfaitement rendus et permettent souvent de marquer de la tête. Comme dans la réalité.

Dégagement du gardien. Vous avez vu ce dos ? C'est un balèze ! Bizarrement, les dégagements ne sont jamais très longs...



Dès l'engagement, c'est sauvage. Un joueur à terre, un autre dont le tacle meurtrier brûle la pelouse... Où est l'arbitre ?

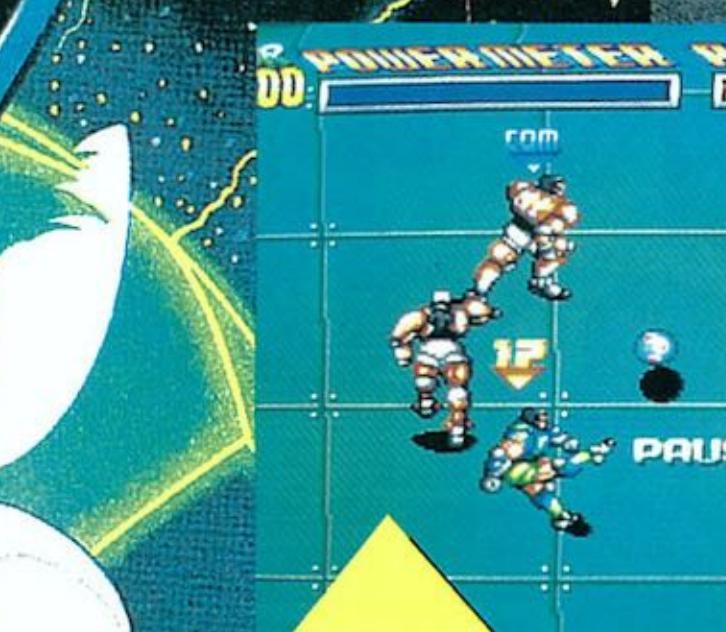
La puissance infernale des tirs repousse le gardien et fait jaillir des flammes sous ses pieds !

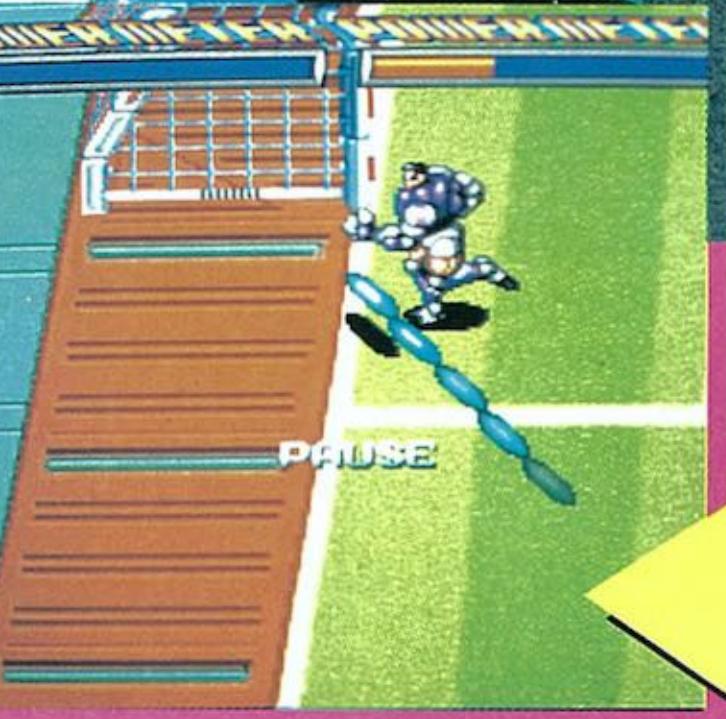


TIP !

COMMENCEZ EN PRENANT L'ANGLETERRE, C'EST L'ÉQUIPE LA PLUS FORTE. ÉVITEZ LA CORÉE, TROP DÉSÉQUILIBRÉE.










Reprise de volée au centre du terrain : pour la beauté du geste ! Une combinaison de boutons de tir très facile.

Coup de poing paralytant ! Si, si, c'est permis ! Il faut auparavant faire monter le "power" du joueur au maximum en appuyant sur A, ce qui interdit toute autre action...

Magnifique tête plongeante ! Soccer Brawl gère vraiment toutes les actions du foot. Et à toute vitesse !

DES TIRS EXTRAORDINAIRES

Un robot a des possibilités de tir que ne connaissent ni Platini ni Papin... Entre autres, le tir supersonique, le tir nucléaire qui secoue sévèrement le gardien ou encore le tir de feu, qui tournoie en assommant tout le monde sur son passage pour filer ensuite vers le but adverse ! On obtient ces tirs au fur et à mesure des matchs gagnés. En cours de match, ils nécessitent un temps de récupération pour être efficaces : le temps que votre barre de "power" remonte au maximum.

COMMENTAIRE

ROCKET

J'apprends de Wieklen qu'on me reproche de n'être jamais satisfait... Erreur ! Je suis très satisfait de Soccer Brawl ! Les puristes du foot vont sans doute bouder ce programme. Soccer Brawl vaut toutes les

simulations de foot du monde : on voit bien le joueur qu'on dirige, il peut effectuer tous les gestes techniques du vrai foot, les commandes sont ultra-simples, et l'animation est ultra-efficace. C'est aussi beaucoup de baston... Mais moi, j'aime !

NEO GEO

REVIEW

SOCER BRAWL

PUSH START / BUTTON

SNK ©SNK CORPORATION 1991

EDITEUR : SNK

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : ILLIMITEE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

CONTROLE : IMPEC'

1-2

JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 51%

Beaux écrans annexes, mais un manque dramatique d'options !

GRAPHISME 78%

Côté décors, on a déjà vu beaucoup plus beau sur Neo Geo. Les tenues des équipes ne sont pas assez distinctes.

ANIMATION 93%

Certaines actions de jeu sont si bien et si rapidement animées qu'on croirait un vrai match en direct !

BANDE-SON 65%

Voix digitalisées, musique tonique, cris des joueurs : ok.

JOUABILITE 89%

Aucun doute ni retard sur les différentes actions possibles. Un régal à 2 joueurs.

DUREE DE VIE 74%

Les équipes, trop proches les unes des autres, rendent finalement les matchs assez semblables.

INTERET 85%

Un achat que vous ne regretterez pas ! Avec un peu plus d'options et d'inventions, c'était le méga-hit.



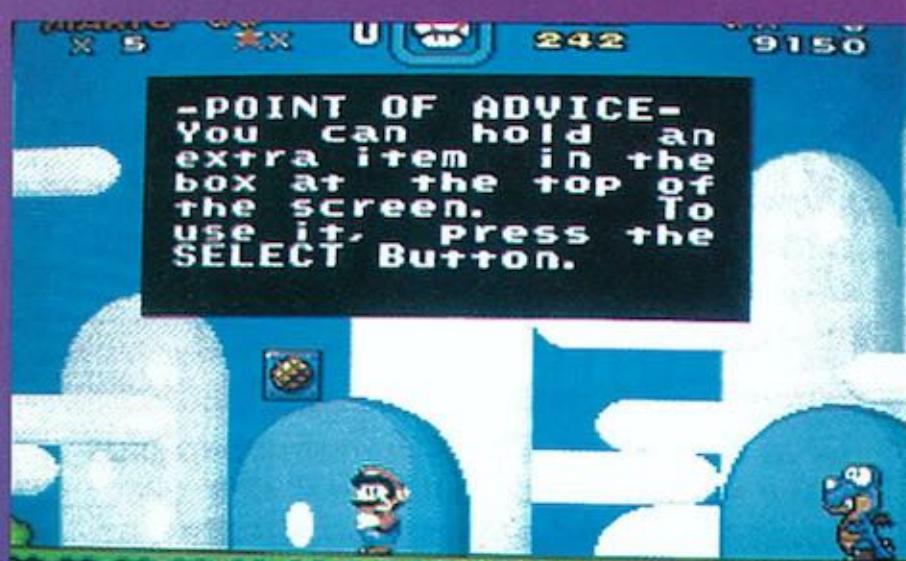
FAMICOM REVIEW

À la fin de Super Mario Bros III, Mario et Luigi sont parvenus à infliger un coup presque fatal à leur redoutable ennemi, Bowser le roi Koopa. Mais tel un astucieux démon, Bowser a réussi à s'échapper dans les montagnes, pour récupérer de sa défaite et préparer sa terrifiante vengeance !

Acclamés comme des héros par les populations libérées, Mario et Luigi pensèrent avoir définitivement éliminé leur effroyable adversaire. Leur surprise n'en fut que plus grande quand Bowser revint avec sept nouveaux enfants pour prendre le contrôle de l'ensemble du monde des Champignons. Et ce n'est pas tout ! Bowser a laissé les frères Mario sans voix en kidnappant la belle princesse Champignon et en volant les sept œufs Champignon, trésor sans prix dans ce monde.

Une fois encore, il échoit à Mario (et à Luigi en mode deux joueurs) de parcourir les plates-formes des mondes Champignons, éliminant les ennemis au passage. Mais le principal objectif est en fait de réparer les dommages occasionnés par le roi Koopa en infiltrant les forteresses de ses fils, en réduisant en poussière leurs singeries, et en récupérant les œufs Champignon.

Cette quête conduit à la tanière de Bowser dans sa cache secrète dans les montagnes, pour une mortelle confrontation finale.



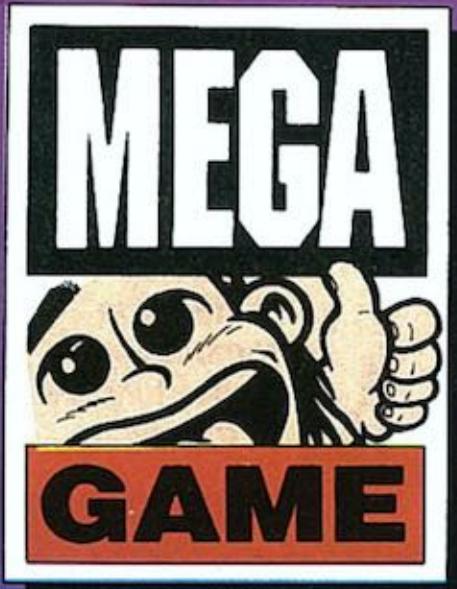
▲ D'utiles conseils parsèment le jeu.

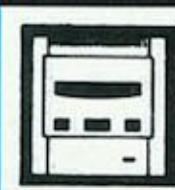
LA CARTE DE MARIO



Le passage entre chaque mini-niveau s'effectue sur cette grande carte. Déplacez Mario sur la destination de votre choix et pressez le bouton. Vous ne pourrez pas accéder à tous les niveaux. Ce n'est qu'en terminant les mini-niveaux que vous découvrirez les chemins conduisant à d'autres niveaux.

SUPER MARIO BROS.



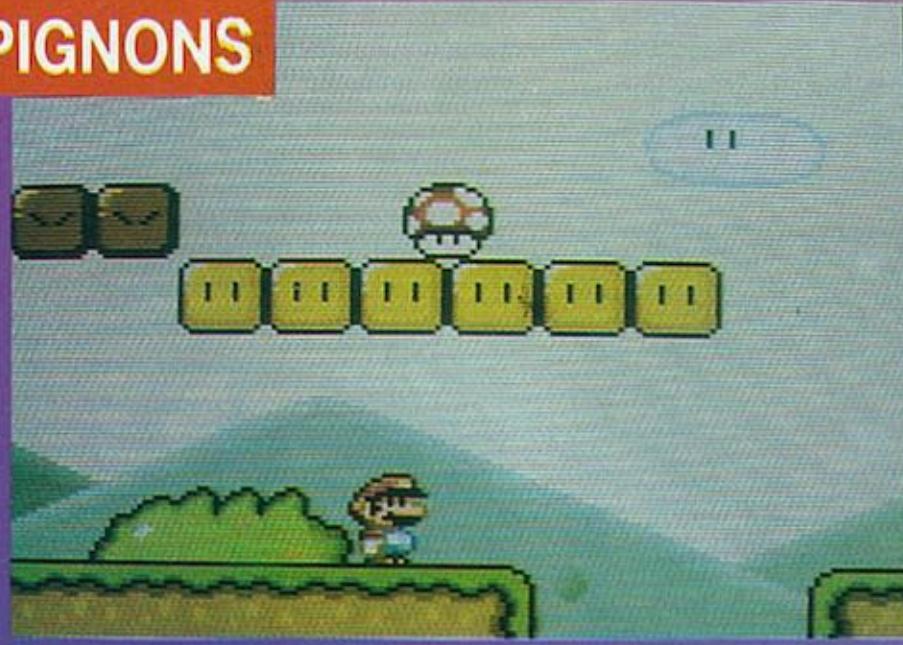


4

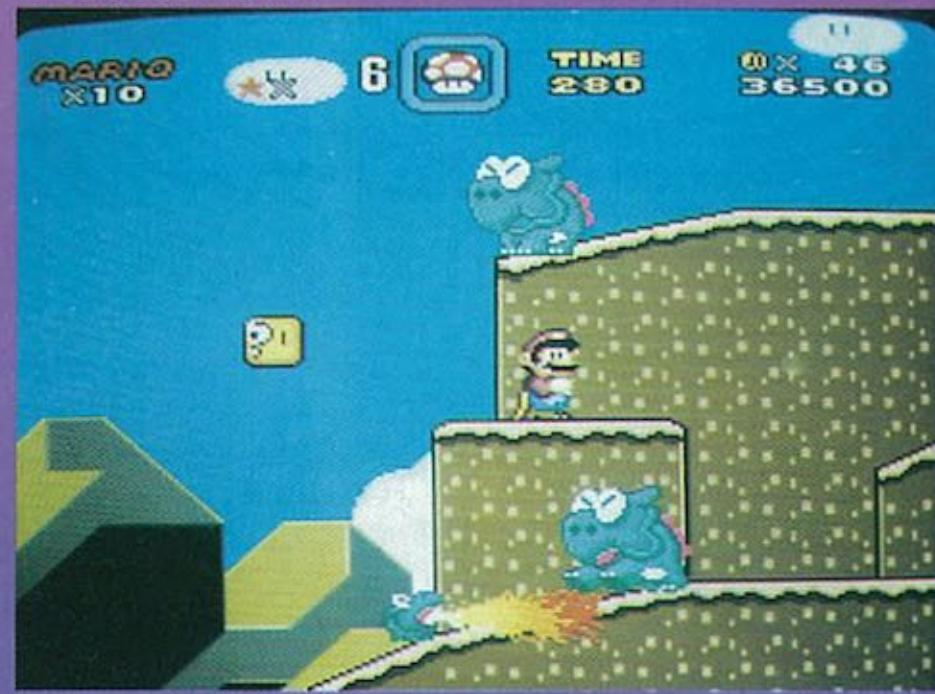


HISTOIRE DE CHAMPIGNONS

La cueillette des champignons est une affaire importante, ce qui n'a rien d'étonnant vu l'effet qu'ils ont sur Mario ! Récupérer un champignon vert, par exemple, apporte une vie supplémentaire à Mario. Les champignons rouges ont des effets encore plus impressionnantes : ils le font doubler de taille et lui apportent des armes complémentaires.



▲ Cette grotte sous-marine peut être mortelle pour notre ami Mario.



LES SAUTS DE MARIO



L'attaque de base de Mario réside dans son saut dévastateur. En sautant dans les airs et en retombant sur sa victime, Mario se débarrasse instantanément de la plupart des sbires de Koopa. Cependant, certains des amis de Bowser sont coriaces et repoussent les assauts de Mario grâce à leur peau épineuse ou même à leur aura de flammes.

SUPER MARIO BROS. 4



▲ Mario contre Bowser

GROSSES BOULES DE FEU

La cueillette d'une fleur spéciale a un étrange effet sur notre plombier. Elle colore la combinaison de Mario en blanc et lui donne le pouvoir de lancer des boules de feu sur ses victimes ! Ce pouvoir est appréciable pour combattre les hordes de Koopa dans un lieu exigu où Mario n'a pas la place de sauter.



SUPER MARIO



Les bonus spéciaux que collecte Mario le transforment en Super Mario (cape à l'appui !). Grâce à ce puissant objet, Mario peut voler et atteindre ainsi des plates-formes inaccessibles autrement. A lui les niveaux secrets et les bonus !



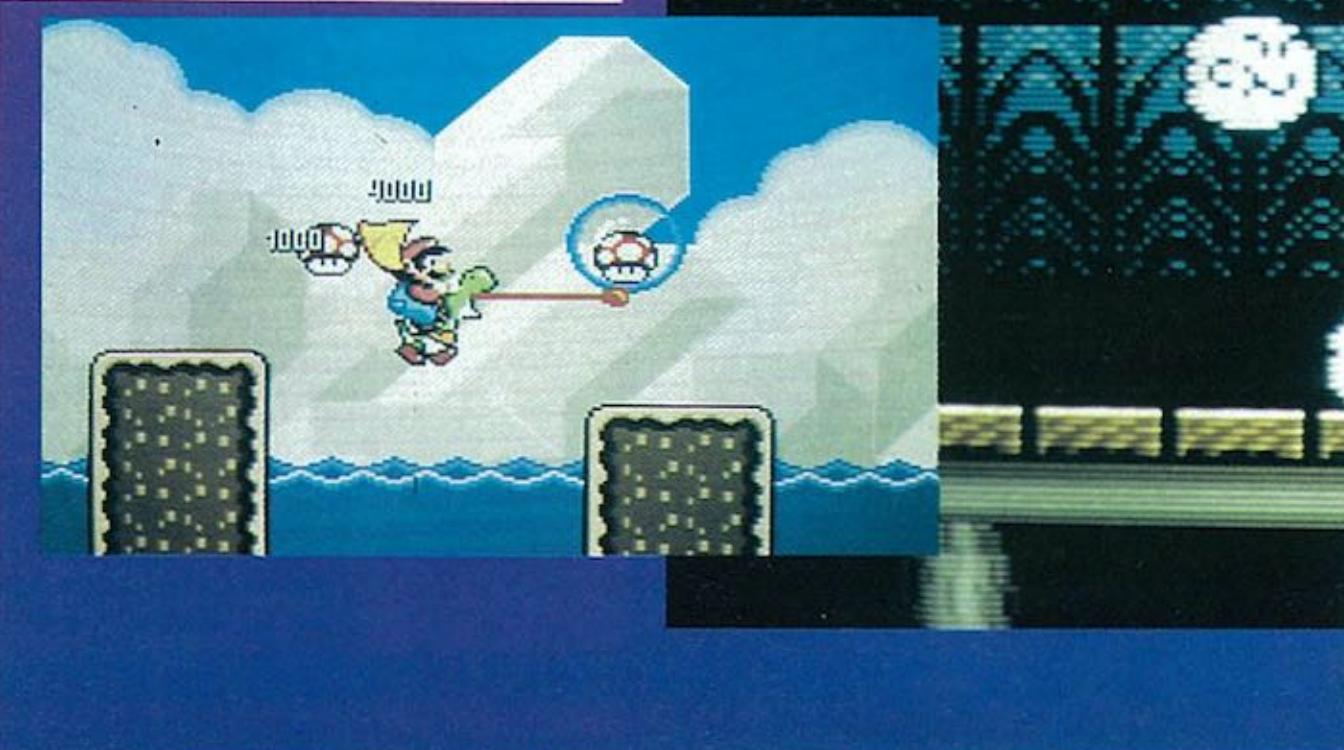
▲ Mario peut marcher des deux côtés de la barrière.



LES MONTURES DE MARIO



Quasiment toutes les créatures rencontrées dans les terres des Champignons sont hostiles à Mario, à l'exception des dinosaures. Si Mario parvient à sauter sur le dos de l'un d'eux, il peut alors le chevaucher et mettre à profit sa capacité à gober de grosses proies pour faire le vide sur son passage. Ces créatures ont des tailles et des formes différentes, certaines ayant des ailes et permettant alors à Mario de prendre les airs.





MARIO PLONGEUR

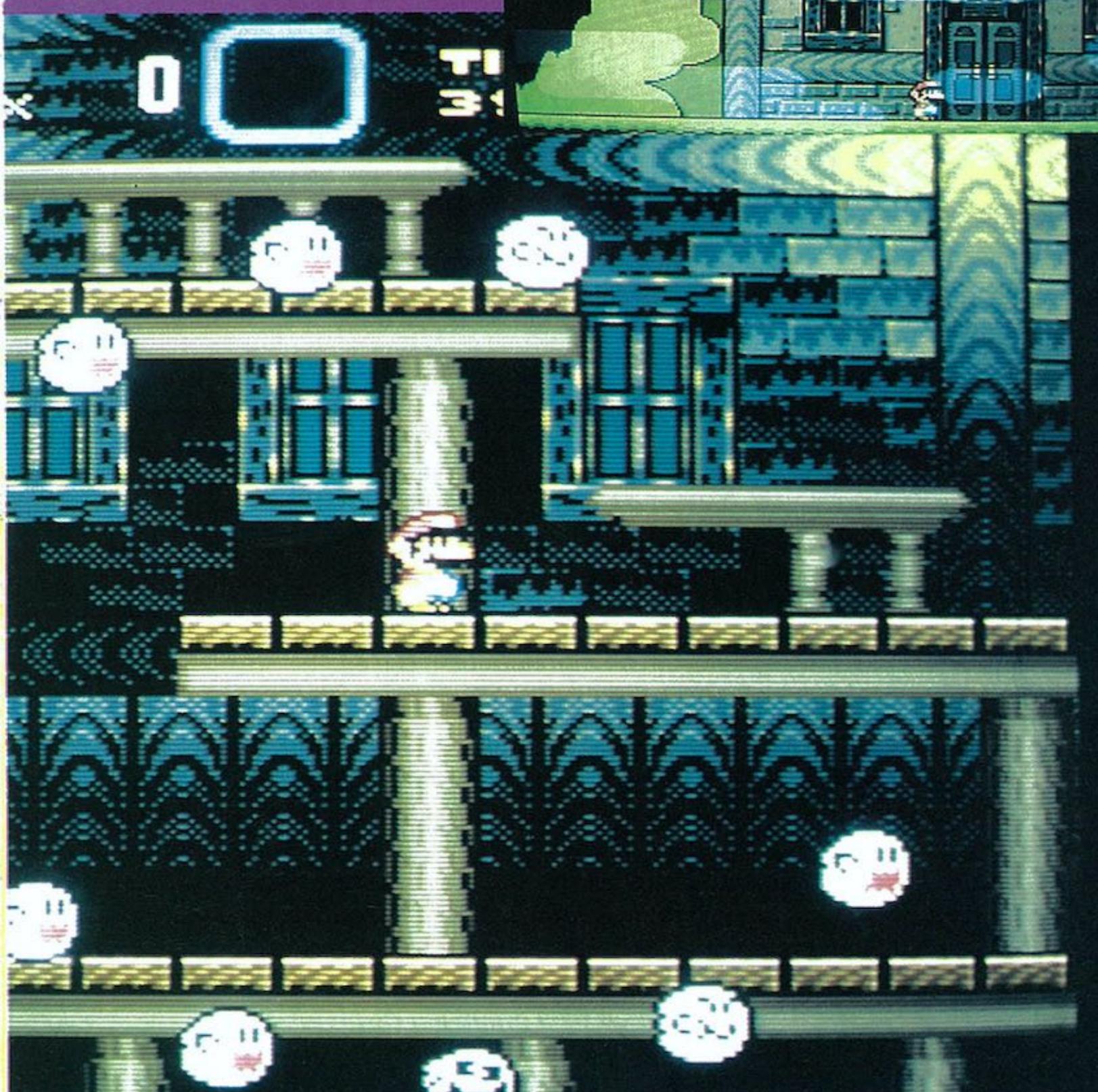
Certains niveaux de Super Mario IV se déroulent sous l'eau. Etant quelque peu enveloppé, Mario ne s'y trouve pas particulièrement à l'aise. L'inertie supplémentaire générée par l'eau rend ses mouvements plus lents et, s'il ne retient pas sa respiration, il tombe au fond de la rivière ou de l'océan (en fonction du niveau) et se noie. Mais si Mario est très chanceux, il peut mettre la main sur un bonus qui l'accélère et le rend même plus agile.

Il y a tout un tas de pièces d'or dans les niveaux sous-marins.



UN TOUR CHEZ LES GOULES

Il y a des maisons de fantômes disséminées sur la carte. Elles sont pratiques car, une fois que Mario s'est débarrassé de ses occupants et a rejoint la sortie, il peut sauvegarder le jeu ! Cette sauvegarde conserve le nombre de niveaux déjà explorés. Parviendrez-vous à localiser l'intégralité des 96 niveaux ?



CHALLENGES DE FIN DE NIVEAU



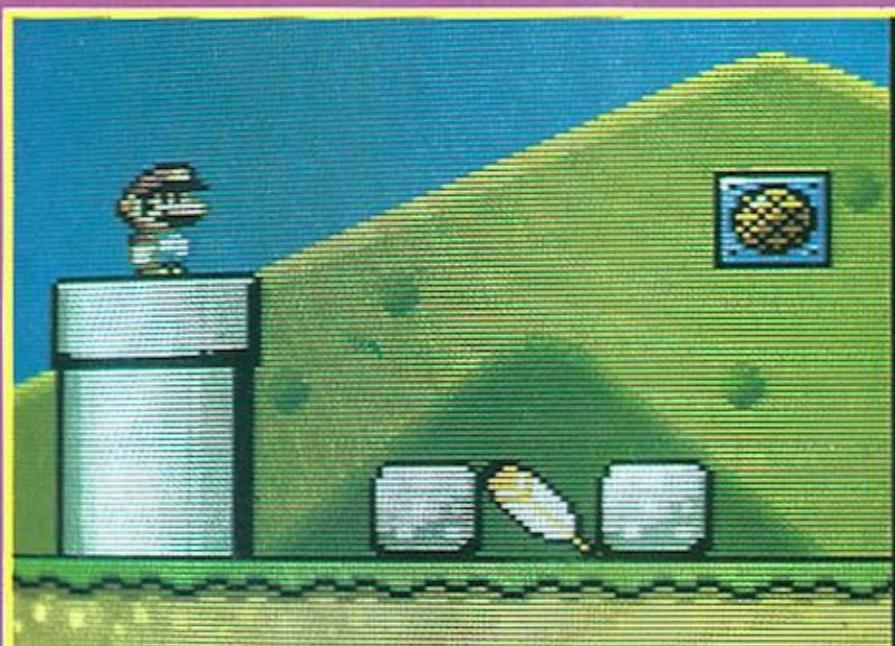
A la fin de chaque mini-tableau, Mario est confronté à une barre transversale qui monte et descend. C'est l'occasion de gagner des vies supplémentaires. En sautant et en touchant la barre, notre héros reçoit des bonus-étoiles. Plus il saute haut, plus il en reçoit. Dès que Mario a ramassé cent étoiles, il accède à un niveau bonus où il peut gagner de nombreuses vies supplémentaires.

COMMENTAIRE



Quel programme pour un jeu donné gratuitement avec la Super Nintendo ! Nintendo a réalisé là une cartouche géante : des challenges innombrables et variés, la tenue du compte des salles secrètes et une jouabilité vraiment parfaite. Mario IV est très similaire à ses prédecesseurs sur 8 bits en terme de jouabilité et l'exceptionnelle méthode de contrôle totalement intuitive de Mario III est présente à l'appel. Le petit dinosaure que chevauche Mario apporte une dimension supplémentaire. Quant à l'impressionnante profondeur du scénario, c'est peut-être l'aspect le plus inspiré du jeu. Il est relativement facile de terminer le jeu, mais on y revient sans cesse pour tenter de découvrir de nouveaux niveaux. Il y a tant à voir et à découvrir que je peux vous garantir des mois de plaisir.

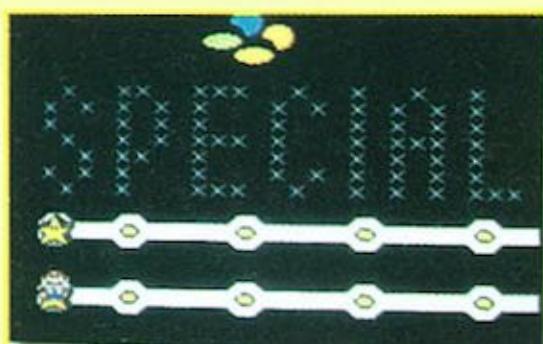
A mon avis le meilleur jeu actuellement sur la Super Nintendo.



▲ Cette feuille donne des capacités de vol.

NOVICES
S'ABSTENIR

Le challenge véritable pour les joueurs est de terminer les mondes Etoiles cachés profondément dans le jeu. Chacun d'eux teste une aptitude particulière de Mario : capacités de saut, de vol ou réflexes en général. Si vous terminez tous ces mondes, vous aurez droit à un message particulier de félicitations et ce n'est pas tout. La majorité des ennemis deviennent complètement différents, les nouvelles teintes pastel de la carte générale signalant ce changement.



CONSOLES + 60

COMMENTAIRE



J'ai dit que Super Mario III était le meilleur jeu auquel j'ai jamais joué. Si l'on me pose la question maintenant, ma réponse sera un peu différente. Oui, désormais le nouveau jeu champion se nomme Super

JULIAN

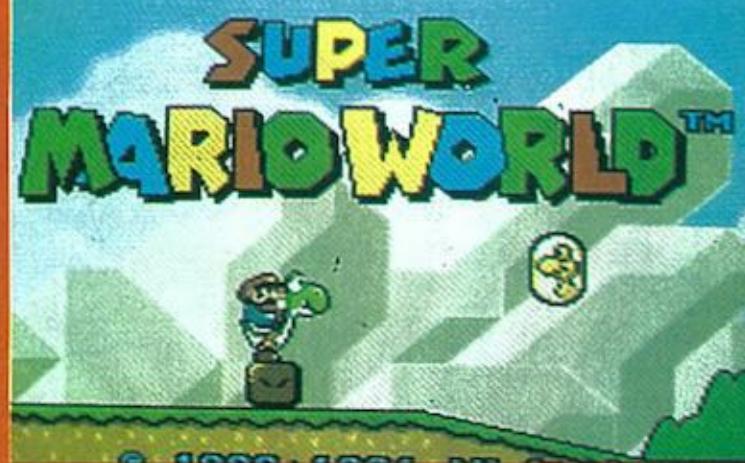
Mario IV. Il y a des jeux dotés de meilleurs graphismes ou de bandes-son plus attrayantes, mais dans la jouabilité (qui est en fait le principal), Super Mario IV est le roi. Le système de contrôle parfait, la progression de difficulté très bien menée, les puzzles d'une grande richesse et le nombre proprement faramineux de choses cachées en font le jeu le plus plaisant, le plus passionnant, le plus enrichissant... En d'autres termes, Mario IV est le nec plus ultra des jeux vidéo. Le seul point noir est que pour y jouer, vous allez devoir sortir et acheter dès que possible une Super Nintendo !



▲ Assiégé de toutes parts. Prends garde Mario !



▲ Une horde de méchants aborde Mario.



EDITEUR : NINTENDO
PRIX : *

DISPONIBILITE : *

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : ILLIMITEE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : PARFAIT

1
JOUEURS



CARTOUCHE

* Disponible depuis longtemps sur SFC ! Livré prochainement avec la Super Nintendo française.

PRESENTATION 93%

Il y a des touches graphiques superbes et le mode de contrôle est génial.

GRAPHISME 91%

Les sprites sont bien travaillés, superbement animés et les décors excellents.

BANDE-SON 93%

Les remix pour la Super Nintendo des grands thèmes de Mario sont excellents et les effets stéréo superbes.

JOUABILITE 98%

Mario IV captive immédiatement avec sa jouabilité, sa grande liberté d'action et sa difficulté bien dosée.

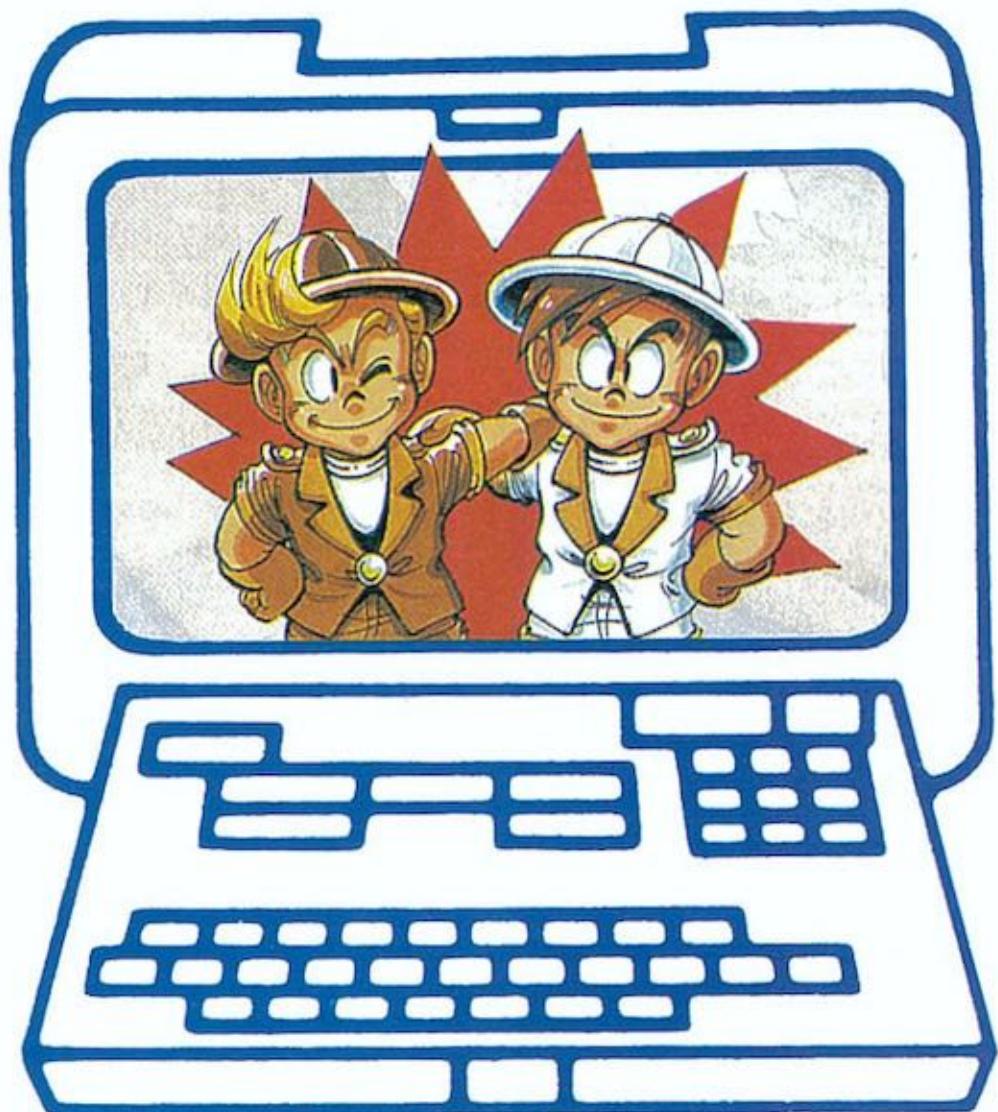
DUREE DE VIE 97%

Terminer le jeu est assez facile, mais la découverte des 96 niveaux en fait le jeu le plus long sur Super Nintendo.

INTERET 98%

Le plus grand jeu de plates-formes jamais créé sur console 16 bits. De plus, il sera gratuitement fourni avec chaque Super Nintendo !

3615 SODIPENG



NOUVEAU! TAPEZ
3615 code SODIPENG
ET DECOUVREZ
TOUTE L'ACTUALITE
PC ENGINE



- DES INFORMATIONS SUR LES DERNIERES NOUVEAUTES
- TOUTE LA LISTE DES JEUX PC ENGINE
- LE HIT PARADE DES MEILLEURS JEUX DU MOIS
- DES BOITES A LETTRES POUR COMMUNIQUER ET ECHANGER
DES ASTUCES AVEC LES AUTRES "PC ENGINE FAN"
- DES CONCOURS POUR GAGNER DES SUPERS LOTS TOUS LES
MOIS

ET BEAUCOUP D'AUTRES RUBRIQUES SUR LE

3615 CODE SODIPENG 24H/24



SODIPENG
IMPORTATEUR DISTRIBUTEUR

1 RUE DE VALMY - PORTE 10
93100 MONTREUIL S/BOIS
Tél. (1) 48 57 78 35 - Fax : (1) 48 57 48 27





Le vingt-cinquième siècle ! Après la victoire de Buck Rogers contre la RAM (consortium "russo-américain" despote), la Terre est enfin libre. Les forces de la NEO (les bons !) reconstruisent peu à peu le monde dévasté. Au début du jeu, vous vous trouvez sur une base NEO attaquée par les troupes de la RAM. Des saboteurs ont mis hors d'état les systèmes de défense automatique et, si vous n'intervenez pas, la base ne tardera pas à tomber ! Vos six personnages doivent donc se ruer à la salle de contrôle (il suffit de la trouver !), et remettre le système en action. Si les forces de la RAM sont ainsi repoussées, nos héros seront briefés et repartiront vers une nouvelle mission...



YOU BURST IN AMONGST A SQUAD OF TERRINES. IN THE BACKGROUND YOU CAN SEE A RAM TECHNICIAN WORKING ON A MISSILE CONTROL PANEL.
PRESS C TO CONTINUE



PIERRE
ATTACKS 3
TERRINE WARFARE
TO HIT: 40%



BUCK ROGERS

VERSION MD CONTRE VERSION PC

Buck Rogers : Countdown to Doomsday est un événement dans l'univers des jeux sur consoles. Ce programme, déjà ancien sur PC, démontre qu'il est parfaitement possible de transférer sur MD des jeux typiquement PC... C'est une totale réussite : les graphismes sont identiques, les animations des personnages et l'ergonomie sont améliorées !

PREMIERE MISSION

Il faut trouver la salle de contrôle des missiles, éliminer les méchants et... encaisser l'explosion d'une grenade ! Cela fait, vous pouvez accéder à la station spatiale, Salvation III, qui vous servira de base pour toutes les missions ultérieures.



I AM CARLTON TURNER
IN SALVATION III. WHERE
CAN I SEE ME AT HER
LAST ASSIGNMENT?
PRESS C TO CONTINUE

DEUXIÈME MISSION

Un vaisseau spatial expérimental ne donne plus signe de vie. Et pour cause : son équipage est mort ! Les "gennies"



YOU HAVE FOUND A
DRIFTING AMONGST
NO MARKINGS TO
NOTICEABLE EXTER
ID ENTER THE SH

PRESS C TO CONTINUE

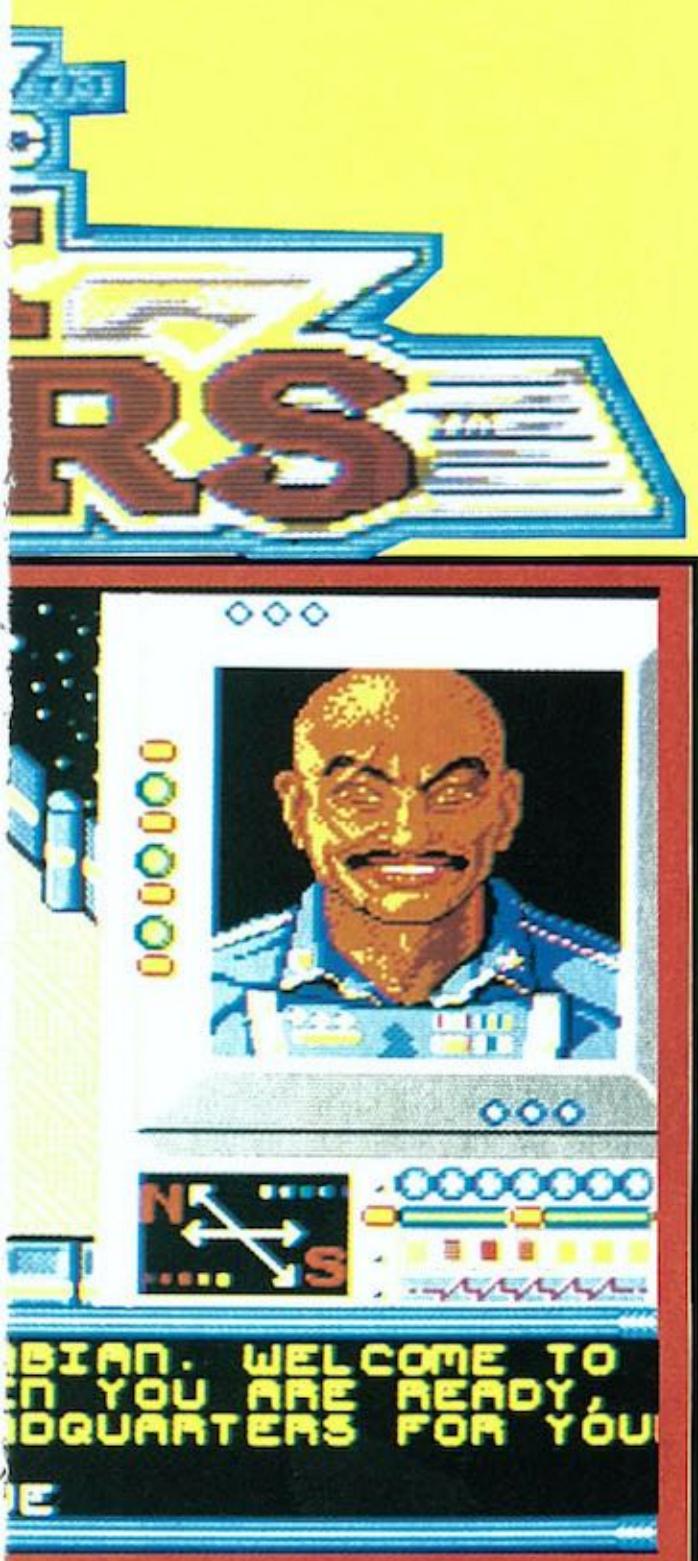
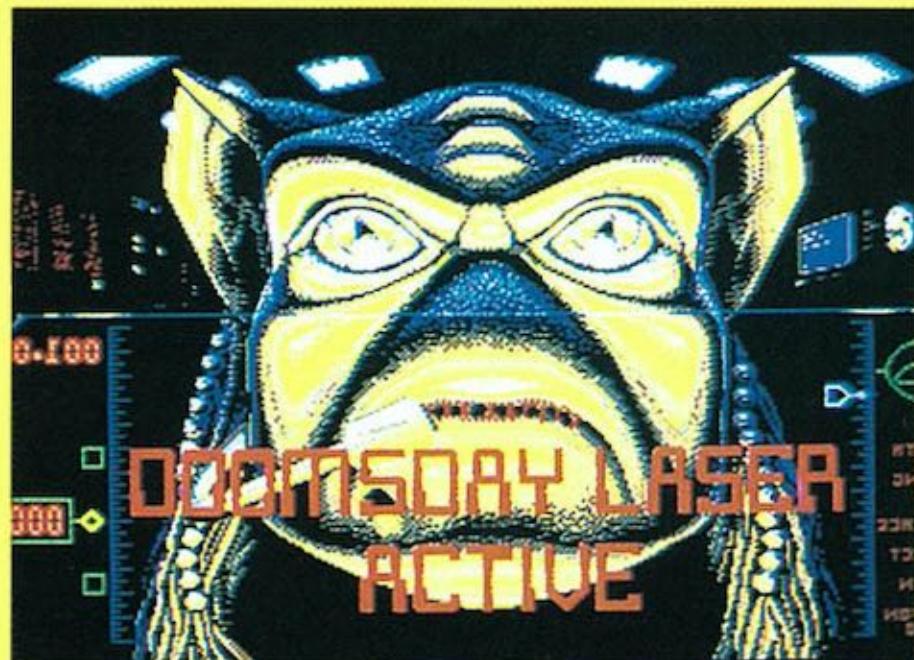
COMMENTAIRE



Je trouve que cette conversion n'est pas franchement réussie. C'est peut-être le "must" des jeux PC mais, sur Megadrive, j'ai été habitué à mieux. Les couleurs sont plutôt ternes, et le déplacement est assez bizarre : la 3D isométrique est intensive, ce qui fait que les chemins verticaux sont obliques. Quand on joue, on a au début tendance à prendre la manette en diagonale !

Par ailleurs, on est très très loin de Phantasy Star III ! Le scénario ne m'a pas semblé très complexe, et les combats sont vraiment trop fréquents. Un bon point cependant pour les icônes d'ordres, très lisibles.

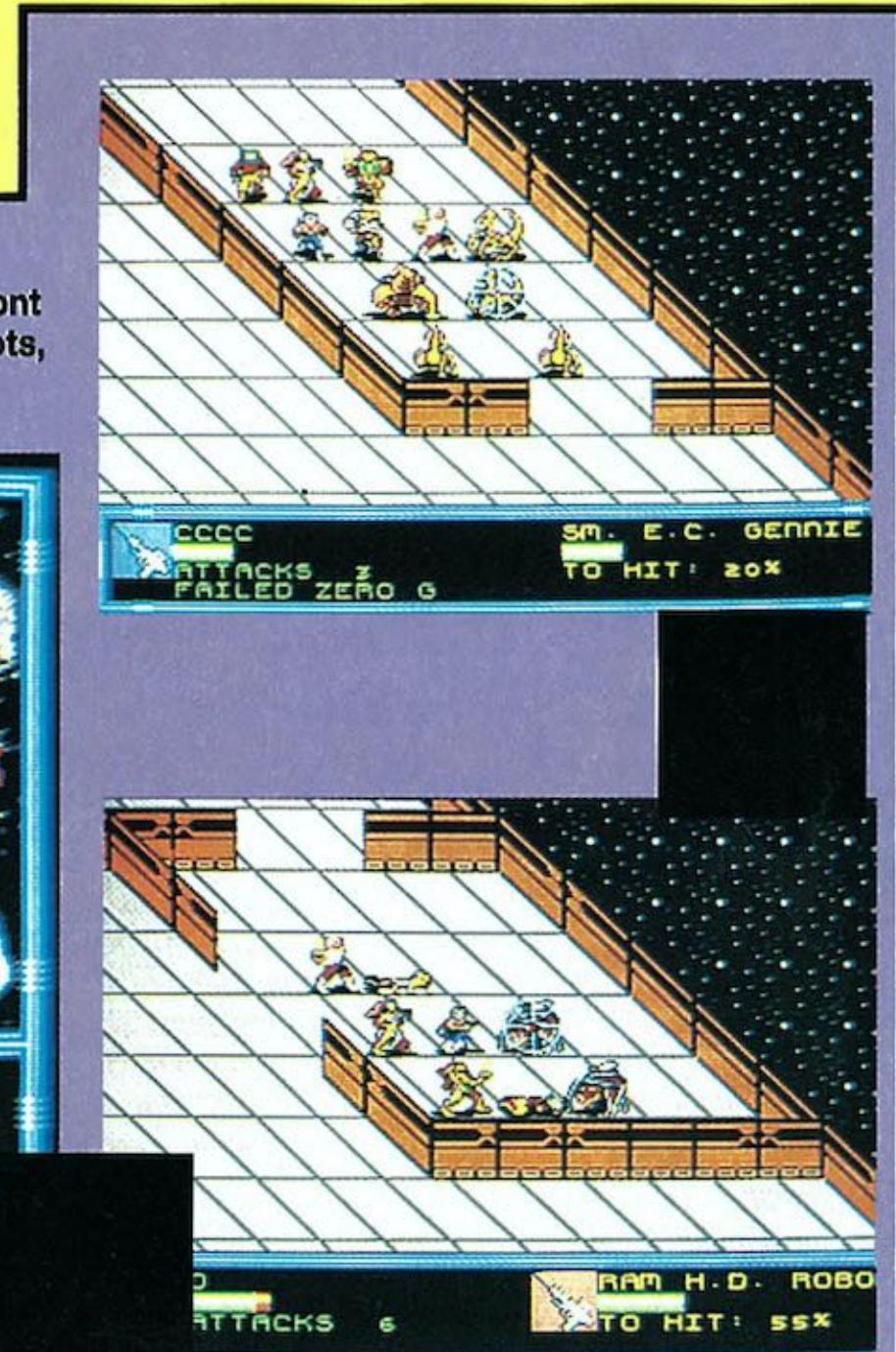
La présentation est particulièrement soignée. Si vous la laissez se dérouler, elle vous présente le "problème": la Terre va bientôt être détruite par un laser géant et, débarrassée du groupe NEO, la RAM pourra diriger l'univers...



BIAN. WELCOME TO
EN YOU ARE READY
OQUARTERS FOR YO
E

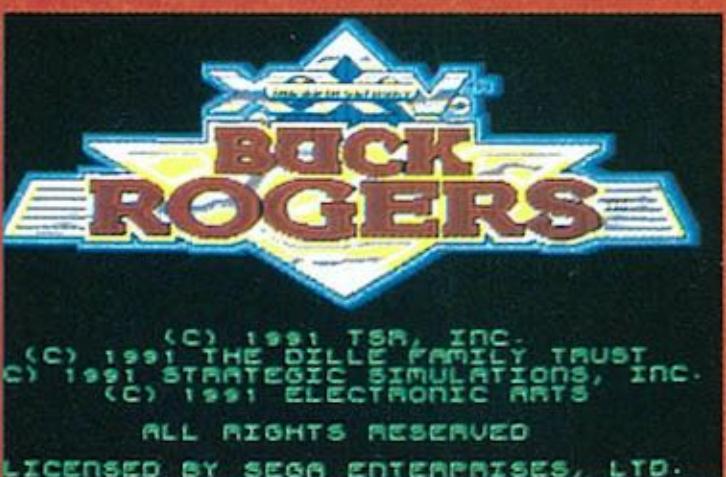
ME MISSION

bestioles génétiquement modifiées, ont envahi les coursives et, avec les robots, elles s'acharnent contre vous...



MEGADRIVE

REVIEW



(C) 1991 TSR, INC.
(C) 1991 THE DILLER FAMILY TRUST
(C) 1991 STRATEGIC SIMULATIONS, INC.
(C) 1991 ELECTRONIC ARTS

ALL RIGHTS RESERVED

LICENSED BY SEGA ENTERPRISES, LTD.

EDITEUR : EA
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : -

OPTION CONTINUE : 3 SAUVEGARDES

NIVEAUX DE DIFFICULTE : -

CONTROLE : CORRECT

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 88%

Une belle séquence animée vous présente le "grand méchant". Une démo automatique vous explique le déroulement du jeu.

GRAPHISME 61%

Fidèle à l'original, cette version MD est presque aussi laide... Des images fixes viennent remonter le niveau.

ANIMATION 75%

Les animations des personnages et les explosions sont réussies.

BANDE-SON 72%

Les bruitages sont souvent moins bons que la musique. Ici, c'est le contraire !

JOUABILITE 79%

Les icônes sont lisibles et accessibles.

DUREE DE VIE 65%

Le scénario, même s'il n'est pas totalement linéaire, est trop léger.

INTERET 80%

Jeu de rôle "pur et dur" mêlant aventure, stratégie et exploration, il devrait, malgré un scénario court, satisfaire ceux qui sont lassés des jeux trop "enfants".



REVIEW

Si vous avez le cœur tendre, préparez déjà votre mouchoir ! Il y a vingt ans,

comme chaque année, la petite ville de South Town organise son tournoi de lutte. On attend "l'Empereur", le roi des lutteurs, le plus fort, le plus loyal, Jeff Bogard... Mais la nouvelle tombe soudainement, lourdement, résonnant comme un poing de plomb sur un crâne de brute : Bogard a été assassiné d'un coup de poignard ! Jalousie. Rancœur.

Aujourd'hui, le tournoi des lutteurs continue. Et voici deux nouveaux engagés, deux frères... Terry et Andy Bogard... Les orphelins ! Bien décidés à venger la mémoire de leur père !

Ça, c'est du mélo ! A l'écran, ça donne pif ! paf ! poum ! bang ! pif ! c'est-à-dire un beat-them-all-et-même-les-autres à la façon Neo-Geo, sprites géants et musclés, décor plage ou égouts, coups sourds et martèlement hard rock.

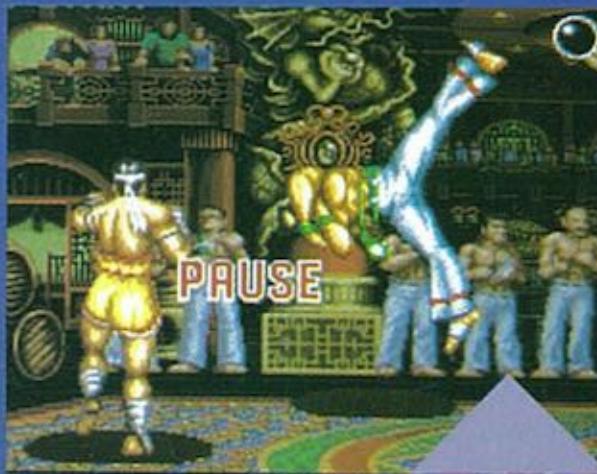
COMMENTAIRE



EL NIO NIO

Heureusement que ce programme est sur Neo-Geo car, si l'on considère seulement le principe de jeu et l'action, il n'y a absolument rien de neuf à se mettre sous la dent... Mais, bien sûr, les 55

Mégas de la cartouche font merveille et transforment ce banal beat-them-all-mais-pas-moi-s'il-vous-plaît en un authentique standard de la bagarre sur écran ! Les sprites sont aussi grands que détaillés, leurs animations sont aussi variées que souples, et la gestion des coups, ou collisions, est impeccable. Ajoutez à cela des décors réussis (la pluie et le temple chinois), les hurlements de la foule qui gesticule derrière vous, et vous avez un vrai jeu de borne d'arcade sur votre vraie Neo-Geo ! Mais pas plus.



Pirouette de la mort dans temple shintoïste.



Le catcheur du Luna-Park.

JOE IGASHI

Un ami. Rencontré dans le Triangle d'or, maître en boxe Thaï. Acquis à la cause des frères Bogard, il veut aussi profiter du tournoi pour casser de l'Américain. Sympathique et tonique. Précis comme une horloge.



Coups impitoyables : le coup de pied du tigre et l'uppercut en ouragan.

TERRY BOGARD

L'aîné. S'est isolé après la mort de son père pour apprendre les arts martiaux dans un monastère tibétain à 3 927 mètres d'altitude. Aime : le fromage de Yak et les promenades dans la neige.



Pas très mobile, mais ses coups sont puissants. Coup favori : l'onde de puissance.



Ce punk néo-rappeur connaît la musique : super-détente

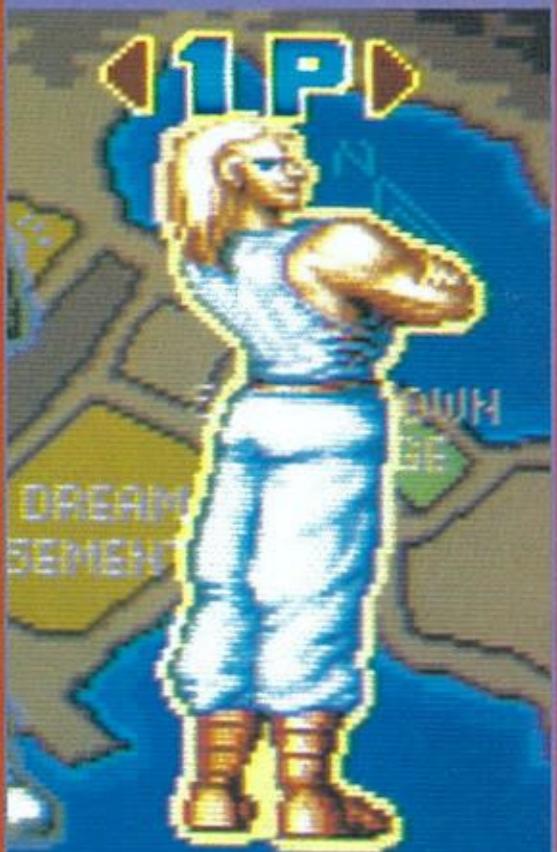


roulé-boulé

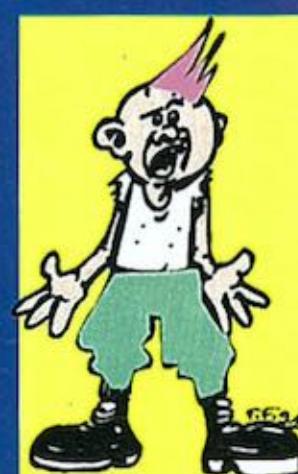


**ANDY BOGART**

Le cadet. Complexé par sa petite taille, mais a acheté par correspondance une méthode de Koppou. Depuis, ne supporte plus qu'on lui en cherche dans la tête. Rapide et agile.



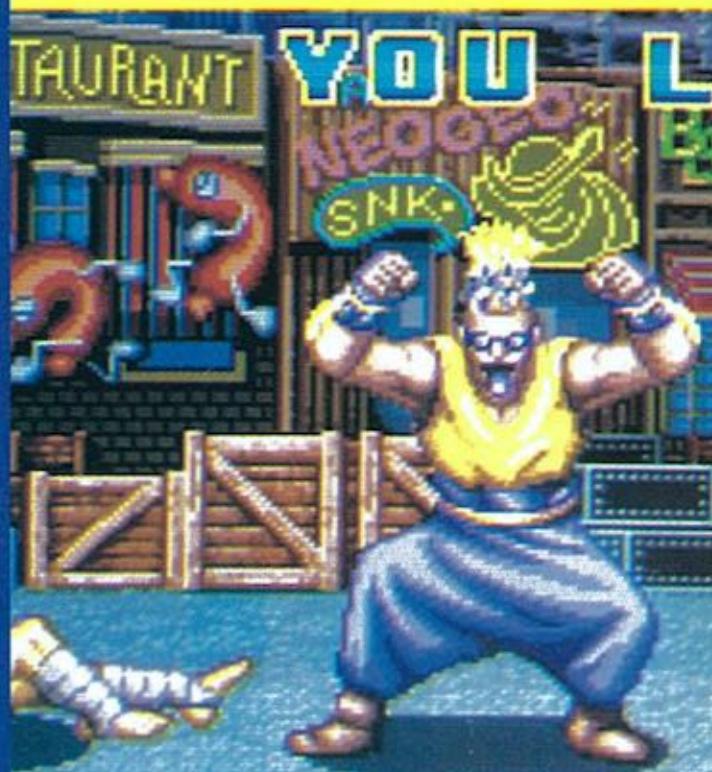
Spécificités : l'uppercut en spirale, la guillotine volante, et le "feu du Zen".

COMMENTAIRE**ROCKET**

Je vais faire le délicat : moi, en matière de beat-them-all-et-le-grand-là-bas-qui-m'embête, je suis un adepte fervent et, oserais-je dire, inconditionnel, du scrolling horizontal à la Street Fighter. Je m'explique : dans Fatal Fury, tous les combats sont enfermés dans la taille de l'écran ; de plus, vous ne combattez qu'un ennemi à la fois. Dans les programmes style Street Fighter, vous découvrez au fur et à mesure de nouveaux lieux de combat ; vous affrontez plusieurs ennemis, qui arrivent de plusieurs côtés, ce qui rend la bagarre plus intéressante et moins statique. Bref, au duel, je préfère la baston générale ! C'est pourquoi, malgré ses sprites et ses animations sublimes — mais on finit par s'habituer à tout sur Neo-Geo —, Fatal Fury m'a rapidement ennuyé ; je reste sceptique.



Ce petit vieux avait l'air inoffensif... Mais la lecture répétée des Aïkus lui a appris à se métamorphoser en mastodonte volant. Domage pour vous !

et fin du match

YO RAP !



EDITEUR : SNK

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : EXQUIS

1-2 JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 52%

Pas d'innovation, quelques écrans fixes, un peu de démo... La Neo-Geo nous a habitués à mieux.

GRAPHISME 90%

Bel effort dans la variété des décors.

ANIMATION 98%

Je vois mal comment on pourrait faire mieux, surtout avec une telle taille de sprites !

BANDE-SON 89%

Sublimes : les chants rythmés du temple shintoïste !

JOUABILITE 89%

Règle comprise en 3,8 secondes. Les combinaisons de commandes sont naturelles et se mémorisent bien.

DUREE DE VIE 61%

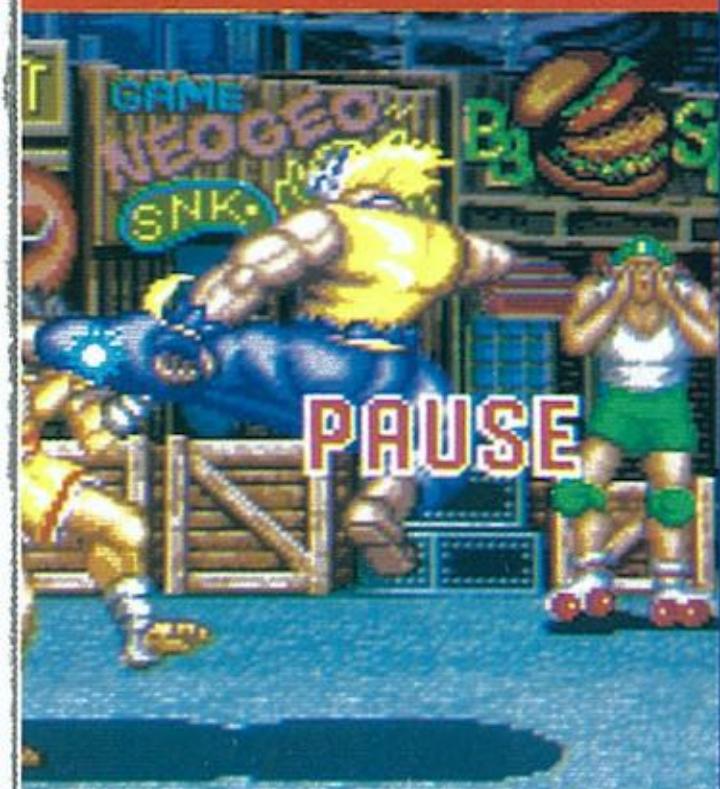
Malgré la variété des adversaires, les combats sont finalement répétitifs. Une chance de renouvellement à 2 joueurs.

INTERET 72%

Fatal Fury est beau, très beau, techniquement parfait, mais c'est tout. Pour se rincer l'œil au beurre noir.

FATAL FURY

cou de pied volant





REVIEW

Permettez-moi de me présenter : je m'appelle Tom... Tom Cus. Je suis micro-processeur de mon état. Je travaille dans une PC Engine. C'est un bon job !

Le héros, une petite fusée mignonne comme tout, avec ses petits petons et mains, n'avait pas l'air très dangereux. J'ai même pensé qu'il était un peu jeune pour partir au casse-pipe mais, dès les premières secondes du jeu, il s'est débrouillé comme un dieu. Et que je tire sur tout ce qui bouge, et que je te bombarde le sol ! Un cauchemar ! Il en sortait de partout, chaque tir dans les petits nuages souriants faisait jaillir une cloche-bonus. En tirant dans les cloches, on pouvait changer leur couleur, et donc les bonus qu'elles transportaient ! Et puis les sprites de l'adversaire ont commencé à déferler en masse. Il en jaillissait de tous les côtés ! Certains étaient même de taille prodigieuse. Le summum a été atteint avec l'arrivée d'un deuxième joueur ! Alors là, c'était trop ! Deux fois plus de travail, et je n'ai pas pu maintenir la cadence très longtemps. Heureusement, au moment où j'allais me péter un fusible ou me claquer une Ram, le game over est arrivé ! Sauvé par le gong !



Le fond vaporeux de nuages vert pâle se déplace sans arrêt, avec une impression de mouvement fabuleuse.

COMMENTAIRE



BANANA SAN

Konami planifie ses jeux des mois, voire des années, à l'avance, puis ensuite, brusquement, multiplie les sorties. On a pu le voir sur la SFC avec des sorties de plus en plus rapides (Contra Spirit, Axelay...) et on s'en aperçoit maintenant avec la PC Engine (en quatre mois, quatre cartouches). Twin Bee, le quatrième jeu de Konami, est un petit chef-d'œuvre : décors splendides aux couleurs pastel, niveaux diversifiés, action incessante... Si vous avez une PC Engine, ruez-vous sur cette cartouche. Sinon, courez acheter une Duo (elle offre un excellent rapport qualité/prix) et, tout de suite après, Twin Bee. Ou plutôt d'abord le jeu, au cas où quelqu'un ait acheté le dernier exemplaire juste avant vous, puis la Duo !



Faites faire d'abord les canons à l'arrière du vaisseau.

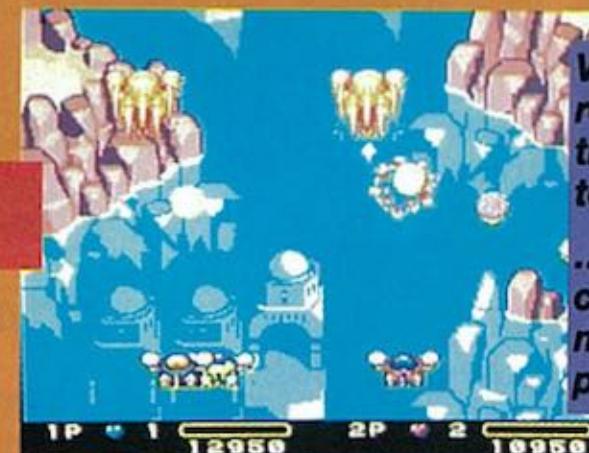
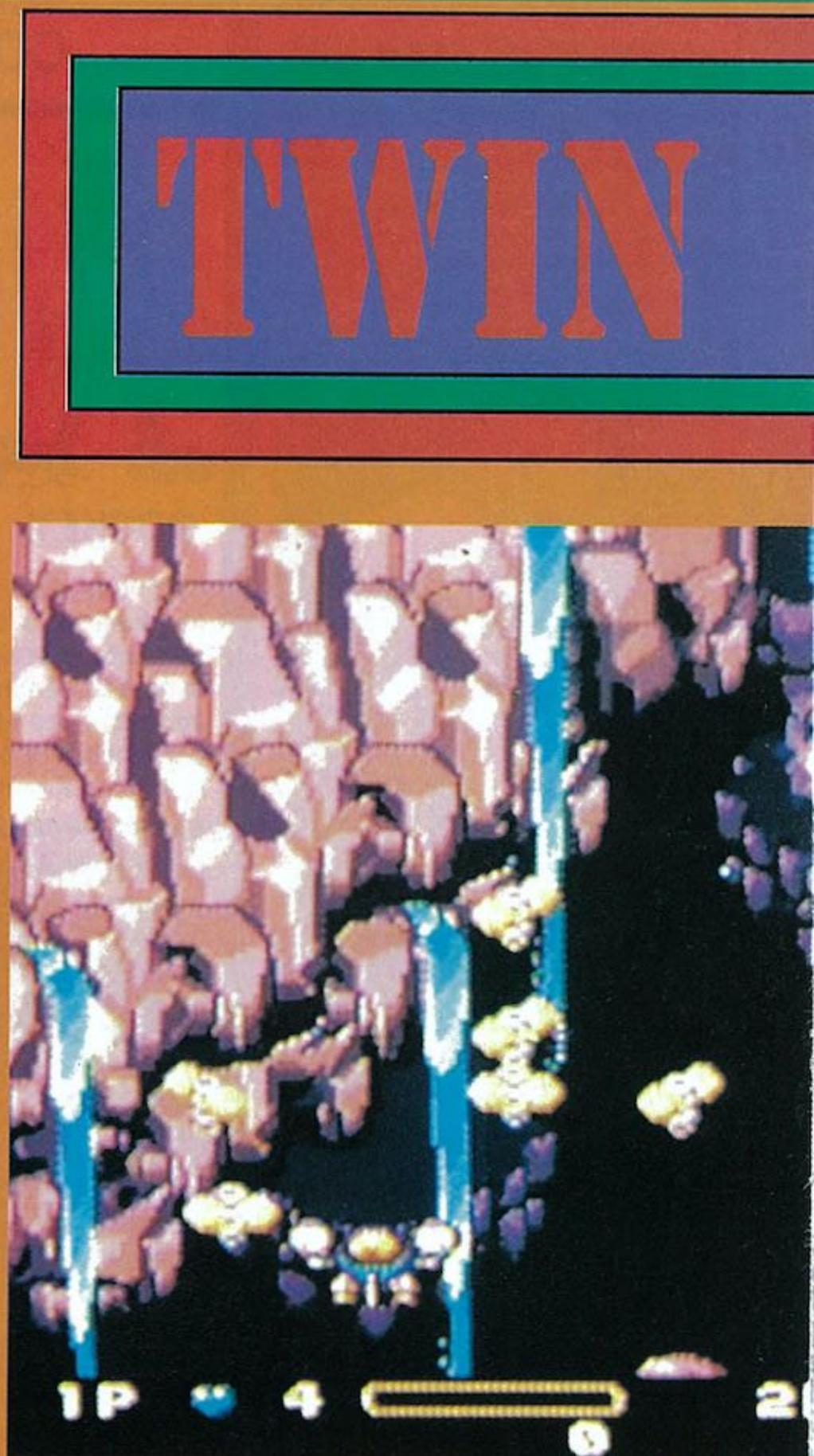


Puis attaquez-vous aux canons situés de chaque côté.

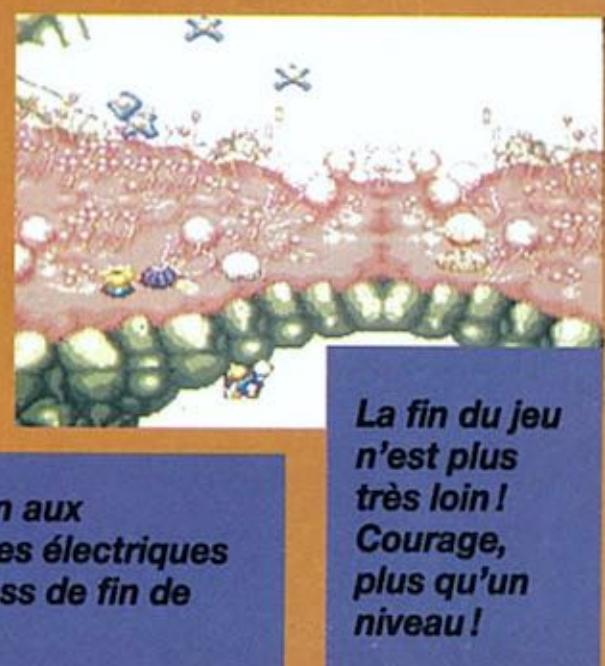


Enfin détruisez totalement le château arrière du navire.

DETAILS DU COMBAT



Vous survolez les restes d'une civilisation depuis longtemps disparue...
... dont certaines cités sont maintenant recouvertes par les flots.



Attention aux décharges électriques de ce boss de fin de niveau.

La fin du jeu n'est plus très loin ! Courage, plus qu'un niveau !

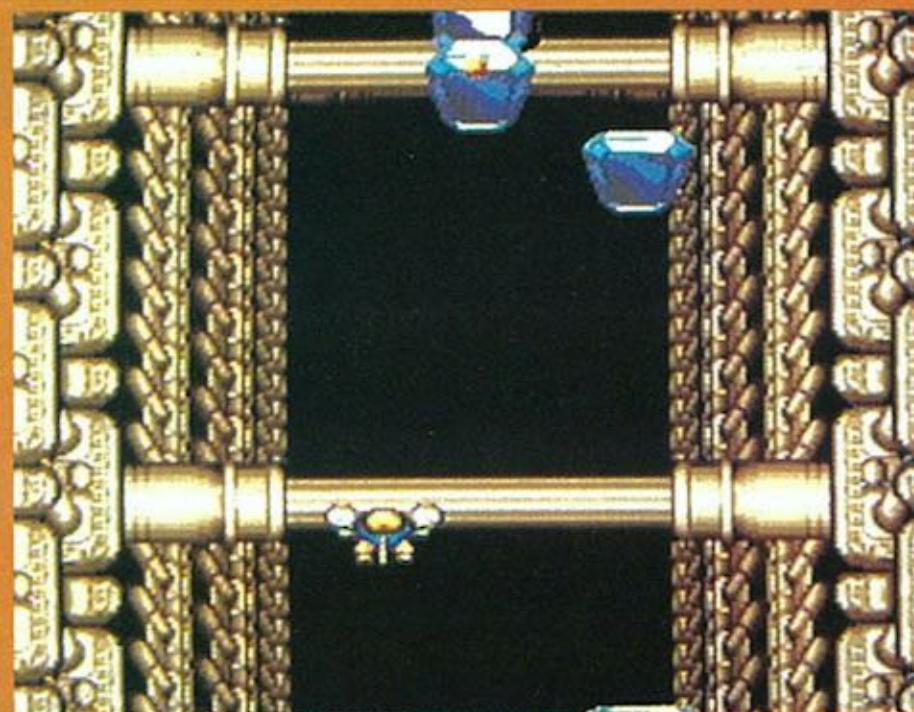
REVIEW



BEE



Les cascades que vous voyez sont animées à l'écran grâce à un cycle de palette du plus bel effet.



Lors de ce passage, l'animation comprend plus de cinq plans différentiels scrollant indépendamment les uns des autres.



Le troisième niveau vous fait circuler entre des châteaux perchés sur des îlots rocheux flottant dans le ciel.

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

L'univers de Twin Bee est une splendeur : les décors sont de petites merveilles et les protagonistes semblent sortir du cerveau d'un véritable poète ! Il n'est que de voir les cités englouties par des cascades, le tout situé sur différents météores en plein espace, les châteaux perchés sur des blocs de pierre au milieu du ciel... L'humour est également présent avec des séquences comme celle du vaisseau pirate,

comme celle du vaisseau pirate, dont les membres de l'équipage se réfugient sur un radeau et hissent le drapeau blanc en signe de défaite !

Enfin, la gestion du deuxième joueur est géniale : on peut réunir les deux sprites pour ne former plus qu'une seule Bee, à la double puissance de feu. Même si vous jouez seul, sélectionnez le mode deux joueurs, puis acculez le deuxième sprite dans un coin et, en passant par-dessus, prenez-en le contrôle. Jusqu'à ce que vous vous fassiez tuer, vous aurez ainsi un appareil deux fois plus puissant ! En un mot, génialissime !

MEGA

HT

LES DEUX MODES

Comme dans Dragon Spirit, ou dans certains shoot-them-up d'Hudson, il est possible de jouer sur un écran condensé. L'intérêt ? Nul ! Mais comme c'est une des fonctions hard de la PC Engine, et que donc, ça ne coûte pas plus cher à mettre en option, pourquoi pas...



► 1 PLAYER
2 PLAYERS
OPTION
© KONAMI 1992

EDITEUR : KONAMI
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3 à 9
OPTION CONTINUE : 1 à 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : OK

1-2
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 55%

Petite animation au début. Le jeu n'est pas totalement plein écran, une mince bande fournit les informations vitales.

GRAPHISME 96%

Traités dans un style "naïf", les décors sont superbes, variés, poétiques et bien colorés.

ANIMATION 96%

Rapide, elle ne montre aucun signe de faiblesse.

BANDE-SON 70%

Les mélodies sont sympathiques mais se résument à des petits airs genre musiques Pac-Man évoluées.

JOUABILITE 91%

Impeccable : un bouton pour les bombes au sol et l'autre pour les tirs.

DUREE DE VIE 73%

On finit toujours par se lasser d'un shoot'. Mais celui-ci vous tiendra en haleine un petit moment !

INTERET 95%

Grandiose !! Un grand moment !

La première version de Paperboy, en borne d'arcade Atari, est apparue il y a environ 7 ans ! Ce hit à la peau dure... La toute dernière adaptation, sur Megadrive, a une originalité, et de taille : elle est bien plus fidèle que les autres au jeu original.

Vous incarnez donc un jeune livreur de journaux à bicyclette, qui parcourt les quartiers les plus étranges pour délivrer ses exemplaires. Vous choisissez au début entre trois rues, en fait trois niveaux de difficulté. Chaque niveau est ensuite subdivisé en sous-niveaux, chacun étant un jour de la semaine. But : tenir sans être viré jusqu'au dimanche...

Au début de chaque round s'affiche la carte de la rue à parcourir. Vous devez envoyer un journal à chaque abonné, reconnaissable à la boîte aux lettres rouge de sa villa. Ceux qui ne sont pas abonnés seront traités plus durement : envoyez-leur un journal, directement dans leurs vitres, pour les casser ! Ainsi, ils s'abonnent au round suivant... Roulez aussi sur leurs plates-bandes pour gagner des bonus !

Par contre, si un abonné n'a pas son journal, il suspend son abonnement. Un round excellent ne perd pas d'abonnés et en apporte de nouveaux !

L'affaire se complique à cause de badauds, de chiens, d'enfants, et même de fantômes, qui encombrent le trottoir. Ne tombez pas de bicyclette...



▲ But ! C'est la fin de la course d'entraînement !



PAPERBOY



▲ Game Over... Votre performance grotesque s'affiche à la une de... vos journaux !



▲ Pas abonné ! Saccagez cette baraque !

LES TROIS RUES DU TRIOMPHE

Choisissez votre rue au début du jeu : Easy, Medium, ou Hard Street. Easy est vraiment pour les débutants. Medium double tous les scores et bonus. Hard Street, qui est vraiment très encombrée, triple tous les points.





JOY



▲ 250 points dans la boîte aux lettres !



COMMENTAIRE

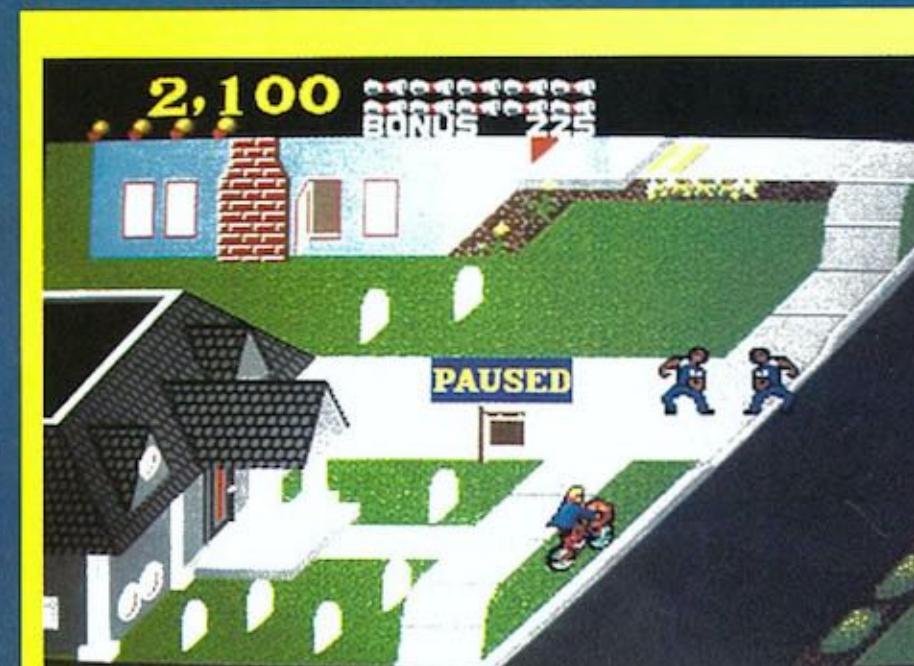


Arrggghhhhhh ! Paperboy est horriblement frustrant ! Et ce à cause de deux "détails" horribles : d'abord, la détection des collisions est incroyablement imprécise, d'où de nombreux et

imprévisibles voyages au cimetière des Paperboys ! Ensuite, le mode de contrôle est tout simplement absurde. Le pilotage de la bicyclette se fait par pivots autours de sa roue arrière. Vous avez déjà vu ça ? C'est quasiment ingouvernable ! Pour le reste, Paperboy sur Megadrive est très fidèle à la version d'arcade, avec de beaux arrière-plans détaillés et beaucoup de sons digitalisés. Certains sprites (comme votre bicyclette) semblent un peu flous sur les bords, mais dans l'ensemble cette adaptation est conforme en image et en son à l'original. Un bon achat pour les fans de ce jeu éternel. Pour ma part, les défauts signalés m'ont très vite lassé.

LIVRAISON EXPRESS

Jeter le journal sur le paillason de l'abonné n'est pas mal. Mais le Paperboy professionnel l'enverra dans la boîte aux lettres, pour un bonus de 250 points !



▲ La tondeuse à gazon a encore frappé !

LES VOISINS

Regardez : les graphismes sont vraiment de 1985 ! Vous voyez des danseurs de break qui font la toupie au sol, des appareils à cassette comme on en faisait alors... Par contre, l'étourderie des passants et l'insolence des chiens aboyeurs ne sont spécifiques d'aucune époque.



COMMENTAIRE

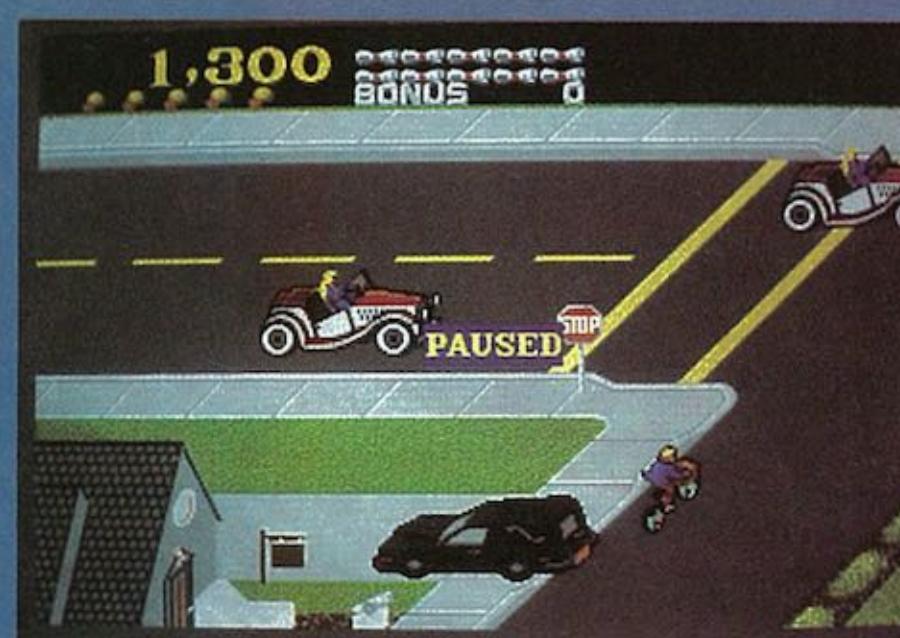


Avec son graphisme précis et sa bande-son soignée, cette adaptation rappelle terriblement la borne d'arcade d'Atari. Mais je pense comme Rich que la jouabilité est le point noir de cette cartouche : il ne faut

JULIAN
pas être devin pour s'en apercevoir ! D'abord, la réponse aux ordres de la manette n'est guère exacte. Ensuite, pire, la bicyclette tourne autour de sa roue arrière, un prodige ! Mais comme le reste de la cartouche suit les règles habituelles de la physique, le pilotage style "quatrième dimension" de votre invraisemblable vélo devient un cauchemar... Curieusement, les programmeurs de la version Master System avaient évité l'obstacle, alors, pourquoi le retrouver sur Megadrive ? Ajoutez à cela que les collisions donnent l'impression de tout devoir au hasard : ce chien sur lequel vous croyez rouler ne vous renverse pas, tandis que cet ouvrier qui travaille débonnairement à cinq ou six pixels vous jette le nez dans la poussière ! Enlevez ces gros défauts, et vous avez une conversion exemplaire de Paperboy. Vous pouvez essayer avec un tournevis, mais pas sûr que ça marche... Donc, une cartouche franchement décevante, et d'autant plus décevante qu'elle aurait pu être excellente.



▲ Même les routes sont encombrées...



▲ Tiens ? Un concours de vieilles voitures ?

DEGRADATIONS

Les maisons des non-abonnés doivent être saccagées ! Cassez une vitre avec un journal, massacrez les plates-bandes, et, en général, causez le maximum de dégâts : il y a toujours du bonus à la clef !



LA FETE FINALE

A la fin de chaque journée, Paperboy peut démontrer son habileté à piloter son BMX. Il y a des cibles sur lesquelles envoyer des journaux, des buttes et des rivières à sauter. Le temps est limité. Si Paperboy arrive au bout, il remporte un gros bonus.



PAPERBOY



EDITEUR : D
PRIX : -

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : MEDIOCRE

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 82%

Belle présentation tout au long du jeu, écrans intermédiaires de style arcade.

GRAPHISME 73%

Décor soignés, détails fins, bonne ambiance générale. L'animation est correcte mais n'est pas le point fort du jeu.

BANDE-SON 78%

Une reproduction très fidèle du son de la borne d'arcade.

JOUABILITE 38%

Roue arrière exaspérante, collisions douces, réponse moyenne de la manette : hmmmm...

DUREE DE VIE 65%

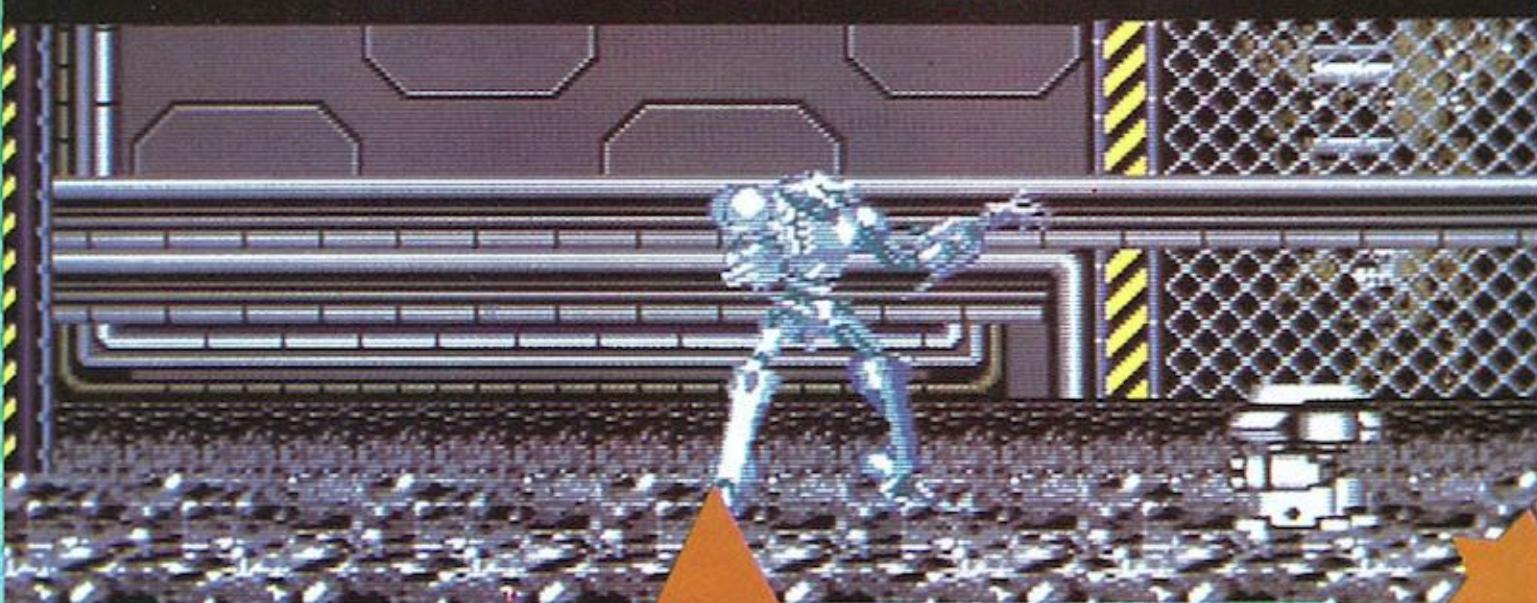
Beaucoup de niveaux à traverser, mais ils sont tous bâtis sur le même modèle.

INTERET 62%

Adaptation superbe pour les graphismes, le son, et toutes les options de jeu. Mais la mauvaise jouabilité fait chuter la note lourdement !



HEAVY NOVA



COMMENTAIRE



La première minute de jeu n'est pas désagréable, parce que le robot, soigneusement animé, "bluffe" bien. Et on se dit qu'avec une telle minutie de mouvement et en même temps si peu d'ennemis,

EL NIO NIO
on se dirige tout droit vers un jeu d'action tactique, en tout cas réfléchi... Mais décidément, il ne se passe rien. Le combat contre le boss, ou contre un ami, est affreusement confus. Ce catch métallique est lent, imprécis, inintéressant. Pourtant, l'idée de calculer le score en fonction des différentes prises effectuées, de nouvelles attaques venant s'ajouter au fur et à mesure de vos progrès dans le jeu, était vraiment géniale. Un bon concept, c'est si rare... Mais là, ça ne fonctionne pas. Très dommage !

Un petit robot-aspirateur ! N'ayez pas peur, un coup de pied banal le fait tout de suite exploser. Ouf ! Que d'émotions !



A deux joueurs, la liste des actions de combat est impressionnante. C'est le point fort du jeu.



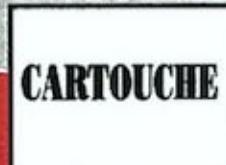
Un boss. Il a beaucoup d'allure. Regardez les étincelles qui jaillissent sur son passage, son bras violet musclé... Graphiquement superbe.

Votre robot peut aussi s'élever momentanément. A droite, une barrière d'énergie à franchir au bon moment.



ALL RIGHTS RESERVED **MICRONET 1991**
LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LTD.

MICRONET PRIX : D APPRECIATION	
PRESENTATION	70%
Le décompte des prises est net et spectaculaire.	
GRAPHISME	58%
Bien pour les robots, nullissime pour les décors.	
ANIMATION	42%
Soigneuse, mais si lente... Ron ! Ron !	
BANDE-SON	82%
Peu de bruitages, mais excellente musique.	
JOUABILITE	20%
A deux joueurs, ça peut tenir...	
DUREE DE VIE	35%
Préparez des bols de café noir pour vos nuits blanches.	
INTERET	20%
Absolument monotone et inintéressant.	



**SUPER FAMICOM****REVIEW**

Ah les jeunes d'aujourd'hui ! Ils ne respectent plus rien et ne savent plus quoi faire pour se singulariser ! Tenez, les jeunes filles actuelles, vous pensez qu'elles vont bien sagement en classe ? Pas du tout. Regardez Lena par exemple ! Et que je me transforme en super-héros, et que je me balade dans des tenues qui frisent l'attentat à la pudeur. Et que je prétends que je suis la seule nana du coin à avoir un cœur assez pur pour manier l'épée de Valis. Et que je séche les cours pour aller taillader les "pas-beaux" dans le royaume de rêve de la reine Valis. Et que je sévis sur PC Engine, Megadrive et maintenant Super Famicom. Et ses parents, croyez-vous que cela les "interpelle quelque part" ? Pas du tout. Le père, un certain monsieur Mario Bros, prétend qu'il lui faut explorer 253 passages secrets avant la fin de la journée. Quant à la mère, madame Alisia Dragoon, j'ai été obligé de laisser un message sur son répondeur pour la mettre au courant des activités spéciales de sa fille car cela fait plus d'une semaine qu'elle n'est pas rentrée à la maison. Ah ! Tout se perd, rien ne se crée, rien ne se transforme !

COMMENTAIRE**BANANA SAN**

Et hop ! un Valis de plus ! Bon, analysons rationnellement. Valis sévit depuis des années, et les épisodes se succèdent. En bootant la cartouche, on a donc un certain sentiment de lassitude ! Rien de nouveau ! L'héroïne manie toujours aussi bien l'épée, les niveaux scrollent de façon identique et ce sont les mêmes grosses bestioles que vous devez combattre. Qu'apporte la version Super Famicom (suspense torride) ? Essentiellement, des décors beaucoup plus travaillés et colorés, bien que certains soient de petits chefs-d'œuvre alors que d'autres sont franchement bâclés. La bande sonore est plutôt insipide et fade. Bref, rien de réellement novateur. Si le jeu reste bien réalisé et amusant, il est trop classique et ne se démarque pas des innombrables beat-them-up basés sur le même principe.

Une cathédrale un peu spéciale : n'espérez ni calme ni sérénité, mais plutôt plaies et bosses.

**SUPER VALIS**

Un des généraux à éliminer. Attention à la vitesse avec laquelle il fond sur vous !



Lorsque vous arrivez devant le gardien du niveau, votre système cybernetico-optique vous donne des informations sur

Un des problèmes de Super Valis : la gestion de l'espace. Au bas de l'écran se meuvent les différents protagonistes avec des sprites qui ne sont pas spécialement grands. Puis, dans le reste de l'écran, il ne se passe rien : pas d'adversaires, pas de bonus à récupérer... Résultat on joue dans à peu près un tiers de la surface pendant une grande partie du jeu.



Une frêle jeune fille aux cheveux blonds, l'ennemi prend des formes inattendues !

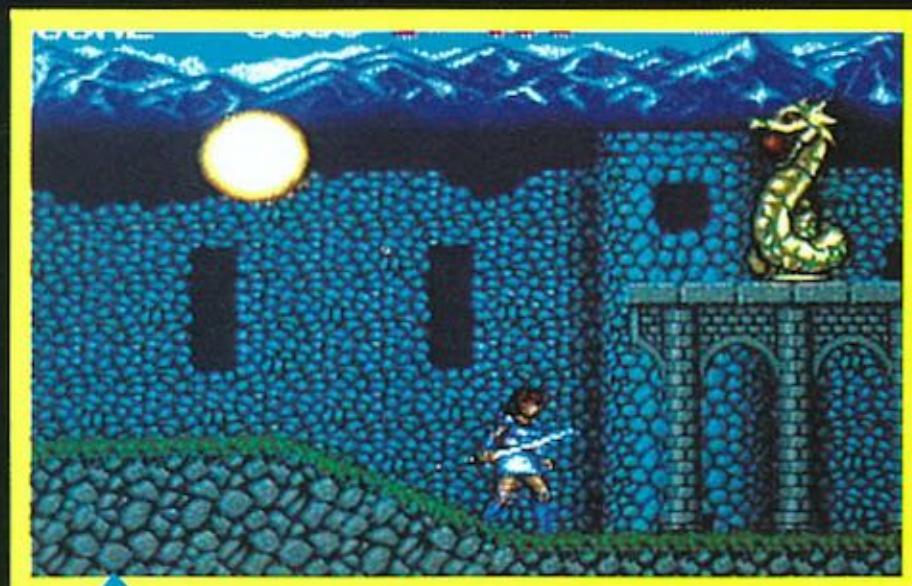




Les bonus ne sont pas difficiles à repérer, ils sont situés en hauteur.



Le gardien du niveau trois prendra trois formes avant de succomber. Dernière métamorphose : la sirène.



Un passage délicat ! Peut-être le moment de recourir aux bonus !

BONUS : UN SYSTEME PARTICULIER

Au cours du jeu, vous collectez différentes icônes qui viennent prendre place en haut de l'écran. A tout moment, vous pouvez en sélectionner une et l'utiliser. Certains bonus ne s'utilisent qu'une seule fois. Il existe cinq armes, plus le cœur.



Vous pouvez utiliser votre épée pour frapper d'estoc et de taille ou pour envoyer des boules de feu.

Voilà le prototype même de l'adversaire contrarie qui vous oppose une résistance forcenée. A l'abri derrière son bouclier, elle se rit de vos coups d'épée. L'effrontée manie avec un certain bonheur la masse d'arme, mais c'est également à ce moment qu'elle est vulnérable !



COMMENTAIRE



Ça fait plaisir de retrouver des héros avec qui on a déjà passé pas mal d'heures ! Le système très pratique des bonus a été conservé : on collecte des sorts magiques à utiliser au

cours du jeu. Il est conseillé de les garder en réserve pour les duels avec les gardiens de fin de niveau (les cinq généraux). Vous pouvez vous servir de votre épée magique, ou neutraliser vos adversaires à distance en projetant des boules de feu. Cette version est plus réussie graphiquement que sur PC Engine (certains niveaux proposent des décors avec scrollings en parallaxe sur cinq plans différents) mais plus facile.



Projette un globe d'énergie pure.



Envoie une espèce de boomerang de lumière.



Le cœur vous permet de restaurer votre énergie.



Lance des petites boules de feu qui se dirigent vers l'adversaire.

REVIEW



SUPER アーケード



EDITEUR : LASER SOFT/TELENET

PRIX : E

DISPONIBILITE : 27 MARS

DIFFICULTE : FACILE/MOYEN

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : ILLIMITEE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : OK

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 67%

Petite intro animée en japonais. Les bonus collectés apparaissent clairement et sont aisément sélectionnables.

GRAPHISME 86%

La plupart des niveaux sont splendides (le 4...) alors que d'autres (le 5...)

ANIMATION 70%

A part des scrollings différentiels sur quatre niveaux, rien de transcendant.

BANDE-SON 56%

Pas la peine d'avoir une super puce sonore dans la SFC si c'est pour entendre ce genre de musiques !

JOUABILITE 87%

Bonne mais très classique (avancer, tirer, avancer, tirer ...)

DUREE DE VIE 69%

Le jeu n'est ni excessivement difficile ni particulièrement novateur.

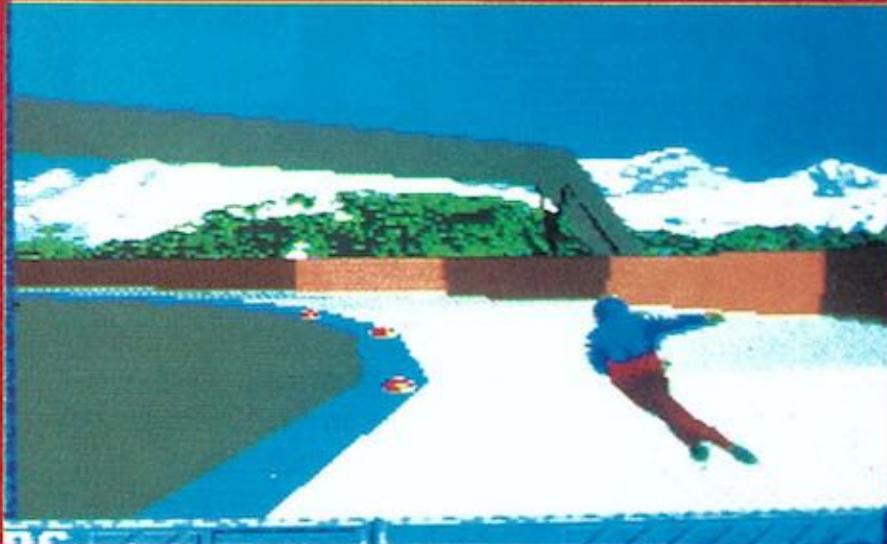
INTERET 72%

Pas particulièrement mal réalisé, pas réellement intéressant, juste un beat-them-up comme des dizaines d'autres.

Selon les gens, la neige et la glace provoquent des réactions différentes. Pour certains, c'est synonyme de grelottements, de chutes et d'engelures. Pour les autres, c'est l'occasion de boucler sa combinaison de ski et de participer aux activités sportives sur neige. Winter Challenge est fait pour les amoureux de la glisse. Le joueur et ses copains peuvent, s'ils le désirent, s'affronter mutuellement dans l'espoir de décrocher la récompense suprême : une médaille d'or pour chacune des huit épreuves de Winter Challenge ! Est déclaré vainqueur toutes catégories celui qui aura totalisé le plus de points (chaque médaille or, argent et bronze rapporte des points) à la fin des épreuves. Ses records resteront à jamais gravés dans les mémoires.

Avant d'atteindre le firmament de la gloire, il est vivement conseillé de suivre un entraînement. C'est en pensant à vous (petit veinard !) que les programmeurs ont intégré une option spéciale "entraînement". Ainsi vous pouvez tester votre habileté dans chaque catégorie et affûter votre technique avant de commencer réellement la compétition.

PATINAGE DE VITESSE



Il suffit de tapoter régulièrement les touches de la manette pour donner l'impulsion au patineur. La difficulté se situe au moment où il amorce les virages, il arrive que, déporté par la vitesse, le sportif percutte les bords de la piste. Il faut trois tours de piste pour connaître le vainqueur de cette épreuve.

SKI DE DESCENTE



Prenez skis et bâtons et préparez-vous à vivre d'intenses actions mouvementées ! Entre le flanc des montagnes et les piquets à éviter, le skieur se fraie un chemin jusqu'à la ligne d'arrivée. Le gagnant est celui qui descend le plus rapidement.

THE G WINTER C



COMMENTAIRE

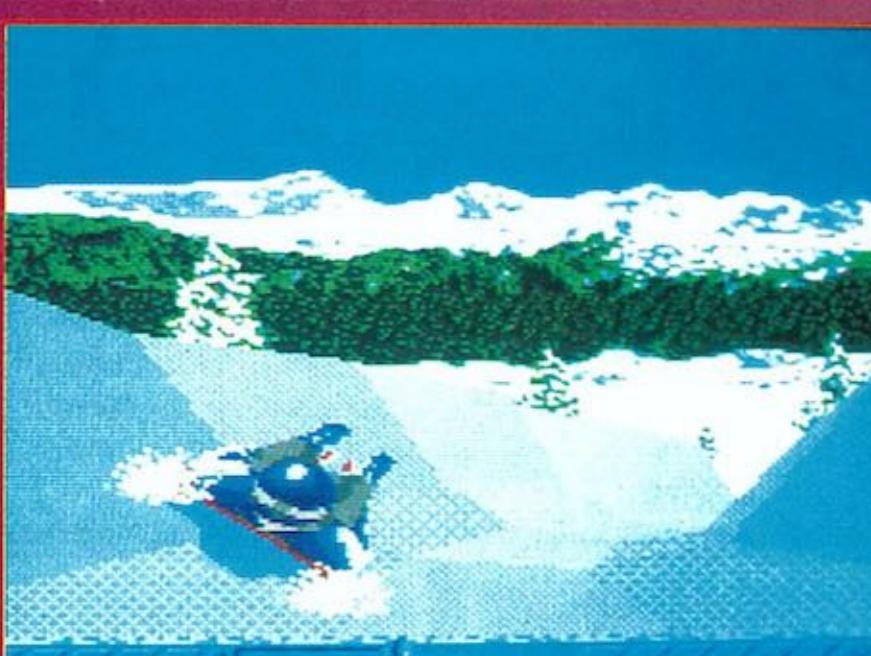


La qualité des graphismes et l'atroce musique du jeu ne sont pas encourageantes. Pourtant, plus vous jouerez et plus vous vous sentirez accroché par l'action de Winter Challenge. Les épreuves sont

JULIAN

variées et le plaisir de jouer est présent. Certains pourront reprocher au jeu sa facilité... Le véritable challenge est le défi que vous vous lancez pour battre vos propres records. Le mode multi-joueur renouvelle l'intérêt du jeu et la fonction ralenti est appréciable. C'est l'outil indispensable pour améliorer son style et analyser ses erreurs. Avant ou même arrière, le ralenti fait progresser le joueur ! Si vous avez un faible pour les jeux de sports et si vous voulez vivre les mêmes émotions qu'à Albertville, je vous recommande cette cartouche.

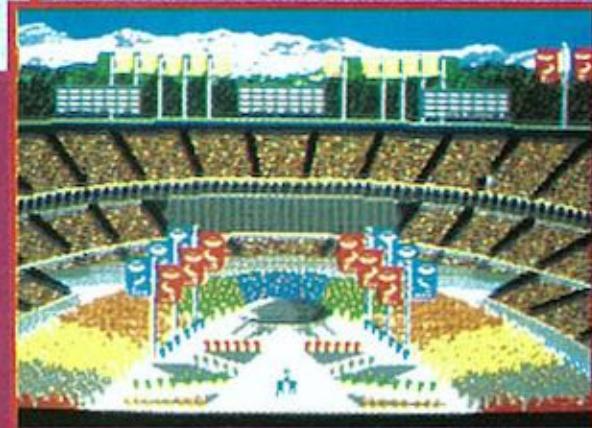
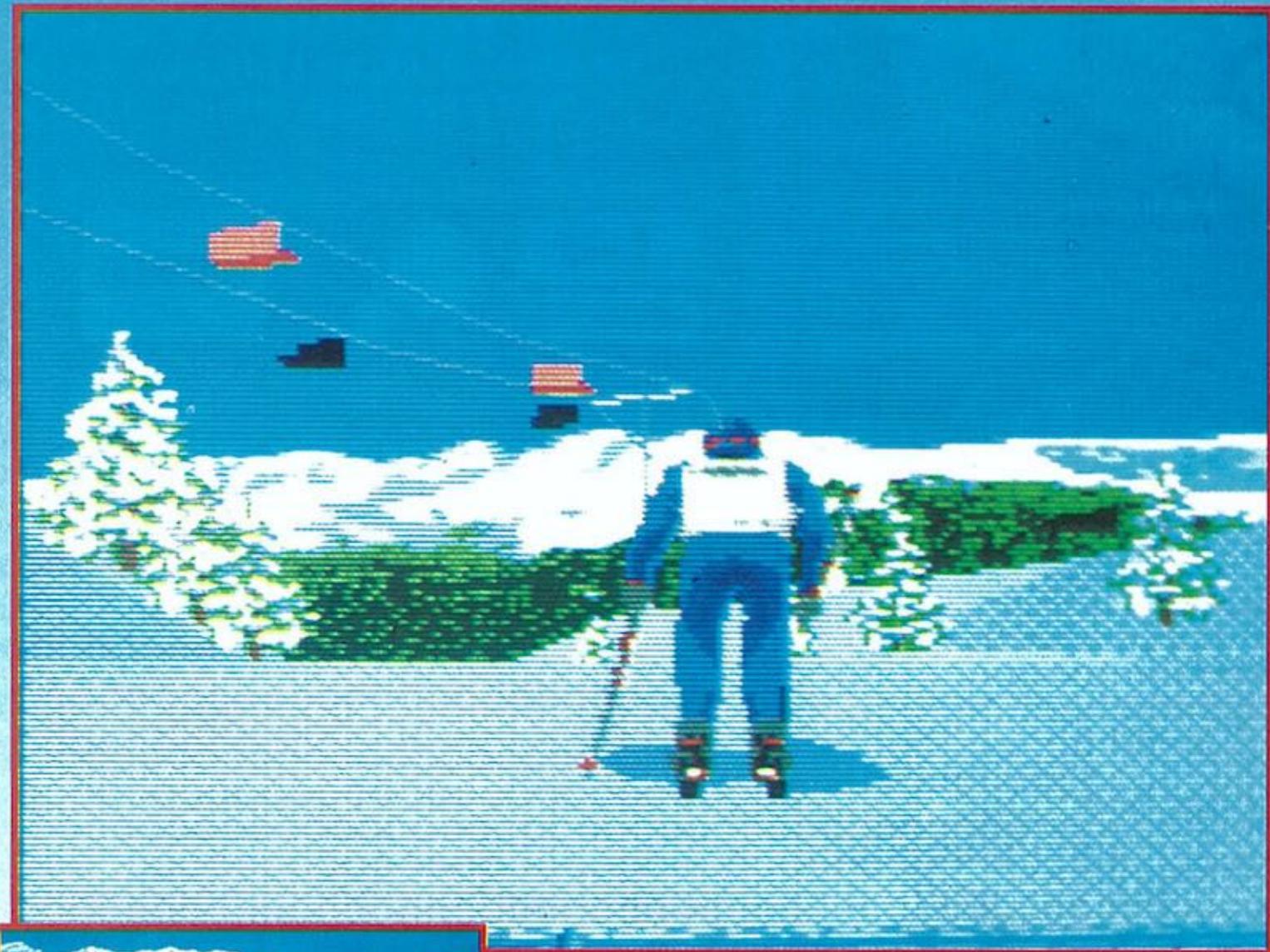
LUGE



Sautez sur votre traîneau, lancez-vous sur les pentes du tunnel et dévalez la piste aussi vite que vous le pouvez. Servez-vous des bords relevés du tunnel pour atteindre une plus grande vitesse, mais restez vigilant à garder le contrôle de votre luge.



AMES: CHALLENGE



▲ La cérémonie d'ouverture.



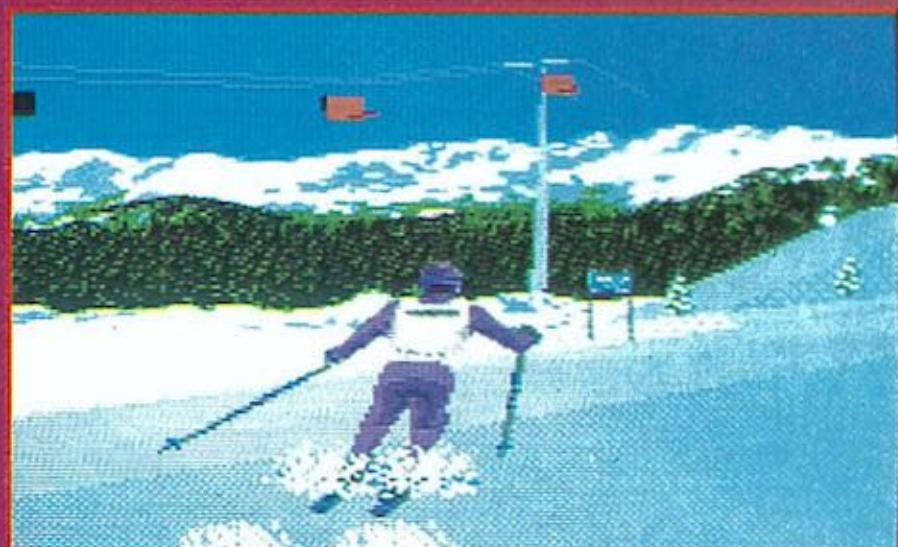
▲ Planez dans les airs avec le saut à ski.

SKI DE FOND



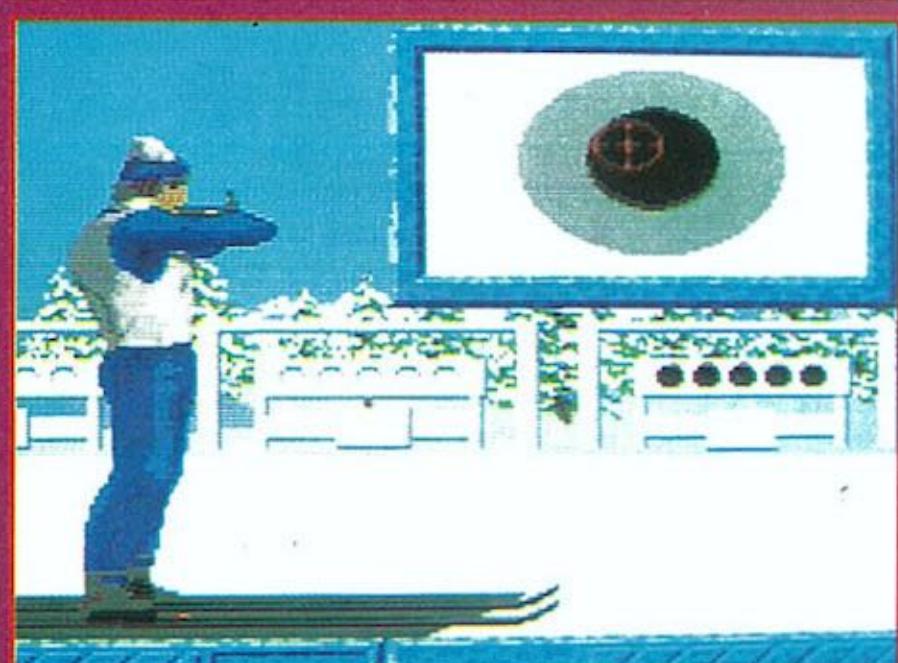
L'endurance est la clé pour réussir cette épreuve. Gardez la cadence en vous référant aux crêtes d'énergie qui s'affichent en bas de l'écran. Une fois la vitesse maximale atteinte, maintenez le cap. Attention à la fatigue, la route est longue.

SLALOM GEANT



C'est la même épreuve que le ski de descente. La technique est indispensable pour passer entre les portes et les chutes ne pardonnent pas. La piste est beaucoup plus longue, d'où le nom de slalom géant !

BIATHLON



Utilisez vos skis pour atteindre les cibles le long du trajet. Pour le reste servez-vous de votre fusil et visez le centre des cinq cibles, des pénalités de secondes s'inscrivent lorsque vous en ratez une. Le vainqueur termine l'épreuve en un minimum de temps.

BOBSLEIGH

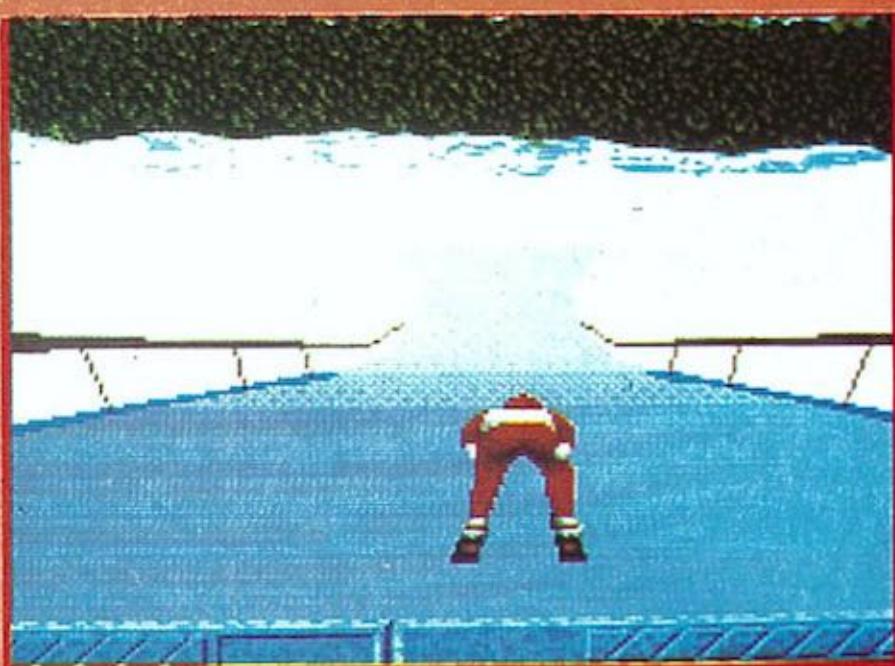


Cette épreuve ressemble à la luge, cependant le contrôle du bobsleigh est plus difficile. Le tunnel de glace est bien plus long et plus accidenté que celui de la luge. Très rapidement la vitesse s'élève et fait perdre au joueur le contrôle de son engin !



REVIEW

SAUT A SKI



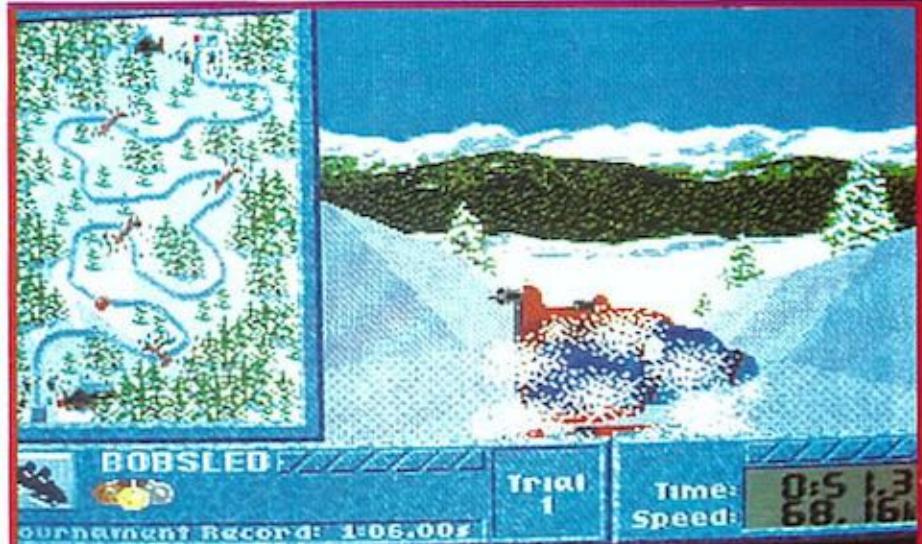
Attachez vos skis et lancez-vous sur la rampe enneigée qui fera de vous "l'homme volant". Pour un certain temps, car il faut songer à atterrir sur ses deux skis. Est déclaré vainqueur celui qui réalisera la plus longue distance.



RICH

de sons horribles ! Devant la grande diversité des épreuves et le challenge qu'il faut à chaque fois relever, The Games : Winter Challenge ne souffre pas de monotonie. Au bout de quelque temps, vous trouverez sûrement la compétition trop facile. Les concepteurs du jeu ont pensé à vous en intégrant un niveau de difficulté. Ajoutez à cela la possibilité de jouer à plusieurs humains et vous obtenez un grand jeu de sports. Bien que ce ne soit pas un grand classique, Winter Challenge a des atouts pour séduire le maximum d'amateurs de sports d'hiver, un genre plutôt absent sur Megadrive actuellement.

La phase entraînement est essentielle pour décrocher une médaille lors du tournoi. ▼



SOURIEZ, ON VOUS REGARDE !

A chaque fois que vous terminez une épreuve, The Games : Winter Challenge vous autorise à revoir vos performances en utilisant l'option "ralenti". Le magnétoscope qui s'affiche en bas de l'écran est le seul moyen de revoir vos prouesses. Un clic sur le bouton avance ou sur la touche recul et vous analysez, au mouvement près, la course que vous venez de faire.



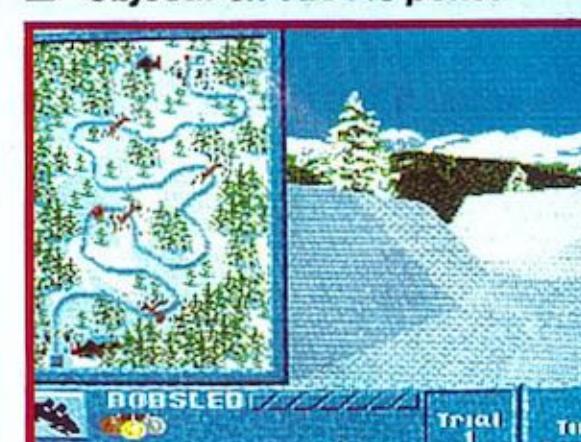
▲ Le bobsleigh commence.



▲ Le premier virage sérieux est passé avec aisance.



▲ Objectif en vue : le pont !



▲ Le virage le plus relevé.

Et voici les charmants concurrents, venus du monde entier ! ▼



EDITEUR : BALLISTIC
PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : -

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : RAPIDE

1-8

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 85%

Dans l'ensemble, la présentation est agréable, avec des options importantes.

GRAPHISME 75%

La taille des sprites est satisfaisante. Le décor en 3D formes pleines est soigné mais peu de variété dans le paysage.

BANDE-SON 65%

Des musiques décevantes et aussi d'horribles sons. Les bruitages sont réussis.

JOUABILITE 87%

Vous prendrez énormément de plaisir à participer à toutes les épreuves.

DUREE DE VIE 85%

Grâce au choix du niveau de difficulté, vous ne vous lasserez pas de refaire chaque épreuve.

INTERET 85%

Un superbe jeu riche en épreuves et action, hautement recommandé pour tous les fans de sport de neige.

ESPACE 3

Quartz

LILLE
4 rue faidherbe
Tel : 20 55 67 43

44 rue de Bethune
Tel : 20 57 84 82



STRASBOURG

6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71



V.P.C.
rue de la voyette

LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES
A PARTIR DE 140 F

ADVENTURE ISLAND	239,00
AEROSTAR	195,00
ALLEWAY	195,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00
ALTERED SPACE	239,00
AMAZING GATOR	239,00
BASEBALL	140,00
BATMAN	220,00
BATTLE TOADS	239,00
BEETLE JUICE	239,00
BERLITZ FRENCH-ENGLISH	299,00
BILL ELLIOT	239,00
BLADES OF STEEL	239,00
BOMBER KING 2	239,00
BOXXLE	195,00
BRAINBENDER	239,00
BUBBLE BOBBLE	239,00
BURAI FAIGHTER	195,00
CASTELVANIA 2	239,00
CASTELVANIA 1	195,00
CHESSMASTER	195,00
CHOPLIFTER 2	239,00
CONTRA	239,00
CRYSTAL QUEST	239,00
DICK TRACY	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00
DOUBLE DRAGON	195,00
DOUBLE DRIBBLE	239,00
DR MARIO	195,00
DUCK TALES	220,00
ELEVATOR ACTION	239,00
F1 HERO	239,00
F1 RACE	195,00
F1 SPIRIT	195,00
FACEBALL 2000	299,00
FINAL FANTACY ADV	299,00
FINAL FANTACY LEG	299,00
FINAL FANTCY LEG 2	299,00
FORTIFIED ZONE	239,00
GAME LIGHT	199,00
GAUNLET 2	239,00
GHOSTBUSTER 2	239,00
GOLF	195,00
GR'EMLINS 2	220,00
HAL WRESTLING	239,00
KID ICARUS	239,00
KUNG FU MASTER	195,00
MARBLE MADNESS	239,00
MEGAMAN 2	239,00
MEGAMAN	239,00
METROID 2	239,00
MICKEY DANGEROUS CH	239,00
MICKEY MOUSE 2	239,00
MICKEY MOUSE	220,00
MOTOCROSS	195,00
NEMESIS 2	239,00
NEMESIS	239,00
NFL FOOTBALL	239,00
NINJA BOY	239,00
NINJA TURTLE 2	239,00
NINJA TURTLE	220,00
PACMAN	195,00
POWER MISSION	239,00
PRINCE OF PERCIA	239,00
Q BERT	239,00
Q BILLION	195,00
RADAR MISSION	195,00
RESCUE OF PRINCESS	195,00



MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL
949 F
MEGADRIVE+PERITEL+SONIC
1 290 F
CARTOUCHES MEGADRIVE
A PARTIR DE 150 F

ALEX THE KID	310,00
ALIEN STORM	285,00
ART ALIVE	345,00
ARROW FLASH	190,00
ATOMIC ROBOKID	285,00
BATMAN	449,00
BATTLE GOLF	190,00
BOLCK OUT	190,00
BONANZA BROS	285,00
CENTURION	425,00
CRACK DOWN	150,00
DANGEROUS SEED	190,00
DARIUS 2	345,00
DARK CASTEL	400,00
DEVIL CRASH	449,00
DICK TRACY	310,00
DJ BOY	285,00
DOUBLE DRAGON II	475,00
DRAGON EYES 3	449,00
EA ICE HOCKEY	449,00
EL VIENTO	400,00
ESWAT	285,00
F1 CIRCUS	449,00
F1 GRAND PRIX	385,00
F22 INTERCEPTOR	449,00
FANTASIA	345,00
FEARYTALEADVENTURE	385,00
FETAL REWIND	400,00
FIRE MUSTANG	345,00

GALAXEY FORCE 2	385,00
GHOSTBUSTERS	285,00
GOLDEN AX.2	385,00
GYNOUNG	360,00
I LOVE MICKEY	345,00
J. MADDAM 92	449,00
KLAX	285,00
J MONTANA 2	449,00
JAMES POND	400,00
JEWEL MASTER	285,00
MAGICAL HAT	150,00
MARIO LEMIEUX HOCKEY	449,00
MARVEL LAND	360,00
MASTER OF WEAPON	345,00
MERC'S 2	475,00
MERC'S	449,00
MICKEY CASTLE	345,00
MIDNIGHT RESIST	449,00
MOONWALKER	285,00
NBA PAYOFFS	449,00
NHL HOCKEY	449,00
OUT RUN	285,00
PHELIOS	285,00
POPULOUS	360,00
POWERBALL	449,00
QUACK SHOT DONALD	425,00
RINGS OF POWER	475,00
ROAD RUSH	449,00
ROBOCOD	449,00
ROLLING THUNDER 2	449,00
SONIC	345,00
SPIDERMAN	250,00
STAR CRUISER	190,00
STAR FLIGHT	449,00
SUPER FANTASY ZONE	449,00
SUPER LEAGUES	310,00
SUPER SHINobi	385,00
SUPER WARS	449,00
SWORD OF SWODAN	285,00
TASK FORCE HARRIER	449,00
THUNDER FOX	285,00
TOE JAM & EARL	425,00
WAR WOLF 2	425,00
WONDERBOY 3	250,00
WONDERBOY 4	449,00
WONDERBOY 5	425,00
WORLD CUP SOCCER	360,00
XDR	190,00

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

MEGA C.D. 2 990 F

MEGA C.D.
+1 LOGICIEL AU CHOIX
3 390 F

ERNEST EVANS	499,00
SOL FEACE	499,00
HEAVY NOVA	449,00
FUNKY HORROR	499,00

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS

990 F

GAME GEAR + SONIC

1 090 F

GAME GEAR + LOUPE

+ BERLIN WALL 1 090 F

ALIMENTATION SECTEUR 69F

ALESTE	280,00
AX BATTLER	245,00
BERLIN WALL	245,00
DONALD DUCK	265,00
DRAGON CRYSTAL	245,00
FANTASY ZONE	245,00
FRAY	280,00
GLOC	245,00
HEAD BUSTER	190,00
HEAVY WEIGHT CHAMPION	265,00
KINETIC CONNECTION	190,00
MAPPY LAND	245,00
MICKEY...ILLUSION	245,00
NINJA GAIDEN	245,00
OUT RUN	215,00
PENGU	190,00
SHINOBI	245,00
SONIC	265,00
SPACE HARRIER	245,00
SUPER GOLF	245,00
SUPER MONACO	215,00
WONDER BOY	215,00

GAME GENIE
POUR N.E.S.
590 F

SUPER NES
+ MARIO 4
+ Prise périphérique
1 990 F

CARTOUCHES SUPER NES	
CASTELVANIA 4	590,00
FINAL FANTASY 2	590,00
F ZERO	549,00
GHOST AND GHOLS	549,00
HYPER ZONE	499,00
JOHN MADDEN	590,00
PILOT WINGS	549,00
POPULOUS	549,00
SUPER TENNIS	549,00

CARTOUCHE SUPER FAMICOM
PRO SOCCER 549,00

ADAPTATEUR
SUPER NES/SUPER FAMICOM
195,00

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59810 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	+ 20 F
total à payer	
Mode de paiement :	<input type="checkbox"/> Chèque bancaire <input type="checkbox"/> Contre-remboursement +35 F
SIGNATURE (parents pour les mineurs)	

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : VILLE :

AGE : Téléphone :

Je joue sur : **NINTENDO** NES Game Boy

SEGA <



REVIEW

MEGA-ARMES
ET BONUS

Gundam lance des missiles de feu.



Laida-RX projette des ondes avec son sabre-laser.



Ultraman G dispose de bombardiers-robots.



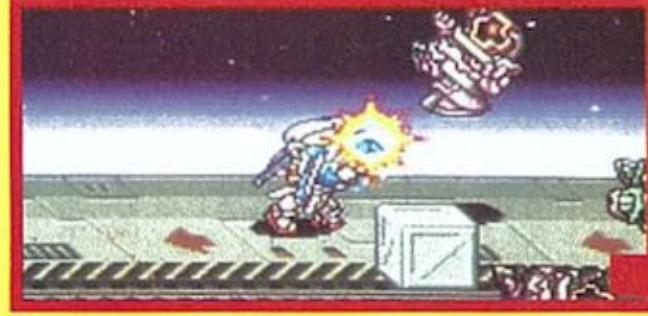
Loa crée une espèce de feu d'artifice.



Ces sortes de pastilles restaurent votre énergie.



Les flasques permettent d'utiliser les méga-armes.



LA FINE EQUIPE

Vous pouvez choisir d'incarner un de ces quatre personnages. A tout moment, vous pouvez passer de l'un à l'autre pour profiter de leur méga-arme.



Gundam F91, le leader de l'équipe.



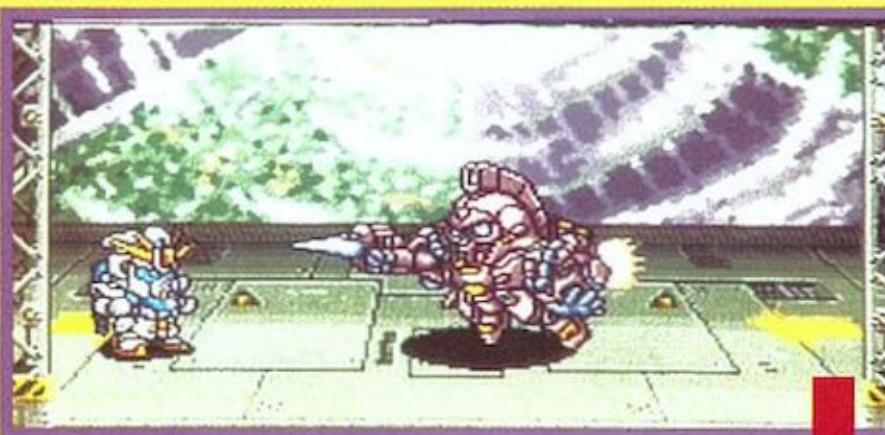
Laida-RX ressemble à un gros insecte.



Ultraman G n'est plus à présenter.



Loa, croisement entre un héros de Manga et un Aztèque !



Premier niveau: très vite, vous arrivez devant le robot qui garde l'accès à l'étape suivante.

J'ai une révélation à vous faire ! Dans une vie antérieure, j'étais Gundam, ce robot géant, héros d'un des dessins animés japonais. J'ai des preuves : tout d'abord, le grain de beauté que j'ai sur la face droite, une trace laissée par un laser de l'adversaire. De plus, j'ai toujours eu le sentiment très net que j'étais une sorte de génie incompris. Cette intelligence supérieure explique que j'ai été choisi pour piloter le Gundam F91. Et enfin, cette nuit, je dormais profondément, quand Sonic himself m'est apparu ! Il m'a tout révélé sur ma vie passée. En compagnie de trois autres gaillards, on passait notre temps à sauver la galaxie. On était le dernier recours du monde libre. On nous appelait les Last Fighters Twins ! On se battait à mains nues contre l'adversaire. Je me souviens notamment d'une mission qu'on avait effectuée du côté de Beltégeuse du centaure. Une station avait ramené un curieux vaisseau qui semblait abandonné. En fait, il était plein de mutants et de robots adverses qui venaient soumettre l'humanité à leur esclavage. Une fois de plus, on a fait appel à nous et nous avons rétabli la situation en un tour de main !

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Le jeu est sympa ou, plutôt, gentillet. Les petits robots sont très marrants, avec leurs petits bras, leurs courtes jambes et leurs grosses têtes. Les décors sont superbes, pleins de couleurs, très différents d'un niveau à l'autre ; ils sont traités de façon très réalistes. Le problème vient de la cible visée. Au Japon, la Super Famicom est avant tout la console des très jeunes. Ce jeu en est la parfaite illustration. Il reprend tous les éléments d'un beat-them-up classique (coups de pied, bonus à collecter, méga coups de poing, gardien de fin de niveau...). Mais c'est sans surprise, sans réelle difficulté, sans rythme ! Beau et bien réalisé mais manquant grandement de caractère !

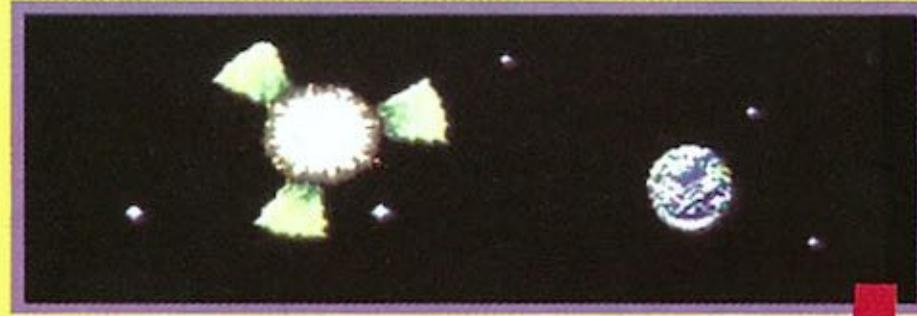
Fin de niveau. Combat traditionnel contre le boss. Il est temps de recourir à votre méga-arme.



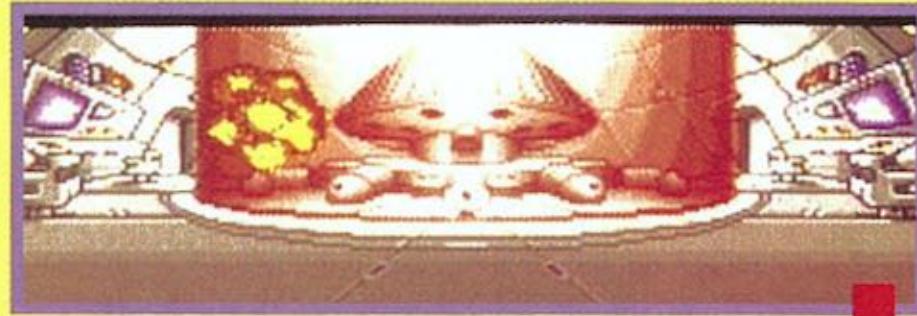
TERS TWIN



Au bout de quelques coups de poing enchaînés, vous en délivrez un plus puissant que les autres qui expédie l'adversaire au tapis. Au cours du jeu, vous pourrez vous emparer de temps en temps des armes de l'ennemi, comme cette hache.



Les envahisseurs reviennent, grâce à leur engin qui dérivait...



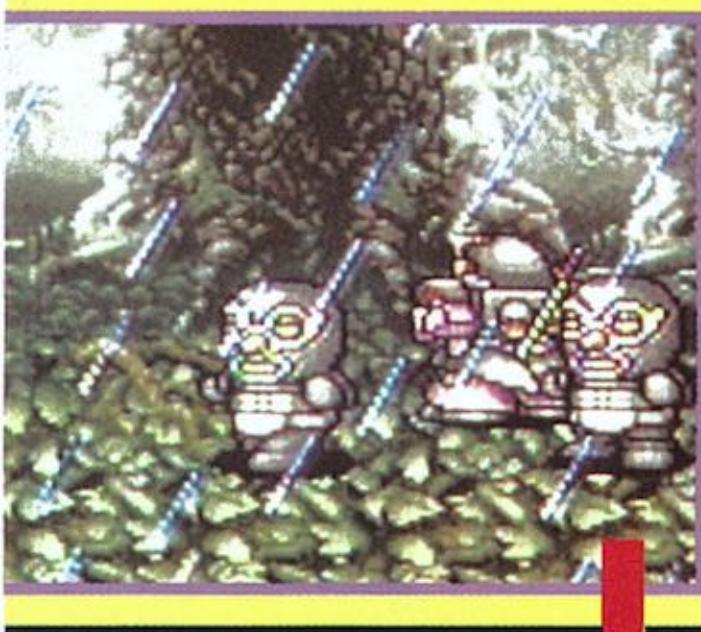
...ils ont pu s'introduire à bord d'un de nos vaisseaux et en prendre possession.



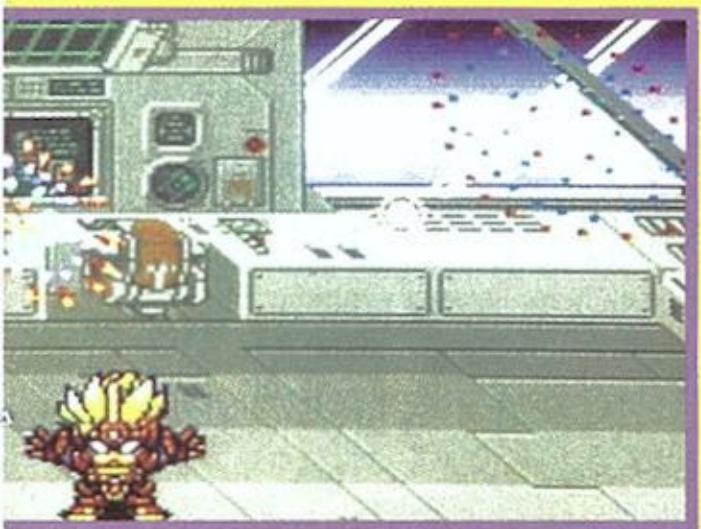
Nos armes étaient sans effet contre eux.



Mais, maintenant, ils vont se heurter aux Last Fighters Twins ! Ça va saigner !



pas-beaux' arrive en rangs serrés.



Certains combats s'effectuent au fond des océans.



COMMENTAIRE



BANANA SAN

Le concept n'est pas révolutionnaire : vous avancez selon un scrolling horizontal, tout en distribuant une série de coups sur vos différents ennemis. Certains sont plus dangereux que d'autres, lançant des couteaux ou maniant le sabre. En haut de l'écran, et en bas pour votre adversaire, apparaît l'état de vos forces sous la forme d'une barre qui diminue lors de chaque coup encaissé. Le jeu vous permet de vous adjoindre la compagnie d'un deuxième joueur. Ce n'est certainement pas le jeu de l'année mais les petits robots sont plaisants et donnent un certain charme à ce jeu.

REVIEW



▶ 1 プレイヤー
2 プレイヤー
パスワード
オプション
© BANPRESTO 1992

EDITEUR : BANPRESTO

PRIX : E

DISPONIBILITE : MARS

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 67%

Une succession d'images fixes introduit le scénario. Les écrans sont clairs, et les commandes simples.

GRAPHISME 94%

Réalistes et pleins de couleurs, les graphismes rendent le jeu agréable.

ANIMATION 91%

Des petites animations viennent égayer le jeu. Dommage que les sprites soient si petits !

BANDE-SON 60%

Rien de vraiment bouleversant.

JOUABILITE 77%

Les commandes répondent bien mais le jeu ne propose pas vraiment un rythme trépidant !

DUREE DE VIE 72%

Aucune difficulté insurmontable pour ce jeu conçu pour de jeunes enfants...

INTERET 68%

Rien d'exceptionnel ni d'épouvantable dans ce jeu qui fera certainement le bonheur des passionnés de Gundam !



REVIEW

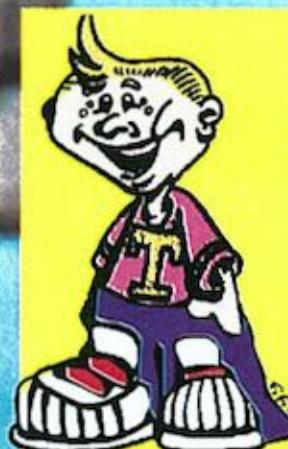
Alors que moi, Hipopo, j'étais tranquillement en train de faire ma longue sieste habituelle, un démon de feu vint enlever mes congénères ! De plus, comme cela ne lui suffisait pas, il plaça ses gardiens aux quatre coins du pays pour y faire régner la terreur. Mais il ne comptait pas sur moi et mes bombes à eau...

Armé de votre courage et de vos bombes à eau en nombre illimité, vous allez devoir mener Hipopo à travers 7 niveaux peuplés de serviteurs du démon, le déplacement se faisant soit verticalement soit horizontalement. Les monstres (du piranha affamé au robot chevalier) vous attaquent en se téléportant de leur monde par l'intermédiaire de portes de feu. Votre méthode d'attaque est simple : vos bombes immobilisent vos nombreux adversaires un court instant pendant lequel vous leur foncez dedans. Au cours de votre périple qui vous mènera sur terre comme sur mer, vous devrez aussi récolter de multiples bonus, éviter les pièges et combattre les gardiens pour délivrer vos amis. Inutile de vous préciser que tout cela doit s'effectuer le plus rapidement possible, car la mort vous guette !



Entre les robots à rouiller et les esprits de feu à éteindre, notre héros aura bien du pain sur la planche au niveau 3.

COMMENTAIRE



Mizubagu Daibouken (le héros aux bombes à eau), alias Liquid Kid dans nos contrées, est franchement génial ! La réalisation est tout simplement parfaite pour ce type de jeu. On prend vraiment plaisir à aider le cher Hipopo et le chemin n'est pas de tout repos, les monstres et autres pièges grouillent par dizaines. De plus croyez-moi, Taito a fait preuve d'imagination pour chaque niveau et c'est ce qui m'a fait le plus

DOUGLAS

craquer dans ce jeu : des ennemis qui se protègent avec un parapluie jusqu'aux génératrices ambulantes en passant par les piranhas sauteurs sans oublier le gros train, les inventions sont légion... Ajoutez à cela les plates-formes instables et vous aurez une petite idée de la dure vie qui vous attend ! Ce jeu a tout pour plaire, vraiment émouvant (comme dirait qui, déjà ?) !



Les monstres à parapluie se protègent efficacement contre vos tirs. Remarquez à droite l'engin de locomotion marchant à l'eau !



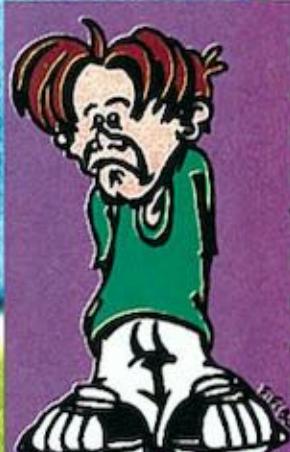
Les gardiens toujours aussi loufoques au cours des niveaux sont néanmoins très agressifs, mais heureusement pour Hipopo ils présentent tous un point faible.



Pour ne pas se noyer, il possède une bouée de secours.

Il commence à m'énerver celui-là ! Pour la peine il aura droit à ma plus grande bombe !

COMMENTAIRE



LOIC

Pas facile de donner un avis catégorique sur ce jeu. Malgré de bonnes innovations (boss de fin de niveaux marrants, ennemis farfelus), ce n'est jamais qu'un remake, qu'une suite peu différente de la saga des Bubble Bobble, New Zealand Story, Snow Bros, et j'en passe ! Cela dit, les graphismes sont bien colorés (mais les décors sont un peu simples à certains tableaux), les sprites bien animés, le scrolling fluide ; la musique, sans être géante, colle très bien avec la "gentillesse" du jeu. En somme, cette carte tire très bien parti des capacités de la Coregrafx ; à acheter si vous n'avez pas les autres jeux du même genre.



Parviendra-t-il, de la plate-forme mobile, à récupérer le bonus ?



Le troisième niveau dispose d'un double stage d'entrée.



Un des tableaux bonus.

Vous venez de sortir d'un des passages.



TIP !

PASSAGES SECRETS

AU COURS DES NIVEAUX CHACUN COMPOSÉ DE TROIS TABLEAUX, IL EXISTE DES PASSAGES QUI VOUS TRANSPORTENT DANS UN TABLEAU ÉPREUVE. DE PLUS, VOTRE SORTIE VOUS AURA FAIT PROGRESSER DANS LE NIVEAU !



Liquid Kid

EDITEUR : TAITO
PRIX : -

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 6

NIVEAUX DE DIFFICULTE : -

CONTROLE : EXCELLENT

1
JOUEURS



HUCARD

PRESENTATION 65%

Hipopo se balade à l'écran poursuivi par le titre ou en courant après les monstres entre les niveaux.

GRAPHISME 80%

Les sprites sont charmants et les gardiens très originaux ; les décors aux couleurs vives ajoutent à l'ambiance.

ANIMATION 88%

Fluide et sans accrocs, le scrolling est parfait, quant aux sprites nombreux, ils disposent d'attitudes amusantes.

BANDE-SON 75%

Sans être extraordinaire elle colle bien à l'action.

JOUABILITE 95%

Elle est excellente ! Notre cher Hipopo se déplace avec une agilité débordante !

DUREE DE VIE 80%

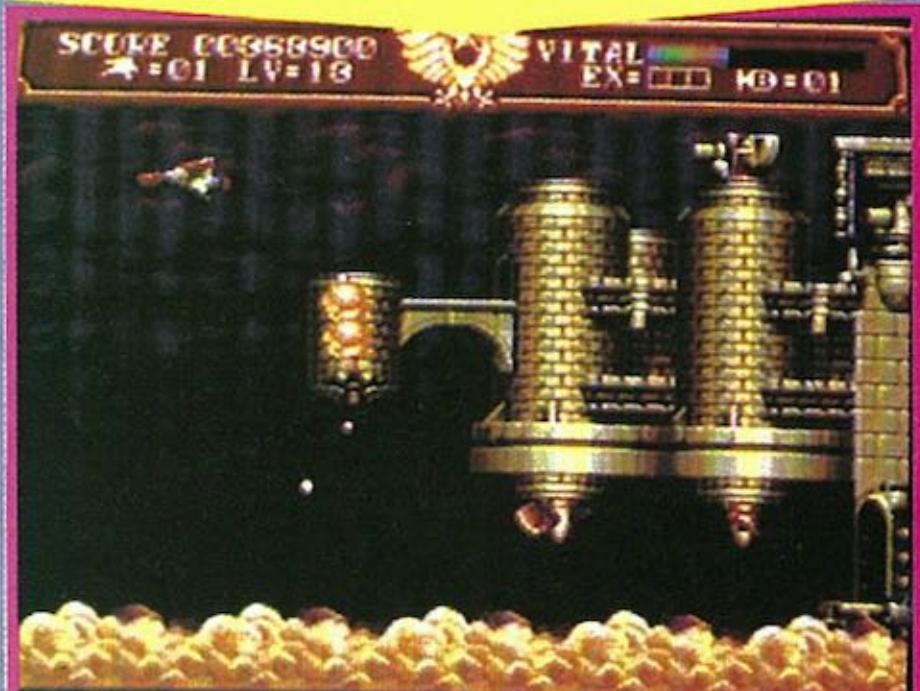
N'ayez crainte mes amis, vous en avez pour de nombreuses soirées.

INTERET 85%

Un bon jeu, pas totalement nouveau, mais un bon jeu.



Certains sprites sont gigantesques !



COMMENTAIRE



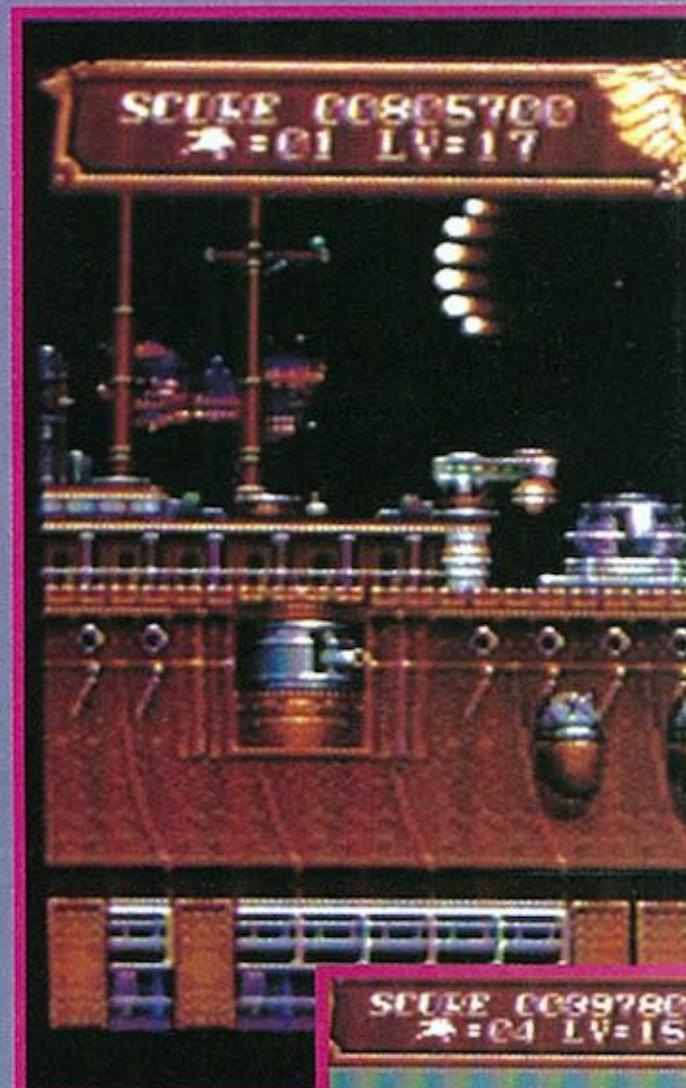
BANANA SAN

Le style "xixe siècle industriel-cybernétique" est très à la mode au Japon. Après des dessins animés comme Nausicaa, une série de mangas, les jeux vidéo sont à leur tour touchés par le virus. Ainsi Steel Empire est l'adaptation de Battle Wings, un manga japonais de Susuki. Graphiquement, cette cartouche est une réussite, et ce, moins par les décors qui sont un peu trop sombres, que par l'unité de style qui se dégage du jeu. Les différents appareils, les boss de fin de niveau, la carte des territoires... ont été créés selon un design particulièrement homogène. Un bon shoot-them-up, d'un classicisme à toute épreuve mais à la réalisation de bonne facture.

A l'intérieur de la mine, de temps en temps, des chutes de pierres menacent votre appareil. Servez-vous de vos canons arrière pour les détruire.

STEEL EMPIRE

La république de Silverhead est menacée par l'expansionnisme brutal du dictateur de Motorhead, Sauron. Vous incarnez la crème des pilotes de Silverhead, le Top Gun local et disposez de deux types de véhicules : le Striker, un avion, ou le Zeppelin, un ballon dirigeable. Chacun d'entre eux peut larguer des bombes (vers le haut ou le bas suivant l'appareil) ou ouvrir le feu vers l'avant ou l'arrière, sans avoir besoin de se retourner ! Cette option est indispensable si vous voulez survivre dans l'univers de Steel Empire. Les attaques adverses proviennent de tous les côtés, avec une certaine préférence pour les mauvaises surprises qui surviennent dans le dos ! Le Striker est plus rapide et plus maniable, mais le Zeppelin possède un pouvoir de destruction plus important. Pendant sept niveaux, vous affronterez les troupes de Sauron. Au début du jeu, la guerre vient d'éclater. Votre première mission consiste à reprendre la ville minière de Rahl. Une fois cette tâche accomplie, le deuxième niveau vous emmènera au fin fond de la mine de Rah que vous devrez purger de toutes les troupes de Sauron. Ensuite, vous attaquerez au château flottant, symbole de Sauron au même titre que l'Etoile de la mort était le symbole de l'Empire dans la Guerre des Etoiles. La suite du jeu vous emmènera poursuivre votre raid sur les terres de l'ennemi, jusqu'à la forteresse du Paradis, Germbaum, dernier refuge du tyran.



Vous avez atteint le niveau 15 d'expérience et votre puissance de feu commence à devenir considérable.

LES BONUS



Ce parachute et ce petit dirigeable contiennent des bonus. Tirez dessus pour les récupérer.



A chaque fois que vous en récupérez trois, votre niveau d'expérience, donc votre puissance de feu, augmente.



Il permet d'accroître la vitesse de votre aéronef.



Le cœur vous permet de faire le plein d'énergie.



Deux modules se joignent à vous et tirent en même temps que vous.



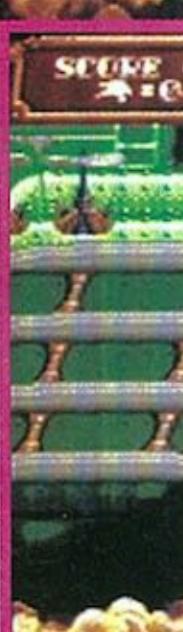
Il ne vous donne que des points !



Une vie en plus.



Juste au-dessus de vous se trouve la partie de l'engin qu'il faudra détruire pour vous glisser à l'intérieur de la forteresse, et l'annihiler définitivement.



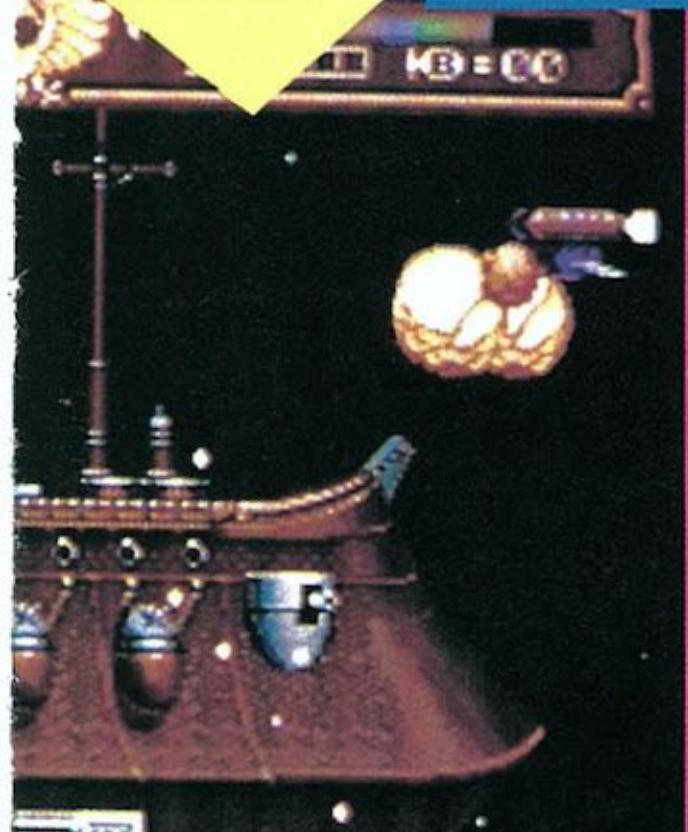
Pour détruire ce vaisseau amiral, tirez sous l'engin pour le faire exploser. Glissez-vous dans l'infractuosité ainsi créée. Deux canons apparaissent et ouvrent le feu. Une mégabombe vous aidera bien en détruisant d'un seul coup l'adversaire.

LES AERONEFS A VOTRE DISPOSITION



Le striker est rapide mais sa puissance de feu n'est pas la plus importante. Il lance des bombes vers le bas de l'écran. C'est le meilleur appareil.

Les tirs du Zeppelin provoquent des dégâts considérables chez l'adversaire, mais il n'est pas très mobile. Il envoie ses bombes vers le haut.



La carte de vos exploits.

Le boss du niveau 2 se terre au fond de la mine.



COMMENTAIRE

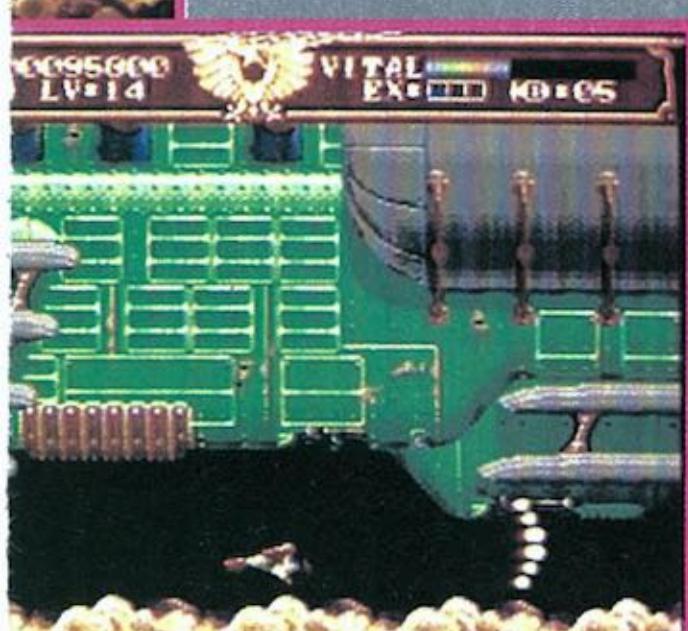


KANEDA KUN

Steel Empire propose des niveaux à l'action mouvementée et rapide. Heureusement, la cartouche se montre prodigue en matière de bonus, notamment ceux qui accroissent votre expérience de pilote de chasse. A chaque fois que vous en collectez trois, votre niveau monte et, peu à peu, votre puissance de feu s'améliore. Cependant, vous ne pourrez pas dépasser le niveau 20. Autre élément intéressant, lorsque vous perdez votre véhicule, et s'il vous reste des crédits, vous poursuivez le jeu avec le même niveau d'expérience. Le principal défaut de ce programme reste à mon avis son manque d'originalité. Il est bien réalisé et très amusant, mais combien de shoot-them-up du genre a-t-on déjà vus ?



Le coucher de soleil dans les nuages de ce niveau est superbe !



MEGADRIVE

REVIEW



集
寺

鋼鐵帝國

► START
OPTION

HOT·B

©1992 HOT·B CO., LTD.

EDITEUR : HOT B
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE MOYEN

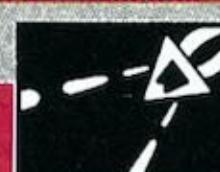
NOMBRE DE VIES : 3 à 5

OPTION CONTINUE : 1 à 4

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : OK

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 67%

Pas vraiment de présentation digne de ce nom. Lors du jeu, une fenêtre en haut de l'écran vous donne toutes les informations nécessaires.

GRAPHISME 86%

Un très bon point : l'homogénéité du style des graphismes. En revanche, ils sont un peu trop sombres.

ANIMATION 90%

La plupart des niveaux scrollent sur trois plans différentiels. Les sprites ne clignotent pas.

BANDE-SON 89%

Un effort particulier lui a été apporté.

JOUABILITE 92%

Très bonne. On enchaîne les parties avec plaisir.

DUREE DE VIE 79%

Sans être d'une difficulté insurmontable, le jeu vous demandera du temps et de la patience pour en venir à bout.

INTERET 82%

Un bon shoot-them-up qui a pour principal défaut d'être trop classique.

NEO GEO

REVIEW



JOUEZ AVEC LES CYBER BALLS !

En haut de l'écran, sous votre score, une rangée de pastilles de couleur. Là est indiqué le degré de SuperPower dont vous disposez, et que vous augmentez en ramassant des Cyber Balls en cours de jeu. A chaque degré correspond une arme spéciale, dont l'utilisation coûte d'ailleurs une pastille. Avec le héros Maxima, par exemple, le SuperPower 1 (vert) donne une décharge magnétique puissante à faible portée. Le 2 (orange) donne le Mega-Smash, une boule d'énergie qui part de l'estomac du héros et détruit tout devant lui. Enfin, le 3 (rouge) donne le Mega-Destroyer, une tornade électro-magnétique qui détruit tout à l'écran.

La technologie "Robo" a permis de mélanger peu à peu homme et machine. Le cocktail est nécessairement explosif, et peut créer des héros, comme Maxima, plus homme que machine, dont seuls les bras et les jambes sont mécaniques, ou comme Rocky, le robot tout en acier à cerveau humain. En face, s'apprêtant à gouverner le monde, vous avez les mauvais androïdes : des brutes de métal qui volent, ou montées sur des motos ou perchées sur des voitures à échasses. Un délire technologique qui n'est là que pour détruire, et auquel vous allez vous opposer sous les traits d'un des deux héros.

Robo Army est un beat-them-all "fantaisiste". Votre personnage ne se sert pas seulement de ses poings mais il utilise diverses armes, dont certaines de tir. Il est opposé à trente types d'ennemis différents, tous plus délirants les uns que les autres...

TIP !

N'UTILISEZ JAMAIS LES SUPERPOWER DE DEGRÉ 1 : LEUR EFFICACITÉ EST DOUTUEUSE, ET VOUS RETARDEZ VOTRE ARRIVÉE AUX DEGRÉS 2 ET 3.

ROBO



Vous prendrez bien une petite voiture sur le crâne ?!



Fin de niveau... Des otages à délivrer... On attend le monstre... Tiens, un gorille en acier ! Mieux vaut le combattre par attaques brèves en restant le plus souvent à distance. Au fur et à mesure qu'il fatigue, il devient rose, puis rouge... puis il explose !

TIP !

SI VOUS JOUEZ SEUL, APRÈS L'ÉTAPE 3 (BUILDINGS EN CONSTRUCTION), VOTRE SEUL CHANCE DE BATTRE LES BOSS DE FIN DE NIVEAU EST DE POSSÉDER À CE MOMENT AU MOINS UNE PASTILLE DE SUPERPOWER 3.1.

COMMENTAIRE



Fabuleux ! Vous pouvez regarder mille fois ces photos des écrans de Robo Army, vous n'aurez pas une idée exacte de l'impression que donne le jeu en vrai, quand on y

ROCKET

joue ! La cartouche gagne à coup sûr le premier prix de graphisme et d'animation sur Neo-Geo, toutes catégories confondues. Même avec six ou sept sprites géants simultanément sur l'écran, aucune confusion, aucun ralentissement, aucun problème de jeu. On balance des barils, on projette des voitures... Un déluge de coups, d'explosions, de violence, inoubliable. Et beaucoup d'originalité, comme les voitures à échasses ou l'abominable niveau 3.

ARMY



MEGA

HIT



La descente le long de ces câbles est infernale !



Salut ! Vous habitez chez vos parents ?

COMMENTAIRE



EL NIO NIO

Toujours de la violence sur Neo-Geo, mais quelle violence ! Il faut s'habituer aux graphismes exceptionnels de Robo Army pour ne pas s'arrêter de jouer, ahuri, pour mieux regarder ! Ennemis et décors surgissent directement de l'enfer, avec une invention de formes et pouvoirs qui stupéfie. Du grand art ! Pour le reste, c'est la perfection technique absolue. Avec, en plus, un très bon équilibre des différentes armes et de la puissance des adversaires au fil des niveaux. De la très, très belle arcade !



COUCOU !
C'EST NOUS LES ROBOTS
DES EGOUTS !

NEO GEO

REVIEW



ROBO
ARMY
SNK

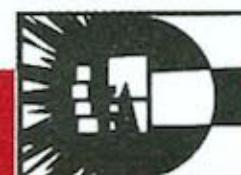
SNK HOME ENTERTAINMENT INC. ©1991

EDITEUR : SNK
PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5

CONTROLE : IDEAL

1-2
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 82%

Vue aérienne de la ville, sarcasmes du chef de Robo Enterprises : des écrans séduisants.

GRAPHISME 90%

Les décors ne sont pas très variés d'un niveau à l'autre. Dommage. On se rattrape avec le dessin des monstres !

ANIMATION 94%

Exactement la qualité "borne d'arcade". Pourquoi pas 100% ? Certains boss auraient pu être plus mobiles.

BANDE-SON 85%

Musique polyphonique excellente, bruitages plus communs.

JOUABILITE 89%

Le système des Cyber Balls et du Super-Power fonctionne parfaitement.

DUREE DE VIE 76%

Le jeu est peut-être un peu facile... On ne se lasse pas de son délire graphique.

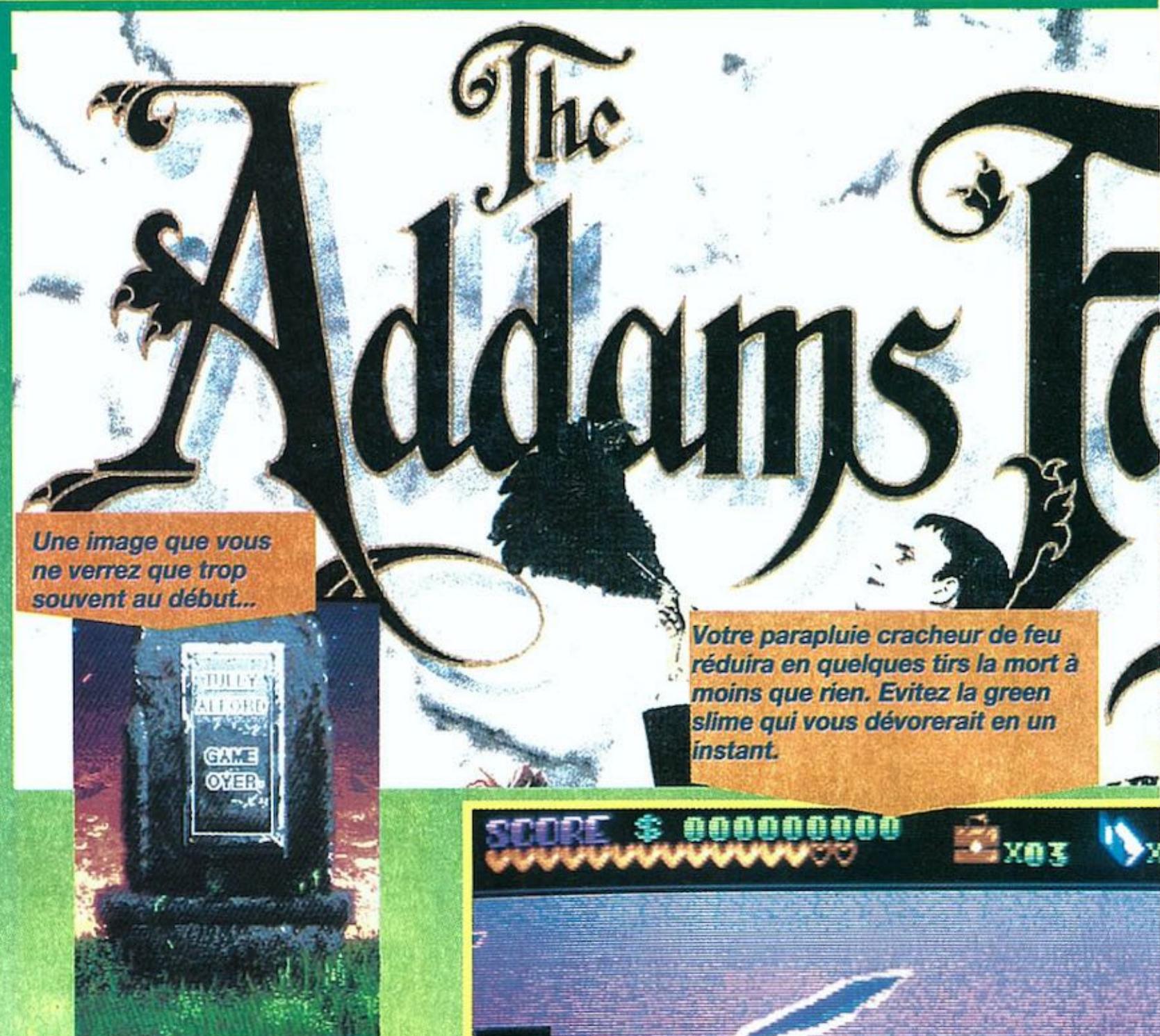
INTERET 93%

LE beat-them-all S-F à acheter sur Neo-Geo. Un point c'est tout !



REVIEW

Vous incarnez l'avocat d'une famille pour le moins originale, la famille Addams. Vous avez l'opportunité de gagner une forte somme d'argent complémentaire si vous parvenez à retrouver le caveau de la famille. Mais, bien évidemment, tous les membres de cette curieuse parentèle vont se liguer pour vous en empêcher. La première chose à faire sera de gagner la maison, en évitant les revenants du cimetière et le golfeur qui vous ajuste, puis en sautant de pierre en pierre. Une fois dans le hall, immobilisez l'oncle Fester pour qu'il vous donne la clé de la porte d'entrée. Vous pourrez alors explorer les nombreuses pièces en acquérant les clés correspondantes. Pour vous défendre, vous disposez d'un parapluie bien pratique, capable d'envoyer des boules de feu. Les bonus, assez rares, vous permettront d'améliorer votre puissance de tir, d'acquérir une épée (indispensable dans certains cas), de gagner des vies supplémentaires ou de vous transformer en bête hyper puissante. Dans les cas graves (attaques nombreuses impossibles à parer), le livre d'Irène détruira tous les ennemis présents à l'écran. Mais il faut le réserver aux cas vraiment désespérés, car il est bien difficile d'en renouveler le stock.



Il n'est guère difficile de se défaire des araignées mais, en revanche, les chauves-souris sont beaucoup plus collantes.

COMMENTAIRE



A mon avis *The Addams Family* est l'archétype du logiciel raté. On se demande pourquoi il est sur CD ROM (avec en prime des temps d'attente importants entre chaque niveau). Graphismes variés mais souvent ternes. L'animation est d'un meilleur niveau, sans pour autant être exceptionnelle. La bande-son est inégale, ce qui est tout de même un comble sur CD-ROM.

A côté de superbes digitalisations rendant parfaitement l'ambiance mystérieuse ou lugubre de certaines salles, d'autres lieux sont trop silencieux et les bruitages d'action pas assez variés. Ce beat-them-all saupoudré d'aventure vous ennuiera rapidement et je ne saurais vous le conseiller.

JIMMY H



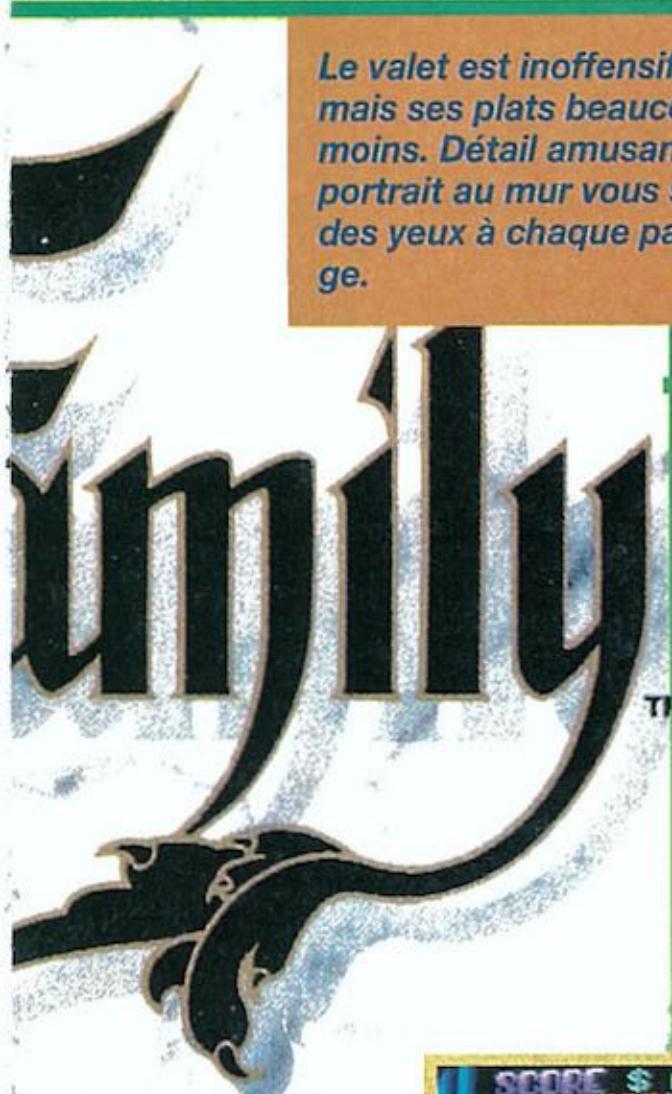
Baissez-vous pour éviter la boule d'électricité.

Pour une salle bonus comme celle-ci, que de pièces remplies de dangers devrez-vous visiter!



Les "harpies" sont impressionnantes tout comme le costume animé. Cris et hurlements précèdent votre arrivée et pourtant vous n'aurez rien à craindre dans cette salle.

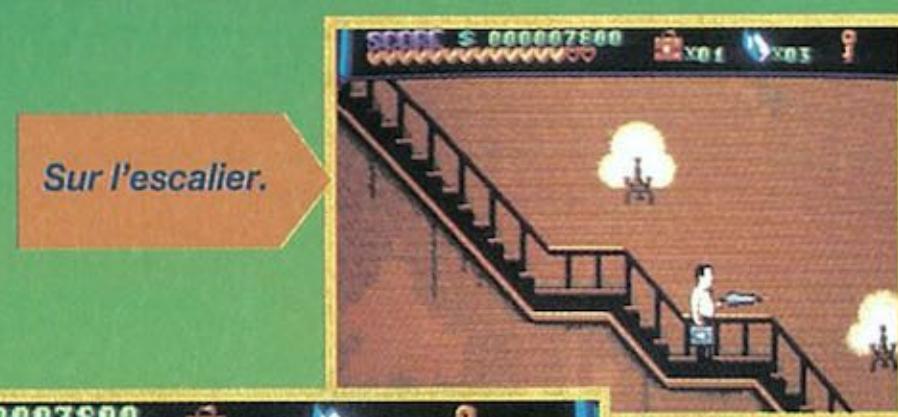




Le valet est inoffensif mais ses plats beaucoup moins. Détail amusant, le portrait au mur vous suit des yeux à chaque passage.

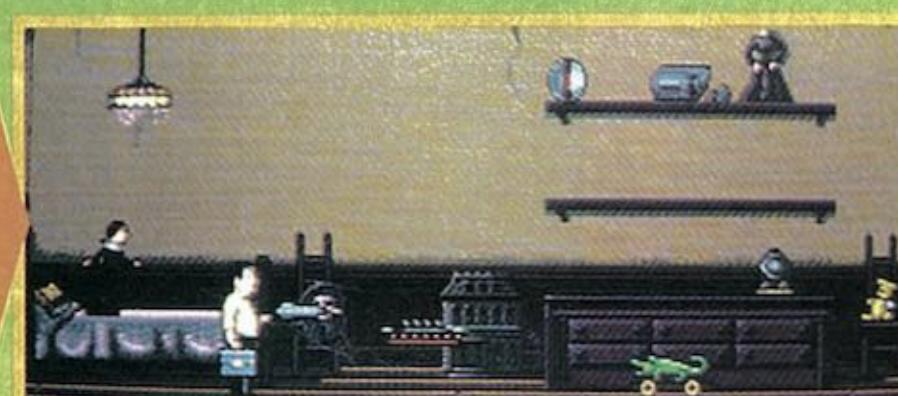


Sur l'escalier.



Grimpez pour découvrir le bonus tir qui améliorera de manière importante l'efficacité de votre parapluie.

Tous les jouets vont se précipiter pour vous attaquer sauvagement.



COMMENTAIRE



SPIRIT

Ce programme est assez particulier. Au début, j'avoue avoir pensé que c'était une belle nullité. Mais, en fait, il se défend. Les scènes sont d'une très grande variété mais l'action est souvent assez simple : tirer sur les attaquants, en vous déplaçant pour perturber leurs propres attaques et parfois sauter au bon moment. Le soupçon d'aventure (recherche des clés pour accéder aux différentes chambres) apporte un léger plus. En revanche, le fait de devoir reprendre le programme au début dans certains cas (un monstre vous y transporte) n'apporte rien à mon sens. L'originalité est bien au rendez-vous mais il n'y a pas grand-chose d'autre et c'est finalement un peu juste.

REVIEW



TM & © 1991 Paramount Pictures. All Rights Reserved.
THE ADDAMS FAMILY logo is a Trademark of Paramount Pictures
HEC Technologies, Inc. Authorized User.

EDITEUR : ICOM

PRIX : NC

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : EXCELLENT

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 35%

Pas d'option de jeu, ni d'animation et un seul écran fixe. Seuls les dialogues digitalisés remontent un peu la note.

GRAPHISME 72%

Les décors ne sont pas très travaillés mais ils sont d'une grande variété.

ANIMATION 81%

D'un bon niveau, rapide et fluide, sans être très spectaculaire cependant.

BANDE-SON 75%

Elle est inégale et les bruitages sont un peu succincts.

JOUABILITE 86%

Rien à redire à ce niveau. Votre personnage répond parfaitement et peut tirer tout en sautant.

DUREE DE VIE 58%

Le jeu est assez long à terminer, mais il risque fort de finir dans un placard avant !

INTERET 52%

L'ambiance et l'originalité sont au rendez-vous, mais ce n'est pas suffisant !



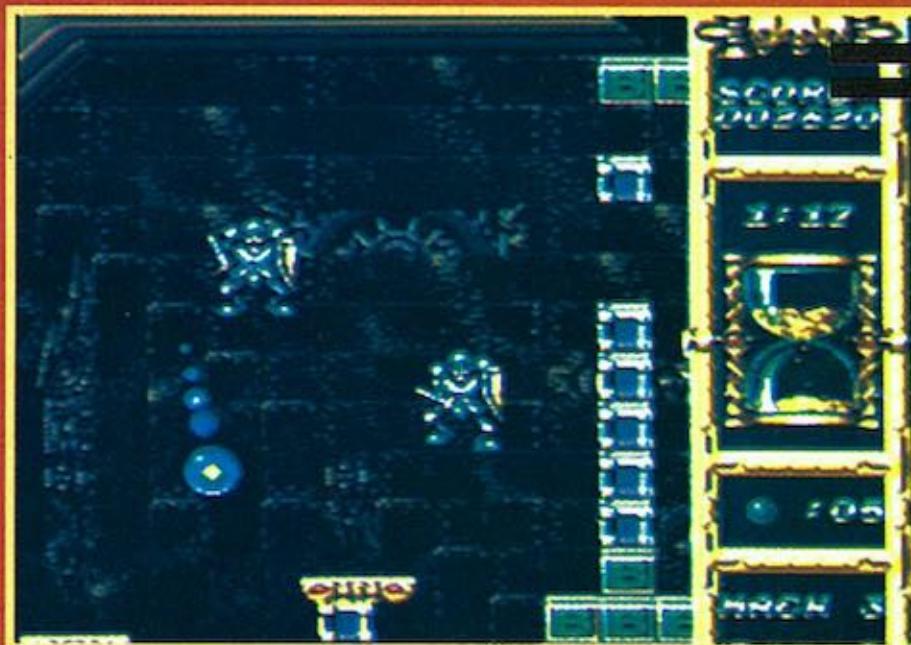
REVIEW

SONY BRAIN

ne recommencera plus.

Son nouveau job chez Hot B est encore plus fatigant. On a beau avoir un père boule de pétanque, il y a des limites à tout ! La petite annonce sonnait bien : "Société de jeux vidéo recherche boule dynamique, n'ayant pas peur d'aller se cogner dans les recoins." En fait, le travail ressemblait plus à celui d'un punching ball. Toute la journée, il fallait dégommer des obstacles, se frayer un passage en force à travers une série d'obstacles, se heurter aux différents murs, rouler sur le corps des bonus...

Et encore, si elle avait pu faire ce travail calmement et méthodiquement. Mais non ! Un seul mot à la bouche chez Hot-B : la cadence ! Tout était chronométré, mesuré, comparé... Il fallait passer les niveaux en un temps minimal, sinon crac ! L'éradication pure et simple ! Et puis cette idée incongrue de placer un double jeu de raquettes, pouvant se déplacer aussi bien horizontalement que verticalement ! Il paraît que cela assure au joueur un meilleur contrôle de la balle ! Mon œil ! C'était encore une idée pour multiplier les risques de percuter un peu plus souvent le décor !



Ces deux chevaliers en armure se baladent au milieu de l'écran. N'hésitez pas à les écraser !

Un bonus orange descend mollement vers vous...

COMMENTAIRE



Pour une fois il ne s'agit pas de manipuler une baballe selon un scrolling vertical, mais de la guider à travers des niveaux à la taille imposante, composés de passages défilant horizontalement et verticalement. Vous avez deux raquettes. La première peut se déplacer suivant les deux axes, de la droite vers la gauche mais également s'approcher ou s'éloigner du haut de l'écran. Elle peut aussi pivoter, pour se déplacer parallèlement à un des côtés de l'écran et renvoyer ainsi la balle vers le bord droit, ou gauche, de l'écran. La seconde reste plus classiquement en bas, et ne peut se déplacer que de droite à gauche. En combinant les deux raquettes, on peut ainsi envoyer la balle très précisément dans toutes les directions. Dommage que le jeu ne soit pas plein écran !

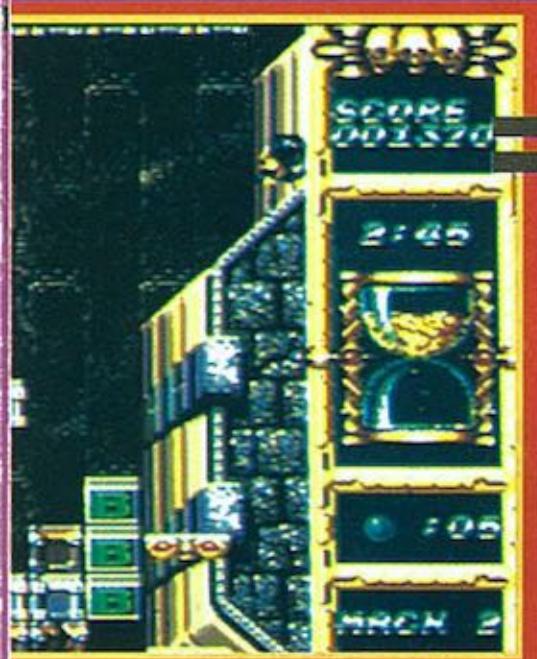


Pour entrer, il suffit de toquer à la porte !

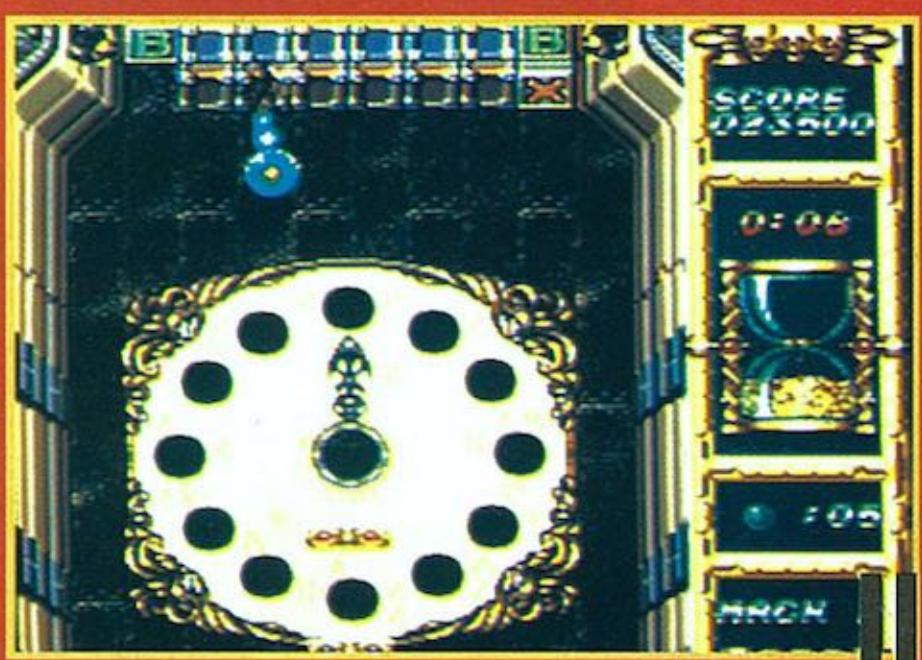


Si vous réussissez à entrer par la bouche de cette espèce de ver, vous gagnez des points-bonus.

REVIEW



Votre balle s'est dédoublée après avoir récupéré un bonus. Maintenant elle ne rebondit plus sur les briques mais les détruit dès le premier passage.



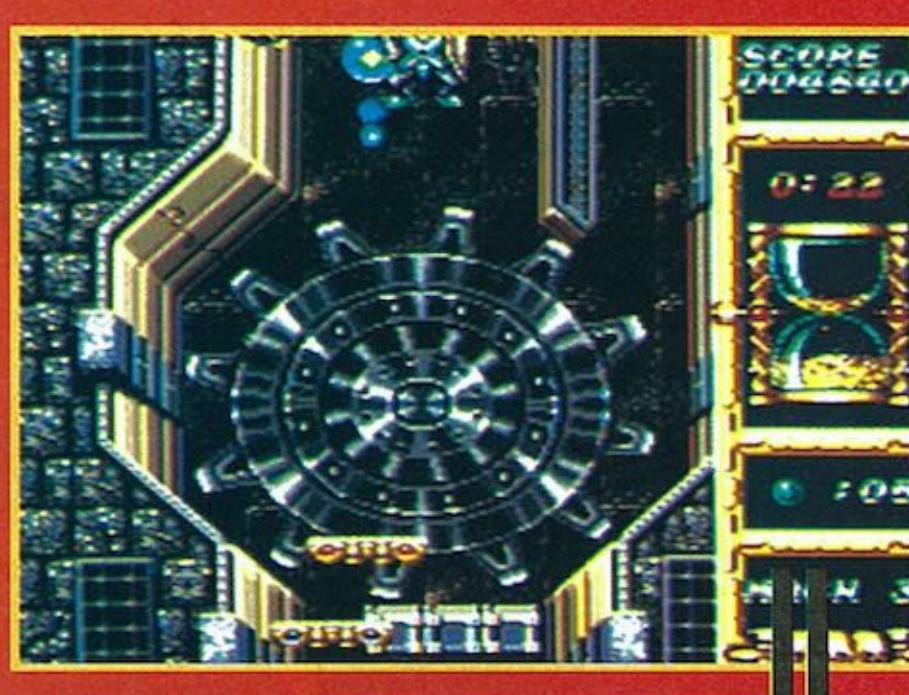
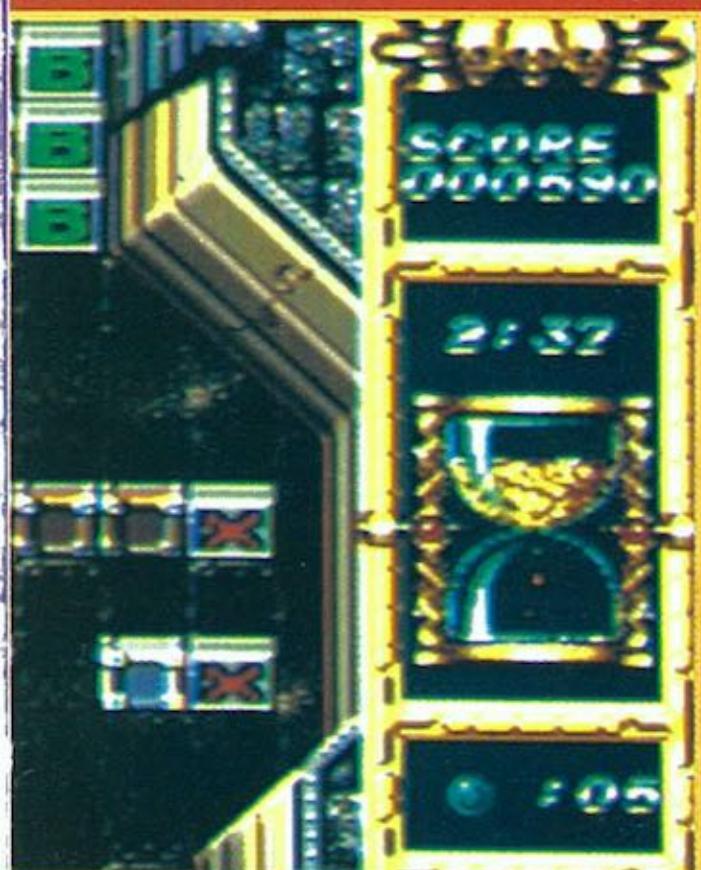
Avant de pouvoir poursuivre votre quête, il vous faudra pénétrer dans les différents trous de cette horloge suivant les heures qui sont indiquées !

COMMENTAIRE



Bad Omen est avant tout un jeu dans lequel on s'amuse. Il n'a rien de révolutionnaire, mais le système des deux raquettes est original bien que pas toujours évident à cause du temps limité pour finir le

niveau. Graphiquement, les niveaux sont inégaux mais restent dans l'ensemble satisfaisants. Les tonnes de petites animations (monstres qui se baladent, portes à défoncer...) rendent le jeu attrayant. Certains obstacles cachent des bonus, un peu trop classiques à mon goût, et l'on retrouve les raquettes qui s'allongent ou se rapetissent, la boule qui détruit tout ce qu'elle touche... Le système des raquettes s'appréhende relativement rapidement mais, pour le maîtriser, il vous faudra du temps. C'est un bon petit jeu, qui ne figurera pas dans les annales, mais vous fera passer de bons moments !



Le plus dur: trouver la sortie!... Voilà celle du premier niveau!

Voici quelques-unes des positions multiples et variées que peuvent prendre vos deux raquettes.



**EDITEUR : HOT B
PRIX : E**

**DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1**



**1
JOUEURS**



CARTOUCHE

PRESENTATION 63%

Une présentation limitée. Les indications sont regroupées à droite de l'écran.

GRAPHISME 77%

Les décors sont dans l'ensemble une réussite même si quelques niveaux sont un peu décevants.

ANIMATION 88%

Pas de problèmes. Un effort particulier a été fourni pour les différents monstres et les petits personnages !

BANDE-SON 79%

Des mélodies un peu passe-partout.

JOUABILITE 80%

Aussitôt une partie finie, on a envie de recommencer pour finir ce ?ù%£*^=+ç! de niveau !

DUREE DE VIE 85%

Assez importante car le jeu est amusant et pas si facile que ça !

INTERET 75%

Malgré quelques bonnes idées, Bad Omen reste un peu trop répétitif. Un bon petit jeu.

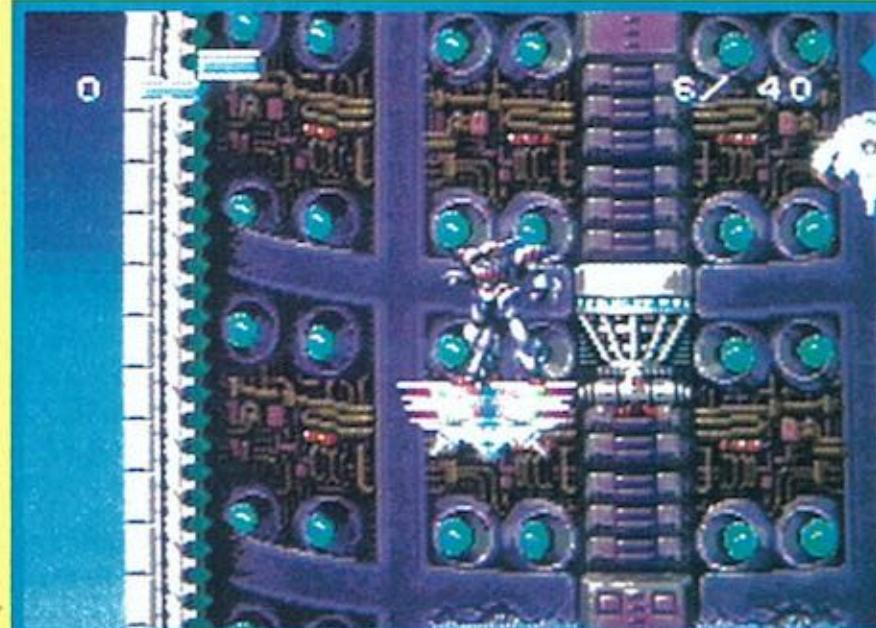


SUPER FAMICOM

REVIEW

Ce matin, je me suis réveillé de bonne humeur. J'avais rêvé de choses merveilleuses ! Une cartouche pour Super Famicom sans ralentissements. Des sorties quasi-simultanées Japon/France pour les jeux de la Super Nintendo... Bref, je me sentais en pleine forme. Pourquoi ne pas employer ce surplus d'énergie à sauver la galaxie ! Aussi dit, aussitôt fait, je me lançais à la recherche d'une galaxie à sauver.

Tout d'abord, j'ai évidemment pensé au système solaire. Pas de chance, il y avait trop de candidats. J'ai donc été voir ailleurs. Mais partout c'était la même chose : "Ah, vous tombez mal, mon pauvre monsieur, en ce moment c'est calme ! Pas une invasion d'aliens, d'attaques de mutants ou de savant fou depuis des mois !". J'ai finalement réussi à dégoter un petit quelque chose du côté d'Alpha du Centaure. Un petit système de trois planètes, Alpha 1, à sauver d'une invasion des forces de l'étoile NGC 1611. Ça avait l'air dans mes cordes. Pour faire le travail, j'avais à ma disposition trois robots, que je contrôlais à tour de rôle, suivant les spécialités de chacun et les difficultés du moment. A part cela, le train-train du classique sauveur de galaxies : les méchants, les bonus, les boss de fin de niveau, la vie, la mort, la confiture à la banane... Malheureusement, l'aventure n'a pas duré longtemps. J'ai échoué devant le gardien du premier niveau. Hué par les habitants d'Alpha 1, j'ai dû quitter précipitamment le coin. Finalement, je ne dois pas être doué pour sauver les galaxies.



Tu vois, Rambo, le boulot est simple ! Il suffit d'aller massacrer l'énorme boss de fin de niveau.

Dans ce niveau, vous devez escalader une tour, perché sur une de ces étranges plates-formes mobiles.



Lors du niveau 1, une fois que vous avez nettoyé la base, il ne vous restera plus qu'à détruire la flotte ennemie à vous tout seul. Facile avec tous les ruta-bagas en fleurs qui sont à votre disposition !

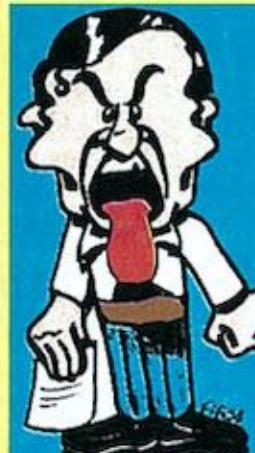


Un des beaux bateaux des ennemis que vous devez abattre !



Cette planète a l'air accueillante mais sa faune et sa flore n'ont qu'une idée : vous occire !

COMMENTAIRE



Xardion est avant tout un jeu où il ne se passe rien pendant une grande partie des niveaux. De temps en temps, un ou deux malheureux adversaires rachitico-flegmatiques traversent l'écran, par hasard ou par habitude. Cette cartouche a quand même quelques points positifs (en cherchant bien !).

Tout d'abord, le tableau du choix des armes est très complet. Une dizaine d'armes sont proposées. Cela va du tir simple au méga-tir-d'enfer-qui-va-dans-les-coins. D'autre part, l'intérêt du jeu est un peu rehaussé par la possibilité d'accroître ses capacités en changeant de niveau, l'expérience augmentant au fur et à mesure que l'on abat des ennemis. Malgré tout, une cartouche à oublier.

BANANA SAN

co-flegmatiques traversent l'écran, par hasard ou par habitude. Cette cartouche a quand même quelques points positifs (en cherchant bien !).

Tout d'abord, le tableau du choix des armes est très complet. Une dizaine d'armes sont proposées. Cela va du tir simple au méga-tir-d'enfer-qui-va-dans-les-coins. D'autre part, l'intérêt du jeu est un peu rehaussé par la possibilité d'accroître ses capacités en changeant de niveau, l'expérience augmentant au fur et à mesure que l'on abat des ennemis. Malgré tout, une cartouche à oublier.

Vous êtes au sein d'une des planètes, organisme vivant qui va tenter de vous phagocytter !

XARDI

LE DROIDE DE MONSIEUR EST AVANCÉ !

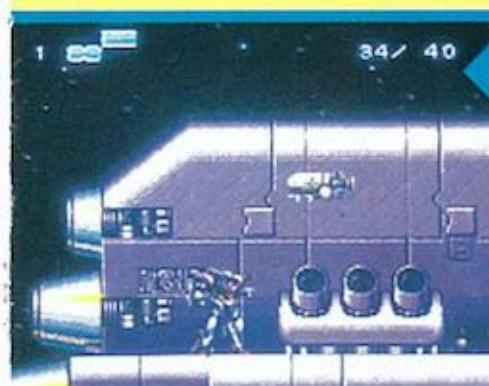
Vous pouvez à tout moment passer d'un robot à l'autre.



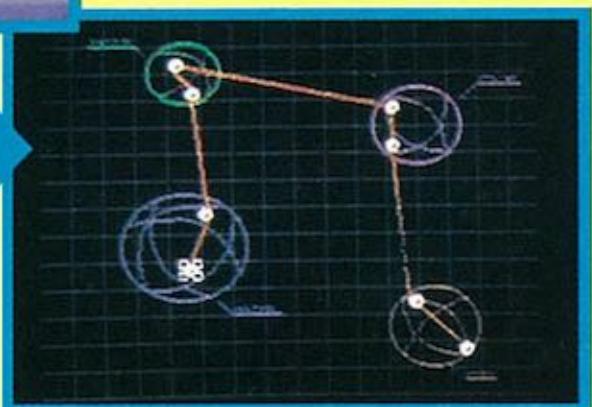
Triton est le plus utile. Il est mobile et sa puissance de feu est suffisamment importante pour causer des dommages majeurs à l'adversaire.

Alcedes a le tir le plus puissant. Il ne peut tirer que droit devant lui. A vous de vous mettre en face de l'adversaire, mais cela vous exposera alors à ses tirs.

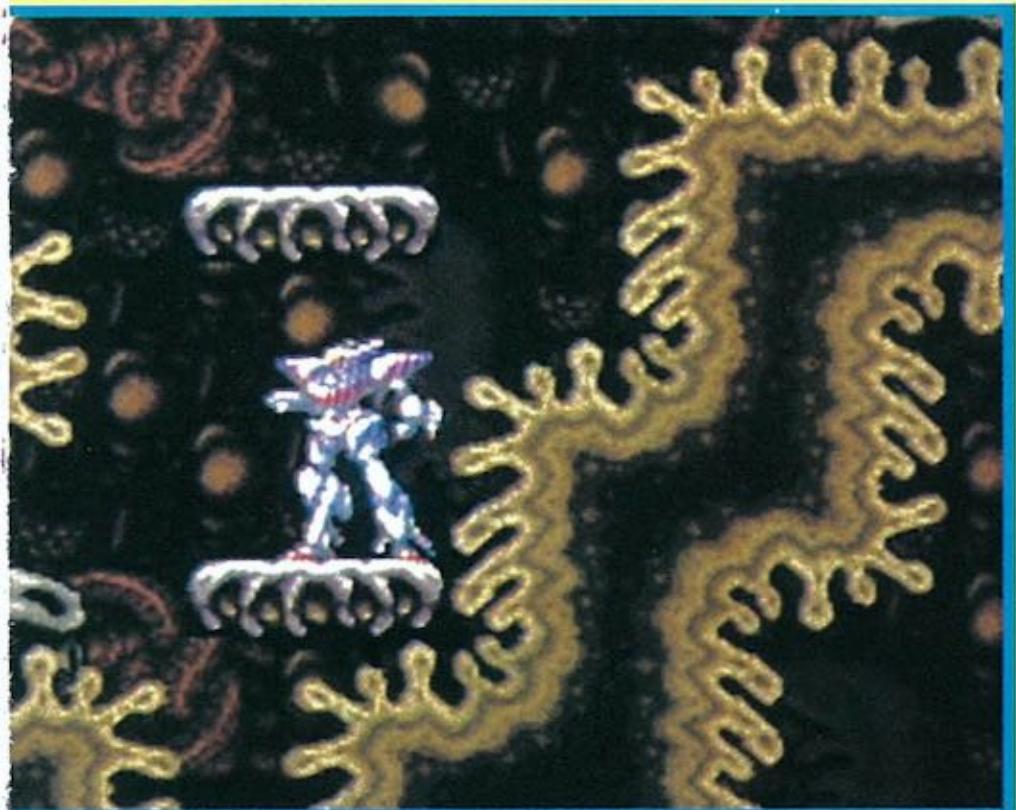
Panthera possède un double tir et est extrêmement mobile.



Le système Alpha I (avec en prime, les trajets et horaires du RER local !)



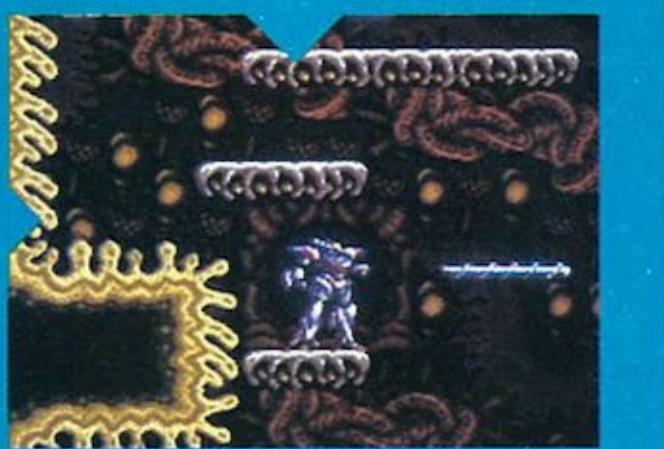
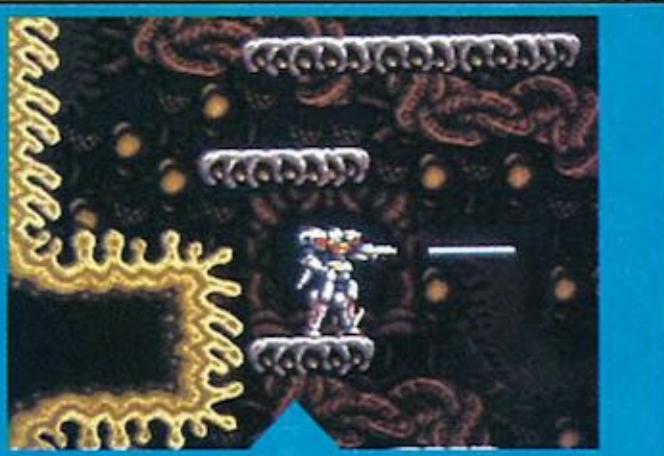
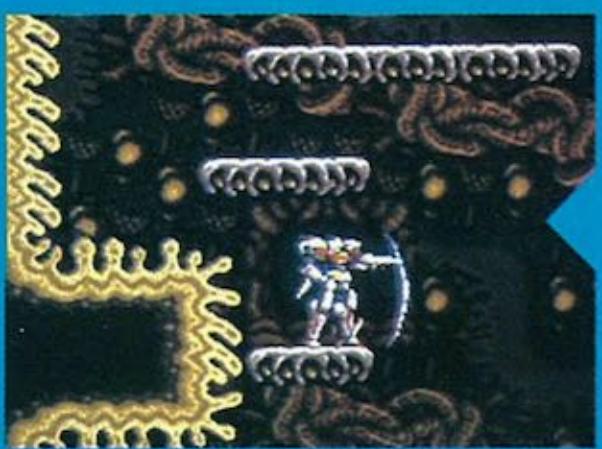
En route pour la planète de l'envahisseur, la célébrissime "NGC 1611 Terra Nova Invada Eta Differenta Especa d'Empecha Da Tourna EnRonda XVC BHY678LM"



ION

DES EXEMPLES DE RUTABAGA EN FLEURS

On vous dit que votre droïde préféré peut manier une quantité impressionnante d'armes, et vous ne nous croyez pas ! Très bien, et ça, c'est quoi ? Des rutabagas en fleurs ?



COMMENTAIRE



KANEDA KAN

L'idée de héros multiples qu'on choisit suivant la difficulté de tel ou tel passage n'a rien d'original et les trois robots sont trop semblables. Pendant les trois quarts du jeu, pas besoin de se transformer, on passe les obstacles assez facilement. De plus, la réalisation est très décevante. En tirant à quelque distance d'un adversaire, sans le toucher, on arrive tout de même à le détruire ! La gestion des sprites pose de temps en temps des problèmes. Enfin, le principe de ce jeu repose sur un credo simpliste : avancer et tirer. Il n'y a pas de réelles difficultés, pas d'adversaires intelligents, pas de surprises... Les niveaux sont assez différents entre eux mais, au sein de chacun, l'uniformité et la monotonie reprennent le dessus avec des décors semblables pendant des heures ! Décevant.



Les "Bonux"

Comme tous les jeux qui se respectent, Xardion propose des "Bonux" qui vous permettront d'améliorer votre armement ou votre énergie.



EDITEUR : ASMIRK
PRIX : E

DISPONIBILITE : 19 MARS

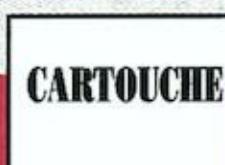
DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : OK



PRESENTATION 67%

Ordinaire. Le système de sélection des armes demande de passer par un écran intermédiaire.

GRAPHISME 66%

Certains niveaux sont superbos mais la grande majorité propose quelque chose de moyen.

ANIMATION 55%

Gestion des sprites souvent déficiente et mauvaise appréciation des collisions.

BANDE-SON 64%

Mouais ! Il y a une tentative de recherche afin de mettre au point un concept qui ressemblerait de loin à de la musique !

JOUABILITE 34%

On n'a vraiment pas envie d'enchaîner les parties !

DUREE DE VIE 46%

Pas énorme, la durée de vie.

INTERET 43%

Très faible ! Au prix où sont les cartouches sur la Super Famicom, offrez-vous plutôt Rushing Beat ou Contra Spirit.



qu'un scrolling vertical ne vous entraîne vers un ultime adversaire. Entre deux régions, un joli visage féminin apparaît et vous avez l'occasion de faire une moisson de bonus pour accumuler quelques armes.



robots qu'il faut éliminer à tout prix pour affronter enfin un énorme singe qui se balance de manière agressive.

COMMENTAIRE



ROSANNA

Je casse une brique, le monstre tombe dedans et je l'achève. Très simple me direz-vous ! Pourtant ce jeu n'a rien d'une petite promenade de santé. Chaque palier apporte des difficultés supplémentaires : de nouveaux monstres, de plus en plus nombreux et qui résistent davantage, des obstacles plus fréquents qui obligent à chercher le chemin le plus sûr pour "nettoyer" chaque tableau. Vous avez tout votre temps, ce n'est pas une course contre la montre. Si les décors de la première région sont assez pauvres, les pyramides, temples grecs et canyons qui suivent sont, en revanche, beaucoup plus recherchés et plus variés. L'option pour deux joueurs est un plus indiscutables pour une réalisation presque parfaite.

Je casse une brique, le monstre tombe dedans et je l'achève. Très simple me direz-vous ! Pourtant ce jeu n'a rien d'une petite promenade de santé. Chaque palier apporte des difficultés supplémentaires : de nouveaux monstres, de plus en plus nombreux et qui résistent davantage, des obstacles plus fréquents qui obligent à chercher le chemin le plus sûr pour "nettoyer" chaque tableau. Vous avez tout votre temps, ce n'est pas une course contre la montre. Si les décors de la première région sont assez pauvres, les pyramides, temples grecs et canyons qui suivent sont, en revanche, beaucoup plus recherchés et plus variés. L'option pour deux joueurs est un plus indiscutables pour une réalisation presque parfaite.

Bienvenus dans ce monde hostile que vous devez explorer. Armé d'un petit marteau, vous cassez le sol pour piéger vos ennemis puis, avec la queue du petit dragon, vous les tuez et récoltez des bonus. Vous reconstruisez ensuite le sol détruit avec le marteau. Vous parcourrez ainsi les différents tableaux de chacune des cinq régions, avant

que de

REGION 1

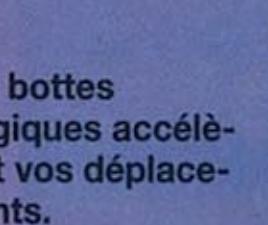
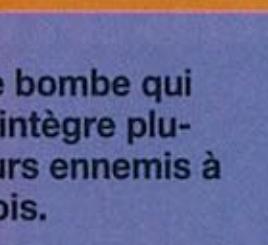
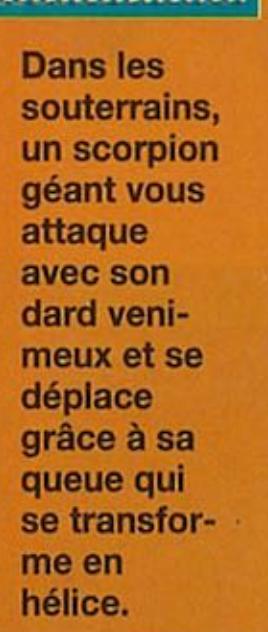
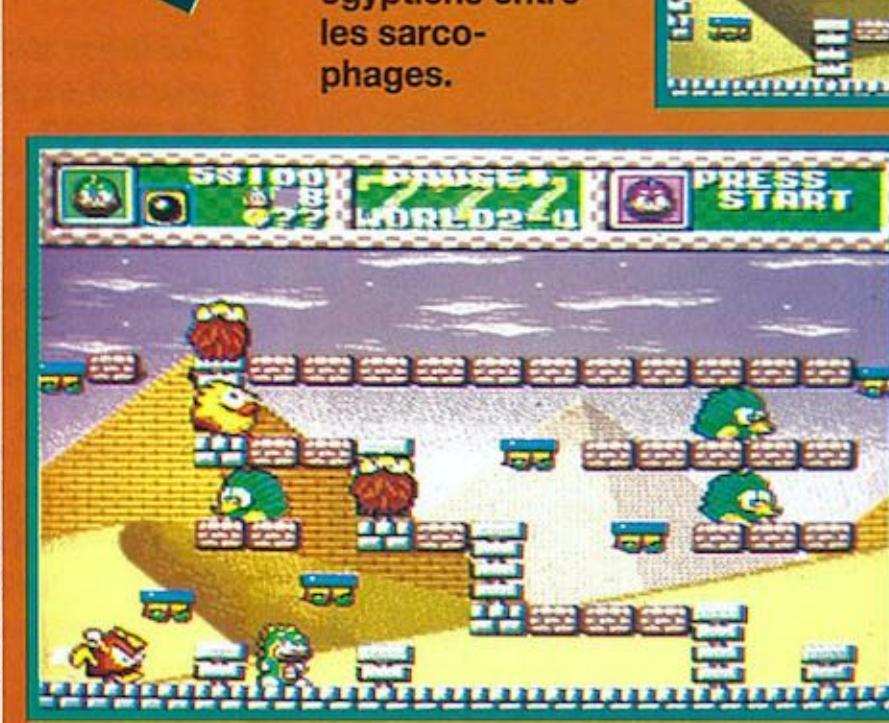
Vous vous retrouvez dans une forêt magique peu peuplée de petits



En plein désert, vous extermez une faune hostile qui vous poursuit à l'intérieur des tombeaux égyptiens entre les sarcophages.



REGION 2



VOS PRINCIPALES ARMES

Lorsque vous tuez robots et monstres, vous pouvez récolter quelques armes puissantes :



Faites rouler la boule de bowling pour "nettoyer" un plateau.



Une bombe qui désintègre plusieurs ennemis à la fois.



Les bottes magiques accélèrent vos déplacements.



Un super marteau qui casse deux pierres d'un seul coup.



Quelques secondes d'invincibilité pour triompher de vos adversaires.

REVIEW



COMMENTAIRE



Très sympathique ce petit dragon qui vous fait un clin d'œil à la fin de chaque tableau — à l'image de l'ensemble de ce jeu aux difficultés progressives et qui ne vous posera pas de problèmes insurmontables, malgré une notice en japonais ! Les animations sont fluides et, même s'il a parfois tendance à rester suspendu dans le vide, votre héros répond bien à vos injonctions.

Attention cependant aux petites glissades sur le sol arctique dans la dernière région. Les jeux d'eau particulièrement réussis font des effets de cascade, des reflets, ou suggèrent des fonds marins. La musique très entraînante suit les évolutions de votre personnage qui pousse de petits cris plaintifs, lorsqu'il est blessé. Une bonne cartouche.

CALAMITY JANE

Les canyons sont infestés non seulement d'animaux, mais aussi de nuages toxiques à éviter, tandis que les tableaux deviennent de véritables labyrinthes. Un hérisson géant vous attend au milieu de grandes chutes d'eau et, pour se défendre, il projette des épines en larges cercles concentriques.



REGION 3



REGION 5

Dans un décor d'île grecque, vous glissez progressivement sous l'eau au cœur d'une cité engloutie : dans les ruines, faites attention aux pierres qui s'effondrent ou aux rochers qui risquent de vous écraser. L'espèce de ballon, dont la bouche crache des rejetons voraces, est peut-être le plus coriace de tous les monstres de fin de niveau.



TIP !

UNE OPTION CONTINUE INFINIE ? ALLUMEZ LA CONSOLE PUIS, SUR LA PAGE D'ACCUEIL SEÇA, FAITES RESET ET VOUS AVEZ ALORS UN CRÉDIT DE VIES ABSOLUMENT ILLIMITÉ.



Pour obtenir les meilleurs bonus, il est préférable d'éliminer vos adversaires en les faisant tomber les uns sur les autres.

FIN

Vous terminez votre tour du monde dans les glaces polaires et devez liquider des pingouins. Une véritable patinoire ! Le monstrueux robot cracheur de feu qui se cache sous les glaces n'est pas aussi dangereux qu'il en a l'air !



EDITEUR : KANEKO

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0

CONTROLE : TRES BON

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 70%

Une notice en japonais, mais le jeu est heureusement compréhensible par lui-même.

GRAPHISME 86%

De beaux décors, peuplés de très nombreux robots, animaux et monstres de toutes sortes.

ANIMATION 82%

Fluide et rapide.

BANDE-SON 72%

Une musique agréable et des effets sonores que l'on aurait aimés un peu plus nombreux.

JOUABILITE 85%

Plein de bonus et d'armes performantes : vous ne risquez pas d'en manquer.

DUREE DE VIE 67%

Une cartouche relativement coriace si vous résistez au tip d'option continue.

INTERET 76%

Une bonne réalisation dont l'intérêt réside aussi dans l'option 2 joueurs.

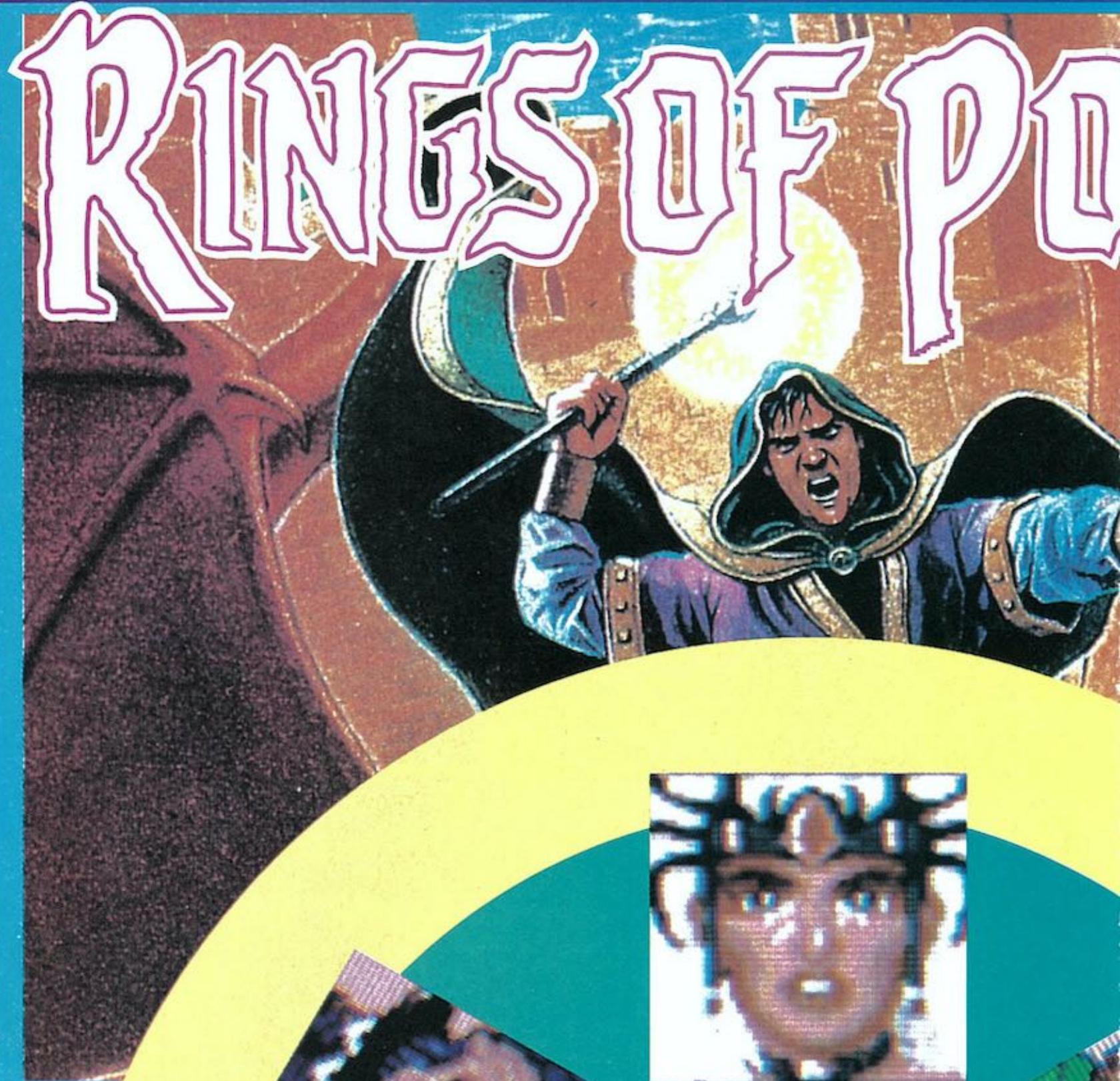


“b

uc, vous êtes mon élève le plus doué. Comme vous le savez, la baguette de Nexus, qui apporta il y a plus de 500 ans l'Age d'or dans notre monde, est maintenant éparsillée sous la forme de onze anneaux, qui représentent les différents ordres de magie. Void, maudit soit son nom, est parti à leur recherche et, s'il parvient à les réunir à nouveau, les ténèbres engloutiront le monde. Vous devez partir à leur recherche, vous adjoindre un mage de chaque école (débrouillez-vous !) et ramener sa baguette reconstituée à Nexus." Tels sont les mots qu'a prononcés votre maître, juste avant qu'un des sbires de Void ne lui vole la vie. Plutôt que de se protéger, il a préféré vous téléporter à l'abri ; en son souvenir, vous vous devez d'accomplir cette tâche. Ce ne sera guère facile. L'ennemi est fort et dispose de très nombreux alliés, seul et mal entraîné vous n'avez aucune chance. Il vous faut trouver de l'aide et améliorer vos compétences de magie avant de partir à l'aventure. Le premier allié, un guerrier de l'ordre de la Séparation (il veut tout couper en deux !), se trouve non loin de votre lieu de matérialisation. Convaincre son maître de le laisser vous accompagner est une autre paire de manches !

A boire et à manger...

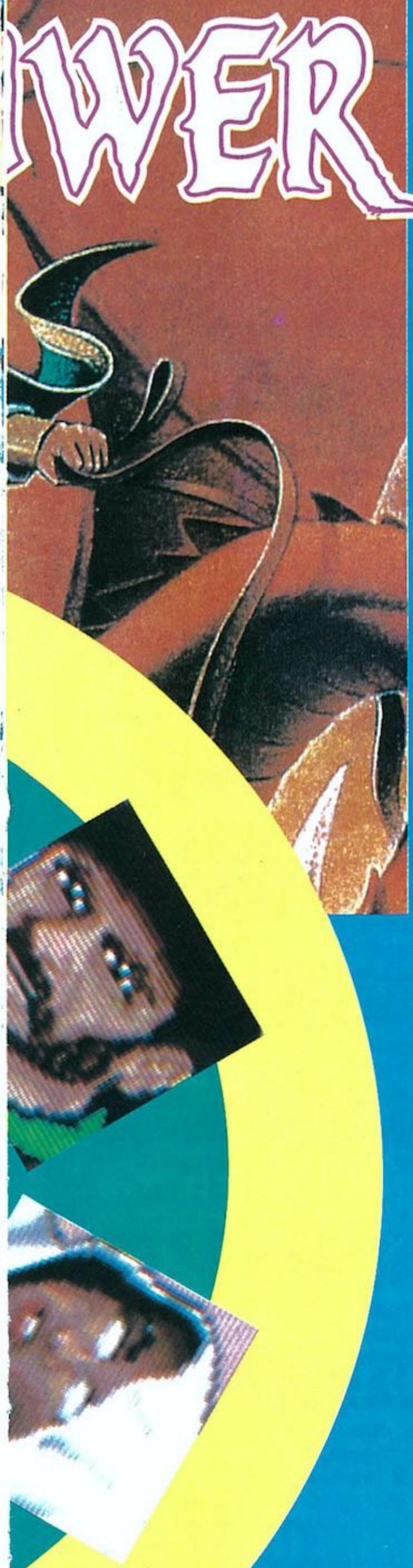
La nourriture et l'eau ont une place très importante dans ce jeu. Chaque déplacement utilise une certaine quantité de nourriture. Les différents modes de transport influencent aussi cette consommation. En dino, vous consommez autant qu'à pied, mais vous irez plus vite. Les barques, si elles ne consomment qu'une unité de chaque par mile marin au bord des côtes, nécessitent 5 unités de nourriture et 20 unités d'eau par case en haute mer ! Les dragons, enfin, s'ils sont le moyen le plus pratique de se déplacer, nécessitent 40 unités par case...



Les six classes de magie

La magie, sur Uskha Bau, est omniprésente. Les sorciers ont le contrôle de l'esprit, les guerriers de la "séparation", les illusionnistes envoient des images dans l'esprit de leurs ennemis, les enchanteurs (attention, ce sont des farceurs !) usent de la métamorphose, et les nécromanciens tirent leur puissance de la vie et de la mort. Chaque classe dispose de ses propres sorts, et des dizaines d'animations différentes, souvent superbes, les représentent à l'écran. Malheureusement, bien peu de sorts sont réellement originaux.





COMMENTAIRE



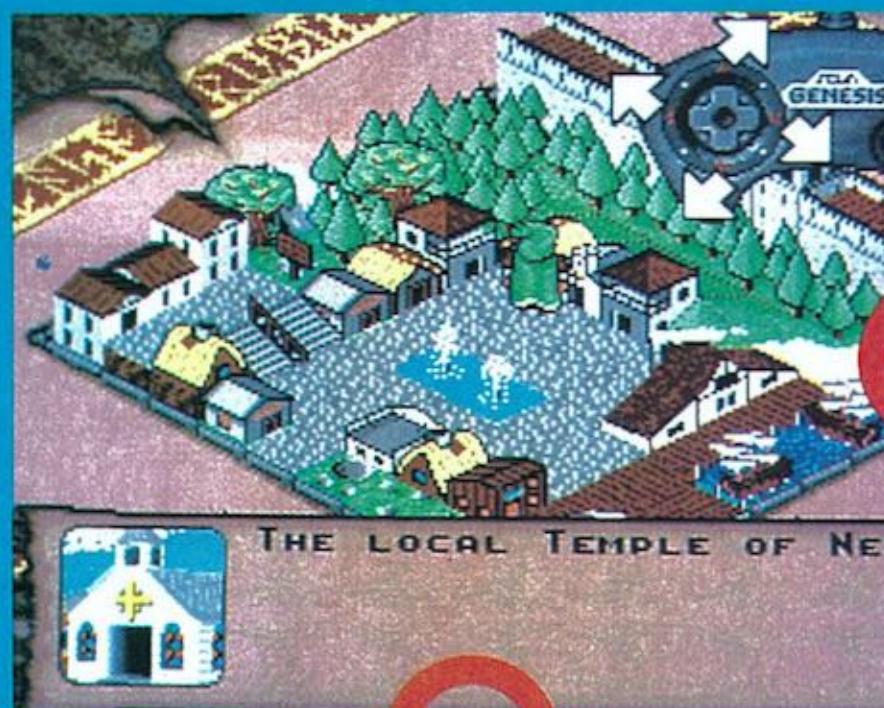
LOIC

Attention, réfléchissez bien avant d'acheter cette cartouche, cela mérite réflexion ! Autant les graphismes sont laids, franchement très laids, les couleurs pauvres et mal choisies, autant le scénario est bien construit et l'aventure prenante. Ne vous attendez pas à une seule scène d'arcade, il n'y en a pas ! J'avoue être assez perplexe sur la jouabilité qui, malgré une aide affichée à l'écran pour les commandes, reste très complexe. Mais

ce jeu a tout de même ses bons côtés (si, si). Le territoire à explorer est immensément vaste, et après une heure de jeu, je n'ai toujours pas réussi à récupérer un seul anneau (le but étant d'en trouver dix). Conclusion, si vous n'êtes pas familier du style de jeu de Phantasy Star 3, Rings of Power n'est sûrement pas pour vous !



BUC, I NEED TO SPEAK TO YOU AS SOON AS POSSIBLE. I WILL BE IN THE LECTURE HALL AT THE BACK END OF THE ACADEMY. - MASTER THALMUS



THE LOCAL TEMPLE OF NEXUS



HE WAS WORKING WITH A TEAM OF RESEARCHERS ON THE LEGEND OF THE LOST RINGS OF POWER.



Au début du jeu, vous vous trouvez près d'une taverne, juste à l'extérieur de la ville dans laquelle se trouve l'école de sorcellerie où vous êtes apprenti.



AS USUAL, DAWN FINDS YOU ON THE PATH HEADING INTO TOWN. TIME TO GO TO THE ACADEMY -- MASTER THALMUS WANTS TO SEE YOU.

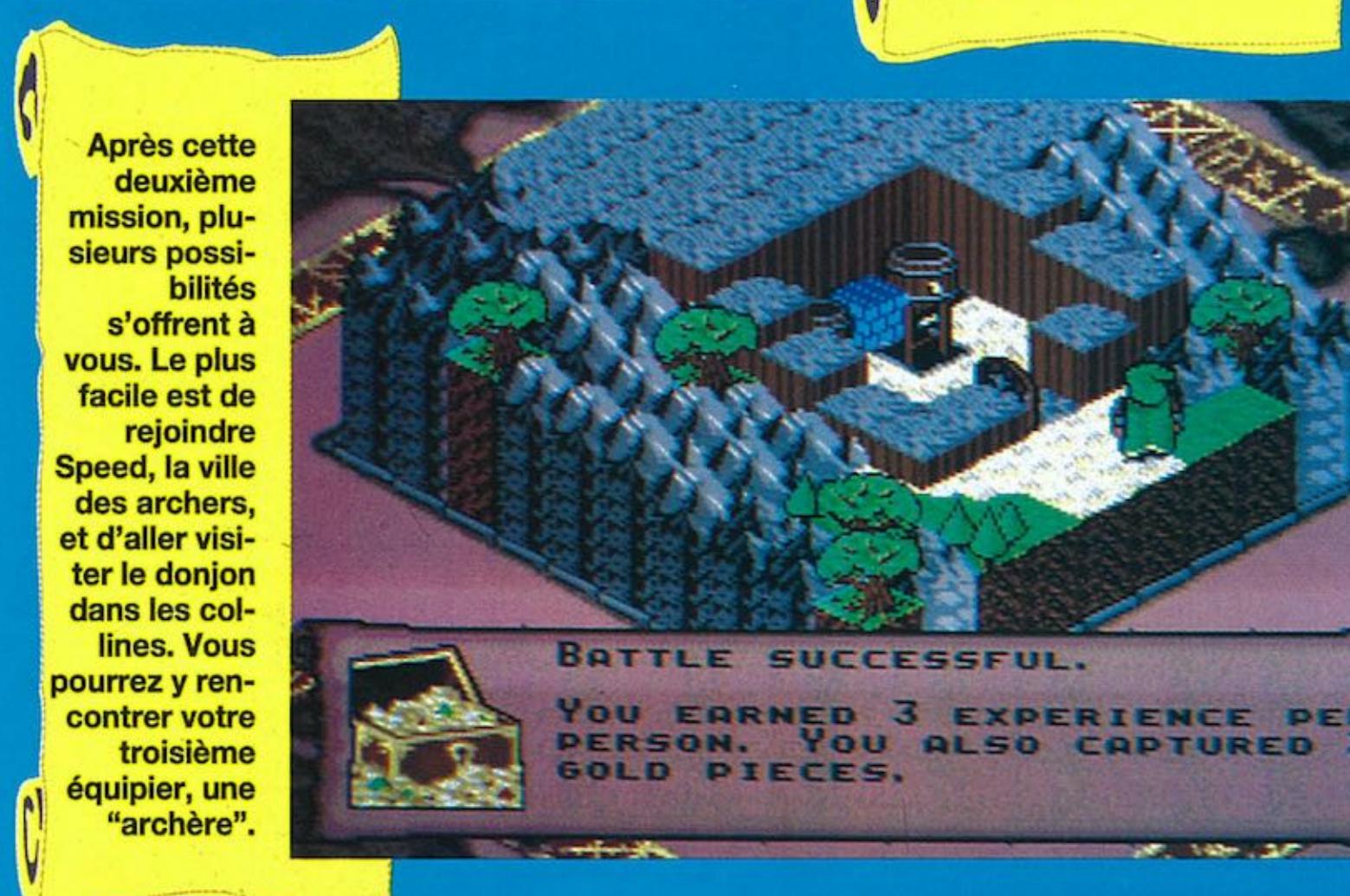


DARIUS YOU ATTACK ME! I FEARED THAT VOID'S INFLUENCE REACHED THIS FAR... STUDENTS DISPERSE!

La première mission qui vous est confiée est des plus simples. Dans l'école, votre maître vous demande tout d'abord d'aller parler au prêtre. Il ne vous donnera que peu d'informations, mais un moine vous fournira un livre parlant des anneaux du pouvoir. Retournez voir votre maître, il vous demande d'aller chercher le symbole de l'école, volé par un paysan fort peu sympathique qui vous attaqua sans sommation. Vous revenez, victorieux (sauvegardez avant !), mais votre maître est attaqué par un des mages de l'école, et vous téléportez près d'une autre ville, avant de succomber !



La deuxième mission vous permettra de recruter votre premier compagnon. Son maître ne le laissera partir que si vous retrouvez le symbole (encore) de la séparation. Une balade en bateau et une visite du désert puis des égouts, vous apportera la solution.



Après cette deuxième mission, plusieurs possibilités s'offrent à vous. Le plus facile est de rejoindre Speed, la ville des archers, et d'aller visiter le donjon dans les collines. Vous pourrez y rencontrer votre troisième équipier, une "archère".

COMMENTAIRE



LOULOU

Rings of Power est un jeu étrange, tout à la fois magnifique et exaspérant. Le bon côté, c'est sa richesse, la variété des situations et des personnages, les petites scènes où votre personnage passe sous le contrôle de la machine. Des heures et des heures de plaisir en perspective. Le mauvais, c'est la lenteur, la laideur et le manque de lisibilité. Car ce que l'on peut accepter sur un CPC n'est guère suffisant sur une Megadrive. Le personnage qui symbolise votre équipe est poussif et, surtout, répond mal aux sollicitations du joystick. Les paysages, extrêmement variés, sont néanmoins fort peu lisibles, et seules quelques zones spécifiques (les chutes d'eau, le désert...) peuvent recevoir le qualificatif de "belles".

Pourtant, ce jeu est attachant. Par la progressivité, la complexité des séquences d'actions, la richesse de jeu, cette cartouche est à mon goût supérieure à un Phantasy Star III et se rapproche des meilleurs Ultima.

Ceux qui aiment vraiment le jeu de rôle (et qui sont patients) vont l'adorer. Les autres risquent d'être rebutés par l'interface complexe, le contrôle imparfait et les graphismes fouillis. Mais moi, j'aime !



**EDITEUR : E.A.
PRIX : D**

**DISPONIBILITE : IMMINENTE
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE**

NOMBRE DE VIES : —

**OPTION CONTINUE : 1 SAUVEGARDE SUR PILE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : CONTESTABLE**



PRESENTATION 95%

Scrollings divers et fluides, couleurs bien choisies, présentation superbe.

GRAPHISME 55%

A force de vouloir trop en mettre, on ne voit plus rien (j'exagère un peu !).

ANIMATION 60%

Certains détails (les dragons qui passent, les chutes d'eau...) sont très bien animés. Le reste est saccadé et lent...

BANDE-SON 88%

Musiques variées et réussies, bruitages distincts mais pas réalistes... C'est beau !

JOUABILITE 30%

Le système de menu est complexe, mais il y a plusieurs raccourcis (A+start, etc.). En revanche, le déplacement du personnage est très mal géré.

DUREE DE VIE 97%

Sans doute l'un des jeux les plus complexes et les plus grands sur Megadrive !

INTERET 85%

Malgré tous ses défauts, ce jeu est réellement dépaysant, et la mise en scène totalement réussie. Pour les mordus des jeux de rôle.

PLUS DE
1000
petites annonces
sur le
3615 TILT
Achats,
ventes,
échanges,
clubs,
contacts,
pour tous les
micros
et toutes les
consoles

TAPEZ *PAN

GAME'S
Le plus
grand
choix de jeux

PARLY 2
Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

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

LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER
67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 21



REVIEW

Toutes les colonies spatiales cessent, les unes après les autres, de donner de leurs nouvelles. Des flottes entières sont anéanties ou disparaissent mystérieusement. Peu à peu, la Terre apprend la raison de cette catastrophe. Des extra-terrestres, baptisés les "Choses", s'attaquent peu à peu à tous les organismes vivants pour les parasiter et les détruire. Ils avancent peu à peu vers la Terre et jusque là rien n'a pu ralentir leur progression. Un groupe de scientifiques a réussi à s'emparer de données venant de la technologie des aliens et à mettre au point les redoutables "Storm Bringer". Ceux-ci, directement connectés sur le réseau neuronal de leur pilote, ont la particularité de se transformer durant un laps de temps en des créatures psychiques à la puissance dévastatrice incomparable. Quatre personnes ont été sélectionnées pour piloter les prototypes. Ils vont devoir annihiler la tête de pont qui a pris position dans New Hong Kong, puis poursuivre leur opération de nettoyage jusqu'au vaisseau amiral des "Choses".



Cette "Chose" est, à elle seule, un niveau entier. Après avoir supprimé une par une les défenses...

Ça s'appelle se faire griller par un alien !



...vous devrez pénétrer par sa bouche et finir le travail à l'intérieur de la bête immonde.

Transformé en papillon psychique, le combat va être plus facile.



DATA NO. ALC22
THE 1ST TARGET
P.D. 1480 122

Votre premier adversaire dévaste New Hong Kong.

PSYCHIC STORM



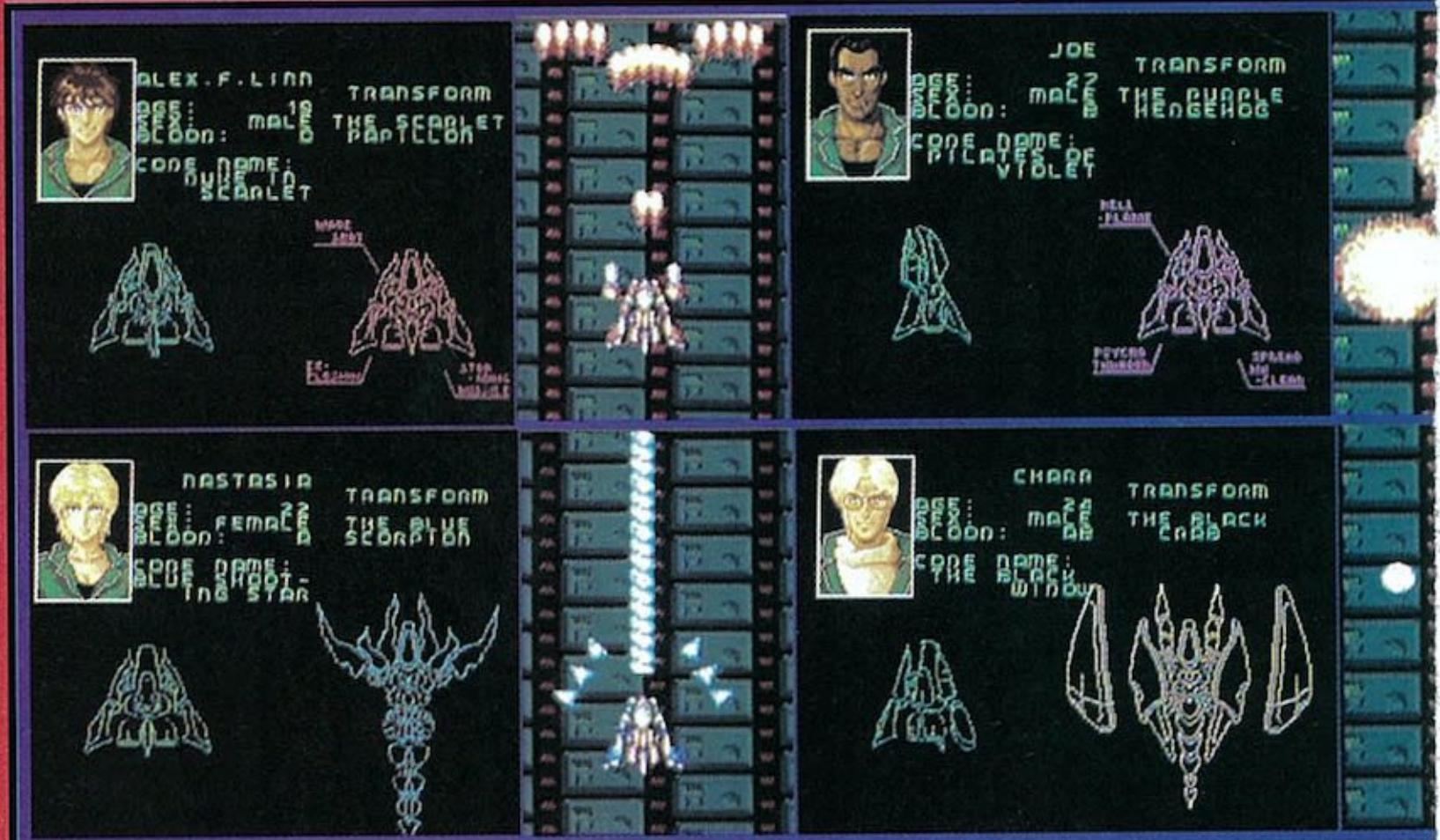
Les boss de fin de niveau ont des tailles appréciables !

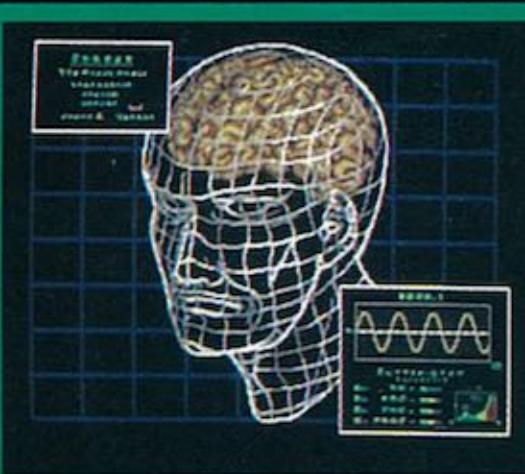
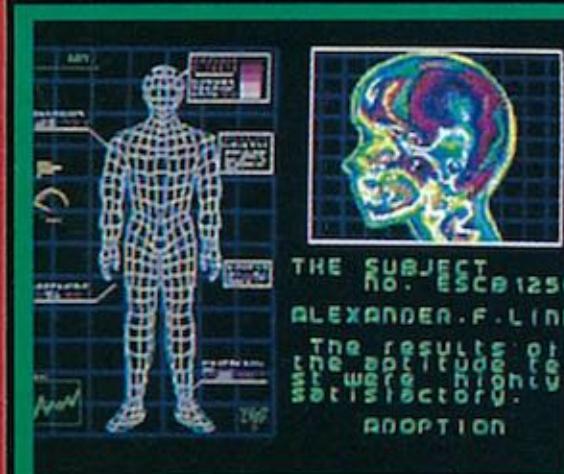
Le fond, superbe, de ce niveau est animé en permanence d'un mouvement ondulatoire du plus bel effet.

COMMENTAIRE



Graphiquement, ce CD Rom est une réussite. Les couleurs sont agréables et les décors très travaillés. La possibilité de jouer à deux n'a pas été oubliée. Mais le problème de *Psychic Storm* vient de sa banalité. Les programmeurs ont eu beau introduire la possibilité de transformer durant un instant son vaisseau en un animal "psychique" (papillon, calamar...) virtuellement indestructible, le thème du "vaisseau-expérimental-dernier-espoir-de-l'humanité" commençant par sauver la Terre puis l'espace, et finissant par aller bouler les aliens hors de ce coin de l'Univers, est devenu la tarte à la crème des jeux vidéo. Ce jeu n'est pas désagréable, il est même amusant. Mais un peu d'originalité, que diable !





QUATRE PILOTES D'ELITE A VOTRE DISPOSITION

Grâce à leur compétence neuro-psychologique particulière, ces pilotes ont été recrutés pour piloter les Storm Bringer.



**PSYCHIC
STORM**

Les espèces de grosses sphères sont des spores qui grossissent soudainement tout autour de votre appareil et que vous devez éviter, ou détruire si vous en avez le temps !

A partir du niveau trois, vous pouvez choisir votre prochaine planète-mission. La base de données de votre appareil vous fournit quelques informations sur ce que vous allez y trouver.

SELECT STAGE 3



LES STORM BRINGERS

Chacun de ces intercepteurs possède deux armes principales, plus la possibilité de se transformer en un redoutable adversaire. Cette transformation peut s'effectuer manuellement ou automatiquement. Dans cette option, vous pouvez à tout moment vous transformer mais si vous encaissez un nombre trop important de tirs ennemis, le programme vous transformera sans rien vous demander. Des bonus permettent d'améliorer au cours du jeu votre puissance de feu.



COMMENTAIRE



Psychic Storm a beaucoup d'atouts. Tout d'abord, une présentation superbe, véritable introduction à l'histoire, avec une série d'animations très travaillées comme la présentation des vaisseaux en 3-D qui tournent sur eux-mêmes. La possibilité de passer à la fin du niveau en attaque au sol, un peu avant d'affronter le gardien de fin de niveau, est intéressante, mais c'est dommage que la même idée soit systématiquement reprise. A partir du niveau trois, vous pouvez choisir la planète que vous souhaitez aller libérer de la dictature des "Choses". Rapide et plein d'actions, il est dommage que ce jeu ne dispose que de niveaux un peu courts et peu variés.

REVIEW



PSYCHIC STORM

4 PLAYERS
TRANSFORM

AUTO

**EDITEUR : TELENET
PRIX : D**

DISPONIBILITE : 13 MARS AU JAPON

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

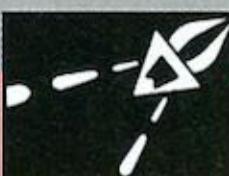
NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : OK

**1-2
JOUEURS**



**SUPER
CD ROM**

PRESENTATION 93%

Superbement animée et d'une longueur décence.

GRAPHISME 81%

Beaux, ils sont cependant un peu répétitifs. On voit ainsi le même décor pendant plus d'un quart de niveau.

ANIMATION 87%

De bonne qualité, notamment dans les séquences de transformation.

BANDE-SON 68%

Les bandes-son rythment bien l'action, mais de là à se réveiller la nuit pour les réécouter !

JOUABILITE 91%

Pas de mauvaises surprises, c'est un shoot' pur et dur.

DUREE DE VIE 72%

Le temps d'arriver jusqu'à la fin ; les difficultés ne sont pas insurmontables et les vies continues, nombreuses.

INTERET 80%

Très bien réalisé et très amusant, Psychic Storm manque, malgré tout, d'originalité.

Par des manœuvres politiques habiles - et une attaque aussi soudaine que sournoise - , un dictateur du Moyen-Orient, le général Killbaba, a lancé une offensive contre une petite nation limitrophe.

En submergeant ce paisible pays de ses instruments de destruction, il a éliminé toute résistance et capturé et interné ses opposants. La situation politique tendue de cette région du globe interdit aux Nations Unies toute action directe. Il ne reste plus qu'un seul espoir : entre deux attaques cérébrales, et malgré ses graves maladies pulmonaires et cardiaques (le pauvre...), le président des Etats-Unis (taratata !) étudie un plan visant à chasser le dictateur et à libérer le petit pays. L'envoi d'un hélicoptère Apache, seul et bien armé, permettra (croit-il !) de résoudre le problème. Soutenu par un navire de guerre, cet hélicoptère devra effectuer une série d'attaques dites stratégiques.

L'opération "Desert Strike" est donc lancée, et le navire envoyé sur les lieux. Les détails de la mission ne vous sont communiqués que lorsque vous arrivez sur place. Votre hélicoptère doit s'infiltrer dans quatre bastions ennemis et utiliser son armement supérieur pour détruire divers objectifs.

Vous trouverez des munitions et du fuel, ainsi que des MIA ("portés disparus"), dans plusieurs coins du désert. Si vous les secourez - et si vous les ramenez à bon port, bien sûr -, vous gagnerez des points supplémentaires et des informations. Des espions ont également été envoyés et, si vous les récupérez, ils vous donneront des informations importantes.

Tout cela, c'est la théorie. En pratique, l'ennemi a réparti de nombreuses bases, armées de missiles sol-air, qui vous prendront pour cible dès que vous approcherez. Des avions et des hélicoptères sont aussi de la fête. Dès qu'ils vous apercevront, ils passeront à l'attaque ! Heureusement, votre armement est conséquent et vous avez pleine autorité pour en user. Mais, attention, votre Apache ne dispose que d'une armure limitée (vous pouvez en récolter sur le chemin) et, si elle tombe à zéro, vous disparaissez dans une superbe explosion (oh, la belle rouge...).

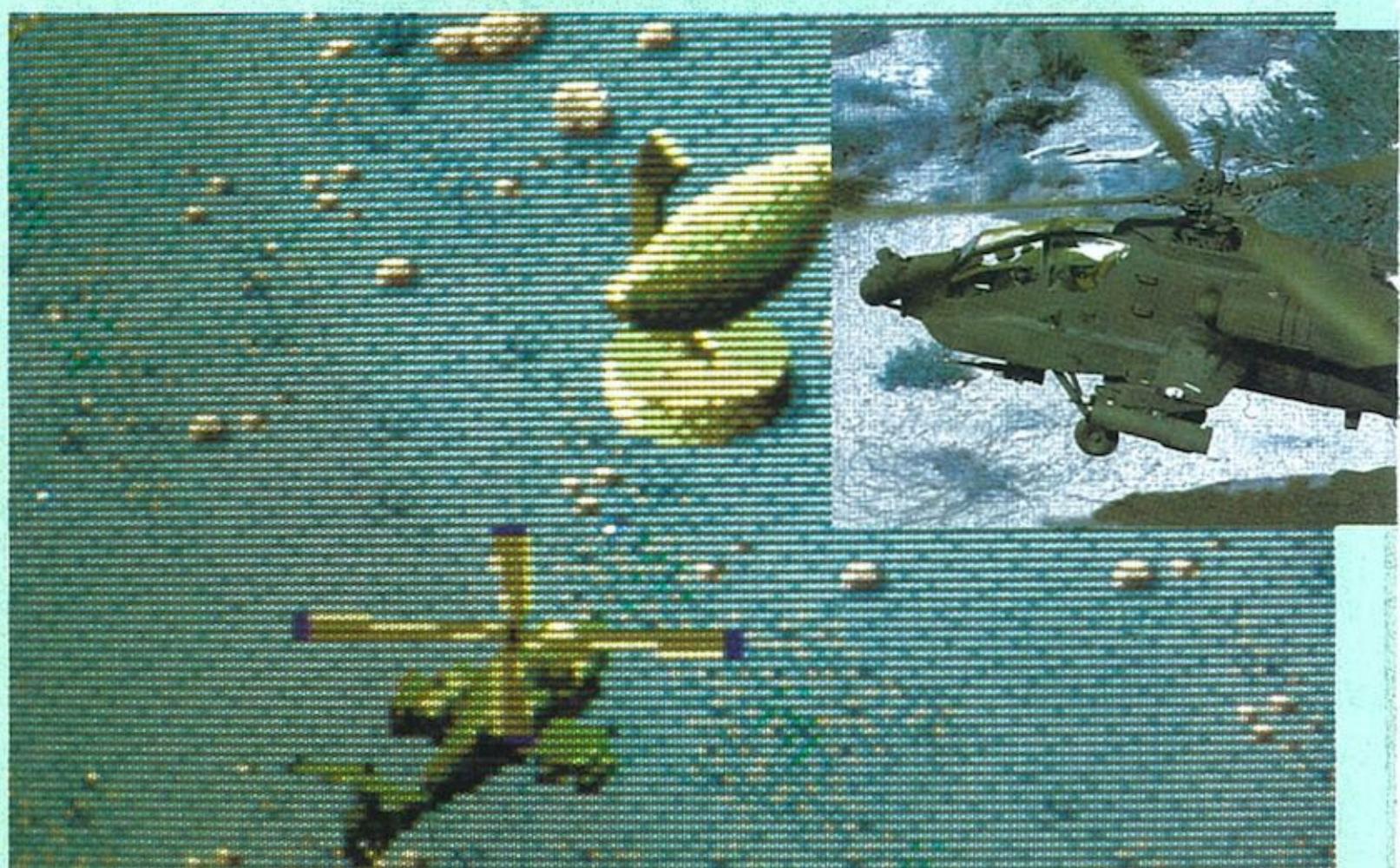


▲ Le général en chef vous fait un briefing avant votre prochaine mission. Si vous échouez, les conséquences seront dramatiques !



▲ Une des zones d'atterrissement.

DESERT STRIKE RETURN TO THE

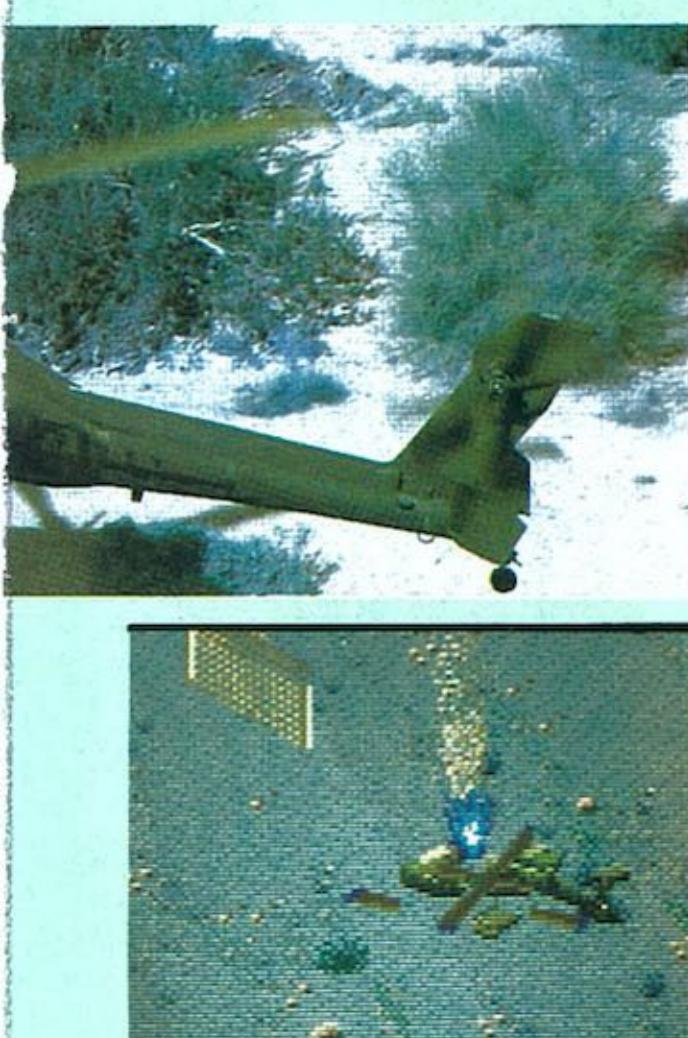


▲ Les tours radar doivent être détruites.





DESERT STRIKE GULF



SPECIFICATIONS



L'hélicoptère que vous dirigez dans Desert Strike est le McDonnell Douglas AH-64R Apache, l'arme ultime en matière d'hélicoptères de combat.

LONGUEUR : 17,77 m

HAUTEUR : 4,67 m

ENVERGURE : 5,24 m

POIDS : 4 885 Kg

MOTEURS : 2 General Electrics T700-GE-701 à post-combustion.

VITESSE MAXIMALE : 340 km/h.

ARMEMENT

L'hélicoptère Apache est équipé de trois types d'armes offensives :



CANON

Bien qu'étant l'arme la moins efficace, le canon est très utile face aux ennemis peu résistants. Vous avez au début du jeu des munitions pour 1 000 rounds de tir.



MISSILES HYDRA

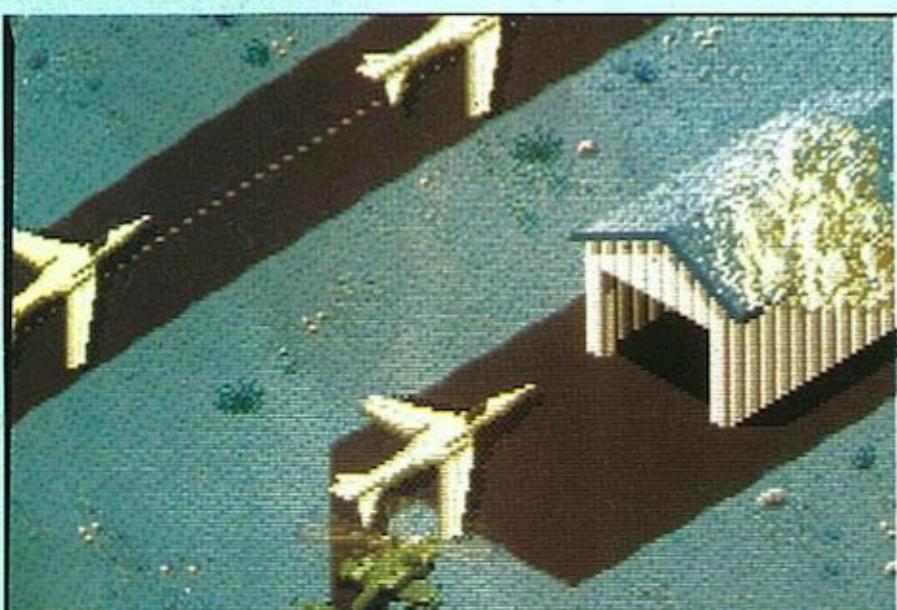
Moins puissants que les Hellfire, ces missiles sont idéaux pour détruire les canons ou les bases de missiles sol-air. Malheureusement, leur portée n'est pas très importante.



MISSILES HELLFIRE

De loin les plus meurtrières de votre arsenal, ces armes détruisent tout ce qu'elles touchent. Leur portée est de plus très importante. Il est donc essentiel de les utiliser à bon escient, d'autant que leur nombre est particulièrement limité.

► Voilà ce qui risque de vous arriver si vous perdez tous vos points d'armure. Vous avez au départ 600 points. Un tir de fusil ne vous enlève que 1 ou 2 points, alors qu'un missile peut réduire ce total de 100 points d'un seul coup !



COMMENTAIRE



JULIAN

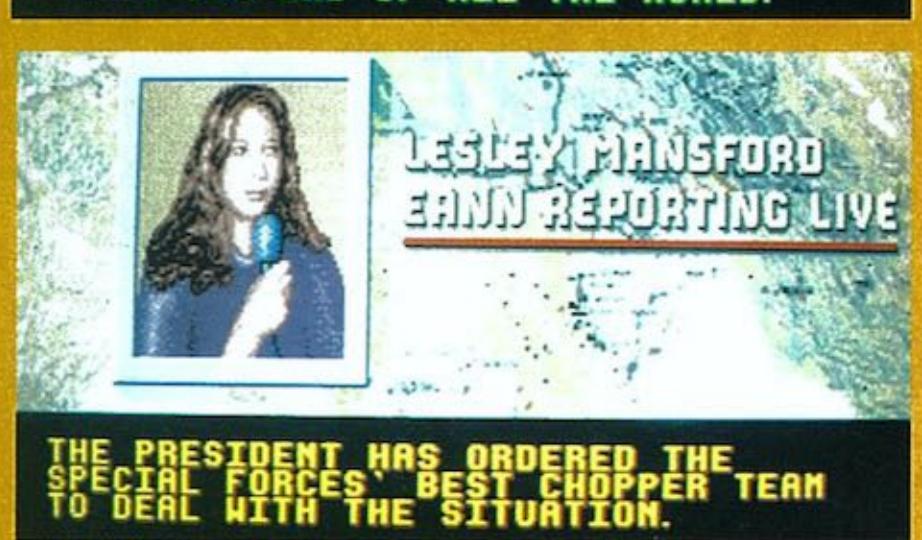
Très proche dans son concept du superbe Raid on Bungeling Bay que les possesseurs de C64 connaissent bien, Desert Strike est une petite merveille que nous propose Electronic Arts. Il s'agit en fait d'un shoot-them-up sophistiqué, comportant plusieurs missions différentes. L'intérêt et le plaisir du jeu sont intenses, et je trouve géniale la possibilité de choisir sa cible : vous pouvez vous attaquer en premier aux lanceurs de missiles, ou à l'aéroport ennemi, etc. La gestion du fuel et des munitions est aussi très importante, et il n'est pas évident de réaliser tous les objectifs de votre mission. Les choses deviennent très délicates quand vous n'avez presque plus d'essence et de munitions, et que vous devez détruire un objectif ET retourner à la base pour finir le niveau ! Les graphismes (surtout le sprite de l'hélicoptère) et les bruitages sont excellents. La présentation du jeu est absolument superbe, avec des dessins et des cartes vraiment très réussis. Il y a cinq missions principales, qui comportent chacune dix missions secondaires. De quoi jouer pendant de très longues heures. Desert Strike est l'un des meilleurs jeux de tir sur MD, vous ne devez pas le manquer !



▲ Au niveau deux, des prisonniers sont retenus dans des installations ennemis. Utilisez vos armes pour ouvrir une brèche et récupérez les survivants.

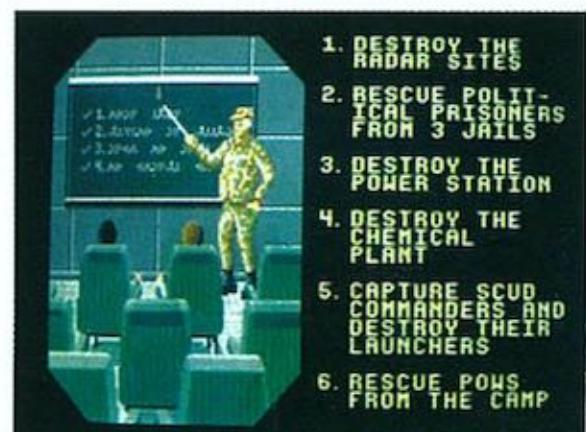
MORCEAUX CHOISIS

Au début du jeu, une superbe scène vous présente le jeu. Le général Killbaba révèle ses plans de domination du Moyen-Orient. Il fait aussi jeter un traître dans un bain d'huile bouillante et s'amuse à en "mettre plein la figure" de son conseiller ! Entre chaque niveau, d'autres rapports sur les actions de Killbaba vous sont communiqués.



CARTE STRATÉGIQUE

En appuyant sur Start, vous pouvez visualiser une carte de la totalité de la campagne. Il est facile, avec le joystick, de trouver les cibles et les bases ennemis, qu'il vous faut détruire et éviter. Vous obtenez aussi des renseignements sur les stations de missiles, sur les espions et sur les réserves de fuel.



▲ Ces tanks apparaissent à partir du niveau deux. Comme vous pouvez le voir, ils sont efficaces !



▼ Vous pouvez, au début du jeu, choisir votre copilote. Le meilleur est malheureusement porté disparu... A vous de le retrouver !

COPILOT SELECTION



JAKE IS MISSING IN ACTION. REPORTS SAY NEAR A PLANE CRASH. RESCUE HIM AND YOU'LL HAVE A CRACK GUNNER AND SUPERB WINCH MAN. HE ALSO KNOWS THE BEST PLACES FOR R AND R.

PRESS START TO EXIT

CHOISIR SON COPILOTE

Au début du jeu, vous devez choisir votre coéquipier. Son boulot est de faire fonctionner le treuil et de cibler les objectifs que vous avez choisis. Attention, certains copilotes sont excellents pour aider à la visée mais particulièrement inefficaces avec le treuil. Le meilleur copilote du jeu est porté disparu, mais vous aurez la possibilité de le retrouver sur le terrain.

REVIEW



LES RÉSERVES

Trouver des munitions et du fuel ne vous servirait à rien si vous ne pouviez pas le ramasser. Fort heureusement, votre Apache dispose d'un treuil qui s'abaisse automatiquement lorsque vous survolez un stock. Ce treuil sert aussi à récupérer les agents secrets et les prisonniers.



COMMENTAIRE

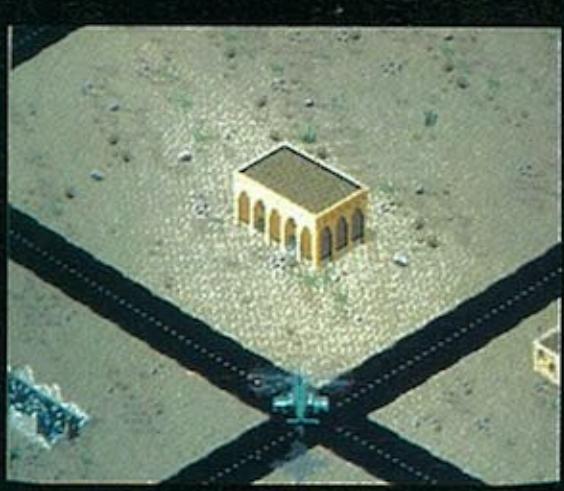


RICH

Desert Strike débute bien, avec une excellente introduction et de très belles musiques de Rod Hubbard. Cette qualité se retrouve dans le jeu. Ce n'est pas un simple shoot-them-up. Il y a bien des flotées de soldats ennemis et des cibles à détruire, mais les missiles, le fuel et les munitions limitées vous forcent à réfléchir avant de tirer. En outre, les "sous-missions" (comme récupérer les prisonniers et les ramener à la base) sont un "plus". Les graphismes sont superbes, même si certaines zones sont répétitives. La définition des sprites est excellente, et l'animation ne souffre d'aucun défaut. Desert Strike est passionnant. Le niveau 1 ne devrait pas vous poser de problème mais, par la suite, les tanks, missiles SCUD et autres bazookas ne vous laisseront pas de répit. Sans aucun doute le meilleur jeu Megadrive du mois, à ne manquer sous aucun prétexte !

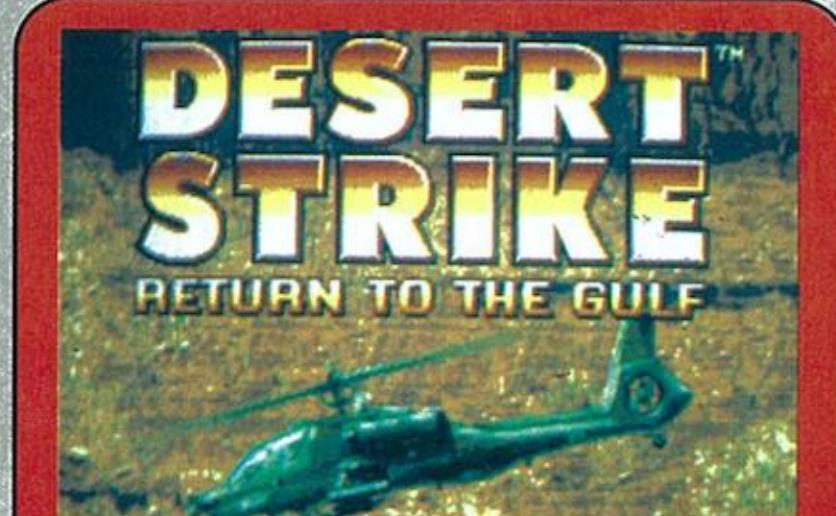
UNE MISSION DANGEREUSE.

Il est conseillé de détruire les cibles dans l'ordre donné par le quartier général. Si vous passez outre et que vous attaquez les objectifs les plus difficiles directement, ceux que vous auriez dû détruire vous prennent pour cible et votre position devient très délicate...



MEGADRIVE

REVIEW



EDITEUR : EA
PRIX : D

DISPONIBILITÉ : FÉVRIER
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
CONTROLE : SUPER



PRÉSENTATION 91%

Une intro réussie, des images entre les missions : rien à redire, c'est superbe !

GRAPHISME 89%

Les sprites sont détaillés et parfaitement animés, les paysages sont juste réussis.

BANDE-SON 89%

La musique est, elle aussi, superbe, et les bruitages rendent bien l'ambiance.

JOUABILITÉ 95%

Le contrôle de l'hélicoptère transforme les séquences de destruction en plaisir...

DUREE DE VIE 92%

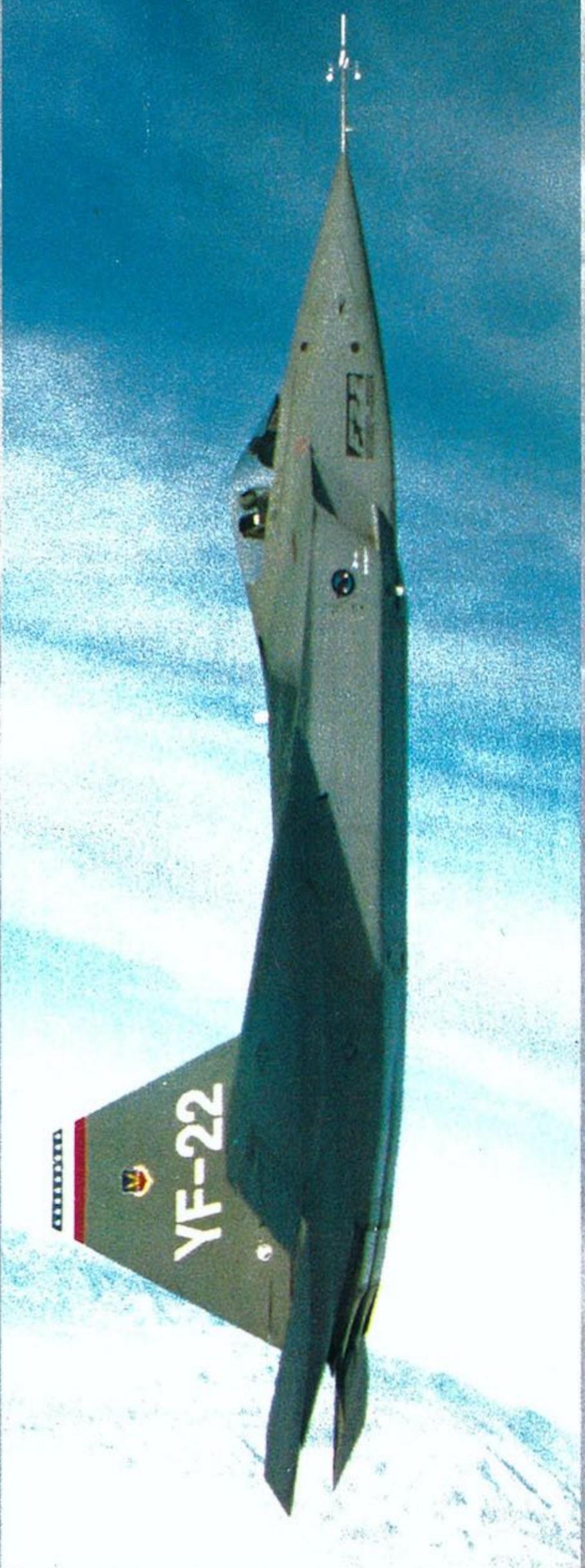
Les "sous-missions" et la difficulté accrue des niveaux supérieurs permettent une très longue durée de jeu.

INTERET 85%

Ce jeu Megadrive est tout à la fois superbe et original, et vous maintiendra collé au joystick pendant plusieurs semaines. Achetez-le... avant qu'il n'y en ait plus !



On doit toujours à Electronic Arts le premier simulateur de combats aériens sur Megadrive, une réussite que nous avions notée 93%. Mais, même en se mettant au niveau Easy, le jeu reste assez difficile... Quelques conseils aux jeunes pilotes !



F22 INTERCEPTOR

DOMMAGE (S)

Dommage, les dommages infligés à votre F22 ne sont pas parfaitement quantifiables. Combien le vôtre peut-il encore en supporter ? Utilisez l'écran de pause pour examiner cela tranquillement, et cherchez un tanker pour les réparations.



LE PLEIN, SVP !



S'accrocher au tanker pour refaire le plein est une manœuvre délicate. Le secret est de finir la mission précédente en ayant devant vous l'horizon aligné. Si vous êtes bien aligné, vous commencerez donc la mission suivante derrière le tanker. Poussez les réacteurs, le plein sera fait avant que vous ayez eu le temps de le demander !



L'ATERRISSAGE DU F22

L'atterrissement n'est pas difficile, si vous descendez en bonne position. Comme pour faire le plein, alignez parfaitement votre appareil sur l'horizon. Attention : un peu de relâchement dans l'alignement de départ, et tout est compromis !



LE DEFI DES "AS"

Les quatre pilotes les plus dangereux du monde prennent les airs, à vous de les ramener violemment sur le plancher des vaches - avec vos seuls canons ! Si vous battez isolément les 4 As, vous les combattrez ensuite deux par deux ! Enfin, bouquet final, il faudra les affronter tous les quatre à la fois ! (Tenté ? CODE : MH01M3). Le plus important est d'économiser vos munitions : vous n'avez que 300 unités de feu par combat ! Voici les meilleures tactiques pour se débarrasser de chaque As.

L'As iraquin vole sur un Mig 21 — avion assez primitif comparé à votre F22. L'As est un bon pilote, mais la vitesse réduite et la mauvaise maniabilité de son appareil le feront vite apparaître dans votre viseur ! Attendez un alignement parfait dans le cadre rouge et la commande de tir. Simple.



Les missiles Maverick doivent être guidés manuellement vers leur cible. Hélas, ils sont de mauvaise qualité et ne sont efficaces que vers l'avant de l'appareil. Centrez bien la cible dans le viseur avant de tirer, sinon même le guidage manuel le plus génial ne fera rien ! En fait, n'utilisez les Maverick que sur les cibles terrestres. Sauf urgence...

MISSILES GUIDES



TETE-A-TETE AERIEN



Sans code ou tip, vos missiles sont toujours limités. Utilisez donc le canon pour la plupart de vos cibles. L'ennemi a des appareils correctement blindés, gardez vos missiles pour ces durs à cuire. Le combat lui-même est enfantin : suivez le carré rouge jusqu'à le centrer dans l'écran ; quand le signal est vert, feu ! Si votre ennemi est en feu, terminez-le à coup de balles. BOOM !



TIPS



USA

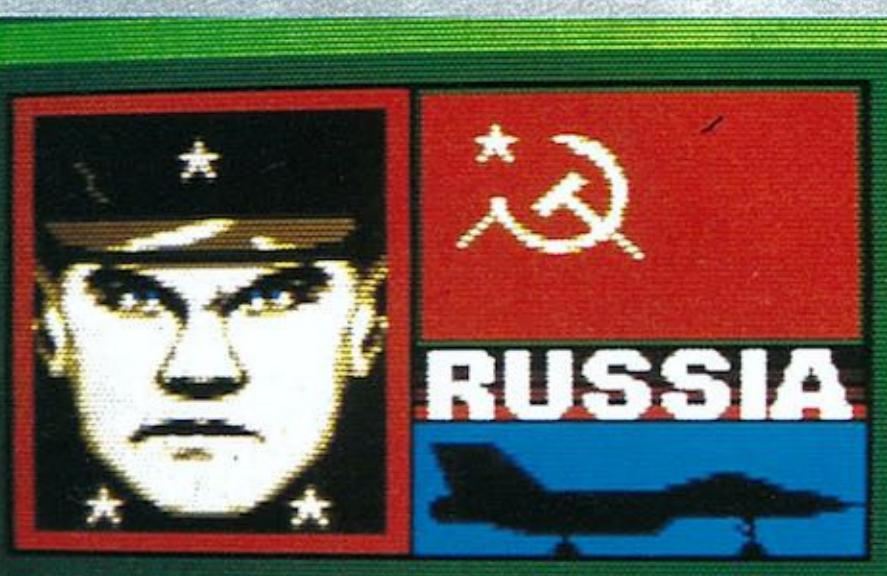
L'As américain est le plus méchant. Il a un F22 comme vous. Multiplier les acrobaties autour de lui pour essayer de le prendre dans votre ligne de mire est une perte de temps. La meilleure tactique est de le fuir. Il vous suivra. Si vous parvenez à le distancer, retour au combat : c'est à ce moment qu'il est le plus vulnérable.

Bonne chance !



KOREA

L'As coréen pilote un redoutable MIG27, qu'il manie avec l'habileté d'un pro. Essayez de l'aligner dans votre mire, vous allez rapidement viser le soleil... Vous êtes ébloui, il attaque, et adieu ! Jouez la carte de la résistance : fuyez, revenez, attaquez, repartez... Votre F22 peut supporter plus de dommages que son MIG 27.



RUSSIA

A bord de son MIG 29, l'As russe est bien plus rapide et dangereux que son collègue coréen. Si vous utilisez votre ordinateur de visée pour l'aligner, vous serez vite découragé par divers types de brouillage. Utilisez la même tactique qu'avec le Coréen mais, quand vous revenez à l'attaque, faites rouler sans cesse votre avion (ailes gauche-droite). Vous pourrez ainsi éviter la majorité de ses attaques.

**1 TRANSYLVANIA 2 LE PALAIS**

Des graphismes de dessin animé, une musique de cinéma : Quackshot est devenu très justement un des gros hits de ces derniers mois. Nous nous sommes donc complètement Donaldisés pour vous donner ici la solution complète du jeu. Mais vous devrez attendre le mois prochain pour savoir comment battre facilement les boss de fin de niveau.

Montez dans l'avion !



Finissez les deux premières sections (facile). Puis, après le niveau aquatique, avancez en tirant du bubble gum sur tous les blocs qui se présentent. Vous finirez par en trouver un qui n'explose pas : montez dessus, et il vous servira d'ascenseur. Utilisez vos ventouses pour grimper et sortir par la porte en haut à droite. Le niveau suivant est alors facile. Passez-le, et vous vous trouverez face à un énorme fantôme bleu. Continuez vers la droite jusqu'à un trou dans le plafond. Atteignez-le avec vos ventouses. En haut, sortez par la porte à droite. Voici Dracula !



Continuez jusqu'à rencontrer le canard-assis-sur-un-coussin. Acceptez son défi, et vous arrivez dans un niveau où toutes les portes sont marquées d'un "1". Prenez la dernière porte. Maintenant, il y a des "5" sur chaque porte. Allez prendre à gauche un poulet, et prenez la seule porte qui reste à droite. Maintenant, un "2" sur les portes... Prenez la troisième porte. Des "6" sur les portes ! Prenez la troisième porte à droite. Glissez-vous dans le goulot, et voici... le tigre !

Battez-le, et filez en Egypte.



MEGADRIVE TIPS



集
寺牛

4 LE DRAKKAR VIKING



Avancez jusqu'à rencontrer le viking en colère. Utilisez la clef pour ouvrir la porte. A l'intérieur, allez à gauche et grimpez l'échelle. Continuez à gauche pour faire face au mur et utilisez les ventouses pour l'escalader. Traversez enfin un passage caché et vous rencontrez le viking. Tuez-le, et obtenez les ventouses vertes du gentil viking. Revenez au pôle Sud.

5 LE POLE SUD



Utilisez votre ventouse verte contre l'oiseau, en vous mettant juste en dessous de lui. Allez de l'autre côté du niveau. Marchez vers la droite jusqu'à être bloqué. Cassez les cubes avec le bubble gum. Continuez à les casser jusqu'au journal du viking. Là, revenez à la surface et partez vers la droite. Vous êtes projeté dans un autre niveau...

6 LE REPAIRE



Pas de problème dans ce niveau. Allez à droite, vous finirez par rencontrer le cruel Pete lui-même ! Tuez-le, et utilisez le journal du viking pour atteindre l'île au trésor.

3 EGYPTE



Utilisez la larme du sphinx pour ouvrir la porte auparavant fermée. Puis avancez jusqu'à ce qu'il faille vous baisser. Allez à droite, baissez-vous à nouveau. Puis sautez et utilisez votre ventouse. Vous obtenez une vie supplémentaire et d'autres bonus. Continuez jusqu'à un endroit où vous vous laissez tomber, atterrissez sur le rebord à droite. Allez à droite, vous voyez 4 blocs dans le sol. Faites vite, sautez d'abord sur le soleil, puis sur la lune, puis sur les étoiles. La chute du plafond s'arrête ! Ramassez le sceptre de Ra et descendez... Appelez l'avion et partez au pôle Sud. Avec le sceptre, faites fondre la glace autour de la clef et prenez-la. Reprenez l'avion vers le drakkar viking.

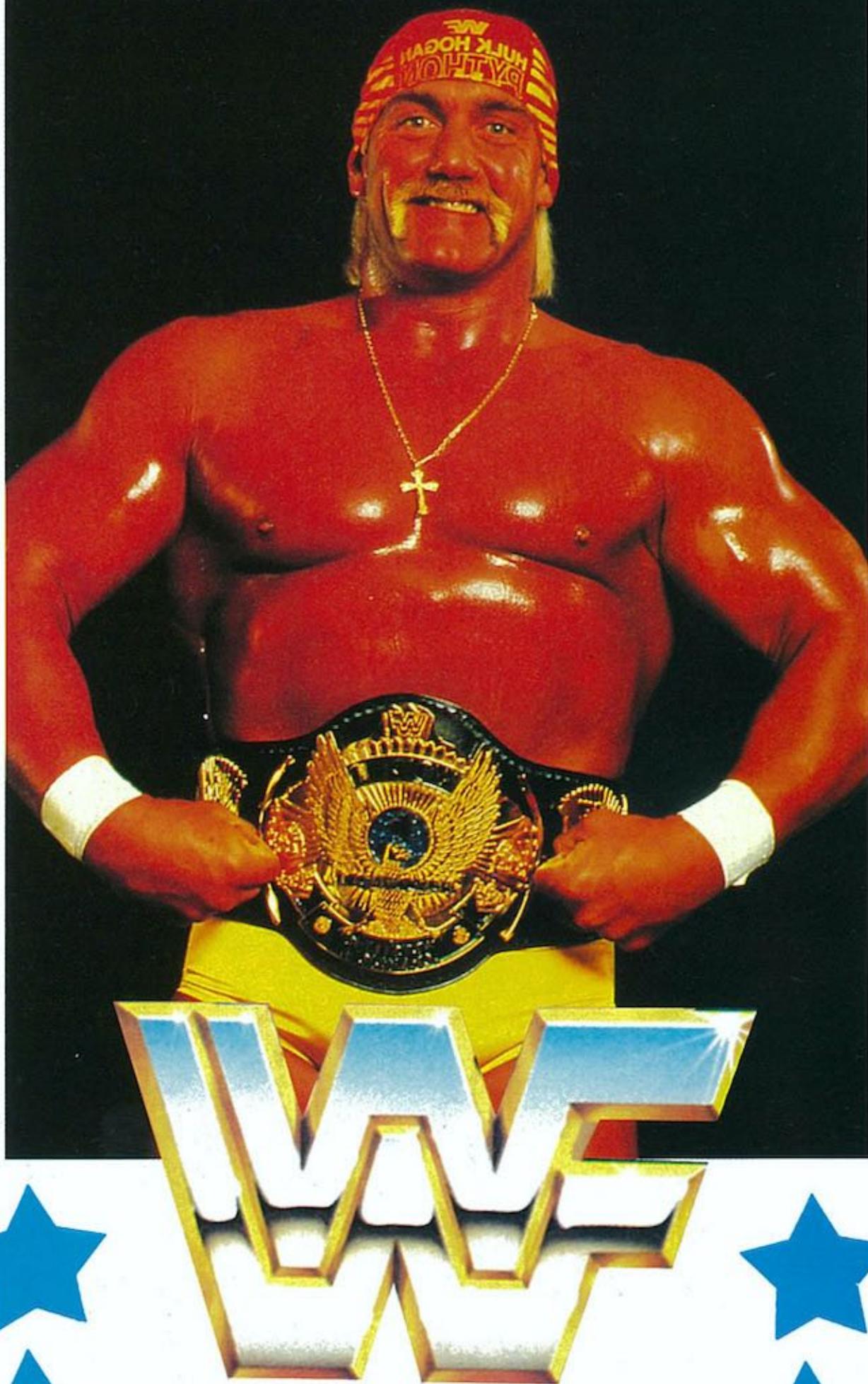


7 ILE AU TRÉSOR

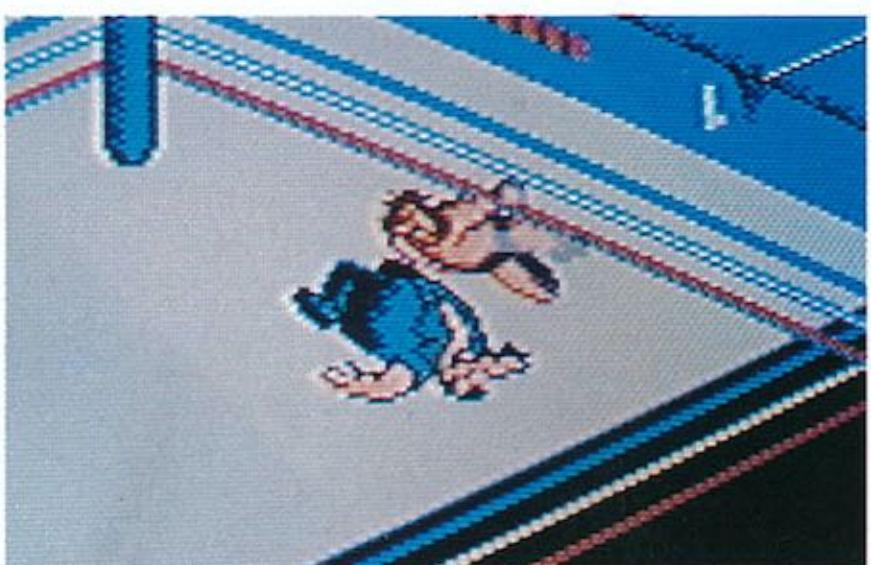


Promenez-vous et atteignez un mur mobile. Un coup de ventouses pour passer par le trou dans le plafond ! Baissez-vous, glissez à droite. Maintenant, vous êtes à l'entrée d'une grotte. Sautez un peu à droite et à gauche, vous ferez apparaître un bloc... Et alors ? Le triomphe final est tout proche !





Tricher au catch ? Ah non, c'est contre l'esprit de ce merveilleux sport ! Voici quand même un truc pour WWF Wrestling sur NES. Dans un match en huit rounds, sautez hors du ring. L'autre catcheur suit. Revenez sur le ring et quittez-le encore. Maintenant, bloquez votre adversaire en vous collant à lui, il sera disqualifié pour être resté trop longtemps hors du ring ! Cette astuce ignoble, que vous n'utiliserez jamais, marche aussi sur WWF Game Boy...



GAMEBOY

LOCK'N CHASE

Ne restez pas enfermé dans les premiers niveaux ! Faites A,A,B,B,A,B,B sur l'écran de titre, et vous filez directo aux niveaux les plus durs. Go !

BATMAN

Ce très bon jeu bénéficie aussi d'une des meilleures bandes-son sur Game Boy. Pour la savourer pleinement, branchez d'abord votre console portable sur un ampli de 1 000 watts, potentiomètre à fond. Ensuite, maintenez appuyés simultanément HAUT, DROITE, et START sur l'écran de titre : vous accédez au sound-test ! C'est bon, vous avez le droit de danser.

NINJA BOY

Votre Ninja va prendre de la bouteille avec ce tip scandaleux. Il s'agit, purement et simplement, d'obtenir des vies continues illimitées. Echauffez vos doigts, et appuyez en même temps sur A,B, et START pendant l'écran GAME OVER.

CASTLEVANIA II

Si on remplace les coeurs par des H, les sphères par des O, les chandeliers par des C, et les blancs par des B, tout cela nous donne des codes non dessinés, mais utiles, pour Castlevania IV. Quelle trouvaille ! (Si l'un d'entre vous a trouvé la règle de correspondance entre ces lettres et ces objets, qu'il nous écrive. Un abonnement à la clef. Sans blague.)

HHHH

Le code qui ouvre la porte des Sons.

HHOB

Le code qui vous emmène dans le niveau des nuages.

HOCH

Le code qui vous projette au dernier niveau.

NEMESIS

Contrairement à ce que vous croyez, les consoles ne se détestent pas. Elles font semblant d'être concurrentes et de se haïr pour nous tromper. Vous ricanez ? Nous avons une nouvelle preuve de cet accord secret : le même code marche pour les versions PC Engine, Nes et Game Boy de Nemesis... Ah ! Appuyez sur START en cours de jeu (pause). Faites HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, B, A, et pressez une nouvelle fois START : vous avez maintenant toutes les armes possibles !

SUPER MARIO LAND

Oui, nous parlons encore de Mario ! Les tuyaux du plombier des consoles feront encore couler longtemps de l'eau sous le pont des soupirs des joueurs qui n'ont pas encore trouvé toutes les astuces ni tous les secrets ni tous les codes ni tous les mystères pour accéder à tous les niveaux et à tous les bonus qui illuminent la vie d'un vrai passionné de... De ? De ? Mais personne ne suit ! De MARIO, bien sûr ! Du calme. Passons à la technique pure et dure.

MONDE 1-1 : tuyaux 3 et 6 à déboucher.

MONDE 1-3 : tuyau 9 bien approvisionné.

MONDE 2-1 : premier et dernier tuyaux au rapport !

MONDE 2-2 : premier et dernier tuyaux au rapport ! Dernier appel !

MONDE 3-1 : premier et dernier tuyaux ! Douze jours au trou !

MONDE 3-2 : tuyau 7 à vérifier.

MONDE 3-3 : quatrième tuyau après les WC.

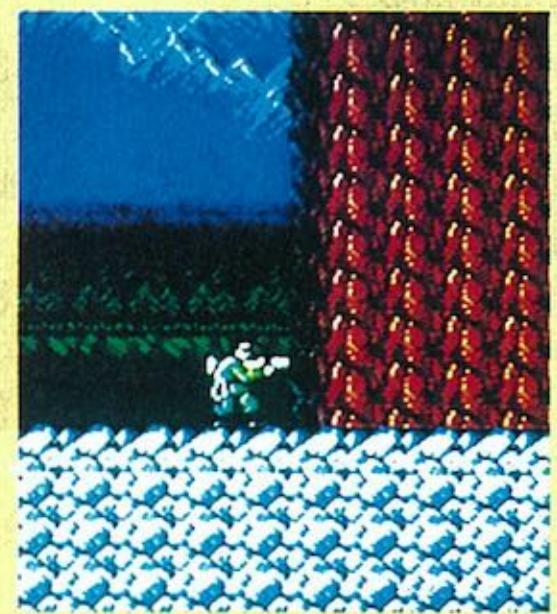
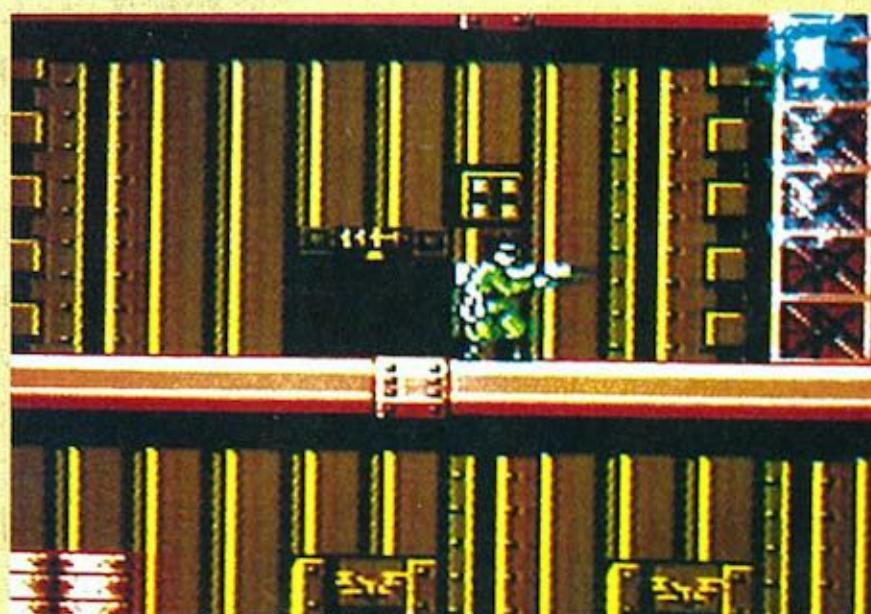
MONDE 4-1 : premier et trenta-quatrième tuyaux vont en bateau. Trente-quatrième tuyau tombe à l'eau...

MONDE 4-2 : Teu... Tou... Teuxième et touzième tuyaux !



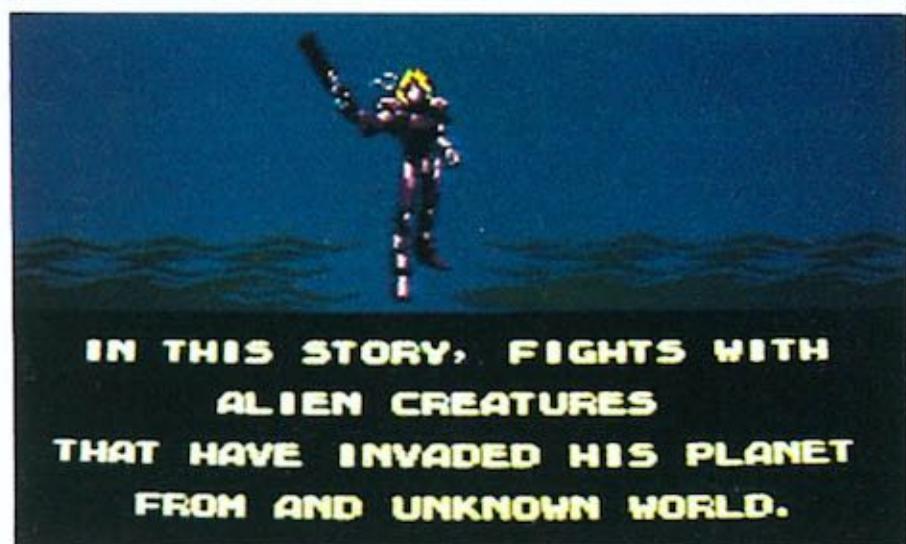
Bionic Commando est certainement le meilleur jeu de plates-formes de Capcom sur NES. Ce n'est pas le plus facile : des vies continues à l'infini seraient les bienvenues... Quand vous avez perdu toutes vos vies et qu'apparaît l'écran GAME OVER, maintenez appuyé A. Attendez l'écran de titre, pressez vite STAR : miracle, voici 9 continues à votre crédit !

Opération renouvelable à l'infini...



Les avis restent partagés sur la perspective 3D diagonale d'Isolated Warrior... En tout cas, le jeu a connu et connaît toujours un certain succès, et voici tous les codes dont vous avez besoin :

NIVEAU 2 : 1227 OU 5963
NIVEAU 3 : 0501 OU 4126 OU 8920
NIVEAU 4 : 0705 OU 0948
NIVEAU 5 : 2168
NIVEAU 6 : 0666
NIVEAU 7 : 1192



• ENQUETE •

JUGEZ CONSOLES + N°7

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques !
Puisque vous avez décidé de lire Consoles +, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

5 ABONNEMENTS A GAGNER !
Cinq réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à Consoles +.

(Liste des gagnants de l'enquête du numéro 5 en page 140)

RUBRIQUES

La couverture :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

Le sommaire :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

L'édito :

Ça craint - Sans intérêt - Marrant - Sublime

Le Japon en direct :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

Les Previews :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

Les tips :

Faibles - Honnêtes - Bons - Excellents

Le hit-parade :

Bidon - Inutile - Pas mal - Bien - Super !

Les petites annonces :

Sans intérêt - Confus - Pas assez - Parfait

Le courrier :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

La BD Sonic :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

Le plan Robocod :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

La rubrique Flash :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

Le comparatif Megadrive/Super Nintendo :

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

TESTS

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?

1 page - 2 pages - 3 pages - 4 pages - Plus !

Que pensez-vous des pages de tests ?

Photos :

Pas assez - C'est bien - Trop

Textes :

Pas assez - C'est bien - Trop

Mise en page :

Beurk ! - Confuse - Claire - Superbe

Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?

Imprécis - Confus - Pratique - Complet et lisible

Et les caricatures de nos testeurs ?

Beurk ! - Pas mal - Bien - Super !

VIVE LES COMPARATIFS !

Sur 100%, combien donnez-vous à...

- Consoles + Pourquoi ?

- Joypad Pourquoi ?

- Joystick Pourquoi ?

- Génération 4 Pourquoi ?

Regardez-vous l'émission Micro Kid's ?

Oui - Non -

Si oui, comment la trouvez-vous ?

Nulle - Bof - Pas mal - Très bien - Géniale !

Quelle(s) console(s) possédez-vous ?

.....

.....

Sur laquelle jouez-vous le plus ?

.....

DAZIBAO

En chinois, c'est un mur blanc où chacun peut écrire tout ce qu'il pense. Eh bien, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

NOM :

ADRESSE :

PRENOM :

AGE :

A retourner à : Enquête Consoles + 9-13, rue du Colonel Avia - 75015 Paris



Solstice

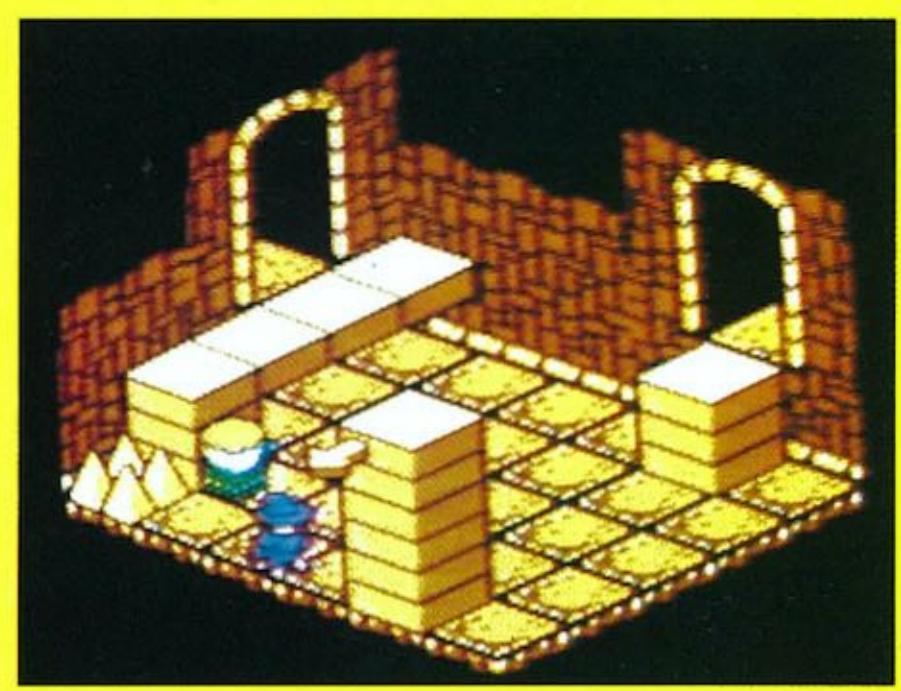
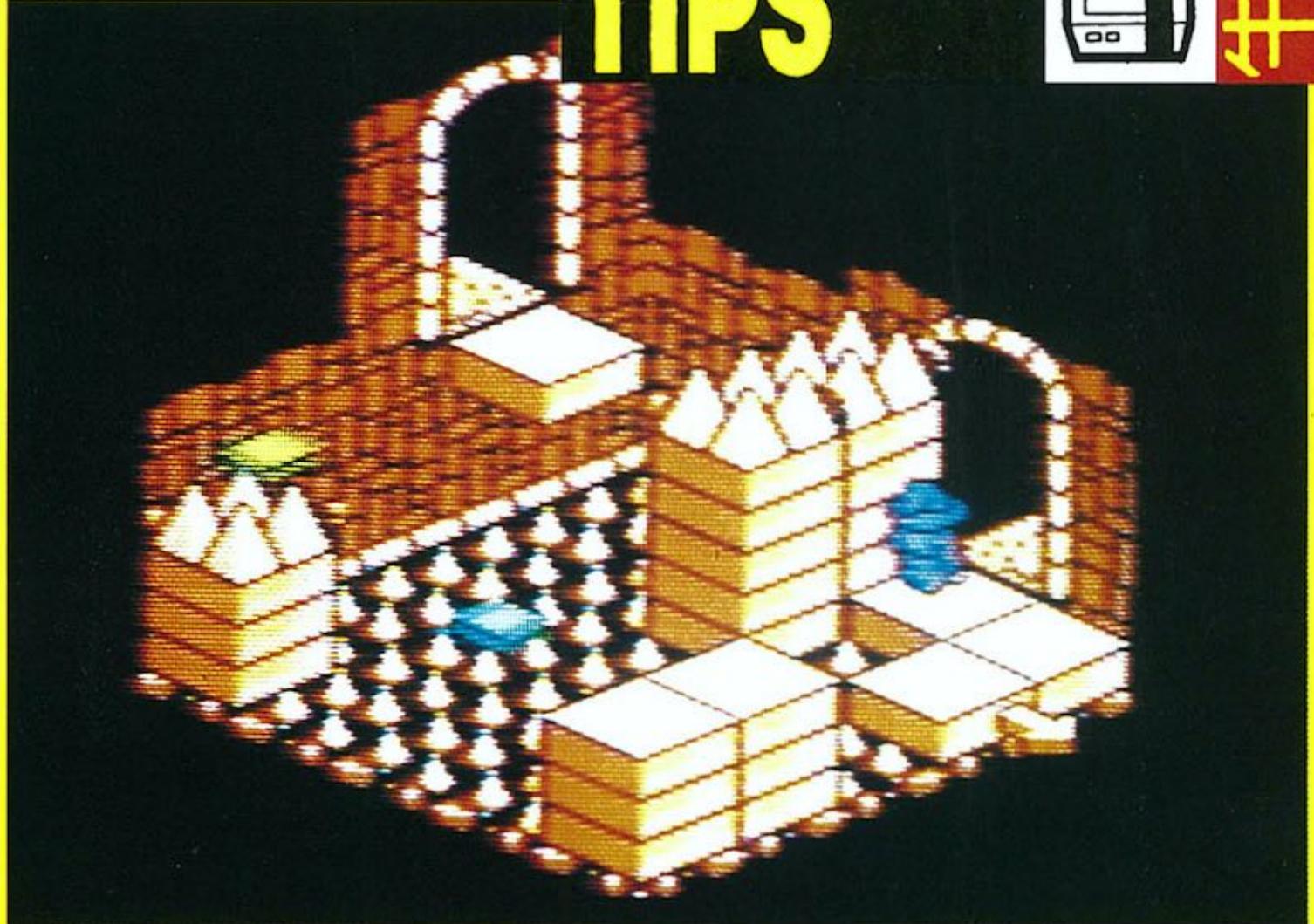
Solstice est un jeu compliqué et tortueux. Normal que le tip pour gagner des potions et des magies infinies soit lui aussi compliqué et tortueux !

Accrochez-vous !

Pressez sur Select pour accéder à l'écran secondaire et entrez la combinaison, suivante :

B,START, START,B, B,
START,START,B,B,START,START,START,B,START,
B,B,B,STAR,START,START,B,START,B,START,STAR
T,B,START,START,B,B,START,B,START.

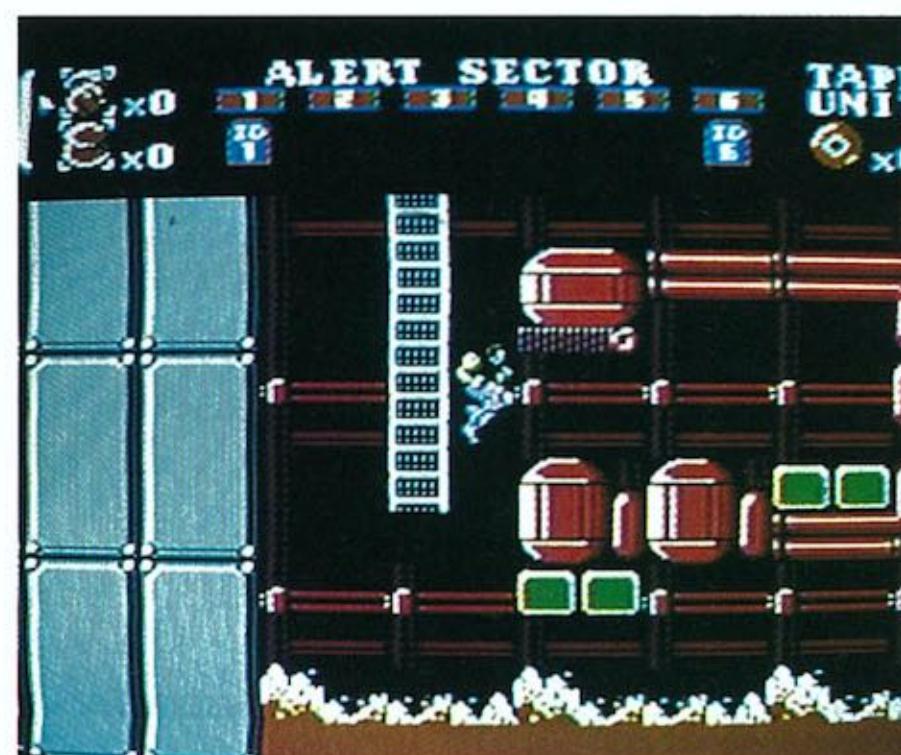
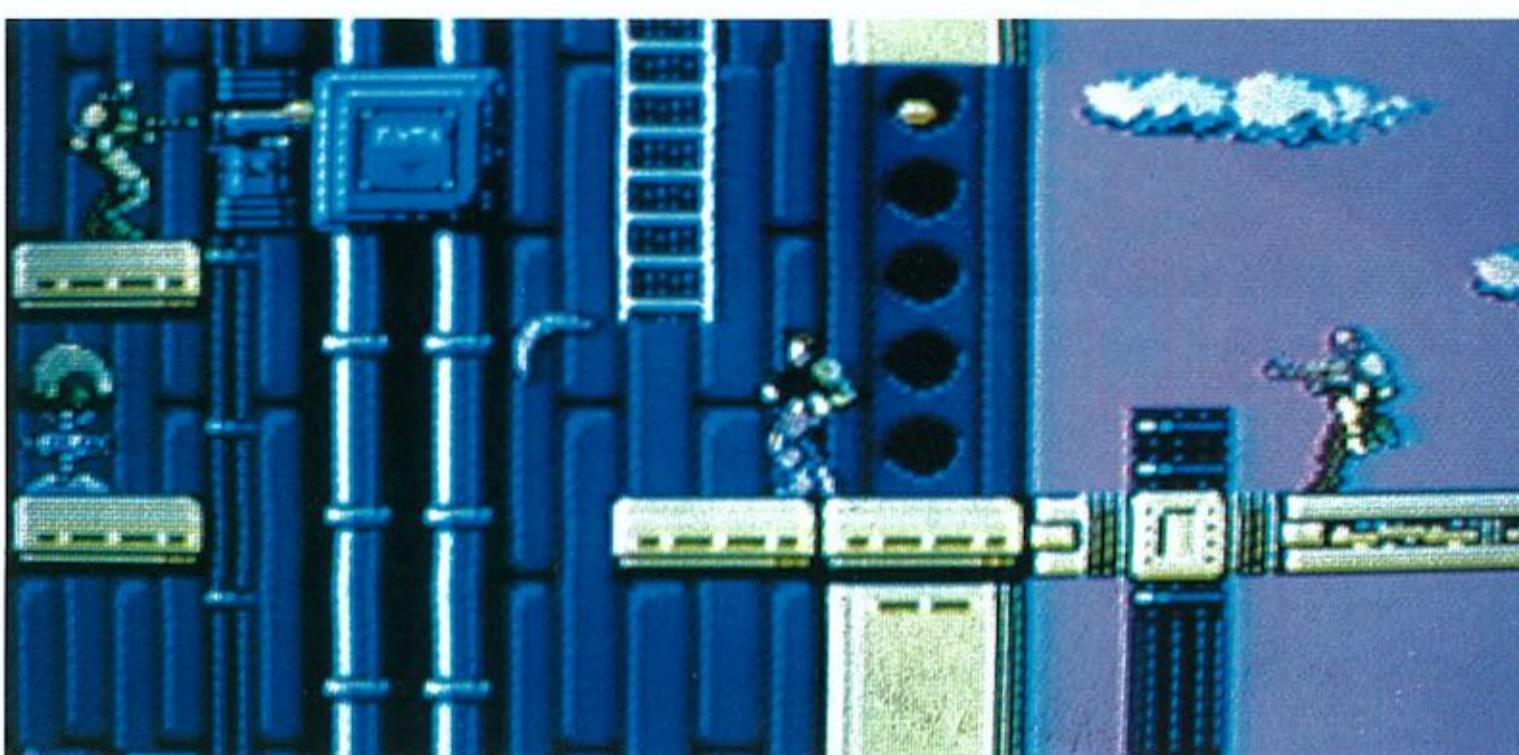
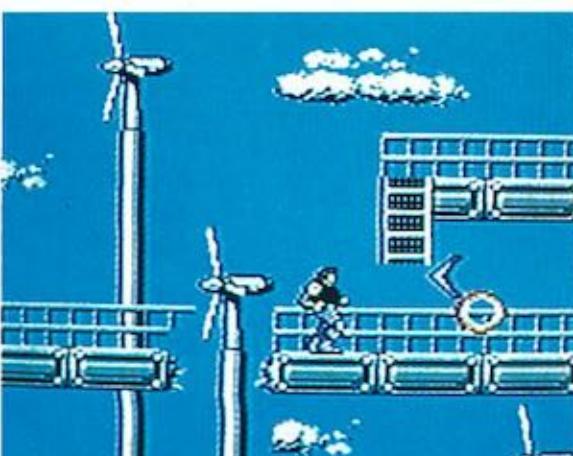
L'écran flashe ? C'est que ça marche ! Continuez alors à jouer et, quand vous voudrez vous refournir en potions et en vies, pressez juste SELECT !



POWERBLADE

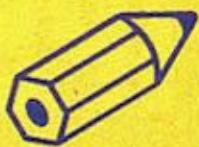
Powerblade est un des meilleurs jeux de tir et de plates-formes que nous ayons vus sur NES ces derniers mois. Déjà un Tip pour cette excellente "nouveauté" : l'accès aux sound-tests.

Maintenez HAUT et DROITE appuyés et pressez SELECT. Puis pressez BAS-GAUCHE et SELECT sur la seconde manette, et enfin START sur la première manette.



CONCOURS

TIPS



DES TIPS, des tips,
toujours plus de tips !

C'est SUPER !

• CASTLEVANIA 4 SFC

Au premier écran, ne montez pas tout de suite l'escalier, mais placez-vous bien au bord du précipice, puis sautez dans le vide 1 fois, puis encore 1 fois, placez votre bonhomme à gauche de l'écran, cela fera apparaître des bonus et vous mettra le maximum de coeurs (vous êtes sur des plates-formes invisibles). Il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin, et monter l'escalier pour aller casser du vampire.

Tip de Ivan FAVIERES

122, rue St Georges
69005 LYON

• JAMES POND 2

Megadrive

Déjà un tips, et oui, déjà !

Pour accéder à un tableau bonus, ou plutôt deux : au début, là où il neige, allez tout à droite. Vous trouverez un escalier, montez-le, mais allez à gauche. Vous verrez une porte, allez à sa droite et montez jusqu'en haut du château en escaladant le mur de la tour. Allez le plus haut possible et quand vous êtes sur le toit, allez à gauche et vous accédez à un lieu où vous aurez le choix entre deux portes : deux tableaux bonus !

Tip de Frédéric LORINET et Guillaume TUAL

93300 AUBERVILLIERS

• BUGS BUNNY

Game Boy

Lorsque vous êtes arrivé à un niveau et que vous n'avez plus beaucoup de vies, il vous suffit, lors de l'affichage à l'écran du numéro de stage, d'appuyer sur la touche multidirectionnelle vers le haut.

Vous pourrez ainsi revenir au niveau 1 pour gagner des vies en renouvelant l'opération tout en augmentant votre score. Lorsque vous aurez décidé de revenir au stage où vous vous étiez arrêté, il vous suffira d'appuyer vers le bas.

Tip de Peter BRITNEFF (16 ans)

La Ferme du Temple BAT K1
91130 RIS-ORANGIS

• ALTERED BEAST

Megadrive

A la page de présentation, faire B + Start simultanément, choisir son round et revenir à la page de présentation et faire A et Start simultanément et vous arriverez au round de vos rêves.

Tip de Yannick THAVARD

95500 GONESSE

• EL VIENTO

Megadrive

Dans la casse de voitures, pour tuer facilement le

monstre de fin de stage, quand il disparaît dans une des trois boîtes, la première fois, tirer dans la boîte de droite, la deuxième fois à gauche, la troisième fois à droite, la quatrième fois à droite. Et voilà, le monstre est tué. Bonne chance pour les autres stages !

Tip de Franck MICKISZ (16 ans)

32 A, route de Strasbourg
67110 REICHSHOFFEN

• CASTLEVANIA II

Game Boy

Si vous voulez accéder à un sound test qui vous remue la petite cuillère, faites password et entrez 4 coeurs.

• ROCKMAN WORLD II

Game Boy

Entrez ces codes dans l'ordre si vous êtes bloqué dans votre partie.

- A1.A3.C3.D2.D4.
- A1.A3.C3.D1.D2.D4.
- A1.A3.B4.C3.D1.D2.D4.
- A2.A3.B1.B4.C3.D1.D2.D4.
- A2.B2.C2.C3.C4.D2.D3.
- A2.A3.B2.B3.C2.C3.C4.D2.D3.
- A1.A3.A4.B3.C1.C2.C4.D1.D3.
- A1.A3.A4.B3.C1.C2.C3.D1.D3.
- Dr Willy : A1.A2.A3.B4.C2.C3.C4.D1.

Tips de Damien VERREMAN

118, rue des Joncelins
51200 EPERNAY

• CASINO GAMES

Sega Master System

A la page de présentation, sélectionnez Mr. Au lieu d'écrire votre nom, écrivez SEGA. Ensuite, ouvrez un compte et tapez ce code : 5774619774 et vous obtiendrez 902780 \$.

Tip de Julien THOMAS

21, rue du petit orme
28120 BAILLEAU le PIN

• SIMPSON

Nes

Après le centre commercial, quand vous arriverez au ciment frais, sautez trois fois sur le deuxième bonbon. Il vous emmènera alors de l'autre côté.

Tips de Lionel RAMEAU

33, rue Chabrey
1202 GENEVE (Suisse)

• SHADOW DANCER

Megadrive

Pour accéder à un niveau au choix (sauf pour les stages finaux), c'est très simple. Il vous suffit d'appuyer lors de la page de présentation simultanément sur les touches ABC ainsi que sur Start.

Vous aurez une bien belle surprise : un mode pratique apparaîtra. Il fallait y penser. Bonne chance !

Tip de Marc BALOG

14, impasse de la Petite Colline
57470 HOMBOURG-HAUT

• QUACK SHOT

Megadrive

Je t'envoie un tip pour aller plus vite dans Quack Shot. Rentre dans les ruines égyptiennes, prends la première échelle et monte. Au sommet, continue à monter en t'aïtant des ventouses rouges...

Tip de Benjamin THOBOIS

Marcilly Provency
89200 PROVENCY

• CASTLE VANIA IV

SFC

Si vous voulez commencer dans le château du Comte Darcula (stage 6), faites Continue, n'écrivez aucun nom et faites le code suivant : Rien : rien : rien : rien Flacon : flacon : rien : rien Rien : flacon : rien : hache Flacon : hache : rien : rien

Tip de Valentin FOURCADE (11 ans)

Résidence du Forchon
91140 VILLEBON/YVETTE

• THUNDER FORCE II

Megadrive

Tout le monde (possesseurs de Thunder Force II) aimerait arriver à la fin de ce super jeu : et maintenant, il va être super et facile ! Quand vous avez perdu, faites A et Start et vous reprendrez au niveau où vous avez perdu. Mais ce n'est pas tout, il y a aussi un tableau d'options. On peut l'avoir à la page de présentation en faisant B et Start.

Tip de Yann ANCEZE

Parc de Capestron
10, rue des Cépages - Loupiac E
33700 MERIGNAC

• JACKIE CHAN

Nec

Quand vous êtes à la page de présentation, allez à gauche puis à droite, et appuyez en même temps sur les boutons II, Select et Run pour le Select Stage. Lorsque vous entendrez le son d'une cloche, sautez et tapez pour la faire apparaître. Cela vous emmène dans un stage bonus.

Tip de Jérôme BODET

16, Bd Berthelot
63000 CLERMONT FERRAND

• DUCK TALES

Nes

Quand vous avez assez amassé d'argent et que vous voulez repartir à Duckburg, avec l'aide de Flaggada Jones, assurez-vous que vous avez la dizaine de mille représenté par le chiffre "7" (ex : "274 000") : alors Flaggada Jones vous posera sur des nuages et son ami vous lancera des diamants.

Tip de Laurent BAUDILLON

9, rue André Chénier
78800 HOUILLES

• SONIC THE HEDGEHOG

Megadrive

Voici un tip pour avoir le temps de ramasser tous les bonus invisibles à la fin de chaque acte (sauf l'acte du savant Robotnik). Il suffit de sortir de l'écran après avoir fait tourner le parneau. Sautez deux fois, puis revenez sur l'écran. Sonic a alors le temps de prendre tous les bonus (ou de sauter dans l'anneau géant si vous l'avez raté).

Tip de François BERTIN

35, avenue de Champagne
51200 EPERNAY

• BARUMBA

Core Grafex

Quand "Game Over" apparaît, appuyez simultanément sur I, II, Salut, Run et Haut. Vous avez enclenché la fonction continue !

• BE-BALL

Core Grafex

Voici l'ensemble des codes de BE-BALL :

Level 2	573300
Level 3	344710
Level 4	274510
Level 5	321310
Level 6	536300
Level 7	301710
Level 8	231510
Level 9	256310
Level 10	441300

• DEVIL CRUSH

Core Grafex

Pour avoir les vies infinies, entrez : ABCDEF-GHIN. Pour accéder directement à la fin du jeu, entrez : BDQTGUVIIP et tirez la balle.

• BOMBER MAN

Core Grafex

Voici les codes de tous les niveaux :

1 - 2UUOWMNEE	5 - 1UUUVJOPU
1 - 3RUKRLPPC	5 - 2MCONWEP
1 - 4UKBZHTVK	5 - 3UAVVOHTU
1 - 5RARHPBPC	5 - 4UBZHOGAK
1 - 6RAFHBPBN	5 - 5MKANVLCA
1 - 7UBLVHGHK	5 - 6MUCCVLAT
1 - 8RBLVHGHK	5 - 7RXANGJVE
	5 - 8UKZHOAL

2 - 1UBBZVPVG

Nec

Quand vous êtes à la page de présentation, allez à gauche puis à droite, et appuyez en même temps sur les boutons II, Select et Run pour le Select Stage. Lorsque vous entendrez le son d'une cloche, sautez et tapez pour la faire apparaître. Cela vous emmène dans un stage bonus.

3 - 1UXKKHWST

Nec

Quand vous êtes à la page de présentation, allez à gauche puis à droite, et appuyez en même temps sur les boutons II, Select et Run pour le Select Stage. Lorsque vous entendez le son d'une cloche, sautez et tapez pour la faire apparaître. Cela vous emmène dans un stage bonus.

4 - 1MCHNQQGP

Nec

Quand vous êtes à la page de présentation, allez à gauche puis à droite, et appuyez en même temps sur les boutons II, Select et Run pour le Select Stage. Lorsque vous entendez le son d'une cloche, sautez et tapez pour la faire apparaître. Cela vous emmène dans un stage bonus.

5 - 1RAOYQWEV

Nec

Quand vous êtes à la page de présentation, allez à gauche puis à droite, et appuyez en même temps sur les boutons II, Select et Run pour le Select Stage. Lorsque vous entendez le son d'une cloche, sautez et tapez pour la faire apparaître. Cela vous emmène dans un stage bonus.

6 - 2UBWZBMHK

Nec

Quand vous êtes à la page de présentation, allez à gauche puis à droite, et appuyez en même temps sur les boutons II, Select et Run pour le Select Stage. Lorsque vous entendez le son d'une cloche, sautez et tapez pour la faire apparaître. Cela vous emmène dans un stage bonus.

7 - 3UABQTTU

Nec

Quand vous êtes à la page de présentation, allez à gauche puis à droite, et appuyez en même temps sur les boutons II, Select et Run pour le Select Stage. Lorsque vous entendez le son d'une cloche, sautez et tapez pour la faire apparaître. Cela vous emmène dans un stage bonus.

8 - 4MXVQMVH



COMPUSTORE

Games

MEGADRIVE

MEGADRIVE

+ Manette + 1 jeu
1 290 F

Chaque semaine 1 jeu différent selon disponibilité

Jeux :	
Sonic	439 F
Quack Shot	439 F
Mickey	439 F
Fantasia	439 F
Robocod 2	449 F
Batman	449 F
Spiderman	399 F
J. Madden 91 et 92	449 F
Street of Rage	449 F
Golden Axe 1 et 2	449 F
Lakers VS Celtics	449 F
Devil Crash	459 F
Shining and Darkness	489 F
Mario Lemieux Hockey	449 F
EA Hockey	459 F
Phantasy Star III	489 F
Shadow of the Beast	489 F
The Super Shinobi	449 F
El Viento	449 F
Raiden Trad	429 F
Road Blaster	399 F
Monaco GP	449 F
Techno World Cup 92	459 F
Toki	449 F
Undead Line	489 F
Fighting Master	449 F
Burning Force	449 F
Runark	449 F
Budokan	449 F
Out Run	449 F
Road Rash	449 F
Super Volley	449 F
Buster Douglas Boxing	394 F
PGA Tour Golf	449 F
F 22 Interceptor	484 F
Merc	449 F
688 Attack Sub	484 F
Immortaland	484 F
Toe Jan Xearl	449 F
Decap Attack	449 F
Super Hang On	429 F
E Swat	399 F
F1 Grand Prix	449 F

Mars à paraître :
Alisir Dragon Terminator 2
Kid Cameleon Marble Madness
Desert Strick Turbo Out Run

Vente par correspondance sur minitel
3615 COMPUSTORE
Bai - Messagerie - New - Info
Jeux - Actualités Compustore

à partir du 10 Mars 1992
Grand Concours Compustore
1 Caméra à gagner, des consoles et des jeux
VITE A VOS ECRANS !

GAME BOY

GAME BOY

+ jeu Tétris
690 F

Jeux :	
Kick Off	265 F
Double Dragon II	265 F
Duck Tales	265 F
Simpson	265 F
Navy Seals	265 F
World Cup	225 F
Nemesis	245 F
Princess Blobette	225 F
Bubble Ghost	245 F
Bugs Bunny	245 F
Burai Fighter	225 F
Mickey 2	245 F
Chase HQ	245 F
Castlevania	245 F
Super Mario Land	225 F
Prince of Persia	265 F
Turtle Ninja 2	340 F
W.W.F	265 F
R. Type	225 F
Gremlin 2	265 F
Othello	225 F
Qix	225 F
Etc....	

(Pour les News et reviews appeler nous)

NES

Kick Off	420 F
Solstice	390 F
Iron Sword	390 F
Shadow Gate	390 F
Megaman 2	420 F
Super Mario 2 et 3	429 F
Isola Warriors	340 F
Goal	379 F
Zelda	340 F
Link	399 F
Roller Games	399 F
Top Gun 2nd mission	420 F
Star War	429 F
Dohkey Kong Classics	390 F
Ducktales	420 F
Simpson	420 F
Rescue Rangers	420 F
Swords and serpents	390 F
Tétris	340 F
Dr Mario	340 F
Bayou Billy	340 F
Radracer	390 F
Power Blue	390 F

NEO GEO

NEO GEO

+ jeu Magician Lord's
ou Baseball 2020
3 490 F

Néo Géo seule manette	2 990 F
mémory card	239 F
Jeux :	
Fatale Fury	1 490 F
Burning Fight	1 490 F
Robot Army	1 490 F
Soccer Brawl	1 490 F
Trash Rally	1 490 F
Mutan Nation	1 490 F
Aloha Mission	1 390 F
King of the Monster	1 390 F
Gost Pilot	1 290 F
Ninja Combat	1 290 F
San. Go. Ku	1 390 F

Pour d'autres titres appeler nous

GAME GEAR

Game Gear

+ Donald Duck
1090 F

ou seule	890 F
Adaptateur secteur (univ.)	85 F
Batterie Pack	345 F
Loupe	139 F
Master Gear	184 F
Car Adaptator	124 F
Gear to Gear	119 F

Jeux :	
Sonic	279 F
Donald	279 F
Monaco GP	250 F
Shinobi	250 F
Grock	250 F
Out Run	250 F
Space Harrier	250 F
Ninja Gaiden	250 F
Joe Montana	250 F
Psychic World	250 F
Mickey	250 F
Put and Putter	250 F
Mur de Berlin	250 F
Ales +	289 F
Golf	250 F
Pongo	250 F
Dragon Crystal	250 F
Heavy Weight Champion	250 F

NEC

GT + Turbo + 2 jeux	2 490 F
Core Graph'x Puissance .5	1 290 F
Core Graph'x + jeu	990 F
Super Graph'x + jeu	1 490 F
Super CD Rom 2 + jeu	2 890 F
Nec PC Duo + jeu	3 790 F

JEUX NEC
(Prix à partir de 340 F
(Liste sur demande)

COMPUSTORE GAMES

Ouvert du Lundi au Samedi
de 10 h 30 à 19 h 30
Fermé le lundi matin

BON DE COMMANDE à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50F)	+ 20 F
Disk 3.1/2 □ 5.1/4 □ Cartouche □	Total à payer

Mode de paiement : Je joins un Chèque bancaire
 CCP Mandat-lettre
 Contre remboursement (+25F)

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

.....

Date d'expiration :

Banque :

NOM

Adresse

Code Postal

Ville

Téléphone :

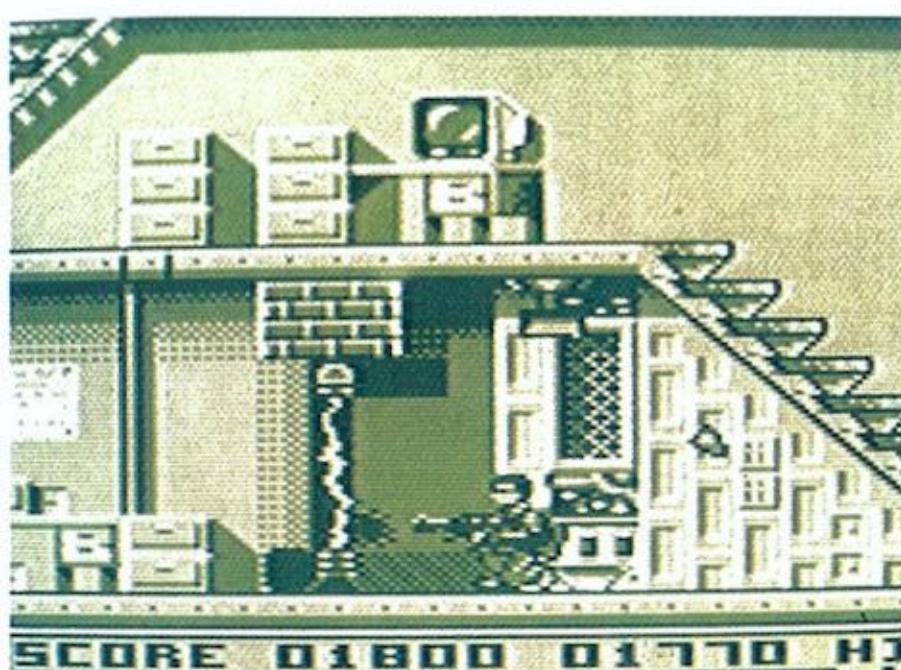
Je joue sur :

- | | | | | | | |
|----------|--------------------------|-----------|--------------------------|--------------|--------------------------|-------------|
| SEGA | <input type="checkbox"/> | MegaDrive | <input type="checkbox"/> | MasterSystem | <input type="checkbox"/> | GameGear |
| NEC | <input type="checkbox"/> | CoreGrafx | <input type="checkbox"/> | SuperGrafx | <input type="checkbox"/> | TurboGrafx |
| SNK | <input type="checkbox"/> | NeoGeo | <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> | CD-ROM |
| Nintendo | <input type="checkbox"/> | NES | <input type="checkbox"/> | GameBoy | <input type="checkbox"/> | Lynx |
| Micro | <input type="checkbox"/> | Atari ST | <input type="checkbox"/> | Amiga | <input type="checkbox"/> | PC et Comp. |
| | | | | | | CPC |

Suite au désastre nucléaire connu sous le nom de Judgment Day, une terrible guerre éclata entre les forces mécaniques de l'ordinateur de défense, Skynet, et ce qui restait de la race humaine. Cependant, un humain appelé John Connor parvint à réunir les derniers survivants et à conduire les forces humaines jusqu'à la victoire (presque) complète. Skynet faillit en perdre ses boulons ! Sa contre-attaque fut terrible : il envoya T-1000, le robot tueur, dans le passé pour éliminer Connor lorsque celui-ci était âgé de dix ans. La mort de John Connor assurerait la victoire de Skynet. Par chance, les forces humaines eurent vent de ce complot. Ils volèrent alors un modèle de Terminator 101 et le reprogrammèrent afin qu'il protège John et combatte T-1000.

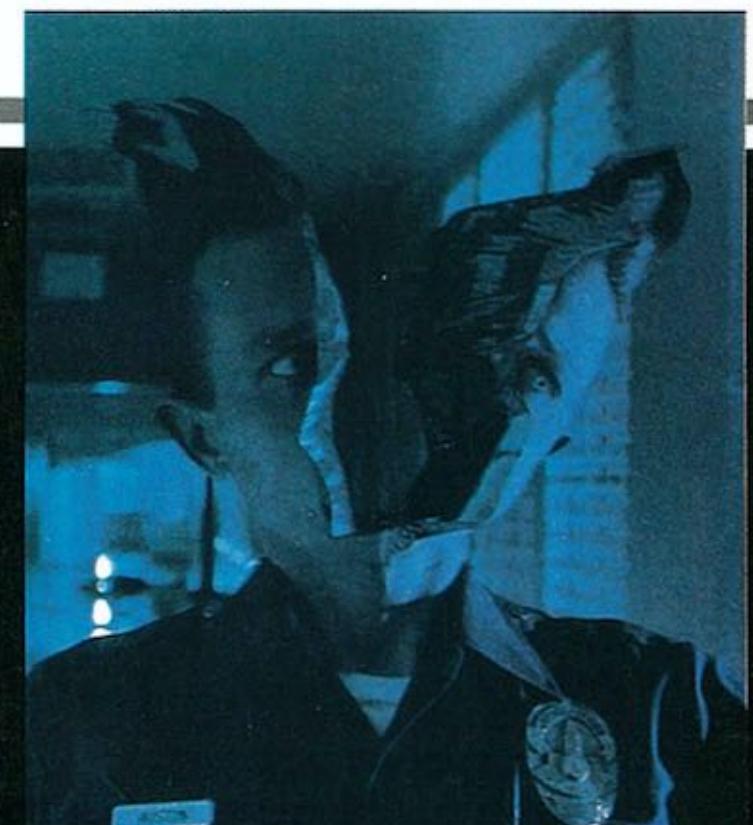
Avant que la lutte ne s'engage, John doit détruire les protections Skynet regroupées autour de la machine à remonter le temps et remplacer celle-ci par "le chrono qui contrôle la sortie". Ce travail concerne tout le premier niveau qui se présente comme un jeu de plates-formes explosif. John doit éclater les tours reliées entre elles pour parvenir à la base de Skynet. Le même principe se retrouve au deuxième niveau dans lequel Connor pénètre à l'intérieur de salles où se trouve l'équipement du futur Terminator 101. Il doit s'en emparer. Au niveau 3 (casse-tête), la machine est prête à recevoir des ordres. John règle les branchements électriques du cerveau de Terminator.

Le retour dans le passé est effectif au niveau 4 du jeu. John et Terminator se retrouvent en 1994. Au guidon d'une puissante moto, ils sont pris en chasse par T-1000 qui conduit un énorme camion. Tirer dans les autres camions et éviter les obstacles de la route constituent les conditions essentielles pour survivre. Au niveau suivant, les laboratoires des systèmes robotiques doivent être détruits afin que Skynet ne puisse plus créer d'autres tueurs d'acier. Enfin le niveau 6, l'ultime, doit confirmer la supériorité de Terminator 101 sur T-1000. Cette lutte finale a lieu dans une acierie. Terminator a tout intérêt à se saisir des armes qui tombent du plafond. Ainsi armé, il se lancera alors contre T-1000 et, pour gagner, devra l'envoyer barboter à l'intérieur d'une cuve de métal en fusion dont il ne reviendra jamais. Chaud devant !

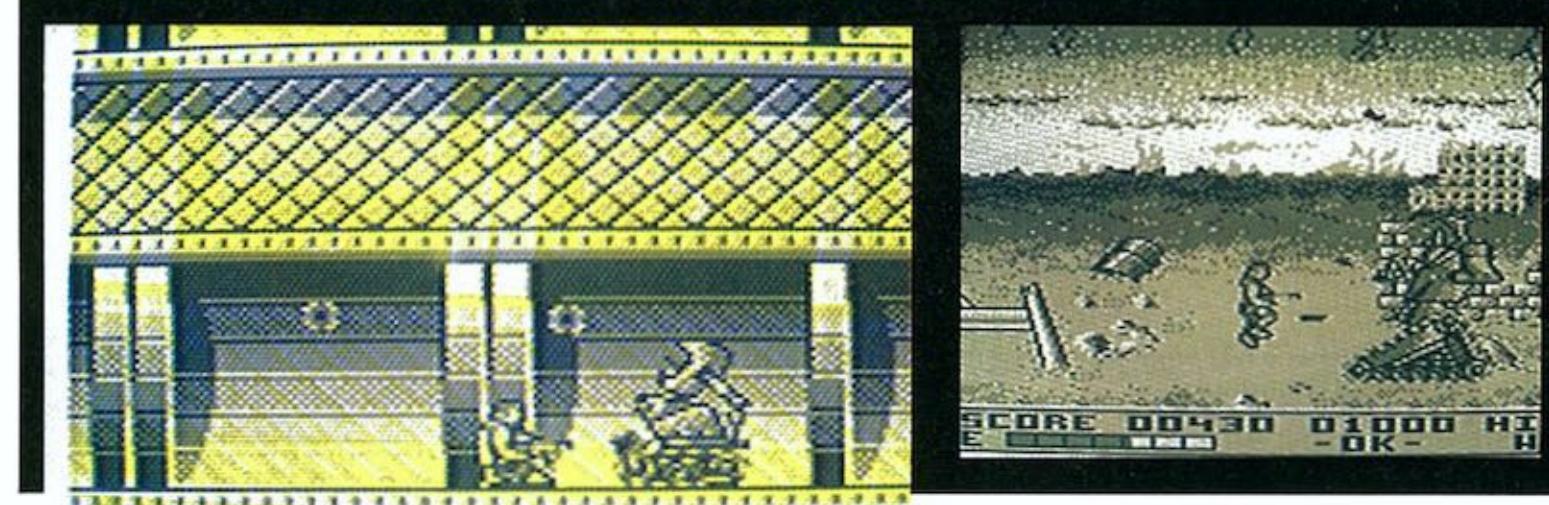


LES FACETIES DE T-1000

Ce robot n'est pas un tueur ordinaire. Il peut changer de forme à volonté et même fondre comme du mercure ! Ses prouesses sont seulement visibles au niveau 6. Dès qu'il est suffisamment touché, il quitte son apparence humaine pour de bon et se transforme en acier liquide, ce qui est sa véritable nature ! A ce moment, n'hésitez pas à sortir l'artillerie lourde.



TERMINATOR JUDGMENT DAY



THREAT ANALYSIS

▲ Voici le système de visée utilisé par Terminator.
Impressionnant, non ?



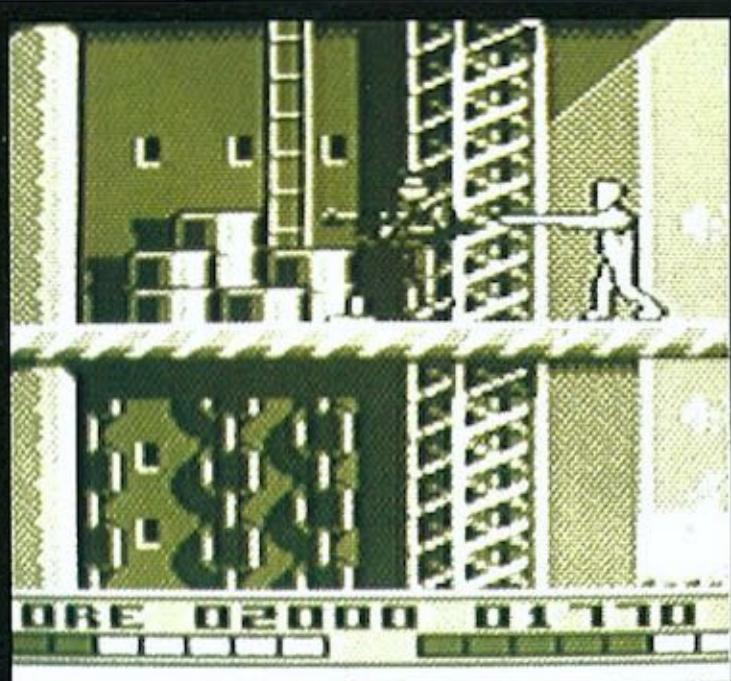
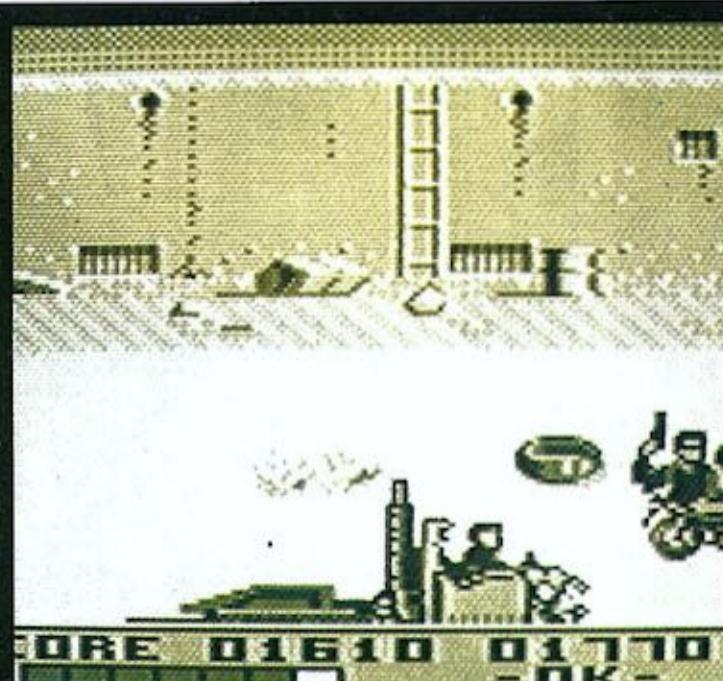
COMMENTAIRE

Avec d'excellents graphismes, une bande sonore impressionnante et une jouabilité parfaite, c'est une des meilleures cartouches sur Game Boy que je connaisse. Si vous ne savez pas quoi faire de vos week-ends, Terminator II est pour vous !

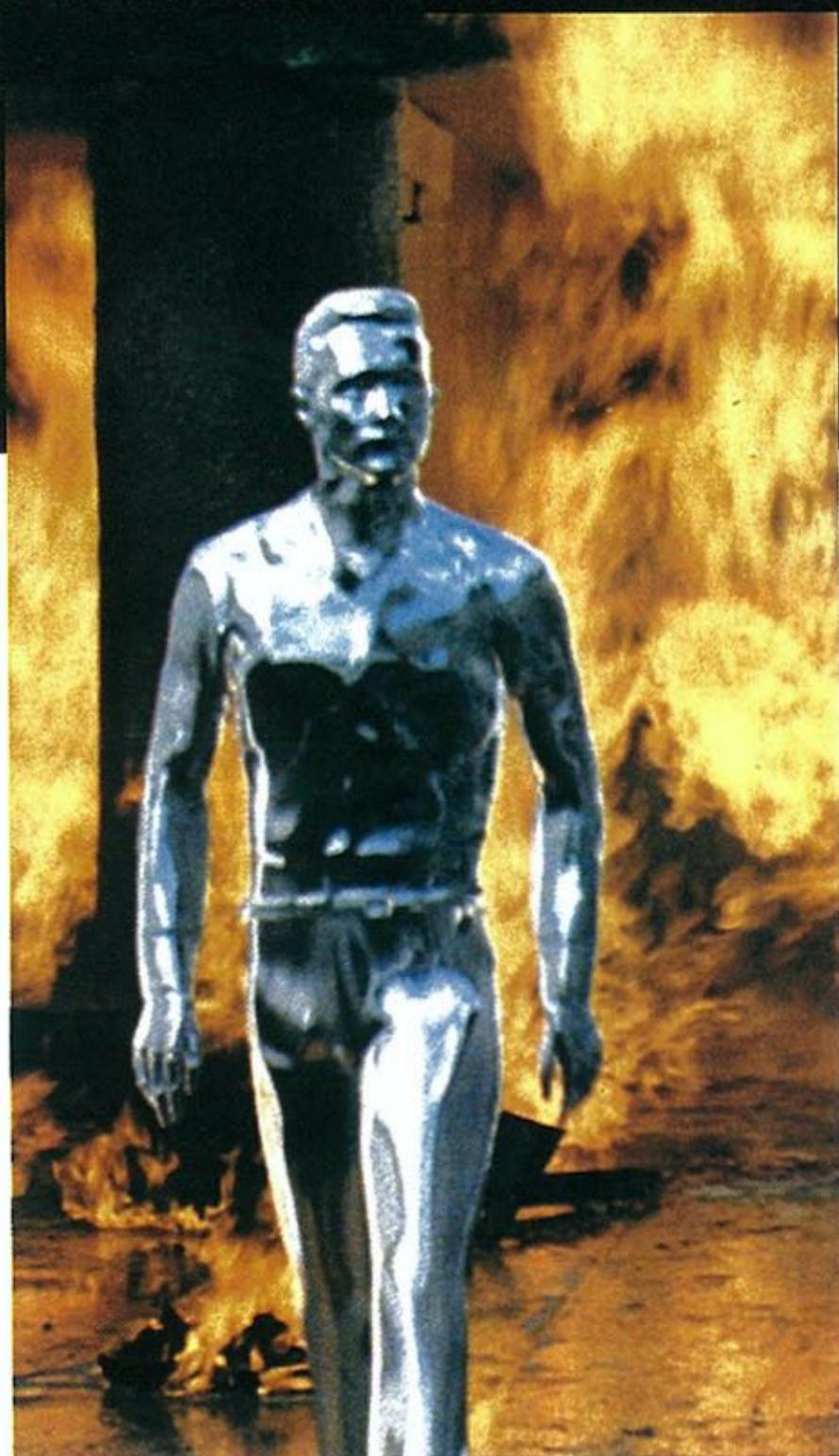
GAMEBOY REVIEW



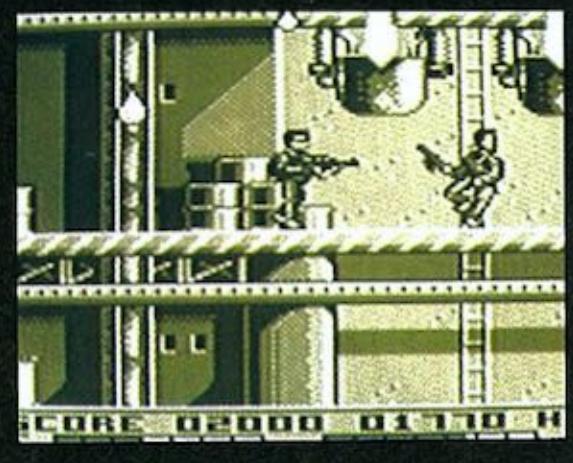
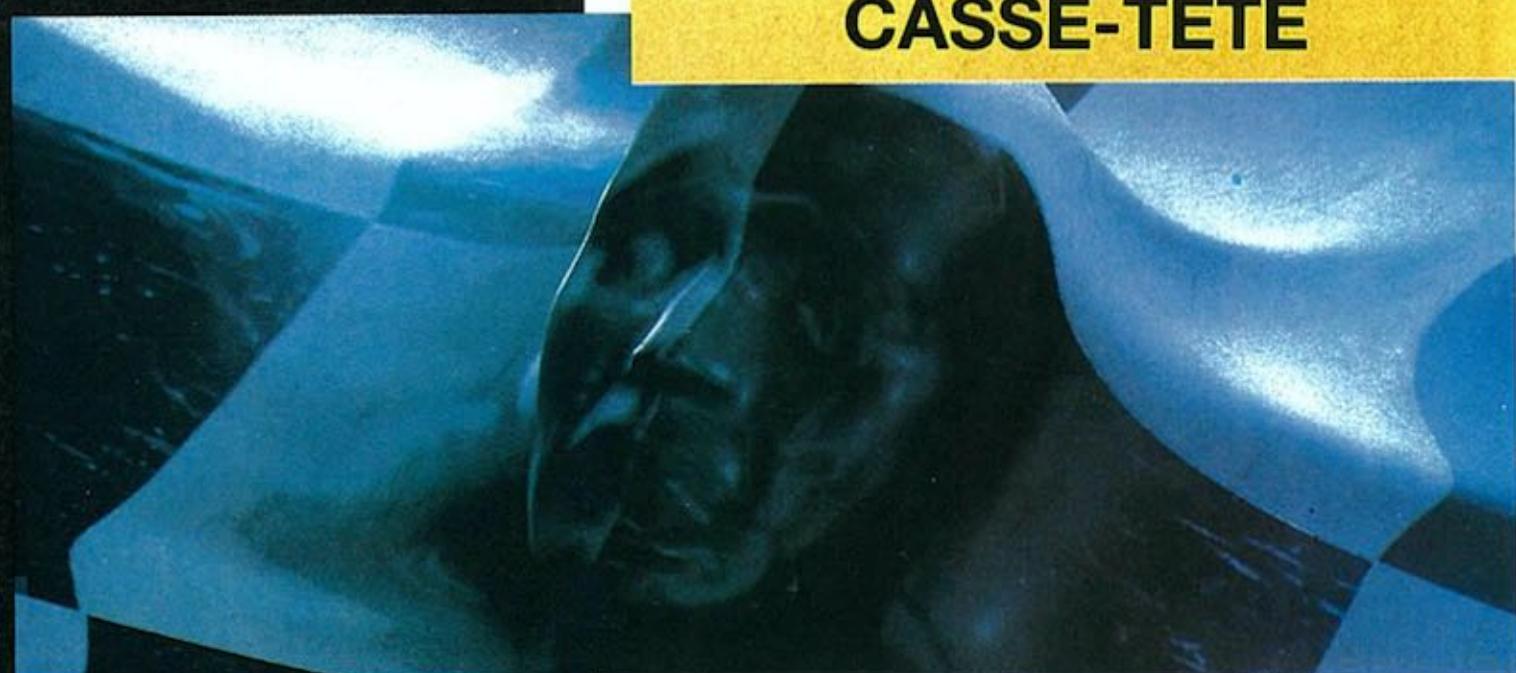
集牛寺



TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY



▲ Dans le film, T-1000 se sort sans dommage de sa première confrontation avec Terminator.

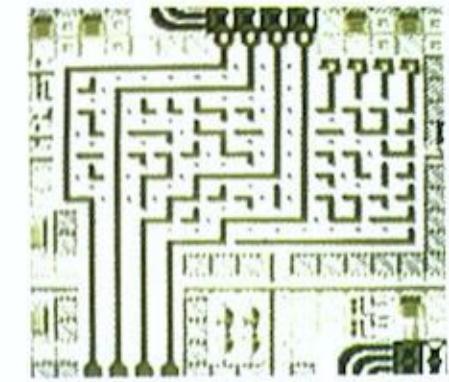
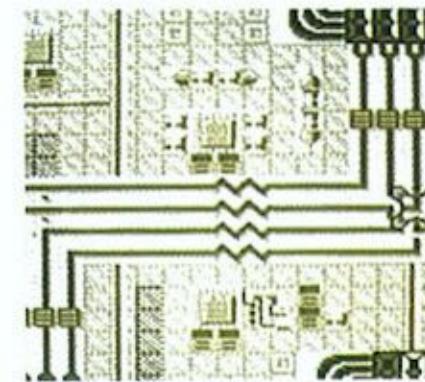


COMMENTAIRE



RAD

Terminator II est sans nul doute l'un des meilleurs jeux sur Game Boy, actuellement disponibles. Les niveaux sont différents et donnent de la variété au jeu sans que l'action s'en trouve perturbée. La jouabilité est au top niveau et la carte laisse une large place au challenge. Il n'y a pas de défauts dans les graphismes. Les sprites sont de taille satisfaisante, ainsi que les décors. L'animation est parfaite. En outre, les effets sonores et les musiques s'avèrent réussis. Les amoureux d'action en auront pour leur argent.



▲ La séance des circuits intégrés : faites correspondre entre eux tous ces terminaux.

CASSE-TETE

L'objectif de ces phases de casse-tête est très simple : il faut détruire quatre passages électriques qui circulent de bas en haut de l'écran. Attention car cela doit se faire en un temps limité.

**TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY**

PUSH START

ACCLAIM PRIX : C

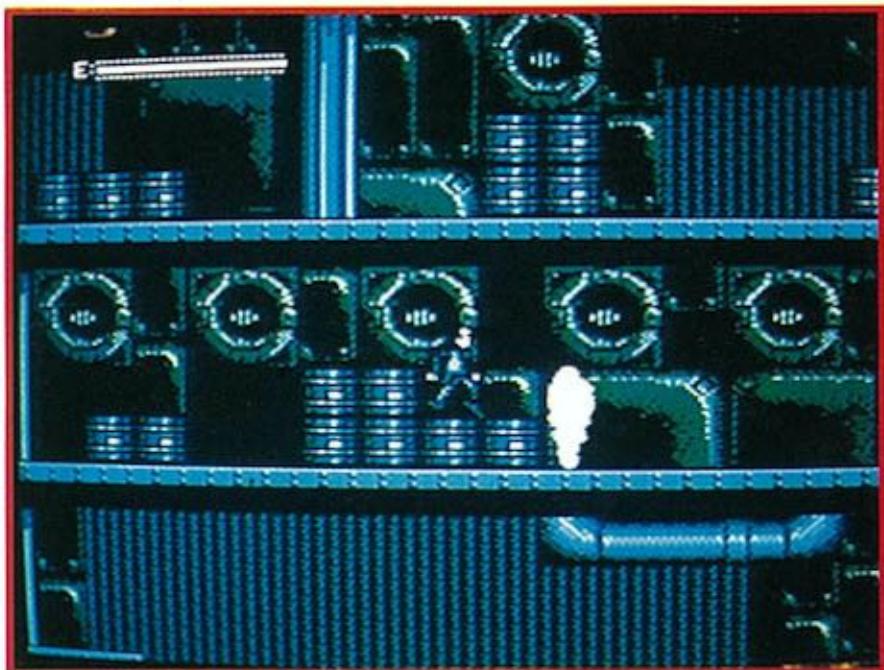
APPRECIATION

PRESENTATION	81%
GRAPHISME	85%
BANDE-SON	79%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	81%
INTÉRÉT	97%

1

JOUEURS

CARTOUCHE



▲ John Connor fait jurer au Terminator de ne tuer personne.



TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY

L'HISTOIRE

Los Angeles avait été une vaste métropole tentaculaire, en progression constante et dont les activités connaissaient un certain rayonnement. Mais depuis le 29 août 1997, elle est devenue un désert sans vie, recouvert d'immondices et de détritus carbonisés. L'unique responsable : la guerre nucléaire que l'on a appelée "Judgment Day". De ces cendres atomiques sont nés des engins de mort, Hunter Killer et Terminator, conçus par l'ordinateur mégalomane, Skynet. Leur objectif était simple : éliminer tous les ennemis de Skynet, c'est-à-dire les survivants du massacre !

Manque de pot, les plans de Skynet allaient être contrariés par un humain, John Connor, qui parvint à rassembler les derniers survivants. Ensemble, ils lancèrent des contre-attaques dévastatrices contre Skynet, allant jusqu'à détruire le centre de contrôle général. Proche du K.O., Skynet tenta l'ultime solution. Il expédia deux machines Terminator dans le passé afin de tuer John Connor et, par la même occasion, modifier le futur. Face à ce double péril, Connor envoya un guerrier solitaire qui réussit à contenir cette menace.

Le premier Terminator débarqua en 1984. Il devait exterminer la mère de John, Sarah. Ce fut un échec. Le deuxième tueur robotisé, T-1000 qui pouvait prendre l'apparence de tout ce qu'il touchait, avait comme objectif d'abattre John Connor enfant. La réponse à ce réel danger fut apportée par Connor lui-même. Il captura et reprogramma un robot modèle 101 Terminator, proche de celui qui fut jadis envoyé pour tuer sa mère. Le but de cette machine : protéger le seul homme capable de sauver le monde !



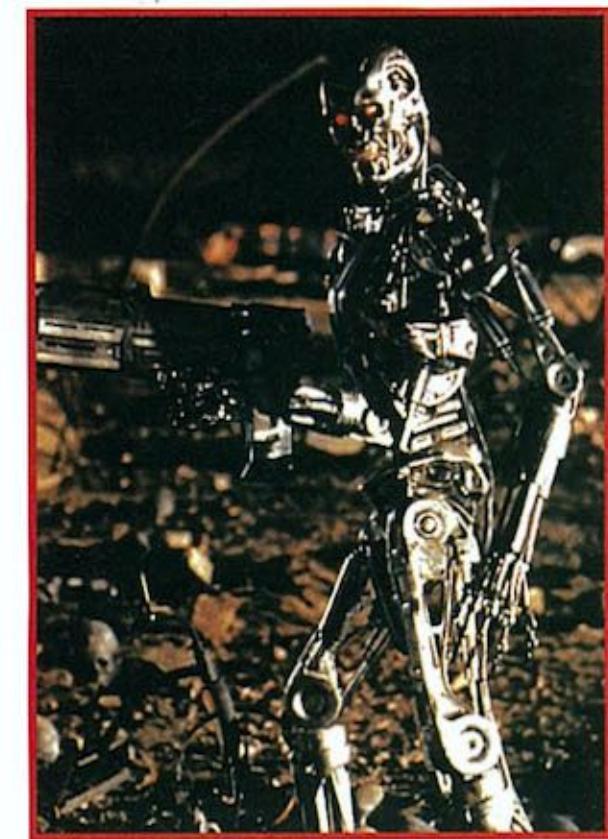
COMMENTAIRE



JULIAN

Pour moi, c'est un mystère : pourquoi les programmeurs de cette cartouche n'ont-ils pas repris le principe de jeu de la version Game Boy ? Cette dernière offre des niveaux nombreux et variés et respecte totalement l'intrigue du film ce qui donne au jeu une atmosphère passionnante. Sans doute la version Nintendo paraît réussie mais les caractéristiques sont loin d'égaler celles de la Game Boy : moins de niveaux et peu de variété. On peut prendre plaisir à jouer à Terminator II sur Nintendo si l'on aime les jeux de plates-formes traditionnels et sans surprise. Avec cinq niveaux, le challenge est limité. Peu de frisson et d'émotion. C'est désolant vu les immenses possibilités d'action proposées par le film. Il y a des tas de jeux de plates-formes plus convaincants sur Nintendo. Alors, à moins d'être un inconditionnel de Terminator II, réfléchissez bien avant de l'acheter.

Le T-1000 a pris comme cible John Connor. ▼

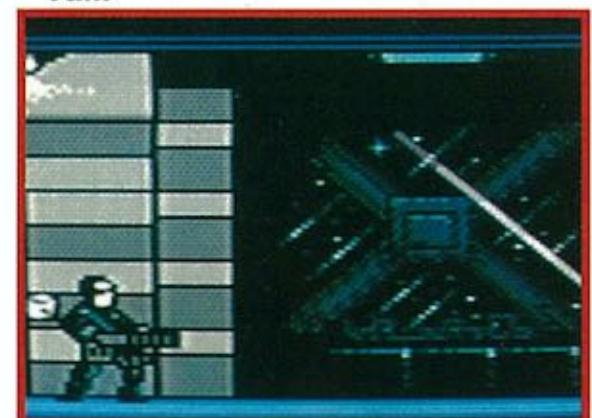




THE BATTLE FOR
TOMORROW BEGINS
TODAY...

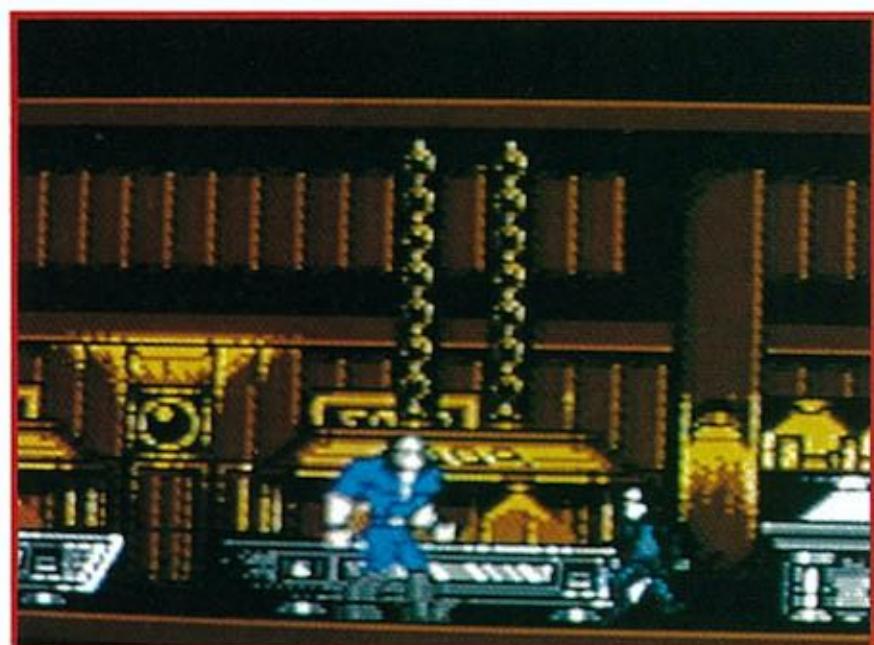


▲ Terminator va se mettre au travail.



J'AI BESOIN DE VOS HABITS ET DE VOTRE MOTO

Terminator arrive en stop par une route. Il est attaqué par des brutes sanguinaires. S'engage alors une scène où les coups de poing volent. Cette menace écartée, Terminator peut commencer sa mission. Il part à la recherche d'une moto, les meilleures se trouvent près de la taverne. C'est l'occasion de distribuer encore des coups de poing. Maintenant il peut retrouver John Connor.



COMMENTAIRE

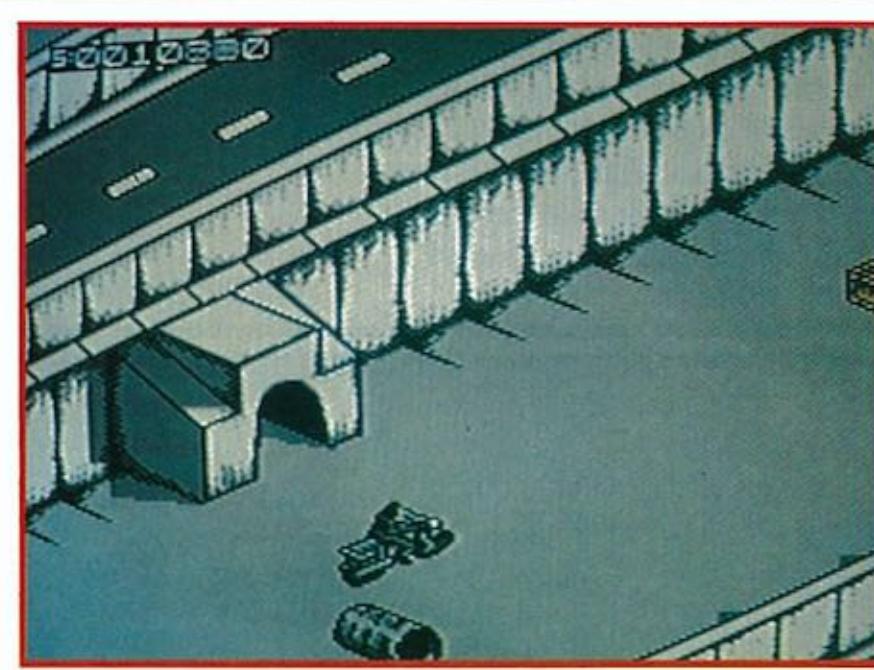


RICH

Après l'excellente version Game Boy de Terminator II, on était en droit d'attendre plus de profondeur de cette adaptation couleur qui aurait dû rester fidèle au jeu développé sur la console portable. Malheureusement je fus déçu. Bien qu'il y ait cinq niveaux, il existe seulement trois phases de jeu différentes qui ont peu d'intérêt. Le type de jeu le plus répandu consiste à explorer un monde de plates-formes en tirant sur tous les ennemis qui barrent le passage. Au début et à la fin du jeu, vous êtes contraint à des séances de plates-formes très ennuyeuses, où le Terminator se livre à un peu de beat-them-up élémentaire. Le niveau le plus impressionnant est celui qui se déroule en 3D isométrique dans les tunnels d'inondation. Mais cela n'est pas suffisant. Terminator II est extrêmement décevant. Pas assez de niveaux variés et passionnantes pour que le jeu vaille la peine qu'on se le procure.

MA MISSION EST... DE VOUS PROTEGER...

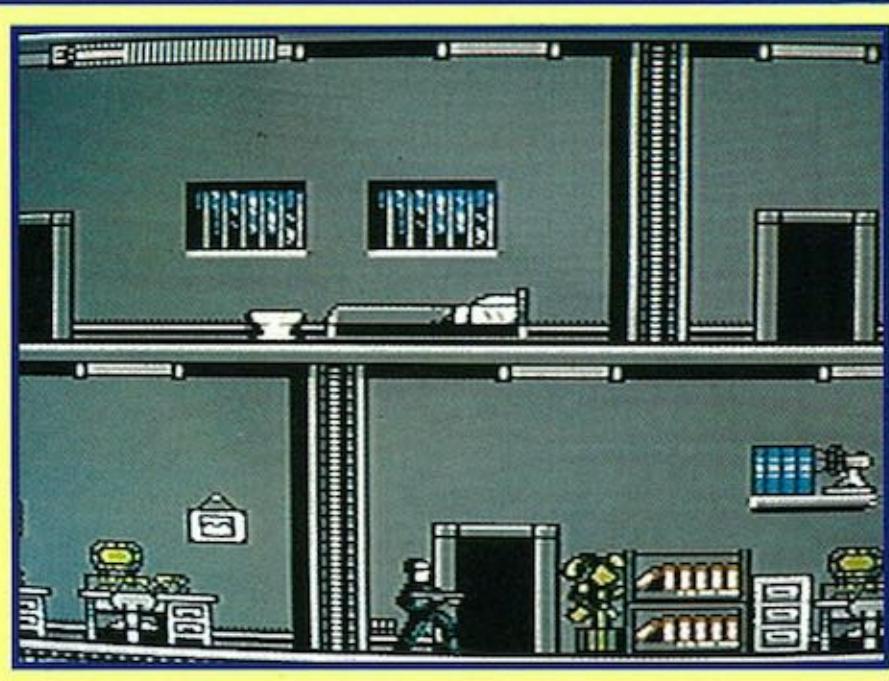
Grâce à sa puissante moto, Terminator a localisé John Connor le long du tunnel d'inondation de Los Angeles. T-1000 se lance à sa poursuite bien qu'il ne dispose que d'un énorme camion. En utilisant au mieux les qualités de son Harley Davidson, Terminator doit éviter les nombreuses embûches du canal d'inondation et sauver John avant que T-1000 ne se précipite sur lui.





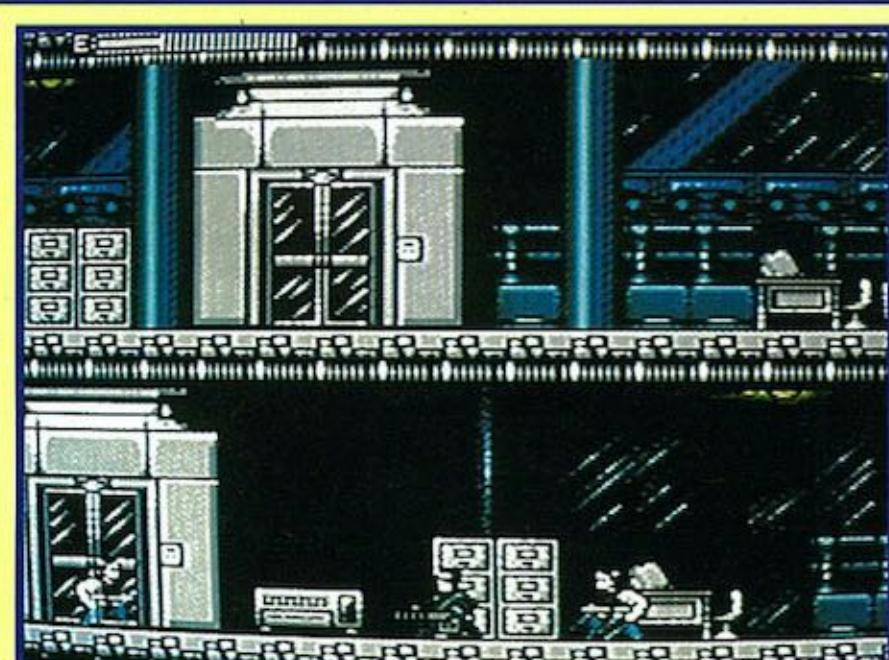
SUIS MOI SI TU VEUX RESTER EN VIE...

Le premier souhait de John est de faire sortir sa mère, Sarah, de l'hôpital psychiatrique. Ce travail est du ressort de Terminator. Malheureusement T-1000 a prévu ce sauvetage. Ce niveau est une course contre la montre pour délivrer Sarah Connor avant que Terminator ne soit maîtrisé par les autorités de l'hôpital et les nombreux alliés de T-1000.



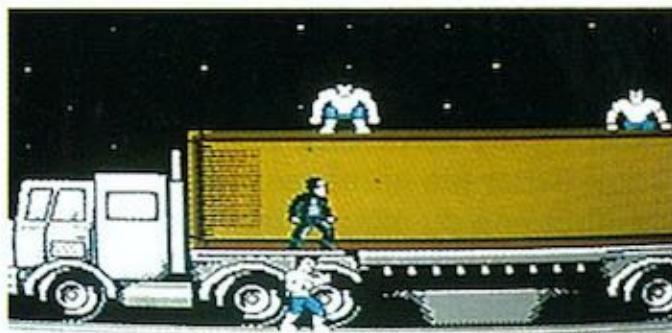
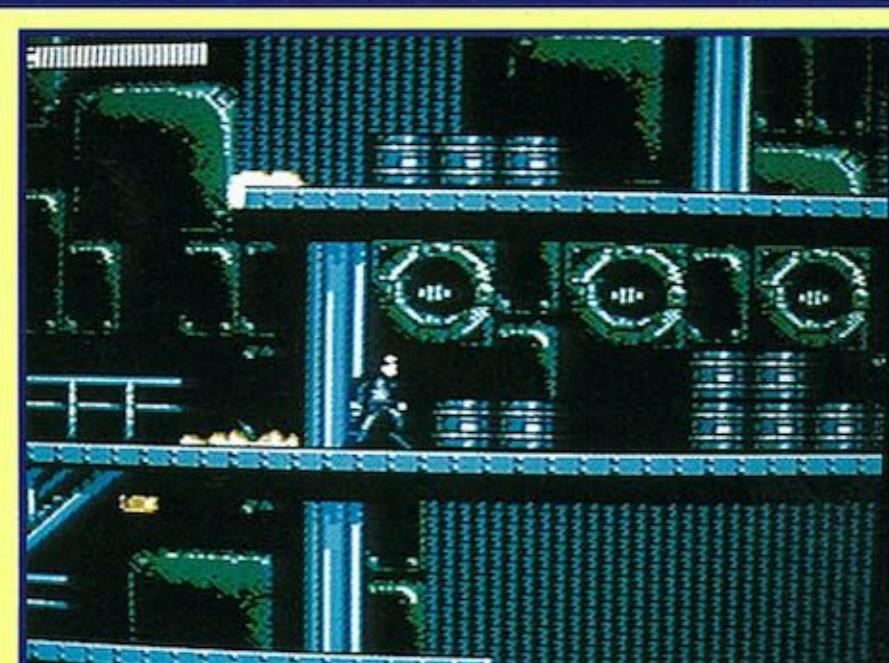
J'AI TOUT PASSE EN REVUE

Seule la destruction de ce qui concerne les nouveaux systèmes d'ordinateurs révolutionnaires peut libérer l'avenir du Judgment Day. Cela signifie que Terminator doit foncer au cœur de l'édifice des ordinateurs. Il doit tirer sur les gardes (dans les jambes !) pour les abattre et ainsi il parviendra à voler les fragments de la machine qui terrorisa Sarah Connor en 1984.



HASTA LA VISTA, BABY...

L'histoire des ordinateurs est réglée mais la mission continue. T-1000 n'a pas désarmé et John Connor est toujours en danger. Nos héros se sont réfugiés dans une acierie abandonnée et T-1000 a refermé les portes sur eux. Par conséquent c'est à Terminator que revient la lourde tâche de détruire le robot fait de métal liquide. Ensuite, il s'attaquera à anéantir tout ce qui pourrait permettre à Skynet d'être nocif.



T-1000
TERMINATOR JUDGEMENT DAY



EDITEUR : ACCLAIM

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 0

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : BON

1
JOUEURS



PRESENTATION 90%

Elle est très réussie. Le Terminator de présentation est bien réalisé ainsi que les écrans intermédiaires.

GRAPHISME 85%

Les écrans sont très proches de ceux du film ; sprites de très bonne définition ; animation correcte.

BANDE-SON 81%

La musique n'a rien à voir avec celle du film mais les sons recréent l'ambiance.

JOUABILITE 75%

Le jeu est assez simple mais cela ne gâche pas le plaisir de jouer.

DUREE DE VIE 69%

Les niveaux sont peu variés ce qui risque de vous lasser au bout d'un certain temps.

INTERET 70%

Tiré d'un des plus spectaculaires films de ces dernières années, le jeu manque malheureusement de profondeur.

SUPER KICK OFF

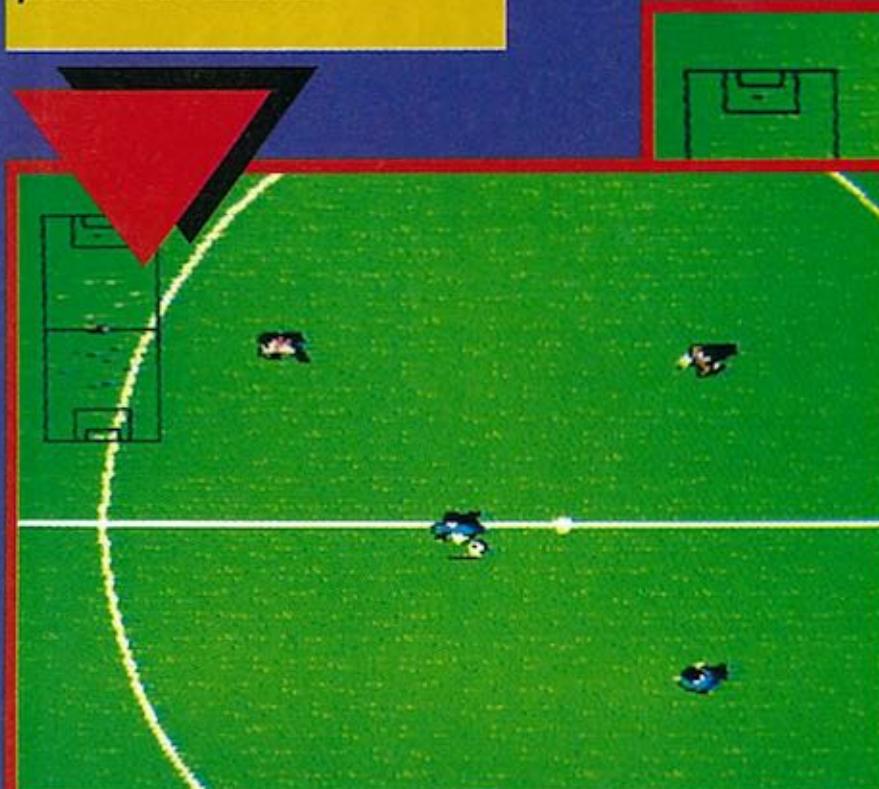


Voici encore des nouvelles de Super Kick Off ! Accrochez-vous, nous approchons du jour glorieux où le jeu sera enfin pleinement adapté sur NES et sur Game Boy. Pour l'heure, nous devons encore nous contenter de deux cartouches de démo, certes, mais qui semblent à un doigt (de pied, hi ! hi ! hi !) de la finalisation.

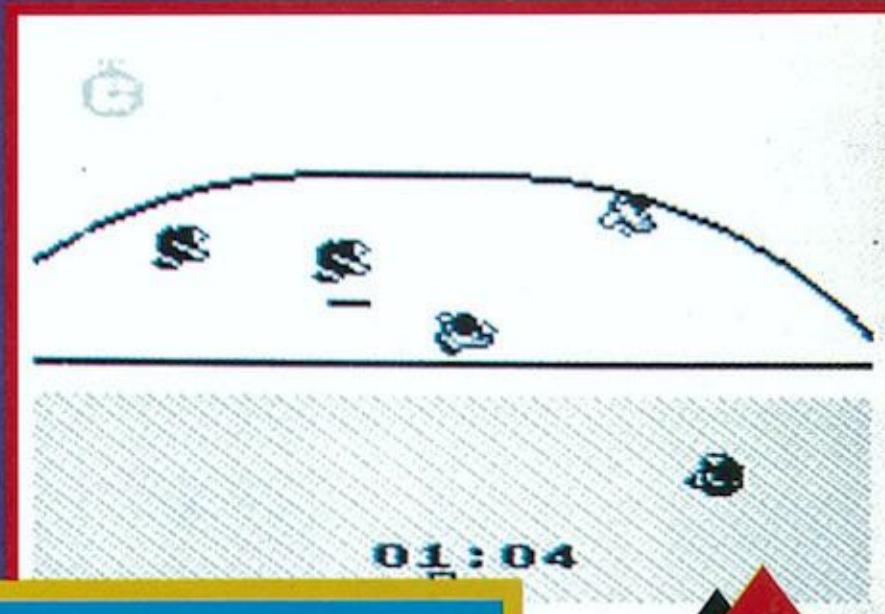
Premières impressions : sur NES, rien à dire, le jeu est absolument conforme aux précédentes versions. Nous le trouvons même un peu plus rapide que sur Sega Master System avec, en même temps, une maniabilité plus grande. Est-ce dû à la différence des manettes, aux directions plus distinctes sous le doigt sur NES ? Peut-être.

La version Game Boy est étonnante : vous n'auriez jamais vu Super Kick Off, vous le reconnaîtriez quand même ! Les programmeurs semblent avoir réalisé un authentique exploit. Une question reste cependant posée : ce type de jeu, à sprites tout petits et contrôles hyper-subtils, est-il adapté à la Game Boy ? Le pari n'est-il pas impossible ? La version démo que nous avons testée, bien que dotée d'un graphisme très précis et d'un scrolling formidablement rapide, fatigue quand même assez vite les yeux... Affichage glissant, prévoir des lunettes à crampons !

Engagement dans le rond central. Notez l'ombre des joueurs, qui ajoute une pointe de réalisme.



NES

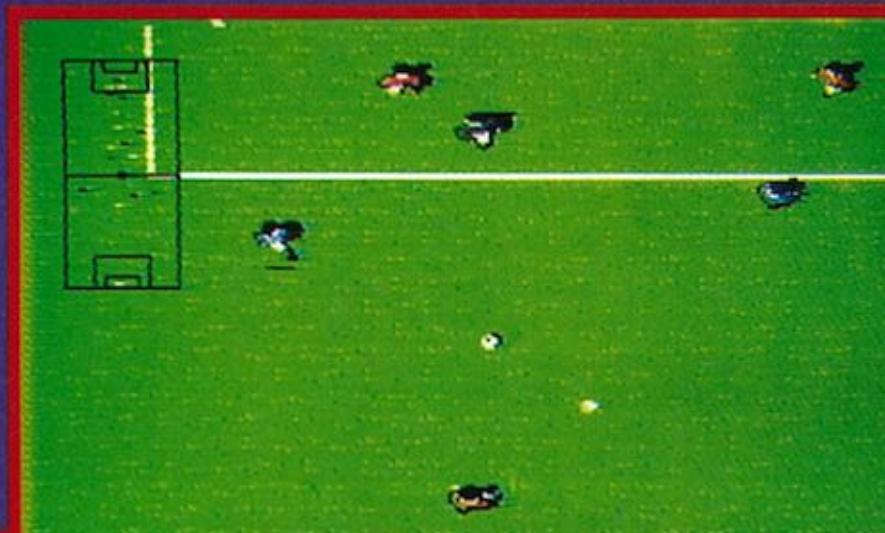


GAME BOY

Pas de couleurs... On distingue quand même assez bien les joueurs, noirs ou blancs. Une trouvaille astucieuse : une des deux moitiés de terrain est grise, l'autre est blanche, on sait ainsi où on se trouve.



Le joueur au centre est en train de sauter, on le voit à son ombre. Mais où est la vue réduite du terrain ? Trop fine sans doute, et donc impossible sur Game Boy. Attendons la version définitive...



La version NES semble parfaite. Regardez la vue réduite du terrain en haut à gauche : la position des joueurs des deux équipes est franchement lisible.



Tir ! L'attitude du tireur est bien rendue. On voit aussi nettement que le ballon décolle.



Les Flintstones, vous connaissez ? Une famille préhistorique transportée en plein xxe siècle, habillée de peaux de bêtes mais roulant en voiture (préhistorique) et regardant la télévision (préhistorique). Ce week-end, Fred, le père, doit participer à la finale du Super-Bowl au Bowling Alley. Mais Wilma, sa femme, lui demande de peindre le mur de la salle de séjour (préhistorique !) avant de partir, tout en gardant leur fille Pebbles. Et c'est le début d'un week-end catastrophe... Pebbles ne cesse de sortir de son parc pour faire des petits dessins sur le mur et Fred passe son temps à courir de l'échelle vers sa fille, de sa fille au parc, du parc au pinceau, du pinceau au seau et du seau à l'échelle ! L'enfer ! Ouf ! Le mur est peint. Wilma est contente, Fred et son ami Barney partent donc en voiture. Mais les roues (pardon, les pierres taillées !) se cassent facilement sur cette route trop caillouteuse. Une nouvelle course contre la montre commence pour réparer et repartir vers le bowling. La finale du championnat de bowling oppose Fred, assez maladroit, au talentueux Barney. Comme tout champion, vous devez ajuster votre tir, régler les effets et la vitesse de votre balle. Fred doit absolument gagner pour continuer le jeu. De retour à la maison, c'est encore le cauchemar : Pebbles s'est sauvée de son parc et explore un chantier en construction (préhistorique toujours). Fred doit la retrouver le plus vite possible.

TIP (préhistorique) !

PAINTURE DE LA SALLE À MANGER : COMMENCER PAR LA PARTIE GAUCHE DU MUR ET NE PAS SE PRÉOCCUPER TOUT DE SUITE DE LA PETITE FILLE. RÉDUIRE AU MAXIMUM LES DÉPLACEMENTS POUR GAGNER DU TEMPS.



COMMENTAIRE



Rien à faire ! Très sympathiques dans les dessins animés, les membres de la famille Flintstones ne me font absolument pas rire, même pas sourire ! Jugez donc : peindre un mur dans le temps imparti, tout en remettant la fille Flintstones, une vraie petite garce, dans son parc et en rattrapant un pinceau sauteur n'a rien d'excitant. Nous ne devons pas avoir le même sens de l'humour. Côté technique,

CALAMITY JANE

cette adaptation d'un jeu micro déjà ancien reste décevante. Le décor et les graphismes sont réduits au strict minimum. De plus, l'écran d'état occupe une trop grande place, presque un tiers de l'image. Une animation inexistante sur une musique insipide m'ont fait abandonner cette cartouche très rapidement.

THE FLINTSTONES



Arrivée de Fred Flintstones chez lui : il ne sait pas encore ce qui l'attend !



L'éternel cauchemar : remettre Pebbles dans son parc, puis courir après le pinceau écureuil...



Admirez les jolis dessins de la petite Pebbles !



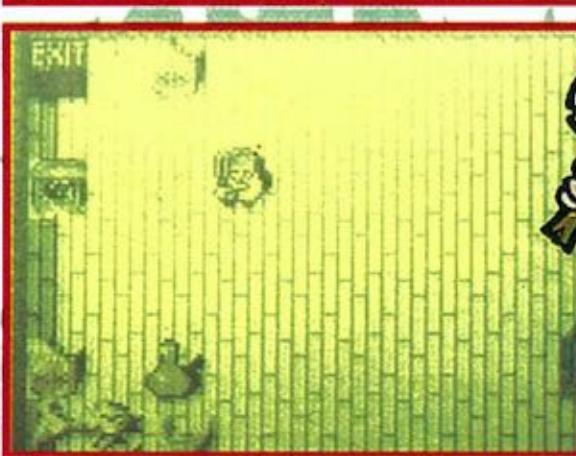
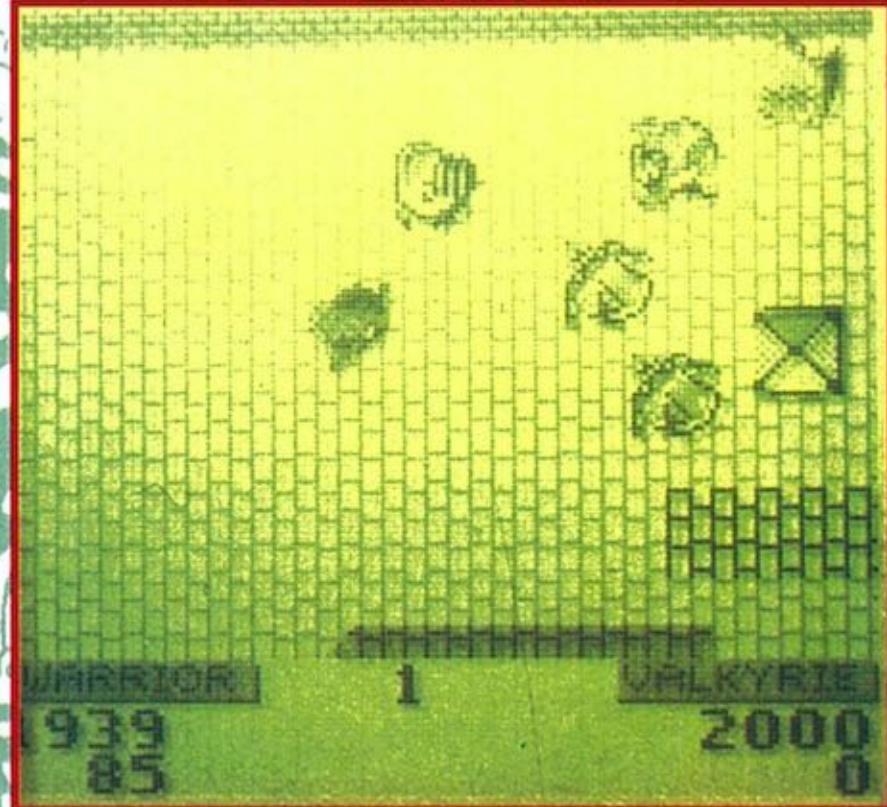
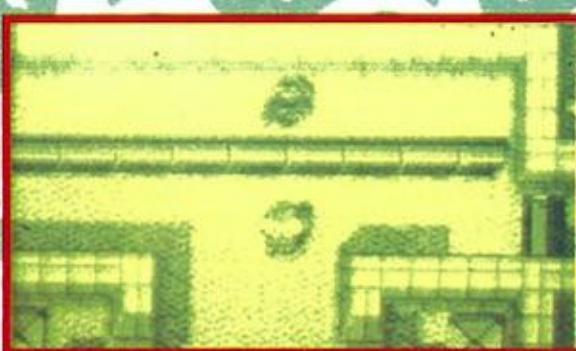
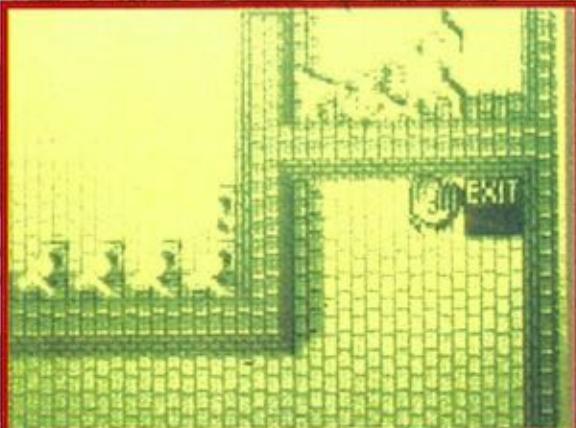
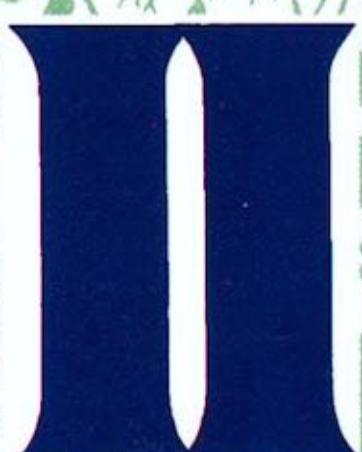
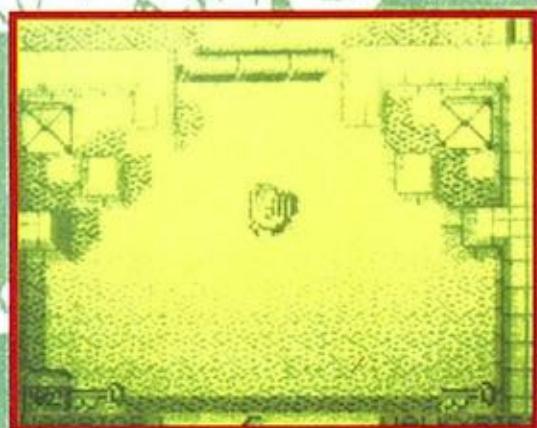
FRED MUST PAINT THE WALL

GRANDSLAM PRIX : C	
APPRECIATION	45%
PRESENTATION	45%
Préhistorique ! Aucun effort particulier.	
GRAPHISME	50%
L'âge de pierre dans toute sa splendeur !	
ANIMATION	50%
Très médiocre et d'une lenteur désespérante.	
BANDE-SON	45%
La bande-son traditionnelle avec de rares "bruitages".	
JOUABILITE	50%
Une course contre la montre stressante.	
DUREE DE VIE	40%
Si Pebbles ne vous fait pas piquer une crise de nerfs...	
INTERET	30%
Une bonne idée, mais une réalisation préhistorique !	



GAMEBOY**REVIEW**集
手
十

GAUNTLET



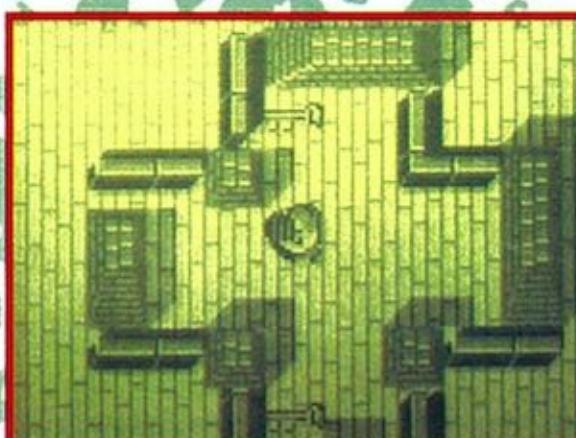
COMMENTAIRE

Prenez deux héros de l'époque médiévale. Equipez-les d'une épée, d'un bouclier et d'un solide savoir ésotérique, et vous obtenez un couple de valeureux et puissants guerriers prêts à faire trembler le monde ! Pour des raisons encore inconnues, ces deux héros ont été jetés au plus profond d'un donjon de la contrée. Leur unique chance de salut est la lutte contre les ennemis qui infestent chaque niveau du jeu. A travers un scrolling à huit directions, ils doivent retrouver la sortie. Des légions d'immortels ont la ferme intention de leur empêcher toute tentative de fuite. Chaque coup reçu diminue un peu plus vos points de santé. Si la barre atteint le zéro, vous pouvez dire goodbye à la vie et vous considérer comme "game over". Le labyrinthe vous réserve de nombreuses surprises. Le donjon, par exemple, est rempli de portes verrouillées où les clés sont indispensables, de faux murs et de murs qui disparaissent... Mais tout effort est récompensé, et ce sont des malles de trésors qui vous tendent les bras, si je peux m'exprimer ainsi ! Il n'est pas difficile de les faire exploser pour voir ce qu'il y a à l'intérieur. D'autres bonus ont la forme de potions d'énergie ; ils se situent généralement dans les couloirs du labyrinthe.

Il existe d'innombrables mystères à découvrir dans le donjon de Gauntlet II. La question est de savoir si vous parviendrez à survivre assez longtemps pour trouver la sortie de cet enfer...



Les programmeurs ont réussi à faire rentrer les graphismes, les effets sonores, les voix et la jouabilité du jeu d'arcade d'origine dans cette console portable et le résultat est épanté. C'est une mini reproduction fidèle en noir et blanc de l'original. L'action est passionnante. Le mode deux joueurs permet de se balader chacun de son côté. Si vous possédez une Game Boy, Gauntlet II doit rejoindre au plus vite votre logithèque.

**COMMENTAIRE**

Quelle formidable conversion ! Toutes les caractéristiques du jeu d'arcade ont pris place à l'intérieur de la Game Boy. Il est instantanément conseillé à tous les joueurs dignes de ce nom. Vous doublerez encore votre plaisir en jouant avec un ami, si vous parvenez toutefois à le convaincre d'acheter le jeu. Emotion et tension garanties !

RELIES PAR LE CABLE...

Bien qu'on ne puisse pas jouer à Gauntlet II à quatre comme sur la borne d'arcade, il est possible de relier deux Game Boy afin que deux joueurs puissent s'adonner à ce jeu. L'avantage par rapport au jeu en salle d'arcade, c'est que les joueurs n'ont pas à partager le même écran et que, avec chacun une console, ils sont libres de leur action.

PASSAGE EN REVUE DES TROUPES

THOR : ce guerrier mâle possède un pouvoir de tir hors pair. Son armure est efficace mais sa magie manque cruellement de pratique.

MERLIN : sa force impressionnante et ses grands pouvoirs proviennent de ses qualités mystiques et de ses talents de magicien. Son talon d'Achille est son armure.

QUESTOR : cet elfe est rapide et ses caractéristiques magiques sont bonnes. Sa protection et sa force de tir sont moyens.

THYRA : le bouclier de Thyra est très efficace et lui permet d'encaisser beaucoup de coups sans faiblir. Côté magie et rapidité, pas de problème ; son seul point faible concerne son pouvoir de tir.

GAUNTLET

II

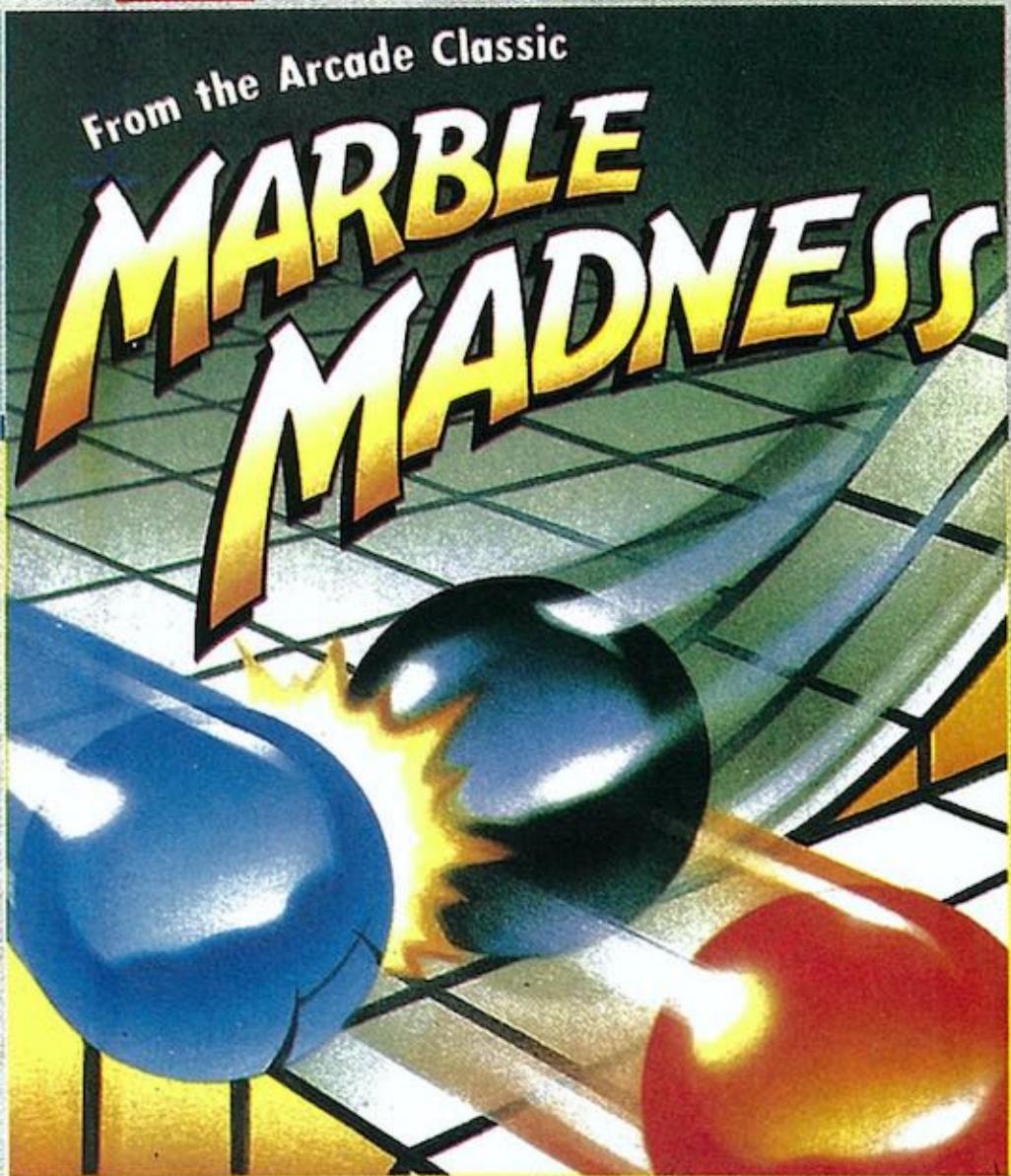
NINTENDO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	80%
GRAPHISME	81%
BANDE-SON	88%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	88%
INTERET	88%

1-2
JOUEURS

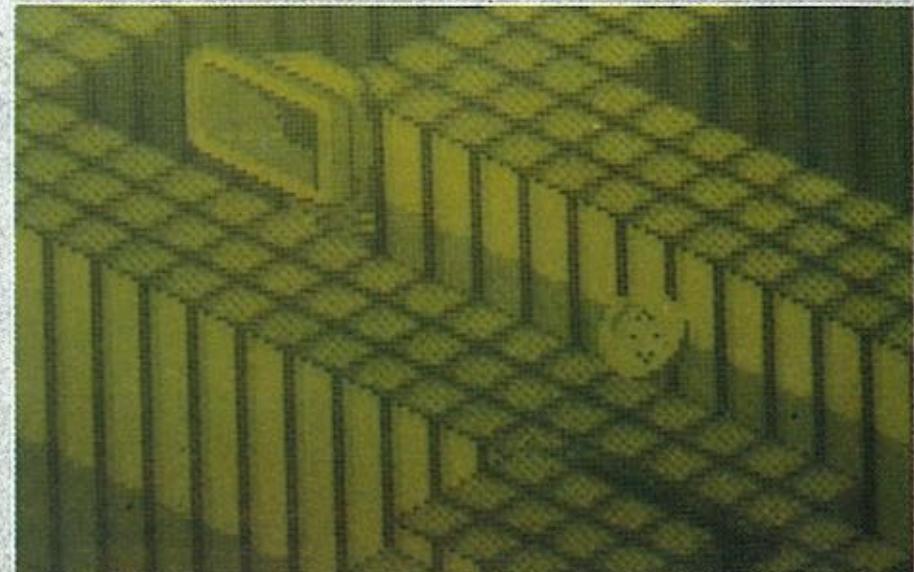
CARTOUCHE



Marble Madness est la conversion d'un des plus grands succès d'arcade sur Atari. Le joueur "se met dans la peau" d'une bille qui doit gagner un certain nombre de courses en se déplaçant à travers un environnement en 3D isométrique. Le temps est l'élément essentiel de cette compétition. Il faut terminer avant que le chronomètre n'atteigne le zéro fatidique. Cela pourrait sembler assez simple s'il n'y avait pas le problème du terrain et le hasard qui intervient sans cesse. Ce qui est difficile, c'est de garder le contrôle de sa bille. Elle a tendance à suivre les contours du terrain et il est parfois impossible de la ramener dans le bon chemin ! Evidemment, cela se complique lorsque la surface du terrain devient de la glace, par exemple.

Mais les obstacles les plus sérieux sont sans conteste les créatures vivantes qui prolifèrent dans l'univers de Marble Madness. Il faut avoir eu affaire à la bille noire dont le seul plaisir est de vous balancer en dehors des limites du terrain pour être conscient des obstacles. Les flaques d'acide ne sont pas mal non plus : elles brûlent littéralement votre bille, vous plongeant ainsi dans le néant. Aux niveaux les plus élevés, d'autres ennemis mortels très variés feront tout pour vous réduire en poussière. Une manière comme une autre de passer le temps !

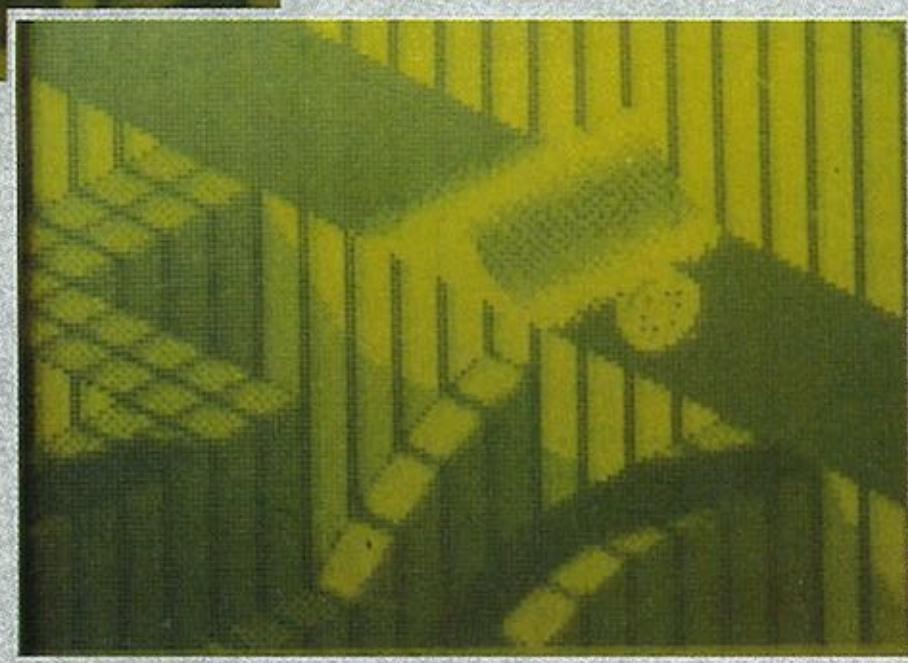
Marble Madness est composé de six niveaux de délire et de frénésie meurtrière. Avez-vous reçu à votre naissance le don qui vous permettra d'affronter et de vaincre ces billes "foldingues" ?



▲ Ces gouttières vous aident !



▲ Vous avez terminé le parcours.



COMMENTAIRE



JULIAN A l'image de Gauntlet II, Marble Madness est la copie conforme du jeu de salle d'arcade. Toutes les caractéristiques du jeu d'origine se retrouvent sur Game Boy. Le résultat final est une réussite. Vous ne manquerez pas de reprendre la partie uniquement pour tenter de battre votre ancien score. Un superbe jeu qui fait partie des meilleures cartouches sur Game Boy.

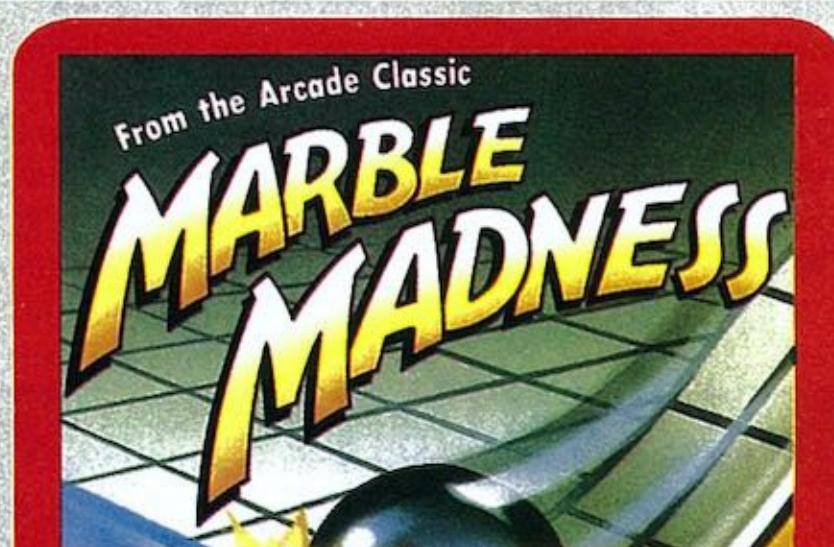
COMMENTAIRE



RICH Il y a de quoi être stupéfait par l'extrême fidélité de la conversion de ce jeu de Mindscape. Les graphismes et la jouabilité sont identiques au jeu d'arcade ! Bien qu'il n'y ait que six niveaux, on a toujours plaisir à se lancer dans une nouvelle partie. Un grand jeu de billes pour Game Boy !

COMPARAISON

A première vue, la seule différence entre le Marble Madness pour salle d'arcade et celui sur Game Boy, c'est que la portable affiche des graphismes en noir et blanc mais la borne d'arcade dispose en plus d'une fonction qui permet à deux joueurs de s'affronter et d'une commande par trackball.



SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	80%
GRAPHISME	93%
BANDE-SON	79%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	85%
INTERET	87%

1-2
JOUEURS



CARTOUCHE

PRINCE OF PERSIA

GAME BOY

REVIEW



集
牛寺

Voici le Tilt d'or 90 (sur micro) adapté sur Game Boy ! Une version étonnamment réussie, puisqu'on retrouve la même fluidité de mouvement du personnage, qui est pour beaucoup dans la réputation du jeu. Votre aventureur marche, saute, escalade et se baisse avec à la fois souplesse et précision : indispensable quand on connaît tous les pièges, toutes les dalles secrètes, toutes les acrobaties du parcours ! Prince of Persia sur Game Boy conserve aussi ses douze niveaux de jeu, un véritable dédale qui aboutit à chaque fois à un garde qu'il faut vaincre à l'épée. Et, tout au bout de l'aventure, vous pourrez peut-être délivrer la fille du sultan... en 60 minutes ! En effet, l'aventure est chronométrée en temps réel. Faites le calcul : vous avez 5 minutes par niveau, pas plus, et ce n'est pas beaucoup ! Des mots de passe permettent de reprendre le jeu au niveau atteint et au temps écoulé.

Prince of Persia exploite parfaitement l'écran de la Game Boy. On n'aurait pas cru un tel jeu si agréable à jouer sur un affichage si petit : la meilleure cartouche de ce début d'année !



PREMIER NIVEAU



COMMENTAIRE

Jusqu'où poussera-t-on les performances de la Game Boy ? La finesse graphique de ce programme est prodigieuse. Pour l'animation, on retrouve exactement la variété et la souplesse des attitudes de l'original. On peut même se demander si, d'une certaine façon, le dépouillement de l'affichage noir et blanc n'améliore pas encore la jouabilité !

Prince of Persia devient, en même temps qu'un jeu d'aventure, un jeu de réflexion complètement prenant, et d'autant plus précieux qu'il peut vous accompagner partout : un méga-hit pour Game Boy, sans aucun doute !

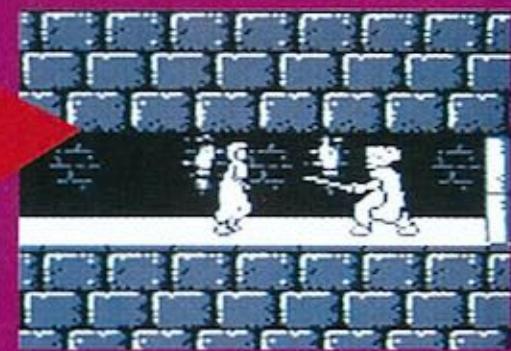


EL NIO NIO

TIP!

UN PETIT ESPACE NOIR SÉPARÉ DU SOL LES DALLES MAGIQUES... ET PERMET DE LES REPÉRER.

Le gardien et son épée.



VIRGIN GAMES PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION	69%
GRAPHISME	80%
ANIMATION	96%
BANDE-SON	65%
JOUABILITE	92%
DUREE DE VIE	92%
INTERET	97%

Un peu de texte pour présenter l'histoire, c'est maigre.

Décor dépouillés mais précis. Adaptés à l'action.

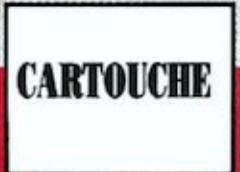
On ne se lasse pas de voir évoluer le personnage.

Jolie musique d'intro, silence pendant le jeu.

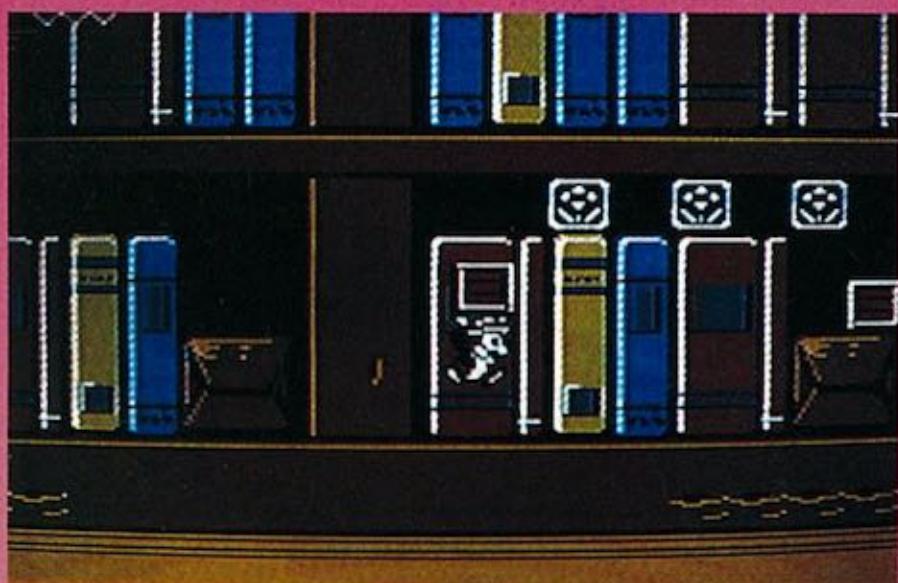
Irréprochable. Contrôle délicieux.

Vous n'êtes pas près d'en venir à bout !

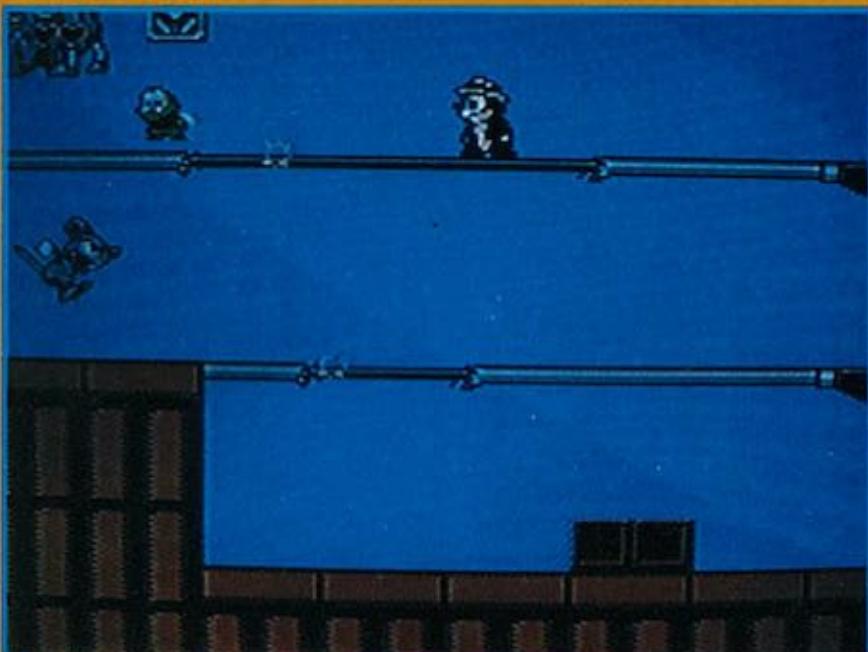
Un hit. Absolument excellent en tous points.



Quand le chat, leur voisin, disparut, Tric et Trac, les "Rescue Rangers", furent immédiatement volontaires pour partir à sa recherche. Mais ce qui semblait devoir être une mission de routine se révéla désastreux lorsque nos deux héros découvrirent que le mauvais super-ennemi, Fat Cat, était le responsable de ce méfait ! Pendant qu'ils cherchaient le chat, cet ignoble individu a capturé leur ami et inventeur, Gadget (mais non, pas l'inspecteur !). Nos deux rongeurs doivent absolument sauver Gadget avant que Fat Cat ne le force à inventer quelque chose de VRAIMENT horrible ! Ce jeu de plates-formes vous permet de jouer seul ou avec un ami, et les deux héros, Tric et Trac, doivent parcourir de nombreux niveaux emplis de pièges variés. Ces niveaux contiennent les hordes de Fat Cat, qui essaient d'empêcher Tric et Trac d'exprimer leurs talents héroïques. Nos deux héros sauront-ils surmonter les difficultés qui s'amoncellent sur leur chemin, sauver Gadget d'un destin funeste, et, par la même occasion, donner une bonne leçon à Fat Cat ? Ou seront-ils vaincus par le chat obèse ?



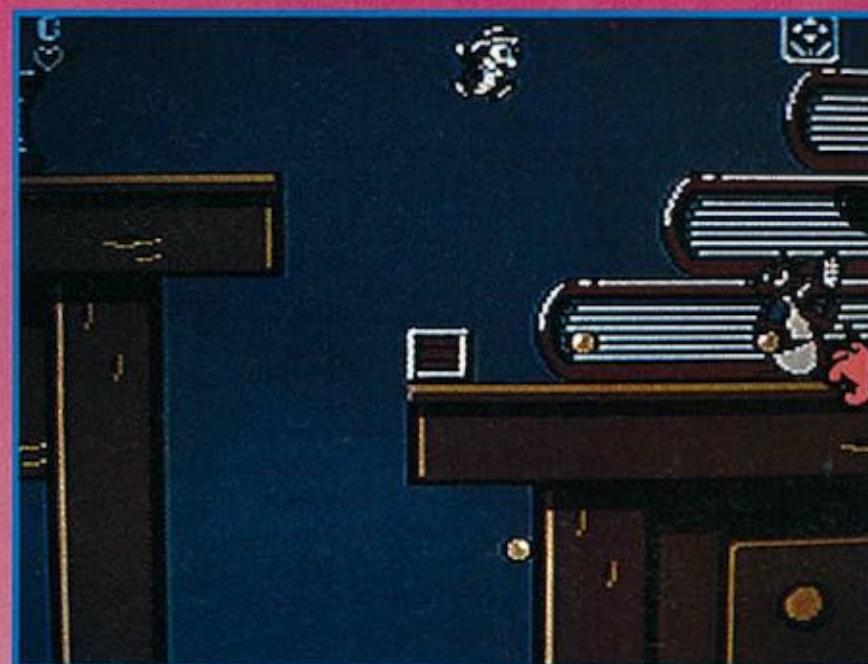
UNE PETITE PARTIE DE "ZIP-MOUCHE"



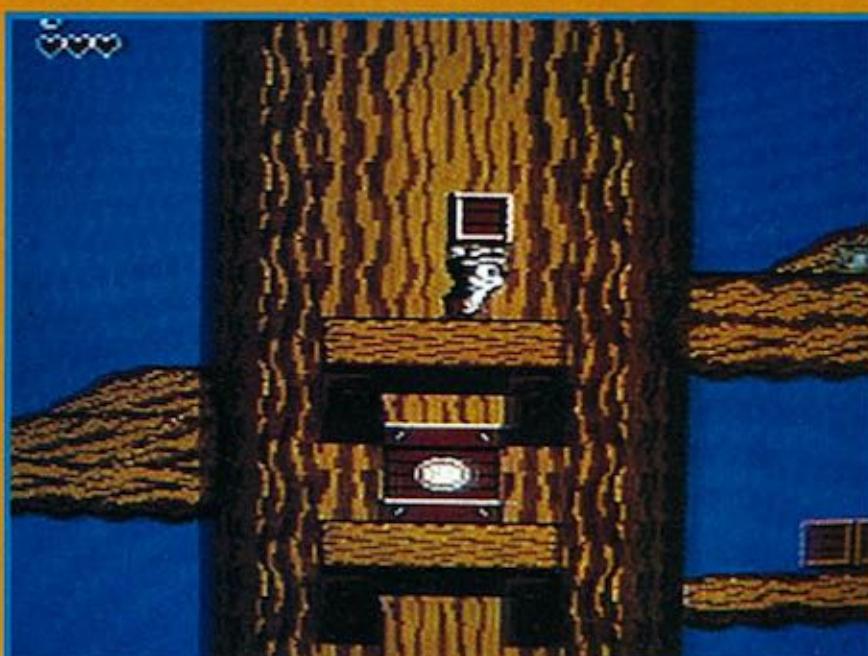
▲ Dur, la vie de mouche robot !

Tric et Trac ne sont pas seuls. Leur ami dispose de multiples moyens de les aider. Gadget s'est arrangé pour laisser derrière lui des objets utiles qui les aideront à passer les pièges et autres endroits difficiles. Par exemple, la balle de caoutchouc les aidera à éviter la mortelle brosse "clean-o-matic" et les gardiens polisseurs ! Une aide efficace viendra de Zipper l'insecte, qui se cache dans de grandes boîtes et procure à celui qui le trouve une invulnérabilité temporaire. Enfin, il y a Monty, la souris. Trouvez-la, nourrissez-la d'un peu de fromage, et elle se lance devant vous pour creuser un trou dans l'écran.

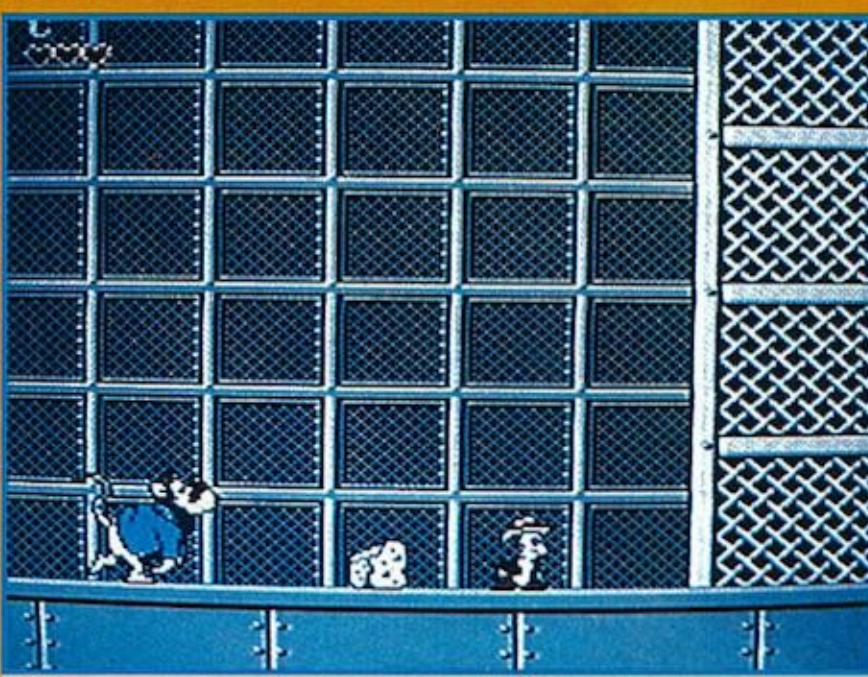
RESCUE



▲ Tric passe en mode rebond quand il rencontre le kangourou !

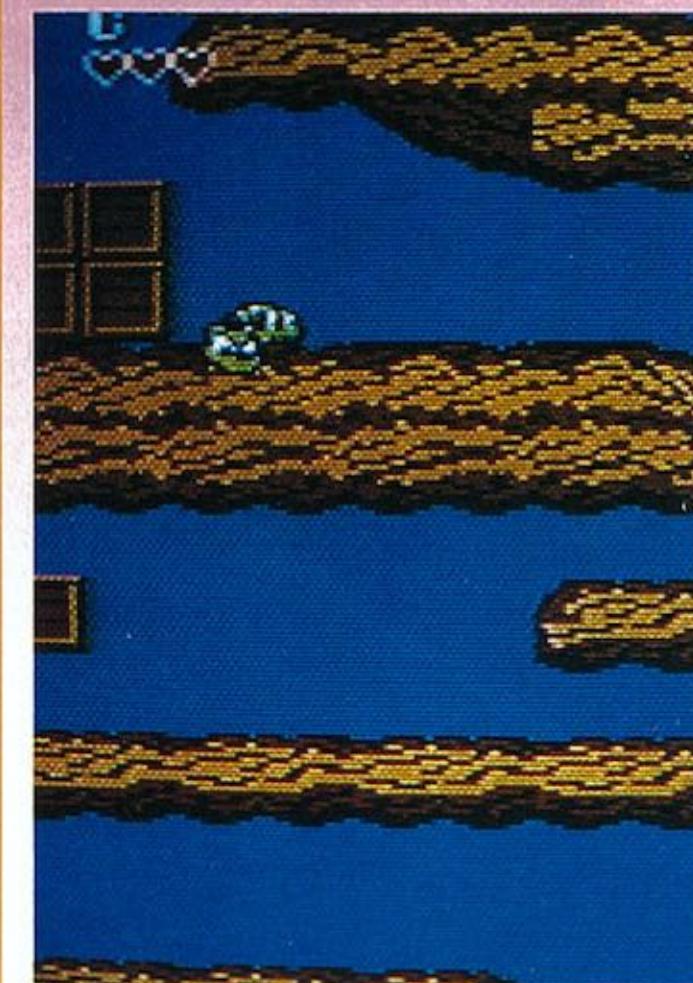


▲ Quel objet peut bien se trouver sur la branche inférieure ?



JULIAN

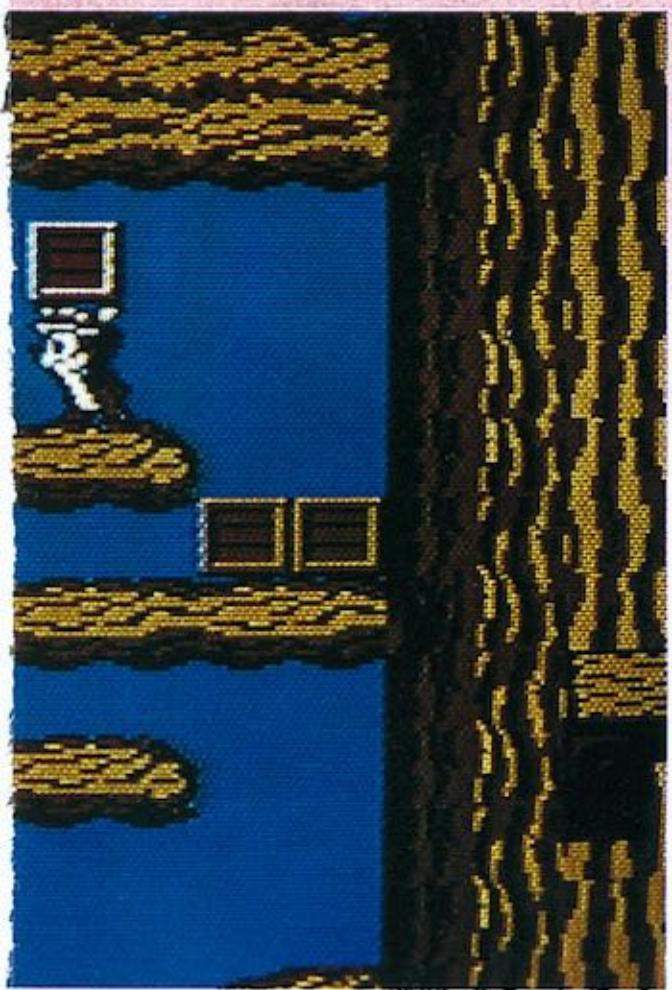
Tout en repoussant les limites du jeu sur console, Rescue Rangers se révèle difficile et très agréable. L'action est rapide et intense, et l'univers de jeu à explorer est immense. Incorporer des astuces simples dans ce jeu est une très bonne idée. Malgré leur relative difficulté, ils ajoutent de la variété à un jeu qui, sinon, n'aurait été qu'un simple jeu de plates-formes. Les graphismes et la musique sont de l'habituelle qualité des jeux Capcom ; les sprites en particulier, bien que petits, sont à la fois détaillés et bien animés. Si vous aimez les jeux de plates-formes, celui-ci vous plaira.



RANGER'S

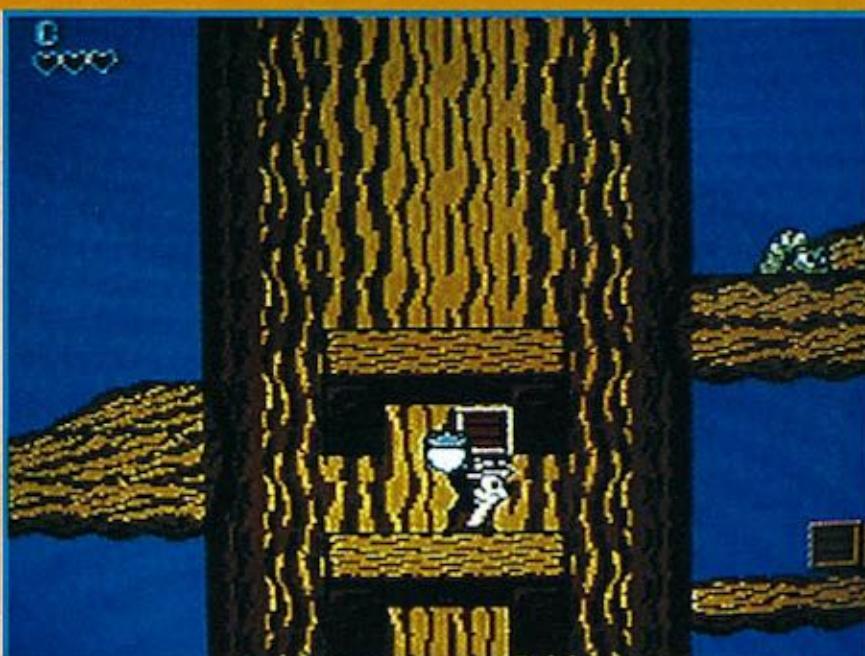


▲ Le jeu de la caisse !

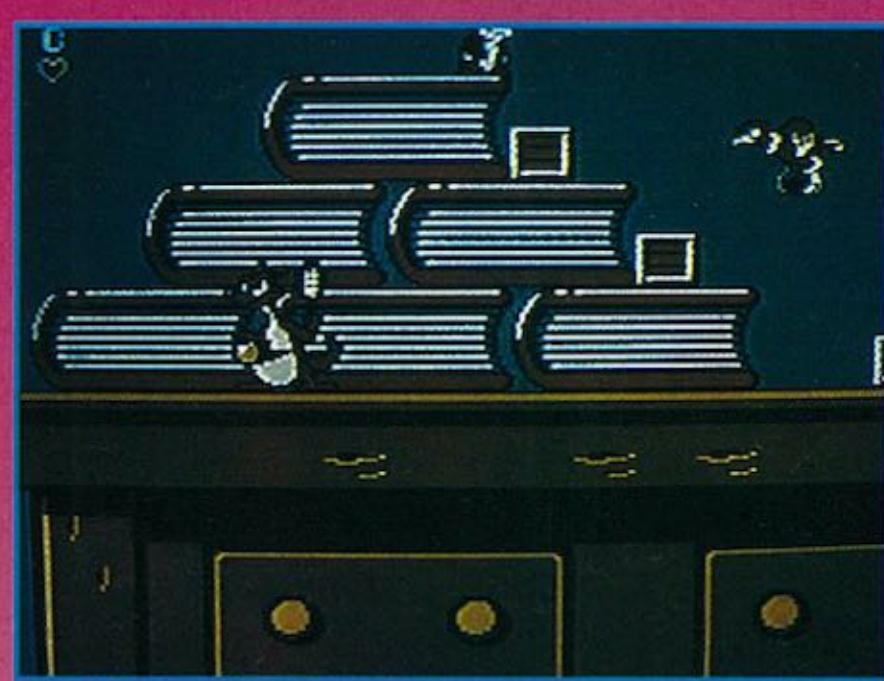


L'HUMOUR EST TRES PRÉSENT !

Ramassez des caisses, lancez-les sur les ennemis (là, un écureuil volant), et le tour est joué !



▲ Attrape donc ce gland !



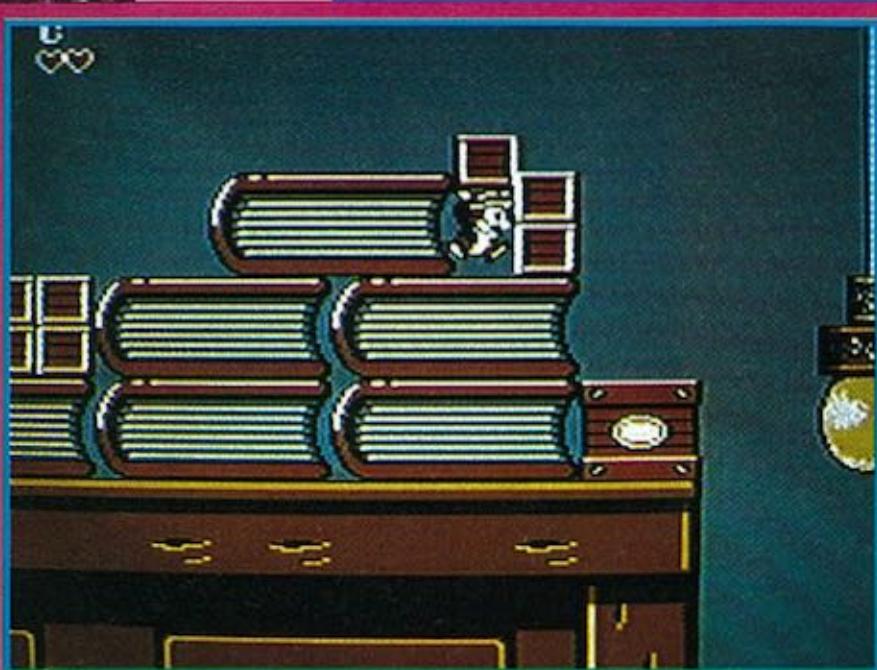
▲ Attention, ce kangourou cherche à vous écraser de ses balles !

TRIC OU TRAC, TELLE EST LA QUESTION...

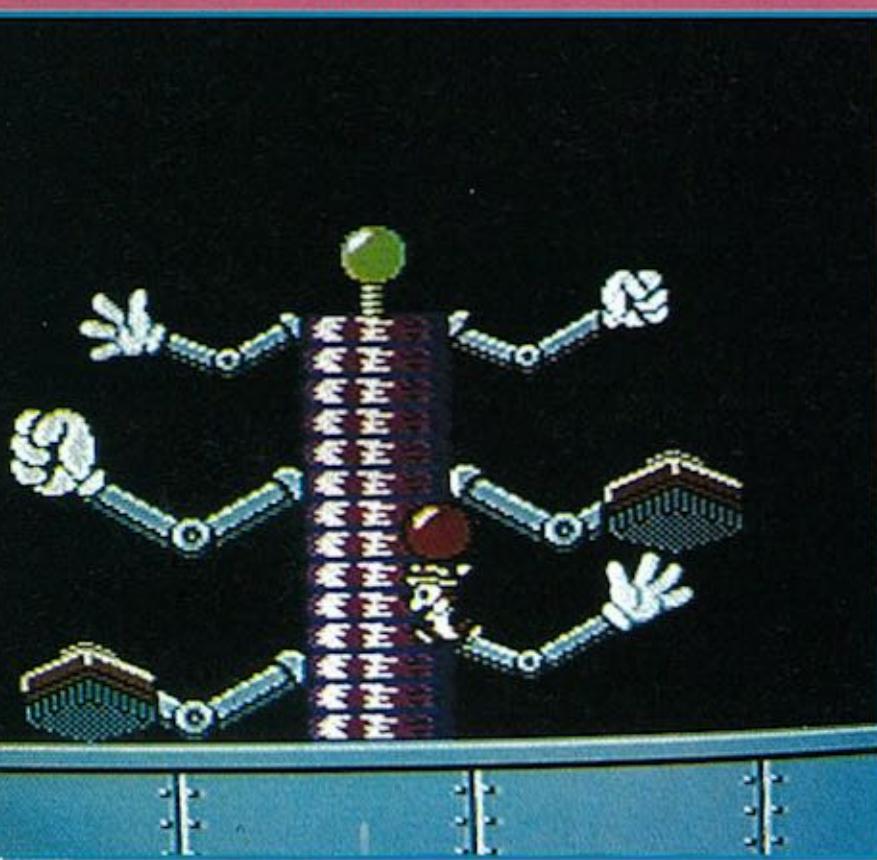
Rescue Rangers peut se jouer seul ou à deux. Cela signifie que Tric et Trac peuvent combattre le mal ensemble. Si vous jouez seul, vous pouvez choisir l'un ou l'autre de nos héros (ils ont apparemment des caractéristiques identiques).



Tric et Trac sont petits, mais pas sans défense. De nombreuses caisses et pommes sont réparties sur le sol. Nos rongeurs peuvent lever ces objets et les lancer sur leurs ennemis. Si cela ne suffisait pas, des objets plus petits comme des paniers ou des petits rochers peuvent être déplacés, et ainsi former des murs protecteurs contre les monstres itinérants.



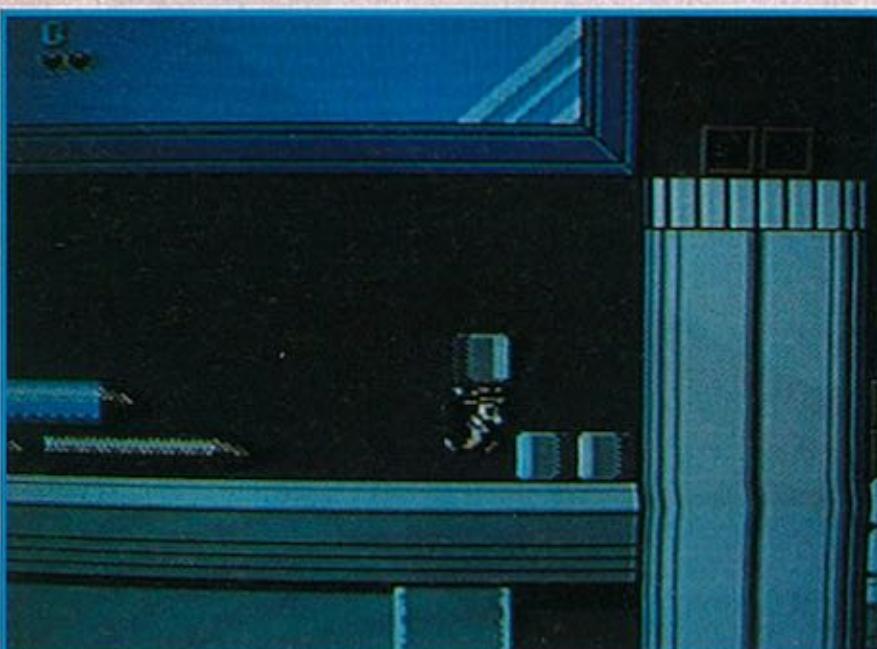
Admirez la joie de Trac quand il atteint enfin le niveau des ampoules électriques !



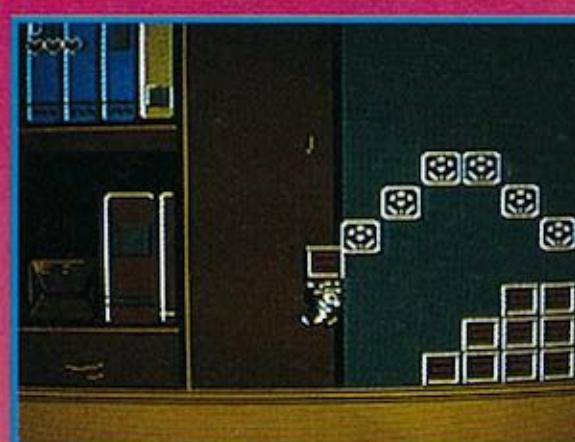
▲ Est-ce la mère de Gary ?

LES JOYEUX DÉLIRES INTELLECTUELS

Dans *Rescue Rangers*, la réflexion est aussi mise à rude épreuve. Pour passer une partie du laboratoire, il faut savoir négocier cette éprouvette géante : ce bloc de verre est trop grand pour pouvoir être sauté, mais vos yeux d'aigle noteront une ligne de trois blocs à ses côtés. L'astuce est d'empiler les blocs, ce qui permettra de passer sans problème. D'autres pièges, comme ceux qui nécessitent une précision dans une suite de sauts, seront bien plus ardus.



DES ELDORADO CACHÉS



Dans plusieurs des caisses, sont cachées des icônes bonus. Les fleurs donnent des points supplémentaires à la fin du niveau, les glands apportent de l'énergie et les étoiles vous donnent des vies supplémentaires si vous en collectez suffisamment. Si vous êtes très adroit, vous pourrez même ramasser des rangées d'étoiles en un coup ! Elles apparaissent de façon aléatoire et récompensent leur collecteur par une vie supplémentaire.

COMMENTAIRE



RAD

plates-formes. Heureusement, *Rescue Rangers* est assez bon pour ne pas avoir à s'en plaindre. Les graphismes sont plutôt bons, avec des sprites petits mais détaillés, et des robots très "dessin animé". La bande-son est bonne elle aussi, et le thème, particulièrement bien rendu, accompagne tout le jeu. Ce qui différencie ce jeu des autres jeux de plates-formes sur NES, c'est la vitesse et le niveau de difficulté. Il est réellement très rapide, avec Tric et Trac traversant l'écran à toute vitesse. C'est aussi l'un des jeux de plates-formes de la NES les plus difficiles ; l'action ne baisse jamais d'intensité, et vous garde constamment en éveil. *Rescue Rangers* est un jeu à acheter si vous n'êtes pas trop fatigué de ce genre de jeu...

RESCUE RANGERS

EDITEUR : CAPCOM

PRIX : D

DISPONIBILITÉ : FEVRIER

DIFFICULTÉ : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

CONTROLE : RAPIDE



PRÉSENTATION 76%

Personnages et histoire entre chaque niveau, mais aucune option disponible.

GRAPHISME 81%

Les sprites, style dessin animé, sont petits mais détaillés. Le scrolling est très fluide et les animations soignées.

BANDE-SON 72%

Le thème du dessin animé est bien rendu, mais devient lassant après quelques parties.

JOUABILITÉ 88%

Rapides et parfaitement contrôlés, nos héros visitent un univers immense.

DUREE DE VIE 87%

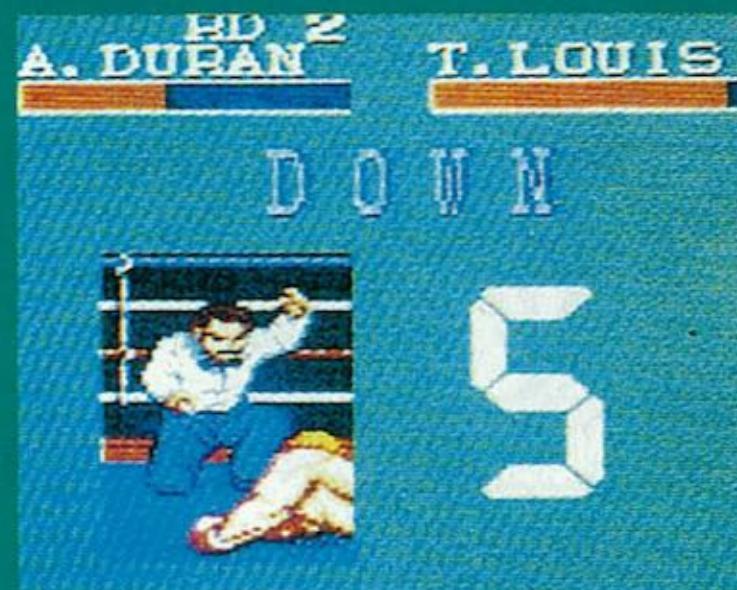
Chacun des niveaux est grand et présente un challenge différent. Les fans de ce type de jeu ne seront pas dépayrés.

INTERET 88%

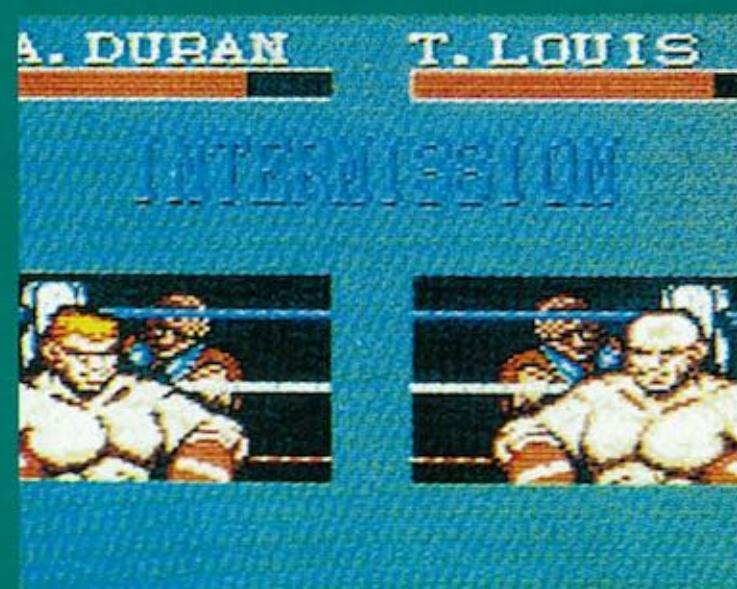
Pas particulièrement original, ce jeu n'en est pas moins excellent et durera très très longtemps...

Préparez-vous à entrer dans le cercle fermé des grands champions de boxe. Le championnat des poids lourds débute ! Deux niveaux de jeu vous sont proposés : lent pour les amateurs, rapide pour les professionnels. La foule en délire acclame vos exploits : direct du gauche, puis crochet de la droite et votre adversaire est K.O.... enfin presque ! L'arbitre compte les secondes réglementaires mais, hélas, votre challenger se relève assez vite et le round reprend. Vous attendez avec impatience la sonnerie de la cloche pour la minute de repos pendant laquelle vous essayez de récupérer le maximum d'énergie. Tous les ingrédients des véritables combats de boxe sont réunis : match en 10 rounds notés par les juges, K.O... Un écran d'état indique le numéro du round, le décompte du temps et l'énergie de chaque joueur ainsi que le nombre de "super patates" encore disponibles pour chacun : ces coups très puissants pulvérisent l'adversaire. Avant chaque combat sont indiqués les rapports de force entre les deux boxeurs et, en fonction de vos résultats précédents, vous pouvez répartir les points d'expérience acquis. Répartition capitale qui détermine souvent votre victoire ou explique votre échec. Malheureusement, la notice en français, trop sommaire, est loin de donner toutes les explications nécessaires pour comprendre du premier coup ces subtilités.

HEAVY WEIGHT Champ



▲ **LA MINUTE DE REPOS.**
Les boxeurs respirent de manière très réaliste.



► PREMIER K.-O.
Au début du second round.

COMMENTAIRE



CALAMITY JANE

GAME GEAR

REVIEW

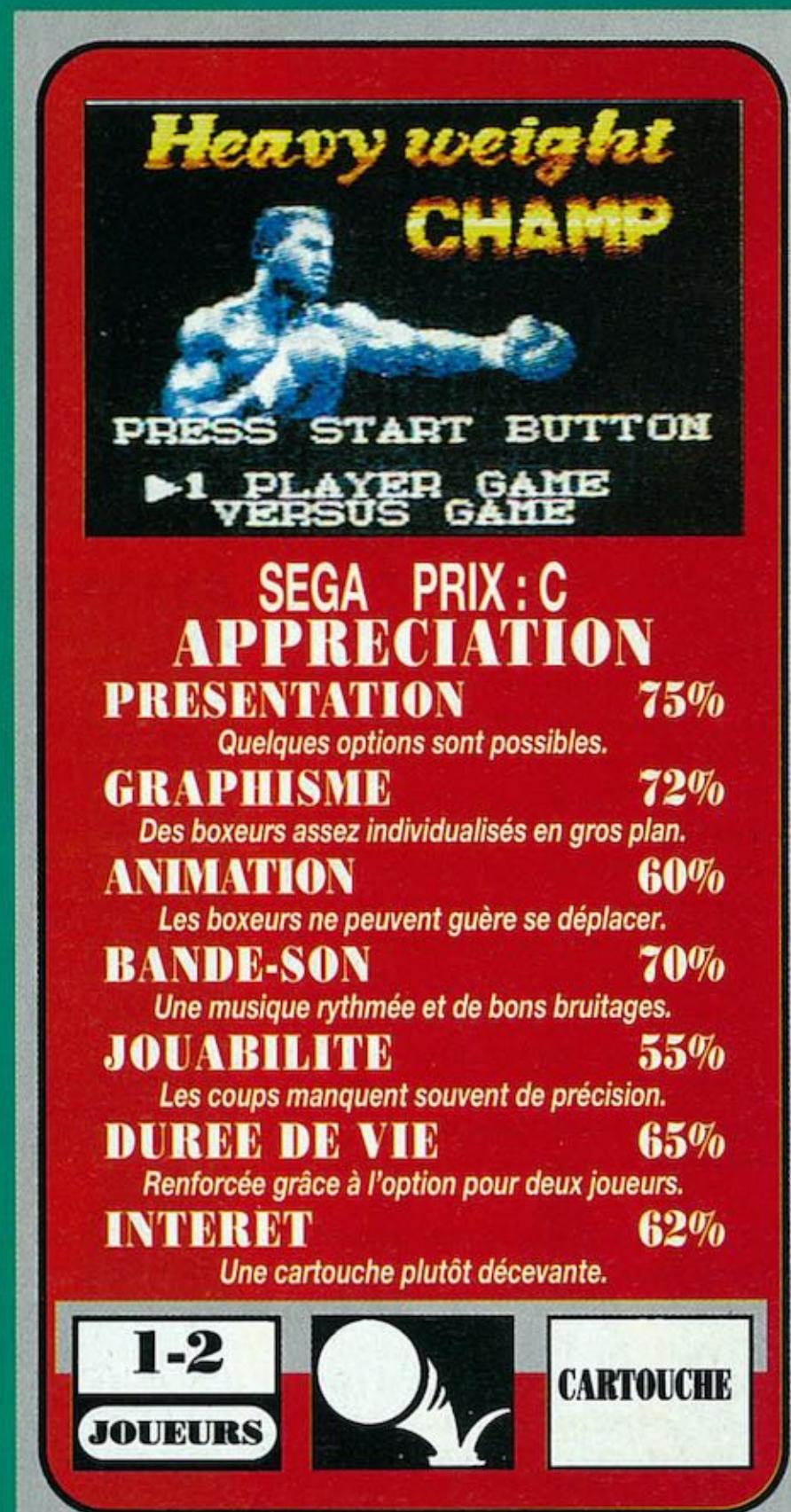


LES SCORES.
A l'issue du 5e round, le combat est toujours assez équilibré. Tout pronostic de victoire est encore difficile.

A. DURAN	T. LOUIS
JUDGE'S SCORE	
ROUND	
10	1
8	2
10	3
10	4
8	5
	6
	7
	8
	9
	10
46	TOTAL
	45

Ce combat s'annonce très déséquilibré ! ▼

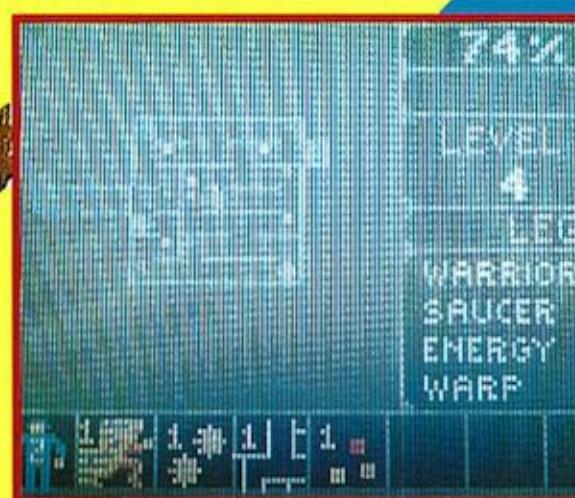
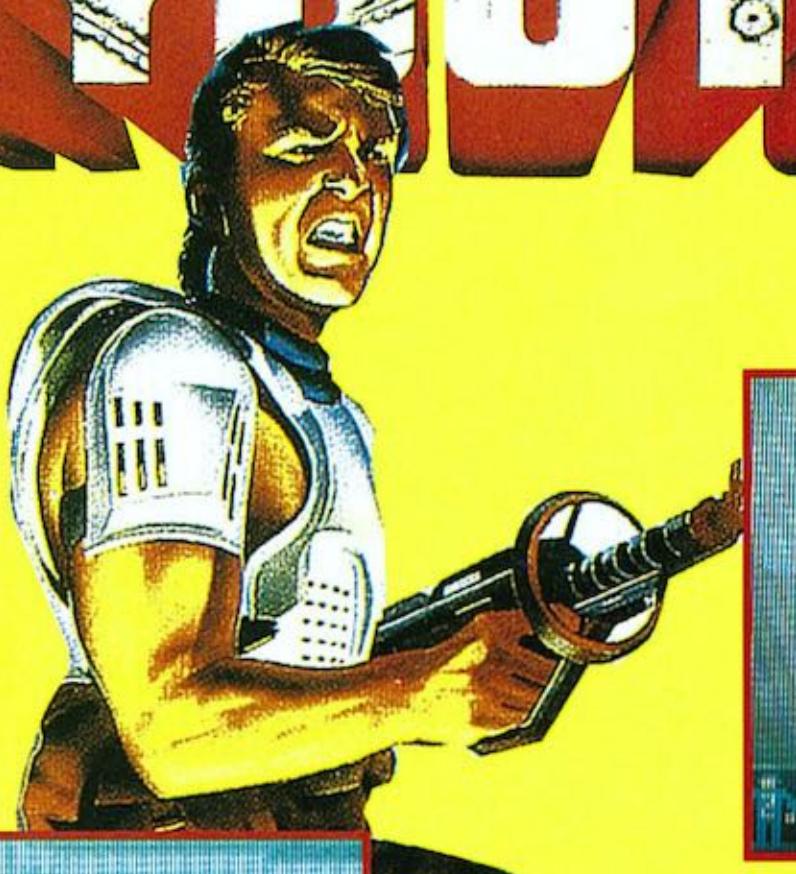
A screenshot from the game Super Street Fighter II Turbo. It shows two characters in their starting stances: Guile on the left and Ken on the right. Each character has a blue health bar above them, which is partially filled. The background is a dark blue gradient.





REVIEW

XYBOTS



Pour se procurer de l'énergie supplémentaire il faut d'abord se débarrasser de la soucoupe... Attention, une deuxième est dissimulée derrière celle que l'on voit à l'écran.

COMMENTAIRE



NAVARRO

La carte est accessible à tout moment. Elle indique la position des monstres, des objets à prendre et des différentes sorties.

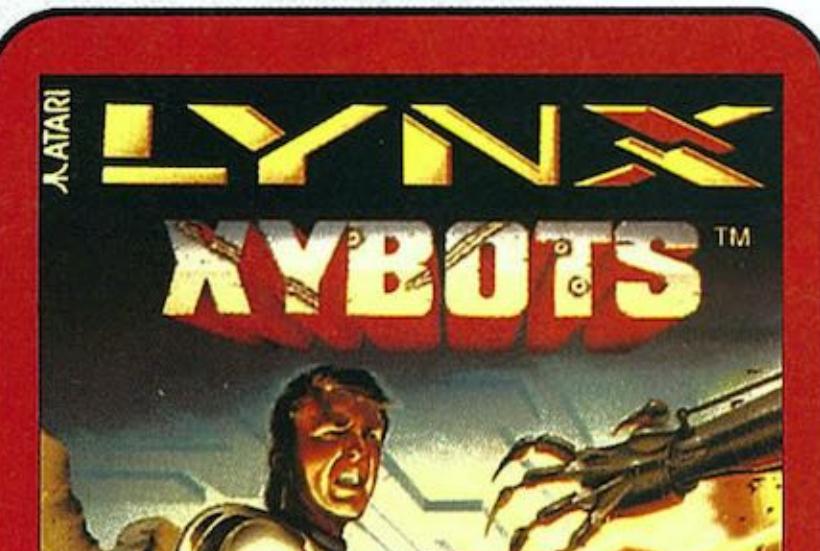
Xybots est le jeu d'aventure-exploration qui manquait à la Lynx. J'ai été complètement séduit par cette carte. Le système de jeu reprend le principe de Dungeon Master : des labyrinthes de plus en plus complexes où on évolue sans le moindre problème. Les déplacements ont été étudiés de telle manière que le joueur effectue des tours complets sur lui-même avec une parfaite mobilité. Il est possible d'arriver à la fin de chaque niveau en utilisant des moyens différents. La monotonie est absente de cette station spatiale ! Avec un jeu de cette qualité, la portable américaine démontre qu'elle peut rivaliser avec les plus grands.

TIPS !

Du premier niveau, il est possible de passer directement au quatrième. Après avoir ramassé une des deux clés, il faut se positionner devant la serrure (se servir du plan pour la repérer). Un passage secret s'ouvre devant vos yeux ébahis. La sortie est alors accessible. Au quatrième niveau, une sortie à l'intérieur d'un passage secret (attention aux trois Xybots qui vous attendent derrière le mur...) vous conduit au septième "ciel" ! Quand vous serez au huitième niveau, vous serez sûrement étonné de vous retrouver dans une salle sans issue. La solution est au bout de votre arme : il faut tirer sur le mur de droite et la miracle....



La Terre est sous la menace des guerriers Xybots. Pour les chasser, la Fédération a fait l'appel à vous. Armé d'un pistolet laser et de courage, vous partez détruire les soucoupes, les tanks et les robots Xybots. Il faut apprendre à se diriger à travers des labyrinthes dont le décor ne change pas. Vous devez tout ramasser : les clés, les globes énergétiques, les pièces d'argent pour acheter des armes plus puissantes, des protections, une carte du prochain niveau... Pour sortir d'un labyrinthe, soit le joueur utilise la sortie normale, soit il passe par des téléporteurs dissimulés dans des passages secrets et ainsi se retrouve à des niveaux supérieurs. En jouant à deux, la stratégie prend le pas sur l'exploration.

TENGEN PRIX : C
APPRECIATION

PRESENTATION	85%
GRAPHISME	80%
ANIMATION	80%
BANDE-SON	75%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	92%
INTERET	95%

Cartes très lisibles, statut du joueur à l'écran.

Bonne taille des sprites mais décors invariants.

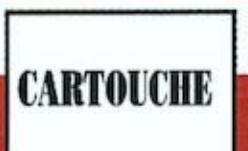
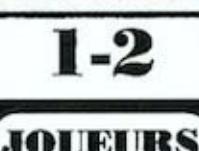
Effet de zoom, enchaînement des couleurs parfaits.

Musique correcte, bruitages peu originaux.

Le joueur répond instantanément aux ordres du joueur.

Vous allez y passer du temps et dépenser de l'énergie.

Un superbe jeu d'aventure/exploration.



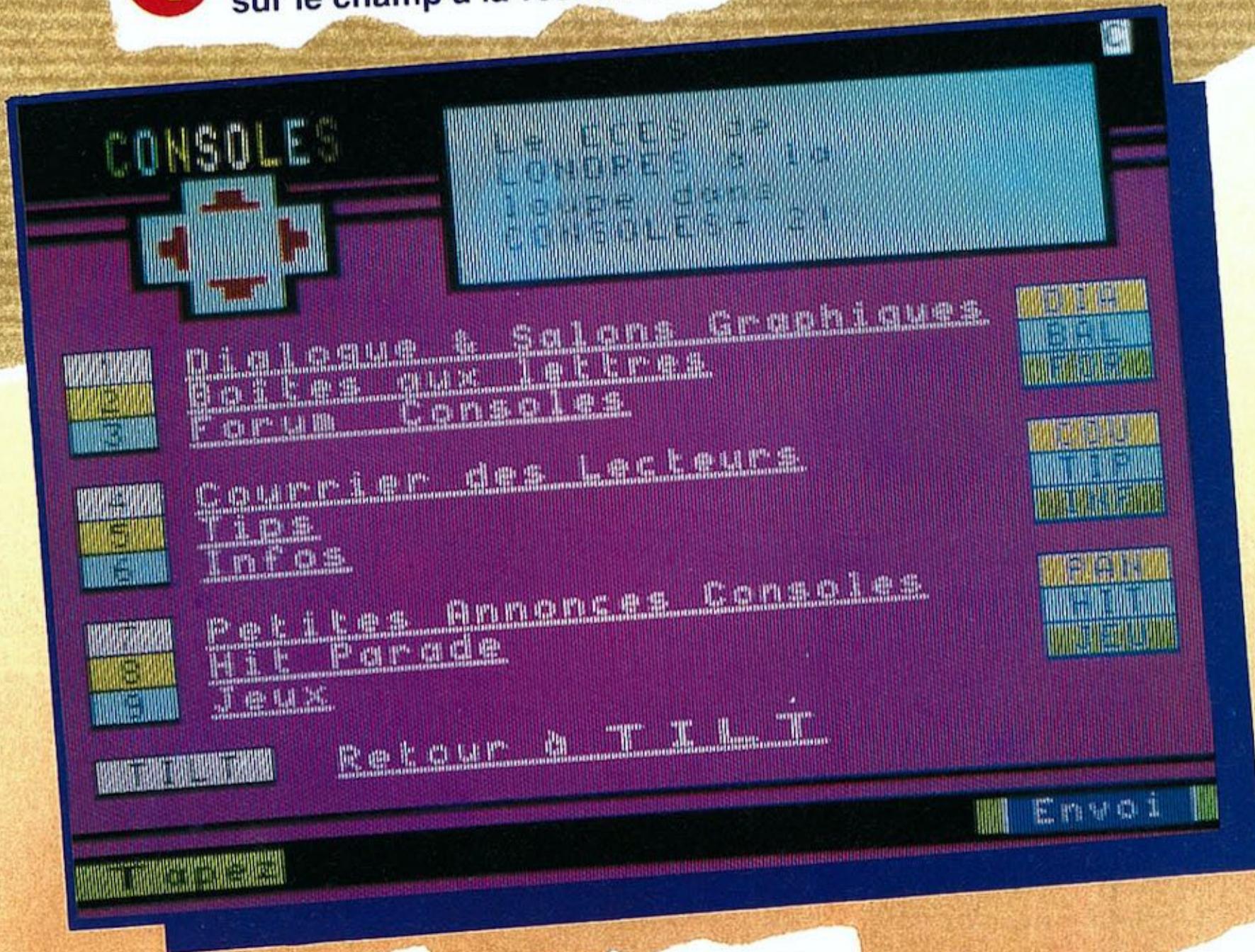
3615 TCPLUS

1 Créez vos propres graphismes
afin de personnaliser vos messages.

3 Comment optimiser votre console ?
Que peut-on faire d'un CD-ROM ?
Pourquoi ne pas demander à MISTER C+ ?

2 Un seul être vous manque et tout est dépeuplé ! Pourquoi
ne pas lui laisser un message dans sa boîte aux lettres ?

4 Vous voulez en savoir plus sur votre journal préféré ?
Posez-moi vos questions, je pars enquêter
sur le champ à la rédaction !



5 Un truc ! Une astuce ! Ne cherchez plus, vous avez frappé à
la bonne rubrique ! Vous en avez sûrement trouvé vous
aussi. Faites en profiter les autres.

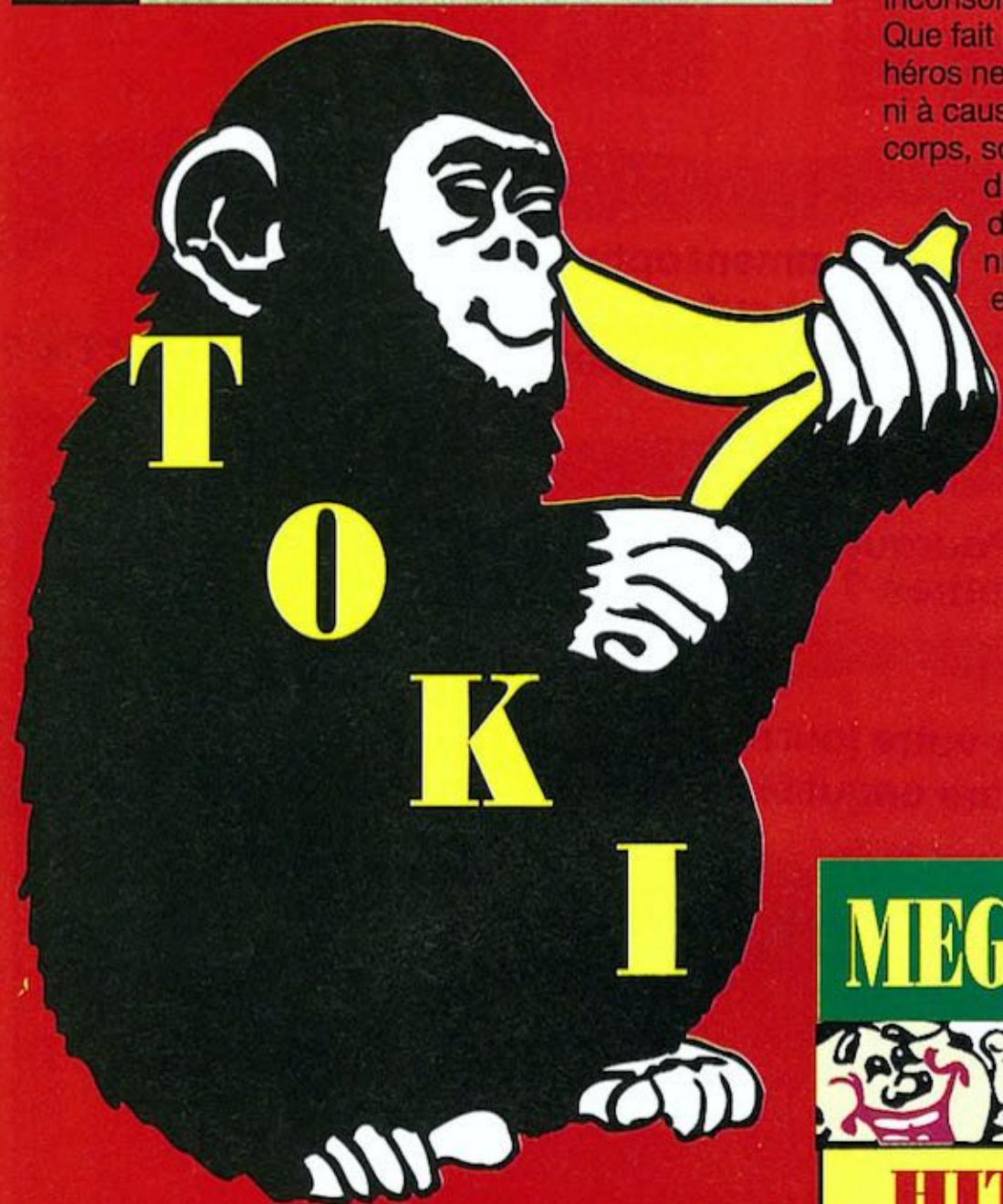
6 Que se passe-t-il dans le monde des consoles ?
Vous en saurez plus en nous consultant !

7 Passez votre annonce, elle sera accessible
sous 48 h pour des centaines de personnes.

8 Elisez votre TILT D'OR et soyez la vedette
de l'émission MICRO KID'S.

9 Non seulement ces jeux sont passionnantes, mais en plus
ils vous permettent de gagner des cadeaux à la pelle.

REVIEW



COMMENTAIRE

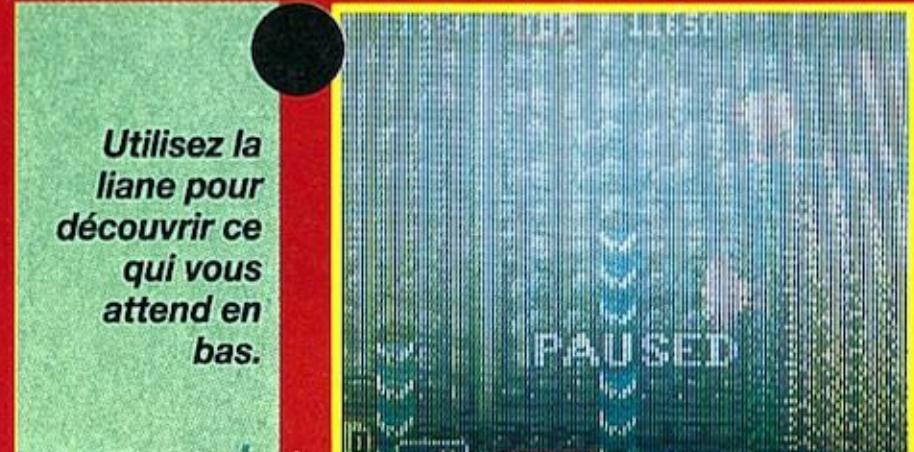
Avec Toki, Atari semble sortir de sa réserve. Les nouveaux jeux Lynx sont vraiment de qualité et justifient à eux seuls l'achat de la console américaine. Hormis une prise en main un peu délicate au début, notamment pour les tirs en diagonale,

NAVARRO

Toki est une excellente cartouche bouscule d'humour, avec une définition impeccable, une animation souple et un plaisir de jeu immense. On est sous le charme.



Utilisez la liane pour découvrir ce qui vous attend en bas.



Pour détruire cette puissante machine, il faut tirer sur les boules qui pendent et abattre les têtes en tirant verticalement.

TIP !

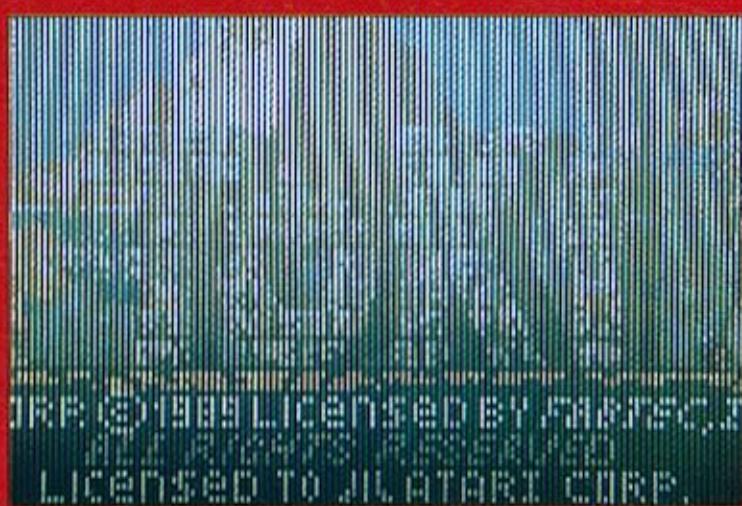
Le premier niveau est assez simple mais certains passages demandent que l'on s'y attarde. Quand vous êtes coiffé du casque américain, deux monstres vous attendent en bas d'une plate-forme. Il faut sauter le plus loin possible, se retourner très vite pour faire face aux deux créatures et tirer instantanément sur eux. Le monstre de fin de niveau est coriace. Dès que vous le voyez, reculez et préparez-vous à dégommer tous les diablotins qu'il envoie. Par la suite, il faut se glisser sous lui dès qu'il saute en l'air et recommencer ce "ballet" jusqu'à la destruction du monstre.

Les Lynx aiment-elles les bananes ? A en juger par la nouvelle cartouche sur console Lynx, la réponse est affirmative ! Toki, le primate de ses dames, est une adaptation réussie d'un célèbre jeu d'arcade développé il y a quelques années sur micro. Dès la présentation, la situation est claire. Votre fiancée se fait enlever par une main géante sous vos yeux ébahis d'amoureux inconsolable. C'est à croire que toutes les jeunes femmes de héros ont la vocation de victime ! Que fait la police ? A dire vrai, pas grand-chose. On en est même à se demander pourquoi le héros ne vole pas au secours de sa dulcinée. Ce n'est, en tous les cas, ni par manque de courage ni à cause d'un emploi du temps surchargé. Mais vous vous sentez légèrement barbouillé et votre corps, soudain, subit une transformation qui vous laisse sans voix. Vous avez pris l'apparence d'un singe ! Houba houba ! Pour retrouver votre apparence humaine, il va falloir en abattre des ennemis : singes acariâtres, oiseaux frondeurs, plantes carnivores, monstres de fin de niveau particulièrement coriaces... Si votre maman vous voyait, bondissant de plate-forme en rocher, vous agrippant aux lianes, rampant devant le danger, nageant dans des mares infectées de créatures aquatiques peu fréquentables ! Vous avez même un certain don pour cracher des projectiles divers ramassés au cours de votre exploration : boules de feu, flammes... Aux dernières nouvelles, King Kong serait en passe de faire exploser le high-score. A vous de relever le défi.

En marchant sur le bloc de pierre vous trouverez un casque américain qui a la particularité de protéger votre tête des tirs ennemis.



Toki en plein effort. Toutes les icônes sont bonnes à prendre.



©1989 LICENSED BY ATART CORP.
ALL RIGHTS RESERVED
LICENSED TO JUJU ATARI CORP.

ATARI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 85%

Présentation courte et claire.

GRAPHISME 90%

Décor variés et sprites qui se détachent bien du fond.

ANIMATION 85%

Toki n'est pas une flèche, mais ses sauts sont précis..

BANDE-SON 90%

Bruitages très amusants, musique impec'.

JOUABILITE 82%

Tirs en diagonale pas évidents, mais on s'habitue..

DUREE DE VIE 92%

La difficulté est progressive.

INTERET 95%

Le jeu terminé, vous ne manquerez pas de repiquer.





NASCAR

Si vous avez la chance de recevoir le câble ou le satellite, vous savez ce qu'est le championnat américain Nascar, que la chaîne Eurosport diffuse dans sa quasi-intégralité. Il s'agit essentiellement de courses de voitures sur circuits en forme d'anneau : deux lignes droites, deux virages fortement relevés, et on tourne, et on fonce ! Pendant parfois plus de 600 kilomètres...

Nascar Fast Tracks, placé sous l'égide du pilote Bill Elliott, est donc une simulation de ce type bien spécial de courses. Vous pilotez une Ford ou une Chevrolet. L'affichage reproduit la vision que vous avez à travers votre pare-brise ; un volant, en bas de l'écran, vous aide à doser vos angles de braquage. Le pilotage a deux originalités : d'abord, vous risquez peu de sortir de la piste, mais le frottement contre les murs qui la bordent vous ralentit. Ensuite, vous devez surveiller votre consommation d'essence. Foncer le pied collé au plancher vous conduira rarement jusqu'à l'arrivée... Le grand truc : suivre de près un concurrent pour profiter de son aspiration et économiser le carburant.

Nascar se joue seul, ou à deux Game Boy reliées. Le second mode a nettement notre préférence, les voitures gérées par l'ordinateur se révélant à la longue de bien faibles adversaires...

TIP !

Pour débuter, prenez la première voiture en haut. Choisissez le changement de vitesse automatique. Réglez les autres paramètres au maximum. Attention : la voiture est excellente, mais consomme beaucoup... Méfiance sur ce point.



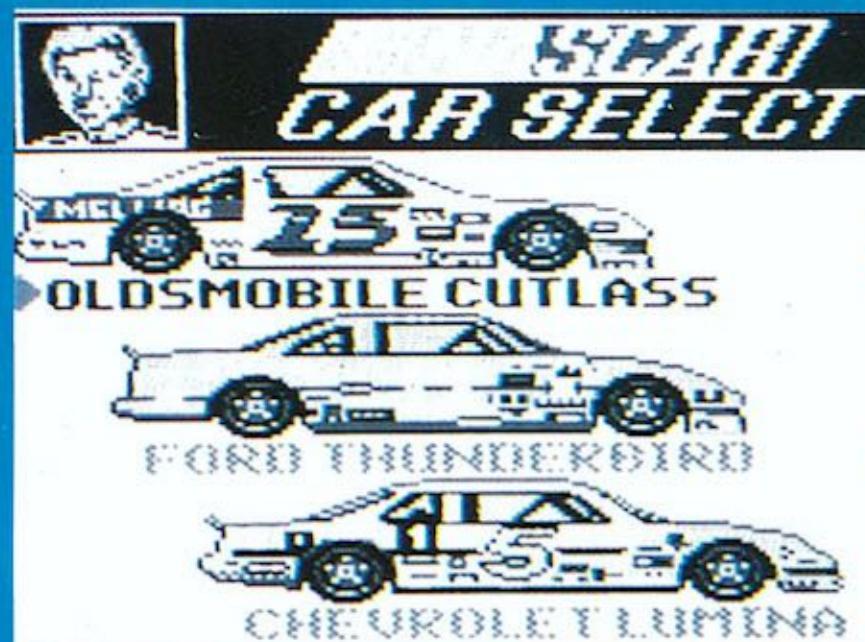
NASCAR PRACTICE

CHOOSE A SKILL TO PRACTICE
DRAFTING
PASSING
FOLLOWING A LINE
PITTING
EXIT PRACTICE

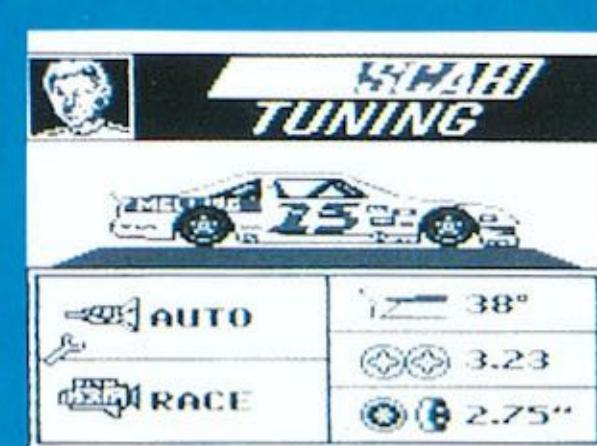


L'ENTRAÎNEMENT

Bonne idée, un menu d'entraînement pour cinq exercices de conduite : comment virer, comment doubler, comment garder sa trajectoire, comment économiser l'essence, comment réparer. A chaque fois, une course spéciale qui vous teste sur chaque difficulté.

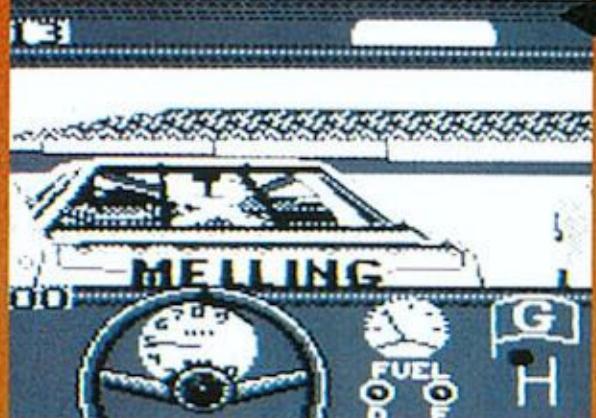


Le départ est serré ! Admirez la clarté du tableau de bord.



QUELLE VOITURE ?

Vous choisissez votre modèle, puis vous pouvez effectuer des réglages : changement de vitesse automatique ou manuel, inclinaison de l'aileron, rapport d'embrayage, taille des pneus.



COMMENTAIRE



EL NIO NIO

Pas de quoi s'enthousiasmer. Nascar n'apporte quasiment rien aux simulations de pilotage. L'angle de vision est spectaculaire, ok, mais d'étranges "rafraîchissements" de l'écran provoquent des sauts d'affichage, surtout dans les virages, très désagréables et gênants. La perspective n'est pas non plus très précise : on finit par se guider sur le son pour savoir si on mord sur le bas-côté ou si on frotte un mur. Et, pour doubler, difficile de savoir où on est exactement par rapport à la voiture qu'on va dépasser : accrochages fréquents. Un seul bon point, les nombreuses options d'entraînement et de réglage. Mais c'est bien peu face à une telle imprécision de pilotage.

Bill Elliott's



NASCAR FAST TRACKS™

COPYRIGHT 1991 KONAMI
COPYRIGHT 1991 DISTINCTIVE SOFTWARE
LICENSED BY NINTENDO

KONAMI PRIX : C
APPRECIATION

PRESENTATION 83%
Entrainement, réglages, conseils : bien !

GRAPHISME 71%
Dessin des voitures correct, décors minimalistes.

ANIMATION 41%
Bonne vitesse, mais sauts d'écran très gênants.

BANDE-SON 75%
Le crissement des pneus est très réaliste.

JOUABILITE 39%
Affichage et pilotage beaucoup trop imprécis.

DUREE DE VIE 76%
A deux, c'est meilleur. Plusieurs circuits aussi.

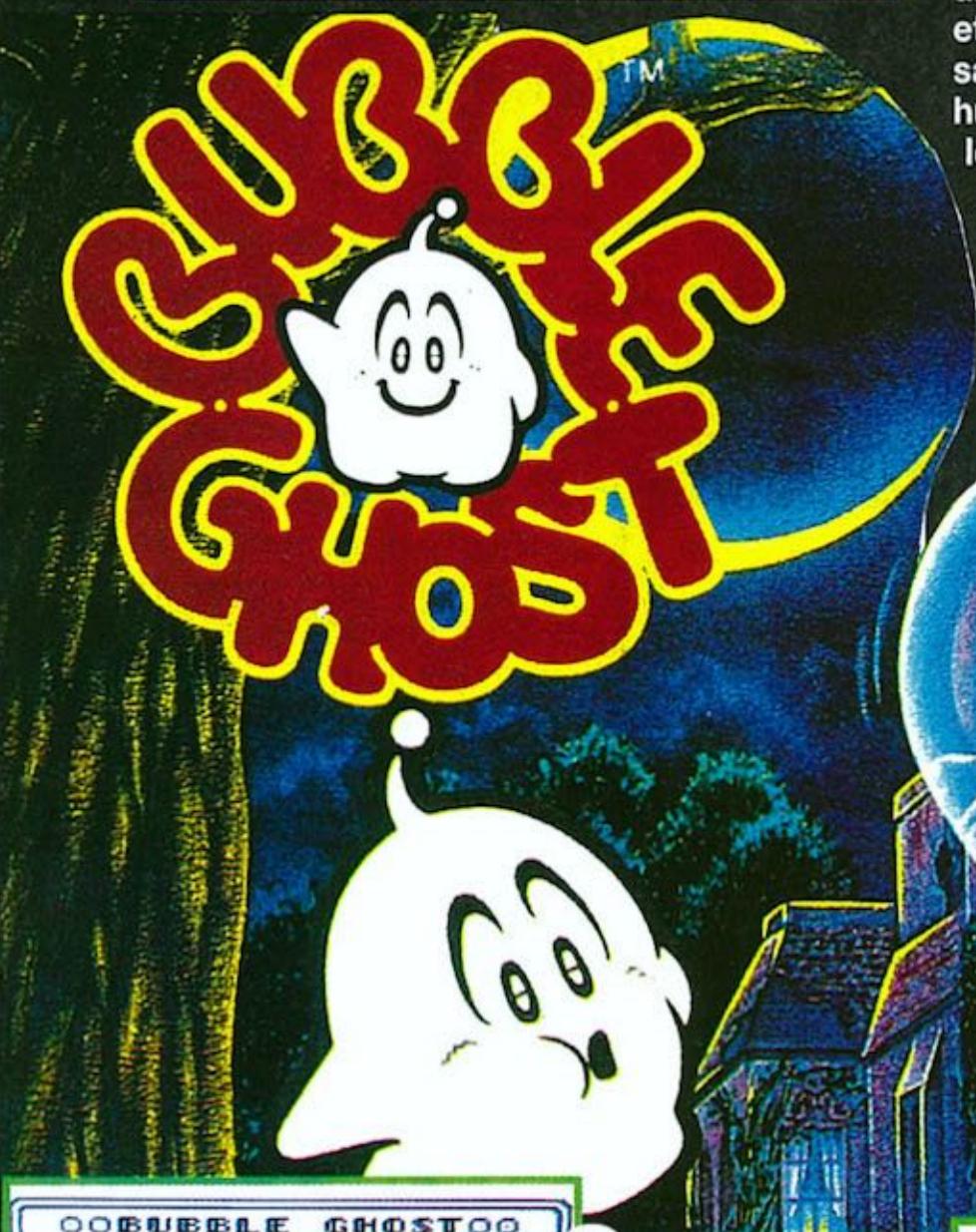
INTERET 41%
Il y a sur Game Boy des pilotages bien supérieurs !

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE



Le héros de cette histoire est un fantôme facétieux qui promène sa bonne humeur à travers trente-cinq salles d'un château hanté de son unique présence. Son passe-temps préféré consiste à souffler sur une bulle d'air et ainsi lui faire traverser les corridors et les pièces de la citadelle. N'ayant jamais fumé de sa vie, c'est sans problème qu'il dirige la bulle, dans huit directions possibles. Tout irait pour le mieux si les pièces étaient vides et la demeure sans mur ! Cette bulle extrêmement fragile éclate au moindre contact avec un objet ou une surface dure. Flammes, ventilateurs, pics, serpents... sont autant de dangers à éviter. Le fantôme doit slalomer à travers ces obstacles en se servant de son souffle et de son sens de l'anticipation. Ce dernier point est essentiel car il faut sans cesse rectifier la trajectoire lorsque la bulle continue à se déplacer. L'option vies continues n'est pas superflue. Si le fantôme termine un tableau en moins d'une minute, il gagne des points bonus. Heureusement, le temps n'est pas limité.



Impossible de passer si vous ne soufflez pas la bougie.



Il y a de quoi faire des galipettes. La bulle n'a pas éclaté.

Il faut être habile pour slalomer entre les pics qui montent et descendent.

COMMENTAIRE



AXEL

Bubble Ghost a déjà fait les beaux jours des possesseurs de micro. Il est donc logique de le voir débarquer sur Game Boy, d'autant plus que c'est le genre de jeu parfaitement adaptable sur cette console.

Un principe de jeu simple et efficace qui ne demande pas une technique de réalisation insurmontable. Les tableaux s'enchaînent progressivement et la difficulté augmente de façon linéaire. Bubble Ghost ravira tous ceux qui aiment se tordre les "boyaux" de la tête.

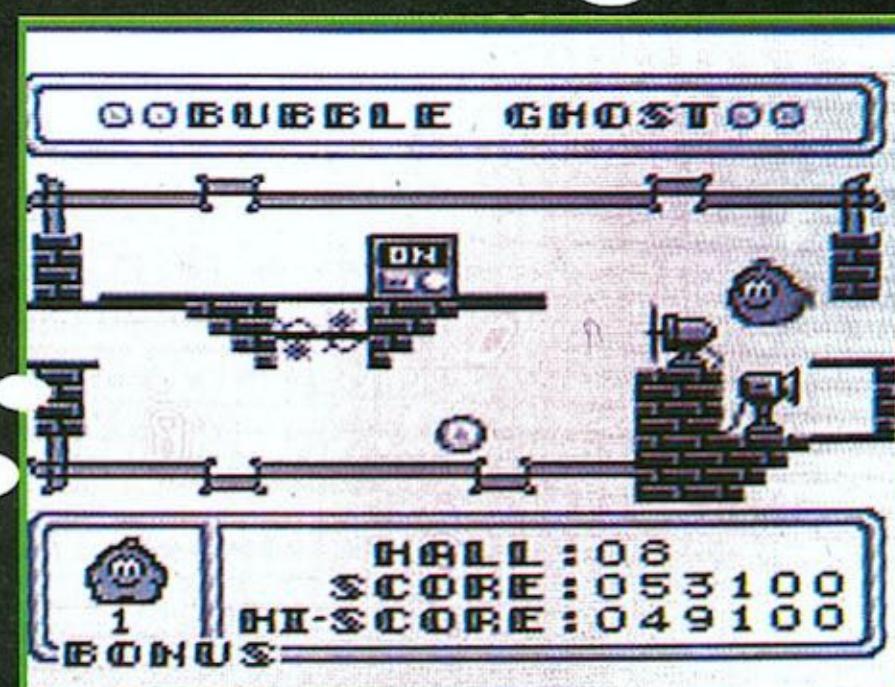
Pour arrêter le ventilateur, il faut souffler sur le petit ventilo placé en bas du fantôme.

TIP !

DANS CERTAINS NIVEAUX, LE FANTÔME AGIT SUR LES ÉLÉMENS DU DÉCOR, AVANT DE DÉPLACER LA BULLE D'AIR. LA FLAMME DE LA BOUGIE DOIT ÊTRE SOUFFLÉE ; L'INTERRUPTEUR DU VENTILATEUR DOIT ÊTRE ÉTEINT ; LE SERPENT DOIT ÊTRE BERCÉ EN SOUFFLANT DANS LA TROMPETTE...



Jouez de la trompette pour faire rentrer le serpent dans sa "niche".



PUSH START
©1990 FCI
©1990 PONY CANYON INC.
©1989, 1990 INFOGRAPHES
LICENSED BY NINTENDO

FCI/PONY C./INFOGRAPHES PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION 55%

La présentation se réduit au strict minimum.

GRAPHISME 80%

Décor très soignés dans le style châteaux hantés.

ANIMATION 80%

Déplacements souples, fantôme facilement repérable.

BANDE-SON 80%

De la musique mille fois entendue !

JOUABILITE 85%

Un peu difficile au début puis on parvient à " jongler".

DUREE DE VIE 76%

Les dix premiers niveaux se passent facilement.

INTERET 80%

Pour ceux qui aiment les jeux de réflexion et d'adresse.



1
JOUEURS



CARTOUCHE

HIT VAC TOUS FORMATS

TOUS
FORMATS

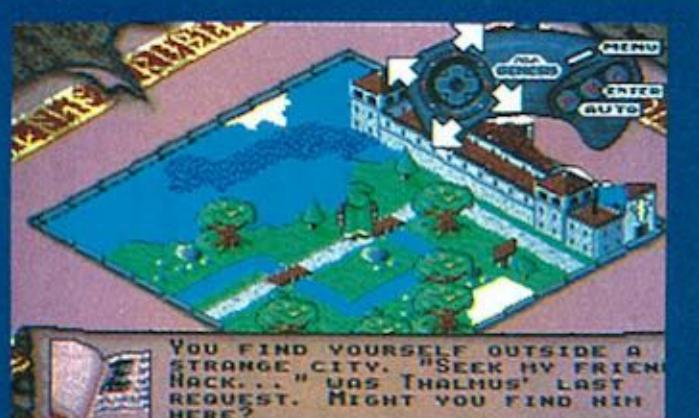
MEGADRIVE

REDACTION

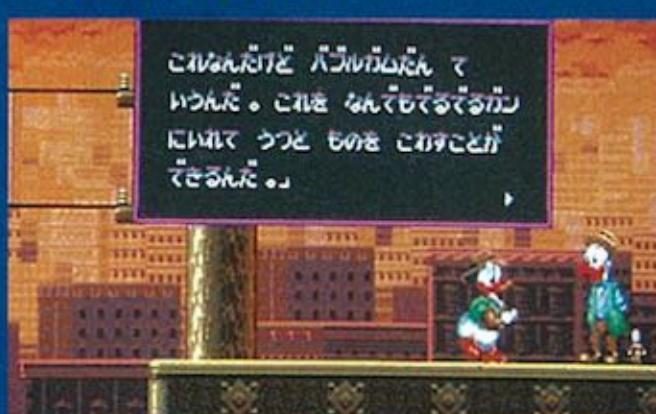
- | | |
|---|----------------|
| 1 | RINGS OF POWER |
| 2 | ROBOCOD |
| 3 | ALISIA DRAGOON |
| 4 | JOHN MADDEN 92 |
| 5 | UNDEADLINE |

- | | |
|---|--------------------|
| 1 | QUACKSHOT |
| 2 | TECMO WORLD CUP 92 |
| 3 | ROBOCOD |
| 4 | STREETS OF RAGE |
| 5 | E. A. HOCKEY |

BOUTIQUES



▲ Rings of Power



▲ Quackshot

PC ENGINE

REDACTION

- | | |
|---|--------------------|
| 1 | SPRIGGAN II |
| 2 | MAGICAL CHASE |
| 3 | DRAGON SABER |
| 4 | LIQUID KIDS |
| 5 | FINAL MATCH TENNIS |

- | | |
|---|---------------|
| 1 | DRAGON SLAYER |
| 2 | CORYOON |
| 3 | NINJA GAIDEN |
| 4 | DRAGON EGG |
| 5 | PC KID II |

BOUTIQUES



▲ Magical Chase



▲ Dragon slayer

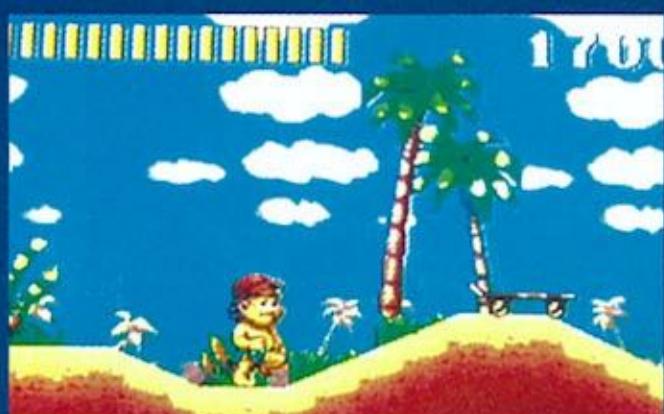
SUPER FAMICOM

REDACTION

- | | |
|---|------------------------|
| 1 | LEGEND OF ZELDA |
| 2 | SUPER ADVENTURE ISLAND |
| 3 | SUPER GHOULS'N GHOSTS |
| 4 | LEMMINGS |
| 5 | SUPER MARIO IV |

- | | |
|---|------------------------|
| 1 | SUPER MARIO IV |
| 2 | THELEGEND OF ZELDA |
| 3 | SUPER ADVENTURE ISLAND |
| 4 | SUPER GHOULS'N GHOSTS |
| 5 | R. TYPE |

BOUTIQUES



▲ Super Adventure Island



▲ The Legend of Zelda



NINTENDO

REDACTION

- 1 RESCUE RANGERS
- 2 MANIAC MANSION
- 3 SUPER MARIO III
- 4 STAR WARS
- 5 POWERBLADE

SUPER MARIO III

1

BOUTIQUES

DUCK TALES

2

BATMAN

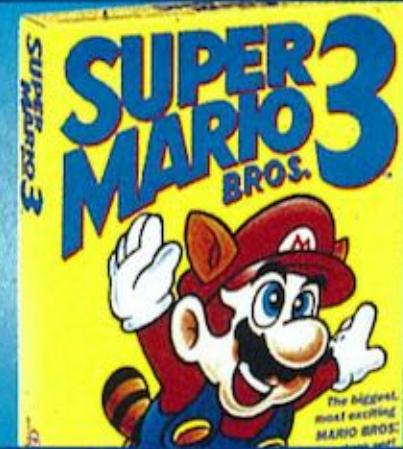
3

SUPER MARIO II

4

TOP GUN

5



▲ Super Mario 3



▲ Batman

SEGA 8 BITS

REDACTION

- 1 SONIC
- 2 DONALD DUCK
- 3 RAMPART
- 4 DRAGON CRYSTAL
- 5 ASTERIX

MICKEY MOUSE

1

DONALD DUCK

2

SONIC

3

SUPER KICK OFF

4

CALIFORNIA GAMES

5

BOUTIQUES



▲ Asterix



▲ Mickey Mouse



LYNX

REDACTION

- 1 AWESOME GOLF
- 2 TOKI
- 3 WARBIRDS
- 4 NINJA GAIDEN
- 5 XYBOTS

RYGAR

1

BOUTIQUES

CHECKERED FLAG

2

WARBIRD

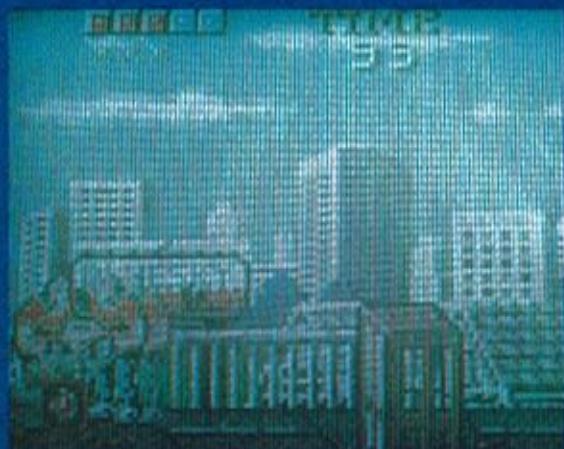
3

SCRAPYARD DOG

4

TURBO SUB

5



▲ Ninja Gaiden



▲ Rygar

REDACTION

- 1 PRINCE OF PERSIA
- 2 ALTERED SPACE
- 3 BUGS BUNNY II
- 4 BEETLEJUICE
- 5 NEMESIS

SUPER MARIO LAND

1

DUCK TALES

2

F 1 RACE

3

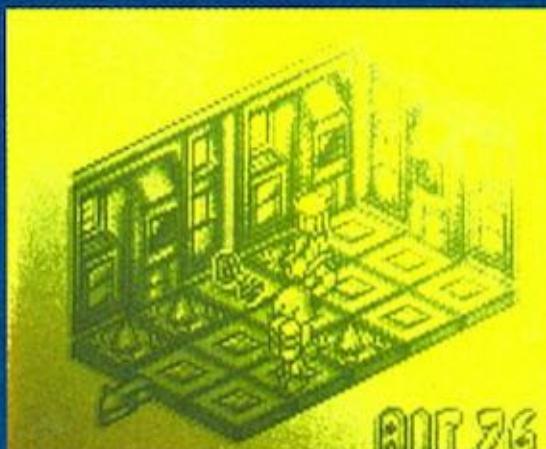
FINAL FANTASY

4

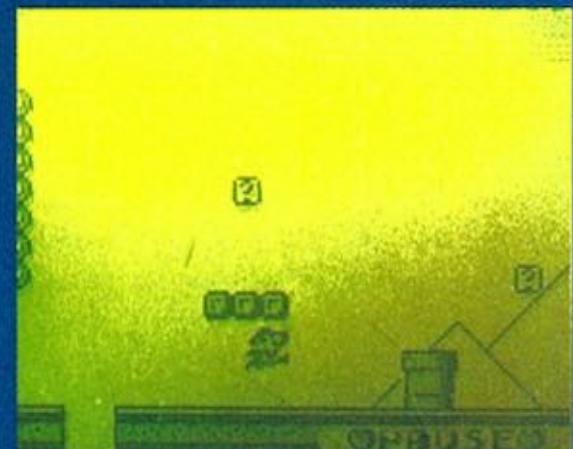
GREMLINS II

5

BOUTIQUES



▲ Altered Space



▲ Super Mario Land

Z E R O F R E C

Bonjour à tous ! Avant de bavarder un peu avec vous, je réponds aux questions qui sont sur toutes les lèvres, et je vous livre toutes les informations que j'ai pu glaner sur la version française de la Super Famicom.

D'abord, son nom ne sera pas Super Famicom, ni Super NES, mais Super Nintendo, tout simplement. Elle sera, comme nous vous l'avons annoncé, disponible courant mai, mais la date précise n'est pas encore déterminée (il y a apparemment un peu de retard). Elle sera disponible sous forme de deux packs. Le premier, dit "normal", comprend la Super Nintendo, deux manettes et Super Mario 4. Il est proposé à près de 1 300 F, ce qui est tout à fait compétitif. Le second, dénommé "étendu", comportera la console et les deux manettes, plus un pistolet infrarouge (le Super Scope 6) et une cartouche de 6 jeux. Désolé, je n'ai pas pu avoir son contenu précis... Le prix de ce pack sera de 1 500 F environ. Je crois n'avoir rien oublié. Ah, si ! les titres disponibles dès le départ seront Super Mario, F-Zero, Super Tennis et Super RType. C'est super, non ? Dernières remarques, par rapport à la version japonaise, cette console sera modifiée pour fonctionner sur toutes les télévisions françaises disposant d'une prise péritel. Je n'ai pas pu savoir si cela ralentissait les jeux... L'adaptateur NES/Super NES sera de plus disponible dans quelques mois, à un prix non encore déterminé. Bon, ça va ? On se foule assez pour vous ?

Passons au courrier. D'abord, j'ai un énorme problème : le courrier. Et, quand je dis énorme, ce n'est pas pour rire, le nombre de lettres, de dessins, de cartes de vœux que vous nous avez envoyés est tout simplement ahurissant. Bon, mais, me direz-vous, un grand nain comme moi peut tout de même porter quelques centaines de kilos de papier. Certes, certes ; mais comment choisir ? Je ne peux pas tout passer, et faire un choix devient de plus en plus difficile. Pour ceux qui m'envoient une enveloppe timbrée pour la réponse, ce n'est pas nécessaire, car de toute façon je ne peux pas



répondre personnellement à quelques dizaines de milliers (bon, j'exagère, et alors...) de lettres. Si vous voulez absolument avoir une réponse personnalisée, j'ai une boîte aux lettres sur le 36/15 Tilt, vous pouvez toujours m'y poser vos questions. Sachez de toute façon que nous (moi et le reste de la rédaction) lisons TOUTES vos lettres, et que nous les rangeons soigneusement (enfin, j'essaie, mais je suis un nain très fouill...) ; elles ne passent PAS à la poubelle. Bon, si je veux avoir la place de répondre à vos lettres, il faut que j'abrége. Allez, gros bisous à tous, et portez-vous bien !

Wieklen le grand sentimental (ça, la plupart des nains le sont !)

PS : A celui qui me traite de petit et de gras, JE NE SUIS PAS GRAS. Un peu enveloppé, peut-être...

QUELQUES CHOSES...

Salut Wieklen, j'aimerais savoir quelques choses :

- 1) Sonic II devrait sortir sur MD. Est-ce vrai ? Si oui, quand ?
 - 2) Sera-t-il plus cher que les autres jeux ?
 - 3) Quel est le meilleur jeu de baston sur Megadrive ?
 - 4) Et, enfin, Monaco GP vaut-il vraiment le coup ?
- Pitié, réponds-moi, sinon je ne dormirai plus, je ferai des cauchemars, deviendrai tout vert et m'évanouirai

Bonne année
à
console+

(ce qui serait dommage).

Sébastien

Mon pauv' vieux, je vais t'éviter un sort aussi désagréable.

1) Sonic II est annoncé sur Mega CD, pas sur MD seule. Que voilà une jolie façon pour Sega d'inciter à acheter son CD ! La date de sortie n'est pas encore connue.

2) Il s'agira d'un des premiers "bons" jeux sur Mega CD (j'espère !), il est donc probable que Sega en profitera pour le vendre un peu plus cher.

3) A mon avis, Streets of Rage est incontournable, surtout si tu peux jouer avec un ami.

4) Cela dépend des goûts. Personnellement, il m'ennuie profondément, mais je n'ai jamais été attiré par les courses de voitures (je n'arrive pas à atteindre les pédales...). Dans un autre style, le pilotage moto, Road Rash est bien meilleur.

Wieklen le compatissant (je ne pouvais tout de même pas le laisser devenir tout vert et disparaître !)

SFC : BIENTOT !

Salut à Consoles+ et à toute la rédaction. J'ai craqué à la vue de la Super Famicom, et je crois bien que je vais en acheter une lors de sa sortie en France. Alors, si tu veux bien, j'aimerais te poser quelques questions à ce sujet.

1) J'ai lu dans le numéro 5 que lorsque l'on branche une Super Famicom sur un téléviseur, l'image est décentrée. Est-ce que ce défaut va disparaître sur la console française ?

2) Si je branche la SFC sur un téléviseur sur lequel une MD japonaise marche parfaitement, marchera-t-elle (la SFC) ?

3) Et maintenant, question finale : peut-on compter sur l'avenir de la SFC, est-ce que les ralentissements sont très importants, et donc très gênants au plaisir, ou sont-ils très rares ?

David, atteint de consolite (incurable !)

Je vais te livrer les infos que j'ai et les "déductions logiques" auxquelles je suis arrivé. Tout cela est, bien entendu, sous réserve d'une crise de bizarrie chez Nintendo.

1) A priori, l'intérêt majeur d'avoir une SFC française, c'est justement de

pouvoir sans problème l'utiliser sur nos téléviseurs. Donc, oui, la SFC marchera sur TOUS les téléviseurs disposant d'une prise péritel.

2) Ma foi, si une télévision permet d'utiliser une MD japonaise, elle pourra sans problème faire fonctionner une SFC, qu'elle soit française ou japonaise !

3) Les ralentissements, qui sont tout de même assez fréquents, sont plus irritants que vraiment gênants. Donc, tu n'as pas à t'inquiéter, la SFC commence tout juste sa carrière de console !

UNE BONNE QUESTION...

1) La PC Engine 1 fonctionne-t-elle avec le Super CD-ROM ?

2) Pourquoi les jeux NES sont-ils si chers ? Vont-ils baisser avec l'arrivée de la Super NES ?

3) L'excellent Wing Commander sortira-t-il sur Megadrive ?

4) Quelle est la console 16 bits la plus vendue aux USA et au Japon ?

5) La Neo-Geo est-elle une console 32 bits ?

6) Y a-t-il des consoles existant aux USA et au Japon que nous ne connaissons pas ?

7) Quelles consoles possèdes-tu ? (Sois chic ! Dis-le moi !)

8) Pourrais-tu me citer quelques titres pouvant se jouer à deux sur Megadrive ?

Boris le Viking

1) Que voilà une bonne question ! Il n'y a aucun problème, le Super CD-Rom est parfaitement compatible avec la PC Engine 1.

2) Plusieurs raisons au prix excessif (si, si, excessif !) des jeux NES.

D'abord, Nintendo vend ses consoles à bas prix, et se rattrape sur les cartouches. Ensuite, ils ont pris le pli, et puisque les jeux se vendent à plus de 400 F, ils n'ont pas de raison de baisser leurs tarifs. Maintenant que la SFC (pardon, c'est vrai qu'il faut maintenant dire "Super Nintendo" !) va arriver officiellement dans nos foyers, Nintendo pourra difficilement justifier de tels excès, d'autant que, pour contrer la Megadrive, les jeux Super NES devront être MOINS CHERS... Espérons-le !

3) Désolé, je doute que Wing Commander soit jamais converti sur MD. Origin, qui l'a développé, s'est spécialisé sur PC, et n'a semble-t-il pas pour l'instant de visée vers les consoles.

4) Aux Etats-Unis, la Megadrive est en tête mais a tendance à être rattrapée par la Super NES. Au Japon, c'est un peu plus compliqué, car d'autres consoles sont implantées. La Megadrive est modérément appré-

ciée, et la Super Famicom, qui s'est vendue comme des petits pains au début, commence un peu à s'essouffler.

5) Non, son processeur principal est 16 bits. Mais cela change-t-il quelque chose ?

6) Pas aux USA, mais au Japon, il y en a quelques-unes. Banana San nous prépare un topo à ce sujet.

7) En consoles, j'ai une Game Boy et une Megadrive. Il m'arrive aussi régulièrement de piquer les consoles de la rédaction pour m'amuser chez moi, mais je me fais taper sur les doigts...

8) J'ai déjà répondu à cette question le mois dernier... Il y a, entre autres, Streets of Rage, Alien Storm, Block Out...

CAPT'AIN

Bon, tout d'abord, mettons les choses au point. Appelle-moi Commandant ASTROMAN-X. Comme mon pseudo l'indique, si vous ne publiez pas ma lettre, je désintègre Paris avec mon armée d'aliens.

1) Quel est le jeu le plus long ? Le plus dur ?

2) Allez-vous tester des jeux sortis sur Mega CD ?

3) Combien de bits contient la console Kic's ?

4) Quels sont les jeux en préparation sur cette console ?

5) Est-elle plus puissante que la Super Famicom ?

6) Sera-t-elle importée en France ?

7) J'adore la BD Sonic, mais je la trouve trop courte. Pouvez-vous la rallonger ?

Commandant Astroman-X

Tiens, ça me rappelle des bouquins que je lisais quand j'étais petit (enfin, plus jeune, car cela fait très, très longtemps que je ne grandis plus...). C'était... bon, passons...

1) C'est à mon avis Dark Castle, sur MD, qui remporte la palme. Il est si laid qu'on ne tient pas dix minutes devant (donc, c'est le plus long, car il est de ce fait impossible à finir), et le contrôle est si mauvais qu'il est impossible de faire quoi que ce soit. Ça, c'est de la difficulté ! Bon, blague à part, tu ne précises pas le type de jeu (je suppose que tu as une MD...). Starflight, qui est un jeu d'exploration spatiale et d'aventure devrait te tenir quelques semaines. Shining in the Darkness ou Phantasy Star III ont aussi une longue durée de vie. Pour l'arcade, essaie donc de finir Thunder Force 3 en mode difficile !

2) Evidemment, on a même déjà commencé ! Mais, pour l'instant, il n'y a pas grand-chose de vraiment intéressant...

3), 4), 5), 6) Vous êtes nombreux à me demander des précisions sur la Kic's. Il s'agit simplement d'une console uti-

lisant les cartes des jeux vidéo d'arcade. Rien que ça ! La version que Micro Kid's vous a présentée n'était qu'un prototype ; ni son prix ni sa date de disponibilité ne sont connus. L'utilisation des cartouches d'arcade (16 bits) en fait la meilleure console du monde mais... elle risque de ne pas être donnée !

7) Désolé, je ne sais absolument pas dessiner... Mais, si cela vous amuse, vous pouvez toujours lui inventer une suite. Envoyez-nous-la, on passera la meilleure !

NOCIFS ?

1) Les jeux vidéo sont-ils nocifs comme le soutiennent mes parents ?

2) Pourquoi ne notez-vous pas la fin des jeux comme vous notez leur présentation ?

3) De plus, pourquoi ne parlez-vous pas du rapport qualité/prix des jeux ?

4) Je suis abonné à votre magazine, la récompense proposée aux gagnants de l'enquête ne m'intéresse donc pas. Pourriez-vous arranger cela ?

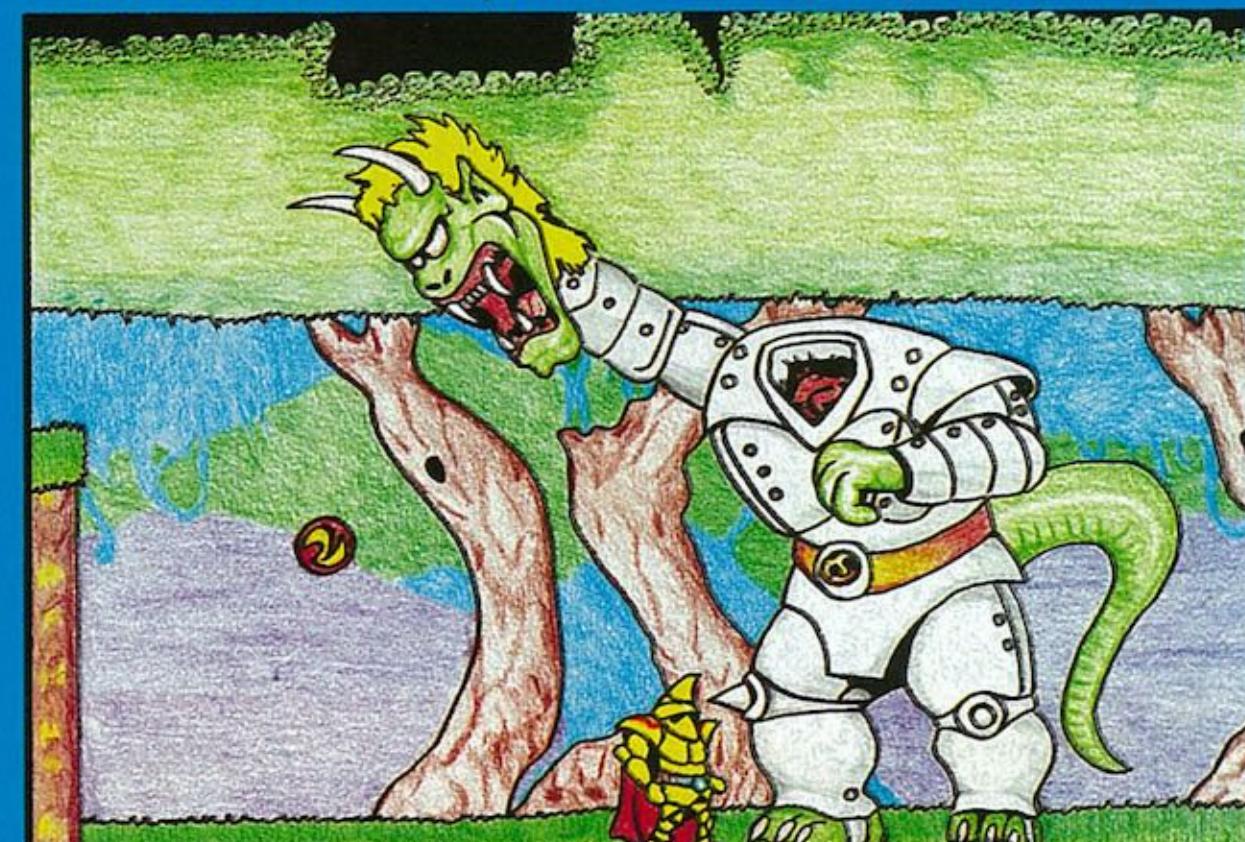
5) Pourquoi Sega édite-t-il bien plus de jeux que Nintendo, qui n'a sorti que 4 jeux sur SFC depuis sa commercialisation il y a plus d'un an ?

1) Je te remercie de me donner, par ta question, l'occasion de remettre les choses à leur place. Le jeu vidéo N'EST PAS NOCIF. Son excès peut, comme en toute chose, poser des problèmes, mais l'utilisation raisonnable d'une console ou d'un ordinateur ne pose strictement aucun problème de santé, et statistiquement les jeunes qui jouent à ce type de jeux sont au moins aussi bons que les autres à l'école. Cela ne veut pas dire

qu'il faut passer 10 heures par jour devant un beat-them-all ou un shoot-them-up stupide (je suis désolé, j'aime bien ce type de jeu, mais ils ne sont pas très fins). Je déconseille personnellement de jouer en semaine, mais les week-ends et le mercredi, il n'y a pas de raison de s'en priver. Une petite remarque (en passant) sur les gens bien intentionnés qui ne connaissent rien à rien et qui donnent leur avis sur tout (je pense principalement à l'émission "La grande famille" dédiée aux jeux vidéo et à leurs effets nocifs sur l'intellect). Certains, dont des chercheurs réputés, se sont amusés à suggérer dans la presse que les jeux vidéo, les écrans de télévision, les moniteurs et la confiture de rhubarbe (ça, je m'en moque, je n'aime pas la rhubarbe) étaient mauvais pour la santé. Comme de bien entendu, un certain nombre de "journalistes" à sensation se sont rués sur ces pseudo-informations, et se sont mis à crier partout qu'il fallait empêcher vos chères petites têtes d'être déformées par ces monstruosités. J'ai l'air fâché ? Mais je le suis ! L'obscurantisme me met hors de moi. Et je sais le mal que ce genre de publicité a pu faire, par exemple, aux jeux de rôle. Donc, de mon avis de spécialiste, utiliser des jeux vidéo de façon raisonnable ne peut en aucun cas faire de tort à qui que ce soit. OK ? Après cette très longue tirade, passons à la suite.

2) Noter la fin des jeux ? Pour vous gâcher le plaisir de la surprise ? Non !

3) Nous vous indiquons la qualité (par la note d'intérêt) et le prix (par le code de prix). Mais ce n'est pas très intéressant, puisque tous les jeux d'une même console sont généralement au même prix (ou à un prix équivalent). Ou veux-tu que nous comparions les jeux Game Boy et les jeux Neo Geo ?



COURRIER

COURRIER

4) Pas de problème, nous donnerons ton abonnement à un autre lecteur... Ne t'inquiète pas, c'est pour rire. Si tu gagnes un abonnement, cela ne fera que rallonger le tien !

5) Tu exagères (il y a plus de quatre jeux SFC faits par Nintendo), mais il est vrai que, pour sa console 16 bits, Sega fait le forcing. Cela dit, chacun sa politique - faire des jeux ou laisser d'autres sociétés s'en occuper.

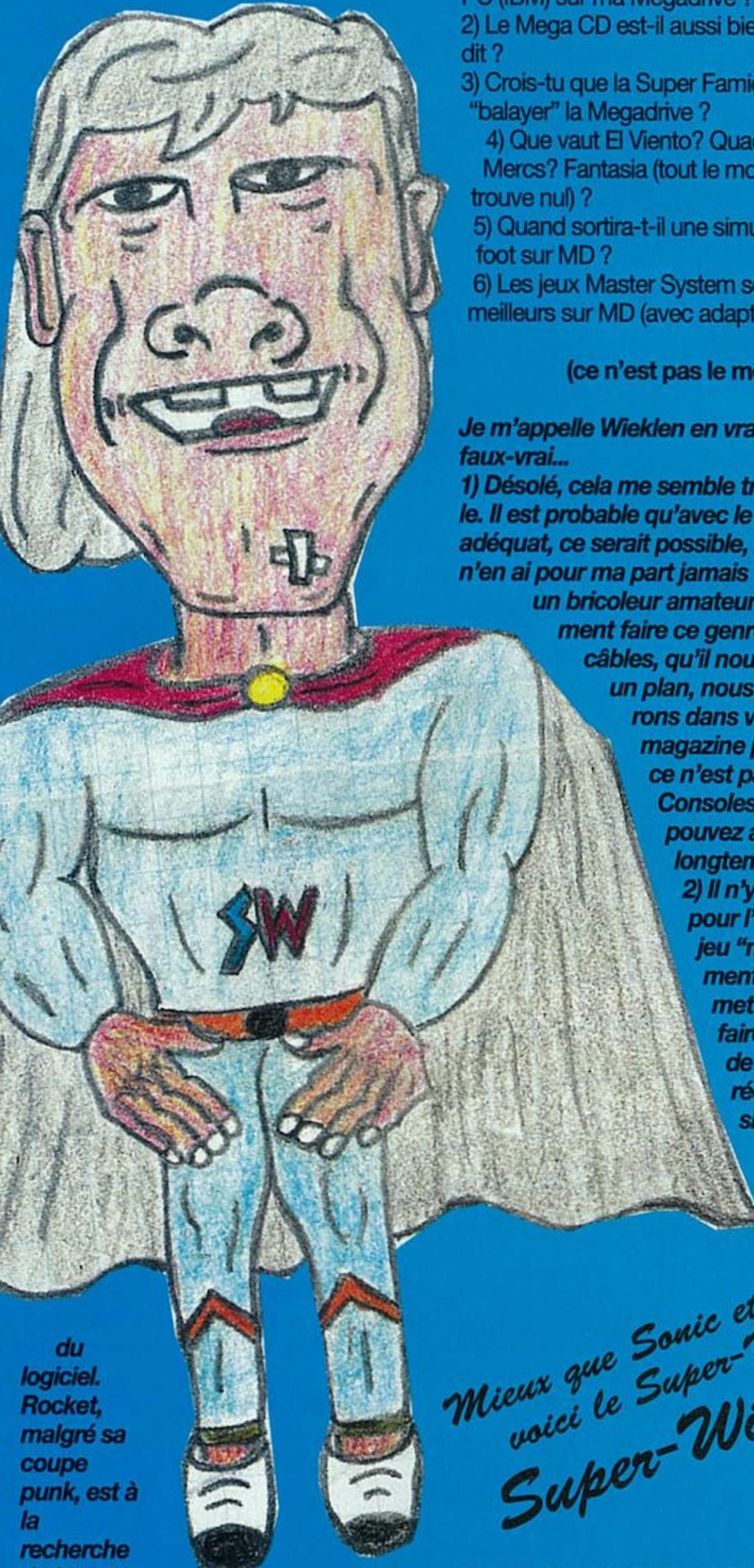
J'AIME PAS

Depuis le temps que je voulais t'écrire, maintenant, c'est fait. Bien, commençons par le début : tout d'abord, un grand bravo pour les reportages au Japon, ils sont très intéressants (surtout sur les futurs jeux, car on s'en pourra lèche les babines d'avance). Bon, pour les compliments, ça suffit, d'autres en feront à ma place. Tout d'abord, dans le n°3, il y a eu 8 (huit !) pages sur Super Mario, tu ne trouves pas que c'est exagéré ? C'est gaspiller du papier pour rien. Bon, d'accord, c'était un grand événement, mais même Sonic n'a pas eu autant ! Maintenant, une comparaison (je suis fou de rage) : vous avez osé mettre 98% à Klax (c'est le troisième ou le quatrième jeu du genre, où il faut empiler des blocs de couleur : Tetris, Block Out, etc.), alors que vous n'avez mis que 90% d'intérêt à The Immortal. Je compare : présentation meilleure, graphisme meilleur, bande-son meilleure, jouabilité moins bonne (mais, entre nous, c'est pas difficile d'empiler des blocs). En parlant de graphismes, vous avez mis 90% à The Immortal, et à Wonderboy V 92% ! D'après vous, les graphismes de Wonderboy sont meilleurs que ceux de The Immortal. Allons, c'est pas sérieux, il ne faut pas exagérer, et en plus comme intérêt Wonderboy V est meilleur (92%). Bien, continuons, pour Galaxy Force II, Jimmy H dit que ce jeu aurait été bon sur Atari 2600. Faut pas exagérer, les graphismes et la jouabilité sur 2600 sont bien pires que ça ! Y'en a un qu'est jamais content, c'est Rocket, je l'ai rarement vu satisfait, sauf une fois ou deux, peut-être. J'aimerais enfin que les lecteurs cessent de se plaindre sur le prix de Consoles+. 29 F, c'est pas la ruine, non ? Et puis, quand on aime, on ne compte pas !

Manu

Bon, Manu, je vais essayer de t'expliquer comment ça marche. D'abord, les 8 pages sur Super Mario III. A ton avis, toi qui as une Megadrive, penses-tu que la BD de Sonic intéresse autant les possesseurs de SFC ou de NES ? Nous sommes exhaustifs (ou presque), c'est ce qui fait notre force. Ne nous le reproche pas ! Bien, passons aux problèmes de notation. Il faut d'abord que tu admettes que nous, journalistes de Consoles+, avons chacun nos préférences, nos goûts, notre personnalité propre. Ce n'est pas parce que l'un d'entre nous a complètement craqué pour un jeu qu'il en va de même des autres (et réciproquement). Chacun donne ses notes en son âme et conscience (cela fait bien de dire ça, non ?) et personne ne viendra nous dire "tiens, là t'es trop dur" ou "là, t'es trop gentil". C'est une responsabilité qui nous échoit, et nous essayons de noter le plus sérieusement possible (après tout, c'est d'après ces notes que vous saurez si un jeu est bon, et s'il faut l'acheter ou non).

Autre point important, ce n'est pas parce qu'un jeu est beau et bien animé qu'il est bon. Et des jeux laids et mal foutus peuvent être passionnantes. La note d'intérêt n'est en aucun cas la somme ou la moyenne des autres notes ! En l'occurrence, puisque tu parles de Klax et de The Immortal, je pense moi aussi que Klax est plus intéressant. Non, ne hurle pas, demande-toi d'abord : "Jusqu'où suis-je allé dans The Immortal." Car ce jeu a beau être magnifique, il devient trop rapidement très difficile de progresser ! Et Wonderboy V ? Bon, il s'agit là encore d'un problème de relativité (merci Albert !). The Immortal est dans l'absolu PLUS BEAU que Wonderboy V. Mais, c'est dans Wonderboy V que les graphismes sont le plus utiles, et les superbes séquences de The Immortal n'apportent rien au jeu en lui-même. La remarque de Jimmy sur la VCS 2600 était une touche d'humour, une exagération destinée à vous faire comprendre les limitations



du logiciel. Rocket, malgré sa coupe punk, est à la recherche de la perfection. Cette quête de l'absolu l'entraîne sur les sentiers d'un mécontentement perpétuel. Peut-être, un jour...

APPELEZ-MOI WIEKLEN !

Wieklen, c'est ton vrai nom ou c'est un pseudo ? Voici mes questions :

- 1) Puis-je brancher le moniteur de mon PC (IBM) sur ma Megadrive ?
- 2) Le Mega CD est-il aussi bien qu'on le dit ?
- 3) Crois-tu que la Super Famicom va "balayer" la Megadrive ?
- 4) Que vaut El Viento? QuackShot? Mercs ? Fantasia (tout le monde le trouve nul) ?
- 5) Quand sortira-t-il une simulation de foot sur MD ?
- 6) Les jeux Master System sont-ils meilleurs sur MD (avec adaptateur) ?

Manu

(ce n'est pas le même NDW)

Je m'appelle Wieklen en vrai-faux, en faux-vrai...

1) Désolé, cela me semble très difficile. Il est probable qu'avec le câble adéquat, ce serait possible, mais je n'en ai pour ma part jamais trouvé. Si un bricoleur amateur sait comment faire ce genre de câbles, qu'il nous envoie un plan, nous le passerons dans votre magazine préféré (si ce n'est pas Consoles+, vous pouvez attendre longtemps...).

2) Il n'y a pas pour l'instant de jeu "mégadé-ment", qui permettrait de se faire une idée de ses réelles possi- sibilités.

Mieux que Sonic et Mario, voici le Super-Nain : Super-Wieklen

Je ne peux que te conseiller d'attendre un peu...

3) Non.

4) Dans l'ordre : très bon, excellent, très bon et nul. Il s'agit là d'un avis personnel, qui n'engage que moi. Pour les trois premiers, les avis sont variables, mais pour Fantasia, je cherche quelqu'un qui l'ait apprécié. 5) Super Kick Off est très réussi. Euro-sport Championship, un autre jeu de ce type, est attendu pour fin mai sur Master System, et pour septembre sur MD.

6) Ils sont strictement identiques.

Merci à Geoffroy Colé, à Lionel the Big Mac et à Nicolas Perez pour leurs dessins.

(N'oubliez pas de signer vos dessins)

ROLLERGAMES™

Course poursuite effrénée sur rollerskates

Les Roller Games sont les jeux préférés du XXIème siècle. Mais les membres criminels de V.I.P.E.R. veulent s'emparer de l'argent attribué au Prix Mega. Ils kidnappent Emerson, l'organisateur des Roller Games. Trois équipes de patineurs à roulettes entament la poursuite et pourchassent les gangsters à travers toute la ville.

Roller Games voici des jeux passionnantes de KONAMI.

KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Teenage Mutant Hero Turtles II, Top Gun – The Second Mission et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

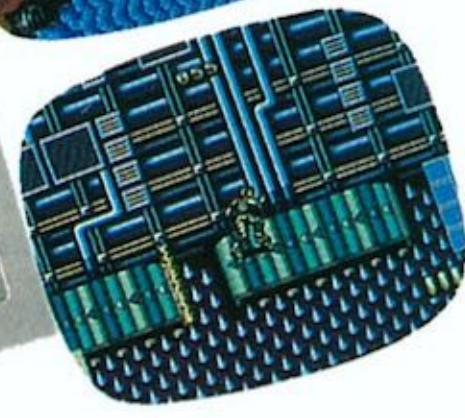
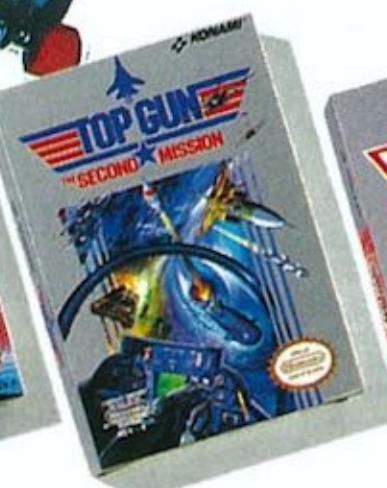
KONAMI
Des jeux passionnantes



PALCOM
SOFTWARE



Exclusivement pour
Console Nintendo (NES)



KONAMI® and KONAMIGAMES® are registered trademarks of KONAMI Software Corporation. © 1990 World Alliance of Rollersports, Inc. – Sams/Miller Productions – Motown Productions.
RollerGames™ is a trademark of World Alliance of Rollersports.

petites annonces

VENTES

NES

Vds NES + Zapper + 6 jx (Goal-SMB-Ice Hockey etc...) px très intér. : 900 F. Benjamin HUTEAU, 17, av. Léon-Marchand, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.52.04.66.

Vds Goonies-2, Punch-Out, Airwolf Solomon's Key : 200 F pce. Julien HILAIRE, 6, rue Lt. Charpentier, 06100 Nice. Tél. : 93.51.70.73.

Vds sur NES Bionic Commando et SMB 1 à 150 et 100 F ou éch. ctre jx Gameboy. Albin ROY, 6, pl. Mal-Juin, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.67.92.13.

Vds K7 NES Bayou Billy et DonkeyKong Classic, Bayou Billy : 350 F. DonkeyKong Classic : 250 F. Tanguy KERYADEC, Le Moulin de Campen, 56000 Vannes. Tél. : 97.63.07.07.

Vds 23 K7 Nintendo : 200 F pce env. : Blades of Steel, Gradus, Tetris, TMHT... Urgent. Renaud BOUET, Villa-la-Roseraie, 2, rue des Tépinthes, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.28.58.

Vds jx Nintendo : 150 F. Simons Quest, Zelda 2, Super Mario 2, Track and Field 2, Kid Icarus. Damien SAINT-OLIVE, 2, rue Sala, 69002 Lyon. Tél. : 78.37.51.17.

Urgent vds jx NES : Metroid, Kidicarus, Lifeforce, Faxanadu. TBE : 250 F et Tennis : 150 F. Jérôme PENOT, Résidences du Port, 06210 Mandelieu-la-Napoule. Tél. : 93.49.12.21.

Vds NES + 9 jx (Zelda 2, Duck Tales, Tortues, Mario 2, Blades of Steel) Ach. Megadrive. Emmanuel RINGARD, 46, rue Edouard-Herriot, 62120 Aire-sur-La-Lys. Tél. : 21.93.36.14.

Vds NES + 7 jx (D. Tales, SMB 1, 2, DD 2, R.Racer, B.Billy, etc.) + pist. le tt (- 1 an) : 1650 F (neuf : 2 940 F). Prosper RIGOT, 459, av. de la Marne, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.24.12.07.

Vds jx NES : Faxanadu, Tetris, à déb., max. : 290 F pce. Victor LAFUE, 52, rue Jean-Mermoz, 47200 Marmande. Tél. : 53.64.75.24.

Vds sur NES SM 2 : 250 F. Dragon Ball : 200 F. Gremlin 2 : 250 F. Zelda 1 : 250 F le tt : 1 050 F. Christophe VITALIS, 52, rue de Bellevue, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.28.23.35.

Stop ! vds NES + 2 man + Zapper + man. + 8 jx (TMHT Gauntlet 2) 1 680 F. Julien DARLOT, 1, av. Léon-Marchand, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.52.05.28.

Vds Nitendo + 2 man + 1 pist + 4 jx (Dunk-Hunt + Mario 1 + tortues + Tennis) 800 F. Camille GOSSELIN, 8, rue du Delta, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 35.70.41.73.

NES + Zapper + 4 jx (Dunk Hunt, Super Mario Bros 1 et 3, Skate Or Die) 1 an. Nicolas PREVOST, 3, résidence les Gros Saules, 41000 St-Sulpice. Tél. : 54.43.60.33.

Vds NES (6 mois) + 5 jx : 1 500 F. Ach. entre 700 et 1 000 F Megadrive + jx. Emmanuel GONCALVES, La Rochette, Pierre-La-Treiche, 54200 Toul. Tél. : 83.64.17.75.

Vds NES + joys + 22 jx : 3 500 F. Sega + 7 jx : 1 000 F le tt : 4 000 F ou sép. de 150 à 200 F. Nathaniel HABERT, 52370 Fontaines-en-Azoles. Tél. : 20.51.03.58.

Vds NES 1 an + 2 man + 3 jx : Duck Hunt Mario Bros 1 + Volley + Pist. le tt : 650 F. Daniel ONIGA, 117, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.63.80.22.

Vds sur NES Top Gun : 130 F ou éch. ctre DD2, Batman, Métron, etc. Vds Kung Fu. José DA-SILVA, 8, rue de 8-Mai-1945, app. 3, 77130 Montreuil. Tél. : (16-1) 64.32.36.38 (ap. 19 h).

Vds NES + Zapper + 2 man + 4 jx (Mario 1, Snake, Duck-Hunt, Castlevania) le tt : 900 F. Philippe MILLOT, 45, av. des Coquelicots, 93370 Montereuil. Tél. : (16-1) 43.51.03.13.

Vds NES + 8 jx (Mario 3, CDZ, Zolar, Roller, Skie, Olympus, Steel, Voley) px : 1 200 F. Jean-Antoine MEJAVILLE, 9, rue des Prés, bt. B, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.21.84.83.

Vds ou éch. jx Nes : 200 F. Paperbox, Gremlins 2, Zelda, Robocop, Mario 2, Tigerheli : 200 F, etc. Vincent ANDRES, Cité Mantoulan, 65800 Corbeil. Tél. : 62.36.43.27.

Vds NES + 3 K7 Mario 3, Dble Dragon 1 et 2 : 1 000 F. Mehdi DJAA, 2, rue El Nouzah, rés. du Palais, 06000 Nice. Tél. : 93.80.31.78.

Vds NES + 11 jx : Mario Bros 1, 2, 3, Duck Tales, Kid Icarus. Px : 2 500 F. TBE. Christophe SIMON-

NET, 2, allée de la Jachère, 91470 Limours. Tél. : (16-1) 64.91.16.86.

Vds NES + pist. + 7 jx (dble Dragon 2, Rad Racer, Wrestlemania, Zelda 2) : 1 000 F. Patrick QUILLOI, 36, rue du Champ-de-Mars, 62300 Lens. Tél. : 21.42.71.12.

Vds NES + Zapper + 11 jx (SMB 3, D.D 2, Zelda 2, Batman, etc.) Px : 1 800 F. Antoine PORTE-RIVE-RA, 132, Domaine de Hontane, 33320 Le Taillan-Medoc. Tél. : 56.05.78.73.

Vds NES + 8 jx : 1 800 F (D.D 2, Trojan, Rygar, P. Out etc.) jx : 200 à 250 F. Asim SHAH, 12, place des 4 vents, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 39.74.90.06 (ap. 18 h).

Vds K7 Nes : 200 F pce Rygar, Dragon, Ninja, Section 2, Gum Smoke, Tiger Heli. Laurent PITET, 243, chemin des Glymies, 74380 Cravans-Sales. Tél. : 50.39.31.72.

Vds K7 Duck Hunt + pist. pour 350 F. Jonathan DONVAL, 22, av. du Docteur Picaud, 06400 Cannes.

Vds jx Nes : Castlevania, Punch Out, Zelda 2, Ghost'n Goblins, Gradus Faxanadu, Tortues : 250 F pce. Tél. : Gérald HERNANDEZ, 7, cité des Feuillantes Combe, 12110 Aubin.65.63.21.23.

Urgent ! vds NES + TMHT, ss gar. (jui. 92) jamais servi. Px : 500 F. Laurent FRISCOEUR, 3 bis, chemin du Tabagnon, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 78.80.60.28 (entre 17 et 20 h).

Vds ou éch. K7 Nintendo 12 de 200 à 350 F. Mario 1 et 2, Zelda 1 et 2, Golf, Lolo, Rad Racer, etc. Christian DUBOIS. Tél. : (16-1) 48.54.68.03.

Vds jx Nes, Zelda 2 : 300 F + not. + biter rang. Patrick VELAY, 240, av. Paul-Santy, 69008 Lyon.

Vds NES + jx : 500 F. Pist. + 2 jx : 500 F. Jx Nes (DD II), Zelda 2, Metalgear de 160 à 220 F. Tél. : Alexandre DANG, 22, rue Fontaine, 75009 Paris.

Vds NES + Zapper + 5 jx (SMB, Goal, etc.) px : 990 F ou éch. ctre Megadrive + 1 jeu. Benjamin HUTEAU, 17, av. Léon-Marchand, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.52.04.66.

Vds jx NES (Zelda I, II, Punch Out, 8 bit de 100 à 250 F + Lolo Ikaru, Warrior, Top Gun, etc. Ludovic MOREAUX, 5, rue du champs d'Agent, 02870 Crepy. Tél. : 23.20.96.58.

Vds NES + 4 jx (SMB 2, Zelda 2, Megaman 2, THMT) + compil., 31 jx : 1 800 F. Thomas GARON, 7, rue du Neron, 38120 Saint-Egrève. Tél. : 76.75.58.59.

Vds NES + 2 man + Mario 1, 2, et 3 + Zelda 1, 2 + Battle of Olympus + Kid le tt : 1 400 F. Olivier BERNIER, 27, rue à France, 51480 Damery. Tél. : 26.58.46.81.

Vds NES + pist. + 2 man. + jx S.M. Bros 1, Duck Hunt + Tecmo World Wrestling : 900 F, ss gar. vincent ROUZIER, 35, av. Mahieu, 94100 Saint-Maur-des-Fossés. Tél. : (16-1) 48.83.76.54.

Vds NES + 7 jx (Zelda II, Mario 2, 3, B. Bobble, B.Billy, Pro Wrestling, TMHT) + 2 man. TBE : 1 000 F. Adrian GANDOUR, 2, rue Franck-Delmas, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.42.27.72.

Vds sur Superfamicom nbx jx de 300 à 500 F. Ludovic AUTHIER. Tél. : (16-1) 39.91.92.85 (ap. 20 h).

Vds NES + 4 jx (Mario 3, Shadow Gate, Kabuki Quantum, Fighter, Megaman 2) px : 1 500 F. Romain FRANCZIA, 25, rue de Bourgogne, 69009 Lyon. Tél. : 78.64.07.63.

Vds ou éch. 7 jx pour NES ctre Lynx + 1 jeu. Lynda LESUEUR, 06, villa Balebat, 92270 Bois Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.21.48.

Vds nbx jx NES (Spike Volley, Tortue, Skate or die etc.) px de 100 à 300 F. Bruno LAMBINET, 3, allée Marx-Dormoy, 77186 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 60.06.16.95.

Vds NES + 4 jx : (Rygar, DD II, SMB 1 et Werstelmania) px : 1 000 F. Cédric CHARPENTIER, 9, rue Voltaire, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.79.01.91.

Hey ! vds jx NES Bionic, Comando, Rad Racer et Simon's Quest, entre 250 et 350 F. Christian LAPARTIENT, rue Moret, 49410 Saint-Florent-Le-Vieil. Tél. : 41.72.77.77.

Vds NES + 2 man + pist. + 4 jx. Px : 1 000 F à déb. Rémi COSNIER, 156, av. de la Libération.

Vds jx Nintendo : Kung Fu et Soccer : 150 F pce. Alexandre RIBAS, 85, rue de Bordeaux, 33980 Audenge. Tél. : 56.26.80.97.

Vds NES + 3 jx + Zapper + 2 man : 600 F (1 jeu au choix). Vds jx de 150 à 200 F. Louis-Marie CHARLET, 35, rue Flammarion, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.59.55.

Vds NES + man. NES Advantage + 10 jx + pist. Px à déb. Daniel MONNIN, 11, rue du Séminaire de

Conflans, 94220 Charenton-le-Pont. Tél. : (16-1) 49.77.61.89.

Vds jx NES Super Mario 1, Dragon Ball, Gones II : 200 F pce. Urgent TBE. Nicolas BERNARD, 3, rue de Malines, 54500 Vandoeuvre. Tél. : 83.56.57.60.

Vds 5 jx, Tortues : 290 F, Super off Road : 290 F, Bad Dudes : 300 F, Probote : 300 F. Damien RULLAND, 17770 Aujac. Tél. : 46.25.01.92.

Vds NES + Zapper + 11 jx (SMB 3, D.D 2, Zelda 2, Batman, etc.) Px : 1 800 F. Antoine PORTE-RIVE-RA, 132, Domaine de Hontane, 33320 Le Taillan-Medoc. Tél. : 56.05.78.73.

Vds NES + pist. + 7 jx (SMB 3, D.D 2, Zelda 2, Batman, etc.) Px : 1 800 F. Antoine PORTE-RIVE-RA, 132, Domaine de Hontane, 33320 Le Taillan-Medoc. Tél. : 56.05.78.73.

Vds NES + 3 jx + pist. + 2 prises péril. Etat neuf, cédé à 1 500 F. Christine BOYER, 332, av. Roger-Salengro, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.08.27.

Vds NES + 2 man + pist. + 6 jx, TBE, cédé à 1 100 F (val. : 2 400 F). Pierre-François LAURENT, 50, rue Fontaine-Grelot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.31.96.

Urgent ! vds NES + 5 jx + pist. + 2 prises péril. Etat neuf, cédé à 1 500 F. Christine BOYER, 332, av. Roger-Salengro, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.08.27.

Vds NES + 2 man + pist. + 6 jx, TBE, cédé à 1 100 F (val. : 2 400 F). Pierre-François LAURENT, 50, rue Fontaine-Grelot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.31.96.

Vds NES + 2 man + pist. + 6 jx, TBE, cédé à 1 100 F (val. : 2 400 F). Pierre-François LAURENT, 50, rue Fontaine-Grelot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.31.96.

Vds NES + 2 man + pist. + 6 jx, TBE, cédé à 1 100 F (val. : 2 400 F). Pierre-François LAURENT, 50, rue Fontaine-Grelot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.31.96.

Vds NES + 2 man + pist. + 6 jx, TBE, cédé à 1 100 F (val. : 2 400 F). Pierre-François LAURENT, 50, rue Fontaine-Grelot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.31.96.

Vds NES + 2 man + pist. + 6 jx, TBE, cédé à 1 100 F (val. : 2 400 F). Pierre-François LAURENT, 50, rue Fontaine-Grelot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.31.96.

Vds NES + 2 man + pist. + 6 jx, TBE, cédé à 1 100 F (val. : 2 400 F). Pierre-François LAURENT, 50, rue Fontaine-Grelot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.31.96.

Vds NES + 2 man + pist. + 6 jx, TBE, cédé à 1 100 F (val. : 2 400 F). Pierre-François LAURENT, 50, rue Fontaine-Grelot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.31.96.

Vds NES + 2 man + pist. + 6 jx, TBE, cédé à 1 100 F (val. : 2 400 F). Pierre-François LAURENT, 50, rue Fontaine-Grelot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.31.96.

Vds NES + 2 man + pist. + 6 jx, TBE, cédé à 1 100 F (val. : 2 400 F). Pierre-François LAURENT, 50, rue Fontaine-Grelot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.61.31.96.

Vds NES + 2 man + pist. + 6 jx, TBE, cédé à 1 100 F (val. : 2 400 F). Pierre-François LAURENT, 50, rue Fontaine-Grelot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (

Vds World Soccer : 200 F. Grégoire LAPAQUE, 2, rue des Bourdonnais, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.49.06.62.

Vds Sega : 410 F. Vds jx : 150 F pce. Olivier IMAR-CUCCI, 96, rue Bizet, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.60.67.

Vds M.S. + 15 jx (Mickey, Slapshot, Ghouls'n Ghosts, Beast, etc.) px : 2 000 F. Mathias PELLETIER, 2, rue des Glaieuls Les Mésanges, 14800 Touques. Tél. : 31.88.76.82.

Vds 3 jx M.S. 100 à 150 F max. Grégory, PERTUS, 44, rue de la Coupée, 71850 Charnay-les-Macon. Tél. : 85.29.92.60.

Vds M.S. Sega + 2 man. + 1 pist. + 6 jx (Sonic, Ghouls'n Ghosts, Altered Beast, etc.) ss gar. TBE. Px : 1 100 F. Julien BARD, 24, rue Maurice-Chevalier, 26000 Valence. Tél. : 7543.46.81.

Vds Sega M.S. + Pist. + 2 man. + 6 jx le tt : 600 F (ou 100 à 150 F le jeu). Romain BOUYTAUD, 8, rue des Lauriers, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.78.90.

Vds sur Sega : Sana : 200 F. Golvellius : 150 F ou California Games : 150, les 3 : 425 F. Andranik DEDEYAN, 87, rue Sardin des Violettes, 34070 Montpellier. Tél. : 67.92.15.77.

Vds Sega M.S. + 23 jx R-Type, Shinobi, Tennis Ace, Psychofox. TBE le tt : 2 000 F. Stéphane NICOLAS, 19, rue Capeyron, 33200 Bordeaux. Tél. : 56.02.62.58.

Vds M.S. + 16 jx, px : 2 500 F ou éch. ctr Megadrive franc. + 3 jx. Frédéric STOZEK, 7, rue du 11-Novembre, HLM 2, log. 1, 89210 Brienne-sur-Armançon. Tél. : 86.56.16.51.

Vds M.S. + 11 jx : Wond. 2 et 3, Sonic, Spiderman, Hangon, etc. Vds Zelda 2 et Faxanadu sur NES, px : 2 300 F. Nicolas VALLEE, 6, village des Chênes, 61170 Le Mêle-sur-Sarthe. Tél. : 33.28.59.37.

Vds jx M.S. (de 70 à 250 F), Ultima IV, Slap Shot, Wonderboy 2 etc. Fabrice BOSSET, 9, rue Picot, 83000 Toulon. Tél. : 94.91.74.88.

Sega M.S. BE + access. + joys + 4 jx : 600 F à déb. Vincent JOS, 27, av. de Verdun, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 47.36.87.99.

Vds jx M.S. : 150 à 250 F. Ghouls'n Ghosts, Monaco GP, Wonderboy, Phantasy Star. Yann GUILLAMOT, 8, allée Colette, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.40.50.

Vds Sega M.S. + pist. + 6 jx (ou éch. ctr Nintendo ou Megadrive) px : 800 F à déb. Dimitri DU-BOEUF, 10, rue Léon-Blum, apt. 20. Tél. : 23.96.32.27.

urgent ! vds S.M. System II + 2 man. (Alex Kidd) px : 350 F. Miguel MATINS, 13, rue Robert-Schuman, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.42.01 (av. 19 h 30).

Vds Sega + 16 jx (Speedball et Hits) px : 2 000 F avec lunette 3D. Sylvain BONHOMME, 155, bd Brune, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.55.48.

Vds Mickey et Wonder Boy 3 : 500 Fles 2. Ech. Sonic ctr Astérix ou Bubble Bobble. Yohann BLAIS, 11, rue du Jura, 22000 Saint-Brieuc. Tél. : 96.33.10.07 (av. 18 h 30).

Game Gear + Columns + Adpt. secteur + 2 revues. TBE jamais servie. val. : 1 200 F. Px : 900 F. Arnaud BACCONNIER, 197, rue Ferrer, 62220 Carvin. Tél. : 21.37.01.29.

Vds Sega MS + 2 man + Hang-On : 400 F. Vds jx (R-Type Black Belt, etc.) Px : 200 F pce. Alexandre MARIE, 46, route de Saint-Lô, 50890 Condé-sur-Vire. Tél. : 33.56.50.58.

Vds jx MS : S. Monaco G.P., Spiderman, Ace of Aces, Battle Out Run, Heavy Champ, Altered Beast : 1 700 F. David MARTINS, 130, rue de Chartres, 78610 Le Perray-en-Yvelines. Tél. : (16-1) 34.84.69.13 (av. 17 h).

Vds SMS + 1 jx (dble Dragon, Kenseiden, Black Belt) + Phaser (son défectueux) px : 1 300 F le tt. Aurélien MARTIN, 39, route de Sospel, cité l'annonciade, 06500 Menton. Tél. : 93.41.46.94.

Vds adapt. Sega M.S. sur Megad. fr : 350 F ou vds jx Meg. à 250 F, mini. ach. à bas px jx Game Gear. Michaël SZCZUPAK, 10, rue de la Néva, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 47.66.99.47.

Vds jx sur Sega M.S. F16 Fighter : 280 F. Sydney VERROY, 98, av. St-Georges, 44500 La Baule. Tél. : 40.61.33.33 (entre 17 h et 18 h).

Vds jx SMS : Sonic, W.Boy II + Asse Shinobi, Altered Beast, Rampage, World Soccer California Game. Alexis MASSARD-LENOIR, 94, rue Martre, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.37.81.67.

Vds jx Sega Presting : 150 F, After Burner : 100 F ou 200 F le tt. Guillaume DEMAISON, Village de Vacances, 19260 Treignac. Tél. : 55.98.00.14.

Vds SMS + 14 jx (+*300 F) + Rapid Fire-Quick, Joy, Mallette, Magazines (15) : 3 790 F (val. : 5 460 F). Olivier RUINIER, Rés. Les Cimes, 2, apt. 94, 41, rue des Garasses, 33310 Lormont. Tél. : 56.06.81.52.

Vds jx SMS TBE de 50 à 160 F, D.Dragon, After B. Chase, HQ etc. (not. et bte + console). Laurent AL-LICHE, Le Fructidor, bâti V, rue André-Chenier, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.44.10.

Vds M.S. + 7 jx, sacrifié à 1 000 F. Antoine ALAZARD, 54, av. de la Motte-Picquet, 75015 Paris.

Tél. : (16-1) 45.66.09.15.

Vds Game Gear + Master Gear + 7 jx (S. Monaco GP, Columns, Mickey, R-Type, Speedball) : 1 500 F. Laurent ROMANO, résidence Beau-Site, Allée Malia, 06320 Cap-D'Ail. Tél. : 93.78.34.34.

Vds M.S. + 4 jx + rapidfire. Px : 700 F. Arnaud LEGER, Le Clos, Gâteau n° 3, 71640 Givry. Tél. : 85.44.40.71.

Vds Game Gear + Shinobi + Super Baseball + Wonderboy + Columns + Adapt. secteur : 1 200 F. Bruno PIERRE, 1/15, résidence des Fontaines, rue Marcelin Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.

Vds MS II + 1 man. + 1 jeu Alex Kidd : 400 F. Olivier SANCHEZ, Les Subtilités, 38840 Saint-Hilaire du Rosier. Tél. : 76.64.45.76 (ap. 20 h).

Vds sur Sega M.S. : Zillion 2 : 200 F. Guillaume TARGIT, 8, rue de l'Epargne, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 47.36.17.62.

Vds Sega M.S. + 5 jx + Gameboy et 2 jx le tt : 1 800 F (au lieu de 2 250 F). Patrice VIRGILIO, 2, rue Docteur-Galardin, 69800 St Priest.

Vds Sega 8 bits + 2 man + 4 jx Shinobi Black Belt Altered Beast, Alex Kidd 3. Px : 600 F. Benjamin GAISNE, 44, rue de la Villette. Tél. : (16-1) 42.02.30.19.

Vds Gameboy + 3 jx et Master System + 6 jx ou éch. ctr megadrive + 6 jx. Sébastien HEBBEN, 744, chemin de la Cassine, 73200 Alberville. Tél. : 79.32.31.94.

Vds M.S. + 2 man. + pist. + 14 jx : 2 800 F. Jérôme BLANCHARD, 2, rue Gounod, 69380 Chazay-d'Azergues. Tél. : 78.43.00.49.

Vds Sega 8 bits + 5 jx, état neuf le tt : 750 F ou 120 F le jeu. Didier WANG, 18, rue Pastourelle, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.78.91.65.

Vds Master-S., 2 man. + jx, World Cup, Shinobi, etc. Px à déb. : 1 500 F. Nicolas VULQUAIN, 1, rue Picasso, 21240 Talant. Tél. : 80.57.10.83.

Vds MS + 2 man + Lun. 3D + pist. + Handle controller + 3 jx 3D + 3 jx Pist. + Mickey + Fire et Forget II : 1 500 F. Christophe EBRARD, 7, rue de l'Arcade, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 48.93.54.58.

Stop ! vds Sega + 2 jx (Hang-On et action Fighter) : 400 F, px à déb. ou éch. ctr Gameboy. Jean-Claude ROSALIE, 13, rue Claude-Debussy, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.51.08.

Stop ! vds Sega M.S. + 12 jx + pist. : 1 900 F. vte. Christophe EBRARD, 7, rue de l'Arcade, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 48.93.54.58.

Vds Game Gear déc. 91 TBE + 2 jx (Wonder Boy + Columns) + mallette + adapt. MS : 1 200 F. Alexandre BLONDEAU, 6, rue de la Terrasse, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 49.31.04.31.

Vds SMS + 1 man. + 7 jx + malle. de rang. (Super Monaco, Rastan, Indy) px : 600 F. Jérôme ESPINASSON, 21, résidence de la Chartreuse, 38510 Morestel. Tél. : 74.33.00.40.

Vds Game Gear + 3 jx + Alimentation secteur + Master System et 1 jeu, px : 1 500 F. Sylvain BURGAIN, 12, rue Raymond-Petit, 60240 Bouconvillers. Tél. : (16-1) 44.91.53.

Vds jx pour M.D. et M.S. Sega : MS : Bomber, Raid : 200 MD : Jam-Pond : 300 F les 2 : 475 F. Dominik ULRICH-NAVARD, 511, rue Jean-de-Gingins, 01220 Divonne-les-Bains. Tél. : 50.20.25.53.

Vds SMS + 2 man + 5 jx (Alex, Indy, Fire and Forget 2, California games, Spy vs Spy) px : 1 000 F. Romuald SIFFLET, 7, rue du Canal, 26600 Pont-de-l'Isère. Tél. : 75.84.52.35.

Vds ou éch. action Fighter ctr After Burner Shinobi. Frédéric PAJEAN, 11, lot en Marmoisrain, 01500 Amberieu-en-Bugey. Tél. : 74.34.50.81.

Vds M.S. : 300 F. Vds 3 jx (Tennis Ace, Dble Dragon, CR Grand Px) : 200 F. Karyl POISSON-NEAU, 34, Domaine de la Chaintre, St-Saturnin-sur-Loire, Brissac-Quincé. Tél. : 41.54.61.30.

Vds Sega 8 bits + Gyber Shinobi + R-Type + SP Monaco GP : 600 F ou jx sép. : 150 F pce. Marc BENKEMOUN, 47510 Foulavronnes. Tél. : 53.66.42.19.

Vds Game Gear + 5 jx + prise sect. + adapt. pour jx M.S. le tt ss gar. (nov. 91) : 1 500 F. Luc BONNEL, 17, rue Lamartine, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.46.25.

Vds jx sur Sega M.S. : Shinobi, Wonder Boy III, World Soccer, California Games, Rampage, etc. Alexis MASSARD, 94, rue Martre, 92110 Clichy. Tél. : (16-1) 47.37.81.67.

Vds Master Gear (le converteur) : 100 F. Ech. ou vds jx Game Gear : 175 F. Christophe GAL, 18, rue Eugénie, L'Horizon, 83400 Hyères. Tél. : 94.35.65.37.

Vds jx SMS (After Burner, Captain Silver) : 275 F pce. Frédéric MIRALLES, 38, La Visite La Chantelle, 13015 Marseille. Tél. : 20.75.21.79.

MS Altered Beast et Alex Kidd, The Lost Stars : 200 F pce, vte ! Yann POMAREL, Quartier Peyrollet, 26800 Portes-les-Valence. Tél. : 75.57.30.74.

Vds jx sur SMS 150 à 200 F, California Games, After Burner etc. David FERREIRA, 25, av. de Stalingrad, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.69.18.

Vds Sega MS + 7 jx (Out Run, Wonder Boys) + 2 man. Px : 1 600 F. damien THIERY, 51240 Ablancourt. Tél. : 26.72.98.41.

Vds MS + 6 jx + 1 pist. + 1 control Stik le tt BBE, val. : 2 220 F. Px : 1 000 F à déb. Stéphane TERRASSE, 9, allée des Rossignols, Le Clos des Genets. Tél. : 72.48.01.27.

Vds SMS + 2 Paddles + 9 jx (Sonic, Mickey, Moon Walker) TBE, val. : 3 400 F. Px : 1 500 F. Anthony KOUBA, 5, rue Victor-Hugo, bâti 16, apt. 469, 18200 St-Amand-Montrond. Tél. : 48.96.18.87.

Stop ! vds Sega SMS + 1 jeu + 2 man : 300 F vds Rapide Fire : 50 F et joys. Jean-Paul LEZIN, 26, rue François-Girardon, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.09.23.60.

Vds jx : 150 à 200 F. Cher. Megadrive en panne (petit px). Philippe AMAZIT, Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.58.39.

Vds M.S. II + 3 man. + 3 jx : 500 F. Arnaud FAURE, 45, rue Dritte, 78470 Saint-Rémy-Lès-Chevres. Tél. : (16-1) 30.52.78.21.

Vds Sega MS II + Alex Kidd. Etat neuf, 10 mois de gar. : 400 F. Urgent ! David BOUTHIER, 9, place

du 8-Mai-1945, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 64.80.72.51.

Vds sur MS Basketball, Nightmare. Px : 180 F ou éch. ctr jeu de sport ou d'av. Frédéric BLANC, 10, lot. Les Rouyres, 34120 Lézignan-la-Cèbe. Tél. : 67.98.29.77.

Vds pist Sega + 3 jx (Safari Hunt ext.) : 300 F. Vds jx SMS Rastan : 150 F. Sonic : 300 F. Nicolas LUZIER, 11, rue du Château, 51390 Coulommiers-la-Montagne. Tél. : 26.49.20.31.

Vds Sega MS + 9 jx (Sonic, Golden Axe, Warrior, Alex Kidd, World) : 1 500 le tt. Nicolas TEL : (16-1) 43.79.63.16.

Vds Master S. + 3 jx (Alex Kidd, Rocky, Dead Angle) le tt BBE : 600 F. Emmanuel LABROUE, 44, rue Pierre-Brossalette, 78200 Mantes-la-Ville. Tél. : (16-1) 34.77.08.19 (ap. 17 h 30).

Vds Sega MS + 10 jx (Golden Axe, Phantasy Star, Spiderman) le tt : 1 30 à 1 500 F ou vds jx : de 50 à 250 F. Olivier DOERFLINGER, 38, allée des Saules, 69260 Charbonnières-les-Bains. Tél. : 78.44.27.39.

Stop ! vds Sega + 2 jx (Hang-On et action Fighter) : 400 F, px à déb. ou éch. ctr Gameboy. Jean-Claude ROSALIE, 13, rue Claude-Debussy, 77380 Combs-la-Ville. Tél. : (16-1) 64.88.51.08.

MEGADRIVE

Vds John Madden Football : 250 F + Altered Bazaar : 150 F. Paulo NETO, 15, rue Bardinet, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.59.65.

Vds Megadrive + 900 F + 2 man. Vds jx Megadrive : Sonic, Fantasia, Mickey, Shiroi : 250 F, etc. Julien VEILLON, 48, rue Claude-Decaen, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.32.51.

Vds Megadrive + Sonic, Strider, Mickey, F. World, Monaco GP, Wonderboy III, Quackshot : 2 800 F. Serge JOURNO, 20, rue des Peupliers, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.83.26.71.

Vds ou éch. jx Megadrive ctre Gameboy + jx. David FERRET, 27, rue François-Villon, 34300 Agde. Tél. : 67.21.19.96.

Vds Megadrive jap. + 4 ou 6 jx TBE + NEC (2 jx) : 500 F. TBE. Grégory GASSA, Les Jardins de Thalassabte, 20, rue C.D.-Rolland, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.99.55.

Vds ancien storm sur Megadrive et nbx jx NES de 200 à 300 F. TBE. Nicolas MILLET, 5, rue Gabriel-Lefong, 28000 Chartres. Tél. : 37.30.08.72.

Vds Megadrive + 3 jx TBE : Lastbattle, sonic, super Real, Basketball : 1 000 F à déb. Sylvain GARET, allée 6, Les Charmilles, Chemin de la Vernique, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.41.71.

Vds megaliths : 250 F pce ou 900 Fles 4 : Thunder F. 3, Sonic, Wonderboy 3, Ghouls'n Ghost (état neuf). Patrick SARRITZU, 93, rue Gounod, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.18.32.

Vds Megadrive fran. + 2 man. + Golden Axe 2 + Street of R., EA Hock : 1 500 F. Sébastien SCHOPPNER, 1, rue Alexis-Carrel, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 69.91.16.57.

Vds jx Megadrive f. : Road Rash, Wrestle War : 300 F pce ou éch. ctre Batmam. Laurent RAVARY chez Mme Le Holloco, 4, rue de l'Agriculture. Tél. : 47.85.65.53.

Vds Megadrive + 1 man. + 8 jx (Q. Shot, D. Tracy, M. Resistance...), TBE, le tt : 2 300 F. Christophe LANGLOIS, 82, bld Carnot, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.27.95.

Vds jx MD : Mystic Def, Techno, Sha. Dancer, Forg. W, Bat Squa, Immortal entre 200 et 300 F. Roy KABLA. Tél. : 40.55.09.60.

Vds Megadrive + 8 jx : Quackshot, Mercs, Sonic : 3 000 à 2 500 F. Sylvain GARET, allée 6, Les Charmilles, chemin de la Vernique, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.41.71.

Vds ou éch. jx MD (Sonic, Spiderman, Hard Driving, Fatal Labyrinth, Altered Beast...). Jérôme FOY, 241, rue Léon-Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.41.82.

Vds ou éch. nbx jx sur MD (GP Monaco, Golden Axe, Alien Storm...). Patrick BELLAIR, 7, rue de la Presse, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.14.40.22.

Vds MD fr. + 9 jx : Sonic, Donald, Lakers... + adapt. jap. + 2 man. Val. : 5 500 F, px : 3 200 F à déb. Arnaud RITTER, 23, rue Charles-Richard, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.81.20.

Vds Megadrive ss gar. + sélecteur 50/60 Hz + Street of Rage + Shadowdancer : 1 200 F (Tours). Guillaume NICHAISE, 40, av. de Beaugiaillard, 37550 Saint-Avertin. Tél. : 47.27.26.02.

Vds Megadrive Fr. + 2 man. + 1 adapt. jap. + 11 jx (Sonic, Gynoug, Mercs, EA Hockey...). Px : 2 500 F. Stéphane ASSEMOASSA, 9, allée Jean-Thomas, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 72.04.31.40.

Vds sur MD bcp de revues pleines d'astuces, 36 pages, 109 astuces sur 78 jx : 20 F. Laurent CORNIQUEL, 9, rue de la Châtaigneraie, 44880 Saumur.

Vds MD + 2 man. + 8 jx (Donald Sonic) : 2 700 F ou ctre Neo-Geo + 1 ou 2 man. + 3 jx (min.). Vladimir LASBUGUES, 10, Le Ferrer, 34410 Serignan. Tél. : 67.32.19.13.

Vds jx Megadrive 200 à 300 F. Vds jx MS, Gamegear et Gameboy : 150 à 200 F. Marc MAZEAUD. Tél. : 60.29.56.67 (ap. 18 h).

Vds Megadrive fran. + 13 hits + 2 man. + cordon chaîne Hi-Fi (val. : 8 000 F), px : 4 500 F. Mathieu HUOT-SORDOT, 10, rue Saint-Jean, résid. Saint-Jean, 12100 Millau. Tél. : 65.60.89.75.

Vds Megadrive + 39 jx + 2 man. Striker + 1 man. : 4 500 F (val. : 17 500 F). Samy KHELIFA, 8, rue des Fougères, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.75.67.

Megadrive fr. (gar. 6 mois) + 2 man. (Pro 2) + 5 jx (Mickey, Street of R...), val. : 3 300 F, cédé : 2 300 F. Arnaud VERRIER, 39, bld Westinghouse, 93270 Freinville-Sevran. Tél. : (16-1) 48.83.14.09 (ap. 20 h).

Tu l'achètes mon basket ? ... 280 F. Dany MILLET, 31, rue de la République, 89330 Villevallier. Tél. : 86.91.12.17.

Vds Megadrive + 1 jeu + 2 man., le tt : 1 000 F. Jean-Mathieu LASALARIE, 30, bld Edouard-Herriot, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.16.39 (ap. 17 h).

Vds jx Megadrive 200 F pce, 350 Fles 2, 450 F les 3. Aurélien BELVISI, 25, bld Paymal, 78600 Le Mesnil-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.12.25.78 (ap. 18 h).

Vds Megadrive + 3 jx + 2 man. (Donald, Street of

Rages, shadow Dancer). Thomas LANOUE, 133, rue Falguière, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.98.42.

Vds MD fran. (07/91) + 2 joy + adapt. jx jap. + 2 jx. Px : 1 399 F ou éch. ctre Neo-Geo ou SFC. Christophe LALANDRE, Le Clos Vaupillon, 28240 La Loupe. Tél. : 37.81.12.77.

Vds ou éch. Crack Down + Budokan, le tt : 600 F. Olivier BUCHER, 11, av. de la République, 93800 Épinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.23.35.69.

Vds bcp de K7 Megadrive dès 250 F pce : Mickey, Robocop, Batman, etc... Franck GODAUX, 42, rue de l'Idéal, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.48.49.44.

Vds Megadrive neuve (jam servie) + 2 man. + 5 jx (Back to Futs, Dick Tracy, etc.), le tt : 2 000 F. Yann VIDREQUIN, rue du Paquis, 08150 Sécheval. Tél. : 24.32.63.58.

Vds pour Megadrive fran. : Faerytale (300 F) et Ghouls'n Ghost (270 F), ach. adapt. jeu MSM/4 (200 F). Alain LEVIEL, 10, rue du Port, 92110 Cléchy-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.30.12.62.

Vds Megadrive + nbx jx. Px à déb. Clément GRATACAP, 5, rue de la Montée. Tél. : 68.93.46.04.

GAMEBOY

Vds 1 jeu Game Boy (Boomer's Adventure in Asmik World) : 100 F. Arnaud RIQUEUR, 20, rue des Mocards, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.51.69.

Vds Game Boy + 5 jx : 700 F ou éch. ctre 5 jx Nec (Coregrafx). Christophe ETIENNE, 161, rue Paul-de-Kock, 93230 Romainville. Tél. : (16-1) 48.44.64.34.

Vds Game Boy + 7 jx (Mario Batman...) + Light Boy + Alimentation, px : 1 500 F à déb. Charles-Olivier ADDE, 6, allée des Bièvres, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.79.77.

Game Boy + In Your Face + tortues + Mickey + Skate or Die + Mario + Tetris : 800. Jan PY, 199, rue des Frères, 44300 Nantes. Tél. : 40.14.31.98.

Vds Game Boy + 6 jx (Batman, Mario, F1 Race, Duk Tales) TBE : 1 000 F. Pierre DEBRUYNE, 2, rue Jules-Hardouin, Mansard, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.98.56.84.

Game Boy + jx 100 à 120 F, Batman, Balloon, Kids. Urgent ! Cher, 1 btre pour Club « Sonic ». Florent SCHEIDGEN, 114, av. de la Côte Vermeille, 66140 Canet-Plage. Tél. : (16-1) 43.02.41.11.

Vds jx sur Game Boy (Tetris, Super Mario, Side Pocket) px : 150 F pce. Mickaël GISSINGER, 1, rue de Lorient-Indret, 44620 La Montagne. Tél. : 40.65.84.36.

Vds Game Boy + 5 jx (R-Type, Spiderman, (Attrap) px : 900 F. TBE. Patrick PERRIN, 16, rue Charlemagne, 57310 Bertrange. Tél. : 82.50.97.27.

Vds Game Boy + Access. + not. + 7 jx : DD, Batman, SM 2, Tetris, Siderman, Dr Mario, Grimlins 2 : 1 200 F. Benoît COMBARET, Villag Marin, 03120 Lapalisse. Tél. : 70.99.03.41.

Vds Game Boy étaut neuf + 6 jx (Tetris, Batman, etc.) + Game Light + adapt. : 1 400 F le tt. Kévin PENEEL, 4 bis, rue du Bel-Air, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.66.46.

Vds Game Boy + Tetris + Supermario Land + Bugs Bunny, TBE : 700 F. Richard NABETH, 529, rue de Beer-Sheva, 69009 Lyon. Tél. : 78.66.28.65.

Vds Game Boy + 7 jx : Megaman, Grimlins 2, F1 Race... Px : 2 300 F cédé à 1 300 F. Julien BERDAH, 8, av. Henri-Prost, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.21.19 (ap. 20 h).

Vds Game Boy + 4 jx + game Light + Saccoche : 900 F. vte sép. pos. Didier SAINT-LAMBERT, 12, rue de Reims, 77290 Mitry-Mory. Tél. : (16-1) 64.27.50.60.

Vds Game Boy + 5 jx + illuminateur ss gar. TBE : 800 F. Daniel TCHEKINIAN, 53, rue Condorcet, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.80.38.63.

Vds pour Game Boy : Nobunaga's Ambition, neuf : 150 F au lieu de 245 F. Fabrice DECHY, 70, rue Charles-Nodier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.02.57.

Vds Game Boy + écout. + câble + 8 jx (Batman + Tetris + Grimlins 2 + Castlevania + Fortress of Fear) Px : 1 500 F. Olivier HALLIER, 3, rue de Voivres, 72700 Spay. Tél. : 43.21.96.26.

Vds Game Boy (TBE) + 9 jx + housse : 900 F. Affaire ! Nicolas CASANOVA, 36/38, rue de la Goutte d'Or, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.02.99.

Vds Game Boy + 7 jx : Supermario Land, Spiderman, Golf Alleyway, Tetris, etc. : 1 400 F. Dario TUZI, 38, rue de l'Epi d'Or, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.71.75.50.

Vds Game Boy + 6 jx. Neuve gar., 5 mois : 990 F. Urgent. Cédric CHARBIT, 120, rue du Cd-Rolland, Thalassa, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.13.31.

Vds Game Boy : 400 F + Tetris + bte de rangt : 100 F + 7 jx, Tetris : 1 100 F. Jean-François CHOQUET, 15, rue la Fontaine, 59282 Doucy. Tél. : 27.43.36.08.

Vds sur Game Boy 3 jx (Mario, Castlevania, Marusmission) px : 400 F à déb, 140 F pce. Christophe JAUFFRET, 1, Square Castiglione, Résidence Tuilleries, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.45.99.

Vds Game Boy : 400 F + Tetris + bte de rangt : 100 F + 7 jx, Tetris : 1 100 F. Jean-François CHOQUET, 15, rue la Fontaine, 59282 Doucy. Tél. : 27.43.36.08.

Vds sur Game Boy 3 jx (Mario, Castlevania, Marusmission) px : 400 F à déb, 140 F pce. Christophe JAUFFRET, 1, Square Castiglione, Résidence Tuilleries, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.45.99.

Vds Game Boy : 400 F + Tetris + bte de rangt : 100 F + 7 jx, Tetris : 1 100 F. Jean-François CHOQUET, 15, rue la Fontaine, 59282 Doucy. Tél. : 27.43.36.08.

Vds sur Game Boy 3 jx (Mario, Castlevania, Marusmission) px : 400 F à déb, 140 F pce. Christophe JAUFFRET, 1, Square Castiglione, Résidence Tuilleries, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.45.99.

Vds Game Boy : 400 F + Tetris + bte de rangt : 100 F + 7 jx, Tetris : 1 100 F. Jean-François CHOQUET, 15, rue la Fontaine, 59282 Doucy. Tél. : 27.43.36.08.

Vds sur Game Boy 3 jx (Mario, Castlevania, Marusmission) px : 400 F à déb, 140 F pce. Christophe JAUFFRET, 1, Square Castiglione, Résidence Tuilleries, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.45.99.

Vds sur Game Boy 3 jx (Mario, Castlevania, Marusmission) px : 400 F à déb, 140 F pce. Christophe JAUFFRET, 1, Square Castiglione, Résidence Tuilleries, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.45.99.

Vds sur Game Boy 3 jx (Mario, Castlevania, Marusmission) px : 400 F à déb, 140 F pce. Christophe JAUFFRET, 1, Square Castiglione, Résidence Tuilleries, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.45.99.

Vds sur Game Boy 3 jx (Mario, Castlevania, Marusmission) px : 400 F à déb, 140 F pce. Christophe JAUFFRET, 1, Square Castiglione, Résidence Tuilleries, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.45.99.

Vds sur Game Boy 3 jx (Mario, Castlevania, Marusmission) px : 400 F à déb, 140 F pce. Christophe JAUFFRET, 1, Square Castiglione, Résidence Tuilleries, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.45.99.

Vds sur Game Boy 3 jx (Mario, Castlevania, Marusmission) px : 400 F à déb, 140 F pce. Christophe JAUFFRET, 1, Square Castiglione, Résidence Tuilleries, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.45.99.

Vds sur Game Boy 3 jx (Mario, Castlevania, Marusmission) px : 4

77230 Dammartin. Tél. : (16-1) 64.02.72.36.

Vds 6128 Plus, coul., 45 disk, 110 jx, joy, px : 2 400 F ou éch. ctre S. Grafik + jx. Sébastien ROBIN, BP 27, 77552 Moissy-Cramayel Cedex.

Vds Neo-Geo + 1 jeu : Sandgoukou, px : 2 800 F. Claude TAIEB, 3, av. Georges-Clemenceau, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.96.88.27.

Vds CPC 6128 coul. + man. + nbx jx + téléc., val. : 7 000 F, px : 1 500 F. Pierre BONNEFOY, av. du 11-Novembre, 48000 Mende. Tél. : 66.65.01.90 (ap. 17 h 15).

Vds pour Superfamicom EDF (450 F) et F. Zero (400 F) ou éch. ctre autres jx. Jérôme CORDIER, 4, rue Ingelrants, 59440 Avesnelles. Tél. : 27.61.10.61.

Vds Super Famicom + 2 jx + 2 man. + correcteur : 2 500 F (ss gar.). Johann ALBOMELLI, 69, av. du Général-Homme, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.42.06.45.

Vds Game Gear + 6 jx + adapt. jx MS + adapt. secteur, le tt : 1 700 F. Fabien MINOTTI, 10, rue Voltaire, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.90.48.38.

Vds moni. M. Data-Systeme, Zénith, possibilité de déplacement : 400 F. Pascal FERREC, 15, bld Jean Allemane, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.47.00.13.

Vds jeu Master Chase HQ, Vigilante, Tennis Ace, Mickey, Battle, Out Run, Danan, Dick Tracy, Moonwalker : 150 F pce. Raphaël CANTIELLO, 5, rés. du Buisson, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.83.94.46.

Vds Amstrad 464 + man. jx, mon. coul., prgs : 2 500 F. Karim FAGEL, 110, rue de Denain, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.92.85.

Vds Superfamicom + 1 jeu au choix : 2 000 F. Vds jx Superfamicom. Stéphane, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.79.02.

Vds Atari 2600 + jx : 550 F à déb. Sébastien LEFEURE, domaine de la Ronce, 27120 Fontaine-sous-Jouy. Tél. : 32.36.71.04 (ap. 20 h).

Vds CPC 464 + man. + jx et livrets. Px à déb., urgent ! Robin GIRAUDO, rte de Caumont, quart. de l'Anouze, 84250 Le Thor. Tél. : 90.33.77.33.

Vds TO8D TBE : 3 000 F + nbx jx et access. Francis CHAUMET, 13, allée des Aubépines, 33290 Ludon Médoc.

Vds Micro News N° 9 à 45, Tilt N° 83, 90, 95, 96, Generation 4. Px : 10 F. Thierry GONZALES, 45, rue Kant, 59000 Lille. Tél. : 20.09.64.83.

Joy. Quickjoy, Jet. Fighter, SV 126 pour C64 et VC20, Atari, Amstrad-Scheider, etc. Alexis CHENOT, 6, rue de Bellechasse, 75007 Paris.

Vds CPC 464 mon. coul. + 1 man. + 10 jx (Out Run...) : 1 400 F. Julien RONDEAU, 23, chemin de Rudelle, 31600 Muret. Tél. : 61.56.10.12.

Vds Borne d'Arcade TBE + Galaga 88, val. : 13 000 F, px : 7 000 F. Eric BROD, 4, sq. du Nouveau Belleville, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.93.96.

Vds Game Gear ss gar. + 6 jx + transfo. Px : 1 800 F ou éch. ctre NEC GT Turbo + 1 jeu. Frédéric MANSON, bât. 2 B, rue des Pétouses, La Prédina, 13800 Istres. Tél. : 42.55.67.04.

Vds Atari 2600 VSD (état neuf) + jx. Px : 200 F à déb. Fabrice ZANETTI, 29, rue de l'Eglise, 57920 Veckring. Tél. : 82.82.32.05.

Vds moni. coul. Philips, son stereo, TBE (facture). Px : 1 400 F à déb. Olivier HOOGEWYS, 21, rue Mayeux, 62300 Lens. Tél. : 21.42.53.55 (ap. 18 h).

Vds Neo-Geo + Magician Lord ss gar. : 2 900 F. Thomas FELD, 30, av. Alphonse, 94160 Saint-Mandé. Tél. : (16-1) 48.08.23.07.

Vds ou éch. Atari 2600 ctre Sega MS II. Vds ou éch. 10 jx Atari 2600. Baptiste LUTZ, 4 bis, rue Louis-Bonjon, 03150 Varennes-sur-Allier. Tél. : 70.45.24.95.

Vds SFX + câble + 2 joys + 3 jx : Super Ghouls'n Ghost, etc., TBE : 2 800 F ou éch. ctre Meno-Geo + 2 jx (Mag. Lord). Amos LIBERT, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.40.56.

Vds jeu Atari 2600 Shess, val. : 195 F, px : 120 F, neuf, embal. orig. Jean-Guillaume SOULE, Le Plet, 79160 Bécefeul. Tél. : 49.04.39.60 (ap. 18 h).

Vds GX 4000 + 4 jx TBE moitié px. Arnaud JIMBERT, chemin du Cruy, 69250 Poleymieux Mont-D'Or. Tél. : 78.91.91.17.

Vds CPC 6128 + jx (coul.), état neuf, gar. oct. 92. Px : 1 800 F. Jean-Luc LEVY, 55, bld soult, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.84.32.

Stop ! Vds Famicom + 3 jx + PC GT + PC Engine + 13 jx + moni. 1084S. Tél. : 49.11.19.15 (ap. 18 h).

Affaire Game Gear 4 jx (Mickey, GP Monaco), bon état : 1 100 F. Jean-Paul CARRAZE, 178, av. du Bois de Verrières, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 43.50.01.79.

Stop ! Vds Atari 1040 STF + softs + mon. coul. + mon. mono. + impr. 120D, TBE. Px : 5 000 F. Sylvain TORNIER, Ombre Marlens, 74210 Faverges. Tél. : 50.44.56.91.

Vds Game Gear (ach. le 14/8/91) + 4 jx : Mickey, Shinobi, Monaco GP, Rastan. Px : 1 300 F. Julien VILLACAMPA, 54, rue La bruyère, 75009 Paris.

Tél. : (16-1) 42.80.68.15.

Vds MS complet ss gar. 2 mois + 4 jx (R-Type, Eschat, S. Tennis, Moonwalker) : 1 500 F. Hervé DERRONE, 20, rue Paul-Eluard, 59710 Avelin. Tél. : 20.32.34.19 (ap. 18 h).

Vds GX400 + 5 jx : Navyseals, Pang, Robocop 2, Tenniscup 2, Burninrubber, val. : 2 090 F, px : 900 F. Bruno AUDEBERT, 11, rue Cozette, 80000 Amiens. Tél. : 22.89.42.94.

Vds Superfamicom + câble + Final Fight + 2 man. Px : 2 000 F. Karim MEZARI, 12, cité J-Duclos, aptt 1222, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.27.17.86.

Vds Supergrafx + 2 jx : Jackie Chan et Legend of Héro Tonma. Px : 1 000 F. Laurent AITA, 8, rue Ferdinand-Flocon, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.81.85.

Vds log. STOS pour création de jx sur 520STE. Px : 290 F. TBE. Alexandre GAUBERT, 5, rue de la Ceinture, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.49.03.51.

Vds, ach., éch. sur Famicom, NEC. Wilfried SEBAC, 220, fbg Saint-Antoine, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.34.38.

Vds SPGX + Grandzork à déb. Vds GG + adapt. MS + jx MS + jx GG, px intér. Thomas BARBIER, 7, chemin de la Ferme-aux-Molines, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.49.39.59.

Vds Atari 520 STF + 2 man. + souris + 60 jx (le tt en TBE). Px : 2 000 F à déb. Wahid BENCHORBA, 63, rue de la Division du Général-Leclerc, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 45.46.15.66.

Vds NES + 11 jx + joy + Gun + Rob : 3 000 F + CPC 464 + joy + 40 K7 : 2 000 F ou le tt : 4 500 F (CPC coul.). Florian AUBERT, 17, square Charles-Beaulieu, 91450 Soisy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.89.19.84.

Vds Turbo-R + 300 jx + souris + Music Module + 5 man. + revues + câbles... : 8 000 F. Fabrice AUTOUR, 44, rue Pierre-Brosolette, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.67.87.20.

Vds Neo-Geo ss jx + 2 man. + gar. 10/92 : 2 800 F. Gilles CLAVEL, 55, rue de Malaz, 74600 Seynod. Tél. : 50.51.62.90 (entre 19 et 22 h).

Vds Burning Fight et Super Spy + man. Neo-Geo, TBE, lett. : 1 700 F. Germain LASCARO, 46, av. de Corbeil, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.42.80 (ap. 20 h).

Vds Game Gear + 4 jx (Shinobi, Griffin, Psychic World, Monaco GP + Wide Gear. Px : 1 100 F. Tél. : Cyril CARTON, 2, impasse François-Coupepin, 92400 Courbevoie. (16-1) 43.34.03.96.

MO5 + 12 jx + lect. K7 + 2 man. + crayon opt. : 1 200 F. Ludovic FLAMANT, 6, allée Leonide-Bourge, 95430 Auvers-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.48.20.20.

Vds CPC 6128 état neuf + nbx jx (Barbarian 2, Billy 2) + 2 man. : 1 500 F. Clément FOURNIER, 9, rue Louise-Goillieray, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.54.68.99.

Vds cartes logiques de jx pour meubles video, px bas. Patrice FAURIE, Iotis. Le Perlic, bât. Erable, 64140 Lons. Tél. : 59.32.71.39.

Vds jx NEC, CD ROM : PC Kid, Vigil, SSS, Puzznic, Adv. Island, Show of Momo : 200 F. W. III, Sup. Dar. : 225 F. Christophe HOEPPE, La rue des Jards, 37500 Cinais. Tél. : 47.95.92.98.

Vds CPC 6128 + écr. coul. + man. + nbx jx + crayon opt. + tuner TV + guide + mag. Px : 2 700 F. Vincent DUFRECHOU, 23, rue Pierre-Brune, 64140 Lons. Tél. : 59.22.28.25 (ap. 18 h).

Vds CPC 6128 coul. : 2 500 F très urgent ! sur Lorraine. Brice BARTHELEMY, 4/385, rue du Bugey, 57070 Metz. Tél. : 87.74.22.91.

Vds Atari 2600 + 1 jeu + 2 man. Gaëtan OLIVON, La Noe, Marignac Saffre, 4490. Tél. : 40.77.25.17.

Vds jx SFC Darius, Final Fight, Area, Goemon, etc. neuf entre 400 et 500 F. Sylvain GALLET, 16, av. Jean-Lebas, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.96.98.

Vds Yeno SC3000H + 10 jx + cart. Basic + livre de Basic + CBS 5 jx : 950 F. Tristan LE TERREC, parc des Chutes Lavie, imp. Sylvestre, B2, 13013 Marseille. Tél. : 91.61.18.15.

GX4000 + 2 man. + 5 jx (Navy Seals, Batman, etc.) + péri. (val. : 2 050 F, px : 620 F). Frédéric ZIEGLER, 17, rue Varet 161, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.58.01.73.

Vds sur NEC FM Tennis : 200 F. Wataru : 100 F sur Gamegear, Mappy : 80 F sur Gameboy, Tennis : 570 F. Tuan. Tél. : 42.20.21.08.

Vds CPC 6128 Tuner + TV radio, nbx jx math, éduc. Px très int. David BOURGAISS, 594, av. du Prado, 13008 Marseille. Tél. : 91.22.89.22.

Vds 1040 STF + nbx jx et util. + joy + souris (neuve) + bts : 1 500 F. TBE. Samuel SAAL, 30, av. Emile-Boutroux, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 47.35.83.64.

Urgent ! Vds moni. coul. 50/60 Hz : 1 500 F à déb. sur Paris unq. Marc VINGADESSIN, 38, rue Ordener, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.67.78.

Vds Nintendo : 250 F. TBE (année 1990) + 2 man. Arnaud HOUËL, 11, rue de l'Eraudière, bât. C1, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.83.55.

Ach. jx Neo-Geo. Etude tte proposition. Franck RAIJASSE, 16 bis, rue Pottier, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.75.82.

Ach. jx Sega de 150 à 220 F : Last Battle, Allien

Vds jx superfamicom : 290 F (Actraiser, Ultraman, Darius, Guemon Fight, Super EDF, F. Zero). Christophe WAX, 2, rue du 6-Mai-1956, 57070 Metz Plantière. Tél. : 87.74.48.46.

Vds Game Gear + 8 jx (Sonic, Mickey,...) + adapt. MS : 2 000 F à déb. (gar. juillet 92). Jérôme HAGUET, 132, rue du Faubourg-Saint-Denis, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.38.13.

Vds Game Gear + 4 jx (hits) + adapt. secteur : 1 690 F. Laurent GAUDY, 111, rue Damremont, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.52.87.

ACHATS

Storm, Thunderforce 3 pour Megadrive. Vincent BONHOMME, La Gandonnerie, 41800 Sougé. Tél. : 54.72.49.75.

Ach. Splatterhouse sur PC Engine. Vds jx Master System, TBE : 150 F l'un. Christophe. Tél. : 47.66.27.99.

Ach. jx TBE Game Gear (150 à 180 F maxi.) sur les Yvelines. Nicolas CAZAUX-ROCHER, 21, rue de la Grange-colombe, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 30.41.50.08.

Ach. Game Gear + 3 bons jx (Sonic, Mickey, Shingo). Px rais. : 1 000 F à déb. Xavier AURIOL, 17, rue des Coteaux, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.50.24.

Ach. Game Gear + Mickey + Columns. Px maxi. : 800 F. Sébastien BRASSART, 2, rue Montesquieu, 94200 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.68.06.

Ach. Game Gear + Mickey + Columns. Px maxi. : 800 F. Sébastien BRASSART, 2, rue Montesquieu, 94200 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.68.06.

Ach. Game Gear + Mickey + Columns. Px maxi. : 800 F. Sébastien BRASSART, 2, rue Montesquieu, 94200 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.68.06.

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Téléc. : 631 345. Fax : 46 62 25 31.

Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef

Jean-Michel Blottiére (2184)

Directeur artistique

Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction

Isabelle Moatti (2267)

Maquette

Christine Gourdal (2191), Marie-José Stevens (2188), Bernard Gortais.

Photographe

Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat

Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro

François Hermelin, correspondant permanent au Japon, Jean-Michel Maman, coordination, et Laurent Defrance, Elisabeth Stevens, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Danièle Sency, Philippe Tilikete dit Fifi, Charles Dalleau, Axel, Banana San, El Nionio, Rosanna, Loulou, Navarro, Spirit, Rocket, Wieklen, Calamity Jane, Jimmy H., Kaneda Kun, Matt, Rick, Julian, Rad, Morgan, Doguy, Chris, Douglas Alves, Loïc Berthelot.

MINITEL 3615 TILT

Marie Poggi et François Julianne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité

Antoine Tomas (2204)

Chefs de publicité

Sylvie Houeix (2201)

Claudine Lefebvre (2202)

Ventes

Synergie Presse. Alain Stefanescu, directeur général.

9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.

France : 1 an (11 numéros) : 249 F (TVA incluse). Etranger : 1 an (11 numéros) : 315 F (train/bateau) (tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.

Promotion

Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier

Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication

Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par

Éditions Mondiales S.A. au capital

de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.

Durée de la société : 99 ans à compter

du 19/12/1980. Principal associé : Ségur

Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Président-Directeur Général :

Francis Morel

Directeur délégué :

Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger

Dépôt légal : 1^{er} trimestre 1992

Photocomposition, montage : Mismac, Digitec.

Photogravure : Proprint.

Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.

Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.

Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 18/19 et 138/139.

tre 200 et 350 F. Richard BRUN, 2, chemin Bé-sard, 33140 Villenave d'Ornon. Tél. : 56.87.14.19. Ach. jx sur MSII, R-Type, Aerial-Assault, After-Burner, Ale-of-Aces et autres sports : 100 F pce. Laurent CONSTANT, 2, rue Louis-Blériot, 07500 Granges-les-Valence. Tél. : 75.44.33.19.

Rech. sur PC Engine Break in, bon prix si rapide. Christophe DEFENNE, route d'Onoz, 39240 Arinthod. Tél. : 84.48.03.32 (ap. 19 h 30).

Ach. Lynx 2 + 2 jx (California GS) : 700 Fou 1 600 F (1 jeu) ou Lynx 1 + 2 jx (600 F). Boris MICHEL, 11, rue Michalias, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.91.92.02.

Ach. jx Mega, hits 100 à 200 F : Eswat, PS3, PS2, Sword of Vermillion, Sof, WB3 et 5, etc. Pascal FOURNIER, 8, chemin Bécard, 33140 Villenave-d'Ornon. Tél. : 56.87.83.21.

Ach. Block Out, Tetris, Klax, Columns sur Megadrive : 150 et 200 F. Louis Mathias, 5, chemin du Champs de Course, 69570 Dardilly. Tél. : 78.48.06.58.

Rech. d'urgence et à n'importe quel px John Madden ou Joe Montana, Foot Ball. Geoffrey MART, 34, rue du Londroz, 5590 Liney, Belgique. Tél. : 083.21.32.74.

Ach. jx meg. : 200 F. Wonderboy 3, El Viento, Toe Jam & Earl, Quackshot, Marvelland, Gynoug, Klax. Clément MORELLE, Le Mas Tolosan, 31450 Donneville. Tél. : 61.81.49.94.

Ach. vds, éch. jx Supergrafx et Core. Ach. joys et pads NEC. Marc BRYON, 12, av. Ch.-de-Gaulle, 78230 Le Pecq. Tél. : (16-1) 39.73.59.04.

Ach. jx Gameboy. Faire offre (R-Type, Simpsons, Mickey Dang, Megaman, etc.). Albin ROY, 6, pl. du Maréchal-Juin, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.67.92.13.

Ach. Gameboy + 2 jx. Px : 400 F. Frédéric THOMAS, 112 bis, rue de Ménilmontant, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.12.38.

Stop ! Ach. F1, Race sur Gameboy. Px maxi : 150 F. Arnaud PALLIX, 106, av. de Paris, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.19.26 (ap. 20 h).

Ach. jx MD (Castle of Illusion, EA Hockey, Mercs, Phantasy, Star III, Quack Shot) : 250 F. Laurent SEMEILLON, 10, rue du Parc, 45500 Glen. Tél. : 38.38.27.70.

Ach. éch. vds jx. Cher. surt. Mercs, Wonderboy 5, F-22, vds Alien Storm, Cut Run... Jérôme BIHAN, 17, rue des Ajoncs-d'Or, 29260 Le Folgoët. Tél. : 98.83.34.42.

Vds, ach., éch. jx NEC, Megad., S. Famicom, CD NEC et consoles. Grégory CHAREYRE, av. de la Promenade, 24570 Le Lardin-Saint-Lazare. Tél. : 53.50.47.72.

Rech. env. 200 F Aero Blaster, Ninja Spirit, FM Tennis, PC Kid I et II, Finalapp, Cadash, Gunhed, etc. Frédéric CHEN, 53, allée des Açores, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.43.62.

ECHANGES

Ech. Game Boy + 5 jx + écout. + câble Link ctre Linx + 3 jx, Min ou ctre GameGear + 3 jx min. Louis PERNET, 23, av. des Perdrix, 94210 La Varenne St-Hilaire. Tél. : (16-1) 48.83.17.95.

Ech. MD + 4 jx + 2 man (ss gar. ctre Nec Turbo : GT + 2 jx. Mathieu THOMASSO, 26, av. Jean-Cottin, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.46.26.

Ech. ntés sur MD ctre jx de sports ou Golden Axe 2. Jean-Michel SQUIER, 13 bls, bd Carnot, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.64.55.14.

Ech. nbx Hits Game Gear, Lynx, MS, Game Boy, ou vds : 150/200 F. Vds G.Gear + Col + Adst : 800 F. Olivier GRUNBERG, 10, villa de Cronstadt, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.46.36.

Ech. jx Nes : Robo Warrior, Fester's Quest, World Cup, Kung Fu. Ctre Mega Drive Fr. Julien ROUX, Quartier Fongaro, 26110 Nyons. Tél. : 75.26.32.15.

Ech. Game Boy + TMHT + Balloon Kid + Tetris. TBE, ctre Game Gear avec ou sans jx. urgent ! Jérémie DELTOUR, 19, rue Charles-Quint, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.28.73.

Ech. 1 jeu global Defense sur Sega M.S. Sébastien LIRIO, 18, rue Antoine-Ferrand. Tél. : 74.66.28.16.

Ech. John Madden Football sur Mega D. ctre Devil, Crash ou Gynoug. Salut ! François BIROU, 14, résidence Les Longueraies, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.55.03.

Ech. ou vds Amst GX 4000 ctre 1 jeu Nintendo ou 2 jx Game Boy ou vds : 350 F. Céline GUEGUEN, 160, rue des Poissonniers, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.62.55.95 (ap. 18 h).

Ech. Streets Rage (MD fr) ctre PS 3/Shining Darkness/Populus. David ROSSI, 12, rue du Collège, 57920 Kedange-sur-Canner. Tél. : 82.83.92.36.

Ech. Galaga + Gomola + Ninja + PC Kid 2 + Cadash ctre Grand ZORK + Ghouls'n'Ghost : 62 ou 75 F. Sébastien SAUTEREAU, 19, rue du Maréchal-Leclerc, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.37.51.12.

Ech. ou vds Darwin : 120 F et Twin Hawk : 250 F. Ach. ls jx Megad. : 150 F et ntés : 350 F. Anthony FOLLIOT, 49, Impasse des Cormorans, 50000 Saint-Lo. Tél. : 33.57.78.08.

Ech. jx Megadrive Street of Rage ctre jx de même val. NHL Hockey Quack. Pierrick CONSEIL, rue Rasplai, Gascogne, Appt 153, esc 2, 76300 Sol-teville-les-Rouen. Tél. : 35.63.11.12.

Ech. B. Douglou ou Last Battle ctre Sonic ou Shadow Dancer ou Streetsmart. Fathi Beddiar, 9, allée Hector-Berlioz, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.44.04.

Planeur Compétition Alpina, Envergure, 4M + Servos Multiplex, val. : 4 000 F contre Famicom. Yves OGER, 36, rue Auguste-Renoir, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.32.86.

Ech. Game Boy + 8 jx ctre Megadrive ou Game Gear. Jean-François LUPFER, 81, rue des Mé-lées, Metz. Tél. : 87.36.19.52.

Ech. Coregrapx + Quint + 2 man + 2 jx (F.M Tennis, Populus) décl. 91, cont MD + 2 jx + 1 man ou vds : 1 450 F. Frédéric PERRET, 332, rue de Paris, 94190 Villeneuve-st-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.00.26.

Ech. Nes + 3 jx + Game Boy + 4 jx ctre SFC + 1 jx (si possible). Nicolas BOUSQUET, 8, rue des Pour-piers, 34070 Montpellier. Tél. : 67.69.25.74.

Ech. Wizard and Warriors ctre Rygar ou ach. : 150 F. Gaëtan PARDINA, 1, Promenade Maurice-Thorez, 69700 Givors.

Ech. Nes + pist. + 10 jx ctre MD ou SFC. Eddy PHUNG, 17, rue des Micocouliers, 34430 St-Jean-de-Vedas. Tél. : 67.42.30.52.

Ech. jx MD : Spiderman ou Aéroblaster ctre Thunder Force 3. Pierre BAZIUK, 134, rue de Mazière, 18000 Bourges. Tél. : 48.67.03.16.

Ech. sur Nes Dble Dragon 2 ou Dragon Ninja ctre Tortues 2. Rémi DELIERS, 12, rue Saint-Jean-Honnaing. Tél. : 27.24.18.97.

Ech. Road Rasn ctre Laker. Celtic et Buster Douglas ctre Arnold Palmer sur Megadrive. Jean-Sébastien EDMEE, 21, rue de la Fagoterie, 28520 Croth. Tél. : 37.41.74.30.

Ech. Dragon Ball ctre Super Off Road. Séverine AUBERT, 5, rue de la Croix de Rome, 78490 Mére. Tél. : (16-1) 34.86.74.75.

Ech. K7 Nintendo Donkey Kong ctre Bubble Bobble ou World Cup ou Robocop. Julien BILLEAUD, 4, rue de la Perception, 79330 Saint-Varent.

Urgent ! éch. jx Nes ctre jx Nes ou jx Game Boy. Julien DARLOT, 1, av. Léon-Marchand, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 48.52.05.28.

Ech. Shinobi ou Altered Beast ctre jx de même val. Thomas DUCRES, HLM Les Cros Bat. A, 84450 St-Saturnin-les-Avignon. Tél. : 90.22.40.06.

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espace) 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 pi-

rates. 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° 7

RUBRIQUE CHOISIE :

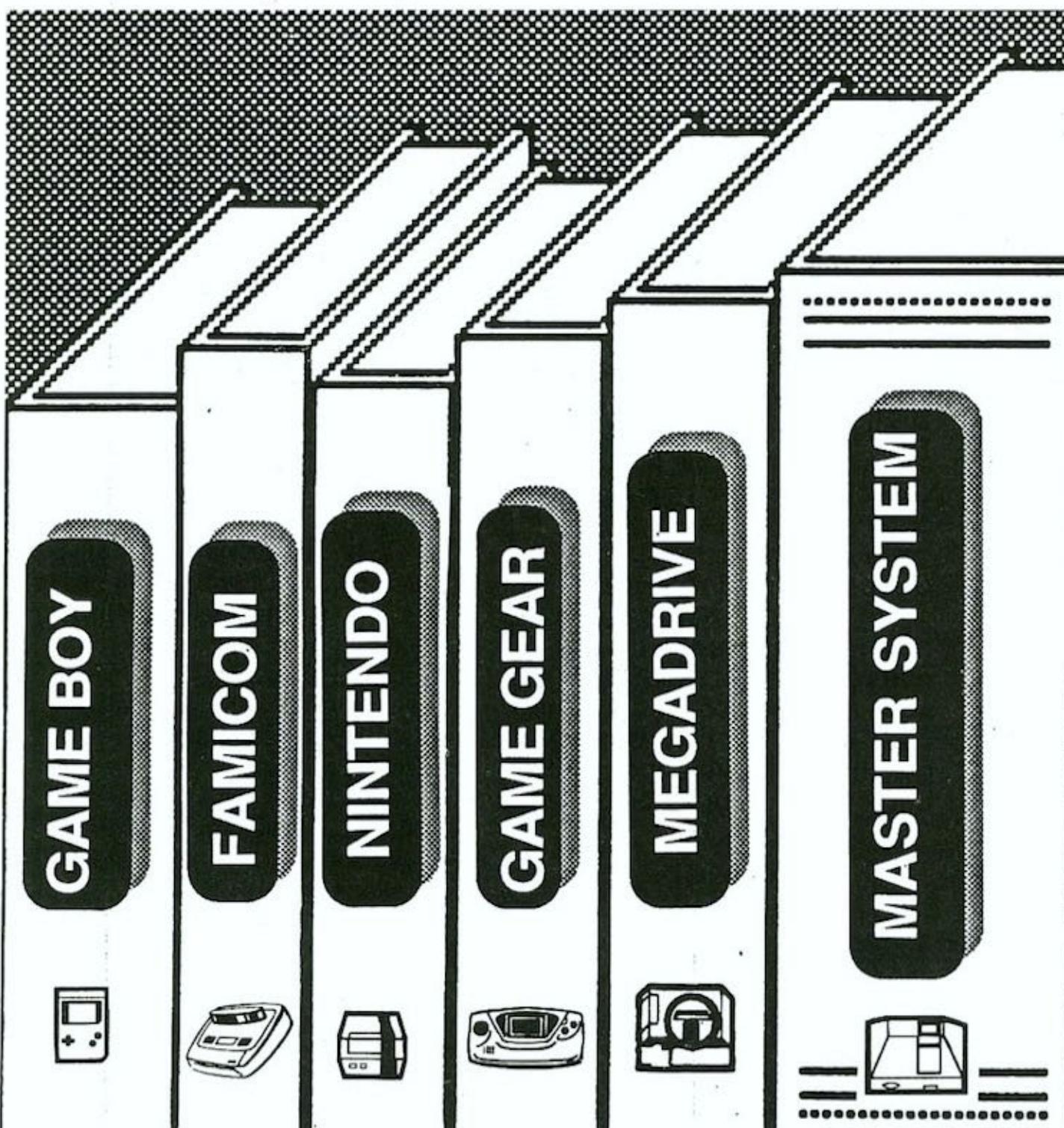
- ACHATS
- VENTES
- ÉCHANGES
- CLUBS

NOM : _____
PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____
ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

TÉL. : _____

MACHINES :

- PC Engine
- Megadrive
- Sega
- NES
- Gameboy
- Lynx
- Divers



TOUTE LA CONSOLE DE JEUX CHEZ VOUS EN 48 HEURES !!!

MEGADRIVE
SEGA
NINTENDO
GAME BOY
NEC
GAME GEAR
LYNX
NEC GT TURBO
NEO GEO

3615 CONSOL PLUS

on vend... du neuf, de l'occasion
on rachète et on paye cash !...

3615 CONSOL PLUS

La Console de Jeux... tout simplement !

ALPHA 2000

NOTATION SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION : Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Avez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !



PREVIEWS

Cette icône indique la marque de la carte, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

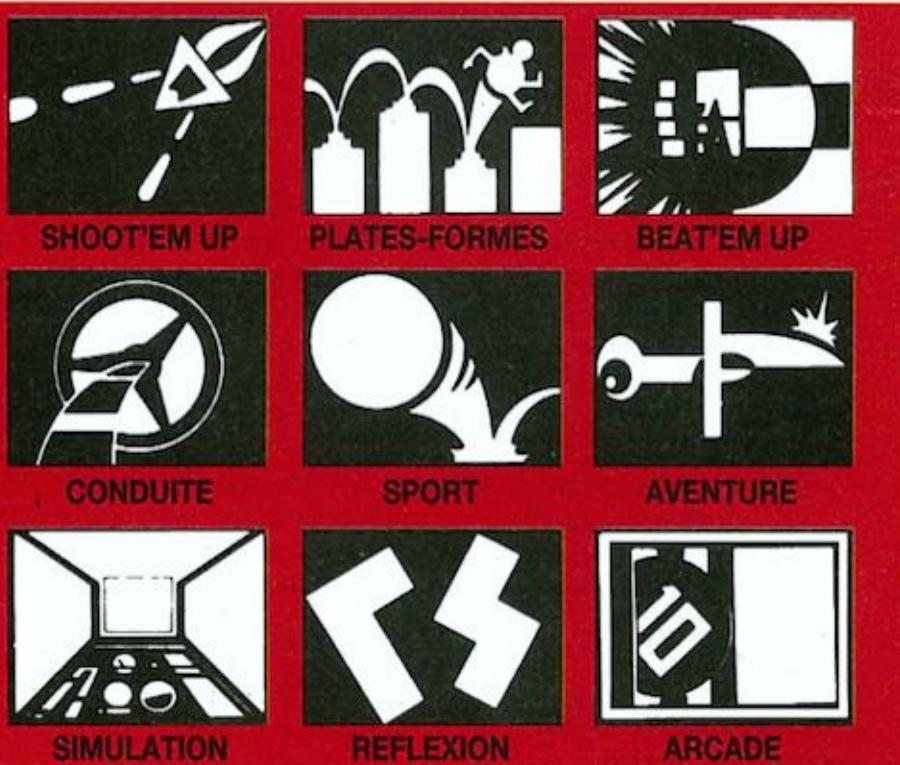
FORMAT

Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.



TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :



NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

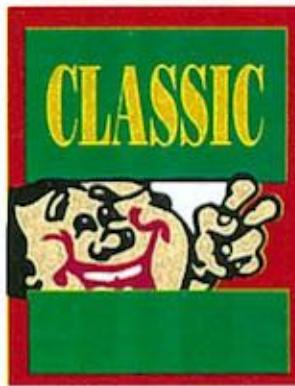
HIT

Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !



CLASSIC

Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.



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.

SULLIVAN BLUTH PRESENTS

SULLIVAN BLUTH PRESENTS

DRAGON'S LAIR

LICENSED BY

Nintendo

TM

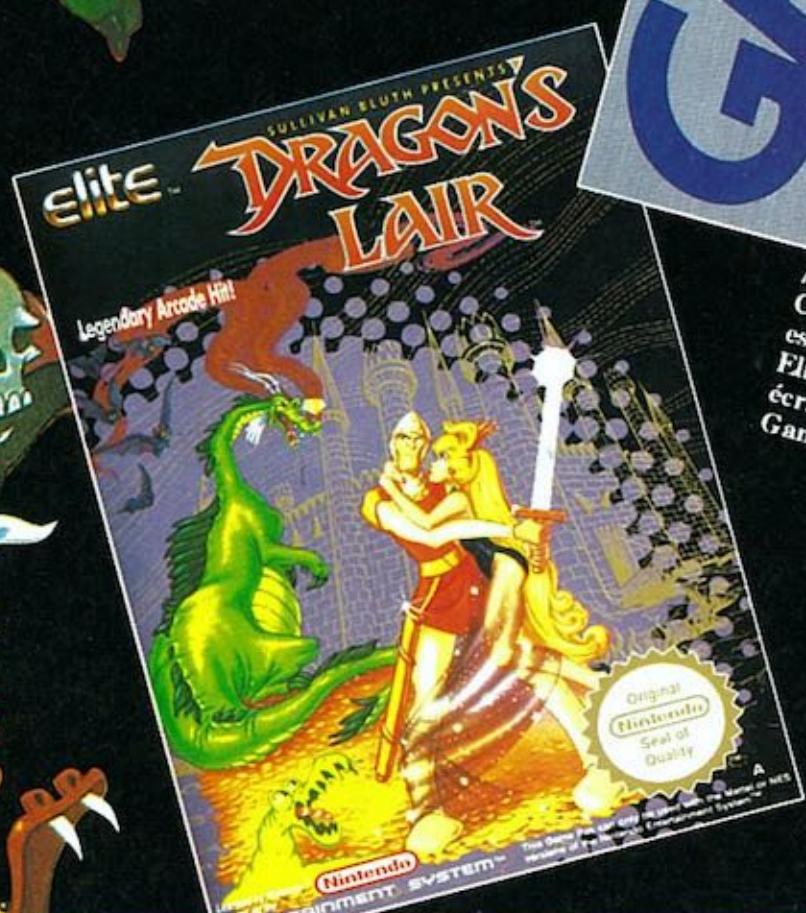
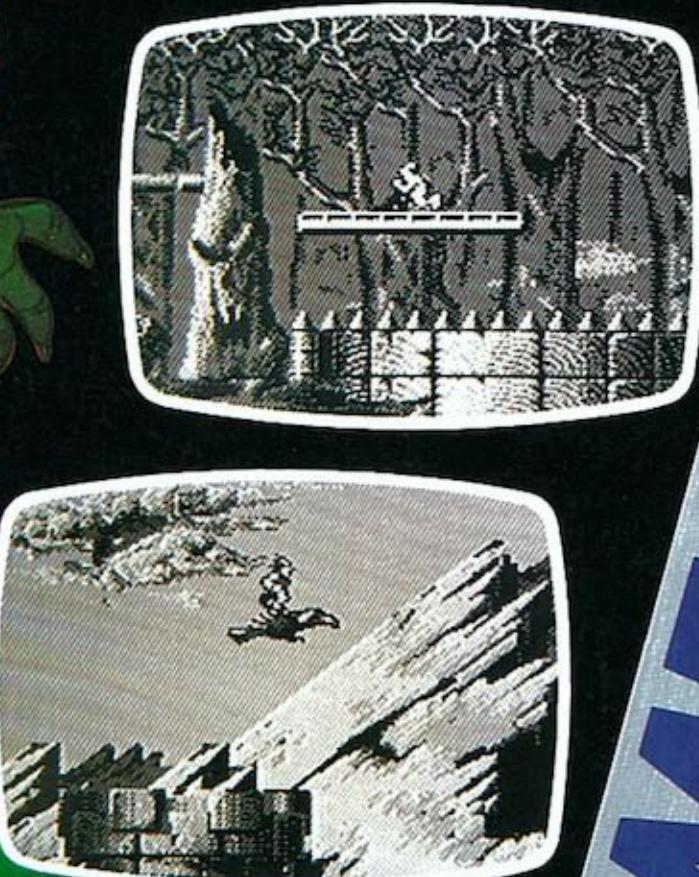


LICENSED BY

Nintendo®

TM

Dragon's Lair, the Legend™ is a trademark owned by Bluth Group, Ltd. All characters, audio visuals and concept © Bluth Group, Ltd., used under licence from Sullivan Bluth Interactive Media, Inc. Character designs © 1983 Don Bluth. All rights reserved. Dragon's Lair, the Legend™ developed by Motivetime Ltd. Nintendo™, Game Boy™, Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.



NOUVELLE VERSION !
Cette version améliorée de la version Américaine, déjà excellente, est désormais disponible sur votre GameBoy. Elle comporte : un système "anti-tâches" unique, un décor plein-écran, une jouabilité extrême, des graphismes mettant votre GameBoy très en valeur.



elite

**distribué par Guillemot International Software
Route de La Gacilly - 56910 CARENTOIR**

MISSION: IMPOSSIBLE

TM



Voici votre mission.
A vous de l'assumer!

Des terroristes se sont emparés avec violence du génial Docteur «O» et de son système de défense commandé par ordinateur. Ils menacent à présent d'anéantir le monde entier. Vous devez les empêcher à l'aide de vos trois agents secrets, par n'importe quel moyen: en hélicoptère, en bateau à moteur et avec des voitures rapides; dans les Alpes, à Chypre, dans les rues de Moscou et sur les canaux de Venise.

Mission: Impossible: voici des jeux passionnantes de KONAMI. KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Teenage Mutant Hero Turtles II, Roller Games et Top Gun – The Second Mission. Il suffit de vous les procurer!



KONAMI

Des jeux passionnantes



PALCOM
SOFTWARE



Exclusivement pour
Console Nintendo (NES)