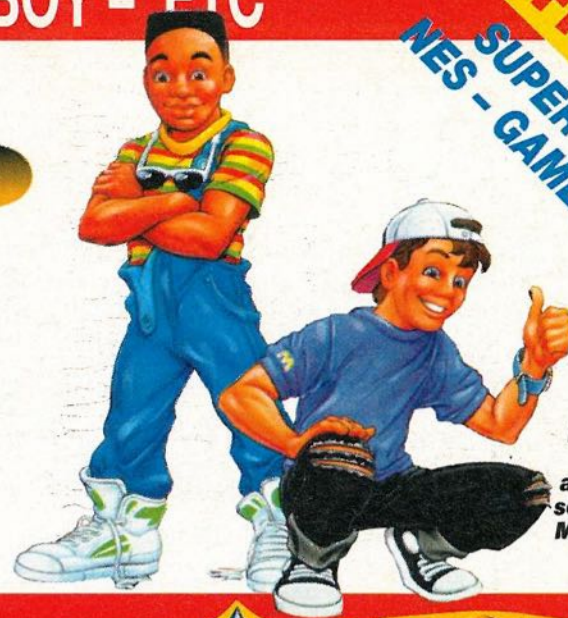


# BANZZAI



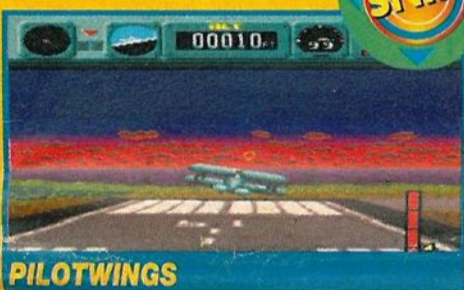
McDonaldland™  
 la recette  
 américaine porte  
 ses fruits sur Nes.  
 Mick & Mack pour  
 vous servir !

**N°5 DECEMBRE**

**LES HITS DU MOIS**  
**SUPER NINTENDO**



**SUPER PROBOTECTOR**



**PILOTWINGS**

**N. E. S.**



**BATMAN**



**TOM & JERRY**

**GAME BOY**



**PARASOL STAR**

**SUR LE 3615 KONSOL  
 PLEIN DE CADEAUX  
 A GAGNER TOUS  
 LES JOURS !**



## The Legend of Prince Valiant

Es-tu prêt à  
 affronter le  
 meilleur jeu  
 Nes de l'année ?

**LE GUIDE DES  
 ACCESSOIRES  
 NINTENDO  
 (PARTIE I)**

**DRAGON'S LAIR**



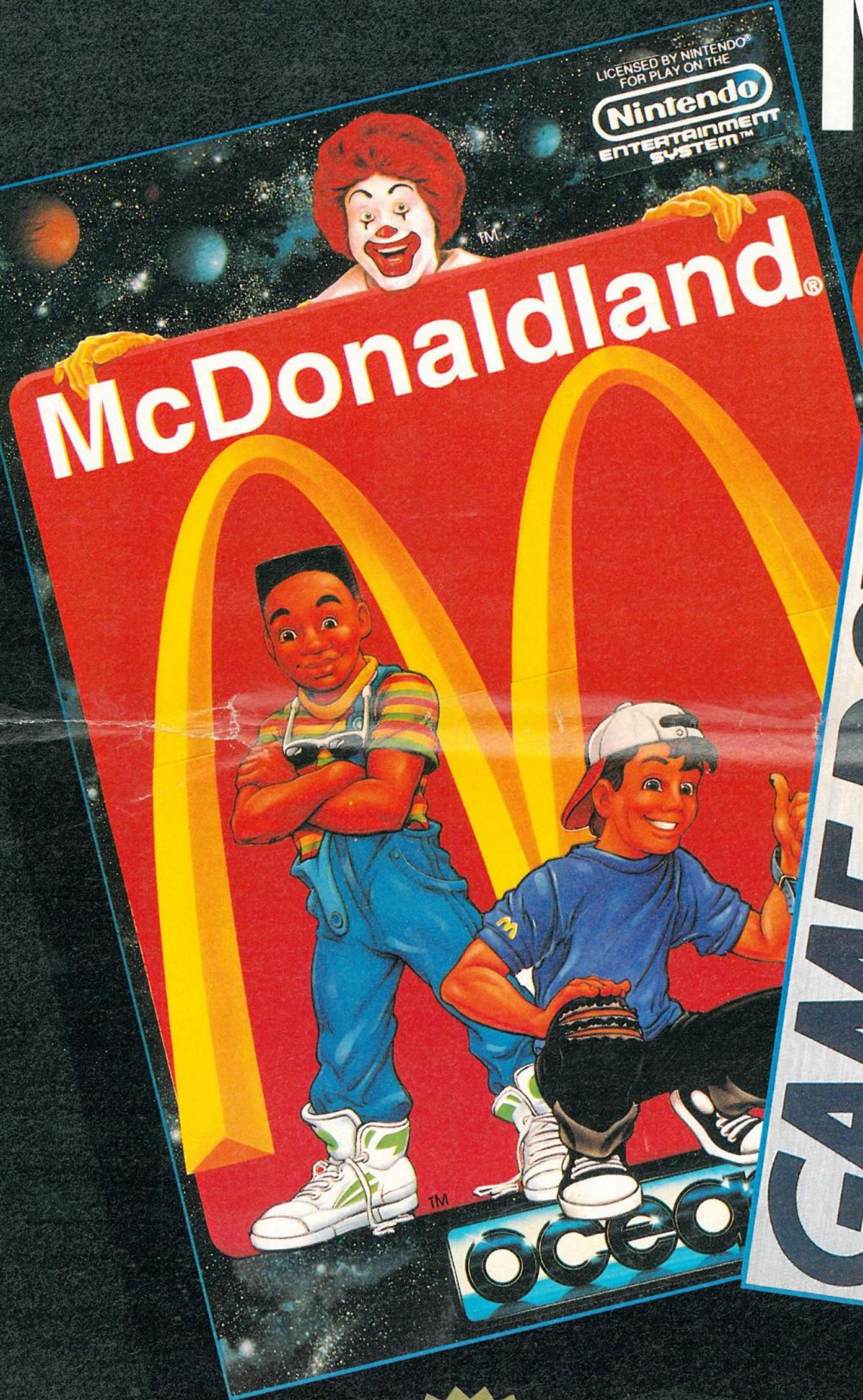
**LE TEST COMPLET,  
 LE POSTER GEANT**

**GRAND CONCOURS  
 BANZZAI : DES  
 DIZAINES DE LOTS  
 A GAGNER  
 (Voir page 5)**

# PLONGEZ DANS LE M

# McDo

# Nint



# Nintendo GAMEBOY™



The following are trademarks of McDonald's Corporation:  
M.C. Kids, Ronald, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick,  
Mack, Hamburglar, Birdie the Early Bird, Grimace, Fry Kids,  
CosMc, The Professor, McDonaldland.  
© 1991 McDonald's Corporation.  
© 1991 Virgin Games, Inc. All rights reserved.  
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd.

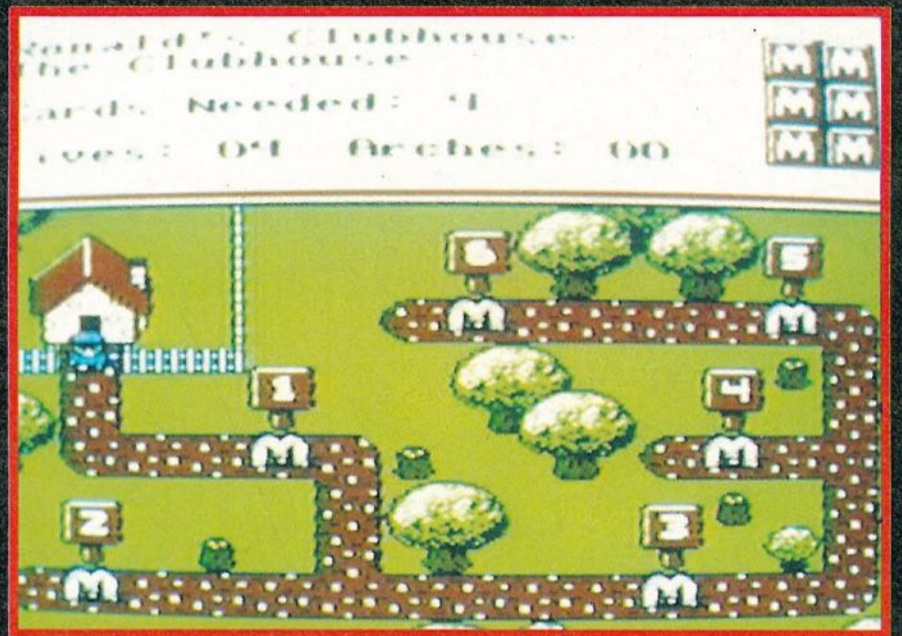
DISTRIBUTION ECUDIS  
TEL: 72 02 59 00  
S.O.S OCEAN  
TEL: (1) 40 53 03 48



# MONDE MAGIQUE DE

# Donald's™

# McDonald's®

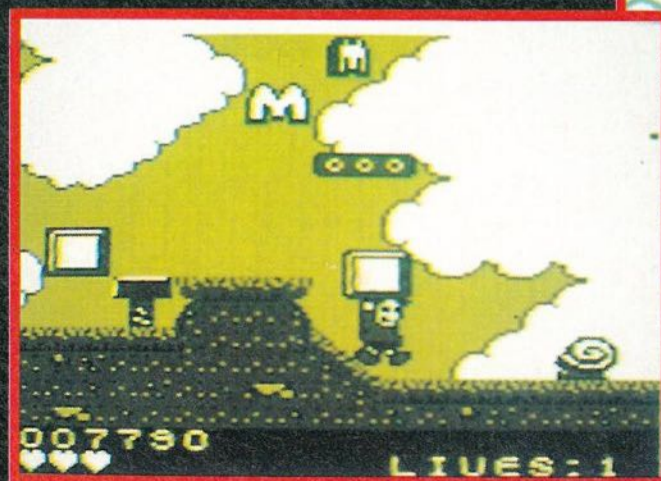
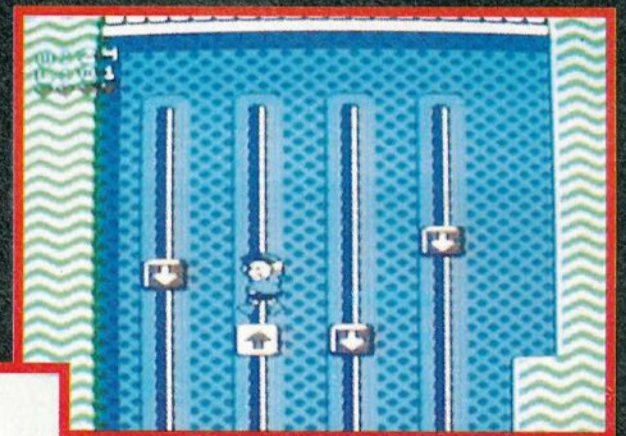


**Retrouvez Mick et Mack les kids les plus COOLS de McDONALDLAND**  
 RONALD vous offre la chance de votre vie de devenir un héros. Aidez-le à retrouver son sac magique que HAMBURGLAR a volé. Il faudra être rusé et vif comme l'éclair pour éviter les créatures comme GOFORIT et I.PSYCHO. Bondissez sur les plates formes et les trampolines pour attraper les arches en or. Découvrez les passages secrets et les mondes parallèles. Partez à la recherche de HAMBURGLAR à travers 30 niveaux différents. Chaque niveau contient un nombre incroyable de créatures et de pièges. McDONALDLAND vous réserve des surprises comme vous n'en avez jamais VU. Une option vous RIVERSE fait pivoter le monde de 360° et vos héros se retrouveront avec les pieds en haut et la tête en bas. L'UNION FAIT LA FORCE alors faites équipe avec votre copain.



McDONALDLAND vous réserve des surprises comme vous n'en avez jamais VU. Une option vous RIVERSE fait pivoter le monde de 360° et vos héros se retrouveront avec les pieds en haut et la tête en bas. L'UNION FAIT LA FORCE alors faites équipe avec votre copain.

**A VOUS DE JOUER LES KIDS, RONALD COMPTE SUR VOUS!!**



# Ocean®

OCEAN SOFTWARE LIMITED  
 25 BOULEVARD BERTHIER  
 75017 PARIS  
 TEL: (1)40539286  
 FAX: (1)42279573



Retrouvez l'émission OCEAN  
 tous les Mercredi et Samedi  
 entre 18 H et 19 H sur NRJ,  
 du 7 au 21 Décembre.



# EDITO

Bonne nouvelle, le zebu sur la dangue que j'avais le mois dernier, c'est bien fini ! J'ai été voir l'académie de médecine et le docteur Hervé à voulu me faire une transfusion. Oh, miracle ! à peine m'avait-il fait cette proposition que je me suis mis à parler normalement. Allez comprendre !

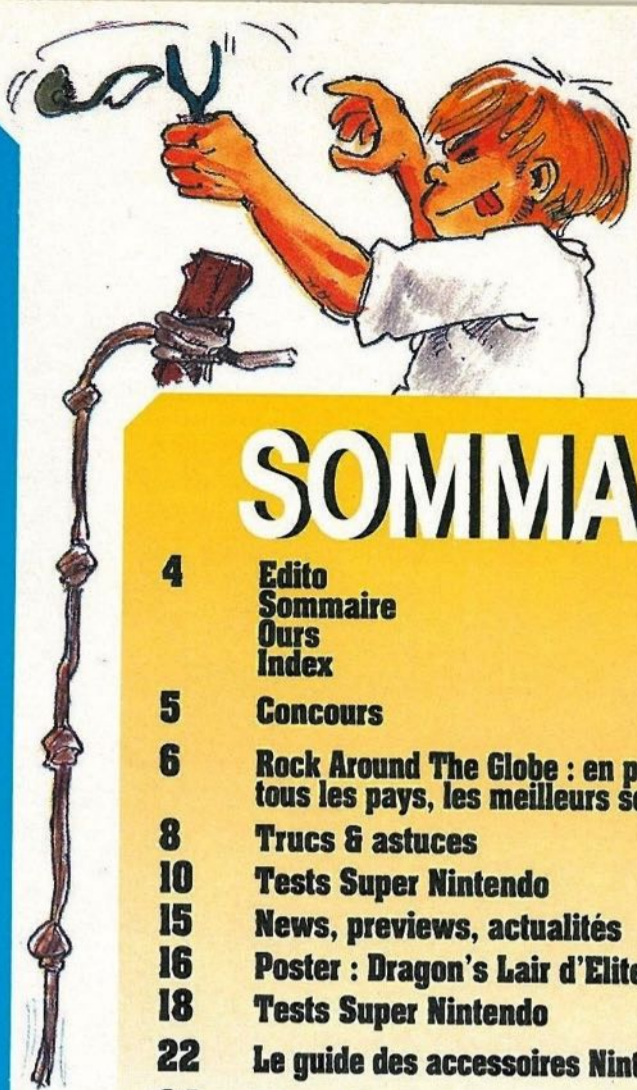
Prépare toi aux déferlantes à la télé : Nintendo, Ocean, LudiGames et les autres ont ouvert en grand les robinets à brouzoufs et les chaînes se frottent les mains. Plein les mirettes et du plaisir par paquets de dix jusqu'à la fin de l'année. Je ne te raconte pas ce qu'il y a dans ce numéro ; maintenant que tu l'a acheté, tu n'as qu'à aller voir toi même. Ni ce qu'il y aura dans le prochain, tu serais capable de t'en contenter. Ah si, quand même, trois trucs avant d'aller jouer ! Un, la Nes tient la grande forme (comme quoi la concurrence, ça pique !). Mate voir Batman et Battleloads. Deux, on organise un grand concours, voir page 5 : tout pour participer dans le prochain numéro. Trois, tu ne devrais pas raté notre guide des meilleurs jeux de l'année sur console. Carrefour, tu connais (le "champ" à 45 balles et le laser-disque vidéo à moins de 2000), offre à partir de fin novembre 500 000 exemplaires du chef d'œuvre dans ses 117 magasins. Et si tu n'en pas à côté de chez toi, ils t'en construisent un. Il suffit d'écrire ; la classe, quoi !

BBB (Bébé Banzai)



Ce guide, gratuit chez Carrefour, voilà qui vaut le détour !

Alfred de Musset



# SOMMAIRE

- 4 **Edito Sommaire Ours Index**
- 5 **Concours**
- 6 **Rock Around The Globe : en provenance de tous les pays, les meilleurs softs en préparation.**
- 8 **Trucs & astuces**
- 10 **Tests Super Nintendo**
- 15 **News, previews, actualités**
- 16 **Poster : Dragon's Lair d'Elite**
- 18 **Tests Super Nintendo**
- 22 **Le guide des accessoires Nintendo (1er partie)**
- 24 **Tests Nes**
- 28 **Tests Game Boy, abonnement**
- 31 **Courrier des lecteurs**

POUR DES RAISONS TECHNIQUES, NOUS SOMMES DANS L'IMPOSSIBILITE DE VOUS PROPOSER LES FICHES CARTONNEES VERNISSEES PORTANT SUR L'UNIVERS FANTASTIQUE DES JEUX VIDEOES DANS CE MEME NUMERO COMME ANNONCE. QU'A CELA NE TIENNE, NOUS ETUDIONS LE PROBLEME ET VOUS DONNONS RENDEZ-VOUS DANS LE NUMERO DE FEVRIER (SORTIE LE 12 JANVIER) POUR DE SPLENDIDES, DE SUPERBES, D'EXTRAORDINAIRES CARTES DE COLLECTION.

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

**REDACON :**  
Rédacteur en-Chef : Frank Ladoire  
Rédacteurs : Animal, Régis Crochet, Lionel Vilner, David Taborda, J.P Alba, Michaël Valensi

**REDACTEURS GRAPHISTES :**  
Maquette, création artistique : Marie Priester, Godefroy Luong, Séverine Dreux-Besnard  
Infographie vidéo : Godefroy Luong  
Scanner / Flashage : Jean Minthe, François Royere, Frédéric Levesque  
Dessinateur : Rémy Gross

**PUBLICITE :**  
Directeur : Antoine Harmel

**FABRICATION :**  
Chef de Fabrication : Jacques Gouffé  
Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc

**DIFFUSION, VENTES :**  
Responsable : Olivier Le Potvin  
-TE 73- Tél : (1) 45 22 38 60  
Correspondance Abonnement : 36 rue de Picpus - 75012 Paris  
Tél : 43 42 00 60  
Tarif abonnement France : 6 numéros / 100 francs.

**PROMOTION :**  
Responsable : Véronique Gardy

**TELEMATIQUE :**  
Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal

**COMPTABILITE :**  
Chef Comptable : Isabelle Clochette assistée de Charles Convalot, Paulette My, Claudine Varin, Janick Brohan

**DIRECTION EDITORIALE :**  
Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli  
Directeur Délégué : Patrick André  
Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard

Impression : Imprimerie de Massy - Jean Didier

Banzai est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

N° Commission paritaire : 82323  
Dépôt légal 2<sup>ème</sup> trimestre 1992.  
N° ISSN : 1169-0658

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayant-droits ou ayant-cause, est illicite" (alinéa 1<sup>er</sup> de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal.

- L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés.

- La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs.

Nintendo, Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co.Ltd

Couverture : visuel extrait du jeu Prince Valiant © Ocean visuel extrait du jeu Battleloads © Tradewest visuel extrait du jeu McDonaldland © Virgin

Les marques suivantes sont déposées par McDonald's Corporation : M.C Kids, Ronald, Ronald McDonald, Golden Arches, Mick, Mack, Hamburglar, Birdie the Early Bird, Grimace, Fry Kids, CosMc, The Professor, McDonaldland.

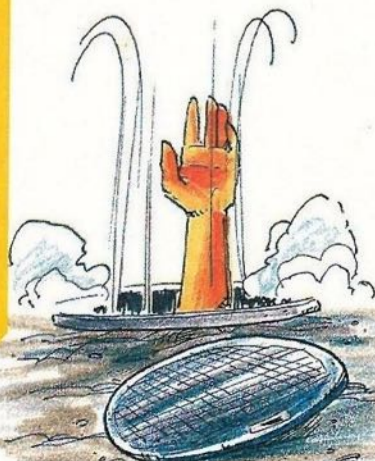
© 1991 McDonald's Corporation  
© 1991 Virgin Games, Inc.  
Tous droits réservés.

## INDEX DES TESTS

- ✓ Dragon's Lair (SNIN)
- ✓ Krusty's Super Fun House (SNIN)
- ✓ Pilotwings (SNIN)
- ✓ Super Adventure Island (SNIN)
- ✓ Super Kick Off (SNIN)
- ✓ Super Probotector (SNIN)
- ✓ Top Gear (SNIN)
- ✓ Battleloads (NES)
- ✓ Batman (NES)
- ✓ Macdonaldland (NES)
- ✓ Tom & Jerry (NES)
- ✓ Hudson Hawk (BOY)
- ✓ Parasol Star (BOY)
- ✓ Prince Valiant (BOY)
- ✓ Tiny Toons (BOY)

## INDEX DES ANNONCEURS

Chrono Games	9
Clic Photo	31
Ludigames	13
MB	19,21
Ocean	2,3,32
Polygram Video	7
Score Games	29
Spirou	15



## PRENDS TES MARQUES !

TESTS, NEWS, PREVIEWS, BIDOUILLES SE RAPPORTANT

- A LA SUPER NINTENDO
- A LA NINTENDO
- A LA GAME BOY

POUR LE BANZZAI D'OR, LE PAVE DE NOTE, STRICTEMENT IDENTIQUE, EST SUR FOND DORE

NOMBRE DE JOUEURS SIMULTANE

TYPE DE JEU

NOTES ATTRIBUEES PAR BANZZAI

NOTE FINALE (VALEUR REELLE DU JEU)

RESUME SUCCINT DU JEU

NOM DE L'EDITEUR

Imagineer 1 à 2 joueur Banzai

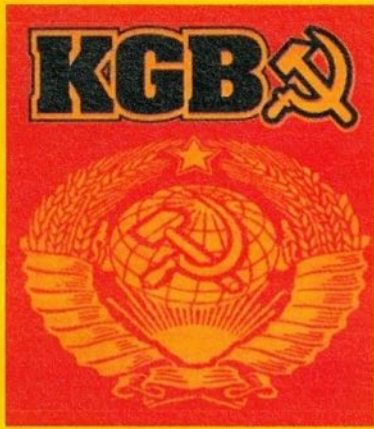
SPORT

- 74% GRAPHISME
- 74% ANIMATION
- 74% SON
- 74% JOUABILITE
- 74% DUREE DE VIE

74% INTERET

Belle intro animée Belle intro animée hijai gijai

# GRAND CONCOURS BANZZAI



"...A la découverte de KGB"  
le nouveau jeu Virgin



Carrefour



**1er Prix**  
1 scooter  
AH50 Adress  
Suzuki



## LISTE DES LOTS

Dans Banzzaï, Supersonic  
et Génération 4

### 1er prix

1 Scooters AH50  
Adress Suzuki

### 2e prix

1 Télévisions 40 cm

### 3e prix

1 Mini-chaînes

### 4e prix

1 GhettoBlasters

### 5e prix

1 Consoles  
Super Nintendo

### 6e prix

1 Consoles Megadrive

### 7e prix

1 Balladeurs CD

### 8e prix

1 Balladeurs K7/FM

### 9e prix

1 Balladeurs K7

### 10e prix

1 Casques hi-fi

### 11e au 25e prix

1 KGB

### 26e au 50e prix

1 Médailles véritables  
de l'ex-Armé rouge

## Des dizaines de lots à gagner

### TU VEUX GAGNER UN DE CES SUPERS LOTS ?

C'est facile ! Donne la réponse juste à toutes les questions ci-dessous, et renvoie-nous le coupon complété avec ton nom et ton adresse avant le 31 décembre 1992. Tu peux aussi jouer dans Supersonic et Génération 4 en renvoyant les coupons-réponses qui y sont inclus, mais si tu gagnes tu ne pourras recevoir qu'un lot par magazine. Règlement complet sur 3615 GEN4 ou 3615 KONSOL.

#### 1) Que contient la série limitée du jeu K.G.B. ?

- a) Une véritable médaille de l'ex -Armée Rouge soviétique
- b) Un passeport russe
- c) Une photo de Michael Gorbatchev

#### 2) Dans le jeu K.G.B. tu joues le rôle de qui ?

- a) Boris Eltsin
- b) Sergueï Bubka
- c) Rukov

#### 3) Le jeu K.G.B. est disponible sur quelle(s) machine(s) ?

- a) PC uniquement
- b) PC & Amiga
- c) Amiga uniquement

#### Question subsidiaire

Combien de Banzzaï n°3 ont été vendus ?

Coupon à renvoyer complété à :  
(jusqu'au 31 décembre 1992, minuit - cachet de la poste faisant foi)  
Pressimage - Concours Banzzaï/Virgin  
19, rue Hégésippe Moreau - 75018 Paris

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

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

#### Coche la bonne réponse

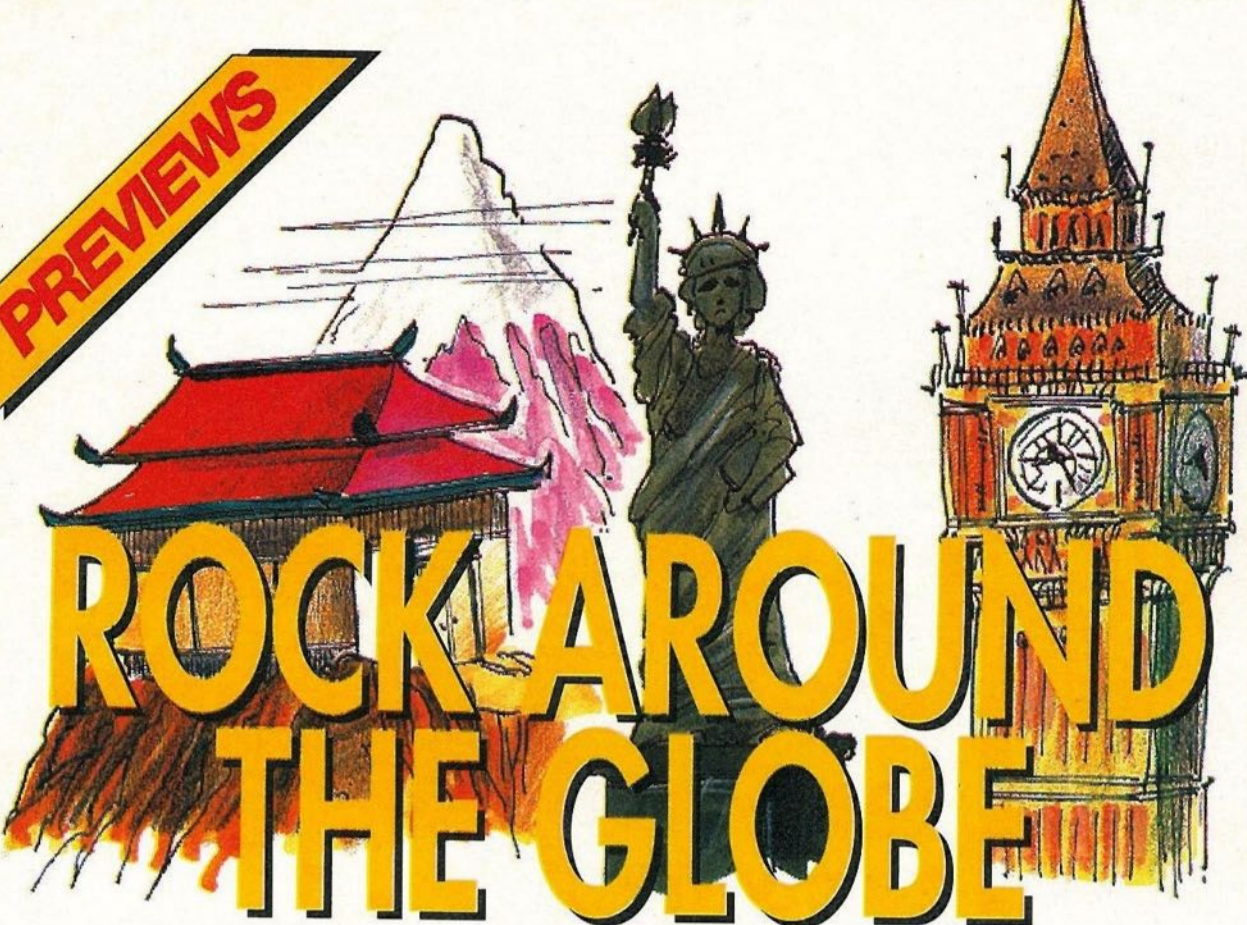
Question 1    a        b        c  
Question 2    a        b        c  
Question 3    a        b        c

#### Inscrit le chiffre exact

Question subsidiaire .....

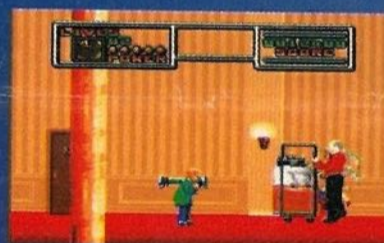


**PREVIEWS**



Deuxième édition de notre rubrique "previws du monde entier" qui au vu de votre courrier à franchement l'air de vous plaire ! Cette double page a pour objectif de vous dévoiler les dernières nouveautés en provenance du monde entier. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais, anglais et américains avant tout le monde. En raison de l'actualité très riche de cette fin d'année, la rubrique ne comporte que deux pages ce mois-ci, peut-être quatre le mois prochain. Comme il est impossible de vous présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, c'est à une sélection des meilleurs titres (susceptibles d'être distribués en France) que Banzzai vous convie. Ce qui veut dire que certains titres présentés risquent de ne jamais voir le jour... en France.

## MAMAN, JE REVIENS !



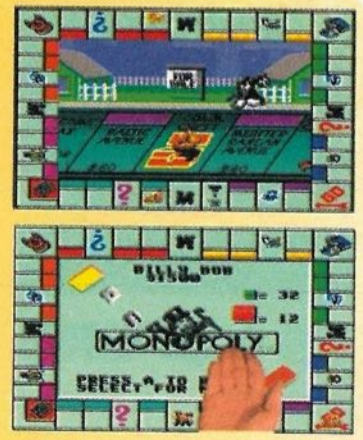
Qui ne connaît pas Home Alone, "Maman, j'ai raté l'avion" en français, gros succès en salle l'année dernière. Allez... si c'est le cas, je ne vous en veux pas vraiment vu qu'au bout de quelques minutes du film, je me suis endormi ! Mon genre, ça serait plutôt Terminator 2, Blade Runner ou l'Arme Fatale 3, vois-tu ! Qu'à cela ne tienne, l'adaptation du film, Home Alone donc, pas encore sorti en France, a fait un carton aux USA. Encore une fois, je me demande bien pourquoi ? Mais bon.

Trêves de jugements, une suite est donc annoncée chez T-HQ ressemblant fortement au premier épisode, il faut le dire. Le joueur, c'est à dire toi, dirige toujours un gamin aux prises avec des adultes. Cette adaptation est prétexte à un jeu de tableau assez classique avec armes supplémentaires (plutôt bizarres) et bonus de toutes sortes. Attendons pour juger !

## MONOPOLY

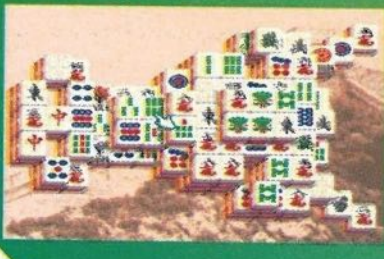
Avec Shanghai ce mois-ci, c'est le second soft où la tête s'avère plus importante que les jambes. En effet, tu as beau être le meilleur joueur de temps les temps, ne craindre personne dans le domaine des shoot'em up, des jeux d'arcade, des jeux de tableaux, tu risques quand même de te faire battre au Monopoly.

Si tu n'as pas économisé ton flouz (synonyme de money, brouzoufs, oseille, peuz, flouz, blé), adieu la rue de la Paix et ses hôtels de grand standing et bonjour Belleville et ses ponts, ravalés j'en conviens mais en plein air tout de même. Bien réalisé, assez prenant, la société Parker à trouver là le moyen de continuer à vendre du jeu de société, seul le support change !



## SHANGHAI

Ouais, je sais, tu as vu les photos et tu n'as rien compris au jeu. Oh, tu le connais bien de vu mais tu n'as jamais voulu y jouer ou ne serais-ce qu'apprendre à jouer tellement les règles te paraissent compliquées. Eh bien détrompe toi, le jeu de Shanghai ou plus exactement Dragon's Eye comme il est dénommé de l'autre côté de l'atlantique est un jeu fantastique et les accros, dont je fais partie, sont nombreux. Je t'explique vite fait le principe, tu dois éliminer tous les dominos présents à l'écran et les enlevant par paire. Dès que tu as repéré deux dominos identiques, tu cliques dessus et ils disparaissent. Simple non ? Oui, sauf que ces dominos sont positionnés sur plusieurs niveaux et suivant des formes d'animaux (tortue, dragon, cheval, abeille...), ce qui compliquent un peu plus la tâche du joueur. En un mot, passionnant ! Et comme en plus, la réalisation technique est loin de se traîner, le jeu promet beaucoup !



## PIRATE DES MERS



Le premier titre de ce mois se nomme Skuljagger d'American Softworks et aucune date de sortie n'est précisée. Il s'agit d'un jeu de tableau dans le plus pur style Mario Bros, avec des différences tout de même. N'est pas Mario qui veut ! Dans Skuljagger, le personnage n'est autre qu'un pirate des mers, un corsaire en quête d'un fabuleux trésor. C'est l'occasion de visiter une île immense et plutôt hostile peuplée de créatures mutantes. Tu casses de l'ennemi par dizaines, tu ramasses des pierres précieuses (rubis et émeraudes) et tu utilises... ta magie. Eh oui, ces pierres précieuses te permettent de tuer des adversaires à distance par exemple, ou bien de te transformer en un énorme ballon et bien d'autres choses encore. Une fois sélectionné, tu gardes ces pouvoirs jusqu'à te faire toucher. Voilà en gros pour l'histoire, la réalisation est en demi-teinte avec des graphismes absolument superbes mais une maniabilité qui laisse, pour l'instant, à désirer. Je te rappelle qu'il ne s'agit pas d'une version finale. Sympa quand même !



## SUR 4 ROUES



Adapté de l'arcade, Road Riot est prévu pour bientôt sur Super Nintendo hors Europe. Le jeu peut se jouer seul ou à deux mais dans les deux cas, l'écran est divisé en deux. Le but est de finir premier en ayant balancé les autres dans le décor si possible. Les circuits comportent bien sûr des pièges comme des arbres ou des rochers qui agissent, je ne sais pas pourquoi, comme de véritables aimants sur ton buggy. Attention également aux bosses, idéale pour perdre le contrôle de ta caisse. Techniquement, le jeu à l'air bon. Rendez-vous lors de la sortie.

circuits comportent bien sûr des pièges comme des arbres ou des rochers qui agissent, je ne sais pas pourquoi, comme de véritables aimants sur ton buggy. Attention également aux bosses, idéale pour perdre le contrôle de ta caisse. Techniquement, le jeu à l'air bon. Rendez-vous lors de la sortie.



## Q-BERT : LE RETOUR

He is back ! L'un des personnages mythiques des jeux vidéo fait un retour en force sur la console du moment. Q-Bert est un bipède au long nez dont l'aspiration principale est de repeindre toutes les cases (c'est à dire les marches d'escaliers de sa pyramide). Et comme ses goûts en matière de couleur ne plaisent pas à tout le monde, un vent de révolte souffle sous les narines de Q-Bert. Il doit se dépêcher de tout repeindre avant de se faire jeter de sa pyramide comme un malpropre. Voilà, le concept est inchangé, la réalisation aussi, tout juste un habillage graphique en fond a été rajouté par les programmeurs. La société Nivic réalise là un soft simple mais efficace !



## THE MAGICAL QUEST

Attention, grand jeu ! Telle est l'accroche qui pourrait définir The Magical Quest de chez Capcom. Il s'agit des aventures de Mickey à la recherche de son chien Pluto dans un monde merveilleux et dangereux. L'histoire n'a pas grande importance pour ce jeu de tableaux fantastique à la réalisation assez exceptionnelle. Sur ce coup là, la Super Nintendo dévoile tout ses secrets et ses atours forts attirants il faut en convenir. Les graphismes sont certainement les plus fantastiques jamais réalisés sur Super Nintendo et les animations des personnages, notamment celle de Mickey, repousse encore les limites du mimétisme par rapport aux plus grandes réalisations cinématographiques de Walt Disney. La jouabilité est comme d'habitude au rendez-vous (une constante chez Capcom) et l'environnement sonore de tout premier ordre (ça veut dire sensas, géant, grand quoi !). Du bon, de l'excellent Capcom même !



## THE LOST VIKINGS

Deux trois lignes sur le prochain jeu d'Interplay sur Super Nintendo (après Another World bien sûr) pour vous dire qu'il s'agit d'un jeu de réflexion/arcade (si ça existe, la preuve). Les personnages possèdent des talents différents et se retrouvent enfermés dans des niveaux d'où tu dois les sauver en utilisant au mieux leurs capacités. Tu as beau les sauver encore et encore, ils se retrouvent toujours pris au piège dans un autre monde. Pas malin, ces gars du nord ! En résumé, un jeu très intéressant dont on vous reparlera plus tard.



## COSMO GANG

Amis nostalgiques, bonjour ! Ce soir, nous allons revenir quelques années en arrière, pratiquement d'une décennie, pour étudier le cas Cosmo Gang de chez Namco, plus connu de certains d'entre vous sous le nom de Galaga. Cette nouvelle version ne diffère pas vraiment de son aînée si ce n'est des graphes plus léchés et des bonus à la pelle. Allez y, ne soyez pas timide, essayez donc le jeu... voilà ! (...) Des réactions ? Oui... le coffret change mais le fond reste le même ?! Parfaitement ! Mais vous êtes un privilégié. Quel âge avez-vous ? La trentaine ?! Bien sûr, vous connaissiez l'original ? Et alors, en poussant plus loin votre analyse, que diriez-vous ? Soft d'utilité publique ? Pourquoi donc ? Une partie de la mémoire des jeux vidéos pour les plus jeunes d'entre nous ? Oui, on peut le voir comme ça ! En tout cas, et même si cela n'a rien à voir avec les productions actuelles, personnellement, j'aime !



## BIP BIP COURT TOUJOURS

Bip bip est de retour et le coyote aussi ! Forcément, ces deux là sont aussi inséparables que Laurel & Hardy, les Pieds Nickelés, Momo et Ursule ou bien encore Mario et Yoshi. Alors, bien sûr tu joues bip bip et ton objectif est d'en faire voir de toutes les couleurs à ce satané coyote, le tout à 200 km/h. Et si tu te débrouilles bien, crois moi, les pires tuiles vont s'abattre sur sa tête.

Mais faire tourner en bourrique ce coyote comporte quelques risques essentiellement dû à ta vitesse de déplacement... supersonique. A fond les manettes, tu n'as pas vraiment le temps d'admirer le paysage et de discerner les obstacles qui ta barrent la route. Attention aux scorpions et buissons piquants.

La réalisation technique est remarquable suivant fidèlement la série de dessins animés jusque dans les attitudes du coyote (il faut voir la tête de ce dernier réalisant qu'il tombe dans un précipice de 5000 mètres ou d'admirer son attitude lorsqu'il poursuit bip bip). Normal c'est encore Sunsoft qui s'y colle me direz-vous ! De plus, le jeu t'offre un gag toutes les trente secondes. Le coyote n'a pas fini d'en baver !

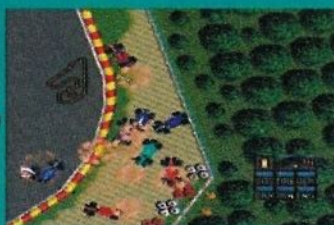


## LE GRAND CIRQUE DE LA F1

F1 Circus a démarré sa carrière internationale sur les consoles Nec pour être ensuite adapté sur Megadrive et finalement se retrouver sur Super Nintendo. Autant te le dire tout de suite, cette dernière version est sans nul doute la meilleure, utilisant les spécificités de la machine. Le jeu est toujours vu d'avion et le scrolle suit l'action c'est à dire la voiture, mais cette fois-ci, toute les rotations sont gérées par la console et les demi-tour ou virages sérés ne



donnent plus le mal de mer. Tout est fluide et coulé ! Ensuite, à toi de tout faire pour rester sur la piste ! Côté son par contre, ce ne pas vraiment l'extase mais bon, les programmeurs ont encore le temps de palier ce défaut d'ici la sortie du jeu. Super F1 Circus se veut une jeu de Formule 1 complet et les tracés des grand prix sont donc parfaitement respectés comme les séances de qualif, les ravitaillements, les changements de pneus, etc. Il ne manque plus que l'odeur de gomme brûlée !



## CHRONOGAMES

Les jeux du futur au présent

### SEGA MEGADRIVE

#### PRECOMMANDEZ

SONIC II 395 (Dispo fin de mois)

CADASH	345	SHADOW OF THE BEAST II NEW	Tél
GREENDOG	345	WORLD TROPHY SOCCER (EURO CLUB US)	395
JAMES POND .. Aquatic games	345	DOUBLE DRAGON	395
ALIEN III	395	SUPERMAN NEW	Tél
TAZMANIA	395	STEEL TALONS NEW	Tél
BATMAN RETURN OF JOKER NEW	Tél	CHAKAN : THE FOREVER MAN	425
GALAHAD	395	CORPORATION (CYBERCOP)	425
PREDATOR II	395	BATMAN RETURN NEW	Tél
LEMMINGS	395	GODS NEW	Tél
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	395	SIDE POCKET	425
ATOMIC RUNNER	395	NHLPA HOCKEY 93	425
CRUE BALL NEW	Tél	TEAM USA BASKET	425
TERMINATOR II NEW	Tél	LHX ATTACK CHOPPER	425
E. HOLYFIELD BOXING	395	YOUNG INDIANA JONES NEW	Tél
DRAGON FURY (Devil Crush)	395	PIGSKIN FOOTBALL	425
RAMPART	395	CAPTAIN AMERICA NEW	425

Pour être informé ou pour commander appelez au (1) 42 94 06 09

De 11H à 20H du Lundi au Samedi

### SUPER NINTENDO

GÉNIAL l'Adaptateur SUPER NINTENDO

pour mettre avec les cartouches US et JAP sur votre console Française 199,00 F avec 1 jeu 99,00 F, GRATUIT pour 2 jeux achetés\*

SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II 1490,00

(Version JAP) PRECOMMANDEZ (Dispo fin de mois)  
MICKEY MOUSE MYSTICAL QUEST 495 FATAL FURY 595

SUPER MARIO WORLD	390	SUPER SOCCER	390
DINOCITY (DINOSAURS US)	425	FINAL FANTASY M.QUEST	449
RIVAL TURF	425	WWF WRESTLEMANIA	425
GEORGE FORMAN KO BOXING	425	CASTLEVANIA IV	425
RACE DRIVIN	425	WINGS II	425
SUPER BUSTER BROS	449	TKO BOXING	425
FACEBALL 2000	449	SOUL BLAZER	449
MAGIC SWORD	449	KING OF MONSTERS	449
CONTRA III	449	PHALANX	449
RAMPART	449	FINAL FIGHT	449
AXELAY	475	SIMPSONS : BART'S NIGHTMARE	449
JAMES BOND JR	475	IREM'S SKINS GAMES	475
SUPER ALESTE	475	NCAA BASKETBALL	475
ANOTHER WORLD	475	ROBOCOP III	475
TORTUES NINJA IV	475	AMAZING TENNIS	475
BLUES BROTHERS NEW	475	ADDAM'S FAMILY	475
HOME ALONE II NEW	475	IMPERIUM NEW	475
FINAL FANTASY M. QUEST NEW	475	HUNT FOR RED OCTOBER NEW	475
WING COMMANDER NEW	475	TOM & JERRY NEW	475
SUPER DOUBLE DRAGON	495	SKULJAGGER	475
SONIC BLASTMAN (JAP)	495	STREET FIGHTER II	590
PARODIUS (JAP)	495	JEUX US	JEUX US

IMPORTANT : Ces cartouches fonctionnent uniquement avec l'adaptateur SUPER NINTENDO

### MEGA PROMO

ZELDA III (en Anglais) 299

PRINCE OF PERSIA (Jap) 399

BON DE COMMANDE EXPRESS A ENVOYER A : CHRONOGAMES  
Jeux dispos livrés rapido !!! BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08  
Tél. (1) 42 94 06 09

TITRES	PRIX	NOM .....
.....	.....	PRENOM .....
.....	.....	ADRESSE .....
.....	.....	CODE POSTAL .....
.....	.....	VILLE .....
.....	.....	TEL .....

Port et emballage +25F  
TOTAL A PAYER  
Jeux envoyés par colissimo

#### REGLEMENT :

- CHEQUE  
 CCP O MANDAT LETTRE  
 CONTRE REMBOURSEMENT +30F  
 CARTE BLEUE :

NUMERO : \_\_\_\_\_

DATE EXPIRATION : ...../...../.....

SIGNATURE : \_\_\_\_\_

#### JE POSSEDE :

- GAMEBOY  
 MASTER SYSTEM  
 MEGADRIVE  
 SUPER NINTENDO  
 SUPER FAMICOM  
 AUTRES .....

Les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.  
Offre valable dans la limite des stocks disponibles. (\* Offre non cumulable)

**BIDOUILLES**



**Double Dragon II**  
 Pour continuer au niveau 1, 2 et 3 : appuie sur HAUT, DROITE, BAS, GAUCHE, bouton A et B sur l'écran GAME OVER.  
 Au niveau 4, 5 et 6 appuie sur HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, boutons B, A, A sur l'écran GAME OVER.  
 Pour le niveau 7, 8 et 9 : boutons A, A, B, B, BAS, HAUT, DROITE, GAUCHE sur le paddle no 2.

**Track & Field II**  
 Commencer à l'épreuve 2 : DHLK\*4ZLG  
 Commencer à l'épreuve 3 : DRLKQ3Z1G et GHLK\*3ZLG  
 " " " 4 : DR1K\*3Z1N  
 " " " 5 : DR1KQ4PLN

**Super Mario Brothers**  
 Pour continuer après être tué appuie simplement sur le bouton A et START. Tu continueras au début du dernier niveau où tu étais.

**Metal Gear**  
 Pour débiter au niveau avant l'ordinateur (déjà détruit) et avec une quantité d'armes et d'options : ELLEN DIANE JENNI FERBI GBOSS  
 Password du dernier niveau : WZRJZ QZZZD UJ510 UIQZZ NZRZE  
 Pour la fin du jeu un autre code : T1111 11611 11111 11111 11116

**Adventure Of Lolo**  
 Si la seconde lettre de ton code est avant, dans l'alphabet, la 4ème, échange les de place et tu auras un nouveau code. Ca marche pour tous les codes commençant par A, B, C ou D. Pour commencer au dernier niveau : GCVT.

**Tiger Heli**  
 Aussitôt que tu es mort appuie sur les boutons A et B en même temps.

**Battletoads**  
 Pour commencer avec 5 tirs appuie en même temps sur les boutons A et B pendant l'écran de présentation et sur START.  
 Commence avec 6 vies au lieu de 3 : Quand tu es sur l'écran de présentation, appuie sur Bas sur le paddle, puis sur les boutons A et B, puis appuie sur START. Tu dois entendre un bruit. Tu peux faire la même chose quand tu joues à deux ou chaque fois que tu recommences une partie.

**Bubble Bobble**  
 Pour aller au niveau que tu veux : EECJJ.  
 Sélectionne 1 ou 2 joueurs, choisis le niveau 1 à 112 et appuie sur START.  
 Pour voir la seconde fin : EECFG.  
 Tu dois battre Grumple Grommit avant de la voir.

**Trojan**  
 Continuer : pendant l'écran de présentation appuie sur HAUT et sur le bouton START.

**Low G Man**  
 Fin : YEScoeur Dachincourt A.

**Goonies II**  
 Utilise le code suivant : Y" "flèche bas"U "S" 3"CR  
 Pour avoir 6 goonies et toutes les armes : S'GNV4W!n"!F

**Dragon Ball**  
 Pour changer de niveau en cours de jeu, appuie sur le bouton B de la deuxième manette.

**Mission Impossible**  
 Niveau 2 : HMPR  
 Niveau 3 : KMWV  
 Niveau 4 : XDGJ  
 Niveau 5 : TVJL  
 Computer code : MTKN Dachincourt A.

**Gradius**  
 Quand tu commences le jeu, fais pause puis appuie sur HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A et START sur le paddle. Tu ne peux utiliser ceci qu'une fois par niveau.

**Castlevania II**  
 Pour arriver au chateau de Dracula : cœur, boule, bougie, rien.  
 Pour aller plus loin : cœur, bougie, boule, boule.

**Solar Jetman**  
 Essaie le code suivant pour aller à la planète 14 : ZHHZQQQNNNN.

**Ikari Warriors**  
 Quand tu meurs appuie sur les boutons A, B, B, A START avant que l'écran de présentation n'apparaisse. Cela ne marche pas pour le dernier niveau du jeu.  
 Pour sélectionner le niveau : appuie sur HAUT, BAS, A, A, B, GAUCHE, DROITE, A, B, HAUT, A, BAS, DROITE, DROITE, GAUCHE, B, HAUT, GAUCHE, A, DROITE B, GAUCHE, DROITE, A, GAUCHE, HAUT, A, BAS, A, DROITE, GAUCHE, B et START pendant l'écran de présentation.

**Bionic Commando**  
 Quand GAME OVER apparait appuie sur le bouton A, quand le titre apparait appuie sur START rapidement. Tu peux faire cela autant de fois que tu le désires.

**Hunt For Red October**  
 Tu peux utiliser ce truc une fois par jeu pour remonter au maximum tous tes niveaux : appuie sur le bouton Start pour faire pause puis les boutons suivants : A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B, Select, A, B deux fois et bouton A.

**Kid Icarus**  
 Password pour aller au dernier niveau avec 9,999,999 points : AuW2e5 Xcdf00mt000G K50Wuu  
 Un deuxième code pour dernier niveau : DANGER !!!!!  
 TERROR HORROR  
 Entre ce code pour aller au dernier stage avec des vies infinies : 8uuuuu uuuuuu uuuuuu uuuuuu  
 Pour une surprise tape ce code : ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS

**Isolated Warrior**  
 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

**Kickle Cubicle**  
 Essaie donc sur la page où s'affiche le titre d'appuyer sur le bouton A sur le paddle deux jusqu'à ce que le ninja apparaisse.

**The Legend Of Zelda**  
 Essaie de taper "Zelda" pour le nom et enregistre le.

**Batman II**  
 Niveau 1-2 : MDRR  
 Niveau 2-1 : NMLL  
 Niveau 2-2 : NWKL  
 Niveau 3-1 : LGZQ  
 Niveau 3-2 : GPTW  
 Niveau 4-1 : GNXF  
 Niveau 4-2 : KHCN  
 Niveau 5-1 : QGVN  
 Niveau 5-2 : WBZT  
 Niveau 6-1 : FFHG  
 Niveau 6-2 : CKQG  
 Niveau 7-1 : GPZT

**Dr Mario**  
 Pour voir les deux dernières images de ce jeu, fini le jeu à partir des niveaux suivants : Niveau : 20 Vitesse : Med Image : lézard.  
 Niveau : 20 Vitesse : High Image : vaisseau spatial.

**World Cup**  
 Finale Allemagne/Argentine : 01613. Dachincourt A.

**Shadow Warriors**  
 Essaie de faire ceci sur l'écran de présentation : appuie sur les boutons A, B, BAS, GAUCHE, SELECT et START tout en même temps.

**Megaman**  
 Pour faire plus de dégâts quand un de tes tir touche un ennemi, appuie sur SELECT quand ta balle touche un ennemi.

**Le magasin** ☎ 43 290 290

**SCOREGAMES**

vous présente

**LE DEFI**

17 rue des Ecoles  
75005 PARIS

**GAGNE UN BON D'ACHAT DE 1500 FRANCS POUR T'OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTÉS.**

**MATCH TOP - SCORE**

**LE PRINCIPE** chaque mois, la rédaction propose un concours sur un jeu (nouveau ou pas) qui fait l'objet d'un défi : réaliser le meilleur score !

crever de jalousie et tes parents touchés par cette soudaine célébrité n'oseront plus te refuser la moindre nouveauté ! (si c'est possible !)

Pour participer il suffit de nous retourner une photo de ton écran de télévision avec le meilleur score que tu as pu réaliser sur l'un de ces jeux (attention il faut que la photo montre ta télévision dans sa totalité et pas seulement une partie de l'écran !); tu mets au dos de ta photo les nom, prénom, âge, adresse, ainsi que le nom du jeu et le type de ta console puis tu nous retournes le tout sous enveloppe affranchie à

Chaque mois, le gagnant du concours Top-Score, ravi d'être l'élus, recevra un bon d'achat de 1500 francs à faire valoir au magasin Score Games. Ce sera également l'occasion de prendre en photo l'heureux lauréat et de le publier dans le journal.  
Alors, à vous de jouer !

**BANZZAI "TOP-SCORE"**  
19, rue Hégésippe Moreau  
75018 PARIS



avant la parution en kiosque du prochain numéro, le cachet de la poste faisant foi.

Ce mois-ci, le gagnant se nomme Pappalardo Marco et a réalisé le score de 9506900 avec un seul crédit (eh, eh nous ne sommes pas dupes !) sur Street Fighter 2

**COMMENT TU GAGNES ?** je m'y attendais à celle-là, je te remercie de me l'avoir posée, mais dis plutôt "comment je pourrais peut-être, si c'est possible, gagner ?", parce que tu vas pas être tout seul à jouer fais moi confiance. Maintenant si tu aimes bien les défis, le principe est simple : si tu as fait le meilleur score tu gagnes le super cadeau "top-score", si tu fais partie des 9 suivants tu gagnes un cadeau jocker. En cas d'ex-aequo (je sais c'est énervant mais ça arrive) Frank Ladoire notre rédacteur en chef se fera un plaisir de tirer au sort les gagnants lui-même en personne (il adore ça, déjà tout petit...).

**TOP-SCORE "BANZZAI"**  
 Décembre 92 - ce mois-ci, le concours porte sur :  
**NES : BATTLETOADS**  
 Participation possible jusqu'au 1er décembre 1992, le cachet de la poste faisant foi.

**A STAR IS BORN !** tiens, si tu gagnes, on ira même jusqu'à mettre ta photo dans le journal le mois suivant, tes copains vont en





## Burai Fighter De Luxe

Tous les niveaux :

	Eagle	Albatross	Ace	Uptimate
Niveau 1	HGKM	HGNC	GBHL	GDGP
Niveau 2	CPFG	BMHB	MHCB	LMCJ
Niveau 3	JJCM	DGBF	CDMN	CCHL
Niveau 4	DKLF	JGJH	KDPG	HFKP BNGN

Dachicourt A.



## Batman

Stage 1-2 : MDRR  
 Stage 4-2 : KHCN  
 Stage 2-1 : NMLL  
 Stage 5-1 : QGVN  
 Stage 2-2 : NWKL  
 Stage 5-2 : WBZT  
 Stage 3-1 : LGZQ  
 Stage 6-1 : FFHG  
 Stage 3-2 : GPTW  
 Stage 6-2 : CKQG  
 Stage 4-1 : GNXF  
 Stage 7-1 : GPZT



## Alpha Mission

Pour détruire le monstre de fin de niveau 1 il faut prendre le bouclier et lui tirer dessus sans arrêt.



## Bad Dudes

Au niveau 2 maintiens le bouton A enfoncé et quand Dude clignote, relâche. Tu effectueras un coup de poing incendiaire.



## Battle Of Olympus

A Attica, sur le chemin du temple, il y a 2 fontaines. Mets toi à genoux devant la 2ème. Ta force physique remontera au maximum. Lorsque tu montes sur Pegase (en utilisant la harpe au monument du soleil) il t'y amène directement.



## Castlevania 4

Va au dernier niveau avec l'escalier avant Dracula. Saute du haut de la plate-forme et tu vas atterrir sur un escalier invisible. Là tu devrais trouver tous les pouvoirs pour détruire Dracula.



## Castlevania II

Si ton aventure dure moins de 6 jours, la fin du jeu sera en couleur et Simon viendra prier devant la tombe de Dracula. Un code pour le voir : G1TK 4(carreau)\*Q Z5QV ONPQ



## Double Dragon

Lorsque tu es "Game Over" fais HAUT, DROITE, BAS, GAUCHE, A et B. Ce n'est bon qu'aux 3 premiers niveaux. Pour des coups de genoux contrôlés, appuie vers le HAUT et la direction voulue et saute.



## Godzilla

Pour aller sur la planète X entre ce code : 4J62STRMH9 CWU58L



## Gargoyle's Quest

Quelques codes :  
 Niv 1 : BIVF JPD8  
 Niv 2 : 8QRC KE4M  
 Niv 3 : 9H65 RATQ  
 Niv 4 : TOHT K2EQ  
 Niv 5 : SXX5 UBGR  
 Niv 6 : WXXD UBGR  
 Surprise : MAD



## Robocop

Au 6ème niveau, quand tu montes avec l'ascenseur un homme te tire dessus. Tue le, prends le cobra et pars à GAUCHE, il reviendra. Tu peux répéter l'opération plusieurs fois pour faire le plein.



## Ghosts'N Goblins

Où se trouve les armures :  
 Niv 1 : dès que tu passes l'île mouvante, saute en avançant.  
 Niv 2 : dans la maison aux gros hommes va tout en haut à gauche et saute.  
 Niv 3 : monte à la 2ème échelle, 2ème marche, droite, redescendre en sautant au bout de la 2ème marche.  
 Niv 4 : il n'y en a pas.  
 Niv 5 : prends le dernier nuage.  
 Niv 6 : après le dragon, gauche et monte 2 échelles puis va à GAUCHE.



## Snake Ratte'N Roll

Au niveau 4, si tu es trop léger pour faire sonner la cloche, mets toi à côté et l'enclume la sonnera.



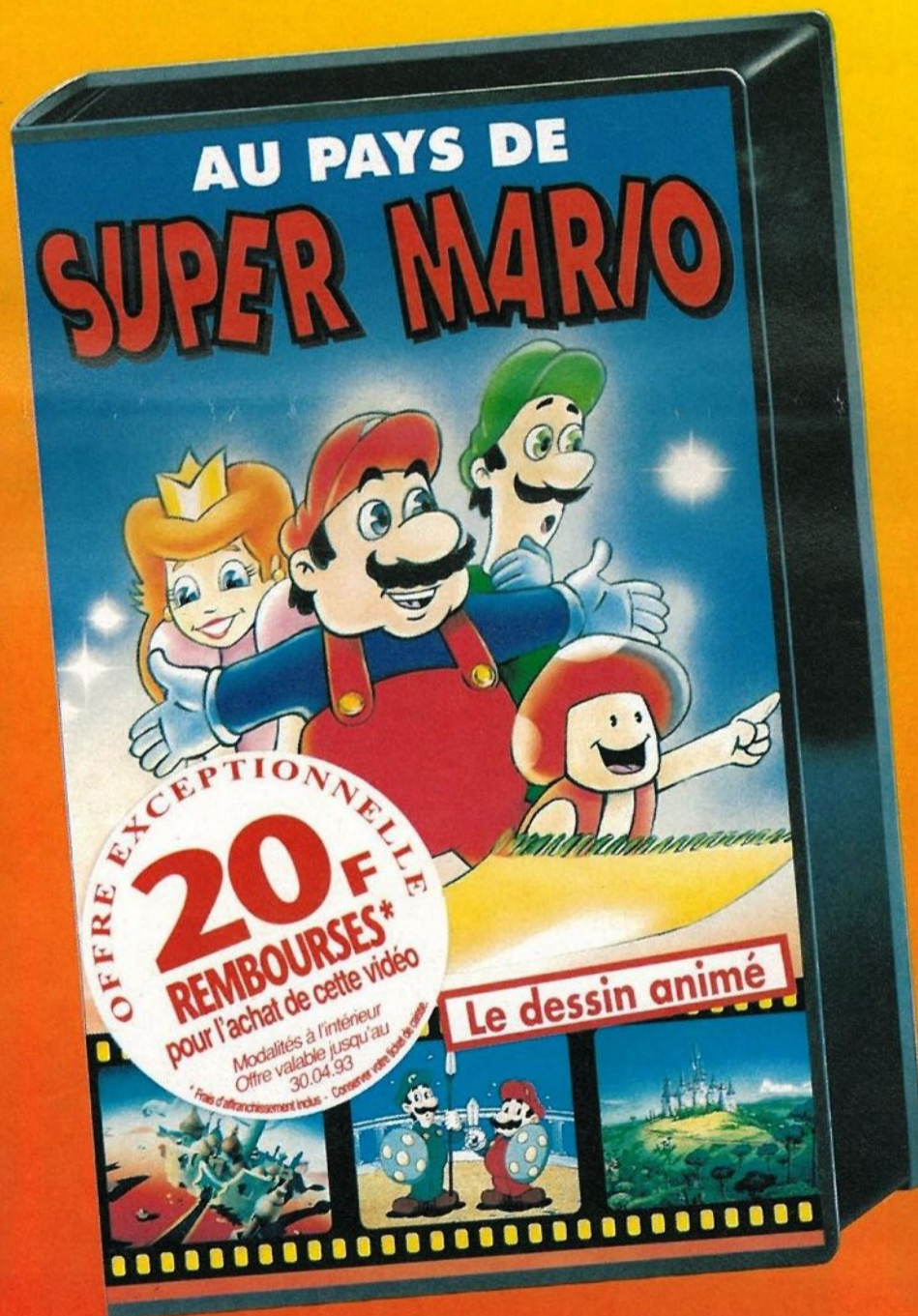
## Populous

Pour aller à n'importe quel niveau choisis le "Conquest Game" et clique sur l'icône PAUSE. Dirige le curseur sur la carte du monde et appuie sur L et A. Après, tout en maintenant R appuyé, appuie sur Y, B, X, A et SELECT. Relâche R et clique sur Armageddon. Entre dans le menu de setup et choisis "conquest". Dans le menu "conquest" appuie sur X et B pour choisir le niveau.



## Shadow Warriors

Pour accéder au sound test, appuie sur diagonale BAS GAUCHE et SELECT bouton B, A et START le tout en même temps.



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



**TEST**

# PILOTWINGS

Quand on te demandera d'un ton méprisant ce que ta méga Super Nintendo peut bien avoir de plus que leur super Megadrive, tu n'auras plus besoin de te lancer dans de longues démonstrations. Tu dégaines immédiatement Pilotwings, tu leur présentes Shirley, l'instructeur de charme et tu leur fous les pétoches en les baladant, au choix, en avion, en parachute, en Delta-plane, en hélico ou même en Jet Pack. Arrivés au sol, s'ils ont le coeur bien accroché, ils ne penseront plus qu'à une chose : recommencer ! Après Mario 4, F-Zero et Zelda 3, Pilotwings consacre la bécane définitivement comme le Must de fin d'année.

Utilisant toutes les capacités techniques (nombreuses) de la Super Nintendo (Mode 7) : zooms, rotations et j'en passe, le jeu met en lumière ce qui en fait une machine d'exception.

## Exercice de haute voltige

Pilotwings est une simulation où l'on t'apprend toutes les techniques nécessaires pour devenir l'as des as dans plusieurs disciplines de haut vol que sont le pilotage d'avion, le vol en Delta-plane, le saut en parachute, et le vol en jet pack, un engin accroché à ton dos, muni de réacteurs qui fait plutôt penser à la guerre des étoiles. Puis, pour couronner le tout, pour prouver que tu es vraiment le meilleur, le seul, l'unique, le vrai, tu devras atteindre le but ultime : au péril de ta vie, tu devras délivrer des otages à bord de ton hélico dernier cri, qui ne demande qu'à zigouiller tout ceux qui s'opposent à toi. Tu commences par passer un test qui te conduit à surmonter un certain nombre d'épreuves et qui te

permettent d'accroître un capital points plus ou moins important. Ces points te font obtenir une licence qui te sera remise, à chaque fois, par un instructeur différent pour passer à l'apprentissage suivant. Ces licences délivrées par le Fight Club vont pour les vraies stars du ciel au delà de la pourtant déjà fort convoitée licence d'or.

## Are you ready ?

Parmi les engins qui te sont proposés, l'avion est sûrement le plus facile à manier. Tu pourras exécuter tout ce qui te passe par la tête : loopings, vols en rase-motte et bien d'autres figures folles. Le saut en parachute, quant à lui, ne te demandera aucun effort de réflexion, le problème étant tout de même d'atterrir à l'endroit demandé. Le jet pack est un engin plutôt nouveau et demande quelque explications supplémentaires : tu as affaire à une sorte de booster placé dans ton dos qui, par le biais de réacteurs réglables en force et direction, te conduisent où tu veux, à

la manière d'un oiseau, mais en plus bruyant. Le Delta-plane est un engin difficile à manier. La moindre erreur, et c'est l'hosto assuré.

## Une réalisation céleste

Ce qui fait la force de Pilotwings, en dehors de la variété et de l'originalité du sujet, c'est évidemment l'utilisation optimale du mode 7. Le réalisme est extraordinaire : la cartouche est livrée avec le sac plastique, car les estomacs fragiles vont souffrir. Pour ne rien gêner, Pilotwings nous offre un superbe graphisme en 3D, des musiques pas trop stressantes, une jouabilité excellente, une animation sans défauts et une difficulté bien dosée. Branché sur le téléviseur (récent !), vous avez même le droit à la stéréo. Eclate géantissime dans des nuages de félicité et des azurs infinis de bonheur paradisiaque. Une excellente occasion de visiter le Bon Dieu et de rendre grâce à ses saints, tous programmeurs, cette fois, c'est sûr, chez Tonton Nintendo.

David Taborda

## LE PARACHUTE



Si tu atteins le centre de ton objectif, tu ramasseras un max de points qui te seront très utiles pour obtenir ta licence.



Phase d'ouverture du parachute. Sans doute la plus délicate.



Mince ! Je crois que j'ai carrément louper mon objectif.



Plus que quelques secondes avant d'atterrir. Cramponne-toi !



Pas le choix : ou tu te mouilles ou tu atterris comme il faut.

## LE DELTA-PLANE (aile volante)



Le Delta-plane est l'appareil le plus difficile à manier. Une seule erreur et tout est à refaire. Un petit conseil : utilise les courants ascendants.



Superbe vue, n'est ce pas ? Pour un peu on resterait en l'air.



Attention à ne pas trop raser le sol, un crash ça fait mal !



Ton but est d'atterrir sur ce carré vert au fond...



Un travail d'approche, ça se... travaille !

## LE JET-PACK

Il ne suffit pas d'admirer le coucher de soleil, mais plutôt de réussir tes missions. Sinon pas de licence.



Ah ! on dirait que le temps se gate. Fais attention aux rafales de vent de plus en plus fortes.



Une petite astuce : tu peux obtenir 2 vues différentes en jonglant avec les boutons L et R.



La pleine nuit : tout se complique à présent. Qu'en dis-tu ?



Essaie de passer au milieu de ce cercle. Pas aussi facile qu'on pourrait le croire, hein ?

# L'AVION



Fais attention à cette piste enneigée. Elle est bien plus glissante qu'il n'y paraît !

Toute ton aventure commence dans cet avion. maintenant c'est à toi de jouer. Pour commencer, on te demande juste d'atterrir sur cette piste. Bonne chance !!!



Encore quelques secondes et tu seras tout prêt de la piste. Là, les choses deviendront sérieuses.



Ne descends pas trop bas sinon tu risques de prendre une bonne douche.



Ton objectif est de faire un petit passage en rase-motte pour obtenir quelques points de plus.

# LES INSTRUCTEURS



**Tomy (22 ans)**  
C'est l'instructeur idéal pour les débutants. Patient et doux à la fois, il en rassurera plus d'un.



**Shirley (24 ans)**  
Elle n'hésite jamais à encourager ses élèves et saura remonter le moral des plus déprimés.



**Lance (pas d'âge)**  
Ce polyglotte connaît six langues et possède un sang froid exceptionnel. Il aurait fait partie de l'Armée de l'Air.



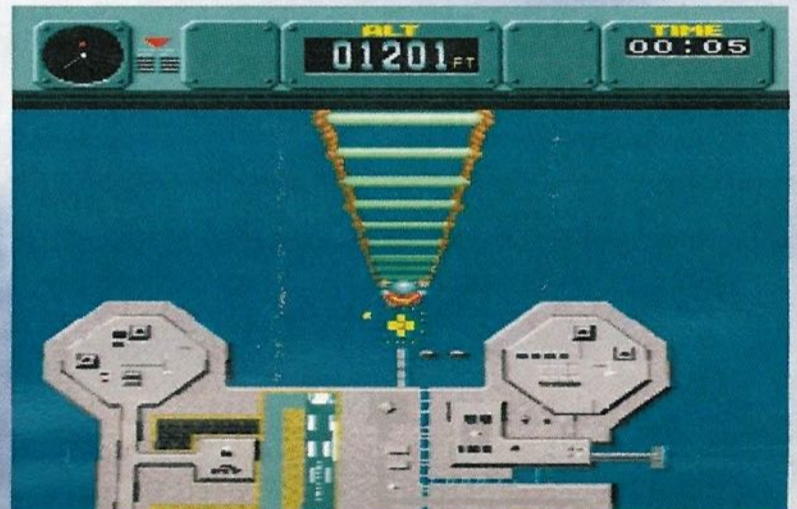
**Big Al (49 ans)**  
Le plus rude des quatre, ses connaissances aéronautiques sont internationalement reconnues.



Là, tu dois décoller pour passer entre plusieurs cercle à différentes altitudes, puis ensuite revenir sur la piste. Dur, dur !!!



Déplie vite ton parachute sinon tu risques de t'écraser au sol.



Tu vas dans quelques instants te faire larguer pour ta première mission en parachute qui est l'une des plus facile d'ailleurs.



L'une des plus grosses difficulté : le passage en rase-motte.

# L'HELICOPTER



Tu vois exactement ce qu'il ne faut pas faire : foncer tout droit sur l'objectif. D'abord, essaie d'éliminer le plus possible d'ennemis et tu auras fais un grand bout de ta périlleuse mission.



Les voilà, ces ennemis dont je te parle tant. Tire dessus, vite !



Le but ultime : le sauvetage en hélico. Tes ennemis ne te feront aucun cadeau, sois en sûr !



Si tu n'atterris pas aux endroits prévus, l'instructeur t'enlèvera deux points de plus.

Nintendo 1 joueur



## SIMULATION

GRAPHISME	82%
ANIMATION	96%
SON	83%
JOUABILITE	91%
DUREE DE VIE	88%

**INTERET 92%**  
● Prenant et bluffant, le top quoi !



# DRAGON'S LAIR

Les privilèges qui ont déjà pu acheter la Super Nintendo sont de sacrés veinards. Les hits s'enchaînent en cascades et ils ne savent plus où donner de la tête. Moi-même, que la profusion des jeux qui me sont passés par les mains aurait pu blaser, suis complètement abasourdi. Gare aux jeux approximatifs qui pourraient désormais nous être proposés sur la SN, ils seront impitoyablement piétinés et renvoyés à leurs auteurs en bouillie. Dragon's Lair, mis à part deux petits défauts, est en tout point super !

Elite t'envoie te balader dans un château fréquenté par de drôles de zouaves. Une horde sauvage de monstres en tout genre dont la beauté sinistrement glaciale n'a d'égale qu'une franche animosité contre toi.

## Une vraie galerie des horreurs !

Tu vas affronter une arche de Noé assez cauchemardesque : fantômes, monstres volants, poissons, serpents et une flopée d'autres flippants, à

l'aide de ton épée et d'autres armes de toutes sortes, telles que des haches, des couteaux, et des shurikens que tu vas collecter en chemin. N'oublie pas les vies qui viendront s'ajouter à celles que tu possèdes déjà. Comme tu es, toi aussi, sans foi ni loi, tu détruis tous ceux qui s'opposent à toi sur terre, dans l'air et même sous l'eau car certains niveaux obligeront ton personnage à nager. Le jeu est long (environ une vingtaine de niveaux) et assez dur. Dans chaque niveau, tu

pourras trouver plusieurs sorties ce qui ne te facilitera pas la tâche.

## Tu peux suivre tes exploits.

Ta progression est représentée dans une sorte de château miniature (comme la carte de Mario 4, par exemple), ce qui te permet de choisir le niveau souhaité.

Au chargement de la cartouche, une chose attire l'œil tout de suite : un graphisme superbe apparaît qui va t'accompagner tout au long du jeu. Un graphisme du style dessin animé que les programmeurs ont su transcrire parfaitement sur la cartouche. Une animation très soignée viendra te donner encore plus de plaisir.

La jouabilité est moins réussie, car à certains moments, tu n'auras plus le



Comme arme, tu ne disposes pas seulement de ton épée mais aussi de ce poignard qui fera bien des dégâts.



Admire la dextérité de ton chevalier qui prend toutes ses aises pour se déplacer dans les airs.



Que vois-je ? Tu prends la fuite ? C'est pas bien ça !!!

l'opération. Dragon's Lair est un très bon jeu d'arcade/action qui plaira au plus grand nombre tant ses qualités doivent plaire à plusieurs catégories de joueurs.

David Taborda



Épée magique + monstres effrayants = explosions de toutes les couleurs. Pas mal, non ?



Ouf, voici la sortie. Ce n'est pas trop tôt !

contrôle parfait de ton personnage.

## Frustrant le password !

De plus, le système de "password" qui te permet de recommencer la partie à un endroit désiré du jeu est le plus compliqué de tous ceux que j'ai connus : tu dois placer des boules (qui sont nommées A, B, C, ou D) sous l'eau à l'endroit souhaité, ce qui te donnera un mal fou et te prendra un temps incroyable (3 à 4 minutes minimum). Il peut arriver que tu te trompes ce qui oblige à refaire

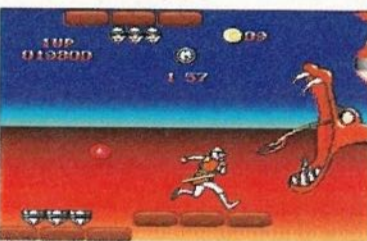
Elite 1 joueur **BWZAI**

**ARCADE/ACTION**

- 94% GRAPHISME
- 86% ANIMATION
- 86% SON
- 72% JOUABILITE
- 91% DUREE DE VIE
- 92% **INTERET**

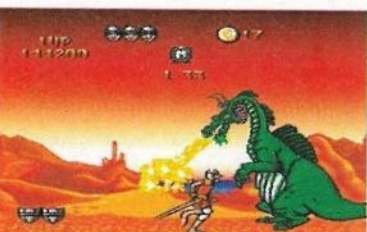
● Rien à voir avec la version arcade. C'est super !

## BOSS 1

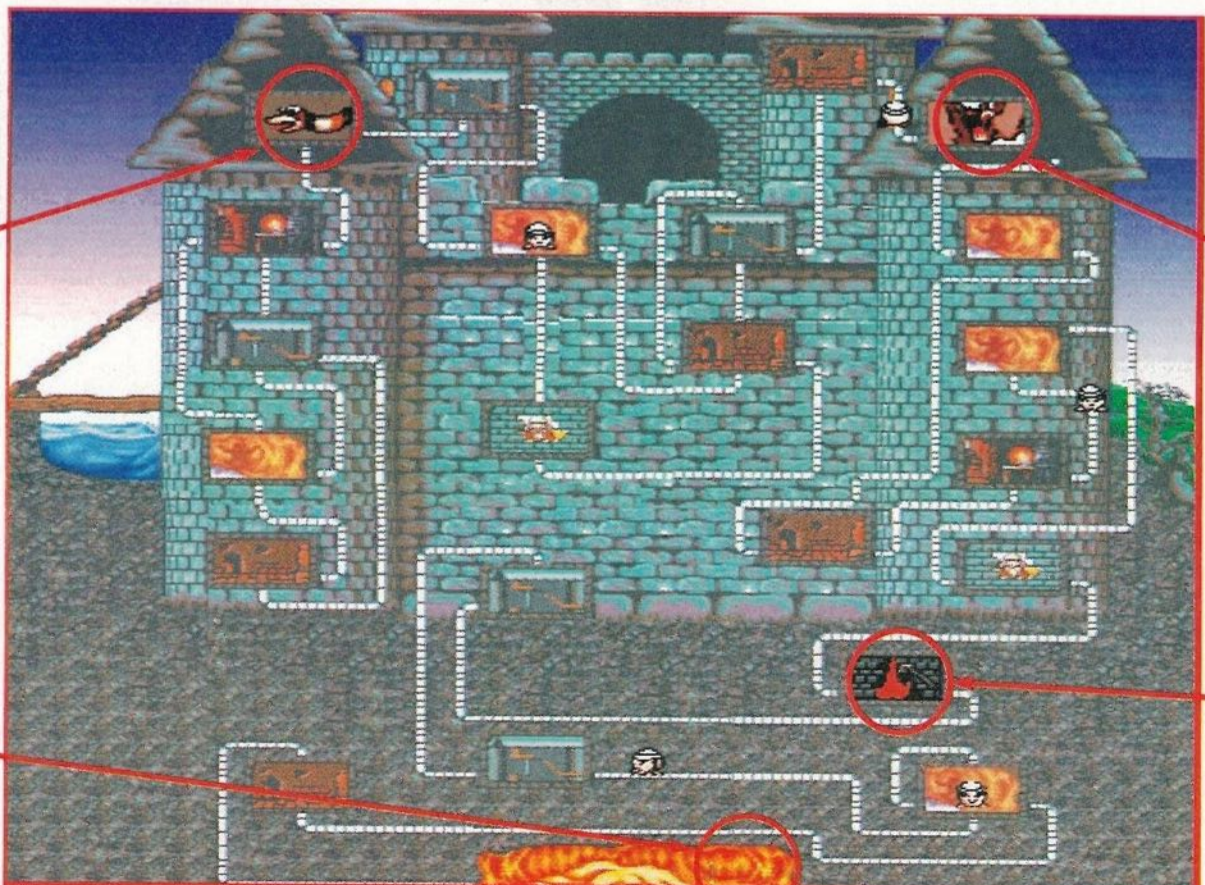


Il suffit de lui lancer des couteaux ou des haches au-dessus de sa langue et donc d'être prêt de lui.

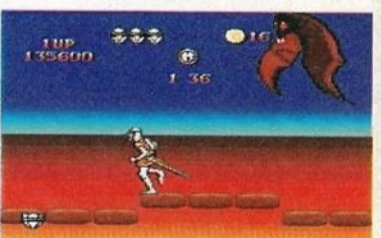
## BOSS 4



C'est le dernier des monstres qui te barre le passage. Un conseil : prend garde aux chauves souris qui te rendront la tâche plus difficile.

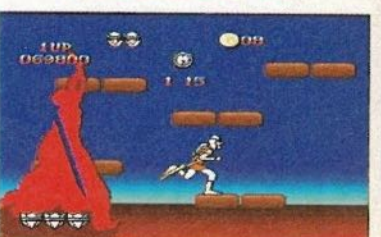


## BOSS 2



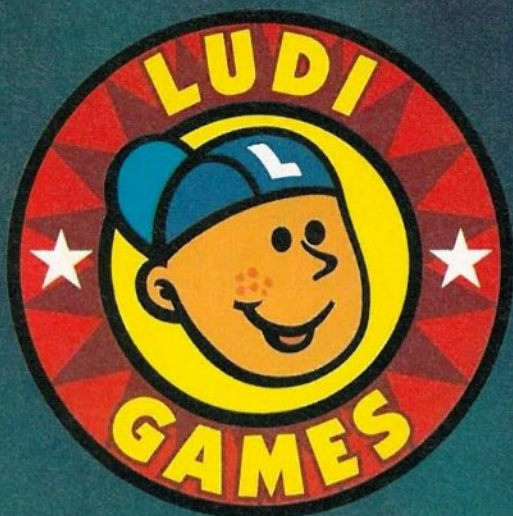
Attention car ce boss est très mobile et donc pas facile à avoir.

## BOSS 3



Très simple : il te suffit de rester sur cette plate-forme et de lancer tes armes spéciales.

Pour te faciliter la tâche, nous te donnons le plan complet du château où se trouve toutes les salles et les chemins que tu vas pouvoir emprunter. Aussi, nous te signalons l'emplacement de chaque boss avec quelques explications en plus pour ceux-ci. Bonne chance !!!...



# Deux manettes de pros pour les Ludi Players.

LICENSED BY  
**Nintendo®**



**Une manette de choix pour les joueurs acharnés !**

Contrôle turbo :  
20 tirs par seconde !  
Indépendance des boutons les uns par rapport aux autres.



Option mains libres.

Option ralentissement maîtrise des jeux difficiles.

**DISPONIBLE EN OCTOBRE**

## DEVENEZ LE ROI DE LA SUPER NINTENDO !

**Super Advantage - Un joystick qui vous permettra de maîtriser toutes les situations !**

Puissance extraordinaire. Le look d'une machine d'arcade.

Maîtrise de l'action grâce à la vitesse variable.

6 boutons de tir pour réagir instantanément.



Beaucoup de liberté avec le câble extra-long.

Vitesse turbo

30 tirs par seconde avec l'auto-turbo.



Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL SOFTWARE  
BP-2 56200 LA GACILLY

Copyrights : ASCII PAD AND ASCIIWARE ARE TRADEMARKS OF ASCII ENTERTAINMENT SOFTWARE INC. ALL RIGHTS RESERVED. NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM, SUPER NES AND THE OFFICIAL SEALS ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC.

# TEST

# SUPER PROBOTECTOR

Gaminoïdes de tous poils, bienvenue dans notre super tabloïd ! Le thème de Super Probotector n'est pas sans rappeler un certain Terminator. Deux espèces de scaraboides numérotés doivent sauver des humanoïdes, aux bulbes rabougris et aux biscotos inertes, complètement asservis par des extra-terrestroïdes qui n'ont pas compris la leçon consécutive à leur première déculottée. Tu es chargé d'administrer la seconde déculottée pour décourager définitivement les velléités homicidoïdes des tankoïdes rampants ou autre caninoïdes à visage humain que sont tes ennemis. Malgré de lourds indices, ce jeu n'est pas de Microïds, mais de Konami.

Voilà un jeu qui s'est fait attendre et qui efface d'un coup le ressentiment qui commençait à poindre sous mon air candide et naturellement bienveillant. Pas besoin d'une boule de cristal pour voir que notre pauvre Terre est complètement ravagée. Où sont les coupables ? Des noms, des adresses tout de suite où je fais un carnage !

## Origine cosmique !

Comment vous dites ? Schrupitt!!? "Von" ^/KlampinDjan cratère postal 07 - Mars. OK, je vois le genre de blairoïde à qui j'ai à faire. Terminée la Dolce Vita avec les gonzoïdes. Ils avaient pourtant pris une sacrée ratatinée dans Contra Spirit, mais ils en veulent encore ? Courageux, les patatoïdes ! La race humaine, complètement dégénérée par des siècles de vie facile, de détente Est/Ouest et autres Yoko-Oneries genre "peace and love" est incapable de se défendre. Heureusement



Ce char d'assaut te permettra d'éviter les attaques au sol !



Le niveau 2, il est vu de dessus mais cela ne change rien au jeu. Ton but est de nettoyer la Terre de tout envahisseurs.

il reste 2 ou 3 professeurs Nimbus qui ont construit des robots à la pointe de la technologie. Voilà donc nos deux bipédoïdes partis à la chasse aux aliens.

## Un petit caprice tous les deux ?

Car on peut jouer à 2 en même temps en plus. Dotés d'une force majeure, ils ont une puissance de feu égale à 2 Hiroshima à la seconde et ça déménage. Six niveaux à nettoyer, tous infestés d'ennemis et de pièges. La mission se passe en vue latérale ou aérienne, c'est vraiment d'enfer ! Récupère les bonus qui te seront vitaux pour cette périlleuse mission.



Les réflexes sont de rigueur si tu veux passer ce passage.

## Mieux que James Bond !

Les situations sont nombreuses : tu seras sur ta moto, dans ton hélicoptère, accroché aux plafonds (et pas occupé à le repeindre, le fou !), et j'en passe. Les graphismes sont d'enfer, tous dessinés avec 'achement de détails.

## LES BOSS



Boss 1 : cette tortue géante te barre le chemin. C'est un ennemi facile à vaincre !



Boss 2 : ce boss zoomera à l'écran pour t'écraser.



Boss 3 : Terminator est là pour te dire bonjour, fais attention à ces 3 attaques !



Boss 4 : pour le détruire, tu dois avant tout casser les 2 canons en haut et en bas.



Boss 5 : tu te trouves sur un terrain glissant, fais gaffe.



Boss 6 : crois moi, ce boss possède plus d'un tour dans son sac !



Mieux que Spiderman, tu grimpes au mur, dommage que ce tas de ferraille soit là pour te cacher le paysage, c'est tellement beau vu d'en haut !

## SUR LE BOUT DES DOIGTS !



L'animation est à couper le souffle et c'est dû à la tonne d'aliens que tu casseras ainsi qu'à l'avalanche de situations proposées. Une bonne musique cotoie des bruitages du tonnerre. Le tout baignant dans une jouabilité tout simplement fantastique. A deux, on

s'éclate littéralement. Cet excellent jeu répond à toutes les exigences. Déconseillé aux mous, objecteurs de conscience, pacifistes, écoloïdes et autres âmes sensibles ; une cartouche au napalm brut de brutes.

Régis Crochet

## EXTRAIT DU NIVEAU 1



Voici un passage du niveau 1 : par terre que des flammes, il te faut donc passer en prenant appui sur les murs. Accroche toi à la poutre et évite ou tir sur les projections de flammes. C'est très simple, mais le moindre faux pas te réduira en métal liquide. Une fin que je n'aimerais pas subir du tout !

Konami 1 à 2 joueurs BANZAI

ARCADE/ACTION

89% GRAPHISME

91% ANIMATION

93% SON

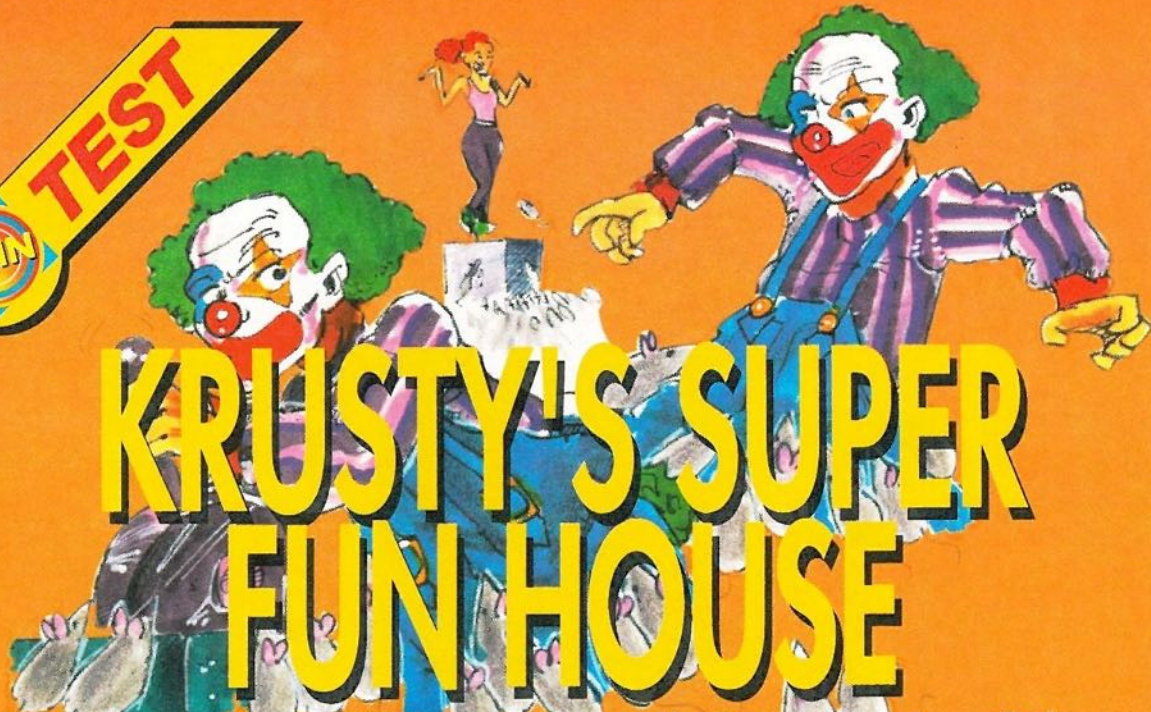
89% JOUABILITE

83% DUREE DE VIE

90% INTERET

Un super soft de baston.

**TEST**



# KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

Il y a les ceusses qui font des lustres avec des roues de charrettes dans leur salle à manger ou les ceusses qui mettent des faux puits dans leurs jardins. Rien à dire, c'est d'un goût délicieux. Chez moi, c'est différent. Quand je tire la chasse, résonne la Marseillaise et quand je prend ma douche, jaillit de la mayonnaise. Quand on appuie sur la sonnette, on se prend du 220 volts. Faites moi penser à vous inviter, un de ces quatre. On se marre à mort ! La maison de Krusty vaut, elle aussi, largement le détour. Les animaux n'y sont pas à la fête, notamment les rats et les cochons volants qui désormais ne quitteront plus leurs égouts où leur porcherie céleste sans y réfléchir à deux fois.

Krusty le clown, un des inénarrables héros des Simpsons a de graves ennuis. Des rats ont envahi sa drôle de maison. Les pauvres bêtes ne se doutent pas du Gai pied dans lequel elles se sont fourré. Est-ce la fin de Krustyland ? Sûrement pas !!!

**Les simpsons ont de la ressource**  
Bart, Homer, et quelques autres de ses amis ne sont pas de cet avis. Ces derniers sont équipés de pièges à rats vraiment très efficaces. Le rat de base n'est déjà

des rongeurs nauséabonds, il y a aussi des serpents visqueux, des cochons-volants et des extra-terrestres qui viennent te gâcher la vie. Tes seules armes, en dehors d'une phénoménale intelligence de sur-doué, sont des tartes à la crème.

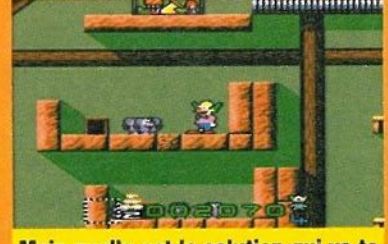
**L'esprit Lemmings**  
La réalisation technique est toute aussi soignée que le scénario. Nous avons droit à des graphismes simples mais très soignés, des musiques très sympas et

une jouabilité sans reproche. L'animation est aussi très bien réalisée. L'un des grands points forts du jeu est le système de password qui permet de rejouer à un endroit désiré du jeu (une soixantaine de niveaux en tout) avec une difficulté croissante. Un jeu assez hard à finir, très sympathique à tous les points de vue, qui nous propose d'excellents moments. Ne laisse pas Krusty le clown dans la panade, il a grand besoin de toi, et au plus vite !!!.....

David Taborda



Comme tu peux le voir, Krusty garde le sourire même si la chasse au rats devient de plus en périlleuse.



Mais quelle est la solution qui va te permettre d'exterminer ces rats ?



Brrrr ! Cette maison est vraiment dangereuse et nécessite un sacré "nettoyage".



Voici la map du tout premier niveau du jeu. Il n'est pas très difficile contrairement aux suivants. Alors accroche-toi et garde courage pendant tout le jeu qui comporte exactement 60 niveaux. En ce qui me concerne, j'ai fini le jeu !



pas une bête très attachante, mais que dire de morceaux de rats explosés, aplatis, déchiquetés ou cramoisés des suites d'une fulgurante électrocution. Pour en arriver là, Krusty doit judicieusement attirer ces rats vers ces pièges en déplaçant des blocs, en reliant des tuyaux, en trouvant des passages secrets où même en défonçant des planchers et des murs. Il n'y a malheureusement pas que le problème

**Acclaim**  
1 joueur

**BWIZAI**

**REFLEXION**

GRAPHISME 86%

ANIMATION 89%

SON 80%

JOUABILITE 90%

DUREE DE VIE 92%

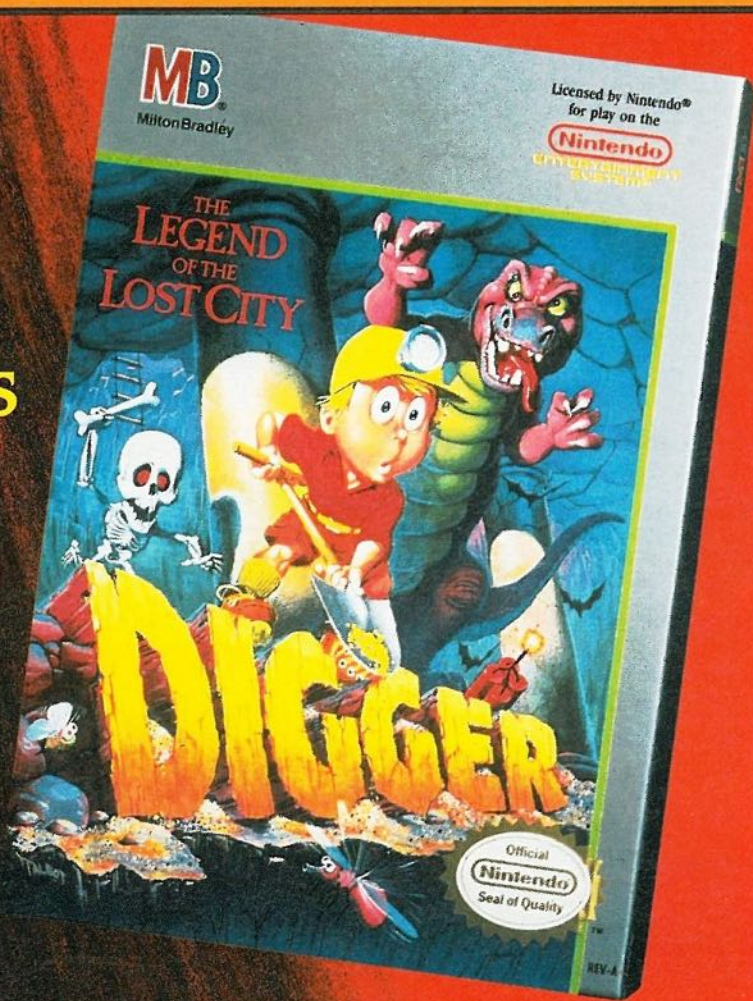
**INTERET** 90%

● Presque aussi bien que Lemmings.

**EN CHERCHANT LA CITÉ PERDUE, ON RENCONTRE PARFOIS LA PEUR...**

**MB**

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT SYSTEM



1 joueur

**TEST**

**SNIN**

# SUPER ADVENTURE ISLAND

J'ai beau regarder avec attention mes photos d'enfant, j'ai beaucoup de mal à me reconnaître dans Maître Higgins (?????) - ex Wonderboy -, un petit gars qui a pas l'air commode et dont le pagne cache à grand peine des genoux cagneux et une ceinture abdominale du plus pur style Michelin sans oublier son regard torve. Jeanie, la fiancée est pas beaucoup mieux gaulée, mais ils s'aiment d'amour tendre et tout ça ne se discute pas. Il faut savoir que le dit kid a pas mal bourlingué. Master System, NES, Game Boy, Game Gear, Megadrive, Nec et maintenant Super Nintendo, celui qui ne connaît pas le zigoto n'est pas le gars vraiment branché.

Dans la peau d'un p'tit gars vachement cool genre casquette-rappeur-bibendum-strabisme convergent, tu vas devoir traverser un paquet d'îles pour arriver au boss final. Il s'appelle Sombre Cloaque ce qui n'engage évidemment pas à une sympathie immédiate. Un boss que



Les décors sont vraiment beaux. Dommage que les niveaux soient si vides en ennemis...

tu recherches avec une haine à fleur de bourrelets, car l'ignoble pourceau a transformé ta nénette volcanique en statue de pierre. Pas pratique pour les gâteries du samedi soir.

### Un peu facile...

Quand je commence par les reproches, c'est, qu'au fond, je ne suis pas si fâché que ça, mais le jeu est beaucoup trop court. Les 3 stages de chacun des 5 niveaux sont trop courts et les boss sont trop simples ; le concept lui-même,

d'ailleurs, est vraiment simple. Dirigeant ton p'tit gars, il te suffira de sauter des trous ou des lacs de lave en fusion ; tu devras aussi, en ramassant des armes, cartonner des ennemis aux allures plus que loufoques : bougie bipède, morse volant, etc. L'action est accompagnée de musiques assez démentes au niveau des sons et qui t'entraînent joyeusement dans l'aventure. Les graphismes très colorés, dans le style BD, donnent au jeu une allure très sympathique.

## BOSS



BOSS 1. Il a l'air balaise comme ça, mais il n'en est rien.



BOSS 2. Avec les armes appropriées, tu en as pour 7 secondes !



BOSS 3. Tu le combattras sur son dos.



BOSS 4. Ce n'est pas Dark Vador mais il a son épée.



BOSS 5. Quand tu l'auras battu, il reviendra sous une forme encore plus puissante !

### ... mais sympa.

Quelques petits détails rendent le jeu attrayant : tu pourras monter sur un skate, nager sous l'eau ou encore découvrir des passages secrets bien cachés. S.A.I. est un bon jeu, doté d'une bonne réalisation. Mais je préviens tout de suite les pros du joystick qu'ils n'auront pas trop de mal à en voir la fin.

Lionel Vilner

## BONUS



Située dans les bonus stage, cette bouteille recharge tout ton "time"

Le skate te permet d'aller plus vite et t'offre une protection.

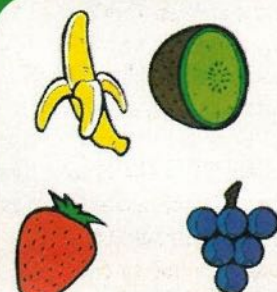


Une arme utile qui revient à l'expéditeur.

La hache n'est pas terrible mais reste obligatoire pour certains boss.



Quand tu attrapes 4 exemplaires d'une arme, tu peux tirer des boules puissantes.



Les fruits, situés un peu partout, rajoute une unité à ton "time".

## ASTUCE



Au niveau 1-2, place toi à cet endroit, et saute. Tu découvriras une étoile qui t'emmènera à un stage caché. Valable dans d'autres niveaux.

Hudson Soft 1 joueur **BWIZAI**

**ARCADE/ACTION**

85% **GRAPHISME**

82% **ANIMATION**

89% **SON**

90% **JOUABILITE**

77% **DUREE DE VIE**

81% **INTERET**

● Dommage, le jeu est trop court.

## TRAVELLING DU NIVEAU 1-1



Le niveau 1 est une petite ballade de santé (comme 90% du reste du jeu d'ailleurs !). Pense à ramasser un maximum de fruits pour les points. 50000 points = 1 vie !





# SUPER KICK OFF

Bonjour ! je suis Raymond dit Coeursec. Je fais partie de la bande des Ultras, tribune D3, virage Saint-Cloud. Je n'ai qu'un conseil à donner à mes potes ; "Frappe fort et cause après ... si il est toujours vivant, évidemment". On est pas des hooligans, non monsieur. On est des supporters, nuance ! On ne se laisse pas marcher sur les pieds, c'est tout... C'est humain, non ? On adore le foot, on vit pour le foot, on respire le foot, on est le foot et celui qui n'aimerait pas Super Kick Off prend une mandale. C'est simple, pas vrai ?

Et c'est parti avec comme observateur privilégié JPP. Un jeu de foot aussi complet, ça n'existe pas ! Des dizaines et des dizaines d'options ; avant de pouvoir commencer à jouer, tu as un bon milliard de possibilités.

## Euh... et pou'quoi ?

C'est simple, la notice n'en finit plus : les terrains, le vent, la durée, les tactiques, les entraînements, les prolongues, le niveau, les joueurs avec rythme, résistance, agressivité ; tu peux jouer seul, à deux, en championnat, en coupe, tu peux changer la vitesse du jeu, la couleur des maillots... Tous les gestes du footballeur sont possibles : têtes, tacles, lobs, reprises de volée, coups francs gérés, remplacements d'un joueur et si je continue l'énumération, je sors de la page et je barbouille tout ton maillot.

## Ah ouais ok, ok, ok, d'accord !

Ce qui t'intéresse, c'est de jouer, alors, commençons ! Première impression : ça va très vite ; et je

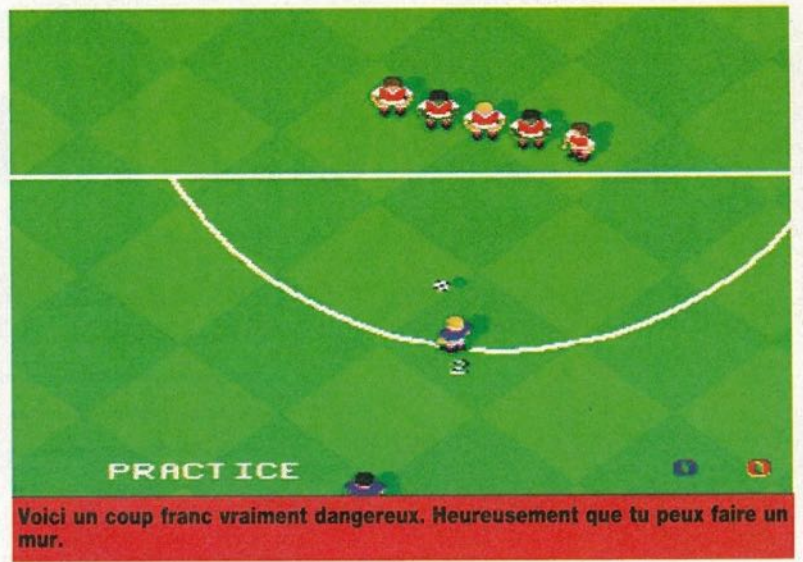


Tu n'as que trois directions pour la remise en touche. Choisis la bonne !

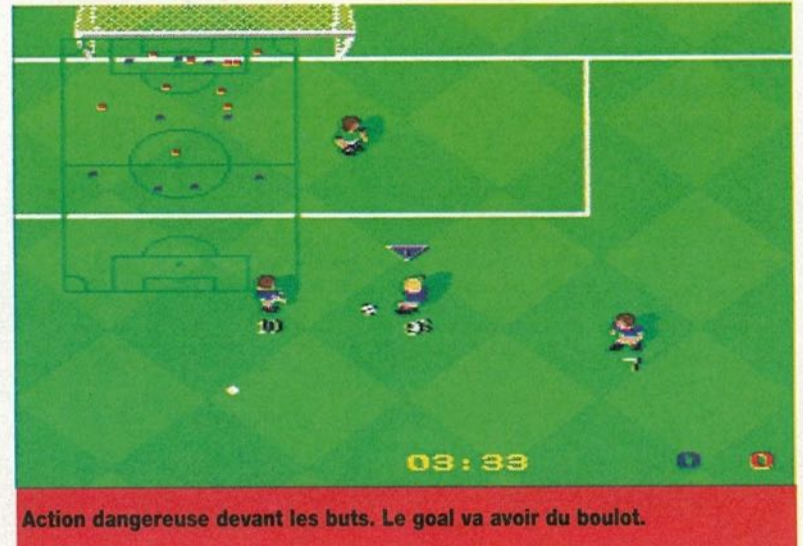
dirais même extrêmement vite. Il en découle un problème de maniabilité qui soulève bien des polémiques. Pour les uns, c'est carrément injouable, on arrive pas à faire faire aux joueurs ce qu'on veut ; pour les autres, c'est le summum de l'art, le nirvana de la jouabilité incarné. Ça doit dépendre du niveau des gars en question !

L'action, elle, est vue du dessus. Tu évolues sur le terrain via un scrolling multidirectionnel exceptionnellement

rapide. Tu as à ta disposition ton joypad et quatre de ses boutons utilisés. On distingue assez mal tous les mouvements, car les sprites sont dans le genre minuscule (un peu plus gros tout de même que sur les versions micro de Kick Off). Grâce à un scanner en haut à gauche de l'écran, tu vois à tous moments la position de tes joueurs sur le terrain ce qui te permet de faire des actions évoluées. Tu as aussi la possibilité de revoir une



Voici un coup franc vraiment dangereux. Heureusement que tu peux faire un mur.



Action dangereuse devant les buts. Le goal va avoir du boulot.

action (replay) au ralenti ou même de sauvegarder ta partie avec son custom (tous les choix que tu as fait au départ). Les possibilités sont infinies.

## Ok, patron !

Au contraire de Super Soccer, Super Kick off privilégie la stratégie à l'arcade. Le choix est donc simple : Super Soccer pour les fans d'action rapide, brute de gazon, endiablée et orchestrée comme il se doit ; Super Kick Off pour les Guy Roux et autres Beckenbauer, qui voient dans le foot un art stratégique qui mérite du temps et de la réflexion. Super Kick Off est de toute façon une référence en ce qui concerne les jeux de foot et la meilleure version disponible sur la gamme Nintendo.

Levons hardiment le coude, allez les verres !

Lionel Vilner

Imagineer 1 à 2 joueurs BAWZAI

## SPORT

GRAPHISME	68%
ANIMATION	88%
SON	79%
JOUABILITE	83%
DUREE DE VIE	90%
INTERET	89%

La meilleure version de la gamme Nintendo.

## PLEINS D'OPTIONS



Tu peux aussi sauvegarder plusieurs ralentis pour revoir tes plus belles actions.



Le tableau est vraiment plus que fourni.



Avant chaque match, le choix des tactiques est primordial.

**MALGRÉ LA PEUR  
IL FAUT  
TRaversER LE TEMPS,  
C'EST  
L'ULTIME ESPOIR  
POUR  
SAUVER LE MONDE.**

1 joueur

# LE GUIDE DES ACCES

**Nintendo**

LE CONSTRUCTEUR ET L'ÉDITEUR NINTENDO A TOUJOURS PROPOSÉ AUX JOUEURS DIVERS PÉRIPHÉRIQUES POUR SES CONSOLES. AVEC LE ROBOT QUI SE CONNECTAIT SUR LA NES, NINTENDO MARQUA LES ESPRITS. MAIS LEUR RELATIF ÉCHEC SUR CE CRÉNEAU LES POUSSA À ÊTRE PLUS RAISONNABLE. POUR LA NES DE NOS JOURS, IL RESTE DEUX PÉRIPHÉRIQUES.



**Le Four Score** : très pratique, il permet de connecter jusqu'à quatre manettes sur ta Nes. Génial pour un jeu comme Dynablasters par exemple. Le must de la convivialité !



**Le Nes Advantage** : un véritable joystick d'arcade pour ta console. Des touches spéciales offre un tir automatique, la possibilité de ralentir les jeux... bref l'éclate totale !

**DAU**

CE CONSTRUCTEUR PROPOSE UN TOUT NOUVEAU PADDLE POUR LA SUPER NINTENDO D'UN DESIGN ASSEZ FUTURISTE.



**Le fantastick** : possédant tous les boutons du paddle de la Super Nintendo, cette manette offre aussi un mode ralenti ou accéléré et le tir automatique. Sans oublier bien sûr un joystick à la sauce arcade !  
Distributeur : Innelec

**Joyplus**

NOUVEAU VENU DANS LE MONDE NINTENDO, LA GAMME JOYPLUS OFFRE TOUTE SORTES D'ACCESSOIRES D'EXCELLENTE QUALITÉ ESSENTIELLEMENT POUR LA GAME BOY.



**Le Handy Power Kit** : une batterie qui se recharge en une heure et demie seulement, qui s'arrête toute seule en cas de non utilisation de la Game Boy et qui en plus offre près de 14 heures de jeu non-stop, c'est formidable !  
Distributeur : Audiosonic



**Le handy Boy** : le tout en un ! Un ampli-stéréo, une lumière, un joystick, des boutons de tir plus ergonomiques et un boîtier de protection. Que demander de plus ?!  
Distributeur : Audiosonic

**KONIX**

TRÈS CONNU DES JOUEURS MICRO, KONIX FIT LE BONHEUR DE PLUSIEURS GÉNÉRATIONS AVEC LEURS JOYSTICK EXTRÊMEMENT SOLIDES ET BIEN CONCUS. CETTE SOCIÉTÉ S'ADRESSE MAINTENANT AUX PUBLIC CONSOLE.



**Le speed king** : les des ancêtres des joystick vient d'être adapté pour la Nes. D'une conception ancienne et robuste, le speed king est toujours dans le coup e bien ! Il te facilitera les jeux !  
Distributeur : Innelec

**EN VRAC**

DANS CETTE RUBRIQUE FIGURE TOUS LES PÉRIPHÉRIQUES PLUTÔT GÉNIAUX DISTRIBUÉS ET VENDUS PAR TOUT LE MONDE.



**L'Apollo** : ce méga-joystick se connecte sur toutes les consoles du marché. il suffit de changer d'adaptateur, tous livrés avec la bête. Très sensible, il permet aux pros de l'arcade de se sentir à l'aise. Très utile pour Street Fighter 2 par exemple.



**L'adaptateur universel** : permet d'utiliser toutes les cartouches SNIN, SF ou SNES de n'importe quelle origine sur n'importe quelle console SNIN, SF ou SNES. Impossible d'être plus complet !

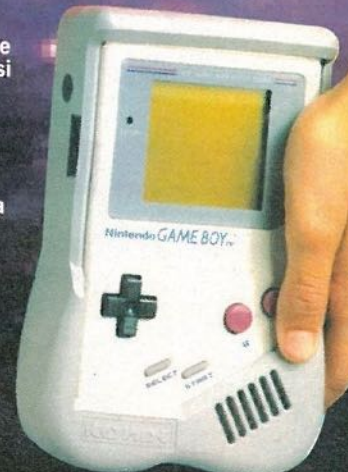


**Le Dyna-1** : tout nouveau, cette manette destinée à la Super Nintendo reprend le design du paddle Megadrive. Ce n'est pas là son seul intérêt puisque le Dyna-1 offre la possibilité de programmer tous les boutons et s'avère également très ergonomique.



**La montre-paddle** : pour les accros de la Super Nintendo, cette superbe montre en forme de manette. Et en plus, il est possible de s'éclater avec un jeu intégré dans la montre. Idée cadeau sympa, non ?

**Le G.B Holster** : pour Game Boy, cette coque de protection s'adresse aussi bien aux maladroits qu'aux voyageurs. La matière plastique pour prévenir les chocs et l'attache pour se promener partout avec sa console préférée.  
Distributeur : Innelec.



**TOUS LES ACCESSOIRES PRÉSENTÉS DANS LA RUBRIQUE "EN VRAC" NOUS ONT ÉTÉ AIMABLEMENT PRÊTES PAR LA BOUTIQUE ULTIMA, 5 BD VOLTAIRE 75011 PARIS TEL : 43 38 96 31 MERCI A EUX**

# SSOIRES NINTENDO

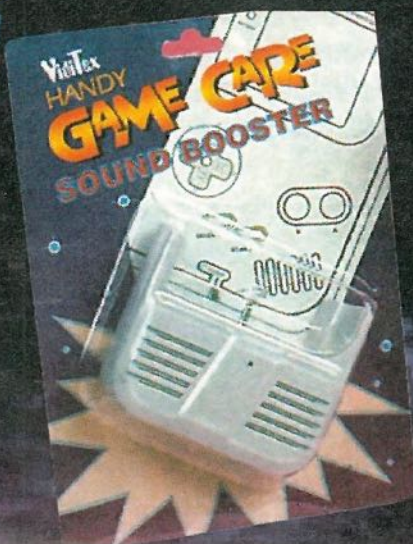
## (PARTIE I)



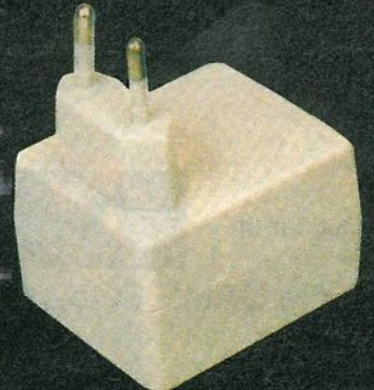
D'ORIGINE AMÉRICAINE, LA GAMME NAKI COMPTE DE NOMBREUX ACCESSOIRES POUR TOUTES LES MACHINES DE LA GAMME NINTENDO MÊME SI LA GAME BOY REPRÉSENTE UNE PARTIE IMPORTANTE DE LEUR CATALOGUE.



**L'action Pak** : il s'agit d'une batterie rechargeable (compter 6 heures) pour Game Boy offrant une autonomie de 12 heures se plaçant à la place des piles. Le chargeur est fourni.  
Distributeur : Guillemot International



**La Sound Booster** : cet amplificateur et haut parleur donnera enfin de la voix à ta Game Boy. Il se place sous la machine.  
Distributeur : Guillemot International



**Adaptateur secteur** : ce transformateur se branche directement sur une prise de courant et autorise de longues heures de jeu.  
Distributeur : Guillemot International



**Eliminator** : ce kit de nettoyage est prévu pour les trois machines de la gamme Nintendo. Histoire de charger un jeu du premier coup !  
Distributeur : Guillemot International



**Brite Beam** : une loupe éclairante pour Game Boy. Permet de jouer la nuit dans son lit et de distinguer enfin tous les ennemis à l'écran.  
Distributeur : Guillemot International



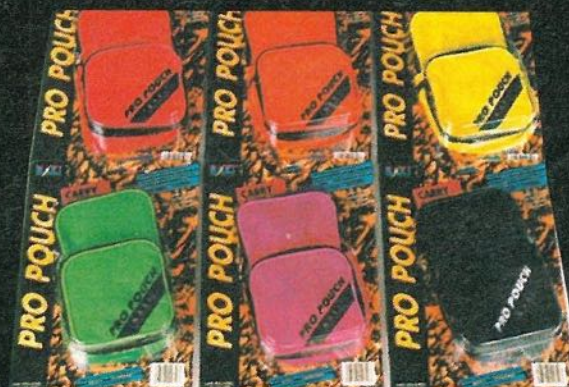
**Game Screen** : se pose sur l'écran de la Game Boy et donne une touche de folie à la machine. Neuf style de motifs sont disponibles.  
Distributeur : Guillemot International



**Sac Pro Pouch +** : ce sac de transport peut accueillir plusieurs types de consoles dont la Game Boy et 20 cartouches. Grâce à ces sangles, le sac peut se porter en bandoulière, à la ceinture ou à la main. Existe en plusieurs couleurs.  
Distributeur : Guillemot International



**Action Pak** : le même que celui présenté plus haut mais sans le chargeur cette fois-ci. Le prix s'en ressent bien sûr !  
Distributeur : Guillemot International



**Sac Pro Pouch** : le sac de transport idéal pour la Game Boy et quelques unes de ses cartouches. Existe en plusieurs coloris  
Distributeur : Guillemot International

**LA PREMIERE PARTIE DE NOTRE GUIDE DES ACCESSOIRES NINTENDO EST TERMINÉE. BANZZAI TE DONNE RENDEZ-VOUS LE MOIS PROCHAIN POUR UNE NOUVELLE DOUBLE-PAGE OU TU DÉCOUVRIRAS LES JOYSTICKS POUR SUPER NINTENDO, LES SACS, LES CASIERS DE RANGEMENTS...**



- Eh, Rash... Je peux avoir un petit morceau de mouches-frites ?
- Arrête Zitz... Tu te souviens quand on est passé en hyper-espace ; tu vas encore tout dégueuler sur la moquette. Ça nous a coûté 2000 crédits de nettoyage !
- Oh, s'teplait Rash, juste un p'tit bout.
- Tais-toi et rame !
- Mais Rash, on est dans l'espace !
- Raison de plus !

Tel est le lamentable niveau des dialogues échangés par les crapauds-mutants dans le vaisseau spatial. Visiblement les cerveaux, eux, ont oublié de muter. Vu le niveau, ils ont **ABSOLUMENT** besoin de toi pour s'en sortir. Vas-y ! Tu ne regretteras pas l'aventure.

Rash et Zitz sont fous furieux. Leur pote Pimple et la princesse Angelica, qui allaient se taper un petit flipp' dans un centre de loisirs voisin, ont été enlevés par la Reine Noire !

### Attention chef d'œuvre !

La qualité principale de Battletoads est sans doute sa réalisation quasi-parfaite (sans égaler celle de Batman) : graphismes somptueux, scrollings multidirectionnels et différentiels (ça devient courant sur Nes), maniabilité simple et sans reproche, musiques entraînant et sons géniaux.

Mais il n'y a pas que la réalisation. Tous les types de jeu sont proposés dans un seul : baston, plate-forme, shoot'em up. Tout cela demandant beaucoup d'adresse et d'agilité.

Dans le 1er niveau ça sera de la baston pure et dure, pour finalement arriver à un boss que tu verras à travers ses yeux (là, tu me fais confiance, il faut le voir pour comprendre !). Ensuite ça sera une descente dans un couloir vertical,



Voici l'un des plus beaux niveau du jeu. Le fond défile en différentiel par rapport au premier plan : une merveille technique !

accroché à un filin (toi, pas le couloir !). Ensuite, les niveaux, comme les jours, se suivent mais ne se ressemblent pas. Ce qui est évidemment plus intéressant, of course. Je peux te dire que j'ai eu un vrai coup de cœur pour Battletoads, autant pour sa

réalisation que pour son concept. Et surtout, crème des crème, délices parmi les délices : on peut y jouer à 2 en même temps. Si, après ça, je ne t'ai pas convaincu, c'est promis, je fais une cure de sandwiches "mouches-frites". Une spécialité de la planète Flamandus. C'est dit !

### L'ENERGIE



L'unique moyen de récupérer de l'énergie, c'est de bouffer des mouches !

Nos charmants crapauds sortiront alors leur très longue langue !



### QUELQUES BOSS



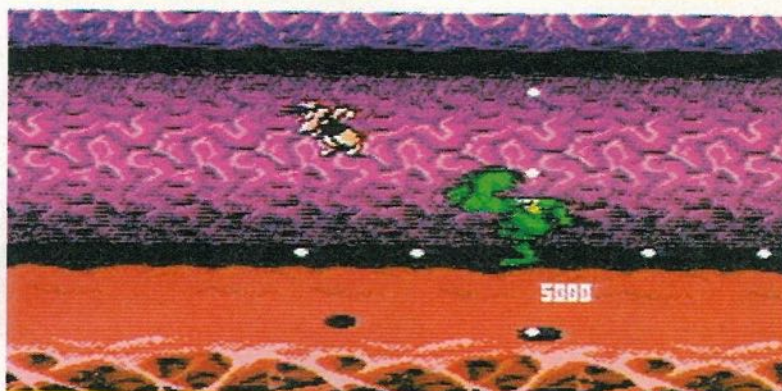
Dans Battletoads, il n'y a pas de boss à chaque fin de niveau. En tout cas, celui-ci te tire dessus.



Heureusement car les niveaux eux-mêmes sont dans le genre difficile ! comme ce boss.



Le niveau 2 se déroule dans un couloir vertical animé de scrollings parallaxes.



Le coup de pied au cul atomique ! C'est la spécialité de nos Battletoads. Apprends bien cette manœuvre, et les ennemis s'en souviendront.



Le niveau 3 est extrêmement éprouvant pour les nerfs !

### Battletoads, jeu de l'année sur Nes ?

Voici un jeu qui est assurément le top de l'année, je dirais même le top du siècle ! Mais stoppons-là cet enthousiasme puéril et allons en de brèves explications explicatoires.

Lionel Vilner

Tradewest **BWZAI**  
1 à 2 joueurs

### ARCADE/ACTION

90% GRAPHISME

91% ANIMATION

88% SON

90% JOUABILITE

94% DUREE DE VIE

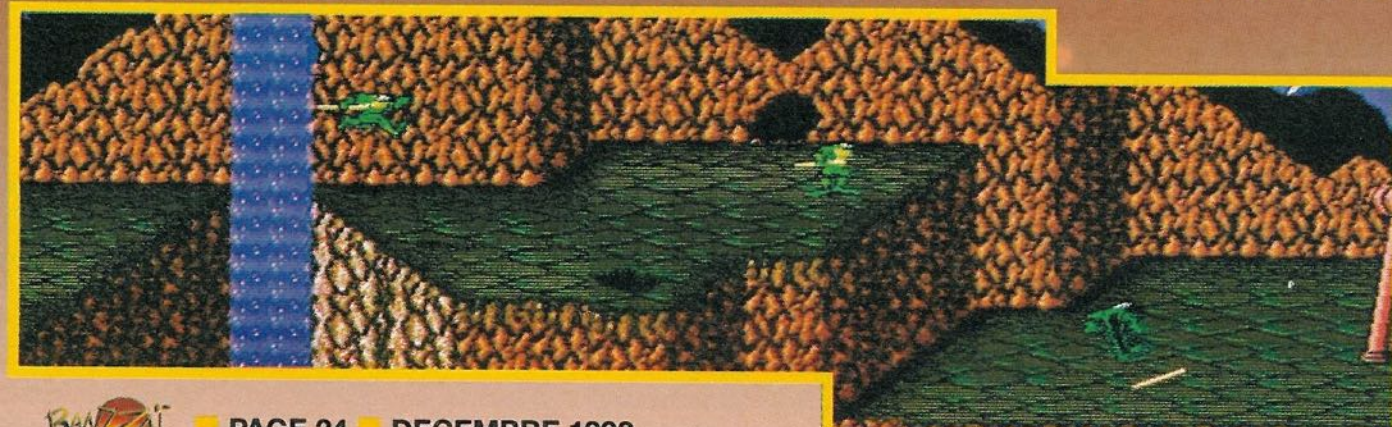
93% **INTERET**

● Sans doute le meilleur jeu disponible sur Nes.

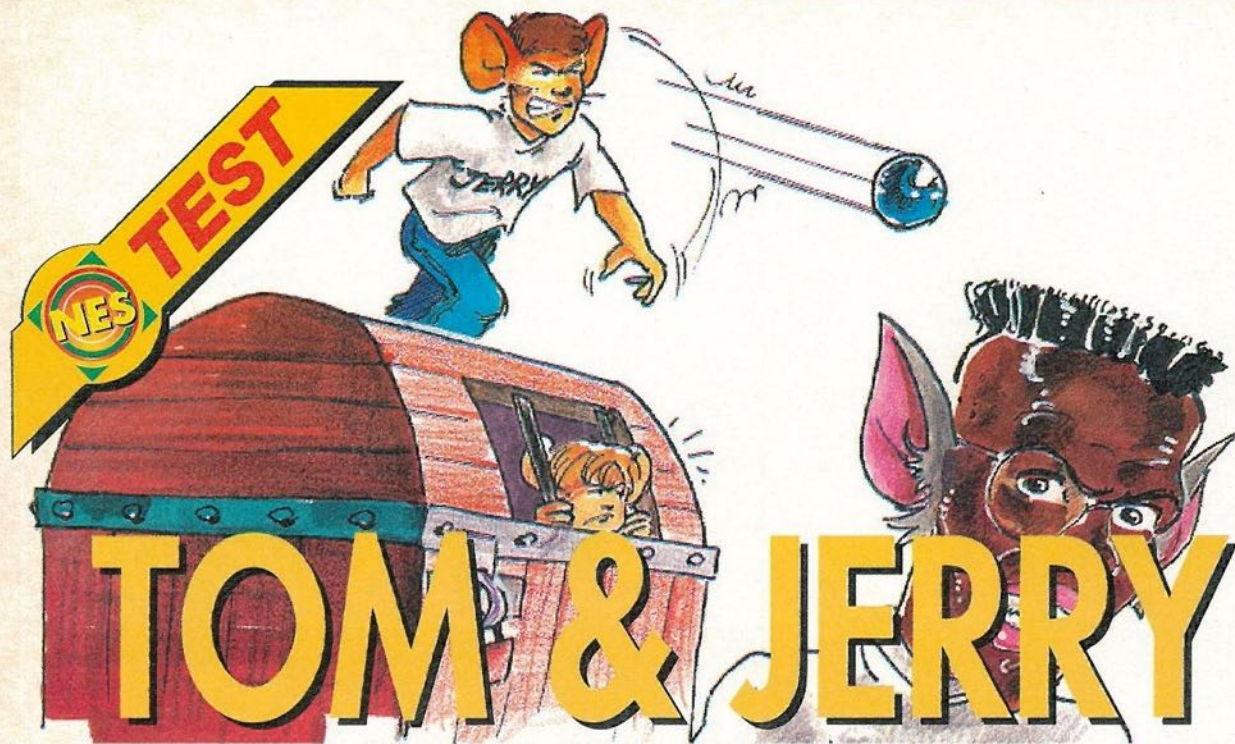
## TRAVELLING DU NIVEAU 1



Premièrement, tu t'occupes des deux gars en rose, puis tu ramasses le baton et tu élimines le gros balourd, histoire de te "chauffer" les muscles. Ensuite tu enfonces le record du monde de saut en longueur de C.Lewis pour te retrouver devant un boss.



Salut c'est moi Rash ! Zitz ce peureux a flippé de passer le 1er niveau avec moi. Pourtant il n'y a rien de difficile, si ce n'est cet énorme trou à passer d'un bond magistral ! Mais je me suis tout de même fait une trouille d'enfer quand j'ai vu arriver cet énorme bipède mécanique !



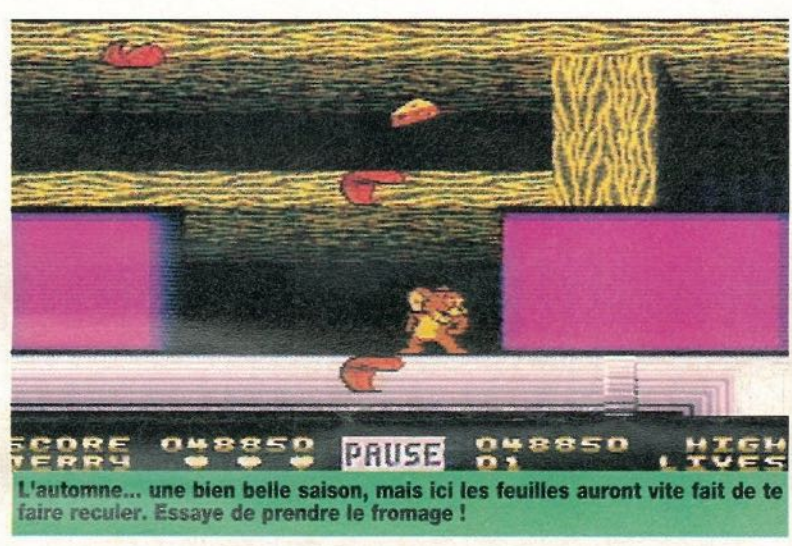
# TOM & JERRY

Le temps s'approche à grands pas où l'on ne fera plus la différence entre un écran télé et un écran consoles. Que cette constatation se fasse en observant un jeu sur Nes montre à quel point un tel moment n'en peut plus d'imminer. Vivement l'arrivée des CD qui nous offriront enfin la possibilité de rentrer dans les dessins animés et de décider, nous-mêmes, de l'évolution de l'histoire et de la façon d'y parvenir. Tom et Jerry est tellement bien fait qu'on s'y croirait. Je vous invite, ladies and gentlemen, chipies et chenapans, galopins de tous poils, même belges ou suisses, au grand show du rongeur facétieux, à poil ras, opposé viscéralement et définitivement au félin frénétique, à poils touffus. Un petit jeu vraiment au poil !

Tom ne peut pas s'en empêcher. Y fait rien qu'à embêter le pauvre Jerry. Au moment ou nous le rencontrons, il vient de capturer Tuffy, le neveu de Jerry.

## A la rescousse !

Oubliant la peur qui t'habites (au fait, t'habites à combien de kilomètres de Tours ?), tu décides d'affronter Tom, ses pièges, ses amasques, sa cathédrale, sa piscine, son restaurant panoramique, sa visite guidée, ses caves à fromage. La route est longue to Tipparary. Tom a évidemment planqué Tuffy dans un endroit pas possible. Tu dois explorer la maison recoin par recoin, sous les lattes de plancher, dans les gaines électriques. En un mot, tu désosses complètement. Ce ne devrait pas être quelques malheureux pièges qui vont pouvoir te stopper. A toi de trouver les astuces et les passages secrets dans lesquels tu pourras faire le



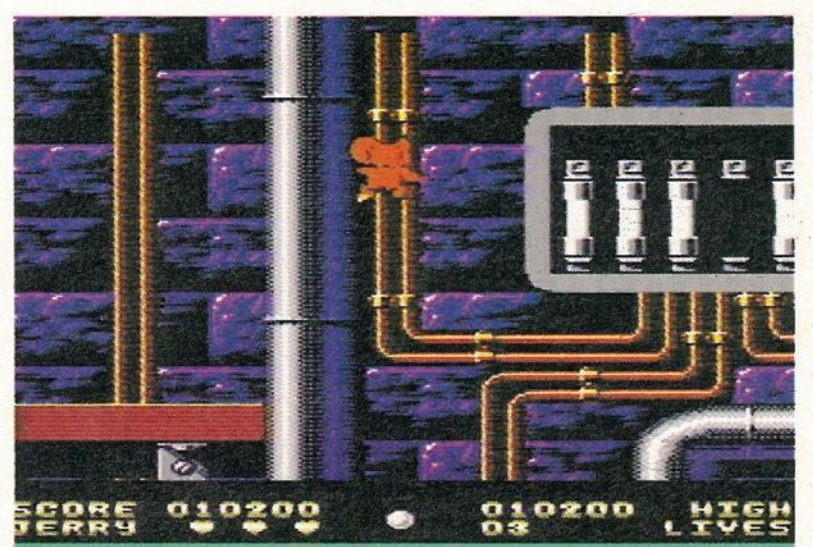
L'automne... une bien belle saison, mais ici les feuilles auront vite fait de te faire reculer. Essaie de prendre le fromage !

plein d'énergie en bouffant du fromage à t'en faire péter l'intestin grêle !

**Entre la raclette et le gratin !**  
Fais attention en passant à coté des becs de gaz, sinon tu vas finir en gratin dauphinois. Chaque niveau

est un véritable labyrinthe. Tous les gestes que tu pourrais faire seront retenus contre toi. Avise ton avocat.

**Tous ensemble !**  
*Refrain* : Ce jeu est sensationnel.  
*Dernière strophe* : les graphismes sont tous simplement géniaux, tu te crois vraiment sur une autre bécane



Mais que fait Jerry, eh bien elle grimpe sur des tuyaux, pourquoi ? Parce que notre petite souris cherche la sortie qui ne dois plus être loin.



Des flammes et de l'eau, cela ne me dis rien qui vaille. Une chose est sûre, tu dois à tout prix franchir ce niveau, aide toi du nid pour sauter plus haut.



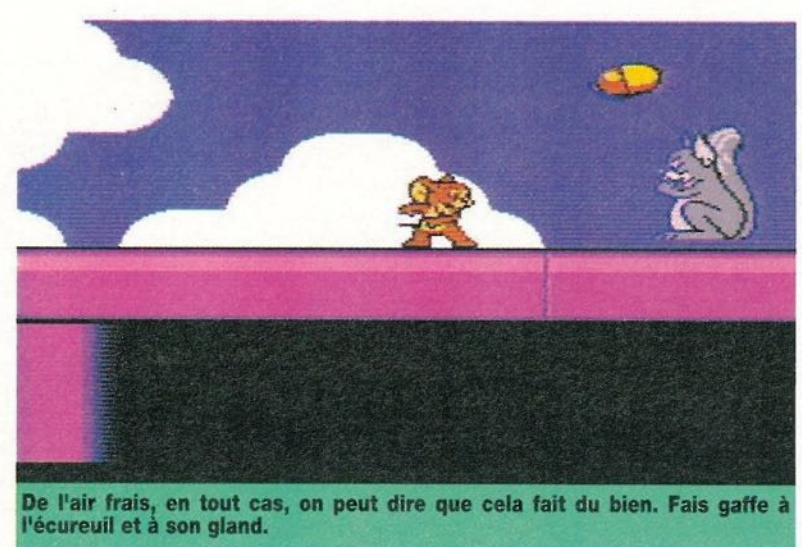
Fais attention à tes sauts, la mouche et le cafard sont en bas.



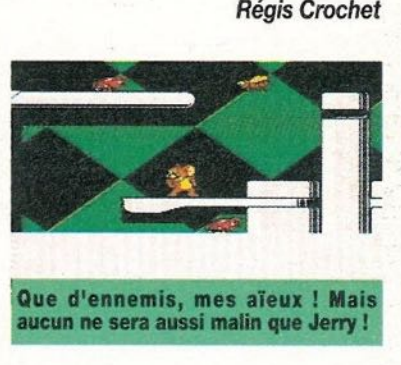
Joli décor, dommage que certaines embuches viennent gâcher le tableau.



Te voilà dans une chambre d'enfant, au premier plan, tu peux voir une Nes. Ne perds pas trop de temps à l'admirer, un soldat et une boule t'agressent.



De l'air frais, en tout cas, on peut dire que cela fait du bien. Fais gaffe à l'écureuil et à son gland.



Que d'ennemis, mes aïeux ! Mais aucun ne sera aussi malin que Jerry !

## QUELQUES BOSS

**Boss 1** : ce sera dur de frapper Tom avec tes petites billes mais tu peux y arriver !

**Boss 2** : Tom dort, en t'y prenant bien, les abeilles le batront à ta place. Sympa non ?

**Boss 3** : il te faut éviter à tout prix les flammes qui protègent Tom. Ce sera dur !

## BONUS

Voici un bonus stage, idéal pour faire le plein d'énergie et augmenter ton score !

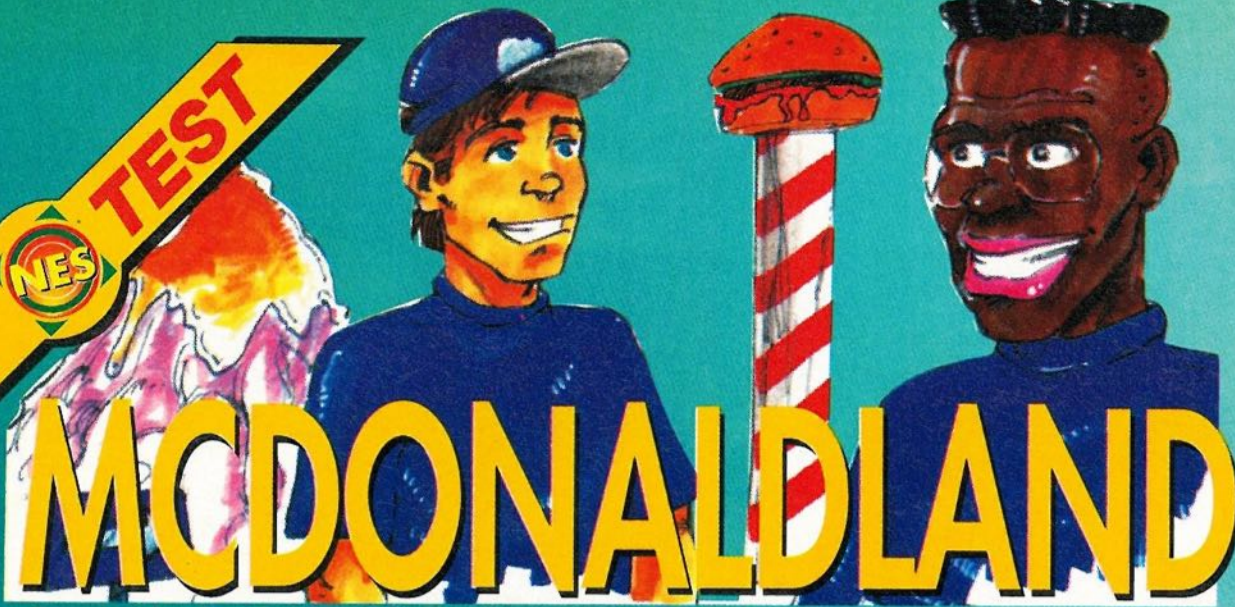
Hi tech 1 joueur **BWIZAI**

**ARCADE/ACTION**

GRAPHISME	85%
ANIMATION	92%
SON	83%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	92%
<b>INTERET</b>	<b>92%</b>

● Au moins aussi bien que le dessin animé.

**TEST**



**Au pays des hamburgers, du Ketchup et du cornichon sucré, dans l'univers léché et propre sur lui de MacDonald's, tout n'est que gentils ronrons et doux batifolages. Ronald MacDonald's, l'héritier du domaine est, lui-même, un être jovial auprès de qui nulle mauvaise idée n'a même pu s'approcher. Imaginez les dégâts, lorsqu'au cours d'un pique-nique, le félon Hamburglar disparaît avec le sac magique du dadou Ronron. Qui le pique le nique, dit le dicton. Ronald, complètement anéanti appelle Mick et Mack, les deux complices du boulevard Berthier, pour retrouver the magic sac à temps. Alors, qui es-tu : Mick ou Mack ?**

La disparition de Hamburglar est une vraie catastrophe. Le sac magique de Ronald, mis dans de mauvaises mains et utilisé à des fins non avouables, est une bombe atomique. C'est donc à toi de les aider, ou à vous, puisque Mick et Mack peuvent s'épauler dans cette aventure.

**Un vrai casse-tête**  
Tu dois rechercher des morceaux de puzzle, disséminés dans tous les niveaux, et pas seulement dans celui dans lequel tu évolues. Tu as une multitude de mondes à traverser, tout en collectant les fameuses

parties du puzzle qui s'y cachent ? Ca revient à peu près à chercher une aiguille dans une meule de foin. Tu auras droit à de nombreuses joyusetés qui vont te faire perdre de la graisse. Les abus au MacDo donnent pas mal de cholestérol, le médecin t'avait bien prévenu.

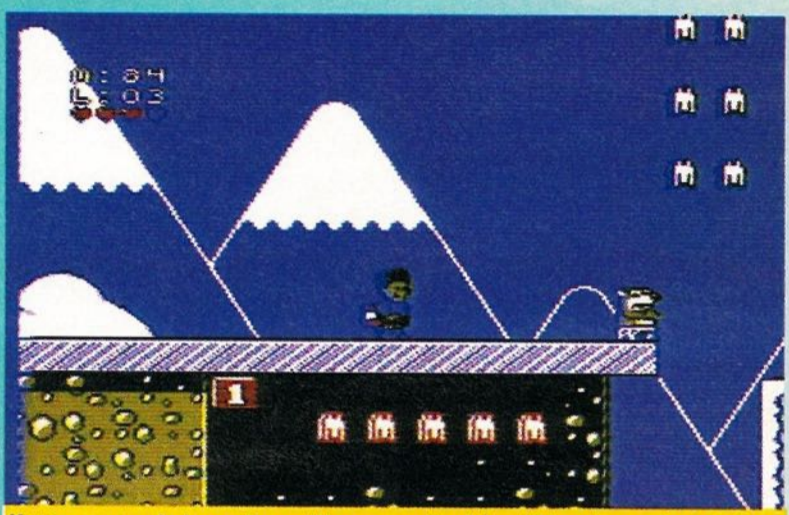
**Un petit extra**  
Les graphismes sont biens faits, dans un style géométrique. Quand la musique est bonne, bonne, bonne, on regrette qu'elle soit toujours la même. L'animation est réussie et offre une jouabilité incroyable. Presque trop, les niveaux présentant

finalement trop peu d'adversaires. Voilà une virée dans l'univers loufoque de MacDonald's qui va passionner les nombreux amoureux de l'enseigne rouge et jaune. On ne pourra plus s'empêcher de penser au pauvre Ron en franchissant les portes des restaurants rapides les plus célèbres de la planète... et inversement. Bien joué, tonton MacDonald's.

Régis Crochet



Voici la seconde "map". Comme tu le vois, les étapes sont nombreuses. Attention car la difficulté augmente.



Hum... que vois-je, cette petite marmotte frigorifiée risque de te gêner fortement dans ton saut, alors prend garde à elle !



Te voilà maintenant dans la forêt. Malheureusement, tu n'as pas trop le temps d'examiner la faune. N'oublie pas de monter à la cime de cet arbre.

**ASTUCE**

**Dans un nuage**  
Voici l'exemple parfait d'un petit passage secret, il te faudra beaucoup réfléchir pour trouver le bon chemin et récolter ainsi les bonus tant convoités. Bonne chance !

**LE BONUS**

Eh oui, c'est bizarre mais c'est comme ça, pas de boss de fin de niveau ou de bonus à foison dans Macdonaldland. Seul l'enseigne de la célèbre chaîne de restauration rapide est présente. Et si tu en récoltes une centaine, à toi la vie supplémentaire.

**THE BONUS**



Malédiction, tu tombes dans une crevasse, fais tes prières !



Grace à ces tremplins, tu récoltes un max de bonus.



Voilà le comité d'accueil : il ne va sûrement pas te donner les clés.



Comme dans Dragon Ball, ce nuage t'aidera beaucoup ; il t'emmènera dans les cieux. C'est une bonne occasion pour rafler les bonus cachés.



La première map, tu devras à coup sûr traverser tous ces lieux si tu veux récupérer les différentes parties du puzzle et accéder au niveau supérieur.

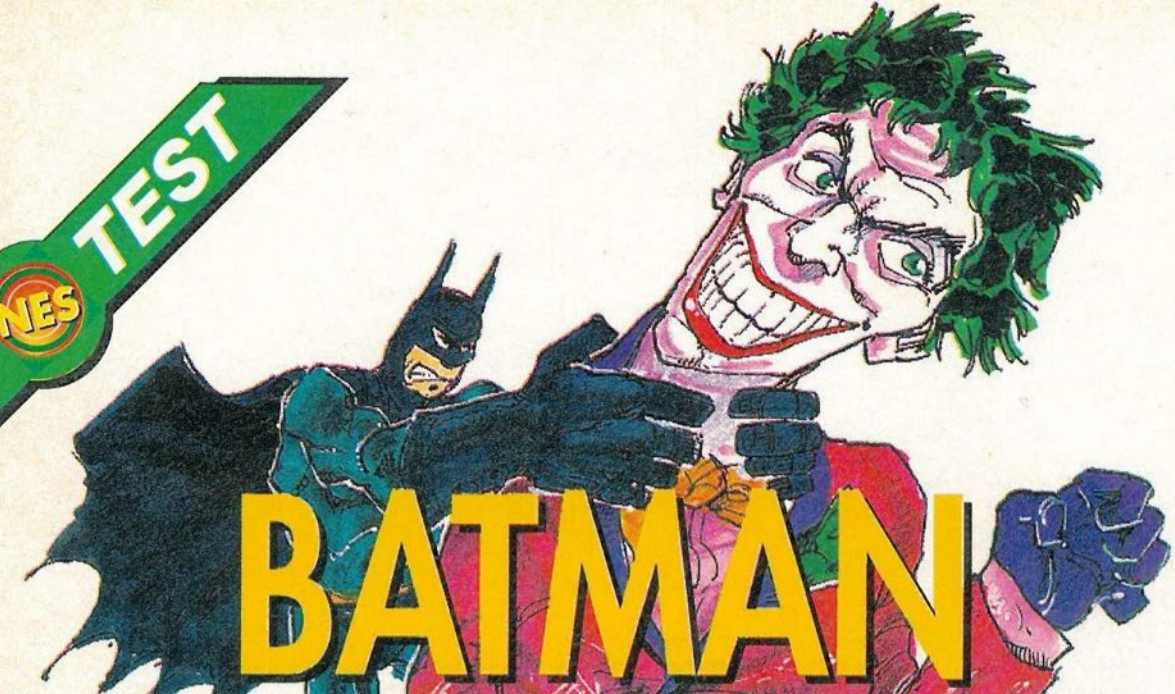
Ocean 1 joueur **BWZAI**

**ARCADE/ACTION**

- 76% GRAPHISME
- 82% ANIMATION
- 73% SON
- 90% JOUABILITE
- 90% DUREE DE VIE

**90% INTERET**  
● Digeste même après plusieurs bouchées.

**TEST**  
NES



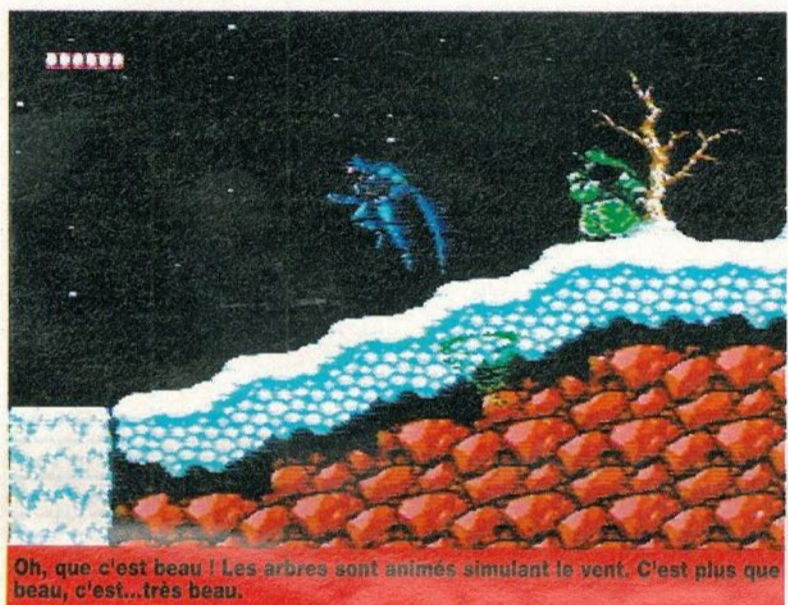
# BATMAN

**Dou you know about Joker ? Ça vaut mieux, car il revient faire du grabuge dans nos cités. This bloody bastard n'a toujours pas compris qu'il ne serait jamais ze big boss of ze toun. Ze cops are in ze strawberriise ; or donc, qui va pouvoir contrecarrer ze terribleus projects ove ze crézy Joker ? You ?? Really ??? In ze skin ove ze bat ?????? I cannot bilive it ! Many greatse congrétulashionse tou you frome ze rédacshione !**

Well ! Tu as raison, seul Batman est capable de cela, le célèbre homme chauve-souris doit reprendre du service.

## Hurry up, man !

T'enfiles tes ailes membraneuses, et ta redingote de souris, et c'est parti. Cartouch in ze konsol et te voilà tout émerveillé. C'est tellement beau qu'on dirait du Bayonne-Lautrec. Le top, le méga top. Des graphismes hors du commun, magnifiques, mégadrivés au maximum. Te voilà tout seul, ze poure lonely batman, dans Gottam City, et tu n'as pas une seconde pour penser aux littel pretty souris, pas chauves, elles, car il vaut mieux ne pas traîner trop tard dans le coin ! Sixe niveaux ove you souite toun à nettoyer à la vitesse de l'éclair. You will crosse, à tour de rôle, les quartiers stratégiques de Gottam. Lance tes projectiles dans ze ugly tronche ove ze sbires où, même, fais-toi un petit shoot,



Oh, que c'est beau ! Les arbres sont animés simulant le vent. C'est plus que beau, c'est...très beau.

histoire de changer un peu.

## In the pocket...

D'autres armes plus puissantes sont également à ta disposition, il suffit de les trouver. Eclate les boss de

chaque niveau, tous dotés d'attaques spécialement conçues pour toi. Graphisemse époustouflant's, donc, wize claud's ove "scroll" différentiels. Miousikse incredibly

## BOSS



Partie de plaisir pour battre ce dingue de la gachette.



Il suffit de se placer derrière ce robot pour le détruire.



Il faut absolument posséder l'arme "C" pour le battre.



Un premier affrontement avec le Joker.

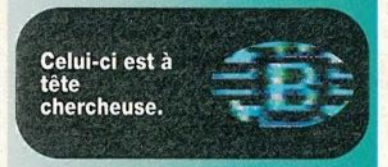


Il faut trouver la technique pour défoncer cette machine infernale !

## BONUS



Ce bonus te donne une arme puissante mais lente.



Celui-ci est à tête chercheuse.



Cette arme lance des shurikens dans 3 directions.



Ceci est un double tir à ondulation.



Huit comme ça, et à toi l'immortalité.



Les phases shoot'em up sont déconcertantes de facilité.

onely ove ze hiro, batte de tout ce qui bouge dans ce jeu.

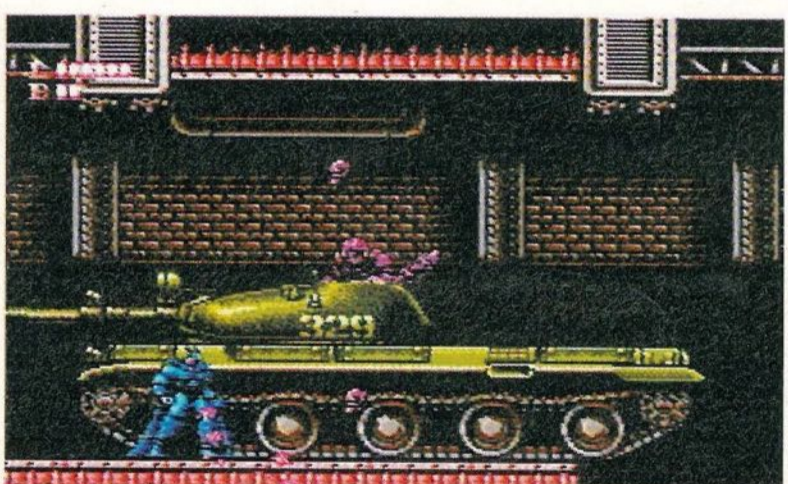
## Gameplay trop fastoch !

Maniability is a very great art, professionnel stuff. Tant d'éloges pour Batman et note iven e litteul défaut ? Si, pourtant, puisque les passwords rendent le jeu tou match isy ; ce qui n'enlève rien au charme de ce super-jeu. Batman ise so kioute, il te réconcilie avec ta Nes, et te permet d'attendre tranquillement Christmeusse, si, d'aventure, tu as l'idée de te faire offrir la super-bécane pour les fêtes. La preuve, en plus, que Hassan Haineuësse, ci poussib'.

Régis Crochet



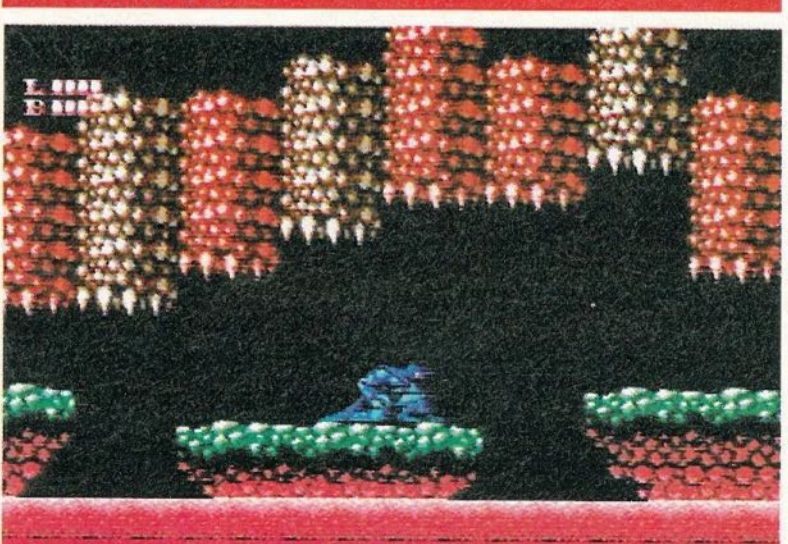
Un homme grenouille, qui surgit hors de la nuuiliit ! Oups ! Qui surgit hors de l'eau nauséabonde des égouts !



Personne ne le niera, Batman 2 est ce qui se fait de mieux sur la Nes en ce qui concerne les graphismes.



Domage que tu ne vois pas les scrollings parallaxes qui animent le ciel : c'est de toute beauté !



Réflexes et endurance d'enfer seront demandés pour sauter les trous tout en faisant attention au plafond mouvant.



Le tackle est un mouvement efficace pour les passages ards.

Sunsoft 1 joueur **BWZAI**

**ARCADE/ACTION**

GRAPHISME 95%

ANIMATION 94%

SON 90%

JOUABILITE 92%

DUREE DE VIE 78%

**INTERET 89%**

Une réalisation extraordinaire pour une Nes.



# PRINCE VALIANT

Heureux temps où les demoiselles cachalaient sous d'amples étoffes l'assemblée de leurs appâts, et où les chevaliers devaient faire 10 fois le tour de la tente avant de caresser l'espoir de leur baiser la main. Bonjour les fantômes ! Aujourd'hui, les filles sont nues sur tous les murs de la ville et les mecs n'ont plus le temps d'attendre. Promenade avec Prince Valiant, un romantique pur et dur.

Le roi Arthur est dans une déprime totale. Ça fait 2 ans qu'il a pas vu sa mie, car il est en guerre et son armée est en train de se prendre la pâtée du siècle. Quelques fidèles et toi-même,

chevalier en chef partent en chemin pour prêter main-forte au roi.

### En selle !

This is a war-game. Stratégie et intelligence, pour le jeu, courtoisie,

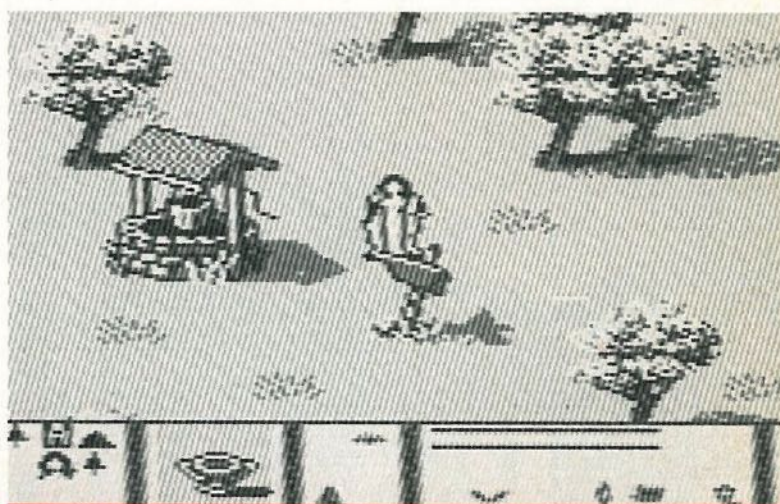
bonnes manières, chasteté, pour le comportement sont de rigueur.

Tu diriges une poignée d'hommes qui vont tenter de reconquérir les territoires perdus par le roi. Tu évolues à travers divers paysages (forêts, montagnes, prairies), ce qui te donne l'occasion de visiter ton beau pays. Toute l'Angleterre attend une victoire rapide et totale.

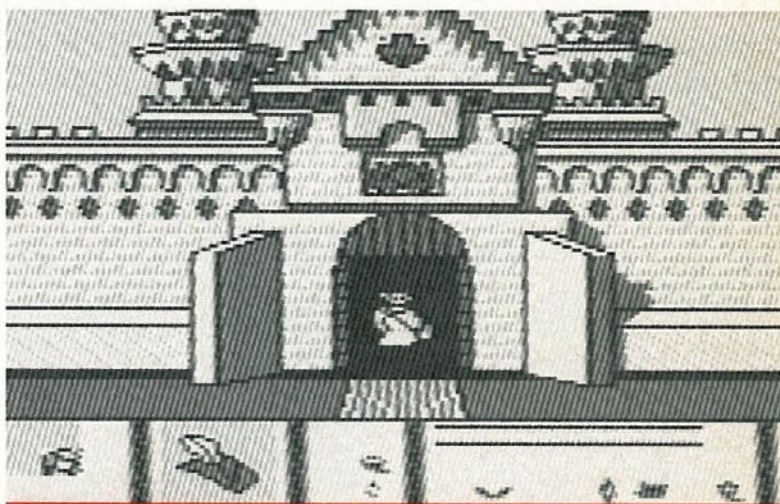
### Pas rébarbatif du tout !

Coté technique, la victoire n'est pas totale, mais elle est bien là. De beaux graphismes te permettent de reconnaître au premier coup d'œil qui tu diriges (elfe, chevalier, géant). Une bonne musique sans plus. L'animation est bonne aussi (le saut te laisse, néanmoins, un peu perplexe quand tu le vois pour la première fois). Et enfin, la jouabilité est un peu hard dans les combats.

Mais on ne t'a jamais dit que ce serait facile. La légende des chevaliers de la Table Ronde



Voici la reine dans une jolie prairie, examine bien les alentours, tu peux trouver des objets forts intéressants pour la suite de ton aventure !



Tu rentres au château, c'est une bonne occasion pour refaire le plein d'énergie. Après, tu pourras repartir casser les ennemis de la couronne.



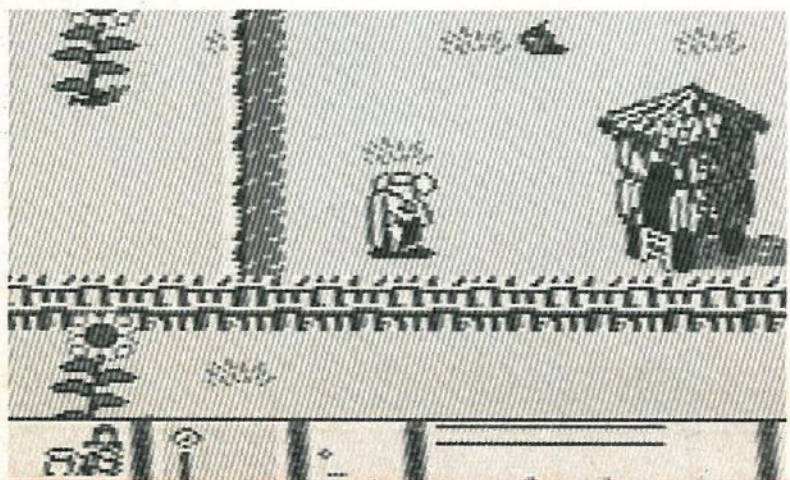
Hum... le gros fromage, baffe le toi histoire de te donner de l'énergie !

mérite bien quelques sacrifices, non ?

### La couronne est sauve !

Prince est un excellent war-game que je conseille à tous les apprentis chevaliers en herbe, en attendant la version Nes (voir preview).

Régis Crochet



Le chevalier : soit il cherche un objet soit il cherche une sortie. Une chose est sûre, il n'est pas là pour se reposer !

## LES OFFRES DU SUPER GAMES 92 !

**ABONNEMENTS + MONTRES-JEU**  
Les cadeaux qui vont t'aider à acquiescer les manies, les papys, les tantes, les cousins et les petites amies.

**FORMULE 1 : 1 AN**  
ABONNEMENT SIMPLE  
11 NUMÉROS + LE PINKS  
115 F au lieu de 136 F.  
(175F pour l'étranger)

**FORMULE 2 : 1 AN**  
11 NUMÉROS  
+ LA MONTRE-JEU : OU TETRIS,  
OU ZELDA, OU SUPERMARIO 3  
+ LE PINKS BANZZAI  
279 F au lieu de 354 F.  
(399F pour l'étranger)

**FORMULE 3 : 1 AN**  
11 NUMÉROS  
+ LA MONTRE-JEU SUPERMARIO  
WORLD ET SES ÉCOUTEURS  
+ LE PINKS BANZZAI  
349 F au lieu de 434 F.  
(409F pour l'étranger)

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT  
VALABLE JUSQU'AU 31 JANVIER 1993

Pour vous abonner à Banzai ou acheter des montres-JEU Nintendo, et profiter des offres du Super Games 92, veuillez compléter le bon de commande ci-dessous

- Je ne regarde jamais l'heure. Je m'abonne à la formule 1, simple : 115 F.
- Je suis le renard des Galapagos. Je m'abonne à la formule 2 : 279 F. Je choisis la montre-jeu Super Mario 3, Tetris, Zelda. (Cochez la montre choisie)
- Je suis la loutre blanche de l'archipel. Je m'abonne à la formule 3 : 349 F. Montre-jeu Super Mario world. Je suis le rat errant des marécages glauques : Je ne m'abonne pas, je n'achète rien du tout.
- Je suis le tonton gâteau du quartier. Je commande ... montres-jeux ... X 219 francs Super Mario 3, Tetris, Zelda. (Cochez les montres choisies) + port
- Je suis le businessman de la région. Je commande ... montres-jeux ... X 299 francs (Super Mario world) + port
- Je suis fou de Mario et je suis un peu fauché : Je com. ... montres Mario ... X 59 francs + port

Je joins le règlement du total de ma commande avec le bon ci-contre. (augmenté de 15 frs pour les frais de port et d'expédition pour les commandes de montres seules)

Fournies avec les piles, les montres-jeux Zelda, Tetris, SM 3 et SM World vous offrent des heures de jeu et l'heure, bien sûr !

Chèque  Mandat-Lettre  (pour l'étranger)  
Virement bancaire ou Postal  (pour les montres-jeux)  
Montant de la commande : ..... Frs

Retournez ce coupon d'abonnement complété avec votre règlement à : Banzai - 19, rue Hégésippe Moreau - 75018 Paris

Adresse de réception de la commande :

Nom : \_\_\_\_\_

Prénom : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_ Signature : \_\_\_\_\_

## Bientôt, la version Nes



Comme dans Opération Wolf, tu devras tuer tous ce qui bougent.

Ah ! Les épopées chevaleresques, les hors la loi vengeurs, Robin des bois pour la veuve et l'orphelin, et plus particulièrement : Prince Valiant. Ce valeureux chevalier d'un autre temps a bien des ennuis : méchants dragons, vils seigneurs, et autres princesses à libérer. Pour ta gouverne, sache que prince Valiant est le héros d'un jeu qui arrive incessamment sous peu sur ta Nes. Tu dirigeras le prince en proie à une foultitude d'ennemis dans des

Tu as en face de toi un gros serpent aquatique, mais ce n'est pas ça qui va te faire peur hein !

endroits nombreux et variés : forêt, marais, cavernes, châteaux... Le jeu proposera plusieurs phases distinctes pour te dépayser à chaque niveau : beat'em up avec des bandits et des dragons, scènes "à la" Opération Wolf avec une arbalète, jeu de plate-forme avec pièges et mécanismes astucieux à découvrir... Le jeu a l'air de présenter des graphismes clairs et précis avec des musiques médiévales du plus belle effet. Reste à savoir si la maniabilité et la difficulté seront à la hauteur : mais on peut faire confiance à Ocean pour ça !

Ocean 1 joueur **BANZZAI**

**STRATEGIE**

84% **GRAPHISME**

80% **ANIMATION**

82% **SON**

85% **JOUABILITE**

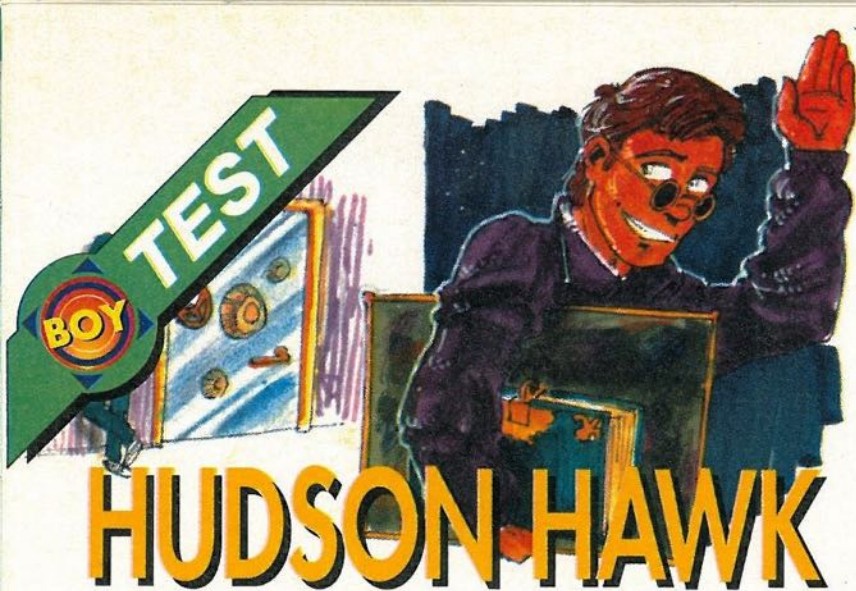
90% **DUREE DE VIE**

87% **INTERET**

Enfin un wargame plutôt sympa.







# HUDSON HAWK

Il y a de multiples manières de connaître le grand frisson. Dire merde à son patron quand on est déjà perclus de dettes, lancer sa mob trafiquée à 180 en contresens sur l'autoroute, mettre une gifle à Mike Tyson quand on pèse 30 kilos tout habillé, braquer une banque avec un pistolet à eau, mettre un zéro pointé à son plus gros annonceur ou s'offrir tout bêtement Hudson Hawk. Récit d'une incursion à hauts risques dans l'univers des voleurs intéressés par La Joconde.

Encore une adaptation de film ! Hudson Hawk est un cambrioleur, genre Arsène Lupin, qui donne pas dans le bricolage.

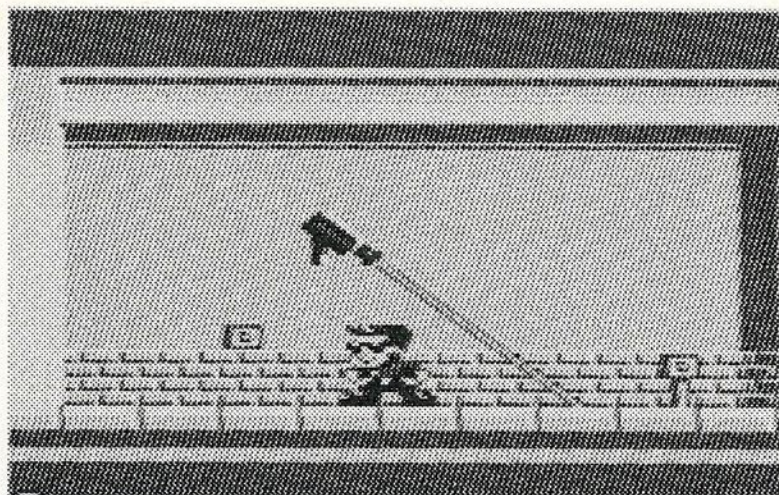
### Très chic, le voleur !

Sacs à main, autoradios, s'abstenir. Ce qui l'intéresse, c'est le patrimoine culturel de la planète. Une fois localisés, il y a lieu de les emporter subrepticement. Tu auras à faire avec des chiens, des ventilateurs, des gardes... Quand Hudson veut, Hudson a ! Gaffe à tes côtelettes, la mort t'attend à tous les tournants, mais ça tu le sais déjà.

### Comment ça tourne sur Game Boy ?

Une animation bien faite te montre les différentes poses que prend un cambrioleur durant l'exercice de son beau métier. Et dieu sait s'il y en a ! La musique est angoissante à souhait, flippante même à certains moments. Et pour couronner le tout, il y a une jouabilité à toute épreuve. Il faut quand même apprendre les pièges à chaque parties. Des heures de grands frissons garantis sur ta petite portable chérie.

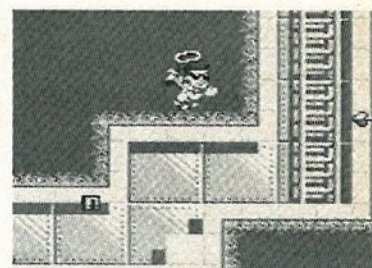
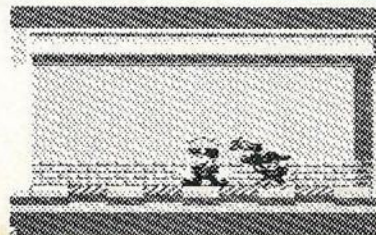
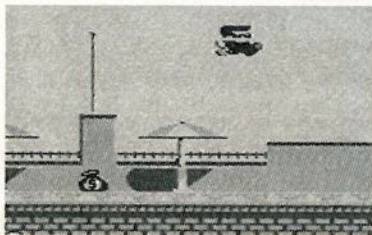
Régis Crochet



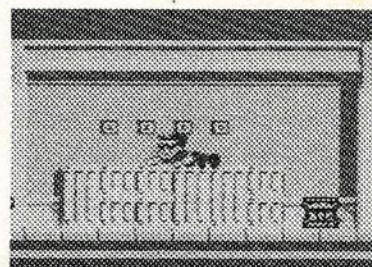
Bzzz, c'est le rayon laser qui claque juste au dessus de ta tête, vaut mieux ne pas s'attarder dans le coin. Attention aux alarmes !



Dans les conduits d'aérations, la prudence est exigée. Trouves l'interrupteur de ce ventilateur sinon tu finiras en viande hachée !



Je sais pas mais j'ai comme l'impression que tu es mort !



Arrête de te trainer par terre, tes vêtements vont être sales !

Ocean 1 joueur **BANZAI**

**ARCADE/ACTION**

87% **GRAPHISME**

89% **ANIMATION**

87% **SON**

90% **JOUABILITE**

77% **DUREE DE VIE**

88% **INTERET**

Un bon petit jeu Game Boy



# TINY TOONS

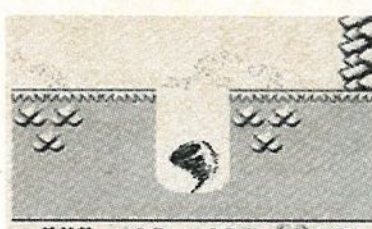
Dans une vie antérieure, j'étais un edelweiss. Tu parles d'une nouba : je me suis ennuyé comme un rat mort, planté à 1500 mètres d'altitude. On ne voyait passer que des ânes. Dans ma prochaine vie, c'est décidé : je serai un (chaud) lapin. L'unique chance que j'aurais de séduire Babs, la sublmissime Babs, l'envoûtante Babs, la craquo-disjonctante Babs, c'est d'être le lapin qui la sauvera de Montana. Allez, je me tape un petit cachet de cyanure pour ne pas perdre une minute.

Babs... - huûûme, coeur, bisous, calins, flèche -, veut devenir une célèbre actrice, mais il y a un blaureau glauque du nom de Montana qui ne veut pas en entendre parler.

### Toute la bande est là

Plucky Duck, Hamton et le fabuleux Buster Bunny vont intervenir pour des aventures encore plus délirantes sur Game Boy. Ladies-games and gentlemen-vidéo, bienvenue aux Tiny Toons ! C'est sans aucun doute un des plus beaux jeux de Konami,

tant au niveau sonore que graphique. Mais c'est dans l'animation que réside la vraie innovation. Une innovation rendue très bonne grâce aux bonus complètement fous et surtout grâce aux intermèdes d'images auxquels on a droit lorsque l'on trouve le personnage souhaité dans le niveau. L'ambiance sonore t'amène donc bien loin de ton petit bip-bip de calculatrice. En parlant de bip bip, d'ailleurs, il t'arrivera fréquemment dans les bonus de t'opposer au légendaire "Little beeper" ou en

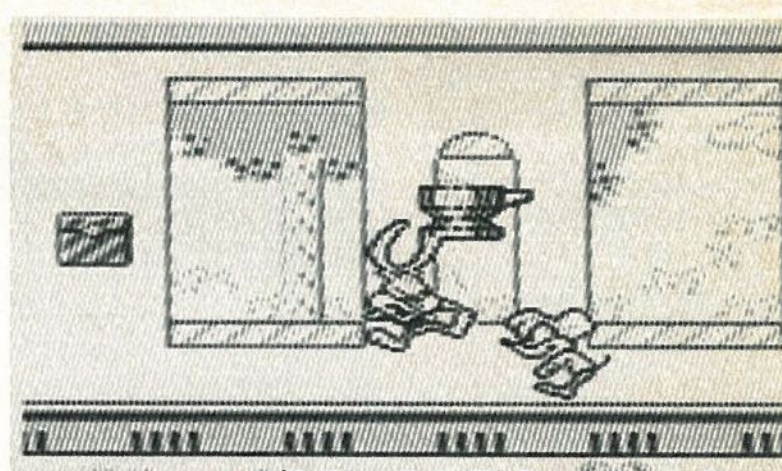


Notre ami Taz vient te donner un petit coup de mains, c'est gentil !



Malgré son air pataud, ce cochon est très efficace.

"French bip bip" qui est très balaise au 100 mètres ! En fin de compte : bonus, animation à craquer, splendides graphismes, écoute sonore très "swinguée" : ça déménage un max ! Un point noir tout de même car la difficulté du jeu



A première vue, tu viens de te manger une enclume dans les gencives. Je n'ai jamais essayé alors soit gentil, dit moi quel goût elle a !

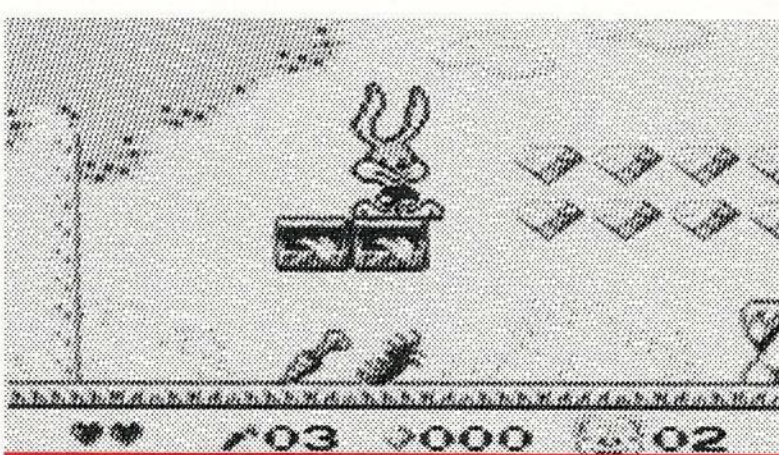
est au ras des paquerettes et, du coup, le jeu est terminé trop rapidement ce qui est très dommage !

### Il manque quelques chose...

Tiny est fantastique, mais pas assez difficile pour les pros de la gachette-

stick dont votre serviteur, toute modestie à voiles dehors, a la chance d'appartenir. Allez, bossez les petits, vous allez y arriver !

Jean Philippe Alba



En bas des bonus, à droite des diamants. Au fait, à 100 diamants tu as une vie et les bonus te serviront d'armes suivant les personnages.

Konami 1 joueur **BANZAI**

**ARCADE/ACTION**

88% **GRAPHISME**

90% **ANIMATION**

87% **SON**

90% **JOUABILITE**

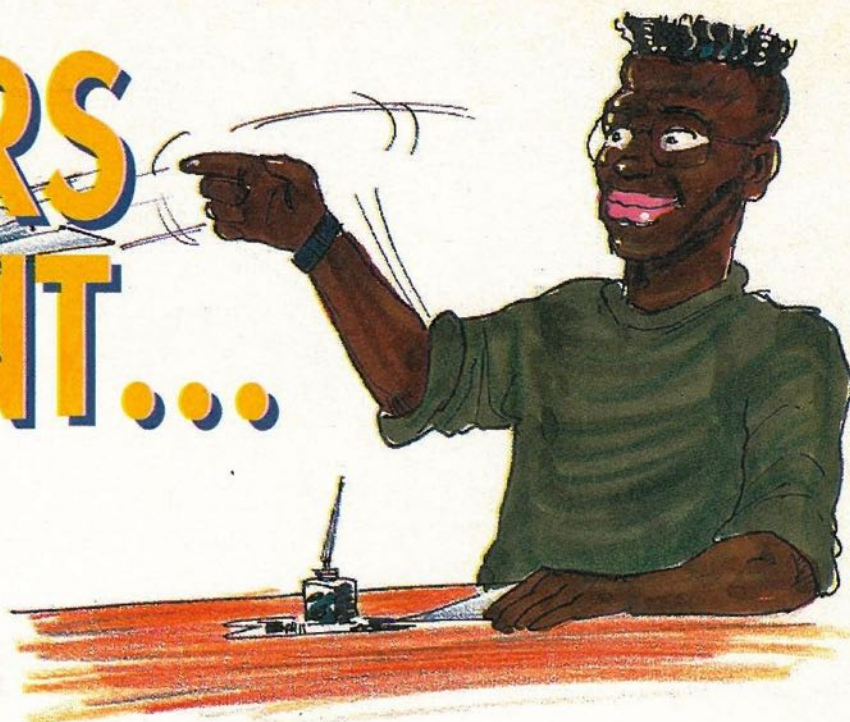
80% **DUREE DE VIE**

83% **INTERET**

Un peu trop simple pour... tout le monde.

# NOS LECTEURS SE LA DONNENT...

## (LA PAROLE)



**Grande nouvelle pour tous les ronchons !!! Banzzaï a décidé de donner la parole à tous ceux qui veulent se défouler et publiera dorénavant les plus belles lettres d'injures. Défoulements assurés, épanchements libérateurs, soulagements garantis. Une rubrique spéciale est même ouverte sur le serveur 3615 Konsol, rubrique "injures à gogo". Mais attention, elles seront lues, appréciées et impitoyablement rejetées si elles dépassent les bornes. Le style, le vocabulaire, l'humour, l'imagination et la justesse de l'attaque seront prises en considération pour la publication dans le journal. Méchancetés gratuites, propos orduriers, s'abstenir ABSOLUMENT.**

✓ Tiens, une nouvelle proposition de dessin de Banzzaï d'or envoyé par **Jean René Teracol 69 Villefranche.**



✓ Une autre occasion de nous défouler nous est donnée par le bon petit Alain Dupas, qui déclare : "Je suis malheureusement pour vous, de l'avis de Matthieu, qui a entièrement raison sur tous les points de cette critique. Je vous accuse d'être de méchants voleurs. Vos problèmes, on en a rien à foutre. Votre papier toilette ne vaut pas ce qu'il coûte". En dernier lieu, il nous conseille d'arrêter avant de faire faillite. Allez, on ne parle plus de M.L. Le nouveau et néanmoins brillant et perspicace critique de Banzzaï s'appelle Alain Dupas. Quartier libre pour les réponses hard à notre nouvel ami Alain Dupas, 13 Noves.

✓ Nicolas nous pose goûlument plusieurs questions à propos de la Super-Nintendo, auxquelles je vais me faire un plaisir de répondre :

- 1- "Est-ce que Street fighter II est vendu avec sa manette ?"
- 2- "Est-ce que ce jeu est vendu avec la Super-Nes ?"
- 3- "Peut-on jouer à deux à Street Fighter II ?"
- 4- "Street Fighter II, Prince of Persia, Super Star Wars et Death Valley Rally seront-elles des cartouches Françaises ?"

Le genre de gazier qui en pince un max pour Street fighter 2.

- 1- La cartouche Street Fighter II est vendue toute seule. A ce prix-là, c'est vrai que ça fait un peu pingre.
- 2- La Super Nintendo (puisque c'est son nom en France) est vendue intégrée à plusieurs packs : Le premier contient la console, 2 manettes, Super Mario 4 et est vendu au prix de 1290F- Le 2ème contient la console, 2 manettes, STREET FIGHTER II et coûte 1490F- Le 3ème contient la console, le bazooka, et la cartouche nécessaire pour jouer avec et coûte 1490F aussi.

Raphaël Morfin et Laurent Duquesne, qui voulaient savoir le prix du pack avec SFII, sont priés de ne pas dormir près du radiateur ; je

ne répondrais pas aux questions individuelles qui ont déjà fait l'objet d'une réponse pour d'autres lecteurs.

3- Non seulement on peut jouer à deux à Street Fighter 2, mais encore je te conseille de privilégier cette possibilité, c'est de loin la plus éclatante.

4- Street Figther existe en cartouche Française ; les autres devraient sortir bientôt ; de toutes façons, il existe un adaptateur (99F-) qui permet de faire tourner toutes les cartouches, quelles qu'elles soient : Françaises, Japonaises ou Américaines. Pépé a attendu 23 ans sa première voiture et papa 15 ans sa première télé ; nous, les jeunes, c'est tout, tout de suite.

**Nicolas Herskavits, 06 Antibes**



✓ Il va falloir qu'on rajoute des exemplaires en Suisse. Parce qu'en Suisse, on fait un carton. Toutes les suissesses ne sont pas sur des skis dès leur plus jeune âge. Une lectrice en plus ! Soyez prévenus, celui qui voudrait la priver de son Banzzaï aurait des problèmes. Ah, Yasmina, je t'épouserai bien quand je serai plus grand, mais j'ai déjà promis à Malvina. On a rendez-vous dans 10 ans dans l'île de Ré, et je ne vais pas commencer à être infidèle. Elle écrit qu'elle nous adore, nous aussi on l'adore.

**Yasmina Pratley, Suisse (du sud, sûrement).**



✓ Cyril nous dit qu'il écrit pour la première fois à une revue, et que c'est aussi la première qu'il achète. Alors Cyril, bravo. Tu tombes directement sur le top des tops, le nec plus ultra de la console Nintendo. Il a été tellement ravi que l'on a réussi à lui faire oublier que le lendemain de son envoi, c'était la rentrée. On te souhaite une bonne année scolaire, mon petit Cyril en te conseillant Supersonic pour ta prochaine revue. Dès que tu as le cafard, tu nous écris, on lance une nouvelle revue pour te faire plaisir !

**Cyril Gambonnet, 42 St Etienne.**

✓ Yann nous a carrément écrit une tartine, d'où il ressort qu'il est très mécontent des prix des cartouches de jeux, que ce soit sur Super Nintendo, ou autres. Je le comprend très bien, car 500F en moyenne pour les bons jeux récents, ça fait cher, sans parler des jeux Neo Geo qui coûtent encore bien plus. Une pétition, comme le suggère Yann, n'a aucune chance de changer quoique ce soit. Mais qu'est-ce qu'une cartouche, au juste ?? Une simple éprouvette sur un circuit imprimé. De plus, comme le dit Yann, qui a bien étudié son dossier, "pour le moment, ils (les éditeurs) n'ont

même pas l'excuse du piratage, bien que si ils continuent comme cela, ils vont finir par décider les gens à les pirater". Ah, la véhémence des jeunes ! Et pourtant, messieurs les éditeurs, si les jeux se vendent comme les magazines : observez Banzzaï. Quand ils sont bon marché, leurs ventes se multiplient.

✓ Une dernière question sur les différences entre les jeux de la Super Nintendo et Super Famicom. Je le dis, je le redis, je le répète sans agacement d'aucune sorte : la seule différence, c'est que sur la Super Nintendo l'écran est plus petit que sur la Super Famicom pour la simple raison que tonton Hertz ne vibre pas à la même cadence dès qu'il prend l'avion et qu'il traverse un des grands océans. Ce qui entraîne subséquemment autant que subsidiairement que la Super Nintendo est un petit peu plus lente que la Super Famicom.

**Yann Tissier, 78 Maurepas.**

**Pour conclure, nous lançons un appel à nos lecteurs les plus doués. Ecrivez-nous un test de jeu à la mode de Banzzaï. Nous publierons ceux qui font rire la rédaction et qui mettent en évidence la culture ludique de leurs auteurs.**



**SEGA**

**NINTENDO**



**Le moins cher ? Bof...  
Le plus grand ? Bof...  
Des cadeaux ? Bof...  
Des remises ? Bof...  
Et re-bof...**

**PAS DE BARATIN !  
on achète, on vend, on échange  
les consoles et cartouches  
Sega et Nintendo...  
Salut et à bientôt**

**CLIC PHOTO VIDEO  
88 BOULEVARD BEAUMARCHAIS  
75011 PARIS - 43 55 60 54  
OUVERT DE 10H30 A 19H30  
FERME DIMANCHE & LUNDI MATIN**

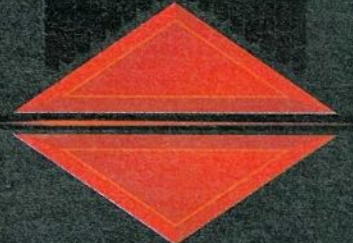
Nintendo et Sega sont des marques déposées



LE HÉROS  
DU DESSIN  
ANIME,  
ARRIVÉ  
ENFIN  
SUR VOS  
CONSOLES  
NINTENDO



VU  
A LA  
TÉLÉ



GAME BOY™



CE JEU BASÉ SUR LE DESSIN ANIMÉ PRINCE VALIANT VOUS PERMET DE PRENDRE PART À L'ÉPOPÉE DES CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE. AVEC PRINCE VALIANT FAITES TRIOMPHER LA JUSTICE SUR LES FORCES MALÉFIQUES. FAITES CESSER LE RÈGNE DE LA VIOLENCE ET DU CHAOS POUR QUE LA PAIX REVIENT. PRINCE VALIANT DEVRA AFFRONTER DES HORDES DE COMBATTANTS. SON ÉPÉE LEGENDAIRE ET SON COURAGE SERONT-ILS SUFFISANTS POUR VAINCRE LES SEIGNEURS ENNEMIS? PARVIENDREZ-VOUS À TUER LE TERRIFIANT DRAGON?  
**ENTREZ DANS LA LEGENDE EN AIDANT PRINCE VALIANT A VAINCRE LE ROYAUME DES TENEBRES.**

DISTRIBUTION ECUDI  
TEL: 72 02 59 00

OCEAN SOFTWARE  
25 BOULEVARD BERTHIER  
75017 PARIS  
TEL: 47663326  
FAX: 42279573



Retrouvez l'émission OCEAN tous les Mercredi et Samedi entre 18 H et 19 H sur NRJ, du 7 au 21 Décembre.

S.O.S. OCEAN; TEL: (1) 40 53 Q3 48

TM ET © SONT DES MARQUES DEPOSÉE DE NINTENDO CO., LTD.

©1991 KING FEATURES SYNDICATE, INC