

2 CADEAUX!

MEGA force

Le mensuel des consoles **SEGA**



TRANSFERT sur T-Shirt
MORTAL KOMBAT II



68 Pages
Spécial Tips

NOUVEAU:
TOUS LES TESTS et
NEWS **IMPORT**

ENCORE PLUS FORT !

● **LES PROJETS
SECRETS DE SEGA
DÉVOILÉS
À CHICAGO**

● **TOUT SUR LA
MEGADRIVE 32**

● **40 MEGAS**

La plus grosse
cartouche du monde !

**SUPER STREET
FIGHTER II : LE TEST**

SUB-TERRANIA :
La Solution
1ère partie



MORTAL KOMBAT II

Le Combat Mortel

T 4702 - 30 - 32,00 F



PAS DE RECREATION SUR CE COURT-LA!

Classé numéro un mondial*, Pete Sampras, dit le "Revolver", est capable de transformer une balle de tennis en véritable missile balistique. Lorsqu'il appuie sur la détente, vous avez intérêt à dégager.

Les services sont impitoyables, sans parler des coups droits et des revers imparables. Quant aux smashes, ils sont tellement puissants qu'ils font frémir les ramasseurs de balles. Tout y est: du tennis pur et dur.

Pete Sampras Tennis est agrémenté de voix échantillonnées interactives et de nombreux effets sonores réalistes. Parmi les multiples options, on peut citer: effet de la balle, 18 tournois internationaux, possibilité de revoir l'action, et un répertoire de coups à faire tomber les bras des joueurs français!

Pete Sampras Tennis sort sur la nouvelle J-Cart, une cartouche révolutionnaire avec deux connecteurs de joystick supplémentaires incorporés, ce qui permet de jouer à quatre en même temps. Pas besoin d'adaptateur; il vous suffit de brancher les joypads pour vous catapulter tous les quatre sur le court.

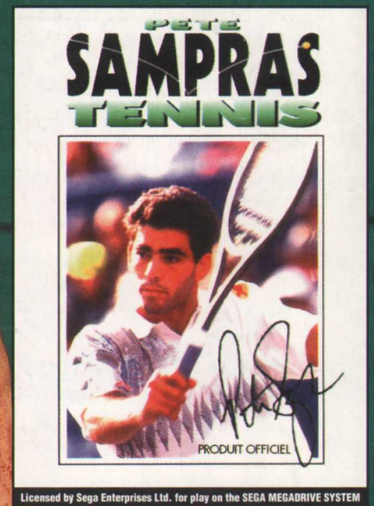
Le suprême jeu de tennis est arrivé et vous lance un défi. La balle est dans votre camp!

Sortie sur MD - 26 Mai
Sortie sur GG - 19 Août

"Le Meilleur Jeu De Tennis est... Pete Sampras Tennis"
JOYPAD **89%**

"Indétrônable!!!"
CONSOLES+ **89%**
PLAYER ONE **90%**
MICRO KIDS **18/20**

"La maniabilité est surprenante car elle permet de faire les mêmes coups que si vous jouiez en vrai"
MEGAFORCE **90%**



Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGADRIVE SYSTEM

Codemasters

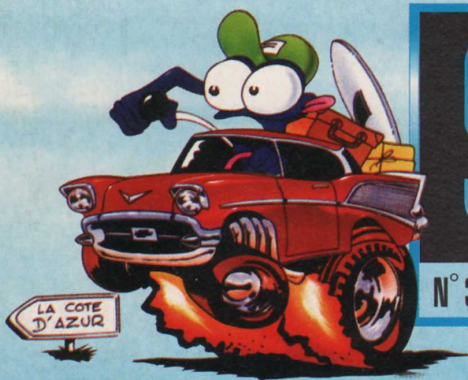


J-Cart
DE 1 A 4 JOUEURS
BRANCHEZ JUSQU'À 2
JOYPADS SUPPLEMENTAIRES
SUR LA CARTOUCHE DE JEU
Pas besoin d'adaptateur

Sportsmaster
IT'S NOT JUST A GAME

CODEMASTERS - Tél: 72 02 59 17 Fax: 78 49 08 80

© The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters") 1994. All Rights Reserved. Codemasters, Sportsmaster, J-Cart and Pete Sampras Tennis are trademarks being used under license by Codemasters Software Company Ltd. Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Codemasters is using the trademarks pursuant to a licence. * Numéro 1 mondial - corrigé au moment de l'impression.



SOMMAIRE

N° 30 ETE 1994

PARAIT TOUS LES MOIS

édito

Dans la vie d'un homme, comme dans celle d'une société, il y a des nouvelles gaies et d'autres qui le sont moins. Aujourd'hui, le sort a privé le monde des jeux vidéo de l'une de ses figures marquantes, en la personne de Simon Weiss. Pionnier dans l'aventure ludique que nous vivons aujourd'hui, Simon vivait ses passions à 200%, passion des jeux, passion de la moto. Cette dernière l'aura emporté au guidon de sa Harley Davidson un soir de ce dernier mois de juin. Mega Force et toute son équipe présentent à son épouse ainsi qu'à ses enfants toutes leurs condoléances, en espérant qu'ils puissent le plus rapidement possible surmonter le chagrin qu'ils éprouvent. Après une nouvelle aussi douloureuse, il n'est pas toujours facile d'enchaîner, aussi voudrez-vous bien m'excuser si la transition a quelque peu du mal à se faire...

Voilà, c'est l'été, les oiseaux chantent, il faut beau, c'est l'été. Les consoles vont plutôt bien, merci pour elles, et Sega annonce une tonne, enfin deux (!), de nouveaux produits. Mais attention, pas n'importe lesquels... La Megadrive 32 et la Saturn, deux systèmes 32 bits révolutionnaires dans leur technicité et qui devraient nous ouvrir, à nous joueurs de tous horizons, de bien belles perspectives. Le CES de Chicago s'est parfaitement déroulé, merci pour lui. Les nouvelles sont plutôt bonnes, et ces News sentent bon le terroir d'antan, ce temps où l'on se réjouissait à l'arrivée d'une bonne cartouche, bien grasse, avec des sprites qui sautaient dans tous les sens. La fin de l'année s'annonce sous les meilleurs auspices, merci pour elle. Mega Force change également légèrement de formule ; désormais, nous testerons toutes les nouveautés, en "officiel" et en "import". Et elles aussi vont très bien, merci pour elles ! Et puis, n'oublions pas l'essentiel : bonnes vacances à tous !

SCHMÜRZ

le forum

LE CES DE CHICAGO	4
NEWS / PREVIEWS	28
LES DERNIERES SORTIES	50
ZOOM : LES NOUVEAUX OUTILS DE CRÉATION	52
RÉASSORT / ANCIENS NUMÉROS	56
ABONNEMENT	70
LES TESTS DU MOIS.....	71
HIT-PARADE.....	116
EN DÉTRESSE	118
LE COURRIER DES LECTEURS	124
PETITES ANNONCES	126

les previews

AERO THE ACRO-BAT (MD)	32
BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS (MD).....	34
ECCO THE DOLPHIN II (MD)	46
MR NUTZ (MD)	36
MORTAL KOMBAT II (MD).....	30
PSG WORLD CUP CHAMPION (MD)	40
SHINING FORCE II (MD).....	38
THE SECOND SAMOURAI (MD).....	42
THE CHAOS ENGINE (MD)	38

les mega jeux

SUB-TERRANIA, 1ERE PARTIE (MD)	58
--------------------------------------	----

les nouveautés

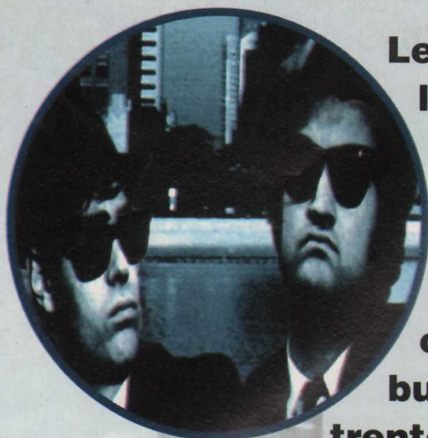
BATTLECORPS (M-CD)	80
CHAOS ENGINE (MD)	82
COMBAT CARS (MD)	104
JURASSIC PARK (M-CD)	76
LE LIVRE DE LA JUNGLE (MD)	86
LUNAR (M-CD / US)	90
MARIO ANDRETTI (MD)	106
MEGA TURRICAN (MD / US).....	94
RACING ACES (M-CD / US)	96
REVENGE OF THE NINJA (M-CD / US).....	98
RISE OF THE DRAGON (M-CD / US)	100
SHADOWRUN (MD).....	102
SPIDERMAN AND THE X-MEN (GG)	108
STAR TREK (MD / US)	114
SUPER STREET FIGHTER II (MD)	72
THE HULK (MS).....	78
TOMCAT ALLEY (M-CD / US).....	110
YUMANI MANSION (M-CD / US)	92



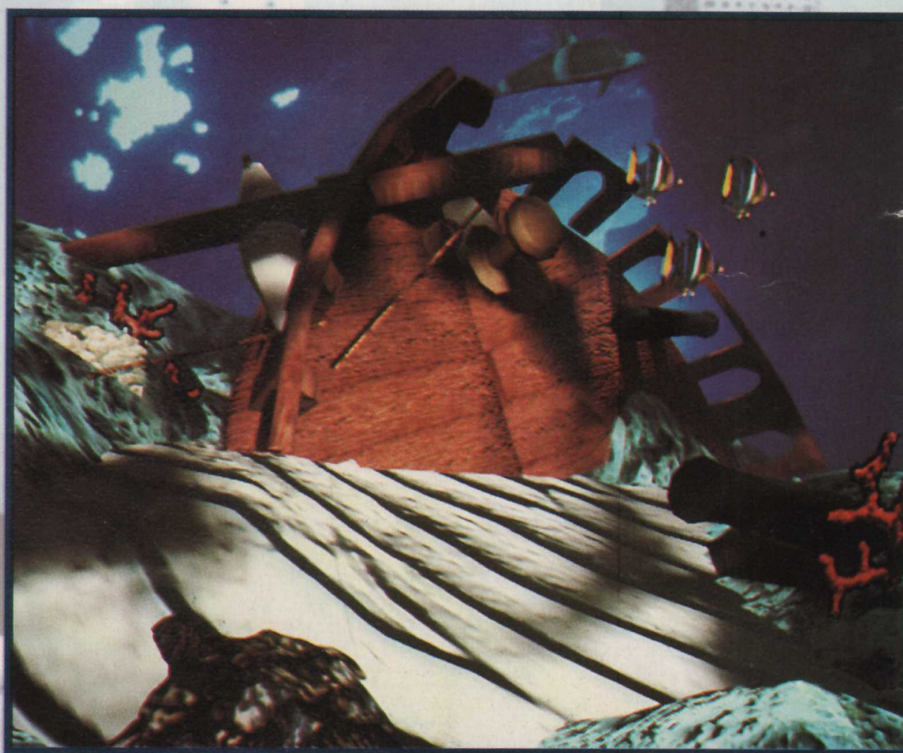
MEGA FORCE est édité par **MEGAPRESS**, S.A.R.L. au capital de 150 000F. • 100 Ave du Général Leclerc • 93692 Pantin CEDEX • Adresse Courrier : 103 boulevard Mac Donald, 2ème étage, 75 019 PARIS • Tél. : (1) 40 35 48 44 Fax : (1) 40 35 16 47 • Directeur de la Publication : Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef : Jean-Marc DEMOLY • Secrétaire Général de Rédaction : François GABERT • 3615 MEGA FORCE, Animateur : Schmürz • Direction Artistique : Dominique DESSEIGNE • Maquette : Mireille GUÉRINEAU • Chefs de Rubriques : Daniel DIAS, Francis MANFREDINI • Illustrations des rubriques : Alain BERTRAND • Couverture : Michaël CAMBOUR • Illustration de Couverture : Mortal Kombat II © 1993 Licenced from Midway® Manufacturing Company, et François DEMOLLIÈRE • Publicité : Isabelle Weill • Directeur des ventes : Philippe THOREAU, Tél.: 43 44 77 77 Terminal EB6 • Modification et service de réassort : N° vert : 05 19 84 57 • Photogravure : PPO • Impression : JEAN DIDIER • Distribution : Transports Presse • MegaForce est distribué en Belgique par les A.M.P. • Tous droits de reproduction réservés • Dépôt légal à parution • Ont collaboré à ce numéro : Julien MINIER, MANU, BENJI, Pascal HENDRICKS, Alain MILLY • Dossier : SUB-TERRANIA réalisé par MANU, PASCAL, DANBOSS et JULIEN • Tirage de ce numéro : 150 000 exemplaires • Ce numéro comporte un livret externe de 68 pages folioté à part et jeté en 1ère de couverture : " SPÉCIAL TRUCS ET ASTUCES", Les Secrets de Mega Force, ainsi qu'un transfert pour tee-shirt séparé du magazine et jeté en 4ème de couverture, ces deux produits ne pouvant être vendus séparément du magazine.

CES CHICAGO REPORTAGE

CES CHICAGO • CES CHICAGO • CES CHICAGO • CES CHICAGO • CES CHICAGO • CES CH



Le CES, pour "Consumer Electronic Show", est un lieu magique pour tous les professionnels du monde des jeux vidéo. Sur plusieurs milliers de mètres carrés (de "square feets, dit-on ici...), on ne cesse de tourner la tête, les yeux émerveillés par les dizaines de nouveautés qui tombent comme neige en décembre, on ne cesse de déambuler dans les couloirs en s'arrêtant toutes les trentes secondes pour visionner un jeu encore plus dément que le précédent, on ne cesse encore de parler, d'entendre des indicrétions, transformant encore un peu plus ce monde magique en un monde féérique, où il est bon d'inhaler l'air pur de la nouveauté. Cette année encore, le CES de Chicago a donc été pour Mega Force l'occasion de voir ou parfois d'entrevoir — le secret étant souvent de règle dans la profession... — les prochains titres avec lesquels nous jouerons et nous éclaterons dans les mois à venir. Plus encore que cela, le CES — ou plutôt "les CES" (n'oublions celui de la ville du jeu par excellence, Las Vegas) — est un véritable microcosme où chacun y va de sa petite réflexion sur la tournure que prennent les événements. Cette année, l'atmosphère était plutôt sympathique, même si Sega, le leader actuel sur le marché des consoles 16 bits aux États-Unis et en Europe, était absent.



Shadow of Atlantis était de loin le jeu le plus réussi de la Megadrive 32.

LE CES DE CHICAGO

un salon pas comme les autres

Ce mois-ci cependant, nous n'allons pas vous présenter tous les jeux que nous avons eu la chance de voir à Chicago, les impératifs de bouclage du magazine devant être respectés. Aussi avons-nous pris le parti d'insister sur les principaux titres, et les autres seront traités dans notre prochain numéro du mois de septembre.

UN ABSENT DE MARQUE

Mega Force le savait et l'avait dit dans son numéro de juin, mais ne voulait pas trop y croire... Sega, le leader incontesté des consoles 16 bits en Europe et aux États-Unis, était absent. Alors que le CES est toujours une occasion de voir s'affronter les deux géants des consoles que sont Sega et Nintendo, cette année, Sega boude ce gigantesque salon. Que s'est-il passé ? Sega est-il mort ? Non, je vous rassure tout de suite, c'est carrément impossible. Sega a-t-il voulu se démarquer pour que sa "non-présence" se fasse sentir ? Oui, peut-être... Sega a-t-il fait bande à part en organisant son propre salon ailleurs ? Effectivement, au début de ce mois, Sega organisait le "Sega Summit" à Orlando (USA) et recevait à cette occasion les acheteurs, les grossistes, les revendeurs mais pas les journalistes. Sega aurait-il attrapé "la grosse tête" ? Peut-être, mais une chose est également certaine : en cette fin d'année, Sega va frapper fort et pas seulement aux États-Unis. Sega va frapper fort au Japon, avec le lancement

de la Saturn programmé au mois d'octobre. Sega va encore frapper fort, et en Europe, avec la Megadrive 32, appelée aux States "Genesis 32 X", qui s'annonce d'ores et déjà comme une référence en matière de nouvelle technologie accessible à tous. À propos de cette Megadrive 32, je ne saurais trop vous conseiller de jeter un coup d'œil à la fin de ce reportage, où tout, tout, absolument tout sur ce nouveau système, vous sera dévoilé. Malgré tout — et malgré surtout cette absence remarquée de Sega —, de nombreux autres éditeurs étaient là. Bombardant les visiteurs d'écrans de jeux où les couleurs et les sprites s'entrechoquaient, les "third parties" (comme on les appelle ici) avaient une vie plus facile. À l'exception d'Electronic Arts qui, on ne sait pour quelles raisons, boudait la fête (honte à eux), ils étaient tous là : Virgin, Acclaim, Ocean, Capcom, Konami, Sunsoft, Interplay, Data East, Sony, Psygnosis, j'en passe et des meilleurs.

LA TENDANCE

Ce n'est pas parce que Mega Force est un journal dédié aux consoles Sega qu'il ne garde pas son objectivité. Savoir ce que font les autres (j'entends par là : Sony avec la "PSX", Nintendo avec le "Project Reality" tout récemment rebaptisé "Ultra 64", SNK avec une nouvelle console CD et NEC avec la console FX) est également d'une importance capitale car si nous croyons à la "Force" de Sega pour nous faire rêver, en nous apportant année après



année des nouveaux "jouets", il ne faut pas que cette "dévotion" nous rende aveugles. S'il est clair que Sega, l'année dernière à la même époque, avait remporté une énorme victoire au détriment de Nintendo, aujourd'hui les choses se sont un peu équilibrées. En présentant pour la première fois le Project Reality à des journalistes triés sur le volet (dont nous avons fait partie), Nintendo voulait marquer le coup. En lançant également Donkey Kong Country, un jeu de 32 Megabits, ainsi que 12 titres pour la fin de l'année aux États-Unis, Nintendo frappe fort, très fort, et veut se racheter des erreurs passées. Mais cela sera-t-il suffisant contre l'autre géant japonais des jeux vidéo, j'en doute... Toujours est-il que la société de Kyoto était très fortement représentée au Salon et que, bien tristement pour nous, adorateurs de Sonic, Sega n'était là qu'en "catimini" et heureusement, uniquement pour nous.

LES JEUX

Certes, les nouveautés étaient une fois de plus nombreuses à cette nouvelle édition du CES. D'une réalisation graphique et technique très satisfaisante, ces

dernières souffraient cependant, dans la majorité des cas, d'un manque certain d'originalité. Les genres ne se renouvellent pas dans les idées, un Beat'Em Up suit un autre Beat'Em Up, un jeu de plates-formes suit un autre jeu de plates-formes... Si les éditeurs et les programmeurs ne se battent dans le domaine des concepts, en revanche la lutte est rude dans le domaine de la réalisation technique des jeux et dans celui de l'achat de licences. J'en prendrai pour preuve le "Roi Lion" (Lion King) de Virgin qui, après Aladdin, continue de creuser le "filon Disney", ainsi que les adaptations de dessins animés à grand spectacle qui cartonnent dans les box-offices. Parmi les licences "spectaculaires", citons "Shaqu-Fu" d'Electronic Arts qui signe avec Shaquille O'Neal (la plus grande star de basket américain actuellement en activité) un contrat de plus de 10 millions de dollars, ou "Mickey Mouse" de Sony qui, après Sega et Virgin, s'intéresse également de près aux héros de Walt Disney, en réalisant un jeu qui retrace l'histoire de la souris la plus renommée de la planète. Seuls quelques éditeurs, comme Playmates qui présentait "Earthworm Jim" (programmé par David Perry, l'homme d'Aladdin), ou Extreme avec "Rise of The Robot", sortaient du lot et du schéma traditionnel "Dollars + Licence = beaucoup de ventes"...

Voilà comment, à mon sens, l'on peut résumer l'atmosphère qui se dégageait de ce CES de Chicago. Allez, maintenant place aux jeux, et bonnes vacances !



le roi lion

MEGADRIVE / VIRGIN

Assurément —et si l'on met à part les jeux sur Megadrive 32—, Lion King sur Megadrive était le roi du salon. Une fois de plus, c'est à Virgin que l'on doit cette nouvelle production basée sur un film, en l'occurrence un dessin animé créé par Disney. Tout comme pour Aladdin qui avait été la révélation de l'année dernière au

qui doit, en tant que tel, se faire respecter par tous les autres animaux de la jungle et en devenir ainsi le Roi en prenant sa place dans le "Circle Of Life" (le cercle de la vie). Lion King est une cartouche de 24 mégas, qui se déroulera en deux parties principales. La première vous fera vivre les aventures de Simba le petit lionceau, qui doit apprendre à affronter les dures réalités de la vie, en bataillant très souvent contre des animaux bien plus forts et plus rapides que lui. Dans une seconde partie, Simba devenu grand doit faire régner son hégémonie sur la région et prouver qu'il est bien le Roi Lion. Ce jeu de plates-formes au scrolling multidirectionnel se déroule en tout sur dix niveaux, plus deux niveaux de bonus. Pour arriver au terme de ces derniers, Simba doit chaque fois regagner en agilité et en force. En fait, chaque niveau de Lion King est un entraînement

pour le niveau final, où Simba devra affronter Scar, son adversaire de toujours. Programmé à Las Vegas par une équipe de Westwood Studio à qui l'on doit, entre autres, Young Merlin, Lion King comporte en tout plus de 2.000 dessins d'animation, ce qui lui permettra d'être d'une fluidité pratiquement parfaite. Annoncé pour une sortie nationale vers la fin du mois de novembre, Lion King est un jeu dont on va entendre parler, surtout lorsque le film sera dans toutes les salles de cinéma. Mais pour en savoir plus, restez à l'écoute de Mega Force, nous vous réservons à ce sujet plusieurs surprises de taille...



même Salon, Lion King a été réalisé grâce à la complicité de 15 dessinateurs et animateurs de Disney. Du coup, le résultat est identique à celui d'Aladdin en qualité d'animation. L'histoire de ce nouveau "Top", qui devrait selon toute probabilité se trouver en "bundle" avec la Megadrive pour les ventes de fin d'année, suit logiquement celle du film. Ici, vous jouez le rôle de Simba le Lion



© Disney



brutal

MEGA-CD + MEGADRIVE / GAMETEK

Sous ce nom quelque peu violent et lourd de "sous-entendus", se cache un jeu de baston, certes, mais un jeu de baston dans lequel s'affronteront des personnages plutôt sympathiques, aux allures "BDesques". En deux mots, voici l'histoire... Tous les quatre ans (comme pour les Jeux Olympiques), le Dali Lama parcourt le monde à la recherche du meilleur combattant du monde. Pour découvrir ce guerrier qui, selon lui, doit être parfait, il organise un tournoi d'art martial dans lequel seule la force ne compte pas. Le vainqueur —toujours selon lui— doit également avoir l'âme d'un Ninja pour porter la "Ceinture du Paradis", qui récompense le meilleur. Chaque concurrent, comme dans tout jeu de baston qui se respecte, bénéficiera de coups spéciaux, mais —et contrairement à Street Fighter II— qui n'apparaîtront qu'une fois appris auprès du Dali Lama ; trois essais ratés et vous êtes bon pour tout recommencer ! En revanche, si vous réussissez dans votre entreprise, un mot de passe

vous sera donné, vous permettant ainsi de reprendre une partie avec la panoplie des coups que vous aurez durement appris. Parmi les options intéressantes de cette réalisation de Gametek, on notera la présence d'un ralenti, juste histoire de se repasser les plus beaux coups de la soirée, et également un système de ceinture qui vous permettra, à chaque combat, de devenir de plus en plus fort et véloce. Programmé, pour la Megadrive, sur une cartouche de 16 mégas, Brutal présente huit personnages différents, qui comportent tous plus de 200 sprites chacun ; autant vous dire tout de suite que ce Beat'Em Up ne devrait pas "être manchot" au niveau de l'animation... Avec des scènes de dessins animés dans les séquences intermédiaires (sur Mega-CD, évidemment), Brutal pourrait être une excellente alternative à tous les jeux de combat hyper-violents qui sévissent actuellement sur Megadrive. Pardon, comment avez-vous dit, Mortal Combat ?

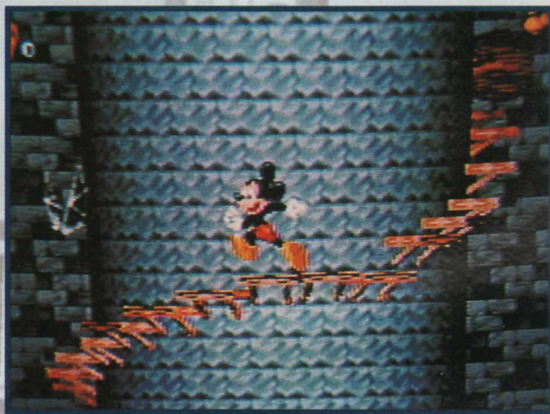


mickey mania

the timeless adventure of mickey mouse

MEGADRIVE / SONY

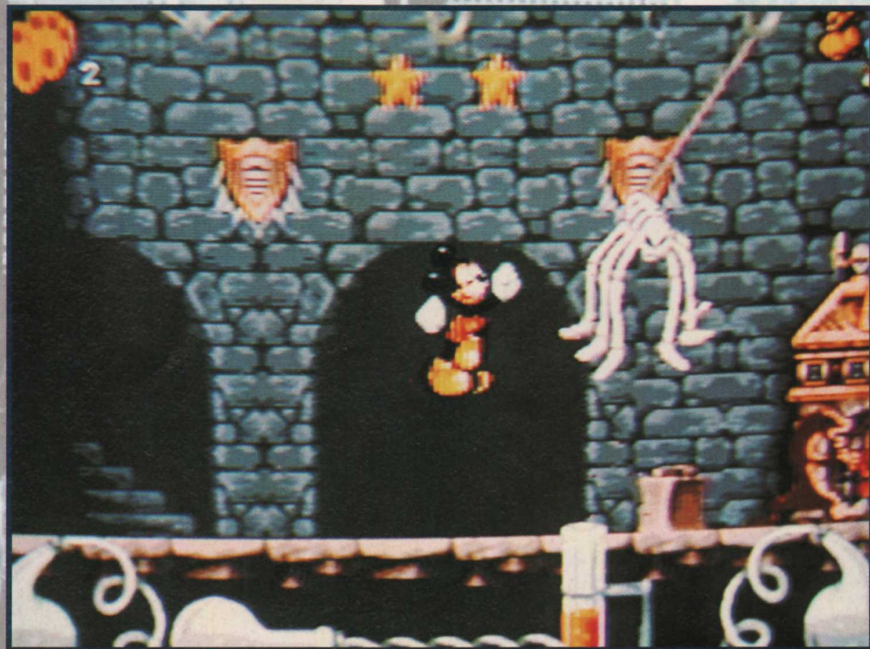
Disponibilité : N



Mickey Mania, The Timeless Adventure Of Mickey Mouse, tout comme ses prédécesseurs sur cette machine, est un jeu de plates-formes. Développé en collaboration avec des artistes de Disney comme un certain Lion King, Mickey Mania est un titre également bourré de qualités en tout genre. Ici dans la peau de Mickey, vous allez revivre l'histoire de la souris la plus célèbre du monde, à commencer par sa première aventure dans "Steamboat Willie". Elle se poursuivra par cinq autres aventures, dont "Prince Of The Pauper", toutes nées de l'imagination —débordante en ce domaine— de Monsieur Walt Disney en personne. Côté graphique, Mickey colle parfaitement avec ce que l'on connaît des dessins animés le mettant en scène. L'animation est fluide à souhait, et certaines mimiques sont même d'une qualité exemplaire. En conservant l'effet un peu vieillot des premiers dessins animés, puis en ajoutant petit à petit des couleurs dans les décors, les auteurs ont réussi là un tour de force qui en a fait jaser plus d'un au cours de la visite des décors, d'autant plus que Sony n'est pas franchement réputé, d'une façon générale, pour la qualité de ses produits. Bref, sur Megadrive, quelques trouvailles donnant une impression de trois dimensions apportent au jeu un aspect "nouveau", qui manque bien souvent à bon nombre de titres. À ce propos, je ne donnerai que deux exemples : d'une part, la

scène dans laquelle Mickey doit dévaler un donjon en ramassant des balles tout en évitant les pierres et autres chauves-souris qui lui tombent sur la tête, et d'autre part, celle entièrement réalisée en trois dimensions, dans laquelle Mickey doit échapper au décor qui le poursuit, scène rendue possible grâce

à un effet spécial tout à fait remarquable sur le décor de fond. Introduit au CES avec nettement moins de tapage que Lion King, Mickey Mania devrait cependant faire également un véritable petit carton lors de sa sortie, annoncée pour le mois de novembre prochain en Europe.



la

tembre 1994



Il n'est pas dans notre habitude de répéter quarante mille fois la même chose, mais pour une fois, cela vaut vraiment le coup... En effet, "Flink" fait réellement partie des jeux les plus impressionnants que l'on ait vus au cours de ce Salon. Alors reprenons le début par le commencement (ou quelque chose comme ça !)... Flink est un jeu de plates-formes dans lequel le joueur — le joueur, c'est le mec qui a un joystick dans la main et qui regarde bêtement un écran de télé à côté d'une console — traversera six niveaux avant d'arriver à ses fins. Hormis les paysages volcaniques, les forêts "druidesques", les villages et les régions escarpées de pays imaginaires, Flink parcourra également des mondes qui feraient se retourner Goethe dans sa tombe. Outre les ennemis qu'il devra buter, Flink pourra également composer, au gré de son inspiration

mais également de formules magiques, ses propres potions, une possibilité qui donne justement toute son originalité à ce titre. En effet, au cas où notre apprenti-sorcier se planterait de formule, cette dernière aura des effets plutôt étranges... Pour tout vous dire, il pourra même faire apparaître des Lemmings nains, fort mignons ma foi ! The Misadventures Of Flink est aussi l'un des tout premiers jeux sur Megadrive qui utilise 256 couleurs à l'écran simultanément. Ajoutez toutes ces couleurs à des graphismes remarquables et remarqués, à une profondeur de jeu en apparence tout à fait étonnante, ainsi qu'à cinquante sous-niveaux, et vous aurez sans doute l'un des meilleurs jeux de l'année sur Megadrive, avec une sortie programmée pour l'automne prochain. Gardez donc un peu de sous avant de vous ruer sur n'importe quel titre bidon, car Flink est apparemment une "valeur sûre"... Évidemment, il sera tout de même préférable pour vous d'attendre un test définitif de cette cartouche, mais honnêtement, je ne vois pas comment ce titre pourrait subitement devenir "daubesque"...



the flink

misadventures of

MEGADRIVE / SONY

earthworm jim

MEGADRIVE / PLAYMATES

Disponibilité: Octobre 1994



Attention, attention, Earthworm Jim était, avec quelques autres titres que nous avons déjà cités, l'une des principales attractions de ce CES. Programmé par David Perry, à qui l'on doit le superbe Aladdin qui fait encore aujourd'hui parler de lui, Earthworm Jim pourrait bien être l'un des nouveaux héros de la Megadrive. Ce personnage à l'allure nonchalante cache en fait une véritable vedette intergalactique, avec laquelle il faudra compter lors de vos achats de fin d'année. Annoncé aux États-Unis pour le 1er Octobre, Earthworm Jim est une aventure épique qui conduira notre nouvelle star dans des mondes complètement délirants, où les couleurs et les surprises seront nombreuses.

Outre l'animation de tous les personnages et surtout la frénésie avec laquelle on tire sur les monstres et les ennemis qui apparaissent à l'écran, l'une des forces principales de cette réalisation réside justement dans l'investissement du joueur : on frappe, on tire, on s'accroche ou on saute, bref on n'arrête pas de bouger de tous les côtés ! Pour y avoir joué un petit quart d'heure, je peux vous assurer que je me suis amusé comme un petit fou. De plus,

la bande sonore est remarquable, ce qui n'est pas pour gâcher l'ensemble... Composé de 20 niveaux de jeu, cette réalisation comporte même un niveau en trois dimensions, qui vous fera voyager dans un tunnel temporel, le pied quoi !



links

MEGA-CD / VIRGIN



Les "goûts et les couleurs", ça ne se discute pas... Le golf, on aime ou on n'aime pas, c'est une question de goût, mais pas de couleurs puisqu'à l'écran... Mais bon, passons ! Links est donc un jeu de golf, oui, mais pas une simulation comme on en rencontre à tous les coins de rue. Links est une véritable simulation de la mort, avec tous les détails qui réjouiront les passionnés de ce sport, connaissant un succès sans cesse croissant aux States et au Japon. Issu du PC, où ce titre est encore une référence à ce jour, Links est actuellement en cours de

finalisation chez Papyrus Publishing, connu également pour un autre succès sur PC, Indycar Racing, une autre référence en la matière. Parmi les options que l'on pourra découvrir dans cette simulation pas piquée des vers (ou des hannetons, c'est vous qui voyez...), on notera entre autres la possibilité d'être un joueur homme ou femme, ou de modifier les conditions climatiques en fonction de votre niveau (la tempête, c'est génial !). Outre les options, on trouvera également dans cette simulation des véritables scènes filmées, qui permettront au joueur de mieux apprécier les difficultés de chaque trou.



ise of the robots

MEGADRIVE + MEGA-CD + MEGADRIVE 32 + GAME GEAR + MASTER SYSTEM / MIRAGE

Disponibilité: Octobre 1994



Pour créer des jeux vidéo spectaculaires avec des tonnes d'effets spéciaux et des graphismes à tomber par terre, il faut utiliser des stations de travail Silicon Graphics. C'est ce qu'a utilisé Extreme pour Rise Of The Robots, un jeu de baston à la Street Fighter II dans son concept, mais qui se démarque singulièrement de ce dernier techniquement parlant. L'histoire du jeu se

déroule à Metropolis, une ville futuriste où il ne fait pas bon traîner ses guêtres le samedi soir, après une bonne bouffe avec ses amis. Dans un building de la ville, les hommes ont été remplacés par des robots qui exécutent toutes les tâches ingrates et

qui sont gérés par un super ordinateur appelé le "Supervisor"... Tout le problème est là ! Le Supervisor a complètement pétié les plombs, infecté qu'il est par un virus. Du coup, rien ne va plus et les robots se battent les uns contre les autres. Vous êtes l'un de ceux-là et vous devez vous en sortir. Le joueur contrôle donc l'un de ces robots et devra lutter contre six autres machines infer-

nales pour rester en vie. La lutte finale aura bien évidemment lieu contre le Supervisor en personne...



Si vous êtes un fidèle lecteur de Mega Force, vous n'avez sans doute pas oublié le jeu "Scavenger 4", que Benji vous avait présenté en exclusivité lors d'un reportage chez l'éditeur anglais Psygnosis. Renommé pour l'occasion "Novastorm", ce jeu devrait débarquer en France cet automne. Réalisé entièrement en trois dimensions, grâce à des stations de travail Silicon Graphic, Novastorm entraînera le joueur dans un monde guerrier où, comme à l'habitude, il n'aura pour survivre que sa dextérité et les armes de son vaisseau spatial. Avec des séquences intermédiaires en "full motion video", un peu à la manière de Microcosm, Psygnosis nous livre là un très bon titre qui devrait, selon toute vraisemblance, se situer à un niveau technique encore plus élevé. Cela dit, qui vivra verra !...

novastorm

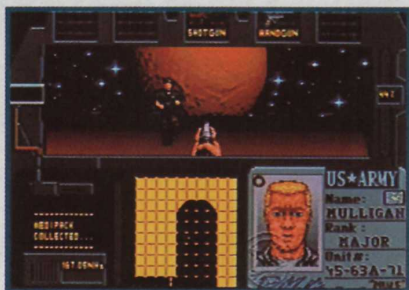
MEGA-CD / PSYGNOSIS

Disponibilité: Hiver 1994

ZERO TOLERANCE

MEGA-CD / ACCOLADE

Disponibilité: Octobre 1994



Nous sommes sur Europe-1, une station orbitale de défense terrestre attaquée par des forces hostiles. Des détecteurs annoncent que le réacteur principal est sur le point d'exploser, des ennemis en ayant pris possession. Comme vous l'aurez aisément compris, le but du jeu consiste donc à venir à bout des aliens de la mort qui vous prennent la tête, et de sauver la station orbitale en protégeant le réacteur atomique. Zero Tolerance sur Mega-CD est un jeu assez nouveau, puisqu'il se déroule entièrement en trois dimensions dans des couloirs sombres et ténébreux. À chaque attaque ennemie, vous devrez répondre par un tir groupé de vos armes les plus dévastatrices. Très largement inspiré du hit PC "Doom" (qui

devrait, par ailleurs, être l'un des plus imposants titres sur Megadrive 32), Zero Tolerance est un jeu d'aventure/action qui fleure bon le grand jeu. Annoncé aux États-Unis pour le mois d'octobre de cette année, Zero Tolerance ne devrait pas trop tarder en Europe. Ah oui, j'allais oublier, cette réalisation peut également se jouer à deux, pourvu que l'on soit en possession d'un "Edge 16", un modem réalisé par la société américaine AT&T.

MEGA-CD / SONY

Disponibilité: Nov. 1994

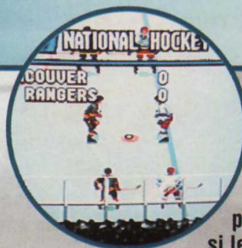


Comme son nom l'indique, ESPN Speed World est une course de bagnoles, de stock-cars plus précisément. Pouvant se jouer seul, ou à deux grâce à un écran divisé en deux parties, cette nouvelle réalisation de Sony permettra aux "fracassés de vitesse" de participer à quinze courses différentes et de lutter contre 23 adversaires qui, comme vous, n'auront qu'un but :

gagner ! Dans ce jeu réalisé en trois dimensions, vous dirigerez votre voiture de derrière, mais aucune date de sortie, nationale ou internationale, n'est encore annoncée pour ESPN Speed Way.



ESPN NATIONAL HOCKEY LEAGUE



MEGA-CD / SONY

Disponibilité: Nov. 1994

Si en Europe le Hockey sur glace est loin d'être un sport particulièrement connu ou pratiqué, aux States il est aussi réputé et regardé que le basket, le football américain ou le baseball. Il n'est donc pas étonnant qu'après Electronic Arts, certains éditeurs, comme Sony en l'occurrence, lancent leur simulation de hockey. Parmi les originalités de cette réalisation, notons tout particulièrement la possibilité de choisir entre deux angles de vue,

influant sur le scrolling, qui pourra alors aller de droite à gauche ou de haut en bas. Avec en plus toutes les options que l'on a l'habitude de rencontrer dans ce type de simulation, comme le ralenti par exemple, ESPN National Hockey part avec d'excellentes bases. Un jeu qu'il faudra suivre, même si le Hockey n'est pas votre passion.



MARVEL[®]
COMICS

MAXIMUM CARNAGE™

IL EST FOU FURIEUX.
IL VA TOUT CASSER!!



SPIDER MAN[®]
& BLACK CAT™



CAPTAIN AMERICA™
CLOAK & DAGGER™



CARRION™
DOPPELGANGER™



FIRESTAR™
DEMOGOBLIN™



IRON FIST™
SHRIEK™



VENOM™
DEATHLOK™

UN *MAXIMUM* DE SUPER HÉROS
UN *MAXIMUM* DE SUPER COUPS
UN *MAXIMUM* DE CHALLENGE

GEM

Nintendo® Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. All rights reserved. Sega, MegaDrive and Game Gear are trademarks of Sega Enterprises, Ltd. All rights reserved. Acclaim and Arena are divisions of Acclaim Entertainment™. © & © 1994 Acclaim Entertainment. All rights reserved.

Jeux & astuces
et ou
3615
Acclaim
10.25
2,19 F/mn

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

SEGA
MEGA DRIVE

Acclaim
entertainment, Inc.

CES CHICAGO REPORTAGE

CES CHICAGO • CES CHICAGO

0 • CES CHICAGO

THREE NINJAS KICK BACK

MEGA-CD / SONY

Three Ninjas Kick Back, le jeu vidéo, est basé sur un film du même nom, malheureusement encore inconnu en France. Dans ce jeu de plates-formes, vous aurez la possibilité de partir à l'aventure pour sauver votre grand-père, en choisissant l'un des héros du film, chacun possédant bien évidemment des techniques "ninjasques" bien personnelles... Dans cette version Mega-CD, on découvrira également, au gré des niveaux, une course de skate en trois dimensions complètement hallucinante ! Aucune date n'est encore avancée

pour la sortie de ce titre, on verra bien.



THE PUNISHER

MEGADRIVE / CAPCOM

Prochainement disponible aux États-Unis en novembre 1994, The Punisher est une double adaptation, d'abord des albums de bandes dessinées "Marvel Comics", et ensuite du jeu d'arcade du même nom, également réalisé par Capcom. Pouvant se jouer à deux simultanément, The Punisher est un jeu d'action pur et dur, dans lequel il faudra batailler ferme avec ses pieds et ses poings pour parvenir à vaincre The Kingpin, votre ennemi juré. Cette cartouche de 16 mégas comportera six niveaux, ainsi que des coups spéciaux comme des "Rolling Dash", des "Izuma Falls" ou encore des "sweeps" de la mort. Bref, tous les ingrédients seront là pour en faire aux States un jeu brûlant. Le sera-t-il en France, là est toute la question...



MARY'S SHELLEY FRANKENSTEIN

JORDAN

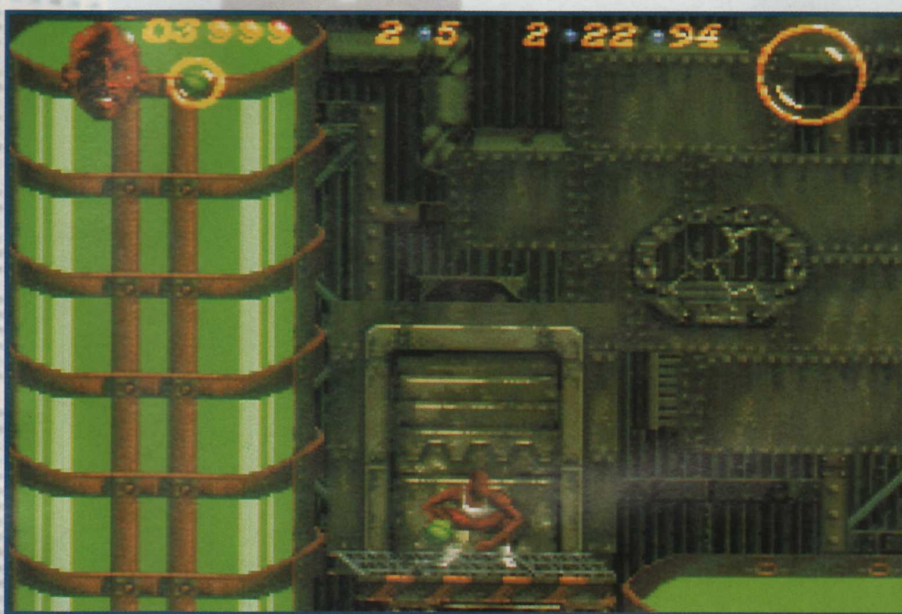
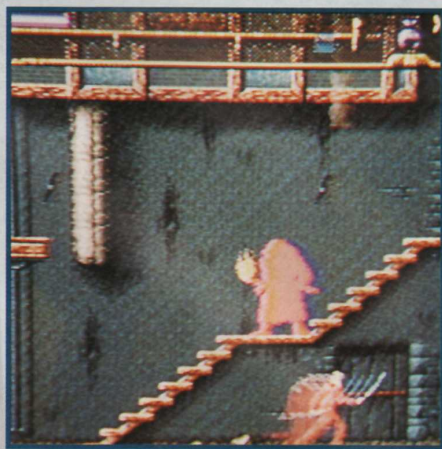
MEGADRIVE
ELECTRONIC ARTS Nov. 1994



Décidément, il semblerait qu'Electronic Arts aime placer les vedettes de la NBA en dehors de leur contexte de prédilection : le Basket. En effet, après Shaq Fu, qui devient un jeu de baston, Jordan devient quant à lui un jeu de plates-formes. Bondissant, souple et toujours aussi spectaculaire, Jordan, pour se débarrasser de ses adversaires, devra simplement faire ce qu'il fait si bien dans la vie : smasher et dribbler avec son ballon. Un jeu étonnant que l'on devra certainement "zyeuter" avec application dans le futur...

MEGADRIVE + MEGA-CD / SONY

Tiré du film du même nom, cette réalisation de Sony devrait être disponible en France lors de la sortie du film en novembre prochain. Pour sa réalisation, les développeurs ont particulièrement axé leur travail sur le rendu général du jeu, afin que l'atmosphère du film se retrouve dans celle du jeu. Grâce à la technique du "rotoscoping", offrant une superbe qualité d'animation, les personnages du jeu seront —enfin, d'après Sony...— comme réels. Pour ma part, je n'ai pas été convaincu, mais soyons honnête, le jeu était loin d'être fini.



SHAQ FU

MEGADRIVE / ELECTRONIC ARTS

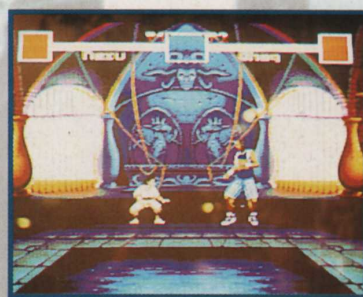
Disponibilité : Nov. 1994



console. Prévu en sortie commerciale pour le début du mois de novembre, nous aurons d'ici là d'autres occasions de vous parler de ce titre.

Shaquille O'Neal est la vedette de ce jeu de combat à la Street Fighter II. Alors que Shaq marchait tranquille pénard dans les rues de Tokyo, un p'tit Tong lui refile un bouquin. Ce dernier à peine ouvert, la terre se mit à trembler et dans un nuage de fumée, Shaq disparut. Notre vedette de la NBA se retrouve alors brusquement à l'intérieur du livre, avec l'obligation d'affronter douze adversaires pour pouvoir s'en sortir.

Réalisé grâce à dix stations de travail Silicon Graphics, 40 heures de vidéo, plus de 40 programmeurs, Shaq Fu a nécessité pas moins de 7.000 dessins... Avec une licence de plusieurs millions de dollars, Shaq Fu fait assurément partie des jeux les plus chers jamais réalisés sur une



L'information avait filtré depuis quelques semaines déjà, Mega Force avait été le premier à en parler dans son numéro 27, mais jusqu'à présent, personne ne l'avait encore vue, sauf Mega Force bien sûr. Nouvelle étape de Sega pour la conquête du marché futur, nouvelle machine 32 bits, la Megadrive 32 s'annonce d'ores et déjà comme une petite révolution, qui devrait changer notre environnement ludique —Sega nous étonnera toujours. Concept différent de la Megadrive ? Nouvelle philosophie de jeu ? Nouvelle approche dans le domaine des loisirs ? La Megadrive 32, c'est tout cela, mais c'est peut-être encore plus, pour environ 1700 Francs, prix qui reste cependant à confirmer définitivement...

MEGA bienvenue da

n attendant la Saturn, dont tout le monde parle et qui devrait théoriquement sortir au mois de mai 1995 aux États-Unis, Sega annonce donc l'arrivée prochaine de la "Megadrive 32", un adaptateur qui se connecte au port cartouche de la Megadrive et qui lui permettra de fonctionner en 32 bits. En regard de cette nouvelle machine, Sega a

nouvelles technologies sera particulièrement rude l'année prochaine : 3DO, Jaguar, Project Reality, Play Station (PSX de Sony), NEC 32 bits, CD-Rom pour Neo Geo. La lutte sera donc très chaude, aussi pourrions-nous nous poser la question de savoir quels sont les atouts de Sega par rapport à la concurrence...



de gros espoirs surtout aux États-Unis, où elle aspire vendre près de trois millions d'exemplaires entre novembre (mois de sortie de la machine) et décembre de l'année prochaine et ce, uniquement aux States. À une dimension plus mondiale, incluant donc l'Europe, Sega espère vendre six millions de Megadrive 32 durant la même période. Un nouveau pari de la société d'Haneda, d'autant que la concurrence en matière de

REMONTONS AUX SOURCES...

Né en 1951 au Japon, plus de 60 ans après Nintendo, sous le nom de "Service GAMES Co.", Sega eut pour objectif premier de développer des produits de loisir, où le jeu tenait bien évidemment une place prépondérante. Petite société japonaise sans grande ambition dans un pre-

MEGADRIVE 32

dans une autre dimension !

mier temps, Sega prend réellement toute son envergure en 1965, en s'associant avec une autre compagnie japonaise mais dirigée par un Américain, David Rosen, alors âgé de 20 ans. L'objectif principal de la nouvelle société ainsi créée est la vente de machines électroniques de jeu et de loisir, flipper, baby-foot, juke-box, etc., essentiellement dirigée vers les militaires américains dont de nombreuses bases sont encore installées au Pays du Soleil Levant à cette époque. Pour quelques "cents", les militaires pouvaient frapper dans une balle de base-ball ou tirer sur des cibles mouvantes. Avec la commercialisation d'une machine d'arcade appelée "Periscope", qui fut un succès mondial, les affaires vont bon train. C'est en 1969 que la société Sega prend un nouveau virage, grâce à l'impulsion de son nouveau propriétaire, la société américaine "Gulf + Western Industries", mais David Rosen reste cependant PDG de la société. Grâce à des moyens financiers plus conséquents, Rosen acquiert en 1979 une société de distribution japonaise, dirigée par un jeune et brillant entrepreneur, Mr Nakayama. C'est là que débute réellement "l'épopée Sega". Plus portée sur la "Hi-Tech" que son concurrent, la société Sega innove dans le domaine de l'arcade, en lançant sur ce marché des produits révolutionnaires comme, notamment, le premier jeu d'arcade en trois dimensions ("SubRoc-3D") et le premier jeu fonctionnant à partir d'un Laser-Disc, "Sega AstronBelt". Le vent en poupe,

Sega s'attèle à mettre au point, et à commercialiser en 1983, la "SG-1000", une console familiale dont le succès fut malheureusement limité par celui, grandissant, d'une autre société qui allait devenir son principal concurrent, Nintendo, surtout grâce à la NES. Nous sommes en 1984, et Sega s'essoufle malgré le succès grandissant des bornes d'arcade qui ne cessent de se développer. Cette année-là est une année "charnière" pour la société Sega, puisqu'elle profite alors de l'arrivée d'un nouvel investisseur japonais, la société CSK, pour former la société Sega que l'on connaît aujourd'hui sous le nom de : "Sega Enterprises Ltd".

SEGA, CHAMPION DE L'INNOVATION TECHNO- LOGIQUE

Par ses origines toujours très branchées "jeu" —contrairement à la plupart de ses concurrents—, Sega a plus d'un tour dans son sac. Les jeux vidéo, la société d'Haneda les connaît sur le bout des doigts. Précurseur en arcade avec Namco et Taïto, elle est toujours parvenue à innover... Sega n'est-elle pas la société créatrice du premier jeu d'arcade 32 bits avec "RadMobile" ? N'est-elle pas aussi l'investigatrice et la conceptrice de jeux comme Out-Run, Virtua Racing, Daytona USA (que je ne saurai trop vous conseiller), After Burner, j'en passe et des meilleurs ? De toutes les sociétés investies dans

le monde des jeux vidéo, Sega a toujours été la première à innover technologiquement. Encore des preuves ? Sega a lancé la première console portable couleur, le 6 octobre 1990 au Japon. Sega encore, a vendu la première console 16 bits, la Megadrive. Dépassée, il est vrai, dans ce secteur par NEC, Sega a cependant une fois de plus devancé Nintendo dans le domai-

ne des jeux CD-Rom, avec le Mega-CD. Sega toujours, innove en introduisant le concept de console de salon portable laser, avec le Multi-Mega. C'est en novembre prochain donc, que Sega compte "enfoncer le clou", en introduisant la Megadrive 32, connue sous le nom de "Genesis 32X" aux États-Unis, sur le marché, ô combien "porteur", des jeux vidéo.

LA MEGADRIVE 32



CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

- 2 microprocesseurs SH2, cadencés à 23 MHz, architecture RISC (40 MIPS)
- 2 Megabits de SD-RAM
- Double-mémoire de trame (travaillant de Megabits en Megabits)
- Capacité de calcul de 50.000 polygones par seconde
- Palette de 32.768 couleurs
- 256 couleurs affichables simultanément
- 3 modes écran (16 bits, 8 bits, RLE)
- CD-Audio de haute qualité
- 2 canaux digitaux
- Q-Sound en temps réel
- 512 Ko de RAM en Hard

LA MEGADRIVE 32

Compatible avec toute la gamme des Megadrive disponibles actuellement en France (Megadrive, Megadrive II ou Multi-Mega), la Megadrive 32 se présente donc comme un adaptateur que l'on connecte sur le port cartouche, avec une forme

rapidité potentielle de la Megadrive 32, j'ajouterai qu'en termes de performances techniques, ce système s'apparente grosso-modo à un PC 486 DX2, cadencé à 66 MHz, pour près de 5.000 Francs en moins, ce qui n'est pas pour déplaire, même lorsque l'on s'appelle Crésus ! Enfin, il serait également juste de dire, pour clore cette petite

LE GRAPHISME

Ce n'est un mystère pour personne, le gros problème de la Megadrive actuellement (surtout en regard de la concurrence et notamment de la Super Nintendo) est son manque de couleurs à l'écran, et la Megadrive 32 devrait "corriger le tir" dans ce domaine. En

petite idée du type d'écran qui vous sautera peut-être au visage !...

Mais ce n'est pas tout. N'oubliez pas Sega a toujours innové et, une fois de plus, elle ne va pas nous décevoir puisqu'à toutes ces capacités, il faut ajouter des techniques de "mapping", de rotation de sprites, et de zoom. Plus fort encore, en regardant le tableau des caractéristiques techniques, on s'aperçoit que la Megadrive 32 est dotée d'une double-mémoire de trame. Kézako ? Cela signifie simplement que le système pourra stocker et gérer une seconde image pendant qu'une autre est affichée à l'écran. Cette technique, que l'on mettait en œuvre logiciellement sur d'anciens micros, est implantée en "Hard" dans la Megadrive 32, et du coup, les animations graphiques devraient être d'une qualité encore supérieure...

DU CÔTÉ SONORE...

Même si le processeur sonore de la Megadrive d'aujourd'hui est assez performant, Sega a préféré l'améliorer avec la Megadrive 32. Du coup, le processeur sonore de la Megadrive 32 autorisera des effets sonores sidérants, notamment grâce au système "Q-Sound", apportant au son un effet tridimensionnel pour un réalisme encore accru. L'ancien processeur Yamaha ne sera pas pour autant inutile (ne serait-ce que pour la compatibilité avec d'anciens jeux), et si vous vous rappelez les musiques de Streets Of Rage par exemple, vous serez sans doute d'accord avec moi pour dire qu'il ne doit pas être mis au rebus. C'est effectivement ce qu'a pensé Sega, puisque le programmeur pourra utiliser les deux processeurs sonores, simultanément ou pas, ce qui permettra d'accentuer encore un peu plus la qualité sonore des jeux destinés au nouveau système "Megadrive 32".



ovalisée, qui ressemble un peu aux radars que l'on trouve sur les avions de type Awaks (qui ont bien servi aux alliés pendant la guerre du Koweït. Mais je m'égare...).

Techniquement parlant — et comme son nom l'indique —, la Megadrive 32 est un système 32 bits qui contient 2 microprocesseurs SH2 d'Hitachi, tournant chacun à une cadence de 23 MHz, ce qui est loin d'être négligeable. À titre de comparaison, la Megadrive, elle, ne tourne qu'à 7,6 MHz. Chacun de ces deux processeurs est capable de gérer 40 Millions d'Instructions Par Seconde (MIPS). Pour mieux situer la

comparaison, que la Megadrive 32 est une machine "orientée jeux" et que par conséquent, son résultat dans ce domaine précis ne pourra être que supérieur à celui que pourrait donner un 486 DX2. Encore sceptique ? Des questions ? Du genre : que devient alors le 68000, processeur central de la Megadrive ? C'est simple, le 68000 n'assumera plus que des tâches "simples", à la façon d'un vulgaire coprocesseur, comme gérer les joypads, organiser les données, etc. Mais si la Megadrive 32 s'annonce comme excellente pour sa rapidité de calcul, qu'en est-il exactement de la gestion des graphismes ?

effet, avec une palette graphique de 32.768 couleurs dont 256 affichables simultanément, on a nettement moins de souci à se faire à ce niveau. Même si la résolution reste la même, un plus grand nombre de couleurs affichables simultanément à l'écran agrémentera largement les parties de jeu que l'on engagera. Ajoutez à cette palette de couleurs, une gestion de 50.000 polygones par seconde grâce au travail commun des deux processeurs SH2 et au processeur graphique VDP, ainsi que des techniques avancées de programmation que pourront trouver les meilleurs des programmeurs, et vous avez ainsi une

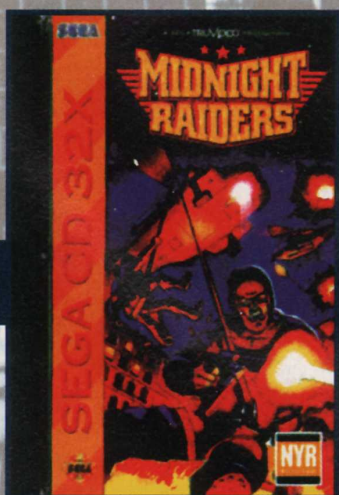
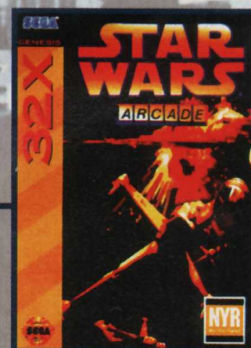
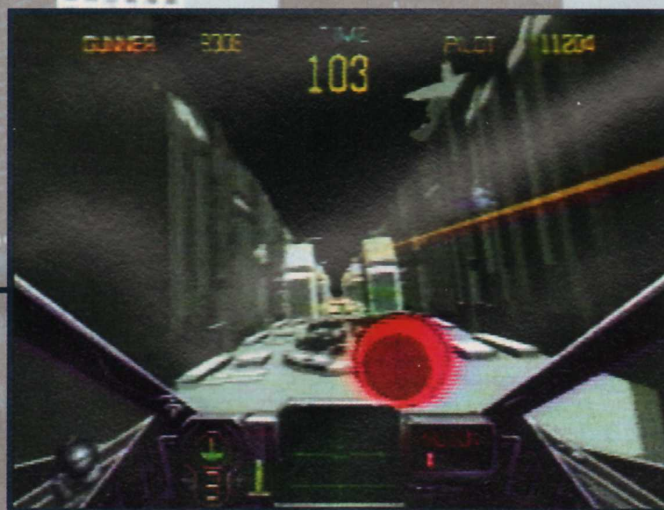
et les jeux...

Mega Force est aujourd'hui le seul magazine qui peut vous révéler en exclusivité le contenu des dix premiers jeux qui seront en vente lors de la sortie de la Megadrive 32.

STAR WARS ARCADE

SEGA / MEGADRIVE 32X

Disponible en automne prochain comme tous les produits décrits dans ces quelques pages, Star Wars Arcade reprend le thème de cette légende cinématographique qu'est la trilogie de George Lucas. Aux commandes de votre X-Wing, il faudra évidemment détruire l'Étoile Noire. Utilisant toutes les capacités de la Megadrive 32, Star Wars Arcade proposera des graphismes en trois dimensions, des polygones, et des mappings de folie. Quatre niveaux seront disponibles dans cette aventure épique qui se déroule à une vitesse sidérante. Programmé sur une cartouche de 24 Mégabits, Star Wars Arcade pourra de plus se jouer à deux !
Le pied !



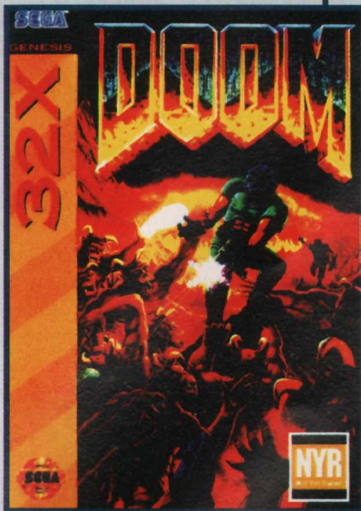
MIDNIGHT RAIDERS

SEGA / MEGA-CD 32X

Tenez-vous prêt pour le voyage de votre vie à bord d'un hélicoptère Apache AH-64 ! Votre mission consistera à sauver un chef de gouvernement kidnappé par des terroristes. Bien que votre engin soit équipé des toutes dernières innovations technologiques en matière d'armement, rien ne sera facile, la résistance ennemie étant particulièrement coriace. Se déroulant comme un véritable film interactif, soutenu par les capacités de la Megadrive 32, les graphismes de Midnight Raiders s'annoncent comme spectaculaire.

SEGA / MEGADRIVE 32X

Doom est à l'heure actuelle l'un des plus gros titres que connaisse le PC. Véritable révolution pour les joueurs sur cette machine, Doom débarquera en force sur Megadrive 32. Alors que vous n'êtes qu'un petit —mais costaud !— "Marine", chargé de la défense de la planète Mars, le gouvernement tente une expérience interdimensionnelle pour voyager entre deux lunes. Au cours du processus, une vague d'Aliens pénètre dans l'atmosphère et s'attaque à toutes les installations de la planète, qu'il faut alors défendre. Doom est un jeu d'action/aventure réalisé en trois dimensions, qui mettra parfaitement en évidence les nouveaux atouts de la Megadrive 32. Grâce à une gestion tridimensionnelle tout à fait extraordinaire, Doom vous comblera assurément de bonheur.

**FAHRENHEIT****SEGA / MEGA-CD 32X**

Dans Fahrenheit, vous êtes transformé en pompier en lutte contre les flammes qui vous entourent et qui sont en train de ravager la ville. Pour sauver ses habitants, vous devrez affronter le feu en investissant un appartement, des trains ou encore des usines de produits toxiques. Premier jeu à utiliser le Mega-CD couplé à la Megadrive 32, Fahrenheit présentera de véritables images de pompiers luttant contre les flammes, ainsi que des animations d'une qualité rarement atteinte.

**CYBER BRAWL****SEGA / MEGADRIVE 32 X**

Pouvant se jouer à deux simultanément, Cyber Brawl est un jeu de baston. Oui, mais un jeu de baston en trois dimensions, dans lequel des robots gigantesques vont s'affronter pour décrocher le titre de "meilleur combattant de la galaxie". Ouahou, c'est cool. Avec une caméra qui pourra zoomer sur les combattants en dévoilant leurs points forts ou faibles, il ne reste plus qu'à s'accrocher au joystick pour devenir le héros du jour.



36 GREAT HOLES STARRING FRED COUPLES

SEGA / MEGADRIVE 32X

Que les jeux proviennent des États-Unis ou du Japon, il n'étonnera personne d'apprendre que parmi les premiers titres disponibles sur Megadrive 32, on trouve une simulation de golf. Reprenant le tracé de véritables parcours de golf, cette réalisation signée Sega, en collaboration avec un magazine de golf américain, est annoncée comme l'une des plus réalistes qu'il ait jamais été permis de voir sur console. En choisissant votre golfeur, homme ou femme, ainsi que les différents modes proposés, il sera également possible de corser la difficulté du jeu. Disponible en automne, "36 Great Holes" est réalisé sur une cartouche de 24 mégas.



SUPER SPACE HARRIER

SEGA MEGADRIVE 32X

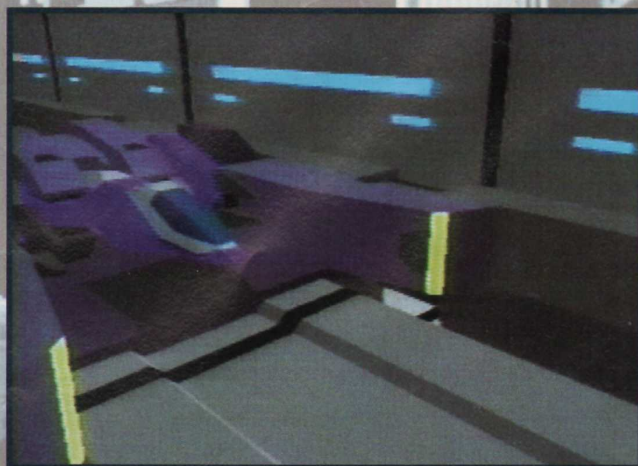
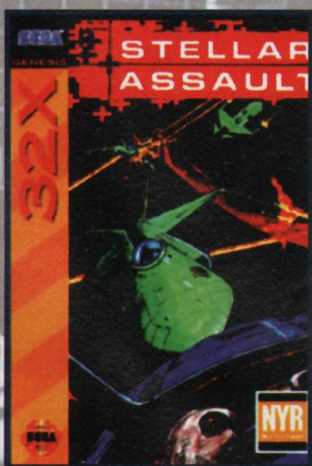
Avec After Burner, Space Harrier fait la paire. En effet, cette réalisation, issue également de l'arcade où Sega a acquis ses lettres de noblesse, est aussi annoncée sur Megadrive 32. Réalisé en trois dimensions, Super Space Harrier est un jeu où l'action est reine. Graphismes et effets spéciaux spectaculaires seront quelques-uns des atouts de ce jeu, qui devrait engendrer tout autre chose que la monotonie !..



STELLAR ASSAULT

SEGA / MEGADRIVE 32X

Dans le même registre que Star Wars, Stellar Assault vous entraînera sur différentes planètes où, bien malheureusement, les ennemis de la galaxie sèment la terreur. Adapté à tous les joueurs, puisqu'il sera en effet possible de choisir un vaisseau à pilotage automatique ou non, Stellar Assault est un jeu où le shooting 3D est roi !



TEMPO



SEGA / MEGADRIVE 32X

Tempo pourrait bien être une nouvelle mascotte de Sega... Attention, toutefois, à ne pas faire de l'ombre à Sonic ! Venant de la planète Rhythma, Tempo devra lutter contre son ennemi juré, le roi Azolos, qui a passé tous ses potes au lavage de cerveau. Disponible à la fin de l'année ou au début de l'année prochaine, Tempo a le rythme dans la peau et les musiques du jeu devraient être —enfin, d'après Sega— parmi les

meilleures jamais entendues en dehors de celles réalisées pour CD-Rom. Nous verrons bien ce qu'il en sera...

SEGA / MEGA-CD 32X

Tenez-vous prêt pour le voyage de votre vie à bord d'un hélicoptère Apache AH-64 ! Votre mission consistera à sauver un chef de gouvernement kidnappé par des terroristes. Bien que votre engin soit équipé des toutes dernières innovations technologiques en matière d'armement, rien ne sera facile, la résistance ennemie étant particulièrement coriace. Se déroulant comme un véritable film interactif, soutenu par les capacités de la Megadrive 32, les graphismes de Midnight Raiders s'annoncent comme spectaculaire.



SUPER AFTER BURNER

SEGA MEGADRIVE 32X

Un des plus grands hits de Sega en arcade se verra converti en automne prochain sur la Megadrive 32. À bord de votre F-15 de combat, il faudra raser tout ce qui est susceptible d'obscurcir votre horizon. Cela tombe plutôt bien, car vous ne rêviez que de cela ! Complètement différent, dans sa qualité de réalisation, de ce que l'on connaît sur Megadrive, Super After Burner démontre à merveille les fantastiques capacités du système Megadrive 32. Attention, ce jeu "arrache", et pas que des pâquerettes !



DERNIERE MINUTE

Nous apprenons également que Virtua Racing Deluxe sera lui aussi disponible sur Megadrive 32. Cette nouvelle version de la plus belle course de voitures, avant Daytona USA, comportera, outre des graphismes plus proches de l'arcade que de la version Megadrive, une animation fabuleuse ainsi que des nouveaux circuits. Que demande le peuple ? Des sous, oui je suis au courant !



Cheeper

COMMANDEZ
PAR TELEPHONE
AU (1) 48 04 94 40

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

Un cadeau pour chaque jeu commandé!

Cheeper
ZONE GAGNANTE
CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE



10 POINTS	A	50 POINTS	A	100 POINTS	A
	A		A		A
	X		X		A

Une des trois zones ci-dessus est forcément gagnante.
Grattez les pastilles et, quand vous voyez apparaître les trois mêmes lettres, vous avez gagné le nombre de points affiché dans la zone.

GRATTEZ, C'EST GAGNE!

Grattez, c'est gagné!

Avec CHEEPER, vous gagnez un cadeau pour chaque jeu commandé.
Pour savoir ce que vous avez gagné, il vous suffit de gratter les cases qui figurent sur la carte que vous trouverez dans chaque boîte de jeu. Une des 3 zones est forcément gagnante. C'est facile, c'est gratuit et c'est forcément gagné!

CUMULEZ VOS POINTS ET
RECEVEZ GRATUITEMENT
LE JEU DE VOTRE CHOIX!

**VOUS AVEZ
FORCÉMENT
GAGNE!**

OU COMMANDEZ LE
CADEAU DU MOIS
AVEC VOS POINTS!

COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H
LIVRAISON SOUS 48 H

Les offres du mois

DRAGON BALL Z "L'APPEL DU DESTIN"



Pour l'achat de ce jeu recevez en cadeau cette figurine Dragon Ball Z en porte-clefs.

Cadeau

489F



Réf: 0631206 X

MEGADRIVE

Le matériel

MEGADRIVE 2 (Réf: 0531902 A) 1090 F
(livrée avec la cartouche MEGAGAMES 2)

MEGA-CD 2 (Réf: 0531904 A) 1990 F
(livré avec manette et cordon)

Nouveau :

MULTI MEGA (Réf: 0531906 A) 3290 F
(livrée avec 3 jeux, cordon et manette)

4-WAY PLAY E.A.

Jouez à quatre avec cet adaptateur quatre joueurs pour Megadrive. Cet accessoire vous permettra de connecter quatre manettes de jeu à votre machine et d'utiliser les jeux de la gamme E.A. Sports.
Réf: 0331400 A



270F

MULTIPLAYER SEGA

Un adaptateur similaire au modèle ci-dessus mais qui vous permettra de jouer à quatre sur les jeux de la gamme Sega prévus à cet effet. Attention, cet adaptateur n'est pas compatible avec les jeux de la gamme E.A. Sports.
Réf: 0531900 A



249F

LES CADEAUX DU MOIS



10 POINTS

Un Poster Street Fighter 2 ou 20 F. de réduction sur votre prochain achat.



50 POINTS

Un baladeur B906



100 POINTS

Une manette ARCADE POWER STICK

COMMENT OBTENIR VOTRE CADEAU



Dans chaque boîte de jeu, vous trouverez une carte identique à celle qui figure ci-dessus. Pour savoir ce que vous avez gagné vous devez gratter les cases. Vous découvrirez ainsi trois lettres ou chiffres identiques dans une des 3 zones. Vous avez gagné le nombre de points indiqué. Exemple : vous grattez les cases du carré de droite et vous découvrez les lettres A/A et A. Bravo, vous avez gagné 100 points !

Quatre solutions se présentent alors à vous :

- Vous voulez tout de suite votre cadeau, il vous suffit de nous renvoyer la carte remplie à l'adresse indiquée.
- Vous préférez cumuler les points et vous offrir un plus beau cadeau. Dans ce cas, gardez votre carte et, lorsque vous estimez avoir suffisamment de points, renvoyez-nous toutes les cartes pour recevoir votre cadeau. Exemple : vous avez gagné 50 points, 10 points, 20 points et 20 points, ce qui fait un total de 100 points. Vous remplissez l'une des cartes et vous nous adressez le tout à l'adresse indiquée. Vous recevez alors le cadeau à 100 points !
- Vous êtes très joueur et vous décidez de cumuler à mort. Parce que vous voulez vous offrir un jeu pour zéro franc ! C'est malin et c'est possible. En regard de chaque prix, vous remarquerez que figure également un nombre de points. Lorsque vous arrivez à ce total en cumulant vos cartes, vous commanderez ce jeu sans déboursier le moindre centime. C'est fort et c'est gratuit !
- Vous savez compter et vous ne voulez pas le cadeau du mois. Vous pouvez déduire vous même autant de fois 20 Frs que de cartes à 10 points dans la limite de trois cartes (60 Frs).

LES 6 AVANTAGES CHEEPER

- Les prix les moins chers
- Un cadeau pour chaque jeu commandé
- Les meilleurs jeux
- 6 fois par an le catalogue CHEEPER à domicile
- Le traitement de votre commande sous 24h
- L'expédition en colissimo sous 48h (sous réserve des stocks disponibles).

MEGADRIVE

Les nouveautés du mois

MEGADRIVE	MARKO'S MAGIC FOOTBALL Réf: 0731702 C NOUS CONSULTER	MEGADRIVE	STREET OF RAGE 3 Réf: 0531202 C GRATUIT POUR 420 POINTS	MEGADRIVE	BUBBA'N' STIX Réf: 0431802 C GRATUIT POUR 350 POINTS
	BODY COUNT Réf: 0331517 C GRATUIT POUR 320 POINTS		CHAOS ENGINE Réf: 0731704 C GRATUIT POUR 330 POINTS		THE INCREDIBLE HULK Réf: 0531204 C GRATUIT POUR 350 POINTS
MEGADRIVE	MC DONALD'S TREASURE GAME Réf: 0331519 C GRATUIT POUR 320 POINTS	MEGADRIVE	VIRTUA RACING Réf: 0531205 C GRATUIT POUR 530 POINTS	MEGADRIVE	WORLD CUP USA '94 Réf: 0531206 C GRATUIT POUR 350 POINTS

Les offres du mois

JURASSIC PARK Pour l'achat de ce jeu recevez en cadeau cette casquette Ocean / Jurassic Park. Cadeau	LE LIVRE DE LA JUNGLE Pour l'achat de ce jeu recevez en cadeau cette figurine Baloo en porte-clefs. Cadeau	FIFA SOCCER Pour l'achat de ce jeu recevez en cadeau cette casquette E.A. Sports d'une valeur de 60 Frs. Cadeau
 Réf: 0731710 X MEGA-CD 449F	 Réf: 0731710 X MEGADRIVE 499F	 Réf: 0731710 X MEGA-CD 409F

SKITCHIN' Réf: 0331514 C 429F GRATUIT POUR 330 POINTS	SUBTERRANIA Réf: 0531203 C 429F GRATUIT POUR 350 POINTS	REN & STIMPY Réf: 0331518 C 429F GRATUIT POUR 320 POINTS	PINK GOES TO HOLLYWOOD Réf: 0331509 C 429F GRATUIT POUR 330 POINTS	NBA SHOWDOWN Réf: 0331511 C 429F GRATUIT POUR 330 POINTS	GREATEST HEAVYWEIGHT Réf: 0231410 C 425F GRATUIT POUR 340 POINTS
ART OF FIGHTING Réf: 0431800 C 425F GRATUIT POUR 350 POINTS	NEW CASTLEVANIA Réf: 0431804 C 425F GRATUIT POUR 310 POINTS	SONIC 3 Réf: 0231409 C 499F GRATUIT POUR 450 POINTS	NHLPA '94 Réf: 403124 C 429F GRATUIT POUR 330 POINTS	PGA EURO TOUR Réf: 0331512 C 429F GRATUIT POUR 330 POINTS	NBA JAM Réf: 0331516 C 475F GRATUIT POUR 340 POINTS
MUTANT LEAGUE HOCKEY Réf: 0331510 C 429F GRATUIT POUR 330 POINTS	PRINCE OF PERSIA Réf: 0331513 C 429F GRATUIT POUR 330 POINTS	DUNE 2 BATTLE FOR ARRAKIS Réf: 0531201 C 429F GRATUIT POUR 350 POINTS	THE LOST VIKINGS Réf: 0331520 C 429F GRATUIT POUR 320 POINTS	PETE SAMPRAS TENNIS Réf: 0631204 C 429F GRATUIT POUR 360 POINTS	LANDSTALKER V.F. Réf: 0131342 C 420F GRATUIT POUR 350 POINTS



**NOS JEUX SONT
PRÉVUS POUR
FONCTIONNER
SUR MEGADRIVE
ET MEGA-CD
FRANÇAIS**

**COMMANDE TRAITÉE SOUS 24H
LIVRAISON SOUS 48H
(SOUS RÉSERVE DES STOCKS DISPONIBLES)**

Chaque jeu vous donne droit à une carte à gratter. Toutes les cartes sont gagnantes!
 Le cumul de vos points cadeau vous donne droit à un jeu gratuit de votre choix et référencé dans le catalogue.

UN CADEAU EN PLUS!
 ALLEZ VITE EN DERNIÈRE PAGE ➔

Cheeper

CATALOGUE DE VENTE PAR CORRESPONDANCE

A renvoyer à HOMETEL • CHEEPER
 BP 620 - 75161 PARIS CEDEX 04 - Tel. (1) 48 04 94 40

À renvoyer à HOMETEL • CHEEPER BP 620 - 75161 PARIS CEDEX 04

TITRE(S)	RÉFÉRENCE(S)	PRIX

Je joins mon mode de paiement et je coche la case correspondante

Signature (des parents pour les mineurs)

Montant total de la commande

Déduisez vous-même jusqu'à trois fois 20 F par carte à gratter gagnante à 10 points (joindre les cartes avec votre commande).

Participation aux frais d'expédition des jeux: 30F pour France métropolitaine, 40F pour le reste du monde et 60F pour les machines (ajoutez la somme correspondant à votre cas).

Sous-total -

TOTAL +

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

CODE POSTAL : VILLE : TÉL. :

CONSOLE : AGE :

Chèque bancaire / postal (à l'ordre de CHEEPER).

Carte bleue n° _____ Expire fin _____

Je ne commande rien, mais je veux recevoir, sans engagement, les prochains catalogues Cheeper.

MF 30

MEGA CD

Les nouveautés du mois

DÉMENT !
Une démo d'un Hit sur CD
offerte pour l'achat d'un
jeu sur Mega-CD.

MEGA CD

WORLD CUP USA '94

Réf: 0731708 C
NOUS CONSULTER

BUBBA'N' STIX

Réf: 0431806 C
GRATUIT POUR 310 POINTS

YUMENI MYSTERY MANSION

Réf: 0631200 C
GRATUIT POUR 310 POINTS

TOMCAT ALLEY

Réf: 0531207 C
GRATUIT POUR 350 POINTS

MEGA CD

SOULSTAR

Réf: 0731712 C
GRATUIT POUR 310 POINTS

POWER MONGER

Réf: 0731716 C
GRATUIT POUR 330 POINTS

TERMINATOR

Réf: 0331507 C
GRATUIT POUR 320 POINTS

DRAGON'S LAIR

Réf: 0631202 C
GRATUIT POUR 350 POINTS

MEGA CD

NHLPA '94

Réf: 0331500 C
GRATUIT POUR 330 POINTS

JOE MONTANA

Réf: 0231414 C
GRATUIT POUR 300 POINTS

SHERLOCK HOLMES 2

Réf: 0131340 C
GRATUIT POUR 310 POINTS

DUNE

Réf: 005162 C
GRATUIT POUR 310 POINTS

SPIDERMAN VS KINGPIN

Réf: 0331503 C
GRATUIT POUR 300 POINTS

GROUND ZERO TEXAS

Réf: 0231412 C
GRATUIT POUR 300 POINTS

MICROCOSM

Réf: 0131343 C
GRATUIT POUR 300 POINTS

MORTAL KOMBAT

Réf: 0331501 C
GRATUIT POUR 300 POINTS

NIGHT TRAP

Réf: 0331504 C
GRATUIT POUR 330 POINTS

PRIZE FIGHTER

Réf: 0331506 C
GRATUIT POUR 300 POINTS

LE CADEAU EN PLUS !

POUR L'ACHAT D'UN
ARTICLE DE CE CATALOGUE,
RECEVEZ EN CADEAU CETTE
MAGNETTE SCHTROUMPFS
ET UNE DÉMO D'UN HIT
MEGA-CD POUR L'ACHAT
D'UN JEU MEGA-CD.



GARANTIE

Tous nos jeux
sont neufs et
issus du
commerce. Si par
extraordinaire l'un
d'eux présentait
le moindre défaut,
il vous serait
échangé ou
remboursé
immédiatement.

(*) SORTIES TARDIVES

Les titres marqués de cette étoile ne sont pas encore disponibles à la vente au moment de l'impression de ce catalogue. Réservez-les dès maintenant pour être sûr de les recevoir dès leur sortie officielle. Merci de joindre un chèque individuel pour chacun de ces jeux commandé sans oublier un chèque de 30 Frs. pour la participation au frais d'expédition; votre paiement ne sera alors encaissé qu'après l'expédition de votre commande. N'hésitez pas à nous appeler pour tout renseignement au:

(1) 48 04 94 40
OU
36 15 CHEEPER



3 6 1 5 CHEEPER

- Les prix les moins chers mis à jour
- Des promos démentes
- Des tonnes de trucs et astuces
- Commandez en direct les jeux disponibles
- Des questions réponses
- Des cartouches à gagner au MOT X et au Phrasagram

**ENCORE DES CODES
ACTION REPLAY
& GAME GENIE
PAR CENTAINES!**

SUR LE

3615

MEGAFORCE

NOUVEAU! GÉNIAL!

LA KAGNOTTE

LES JEUX PRIMÉS

LA BOUTIQUE

LES POINTS MEGA

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEW

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • US

LE "LOCK ON" / SEGA

Le Lock On est un nouveau jouet qui — nous devons le reconnaître pour nous être bien éclatés avec ! — est franchement sympa. En deux mots, voici le principe : Lock On est un jeu de tir d'un nouveau genre. On laisse tomber les cartouches et on prend en main un flingue à rayon infrarouge. Le but du jeu est de toucher le joueur adverse, lui aussi équipé du même flingue, et qui porte sur la tête une unité virtuelle sanglée autour du front. Une fois touché, un signal est émis par le casque, signalant que le joueur vient de perdre une vie. Grâce à une visière qui s'adapte au casque, chaque joueur a la possibilité de connaître à tout moment son propre score. La visière, normalement ouverte pen-



dant le jeu, peut en effet être repliée pour consulter le score.

Particulièrement destiné au jeu à deux personnes, les "guns" Lock On ont une portée de 40 mètres. D'une précision diabolique, ils assurent, croyez-moi, de bonnes heures de délire. "Indoor" ou "Outdoor", dans le métro ou à la campagne, le Lock On est un bon moyen de s'éclater sec !



Andrew, c'est notre correspondant américain. Un correspondant américain, c'est la même chose qu'un correspondant anglais, mais qui réside aux États-Unis. Avant qu'il ne prenne l'avion pour nous rejoindre, la copine d'Andrew lui prépare sa valise ; elle met dedans

plein de chaussettes (parce qu'elle sait qu'Andrew sent terriblement des pieds), son casse-croûte pour le voyage, et surtout des tas et des tas de softs incroyables. Chaque année, J'm Destroy l'accueille chez lui pour perfectionner son anglais (il est très nul en anglais J'm, il croit que "hello", ça veut dire "crétin"). Quand Andrew arrive, à chaque fois, il dit "hello J'm !", alors J'm lui casse la figure. Mais Andrew, il est habitué, et à force, il croit que casser la figure, ça veut dire "bonjour" en français. Après, on fait toujours une grande fête. On s'amuse bien, on met des chansons de Carlos pour faire plaisir à J'm, et puis on joue à toutes les nouveautés qu'il y a dans sa valise. Et bou diou ! Qu'elles sont nombreuses les nouveautés à Andrew... J'tez-y un p'tit coup d'œil, vous allez tomber raide !

NOTRE CADEAU DE L'ÉTÉ !



Vous l'avez déjà forcément déballé, je veux bien sûr parler de notre transfert pour tee-shirt, avec Mortal Kombat II pour motif principal. Vous allez évidemment l'utiliser (enfin, je l'espère) pour "rouler des mécaniques" tout cet été, et arborer ainsi les couleurs flamboyantes de ce super jeu de baston... Quelques précisions en plus du mode d'emploi :

- 1) Tout d'abord, l'odeur : oui, ce produit dégage une odeur "certaine" ! Mais pas de panique, celle-ci disparaît quasi-totalement après utilisation, et définitivement après un 1er lavage ;
- 2) Les différents motifs : sur le même support sont réunis 4 motifs. Attention de ne pas transférer "bêtement" la totalité de ces motifs en une seule fois ! Au contraire,

il est conseillé (et même recommandé) de découper chacun des motifs en laissant autour environ 1cm (et en éliminant définitivement le mode d'emploi et la ligne de Copyright). Pour exemple, vous pouvez placer le grand motif dans le dos, et utiliser au choix les petits motifs comme "étiquettes" sur la poitrine ou sur les manches, à la façon du "croco" de Lacoste ;

- 3) La manip' elle-même : elle est telle que décrite dans le mode d'emploi, mais insistons sur la température (200° minimum) et sur la forte pression, à l'aide du fer, sur l'ensemble du motif. Ensuite, ne tardez surtout pas à retirer le papier-support, car si ça refroidit entre-temps, vous risquez d'arracher l'encre "fraîchement" déposée. Voilà, avec l'ensemble de ces conseils, vous devriez vous en sortir comme des chefs ! Sinon, demandez à Maman, elle maîtrise généralement bien la technique du fer à repasser (!)...



coin deux à trois fois par jour par exemple, rituel auquel les êtres divins ne sont pas soumis), avaient tenté de récupérer le coup en prenant la tête du tournoi Shaolin. Après avoir absorbé la force de chacun des combattants présents dans la compétition, Shang Tsung pensait partir à la conquête de la planète et la soumettre à ses propres règles. C'était

neux vénéré, "Tu n'as qu'à organiser une autre compétition dans l'Outworld, alias le monde des morts, pour te venger de ton humiliante défaite face à un mortel". Sur ce, le Kombat pouvait recommencer...

DEUX, C'EST MIEUX QU'UN !

Le jeu reprend tous les coups spéciaux de l'arcade,

MORTAL KOMBAT II



liste avec apparemment une meilleure collision des sprites, voici un premier contact qui laisse présager un excellent produit.

MORTAL SCÉNAR...
Petit récapitulatif. Shang Tsung, le méchant du pre-



à savoir les fatalités, babalités, Friendships et autres Pit/Ceiling qui font la particularité du volume 2. Outre les nouveaux personnages et les images digits vraiment réussies, les programmeurs ont pensé à une meilleure qualité sonore et, par-dessus tout, à une maniabilité plus accessible. C'est ce qui ressort, du moins, des premiers essais auxquels nous avons eu le droit de participer, ici à la rédaction, dans le courant du mois. Alors profitez bien de cette double page et faites preuve d'un peu de patience jusqu'au Zapping...

ÉDITEUR : ACCLAIM
DISPONIBILITÉ :
SEPTEMBRE 1994



mier épisode, et son acolyte Goro aux quatre bras, ayant été bannis du monde des Dieux pour vivre une existence terrestre avec tout ce que cela comporte comme désagréments (aller au p'tit

sans compter sur Liu Kang qui, d'un coup de savate, le renvoya implorer ses supérieurs de lui donner une seconde chance. "No problemo, dude !" lui répondit Shao Kahn, son maître vénéré.

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEW

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

STREET FIGHTER II, LE FILM : SILENCE, ON TOURNE !

Le budget total du film "Street Fighter II", avec Jean-Claude Van Damme dans l'un des rôles principaux, sera de 30 millions de dollars ! Les prises de vue ont démarré à Bangkok et se poursuivront en Australie, à Brisbane plus particulièrement. Ce que l'on sait de l'histoire, c'est que Guile tiendra le rôle "phare", et qu'il devra se battre au final contre Bison, chef d'une organisation mafieuse et secrète, nommée Shadalo. Dans ce film, les 16 combattants seront présents. Comme Capcom coproduit le projet, toutes les scènes du film ainsi que le script seront approuvés par l'éditeur japonais. Capcom insiste également sur le fait qu'il devra être terminé avant la fin de l'année, afin que le public américain puisse en profiter au mois de décembre. Capcom affirme également que le film sera interdit aux moins de 13 ans aux States, ce qui signifie qu'en France, il devrait être visible par tous ! De plus, des scènes supplémentaires seront tournées afin d'intégrer celles-ci dans une version future du jeu sur toutes les plates-formes CD-Rom.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

MICROPROSE CHANGE DE NOM

Après le rachat de Microprose par la société Spectrum Holobyte — à qui l'on doit, entre autres, "Star Trek : The Next Generation", nous apprenons que finalement, tous les produits Microprose seront développés sous le nom de Spectrum. Et encore un nom qui disparaît des registres des jeux vidéo... Une page d'histoire se tourne, enfin, pour les nostalgiques et les vieux de la vieille !

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

TIME WARNER CROIT AUX MIRAGES

La société Mirage a signé un contrat d'exclusivité avec Time Warner pour sortir le jeu "Rise Of The Robots", un "beat'em up" à la Street Fighter II, mais utilisant des graphismes travaillés sur Silicon Graphics sur treize formats simultanément et par conséquent, sur Super Nintendo également. Disponible au cours du mois d'Octobre prochain aux États-Unis, Rise Of The Robots sera également présent dans les salles d'arcade au cours de la même période.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...



AERO

 **PREVIEW MEGADRIVE**

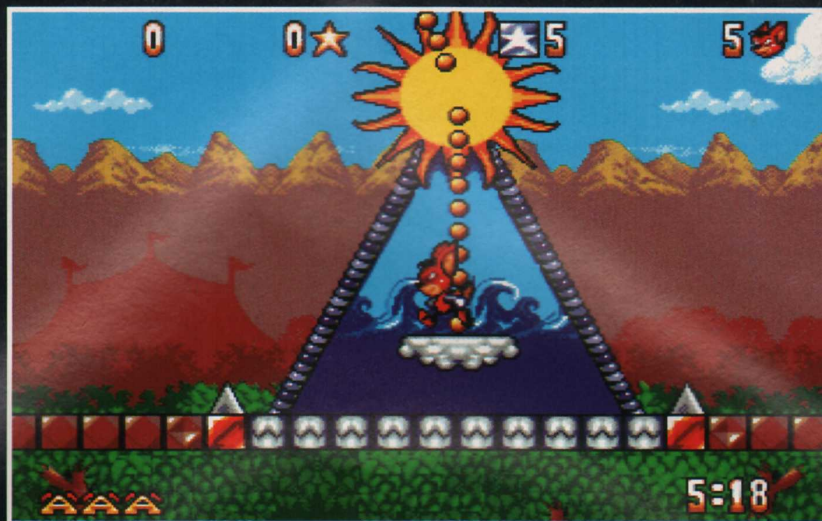


UNE CHAUVE-SOURIS DANS UN CIRQUE

Edgar Ektor, un fou, s'est mis en tête de supprimer toutes les sources d'amusement et décide de s'attaquer, pour commencer, au cirque d'Aero. La petite chauve-souris devra tenter de continuer son spectacle, tout en évitant les nombreux pièges qui se dresseront devant elle, tels que pics, anneaux en feu et clowns en tout genre... Bonjour les acrobaties !

Préparez-vous à découvrir Aero, la chauve-souris acrobate ! Elle vole, elle saute, elle grimpe aux échelles et les descend encore plus vite, elle rebondit de tous les côtés, fait des tourbillons, des plonges spectaculaires et bien plus encore... C'est une vraie star, une concurrente sérieuse pour Batman !





THE ACRO-BAT



DES MISSIONS DIVERSES...

Dès le début de son spectacle, Aero remarque des plates-formes "zarbioïdes" et se rend très vite compte qu'elles sont aussi solides qu'un château de cartes le jour d'un ouragan. Sa première mission consistera donc à les faire tomber une



à une, ce qui ne relève pas —pour être honnête— de l'exploit. Chaque mission est chronométrée, et il faudra vite trouver la sortie

pour accéder à la suivante. Pour sa seconde mission, Aero devra libérer une jeune trapéziste, enfermée dans une cage, et découvrir la clé libératrice ! Ensuite, il devra sauter dans des anneaux magiques, puis rallumer les lumières du chapiteau. Au total, cinq missions avant d'affronter les "Boss" que sont les deux frères jongleurs. Un tableau bonus permettra également aux plus alertes d'engranger un max de points.

DU CIRQUE À LUNA PARK

Après le cirque, Aero se rend au parc d'attractions... Là, il devra ouvrir des portes et parcourir les montagnes russes dans un petit chariot... Pour vaincre le

"Boss" Bubble, il devra lui taper dans son gros nez rouge lorsqu'il clignote. Ensuite, Aero partira dans les bois et terminera sa longue aventure par une visite au Musée, où il rencontrera Edgar Ektor en personne !

ÉDITEUR : SUNSOFT
DISPONIBILITÉ :
SEPTEMBRE 1994



INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

OCEAN DEVIENT LICENCIÉ SEGA

L'annonce a été rendue publique le 5 mai 1994. Ocean, éditeur de renom sur Super Nintendo et sur PC, devient officiellement l'un des partenaires de Sega. Les deux premiers titres qui devraient voir le jour en France sont Mr Nutz (Cf. Mega Force de juin) ainsi que l'Ecole des Champions, une adaptation du dessin animé japonais qui sévit actuellement au Club Dorothée.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

SEGA VIENT DE CRÉER UN NOUVEAU DPT R&D

Qu'est-ce qu'un DPT R&D ? C'est un Département "Research & Development", un endroit où l'on recherche et où l'on développe, quoi... Ce nouveau département, installé à Londres chez Sega Of Europe, permettra à Sega de développer des jeux mieux adaptés à chaque pays. Nous aurons ainsi peut-être la chance de jouer à Lucky Luke ou à Spirou un de ces quatre...

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

L'O.V.A. STREET FIGHTER 2

C'est en 1991 que l'idée d'un "anime" Street Fighter 2 naquit dans les bureaux de Capcom. Ainsi, le projet a traîné jusqu'à aujourd'hui mais cette fois, ça y est, le film-anime arrive au pays du soleil levant. Il devrait durer environ 60 minutes, et ses héros seront Ruy et Ken, deux adversaires farouches dans le jeu du même nom. Leur objectif sera de mettre à mal les serviteurs de Balrog, à savoir Vega, Sagat et Bison. Les autres persos du jeu devraient également faire des apparitions plus ou moins importantes, mais cependant secondaires. L'OVA est prévu pour la fin de cette année au Japon. Cela n'a strictement rien à voir avec le film dans lequel on retrouvera J-C Van Damme dans le rôle principal.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

PAS D'BOL !

Vous êtes petit, chétif, et tout le monde se moque de vous parce que vous passez vos journées devant un écran au lieu de jouer au foot ? Ne vous plaignez pas, bientôt vous serez aussi myope et épileptique...

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • US



BATTLETOADS



PREVIEW MASTER SYSTEM

Ça vous dirait d'endosser la peau d'un crapaud, le temps d'une aventure au pays merveilleux des jeux vidéo. Non ? Dommage, car c'est pourtant ce qui vous est pro-

supérieur, une sorte d'aigle vêtu d'une blouse de chirurgien, dans une grotte située quelque part à l'intérieur des Rocheuses américaines. Motif de la réunion :



posé dans cette histoire de Battletoads ("les batraciens guerriers").

ZITS, RASH ET PIMPLE

L'histoire débute alors que nos trois amis —des agents secrets, il faut l'avouer— sont convoqués par leur

la Dark Queen et le seigneur du Chaos ont découvert une brèche intergalactique, permettant de faire venir une armée de monstres sur notre bonne vieille planète Terre et d'y semer la panique. En clair, les deux affreux ont ouvert une agence de tourisme



d'un genre particulier, et c'est à Zits, Rash et Pimple de déjouer leur plan. Seulement voilà, Zits se fait kidnapper alors que le Doc est en pleine démonstration du procédé. Raison de plus pour agir dans les plus brefs délais...

BEAT THEM UP VARIÉ

Seul ou à deux, votre mission consiste à repousser les attaques des sbires de la Dark Queen pour finalement délivrer votre compagnon. Les niveaux varient et les joueurs s'essaieront

tantôt à une course de motos, tantôt à des phases de jeu proches de Streets of Rage, où ceux qui frappent le plus fort sont forcément gagnants. Méfiance cependant, car les "Continues" sont limités et les mots de passe inexistants. Mais

nous en reparlerons à la rentrée...

ÉDITEUR : VIRGIN
DISPONIBILITÉ :
SEPTEMBRE 1994

DS IN BATTLEMANIACS



CONQUEROR

La *nouvelle* arme fatale !

16BITS

Précise au 1/16e de seconde

270°

Boutons de tir rotatifs



N°1
Mondial

Super Nintendo est une marque déposée de Nintendo Co Ltd. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Entreprises Ltd.

Le modèle présenté est la version CONQUEROR 3 - Distribué en France par POWERGAMES - Tél : (1) 39 98 98 98 Fax : (1) 39 98 93 77 - 136/138, avenue Jean Jaurès - 95100 ARGENTEUIL

*Manette d'arcade PROGRAMMABLE

*4 programmations avec séquence de 7 actions paramétrables au 1/16e de seconde

*Tir Turbo indexable à 3 positions

CONQUEROR 2 pour console Super Nintendo 16 bits - CONQUEROR 3 pour console Sega Megadrive

QuickShot

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEW

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

LES CONCURRENTES DE LA SATURN

Les futures concurrentes de la Saturn arrivent à toute berzingue... Ainsi la première d'entre elles est la "Play Station X" de Sony, pour laquelle une vingtaine de jeux seraient déjà en cours de réalisation. Maintenant, la question que l'on est en droit de se poser est la suivante : va-t-elle faire un "carton" ? En fait, le seul point négatif de cette console serait son créateur lui-même. En effet, Sony n'ayant aucune expérience dans le monde si spécifique des consoles, tout du moins en tant que constructeur, la Play Station laisse beaucoup de questions en attente. Nous verrons bien...

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

BRICOLAGE

Réparer votre console en insérant des steacks par le port cartouche ? C'est strictement impossible, en plus, ça fout en l'air de la bonne bouffe.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

DÉCEPTION

La très attendue sortie de Street Fighter 3' + Turbo a été retardée, parce que Street Fighter 3, Street Fighter 3', Street Fighter 3' + et Super Street Fighter 3' + doivent sortir avant.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

NOUVEAU

Programmez vous-même vos jeux vidéo, c'est désormais possible. Il vous suffira d'acheter un ordinateur et d'apprendre à programmer.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

PARODIUS ARCADE

Konami renoue avec les bornes d'arcade, grâce à un nouvel épisode des "Nemesis". C'est Parodius qui, comme son nom l'indique, n'est rien de moins qu'une parodie du célèbre jeu de tir. Les graphismes sont de toute beauté et des versions Megadrive et Mega-CD seraient prévues. On attend cela avec impatience !

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • US

DRAGON SLAYER THE LEGEND OF HEROES 1 & 2

MEGADRIVE / SEGA

Les jeux de rôles enfin à leur juste place, tel semble être le souhait de Sega lui-même. En effet, non content de nous préparer une flopée de jeux dans le genre, il va également reprendre des jeux Super Nintendo. Il en est ainsi de Dragon Slayer, The Legend Of Heroes 1 & 2. En fait, ce seront les deux épisodes de ce jeu qui arriveront à la fin de cet été. Deux cartouches donc, mais que nous pouvons regrouper en une seule "news" (ça va



plus vite...). Ces deux jeux de rôles, dans la plus pure tradition du genre, feront dans les 16 mégas chacun, avec des phases recherches, des phases combats, bref, tout cela sera à vous, bientôt, très bientôt !

FATAL FURY

MEGADRIVE / TAKARA



Fatal Fury devrait vous

Le début du mois de juillet coïncidera avec la sortie sur Megadrive de Fatal Fury 2. Programmé par Takara, Fatal Fury 2 sera un jeu de baston de 24 mégas, tout pesé. Venue tout droit de la Neo Geo, cette version de



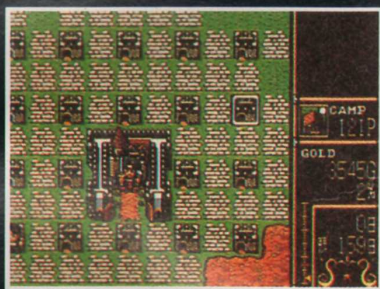
enchanter et vous redonner goût (au cas où vous l'auriez

LORD MONARCH

 MEGADRIVE / SEGA

Lord Monarch est une sorte de simulation de "wargame". En fait, dans chaque mission qui vous sera allouée, il vous faudra rejoindre un point de la

carte dans laquelle vous vous déplacerez. Bien entendu, vous aurez à combattre des ennemis et ce, dès que vous tomberez nez à nez avec eux. Cette cartouche de 16 mégas sera disponible dès les premières semaines du mois d'août au Japon.



RY 2



perdu) à la "baston" dans toute sa splendeur. Bien entendu, le jeu à deux simultanément sera possible. Les coups spéciaux seront tous

ainsi que tous les persos présents dans la version



Neo Geo. Il ne vous reste plus qu'à attendre patiemment la sortie du jeu. Bonne baston d'été !



CANAL 21

Comment RENCONTRER des filles !
36 70 21 07

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

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

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

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

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

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

EXCLUSIF BOXPHONE

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK
36 68 21 88

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

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

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

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

Comment les filles aiment être séduites
36 70 21 07

Comment organiser votre PREMIER rencart !
36 70 21 01

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

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

COMMENT EMBRASSER LES FILLES !
36 70 21 01

3615 Canal 21 Echangez vos jeux vidéo

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE MEDIA : 101
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute.

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEW

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

NOS JEUX SERONT CENSURÉS !

Le sénateur américain Joseph Lieberman a proposé au Sénat américain un texte de loi qui obligera les éditeurs et constructeurs de jeux vidéo à mieux informer les consommateurs sur le contenu de leurs produits. Après avoir visionné des cassettes vidéo des jeux Mortal Kombat et Night Trap, Lieberman a donné aux professionnels une année pour développer et mettre au point un système afin de prévenir les éventuels acheteurs sur le contenu violent et/ou sexuel des jeux. Si un tel système n'était pas en place après l'année accordée, le gouvernement américain installera lui-même le système. On peut s'attendre au pire, surtout lorsqu'on connaît le puritanisme déplacé de ces ricains à deux balles !

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

DIGIPEN : LA PREMIÈRE ÉCOLE DE JEUX VIDÉO

Une école de programmeur de jeux vidéo vient d'ouvrir ses portes au Canada. Pour obtenir le diplôme, deux ans d'étude seront nécessaires. Au cours de la première année, appelée "Foundation Year", l'étudiant explorera le domaine de la programmation des jeux vidéo en étudiant plus particulièrement les mathématiques (algèbre, algorithmie, probabilités et statistiques, transformation des volumes en deux et en trois dimensions), ainsi que les entrées/sorties liées à l'ordinateur, comme par exemple les imprimantes, les convertisseurs vidéo, les scanners, etc. Pendant la seconde année d'étude, "Production Year", l'étudiant devra réaliser lui-même un projet de jeu sur console Super Nintendo. C'est vrai, ce n'est pas une Megadrive, mais l'idée est tout de même fort sympathique d'autant que l'école est ouverte également aux étrangers.

Démarrant en septembre prochain, l'école ne pourra malheureusement accueillir qu'une soixantaine d'étudiants de 18 ans ou plus, possédant un "High School Degree", l'équivalent du bac. Les étudiants désirant s'inscrire dans cette école devront non seulement passer un examen d'entrée, mais être aussi en possession de lettres de référence issues de leur ancienne école ou de leurs professeurs. Pour plus de renseignements, vous pouvez écrire à : Digipen Applied Computer Graphic School, Office Of Registrar, 5th floor, 530 Hornby St., Vancouver, B.C., Canada, V6C 2E7.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • US



SHINIA



PREVIEW MEGADRIVE



Voyez-vous ce personnage avec le fond de l'œil jaune, et dont l'apparence se rapproche de celle d'un petit rat ? C'est un chasseur de trésors. Lui et ses deux autres complices ont dérobé pendant la nuit les rubis magiques, et libéré accidentellement le démon Zeon. Des éclairs ont alors envahi le ciel et peu de

temps après, le Roi a été possédé ! Avant que le chaos ne se répande une fois de plus dans le monde, vous devez retrouver les rubis, détruire le démon et sauver le Roi...

VOTRE AVENTURE COMMENCE LE LENDEMAIN MATIN

Vous venez de vous réveiller et votre tendre maman vous demande de partir tout de suite pour l'école... En classe, il y a déjà deux autres enfants, le jeune chevalier Huey ainsi que Sarah la prè-



lui demande d'aller immédiatement voir le Roi et vous vous retrouvez seuls avec vos petits camarades. Sarah décide d'aller voir la Princesse et vous demande si vous voulez l'accompagner. Répondez "Oui" pour continuer votre aventure... Huey décide lui aussi de vous suivre, et vous partez alors tous trois en direction du château...



TOUT COMME LE PREMIER SHINING FORCE

Shining Force II reprend les mêmes principes que son

de la nourriture. C'est vous qui choisissez qui portera quoi. Chaque personnage a ses propres caractéristiques (points de santé, points de magie, attaque, défense, niveau, expérience...), qui varient au fil de l'aventure



SHINING FORCE II



trousse. Votre professeur, Sir Astral, n'est pas encore là et vous descendez dans la bibliothèque pour le chercher. Après avoir regagné votre place, Sir Astral arrive... Tout à coup, un soldat

prédécesseur. Vous gérez une équipe d'aventuriers, de la tête jusqu'aux pieds. Avec votre argent et tout ce que vous pourrez encore gagner, vous achetez des équipements, des armes et

et des combats. Ceux-ci se déroulent comme dans le premier Shining Force : vous déplacez un à un vos personnages dans leur rayon d'action et lorsque vous attaquez, une animation apparaît. Les actions sont nombreuses elles aussi, comme jeter un objet, donner un objet, fouiller... Il sera aussi possible, en allant dans une église, de sauvegarder votre aventure, de faire revivre un personnage ou de le guérir d'un empoisonnement... Enfin, dès que vous

entrez dans un bâtiment, la toiture se retire pour vous permettre de voir l'intérieur. Shining Force II est un jeu de rôles de 16 Mb pour 1 joueur, que nous attendons avec impatience !

ÉDITEUR : SEGA

DISPONIBILITÉ : AOUT 94



INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

DANS CONCOURS, IL Y A "COURS"

Un concours de lancés de Master System (chacun doit apporter la sienne) sera bientôt organisé en bords de Seine. Entraînez-vous, de nombreux lots (dont une console Master System) sont à gagner.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

SIMULATOR

Savez-vous planter des choux ? C'est ce que vous propose d'apprendre Maxxis, qui éditera pour Noël "Sim choux", qui sera suivi par le très attendu "Sim Simulator", un simulateur de simulateur.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

INCROYABLE

Il existe de plus grands chiffres que le sept ; huit cent quinze, par exemple, est bien plus grand que le chiffre sept.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

SEGA ET LES R.P.G.

Sega se décide enfin à promouvoir les jeux de rôles sur ses consoles 16 bits, la Megadrive et le Mega-CD. Ainsi, une dizaine de jeux est d'ores et déjà en cours de réalisation. Il est vrai que, jusqu'à présent, le genre de jeux quasiment absent de la logithèque Sega étaient justement les RPG (jeux de rôles, pour les non-initiés). Le numéro 1 des jeux d'arcade favorisait en effet plus les jeux d'action et de sports jusque-là, et c'est une défaillance qui est enfin résolue. Sega tenterait-il enfin de s'occuper plus du marché nippon, dominé par Nintendo depuis toujours ? Si Sega veut vendre de la Saturn et de la Megadrive 32, elle a bien raison de se pencher sur le problème...

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

LE "CP SOLDIER MD"

Le CP Soldier Md est un nouveau joystick, disponible actuellement au Japon. Spécialement étudié pour jouer à Super Street Fighter II, le CP Soldier MD est vendu aux alentours de 100 Francs (2.000 yens). Ah ouais, au fait "CP", c'est pour Capcom.

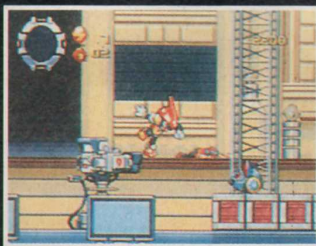
TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • US

PULSEMAN



MEGADRIVE / SEGA



Pulseman est un nouveau héros qui va débarquer sur votre console chérie. Le jeu



CONTRA, THE HARD CORE

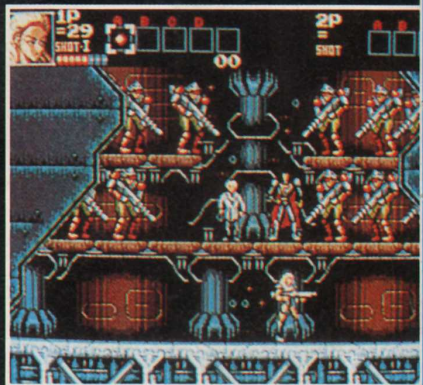


MEGADRIVE / KONAMI



cyborg, et il sera possible de jouer à deux simultanément. Le principe du jeu sera simple : il vous faudra aller d'un point à l'autre

Très connu dans le monde Nintendo, Contra, alias Probotector sur Super Nintendo, arrive sur Megadrive. Dans cette version, vous pourrez choisir votre perso parmi 4 : Lay Pawood, Shina Etrolanza, Brad Phuing et Brownly le

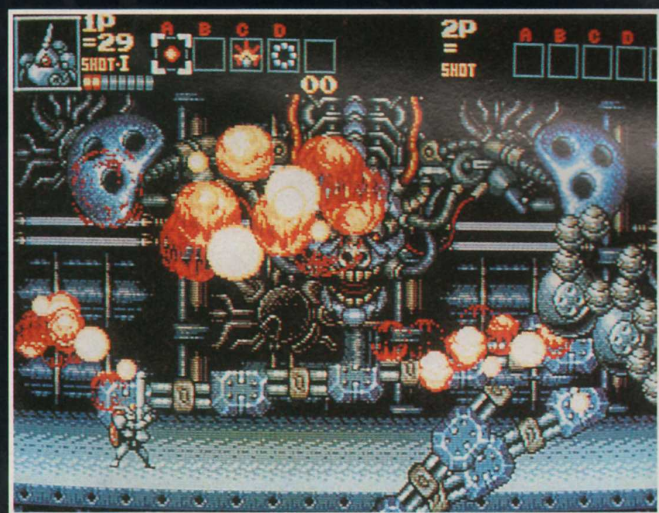


MAN



en lui-même ne sera rien moins qu'un jeu d'action "à la Sonic", dans lequel vous incarnerez Pulseman, un être conçu par un ordinateur et possédant des pouvoirs surprenants et efficaces contre tout ennemi qui oserait se dresser devant lui. Ainsi, Pulseman pourra non seulement frapper, "speeder à mort" quand il le voudra, mais aussi réaliser deux attaques spéciales, le

"Slash Arrow" et le "Ball Teker". Sinon, du point de vue des graphismes, le jeu paraît assez ressemblant à Sonic 3. Mais ne vous inquiétez pas, Sega est derrière tout cela. On ne peut donc que s'attendre à un jeu "fun" pour le moins, en tout cas, espérons-le très fort. Ce jeu devrait faire dans les 16 mégas et devrait être disponible au moment où vous lirez ces quelques lignes.



d'un stage et affronter à la sortie un Boss ultime. En tout, huit stages sont déjà prévus pour le jeu, et des tonnes d'options et d'armes différentes seront à votre disposition. Contra, The Hard Core, est un jeu d'action prévu pour le mois de septembre prochain.



TRICHEZ COMME UN PRO AVEC LE



**MASTER SYSTEM,
GAME GEAR,
MEGA DRIVE***

*Nouvelle version avec le Special Fx System

Le **PRO ACTION REPLAY** est un accessoire indispensable qui se branche entre votre console et votre jeu et qui vous permet :

- D'utiliser les codes donnés par MEGA FORCE pour avoir PLUS D'ENERGIE, D'ARMES, DE VIES INFINIES, etc.
- De trouver vos propres codes et de les utiliser directement.



Pro CDX

Cet accessoire vous permet de jouer avec les CD japonais et US sur votre MEGA-CD français.

TOUS LES CODES
ACTION REPLAY
SUR LE

**3615
MEGA FORCE**

BON DE COMMANDE

à retourner à MEGA FORCE ● ACTION REPLAY
103 Bd MacDonald ● 75019 Paris

OUI ! je veux recevoir :

- PRO ACTION REPLAY pour MEGADRIVE au prix de 390 FF (+ 30 FF*)
- PRO ACTION REPLAY pour GAME GEAR au prix de 275 FF (+ 30 FF*)
- PRO ACTION REPLAY pour MASTER SYSTEM au prix de 275 FF (+ 30 FF*)
- PRO CDX pour mon MEGA CD au prix de 379FF (+ 30 FF*)

(*) : 30 FF DE PARTICIPATION AUX FRAIS DE PORT

Nom : Prénom :

Adresse :

Ville : C.P. : Age :

Je joins un chèque de à l'ordre de MEGA FORCE
Délai d'expédition : 3 semaines

INTERNATIONAL NEWS-PREVIEW

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

DES VERRES "ETERNAL CHAMPIONS"

Grâce à une association entre Sega, Coca-Cola, les magasins Seven Eleven, les héros d'Eternal Champions (Jetta Maxx, Jonathan Blade et Larcen Tyler) seront sur plus d'un million de verres en plastique. Chaque verre comportera également une astuce pour profiter pleinement de l'Activator, le nouveau joystick gadget de Sega, ainsi qu'un Tatoo de Trident, de Spash ou de Xavier. Lorsque quatre de ces verres seront en votre possession, un escompte vous sera attribué pour l'achat d'un Eternal Champions ou d'un Activator. Malheureusement pour nous, petit français, cette opération promotionnelle n'existe pour l'instant qu'aux States. En France, je doute fort qu'une telle opération soit montée un jour.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

MGM ET SEGA OF AMERICA JOIGNENT LEURS FORCES

À Hollywood, Sega et Metro Goldwyn Mayer (MGM) se sont mis d'accord pour créer une gamme de programmes de télévision, qui comportera films et émissions de télévision liés aux loisirs. Mais aussi bon soit-il, cet accord ne s'arrête pas là. En effet, ces deux géants se sont également entendus pour développer, aux cours des années 1995 et 96, des jeux vidéo basés sur les prochaines productions cinématographiques de la société MGM. Les deux premiers jeux qui devraient voir le jour sont des jeux interactifs sur CD-Rom. Au jour d'aujourd'hui, nous sommes dans l'incapacité de vous en dire plus... Wait And See !

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

ELECTRONIC ARTS ACHETE BRODERBUND

La société Broderbund, à qui l'on doit entre autres la toute première version de Prince Of Persia, est actuellement la proie d'Electronic Arts. Le montant total du rachat devrait se situer aux alentours des 400 millions de dollars (2 milliards 400 millions de Francs Français). Le double de ce qu'a emprunté Tapie au Crédit Lyonnais ! Il faut le faire...

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN



THE SECO



PREVIEW MEGADRIVE



Dans les temps reculés d'un Japon antique, les Samouraïs faisaient régner la loi. En ces temps obscurs, les démons et les êtres malfaisants étaient légion... Après First Samouraï, c'est une équipe de programmation de chez Psygnosis qui réalise, sur Megadrive, le second chapitre de ce jeu d'action "pas piqué des vers",

enfin, qui s'annonce plutôt comme un bon cru...

HÉ ! UN JEU DE BASTON...

Comme vous pouvez le voir sur l'une des photos, il y a un homme et une femme prenant la pose. Lui est un samouraï et elle aussi en a tout l'air ! On les retrouve ensemble en pleine action, par exemple ici, faisant une course de sauts d'obstacles sur le dos de drôles de reptiles, ou encore là, en pleine baston contre des gorilles bien excités. Avec son sabre, elle les découpe en steaks bien fins et lui, avec ses pieds et ses poings, les mets en boîtes... Revoilà notre héros dans des cavernes



OND SAMOURAI



inondées de lave : il risque la chute à tout instant et doit en plus se débarrasser des chauves-souris. Maintenant, il s'envole avec son engin à propulsion et fait exploser les robots avec son tir laser...

AVEC DES MONSTRES GROS COMME ÇA !

Pour être gros, ils sont gros ! Ils sont même grands, forts et très laids. Là, vous vous trouvez face à deux reptiles et pour les repousser, vous devez ramasser des blocs de pierre et leur jeter en pleine face. Là, c'est encore un reptile et vous lui arrachez les dents en faisant un super coup de pied sauté. Là, c'est un monstre végétal auquel vous devez crever les yeux. Beuurk ! Derrière vous, il y a un gros poulet rôti pour reprendre des forces. Miam, miam ! Et que pensez-vous de ce géant qui vous menace de ses deux poings ? Ou de cette tête de mort, avec des boucles d'oreilles

qui lui traversent les yeux et même le nez ? La liste est encore longue et effrayante... C'est promis, nous vous ferons tout découvrir lors du Zapping, mais pour l'instant, ce n'est qu'une Preview. Hi, hi.

ÉDITEUR : PSYGNOSIS
DISPONIBILITÉ :
AUTOMNE 94.



TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

**L'AVENIR
DES 8 & 16 BITS SEGA**

Avec l'arrivée prochaine de la Saturn, on est en droit de se demander ce qu'il adviendra des consoles 8 et 16 bits comme la Game Gear, la Megadrive ou le Mega-CD. De fait, il s'avérerait que ces consoles ne soient pas délaissées avant longtemps. D'une part, beaucoup de jeux sont prévus pour la fin de l'année prochaine (1995) comme PGA Tour Golf 2 (Game Gear), Samurai Shodown (Game Gear), Myst (Mega-CD), The Mask (Megadrive), ou encore Akira sur Mega-CD. D'autre part, il ne faut pas oublier le fameux "Mega 32 X", cet adaptateur permettant de jouer à des vrais jeux 32 bits sur les consoles 16 bits, la Megadrive et le Mega-CD.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

**UN JEU POUR
L'ANNIVERSAIRE DE MICKEY**

La nouvelle vient tout juste de nous parvenir : Mickey Mouse, la vedette de Walt Disney, débarquera sur Megadrive dans le courant de l'année, à l'occasion de son 60e anniversaire. Le jeu reprendra aussi bien le thème des anciens dessins animés, avec une vedette comme Steamboat Willy par exemple dans le premier du genre, que celui des nouveaux. Original dans sa conception, ce titre sera distribué en France par Sony.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

C'EST COOL D'ETRE UN SPOT !

Cool Spot 3, alias Spot Goes To Hollywood, est annoncé chez Virgin pour le mois d'avril 1995. Si ce "Cool Spot-là" est Cool Spot 3, mais où est donc passé le numéro 2 ? Simple, "Cool Spot" est en fait le second de la série, car le premier épisode s'appelait uniquement "Spot" (et non pas cool), et il était à l'époque disponible uniquement sur NES et Game Boy. Bref, Cool Spot 3 sortira en avril 95, un point c'est tout.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

FATAL FURY 2 OVA

Le troisième OVA de Fatal Fury arrivera bientôt dans les vidéothèques nippones et donc, par extension, dans les magasins d'import français. Le film devrait durer dans les 60 minutes, et prendre pour scénario celui de Fatal Fury Special.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

**ADDAM'S
FAMILY VALUES**

MEGADRIVE / SEGA

"Addam's Family Values" sera une aventure du même accabit que Zelda. Oncle Fester, que vous incarnerez, recherche désespérément Bébé Addam's, tandis que la nounou le traque... Il paraît

que la surface du jeu est immense, et que les séquences 3D méritent le détour. En attendant le jeu, régalez-vous du dessin animé que France 2 diffuse- ra très bientôt...

**CHARGING
HORROR**

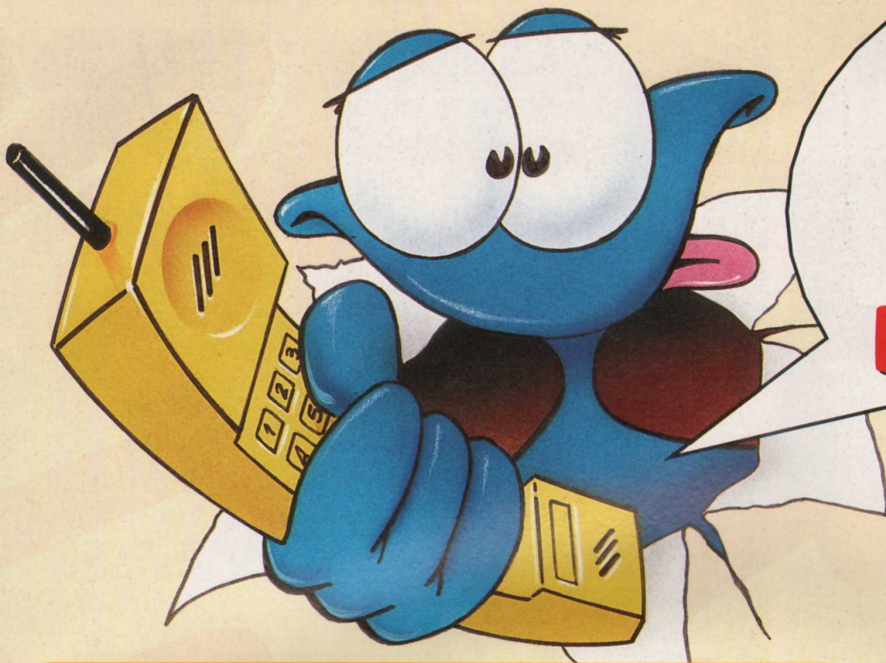
MEGADRIVE / SEGA

Encore un jeu de rôles prévu sur Megadrive et ce, pour la fin de cette année. Cette fois, vous allez avoir droit à un jeu dans lequel la magie est Reine. En effet, dans le monde du jeu, un monde "d'héroïque-fantaisie", les magiciens sont craints et



respectés. Cependant, le détenteur du pouvoir n'est autre qu'un serviteur du Mal dans toute sa splendeur néfaste et pustuleuse. À vous de remettre de l'ordre dans tout cela !





**TÉLEPHONEZ
AU SERVICE
ASTUCES DE
MEGA FORCE !**

36-707-706

**COMPOSEZ JUSTE
CE NUMERO,
SANS AUCUN INDICATIF,
et vous connaîtrez
les trucs et astuces de
MEGA FORCE.**

**LES
CODES
ACTION
REPLAY**

**LES
CODES
GAME
GENIE**

**ASTUCES
NOUVELLES
CHAQUE
SEMAINE**

**COMMENT
ÇA MARCHÉ ?**

FASTOCHE...

Après avoir composé le 36 707 706,

1 • TU CHOISIS LE SERVICE

1

ASTUCES

2

CODES
ACTION REPLAY

3

CODES
GAME GENIE

2 • TA CONSOLE

1

MEGADRIVE

4

MEGA CD

**3 • TU SÉLECTIONNES
L'ASTUCE QUE TU VEUX ENTENDRE.**

LES TOUCHES "MIRACLE"

5

MODE TURBO

9

RETOUR EN
ARRIERE

7

ALLER
PLUS VITE

8

REPETITION

INTERNATIONAL NEWS - PREVIEWS

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

CHUTE DU PRIX DE LA 3DO AUX USA

Nous n'apprenons rien à personne en disant que la 3DO ne se vend pas. Du coup, Matsushita, fabricant de la 3DO, annonce une chute de son prix aux États-Unis. La console devrait ainsi passer de 699,95 dollars à 499,95 dollars (3000 Francs environ).

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

FIFA SOCCER II ?

Des rumeurs laisseraient entendre que la société Electronic Arts est sur le point d'achever la suite de FIFA Soccer, qu'elle espère pouvoir lancer sur le marché vers la fin de l'année.

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

STAR WARS EN ARCADE, LE RETOUR

Bien que le film ait maintenant plus de 15 ans, Sega vient d'annoncer une nouvelle borne d'arcade basée sur l'histoire du film. Évidemment, cette version est bien loin de la première, qui proposait pour sa part des graphismes en "fil de fer". Toute la science et la technicité de la société japonaise, leader dans le domaine, ont été mises à profit dans cette réalisation qui devrait dépoter "un max à donf" ! Si vous n'êtes pas convaincu par le brio de Sega en arcade, allez donc jeter un petit coup d'œil sur Daytona US, vous allez mourir de plaisir et de bonheur !

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

COCA COLA SUR GAME GEAR

Au Japon, au cours du mois d'août, la Game Gear devrait se voir dotée d'un nouveau titre, réalisé en partenariat avec le géant de la boisson américaine. Ce jeu, basé autour des aventures de Cookie vivant à Coke City, n'est malheureusement pas encore achevé. Nous ne pouvons donc pas vous en dire beaucoup plus...

TÉLEX... TÉLEX... TÉLEX...

JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • USA • EUROPE • JAPAN • US



ECCO THE DOLPHIN



PREVIEW MEGADRIVE

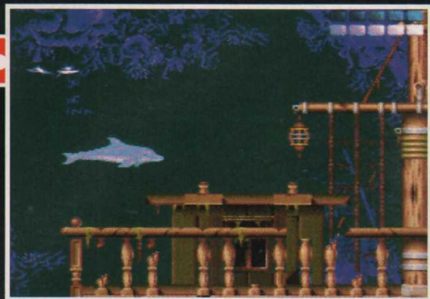
Après ses dernières aventures, Ecco le dauphin est retourné chez lui sain et sauf pour patouger de nouveau dans l'eau la plus claire et la plus chaude de toute la planète. Plouf, plouf... Partout, on peut maintenant entendre parler de lui et de ses exploits : "Ecco est un héros, il a sauvé la Terre et a détruit les méchants Vortex". C'est à peu près ce que tous disaient... Cependant, juste avant le départ d'Ecco, la reine Vortex s'était détachée de la

ruche et était tombée dans le tube situé à l'arrière de sa nacelle de sauvetage.

ENCORE DES VORTEX ?

Elle était restée perplexe devant ce qui venait juste d'arriver : un petit dauphin s'était aventuré jusqu'à elle et l'avait attaqué par surprise en plein dîner ! Ecco l'avait alors battue facilement... Maintenant, la reine doit suivre sur Terre la nacelle de sauvetage et recommencer une nouvelle





THE DOLPHIN II

THE TIDES OF TIME



ce pour reprendre de l'oxygène et son sonar lui servira toujours à attaquer ou à communiquer avec les autres animaux marins.

jours clément à cause des puissants courants et des nombreux rochers qui se dresseront devant vous. Ecco possède toujours son accélération hyper puissante, et sera capable cette fois de se transformer en requin, en ramassant une option... Heureusement, Ecco ne sera pas seul à affronter tous ces dangers car Trellia sera là... Ce nouveau jeu d'action de 16 Mb, à 1 ou 2 joueurs, bénéficiera de mots de passe et vous plongera dans 25 niveaux.



ruce... De nouveaux problèmes en perspective !

UN PRINCIPE IDENTIQUE MAIS DES NOUVEAUTÉS

Ecco devra remonter de temps en temps à la surfa-

Vous retrouverez aussi les fameux cristaux, fonctionnant de la même manière qu'auparavant, ainsi qu'une faune sous-marine tout aussi hostile (requins, araignées des mers...), dans un univers pas tou-

ÉDITEUR : SEGA
DISPONIBILITÉ : SEPTEMBRE 94



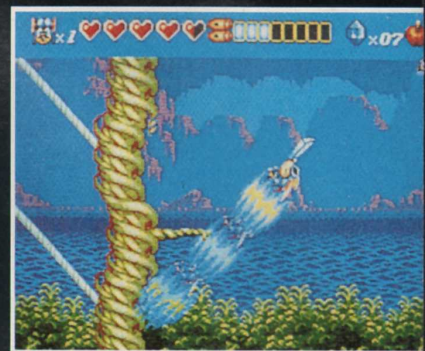
ROCKET KNIGHT ADVENTURES 2

● MEGADRIVE / KONAMI

Vous souvenez-vous de Rocket Knight Adventures, ce super jeu de plates-formes de Konami ? Eh bien, ça y est ! Le deuxième épisode de ce jeu est annoncé par l'éditeur bien connu. Dans cette



nouvelle version, vous pourrez accomplir de nouveaux mouvements, tels que les "Rocket Actions" ou encore les "Hi-speed turbo dash". Rocket Knight Adventures 2 est prévu pour le mois de septembre de cette année et fera dans les 8 mégas.



SHINING FORCE CD

● MEGA-CD / SEGA



Sans doute avez-vous déjà savouré "Shining Force", ce merveilleux jeu de rôles sur Megadrive, et voici qu'une version Mega-CD est prévue pour cet été. Alors, me direz-vous, qu'est-ce qui va changer dans cette nouvelle version ? Eh bien le son, tout d'abord. En effet, cette fois, toutes les discussions importantes seront accompagnées de digits vocales, CD oblige.

Ensuite, certaines scènes graphiques seront mises au "goût du jour", à savoir grandement améliorées. Côté scénario, en revanche, aucun changement n'est à enregistrer, tous les persos composant l'équipe du Shining Force "normal" seront là. Vos persos posséderont les mêmes caractéristiques et compétences qu'auparavant. Voilà, vous savez tout !



LES JEUX À VENIR

Tous les jeux présents dans cette liste nous ont été mentionnés par les distributeurs français qui ont confirmé la sortie du titre en question en France. Cette liste n'est pas exhaustive et les dates de sortie ne sont données qu'à titre indicatif car sujettes à modification.

MEGADRIVE

ADDAM'S FAMILY	OCEAN	30 SEPTEMBRE
DOUBLE DRAGON	TRADEWEST	07 OCTOBRE
ELITE	OCEAN	28 OCTOBRE
TROY AIKMAN	SONY	N.C.
SUPER OFF ROAD	SONY	N.C.
THE FLINTSTONES	OCEAN	04 NOVEMBRE
MIGHTY MAX	OCEAN	11 NOVEMBRE
PENAL COLONY	SONY	N.C.
PITFALL	ACTIVISION	N.C.
SPIDERMAN IN MAXIMUM CARNAGE	ACCLAIM	FIN AOUT
ITCHY & SCRATCHY	ACCLAIM	FIN AOUT
MORTAL KOMBAT II	ACCLAIM	DÉBUT SEPTEMBRE
VIRTUAL BART	ACCLAIM	OCTOBRE
MONSTER TRUCKS	ACCLAIM	OCTOBRE
PINKIE	SONY	N.C.
MICKEY MOUSE	SONY	N.C.
SUPER STREET FIGHTER II	CAPCOM	JUILLET
THE HULK	US GOLD	JUILLET
ECCO THE DOLPHIN 2	SEGA	SEPTEMBRE
SHINING FORCE 2	SEGA	AOUT
TAZMANIA 2	SEGA	AOUT
LE LIVRE DE LA JUNGLE	VIRGIN	JUILLET
ROCK AND ROLL RACING	VIRGIN	JUILLET
DEMOLITION MAN	VIRGIN	SEPTEMBRE
DRAGON	VIRGIN	SEPTEMBRE
GOAL	VIRGIN	SEPTEMBRE
SNOOKER	VIRGIN	SEPTEMBRE
CANNON FODDER	VIRGIN	OCTOBRE
LION KING	VIRGIN	NOVEMBRE
RADICAL REX	ACTIVISION	NOVEMBRE

MEGA-CD

DUNE	VIRGIN	N.C.
ANOTHER WORLD II	VIRGIN	N.C.
LINKS	VIRGIN	JUILLET
DEMOLITION MAN	VIRGIN	SEPTEMBRE
CANNON FODDER	VIRGIN	NOVEMBRE
PRIZE FIGHTER	SEGA	JUILLET
JURASSIC PARK	SEGA	JUILLET
WORLD CUP SOCCER	US GOLD	JUILLET
DRAGON'S LAIR	SEGA	JUILLET
HARRIER	DOMARK	AOUT
BATTLECORPS	CORE DESIGN	AOUT
SPACE ACE	SEGA	AOUT
SOULSTAR	CORE DESIGN	AOUT
DRACULA UNLEASHED	SEGA	AOUT
MICKEY MOUSE	SONY	NOVEMBRE
ESPN BASEBALL	SONY	NOVEMBRE
3 NINJAS GO TO JAPAN	SONY	NOVEMBRE
JOHNNY MNEMONIC	SONY	NOVEMBRE
FRANKENSTEIN	SONY	NOVEMBRE
NBA JAM	ACCLAIM	OCTOBRE

MASTER SYSTEM

BATTLEMANIAC	VIRGIN	AOUT
DRAGON	VIRGIN	SEPTEMBRE
LION KING	VIRGIN	OCTOBRE
THE HULK	US GOLD	JUILLET
SONIC SPINBALL	SEGA	AOUT

GAME GEAR

CAESAR PALACE	VIRGIN	JUILLET
DRAGON	VIRGIN	SEPTEMBRE
LION KING	VIRGIN	OCTOBRE
MARKO'S MAGIC FOOTBALL	DOMARK	JUILLET
THE HULK	US GOLD	JUILLET
SHINING FORCE	SEGA	AOUT
ITCHY AND SCRATCHY	ACCLAIM	AOUT
SPIDERMAN & X-MEN	ACCLAIM	SEPTEMBRE
MORTAL KOMBAT II	ACCLAIM	SEPTEMBRE

ACCROPAD

NOUVEAU : 3615 ALL GAMES* ACCROPAD

Incredible!

MEGA CD 2 + ROAD AVENGER : 1299 F

JAGUAR US : 2500 F

Jeux JAGUAR dispo

SEGA

MEGADRIVE + 1ALADDIN : 995F
MEGADRIVE + SF II' : 1190 F

MEGADRIVE

Dragon Ball Z 2 : 449 F - Adapt. : 80 F.
Virtua Racing : 499F - Adapt. : 60F
Virtua Racing français : 549 F
Fifa Soccer : 369 F
Landstalker : 399 F
Sonic 3 : 499 F
NBA Jam : 429 F
NHLPA 94 : 399 F
NBA Showdown : 399 F
Pete Sampras : 479 F
PGA Eurotour : 399 F
La Panthère Rose : 399 F
Mister Nutz : 399 F
John Madden 94 : 399 F

GAME GEAR

Aladdin : 279 F

NINTENDO

SUPER FAMICOM

Dragon Ball Z 3 : 450 F
Ranma 1/2 4 : 549 F
Bastard : 499 F
Twin Bee Rainbow : 549 F
R-Type 3 : 489 F
Ardy Light Foot : 490 F
Art of Fighting : 359 F

SUPER NES

Fatal Fury 2 : 490 F

SUPER NINTENDO

DBZ II : 549 F
Equinox : 419 F
Young Merlin : 499 F
Skyblazer : 379 F
World Cup USA : 459 F
F1 Pole Position : 359 F
Clayfighter : 459 F
Air Diver : 459 F
Zool : 459 F
NHL 94 : 429 F
NBA Jam : 479 F
Clayfighter : 499 F
Rock 'n Roll Racing : 449 F
Virtual Soccer : 479 F
Fifa Soccer : 459 F

GAME BOY

Astérix : 259 F
Prophecy : 269 F
Humans : 269 F F
Les Schtroumpfs : 269 F : 229 F
Mortal Kombat : 159 F

ACCESSOIRES

DATEL Universal Adaptator : 159 F
Manette Fighter 2 : 159 F
Capcom Power stick : 399 F
Joystick Super Advantage : 379 F
ASCII PAD SEGA : 199 F
Adaptator CDX PRO 2 : 399 F
- 15 % sur les accessoires pour l'achat d'un jeu (sauf promos)

Gadgetterie

Posters DBZ à partir de 30 F
Hero Collection : 40 F
Puzzles DBZ 500 pièces : 150 F
Ramicards DBZ : 8 F
Cartes : 5 F - Ramicards : 5 F

INFORMATIQUE ET MULTIMÉDIA

(Téléphoner)

Nouveau

BON DE COMMANDE

NOM : _____ PRÉNOM : _____
ADRESSE : _____
VILLE : _____ CODE POSTAL : _____
TITRES : _____ PRIX : _____
1) _____
2) _____

FRAIS DE PORT ET EMBALLAGE

+30 F

TOTAL :

règlement par chèque ou mandat lettre uniquement

**156, avenue Gabriel Péri,
91700 Sainte-Geneviève-des-Bois.
Tél : 69 51 13 43. Fax : 69 51 13 71**

LES DERNIÈRES SORTIES

DRAGON BALL Z

MEGADRIVE - BANDAI -

Testé dans le n° 28 - Note 80%

Retrouvez Son Gokou, Son Gohan, Piccolo, Vegeta, Trunks et six autres personnages parmi les plus connus. Réalisez des sauts gigantesques, des boules de feu démoniaques, et utilisez des techniques de combat meurtrières. Perfect Cell, Cyborg C-18, Freeza, Krilin, Rikimu et Gûnyu vous attendent de pied ferme !

DUNE 2 THE BATTLE FOR ARRAKIS

MEGADRIVE - VIRGIN -

Testé dans le n° 28 - Note 92%

Voici un jeu de stratégie qui va vous emmener dans le désert, au milieu de vers géants ! Développez votre base, créez différents bâtiments, des engins toujours plus performants, et partez à la recherche de l'ennemi. Mais tout cela ne sera possible que si vous possédez assez d'Épice, alors il ne faudra jamais vous arrêter de l'extraire du sous-sol...

MARIO ANDRETTI RACING

MEGADRIVE - ELECTRONIC ARTS -

Testé le mois prochain

Lancez-vous seul(e) ou avec un(e) ami(e) dans la course automobile ! Au programme, trois types de véhicules, "Indy car", "Stock car" et "Sprint car" et à chaque fois, une conduite différente... Un mode de jeu à deux avec écran séparé vous permettra de vivre des courses acharnées sur les 15 circuits disponibles.

MC DONALD'S TREASURE LAND ADVENTURE

MEGADRIVE - SEGA -

Testé dans le n° 26 - Note 86%

Ronald Mc Donald a trouvé une partie du plan d'un trésor... Qui en possède le reste ? Trois autres personnes peu recommandables en ont chacune une partie et Ronald devra batailler ferme pour les convaincre de les lui remettre. Un peu magicien, Ronald peut lancer des étoiles pour calmer ses ennemis ou sortir des mouchoirs multicolores pour s'accrocher un peu n'importe où. Jusqu'ou devra-t-il aller pour retrouver le trésor ?



MORTAL KOMBAT

MEGA-CD - ACCLAIM -

Testé dans le n° 29 - Note 81%

La baston continue ! Liu Kang, Scorpion, Rayden, Sonya, Sub Zero, Kano et Johnny Cage vous donnent rendez-vous pour de nouveaux affrontements sanglants ! Quant à Goro, le dragon à quatre bras, il se fera un plaisir de vous écrabouiller sans perdre une seconde.

PSG

MEGADRIVE - ACCLAIM -

Testé dans le prochain numéro

Du football pour 1 ou 2 joueurs ! Sponsorisé par l'équipe de football du Paris Saint-Germain, ce jeu va vous permettre de disputer la Coupe de Monde chez vous. Changez le cours de l'histoire, faites participer la France et, pourquoi pas, remportez la Coupe du Monde !

THE LOST VIKINGS

MEGADRIVE - VIRGIN -

Testé dans le n° 26 - Note 90%

Voici l'histoire des trois vikings capturés pendant la nuit par un vaisseau spatial. Ils devront retrouver le chemin de leur maison en s'aidant les uns les autres. L'un saute très haut, l'autre possède un bouclier et le dernier est un vaillant guerrier. À eux trois, ils réussiront à déjouer tous les pièges, mais il suffit que l'un deux meurt pour que les deux autres soient condamnés...

VIRTUA RACING

MEGADRIVE - SEGA -

Testé dans le n° 28 - Note 95%

Sautez au volant du plus rapide des bolides jamais construit ! Trois circuits des plus dangereux vous attendent au virage, et vous aurez bien du mal à battre les records. Une conduite des plus précises vous sera demandée pour éviter les accrochages mais aussi les murs qui bordent la route ! Parti des stands, vous devrez rattraper les premiers en prenant de nombreux risques...

WORLD CUP USA 94

US GOLD

Testé dans le n° 29

MEGADRIVE - Note 90%

MASTER SYSTEM / GAME GEAR - Note 87%

La Coupe du Monde de Football possède son jeu officiel ! À 1, 2, 3 ou 4 joueurs simultanément, vous allez pouvoir participer aux plus extraordinaires rencontres. Comme ce jeu est bourré d'options en tout genre, c'est vous qui allez choisir la vitesse des joueurs, le contrôle de la balle et plein d'autres choses encore. Maintenant, frappez la balle de toutes vos forces et envoyez-la en pleine lucarne grâce à un effet renversant !



Le

seul jeu de foot qui mérite

le label officiel "World Cup USA '94"

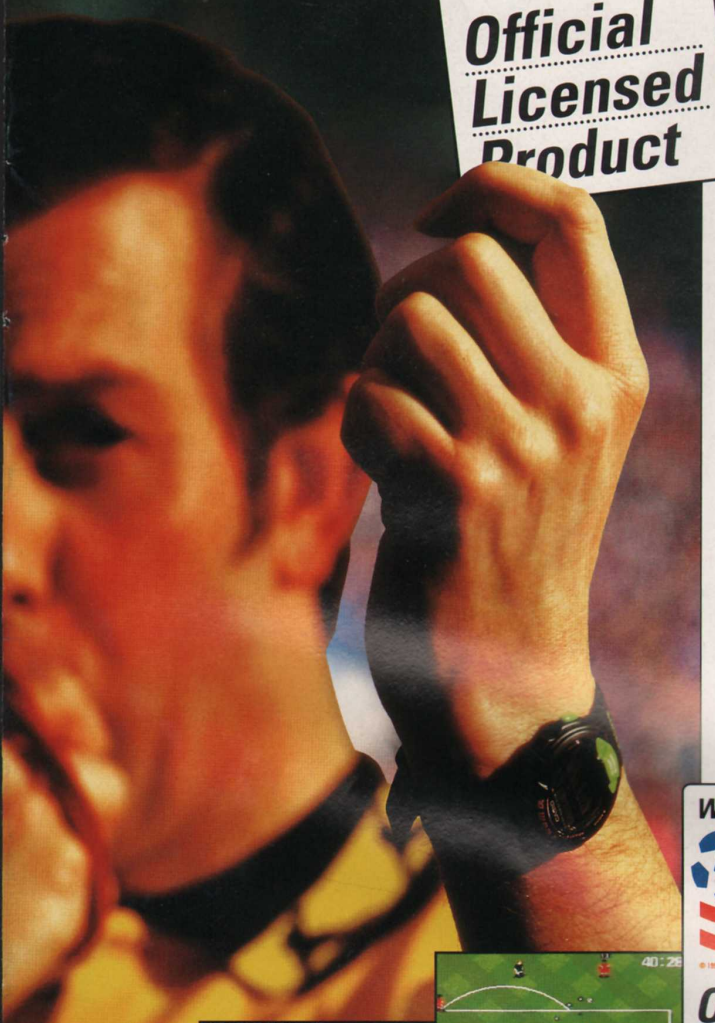
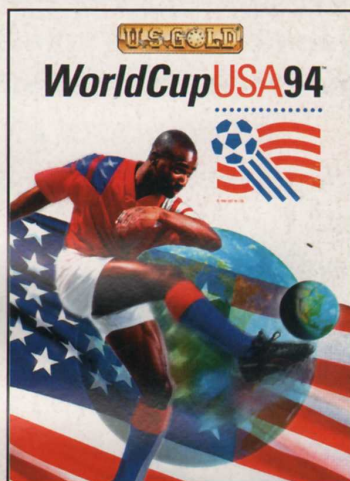
Vous seriez branché par une simulation de foot très **RÉALISTE?** Au contraire, vous préférez un jeu d'action bien animé pour vous marrer à plusieurs? Quels que soient votre style, vos goûts, et aussi ceux de vos amis, World Cup USA '94 est le jeu qui va le plus vous **ÉCLATER**, et-pour longtemps.

Grâce à un système d'options absolument génial qui permet aux débutants comme aux super-costauds de toujours trouver plaisir à jouer, World Cup USA



'94 est à la fois un super-jeu d'action, une simulation très réaliste, et, un excellent jeu de **STRATÉGIE**

- MEGA-CD
- MEGA DRIVE
- MASTER SYSTEM
- GAME GEAR
- SUPER NINTENDO
- GAME BOY
- AMIGA
- IBM PC
- CD-ROM



Disponible chez **Auchan**
Sortie mondiale le 3 Juin 1994

World Cup USA 94

©1991 WC '94 / ISL. ©1992 WC '94 / ISL. ©1994 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. Official Licensee U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 625 3366. U.S. Gold is a registered trademark of U.S. Gold Ltd. 'SEGA', 'MEGA DRIVE', 'MEGA-CD', 'GAME GEAR' and 'MASTER SYSTEM' are trademarks of SEGA Enterprises Ltd., ©1994 SEGA Enterprises Ltd. Nintendo Super Nintendo Entertainment System™, GAME BOY™, and the Nintendo Product Seals are trademarks of Nintendo. Screenshots are from various formats and are illustrative of gameplay and not the screen graphics which may vary considerably between formats.

Si vous avez parcouru l'article "Y-a-t-il un jeu pour sauver Hollywood ?" paru dans notre numéro précédent, le paradoxe qui suit ne vous aura certainement pas laissé indifférent : "...aussi incroyable que cela puisse paraître, le marché des jeux vidéo en chiffre d'affaires est plus important aux States que celui du cinéma : 6 milliards de dollars pour les ventes de jeux contre 5 milliards pour les recettes en salles." Comment expliquer un tel phénomène ? Il semblerait que le septième art et l'univers des consoles salon soient plus étroitement liés que nous le pensions. Affirmer que l'adaptation d'un film sous forme de jeu vidéo constitue la seule corrélation entre ces deux industries relèverait du mensonge. Mais comment en être sûr ? Les réponses, nous les obtînmes le 1er juin dernier en participant à une conférence organisée par la branche française de la société ALIAS et destinée à établir le lien, démonstration à l'appui, entre un logiciel nommé "ALIAS POWER ANIMATOR" et l'industrie prolifique des jeux vidéo.

BENJI

UNE BO

POUR NOS



© Universal City Studios & Amblin Entertainment - Ron Bazzoni

Le dernier Spielberg, "The Flintstones - La Famille Pierrafeu" dont la sortie est prévue pour le 20 juillet prochain en France, comporte certaines scènes avec des dinosaures, comme l'animal domestique de John Goodman ou sa belle-mère (dans le film) jouée par Liz Taylor, de purs produits Silicon Graphics.

EN PLEIN "TERRITOIRE HYPO- CONDRIACQUE"

Le marché du film outre-Atlantique se porterait-il mal, au point de devoir compter sur les ventes de ses dérivés pour réaliser des bénéfices ? Nullement, les chiffres du box-office US sont là pour en témoigner. Il suffit de prendre exemple sur la dernière production de Spielberg, "The

Flintstones" ("La Famille Pierrafeu"), réalisée d'après la série des Hanna-Barbera du même nom, pour se rendre compte du non-fondement de l'interrogation. Sorti aux États-Unis le 27 mai dernier dans près de 3.000 salles, ce film rempli de "bébêtes siliconées" a rapporté plus de 31 millions de dollars en seulement quatre jours d'exploitation, battant ainsi le précédent record établi par "Indiana Jones et la derniè-

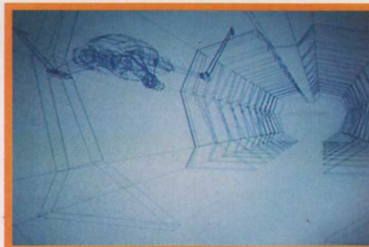
COUFFÉE D'«ERE» SILICON CONSOLES ADORÉES

re croisade" sorti à la même époque (le week-end du "Memorial Day", jours fériés américains) en 1989. Ce qui nous amène au sujet d'aujourd'hui. De plus en plus, les "blockbusters", ces films qui "cassent la baraque", bénéficient à la fois de gros budgets mais aussi et surtout, appâtent le public en leur promettant une overdose d'effets spéciaux en tout genre. Questions : connaissant les moyens, financiers ou autres (je pense

notamment à l'énorme potentiel de création des programmeurs du monde entier), mis à leur disposition, pourquoi les éditeurs de jeux vidéo n'en feraient-ils pas autant ? Pourquoi le T-1000 de "Terminator 2" et le T-Rex du Parc Jurassique devraient-ils se cantonner à de furtives apparitions sur un écran de toile ?

ALIAS, BOITE À CRÉER LES REVES

Multinationale fondée en 1983, dont le siège social se trouve à Toronto au Canada, ALIAS est leader mondial dans le développement de logiciels capables de produire des séquences en 2-D ou 3-D animée, ainsi que tout type de surfaces (paysages, objets divers, personnages) en trois dimensions avec des reflets, de la transparence, des ombres... Bref, tout ce que recherchent les "artistes" contemporains, produits humains de la société de consommation actuelle (designers, réalisateurs, photographes, programmeurs, etc.). En utilisant ce type de logiciels, ces virtuoses de l'image nouvelle contribuent à créer un "Digital Media Content". Pour simplifier, "les logiciels ALIAS tendent à éliminer les barrières



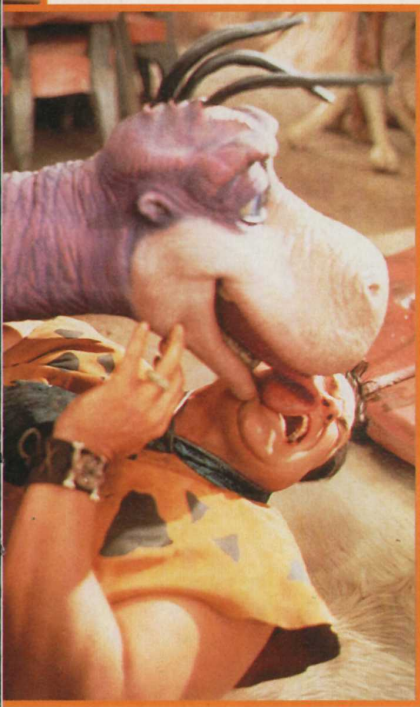
Voici quelques photos faites lors de la conférence du 1er juin. Devant nos yeux ébahis, un Canadien nous fit une démonstration des possibilités du "Power Animator" sur Indigo. De la 3-D et des effets spéciaux en moins de quelques minutes ! Surprenant, non ?

entre un concept né de l'imagination et sa retranscription dans un monde rationnel en tant qu'image brute et existante pour un film, une attraction d'un parc de loisir, un jeu vidéo

voire un objet quelconque destiné à la vente grand public" (laïus tiré du "presskit" et traduit de l'anglais). Cette entreprise au revenu annuel de 38 millions de dollars regroupe plus de 240 employés à travers une quinzaine de filiales s'étalant du continent nord-américain au Japon, en passant par l'Europe avec l'Italie, l'Allemagne, la Grande-Bretagne et naturellement la France. Son activité se répartit dans trois catégories : le design (industriel ou autre), l'infographie et, ce qui nous intéresse tout particulièrement, le divertissement.

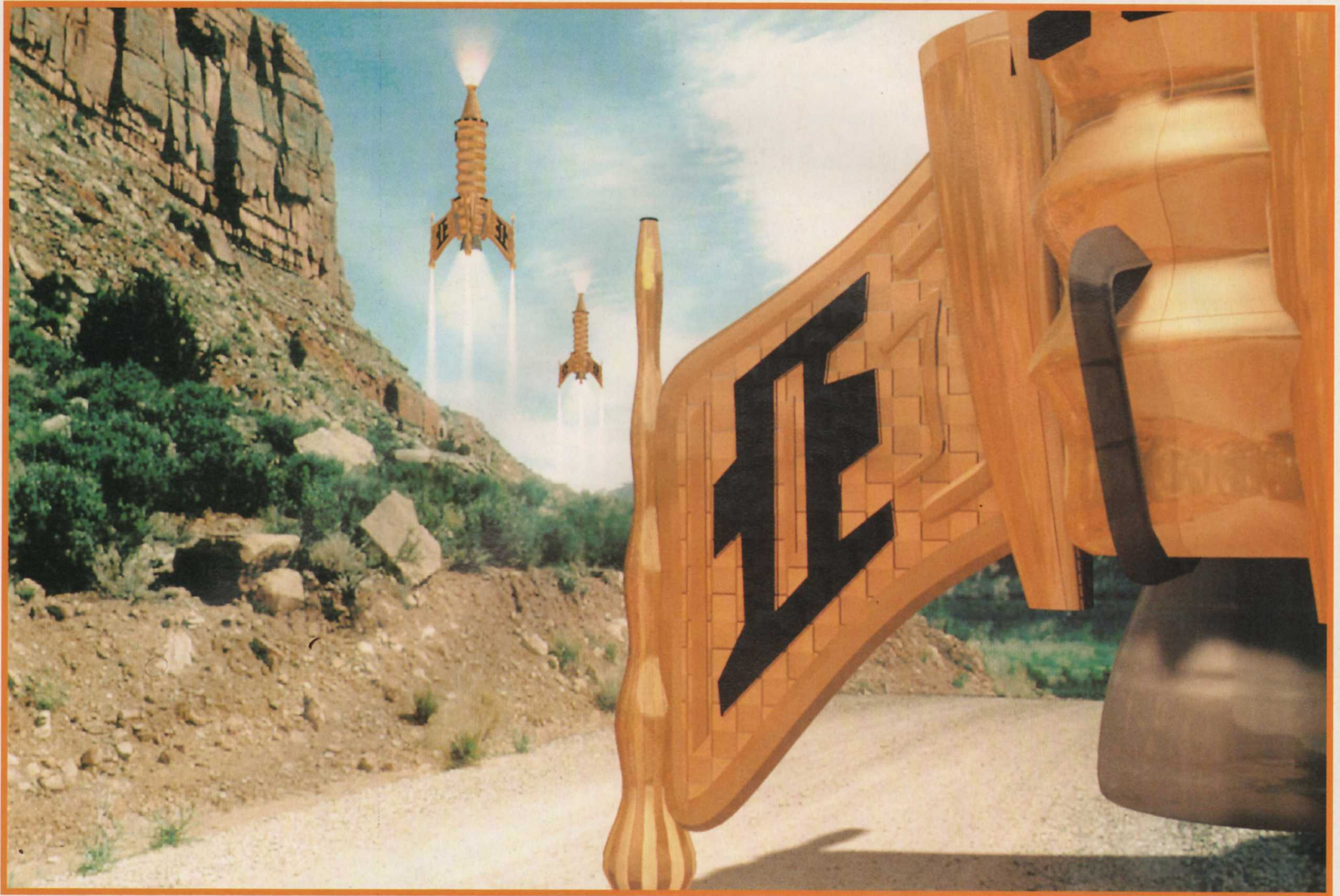
POWER ANIMATOR 5.01

Avec un logiciel comme le "Power Animator V5.01 with Cinematics", habituellement destiné aux créateurs d'effets spéciaux de l'industrie cinématographique (Disney et l'Industrial Light & Magic font partie des nombreux clients d'ALIAS dans ce secteur), et après s'être rendu compte que cinéma et jeux vidéo consomment de mieux en mieux ce mariage de raison, la direction marketing de Toronto a décidé, il y a peu, de convaincre les éditeurs de jeux vidéo des énormes possibilités des pro-



© Universal City Studios & Amblin Photo: Ron Bazant





Fondée en 1992, la société d'édition Crystal Dynamics fut l'une des toutes premières à créer des univers en 3-D à partir des produits ALIAS pour des jeux format PC ou 3DO ("The Horde" et "Star Control 2", par exemple).

PCA, Inc © For Crystal Dynamics, for the vidéo game Star Control II

duits ALIAS. La diversification et l'élargissement de la clientèle sont toujours profitables à une société, non ? De plus, en proposant un service aussi performant à des prix relativement abordables (beaucoup de "sous-sous", quand même, pour le commun des mortels !), il y avait peu de chances qu'un éditeur de la trempe de Sony Imagesoft ou d'Acclaim Entertainment refusât de se l'approprier. D'autant que les licences liées aux films à succès foisonnent et que leur adaptation sur les consoles du futur, comme la Saturn ou la Mars (Mega-32 "X"), nécessitent des moyens plus

conséquents pour les programmeurs. Il n'y qu'à lire l'article de Mega Force n°26 sur "Les Nouveaux Outils de Création" chez l'éditeur Delphine Software au sujet de "Flashback" sur Mega-CD (en attendant mieux), pour s'en convaincre. Ainsi, vous ne serez pas étonnés d'apprendre que le carnet d'adresses d'ALIAS compte désormais Crystal Dynamics, Sega Interactive ("Eternal Champions" sur Megadrive), Trilobyte, Origin Systems, Virgin Interactive Entertainment, Time Warner Interactive, Sony / Psygnosis, Ocean Software, Electronic Arts,



Cyrus Lum © 1994 For Crystal Dynamics, for the vidéo game "The Horde"



© 1991 Tri-Star Pictures Photo Provided Courtesy of Industrial Light & Magic



© 1993 Universal Studios / Amblin Productions Photo Provided Courtesy of Industrial Light & Magic



© 1989 Twentieth Century Fox Film Corporation Photo Provided Courtesy of Industrial Light & Magic

Les photos tirées du film "The Flintstones" nous ont été aimablement fournies par la société ELG France, 4, rue du Général Lanrezac, PARIS 17e, et l'agence Lumière, 7, Boulevard de la Madeleine, PARIS 1er.

Les photos et illustrations restantes proviennent de la banque de données d'ALIAS France, Parc Club Orsay-Université, 29, rue Jean Rostand, 91895 ORSAY Cedex.

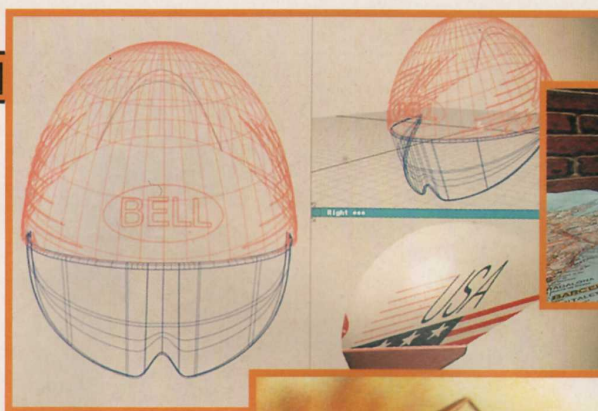
Sierra On Line, Microprose et Bullfrog pour ne citer qu'eux.

LES RAPTORS À DOMICILE

Si l'on sait que les effets spéciaux de films comme "The Abyss", "Terminator 2", "Jurassic Park", "Batman 2", "La Belle et la Bête" et "Aladdin" sont nés de la rencontre entre l'imagination d'un cerveau humain et un logiciel ALIAS, les perspectives offertes dépassent l'entendement. J'en veux pour preuve la démonstration, lors de la conférence, des possibilités du Power Animator sur Indigo (ordinateur Silicon

Graphics). Les photos ci-jointes sont là pour en témoigner. Avec un tel outil, ce qui demandait des jours de réflexion et de calculs prend désormais quelques minutes. Une explosion spectaculaire, un vaisseau à la "Scavenger 4" de Psygnosis évoluant dans un tunnel en 3-D, un personnage sur un ring... Tout est envisageable. Après une brève interview de l'un des dirigeants, il paraîtrait même que le marché des Virtualand de Sega aux States, ou encore la réalité virtuelle, intéressent ALIAS. Je vous laisse rêver quant à ce qui pourrait un jour débarquer dans les chaumières...

CRÉATI



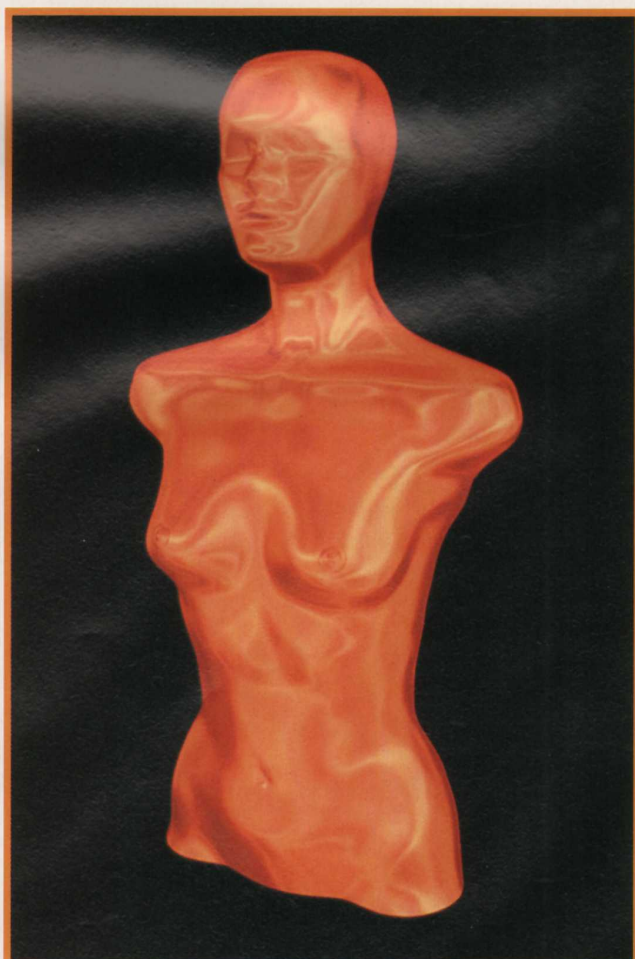
© Alias

L'industrie du cinéma à gros budgets et ALIAS. Bientôt sur nos consoles chéries ?



© Alias

Outre le logiciel Power Animator, ALIAS développe des softs pour d'autres secteurs d'activité que le cinéma ou les jeux vidéo, comme l'industrie cosmétique par exemple. Ci-contre, un petit échantillon qualitativement représentatif du potentiel de ses outils.



© Alias

Complétez votre collection !



LE CLASSEUR MEGA FORCE

Pratique pour conserver vos anciens exemplaires sans les abîmer, il peut contenir jusqu'à 12 exemplaires de votre magazine préféré. **MAIS ATTENTION** : ce classeur est destiné aux exemplaires de Mega Force dans son **ANCIEN FORMAT** (210 x 288), soit du numéro 1 au 14 inclus. D'autre part, ce sont là des fins de stock et cette offre est valable dans la limite des stocks disponibles. Destiné à ranger vos anciens numéros jusqu'au n°14, il peut être commandé à la pièce, mais nous vous proposons également 2 offres spéciales :

- le "PACK A" : 5 anciens numéros au choix + 1 classeur = 220 FF port compris !
- le "PACK B" : 12 anciens numéros au choix + 1 classeur = 420 FF port compris !



Bon de commande

à renvoyer à MEGAPRESS, Pin's/Réassort, 103, boulevard MAC DONALD, 75019 PARIS

- Je commande des anciens numéros de MEGA FORCE au prix unitaire de 40F (France, port compris)
 Le n° 9 est livré avec la K7 vidéo SEGA n°1. au prix unitaire de 50F (Etranger, port compris)
- n°1 n°2 n°3 n°4 n°5 n°6 n°7 n°8 n°9 n°10 n°11 n°12 n°13 n°14 n°15 n°16 n°17 n°18
 n°19 n°20 n°21 n°22 n°23 n°24 n°25 n°26 Hors-Série n°1

soit un total de (nb d'exemplaires) x (prix unitaire) = FF

- Je commande l'offre spéciale "classeur" "PACK A" au prix de 220 FF (France et DOM-TOM, port compris)
 au prix de 270 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 5 anciens numéros désirés

- "PACK B" au prix de 420 FF (France et DOM-TOM, port compris)
 au prix de 520 FF (reste du monde, port compris)

Indiquer ici les 12 numéros choisis :

- Je commande pin's MEGAFORCE (modèle carré : 30F, prix unitaire)
 Je commande classeur à (210 x 288mm) : 65F (France, port inclus) 75F port (Étranger, port inclus)

NOM : PRÉNOM :

ADRESSE :

CP : VILLE :

PAYS : TÉL. : AGE :

J'AI UNE • MASTER SYSTEM • MEGADRIVE • GAME GEAR • MEGA CD

Total de mon chèque, établi

à l'ordre de MEGAFORCE :

..... FF



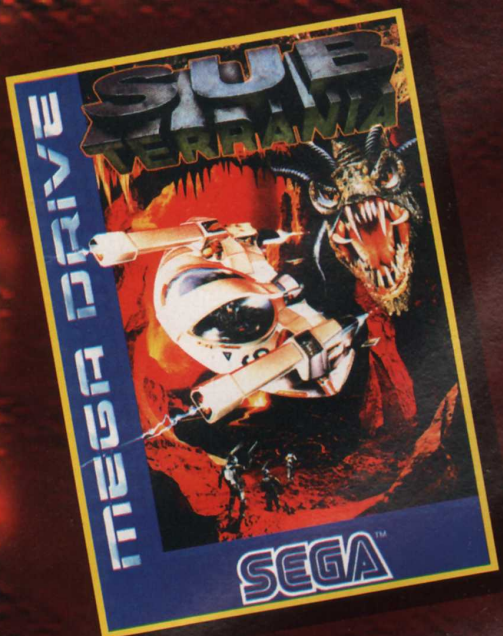
LOCK ON : VISEZ LA TETE

Avec Lock on, vous jouez contre l'ordinateur
le plus puissant du monde :
la machine humaine et ses incroyables réflexes



Chaque joueur porte une visière sur laquelle se trouve un voyant infrarouge qui capte le signal du pistolet adverse. Lorsque le signal est capté, il suffit de tirer rapidement pour toucher l'adversaire et lui enlever un point de vie. Vous n'avez que 9 vies pour essayer de vous en sortir.

★ MEGA



LES CODES
ACTION REPLAY

VIES :
FF00350002
FUEL :
FFSEP50025
NIVEAUX :
FF003B000 X

Les ennemis de la Confédération inter-galactique ont attaqué votre principale planète minière par surprise et l'alerte n'a pu être donnée que dans votre base spatiale. Le gros des troupes inter-galactiques ne pourra être sur les lieux que dans quelques jours, et les mineurs présents sur place sont sûrs d'être tués par les monstres et les poussières radioactives générées par l'explosion de la base nucléaire se trouvant sur la surface de cette planète. Vous, et votre vaisseau expérimental, êtes leurs seuls espoirs de survie et tous comptent sur vous pour réduire à néant les forces ennemies qui viennent hanter les mines de la planète. Au cours des neuf niveaux du jeu, vous devrez collecter plusieurs modules de transformation, qui permettront à votre vaisseau de s'acclimater au relief changeant des mines et de devenir plus puissant et plus stable. Voilà, je vous passe maintenant la manette et vous laissez devant l'un des cinq meilleurs jeux sur Megadrive !

S
T
E
R



DRIVE ★



UJEB RRANIA



NIVEAU 1

Pas très grand, pas très dur, un premier tableau, quoi ! Sauvez les mineurs retenus prisonniers au fond de la crevasse Est et récupérez votre module de transformation plein Sud. Vous pourrez aussi, dès le début de ce stage, récupérer une vie supplémentaire et vous faire une réserve de fuel largement suffisante pour finir sans peine ce niveau.

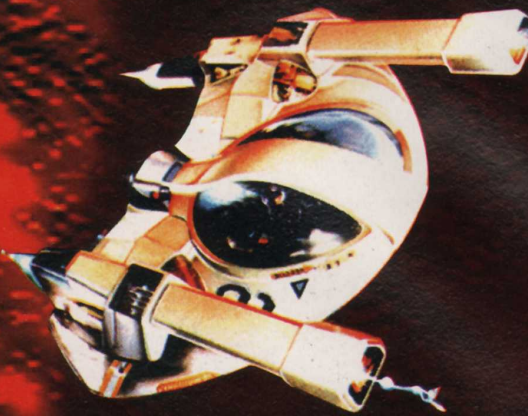
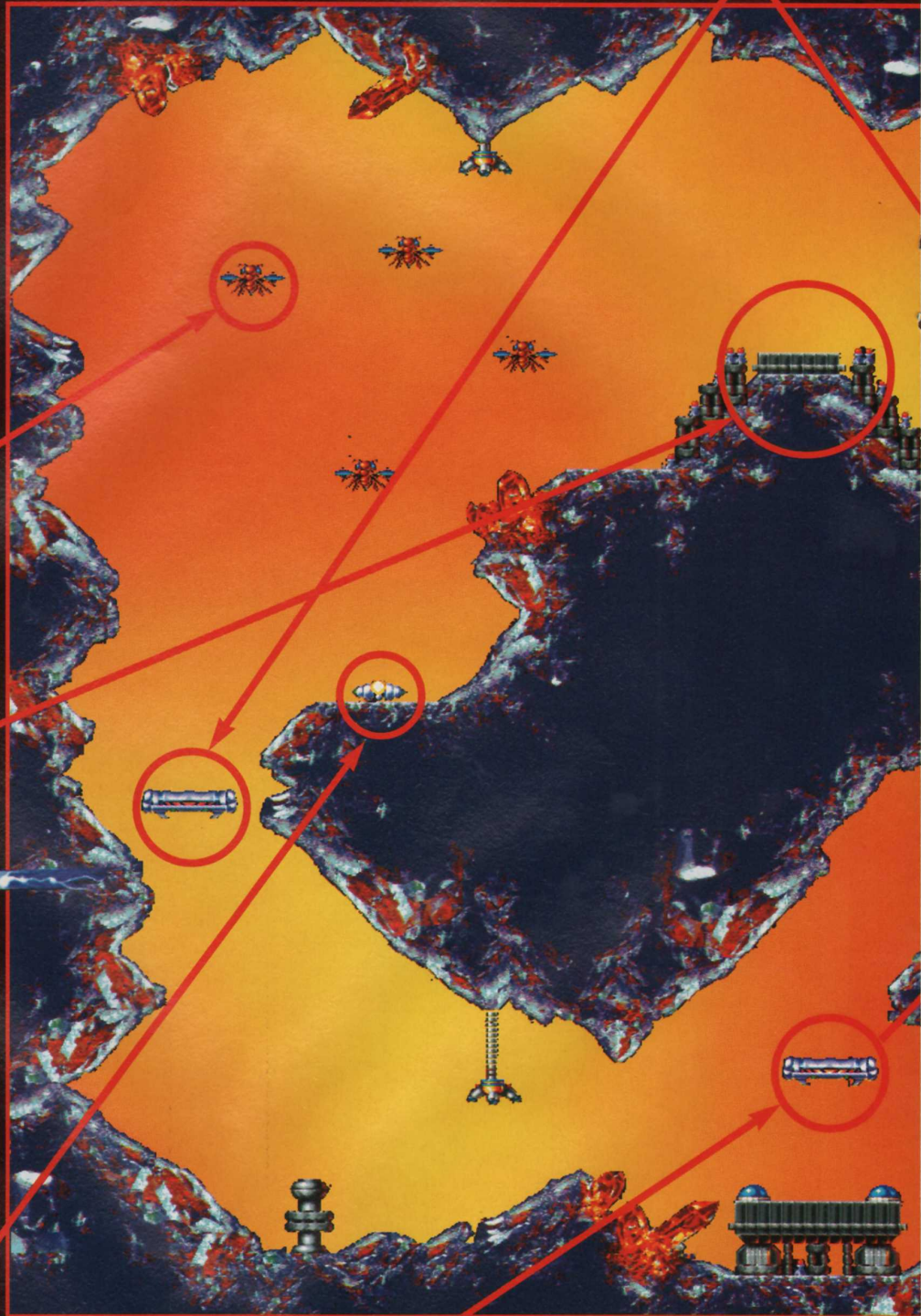
Quatre abeilles géantes vous agresseront à cet endroit. Faites-leur face et lâchez les missiles. Vous ne retrouverez, après l'explosion, que quelques ailes déchiquetées et des murs couverts de sang !

Voici votre base de lancement. Une fois votre mission terminée, revenez-y pour passer au niveau suivant.

Un autre container rempli de fuel ! Collectez-le avant de faire feu sur la soucoupe du bas, sinon celle-ci remontera brusquement pour l'écraser, en vous détruisant par la même occasion.

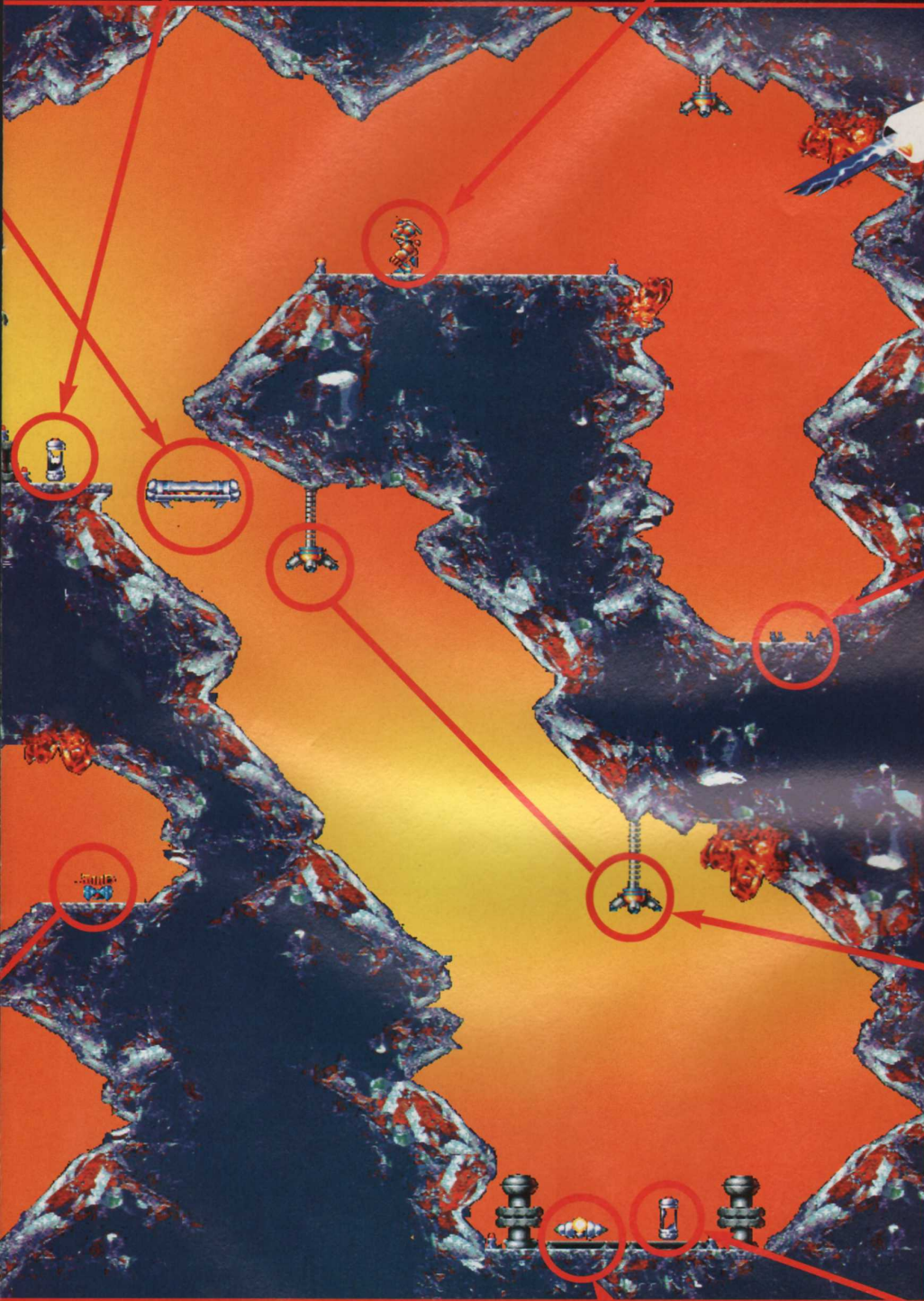
Éclatez cette soucoupe et allez collecter votre premier module de transformation.

Tirez dans ces soucoupes pour qu'elles vous libèrent le passage. Attention cependant car, quand vous leur tirerez dessus, elles se mettront à bouger vers le haut ou vers le bas. Prenez garde à ce moment précis de ne pas être dans leurs environs ou vous pourriez bien vous faire bloquer contre un rocher et mourir sans avoir pu dire aïe !



Une petite vie supplémentaire, ça ne se refuse pas ?

Ce robot, fils spirituel de Goldorak, vous attend de "main" ferme pour vous empêcher de sauver les mineurs de la planète. Quand vous l'approcherez, il vous lancera à la figure son énorme poing maintenu par une non moins énorme chaîne, qui vous feront de non moins énormes dégâts. Un conseil, explosez-le de loin, vous ne résisteriez pas à un corps à corps contre ce monstre d'acier !



Les mineurs sont là, prisonniers au fond de cette crevasse, et hurlent à qui pourra l'entendre leur haine contre les ennemis ! Soyez leur porte-voix et allez leur porter secours.

Ces perfides canons tirent dans trois directions à la fois. Pour les dégommer sans subir de dommages, surplombez-les lorsque vous ferez feu ; ne tirant pas vers le haut, ils ne pourront vous atteindre et périront comme des chiens galeux du Bronx !

Dans ce tube, vous trouverez dix missiles. Ne les loupez surtout pas, ils ont un pouvoir de destruction monstrueux et les avoir à disposition est toujours rassurant en cas de coup dur...

Ce container est rempli de fuel. Posez-vous tout simplement sur celui-ci pour refaire le plein, et repartir vers de nouvelles aventures.

**UB
ANIA**



NIVEAU 2

Votre premier gardien ! Issu d'une race oubliée, ce gardien à la quadruple identité va vous en faire voir de toutes les couleurs ! Vous devrez, lors du combat qui vous opposera à lui, détruire ses trois premiers visages pour terminer par le dernier, qui s'avère être en fait la tête pensante de cet enchevêtrement organique !

Ces rails magnétiques, prévus au départ pour guider des chariots remplis de minerai, peuvent vous servir de rails de guidage pour détruire le gardien sans vous faire toucher et en gardant une grande stabilité. Pour les emprunter, posez-vous sur les boules se trouvant à leurs extrémités, puis avancez bêtement le long du rail pour vous déplacer.

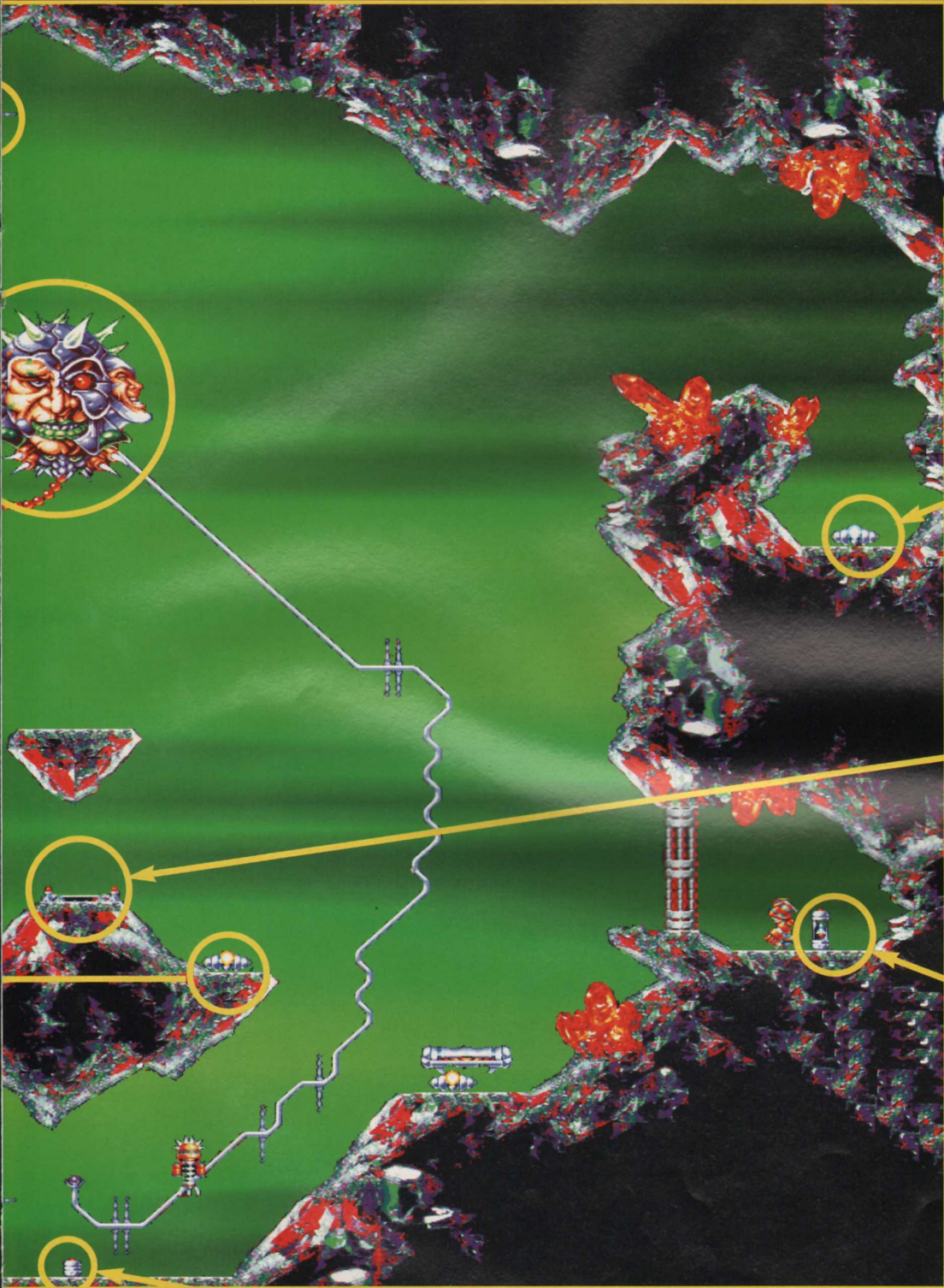
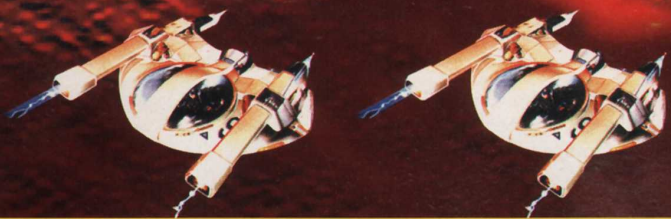
Mister four faces is here and only for you, good luck shum ! Pour le battre, en utilisant les missiles, commencez par détruire le visage du bas, puis celui de gauche et celui de droite, pour finir par celui du centre. Attention, il est très vif et tire des boulets un peu partout ; vous devrez être des plus rapides pour ne pas vous faire toucher. Une fois le monstre détruit, vous pourrez aller récupérer les mineurs ainsi que le module de transformation qui se trouve dans la cavité de gauche.

Elle n'est pas mignonne, cette vie supplémentaire ? Elle ne vous fait pas envie ? Laissez-vous tenter, c'est gratuit et ça peut rapporter gros !

Les missiles, primordiaux pour déclencher votre flamme à un gardien en mal d'amour, sont sévèrement gardés par deux ennemis qui, eux, ne sont pas "partageurs" !

Deux réserves de fuel sont disposées de chaque côté de votre piste de lancement. Utilisez-les à bon escient et n'allez surtout pas vous jeter dessus comme un goinfre, ou vous seriez très vite en manque de coco !...





Une réserve de boucliers est placée dans ce renfoncement. N'hésitez pas à la prendre si vous voyez que votre combat contre le gardien vous a légèrement abîmé !

L'aire de décollage et d'atterrissage. Placée sous un énorme rocher, elle est assez difficile à atteindre et la moindre fausse manœuvre peut provoquer un crash direct !

Les missiles, primordiaux pour déclarer votre flamme à un gardien en mal d'amour, sont sévèrement gardés par deux ennemis qui, eux, ne sont pas "partageurs" !

Dans cette capsule, vous pourrez pousser votre arme au niveau 2 de sa puissance.

UB RANIA



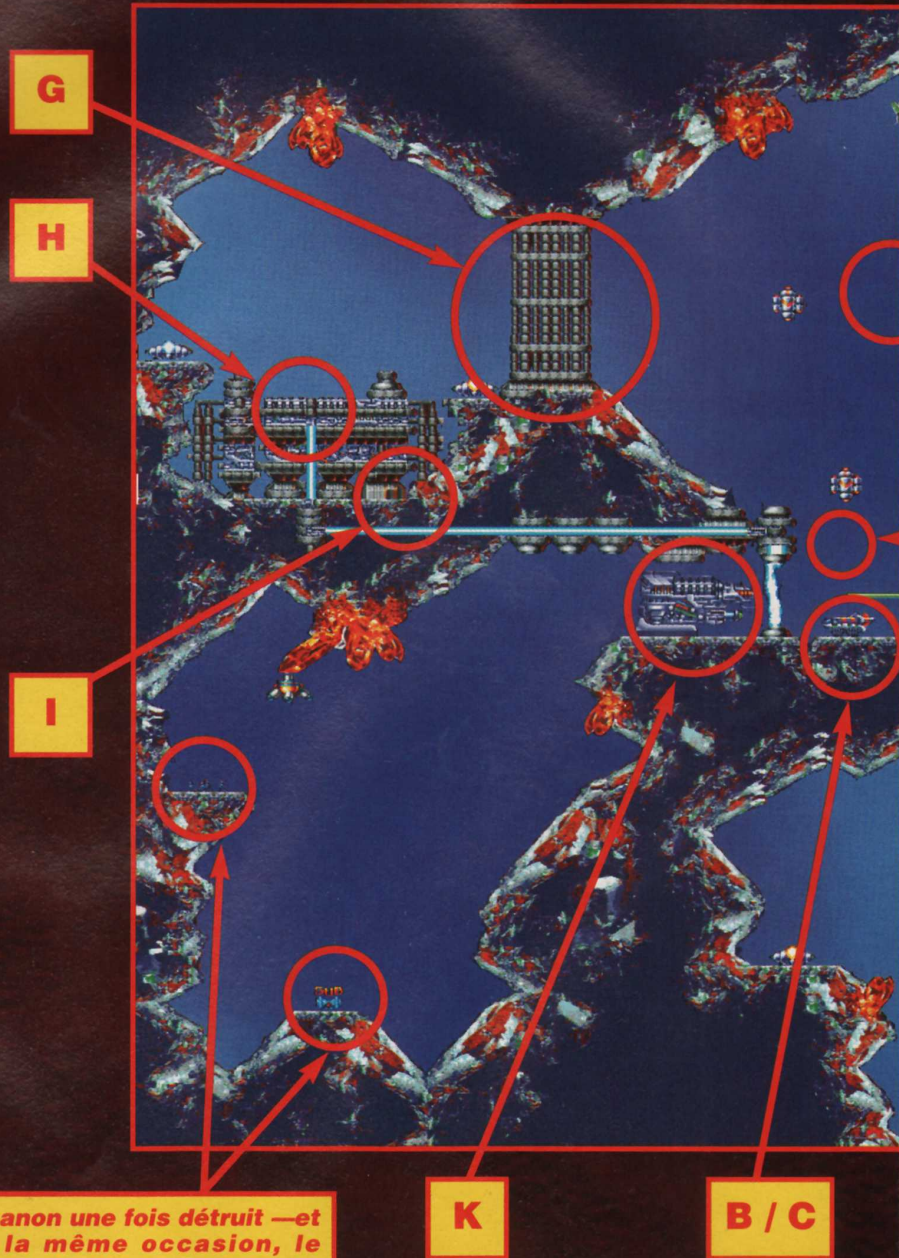
NIVEAU 3

Le jeu va maintenant commencer à devenir difficile, et vous devrez vous creuser les méninges pour parvenir à passer ce troisième niveau ! En utilisant à bon escient les trois déflecteurs dispersés dans la mine, vous parviendrez à déclencher certaines réactions en chaîne, qui vous permettront de continuer dans le niveau... Le tout, c'est de savoir dans quel ordre il faut procéder !

Prenez le chemin inférieur et collectez le deuxième déflecteur en forme de 'V'. Retournez alors au niveau du char et grimpez à sa verticale tout en prenant garde à ne pas vous retrouver bousculé par les OVNI's tournant tout autour de vous. Placez-vous en face de la paroi de gauche et le canon tirera un rayon qui rebondira sur le char et sur votre déflecteur en V : le rayon partira alors vers la gauche et cassera le mur qui vous bloquait le passage.



Une fois dans la grotte de gauche, explosez, à coups de laser, les installations se trouvant au sol. Celles-ci détruites, vous pourrez récolter un troisième déflecteur qui sera, cette fois-ci, fatal au canon géant !



Le canon une fois détruit — et par la même occasion, le chemin libéré — partez gaillardement prendre le troisième module de transformation et sauvez les derniers mineurs retenus prisonniers dans ce troisième niveau.

ST TERRA

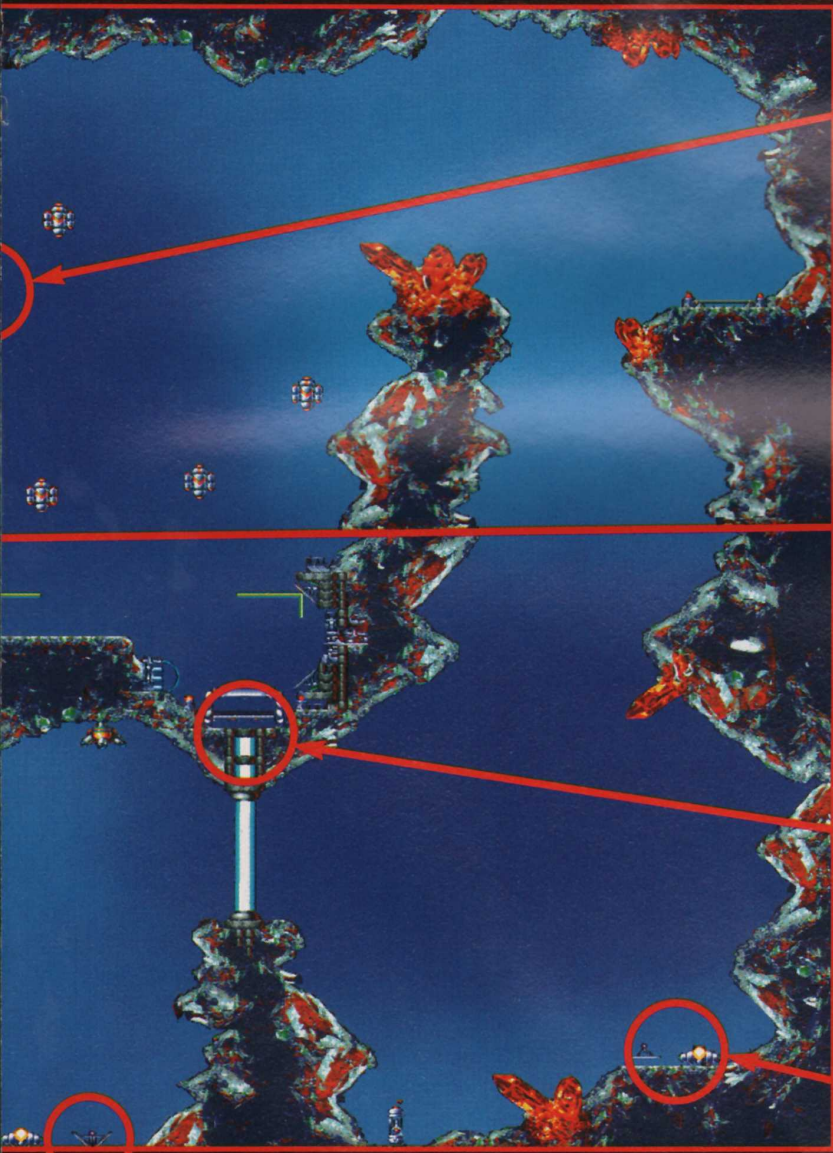
Avec ce troisième déflecteur, replacez-vous à la verticale du char, et quand le canon tirera dans votre direction, le rayon rebondira contre le char, viendra s'écraser dans votre déflecteur qui le réfléchira de nouveau sur le char qui le renverra directement sur le canon !



J



K



F

J

D

A

E



A



B



C



D

Première opération, allez chercher le déflecteur en bas à droite de la mine puis placez-vous au-dessus du char se trouvant en face du canon géant. Sélectionnez votre déflecteur, puis lâchez-le sur le char. Celui-ci le recevra sans aucun problème et le placera sur sa tourelle supérieure pour réfléchir le rayon laser que le canon décochait dans votre direction. Vous pouvez maintenant vous poser sur la plate-forme servant d'interrupteur géant et ainsi couper le rayon protecteur qui vous empêchait de passer de l'autre côté de la mine.

**UB
ANIA**



NIVEAU 4

Quatrième niveau, et déjà un deuxième gardien à battre et à abattre ! Nettement plus vif et plus retors que le premier, ce deuxième Boss demandera une bonne dose de réflexes et de missiles ! Tout, dans ce niveau, est caché sous d'énormes infrastructures métalliques, et pour trouver les divers objets nécessaires à l'accomplissement de ce niveau, vous devrez réduire en morceaux de fer rougeoyants tous les bâtiments dispersés dans cette mine.

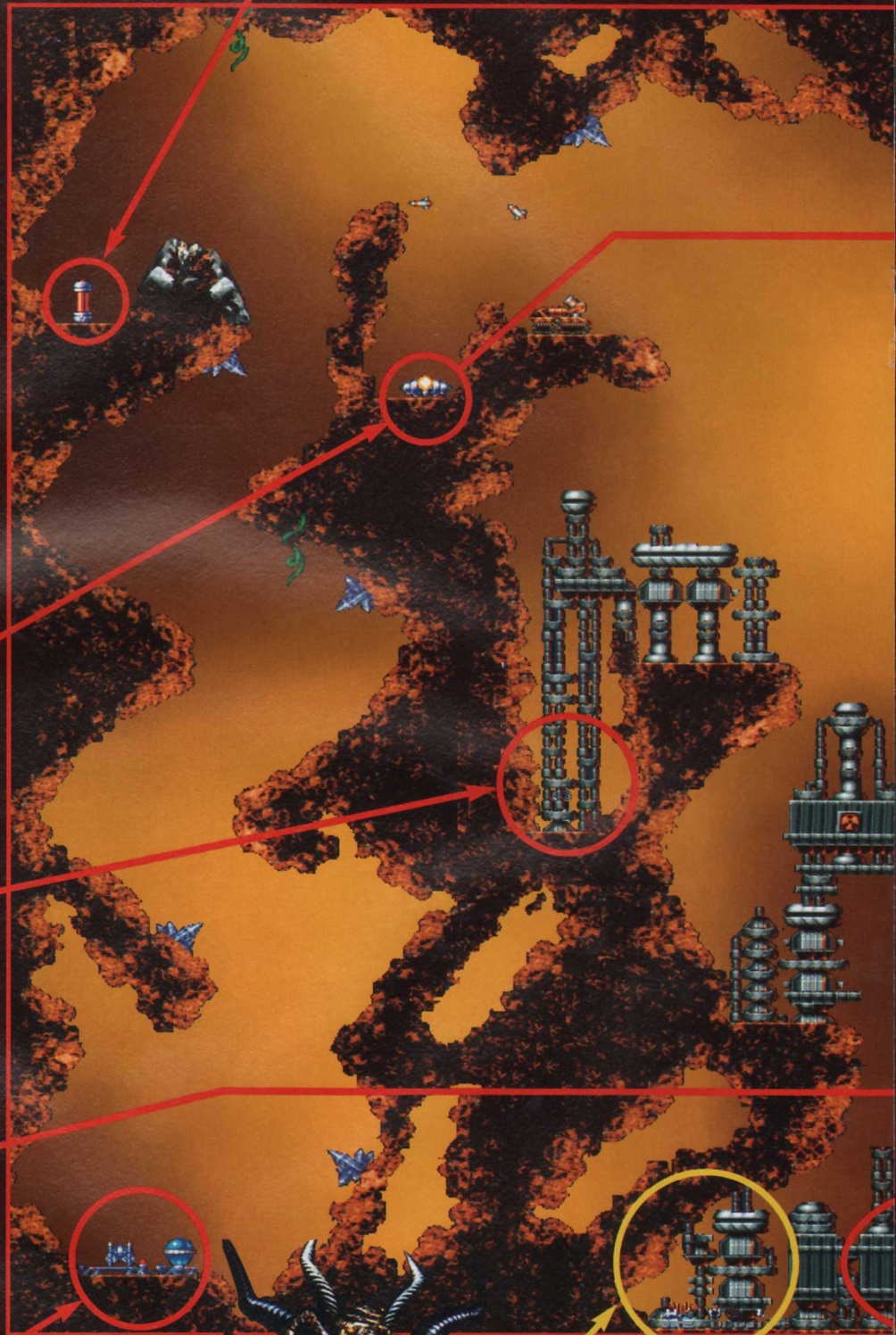
Ne loupez surtout pas cette unité de pouvoir, car elle vous permettra d'ajouter un cran de puissance à votre arme déjà dévastatrice !

Des petites réserves de fuel sont disposées dans ces deux endroits, ne les négligez pas !

D'autres constructions à détruire, pour collecter dix missiles supplémentaires !

Le Boss une fois détruit, allez casser illico presto de la construction car, en plus de récolter des points, vous ferez apparaître au grand jour un petit bonus bien utile...

La piste d'atterrissage est placée au fond d'un couloir étroit, encaissé dans un ravin de granit où une seule faute de pilotage peut conduire à la mort ! Ne faites pas le zizou ici, ou vous êtes sûr de périr comme des chiens du Bronx !



B

Lointain cousin de "Johnny mains de velours", "Paulo gant de fer" va venir vous serrer la pince de bien triste manière. Un conseil, prenez vos distances et lâchez-lui plusieurs pruneaux qui, même s'ils ne sont pas d'Agen, n'en restent pas moins la nourriture préférée des robots en quête d'Absolu !

Sous cette installation nucléaire, se cachent dix missiles. Ils seront les bienvenus lors du combat contre le gardien !...



La petite surprise, la voilà : un nouveau module de transformation pour votre joli vaisseau !



Les mineurs sont retenus prisonniers au fond de cette crevasse. Entre vous et eux, un terrible lanceur de missiles vous barre la route. Détruisez-le en faisant bien attention à ce qu'aucun de vos tirs n'atterrisse sur l'un des mineurs, ou vous êtes bon pour recommencer la mission !

"The" gardien ! Dès le début du combat, usez et abusez de vos missiles et de vos méga-shots. Il est rapide et sa queue est mortelle, la moindre erreur vous propulsera directement au tombeau ! Le meilleur moyen de le battre consiste à se tenir loin de la bête et à tirer un peu au jugé... Ne cherchez pas le corps à corps ou c'est la mort !

UB
RANIA



NIVEAU 5

Bravo, vous venez de passer avec brio la moitié du jeu ! Pour fêter ça, les ennemis se sont donné rendez-vous et vous ont préparé une petite sauterie ! Je vous laisse le plaisir de découvrir à quel point les Aliens sont de joyeux boute-en-train (désolé, les Aliens !...).



Voici la première des deux vagues de mineurs à délivrer.

D / E

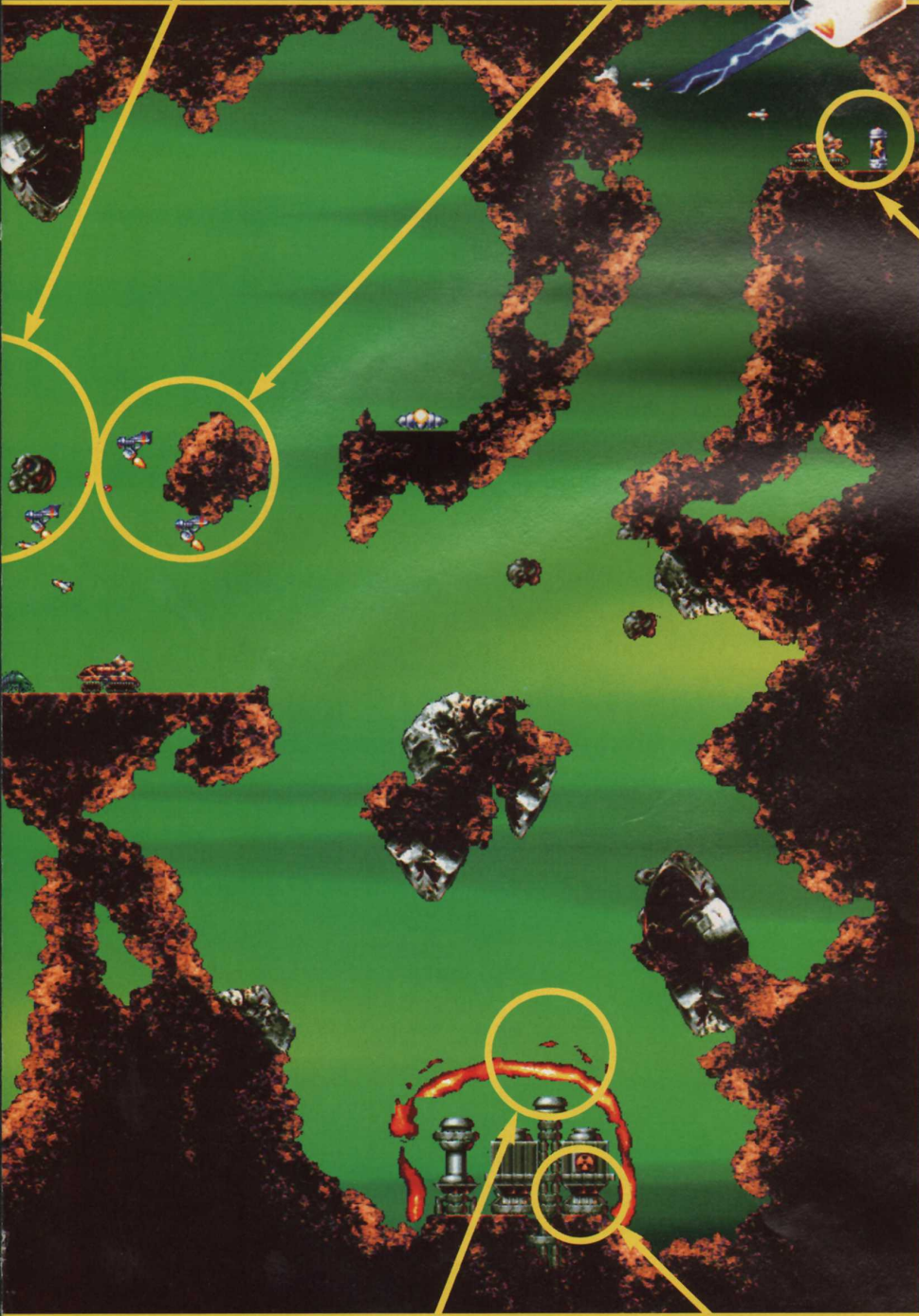


Une fois la base ennemie détruite, vous pourrez récupérer une nouvelle arme qui aura la forme d'un grand fléau. Partez avec ce "morning star" dans l'antre du monstre et lâchez-le sur l'être caché au fond de sa tanière. En recevant le fléau sur la tête, le monstre explosera automatiquement et fera place à un énième module de transformation. Allez maintenant délivrer les mineurs, et à vous le sixième niveau !

La deuxième partie des mineurs se trouve ici. Vous pourrez, en plus de les délivrer, augmenter d'un cran la puissance de votre arme grâce à cette borne de puissance.

N'ayez pas peur de ces astéroïdes, ils font partie du décor de fond !

Dès le début du stage, partez tuer les chasseurs ennemis pour atteindre l'autre moitié du niveau en toute sérénité !



Première mission, commencez par collecter la super-arme se trouvant en haut à droite de la mine ; puis descendez au-dessus de la base protégée par un champ de flammes, et utilisez votre nouvelle arme. Le champ disparaîtra au bout de trois coups et vous pourrez détruire normalement la construction.



SUITE AU PROCHAIN NUMÉRO
(après un repos bien mérité)

Dossier réalisé par Manu dit "Capitaine Kirk", Danboss dit "Monsieur Spok", Julien dit "Le Klingon" et Pascal dit "Mademoiselle Ouroura"...

UB
ANIA

L'ABONNEMENT MORTEL !

MORTAL KOMBAT II

Le jeu le plus attendu de l'année



1 Abonnement de 6 mois à **MEGA FORCE**

Megadrive

550 F*

Port compris

au lieu de **709 F**

PRIX PUBLIC DU JEU 499 F

Game Gear

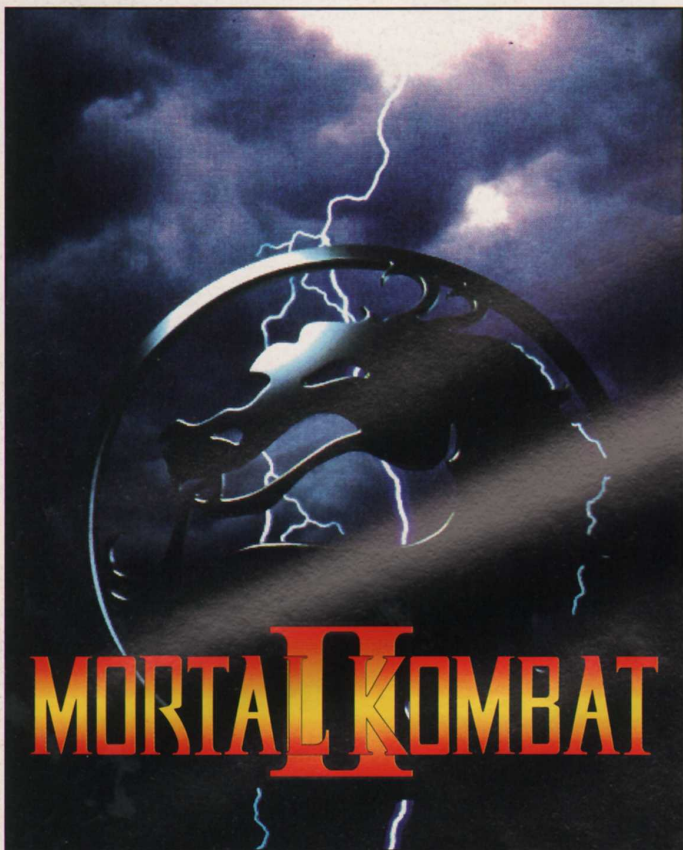
405 F*

Port compris

au lieu de **539 F**

PRIX PUBLIC DU JEU 329 F

MEGA FORCE vous propose l'**AFFAIRE DU SIÈCLE** :
En vous abonnant à **MEGA FORCE** pour 6 mois, vous recevrez **EN PLUS**, le jeu **MORTAL KOMBAT II** sur **MEGADRIVE** ou **GAME GEAR**. FAITES VOS COMPTES...



MORTAL KOMBAT II

Faut être barje pour ne pas dire OUI !!!

A B O N N E M E N T

à renvoyer à : **MEGA FORCE ABO - 103, bld Mac Donald, 75 019 PARIS**

OUI ! Je m'abonne à **MEGA FORCE** pour 6 mois et je recevrai **MORTAL KOMBAT II** sur :

MEGADRIVE au prix de 550 F (frais de port compris).

GAME GEAR au prix de 405 F (frais de port compris).

Je choisis l'abonnement simple d'**UN AN** (11N°) au prix de 270F. (Europe 390F, reste du monde par avion 530 F).

Vous pouvez acquérir séparément **MORTAL KOMBAT II** au prix de 500 F sur **MEGADRIVE** ou 330 F sur **GAME GEAR** (+ 30 F de port) et l'abonnement de 6 N° à **MEGA FORCE** de 180F pour la France métropolitaine uniquement.

Quelle que soit votre formule d'abonnement, vos PA sont prioritaires. Délai d'expédition des jeux : 8 jours (sous réserve des stocks disponibles). L'offre d'abonnement de 6 mois avec le jeu est réservée à la France métropolitaine uniquement.

Nos abonnés qui sont encore en cours d'abonnement peuvent se réabonner dès à présent. Leur abonnement sera automatiquement prolongé d'autant (joindre obligatoirement l'étiquette d'expédition de l'abonnement).

*** SORTIE MONDIALE DU JEU FIN AOUT. COMMANDEZ DES À PRÉSENT, VOUS SEREZ LES PREMIERS SERVIS.**

NOM.....

PRÉNOM.....

ADRESSE.....

.....

.....

.....

CP.....

VILLE.....

PAYS.....

CONSOLE.....

AGE.....

Je joins un chèque deF à l'ordre de **MEGA FORCE**

LES TESTS DU MOIS

Mega Force ayant légèrement changé sa maquette ainsi que le système de notation des jeux, nous avons jugé utile de créer cette page qui décorative un test. D'un coup d'œil, d'un seul, vous pourrez également mater toutes les notes qu'ont obtenu les tests du mois. C'est pas cool, ça ?

LA LÉGENDE

Très technique, la légende peut aussi bien être descriptive que technique. Précise et complète, elle vous permet également de mieux appréhender le contenu du jeu.

LE DRAPEAU

Et voici le pays d'origine du jeu. Attention, si vous n'avez pas la machine du bon pays, prévoyez un adaptateur.

LA MACHINE

Ça, c'est le nom de la machine sur lequel tourne le jeu !

LOGO ZAPPING

Le mot Zapping, là, écrit en gros, signifie que la page que vous avez sous les yeux n'est pas une "Preview", n'est pas "News" ni un reportage. Zapping veut tout simplement dire que c'est d'un Zapping dont il s'agit.

LE TITRE

Aucun commentaire...

LES NOTES

Chaque note est justifiée par un commentaire explicatif.

LE "VIDÉO-MÈTRE"

Il met en lumière les points forts et faibles du jeu.

ZAPPING
Vous êtes Bren McGuire, leader des Forces de l'Union des planètes libres, et vous êtes sur le point de vous embarquer pour une mission cruciale dans laquelle vous allez affronter des machines abracadabrantes, dirigées par un démon... Il y a quelques années, vous aviez déjà livré victorieusement bataille contre ce même démon et aujourd'hui, le cauchemar revient. Alerté par les cris d'une jeune femme (blonde), vous partez sur sa planète avec pour mission de trouver et d'éliminer le démon des machines, qui envisage de conquérir toute la galaxie. Vous êtes prévenu ! Les Forces auxquelles vous appartenez utilisent la toute dernière innovation technique en matière d'armement : il s'agit d'une combinaison d'assaut, dont le nom de code est "Turrican". Pour passer de nombreuses heures avec cette combinaison, il est aussi munie d'une liane mécanique permettant de s'accrocher à toutes les parois. Le "Turrican" donne à son possesseur la force d'une armée entière. C'est donc avec cet équipement que vous partez en mission, peut-être pour la dernière fois...

LE TIR DE FORCE
C'est le tir de force qui est particulièrement efficace contre les gros robots.

LE TIR MULTIPLE
Idéal pour bien débayer le chemin devant soi.

LE TIR MULTIPLE DIRIGÉ
Les tirs multiples dirigés sont contre les murs.

MEGADRIVE
JED-IMPORT
SON 18/20
Ces musiques qui démarrent avec de beaux effets de bruissement sont très agréables et ont une dynamique de très bonne qualité. Les tests, surtout à l'écoute. Cela fait vraiment plaisir à son.

GRAPHISME
19/20
Des graphismes beaux de détails, d'une qualité et d'une fluidité remarquables. Les tests, surtout à l'écoute. Cela fait vraiment plaisir à son.

ANIMATION
17/20
On voit parfois des sprites qui s'affaissent à cause des sautes de cadence. Toutefois, Mega Turrican brigue de tous les côtés et les sautes sont rares.

MANIABILITÉ
19/20
Un personnage aux multiples fonctions qui ne rencontre aucun problème. Toutefois, Mega Turrican brigue de tous les côtés et les sautes sont rares.

INTÉRÊT
18/20
Du début à la fin, on est plongé dans l'action et dans le déroulement de l'histoire qui présente un jeu. On y jouait tellement et c'est tout le plaisir !

LES TIRS SPÉCIAUX
Visez les yeux qui se trouvent à gauche. Pour passer de l'autre côté, occupez-vous au préalable en utilisant votre arme mécanique.

MEGA TURRICAN

L'AVIS DE MEGA FORCE
En jouant à Mega Turrican, on est tout de suite attiré par les musiques, mais impressionné par la beauté des graphismes. Très vite ensuite, la prise en main du personnage intervient. C'est à cet instant que l'on se rend compte du potentiel de ce titre. Mega Turrican est beau, fluide, ingénieux et débordant de agilité et de audace qui permet à la fois comme un pétard de 100 joules. Plus fort encore ! Plus en jeu, plus les graphismes sont riches et se peignent pas une série de beaux effets de sauts. Les musiques sont toujours aussi présentes, et les bruitages et effets placent le joueur dans une ambiance débordante d'action. Certes, on n'est pas un héros, on pourrait dire que le jeu d'exploration combinée avec parfois des petits effets de sauts, mais bon, cela n'est pas non plus de la sauterelle tout ce titre est efficace. Mécaniquement difficile, le propos très nouveau de difficulté pour un jeu unique dans sa catégorie. Regardez qui l'a fait et jouez à deux, comme dans Super Hero. Exceptionnel. Mega Turrican l'est vraiment et se distingue des autres jeux. FRANCIS

LE PAVÉ TECHNIQUE
Un coup d'œil, il vous apprend tout ce qu'il faut savoir sur les caractéristiques du jeu en question.

LE SCHMÜRZ
Vous me reconnaissez, c'est moi Schmürz. Tantôt je suis heureux, tantôt je fais la gueule, tout dépend de la note obtenue par le jeu...

LA NOTE
C'est comme à l'école, elle sanctionne les mauvais élèves ou félicite les meilleurs. Plus de 90% : fabuleux
De 80 à 89% : très bon
De 70 à 79% : bon
De 60 à 69% : moyen
De 50 à 59% : médiocre
De 00 à 49% : daube

+ ACTION +
ÉDITIONS GIGAWATT
TABLE DE LA CARTELOUSE : 10 MB
DIFFICULTÉ MOYENNE
NIVEAU DE DÉFI : 3
NIVEAU DE NOUVEAU : 5
NIVEAU DE NOUVEAU : 1
NIVEAU DE NOUVEAU : 1
NIVEAU DE NOUVEAU : 1
NIVEAU DE NOUVEAU : 1

15 minutes à
5 à 10 diff.
Les graph.
L'ambiance
1 seul joueur

93%

L'AVIS DE MEGAFORCE

On a bien insisté sur le fait que l'avis était de Mega Force, il n'est d'aucun autre journal. Son rôle principal consiste à vous rappeler que vous ne lisez pas le Chasseur Français ou Infos du Monde, mais bel et bien Mega Force. En bas de ce pavé, la signature de l'artiste concluant son avis sur le jeu. Tout comme pour Mega Force, c'est bien de son avis dont il s'agit et non pas de celui de Julia Roberts.

LE PAVÉ TECHNIQUE

Un coup d'œil, il vous apprend tout ce qu'il faut savoir sur les caractéristiques du jeu en question.

LE SCHMÜRZ

Vous me reconnaissez, c'est moi Schmürz. Tantôt je suis heureux, tantôt je fais la gueule, tout dépend de la note obtenue par le jeu...

LA NOTE

C'est comme à l'école, elle sanctionne les mauvais élèves ou félicite les meilleurs. Plus de 90% : fabuleux
De 80 à 89% : très bon
De 70 à 79% : bon
De 60 à 69% : moyen
De 50 à 59% : médiocre
De 00 à 49% : daube

LES TESTS DU MOIS

MEGA TURRICAN	93 %	MD	IMPORT
TOMCAT ALLEY	90 %	MCD	IMPORT
SUPER STREET FIGHTER II	89 %	MD	OFFICIEL
LE LIVRE DE LA JUNGLE	89 %	MD	OFFICIEL
THE CHAOS ENGINE	86 %	MD	OFFICIEL
SHADOWRUN	86 %	MD	IMPORT

SPIDERMAN+ X-MEN	85 %	GG	OFFICIEL
JURASSIC PARK	85 %	MCD	OFFICIEL
BATTLECORPS	84 %	MCD	OFFICIEL
LUNAR	83 %	MCD	IMPORT
RISE OF THE DRAGON	80 %	MCD	IMPORT

YUMANI MANSION	78 %	MCD	OFFICIEL
RACING ACES	71 %	MCD	IMPORT
HULK	71 %	MS	OFFICIEL
REVENGE OF THE NINJA	63 %	MCD	IMPORT
COMBAT CARS	68 %	MD	OFFICIEL
STAR TREK : N.G.	69 %	MD	IMPORT

ZAPPING

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE

DRIVE •



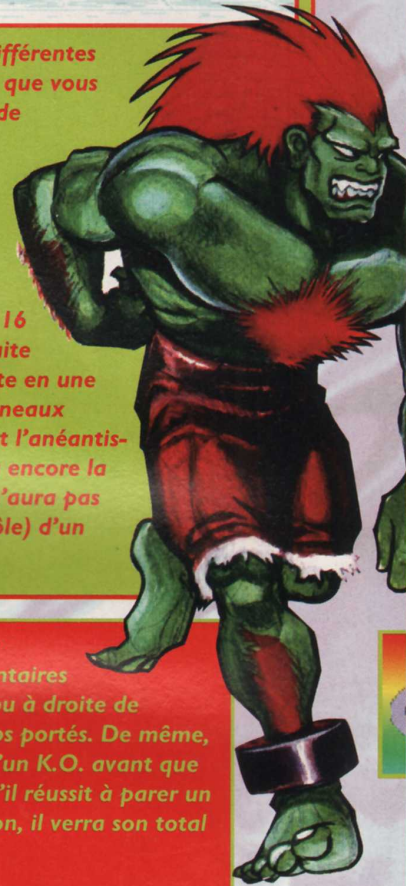
"Cheat Mode"... Lorsque "Super Street Fighter II - The New Challengers" s'impose à l'écran de votre téléviseur, appuyez sur la droite de votre manette multidirectionnelle pour voir apparaître une à quatre étoiles, symbole du mode turbo. Vous pourrez ainsi multiplier la vitesse d'exécution de vos joueurs par deux ou plus, pour plus de fun.



Comme en Arcade, le joueur obtient des points supplémentaires (indiqués en haut à gauche ou à droite de l'écran) en fonction des coups portés. De même, si un combattant récupère d'un K.O. avant que l'adversaire n'ait eu le temps de lui asséner une bonne droite, ou s'il réussit à parer un coup spécial au moment où l'autre se prépare à le mettre en action, il verra son total de points augmenter substantiellement.



Les stages bonus sont de différentes natures au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu en mode Normal du Super Battle (N.B. : en choisissant le mode Normal, vous affrontez 12 combattants et participez aux stages bonus, alors que le mode Super vous fait rencontrer 16 combattants les uns à la suite des autres). Celui-ci consiste en une destruction massive de tonneaux alors que d'autres signifient l'anéantissement d'une Mercedes ou encore la fin prématurée (l'érosion n'aura pas eu le temps de jouer son rôle) d'un mur de briques.



Pour le commun des mortels, les vacances sont synonymes de dépenses excessives. Toutefois, lorsque le "pécule" atteint le million de francs suite à un monstrueux coup du hasard, rien n'empêche plus le futur touriste d'envisager l'avenir sous des cieux plus cléments. Ce coup de chance s'appelle le "Loto National", sachant que, chaque année, à l'approche de l'été, cette institution prévoit une "super cagnotte avec beaucoup de pépettes à gagner" (dixit ma mémé irlandaise). Un dilemme subsiste cependant : comment choisir les bons numéros pour être sûr de remporter le gros lot ? La ligne "perso" de l'animateur de "Mystères", célèbre émission de variétés, restant constamment occupée, je décidai de me fier aux chiffres de "Super SF II", partant du principe qu'un succès n'arrive jamais seul, et cochai les cases suivantes : 40 (mégas) ; 16 (personnages) ; 5 (modes de jeu) ; 4 (combattants supplémentaires) ; 8 (niveaux de difficulté) ; 1 (nombre de tifs de Dahlsim) et 48 (peinture de Chun-Li).

◆ L'AVIS DE MEGA FORCE ◆

Alors que les images colorées de "Super SF II" commençaient à me martyriser sérieusement la rétine, d'autres clichés me vinrent subitement à l'esprit. Je voyais Bourvil et Louis de Funès en train de faire les c... dans le film "La Grande Vadrouille". Cherchant un rapport entre cette irruption inopinée de certaines scènes du film de Gérard Oury et le jeu de Capcom, j'arrivais à cette conclusion : si le long métrage auquel nous, téléspectateurs, avons droit au moins une fois l'an peut paraître amusant la première fois, le plaisir diffère dans sa nature lors des projections suivantes. L'effet de surprise a disparu et ce, même si le film est restauré ou, mieux, si une version longue est proposée. Ainsi, les amateurs de SF II risquent d'être déçus par cette version étendue, malgré les nouveaux combattants et les 40 Mb (du jamais vu sur Megadrive, soit dit en passant). Pour les autres, ceux qui découvrent, c'est l'occasion ou jamais de se procurer ce qui reste LA référence en terme de jeu de baston... en attendant SF II "X" !

BENJI



Sur les douze personnages que nous connaissons tous, seuls sept bénéficient d'un coup spécial supplémentaire dont les effets secondaires peu recommandés pour le vulgum pecus se trouvent décrits dans ces photos.



BALROG
Shoulder Butt.



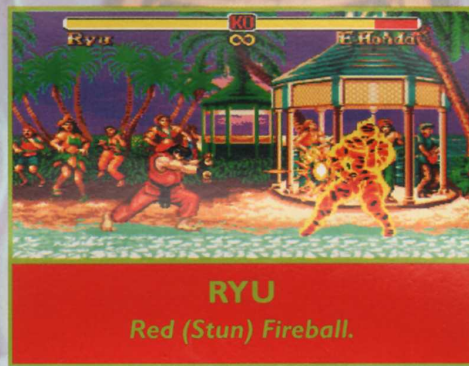
M. BISON
Flying Psycho Fist.



BLANKA
east Leap.



CHUN-LI
Kioken (Fireball).



RYU
Red (Stun) Fireball.



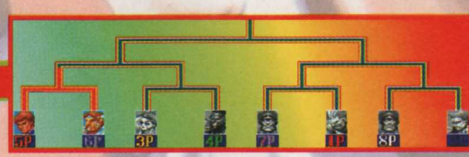
VEGA
Claw Thrust.



Le jeu comprend cinq types de jeu différents : le Super Battle ("One player" envers et contre tous), le mode Versus (choix des combattants, du niveau de difficulté, des stages pour deux joueurs), le Tournament (huit guerriers pour un seul vainqueur, voir photos et tableaux ci-joints), le Group Mode (deux équipes qui s'affrontent) et finalement le mode Challenge, divisé en Time Challenge (en combien de temps réussirez-vous à aplatir un adversaire quel qu'il soit) et Score Challenge (victoire en fonction du nombre et de la nature des coups spéciaux réussis lors d'un seul combat).



KEN
Flaming Dragon Punch. Vous pouvez admirer au passage la petite animation autour de la tête de l'adversaire signifiant un K.O. (têtes de mort ou petits zoziaux).



STREET FIGHTER II

THE NEW CHALLENGERS



Pour chaque nouveau personnage, voici les deux ou trois principaux coups spéciaux dont vous ne lirez que les noms, la manip^à effectuer se trouvant dans le manuel donné avec le jeu.

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE



Nom : CAMMY
Date de naissance :
6 janvier 1974
1m68 pour 45 kg
Rhésus : B.



Nom : DEE JAY
Date de naissance :
31 octobre 1965
1m85 pour 92 kg
Rhésus : O.



Double Dread Kick.



Spinning Knuckle.



Hyper Fist.



Front Kick.



Maw Out.



Cannon Drill.





Rising Dragon Kick.



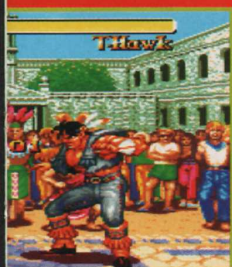
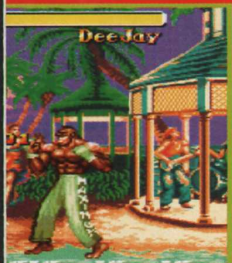
Rekka Ken.



Nom : FEI LONG
Date de naissance :
 23 avril 1969
 1m78 pour 60 kg
 Rhésus : O.



THUNDER HAWK
Date de naissance :
 21 juillet 1959
 2m34 pour 160 kg -
 Rhésus : O.



Outre les lieux habituels, quatre nouveaux stages correspondant aux quatre petits nouveaux sont venus se greffer au lot : le Mexique de T. Hawk, la Jamaïque de Dee Jay, l'Angleterre de Cammy et Hong-Kong, lieu d'entraînement privilégié de Fei Long, sans doute le plus beau de tous.



The Storm Hammer.



Thunderstrike.



The Hawk.

MEGADRIVE



SON 12/20

Les digts de la Megadrive sont toujours autant à ch... Idem pour le fond musical de chaque stage, plus proche de la cacophonie que de la mélodie.

GRAPHISME 16/20

Des personnages qui manquent de finesse (sauf pour leurs trombines en gros plan), mais qui combattent dans seize lieux variés et colorés.

ANIMATION 18/20

Malgré quelques ralentissements et une collision des sprites parfois bizarre, les nombreux coups spectaculaires le sont toujours autant.

MANIABILITÉ 19/20

LA RÉFÉRENCE EN TERME DE JEU DE BASTON. La référence en terme de jeu de baston. La référence en terme de jeu de baston... jusqu'à ce jour !

INTÉRÊT 14/20

Pourquoi 40 Mb ? Pour plus d'options ? Pour quatre nouveaux personnages dont seule Cammy mérite le détour ? Franchement, on attendait mieux !

♦ MEGA BASTON ♦

ÉDITEUR : CAPCOM
 TAILLE CARTOUCHE : 40 Mb
 DIFFICULTÉ : MOYENNE
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 8
 NB DE COMBATTANTS : 16
 NB DE MODES DE JEU : 5
 PASSWORDS : NON
 CONTINUES : OUI

- ↑ + 16 combattants
- + 5 modes de jeu
- + Le joli minois de Cammy
- ▣ Mais où passent...
- ▣ ...les 40 Mb ?

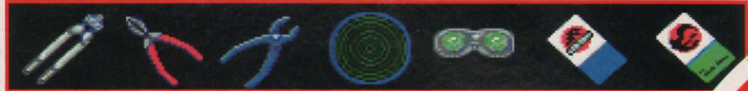


89%

ZAPPING

bien étourdi par votre accident d'hélicoptère, vous venez juste de vous réveiller au milieu des décombres encore en feu. Une boussole à la main, vous vous engagez à pied vers le Centre des visiteurs, sans oublier votre pistolet à décharge électrique ! Prévoyant, vous emportez également une grosse pierre, ramassée à même le sol. Après presque un quart d'heure de marche, épuisé par la chaleur torride et l'humidité prenante de cette île, vous arrivez devant l'entrée du Centre... Votre mission consiste à recueillir au moins un œuf de chacune des sept espèces de dinosaure. Les nids sont plus ou moins bien cachés et les dinosaures ne vous laisseront pas les emporter comme ça ! En plus, vous allez avoir besoin de cartes d'accès. Mais où sont-elles ? Rusez, faites preuve d'intelligence et d'initiative, ou mourrez dans d'effroyables douleurs... Rappelez-vous du film et vous comprendrez que vous êtes dans leur territoire !

MEGA-CD • !



Envoyez deux flèches soporifiques à chacun des dinosaures pour les endormir. Ensuite, prenez les œufs !



Ce tricératops est malade, injectez-lui un médicament pour ensuite avoir accès au bâtiment.

LES DIFFÉRENTS CURSEURS

Baladez votre curseur un peu partout pour découvrir des indices. Si un objet peut être ramassé, une main apparaîtra. Où que vous soyez, vous pouvez regarder tout autour de vous !

- 1) indique un chemin.
- 2) indique que vous pouvez regarder de plus près.
- 3) curseur normal.
- 4) indique que vous pouvez utiliser un objet.
- 5) indique que vous utilisez une arme.



Voici la vision que vous aurez pendant le jeu. En bas, peuvent apparaître votre radar, vos lunettes et un œuf si vous en portez. En haut, vous avez votre boussole, votre énergie, le compte à rebours ainsi que l'objet ou l'arme en main.

◆ L'AVIS DE MEGA FORCE ◆

Voici le premier jeu d'aventure sur Mega-CD ! Ici, vous ne déplacez pas un personnage mais un curseur dont la maniabilité ne pose pas de problèmes, malgré un petit manque de rapidité. Le concept, bien connu sur micro, est très rare sur Megadrive, le dernier du genre s'en approchant étant Cosmic Spacehead. Ceux qui aiment l'aventure et les énigmes vont adorer, car l'ambiance sonore est géniale et les énigmes bien montées. C'est ce qui rend le jeu si intéressant ! Certains dinosaures se collent par-dessus le décor ou disparaissent étrangement. L'effet est plutôt ridicule ! Heureusement, la scène dans le Centre des visiteurs relève le niveau. Graphiquement, c'est comme si vous vous trouviez dans une forêt très dense. C'est "fouillis", mais pas désagréable. Malgré ses défauts et sa relative courte durée de vie, Jurassic Park est un très bon titre, agréable à jouer, qui pourrait peut-être faire partie de votre collection.

FRANCIS

JURASSIC

TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS





MEGA-

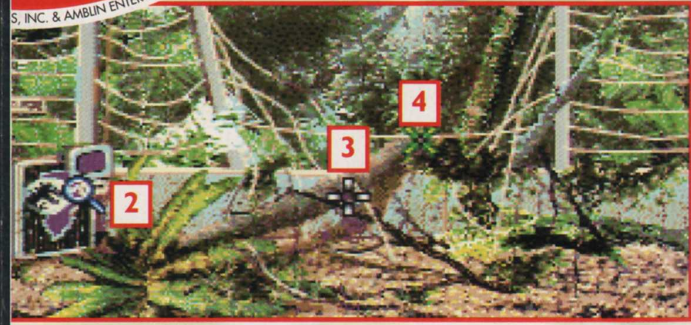
Fouillez bien partout pour trouver des outils, des armes, des cartes d'accès et plein d'autres objets. Utilisez la pince coupante pour couper les cordes et les tenailles pour retirer un objet bloqué... Dès qu'un point apparaît sur votre radar, choisissez l'arme adéquate...
 Versez le contenu du bidon dans le moteur du bateau...
 Utilisez les pierres pour provoquer un éboulement...

IC PARK™

S, INC. & AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.



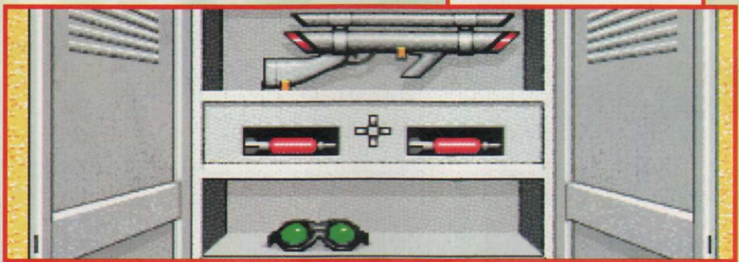
Lorsque vous trouvez des œufs, dépêchez-vous de les placer dans l'incubateur avant qu'ils ne meurent. Vous devez recueillir au moins un œuf de chacune des sept espèces de dinosaures.



LE CENTRE DES VISITEURS

À l'étage, vous trouverez trois portes. Ce placard contient un pistolet lance-grenades et des lunettes de vision de nuit. Consultez les écrans d'ordinateur pour avoir une carte de l'île et pour regarder les caméras de surveillance. Il sera aussi possible de sauvegarder et d'écouter des messages grâce à un vidéophone.

BRACHIOSAURUS
 Length: 100 feet
 Weight: 40 tons
 Diet: Herbivore



En déplaçant le rouleau de grillage, vous trouvez une grosse pince coupante. Utilisez-la pour déposer la grille et entrer dans le tunnel. Au bout, utilisez de nouveau la pince pour déboulonner une autre grille et sortir.

MEGA-CD



SON 17/20

On se croirait dans la forêt ! Les oiseaux chantent et l'on entend les cris effrayants des dinosaures. On ne se sent pas du tout en sécurité...

GRAPHISME 15/20

La forêt est très dense et fait un peu feuillu, mais c'est beau quand même. Les dinosaures sont extraordinaires et l'intérieur des bâtiments est bien réalisé.

ANIMATION 13/20

Malgré des dinosaures qui apparaissent par-dessus le décor, c'est quand même bien grâce, en particulier, aux déplacements dans le Centre des visiteurs.

MANIABILITÉ 14/20

Le déplacement du curseur manque un peu de rapidité dans les moments chauds, mais ça fait partie de la difficulté. C'est bien !

INTÉRÊT 17/20

C'est génial de mettre les pieds sur un territoire hostile et d'essayer de survivre avec très peu de matériel, tout en essayant de résoudre les énigmes !

◆ AVENTURE ◆

- ÉDITEUR : SEGA
- NOMBRE DE CD : 1
- DIFFICULTÉ : MOYENNE
- NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
- NOMBRE DE NIVEAUX : 1
- NOMBRE DE JOUEURS : 1
- SAUVEGARDES : OUI
- CONTINUES : NON

- + Bruitages et musiques
- + La vue à 360°
- + Le scénario
- L'affichage des dinosaures
- Une île trop petite...



85%

ZAPPING

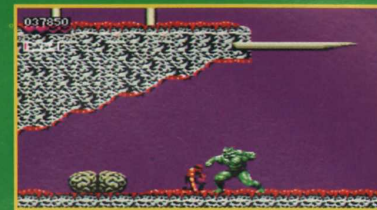
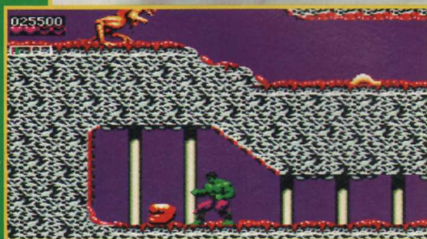
MASTER SYSTEM

SYSTEM

attention, les petits hommes verts arrivent ! ...

Heureusement, Hulk l'Incroyable est là. Bien que vert lui aussi, il est loin d'être petit (!) et frappe fort du pied comme des poings. À moins qu'il ne préfère tout broyer entre ses bras quand l'occasion s'en présente... Pour ce faire, et ainsi sauver la planète, il doit manger sa ration quotidienne de pilules à l'uranium enrichi, sinon il redevient Bruce Banner. Parviendrez-vous à satisfaire sa gourmandise ?

L'Incroyable Hulk peut récupérer de l'énergie en ramassant toutes sortes de pilules éparpillées un peu partout dans le jeu. De plus, s'il trouve une arme, elle pourra aider Bruce Banner à ne pas se faire tuer. Car une fois l'effet des radiations terminé, le géant vert reprend une apparence humaine et devient beaucoup plus vulnérable.



HULK



Hulk, le héros de ce jeu, bénéficie d'une excellente animation. Attention toutefois, car les coups qu'il porte diffèrent suivant que la jauge d'énergie est remplie ou non. Quoi qu'il en soit, sa condition de mutant lui permet de frapper fort, d'étreindre ses ennemis "chaleureusement", de faire trembler le sol et d'éclater les murs.



MASTER SYSTEM

SON 09/20 GRAPHISME 13/20

ANIMATION 16/20 MANIABILITÉ 14/20

INTÉRÊT 12/20

PLATES-FORMES

ÉDITEUR : US GOLD
TAILLE CARTOUCHE : 4 Mb
DIFFICULTÉ : FACILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : 5



71%

L'AVIS DE MEGA FORCE

La version Master de ce jeu est loin d'être une réussite. Mis à part la très bonne animation du personnage, le joueur reste sur sa faim. À aucun moment il n'est surpris, le tout étant trop linéaire, trop classique. Hulk avance, Hulk tape, Hulk se baisse. Hulk avance, tape, se baisse, etc.

BENJI

ESPACE 3 games



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

PARIS
64 rue Caumartin
75009 PARIS
TEL : 42 81 46 22

LILLE
4 rue Faidherbe
TEL : 20 55 67 43

15 rue Condillac
TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG
6 rue de Noyer
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques
TEL : 27 97 07 71

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

★ 44 rue de Béthune
TEL : 20 57 84 82

★ **BORDEAUX**

★ **DOUAI**

MEGADRIVE

VIRTUA RACING 599 F DRAGON BALL Z 489 F

ADAMS FAMILY (EUR)	299,00	NBA JAM (EUR)	449,00
ALADDIN (EUR)	299,00	NBA SHOWDOWN (EUR)	385,00
ART OF FIGHTING (EUR)	449,00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
BATTLE TOADS VS DOUBLE DRAGON	199,00	PETE SAMPRAS (EUR)	399,00
BEST OF THE BEST (USA)	299,00	PHANTASY STAR 4 (JAP)	390,00
CASTELVANIA (USA)	349,00	PINK PANTHER (EUR)	299,00
CHAMPION SHIP POOL (USA)	425,00	PGA EUROTOUR (EUR)	349,00
DAVIS CUP TENNIS (EUR)	299,00	PRINCE OF PERSIA (EUR)	349,00
DUNE II (EUR)	449,00	PSG SOCCER (EUR)	399,00
DRAGON BALL Z (JAP)	439,00	SHINING FORCE 2 (JAP)	299,00
DRAGON BALL Z (EUR)	489,00	SONIC SPINBALL (EUR)	299,00
FATAL FURY II (JAP)	590,00	SONIC 3 (JAP)	449,00
FIFA SOCCER (EUR)	349,00	STREET FIGHTER 2' (JAP)	399,00
HOOK (USA)	199,00	STREET OF RAGE III (JAP)	349,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	385,00	SUPER KICK OFF (EUR)	199,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	SUPER STREET FIGHTER 2 (JAP)	590,00
JURASSIC PARK (EUR)	249,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	249,00
LA BELLE ET LA BETE (USA)	299,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	385,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	VIRTUA RACING	599,00
LETHAL ENFORCER + GUN (USA)	449,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	299,00
LOST VIKING (USA)	349,00	WORLD CUP USA 94 (EUR)	399,00
LOTUS II (EUR)	299,00	X MEN (EUR)	249,00
MEGA TURRICAN (USA)	349,00	ZOOL (EUR)	199,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	349,00	ZOMBIES ATE NEIGHBOR (USA)	299,00

MEGA PROMOS !

BUBSY (EUR) 199,00

ASTERIX (EUR)	199,00	HAUNTING (EUR)	159,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	199,00	JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	99,00	KID CHAMELEON (JAP)	99,00
BARE KNUCKLE (STREET OF RAGE) (JAP)	149,00	LHX ATTACK CHOPPER (USA)	129,00
BATTLE TOADS (JAP)	149,00	MICKEY DONALD (JAP)	149,00
BATMAN RETURN (EUR)	149,00	ROBOCODE (JAP)	99,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	99,00	SAINT SWORD (JAP)	99,00
CHAKAN (EUR)	149,00	TOE JAM EARL (JAP)	99,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	99,00	UNDEADLINE (JAP)	99,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	149,00	WONDERBOY 3 (JAP)	99,00
GYNOUG (EUR)	129,00	ZERO WING (JAP)	99,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 69 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

*ADAPTATEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA OU JAP : 149 F
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

GAME GEAR

NOMBREUX TITRES EN STOCK - EXEMPLES :

ALADDIN 249,00 NBA JAM 269,00

ARTICLES DRAGON BALL

STICKERS	10 F	CD MUSICAUX	149 F
MANGA	35 F	MANGA COULEUR	99 F
POSTER	39 F	PUZZLE 500 PIECES	99 F
RAMICARDS à partir de	5 F	CAHIERS	29 F
FIGURINES	39 F	MAGNETS	15 F
PINS	15 F	JEUX DE 54 CARTES	99 F
CASSETTES VIDEO PAL	139 F		

ARRIVAGES MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2, SAILOR MOON

MEGA CD

MEGA CD 2 (V.F) + ROAD AVENGER 1890 F

MULTIMEGA+ 3 CD 3290 F

BARI ARM (JAP)	199,00	THE 3RE WAR (USA)	449,00
ELECTRIC NINJA ALESTE (JAP)	199,00	TOMCAT HALLEY (USA)	425,00
FINAL FIGHT (JAP)	199,00	VAY (USA)	449,00
PRINCE OF PERSIA (JAP)	199,00	WHO SHOT JOHNNY ROCK (USA)	449,00
SONIC (JAP)	199,00	DUNE (EUR)	385,00
RAMNA 1/2 (JAP)	299,00	FIFA SOCCER (EUR)	395,00
WONDER DOG (JAP)	199,00	HOOK (EUR)	249,00
BATMAN RETURN (USA)	249,00	GROUND ZERO TEXAS (EUR)	449,00
CHUCK ROCK (USA)	249,00	JAGUAR XJ220 (EUR)	249,00
DOUBLE SWICH (USA)	299,00	MORTAL KOMBAT (EUR)	385,00
ECCO LE DAUPHIN (USA)	299,00	NIGHT TRAP (EUR)	449,00
KRISS KROSS (USA)	299,00	NHL 94 (EUR)	395,00
LETHAL ENFORCER + GUN (USA)	395,00	MICROCOSME (EUR)	449,00
LUNAR (USA)	495,00	POWER MONGER (EUR)	385,00
MAD DOG MC CREE (USA)	399,00	SONIC CD (EUR)	385,00
MICROCOSME (USA)	349,00	SHERLOCK HOLMES (EUR)	299,00
MONKEY ISLAND (USA)	399,00	SILPHEED (EUR)	299,00
OUT OF THIS WORLD 2 (USA)	495,00	THUNDER HAWK (EUR)	299,00
REVENGE OF THE NINJA (USA)	299,00	WOLFCHILD (EUR)	199,00
SPIDERMAN (USA)	199,00	WONDERDOG (EUR)	249,00
SHERLOCK HOLMES 2 (USA)	299,00	WWF : RAGE IN THE CAGE (EUR)	299,00
STAR WARS : REBELL ASSAULT (USA)	495,00		

GENIAL! LE CDX PRO 299 F

PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US
SUR VOTRE MEGA CD

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

LIVRAISONS
RAPIDES PAR
COLISSIMO

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

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

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

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre Remboursement + 35 Frs Carte Bleue N°

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

Date de validité :/...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

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

quelques centaines d'années après qu'Einstein ait découvert l'énergie nucléaire résultant de la friction d'atomes dans un cyclotron, sur une planète appelée le "Monde de Mandlebrot" située à huit années lumière de la Terre, est mis à jour le "Méridium", nouveau matériau aux qualités supérieures à celles de l'uranium.

La Compagnie Minière Interplanétaire, à l'origine de cette fabuleuse trouvaille, commençait déjà à lister les multiples applications d'un tel produit lorsque survinrent les problèmes habituels liés à une concurrence envieuse. BioMech, la rivale, eut l'idée machiavélique de contaminer Moses, organisme cybernétique chargé du fonctionnement des robots foreurs de la planète. Le virus ainsi implanté transforma Moses en machine destructrice empêchant quiconque d'atterrir sur Mandlebrot pour reprendre l'exploitation du méridium. C'était sans compter sur les performants Battlecorps...



BATTLECORPS

Les Battlecorps bénéficient d'un armement très varié pour parer tous les types d'attaque, terrestres ou aériennes voire sub-aquatique. Les deux armes les plus dévastatrices sont les missiles à tête chercheuse et les tris de plasma. Pour les mines volantes, attendez qu'elles soient suffisamment proches de vous pour les cramer au lance-flammes. Attention, car exceptée votre arme à feu de base, le reste est limité en nombre !



Pour compléter une mission, la première chose à faire est de bien écouter les recommandations de votre supérieur lors du "Cyber Brief". Ensuite arrive le moment de choisir l'un des trois Battlecorps, sachant que Jack Cutter est moyen en tout (puissance, vitesse et armure), Becky Ojo est la plus speed mais la moins forte de tous, et inversement pour Dika 'A' Jang.

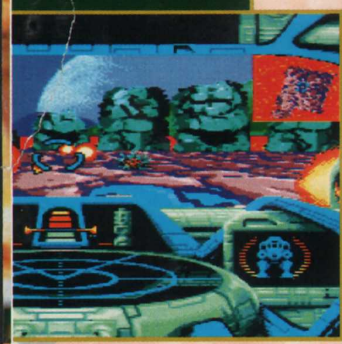


◆ L'AVIS DE MEGA FORCE ◆

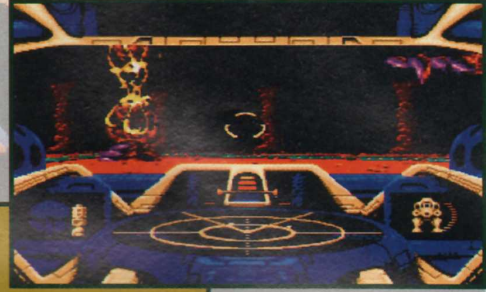
Pourquoi ? Pourquoi les programmeurs ont-ils conçu un jeu dont la difficulté n'a d'équivalent que la longueur des missions ? Malgré la présence de "Continues", je persiste à croire que seul un illustre membre de l'Hôpital Saint-Anne (j'inclus les psychanalystes dans l'ensemble) oserait tenter l'aventure en mode Hard ! Bien que techniquement très réussi, "Battlecorps" n'en reste pas moins hyper-giga-méga-rude. Je suis prêt à payer un p'tit kir au bistrot du coin, en compagnie de Manu-le-faiseur-de-soluce, au premier d'entre vous qui parviendra au bout des treize missions. Mais je ne désespère pas, certain que la beauté des graphismes, l'animation vraiment fluide et réaliste, et la bande-son "new age" en séduiront plus d'un. Et même si la maniabilité (sélection des armes et déplacements) demande un temps d'adaptation, les amateurs du genre tomberont forcément sous le charme. Je prie simplement pour qu'un jour une Action Replay Mega-CD voit le jour...

BENJI

MEGA FORCE



À chaque mission correspond sa cible. Qu'il s'agisse de radars géants, d'interrupteurs actionnant ponts et champs de force, ou encore de générateurs nucléaires, votre but est de tout réduire à néant soit pour progresser, soit pour préparer le terrain au gros des troupes de la CMI (Compagnie Minière Interplanétaire).



Les "exit" sont de deux sortes : des ascenseurs pour accéder à la mission suivante (lorsque cela arrive, c'est vraiment le pied, la joie, l'euphorie... les mots me manquent pour exprimer ce sentiment de plénitude), ou des zones de téléportation, sortes de halos bleutés (cf. photo) qui transportent le Battlecorp d'un endroit à un autre au cours d'une même mission.



Votre droit le plus absolu est de tout faire péter ("Tu vas l'avoir ta p... de guerre !"). Les rochers, les plantes qui cachent



fréquemment des mines, en passant par tout ce qui cherche à vous nuire, tout doit y passer. D'où des explosions en masse d'une beauté rare et surtout, extrêmement réalistes.

MEGA-CD



SON 15/20

Une musique de fond plus ou moins futuriste, dont le joueur se passera si elle lui prend trop le chou... et un grand merci pour les voix digits en français !

GRAPHISME 18/20

De la 3-D, des zooms, des explosions réussies et des niveaux très variés bourrés d'effets visuels sympas, forment le principal attrait de ce soft.

ANIMATION 17/20

Pour apprécier la fluidité des mouvements des exo-squelettes, prenez le plus rapide, Becky Djo. L'impression de vitesse vous subjuguera !

MANIABILITÉ 13/20

Sélectionner l'arme adéquate dans les moments de panique peut s'avérer hasardeux pour le débutant. D'où l'avantage du mode "practice" !

INTÉRÊT 15/20

Où se trouve la sauvegarde habituelle pour les jeux Mega-CD ? Seul un acharné et grand amateur du genre persévéraera après dix heures de jeu.

◆ ACTION ◆

ÉDITEUR : CORE DESIGN
 DIFFICULTÉ : DIFFICILE
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
 NOMBRE DE MISSIONS : 13
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 SAUVEGARDE : NON
 CONTINUES : OUI

- ↑ + Techniquement parfait
- + 13 niveaux variés...
- + ...surtout les premiers !
- Trop grande difficulté
- Sauvegarde, où ça ?
- ↓



84%

ZAPPING

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE •

imaginez un mixeur du début du siècle - sans électricité courante, votre mémé, enchaînée dans le sous-sol, serait en train de pédaler pour le faire fonctionner - dans lequel on mettrait un baron machiavélique, une machine à remonter le temps et six mercenaires. Le mélange obtenu porterait le doux nom de "Chaos Engine" sur Megadrive ! Le scénario est le suivant : le Baron Fortesque, ancêtre du Docteur Robotnik, dans sa volonté de dominer le monde, crée une machine permettant d'interférer sur l'espace et le temps. Suite à une mauvaise manip' de sa part (il a appuyé sur le bouton rouge au lieu du bleu !), cette "Chaos Engine" se dérègle et transforme la plupart des êtres vivants en monstres hideux. Six mercenaires aux caractéristiques propres (intelligence, rapidité, habileté...) se portent alors volontaires pour aller détruire l'engin situé au cœur de la forteresse du Baron. Mais au bout du compte, seuls deux d'entre eux auront le "privilège" de participer à l'opération...

À la fin de chaque niveau, vous avez droit à un tableau récapitulatif décrit comme suit :

- 1) Nombre de découvertes faites par les joueurs (portes, argent...).
- 2) Pourcentage de découverte du niveau.
- 3) Argent total du niveau comparé à celui amassé par les joueurs.
- 4) Nombre total de monstres dans le niveau, comparé au nombre abattu par les joueurs.
- 5) Nombre de clés en or du niveau, comparé au nombre ramassé par les joueurs.
- 6) Nombre de clés en argent du niveau, comparé au nombre ramassé par les joueurs.
- 7) Nombre de bornes du niveau, comparé au nombre découvert par les joueurs.
- 8) Nombre de portes de sortie du niveau, comparé au nombre de sorties découvertes par les joueurs.

the CHAOS engine



◆ L'AVIS DE MEGA FORCE ◆

Sorti aux States sous le nom de "Soldiers of Fortune", ce jeu d'aventure vu de dessus, conçu par les Bitmap Brothers, célèbres programmeurs de Xenon II sur Atari ST (entre autres) il y a déjà quelques temps, est plutôt réussi. Les seuls reproches portent sur ses graphismes, un peu ternes parfois, sur l'animation saccadée, avec quelques ralentissements, et sur l'aspect un peu répétitif de l'action. Hormis cela, la très grande difficulté du jeu augmente sa durée de vie de façon très appréciable. De plus, le fait de pouvoir gérer son personnage apporte une autre dimension à la quête. Cette option force le joueur à s'intéresser, plus qu'à l'accoutumée, au mercenaire incarné. La bonne maniabilité aidant, l'identification se fait presque automatiquement une fois la cartouche enclenchée. Personnellement, je regrette qu'il n'y ait pas plus de niveaux avec des graphismes plus variés. Pourquoi pas dans "Chaos Engine part. 2" ?

BENJI

AOS Line



Au début de l'aventure, que vous jouiez seul

avec l'ordinateur pour partenaire ou à deux, vous devez choisir parmi six personnages aux qualités propres. Du mercenaire de base, en passant par la brute épaisse, jusqu'au scientifique au Q.I. de 135, il vous faut créer un couple qui puisse se compléter dans les situations périlleuses à venir. Pour ce faire, plusieurs infos sont fournies, telles que l'arme du combattant, son "special weapon" (bombes en tout genre, cartes géographiques...), son habileté au combat (symbolisée par une main), son énergie (le cœur), sa vitesse de déplacement (l'aile) et son intelligence (le profil). Tout au long du jeu, vous gèrez votre personnage suivant vos moyens (argent accumulé). Attention cependant, car tout s'achète mais rien ne se négocie !



PASSWORD
0WGS6Y8Z6ZJX

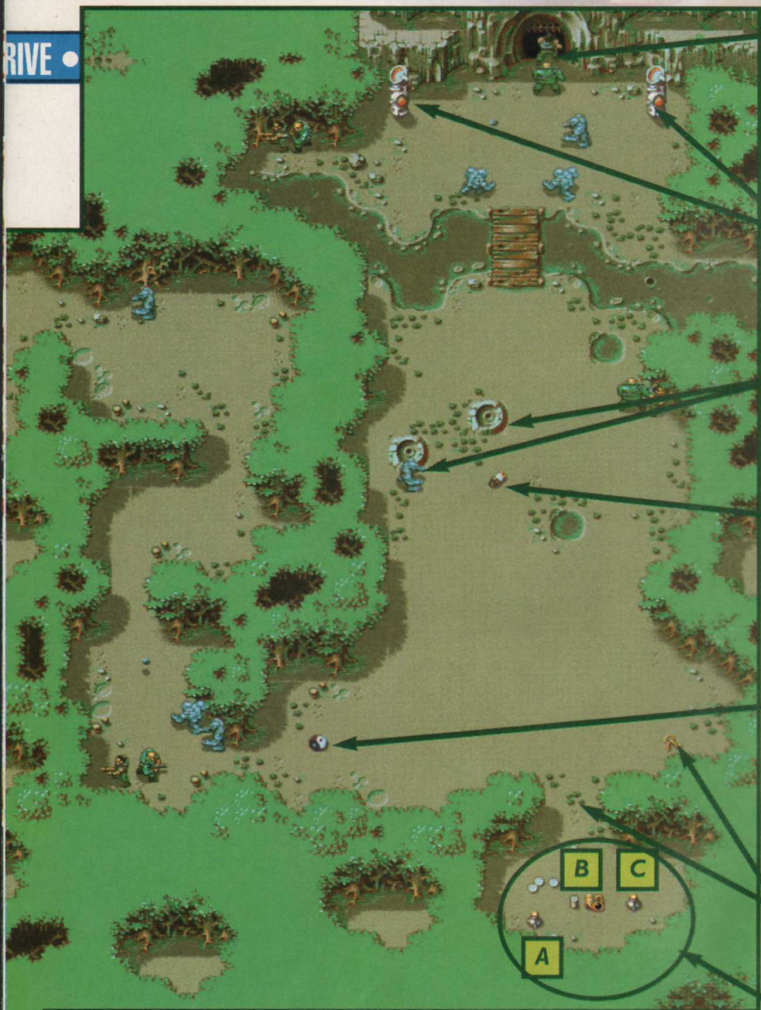
PASSWORD
WM3WRNTZORS6

PASSWORD
0M76TG9Y600B

Après avoir parcouru deux sous-niveaux, vous accédez à une boutique d'un genre particulier dont voici les caractéristiques :

- 1) Somme représentant le coût de l'item sélectionné (énergie, intelligence...).
- 2) Cet icône apparaît en acquérant de l'habileté et permet d'augmenter la puissance de votre arme à feu de base.
- 3) Si vous avez des carences dans chaque domaine, cliquez sur cet icône qui se chargera de remplir les jauges, toujours selon votre budget.
- 4) Pouvoirs spéciaux ramassés dans le feu de l'action.
- 5) "Special weapon" à acheter en nombre pour survivre.
- 6) Arme de base et sa puissance de feu (voir (2)).
- 7) Vous partez avec une seule arme spéciale mais vous pouvez en acquérir jusqu'à trois supplémentaires (carte, cocktail molotov) (voir (4)).
- 8) Argent accumulé au cours des deux niveaux passés.
- 9) Degré d'intelligence (n'apparaît que pour l'ordinateur ou CPU).
- 10) Vitesse de déplacement.
- 11) Énergie.
- 12) Nombre de vies.
- 13) Habileté.
- 14) Une vie en plus coûte 500 pièces d'or.





Sortie.

Deuxième et troisième bornes à allumer pour finir le niveau.

Nids de monstres à détruire.

Bombe dont la déflagration détruira les nids de monstres en (10).

Le yin et le yang, table de la chance en Orient, sert de sauvegarde. Il peut y en avoir plusieurs sur le parcours.

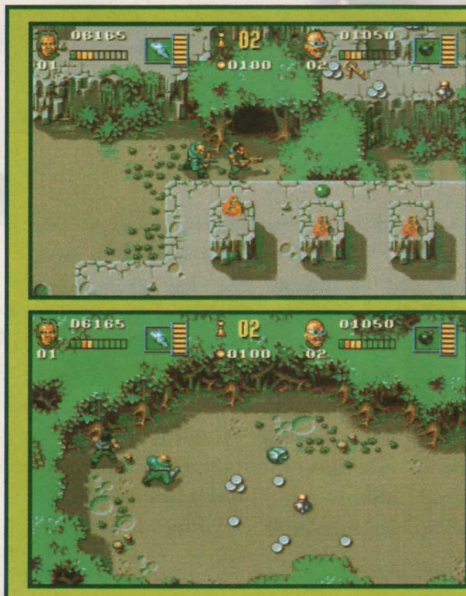
La clé en or ouvre le passage vers la clairière remplie de bonus en tout genre.

Grâce à la clé en or, vous accéderez à cet enclos où se trouvent (A) une arme spéciale, (B) de la nourriture et (C) un item pour augmenter la puissance de feu de l'arme de base.

Tout commence dans "La Forêt", première étape de ce jeu. Les mercenaires progressent tant bien que mal dans ce labyrinthe végétal, dont voici le premier niveau décortiqué.

NIVEAU I

Borne ou connexion secrète. Une fois qu'elles sont allumées, une voix off vous dira si la porte de sortie est ouverte.



Méfiez-vous des apparences qui sont souvent trompeuses dans ce jeu... À savoir que ce qui ressemble à un antre bourré de monstres peut en fait être un passage vers un endroit de la carte normalement inaccessible.

MEGADRIVE



SON 16/20

Très rythmée, limite techno, la bande-son accroche le joueur, dont le nombre de battements de cœur par minute finit par en suivre la cadence.

GRAPHISME 16/20

Personnages esthétiques parcourant des niveaux plutôt pauvres en couleur (les deux premiers surtout), malgré une recherche certaine dans les détails.

ANIMATION 13/20

Un scrolling étrangement saccadé et quelques ralentissements si trop de sprites se trouvent à l'écran, peuvent nuire au bon déroulement des choses.

MANIABILITÉ 15/20

En faisant du sur-place, le joueur évolue au sein d'un octogone où les tirs de biais ne sont pas toujours évidents à effectuer, surtout dans les moments de panique.

INTÉRÊT 16/20

Malgré le côté répétitif de l'action, la difficulté du jeu, les mots de passe, la gestion de son personnage et le jeu à deux font que le joueur y trouve son compte.

◆ ACTION/AVENTURE ◆

ÉDITEUR : SEGA
TAILLE CARTOUCHE : 12 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 4 x 4
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
CONTINUES : NON

- + Grande durée de vie
- + Gestion des personnages
- + Finesse des graphismes
- + Musique adéquate
- Un "chouïa" répétitif

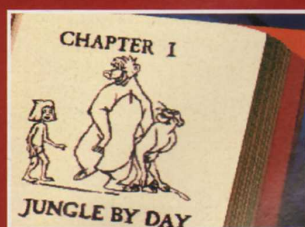


85%

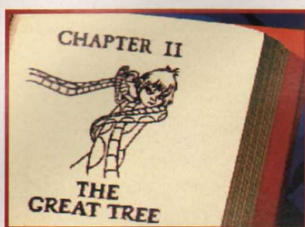
ZAPPING

Uous aimez les bananes ? Mowgli, lui, les adore pour deux raisons. Pour leur goût d'abord, mais aussi parce qu'il y en a tellement dans la forêt qu'il peut les utiliser pour se défendre en les lançant sur ses ennemis. Oui, des ennemis, la forêt en est bondée. Vous n'imaginez pas le nombre d'insectes qui n'attendent qu'une occasion pour vous sauter sur la peau et l'on ne parle même pas des animaux sauvages qui guettent vos moindres pas ! Les singes, eux non plus, ne sont pas vos amis. C'est normal, vous leur prenez leurs bananes ! Tout ce petit monde contre un si jeune enfant comme vous, c'est beaucoup. Heureusement, vous avez été élevé "à la dure" et rien ne vous effarouche. Maintenant que vous êtes un peu débrouillard et que vous pouvez changer vos couches tout seul, vous voulez rentrer chez vous, au village, mais pour cela, il faudra traverser la forêt et tous ses dangers. Peut-être vous ferez-vous des amis sur la route ? Le jour se lève et vous êtes à l'aube de retrouver votre famille, peut-être...

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE



C'est le début de la journée et Mowgli part à la recherche du village humain. Avec une boussole, il lui sera plus facile de se repérer. Partout, il trouvera des fruits succulents.



Mowgli monte tout en haut du grand arbre en se hissant aux lianes et en passant dans les différents trous du tronc.

En haut, il devra se débarrasser du serpent Kaa, après avoir ramassé suffisamment de munitions.

Le Livre de la Jungle



◆ L'AVIS DE MEGA FORCE ◆

Virgin ne fait pas les choses à moitié ! Après Aladdin, c'est au tour du Livre de la Jungle de faire parler de lui. Graphiquement très agréable et bien fini, il faut y ajouter une animation des plus divertissantes, avec une fluidité tantôt identique à celle d'Aladdin, tantôt un peu moins bonne. Avec en plus un environnement musical des plus complets et attrayant, ainsi qu'une bonne maniabilité générale, tout cela fait de ce titre un vrai livre de chevet ! Les seuls reproches portent sur un intérêt qui n'est pas à son maximum, à cause de rubis trop faciles à découvrir et de quelques mouvements saccadés par-ci par-là, qui le rendent parfois moins maniable et qui l'empêchent de s'élever au niveau d'Aladdin. Mais c'est de toutes façons un excellent jeu, que l'on peut s'offrir sans hésitation.

FRANCIS



© Disney

C'est près de la rivière que Mowgli rencontrera l'ours Baloo. Mais avant cela, il devra franchir l'eau, éviter les poissons, les grenouilles et la noyade !

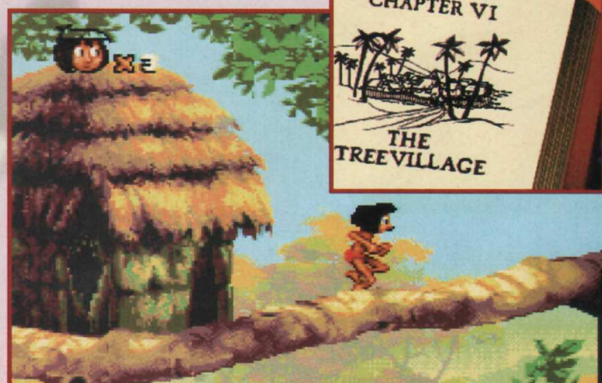
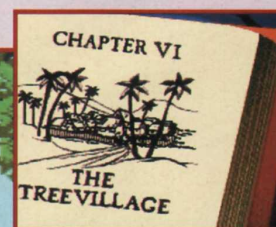


Le Livre de la Jungle

Baloo aide Mowgli à terminer la traversée de la rivière, grâce à son gros ventre qui est très confortable. Mais Mowgli devra aussi visiter la cime des arbres pour trouver les rubis.



L'éléphant aide Mowgli à traverser la jungle, en le laissant monter sur son dos pour franchir les ravins.



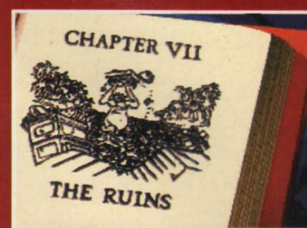
Perdu, Mowgli arrive en fin de journée au village perché dans les arbres. Il peut y avoir des objets intéressants dans les maisons...



Mowgli doit trouver le Roi Louie, perché tout en haut des ruines du village. Il faut être un singe pour y arriver et pourtant, Mowgli va le faire en sautant de rocher en rocher avant qu'ils ne s'écroulent sous ses pieds. Ensuite, il devra affronter le Roi des singes...



rocher avant qu'ils ne s'écroulent sous ses pieds. Ensuite, il devra affronter le Roi des singes...



De méchants singes ont kidnappé Mowgli pour l'emmener chez leur Roi, Louie. Mowgli devra faire très attention en marchant, car tout est en ruines et menace de s'écrouler à tout instant.



Touchez ce petit éléphant pour reprendre à cet endroit si vous perdez une vie.



Shere Khan se trouve à la fin des terres en friche, juste avant le village humain, pour vous empêcher d'y arriver.



Lorsque vous ramassez les 15 rubis d'un niveau, vous avez accès à un tableau-bonus dans lequel vous devez collecter le maximum de fruits en un temps déterminé. Récupérez les sabliers pour avoir encore plus de temps !

un temps déterminé. Récupérez les sabliers pour avoir encore plus de temps !



Une fois le minimum de rubis collectés, vous devez retrouver la panthère Bagheera pour aller au niveau suivant. En mode entraînement, il faut trouver au moins 8 rubis, 10 en mode normal et 12 en mode difficile.



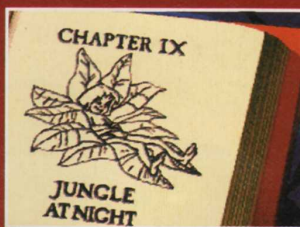
Le Livre
Jun



Lorsque vous chutez de très haut, l'air s'engouffre dans votre culotte, créant un mini parachute. Profitez-en pour essayer d'atteindre une branche ou le sol ferme...



La nuit vient de tomber et les chauves-souris font leur apparition...



Mowgli sur une liane... Un vrai Tarzan ! Voici les différentes façons d'utiliser les lianes.



LES ARMES ET OPTIONS

Comme arme, outre les bananes, vous pouvez avoir des double-bananes, une sarbacane ou un boomerang. Le masque permet d'être invulnérable un instant, et le sablier permet de vous ajouter un peu de temps car chaque niveau est chronométré.



Singes en tout genre, serpents, sangliers, chauves-souris, chouettes, essaims d'abeilles, scorpions, poissons, grenouilles... Les ennemis ne manquent pas ! Utilisez l'une de vos armes, ou bien sautez dessus pour vous en débarrasser.



de la
gle

MEGADRIVE



SON 19/20

C'est d'un "vivant" incroyable. Non seulement les musiques sont rigolotes mais en plus, il y a des tonnes de bruits. C'est très captivant !

GRAPHISME 18/20

Après Aladdin, Disney récidive dans la beauté ! La forêt, les animaux, les insectes... Les graphismes sont d'une grande finesse.

ANIMATION 17/20

Mowgli est un peu moins fluide qu'Aladdin, mais il est bien plus marquant. Entre les lianes et toutes les bestioles, c'est bien animé !

MANIABILITÉ 15/20

Là encore, c'est moins bien qu'Aladdin tout en restant agréable à jouer. Se balancer aux lianes, c'est déliant et hyper facile !

INTÉRÊT 16/20

Mowgli doit fouiller la forêt de fond en comble pour retrouver des rubis assez faciles à attraper. Un jeu intéressant, mais auquel il manque une profondeur ludique.

◆ PLATES-FORMES ◆

ÉDITEUR : VIRGIN
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 10
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- + Les mimiques de Mowgli
- + Les différentes armes
- + Se balancer aux lianes
- + L'ambiance sonore
- Pas toujours très maniable



89%

ZAPPING

Lunar est un monde fantastique où règne la magie. Il y a très longtemps, cette planète était sur le point de disparaître à cause de forces maléfiques. Heureusement, quatre héros la sauvèrent du chaos. La légende de ces aventuriers inspire de nombreux garçons et filles, aujourd'hui encore... Vous, Alex, n'êtes pas différent des autres garçons de votre âge. Vous avez des amis, trois pour être précis : tout d'abord, Ramus, le fils du plus vieil habitant du village de Burg. Tout ce qu'il veut, c'est devenir très riche pour posséder les chevaux les plus rapides, s'acheter les meilleures nourritures (il est déjà très gros !), et trouver la plus belle femme. Ensuite, Nall est une étrange petite créature qu'un homme mystérieux confia un jour à votre père. Maintenant, vous ne vous en séparez plus. Enfin, il y a Luna, une jeune fille orpheline recueillie par vos parents et qui possède une voix des plus magiques... Votre rêve, c'est de partir à l'aventure et de devenir, tout comme le célèbre héros Dyne, un chasseur de dragons.

MEGA-CD US • MEGA-CD US • M



Voici votre maison vue de dehors, puis de l'intérieur. Vos parents sont dans la salle à manger. Ensuite, vous avez votre chambre, celle de Luna puis un escalier pour descendre à la cave. Vous pouvez entrer librement dans toutes les maisons que vous rencontrez, pour discuter avec les habitants. Vous pouvez aussi trouver des objets dans les placards ou dans des coffres...



Ici, vous avez découvert un dragon qui est en fait un homme. Aidez-le à retrouver sa forme humaine.



ARE... ARE YOU TALKING TO ME? ▾

LUNAR

THE SILVER STAR

◆ L'AVIS DE MEGA FORCE ◆

Voici le premier jeu de rôles pour Mega-CD. C'est certain, l'aventure doit être immense grâce aux capacités du CD et la durée de vie du jeu est par conséquent très importante. C'est un gros avantage ! Dès le début, on a réellement la sensation d'être un aventurier. On découvre des indices petit à petit, qui nous aident à résoudre les énigmes et à surmonter les obstacles qui se dressent devant nous. On discute avec plein de personnes dans les villages pour collecter le maximum d'informations, à la façon d'un véritable détective. L'intérêt est donc grandissime ! Néanmoins, la réalisation technique compte aussi et contribue en partie au plaisir de jouer, surtout lorsque le jeu est très long... De ce point de vue, Lunar est un peu faible à tous les niveaux. Les personnages sont trop petits, et les graphismes pas toujours très soignés. Avec en plus un petit défaut dans la maniabilité ainsi qu'au niveau sonore, c'est un peu énervant à la longue. Dans Lunar, le résultat d'un combat ne dépend pas de votre agilité personnelle mais uniquement des caractéristiques des combattants et de votre intelligence à les commander. Lunar est un très bon jeu pour son côté "aventure", mais il pêche un peu par sa réalisation globale.

FRANCIS

Les combats sont si nombreux que vous aurez besoin de reprendre des forces. Ce monument sert à cela ! Vous trouverez aussi une église, où vous retrouverez toutes vos forces.



Dans le village de Burg, vous trouverez un marchand d'armes et un autre de nourriture. Équipez-vous avant de sortir du village ! Ne partez pas seul et essayez de trouver des compagnons de route...

À tout moment, vous pouvez connaître les caractéristiques de vos personnages (points de magie, points d'attaque, force d'attaque, capacité à se défendre, agilité, capacité à éviter les sorts, nombre d'attaques par tour). Vous pouvez également modifier l'équipement, changer la formation pour les attaques, et sauvegarder votre partie...



Vous êtes sur une île dont vous ne voyez ici qu'une partie. Déplacez-vous pour en faire tout le tour et découvrir de nouveaux lieux. L'une des énigmes sera de réussir à réaliser un barrage sur la rivière, afin de pouvoir réparer le pont et partir à l'aventure !



Pendant vos déplacements sur l'île, vous rencontrerez de nombreux ennemis, genre Dung Beetle, Albino Baboon, Flytrapper, Escargotgo, Slime, Zombie, Mutant Fly, Liller Wasp, Grouser... Attaquez, fuyez, ou renseignez-vous sur vos adversaires. Choisissez



les actions de chacun de vos personnages (attaque, fuite, attaque magique, protection, qui attaque qui...) ou laissez l'ordinateur vous aider. Chaque combat stratégique vous rapportera des points d'expérience, de l'argent et parfois des objets. Chacun attaque à tour de rôle et plus vous avez de force, plus vous enlevez de points à l'ennemi.



MEGA-CD

SON

15/20

Les musiques sont excellentes, mais le passage de l'une à l'autre est brutal. Il manque aussi quelques bruitages pour rendre tout bien plus vivant.

GRAPHISME

13/20

Les personnages sont très petits. Certains lieux sont assez mal réalisés et cela manque parfois de couleurs. Pour du Mega-CD, c'est tout juste bien.

ANIMATION

13/20

Là encore, c'est tout juste bien. Étant donnée la taille des personnages, leur animation n'est pas terrible. Le reste est sans surprises.

MANIABILITÉ

17/20

L'accès aux menus est très simple et les personnages se déplacent facilement. Ils contournent même les obstacles automatiquement.

INTÉRÊT

16/20

C'est à vous de mener au mieux l'aventure et d'essayer d'obtenir de bonnes informations... Seuls les combats manquent un peu d'intérêt.

♦ JEU DE RÔLES ♦

ÉDITEUR : SEGA
NOMBRE DE CD : 1
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 1
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SAUVEGARDES : OUI
CONTINUES : OUI

- ↑ La magie
- ↑ On se sent aventurier
- ↑ La durée de vie du jeu
- ↓ Pas assez d'animations
- ↓ La taille des personnages



83%

Vous démarrez la course-poursuite devant le manoir, alors que vous entendez au loin les gémissements de votre sœur. Pour un être égaré, cette demeure serait le refuge idéal, mais pas pour vous ! Il s'agit d'éviter qu'un malheur arrive, et qu'une nouvelle âme se mette à errer indéfiniment entre les murs qui se présentent à vos yeux après avoir franchi la lourde porte. Courage, ce n'est qu'une légende destinée à faire peur aux enfants. Pas de quoi s'alarmer, n'est-ce pas ?...



Mansion



Cette pièce est l'un des points névralgiques de la maison. Vous serez confronté à une énigme à la "Seventh Guest", célèbre jeu micro. La solution requerra une boîte d'allumettes et un soupçon d'esprit logique.



Pour avancer dans l'aventure, vous devrez trouver une multitude d'objets tels que des clés, un chandelier, un cristal et bien d'autres encore. N'oubliez pas que si vous êtes à court d'idées, le miroir à indices est là !



MEGA-CD

JEU-IMPORT

SON

18/20

À chaque pièce correspond un thème musical particulier, plein de tristesse et de mélancolie qui, une fois écouté, plonge le joueur au cœur de l'histoire.

GRAPHISME

17/20

Vingt pièces, en images numérisées pour plus de réalisme, composent ce jeu dans lequel on ne retrouve pas les séquences pixellisées habituelles du Mega-CD.

ANIMATION

12/20

Des accès-disques plutôt longs et une carence en séquences animées, qui pourraient porter préjudice au logiciel si l'aventure devait durer des heures.

MANIABILITÉ

13/20

Très inégale, certains passages nécessitant une faible pression du doigt sur le paddle pour se diriger, contrairement à d'autres, plus difficiles d'accès.

INTÉRÊT

14/20

Deux reproches : l'interactivité limitée, et la durée de l'aventure, trop faible. On aurait aimé que le suspens se prolonge des heures durant.

♦ AVENTURE ♦

ÉDITEUR : SEGA

DIFFICULTÉ : FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1

NOMBRE DE PIÈCES : 20

NOMBRE DE JOUEURS : 1

SAUVEGARDE : 3

CONTINUES : NON

- ⊕ Bande-son envoûtante
- ⊕ Style "Creepy Adventure"
- ⊖ Manque de rythme
- ⊖ 60mn de plaisir seulement
- ⊖ Interactivité limitée

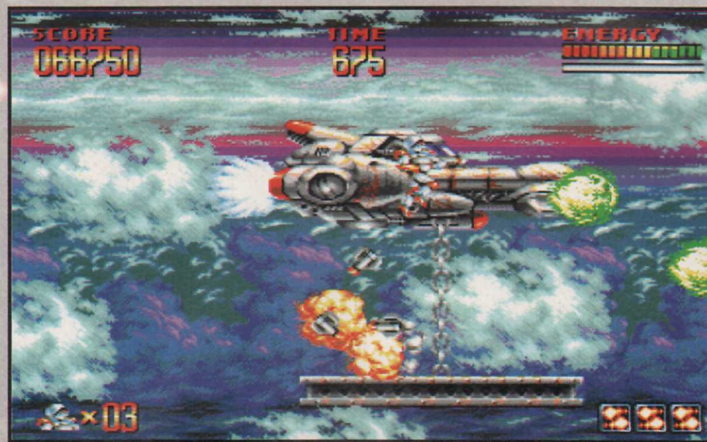


75%

ZAPPING

Uous êtes Bren McGuire, leader des Forces de l'Union des planètes libres, et vous êtes sur le point de vous embarquer pour une mission cruciale dans laquelle vous allez affronter des machines abracadabrantes, dirigées par un démon... Il y a quelques années, vous aviez déjà livré victorieusement bataille contre ce même démon et aujourd'hui, le cauchemar revient. Alerté par les cris d'une jeune femme (blonde !), vous partez sur sa planète avec pour mission de trouver et d'éliminer le démon des machines, qui envisage de conquérir toute la galaxie. Vous êtes prévenu ! Les Forces auxquelles vous appartenez utilisent la toute dernière innovation technique en matière d'armement : il s'agit d'une combinaison d'assaut, dont le nom de code est "Turrigan". Pouvant utiliser de nombreuses armes, cette combinaison est aussi munie d'une liane mécanique permettant de s'accrocher à toutes les parois. Le "Turrigan" donne à son possesseur la force d'une armée entière. C'est donc avec cet équipement que vous partez en mission, peut-être pour la dernière fois...

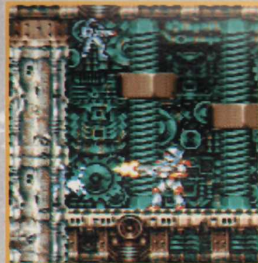
MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE



Vous partez avec 4 vies, trois "Continues" et un tir normal. En mode facile, il faut moins de coups pour éliminer les ennemis, mais vous ne pouvez jouer qu'aux deux premiers niveaux. Ne traînez pas, car le chronomètre tourne. Les carrés en bas à droite vous permettent de lancer des boules dans toutes les directions et d'éliminer tous les ennemis à l'écran.



Le cœur vous redonne toute votre énergie et le missile à tête chercheuse s'ajoute à votre tir.



Ramassez le petit personnage en haut, pour gagner une vie.

mega

TURRIGAN



Explosez les containers pour découvrir des options (armes, énergie). Les ronds sont de trois couleurs différentes, correspondant chacune à un tir spécial. Attention, ramassez vite l'arme que vous voulez car elle disparaît au bout d'un moment.

Débarassez-vous de ce ver géant en lui tirant dans la tête, afin de continuer votre route.



◆ L'AVIS DE MEGA FORCE ◆

En jouant à Mega Turrigan, on est tout de suite attiré par les musiques, puis impressionné par la beauté des graphismes. Très vite ensuite, la prise en main du personnage intervient. C'est à cet instant que l'on se rend compte du potentiel de ce titre. Mega Turrigan est beau, fluide, imaginaire et débordant de sprites et de couleurs qui pètent à la tête comme un pétard du 14 juillet. Plus fort encore ! Plus on joue, plus les graphismes sont riches et ne perdent pas une once de beauté en fonction des niveaux ! Les musiques cartonnent toujours aussi joliment, et les bruitages et digits placent le joueur dans une ambiance débordante d'action. Certes, en étant un peu tatillon, on pourrait dire que le flot d'explosions simultanées cause parfois des petits effacements de sprites, mais bon, cela serait méchant de le souligner tant ce titre est efficace. Moyennement difficile, le jeu propose trois niveaux de difficulté pour une plus longue durée de vie. Enfin, il est regrettable que l'on ne puisse jouer à deux, comme dans Gunstar Heroes. Exceptionnel, Mega Turrigan l'est vraiment et se distingue des autres jeux.

FRANCIS

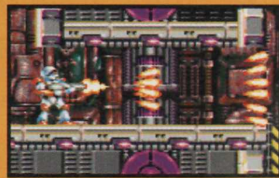
LE TIR DE FORCE

Cette boule de feu est particulièrement efficace contre les gros robots.



LE TIR MULTIPLE

Idéal pour bien débayer le chemin devant soi.



LE TIR MULTIDIRECTIONNEL

Les faisceaux rebondissent contre les murs.



LES TIRS SPÉCIAUX

Visez les yeux qui se trouvent à gauche. Pour passer de l'autre côté, accrochez-vous au plafond en utilisant votre liane mécanique.



Chaque robot demande une stratégie différente pour le vaincre. Ici, attendez qu'il s'immobilise puis montez-lui dessus en grimant par derrière. Visez la boule rouge tout en évitant ses tirs.

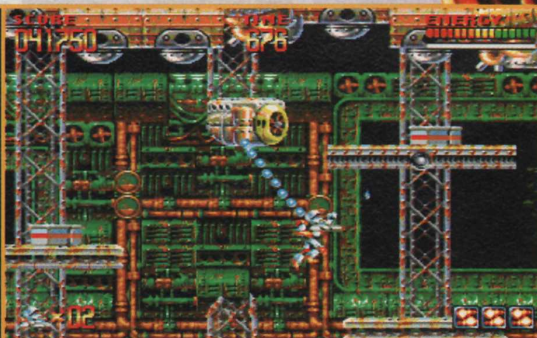


MEGA FORCE

Un monstre vient de soulever le rideau de fer. Ses points faibles sont les yeux...



Certains passages sont impossibles à franchir sans votre liane mécanique. Celle-ci vous sera aussi très utile pour monter vers des endroits inaccessibles. Une fois la liane accrochée, grimpez. Vous pouvez vous balancer et tirer en même temps. Attention, certaines plates-formes tournent autour d'un axe et vous pouvez tomber dans le vide...



MEGADRIVE



SON 19/20

Des musiques qui donnent envie de jouer, des bruitages bien réalisés et des voix digitalisées de très bonne qualité. Une ambiance excellente.

GRAPHISME 19/20

Des graphismes bourrés de détails, d'une qualité et d'une finition remarquable. Le tout, coloré à merveille ! Cela fait vraiment plaisir à voir.

ANIMATION 17/20

On voit parfois des sprites qui s'effacent à cause des explosions mais c'est le seul défaut. Mega Turrican bouge de tous les côtés et les monstres sont géniaux.

MANIABILITÉ 19/20

Un personnage aux multiples fonctions, qui se commande sans aucun problème. Turrican bouge et se déplace comme dans un rêve. On ose à peine y croire !..

INTÉRÊT 18/20

Du début à la fin, on est plongé dans l'action et dans le débordement de sprites qui jonchent ce jeu. On s'éclate totalement et c'est bien là l'essentiel !

♦ ACTION ♦

ÉDITEUR : DATA EAST
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE NIVEAUX : 5
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : OUI

- ↑ + 15 monstres !
- + 4 tirs différents
- + Les graphismes
- + L'ambiance
- 1 seul joueur



93%

ZAPPING

MEGA-FORCE • 1

Choisissez votre avion parmi les 30 disponibles.

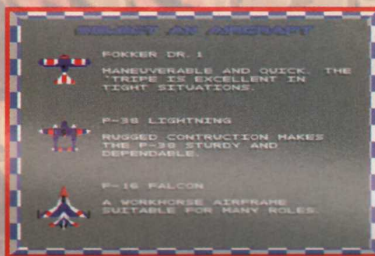


CD US

faites la course, pas la guerre ! Depuis bien longtemps déjà, la paix règne partout sur la Terre, rendant inutiles toutes les armes et notamment les avions de chasse... Pour passer le temps et pour ne pas laisser rouiller ces superbes engins, des courses folles sont maintenant organisées partout dans le monde. Les circuits sont tracés dans le paysage à l'aide de balises très discrètes et de colorants inoffensifs pour l'environnement. Les écologistes veillent au grain ! Au total, il existe neuf types d'avion, depuis le simple avion à hélice, datant de la seconde guerre mondiale, jusqu'au "furtif", et chacun concourt dans sa catégorie. Mais il ne s'agit pas de simples courses car les munitions sont bien réelles ! Vous pouvez détruire autant d'avions que vous le souhaitez, les stocks de l'armée sont si importants et maintenant tellement inutiles... Bref, c'est très chaud ! Les balles fusent de tous côtés, les missiles vous collent au fuselage et vous serez souvent obligé de sauter en parachute avant le crash...



Le pilote de l'avion que vous avez descendu vient de sauter en parachute. Vous aussi, lorsque votre avion est sur le point de s'écraser, vous pouvez le faire. Un message vous indiquera qu'il faut vous éjecter.



Après chaque course, vous gagnez une certaine somme d'argent selon votre classement. Vous pouvez alors améliorer votre avion en modifiant son armement, en achetant des fusées anti-missiles ou même de l'essence pour aller plus vite et, si vous êtes très riche, pourquoi ne pas changer d'avion ? Parfois, un marchand douteux peut aussi vous proposer des armes...

RACING ACES



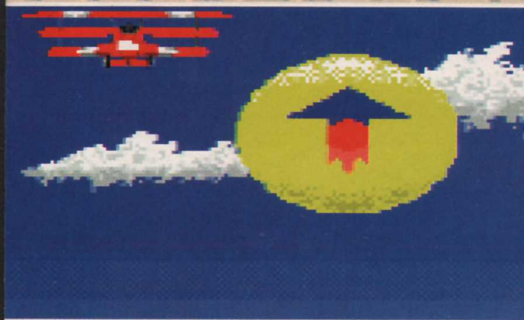
◆ L'AVIS DE MEGA FORCE ◆

Dès qu'il s'agit de faire la course, on est certain de vivre des moments chauds, et même si l'on ne peut pas jouer à deux, les actions sont brûlantes ! Le bruit de l'avion, selon la vitesse de ce dernier, est très réaliste et les différents effets sonores ainsi que les musiques contribuent à donner une bonne ambiance. Malheureusement, et du fait du style de graphisme utilisé (le "fil de fer"), ces derniers sont pauvres et l'on a parfois du mal à bien voir la trajectoire à suivre. Malgré une maniabilité ardue, qui peut même devenir rebutante par moments, l'animation est suffisamment bonne pour sortir Racing Aces des abîmes de l'enfer dans lequel il aurait pu être plongé. Réservé à un public averti et patient, Racing Aces reste tout de même un bon produit.

FRANCIS



En plus des autres avions engagés dans le championnat, le danger peut venir de ces canons, si vous passez trop près d'eux.



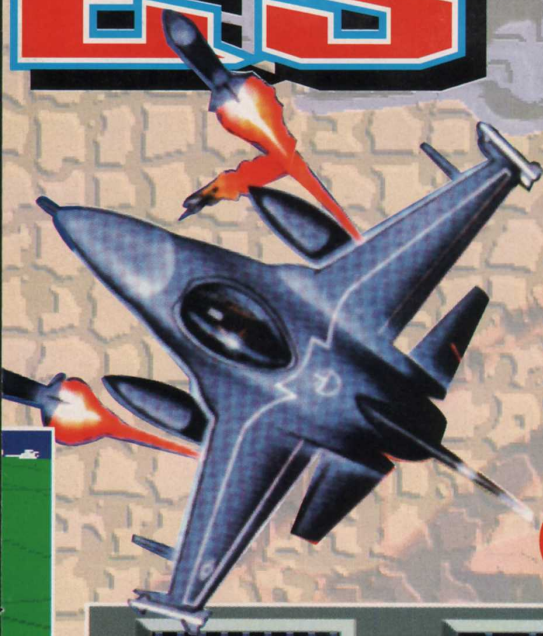
Tout au long de la course, vous pouvez rencontrer des options. Les ennemis peuvent aussi les prendre, et pour les en empêcher, vous devez les détruire avec vos canons ou toute autre arme. Ces options permettent par exemple de réparer votre avion, de gagner de la vitesse, d'obtenir d'autres armes (double-canons, mines, missiles, roquettes), d'avoir des anti-missiles ou de l'essence super puissante...



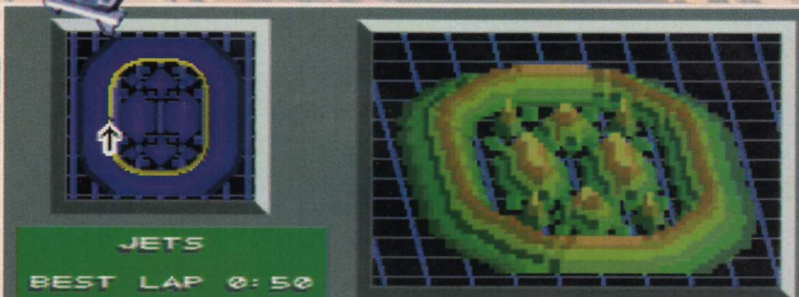
Attention, lorsque vous descendez un autre concurrent, il s'en souviendra et essaiera à son tour de vous faire mordre la poussière. Lorsque c'est vous qui êtes abattu, vous remontez automatiquement dans un avion pour continuer la course.



FLIGHTING



Voici les trois avions de la première classe. À chaque fois, le tableau de bord est différent mais les instruments restent identiques. Vous voyez par exemple le temps écoulé, le nombre d'avions que vous avez descendus, le nombre de tour effectués, votre place, votre altitude, votre armement, ainsi que les dommages de votre avion... Sur le radar, vous voyez les autres avions.



Voici un exemple de circuit. Au total, il y en a 40, de formes différentes.

MEGA-CD



SON

16/20

Des musiques agréables, des bruits d'avion bien réalisés et des effets sympathiques (explosions, alertes, tirs, accrochages...). Une bonne ambiance !

GRAPHISME

10/20

Les circuits sont très variés, avec des passages entre des montagnes hyper impressionnantes, mais le dessin est grossier et les couleurs sont très mal choisies.

ANIMATION

13/20

Le défilement du paysage est un peu saccadé, mais l'animation des avions est bonne. L'effet de vitesse est assez bien rendu.

MANIABILITÉ

12/20

Il faut presque se battre contre son propre avion pour le faire aller où l'on veut ! Un jeu qui demande beaucoup d'entraînement et de patience.

INTÉRÊT

15/20

Faire la course en avion sur des circuits balisés et pouvoir descendre l'ennemi, c'est de la haute voltige et de l'éclate totale !

✦ COURSES D'AVIONS ✦

ÉDITEUR : SEGA
 NOMBRE DE CD : 1
 DIFFICULTÉ : DIFFICILE
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
 NB DE NIVEAUX : 40 courses
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 PASSWORDS : NON
 SAUVEGARDES : OUI

- ➕ De nombreux circuits
- ➕ Plusieurs types d'avion
- ➕ De nombreuses options
- ➖ Une maniabilité délicate
- ➖ Des concurrents coriaces



71%

ZAPPING

MEGA-CD US • ME



Avant de commencer, choisissez votre niveau de difficulté et le nombre de vies (1 à 5). Vous débutez avec 2 "Continues". La première scène commence ainsi... Ensuite, elles arrivent dans un ordre différent à chaque fois que vous recommencez une partie.

kamala est un pays connu principalement pour sa beauté et où il fait bon vivre.

Les habitants y ont comme occupation la pratique de l'Art de Desmo, une ancienne forme d'épanouissement spirituel et de combat physique, pratiquée par un petit groupe de guerriers privilégiés. Très peu d'entre eux ont l'esprit assez pur pour réussir les dernières épreuves de Desmo et devenir Maître de l'Art Ninja ! Vous aussi, Hayate, avez appris cet Art durant de longues années... Blessé lors d'un combat contre Lougi, votre père est mort en vous laissant pour mission de sauver la princesse Terri, emprisonnée dans le plus sinistre des châteaux. L'épée de votre père en main, vous partez pour venger sa mort...



Outre les flèches de direction, vous pouvez être amené à appuyer sur l'un des boutons de la manette, pour utiliser votre épée ou lancer un filet par exemple.

En mode difficile, vous n'avez plus de flèches mais uniquement le mot "action" (et parfois la lumière) qui s'affiche en même temps que le signal sonore. Là, il faut être très rapide et connaître les actions par cœur.



En mode facile ou normal, la direction à prendre est indiquée par une flèche ou parfois aussi par une lumière. Un signal sonore vous intime de "passer à l'action" et vous devez la réaliser avant la fin du signal. En mode facile, vous avez plus de temps qu'en mode normal.



REVENGE OF THE NINJA

◆ L'AVIS DE MEGA FORCE ◆

L'ambiance sonore est idéale, avec de belles musiques et des digits qui rendent l'aventure très réelle. C'est vivant comme tout ! La maniabilité est irréprochable vu sa simplicité, et les animations nous plongent au cœur d'un dessin animé. Malheureusement, les graphismes sont d'une qualité bien mièvre pour du M-CD, l'ensemble est d'ailleurs à mon goût trop pixellisé. Mais le plus grand reproche que je ferai à ce titre, c'est sa trop grande facilité. Deux heures seulement m'ont été nécessaires pour en venir à bout. Parfois, les éditeurs abusent...

FRANCIS

MEGA-CD

SON 18/20 GRAPHISME 13/20

ANIMATION 16/20 MANIABILITÉ 17/20

INTÉRÊT 05/20

◆ D.A. INTERACTIF ◆

ÉDITEUR : RENOVATION
 NOMBRE DE CD : 1
 DIFFICULTÉ : MOYENNE
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
 NOMBRE DE SCENES : 18
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 PASSWORDS : NON
 CONTINUES : OUI



63%



ULTIMA games

ULTIMA - REPUBLIQUE
5, bld Voltaire
PARIS 75011
Tél. : 43 38 96 31
Fax : 43 38 11 86
NEUF/OCCASION/ECHANGE
Métro : République

ULTIMA - Gobelins
57, av des Gobelins
PARIS 75013
Tél. : 47 07 33 00
NEUF/OCCASION/ECHANGE
Métro : Place d'Italie/Gobelins

ULTIMA - TURIN
21, rue Turin
PARIS 75008
Tél. : 42 94 97 14
OCCASION/ECHANGE
Métro : Place de Clichy

1ère chaîne de jeux vidéo neufs et d'occasion

COMPTANT

ACHETE - ECHANGE - VEND
JEUX VIDEO - NEUFS OU OCCASIONS - CONSOLES - ACCESSOIRES
PROMO SUR LES ACCESSOIRES JUSQU'À - 50 %

PRO 2



69 F

Le Joypad le plus vendu au monde.
Tir automatique, ra, ralenti avec le stick

FIGHTER II



119 F

Joypad 6 boutons pour tous les jeux et jeux de bagarres, Street, Fatal, etc ...

ADAPTATEUR UNIVERSEL



99 F

Adapte tous les jeux USA 60 Hz sur les consoles Françaises

ACTION REPLAY
Dernière version



349 F

Adaptateur universel, vie infinie, énergie, ...

CDX



349 F

Dernière version : permet d'utiliser les jeux MEGA CD jap, US, sur votre Mega CD Française ou inverse.

MEGADRIVE

- MEGADRIVE fr COMPLÈTE* 499 F
- + 1 JEU 695 F
- MEGADRIVE 2 + 1 JEU 695 F
- MEGADRIVE + 3 JEUX 895 F

ACCESSOIRES

- FIGHTER 1 129 F
- PRO 5 JOYSTICK PRO 249 F
- ADAPTATEUR JEU CARTOUCHE JAP 49 F
- ADAPTATEUR 60 HZ 99 F
- POUR JEUX US 99 F
- CABLE PERITEL 149 F
- POUR CONSOLE JAP/US 149 F
- CABLE POUR MONITEUR 249 F
- CABLE AMSTRAD 199 F
- RALLONGE JOYSTICK 49 F
- ADAPTATEUR 4 JOUEURS SEGA 190 F
- ALIMENTATION 99 F

JEUX NOUVEAUTES

- DRAGON BALL Z II 449 F
- VIRTUAL RACING 549 F
- SUPER STREET FIGHTER II 549 F
- SAMPRAS 449 F
- DUNES 449 F
- MEGATURRICAN 499 F
- STREET OF RAGE 3 449 F

JEUX D'OCCASION

- SONIC 79 F
- STREET OF RAGE 99 F
- MICKEY CASTLE OF ILLUSION 119 F
- MOON WALKER 119 F
- QUACKSHOT 119 F
- KID CHAMELEON 119 F
- GLOBAL GLADIATOR 149 F
- EUROPEAN CLUB SOCCER 149 F
- MICKEY AND DONALD 149 F
- ANOTHER WORLD 199 F
- POPULOS 199 F
- MONACO GP 199 F
- OLYMPIC GOLD 199 F
- ASTERIX 199 F
- JURASSIC PARK 199 F
- DESERT STRIKE 199 F

- ECCO 199 F
- FATAL FURY 249 F
- COOL SPOT 249 F
- EA HOKEY 249 F
- STREET OF RAGE 2 249 F
- ALADDIN 249 F
- FIFA 299 F
- SONIC PINBALL 299 F
- TOURNAMENT FIGHTER 299 F
- MORTAL KOMBAT 299 F
- NBA 349 F
- SONIC 3 399 F
- STREET FIGHTER II 399 F
- LANDSTALKER 399 F

+ 300 JEUX À MOINS DE 119 F

PRIX DES REPRISES

DE 50 À 300 F, SONIC 3, NBA, STREET OF RAGE 3: 250 F, VIRTUA: 300 F

MEGA CD

- MEGA CD* FR garantie 3 mois 1290 F
- MEGA CD* JAP garantie 3 mois 990 F

ACCESSOIRES

• CDX PRO V 2.0 permet de mettre jeux JAP et US sur votre CD Français 349 F

JEUX NOUVEAUTES FRANCAIS

- ALESTE 349 F
- BATMAN 349 F
- COLLEGE FOOTBALL 349 F
- ECCO 349 F
- DUNES 389 F
- HOOK 349 F
- GROUND ZERO TEXAS 429 F
- JURASSIC PARK 449 F
- MORTAL KOMBAT 379 F
- NIGHT TRAPE 429 F
- NHL 94 389 F
- MICROCOSM 399 F
- SONIC CD 399 F
- SILPHEED 399 F

- THUNDER HAWK 399 F
- TERMINATOR 449 F
- FLASH BACK 449 F

US

- BILL WASH 299 F
- CHUCK ROCK 249 F
- CLIFFHANGER 249 F
- DOUBLE SWICH 449 F
- DRACULA 299 F
- GROUND ZERO TEXAS 399 F
- JURASSIC 399 F
- LUNAR 449 F
- MAD DOG MAC CREE 399 F
- MICROCOSM 349 F
- MORTAL KOMBAT 399 F
- PRIZEFIGHT 449 F
- PREGGSY 449 F
- RACING ACE 349 F
- RAGE IN THUNDER 399 F
- REVENGE OF NINJA 399 F
- STELLAR 399 F
- TERMINATOR 449 F
- TOM CAT HALLEY 419 F
- WING COMMANDER 449 F

OCCASIONS

- PRINCE OF PERSIA 199 F
- JAGUAR 199 F
- FINAL FIGHT 249 F
- ECCO 229 F
- AFTER BURNER II 299 F
- MICROCOSM 299 F
- DRACULA 299 F
- GROUND ZERO 349 F
- NIGHT TRAPE 349 F
- MORTAL KOMBAT 349 F

REPRISES DES JEUX

- JURASSIC PARK 200 F
- MORTAL KOMBAT 200 F
- NHL HOCKEY 200 F

MEGA CD

- GAME GEAR + 1 JEU 649 F
- GAME GEAR* 399 F

- LOUPE 49 F
- ALIMENTATION 49 F
- BATTERY PACK 000 F

JEUX NEUFS

- ALLADIN 249 F
- NBA JAM 249 F
- MORTAL KOMBAT 249 F
- JUNGLE BOOK 249 F

JEUX D'OCCASION

- COLUMS 79 F
- SHINOBI 99 F
- SONIC 99 F
- STREET OF RAGE 119 F
- CHUCK ROCK 119 F
- DONALD 119 F
- MICKEY 119 F
- PRINCE OF PERSIA 149 F
- SONIC 2 149 F
- JURASSIC 149 F
- MORTAL KOMBAT 199 F
- ECCO 199 F
- SONIC 199 F
- WINBLETON 199 F

OCCASIONS

ACHAT

Nous achetons **COMPTANT** (espèces ou chèque selon votre choix) immédiatement dans nos magasins-sous 24 h par correspondance par chèque. Nous achetons **TOUT**, nous ne refusons **RIEN** même les jeux sans boîte ou sans notice. Nous rachetons au plus cher.

VENTE

Tous nos jeux et matériels d'occasions **SONT GARANTIS 3 MOIS**. Notre stock est très important, plusieurs milliers de jeux. Nous avons de nombreux jeux à PARTIR DE 100 F.

ECHANGE

Vous pouvez échanger tous vos jeux et matériels contre du matériel ou jeux d'occasions ou contre du **NEUF**.

CARTE DE FIDELITE

4 JEUX ACHETÉS
sur une période d'un an
= 1 JEU GRATUIT

*OCCASION

JAGUAR - 3DO - CD 32 - PC - APPLE - CDI - NEC - LYNX - NEO-GEO - NEC - LYNX - MEGADRIVE -

ULTIMA Boutiques Province

• Aix En Provence	40, cours Sextius	13100	Tél. : 42 27 59 45
• Bastia	3, rue St François	20200	Tél. : 95 31 68 70
• Blois	48, rue Beauvoir	41000	Tél. : 54 74 44 53
• Bourges	9, rue d'Auron	18000	Tél. : 48 24 46 72
• Carcassonne	22, rue Aimée Ramon	11000	Tél. : 68 47 49 74
• Castres	6, rue Henri IV	81100	Tél. : 63 59 28 03
• Grenoble	4, rue des Bergers	38000	Tél. : 76 47 12 33
• Juan Les Pins	14, avenue Maupassant	06160	Tél. : 93 61 10 21
• Le Havre	95 bis, rue Frédéric Bellanger	76600	Tél. : 35 19 00 82
• Marseille	26, rue de la Palud	13001	Tél. : 91 33 24 25
• Mulhouse	13, rue de Hugwald	68000	Tél. : 89 66 37 67
• Nîmes	4, rue des Greffes	30000	Tél. : 66 76 16 16
• Perpignan	17, avenue Guynemer	66000	Tél. : 68 50 89 50
• Rochefort	127 bis, rue Louis Thiers	17300	Tél. : 46 99 81 25
• Toulouse	11, rue des Lois	31000	Tél. : 61 12 33 34

les prix et promotions peuvent varier d'une agence à l'autre. Téléphoner à votre agence.

BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,

5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 49 98 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Vincent.

Nom Prénom

Adresse complète :

Tél. (obligatoire) :

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI		

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F

CHEQUE CARTE BLEUE

Contre remboursement 35 F

DATE D'EXP.

.....

DATE SIGNATURE

NEO-GEO - NEC - LYNX - MEGADRIVE - SUPER NINTENDO - NES MASTER SYSTEME - GAME BOY

MEGAFORCE 07/94

ZAPPING

a peine une semaine après avoir terminé la lecture du chef-d'œuvre de Philip K. Dick intitulé "Blade Runner", quelle ne fut pas ma surprise de découvrir ce jeu sur mon bureau, avec un mot de J'M Destroy m'ordonnant de rédiger le test dans les plus brefs délais. "Partant du principe que les termes "répliquant", "boîte à empathie" et, de façon générale, tous les mots caractéristiques de notre monde dans le courant du troisième millénaire te sont familiers, je suis convaincu que tu me feras un bon papier sur ce "Rise of the Dragon" sur Mega-CD !" Quel rapport entre "Blade Runner" et ce jeu, me demandai-je alors ? Peut-être était-ce le fait de me retrouver dans la peau du privé William "Blade" Hunter pour une durée indéterminée ? Autant de questions dont les réponses se trouvent dans ces quelques pages...

MEGA-CD US • MEGA-CD US • M



Vos mésaventures commencent par une belle nuit de pleine lune, alors que la fille du maire de L.A., Chandra Vincenzi, meurt des suites d'une overdose particulière



puisqu'après absorption de la substance illégale, elle se transforme en créature hideuse. Cette drogue, Hunter apprendra plus tard qu'elle porte le nom de "M.Z.T." et agit directement sur les molécules d'ADN du junkie. Votre mission est d'enrayer ce fléau en contrant les plans de la mafia chinoise en moins de quatre jours.

LES PRINCIPAUX PROTAGONISTES



"The Jake" est l'homme du Pleasure Dome qui vous donnera le plus d'indices au début de l'aventure. Et pour cause, puisque Chandra Vincenzi, la victime, était sa petite amie !...



Le sage constitue votre guide spirituel comme le vieux maître des films Karaté Kid. Il finira même par avouer que vous êtes l'élu, dont la mission est d'empêcher le "Réveil du Dragon". Écoutez-le bien !



Le maire de L.A. est une pourriture mais il incarne la loi et vous mettra à genoux si nécessaire. Sans lui, vous n'êtes rien.



Karen travaille au City Hall et joue le rôle de la copine de "Blade". Traitez-la bien et elle vous le rendra au centuple !

◆ L'AVIS DE MEGA FORCE ◆

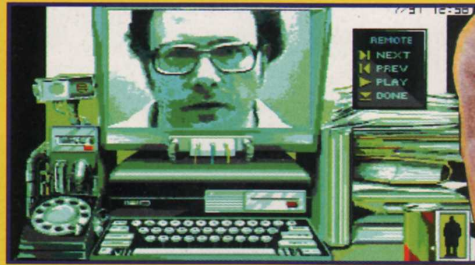
Il semblerait que les programmeurs de ce "Réveil du Dragon" sur M-CD se soient amplement inspirés du petit bouquin de Philip K. Dick écrit en 1968. Los Angeles, en 2053, ressemble étrangement à la mégalopole surpeuplée décrite par l'auteur, et mise peu après en images par Ridley Scott. Le joueur-amateur de S.F. se trouve plongé au sein de cette ville à l'atmosphère oppressante, où l'individu ne signifie plus rien. Mais contrairement au livre et surtout au film, très pessimiste, le scénario de "Rise of the Dragon" offre au héros la possibilité de s'en sortir s'il parvient à résoudre les énigmes auxquelles il est soumis tout au long du jeu. Un challenge intéressant, que seuls les plus perspicaces et les plus forts en anglais parmi vous (80% des textes sont parlés et n'apparaissent pas à l'écran) relèveront. Quel dommage, cependant, que l'action se cantonne aux quelques lieux fournis sur la carte du métro ! Cela force le joueur à visiter et revisiter un endroit de nombreuses fois, ce qui finit par lasser.

BENJI



BLADE'S APARTMENT

L'aventure débute par une méticuleuse fouille de l'appartement de William "Blade" Hunter, ex-flic reconverti en privé. Pour soulever, regarder ou prendre un objet, il suffit de pointer le curseur puis de cliquer. Trois messages importants attendent sur le "vidphone" qui ne s'activera qu'une fois la carte d'identité découverte et enclenchée. Soyez vigilants !



e of the gon

En quittant un lieu, "Blade" tombera sur un plan du métro de L.A. où les endroits visités ou à visiter lui sont indiqués (tous n'apparaissent pas dès le début). Gérez bien vos déplacements cependant, car ils prennent du temps !



LE HÉROS

La première chose à faire quand vous incarnez "Blade" est de l'habiller. Tous les items ramassés se retrouvent dans son "sac à dos". En cliquant dessus, vous pouvez ainsi vêtir le personnage et lui mettre les armes à disposition entre les mains (de la bombe aérosol au M-16 récupéré chez les flics grâce à un passe donné par le maire). Le tir aux pigeons peut commencer !



MEGA-CD



SON 15/20

Exceptées les voix digits, exceptionnellement variées (à croire que de vrais acteurs ont participé à l'enregistrement de ce CD), le reste manque de punch.

GRAPHISME 13/20

Pour les amateurs, le dessin n'a rien à envier aux illustrations des couvertures de polars américains des années 60 (gros travail sur les ombres).

ANIMATION 11/20

On croirait un jeu micro, avec 95% de tableaux aux décors figés et 5% de pseudo "Flashback" lors des combats de fin. La réflexion prime sur l'action.

MANIABILITÉ 16/20

On clique sur le paddle, c'est tout (pas de souris à cause des scènes d'action). Même le plus mauvais des joueurs (ma mère-grand) peut s'en sortir !

INTÉRÊT 14/20

Quel dommage que le joueur ne puisse pas réparer une erreur commise antérieurement ! Seule façon de s'en sortir : user et abuser des trois sauvegardes.

◆ JEU DE RÔLES ◆

ÉDITEUR : SEGA
 DIFFICULTÉ : DIFFICILE
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
 NBRE DE LIEUX À VISITER : 8
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 PASSWORDS : OUI
 CONTINUES : INFINIS

- ↑ + Voix digits superbes
- ↑ + Bon côté recherche
- - Les trois sauvegardes
- - Champ d'action restreint
- - Trop de temps morts
- ↓

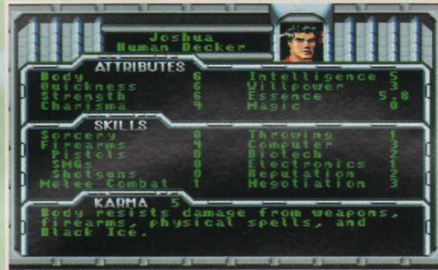


80%

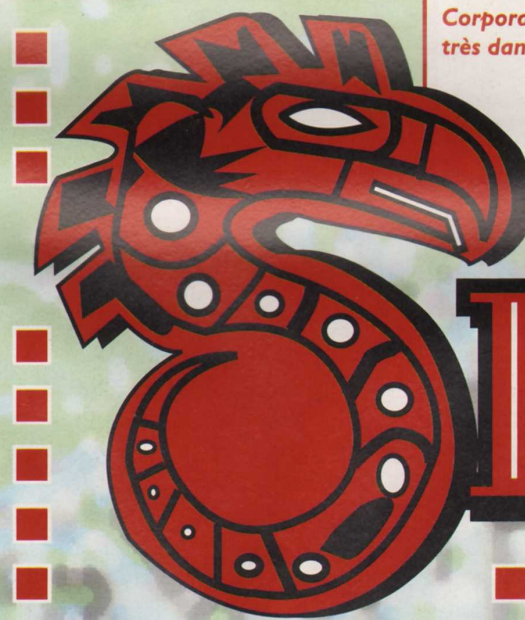
ZAPPING

Croyez-vous en la réincarnation ? Si oui, le fait de vous imaginer dans la peau d'un "Shadowrunner" parcourant les faubourgs de Seattle en 2050 ne devrait pas poser de cas de conscience majeur. Heureusement d'ailleurs, puisque l'aventure qui vous attend prend effectivement place au sein de cette mégapole américaine dans un futur éloigné. Vous et votre éventuelle équipe n'avez qu'un seul objectif en tête : découvrir les causes du meurtre de Michael, votre frère, mercenaire de l'ombre lui aussi. Une enquête périlleuse, pleine de rebondissements, qui vous plongera en plein cœur de guérillas urbaines entrecoupées de visites répétées dans les composants des réseaux Matrix, les ordinateurs de l'époque. Bref, tout un programme fort alléchant en perspective !

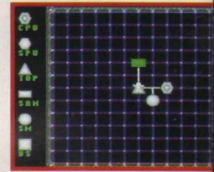
MEGADRIVE US • MEGADRIVE US • ME



Au début de l'aventure, il vous est demandé de choisir d'incarner l'un des trois frères du défunt Michael. Qu'il s'agisse du Samourai (la brute épaisse), du Decker (le spécialiste en informatique) ou du Gator Shaman (magicien notoire), leurs caractéristiques (endurance, habileté, force et aptitudes diverses) se trouvent sur une feuille de "Karma". Une mission réussie correspond à certain nombre de points de Karma en plus, points que vous répartissez comme bon vous semble. Les amateurs de jeux de rôles ne pourront qu'apprécier...



Vous n'avez pas d'autre alternative que de faire confiance à un "Mr Johnson" pour gagner de l'argent. Un "Mr Johnson" est une personne qui ne veut pas se salir les mains et préfère faire appel à un Shadowrunner pour mener à bien une mission. La mission de base consiste à transporter un paquet (homme ou objet) d'un endroit à un autre. Toutefois, après quelques heures de jeu, vous serez amené à entrer dans un réseau Matrix (vous vous prendrez alors pour Jobe, anti-héros du film "Le Cobaye") pour, par exemple, voler les plans secrets d'une Corporation. C'est très dangereux, mais ça paye bien !



SHADOWRUN



◆ L'AVIS DE MEGA FORCE ◆

Après huit à dix heures de jeu dans la même journée, le joueur est en proie à des sentiments contradictoires. Ce qui lui vient en premier à l'esprit concerne l'extraordinaire durée de vie de ce jeu, due aux nombreuses missions que le Shadowrunner doit se taper pour, non seulement récupérer de l'argent et former une équipe soudée et super-armée qu'il lui faudra gérer avec intelligence, mais aussi pour avancer dans l'enquête sur le meurtre de Michael et trouver un maximum d'indices. Paradoxalement, ces centaines de minutes passées devant l'écran lui ont fait découvrir un soft à caractère extrêmement répétitif, les missions offrant peu de variantes. Malgré tout, le fait de vouloir avancer dans l'aventure l'emporte. Peu importe les graphismes grossiers (excepté au sein des réseaux Matrix, phases de jeu plutôt réussies), l'animation parfois lente et la maniabilité aléatoire, ce qui compte réellement est de finir par résoudre le mystère qui entoure le mort, en accumulant le plus possible d'armes et d'objets magiques (entre autres).

BENJI



En visitant les bars et autres endroits malfamés de Seattle, vous pourrez, à l'occasion, engager un ou deux autres Shadowrunners, et ce, pour une ou plusieurs missions de suite. Moyennant salaire, ils vous suivront partout. Une bonne gestion de l'équipe est requise cependant (achats de munitions, d'armes, de trousse de survie voire d'objets magiques — totems et sortilèges) car, en cas de décès prématuré de l'un d'entre eux, votre réputation en pâtirait sérieusement, et dans le milieu des chasseurs de l'ombre, tout se sait !



Les "vidphones" se trouvent un peu partout à Seattle et alentour. Ils permettent d'appeler un taxi, d'entrer en communication avec une autre personne, ou de vous immerger dans un réseau Matrix appelé Cyberspace si vous êtes en possession des outils nécessaires. Le taxi vous emmènera où vous le souhaitez (sept lieux au choix, de Downtown Seattle à Salish Shadhe Indian Lands).

MEGADRIVE



SON

09/20

Une bande-son un peu moins répétitive, surtout lors des visites dans les bars, et des bruitages plus réalistes et surtout plus variés n'auraient pas été de trop.

GRAPHISME

13/20

Trois lieux méritent véritablement le détour : Council Island, le territoire indien Salish Shadhe et, naturellement, les réseaux Matrix, surréalistes.

ANIMATION

12/20

Des ralentissements inopinés particulièrement malvenus et des personnages disproportionnés aux mouvements saccadés nuisent au bon déroulement de l'action.

MANIABILITÉ

15/20

Dur de se déplacer de biais pour prendre de la distance, se retourner et tirer sur un ennemi, surtout avec des tirs d'armes à feu aussi approximatifs et mal gérés.

INTÉRÊT

18/20

Un côté "recherche" bien exploité, qui pousse le joueur, malgré les défauts du jeu, à avancer dans l'enquête. Plus l'aspect "gestion intégrale" des personnages...

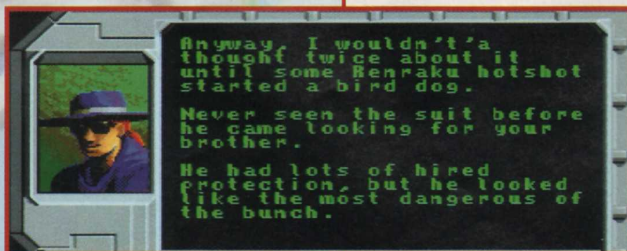
◆ RECHERCHE ◆

ÉDITEUR : SEGA
 TAILLE CARTOUCHE : 8 Mb
 DIFFICULTÉ : DIFFICILE
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
 NB DE LIEUX À VISITER : 7
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 SAUVEGARDE : 2
 CONTINUES : INFINIS

SHADOWRUN



Gardez toujours en tête votre objectif premier : découvrir le meurtrier de votre frère Michael. Seul le dialogue avec les différentes personnes



rencontrées (il y en a beaucoup) permet d'avancer dans l'enquête. Sachez que, moyennant une certaine somme de Nuyen (des dollars mélangés à des yens, nous sommes en l'an 2050, je vous

le rappelle !), vous obtiendrez toutes les informations désirées !

- + Grande durée de vie
- + Gestion des Shadowrunners
- + Le "Cyberspace"
- Côté répétitif
- Graphismes peu fouillés



ZAPPING

Uoici de nouveau les dingos de la route, les dérapés du cerveau... Ils sont sur le point de partir et nous allons suivre ensemble le début de la première course à bord du bolide d'Andrew... Dès le départ, Andrew coiffe tous les autres mais à cause de son manque de vitesse, il se fait suivre de très près dès le second virage. Derrière lui, c'est la guerre, et Metro essaye de lui crever un pneu en lui tirant dessus... Oh, non ! Il vient de toucher Andrew qui se retrouve en troisième place. Rien à faire, son bolide manque de patate et c'est uniquement en coupant bien les virages qu'il réussit à remonter sur le second, Mekmac. Attention au virage, et les voici tous les deux dans les barrières... La collision est inévitable, que d'émotions !



Après chaque course, qui se déroule en quatre tours, vous avez accès au magasin. Là, vous pouvez améliorer les performances de votre bolide. Les modifications coûtent de plus en plus cher !

ME

Après avoir choisi l'un des trois niveaux de difficulté et l'un des trois modes de jeu (1 joueur, 2 joueurs l'un contre l'autre, ou 2 joueurs contre les ordinateurs), sélectionnez votre personnage. Chacun possède un véhicule différent, caractérisé par sa maniabilité, sa vitesse et son accélération, mais aussi par un gadget ou une arme (missile à tête chercheuse, balle, mine, flaque d'huile, glue, fumée, turbo).



Certains circuits sont très originaux ! Ici, vous avez le choix entre aller vers la droite ou vers la gauche. Ensuite, les routes se rejoignent.



MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE •

Le jeu comporte 24 circuits dessinés dans 6 lieux différents (bord de plage, en temps de neige, en ville, dans la montagne...). Avant chaque course, vous prenez connaissance des records à battre.



COMBAT CARS

◆ L'AVIS DE MEGA FORCE ◆

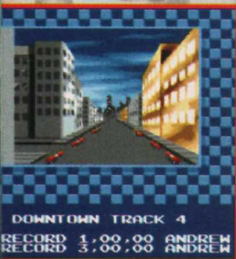
Après Double Clutch et Micro Machines, voici Combat Cars et si je devais en acheter un, ce serait lui. Les décors sont d'une finition stupéfiante et la haute résolution en mode deux joueurs, bien qu'un peu scintillante, est très belle. Les musiques sont canons et mettent bien dans l'ambiance. C'est dommage que la gestion des collisions entre les voitures ne soit pas meilleure mais à part ça, c'est fluide, et la maniabilité évolue au fur et à mesure que l'on améliore son véhicule. On s'éclate à faire sortir les autres de la route ou à les doubler en plein virage. Combat Cars est un très bon "petit" jeu, d'une bonne durée de vie, avec lequel on s'amuse longtemps.

FRANCIS

◆ LE CONTRE-AVIS DE MEGA FORCE ◆

Après "Barkley ! Shut up & Jam !", pâle copie de "NBA Jam", Accolade récidive avec ce jeu au concept très proche de celui de "Micro Machines". Sans mots de passe ni Continues, sans la possibilité de s'entraîner sur l'un ou l'autre des 24 circuits du logiciel puisque ne pouvant les sélectionner à partir de l'écran menu, le joueur se lasse au bout de dix minutes du fait de l'énorme difficulté des parcours due à une mauvaise maniabilité, une visibilité limitée (à deux surtout) et une impression de vitesse mal rendue. Ne vous laissez pas tenter par ce jeu proposé à 250 F (prix "budget") ! Économisez un peu plus ou partagez les frais avec un ami pour l'acquisition d'un jeu par lequel vous ne serez pas déçu !

BENJI



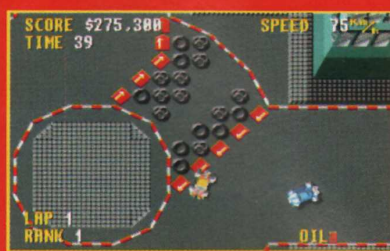
La plupart du temps, vous disposez d'un marquage au sol qui vous indique la direction du prochain virage. La route est parfois très large, d'autres fois très étroite. Si vous mordez, votre véhicule sera ralenti et il vous faudra une bonne accélération pour vous sortir de là.



Vous allez passer dans un tunnel pendant un court instant.

Gardez votre véhicule bien droit ! Sur la neige, votre bolide glisse beaucoup plus !

BAT RSES



Un rond-point ! Des pneus et des barrières ont été disposés pour vous obliger à faire le tour. En bas à droite de l'écran, vous

voyez votre "gadget" et les petites barres rouges indiquent combien il vous en reste. Après chaque tour, vous récupérez vos gadgets ou vos armes.



À deux joueurs, l'écran est séparé en deux parties. Chacun fait ainsi une vraie course. Jetez un œil sur l'écran de l'adversaire pour anticiper le dernier virage et remporter la victoire !



Pour continuer à faire la course, vous devez arriver dans les trois premiers. À deux joueurs, il suffit que l'un des deux arrive dans les trois premiers pour qualifier le second. À l'arrivée, chacun reçoit une somme d'argent selon sa position.



MEGADRIVE



SON 15/20

Vous allez retrouver plein d'airs de musiques connues et très branchées... Les effets sonores, les dérapages et les sorties de route sont bien, sans plus.

GRAPHISME 17/20

Il faut avouer que c'est très beau ! Les graphismes sont très fins et bien colorés. En mode deux joueurs, vous aurez même droit à de la haute résolution !

ANIMATION 14/20

Seul, ou même à deux en écran séparé, c'est toujours fluide. La gestion des collisions entre les voitures est un peu étrange.

MANIABILITÉ 16/20

Elle varie suivant les performances de votre véhicule et devient très agréable si vous faites les bons choix. Pour une fois, le frein est indispensable !

INTÉRÊT 13/20

À deux joueurs, la course est très passionnante car on n'arrête pas de se faire des crasses ! La fin du jeu est un peu décevante, vous verrez...

◆ ACTION-VOITURES ◆

ÉDITEUR : ACCOLADE
TAILLE DE LA CARTOUCHE : 8 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 3
NOMBRE DE CIRCUITS : 24
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON

- ↑ + Les graphismes
- + Le nombre de circuits
- + Conduire en dérapage
- Ca manque d'options
- Les circuits ↓



68%

ZAPPING

S'il ne change pas d'avis, Mario Andretti devrait arrêter sa carrière de pilote de course à la fin de cette année, pour prendre une heureuse retraite pleine de merveilleux souvenirs ! C'est à l'âge de 13 ans que Mario commença à courir en Italie au volant d'une Fiat, sans que ses parents le sachent. Puis, au début de sa carrière, il conduisit des stock-cars, des midjets et même des sprint-cars. Mais les moments les plus forts furent certainement ses victoires aux 500 miles d'Indianapolis, à Daytona 500 ou encore aux douze heures de Sebring. Trois fois champion d'IndyCar et une fois en Formule 1, Mario Andretti a gagné sur toutes les pistes, sinueuses ou ovales, goudronnées ou non, et a reçu en 1992 le titre de "Pilote du quart de siècle", la meilleure reconnaissance que puisse recevoir un pilote ! Après un déroulé de carrière hors pair, Mario Andretti se retire de la course avec les honneurs, mais il nous laisse un jeu qui retrace sa carrière de pilote exceptionnel ! Roulons dans ses traces...

MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE • MEGADRIVE



Ce jeu va vous permettre de jouer seul ou à deux (écran séparé) sur la course de votre choix avec la voiture de votre choix, de participer à un championnat sur la voiture de votre choix, ou de commencer une carrière en débutant par les courses Sprint puis Stock et enfin Indy. Tout ceci, seul ou à deux ! Vous pouvez aussi reprendre une partie grâce à un "password". Les vitesses peuvent être automatiques ou manuelles, et c'est vous qui choisissez la couleur de votre voiture ainsi que son numéro.



L'effet d'aspiration, vous connaissez ? En restant derrière ce concurrent, vous augmentez votre vitesse, puis il vous suffit de déboîter pour le doubler.



Quel que soit le type de véhicule que vous conduisez, vous pouvez partir en tête-à-queue si l'on vous accroche ou si vous accrochez un autre concurrent. Faites un ralenti à tout moment...



◆ L'AVIS DE MEGA FORCE ◆

J'avoue être un fan de jeux de voitures en tous genres et je vous certifie que celui-ci est un bon jeu ! Pas un très bon, ni un excellent jeu mais un bon jeu, qui donne envie de s'y accrocher et avec lequel on passe de très bons moments, surtout à deux ! Le bruit des moteurs est raté, d'accord, mais il ne faut pas condamner le jeu pour cela. Mettez le volume à fond et vous découvrirez que c'est mieux. On n'est certes pas ébloui par les graphismes mais ça passe très bien, et les voitures sont géniales, il faut le dire, surtout lorsqu'elles partent en tête-à-queue. Le changement de vitesse est parfaitement perceptible car les poteaux ou les arbres défilent plus vite, mais ça manque de pêche et de reprise. J'avoue aussi être déçu car ce jeu a tout pour être meilleur que Formula One. Il ne lui manque que le bruit d'un vrai moteur et la rapidité d'une vraie voiture pour être génial.

FRANCIS

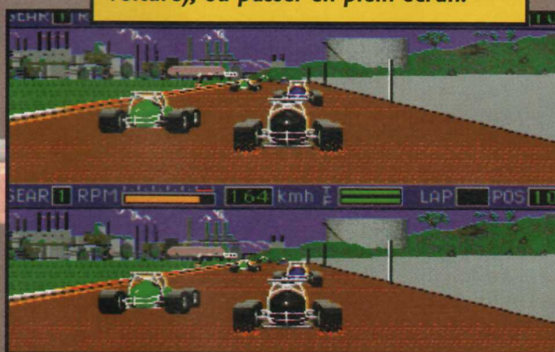
Vous pouvez conduire soit de l'intérieur de la voiture comme sur cette photo, soit en vue extérieure. Sur le tracé du circuit, vous voyez votre voiture en rouge puisque vous avez choisi une voiture de cette couleur.



En championnat ou en carrière, vous remportez de l'argent selon votre position à l'arrivée. Après chaque course, vous pouvez modifier votre voiture (pneus, freins, moteur). En Indy ou en Shock, vous pouvez aussi prendre des techniciens plus rapides pour les ravitaillements. Il y a 5 niveaux d'amélioration qui valent de plus en plus cher.



Lorsque vous jouez seul, vous pouvez faire afficher différentes choses sur l'écran du haut (vue de ce qui se passe derrière vous, vue du premier de la course, vue du circuit en entier avec les temps, vue arrière de votre voiture), ou passer en plein écran.



Lorsque vous n'avez plus beaucoup d'essence ou que vos pneus sont très usés, arrêtez-vous aux stands. Vous verrez des digits avec des techniciens qui s'affairent autour de votre voiture.



En entraînement, vous pouvez choisir votre circuit parmi les 5 disponibles (il y a 5 circuits pour chacun des trois types de véhicule). Choisissez le nombre de tours, écoutez les conseils d'Andretti, faites quelques tours de qualification, puis la course !



Et un tête-à-queue ! C'est ce qui arrive lorsque vous vous frottez un peu trop...



La course de Sprint est la plus technique de toutes. Les voitures passent les virages tout en dérapage et les tête-à-queue sont très fréquents.

MEGADRIVE



SON 11/20

Les chocs entre les voitures, les freinages et les sorties de route sont bien rendus, mais les bruits du moteur sont très moyens. Un peu monotone.

GRAPHISME 14/20

Traces de freinage sur la route, bas-côtés bordés d'arbres, de pancartes et de poteaux, paysages sympathiques et voitures très belles.

ANIMATION 12/20

Accrochages et tête-à-queue vraiment spectaculaires, mais la sensation de vitesse est mal rendue. On est obligé de dire que c'est moyen.

MANIABILITÉ 16/20

Prendre l'aspiration, déboîter, faire l'intérieur ou l'extérieur... Tout est très facilement réalisable et, de plus, la manette est configurable !

INTÉRÊT 19/20

Différents types de voitures et de conduites, championnat ou même carrière à 1 ou 2 joueurs, gestion de la voiture... C'est génial !

♦ SIMULATION ♦

ÉDITEUR : ELECTRONIC ARTS
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
NOMBRE DE CIRCUITS : 15
NOMBRE DE JOUEURS : 1 ou 2
PASSWORDS : OUI
SAUVEGARDE : OUI

- 3 types de véhicules
- 3 types de conduites
- Gérer sa carrière de pilote
- La sensation de vitesse
- Les bruits du moteur



79%

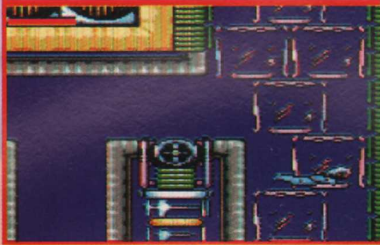
ZAPPING

GAME GEAR • P... GAME

Ies amis de Spider-Man ont été capturés par le très renommé Arcade ! Wolverine, Storm, Gambit et Cyclops ont besoin de votre aide... Vous réussirez sans problèmes à les retrouver, mais fuir sera une autre galère. Dans ce jeu, vous allez diriger les cinq personnages à tour de rôle (c'est vous qui choisissez), et chacun prendra un chemin différent pour tenter de réussir deux missions. À chaque fois que vous perdrez une vie, la mission sera à refaire depuis le début. Vous pourrez la retenter tout de suite ou choisir un autre personnage. Vous n'avez que quatre vies, alors bon courage !



Voici Storm à l'œuvre... Elle doit détruire des sas ainsi que des vannes pour faire monter le niveau de l'eau et retrouver la surface. De temps en temps, elle a besoin de respirer un bon coup...



De gauche à droite, vous voyez Spider-Man, Wolverine, Gambit, Storm et Cyclops, et chacun possède des coups particuliers. Spider est le maître des toiles d'araignée, Wolverine possède de longues griffes et une pêche ravaugeuse, Gambit a des pouvoirs cinétiques et il se bat en lançant des cartes, Storm contrôle les éléments de l'eau et nage comme une sirène, et Cyclops projette un rayon meurtrier avec ses yeux. Tous les personnages peuvent trouver des options pour récupérer leur énergie et leur vie.



Dans sa première épreuve, Gambit doit avancer sans cesse pour ne pas être écrabouillé par une énorme boule épineuse.

Spider-Man and the X-men



Wolverine va affronter des soldats, mais aussi des clowns ! Il peut trouer certains murs avec ses griffes... Chaque personnage affrontera des Boss !

◆ L'AVIS DE MEGA FORCE ◆

Sur Game Gear, les jeux sympatoches, voire même carrément cools, ne courent pas les rues. Aujourd'hui, on a plutôt de la chance, car Spider-Man and The X-Men en fait largement partie. Tout dans ce titre est soigné, depuis les graphismes jusqu'aux animations en passant par les musiques techno qui rythment bien les combats acharnés auxquels il faudra faire face. De plus, la durée de vie, due à une difficulté des niveaux, est également excellente. Allez, comme dans la vie, tout n'est pas toujours rose, je reprocherai juste la petitesse des sprites des combattants ainsi que le clignotement de certains ennemis. À part ce léger défaut qui ne gêne en rien le plaisir que l'on a à "castagner sec", on peut y aller sans crainte, Spider-Man and The X-Men est un très bon jeu.

FRANCIS

GAME GEAR

SON 16/20 GRAPHISME 15/20

ANIMATION 15/20 MANIABILITÉ 13/20

INTÉRÊT 17/20

◆ PLATES-FORMES ◆

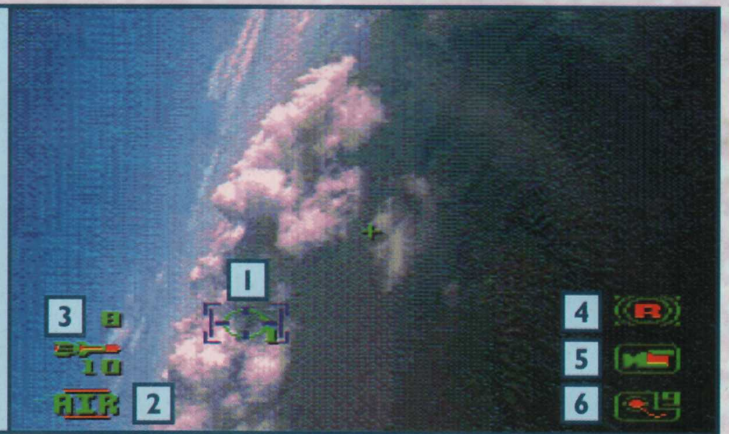
ÉDITEUR : ACCLAIM
TAILLE CARTOUCHE : 2 Mb
DIFFICULTÉ : DIFFICILE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 12
NOMBRE DE JOUEURS : 1
PASSWORDS : NON
CONTINUES : NON





VOS COMMANDES...

- 1) Le viseur.
- 2) Cliquez ici pour passer des missiles air-air aux air-sol.
- 3) Selon la distance de la cible, choisissez les missiles à utiliser.
- 4) Cliquez ici pour répondre aux messages radio. Les pilotes utilisent des termes un peu spéciaux pour parler entre eux...
- 5) Cliquez ici pour prendre des photos lorsque vous survolez des choses intéressantes...
- 6) Cliquez ici pour lancer un leurre.



AT ALLEY



Les explosions sont très spectaculaires ! Les avions partent en fumée, implorent littéralement et tombent en flammes. Détruire un pont ou encore une rampe de missiles sol-air n'est pas mal non plus...



MISSION 1

Voici les principales animations de votre première mission. Normalement, il y en a beaucoup plus comme, par exemple, les changements de direction de l'avion et les discussions entre les pilotes. L'objectif est d'éliminer un escadron de trois Migs puis de détruire un bombardier. Autant la mission peut être courte si vous atteignez votre cible tout de suite, autant elle peut être très longue et dangereuse si vous les ratez. Dans ce cas, l'ennemi peut arriver dans vos 6 heures et vous serez alors obligé d'utiliser vos leures pour détourner le missile qu'il vous lancera. Vous pouvez aussi tenter de changer brusquement de direction mais là, vous avez une chance sur deux de réussir. Lorsque vous n'avez plus de leures, c'est la seule solution !



Vous partez toujours accompagné d'un autre avion. Il y a deux hommes dans chaque avion. Votre pilote est Dakota et votre nom de code est "Shadow 5". Dirigez votre viseur sur le "R" pour répondre à son message radio.

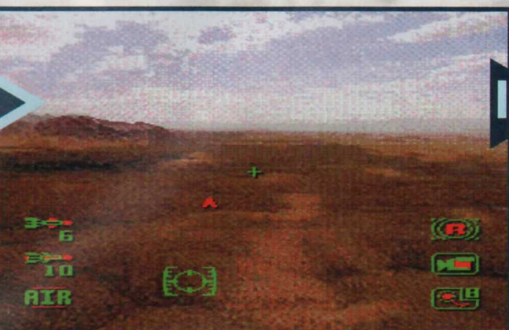
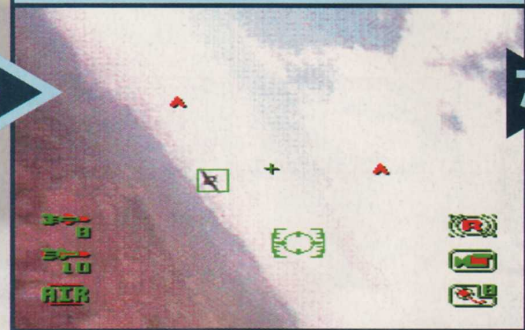


Cette mission ne comporte qu'un seul secteur de combat. Placez votre viseur sur le petit rond avec un "1" pour vous y diriger.

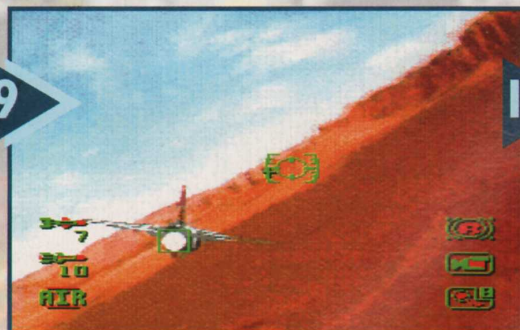
Maintenant, c'est vous qui êtes en bonne position. Le Mig est encadré et se déplace un peu partout sur l'écran. Dirigez votre curseur dessus. Lorsqu'il devient rouge, c'est que votre missile a accroché la cible. Tirez vite !...



Ouf! Ça passe juste à côté !



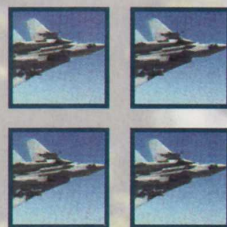
Cette fois, c'est au tour du dernier Mig.



Votre pilote est obligé de le suivre... Accrochez-le et shootez-le !



Comme vous le voyez, les paysages sont très divers. Balade le long de la mer, dans le désert, zigzags dans les canyons... Et la tête en bas, c'est comment ?





4

Chaque petite flèche indique un avion. Choisissez-en un en plaçant votre curseur dessus. Celui du centre, par exemple.



Attention, l'ennemi vient de lancer un missile. Dirigez vite votre curseur dans le coin en bas à droite pour lancer un leurre.



Bien joué, vous l'avez shooté.



Il ne reste que deux Migs. Allez sur celui de droite.



12

Il zigzague en profitant du relief... Du coup, il est très difficile de bloquer votre viseur sur son signal. Attendez qu'il se calme et descendez-le



L'escadron éliminé, le bombardier est à votre merci. Sélectionnez le second type de missiles air-air puis accrochez votre cible. Une fois détruite, vous rentrez à la base...



T ALLEY



Lorsque vous lancez un missile, vous voyez en train d'appuyer sur ce bouton. Il y a aussi d'autres animations, dans lesquelles on voit les pilotes manipuler les commandes de bord.

MEGA-CD

 **JEU-IMPORT**

SON 19/20

L'intensité des voix des pilotes lors des combats, le bruit des avions et des missiles... Une ambiance captivante ! On est en pleine réalité. Génial !

GRAPHISME 15/20

Vus de près ou depuis les nuages, les paysages traversés sont très variés mais pas toujours de la meilleure qualité. C'est tout de même bien.

ANIMATION 15/20

Les animations deviennent répétitives (virages, esquives et tirs de missiles...) mais n'enlèvent rien au plaisir. Un grand spectacle !

MANIABILITÉ 16/20

Le joueur possède énormément d'initiatives (choix des directions à prendre, des missiles à utiliser...). Les commandes sont très simples.

INTÉRÊT 18/20

Pilote de chasse ? Un rêve jamais réalisé qui devient presque réalité... On vole en équipe et il faut parfois s'entraider. Un jeu à chaque fois différent.

◆ **VOL INTERACTIF** ◆

ÉDITEUR : SEGA
 NOMBRE DE CD : 1
 DIFFICULTÉ : MOYENNE
 NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 2
 NOMBRE DE MISSIONS : 7
 NOMBRE DE JOUEURS : 1
 SAUVEGARDE : OUI
 CONTINUES : NON

- ↑ + L'ambiance est tendue !
- + Il faut écouter ...
- + On a beaucoup d'initiatives
- + Quatre sortes de missiles
- ▣ 7 missions seulement !



90%

ZAPPING

Star Trek à la télé, puis au cinéma, et maintenant sur Megadrive, c'est ce que l'on pouvait espérer de mieux, d'autant que la série doit vous manquer énormément... Kirk, Spock et tous les autres sont à la retraite, et c'est maintenant une nouvelle génération d'acteurs, pour une réalisation tout aussi passionnante, que l'on retrouve pour de nouvelles aventures intergalactiques. Joignez-vous à eux pour "visiter de nouveaux mondes étranges, et aller là où personne n'a jamais été". **MES- SAGE DE DÉTRESSE :** "Je suis le docteur T. Laris, archéologue des Fédérations Unies des Planètes. Je travaille actuellement dans des ruines situées sur la planète Codis Nu VI. Je viens à l'instant de détecter un vaisseau Romulannais en orbite autour de la planète. J'ai besoin de l'assistance d'un vaisseau"... Ça y est, l'aventure commence et vous ordonnez aux machines de donner pleine puissance pour arriver au plus vite. Codis Nu VI est une planète de classe M, son atmosphère est respirable et sa température modérée. Vite, en salle de téléportation... Shuiiiit...

MEGADRIVE US • MEGADRIVE US • MEGADRIVE US • MEGADRIVE US

LE POSTE DE SURVEILLANCE

À cet endroit, vous pouvez obtenir des renseignements sur les planètes ou les vaisseaux que vous rencontrez.

D

B



LE POSTE DE COMMANDE

Vous êtes assis au centre de la pièce et vous tournez dans le sens que vous voulez pour donner vos ordres aux différentes personnes.

E

C



A



LE POSTE DE NAVIGATION

Choisissez la planète que vous voulez atteindre et déterminez votre vitesse.

STAR TREK

The Next generation

◆ L'AVIS DE MEGA FORCE ◆

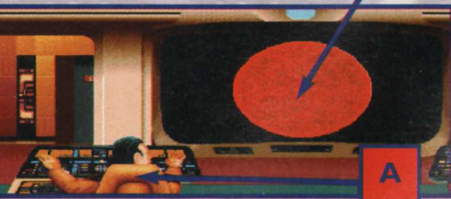
À mi-chemin entre le jeu d'action et le jeu d'aventure, Star Trek reprend dans son scénario les aventures du Capitaine Picard, le nouveau commandant de l'Enterprise. Malheureusement, la réalisation du jeu n'est pas à la hauteur du mythe "Star Trek" que l'on connaît Outre-Atlantique. À un niveau purement esthétique, l'ensemble est assez décevant, pour ne pas dire plus... Les couleurs sont fades et les dessins sont d'une médiocrité gravissime, ma petite sœur pourrait presque faire mieux ! Du coup, on ne se sent que moyennement dans l'ambiance. De plus, l'ensemble est trop souvent répétitif, et les ennemis succèdent aux mêmes ennemis, ce qui n'est pas des plus joyeux ! En revanche, l'ambiance sonore est bien meilleure et rattrape un peu le reste. Le bruit de téléporteur ou celui de l'alerte sont les mêmes que dans le film ! Gâché par sa réalisation médiocre, l'intérêt du jeu a du mal à émerger et, en tant que joueur, on a bien du mal à se sentir intéressé par cette production qui aurait pu être mille fois meilleure, surtout lorsque l'on est un amoureux de la série, comme moi ! Cela explique ma note (peut-être) un peu dure...

FRANCIS

L'ORDINATEUR DE BORD

Il constitue une formidable source d'informations scientifiques et culturelles, mais aussi de renseignements concernant l'Enterprise et les vaisseaux ennemis. C'est grâce à l'ordinateur que vous pourrez sauvegarder votre partie.

LE POSTE DE COMMUNICATION



A

Le jeu est divisé en trois parties. Une partie navigation, une partie combat spatial et une autre partie, la plus importante, celle qui se déroule sur les planètes. Là, vous dirigez une équipe de quatre personnages. Vous pouvez les déplacer seuls ou tous ensemble, et choisir celui qui prendra la tête du groupe. Chacun d'entre eux peut ramasser des objets, utiliser ceux en sa possession et réaliser des actions diverses (tirer au laser, prendre, poser).

Dans la première mission, vous devez éliminer tous les ennemis puis soulever

le levier pour libérer le Docteur Laris. La seconde mission commence lorsque vous découvrez dans l'espace un vaisseau endommagé que vous devrez remettre en état de marche... Les missions arrivent ainsi au fur et à mesure de l'aventure, comme dans la série télévisée.



B

LE POSTE DES MACHINES

Là, vous prenez connaissance des avaries et attribuez plus ou moins d'énergie pour les faire réparer plus ou moins vite. Trouvez les trois bases galactiques pour réparer encore plus vite, pour récupérer toute votre énergie et faire le plein de munitions.



LE POSTE DE TÉLÉPORTATION

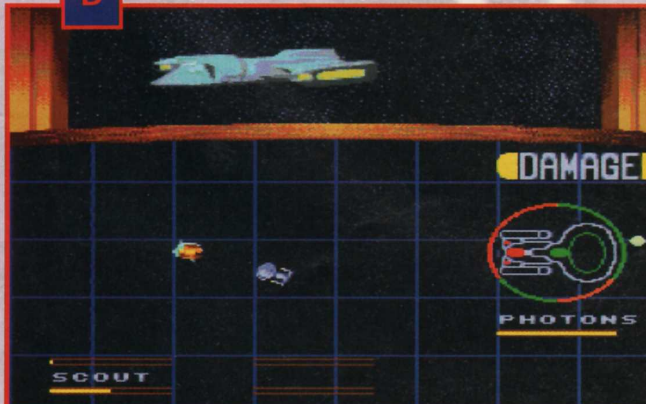
Choisissez quatre personnes de l'équipage suivant leurs caractéristiques et la mission à effectuer, puis téléportez-les !



C

TRIKER ration

D



LE POSTE DE COMBAT

Lorsqu'il n'est pas possible de discuter, vous vous retrouvez ici. Vous avez deux types d'arme, des lasers et des photons, que vous utilisez selon la distance vous séparant de l'ennemi. Vous voyez également vos dégâts ainsi que l'état de votre bouclier. Vous pouvez avancer, reculer et tourner pour éviter les tirs ennemis.

MEGADRIVE



SON

14/20

Les musiques sont agréables et les effets sonores bien réalisés. Un environnement plus riche aurait certainement augmenté la durée de vie du jeu.

GRAPHISME

08/20

Bof ! Les dessins matérialisant l'Enterprise sont exécrables. Sur les planètes, c'est un peu mieux, mais il n'y a pas de quoi sauter au plafond !

ANIMATION

12/20

Il est évident que l'animation n'est pas primordiale dans ce type de jeu. Les programmeurs le savent, du coup, on ne peut pas parler de point fort.

MANIABILITE

16/20

La simplicité des commandes offre à ce jeu une très bonne maniabilité. Il n'est donc pas étonnant de voir une note dépassant les 15/20.

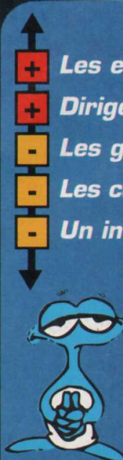
INTÉRÊT

12/20

L'intérêt n'est malheureusement pas suffisamment puissant pour redresser la note globale du jeu. Le joueur ne se sent pas investi dans sa mission.

◆ ACTION ◆

ÉDITEUR : SPECTRUM HOLOBYTE
TAILLE CARTOUCHE : 16 Mb
DIFFICULTÉ : MOYENNE
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ : 1
NOMBRE DE NIVEAUX : 8
NOMBRE DE JOUEURS : 1
SAUVEGARDES : OUI
CONTINUES : NON



69%

- + Les effets sonores
- + Diriger une équipe
- Les graphismes
- Les combats dans l'espace
- Un intérêt limité

HIT PARADE



Nouvelle formule oblige, nouvel Hit-Parade. Désormais tous les mois, vous retrouverez dans MegaForce, le Top des jeux officiels et des jeux d'import, réalisé en collaboration avec Sega France, Sega Of America et le magazine Beep! Megadrive.

MEGADRIVE



- 1.....VIRTUA RACING
- 2.....LANDSTALKER
- 3.....SONIC 3
- 4.....DUNE 2
- 5.....ART OF FIGHTING
- 6.....FORMULA ONE
- 7.....HYPERDUNK
- 8.....MC DONALD'S TREASURE LAND
- 9.....THE LOST VIKINGS
- 10.....ALADDIN

MASTER SYSTEM



- 1.....ALADDIN
- 2.....STREETS OF RAGE 2
- 3.....ULTIMATE SOCCER
- 4.....SONIC CHAOS
- 5.....JUNGLE BOOK
- 6.....ASTÉRIX 2
- 7.....WINTER OLYMPICS
- 8.....ROAD RASH
- 9.....DONALD DUCK 2
- 10.....DESERT STRIKE

GAME GEAR



- 1.....ALADDIN
- 2.....DONALD DUCK 2
- 3.....FORMULA ONE
- 4.....DR ROBOTNIK'S MEANBEAN MACHINE
- 5.....ASTERIX SECRET MISSION
- 6.....SONIC CHAOS
- 7.....GP RIDER
- 8.....JUNGLE BOOK
- 9.....MICKEY MOUSE 2
- 10.....ROAD RASH

MEGA-CD



- 1.....SILPHEED
- 2.....LETHAL ENFORCERS
- 3.....SONIC-CD
- 4.....THUNDERHAWK
- 5.....CHUCK ROCK II - SON OF CHUCK
- 6.....FINAL FIGHT
- 7.....SOL FEACE
- 8.....SPIDERMAN
- 9.....SEWER SHARK
- 10.....JAGUAR XJ 220

MEGADRIVE



- 1 DRAGON BALL ZBANDAI
- 2 VIRTUA RACINGSEGA
- 3 TANTALLSEGA
- 4 FANTASY STARSEGA
- 5 MONSTER WORLD 4SEGA

MEGA-CD

- 1 F1, HEAVEN SYMPHONYSEGA
- 2 URUSEI YATSURAGAME ARTS
- 3 POPPLE MEILESEGA
- 4 PUYO PUYO CDSEGA
- 5 EYE OF THE BEHOLDERPONY CANYON

GAME GEAR

- 1 SONIC DRIFTSEGA
- 2 LAST BIBBLESEGA
- 3 YU YU HAKUSHOSEGA
- 4 ALADDINSEGA
- 5 PUYO PUYOSEGA

GENESIS



- 1 NBA JAMACCLAIM
- 2 NBA SHOWDOWNEA SPORT
- 3 WORLD SERIES BASEBALLSEGA
- 4 FIFA INTERNATIONAL SOCCEREA SPORT
- 5 MUTANT LEAGUE HOCKEYEA SPORT

SEGA-CD



- 1 TOMCAT ALLEYSEGA
- 2 RISE OF THE DRAGONDYNAMIX
- 3 DRAGON'S LAIRREADY SOFT
- 4 WING COMMANDERELECTRONIC ARTS
- 5 LUNAR, THE SILVER STARWORKING DESIGNS

GAME GEAR



- 1 NBA JAMACCLAIM
- 2 X-MENSEGA
- 3 MORTAL KOMBATACCLAIM
- 4 WINTER OLYMPICSUS GOLD
- 5 SONIC CHAOSSEGA

-t'as un problème ?

- **Des réponses personnalisées à toutes tes questions,**
 - **Les astuces et les solutions complètes de tous tes jeux,**
- **Les futurs jeux SEGA en previews avant la presse,**
 - **Des concours pour gagner : VIRTUA RACING, LE MULTI MEGA...**

36.15 **SEGA**

(1,27 frs/min.)

EN DÉTRESSE

MEGA FORCE / EN DÉTRESSE 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

Vous connaissez tous maintenant le principe de notre rubrique "En détresse", que nous aurions pu intituler en son temps "Les lecteurs parlent aux lecteurs"... Vous l'avez compris, nous centralisons ici l'ensemble des questions que se posent les joueurs sur un jeu particulier, du fait des difficultés qu'ils y rencontrent. Il se trouve évidemment d'autres lecteurs qui, eux, connaissent la réponse à ces problèmes, et dont la bonté d'âme les pousse à prendre la plume pour aider leurs collègues... Si vous êtes dans ce cas, la seule précaution à prendre est de bien noter sur votre réponse le numéro affecté à la question, avec le nom du jeu et de la console, et pour tous, nous rappelons notre adresse : Mega Force, "En Détresse", 103 Boulevard Mac Donald, 75019 PARIS

QUESTIONS •

• RÉPONSE



les réponses...

ASTÉRIX

★ MEGADRIVE ★

J'aimerais connaître les codes de ce jeu, car je n'arrive pas à battre le romain du troisième niveau. Merci d'avance.

Jennifer DI CARLO (93).



C'est simple Jennifer, je suppose que tu veux parler du romain sur le rondin de bois au niveau 3 (La Forêt). Le romain fait tourner le rondin de bois dans une certaine direction. Il faudra faire avancer le rondin de bois dans la direction contraire, et appuyer sur les boutons du paddle, ce qui enverrait ce romain dans les eaux ! Et pour encore plus de fun, voici quelques codes :

Niveau 1 : Insula
Niveau 2 : Condor
Niveau 3 : Vienna
Niveau 4 : Avalon
Niveau 5 : Dulcis

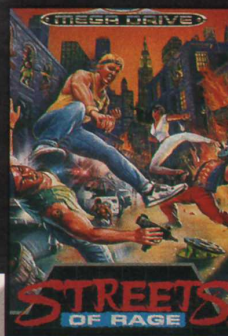
Jérôme REY (06).

STREETS OF RAGE 2

★ GAME GEAR ★

Y-a-t-il un code pour avoir le "Select Round" ? Est-ce qu'il y a un code pour jouer avec d'autres personnages ? Au moment où l'on joue, y-a-t-il un code pour n'entendre que les bruitages ? Car quand on laisse le jeu jouer, il n'y a que les bruitages. Merci beaucoup !

Fabrice SKOCZILAS (21).



À ma connaissance, il n'existe aucun code pour choisir son niveau. Non ! Il n'y a aucun code pour prendre d'autres personnages. Il n'y a aucun

code pour n'entendre que les bruitages...

Th Hawk (93).

KRUSTY'S FUN HOUSE

★ GAME GEAR ★

Je n'arrive pas à battre la zone 2... Est-ce que vous pouvez me donner le code de la zone 3 ? Merci d'avance.

Romain TRICARD (06).

Pas de problème ! Voici les codes de quelques zones :

Zone 2 : SELMA

Zone 3 : SCRATCHY

Zone 4 : SCINNER

Zone 5 : GROENING

Jérôme REY (06).



ANOTHER WORLD

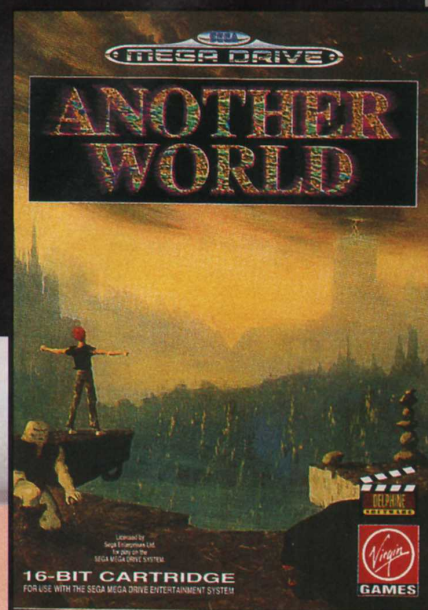
★ MEGADRIVE ★

Je n'arrive pas à tuer l'alien avec une boule verte au-dessus de lui. Comment faut-il faire ? Merci d'avance.

Alexandre MONIER.

Pour tuer l'alien, Alexandre, mets-toi en position de tir (accroupi) et attends. Tu verras que, sous la boule verte, une ombre noire se déplace. Quand elle est au-dessous, compte jusqu'à trois (à peu près) pour voir qu'elle s'est bien immobilisée. À ce stade-là, tire. La boule verte va tomber et tuer l'alien. Bonne chance !

Jonathan DESSEIN (13).



SONIC 2

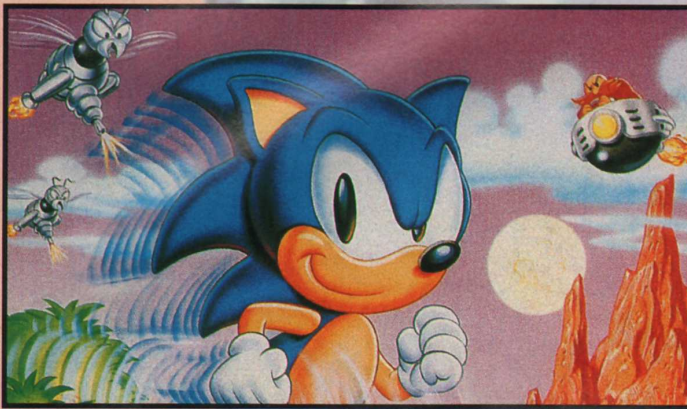
★ GAME GEAR ★

Salut, j'aimerais connaître les codes pour arriver à la fin de ce fabuleux jeu ? Merci.

Matthieu DESSON.

Pour avoir le "Select Round", il faut faire la manœuvre suivante : lorsqu'apparaît le cercle avec Robotnik, qui enlève Tails à bord de son engin, appuie sur 1, 2, Start et sur la diagonale Bas/Gauche. Reste appuyé jusqu'à ce que tu entendes un petit bruit. Alors relâche le tout et appuie sur Start.

Raphaël BACCONNIER.



SHINING FORCE

★ MEGADRIVE ★

Comment faire pour que le vieux, qui nous répond toujours "hum, hum !" (dans le même village que Zyllo), se joigne à nous ? Et Aleff, vaut-elle le coup ?

Ken.

Pour avoir l'aviateur Kokitui, il faut, après lui avoir parlé, aller sur la terrasse juste en bas. Une fois que tu es là, il s'envolera, disparaîtra et ne réapparaîtra que lorsque le train de Pas s'en ira au chapitre suivant. Parle-lui et il rentrera dans ton équipe. Quant à Aleff, elle vaut le coup, tu peux l'échanger contre Anri.

Jean-Charles HUBERT (06).

FINAL FIGHT

★ MEGA-CD ★

Je n'arrive pas à tuer le dernier Boss du jeu. Y-a-t-il un "Select Round" ou des vies infinies ? Merci d'avance.

Franck.

Je ne connais pas de "Select Round", mais une astuce pour faire "Auto-Punch". Va dans option, mets-toi en face d'Exit et fais simultanément D, A, B + Start. Puis commence le jeu avec Guy. Lorsque tu te bas, ne relâche pas le bouton de coup de poing. J'espère que tu arriveras à battre le dernier Boss, et bonne chance !

Les Passwords après le 481 376 sont :

Niveau 45 : 635 184

Niveau 46 : 401 139

Niveau 47 : 845 527

Fin du jeu : 426 081

Julien FILLEUR (88).

LANDSTALKER

★ MEGADRIVE ★

Dans la ville de Mercator, je suis coincé... Je suis pourtant les indications du Mega Force n° 27, mais ça ne marche pas. Et chez la vieille femme (pour ranger les jarres), je l'aide mais elle ne me dit rien en ce qui concerne la diseuse de bonne aventure. Je vous en supplie, aidez-moi vite, sinon je casse tout !

Nicolas CHARBONNEL (15).

Dans la ville de Mercator, parle à absolument tout le monde, il y aura quelqu'un qui apparaîtra à droite, derrière un sapin en face de la porte qu'il y a sur le côté du château, parle-lui. Quelqu'un sortira de la porte, ensuite dirige-toi vers la diseuse de bonne aventure, elle te transformera et va vite vers la maison close, puis continue ton aventure. Bonne chance !

Vincent MOREL (94).

GYNOUG

★ MEGADRIVE ★

Existe-t-il des invincibilités (sans Game Génie ou Pro Action Replay) sur ce jeu ? Please, merci d'avance. Ou bien existe-t-il un moyen pour voir la fin de ce jeu ? Merci !

Axel.

Voici des astuces qui devraient t'aider à finir ce fabuleux jeu...

"Select Round" : aller dans Option et se mettre sur "Control", appuie sur A 10 secondes jusqu'à l'apparition du mot "stage".

"Continues" infinis : quand Game Over apparaît, faire A + C simultanément.

C. DERCOURT (80).

T2 THE ARCADE GAME

★ GAME GEAR ★

J'aimerais savoir le code pour choisir son niveau ? Très, très grand merci pour la réponse.

Mathias CUSIMANO (Belgique).

À ma connaissance, il n'existe aucun code pour choisir son niveau. Désolé !

Th Hawk (93).

BOB

★ MEGADRIVE ★

Bob est un super jeu mais j'ai besoin des passwords après celui-ci : 481376, car je suis coincé. Vite, sinon il ne retrouvera jamais son vaisseau spatial et il se fera disputer ! Merci d'avance.

Aurélien VIRET (54).





Mon petit diable ...
(en cas d'urgence)
18 pompiers 15 SAMU
• SOS pizza 40 41 55 32
• Mamie (argent) 40 41 54 94
et la ligne SEGA

36-68-01-10

PS: N'oublie pas de descendre les poubelles.

36 68 01 10

La ligne téléphonique Sega est une assistance immédiate
sur tous les jeux Sega, accessible 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7.

SEGA

La ligne Sega c'est plus fort que toi

2,19 F TTC la minute

EN DÉTRESSE

MEGAFORCE / EN DÉTRESSE 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS

les questions...

★ GAME GEAR ★

N°30001 – NBA JAM

Je m'appelle Aurélien et j'ai 11 ans. J'aimerais connaître plusieurs choses :
1) Est-ce que quelqu'un peut me donner tous les exemples de smashes ?
2) Comment fait-on pour prendre les joueurs cachés ?
3) Peut-on faire des concours de smashes ?

Aurélien MARION (62).

N°30002 – SONIC CHAOS

Y-a-t-il un code pour avoir le "Select Round" ? Est-ce que Sonic peut avoir des vies infinies ? Merci d'avance.

Charles CLAVEL (45).

N°30003 – MORTAL KOMBAT

Help ! Comment fait-on pour tuer le 7ème combattant Kano ? Je vous en supplie, répondez-moi !

Franck HIRSON (62).

N°30004 – MICKEY 2

Y-a-t-il des codes sur ce jeu ? Si oui, lesquels ? Comment battre le dernier Boss ? Merci d'avance.

David HOUSTIN (76).

N°30005 – COSMIC SPACEHEAD

Je suis bloqué depuis un mois aux autos-tamponneuses. J'ai trouvé le permis de conduire mais je n'arrive pas à faire les trois tours voulus pour gagner le voyage sur la planète Detroica. J'aimerais connaître le code que l'on peut trouver après avoir fait les autos-tamponneuses, en vous remerciant d'avance.

Corinne LETARD (92).

★ MASTER SYSTEM ★

N°30006 – ASTÉRIX

Pourriez-vous, s'il vous plaît, me donner des codes Action Replay Pro pour Astérix ? Merci d'avance.

Rudy REYNAERT.

N°30007 – ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Y-a-t-il des passages secrets ? Si oui, où sont-ils et comment fait-on pour y

accéder ? Et après avoir descendu tout le lac Cragg (11ème lieu), que faut-il faire ? Merci d'avance.

Cédric GOLDIAN (59).

N°30008 – DRACULA

Je n'arrive pas à passer Daytime Scène 2 Trapped in Castle Dracula à la première plate-forme. Je voudrais savoir comment la passer et savoir s'il y a un code pour un "Select Round". Merci d'avance.

Grégory LEFAURE (69).

N°30009 – STAR WARS

Dans le désert, j'arrive à la grotte de Oby Wan et je le vois. Mais je n'arrive pas à l'avoir. Comment faire ? Merci d'avance.

Jean-Christophe FORTIER (Roubaix).

★ MEGADRIVE ★

N°30010 – SONIC SPINBALL

Je désirerais savoir s'il y a un "Select Stage"... Merci !

Renny PARIS.

N°30011 – WORLD OF ILLUSION

J'aimerais savoir comment il faut faire pour ouvrir les portes qui accèdent au dernier niveau lorsqu'on joue à deux ? Et existe-t-il un code d'invincibilité ? Merci d'avance.

Adeline RENARD (29).

N°30012 – T2-THE ARCADE GAME

On m'a dit qu'il y avait un code pour arriver au dernier niveau, si c'est vrai, pourriez-vous me le donner ? Merci d'avance.

David NICOLAS.

N°30013 – WONDERBOY IN MONSTER LAND

À quoi servent les "Charmstones" ? J'en ai acheté huit et je ne sais pas quoi en faire ! Merci d'avance.

Daniel NEVES (Luxembourg).

N°30014 – PHANTASY STAR 2

Je n'arrive pas à trouver le labyrinthe Ronon. Faut-il avoir une carte de cou-

leur pour y aller ? Si oui, où se trouve t-elle ?

Etienne CHAFFOIS (42).

N°30015 – ALADDIN

Je voudrais savoir où se trouve le Sound Test. Merci d'avance.

Guillaume MESURET (13).

N°30016 – THE REVENGE OF SHINOBI

J'aurais voulu savoir s'il y a un code pour choisir son niveau. J'ai un problème, je suis coincé au District 7 (La digue) vers la fin où l'on voit un bateau à l'arrière-plan...

Philippe JACQUOILLEOT (57).

N°30017 – CHAKAN

J'aimerais savoir comment passer la phase 2 du monde de l'eau, dans le plan élémentaire, car je suis bloqué au début. SVP, aidez-moi. Merci d'avance.

Marc FREMONT (14).

N°30018 – BATTLETOADS

Existe-t-il un code pour choisir son niveau ? Si oui, lequel ? Merci d'avance.

Grégory P. (54).

N°30019 – X-MEN

Je voudrais savoir comment battre Magneto et comment éviter la boule qui se forme lorsqu'on arrive. Et par hasard, n'y aurait-il pas une bidouille pour être invulnérable ? Répondez-moi s'il vous plaît. Merci.

Loïc JEGOU (50).

N°30020 – FATAL FURY

J'aimerais bien savoir s'il y a un code pour accéder au dernier Boss en mode deux joueurs. En vous remerciant...

Vincent DERAET (Belgique).

N°30021 – ASTÉRIX

Comment faut-il faire pour passer le Boss du monde de la forêt ? J'essaie toutes les touches, mais rien à faire, je suis bloqué dessus depuis un mois. Pourriez-vous m'aider ? Grand merci pour la réponse.

Natacha (44)

N°30022 – FIFA INTERNATIONAL SOCCER

Dans ce jeu, j'arrive à marquer dans

toutes les positions sauf de la tête. Est-ce qu'il y aurait une âme assez bonne pour me donner un tuyau ? Merci d'avance.

Ryle (02).

N°30023 – QUACKSHOT

Je n'arrive pas à éliminer le fantôme Viking. SVP, aidez-moi !

Julien BONENFANT (Suisse).

N°30024 – STREET FIGHTER 2'

Je voudrais savoir comment l'on fait pour faire les boules d'énergies rouges avec Ryu ? Merci !

Jonathane GARNIER.

N°30025 – SONIC 2

Je voudrais savoir comment battre le dernier Boss du Death Egg Zone car, je vais craquer !

Nicolas FROMAGET (91).

N°30026 – TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

Y-a-t-il un code pour choisir les Boss de ce jeu et un code pour prendre le personnage caché ?

Stéphane (57).

N°30027 – SONIC 3

Je voudrais savoir comment avoir des vies infinies (Cheat mode ou Game Génie)... Comment choisir son niveau et comment avoir un temps infini ? Merci d'avance.

Benoit TAEYMANS (38).

★ MEGA-CD ★

N°30028 – MORTAL KOMBAT

Comment fait-on le final de Raiden et Cage ? Comment fait-on aussi le coup de pied à 360° de Liu Kang ? Merci d'avance.

Antoine.





Bonjour à toutes et à tous, adulateurs de Schmürz ! Au moment où vous lirez ces lignes, vous serez sûrement assis confortablement dans votre salon, un ventilateur dans la figure, en train de siroter du jus de Megadrive enrichi, mélangé à un soupçon de Master System, des toasts de Game Gear à portée de la main. C'est toujours ce que je prévois de faire à l'approche des vacances... Mais revenons à nos Blürz (l'équivalent de vos moutons) ! Vous fêtes relativement nombreux à envoyer essais et esquisses dans l'espoir d'une parution dans le numéro 30 de votre mag' préféré. Seulement voilà, le "fanzine" dédié Sega le plus lu en France (celui que vous tenez entre les mains) bénéficiant d'une nouvelle présentation, je voudrais en profiter pour vous proposer un "deal" quant aux courriers à venir. En fait, l'idéal serait que vous m'adressiez des lettres qui tournent autour d'un même sujet. Outre les tracasseries habituelles auxquelles je vous ferai le plaisir de répondre comme à l'accoutumée, je souhaiterais donner plus d'envergure à la chose. Petits et grands, parlez-moi de tout ce qui vous interpelle dans l'univers des jeux vidéo. Pour vous aider à comprendre, lisez attentivement la lettre qui suit. Elle constitue un exemple type de ce que j'attends de vous. Élargissez vos questions et continuez d'envoyer toujours plus de dessins et de courrier à : **SCHMURZ - MEGAFORCE 103 Bd MacDonald, 75019 Paris.**

... "ils font perdre au jeune (les jeux vidéos) le sens de la valeur de l'argent gagné par le travail." ...

Ces trois dessins nous ont été envoyés par Jean-Paul SILVA de Fumel (47500)

Voici la réaction d'un lecteur en réponse à une proposition de loi enregistrée à la Présidence de l'Assemblée Nationale le 13 avril 1994. Cette loi, présentée par cinquante-huit députés de la majorité actuelle, tend à vouloir interdire l'implantation de salles de jeux exploitant des jeux dits d'adresse dans le voisinage des établissements scolaires, de formation et de loisirs de la jeunesse ainsi qu'autour des centres sportifs. Nous



... "les "salles de jeux" où se rencontrent ces sortes constituent à l'évidence de

EXPOSÉ DES MOTIFS

"Mesdames, Messieurs, (...) Pour aider la jeunesse à avoir un égal accès à la scolarité, à la formation et, finalement à l'emploi, il faut la préserver des tentations faciles mais combien délétères. Ainsi, les "salles de jeux" où se rencontrent des jeux "vidéos" de toutes sortes constituent à l'évidence des lieux propices au racket ; mais plus encore, les jeux proposés dans ces établissements ne présentent aucun intérêt en matière d'éveil ou de formation. De plus, relativement coûteux qu'ils sont, ils font perdre au jeune le sens de la valeur de l'argent gagné par le travail."

PROPOSIT

Politician est là pour

Politician serait-il frustré ?

citons ci-après de larges extraits du texte de loi en préparation, plutôt "court" pour une fois puisque composé d'un "Exposé des motifs" et d'un Article unique (voir encadré ci-dessous) ;

"Brest, le 19.06.94

(...) Bien que cet article ait fait rire des personnes de mon entourage, c'était plu-

tôt un rire jaune. Personnellement, ça m'a révolté ! Tout d'abord, il s'agit "de jeux dits d'adresse" ; et cela couvre de nombreuses activités de détente : pas de différence alors entre jeu vidéo et bowling. On notera au passage que M. Dictionnaire donne pour synonyme d'"adresse" : dextérité, finesse, ingéniosité, subtilité, intelligence."

"Là où il y a schisme, c'est ce qui a trait aux écoles et autres centres. Passe encore (quoiqu'à débattre...) qu'on interdise de s'installer près des établissements scolaires, mais que viennent donc faire les établissements de loisir et les centres sportifs dans cette décision ?"

"Pas de panique, Politician est là pour "préservier la jeunesse des tentations faciles" ! Mais la jeunesse que l'on porte tant aux nues ces derniers temps, ne saurait-elle pas se prendre en charge ? Si, si, répondra Politician, mais ce sont des tentations pas bien, très méchantes et tout, et tout... Délétères, même !!!" Et M. Dictionnaire de s'empresser de préciser que cela signifie "moralemment dangereux"."

"Politician ne se laisse pas démonter. Pensez donc : 58 identités pour le soutenir. Alors il joue franc-jeu, "jeu vidéo" pour être précis, enchaînant avec "racket", "aucun intérêt en matière d'éveil ou de formation", "coûteux", etc. STOOOOOOOP !... M. Dictionnaire n'est pas intervenu, on est donc censé avoir tout compris. Résumons : les salles d'arcade, clairement attaquées, favorisent le racket. Je me dis que Politician n'a pas eu de chance en allant sur place (?) alors que ce genre de lieu (de débauche ?) favoriserait plutôt les contacts (on note au passage que les jeux d'arcade sont de toutes sortes : flip-

pers, billards...). M. Dictionnaire rétorque qu'il n'a pas été consulté par Politician -comme d'hab', soit dit en passant."

"Quant à l'absence "d'intérêt en matière d'éveil ou de formation", je suis presque d'accord. On attend toujours le fameux "Apprends avec Mickey" de Capcom et Politician refuse de jouer à "Columns" (c'est Mega Force ici, N.D.Schmürz !). M. Dictionnaire fait remarquer que "jeu" est synonyme de "détente", mais Politician n'entend pas, occupé à chercher la perrique qu'on vient de lui racketter."

"Nous sommes tous d'accord quand il est dit que c'est relativement coûteux. Pourquoi Politician ne pourrait-il pas les rendre gratuits et éviter ainsi de faire prospérer des sociétés étrangères ? Politician, nauséux, ne daigne pas répondre, trop occupé à finir "After Burner"."

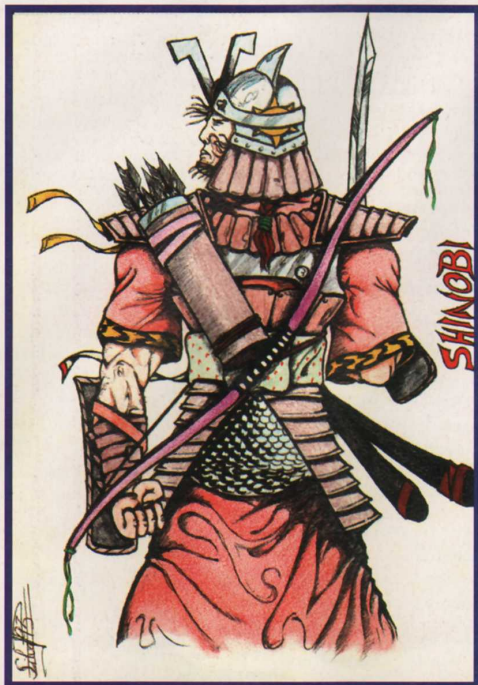
On finit par perdre le "sens et la valeur de l'argent gagné par le travail" s'écrie fièrement Politician avec son air faussement moralisateur. Il a dû recevoir des subventions de l'État pour mener à bien son enquête et ainsi n'a pas fait ATTENTION à l'argent qu'il dépensait comme si cela avait été le sien. On peut parier qu'il n'aura alors pris aucun plaisir à se faire anihiler, exploser, anéantir, atomiser à toutes ses parties : Politician serait-il frustré ? Plus grave, n'aurait-il, une fois de plus, rien compris ?"

"C'est pourquoi je fais appel à vous (moi, Schmürz, et les autres - NDS) pour mettre au courant les lecteurs de France et de Navarre pour qu'ils réagissent, nom d'un Schmürz !!! Laisser imposer ce projet serait une grave erreur après celle commise au sujet de l'épilepsie."

**Amicalement,
David Guillou."**

Voilà ! Le débat est ouvert et je meurs d'impatience de connaître vos réactions. Vous pouvez également faire connaître vos réactions sur le 3615 MEGA FORCE rubrique "Débats". Passez toutes et tous d'excellentes vacances et rendez-vous à la rentrée pour de nouvelles aventures ! Bisous.

SCHMÜRZ



entrent des jeux "vidéos" de toutes les lieux propices au racket" ...

ARTICLE UNIQUE :

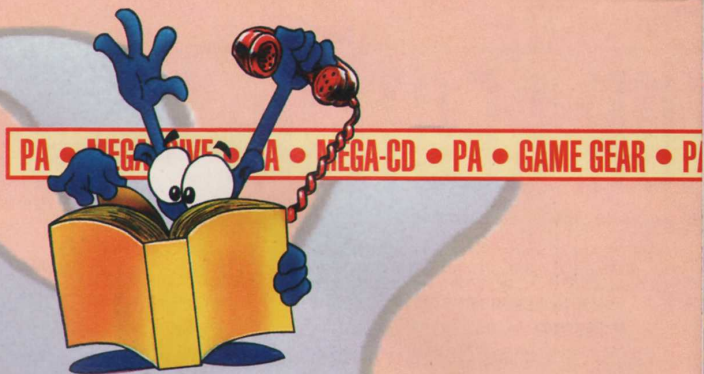
"Les établissements dont l'activité essentielle consiste en l'exploitation de jeux dits d'adresse et/ou de jeux électroniques pour lesquels les gains ne peuvent excéder cinq parties gratuites ne peuvent être implantés autour des établissements d'instruction publique, des établissements scolaires privés ou des établissements de formation ou de loisirs de la jeunesse ainsi qu'autour des stades, piscines, terrains de sports publics ou privés. Un décret en Conseil d'État détermine les conditions d'application de la présente loi."

ION DE LOI

"préservier la jeunesse des tentations faciles" !

PETITES ANNONCES

MEGAFORCE / Petites Annonces 103, Boulevard Mac Donald 75019 PARIS



★ GAME GEAR ★

ACHAT

Département 37

Achète Lemmings et Defender of Oasis sur GG, prix : 130F maxi. Contacter Olivier ou Franck au 47 53 66 80.

CONTACT

Département 06

Echange sur GAME GEAR Chakan ou Spiderman contre Road Rash ou Streets of Rage. Ecrire à Benjamin au 2123 Rte de Grasse, 06140 TOURRETTES SUR LOUP.

Département 54

Echange ou vends 17 jeux GG pour tout renseignement. Téléphoner à David au 83 47 30 87 urgent.

VENTE

Département 04

Vds trousse de rangement pour GG pour mettre piles, jx adapt. ... en cuir : 300F. Tél. à Sébastien : 92 87 83 22.

Département 30

Vends GAME GEAR + 4 jeux + sacoche + loupe + adapt. secteur, le tout : 700F. Téléphoner à Yvon le samedi après 19H au le dimanche au 48 86 84 23.

Département 42

Vds GG et 4 jx Chuck Rock, Global Gladiators, Devilish, Mickey Mouse et loupe + adaptateur, prix : 900F ou échange le tout contre Mega-CD. Tél. au 77 31 64 56.

Département 44

Vds GAME GEAR + 7 jx : 1500F (Mortal Kombat, Mickey 2, Sonic 2, Robocop VS Terminator, Super Kick Off, Columns, Ax Battler) GG seule + Columns : 350F, jeux : 100F à 150F. Téléphoner après 17H au 40 49 51 05.

Vends GAME GEAR + 10 jeux (NBA JAM...) de 100F à 150F, valeur neuve : 2000F, vendu : 1500F à débattre (boîtier, notice de jeux + GG livrée avec). Demander Mathieu après 19H sauf le week-end au 40 88 47 90.

Département 49

Vds GG : 500F avec Monaco GP et Columns + 13 autres jx entre : 100F et 150F. Tél. ap. 18H à Thomas : 41 61 14 35.

Vds sur GG la Petite Sirène, The Terminator et Shinobi 1 : 100F le jeu ou échange contre Game Genie ou Pro Action Replay. Tél. à Thomas ap. 19H au 41 77 03 18.

Département 66

Vends 7 jeux (Chuck Rock, Sonic, Kick Off, GP1, Ninja Gaiden, Off Road, Streets of Rage) prix : 100F à 150F. Téléphoner à Sébastien après 18H au 68 63 95 21.

Département 73

Vds GAME GEAR plus Columns et Batman : 500F. Vends jeux GG Sonic Shinobi 2, Wolf Child, Jurassic Park : 100F l'un. Tél. à LACONI Cédric au 79 36 06 08.

Département 76

Vends GAME GEAR + 3 jeux (Sonic, Tom et Jerry, Mickey 2) + adapt. secteur + loupe + malette, le tout en TBE : 700F. Téléphoner à David au 35 96 03 43.

Département 85

Vends GAME GEAR + adaptateur secteur + Sonic : 500F + Jurassic Park : 125F, Mickey Mouse 2 : 150F, Mortal Kombat : 150F. Téléphoner à Gaël à partir de 18H au 51 32 92 26 ou 51 07 00 97.

Département 93

Vds GAME GEAR + Aladdin + NBA JAM + F1 + Columns + batterie + sacoche (jamais servis) : 1000F. Vds sur MD Street Fighter 2 Turbo, Sonic Spinball, Rocket Night Adventure, Flashback. Tél. à Frédéric au 48 59 10 91.

★ MASTER SYSTEM ★

Département 12

Vds MS + 7 jx (Alien 3, After Burner, Space Harrier, Hang-on...) + pistolet + 2 man. + manette control stick, le tout : 1000F. Tél. à Laurence ap. 20H au 65 66 03 28.

Département 13

Vds MS + 1 man. + 4 jx (Secret Commando, Cool Spot, Shinobi, Golden Axe. Tél. à Frédéric au 94 78 69 62.

Département 19

Vends jeux MS TBE Mickey 2, Olympic Gold, Global Gladiators : 100F l'un, Speedball 2, Chuck Rock : 75F l'un, Super Tennis, The Ninja : 50F l'un. Téléphoner à Frédéric après 19H au 75 98 83 59.

Département 21

Vds MASTER SYSTEM + 12 jx (Sonic 1 et 2, Mickey, Wonderboy 2 et 3) valeur réelle : 4000F, vendu : 2000F ensemble ou séparé. Tél. au 80 66 87 58.

Département 26

Vends jeux MS TBE Mickey 2, Olympic Gold, Global Gladiators : 100F l'un, Speedball 2, Chuck Rock : 75F l'un, Super Tennis, The Ninja : 50F l'un. Téléphoner à Frédéric après 19H au 75 98 83 59.

Département 29

Vends jeux MASTER SYSTEM Kenseiden, Altered Beast, Moonwalker, Running, Battle... prix : entre : 25F et 50F TBE, recherche contact sur QUIMPER (Club). Téléphoner à Yannick au 98 52 84 34.

Département 31

Vends MASTER SYSTEM + 2 manettes + 11 jeux : 800F le tout en TBE ou 75F le jeu (World Soccer, Wonderboy...). Vends jeux GAME GEAR et jeux MEGADRIVE. Tél. à Cédric au 61 49 72 08 (répondeur).

Département 33

Vends MASTER SYSTEM + 10 jeux + 2 manettes dont 1 auto : 1400F, le jeu : 120F ou 140F ou console + 2 manettes + 3 jeux : 500F urgent, prix à discuter. Tél. à Jérôme au 57 84 40 39.

Département 41

Vends Golden Axe, Global Defense, Operation Wolf, Wonderboy I, Wonderboy in Monster Land, F16 Fighter, unité : 120F. Tél. à Mathieu BIDAR au 54 78 58 02 merci.

Département 45

Vds MS + 18 jeux + livret d'astuces : 1800F. Contacter Adrien en semaine après 16H45 au 38 45 68 04.

Département 49

Vends MS II + man. + pistolet + 4 jeux (Alex Kidd, Altered Beast, Double Dragon, Operation Wolf) : 590F, vente séparée. Contacter Marc au 41 93 80 83.

Département 51

Vends Mortal Kombat : 200F, Transbot : 100F Aztec Adventure : 100F, Spiderman : 200F. Contacter Jonathan LE CALLONEC au 26 09 15 61.

Département 56

Vends jeux de 100F à 150F Tasmania, Sonic 1 et 2, Mickey 1 et 2, R-Type, Rescue Mission + pistolet, joystick. Contacter Olivier au 97 75 15 02.

Département 61

Vds MS + 15 jx (Mortal Kombat, Asterix 2, Tecmo World, Cup 93...) valeur : 1500F bon état. Ecrire à PARCHAN-TOUR Antony, Le Bourg, 61400 ST HILAIRE LE CHATEL.

Département 69

Vds MS + 2 manettes + 16 jx, prix : 1800F ou vds jx à partir de 95F. Ecrire à David BLETON, 75 Rue de Cuire, 69004 LYON, tél. : 78 27 42 08 entre 18H et 21H.

Département 72

Vds sur MS Sonic, Super Kick Off : 139F, Wimbledon : 139F, Out Run Europa : 149F, World Cup 93 : 199F. Vends MS avec 3 jeux (Moonwalker, Alex Kidd IV, World Soccer) + joystick + pistolet : 300F. Téléphoner au 43 42 51 39 après 18H.

Vends MS + joystick + pistolet : 300F + 3 jeux. Vends Sonic I, Wimbledon, Super Kick Off : 139F, Out Run Europa : 149F, World Cup 93 : 199F. Téléphoner à Aurélien après 18H au 43 42 51 39.

Département 83

Vends 17 cassettes MS TBE de 60F à 130F. Liste sur simple appel téléphonique au 94 90 59 46.

Département 85

Vends jeux MS Marble Madness : 150F, Rastan, Battle Out Run : 100F pièce, Secret Command : 75F et un

control stick : 100F ou le tout : 400F au lieu de 525F. Contacter Sébastien vers 20H au 51 93 13 10.

Département 93

Vends MS 2 avec 3 jeux un pad et un joystick, le tout en TBE avec boîtes et notices, prix : 200F à 300F et vends aussi manettes MD 3 boutons TBE. Téléphoner après 17H30 au 48 29 53 70.

Département 94

Vends MS 2 + 17 jeux valeur totale : 6300F, vendu : 1900F TBE ou vends séparément. Collectionne Mega Force, cherche N° 1-5-8-13-15 à 10F pièce. Téléphoner à Cédric au 45 94 89 29.

Département 95

Vends sur MASTER SYSTEM Mickey 1, 2, Operation Wolf, Vigilante, Flinstones, Indy Donald, Sonic 2, Golden Axe, la pièce : 80F à 100F. Téléphoner à Damien sauf le jeudi au 34 15 38 63.

★ MEGADRIVE ★

ACHAT

Département 13

Achète sur MEGADRIVE World Cup USA 94, prix : 250F. Téléphoner après 18H à Julien au 90 91 12 58.

Département 62

Achète MCD entre 1000F et 1200F. Téléphoner à Manuel à partir du 09 juillet au 21 26 18 69.

Département 72

Achète MD sans jeu : 500F ou plus Mortal Kombat : 650F. Tél. après 18H à Anthony au 43 20 27 70.

Département 74

Achète sur MD jeu NHL 93 : 150F. Tél. au 50 47 51 62.

Département 75

Achète FIFA Soccer ou NBA JAM, prix à débattre ou échange contre SF 2, Mortal Kombat, Streets of Rage 1 et 2... Contacter Eskandar au 42 27 49 24.

Département 76

Achète Pete Sampras Tennis, PSG entre : 250F et 350F ou échange un de ces jeux contre David Robinson's Supreme Court et Centurion. Tél. au 35 82 30 34.

Département 80

Ach. sur Mega-CD Grand Zero Texas, Double Switch, Night Trap à prix sympa. Tél. ap. 19H au 22 32 87 63.

Département 89

Ach. sur MD manette pro pad (transparente) à moins de 100F. Téléphoner à Seb. au 86 81 58 35 urgent.

Département 95

Achète Landstalker et The Lost Vikings : 250F maxi. Demander Brian entre 18H et 20H au 30 37 57 55.

Achète Landstalker : 300F maxi. Téléphoner à Grégory entre 17H et 19H au 34 69 41 31.

CONTACT

Département 04

Ech. Sonic 3 contre Virtua Racing. Tél. au 92 35 36 26.

Département 07

Echange nombreux jeux sur MD : Jurassic Park, Fatal Fury... (+20) contre FIFA Soccer, Flashback, NBA JAM, Sonic 2, Aladdin, Sunset Riders, Davis Cup ou faire offre à Benjamin au 75 33 26 04.

Echange jeux MD Asterix, Fatal Fury, Jurassic Park, Flashback... (+20) contre FIFA Soccer, Mortal Kombat, Sonic 2 et 3, NBA JAM, Kick Off, Rocket Knight ou faire offre à Benjamin au 75 33 26 04.

Département 13

Vends ou échange Cyberball, Strider : 100F pièce. Ach. The Lost Vikings, Streets of Rage, Shining in the Darkness, Landstalker, Road Rash 2. Téléphoner après 17H à Mathieu : 91 93 04 31.

Ech. Sonic 3 (neuf) contre Virtua Racing. Vds ou éch. Batman Returns, Golden Axe, Streets of Rage, Moonwalker, Alien 3. Tél. à Florian ap. 17H : 42 89 70 21.

Ech. jx MD Aladdin, Rocket Knight... ou les vends : 500F le lot des 4. Tél. le soir à Jonathan DESSEIN : 42 21 22 98.

Département 26

Ech. nbx jx (Eternal Champion, Flashback, Terminator, Landstalker...) Ch. Pro 2 pas cher, FIFA Soccer, Marko et autres nouveautés. Tél. à Fred ap. 17H30 : 75 27 31 47.

Département 27

Ech. SF 2' contre World Cup 94, Aladdin contre Sensible Soccer, Ultimate Soccer contre Kick Off, Street Smart contre un jeu et éch. jx MS. Tél. à Karl au 32 59 96 05.

Département 29

Ech. Sonic Spinball et Flashback contre Landstalker, Zombies, Jungles Strike, NBA JAM et Bart's Nightmare. Téléphoner après 18H au 98 48 56 92.

Département 31

Ech. Sonic 2 contre NBA JAM ou Cool Spot ou Rocket Knight. Téléphoner après 19H30 au 61 41 12 61.

Département 35

Echange sur MEGADRIVE aladdin contre TMNT. Téléphoner après 20H au 99 64 16 04.

Département 38

Echange jeux MD. Téléphoner au 74 96 45 51. Echange Flashback + Street Fighter 2 contre Dragon Ball Z (fra. ou jap.). Téléphoner au 74 96 33 03.

Département 41

Ech. Sonic Spinball, Desert Strike, Out Run, Ecco, Sonic 1 et 2. Rech. Zombies, M. L. Hockey, Phantasy Star 3, Shining Force 2, Prince of Persia, Gods, Super Monaco GP, Cool Spot, Sonic 3. Tél. au 54 70 44 81.

Echange Centurion, Y'S 3, Immortal, Shining Force, Corporation, Phantasy Star 2, Asterix... contre jeux de rôle Landstalker ou autres. Tél. au 54 80 80 97.

Département 42

Echange Spiderman contre Kid Cameleon ou Ecco le dauphin. Ecrire à BOGLENZ David, Rue des Pivoines Briançon, 2 Allée F, 42920 SORBIERS.

Département 45

Echange pistolet menacer 6 jeux contre 2 jeux comme Cool Spot, Tiny Toons, Bubsy. Ecrire à DEVEZA Joëlle, 35 Rue Notre Dame de Recouvrance, 45000 ORLEANS ou téléphoner au 38 54 40 88.

Département 51

Ech. Wonderboy 5 contre Cool Spot ou Landstalker (fra.). Téléphoner à Fabrice aux HR au 26 03 16 16.

Ech. Streets of Rage sur MD contre n'importe quel jeu MD. Echange aussi Sonic 1 et 2, Altered Beast, Tiny Toons, Quack Shot. Tél. à Jérémy au 26 85 36 09.

Fanzine sur MD astuces, news, contacts... Si vous êtes intéressé, écrivez à Cédric VAN ACKER, 7 Chemin du Grand Pressoir, 41100 VENDOME.

Département 55

Ech. ou vds jx Mega-CD (fra.) Sonic, Sypheed, Batman Returns, Spiderman, Prince of Persia, Ecco, Chuck Rock 2, échange Zombies contre Castlevania (MD). Contacter après 17H le 29 83 98 99.

Département 56

Echange Robinson contre Populous, Battle Toads, Desert Strike, Super Monaco GP 2, Jurassic Park ou Flashback. Téléphoner au 97 36 11 39.

Département 59

Echange European Club Soccer, Streets of Rage 2, World of Illusion, NHLPA Hockey 93, Thunder Force 4, Cool Spot contre James Pond 3, Landstalker, Addam's Family, BOB. Téléphoner au 27 79 64 88.

Echange Fatal Fury ou Batman Returns contre Eternal Champion ou TMNT ou Mortal Kombat ou Dragon Ball Z ou Art of Fighting. Tél. ap. 18H au 20 79 66 38.

Département 61

Echange ou vends Zero-Wing, Another World, X-Men, Thunder Force 4 contre Formula One, General Chaos, Eternal Champion ou autres. Tél. au 33 73 32 45.

Département 62

Echange sur MEGADRIVE jeux, vends lynx + 10 jeux intéressants + transfo + sacoche + posters, pin's... TBE : 2000F. Appeler Nico au 21 70 45 84.

Ech. Asterix, Megalomania, Mortal Kombat, Sonic Spinball, Talmi, TMNT Fighters, Ultimate Soccer, Wiz'n Liz... contre Sonic 3, Virtua Racing, DBZ, Pete Sampras, FIFA Soccer... Rech. jx MCD. Tél. à Stéphane : 21 53 82 53.

Département 67

Vds ou éch. Shinobi 2, Spiderman, Midnight Resistance, Strider, Super Monaco GP 1. Je donne 2 ou 3 jeux contre 1 nouveau (ex : Landstalker, Sonic 3...) ou le tout si Mega-CD + 1 jeu. Tél. au 88 34 77 70 merci.

Département 70

Echange Ecco the Dolphin ou Lost Viking contre Populous 1 ou 2. Tél. à Christophe au 84 92 87 14.

Département 74

Echange Fatal Fury et Gaire. Vends jeux Mega-CD. Téléphoner après 19H au 50 49 42 39.

Département 77

Echange Sonic + Super Monaco GP + World of Illusion contre Streets of Rage 3 ou contre Pete Sampras, Tennis ou World Cup 94 ou NBA JAM ou Sonic 3 ou FIFA Soccer. Téléphoner à David de 17H30 à 18H30 au 64 88 64 05.

Echange MEGADRIVE + 2 manettes (dont 1 pro pad) contre SNIN sans jeu, gratuit avec le lot : Wonderboy, Aladdin, Zero Wing, Batman Returns. Appeler Florent ap. 17H au 64 21 00 07 ou écrire NGUYEN Florent, 2 av. de l'Europe, 77181 COUNTRY.

Département 80

Vends ou échange cartouche MD, MS et GG. Ecrire à DERCOURT Céline ou Virginie, Rue de la Bassée, 80260 VILLERS BOCAEGE, tél. : 22 93 65 06.

Echange, ach. et vends plus de 30 jeux (SF 2, Mortal Kombat, BOB, Asterix, Dune...) liste contre 1 timbre à TRIOUX Bruno, 32 Rue du Mal Foch, 80200 BOUCHAVESNES BERGEN, tél. : 22 85 12 21.

Département 88

Echange Road Rash 2 ainsi que Sonic 1 et 2 contre Eternal Champions, NBA JAM ou Sonic 3. Ecrire à Antoine JOSSERAND, 331 Grande Rue, 88800 MONTHUREUX LE SEC, tél. : 29 08 61 89.

Département 91

Le fan Club DBZ Toshi et Kanexav est annulé, merci de ne plus téléphoner, ni écrire.

Département 93

Ech. SF 2 contre Hockey 94, Phantasy Star 2 contre un autre jeu de rôle et 9 autres jeux dont European Club Soccer contre jeu MD ou vends : 200F pce (SF 2 : 350F). Tél. à Nicolas aux HR au 45 09 28 48 ou écrire à LAURENT Nicolas, 38 Av. Lebon, 93370 MONTFERMEIL.

Département 95

Vds ou échange jeux MD NBA JAM, Eternal Champions, Virtua Racing... + jeux Mega-CD, Ground Zero Texas... Téléphoner après 18H au 39 87 31 02.

Vends jeux MD Super Thunder Blade, Strider, Super Hang on, Budokan, Gain Ground, Toe Jam and Earl : 120F pièce, T2 : 160F, envoi en recommandé pour province. Téléphoner après 17H au 34 48 92 97 ou écrire à HEDOUIN Christian, 21 Ter rue Guy Sourcis, 95310 ST OUEN L'AUMONE.

VENTE

Département 02

Vends 4 jeux MEGADRIVE Mercs, Sonic, Aquatic Games, Moonwalker : 150F le jeu + 1 manette MD : 80F. Téléphoner après 19H au 93 20 94 39.

Département 03

Vends ou échange nombreux jeux MEGADRIVE (David Cup, NHLPA Hockey 93, Asterix, Another World, Road Rash 2, Ultimate Soccer et bien d'autres...). Appeler Olivier au 70 44 53 28.

Département 04

Vends ou échange jeux MEGADRIVE SF 2 : 350F, Eternal Champions : 380F, Megalomania : 250F + vends : 190F ou échange 2 contre 1 récent : Streets of Rage, Kid Chameleon, Zerowing + jeux GB. Téléphoner au 92 72 41 64.

Département 06

Vds sur MD Flashback : 200F, Aladdin : 270F, Another World : 120F, SF 2 : 400F. Tél. au 93 54 96 01.

Vends 10 jeux FIFA Soccer, Aladdin, Sonic 1 et 2, EA Hockey, T2 Judgement Day, David Robinson, Turbo Out Run, Streets of Rage, European Club Soccer + 4 manettes. Contacter Fabien au 93 54 33 41.

Département 07

Vends jeux à très bons prix de 70F à 150F. Contacter Stéphane au 75 54 57 44. Merci d'avance.

Département 12

Vends Mega-CD, MD, 4 joysticks dont 2 turbo ainsi que Ground Zero Texas, Road Avenger, Thunder Hawk, Final Fight, Wonder Dog sur Mega-CD; et SF 2, Altered Beast, Eternal Champions, Lemmings, Fatal Fury sur MD, le tout : 4000F à débattre. Téléphoner à Julien au 65 61 24 02 ou écrire à DELMAS Julien, les Fialets Saint Germain, 12100 MILLAU.

Département 13

Vends MD TBE + 8 jeux + 2 manettes + adaptateur : 2000F. Téléphoner à Chris après 18H au 91 71 04 78.

Vends Thunder Force 4 en TBE 250F. Téléphoner à Michael au 91 09 93 00.

Vends Sonic : 50F, Flashback : 150F, Greatest Heavy Weights : 200F, Sensible Soccer : 150F, PGA Euro Tour : 250F. Appeler Stéphane au 91 92 75 04.

Vends jeux MD Ecco, Batman Returns, Kid Chameleon, Indiana Jones, prix : 150F l'un ou 400F le lot. Téléphoner aux HR au 91 60 67 36 ou écrire à GOUIRAND Patrick, 86 Avenue du Ruve, 13015 MARSEILLE.

Vends jeux Mega-CD After Burner 3 : 220F + jeux MD James Pond 2, Batman et Batman Returns, Winter Olympics, Fatal Fury, USA Basket, Game Genie, prix : 100F à 260F. Tél. de 16H à 19H au 42 58 34 74.

Vends jeux MD Aladdin : 200F, Olympic Gold, Shining in the Darkness, Lemmings : 150F l'un ou à débattre. Contacter Thierry au 91 71 63 50 urgent.

Vends MD + 8 jeux + adaptateur + 2 manettes : 1800F. Téléphoner à Chris après 18H au 91 76 04 70.

Vends MEGADRIVE + 2 man. 6 boutons + 5 jeux (Eternal Champions, Aladdin, Boxing, Sonic et Virtua Racing) le tout : 1500F prix à débattre. Téléphoner à Damien le soir au 42 81 04 29.

Vds jx Mega-CD, Batman Returns, Silpheed, Sonic CD, Thunderhawk, Monkey Island, Dracula, Jurassic Park, Sewer Shark. Ecrire à Philippe ROMAN, Les Frenes, Ch. du Moulin, 13140 MIRAMAS, tél. : 90 58 38 95.

Vends jeux MD Jurassic Park : 210F, Out Run : 120F, Road Rash : 200F, Shinobi : 200F, NHL Hockey 94 neuf : 300F, Olympic Gold : 180F, Cruise Buster : 200F 4 autres. Téléphoner à Maxime au 42 21 56 12.

Département 15

Vends Spinball : 250F, Eternal Champions : 300F, frais de port compris. Contacter le 71 40 20 43 ou écrire à CHAUSSADE Jean-François, Le Bourg, 15240 VEBRET.

Département 16

Vends Sonic, Streets of Rage : 100F, Sonic II : 250F, Mortal Kombat : 300F, SF 2 : 400F. Téléphoner à Arnaud au 45 78 03 15 ou écrire à Arnaud MATHIEUX, 11 Place du Champ de Foire, 16300 BARBEZIEUX.

Département 20

Vds MD + 18 jx + 2 man. arcades, prix : 3500F. Téléphoner à Laurent entre 9H et 11H le matin au 95 20 29 05.

Département 21

Vds jx (état neuf) sur MD ou éch. Mickey and Donald : 250F, Winter Olympics : 350F (garantie 6 mois), possibilité d'échange. Tél. à Christophe au 80 65 29 12.

Département 25

Vds ou éch. sur MD Golden Axe et Winter Challenge. Appeler Hélie après 18H au 81 52 87 14.

Vends Sonic : 50F, Shadow Dancer : 100F, Rings of Power : 100F, Where in the World is Carmen Sandiego : 50F, jeux Mega-CD Prince of Persia : 250F, Silpheed : 300F, possibilité d'échange. Téléphoner à Lucas au 81 81 41 97.

Département 26

Vends de 200F à 380F Flashback, Jurassic Park, Aladdin, Asterix, Chuck 2, Jungle Strike, Landstalker, Sonic 3, Rocket Knight, X-Men, Battletoads, Prince of Persia, Winter Olympic. Téléphoner aux heures de repas : 75 98 46 17.

Vds sur MD Ecco The Dolphin et Fatal Fury : 200F l'un ou 350F les 2, urgent. Tél. à Adrien au 75 98 11 77.

Département 33

Vends sur MD Mortal Kombat : 230F, European Club Soccer : 170F, Sonic 2 : 170F, Streets of Rage 2 : 200F, Road Rash 2 : 180F, Forgotten World (jap.) : 100F. Demander Cyril après 18H au 56 24 32 71.

Vends Mortal Kombat : 200F, Sonic 2 : 200F, Aladdin : 250F, Road Rash 2 : 200F, European Club Soccer : 150F, Streets of Rage 2 : 200F, Forgotten Worlds (jap.) : 100F. Téléphoner au 56 24 32 71.

Département 35

Vends World of Illusion, Streets of Rage, Global Gladiators, Talespin, European Club Soccer : 150F l'un ou le tout : 650F ou échange contre Davis Cup ou Micro machine. Contacter Sylvain au 99 00 51 46.

MEGA FORCE ET SUPER POWER RECRUTENT DES TESTEURS !

Vous voulez rejoindre une équipe dynamique, vous adorez les jeux vidéo, et vous les connaissez très bien, vous aimez la presse, vous avez un niveau BAC + 2, vous parlez l'anglais, êtes dégagés des obligations militaires, et vous habitez en Région Parisienne.

Pour nous rejoindre, envoyez CV, photo et prétentions à : **SUPER POWER et MEGA FORCE**
Offre d'emplois
103, boulevard Mac Donald
75019 PARIS.

Département 38

Vends Mortal Kombat sur MD : 200F. Téléphoner après 17H au 76 43 10 48.

Vds ou éch. jx Mega-CD entre 250F et 300F et vds cassette des visiteurs. Appeler à Aymeric au 76 53 92 85.

Département 39

Vends Gouls'n Ghosts sur MEGADRIVE : 200F ou échange contre Sonic Spinball. Téléphoner à Laurent au 84 24 77 64.

Département 42

Vends Streets of Rage 2 : 250F, James Pond 2 : 150F et 2 manettes sans fil avec auto-fire et ralenti 250F les 2 ou 18 39 ou le WE au 40 82 74 10.

Vends sur MD Power Monger : 300F, Megalomania, Double Dragon 3, Rolling Thunder 2, Altered Beast, Megagames 2 entre : 100F et 200F selon les jeux. Téléphoner le Week-End à Frédéric au 77 66 15 16.

Vends jeux MD Another World, Quackshot, Sonic, Pit Fighter, Cool Spot, World of Illusion, prix : 150F à 250F pièce, tous en TBE. Tél. à Julien entre 17H et 20H au 77 62 80 66 ou écrire à DE VOUASSOUD Julien, Lot Chanteperdrix, 42120 ST VINCENT DE BOISSET.

Département 44

Vends jeux FIFA Soccer : 350F et Jungle Strike : 300F. Téléphoner à Antoine Pierre au 40 85 04 02.

Vends jeux MEGADRIVE M1 Abrams, JB Douglas Boxing, Budokan, Bulls vs Lakers, Winter Olympics, Marble Madness, prix : moins de 200F, cherche Jungle Strike : moins de 200F. Téléphoner après 18H au 40 76 18 39 ou le WE au 40 82 74 07.

Vds ou éch. Splatter House 2 + Indiana Jones 3 + Ferrari GP Challenge : 300F ou éch. les 3 contre Senna Grand Prix 2 ou Formula One. Tél. à Mickaël au 40 01 28 36.

Vends sur MEGADRIVE Sonic : 100F, Out Run 2019 : 100F, European Club Soccer : 230F, Road Rash : 200F. Téléphoner après 18H au 40 74 65 34.

Vds Bulls vs Blazers : 200F et Sonic 3 : 320F ou échange contre Formula One, Road Rash 2 ou Landstalker. Téléphoner à Guillaume au 40 88 45 88 ou écrire à DANIEL Guillaume, 61 rue Brecon, 44720 ST JOACHIM.

Département 45

Vends jeux Sega Megadrive : 150F pièce, Altered Beast, World Cup Italia 90, Insector X, James Pond, Shinobi Boxing. Téléphoner au 38 30 36 14.

Vds 4 jx MD Coolspot : 250F, Aladdin : 300F, Talespin : 150F, G. Gladiator : 180F (tout compris). Vends 3 jeux GG Shinobi 2 : 150F, Psychic World : 100F, Streets of Rage 2 : 180F. Appeler le 38 67 29 49.

Vends jeux MD Zombles, Sonic 2, Tiny Toons : 200F et menacer : 300F, vends aussi GG à prix variable. Téléphoner à Yannick au 38 35 02 45. Merc.

Département 49

Vends Wonderboy 3 sur MD prix : 200F. Contacter François après 18H sauf le dimanche au 41 87 18 89.

Vends jeu MD Sonic 1 prix : 150F. Téléphoner à Laurent BOURGÉAIS au 41 61 00 85.

Département 53

Vends jeux sur MEGADRIVE en TBE Sonic 1 et 3, Asterix, Ultimate Soccer, prix : 50F à 400F. Téléphoner à Julien après 18H au 43 06 28 84.

Vends magazine Mega Force n° 2 au 28, le lot : 500F et recherche European Club Soccer : 100F pas plus. Téléphoner après 18H30 au 43 66 87 61.

Vends sur MD Sonic 50F, Ultimate Soccer : 225F, Asterix : 250F, Sonic 3 : 399F, possibilité d'ensemble. Téléphoner à Julien après 18H au 43 06 28 84.

Département 54

Vends Sonic 2, Speedball 2 : 200F pièce et Mega Games 2 : 275F ou échange contre Flashback. Téléphoner à David au 83 31 11 20.

Vends Aladdin, Fatal Fury : 250F, Shadow Dancer, Revenge of Shinobi, Mega Games 1, Gain Ground, Forgotten World, prix : 150F pièce ou échange possible. Tél. à Eric au 82 33 37 52 ou 82 38 12 31.

Département 55

Vds ou éch. sur Mega-CD Jaguar XJ 220 : 2500F contre Double Switch ou Sonic CD. Ecrire à FURQUAND Loïc, 4 Rue des Bouvreuils, 55320 DIEVE, tél. : 29 87 67 82.

Vends MD (jap.) + 2 pads dont 1 turbo : 500F ou + 3 jeux European Club Soccer, Mortal Kombat, Streets of Rage 2 (jap.) : 700F ou 5 jeux : 900F. Téléphoner après 19H au 29 77 00 37 ou écrire à GREMLING Stéphane, 4 Imp. du Bellay, 55500 LIGNY EN BARROIS.

Département 56

Vends Golden Axe 2, Mickey, World Cup Italia 90, Rings of Power, Bonanza Bros, Altered Beast, prix : 600F. Téléphoner après 19H au 87 42 67 47.

Vends jeux MD de 100F à 300F. Vends Mega-CD 2 + 2 CD : 1300F. Contacter le 97 52 33 75.

Département 57

Vends Robocop vs Terminator TBE : 270F ou échange contre NBA JAM, Sonic 3, Eternal Champions ou Art of Fighting, vends aussi Risky Woods : 170F, Paperboy 2 : 120F, Speedball 2 : 120F. Tél. au 87 91 15 91.

Vends ou échange Mickey and Donald, Sonic 1 et 2, Streets of Rage 1 et 2, Sunset Riders, NBA All Stars, Two Crude Dudes contre Mortal Kombat, NBA JAM, Wimbledon 2, Flashback, Fatal Fury ou autres. Téléphoner à Loïc après 17H30 au 87 91 51 31.

Vends Sonic 2 : 150F, Sonic Spinball : 200F ou échange contre Sonic 3, DBZ et autres bons jeux ou nouveautés. Téléphoner à Stéphane au 82 56 13 02.

Département 59

Vends ou échange jeux MEGADRIVE. Cherche la Petite Sirène, Sonic 3, Spinball, Asterix, The Flintstones. CASENE Franck, 1 Rue Marceau, 59260 HELLEMES, téléphone au 20 56 35 61 après 20H.

Vds jx Mega-CD Thunderhawk, Batman Returns, Sonic CD, Solfeace + Cobra Command ou possibilité d'éch., prix d'un jeu : 250F pour 2 jx : 450F. Tél. : 28 21 13 37.

Vends jeux Mega-CD Final Fight, Silpheed, Microcosm, Prince of Persia + jeux MD Jurassic Park, Fatal Fury : 160F, Shining in the Darkness, X-Men, Zombies, Chakan, Chiki Boy. Téléphoner à Juan au 27 90 73 87.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes (dont arcade power stick) + 7 jeux (Streets of Rage 1 et 2, Shadow Dancer, Shinobi 3, Phelios, Golden Axe 2, Altered Beast) en très bon état + notice + boîte, prix : 1300F à débattre. Téléphoner au 21 02 43 30.

Vends Alisia Dragon et Wonderboy 3, le tout : 150F ou 100F le jeu. Téléphoner à Jérémy au 28 48 29 81.



SCORE GAMES

LA VIDEO-JEU PASSION



MEGADRIVE

+ 2000 jeux
disponibles à partir de 49 F
CONSOLE* MEGADRIVE
499 F

En cadeau : jeu SONIC

SUPER PROMO

- Jeu ALTERED BEAST 49 F
- Jeu STREET OF RAGE 79 F
- Manette MEGADRIVE 69 F
- BAZOOKA MENACER + 6 jeux 199 F

SUPER-NINTENDO

+ 2500 jeux
disponibles à partir de 99 F
CONSOLE NEUVE
690 F

CADEAU Jeu STREET FIGHTER II

SUPER PROMO

Adaptateur jeux Jap/USA 79 F ou 49 F
(avec l'achat d'un jeu)

MASTER-SYSTEM

+ 1300 jeux
disponibles à partir de 49 F
CONSOLE NEUVE
+ 1 jeu **299 F**

SUPER PROMO JEUX OCCASION

- SHINOBI 49 F
- SUPER TENNIS 49 F
- ALEX KIDD 49 F

N.E.C

+ 500 jeux
disponibles à partir de 69 F
CONSOLE PORTABLE*
GT TURBO + 1 jeu 995 F

CADEAU 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

AMIGA CD32

+ 200 jeux
disponibles à partir de 99 F
CONSOLE* + 2 jeux
1 790 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES
+ 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

N.E.S NINTENDO

+ 1500 jeux
disponibles à partir de 49 F
CONSOLE NEUVE
+ 2 manettes **249 F**

SUPER PROMO JEUX NEUFS

- SUPER MARIO 3 (US) 49 F
- DUCK TALES (US) 49 F
- ADDAMS FAMILY (US) 49 F

MEGA - CD

+ 300 jeux
disponibles à partir de 99 F
CONSOLE* 990 F

CADEAU 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

NEO-GEO

+ 200 jeux
disponibles à partir de 299 F
CONSOLE* + 1 jeu
1 790 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES
+ 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

JAGUAR

CONSOLE NEUVE + 1 jeu
2 290 F

CADEAU 1 montre SCORE GAMES
+ 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

GAME-BOY

+ 600 jeux
disponibles à partir de 49 F
CONSOLE* 199 F

3 DO

+ 200 jeux
disponibles à partir de 199 F

CD ROM PC

+ 200 jeux
disponibles à partir de 139 F

GAME-GEAR

+ 300 jeux
disponibles à partir de 49 F
CONSOLE* + 1 jeu 449 F

MULTIMEGA

+ SONIC 2 + ROAD AVENGER CD
2 990 F
CADEAU 1 montre SCORE GAMES
+ 1 Tee Shirt DRAGON BALL Z

En vente dans tous les magasins SCORE GAMES :

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél. : (1) 43 290 290 +

25, av. de la Division
Leclerc - N 20
92160 ANTONY
Tél. : (1) 46 665 666 +

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
Tél. : (1) 30 61 47 47 +

37, cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél. : (16) 44 20 52 52

MEGAFORCE

MEGADRIVE · MEGA CD · GAME GEAR · MASTER SYSTEM



MEGA

force

1^{er} mensuel des consoles SEGA

HORS SÉRIE

exceptionnel

SPÉCIAL

SONIC

Les plans complets de

SONIC 3 - SONIC CHAOS

SONIC SPINBALL

SONIC CD

SONIC 1 et SONIC 2

CADEAU!
2 POSTERS
GÉANTS



T 5941 - 2H - 30,00 F-RD

sur MEGADRIVE, MEGA-CD, GAME GEAR et MASTER SYSTEM

HORS-SÉRIE · ÉTÉ 1994 · BELGIQUE : 195 FB · LUXEMBOURG : 195 FL · SUISSE : 9,5 FS · CANADA 6,95\$ (Can)

Disney
SOFTWARE

Virgin

présente le jeu vidéo créé par

Le Livre de la Jungle



Prends le strict nécessaire et pars escorter Mowgli dans la jungle jusqu'à son village. Affronte Kaa, le serpent aux yeux globuleux, et Shere Khan, le tigre affamé, dans cette aventure palpitante adaptée du classique de Disney! Un jeu complètement "jungle"

BIENTOT DISPONIBLE SUR :

MEGA DRIVE

DEJA DISPONIBLE SUR MASTER SYSTEM™ & GAME GEAR™

MEGA DRIVE™, MASTER SYSTEM™ & GAME GEAR™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd. The Jungle Book™ © Disney © Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights Reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT Sarl. 233 Rue de la croix Nivert - 75015 PARIS - Tél: (161) 53 68 10 10



Trucs, astuces, infos & cadeaux
ENTREZ DANS L'ENFER DE
L'ACTION ET
GAGNEZ LE PARADIS
DES CADEAUX
SUR LE 36 68 94 95 (2,19 F par minute)