TILT

CONSOLES +

EL MEJOR MAGAZIN DE LOS VIDEO JUEGOS EN EL MUNDO

OLE! 40 LYNX A GAGNER

SPECIAL U.S.A.
100 JEUX EN PREVIEWS
EXCLUSIF :
SUPER FAMICOM / MEGADRIVE
LE MATCH DE L'ANNEE

SEGA



MEGADRIVE



SUPER FAMICOM



NINTENDO



GAMEBOY



ET LES AUTRES !

DES DIZAINES
DE TIPS POUR
AMELIORER VOS RECORDS
DES CENTAINES DE P.A. GRATUITES
CONSOLES + : LES TESTS
LES PLUS COMPLETS
DE LA PRESSE LUDIQUE

SONIC

THE HEDGEHOG!!

MEILLEUR JEU SUR MEGADRIVE?

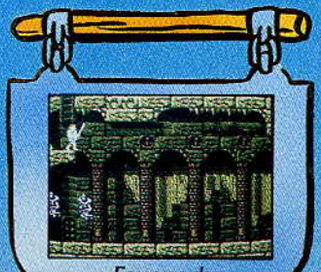
SUPER ! UN POSTER GEANT

L4432 - 2 H - 29,00 F - RD

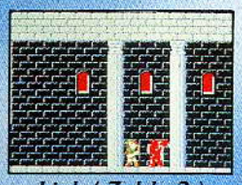
HORS-SERIE

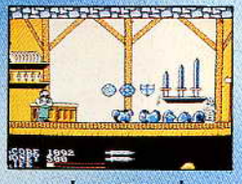
BELGIQUE : 195 FB. SUISSE : 8 FS. ITALIE : 8 000 L. ESPAGNE : 790 PTAS. MAROC : 44 DH.

SUIVEZ-MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !


Faxanadu


Legend of Zelda


Link (Zelda 2)


Iron sword


Simon's quest


Wizards & Warriors

Les Grandes Quêtes sont sur

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™


Console et accessoires pour 80 jeux passionnants

Club Nintendo

SOS : (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO

FIORD S4 • RCS NANTERRE B 345 087 134

TILT MICROLOISIRS SUR FR3

c'est en septembre !

**Dans Micro Kid's, retrouvez chaque mercredi vers 17 h 30 sur FR3 toute l'actualité consoles et micros.
Micro Kid's, des reportages, des interviews, une rubrique Trucs et Astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, des solutions complètes.
Vous rencontrerez les plus célèbres programmeurs, graphistes ou scénaristes, et les cracks du joystick.
Vous enquêterez au Japon, aux USA, en Europe et découvrirez des previews exclusives.
Et aussi le Top des meilleures ventes de cartouches, ainsi que les coups de cœurs/coups de gueule des lecteurs de Consoles + qui noteront en direct leurs logiciels favoris... ou haïs.**

MICRO KID'S

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

Des jeux !

**Micro Kid's permettra aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur des grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef...
Vous pouvez dès maintenant écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !**

Des concours !

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

Des records !

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



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

Je désire participer au match des champions
concours de scénarios
concours de records

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____

_____

Code postal : _____ Téléphone : _____

Ma console : _____

Micro Kid's est produite par l'unité J.E.F (Michel Kuhn, Pascale Dopouridis et Frédérique Doumic) de FR3 et les Productions Richard Joffo, en collaboration avec l'équipe de Consoles + et avec le soutien de Micromania.

CONSOLES + . TILT MICROLOISIRS . MICROMANIA . FR3

SOMMAIRE

TOUTES LES CONSOLES

SEGA MEGADRIVE	P. 18
SEGA MASTER SYSTEM	P. 44
NINTENDO NES	P. 64
SUPER FAMICOM	P. 84
GAME BOY	P. 93
LYNX	P. 102
GAME GEAR	P. 112
NEC PC ENGINE-COREGRAFX	P. 124
NEC PC ENGINE-SUPERGRAFX	P. 124
NEC TURBO GT	P. 124
NEO GEO	P. 148

SONIC EN POSTER AU CENTRE DE CE NUMERO

SUPER FAMICOM / MEGADRIVE le match de l'année ! — 8

La Super Famicom de Nintendo est la concurrente directe de la Sega Megadrive. Est-elle largement supérieure à la Megadrive ? Quels sont les jeux disponibles aujourd'hui ? Les réponses à ces questions - et à bien d'autres - dans notre super-comparatif.

100 JEUX EN PREVIEWS !!! — 11

En exclusivité pour Consoles +, Banana San a traqué les dernières nouveautés en cours de développement dans les laboratoires japonais et américains. Le résultat : 100 jeux que vous ne connaissez pas encore, avec, en exclusivité Consoles +, les plus beaux tableaux de Super Ghouls'n Ghosts, Grawl et Ultraman II sur Super Famicom !







Dinoland et Golden Axe II.

SONIC The Edgehog est-il le meilleur jeu 1991 ? — 28

Animation à couper le souffle, rapidité, jouabilité, graphismes, tout est parfait — ou presque ! — dans cette cartouche sur Megadrive ! Le premier test complet.

COURRIER — 38

Consoles + répond à toutes les questions que vous nous posez.

ENQUETE LECTEURS — 41

Lecteurs adorés, qui êtes-vous ? Répondez en masse à notre enquête. C'est le seul moyen pour nous de savoir si Consoles + est bien le magazine que vous attendiez !

CONCOURS — 57

Gagnez 40 Lynx en jouant avec Atari et Consoles + !!!

TIPS — 61

Comment vaincre le monstre de fin de niveau dans Gynoug ? Où sont cachés tous les bonus de la Revanche de Shinobi ?
Consoles + vous offre les meilleurs trucs et astuces pour augmenter vos scores.

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

Actraiser	90	Moonwalker	44
Adventure Island	126	Pacmania	54
Aldynes	136	Paperboy	106
Chess Master	94	Parasol Stars	132
Cyber Lip	150	Pilotwings	88
Darius Twin	84	Populous	47
Devilish	116	Probotector	72
Eternal City	134	Psychic World	114
F Zero	86	Revenge of Gator	93
Final Match Tennis	128	Robocop	98
Final Match Tennis	117	Robosquash	104
GG Shinobi	117	Rygar	103
G Lock	113	Shanghai	102
Galaxy Force	58	Silent Service	77
Gargoyle's Quest	97	Slime World	107
GG Shinobi	117	Solar Jetman	74
Ghostbusters	68	Sonic	28
Golf	99 et 118	Strider	50
Growl	146	Super Ghouls'n Ghosts	144
Gynoug	18 et 119	Super Marioland	96
Klax	105	Super Monaco GP	112
League Bowling	148	Super off Road	70
Legend of Hero Tonma	130	TM Ninja Turtles	95
Magician Lord	152	Thunder Force III	36
Marchen Maze	124	Ultraman II	146
Megaman II	64	Verytex	25
Mickey	32 et119	Wonderboy	115
Midnight Resistance	22	Xenophobe	108

les tests les plus complets de toute la presse ludique

HIT PARADE 109

Le hit-parade des meilleures ventes de jeux du mois, établi avec la collaboration des boutiques Micromania, des FNAC, de Coconut, Hazardous Area, Shoot Again, Ultima. Merci à tous !

NEWS 138

Consoles + teste à fond la Game Gear et la situe par rapport à ses concurrentes. Qu'est ce qu'un CD ROM, qu'apporte-t-il de plus ? Banana San répond. C+ a sélectionné pour vous sept joysticks de choc. Sans oublier les nouvelles consoles de NEC — la Coregrafx II et le Super CD ROM II —, le Mega CD pour la Mégadrive, bref, toute l'actu. du monde des consoles...

CONCOURS 154

Hallucinant ! Consoles + vous met sur la piste des 12 Megadrive et des 84 Game Gear offertes par Télé-Poche, Sega et votre magazine préféré.

PETITES ANNONCES 158

Les petites annonces de Consoles + sont gratuites, qu'on se le dise !

COMMENT NOUS TESTONS LES JEUX 162

Découvrez la grille de tests la plus sévère, la plus exigeante, tous les points que vous devez absolument vérifier lorsque vous achetez un jeu, tous les critères que nous retenons dans nos tests, la signification des différentes icônes...

DERNIERE MINUTE !

Le Mega CD, lecteur de CD Rom pour la Megadrive, est attendu avec impatience par tous les fanatiques de la console 16 bits de Sega. Vous voulez savoir à quoi il ressemble ? En exclusivité, Consoles + le dévoile, ainsi que le premier jeu réalisé sur cette merveille !!!





DES LE MOIS D'AOUT, UNE RUBRIQUE CONSOLES + SUR 3615 TILT

• • • • • • • • • • • • • • •

Code des prix utilisé dans Consoles + : A = jusqu'à 99 F • B = de 100 à 199 F • C = de 200 à 299 F • D = de 300 à 399 F • E = de 400 à 499 F • F = de 500 à 599 F • G = de 1 000 à 1 499 F • H = de 1 500 à 1 999 F • I = 2 000 à 3 000 F.

EDITO

Bonjour !

Je ne sais pas si vous vous rendez compte de la chance que vous avez ! Vous tenez entre vos mains fébriles le plus beau, le plus grand, le plus extraordinaire journal du monde. D'ailleurs, c'est marqué sur la couverture. El mejor magazin de los videojuegos en el mundo. *Oui, je sais, c'est en espagnol. On a trouvé que ça avait plus fière allure qu'en anglais, c'était plus lisible qu'en japonais et plus modeste qu'en français. Parce qu'en fait, nous sommes extrêmement modestes. Et vous, ça va ? Vous êtes contents ? Vous avez enfin un journal de consoles, qu'il* é el piu bellissimo in the universe ? *Vous êtes en vacances ? Vous avez bien dormi ? Aie aie aie, ça tourne au GenStick cet édito. Restons nous-même quoâ. Or donc cher Hubert, savez-vous la nouvelle ? Il paraîtrait qu'ils pousseraient l'outrecuidance jusqu'à préparer un second numéro de cette chose, là, ce fanzine vous voyez, Consoles quelque chose, puce, lusse, plus, je crois. Oui oui, pour septembre. Comment dites-vous ? Vous l'attendez déjà avec impatience. Ah tiens? Comme c'est curieux... En fait, je vous avouerai franchement que moi aussi, j'aime à me distraire avec ces jeux électroniques. Vidéo, dites-vous ? C'est celâ, oui. A bientôt, cher Hubert...*

Et maintenant, quelques témoignages anonymes recueillis auprès d'un kiosque. (Pour des raisons évidentes, nous avons respecté l'anonymat des interviewés : nous les désignons par leurs initiales).

***C+ :** Alors, qu'en pensez-vous ?*

***AHL :** Ouais, bon, d'accord, ça swingue mais faut pas non plus exagérer, Consoles N... Aie ! (Victime d'un malaise subi, notre interviewé est emmené d'urgence à l'hôpital). Un autre passant témoigne à son tour :*

***DB :** Ah ouais, super, c'est génial, leur truc mais nous aussi, à Consol... Paf ! (Encore un malaise, c'est fou ce que ce temps orageux fatigue). Un autre :*

***JMB :** C'est le meilleur journal sur consoles que j'ai jamais vu. J'aime beaucoup, vraiment, c'est beaucoup mieux que Cons...Ouch ! (Flûte, es-tu sot ou quoi ? tu as occis le patron !).*

Eh bien voilà, voilà, voilà... comme le temps passe... And now, dear friends, I tell you hasta luego, *et en route pour de nouvelles aventures !*

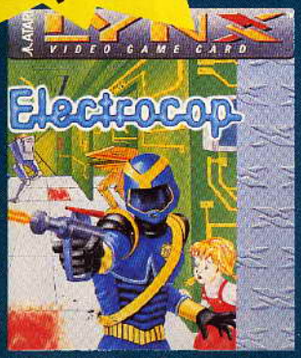
Juan Miguel Blottlérès

A PARTIR DE 790 F TTC

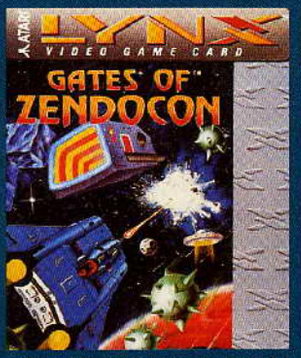
ATARI LYNX : LE JEU VIDEO

Tout nouveau, tout beau et déjà

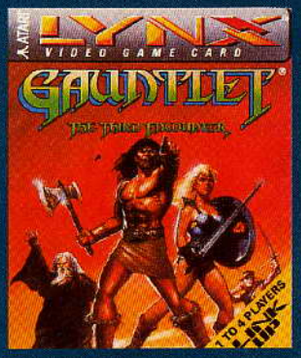
JEUX A PARTIR DE 190 F TTC



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



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



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



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



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



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



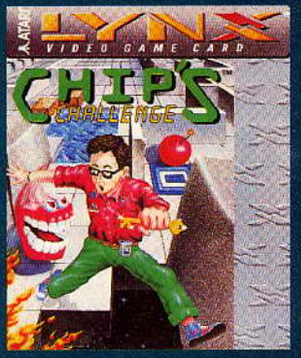
ROBO SQUASH
Le tennis de l'an 2000 se joue en salle. A toi de servir, ton adversaire est le Lynx ou un autre joueur connecté grâce à Comlynx.



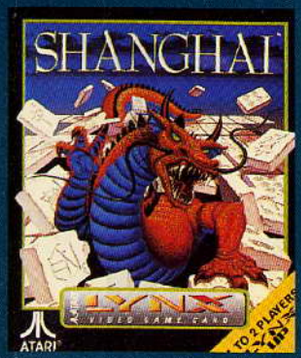
ROAD BLASTERS
Dans un monde ravagé par un conflit atomique, tu joues les Mad Max, l'accélérateur collé au plancher, durant un long rallye de 50 étapes.



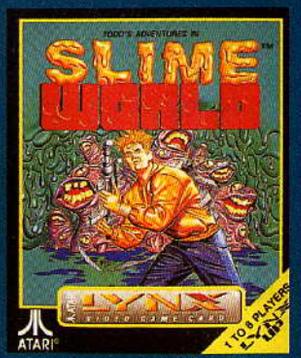
RYGAR
Tu es l'Élu...Rygar le guerrier. Tu dois débarrasser la Terre des Hordes du Mal qui l'ont envahie. Il te faudra pour cela traverser les 23 paysages.



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



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



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



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



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



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

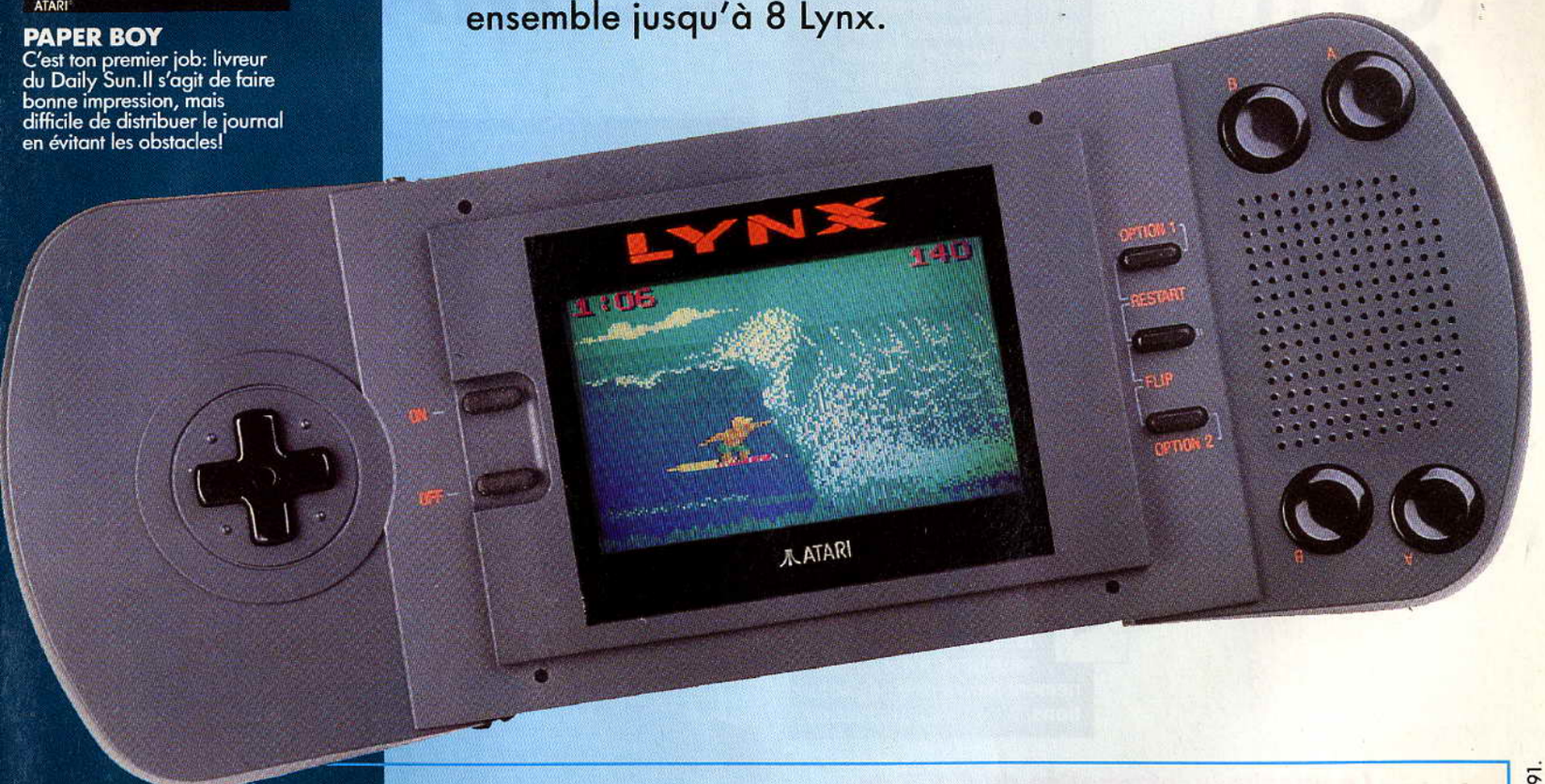
AIT UN BOND PRODIGIEUX!

20 jeux disponibles. En couleur.



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

La nouvelle console LYNX révolutionne le monde du jeu vidéo. Portable et tout en couleur, le LYNX est un remarquable bijou technologique.
Tous les grands hits des jeux d'arcade et des nouveautés époustouflantes sont au rendez-vous : déjà 20 jeux passionnants au catalogue. En couleur et avec un son stéréo qui chahute.
Jouez avec vos amis : le câble Comlynx permet de relier ensemble jusqu'à 8 Lynx.



Console Lynx..... 790 F
California jeux *.. 240 F
Alimentation..... 64 F
Câble Comlynx.. 50 F
Total ~~1140 F~~
l'ensemble
PRIX EXCEPTIONNEL
990 F TTC
* La cartouche California Games contient 4 jeux.

LYNX

Je joue quand je veux où je veux !

ATARI
AVEC ATARI, ON EST TOUS DES DIEUX.

ATARI FRANCE 79, av. Louis Roche 92 230 Gennevilliers - Tel.: (1)40.85.31.31.

Prix généralement constatés au 1er mars 1991.

MEGADRIVE SUPER FAMICOM

LE MATCH D

A l'annonce de la Nintendo 16 bits aux USA, tous les éditeurs mettent en avant leurs premiers produits sur Super Famicom même si ceux-ci ne sont parfois que de simples pages écran. Mais, passons... Une fois de plus donc, Nintendo s'attaque au marché US de la console. Objectif: y maintenir ses parts de marché et ne pas se laisser doubler par la concurrence. Du reste, cette situation se retrouvera en Europe à l'occasion du lancement officiel de la Super NES et le concurrent est toujours le même. A savoir: Sega et sa Megadrive.

C'est clair, Sega a tenté de prendre de vitesse Nintendo en lançant sa Megadrive le plus rapidement possible. La réponse de Nintendo s'est fait attendre mais a été de taille. Au Japon, depuis le mois de novembre 1990, pas moins de deux millions quatre cent mille Super Famicom ont été vendues contre un gros million de Megadrive. Cet impressionnant succès l'est d'autant plus que la logithèque de la Super Famicom reste limitée à une dizaine de titres (une bonne trentaine pour la Megadrive). Bref, objectivement, au Japon, la Nintendo 16 bits est déjà la référence. En sera-t-il de même aux Etats-Unis? Outre-Atlantique, Nintendo est un véritable rouleau compresseur et les concurrents sont assez loin derrière. De



Space Mega Force (Super Famicom)



Super R-Type (Super Famicom)

FICHE TECHNIQUE

LA MEGADRIVE

- **Micro-processeur :** 68 000 et Z 80
- **Mémoire vive :** 72 Ko
- **Mémoire vidéo :** 64 Ko
- **Résolution :** 320 par 224 points
- **Couleurs :** 32 affichables simultanément parmi 512
- **Nombre de sprites :** 80 au maximum
- **Son :** stéréo, trois types de synthèse (classique, FM et numérique)

AVIS 1

Incontestablement, la console 16 bits de Nintendo est la meilleure du marché. Performante, elle dispose de jeux de qualité et se révèle à l'usage parfaitement craquante. Reste un hic : elle n'est pas importée officiellement et on ne sait pas si les modèles actuels sont compatibles avec ceux qui seront régulièrement importés en Europe. En acheter une maintenant, c'est faire un pari sur l'avenir. D'un autre côté, Sega nous propose sa Megadrive à un prix raisonnable et les jeux sont corrects et moins chers que sur Super Famicom. D'autre part, on peut les trouver à peu près partout . Bref, il y a du pour et du contre. Mais, prudent de nature, je préfère porter mon choix vers la Megadrive. En l'espèce, la Sega c'est la raison contre la passion et ce n'est certainement pas la pire des solutions... Acidric Briztou



La principale information du C.E.S de Chicago est sans conteste l'annonce par Nintendo de l'introduction sur le marché américain de la console Super Famicom dès septembre. Nouveau look, nouveau nom : la Super NES est-elle réellement supérieure à la Megadrive. Consoles + répond.



La Super NES possède un boîtier légèrement plus grand que celui de la version nippone.

COMPATIBILITE A SUIVRE...

Actuellement, les Super Famicom en provenance du Japon sont proposées à un tarif prohibitif. Mais le lancement de la Super NES aux Etats Unis devrait à n'en pas douter relancer l'importation en direct de la Nintendo 16 bits à des prix plus raisonnables. Reste l'éternelle question: sera-t-il possible d'utiliser ces consoles en France ? A priori, pas de problème. Pour l'alimentation, un simple transformateur suffit. Côté image, normalement il faut disposer d'un téléviseur de type NTSC ou d'un moniteur acceptant un signal vidéo (genre KX 14 de Sony). Une autre solution permet d'utiliser un câble genre péritel sur le modèle japonais mais le signal reste au standard NTSC. De toute façon, nous ne savons si ce système sera adopté sur la Super NES. Parions que les importateurs la modifieront de façon identique au modèle japonais qui peut se connecter sur un téléviseur classique. Enfin, reste la question de la compatibilité entre jeux nippons, américains et dans un proche futur européens. Sera-t-il possible d'utiliser une Super NES avec des jeux Super Famicom ? Les jeux importés officiellement en Europe fonctionneront-ils sur une Super NES ? Mystère pour le moment, et l'expérience de la NES pour laquelle ce genre de pratiques ont été bridées par Nintendo laisse craindre le pire...

ES TITANS



AVIS 2

J'ai une nette préférence pour la Super Famicom. La Megadrive souffre de ses faibles capacités techniques. Elle propose, parmi ses meilleures cartouches, des jeux efficaces, mais souvent sans grande originalité et dont la réalisation, bien que de bonne facture, reste très classique. En revanche, sur la SFC, on voit des jeux qui innovent, grâce aux coprocesseurs de la console. Une course aussi rapide que F-Zero, les rotations des fonds de Pilot Wings, les décors et l'animation de Super Ghouls'n Ghosts ou de Nosferatu apportent un sang neuf au jeu vidéo.
Le prix de la SFC devrait baisser car elle est maintenant disponible au Japon. La version américaine (prix : 1 000 à 1 200 F) sera disponible en septembre ; gageons que cette version sera importée en France si les prix de la japonaise restent trop élevés. Enfin, l'argument de l'inexistence d'un réseau commercial me semble être moins important qu'il ne peut paraître au premier abord : les boutiques la commercialisant actuellement procédent à un échange immédiat en cas de non-fonctionnement.
Banana San

plus, la nouvelle arme de Nintendo constitue certes, nous l'avons vu, une référence du point de vue commercial mais, et c'est nouveau, elle l'est aussi du point de vue technique. Architecturée autour d'un microprocesseur 68 000 de Motorola et disposant en outre d'un Z 80 pour assurer la compatibilité avec les jeux de la SMS, la Megadrive propose une résolution d'écran de 320 par 224 points avec une palette de 512 teintes et peut gérer 80 sprites en même temps. Soulignons que ces derniers sont constitués d'une grille de 64 par 64 points au maximum. A tout cela, la Super Famicom répond par une résolution d'écran de 512 par 448 en 256 couleurs choisies parmi 32 768. Pas moins de 128 sprites sont gérables et ils peuvent faire jusqu'à 128 par 128 points. En un mot, c'est impressionnant. Mais, ce n'est pas tout! La Nintendo offre de plus des capacités avancées de gestion d'écran du genre rotations, déplacements rapides d'une partie de l'écran, effets de zoom. Tout cela est rendu possible par l'utilisation de processeurs spécifiques Nintendo dont la puissance s'avère assez étonnante.

Il en est de même pour le son. Développée par Sony, la partie générateur de sons de la Super Famicom n'a pas d'égal pour le moment. Bref, commercialement et techniquement, la Megadrive est mise à rude épreuve. Tout cela ne doit pas masquer l'essentiel : une console, d'abord et avant tout, se juge sur les jeux. Généralement, les éditeurs considèrent que le développement sur Nintendo est moins facile que sur Megadrive. Cette dernière utilise en effet une plate-forme connue (le 68 000) et Sega laisse les éditeurs travailler relativement librement, ce qui n'est pas le cas de Nintendo... Reste donc à comparer les résultats en matière de jeux.

Banana San



Syd of Vallis (Megadrive)



Cal 50 (Megadrive)

FICHE TECHNIQUE

LA SUPER FAMICOM
- **Micro-processeur :** 16 bits, compatible 65C02
- **Mémoire vive :** 128 Ko
- **Mémoire vidéo :** 64 Ko
- **Résolution :** 512 par 448 points
- **Couleurs :** 256 affichables simultanément parmi 32 768
- **Nombre de sprites :** 128 au maximum
- **Son :** stéréo, 8 voix

LE MATCH

ET LES JEUX DANS TOUT ÇA...

Même si les caractéristiques techniques et commerciales ont leur importance, ce sont les jeux qui permettent de juger de la qualité d'une console ! Il n'est pas toujours évident de comparer deux jeux différents, car leur réalisation et leur intérêt varient beaucoup. Nous nous sommes donc limités à huit jeux, à notre avis les meilleurs et les plus représentatifs.



Super Mario Bros



Sonic

Comparons les deux cartouches "vedettes" de chacune de ces consoles. Super Mario Bros (SFC)a pour lui la durée de vie du jeu et l'importance des différents mondes à explorer. Il tient en haleine le joueur pendant de nombreuses heures. Sonic (MD), même si les niveaux basés sur un même thème deviennent un peu lassants par leur ressemblance, possède de grandes qualités. L'animation est spectaculaire. Sonic se meut à la vitesse du son. Une certaine inertie dans ses déplacements le rend très amusant à contrôler. Les décors, reprenant un peu l'aspect des images de synthèse, sont splendides. Le jeu est génial et il remporte haut la main la première manche.



Super Ghouls'n Ghosts



Ghouls'n Ghosts

La comparaison entre Ghouls'n Ghosts (MD) et Super Ghouls'n Ghosts (SFC) est certainement une des plus fiables, puisqu'il s'agit pratiquement du même jeu (même héros, quasiment mêmes armes et bonus ...). Sur la SFC, le jeu a été réalisé par des programmeurs de la société Capcom, qui ont également conçu le jeu d'arcade original. La version MD, bien qu'amusante, n'est pas fabuleuse. Certains éléments du décors de la version arcade manquent. Les animations ne sont pas assez soignées et les graphismes, trop sommaires. En revanche, la version SFC est une merveille. L'animation est splendide et fouillée, les fonds regorgent de couleurs et d'effets spéciaux...



Super R-Type



Thunder Force III

Les deux meilleurs shoot-them-up à scrolling horizontal sur ces deux consoles sont **Thunder Force III** (MD)et **Super R-Type** (SFC). Quel est le meilleur ? Je donnerai une petite préférence à Super R-Type. Les deux sont aussi divertissants. Pas trop faciles, mais suffisamment pour que l'on puisse passer les différents niveaux en s'accrochant un peu. Les décors de Thunder Force III sont magnifiques. C'est une version agréable et efficace de ce type de jeu d'action. Mais Super R-Type possède deux avantages décisifs : la palette de couleurs de la SFC qui permet d'afficher plus de nuances. D'autre part, l'idée du module que l'on peut placer à l'avant ou à l'arrière du vaisseau augmente l'intérêt du jeu.



Final Fight



Streets of Rage

Enfin, les deux derniers jeux comparés sont Streets of Rage (MD) et Final Fight (SFC). Ce sont deux jeux de combat de rues. Final Fight permet, à peu de choses près, de retrouver les sensations de la version arcade. Les décors sont fabuleux et les sprites, de grande taille, bien dessinés. Comme chez son concurrent, on peut prendre certaines armes à l'adversaire. D'autres sont récupérables dans des éléments du décor, qu'il faut alors détruire. Streets of Rage reprend la plupart de ces caractéristiques avec, en outre, des avantages supplémentaires. Le héros peut effectuer beaucoup plus de mouvements (vingt et un en tout). Et la possibilité de jouer à deux simultanément le rend fabuleux !

SUPER FAMICOM **MEGADRIVE**

La disposition des stands au CES reflétait le marché des jeux vidéo aux USA. La place dédiée aux ordinateurs était sans commune mesure avec celle consacrée aux consoles. Le "village" Nintendo était le plus vaste et presque tous les éditeurs y présentaient au moins un jeu pour la Super Famicom.

LES 8 BITS ET LES CONSOLES PORTABLES

8 bits et consoles portables .....P. 11

Megadrive .....P. 12

PC Engine .....P. 13

Super Famicom .....P. 156

PREVIEWS

CES

Toho vient de réaliser pour la **NES Godzilla II**. Ce jeu combine stratégie et arcade. Tecmo présentait **Ninja Gaiden III**, jeu d'arcade dans lequel vous incarnez un ninja, dernier espoir de paix pour l'humanité. Une version pour Game Boy du premier épisode de la série était annoncé. Capcom lance ce mois-ci un jeu destiné au marché des petites filles : **Little Mermaid**, basé sur le dessin animé de Disney, reprend l'histoire de la sirène Ariel qui tombe amoureuse du prince Eric. C'est beau, c'est romantique, c'est triste et cela devrait émouvoir le cœur des jeunes filles dans toutes les chaumières de France et de Navarre ! En novembre, les fans des **Mega Man** pourront jouer avec le numéro quatre de la série. Un peu avant, **Snow Brothers**, adapté du jeu d'arcade, sera disponible sur la NES et sur le Game Boy.

Tales Spin est basé sur un des personnages de Disney, l'ours Baloo que vous devez aider à livrer à bon port les objets qu'il transporte dans son avion. Shere Khan et Don Karnage le poursuivent pour l'en empêcher. Deux autres titres sur Game Boy avec **Mega Man et la revanche du docteur Willy** et **Who Framed Roger Rabbit. Adventure Island II**, où vous devrez sauver la princesse Tina des griffes du docteur Witch, sort sur la NES. **Tom & Jerry**, jeu d'arcade sans grande surprise, a été adapté par Hi Tech Expressions.

Bandai a réalisé **The Rocketeer**. Basé sur le film de Disney qui doit sortir cet été aux USA, cette cartouche raconte les aventures d'un pilote d'essai qui, dans les années 30, doit lutter contre les nazis et sauver sa fiancée grâce à une fusée dorsale qui lui permet de voler comme un oiseau. Ce sera la première fois qu'un jeu basé sur une grosse production sort avant le film!



2



1

Hudson's Adventure Island sera disponible sur le Game Boy. Sur cette même console, est prévu Atomic Punk.

Ce fils de Bomber Man part délivrer un de ses amis capturé par des extra-terrestres. Sur la planète Atomica, il détruit les envahisseurs puis il laisse son père, le seul qui ait assez d'expérience et de puissance, prendre le relais. Toujours sur Game Boy, Irem a adapté trois succès : **Kung Fu Master, Hammerin' Harry et R-Type.**

Batter Up et Pac-Man sont les deux derniers jeux de Namco pour la Game Gear. Le premier est une simulation de base ball, et le second une réalisation sans surprise d'un jeu qui n'est plus à présenter, sa seule originalité résidant dans la possibilité de jouer à deux.

1/ Maru's Mission (Game Boy)
2/ Godzillall (Game Boy)

LA MEGADRIVE

• CES CHICAGO • PREVIEWS



Rolling Thunder II



Robocop



Fantasia

Renovation commercialise une cartouche d'un Mo pour la Megadrive, **Valis III**. Dans ce jeu d'arcade, vous devez sauver le royaume de Dreamland après vous être évadé. Maniant l'épée, vous pouvez projeter des sorts de glace, de feu ou des éclairs, suivant les bonus que vous collectez. **Dinoland** serait un flipper classique si tous ses décors n'étaient pas basés sur des thèmes préhistoriques. Six niveaux composent le jeu et chacun d'entre eux se termine par un affrontement avec un monstre de fin de niveau qu'il vous faudra toucher un certain nombre de fois avec la balle-dinosaure. Dans **Arcus Odyssey**, un jeu de rôle se déroulant dans un univers d'heroic fantasy, vous incarnez un aventurier choisi parmi une équipe de quatre personnages. Le but ultime de votre quête est de retrouver l'épée de lumière, qui vous permettra de battre le prince des ténèbres. Avec **Vapor Trail**, Renovation nous offre un shoot-them-up dans lequel deux joueurs peuvent participer simultanément. **Beast Warriors** est un jeu dans lequel s'affrontent deux créatures mutantes. **Syd of Valis** est une sorte d'initiation à la série des Valis réalisée pour les jeunes joueurs. **El Viento** met en scène, dans un jeu d'arcade, une jeune femme qui a le pouvoir de diriger le vent. Enfin, toujours chez Renovation, éditeur prolixe pour la MD, **Master of Monsters** devrait voir le jour d'ici la fin de l'année 91. Ce jeu de rôle/stratégie raconte l'histoire de Gaya, roi du sombre monde. Namco a réalisé trois nouvelles cartouches. **Marvel Land** est un jeu de plus d'un Mo qui vous entraînera dans un monde enchanté, rempli de souterrains divers. **Quad Challenge** est une course de véhicules à quatre roues motrices appelés Quads. Vous jouez contre l'ordinateur ou contre un deuxième concurrent. Enfin, au cours de l'année prochaine, devrait être fini **Rolling Thunder II**. Un groupe d'espions, Gerda, a réussi à détruire les systèmes mondiaux de télécommunication. Il compte s'emparer, dans une deuxième phase, du monde. Un jeu d'arcade d'un Mo, à l'action fréné-





2

1/ Tom Joe and Earl
2/ Rings of Power
3/ Bean Ball Benny
4/ Road Rash





3

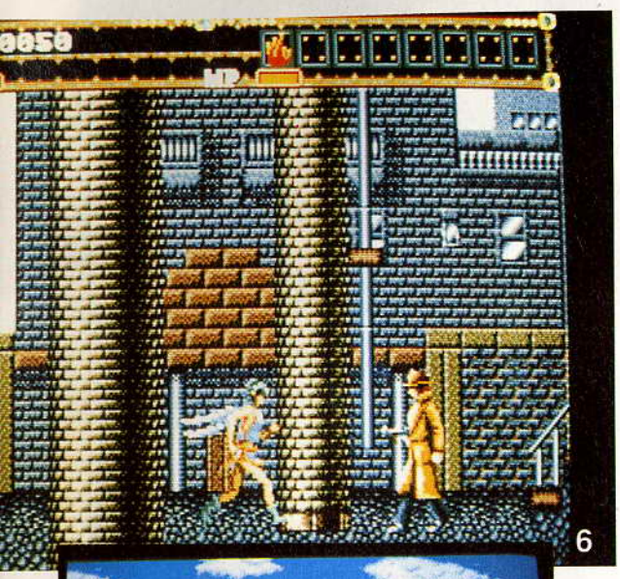
NEC AUX USA

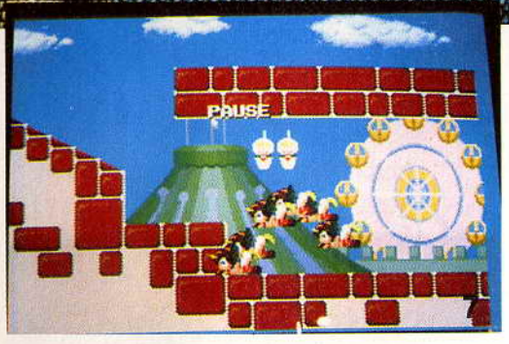
Au premier abord, NEC US paraissait mal en point. Son stand, malgré sa taille conséquente, faisait grise mine face aux "villages" Sega et Nintendo. 500 000 Turbografx (nom américain de la PC Engine) ont été vendus aux USA. La baisse de prix récente de la console, qui passe sous la barre stratégique des 100 dollars, semble avoir fait beaucoup de bien.
Les ventes auraient ainsi connu un boom, avec une augmentation de près de 350 %. Reste à savoir si ce mouvement va se poursuivre, et permettre à NEC d'aller "jouer" dans la cour des deux grands.



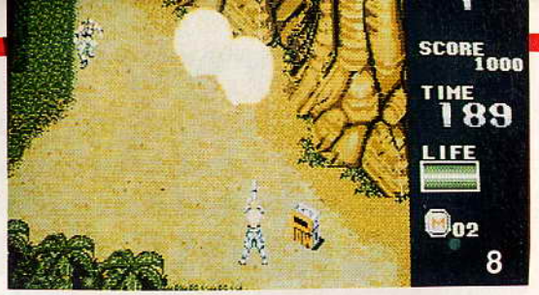
4







tique, qui peut se jouer à un ou deux joueurs. Electronic Arts a beaucoup investi dans la Megadrive. Parmi tous les jeux présentés depuis un petit moment, on pouvait remarquer quelques nouveautés, souvent adaptées de succès sur micros. Dans **The Immortal**, un jeu d'action/aventure, vous incarnez un magicien parti à la recherche d'un de ses vieux maîtres, Mordamir. **Rings of Power** prend place dans notre futur lointain. Il vous faudra tout d'abord maîtriser ces capacités, puis vous devrez partir à la recherche des anneaux du pouvoir qui peuvent vous permettre de ramener la paix. **Road Rash** est une course de motos, assez commune dans son principe et dans sa réalisation. **NHL Hockey** est une simulation réalisée par l'équipe qui a programmé John Madden Football. **Mario Lemieux Hockey** est une autre cartouche réservée à ce sport dans laquelle deux joueurs peuvent s'affronter simultanément. Deux adaptations des jeux de Psygnosis ont été réalisées. **Shadow of the Beast** et **The Killing Game Show** qui propose un jeu futuriste, où les criminels (comme vous) peuvent rester en vie s'ils arrivent à survivre. **Street Smart** de Treco vous propose d'affronter une série d'adversaires dans des combats de rue. Bignet présentait un jeu de stratégie, **Warrior of Rome**. **Vasum** est un jeu de rôle/action d'Heroic Fantasy. Toujours chez le même éditeur, **Top Gunnin'Harrier Ex** est un shoot-them-up à scrolling vertical. **Bimini Run** est un jeu d'action de NuVision dans lequel vous partez en hors-bord sauver votre sœur jumelle, prisonnière du docteur Orca. Cette société a réalisé également **Bean Ball Benny**, dont le héros, un sympathique chauffeur de taxi de Zooneyville, doit capturer les différents membres du gang de Ramon. Le jeu est traité comme un dessin animé, avec des animations hilarantes. **Toe Jam & Earl** est un jeu d'action dans lequel vous aidez deux extra-terrestre à mettre la main sur les dix morceaux qui composent leur vaisseau et qu'ils ont perdu lors d'un atterrissage problématique. **Streets of Rage**, fabuleux beat-them-all, vous fait affronter, seul ou avec l'aide d'un autre joueur, la racaille du coin. **Decap Attack** vous placera dans un monde peuplé de fantômes, vampires et autres monstres. **Swamp Thing** et **Guardian Angels** de la société Nuvision remportaient ex-aequo de prix du jeu le plus raté... **Quackshot** met en scène Donald qui, avec l'aide de ses trois neveux, part à la recherche d'un trésor. Mickey revient avec **Fantasia**, autre jeu à l'animation fantastique réalisé par Infograme pour le compte de Sega. Kaneko présentait **Berlin Wall**, jeu de plateau où le héros peut creuser des trous dans le sol, ou les remplir, afin d'éviter ses adversaires et passer au niveau suivant. Une version pour la Game Gear est également disponible. **Cal. 50** de Mentrix est un commando sans originalité.



8/ Mercs

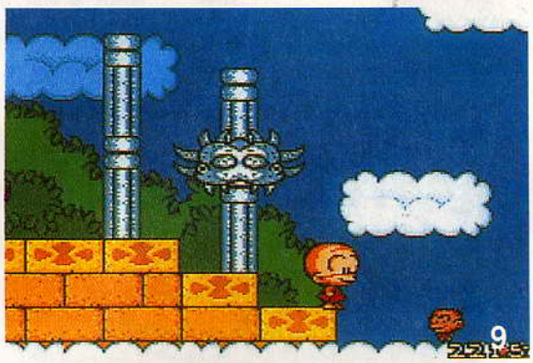
5/ Battle Master
6/ El Viento
7/ Marvel Land

PC ENGINE

Accolade a annoncé la sortie prochaine de **Turrican** sur PC Engine. **PC Kid II** était dévoilé : il est encore plus délirant que le premier épisode. Parmi les nouvelles sociétés développant des jeux sur cette console, quatre sociétés européennes faisaient leur apparition.

Gremlin Graphics a réalisé une version d'**Impossamole**. Psygnosis est en train de développer une version CD-Rom de **Shadow of the Beast** et, sur carte, **Ballistix**. Loriciel a adapté **Panza Kick Boxing** et **Davis Cup Tennis**. Enfin, Hewson commercialisera **Paradroïd 90**, un jeu qui mêle stratégie et action. Radiance développe deux jeux mettant en scène des héros de Disney : **Talespin** où l'ours Baloo parcourt sept niveaux pour retrouver le trésor d'Ionia et **Darkwing Duck** qui devrait être commercialisé en décembre.

Pour finir avec les développements américains, ICOM réalisera **Camp California** sur CD-Rom. Il racontera les aventures de Byron l'ours qui doit protéger ses amis de la forêt des rats diaboliques durant 30 niveaux, et avec des graphismes proches de dessins animés. Un autre CD-Rom sera adapté d'une émission de TV The **Adam Family**. L'autre jeu proposé par cette société s'appellera **Yo'Bro**. Il s'agit encore une fois d'un ours, perché sur une planche à roulettes, qui doit éliminer tous ses adversaires.





9 et 10/ PC Kid II, les totems et la tortue-volcan.

LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N° 2

avec la Nouveauté délirante SONIC HEDGEHOG !!
Plus de 30 Nouveautés sur cassette vidéo !



LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

Baisse de prix immédiate chez Micromania ~~1449F~~ 1290F

+ 1 jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux





Altered Beast (Jeu d'Arcade)

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

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	120F
CONTROL PAD PRO 1	250F
CONTROL PAD PRO 2	125F

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
garantie par le constructeur

TITRES A VENIR

Alien Storm	**449F**
Beanball Benny	**449F**
Danado	**449F**
Fantasia	**449F**
Hellraiser	**449F**
Powerball	**449F**
SONIC HEDGEHOG	**449F**
Stormlord	**449F**

Air Buster/Aeroblaster (Arc.)	**449F**
Alex Kidd (Plateforme)	299F
Bimini Run	**449F**
Budokan (Arts Martiaux)	449F
DJ Boy (Arcade)	**449F**
E Swat (Arcade)	**369F**
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Forgotten Worlds (Arcade)	369F
Gaiares (Arcade)	**449F**
Gain Ground (Arcade)	**389F**
Ghostbusters (Action)	369F
Golden Axe (Arcade)	369F
Golf (Sim.)	449F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	**449F**
J. Madden Football (Foot Amér.)	449F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	449F
Last Battle (Arcade)	369F
Midnight Résistance (Arcade)	**449F**
Mystic Defender (Arcade)	**369F**
Populous (Strategie)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Super Baseball (Sim.)	369F
Super Thunderblade (Arcade)	369F
Sworld of Vermillion (Arcade)	**599F**
Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	**449F**
Wonderboy 3 (Plateforme)	**369F**
Wrestler War (Catch)	389F

TOP 20 MEGADRIVE

Mickey Mouse (Plateforme)	**425F**
Super Monaco GP (F1)	**369F**
Moonwalker (Arcade)	**369F**
Revenge of Shinobi	**369F**
Shadow Dancer (Arcade)	**469F**
J Buster Boxing (Sim.)	**449F**
Lakers VS Celtics (Basket)	**449F**
Super Basketball (Sim.)	**369F**
Valis 3 (Arcade)	**449F**
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	**469F**
After burner 2 (Arcade)	**395F**
Dick Tracy (Plateforme)	**469F**
James Pond (Plateforme)	**469F**
Strider (Arcade)	**449F**
Musha (Arcade)	**449F**
World Cup Italia 90 (Foot)	**299F**
Thunderforce 3 (Arcade)	**449F**
Super Volleyball (Sim.)	**449F**
Abbrams Battle Tank	**449F**
Crackdown (Labyrinthe)	**389F**

SPECIAL VACANCES ! DES PRIX DEMENTS SUR DES HITS DEMENTS

Atomik Robot Kid(Arcade)	**199F**
Battle Golfer (Golf)	**199F**
Battle Squadron (Arcade)	**299F**
Junction (Arcade)	**199F**
Monster Lair (Plateforme)	**299F**
Sworld of Sodan (Arcade)	**299F**
Tiger Heli (Arcade)	**199F**

LA CONSOLE MASTER SYSTEM II NOUVEAU 490F

+ Alex Kid + Une manette de jeux



Console SEGA MASTER SYSTEM II

NOUVEAUTES

Dynamite Duke	**345F**
Golden Axe Warrior	**345F**
Ghouls'n Ghost	**345F**
Psychic World	**295F**
Heavy Weight Champion	**345F**
Moonwalker	**345F**
Dick Tracy	**345F**
Joe Montana Football	**345F**
Impossible Mission 2	**325F**
Paperboy	**325F**
Slap Shot	**345F**

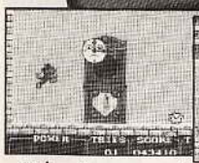
CONSOLE MASTER SYSTEM II (AVEC PISTOLET) + Alex Kidd + Opération Wolf	**890F**
PISTOLET SEGA	**269F**
CONTROL STICK SEGA	**139F**
RAPID FIRE SEGA	**109F**
MANETTE SPECIALE (SPEED KING)	**145F**
LUNETTES 3D	**309F**
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	**199F**
CONTROL PAD SEGA	**99F**

TOP 15 SEGA

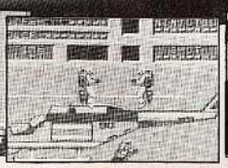
Mickey Mouse Castle.	**325F**
Cyber Shinobi	**325F**
Super Monaco GP	**325F**
Indiana Jones (Action)	**325F**
Gauntlet	**325F**
Submarine Attack	**285F**
Danan	**285F**
Double Dragon	**325F**
Rastan Saga	**295F**
Golden Axe	**325F**
Wonderboy 3	**325F**
Alex Kidd in Shin. World	**325F**
Battle Out Run	**325F**
Ghostbusters	**295F**
Altered Beast	**325F**

OFFRE SPECIALE

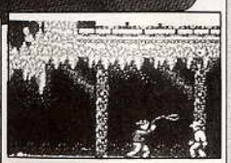
Aztec Adventure	**99F**
Enduro Racer	**99F**
Fantazy Zone 1	**99F**
Global Defense	**99F**
Great Football	**99F**
Ninja	**99F**
Rescue Mission	**99F**
Secret Command	**99F**
Super Hang On	**99F**
Super Tennis	**99F**
Teddy Boy	**99F**
Transbot	**99F**
World Grand Prix	**99F**



Mickey Mouse. *Un jeu de plateforme incomparable.*



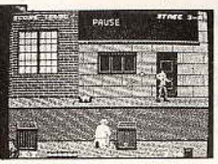
Cyber Shinobi
Des combats démoniaques.



Indiana Jones
Une action ininterrompue !



Moonwalker. *Incarnez Michaël Jackson.*



Dick Tracy. *Attention aux truands.*



Heavy Weight Champion.
Vous devez combattre 5 adversaires.

Aérial Assault	325F	Alex Kid H.T.V.	255F	Assault City	295F	Choplifter	285F
After Burner	325F	Aleste Powerstrike	255F	Basketball Nightmare	295F	Cloud Master	295F
Alien Syndrome	295F	American Baseball	295F	Black Belt	285F	Columns	285F
ALex Kid Lost Star	295F	American Pro Football	295F	Bomber Raid	295F	Cyborg Hunter	285F
				California Games	295F	Dead Angle	295F
				Captain Silver	295F	Double Hawk	285F
				Casino Games	295F	Dynamite Dux	325F
				Chase HQ	325F	E Swat	295F
						Fantazy Zone 2	295F
						Fire and Forget 2	325F
						Gain Ground	285F
						Galaxy Force	325F
						Golfa Mania	295F
						Golvellius	325F
						Great Basketball	285F
						Kenseiden	295F
						Lord of the Sword	325F
						Monopoly	295F
						Out Run	325F
						Out Run 3D	315F
						Parlour Games	295F
						Phantazy Star	395F
						Psycho Fox	325F
						Rambo 3	325F
						Rampage	295F
						Rocky	295F
						R Type	325F
						Scrambble Spirits	295F
						Shooting Games	285F
						Space Harrier	295F
						Spell Caster	325F
						Tennis Ace	325F
						Thunderblade	295F
						Time Soldiers	295F
						Ultima IV	325F
						Vigilante	325F
						Wanted	285F
						World Cup Italia 90	285F
						Wonderboy	285F
						Wonderboy M.L.	295F
						World Games	285F
						World Soccer	285F
						Y'S	395F
						Zaxxon 3D	315F
						Zillion 2	285F

NOUVEAU

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

LES NOUVEAUTES D'ABORD



(*) Sauf consoles)

Collectionnez les PIN'S "Mario" !!

1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 cartouches



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

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

MICROMANIA FORUM DES HALLES
Le plus grand magasin d'Europe spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale .
Niveau -2 Métro et RER Les Halles .
Tél. 45 08 15 78

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

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann . Espace Loisirs
sous-sol . 75008 Paris .
Métro Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36

Vous pouvez aussi commander en téléphonant au 92 94 36 00 - Livraison garantie par Colissimo

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

co7 TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage **(Attention ! Consoles 50 F)**	+ 20 F
Précisez Cassette ❑ Disk ❑ Cartouche ❑ **Total à payer=**	F

Nom .....

Adresse .....

.....

Code postal ..... Ville ..... Tél. .....

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration ...../..... Signature :

Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA

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

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ Amstrad 464 ❑ Amstrad 6128 ❑ Amstrad 464 + ❑ Amstrad 6128 + ❑ Séga ❑ PC COMP. ❑ Atari ST
❑ Amiga ❑ Nec ❑ Lynx ❑ Gameboy ❑ Megadrive ❑ GX 4000 ❑ Gamegear

SPECIAL VACANCES ! Baisse de prix sur les portables couleurs chez MICROMANIA

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA + le jeu Columns

990F

Nouveaux prix sur les cartouches: à partir de215 F



TOP GAMEGEAR	
Mickey Mouse (Plateforme)	245F
Shinobi (Arcade)	245F
Wonderboy (Plateforme)	215F
Super Monaco GP (Course Auto)	215F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf (Simulation)	215F
G Loc (Afterburner 2)	245F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Columns(Reflexion)	245F
Revenge of Drancon (Arcade)	245F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Woody Pop (Casse-Brique)	215F
Sokoban (Réflexion)	245F
Head Buster	245F
Junction (Arcade)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F

Autres titres à venir	
Out Run	245F
Ninja Gaiden	245F
Space Harrier 3D	245F
Donald Duck	245F
Golden Axe	245F
Spiderman	245F
Mappy	245F
Gear Stadium	245F
Shinkinyo	245F
Kinnetic Connection	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Chase HQ (Arcade)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
Fantasy Zone	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
US Mahjong	245F

La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)

790F



TOP LYNX	
Zarlord Mercenary (Arcade)	240F
Blue Lightening (Arcade: Avion)	190F
Chip Challenge (Arcade)	190F
Electrocop (Arcade)	190F
Gates of Zendocon (Arcade)	190F
Gauntlet (Arcade)	190F
Slime World (Arcade: Labyrinthe)	240F
Klax (Réflexion)	240F

NOUVEAUTES	
Shangai (Réflexion)	240F
Rampage (Arcade)	240F
Rygar (Arcade)	240F
Road Blasters (Arcade)	240F
Paperboy (Arcade)	240F
Miss Pac Man (Arcade)	240F
Xenophobe (Arcade)	240F
Robo Sqwash (Arcade)	240F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

TITRES A VENIR	
War Birds	240F
Vindicators	240F
World Class Soccer	240F
Tournament Cyberball	240F
Ninja Gaiden	240F
720°	240F
NFL Superbowl foot	240F
Grid Runner	240F
Turbo Sub	240F
Scrapyard Dog	240F
Baseball	240F
Iron Sports Hockey	240F
Chekered Flag	240F
Pinball Shuffle	240F
Block Out	240F
All Star Basketball	240F
Pacland	240F
STUN Runner	240F
Lynx Casino	240F
Xybots	240F

La LYNX 990F

+ 4 jeux
(Surf, Bmx, Skateboard, Footbag)
+ le Pare-Soleil GRATUIT
+ 1 Cartouche de jeu GRATUITE au choix
(Electrocop, Gates of Zendocon, Chip Challenge)

ACCESSOIRES LYNX	
SACOCHE LYNX	110F
SAC LYNX	145F
PARE SOLEIL	25F
ADAPTATEUR AUTO	110F



2390F + 1 jeu GRATUIT

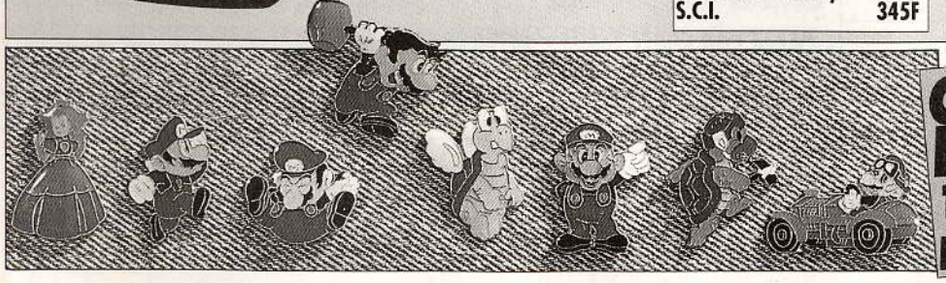
La Turbo GT de NEC

Un graphisme époustouflant !

Les Nouveautés	
1943	345F
Aero Blaster	345F
Chiki Chiki Boy	299F
Cyber Combat	299F
Eternal City	345F
Formation Soccer	299F
Parasol Star	345F
R Type 2	299F
Silent Debakker	345F
Wondor Momo	299F

TOP 15 NEC	
Cadash	299F
Legend of 3 Heroes	299F
Final Match Tennis	345F
Saint Dragon	299F
Super Star Soldier	299F
Populous	345F
March'n Maze	299F
Jacky Chan	299F
Devil Crush	299F
R Type	299F
Chase HQ	299F
Vigilante	299F
Champion Wrestler	299F
New Zealand Story	299F
S.C.I.	345F

Adventure Island	345F	Opération Wolf	299F
Afterburner 2	299F	Out Run	299F
Avenger	345F	Packland	299F
Bomber Man	299F	PC Kid	299F
Burning Angel	345F	Pro Tennis	299F
Dead Moon	345F	Psycho Chaser	299F
Download	299F	Rabio Lepus Spécial	299F
F1 Triple Battle	299F	Rastan Saga 2	299F
Gun Head	299F	Shinobi	299F
Heavy Unit	299F	Splatter House	299F
Kiki Khai Khai	345F	Son Son 2	299F
Legend of Lord	299F	Super Volleyball	299F
Mister Heli	299F	Toy Shop Boy	345F
Moto Roader 2	299F	Violent Soldier	299F
Ninja Spirit	299F	World Court Tennis	299F
Ninja Warrior	299F		



Collectionnez les PIN'S "Mario" !
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 cartouches

LES HITS SUR GAME BOY


Robocop 245F

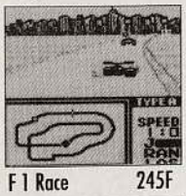

Dragon's Lair 245F


R Type 245F



Cycle Grand Prix 245F


Gremlins 2 245F


F 1 Race 245F


World Cup Soccer 245F


Contra 245F


Batman 245F


Turtle Ninja 245F


Castle Vania 245F


Kung Fu Master 145F


Final Fantasy 275F


Double Dragon 195F


Super Marioland 195F

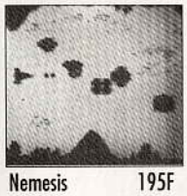

Gargoyle's Quest 195F


Skate or Die 245F

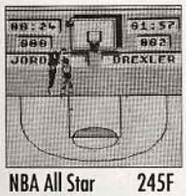


Duck Tales 245F

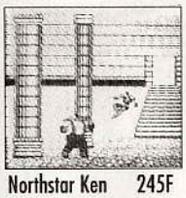

Chessmaster 245F


Nemesis 195F


In Your Face 245F


NBA All Star 245F


Hiryu no Ken 245F

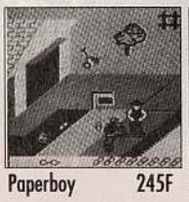

Northstar Ken 245F


Spiderman 145F


Mégaman 245F

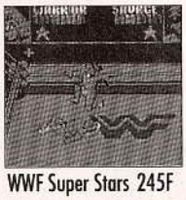

Marus Mission 245F


Balloon Kid 195F


Paperboy 245F


Pro Wrestler 245F


F 1 Spirit 245F


WWF Super Stars 245F

LE CATALOGUE GAMEBOY N° 3 EST SORTI !!
Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance. NOUVEAU



La Console Gameboy

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE **590F**

+ Tétris + Les Ecouteurs Stéréo
+ Le Cable Video Link permettant de relier 2 Game Boy

OFFRE SPECIALE MICROMANIA



MICROMANIA

SPECIAL VACANCES DES PRIX DEMENTS POUR DES HITS DEMENTS !!!

FORTRESS OF FEAR	145F
SPIDERMAN	145F
KUNG FU MASTER	145F
SPARTAN X	145F

et plein d'autres titres

Nouveautés à venir

Beetle juice (Arcade)	245F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	245F
Days of Thunder (Auto)	245F
Dick Tracy (Arcade)	245F
Hatris (Suite Tétris)	245F
Hunt for Red October	245F
Megaman (Arcade)	245F
Mickey Mouse D/C N2	245F
Rescue of Princ. Blobett	245F
Soccermania (Football)	245F

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

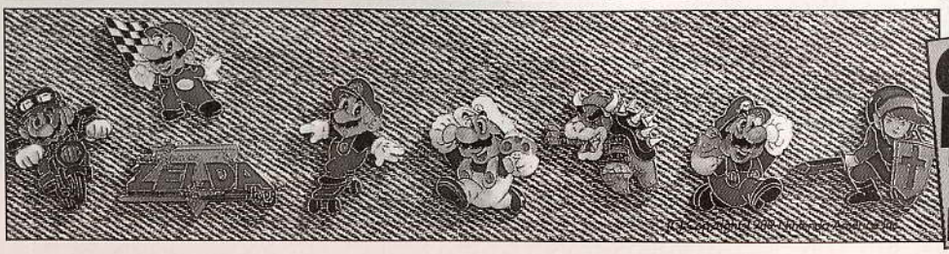
La boutique du Game Boy



LIGHT BOY 275F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.



GAMELIGHT 99F
Eclaire l'écran de votre Game Boy.



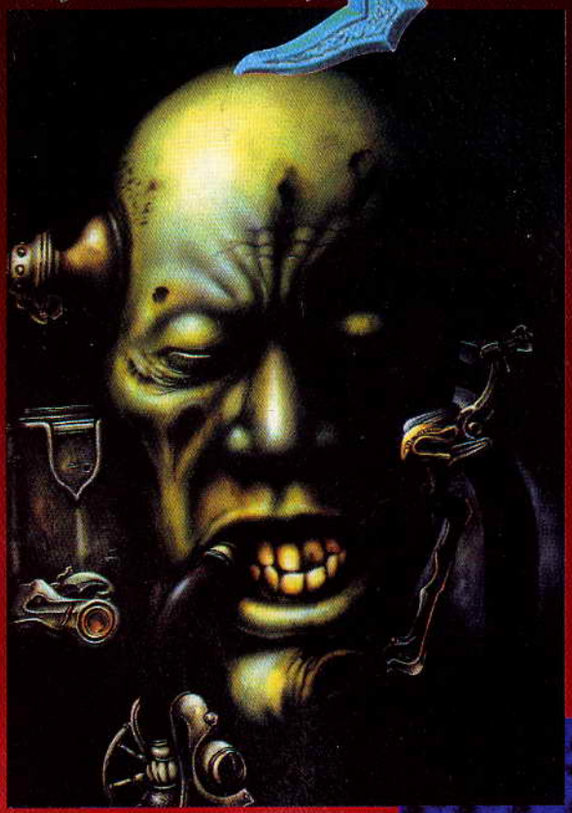
Collectionnez les PIN'S "Mario" !
1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 cartouches

GYNOUG

Les démons maléfiques d'Iccus se sont soulevés contre les dieux avec l'intention de leur faire passer un mauvais quart d'heure (tourments de l'enfer, ténèbres éternelles et tout à l'avenant). C'est donc l'occasion pour l'ange resplendissant (du nom de Wor) de remettre ses ailes et de fixer des canons meurtriers à ses doigts.

Dans le déroulement horizontal de l'action à péripéties multiples notre héros parcourt six niveaux de ferraillage incessant, infligeant le châtiment divin aux damnés grâce à toute une panoplie d'armes supplémentaires. Mais la prudence est de rigueur ! Deux bastions des ténèbres occupent chaque niveau - l'un au milieu et l'autre au bout du niveau - et croyez-moi, ils sont loin d'être amusés par les démonstrations d'agressivité de l'ange.













CRISTAUX - BONUS

La première incursion de Wor dans le territoire démoniaque est peu efficace à cause de ses armes. Il n'est d'ailleurs lui-même pas très rapide non plus. Ces icônes vont faire toute la différence...

PLUME : elle augmente la rapidité de Wor. On peut rassembler jusqu'à quatre plumes pour atteindre une vitesse maximale.



CRISTAL BLEU : il multiplie la puissance de l'arme bleue cinq fois maximum.



CRISTAL ROUGE : il augmente la puissance de l'arme rouge de l'ange ; il y a cinq cristaux.



ARMES SUPPLEMENTAIRES

Le paysage est parsemé d'icônes grâce auxquelles l'ange peut changer d'arme.

BLEU : les cristaux bleus tirent à courte distance derrière Wor, fournissant une protection arrière suffisante ; ensuite ils font feu en avant pour exterminer les créatures qui osent se manifester.



JAUNE : on se sert des cristaux rouges et bleus pour cette arme qui tire à la fois devant et derrière notre héros.



ROUGE : cette icône active les cristaux rouges et projette des photons.



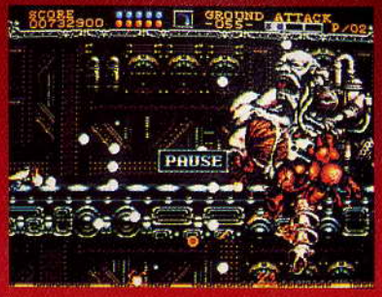








A la fin du niveau quatre, Wor fait face au gardien de fin de niveau, peut-être le plus épouvantable de tout le jeu ! Ce monstre, capable de décharger une multitude d'éclairs ardents, est plutôt coriace. Pour causer un maximum de dégâts, visez son cœur !

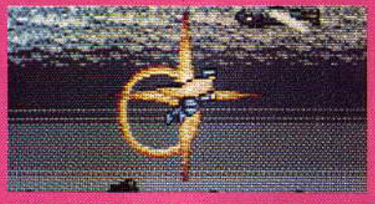


UNE CERTAINE MAGIE

Le long du parcours conduisant à l'extermination des démons, on peut rassembler divers parchemins pour causer toujours plus de ravages parmi les monstres maraudeurs !



COUP DE TONNERRE : une variante d'éclair à tir en avant. Dévastation garantie !



BOUCLIER : protège notre héros contre plusieurs coups.



MISSILES MAGIQUES : ces missiles chercheurs volent pendant un certain temps avant de choisir leur objectif et de le détruire !



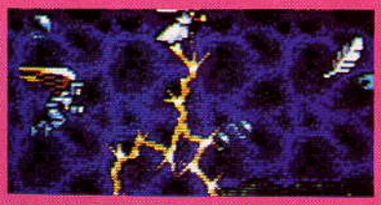
BOULE D'ENERGIE : une belle arme défensive ; elle fait voler des boules d'énergie qui détruisent tout sur leur passage.



MULTIPLE : des fées entourent notre héros et lancent de multiples éclairs meurtriers.



ATTAQUE AU SOL : décharge d'éclairs qui foncent sur leur cible comme des missiles, à ras du sol. Une arme en surcharge de puissance pourra envoyer des missiles vers le haut de l'écran.



ECLAIR : des anges flânent au haut de l'écran et peuvent être mis à contribution pour foudroyer une large partie de l'écran.



TRAINEE DE POUDRE : on s'en sert pour transformer le feu des anges en traînée de poudre plus vaste et plus dévastatrice.

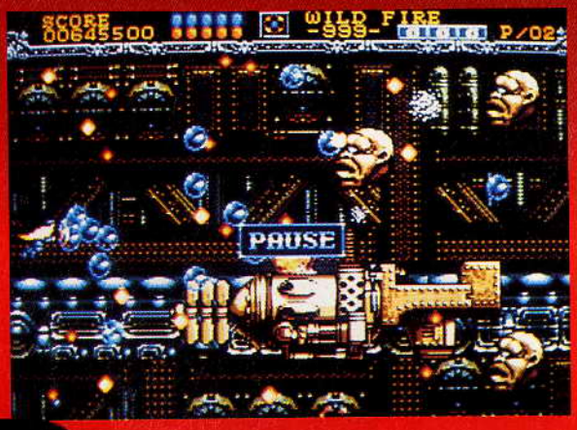
COMMENTAIRE 1

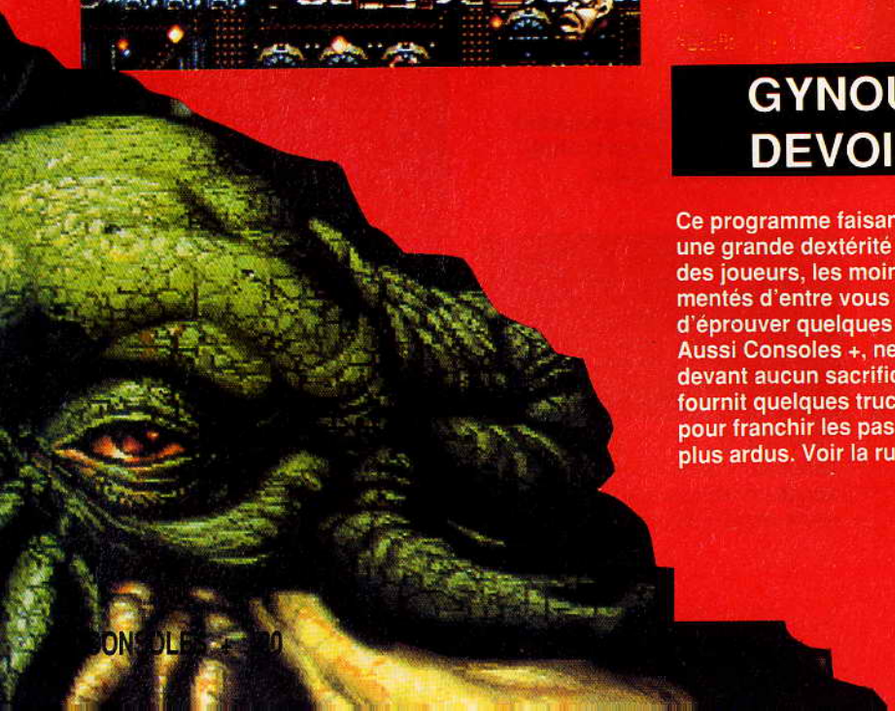


JULIAN Le scénario du jeu est remarquable par sa ressemblance avec presque tous les jeux à scrolling horizontal, dégommage généralisé, bonus et destruction du gardien final ; cependant il est fascinant et déploie quelques effets graphiques étonnants. L'ange principal n'est pas fameux, mais certains des arrière-plans à scrolling en parallaxe sur plusieurs couches sont absolument superbes grâce à leurs effets spéciaux et leurs monstres de fin de niveau. Les armes supplémentaires ne sont pas extraordinaires, mais on trouve difficilement mieux en ce qui concerne la rapidité d'action, le frisson. Voilà un jeu dont il est difficile de s'extraire.



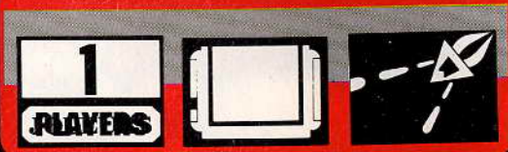








EDITEUR : NCS
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT



COMMENTAIRE 2



MATT

Thunderforce 3 est connu pour ses effets visuels stupéfiants, Hellfire, pour sa jouabilité à tout casser ; Gynoug, ou Wings of Wor, comme il sera appelé à sa sortie officielle, réussit sur ces deux plans à la fois. Les effets graphiques sont excellents et comptent parmi les plus originaux sur la Megadrive, avec certains résultats plutôt spectaculaires. La sonorisation est elle aussi d'un très haut niveau (fantastique même, si vous utilisez un bon casque). Si vous êtes un drogué des parties de shoot'em'up et fatigué des classiques, essayez ce jeu.

GYNOUG DEVOILE

Ce programme faisant appel à une grande dextérité de la part des joueurs, les moins expérimentés d'entre vous risquent d'éprouver quelques difficultés. Aussi Consoles +, ne reculant devant aucun sacrifice, vous fournit quelques trucs et astuces pour franchir les passages les plus ardus. Voir la rubrique Tips.

PRESENTATION 89%

Une atmosphère prenante à souhait et tout un choix d'options à disposition.

GRAPHISMES 93%

Effets époustouflants, graphisme original et monstres de fin de niveau super.

BANDE SON 93%

Laissez-vous emporter par ces airs sensationnels et frissonnez à chaque effet sonore !

JOUABILITE 90%

Des tas de bonus, bonne réaction et, littéralement, des tonnes d'ordures ennemies à anéantir.

DUREE DE VIE 84%

Un jeu stimulant au niveau normal. Si vous pouvez gagner à ce niveau, essayez les niveaux difficiles ou hyper difficile !

INTERET 88%

D'accord, ce n'est peut-être qu'un shoot'em'up de plus sur Megadrive, mais il est passionnant et vaut son pesant d'or. N'hésitez pas !

"L'AVENTURE A N'EN PLUS FINIR."



SEGA™
MASTER SYSTEM™

LUCASFILM GAMES

INDIANA JONES™ & THE LAST CRUSADE THE ACTION GAME.
© 1990. LUCASFILM ® INC.
All rights reserved.
Indiana Jones and/or Indy are trademarks of Lucasfilm Ltd.

TENGEN

GAUNTLET™
© 1990 TENGEN INC.
All rights reserved.
™ATARI GAMES CORPORATION





EPYX®

IMPOSSIBLE MISSION™
© 1990 EPYX® INC.
All rights reserved.

TENGEN

PAPERBOY™
© 1990 TENGEN INC.
All rights reserved.
™ATARI GAMES CORPORATION



LICENSED BY SEGA™ ENTERPRISES LTD. FOR "PLAY ON THE SEGA™ MASTER SYSTEM".
U.S. GOLD LTD., UNITS 2/3 HOLFORD WAY, HOLFORD, BIRMINGHAM B6 7AX.
TEL: 021 625 3366. SEGA™ is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.

U.S. GOLD®

SEGA™
MASTER SYSTEM™

MIDNIGHT RESISTANCE

La planète est devenue un enfer. Crimson et ses combattants de l'espace viennent de débarquer, détruisant tout sur leur passage. Toutes les capitales de la planète sont désormais sous le joug de Crimson et quiconque s'avise de résister tombe immédiatement entre les mains de son armée de robots.

Seul subsiste un groupe de rebelles : l'équipe de Midnight Resistance dont l'objectif est de faire triompher la justice et la liberté. Malheureusement ses rangs sont un peu dégarnis : tous ses membres, sauf deux, ont été kidnappés par les seuls à pouvoir sauver la planète.

Votre tâche consiste à vous infiltrer dans les rangs de l'ennemi, à désarmer ses troupes et à les anéantir. En détruisant l'empire de Crimson, vous mettrez fin à l'oppression et l'équipe de Midnight Resistance sera de nouveau réunie.

Tout est bien qui finit bien.

INUTILE DE RESISTER

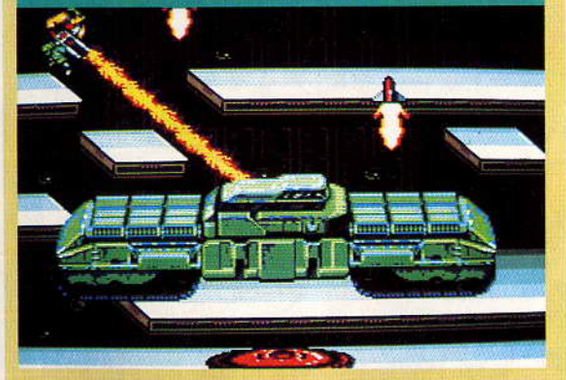
Midnight Resistance se présente sous forme de neuf étapes, riches en péripéties, et au cours desquelles vous vous frotterez aux troupes de Crimson.

1ère ETAPE

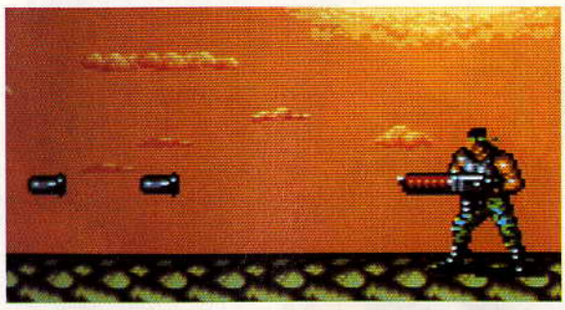


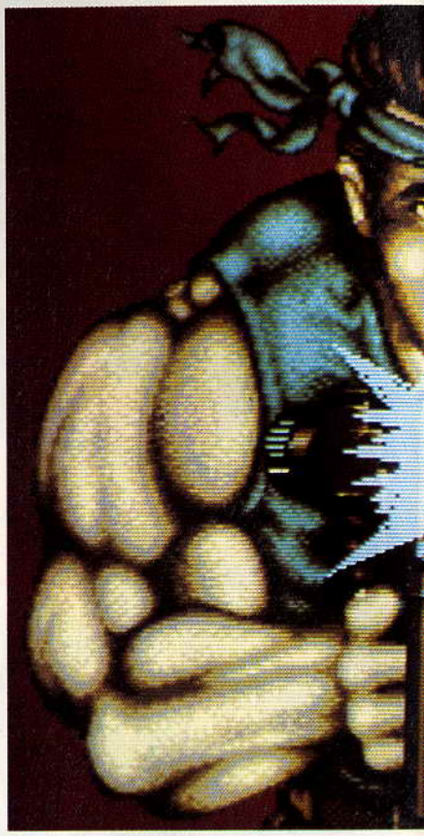
Il s'agit de bombarder les bases ennemies et de liquider leurs troupes pour avoir accès au stock d'armes.

2e ETAPE



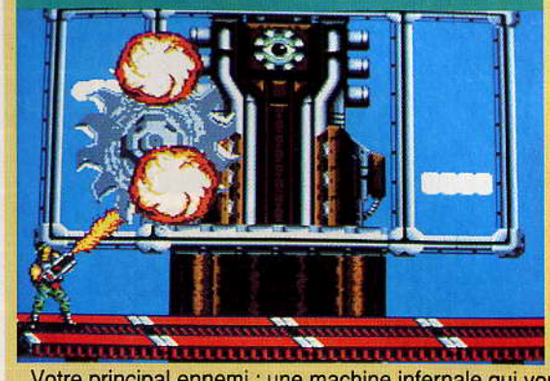
Objectif : prendre possession de la deuxième réserve d'armes. Hélas un tank vous empêche de progresser.





Une pose virile, non ?

3e ETAPE



Votre principal ennemi : une machine infernale qui vous bombarde de rayons laser mortels.

4e ETAPE



De puissants tanks hérissés de lasers passent à l'attaque, secondés par les pilotes d'élite de Crimson.



NCE

COMMENTAIRE 1



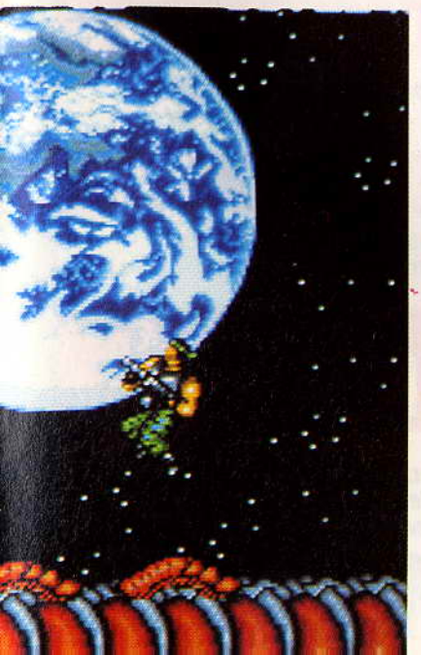
MATT

Moi qui n'avais pas tellement apprécié la version d'arcade, je suis conquis par l'adaptation sur console Sega. Le scénario accessible et plein de suspense ainsi que la diversité des armes disponibles y sont sûrement pour quelque chose. On éprouve un plaisir évident à se débarrasser de l'ennemi et on a presque envie de tirer dans le tas. Il faut cependant un certain temps avant de bien maîtriser le système de contrôle du jeu. Mais quelques minutes de pratique suffisent déjà à vous apporter de grandes satisfactions, d'autant plus que le héros s'avère au moins aussi athlétique et viril que son équivalent sur jeu d'arcade. La musique, superbe, mérite une mention spéciale. Des airs que l'on se surprend à fredonner accompagnent les actions spectaculaires. On en vient même à souhaiter que les bruits d'explosion soient moins violents pour mieux apprécier la musique de fond !

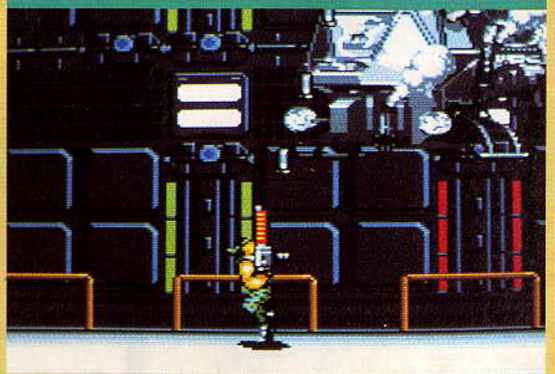


DATA EAST RESISTANCE

Le jeu d'arcade Data East, le fameux scrolling shoot 'em'up, se rapproche énormément de cette version, exception faite de deux points. Tout d'abord, le jeu d'arcade offre la possibilité de jouer à deux : passionnant surtout quand on en vient aux bonus. Ensuite, le mode de contrôle pivotant permet de tirer dans une direction pendant que vous vous enfuyez en courant dans une autre. La version Megadrive propose quatre méthodes de contrôle, la meilleure consiste à bloquer votre position de tir grâce au bouton B pendant que vous prenez la fuite dans une toute autre direction.

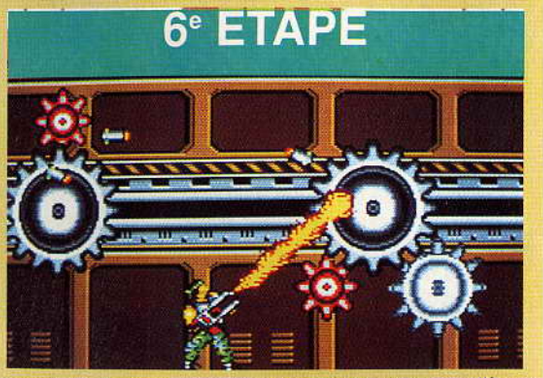


5e ETAPE



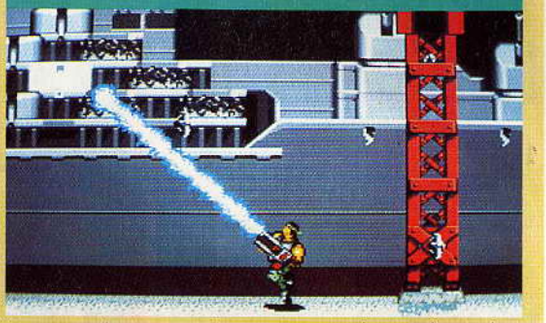
Vous voici enfin à l'intérieur de la base ennemie. Restez vigilant et méfiez-vous particulièrement des hélicoptères.

6e ETAPE



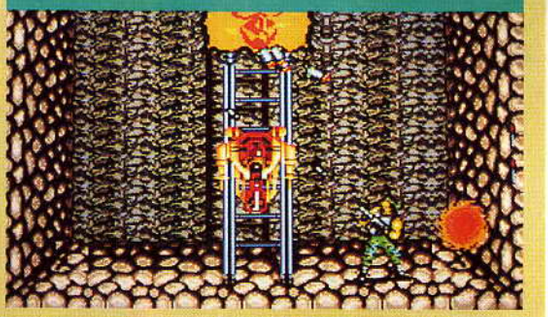
Les parois de la montagne s'effondrent et vous voilà au cœur de l'organisation mise en place par l'ennemi pour résister. Crimson en personne fanfaronne et parade.

7e ETAPE



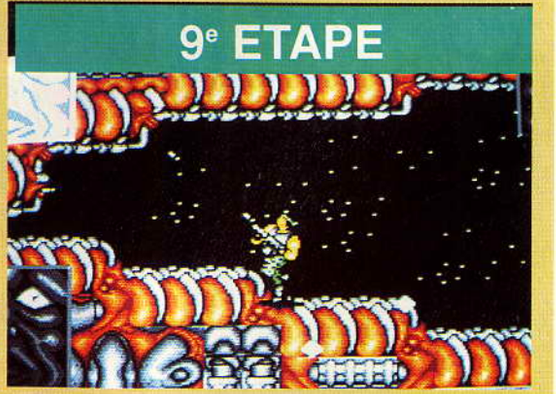
Une excursion en mer tourne au cauchemar lorsqu'un vaisseau militaire vous donne du fil à retordre. La plus courte des séquences.

8e ETAPE



Sur une surface incandescente, vous aurez à affronter un serpent cracheur de feu. Si vous parvenez à le maîtriser, vous obtiendrez la libération de tous les otages.

9e ETAPE



L'affrontement final contre Crimson.

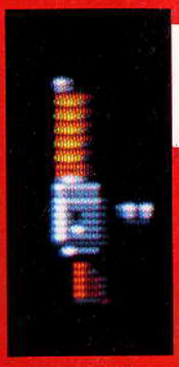
ARMES ET MUNITIONS

Dans certaines circonstances, lorsque vous aurez anéanti des sujets de Crimson, vous verrez apparaître cette clé rouge. Elle est à échanger contre des bonus et des armes supplémentaires, à choisir dans les réserves d'armes auxquelles vous accéderez durant le jeu. Ci-joint la liste complète des armes à utiliser.



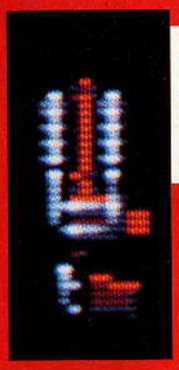
Faites votre choix.

ARMES

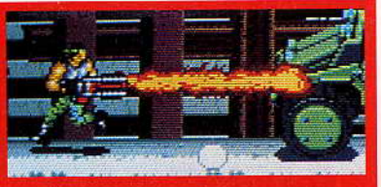


LE FUSIL : Il tire peu de coups mais très puissants, si l'on en croit les explosions produites.





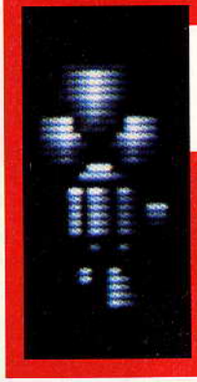
LE LANCE-FLAMMES : L'arme la plus puissante, capable d'enflammer tout ce qui ressemble de près ou de loin à une créature de l'espace. Un choix qui s'impose aux pyromanes.



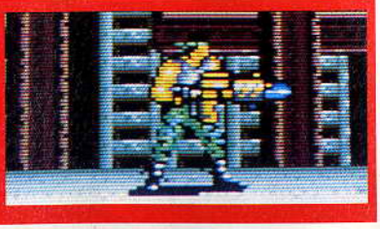


L'ARME AUTOMATIQUE : La version bonus du fusil standard. Puissant et au rayon d'action étendu.



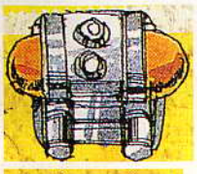


LE TRIDIRECTIONNEL : Aussi puissant que votre bon vieux fusil mais il tire dans trois directions.

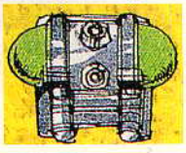


ARMES DE SURVIE

LA NITRO : Lance des flammes dans huit directions à partir du haut de l'écran. Assez faible.



LES MISSILES DIRECTIONNELS : Vous pouvez en lancer au maximum huit à la fois. Votre équipement standard comprend 50 charges.



COMMENTAIRE 2

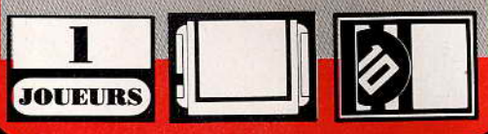


JULIAN

Une fois que vous maîtrisez la méthode de contrôle, assez complexe il faut l'avouer, le jeu devient un régal. Les niveaux sont bien dosés, soldats et machineries diaboliques font chorus pour vous réduire en miettes. Palpitant, à condition toutefois de ne pas jouer dans le niveau "facile", vous resteriez sur votre faim. Choisissez le niveau "moyen" (ou les deux niveaux supérieurs) et vous ne regretterez pas d'y passer une nuit blanche. La qualité du graphisme varie d'excellente à médiocre, je n'en dirais pas autant des effets sonores qui sont parfaits du début à la fin. Si vous cherchez un shoot'em'up de qualité qui change des jeux de vaisseaux spatiaux, Midnight Resistance est celui qu'il vous faut, à condition, souvenez-vous en, de ne pas jouer en niveau "facile".



EDITEUR : SEGA
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3 à 5
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION	**88%**
Des écrans de présentation attrayants et de nombreuses options à combiner.	
GRAPHISMES	**82%**
Décevants par endroit mais de qualité la plupart du temps.	
BANDE SON	**93%**
Géniale, la bande son accompagnent parfaitement l'action.	
JOUABILITE	**87%**
De l'action du début à la fin.	
DUREE DE VIE	**83%**
Quatre niveaux de difficulté et neuf étapes à franchir.	

INTERET 84%

Excellent jeu, conversion réussie. Amateurs de shoot'em'Oup : un jeu à ne pas manquer.

Une nouvelle fois, vous allez prendre les commandes de votre super vaisseau spatial pour chasser l'alien dans ce shoot-them-up à scrolling vertical.

Votre armement de départ est comme toujours insuffisant et il est de la plus grande importance de récupérer au plus vite des bonus. Ceux-ci se présentent sous forme de vaisseaux particuliers qu'il faudra détruire avant de récupérer l'armement correspondant. Ces bonus sont variés : missiles à guidage automatique, bouclier de protection vous rendant invulnérable pendant un certain temps, tir frontal en éventail ou tir arrière complémentaire, etc.

De plus, vous disposez de bombes qui détruisent tous les ennemis présents à l'écran, à réserver aux cas d'urgence car leur nombre est limité. Les ennemis sont diversifiés, que ce soit au cours d'un même niveau ou dans les différentes régions. Mais, surtout, leurs attaques varient considérablement. Il en vient de face, de côté, ou de dos, dans des attaques fulgurantes ou après une approche plus sinueuse. Deux aliens plus coriaces vous guettent sur le parcours de chaque monde, et un super vaisseau redoutable par sa résistance constitue l'épreuve finale de chaque niveau.



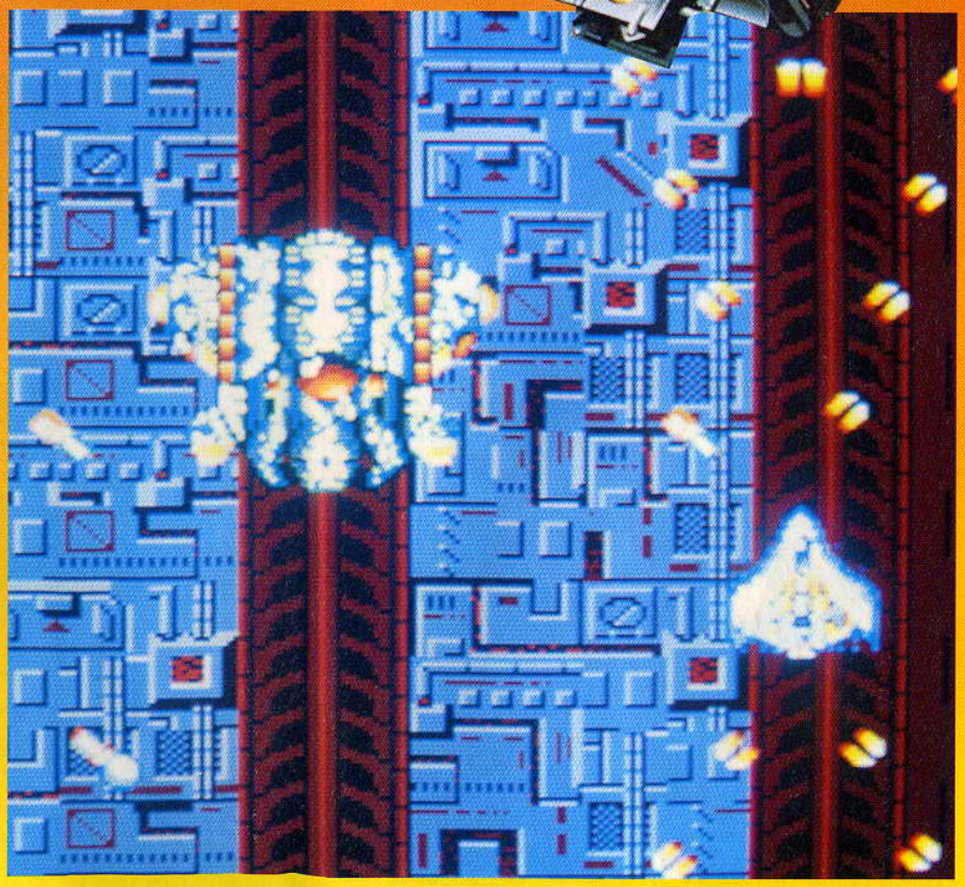
Le char du second niveau.

VERYTEX



Scrolling différentiel sur sept plans.
Un dangereux alien monté sur rails.





Le dernier vaisseau de fin de premier niveau vous oppose une résistance farouche.

VERYTEX



Evitez les structures métalliques.

COMMENTAIRE 1



ROBINTON

Verytex est vraiment un excellent jeu pour plusieurs raisons. Tout d'abord la réalisation est d'un haut niveau. Les vaisseaux ennemis sont fort bien dessinés et les décors très variés d'une région à l'autre. Même les effets visuels des armes se modifient au fil des mondes. L'animation est d'une grande rapidité, quel que soit le nombre de vaisseaux, tout en restant d'une parfaite fluidité. La plupart des niveaux font aussi usage d'un scrolling différentiel sur plusieurs plans. Les bruitages convaincants vous mettent parfaitement dans la chaude ambiance et une bien agréable musique complète le tout. Le vaisseau répond à vos moindres sollicitations, ce qui est encore heureux vu la difficulté du challenge. Cette progression de difficulté est d'ailleurs parfaitement menée. Si le premier niveau ne pose guère de problème après quelques parties ; dès le second, il faut s'accrocher et les mondes suivants ne révéleront leurs mystères qu'aux meilleurs. Un bon shoot-them-up qui a sa place dans votre ludothèque.



Les deux petits "ronds" sont les bonus.

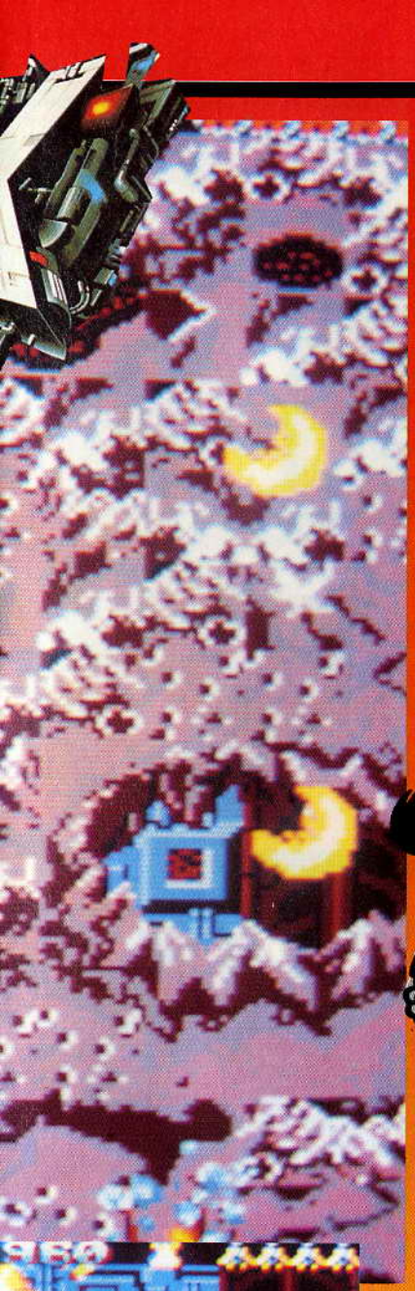




On entrevoit le paysage sous-jacent à travers les trous du sol.



Le bouclier vous protè



n certain temps.



La ronde infernale va commencer.

COMMENTAIRE 2



DAMON

Je ne suis pas franchement d'accord avec Robinton sur Verytex. Certes le jeu est sympathique à jouer et révèle une assez grande variété. Mais de là à dire que la réalisation est de haut niveau, il y a un pas que je ne franchirais pas.
La Megadrive dispose en ROM de nombreuses facilités pour l'animation, le scrolling différentiel, les fonds "fondus" et les bruitages évolués. Verytex ne fait que mettre à profit ces routines, sans grande imagination d'ailleurs. Ainsi, le scrolling latéral complémentaire qui enrichit réellement les shoot-them-up à scrollings verticaux fait ici défaut. Certains décors ne sont que moyens et les vaisseaux amiraux mériteraient aussi de bien meilleurs graphismes. De plus, certains effets visuels des armes reprennent les coloris des aliens, d'où une confusion possible. Enfin, pourquoi n'avoir pas doté ce jeu d'une option deux joueurs ?
Verytex est à mon avis un jeu agréable mais qui n'offre aucune originalité et n'exploite pas d'une manière fine les ressources cachées de la Megadrive.



Des vaisseaux et des attaques variés.



EDITEUR : ASMIK
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : 6
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS	SHOOT-THEM-UP	CARTOUCHE

PRESENTATION	60%
Rien qui ne permette de s'extasier.	
GRAPHISMES	77%
Les décors s'améliorent à mesure que le jeu progresse.	
BANDE SON	83%
Les bruitages collent parfaitement à l'action.	
JOUABILITE	87%
Bonne adaptation au niveau des différents joueurs.	
DUREE DE VIE	84%
Le jeu reste prenant même après de nombreuses parties.	

INTERET 84%

Un shoot-them-up qui mérite de figurer parmi vos choix.

PREVIEW

MEGADRIVE



Qu'est-ce qui est acéré, rapide et très mignon ? Il s'agit du dernier héros de Sega, Sonic le hérisson. Annoncé comme le plus fabuleux jeu de plates-formes jamais réalisé sur Megadrive, qu'en est-il réellement ?

Sonic traverse chacun des différents niveaux en direction de la sortie, récupérant des anneaux et bousculant ses adversaires. A chaque saut, il prend la forme d'un hérisson en position de défense, boule hérissée de piquants. Cet aspect lui permet d'éliminer crabes et autres mouches géantes qu'il rencontre en chemin.

A certains moments, Sonic se met en boule et traverse à toute vitesse le paysage, dégringolant dans des tunnels et rebondissant en l'air pour collecter des anneaux. Il peut aussi ramper pour éviter de se cogner à des obstacles ou utiliser les ressorts cachés dans chaque niveau afin d'atteindre des endroits inaccessibles.

Sonic doit sortir au mois de juillet, et semble être la plus séduisante cartouche jamais vue sur la Megadrive.

NOUVEL HERISSON "ON THE BLOCK"

Au niveau de la zone de marbre, les blocs jouent un rôle important. Sonic les déplace d'un endroit à l'autre, manipulant divers mécanismes. Les blocs ont également tendance à tomber du plafond. Espérons que Sonic saura les éviter avant qu'il ne connaisse le sort de tous les hérissons ! Prenez garde à la lave également dans ce niveau !









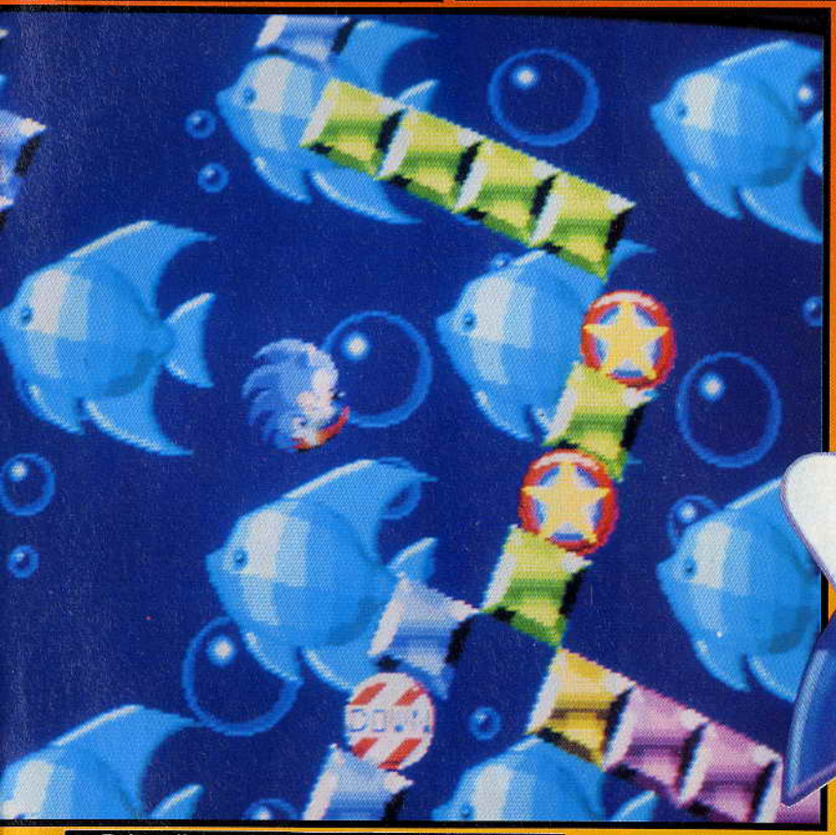
Sonic, protégé par un champ de force, bondit de chaîne en chaîne.





Des ressorts pour catapulter Sonic jusqu'à la plate-forme suivante.





Rebondissez tout au long du niveau spécial.



PERSONNAGE PARTICULIER

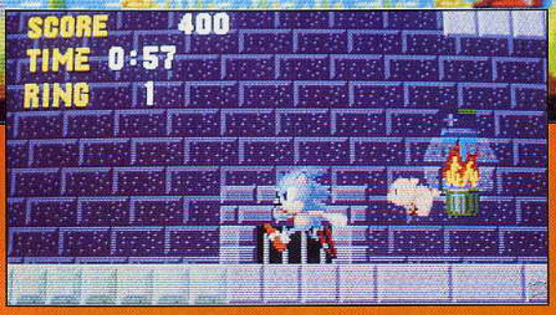
Au sein du jeu se trouve un niveau spécial où les différents éléments sont en rotation permanente. Notre hérisson, roulé en boule, le traverse, tentant de récupérer autant d'anneaux que possible. Le décor du fond se transforme en une série de poissons ou d'oiseaux. Admirez les graphismes...



PREVIEW

MEGADRIVE





La fin du premier niveau.



DU POUVOIR DES ANNEAUX

Le but du jeu est de collecter le maximum d'anneaux. Ceux-ci sont transformés en points-bonus à la fin de chaque niveau. Ils protègent également Sonic de toutes collisions ! Si un tel problème survient, il laisse alors échapper tous les anneaux qu'il avait pu ramasser, mais en sort indemne. Puis il recommence afin d'être protégé de nouveau.

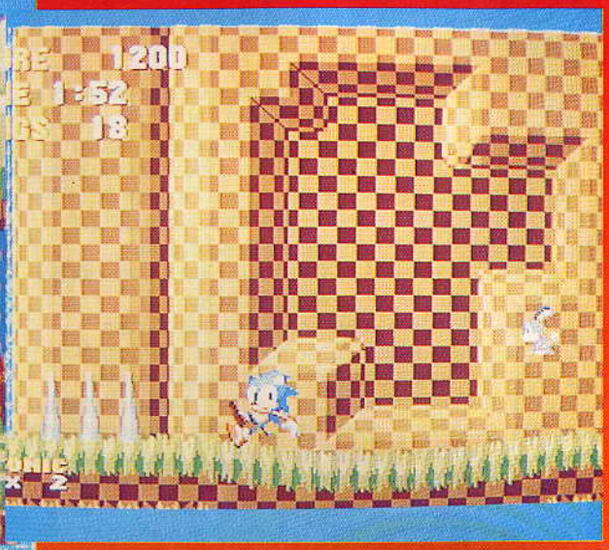




EDITEUR : SEGA
PRIX : N.C.
DISPONIBILITE : JUILLET
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : A ACQUERIR
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : HYPERSONIQUE

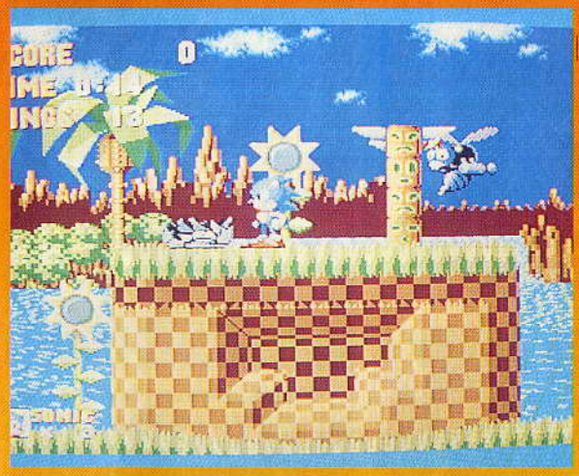
1 JOUEURS





L'animation de Sonic est un autre sujet d'émerveillement. Les programmeurs ont réussi à intégrer dans l'animation du hérisson un effet d'inertie ! Sonic met quelque temps avant de démarrer et une fois qu'il acquis sa pleine vitesse, il lui faut quelques secondes avant de pouvoir stopper définitivement sa course. Cet effet, à prendre à compte lors des déplacements du personnage, accroît l'intérêt du jeu.





▲ *Des bonus sont cachés un peu partout. Certains donnent un champ de force. D'autres entourent Sonic d'une traînée magique... La plupart sont cachés dans le décor et il faudra, par exemple, que le hérisson saute dans les branches d'un arbre pour les découvrir.*

◀ *Sega veut faire de ce petit personnage malicieux et rusé la nouvelle mascotte de la société. Il est déjà prévu plusieurs aventures le mettant en scène. De même, on risque de le retrouver décliner sur un tas de "goodies" !*



◀ *Les décors sont étonnants. Ils sont basés sur des formes géométriques. Cet aspect "images de synthèse" est une réussite et donne à cette cartouche un cachet bien particulier.*



REVIEW



Si votre bien-aimée était enlevée vous iriez au bout du monde pour la sauver - même si c'était une souris.

Eh bien, c'est la situation dans laquelle se trouve Mickey au début de ce jeu : Minnie a été capturée par la méchante sorcière et emmenée à son château de l'illusion. Pour sauver sa bien-aimée, Mickey n'a qu'une seule solution : partir en quête des sept joyaux magiques. Il doit alors construire un pont arc-en-ciel qui traversera l'abîme qui mène au château.

Mickey doit affronter cinq niveaux surréalistes d'action-plates-formes, rassemblant les pierres précieuses de couleur au fur et à mesure qu'il avance. Entamant son aventure dans une forêt, Mickey est attaqué par des champignons mutants, des arbres terrifiants et des fleurs féroces. Il se dirige ensuite vers la ville des jouets où des objets bizarres pour enfants barrent la voie du courageux petit rongeur. Plus tard, on le retrouvera dans des ruines aztèques, dans un placard et enfin au Château de l'Illusion.

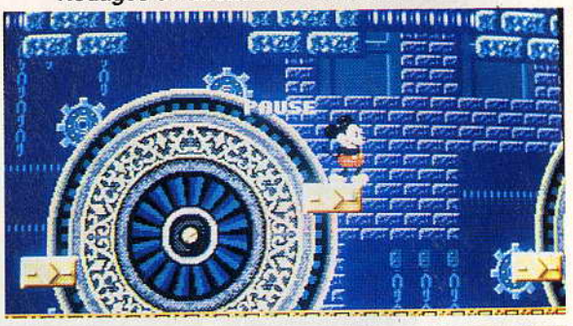
Pour se faciliter la tâche, notre héros aux grandes oreilles se livre à des exercices de défense assez redoutables. Le niveau de ruse atteint son paroxysme, le postérieur de Mickey est prêt à détruire les méchants et il est grand temps de faire fonctionner ses oreilles et de partir en quête des joyaux !



Les tremplins permettent à Mickey d'atteindre des endroits inaccessibles autrement.



Mickey au pays des gâteaux.



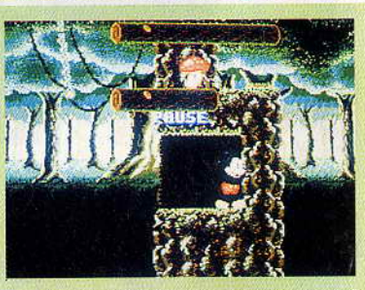
Rouages en abondance dans ce niveau.

1ère ETAPE

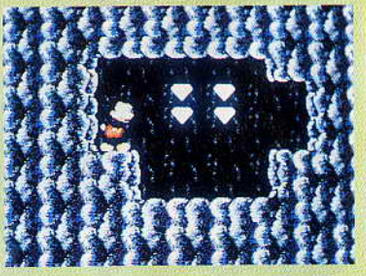
Des plantes ambulantes, des araignées géantes et des vampires terrifiants hantent l'effrayante forêt. Si Mickey ne fait pas preuve de prudence, ils feront un festin de rongeur rôti.

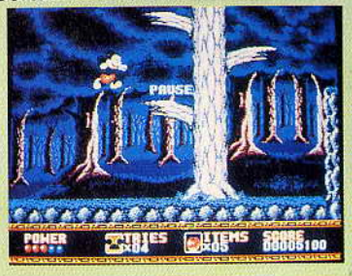


Sauter de feuille en feuille n'est pas facile. Certaines ont la fâcheuse manie de bouger.



Mickey prend un bonus caché.







COMMENTAIRE 1



JULIAN

Je dois avouer que je ne quitte plus la Megadrive depuis l'arrivée de ce jeu. Il est excellent, à tel point qu'on continue de jouer pendant les repas et qu'on n'hésite pas à perdre quelques heures de sommeil. Ce n'est pas difficile à comprendre : les graphismes sont extraordinaires avec des sprites bien dessinés et animés et des arrière-plans somptueux en scrolling à parallaxe, inégalés dans un jeu vidéo (le niveau gâteau est époustouflant). Le son est également excellent - des morceaux plein d'humour et de super effets sonores contribuent à une ambiance parfaite. Mais c'est surtout la technique de jeu qui est impressionnante. Il faut surmonter des pièges diaboliques et on découvre constamment des tonnes de surprises qui dérouteront et amuseront le joueur. Un programme à acheter dès maintenant.

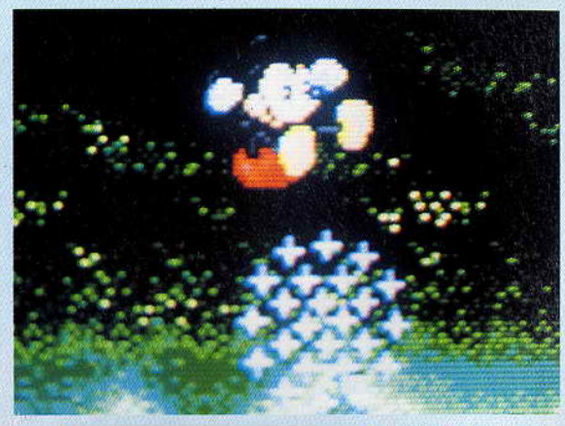


REACTIONS DU RONGEUR

Bien le maîtriser requiert un minimum de pratique, mais sachez qu'avec un bon entraînement, vous verrez Mickey se livrer à des tours de force, plonger et sauter. Dans les niveaux suivants, notre héros nage même dans des tasses de thé ! Il est vital de chronométrer les mouvements successifs afin de réussir. Jouez le plus possible, vous améliorerez ainsi vos performances.

TOUCHE BOMBE

En appuyant rapidement sur cette touche, le postérieur de Mickey se transforme en arme qui pourra anéantir les ennemis.





BALANCEMENT

Saisissant toute une panoplie de balanciers et de chaînes, Mickey va de plate-forme en plate-forme avec la plus grande aisance.

LANCEMENT

Mickey affronte les ennemis avec différents objets mais il dispose d'un stock limité qu'il est préférable de ne pas gaspiller.

SAUT

Mickey saute dans les airs et peut ainsi parcourir de longues distances.





Troisième ennemi fin de niveau. Voir rubrique "Conseils" pour savoir comment le battre.



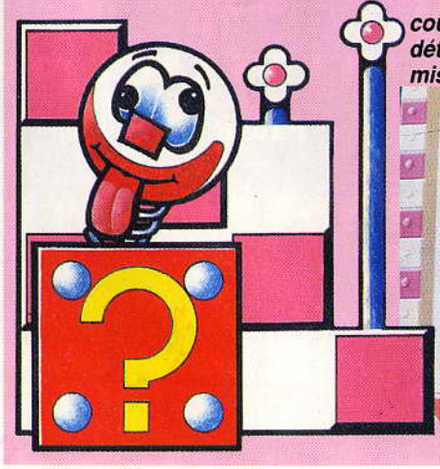
2e ETAPE

Des avions téléguidés, des clowns sur des monocycles et des soldats de plomb : autant d'obstacles pour Mickey.





Mickey parcourt l'écran et détruit ses ennemis.

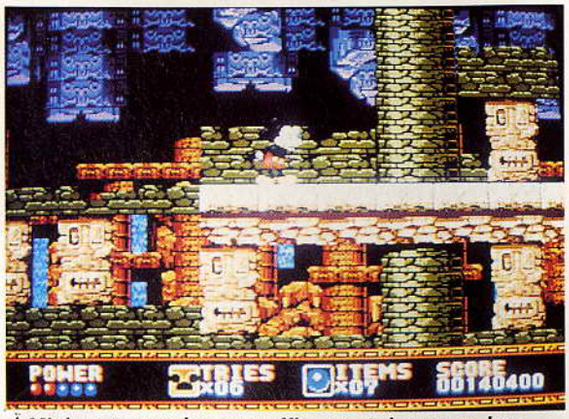






3e ETAPE

Course et nage à travers les régions montagneuses ! Traversez des ponts qui se désintègrent et plongez dans les rivières tumultueuses remplies de poissons affamés de souris marinée.



▲*Mickey reprend son souffle avant de poursuivre son chemin.*

MEGA GAME







▲*Notre souris préférée élimine des grenouilles.*



OBJETS UTILES

Certains objets sont préférables à d'autres. Voici un aperçu des trois meilleurs - ne les manquez pas au cours du périple de Mickey !

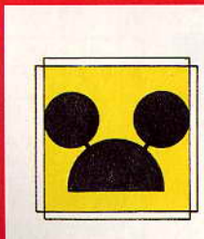


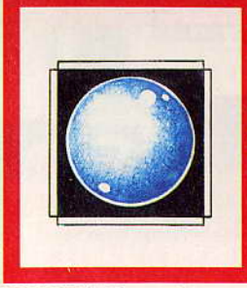
ETOILE

Elle redonne une unité d'énergie de notre souris, alors rassemblez-en le plus possible.

OREILLES

Obtenez une vie supplémentaire en prenant ces oreilles. De toute évidence, elles représentent une aide précieuse pour finir le jeu.





DIAMANT

Il fournit à notre héros à la voix perçante un objet qu'il lancera à la tête de ses ennemis. Faites-en provision.

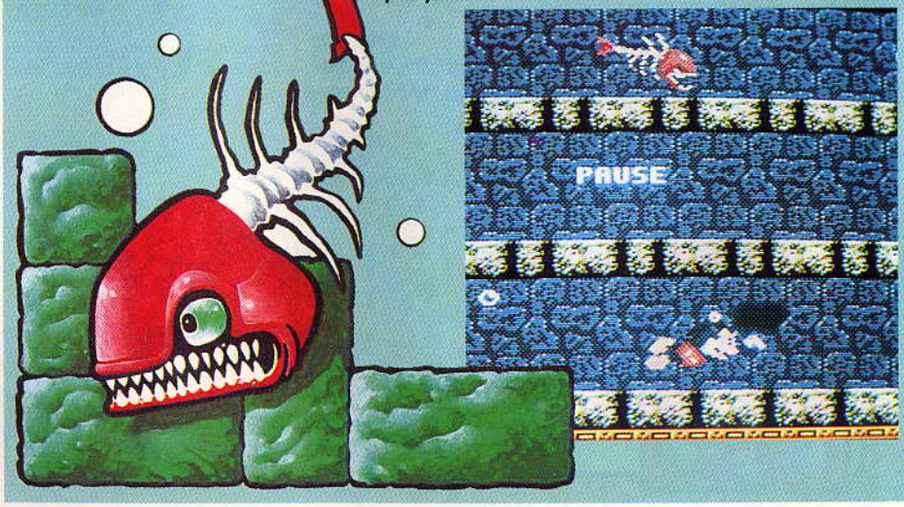
5e ETAPE

De féroces chevaliers revêtus d'armures luisantes s'opposent à notre héros au cours de cette dernière étape. Mickey doit aussi faire attention aux grosses pierres qui ne voient aucun inconvénient à écraser un rat.



▲*Le rongeur poursuit son périple.*





4e ETAPE

Sautez entre des pots de confiture géants et d'énormes livres, balancez-vous de lampe en lampe, évitez les vers et baignez-vous dans les morceaux de sucre d'une tasse de thé !













▲ *Les crânes qui rient forment un pont bien pratique pour notre souris.*



▲ *Affrontant la plante qui saute, Mickey ne perd pas son sang-froid.*

COMMENTAIRE 2



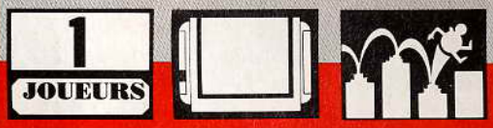
MATT

Toutes les créations de Disney sont intéressantes et de surcroît magiques. Ce jeu est d'une rare qualité, les programmeurs se sont de toute évidence appliqués. Les arrière-plans sont phénoménaux avec le meilleur scrolling en parallaxe jamais vu sur une Megadrive. Les sprites sont également excellents. Mais c'est Mickey le meilleur, avec des expressions du visage et des poses que bien d'autres personnages rusés pourraient lui envier. Lorsque Mickey arrive à la fin d'une plate-forme, il se balance et panique mais ne tombe pas complètement, il donne juste des sueurs froides au joueur. Ce qui fait toute la différence, c'est cette remarquable technique de jeu. Mickey est vraiment une excellente production qui vaut bien son prix.



EDITEUR : SEGA
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 92%

La séquence intro qui décrit l'enlèvement de Minnie est superbe, tout comme le reste de la présentation d'ailleurs.

GRAPHISMES 97%

De grands sprites clairs, des dessins hilarants et un splendide scrolling parallaxe multi-niveaux — incroyable !

BANDE SON 89%

La musique sied parfaitement au jeu et les effets sonores sont excellents.

JOUABILITE 96%

Tout comme dans le jeu Mario, la jouabilité est remarquable et le jeu jamais lassant.

DUREE DE VIE 88%

Le niveau de difficulté permet de faire durer le plaisir sans pour autant que le jeu soit trop ardu.

INTERET 95%

De loin le meilleur jeu de plate-forme sur la Megadrive, Mickey Mouse représente le "fun" dans toute sa splendeur.

THUNDERFORCE III

Pour régler les problèmes survenus aux confins de la galaxie sur six planètes, vous allez embarquer à bord de votre vaisseau spatial pour un shoot-them-up à scrolling horizontal qui décoiffe.

Chaque monde dispose de sa propre ambiance (milieu aquatique, terre volcanique, souterrains, etc.), de ses pièges variés et de ses créatures spécifiques. Vous pourrez aborder cinq de ces six planètes dans l'ordre de votre choix ou commencer par le début pour vous familiariser avec la difficulté. Les aliens ne tardent pas à surgir pour vous attaquer de toutes parts, et il faudra compter aussi avec les tourelles de tirs, les monstres divers et les pièges naturels (geysers, glissement de terrain, blocs de lave).

Différents bonus vont renforcer votre armement de base, souvent insuffisant. Ces armes supplémentaires s'ajoutent à vos capacités de départ, un simple appui sur le bouton correspondant permettant de les changer en cours d'action.

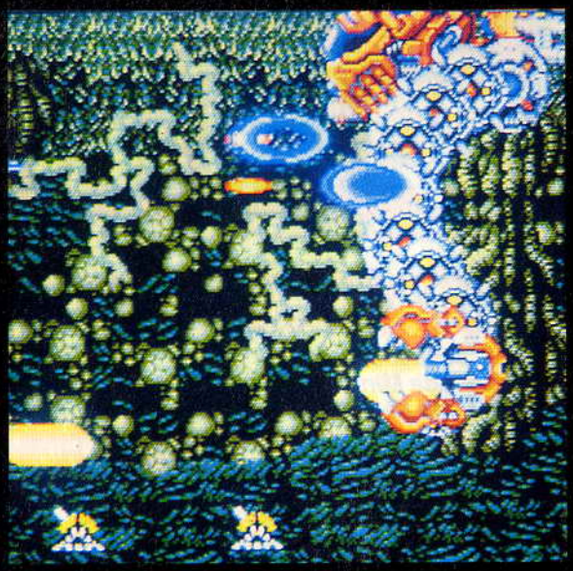
En revanche, elles sont perdues à chaque décès. Un superbe monstre, de grande taille et très dangereux, tant par la puissance de ses attaques que par la faible étendue de ses points névralgiques, vous attend à la fin de chaque tableau.



Les fonds "fondus" sont remarquablement utilisés.

Le superbe monstre de fin de premier niveau : seul son ventre est vulnérable.





Gros, mais pas si dangereux que ça. Evitez si possible de vous laisser enfermer.



COMMENTAIRE



ROBINTON

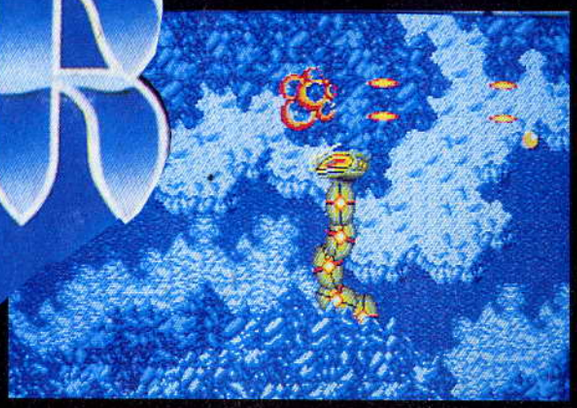
Bien que déjà ancien, Thunderforce III reste l'un des meilleurs shoot-them-up sur Megadrive. Les graphismes sont splendides et très variés d'un tableau à l'autre. L'animation est d'une rapidité étonnante, sans pour autant rien perdre de sa fluidité, et certains niveaux font un large usage du scrolling différentiel (jusqu'à six plans), pour des effets vraiment novateurs. La bande sonore combine une excellente musique d'accompagnement et des bruitages variés et percutants. La jouabilité n'est jamais prise en défaut, ce qui est important vu la difficulté du jeu. Cette difficulté est heureusement assez progressive. Le premier monde vous met dans l'ambiance pour aborder les affres des suivants, qui peuvent tenir tête aux joueurs les plus aguerris. L'option "continue", la fixité des attaques et les possibilités de réglage de difficulté vous aideront heureusement à les surmonter. Un shoot-them-up indispensable dans votre logithèque qui ne souffre que d'un seul "défaut" : la difficulté à se le procurer en France.



Le pollen de ces fleurs vous assomme en un clin d'œil.



UDER BEE II



Les sentinelles surgissent tout à coup.

Le monde aquatique est plein de surprises.





Le nautile ne délivre que des attaques frontales.



EDITEUR : TECNO SOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : 7
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS	SHOOT-THEM-UP	CARTOUCHE

PRESENTATION 85%

La présentation superbe vous met déjà dans l'ambiance.

GRAPHISMES 90%

Tous les niveaux sont très travaillés.

BANDE SON 85%

Musique et bruitages se partagent les éloges.

JOUABILITE 87%

Excellente tant par la qualité du contrôle que la bonne progression de difficulté.

DUREE DE VIE 85%

Ce programme continue à séduire même après plusieurs heures de jeu.

INTERET 90%

Un shoot-them-up top niveau, en dépit de son âge.

COURRIER

CHAMEAU EGYPTIEN

Il y a une idée qui me turlupine : à mon avis, ceux qui achètent une Neo Geo doivent avoir le cerveau d'un chameau égyptien de 103 ans - pour le moins !!! Qui, sain de corps et d'esprit, voudrait l'acheter pour 3 000 F et sortir encore 2 000 F pour chaque nouveau jeu ? Incroyable ! Les fabricants croient-ils vraiment que la Neo Geo peut avoir du succès ? Pensez simplement que pour le prix d'un jeu, vous pouvez avoir une Megadrive et plusieurs jeux ! En plus, les jeux sur Megadrive sont bien plus amusants que sur Neo Geo. Cette console, c'est la plus grande farce qu'ait connue la micro !

John Fawkes

R :

Le prix de la Neo Geo vient de baisser, mais cela ne l'empêche pas d'être encore trop chère. Le gros problème, ce sont les jeux, mais il est possible de les louer dans de nombreuses boutiques et dans les clubs, ce qui revient nettement moins cher. A propos des jeux Neo Geo : quand le jeu est vraiment génial, on peut accepter de payer 100 F ou 200 F pour une semaine de location (bien que je trouve ça trop cher), mais quand le jeu est nul je ne suis plus d'accord ! Pour répondre à votre question, la Neo Geo n'a pas tellement de succès... c'est peut-être à cause de cela que les prix baissent.

ET LA LYNX ?

Pourquoi parlez-vous si peu de la Lynx ? Elle est maintenant au même prix que la Gameboy, elle est en couleur et en stéréo et bien plus agréable pour jouer ! En plus de très nombreux jeux arrivent sur cette machine, souvent très bons. Alors SVP, passez des tests sur la Lynx. La Lynx est quand même plus répandue que la Neo Geo (et puis les jeux sont plus marrants !).

Lynxman

R :

No problem, il suffisait de demander. Vous avez, dès ce mois-ci, des tests sur Lynx. Merci qui ? Merci Console +.

FRANÇAISE OU JAPONAISE ?

Cher Console +

Une fois pour toute, faut-il acheter la Megadrive française ou la Megadrive japonaise ? La française est garantie par Virgin (est-ce une référence ?), mais elle tourne moins vite, il y a moins de jeux, elle est plus chère et les jeux aussi. D'un autre côté, avec la japonaise, on risque de ne pas être garanti, d'avoir les jeux en japonais, etc.

Alex

R :

Résumons : La japonaise a des avantages et des inconvénients, la française, des inconvénients mais des avantages... Je vous conseille la japonaise, moins chère et plus fournie en jeux, même si, d'un autre côté, il existe des adaptateurs qui permettent d'utiliser les jeux japonais sur la console vf et que celle-ci baisse régulièrement de prix. Certes, le choix est difficile.

MASTER SYSTEM

Un copain m'a dit que je pouvais utiliser des cartouches Master System sur ma Megadrive. Est-ce vrai ? Les jeux Sega Master System sont bien moins chers que ceux sur Megadrive. Mais que valent-ils ?

Francis

R :

De nombreuses sociétés proposent un adaptateur (aux alentours de 400 F) pour se servir des cartouches Master System sur Megadrive. Les jeux Master System sont des jeux 8 bits, sensiblement moins bons du point de vue technique. Du point de vue intérêt, en revanche, il en existe de très bons. De plus, le parc 8 bits est impressionnant ! L'adaptateur est surtout là pour ceux qui passent de la console 8 bits à la console16 bits. Cela leur permet de continuer à utiliser leurs jeux sans devoir garder leur vieille console sur la table ou devoir brancher et débrancher leur télévision.

DOC

Pour Noël, mon père m'a acheté une Megadrive japonaise, qui était fournie avec Golden Axe. Génial, ce jeu, sauf que la documentation était en japonais. Voici ma question/requête : serait-il possible d'avoir de temps en temps de traductions en français des documentations des jeux Megadrive ? Pour Golden Axe, le jeu est simple et on peut arriver à s'y retrouver, mais pour des jeux plus compliqués, c'est l'enfer ! Autre question, on sait que la MD japonaise est très différente de la MD française. Mais qu'en est-il de la Genesis (la MD américaine) ? Les jeux sont-ils compatibles, quelle télé faut-il etc... ?

Anne Onyme

R :

Voilà une bonne idée, malheureusement difficile à mettre en pratique ! Pour ce qui concerne la Genesis, elle est identique à la console française, à ceci près qu'elle fonctionne en 100 volts. Les cartouches sont identiques (et donc différentes de celles de la MD japonaise). Et oui, les petits Américains ont les mêmes problèmes que nous avec leurs Megadrive !

COMPILATIONS SUR CONSOLES

J'ai un Amiga 500 et une Megadrive (japonaise), et je me demande pourquoi les éditeurs ne font pas de compilation sur la deuxième machine ? Sur micro, cela permet aux moins argentés d'avoir des jeux moins chers, et, vu le prix des cartouches sur console (de 350 à 600 F), cela serait une bonne idée, non ?

R :

De telles compilations existent déjà sur NES. En revanche, à ma connaissance, il n'y en a pas sur Megadrive. Pourquoi ? Les compilations sur micro utilisent souvent moins de disquettes alors que, sur console, il est plus difficile de caser plusieurs programmes sur une cartouche. Je pense en outre que les éditeurs préfèrent ne pas casser les prix de leurs jeux.

SHINOBI

Quelques questions capitales m'empêchent de dormir depuis déjà quelques semaines :

1) Shadow Dancer est-il une suite de Shinobi ?

2) Est-ce que Cyber Shinobi vient avant ou après Revenge of Shinobi ?

3) Si Shadow Dancer n'est pas la suite de Shinobi, a-t-il un quelconque rapport avec ou est-ce un jeu indépendant ?

4) Pour simplifier, pourrais-tu me mettre les jeux de la série Shinobi dans l'ordre ?

MK

R :

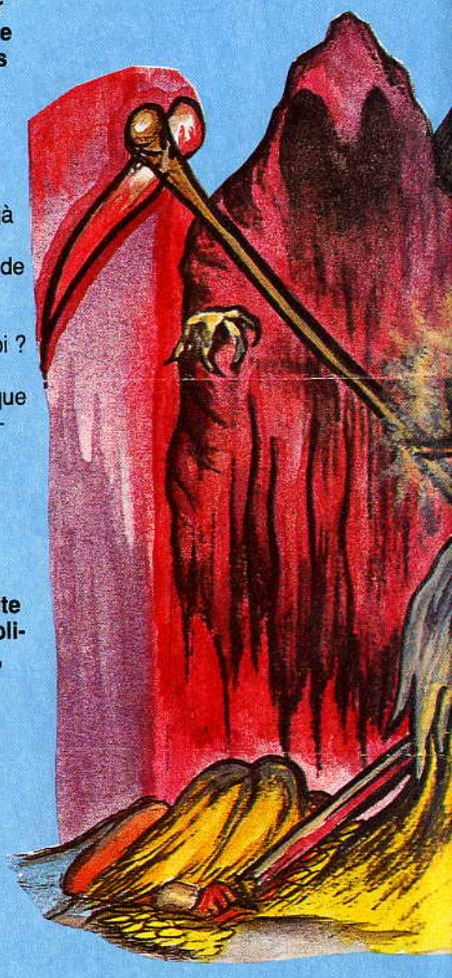
Oui, Shadow Dancer est une suite de Shinobi. (2, 3 et 4). Pour simplifier, on a dans l'ordre : Shinobi, Revenge of Shinobi, Shadow Dancer et Cyber Shinobi.

GIGADRIVE

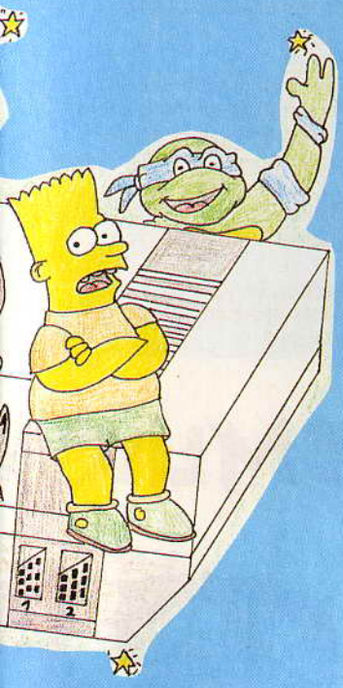
Cher console +

J'ai acheté récemment une Megadrive française et j'ai quatre jeux (Altered Beast, Revenge of Shinobi, Ghoul's and Ghosts et le











génial Last Battle). Et pourtant, je pense revendre le tout pour (éventuellement) acheter une Sega Arcade System, aussi appelée Gigadrive.
- Quand arrive cette Sega Arcade System ?
- Quand doit-elle être importée officiellement ?
- Sur le papier, elle est géniale, mais va-t-elle remplacer les Megadrive et les Super Famicom ?
XXX
R :
Aucun problème, elle arrive... en décembre au Japon !! Ce n'est pas demain qu'on la verra en France, même en import parallèle ! Quant à savoir si elle pourra concurrencer la Megadrive et la Super Famicom, j'en doute. Au vu des chiffres de vente de la SF (1,4 millions d'unités vendues, plus de 200 OOO chaque mois !), elle me semble pour l'instant indétrônable. Je peux me tromper, et Sega n'est pas le premier venu... Je vous en reparle... dès que j'en aurais vu une !

MONITEURS

J'ai un Atari et je pense m'acheter une Megadrive. Mais pourrais-je utiliser le moniteur (couleur) Atari avec ?
Anonyme
R :
Votre moniteur ayant une prise péritel, il n'y a aucune raison de ne pas pouvoir l'utiliser !

GAUCHER

Je suis gaucher. Je sais, c'est une calamité, mais je n'y suis pour rien ! Alors voilà, il y a des souris pour gaucher, des guitares pour gaucher, plein de trucs pour gaucher, et je me demandais si, par le plus grand des hasards, il n'y aurait pas des Joysticks (pour Megadrive) pour gaucher... Pouvez-vous me dire si de tels joypads existent ?
Fred
R :
A ma connaissance, il n'existe pas de joystick pour gaucher.

PATCHWORK

S'il vous plaît, pourriez-vous répondre à quelques questions ? Y a-t-il une petite chance de voir arriver Railroad Tycoon sur Megadrive ? Quels sont les jeux de foot prévus sur cette machine ? (A quand Kick Off II). Même question pour Golden Axe II : quand doit-il sortir ? La Super Famicom est-elle pas du tout, un peu ou beaucoup mieux que la Megadrive ?
David
R :
J'adore Railroad Tycoon et j'adorerais le voir arriver sur Megadrive, mais je doute que cela arrive, pas plus que sur aucune autre console d'ailleurs. Rien de neuf pour l'instant pour ce qui est des jeux de foot, mais un Kick Off (ou son équivalent) ne saurait tarder. Golden Axe II est attendu pour novembre ou décembre. La Super Famicom est techniquement beaucoup plus performante que la Megadrive, et on commence seulement à voir ce que cela peux donner comme jeux.

CONVERSIONS

J'ai joué en salle d'arcade à cet excellent jeu qu'est Euro-Football Champ de Taito, et je me demandais s'il est prévu une conversion sur Megadrive ? J'ai aussi entendu dire que Lemmings est prévu sur cette console très bientôt et plus tard sur Gameboy. Qu'en est-il ?
Votre dévoué D. B. qui adore Lemmings.
R :
Comme je le dis plus haut, il n'y a pas de jeu de foot prévu pour l'instant ! Peut-être qu'un de ces jours les maisons d'édition comprendront l'intérêt des joueurs pour ce type de jeu, et qu'ils représentent un marché intéressant. Vous avez raison à propos de Lemmings, des versions Megadrive, Gameboy et Nitendo doivent apparaître dans le courant de l'année. A propos de Lemmings, les Japonais ont très rapidement compris son côté génial, et il promet de devenir un grand Hit au même titre que Tetris.

SANGLANT !

Un ami m'a dit que Last Battle (Ken le survivant en français !) existait en version "hard" sur Megadrive, avec plein de sang partout etc. Où puis-je la trouver? J'ai essayé chez Ultima et Shoot Again, mais ils n'ont que la version expurgée. Pourquoi a-t-il été censuré? Est-ce dû à la loi française? Il paraît que le dessin animé a lui aussi été censuré. Pourquoi?
Zapp
R :
Renseignements pris, il semble que tu aies raison, aussi bien en ce qui concerne le jeu que pour le dessin animé... Cette censure a été réalisée au Japon, le jeu "hard" étant réservé aux adultes (ils demandent une pièce d'identité...).

LA MEILLEURE !

J'ai une question capitale à vous poser : quelle est la meilleure console portable? (débrouillez-vous avec ça !)
Anonyme généraliste
R :
Pour une question simple, c'est une question simple ! Tu veux une réponse simple ? La GT Express ! Elle dispose du meilleur écran, des meilleurs jeux (tous ceux de la CoreGrafx !)... En revanche, son prix est proportionnel à ses possibilités ! Je craque personnellement pour la Lynx, qui malgré, sa taille imposante, est nettement plus abordable. Les jeux qui arrivent sont de plus excellents. La Game Boy, bien plus petite, est aussi la moins chère. En revanche, l'affichage est en monochrome. La Game Gear offre la couleur mais des jeux encore rares. La Game Mate, enfin, qui n'est qu'une copie de la Game Boy, dispose d'encore moins de jeux (une dizaine actuellement). Pour ce qui est du prix, je conseille donc la Game Boy, pour ce qui est des jeux la GT Express et entre les deux la Lynx ou la Game Gear.

KONIX

On a parlé longtemps d'une console géniale, avec un vrai volant, un siège sur vérins... , je veux parler de la Konix. Ors, depuis un an, plus rien ! Qu'est-elle devenue, et la verra-t-on arriver un jour ?
Bruno
R :
La console Konix ne verra jamais le jour. Après bien des annonces et la présentation pendant plusieurs mois de matériels qui ne marchaient pas, Konix a abandonné cette console. Désolé.

TOURNEZ MANEGE

Quand verra-t-on en France une de ces machines d'arcade qui tourne complètement sur elle-même (je crois que ça s'appelle un G Lock) ? Les nouveaux parcs de jeux (Euro Disney, etc.) vont-ils en proposer ? Quel est le prix du tour aux US ?
Fabien
R :
Le prix du G-Lock (et du RS 360, machine du même type que Sega nous prépare) est tel que je vois mal une salle d'arcade française nous le proposer ! Je ne vois en effet qu'Euro DisneyLand pour pouvoir se payer une telle console. Quant à savoir s'ils vont le faire... Je ne sais absolument pas ce que peut coûter un tour de G-Lock !

COURRIER

LA FIN DE SEGA ?

J'ai lu que Sega baissait les prix de toute sa gamme aux US et en GB. Pourquoi ? Est-ce qu'ils ont des problèmes à cause de la Super Famicom, qui se vend très bien au Japon et aux US ? Ces baisses de prix vont-elles se répercuter chez nous, et va-t-on avoir des Megadrive "officielles" pour moins de 1 000F ? Si Sega dégringole, que va-t-il arriver aux possesseurs de consoles SEGA ? Merci de répondre à ces questions.

Nintendo Killer

R :

Je n'ai pas entendu parler de problème pour Sega, qui, sauf information contraire, se porte comme un charme. La réactualisation des prix est une bonne chose, la Megadrive étant vendue bien trop cher (d'autant plus que la Megadrive japonaise, qui offre plus de jeux et de meilleures animations, est depuis longtemps sous la barre des 1 000 F !). La Super Famicom marche en effet très bien, elle a même battu au Japon tous les records de vente. C'est actuellement la machine qui a le vent en poupe, et il ne reste plus qu'à attendre qu'elle soit importée officiellement chez nous (les imports parallèles sont trop chers. La SF est vendue pour moins de 1 000 F au Japon !).

PERITEL

Pour tous ceux qui n'arrivent pas à faire marcher leur MD japonaise sur leur télé parce que la prise péritel n'est pas alimentée, voici comment faire : si vous avez un micro ou une autre console (qui marche), branchez les deux sur votre télé à l'aide d'un doubleur péritel, et ça marche !

Mamie Nova

R :

Pas très simple comme technique. Il faut posséder une autre machine, et surtout il faut que les deux soient allumées. Qui plus est, cela ne marche pas toujours. Il est plus simple de passer chez votre revendeur, et de lui demander une péritel alimentée. Pour 200 F environ, cet accessoire vous évitera toutes ces "magouilles" peu pratiques.

BRONTOSAURE

Monsieur,
pourriez-vous m'indiquer où me procurer une console Matel Intellevision, ainsi que ses logiciels, et à quel prix.

Jacques Yvon

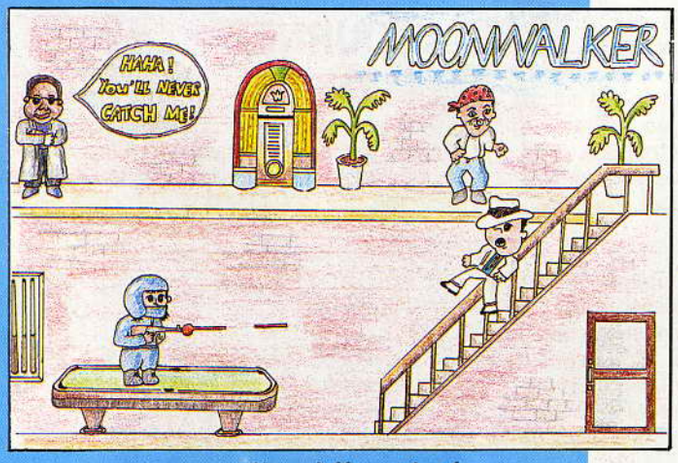
R :

Désolé, la console Intellevision n'est plus distribuée depuis longtemps. Il ne reste guère que les petites annonces pour se procurer ce genre de machines. Si quelqu'un en possède encore une, il acceptera surement de vous la céder.

Une question en passant : pourquoi diable une console Intellevision ?



Michael Cooper



Tim Waymark, Hemel Hempstead



Mark Blanford

ENQUETE... sur ses LECTEURS !

Pourquoi ces questions ? Tout simplement pour mieux vous connaître et nous permettre d'améliorer le magazine que nous faisons pour vous.

REPONDEZ VITE A CETTE ENQUETE
vous pouvez gagner, par tirage au sort : 100 montres TILT et des porte-clefs!

(envoyez vos réponses avant le 30 juillet 1991)

I / QUI ETES VOUS ?

1) VOUS ETES DE SEXE :
Masculin ❑ Féminin ❑

2) DANS QUEL DEPARTEMENT VIVEZ-VOUS ?
❑❑

3) VOUS HABITEZ UNE VILLE :
- De moins de 20 000 habitants ❑
- De 20 000 à 100 000 habitants ❑
- De 100 000 à 500 000 habitants ❑
- De plus de 500 000 habitants ❑

4) VOUS ETES AGE DE :

- moins de 8 ans	❑	- de 21 à 24 ans	❑
- de 9 à 11 ans	❑	- de 25 à 34 ans	❑
- de 12 à 14 ans	❑	- de 35 à 49 ans	❑
- de 15 à 17 ans	❑	- de 50 à 64 ans	❑
- de 18 à 20 ans	❑	- de 65 ans et plus	❑

5) VOTRE PROFESSION OU CELLE DE VOTRE PERE :

- Agriculteur	❑	- Cadre/technicien	❑
- Artisan- commerçant	❑	- Petit patron	❑
- Profession libérale	❑	- Fonctionnaire	❑
- Fonctionnaire	❑	- Ouvrier	❑
- Cadre supérieur	❑	- Sans profession	❑
- Employé	❑		

6) VOUS N'ETES PAS CHEF DE FAMILLE : VOTRE SITUATION SCOLAIRE :

- Ecolier	❑	- Lycéen	❑
- Collégien	❑	- Etudiant	❑

II / VOUS ET CONSOLES +

7) SOUHAITEZ-VOUS VOUS ABONNER A CONSOLES + ?
OUI ❑ NON ❑

8) COMBIEN DE PERSONNES LISENT VOTRE CONSOLES + ?
1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑

Plus, précisez :.....

9) QUEL EST VOTRE AVIS SUR NOS RUBRIQUES ?
Vous êtes :
a) très satisfait, b) assez satisfait, c) peu satisfait,
d) pas du tout satisfait des rubriques suivantes :

	a	b	c	d
I Matchs comparatifs	❑	❑	❑	❑
II Previews	❑	❑	❑	❑
III Tests de jeux	❑	❑	❑	❑
IV Courrier	❑	❑	❑	❑
V Concours	❑	❑	❑	❑
VI Tips	❑	❑	❑	❑
VII Charts	❑	❑	❑	❑
VIII Posters	❑	❑	❑	❑
IX News	❑	❑	❑	❑
X P.A	❑	❑	❑	❑

10) CES DIFFERENTS ASPECTS DU MAGAZINE VOUS SEMBLENT-ILS :
a) très agréables, b) assez agréables, c) pas du tout agréables.

	a	b	c
I la présentation	❑	❑	❑
II les illustrations	❑	❑	❑
III le ton	❑	❑	❑
IV la fiabilité des tests	❑	❑	❑

11) SOUHAITEZ- VOUS QUE NOUS DEVELOPPIONS LES ARTICLES TRAITANT DE : *

- NINTENDO : NES	❑	Super Famicom	❑	Game Boy	❑
- SEGA : Master Syst.	❑	Megadrive	❑	Game Gear	❑
- NEC PC Engine GT	❑	Core Grafx	❑	Super Grafx	❑
- ATARI : VCS	❑	LYNX	❑		
- NEO GEO	❑	AMSTRAD GX 4000			❑

- Autres : .....

12) TROUVEZ-VOUS QUE CONSOLES + SOIT CRITIQUE A L'EGARD DES LOGICIELS ?
- Trop ❑
- Assez ❑
- Pas assez ❑
- Pas du tout ❑

13) LES CRITIQUES DE CONSOLES + INFLUENCENT-ELLES VOS CRITERES D'ACHAT ?
OUI ❑ NON ❑

14) SOUHAITEZ-VOUS TROUVER DANS CONSOLES + :
Des posters ❑
Des auto-collants ❑
Des pin's ❑

15) QUELS SONT LES AUTRES MAGAZINES CONSOLES OU MICRO QUE VOUS LISEZ REGULIEREMENT ? *

- TILT Microloisirs	❑	- Amiga revue	❑
- Micro News	❑	- L'ordinateur individuel	❑
- Gén 4	❑	- Micro Systemes	❑
- Joystick	❑	- Compatible PC Mag	❑
- Player one	❑	- P Compatible Mag	❑
- SVM	❑	- Soft & Micro	❑
- Consoles news	❑	- Amstrad PC Mag	❑
- Méga force	❑	- Amstrad 100%	❑
- Club Nintendo	❑	- ST Mag	❑
- Atari mag	❑		

- Autres : .....

16) SOYEZ PUR ET DUR, NOTEZ SEVEREMENT LES MAGAZINES SUIVANTS SUR 20 :

- TILT Microloisirs	/20
- Gén 4	/20
- Joystick	/20
- Micro News	/20
- Player one	/20
- Consoles +	/20
- Consoles news	/20

➥

III VOUS ET LES CONSOLES

17) QUELLES CONSOLES POSSEDEZ-VOUS ? *

- NINTENDO : NES ❑ Super Famicom ❑ Game Boy ❑
- SEGA : Master Syst. ❑ Megadrive ❑ Game Gear ❑
- NEC PC Engine GT ❑ Core Grafx ❑ Super Grafx ❑
- ATARI : VCS ❑ LYNX ❑
- NEO GEO ❑ AMSTRAD GX 4000 ❑
- Autres : .....

18) ETES-VOUS SATISFAIT DE VOTRE CONSOLE ?

OUI ❑ NON ❑

19) ENVISAGEZ-VOUS DE CHANGER DE CONSOLE ?

OUI ❑ NON ❑

- Si oui, quelle machine allez-vous acheter dans les 6 mois ? :

- NINTENDO : NES ❑ Super Famicom ❑ Game Boy ❑
- SEGA : Master Syst. ❑ Megadrive ❑ Game Gear ❑
- NEC PC Engine GT ❑ Core Grafx ❑ Super Grafx ❑
- ATARI : VCS ❑ LYNX ❑
- NEO GEO ❑ AMSTRAD GX 4000 ❑
- Autres : .....

20) POSSEDEZ-VOUS EGALEMENT UN MICRO ? *

- Amstrad 464-644-6128 ❑ - Amiga 500-1000 -2000 ❑
- Commodore 64 ou 128 ❑ - Atari MEGA ST,520 ST , 1040 ST ❑
- Apple Macintosh ❑ - Autres : .....

- Compatible PC

XT ❑ 286 ❑ 386 ❑ Autre .....

configuration écran :

CGA ❑ EGA ❑ VGA ❑ Autre.....

carte sonore ❑ Si oui laquelle ?

21) ETES-VOUS ?

pro micro-ordinateurs ❑ indifférent ❑

anti micro-ordinateurs ❑ tolérant ❑

22) QUEL TYPE DE JEUX PREFEREZ-VOUS ? *

- jeux d'aventure ❑ - shoot them up ❑
- simulation ❑ - plate forme ❑
- action ❑ - beat them up ❑
- réflexion ❑ - tir ❑
- sport ❑ - auto-moto ❑

23) COMBIEN DE JEUX ACHETEZ- VOUS PAR MOIS ?

0 ❑ 1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ PLUS ❑

24) COMBIEN DE JEUX ACHETEZ-VOUS PAR AN ?

1 ❑ 2 ❑ 3 ❑ 4 ❑ 5 ❑ 6 ❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10 ❑

25) QUEL BUDGET CONSACREZ-VOUS PAR MOIS A L'ACHAT DE JEUX ?

- de 0 à 300 F ❑ - de 500 à 1000 F ❑
- de 300 à 500 F ❑ - au delà ❑

IV VOUS ET LE MINITEL

26) POSSEDEZ-VOUS UN MINITEL ?

OUI ❑ NON ❑

27) UTILISEZ-VOUS UN MINITEL:

- Tous les jours ❑ - Plusieurs fois par semaine ❑
- Une fois par semaine ❑ - Moins souvent ❑

28) VOUS CONSULTEZ 36 15 TILT

- Jamais ❑ - De temps en temps ❑
- Une fois par semaine ❑ - Tous les jours ❑

29) QUELS SERVICES TELEMATIQUES CONSULTEZ-VOUS ? *

- TILT Microloisirs ❑
- GEN 4 ❑ - Micronews ❑
- Joystick ❑ - RTEL ❑
- ATARI ❑ - ST MAG ❑
- NINTENDO ❑ - SEGA ❑

V VOUS ET VOS LOISIRS

30) QUELLES SONT VOS 3 EMISSIONS DE TELE PREFEREES ?

.....

.....

.....

31) QUELLES RADIOS ECOUTEZ-VOUS ?

.....

.....

32) JOUEZ-VOUS AUX JEUX DES SALLES D'ARCADES ?

- Toutes les semaines ❑ - Tous les mois ❑
- Quelques fois par an ❑ - Jamais ❑

33) EN DEHORS DES MAGAZINES " JEUX" QUELLES CATEGORIES DE MAGAZINES LISEZ-VOUS REGULIEREMENT ?*

- Magazines sportifs ❑ - News ❑
- Hebdo télé ❑ - BD ❑
- Magazines rock, musique, cinéma ❑ - Presse jeune ❑
- Autres : .....

34) POUR VOUS DEPLACER, VOUS UTILISEZ : *

- un vélo ❑ - une moto ❑
- une mobylette ❑ - une voiture ❑
- un scooter ❑ - les transports en commun ❑
- Autre : .....

34) AVEZ-VOUS D'AUTRES LOISIRS QUE LES JEUX VIDEO ? *

- cinéma ❑ - jeux de plateaux (Wargames, échecs
- lecture ❑ jeux de rôles) ❑
- sport ❑ - Autres :.....

* Plusieurs réponses possibles

Pour participer au tirage au sort,
complétez également ce bulletin et adressez le tout à :

CONSOLES +. Enquête lecteurs, 9-13 rue du colonel Pierre Avia, 75015 PARIS.

NOM: _____ PRENOM : _____

ADRESSE : _____

_____

CODE POSTAL _____ VILLE : _____

COURRIER

INJUSTE !

Tous mes amis ont des Megadrive, tous les journaux ne parlent que de la Megadrive, on voit des Megadrives partout !!! Moi, j'ai une CoreGrafx avec CD, et je trouve que cette console est géniale. Pourquoi en parle-t-on si peu ? Les jeux CD sont bien meilleurs que les jeux Megadrive, et la musique fantastique. Alors, s'il vous plaît, réparez cette injustice. Ces deux consoles sont des 16 bits, elles ont des capacités équivalentes et la CoreGrafx a en plus le CD.

CGx

R :

Du point de vue strictement technique, il est vrai que ces deux consoles sont "à peu près équivalentes" (encore que...). Il est en revanche indéniable que la Megadrive est mieux approvisionnée en jeux de grande qualité. La puissance commerciale de Sega y est sans doute pour beaucoup. En revanche, il est tout à fait vrai que la PC Engine possède elle aussi plusieurs programmes exceptionnels (je pense à Gun Head, ou à PC Kid par exemple). L'un dans l'autre, ces deux consoles sont en effet très proches, mais les jeux sont meilleurs sur Megadrive. C'est tout. Elles vont de toutes façon toutes deux avoir du pain sur la planche avec les nouvelles consoles 32 bits...

JEUX JAPONAIS POUR MD FRANÇAISE...

Pour pouvoir utiliser les cartouches japonaises sur la MD française, il suffit de découper (avec une lime et des ciseaux) la languette qui empêche leur introduction, et les jeux marchent alors parfaitement.

R :

Je signale aux lecteurs qui auraient pris l'habitude de découper leurs cartouches (ou pire, leur console !) que cela est maintenant inutile. De très nombreuses boutiques proposent en effet pour une somme modique (en général moins de 100F !) un adaptateur permettant d'utiliser ces cartouches. Ne mutilez plus vos jeux ou votre console !

SUPER FAMICOM

Je voudrais m'acheter une Super Famicom, mais je ne sais pas s'il faut l'acheter dans les magasins qui l'importent directement. La garantie est-elle assurée ? Quand la SF doit-elle être importée en France ? Sera-t-elle modifiée comme la Megadrive et va-elle être moins bonne que l'originale (pas de plein écran et animations plus lentes) ? A quel prix est-elle prévue ?

Frédéric

R :

A l'origine, un délai de deux ans (à partir de janvier 1991) était prévu. Depuis, j'ai entendu parler d'un an, mais de source non vérifiable. Si vous êtes pressé, je vous conseille de vous fournir auprès des imports parallèles. Dans ce cas, la garantie est normalement assurée par la boutique qui vend la console. Pour ce qui est des autres questions, je n'ai pas de réponse actuellement. A suivre...

ZELDA COFFEE

Ca y est, je viens de finir Zelda II, et je dois dire que c'est génial ! Ce fut difficile et long, mais j'ai réussi ! Il ne me reste plus qu'à revendre ma console 8 bits et à m'acheter une Super Famicom pour pouvoir jouer à Zelda 3 ! A ce propos, quand ce jeu sera-t-il disponible en France ? Est-il aussi génial que les autres Zelda ? Tire-t-il partie des performances de la Super Famicom ? Est-ce qu'il fait aussi le café ?

Link

R :

Desolé, ce jeu vient de sortir au Japon et je n'ai pas encore eu l'occasion de le voir. On le teste dès qu'on l'a. A priori, il ne fait pas le café.

VILAIN VIRGIN

Je voudrais savoir pourquoi Virgin a modifié la Megadrive ? J'ai pu admirer une Megadrive japonaise chez un ami, et les jeux sont plus rapides, les couleurs mieux choisies... Alors, pourquoi n'avoir pas distribué directement la console japonaise ? Même chose pour les cartouches : pourquoi avoir changé le boîtier ; cela ne gène que ceux qui achètent la console française, et ça pousse plutôt à acheter la japonaise, qui peut recevoir toutes les cartouches. En plus, j'ai remarqué que les sprites d'un même jeu sur la japonaise et sur la française ne sont pas les mêmes. Pourquoi ? Moi, j'ai acheté une Megadrive française, et je le regrette bien. Est-ce que ça risque d'être pareil avec la Super Famicom ? Et comment ce fait-il qu'il n'y ait pas ce problème avec la SuperGrafx ? C'est tout pour les questions. S'il te plaît, réponds-moi, j'ai l'impression de m'être fait avoir. Une dernière chose : pourrais-tu faire un comparatif (les noms et les prix) des jeux disponibles en France sur la Megadrive française et sur la japonaise ? On voit partout que Virgin importe de plus en plus de jeux, etc., mais moi je trouve qu'il y en a toujours beaucoup moins que sur la japonaise.

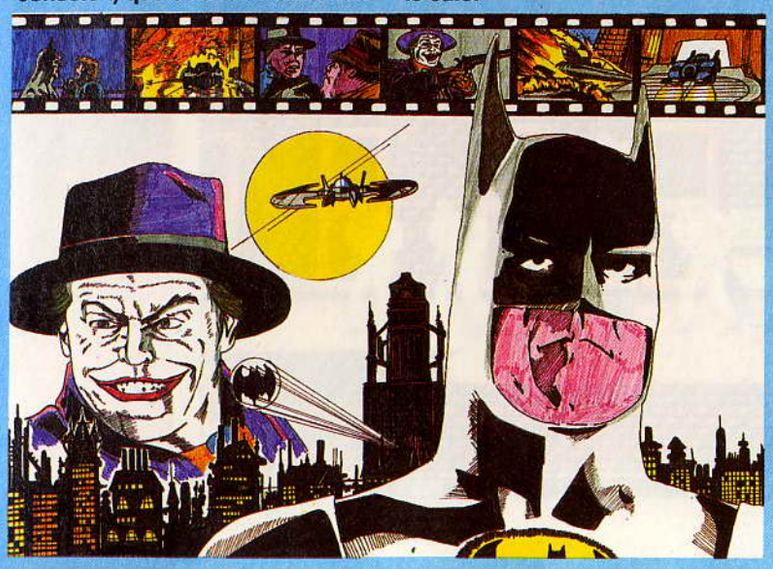
Francis

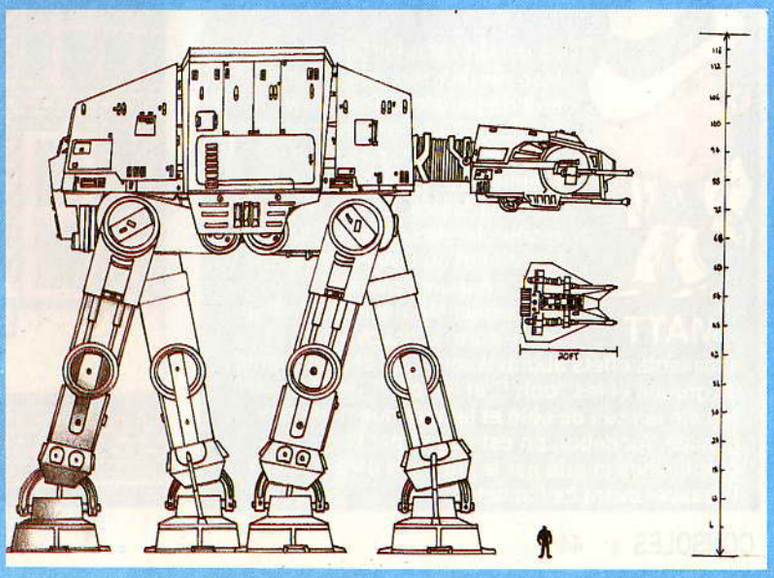
R :

Ta lettre nécessite une réponse en plusieurs points.

1) Les couleurs, la vitesse et les sprites (et l'overscan) : pour pouvoir satisfaire tout le monde, Virgin a modifié la console pour qu'elle puisse être utilisée sur tous les téléviseurs français (ou presque !). Le problème, c'est que certaines télés anciennes ne supportent pas le 60 Hz, et ne marchent qu'en 50 Hz (c'est en gros la vitesse d'affichage). Donc, pour que sa console tourne sur toutes les télévisions, Virgin a choisi la vitesse la plus lente, celle qui marche tout le temps. Cela ralentit les animations, ternit un peu les couleurs (comme une mauvaise lessive !) et enlève l'overscan. Pour accélérer un peu les choses, plusieurs jeux ont été modifiés de façon à utiliser des sprites plus petits, qui peuvent être déplacés plus rapidement. Que ces modifications aient été une bonne idée ou pas, cela provient d'une bonne intention.

2) Pour ce qui est des ports cartouches modifiés, il s'agit purement et simplement d'une tentative de Sega (ou de Virgin ?) pour empêcher l'import parallèle des cartouches. Il faut comprendre que, sur la plupart des consoles, ce qui rapporte le plus d'argent, ce sont les jeux. La Megadrive ne fait pas exception (comparez le prix des consoles 16 bits et des micros équivalents !). Le problème pour Virgin (et Sega ?), c'est que cette tentative pour bloquer ces imports a échoué, et que, non seulement les jeux ont été importés, mais les consoles aussi ! Comme la plupar des téléviseurs de moins de cinq ans possèdent au moins un canal en 60 Hz, la console japonaise marche sans problème, avec la vitesse et les couleurs d'origine ! Dur pour Virgin et Sega ! Pour ce qui est des jeux, malgré la campagne de Virgin, je doute qu'ils puissent arriver sur la console française moins de un ou deux mois après les cartouches japonaises (les modifications dont je parle plus haut, ça prend du temps !). Pour finir, je ne pense pas que la Super Famicom aient les mêmes problèmes, simplement parce que la Megadrive a été un bon exemple de ce qu'il ne faut pas faire.

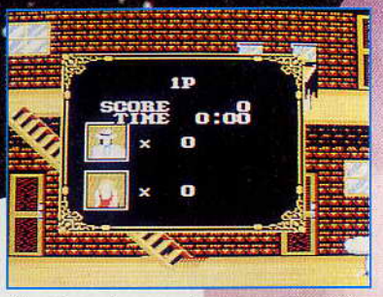




MOONWALKER



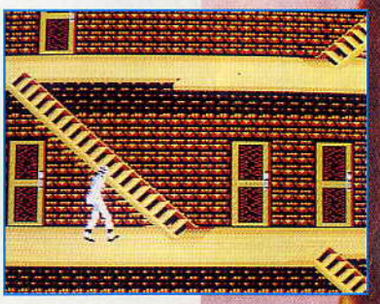
▲ *Mr Big joue le figurant entre chaque manche.*



▲ *Les choses s'annoncent mal.*



▲ *Owww ! Attention au sol !*



La séduisante pop star revient en force ! Et voilà que Michael Jackson, l'idole des "kids", sort maintenant un jeu vidéo adapté de son grand succès cinématographique "Moonwalker".

Peut-être n'êtes-vous pas au courant mais Mr Big a kidnappé tous les enfants pour les plonger dans l'enfer de la drogue. Evidemment, tout ça ne plaît pas vraiment à Michael. Le temps de sauter dans son costume design "Smooth Criminal", il prend le risque de s'attaquer aux cinq niveaux du domaine de Mr Big afin de sauver les mômes et de traîner le monstre en justice.

Chaque niveau a quatre manches et dans chacune d'entre elles Michael doit faire le tour de la plateforme en éliminant, grâce à ses pouvoirs magiques, quiconque essaierait de se mettre sur son chemin. Notre héros doit trouver le bon niveau, enfoncer des portes et passer d'une scène à l'autre pour trouver et sauver les enfants. Lorsque ceux-ci sont sains et saufs, Mr Big apparaît et lance ses plus redoutables complices à la poursuite de Michael pour le tuer.

Une fois à l'abri du danger, on passe à la manche suivante avec encore plus d'enfants à sauver. A chaque niveau correspond l'une des chansons de Michael dont "Smooth Criminal", "Beat it" et "Bad" !

LA MAGIE DE MICHAEL

Si l'écran foisonne d'affreuses créatures bien décidées à tuer Michael, il n'y a qu'un seul moyen de s'en débarrasser. Jackson aime parfois rouler des mécaniques mais dans ce jeu ses pas de danse ont un effet détonant sur tout ce qui se trouve sur l'écran ! Dans la version Megadrive, les sprites ennemis apparaissent même avant de se trouver aux prises avec la mort ! Dans sa panoplie de pouvoirs magiques, Michael peut envoyer son chapeau en mission de destruction.
La version Megadrive offre cette option dès le début du jeu. Mais dans le Master System, Michael ne pourra avoir recours à son chapeau que lorsqu'il aura trouvé le bon graphisme — sans pomper ses propres réserves de magie comme le fait le jeu 16-bit.

COMMENTAIRE 1



MATT

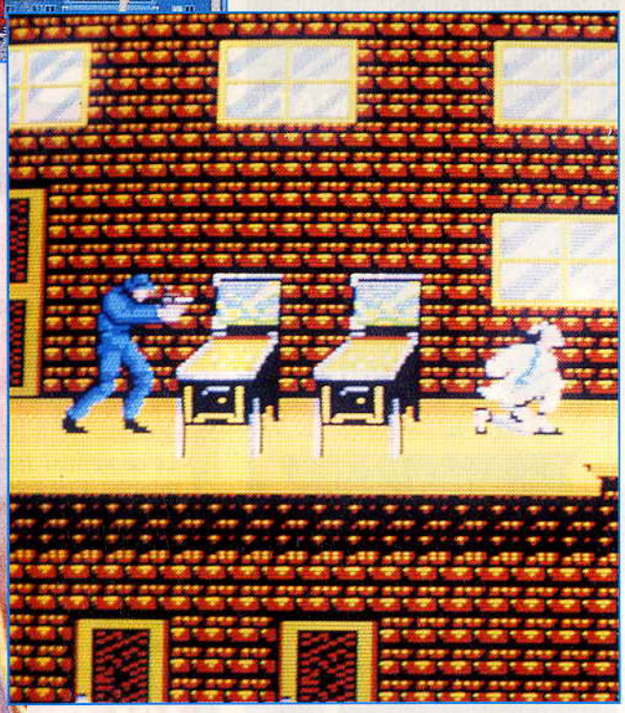
La version Master System de Moonwalker reprend presque tout du jeu Megadrive en y ajoutant même des éléments qui ne se trouvaient pas dans le premier jeu. Toutefois, juste une ou deux failles. Le jeu "A la recherche des enfants" est très répétitif et au bout d'un moment on s'y ennuie vraiment. Megadrive Moonwalker tient la route surtout grâce à ses excellents effets audiovisuels. Les chorégraphies de groupe et les "ooh !" et "aaow !" de Michael ont été laissés de côté et la musique n'est pas géniale. Au début, on est séduit par les graphismes et pris par le jeu mais il vaut mieux l'essayer avant de l'acheter.



OU SONT LES ENNEMIS ?

Une foule d'ennemis apparaîtra à chaque niveau dès que la star se transformera en sauveur. Le niveau 1 montre des videurs de boîte se lancer à la poursuite de Michael dans le Club 21 alors que les rues du niveau 2 découvrent Michael aux prises avec la racaille des quartiers louches de la ville (comme la musique le rappelle, ils veulent qu'il se "casse"). Dans le niveau 3, les réfugiés zombis de la vidéo Thriller sont dans le cimetière et essaient de montrer à Michael la porte de la mort ! Parmi les autres horribles créatures qui apparaissent plus tard dans le jeu on trouve des araignées venimeuses et des chiens enragés... pas drôle, hein ?





COMMENTAIRE 2



JULIAN

Je suis franchement étonné que ce jeu ressemble autant à la version Megadrive — les graphismes sont similaires et le jeu se joue presque de la même façon. Au début, c'est amusant et, plus on s'approche du but, plus l'action s'intensifie. Toutefois, le niveau de difficulté n'est pas très élevé et les experts finiront la partie assez rapidement. Moonwalker est un jeu divertissant avec plein de petites touches sympas mais si vous êtes un joueur chevronné, essayez-le avant de l'acheter.

MICHAEL EN MOUVEMENT

Ce n'est pas seulement sa voix pétrifiante qui est meurtrière. Dans ce jeu, Jackson a un méchant pouvoir magique qui lui permet de se débarrasser des hommes qui lui barrent le chemin. Si tu appuies une fois sur la touche, les pouvoirs magiques de Michael neutraliseront les méchants. En règle générale, une dose suffit pour les descendre. Michael peut également s'accroupir et de cette position atteindre tous les gangsters qui se mettent sur sa route. En sautant, Michael peut également pointer du doigt dans un geste destructeur et là, on n'y échappe pas ! Il existe par ailleurs un pas lunaire mais c'est à toi de le trouver.



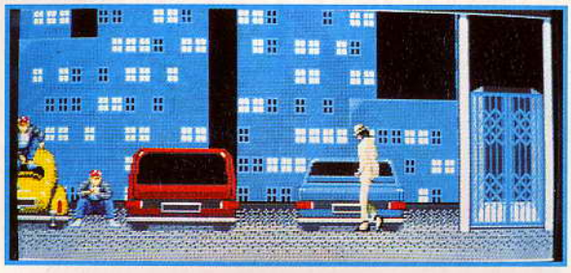
EDITEUR : SEGA
PRIX : B
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : OOOH !

1 JOUEURS

PRESENTATION	**84%**
Ecrans d'intro sympas entre les niveaux, mais c'est tout.	
GRAPHISMES	**86%**
Le sprite de Jackson est particulièrement vivant, ce qui n'est pas le cas pour ceux des ennemis.	
BANDE SON	**82%**
Bonne reproduction des tubes de Jackson accompagnée de super effets sonores.	
JOUABILITE	**80%**
Jeu répétitif mais pourtant captivant.	
DUREE DE VIE	**75%**
On s'en lasse au bout de deux semaines.	
INTERET	**80%**
La performance de Jackson est accomplie mais on aimerait un peu plus de variété.	

UNE AUTRE PARTIE DE MOI-MEME

Megadrive Moonwalker ressemble beaucoup au jeu Master System. Bien que les graphismes soient franchement meilleurs, le jeu Megadrive a une plus grande variété de sprites ennemis et, à l'instar du héros, elles dansent également ! Autre différence : les exclamations de Jackson (les "oowww" par exemple) et même ses paroles. Bubbles, le chimpanzé, fait aussi une apparition pour guider Michael lorsqu'il arrive en fin de manche. Mais la trame reste globalement la même.



COMMENTAIRE 1



Lorsque Moonwalker est apparu sur le marché, il fut tout d'abord très populaire — simplement parce que c'est une bonne comédie. Les écrans vidéo révélant un Michael animé demandant "Qui sont les méchants ?" donnent au jeu un effet comique sans précédent dans les jeux Megadrive. Les chorégraphies de groupes sont également bien réussies — même les chiens et les araignées s'y mettent ! Toutefois, comme dans la version Master System, le jeu est limité et pourrait décevoir plus d'un joueur initié. A recommander pour tous les fans de Jackson (y en a-t-il encore ?) qui aiment venir en aide aux enfants.

MATT



▲ *Danse magique avec la pop star !*

COMMENTAIRE 2



Semblable à bien des égards à la version Master System mais avec des graphismes mieux tracés, une bonne musique, des "aaow" et des "oooh" à gogo et même un "Qui sont les méchants ?" pour la bonne mesure, ce jeu de plateforme fait beaucoup rire. Il y a de bons gags — mon préféré étant les chiens dansant tous ensemble au moment où on utilise ses pouvoirs magiques à la fin du niveau 2 — c'est le fou-rire assuré. Comme dans la version Master System, Moonwalker n'est pas particulièrement difficile et les bons joueurs finiront peut-être trop rapidement. Même s'ils peuvent passer un bon moment, certains n'y trouveront peut-être pas leur compte.

JULIAN



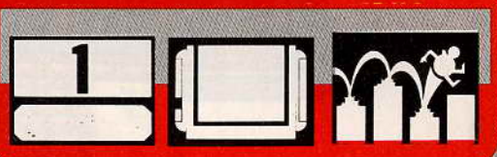
▲ *Inspection du cimetière au niveau trois.*



▲ *Sarcasmes de Mr Big.*



EDITEUR : SEGA
PRIX : B
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : AAOW !



PRESENTATION 94%

Super écrans vidéo Jackson comiques, de nombreuses options ainsi qu'un test de son (naturellement).

GRAPHISMES 93%

Le démentiel Jackson roule les mécaniques, marche d'un pas lunaire et frime même quand il entre dans un ascenseur.

BANDE SON 93%

Incroyable si vous faites partie des fans de Jackson — sinon un peu agaçant. Des "ooh" et des "aaow" à gogo !

JOUABILITE 84%

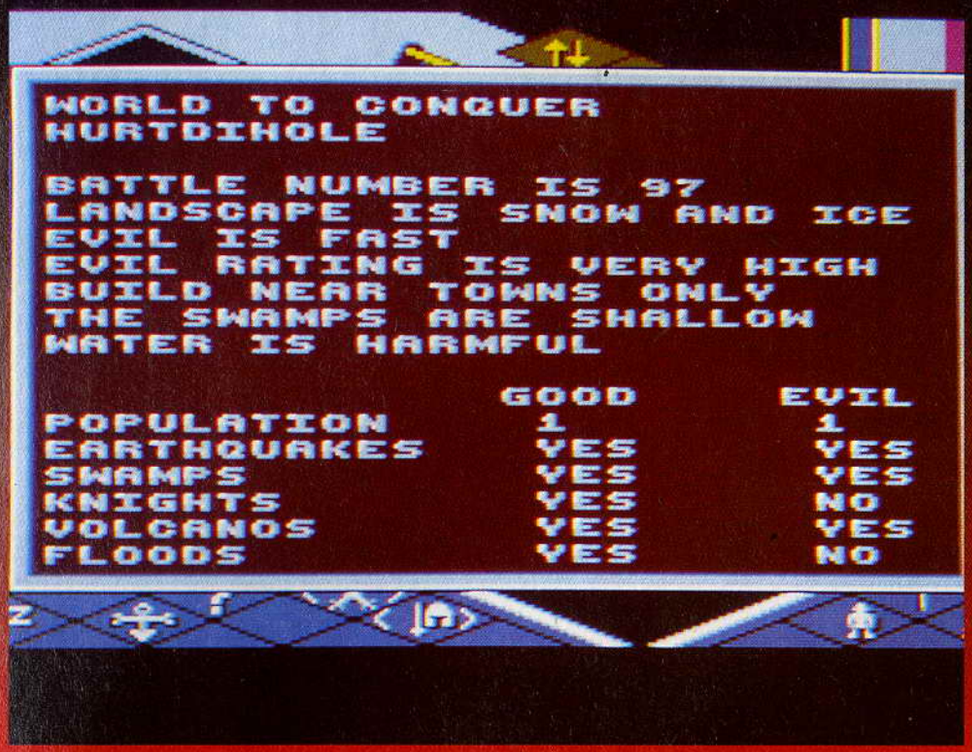
On peut facilement devenir "accro" quoique le jeu "A la recherche des enfants" soit légèrement répétitif.

DUREE DE VIE 75%

Franchement difficile d'y revenir une fois que le jeu est terminé.

INTERET 81%

A la rigueur pour les fans de Jackson. Dans l'ensemble un bon jeu.



POPULOUS

Enfin, le pouvoir absolu est entre vos mains ! Incarnant un dieu, vous orientez les destinées de vos fidèles. Plus ces derniers sont développés, plus grande est votre puissance. Vous pouvez les aider en aplanissant, au propre comme au figuré, leurs difficultés : nivelez les montagnes et les ravins et augmentez la taille de leur territoire.

Vos disciples sont autonomes : d'eux-mêmes, lorsqu'ils rencontrent un terrain propice, ils se mettent à bâtir des maisons, puis des villes et commencent à se multiplier. Leurs bâtisses, au fur et à mesure, deviennent de plus en plus "modernes" et l'on passe des huttes de bois aux châteaux en pierre. Le leader, l'un des membres de votre peuple, est la seule personne sur laquelle vous puissiez agir. Il peut notamment entraîner les autres disciples à venir s'établir dans un endroit précis ou même à attaquer la population ennemie. En effet, vous avez un adversaire. Ce dieu maléfique poursuit le même but que vous : conquérir le monde, ou plutôt l'un des mondes car le jeu en compte plus de cinq mille.

Au fur et à mesure que votre peuple se développe, votre puissance vous permet de déclencher un tremblement de terre, une éruption volcanique ou encore de créer un chevalier tout puissant qui ira dévaster les terres de l'adversaires...



Une cabane de bois qui, après quelques "remodèlements" de terrain, se transformera en maison de pierres, avec même un début de village.



LA TETE DE MORT

Les terres ennemies abritent la tête de mort, symbole du pouvoir de votre adversaire divin. Elle lui sert notamment à attirer ca population



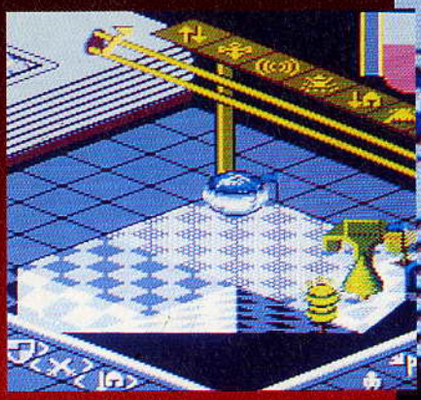
POPULO

COMMENTAIRE 1



F. ORLANS

Le plus étonnant dans cette cartouche est moins le côté génial de ce jeu, qui a été décliné sur presque tous les micros et consoles (avec notamment une version splendide pour la PC Engine), que le travail fantastique des programmeurs de Tecmagik. La version Sega est fabuleuse pour une console 8 bits de ce type. L'animation est très réussie, et l'on retrouve avec plaisir ces petits personnages qui s'agitent dans tous les sens. Les graphismes tirent profit de la faible palette de couleurs disponibles. Certaines actions (trop peu !) sont sonorisées. Les mondes sont légion et le système de code a été conservé (bien que le nom des mondes ait changé). Un travail de grande qualité pour un éditeur qui débute sur le marché des consoles.



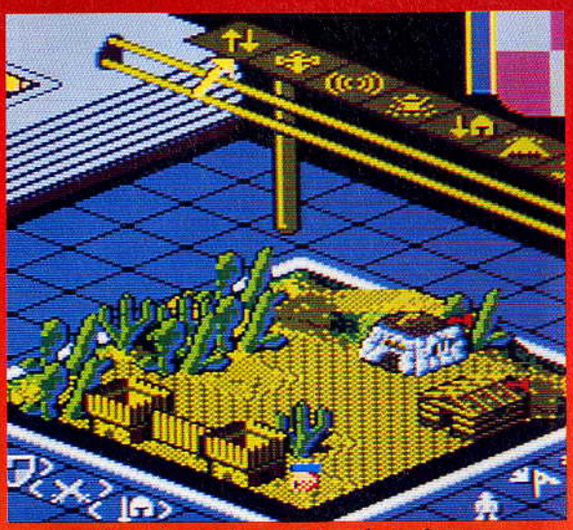
La qualité des graphismes est impressionnante.



Sur ce monde délirant échappé de l'imagination des programmeurs, la flèche jaune représente votre niveau d'énergie actuelle. Il n'est pas encore suffisant pour vous permettre de déplacer l'aimant papal, point de contrôle de votre leader et de vos fidèles.



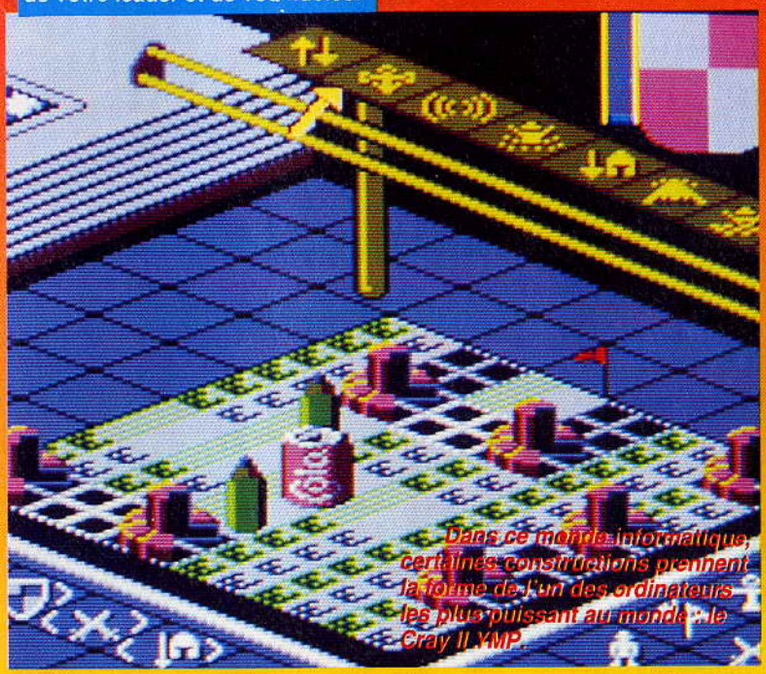
De chaque côté de l'écusson, une barre de cou-



En plein désert, des constructions de vos adversaires.

La carte, en haut à gauche, dans le livre des mondes, vous permet de vous repérer.



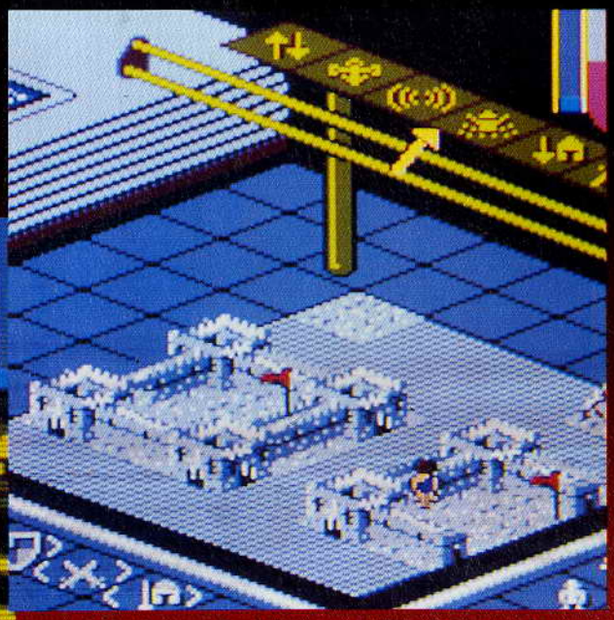


Dans ce monde informatique, certaines constructions prennent la forme de l'un des ordinateurs les plus puissant au monde : le Cray II YMP.



US





Un de vos disciples scrute l'horizon par-dessus la muraille de son château.

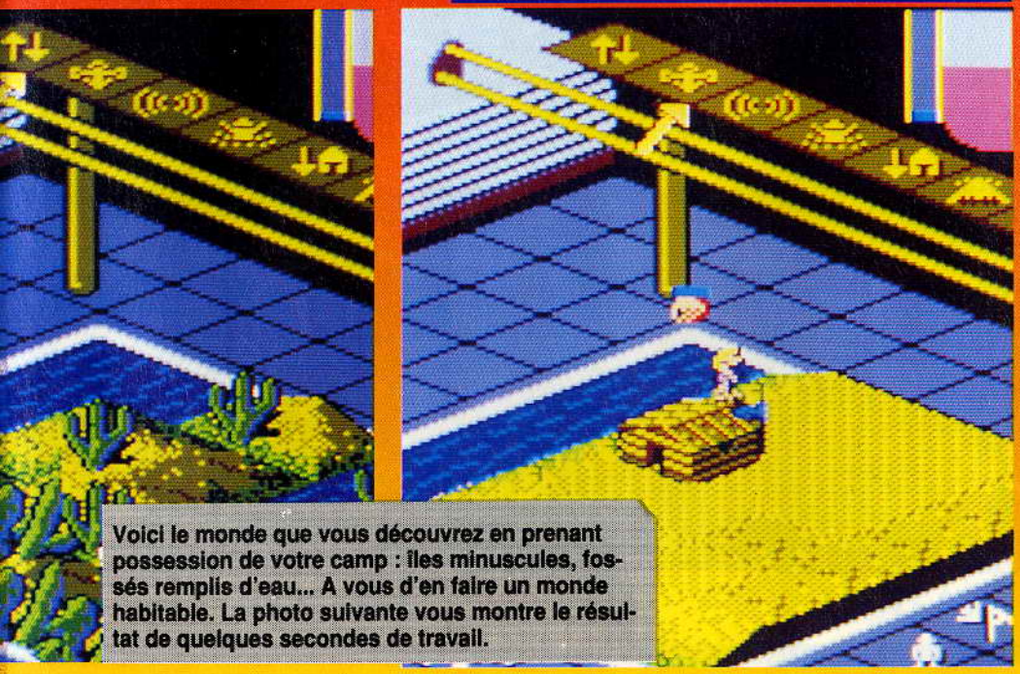
leur indique la puissance d'un camp

COMMENTAIRE 1

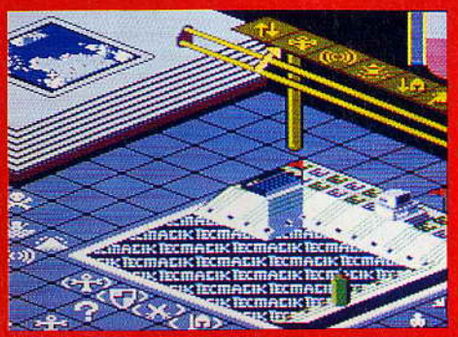


JB AERSTUT

Populous m'a également impressionné. J'ai joué de nombreuses fois à ce jeu sur Amiga. Je pensais que les limites techniques inhérentes à une console 8 bits m'empêcheraient de retrouver les mêmes sensations. Erreur de ma part : sur la Sega, j'ai retrouvé le même plaisir que sur micro. Les commandes ont été retravaillées et certaines, simplifiées ou abandonnées (option deux joueurs à l'aide d'un modem par exemple), mais dans la quasi-totalité des cas, elles sont identiques aux autres versions. Je ferais cependant un reproche à cette version. Le déplacement en faisant scroller le paysage est parfois un peu lent. J'aurais aimé trouver un mode déplacement un peu plus rapide. La logithèque de la Sega Master System va enfin posséder un jeu qui soigne autant les amoureux de la réflexion que les fanas de l'action.



Voici le monde que vous découvrez en prenant possession de votre camp : îles minuscules, fossés remplis d'eau... A vous d'en faire un monde habitable. La photo suivante vous montre le résultat de quelques secondes de travail.



EDITEUR : TECMAGIK

PRIX : N.C.

DISPONIBILITE : IMMINENTE
DIFFICULTE : FAIBLE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : VARIENT AVEC LES MONDES
CONTROLE : BON

1 JOUEURS	REFLEXION	CARTOUCHE

PRESENTATION	**93%**

Le jeu débute avec une explication du but de la partie. De même, chaque monde est commenté.

GRAPHISMES	**96%**

Etonnant pour la console Sega.

BANDE SON	**92%**

Un des points faibles. Quelques bruitages cependant.

JOUABILITE	**96%**

Les commandes sont simples et le jeu, passionnant.

DUREE DE VIE	**93%**

Il y a plus de cinq mille mondes à découvrir !

INTERET 95%

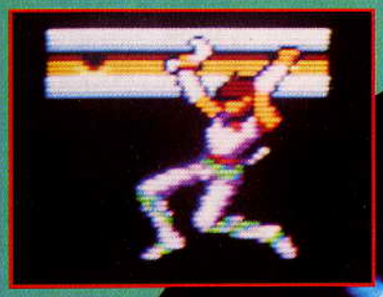
Une cartouche qui allie stratégie et action. A posséder !

REVIEW

Le grand Maître a décidé de débarquer sur Terre avec un bataillon de guerriers de l'espace pour prendre le contrôle de la planète.

Strider Hiyru et ses valeureux compagnons, champions d'arts martiaux, contemplent le carnage de leur quartier général, une île des mers du Sud. Il s'apprêtent à intervenir pour arrêter le massacre.

Concrètement, vous aurez à vous battre en cinq étapes. Un affrontement direct avec l'adversaire vous attend à la fin de chacune d'entre elles.





Attaque du gorille dans la deuxième partie.



Des totems vous en font voir de toutes les couleurs.

VOICI OU SE SITUE L'ACTION

Strider passe tout d'abord à l'attaque à Kazafu, la région où les troupes du Grand Maître ont débarqué. Vous maîtriserez sans problème les sentinelles et rejoindrez rapidement Sibéria où vous affronterez des loups enragés, avant de vous attaquer à un vaisseau de combat des ennemis. Dans les étapes ultérieures, l'action se déplace vers la forêt amazonienne puis finalement sur Third Moon, le domaine terrible du Grand Maître.



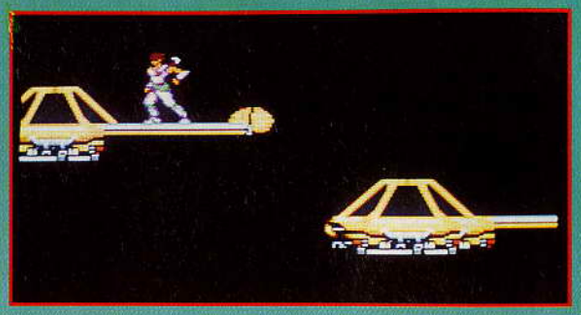
KAZAFU



AMAZON



Un pas de deux qui peut s'avérer fatal.

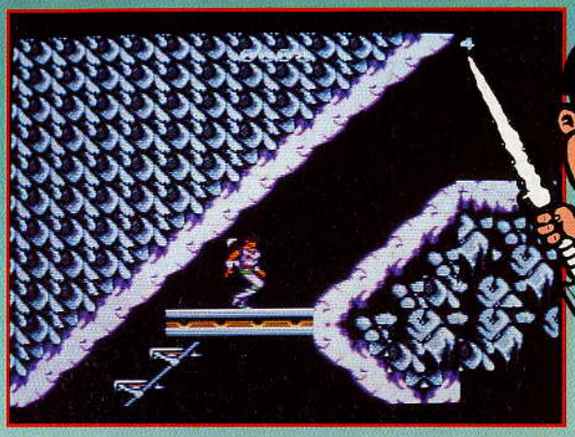


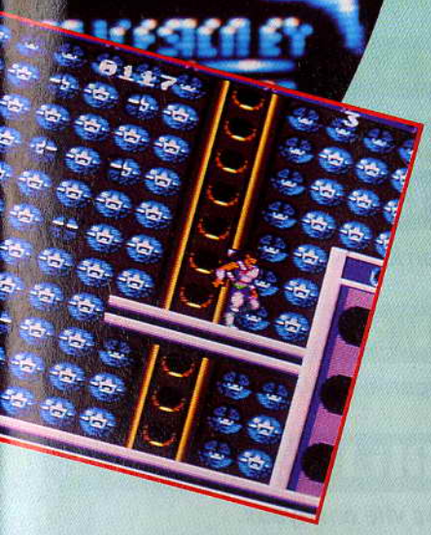
COMMENTAIRE 1



MATT

Je n'irais pas jusqu'à dire que je suis déçu mais presque. Le scrolling agréable et la qualité des sprites (bien qu'ils changent quelquefois de taille et empiètent sur les plates-formes) ne compensent pas la médiocrité du jeu. Strider ne pare pas les tirs ennemis et perd rapidement toute énergie. Une mort cruelle est quasi inévitable puisqu'aucune icône ne vient recharger le héros en énergie.

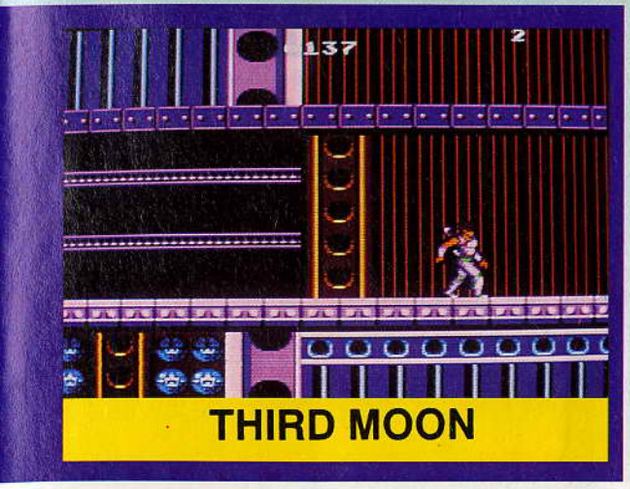








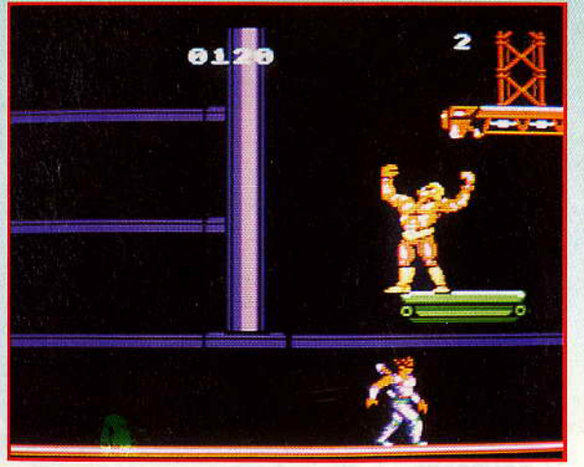
Décapiter les nains, un jeu d'enfant grâce au couperet.



THIRD MOON

COUPERETS EN TITANE

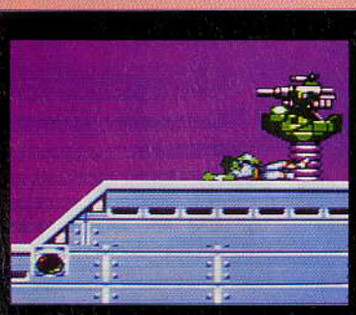
Strider n'est pas parti au combat sans munitions. Il a pris soin d'emporter ses réserves de couperets en titane et il compte bien s'en servir à la première occasion. Il s'est également muni de ses "Reeboks spécial poursuite", équipées de lames de rasoirs : fatales pour ceux qui décideraient de se lancer à sa poursuite. Les icônes des ennemis vous seront bien utiles, elles vous permettront d'acquérir un satellite supplémentaire.

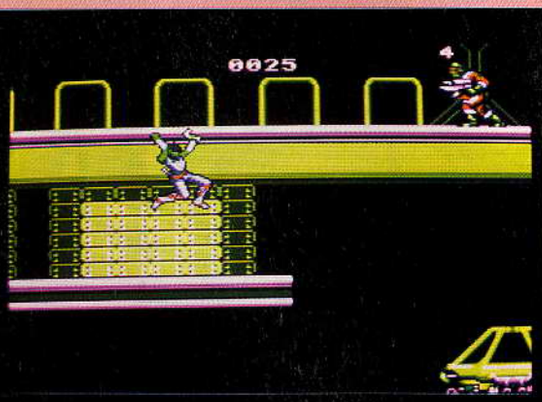




Un véritable athlète, n'est ce pas ?







A VOUS DE JOUER

Strider ne s'est pas entrainé aux arts martiaux pendant toutes ces années pour épater la galerie. Au cours de ses missions, son agilité et sa souplesse lui seront d'un grand secours. Vous allez vite le découvrir, Strider adore se suspendre, à n'importe quoi : au rebord d'une plate-forme par exemple pour se rétablir sur sa surface plane. Une drôle de manie, appréciable en cas de danger et en particulier lorsque vous aurez à escalader les tours et les clochers du territoire ennemi.



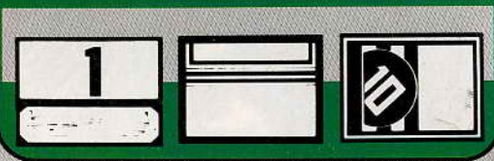
COMMENTAIRE 2



JULIAN Au premier abord, le jeu a l'air intéressant, avec de bons sprites et des scrollings en arrière-plan. Mais dès les premières minutes, la médiocrité du système de contrôle saute aux yeux. Le jeu est lent et présente de véritables inconvénients : Strider n'est pas rapide et ne résiste pas aux tirs ennemis. Les programmeurs, Tiertex, nous avaient habitués à mieux, leur version sur Master System était excellente. Espérons que, la prochaine fois, leurs jeux seront plus rigoureusement testés.



EDITEUR : SEGA
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : LENT



PRESENTATION 70%

L'écran d'introduction est assez réussi mais ça s'arrête là.

GRAPHISMES 77%

Des bons arrière-plans et des sprites de qualité.

BANDE SON 33%

Nulle, comparée à celle de la version d'arcade.

JOUABILITE 72%

Devient très vite ennuyeux.

DUREE DE VIE 61%

Cinq niveaux mais le scénario et le système de contrôle sont médiocres l'un comme l'autre.

INTERET 67%

Une conversion attendue mais décevante.

CONSOLES + RECRUTE !!!



Vous êtes passionné par les consoles et par leurs jeux.
Vous avez une bonne plume.
Vous êtes prêt à vous investir totalement dans Consoles +.
Vous vous savez capable de critiquer objectivement ET passionnément tous les jeux de la création,

Consoles +, el magazin qué décidamente il é el piu extraordinario de la ciudad, a besoin de vous !!!

Tests impitoyables de logiciels, reportages, recherche d'avant-premières, interviews de scénaristes, de musiciens, de graphistes, de programmeurs feront partie de votre travail quotidien.



Nous vous remercions d'adresser votre curriculum vitae accompagné d'une lettre de motivation et d'une photo à :

TILT/Consoles +
Groupe Editions Mondiales
9/13 rue du Colonel Avia
75015 Paris.

TILT MICROLOISIRS, hors série Consoles Plus.
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 645. Fax : 46 62 25 31.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION
Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière

Rédacteur en chef adjoint
Jean-Loup Renault

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert

Secrétaire de rédaction
Isabelle Moatti

Chef de rubrique
Mathieu Brisou

Maquette
Christine Gourdal, Marie-José Estevens

Photographes
François Julienne et Eric Ramaroson

Secrétariat
Juliette van Paaschen

Ont collaboré à ce numéro
Acidric Briztou, Daniel Clairet, Pierre Fouillet, Jacques Harbonn, Olivier Hautefeuille, François Hermellin, Jean-Loup Jovanovic, Marie-Pierre Lamotte, David Tené

MINITEL 3615 TILT
Marie Poggi

ADMINISTRATION-GESTION
9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas

Chef de publicité
Sylvie Houeix

Assistante commerciale
Claudine Lefebvre

Ventes
Synergie Presse, Philippe Brunie, chef des ventes. 9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : 64 38 01 25.
France : 1 an (12 numéros) : 229 F (TVA incluse)
Etranger : 1 an (12 numéros) : 316 F (train/bateau) (tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes Cedex.
Belgique : 1 an (12 numéros) : 2 000 FB.
Payable par virement sur le compte de Diapason à la Banque Société Générale à Bruxelles n° 210 0083593 31.

Promotion
Marcella Briza

Directeur administratif et financier
Margareth Figueiredo

Fabrication
Jean-Jack Vallet

ÉDITEUR
"Tilt Microloisirs" est un mensuel édité par **Éditions Mondiales S.A.** au capital de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Président-Directeur Général :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Tilt) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans "Tilt Microloisirs" sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Tilt sont disponibles à Tilt/Service Abonnement, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Les exemplaires de Tilt peuvent être conservés sous coffret (80 F port compris). Règlement anticipé (par chèque ou mandat) à l'ordre de : TILT, BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

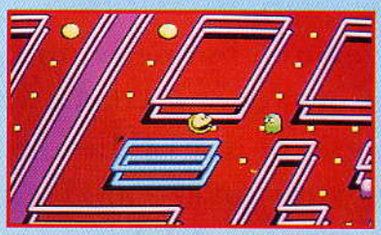
Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 3e trimestre 1991
Photocomposition et photogravure : mismac, Digitec-Graphotec.
Imprimeries : Sims, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 64 671.

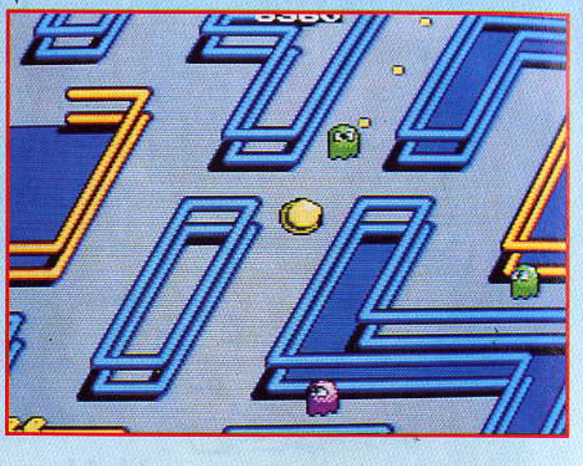
Un poster gratuit non folioté est inséré entre les pages 82 et 83.

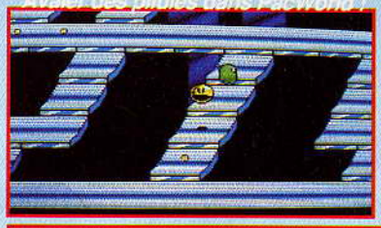


PAC-MANIA

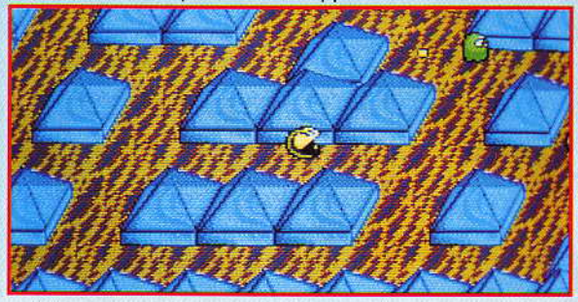
PacMan est de retour, une fois de plus - mais il revient à PacWorld pour y découvrir que tout y est en trois dimensions ! Notre héros sphérique à l'appétit vorace n'en est pas déconcerté pour autant ; il se lance une fois de plus dans une orgie gloutonne, dans le but de débarrasser les quatre niveaux (Block Town, PacMan Park, Sandbox Land et Jungly Steps) de toutes les pilules vidéo, et aussi de chercher à découvrir Coin World, un monde secret tout nouveau. Comme on pouvait s'y attendre, les pires ennemis de PacMan sont de la partie, mais Inky, Pinky, Blinky et Clyde sont accompagnés cette fois-ci de deux nouvelles recrues, Sue et Funky, et tous les six vont s'acharner à rendre la vie de PacMan aussi impossible qu'autrefois. Cependant la situation peut être renversée : il suffit à PacMan d'avaler une pilule pour récupérer de la force et reprendre son carnage ! Si l'action devient trop dangereuse et que PacMan est pris au piège, il peut maintenant sauter par-dessus la tête des fantômes pour leur échapper !







Avaler des pilules dans PacWorld !

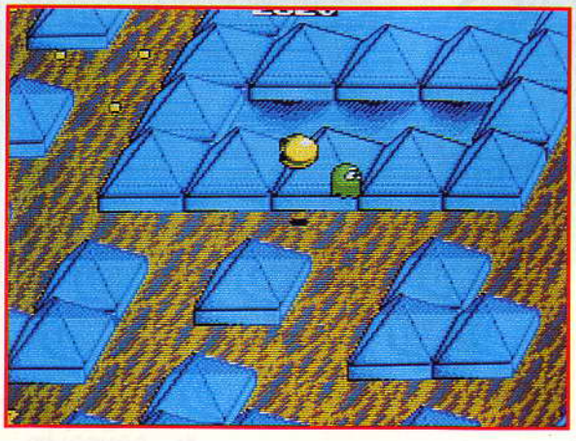




Frousse à la PacMan !

SAUTS

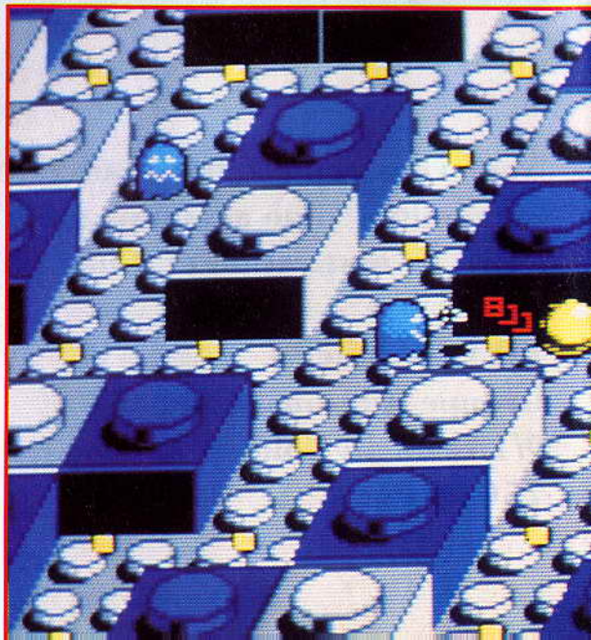
Depuis qu'il est passé à la troisième dimension, PacMan a appris à sauter. S'il est acculé, appuyez sur la touche de mise à feu et il bondira par-dessus le fantôme qui le menace. Mais attention, aux niveaux suivants les fantômes peuvent aussi sauter, et une collision en plein vol est fatale...



Boing !

COIN WORLD

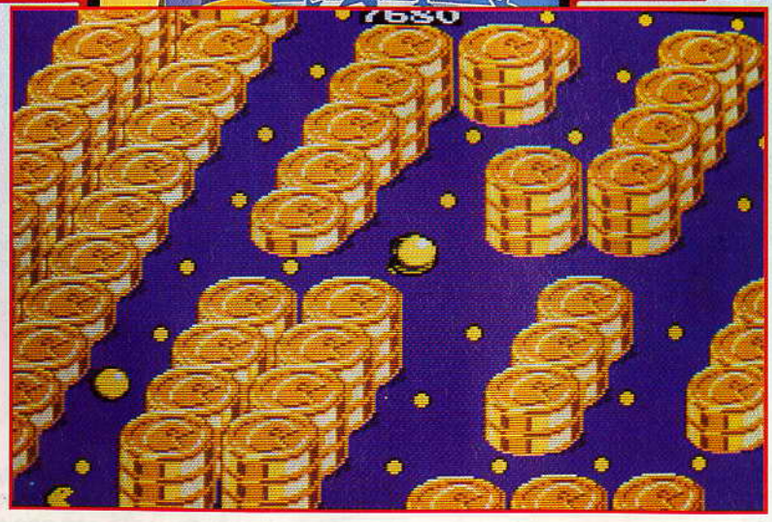
La conversion Sega de Pacmania présente un nouveau niveau qui n'existait pas dans le jeu arcade. En revanche, les versions Amiga et ST de Pacmania contenaient un niveau bonus situé à l'intérieur d'un autre monde. Le principe est identique dans la version Sega : il est caché et c'est au joueur de le trouver. Arriverez-vous à le découvrir ?



Fantasmagorique !







COMMENTAIRE 1



MATT

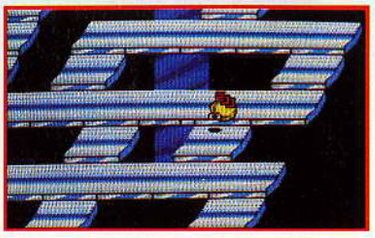
Avec Gauntlet, ce programme se classe comme la plus remarquable adaptation d'arcade existant sur console Sega. Grâce à ses effets graphiques qui couvrent tout l'écran et sa capacité d'envoûtement, ce jeu vous passionnera dès le début et ne vous rendra votre liberté que quand vous y aurez joué tout votre soûl ! Admettons que le caractère répétitif du jeu pourrait conduire certains joueurs à le reléguer assez vite au fond du tiroir à logiciels, mais les fervents des salles d'arcade l'adoreront.



Mangeur maniaque

SUR LA PISTE DE PAC

Sans doute le plus célèbre des personnages de l'histoire des jeux vidéo des années 80, PacMan a acquis le genre de popularité dont jouissent Mario, les Tortues et leurs semblables. A un certain moment la panoplie PacMan complète comprenait un mini-jeu de salle, des bain-mousse, des téléphones, une série en bande dessinée, un jeu de société, un disque (qui se souvient de PacMan Fever ?), des serviettes de toilette, des animaux en peluche, des posters, des magazines, des vêtements, de la nourriture, des montres et j'en passe. PacMan a même fait une tournée nationale aux Etats-Unis pour lancer la cassette Atari 2600 PacMan qui venait de sortir ; il y avait tant de fans excités que la Garde nationale avait du mal à les contenir !









EDITEUR : TECMAGIK
PRIX : N.C.

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS

JEUX PAC

La liste des jeux PacMan est longue avec le PacMan original, Mrs. PacMan, PacMan Jr (un mélange curieux de mini-flipper et jeu vidéo), Super PacMan (un vrai jeu de flipper), Professor PacMan (machine à sous pédagogique !), PacLand (une aventure d'arcade, déroulement horizontal), Super Pacland (du même genre mais plus difficile) et finalement PacMania.



Plus que quelques pilules...



COMMENTAIRE 2



JULIAN

Je dois m'être amusé à plus de mille jeux PacMan différents sur plus de mille systèmes différents, plus de mille fois, mais ça ne m'a gâché en rien le plaisir de jouer à celui-ci. Le jeu accroche, il est extrêmement futé, avec des effets graphiques rapides, coulants et éclatants de couleurs. Les fantômes sont plutôt malins et, pour s'en débarrasser, il faut découvrir quelques bons systèmes de fuite. Résoudre tous les niveaux et trouver le Coin World, c'est vite dit, mais il faut le faire ! De toutes les adaptations Sega de jeux d' arcade , PacMania est l'une des meilleures ; un réel défi, une vraie drogue. Les enthousiastes de PacMan ne doivent pas le rater.

PRESENTATION 80%

Un très joli générique avec la possibilité de jouer seul ou à deux.

GRAPHISMES 86%

Excellents effets couvrant tout l'écran et qui ressemblent tout à fait à ceux du jeu d'arcade.

BANDE SON 83%

Une bonne interprétation de la musique d'arcade, avec le "wacka wacka" familier.

JOUABILITE 91%

Le chat de votre grand-mère y jouerait les yeux fermés ; un programme accrochant du début à la fin.

DUREE DE VIE 84%

Plein de niveaux excitants avec en plus un niveau secret, de quoi rendre heureux les fans de PacMan

INTERET 90%

Une adaptation absolument remarquable du fameux jeu d'arcade ; vous ne pourrez pas arrêter d'y jouer.

PARTOUT SUR LA PLAGE EMMENEZ VOTRE LYNX !

ATARI CONSOLES

GRAND CONCOURS



1er PRIX

1 CONSOLE DE JEUX LYNX PORTABLE COULEUR AVEC 17 JEUX

- 1 pare-soleil
- 1 adaptateur voiture
- 1 sacoche de transport

2e AU 40e PRIX

1 CONSOLE DE JEUX LYNX PORTABLE COULEUR AVEC 4 JEUX CALIFORNIA GAMES

- 1 adaptateur secteur



Consoles + et Atari vous proposent d'associer les écrans de jeux aux boîtages correspondants.

BULLETIN REPONSE A RETOURNER AVANT LE 31 AOUT 1991
A JEU CONCOURS CONSOLES + ATARI / LYNX CEDEX 202 8 99 202 PARIS CONCOURS.

Le boîtage **A** correspond à l'écran ☐ **1** ☐ **2** ☐ **3**

Le boîtage **B** correspond à l'écran ☐ **1** ☐ **2** ☐ **3**

Le boîtage **C** correspond à l'écran ☐ **1** ☐ **2** ☐ **3**

NOM _____

PRENOM _____

ADRESSE _____

_____ CODE POSTAL _____

VILLE _____

DATE DE NAISSANCE |_|_|_|_|_|_|

ABONNE A TILT ☐ OUI ☐ NON

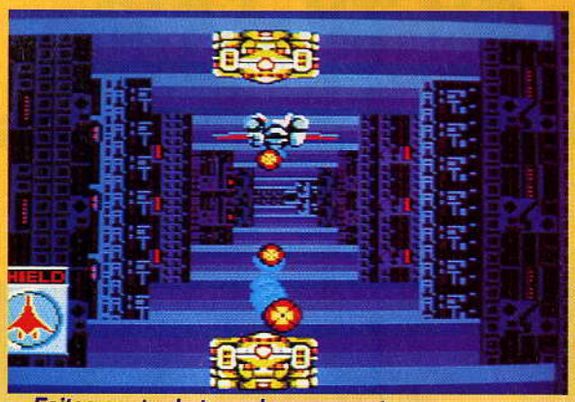
Le règlement complet du présent Jeu est déposé chez Maître OUAZAN, Huissier de Justice à Paris, et peut être envoyé sur demande au tarif lent en écrivant à : Concours "Consoles + / ATARI LYNX", CEDEX 2028, 99202 PARIS COUCOURS (timbre remboursé sur simple demande).

REVIEW

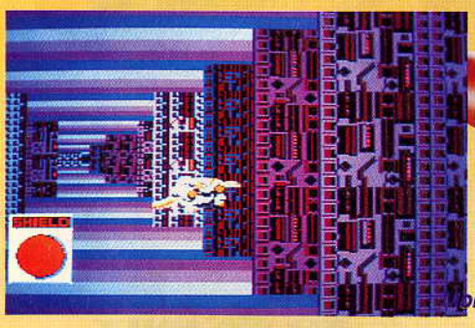
GALAXY FORCE

La survie de la galaxie Junos ne tient plus qu'à un fil. Ses ennemis du Quatrième Empire ont décidé de conquérir la galaxie et rien ou presque ne pourra les arrêter. C'est vous qui êtes nommé à la tête des troupes de défense, une flotte de pilotes d'élite spécialement formés pour anéantir le Quatrième Empire (et ça marche puisqu'ils sont déjà venus à bout des trois premiers !). Pour mener votre tâche à bien, vous devrez détruire quatre des bases de commandement ennemies, sachant que chacune d'elles dispose de ses propres unités de défense, des soldats hargneux équipés d'armes fatales : désintégrateurs et faisceaux de photons. D'autres dangers vous guettent : vous serez à la merci de colonnes de flammes, pluies de météorites, chutes d'arbres et autres catastrophes naturelles. Heureusement, votre vaisseau spatial est équipé d'un bouclier qui peut absorber jusqu'à seize coups. Au-delà, vous êtes perdu.

Vous n'êtes pas parti au combat les mains vides puisque vous disposez d'un stock de désintégrateurs capables d'anéantir l'ennemi en un coup. Pour les adversaires plus coriaces, vos torpilles au photon vous seront d'un secours appréciable. Repousser l'invasion dans ces conditions est un jeu d'enfant.



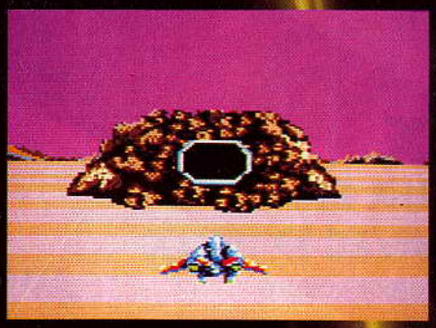
Faites sauter le tunnel en passant...



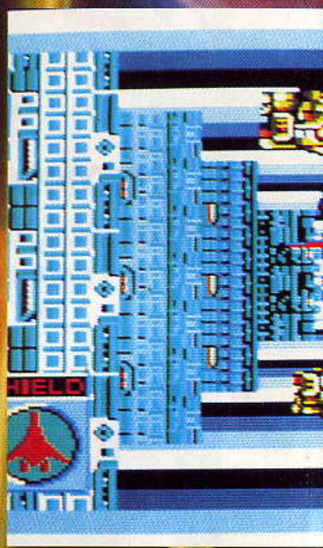
...loins une !

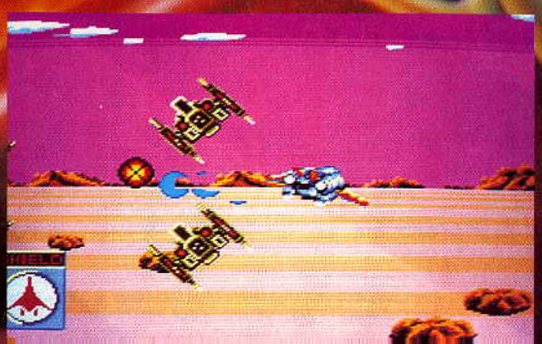


Galaxy Force bombarde Solaria.



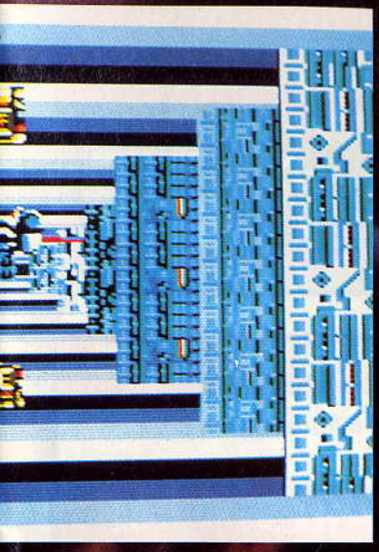










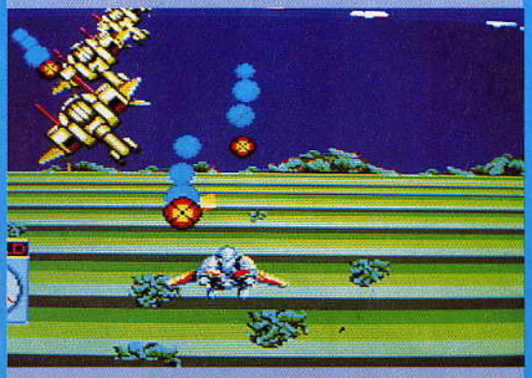




LE CALENDRIER DES OPERATIONS

Voici un bref aperçu des cibles que vous devez détruire. A vous de choisir l'ordre dans lequel vous allez vous y prendre.

FAUNA



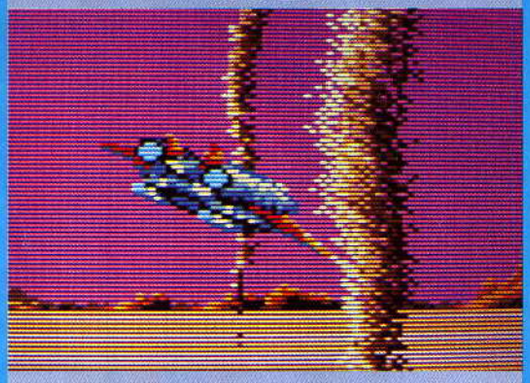
Les habitants de Fauna, vos ennemis et les troupes du Quatrième Empire résistent La base ennemie est cachée derrière une chute d'eau.

SOLARIA



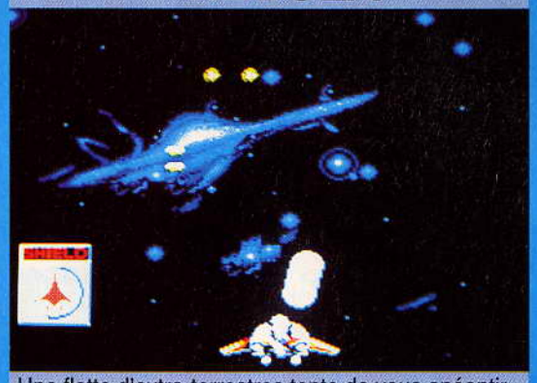
Cet enfer volcanique vous accueille à grand renfort d'attaques naturelles... La base ennemie est située dans une cavité.

GOBI



Des torpilles mortelles et les avions de combat du Quatrième Empire sillonnent ce désert.

NEBULA



Une flotte d'extra-terrestres tente de vous anéantir avant que vous ayez eu le temps de vous mettre sur orbite.

LA VERSION ARCADE

Galaxy Force offre, avant tout, la plus belle cabine d'arcade jamais vue. Le cockpit s'incline à 330 degrés et le siège lui-même bouge de haut en bas. Malheureusement, le jeu offre peu d'intérêt. Seuls les graphismes sauvent la mise.



COMMENTAIRE 1



MATT

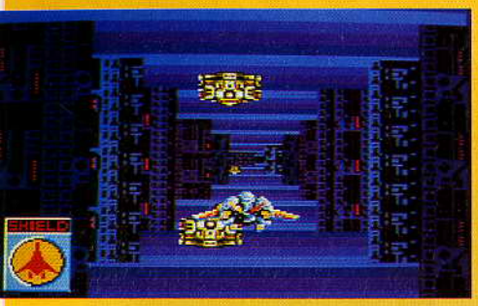
Alors que j'avais trouvé la version d'arcade bien peu palpitante, j'ai été agréablement surpris par la version sur Master System. J'apprécie particulièrement sa rapidité, les sprites n'entravant en rien le déroulement du jeu.
Le graphisme est satisfaisant même si la 3D laisse parfois à désirer, l'attention accordée aux détails mérite d'être signalée.
De tous les environnements de jeu, c'est Solaria et ses éruptions vocaniques qui me séduisent le plus.
Le son, sans intérêt, est compensé par une excellente jouabilité.
Un éventail de niveaux plus large ferait de Galaxy Force mon shoot'em'up favori.

ON FONCE DANS LE MILLE

La défense s'organise en deux temps. Il s'agit tout d'abord d'anéantir le maximum de vaisseaux ennemis et de résister aux attaques naturelles. Ensuite, vous devrez manœuvrer votre vaisseau à l'intérieur de la base, à travers un couloir étroit et dangereux et vous détruirez les emplacements de lasers au passage.



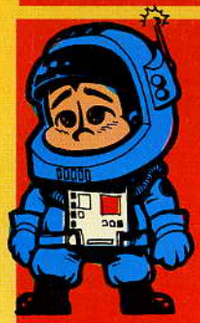
Une pluie météorite s'abat sur votre vaisseau.





Effet pyrotechnique.

COMMENTAIRE 2



JULIAN

En dépit d'une version d'arcade sans intérêt (tant au point de vue des graphismes que du jeu lui-même), la conversion sur Sega est un succès. La réalisation rigoureuse donne une nouvelle dimension au blast'em'up d'origine. Résultat : Galaxy Force devient l'un des jeux les plus spectaculaires disponibles sur console Sega. Ce qui est étonnant si on considère que ce classique a désormais presque deux ans. Le graphisme en 3D vaut le détour grâce à ses arrières-plans soignés et à ses effets spéciaux remarquables. Bien que le nombre des niveaux proposé risque de rebuter certains d'entre vous, vous serez nombreux à apprécier. Un jeu à découvrir si vous avez manqué la première version.

L'ARTILLERIE DU 4e EMPIRE

BUZZ : une dangereuse créature volante. un seul tir suffit pour l'anéantir.



LAVA LEECH : les méduses de Solaria arrivent en force dès le deuxième niveau.



GRUNT : le vaisseau principal du Quatrième Empire. Un redoutable ennemi pour les pilotes novices.



THORNEAD : cette créature qui se multiplie sans cesse sera difficile à vaincre ; sa mort vous rapportera toutefois 800 points.



TERMITRON : seules les torpilles viendront à bout de l'épaisse cuirasse de ce vaisseau.





EDITEUR : SEGA
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 79%

De bons écrans d'introduction pour chaque niveau.

GRAPHISMES 92%

Excellents sprites en 3D ultra-rapides et arrières-plans soignés.

BANDE SON 31%

Sans intérêt.

JOUABILITE 93%

Beaucoup de suspense.

DUREE DE VIE 79%

Quatre univers seulement mais ils valent le détour.

INTERET 85%

En résumé, Galaxy Force est le meilleur shoot'em'up disponible sur Sega. A tester sans attendre.

GHOULS'N GHOSTS

Voici quelques tips qui devraient faciliter votre progression dans ce superbe jeu. Lorsque l'écran comportant le titre est présent, appuyez sur le bouton A quatre fois puis déplacez le joypad dans les directions suivantes : haut, bas et à droite. Un son devrait retentir, vous indiquant que vous êtes désormais dans le cheat mode, et vous permettant d'utiliser les séquences suivantes :

B ET START : vous rend invincible.
HAUT, A ET START : vous permet de démarrer à partir du milieu du niveau 2.
DROITE, A ET START : vous fait parvenir jusqu'au niveau 5.
DROITE/BAS, A ET START : vous emmène directement jusqu'à Loki, le gardien final.
BAS, A ET START : débute le jeu au niveau 3.
GAUCHE, A ET START : vous permet de démarrer à partir du milieu du niveau 4.

L'invisibilité peut être combinée avec d'autres tips. Ainsi, droite/bas, A, B et Start vous permettra d'accéder directement à Loki, tout en étant invincible.

D'autre part, si vous appuyez sur le bouton B tout en jouant, tous les sprites vont passer en mode ralenti. En pressant, puis en relâchant le bouton B, vous obtiendrez une animation décomposée, image après image.

SUPER MONACO GP

Ce n'est pas exactement un code, mais plutôt un délire des programmeurs. Si vous préférez vous voir brandir votre tête plutôt que la coupe de vainqueur, maintenez appuyés les boutons A et B au moment de franchir le ligne d'arrivée.

SUPER HANG-ON

Vous devriez déjà connaître ce truc, mais si vous ne le connaissez pas, le voici : appuyez sur A, B et C au même moment lors de l'écran de titre. Vous pourrez ainsi modifier la limite de temps et la difficulté.

REVENGE OF SHINOBI

Un tip très utile, tout d'abord : dans l'écran des options, choisissez 00 shuriken puis appuyez sur Start aussi vite que vous le pouvez. Après une seconde environ, les deux zéros se rejoignent pour former le signe de l'infini. Vous posséderez ainsi un nombre illimité de shuriken ! Voici quelques conseils pour franchir les gardiens des différents niveaux.

NIVEAU UN : LE SAMURAI

Effectuez un saut périlleux sur la plate-forme la plus à gauche de l'écran. Choisissez le sort Ninjitsu de Kariu et utilisez-le. Puis continuez à faire des sauts périlleux et à tirer quant le samurai donne des coups de sabre de haut en bas, jusqu'à ce qu'il disparaisse. Une autre méthode consiste à utiliser Kariu, puis à avancer sur l'adversaire en donnant des coups de sabre continuellement. Il reculera et finalement explosera.



NIVEAU DEUX : LE NINJA DISCO

Cet adversaire effectue des sauts périlleux tout autour de l'écran et lance un shuriken à la fois. Accroupissez-vous, et à chaque fois qu'il pose le pied par terre, frappez-le. Continuez cette technique jusqu'à ce qu'il vire au marron. Utilisez alors le Ninjitsu de Kariu. S'il est encore en vie, utilisez à nouveau la technique précédente en vous mettant à genoux et en lancant des shuriken à chaque fois que cela vous est possible. Prenez garde cependant, car le ninja va se mettre alors à lancer ses shuriken quatre par quatre.

NIVEAU TROIS : LA MACHINE INFERNALE

Marchez vers la droite de l'écran et effectuez un saut périlleux par dessus le second laser, sur le dos de la machine. Utilisez Kariu quand le cerveau contenu dans le récipient devient visible. Patientez jusqu'à ce que le laser soit à votre niveau et sautez en haut à gauche pour atteindre la marche. Attendez alors que le laser soit de nouveau sur vous, et redescendez. Poursuivez cette méthode jusqu'à ce que le cerveau réapparaisse, accroupissez-vous alors et tirez dessus. Revenez sur la marche et répétez cette technique. Il faut environ 11 coups au but pour détruire la machine, aussi soyez patient.

NIVEAU QUATRE : LE ROBOT

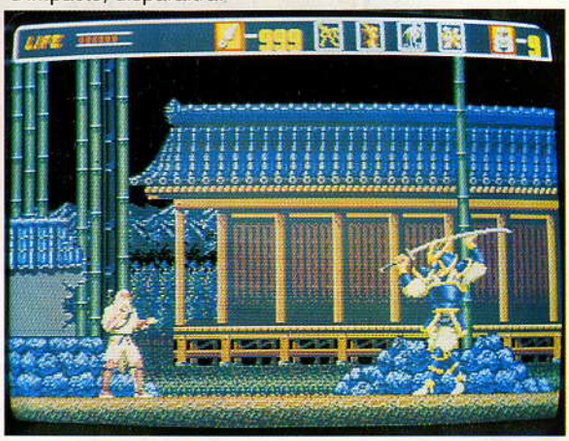
Il semble humain, mais vous lancera des voitures et des moteurs. Pour en venir à bout, assurez-vous de posséder au moins trois hommes car vous aurez recours au sort Mijin Ninjitsu. Utilisez deux fois Mijin, puis Kariu. Si le robot est encore vivant, faites des sauts périlleux et tirez-lui dessus. Deux tirs devraient être suffisants pour en voir la fin.

NIVEAU CINQ : LE MISSILE

Le missile a trois points faibles qui doivent être neutralisés. Ils sont situés au milieu, à gauche et à droite du camion. Ils doivent être tous les trois éliminés. Il est préférable de détruire d'abord le point faible du milieu car il contrôle la sortie des flammes.

NIVEAU SIX : SUPER HEROS

Le super héros, au début, revêt la forme de Spiderman. Mais, après quelques coups, il se transforme en Batman. Utilisez, tout d'abord, la magie Ninjitsu de Kariu. Il se transforme alors en Batman et volera lentement tout autour de l'écran. Sautez et tirez-lui dessus. Il changera alors de couleur et, après un certain nombre d'impacts, disparaîtra.



NIVEAU SEPT : GODZILLA

N'essayez même pas de lui tirer dessus. Choisissez le sort Minjn et utilisez-le trois fois. Si après cela, il n'est toujours pas mort, utilisez le sort Kariu.

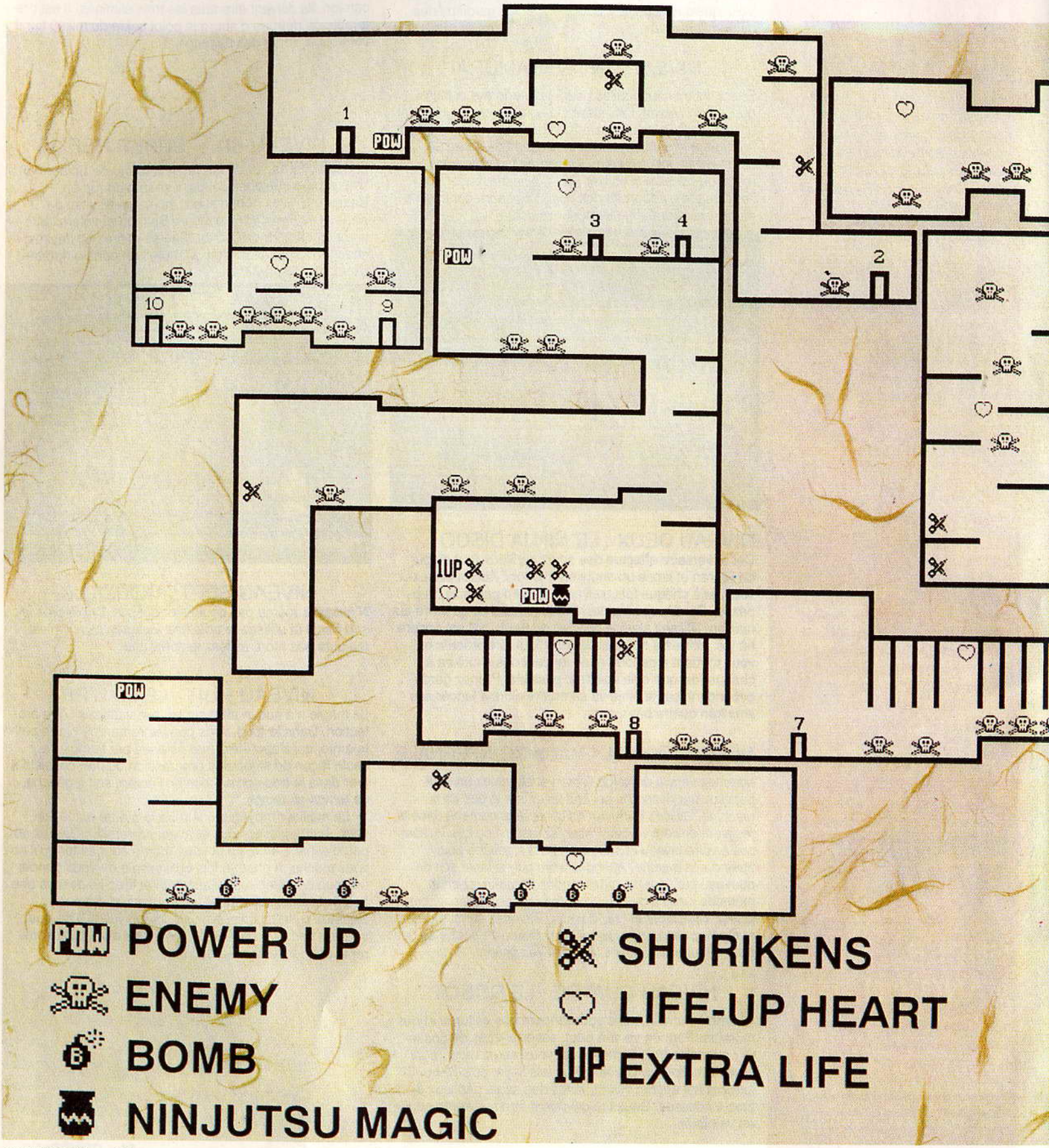
NIVEAU HUIT : LE MAÎTRE

La magie n'a aucun effet sur lui, aussi utilisez votre protection. Dans le fond, vous pouvez remarquer votre petite amie, qui s'apprête à être écrasée par le mur. La seule façon de stopper la progression du mur consiste à tirer dans le trou soit à droite de l'écran, soit à gauche, de temps en temps.

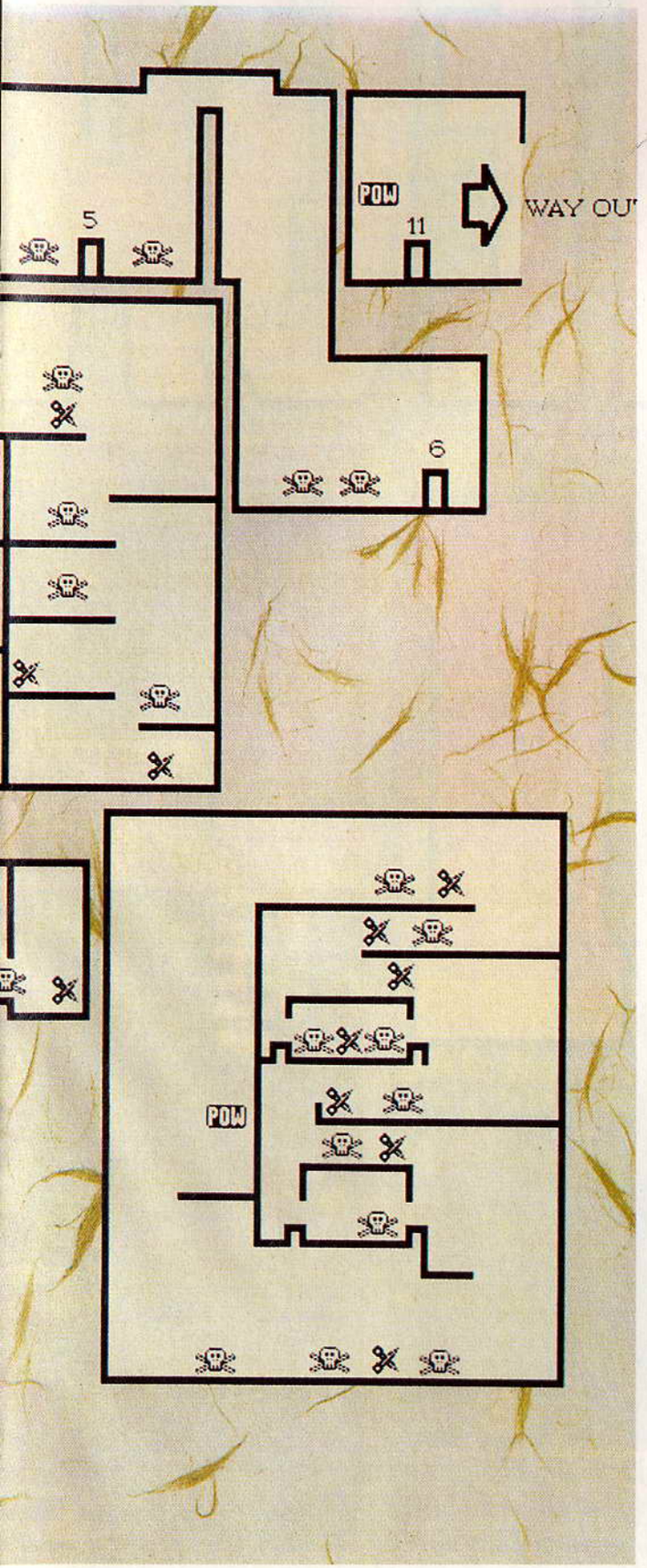
Le meilleur moyen de détruire le maître est le suivant. Accroupissez-vous et avancez vers lui. Gardez un peu d'espace entre lui et vous-même pour éviter qu'il ne vous touche. A chaque fois qu'il essaie de vous donner un coup de fouet, restez accroupi et tirez-lui dessus une fois, puis faites un saut en arrière immédiatement. Répétez cette technique plusieurs fois jusqu'à ce que vous en veniez à bout ; il ne reste plus alors qu'à admirer la séquence animée de la fin.

REVENGE O

NIVEAU HUIT



F SHINOBI











BONUS CACHES

NIVEAU 1-2
Juste quand vous tombez dans le tunnel sous-terrain, tirez et vous obtiendrez 50 shuriken.

NIVEAU 3-1
Lorsque vous sortez du tunnel souterrain, avancez vers la droite jusqu'à ce que vous arriviez aux deux plates-formes en mouvement. Si vous sautez entre les deux en tirant vers la droite, vous bénéficierez d'une vie supplémentaire.

NIVEAU 3-2
A la fin de ce niveau, restez debout sur la dernière colonne et faites feu à droite pour avoir une potion magique en plus.

NIVEAU 3-2
Prenez le second ascenseur, et lors de la descente, tirez sur la caisse du fond pour gagner une vie supplémentaire.

NIVEAU 3-2
Dans le dernier ascenseur, restez au fond. A votre droite se trouve une porte. Tirez juste au-dessus et un bloc d'énergie apparaîtra.

NIVEAU 4-1
Au tout début, effectuez un saut périlleux et lancez vos shuriken. Vous obtiendrez une potion magique supplémentaire.

NIVEAU 4-2
Au tout début, effectuez un saut périlleux et lancez vos shuriken. Vous obtiendrez une vie supplémentaire.

NIVEAU 5-1
Au départ, tournez-vous vers la gauche et sautez aussi haut qu'il est possible en tirant pour faire apparaître une potion magique.

NIVEAU 5-2
A la fin, juste avant le signal de la sortie, il y a une petite plate-forme. Sautez dessus et utilisez Ninjitsu ou Kariu pour gagner une vie supplémentaire.

NIVEAU 6-2
A la fin du train, allez en-dessous du signe de sortie du niveau, tournez-vous vers la gauche, accroupissez-vous et faites feu pour obtenir une potion magique supplémentaire.



MEGA MAN II

Après avoir échappé de justesse à la raclée qui lui a presque coûté la vie dans Mega Man I, le revoilà ! mais cette fois avec un renfort de huit robots pour le protéger. Arrive donc Mega Man, le super robot futé... Fort du succès qu'il a remporté dans le premier jeu. Il décide une fois pour toutes de donner une bonne leçon à l'horrible Docteur Wily.

Avant de s'embarquer pour son voyage vers la destruction et ses aventures de plateforme en plateforme, Mega Man ne s'arrête que pour prendre son canon électronique et son appareil de communication qui lui permettra de rester en contact avec son créateur, le Docteur Light. Mega Man II a neuf niveaux. Huit d'entre eux sont les repaires des robots complices du Docteur Wily et on peut les jouer dans n'importe quel ordre. Quant au niveau neuf (le domaine du Docteur Wily), il ne peut être atteint que lorsque les huit autres repaires seront conquis. Et les programmeurs vous ont réservé encore plein d'autres surprises.



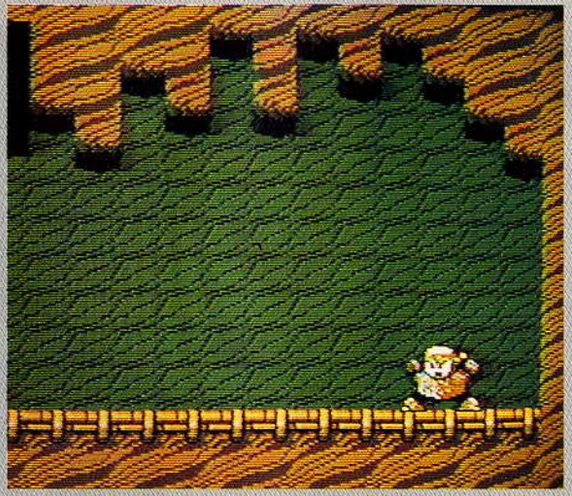
▲ *Le Docteur Light reste en contact ...*



▲ *Voyage dans l'espace du domaine d'Air Man.*







▲ *Confrontation avec un gardien fin-de-niveau.*

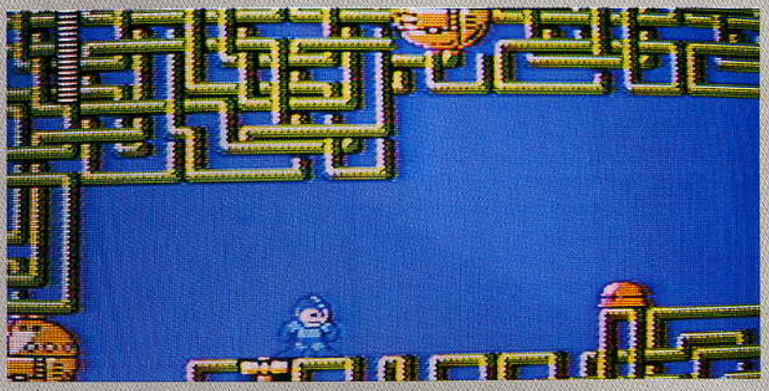
COMMENTAIRE 1



MATT

Chaque fois que je joue à Mega Man II, je découvre de nouvelles facettes ! Le jeu de plateforme se révèle passionnant et plus amusant à mesure qu'on avance. Les graphismes sont variés et super détaillés. Les sprites sont sans doute les meilleurs que j'aie jamais vus dans un jeu Nintendo. Le son est parfait, musique et effets sonores excellents. Mais c'est surtout parce qu'on peut y jouer facilement qu'il est génial. Les programmeurs se sont certainement creusé la cervelle pendant des mois pour inventer de tels casse-tête. En deux mots, Mega Man II est à mon avis l'un des meilleurs jeux NES et on en redemande. Un conseil : achetez-le le plus vite possible.

MAN



▲ *Le Docteur Light toujours en contact ...*

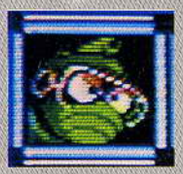


▲ *Ennemis de toutes tailles et toutes formes tremblent devant Mega Man !*



LISTE DES ACOLYTES A ELIMINER

Les nouveaux affreux complices du Docteur Wily, version revue et corrigée, ne sont franchement pas les protagonistes les plus accueillants du jeu et ce n'est pas peu dire. Chacun d'entre eux porte une arme puissante qui peut réduire à néant notre méga héros ! Mais si on les anéanti, Mega Man pourra s'emparer de leurs armes et les retourner contre eux.



BUBBLE MAN : la création la plus faible du Docteur Wily. Seuls quelques coups de l'Electro-Canon suffiront pour s'en débarrasser. Son pouvoir "tête chercheuse", d'ailleurs pas très efficace, peut être quand même bien utile pour faire disparaître les ennemis qui grouillent en bas.



AIR MAN : bombarde Mega Man d'une multitude de tornades super puissantes à l'aide de son canon à air. Voilà encore un acolyte relativement faible et même le chat du voisin pourrait avoir le dessus en un rien de temps.



WOOD MAN : armé de son terrifiant bouclier-feuille, il est presque impossible de le battre sans entraînement. Malheureusement, dès que Mega Man met la main sur le bouclier, c'est comme s'il essayait de chasser l'ennemi en lui criant "ouste".



QUICK MAN : ses boomerangs sont les armes les plus rapides mais pas les plus puissantes. Atteindre Quick Man relève de l'exploit. Au cours de la partie, de puissants rayons d'énergie menacent de detruire Mega Man et il faut faire preuve de ruse et de rapidité pour en venir à bout. A moins que Flash Man ne puisse venir à la rescousse.



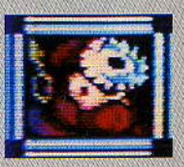
HEAT MAN : c'est grâce au feu atomique que Heat Man est une véritable terreur. Avec sa redoutable puissance de feu et son bouclier protecteur, Heat Man est l'une des plus puissantes créations de Wily.



CRASH MAN : ses pouvoirs de bombardement annoncent la fin de Mega Man. Toutefois une arme peut abattre Crash Man de deux coups seulement. Le "Crash-Bomber" de Crash Man est également utile pour faire tomber les murs du domaine de Flash Man.



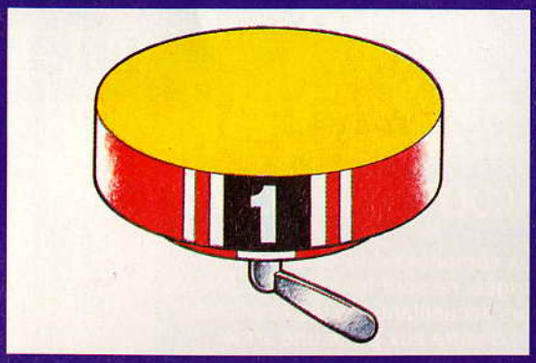
FLASH MAN : après avoir négocié des écrans de plateformes glissantes, la rencontre avec Flash Man n'est pas exactement une perspective des plus réjouissantes. Son "Time-stopper" immobilise tout et lui permet d'achever le héros sans problème. Si seulement Mega Man pouvait s'en emparer...



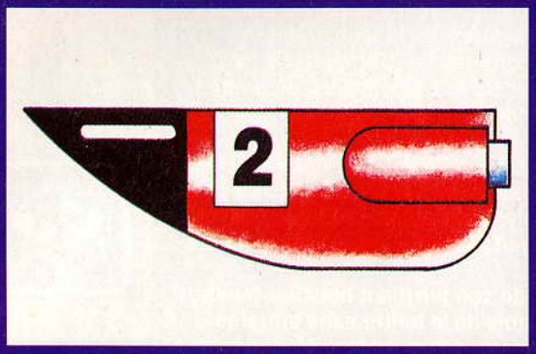
METAL MAN : l'un des acolytes les plus redoutables de Wily. Sa lame est incontestablement la meilleure arme et peut partir dans huit directions differentes ! Mais d'abord, il faut traverser le Domaine de Metal où il habite. Bon courage !

QUE LA LUMIERE SOIT !

Si Mega Man se débarrasse de certains des plus dangereux robots du Docteur Wily, son créateur, le Docteur Light, fera apparaître quelques-unes de ces dernières inventions immédiatement opérationnelles.



CREATION 1 : permet à Mega Man de créer ses propres plateformes qui s'élèvent — essentiel quand notre héros a besoin de ce petit plus de hauteur.



CREATION 2 : Des traîneaux-jets qui traversent l'écran horizontalement et notre héros peut les utiliser comme plateformes mobiles - tout à fait ce qu'il faut pour éviter certains des casse-tête les plus dangereux.



CREATION 3 : Là encore, une autre sorte de plateforme est créée lorsque Mega Man utilise cet appareil. Ces plateformes vont dans tous les sens jusqu'à ce qu'elles heurtent un mur qu'elles "escaladent" ensuite avant de disparaître.

Surfaces glissantes à gogo sur le niveau Flash Man. ▶

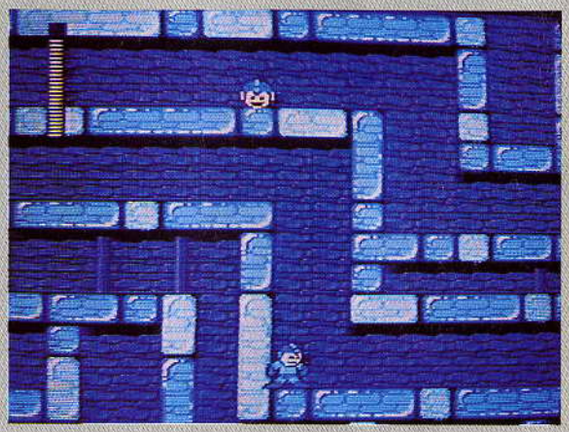
PLATEFORMES ET PIEGES

Neuf niveaux de plateformes ne vous suffisent pas ? Réfléchissez bien... Mega Man II a recours à tous les sales tours d'un jeu de plateforme ! Prenez par exemple le repaire de Heat Man. Là, les plateformes ont une fâcheuse tendance à disparaître sous les pieds de notre héros — juste au moment où l'on se croyait en sécurité ! Le niveau Air Man est un autre bon exemple des sales tours que ce jeu vous réserve. Mega Man doit sauter sur des plateformes mouvantes — apparemment pas trop difficile, pensez-vous —, sauf que l'ennemi est déjà là, prêt à attaquer ! Et une fois que les huit premiers niveaux sont terminés (et sans rire cela peut prendre des mois) il y a une autre surprise. Le château du Docteur Wily n'est pas seulement un niveau. Il a été subdivisé en quatre autres plus petits, chacun avec des casse-tête parmi les plus redoutables jamais rencontrés dans un jeu vidéo !



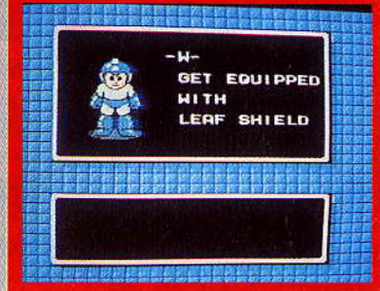
BONUS

Tirer sur les ennemis donne normalement droit à un méga bonus que Mega Man peut aller chercher. La majorité des sources d'énergie sont de deux tailles et de toute évidence les sprites les plus grands auront plus d'effet que les petits. Les perles d'énergie et les "ré-énergiseurs" d'armes sont deux des graphismes les plus fréquents. Mais les joueurs chanceux trouveront peut-être des hommes supplémentaires et des nacelles spéciales qui permettront à Mega Man d'avoir plus d'énergie — très utile si le gardien de fin-de-niveau ne facilite pas la tâche de notre héros.

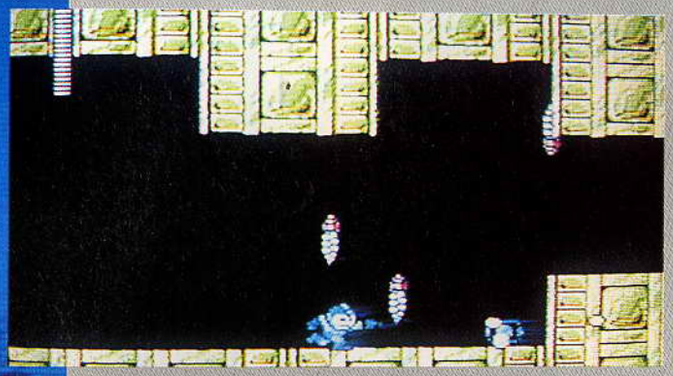




Maintenant que vous disposez de tout un arsenal, passer d'une arme à l'autre est un véritable jeu d'enfant. Appuyez simplement sur les touches "start", l'action s'interrompt alors et vous pouvez









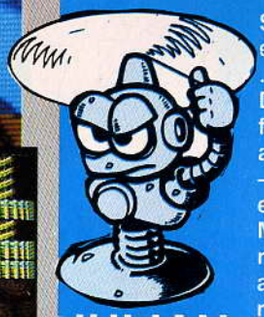
▲ *Mega Man entre dans le domaine de Bubble Man !*





choisir votre nouvelle arme. Quand c'est le cas, le costume caméléon de Mega Man change de couleur. Sur l'écran figé, vous vous servirez de boîtes de réserve d'énergie et des dons utiles du Docteur Light avant de reprendre l'assaut et de flanquer une bonne raclée au Docteur Wily.

COMMENTAIRE 2



JULIAN

Super ! Mega Man est de retour et cette fois il a apporté ... euh ... voyons. Qu'a-t-il apporté ? D'abord, des graphismes fabuleux. Les sprites et les arrière-plans sont fantastiques — admirez les plans de l'écran et vous verrez !
Mes préférés sont les chiens-robots cracheurs de feu qui agitent la queue quand ils vous rôtissent ! Comme dans Mega Man I, le jeu est parfaitement équilibré et vous emmène chaque fois un tout petit peu plus loin. Certaines parties du paysage sont parfois très difficiles à négocier et il faut se creuser les méninges pour trouver un moyen de les contourner — mais c'est toujours possible ! Mega Man II est l'un des meilleurs jeux de plateformes. N'hésitez pas à investir votre argent de poche dès maintenant !





EDITEUR : CAPCOM
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : ILLIMITEE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTROLE : MEGA

1 JOUEURS

PRESENTATION 93%

Superbes écrans d'intro, on succombe au jeu.

GRAPHISMES 96%

Probablement la plus grande variété de sprites et d'arrière-plans jamais vus dans un jeu NES — tous super !

BANDE SON 92%

Sa musique funk et ses effets sonores hypnotisent le joueur.

JOUABILITE 96%

Contrôler Mega Man, un vrai plaisir ! et mettre la main sur les armes supplémentaires, un mega plaisir !

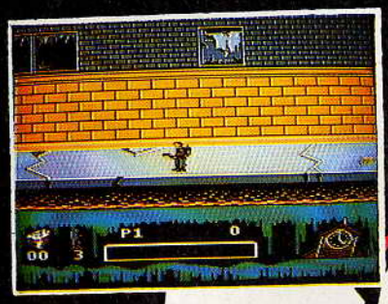
DUREE DE VIE 93%

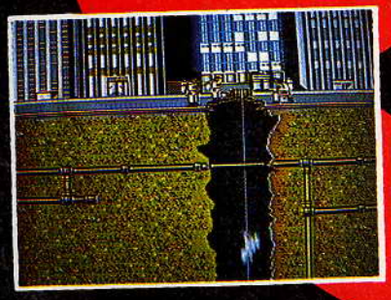
Neuf niveaux vous tiennent constamment en haleine et ils ne sont pas faciles. Mais si on y arrive, pourquoi ne pas changer le niveau de difficulté ?

INTERET 95%

Un jeu de plateforme NES époustouflant que vous DEVEZ tout simplement acheter dès que possible !

GHO





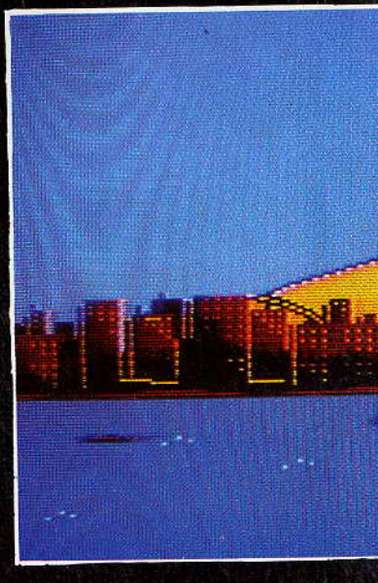
COMMENTAIRE 1



MATT

Ghostbusters ne m'a guère impressionné. Les graphismes sont inintéressants et le son n'est qu'une pâle reproduction de la musique du film. Quant au jeu, il est d'un monotone ! Difficile de se concentrer sur un écran aussi flou. Le jeu n'a rien de passionnant ni d'original : il se déplace sans arrêt de droite à gauche et de gauche à droite. Seul un niveau se démarque du reste. Et encore ! Ce n'est pas suffisant pour le sortir de la situation dans laquelle il s'est empêtré. Je ne peux donc pas le recommander— même s'il lui arrive d'être amusant.



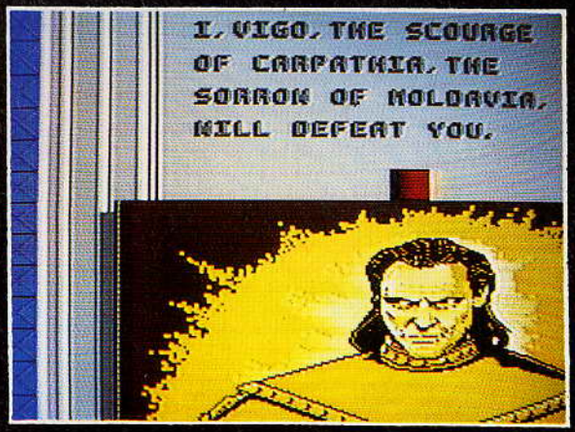


STBUSTERS II

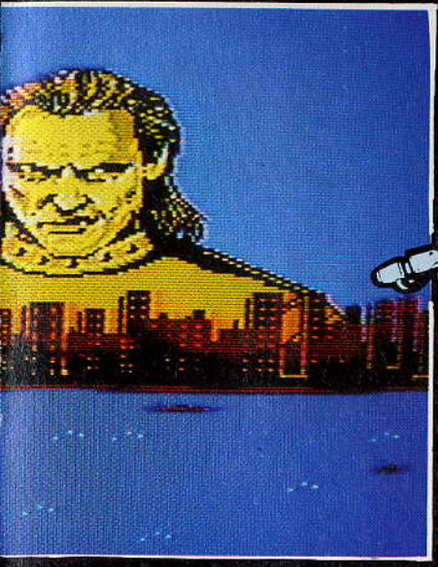
LA CHASSE AUX FANTOMES, QUEL DELICE !

Sorti voilà un peu plus d'un an, Ghostbusters II est une suite décevante de l'un des films comiques à grand succès qui a marqué l'année 1984.
Avec de nouveau à l'affiche Bill Murray, Dan Ackroyd, Harold Ramis, Ernie Hudson et Rick Moranis qui font la chasse aux fantômes de New York.
Malheureusement, ce film n'a pas l'humour du premier que je recommande — à tous ceux qui veulent passer une bonne soirée — de louer en vidéo.







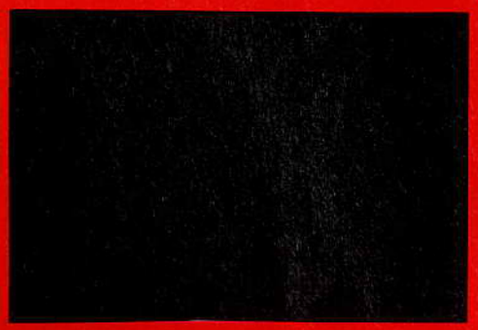


COMMENTAIRE 2



JULIAN

Pour un jeu, ce n'est pas si mauvais. Il pourrait même être intéressant. En effet, la grande variété des scènes rend d'autant plus frustrante la médiocre qualité de la réalisation. Je dois avouer que si je devais l'acheter avec mon propre argent, j'exigerais une meilleure qualité d'image et de son. Les graphismes sont pâles et les sprites grossiers et sans souplesse. Les arrière-plans sont nuls et le son très moyen. Dommage dans la mesure où Ghostbusters II est quand même un jeu amusant. N'hésitez pas à y jeter un coup d'œil mais sans vous faire trop d'illusions...



EDITEUR : NINTENDO
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON



PRESENTATION 82%

Dans l'ensemble assez bonnes, les scènes décrivent l'intrigue du film avec des images de Vigo et de l'équipe.

GRAPHISMES 49%

Nuls ! les sprites s'agitent sur un fond de mauvais décors.

BANDE SON 45%

Le morceau de Ray Parker Junior est massacré et les effets sonores sont vraiment faibles.

JOUABILITE 68%

L'action est surchargée mais suffisamment simple pour permettre de jouer.

DUREE DE VIE 51%

Assez difficile à maîtriser. Toutefois le manque d'originalité allié à de pauvres effets visuels fatiguent à la longue.

INTERET 57%

Possède tous les ingrédients pour être un bon jeu mais le son et les graphismes gâchent le tout. A essayer avant d'acheter.

SUPER OFF ROAD

Si vous vous prenez pour un pilote hors pair, cette nouvelle cassette NES vous permettra de faire vos preuves sur huit des circuits hors-piste les plus épuisants qui soient contre les plus grands coureurs de notre temps. Accrochez bien votre casque parce que dès qu'on prend le volant d'un puissant 4X4, on est envahi par le danger et les frissons !

Comme pour tous les pilotes qui n'hésitent pas à risquer leur vie sur le circuit tout-terrain, il n'existe qu'un objectif : remporter à tout prix les courses et utiliser l'argent gagné pour perfectionner son engin au Speed Shop.

Mais il ne faut pas oublier que vous vous opposez dans ce jeu à des pros et même au légendaire Ivan "Ironman" Stewart. Au fur et à mesure que la saison avance, les adversaires gonflent sans cesse leur moteur avec l'argent des prix. Mais l'équipement ne remplace pas la compétence. Sur le circuit tout-terrain, les pilotes devront faire face à d'implacables dangers : nids de poule, côtes raides synonymes de sauts spectaculaires.

Mais votre véhicule a un avantage subtil sur ceux des participants non humains du championnat tout-terrain — la puissance nitro ! Appuyez une fois sur la touche B de votre joypad et votre engin recevra une dose nitro qui va le catapulter sur la piste... Attention, les stocks de nitro s'épuisent vite.



▲ *Cas sérieux de clones dans Super Off-Road.*

LANCEMENT DE SATELLITE

Pour quatre joueurs en quête d'action et de frisson, le Satellite Nintendo est idéal. Ce petit appareil permet aux joueurs NES de relier quatre joypads dans leur Nintendo pour les utiliser dans des jeux comme Super Off-Road Racer. Les propriétaires de Gameboy peuvent aussi acheter un satellite afin de relier jusqu'à quatre machines. On attend encore ces deux satellites qui seront certainement lancés en Europe dans le courant de l'année.

COMMENTAIRE 1



MATT

Je suis vraiment déçu que Super Sprint ne soit jamais sorti en NES mais avec l'arrivée de Super Off-Road, je pardonne. Les graphismes de ce jeu d'arcade sont presque parfaits et avec un minimum d'interférence. Le jeu se joue bien, particulièrement à deux. Super Off-Road est peut-être un peu lent et les nitros ne sont pas aussi efficaces qu'ils devraient l'être. Mais ce n'est pas grave parce que Super Off-Road reste un bon challenge et RC Pro Am est toujours le coureur NES par excellence.



▼ *Encombrement à Sidewinter.*

SERVICES DU SPEED SHOP

Emmenez votre prix (et votre véhicule) au Speed shop et dépensez tout votre argent pour gonfler votre moteur. Vous pourrez également acheter d'autres nitros et de nouveaux moteurs pour améliorer la performance et l'accélération. De nouveaux pneus semblent tout indiqués pour une meilleure tenue de route et des amortisseurs permettent de se remettre des secousses.

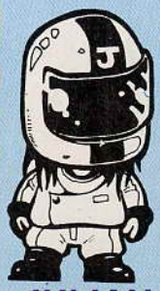








COMMENTAIRE 2



JULIAN

'Ce jeu d'arcade multijoueurs était plutôt marrant et je suis content de retrouver tous les frissons et les accidents du premier jeu dans cette excellente version.
Pour un seul joueur, c'est un vrai défi et on se prend au jeu — particulièrement lorsque les pilotes de l'ordinateur deviennent agressifs.
Super Off-Road est vraiment parfait à deux joueurs (ou même quatre si vous réussissez à mettre la main sur le contrôleur satellite qui sera disponible dans le courant de l'année).
Crampes de rire garanties (et par la même occasion plus d'une bagarre). A essayer si l'on recherche un jeu de course original plein d'actions et à mettre en tête de liste de ses achats si l'on se procure un contrôleur satellite.

LE JEU TOUT-TERRAIN TRICHE

"Ironman" de Lelands, coureur Super Off-Road, a fait un tabac dans les salles de jeux à sa première sortie, ajoutant des éléments de perspective 3D à Super Sprint. Mais il y a certains aspects de ce jeu fabuleux que vous ne connaissez peut-être pas. D'abord, il triche ! Quand on joue trop bien, les pilotes augmentent automatiquement leur performance pour rendre le jeu encore plus difficile. De même, si vous enregistrez un score élevé et que vous donnez exactement les mêmes informations personnelles avant de commencer la course, le jeu se souvient de votre performance et modifie le niveau de difficulté en conséquence !

PIEGES HORS PISTE

On a réussi à mettre huit parcours hors piste dans ce circuit NES et tous portent des noms étranges, de Sidewinter à The Big Dukes en passant par Fandango. Mais huit pistes ne signifient pas nécessairement huit courses, comme on doit également refaire chaque piste dans la direction inverse ! et pour compliquer le tout, certaines des dernières pistes n'apparaîtront que lorsque vous aurez réussi pour la deuxième fois certains des précédents niveaux.





EDITEUR : NINTENDO
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/FACILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : PAS MAL

1-4 JOUEURS

PRESENTATION	90%
Des tas d'écrans avec des présentations très attrayantes à découvrir. En un mot, de la qualité.	
GRAPHISMES	83%
Remarquable pour un jeu d'arcade avec de superbes pistes et une animation très fluide des véhicules.	
BANDE SON	85%
Une grande variété de musique et d'effets sonores.	
JOUABILITE	85%
Un peu lent, mais Super Off-Road est sans égal à deux joueurs (ou plus) !	
DUREE DE VIE	84%
Huit pistes, ça semble peu, mais il y a plein de courses différentes et la possibilité de jouer à plusieurs pour vous garder en haleine.	

INTERET 84%

Si vous possédez une console Nintendo et que vous recherchez un jeu Super Sprint pour plusieurs joueurs, vous l'avez trouvé.

PROBOTEC



L'explosion d'un pont.

A en croire les auteurs de jeux vidéo, la paix intergalactique est assez improbable. Dans Probotector, les robots aliens sont passés à l'attaque et un seul homme (ou deux si l'on préfère) est capable d'arrêter l'invasion et d'exterminer la mère alien et son île-bunker.

Les armes les plus récentes vont permettre aux commandos d'accomplir leur mission - on peut aussi avoir recours aux réserves de puissance à certains moments critiques de l'action.

Six des huit niveaux présentent des scènes explosives se déroulant de gauche à droite, où nos héros bondissent, font des sauts périlleux et avancent tant bien que mal à travers la plate-forme qui sert de champ de bataille. Cependant, deux des niveaux sont en trois dimensions, comme dans Dynamite Duke ou Operation Wolf. Ici, nos héros utilisent des volées de balles et des pluies de bombes pour ouvrir un passage à travers les murs qui les séparent du défi suivant.

Tout ce carnage mène finalement à la source même de l'invasion, une île-forteresse infestée d'aliens (oui, ce sont bien les aliens !) et d'autres créatures. Mais ce n'est pas si facile de franchir cette étape, car il faudra se battre contre les Ice Worlds, les bunkers et les bases adverses. Qui prétendra qu'il est facile d'exterminer une race ennemie ?





Nos amis prennent des vacances de neige.





Des hula hoops géants infernaux !

COMMENTAIRE 1



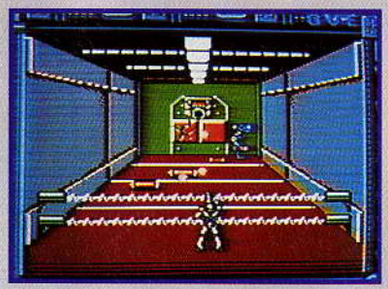
MATT

C'est le genre de jeux que l'on peut trouver dans des cafés et des salles de jeux, bien que sous cette forme-là il s'appelle Contra. Nintendo commencerait-il à faire preuve de sensibilité politique ? Quoi qu'il en soit, Contra était un jeu ennuyeux et répétitif ; changer son titre ou l'apparence des sprites n'arrange pas nécessairement les choses. Les commandos sont difficiles à contrôler et ont la fâcheuse habitude de s'accroupir dans la mauvaise direction. Les effets graphiques s'améliorent au cours du jeu, et heureusement car les premiers niveaux sont d'un primitif achevé ! Compte tenu des jeux NES qui sortent maintenant sur le marché - des jeux dont les effets graphiques, le son et la jouabilité sont remarquables — on ne peut vraiment pas le recommander.

GTOR



Le niveau des cascades. Attention aux éboulements !





CONTRAT CONTRA

A l'origine, ce jeu fit son apparition dans les salles d'arcade américaines sous forme d'une machine à sous appelée Contra. Il mettait en vedette deux héros supermusclés dont la mission était d'exterminer un gouvernement corrompu d'Amérique du Sud tombé aux mains d'étrangers sans scrupule. A sa sortie au Royaume-Uni, il avait été rebaptisé sous le nom de Gryzor, mais à part cela le jeu restait inchangé. Maintenant qu'il est adapté en Nintendo et que les esprits ont été transformés en robots, le jeu est toujours le même. Curieux, non ?



COMMENTAIRE 2



JULIAN

Le gros défaut de ce programme est qu'il n'est pas particulièrement stimulant. Après quelques essais pour s'habituer aux contrôles un peu douteux, il ne reste plus qu'à forcer son chemin à coups de feu à travers des défenses ennemies plutôt faibles. Au début c'est amusant parce qu'on peut s'avancer assez loin dans l'action ; mais une fois arrivé au bout, tout devient un peu trop prévisible. Les adeptes de Gryzor aimeront peut-être l'action, mais Snake, Rattle'n'Roll ou Megaman 2 ont des ressources bien supérieures.



PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : FAIBLE



PRESENTATION 62%

Si vous vous attendez à une intro tape-à-l'œil, vous serez déçu.

GRAPHISMES 72%

Les effets visuels s'améliorent au cours du jeu mais n'atteignent jamais un niveau élevé.

BANDE SON 56%

Les effets sonores du type bip-bip et la banalité des morceaux musicaux n'ajoutent rien à l'action.

JOUABILITE 79%

Si on n'en demande pas trop, c'est amusant et les deux styles d'action enrichissent le jeu.

DUREE DE VIE 69%

Amusant à petites doses, mais trop répétitif et pas assez stimulant pour vous accrocher.

INTERET 73%

Pas mauvais, mais pas particulièrement bon non plus. Avant de l'acheter, essayez d'autres titres Nintendo.

SOLA JETMA

Après s'être mis à la retraite pendant plusieurs années, Jetman a décidé d'affronter de nouveau l'univers. Cette fois-ci, le revoilà avec l'ambition de faire fortune le plus rapidement possible. Jetman se joint à la fédération des fous de l'espace et dilapide ses dernières économies pour acheter une flotte d'engins spatiaux collecteurs d'ordures. Avec ces vaisseaux étoiles, il peut se rendre d'une planète à l'autre, comme bon lui semble, et ramasser toutes les ordures dont il tirera un bon pécule.

Lorsque Jetman arrive à sa première destination, il découvre parmi les ordures un morceau du jadis très célèbre vaisseau d'or. Ses yeux affichant des dollars, Jetman comprend vite qu'il pourrait faire fortune s'il pouvait trouver d'autres parties de ce vaisseau et les revendre. Seulement voilà, il n'y a qu'un morceau dans chaque planète du système solaire. Pour y parvenir, il doit donc entreprendre un long et dangereux périple.

Jetman doit non seulement éviter les emplacements d'armes ennemies et les vaisseaux extra-terrestres qui cherchent à l'abattre mais il doit également lutter contre les lois de la pesanteur pour s'en sortir victorieux.

▲ *Jetman arrive sur une nouvelle planète.*

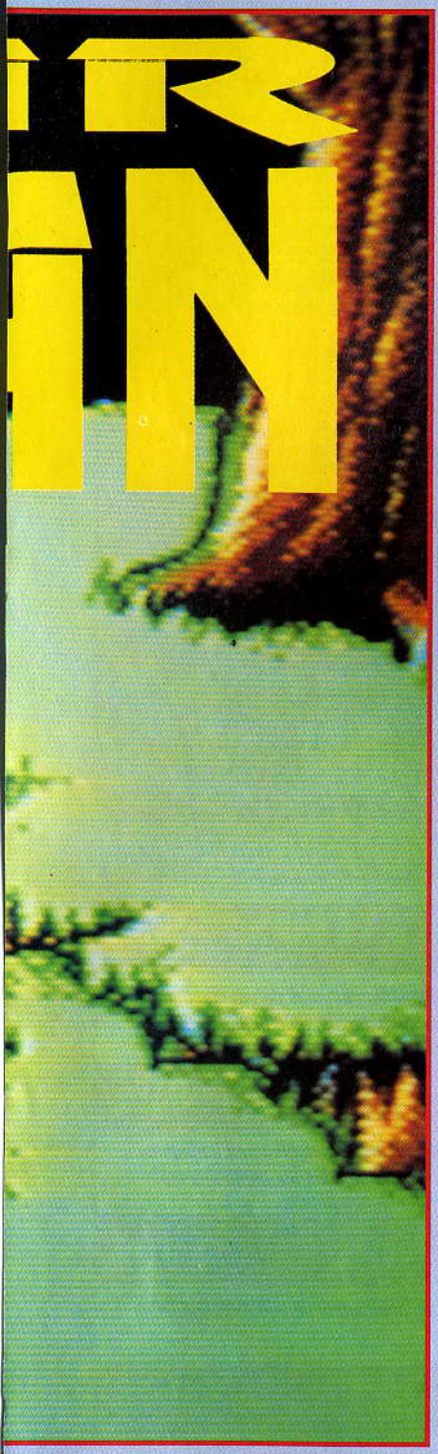
L'HISTOIRE JUSQU'A PRESENT...

Jetman a fait sa première apparition dans le jeu classique Spectrum : Jetpac. Sur l'écran, Jetman construit une fusée puis fait le plein de carburant avant de s'envoler vers un autre écran. Par la suite, Lunar Jetman emmène notre copain dans un terrain de jeu au scrolling horizontal dans lequel il abat des extra-terrestres pour se défendre ou grimpe dans son engin lunaire et rassemble toute sorte d'armes qu'il fixe à son vaisseau. Depuis, on n'a plus entendu parler de Jetman... jusqu'à ce jour, puisque Rare (les programmeurs du jeu d'origine) le ressort et lui consacre un nouveau jeu Nintendo.



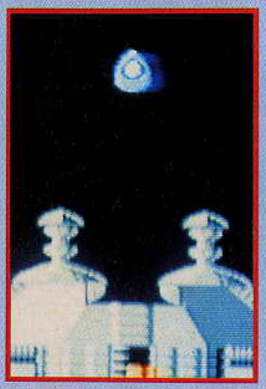
▲ *La combinaison d'astronaute est la seule protection de Jetman !*





REJOINDRE LE JET SET

En toile de fond, on voit Jetman s'embarquer sur son vaisseau spatial et quitter sa base pour aller ramasser des ordures sur la planète. Piloter son vaisseau est un jeu d'enfant pour les familiers du jeu Gravitar. La pesanteur influe sur la machine et il faut donc utiliser des propulseurs pour la maintenir dans les airs. Pour progresser, Jetman doit ramasser tous les trésors de la planète et les ramener à sa base. S'il contrôle difficilement son vaisseau, ses chances de réussite seront très minces car il entrera alors en collision avec le paysage, laissant Jetman avec, pour toute protection, sa combinaison et son jet pack. Toutefois, la base pourra fournir d'autres vaisseaux. Attention tout de même car leur nombre est limité.



▲ *Notre héros s'éloigne de la base.*

MEGA GAME



▲ *Le vaisseau de Jetman se prépare à décoller!*

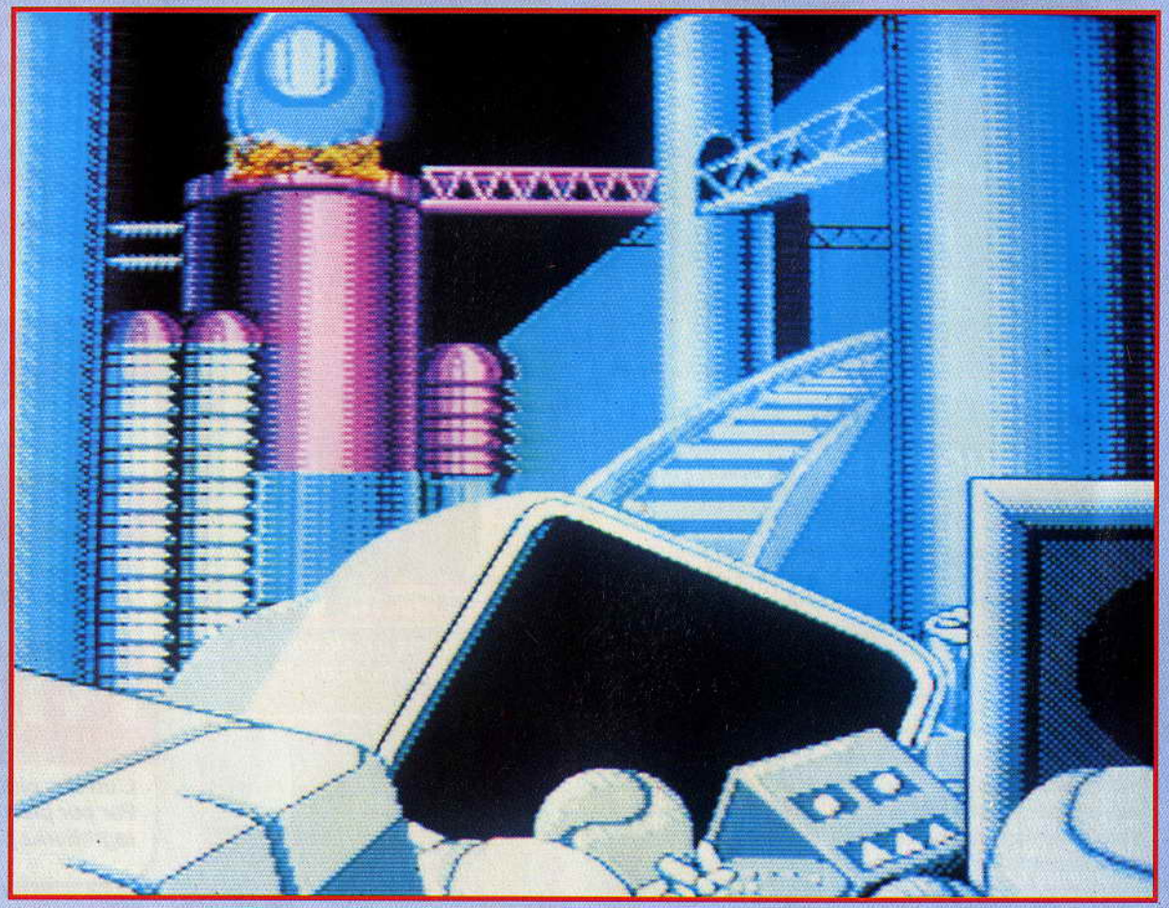
COMMENTAIRE



MATT

Wow ! Les anciennes versions classiques du jeu Spectrum Jetman étaient excellentes mais Solar Jetman est encore bien meilleur car c'est un jeu facile à manipuler, amusant et plein de surprises. La perspective d'une action dans l'esprit de Gravitar avec de nombreuses armes rend le jeu irrésistiblement captivant. La pesanteur change d'un univers à l'autre et, à certains niveaux, garder le contrôle des vaisseaux relève d'un véritable défi. Avec la profondeur d'un jeu excellent, des graphismes et un son stupéfiants. Solar Jetman se hisse au rang du plus grand jeu NES sorti cette année.





NINTENDO REVIEW



Ramassez le morceau du vaisseau à cet endroit.



Le vaisseau de Jetman heurte le sol.



SHOPPING INTERSTELLAIRE

Allant de planète en planète, Jetman découvre de nouveaux trésors qu'il fixera à son vaisseau. Parmi les ordures de la planète, Jetman trouve toutes sortes d'équipements, comme de puissants générateurs de boucliers — qui évitent que les collisions presque mortelles avec le paysage soient trop brutales.
De même à la fin du niveau, lorsque le segment du vaisseau aura été ramassé, Jetman s'envole vers un magasin intergalactique pour se procurer les dernières nouveautés. Là-bas, il trouve des équipements similaires, des moteurs plus performants, des missiles, des bombes à retardement et des chargeurs de balles en titane !

COMMENTAIRE



JULIAN

Jetpac et Jetman étaient parmi les premiers jeux d'ordinateur auxquels j'ai joué, et c'est génial de revoir ce fou de l'espace, Jetman, dans de nouvelles aventures. Avec une histoire qui ressemble beaucoup à l'ancien jeu Gravitar, Solar Jetman est très proche de l'excellent jeu d'ordinateur, Thrust, mais il est encore plus sophistiqué. Le jeu est corsé et il faut un certain temps pour s'habituer à la pesanteur — surtout lorsque l'on transporte beaucoup de déchets spatiaux — et les planètes sont vastes. Evidemment, dessiner une carte peut être d'une aide précieuse lorsque vous voyagez dans l'espace afin de ne pas complètement vous perdre. Les graphismes sont excellents et pleins de petites touches amusantes. Le son est par ailleurs super. Ces éléments mis bout à bout, on obtient un titre Nintendo tout simplement remarquable. Un must pour votre collection.



▲ *Des informations sur la planète sont dévoilées avant que la mission ne commence.*

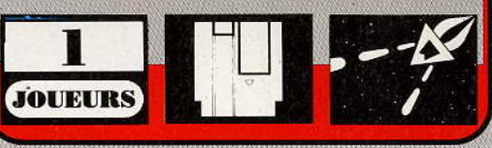


▲ *Notre héros à rude épreuve.*
▼ *Vive l'écran qui indique le bonus !*





EDITEUR : TRADEWEST
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : SUPER



PRESENTATION 95%

Grandiose ! Solar Jetman est plein d'écrans dans le style bande dessinée et propose un système de mot de passe.

GRAPHISMES 95%

Si l'on considère sa performance artistique, sa qualité et sa diversité, Solar Jetman est incontestablement le meilleur.

BANDE SON 91%

Des sons et des tubes parfaitement orchestrés.

JOUABILITE 94%

Piloter le vaisseau est un challenge de taille et, avec la collecte de tous les objets, vous risquez d'être immédiatement "accro".

DUREE DE VIE 92%

Des tas de niveaux à conquérir et à ajouter à ce jeu auquel on peut jouer pendant des mois.

INTERET 94%

L'un des plus grands titres NES de l'année. Par pur plaisir, achetez-le, vous ne le regretterez pas !

NINTENDO REVIEW

SILENT SERVICE

Silent Service vous place aux commandes d'un sous-marin pendant la Seconde Guerre mondiale. Vous allez diriger ici plusieurs postes de combat, tous accessibles à partir de la vue intérieur de la cabine.

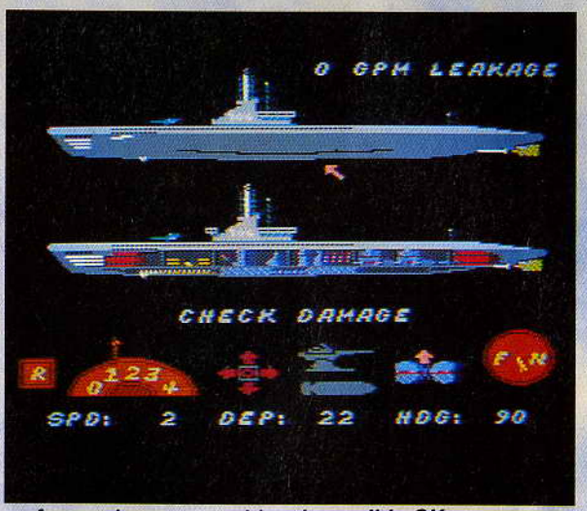
Si l'on déplace son personnage vers le périscope, le jeu ouvre des scènes arcade de bonne qualité, qu'il s'agisse du lancer de torpilles ou du tir canon. Le sonar reporte la distance des bâtiments adverses, ainsi que leur cap et leur vitesse. Mais vous devrez aussi maîtriser des aspects plus stratégiques, comme l'observation de la carte, la surveillance de la salle des machines ou le contrôle des réparations en cas de dommage. La simulation développe ainsi divers niveaux de jeu, selon que l'on choisisse des missions d'entraînement, de simples raids ou une campagne complète. Dans tous les cas, vous doserez la difficulté du jeu en modifiant, par exemple, la visibilité sur l'eau, le fait que les adversaires puissent ou non zigzaguer ou encore l'hostilité des destroyers ennemis. Sur la carte du Pacifique, les missions longues et périlleuses s'intercaleront avec des périodes de combats et de repos dans les bases alliées.



LA SALLE DES MOTEURS

Il est possible de contrôler la salle des commandes de votre submersible. Si cet écran vous permet de diriger l'engin, il est surtout utile pour contrôler l'état des moteurs et le nombre de torpilles restantes. Là encore, le maniement de la manette est très précis et facile à prendre en main.





Aucun dommage subi, submersible OK.

COMMENTAIRE

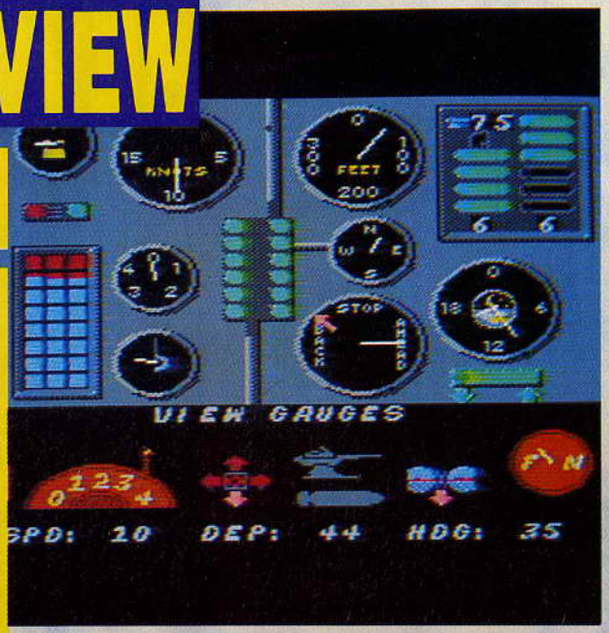


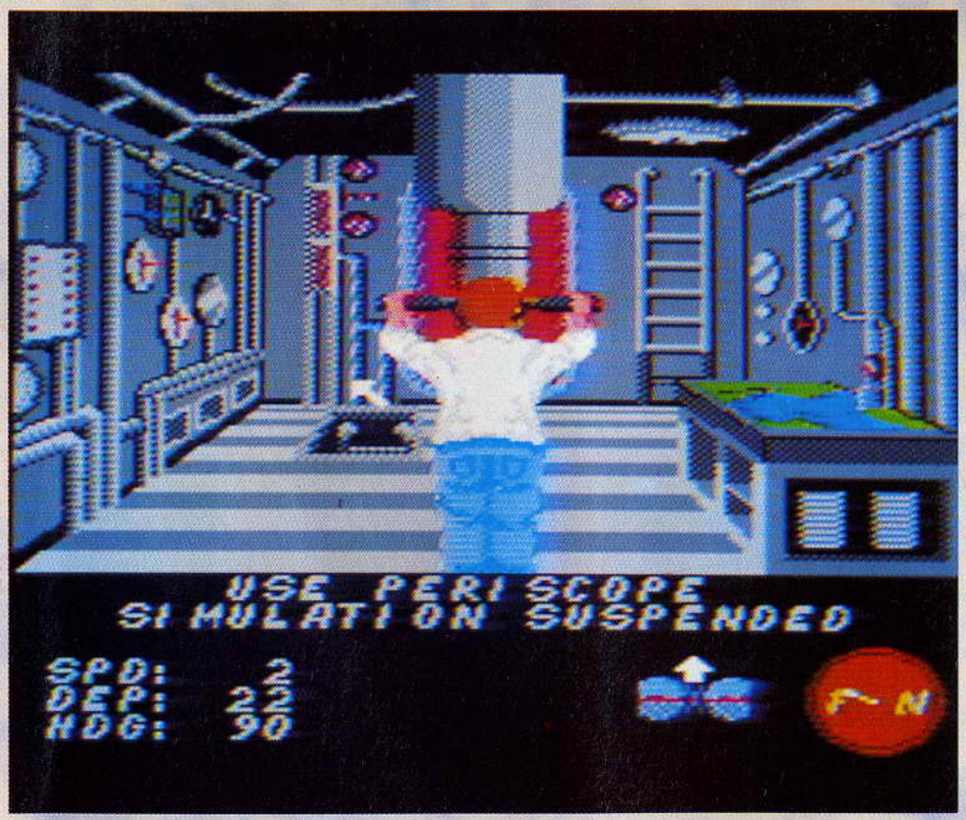
ROBINTON

Silent Service est l'une des rares "vraies" simulations disponible sur la Nintendo 8 bits. Je trouve que le dosage entre action et stratégie y est excellent, même si les temps morts que l'on rencontre dans les longues campagnes risquent de décevoir les purs amateurs d'arcade. Outre le très juste dosage de sa difficulté, ce programme profite aussi d'un contexte graphique et sonore captivant. Par exemple, le ronronnement qui symbolise l'approche des destroyers ennemis aura de quoi faire trembler les plus téméraires. Quant aux écrans de jeu, ils sont suffisamment clairs et variés pour que l'on plonge dans l'ambiance de la partie. J'ai bien sûr comparé cette version à celles qui existent depuis longtemps sur micro 16 bits. Croyez-moi, si l'on perd un peu de la qualité des décors, l'esprit du jeu est tout à fait conservé. Voilà bien une cartouche qui a sa place dans votre ludothèque. Elle séduira les joueurs de tous niveaux, et ce durant un grand nombre de parties.

UNE CARTE POUR SE DEPLACER

Lors des campagnes complètes, et ce quel que soit le niveau de difficulté, c'est sur cette carte que vous allez déplacer votre bâtiment. Le programme signale la consommation de carburant et vous devez toujours prévoir la possibilité d'un rapatriement à la base la plus proche. Si l'ennemi paraît, Silent Service vous placera automatiquement en mode carte zoomée, pour l'une des offensives que vous aurez auparavant testées en mode d'entraînement.





C'est d'ici que l'on accède à tous les postes de combat.



LES COMBATS AU PERISCOPE

Dès que l'ennemi est signalé, il est prudent de plonger et de déployer le périscope. Sur ces deux photos, le radar reporte toutes les indications concernant votre cible, cap, distance et vitesse du bateau. Pour centrer l'adversaire dans le viseur, l'emploi de la manette est parfois délicat. En revanche, le sillage des torpilles et les indications de l'équipage (ici, le message "sonar : distant explosions") accentuent grandement le réalisme des combats.



EDITEUR : KONAMI

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : CORRECT

1 JOUEURS	SIMULATION	CARTOUCHE

PRESENTATION 81%

Intéressant pour ses nombreux postes de jeu.

GRAPHISMES 78%

Peu d'animation, mais des écrans clairs et variés.

BANDE SON 80%

L'ambiance sonore est bonne, elle traduit bien les moments forts de la partie.

JOUABILITE 85%

La souplesse du jeu et sa facile prise en main accentuent largement la jouabilité des missions.

DUREE DE VIE 90%

Excellente durée de vie, puisque la difficulté est bien dosée et que les missions finales sont vraiment "hard".

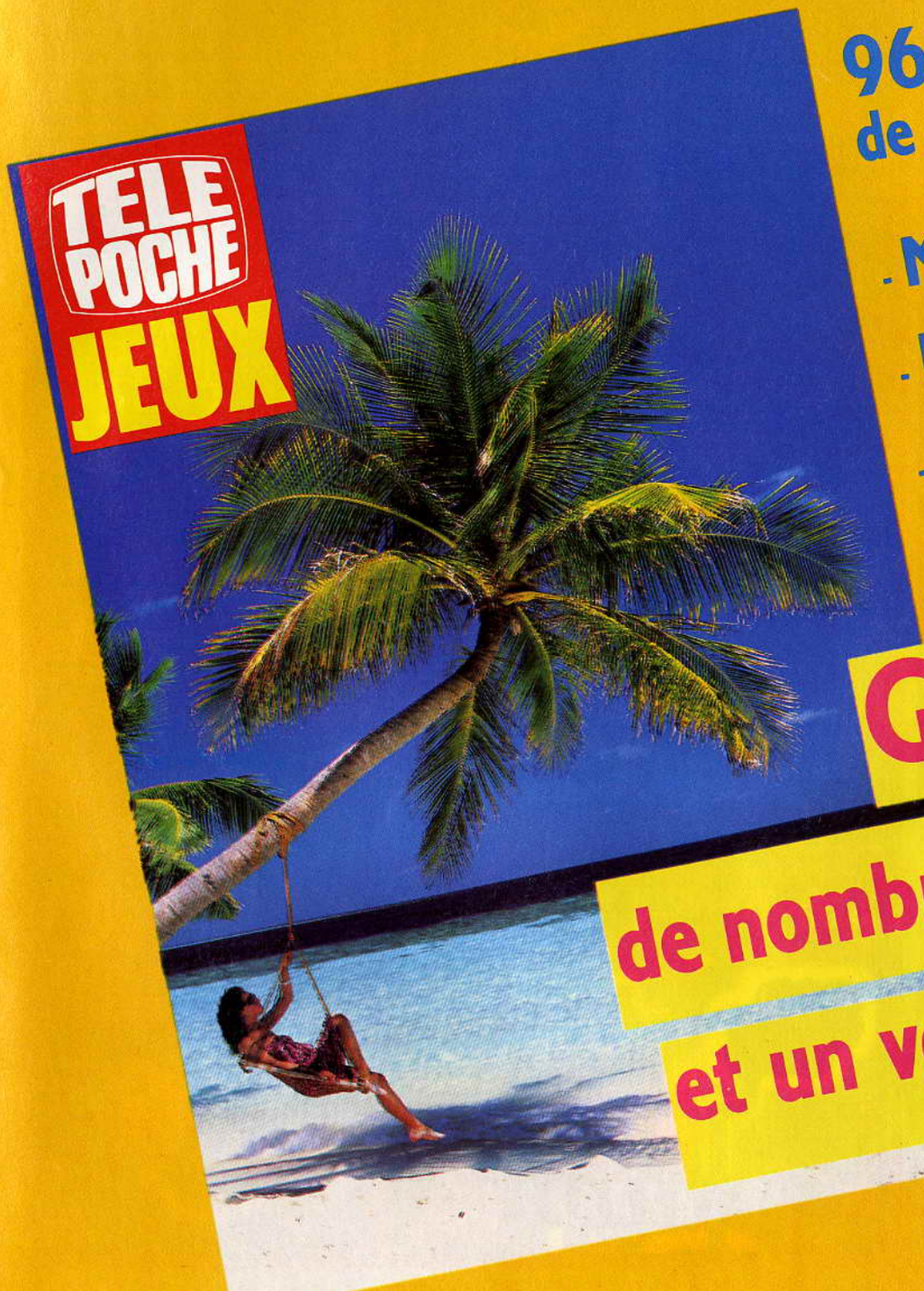
INTERET 86%

L'une des rares simulations vraiment convaincantes de la ludothèque NES. Un jeu qui use au mieux des capacités de la console.

SPÉCIAL DÉTENTE

TELE POCHE JEUX

Le magazine de jeux de l'été



96 pages
de jeux inédits

- Mots fléchés géants
- Mots secrets
- Mots croisés
- Quizz, scrabble...

Gagnez
de nombreux cadeaux
et un voyage de rêve
en Floride et à Las Vegas

Télé Poche jeux,
14 F chez votre marchand de journaux

SUPER FAMICOM TIPS

Actraiser

アクトレイザー

Actraiser est un des jeux les plus intéressants de la Super Famicom car il allie une bonne dose d'arcade avec un côté réflexion, proche de Sim City. Si vous êtes un des heureux possesseurs de cette nouvelle console, nous vous proposons quelques explications succinctes, mais suffisantes pour jouer à ce splendide jeu.

LES REGIONS

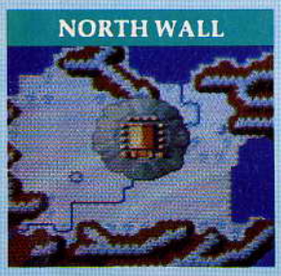
Six régions doivent être conquises. A n'importe quel moment, vous pouvez les observer en les survolant de votre château céleste, perché sur un petit nuage !













LA CONQUETE DES REGIONS

Chacune des régions comprend son terrain particulier. Une utilisation adéquate de vos pouvoirs magiques permet à vos partisans de s'installer dans la région. Localisez tout d'abord les bases ennemies. Cela vous permet de les surveiller afin d'éliminer l'ennemi dès qu'il apparaît. Détruisez ces bases aussi vite que possible mais laissez une base opérationnelle.

PRENEZ LE POUVOIR !

Durant le jeu, votre pouvoir augmente au fur et à mesure que vous faites la conquête de ces différentes régions. Le pouvoir de votre dieu est déterminé par le niveau que vous avez atteint. Le personnage que vous contrôlez doit augmenter de niveau pour pouvoir s'emparer de la région suivante. Ne soyez pas pressé de passer à une autre région. Il se révèle souvent bien utile d'être plus puissant que le minimum exigé, notamment pour la partie arcade. L'autre avantage que vous en retirerez est l'augmentation de puissance de vos sorts utilisables dans le mode Création.

LES MYSTERES DEVOILES !



Chaque région est composée de deux parties : connue sous le nom d'Act 1 et Act 2. L'Act 1 doit être fini avant de pouvoir passer en mode Création. Quand la région a été conquise (c'est-à-dire quand toutes les bases ont été annihilées), vous pouvez passer à l'Act 2. Pour finir le jeu, il est nécessaire de terminer tous les Acts, même si vous pouvez conquérir tout le pays sans avoir terminé l'Act 2 des niveaux précédents.



Lorsque toutes les bases ennemies de la région quatre ont été conquises, le volcan entre en éruption. Entrez dedans pour régler le problème, car il correspond, en fait, à l'Act 2 de cette région.



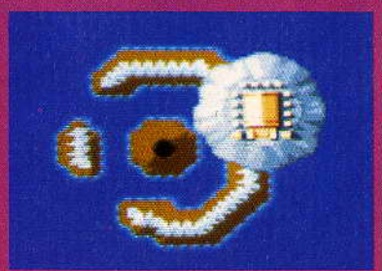
Pour construire des ponts dans la région deux, utilisez l'icône du pont obtenue dans la région un. Lorsque vous traversez la rivière, votre peuple arrête son développement et un homme peut être vu devant une caverne près du château. Sélectionnez l'icône du pain et donnez-la à l'homme. La base de diablotins ne peut être détruite qu'avec l'icône "squelette". Vous voilà capable de pénétrer dans le château de la région deux.



Partez sauver le personnage solitaire dans la région trois, et vous obtiendrez une harpe magique. Quand les bulles avec des épées croisées apparaîtront au-dessus des maisons de vos fidèles, utilisez la harpe. L'Act 2 ici est caché dans le désert, en haut de l'écran. Utilisez un sort de pluie pour faire apparaître l'entrée.



Quand toutes les régions ont été conquises et peuplées, un volcan apparaît en haut de la carte. Il est entouré par trois îles, et c'est là que prendra place l'Act final.



LES SORTS ET LEURS POUVOIRS

Pour vous aider lors de votre conquête de chaque région, vous disposez d'une série de sorts divins. Ils permettent d'éliminer tous les obstacles qui peuvent se dresser contre vous. Le nombre de sorts que vous pouvez utiliser dépend de votre puissance magique. Vous commencez le jeu avec une capacité de 20 points (ps). Cette puissance magique ne peut s'accroître que lorsque votre personnage a passé un niveau supplémentaire. Et elle diminue à chaque fois que vous lancez un sort. La quantité de points de magie dépensée varie suivant les sorts. Si vous avez la possibilité de détruire une des bases ennemies, n'hésitez pas à utiliser tout votre pouvoir car sa destruction restaure complètement votre puissance magique.

RAIN. 16 SP.



Utilisez la pluie sur les zones désertiques. Ce sort sert aussi à éteindre le feu et à donner une nouvelle jeunesse aux cultures attaquées par les diablotins.

LIGHTNING. 12 SP.



L'éclair vous permet de detruire les obstacles tels que les petits arbres et les rochers épars. Il détruit aussi vos constructions si vous ne prenez pas garde.
Il n'a, malheureusement, aucun effet sur les bases ennemies.

SUNSHINE. 18 SP.



La fonction première du sort rayon de soleil est d'assécher les marais dans la région deux. Il permet en outre de faire fondre la glace dans la région polaire.

WIND. 24 SP.



Dans la région quatre, votre mission est de construire des moulins à vent. Les villageois sont mécontents . Utilisez alors le sort Vent pour qu'ils retrouvent leur joie de vivre. S'ils ne sont pas heureux, ils ne poursuivront pas le développement de la région, et vous n'augmenterez pas de niveau.

EARTHQUAKE. 60 SP.



Il n'est utile que dans la région cinq — l'île Amazonian. Appelez ce sort juste avant de commencer à développer la région, pour relier la nouvelle île à une plus petite, au nord-ouest.



La magie est un des moyens les plus efficaces contre les gardiens de fin de niveau. Mais, à la fin du jeu, vous devrez affronter les six gardiens à nouveau, sans disposer de pouvoirs magiques !

LA DESTRUCTION DES MONSTRES

De même que chaque region possède son terrain spécifique, elles disposent toutes de monstres différents, prêts à transformer votre existence divine en enfer. Quatre bases ennemies sont dispersées dans chacune des régions. Des monstres s'échappent de celles-ci pour attaquer vos installations. Les bases ennemies sont représentées sur la carte sous la forme d'une chauve-souris inscrite dans un cercle. Lors de niveaux plus élevés, certaines bases sont cachées par le sable ou par la glace. Il faudra donc "nettoyer" la place avant de pouvoir éliminer la base. Quand un monstre s'est matérialisé, il se rue sur vos villages. Chacun d'entre eux possède sa propre tactique d'attaque et sa force (voir ci-dessous). Ces creatures peuvent être éliminées à l'aide de votre arc et de vos fleches. Mais la base doit être exorcisée. Cet exorcisme a lieu en construisant des installations par dessus cette dernière. Lorsqu'elle est détruite, votre puissance magique revient à son maximum. Les démons sont la source vitale de votre puissance magique ! Autrement dit, il est sage de laisser en place une base afin de vous permettre de reconstituer votre puissance.

CHAUVES-SOURIS



Les plus faibles des monstres. Une seule fleche suffit à tuer ses démons. Les chauves-souris essaient de kidnapper vos fideles. Pour sauver vos villageois, tirez sur la chauve-souris avant qu'elle n'ait pu atteindre sa base ! Vous gagnez un point de puissance magique pour chaque créature abattue.

DRAGONS



Les dragons attaquent vos constructions à l'aide d'eclairs. Pour éliminer un dragon, il suffit de lui envoyer deux fleches. Evitez d'approcher trop près car ils se déplacent plutôt rapidement. Vous gagnez deux points de magie pour chaque dragon occis.

DIABLOTINS



Ces petits démons attaquent vos récoltes a coups de boules de feu. Il faudra trois fleches pour indiquer à ces créatures la porte de l'enfer ! Quatre points de puissance magique sont votre récompense pour avoir détruit une de ces créatures.

CRANES



Neuf fleches de votre celeste arc seront nécessaires pour renvoyer ces crânes géants d'ou ils viennent. Il est sage de surveiller d'un œil leur base et de les attaquer aussitôt que possible, avant qu'ils n'attaquent vos villageois sans défense. Chaque destruction d'une de ces créatures vous rapportera 13 points.

Vous êtes incapable d'exorciser les bases ennemies





avant que votre population n'atteigne au moins dix citoyens. Construisez, en attendant, une route directement vers la base et défendez-vous contre les attaques jusqu'à ce que vous ayez assez de fidèles pour ce travail.

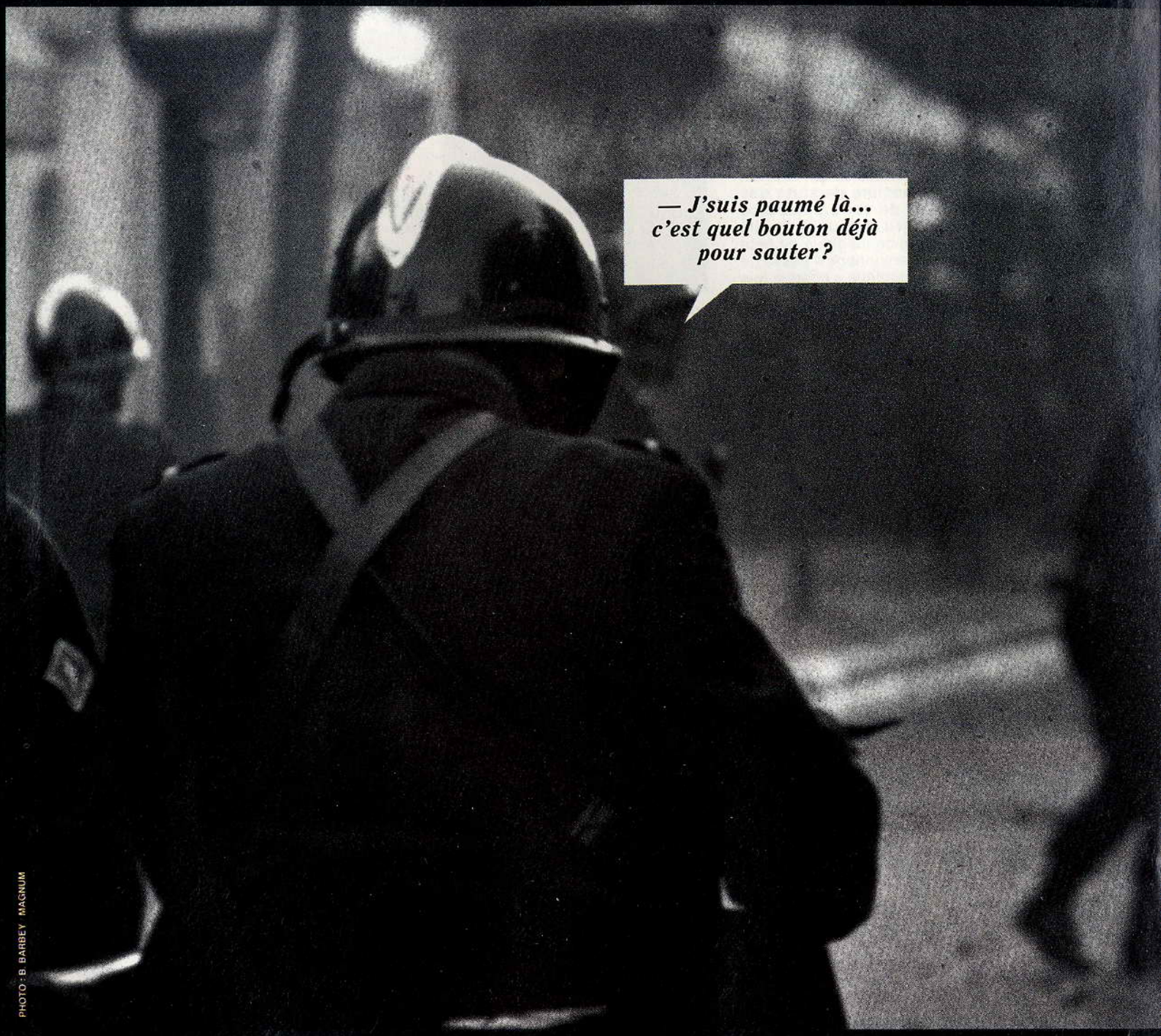


PHOTO : B. BARBEY MAGNUM

GAME GEAR. O
C'EST PLUS F



GAME GEAR *c'est la nouvelle console portable. C'est le son et la luminosité réglables. Et c'est surtout la couleur, ou plutôt les couleurs. Et toi, après avoir joué sur la Game Gear, tu auras besoin de reprendre quelques*



LINTAS:PARIS

Ù QUE TU SOIS ORT QUE TOI.

couleurs; car en retrouvant tes jeux Sega préférés, dont Shinobi, Mickey Mouse et Wonder Boy, tu verras qu'une partie sur la Game Gear, ce n'est jamais dans la poche. La Game Gear est vendue avec le jeu Columns.

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

DARIUS

Pilote du vaisseau dernier cri produit par la terre, vous êtes chargé de repousser une invasion venue de l'espace.

Puis vous devrez poursuivre, planète après planète, l'agresseur jusqu'au vaisseau amiral de cette flotte hostile, le "Super Arroy lantern". Pour lutter avec succès contre cette armada, ramassez des bonus que laissent certains ennemis après avoir été anéantis, cela vous permettra d'améliorer votre armement.

Celui-ci est composé de deux sortes d'armes : celles qui font feu en droite ligne, à l'avant de votre véhicule, et celles qui tirent en diagonale. Toutes les deux, au fur et à mesure des bonus accumulés, voient leur puissance renforcé.

De plus, vous pouvez acquérir un champ de force. Cette protection faiblira peu à peu, à chaque impact que votre vaisseau encaissera. Certains bonus vous donnent une vie en plus. D'autres détruisent tous vos adversaires présents à l'écran. A chaque niveau, après vous être mesuré à des vagues d'assaillants, vous affronterez un adversaire un peu plus important , puis le gardien de fin de niveau. Après chaque planète libérée, le programme vous proposera deux chemins possibles pour gagner votre objectif suivant.

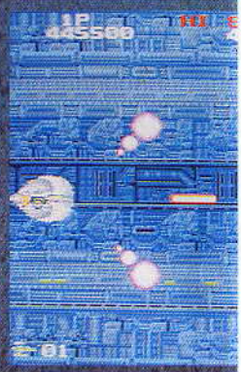


Une escadrille ennemie en formation serrée.



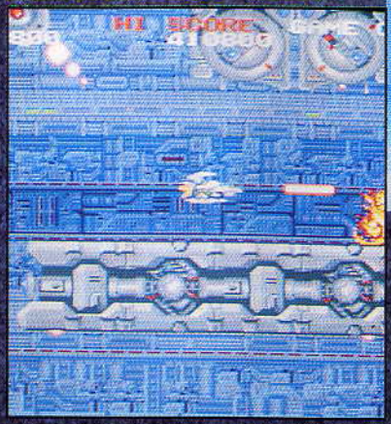
Détruisez ce requin avant qu'il ne vous expédie une bordée de ses bébés-squales, véritables missiles.







Voilà ce qui arrive lorsqu'on est un méchant alien, et que l'on se met en travers de ma route !



Evitez les tirs en forme d'arc de ce vaisseau-poisson lune.



UN "BIG BOSS" IMPRESSIONNANT

Le big boss de fin de premier niveau est impressionnant. Ce sprite énorme tente de vous coincer. Il vous envoie des projectiles qui dérivent lentement, et des missiles par intermittence. Placez-vous à gauche de l'écran, comme sur la photo d'écran. Là où vous êtes situé, l'adversaire approchera très près mais ne vous touchera pas. Evitez les missiles et tirez sur ses projectiles qui explosent alors.

COMMENTAIRE 1



F. ORLANS

La version Super Famicom est sans conteste la plus belle de ce jeu qui a été décliné sur une quantité de consoles et de micros. Les décors du fond de l'écran sont superbes, profitant pleinement de la palette impressionnante de couleurs de la nouvelle console de Nintendo. J'aime Darius, en particulier pour son homogénéité interne : tous les adversaires sont basés sur un thème aquatique. Ainsi, les vaisseaux ennemis de fin de niveau prennent l'apparence de poisson, de poulpe, de requin, de crustacés... Le menu des options permet de configurer le jeu (difficulté, tir automatique, nombre de continus...). On peut jouer à deux. Sans être d'une difficulté excessive, certaines fins de niveaux vous demanderont réflexion et dextérité. Un bon shoot-them-up, beau mais pas très original.

US TWIN





L'empereur et la reine, deux vaisseaux que vous devrez toucher de nombreuses fois avant qu'ils ne se décident à exploser.



A VOUS DE CHOISIR

A chaque fois que vous avez terminé un niveau, le programme vous propose de choisir le chemin que souhaitez prendre, et donc la planète qui sera le théâtre de vos prochains affron-



EDITEUR : TAITO
PRIX : C
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FAIBLE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3 à 8
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : OK

1 à 2 JOUEURS	SHOOT-THEM-UP	CARTOUCHE

PRESENTATION 87%

La présentation animée est de très bonne facture. Il n'y a rien à redire sur les commandes.

GRAPHISMES 96%

La plus belle version de Darius.

BANDE SON 76%

JOUABILITE 82%

Un seul problème, à certain niveau en mode deux joueurs.

DUREE DE VIE 88%

La possibilité laissée au joueur de passer par plusieurs planètes rallonge sa durée de vie ; le joueur, même après avoir fini le jeu, peut s'amuser à prendre un autre chemin.

INTERET 89%

Si le jeu avait été plus original, on aurait eu droit au méga-hit !

F-ZERO

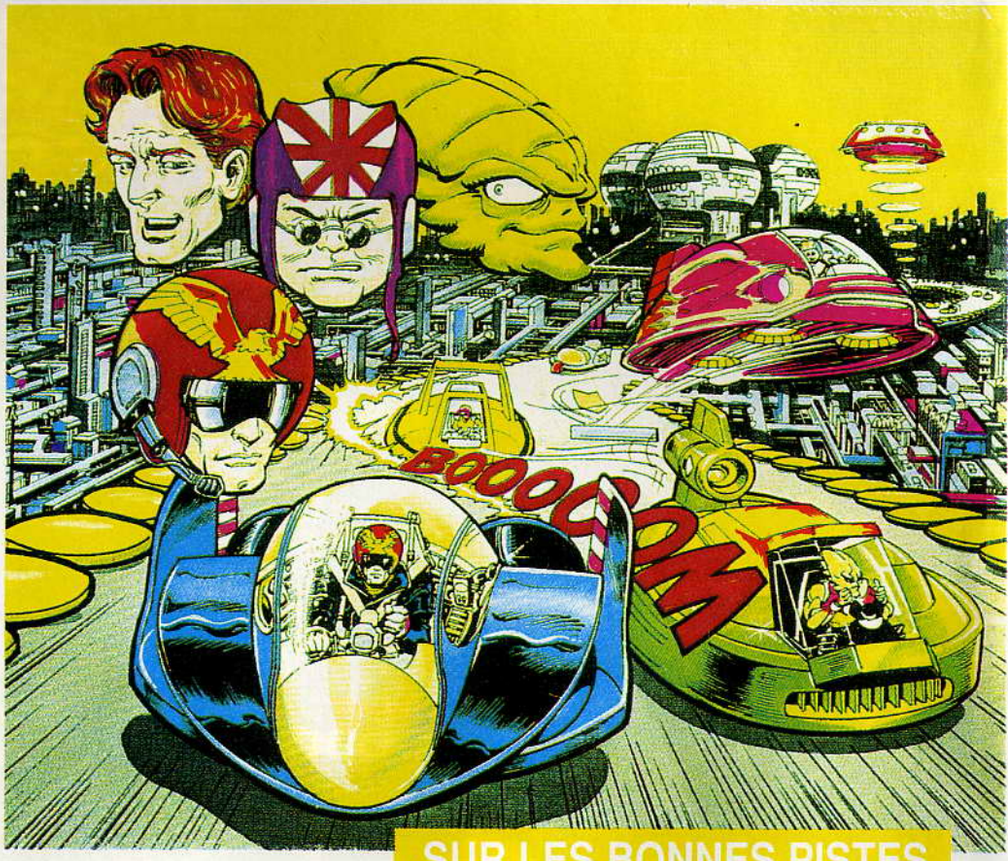
Le capitaine Falcon mène une double vie plutôt bizarre. En semaine, il capture des criminels extrêmement dangereux et il empoche de belles récompenses. Le week-end, il participe au championnat F-Zero - les courses les plus rapides et les plus périlleuses de Terre-Nu.

C'est cette facette de l'existence du capitaine Falcon que nous présente ce jeu sur Super Famicon. Trois ligues de courses F-Zero y participent, les ligues du Chevalier, de la Reine et du Roi qui offrent cinq courses avec différents niveaux de difficulté. Le champion de la course F-Zero est celui qui arrive le premier à la fin de la ligue du Roi.

Vingt véhicules participent à chaque course. Ce qui rend le jeu vraiment difficile, c'est la nature de la piste. Les pistes renferment de toutes sortes de dangers mortels tels que des mines, des tremplins et des poles magnétiques qui pompent votre énergie. Tous ces pièges puisent dans vos ressources d'énergie et, si vous n'y prenez pas garde, vous risquez la mort dans une horrible explosion. Toutefois, afin de prolonger votre course, chaque piste dispose d'une aire de ravitaillement que l'on peut utiliser pour refaire le plein d'énergie.

Il y a cinq tours de piste pour chaque course. A la fin de chacune d'entre elles, votre engin est approvisionné en carburant nitro afin d'accroître sa vitesse - mais attention, vous ne pouvez transporter que trois charges en même temps.





J'AIME ETRE AU VOLANT DE MA VOITURE

Bien que F-Zero s'articule autour des cascades à grande vitesse du Capitaine Falcon, il est possible de choisir un autre coureur. Chaque pilote conduit une voiture différente et chaque participant motorisé a ses caractéristiques propres.

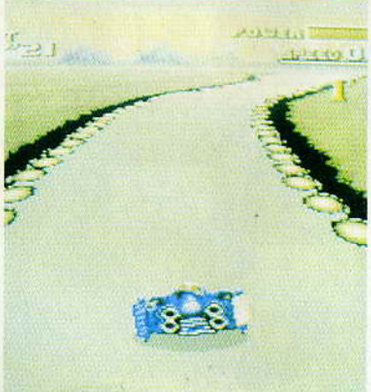
NOM : RENARD D'OR



UNITE DE MOTEUR : GF - 2614x4
VITESSE MAXIMALE : 438 KM/H
POIDS : 1020 KG
PILOTE : DR STEWART

NOTES : c'est la voiture la plus légère et par conséquent la mieux adaptée aux sauts d'obstacle. Renard d'or a également la meilleure accélération mais est juste un peu difficile à piloter.

VENT DE LA MORT



Au-dessus d'une mer magnifique, le Vent de la Mort est connu pour ses puissantes rafales qui vous balaieront. Utilisez au maximum votre stock de charges pour améliorer vos performances.

SUR LES BONNES PISTES

F-Zero a huit pistes qui offrent chacune un défi différent aux pilotes chevronnés. On pourra voir certaines pistes deux à trois fois au cours du jeu. Par exemple, le Vent de la Mort réapparaît dans les ligues du Roi et de la Reine. Par ailleurs, sur le niveau le plus difficile, de nouveaux dangers, des pilotes plus rapides et même des prolongements de la piste viennent compliquer la course.



UNITE DE MOTEUR : BF - 2001x4
VITESSE MAXIMALE : 457 KM/H
POIDS : 1260 KG
PILOTE : CAPITAINE FALCON

NOTES : le meilleur véhicule qui soit, excellente accélération et bonne vitesse maximale. Seule sa conduite laisse à désirer.

LA CITE SILENCIEUSE



Cette piste se trouve à plus de trois kilomètres au-dessus de la surface de la Cité silencieuse. Un circuit assez simple sur tous les niveaux mais attention aux sauts d'obstacles et aux mines.

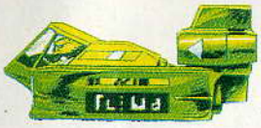
VILLE PORTUAIRE



L'une des premières pistes (et parmi les plus faciles) de la ligue du Chevalier. Lorsque les pilotes auront atteint la ligue du Roi, ils trouveront un circuit entièrement révisé et vraiment dangereux.

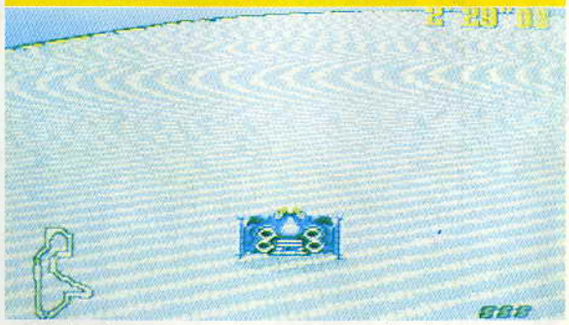
NOM : OIE SAUVAGE

UNITE DE MOTEUR : ES - 8302x3
VITESSE MAXIMALE : 462KM/H
POIDS : 1620 KG
PILOTE : PICO



NOTES : Pico, l'engin reptile, est probablement le véhicule le moins performant du circuit et il faut beaucoup de temps pour le recharger sur l'aire de ravitaillement. Il ne vous fera pas gagner beaucoup de courses.

LE GRAND BLEU



Admirez le paysage alors que vous abordez cette piste qui se trouve à la surface d'un magnifique océan. Les virages sont faciles mais gare au verglas.

COMMENTAIRE 1



RICH

Si vous avez une Super Famicom, F-Zero est l'un des premiers jeux à acheter. Bien qu'il ne faille guère plus d'une semaine pour le terminer, y jouer est amusant. Rouler à tombeau ouvert en traversant d'époustouflants paysages 3D est d'autant plus divertissant que la conduite de votre voiture est parfaitement simulée. Si vous allumez un turbo dans un virage, vous perdrez la direction de votre véhicule dans les secondes qui suivront et essayerez désespérément d'en regagner le contrôle. C'est tellement agréable de jouer que vous serez tenté quelques mois plus tard d'en refaire une partie (je le sais parce que j'ai acheté le jeu à sa sortie et que j'y joue encore). F-Zero est le jeu vidéo de course par excellence et j'attends la suite avec impatience.



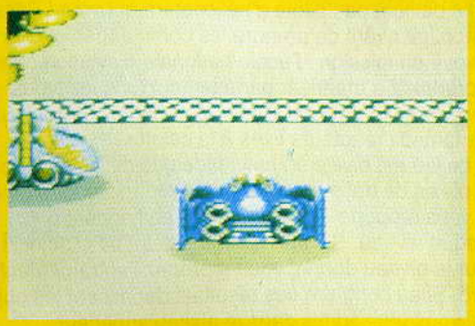
LES VOILA PARTIS !

Voici un tuyau très utile qui vous permettra d'avoir l'avantage dès le début de la course. Après avoir démarré en trombe, placez-vous directement devant la voiture qui se trouve à votre droite sur la grille de départ. Lorsque la voiture vous rattrapera, au lieu de vous doubler, elle heurtera l'arrière de votre véhicule et facilitera ainsi votre accélération.

SILENCE



Dernière piste de la ligue des Chevaliers, Silence multiplie les mines et présentent les virages les plus dangereux du championnat.



EDITEUR : NINTENDO
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS

PRESENTATION 88%

Les caractéristiques techniques pour chaque voiture, une méthode de contrôle irréprochable ainsi que d'excellents effets : tout y est pour obtenir une présentation plus que remarquable.

GRAPHISMES 94%

Les meilleures pistes de course en 3D actuellement sur le marché !

BANDE SON 87%

Des effets sonores excellents, malheureusement la musique n'est pas toujours à la hauteur.

JOUABILITE 92%

Piloter les voitures est un tel plaisir que vous êtes immédiatement pris par le jeu.

DUREE DE VIE 88%

F-Zero a quinze pistes et trois niveaux de compétence, de plus il est tellement divertissant que vous ne vous en lasserez pas avant de longs mois.

INTERET 91%

Rapide, captivant et passionnant - un vrai jeu de course !

Pilotwings

Ne devient pas pilote d'hélicoptère qui veut ! Passage obligé avant de prendre les commandes et d'être envoyé en mission : l'école nationale d'aviation où vous apprendrez à maîtriser parfaitement tous les types d'équipement : avions légers, parachutes, propulseurs, ces fameux réacteurs fixés à la ceinture.

Le jeu est divisé en huit stades de difficulté croissante, pleins de défis pour l'aspirant pilote. Chaque défi relevé vous rapporte des points qui s'aditionnent pour chaque niveau. Si votre score n'atteint pas l'objectif fixé pour le niveau donné, vous reprenez l'entraînement à zéro. Si au contraire vos résultats dépassent les objectifs, vous êtes admis dans le niveau supérieur.

Une dangereuse mission commandée vous attend à la fin des étapes 4 et 8. A vous de les mener à bien mais prenez garde, les chances de voir votre hélicoptère regagner la base sain et sauf sont minimes.

MISSION IMPOSSIBLE

A la fin des stades 4 et 8, le jeu devient littéralement passionnant. Vous êtes alors chargé d'aller libérer des otages retenus prisonniers derrière les lignes ennemies. Vos adversaires n'entendent pas se laisser faire et ont pris soin de dissimuler des lance-missiles aux abords de leurs terrains d'atterrissage.





▲ *Notre héros emporté par un courant ascendant.*

COMMENTAIRE 1



JULIAN

Du point de vue visuel, aucun jeu vidéo domestique n'arrive à la cheville de Pilotwings. Graphismes soignés, arrière-plans en couleurs : jugez vous-même d'après les photos. Sachez en plus que tous les décors bougent : on a vraiment l'impression d'être sur le terrain, sensation accentuée par de superbes effets sonores . Et quelle fierté de décrocher son brevet de pilote à la fin de l'entraînement.

Un jeu d'excellente qualité.

LES VEHICULES D'ENTRAINEMENT

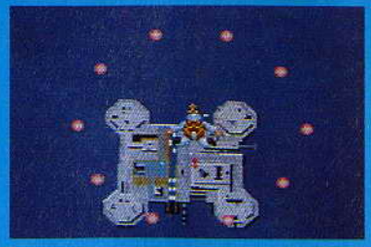
Un pilote accompli se doit de maîtriser 55 types de véhicules. Console + dresse le bilan de leurs avantages et inconvénients respectifs.

AVION LEGER



Un monoplace de faible puissance difficile à maîtriser à grande vitesse mais qui vous rapportera des points si vous y parvenez.

PARACHUTE



Contrairement aux apparences, certainement le test d'adresse le plus difficile du jeu.

PROPULSEUR



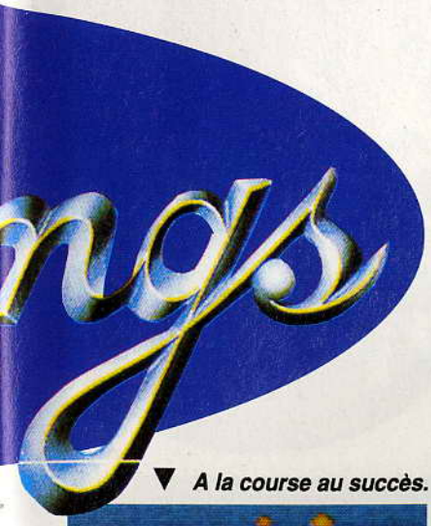
Cet équipement sophistiqué fera de vous le roi de l'espace. Un moyen de transport facile à contrôler à condition de composer avec la force du vent.

COMMENTAIRE 2

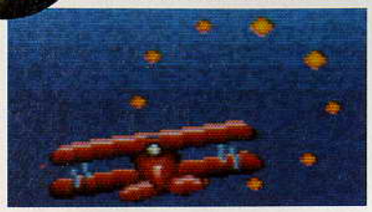


MATT

Pilotwings présente des graphismes en 3 D exceptionnels, du jamais vu sauf dans les jeux d'arcade, le tout associé à un décor mobile, une merveille. La souplesse de jouabilité : un défi à relever avec chaque mode de transport et des niveaux de difficulté croissants compensent un peu le manque d'originalité du jeu. N'oublions pas de mentionner les effets sonores, fabuleux. Je regrette toutefois le manque de cibles à détruire. A quand Pilotwings 2 ?

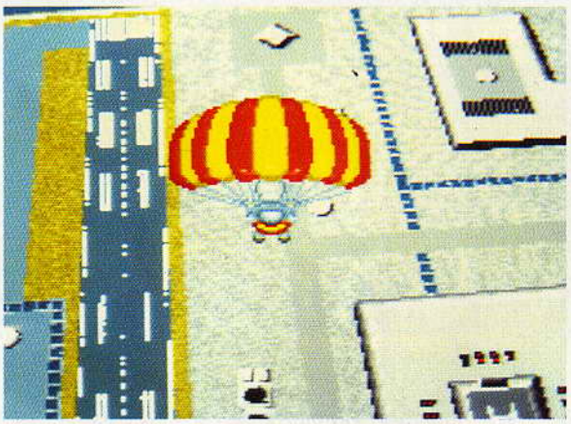


▼ *A la course au succès.*

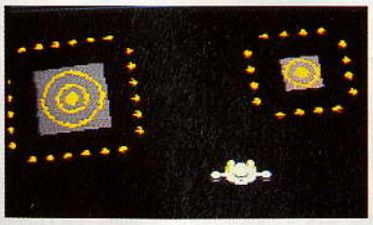


BONUS

Pendant que vous sautez en parachute ou que vous vous déplacez en propulseur, pourquoi ne pas en profiter pour atterrir sur la cible mobile, celle qui se déplace sur le lac qui entoure votre cible principale. Un atterrissage réussi vous donne accès aux bonus et vous fait gagner 100 points.



▲ *Où donc est la piste d'atterrissage ?*





DELTA PLANE



Conserver de l'altitude demeure votre objectif principal même si l'atterrissage s'avère la plus délicate des manœuvres.

HELICOPTERE

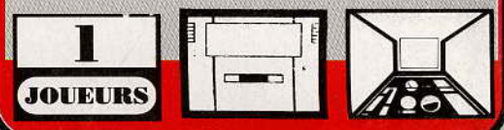


Très difficile à diriger à grande vitesse. Maîtriser cet engin (ainsi que les deux missiles intégrés) constitue le but ultime du jeu.





EDITEUR : NINTENDO
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 93%

Un écran de présentation introduit. chaque mode de transport. Dommage que le texte soit en japonais.

GRAPHISMES 96%

Des graphismes en 3D jamais égalés auparavant.

BANDE SON 92%

De superbes effets spéciaux.

JOUABILITE 96%

Facile à prendre en main et intéressant dès le départ.

DUREE DE VIE 93%

Un peu décevant à court terme mais c'est un jeu qui est fait pour durer.

INTERET 95%

Original et d'un graphisme éblouissant.

Actraiser アクトレイザ

Lorsque les dieux malfaisants se décident à semer la pagaille, ils n'y vont pas par quatre chemins et ils prennent celui qui les mène à la ville des "gentils". Les temples des mauvais esprits déversent des flots de monstres qui détruisent les habitations et les récoltes des innocents. Seule une éradication totale saura les arrêter et un seul héros en a le pouvoir ...

Actraiser est à la fois un jeu de stratégie dans l'esprit de Populous avec vues aériennes et une suite de batailles sans merci qui commencent et finissent à chaque niveau. Le jeu a pour héros un chérubin qui vole dans les airs et descend un à un ses ennemis à coups de flèches. Pendant ce temps, les fidèles construisent leurs maisons, plantent leurs récoltes et recourent à la magie pour détruire les repères des méchants. Ils peuvent créer tout ce qu'on leur demande : champs de blé, ponts, etc. Une fois que vous avez anéanti les positions ennemies, un nuage volant vous emporte à la séquence suivante où vous guiderez votre chevalier contre des monstres encore plus coriaces.

Il y a en tout six niveaux correspondant à six paysages différents, dont un désert, des terres glacées et de beaux pâturages. Chacun requiert des tactiques différentes car il n'est pas facile de mettre les fidèles à l'abri du danger.



Destruction des ennemis.



L'homme à la crinière.







TOUT S'EXPLIQUE

La qualité du jeu s'explique par le fait que les programmeurs d'Enix, éditeur du programme, ont reçu l'aide des ingénieurs de Nintendo qui avaient réalisé la Super Famicom.

ICONES, POUVEZ-VOUS ?



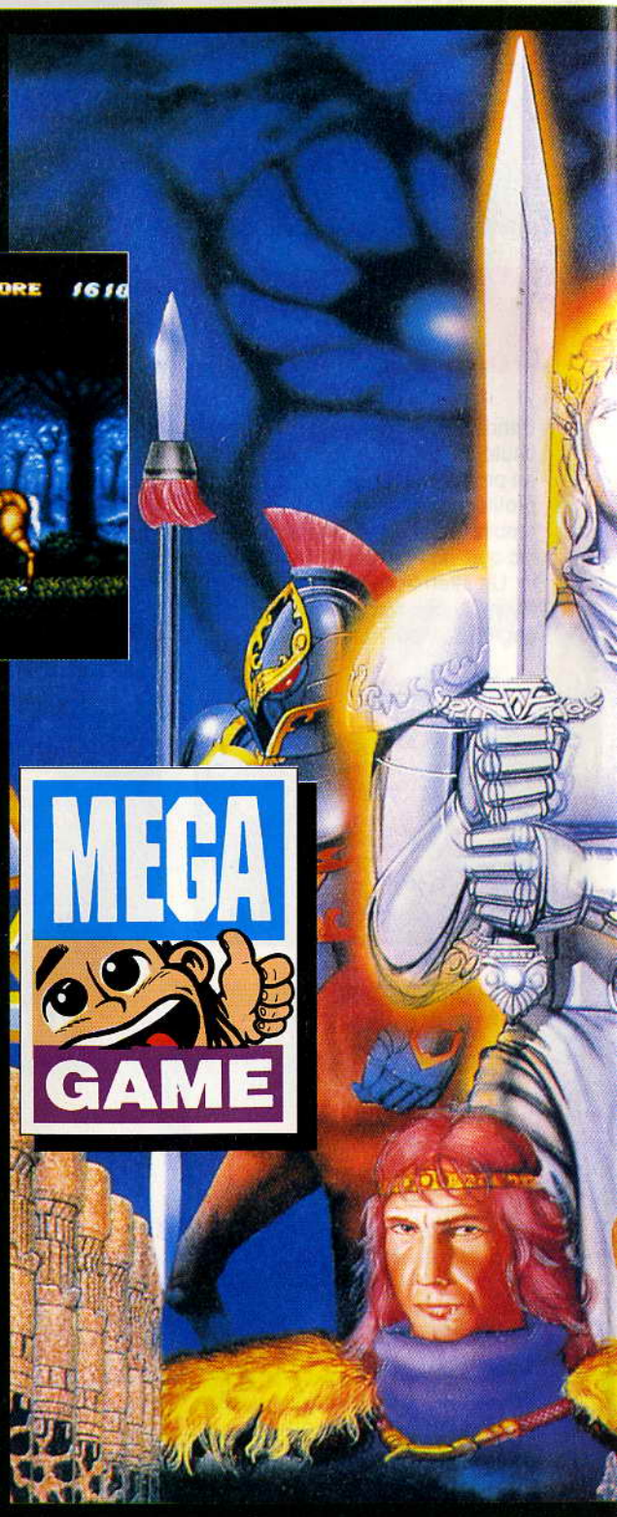
CREER : le peuple prie pour que Dieu leur envoie de l'inspiration, puis il s'empresse de créer quelque chose d'utile. Les créations dépendent de l'avancement des techniques de chaque civilisation. Tout, du sortilège au pain, peut être créé.

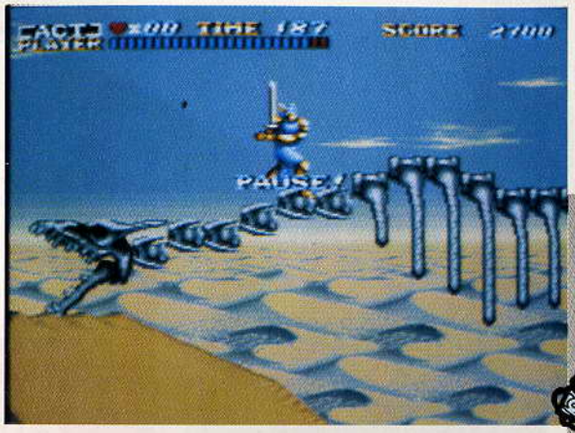


CONSTRUIRE : c'est l'icône la plus importante, elle fait sortir les bienheureux de leurs maisons et les incite à en construire d'autres ainsi qu'à cultiver des champs. Mais il faut tout d'abord écarter les obstacles.



UTILISER : une fois que les fidèles auront créé ou constuit, utilisez cette icône et donnez-la leur. Ces créations peuvent être transférées entre les niveaux, ainsi quand un village possède une création utile, il peut en faire bénéficier un cousin pauvre.









Incantations incas à Dieu

COMMENTAIRE 1



Bien que les textes soient principalement en japonais, leur compréhension n'est pas indispensable au jeu. Même si les règles semblent compliquées, on sera étonné de la facilité avec laquelle on peut contrôler l'action lorsque l'on aura compris le rôle des icônes. Et une fois pris par le jeu, on a du mal à s'arrêter. La partie création est amusante mais les six niveaux arcade sont certainement ce qu'il y a de plus intéressant avec de surprenants scrolling en parallaxe (il suffit de regarder l'écran pour s'en rendre compte). Ils sont visuellement parfaits et les effets sonores sont époustouflants - on croirait entendre un orchestre au complet à l'intérieur de la Super Famicom ! Le jeu est difficile, voire parfois frustrant, mais la qualité du programme est telle qu'on a toujours envie d'y rejouer. Si vous avez la chance d'avoir une Super Famicom, l'achat d'Actraiser s'impose . **JULIAN**

MONSTRES A FOISON

Les sections arcade contiennent une panoplie ahurissante de méchantes créatures qu'il faudra anéantir. Des trolls nains défendent les premiers niveaux et, dans les séquences du désert, d'énormes serpents des sables surgissent du sol. Les chefs sont particulièrement déplaisants et ont bien plus de réserves d'énergie que notre héros ! Une manticore géante, momie égyptienne sorcière (qui se métamorphose en loup-garou), et un diable volant protègent les sorties des niveaux. Ils sont coriaces !



N'hésitez pas à vous mouiller pour triompher de l'ennemi.



Essayez de faire baisser la tête du pharaon et évitez les missiles. La manticore bondit sur les plates-formes.





COMMENTAIRE 2



A première vue, ça a tout l'air d'un mauvais remake de Populous pour occuper les enfants. Mais après avoir passé quelque temps à y jouer, j'ai découvert une grande diversité de jeu. Les sections arcade sont excellentes et accompagnées d'une musique d'une qualité inégalée dans les jeux vidéo ; et elles vous mettent au défi sans pour autant vous décourager. Les graphismes sont eux aussi remarquables, tout particulièrement dans la dernière épreuve. L'élément stratégique marche bien même s'il peut en décontenancer plus d'un. On aurait tort de passer à côté d'un jeu d'une telle qualité. Si vous avez une Super Famicom, il faut que vous l'achetiez !

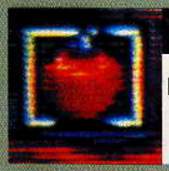
ICONES ARCADE

La séquence contient des statues d'anges argentées qui, une fois fendues, découvrent une icône utile.



DEMI-POMME

Donne à votre chevalier trois points d'énergie supplémentaires.



POMME ENTIERE

Remplace toute l'énergie perdue.



DRAPEAU

Rassemblez-les pour accroître votre pouvoir magique.



500 POINTS

Ajoute 500 points de plus à votre score.



1 000 POINTS

1 000 points supplémentaires à votre score !



1-UP

Accorde à votre chevalier une autre vie.



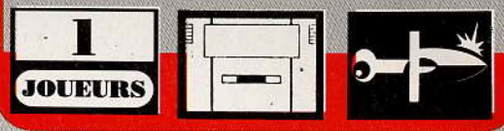








EDITEUR : ENIX
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 92%

Excellente présentation avec en plus une option arcade.

GRAPHISMES 91%

Certains graphismes sont un peu simples mais ceux des sections arcade ne manqueront pas de vous impressionner.

BANDE SON 96%

De très beaux morceaux médiévaux dans la première moitié du jeu et de superbes mélodies épiques dans l'autre.

JOUABILITE 91%

Une fois que vous maîtriserez cette drôle de stratégie, le jeu sera amusant de bout en bout. C'est un véritable défi, par ailleurs passionnant.

DUREE DE VIE 86%

Avec six énormes niveaux , dont le dernir se révèle incroyablement difficile, il n'est pas aisé de finir la partie.

INTERET 85%

Un jeu sans reproche, un chérubin bien potelé, des tonnes d'actions et d'horribles monstres. Que demander de plus ?

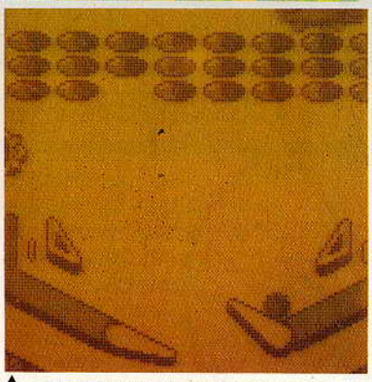
ワニ'GATOR行進 REVENGE OF THE PINBALL

On attendait depuis longtemps un jeu de flipper qui sorte de l'ordinaire : il est enfin arrivé. Un écran en plusieurs parties, des bonus cachés où on les attend le moins, de nombreux bumpers : voilà pour les grandes lignes.

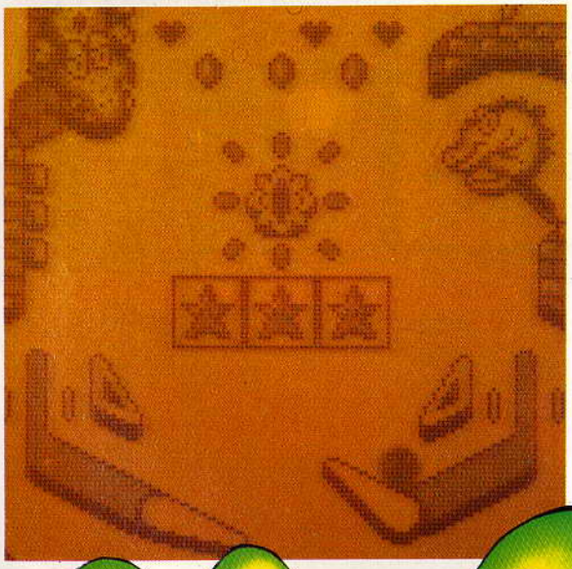
C'est un alligator qui sert de mascotte tout au long du jeu, quelquefois secondé par un bébé alligator.

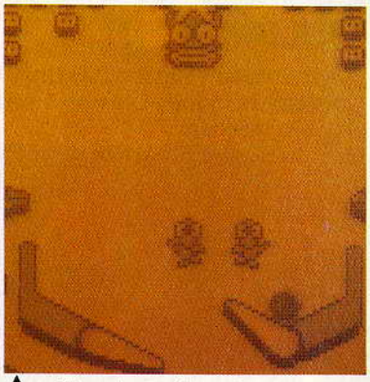
On contrôle la balle à l'aide du joystick et du bouton A.

Certaines circonstances déclenchent l'apparition du crocodile sur les côtés de l'écran, souvent pour vous tirer d'un pas difficile.



▲ *C'est parti pour un premier bonus.*



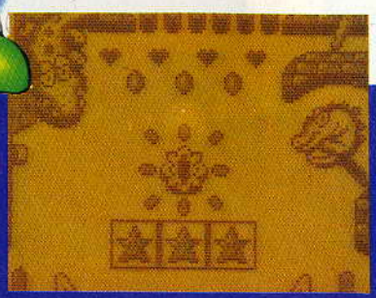


▲ *Visez les coins et vous aurez accès à des zones cachées.*



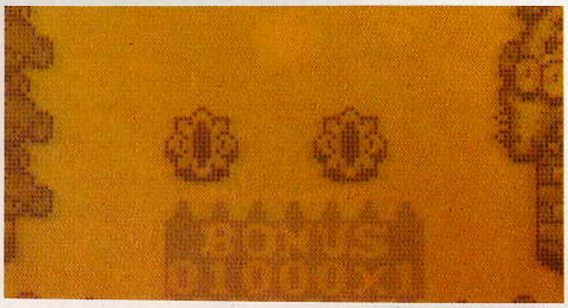
ET LES ETOILES

Lorsque les étoiles s'affichent sur l'écran supérieur, l'alligator sort le museau et stoppe le jeu.
Conclusion : le balle est bloquée, c'est le moment ou jamais de marquer des points. Mais prudence : le crocodile ne daigne se manifester que pendant un temps limité.



L'ART DE DIRIGER LA BALLE

Trois alligators vous narguent dans l'écran inférieur, ils ouvrent et ferment la bouche en cadence, chacun infligeant à la balle un effet particulier : celui de gauche la pousse dans l'écran supérieur, celui de droite l'envoie vers la zone sensible, le dernier la dirige vers une zone secrète.

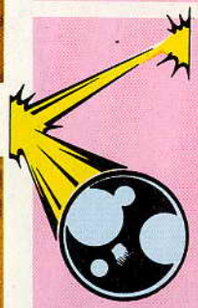


COMMENTAIRE 1

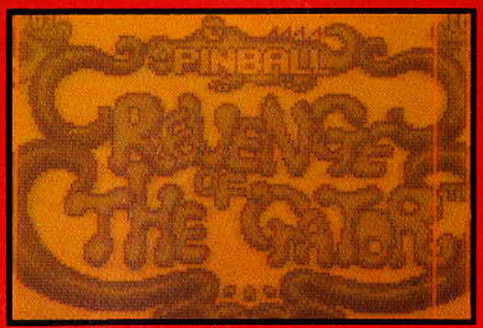


Un jeu drôle, agréable ; j'ai adoré dès les premières minutes. A ne pas rater si vous jouez sur Gameboy.

COMMENTAIRE 2



Un très bon jeu de flipper, si prenant que je me suis surpris à secouer la Gameboy pour influencer le mouvement de la balle, comme je l'aurais fait avec un flipper grandeur nature. Un jeu passionnant et dont on ne se lasse pas : en tout cas pas avant d'avoir découvert tous les bonus secrets. Idéal si vous cherchez une occupation qui vous tienne en haleine plusieurs semaines !



NINTENDO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	91%
GRAPHISME	89%
BANDE SON	82%
JOUABILITE	93%
DUREE DE VIE	85%
INTERET	91%

1-2 JOUEURS

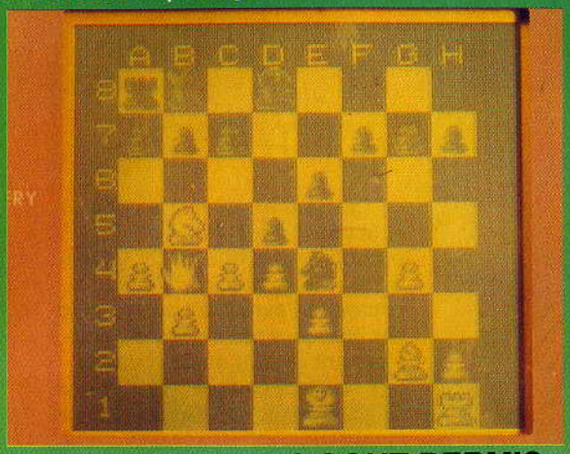
CHESS MASTER

Les armées sont en place : que l'affrontement commence.

La dernière-née des cartouches de jeu de stratégie s'inspire directement de l'un des plus anciens jeux du monde : le jeu d'échecs. Originaire du Moyen Orient, cette forme de conflit stylisé s'impose de nos jours comme le plus sophistiqué des jeux de réflexion.

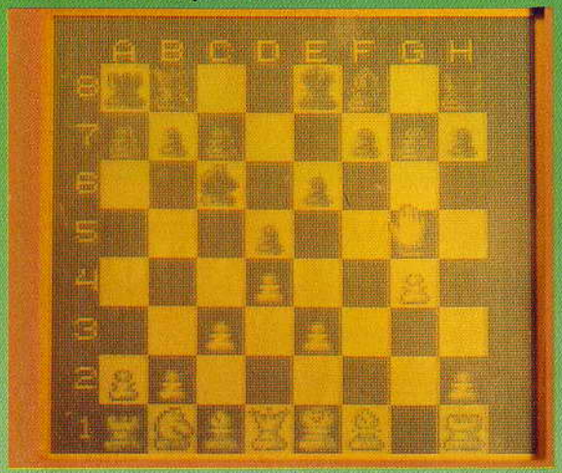
Chessmaster comporte de nombreuses options qui permettent de déterminer le niveau et la vitesse de réaction de votre adversaire, votre ordinateur. Mais on peut également choisir de disputer l'assaut final contre un adversaire en chair et en os : si la partie se gâte vous pourrez toujours céder votre place à l'ordinateur.

Conclusion : Chessmaster s'adresse aussi bien aux débutants qu'aux joueurs d'échecs avertis.



TOUS LES COUPS SONT PERMIS

Chessmaster envisage tous les déplacements autorisés dans le jeu d'échecs, du plus simple au plus complexe. Et, si vous perdez le fil, l'ordinateur pourra toujours finir la partie pour vous. Avis aux débutants. Quant aux joueurs chevronnés, ils pourront décider de la position de leurs pions pour se frotter aux situations les plus délicates.



ET EN PLUS IL SAUVEGARDE

Contrairement à la plupart des cartouches sur Gameboy, Chessmaster dispose d'une option de sauvegarde : une aubaine pour ceux qui aiment prendre leur temps, ou pour les passionnés qui termineront leur partie dans le métro.

COMMENTAIRE 1

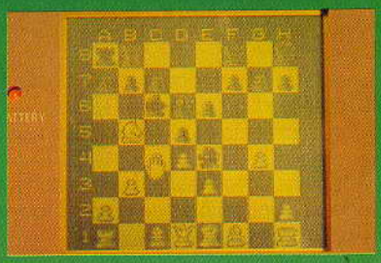


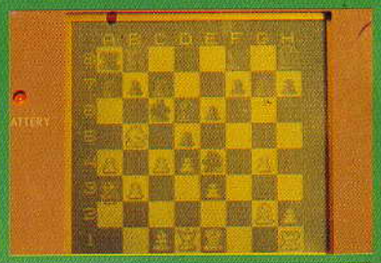
JULIAN

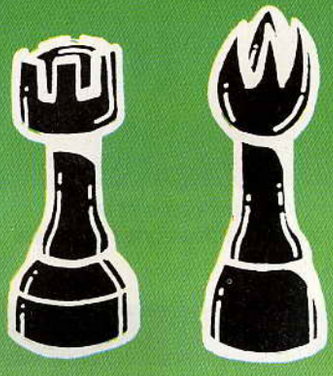
Un graphisme clair, une présentation superbe, un mode professeur explicite et des degrés de difficulté judicieusement calculés, quatre atouts qui font de Chessmaster l'un des favoris des jeux sur Gameboy.

Superbe jeu d'échecs, il est plus maniable, plus simple d'utilisation et cinq fois moins cher que les jeux d'échecs électroniques.

Si la partie vous tente, Chessmaster vous tend les bras. Un conseil, ne le laissez pas traîner, votre père serait capable de vous le faucher.







COMMENTAIRE 2



MATT

Médiocre joueur d'échecs, Chessmaster, un régal sur Gameboy, m'a donné envie de persévérer. Cette console devient un véritable échiquier portatif et, au moins, on ne risque pas d'égarer les pions. Génial.



NINTENDO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	96%
GRAPHISME	82%
BANDE SON	78%
JOUABILITE	97%
DUREE DE VIE	98%
INTERET	96%

1 JOUEURS

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

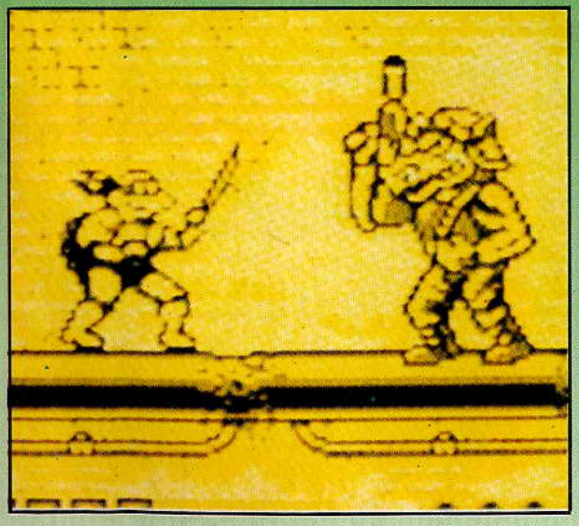
Nouvelle offensive des tortues Ninja ! "Le clan des Foots" a de nouveau frappé. Seuls Donatello, Michelangelo, Leonardo et Raphael sont en mesure de déjouer leurs ruses pour sauver la pauvre Avril.

L'action commence dans les rues de New York : à vous de choisir la tortue avec laquelle vous voulez jouer et partir à la recherche de la journaliste disparue. Vous vous déplacerez ensuite à votre guise dans le décor, de gauche à droite, les armes à la main. Le bouton B vous permet de contrôler les sauts et même les sauts périlleux des tortues.

Elle se poursuit dans les égouts, le domaine familier des tortues, où d'étranges volatiles vous attaquent. Seuls les plus téméraires s'en sortiront...

DES PIZZAS ENGLOUTIES

L'ennemi terrassé vous laisse de quoi reprendre des forces : les fameuses parts de pizza, véritables rations de survie des tortues. Chaque batracien débute la partie avec le même capital, soit huit parts, hélas engloutiés à vitesse grand V.





COMMENTAIRE 1

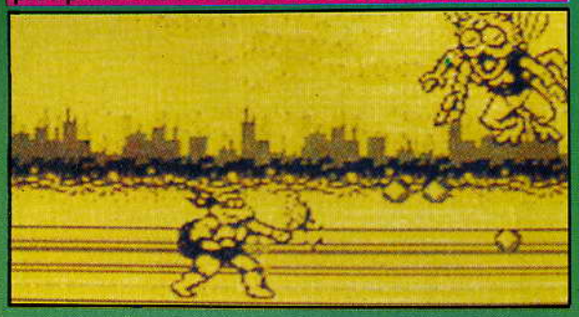


MATT

Incroyable mais vrai : Nintendo sort un nouveau jeu sur les tortues Ninja : un slash'em up de qualité. Le clan des Foots évite les écueils de la Gameboy grâce à des sprites de bonne dimension et d'une excellente définition. Un jeu divertissant, un peu répétitif toutefois, mais qui ne décevra pas les fans des tortues Ninja.

DU NOUVEAU SUR LES ECRANS

Le second film sur les tortues Ninja vient de sortir aux Etats-Unis : déjà un succès puisqu'il a enregistré 20 millions de dollars d'entrées rien qu'en première semaine. Qui a dit que la folie des tortues était dépassée ? Vanilli Ice fait une apparition dans le film : raison de plus pour se précipiter dans les salles dès sa sortie en France.



COMMENTAIRE 2



JULIAN

Le jeu contient tous les ingrédients qui font le bonheur des inconditionnels des tortues : de l'action avant tout, combinée à un excellent graphisme.
Il est agréable du début jusqu'à la fin, plein de rebondissements, de quoi séduire le plus averti des amateurs de beat 'em up.

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

NINTENDO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	86%
GRAPHISME	88%
BANDE SON	90%
JOUABILITE	83%
DUREE DE VIE	80%
INTERET	88%

1-2 JOUEURS

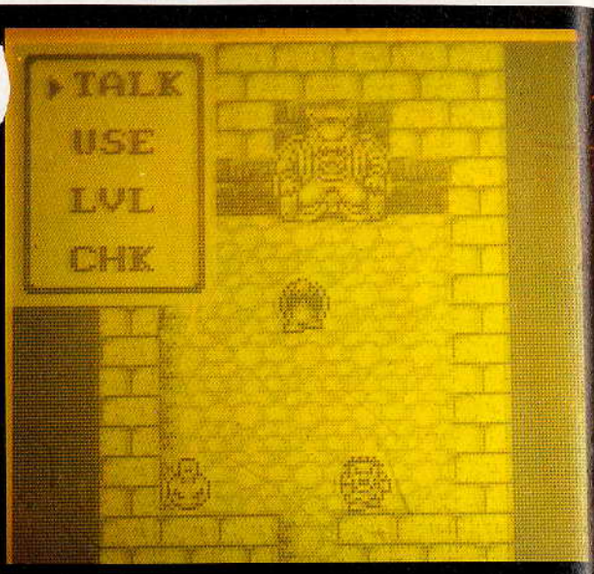
GAME BOY REVIEW

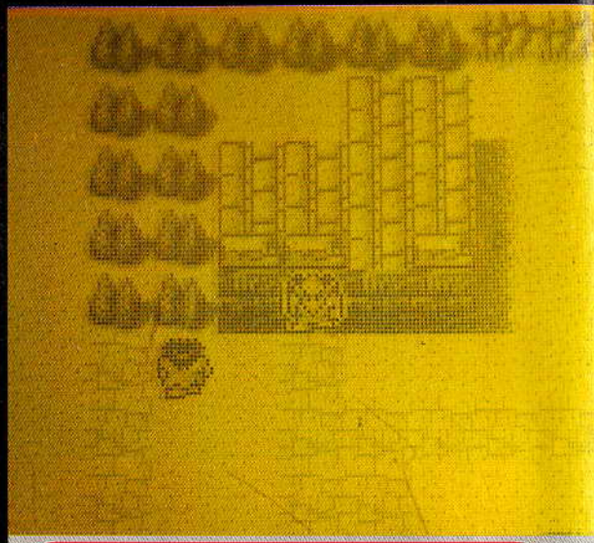
Gargoyle's

Le Royaume des Goules fut autrefois envahi par une force extra-terrestre dont on ne connaissait que le nom : les Destructeurs. Ceux-ci avaient presque réussi à s'emparer de ce territoire, lorqu'un feu incroyable déchira le ciel et les anéantit. Le secret de ce feu se perdit au cours des âges et à présent les Destructeurs sont de retour ! Il est dit que l'héritier unique de la "Gargouille Rouge" pourra rapporter la flamme magique. A vous, donc, de retrouver l'héritier !

Gargoyle's Quest allie arcade et aventure. Vous jouez le rôle de Firebrand, la gargouille gardienne du royaume. Dans les scènes d'arcade, à scrolling horizontal, vous envoyez des boules de feu sur vos adversaires. Vous vous déplacez et sautez tout à fait normalement, avec le bouton A. Mais si vous appuyez de nouveau sur ce dernier bouton, vous vous mettez à voler, pendant un court instant, ce qui vous permet d'accéder à certains endroits.

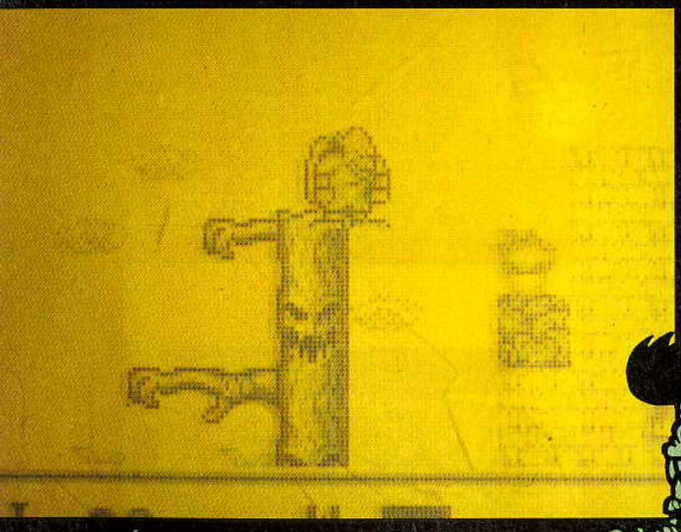
Tout l'art est de maîtriser cette façon de voler pour mener à bien la première scène, pas facile du tout. Lorsque vous la terminez, vous vous retrouvez directement en forêt (vue d'en haut) dans laquelle vous rencontrez des personnages. Vous pouvez essayer de faire causette avec eux, ce qui vous permettra d'obtenir de précieux renseignements... ou bien de tomber dans une embuscade ! Et si vous allez assez loin dans le jeu, un système de codes vous permettra d'y retourner sans avoir à tout recommencer.

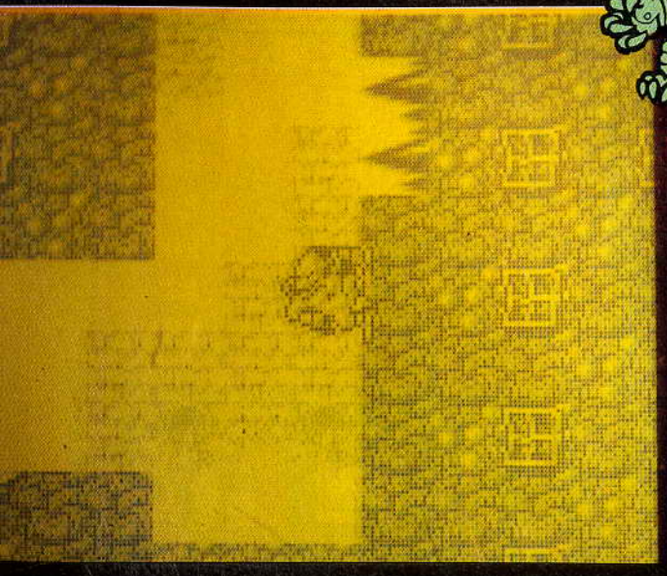




UN MENU BIEN UTILE

Le bouton A affiche un petit menu : Talk, Use, Lvl et Chk. Avec Use, vous activez un Talisman, Lvl vous indique l'état du personnage (nombre de fioles, vies restantes, etc.) et Chk collecte les objets (comme la fiole en bas à gauche de l'écran) que vous découvrez tout au long de votre périple.







SUPEREFF Attention, danger ! A l'instar de Super Mario Land, mais dans un autre genre, Gargoyle's Quest est un autre très grand jeu pour le Game Boy. Il vous fera passer des heures à tenter de retrouver l'héritier et croyez-moi, ça n'est pas de tout repos ! La première scène, difficile à souhait, ne fait que mettre dans l'ambiance. Lorsqu'on la termine, on est obligé de maîtriser les fonctions de vol et de saut. Et c'est tant mieux car on accède ainsi aux scènes suivantes avec plus de plaisir. Les graphismes ne sont pas mal faits, bien que parfois un peu confus. La musique est extraordinaire, la jouabilité acceptable, malgré une difficulté un peu trop prononcée au début. Bref, un excellent jeu, dû à la talentueuse équipe de CapCom, également responsable de Final Fight sur Super Famicom.



CAPCOM PRIX : B

APPRECIATION

PRESENTATION	92%
GRAPHISME	81%
BANDE SON	96%
JOUABILITE	84%
DUREE DE VIE	97%
INTERET	96%

1 JOUEURS | ARCADE AVENTURE | CARTOUCHE

SUPER MARIO LAND !

MARIO SUPER INTERNATIONAL

Ah, Mario, quand tu nous tiens ! Super Mario Land sur Game Boy n'est pas la seule version de Mario, loin de là ! Deux Mario existent déjà sur la NES pour le plus grand bonheur de tous. En fait, il y en a plus que deux : les petits Américains ont l'immense avantage de pouvoir jouer à la troisième version uniquement disponible sur leur NES bien de chez eux (qui ressemble à la nôtre, possède la même couleur, mais est évidemment incompatible...). Quant aux petits Japonais, c'est sur Super Mario World, uniquement disponible sur Super Famicom, qu'ils passent leur journée. Les Américains devraient avoir la chance de la posséder en septembre, quant à nous c'est dans tellement longtemps que je n'ose même pas donner de date...

Il était une fois un monde en paix appelé Sarasaland. Ce monde était formé de quatre royaumes : Birabuto, Muda, Easton et Chai. Tatanga, un énigmatique monstre de l'espace, venu avec l'intention de conquérir Sarasaland, soumit les habitants de chaque royaume à une hypnose cosmique afin de pouvoir les manipuler à sa guise... L'insatiable Tatanga a même dans la tête l'idée d'épouser la princesse Daisy qu'il a enlevée et retient prisonnière dans le dernier royaume. Et c'est là que petit Mario (mais costaud !) s'énerve et décide d'intervenir. Il s'en va dans le triple but de tuer Tatanga, délivrer tout le monde de l'hypnose cosmique et sauver la princesse Daisy.

Chacun des quatre territoires est divisé en trois zones. A la fin de la troisième zone se trouve le maître de chaque royaume. Il n'est pas obligatoire de l'éliminer pour poursuivre, mais cela rapporte tout de même 5 000 points et le chemin est bien plus facile d'accès sans lui.

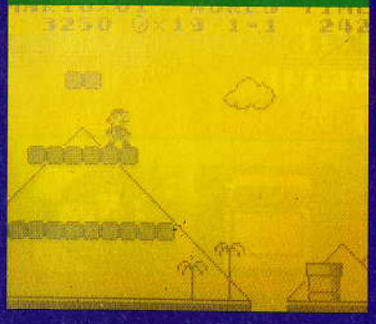
Le scrolling est horizontal et la croix permet à Mario de se déplacer vers la gauche ou la droite et de se recroqueviller pour éviter certains ennemis. Le bouton A le fait sauter, le B lui fait lancer des armes : super boules, torpilles et missiles (pour la zone 3 des royaumes 2 et 4 qui se déroulent automatiquement). Maintenu avec la flèche de direction, ce dernier bouton permet aussi de courir plus vite ou sauter plus haut. Pensez-y !

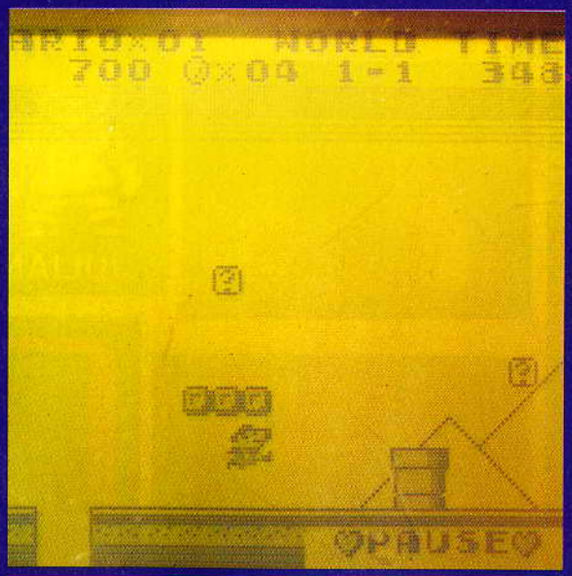
COMMENTAIRE 1

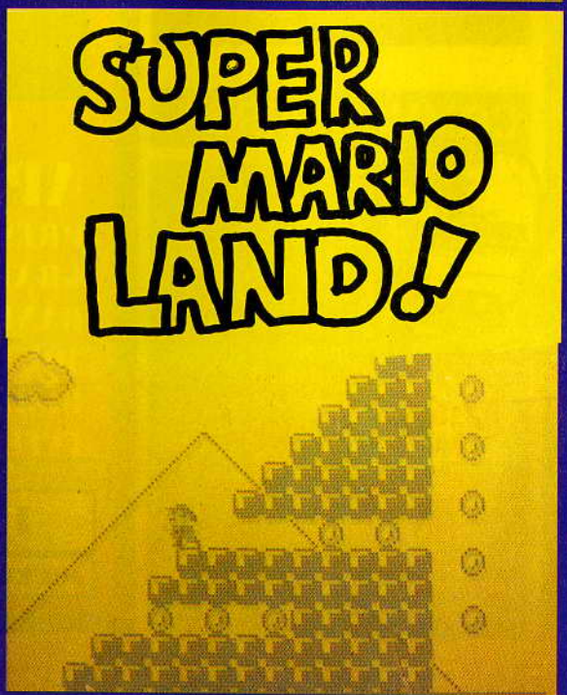


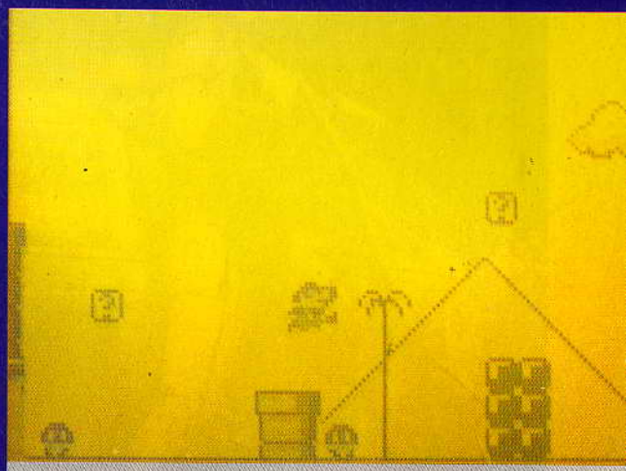
SUPEREFF

Quel jeu ! Les graphismes sont fins, la musique un délice et l'animation extra. Et ce n'est pas tout ! Non seulement la réalisation de Super Mario Land est irréprochable, mais en plus la difficulté est progressive à souhait. Il y a même des niveaux-bonus pour gagner des vies supplémentaires : en fin de zone, deux portes vous font face, dont l'une est plus difficile d'accès. Devinez laquelle s'ouvre sur le niveau-bonus. Si vous perdez toutes vos vies avant d'avoir pu finir le jeu, vous aurez droit à une option continue et à trois vies supplémentaires à condition toutefois que vous ayez atteint les 100 000 points... Vraiment génial ! Un super must !











NINTENDO PRIX : B

APPRECIATION

PRESENTATION	95%
GRAPHISME	88%
BANDE SON	97%
JOUABILITE	96%
DUREE DE VIE	99%
INTERET	98%

1 JOUEURS	PLATES-FORMES	CARTOUCHE

REVIEW

ROBOCOP

Dans l'exercice de ses fonctions, Alex Murphy a été grièvement blessé par Clarence Boddicker, un homme de main du patron de l'OCP, Dick Jones. L'OCP décide de se servir des restes d'Alex Murphy pour construire un robot, Robocop, dont la tâche sera de nettoyer Detroit de ses délinquants.

Cette version sur Gameboy du célèbre film vous donne le contrôle de Robocop et c'est vous qui devrez affronter les punks qui menacent la sécurité de la ville.

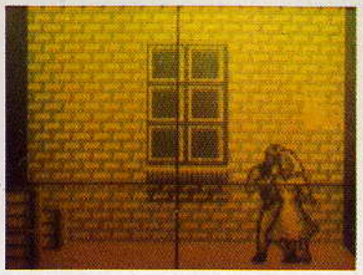
Cependant, Robocop n'est pas qu'un robot de métal, il a aussi une âme, habitée par les souvenirs d'Alex Murphy.

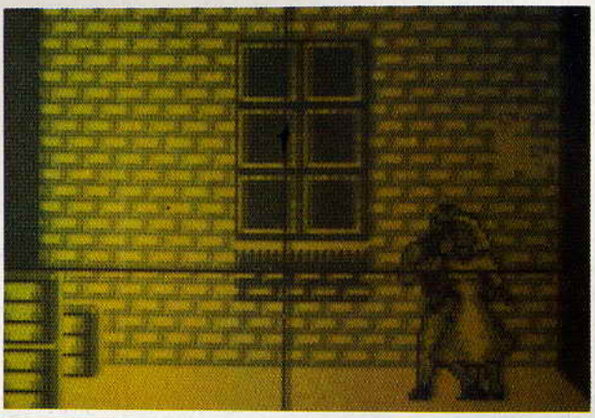


UN ROBOT TRES ACTIF

Dans chaque niveau, Robocop parcourt les rues de Detroit, le doigt sur la gâchette de son automatique 9 coups. Les punks qui se pavanent en ville ou tirent des fenêtres dans les premiers niveaux deviennent des adversaires plus coriaces à mesure que le jeu progresse. Les gardiens de fin de niveau, notamment ED- 209, doivent être touchés à plusieurs reprises avant d'être éliminés.

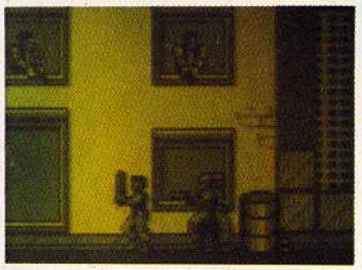






SUIVEZ LE RYTHME

Mi-jeu de plateforme, mi-shoot-em-up, le programme est parsemé de bonus. Par exemple, il y en a dans la scène où Robocop essaie de se souvenir du visage de l'un des agresseurs de Murphy.





COMMENTAIRE 1



MATT

Quelle déception ! Le graphisme est médiocre, indigne des possibilités qu'offre la Gameboy. Les effets sonores sont inexistants et le scénario banal, d'autant plus que parer les attaques des adversaires s'avère quasiment impossible.

COMMENTAIRE 2



JULIAN

Quand j'ai commencé à jouer, j'ai trouvé Robocop assez décevant, surtout à cause du graphisme, des effets sonores et du système de contrôle. Mais j'ai bien fait de persévérer, le jeu s'améliore et finalement le scénario s'avère agréable et varié.



NINTENDO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	75%
GRAPHISME	62%
BANDE SON	71%
JOUABILITE	72%
DUREE DE VIE	65%
INTERET	72%

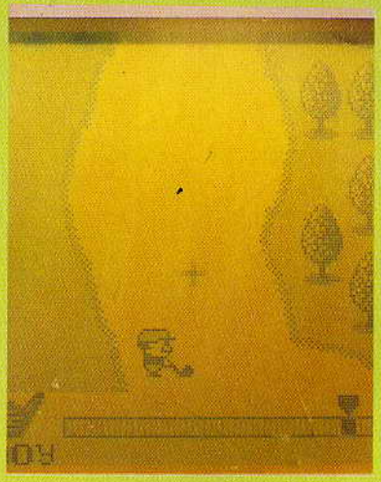
1 JOUEURS

GOLF

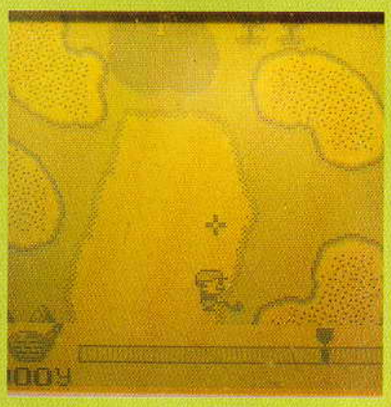
Un golf sur Game Boy ! C'est assez osé de faire une simulation de golf sur un appareil de cette taille ! Tout y est : bunkers, plans d'eau, direction et force du vent... A l'allumage, vous entrez votre nom qui sera enregistré sur la cartouche. Ainsi, si vous interrompez la partie avant la fin, vous la reprendrez là où vous l'avez quittée. Puis, vous choisissez votre parcours : japonais ou américain. Pendant le jeu, trois types d'écran s'offrent à vous : Play, Hole et Green. Vous passez de l'un à l'autre grâce au bouton B. Le premier montre l'emplacement de la balle et le terrain tout autour.

C'est à partir de là que vous jouez vos coups. Vous y déplacez l'indicateur de direction du tir et choisissez votre club à l'aide de la croix. En appuyant sur le bouton A, vous faites apparaître l'indicateur de tir. L'écran Hole affiche le trou sur lequel vous jouez, dans sa totalité. Si l'écran est trop petit pour tout visualiser, alors servez-vous de la croix pour faire défiler l'écran.

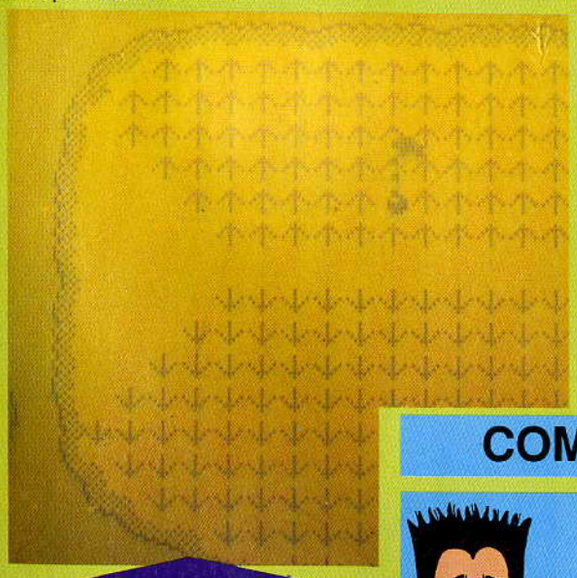
Enfin, l'écran Green permet de visualiser le drapeau et les caractéristiques du green, qui est la surface (dont le gazon est très court) où se trouve le trou. Des flèches indiquent son inclinaison.



Attention aux plans d'eau !...

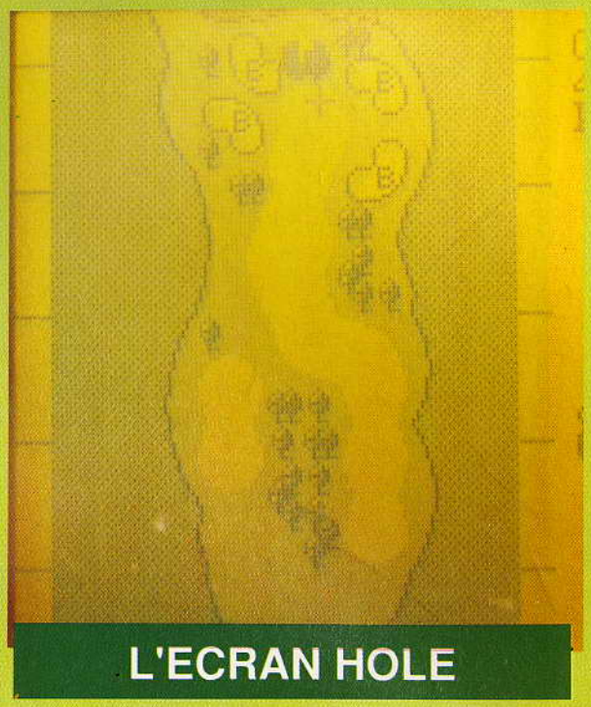


Ce green est une véritable bosse...



L'INDICATEUR DE TIR

L'indicateur de tir. Un curseur se déplace vers la gauche et la droite. En stoppant la balle dans la zone sombre, la balle ira tout droit. A gauche du curseur, elle ira vers la droite (slice) et réciproquement (hook). Il est également possible d'obtenir des balles en cloche, rases ou encore avec effet rétro.



L'ECRAN HOLE

L'écran Hole. Vous y distinguez nettement le Fairway, les arbres et les bunkers précisés par la lettre B. Sur le côté droit et de haut en bas, vous pouvez lire le numéro du trou, la distance totale jusqu'au trou, le PAR, l'indicateur de direction et de force du vent ainsi que la distance restante de la balle au trou.

COMMENTAIRE 1



SUPEREFF

Incroyable, du jamais vu ! Cette simulation est hyper-réaliste et n'a rien à envier à celle sur les micros ou les autres consoles. Très complète, elle contient tous les paramètres. On se demande comment les programmeurs ont réussi à y caser tant d'informations. Comble du raffinement : la sauvegarde. La cartouche peut enregistrer jusqu'à deux parties. Ainsi, si vous commencez une nouvelle partie alors que vous n'avez pas fini la précédente, vous gardez celle-ci en mémoire, pour l'achever un peu plus tard. Bruitages réalistes, dessins détaillés, font de Golf un titre indispensable. Si vous ne l'avez pas encore, courez l'acheter !

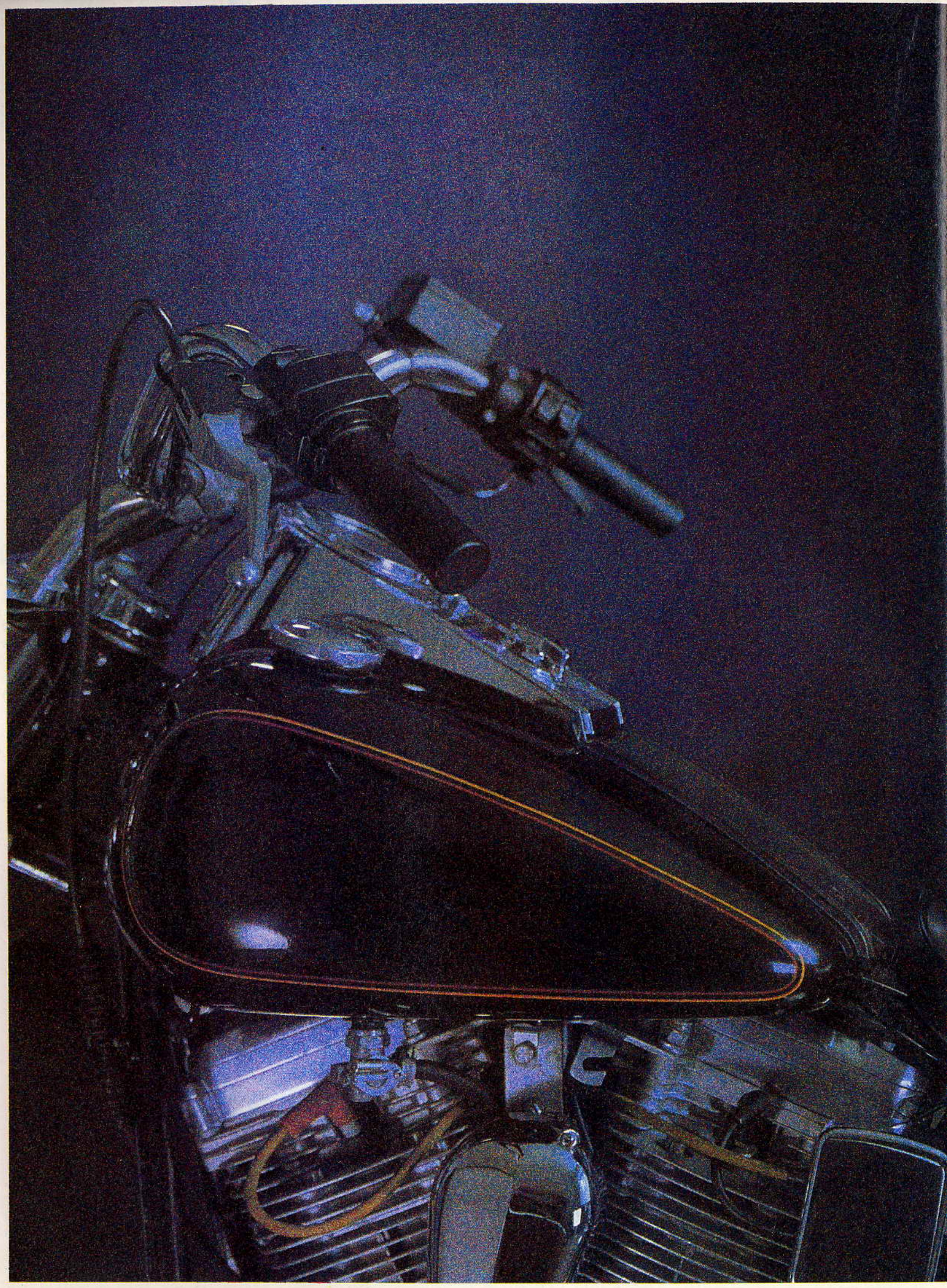


NINTENDO PRIX : B

APPRECIATION

PRESENTATION	96%
GRAPHISME	91%
BANDE SON	95%
JOUABILITE	94%
DUREE DE VIE	99%
INTERET	98%

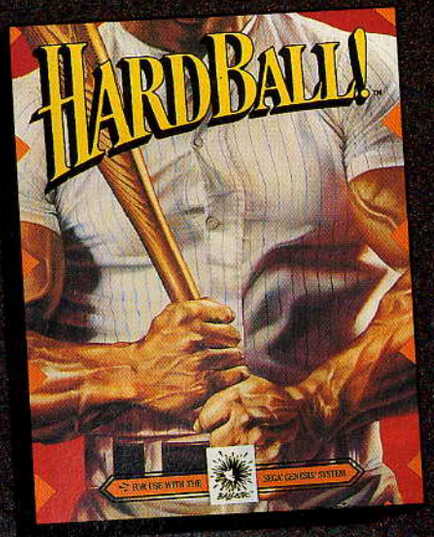
1 à 2 JOUEURS | SPORT | CARTOUCHE

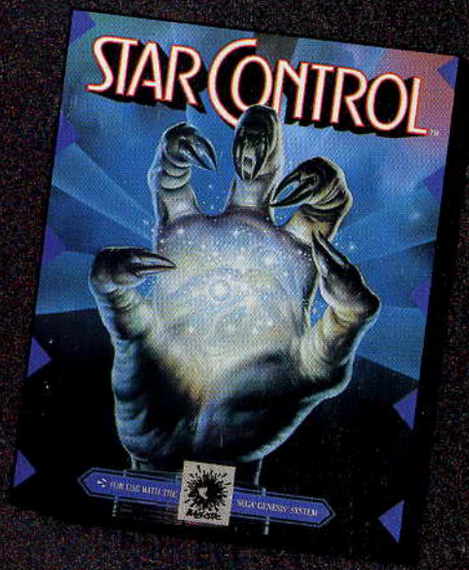


VOS BÉCANES EN ONT MÉCHAMMENT ENVIE...

HARDBALL!

MEAN MACHINES
SCORE 80%





STAR CONTROL

C+VG HIT
SCORE 90%

MEAN MACHINES
SCORE 86%

C+VG 90%

BIENTOT TURRICAN ET ONSLAUGHT

BALLISTIC™

...POUR MEGA DRIVE

Mega Drive est un label de Sega Enterprises Ltd.
Ballistic est un label de Accolade Inc.

REVIEW

SHANGHAI

Ce jeu de réflexion est basé sur le Mah Jong, jeu chinois qui daterait de plus de vingt-cinq siècles. Il semble qu'il ait été à l'origine un divertissement pour marins et p^Echeurs. Initialement constitué de cartes, il utilise rapidement des dominos d'os ou de bambou. Le jeu est composé de cent quarante-quatre dominos, répartis en une série de suites, telles que celles des fleurs, des dragons, des points cardinaux…

Le but du jeu consiste à enlever les dominos deux à deux, par paires. Si le joueur se retrouve bloqué, et qu'il reste des dominos la partie est perdue. On peut manipuler une pièce en la faisant glisser vers la droite ou vers la gauche, s'il n'y a pas de dominos au-dessus d'elle. Le joueur sélectionne au début de la partie la forme générale que prendra la pile de dominos (dragon, fleur, tortue, poisson …).

Il est possible de jouer seul, avec un autre joueur en compétition (en jouant l'un après l'autre ou simultanément), ou bien en s'entraidant. On peut obtenir une aide du programme qui montre le premier domino à retirer d'une paire donnée.

Le domino, en haut à droite de l'écran, correspond à un zoom de celui qui est sous la flèche du curseur.



Le domino entouré de rouge et celui qui est sous la flèche sont identiques. On va pouvoir les éliminer.

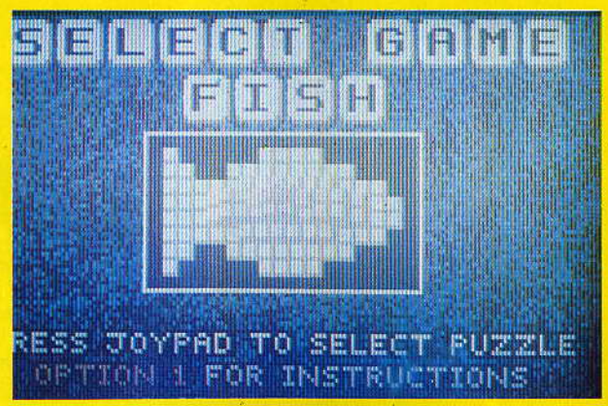


COMMENTAIRE

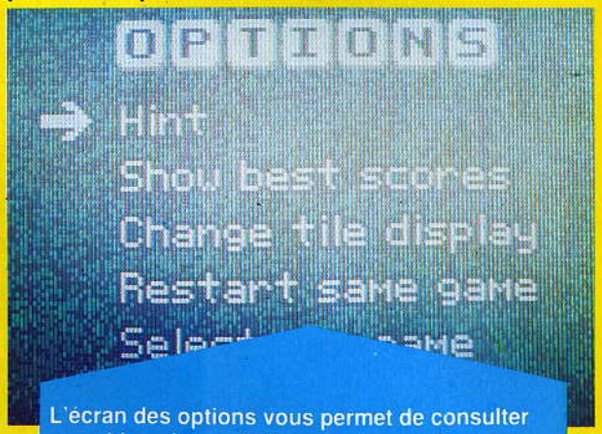


F. ORLANS

Shanghai existe sur de nombreuses machines. Il a été développé initialement sur Macintosh par un programmeur, handicapé physiquement, qui a réussi la performance de réaliser ce programme et d'en faire un hit mondial. Je ne trouve pas la version Lynx particulièrement réussie, les dominos sont trop stylisés. Lorsqu'on passe le curseur sur chacun d'entre eux, il apparait en haut de l'écran plus lisiblement, ce qui est nécessaire vu les dimensions de l'écran mais reste peu commode. On retrouve les bonnes idées du programmes original, comme la possibilité de se faire aiguiller sur la bonne voie par l'option 'hint' lorsqu'on "sèche" désespérément.. Le principe même du jeu ne m'a pas convaincu. Il est vrai que je n'ai jamais été un grand amateur de puzzles !



Vous pouvez faire varier la forme générale que prendra l'empilement des dominos.



L'écran des options vous permet de consulter une aide qui vous indiquera, si vous êtes bloqué, la prochaine paire de dominos à enlever.



ATARI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	89%
GRAPHISME	65%
BANDE SON	68%
JOUABILITE	74%
DUREE DE VIE	88%
INTERET	67%

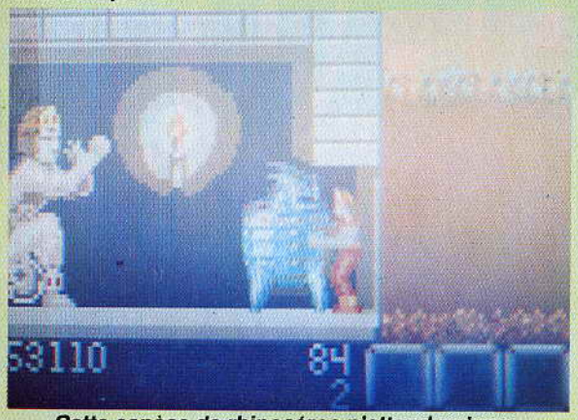
1 à 2 JOUEURS | PUZZLE | CARTOUCHE

RYGAR

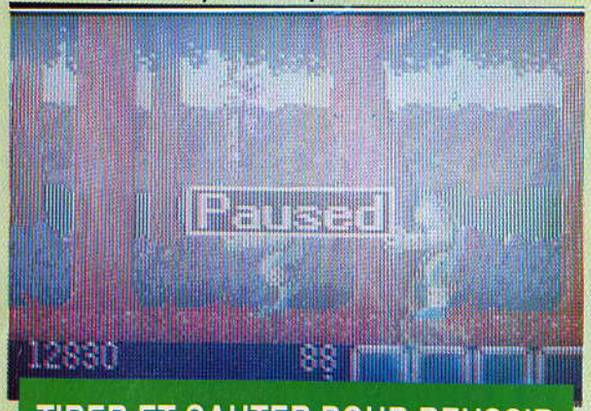
Il y a des millions d'années, un magicien a banni de cette Terre tous les êtres malfaisants. Dix mille années se sont écoulées et les démons, revenus sur Terre, s'en sont emparés, les habitants ont dû s'enfuir dans les régions les plus désolées.

C'est à vous, Rygar, le plus valeureux des guerriers, qu'est confiée la mission de purger la contrée de toutes ces créatures. Lors de chaque niveau du jeu, vous disposez de cent secondes pour éliminer tous ses monstres. Vous pouvez les abattre directement, grâce à une espèce d'arme qui, tel un boomerang, revient vers vous. Ou bien vous pouvez sautez sur leur tête, ce qui les immobilise pendant quelques secondes, vous permettant de les détruire plus facilement.

Vous pourrez obtenir au cours du jeu deux types d'armes : certaines sont plus puissantes, d'autres permettent de tirer vers le haut. Un bonus spécial doublera tous vos points. A la fin de chaque région, vous pénétrez dans un temple. Là, les points que vous avez obtenus en ramassant des bonus et en abattant des créatures vous sont comptabilisés. Lorsque votre score atteint certaines valeurs, des vies supplémentaires vous sont octroyées.



Cette espèce de rhinocéros n'attend qu'une chose : que vous posiez un pied à terre !



TIRER ET SAUTER POUR REUSSIR

Tirer tout en sautant, voilà une des clés de la réussite dans Rygar. L'arme que vous venez de lancer, et qui apparaît dans une des cases en bas, vous a été fournie par un super bonus. Elle permet de tirer plus loin, avec plus de puissance.

En ricochant sur la tête de ces monstres , vous allez les immobiliser et les détruire sans danger.





LE TEMPLE SHAO LIN

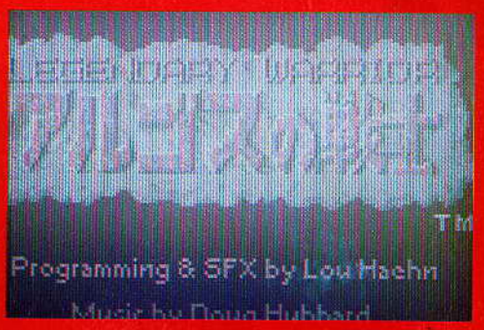
Pour entrer et sortir des temples, les concepteurs ont repris un des épisodes des légendes au sujet du célèbre temple Shao Lin, haut lieu du kung fu chinois. A la fin de son entraînement, le disciple devait passer dans un étroit couloir pleins de dangers. Une énorme urne-brasero en fonte en bouchait le passage et la seule façon de passer l'obstacle était de soulever l'objet et de pivoter autour de lui, en le plaquant contre son corps. Le brasero, chauffé à blanc, "tatouait" un dragon sur le ventre et les avants-bras du disciple.

COMMENTAIRE



F. ORLANS

Rygar est un bon "slash-them-up" : simple mais efficace. Même si on est loin de la splendide version d'arcade, sa réalisation, sans être exceptionnelle, est tout à fait correcte. Le décor est plutôt sympathique. Il ne possède qu'un scrolling sur deux plans, c'est-à-dire que vous ne pouvez jamais passer derrière un élément du décor. Les créatures ne sont pas très variées et on les retrouve d'un niveau à l'autre. Mais le jeu est amusant et coloré. Des bonus secrets sont cachés, qui n'apparaissent que si vous sautez ou tirez à un endroit précis du jeu. L'action est rapide, même si elle n'offre pas un challenge très difficile. Cette cartouche propose vingt-trois niveaux, non pas révolutionnaires, mais amusants et d'une difficulté tout à fait abordable.



ATARI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	64%
GRAPHISME	77%
BANDE SON	82%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	71%
INTERET	75%

1 JOUEURS | BEAT-THEM-ALL | CARTOUCHE

REVIEW

ROBO-SQUASH

On le sait, c'est Atari qui a inventé le premier jeu vidéo, Pong. Il s'agissait d'un tennis à la sauce de l'époque. Deux traits blancs pour les raquettes, un carré en guise de balle et c'était parti... Tout ça pour vous dire qu'Atari a fait des progrès entre temps. Robo Squash reprend le principe de la raquette mais, cette fois, en 3D.

En face de vous : l'ordinateur ou un copain (en reliant deux Lynx). Entre vous : des briques et des bonus. L'œil indique l'endroit où va frapper la balle, le dragon tire sur les briques et les autres bonus, la bouche capture la balle (et la laisse collée à la raquette) et la spirale agrandit la raquette. Lorsque toutes les briques sont détruites, une araignée se promène de façon aléatoire.

Pour gagner, il faut marquer trois points (on gagne un point lorque l'adversaire manque la balle) ou bien toucher l'araignée le premier. Seize parties différentes sont possibles. Il faut également faire preuve de stratégie: à chaque fois que l'on gagne une manche, on peut choisir la suivante, ce qui influe sur le nombre de points.



L'œil indique l'endroit où va frapper la balle.

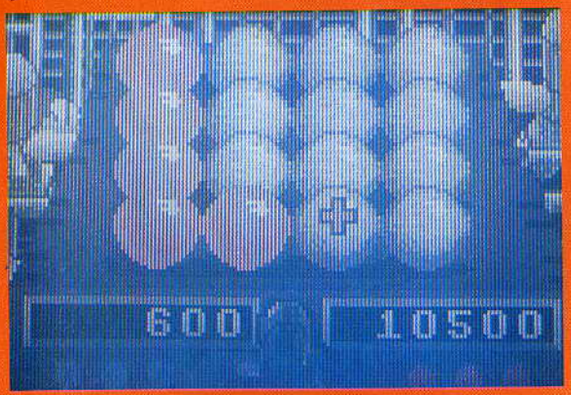


COMMENTAIRE 1



SUPEREFF

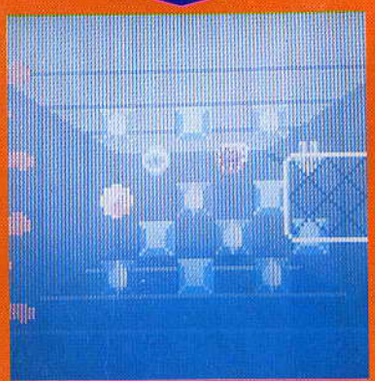
Robo-Squash frappe par son originalité. Réussir à faire une nouvelle version de tennis qui soit intéressante n'est pas donné à tout le monde. Et justement, Atari n'est pas tout le monde ! L'idée des seize manches et des bonus n'est pas mauvaise. Cela évite la lassitude. Plus on joue, plus on maîtrise le jeu et plus on rejoue ! L'effet de 3D est bien rendu, d'autant plus que l'écran du Lynx n'est vraiment pas grand (c'est le moins qu'on puisse dire !). En clair, Robo Squash est un jeu avec lequel je prends plaisir à jouer. Ceci dit, je ne saurais trop vous conseiller de l'essayer avant de l'acheter.



L'ECRAN DE JEU

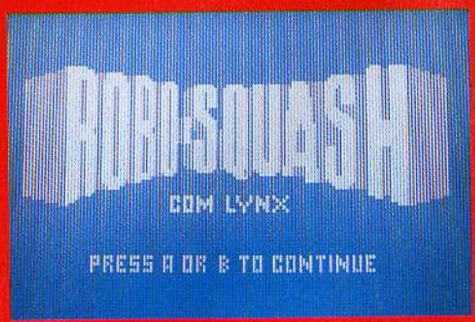
L'ordinateur a déjà marqué deux points et en est à sa balle de manche. Les taches correspondent aux impacts de la balle, lorsque vous la ratez. Comme vous pouvez le voir, elles restent sur l'écran. Ce n'est pas trop gênant quand c'est sur le côté, comme ici, mais si vous manquez la balle en plein milieu de l'écran... Remarquez également les bonus.

l'agrandisseur, l'œil, la bouche et le dragon, à moitié caché par la raquette.



IMPORTANCE DE LA STRATEGIE

Dans Robo Squash, il ne suffit pas de renvoyer la balle. La stratégie entre également en ligne de compte : chaque partie (sur seize) remportée donne au vainqueur l'opportunité de choisir la manche suivante, matérialisée par une des balles sur cet écran. Ici, les balles sont rouges signifiant que l'ordinateur en a rapporté cinq, celle du joueur humain (vous !) étant colorées en bleu. Le but est de réaliser une rangée complète, horizontalement ou verticalement, ce qui rapporte bien évidemment plus de points.



ATARI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	80%
GRAPHISME	80%
BANDE SON	75%
JOUABILITE	85%
DUREE DE VIE	70%
INTERET	78%

1 à 2 JOUEURS | SPORT | CARTOUCHE

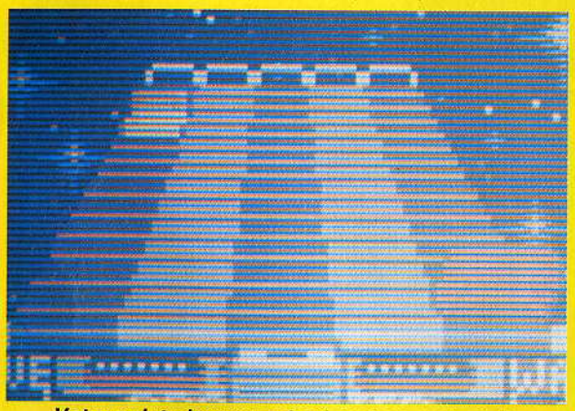
KLAX

REVIEW

Ce jeu de réflexion repose sur un principe simple : aligner des briques de la même couleur suivant un axe vertical, horizontal ou en diagonale. Les alignements les plus compliqués (en diagonale) rapportent le plus de points. Lorsqu'on a réussi un de ces alignements (un "klax"), ces briques disparaissent.

Elles sont apportées par une sorte de tapis roulant vers le bas de l'écran. Le joueur déplace un godet qui réceptionne une brique, et la dépose dans l'une des cinq cases disponibles. Le tapis roulant les amène à une vitesse de plus en plus importante, au fur et à mesure que le temps s'écoule.

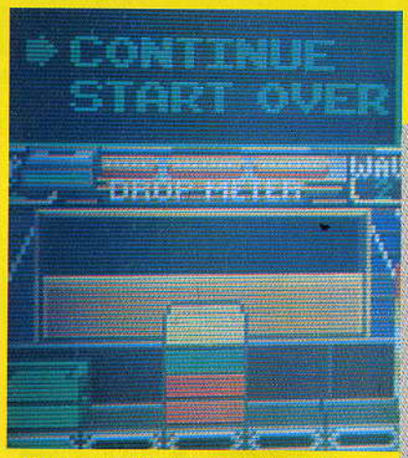
Pour passer au niveau suivant (appelé "waves"), il faut réunir quelques conditions : certains vous demandent de faire un type de klax particulier (en diagonale par exemple). Pour d'autres, il faudra réaliser un score donné, ou un certain nombre de klax (tous types confondus)... Les briques clignotantes sont des sortes de joker. Elles peuvent remplacer n'importe quelle couleur.



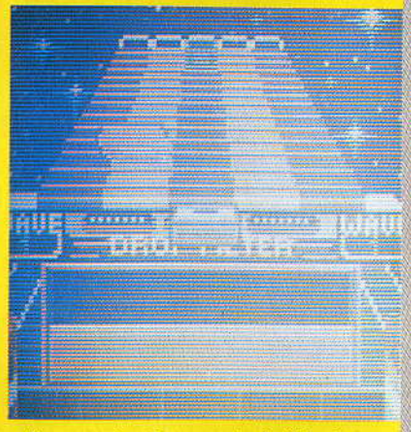
Votre palet n'est pas placé au bon endroit. La brique rouge va tomber dans le vide.



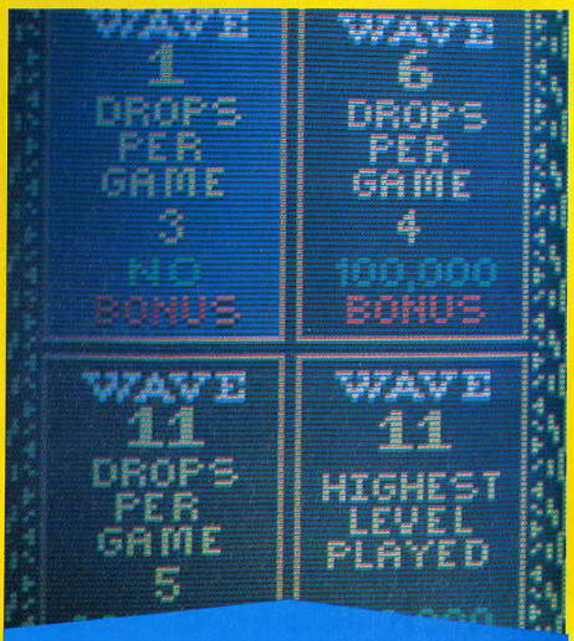
Réussir à empiler trois briques : voilà le secret du bonheur, selon Klax !



Vous pouvez recommencer un niveau autant de fois que vous le souhaitez.



Il ne reste plus que trois klax à réaliser pour passer au niveau suivant.



BRULER LES ETAPES

De temps en temps, vous pouvez sauter quelques étapes, et accéder directement à un niveau plus élevé. Le revers de la médaille, c'est que la difficulté est également plus importante.

COMMENTAIRE



JB AERSTUT

Klax utilise l'écran de la Lynx dans le sens vertical. L'idée est excellente car il convient parfaitement à la forme du tapis roulant qui apporte les briques. La réalisation qui, de toute façon, a peu d'importance pour un tel jeu de stratégie, est correcte. Les bruitages ont été soignés : de temps à autre, des voix digitalisées retentissent, le bruit que font les briques sur le tapis roulant augmente au fur et à mesure qu'elles se rapprochent du joueur ... Cette cartouche est une réussite dans le sens où le jeu est très simple, mais très amusant et prenant. Il est vraiment difficile de quitter une partie de Klax ! Le seul reproche que je lui ferais concerne le joypad, dont le maniement peu précis a souvent été la cause de perte de briques.



ATARI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	60%
GRAPHISME	72%
BANDE SON	91%
JOUABILITE	92%
DUREE DE VIE	95%
INTERET	93%

1 JOUEURS | PUZZLE GAME | CARTOUCHE

PAPERBOY

Livreur de journaux à bicyclette, vous parcourez la ville et lancez un exemplaire du Daily Sun dans la boîte aux lettres de chacun des abonnés.

Tout en pédalant vous devez éviter les innombrables obstacles : voitures qui rentrent dans leurs garages, arbustes, enfants qui jouent avec des voitures télécommandées, chiens...

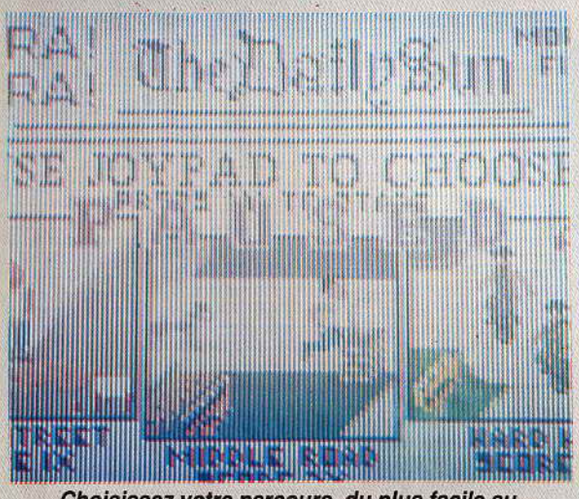
Vous gagnez des points lorsque vous expédiez un journal dans les vitres d'une personne qui avait refusé de s'abonner au Daily Sun ou lorsque vous réussissez à éviter une collision avec un obstacle imprévu. Il vous est possible de freiner ou d'accélérer votre allure. Si la vitesse rend votre travail plus délicat (il devient plus difficile d'atteindre sa cible), elle vous permet, en revanche, de renverser les obstacles. Le long de la route sont disposées des piles de journaux. Ramassez-les : ce sont vos munitions ! Vous ne pouvez emporter plus de dix journaux à la fois.

A la fin de votre tournée, une aire d'entraînement vous attend. Passez entre les cibles et visez dans le mille !

VISER JUSTE ET BIEN

Non seulement vous venez de rater la boîte aux lettres de cet abonné au Daily Sun mais, en plus, vous avez trouvé le moyen d'envoyer le journal dans une de ses vitres !

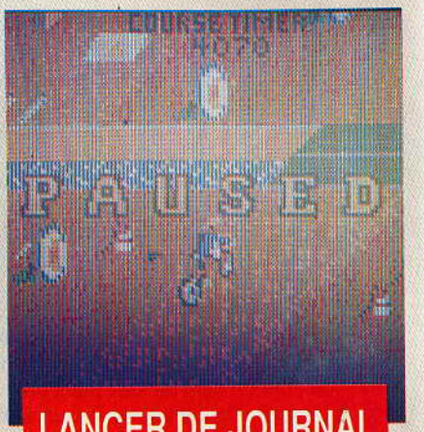




Choisissez votre parcours, du plus facile au plus dur.



Votre terrain de chasse : le trottoir. Vos cibles : les boîtes aux lettres.



LANCER DE JOURNAL

A la fin de votre tournée, le terrain de tir à l'arc vous servira à améliorez votre "lancer de journal". Visez le centre et slalomez entre les cibles.

COMMENTAIRE



J.B. AERSTUT

Adapté d'un jeu de café, le scénario de Paperboy commence à dater. L'histoire du gentil petit livreur, qui prend un peu trop à cœur les intérêts de son journal, ne me semble pas être capable de motiver les foules. Il souffre, en outre, d'un détail gênant. Le journal que vous lancez est blanc. Or, la qualité de l'écran LCD, piètre lorsqu'il s'agit de représenter un objet en mouvement, et le décor, bien souvent formé de teintes claires, rendent la visualisation du projectile très malaisée. On en arrive à viser en ne se basant que sur le bruitage (petite musique en cas de succès) et la position de la boîte aux lettres, et non pas sur la trajectoire du journal ! L'intérêt de ce jeu, qui consiste à éviter des obstacles et envoyer des journaux, est peu élevé. Un programme très moyen.



ATARI PRIX : C

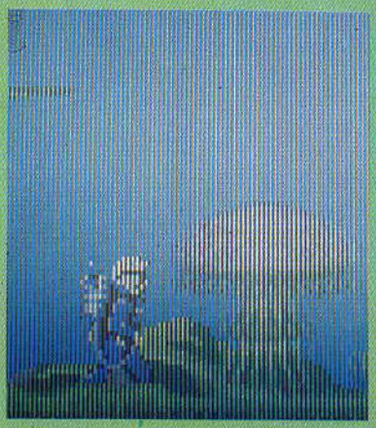
APPRECIATION

PRESENTATION	50%
GRAPHISME	65%
BANDE SON	72%
JOUABILITE	61%
DUREE DE VIE	48%
INTERET	67%

1 JOUEURS | ARCADE | CARTOUCHE

SLIME WORLD

A perte de vue, de la slime ! ▼



Vous incarnez Todd, un aventurier de l'espace toujours fourré dans les coins les plus étranges ou dangereux de la galaxie.

Dans le secteur d'Andromède, vous découvrez l'épave d'un vaisseau abandonné. Il contient les bribes du livre de bord du capitaine. Celui-ci a découvert une planète surprenante. Presque entièrement recouverte d'une espèce de matière verte, gluante et nauséabonde (la slime), elle abrite des créatures innommables, faites de cette matière. Le contact avec celle-ci est mortel. Certains de ces monstres projettent des gouttelettes de slime volontairement, ou lorsqu'on les détruit. La slime suinte aussi des murs.

Peu à peu, elle risque de vous recouvrir et de vous anéantir. Cette planète ne serait d'aucun intérêt si elle n'abritait pas en son sein des gemmes de grandes valeurs. On trouve des gemmes bleues et surtout des gemmes rouges, aux pouvoirs exceptionnels. Vous apprenez également que dans le labyrinthe formé de couloirs, on trouve des objets forts utiles, comme des bombes, des jet packs, etc, abandonnés par les autochtones qui ont fui à l'arrivée de la mystéreuse matière gluante.

Malgré tous ces dangers, l'appât du gain est trop fort. Vous décidez d'aller voir de plus près ce mystérieux monde.



POUR VOUS AIDER

A tout moment, vous pouvez compulser une carte, tracée automatiquement par votre ordinateur. Elle vous indique les galeries que vous avez déjà explorées, et, en plus clair, celles à l'entrée desquelles vous vous êtes arrêté.



▲ *Votre véhicule vient d'atterrir sur cette planète : à vous la conquête des gemmes !*



Deux types différents de monstres sont présents ici. Le plus dangereux est certainement le serpent "slimiesque" qui passe et repasse dans la salle.

COMMENTAIRE



J.B. AERSTUT

Slime World est bien réalisé. L'animation de Todd est très réussie : il s'accroche aux parois recouverte de slime, bondit d'une salle à l'autre, ralentit le pas dans les montées et accélère dans les descentes ... En revanche, celle des monstres est plus sommaire. A tout moment, Todd peut consulter une carte qui affiche les salles qu'il a déjà visitées. Cette option est particulièrement utile. Le jeu propose six missions différentes : cela va de la mission de base avec exploration des galeries afin de localiser la navette de secours jusqu'à la partie où l'on affronte les autres membres de l'équipage. Malgré la diversité des missions, le jeu est un peu monotone. Tout au long du labyrinthe, on affronte des adversaires fort semblables, dans des décors identiques.



ATARI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	68%
GRAPHISME	87%
BANDE SON	79%
JOUABILITE	85%
DUREE DE VIE	74%
INTERET	81%

1 à 5 JOUEURS | BEAT-THEM-ALL | CARTOUCHE

REVIEW

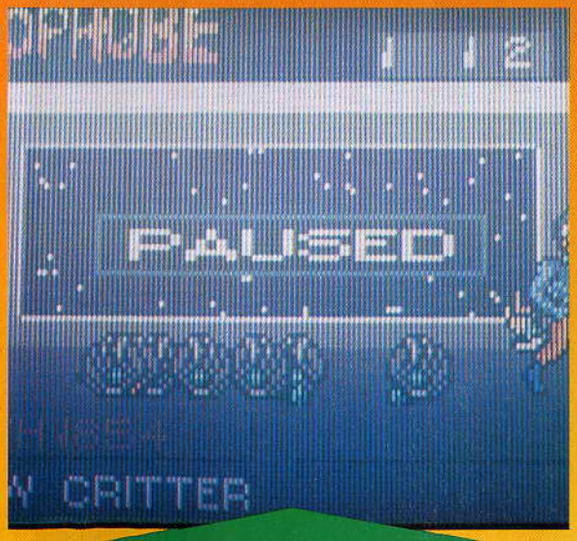
XENOPHOBE

Un SOS désespéré a été lancé par une équipe de mécaniciens de l'espace envoyés pour réparer les stations spatiales vitales pour la survie de la planète. En fait de réparations, c'est d'invasion qu'il s'agit.

Les Xenos, horribles créatures, se sont introduits dans les vingt-trois stations. Chacune d'entre elles est constituée de plusieurs étages et chaque étage comporte huit pièces.

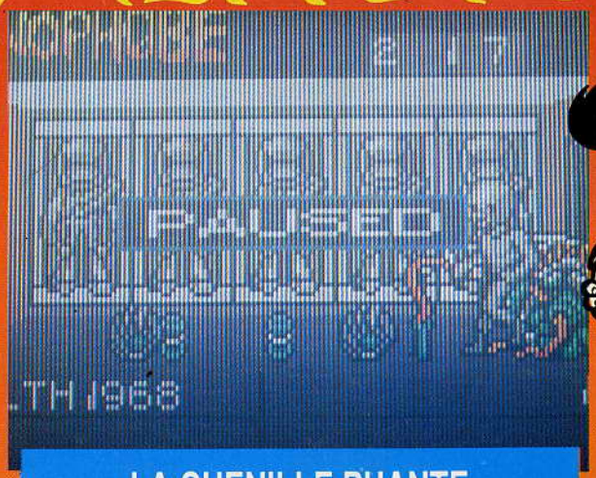
Tel Luke Skywalker, vous partez, armé d'un pauvre pistolet, à la chasse aux indésirables. Le but étant de sauver les stations, tous les moyens sont bons : vous êtes très fort et vous nettoyez la station, vous êtes moins fort et vous détruisez la station, ou encore vous évacuez carrément...

Plusieurs sortes de Xenos vous attendent. Tout d'abord, il y a les pods, inoffensifs qui se transforment en cafards. Ceux-ci ne sont pas difficiles à avoir, mais s'accrochent obstinément tels des sangsues à vos mollets. Les larves sont plus difficiles à exterminer car elles se roulent en boule et deviennent alors invincibles sauf si vous leur lancez une bombe (dont vous ne possédez, bien entendu, qu'un nombre limité). Les tentacules qui descendent du plafond ou qui surgissent du plancher s'éliminent en deux coups de pistolet. Il est plus difficile de venir à bout de la chenille puante. Il faut s'aider d'une arme plus puissante. On en trouve quelques-unes sur son chemin comme le pistolet laser. Lle Festor, enfin, est le plus sournois car il se cache dans les encadrements de porte. De plus, il paralyse sa victime avec un gaz spécial et il balance sur ses poursuivants les œufs qu'il pond!



LES CAFARDS DE MR EEEEZ

Ici, c'est Mr Eeeez qui est en jeu et qui a fort à faire avec deux dégoûtants cafards. On en voit deux sur l'écran, mais si vous portez vos yeux quelques instants sur le coin en haut et à droite de l'écran, vous voyez que ce sont trois cafards qui vous pompent votre énergie. Débarrassez-vous-en en pressant la touche B. Juste en-dessous sont indiqués le niveau ainsi que la salle dans lesquels vous vous trouvez. En bas à gauche, ce sont les points de santé qui sont affichés. Enfin, au centre, le pourcentage vous précise le nombre d'ennemis à éliminer.

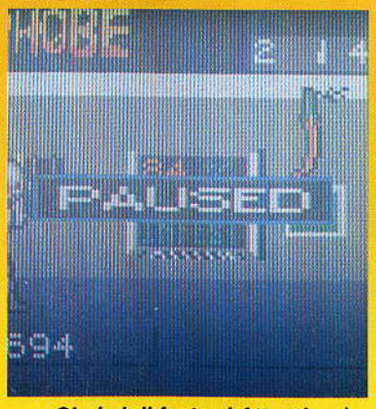


LA CHENILLE PUANTE

Le personnage que vous jouez s'appelle U2 R B52. Vous le choisissez parmi une dizaine dont la chenille puante si vous jouez à plusieurs. C'est elle que vous voyez sur l'écran tout près de notre valeureux U2 R B52 qui tente d'éliminer un tentacule ! De part et d'autre, deux pods attendent gentiment le moment venu, c'est-à-dire celui de l'éclosion qui laissera s'échapper d'ignobles cafards... Entre les deux pods, les bouteilles posées par terre vous rapporteront 80 points chacune.



Votre arrivée sur la première station orbitale...



Oh, le joli festor ! Attention à son pouvoir paralysant...

COMMENTAIRE 1



SUPEREFF

Le but est clairement défini : il faut nettoyer les stations orbitales des envahisseurs. Mais le fait de pouvoir évacuer quand on se sent en grand danger ou celle de détruire la station avec tout ce qu'elle contient ne sont pas mauvaises du tout. D'autre part, le soupçon d'interactivité donne de l'intérêt au jeu : pilotage de l'ascenseur pour passer d'un niveau à l'autre, commande des machines d'auto-destruction... Un petit robot nous accompagne et si l'on perd son arme (lors de l'attaque d'un festor), il nous en apporte une autre. Délicate attention... Un jeu sympa et varié qui donnera du fil à retordre aux plus endurcis.



ATARI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	88%
GRAPHISME	75%
BANDE SON	78%
JOUABILITE	85%
DUREE DE VIE	80%
INTERET	81%

1 à 4 JOUEURS | ARCADE | CARTOUCHE

HIT PARADE

MEGADRIVE

1	Mickey Mouse
2	Shadow Dancer
3	Ghostbusters
4	Super Monaco Grand Prix
5	Joe Montana
6	Moonwalker
7	Strider
8	Vallis 3
9	Lakers of Celtic
10	PGA Tour Golf







MEGADRIVE

Alors que Mickey Mouse grimpe en flèche, signalons la venue en dixième position d'un jeu qui n'est pas dans la catégorie action: PGA Tour Golf. Son succès semble, pour le moment, d'estime. Tendance à suivre pour les prochains mois. A noter aussi la bonne tenue de Moonwalker.

GAME BOY

1	Tortue Ninja
2	Robocop
3	Gremlins 2
4	Operation C.
5	Dragon's Lair

GAME BOY

Ce mois-ci, le Game Boy se distingue avec des jeux rapides où les réflexes sont mis à rude épreuve. Les Tortue Ninja font recette, bien entendu, mais Robocop est aussi dans la course et c'est vraiment d'une courte tête que les combattants verdâtres l'emportent face au super-flic. A noter que les Gremlins se défendent aussi pas trop mal. De leur part, ce n'est pas étonnant...





TOUS FORMATS

LYNX

1	Road Blaster
2	Chip's Challenge
3	Slime World
4	Gauntlet
5	Rygar



LYNX

Peu de surprises concernant la Lynx. La majeure partie des cartouches classées sont des adaptations de jeux tournant à l'origine sur micro, comme Gauntlet, par exemple. Soulignons toutefois le bon classement du très original Chip's Challenge: bien que relativement ancien, ce jeu de réflexion conserve toutes ses qualités.



NINTENDO

1	World Cup
2	Duck Tales
3	Super Mario 2
4	Dragon Ball
5	Megaman 2
6	Double Dragon 2
7	Super Off Road
8	Paper Boy
9	Gauntlet 2
10	Punch Out

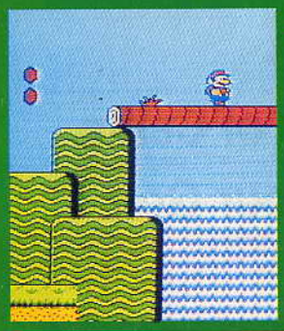
NINTENDO

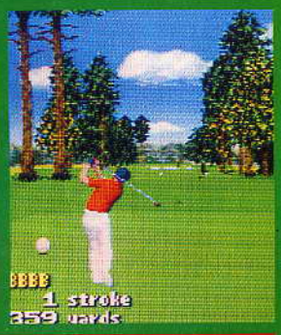
Les grands classiques font mal sur la NES. Mario, Dragon Ball, Double Dragon 2 et autres se battent de mois en mois. C'est à qui prendra une place à l'autre et souvent ça se joue à trois fois rien. Reste que les dits classiques commencent à subir la concurrence de jeux venus tout droit de l'univers micro comme Gauntlet 2 par exemple.









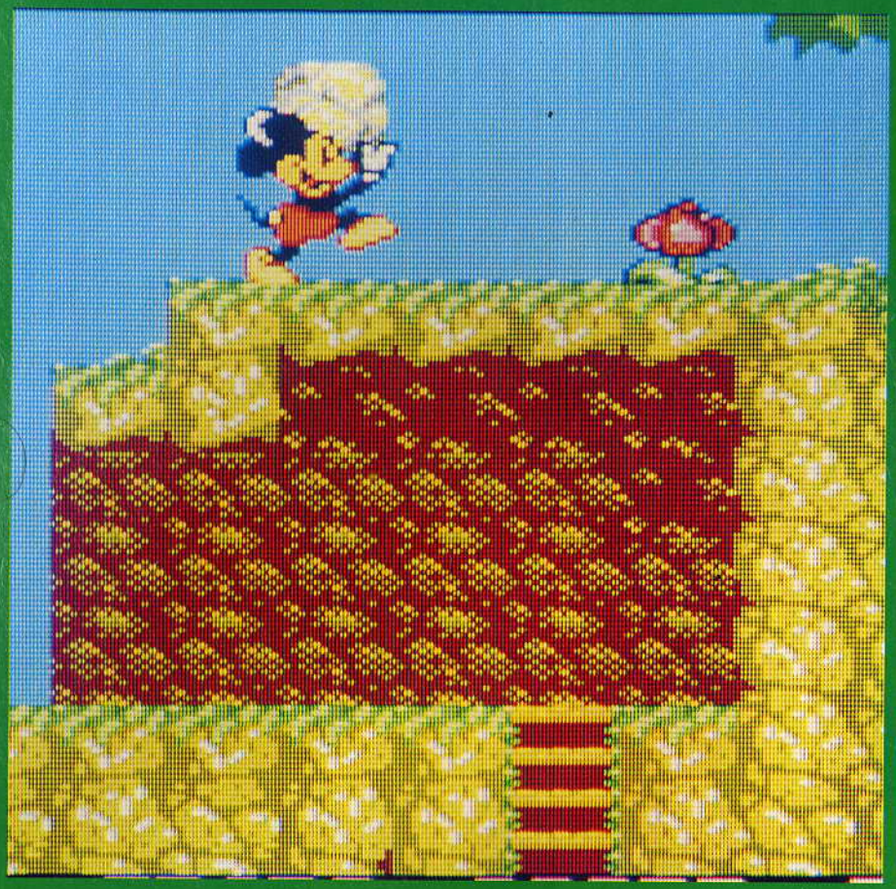


SUPERFAMICOM

Dans un mouchoir de poche : voilà le qualificatif marquant de ce classement sur SFX. Les places sont chères et se jouent à quelques unités près, notamment sur les trois premières places. Disons grosso modo que ces jeux connaissent tous un succès similaire et gageons que nous les retrouverons prochainement à la même place.

SUPERFAMICOM

1	Final Fight
2	Mario Bros
3	Actraiser
4	F-Zero
5	Augusta Golf



SEGA 8 BITS

1	Mickey Mouse
2	Super Monaco Grand Prix
3	Moonwalker
4	Ghouls 'n Ghosts
5	Indiana Jones
6	Paperboy
7	California Games
8	Tennis Ace
9	Double Dragon
10	World Soccer

SEGA 8 BITS

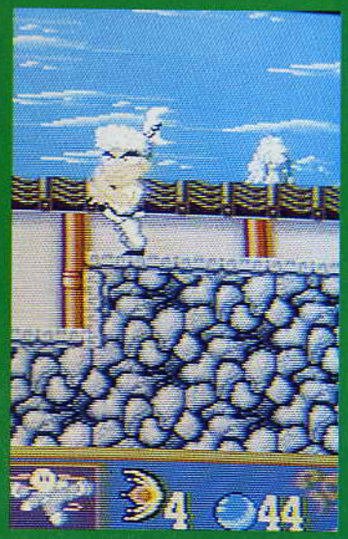
Curieux comme le classement Sega 8 bits ressemble à celui de la Megadrive. Mickey Mouse, Super Monaco Grand Prix et Moonwalker se retrouvent dans les deux à des places plus qu'honorables. A noter un Paper Boy dont le succès est comparable à la version NES et la belle place d'Indiana Jones. World Soccer semble pour sa part en passe de se faire détroner.





NEC COREGRAFX

1	Jackie Chan
2	Legend of Hero Tonma
3	Adventure Island
4	Cadash
5	Final Match Tennis



NEC COREGRAFX

La NEC continue son petit bonhomme de chemin aidée en cela par une logitheque importante et de qualité. Au programme, de l'action avec Jackie Chan et Final Match Tennis. Mais, l'aventure action genre Adventure Island ou Legend of Hero Tonma progresse...



REVIEW

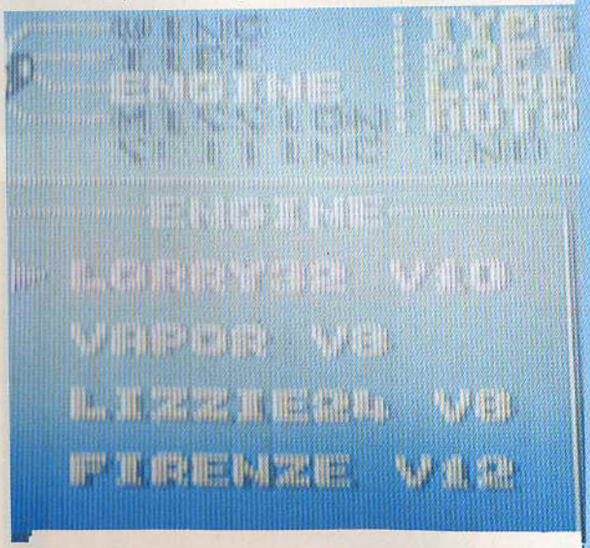
Super Monaco GP

Cette course de voitures sur borne d'arcade signée Sega a bien entendu été adaptée aux consoles de la marque. Après la Master System et la Megadrive, c'est au tour de la Game Gear de recevoir sa version de Super Monaco GP. Au menu, vous avez la possibilité de jouer à deux (grâce au câble Gear to Gear), de vous lancer dans le Grand Prix ou encore de vous entraîner grâce au mode "practice". Le championnat du monde comprend seize courses.

Au départ de chacune d'elles, vous partez à la treizième position et avez trois tours pour vous classer à la meilleure place. Au-delà de la sixième place, vous n'obtenez aucun point pour votre classement.

Le nombre d'options est important. Vous pouvez changer les différents éléments qui composent votre bolide. Tout d'abord pour le moteur, vous avez le choix entre quatre types de puissances différentes. Les pneus, qui influent sur l'adhérence dans les virages, sont souples ou durs selon vos désirs. L'aileron que vous adopterez fera varier la vitesse de votre engin de 5km/h.

Enfin, la boîte de vitesses est soit manuelle (7 vitesses), soit automatique. Selon la combinaison de moteur (aileron et pneus) que vous aurez retenue, votre vitesse de pointe variera entre 285 km/h et 320 Km/h. Bien sûr, vous pouvez (et devez) modifier les paramètres avant le départ de chaque course, selon que le circuit est plutôt rectiligne ou sinueux.



Quatre types de moteur s'offrent à vous : Lorry 32 V10, Vaper V8, Lizzie 24 V8 et Firenze V12. Leur vitesse va en augmentant de 10 km/h. Il faut faire attention au tracé de la route car il n'est pas toujours intéressant de prendre le plus puissant. De plus, les différents types de pneus et d'ailerons influent sur la vitesse.

COMMENTAIRE 1



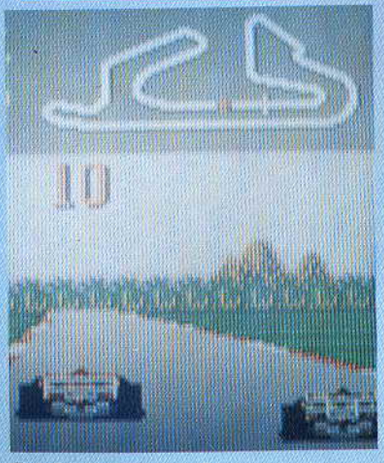
SUPEREFF

Je suis moyennement convaincu par l'adaptation de Super Monaco GP sur la petite portable de Sega. C'est vrai que l'animation est drôlement rapide et surprend au début. La difficulté des épreuves s'en ressent d'autant plus. Les graphismes sont tout ce qu'il y a de plus correct et les bruitages tout ce qu'il y a de plus simple : le bruit du moteur qui accélère et un avertissement lorqu'on dépasse ou se fait dépasser par les concurrents. La possibilité de pouvoir personnaliser sa voiture est intéressante. Mais je n'ai pas vraiment réussi à apprécier la différence. Un jeu à voir et à essayer avant d'acheter.



305 KM/H !

C'est un moteur Lizzie 24 V8 qui équipe votre engin. Quant à l'aileron, il est de type 1 et les pneus sont souples. Remarquez le parcours en haut à droite des Etats-Unis aux virages à angle droit. En haut à gauche, on peut lire le tour en cours, le temps, la vitesse et le type de boîte de vitesse...



Doublé mon coco !...



COMMENTAIRE 2



FLEUR

A de rares exceptions près, les courses de voitures ne sont pas extraordinaires. On roule, on tente de dépasser ses adversaires (ou tout du moins de ne pas se faire dépasser) et on recommence à chaque fois. Comme on peut agir sur les caractéristiques du véhicule que l'on pilote, on se lasse moins vite qu'on ne pourrait le penser. Mais après tout, c'est bien la seule course de voitures disponibles sur la Game Gear et c'est mieux que rien.



SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	69%
GRAPHISME	74%
BANDE SON	63%
JOUABILITE	69%
DUREE DE VIE	71%
INTERET	69%

1 à 2 JOUEURS | SIMULATION AUTOMOBILE | CARTOUCHE

G-LOC



G-Loc est une simulation qui, en son temps, enchanta les anciens dans les salles d'arcade et qui séduit toujours autant les plus jeunes.

On est immédiatement jeté dans l'action avec le départ en trombe du fameux G-Loc, un chaseur expérimental que vous avez l'honneur de piloter! Vous devrez mener à bien huit missions, dans l'ordre que vous désirez, pour avoir droit de tenter l'ultime épreuve, "the last mission"...

Une carte apparaît sur l'écran, divisée en neuf carrés. Chacun de ces carrés correspond à une mission. Elles sont toutes aussi périlleuses les unes que les autres : vous vous trouverez nez à nez avec des chasseurs FX-85, détruirez des navires de guerre, ou encore éviterez les tirs de DCA.

A votre disposition : mitraillettes et missiles, bien évidemment en quantité limitée... Et attention ! Si votre objectif est de couler dix navires de guerre, les avions que vous éliminerez ne compteront pas pour votre objectif ! Ne gaspillez donc pas inutilement vos missiles. Pour échapper à l'ennemi qui surgit de nulle part et de partout en même temps (en fait, devant et derrière vous), maintenez la touche Start enfoncée, ce qui aura pour effet de "booster" votre appareil. Appuyez deux fois sur la touche vers le haut et vous réaliserez un looping du plus bel effet. N'abusez toutefois pas trop de ces commandes, affreusement gourmandes en kérosène...

Après chaque mission réussie, les points que vous aurez acquis vous permettront "d'acheter" de nouvelles armes, plus puissantes, ou tout simplement de faire le plein de missiles.



COMMENTAIRE 1



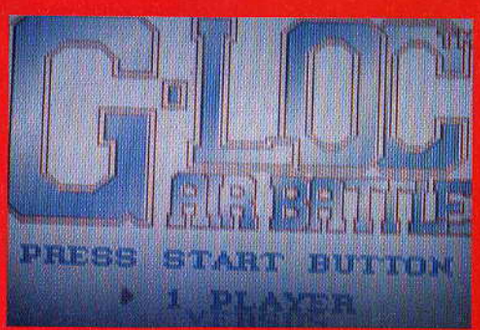
SUPEREFF

Sega a eu le culot d'adapter G-Loc à la Game Gear et ne s'est pas mal débrouillé. Les missions sont très variées et ce n'est vraiment pas de tout repos! De plus, la touche Start servant de fonction "boost", vous n'aurez pas droit à la pause. Vous devrez attendre la fin d'une mission pour souffler ! Si vous échouez, vous verrez votre chasseur se décomposer en fumée. Mais heureusement, le siège éjectable fonctionne toujours et vous vous voyez, équipé d'un parachute, atterrir en zone peut-être ennemie. L'animation est drôlement rapide, les graphismes corrects et la musique entraînante. Cependant, la difficulté me semble un peu trop poussée.



UN COCKPIT BIEN EQUIPE

Comme vous pouvez le constater, l'équipement du cockpit est plutôt complet. En haut, la jauge à fuel se met à clignoter lors d'un looping : au milieu et en bas le radar sur lequel vous pouvez déceler la présence d'ennemis ; en bas à gauche, le nombre de missiles restant et en bas à droite, le nombre de cibles à atteindre et déjà atteintes.



SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	86%
GRAPHISME	81%
BANDE SON	91%
JOUABILITE	54%
DUREE DE VIE	73%
INTERET	77%

1 à 2 JOUEURS | SIMULATION | CARTOUCHE

特集

GAME GEAR REVIEW

PSYCHIC WORLD

Le docteur Knavick travaille, dans son laboratoire au fin fond de la forêt, en réalisant des expériences sur des animaux. Il a loué les services de deux sœurs, Lucia et Cecile, qui lui servent d'assistantes.

Une nuit, une explosion ravage les bâtiments du scientifique. Les animaux mutants en profitent pour s'échapper, enlevant du même coup Cecile.

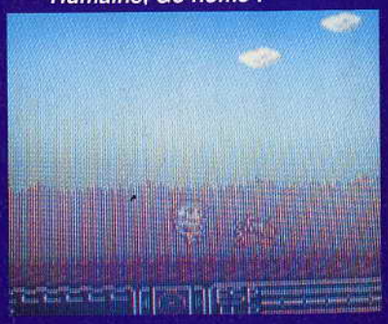
Lucia, avec l'aide du casque ESP mis au point par le savant, part à sa recherche. A l'aide de ce casque et des bonus qu'elle peut collecter, elle possède les pouvoirs nécessaires pour lutter contre ces mutants. Il lui sera possible, si elle a ramassé l'icône correspondante, de se télétransporter, de s'abriter derrière un champ de protection, d'éliminer tous les adversaires présent à l'écran en une seule explosion ou encore d'entrer en lévitation.

Par ailleurs, elle débute l'aventure avec une arme de moindre puissance ; le canon Psy. Peu à peu, elle améliore son armement avec un rayon qui gèle l'adversaire, des boules de feu, des ondes soniques... Il lui faudra affronter la faune un peu spéciale de Psychic World pendant quatre niveaux, avant de pouvoir tenter de libérer sa sœur.



Le mutant que vous venez d'abattre a laissé place à un bonus.

"Humains, Go home !"



UNE PLUIE DE ROCHERS



Le premier niveau vous a mené des prairies jusque dans un dédale sous-terrain. Au bout de celui-ci, vous trouverez le gardien. Sa taille ne doit pas vous faire oublier la pluie de rochers qui tombent du sommet de la caverne.

COMMENTAIRE 1



F. ORLANS

Dans la grande tradition des beat-them-all, cette cartouche vous fera affronter des hordes de monstres. La diversité des scènes sauve le jeu d'une certaine monotonie. Le système permettant de changer d'arme ou de bonus spécial, ajoute une petite touche d'originalité. Les graphismes sont simples mais colorés. L'œil du joueur n'est pas dérangé par une multitude de détails inutiles. Si les niveaux sont relativement cours, le jeu n'est pas d'une facilité extrême. Et il vous faudra passer de long moments avant de le terminer. Il est dommage que les concepteurs n'aient pas inclus plus de passages secrets, plus de challenges intellectuels. En résumé, Psychic World est un petit jeu sympathique, sans prétention mais avec lequel on passe de bons moments.



PLANTE CARNIVORE

Pour passer cette plante carnivore, n'hésitez pas à approcher tout près pour lui tirer dessus. Prenez garde cependant à ses racines qui, de temps en temps, affleurent à la surface du sol.



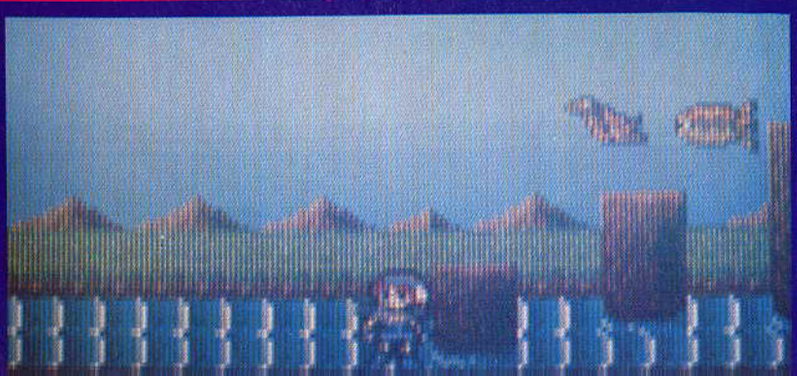
SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	85%
GRAPHISME	73%
BANDE SON	65%
JOUABILITE	74%
DUREE DE VIE	77%
INTERET	84%

1 JOUEURS | ARCADE | CARTOUCHE

Pendant que la rivière, tel un tapis roulant, vous entraîne inexorablement, des monstres passent à l'attaque.



WONDER BOY

On ne présente plus Wonderboy. C'est un petit garçon mignon tout plein dont on a enlevé la fiancée. Le scénario est classique mais efficace.

Dans cette aventure "à la Mario", vous tentez d'éviter les bestioles qui ponctuent votre chemin tout en attrapant les objets qui vous apporteront de précieux points. Ceux qui se trouvent en hauteur s'obtiennent par l'appui simultané des touches haut et saut.

Si vous maintenez la croix en diagonale vers le haut, Wonderboy se met alors à courir deux fois plus vite. Certains bonus décuplent votre puissance : hache, skate-board, ange-gardien qui vous immunise pendant quelques instants...

Le jeu comprend dix pays qui incluent eux-mêmes quatre rounds de quatre niveaux chacun. Des scènes-bonus permettent de sauter certains niveaux à travers un même round : il s'agit de récupérer le maximum de petits cœurs ; plus vous irez loin dans cette scénette, plus vous sauterez de niveaux dans le round... Enfin, si vous réussissez à collecter les lettres S-E-G-A dans l'ordre, vous gagnez une vie supplémentaire. De plus, l'option continue infinie évite de recommencer le jeu à zéro et c'est le round en cours que vous reprendrez au début.

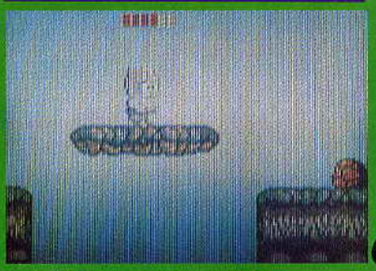


LA POUPÉE-BONUS

Ah, la poupée-bonus. Cette dernière existe dans chaque round. Ne la manquez pas! Car en plus de vous apporter de nombreux points supplémentaires, elle vous est nécessaire pour le dernier niveau. D'autre part, si vous sautez les niveaux dans le round par l'intermédiaire des scènes-bonus et que justement, elle se trouvait dans un de ces niveaux, elle vous sera automatiquement attribuée !

WONDER BOY LE SEDUCTEUR

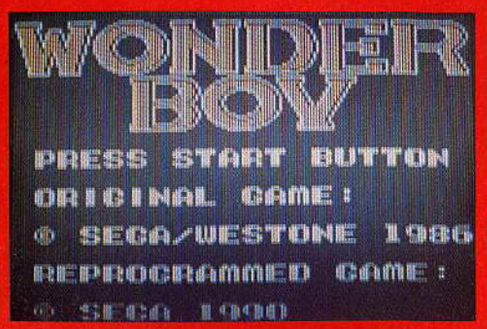
Les commandes de Wonder Boy ne sont pas bien difficiles à comprendre. C'est sans aucun doute le genre de jeu qui plaît à tout le monde, petits et grands. Il n'y a donc pas de risque si vous l'achetez dans une boutique d'importation parallèle. De plus, la version américaine qui porte le nom de Revenge of Drancon est également disponible et au même prix. Seules différences : la notice est en anglais et on ne peut pas choisir le pays dans lequel on veut commencer. Dommage...



Attention, Wonder Boy, calcule bien ton saut...



Si on n'a pas de hache pour éliminer l'escargot, un super-saut fait l'affaire !



SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	86%
GRAPHISME	92%
BANDE SON	88%
JOUABILITE	89%
DUREE DE VIE	89%
INTERET	90%

1 JOUEURS | PLATES-FORMES | CARTOUCHE

COMMENTAIRE 1



SUPEREFF

Wonder Boy est sans conteste l'un des meilleurs jeux actuellement disponibles sur la Game Gear, juste derrière Shinobi (et peut-être plus facile que ce dernier). Les graphismes sont très colorés et nets. On prend plaisir à jouer et la difficulté, progressive, y est sans doute pour quelque chose. La musique est supportable, l'animation bonne et la jouabilité excellente. Que demander de plus? L'idée de pouvoir sauter quelques niveaux dans le round est fort bien pensée et stimule: mieux on joue, plus vite on avance... Wonder Boy sur Game Gear est, à peu de choses près, l'équivalent de Super Mario Land sur Game Boy. Un must, vous pouvez acheter les yeux fermés !

LE PREMIER BONUS

Au départ, il se présente sous la forme d'un œuf. Alors, quand vous en voyez un, n'hésitez pas, foncez. Cela peut-être une hache, comme sur la photo, que vous lancerez en direction de vos ennemis, ou encore un skate-board pour aller plus vite, ou l'ange-gardien qui vous immunise contre tous les dangers. D'autre part, si vous êtes touché alors que vous êtes sur le skate-board, vous perdez juste le bénéfice de ce dernier sans pour autant perdre une vie....

DEVILISH

Arkanoid avait renouvelé le genre du casse-briques et on pensait avoir tout vu dans le domaine. Devilish prouve le contraire. C'est en fait une sorte de casse-briques, mais le jeu scrolle verticalement.

Au fur et à mesure de la destruction des briques qui jonchent votre chemin, la balle avance et vous la suivez avec votre raquette. Enfin, vos raquettes, car vous avez deux, l'une au-dessus de l'autre, et vous variez la distance qui les sépare grâce au joypad.

D'aucuns diront que le principe ressemble fortement à Light Corridor, un jeu micro, mais en 3D. Ici, le fait que l'action ait lieu en deux dimensions lui donne des aspects des flippers : la balle rebondit sur tout ce qu'elle touche et vos talents de viseur seront mis à l'épreuve.

Deux types de jeu vous sont offerts. Le mode normal et le mode temps. Dans le premier, vous tenterez de passer successivement les six niveaux en temps limité. Dans le second mode de jeu, vous tentez de battre votre record de temps dans une des épreuves au choix. C'est le meilleur moyen pour s'entraîner à jouer rapidement afin d'espérer atteindre des scores intéressants en mode normal.

LES CASES BONUS



Ces cases bonus vous rapportent mille points à chaque fois. Ne les ratez pas! Une des techniques de jeu consiste à se placer assez près des briques avec la raquette supérieure afin de coincer la balle entre celle-ci et les briques. Vous progressez ainsi très rapidement...

COMMENTAIRE 1



SUPEREFF

Vraiment chouette, telle est ma première impression! Ma seconde aussi, d'ailleurs! Devilish est vraiment très plaisant et les bonus variés rendent la partie plus attrayante. La monotonie ne saisit jamais le joueur. La balle est suffisamment grosse pour qu'on ne la perde pas de vue et l'option contre le temps est une bonne idée. Vous disposez de quatre types de raquettes: l'une au-dessus de l'autre, une grande et deux petites au-dessous, une horizontale avec la deuxième orientée vers la gauche ou la droite. Il faut bien évidemment utiliser la combinaison de raquettes appropriée suivant les circonstances. Les graphismes sont corrects et la musique entraînante. La difficulté est progressive comme il faut. Bref, un jeu très prenant qui se doit de figurer dans votre logithèque Game Gear.

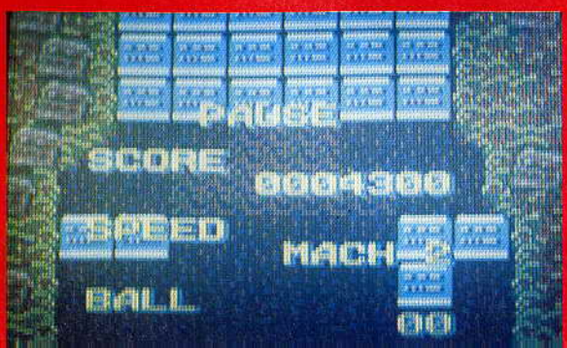
Remarquez la double raquette.



2 IMPACTS POUR LES CASSER

Ici, les briques se cassent au deuxième impact de la balle. Des personnages en travers de l'écran viennent vous gêner en déviant la balle. Il y a même une sorte d'Indiana Jones qui se demande ce qu'il peut bien faire là... Admirez les décors de fond, pas mal réussis pour une console de cette taille.





COMMENTAIRE 2



FLEUR

Je pense que ce programme ne va plaire qu'aux fans de casse-briques. En j'en fais partie. Depuis Arkanoid, aucun casse-briques ne m'avait autant attirée. Les bonus apportent un petit plus et le fait d'avoir affaire à des monstres de fin de niveau qu'il faut dégommer avec sa balle, rend le jeu plutôt piquant. Les graphismes ne sont pas mal du tout et passent bien sur la Game Gear. Cependant, il m'a semblé constater un petit bug (j'ai joué plus longtemps que Supéreff, alors je parle en connaissance de cause !) : la balle passe à travers la raquette supérieure sans que je réussisse à comprendre pourquoi... Enfin, ce n'est pas primordial et le plaisir de jouer n'en demeure pas moins grand.



GENKI PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	68%
GRAPHISME	83%
BANDE SON	80%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	81%
INTERET	80%

1 JOUEURS | ARCADE | CARTOUCHE

Le score avec la vitesse de la balle et le nombre de balles qui vous restent.

GG SHINOBI

Passé maître dans l'art du ninjutsu, c'est à vous qu'incombe une des missions les plus dangereuses qu'il soit : allez délivrer vos frères Ninja, retenus prisonniers par une organisation criminelle.

Il vous faudra pour cela, explorer quatre zones. L'autoroute tout d'abord, où vous sauterez de véhicules en véhicules, en prenant garde à ne pas toucher le sol. Puis viendra la vallée où, en suivant la rivière, vous parviendrez jusqu'au prisonnier retenu dans une caverne. Le troisième niveau vous emmènera en pleine forêt, et vous devrez atteindre la tour d'un temple en son centre pour délivrer le ninja vert.

Enfin, il ne vous reste plus qu'un prisonnier à récupérer. Il est détenu au port. Votre ninja peut sauter ou s'accroupir. Il se contente, au début, de son sabre, mais pourra au cours de sa progression recourir à d'autres armes.



Sélectionnez la prochaine région où vous combattrez



SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	65%
GRAPHISME	89%
BANDE SON	65%
JOUABILITE	85%
DUREE DE VIE	68%
INTERET	91%

1 JOUEURS | BEAT-THEM-ALL | CARTOUCHE

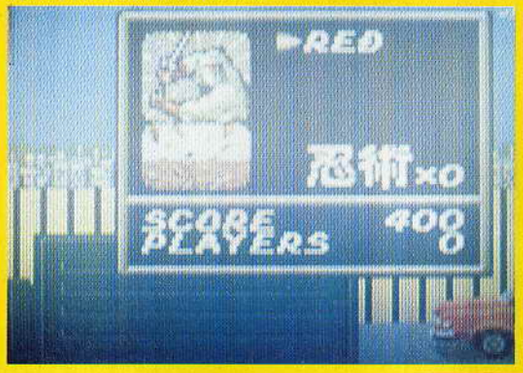
COMMENTAIRE 1



F. ORLANS

Cette cartouche est une petite merveille. Les décors sont soignés et variés. Les sprites sont une réussite. L'animation est rapide et votre ninja répond au doigt à l'œil à la moindre des sollicitations du joypad. Il est possible de se lancer dans les différents niveaux dans l'ordre que l'on souhaite, ce qui permet aux joueurs moins expérimentés de découvrir l'ensemble du jeu, plutôt que de rester bloqués au premier niveau. Il est dommage cependant que les niveaux soient tous d'une difficulté quasiment égale. A posséder !

Délivrez le ninja rouge dans le niveau de l'autoroute.



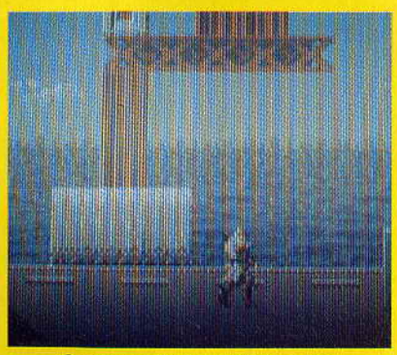


SHINOBI MODE D'EMPLOI

Essayons d'y voir plus clair dans tous ses shinobi : "shinobi" signifie en japonais protection ou défense. Une quantité de shinobi ont envahi l'univers console depuis quelque temps. Voici un récapitulatif :

- Il y a tout d'abord eu le célèbre shinobi de Sega, adapté d'un jeu d'arcade, et disponible pour les consoles Sega et Nec.
- Puis, Revenge of shinobi a été réalisé pour la Megadrive.
- Enfin, la Game Gear dispose maintenant de son propre shinobi.

Aucun des shinobi n'est identique aux autres, scénario et réalisation sont chaque fois différents.



Sur une des poutrelles du port se trouve une des caisses contenant un bonus.

UNE PLUIE DE ROCHERS



Après un trajet périlleux sur des troncs de bois flottants, vous aspirez à un peu de quiétude. Mais vous n'aurez pas le temps de souffler : bientôt deux ninjas vont passer à l'attaque !

Dans la forêt, prenez garde aux différents ninjas ennemis cachés dans les arbres. Celui-ci s'apprête à passer à l'attaque !



GAME GEAR

REVIEW SUPER GOLF

Cette simulation n'a rien à voir avec celle qui est disponible sur Game Boy que ce soit sur la forme ou le type de jeu. Vous jouez seul, ou à plusieurs, jusqu'à quatre, les autres adversaires étant joués par des humains ou par l'ordinateur, qui peut même les gérer tous les quatre si vous le désirez ! L'entraînement d'un trou au choix et le tournoi à deux sont aussi possibles.

Vous choisissez un personnage parmi quatre aux caractéristiques fort différentes et d'ailleurs paramétrables, ainsi que son caddie. Puis vous décidez si le personnage est joué par une personne ou l'ordinateur. Au putting, la case indiquant la force et la direction du vent précisera l'inclinaison du green. Le bouton Start appelle soit la carte générale du trou, soit l'état du joueur (voir légendes). Le club vous est automatiquement proposé (contrairement au jeu sur Game Boy), mais vous pouvez bien entendu en changer.

Pas de sauvegarde non plus et si vous éteignez la console, vous perdrez toutes les parties en cours.



Sur le Green...



Vue d'ensemble. Le terrain semble composer des formes géométriques les plus diverses.



Concentrez-vous sur le tir !

COMMENTAIRE

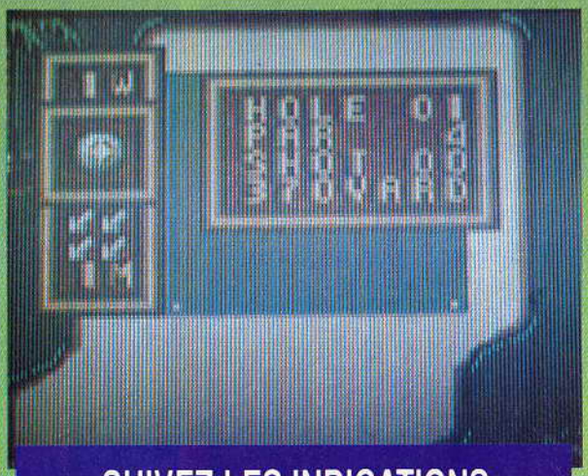


SUPEREFF

Bizarre, bizarre... On a une drôle d'impression quand on joue pour la première fois. Les graphismes font très dessins animés. Les bruitages sont corrects et la musique agréable. Mais si on compare cette version à celle du Game Boy, on est pour le moins déçu. On n'y retrouve pas tous les éléments et surtout pas le même plaisir de jeu. Deux bons points cependant : la personnalisation des personnages et la possibilité de choisir avec précision l'endroit de la balle qui doit être frappé par le club. Cette simulation, pas très difficile est plus ludique que réaliste. A ne conseiller qu'aux plus jeunes qui voudraient un aperçu d'une simulation de golf.

FACTEUR CHANCE

C'est ici que vous intervenez sur les caractéristiques du personnage. Puissance, contrôle, habileté au putting et au super shot (quand la balle parcourt la distance maximale possible avec le club que vous utilisez) et facteur chance sont modifiables à l'aide du joypad.



SUIVEZ LES INDICATIONS

Au centre vous sont indiqués le numéro du trou, le PAR, le nombre de coups déjà tirés, la distance de la balle au trou. Sur la gauche, vous voyez le type de club, la balle avec l'endroit où le club va frapper et la direction ainsi que la force du vent.





SIGMA ENTERPRISES PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	75%
GRAPHISME	68%
BANDE SON	88%
JOUABILITE	82%
DUREE DE VIE	72%
INTERET	70%

1 à 4 JOUEURS | SPORT | CARTOUCHE

MICKEY MOUSE

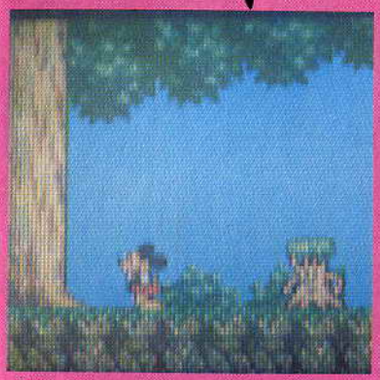
GAME GEAR REVIEW

Il était une fois une souris... A Vera City, tout le monde vivait joyeusement et en paix jusqu'au jour où la sorcière Mizrabel, jalouse de la beauté de Minnie et de sa popularité, enleva cette dernière.

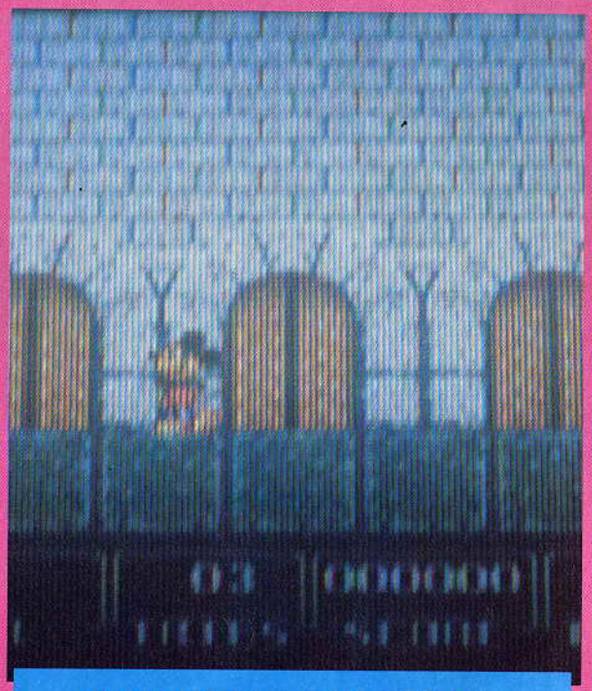
Mickey était pris par surprise. Il fit la seule chose qu'il pouvait : poursuivre la sorcière jusqu'au... château de l'illusion. A l'entrée du château, un mystérieux personnage vous apprend qu'il vous faut retrouver les sept gemmes de l'arc-en-ciel qui vous donneront la puissance de vaincre Mizrabel. Mais attention, les gemmes sont protégées par les maîtres de l'illusion.

Outre le mode normal, un mode "practice" est proposé. Un avant-goût des trois premières salles vous est donné afin de comprendre le maniement de Mickey. Ses moyens de défense ne sont pas comme dans Wonder Boy des haches que l'on balance sur ses opposants. Non Mickey est bien plus pacifique.

Il se sert à la rigueur de pommes mais surtout c'est en assommant ses ennemis comme son confrère Mario en leur sautant dessus qu'il les vaincra.



Attention au tronc d'arbre !





Et hop ! Sur le méchant pot de fleurs...

COMMENTAIRE 1



SUPEREFF

La version est à peu de choses près, la même que celle existant sur la Master System. Tout ce qui en a fait son succès a été repris. Lorsque Mickey reste immobile, il tapote du pied en clignant de l'œil et tente désespérément de se rattraper s'il manque de tomber dans le vide. La jouabilité est progressive comme il faut. Les graphismes sont détaillés et la musique enchante les oreilles. Un très bon jeu.

CHENILLES ET CHOCOLAT...

Par quelle salle commencer? Grande question! Vous avez le choix entre les trois premières. La difficulté est plus progressive si vous vous y prenez par le début. Le premier vous plongera tout droit dans la forêt qui vous fera affronter troncs d'arbres, fleurs mitrailleuses et autres chenilles. Le second vous plongera dans un univers coloré et le troisième au beau milieu de tablettes de chocolat...



SE REFAIRE EN ENERGIE

Attention au tronc d'arbre ! Pour "l'assommer", il faut appuyer deux fois de suite sur le bouton de saut. Mickey retombe alors sur l'ennemi qui ne s'en remet pas... Remarquez les objets que vous pouvez lancer sur vos poursuivants (la fleur rouge vous mitraille quand vous l'approchez) et la caisse qui, selon les circonstances, cache une pièce ou une part de gateau. Et c'est avec ceci que vous reconstituez votre énergie matérialisée par trois étoiles.



SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	86%
GRAPHISME	91%
BANDE SON	90%
JOUABILITE	87%
DUREE DE VIE	88%
INTERET	89%

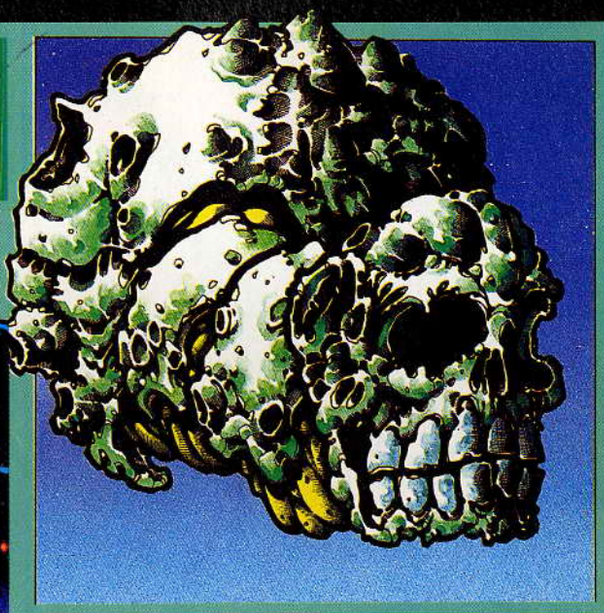
1 JOUEURS | PLATE-FORME | CARTOUCHE

GYNOUG

Gynoug est un des meilleurs shoot-them-up disponibles sur la Megadrive. Pas toujours évident, il offre un challenge intéressant. Voici quelques conseils pour aider l'ange à passer les endroits les plus difficiles.

NIVEAU 1

Ouvrez le feu sur les parties charnues de ce gardien de milieu de niveau. Elles sont situées juste en dessous de son cou. Restez à gauche de l'écran et surveillez les balles rebondissantes.

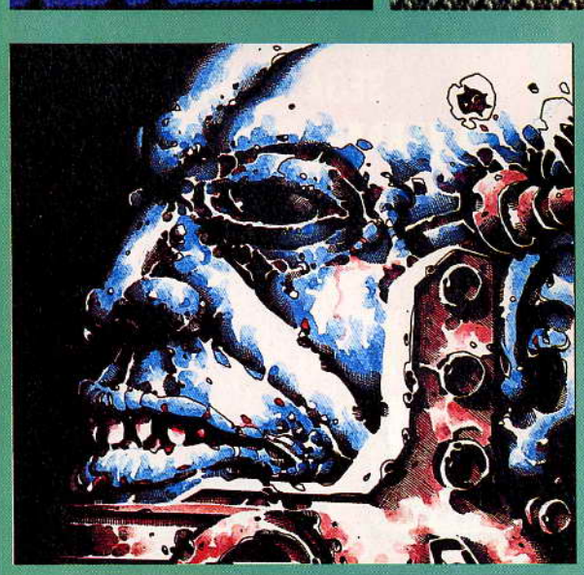






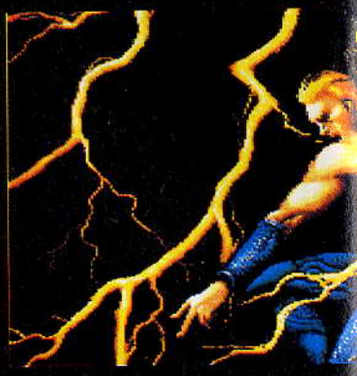








Le principal adversaire du niveau un reste cependant la locomotive infernale. Restez le plus loin possible à gauche pour éviter une mort certaine quand l'engin tombe du ciel ! Visez le visage bleu de cette locomotive humaine.





Vous aurez besoin de réflexes aiguisés et d'une bonne connaissance des ruses habituelles des shoot-them-up pour venir à bout du spectral serpent, gardien de milieu de niveau. Observez bien la direction qu'il prend lorsqu'il quitte l'écran, car il fera sa réapparition suivant le même angle.



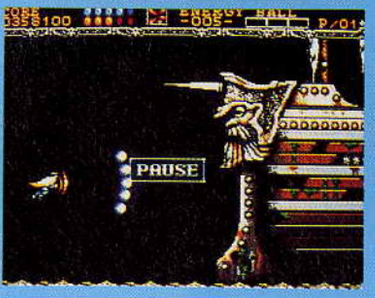
NIVEAU 2

Il suffit de rester bien à gauche de l'écran et de tirer continuellement pour passer l'énorme crustacé, au milieu du niveau deux.



La fin de ce niveau est défendue par une épave sous-marine. Concentrez vos tirs sur le mât puis finissez le travail en éliminant la figure de proue violette ! Les photos d'écran à côté montrent les meilleures positions d'attaque.







GENERALITES

Le TIR ROUGE est parfait pour les gardiens de fin de niveaux. Il permet d'obtenir une mobilité plus grande et de concentrer ainsi vos tirs lors de l'attaque.



Le TIR BLEU n'est pas aussi intéressant que le tir rouge, mais il permet d'obtenir une protection vers le haut et le bas, du fait de sa forme en arc. Il est particulièrement recommandé pour le niveau trois, quand la pluie d'épées s'abat du haut de l'écran.



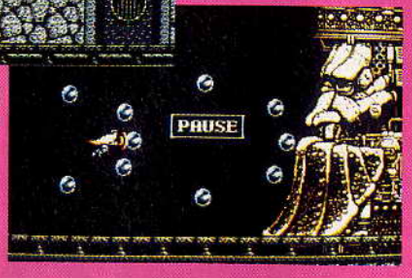
La VITESSE est essentielle pour Wor, qui est plutôt lent au début de la partie. Collectez trois de ces bonus afin de rendre le héros beaucoup plus manœuvrable. Plus ces bonus sont collectés, plus l'ange sera rapide et contrôlable.

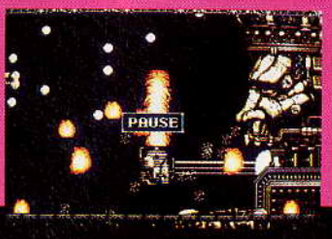
NIVEAU 3



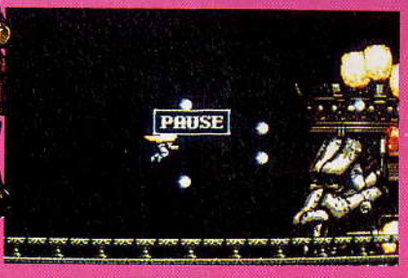












La fin du niveau trois vous oppose à un énorme brûleur sorti tout droit des régions infernales de Pandemonium ! Une seule stratégie est possible : éteindre les flammes en dirigeant vos tirs vers la lueur bleue émanant de sa bouche.



GYNOUG

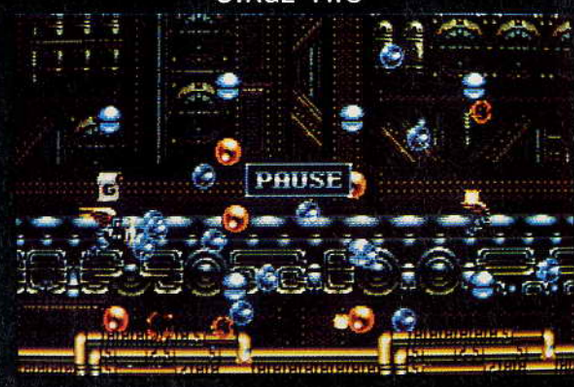
VIES SUPPLEMENTAIRES



STAGE ONE



STAGE TWO

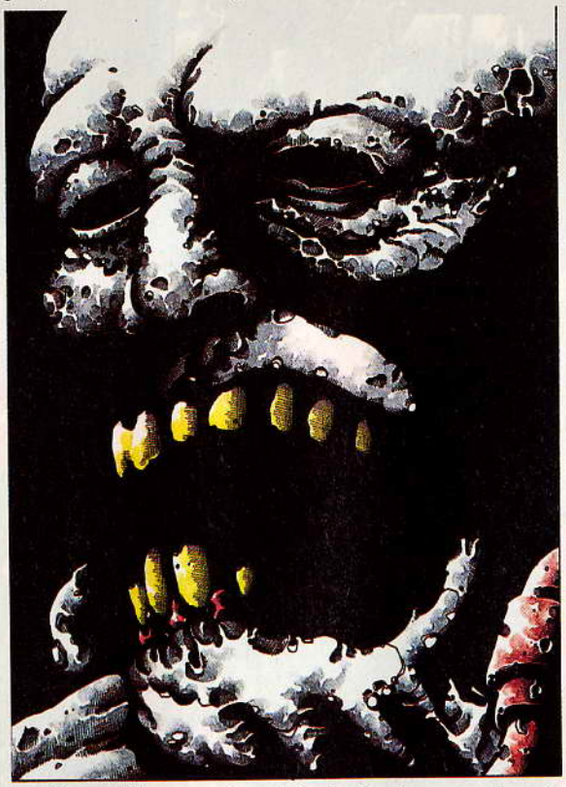




STAGE FOUR

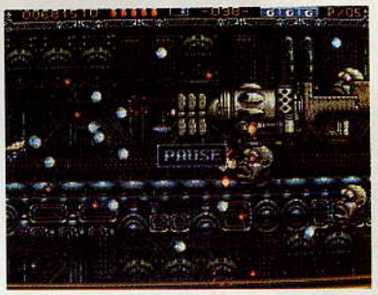
NIVEAU 4

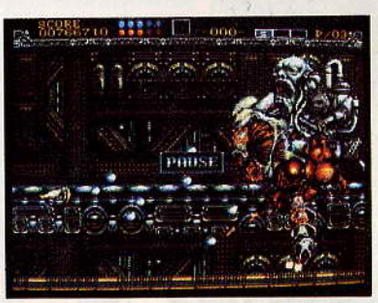
L'espèce de rescapé d'un roman de J. Verne, gardien de milieu de parcours du niveau quatre, vous envoie une quantité impressionnante de projectiles. La meilleure stratégie consiste à rester le plus à gauche de l'écran. Ne vous souciez pas des missiles gris, vos tirs les détruiront automatiquement.

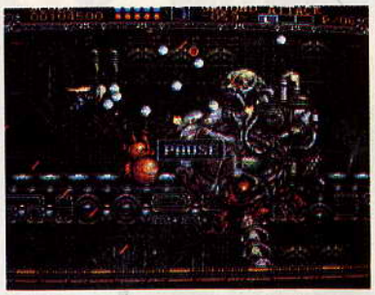


Le démon difforme qui garde la fin du niveau quatre a le cœur fragile ! N'hésitez pas à concentrer vos tirs sur cette partie de son anatomie, tout en évitant ses projectiles .



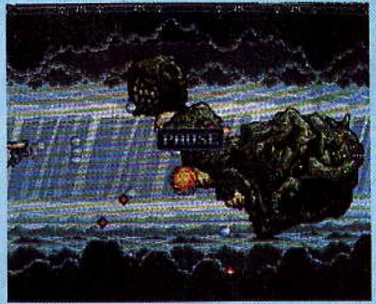






NIVEAU 6

Vous montez au ciel dans le niveau six pour une dernière confrontation avec Gynoug. Mais auparavant, vous devez affronter les six gardiens de fin de niveau que vous avez vaincus précédemment. Utilisez les mêmes techniques pour en venir à bout. Prenez garde à collecter autant de cristaux que possible entre chacun de ces monstres pour accroître votre puissance car il n'y a pas de rouleau de magie à ce niveau !



NIVEAU 5

Concentrez rapidement vos tirs sur le globe situé au centre du corps de l'inamical adversaire de milieu de niveau. Prenez garde aux météorites qui entourent le monstre : elles sont indestructibles ! Gardez un œil sur ces petits projectiles qui partent dans six directions différentes.







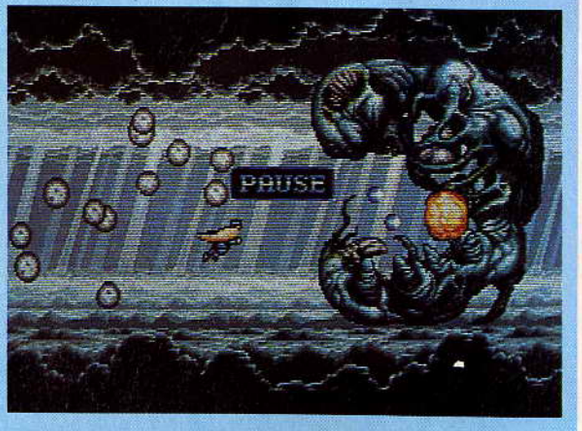


Le fait que le talon d'Achille de ce mutant réside dans son visage ne devrait surprendre personne. Restez à l'abri dans le coin gauche en haut de l'écran. Vous pouvez détruire les boules de feu mais il vous faudra éviter les autres projectiles.



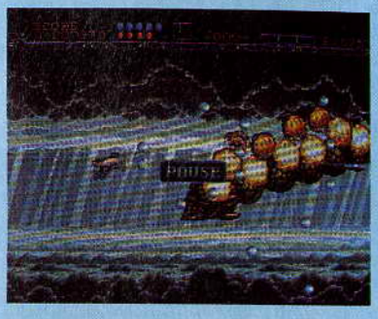


Des réflexes ultra-rapides vont être nécessaires contre Gynoug. Concentrez vos tirs sur le centre de cet "embryon". Au début, vos attaques vont sembler inefficaces. Ne vous en faites pas et poursuivez : c'est un peu lent mais le résultat est garanti ! Gynoug attaque avec des spores circulaires. Il faut les toucher plusieurs fois avant qu'elles n'explosent. Il vaut donc mieux chercher à les éviter plutôt qu'à les détruire.



ET LA MAGIE

La magie ne réside pas dans la possibilité de tout détruire à l'écran. Elle rend simplement les choses plus faciles. Regardez quels sont les parchemins magiques que vous préférez utiliser et ramassez-en le plus possible. Quand vous disposez du maximum de pouvoirs magiques, utilisez-les ou arrêtez de collecter de nouveaux parchemins.









REVIEW

MARCHEN

Alice, réveillée en pleine nuit par le lapin, est repassée de l'autre côté du miroir. Les neuf étapes qui composent le jeu sont peuplés de créatures délirantes.

Certaines, telles les cartes à jouer, le chat qui ricane ou la reine des cartes, sont inspirées directement du livre de Lewis Carrol. Les autres, comme les champignons fumeurs de cigarettes et chaussés de lunettes de soleil, les écoliers, pingouins et autres robots mécaniques, sont issues de l'imagination des programmeurs. Leur tactique consiste à lancer de petits ballons de toutes les couleurs, afin de projeter l'héroïne dans le vide, en dehors des plateaux qui composent chacun des niveaux. Alice, pour se défendre, possède une espèce de sarbacanne qui envoie des projectiles, repoussant de la même façon ses agresseurs hors de la plate-forme. En maintenant le bouton de tir appuyé, elle peut un projectile géant, aux effets dévastateurs. En cours de chemin, des bonus situés dans des caisses vertes marquées d'un point d'interrogation lui procureront une aide précieuse : certains lui redonnent des vies , boule de cristal multipliant la puissance de ses tirs ...

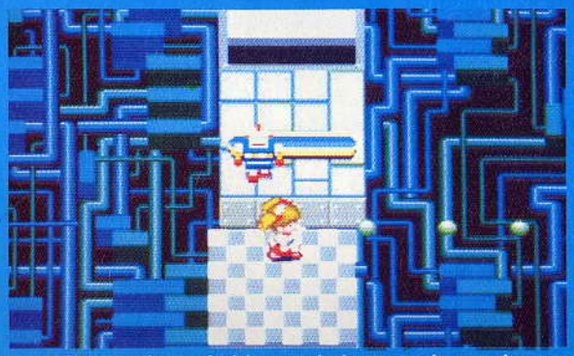


Le robot mécanique garde la fin du deuxième niveau. Le danger est double...

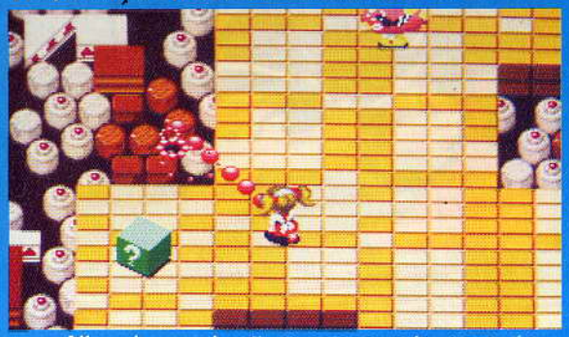
NUAGES DEMONIAQUES

Les deux espèces de nuages, aux sourires démoniaques, qui protègent la fin de ce niveau, vous envoient sans cesse une multitude de ballons multicolores. Alice riposte avec sa sarbacane. La difficulté principale vient de la taille de l'aire sur laquelle a lieu ce combat : le moindre projectile frappant l'héroïne la fera reculer de quelques carreaux et, vu l'étroitesse du terrain, cela suffira à la projeter dans le vide.





Ces espèces de blocs gris lancent des rouleaux compresseurs qui repoussent notre héroïne.

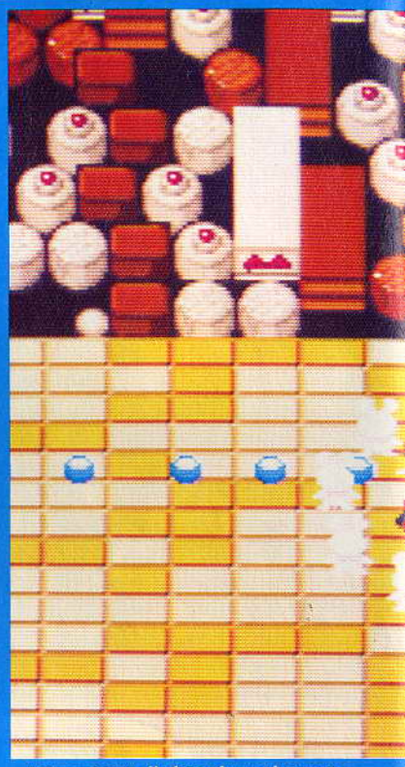


Alice s'approche d'une caisse verte, marquée d'un point d'interrogation. Elle contient un bonus.





Une des têtes de cheval sautillantes vient d'envoyer un ballon de couleur qui a projeté l'héroïne dans le vide...



Alice vient d'obtenir un bonus.

COMMENTAIRE 1



F. ORLANS

La réalisation de ce jeu est splendide. Les décors éclatent de couleurs : en contre-bas des plateaux, ils représentent un amoncellement de friandises, un environnement high-tech, un monde de glace ou encore un jardin verdoyant .... Les sprites sont mignons et parfaitement bien animés. Les mélodies qui accompagne la progression d'Alice au fur et à mesure des niveaux sont agréables. Une option continue infinie permet de reprendre le jeu autant de fois qu'on le souhaite. Cela n'est pas inutile. En effet, Marchën Maze n'est pas un jeu facile. Les gardiens de fin de niveau, s'ils ne se révèlent pas trop méchants au début du jeu, finissent par donner du fil à retordre. Mais c'est avec sa réalisation splendide un de ses attraits principaux. Un jeu pour fana du joystick !

MAZE

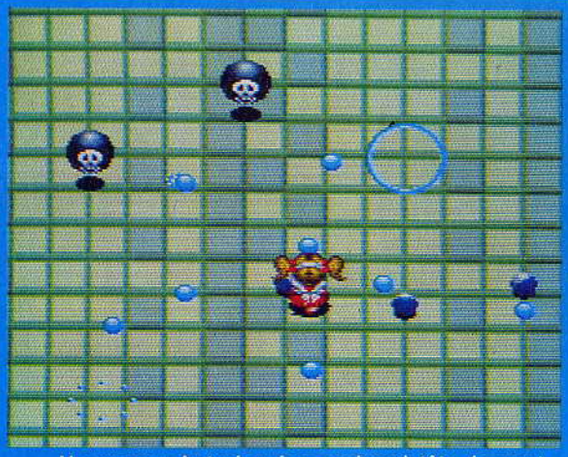


COMMENTAIRE 2



J.B. AERSTUT

Marchën Maze possède une caractéristique singulière : c'est un des rares jeu d'arcade où le joueur n'a pas à tuer l'adversaire. Il le "gomme" du terrain, il l'expulse du plateau . Mais il n'y a pas de cadavres, d'explosions ou même de destructions. Cela change complètement des traditionnels shoot-them-up où il faut tirer sur tout ce qui bouge, dans un déluge d'explosions et de tirs de lasers. Mais cela ne veut pas dire que Marchën Maze soit un jeu "mou". Au contraire, la difficulté n'est pas inexistante.



Un groupe de trois mines noires à tête de mort tente d'entraver la progression d'Alice.



UN MILLEPATTES A EVITER

Ce niveau représente un jardin. En contrebas de la plate-forme, on peut voir arbres et champs de carottes. Alice a réussi à éviter de justesse le millepattes. Mais celui-ci reviendra plusieurs fois sur son trajet, en faisant de larges boucles sinueuses qu'il vaut mieux prévoir et éviter.



EDITEUR : NAMCOT

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS	BEAT-THEM-UP	CARTOUCHE

PRESENTATION 85%

La présentation est très réussie. Un petit dessin animé qui introduit le jeu. Celui-ci est superbe mais malheureusement en japonais.

GRAPHISMES 90%

Les graphismes sont splendides et contribuent à donner une atmosphère de fraîcheur propre au jeu.

BANDE SON 88%

Les mélodies rythment parfaitement chacun des niveaux.

JOUABILITE 89%

Il n'y a que la difficulté de certains passages qui pourra vous faire lâcher prise.

DUREE DE VIE 85%

Il faudra s'accrocher pour finir le jeu.

INTERET 91%

Une réalisation superbe pour des aventures d'Alice à la sauce japonaise !

REVIEW

ADVEN ISL

Vous incarnez un valeureux chevalier dont la mission consiste à éliminer six dragons. Le héros de ce programme mi-jeu de rôle, mi-jeu d'action dispose de points de défense, d'attaque) ou de chance...

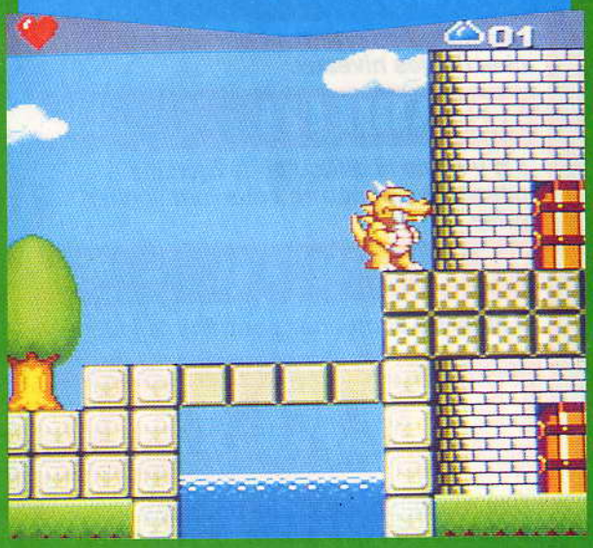
Au cours du jeu, de ses rencontres et de ses combats, il peut accroître ceux-ci. Il possède, au départ, un certain nombre d'objets : une épée, une armure et un bouclier. Peu à peu, il va pouvoir remplacer son armement et ses équipements défensifs par d'autres, de meilleur qualité, grâce à ses découvertes ou bien auprès des marchands (ayant l'apparence de cochons !). Il pourra ainsi trouver dans des coffres, ou sur le corps de certains de ses ennemis, flèches, boomerangs... Il peut utiliser des sortilèges comme ceux qui permettent de créer un typhon, de lancer des éclairs ou bien de projeter une boule de feu.

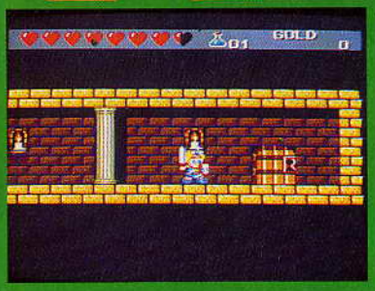
Sur son chemin, il collecte les gemmes et les clés, lui donnant accès aux portes verrouillées. En terrassant un mega-dragon, il acquiert la possibilité de se transformer en dragon, lanceurs de flammes. Pendant le jeu, il se transformera ainsi plusieurs fois d'homme en dragon, et vice versa.



EXPLORATEUR, EN AVANT !

Graphismes simples mais colorés, Adventure Islands vous entraînera dans des mondes très divers à explorer. Cette tour livre accès à plus de trois mondes différents. Vous hésitez : la porte du haut ou celle du bas ? Cruel dilemme ! Pourquoi ne pas passer plutôt le pont, et gagner le village où vous pourrez acquérir de nouveaux équipements (à condition de vous approvisionner en or, en chemin).







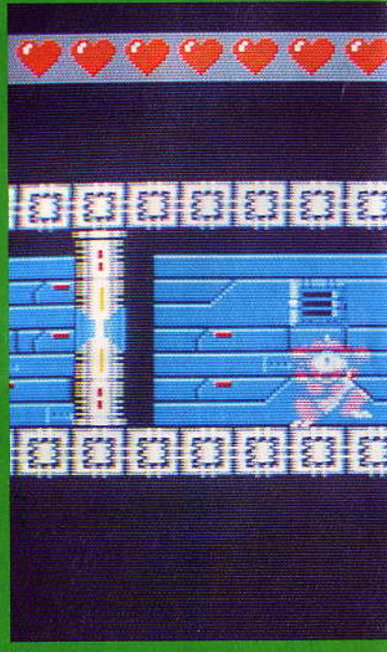
A l'intérieur de la tour, juste derrière vous, se trouve une porte invisible qui ne servira qu'à vous faire ressortir d'un monde.

COMMENTAIRE 2



J.B. AERSTUT

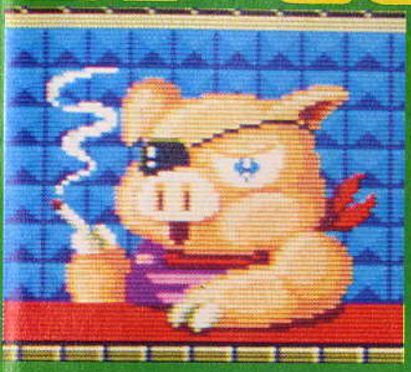
Cette cartouche possède des graphismes très sommaires. Les décors sont simplifiés à l'extrême. Les sprites sont petits, dessinés grossièrement et peu nombreux. Jeu mêlant l'action (un peu), à l'aventure (beaucoup), il vous fera parcourir des kilomètres de terrains divers et variés, où il vous faudra éviter les gouttes mortelles de nuages portant des lunettes de soleil, les sauts des grenouilles, les attaques des cyclopes... Vous sauterez sur des ressorts pour gagner de la hauteur, ouvrirez des portes ou des coffres, cracherez des flammes... En fait, vous allez retrouver une bonne partie des poncifs de ce genre arcade aventure très prisé au Japon : infirmières qui redonnent de la vie, pièces de monnaie à récolter, souterrains à explorer, armes à acheter, passages secrets à explorer... Ce n'est pas désagréable mais, au bout de quelques heures de jeu, un peu monotone.

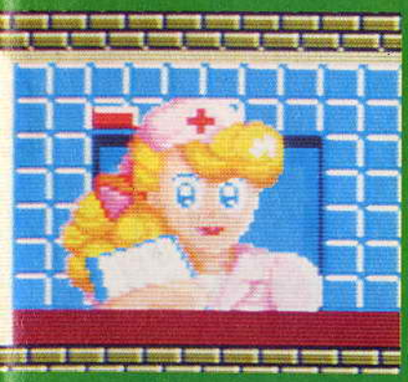


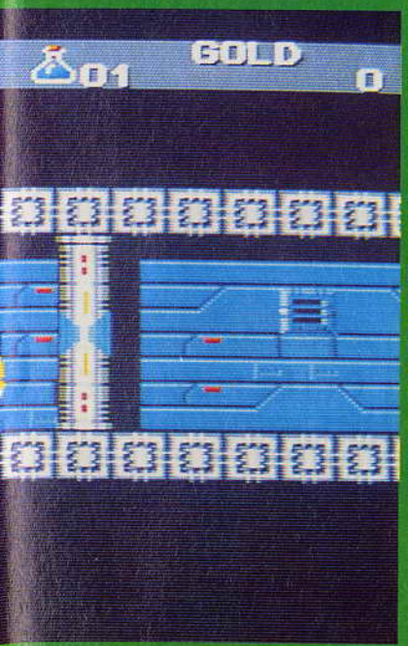
Dans ce jeu immense, on passe des

NTURE
AND









moyenâgeux à des couloirs high-tech.

COMMENTAIRE 1



F. ORLANS

Adventure Island est formidable par la diversité des lieux où il vous entraîne. Votre quête va vous mener un peu partout : des souterrains jusqu'aux dongeons des tours, des îles du Sud jusqu'aux pyramides égyptiennes, des déserts jusqu'aux étendues verglacées. Vous escaladerez des nuages, vous nagerez sous les flots. En bref, l'Aventure, avec un grand A ! Le jeu est bourré de passages secrets, de portes qui ne peuvent être franchies que dans un sens .... Le terrain à explorer est immense. Pour éviter au joueur d'avoir à refaire tout le trajet en cas de décès, un système de code permet de ne recommencer qu'à partir du dernier monde exploré. Un jeu qui attache une importance relative à l'action, pour privilégier l'exploration.



MEGA-DRAGON, ATTENTION !

Le méga-dragon est terré au fin fond de son château. Pour ne pas vous faire roussir le poil par son haleine enflammée, sautez au bon moment. Quelques coups d'épée assenés en pleine gueule en viendront à bout rapidement. Il ne vous restera plus qu'à attraper rapidement les pièces d'or et la petite flammèche pour pouvoir vous transformer également en reptile.



EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES :
POSSIBILITE DE LA PROLONGER
OPTION CONTINUE :
ON PEUT ACQUERIR UNE POTION
CONTROLE : CORRECT

1 JOUEURS	AVENTURE ACTION	CARTOUCHE

PRESENTATION	**72%**
Une présentation sommaire ... en japonais.	
GRAPHISMES	**65%**
Le style des graphismes est volontairement sommaire.	
BANDE SON	**70%**
Mélodies et bruitages sont corrects.	
JOUABILITE	**76%**
Elle est bonne en général. Sauf peut-être dans les combats contre les mega-dragons, où elle laisse un peu à désirer.	
DUREE DE VIE	**93%**
Le monde à explorer est immense, des heures de jeu en perspective !	

INTERET 87%

Un jeu sympathique qui vous enchantera durant de longues heures.

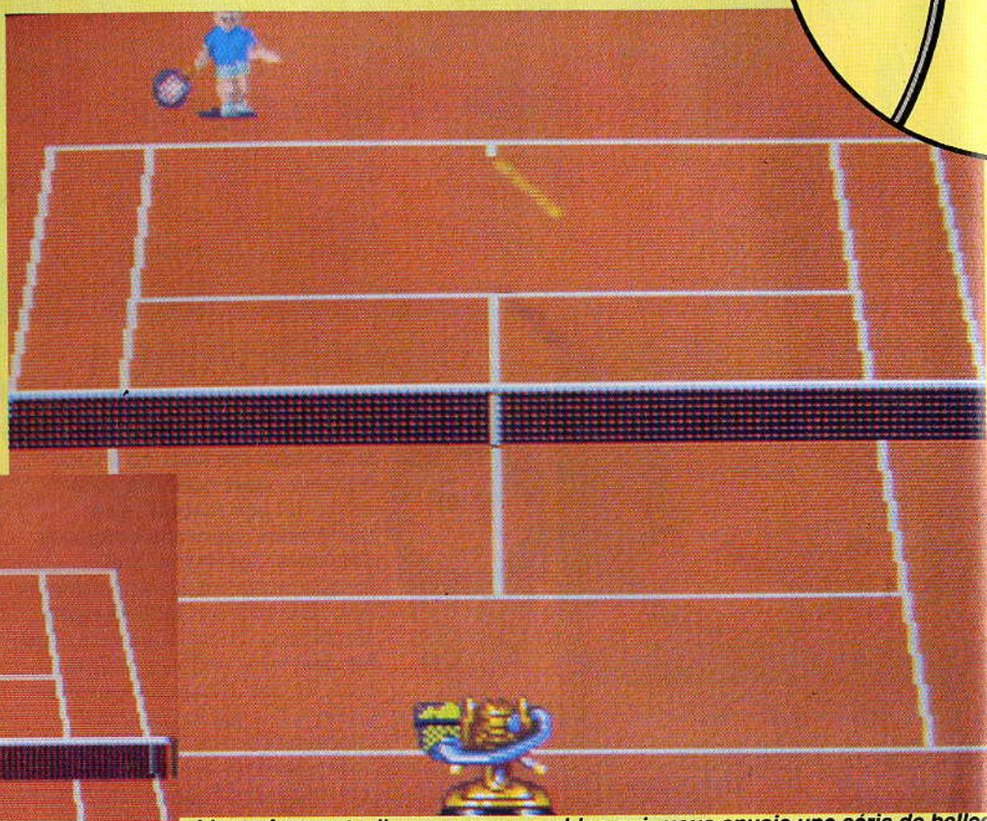
FINAL MA

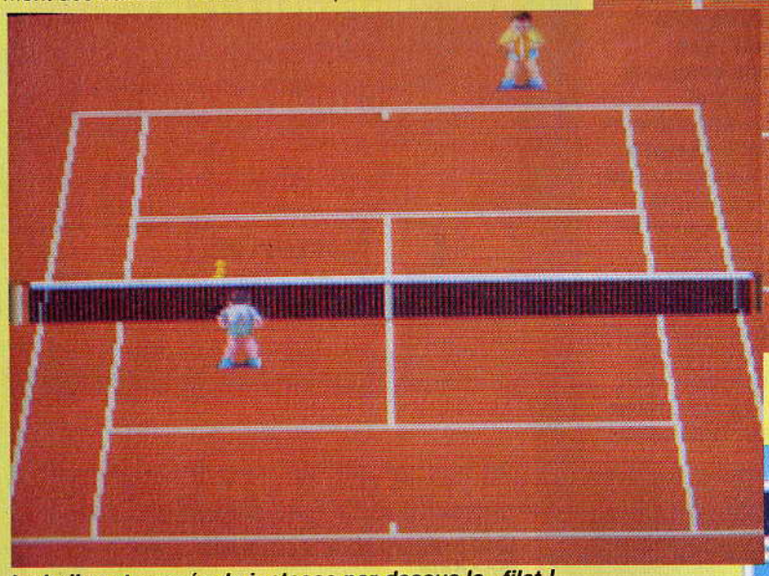
L'écran de départ de cette simulation de tennis vous propose trois options. La première vous fera participer à un match. La seconde, réservée aux joueurs qui ont fait leurs preuves, vous permettra de prendre place dans un tournoi mondial. Enfin, la dernière possibilité consiste en un entraînement.

Les options sont particulièrement nombreuses. Le joueur peut ainsi choisir son ou ses opposants. Les matchs peuvent se jouer à quatre. Plusieurs joueurs peuvent s'affronter grâce à un quintupleur de joystick, ou bien peuvent être tenu par l'ordinateur.

Toutes les combinaisons sont possibles : un joueur contre l'ordinateur, un joueur contre l'ordinateur qui gère les trois autres joueurs, quatre joueurs les uns contre les autres, l'ordinateur se battant contre lui-même et gérant les deux (ou quatre) joueurs.

De plus, l'ordinateur vous propose une série de joueurs, chacun possédant ses caractéristiques propres. De même, il est possible de choisir son terrain (quick, terre ou gazon), la durée du match (en un ou trois sets). En mode entraînement, une machine envoie aléatoirement des balles. A vous de courir pour les rattraper !





La balle est passée de justesse par-dessus le filet !

L'entraînement a lieu avec une machine qui vous envoie une série de balles et vous fait travailler coups droits et revers.

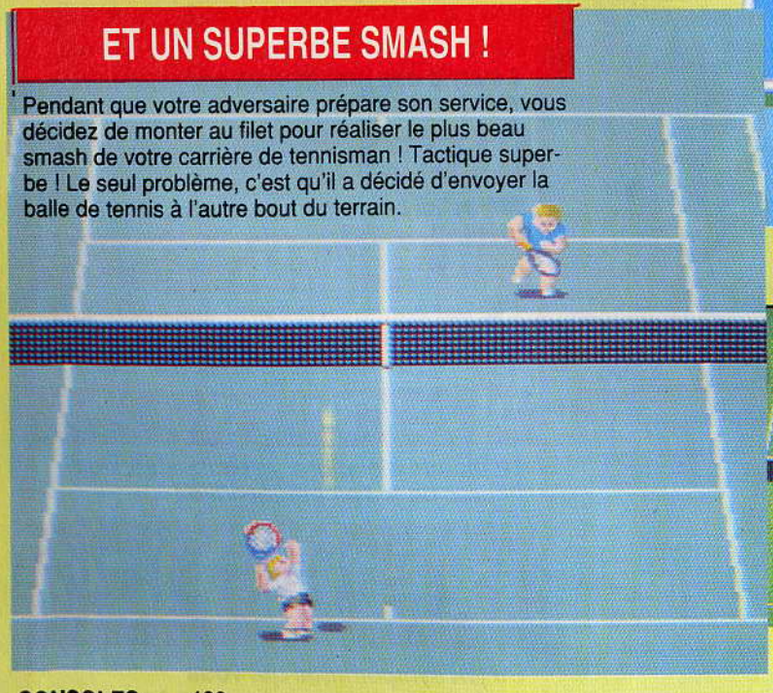


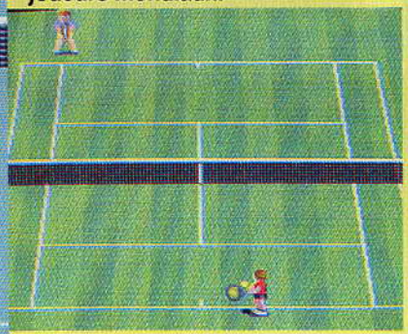
Les deux adversaires ont été sélectionnés parmi les meilleurs joueurs mondiaux.



ET UN SUPERBE SMASH !

Pendant que votre adversaire prépare son service, vous décidez de monter au filet pour réaliser le plus beau smash de votre carrière de tennisman ! Tactique superbe ! Le seul problème, c'est qu'il a décidé d'envoyer la balle de tennis à l'autre bout du terrain.

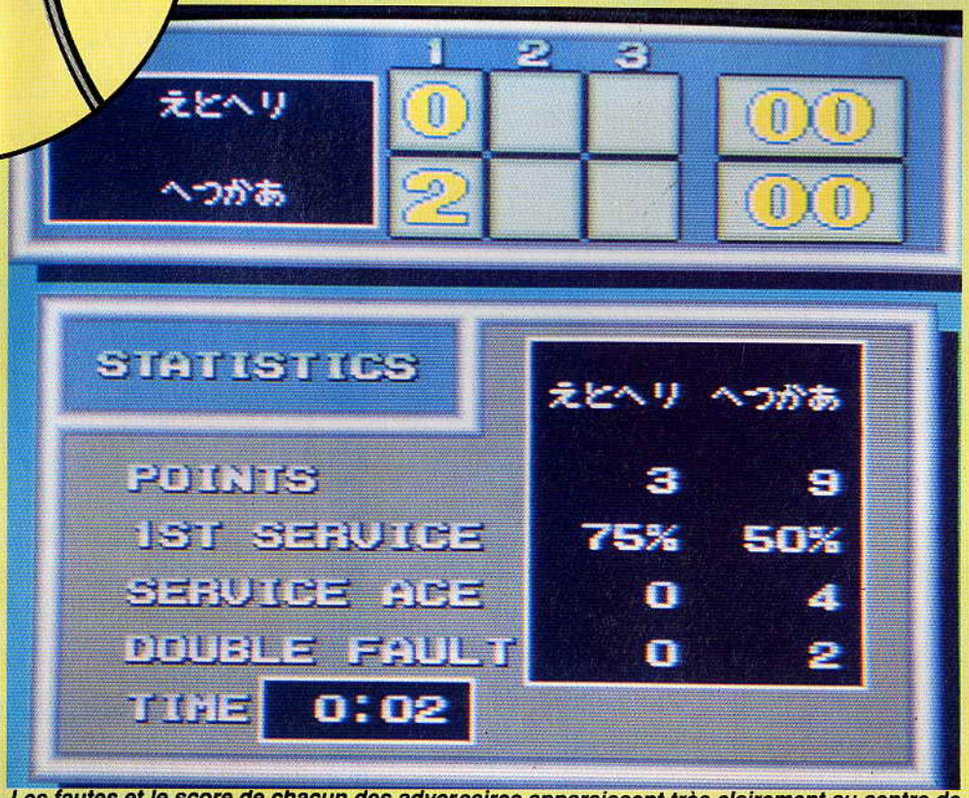




PAS DE FIORITURES

Le jeu représente le terrain de tennis sans fioritures inutiles. L'écran affiche juste le terrain (vert car il est en surface rapide) en pleine écran, le filet et les joueurs. L'un des joueurs vient de renvoyer la balle par un coup droit. L'autre observe encore la trajectoire de la balle. Il n'a pas touché à son joypad, et l'ordinateur le positionne automatiquement en position d'attente, légèrement courbé vers l'avant.

CH TENNIS



Les fautes et le score de chacun des adversaires apparaissent très clairement au centre de l'écran.



EDITEUR : HUMAN CREATIVE GROUP

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : IDYLLIQUE !

1 à 4 JOUEURS	SIMULATION DE SPORT	CARTOUCHE

COMMENTAIRE 1



F. ORLANS

Final Match Tennis est actuellement la meilleure des simulations de tennis sur console. Son atout majeur réside dans la simplicité d'utilisation. On retrouve quasiment toute la panoplie des techniques du tennis : revers, lob, amorti, coup droit... Les commandes sont particulièrement ergonomiques, elles "tombent" bien sous la main. On peut ainsi se consacrer entièrement au jeu, sans se laisser distraire. Le jeu est tellement bien fait qu'il anticipe certaines des réactions logiques d'un joueur. Ainsi, si j'essaie de renvoyer la balle avec un coup droit, mais que je me suis mal positionné, au lieu de frapper dans le vide le programme lance le joueur dans un bond en avant désespéré. Si ce dernier était effectivement véritablement très éloigné de la balle, son magnifique plongeon se termine dans la poussière. En revanche, s'il n'en était séparé que d'une courte distance, il peut frapper sa balle. Cette "aide" intelligente rend le jeu très agréable à jouer. Fini les échecs dûs à quelques pixels de moins ou de trop ! L'autre atout de ce programme réside dans la possibilité de s'affronter à plusieurs. Les parties à deux, trois ou quatre joueurs atteignent une intensité dont témoignent des voisins. Cette fonction fabuleuse mène cette cartouche tout droit au paradis des hits !



PRESENTATION	**93%**
Pas d'intro, mais la posibilité de choisir facilement le type d'activité que l'on veut pratiquer (tournoi, simple match, entraînement).	
GRAPHISMES	**96%**
Les joueurs sont dessinés de façon correcte, sans détails inutiles.	
BANDE SON	**92%**
Des musiques ponctuent l'action, mais savent se faire oublier.	
JOUABILITE	**96%**
Un seul mot : fabuleux !	
DUREE DE VIE	**93%**
Il est possible de rejouer les mêmes matchs en testant des dizaines de joueurs, chacun possédant ses propres caractéristiques.	

INTERET 95%

La meilleure simulation de tennis sans conteste, toutes consoles et micros confondus.

REVIEW

HERO OF TON

Votre fiancée vient d'être enlevée par Big Satan. Celui-ci, à l'abri de son château, vous nargue. Votre sang ne fait qu'un tour et vous décidez d'aller lui infliger la correction qu'il mérite.

Pour accomplir cette mission, vous disposez d'une panoplie complète de super héros ! Outre une cape magique, qui vous soutient quelques instants dans les airs pendant votre chute, vous disposez d'un gant merveilleux qui vous permet d'envoyer des projectiles sur l'ennemi.

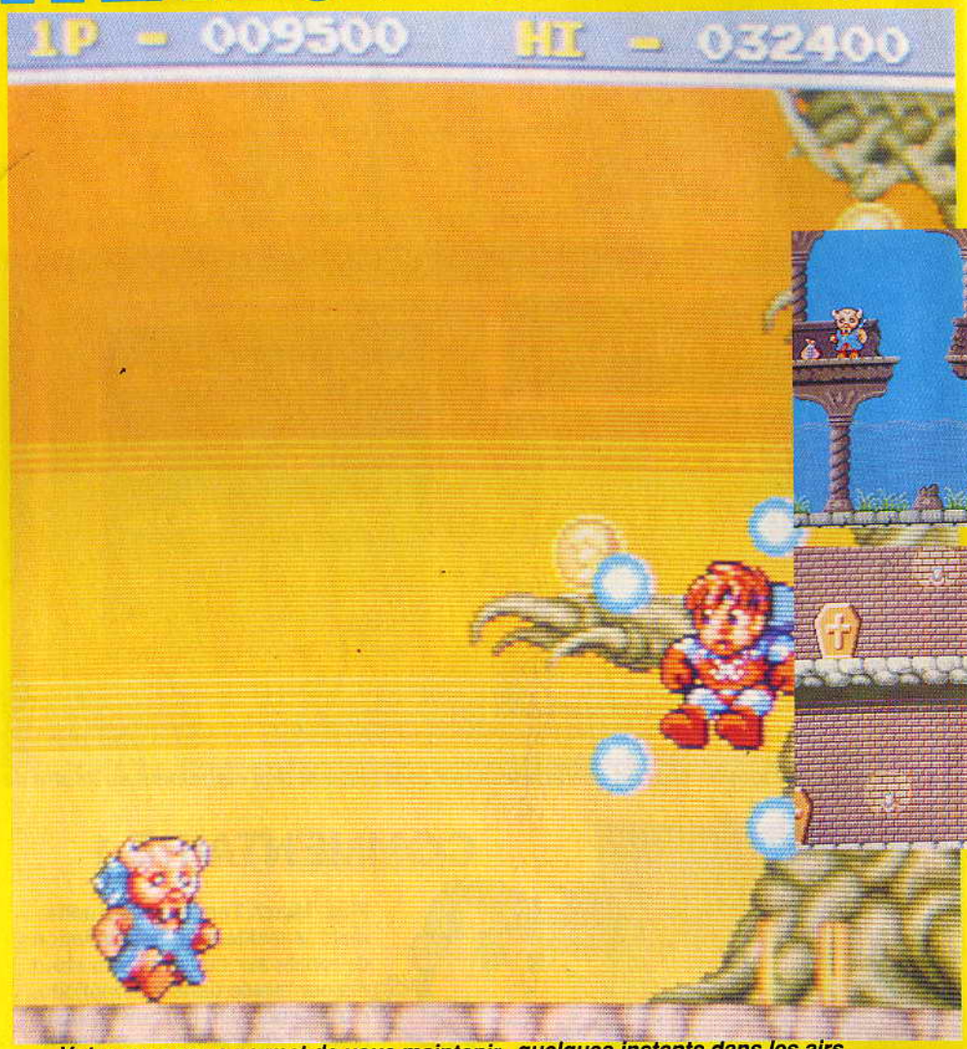
Au cours de votre progression, vous pouvez récupérer une série de boules de cristal qui vous permettent d'améliorer votre puissance de feu. Certaines ne font que renforcer vos pouvoirs.

D'autres vous accordent une protection, comme ces sphères magiques qui tournent autour de vous et interceptent tous les tirs. D'autres bonus vous donneront la possibilité de changer de type d'armes et de récupérer des vies supplémentaires.

Lors de votre quête, qui vous mènera à travers sept niveaux, vous pourrez recueillir pièces de monnaies et sacs d'argent afin d'augmenter votre score. Chaque fin de niveau est défendu par un monstre à la taille et aux pouvoirs impressionnants.



Le gardien de fin de niveau, un dragon bleu, sort de sa cachette située dans l'arbre creux.



Votre cape vous permet de vous maintenir quelques instants dans les airs.



Le meilleur moyen de liquider le squelette est de se placer sur cette corniche et de faire feu .

COMMENTAIRE 1



F. ORLANS

Le véritable atout de cette cartouche vient de la qualité des sprites, des décors et de l'animation. Conçu comme un véritable dessin animé, Legend of Hero Tonma est avant tout un régal pour les yeux. Les différents protagonistes se déplacent, ont les expressions, réagissent comme des personnages de dessins animés à la Walt Disney ! Essentiellement jeu d'action, cette cartouche vous demandera de localiser des clés pour franchir certaines portes. Ce côté "aventure" reste cependant limité. Les clés ne sont vraiment pas difficile à trouver. Il est dommage que cette idée d'un objet nécessaire pour progresser, n'ait pas été mieux exploité. Cette cartouche est la preuve qu'on peut faire un très bon jeu en se basant sur des concepts simples, mais avec une réalisation de qualité.



Les espèces de pl

REVIEW

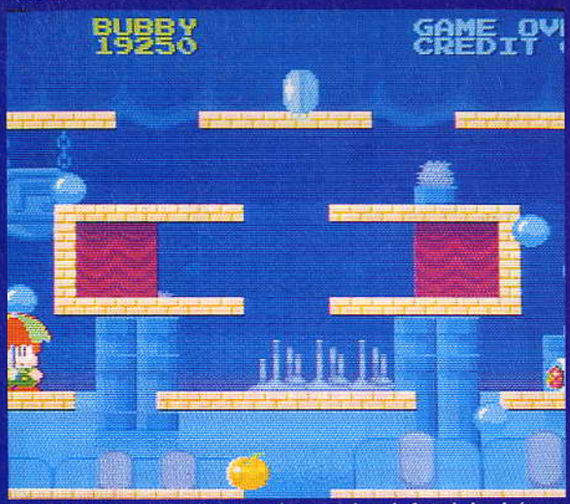
PARASOL STAR

Les petits brontosaures ont effectué beaucoup de chemin depuis Bubble Bobble : ils ont maintenant une forme humaine et volent au secours des habitants de différentes planètes en difficulté.

Sur chacun des sept mondes qui vous réclament, vous devrez vous débarrasser des monstres qui rôdent. Pour mener à bien votre mission, vous disposez d'un parapluie. Celui-ci vous permet d'immobiliser vos adversaires. Un second coup de cet engin les projettera à travers l'écran, balayant accessoirement leurs compagnons sur le passage. Une fois éliminés, ils se transforment en gâteaux ou en fruits, dont la collecte vous fournira des points.

Mais votre parapluie peut vous aider d'une autre façon. Dans la plupart des niveaux, des gouttes d'eau suintent du plafond. Vous avez la possibilité de les recueillir sur le dessus de votre parapluie. Vous pouvez alors projeter une goutte d'eau ou continuer à en amasser pour disposer d'une arme plus puissante, voire d'un véritable petit torren.

A la fin de chaque planète, il vous faudra affronter un adversaire plus imposant, pour pouvoir partir au secours d'un nouveau monde. Les bonus vous seront alors bien utiles.



Les gouttes d'eau suintent du plafond. Le héros les recueillent sur son parapluie. Il peut soit renvoyer une goutte immédiatement, soit attendre qu'elles s'accumulent. Plus la quantité d'eau amassée devient importante, plus elle sera efficace.

COMMENTAIRE 1



F. ORLANS

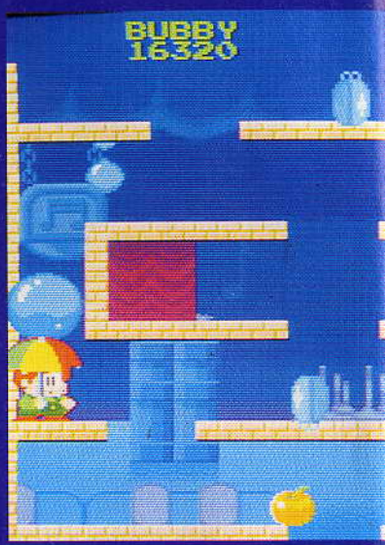
Une fois encore, le charme de Bubble et Bobble a agi. On commence à jouer, un peu blasé, en se disant que le principe est toujours le même. Puis, peu à peu, on se laisse prendre au jeu. Les niveaux deviennent moins évidents. On s'accroche. Et finalement, on passe des heures, qu'on ne regrette pas, à donner des coups de parapluie ! Si le jeu est très amusant tout seul, il devient franchement génial en mode deux joueurs. Il est alors possible de s'entraider, ou au contraire de jouer l'un contre l'autre. On peut retourner son arme contre son coéquipier. Lorsqu'un monstre de fin de niveau est vaincu, il laisse place à une énorme friandise. C'est alors une folle course, où tous les coups sont permis, pour arriver le premier à ce super-bonus !



RECUEILLEZ LES GOUTTES

Les bulles bleues sont des gouttes d'eau, tombant du haut de l'écran. Le joueur en a récupéré grâce à son parapluie. Puis il les a envoyées sur des adversaires, ce qui a eu pour effet de les immobiliser. En répétant cette opération, il les a définitivement anéanties. Il les a ainsi transformées en fruits et gâteaux. Il ne lui reste plus qu'à s'en emparer, afin d'augmenter son score.





COMMENTAIRE 2



J.B. AERSTUT

J'avais déjà trouvé Rainbow Islands merveilleux, je n'ai pas été déçu par la suite : Parasol Stars. J'ai retrouvé les tableaux casse-tête. Les divers animaux et objets qui peuplent l'univers de Bubble et Bobble sont toujours aussi étranges. Plus loufoques les uns que les autres, les mondes sont peuplés de pianos géants, de licornes aux teintes pastel, de trompettes qui projettent des notes de musique... Les bonus dans tous les sens sont également au rendez-vous ! Certains vous donnent la possibilité de lancer des éclairs dévastateurs. D'autres vous ajoutent des vies supplémentaires, vous permettent de vous déplacer plus rapidement ou vous procurent un gain de temps. En effet, celui-ci vous est compté.

REVIEW

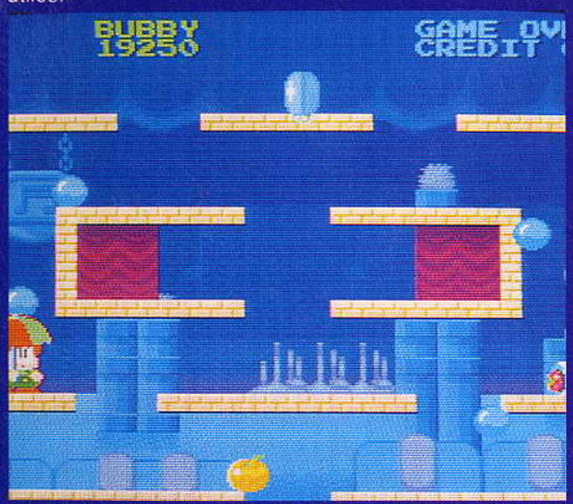
PARASOL STAR

Les petits brontosaures ont effectué beaucoup de chemin depuis Bubble Bobble : ils ont maintenant une forme humaine et volent au secours des habitants de différentes planètes en difficulté.

Sur chacun des sept mondes qui vous réclament, vous devrez vous débarrasser des monstres qui rôdent. Pour mener à bien votre mission, vous disposez d'un parapluie. Celui-ci vous permet d'immobiliser vos adversaires. Un second coup de cet engin les projettera à travers l'écran, balayant accessoirement leurs compagnons sur le passage. Une fois éliminés, ils se transforment en gâteaux ou en fruits, dont la collecte vous fournira des points.

Mais votre parapluie peut vous aider d'une autre façon. Dans la plupart des niveaux, des gouttes d'eau suintent du plafond. Vous avez la possibilité de les recueillir sur le dessus de votre parapluie. Vous pouvez alors projeter une goutte d'eau ou continuer à en amasser pour disposer d'une arme plus puissante, voire d'un véritable petit torren.

A la fin de chaque planète, il vous faudra affronter un adversaire plus imposant, pour pouvoir partir au secours d'un nouveau monde. Les bonus vous seront alors bien utiles.



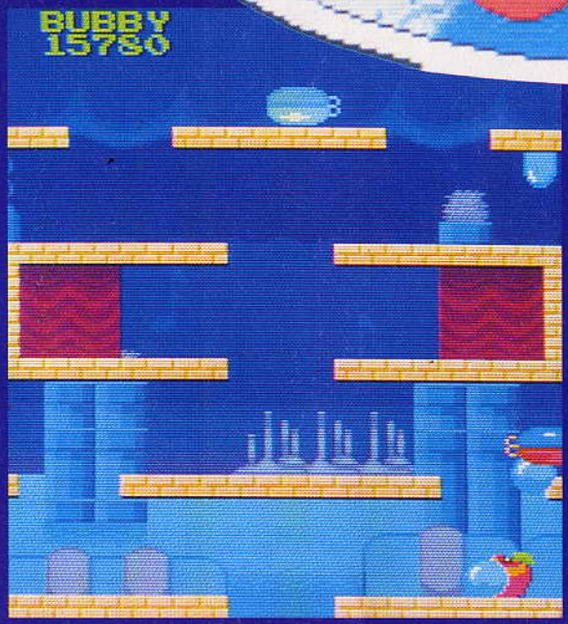
Les gouttes d'eau suintent du plafond. Le héros les recueillent sur son parapluie. Il peut soit renvoyer une goutte immédiatement, soit attendre qu'elles s'accumulent. Plus la quantité d'eau amassée devient importante, plus elle sera efficace.

COMMENTAIRE 1



F. ORLANS

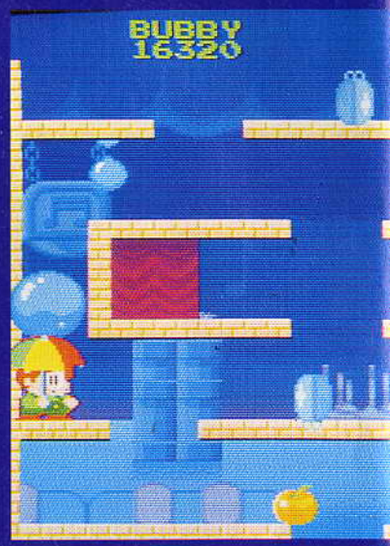
Une fois encore, le charme de Bubble et Bobble a agi. On commence à jouer, un peu blasé, en se disant que le principe est toujours le même. Puis, peu à peu, on se laisse prendre au jeu. Les niveaux deviennent moins évidents. On s'accroche. Et finalement, on passe des heures, qu'on ne regrette pas, à donner des coups de parapluie ! Si le jeu est très amusant tout seul, il devient franchement génial en mode deux joueurs. Il est alors possible de s'entraider, ou au contraire de jouer l'un contre l'autre. On peut retourner son arme contre son coéquipier. Lorsqu'un monstre de fin de niveau est vaincu, il laisse place à une énorme friandise. C'est alors une folle course, où tous les coups sont permis, pour arriver le premier à ce super-bonus !



RECUEILLEZ LES GOUTTES

Les bulles bleues sont des gouttes d'eau, tombant du haut de l'écran. Le joueur en a récupéré grâce à son parapluie. Puis il les a envoyées sur des adversaires, ce qui a eu pour effet de les immobiliser. En répétant cette opération, il les a définitivement anéanties. Il les a ainsi transformées en fruits et gâteaux. Il ne lui reste plus qu'à s'en emparer, afin d'augmenter son score.





COMMENTAIRE 2



J.B. AERSTUT

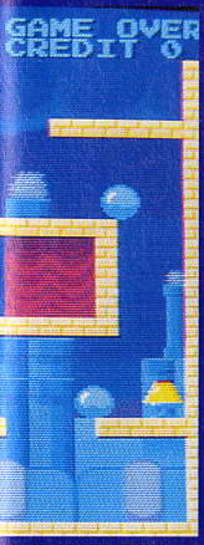
J'avais déjà trouvé Rainbow Islands merveilleux, je n'ai pas été déçu par la suite : Parasol Stars. J'ai retrouvé les tableaux casse-tête. Les divers animaux et objets qui peuplent l'univers de Bubble et Bobble sont toujours aussi étranges. Plus loufoques les uns que les autres, les mondes sont peuplés de pianos géants, de licornes aux teintes pastel, de trompettes qui projettent des notes de musique... Les bonus dans tous les sens sont également au rendez-vous ! Certains vous donnent la possibilité de lancer des éclairs dévastateurs. D'autres vous ajoutent des vies supplémentaires, vous permettent de vous déplacer plus rapidement ou vous procurent un gain de temps. En effet, celui-ci vous est compté.



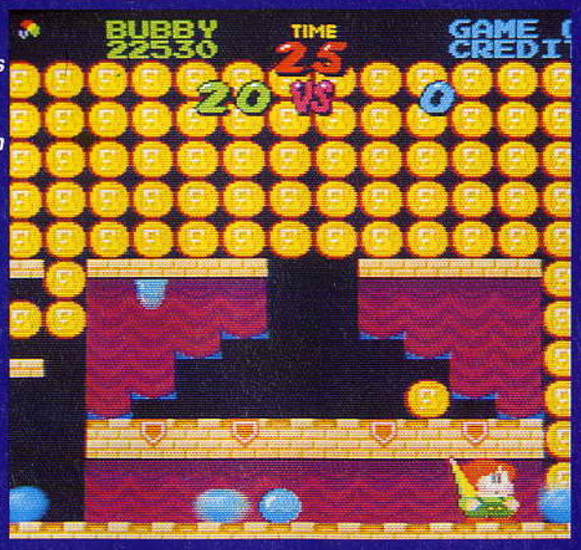


SUS AUX GARDIENS !

Une planète est totalement libérée. Le gardien de fin de niveau vient d'être éliminé. En disparaissant, il se transforme en méga-gâteaux au miel. Emparez-vous en et gagnez un autre monde.



Les phases de bonus sont nombreuses. Dans un temps limité, il vous faudra ramasser un maximum d'éléments...

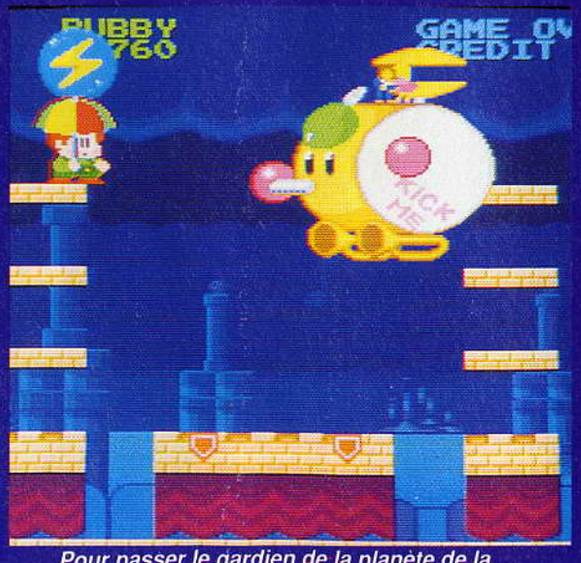




Mesurez-vous aux lions, aux licornes et aux automobiles sur la planète sylvestre.



Partant de votre planète aux arcs-en-ciel, vous allez devoir rétablir l'ordre planète après planète.



Pour passer le gardien de la planète de la musique, emparez-vous de la fiole qui contient UN éclair. Puis assenez plusieurs éclairs à l'aide de votre parapluie.



EDITEUR : TAITO
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0
CONTROLE : OK

1 à 2 JOUEURS	JEU DE PLATE-FORMES	CARTOUCHE

PRESENTATION 93%

L'intro se contente de montrer quelques exemples de niveaux.

GRAPHISMES 96%

On retrouve les personnages mignons et colorés chers à Taito.

BANDE SON 92%

Des mélodies entraînantes et variées.

JOUABILITE 96%

Comme tous les programmes de ce type, le principe est élémentaire mais on se laisse rapidement prendre au jeu.

DUREE DE VIE 93%

Les niveaux se ressemblent beaucoup, en contrepartie leur nombre est impressionnant.

INTERET 95%

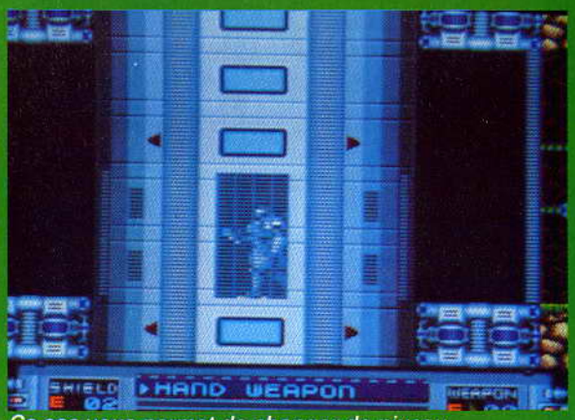
Un grand classique, dans la lignée de Bubble Bobble.

REVIEW

ETERN CITY

Minty Geile, âgée de 19 ans, est aux commandes d'un robot, ou plutôt d'un exo-squelette. C'est-à-dire qu'elle porte tout autour d'elle-même une carapace-armure de métal, qui la protège et démultiplie ses capacités physiques.

A l'aide de cet exo-squelette "Algiderross", elle doit traverser la ville, la "cité éternelle" qui n'est en fait qu'un énorme complexe souterrain. Proche d'un labyrinthe, il abrite une multitude de robots, qui surveillent les galeries. Il contient quatre sortes de pièces. Certaines vous fournissent des informations sur les dangers qui vous attendent. D'autres renferment des mots de passe qui, en cas destruction de votre exo-squelette, vous permettront de repartir de cet endroit. Une troisième sorte recharge vos réserves d'énergie. Enfin, le dernier type de ces petites salles vous fournira un équipement plus perfectionné. Il vous sera possible de vous procurer des armes aux capacités destructives supérieures ou des fusées dorsales, vous permettant alors de voler dans les airs. En bas de l'écran, le tableau de bord indique vos réserves d'énergie

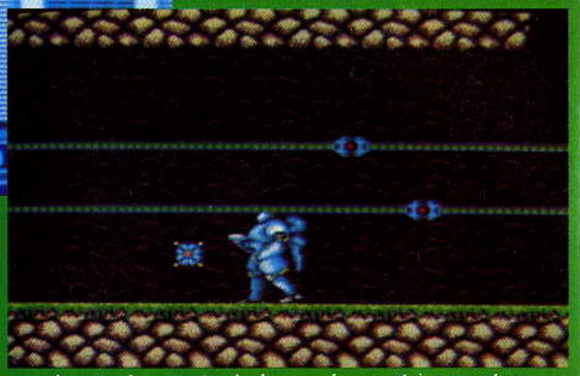


Ce sas vous permet de changer de niveau.





La descente aux enfers commence ...



Les trois-quarts du jeu reviennent à arpenter dans des couloirs quasi déserts.



LE PLEIN D'ENERGIE

Algideross, traqué par un des droïdes de la cité éternelle, s'approche d'une des pièces spéciales où il pourra reconstituer le niveau d'énergie de son champ de protection. A la main, il tient son laser et est équipé de fusées dorsales.

COMMENTAIRE 1



F. ORLANS

Eternal City est un jeu décevant. Graphiquement, il est indigne de la PC Engine, il utilise une palette de couleurs limitée et des teintes sombres et pâles. L'environnement sonore devient rapidement agaçant. L'exploration, du fait des niveaux qui se ressemblent tous, est rébarbative. Il faut parcourir des kilomètres de couloirs semblables, en évitant ou en tirant sur des ennemis sans aucune originalité dans leurs attaques. Le jeu se résume donc à une visite monotone de galeries, en ouvrant le feu de temps en temps sur quelques malheureux droïdes. Même les adversaires de fin de niveau sont lamentables. De taille réduite, laids, ils n'offrent aucun intérêt. Une cartouche ennuyeuse, à laquelle je n'ai vraiment pas accroché.

REVIEW



EDITEUR : NAXAT SOFT
PRIX : C
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : NON (MAIS MOT DE PASSE)
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0
CONTROLE : BON

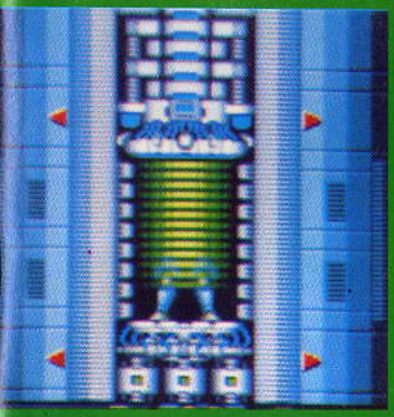
1 JOUEURS	BEAT-THEM-ALL	CARTOUCHE

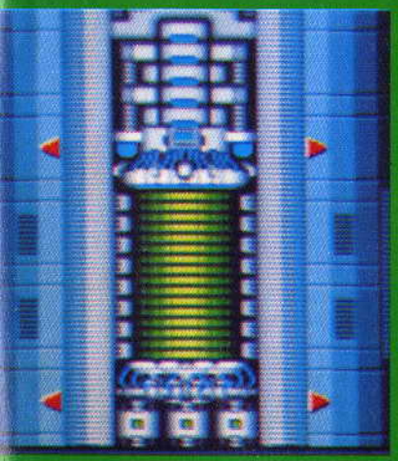
COMMENTAIRE 2

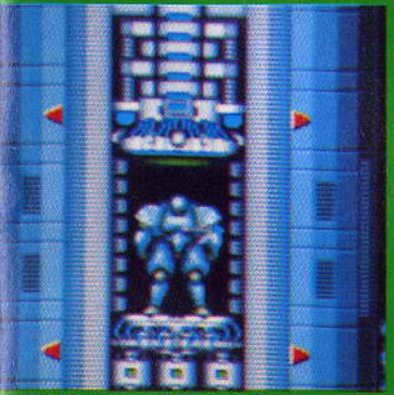


J.B. AERSTUT

Le jeu en lui-même est assez facile : les ennemis n'offrent pas de réelle résistance et votre champ de protection est là pour encaisser les coups. Dès la première partie, il est possible de progresser assez loin dans le jeu. La possibilité de changer d'arme (du laser de base jusqu'au lance-flammes, en passant par le faisceau à plasma ou le missile au napalm) et d'accessoires (les boosters), et ce relativement souvent, rehausse nettement l'intérêt de ce jeu, par ailleurs médiocre. En effet, les sprites sont affreux et peu variés. Les couleurs sont désespérément ternes et les décors, répétitifs. La démarche de l'Algiderros est proche de celle d'une momie arthritique !



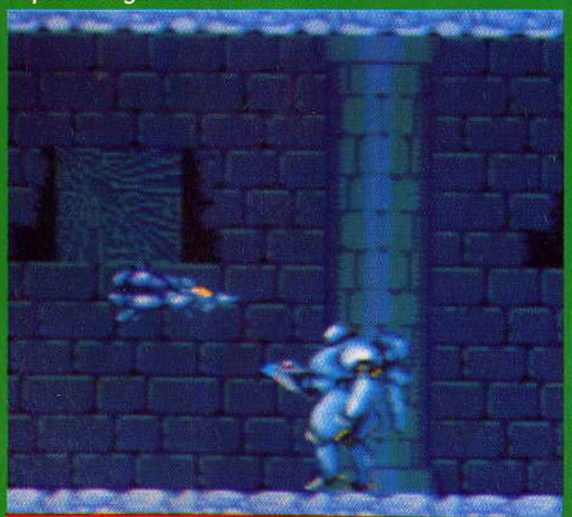




Algideross a pénétré dans une des pièces où il pourra récupérer une arme plus puissante. La porte, formée de barres vertes, se ferme lentement.



Un des monstres de fin de niveau. A peine plus difficile à détruire que les autres adversaires, prenez cependant garde à ses missiles.



MONOTONIE... AU NIVEAU 2

Le niveau deux, comme les autres, est toujours aussi monotone : couleurs ternes, graphismes décevants, des kilomètres de galeries à parcourir et, de temps en temps, des robots patrouillant dans ce dédale à abattre. Le tableau de bord en bas de l'écran vous permet de connaître à tout moment l'état de votre exo-squelette.

PRESENTATION 80%

La présentation est rapide mais sympathique. Elle nous montre Minty Geile s'installant aux commandes de l'Algideross.

GRAPHISMES 34%

Les graphismes sont mauvais. Les quelques couleurs sont criardes ou, au contraire, ternes.

BANDE SON 32%

La musique devient rapidement agaçante.

JOUABILITE 45%

Le maniement des Bossters et la sélection des armes auraient pu être plus simples.

DUREE DE VIE 85%

La taille du labyrinthe procurera un temps de jeu important.

INTERET 44%

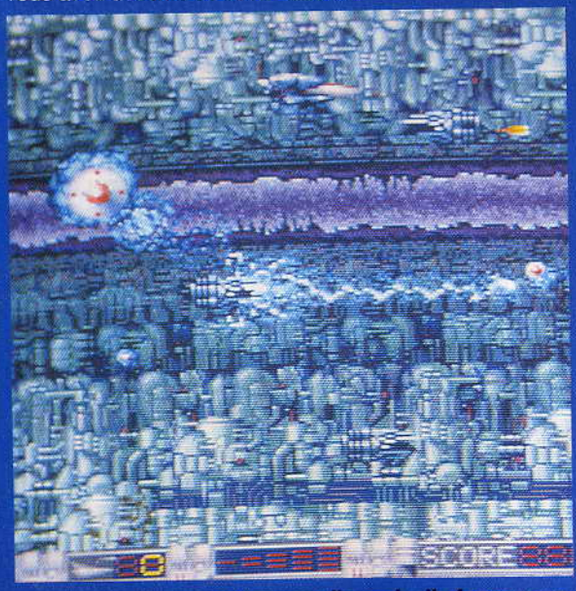
Une réalisation médiocre et décevante.

REVIEW

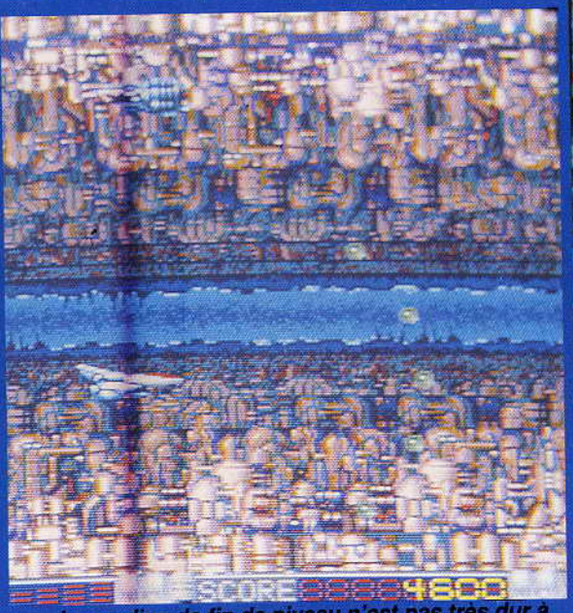
ALDYN

Des envahisseurs viennent de mener à bien une attaque surprise contre la terre. Les intercepteurs aériens ont été cloués au sol par surprise. Seul le prototype SDE-201 a réchappé à l'attaque.

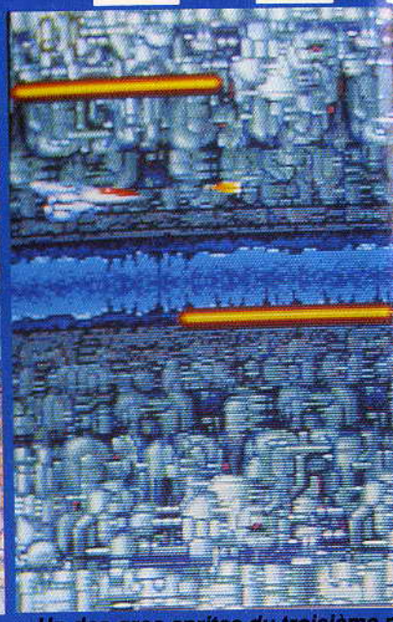
Vous allez ainsi, dernier espoir de la planète, devoir stopper l'invasion, puis contre-attaquer sur le terrain même de l'ennemi. Votre vaisseau est armé d'un champ de force à l'avant qui se met en marche lorsqu'on appuie sur le bouton de tir de façon prolongé. Des bonus permettent d'augmenter son armement jusqu'à devenir une véritable "armurerie volante" ! Il est possible de se munir de différentes armes. Une fois que vous en avez choisi une, il vous suffit de ramasser les bonus de la même couleur pour accroître sa puissance. Des modules de protection sont également à votre disposition. Ils se dirigent et ouvrent le feu automatiquement sur l'ennemi. Une pression sur le second bouton les rappellera autour de votre engin et ils vous serviront alors de protection efficace. Un tableau de bord, au bas de l'écran, vous indique à tout moment le nombre de vies qu'il vous reste, la puissance que vous avez accumulée et votre score.



La tête blanche et rouge d'un missile fonce vers vous, à une vitesse incroyable.



Le gardien de fin de niveau n'est pas très dur à passer.



Un des gros sprites du troisième n



Prenez garde aux bipodes. Heureusement, votre module de protection va s'occuper d'eux rapidement.

COMMENTAIRE 1



F. ORLANS

Les jeux sur la Supergrafx sortent lentement, mais à chaque fois on découvre des petites merveilles. Aldynes n'échappe pas à la règle. Les décors sont superbes (à part celui du premier niveau). Shoot-them-up pur et dur, il vous demandera des efforts constants pour éviter les obstacles, trouver la faille des différents gardiens de fin de niveau et découvrir le chemin adéquat pour poursuivre sa mission ! Ce jeu, à l'action frénétique, séduira les aficionados de la gâchette. Les grandes constantes des jeux de ce type sont réunies : bonus qui améliorent votre armement (jusqu'à cinq fois plus puissant), protections en tout genre, vies supplémentaires, décors variés et surtout des tonnes d'assaillants et de pièges à éviter ! Une réussite.



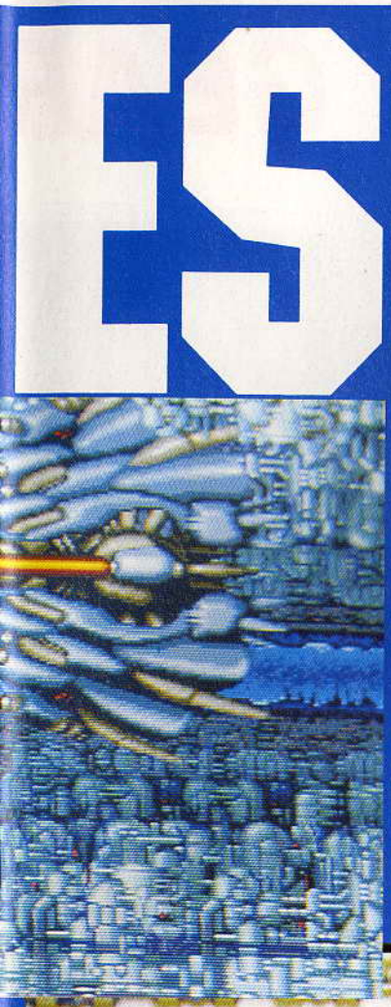
J.B. AERSTUT

Aldynes m'a séduit par ses prouesses techniques. Le programme est conçu un peu comme la démonstration des capacités hard de la Supergrafx. Les prouesses en matière d'animation sont splendides. Ainsi, le niveau quatre, sur les sept que comprend le jeu, met en scène des sortes de droïdes qui tissent sur leur passage un rideau formé d'un maillage d'anneaux dorés, sans cesse en mouvement. Chacun des anneaux qui le composent tourne sur lui-même. Le programme anime donc, à chaque écran, plusieurs centaines de petits anneaux en rotation permanente. Il est même possible d'en détruire certains pour passer (tout contact avec cet étrange rideau est mortel), les autres anneaux continuant indépendamment leur rotation ! Un scénario classique mais une réalisation étonnante.

Prenez garde aux bordées de missiles que vous envoie le monstre !









A L'ATTAQUE !

Dans le champ d'astéroïdes, vous trouverez une partie des installations de l'ennemi. Evitez les tourelles qui ouvrent le feu automatiquement, lorsque vous passez à proximité. Abattez le vaisseau rouge qui vient vers vous et récupérez un bonus.



MONSTRE AU 2e NIVEAU

Ce monstre du deuxième niveau devrait vous donner du fil à retordre. Pour en venir à bout plus facilement, ne prenez pas de bonus qui renforceraient votre puissance de feu, mais gardez le laser qui tire tout droit. Placez-vous en face du casque de l'alien, et faites feu en évitant ses tirs. Son casque va bientôt exploser, pour laisser apparaître sa tête immonde. Continuez à tirer dedans, la fin est proche !





EDITEUR : HUDSON SOFT

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : INFINIE
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS	SHOOT-THEM-UP	CARTOUCHE

PRESENTATION 75%

L'intro animée vous met tout de suite dans l'ambiance ... Le sort de la Terre est entre vos mains !

GRAPHISMES 75%

Des décors réussis, des sprites détaillés et très bien animés.

BANDE SON 70%

Une bonne ambiance musicale, mais rien de révolutionnaire.

JOUABILITE 87%

Un jeu qui séduira les fanas du shoot-them-up.

DUREE DE VIE 85%

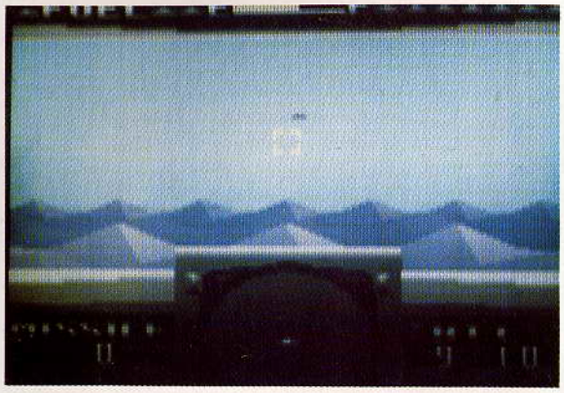
Les niveaux sont variés et chacun d'entre eux offre un challenge différent.

INTERET 93%

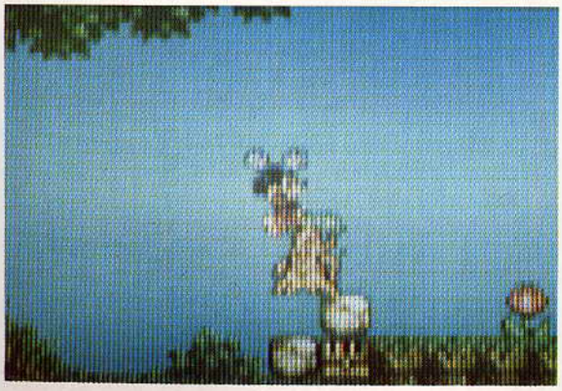
Un très bon shoot-them-up, qui met bien en valeur les capacités de la Supergrafx.

LA GAME GEAR

Ça y est, Virgin importe enfin la console portable de Sega. De quoi remettre les pendules à l'heure par rapport aux concurrents, Atari en tête. Mais, en point de mire, il y a aussi Nintendo avec son Game Boy au succès insolent.



G Lock, simulation aérienne et décors 3D.



Mickey Mouse, Castle of Illusion.

Design agréable, plastique de qualité et ergonomie bien étudiée, la Game Gear inspire tout de suite confiance. On y joue en la tenant horizontalement et, comme disait Coluche, elle tient dans la main, elle tient dans la main. Sur la gauche, la croix multidirectionnelle, le joypad; à droite trois boutons accessibles par le pouce : la touche Start qui sert, la plupart du temps, de pause et deux "Fire". A côté, une mollette de réglage du contraste et un petit haut-parleur. En retournant la console, on découvre de part et d'autre deux logements pour piles bâtons, trois de chaque côté. Si la couleur c'est mieux, côté électricité, ça pompe...

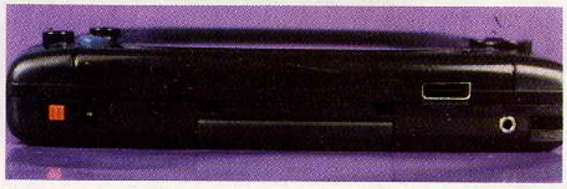
Enfin, sur la tranche supérieure sont placés bouton de mise en marche, mollette de réglage du volume et 3 prises (alimentation secteur, casque style baladeur et câble Gear to Gear pour jouer à plusieurs). Signalons tout de même pour conclure que l'écran est un peu décevant : par rapport à celui du Lynx, il est en retrait.

Cela dit, l'introduction des cartouches est fort simple. Tout compte fait, la technique importe peu, l'essentiel ce sont les softs et côté jeux, on est plutôt gâté...

La plupart des titres à succès de la Master System sont adaptés à la Game Gear. Sept titres, en plus de Columns, sont prévus à l'occasion du lancement de la Sega portable. A savoir : Pengo, Woody Pop, G-Lock, Wonder Boy, Super Monaco GP, Dragon Crystal, Psychic World. Une deuxième vague sera étalée de juillet à octobre avec au programme Putter Golf, Out Run, Ninja Gaiden (également attendu sur Lynx), Space Harrier, Mickey Mouse, Shinobi, Donald Duck, Golden Axe et Spiderman.

Quelques magasins proposent





Vue arrière de la Game Gear sur laquelle sont placées la prise d'alimentation et celle du casque.

EN RESUME

Micro-processeur : 8 bits
Ecran : LCD couleur de 8,1 cm de diagonale
Résolution : 160 par 146 points
Couleurs : 32 affichables simultanéement parmi 4 096
Son : stéréo par le casque
Poids : 502 g avec piles
Autonomie : environ 3 heures
Accessoires : alimentation secteur, alimentation allume-cigares, câble multijoueur, batterie rechargeable.
Prix : près 1000 F avec un jeu (Columns)
Prix des jeux : 215 et 245 F.

AVIS 1

CONSOLES PORTABLES ?

Je réponds GT de NEC ! C'est une console à part entière. Elle n'a pas été simlifiée pour cause de miniaturisation. Résultat : un jeu PC Engine tourne sur GT sans aucune différence à la taille de l'écran près évidemment qui est d'ailleurs le plus petit de toutes les portables mais aussi le meilleur... L'avantage indéniable de cette console réside dans la qualité de ses jeux puisqu'ils sont issus du catalogue PC Engine. Un jeu comme The GG Shinobi sur Game Gear ne soutient absolument pas la comparaison avec Ninja Spirit sur GT. De plus, les caractéristiques techniques de la GT enfoncent les autres.

En second choix, je mets la Game Gear. Taille compacte, look accrocheur : c'est une réussite. De plus, les jeux disponibles sont généralement de bonne facture. Dommage toutefois que le tuner télé ne soit pas disponible en version Secam : cela aurait été un bel argument face à la GT et à la Lynx. A propos de cette dernière, disons qu'elle est plus transportable que portable tout court. Elle propose deux ou trois fonctions intéressantes comme la possibilité de la retourner pour les gauchers. Toutefois, les jeux sont en général de qualité moyenne à part un ou deux. La Game Boy, enfin, n'a pour elle que son prix. Oui, certains jeux sont très amusants, mais, on devrait bientôt les voir sur d'autres consoles et de toute façon un écran monochrome, c'est vraiment trop triste !

Banana San



Bonus dans tous les coins et sprites mignons pour Wonderboy.



Dernière née des consoles de Sega, la Game Gear inspire tout de suite confiance. Sur la gauche, le joypad et à droite la touche Start et deux Fire.

en outre des imports du genre Psychic World et Revenge of Drancon en provenance des Etats-Unis. Venant du Japon, on a droit à Pengo, Wonder Boy, Super Monaco GP, Super Golf et Head Buster (injouable, tout est en japonais). Le prix de ces cartouches est de moins de 250 F. On le voit, la ludothèque Game Gear est déjà conséquente. Et c'est là que ça fait mal par rapport à la concurrence et en l'occurrence par rapport à la Lynx.

GAME GEAR VS LYNX

Et oui, les portables Sega et Atari sont comparables sur de nombreux points. Couleur, résolution, son, taille de l'écran, accessoires, câble multijoueur sont parmi les points communs. En plus, elles sont toutes deux fournies avec un jeu : pour la Lynx, California Games qui malheureusement ne la met pas à son avantage, et pour la Game Gear Columns, plaisant et agréable. C'est un dérivé de Tetris qui, lui, est livré avec le Game Boy.

Mais c'est à plus long terme que ces deux consoles vont se démarquer et tout d'abord sur la différence des jeux.

Sega mise sur des jeux d'action rapide, ayant fait leurs preuves sur consoles (Wonder Boy, Shinobi, Mickey-Castle of Illusion, Super Monaco GP).

Atari semble insister sur l'originalité de ses titres (Robo Squash, Xenophobe, Klax, Paperboy, Shangai).

Le catalogue est plutôt limité sur Lynx : une dizaine de titres arrivés en bloc juste avant la fin de l'année dernière. La vingtaine de nouveaux jeux promis pour juin se font désespérément attendre...



EN CONCLUSION

Alors Game Gear, Lynx ou autre ? Le Game Boy se positionne comme une introduction à l'univers de la console. Son écran noir et blanc est repoussant au début mais côté jeux il ne craint personne. Chez NEC, la GT s'adresse exclusivement aux passionnés fortunés ou aux possesseurs de PC Engine. Bref, elle est hors course. Restent, entre les deux, la Game Gear et la Lynx. La première vaut près de 1000 F avec un jeu. Diverses cartouches sont annonceeset, si les dates de sortie sont respectées, c'est le bon cheval.

Pour le même prix, la Lynx est fournie, en plus du jeu, avec une alimentation secteur, un pare-soleil et le câble ComLynx. Une version sans accessoires et sans jeu est proposée à moins de 800 F, ce qui la situe exactement entre le Game Boy et la Game Gear. Mais, à ce prix, c'est vraiment très dépouillé et, de toute manière, l'approvisionnement en jeux reste un problème. Bref, Sega enfonce le clou et l'emporte face à Atari. Reste donc le Game Boy...

Une fois de plus, les frères ennemis nippons s'opposent avec, pour une fois, un avantage technique marquant pour Sega. Mais à quel prix ?

Banana San



Golf, concentrez-vous sur votre tir.



Super Monaco , ou la course par excellence.

AVIS 2

Je ne vais évidemment pas surprendre ceusses qui me connaissent bien. Bien entendu, je ne suis pas d'accord avec Banana San. Tout de suite, il lui faut la couleur, une connexion avec une télé et des jeux comme pour de vrai pour être content. Ben voyons... Et la console portable elle fait le café aussi ? Vous imaginez-vous tranquille sur le sable cette été en train de jouer avec une belle portable à 2 500 F ? Moi non ! Pour ça, ma Game Boy me suffit... Elle est rustique ? Techniquement, c'est pas le pied ? L'écran est monochrome ? Oui, trois fois oui. C'est pas ça qui m'empêche de m'éclater avec et je n'ai pas peur de faire des kilomètres en sa compagnie. Elle est vraiment portable et, contrairement à ses consoeurs, elle permet de jouer de longues heures sans changer les piles... En plus, les jeux sont vraiment délirants, Tétris en tête bien sûr et jetez un coup d'oeil sur Mario pendant que vous y êtes... En conclusion, la Game Boy est à mon sens la meilleure console portable. Elle représente le parfait compromis entre raison (par son coût) et passion (par ses jeux). Je ne sous-estime pas les autres. J'aime bien aussi la GT et la Lynx mais la Game Gear me paraît plus porteuse d'avenir tout du moins en France. Enfin, jusqu'à la sortie d'un Game Boy en couleurs, bien entendu ! Acidric Briztou

NEWS

CD ROM



La Core-grafx et le lecteur de CD Rom sont connectés grâce à l'interface Unit. Garantie de qualité?

POUR EN SAVOIR PLUS

Le talon d'Achille du CD-Rom réside dans la lenteur avec lequel il transfert les informations. Nettement moins rapide qu'une cartouche ou qu'un disque dur, il traite, en outre, une quantité bien plus importante d'informations. Pour lutter contre ces temps d'accès horripilants, il est possible de recourir à deux artifices.
Le premier, le plus logique, consiste à essayer d'améliorer le lecteur pour que les transferts s'effectuent plus rapidement. C'est la solution qu'auraient mise au point Hudson et NEC pour leur nouveau lecteur. Ces solutions peuvent être notamment recherchées du côté d'un accès direct à la mémoire (canaux DMA), du côté de la présence d'une mémoire tampon rapide (inférieure à 70 nanosecondes)entre le lecteur et la console...
La seconde solution consiste à améliorer non plus le lecteur, mais la façon dont les informations sont inscrites sur le CD-Rom. Le fait de réaliser une étude statistique sur les fichiers qui sont le plus souvent lus permet de les regrouper sur les premières pistes du CD. La console, par l'intermédiaire du système d'exploitation, perdra moins de temps pour les retrouver : il n'y aura plus à déplacer un peu partout sur le disque la tête de lecture. L'optimisation du code du système d'exploitation peut également améliorer les choses. Ces différentes techniques peuvent bien évidemment, se combiner entre elles.

GADGET OU MEDIA DE DEMAIN

A la suite de NEC, les géants nippons de la console lorgnent sur le CD Rom, un compact disc utilisé pour stocker des jeux. Au programme: mémoire plus grande et piratage impossible. Les jeux et l'utilisateur y gagnent-ils pour autant?

C'est clair, le CD Rom semble être le dernier accessoire à la mode en matière de consoles, notamment sur les PC Engine et Supergrafx. Il faut dire qu'il apporte de nouveaux horizons à ces deux machines. En effet, un CD Rom est en fait un compact disc classique sur lequel sont enregistrées des données. Ainsi, sur console NEC, il est désormais possible de lire des compacts audio, des CD+ G qui, à la musique, ajoutent l'image et bien entendu des CD Rom.

Dans ce cas, le disque remplace les cartouches. Avantage : il contient l'équivalent de plus de 2 000 cartouches ! Nul mystère donc à ce que Sega et Nintendo suivent les traces de NEC. Ces deux sociétés travaillent actuellement à des lecteurs de CD Rom pour Megadrive et Super Famicom. Bref, il s'agit d'une technique en voie de généralisation. Mais se pose malgré tout une question : pour le joueur que vous êtes, quel intérêt ?

Il est vrai que le prix des lecteurs interpelle également. Sur NEC, il faut compter dans les 3 000 F... Mystère en ce qui concerne les autres : nous verrons bien. En outre, les jeux sur CD Rom ne sont pas monnaie courante. Alors, la dépense vaut-elle la chandelle ? En théorie, le CD Rom est un apport incontestable pour le joueur. Compte tenu du fait qu'il permet de stocker un nombre important de données, il facilite la réalisation de jeux plus complets voire plus complexes.

Plus complets tout d'abord car il est possible d'utiliser des tonnes de dessins : graphismes plus fouillés, décors plus nombreux et plus variés, monstres ou sprites divers de taille respectable et aux types bien déterminés. Bref, avec un CD Rom, un Martien n'a pas la même apparence qu'un Vénusien - n'oubliez pas le premier est vert, le second rose. L'animation est aussi touchée par l'utilisation d'un CD Rom : pour un sprite donné, il est possible de stocker plus de positions intermédiaires. Au bout du

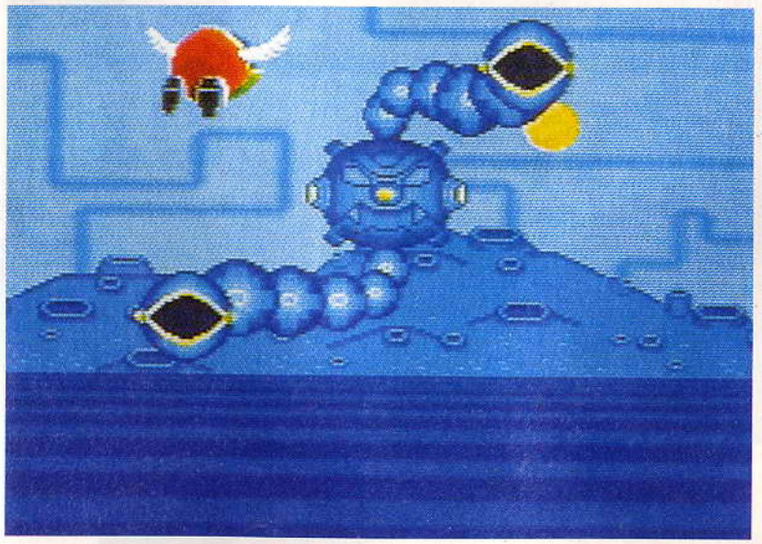
compte, c'est la fluidité du mouvement qui est garantie. Autre apport essentiel du CD Rom : le son. Sur le disque, il est possible de mettre de la musique et des bruitages qualité CD. Branchez le tout sur une chaîne : l'extase... Enfin, les jeux sontplus complexes car il est possible de mettre beaucoup plus de tableaux. Imaginez un peu un Mario Bros version CD...

Cela dit, tout ça c'est bien beau mais ça reste malgré tout de la théorie. Sur NEC, par exemple, les jeux sur CD de la première génération se sont révélés assez décevants par rapport à la théorie, et les derniers annoncés ne démentissent généralement pas cette première impression. Ainsi, Sufula Shuleiku est un jeu d'arcade/réflexion avec pour héros une espèce de dindon. Ça ressemble à Bombuzal mais les graphismes ne sont pas à la hauteur. Adaptation d'un jeu d'arcade, Hell Fire reste un shoot'em up classique mais côté décors des efforts ont toutefois été fournis, de même pour son successeur (Hell Fire S).



ce qui n'est pas le cas des cartouches, comme le montrent certains "spécialistes" de Hong Kong-, il est d'un coût infime comparé aux cartouches. En moyenne, une cartouche coûte à l'éditeur dans les 60 F, somme à laquelle il est nécessaire d'ajouter quelques frais annexes, mais peu importe. Un CD, lui, est proposé dans les mêmes conditions aux environs de 10 à 20 F. Plus concrètement, sur console NEC, le CD Rom est huit à dix moins cher qu'une classique Bee Card. Economiquement, il est donc plus rentable pour un éditeur de travailler sur CD. Reste à savoir que faire de la somme supplémentaire gagnée : gonfler ses bénéfices ou investir pour proposer des jeux de meilleure qualité ?

Cosmic Fantasy : un jeu particulièrement long, de nombreux univers à explorer, c'est aussi ce que permet l'utilisation du CD Rom.



Des sprites en 3 D pour Fantasy Zone.

Bref, c'est assez décevant mais tout n'est pas noir comme le prouve Cosmic Fantasy II. Ce jeu d'aventure typiquement japonais s'inspire d'Ultima pour la visualisation ; des graphismes très BD ponctuent le jeu. Idem pour Space Fantasy Zone où 3D et graphismes BD sont au rendez-vous. Mais, c'est surtout Sherlock Holmes qui démontre les capacités supplémentaires apportées par le CD Rom. Cette enquête policière se paie en effet le luxe d'être réalisée à base d'images digitalisées. Une première... Signalons aussi que divers CD adaptés des jeux Cinemaware sont annoncés. Bref, les choses évoluent lentement mais sûrement et dans le bon sens !

Une autre question se pose. Les éditeurs ont-ils intérêt à développer sur CD Rom ? Outre le fait que ce système est quasiment impiratable - Alors, le CD Rom média de demain ? Incontestablement. En revanche, il est naïf de penser que tous les programmes vont s'améliorer du tout au tout parce qu'ils seront stockés sur CD. Disposer de plus de place n'est pas tout. Encore faut-il l'utiliser pour mettre plus d'animations, de graphismes, de sons, etc.

Et pour ça, il faut des équipes plus importantes et surtout plus de temps. Or, qui dit temps dit argent... Les joueurs sont-ils prêts à payer plus cher pour un jeu CD Rom ? Ce n'est pas certain, surtout si ce dernier n'apporte que peu de plus par rapport aux cartouches déjà coûteuses...

Banana San

BREVES

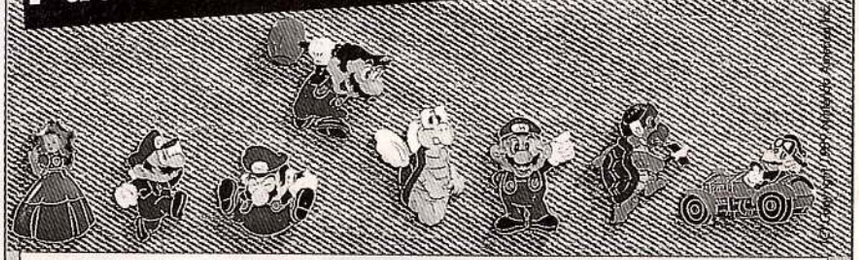
Halte à la crasse !

Une console qui marche mal ne nécessite pas forcément une visite chez le réparateur. Oxydation et poussière mettent les connecteurs à rude épreuve et sont source de mauvais contact entre cartouche et console, ce qui entraîne des défauts de fonctionnement. La solution : entretenir ces précieux ergots métalliques. Mais ils ne sont pas simples d'accès, d'où l'idée de la société Naki Industries de proposer une cartouche nettoyante. De couleur rose, The Eliminator s'introduit comme votre jeu préféré et se charge de tout... Elle existe pour Game Boy, Lynx, Sega 8 bits, NES et Megadrive. Son prix inférieur à 200 F la met de plus à la portée de tous. Pourquoi s'en priver?

Sega : ça développe

La société Virgin se lance dans le développement sur console, plus particulièrement sur Sega 8 bits. Les quatre premiers titres doivent paraître d'ici Noël. Ce sont des conversions de jeux qui ont déjà fait leur preuve sur micro. Ainsi, vous pourrez, par exemple, retrouver l'envoûtant Marble Madness et aussi une version de Terminator...

Collectionnez les PIN'S "Mario" ! 1 PIN'S 25 F ou GRATUIT pour l'achat de 2 cartouches !!!



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

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

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

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



Costaud, bonne prise en main, manche ni trop mou ni trop dur, LED témoin pour chaque Fire et ventouses style super glue: c'est le SG Fighter pour Sega. Il est compatible Megadrive grâce à son troisième bouton (le Fire C). Auto-Fire et ralentisseur de vitesse sont aussi présents. Il existe aussi une version pour NES, le NI-5. (Prix: C, pour Sega 8 et 16 bits).



Le Competition Pro est un joypad pour Sega 16 bits emplace avantageusement le èle d'origine. Plus ergono-

A FOND LES MANETTES

Pauvres joypads! Avec leur prise en main désagréable, leur précision hésitante et surtout les boutons trop petits, ils ne sont vraiment pas dignes de vos talents de joueur. Une seule solution, les remplacer par quelque chose de mieux. Un vrai joystick par exemple.

Le Fast Winner Turbo II: des commandes un peu molles mais qui répondent bien, et un prix modéré. Il repoussera peut-être les maniaques du manche à balai spécial pro à cause de son look qui le fait ressembler à un jouet. De toute manière, nous le déconseillons aux frénétiques du shoot'em up. (Prix: B, pour Sega 8 bits et NES).



Réservé à la Megadrive, le QS 135 ne faillit pas à la règle: c'est un vrai Quickjoy. Au menu: quatre ventouses, un bouton d'index et deux de pouces, start et auto-Fire aisément accessibles. Bref, une valure sûre. (Prix: B, pour Megadrive).





Première manette à vocation ergonomique, le Speed King de Konix nous arrive en version GX 4000. Equipée de micro-switches de qualité mais fatigante à la longue, cette manette est livrée avec des écouteurs genre baladeur. Est-ce un argument suffisant? Non! (Prix: nc, pour GX 4000).





Venu tout droit d'outre-Manche, le Manta Ray est en préparation en version console. Cette grosse patate de couleur bleue surmontée d'un manche très court n'est pas très convaincante sur micro. Mais des améliorations sont annoncées... A voir. (Prix: B, pour Sega 8 bits et NES).

BREVES

mique que ce dernier, il a l'auto-Fire et un mode ralentisseur. Mais son prix reste malgré tout élevé et ce n'est toujours qu'un joypad. Pour amateurs du genre, seulement... (Prix C, pour Megadrive).



ENCORE UNE CONSOLE...

Virgin fait décidément feu de tout bois pour préparer la rentrée. Outre la Game Gear, l'importateur officiel de Sega annonce en effet la venue de la Sega Master System version II. Concrètement, il s'agit d'une 8 bits recarrossée. Le design s'adoucit et les lignes brisées font place à de douceureuses courbes qui ne sont pas sans évoquer la Megadrive. Malgré tout, les performances restent les mêmes. Les joypads aussi d'ailleurs. Côté tarif, la console de base est proposé à près de 500 F avec Alex Kidd. A noter la venue d'un pack complet avec un Lightphaser et Operation Wolf dont le prix sera légèrement inférieur à 900 F.

LA REPONSE DU BERGER

Le géant US du jeu, la société MB, se lance dans la console, plus précisement sur Nintendo. Les premiers jeux étiquetés MB seront proposés en France aux alentours d'octobre. Au programme, une adaptation de... Marble Madness. Pour concurrencer Sega?



MARIO A LA TELE !

Extrêmement populaire outre-Atlantique, la mascotte de Nintendo est paraît-il en train d'y supplanter Mickey en terme de popularité, Mario Bros arrive sur nos écrans. Non, pas celui de nos chères consoles mais bel et bien celui de de télévision sous forme de dessin



animé. Antenne 2 a récemment acquis 65 épisodes des aventures télévisuelles de notre héros et les diffuse à raison d'un épisode par jour tout au long de l'été. Une dernière chose: Zelda croise Mario à plusieurs reprises...

NEC MOINS CHERES

Bien connue des amateurs de consoles NEC, la société Sodipeng à récemment revu ses tarifs à la baisse. Ainsi, la Coregrafx est désormais proposée à moins de 1 000 F avec un jeu. Avec le lecteur CD Rom elle passe ainsi sous la barre des 4 000 F. La Supergrafx suit elle aussi le mouvement puisque son prix se situe actuellement aux alentours de 1 500 F toujours avec un jeu. Cependant, sur ce modèle les nouveautés spécifiques ont toujours autant de mal à arriver...

DU NEUF AVEC DU VIEUX

Vous avez un vieux CPC et une console. Savez-vous que vous pouvez brancher l'une sur l'écran de l'autre? Pour ce faire, il suffit d'un simple câble qu'il est possible de se procurer dans certains magasins ou par correspondance, en précisant le type de console auprès de la société Uni'Ser (20, avenue Paul Appell, 75014 Paris). Il est proposé aux environs de 200 F. Détail technique: le moniteur du CPC ne peut pas restituer le son (il est dépourvu de haut-parleur), mais des fiches permettent une connexion sur chaîne hi-fi ou casque de baladeur.

Et voici le N-Pro. Pro pour professionnel, N pour Nintendo. Boutons d'index et de pouce sur le manche, boutons à droite et à gauche du socle, tableau de bord avec LED indiquant l'état de la manette et, pour finir, auto-Fire réglable. Bref, un maxi-joystick pour la super-classe! (Prix: B, pour NES).

LES NOUVEAUTES D'ABORD



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

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

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

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

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

*Sauf consoles



Le chien ne va pas tarder à vous sauter dessus.



La fin du premier niveau est gardée par un vautour géant...



... Prenez garde aux attaques de ce volatile.



La clé récupérée vous ouvrira l'accès à l'étape suivante.

SUPER GHOULS'N GH

Ce jeu est sans aucun doute le meilleur des jeux présentés au CES. Connu également sous le nom d'Arthur Quest, de Ghouls'n Ghosts III ou encore de Chomakaimura, il est adapté d'un jeu d'arcade, réalisé également par la société Capcom.

Cette dernière nous avait déjà prouvé sa maîtrise de la Super Famicom avec Final Fight. Mais avec ce titre, elle va beaucoup plus loin dans la perfection : on reste halluciné devant le déluge de couleurs, les différents niveaux de transparence, la qualité de l'animation, la quantité des sprites présents à l'écran... Les programmeurs ont réalisé des prodiges d'animation. A un moment dans le jeu, Sir Arthur se trouve sur des plates-formes, avec en arrière-plan des tours de pierre d'une couleur bleu sombre du plus bel effet. Les jeux montrent maintenant fréquemment des scrolling sur plusieurs plans, mais c'est la première fois que je vois un plan se modifier pendant le scrolling. En effet, suivant la position d'Arthur, les tours se transforment. L'impression est extraordinaire, et on a envie de cesser de jouer juste pour admirer cet effet ! De même, le premier niveau simule un tremblement de terre et l'on voit le terrain s'affaisser ou au contraire se soulever de façon fluide.

Le jeu reprend le thème maintenant classique des aventures de Sir Arthur, dont les terres ont été dévastées par les forces du mal. Il doit donc lutter seul contre les différents morts vivants, fantômes et démons qui peuplent la contrée jusqu'à son arrivée dans le repaire

5/ Le tonnerre gronde, les éclairs illuminent le ciel et la route devient de plus en plus périlleuse.
6/ Le niveau suivant vous conduit sur un vaisseau fantôme hanté par les âmes des marins perdus en mer sans sépulture.
7/ Pour traverser le navire, il vous faudra passer d'un mât à l'autre, tout en évitant les fantômes et les tranchoirs suspendus à des chaînes, que le vent agite.







8, 9/ Vous venez d'ouvrir un coffre. Par malheur, il contient le magicien qui s'apprête à vous lancer un sort vous transformant en nouveau-né.

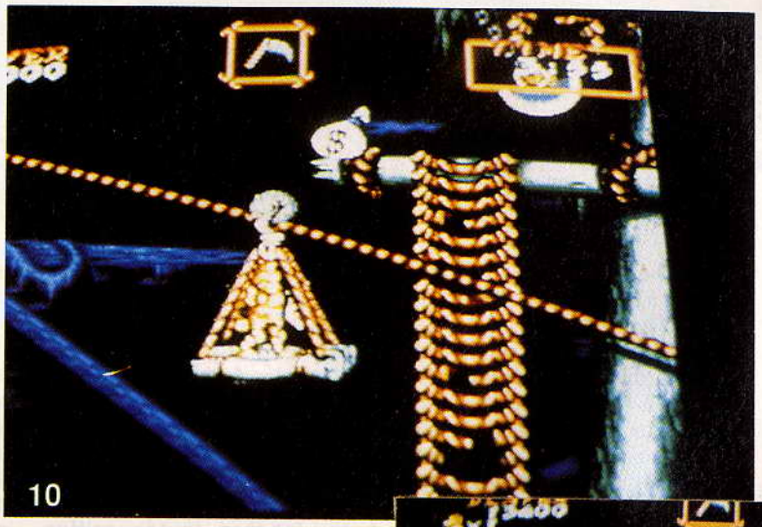




du maître des ténèbres ! Notre chevalier peut récupérer des armes que ses adversaires transportent dans des jarres, ou bien qu'il peut trouver dans des coffres.

Ceux-ci apparaissent de temps en temps et peuvent également contenir un magicien qui transformera Arthur momentanément en bébé se traînant à quatre pattes ou bien en vieillard s'appuyant sur sa canne. Un jeu fabuleux, qui, à lui seul, donne envie de posséder une Super Famicom.

Banana San







10/ Ce chariot suspendu à un hauban vous conduira au niveau suivant.
11/ Les fleurs des glaces ne sont pas les moins dangereuses.



12 / Dans la quatrième étape, il vous faudra affronter les flots tumulteux jusqu'à parvenir à une chute d'eau.

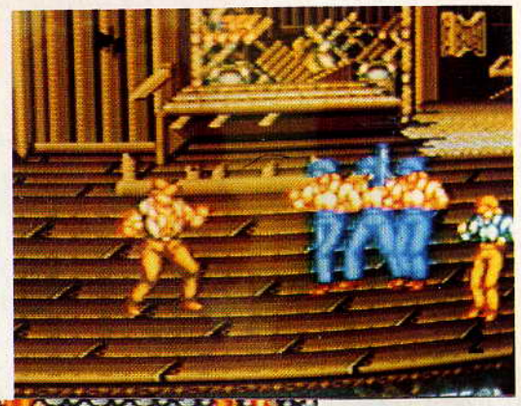
13/ Le cinquième niveau est un monde de glace.



14/ Vous voilà arrivé à l'avant-dernier niveau. Nous arrêterons là la découverte de ce superbe jeu, pour vous laisser la surprise de découvrir vous-même la fin, mais sachez qu'elle est encore plus belle que ce que vous avez pu voir jusqu'ici !

GROWL







1/ /Dans le tonneau à vos pieds récupérez un couteau.
2/ Le jeu commence dans ce bar perdu dans la brousse, tranquille jusqu'à l'arrivée des trafiquants.
3/ Un lion vous vient en aide.

Taito est en train de mettre la dernière main à l'adaptation de ce jeu d'arcade sur la Megadrive. Vous incarnez un aventurier en pleine Afrique, sorte de croisement entre Daktari (en plus violent !) et Indiana Jones, pour le chapeau de brousse et le fouet. Vous ne pouvez plus supporter de voir de pauvres animaux sans défense capturés et envoyés en Occident ou en Asie pour être revendus à des zoos ou à des fabricants de manteaux de fourrure. Vous enfilez votre panoplie de héros et partez traquer tous les trafiquants et contrebandiers du coin. Ceux-ci vous donneront du fil à retordre. Armés de barres à mine, de grenades ou d'armes à feu, ils surgissent de tous les recoins de l'écran pour vous assaillir. Il est parfois très difficile de ne pas être submergé sous le nombre. Heureusement, en plus des différents coups de pied et de poing, vous pouvez récupérer des armes sur le corps d'un ennemi malchanceux ou bien dans un des nombreux tonneaux ou caisses qui parsèment le jeu. Vous trouverez ainsi des couteaux, des cordes, des fusils d'assaut M-16 et même des bazookas. A chaque fin de niveau, vous délivrez un animal qui vous viendra en aide par la suite. Ainsi, si vous ouvrez la cage qui retient prisonnier l'aigle, celui-ci, lors des prochains combats, foncera toutes griffes dehors en direction des yeux de vos adversaires. De même, l'éléphant, à qui vous avez rendu la liberté sur le bateau des trafiquants, détruira le tank de ces derniers, vous enlevant ainsi une sérieuse épine du pied. En plus des contrebandiers, il vous faudra éviter des dangers naturels. La réalisation de cette cartouche sur Megadrive est de très bonne facture. Si les graphismes sont plus simples que dans la version arcade, le jeu lui-même ne perd pas en intérêt. Encore en cours de développement, Growl vous permettra bientôt de lancer coups de pied et grenades dans les gencives des vilains contrebandiers !

ULTRAMAN II





1/ Les graphiques ont été nettement améliorés.
2/ Goudes a failli se prendre un coup de pied mae geri dans les gencives !
3/ Les écrans sont encore susceptibles de changer avant la version définitive.

Surnommé "Towards the future", ce jeu corrige les erreurs de jeunesse de son prédécesseur. On retrouve le même principe que pour le premier épisode : une série de duels entre Ultraman et les différents monstres venus envahir la terre. Mais les décors médiocres et les couleurs ternes ont subi un sérieux lifting.

D'autre part, le héros se bat de façon beaucoup plus convaincante. On retrouve les projections qui lui permettent d'envoyer rapidement son adversaire au tapis et ses pouvoirs spéciaux. En revanche, cette nouvelle version est nettement plus jouable grâce à la possibilité de donner toute une série de coups de pied et coups de poing (tsukis et maegeri à différents niveaux, mawashi-geri, ura-mawashi ...).



Cet Ultraman II s'apparente plus à un jeu de combat de karaté, avec en plus les petites facéties propre à ce héros, qu'à l'espèce de navet appelé Ultraman qu'on avait découvert avec stupeur !

La version testée était une version de développement (l'Eprom ne contenait que le premier niveau).

Banana San

LES NOUVELLES CONSOLES DE NEC



La nouvelle console de NEC, la PC Engine Coregrafx II et la Super CD-Rom 2, deux annonces effectuées lors de la Tokyo Toy's Fair.

Lors de la Tokyo Toy's Fair, NEC a annoncé deux nouvelles machines. La première s'appelle la PC Engine Coregrafx II. D'un aspect identique (à part la couleur du logo) à la PC Engine que nous connaissons, elle ne possède pas non plus de différences techniques. Ce nouveau design est accompagné d'une baisse de prix qui la passe à 19 800 yen (environ 792 F, soit une baisse de 200 F) à partir du 21 juin.

La réelle nouveauté réside en fait dans le CD-Rom. Un nouveau système sera prochainement commercialisé sous le nom de Super CD-Rom2. Il ressemble à un lecteur de CD qui viendrait se connecter derrière la PC Engine.

suite p. 154



Voici l'apparence de la PC Engine portable ! Le prototype comprend une PC Engine et un écran couleur de 4 pouces d'une remarquable qualité.



Le Mega CD transforme la Megadrive

Les informations suivantes ne sont pas de source officielle mais proviennent d'une série de conversations avec des éditeurs, programmeurs et journalistes japonais. Elles restent donc au conditionnel, d'autant que le produit peut être encore modifié au dernier moment par rapport aux prototypes actuels. En juillet 90, des rumeurs couraient d'une part au sujet d'un nouveau lecteur CD Rom de Sega et d'autre part au sujet d'une Giga Drive, ou console Sega 32 bits, qui remplacerait la Megadrive. Il semble qu'en fait il s'agisse d'un seul et même produit. Le lecteur de CD-Rom de Sega comporterait un processeur 16 bits, qui le transformerait en une extension intelligente de la machine. Ainsi, une telle association Megadrive plus lecteur de CD-Rom aurait une puissance de calcul supérieure à 32 bits. Il posséderait un processeur 16 bits (68 000) et un 8 bits (Z80) dans la console, et un autre microprocesseur 16 bits dans le lecteur. Ce lecteur porterait le nom de Mega CD. Autre caractéristique de l'engin, il comporterait des composants spécialisés lui permettant de faire des rotations biaxiales et des zoom "hard", c'est à dire sans que les développeurs aient besoin de les programmer. C'est ce genre de chips que possède la Super Famicom, et qui manquent actuellement si cruellement à la Megadrive. Il semble donc que le Mega CD ne soit pas un simple lecteur de CD permettant aux jeux d'être plus importants en taille, mais apporte des fonctions spectaculaires transformant la console ! Un éditeur japonais spécialisé dans la production de jeux sur compact disc nous a confirmé l'extraordinaire qualité de l'appareil. On ne peut l'accuser de subjectivité, car il ne développe pas sur les consoles Sega.Même pour la partie lecteur de CD-Rom, Sega aurait fait très fort ! Le Mega CD aurait ainsi les temps d'accès les plus rapides de tous les lecteurs comparables du marché. Il disposerait d'une mémoire de travail (Ram buffer) de plus de 2 Mb. Nous savons encore peu de chose sur sonapparence. Mais il aurait un chargement frontal, et accepterait les disques 3 et 5 pouces, ainsi que les disques audio. Le Mega CD devrait être commercialisé à la fin de l'automne, en octobre ou en décembre, pour un prix avoisinant les 50 000 yen (soit environ 2 000 F).

Atari jette le gant

Autre information d'importance: l'arrêt du projet de console haut de gamme Atari. Connue sous le nom de Panther, cette console 16/32 bits ne verra pas le jour pour des histoires de gros sous. Atari estime en effet ne pas être en mesure d'assurer la rentabilité de ce modèle compte tenu du prix de la Super Famicom. Effet pervers de cette nouvelle : la crédibilité d'Atari est entamée auprès des éditeurs associés au développement de ce projet qui ont investi temps et argent... Accorderont-ils encore leur confiance à Atari qui vient d'annoncer une nouvelle console 64 bits, appelée Jaguar, qui serait commercialisée à un prix variant entre 200 et 300 dollars.

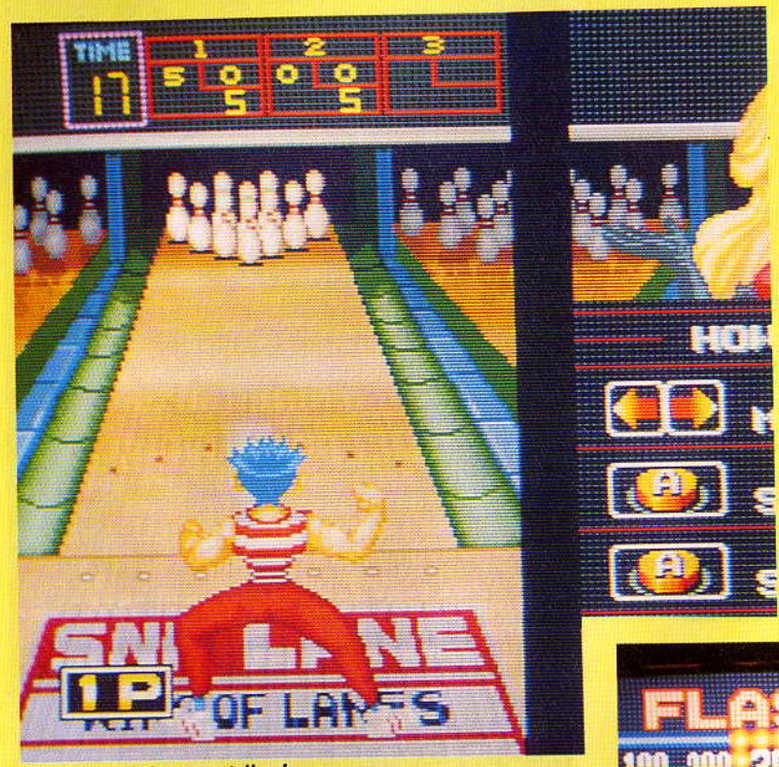
REVIEW

LEAGU BOWLI

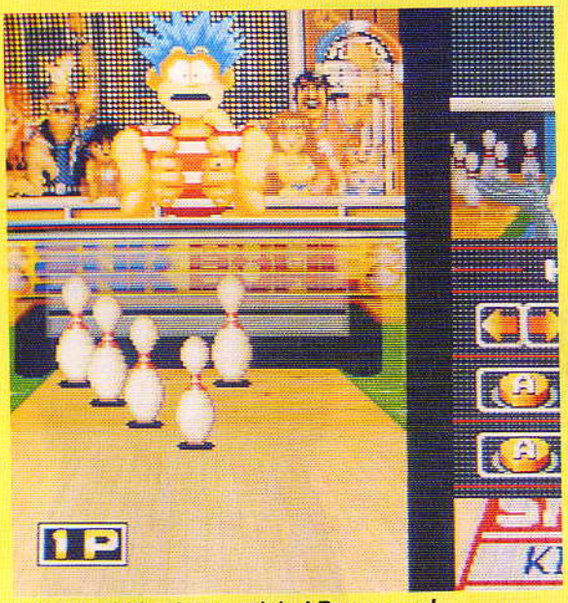
Simulation de bowling, cette cartouche vous propose trois modes de jeu. Score Game est une compétition de bowling tout à fait classique. Quant à l'option Score, elle vous permet d'obtenir de 50 à 300 points, suivant les indications inscrites sur le panneau surplombant de la piste.

Pour marquer des points, il vous faudra réussir un strike (dix quilles abattues en une seule boule) ou bien un spare (dix quilles renversées en deux coups). Le mode Strike 90 vous permettra de gagner quatre-vingt-dix points pour chaque strike réalisé, et soixante pour un spare. Plusieurs boules sont utilisables. Elles varient en poids (de 3,5 à 6,7 kg), en couleur et en taille.

Seule la pratique vous permettra de déterminer le type de boule qui convient le mieux. Il est aussi possible de spécifier si l'on souhaite utiliser un joueur droitier ou gaucher. On peut jouer seul — dans ce cas, la fenêtre de droite n'est pas active — ou bien à deux. Les options trois ou quatre joueurs nécessitent deux Neo Geo Controlers et un câble de communication spécial.



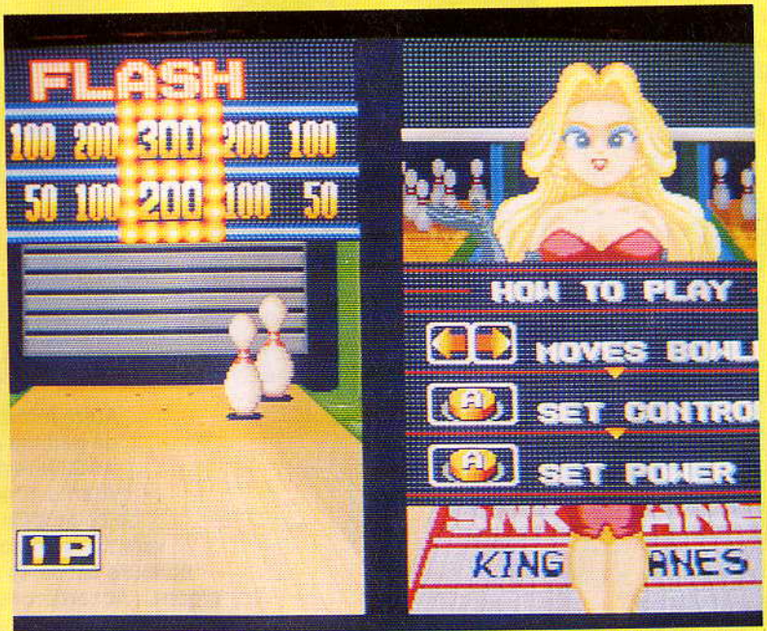
Et c'est parti pour strike !



Aucune quille n'est tombée ! Dommage !



Pour réussir vot lancer, sélection soigneusement votre trajectoire Ainsi que la puissance de votre tir.

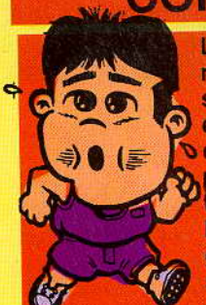


Encore deux quilles debout, le spare est possible si vous les abattez d'une seule boule.

Sélectionnez le de jeu que vous souhaitez.



COMMENTAIRE



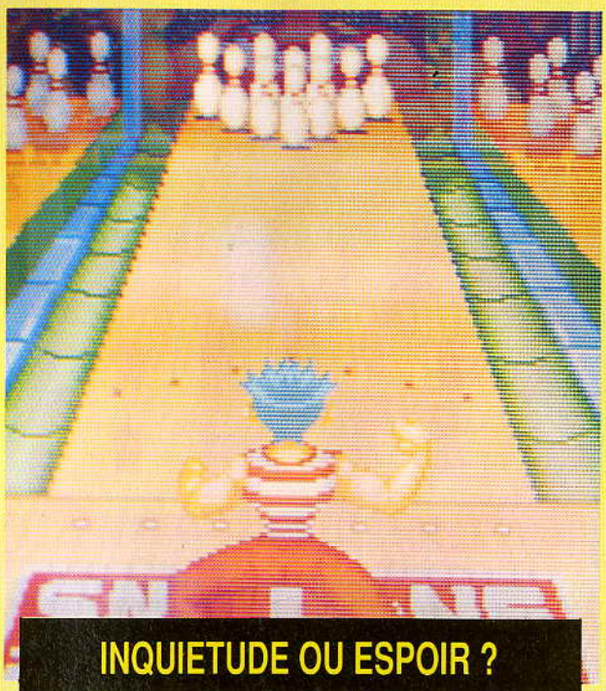
J.B AERSTUT

Les commandes sont très faciles à manier. Pour lancer une boule, il suffit de positionner votre joueur en face des quilles. Après avoir confirmé la direction, la barre de puissance s'affiche. Si vous sélectionnez une puissance maximale, la boule risque de dévier vers la gauche. Si vous tardez trop à choisir la force du lancer, celle-ci sera déterminée automatiquement. Vous disposez de vingt secondes pour lancer la boule. Après ce délai, le programme envoie la boule automatiquement sur les quilles. Un jeu agréable à utiliser, surtout si l'on fait des parties à deux.

E
NG

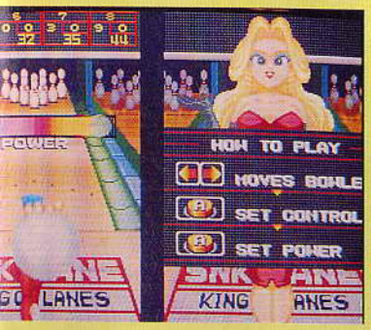


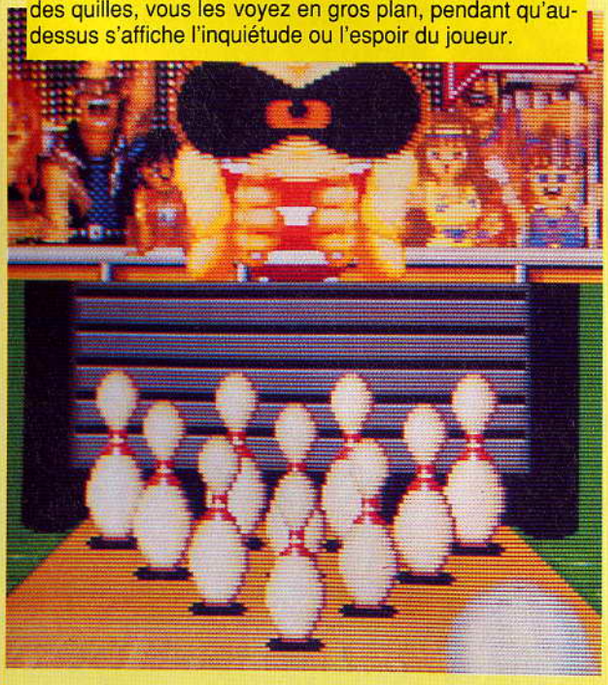




INQUIETUDE OU ESPOIR ?

Lorsque vous lancez votre boule, vous avez une vue d'ensemble. Puis lorsque cette dernière est très proche des quilles, vous les voyez en gros plan, pendant qu'au-dessus s'affiche l'inquiétude ou l'espoir du joueur.









EDITEUR : SNK
PRIX : H

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 0
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE :
TROIS MODES DE JEU PROPOSES
CONTROLE : OK

1 à 4 JOUEURS	SPORT	CARTOUCHE

PRESENTATION 70%

Juste une petite animation au début, mais les commandes sont très bien documentées à l'intérieur du jeu.

GRAPHISMES 68%

Un style de graphisme désinvolte et humoristique, proche des dessins animés de Tex Avery.

BANDE SON 88%

Rien à redire. La qualité SNK.

JOUABILITE 89%

Très bonne.

DUREE DE VIE 67%

A part les fans de bowling, le commun des mortels se lasse au bout d'une trentaine de boules envoyées.

INTERET 68%

Une réalisation remarquable, mais un intérêt un peu faible, à moins de jouer à deux.

REVIEW

CYBER

La terre, après s'être lancée dans une politique de conquête de l'espace, s'est heurtée à des forces extra-terrestres. Pour protéger une de ces colonies, des savants entreprennent la construction d'un mega cerveau électronique : le Cyber Lip, dernier cri de la bio-cybernétique.

Celui-ci est chargé d'organiser et de coordonner les moyens de défense. Mais, au bout d'une dizaine d'années, il semble être devenu fou. Il n'obéit plus aux ordres et se comporte de façon autonome. Il semble même s'être allié aux aliens. Sous ses ordres, une véritable armée de droïdes prend le contrôle de la colonie. Deux membres des forces spéciales, Rick et Brade, sont envoyés sur la planète où la colonie terrestre s'est installée, afin de détruire l'ordinateur rebelle.

Les inévitables bonus sont légion. Ils vous aideront à franchir les sept niveauxque comporte cette cartouche. Certains niveaux, accessibles par un ascenseur, sont des sortes de petits labyrinthes. Deux joueurs peuvent unir leur force pour triompher plus facilement du Cyber Lip.



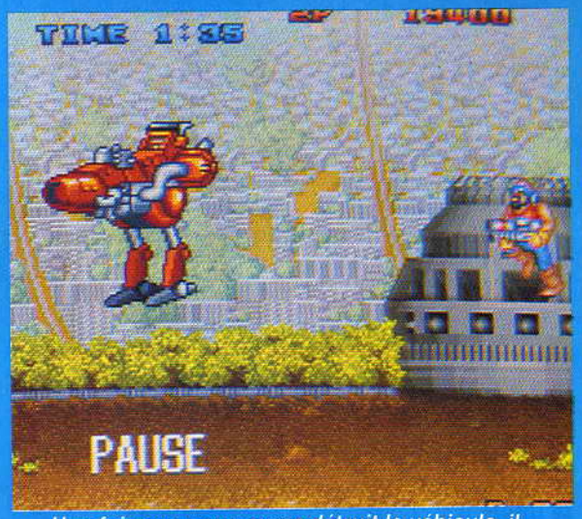
Un joueur, deux joueurs sur la même console ou encore quatre joueurs en reliant deux consoles. Le choix est large.

Votre héros est be bronzé et baraqué Agile de ses dix doigts, il se suspe partout et ne s'arr te pas de tirer pour autant.



Venant de débarq de votre barge, vo vous apprêtez à allez casser un pe d'alien.





Une fois que vous aurez détruit le véhicule, il faudra éliminer son pilote.

COMMENTAIRE 1



F. ORLANS

Cinglés de la gâchette, Cyber Lip est pour vous ! Le principe, dans la plus digne tradition des jeux d'arcade, est simple : éliminer tout ce qui bouge à l'écran, et, réflexion faite, même ce qui ne bouge pas ! Cela est d'autant plus défoulant que vous disposez rapidement d'un arsenal convaincant : tir continu, bazooka, lance-grenades, lance-flammes, tir multidirectionnel... Mais si les jeux de ce type pullulent, cette cartouche se détache du lot. Les graphismes sont splendides. Parfaitement intégrés dans l'ambiance high tech et futuriste du scénario, ils utilisent une palette de couleurs impressionnante. D'autre part, la qualité de l'animation est fantastique. Le programme est bourré de petites animations des sprites, détails animés qui font qu'on prend presque autant de plaisir à regarder le jeu qu'à y jouer. La qualité de la réalisation s'explique quand on sait que la société SNK est spécialisée dans la réalisation de jeux pour bornes d'arcade !



Ils n'ont aucune chance contre vous : ils ne sont que deux, avec à peine une dizaine de droïdes en réserve dans l'appareil.



UN ROBOT CORIACE

Ce robot coriace garde la fin d'un niveau. Il vous envoie force missiles et tire sur vous à l'aide de ses mitrailleuses orientables.





COMMENTAIRE 2

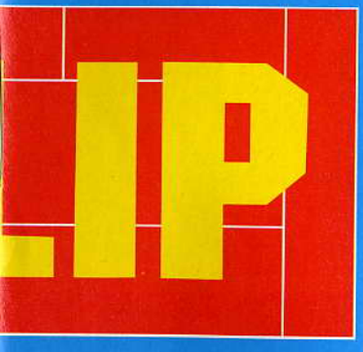


J.B. AERSTUT

Un programme superbe mais, malheureusement, grevé de deux défauts. Le premier problème est le prix du jeu. Il est vrai que la cartouche contient plus de 6 Mo de données. Il n'en reste pas moins que plus de mille francs pour un jeu reste une détente coûteuse, et pas à la portée de toutes les bourses. Heureusement, certains magasins proposent la location de la console et de ses cartouches. L'autre limitation est due à l'option continue. Celle-ci permet de reprendre le jeu à l'endroit où l'on vient de mourir. Le jeu peut être fini en moins d'une heure (sauf si l'on se restreint l'accès au continu), perdant ainsi tout son intérêt.



Un alien taquin, dont le point faible se situe à la tête.

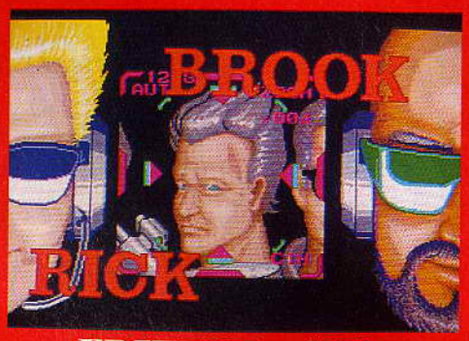






UNE SUPERBE ANIMATION

Juste en dessous de vous patrouillent des commandos droïdes. Leurs yeux infrarouges s'allument par intermittence. Vous venez de faire feu sur l'un d'entre eux. Son corps cybernétique a disparu, laissant apparaître son squelette de métal. Encore un tir, et il va tomber à genoux, pour finalement disparaître dans une explosion. Toute cette animation n'ayant pas dépassé quelques dizaines de centièmes de secondes.



EDITEUR : SNK
PRIX : H
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0
CONTROLE : EXCELLENT

1 à 2 JOUEURS	BEAT-THEM-UP	CARTOUCHE

PRESENTATION 77%

Une petite séquence animée vous résume l'histoire, jusqu'à votre arrivée sur la colonie.

GRAPHISMES 97%

Un travail excellent, tant dans les décors que dans l'animation, réalisé par des pros de la borne d'arcade.

BANDE SON 96%

Musiques alléchantes et digitalisations en pagaille. Un régal.

JOUABILITE 35%

L'option continue tue tout l'intérêt du jeu.

DUREE DE VIE 25%

L'option continue a encore frappé ! Le plus mauvais des joueurs finit le jeu en moins d'une heure.

INTERET 67%

Le potentiel d'un mega-hit, s'il n'y avait pas cette option continue !

REVIEW

Magici

La contrée est dévastée par les créatures du roi des démons, Gal Agice. Elta, dernier survivant de la confrérie des Magician Lords, est le seul espoir qui subsiste. Lui seul a une chance de s'opposer avec succès à Gal Agice.

Mi-guerrier, mi-magicien, il possède la faculté de changer d'apparence grâce à la combinaison d'éléments représentant la terre, le feu et l'eau. Ainsi la combinaison des éléments air et feu lui fera prendre l'apparence du dieu des eaux qui, grâce à la formation d'une grosse boule d'eau, empêche l'ennemi de passer. Il peut aussi prendre l'apparence d'un ninja, de Poseidon, d'un samuraï, d'un dragon...

Chacun des sept niveaux comporte plusieurs salles dans lesquelles se trouvent chacune d'entre elles, il y a des éléments ou des bonus. Les éléments augmentent la puissance d'Elta, ou le transforment en une nouvelle créature. Les bonus, qui prennent la forme d'objets divers (pièces d'or, sabre, émeraude, talisman...), rapportent des points...



Evitez d'être transformé en chair à pâté entre la masse qui tombe du plafond et votre adversaire.



Cette porte vous permet d'accéder au niveau suivant.

FRANCHIR LE FEU

Une des manières de franchir ce niveau consiste à sauter par dessus ces flammes. Ce n'est pas très orthodoxe et cela enlève beaucoup de points de vie, mais c'est efficace !





Une des transformations possibles : un ninja particulièrement agile.

COMMENTAIRE



F. ORLANS

Magician Lord est le premier jeu produit par SNK pour sa console. En son temps, il avait causé un véritable choc par la qualité de ses graphismes et de son animation. Depuis, d'autres jeux sont sortis avec une qualité de réalisation comparable. Cependant c'est le seul qui assure actuellement au possesseur de Neo Geo une certaine pérennité. En effet, le plus gros défaut des jeux réside dans la présence de l'option continue. Or, Magician Lord n'est pas un je facile. Même avec l'option continue, il faut s'accro cher pour le finir. Ne serait-ce que pour cette raison, il est conseillé à tous les possesseurs de cette machine.

an Lord



Derrière la créature qui sort du trou, vous trouverez l'élément de feu qui vous transformera en dragon.



Le coffre est bien défendu, mais son contenu vaut le détour.

LE TALON D'ACHILLE

L'option continue infinie réduit l'intérêt de quasiment tous les jeux fantastiques de cette machine (à part Magician Lord). En fait, il s'agit moins du continu infini lui-même que de la façon dont il est utilisé. Il reprend le principe des bornes d'arcade : lorsqu'il ne reste plus de vie au joueur, un temps limité lui est laissé pour rajouter de l'argent et continuer ainsi le jeu. Celui-ci reprend alors à l'endroit exacte où le héros était mort. L'utilisation de cette option continue est donc limitée par le fait même qu'il faut rajouter de l'argent, et que les ressources des joueurs ne sont pas inépuisables. Surveillant leur budget, ils redoublent d'attention pour essayer d'aller le plus loin possible sans avoir à rajouter une nouvelle pièce de monnaie. Par contre, sur la console Neo Geo, pas besoin d'espèces sonnantes et trébuchantes, il suffit d'appuyer sur le bouton Start. Ainsi, même devant les "gros-méchants-de-fin-de-niveau", il suffit de n'atteindre qu'une ou deux fois l'adversaire avant de mourir, d'appuyer sur Start, et de recommencer cette manœuvre une dizaine de fois pour passer tous les obstacles.
Guillemot, la société qui distribue la console, a demandé à SNK d'étudier ce problème. Il ne reste plus qu'à espérer qu'une solution sera trouvée.



Le jeu de flammes est contrôlable à l'aide du joystick.



Au bas de l'échelle, un comité d'accueil...



EDITEUR : SNK
PRIX : H
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS	BEAT-THEM-UP	CARTOUCHE

PRESENTATION 25%

Sommaire pour ne pas dire inexistante. On commence le jeu dès le chargement de la cartouche.

GRAPHISMES 98%

Une splendeur. Tout est réussi : décors, choix et nombre des couleurs...

BANDE SON 95%

Un des meilleurs environnements sonores qu'il m'ait été donné d'entendre.

JOUABILITE 89%

On progresse bien, à condition de s'accrocher.

DUREE DE VIE 94%

Un jeu qui vous donnera du fil à retordre.

INTERET 93%

Une petite merveille.

NEWS

suite de la p. 147

Sur le dessus de l'appareil, on ne trouve qu'un seul bouton qui sert à l'ouverture et à la fermeture du lecteur. Il est beaucoup plus simple d'emploi que l'ancien CD-Rom, puisqu'il suffit de le connecter directement sur la console sans avoir à passer par une interface externe.

Ce lecteur innove réellement. En effet, il possède quatre fois plus de RAM (mémoire qui va pouvoir être utilisée par la console pour travailler). L'ancien modèle possédait 512 Kbits de Ram, désormais, le lecteur comprend 1,5 Mb de Ram et l'interface incorporé, 512 Kb. Cela lui permet de disposer en tout de plus de 2 Mb de mémoire. Il y aura beaucoup moins de délai d'attente et les programmeurs pourront utiliser de plus beaux graphismes, avec de meilleures animations. Une série d'éditeurs (notamment Hudson Soft, Reno, Naxat, et autres) travailleraient actuellement sur des jeux tirant parti de ce nouveau CD-Rom. La Ram devrait être extensible par la suite.

Autre nouveauté: le système est à présent en Rom. Il s'agit de la version 3.0, qui permet toujours de lire les CD audios et CD + G (voir l'article sur les CD-Rom). L'équivalent de l'AV Booster est désormais intégré. On bénéficiera donc d'une meilleure qualité de restitution sonore. Il reste compatible avec toutes les PC Engine produites par NEC, de la Coregrafx à la Supergrafx (à part bien sûr la Shutle dont l'originalité était de ne pouvoir fonctionner avec un CD-Rom et la GT). Enfin, son prix devrait être sensiblement le même que celui de l'ancien lecteur.



Le PC Engine Duo comporte une console et un lecteur de CD-Rom.

La seconde annonce de NEC concerne une console qui regrouperait le lecteur Super CD-Rom2 et une Coregrafx II. Les caractéristiques de la machine restent les même que celles citées plus haut. Le nom japonais de l'engin est "ittaigata" que l'on peut traduire par compacte. Selon une autre source, elle prendrait le nom définitif de PC Engine Duo. Sur ce modèle, on ne retrouve plus les différentes touches de commandes du CD-Rom : elles apparaissent et sont manipulables, directement à l'écran, à l'aide du joypad. Le CD-Rom ne peut plus s'ouvrir en cours de lecture. Une batterie rechargeable devrait fournir une à trois heures d'autonomie. La longueur et la largeur seraient comparables à celles d'une feuile de papier A4 (21 x 29,7). Cette console pourrait se connecter à un téléviseur ou bien à un petit écran LCD à cristaux liquides.

NEC en a profité pour annoncer sa technologie NID (New Interactive Display) qui permettra à un PC AT ou à une PC Engine d'afficher des animations plein écran avec l'aide d'une interface. Respectant deux standards internationaux pour une meilleure compatibilité (le Joint Photographics Experts Group et le Motion Picture Experts Group), elle permettra de compresser des images dans un rapport de 1 000 à 1. Ainsi, on pourra trouver sur un seul CD-Rom des images filmées, des images animées, des illustrations avec une qualité photo et des sons stéreo.

Banana San

A GAGNER ! 12 MEGADRIVE 84 GAME GEAR

... EN JOUANT AVEC TELE-POCHE, SEGA ET CONSOLES + !

Pendant tout l'été, identifiez les écrans de jeux publiés dans Télé-Poche. Pour vous aider à touvr les bonnes réponses, voici quelques photos qui vous mettront sur la piste... Et les autres, me direz-vous ? Un peu de courage, feuilletez Consoles +, vous devriez trouver facilement votre bonheur !



Columns



World Cup Italia



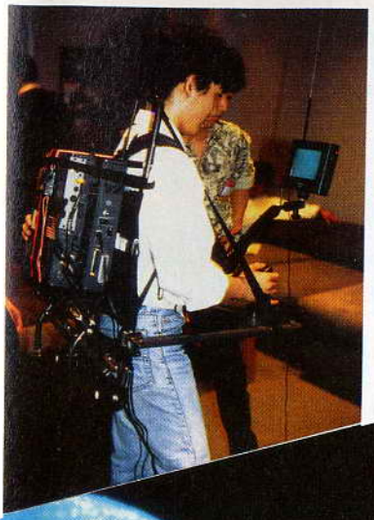
After Burner

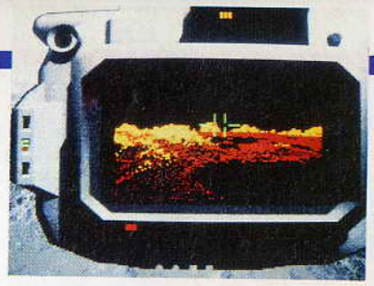


Dick Tracy

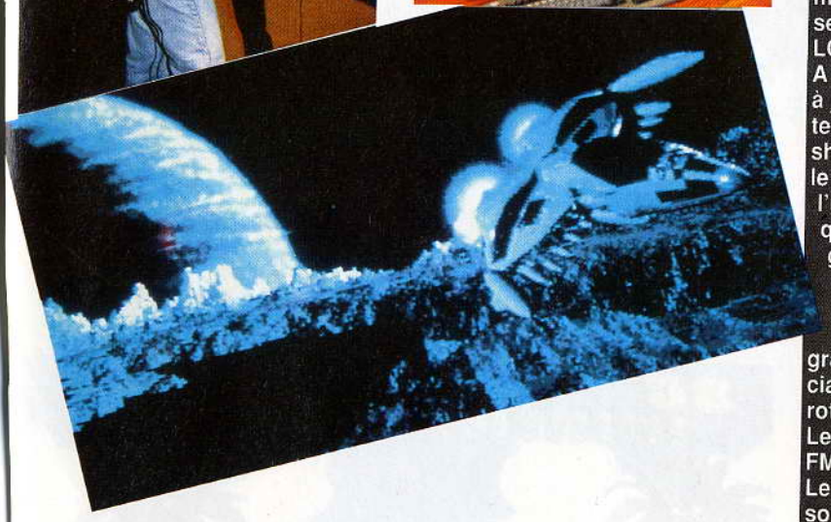


Golden Axe









ILS SONT FOUS CES JAPONAIS !

Pendant le salon, de drôles de Japonais se baladaient avec un curieux engin dans le dos. Il s'agissait en fait d'un ordinateur, le X 68 000. Appartenant au groupe ASCII, qui contrôle notamment les journaux Log In et Famicom Tsushin, ils transportaient sur le dos de l'un d'entre eux l'unité centrale ainsi qu'une batterie. Devant lui, le porteur avait un panneau de contrôle comprenant manette et joystick. Enfin, devant ses yeux était suspendu un écran LCD à cristaux liquides.
A quoi servait cet appareil ? Mais à jouer, tout simplement. Le porteur de l'appareil jouait à un shoot-them-up tout en parcourant le salon ! Le X 68 000 de Sharp est l'un des trois ordinateurs typiquement japonais qui se partagent le marché des machines professionnels, tout en possédant, comme une console, de sérieux atouts dans le jeu grâce à des coprocesseurs spécialisés dans l'animation, les rotations, les zooms...
Les deux autres machines sont le FM Towns et le PC 9801 de NEC. Le FM Towns doit normalement sortir de son ghetto japonais. Fujitsu, son constructeur, devrait normalement le commercialiser aux USA à la fin de cette année. C'est d'ailleurs en partie pour cette raison que des sociétés américaines ont commencé à développer des programmes pour cette machine. Ainsi un éditeur comme Lucas Film a réalisé Zak MacKraken, Loom, Indiana Jones, Interplay a converti Battle Chess, et bien d'autres éditeurs ont adapté leurs programmes. Le FM Towns est équipé d'un processeur 386 (comme certains PC). Mais la compatibilité est en option, à condition d'acheter le système MS-Dos, qui, vu ses piètres qualités comparé à ce qui existe sur le marché japonais, n'intéresse pas grand monde. Il comprend 2 Mo de Ram et est fourni avec un lecteur de CD-Rom en version de base. Lors du CES, Psygnosis nous a montré un simulateur de vol fantastique : Planete Side.
Voici quelques photos d'écran qui vous permettront d'avoir une idée de la réalisation, mais qui, malheureusement ne transmettront pas la vitesse et la qualité de l'animation.

Nintendo préfère l'européen au japonais

Nintendo voulait un lecteur de CD-Rom pour sa console Super Famicom. Ne possédant pas les capacités nécessaires pour le réaliser, il s'est allié avec Sony. L'accord, semble-t-il, portait sur un transfert de technologie : Sony "apprenait" à Nintendo à réaliser un lecteur de CD-Rom, en échange de quoi il acquérait la technologie Super Famicom. Les choses en étaient là quelques jours avant le Consumer Electronic Show quand, lors d'une conférence de presse, Nintendo a annoncé d'une part qu'il rompait son accord avec Sony et d'autre part, qu'il travaillait désormais avec Philips sur un nouveau lecteur CD-Rom pour la SFC.

Pourquoi Nintendo a-t-il rompu tout accord de coopération avec Sony ? Il semble que la principal raison soit une divergence de vue quant à la publication de la norme CD-Rom. Sony, échaudé par son expérience du Betamax, pense qu'une norme, pour être mondialement reconnue, doit être fournie à tous les éditeurs qui le souhaitent. Cette compagnie envisageait donc de publier les spécifications de ce format.

A l'inverse, pour Nintendo, toute entreprise qui désire réaliser un jeu sur une de ses machines doit demander une autorisation, une licence. Cela lui permet de garder un droit de regard sur le programme en développement.

Pourquoi choisir Philips, constructeur européen, alors qu'il existe des dizaine d'autres géants de l'électronique au Japon ? Philips semble constituer le choix le plus rationnel. Philips était certainement l'entreprise la plus compétente pour prendre la suite de Sony, son partenaire de longue date sur la plupart des projets touchant au compact disc. Mais le résultat de ces contretemps est qu'on ne devrait pas voir de lecteur CD-Rom pour la Super Famicom avant la fin de l'année 1992 ! En revanche, grâce à cet accord, les jeux sur CD-Rom devraient être compatibles avec le lecteur CD-I de Philips.

Le CD-Rom Philips/Nintendo sera basé sur une technologie dite CD-Rom/XA. Le lecteur devrait être bon marché et ne fonctionner que sur la Super Famicom.

De son côté, Sony n'a pas abandonné l'espoir de prendre place dans le club fermé des géants des jeux vidéo. Il lancera une plate-forme à base de CD-I, appelée Playtime Station. Bien qu'il soit probable que cette société réutilise la technologie SFC qu'elle a acquise, Nintendo a annoncé que ses jeux ne devraient pas être compatibles avec la future console haut de gamme de Sony.

ENVOYEZ VOS "TIPS", TRUCS, ASTUCES ET "CHEAT MODES" ET GAGNEZ UNE MONTRE TILT PAR ENVOI PUBLIÉ.

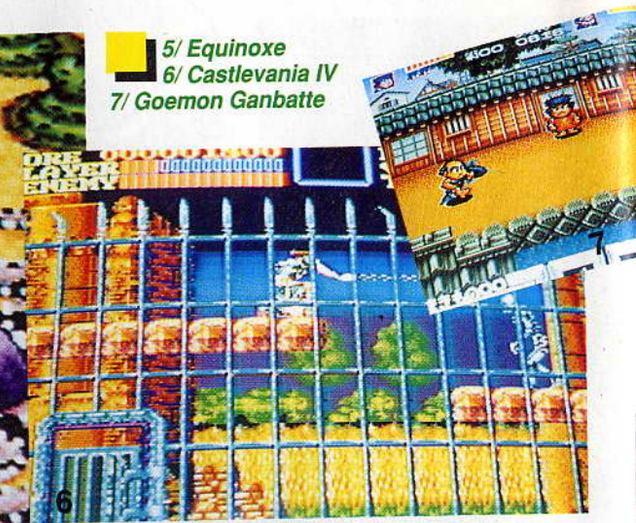
Pour participer, n'oubliez pas de joindre, à votre courrier décrivant votre "tip", ce bon à découper.

Nom : .....
Prénom : .....
Adresse : .....

Code postal : .....
Votre machine : .....
Jeu concerné : .....
Votre âge : .....

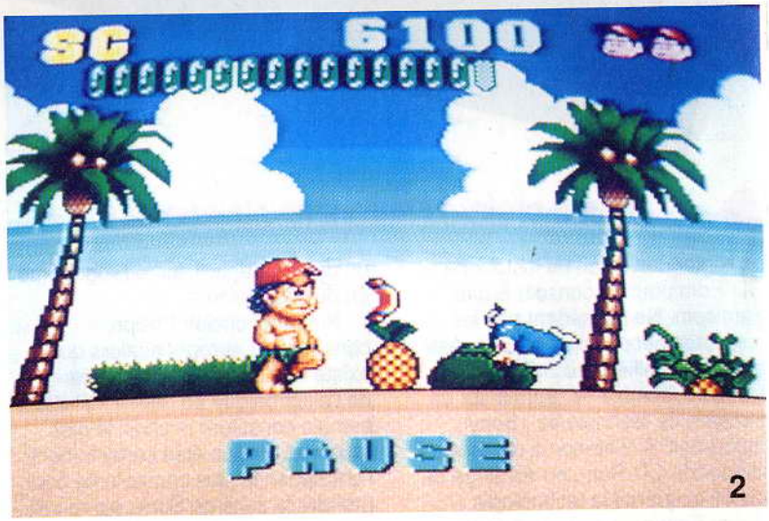


5/ Equinoxe
6/ Castlevania IV
7/ Goemon Ganbatte



LA SUPER FAMICOM

Interplay présentait son premier jeu pour la Super Famicom : **Radical Psycho Machine Racing**. Cette course de voitures vous permet de conduire un de ces 4x4 géants dont les Américains sont très friands. Durant 24 niveaux, les voitures s'affrontent. Elles peuvent déposer flaques d'huiles, verglas ou mines pour gêner l'adversaire. L'écran se divise en deux lorsque deux joueurs participent à la course. Une pile présente sur la cartouche permet de sauvegarder la partie. Malgré une résolution de 512 par 448 et des digitalisations stéréo, le jeu n'est pas une réussite. Les voitures sont trop difficilement dirigeables, et les graphismes, plus que sommaires. Capcom présentait ses trois premières réalisations sur SFC (Super Famicom), Final Fight, Super Ghouls'n Ghosts et **Un Squadron**. Cette adaptation du célèbre jeu d'arcade porte le nom d'Area 88 au Japon. Des trafiquants d'armes installés dans le Moyen-Orient menacent la paix mondiale. C'est à vous, membres de l'escadron des Nations Unies, de les en empêcher. Le joueur peut choisir le pilote qu'il incarne parmi trois personnages et son avion parmi six différents jets. Il doit affronter l'ennemi pendant 13 niveaux. A chaque engin adverse abattu, il récupère des pièces de monnaie qui lui permettront d'acquérir un équipement plus performant. Toho est en train de travailler sur un shoot-them-up à scrolling horizontal plein écran : **Space Megaforce**. Seul le premier niveau était montré au CES. Très classique dans son scénario (il s'agit encore une fois de sauver la planète d'aliens cruels), sa réalisation est très correcte ; un programmeur et un graphiste travaillent sur ce projet qui devrait être fini à la fin de l'été. Hudson Soft a décidé de mettre le paquet sur la SFC. Les deux premières cartouches disponibles seront **Super Adventure Island** et **Bill Laimbeer's Combat Basketball**. Le premier vous demandera de partir explorer l'île de l'aventure, en veillant à ce que maître Higgins ne tombe pas dans tous les pièges placés sur sa route. Le second jeu connaîtra un destin particulier, car c'est la première fois qu'une cartouche sera commercialisée aux USA sans l'être au Japon ! Il s'agit d'un sport futuriste proche du basket-ball, inspiré de Speedball. Les joueurs doivent traverser le terrain de basket. Ils peuvent se passer la balle ou pousser l'adversaire afin de récupérer le ballon. Deux joueurs peuvent s'opposer l'un à l'autre. Irem dévoilait son premier shoot-them-up sur la SFC : **Super R-Type**. Repartez lutter contre l'Empire Bydo qui n'a pas dit son



2

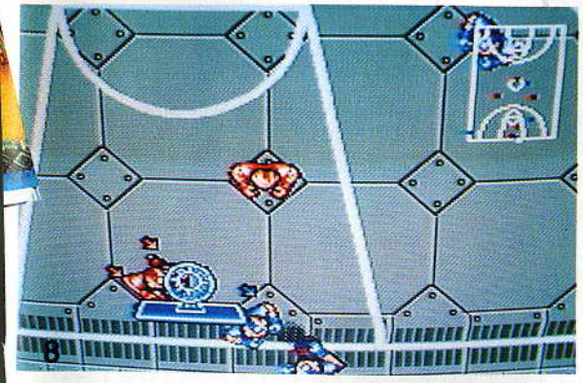
SUITE DE LA PAGE 13

1/ Un Squadron
2/ Super Adventure Island
3/ Joe and Mac
4/ Hook

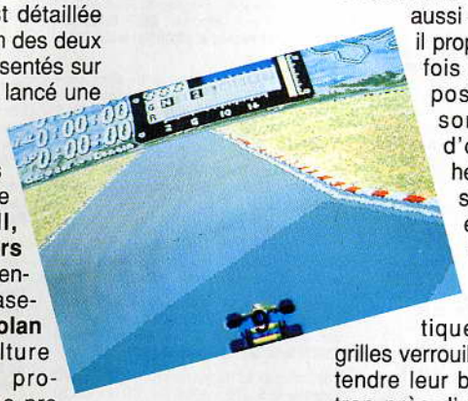








dernier mot ! Le jeu est encore plus fabuleux que ce que l'on a pu voir jusque là. Les graphismes ont été améliorés, l'animation est détaillée et rapide. Certainement un des deux ou trois meilleurs jeux présentés sur le salon. Electronic Arts a lancé une gamme de simulations sportives appelée EASN (EA Sports Network) : on y trouve **John Madden Football, PGA Tour Golf** et **Lakers VS Celtics**. Romstar présentait une simulation de baseball très quelconque : **Nolan Ryan's Baseball**. Culture Brain prépare deux programmes pour la SFC. Le premier est une simulation de combat, entièrement paramétrable par le joueur. **Ninja Action Game**, basé sur la série des Ninjas Brothers, arrivera plus tard. **Equinox** d'Epic propose une aventure basée sur les possibilité de zoom et de rotation de la SFC.





8/ Combat Basket-ball 9/ Formula 1 10/ Super Battle Tank

Comme dans Pilot Wings, le sprite principal reste au centre de l'écran, et c'est tout le décor qui tourne autour : effet spectaculaire garanti pour cette suite de Solstice. **Playball** est une simulation de base-ball. **Jelly Bean** raconte l'histoire de deux frères, fils du roi d'un royaume mythique. L'aîné, Axion, était désigné pour succéder à son père, mais le cadet, fou de jalousie, demanda l'aide d'une sorcière afin de prendre le trône. Celle-ci transforma l'aspect d'Axion et décida de conserver le trône. Axion, banni dans un univers parallèle, tente de revenir détruire la sorcière et réclamer son dû. **Hook**, basé sur le prochain film de Spielberg, mettra en scène les aventures de Peter Pan. La première simulation de char s'appelle **Super Battle Tank** ; faisant largement appel aux digitalisations, elle est réalisée par Absolute. **Hyper Zone** d'Hal est un jeu de course en 3D dans l'espace, qui utilise les même effets spectaculaires que F-Zero. Seta a annoncé un bon nombre de titres pour la SFC. **Morita Shogi** est une sorte de jeu d'échecs. **Samuraï**, prévu pour l'été 92, est un jeu d'action où les combats au katana, sabre japonais, font rage. **Minelvaton Saga** est un jeu de rôle en japonais prévu pour fin 91. **Nosferatu** est le titre d'un jeu fabuleux qui devrait sortir d'ici Noël. Très proche de Prince of Persia de Broderbund (qui est, d'ailleurs, lui aussi en cours d'adaptation), il propose une animation dix fois meilleure (si,si, c'est possible !). Les décors sont de petits chefs-d'œuvre. Lorsque le héros, qui doit retrouver sa fiancée enlevée et enfermée dans le château de Dracula, court dans les couloirs, des prisonniers squelettiques s'approchent des grilles verrouillant leurs cellules pour tendre leur bras. Lorsqu'il s'arrête trop près d'un précipice, il vacille d'un côté et de l'autre pendant de long dixièmes de seconde. La bande-son est superbe. Avec Super Ghouls'n Ghosts, ce jeu est un de ceux qui m'ont le plus impressionné sur la SFC. Enfin, un jeu de **Mah Jong** est encore actuellement en développement et devrait être disponible au début de l'année prochaine. Cette société qui produit beaucoup de jeux d'arcade, a annoncé son intention d'en réaliser des versions SFC.**The Simpsons**, le dessin animé qui fait fureur aux USA, va être adapté sur la SFC par Acclaim. **Smash TV** est un jeu d'arcade où deux joueurs peuvent participer. Il est basé sur un thème voisin de celui du film Running Man, un jeu TV où l'on peut trouver la mort ou la fortune. **Super WWF Wrestlemania** est le dernier titre de cet éditeur. Les joueurs de catch ont été digitalisés comme dans Pit Fighter. Psygnosis travaille actuellement à une version SFC d'un de ses programmes. Selon certaines rumeurs, il pourrait s'agir de Shadow of the Beast. Konami montrait deux titres pour la SFC. **Castelvania IV** propose au joueur d'explorer les 11 niveaux d'un château. Techniquement le jeu est amusant et bien réalisé malheureusement, les couleurs choisies sont effrayantes. Dans **Goemon Ganbatte**, ou la légende du ninja mystique, vous devez sauver une princesse en nettoyant un village de tous les fantômes qui le hantent.

GAME'S

CONSOLES SEGA

GAME GEAR*
La portable couleur
+ 1 JEU
990 F

MEGADRIVE*
~~1490 F~~
1290 F

CONSOLES JEUX POUR MICRO JEUX ELECTRONIQUES JEUX DE ROLES JEUX TRADITIONNELS CIBLES ET BILLARDS

*Version française officielle, garantie par le constructeur.

PETITES ANNONCES

VENTES

Vds nbx jx pour Atari 2600 (rampage, Commando) px à déb. **Denis CORMIER, 14, rue de la Gare Cidex 8746, 41000 Villebarou. Tél. : 54.20.05.95.**

Affaire ! Vds Neo-Geo neuve jamais servie, emballage orig., gar. un an : 2 400 F. **Eric MANIL, 108, rue de Rivoli, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.82.20.**

Vds PR Famicom Big Run Gradius3 SD, Great Battle : 500 F pce pour Megadrive Monaco GP, Hangon Foot : 250 F l'un. **René. Tél. : 21.77.76.87.**

Vds Megadrive jap. + 2 joys (dontt l'Arcade Power Stick) + 2 jx (Golden Axe + Last Battle), le tt en TBE : 1 300 F. **Gautier DEBAILLEUL, 50, fg de Paris, 59500 Douri. Tél. : 27.87.25.26.**

Vds Nintendo Action Set + joys NES Advantage et 5 jx : 2 600 F. **Julien SALERIO, 7, avenue Victoria, 73100 Aix-les-Bains. Tél. : 79.35.06.64.**

Vds Megadrive jap. + 8 jx Chemfire, Shadow Dancer, Super Shinobi, Exuat) + joy XE1 SG, TBE. Px : 3 000 F. **Sylvain CHAUVEL, 13, rue Eugène-Henaff, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.23.56.57 (tél. vers 20 h SVP).**

Vds jeu Gameboy (Solarstriker). Px : 100 F. **Christian LEGAY, 22, rue de Vouille, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.31.42.17.**

Vds jx Gameboy de 120 F à 150 F (Gagoyles Quest. Golf) + jx NEC : 250 F, Legend of Hero Tomna. **Régis FAVAREL, Le Frayssе Bas, 82200 Moissac. Tél. : 63.04.99.50 (Tél. à p. de 19 h).**

Vds Megadrive + 2 man. + j. (Axis) + adapt. jap. (ss gar. 7 mois) : 1 550 F + jx. **Jérôme CHAUDUN, 13, rue des Vignes, 72250 Brette-les-Pins. Tél. : 43.75.84.64.**

Vds Megadrive + 5 K7 (Mickey, Golden Axe, Rambo III, Alex Kidd, Altered Beast, état neuf gar. 6 mois : 2 500 F. **Arnaud BERNARD, 174, bd Lefèvre, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.79.86.74.**

Vds jx NEC : Devil Crush, Atomic Robot Kid, Chase HQ, Golf, Catch, PC Kid, etc. Ech. poss. sur NEC. **Pierre LANCA, Région Lyon. Tél. : 78.39.31.41 (18 h).**

Vds NEC + adapt. coul. + adapt. HiFi + jx dont Form. Soccer, Populous, Download, P47, Hurricane, etc. : 2 500 F. **Sébastien KHLAT. Tél. : 48.88.91.97.**

Vds cart. Nintendo TBE (NES) Section Z, Wizards and Warriors, Faxanadu : 200 F pce. **Romain VERBRUGGE, 17, rue du Cèdre, 14000 Saint-Contest, Caen. Tél. : 31.94.46.21 (tél. ap. 17 h).**

Vds PC Engine + 3 jx : 900 F dans le 59 si poss. **Franck DEGRYSE, 880, rue Denfert, 59690 Vieux-Condé. Tél. : 27.25.11.29.**

Vds Aldynes sur Supergrafx : 350 F (val. 450 F). **Julien BIGORGNE, 76, rue Balard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.57.26.23.**

A saisir : Sega 8 bits + 6 cart. sup. (Tennis Ace, R-Type, Calif. Games) : 1 200 F à déb. (état neuf). **Bruno PETIT, appt 1221, Résidence La Tourelle, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.51.99.01.**

Vds jeux pr Sega (Dble Dragon, Vigilante) : 75 à 200 F pce, console : 550 F ou le tt : 2 300 F (val. : 4 500 F). **Sébastien CAPELLE, 6, rue Bourdelle, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.09.84.08.**

Vds Neo-Geo + 2e man. + Memory Card + prise péri. + mode emploi + emballage : 2 000 F en TBE ss/gt. **Olivier BOURSIER, 1, rue Fiolka Lapinski, 62820 Libercourt. Tél. : 21.37.13.59.**

Vds Megadrive (ss gar.) + 1 man. + 3 jx. Px : 900 F. **Cedric BOUILLER, 30, rue du Jardin Public, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.44.35.04.**

Vds Gameboy + 16 jx + adapt. + saco. Dyna + saco. Micromania. Val. : 4 785 F, vendu 3 000 F. Annonce très sérieuse. **Alexandre THIERY, 42, rue Pierre-Belon, rés. du Parc, 72000 Le Mans. Tél. : 43.76.87.49.**

Vds Gameboy + Fort of Fear + Dble Dra. + Tetris : 600 F ou éch. ctre Lynx Ou Gamegear (et je donne 200 F). **Grégory PORTAY, 3, rue des Varennes, 94380 Bonneuil. Tél. : (16-1) 43.39.65.63 (ap. 19 h).**

Gagnez 1 200 F ! Vds Nintendo 8 bits + 1 man. + robot + 2 pistolets + 7 jx (Super Mario 2, Zelda 1...) : 1 900 F (négo.). **Sébastien BOUGUET, 13, cours des Maraîchers, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.75.57.**

A déb. ! Vds 4 jx Megadrive (Golden Axe, Super Shinobi, World Cup Soccer, Moonwaker). Px : 150 F le jeu. **Grégory MENGHI, 12, rue Gambetta, 54310 Homecourt. Tél. : 82.46.74.22.**

Vds jx NEC : 250 F pce : Vigilante, Marchenm. Chasehq, Finalb. ou éch. : D. Soccer, S. Volley, Spatter House. **Fabien INDEJEHAGOPIAN, 142, Grande-Rue, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.21.97.**

Vds jx NEC : CD Hellfie-S, CD Jack Niklaus, Golf : 260 F chaque, ST-Dragon, Violent Soldier..., etc. : 210 F. **Joseph PAUMIER, 76, rue du 8-Mai-1945. 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.03.06.**

Vds Megadrive franç. + Alt. Burner 2, Golden Axe, Mystic Defender, Alt. Geast, Shinobi (ach. le 6/11/90, vak. 3 200 F, vendu : 1 900 F). Vds Mickey : 250 FF. **Gérald. Tél. : 48.40.75.52.**

Vds PC Engine/Core Grafs + 2 jx + cons. Vectrex + 3 jx : 1 000 F ou éch. ctre Megadrive. **Bertrand GARCIA, 25, rue Jules-Jacquemard, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.89.52.15.**

Vds Megadrive jap. + 2 man. + 11 jx (ts des hit), état neuf. Px : 3 500 F. **Nicolas RAFFALLI, 32, avenue Joffre, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 69.39.47.87.**

Vds Supergrafx + Gunhead 2 : 1 700 F (TBE). Cher. Darius Plus, Ghouls'n Ghost sur NEC. Cher. contact NEC 1 et 2. **Azouz GUIZANI, 12, rue de Tocqueville, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74.**

Vds jx Sega 8 b. : cha. HQ, Won. 3, bât. O. Run, P. Star, Golvel : 200 F pce. **Pascal HOARAU, 5, impasse Auguste-Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds jx Sega 8 bits : Lord of the Sword, Kungg Fu Kid, Great Basketball, Shinobi : 500 F les 4 ou 180 F l'une. **Patrice JASZCZYNSKI, 181, rue La Fayette, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 40.35.73.66.**

Sega Master Systeme + man. + jx (Black Belt Kenselden) + Hangon. Px : 750 F, TBE. **Audrey DEPADT, 28, rue des Marais, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.07.96.70.**

Vds Sega 8 bits + man. + jx (R-Type, Shinobi, Choplifter, Bomber Raid, Spell-Caster, Thunderblade). Px : 1 200 F. **Benoît BUCHY, 3, rue Boileau, 59320 Sequedin. Tél. : 20.07.57.82.**

Vds Amiga 2000 : 4 500 F + mon. 1084 : 2 000 F + tuner vidéo pr TV sur mon. Printel ST629TLC : 1 300 F + joy + jx. **Philippe CHEVALIER, 6, rue Oudinot, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 40.56.96.14.**

Vds Sega Megadrive avec 21 jx (Batman, GP, Grand Px, Alex Kids, Dj Boy, etc.), le tt : 4 000 F. **Tél. : 48.97.21.59.**

Stop affaires ! Vds Sega 8 bits + 4 jx, val. : 1 250 F, cédé : 565 FF + Golf Gameboy : 130 F + Batman sur NES : 300 F. **William BLONDEL, 379, rue de Vaugirard, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.28.74.57 (ap. 17 h 30).**

Vds Coregrafx + 18 jx : Formation Foot, Super Volley, Final Math Tennis, Heavy Unit Legend : 5 200 F. **Jérôme MASSOT, 39, rue Chaptal, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.57.40.10.**

Vds Megadrive jap. + Ghouls'n Ghost + Mickey + Monaco GP + Arcade Power Stick : 1 500 F. **Tristan PAVIE, 163, avenue Gambetta, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.98.06.00.**

Vds cons. Amstrad GX 4000 + 2 jx + 2 joys + perl : 600 F. **Julien MELLIER, 14, avenue Georges-Clemenceau, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 48.08.58.10.**

Urgent ! Vds Nintendo + 2 ou 3 jx (World-Cup, Skate or die, Blade of Steel ou autres jx) : 900 F. **Guillaume GHILARDI, place Deguilhem, 24420 Le Buisson. Tél. : 53.22.00.19.**

Vds pour NEC PC Engine : Japan Warrior : 200 F ou éch. ctre Gunhed, Tiger Hell, Vigilante ou autres jx. **Frédéric, 95650 Boissy-L'Aillerie. Tél. : (16-1) 34.42.16.24.**

Vds cons. Sega 8 bits + phaser + 3 jx (Shoringgolery, Shinobi, Vigilante) : 800 F ou jeu seul : 100 F. **Manuel ROMAND, 5, lots des Treilles, rue du Claou, 13770 Venelles. Tél. : 42.61.73.85.**

Vds NEC PC Engine neuve plus 8 jx (Super Star, Soldier, Ninja Spirit, etc.) à 2 500 F à déb. **Yannick BOURGET, 3, rue de Lorraine, 49300 Cholet. Tél. : 41.58.71.08.**

Vds Nintendo + 2 ou 3 jx (Rygar, Faxanaou, Simon's Quest), bon état, affaire : 900 F. **Mathieu GOSSARE, 24220 Le Coux-Bigaroque. Tél. : 53.22.04.59.**

Vds ou éch. jx NEC : Rock on, Ninja Spirit, Chase HQ, P47, CD : Murder Club, Crazy Cars, Racing. Px : 200 F, CD : 250 F. **Pierre-Emmanuel LE PARCO, 72, avenue de Wagram, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.63.23.20.**

Vds Sega 8 bits + 2 pads + 1 stick + Hangon, Black Belt, Out Run, Basketball, Nightmare. Px : 1 000 F. **Sébastien. Tél. : (16-1) 46.77.81.14.**

Urgent : vds console Sega M-S + 4 jx. Px : 1 600 F (déc. 90), neuve ! (TBE). **Eric ANDRE, 6, Chemin des Géraniums, Lan Vresta, 22620 Ploubazianec. Tél. : 96.20.79.08.**

Vds cons. NES + pist. + robot + 1 K7 : 900 F + joys : 200 F + nbx jx de 230 à 250 F pce (uniq. région 74). **Franck HAET, c/o Nicoud, 74420 Habère-Poche. Tél. : 50.39.51.49.**

Vds Sega 8 bits + Choplifter : 500 F. Vds jx env. 200 F : Wonderboy 1 et 2 + phaser, etc. **Franck MALHERBET, 3, ch. de la Mallombe, 25000 Besançon. Tél. : 81.52.95.30.**

Vds Lynx + 6 jx : 1 400 F ou éch. ctre clavier Amstrad 6128 Azerty bon état. **Georges BONNAMOUR, 6, rue Professeur-Tavernier, 69008 Lyon. Tél. : 78.76.31.09.**

Vds jx Megadrive : Axis, Rambo 3, Eswat : 200 F pce. **Mikaël MEYER, 11, avenue Princesse-Grace, 98000 Monaco. Tél. : 93.50.98.22 (appeler de 17 h à 17 h 45).**

Vds Megadrive jap. + Arcade Power Stick + 8 jx (Strider, Ken, etc.), val. : + 5 000 F, vendu : 3 800 F. **David MALDERA, 4, lotissement Champaviotta,, 38120 Saint-Egrève. Tél. : 76.75.63.75.**

Nintendo ach. le 9.3.91 à 990 F + 1 cart. : Mario Bros, zapper Duckhunt, garantie 1 an. Px : 800 F TBE. **Tarik ALYMARECAR, 4, mall Maurice-de-Fontenay, escalier G, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.36.15.11.**

Vds Megadrive Sega avec Golden Axe, shinobi et insector, garantie 8 mois : 1 690 F. **Gilles BACHELET, 13, avenue Maurice-Ravel, 94430 Chennevières-sur-Marne. Tél. : (16-1) 45.94.05.66.**

Vd Sega Master System complète, P.E, ss gar. + Tennis Ace + Ultima IV + Alex Kid : 650 F. **Fabrice DECHY, 70, rue Charles-Nodier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.02.57.**

Vds Supergrafx NEC TBE + 7 jx et 1 man. : 2 390 FF le tt, Gameboy + 4 jx : 590 F. **Mony PHIN, 67-69, rue de la Colonie, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.81.31.80.**

Vds jx Sega 16 et 8 bits (Parlour Games, Eswat). Dem. liste. 1 jeu 16 bits : 250 F et 8 bits : 200 F. **David SIMON, 5, rue Marcel-Klein, 67210 Obernai. Tél. : 88.95.02.51.**

Vds Gameboy + 7 jx : 1 000 F (Ken, Batman, Dble Dragon). Vds imprimante Atari pour 800XE/XL, pas servie, neuve : 600 F. **Stéphane GROSPERRIN, rue Danremont, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.06.16.54.**

Vds Megadrive jap. + 5 jx (Strider, Super Monaco GP, etc.) + 2 man. (ss gar.) : 1 600 F. **Jean-François JOVARD, 25, rue Voltaire, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.02.18.**

Vds ou éch. jx Megadrive : Alex Kids : 200 F et Last Battle : 300 F. **Cédric ROUSSEAU, 12, chemin des Bruyères, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.34.41.**

Vds Nintendo 8 bits + 2 man. + 5 jx (Section Z, etc.), le tt : 1 000 F ou éch. ctre Megad. **Aurélien FAUCON, 46, rés. La Clairière, avenue de la Liberté, 13380 Plan-de-Cuques. Tél. : 91.05.15.00.**

Vds pour Gameboy (Gremlins 2, Nemesis) : 100 F pce. **Nicolas FERRAND, 33, rue de la Garenne, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 46.26.32.59 (17 h).**

Vds Megadrive + 3 jx (Shadow Dancer, Midnight Resistance, Altered Beast) + adapt. jap. : 2 150 F. **Mathieu MONDINO, 18, allée des Dahlias, résidence des Erables, 93700 Drancy. Tél. : (16-1) 48.30.93.02.**

Vds NEC Supergraphx + 5 jx (dont Ghouls'n Ghost) : 2 500 F ou éch. ctre Super Famicon + 1 jeu. **Hendrik JAULIN, 73, boulevard de Châtenay, 16100 Cognac. Tél. : 45.32.22.44.**

Vds Gameboy + 4 jx (Turtle, Mario, etc.) : 800 F, vds jx Sega et pistolet (R-Type, Shinobi, etc.) et Lynx. **Fabrice DANGLA, 19, rue Derat, 31000 Toulouse. Tél. : 61.23.27.37.**

Vds Master System + 2 C. pad et 1 c. stick + 9 jx (R-Type, Foot n° 2, etc.), px : 1 000 F, éch. c. Gameboy. **Frédéric DUPUY, 140, route de Paris, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.48.96.41 (après 19 h).**

Pour Megadrive jap., vds After Burner : 2 150 F + port. **Joël PIQUET, 154, rue du Limon, 60170 Ribecourt.**

Vds jeu Devil's Crash pour PC Engine : 200 F. **Tristan HENRY-GREARD, 26, rue Greuze, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.58.21.**

Vds Sega Master System : 400 F. **Nicolas JENFT, 37, avenue de la République, 37300 Joué-les-Tours.**

Vds Sega + L. phaser + 10 jx (Rambo 3, Tennis Ace...) + 2 man., val. : 3 100 F, cédée : 1 000 F en TBE. **Martin DREVET, 7, rue Maurice-Letourneux, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.16.38.**

Vds éch. Game Gear neuve + Wonder Boy + GP Monaco (sérieux s'abst.) (px à déb.). **Ramy AZOURY, 21, rue de Longchamp, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 44.05.02.08.**

Vds jx sur Gameboy : S. Marioland (430 F), Solarstriker (130 FF) et Castle Vania (160 F) ou éch. **Alexandre MAISETTI, 33, rue Cascades, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 46.36.11.46.**

Gameboy : vds Supermarioland + Gargoyle's Quest (250 F les 2 ou 150 F l'un) : TBE avec not. et btes. **Frédéric BOURDELAT, 10, rue Pierre-Picard, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.12.86.**

Vds pour Megadrive franç. ou jap. Altered Beast : 250 FF et Battle Squadron : 350 F. **Cedric FETIS, 52, avenue Joffre, 64150 Mourenx. Tél. : 56.71.66.76.**

Urg. vds Gameboy + 2 jx : 400 F et Nintendo avec pist. et 2 jx : 550 F (ss gar. 7 mois). **Frédéric VALENSI. Tél. : 42.63.83.07.**

Vds Megadrive gar. 10 mois + 1 man. + 3 jx (Altered Beast, Twin Hawk, Rambo 3. Px : 1 800 F, val. : 2 238 F. **Laurent ROGEZ, 15, impasse Claude-Debussy, 60600 Clermont.**

Vds jx (7 Nintendo ni bte ni not.) : 220-260 F, Megadrive 3 japs : 200-250 F, Gameboy 3 : 130-150 F (uniquement sur Bouches-du-Rhône). **Grégory LEVAKIS, impasse Trollat, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.51.73.**

Vds Lasercoop pour Nintendo, il remplace votre pistolet, vds Megadrive + 2 jx : 990 F ss gar. **Philippe VIEY, 16, villa J.-J.-Rousseau, 95230 Soisy. Tél. : (16-1) 39.89.43.63.**

Vds Nintendo + un jeu : 700 F peu servi (ss gar. 8 mois). **Nabil ABARAG, 14, rue Charles-Beylier, 38400 Saint-Martin-d'Hères. Tél. : 76.54.80.64 (à partir de 8 h).**

Vds supers jx PC Engine et CDROM. Px entre 150 et 250 F. **Cedric TORTEVOIX, 130, avenue Marceau, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.49.69.78 (L. au v. ap. 17 h).**

Vds Sega 8 bits avec phaser + 4 jx (Rambo III + Zillion II, Tri Formation : 1 300 F, bon état. **Karim BZIOUI, 3, rue Montalivet, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 42.66.02.99 (après 19 h).**

Urgent vds cart. Sega Master System (Golden Axe, Wonderboy III, Zillion II, Double Hauk, Esweet...). Px de 100 à 200 F. **Loïc FOLLEROT, 14, rue Pierre-Curie, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 64.47.07.76.**

Vds Lynx + transfo. + Comlynx + casque + 5 jx le tt en TBE. Px : 1 000 F. **Gwenaël SOUFFLET, 48, route de Loperhet, 56390 Grandchamp. Tél. : 97.66.78.45.**

Vds jx Megadrive jap. : Populous et Shadow Dancer : 250 F chacun, les deux : 480 F. **Gilles MICHAS, 33, rue Huguerie, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.44.94.95.**

Vds Gameboy + 5 jx (Batman, Mario) + adapt. + sacoche. Px : 1 250 F, val. : 1 700 F. **Nicolas BOUFFORT, 9, rue des Castors, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.73.08.**

Vds Nintendo et 3 jx : 1 000 F. Ech. ou vds jx Megadrive jap. ou fra. **Thibault DE TARRAGON, 46, rue Guilbert, 93250 Villemonble. Tél. : (16-1) 48.54.44.14.**

Vds ou éch. jx sur NEC (Formation Soccer, Down Load). Rech. Fighting Street sur cart. NEC. **Stéphane DEGAND, 123, rue Louis-Blériot, Le Biollay, 73000 Chambéry. Tél. : 79.69.11.09.**

Nintendo NES + 2 man. + zaper + jx (TBE). Vds aussi joy NES Advantage. Vds aussi Power Glove. Px à déb. **Jérémy BRIAM, 3, rue Joseph-Granier, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.50.23.71.**

Vds Coregrafx 60 Hz peri, comp. (ss gar.), SJ-VD Exitebike NES : 750 F, 170 F. Ach. CD Les Voy. du Temps : 40 F. **Mohand CHAALAL, 83, rue du Temps Perdu, 95000 Jouy-le-Moutier. Tél. : (16-1) 30.32.12.69.**

Vds Sega 8 bits + 7 jx (Zillion, Choplifter, Alien syndrome, etc.). Px : 1 200 F. **David FOREST, 153, avenue du Maine, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.31.89.**

Vds nbx jx NEC Legend of Hero Tomma, Ghouls'n Ghost, SGFX, Chase, HQ2, etc., man. XE1 pro 360, jx entre 130-300 F. **Bruno DUGAST, 102, avenue du Général-de-Gaulle, 94700 Maisons Alfort. Tél. : (16-1) 43.75.57.37.**

Affaire ! Vds Sega Megadrive + 5 jx : 1 500 F. **Gwenoal FEUILLET, 59, rue Saint-antoine, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.78.61.15.**

Except. vds Megad. fr. + 5 jx + 1 man. + cata., val. réelle : 3 500 F, vendu 2 500 F ou éch. contre 520 STE. **David MALBECK, 27, rue du Dauphiné, 26200 Montélimar.**

Vds K7 Nintendo : Kung-Fu, Pro-Wrestling, Popeye, Donkey-Kong 3 : 100 F. **Emmanuel STRANADICA, 6, rue Nouvelle, 62740 Fouqières-lez-Lens. Tél. : 21.75.72.26.**

Stop ! Affaire ! Vds Nintendo 8 bits + 2 man. + prises + 3 supers jx (Cast 2, SMB 2, Tortues). Px neuf : 2 000 F, vendu 890 F. **Benjamin BLOSSIER, 38, rue de Montaigu, 78240 Chambourcy. Tél. : (16-1) 39.65.55.68.**

Vds NES (gar. 6 mois) : + 2 jx : 1 000 F + 1 jeu : 800 F, seule : 450 F, jx NES : 250 F, jx Sega 8 bits : 100 F. **Léonard VASSEUR, 79, rue de Vedun, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.67.73.**

Vds supergrafx (ss garan. + franç.) + man. : 1 500 F + 1 jeu : 1 600 F + 2 jx : 1 800 F + 3 jx : 2 000 F. Vds nbx jx. **Jean-Marc LAHERA, Z.I. de La Molière, 81800 Mazamet. Tél. : 63.61.96.44.**

STE, cher. contact pour éch. Cher. jx sur Megadrive : 200 - 270 F. **Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.59.03 (H.R.).**

Jx Sega 8 bits (Choplifter et World Grand px) contre Shinobi et Ninja contact sérieux. **Olivier DENRY, Marbois Contrazy, 09230 Ste Croix-Volvestre. Tél. : 61.66.34.96.**

Vds et éch. jx Megadrive, Gameboy et Sega 8 bits. Vds Amstrad + tuner + télécommande + Pistolet + nbx jx. **Florent BIRIOTTI. Tél. : 39.64.23.60.**

Ech. vds cart. Nintendo et Sega 16 bits. Ach. jx sur Famicom et NEC + Quin + jx + 2 man. faire offre. **Sophie MARSAIS, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.**

Ech. cart. Megadrive franç. sur Nantes. Poss. 6 (Battle Squa. etc.). **Olivier BIETRY, 7, av. de Versailles, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.55.39.**

Ech. jx sur Super Famicom. Poss. : Final Fight, Big Run, et Act Raiser. **Ludovic DRONIOU, 14, rue Danton, 92130 Issy-Les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.38.10.18.**

Ech. jx Game-Boy. Env. liste rép. ass. (pas sérieux s'abst.). **Fernand GONCALVES, 124, rue de Paris, 60000 Beauvais. Tél. : (16-1) 44.84.73.55 (W.E.).**

Ech. jx sur PC Engine (Hurricane + Heavy Unit) contre 1 jeu Super Grafx ou 2 jx Core Grafx. **Laurent MALGOUYRES, Le Trap, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.51.54.**

Vds Mega ST2 4 Mo + SM 124 + Megafile 30 + Star LC10 + spectre GCR 3.0 avec ROM 128 Apple + 70 log. orig. : 18 000 F. **Philippe CUDIA, 426, cité du Noyer-Perrot, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : (16-1) 60.60.87.29.**

CONSOLES

Urgent ! Vds cons. Nintendo + 3 joys + 9 jx, TBE (SMB 1 & 2, Zelda 1 & 2, Kid Icarus, Track & Field 2...). Px : 2 500 F. **Sébastien KOSMOWSKI, 25, rue Pierre-Loti, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.97.88.**

Vds cons. Sega M.S + jx + 2 man., Quick-Shot + Rapid Fire. Px à déb. **Sébastien BERTI, 45, Grande Rue de la Noblette, 51400 Vadenay. Tél. : 26.66.33.38 (tél. samedi et mercredi a.m.).**

Vds Atari 2600 + 6 cart. jx + transfo. + 2 man., état neuf, px : 700 F. **Jérôme DAIX, 2, rue Georges-Brassens, 27930 Gravigny. Tél. : 32.31.07.63.**

Vds Sega + 7 jx + 4 man. (Mickey) : 1 200 F (rég. parisienne de préf.). **Nicolas PIEDNOIR, 18, rue Jean-Rouanne, 95100 Argenteuil. Tél. : 39.80.69.76.**

Vds Sega 8 bits complète : 400 F ou avec 2 man. infrarouges : 500 F. **Thami FOUKAR, 3/228, rue Paul-Chevreux, 57050 Metz. Tél. : 87.30.05.65.**

Vds sur NES SpyvsSpy (200 F) ou éch. contre 2 jx Gameboy (Dragon'slair, Contra, Fortressoffear, Kung-Fu Master). **Guillaume FAVINO, 17, rue D.-Dohet, 93350 Le Bourget. Tél. : (16-1) 48.37.95.08.**

Vds NEC Core + 7 jx (Formation Soccer, Ninja spirit, etc.) + quintupleur + 2 man. Px : 2 500 F. **Frédéric DUPREY, 74, avenue de Stalingrad, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.34.17.**

Vds jx NEC (PC Kid, Wonderboy 2, Operation Wol et Dark Legend) : 200 F pièce. **Bruno GUEDON, 4 lot. du Roquet, 53400 Niafles. Tél. : (16-1) 43.06.31.26.**

Vds Megadrive + 2 jx (Altered Beast, Mystic Defender), val. : 2 100 F, vendu : 1 500 F. **David THENON, 11, rue Saint-Just, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.00.81.**

Vds pour Sega 16 bits nbx jx (Wonderboy 3 250 F), etc... **Sylvain RECLUS, 14, rue de Fa mars, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.47.43.51.**

Vds Coregrafx NEC + dbleur + 2 man. + 9 jx (Dev Crash, Ninja Spirit) : 2 700 F à déb. ou éch. Mega drive. **Sébastien HOUALET, 1, allée du Calvaire 14100 Lisieux. Tél. : 33.24.15.62.**

Vds K7 Nintendo (Turtles, Mario 2, Westemüania) tt à 295 F et Megaman 2 à 320 F et Zelda 2 : 295 F aff. **Alexis RIONDET, rue du 8-Mai-1945, 6936 Solaise. Tél. : 78.02.81.49.**

Vds PC Engine NEC + CDROM 2 + quint. + 3 joys + 12 jx dont 4 CD, le tt : 4 000 F, c'est urgent ! **Davi CHIAVENUTO, 32, bld de Provence, 91200 Athis Mons. Tél. : (16-1) 60.48.53.30.**

Vds Sega 8 bits avec light phaser + 5 jx (Dble Dragon, World Soccer, etc.) : 1 800 F à déb., urgen **Stéphane NOREL, 5, rue Ambroise-Paré, 9315 Le Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.65.36.31.**

Vds Megadrive jap. (gar. juillet 91) + 5 jx : Shado Dancer, Super Volley Ball, TBE : 2 100 F à dé **Loïc CARRET, 25, rue Eboué, 92130 Issy-les Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.42.81.57.**

Vds Gameboy + écouteurs + câble + 16 jx, le TBE : 1 800 F (ou 100 F le jeu). **Romuald CLOMB NIL. Tél. : (16-1) 48.25.71.62.**

Vds Sega 8 bits, 11 jx, pistolet 3 man. Px : 1 700 **Laurent BERNARD, 5, rue de Paris, 77410 Clay Souilly. Tél. : (16-1) 60.26.55.67.**

Vds pour MSX synthé Yamaha SFK01 + clavi YK01 + cart. YRM102 et 104 : 800 F, ordin. Yamal clavier défectueux, offert avec le tout. **Laure AROMATARIO, 12, allée des Erables, 381 Crolles. Tél. : 76.08.91.49.**

Vds jx Megadrive : Rambo 3 : 200 F, Shinob 280 F, Myxtic Defender : 250 F, état neuf, jx **Vincent LEPEZ, 98, rue d'Enghien, 95600 Ea bonne. Tél. : (16-1) 39.59.61.90.**

Vds Sega M-S + jx (Golden Axe, Shinobi, Tenn Ale...) + 2 man. + câbles : 1 800 F à déb. Vds TO8.8 : 13 F. **Stéphane MAIGROT, Les Malétie 24570 Le Lardin. Tél. : 53.51.37.99.**

Vds cons. Lynx TBE avec 7 cart. (les 7 meilleurs top), le tt pour un px raisonnable de 1 500 F (plu par correspondance, tél. s'il y a urgence). **Vince ZENO, 28, rue Jules-Guedes, 93140 Bondy. Té (16-1) 48.47.17.00.**

Cause départ vds A2000 + 1084 + 2 Megs + A drive, TBE, gar. 10/92. En + : 10 utils DAO + joy + 7 000 F. **Olivier POUDADE, 19, rue de la Pa 75002 Paris. Tél. : (16-1) 47.42.91.06.**

Vds Nintendo (achetée déc. 90) + 2 man. + 3 jx + pistolet TBE peu utilisé. **Arnaud BRIZZI, 24, rue des Carrières, 68110 Illzach. Tél. : 89.51.14.03.**

Vds A2000 + mon. 1084S + ext. 2 Mo + carte PC XT + lect. ext. + 150 D7 (jx et util.) + revues. Px : 11 000 F. **Philippe MOUTTE, 46, route de Dourdan, 91470 angervilliers. Tél. : (16-1) 64.59.09.67.**

Vds Megadrive + 3 jx (XDR, E Swat, Shinobi), ss gar. : 1 500 F. **Nils BRIARD, 159, avenue du Général-Leclerc, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.58.87.41.**

Vds Supergrafx + 3 jx (Super Star, Soldier, Bloodia, Lode Runner) ss gar. (10 mois) ou ctre A500. **Cedric CUVELIER, 8, RN 45, Le Rosembois, 59550 Landrecies. Tél. : 27.77.72.50.**

Vds Nintendo + pistolet + 12 jx (le tt TBE) : 4 000 F. **Simon FOLLAIN, 41 ter, allée des Acacias, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.52.96.31.**

Sega + 40 jx + pistolet + joy Sega : 4 000 F TBE. **Olivier LEGOFF, 1, av. Maréchal-Foch, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.13.00.**

Vds Megadrive + 2 man. + 9 jx (Thunder Force 3, New Zealand Story, Super League, Dj Boy...), le tt TBE : 2 900 F. **Stéphane MEHL, 11, avenue du Panorama, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.28.34.04.**

Vds Sega 8 bits + pistolet av. 3 jx + Ctrl pad + Hang-On + F16 : 600 F. Vds jx 150 F pce. **Antoine BOURRET, 7, rue la Pérouse, 78150 Le Chesnay. Tél. : (16-1) 39.54.65.68.**

Vds NES de luxe en TBE + 23 jx + adap. jap. avec Super contra + NES Advantage, vente sép. poss. Px : 4 700 F. **Christophe ARDUINI, 36, rue Claude-Bernard, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.13.18.61.**

Vds Sega 8 bits + 2 jx (Hang On et Operation Wolf) + light phaser, tt : 650 F. **David RONDREUX, rue Basse, 87440 Saint-Mathieu. Tél. : 55.00.31.45.**

Vds Sega + 3 jx (Hang-On, Tennis Ace, Shinobi) + 2 man. : 750 F. **Jérémie SUIRO, 31, bld Chanzy, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.51.61.68.**

Vds jx Megadrive : Mystic Defendeur : 250 F, Sword of Vermilion : 450 F (avec not. et bte). Bye. **Anthony TOUZET, 16, rue de la Bonnette, 33600 Pessac. Tél. : 56.36.58.51.**

Vds Sega Master system : 500 F, excellent état. **Jérôme MONTOYA, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 34.43.57.87.**

Vds Sega 8 bits + 5 jx (Slapshot, etc.). Px : 800 F ou éch. ctre Megadrive jap. ou franç. **Stéphane ALLARD, 11, rue Danton, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 47.26.57.00.**

Vds Supergraphx + 14 jx : M. Raheli, Formation, etc. : 3 000 F, Megadrive franç. : 900 F + jx : 200 F, Shinobi. **Farid BELAHLEM, 27, rue Philippe-de-Commuynes, 91900 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.29.47.**

Vds jx Megadrive Mickey, Mystic Defender, Strider, Moonwalker, E-Swat, Forgotten World : 250 F pce. **Richard RODRIGUEZ, 11, allée de Béziers, 69190 Saint-Fons. Tél. : 78.67.35.17.**

Vds Nintendo TBE 89 + 9 jx : 2 000 F. Ch. Super Famicom à prix raisonnable. **Thomas BERGAME, 5, av. de Menival, 69005 Lyon. Tél. : 78.25.75.71.**

Vds GA 8 bits + 2 man. + 4 jx (Alex Kidd), Rampage, Super Tennis, Phantasy Zone), janvier 1991, vendu 900 F. **Sébastien FEUILLAS, 3, place des Serres, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.93.08.**

Vds jx NES, sans not. : Bionic, Commando, jamais ouvert : 350 F, Caslevania : 240 F, Track & Field 2 : 270 F, Rad Racer : 230 F, Ice Climber : 175 F, Foot : 175 F. **Charles VANNIER, 74, avenue de Lerins, 06400 Cannes. Tél. : 93.43.24.36.**

Vds Lynx 700 F à déb. (2 mois) et jx : Gauntlet Electocop, Blue Lightning, Chips Challenge, Gates of Zen : 130 F (tt : 1 200 F). **Arnaud KRIEF, Tremblay-en-France, 93410 Tremblay. Tél. : (16-1) 48.60.54.10.**

Urgent ! Vds cons. Super Famicom + 2 man. + 2 jx + gar. 11 mois, cédée à 2 300 F (cause argent). **Nicolas MIECRET, 38, rue de la Villette, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.57.53.**

NEC jx à 250 F : W.C. Tennis, Veigues, shinobi, Aeroblaster, F.M. Tennis, Lost Labyrinth et Battleace (ss gar.). **Didier BANDOT, 2, rue Robert-Delaunay, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.77.55.46.**

Vds Gameboy état neuf avec 4 grands hits (R-Type, Batman, Tetris, Gargoyle's Quest) avec not. et btes + valisette. **Fabien FAURE, 7, avenue de Triel, 78540 Vernouillet. Tél. : (16-1) 39.71.79.75.**

Vds Coregrafx (gar. 8 mois + quintupleur + 2 jx : Barumba et Ninja spirit : 1 200 F le tt. **Richard JONES-DAVIES, 41, rue Madame, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.49.11.92.**

Vds jx Nintendo : Megaman 2 avec not., abonnement : 360 F et Donkey Kong Classic : 190 F. **Cedric COLLEMINE, 155, rue de Boissise-Vosves, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (16-1) 64.39.22.28 (ap. 18 h).**

Gameboy (ss gar. 6 mois), TBE + 6 jx (Fi-race), le tt : 1 000 F, vente séparée poss. **Kittysay PHOLVITCHITH, 3, avenue de Fouilleuse, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.30.12.**

Vds Nintendo (ss gar.) : 550 F ; Dble Dragon II : 300 F ; Tortues : 300 F ; Bobble : 250 F ou le tout : 1 350 F. **Thomas GUEDON, 7, square du Ponant, 17137 Nieul-sur-Mer. Tél. : 46.37.93.09.**

Vds Gameboy + 4 jx (Mario, Solar S), déc. 90 : 900 F. **Renaud LEQUENNE, 30, rue de la Paix, 53000 Laval. Tél. : 43.53.08.60 (W.-E.).**

Vds jx Sega : RC Grand Prix, Alien Synd., Chopl., Altered Best, Vigilante, Lord of the Sword et Basket Ball. Px : 180 F l'un. **Thierry GAUTHIER, 7, rue du Val Content, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 43.50.60.07.**

Vds cart. NES : Rygar : 180 F, TBE. **Frédéric DITSCH, 137, rue de l'Eglise, 57810 Maizières-les-Vic. Tél. : 87.86.64.56.**

Vds Budokan pour Megadrive fr. ou jap. Ach. le 1/1/91. Px : 300 F, not. en franç. **Pascal PROUIN, 26, place G.-Lyssandre, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 49.95.61.08 (bur.).**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 10 jx (Captain Silver, Y's, Wonderboy II), val. : 5 100 F, cédé : 2 100 F. **Emmanuel VILCOCQ, 7, rue Gérard-de-Nerval, 77340 Pontault Combault. Tél. : (16-1) 64.40.97.79.**

Vds carte AT 2286 pour Amiga 2000 (2 300 F) et nbx orig. Px : 50 à 120 F, liste sur dem. **Michel SCHUH, 38, avenue Busteau, 94700 Maisons Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.70.78.**

Vds cons. Atari Lynx + 6 jx (Rygar, MPac-Man et autres nouveautés) + sacoche + autolynx + pare-soleil B1800. **Guillaume CHAVANON, 51, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.49.31.64.**

Vds Amiga 2000 + souris + émul. PC-XT + lect. 5 1/4 et 3 1/2, le tt cédé à 6 500 F. **Fabrice SAYADA, 11, avenue Henriette, 93170 Bagnolet. Tél. : (16-1) 43.60.63.38 (après 18 h).**

Vds Nintendo + 3 man. + 6 jx + pistolet + livre sur les trucs : 1 000 F. **Filipe MACIEL, 128, bd Montparnasse, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.38.75.**

Vds sur NES : zapper : 200 F, SMB1 + duck hunt, Bionic, SMB 2, S. Quest : 250 F (pce) ou ctre TMHT, Megamanidd, D. Tales. **Jérôme GROSSI, 48, av. Pierre-Brossolette, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.74.22.73.**

Vds jx NEC de 200 à 250 F (Super Foolish Man, Tiger Road, Marken Maze, Ninja spirit, Blue Blink, Kung Fu). **Yves BERTRAND, 39, rue Jean-Jaurès, 03150 Varennes-sur-Allier. Tél. : 70.45.29.90.**

Monit. NEC 2A Multisyne 800 X 600 neuf, px : 3 500 F (frais d'envoi inclus). **Michel SQUINABOL, Les Granges, 74310 Les Houches. Tél. : 50.54.51.66.**

Vds 6 jx Megadrive (Mystic Defender, Golden Axe, etc.), vds Sega 8 bits + 15 jx (Shinobi, etc.), vds Lynx + 6 jx, à déb. **Régis HAZERA, 7, rue Jules-Verne, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 42.87.21.67.**

Vds Super Famicom neuve + cordons + transfo. + F zero + Populus + Pilotwings, le tt : 3 300 F. **Daniel DEHERME, 23, rue de l'Union, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.21.17.**

Vds Lynx portable + California Games + Blue Lightning + Zarlor Merc : 1 000 F. **Christophe TORKI, 4, rue Louise-Lesieur, 94700 Maisons alfort. Tél. : (16-1) 43.96.01.62 (ap. 19 h).**

Vds PC Engine : Sonson II, Chase HQ, Vigilante : 140 F pce (sur Paris SLT). **François AUGUSTE, 35, rue Louis-Braille, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.40.06.32.**

Vds Lynx avec 3 jx (Cal. Games, Blue Lightning, Electrocop) avec alim. b. é., le tt : 1 200 FF. **Jérôme DELLA SANTA, 15, bd Helvétique, 1207 Genève (Suisse). Tél. : (022)-736.78.45.**

Sega vds jx et console (Dble Dragon, American Baseball). Px à déb., vite. **Benjamin OLIVIER, 20, Le Prés des Eclosais, 01250 Jasseron. Tél. : 74.30.09.56.**

Vds Sega Master system + 2 joys + 9 jx + Tilts : 1 300 F (seulement). **Stéphane DONATI, 62, avenue du Parc, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : (16-1) 39.95.21.38.**

Vds cons. Nintendo + pistolet + jx et robot. Px : 700 F. **Emmanuel BAUSSENS, campagne Les Saules, ch. de Banon, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.14.07.**

Mega ST2 coul. (SC1425) + lect. ext. + rédacteur 2 + nbx jx, simulateurs, util., livres, etc. : 8 200 F. **Michel PITTACO, 19, avenue du Général-Leclerc, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.27.20.67.**

Vds Sega 8 bits + 4 jx : 900 F ! Vds MSX 64 K Canon + 5 cart. : 450 F ! **Mathieu REBILLARD, 17, rue Jean-Moulin, 71000 Mâcon. Tél. : 85.38.55.91.**

Vds Megadrive jap. + 2 joypad + 14 jx : Mickey, Final Blow, Moonwalker, etc. : 2 000 F urgent. **Lionel RUSTERHOLTZ, 47, boulevard du Lycée, 92170 Vannes. Tél. : (16-1) 46.44.11.87.**

Vds Nintendo. Px : 400 F avec 1 jeu : 500 F urgent ! **Cédric ROUILLE, Les résidences Les Rives de l'Yerres, rue Pierre-de-Coubertin, bât. B4, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.91.19.**

Vds sur Sega 16 bits Hellfire : 250 F et Battle Squadron : 350 F. Urgent ! **Nicolas BOUTIN. Tél. : (16-1) 43.33.05.13.**

Vds cons. NES pisto. + 4 jx : Zelda 2, SP Mario 2, Robocop, Duk Hunt : 1 090 F. **Murielle CARPENTIER, 139, avenue des Hautes-Loges, 59190 Hazebrouk. Tél. : 28.41.30.98.**

Ech. ou vds jx NEC, Batman, Hurricane. **Christophe LE GARREC, 1 ter, rue de Ker-Ys, 29000 Quimper. Tél. : 98.53.54.75.**

Vds Lynx + 4 jx (Klax, Blue Lightning, Chip's Challenge, California Games) : 1 100 F, tout TBE, 1 jeu : 150 F. **Thomas FLEISCHMANN, 33-2, rue antoine-Lumière, 69150 Decines. Tél. : 78.49.58.21.**

Vds phaser + Operation Wolf + Rescue Mission + Assault City pour Sega 8 bits, tt exc. état, port compris : 550 F. **Laurent MESLIN, 86, rue Thiers, 33500 Libourne. Tél. : 57.51.17.65.**

Vds jx Super-Famicom entre 300 et 350 F + rech. contacts pour éch. rég. paris. **Ludovic AUTHIER. Tél. : (16-1) 39.91.92.85.**

Vds Meg. jap. + 12 jx (Dicktracy, Mickey Mouse, Monaco GP, super Shinobi, Battle Squadron, etc.) + Pro 2, le tt : 3 990 F. **David BELLAICHE, 11, rue Louix-Choix, 95140 Garge-les-Gonesses. Tél. : (16-1) 39.93.05.16.**

Vds Megadrive franç. (ss gar. + 4 jx (Budokan, Shinobi, Monaco GP...). Px : 2 500 F. **Thierry BOUYGUES, 4, rue Cesar-Franck, 78100 saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.18.79.**

Vds Sega + 10 jx (Rambo, Tennis Ace) + 2 man. + L. Phaser, le tt en TBE, cédé à 1 000 F (val. : + 3 000 F). **Martin DREVET, 7, rue Maurice-Letourneux, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.16.38.**

Vds Megadrive jap. gar. joypad, joys, 3 jx : Phantasie Star II, Golden Axe, The Strider. Px : 1 500 F. **Emmanuel DASSONVILLE, 7, avenue Jean-Jaurès, 93360 Neuilly-Plaisance. Tél. : (16-1) 43.00.09.15.**

Vds NES + 5 jx (garantie 7 mois : 1 800 F) ou séparément, TBE, avec btes et not. Vds jx Sega MS. **Léonard VASSEUR, 79, rue de Verdun, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.67.73.**

Vds Supergrafx + 8 jx (Aero, Adynes, Grand Zork. Px : 3 400 F. Vds A500 + moni. 1084 : 3 600 F. **Sébastien BONTEMPS, 2, chemin des Corbeaux, 77230 Dammartin-en-Goële. Tél. : (16-1) 64.02.72.36.**

Vds Megadrive jap. + 2e man. + Golden Axe + Mystic Defender + Fatman + Ghostbusters + câble Hi-Fi, TBE : 1 800 F. **François CLOUTIER, 34, avenue La Fontaine, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.58.55.25.**

Vds Megadrive fr. + 8 hit (Mickey, Monaco, Srider, T-Force 3, Battle Squadron, etc., nov. 90 : 3 200 F port compris. **Jean-Luc TROTZIER, 5, rue de Norphouse, 67150 Schaeffersheim. Tél. : 88.18.09.16.**

Vds Master System + pistolet + 2 joy + 14 jx (Shinobi, Afther Burner, Golden Axe), val. : 4 400 F, cédé : 2 700 F à déb. **Romain CHAULIAC, 8, Les Pendants du Rhodon, 78460 Chevreuse. Tél. : (16-1) 30.52.23.85.**

NEC + CDROM + interface + 7 jx (3 CD), Formation Soccer, Ninja Spirit, Red Alert..., TBE : 4 700 F (à déb.). **Patrick DUPERTUYS, 76 bis, rue de Rennes, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.48.17.69.**

Vds Sega 8 bits + 2 man. + 6 jx + pistolet (Cyb., Shi., Ult. 4, Fanta., Star, Aéri. Ass., etc.). Val. : 2 636 F, vendu : 1 000 F. **Grégory GORNAY, 2, rue Paul-Rollin, 77460 Souppes-sur-Loing. Tél. : (16-1) 64.29.71.87.**

Vds Sega + Light + 9 jx (Rambo 3, Hangon, Teddy Boy, Shinobi, Out Run, Labyrinthe, Dble Dragon, etc.) : 1 400 F. **Raphaël DA COSTA, 73, rue de sartrouville, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 34.10.74.26.**

Vds Sega M.S. plus 10 jx : Wonder Boy 1 et 3, Rampage, Rastan, etc., le tt : 1 500 F ou 130 F par jx. **Franck TUIL, 44, boulevard de Sébastopol, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.67.78.**

Vds adapt. Sega 8 bits pour Megadrive + 7 jx (Ys, Spell Caster...). Px : 1 200 F le tt à déb. **Daniel CHARBIT, 24, rive de la Faisanderie, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.27.19.83.**

Vds Sega TBE + 17 jx dont R-Type, Out Run, Golden Axe, Chase HQ, Black Belt, etc. Px : 2 500 F. **Reynald HUSSON, 17, allée des 1001 Nuits, 77184 Emerainville. Tél. : (16-1) 60.05.71.77.**

Vds Sega 8 bits + 6 jx (Slap Shot, Dble Dragon), TBE : 1 000 F. **Hervé BARAN, 94, rue des Coquelicots, 62161 Marœuil. Tél. : 21.24.26.74.**

Vds Megadrive fr. + 2 jx + 1 man. TBE (gar. jusqu'en déc. 91). Px : 1 700 F à déb. **Nagib GUETTICHE, 7, rue d'Epinal ; 57290 Fameck. Tél. : 82.52.41.81.**

Urgent ! Vds Megadrive jap. + Last Battle + Golden Axe + 2 joys (dont 1 Arcade Power Stick) : 1 390 F. **Gautier DEBAILLEUL, 50, faubourg de Paris, 59500 Douai. Tél. : 27.87.25.26.**

Vds Gameboy (TBE) + Tetris + Tennis + F1 Race + Nemesis : 990 F + vds jx Gameboy : Saiki Dai Boken, Revenche + vds jx ST. **Yann BACHELART, 19, rue des Fermes, Le Cormier, 91470 Limours. Tél. : (16-1) 64.91.04.33.**

Nintendo 8 bits + 3 jx (Simon Quest, Super Mario 1, Ouck Hunt) + phaser + 2 joypad, ceci est urgent, TBE (garantis 8 m.). **Karim MOUSSOUNI, 22, rue de la Roseraie, 92360 Neudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.54.97.**

GAME'S

CONSOLE SEGA MASTER SYSTEM II
NOUVEAU LOOK
+ Alex kid
+ 1 Manette
490 F

CONSOLE NINTENDO SET TURTLE
690 F

CONSOLES
JEUX
POUR MICRO
JEUX
ELECTRONIQUES
JEUX
DE ROLES
JEUX
TRADITIONNELS
CIBLES
ET BILLARDS

PETITES ANNONCES

Vds Megadrive jap. + 8 jx + 2 man. : 2 800 F à déb. ou éch. ctre Gameboy + jx. **Michel DUPALUT, 25, rue des Bornes, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.64.97.**

Vds console Vectrex + 3 jx + 2 joys : 800 F. **Laurent TORRE, 8, rue Schnitzler, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.61.70.94.**

Vds Megadrive fr. + 5 jx + 2 man. bradée 1 700 F. **Jean-Marie GIMENEL, 306, route de Seysse, 31000 Toulouse. Tél. : 61.40.75.78.**

Vds NEC + CD-Rom + 12 jx dont 2 en CD (Y's, Jbmurder) + télévision. Px : 4 500 F. **Laurent HERTENBERGER, 46, rue Square Montsouris, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.86.17.**

Vds Sega 8 bits + 6 cart. (Tennis Ace, Calif. Gam., R-Type...) : 1 200 F à déb. **Bruno PETIT, 1221, résidence La Tourelle, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.51.99.01 (ap. 18 h).**

Vds jx NEC : Down Load : 150 F, Barumba : 100 F. **Sébastien RINGLER. Tél. : 94.78.07.22.**

Vds Mega ST2 gonflé à 4 Mo + Megafile 30 + SM124 + Star LC10 + Spectre GCR 3.0 avec ROM 128 Apple + 70 log. : 20 000 F. **Philippe CUDIA, 426, cité du Noyer Perrot, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : (16-1) 60.60.87.29.**

Vds Sega 8 bits + 3 jx (Safari Hunt, Trap Shooting, Marskman Shooting) + jeu en mémoire + pistolet + lunettes. **Olivier GENOVESE, 10, impasse Isabella, 69720 Saint-Bonnet-de-Mure. Tél. : 78.40.77.45.**

Vds jx NEC C6 à 250 F pce + dbleur et joypas à 200 F + NEC 1 + 3 jx à 800 F. **Jean-François JOSNIN, 101 bis, rue du Lac Passay, 44118 La Chevrolière. Tél. : 40.04.30.33.**

Vds 1 jeu sur NEC Veigues : 240 F. **Antoine TOUSTOU, 30, rue Sorbier, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.38.90.**

Vds Sega 8 bits + 3 jx. px : 600 F, vds aussi 3 jx PC Engine : 400 F. **Mourad LEGHLID, 71, rue Delissen, 59640 Petite Synthe. Tél. : 28.61.17.09.**

Vds Sega Megadrive + 2e man. + 16 jx. Px : 4 000 F. **Bertrand RICHER, 1, rue Lucien-Richardeau, Saint-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.54.50.65 (après 19 h).**

Vds nbx jx Nintendo entre 200, 250 F : Mega Man, Lolo, Zelda, Castlevania, Batman, Maga Man 2 : 300 F. **Lee SESANNE, chemin de la Fontaine Basse, 84750 Viens. Tél. : 90.75.30.43 (ap. 18 h).**

Vds 9 jx Sega : 1 000 F, 10 jx Nintendo : 1 200 F (bisous à Florence). **Fabrice BAUDOIN, 3, rue Jules-Lemaître, porte 202, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.03.89.**

Vds Sega (exc. état dans emb. d'orig.) + 3 jx : Wonderboy 3 + Vigilante + Enduro R. **Albertino DOS SANTOS, 43, rue Saint-Lazare, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.85.37.34.**

Vds Megadrive franç. + 2 man. + 11 jx franç. et jap. (Mickey, Shinobi, Strider, etc.). Px : 3 000 F. **Philippe LEGRIS, 20, promenade du Pradeau, 65000 Tarbes. Tél. : 62.93.03.63.**

Vds Nintendo + 5 jx (SMB 1, Zelda 2, Dragon Ball, Galaga, Kung Fu), valeur : 2 761 F, cédé : 1 350 F. **Cyril POURET, Saint-Just-le-Martel, 87220 Bambournet. Tél. : 55.48.33.36.**

Vds Supergraphx franç. + 1 jeu : 1 600 F ou sans jeu : 1 500 F (ss gar.). Vds nbx jx NEC et SGX. **Jean-Marc LAHERA, Z.I. de la Molière, 81200 Mazamet. Tél. : 65.61.96.44.**

Vds Megadrive + 16 jx + joys. Val. : 8 500 F, vendu : 4 500 F. Vds mon. coul. 1084S, TBE : 1 400 F. **Valéry MAGNENAN, 4, rue Roger-Després, 78220 Viroflay. Tél. : (16-1) 30.24.05.16.**

Vds cons. NEC PC Engine + 4 jx : 1 100 F, vds Super Famicom : 2 000 F. **Patrick LEFOL, 9, rue Pierre-Loti, 21000 Dijon. Tél. : 80.57.11.42.**

Vds Lynx + Rygar + Calif. + Blue Lightning + Xenophobe, le tt en exc. état. Px : 1 490 F. **Stève BENERO, 137c, bd Auguste-Blanqui, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.26.13.**

Vds Gameboy avec Tetris, Tennis, Gargoyle's Quest, Light Boy. Px : 750 F. **Raphaël TARDIFCISTOLDI, 39, avenue de la Belle Gabrielle, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.94.35.22.**

Vds Gameboy + Tetris + Mario + adaptateur 220 V : 500 F (rég. parisienne + Orléans). **Damien GANDOLFO, 2, rue de la Bécasse, 45100 Orléans. Tél. : 38.69.32.38.**

Vds Gameboy + 5 super jx (Gargoyle's, Batman) + sacoche + adapt. Val. : 1 700 F, vds : 1 300 F. **Nicolas BOUFFORT, 9, rue des Castors, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 60.14.73.08.**

Vds jx Nintendo : 200 F à 250 F ex. : Metroid, Castelvania, Kid Icarus, SMB 2, Goonies 2, Kung Fu, Megamian... ou éch. **Emmanuel ROSELLE, 26, rue de Clermont, 60360 Crèvecoeur-le-Grand. Tél. : 44.46.81.03.**

Stoooop ! Mega affaire ! Vds Atari 1040 STF + périph. + nbx jx + joy + livres, le tt : 2 750 F. **Arnaud BLACHER, 7, résidence Bellevue, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.88.83.10.**

Vds Sega 8 bits, TBE avec 6 jx : 1 500 F. **Christophe JEANMONOD, Maillet, 74440 Mieussy. Tél. : 50.43.01.23 (ap. 18 h).**

Vds Super Famicom + câbles + adapt. : 2 200 F (f. de port à partager). Vds SMB4 : 470 F. **Cédric PETIT, 98, immeuble Guyenne, rue Pierre-Corneille, 76420 Bihorel. Tél. : 35.60.25.23.**

Vds Sega 16 bits, 6 K7, TBE : 2 000 F, Sega 8 bits, 9 K7, phaser divers : 1 500 F. **Lina SMITH, 94, avenue de Verdun, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.89.57.**

Vds jx pour NEC à 150 F : Tennis, Chase HQ, Super Star Soldier, Soccer, F1, Triple Battle, Bloody Wolf. **Louis RENOULT, 125, avenue Foch, Chatou. Tél. : (16-1) 30.71.26.39.**

Vds jx Sega : 200 F pce : Golvelius, Ch. HQ, Phan. Star, Won. 3 ou donne 2 jx contre tous jx rôle sur M. Drive. **Pascal HOARAU, 5, impasse Auguste-Trebosc, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.**

Vds Sega 8 bits + pistolet + 2 pads + 6 jx (Thunder Blade, R-Type, Action Fichter, etc.), le tt cédé à 650 F. **Frédéric BELENCER, 61, rue Ledru-Rollin, 59210 Coudekerque, Branche Nord. Tél. : 28.64.89.08.**

Vds Megadrive jap. + 2 man. + 7 jx TBE + revues. Px : 2 900 F. **Stéphane BLOIS, 33, rue Sainte-Cécile, 31470 Saint-Lys. Tél. : 61.91.47.19.**

Vds nbx jx NEC entre 150 et 280 F, jx Gameboy à 150 F. Rech. jx Megadrive à 200 et 250 F. **Jérôme BOUBCEAU, 29, rue Clavel, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.22.78.**

Pour Megadrive jap., vds After Burner 2 : 100 F + port. **Joël PIQUET, 154, rue du Limon, 60170 Ribecourt.**

Vds Nintendo + zapper + jx Megadrive (éch. poss.) + sticks NEC + dbleur. A bientôt ! **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds NEC PC Engine + 3 man. + quintupleur (dont XE1-pro et XE1 PC) + 6 jx le tt à 2 000 F, urgent ! **Didier MALENFANT. Tél. : (16-1) 46.55.85.37.**

Vds Sega + 4 jx supers à un prix fou : 1 000 F le tt. Avouez que c'est fou ! **Franck BOUCHER, 9, rue de l'Aiglon, 77148 Laval-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.96.76.33.**

Vds Sega Master System + Tennis Ace + Ultima IV, parfait état, ss gar. : 650 F (au lieu de 1 310 F). **Fabrice DECHY, 70, rue Charles-Nodier, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.02.57.**

Vds orig. : Declic, Sega Arcade Turbo, Power Monger : 400 F, le tt ou 150 F chaque. **Stéphane CHENE, 14, rue Georges-Sand, 41000 Blois. Tél. : 54.43.23.21.**

Vds Megadrive franç. adapt. jap. + Altered Best + Mystic Defender : 1 600 F. **Jean-Christophe FONTAINE, 12, rue Henri-Labasque, 77400 Lagny. Tél. : (16-1) 60.07.11.68.**

Vds jx sur NES (Batman, Dble Dragon 2, Zelda 1 et 2, SMB 2, Trojan, Castlevania, Punch Out, etc.) : 100 à 300 F. **Bertrand DETRE, 725, rue Adam-Grunewald, 62136 Lestrem. Tél. : 21.26.22.81.**

Vds jx Sega Master Alex Kid + Rampage, Golvellius, Transbot, Wonder Boy, I, II, III de 90 à 200 F. **Etienne EPRON, 43, rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 43.06.09.66.**

Vds NEC + Rock On : 800 F. Vds jx NEC, Formation Soccer, PC Kid, Devil Crush, Jackie Chan : 250 F l'un. **Nicolas DUFERMONT, 1, rue Jacques-Prévert, 62100 Coulogne. Tél. : 21.35.78.49.**

Vds Megadrive franç. + adapt. jap. + 9 jx (Shadow Dancer, Strider, Monaco GP), garanti : 2 500 F (sur Tours). **Guillaume NICAISE, 40, avenue de Beaugaillard, 37550 Saint-Avertin. Tél. : 47.27.26.02.**

Vds Gameboy + 5 jx (Gargoyle's Quest, Dble Dragon, Castelvania), bas prix impossible. Vds sép. **Adrien THOMAS, 113, rue d'Alesia, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.42.19.46.**

Vds Nintendo + 9 jx (Super Mario Bros I et II, Zelda I et II) + 3 joys + livres. Px : 2 700 F. **Sébastien KOSMOWSKI, 25, rue Pierre-Loti, 94290 Villeneuve-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.97.97.88.**

Vds Sega 8 bits (neuve) + 1 jeu : 550 F ou éch. ctre Lynx ou Gameboy + jx. Vds PCW8256 + mon. + imp. + disk 2500. **Michaël LE DEIST, 113, rue du 11-Novembre, 59215 Abscon. Tél. : 27.36.33.41.**

Vds pour Megadrive franç. : Altered Beast, Budokan, Super Volley Ball et Tournament Golf : 260 F l'un. **Stéphane VALLE, 17, rue Roland-Champenier, 58000 Nevers. Tél. : 86.59.15.51.**

Vds Supergraphx + adapt. 5 joy : 2 Pro I + 2 joy (état neuf) + 11 jx (Foot, Volley, Tennis, Triple Battle, P47...) : 3 500 F. **Louis FLAMAND, 16410 Garat « Chement ». Tél. : 45.25.02.00.**

Vds Nintendo + NES Advantage + 6 jx (Bayou Billy, Castelvania I et II, Rygar, Batman, World Wrestling (TBE) : 1 400 F. **Pascal BAGOT, La Grille Royale, 78600 Le Mesnil-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.12.06.12.**

Megadrive jap. + 2 man. + 5 jx : John Madden AF + Monaco GP + Populous + Shadow Dancer + Super Shinobi : 1 800 F. **Cédric MARTIN, 63, bd Romain-Rolland, 77220 Gretz. Tél. : (16-1) 43.70.98.12.**

Vds Gameboy complète + 3 jx (Fortress of fear, Balloon Kid, Gargoyle's Quest), le tt : 890 F. **Christophe PELLERIN-LEFEBVRE, 36, rue des Grands-Champs, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.70.98.12.**

Vds 50 jx NEC : 190 F chaque. Vds jx sur Neo-Geo : 800 F pce. Vds, ach. jx Mega, Famicom, NEC. **Patrick LEFOL, 9, rue Pierre-Loti, 21000 Dijon. Tél. : 80.57.11.42.**

Vds pour Nintendo Robocop. Px à déb. **Lucas BRIAND, 25, avenue du Général-Leclerc, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.26.99.**

Vds Coregrafx (BE), avec 6 jx (Super Star Soldier, Ninja spirit, Son Son 2,...). Px : 2 000 F. **Benjamin MAGNIN, 65, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 42.35.40.40.**

Vds Megadrive JPN parfait état + 3 jx (Shinobi 2, TF 3, W-Rush). Px incroyable : 1 200 F ! contactez-moi vite ! **Yannick BERTHELEMY, 11, rue Claude-Debussy, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.56.24.**

Vds Sega 8 bits + 10 jx : 1 500 F (déc. 90) à déb., TBE. **Laurent GIOT, Espace Duchamp-Villon, BP 1033, 76171 Rouen Cedex. Tél. : 35.72.10.75.**

Vds, ach., éch. jx Megadrive + vds jx NEC. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds Gameboy + 4 jx + Lightboy + 4 accus, le tt : 1 000 F ou 900 F sans accus. **Gilles CLAVEL, 55, rue de Malaz, 74600 Seynod. Tél. : 50.51.62.90 (entre 19 et 22 h).**

Mega-affaire ! Vds Sega 8 bits + 11 supers jx. Val. : 4 000 F, cédé : 1 000 F le tt en TBE. **Christophe LAFOREST, 145, rue saint-Denis, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 42.87.08.53.**

DIVERS

Vds SMS + Pistol + 3 man. : 500 F. Vds jx de 150 à 240 F (rampage, Y's, Rastan, Kense, Den, Casino Games, etc.). **Sébastien PUDDINU, 17c, avenue Pasteur, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.57.06.**

ACHATS

Ach. Archimède d'occas. Tte propo. étudiée. Ech., vds, ach. jx Neo-Geo, et Amiga. **Chris PEKAR, 21, rue saint-Martin, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.21.95.94.**

Ach. jx Megadrive (jap. ou fr.) jusqu'à 300 F. Rech. stt New Zealand Story, DJ Boy. **Pascal NAUD, Rés. la Sorbonne, appt n° 12, avenue des Ecureuils, 64140 Lons. Tél. : 59.62.71.80.**

Vds Neo-Geo + 1 joy + Memory Card + Nam 75 + transfo 220 V-110 V. Px : 3 800 F. **Sébastien YVON, 32, chemin de l'Orme aigu, 78660 Ablis. Tél. : (16-1) 30.59.03.81.**

Ach. cart. jx sur Megadrive de 100 à 180 F selon qualité. **Christophe BOURGOIS, 14, rue des Cigales, 44210 Sainte-Marie-sur-Mer. Tél. : 40.82.52.07.**

Rech. sur Megadrive Phantasy Star 2 et 3, Cynoug, Fantasia, Valis 3, Sonic, Hedgehog, px entre 190 et 230 F. **Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Hesdigneul-lez-Bethune. Tél. : 21.53.44.58.**

Pour Megadrive ch. Batman. Px : 300 F max., rép. vite. **Christophe BECKER, 6, rue Ternois, 69003 Lyon. Tél. : 72.36.07.35.**

Bon pour une annonce gratuite

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Tilt Consoles + P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Consoles + n° 1

RUBRIQUE CHOISIE :

☐ ACHATS

☐ VENTES

☐ ÉCHANGES

☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

Ach. Neo-Geo à bas prix ou éch. ctre Megadrive + jx (gar. 8 mois). **Roland LACOUTURE, 16, rue Victor-Hugo, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.76.20.77.**

Ach. cons. Sega ou Nintendo avec ou sans jeu + cart. Megadrive et NEC. **Roland, 67, bd Maréchal-Juin, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 92.02.06.04.**

Urgent ach. jx Sega 150 F, jx de rôle et RC Grand Px et lunettes 3D. **Michel ISSART, 13, imp. de la Pinède, 34680 saint-Georges d'Orues. Tél. : 67.40.46.43 (ap. 17 h 30).**

Ch. K7 Nintendo Punch-Out. **Anthony MACAIRE, 32, rue des Vignes, 51220 Courcy. Tél. : 26.49.63.85.**

Ach. jeu City Hunter pour NEC PC Engine. Px maximum : 300 F. **Alexandre DOUKAKIS, 4, avenue Aristide-Briand, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.81.36.75 (après 20 h).**

Ch. Gameboy, jx, étui pour Gameboy, Lightboy. **Julien LEFEVRE, 42, hameau de la Trirème, 91650 Breuillet. Tél. : (16-1) 64.58.70.33.**

Ch. 10-yard Fight sur cons. Nintendo. **Olivier MARTINEZ, 6-8, rue Boufflers, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 30.61.46.65.**

Rech. K7 jx CBS-Colecovision, faire offre. **Franck LABAT, 15, rue de Valenton, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.95.16.76.**

Ach. cart. Gameboy (Tennis et Golf). Faire offre. **Patrick LOPEZ, Gamarre Bas, 82440 Realville.**

Salut ! Ach. jx pas chers sur Sega Master System. Uniq. au Havre et dans le coin ! Resalut ! **Matthias KERVELLA, 48, rue Jules-Valles, BP 4067, 76610 Le Havre. Tél. : 35.51.62.89.**

Ach. jx sur Famicom, ach. aussi Famicom complète + gar. Rech. ach. jx Sega 16 bits. **Adel. Tél. : (16-1) 42.52.44.96.**

Ach., vds, éch. jx Megadrive et Nec + vds Stick pour NEC + vds cons. Nintendo : 500 F. A bientôt. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Ach. jx Gameboy de 100 à 150 F maxi (val. : 200 à 250 F). **Lionel DEPRUGNEY, 332, rue des Garines, 01700 Miribel. Tél. : 78.55.17.14.**

Ach. Gameboy + jx + jx Megadrive. **Michel DUPALUT, 25, rue des Bornes, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.64.97.**

Ech. ou ach. jx pour Gameboy (rég. mulhousienne, départ. 68). Env. liste. **Lionel FRIESS, 28, rue de Provence, 68260 Kingersheim.**

Ach. pour NEC PC Engine : R-Type I et R-Type II : 300 F environ (Nantes uniquement). **Michaël MARUGAN, 12, rue François-Mabit, 44610 Indre. Tél. : 40.85.00.30.**

Ach. ttes les nouv. Coregraphx (Jacky Chan, Parasol Star...) entre 150 et 250 F. **Grégory BANET. Tél. : (16-1) 47.57.12.01.**

Ach. jx Gameboy (100 F) : Super Marioland, F1 Spirit, Dragon's Lair, etc. Si autres, env. liste. **David LOUBÈRE, 6, chemin Gat-Esquirous, 33610 Cesas.**

Ach. Gameboy : 350 F + Pitman ou Dble Dragon : 100 F et Gremlin's 2 ou Dragon's Lair : 150 F (à déb.). Merci ! **Patrice SILLIARD, 1-1 bis, bld de la Paix, 91300 Massy-Villaine. Tél. : (16-1) 60.11.33.07.**

Ach. jx Famicom et Neo-Geo. Ach. cons. Famicon, Neo-Geo. Vds, éch., ach. jx NEC et PC GT. **Stéphane. Tél. : (16-1) 43.44.79.02.**

Ach. jx Nintendo (Tetris ou Robocop). Px bas + port payé. **Rodolphe CHIRAT, Les Bruyères II, nº 27 Saint-Marcel, Les Annonay, 07100 Annonay. Tél. : 75.67.13.34.**

Ach. Gameboy et jx. Merci. **Jean-Louis CROS, chemin du Colombier, 49124 Saint-Barthélémy-d'Anjou. Tél. : 47.64.84.32 (après 20 h).**

Ach. Gameboy + jx + câble + écouteur. Px max. : 400 F. **Mathieu HOUSSET, 29 bis, rue du Gâtinais, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.37.86.32.**

ECHANGES

Ech. jx NES et Gameboy poss. Rob. + Gyrromite et Solomon Key (NES), TMNT et Baseball (Gameboy). **Matthieu TEYSSOU, 34, rue de Romainville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.15.35 (ap. 18 h).**

Cher. contacts sur Gameboy (à Marseille uniq.). **Eric CLOUZET, 15, allée Sainte-Madeleine, 13011 Marseille. Tél. : 91.44.57.99.**

Ech. Megadrive Fraç. + 5 jx (Gaxe, Rambo, etc.) contre NEC et jx (uniq. surMarseille). **Jean-Michel CURCI, 3, rue du Maréchal-Fayolle, 13004 Marseille. Tél. : 91.34.15.40.**

Ech. vdsjx Megadrive poss. 16 Hits Ambit. of Caesar, eswat, G. IGhosts, G. Axe, S. Dancer, M. Résistance, S. Hang on. **Francky DHIEUX, 15, rue du Pressoir, 10320 Bouilly. Tél. : 25.40.29.47.**

Ech. cons. NES + 7 jx contre cons. PC Engine Curegraphx + nbx jx. Plaisantins s'abst. Merci. **Christophe DELALAIN, 16, rue Jean-Rostand, 60870 Brenouille. Tél. : 44.72.81.09.**

Ech. jx sur Gameboy : Gargoyle's Quest, Super Mario, Tennis, Alleyway, Golf, Solarstriker. **Joël EVEQUE, 121, rue d'Aubagne, 13006 Marseille. Tél. : 91.48.82.00.**

Ech. K7 8 bit Sega contre Gameboy. Ech. Jx Amiga dans l'Orléanais. **Sébastien GUERIN, 33, rue des Pommiers, 45000 Orléans. Tél. : 38.84.31.48.**

Ech. sur Megadrive Strider ou Wonder Boy 3 contre Dick Tracy ou Mystic Defender etc. Dem. Stéphane. **Stéphane QUENAULT, 49 bd Emile-Zola, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.66.85.70.**

Ch. contacts sur Néo-Géo. **Roland LACOUTURE, 16, rue Victor-Hugo, 94220 Charenton. Tél. : (16-1) 43.76.20.77.**

Ech. Fortress Of Fear (TBE) contre Batman, Bubble, Bobble ou Nemesis sur Game Boy. **Jérôme RESSEGUIER, 6, place des Asphodeles, 13118 Entressen. Tél. : 90.50.57.21.**

Ech. ach. vds nbx jx Megadrive et Nec. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, Appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Ech. jeu sur Mégadrive : Altered Beast. Cher. John Madden FootBall, Shadow Danger, Italy 90. **Jérôme BAULMONT, 77184 Seine-et-Marne.(16-1) 60.06.70.01.**

Vds ou éch. jx sur Mega (Sword Of Vermillion, Moonwalker, etc. **Sylvain RECLUS, 14, rue de Famars, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.47.43.51 (répondeur).**

STE, cher. contact pour éch. Cher. jx sur Megadrive : 200 - 270 F. **Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.32.59.03 (H.R.).**

Jx Sega 8 bits (Choplifter et World Grand px) contre Shinobi et Ninja contact sérieux. **Olivier DENRY, Marbois Contrazy, 09230 Ste Croix-Volvestre. Tél. : 61.66.34.96.**

Vds et éch. jx Megadrive, Gameboy et Sega 8 bits. Vds Amstrad + tuner + télé commande + Pistolet + nbc jx. **Florent BIRIOTTI. Tél. : 39.64.23.60.**

Ech. vds cart. Nitendo et Sega 16 bits. Ach. jx sur Famicom et NEC + Quin + jx + 2 man. faire offre. **Sophie MARSAIS, 25, rue Appert, 44100 Nantes. Tél. : 40.69.68.50.**

Ech. cart. Megadrive franç. sur Nantes. Poss. 6 (Battle Squa. etc.). **Olivier BIETRY, 7, av. de Versailles, 44800 Saint-Herblain. Tél. : 40.76.55.39.**

Ech. jx sur Superfamicom. Poss. : Final Fight, Bisg Run, et Act Raiser. **Ludovic DRONIOU, 14, rue Danton, 92130 Issy-Les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.38.10.18.**

Ech. jx Game-Boy. Env. liste rép. ass. (pas sérieux s'abst.). **Fernand GONCALVES, 124, rue de Paris, 60000 Beauvais. Tél. : (16-1) 44.84.73.55 (W.E.).**

Ech. jx sur PC Engine (Hurricane + Heavy Unit) contre 1 jeu Super Grafx ou 2 jx Core Grafx. **Laurent MALGOUYRES, Le Trap, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.51.54.**

Vds éch. ach. sur Megadrive, Nec 1. tt rens. contre 1 libre. Ne pas tél. **Alexis COUTURIER, 1, rue Victor-de-Laprade, 42110 Fours.**

Ech. jx sur Game Boy (dble Dragon, F. Field, QBillon, etc.) Rech. in Yourr Face, contra, etc. **Benjamin LE BRETON, Cité des 15 arpents, Bâtiment à porte 111, 93150 Le Blanc-Mesnil. Tél. : 48.68.13.10.**

Ech. jx NES : Zelda 1, ICE Hockey, Metroid contre Life Force, Megaman2, Super Off Road. Urgent ! **Stéphane BOISSEL, 31, rue des Pyrénées, 77140 St-Pierre-Les-Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.83.48.**

Ech. jx sur Gameboy (Gargoyles Quest, Qix, Solarstriker, Supermarioland). Vds aussi jx. **Gérarld FEDIT, Chez Fauroux, 63190 Lezoux.**

Ech. nbx jx sur Mega drive jap. (Strider, Shinobi etc.) sur Gironde si poss. + vds explora ST : 100 F. **Florent MOUSSEAU, Rés. Bartes, 2F, app. 103, 33170 Gradignan. Tél. : 56.75.10.44.**

Ech. Légo Espace val. : 1 400 F TBE contre jx NES ou jx Sega M, S ou cons. Megadrive + jx ou cons. Game B + jx. **Meikel GORI, 22, Les Sinagots, 56370 St-Jacques. Tél. : 97.41.32.97.**

Ech. jx Megadrive, Alex Kidd, Eswat, Battle Sqadron, Mystic Defender, contre revenge Of Shinobi, Sup. Monaco. **Cyrille LOPEZ, 43,chemin du Lautin, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.73.11.48.**

Ech. jx megadrive franç ! . Poss. Shinobi, Cyberball, Ghostbusters. **Frédéric SEBELON, 783, rue de Bugarel, 34070 Montpellier. Tél. : 67.27.59.04.**

Vds ou éch. sur Sega 16 Bits : Ken, Truxton, Sup. Thun. Basket, etc. **Jérôme SOL, 17, les Petits Saules, 76113 Sahurs. Tél. : 35.32.45.36.**

1er contacts pour éch. jx sur cons. Mégadrive franç. (dép. 59). **Olivier FERAIN, 18 bis, rue Achille-Dufresne, 59230 Nivelle. Tél. : 27.48.77.94.**

Ech. nbx jx sur Megadrive (Paris et RP) dont : Populous, New Zealand, Ghouls N Ghost. **Henri. Tél. : (16-1) 48.56.81.54.**

Ech. cons. Super Grafx + jx contre CD Rom Nec + jx. **Josphef DEFRETAS, Lieu dit chez France, 42630 Pradines. Tél. : 77.67.36.39 (soir).**

Ech. 16 bits Sega (jap.) + 9 Hits + 2 pads + bte orig. + gar. (18/12) contre Amiga ou ST (+ nbx mags) avec jx. **Jean-Christophe UERLI, 36, rue Mare-Moreau, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : (16-1) 60.60.42.67.**

CLUBS

Le niveau MSH Game Guide (100 % MSX1, 2, 2+, Turbo R) est sorti : dispo. ctre 3 tbres A 2, 30 F. **Cédric PETIT, 98, Immeuble Guyenne, rue Pierre-Corneille, 76420 Bihorel. Tél. : 35.60.25.23.**

Club indépendant sur Megadrive loue cart. à t. b. px. **Club indépendant sur Megadrive, 14, rue des Cigales, 44210 Sainte-Marie-sur-Mer. Tél. : 40.82.52.07 (W.E.).**

Le Game Boy Club rech. des adhérents ! Rens. : Tbre à 2,30 F. **Matthieu CHERIX, 116 bis, bd de la Liberté, 59800 Lille.**

Rech. Club d'Amateurs Sega 8 bits, rég. Bordeaux. Tél. : Jonathan BAILLET, 65, rue de la Tour, Le Nameau-du-Château, 33320 Eysines. Tél. : 56.96.43.87.

Ech. jx cons. megadrive, Sega, Nec, Gameboy, Nintendo, Lynx, et autres rens. **FUN CLUB!, 13, av. des Acacias, 77290 Mitry-Mory.**

Club mar. Ech. jx sur PCI SG CD MD et SP Famicom. Vds PCI + 6 jx : 2 000 FF. Vds A500 + mon Stéréo + jx : 5 000 F. **Pierre CONSTANTIAL, 1, av. des Gardians, 30132 Calssargues. Tél. : 66.38.25.14.**

Géant ! vous possédez Megadrive ou Gameboy ! pour 50 F seul. ch. jx ! ne perdez pas de temps. **Jean-François ATTIOGBRE, 104, rue Fontaine-Saint-Germain, 36000 Chateauroux. Tél. : 54.22.69.08.**

Ch.Club de Nintendomaniaque dans les Alentours de Cholet (Club Super S. **Antony CHARBOYYEAU, 2, place de la République, 49122 Le May-sur-Eure. Tél. : 41.63.13.79.**

Nouveau Création du Engine Club ! pour tt rens. tél. ou tapez 36.15 AL1'Fanzine. **ENGINE CLUB, C3, les Pervenches, 10 bis, av. Sainte-Anne, 13700 Marignane. Tél. : 42.31.33.46.**

Achat, éch. et en plus un journal. Mais où ? réponse : Le Game Boy Club ! Rens. ctre Tbre à 2,30 F. **Matthieu CHERIX, 116 bis, bd de la Liberté, 59800 Lille.**

Cher à créer « Club NES Nintendo » Plaisantins priés de s'abst. Soyez les bienvenus ! **Thibault ALLANIC, 20, rue des Cendriers, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.68.46.**

Rech. contact Lynx sérieux pour éch. (et rencontre) donc sur le bassin d'Arcachon. Poss. Club. **Jean-Philippe NAVARRO, 14, allée du domaine, 33470 Lahume. Tél. : 56.66.54.56 (ap. 17 h 30 la semaine).**

Association gère éch. jx sur cons. Mega, Nec, Gboy, Sega Master, Lynx, cher. mbres, ach. jx. **Fun Club, Minitel : 36.15 Code LS*Funclub,13, av. des Acacias, 77290 Mitry-Mory. Tél. : (16-1) 64.80.97.43.**

SOCIÉTÉ SPÉCIALISÉE DANS LA DISTRIBUTION D'ARTICLES DE LOISIRS RECRUTE IMMÉDIATEMENT DANS LA RÉGION DE PONTOISE (95) JEUNES GENS F OU H LIBÉRÉS O.M. PASSIONNÉ(E)S DE JEUX VIDEO Bonne élocution, bonne mémoire, Esprit ouvert, pour :

CONSEIL ET ASSISTANCE AU TELEPHONE SUR LES JEUX NINTENDO

Une première expérience du téléphone vivement appréciée et une connaissance des jeux Nintendo serait un plus.

Nous vous offrons :

- Une formation complète
- Une rémunération motivante

Adressez un C.V. complet ainsi qu'une lettre et une photo à :
BANDAI
A l'attention de
D. DUCOMMUN
Service Consommateurs
3, rue de l'Industrie
95310 St-Ouen-l'Aumône

GAME'S

PARLY 2
Centre Commercial
Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre Commercial
Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN YVELYNES
Espace St-Quentin
Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial
Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER
67, boulevard du Maréchal Juin
Tél. 93 22 55 21

NOTATION

SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans vous obliger à recommencer le jeu à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français (ou au moins en anglais, le japonais est assez difficile à lire !). Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISMES : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés, l'animation fluide ou saccadée ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

BANDE SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer dans l'appréciation d'un jeu.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :


SHOOT'EM UP


PLATES-FORMES

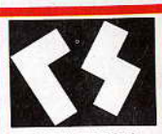

BEAT'EM UP


CONDUITE


SPORT


AVENTURE


SIMULATION


REFLEXION


ARCADE



EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
PRIX : D
DISPONIBLE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTIONS CONTINUES : 1-5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS

PRESENTATION 91%
le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.

GRAPHISMES 91%
Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.

BANDE SON 72%
Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.

JOUABILITE 87%
Très bonne, sauf pour les armes spéciales.

DUREE DE VIE 81%
L'option deux joueurs permet des parties géniales. Seul, le jeu ne perd pas son intérêt.

INTERET 85%
Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk! Quelle horreur! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

MEGA GAME
Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !





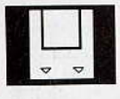
CLASSIC GAME
Ce sont des jeux géniaux m
plus anciens. Il s'agit de
valeurs sûres ; si vous ne le
avez pas encore, vous pouv
les acheter sans hésitation.

FORMAT
Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.


SEGA

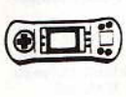

NINTENDO


MEGADRIVE


GX 4000


GAME BOY


FAMICOM


LYNX


NEO GEO



ORE
RAFX
UISSANCE 5

1290 Frs*

CORE + 1 JEU
2 MANETTES +
ADAPTATEUR 5 JOUEURS

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





PC ENGINE GT
+ 1 JEU
2490 Frs*

SUPER GRAFX + 1 JEU
1490 Frs*



CD ROM + CORE PUISSANCE 5
3990 Frs*

CD ROM
2990 Frs*

CORE GRAFX + 1 JEU
999 Frs*

SODIPENG

-BP 2- 56200 LA GACILLY
Revendeurs:
Tél: (16)99.08.89.41 Fax: (16)99.08.82.67

HOT LINE
(16)99.08.95.72
Pour connaitre toute l'actualité PC Engine

3615 SODIPENG

TECMAGIK™

ultimate play power

JOUEZ BIEN PUIS ÉCLATEZ -VOUS

GHTER ● AERIAL ASSAULT ● AFTER
ALEX KIDD ● ALEX KIDD HIGH TECH
ORLD ● ALEX KIDD LOST STARS ●
D SHINOBI WORLD ● ALIEN SYNDI
LTERED BEAST ● AMERICAN BASEBA
AMERICAN PRO FOOTBALL ● ASSA
CITY ● ASTRO WARRIOR + PITPOT
AZTEC ADVENTURE ● BANK PANIC
● BASKETBALL NIGHTMARE ● BATT
TRUN ● BLACKBELT ● BOMBER RA
ALIFORNIA GAMES ● CAPTAIN SIL
CHASE H.Q. ● CHOPLIFTER ● CLOU
STER ● CYBORG HUNTER ● DOUB
ON ● DYNAMITE DUX ● ENDURO
SWAT ● FIRE & FORGET II ● GAUN
AIN GROUND ● GHOSTBUSTERS ●
● GHOSTHOUSE ● GLOBAL DEFEN
OLDEN AXE ● GOLFMANIA ● GRE
LF ● IMPOSSIBLE MISSION ● INDIA
NES ● JUNGLE FIGHTER ● KUNG-F
MONOPOLY ● MY HERO ● NINJA
ATION WOLF ● OUTRUN ● PAPERB
N LAND ● PRO WRESTLING ● PSYC
C. GRAND PRIX ● R-TYPE ● RAMBO
AMPAGE ● RASTAN ● RESCUE MISS
CKY ● SECRET COMMAND ● SHIN
BMARINE ATTACK ● SUPER MONA
GRAND PRIX ● TEDDY BOY ● TENN
RANSBOT ● VIGILANTE ● WONDER
MONSTER LAND ● WONDERBOY III
ORLD GAMES ● WORLD GRAND PR
RLD SOCCER ● WORLD CUP ITALIA





SEGA™ Master System™

MEGA GAME · ZERO CONSOLE CLASSIC · Power Factor GOLD · MEGASTAR Joystick

Power Factor GOLD · MEGASTAR Joystick

"HÉ LES KIDS, C'EST HYPER MÉGA DÉMENT!"

TECMAGIK (ENTERTAINMENT) LTD., Warwick House, Spring Road, Hall Green, Birmingham B11 3EA, ENGLAND.