

N°  
**29**  
JOYPAD

SEGA - NINTENDO - ATARI - NEC - SNK

LE MAG DES CONSOLES

# JOYPAD

MARS 1994

**EXCLUSIF**

DU JAMAIS VU  
EN DIRECT DE TOKYO

**DRAGON  
BALL Z**

**SUR MEGADRIVE**

**Equinox**  
SUPER NINTENDO

**LE MEGA HIT  
DE SONY**



APRES  
**MORTAL KOMBAT**  
ACCLAIM  
RECIDIVE AVEC

**NBA JAM**



Conçu en  
association avec



**ff290**

Prix public  
généralement  
constaté

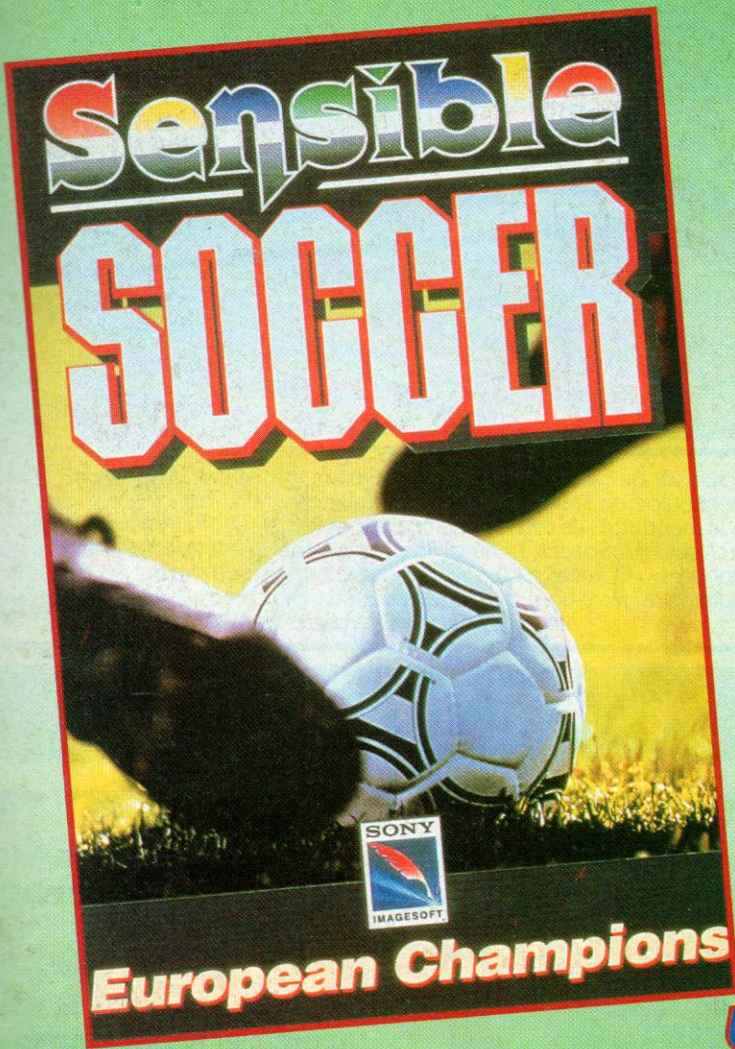


**\* Une simulation tellement réaliste que certains oublient que ce n'est qu'un jeu \***

*Fifa*

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

# L'ABONNEMENT MI-TEMPS



# Sensible SOCCER



**1 ABONNEMENT  
DE 6 MOIS A**

**JOYPAD**

**449 F\***  
AU LIEU DE 654 F  
**SUPER NINTENDO**

**420 F\***  
AU LIEU DE 610 F  
**MEGADRIVE**

**325 F\***  
AU LIEU DE 421 F  
**GAME GEAR**

**295 F\***  
AU LIEU DE 414 F  
**MASTER SYSTEM  
NES/GAME BOY**

## OUI, GENIAL !

- 1/ JOYPAD arrive chez moi avant sa sortie en kiosque.
- 2/ Mes petites annonces d'échanges ou d'achats sont gratuites et prioritaires.
- 3/ Je dispose de 120 minutes de connexion sur le 3614 JOYPAD.

**JE M'ABONNE** et je profite de l'offre exceptionnelle :  
**6 numéros de JOYPAD + le jeu SENSIBLE SOCCER** au prix de

- 449 F  SUPER NINTENDO CT 264 CC 28
- 420 F  MEGADRIVE CT 265 CC 28
- 325 F  GAME GEAR CT 266 CC 28
- 295 F  NES CT 267 CC 28 •
- 295 F  MASTER SYSTEM CT 268 CC 28
- 295 F  GAME BOY CT 269 CC 28

J'ai bien noté que les frais de port en recommandé étaient compris.  
Je joins mon règlement dès aujourd'hui, établi à l'ordre de JOYPAD par :  
chèque bancaire ou postal  mandat

Renvoie ce bulletin accompagné de ton paiement dans une enveloppe affranchie à : JOYPAD • Service Abonnements • 90, rue de Flandre, 75947 Paris Cedex 19.

Prix public du jeu 439 F sur Super Nintendo, 395 F sur Megadrive, 249 F sur Game Gear, 199 F sur Nes, Master System et Game Boy, + frais de port en recommandé 35 F + 6 N° de JOYPAD 180 F.

Tu peux acquérir séparément chaque article au prix indiqué ci-dessus.

Nom : .....

Prénom : .....

Date de naissance : ..... Sexe : M  F

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

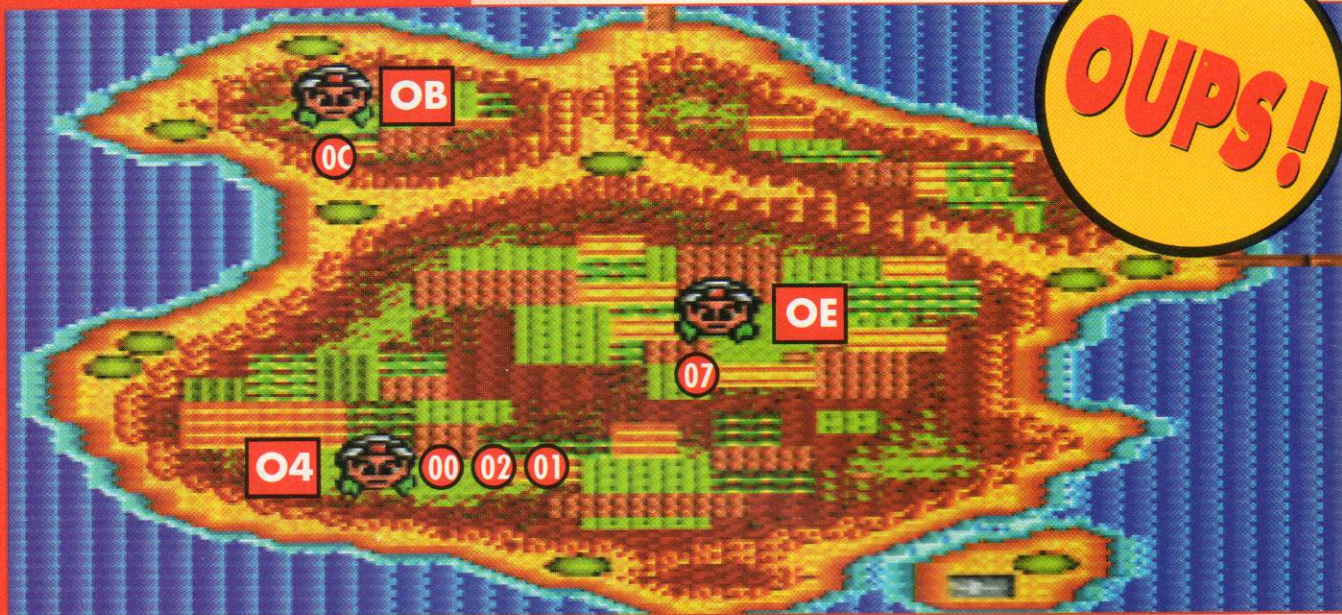
Console : .....

Indique ton pseudo ici : .....

(pour bénéficier des avantages du 3614 JOYPAD)

Date : ..... Signature : .....

Offre valable 2 mois,  
exclusivement réservée aux nouveaux abonnés.



## L'ÉDITO

### SALUT LES ARTISTES !

Nous – rédacteurs et maquettistes de *Joypad* – savions que vous – lecteurs de *Joypad* – étiez les meilleurs lecteurs de la planète, mais là, vous nous avez épatés.

Quand nous vous avons demandé d'illustrer les courriers que vous nous faites parvenir à la rédaction, nous trouvions la chose sympathique et nous nous attendions à recevoir quelques enveloppes dessinées... Ces dernières semaines, ce sont chaque jour plusieurs dizaines de lettres, toutes illustrées, qui sont arrivées à la rédaction de *Joypad*. Si certaines sont de véritables œuvres d'art (allez jeter un œil en pages 12 et 13), toutes nous font très plaisir. Et nous en sommes maintenant sûrs, lecteurs de *Joypad*, vous êtes des artistes !

Il faut dire que vous n'êtes pas inspirés par n'importe qui.

Ainsi, les artistes anglais de Software Creations, ceux à qui nous devons déjà un fabuleux *Solstice* sur NES, ont commis un somptueux *Equinox* sur Super Nintendo. Il est enfin édité en France par Sony Imagesoft, et nous en avons fait le jeu du mois en lui consacrant cinq pages et notre couverture.

Des artistes, il y en a aussi aux États-Unis : les créateurs de Westwood Studios nous offrent avec *Young Merlin* un jeu d'aventure trognon et captivant, également sur Super Nintendo.

Et puis, il y a Akira Toriyama, artiste japonais et père de *Dragon Ball Z*, l'un de vos héros favoris. Et là, ce sont les Segalopins qui vont être heureux, puisqu'un jeu mettant en scène ses exploits est en cours de réalisation sur Megadrive. Bien sûr, cela ne pouvait échapper à Ken, notre correspondant permanent à Tokyo, qui nous présente dans "Allo Tokyo" les premières images du jeu.

Il y en a pour tous les goûts dans ce numéro, et même les possesseurs de Neo-Geo, qui se sentaient délaissés ces derniers temps, se régaleront avec le test d'Art of Fighting 2 (tiens, encore un jeu de baston sur Neo-Geo ?).

Puisque je vous tiens encore quelques lignes, je vous signale qu'il y a un sondage en page 9. Oui, bon, faut prendre un stylo et cocher des cases, mais si vous voulez garder votre statut de meilleurs lecteurs de la planète, nous apprécierions que vous nous donniez un avis objectif sur le mag' que vous tenez entre les mains...

ROBBY

Je suis sûr que vous comprendrez. C'est quand même pas tous les jours que l'équipe de France de foot bat l'Italie chez elle. Donc, Linos – le chef de la maquette – a sorti le champagne et Robby et Greg se sont refait le match sur FIFA Soccer. Et dans l'euphorie générale, on s'est mélangé dans les photos... Et la carte d'Equinox prévue en page 60 s'est retrouvée dans le sommaire. Mais bon, quand même, cette pichenette de Djorkaeff avant la mi-temps, c'était vraiment grand !

## LE MENU

### ABONNEMENT 3 JOYBANK 144

Recevez *Joypad* à la maison avant tout le monde. Amis Belges, spécialement pour vous, voyez en page 31.

Jetez-vous sur les résultats de la vente aux enchères du numéro 27.

### SONDAGE 9 IMPORT 134

100 casquettes *Joypad* à gagner en répondant à notre grande consultation nationale !

Un premier avis sur *Mega-man X* de Capcom avant son arrivée officielle.

### COURRIER 10 ASTUCES 148

Ce mois-ci c'est le professeur Greg qui répond à votre courrier.

Les inc'oyables t'ucs de Tonton Stéphane pour t'uander dans vos jeux p'éféréés et f'imer aup'ès de vos copains.

### ENVELOP-PAD 12 PETITES ANNONCES 158

La sélection des plus belles enveloppes illustrées du mois.

Pour vendre, acheter, échanger vos jeux et consoles.

### ALLO TOKYO 14

C'est là que se trouvent les premières images de *Dragon Ball Z* sur Megadrive.

### PREVIEWS 42

En avant-première, tous les jeux à venir pour votre machine.



Equinox en page 58 !

(Allez la France, hips !)

## LA PHRASE

« Les jeux seront les "chevaux de Troie" du virtuel : ils sont plébiscités par les jeunes générations, mais surtout ils révolutionnent la technique. On annonce déjà les premières consoles de jeux à base de microprocesseurs 64 bits comme le Jaguar d'Atari/IBM, mais il faut déjà compter avec le projet Sega/Hitachi ou l'accord Nintendo/Silicon Graphics. »

**Philippe Queau,**  
Responsable  
du programme  
Imagina 94.



## LE DESSIN

## LES TESTS

### GAME BOY

KIRBY'S PINBALL LAND 124

### GAME GEAR

BATTLETOADS 130

DEEP DUCK TROUBLE 106

MICRO MACHINES 100

NBA JAM 74

SENSIBLE SOCCER 89

T2 ARCADE GAME 122

### MEGADRIVE

CASTLEVANIA

NEW GENERATION 112

PINK GOES TO

HOLLYWOOD 128

MUTANT LEAGUE

HOCKEY 116

NBA JAM 72

NBA SHOWDOWN 68

NORMY 120

PELÉ 84

PGA EURO TOUR 126

PRINCE OF PERSIA 80

THE LOST VIKINGS 64

WINTER CHALLENGE 92

### MASTER SYSTEM

MICRO MACHINES 100

T2 ARCADE GAME 122

### PC ENGINE

ALGUNOS 110

FORMATION SOCCER

J LEAGUE 102

MARTIAL CHAMPION 111

### SUPER NINTENDO

EQUINOX 58

HUMANS 98

LE COBAYE 104

NBA JAM 70

PINBALL DREAMS 82

SUPER EMPIRE

STRIKES BACK 76

THE YOUNG MERLIN 86

UTOPIA 108

### NEO GEO

ART OF FIGHTING 2 94

### IMPORT

BASTARD!

SUPER FAMICOM 135

EMERALD DRAGON

NEC 141

HARDY LIGHT FOOT

SUPER FAMICOM 134

MEGAMAN X

SNES 136

NHL STANLEY HOCKEY

SNES 139

RIDICK BOWE

SNES 138

TWIN BEE 2

SUPER FAMICOM 140

JOYPAD est édité par la société HACHETTE - DISNEY - PRESSE SNC au capital de 100 000 francs, locataire-gérant, RCS PARIS B391341526.

Siège social :  
103 Bd Mac Donald,  
75019 Paris •

Tél. : (1) 40 35 38 38

Fax : (1) 40 35 16 47

Gérants: Christian  
Leveueur, Pierre

Sissmann. Associés:

HACHETTE FILIPACCHI

PRESSE, THE WALT

DISNEY COMPANY

FRANCE (SA)

Directeur de la

publication : Pierre

Sissmann. Directeur

de la rédaction:

Marc Andersen

Rédacteur en chef :

Robert Barbe (Robby)

Direction Artistique:

Alain Langlois

Maquette : Linos, Djima

Merah, Michel Desangles,

Corinne Bismuth

Coordination technique :

Philippe Abitbol

Correcteur-réviseur :

Simone Audissou

Illustrateur : MYKAÏA

Publicité : Isabelle Weill

Tests : Jean-Francois

Morisse (TSR), Olivier

Prezeau, Grégoire Helot

(GREG), Nini Nourdine

(TRAZOM). Trucs &

astuces : Steph

Correspondant

au JAPON :

Ken Ogasawara

Correspondant UK:

Derek Dela Fuente

Abonnement et anciens

numéros Téléphone:

(1) 44 89 44 89 •

Ventes : EDIVENTE,

n° vert : 05 38 40 10.

Photogravure : PPO,

Plaisance Systeme,

Intégral • Imprimé par

Brodard Graphique

Distribution : Transport

Presse.

Ce numéro comporte un

encart d'abonnement jeté

à l'intérieur du magazine.

Illustration de couverture :

EQUINOX© SONY

IMAGESOFT

Tous droits de

reproduction réservés.

Commission

paritaire N°

73360. Dépôt

légal à parution.



# PLAYER GAME

## SNES

CONSOLE AMERICAINE	1045	950	LAMBORGHINI	512	465
CONSOLE EUROPEENNE	825	750	LOSTS VIKINGS	490	445
ACTION PRO REPLAY	435	395	MARIO ALL STARS	428	389
X TERMINATOR	273	248	MARIO KART	428	389
ADAPT. 60 Hz DATEL	142	129	MEGAMAN X	549	499
ADAPT. SFX	153	139	MIGHT AND MAGIC 3	599	545
MANETTE SUPER 4	97	88	MIGHT AND MAGIC 2	534	485
ASCII PAD	182	165	MR NUTZ	429	390
SUPER ADVENTAGE	391	355	NBA JAM	582	529
MANETTE VIPER	190	173	NHL PA HOCKEY 94	538	489
MULTITAP	275	250	NHL PA HOCKEY 93	494	449
			PIERRE LE CHEF	Tél.	Tél.
ACTRAISER 2	545	485	POP'N TWIN BEE 2	649	590
AERO THE ACROBAT	512	465	RANMA1/2 3	699	635
ALADDIN	479	435	RANMA1/2 2	599	545
AMAZING TENNIS	428	389	ROAD RUNNER	428	389
ARCUS ODISSEY	649	590	ROCK'N ROLL RACING	545	495
ART OF FIGHTING	644	585	RUSHING BEAT 3	429	390
BASTARD	714	649	R-TYPE 3	644	585
BUBSY	468	425	SHADOWRUN	Tél.	Tél.
BULL VS BLAZERS	457	415	STREET FIGHTER 2 TURBO	534	485
CALIFORNIA GAMES 2	490	445	SUNSET RIDERS	545	495
COOL SPOT	512	465	SUPER AIR DIVER	512	465
DAFFY DUCK	512	465	SUP. BOMBERMAN + MULTITAP	549	499
DRAGON BALL Z 3	714	649	SUPER TURRICAN	439	399
DRAGON QUEST 1 ET 2	649	590	SUPER VOLLEY 2	539	490
EMPIRE STRIKES BACK	549	499	TECMO NBA BASKETBALL	599	545
EQUINOXE	534	485	TETRIS 3	649	590
FATAL FURY 2	714	649	T2 JUDGEMENT DAY	512	465
FATAL FURY	545	495	TOP GEAR 2	490	445
FLASHBACK	512	465	TOURNAMENT FIGHTER	599	545
F1 POLE POSITION	516	469	VAL D'ISERE	512	465
INSPECTOR GADGET	534	485	WORLD CLASS RUGBY	512	465
JIMMY CONNORS	424	385	WORLD HEROES	534	485
JOHN MADDEN 94	538	489	WWF ROYAL RUMBLE	644	585
JURASSIC PARK	490	445	YOUNG MERLIN	Tél.	Tél.
KEN 7	649	590	ZOMBIES ATE MY NEIGHBORS	534	485

## CONTACTEZ-NOUS

**AU 83.20.59.88**

## POUR TOUTES LES NOUVEAUTES

**2 TARIFS DANS LE CATALOGUE :**

**PRIX DE GAUCHE : PAIEMENT EN 4 FOIS**

**PRIX DE DROITE : -10% POUR PAIEMENT COMPTANT**

**JEUX GAME BOY ET GAME GEAR : NOUS CONSULTER**

**La solution pour dépenser moins**

## MEGA CD

CONSOLE MEGA CD 2	2189	1990
CDX PRO	414	376
BATMAN RETURNS	424	385
DOUBLE SWITCH	Tél.	Tél.
DUNE	468	425
ECCO LE DAUPHIN	468	425
FINAL FIGHT	424	385
GROUND ZERO TEXAS	424	385
JAGUAR XJ 220	424	385
MORTAL COMBAT	439	399
MICROCOSM	439	399
NIGHT TRAP	468	425
SHERLOCK HOLMES	424	385
SILPHEED	468	425
SONIC	468	425
THUNDERHAWK	468	425
WONDERDOG	424	385

## NEO GEO

CONSOLE	2199	1999
JOYSTICK	545	495
MEMORY CARD	254	231
ART OF FIGHTING 2	1683	1530
FATAL FURY SPECIAL	1683	1530
FATAL FURY 2	1353	1230
MIRACLE ADVENTURE	1683	1530
SAMOURAI SHOWDOWN	1683	1530
WORLD HEROES 2	1173	1066

## 3 DO

CONSOLE + CRASH'N BURN	6589	5990
LEMMINGS	545	495
MAD DOG MAC CREE	545	495
MICROCOSM	545	495
NIGHT TRAP	545	495
TOTAL ECLIPSE	545	495

## MEGADRIVE

CONSOLE MD 2	869	790
ADAPT. 60 Hz	109	99
ADAPT. 60 Hz NEW UNIV.	164	149
ADAPT. K7 JAP.	86	78
ACTION PRO REPLAY	404	367
JOY. FIGHTER 2 6 BOUTONS	189	172
MANETTE VIPER	190	173
MANETTE INFRA ROUGE	307	279
ALADDIN	468	425
BATMAN RETURNS	219	199
BILL WALSH FOOTBALL	451	410
BULL VS BLAZERS	424	385
COOL SPOT	424	385
ETHERNAL CHAMPION	578	525
F117	451	410
FATAL FURY	374	340
FIFA SOCCER	461	419
FLASHBACK	439	399
GAUNTLET 4	505	459
JOHN MADDEN 94	451	410
KID CHAMELEON	94	85
LANDSTALKER	451	410
LOTUS 2	451	410
MORTAL COMBAT	439	399
NBA JAM	545	495
NHL 94	451	410
PGA GOLF 2	424	385
PIRATES GOLD	505	459
SHINOBI 3	439	399
SONIC 3	571	519
SONIC SPINBALL	468	425
STREET FIGHTER 2'	582	529
STREET OF RAGE 3	490	445
SUPER BASEBALL 2020	451	410
THUNDERFORCE 4	384	349
TOE JAM EARL 2	451	410
TOURNAMENT FIGHTER	545	495
VIRTUAL PINBALL	451	410
WINTER OLYMPICS	490	445
WWF ROYAL RUMBLE	486	442
ZOOL	451	410

# PLAYER GAME

Magasin à Nancy : Passage Bleu - 54000 NANCY - Tél. 83 32 39 79

*Le paiement en 4 fois ne vous intéresse pas ?  
Le prix n'est pas important pour vous ?*

**ALORS TOURNEZ VITE CETTE PAGE !!!**

*Génial*

*Promotion  
du mois de Mars*

**Vous achetez 3 cassettes  
Nous vous faisons  
une remise de 15 %  
sur la 4<sup>ème</sup>.**

*Super*

**Pour l'achat de  
2 jeux SNES  
l'adaptateur 60 Hz à 105 F**

**Pour l'achat de  
2 jeux MEGADRIVE  
l'adaptateur 60 Hz à 77 F**

**LIVRAISON 24 heures chrono par Jet Services**

Bon de commande à retourner à **PLAYER GAME - BP 116 - 54003 NANCY Cédex - Tél. 83 20 59 88**

Date de la commande : ...../...../1994

Nom - Prénom : .....

Adresse : .....

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

Tél. : .....

Je joue sur :  SNES     MEGADRIVE     MEGA CD  
 NEO GEO     3 DO     FAMICOM

**MODE DE REGLEMENT**

Je paye au comptant

CB N° \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_ Expire : \_\_\_\_/\_\_\_\_

Signature

Chèque

Contre remboursement

Je paye en 4 fois

Soit 25 % à la commande

et 3 mensualités égales le 5 de chaque mois\*

CONSOLES ET JEUX	RIX
<b>TOTAL</b>	
<b>FRAIS DE PORT* : - JEUX 30 F - CONSOLE 60 F</b>	
<b>TOTAL A PAYER</b>	

CEE et DOM TOM : Jeux : 50 F - Consoles : 90 F

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

\*sous réserve d'acceptation du dossier par Franfinance

Joypad est le terme anglais désignant la manette de jeu plus particulièrement utilisée avec une console de jeu vidéo. Elle se différencie du joystick (manche à balai) par sa croix de direction plate.



## LES ABRÉVIATIONS DE JOYPAD

Nous utilisons souvent des abréviations pour parler des différentes consoles de jeux dans nos articles. Voici leur signification :

## LES RUBRIQUES DE JOYPAD

### NEWS

Les nouvelles ! Tout ce qui fait et défait le monde des jeux vidéo se trouve dans les News de Joypad : nouveaux jeux, tendances et infos de derrière les paddles.

### ALLO TOKYO

Les nouvelles en direct du Japon sont rédigées par Ken Ogasawara, notre correspondant permanent à Tokyo. Il se passe tous les jours quelque chose au pays de Sega et Nintendo. ALLO TOKYO, le rendez-vous mensuel des accros de l'info exclusive.

### PREVIEWS

Littéralement "prévisualisations", les pages Previews donnent un premier aperçu des jeux que vous trouverez d'ici un ou deux mois dans les magasins. C'est généralement dans ces pages qu'intervient Derek Dela Fuente, notre correspondant permanent en Angleterre, qui suit de très près tous les développements réalisés outre-Manche.

### TEST

Les tests sont de véritables bancs-d'essais des jeux vidéo. Nous testons dans la partie centrale du magazine tous les jeux officielle-

ment distribués en France. Le nom de la console pour laquelle est destiné le jeu, est clairement indiqué en ouverture du test.

### IMPORT

Les jeux que nous présentons en rubrique Import proviennent, pour la plupart, directement des Etats-Unis ou du Japon. Ils sont testés sur une page maximum lorsqu'il est possible de se les procurer dans les boutiques spécialisées. Un article plus complet est proposé plus tard, si le jeu venait à être distribué de façon officielle en France.

### LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

Vous êtes coincé dans votre jeu préféré ? Allez donc consulter la rubrique de Tonton Stéphane, où vous trouverez certainement une astuce permettant de vous sortir d'une situation désespérée. Ce tricheur invétéré vous révélera souvent des options de jeu ne figurant pas dans les notices. Vous pouvez également envoyer vos astuces au magazine, qui publie et récompense les trouvailles originales.

**NEC** La gamme de la PC Engine de NEC.

**MS** Master System de Sega.

**GG** Game Gear de Sega.

**MD** Megadrive de Sega.

**MCD** Le Mega CD, lecteur de CD-Rom de la Megadrive.

**SN** Super Nintendo de Nintendo.

**SFC** Super Famicom de Nintendo (modèle japonais de la Super Nintendo).

**NES** La Nintendo 8 bits ou Nintendo Entertainment System.

**GB** Game Boy de Nintendo.

**NG** Neo Geo de SNK.

## APPRÉCIATION DANS LES TESTS DE JEUX

Dans chaque test de jeu, vous trouverez un pavé technique (commençant par le titre du jeu, se terminant par une note attribuée sur 100) vous permettant de jauger rapidement de la qualité d'un jeu.

Les bons points du jeu sont représentés par un coeur plein. Ses mauvais points, par un coeur brisé. Les commentaires de nos spécialistes sont accompagnés d'une pastille de type pac-man.

Extra ! Le jeu a donné entière satisfaction au testeur. Si vos goûts correspondent aux siens, vous pouvez vous acheter ce jeu les yeux fermés.

Sans être extraordinaire, ce jeu est d'une bonne qualité générale.

Jeu moyen, vous risquez d'être déçu par votre achat ou de vous lasser très vite de celui-ci.

Attention, ce jeu n'a pas plu à notre testeur. Dans la majorité des cas, il vous déconseillera son achat.



# GRANDE CONSULTATION NATIONALE

Allez hop ! Voici ZE sondage ! C'est le moment de vous exprimer les filles et les gars. Soyez virulents ou passionnés mais donnez-nous votre avis qu'il est objectif et qu'il est à vous. En répondant à ces quelques questions vous nous permettrez d'en savoir encore plus sur vos goûts et vos aspirations ; et nous, avec tout ça, on vous fera le meilleur JOYPAD du monde. Comme d'hab' on y passera les week-ends et les nuits, mais on le fera ! Et parce que le soleil va bien revenir un jour, nous offrirons 100 casquettes — superbes, noires, avec un magnifique logo JOYPAD sur le front — à 100 d'entre vous, qu'une main innocente (non, pas toi Olivier !) tirera au sort parmi vos réponses enflammées. Yo !

## QUI ETES-VOUS ?

Est-ce le premier numéro de JOYPAD que vous achetez ?

- A1  Oui    A2  Non

Achetez-vous JOYPAD

- B1  Chaque mois  
B2  De temps en temps

Si c'est de temps en temps, pourquoi ?

- C1  Pas de thunes  
C2  J'en achète régulièrement un autre  
Son nom : .....  
C3  Uniquement si le contenu me plaît

Qu'est-ce qui vous motive le plus lors de l'achat d'un magazine ?

- D1  Son contenu  
D2  Le cadeau gratuit

Préférez-vous acheter

- E1  Un bon magazine sans cadeau  
E2  Un magazine moyen avec un cadeau

Quelle(s) console(s) avez-vous ?

- F1  MASTER SYSTEM  
F2  GAME GEAR  
F3  MEGADRIVE Française  
F4  MEGADRIVE Us ou Jap.  
F5  MEGA CD Français  
F6  MEGA CD Us ou Jap.  
F7  NES  
F8  GAME BOY  
F9  SUPER NINTENDO  
F10  SUPER NES Us  
F11  SUPER FAMICOM  
F12  PC ENGINE  
F13  PC ENGINE + CD  
F14  PC ENGINE GT  
F15  NEO GEO  
F16  LYNX  
F17  JAGUAR  
F18  3DO  
F19  PHILIPS CDI  
F20  AMIGA CD 32

Avez-vous un adaptateur ?

- G1  Pour utiliser des cartouches étrangères  
G2  Action Replay  
G3  Game Génie

Que pensez-vous acheter en 1994 ?

- H1  NES  
H2  MASTER SYSTEM  
H3  GAME BOY  
H4  GAME GEAR  
H5  MEGADRIVE Française  
H6  MEGADRIVE Us ou Jap.  
H7  SUPER NINTENDO  
H8  SUPER NES Us  
H9  SUPER FAMICOM  
H10  MEGA CD Français  
H11  MEGA CD Us ou Jap.  
H12  PC ENGINE  
H13  PC ENGINE + CD  
H14  PC ENGINE GT  
H15  LYNX  
H16  NEO GEO  
H17  Compatible PC  
H18  CD ROM PC  
H19  AMIGA  
H20  JAGUAR  
H21  3DO  
H22  PHILIPS CDI  
H23  AMIGA CD 32  
H24  MULTI MEGA de SEGA

Si vous avez une console française : Etes-vous TRES intéressé par l'actualité des jeux d'import ?

- I1  Oui  
I2  Non  
I3  Boff

Les tests officiels, vous intéressent-ils ?

- J1  Oui  
J2  Non  
J3  Boff

Si vous avez une console d'import : Etes-vous TRES intéressé par l'actualité des jeux officiels ?

- K1  Oui  
K2  Non  
K3  Boff

Les tests de jeux officiels, vous intéressent-ils ?

- L1  Oui  
L2  Non  
L3  Boff

## QU'EN PENSEZ-VOUS ?

Comment trouvez-vous les news (Allo Tokyo et Allo Paris) ?

- M1  Très bien  
M2  Bien  
M3  Mauvais

Ça vous intéresse

- N1  Beaucoup  
N2  Un peu  
N3  Pas du tout

Comment trouvez-vous les Previews ?

- O1  Très bien  
O2  Bien  
O3  Mauvais

Ça vous intéresse

- P1  Beaucoup  
P2  Un peu  
P3  Pas du tout

Comment trouvez-vous la présentation des tests ?

- Q1  Super  
Q2  Bien  
Q3  Moyen  
Q3  Mauvais

Les reportages sur les sociétés, ça vous branche ?

- R1  Oui    R2  Non    R3  Boff

Classez par ordre de préférence les rubriques que vous aimez le plus (1 pour la meilleure, 9 pour la plus mauvaise)

- S1  Courrier  
S2  Dessinator-Mania  
S3  News  
S4  Previews  
S5  Tests  
S6  Dossiers  
S7  Joybank  
S8  Trucs & Astuces  
S9  Petites Annonces

Achetez-vous Astuces Mania, le hors-série de JOYPAD ?

- T1  Oui  
T2  Non  
Pourquoi : .....  
T3  Jamais entendu parler

Combien d'heures jouez-vous par semaine ?

- U1  1  
U2  1 à 5  
U3  5 à 10  
U4  plus de 10

Si vous deviez donner une note à ce numéro de JOYPAD, combien lui donneriez-vous (de 1 à 20) ?

VI .....

Achetez-vous un autre mag' de jeux vidéo ?

- W1  Oui  
W2  Non

Si Oui, indiquez lequel et donnez-lui une note de satisfaction

- X1  SUPERSONIC  
X2  BANZAI  
X3  NINTENDO PLAYER  
X4  SUPER POWER  
X5  CONSOLES +  
X6  PLAYER ONE  
X7  MEGA FORCE  
X8  ASTUCES MANIA  
X9  JOYSTICK  
X10  GEN4

Si vous préférez un autre magazine à JOYPAD, dites-nous lequel et pourquoi

Y1 .....

Que faut-il changer dans JOYPAD pour avoir le mag' de vos rêves ?

Z1 .....

NOTA :

**SI VOUS N'AVEZ PAS ASSEZ DE PLACE POUR VOUS EXPRIMER, VOUS POUVEZ NOUS ENVOYER UNE 'TITE BAFUILLE.**

Envoyez votre réponse à :

JOYPAD SONDRAGE  
103, boulevard MacDonald  
75019 PARIS

Nom ..... Prénom .....

Adresse .....

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

Age ..... Votre micro ou console .....

# Le Divan

## du Professeur GREG

Salut *Joypad*, je trouve que le courrier était mieux présenté avant, mais enfin... Il est tout de même génial ! *Merci vieux, c'est très gentil !*

1) Pourquoi ne pas consacrer quelques pages de plus au courrier et quelques-unes de moins aux petites-annonces? *Tout simplement parce que vous êtes tout de même assez nombreux à nous envoyer des petites annonces, et qu'il faut, en fait, contenter tout le monde.*

2) Le projet "Saturn", ce sera 64 ou 32 bits ? Qu'est-ce qui donne le droit à une console de se prétendre être une 64 bits? (ne me dis pas qu'il suffit d'un seul processeur 64 bits ! ?) *Eh bien si ! Dans le mille mon bonhomme, la puissance d'une console se calcule prioritairement avec la puissance de son processeur central. Puis on prend en compte les co-processeurs. Exemple : la Nec et la Super Nintendo sont architecturées autour d'un processeur 8-16 bits, et de copro de technologie 16 bits.*

3) Qui dit 32 bits (ou 64 !?) pour une console Sega dit adaptations à gogo (arcades / console). C'est tout à fait exact ! Est-ce que je me trompe ? *Non, pas du tout ! (Because Sega is ze king of ze arcade, isn't it ?)*

4) Vaut-il mieux acheter un Mega-cd 2 ou attendre la "Saturn" ? *Ben si tu veux vraiment mon avis, une Saturn vaut énormément plus le coup qu'un Mega-cd faiblard et peu intéressant. Cette dernière assurera-t-elle la compatibilité avec les jeux Mega-CD ? La Saturn compatible, pourquoi pas, cela s'est déjà vu avec la Megadrive et la Master System (grâce à l'adjonction d'un adaptateur tout de même). La logique voudrait que tout recommence en boucle, non ? La Megadrive tiendra-t-elle le coup d'ici 1995 ? Tu sais, elle a déjà fait face à pas mal d'épreuves (même avec toutes les nouvelles consoles, elle est en passe d'être number one aux Etats-Unis, je ne vois pas ce qui pourrait la déranger).*

Jacquouille la Fripouille

Salut Greg !

Voilà, j'ai quelques questions...

*Ouah lui hé, arrête, je croyais que tu m'écrivais pour me dire que le magazine était génial.*

1) Quels sont les meilleurs jeux sur la Super Nintendo ?  
*Tout dépend des goûts de chacun, moi mes préférés sont Megaman X, Dragon Ball Z 2 et Final Fantasy V.*

2) Et sur Game Boy ?

*Même topo : mes préférés sont Final Fantasy 3, Tetris et Wario Land.*

3) Quant à la Megadrive ?

*Toujours pareil. Je préfère Landstalker, Shining Force 1 et 2, ainsi que Puyo Puyo.*

4) La Jaguar vaut-elle le coup ? Va-t-elle développer de bons jeux?

*La Jaguar, valoir le coup, je serais bien tenté de te répondre non, vu la difficulté que nous avons à en obtenir des nouvelles. Les gens de chez Atari seraient-ils sourds ou morts ? Wait and see...*

5) Sur Super Nintendo, Fighting Spirit ou TMHT Tournament Fighters ?

*Tournament Fighters me semble un choix judicieux.*

6) J'ai acheté Star Wars pour ma Super Nintendo. Y aura-t-il un jour une suite "The Empire Strikes Back" ? *Non, il n'y aura jamais de suite, ne regarde surtout pas à la page 76.*

7) Et Return of The Jedi sortira-t-il une fois ? C'est prévu et planifié par JVC, mais nous n'en savons pas plus pour le moment.

8) J'ai eu le "scope" et c'est bien, mais quels sont les jeux qui fonctionnent avec lui ? *Eh bien! les meilleurs sont Yoshi's Safari de chez Nintendo, Lamborghini de chez Titus, et Terminator 2 Arcade Game, de chez Arena.*

Salut ! Je vous écris pour vous parler d'une console qui n'est, à mon avis, pas assez connue, bien qu'elle soit excellente, c'est la Neo-Geo. (...) *Jusque là, je te suis sans problèmes.* Par exemple, Aladdin sort sur Megadrive, toute la presse se déchaîne, s'extasie. Fatal Fury 2 sort sur Neo-Geo, tout le monde s'en balance. Et pourtant Dieu sait qu'il pulvérise Street Fighter 2 Turbo sur Super Nintendo. *Là aussi, nous sommes toujours d'accord, et je n'ai rien à te dire, sinon qu'il est vrai qu'Aladdin fut un véritable petit miracle au CES de Chicago 93.* D'ailleurs, chaque jeu Neo-Geo est méconnu; pourtant, quand on en voit la qualité...

Oh je sais, on va dire que les prix sont exagérés, inabordable, monstrueux, pourtant je ne suis pas milliardaire (...) tout simplement, j'achète des jeux en promo, un peu plus anciens (...) alors je me demande pourquoi la Neo n'a pas de succès. *Eh bien non ! C'est là que comme beaucoup de joueurs passionnés sur Neo-Geo tu l'égares un petit peu.* La Neo n'a aucun succès du fait du prix de ses jeux, c'est vrai, mais aussi et surtout parce que les budgets publicitaires consacrés à la Neo-Geo et à la Megadrive sont carrément incomparables. *Snk préfère mettre le forcing sur l'exploitation en salles d'arcades des jeux Neo-Geo. N'oubliez pas que la Neo-Geo a été créée pour permettre aux joueurs de retrouver leurs jeux d'arcades préférés chez eux, et non pour le contraire.*

En passant, je voudrais vous demander ce que vous pensez du jeu Nam 75, et si ce n'est pas trop exagérer, avoir les 5 jeux préférés des testeurs sur Neo-Geo. *En fait je suis bien ennuyé, car là vois-tu il est 23 heures et ils sont presque tous partis, alors voilà les jeux préférés de ceux qui restent.* (Note

*des autres testeurs : c'est même pas vrai Greg, on est venu de manger, il est 00 h 23 et tu es parti te coucher, little player que tu es ! On a donc rajouté nos avis, voilà.)*

*Trazom : Samourai Shodown, Art of Fighting 2, Super Sidekicks.*

*Olivier : Football Frenzy, View Point, Art of Fighting 2 (comme Djima).*

*Greg : Magician Lord, Samourai Shodown, View Point, Blue's Journey et Last Resort.*

*Linus : Soccer Brawl et Super Sidekicks, ainsi que Trash Rally.*

*Djima : Art of Fighting 2.*

*Robby : Magician Lord, Super Sidekicks, League Bowling.*

Christophe Tritz

Salut Greg !

Hello Boy !

Je possède un Mega-CD 2 et j'ai quelques questions à te poser à ce sujet :

*Parle-moi plutôt de ton enfance... Non ? Bon, ok...*

1) Ne peut-on pas, vu la capacité de mémoire d'un CD, y mettre un programme qui augmenterait le nombre de couleurs affichables dans le jeu ? *C'est tout à fait impossible, car un programme "soft" ne peut pas augmenter les capacités d'une machine. Celles-ci sont définies par le "hardware" c'est-à-dire les composants. On peut toujours tricher en plaçant quelques pixels jaunes dans un ciel vert pour faire croire à un dégradé, mais ce n'est pas toujours très voyant. Un bon exemple de triche sur les couleurs est Sylpheed, par exemple.*

2) Si le procédé de la question est possible, pourquoi ne voit-on pas les supers jeux Neo-Geo? *No comment...*

3) Pourquoi ne voit-on pas sur ce support "Alone in the Dark" et "The 7th Guest" ? Est-ce à cause des couleurs ? *Non, les couleurs ne sont absolument pas mises en cause ; il faut juste savoir que si un jeu ne sort pas sur une console, ce n'est pas toujours pour des raisons de technologie, mais parfois pour des causes plus subtiles, telles que l'achat d'une licence, ou l'autorisation d'un éditeur. D'ailleurs, il est fort probable que The 7th Guest soit adapté sur Mega-CD.*

4) A quelle puissance est égale ma machine, 24 ou 32 bits ? *Ta machine est une 16 bits équipée d'un lecteur de Cd-Rom, voilà tout. Aucun "bit" n'est rajouté par le lecteur CD de ta console.*

Bidon Guillaume

Salut Greg !

Si vous ne voulez pas me faire regretter mon abonnement, répondez-moi s'il vous plaît :

*Comment peut-on regretter de s'abonner à une revue où l'on trouve ma tête tout les mois, non franchement, hmmm ?*

1) J'ai remarqué que souvent vos photos étaient mauvaises dans les "News" (je pense au Ces de Chicago). Pourquoi ? *Tout simplement parce qu'une photo d'écran en plein jour, avec des néons partout (pour reprendre l'exemple de Chicago), c'est pas vraiment le top de la qualité, si tu vois ce que je veux dire. Et puis les photos qui font le voyage Tokyo-Paris, grâce à notre ami Ken, arrivent parfois pliées ou abimées par le transport. D'autres fois, elles sont issues d'une imprimante vidéo, dont le rendu à l'impression est d'une qualité relative.*

2) Cette critique ne s'adresse pas à vous : "Nintendo" sont des imbéciles (les éditeurs concernés). *T'as une dent contre eux ? Je m'explique : pourquoi ne font-ils pas plus de suites, sur console Super Nintendo, des jeux qui étaient fabuleux sur Nes ; Faxanadu, Robo Warrior, Jacky Chan ? Ça leur est assez difficile, pour plusieurs raisons. Jacky Chan n'aura jamais de suite, car Hudson a bien d'autres projets en tête pour le moment (HmMMM Blood Gear sur Nec). Ensuite, les deux autres jeux dont tu me parles, ce sont des jeux qui ne sont pas du tout intitulés de la même manière au Japon. Ainsi, Faxanadu s'appelle au Japon "Xanadu, The Legend of Heroes", et ses droits sont à Falcom-Hudson, qui reste sur sa petite Nec. Quant à Robo Warrior, son problème est identique, mais avec d'autres éditeurs. Une suite est-elle tout de même prévue ? Pour Faxanadu, oui. Elle se nomme Dragon Slayer 1 et 2. Ce sont des jeux de rôles sur Nec. Le mois prochain nous testerons aussi une autre suite à ce jeu, qui se nomme Legend of Xanadu, toujours sur Nec.*

Stephane Santoni

PS : Je parie que les lecteurs de Joypad seront d'accord avec moi.  
*Je n'en doute pas !*

Bonjour.  
Salut !

Je voudrais vous rappeler qu'il existe d'autres consoles que la MD, GG, SN, etc. : la console Amstrad GX4000 et la NES ; ces deux consoles méritent, quand même, que l'on parle d'elles. *Pour tout l'avouer, depuis décembre, aucun nouveau jeu NES ne nous est parvenu. Je pense qu'elle va s'éteindre lentement dans notre joli pays. Quant à la GX 4000, nous continuons à jouer avec, mais pas de la manière dont tu peux le concevoir. En effet, vu sa longue forme ovale et effilée, c'est avec la plus grande joie que nous nous empressons, une fois le bouclage terminé, de tenter de propulser la dite console au-delà du pont du périph' qui longe l'immeuble du boulevard MacDonald. Parfois aussi, on se jette dans la boue et on tente de l'arracher des mains de celui qui court avec. C'est très rigolo.*

Un lecteur qui possède 7 consoles et qui place la GX 4000 après la Super NES.

Monsieur,  
Oh, alors, on est entre nous !

Je me permets de vous adresser ce courrier auquel vous pourrez répondre, comme à cette question qui reste sans réponse depuis pas mal de temps pour moi et pour ma petite famille, si cela ne vous ennuie pas. *Ah si. Faut bien dire que... Enfin je suis payé pour, donc non, en fait ... l'achète pour mes enfants régulièrement votre journal qui n'est pas mal du tout, il faut bien le dire, - même très bien je dirais, pas vous ? - mais il reste une question à laquelle, je crois, vous seuls pouvez répondre. Ça c'est gentil, merci, oui vraiment. Nous avons depuis plus d'un an une console Megadrive ainsi qu'une quarantaine de cartouches. Jusque-là, ça peut se guérir... Nous avons vu qu'une cartouche Action Replay Pro était à la*

vente. Mais nous avons fait plusieurs boutiques, sans résultat. Où puis-je me procurer cette cartouche, neuve ou d'occasion, S.V.P ? *Cette cartouche est disponible un peu partout en France, en fait. Je ne comprends pas comment vous avez pu ne pas la trouver. Ce que je vous conseille, en fait, c'est de feuilleter le magazine que vous tenez dans vos mains, et de regarder les publicités des boutiques, afin de dénicher l'objet de vos rêves... M'enfin ça me semble étonnant. Il est distribué de façon officielle en France, en fait. Merci d'avance et longue vie à Joypad.*

M. Elie Patrice

Salut les mecs !

1) Est-ce que Jungle Strike sera adapté aussi sur Super Nintendo comme Desert Strike l'a été ? *Nous ne possédons pas de date à l'heure actuelle, mais ne t'inquiète pas, cela devrait se faire rapidement.*

2) Pourquoi Nintendo censure-t-il les jeux gores (Robocop vs Terminator, Mortal Kombat), alors que Sega ne le fait pas ? C'est dégueulasse, je bave de rage - pardon ? - quand je vois un jeu sanglant sur Megadrive, alors que sur Super Nintendo on ne voit pas la moindre goutte d'hémoglobine. Expliquez-moi pourquoi ? *Tout simplement parce que Nintendo applique une politique "enfant" sur ses produits, un peu comparable à celle qu'applique la Société Disney. A noter, une ambiguïté : Disney est clairement destiné aux enfants, alors que certains jeux Nintendo sont ciblés "adultes", ce qui est assez gênant. Mais en fait, les associations de parents étant tellement influentes...*

3) Vous réussissez à recevoir les mangas japonais et les comics américains (Dragon Ball, Robocop, etc.). Moi Pas ! C'est pas de chance ! (J'habite Toulouse) *Ah, là, je comprends mieux. Pourriez-vous me dire où trouver ces BD formidables ? Comment les recevez-vous ? Où trouver ces formidables b.d. ? Tout simplement dans des boutiques spécialisées, comme celles que nous vous avons présentées dans le numéro 26 de cet extraordinaire magazine qu'est Joypad !*

Wilfridator

Salut Joypad !  
Hello !

1) Quelles études dois-je poursuivre (je suis en TD) afin d'envisager un boulot tel que programmeur graphiste, ou musicien (je maîtrise le tout sauf la programmation), dans une équipe comme celle de Cryo ? *Aucune, en fait, car les études ne mènent pas à cela en particulier. Il semblerait tout de même que certains lycées se spécialisent de plus en plus dans le domaine "multimedia". Nous tâcherons de vous en reparler dans un prochain numéro, car Olivier étant prof, il va nous pondre un petit truc sur la chose.*

2) Fan de Sega, depuis le vieux Outrun en arcade, j'aimerais connaître la date de sortie de Power Drift et de Galaxy Force sur Mega-CD. *Power Drift est annoncé depuis plus de 3 ans sur cette machine, mais la programmation du jeu n'a pas évolué d'un yota. Quant à Galaxy Force, il n'est pas prévu au format CD pour le moment, le 2 étant sorti en cartouche (il est assez pourri, d'ailleurs).*

3) A quand Jurassic Park sur Mega-CD ? *Disponible aux Etats-Unis au moment où tu lis ces lignes, le jeu est prévu en France dans deux ou trois mois. Une estimation rapide nous permet d'affirmer, sans trop nous tromper, qu'il sortira en mai. Une preview aurait du être faite ce mois-ci, mais hélas Sega France est un peu maladif ces temps derniers.*

4) Et les lunettes virtuelles, c'est bien vrai ou c'est une connerie, comme le CD-Rom de Nintendo ? La sortie est sans cesse repoussée... *Non non, on ne se fout pas de vous, ne vous inquiétez pas. Simplement, c'est assez dur de créer des produits très avancés technologiquement mais pas trop chers pour que cela soit rentable, sans pour autant utiliser des composants de merde pour ne pas que l'accessoire pète en deux mois. Il était présenté à Imagina, et à l'heure où je vous écris, TSR est à "Imagina" ; des news le mois prochain !*

5) Lors du Salon de Las Vegas, Sega of America aurait indiqué que la Saturn serait en France avant fin 95 ! Faudrait pas nous prendre pour des cons - *Tu crois qu'ils oseraient ?* - il a fallu deux ans à la Megadrive et au Mega-CD pour arriver en France, après la sortie au Japon ! *Là encore, je dirai, il font ce qu'ils veulent, et ce qu'ils veulent, c'est sécher à mort la Megadrive avant de lancer la Saturn en France. Tant qu'un truc peut rapporter, autant en profiter.*

Poletto Regis

Salut Greg !

1) Sonic 3 aura-t-il beaucoup de différences avec le Sonic CD ? *Oui, pas mal, mais pas des différences fondamentales. Ce n'est pas la même équipe qui a développé l'un et l'autre.*

2) Virtua Racing sera-t-il aussi bien que sur Arcade ? Combien coûtera-t-il ? *Aussi bien, peut-être pas, mais c'est sûr qu'il assure vraiment beaucoup pour une Megadrive. Son prix serait supérieur à 600 francs, mais rien n'est définitif.*

3) Landstalker en français, c'est pour quand ? *Il est bien prévu en français, le projet est en cours de réalisation chez Sega France. Date de sortie inconnue.*

4) Quels sont les deux jeux préférés des testeurs sur Mega CD 2 ? *Un rapide sondage nous indique que nous préférons Sylpheed et Sonic CD.*

5) Quel est le meilleur shoot'em up ? *Le meilleur Shoot'em up sur Mega-CD est Sylpheed, mais ta question n'étant pas précise, je te réponds aussi que le meilleur shoot'em up de tous les temps est très certainement Gunhed sur PC Engine. C'est en tous cas le titre le plus cher aux cœurs de bon nombre de professionnels.*

6) Mortal Kombat 2 sortira-t-il sur Megadrive ? *Oui, Mortal Kombat 2 est prévu sur toutes les machines qui ont eu droit à Mortal Kombat l'an dernier. Mais nous aurons d'abord un Mortal Kombat en version Mega-CD.*

7) A quand Sim City sur Megadrive ? *Ce jeu n'est absolument pas prévu sur Megadrive pour le moment.*

8) Avez-vous aimé Wonderdog sur Mega-CD ? *Franchement ? Pas follement...*

Laurent, un sega-maniaque.

*Voilà, maintenant, je fais appel à vous. Il y a quelque part dans le journal un truc que nous appelons "sondage". Ça nous permet juste de savoir ce qui vous plaît ou pas dans le journal. Si ce courrier nouvelle mouture vous a plu ou si vous préférez l'ancienne formule, faites-nous le savoir, please ! Pour finir, un petit clin d'œil à Galli Gérard*

Zigmund Greg, le psychologue.  
Assisté par Linos, humble disciple

# DESSINATOR

## mania

### ENVELOP-PAD BATTLE :

# THE HALL OF CHAMPIONS

**B**ienvenue très chers amis pour cette nouvelle édition du Hall des Champions !!! Que d'émotions une fois encore ! Avant que Jean-Louis ne vous explique comment vous pouvez, vous aussi, participer, voici la phase finale de cette nouvelle Bataille

de nos 9 finalistes : Thierry Rodriguez, Corinne Hullo, Vincent Lavergne, Di-Ting Shih, Florent Maudoux, le désormais célèbre Dany Collet, Laurent Reinero, Afid Kadri et Thongdy Bounty. Avant de vous dévoiler les vainqueurs de cette grande compétition, Jean-Louis vous explique comment participer.

Jean-Louis : pour participer à la Bataille d'Envelop-Pad, il vous suffit d'adresser vos enveloppes dessinées à :

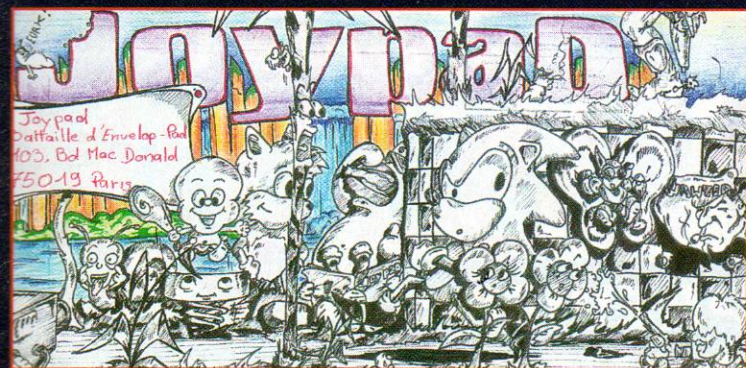
**JOYPAD**  
Bataille d'Envelop-Pad,  
103 Bd Mac Donald,  
75019 Paris.

d'Envelop-Pad ! Marcel et Josiane ont d'ores et déjà remporté le lave-vaisselle brille-tout, André gagne quant à lui un voyage à Ermelin-sur-Marne et Georgette un abonnement d'un mois à Télé Y (applaudissements hystériques d'une foule en délire) ! Parmi nos participants, signalons tout de même la présence de Mortal Thomas, Nans Boulanger, Frédéric Robuchon, Michaël Roux, François Urvoy, Christophe Sacriste, Tai Mui Chenh, Remy Cuveillier, Choquer Julien, Claude Besnard, Sébastien Brousse, Magali Perraud... impossible de tous les citer, mais ils méritent tous vos applaudissements (la foule est en liesse). Mais sans plus attendre, je vous donne la liste

Arrangez-vous pour que l'adresse soit lisible. Je vous rappelle que seules les enveloppes sont prises en compte. Les dessins sur papier libre ne pourront remporter la Bataille. Chaque mois, les trois meilleurs dessins sélectionnés par le jury de la rédaction de Joypad, recevront chez eux en cadeau un jeu pour leur console. N'oubliez pas d'indiquer, à l'intérieur de l'enveloppe, vos nom, adresse et consoles (applaudissements à s'en faire péter les tympans). Et maintenant, sans plus attendre, le Hall des Champions !!!  
T.S.R. Animator.



Avant même que les Schtroumpf débarquent sur Game Boy et Super Nintendo, Thierry Rodriguez nous les amène. L'une des créations les plus originales du mois.

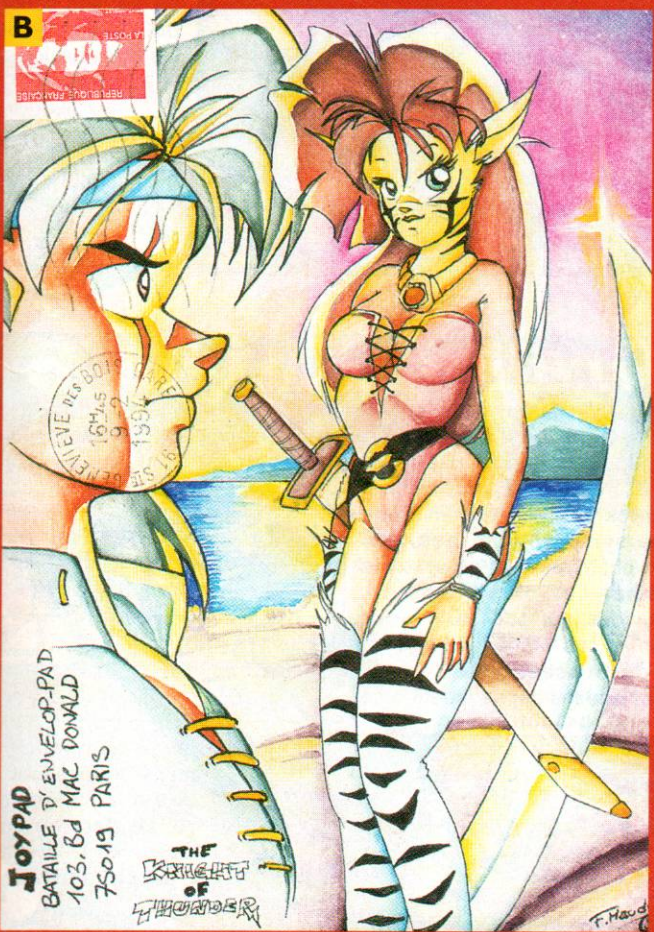


Tout comme Mortal Thomas, Dany Collet devient un habitué. Une fois encore, c'est fort ! La lutte est rude.

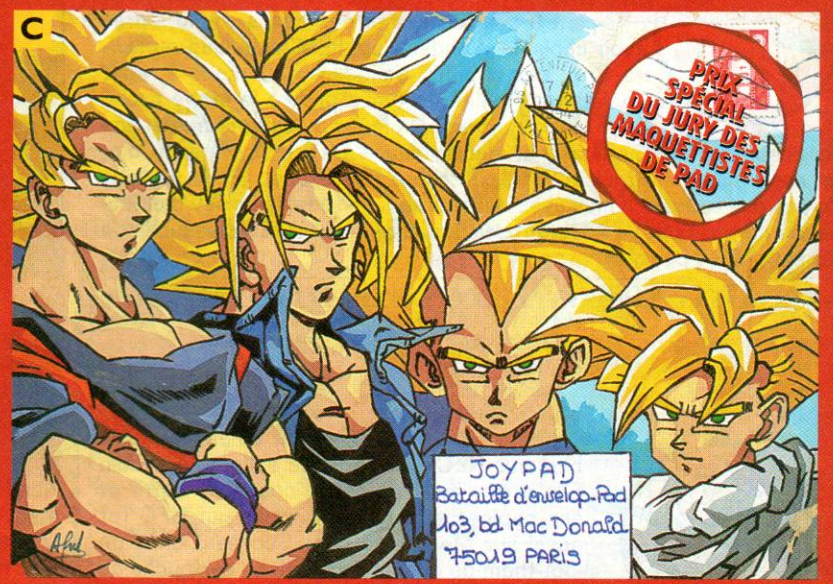
Samurai Shodown tout en peinture ? Bravo Laurent Reiner !

Coup de chapeau à Corinne Hullo qui ne passe vraiment pas loin de la victoire. Les discussions ont été acharnées. Ils s'en est fallu de peu, mais c'est peut-être pour la prochaine fois.

# LES VAINQUEURS DU MOIS



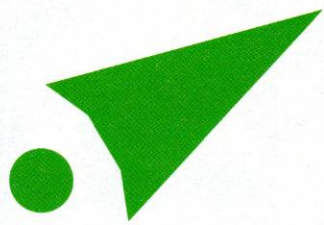
B - Florent Maudoux remporte lui aussi un jeu pour sa Megadrive. Il entre à son tour dans le Palmarès des Champions de la Bataille.



C - Afid Kadri cumule pour sa part deux titres ! Non seulement il remporte cette Bataille, mais il bénéficie en outre du sceau de qualité attribué par les maquettistes de Joypad ! Une performance unique jusqu'à présent.



A - Di-Ting Shih franchit le seuil du Hall des Champions en remportant cette Bataille d'Envelop-Pad. Une fois de plus, la Belgique est mise à l'honneur.

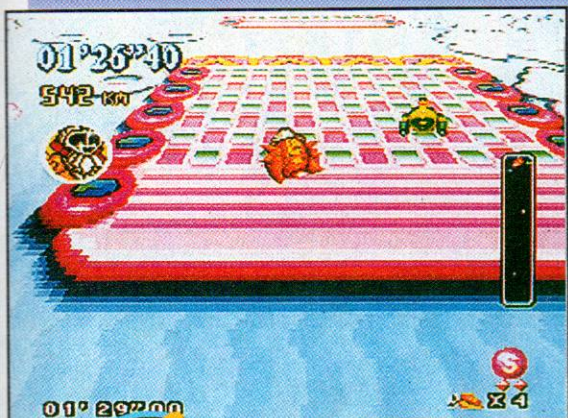


# ANNO TOKYO



## NEWS • PREVIEWS

### ASTRO GO ! GO !



Amateurs de courses en 3D utilisant le mode 7, préparez-vous à en prendre plein les mirrettes avec un jeu qui ne lésine pas sur les couleurs ni sur les effets spéciaux. Dans cette simulation de course interstellaire futuriste gaga (!), vous avez le choix entre cinq pilotes : Love et son abeille, Jet et son dauphin, Fly High et

son requin, Bari Broom et sa tête de mort et enfin E.O et son scorpion. Tous ces personnages participent à des courses et des bonus-round, après avoir choisi la Wonder Cup, la Miracle Cup ou l'Ultra Cup. Les circuits, animés en 3D mode 7, sont complètement délirants (vous prenez le stage caché de Super Mario Kart en plus fou) : Sweetcat Lake et son

décor rose bonbon, Satellite Q et son ambiance aquatique, Pinball Colony et ses bumpers, Jurassic Star, ou encore Fire Stone... Et je ne vous parle pas des courses bonus avec des routes tapissées de smiley multicolores, ou de lèvres et de cœurs roses, le délire, la rave ! La cartouche de 8 MB est prévue pour février.

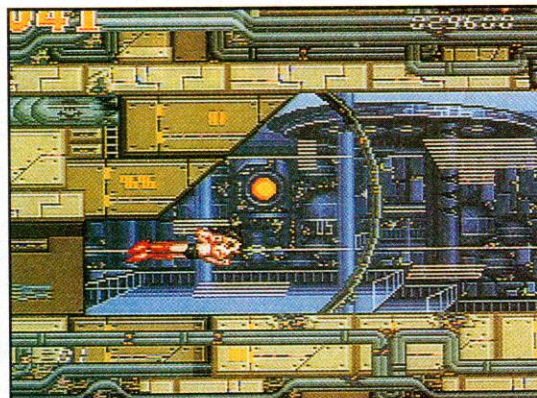
**SUPER FAMILICOM MELDAC**

### ASTRO LE PETIT ROBOT



On aura droit à une adaptation de tous les héros d'animation japonais. Cette fois, c'est au tour du bébé robot volant d'être le centre d'un jeu d'action de 10 MB plutôt éclectique. Ça commence par des phases plates-formes, pour enchaîner sur du shoot-them-up dans une base et sous l'océan, le tout entrecoupé de scènes de survol urbain, en vue du dessus et en 3D mode 7

(rotation et zoom au menu). Astro peut courir, se baisser, glisser, donner des coups de poing et utiliser ses boosters pour s'élever dans les airs. Le jeu sort le 18 février.



**SUPER FAMILICOM ZAMUSE**

### COTTON 100%

Cette petite sorcière est une star au Japon, aussi bien sur NEC que dans les salles d'arcades. Elle arrive avec sa petite coupe au carré et ses copines super bien foutues sur SFC (et aussi sur Megadrive chez Success) dans un shoot-them-up en vue de profil. La cartouche de 16 MB prévue pour le 22 avril promet de bien dépoter, autant en originalité (graphismes colorés et personnages inhabituels) que techniquement. Cela fera bien plaisir de jouer à un shooting game sortant des sempiternels aliens de l'espace pas contents !

**SUPER FAMILICOM DATAM POLYSTAR**



### Dragon Knight 3

S'il y a bien une série de jeux de rôle qui cartonne vraiment sur les ordinateurs japonais depuis pas mal d'années, c'est la série des Dragon Knight 3. Pourquoi ? Tout simplement parce que l'on y trouve une intrigue sympathique, des graphismes chatoyants et un système de combat des plus honnêtes. Mais surtout, surtout... De belles petites "lolitas" façon japonaise, qui se dévêtissent juste ce qu'il faut pour que les papas jouent à ce



jeu, mais que les mamans ne puissent rien dire à leur progéniture. La date de sortie de ce jeu "tripant" n'est pas déterminée.

**NEC PC ENGINE NEC AVENUE**

カトブレパスが現れた！  
サークルナイトが現れた！  
ウィルドラドが現れた！

カトル	HP 113	バーン	HP 133	ルナ	HP 111
	25		0		100

# SUPER FIRE PRO WRESTLING 3

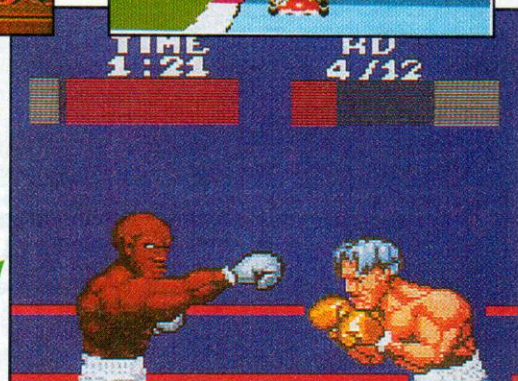
**SUPER FAMILICOM HUMAN**

Human nous ressort une troisième version de wrestling et propose cette fois un panel de 57 athlètes. Les graphismes ont été retouchés (ce qui n'avait pas vraiment été le cas dans le deuxième volet) et de nouveaux coups sont possibles. De là à parler d'un grand jeu, il y a un pas que Capcom et son Muscle Bomber ne permettent pas de franchir. Le jeu est sorti en janvier au Japon dans une cartouche de 12 MB.



# LE COIN GAME GEAR

La mini rubrique Game Gear continue ce mois-ci. Buster Fight, le jeu qui enterre Shinobi, est sorti le 10 février et tient dans une cartouche 4 MB. On peut choisir son warrior parmi quatre personnages : Hayate le Ninja, Gonzales le Gros Rasé, Highvoltman le Sonic Blast Man ou encore Wingberger. Ce clone de Shinobi est une réussite. Riddick Bowe Boxing (2 MB pour mars) est une simulation de boxe en vue de profil, dans laquelle on configure son champion. Faceball 2000 est un jeu de labyrinthe dans lequel des Smiley se livrent des combats sans merci (on peut y jouer à quatre simultanément). Je vous annonce le développement de Puyo Puyo 2 (Dr Robotnik chez nous) et je ne peux résister à vous proposer un nouveau cliché de Sonic Drift qui s'annonce vraiment très fun. Salut !



# JOE ET MAC 2

Les stars de la préhistoire (avec Chuck Rock, leur beau-frère) sont de retour sur SFC dans un jeu qui reprend les ingrédients du premier. Mais attention, cette fois, c'est la grande classe mondiale avec de nouvelles options, comme un mode Super 2P, en plus du mode deux joueurs simultanés, ou de nouvelles armes. Le jeu est beaucoup moins facile ! Un scoop : Joe et Mac peuvent désormais cracher sur leurs adversaires... Le déroulement est devenu moins linéaire, et un système de password permet de reprendre le jeu n'importe où. Plus question de tomber sur les items-bonus par hasard, il va falloir les chercher, eh ouais ! La cartouche 8 MB sort le 18 février.

**SUPER FAMILICOM DATA EAST**



# G2 GENOCIDE

Kemco nous prépare un beat-them-up (un de plus) à progression, qui met en scène un super mechwarrior tueur, le G2. Son arme : un sabre électro-magnétique surpuissant. Ses ennemis : des autres mechwarriors tueurs très méchants et des boss de fin vilains pas beaux (qui couvrent chacun presque la totalité de l'écran). 15 niveaux d'apocalypse vous attendent et pour vous situer un peu l'ambiance, sachez que le jeu débute dans les égouts. C'est pas chouette ça ? 16 Mb de métal et de violence pour mars.



**SUPER FAMILICOM KEMCO**

# CONSOLE GAMES

ACHAT-VENTE-VPC-NEUF-OCCASION

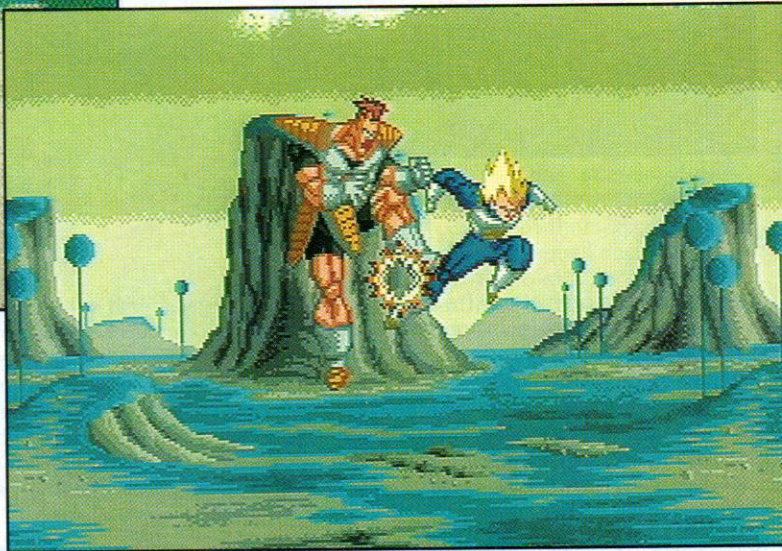
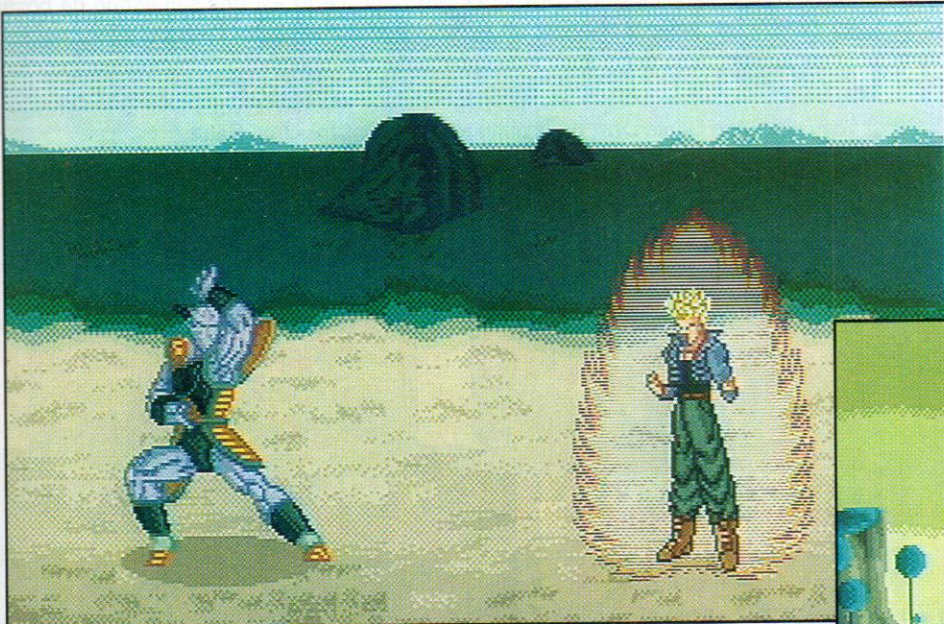
HENIN-BEAUMONT 153 Rue E. Gruyelle 62110. Tél.: 21/76/23/26  
LENS 102 bis Rte de Lille 62300. Tél.: 21/67/48/10 (Paris faire le 16)

SUPER NES	neuf	occase	reprise	MEGADRIVE	neuf	occase	reprise
Console US	890	690	500	Console + Sonic	549	450	350
Console Française	590	490	390	Sonic 3	449	350	250
Joystick	69	Tel	Tel	NBA JAM	490	350	250
Batman Returns	190	150	100	Landstalker	40	350	250
Final Fight 2	190	150	100	Eternal Champion	490	350	250
Battle Toads	349	249	150	FIFA	399	300	250
Fatal Fury 2	649	390	300	Turtles Fighters	429	350	250
Bastard	590	390	300	Art of fighting	449	Tel	250
Secret of Mana	529	390	300	Mortal Kombat	399	290	200
Pop n' Twinbee 2	590	390	300	SF2	449	350	250
DragonBall Z	349	290	200	<b>MEGA CD</b>	<b>neuf</b>	<b>occase</b>	<b>reprise</b>
DragonBall Z 2	649	Tel	400	Mega CD + 1 jeu	1890	1490	1200
Mister Nutz	389	290	200	Sylpheed	390	290	200
Flashback	429	349	250	Mortal Kombat	449	349	200
Megaman X	490	390	300	Night Trap	449	349	200
Tetris 3	590	390	300	Microcosm	449	349	200
NBA JAM	529	Tel	300	<b>NEO GEO</b>	<b>neuf</b>	<b>occase</b>	<b>reprise</b>
<b>3 D O</b>	<b>neuf</b>	<b>occase</b>	<b>reprise</b>	Console	1990	1590	1300
Console PAL	5490	Tel	3000	Blue's Journey	590	390	250
Total Eclipse	449	350	250	Art of Fighting	1290	890	500
Mac Dog Mac Cree	449	350	250	Fatal Fury 2	1290	890	600
Out of This World	495	350	250	Art of Fighting 2	1490	1290	1000
Night Trap	449	350	250	Super Side Kick	1290	890	700
<b>JAGUAR</b>	<b>neuf</b>	<b>occase</b>	<b>reprise</b>	Samouraï sho.	1490	1290	900
Console + 1 jeu	2490	Tel	1300	View Point	1490	1190	800
Crescent Galaxy	490	350	250	Fatal Fury Spec.	1490	1290	1000
Raiden	490	350	250	World Heroes	1290	690	400
Alien VS Predator	490	350	250	World Heroes 2	1290	990	700
Dino Dunes	490	350	250	Miracle Adv.	1490	1290	1000

Pour les consoles, jeux Amiga CD, Jaguar, 3DO, Nintendo, Master System, GameBoy, Game Gear, Nec et autres, nous téléphoner au 21/76/23/26  
Frais de port : Jeux : 20 F Console : 50 Crbt : 35 F Carte de fidélité

## DRAGON BALL Z

Ça y est, la star des stars va être adaptée sur Megadrive contre toute attente. J'en connais qui ne vont pas en croire leurs mirettes et qui vont relire cette news deux fois. Alors, répétez après moi : "Dragon Ball Z est prévu pour mars sur Megadrive au Japon". On retrouve exactement les mêmes personnages et le même déroulement de jeu que sur SFC. Mais peut-être avec une maniabilité digne de la machine... Ça promet.



## THE KING OF DRAGONS

Attention, gros jeu en prévision chez Capcom. Cela fait toujours du bien d'annoncer des nouveaux jeux chez cet éditeur prestigieux. Le jeu est une adaptation d'arcade qui vous fera ressentir exactement les mêmes sensations que dans une salle, jugez vous-même sur les clichés.



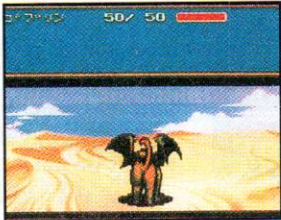
Vous pourrez choisir deux personnages - parmi un elfe, un nain, un clerc, un magicien et un combattant -, et partir à l'aventure à deux joueurs simultanément. Le jeu est un beat-them-up à progression, se déroulant dans un monde d'héroïc-phantasy. Les armes sont évolutives et les super-armes complètement impressionantes. La cartouche 16 MB est prévue pour le 4 mars.



## Record of Lodoss War

Après le carton spectaculaire fait par les ventes du jeu sur Nec Pc-engine, il est assez évident que doit naître ce jeu de rôle, issu d'une fantastique série animée, japonaise, bien sûr. Il propose des dessins animés magnifiques, des énigmes bien ardues à résoudre, et surtout des musiques à vous faire pleurer.

(NDGreg : Kase no Fantasia par exemple) Sortie prévue pour la fin du mois de mai.





# MEGAMAN SOCCER

Après l'arrivée en fanfare de Megaman sur SFC (testé en import dans ce numéro), Capcom ne lâche pas l'affaire et risque de taper très fort, avec cette idée géniale d'adapter le héros mascotte Nintendo (le second, derrière Mario, of course), à une simulation de football sur SFC. Vous imaginez le résultat : les accrocs de la saga Megaman vont retrouver tous les Robots Masters, et les amateurs de simulations de foot vont pouvoir s'éclater avec un jeu qui sort de l'ordinaire. On retrouve à ce propos toutes les options d'une simulation classique (jeu simple, league, choix de la formation sur le terrain, etc...), plus des tonnes de nouveautés. Les terrains offrent des situations inédites dans le genre, avec du sable, de la verdure, du métal et j'en passe. Les effets sur le terrain ne se cantonnent pas aux tacles et aux dribbles, vous utiliserez des explosions, des décharges électriques, etc. On jouera évidemment à deux joueurs simultanément, et le choix des joueurs se fera parmi 20 personnages de la série. La cartouche 12 MB est prévue pour mars.



**SUPER FAMILICOM CAPCOM**



## MUSCLE BOMBER

Quand Capcom se lance dans une simulation de wrestling, il ne faut pas s'attendre à une simulation académique. Les huit personnages disponibles sont d'ailleurs à l'image du jeu : il y a peut-être trois athlètes normaux, les autres sont tout droit sortis d'un jeu d'arcade, façon héros fantasy. On retrouve d'ailleurs avec surprise Haggar, de Final Fight. Le jeu permet de jouer à quatre simultanément et les situations sont souvent complètement démesurées. Exemple : des coups spéciaux, tirés de SF II, tout en restant dans les règles du wrestling ! La cartouche de 24 MB est prévue pour mai. Au fait, le sous-titre du jeu est : The Body Explosion, genre !

**SUPER FAMILICOM CAPCOM**



## Ogre Battle Saga ; Episode Seven Tactics



Vous souvenez-vous du jeu Ogre Battle ? Il a été testé il y a une bonne année dans Joypad. A l'époque, ce jeu avait provoqué des polémiques. TSR détestait, moi j'adorais. Voilà la suite, et je sens que cette fois, toute la rédaction va l'apprecier. Pour vous situer, un peu, ce serait comme qui dirait le Shining Force de la Super Nintendo. Un peu différent : les batailles ont lieu en relief, le terrain est désormais pris en compte pour vos combats. Vous n'avez plus qu'à réviser votre spell book pour Mai !

**SUPER FAMILICOM QUEST**



## SUPER STREET FIGHTER X



Eh oui ! Encore une nouvelle version d'arcade qui propose cette fois une jauge appelée Rage Meter. Elle vous permet d'exécuter de nouveaux coups lorsque vous êtes super énervés (et qu'elle est remplie). Un exemple ci-

**ARCADE**

contre pour vous faire baver. A propos de baver, allez voir notre dossier arcade du mois, ça sent le Super Street Fighter à plein nez.

## SONY TELEX...

Deux géants de l'arcade au Japon ont décidé de créer des liens de réciprocité avec Sony : Sony leur apportera son savoir-faire dans le domaine de l'électronique pour leur machines d'arcades et eux se feront un plaisir de développer sur PS-X. Ah au fait, les deux noms sont Konami et Namco (qui s'est déjà permis d'annoncer sa conversion de Ridge Racer et Galaxian III). Là où cela devient aussi intéressant, c'est que Capcom est aussi entré dans la danse avec un projet sur CD appelé Street Fighter II Legend et consistant en une compilation de toutes les versions existant à ce jour. On en rêve, Sony va peut-être le faire du coup !



# J.A.N.

Japanese Animation Network

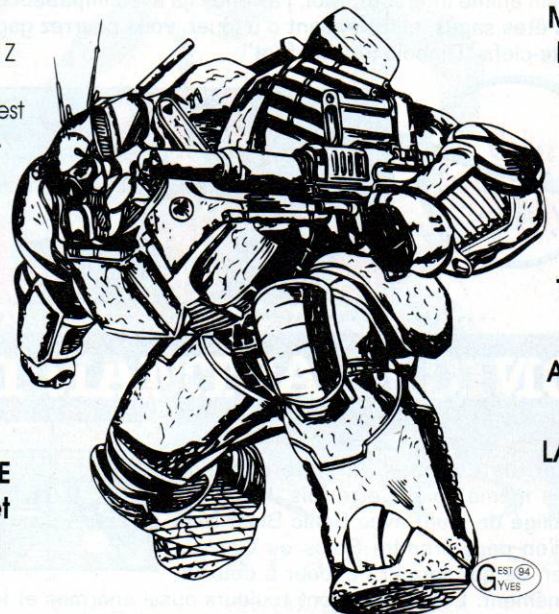
### MANGA

Dragon Ball Z  
Bastard !!  
Dragon Quest  
MACROSS...

### K7 VIDEO

Pal Secam  
Ntsc  
sous-titres  
anglais

**SPECIALISTE  
SCD NEC et  
FAMILICOM**



MAQUETTES  
FIGURINES

TEE-SHIRT

ART BOOK

LASERVIDÉO

POSTER

**ECHANGES GRATUITS** de vos jeux sur les consoles  
Mégadrive, Super Famicom sur simple appel téléphonique préalable

**SERVICE DE  
VENTE PAR CORRESPONDANCE - 60000 BEAUVAIS**

Tél : (16) 44 02 27 38 demander Jammy

FAX : (16) 44 02 52 89

## RANMA SUPER FINAL BATTLE

Juste pour vous faire baver un peu ! Voici un bel enchaînement de Ranma Chan contre Ranma Chan à Hawaï. Avouez que deux Ranma en bikini en mode Versus, ça vaut le coup d'oeil non ? La cartouche 16 MB est toujours prévue pour avril et cette fois, le team de développement est différent (Shougakukan Prod). C'est la créatrice des mangas qui a repris l'affaire en main car les royalties lui échappaient pour les jeux précédents.



## SUPER REAL PIV

SUPER FAMILICOM SETA



Bien-sûr, ce jeu n'arrivera jamais en France et bien-sûr il s'agit d'une simulation aventure en japonais mais il fallait que je vous montre un cliché de ce jeu très coquin. On n'était en effet pas habitué à jouer à de tels jeux sur SFC, le genre holé holé étant réservé au monde NEC (la machine préférée de Robby et de Greg, allez



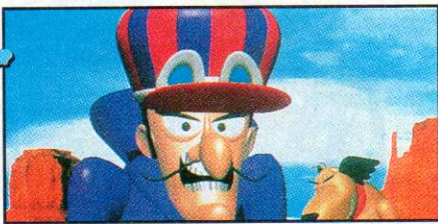
savoir pourquoi...). Alors voilà, on joue aux dominos japonais et on mise de l'argent dans le but de voir sous nos yeux écarquillés des créatures de dessin animé avoluer de plus en plus dénudées dans des petites scénettes bien sympa ! C'est du genre : je me roule dans le sable à moitié nue comme Lova Moor le fait sur le gazon (c'est une coutume de chez elle).

SUPER FAMILICOM NCS

## SATANAS ET DIABOLO SUR 3DO ?

On va peut-être un jour commencer à vous parler des jeux 3DO. En fait, on attend les premiers jeux Konami qui prouveront que la 3DO est une console et pas un micro (eh, eh !). En attendant ce jour béni, applaudissez le retour fracassant de Satanas et Diabolo dans un jeu avec de belles images en Ray Tracing pour un dessin animé interactif. Moi, j'attends ça avec impatience. Et si vous êtes sages, en attendant d'u jouer, vous pourrez gagner un porte-clefs "Diabolo joue au foot".

3DO KONAMI



## SONIC BLASTMAN II

Le premier jeu était moyen mais proposait des sprites énormes, la suite continue dans la même voie. Cette fois, l'on n'est pas obligé de jouer avec Sonic Blast Man mais l'on peut prendre Sonia ou Captain Choyer, ce qui permet de jouer à deux simultanément. Les sprites sont toujours aussi énormes et les coups complète-



ment dingues. C'est simple, à chaque caramel que l'on donne, on a l'impression d'utiliser un coup spécial. L'ambiance est toujours aussi cartoon avec de l'exagération japonaise façon "Godzilla en enfer". Un beat-them-up à progression complètement destroy et violent prévu pour le 18 mars dans une cartouche de 12 MB.

SUPER FAMILICOM TAITO

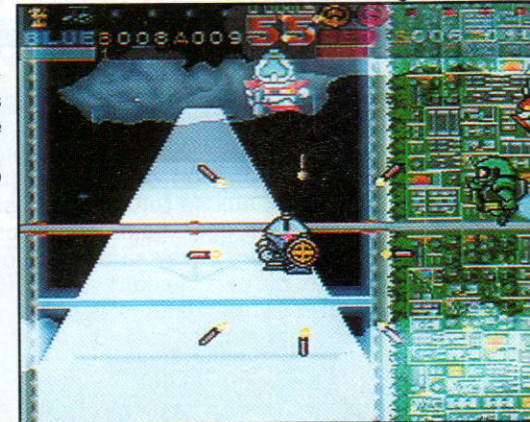
## SD GUNDAM ET CIE : L'AVALANCHE !

Les personnages de la saga Gundam son une fois de plus de retour sur SFC. Ces personnages hyper populaires au Japon ont été maintes fois les héros de jeu sur cette machine (action et Role Playing). Trois titres arrivent bientôt et je commence par vous parler du plus intéressant des trois : SD GOLDEN FIGHTERS, un jeu de 16 MB prévu pour mai. Les Super Deformers (SD) ne sont pas principalement les héros de ce jeu puisque l'on retrouve aussi des humains. Le jeu est un bon vieux beat-them-up en mode versus dont la violence est extrême mais



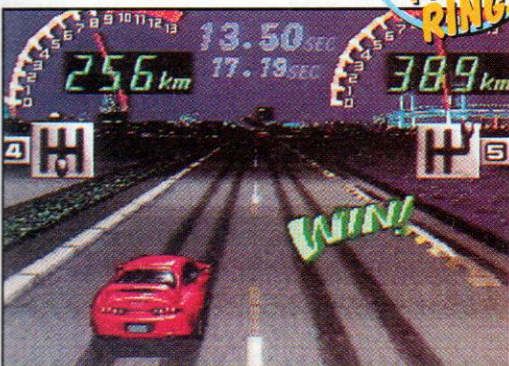
toujours basée sur l'humour cartoon. Les effets et les coups sont monstrueux avec des couleurs vives et des graphismes superbes. Dans V GUNDAM, un jeu de 8 MB prévu pour mars, on retrouve cette fois les personnages de Gundam (dessin animé) au grand complet mais pas dans leur forme SD. Dans l'eau, dans la forêt ou dans l'espace, vous devrez en effet faire se fritter des mechwarrriors déchaînés. Beam Saber et Beam Canon au programme ! Le dernier jeu de la série prévu est SD GUNDAM GX, un jeu de 8 MB prévu pour mars et il s'agit d'une simulation de guerre spatiale comportant des scènes d'action. On retrouve le RX-78 original ou le terrible F-91, bref, une fois de plus tous les SD dans des batailles épiques.

SUPER FAMILICOM BANDAI ET ELECTRO BRAIN



# ZERO 4 CHAMPION RR

Dans cette simulation de course automobile, pas question de piloter une F1 mais des voitures de série prestigieuses. Toutes les courses se déroulent en milieu urbain et se présentent de la manière d'un duel. Vous courrez à chaque fois contre une deuxième voiture dont vous visualisez le tableau de bord à côté du votre (boîte de vitesse, compteur et chrono). Une étude précise de la mécanique de votre véhicule est accessible et paramétrable entre chaque course. L'animation n'utilise pas le mode 7 mais il semble qu'une nouvelle méthode de programmation ait été employée car le rendu des courses est très réaliste (les graphismes de la route et des décors y sont pour quelque chose). Une cartouche prévue pour juillet, on a le temps d'attendre !



**SUPER  
FAMICOM  
MEDIA  
RINGS**

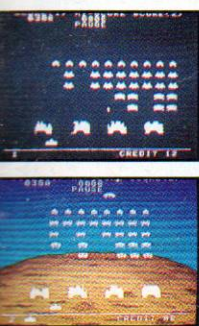
# Street Fighter 2 en film d'animation!

La nouvelle était plus que murmurée dans tous les couloirs spécialisés dans les rumeurs, mais là, c'est bel est bien confirmé, et foi de Greg, Street fighter risque bien d'être parmi les gros titres de sorties en dessin animé au Japon en ce bel été de 1994. Nous en savons bien trop peu pour l'instant, sinon que le film mettra en scène les 16 personnages du jeu Super Street Fighter 2 ; je vous fait donc profiter des premières images que nous avons reçues. D'autres informations le mois prochain.



# SUPER SPACE INVADERS THE ORIGINAL GAME

Alors là, on ne peut pas dire qu'on s'y attendait. Taito nous la joue "Oldies but Goodies" avec cette cartouche de 2 MB prévue pour le 25 mars. Le hit intersidéral d'arcade 1978 va être adapté sur SFC, si, si ! Les vieux routiers vont pouvoir retrouver le jeu de leur enfance et les jeunes vont pouvoir se marrer en admirant les graphismes deux couleurs en escalier. Car les développeurs de chez Taito ont mis un point d'honneur à nous refourguer la version originale pixel pour pixel avec les effets de scintillements et les bugs de l'époque. On trouvera à ce propos plusieurs versions du jeu : la première, la version couleur ou encore la version avec un décor de fond. Sortez les mouchoirs, ça va être émouvant !



**SUPER  
FAMICOM  
TAITO**

# SUPER METROID

Souvenez-vous : le 6 août 1986 sur NES... Souvenez-vous : le 22 janvier 1992 sur Game Boy... Souvenez-vous : Métrôïd et Métrôïd II... Des jeux qui ont marqué des générations de joueurs avides de découvertes



spatiales, des centaines d'heures de jeu, souvenez-vous... Le jeu se déroule comme ses prédécesseurs avec la possibilité pour le héros de se mettre en boule et d'utiliser jusqu'à cinq armes spéciales récoltées de ci de là. Les graphismes sont évidemment de la trempe de la machine et les effets spéciaux très nombreux. 24 MB d'un jeu mythique que tout le monde attend prévus pour mars !



# COIN-OP

Import JAPAN - USA

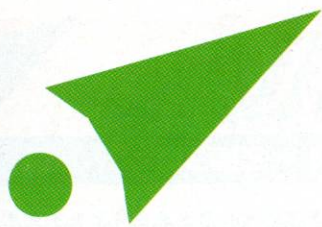
Clients: ☎ 021/636.08.50

☎ (int+) 21/636.08.50

Revendeurs: FAX (int+) 21.636.08.50

COIN-OP, Av de la gare 6, 1022 Chavannes<sup>S</sup>/Lausanne

# SUISSE



# Allo Paris

## NEWS • PREVIEWS

### Addams Family Values

Après les excellents Addams Family 1 et 2, Ocean se met au goût du jour : celui de la très prochaine sortie de Addams Family Values (Les Valeurs de la Famille Addams, en bon français !). Cette fois ci, ce n'est plus de la plate-forme pure et dure comme dans les précédentes cartouches, mais bel et bien une sorte d'aventure-puzzle game, à la manière d'un Young Merlin. Chercher un objet à un bout du niveau, pour déclencher une action à l'autre bout, sera votre lot quotidien. Ça s'annonce bien, je ne vous dis que ça !



### Choplifter 3



Ah ! Choplifter... Les nostalgiques de l'Arcade doivent certainement se souvenir de ce fabuleux jeu d'il y a... quelques années. Il aura fallu attendre des lustres pour enfin voir un éditeur se pencher sur cette merveille, et la convertir pour Super Nintendo. Choplifter 3 arrive donc, à grands fracas de lance-roquettes, sur un nouveau support. Le but du jeu est simple : éclater tout ce qui se trouve à

l'écran et sauver les pauvres vies humaines, imprudemment abritées sous la bannière de l'ONU. Bosnie, Bosnie, quand tu nous tiens...

### L'Ecole des Champions

Quand on vous dit que les dessins animés japonais sont de plus en plus utilisés dans les jeux vidéo ! Après les Dragon Ball Z et compagnie, voici en exclusivité universelle l'Ecole des Champions. Exactement dans le même style que Marko's Football sur MD : votre rôle est de diriger un footeux, qui promène son ballon dans différents niveaux de la mort. Votre arme : un ballon de "fouchebal" ! Pas simple, mais ô combien original !



### JAGUAR

#### EN ATTENDANT LES JEUX, VOICI LE CDROM !

Et pour faire autre chose que baver devant un cliché de lecteur de CD Rom, voici la liste des développeurs et éditeurs travaillant sur des produits cartouches et CD Rom en ce moment (message de Trazoom pour ces éditeurs : magnez-vous !)

21st Century, Accolade, Anco, Brainstorm, Euro Soft, High Voltage, Interplay, Loricel, Microöds, Microprose, Millennium, Phalanx, Retour 2048, Telegames, Titus, Trimark, Ubi Soft, Virgin, 3D Games, Activision, ASG Technologies, Beyond Games, Dimension Technologies, Gremlin, ID Software, Krisalis, Maxis, Ocean, Rebellion, Silmarils, Tiertex, Tradewest, US Gold. Vous imaginez du Sim City 2000 ou du Doom sur Jaguar ? Même si la liste manque de noms nippons, elle reste quand même prestigieuse non ?

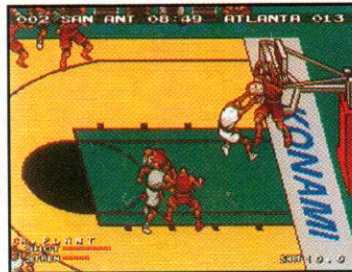


### HYPER DUNK

Pour changer, on va bientôt pouvoir jouer au basket sur Megadrive, chouette ! Cette fois, le principe d'arcade de NBA Jam est repris mais dans un esprit davantage axé sur la simulation puisque l'on pourra

jouer à un vrai basket Five On Five.

Si vous jetez un coup d'oeil sur les clichés, vous conviendrez que Hyper Dunk s'annonce quand même bien violent et très fun à jouer. Quand on sait que le responsable de simulation s'appelle Konami, on peut s'attendre à de l'arcade 100%. La cartouche de 16 MB contient 27 équipes (non agréées NBA) qui se disputeront le titre au cours de playoffs ou de matchs simples.



### ALADDIN SUR MASTER SYSTEM

Après la preview de la version Game Gear (Joypad n°28), Aladdin se "refait" une 8 bits, avec la Master system. A priori, le jeu est absolument identique à celui auquel nous avons pu jouer sur GG. A savoir un jeu de plates-formes, teinté d'une petite dose d'aventure, dans lequel vous devez combattre le Mal, incarné sous la forme d'un terrible magicien. Heureusement, un certain génie est là pour vous seconder. Doté de superbes musiques, Aladdin risque bien de rendre heureux plus d'un Joypadien !



# PROJECT REALITY

## NINTENDO CHOISIT LES CARTOUCHE

Nintendo of America a récemment annoncé que le choix du support pour la console 64 bits (toujours prévue courant 95 dans les foyers mondiaux) se porterait vraisemblablement sur les cartouches. Allant à contre-courant de la vague CD actuelle, les dirigeants du Big N ont dit qu'il ne s'agissait pas de guerre cartouche-CD mais plutôt de guerre silicium-optique. Les cartouches basées sur la technologie Silicon contiendront 100 MB de données (15 fois plus que dans Super Mario World) et offriront des temps d'accès 2 millions de fois plus rapides que ceux de nos lecteurs CD actuels. En parlant de Mario, tout le monde s'en doutait, Mario 5 serait le premier jeu à paraître sur Project Reality et sur l'une des cartouches précédemment décrites. Nintendo continue cependant d'étudier la possibilité d'adopter un lecteur de CD-Rom comme périphérique du Project Reality.

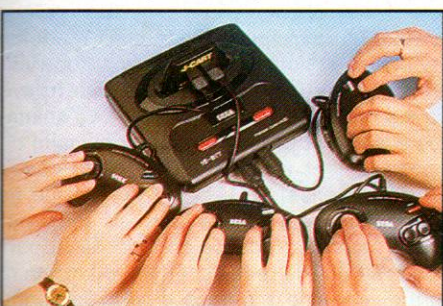
## UNE SOURIS CHEZ SEGA

Elle est là et bien là, cette souris dont on parle depuis si longtemps. Il ne reste plus qu'à espérer qu'elle pourra fonctionner avec une masse de jeux. Pour l'instant, il n'y a rien de véritablement annoncé. Tous les futurs jeux micros qui seront adaptés pourraient bien utiliser ce curieux périphérique, qui facilite drôlement la vie pour des jeux comme Power Monger, Popoulus et ainsi de suite.



## CODEMASTERS A 4!

Une fois de plus, Codemasters nous surprend (après les cartouches violettes et plus sérieusement les Game Genie) avec un adaptateur 4 joueurs répondant au nom de J-Card. Cet adaptateur non compatible avec les jeux Sega à 4 ou les jeux EA à 4 fonctionnera avec la cartouche Tennis All Star (dont je vous parle en preview). Amirez au passage le design et la fonctionnalité de l'objet.



## AU COEUR DES TENEBRES

Programmeurs de talents et fans de jeux, lisez ce qui suit. Pour son nouveau jeu Heart Of Darkness sur CD Rom tous formats (édité par Virgin), Vertex Communication recherche un programmeur. Envoyez vos CV et disquettes de démo à Vertex Communication 9, rue d'Enghien 75010 PARIS. Numéro de fax : (1) 48-24-07-97. Candidatures uniquement par courrier ou par fax. Petit détail : Heart of Darkness est réalisé, entre autres, par Frédéric Savoir, l'un des programmeurs de Flashback Megadrive, et Eric Chahi, le concepteur d'Another World. Rien que ça.

## TELEX

- Le challenge F1 Pole Position/Ludi Media de Mars Gerard Berger (Mc Laren) sur le circuit de Suzuka au Japon.

- Un salon sur les jeux vidéos et l'image virtuelle se tiendra le 3 avril à Henin-Beaumont (16 km de Lille... en France) et vous fera découvrir les dernières innovations en matière d'images de synthèses, de réalité virtuelle et de consoles (3DO, Jaguar, Amiga CD32). Alors si vous habitez Arras, Lens, Douai, Lille ou ailleurs un peu plus loin en France, déplacez-vous et pas virtuellement !

- Buveur de Cacolat, ce telex vous appartient : le jeu World Champions Soccer à sortir chez Acclaim sera parrainé par le club de football ami des marseillais, le Paris St Germain. Comme par hasard, le titre a changé : le jeu s'appellera finalement PSG Champions. Acclaim a dû estimé que l'OM ne pouvait plus revenir sur le PSG au classement du championnat de D1...

Score Games ouvre un nouveau magasin le 8 mars à Antony (10 km au sud de Paris). 180 mètres carré de surface sont prévus avec un show-room (Jaguar, 3DO et les autres) et un espace-reprise géré par ordinateur, ba, ba, ba ! Pour fêter l'ouverture de ce troisième magasin, vous pourrez gagner une carte plastifiée DBZ pour un achat de plus de 200 Frs (jusqu'au 31 mars).

- Le salon de la maquette, du modèle réduit et du jeu de réflexion se tiendra du 2 au 10 avril au Parc des Expositions de la porte de Versailles. Alors si vous voulez jouer en réfléchissant (ce qui ne vous fera pas de mal pour une fois) et admirer les plus belles maquettes de France allez faire un tour au salon. Sans rire, on y trouve ce qui se fait de mieux en matière de wargames, simulations et jeux de rôle, top class !

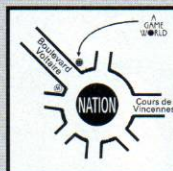
- Les prochains Masters Open de Formule Dé auront lieu à l'Aquaboulevard de Paris les 16 et 17 avril. Rappelons que Formule Dé est un fabuleux jeu de plateau sur la Formule 1 édité par Ludodélice. Robby est le pilote qui a été désigné pour défendre les couleurs de l'écurie JOYPAD lors de ces troisième Masters de F. Dé.

Renseignements et inscriptions :  
ASPIFD, 175 du Temple  
75003 PARIS.

Revendeur:  
Contactez-nous.

# A GAME WORLD

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



267 bd Voltaire  
75011 PARIS  
Tél: 16 (1) 43 70 35 1  
Fax: 16 (1) 43 70 32 6  
METRO-RER: NATION

GÉNIAL !! INCROYABLE !!



Transformez-la en 50/60 Hz

## 295 F

AVANTAGES:

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

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

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

POUR LES NON-BRICOLEURS:

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

COMMENT L'OBTENIR:

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

36-15 ALL GAMES • A GAME WORLD

A partir du 15 mars



## BON DE COMMANDE

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

Nom: ..... Prénom: .....

Adresse: .....

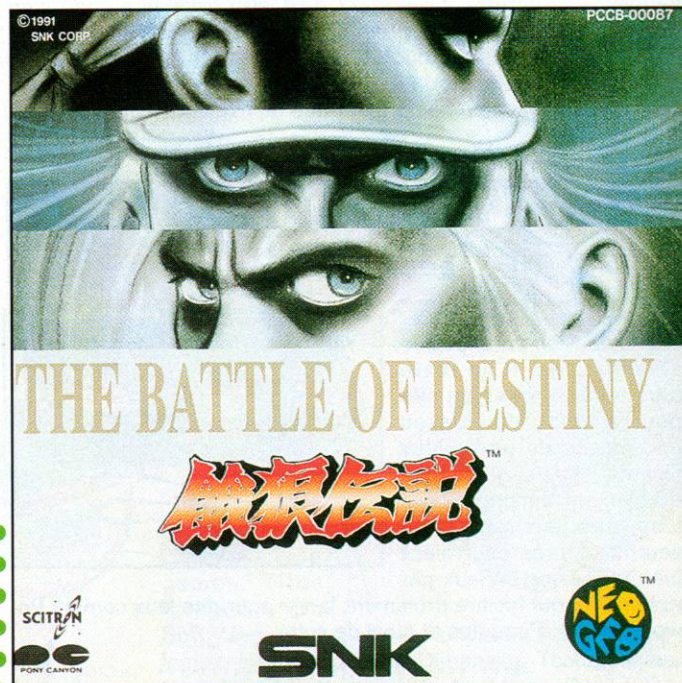
CP: ..... Ville: .....

Tél: .....



## LES MEILLEURES MUSIQUES EN CD

Les musiques de View Point et de Fatal Fury Neo Geo sur un CD audio ? Mais je rêve ! Et ce n'est pas tout, sur le CD de Fatal Fury on retrouve deux titres du jeu Last Resort. Il s'agit des musiques originales du jeu et de quelques versions remix. Si tout comme nous les musiques de View Point vous ont fait craquer, téléphonez vite à Madoka au (16) 43.73.01.35. Renseignez-vous, on peut trouver toutes les musiques, de Street Fighter II à Runark en passant par les meilleurs titres Neo Geo. Tous à vos platines CD !

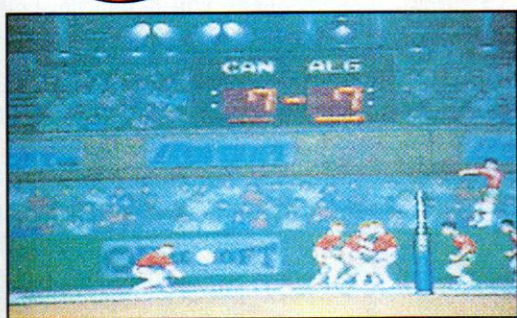


## HYPHER V-BALL

La première simulation de basket sur Super Nintendo débarque bientôt chez nous et sera l'occasion pour Ludi Games d'organiser des matchs de beach volley cet été lors du lancement du jeu. Cela ne veut pas dire que le jeu est une simulation de beach-volley, non, non, il s'agit bel et



bien d'une simulation complète respectant toutes les règles du volley classique. En vue de profil, elle vous permettra aussi de jouer en mode futuriste avec des athlètes cyborg.



## Visions Parallèles

Les mangas et l'animation de nouveau à l'honneur.

- Eh oui !, nous avons trouvé un nouveau Fanzine chez Madoka.
- Son nom est Visions Parallèles et l'on découvre la superbe Bell-dandy (Oh my Goddess) en couverture du numéro 1. On trouve dans ce fanzine tout ce qui touche de près ou de loin à l'animation et aux mangas japonais. C'est promis, le mois prochain, on vous en reparle plus précisément avec un cliché de la couv'.
- Toujours au rayon fanzine, venons-en à l'affaire du fanzine se dénommant Raz-de-marée (en japonais dans le texte, ils se reconnaîtront). Nous avons subi une destructrice critique de la part d'une personne qui semblerait être le redac'chef de ce fanzine. Il semblerait que cette critique vienne à propos d'un malentendu sur la nature de l'article critiqué, et j'en suis bien navré. J'aimerais donc pouvoir prendre contact avec ces gens afin d'en discuter plus amplement.

## SPIN MASTER

Je vous en parlais le mois dernier dans la rubrique Allo Tokyo (y a quelqu'un ?) et Guillemot nous a promis que le jeu sortait bientôt en France sous le nom de Spin Master (et non plus Miracle Adventure). On peut toujours y jouer à deux simultanément, il s'agit toujours d'un jeu de plates-formes ultra coloré et la cartouche fait toujours 90 MB. Voilà de quoi se mettre sous la dent en attendant le retour de la rubrique "Néo Géo Nouvelles du Front" le mois prochain dans Allo Tokyo (eh oh, y a quelqu'un ?).

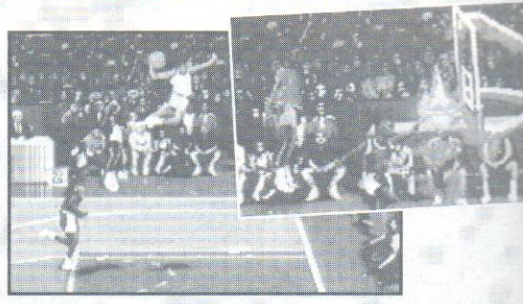


MEGA CD  
DATA EAST

# LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !



**Disponible dans tous les magasins Micromania**  
sur Megadrive, Super Nintendo et Gamegear



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

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

**Des Promotions démentes et exclusives**



**NOUVEAU**

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

**Magasin agrandi**

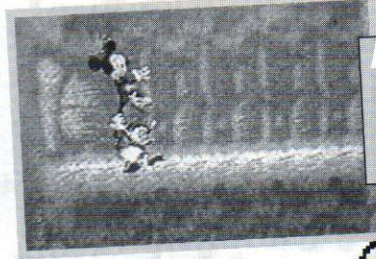
**MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES**  
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Élysées  
RER Ch. de Gaulle-Etoile - Métro George V  
Tél. 42 56 04 13

**Magasin agrandi**

**Ouvert 7 jours/7**



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



**MICKEY & DONALD**  
Megadrive  
179F

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

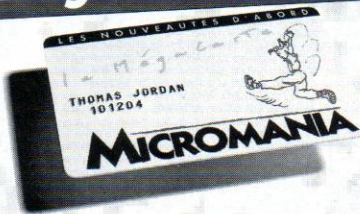
**MICROMANIA VELIZY 2**  
Centre Commercial Velizy 2  
Tél. 34 65 32 91

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

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

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

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



\* Sauf sur les Consoles - Remise différée

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

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



# MICROMANIA

**LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !**

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

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

Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez CD <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/>	Total à payer = F

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

**LIVRAISON GARANTIE PAR COLISSIMO**

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

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

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

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

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

N° de membre (facultatif) .....

# SUPER NINTENDO

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

# 199F



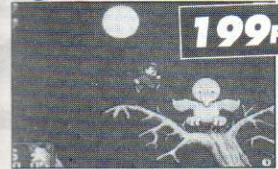
### 3615 MICROMANIA

## Gagnez le jeu NBA JAM

# MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

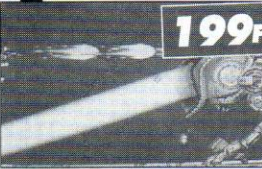
## LES SUPER TOPS MICROMANIA



199F

### ADDAMS FAMILY

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



199F

### AXELAY

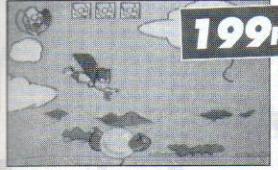
Un mega-shoot'em up! Votre conquête guerrière se déroule dans 6 monde différents! Mission : conquérir chaque planète en récupérant les armes secrètes d'Axelay.



199F

### RIVAL TURF

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



199F

### SIMPSON'S BART KNIGHTMARE

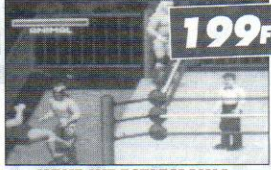
Une adaptation d'une grande qualité sur votre console du fameux dessin animé : laissez-vous emporter dans les rêves de Bart pour des gags et une action infernale.



199F

### STREETFIGHTER N2

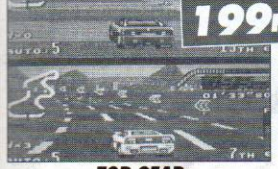
Les combattants parcourent le monde pour se rencontrer et se mesurer. Vous êtes l'un d'eux: vous pourrez choisir un combattant possédant ses techniques et coups bien particuliers.



199F

### WWF WRESTLEMANIA

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



199F

### TOP GEAR

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



199F

### SUPER DOUBLE DRAGON

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



199F

### SUPER ALESTE

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



199F

### ROBOCOP 3

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



199F

### UN SQUADRON

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



199F

### F1 ROC/EXHAUST HEAT

Devenez Champion du Monde en courant en mode Grand Prix. 16 circuits différents qui testeront votre habilité de pilote jusque dans ces limites.



249F

### CASTLEVANIA 4

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



249F

### ASTERIX

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



249F

### AMAZING TENNIS

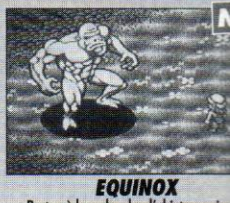
Amazing Tennis est étonnant! Il vous permet de jouer sur 3 types de surface: terre battue, gazon et hard. Les rebonds sont hyper réalistes et la surface influe sur la rapidité de la balle.



NEW

### STUNTRACE FX

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



### EQUINOX

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



NEW

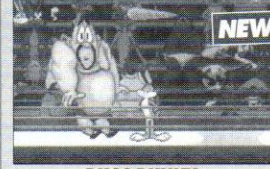
### NBA JAM

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



### EMPIRE STRIKES BACK

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



NEW

### BUGS BUNNY

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



NEW

### LETHAL ENFORCER

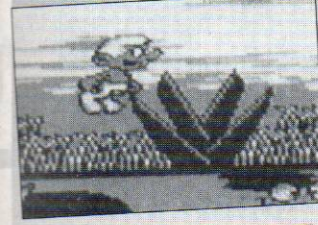
L'adaptation sur super nintendo d'un super jeu de tir réalisé par l'éditeur Konami. Avec votre pistolet directement branché sur votre console vous devrez vous mesurer à de véritables tueurs!



### SKYBLAZER

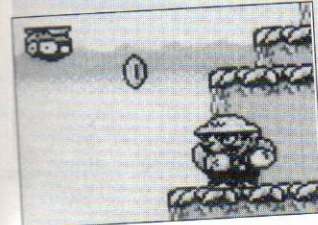
Vous êtes le Prince d'un superbe royaume devez délivrer votre bien-aimée. 15 niv d'action avec une cartouche vous permet de sauvegarder la partie en cours.

## LES NOUVEAUTES GAMEBOY



### LES SCHTROUMPFS

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



### SUPER MARIO LAND 3

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

## LES PROMOTIONS GAMEBOY

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



HIT

### TURTLES FIGHTERS

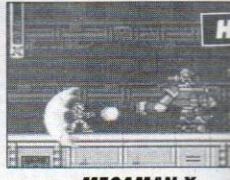
Un nouvel épisode avec les fameuses Tortues Ninjas! Vous aurez à combattre 11 adversaires terribles! Un jeu de baston à la hauteur d'un SF2.



HIT

### ZOMBIES

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



### MEGAMAN X

Un jeu de plateforme réalisé par Capcom. Vous dirigez le fameux Megaman contre le sinistre Sigma et son armée de Mavericks. Repliez qui ont envahi le monde!



# MEGADRIVE

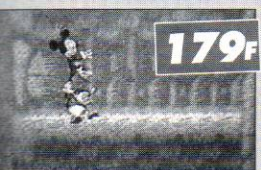


**Sonic 3**  
Des décors inédits ! De nouveaux ennemis ! Un mode, deux joueurs d'enfer et un nouveau bonus en 3D qui vous rendra complètement dingue.



**NOUVEAU**

## Les Méga Promotions \*



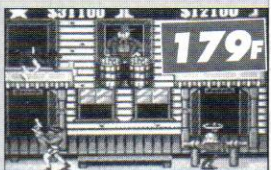
**179F**

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



**179F**

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



**179F**

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



**249F**

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



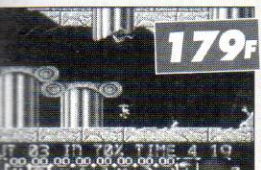
**199F**

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



**199F**

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



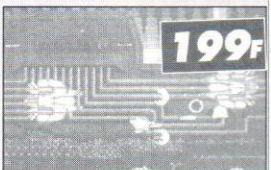
**179F**

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



**179F**

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



**199F**

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

## Les Méga Tops Micromania



**NEW**

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



**HIT**

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



**NEW**

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



**NEW**

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



**NEW**

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



**NEW**

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



**HIT**

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



**HIT**

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



**HIT**

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



**NEW**

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



**HIT**

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



**HIT**

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



**NEW**

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



**NEW**

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



**HIT**

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

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



**NOUVEAU**

**Microwish, le hit CD 32**

**Les Jeux Amiga CD 32**

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

## Les Tops Gamegear



**NEW**

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



**NEW**

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



**HIT**

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



**HIT**

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



**HIT**

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



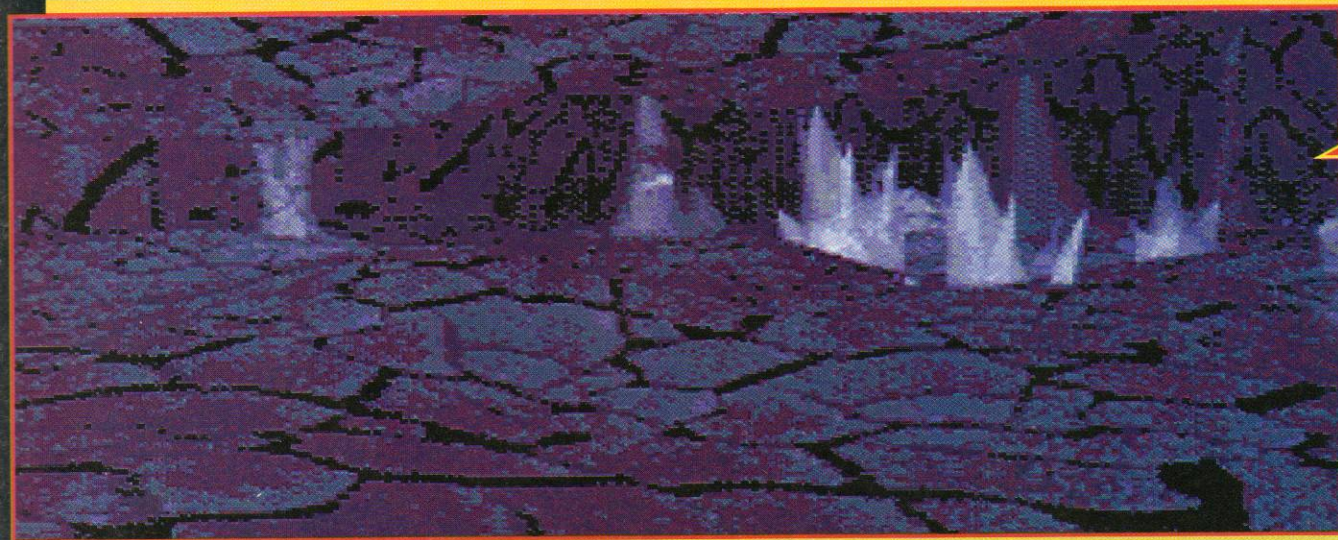
**HIT**

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

# Previews

# BEAST II

EDITEUR : PSYGNOSIS • SORTIE PREVUE : AVRIL



## LA BÊTE EST DE RETOUR !

Après le Shadow of the Beast de la Megadrive, qui s'imposait comme l'une des meilleures versions de ce gigantesque jeu d'aventure/action, c'est au tour de Beast II de se préparer à casser la baraque ! Au programme, un jeune bambin qu'il faut secourir. N'allez pas croire qu'il s'agisse du fantastique jeu Nounou-Simulator (prévu sur Megadrive et Super Nintendo) car, même s'il faut secourir un buveur de biberons, il n'en demeure pas moins que Beast II est un jeu pour les bêtes d'action ! Tout se déroule comme dans le premier volet des aventures de Shadow of the Beast. Vous incarnez une fois encore un guerrier. Dans un monde peuplé de gobelins, d'elfes, de magiciens et de trolls, il vous faudra résoudre tant bien que mal des dizaines

d'énigmes. Pas question de puzzles ou de tests à vous arracher les méninges (l'expérience est d'ailleurs douloureuse), il faut "simplement" mettre la main sur toute une série d'objets nécessaires pour votre quête.

## RECHERCHE AMULETTE POUR RÉCUPÉRER ANNEAU, STOP !

Le principe est simple. Par exemple, un magicien vous demande de retrouver deux objets grâce auxquels il pourra concocter une potion qui vous permettra de vaincre un combattant mythique. Bien sûr, pour retrouver l'un des objets, il faut rendre service à celui qui le détient en lui remettant, à lui aussi, un objet bien spécifique. Vous comprenez le schéma. C'est ce que l'on appelle



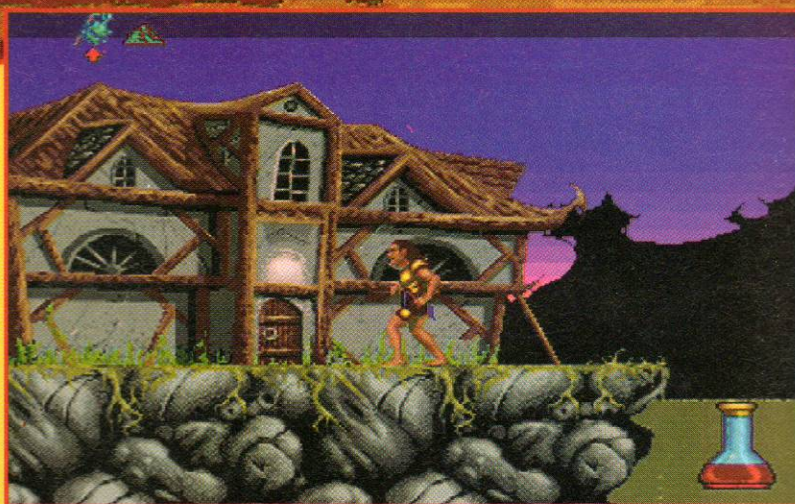


un jeu d'aventure action. Les quêtes s'enchaînent donc, de difficultés croissantes, ainsi que les combats. Dans le terme action-aventure, on rencontre, comme par miracle, le mot action. Il va falloir se battre ! La bête qui est en vous (non, non, pas le petit lapin rose, ça c'est pour le Nounou-Simulator dont la sortie est prévue en juin 94) va enfin pouvoir s'exprimer. Mettez donc la main sur les armes cachées ici ou là (plutôt là d'ailleurs), et affrontez les géants, les crapauds gluants et tous leurs petits copains.

## LE JEU EST PONCTUÉ DE SCÈNES CINÉMATIQUES

Comme on ne met pas un jeu en CD pour rien, Beast II aura certains avantages. Tout d'abord, des musiques de qualité qui n'ont franchement pas été manquées ! De ce côté, les musiciens du jeu ont largement assuré, semble-t-il. Maintenant, le jeu est aussi ponctuée de phrases lancées par vos alliés ou bien vos ennemis. Et cela, tout en anglais, sinon ce n'est pas rigolo. Enfin, autre atout d'une version CD-Rom : le jeu est ponctuée de scènes cinématiques qui viennent vous décrire l'entrée dans l'auberge, ou bien encore la descente dans une caverne. Ambiance, ambiance, quand tu nous tiens ! Cela pour dire que si vous n'êtes pas encore curieux de voir la bête (on reste correct, S.V.P. !), il vous reste encore un mois pour vous habituer !

T.S.R.



# Previews SUPER TROLLS



Dans le monde ô combien zérange des êtres sortis tout droit de contes de fée, on connaissait les gnomes, les lutins, les elfes, les Prost ou encore les Schtroumpf. Mais savez-vous qu'il existe également une famille de gentils petits bonzhommes nommés les Trolls ? Non ? C'est bien ce que je pensais, toute votre éducation est à refaire ! Ces merveilleux personnages, vivant dans le froid glacial de la Scandinavie, se terrent dans des grottes surchauffées et vivent paisiblement d'amour et d'eau fraîche. Leurs caractéristiques : des cheveux de couleurs différentes pour chaque bébé Troll qui vient au monde. Imaginez le bel arc-en-ciel que peut faire une famille nombreuse ! Dommage qu'en ce moment, ils aient quelques petits problèmes métaphysiques !

## TROLL DE DRAME !

En effet, les îles des Trolls ont été plongées dans les ténèbres les plus complètes par le Seigneur Overlord, incarnation du Mal Absolu. Il s'est aidé, pour cela, des quatre éléments vitaux à la vie humaine : l'air, le feu, la terre et l'eau. Sans eux, plus de vie ! Heureusement, Albert, le Troll le plus sage des îles, vient de doter quatre petits Trolls, espiègles et vifs, de multiples pouvoirs magiques, afin de combattre le mauvais sort d'Overlord. Votre but est de rétablir la lumière, coûte que coûte. Pour cela, vous devrez utiliser chacun des Trolls pour une action bien précise. L'un possède le don de sauter très haut, un autre peut nager en profondeur, le suivant est très fort, et enfin le dernier est très rapide.



## 50 NIVEAUX TROLLEMENT FUN

Cinq îles comportant chacune dix niveaux doivent obligatoirement être coloriées, pour que la lumière soit rétablie. Dans l'ordre, vous avez la forêt, la plage, le château, l'espace intersidéral et le monde de l'étrange. Quel programme en perspective ! A chaque niveau totalement recolorisé, vous avez droit à des bonus en forme de gâteau ou de coquillage (entre autres), que vous pourrez utiliser face aux multiples ennemis de chaque niveau. En fait, c'est plus à un puzzle-game auquel vous jouerez, étant donné le peu de temps que vous mettrez pour finir chaque tableau. Mais il n'en reste pas moins assez difficile, puisque vous n'avez que quatre chances, à chaque fois, pour vous exécuter.



# TROLLS ISLAND

EDITEUR : GAMETEK • DISPONIBILITE FIN MARS 94



## VOUS TROUVEZ ÇA TROLL ?

Si vous aimez l'humour Troll, les vitesses d'animation vertigineuses et les jeux pas prise de tête, cette cartouche risque de vous intéresser. Dans le même genre (mais en plus simple, puisque vous n'utilisez qu'un personnage par niveau) que The Lost Vikings, Super Trolls va plaire aux petits comme aux grands. Il allie à la fois le délice des jeux de plates-formes traditionnels à la réflexion allégée dans un jeu à vocation écologique. Super Trolls vous convie à entrer dans un monde féerique, où seul le pouvoir de l'amour vous sauvera des brumes des ténèbres... C'est beau et c'était la morale du jour. Vous pouvez retourner à Art of Fighting 2 maintenant !

TRAZOM



# Previews

# BUBBA

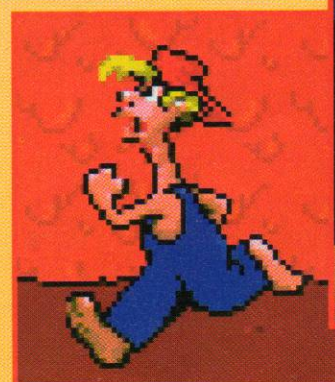
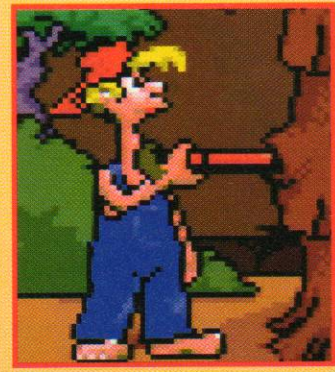
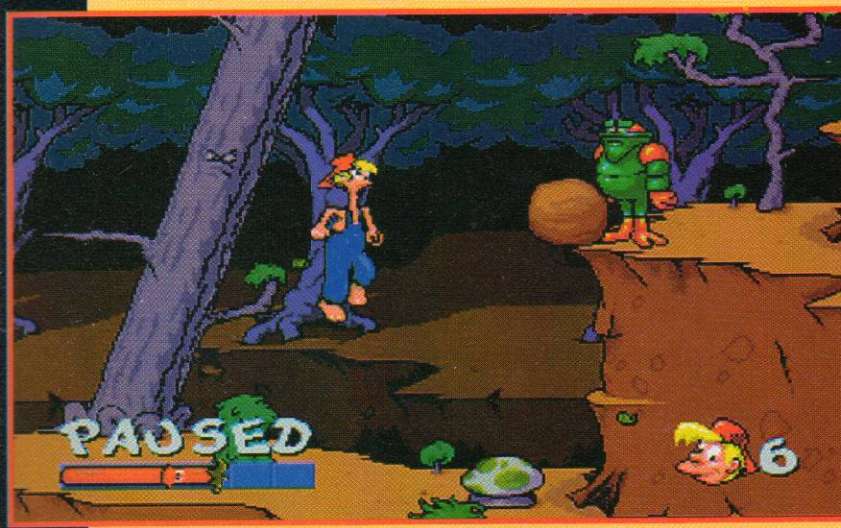
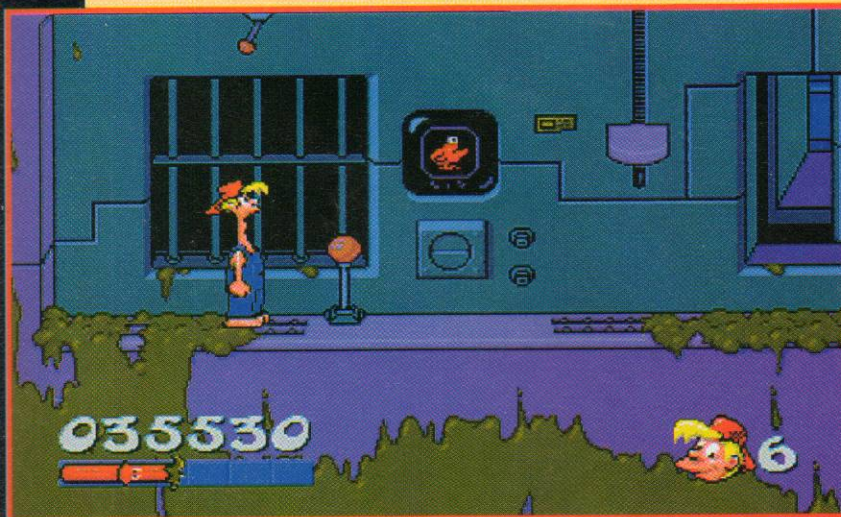
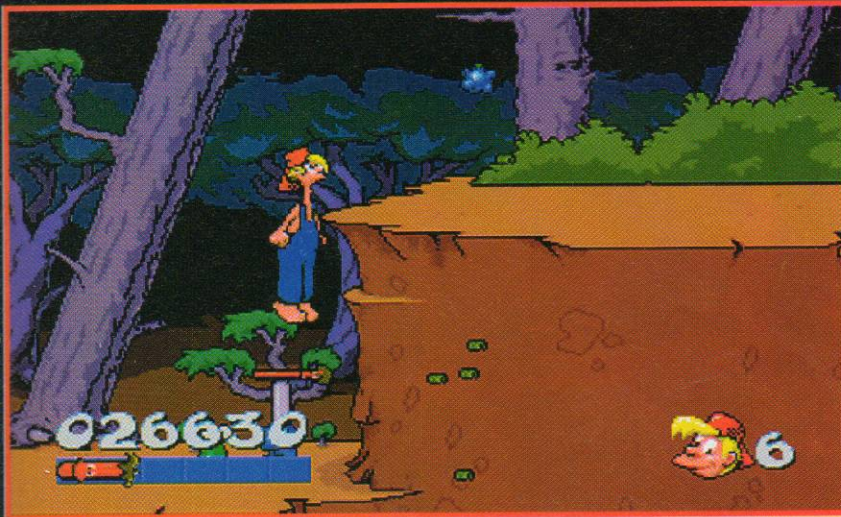
EDITEUR : CORE DESIGN • SORTIE PREVUE AVRIL

## PRISONNIER DES ALIENS !

Le gentil héros de cette fantastique aventure, Bubba, a été pris au piège par des Aliens complètement clonqués, puisqu'ils veulent faire de lui l'attraction n°1 du Zoo Alienland le plus réputé de la Galaxie ! Triste sort, n'est-il pas ? Allons, courage, notre gaillard en a vu d'autres. En deux temps-trois mouvements, profitant de l'inattention du gardien, le voilà libre comme l'air... mais traqué comme jamais ! Seule l'aide d'un bâton (stick, en anglais) alien adopté sans le vouloir, va lui permettre de retrouver le chemin de la Terre...

## UN "STIX" POUR SEUL AMI

Grâce à lui, Bubba (beloula ! Je ne pouvais pas m'en empêcher !) va pouvoir affronter des tonnes de contrées hostiles bourrées de créatures zébranges, toujours prêtes à lui sauter dessus pour le livrer au Zoo le plus proche. Alors, à quoi servira le bâton au juste ? Bonne question. Eh bien, en fait, à plein de choses. Cela dépendra de l'obstacle à franchir, ou de l'action à entreprendre. Il pourra ainsi être utilisé pour soulever des pierres, pour faire tomber des blocs de béton, pour pousser un levier, pour équilibrer Bubba quand il jouera les funambules, ou bien encore pour grimper sur des plates-formes inaccessibles.





# Previews

ÉDITEUR : MALIBU GAME • SORTIE PRÉVUE FIN AVRIL

# TOTAL CARNAGE



## Hmmm, un jeu raffiné

Ce n'est pas du tout par cet adjectif que ce jeu pourrait être qualifié, sachez-le ! Vous souvenez-vous de Smash TV ? Eh bien, ce jeu prétend en être la suite. Bien entendu, c'est totalement vrai puisqu'il en reprend les armes et les options, ainsi que le système de jeu. Par contre, ne vous attendez pas aux éternels labyrinthes sans fin, il n'y a ici qu'une île déserte remplie de soldats armés jusqu'aux dents. Autre nouveauté du genre : vous ne rencontrerez pas que des soldats aussi bornés que vous, mais des monstres mutants atomiques (dixit la doc du jeu), ainsi que des boss de fin de niveau qui sont à peu près de la taille de l'écran. Dommage pour vous ! C'est donc à coups de lance-grenades que ce jeu sortira en notre beau mois d'avril, youpi, super !

Greg

## J'aime les jeux éducatifs

Vous aimez les jeux purs, beaux et esthétiques, avec une once de réflexion ? Eh bien, passez votre chemin, car avec un jeu tel que Total Carnage, vous allez un peu souffrir. Pour commencer, sachez tout d'abord que ce jeu dont vous êtes le héros, est un ersatz du très vieux mais très célèbre Commando, car il en reprend parfaitement les bases. A savoir, un

petit personnage vu de haut qui doit canarder 20 000 autres petits personnages. Bien entendu, ce

n'est pas de fleurs ou de papillons qu'usera notre hardi soldat pour se débarrasser de ses ennemis, mais bel et bien de grenades, lance-missiles et autres engins de mort qui font du bruit et empêchent les ennemis de se reposer un peu avant leur dernier soupir...





# Previews CASTLE GAME



EDITEUR : PSYGNOSIS • SORTIE PREVUE AVRIL



## REFLECTIONS ARE BACK.

Psygnosis se détache une fois de plus des autres éditeurs, en concevant un jeu sur Megadrive qui sort des sentiers battus. En croisant les chemins de l'action pure, de l'aventure et de la réflexion, Castle Games propose un jeu très visuel se déroulant dans un monde en vue 3D isométrique. En fait, le délire est total, dans ce jeu speed pour joueur speed. Vous donnez par exemple l'Éprom à Trazom et vous êtes sûr qu'il va revenir les cheveux dressés sur la tête en éructant des "papou patapou" inquiétants. Le personnage que l'on contrôle va en effet très vite et file dans toutes les directions. L'espace de jeu est constitué d'une succession de dalles formant des ponts, des plates-formes, etc.

## DES JOUETS PAR MILLIERS.

Les décors sont basés sur les jouets, pour le premier monde, et vous interagissez avec eux. Par exemple, vous pouvez sauter sur des fusées, vous faire catapulter par des cartes à jouer qui se déplient, etc. Le but est de récolter des items et de réaliser des actions, dans un ordre bien précis. Vous pouvez par exemple ramasser des pièces de monnaie et jouer au jackpot ; si vous gagnez, une tapis de pièces se déroule vous permettant ainsi le passage.

Tout est à l'avenant dans ce jeu. Votre personnage peut réaliser des toupies tueuses pour se débarrasser de ses ennemis. Les concepteurs de Shadow Of The Beast (Reflections) ont fait très fort techniquement. Et ce jeu ébouriffant promet aussi de bien rendre dingue d'un point de vue ludique. C'est simple, on ne sait plus où on habite quand on joue à Castle Games, ça va dans tous les sens...





# IL SOCCER



## EST-CE JOUABLE AU MOINS ?

A priori, on serait tenté de dire "oui". Le jeu sur le terrain est vraiment très rapide (il existe un mode "normal" et un mode "fast") et ne ralentit en aucun manière une action. Mais – car il y a un "mais" – quand il faut courir avec la balle, ou bien la prendre dans les pieds de l'adversaire, on ne peut pas dire que ce soit quelque chose qui se fasse avec une aisance inouïe. On peut plutôt penser qu'il faut beaucoup d'heures d'entraînement (d'ailleurs c'est prévu dans la cartouche !) avant de pouvoir s'éclater en compétition, ou en match traditionnel. A ce propos, on dénote énormément d'options. Que ce soit au niveau de la météo, du gazon, du nombre de joueurs et des équipes que

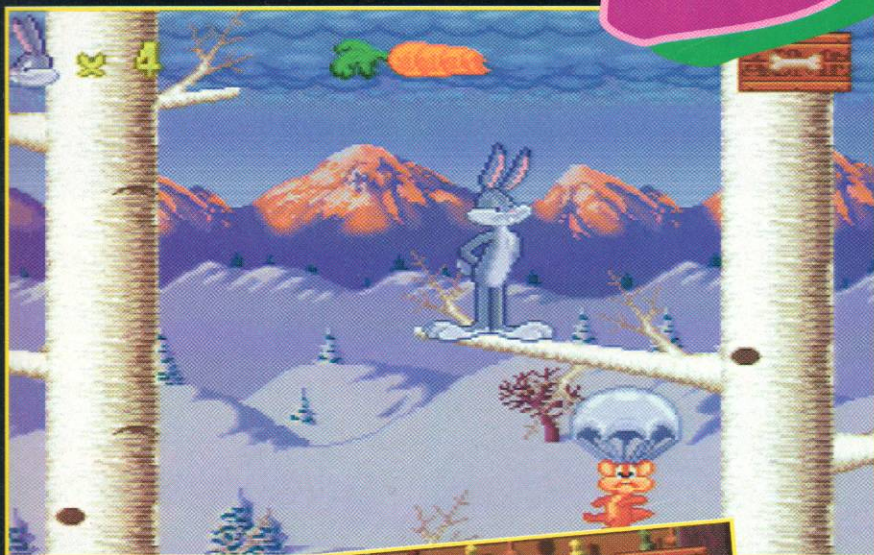
l'on peut créer soi-même, il y aura vraiment de quoi faire. Sur super Nintendo, le foot, c'était plutôt un parent pauvre. Hudson Soft semble avoir changé tout ça... Verdict le mois prochain.

TRAZOM



# Previews

# BUGS



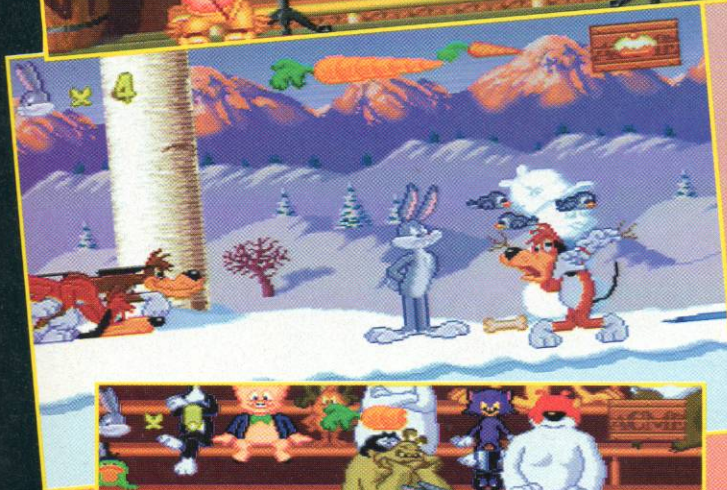
Bugs Bunny, une star du dessin animé ? Très certainement. Mais Bugs Bunny, une star du jeu vidéo, pas du tout. Eh bien oui, je trouve que tous les jeux mettant en scène ce brave Bugs sont absolument sans intérêt. Mais voilà enfin un Bugs Bunny sur Super Nintendo — signé Sunsoft — qui, semble-t-il, est en mesure d'effacer de nos mémoires toutes les précédentes réalisations basées sur le célèbre bouffeur de carottes. Apparemment, les programmeurs s'en sont donnés à cœur joie pour ce qui est de l'ambiance cartoonesque. Mais je m'épargne, procédons plutôt par ordre...

## ET QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

Pour faire une belle cartouche, il faut assurément un jeu avec des graphismes en béton. C'est bien entendu chose faite dans ce jeu, avec des graph' résolument dans le style cartoon (prononcez "cartoune", ça fait classe dans les soirées mondaines). Pour ce qui est des actions, votre personnage, le fabuleux Bugs, aura la possibilité de mettre de grands coups de pieds aux ennemis, ou encore de leur lancer des tartes à la crème. Bien entendu, ce ne sont pas les seules actions de notre héros, et il pourra tout aussi bien utiliser les divers objets qu'il récoltera tout au long des niveaux du jeu.

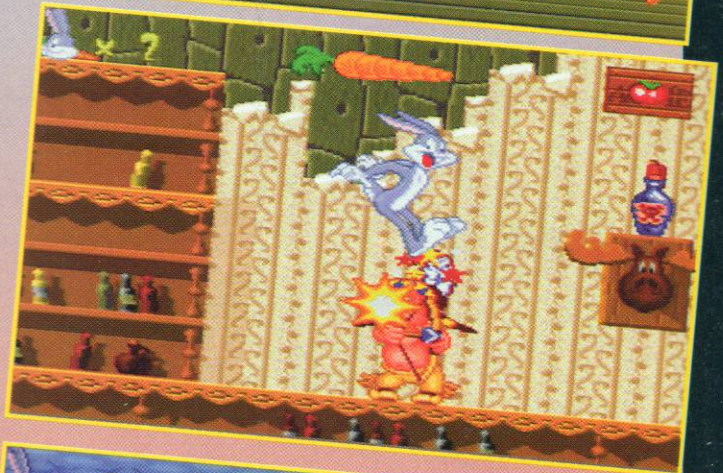
## DÉ-SO-PI-LANT

Monsieur Sunsoft a eu la bonne idée de reprendre quelques-uns des nombreux gags de Monsieur Acme de la firme Acme & co. Dans le plus pur style toonesque, Bugs pourra donc utiliser les objets trouvés en cours de niveau, pour faire de bonnes farces à



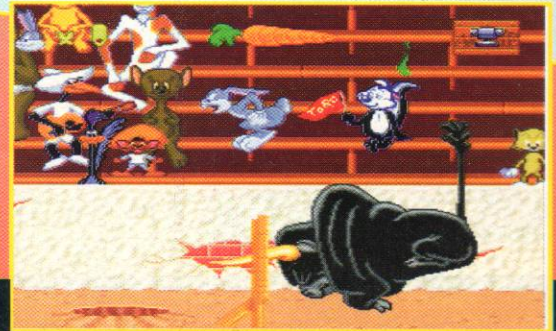
# BUNNY

ÉDITEUR : SUNSOFT • SORTIE PRÉVUE : MAI



ceux qui en veulent à ses grandes oreilles. Nonos pour chien, mais piégé (le nonos), cible à déposer sur le sol — pour qu'un coffre-fort vienne écraser l'ennemi qui se pointera dessus— des tomates mûres, bien mûres, une cape de toréro avec l'inévitable enclume cachée derrière, et j'en passe... C'est vraiment désopilant ! Mais si ce jeu est aussi génial, pourquoi ne pas en faire immédiatement le test, me demanderez-vous ? Eh bien, je vous répondrai que d'une part, il ne sort qu'en mai, et que, d'autre part, si nous devons avoir les bons jeux, là tout de suite, immédiatement, ce ne serait plus amusant de les attendre en grinçant des dents la nuit, devant de si belles photos.

GREG

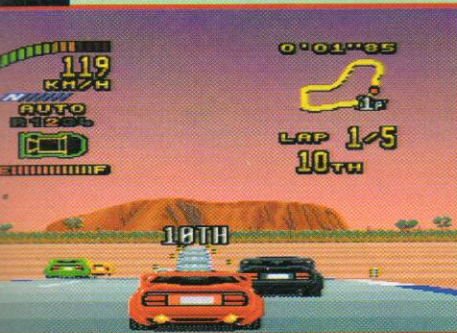


# Previews

# TOP GEAR



La mode des suites semble ne jamais devoir s'arrêter. Si le nom de Top Gear ne vous dit pas grand-chose, peut-être êtes-vous plus familiarisé avec celui de Top Racer (nom de la version SFC de ce jeu). Comme dirait le prophète, "c'est reparti comme en 14" ! Deux voitures prêtes à tous les excès, pour arriver en tête dans une série de courses complètement délirante. Face aux 17 adversaires de chacune de ces courses, il va falloir enchaîner exploit sur exploit. Histoire de booster un peu votre véhicule, vous serez une fois encore muni de quelques nitro ! Utilisez une nitro, et c'est la pointe de vitesse au-dessus de 200 km/h assurée. Bien sûr, dans les virages, on a alors tendance à se croire dans un simulateur de Chantal Nobel et Sacha Distel. Tout comme le premier Top Gear, ces courses vous emmèneront dans un voyage tout autour de la planète. L'Australie, mais aussi l'Angleterre seront quelques-unes des nations traversées. Olivier va être déçu, on ne passe pas par le Rwanda... Mais c'est la vie !

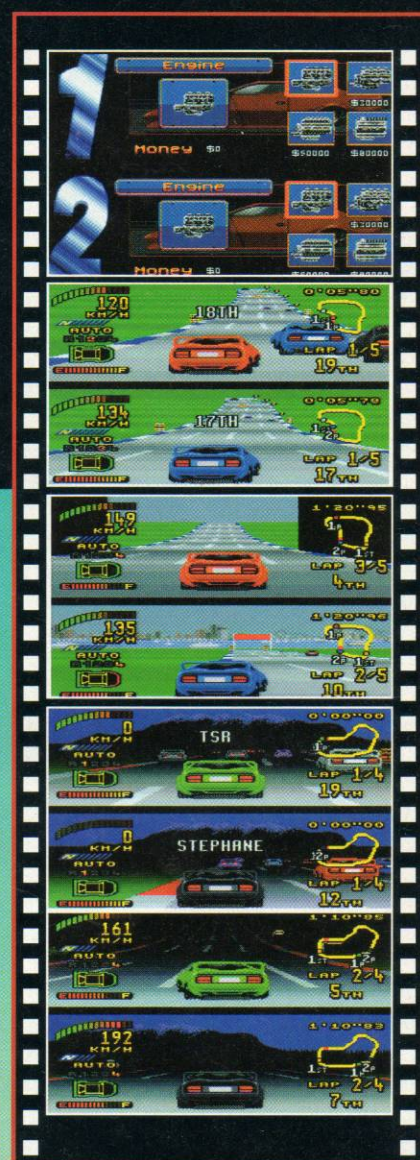


## RACE ALL AROUND THE WORLD

Jusqu'ici, on ne voit pas encore quelles peuvent être les différences entre un Top Gear et un Top Gear 2. Pas la peine d'engager Sherlock Holmes pour trouver les différences, les voici. Tout d'abord, mais ça on s'en doute, il s'agit de tout nouveaux circuits. Bon, là, c'est pas un scoop. Mais la nouveauté sur ces circuits, se sont les conditions climatiques. Maintenant, il pleut sur certains circuits. Ce qui veut dire, pour ceux qui s'y connaissent autant en voitures que moi je m'y connais en thaïlandais, qu'il est préférable d'avoir de bons pneus dans ces moments-là. L'habile transition que voilà ! Si je parle de variétés pneus, c'est

# FAR 2

EDITEUR : KEMCO • SORTIE PREVUE : AVRIL/MAI



## EN AVANT LA ZIZIQUE !

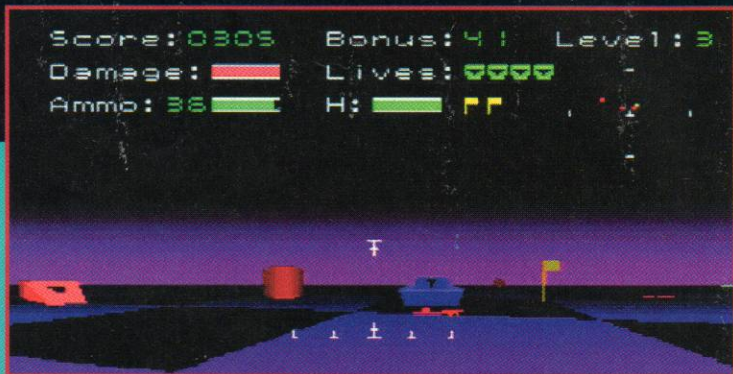
donc qu'il en existe plusieurs. La véritable nouveauté de Top Gear, c'est la panoplie de gadgets qui peuvent venir se greffer sur votre engin. Nouvelle boîte de vitesse, moteur plus performant, couleur de la voiture, pneus pluie, protections latérales ou frontales... j'en passe, mais pas de meilleures. Ajoutez à cela, qu'une fois sur la route, il est possible de faire tonneaux et tête-à-queue, et la vie sera très belle.

Le premier Top Racer proposait aux deux conducteurs des musiques d'enfer, c'est reparti ! Vous aimez que ça aille vite, très vite ? Vous aimez les tonneaux et les tête-à-queue sur la route ? Les musiques sympa vous branchent ? Les jeux à deux sont parmi vos favoris ? Ben alors, vous attendez quoi pour d'ores et déjà réserver le prochain Joypad où l'on teste Top Gear 2 ? Non, mais c'est pas vrai !

T.S.R.

# Previews

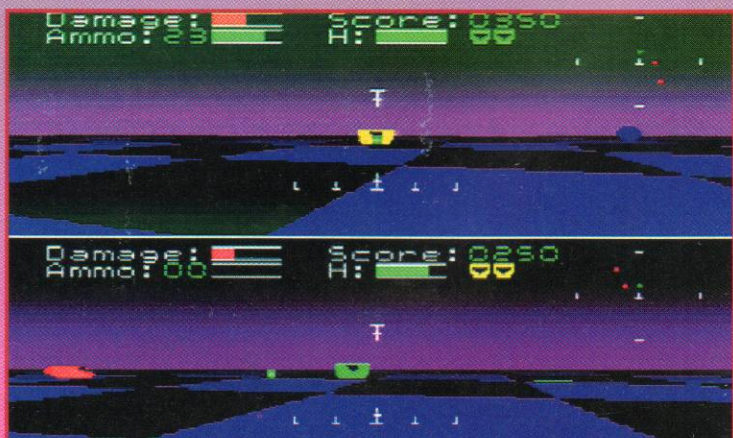
# SPECTRE



Pour ceux d'entre vous qui ont déjà joué sur Macintosh, le nom de Spectre n'est pas inconnu. Vous allez me dire que tous ceux qui regardent "Mystères" connaissent aussi, mais là, c'est autre chose. Le grand intérêt de ce jeu, à l'époque de son grand succès sur Macintosh, c'est qu'on pouvait y jouer en réseau. Les programmeurs avaient déjà compris que jouer seul contre une machine n'est pas franchement passionnant. Rien ne vaut un adversaire humain ! Un Traz pour un Art of Fighting 2, un Robby pour un Top Gear 2 ou bien encore un Olivier pour... un Spectre. Inutile d'épiloguer, j'entre maintenant dans le vif du sujet.

## UNE ANIMATION DE SURFACE EN MODE 7

Puisque dans votre grande majorité, amis lecteurs, vous êtes encore loin de la quarantaine (d'années), vous connaissez mieux l'histoire de la Super Nintendo que celle du Macintosh. Il convient donc de parler avec moult détails de ce Spectre. Dans cette sombre histoire, vous vous retrouvez aux commandes d'un tank de combat hyper sophistiqué. En mode "un joueur", il vous faut parcourir un maximum de niveaux en éliminant vos adversaires. Des décors simples, mais en 3D, des ennemis eux aussi en 3D, mais surtout, une animation de surface en mode 7, histoire de vous en mettre plein la vue. Pour passer les niveaux,





# SPECTRE



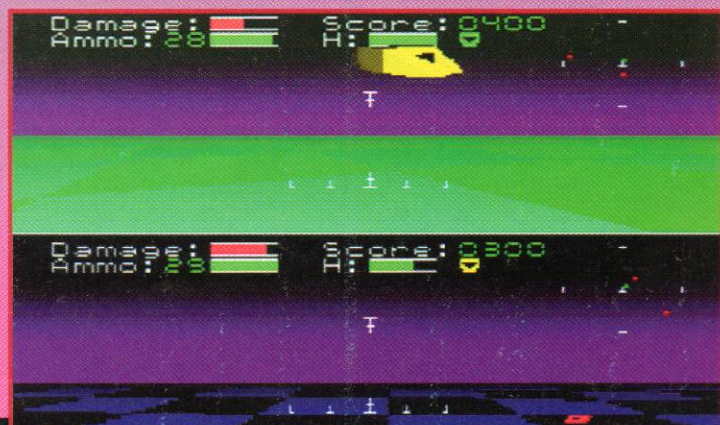
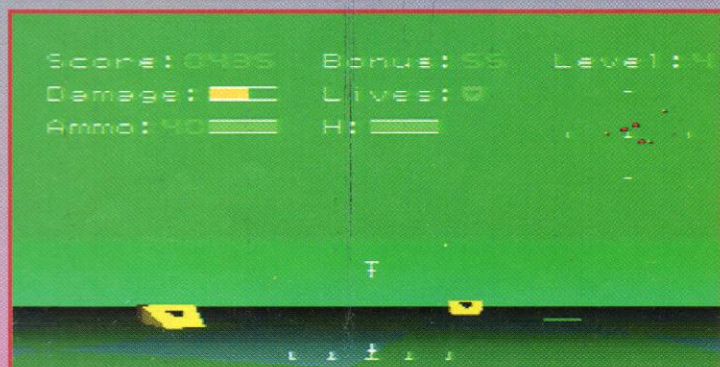
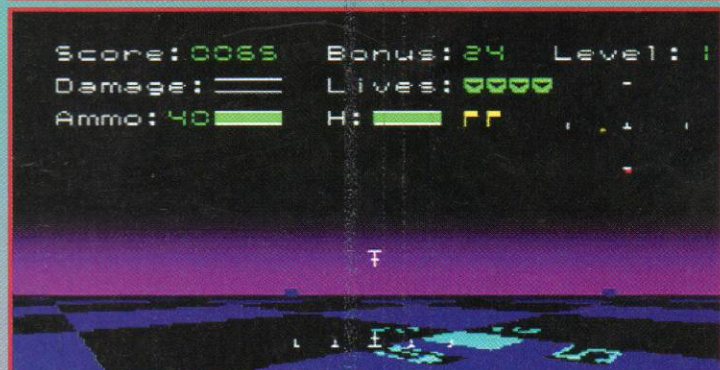
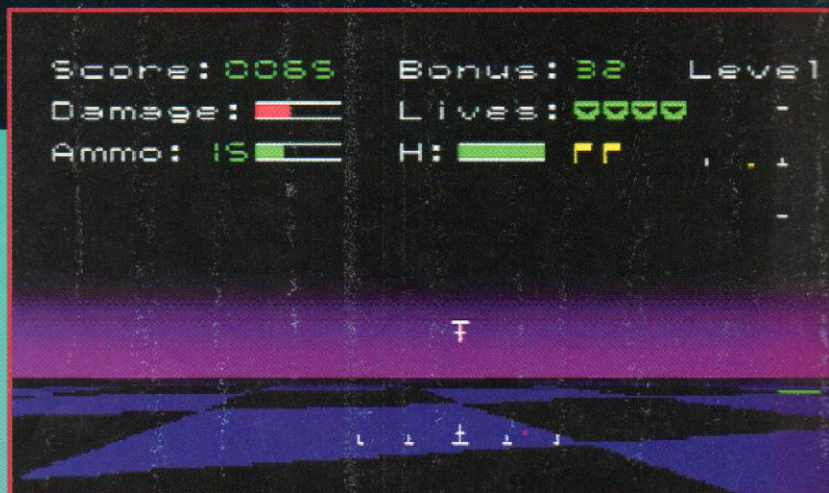
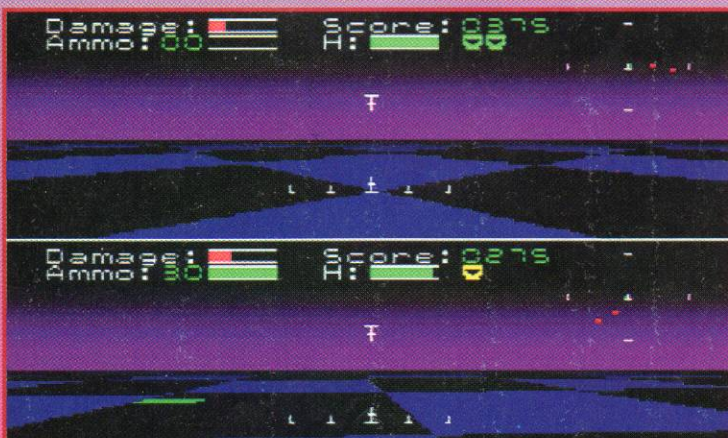
EDITEUR: GAMETEK • SORTIE PREVUE JUIN

deux méthodes. Soit vous ramassez un certain nombre de drapeaux, soit vous utilisez un téléporteur qui vous emmène cinq à dix niveaux plus loin. Au fur et à mesure de votre avancée, les ennemis deviennent de plus en plus coriaces et résistants.

## UN BON MOYEN DE RÉGLER SES COMPTES

Alors que le Mac se jouait en réseau, cette version Super Nintendo peut, quant à elle, se jouer à deux simultanément. L'écran est alors divisé en deux, et chaque joueur suit alors son propre tank. Notez au passage la performance côté animation, puisque des deux côtés, les sols sont toujours animés en mode 7. Les deux joueurs peuvent alors jouer l'un avec l'autre, ou bien l'un contre l'autre. Un bon moyen de régler ses comptes sans casser toute la baraque. En tout cas, quoi que l'on dise, il faut admettre que Spectre est un soft original, qui contraste avec les autres productions de la Super Nintendo, surtout en ce moment.

T.S.R.



# Previews

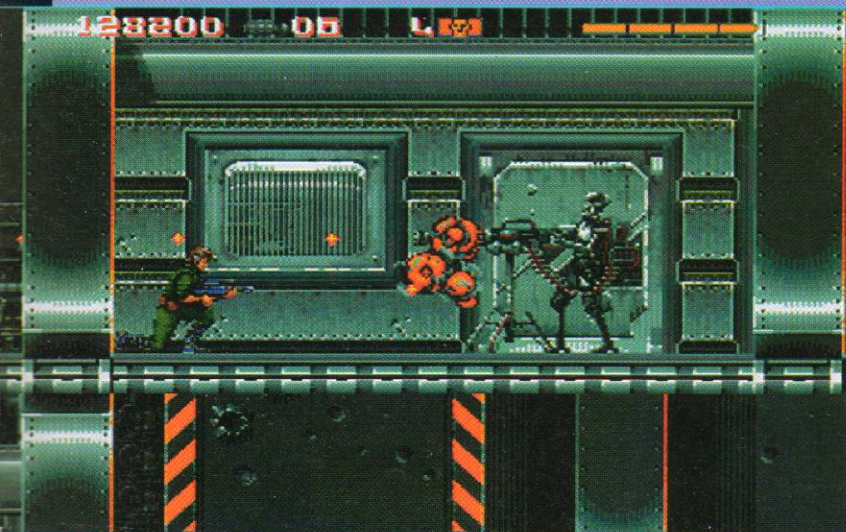
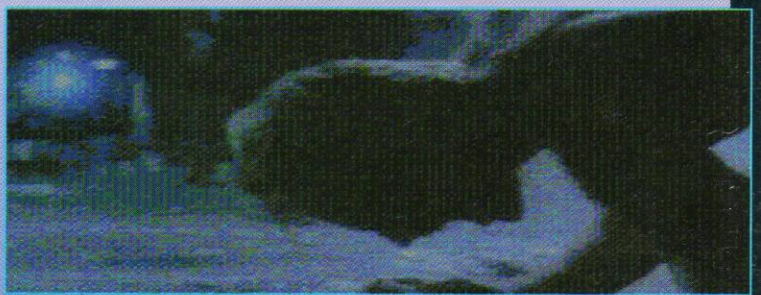
# THE TE



Nous vous l'avons déjà annoncé il y a plusieurs semaines, il arrive enfin ! Le Terminator Mega CD est quasiment prêt. Alors que l'on s'attendait à une pâle copie de la version cartouche, à laquelle on aurait ajouté un ou deux niveaux et des sons de qualité CD, ce Terminator-là fait une très forte impression.

## TERMINATOR, C'EST PLUS FORT QUE TOI !

Tout d'abord, comme vous pouvez le voir en examinant de près, à la loupe, les photos sur ces pages, tout est refait. Il n'y a, hormis l'histoire, plus grand-chose à voir avec la version cartouche. Comme tout le monde s'en doute, on retrouve Kyle Reese aux prises avec le Terminator. L'ultime mission n'a pas changé. Vous venez du futur pour sauver Sarah Connor, la mère du chef de la rébellion à venir, celui qui préservera l'humanité. Arriver de l'an 2029 et s'écraser, au cœur de Los Angeles, en 1984, n'est pas une chose facile. Vous vous en apercevez vite.



# TERMINATOR

ÉDITEUR : VIRGIN I. E. • SORTIE PRÉVUE : AVRIL

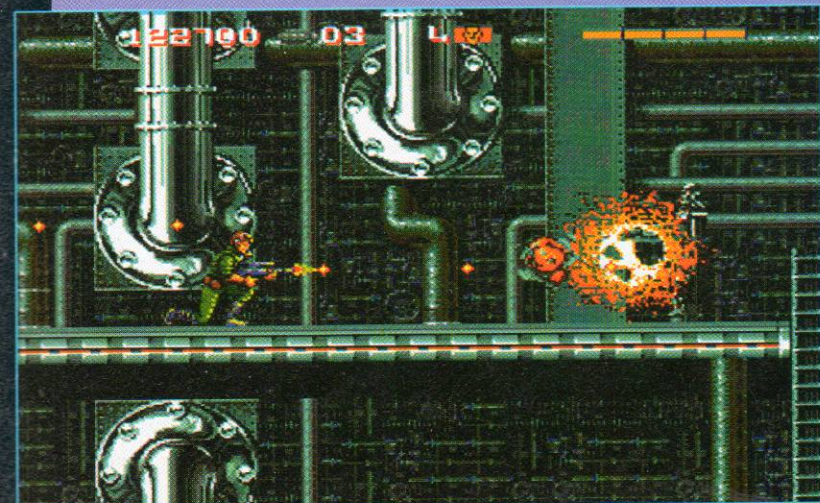
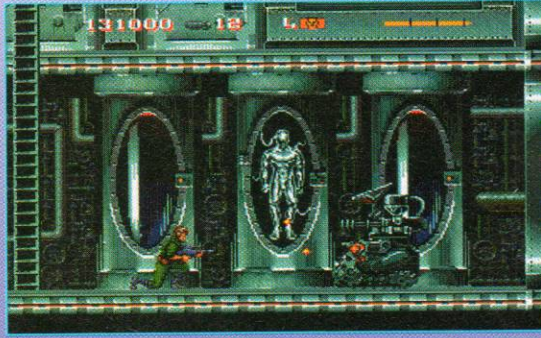
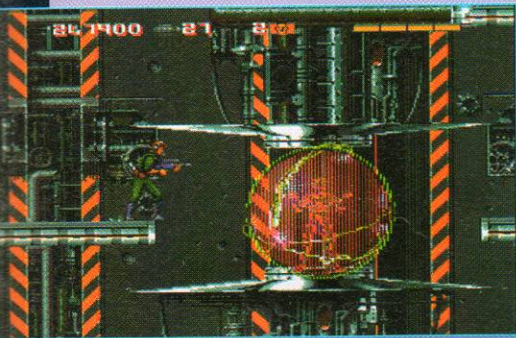


## NICE NIGHT FOR A WALK...

Tout commence en 2029, lorsqu'il vous faut infiltrer la base de Skynet, afin de dénicher la machine à remonter le temps. Quand vous arrivez dans la salle où se trouve la dite machine, le T800, alias Terminator de la série 101, est sur la point de partir. Il ne vous reste qu'à le suivre, pour mettre le grappin sur la jeune Sarah avant que Terminator ne lui balance un piolet.

Qui dit CD-Rom dit musique somptueuse, et aussi des scènes du film de James Cameron après chaque niveau. C'est sûr, les fans se précipiteront sur le jeu à cette seule nouvelle ! Avec ce jeu d'action où, comme dans un Robocop Versus Terminator, il faut tirer à tout va, vous vous retrouvez propulsés au cœur de l'action. Avec les Terminator, les robots du futur, les punks de Los Angeles, les flics, et avec le beau Schwarzy en personne, vous ne risquez pas de vous ennuyer. Collectez les mitraillettes, les grenades, les fusils à pompe, les bâtons de dynamite, bref, tout ce qui peut faire de gros trous dans une carlingue de "cyborg". Sur ce, à vos Mega CD, commencez l'entraînement pour l'ultime rencontre.

T.S.R.



# Previews

# SKYWARD

EDITEUR : SONY IMAGESOFT • SORTIE PREVUE : AVRIL



Si vous ne le savez pas encore, sachez que le Mal est partout. A gauche, à droite, devant, derrière, en haut, en bas; partout, j'vous dis ! D'ailleurs, vous l'avez certainement déjà rencontré. Au moins une fois. Ne serait-ce qu'au temps où Prost était en F1. Pendant qu'on y est, je souhaite vivement qu'il ne réintègre pas le F1 Circus cette année, y a assez de pourritures comme ça. Refermons la parenthèse... Je disais donc que pour combattre un mal aussi pernicieux, aussi omniprésent, il fallait un personnage qui puisse être à la hauteur. C'est le cas avec Sky Blazer. Il vole, saute, frappe, possède de multiples pouvoirs et déverse une haine dévorante sur tout ce qui est mauvais. Donc, un peu sur tout...

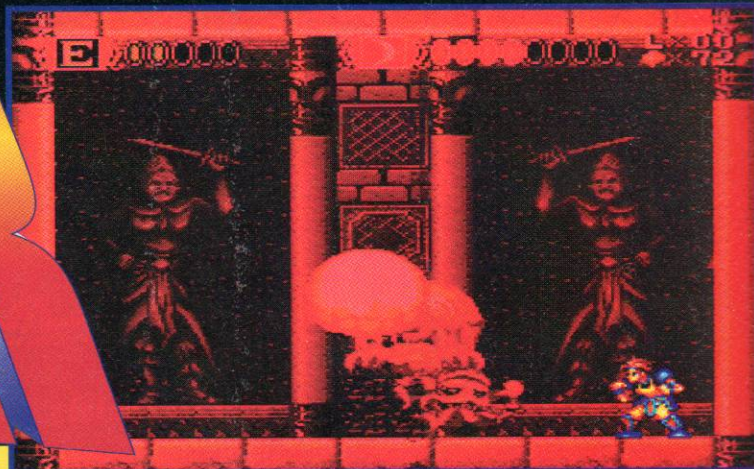


## 21 NIVEAUX PSYCHÉDELIQUES

Eh oui ! vous avez bien lu, mesdames et messieurs. Pas moins de 21 niveaux tout beaux tout neufs pour satisfaire vos moindres désirs ! Et pas n'importe quoi. Rien que du beau, vaste, intéressant et éclectique. Avec Sky Blazer, vous ne risquez pas de sombrer dans la monotonie. Les phases se succèdent à une vitesse hallucinante. Elles procurent autant de plaisir qu'il y a de différence entre le moment où vous allez voler (dans les airs, Mouloud !) et celui où vous devrez escalader une tour, qui n'aurait pas usurpé le surnom de "infernale" ! Vous attendiez un jeu de ce type depuis des lustres, vous en aviez ras les pixels des sempiternels plates-formes games sans aucune recherche, sans une once d'originalité. Alors c'est parfait : Sky et vous, vous êtes faits pour vous entendre !



# LAZAR



## IMPRESSONNANT TECHNIQUEMENT

Côté technique, c'est encore une fois la panacée. Souvenez-vous d'Équinoxe (testé dans ce numéro)... Sky Blazer est du même tonneau. Les effets visuels sont une constante, de sorte que vous pourrez vous en délecter quasiment à chaque écran. Déformations des boss, ainsi que rotations, zooms fluides sur la carte et j'en passe... Vous allez en prendre plein les mirettes ! Sony a fait là un travail remarquable de précision et de souplesse, aussi bien pour les personnages que dans les décors. Là non plus, pas de monotonie visuelle, c'est changeant à souhait et tellement beau qu'on en vient à se "suicider" pour refaire le parcours ! Les musiques ne sont pas en reste non plus. Avec un ton différent pour chaque niveau, on pourra très bien entendre du Hard pur et dur ou bien des sons plus mélodieux, histoire de calmer l'homme.



## POUVOIRS MULTIPLES

Sky n'est pas seulement un super héros doué de pouvoirs archi vus et revus. Non, encore une fois, l'originalité prime avant tout. Si vous voulez tenter une méga attaque de la mort, transformez-vous en oiseau de feu (le fameux Sky Blazer !), ou bien lancez des éclairs sur la tête de vos ennemis. Si cela ne vous convient pas, "l'attaque de la méditation transcendente" devrait vous satisfaire : elle paralyse tous les ennemis situés devant vous ! Pour un effet encore plus spectaculaire, "l'attaque du souffle de la comète" : Sky se transforme en un jet d'énergie électrique et balaye l'écran de toute sa puissance ! Ça sent la graine de Superstar !

TRAZOM



# Previews



# CLAY FIGHTER

EDITEUR : INTERPLAY

DISPONIBILITE : AVRIL

## ÇA M'ÉPATE À MODELER !

Interplay a vraiment innové pour ce qui est de la représentation des personnages dans Clayfighter. On connaissait les sprites tout bêtement dessinés (Street Fighter II). De même que les digits de personnages (Mortal Kombat). On a maintenant des combattants faits à partir de pâte à modeler ! C'est ce qui s'appelle être original, non ? Bon, c'est sûr, ça reste un jeu de baston tout ce qu'il y a de plus classique, mais qu'est-ce que c'est sympathique de pouvoir se frayer avec des morceaux de terre comme quand on était petit !

## UNE AMBIANCE PAS MOLLE DU TOUT !

Dans ce jeu, vous verrez, il est intéressant de jouer avec tous les personnages. Certains, comme Blob, se transforment en tout et en n'importe quoi. Tantôt marteau, tantôt chaussure, Blob pousse même le vice jusqu'à se transformer en une scie circulaire du plus bel effet. Mais rassurons les âmes sensibles : les pâtes à modeler ne saignent pas. Vous avez aussi Blue Suede Goo, le rocker très marqué par les années Elvis et qui possède des coups absolument hallucinants. Dans la galerie, nous trouvons également Helga, la chanteuse bavaroise façon opéra de bistro. Son cri est strident et dévastateur. En continuant, nous avons même un bonhomme de neige capable de se transformer en avalanche ! Comme vous le voyez, on fait à peu près tout ce qu'on veut avec quelques grammes de terre et de l'eau !

TRAZOM



# Previews

# ROCK'N ROLL RACING

Editeur : Interplay / Ocean      Sortie prévue : AVRIL

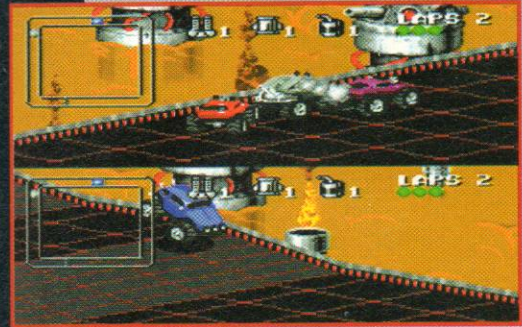


courses du jeu est toujours présente. Il peut être bon, en effet, que vous sachiez déjà que vos concurrents n'hésiteront pas à vous faire voler dans le décor, voire même à vous tirer dessus. Il ne vous restera plus qu'à leur rendre la pareille, ou alors à lui rendre la pareille, car il est tout à fait possible à deux joueurs de courir ensemble sur un écran splitté (coupé en deux, en fait). La pareille, oui, mais avec une bande sonore reprenant les plus grands thèmes rock, merveilleusement retranscrits sur votre Super Nintendo. C'est donc avec la plus grande joie que vous jouerez avec des musiques tonitruantes, genre la B.O. du film "The Blues Brothers". Alors je vous dis : comment patienter jusqu'en Avril pour pouvoir rouler sur ses concurrents tout en fredonnant la mélodie de Jack et d'Élod ? Ben, c'est très simple, en priant pour que vous teniez le coup, vu l'envie que vous aurez de dépouiller votre revendeur chéri.

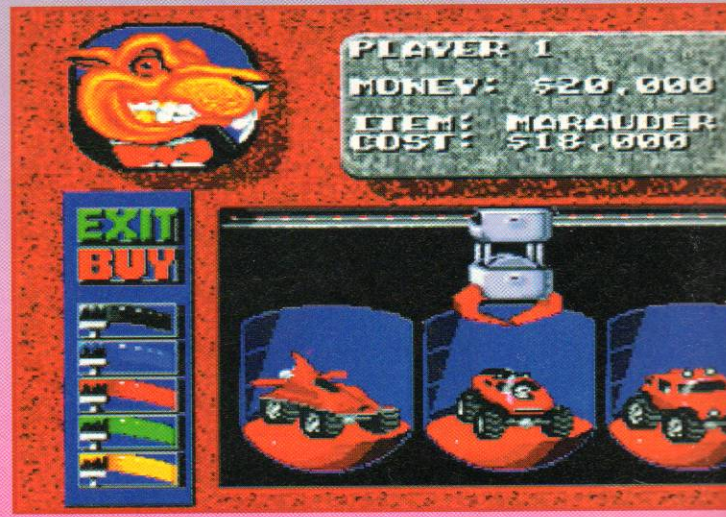
GREG



La galaxie a bien évolué depuis un siècle ; beaucoup de races extraterrestres ont pris contact avec la Terre, et l'ambiance est un peu comparable à celle de Star Wars, où toutes les races se rencontrent sur des tas de mondes différents. Le sport le plus en vogue en ce moment : la course à la mort. La musique des pilotes : le rock'n roll, let's get going !



## VIOLENCE, HUILE MOTEUR ET ROCK !



Déjà testé dans un ancien numéro de Joypad, nous nous permettons de vous reparler de ce jeu qui sera distribué officiellement dans notre beau pays par la belle société qu'est Ocean. Bien entendu, le jeu restera identique, et la tonne et demie de violence qui caractérisait les

# 3675 CONSOLE PLUS

**A LA UNE DU MOIS :**  
Le catalogue complet des cartouches d'occasion !

## JEUX D'OCCASION SUPER NINTENDO à 199 F<sup>TTC</sup>

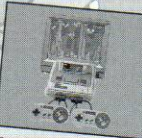
- |                   |                |                   |               |
|-------------------|----------------|-------------------|---------------|
| SUPER TENNIS      | SUPER KICK OFF | BARTS NIGHTMARE   | SUPER ALLESTE |
| SUPER SOCCER      | RACE DRIVING   | PIT FIGHTER       | KO FOREMAN    |
| SUPER GOAL        | ANOTHER WORLD  | JAMES BOND JUNIOR | DRAGONS LAIR  |
| SUPER PROBOTECTOR | SUPER R-TYPE   | LEMMINGS          | BATTLE CLASH  |
| BLAZING SKIES     | MAGIC SWORD    | ADDAMS FAMILY 1   | LETHAL WEAPON |
| PILOTWINGS        | SUPER OFF ROAD | WRESTLEMANIA      | SMASH TV      |
| RIVAL TURF        | SUPER PANG     | KRUSTY            | STARWING      |
| CASTLEVANIA 4     | F ZERO         | STRIKE GUNNER     |               |
| GHOUSTN GHOST     | SUPER EDF      | UN SQUADRON       |               |

## JEUX D'OCCASION S. NINTENDO EURO à 290 F<sup>TTC</sup>

- |            |                  |                      |                     |
|------------|------------------|----------------------|---------------------|
| TURTLES 4  | JACK NIKLAUS     | BULLS VERSUS BLAZERS | SUPER PANG          |
| PGA        | PUSHOVER         | FIGHTING SPIRIT      | JIMMY CONNORS       |
| ALIEN 3    | PARODIUS         | SUPER STAR WARS      | WORLD LEAGUE BASKET |
| SIM CITY   | MAGICAL QUEST    | POCKY N' ROCKY       | CANTONA             |
| NHL PA93   | FT EXHAUST HEAT  | MARIO WORLD          | BLANCO RUGBY        |
| TOP GEAR   | SUPER JAMES POND | MARIO COLLECTION     | ON THE BALL         |
| SUPER GOAL | ZELDA 3          | SUPER WIDGET         |                     |
| SUPER SWIV | BUSBY            | STREET FIGHTER TURBO |                     |
| TINY TOON  | MORTAL KOMBAT    | DESERT STRIKE        |                     |

## JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 199 F<sup>TTC</sup>

- |                   |                    |                    |                  |
|-------------------|--------------------|--------------------|------------------|
| MARIO 4           | MAGICAL QUEST      | HYPERZONE          | BATTLECLASH      |
| D FORCE           | WING COMMANDER     | BARTS NIGHTMARE    | CHESTER CHEETAH  |
| TURTLES 4         | ROAD RUNNER        | PILOTWINGS         | STREET FIGHTER 2 |
| CONTRA 3          | GODS               | ROKETEER           | KARDION          |
| BOXING            | KAWASAKI CARRIBEAN | SUPER EDF          | CAPTAIN NOVOLIN  |
| GRADIUS           | AXELLAY            | LEMMINGS           | WINGS 2          |
| D. DRAGON         | NBA ALL STAR       | CHUCK ROCK         | ALIEN PREDATOR   |
| F1 ROC            | NCAA BASKET        | ADVENTURE ISLAND   | CONGOS CAPER     |
| FINAL FIGHT       | GHOUST N' GHOST    | SPACE MEGAFORCE    | BRAWL BROTHER    |
| MECHWARRIOR       | SUPER NINJA BOY    | BILL LAIMBEERS     | TAZ MANIA        |
| UN SQUADRON       | SUPER OFF ROAD     | FAMILY DOG         |                  |
| KRUSTY FUN HOUSE  | STREET COMBAT      | STARFOX            |                  |
| PIT FIGHTER       | OUTLANDER          | POPULOUS           |                  |
| RPM RACING        | LETHAL WEAPON      | CALIFORNIA GAMES 2 |                  |
| GUN FORCE         | COMBATRIBES        | HOME ALONE         |                  |
| FOREMAN KO BOXING | GOAL               | TERMINATOR         |                  |
| SPIDERMAN X-MEN   | OUT OF THIS WORLD  | ROBOCOP 3          |                  |
| PLAY ACTION FOOT  | SUPER STRIKE EAGLE | JAMES BOND JUNIOR  |                  |
| TOM ET JERRY      | FACEBALL 2000      | JOE AND MAC        |                  |
| ADDAMS FAMILY     | PAPERBOY 2         | HIT THE ICE        |                  |
| AMAZING TENNIS    | SPANKY QUEST       | THE DUEL           |                  |
| BEST OF THE BEST  | THUNDER SPIRITS    | DARIUS TWIN        |                  |
| DINO CITY         | MAGIC SWORD        | SUPER TENNIS       |                  |
| RIVAL TURF        | SUPER WRESTLEMANIA | SUPER SOCCER       |                  |
| SIM EARTH         | RED OCTOBER        | BLAZEON            |                  |



BATTLECLASH  
CHESTER CHEETAH  
STREET FIGHTER 2  
KARDION  
CAPTAIN NOVOLIN  
WINGS 2  
ALIEN PREDATOR  
CONGOS CAPER  
BRAWL BROTHER  
TAZ MANIA

**OFFRE VALABLE  
SUIVANT  
STOCKS  
DISPONIBLES**

## JEUX D'OCCASION SUPER NES US à 290 F<sup>TTC</sup>

- |                    |                   |                        |                      |
|--------------------|-------------------|------------------------|----------------------|
| FATAL FURY         | MYSTIC QUEST      | CONGOS CAPER           | HUNT FOR RED OCTOBER |
| BATTLETANK         | SUPER NINJA BOY   | COOL SPOT              | SUPER CONFLICT       |
| FIRST SAMURAI      | SKULLAGGER        | DESERT STRIKE          | UTOPIA               |
| RACE DRIVIN        | WOLFCHID          | FAMILY DOG             | SECRET OF MANA       |
| SUPER HIGH IMPACT  | WARPSPEED         | FINAL FIGHT 2          | UNCHARTED WATERS     |
| HARLEY HUMOUNGIOUS | UTOPIA            | SUPER JAMES POND       | VALS 4               |
| JIMMY CONNORS      | FIREPOWER 2000    | KAWASAKI CHALLENGE     | SUPER WIDGET         |
| SONIC BLASTMAN     | ARCANA            | OPERATION LOGIC BOMB   | YOSHIES COOKIES      |
| NIGEL MANSSELL     | CLUE              | MORTAL KOMBAT          | WORLD HEROES         |
| HOOK               | BUSBY             | SUPER OFF ROAD BAJA    | ZOMBIES              |
| NHLPA HOCKEY 93    | DOOMSDAY WARRIOR  | ALIEN/PREDATOR         |                      |
| ADDAMS FAMILY 2    | CHESSMASTER       | RUN SABER              |                      |
| BRAWL BROTHERS     | THE LOST VIKINGS  | ROYAL RUMBLE           |                      |
| PEEBLE BEACH GOLF  | TOP GEAR          | POCKY N ROCKY          |                      |
| SUPER SOCCER CHAMP | KING ARTHUR QUEST | SIM CITY               |                      |
| ACTRAISER          | TEAM NFL FOOTBALL | ROCKY RODENT           |                      |
| SIM EARTH          | B.O.B.            | STREET FIGHTER 2 TURBO |                      |
| WORDTRIS           | CAESAR PALACE     | TINY TOON              |                      |
| PRO QUATERBACK     | CYBERNATOR        | SUPER SLAP SHOT        |                      |

**OFFRE VALABLE  
SUIVANT  
STOCKS  
DISPONIBLES**

# News magazine

## JEUX D'OCCASION MEGADRIVE à 139 F<sup>TTC</sup>

- |                      |                  |                        |
|----------------------|------------------|------------------------|
| ART ALIVE            | CHIKI CHIKI BOYS | GALAHAD                |
| AMERICAN GLADIATOR   | CAPTAIN PLANET   | GROWL                  |
| ALSIA DRAGON         | CYBORG JUSTICE   | GHOSTBUSTER            |
| AQUATIC GAMES        | CHAKAN           | GHOUST N' GHOST        |
| ALIEN 3              | CALIBER 50       | GAIARES                |
| ATOMIC RUNNER        | CHUCK ROCK       | GAIN GROUND            |
| ALEX KIDD            | DYNAMITE DUKE    | GREENDOG               |
| ARROW FLASH          | DICK TRACY       | GYNOUNG                |
| BURNING FORCE        | DECAP ATTACK     | GALAXY FORCE 2         |
| BEAST WARRIOR        | DOUBLE DRAGON    | HOME ALONE             |
| BATTLE SQUADRON      | DI BOY           | HERZOG ZWEI            |
| BACK TO THE FUTURE 3 | DARK CASTLE      | HELL FIRE              |
| BUCK ROGERS          | EX MUTANTS       | HARD DRIVIN'           |
| JAMES DOUGLAS BOXING | ESWAT            | INSECTOR X             |
| BONANZA BROS         | EMPIRE OF STEEL  | JEWEL MASTER           |
| BART SIMPSON         | EXILE            | JAMES POND 1           |
| BATMAN               | FATAL REWIND     | JAMES POND 2           |
| BATTLEROADS          | FIRE SHARK       | JORDAN VS BIRD         |
| CORPORATION          | MADDEN 92        | KING OF THE MONSTER    |
| CYBERCOP             | FATAL LABYRINTH  | KID CAMELEON           |
| CHESTER CHEETAH      | FANTASIA         | KRUSTY                 |
| CAPTAIN AMERICA      | FLICKY           | SUPER REAL BASKET BALL |
| CADASH               | MONTANA 2        | CRUE BALL              |
| CALIFORNIA GAMES     | GOLDEN AXE       | CASTLE OF ILLUSION     |

- |                     |              |
|---------------------|--------------|
| SHADOW DANCER       | WRESTLE WAR  |
| STEEL TALONS        | WARMSPEED    |
| SPACE HARRIER 2     | QUACKSHOT    |
| SUNSET STRIDERS     | OUT RUN 2019 |
| SPEEDBALL 2         | OLYMPIC GOLD |
| SHADOW OF THE BEAST | TAZ MANIA    |
| STREET OF RAGE      | WINGS OF WOR |
| SHINOBI             | WONDER BOY 3 |
| SPIDERMAN           | WORLD SOCCER |
| STAR CONTROL        |              |
| STARFLIGHT          |              |
| TECHNOCLASH         |              |
| THUNDERFORCE 2 ET 3 |              |
| TWIN HAWK           |              |
| TECNOCOP            |              |
| TALMITS ADVENTURE   |              |
| TOE JAM ET EARL     |              |
| TOXIC CRUSADER      |              |
| TRUXTON             |              |
| TERMINATOR          |              |
| TERMINATOR 2        |              |
| TRAMPOLINE TERROR   |              |
| TWO CRUDE DUDES     |              |
| TURRICAN            |              |
| TROUBLE SHOUTER     |              |
| UNIVERSAL SOLDIER   |              |



ZERO WING  
WORLD LEADER GOLF

**OFFRE VALABLE SUIVANT  
STOCKS DISPONIBLES**

## JEUX D'OCCASION MEGADRIVE à 259 F<sup>TTC</sup>

- |                        |                        |                       |
|------------------------|------------------------|-----------------------|
| AFTER BURNER II        | G.LOC                  | SHADOW OF THE BEAST 2 |
| DEVILISH               | GRAND SLAM             | SONIC 2               |
| DOUBLE DRAGON 3        | GOLDEN AXE 2           | SUPER KICK OFF        |
| ECCO LE DAUPHIN        | GLOBAL GLADIATOR       | NHLPA 93              |
| DESERT STRIKE          | HIT THE ICE            | SUPER MONACO GP       |
| EUROP CLUB SOCCER      | HARDBALL               | CAPRIATI TENNIS       |
| EL VIENTO              | S.HIGH IMPACT          | TURTLE NINJA 4        |
| EA HOCKEY              | INDIANA JONES          | THUNDERFORCE 4        |
| F 22 INTERCEPTOR       | THE IMMORTAL           | SPACE INVADERS 91     |
| FATAL FURY             | KLAX                   | TOKI                  |
| FERRARI GP             | LEMMINGS               | TALESPIN              |
| TINY TOON              | MIG 29                 | TAZ MANIA             |
| ARIEL LA PETITE SIRENE | MIGHT AND MAGIC        | WONDER BOY 5          |
| ANOTHER WORLD          | MUSHIA                 | WINTER CHALLENGE      |
| ABRAHMS BATTLE         | MARBLE MADNESS         | SUPER OFF ROAD        |
| TANK                   | MS PAC MAN             | X.MEN                 |
| BULLS/LAKERS           | NBA ALL STAR CHALLENGE | WORLD OF ILLUSION     |
| BALL JACKS             | PAC MANIA              | WORLD CUP 93 TECMO    |
| SUPER REAL BASKET BALL | COLUMMS                | ULTIMATE SOCCER       |
| BOB                    | POWER MONGER           |                       |
| BASEBALL 2020          | CHAMPIONSHIP PRO AM    |                       |
| EVANDER HOLYFIELD      | ROAD RASH 1            |                       |
| BUSBY                  | ROAD RASH 2            |                       |
| JAMES BUSTER DOUGLAS   | ROLO TO THE RESCUE     |                       |
| CENTURION              | RINGS OF POWER         |                       |
| COOL SPOT              | SUMMER CHALLENGE       |                       |
| DUNGEONS ET DRAGONS    | SWORD OF VERMILLION    |                       |
| DEADLY MOVES           | STREET SMART           |                       |
| FLASHBACK              | STRIDER 2              |                       |
| J.MADDEN 93            | STREET OF RAGE 2       |                       |
| FAERY TALE             | SPLATERHOUSE 2         |                       |

**Sous réserve de disponibilité**

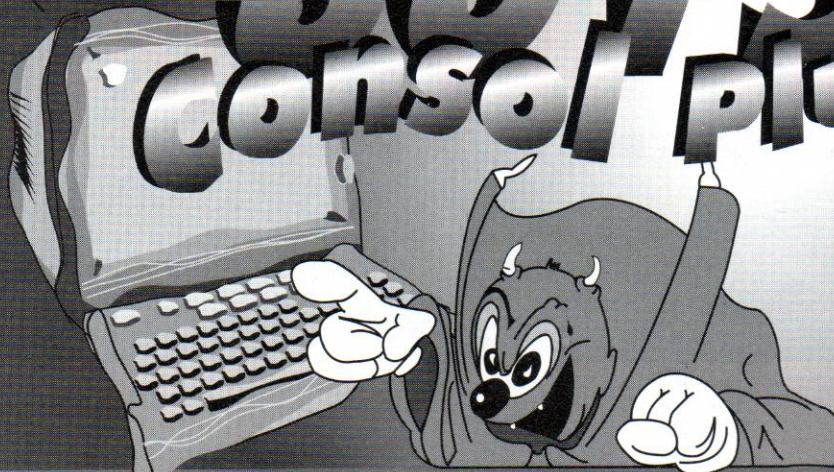
- |                       |
|-----------------------|
| JUNGLE STRIKE         |
| MORTAL KOMBAT         |
| STREET FIGHTER 2 C.E. |
| SON OF CHUCK ROCK     |
| WIMBLEDON             |
| F 1 FORMULA 1         |
| JURASSIC PARK         |

**Spécial dernière**  
Revendeurs **attention!** ne vous laissez plus abuser  
par de fausses propositions, contactez-nous !!!



# 3615 CONSOL PLUS

Ce Mois ci  
ça va encore



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

## SI TON MINITEL CHAUFFE, METS DE L'HUILE

**Le "TOP DU MOIS"**  
**3. D.O. PAL**  
 + Crash' n' Burn  
 + 1 Night trap  
**579F\***

\* par mois + apport de 445 F\*\* (voir conditions ci-dessous)

### JEUX MEGADRIVE

- STREET FIGHTER II<sup>CE</sup> 349 F
- PELÉ SOCCER 395 F
- LANDSTALKER 429 F
- NBA JAM 449 F
- FIFA SOCCER (v.f.) 379 F
- SONIC 3 (v.f.) 499 F
- DRAGONBALL Z (Téléphoner)

### LES "PLUS"

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

### JEUX SUPER NES

- EQUINOX 499 F
- VAL D'ISERE
- CHAMPIONSHIP 499 F
- YOUNG MERLIN 499 F
- NBA JAM 499 F
- TOUTES LES NEWS !!!**

Les  
Jeux à  
prix  
d'enfer

On rachète tes cartouches

### CASH !

- Mégadrive 100 à 150 F
- S. Nintendo 100 à 200 F

(suivant l'état de nos stocks et après accord téléphonique)

### LES OCCASES

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

### JEUX MEGA CD

- MORTAL KOMBAT (v.f.) 375 F
- DUNE (v.f.) 429 F
- MICROCOSM (v.f.) 429 F
- CLIFFHANGER (v.f.) 429 F
- GROUND TEXAS (v.f.) 429 F

### MODIFICATION MEGADRIVE

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

### LES CONSOLES

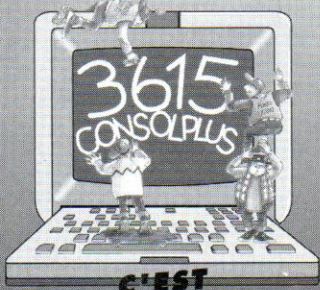
- SUPER NINTENDO à partir de 689 F
- MEGADRIVE II + 5 JEUX 989 F
- JAGUAR + 1 JEU 1790 F
- NEO GEO + 1 MANETTE 1790 F
- MEGA CD 2 + 1 JEU 1950 F
- AMIGA CD 32 + 2 JEUX 2390 F
- 3 DO + 2 JEUX (PAL) 5790 F

Les Frais de Port?  
C'est Gratos!

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

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

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



C'EST D'ENFER!

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

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

FRAIS DE PORT GRATUITS - SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F

TOTAL

#### COORDONNÉES

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

#### REGLEMENT

CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :  
 CARTE BANCAIRE .....  
 Expire fin [ ] [ ] [ ] [ ]  
 CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

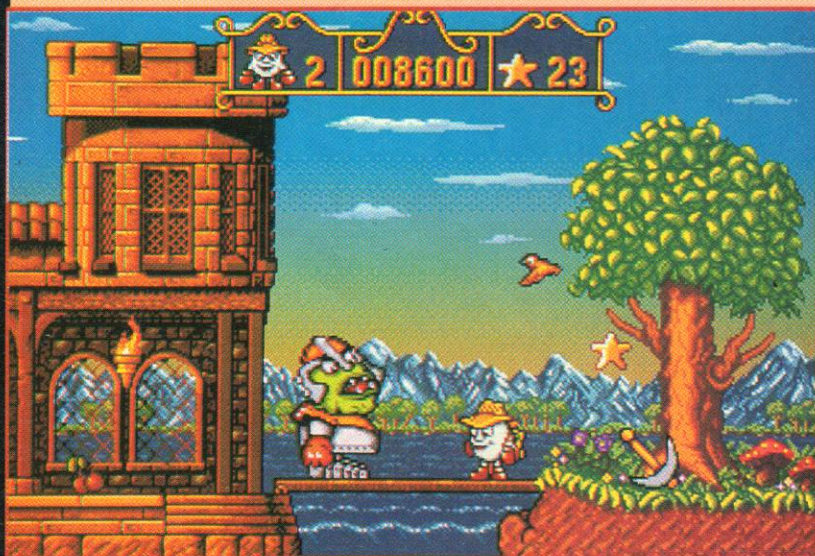
JP 29

# Previews

# CODEMASTERS!

## EXCELLENTE DIZZY COLLECTION

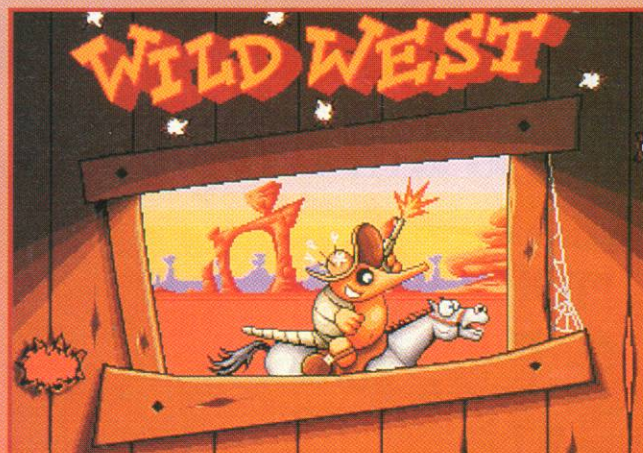
MEGADRIVE MASTER SYSTEM GAME GEAR



On commence par la star Codemasters par excellence, toutes machines confondues, je veux parler du roi des oeufs, Dizzy ! Les trois standards Sega vont être incessamment, à nouveau, balayés par un vent de folie Dizzy. On retrouve le genre de jeu particulier et les déplacements rigolos de Dizzy dans un nouveau style qui tient de la compilation. On trouve en effet trois genres de jeux dans Excellent Dizzy Collection : de l'action pure, de l'aventure et de la réflexion genre Puzzle Game. Admirez les trois clichés Megadrive, ils présentent les trois parties du jeu. Pour venir à bout du terrible Zak tout en restant constamment plongé dans un humour irrésistible, rien de tel qu'une petite partie de Dizzy.

## PYSKO PINBALL

MEGADRIVE



Six flippers dans une même cartouche, seul Codemasters peut le faire (même si les cartouches sont violettes et de formes bizarres). Parmi les flippers terminés on peut citer les flippers Wild West, Ghost, Rocket Land, et l'on peut aussi citer balnéaire, voilà, ça fait toujours rire... Tous les flippers sont originaux et complètement fous, puisqu'il s'agit de faire rebondir la boule, mais dans des situations peu classiques du genre bien connu des simulations de flippers. Vous devez par exemple vous charger de faire progresser une boule de flipper dans un train lancé à pleine vitesse, et dans un scrolling horizontal ne vous permettant pas de faire disparaître la boule de l'écran (sous peine de Game Over). Le reste est à l'avenant et non terminé encore.

## DROP ZONE

GAME GEAR

Putain, huit ans déjà ! Il était sympa ce petit shoot-them-up sur C64 ! Quelle idée originale d'adapter ce jeu mythique sur Game Gear. On retrouve exactement les mêmes niveaux que ceux de la version originale mais avec des graphismes améliorés (y a pas eu de mal !). Une remarque quand même : les graphistes ont retapé le jeu tout en gardant l'esprit original (on laisse quelques graphismes "escalier") L'action se déroule sur la Lune et vous devez escorter vos hommes qui tentent de rallier des bases. Un bon shoot sur Game Gear mais surtout un petit bijou pour nostalgiques.

## DROPZONE

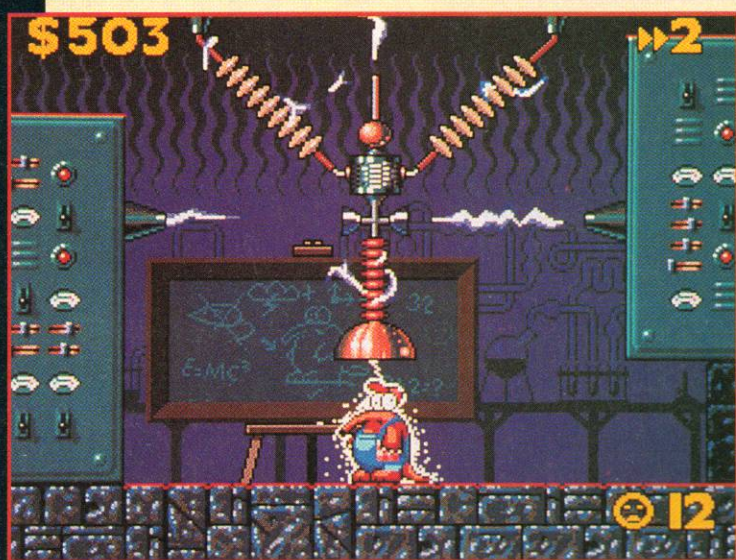
LICENSED TO CODEMASTERS 1994

DROPZONE ADVERSARIES

MAN	ANDROID	SPORE
PLANTER	BLUNDER STORM	TRAILER
NEMESITE	NMEYE	ANTI MATTER

# POUR TOUS LES GOUTS !

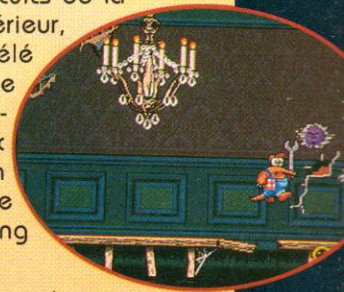
EDITEUR: CODEMASTER •



## SMARTVARK

MEGADRIVE

Smaartvark est un jeu original mêlant action et logique. Vous êtes un réparateur de télévisions qui prend son travail à cœur, tellement à cœur d'ailleurs qu'un beau jour, alors qu'il est penché sur les transistors d'une 70 cm NTSC, il se voit catapulté à l'intérieur des circuits de la bête. Commence alors un voyage intérieur, se déroulant dans six chaînes de télé (six niveaux donc). Vous contrôlez le petit réparateur, dans un jeu "cartoonnesque" et surtout très varié, les six chaînes proposant des mondes bien différents. Il est aussi possible de jouer à deux dans un mode Fighting bien rigolo.

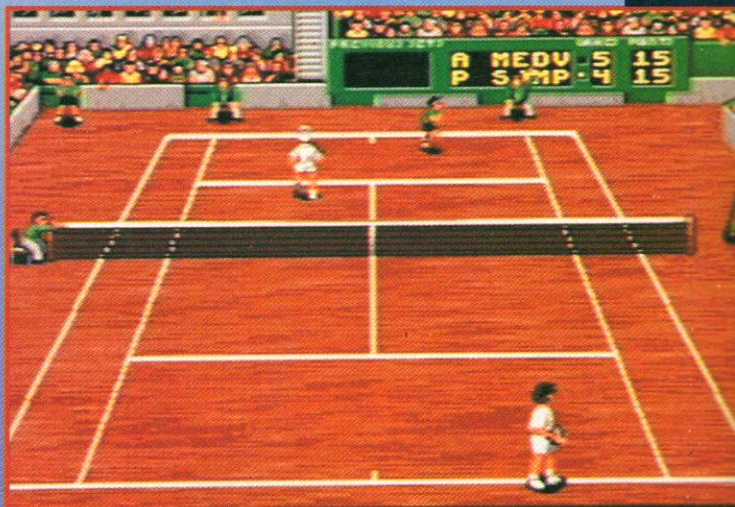


## TENNIS ALL STARS

MEGADRIVE

Curieuse, de la part de Codemasters, l'idée de sortir un tennis sur Megadrive ! On s'attend à du tennis délirant, avec des balles fluos et un terrain tout mou... Sérieusement parlant, il semble que Codemasters se soit décidé à nous préparer une vraie simulation classique, jouable à quatre joueurs simultanément, mais avec un esprit délibérément arcade (que l'on trouve sur NEC ou dans Super Tennis sur SFC) ; chose qui se fait rare dans le genre, sur Megadrive. Les quatre possibilités du jeu sont les modes Tournament, Challenge Match, World Tour, et Crazy Tennis, une petite surprise ! Toutes les options habituelles, inhérentes à ce type de jeu, sont évidemment dans la cartouche qui aura peut-être la forme d'une balle de tennis, on s'attend à tout, avec Codemasters, yeah !

DEREK DE LA FUENTE



# Previews

# LES SCHTROUMPFS

EDITEUR : INFOGRAMES  
 SORTIE PREVUE : FIN MARS SUR GAME BOY,  
 JUIN SUR NES ET SUPER NINTENDO

Après un très bon Astérix, le schtroumpf français Infogrames va refaire sérieusement schtroumpfer de lui en nous proposant un jeu schtroumpf sur toutes les schtroumpfs Nintendo (les schtroumpf Sega sont planifiées pour la rentrée prochaine).

## IL FAUT SCHTROUMPFER LES SCHTROUMPFS

Nous voilà transportés dans le schtroumpf merveilleux des Schtroumpfs imaginé par le schtroumpfeur Peyo. Les Schtroumpfs y coulent des jours paisibles... Mais voilà encore l'infâme Gargamel qui fait des siennes. Cette fois il a décidé de schtroumpfer fort et de schtroumpfer tous les schtroumpfs ! Il a déjà schtroumpfé le Schtroumpf à lunettes, le Schtroumpf farceur et la Schtroumpfette !

C'est décidé, le Schtroumpf costaud va partir pour schtroumpfer ses amis Schtroumpfs.

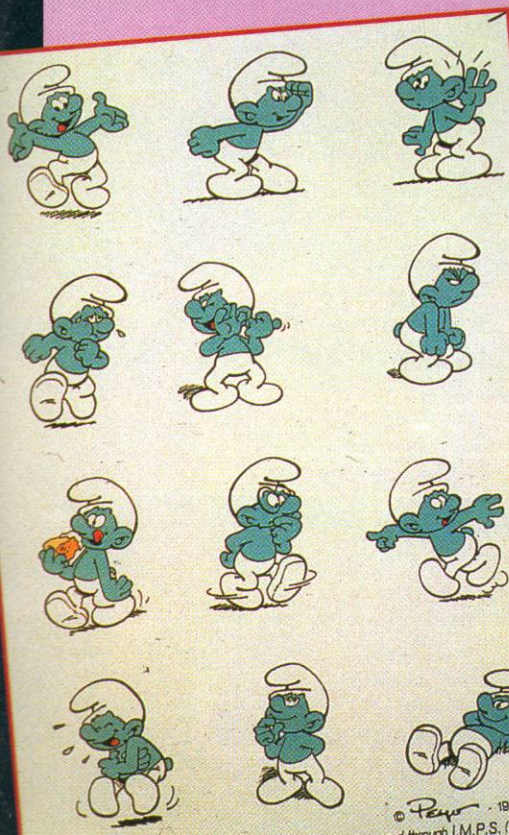
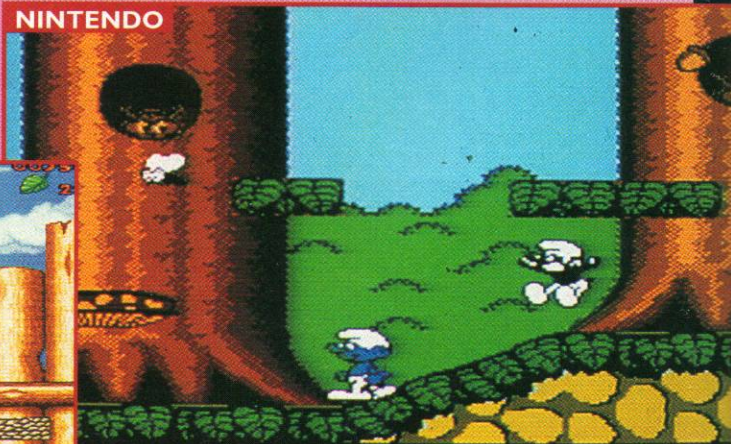
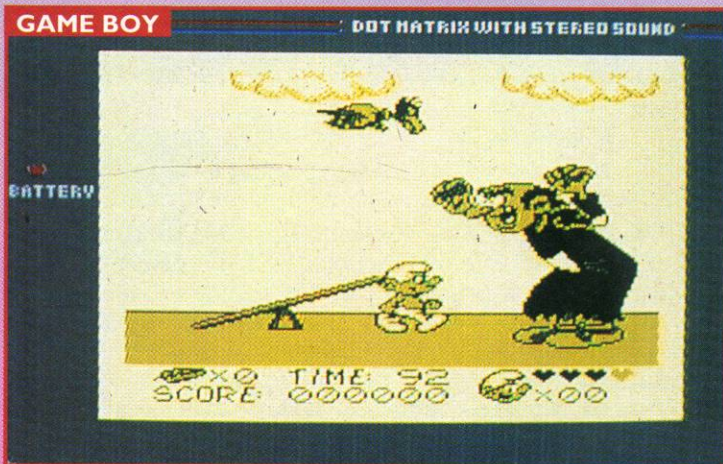
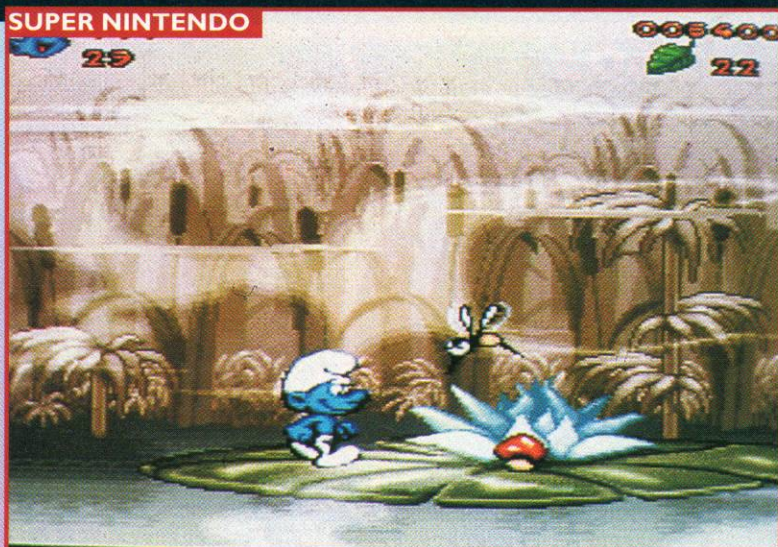
Et voilà qu'Infogrames nous propose un jeu Schtroumpf absolument schtroumpfant !

Il s'agit d'un classique jeu de plates-formes à la réalisation enlevée, notamment sur Super Nintendo qui est composée de quelque 20 niveaux totalement différents et issus de l'univers des Schtroumpfs.

On devra y affronter les fameuses mouches BZZZ, les redoutables Schtroumpfs noirs, Azraël (le chat de Gargamel), etc.

Nous vous proposons un test de la version Game Boy qui s'affirme d'ores et déjà comme l'un des jeux les plus trognons de la portable de Nintendo dès le mois prochain.

ROBBY



joystick  
N° 47 • MARS 94

# MARS 94 joystick

LES JEUX SUR MICRO

**COMMENT  
SERONT FAITS LES JEUX  
DE DEMAIN**

**COMMENT  
se porte l'Amiga ?  
18 NOUVEAUTÉS  
Fantastique: Mr Nutz...**

**COMMENT  
trouver vos vies infinies  
avec l'Action Replay PC**

**COMMENT  
finir vos jeux  
8 SOLUCES COMPLETES**  
GABRIEL KNIGHT, INNOCENT UNTIL CAUGHT,  
SAM & MAX HIT THE ROAD, POLICE QUEST 4, KING'S QUEST 6,  
LEISURE SUIT LARRY 6, DRACULA UNLEASHED, INCA 2

**COMMENT  
GAGNER UNE 3DO  
ET UN CD 32**

**NO COMMENT**



# Previews

# Le livre de

EDITEUR : VIRGIN I.E.



Le scénario du Livre de la Jungle reprend celui du dessin animé de Walt Disney. Vous êtes Mowgli, le petit d'homme perdu dans un monde qui n'est pas le sien, celui des bêtes sauvages. Heureusement, vous êtes un battant et la jungle ne vous effraie pas.

## JEU D'ACTION OU DE PLATES-FORMES ?

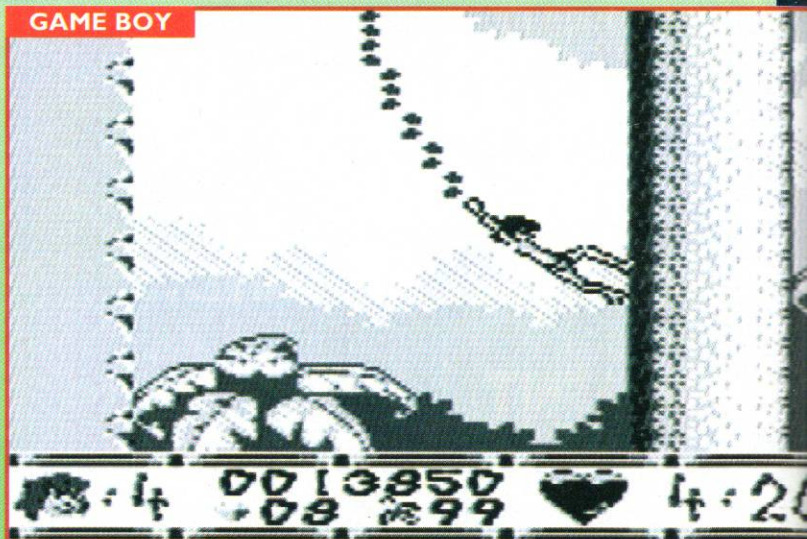
Mowgli peut courir, sauter et surtout lancer des projectiles sur les singes qui l'attaquent sans cesse. Ce jeu a donc des allures de jeu de plates-formes, mais il ne faut pas oublier que la plupart des progressions se font pas à pas en jaugeant tout ce qui se trouve devant. Il n'est en effet pas rare qu'un serpent enroulé sur lui-même vous attende à l'endroit où vous avez choisi d'atterrir après une longue chute. Il en va de même lorsque vous grimpez le long d'une liane qui peut s'enflammer rapidement.

## MOWGLI VERSION SUPER NINTENDO

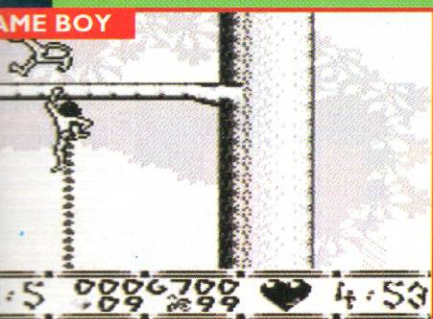
Le jeu est composé de 12 niveaux dont la plupart sont basés sur la jungle. Les graphismes s'annoncent superbes avec notamment un niveau se déroulant la nuit. L'animation du sprite est digne des labos Virgin, à tel point qu'une fois de plus on se demande si l'on

n'est pas en train d'assister à un vrai dessin animé. Outre tirer sur les ennemis, Mowgli peut aussi leur sauter dessus ou carrément les éviter grâce aux nombreux chemins possibles. On attend beaucoup de la version finale qui risque une fois de plus de combler petits et grands.

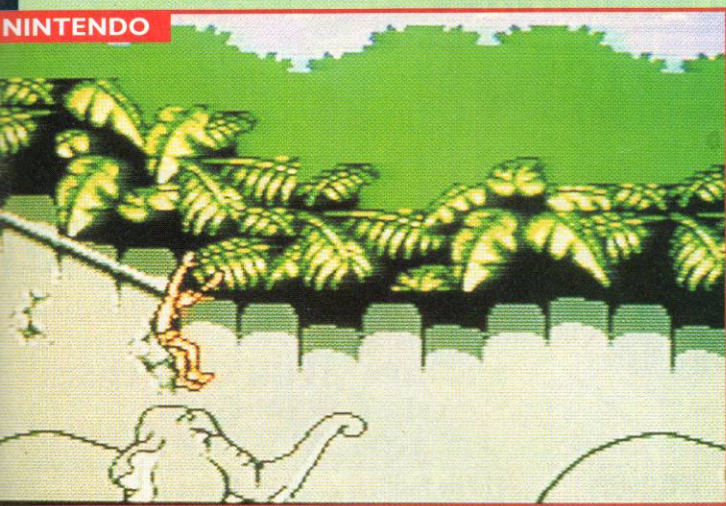
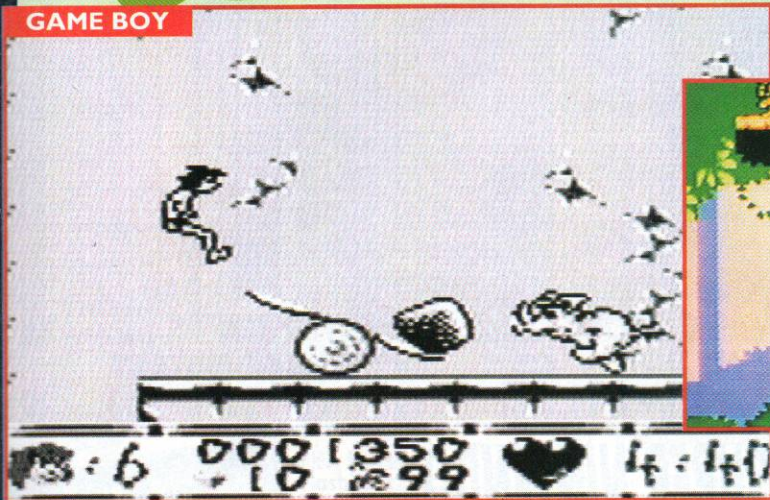
## GAME BOY ET NES : DU JAMAIS VU...



La surprise est aussi de taille quand on joue à la version NES. Même si les graphismes sont évidemment très inférieurs à la version 16 bits, on s'étonne de découvrir une animation aussi fluide et un personnage aussi alerte. Cela n'étonne d'ailleurs pas car la version Game Boy propose elle aussi une animation de Mowgli exceptionnelle pour du "deux couleurs". OLIVIER.



# La Jungle



**★ NOUVEAU !**  
Grâce à ton téléphone  
tu peux gagner tous ces super  
cadeaux !



**LA MEGA CD**



**LA NEO-GEO**

**LA SUPER NINTENDO**

et plein  
de cartouches  
de jeux



Pour jouer c'est facile, appelle vite a  
**36.68.98.0**

Une chance de plus si tu tapes le code clé > 24

**NOUVEAU**

**SHOOT AGAIN - LAVAL**  
0 rue du Val De Mayenne  
53000 Laval

**SHOOT AGAIN - RIQUET**  
Spécialiste du jeux d'occasions  
36-42 rue riquet,  
75019 Paris. M° Riquet.  
Tél : (1)42-09-47-31

**SHOOT AGAIN - LECOURBE**  
49 rue Lecourbe, 75015  
Paris. M° Sévres Lecourbe.  
Tél : (1)47-34-92-16  
et 42-73-35-41

**SHOOT AGAIN - FLANDRE**  
145 rue de flandre,  
75019 Paris.  
M° Crimée.  
Tél : (1)40-38-02-38

**SHOOT AGAIN - LE MANS**  
Centre commercial  
République, (sous la Rép.)  
72000 Le Mans.  
Tél : 43-24-83-03

**ARRAIRES D'OUVERTURE : Flandre, Lecourbe, Le Mans, Laval et VPC : Le lundi de 14H00 à 19H00 et du mardi au sa**  
**riquet : Du mardi au vendredi de 8H30 à 13H00 et de 16H00 à 19H30, le samedi de 8H30 à 13H00 et de 15H30 à 19H30 et le dima**

# DEMENT ! UN CADEAU SURPRISE PO

# NOUS RACHETONS COMPTANT, TOUS

**GAMEBOY + POP UP + 4 PILES : 399 FR\$**

Adventure Island .....	149	Paper Boy 2.....	129
Art Simpsons VS Jug	149	Prince Of Persia.....	189
BattleToads .....	169	Robocop .....	149
Chronic Comando .....	189	Rodlan .....	129
Bubble Ghost.....	169	Shadow Warriors .....	129
Caesar Palace.....	149	Spanky's Quest.....	129
Castelain .....	129	Speed Ball 2 .....	169
Castlevania 2.....	169	Splitz .....	129
Centipede .....	129	Spot.....	129
Crash Dummies.....	149	Star Wars .....	189
Docteur Frankin .....	189	Super Off Road.....	149
Double Dragon 2 .....	169	Supre RC Pro AM .....	149
1 Race .....	149	Terminator 2 .....	129
Gauntlet 2 .....	149	Tip Off .....	169
Look.....	129	Trip World.....	129
Judson Hawk .....	169	Universal Soldier .....	169
Lunchback .....	129	WWF Wrestlemania 2	179
Ninja Turtles 2 .....	189	Xenon 2 .....	179

## DU JAMAIS VU SUR SUPER NINTENDO, DES JEUX VERSIONS FRANCAISES EN PROMO A MOINS DE 300 FR\$

AXELAY .....	299	SHANGHAI 2 .....	269
BEST OF THE BEST.....	279	SIMPSONS .....	299
DRAGON'S LAIR.....	289	SUPER ALESTE .....	299
F-ZERO .....	289	SUPER DOUBLE	
JAMES BOND JUNIOR ...	279	DRAGON .....	299
LEMMINGS.....	279	SUPER EDF .....	289
LONEY TOONS,		SUPER KICK OFF.....	289
ROAD RUNNER .....	299	SUPER OFF ROAD.....	299
MAGIC SWORD .....	279	SUPER TENNIS .....	289
RIVAL TURF .....	269	TEENAGE MUTANT	
ROBOCOP 3.....	289	NINJA TURTLE 4 .....	299

## SUPER NINTENDO

**MANETTE  
99 FR\$**

**690 FR\$  
SEULE**

**ACTION REPLAY  
PRO 2  
499 FR\$**



**995 FR\$  
avec 1 JEU**

## NOUS REPARONS VOTRE CONSOLE !

Quelle que soit la provenance de votre console, nous réparons votre console ! Rapide et efficace, notre Service Après Vente vous fera sentir un devis gratuit.

Renseignements complémentaires au :  
**(1)42-73-35-41**

**RAPIDITE ET EFFICACITE, TELLE EST NOTRE DEVISE !**

# JAGUAR

## 1790 FR\$

**JEUX À PARAITRE :**  
Tiny Toons  
Checkered Flag 2  
Aliens VS Predator  
Crescent Galaxy  
Cybermorph  
Dino Dudes  
Club Drive  
Tempest 2000...

**GARANTIE 2 ANS PIECES ET MAIN D'OEUVRE**

Jouez plus sur la télé de vos parents, appréciez toutes les couleurs et la rapidité de votre console sur votre moniteur Amstrad. Ces adaptateurs UNIQUES sont compatibles avec toutes les consoles, aussi bien les japonaises (ou US) que les françaises.

- Adaptateur "A-128" pour l'image
- moniteur CTM 640 et 644 .....249 f
- Adaptateur "A-128 Plus" pour l'image et le son sur
- moniteur CM 14 .....249 f
- Paire d'enceintes actives pour le son sur
- Adaptateur "A-128" .....299 f
- Adaptateur complet "A-128 + paire d'enceintes" .....499 f

**UNE CONSOLE  
SUR UN  
AMSTRAD**

**GENIAL !!!** Découvrez les jeux NEWS non compatibles sur votre Super Nintendo avec **L'ADAPTEUR UNIVERSEL** Seul **199 Frs,** avec un jeu **99 Frs.**

<b>ACCESSOIRES</b>	<b>F1 Pole Position.....</b>	<b>469f</b>	<b>Ranma 1/2.....</b>	<b>499f</b>
Péritel Jap US .....	Family Dog .....	399f	Robocop 3.....	399f
Alim. SFC/Super Nes ..	First Samurai .....	449f	Run Saber .....	429f
Rallonge 2m10 .....	Flashback .....	449f	Shadowrun .....	499f

## TOUTES LES NOUVEAUTES DANS CHAQUE POINT DE VENTE, CONSULTEZ NOUS...

<b>CARTOUCHES</b>	Goof Trop.....	499f	Sim City .....	399f
Air Diver -Super- .....	James Bond Junior.....	399f	Star Wing .....	299f
Aladdin.....	Jurassic Park .....	499f	Street Fighter 2 Turbo	499f
Asterix .....	Lamborghini American		Super Bomberman .....	399f
Batman Returns.....	Challenge .....	399f	Super Ninja Boy .....	399f
Best Of The Best .....	Lost Vikings .....	449f	Sup.Off Road BAJA .....	399f
Blanco World Rugby ..	Mario All Star (Fra) .....	349f	Super Star Wars .....	499f
Bubsy .....	Mortal Kombat .....	499f	Tazmania.....	399f
Chester Cheatha .....	Mr Nutz .....	449f	Tiny Toons .....	399f
Cool Spot .....	NBA Tecmo Basketball	349f	TMNT Tourn. Fight.....	499f
Cybernator .....	Nigel Mansell.....	399f	Tom And Jerry .....	399f
Daffy Duck.....	Parodius .....	499f	Toys .....	399f
Dracula .....	Pilot Wings .....	199f	Wolf Child .....	399f
Eric Cantona Football ..	Pop'n Twinbee .....	499f	World Heroes.....	479f
F1 Grand Prix .....	Prince Of Persia .....	399f	Zelda 3.....	359f

Offre dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles. Prix révisibles sans préavis.





## EQUINOX

EDITEUR

SONY IMAGESOFT

GENRE

ACTION/AVENTURE

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

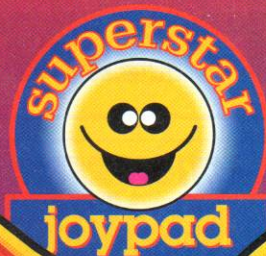
NOMBRE DE JOUEURS • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 8

CONTINUES

SAUVEGARDES

## SOLSTICE D'HIVER !



# Equinox



- Un jeu original et prenant.
- Une durée de vie énorme.
- Des graphismes superbes.
- Une ambiance sonore sublime.



- Quelques problèmes dû à la 3D isométrique et à son manque de précision, mais bon... pas de quoi en faire un plat !

### GRAPHISMES

Les décors sont superbes. L'ambiance est mystique à souhait, grâce à un choix de couleurs peu réaliste mais follement amusant à regarder !

### ANIMATION

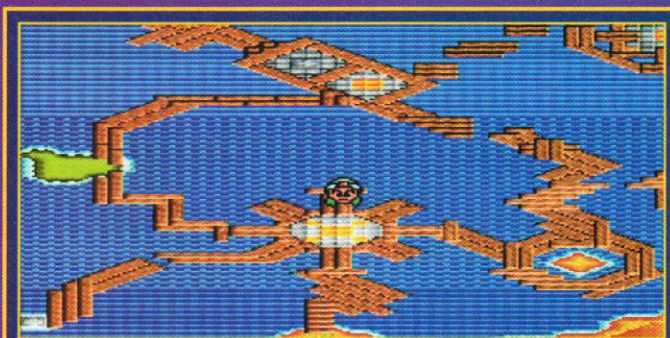
Pas de gros effets spéciaux (à part le mode 7 en surface) mais des scrollings réussis et fluides. Des déplacements quelquefois lents.

### MANIABILITÉ

On contrôle le héros sans problème avec un grand confort d'utilisation des armes et de la magie. Par contre, la 3D isométrique bugge quelquefois.

### SON/BRUITAGE

Le son Super Nintendo au top du top, yeah ! Des boss de fins sur fonds de techno, de la grande musique et des bruitages génialissimes.



### LES AUTRES VUES DU JEU (MONDE 4)

Lorsque vous êtes en surface, le décor n'a plus la forme des salles isométriques, mais il reste en 3D isométriques. Vous pouvez vous ballader entre les volatiles, observer les entrées du monde souterrain, et même avoir une vue générale du monde. Grâce au mode 7, il est possible de faire tourner tout ça.

**A**près Megaman et en attendant Metroid, Equinox est l'adaptation-suite d'un grand jeu sur NES, Solstice. On retrouve donc le même principe que dans la version 8 bits, c'est-à-dire le déplacement d'un personnage-héros dans des décors en 3D isométriques. Bien sûr, il ne s'agit pas seulement de déplacer et de regarder le paysage (fort beau d'ailleurs), il faut avant tout sauver sa peau. Tout comme sur NES, le décor défile en 3D isométriques, selon les déplacements du personnage, et les lieux sont subdivisés en salles, qui communiquent par des portes, des grilles et même des passages secrets. Pour entrer dans certaines salles, il est nécessaire de posséder des clefs de couleurs, que l'on doit trouver auparavant.

GLOBAL

96%



On l'attendait depuis longtemps et on n'est pas déçu, oh non ! Je crois que ce jeu est à placer au même niveau que les grands Mario et Zelda, sans photo à l'arrivée. Il possède en effet la touche Nintendo, sans pour autant venir des labos du big N, c'est d'ailleurs sans doute pour cela que Nintendo a pris tant de temps pour approuver le jeu Software Créations, édité par Sony Imagesoft. Tout joueur sur Super Nintendo se doit de posséder Equinox dans sa ludothèque, tant ce jeu est beau, complet et prenant. Il est vraiment difficile de se détacher de son atmosphère graphique et sonore mystique. Et surtout le désir d'aller plus loin, de résoudre les énigmes, est intense. Les sauvegardes sont pratiques, la difficulté est progressive, bref, tout le monde y trouve son compte. Le mélange d'action et de réflexion est génial. En fait, on s'éclate autant en tirant et en évitant les pièges qu'en réfléchissant (recherche, orientation, énigmes). Et je peux vous dire que certaines salles sont bien difficiles à passer. Vive Equinox !

OLIVIER



### LE BOSS 3 : QETZLCOATH

Ce truc qui tourne est en fait le boss dans ses derniers instants. Avant, il est constitué de quatre étages de blocs colorés. Un boss beaucoup plus facile que les boss 2 et 4.



### COMMENT GAGNER DES POINTS DE MAGIE ?

C'est simple, lorsque vous êtes en surface, allez vers les trous et attendez que des volatiles en sortent. Ils vous attaquent. Vous avez alors droit à une séquence d'action, comme sur le cliché. Après avoir terrassé le monstre, vous gagnez des points de magie, que vous pouvez transformer en points de vie grâce au sort Life. Voilà comment remplir les deux jauges.

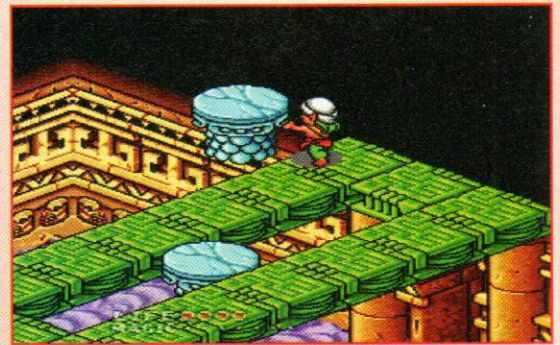
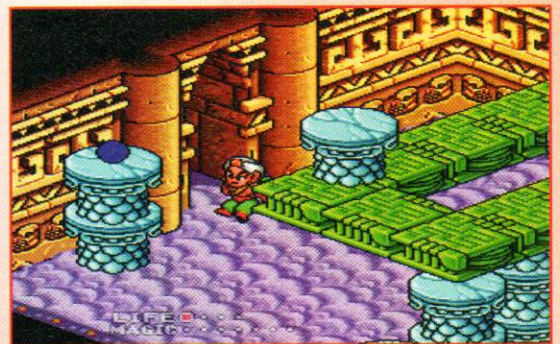
Chacun des huit mondes est représenté en 3D et peut tourner, grâce au mode 7 de la machine. Dans chaque monde, des entrées permettent de descendre dans des puits, qui sont en fait des accès vers les galeries de salles précédemment citées. Dans chaque monde également, le but est de trouver des boules (une douzaine en général), disséminées un peu partout dans les salles. Il est d'ailleurs souvent nécessaire de tuer des ennemis pour les faire apparaître. Lorsque toutes les boules sont récoltées, il faut trouver le gardien du monde et le vaincre, avant de remonter en surface et d'atteindre le monde suivant. Facile !

En ce qui concerne le scénar', il est basique et sans réelle incidence sur le jeu : longtemps après la défaite de Melkior par Shadax (dans Solstice NES), Galadonia se voit à nouveau envahie par les forces maléfiques du Mal de la Mort de la Concierge du Dragon Rouge qui Fait du Ski. Dur !

Shadax, le magicien de Solstice, est bien trop vieux pour se retaper une aventure et c'est donc son fils qui part au charbon, avec ses petites mains et ses petits muscles. Au départ, Glendhaal (vous !) ne possède aucun pouvoir magique et aucune arme, rien. C'est en se balladant un peu partout que notre héros va trouver des armes, des sorts et des pommes pour se refaire une santé. Dans les cinq premiers mondes, le but est de gagner une corde pour la harpe de Glendhaal (il y en a cinq donc), en trouvant à chaque fois toutes les boules de cristal. La suite est une autre histoire...

### UNE SALLE DU MONDE 3 BIEN MYSTÉRIEUSE !

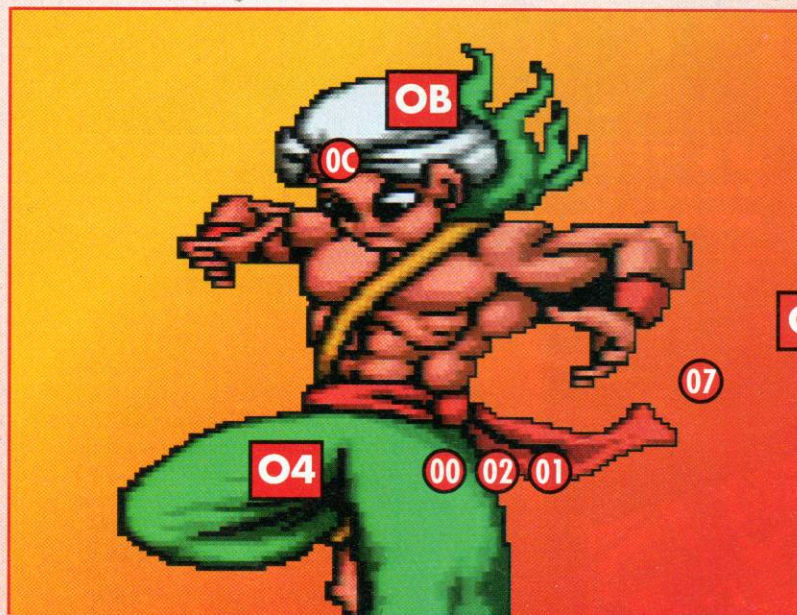
Je peux vous dire que j'ai un peu cherché pour passer cette salle du monde 3, juste un peu ! Alors voilà, le bloc vert tourne sans fin sur la plate-forme circulaire supérieure et vous regardez cela d'un air songeur. Ce qu'il faut faire est assez difficile : il faut suivre le bloc vert en le poussant pour qu'il tombe en fin de course. Ensuite, descendre et pousser le bloc pour vous en servir de marche, et atteindre la boule. Cool non ?





# Equinox

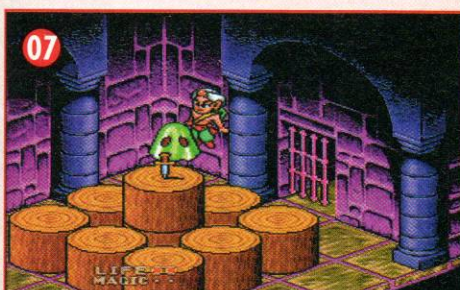
## GALADONIA LE PREMIER MONDE, EXPLIQUÉ



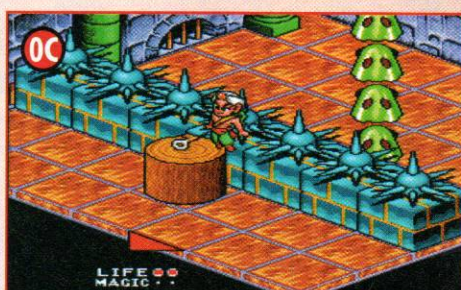
Le premier monde est assez relax avec 16 salles que l'on peut découvrir en descendant par trois salles principales 04, 0B et 0E. Dans Equinox, chaque salle est numérotée (vous pouvez connaître son numéro en appuyant sur Select). Je vous ai fait figurer les numéros de salles dans des ronds à côté des entrées principales par lesquelles on peut descendre.



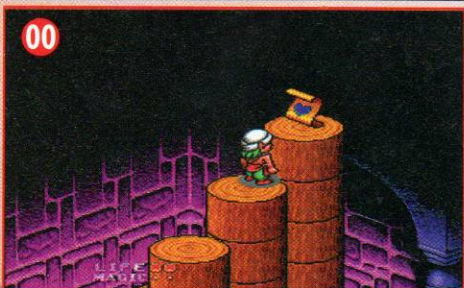
Vous arrivez au début du jeu dans cette salle centrale (salle 0E). A chaque fois que vous y revenez, vous avez la possibilité de sauvegarder la partie en cours. En fait, à chaque fois que l'on remonte à la surface par une échelle (qui tombe au centre de la salle quand on saute), on sauvegarde la partie et les items récoltés.



Dans cette salle (salle 07) se trouve la première arme du jeu. Elle est nécessaire pour continuer. Il est en effet impossible de jouer sans arme (comme dans le jeu sur NES). Car pour trouver des boules de cristal, il faut souvent tuer les fantômes qui traînent. Vous devrez tirer plus ou moins de fois sur ceux-ci selon leur couleur.



Dans Equinox, les grilles de couleurs sont nombreuses et vous barrent souvent le passage. Ici, la clef blanche (salle 0C) vous permet d'ouvrir la grille blanche de la salle centrale 04, qui mène au boss final. N'essayez pas de passer par dessus les piquants après avoir récupéré la clef, c'est impossible et dangereux (ça pique !).



A droite de la salle centrale 04 se trouve la salle 00, qui contient un parchemin vous donnant votre premier sort. Ce sort magique vous permet de vous revitaliser en points de santé. Mais attention, il faut pour cela posséder des points (verts) de magie.



Après avoir trouvé une clef blanche, vous pourrez passer de la salle principale 04 à cette salle 02. Une meute de fantômes vous poursuit et vous ne pouvez faire qu'une chose : vous sauver en faisant le tour et attendre que le bleu soit coincé. Feu !



**LE PREMIER BOSS : BONEHEAD**  
Après la folle course poursuite de la salle 02, vous débouchez dans la salle 01, celle du boss de fin. Pour le vaincre, vous devez lui tirer au moins huit fois dans la bouche. Pour cela, étudiez ses mouvements et surtout, ne le touchez pas.

# LES SECRETS DE TORI, LE DEUXIEME MONDE

Cette fois, le nombre de salles augmente, jusqu'à atteindre un total de 34. On peut descendre par quatre salles principales (04, 07, 12, 18). Attention, on peut atteindre les salles numérotées (en rond) par plusieurs entrées principales.



Dans cette salle OE, vous trouvez un manuscrit permettant de jeter un nouveau sort magique très utile. Ce sort s'appelle Slow. Il ralentit pendant un temps les mouvements de tous les ennemis d'un écran. Vous ne pourrez plus vous en passer.



En salle OB, vous trouvez une nouvelle arme plus puissante. Cette salle se trouve entre les salles centrales 04 et 12, vous le saurez. Chaque monde propose une nouvelle arme et un nouveau sort. A vous d'aller les dénicher et de ne pas vous perdre.



Lorsque vous descendez en salle centrale 12, allez complètement à gauche. Vous tombez sur cette salle circulaire (salle 10). S'il ne vous vient pas à l'esprit de pousser les blocs, comme sur le cliché, vous risquez de rester coincé. Faites ensuite le tour.



Lorsque vous tombez dans la salle centrale 18, une clef verte attire votre regard en haut à droite. Malheureusement, vous ne pouvez pas l'atteindre d'entrée comme ça facile les doigts dans le nez, non ! Il faut monter, pousser le bloc comme sur le cliché et redescendre.



Cette salle 1A (à droite de la salle centrale 18) est un no man's land de piquants qu'il est impossible de traverser. Impossible ? Pas vraiment en fait puisqu'une fois de plus, il faut se rappeler que Glendhaal peut pousser deux blocs d'un coup. Suivez les trois clichés et vous comprendrez comment faire pour atteindre la clef blanche, de l'autre côté des piquants.



## AVEZ-VOUS DEJA VU UN FANTOME DE PRES ?

Ce passage vous demande d'utiliser le sort Slow qui ralentit les déplacements des fantômes. Voici un petit tips : il est possible (comme sur le cliché) de se tenir sur le bord d'une plate-forme.



Dans cette salle (OF), il est obligatoire de tuer tous les soldats croisés pour ouvrir les portes, et surtout pour récolter une boule de cristal. Seul moyen de vaincre les soldats : leur tirer dans le dos (plusieurs fois) ! Un peu de magie Slow s'impose. Pour récupérer des points de magie, un petit tour en surface et des rencontres avec les chauve-souris géantes sont indispensables.



La salle 21 vous met aux prises avec un système démoniaque de grilles et de soldats que vous devez éliminer pour trouver une boule. Là aussi, vous pouvez vous tenir sur le bord de la plate-forme et vous faire frôler par les soldats, sans risque. Attention, les soldats passent leur temps à revenir sur leurs pas. A vous de vous débarrasser d'un des deux rapidement.



**LA SAGA DES CLEFS**  
Pas moins de sept clefs de couleurs sont à trouver dans ce monde. Vous voyez sur ce cliché qu'elles sont bien utiles en fait. Pour entrer dans la salle 1E, il vous faut soit une clef rouge (gauche), soit une bleue (droite), selon que vous arrivez de la salle centrale 12 ou de la 18. Ensuite, il faut une clef verte pour aller jusqu'au boss.



## 2° BOSS : SUNG SUNG

Cette tête de vieux chnok va vous poser davantage de problèmes que le premier boss, puisque vous ne pouvez toucher celui là que lorsqu'il apparaît ou qu'il disparaît. Une fois de plus, à vous de bien noter ses déplacements.



# Equinox



😊 Depuis Zelda, tout le monde attendait un jeu d'aventure/arcade digne de ce nom. On avait beau chercher, on ne trouvait décidément pas la perle rare, celle qui nous ferait passer des nuits blanches 5 fois par semaine, ou sauter deux repas par jour ! Grâce à Sony Imagesoft, on n'a pas attendu vainement. Equinox, la suite tant désirée (putain, deux ans !) de Solstice sur NES, arrive enfin et nous comble de bonheur. C'est en fait un jeu complet. Le mélange savant de musiques divines, de graphismes travaillés et d'aventures épiques fait de cette cartouche un investissement intelligent, voire obligatoire, et dont l'amortissement risque de se faire sur un très long terme. Si la maniabilité risque de vous gêner un chouia au début, pensez que c'est l'un des très rare défauts d'Equinox. Et si vous voulez vraiment vous éclater, allez-y, sans aucune retenue. Ce jeu, c'est du béton armé!

TRAZOM



ATTENTION À LA 3D ISOMÉTRIQUE : ÇA PIQUE UN PIQUANT, MEME EN 3D !



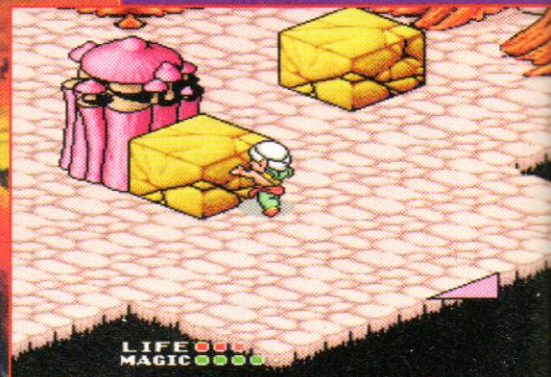
Pour passer cette salle, il est utile de lancer au préalable (dès que vous entrez) un sort Slow, pour éliminer le fantôme blanc en toute quiétude. Ensuite, il faut penser à monter sur la grille qui, quand elle se lève, vous permet de sauter sur la plate-forme contenant une boule de cristal.



Eh bien ! S'il y a un jeu qui était très attendu par nos compères joueurs, c'est bien celui-ci. Quelques questions agitent toutes les lèvres : "est-il à la hauteur, ou est-ce une merde sans nom ?"; "est-il mieux que Dragon ball Z 2 ?" (je ne vise personne). Sachez que oui, ce jeu est excellent et la preuve en est que le brave Olivier ne se décarcasse jamais autant pour un jeu, puisque le "mini-dossier" que vous avez sous les yeux lui a demandé au bas mot une semaine de travail.

Bien sûr, on est tenté de se dire que les quelques bugs qui viennent troubler le plaisir de jouer ne sont pas inexistantes, mais ils sont tellement insignifiants qu'ils ne doivent pas freiner l'acquisition de ce jeu, dont certaines énigmes vous donneront plus l'envie de tuer le chien du voisin à la perceuse qu'autre chose. Bien entendu, avec 16 mégas, on a de la place, et cette place est judicieusement utilisée ; suffisamment, en tout cas, pour que vous ne finissiez pas le jeu dans la quinzaine qui suit son achat, si vous voulez tout savoir. A effectuer tout de suite !

GREG 😊



Vous découvrirez vite que vous pouvez pousser des blocs avec vos petits bras musclés. Cela est vital pour atteindre certaines plates-formes et déjouer des pièges. Vous pourrez même pousser plusieurs blocs.

# AMICROPUCE

## JEUX VIDEO

# AMICROPRIX

### ORLEANS

22 Place Louis XI

☎ 38.68.15.50

Ouvert du Lundi au Samedi

de 10 Heures à 19 Heures

### JARGEAU

52 Grande Rue

☎ 38.46.10.31

➤ NEUF - OCCASION - ECHANGE ◀

Nous achetons vos jeux en bon d'achat

SUPER FAMICOM - SUPER NINTENDO - SUPER NES - GENESIS - MEGADRIVE  
MEGA CD - GAME BOY - GAME GEAR - NEO GEO - 3 DO - JAGUAR - PC - AMIGA

**SONIC 3** **490,00 F**

**DRAGON BALL Z3** **595,00 F**

**ADAPTATEUR 60 HZ** **100,00 F**

### OCCASION

SUPER NINTENDO à partir de 199 F    MEGADRIVE à partir de 99 F    GAME BOY/GEAR à partir de 99 F  
MEGA CD à Partir de 150 F    NEO GEO à partir de 350 F

### ECHANGE

GAME BOY/GEAR à 50 F    NES/SEGA à 50 F    MEGADRIVE à 70 F    SUPER NES à 100 F

**CARTE DE FIDELITE**    5 Echanges 6eme Gratuit - Carte complète 350 Francs d'achat gratuit  
Pour connaître les titres disponibles, téléphoner au 38.46.10.31

Bon de Commande par ☎ au 38.46.10.31

DESIGNATION	PRIX
PORT	30 F
TOTAL A PAYER	

Nom \_\_\_\_\_ Prénom \_\_\_\_\_

Adresse \_\_\_\_\_

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

Postal \_\_\_\_\_

Signature \_\_\_\_\_  
(Parents pour les mineurs)

Mode de paiement  Chèque bancaire     Contre-remboursement + 35 F

Chèques Débités le jour de la livraison

Toutes les commandes sont livrées par COLISSIMO

A retourner à :  
**AMICROPUCE**  
56 Grande Rue  
45150 JARGEAU

# Megadrive

VERSION  
FRANÇAISE

## TROIS VIKINGS SUR ORBITE !

### THE LOST VIKINGS

EDITEUR • VIRGIN I.E.

GENRE •

REFLEXION/PLATES-FORMES

DIFFICULTE • MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS • 1 OU 2

CONTINUES • MOT DE PASSE

NOMBRE DE NIVEAUX 37



- De la réflexion, en veux-tu, en voilà !
- Une fluidité de mouvement parfaite.
- L'humour, toujours l'humour !

- Une originalité qui fait la différence.
- Quasiment identique à la version SN !



- Juste un poil moins joli que sur SN.

### GRAPHISMES

Ce n'est franchement pas ce qui fait la grande force de ce jeu, mais ils ont le mérite d'être très "propres". Pas fouillis, quoi...

### ANIMATION

Aucun problème de ce côté-là. Les trois personnages, tous indispensables, bougent à merveille. Pareil pour les scrollings.

### MANIABILITÉ

L'ergonomie de jeu est en tout point remarquable ! Quel que soit le gaillard choisi, le maniement sera déconcertant de facilité..

### SON/BRUITAGE

De la très bonne musique "techno" hyper branchée et tout et tout, et aussi pas mal de bruitages complètement loufoques style dessins animés...

GLOBAL

91%

C'est avec Eric, Baleog et Olaf que vous passerez certainement le plus clair de votre temps dans les jours qui viennent. Pourquoi ? Eh bien, parce que ces trois gentils Vikings susnommés ont été enlevés par un certain Tomator, de la planète Crouton. Cet extraterrestre averti (qui en vaut donc deux) a eu en effet pour lubie, un beau jour, de se délecter des mets raffinés que constituaient des guerriers terriens de cette trempe. Pour résumer la situation, votre tâche sera de secourir ces trois malheureux avant qu'ils ne finissent en civet, ou pire, en hachis, dans le ventre de ce cannibale interplanétaire !

## WALHALLA, NOUS VOILÀ !



Si cette satanée momie vous touche, vous allez vous transformer à votre tour en sac à bandelettes

Qui a osé dire que les jeux vidéo rendaient complètement borges (à défaut d'autre chose) ? En tout cas, Messieurs Mesdames les détracteurs, sachez pour votre gouverne que *The Lost Vikings*, non seulement ne donne pas le sida, mais en plus permet de mettre en exergue vos talents (souvent cachés) de "réflexionneur". Si vous voulez vous tester à ce niveau-là, pas de problème, ce jeu est un **MUST** dans le genre action/réflexion. Et comme dirait Guy Roux, pour ne pas gâcher, vous avez droit à des musiques techno un peu bizarres, mais ô combien éclatantes, et en tout cas dans le ton de la cartouche, et c'est là l'essentiel. Pour moi, c'est simple : à partir du moment où j'ai commencé une partie, je ne me suis plus arrêté. Sauf une fois, pour respirer. J'avais le souffle coupé, j'vous dis ! Comme vous le voyez, *The Lost Vikings* est un jeu indispensable à la jeunesse d'aujourd'hui, trop friande de jeux de baston ! A bon entendeur... **TRAZOM** 😊



De retour dans le vaisseau de Tomator le Croutonien, il vous faudra, entre autres, détruire l'ordinateur qui se situe en bas, à droite de l'écranA



Un dinosaure complètement "spielbergien" semble vous porter beaucoup d'affection... Voire même un peu troooooop !!!!



# The Lost Vikings



Eric s'improvise volontiers chef-mécano sur un chantier ! Ici, il aura besoin de toute sa dextérité pour éviter toute fausse manœuvre.



Vous aimez la liberté, n'est-ce pas ? Alors n'hésitez pas à appuyer sur tous les boutons. Il y a forcément un passage qui va s'ouvrir quelque part



La téléportation, ça va un temps, mais quand vous en aurez des tonnes sur un seul niveau, vous finirez par être complètement déboussolé.



Comment critiquer le jeu préféré de Trazom ? D'ailleurs, je me demande bien pourquoi, car il ne s'agit aucunement de FI... C'est peut-être tout simplement parce que ce jeu est autant original que génial. Complètement axé sur l'entraide, il vous propose de réfléchir, de vous orienter et d'être très précis, le tout avec une bonne dose d'action. Que demander de plus ? Graphiquement réussi (bien qu'un peu en deçà de la version Super Nintendo), il ne propose pas d'effets spéciaux ni de scrollings délirants, ce n'est pas son propos. Son propos est de nous tenir en haleine, mission totalement réussie puisque l'on a du mal à se détacher du jeu. Seule mise en garde : il faut aimer le genre, car il ne s'agit pas d'action pure, vous serez prévenus.

OLIVIER 

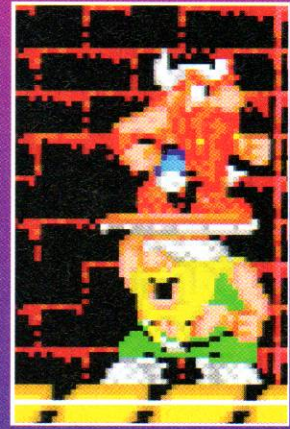
# CHACUN SON ROLE !



**Baleog le Teigneux** : Il tire à l'arc pour déclencher certains leviers inaccessibles ou pour éliminer les ennemis, et donne également des coups d'épée pour se frayer un chemin. L'est pas coriace, l'ami



**Eric le Vif** : Il est le seul qui puisse sauter de plate-forme en plate-forme. Il est également indétrônable dans le rôle de casseur de mur : un bon coup de tête et bonjour le passage secret !



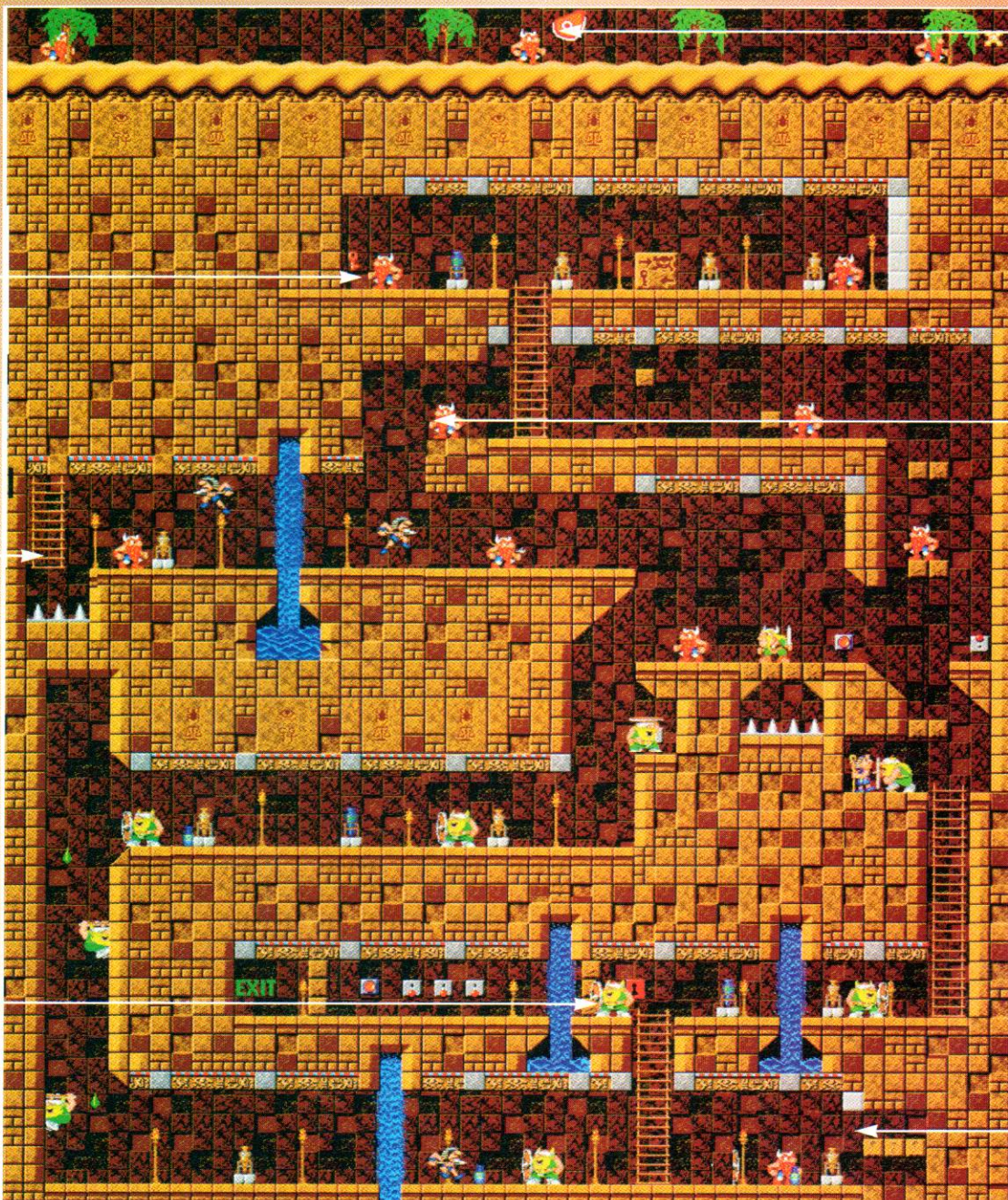
**Olaf le Costaud** : Son Bouclier fétiche lui sert pour tout : parachute, "porte-compagnon", "protège-compagnon", "protège-piston" ; bref, c'est l'homme fort par excellence !

## COMMENT SORTIR D'UN NIVEAU ?

Encore un mur à casser ! Cette fois, c'est pour obtenir le droit de sortir vivant, grâce à la clé récoltée

C'est à cet endroit précis, sur cette échelle, que vous pourrez accéder tout en haut du niveau. Matez donc ce qui vous attend...

"Ah, enfin, on est libre, les amis ! Olaf, passe la clé, veux-tu ! C'est Baleog qui l'a. Mais non, c'est pas moi. Alors, elle est où cette foutue clé ? Vous l'avez bouffée ou quoi ? Comment t'as deviné ?"



Humm, le gros morceau de gigot que voilà ! Si vous n'avez pas toute votre énergie, c'est vraiment le bon plan pour vous refaire une santé

Il faudra, à cet endroit, foncer tête baissée pour détruire encore un mur. Le passage vers l'échelle se matérialisera alors...

En cassant ce mur, vous découvrirez trois petites pierres sur lesquelles sera indiquée la seule et unique manière de placer les petits leviers disposés à la sortie. Important !

# The Lost Vikings

# DEMONSTRATION PERMANENTE DES DERNIERES NEWS 3DO

## VENTE - RACHAT - ECHANGE MODIFICATIONS - REPARATIONS

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

### S U P E R F A M I C O M

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

### S U P E R N E S

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

### S U P E R N I N T E N D O

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

### ACCESSOIRES

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

### 3 D O

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

### S U P . N E S / S U P . N I N O C C A Z

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

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

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

REGLEMENT EN ESPECES OU EN BONS  
D'ACHATS .

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

# POWER GAMES

31 RUE DE REUILLY 75012 PARIS  
METRO : REUILLY-DIDEROT OU FAIDHERBE-CHALIGNY  
RER : NATION - BUS 46-86

ouvert du lundi au samedi de 10h a 19h30

☎ : (1) 43 79 12 22 FAX : 43 79 11 05

### M E G A D R I V E

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

### M E G A C D

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

### PROMOTION SUR LES CONSOLES PORTABLES :

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

### N E O G E O

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

### N E O G E O O C C A Z

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

### N E C

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

### MEGADRIVE OCCAZ

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

GRAND CHOIX DE JEUX NEC CARD ET CD EN PROMOS :

EX: SPLATTER HOUSE 349F ; STAR SOLDIER 129F; JOY 99F  
PC KID2 149F; FINAL TENNIS 199F . NEWS ET COLLECTORS TEL.

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

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

CONSOLES - JEUX	QUANTITÉ	PRIX

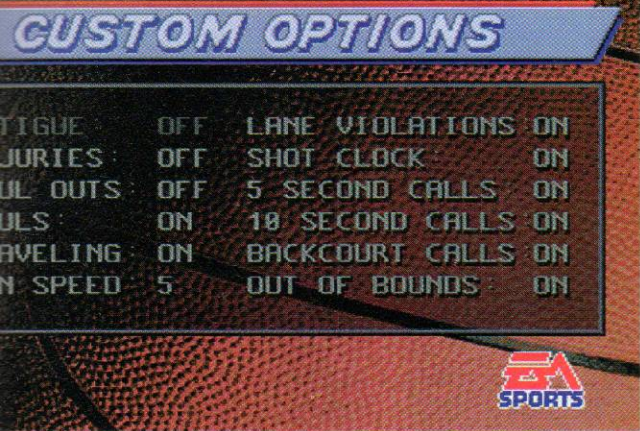
TOTAL À PAYER+ 30 F DE FRAIS DE PORT.

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

POUR LES CONSOLES : FRAIS DE PORT 50 F

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

# Megadrive



Un mode de jeu excellent : l'arcade custom. Choisissez vous-même les paramètres de jeu pour vos futures parties !

## RE-BASKET AVEC RE-ELECTRONIC ARTS !

**V**oici la toute première simulation de basket-ball qui peut se jouer à quatre simultanément ! Choisissez votre mode de jeu, exhibition, play off ou ligue, et sélectionnez votre équipe parmi les meilleures de la NBA. Lakers, Clippers, Bulls, Celtics, Sonics, Suns..., ainsi que les vedettes de chacune des 27 équipes, comme Pippen, Mullin, Divac, Worthy, Threatt, Barkley, Robinson, Paytone, Malone, O'Neal... Ils sont tous là ! Les nouveautés de cette version 94 tiennent en quelques lignes : possibilité de jouer une saison complète, utilisation du 4 Way, possibilité de "gérer" ses équipes, rebond autour du panier... Et quelques autres nouveautés qui n'ont, hélas ! rien d'extraordinaire. Une fois sur le terrain, les règles sont appliquées de façon draconienne. Tout semble possible, car la simulation est ultra complète. Sans créer l'événement autant qu'un Fifa International Soccer, NBA Showdown'94 est, comme toutes les plus récentes mises à jour de jeux EA, le jeu de basket le plus achevé.

# NBA SHOWDOWN



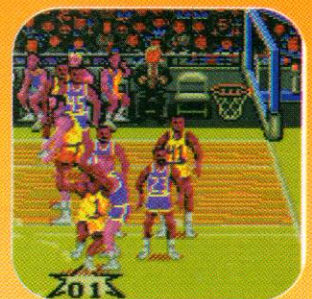
## NBA SHOWDOWN'94 CONTRE NBA JAM

Le duel du mois ! Il est vrai que, campagne publicitaire monstrueuse oblige, on parle beaucoup plus du NBA Jam d'Acclaim que du NBA Showdown'94 d'Electronic Arts. Alors, entre ces deux jeux de basket, tous deux bénéficiant des autorisations de la NBA pour utiliser les vraies équipes et les véritables joueurs, quel est celui qui s'en tire le mieux ? Rendons tout d'abord à César ce qui lui appartient. Ces deux jeux de basket n'ont en fait pas exactement le même sujet. NBA Jam est un jeu de Street Basket Ball, divertissement très en vogue depuis les exploits du Dream Team aux derniers J.O., alors que NBA Showdown reste plus traditionnel, avec de vrais matchs de basket bien classiques. Malgré leurs nombreuses différences, ces jeux se rejoignent au moins sur un point : il est possible d'y jouer à quatre simultanément. Notez au passage que le jeu d'EA utilise l'adaptateur 4 Way alors que le NBA Jam celui de chez Sega ! Sinon, ce n'est pas drôle. En mode multijoueur, le jeu d'Acclaim s'en sort beaucoup mieux pour une raison bien simple : il n'y a que quatre joueurs sur le terrain, et par conséquent, le risque de confusion reste minime. Se voulant beaucoup plus fun, NBA Jam séduit les amateurs qui en ont assez des simulations de basket qui se succèdent tout en se ressemblant. La tradition, ça a sans doute du bon, mais pas dans les jeux vidéo. Bref, si vous voulez un vrai jeu de basket, lorgnez plutôt du côté de NBA Showdown ; par contre, si vous ne cherchez qu'un nouveau jeu d'arcade - et que vous êtes fana de la borne originale -, laissez-vous tenter par NBA JAM.



Y en a marre de voir toujours les mêmes jeux. Un jeu de basket, ça va, au bout du cinquantième, on commence à désespérer, si l'on ne voit rien de véritablement nouveau. En dehors du World League Basket-ball de la Super Nintendo, qui changeait radicalement le système des vues grâce aux incessantes rotations, on ne trouve rien de révolutionnaire dans le genre depuis quelques temps. La véritable nouveauté de ce soft : la possibilité d'y participer à quatre simultanément, à l'aide de l'adaptateur 4 Way. Malheureusement, après avoir essayé ce mode de jeu avec Traz, Olivier et Tonton Steph, nous avons été unanimes pour dire que ce n'était franchement pas pratique. On suit avec du mal son joueur, et lorsqu'il y a une mêlée un peu confuse, on ne sait plus qui est qui. NBA Showdown n'a rien d'extraordinaire, et en restant avec votre Team USA ou bien votre Bulls VS Blazers, vous ne manquez absolument rien. Au lieu de faire de la quantité, il serait temps de faire de l'original.

TSR ☺





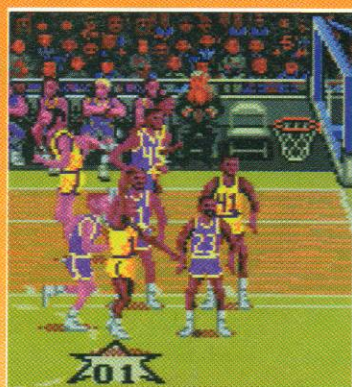
A quatre joueurs simultanément, chaque joueur se démarque des autres par un symbole géométrique placé sous ses pieds. L'inconvénient, c'est que lorsque les joueurs sont trop proches les uns des autres, ces signes se chevauchent, et on n'y voit plus rien. C'est bête hein ?

# NBA 94



Je vais encore passer pour un râleur mais je trouve que nos amis d'Electronic Arts (je flatte, vu ce qui suit) ont un peu abusé, avec cette énième simulation de basket. Car même s'il s'agit d'un five on five (ce qui n'est pas le cas de NBA Jam, le grand rival du mois), il n'est pas particulièrement réussi. Graphiquement, je me demande s'il n'est pas inférieur aux précédents. La maniabilité est bonne et l'on retrouve la touche EA ; mais sans véritable renouvellement, d'où mon énervement. Par contre, NBA Showdown est la première simulation de basket à pouvoir être jouée simultanément à quatre partenaires sur Megadrive, et cette nouvelle option vaut sans doute le détour, si vous avez la possibilité de jouer à plusieurs chez vous.

**OLIVIER** 😊



**LE JEU SEMBLE STAGNER EN MILIEU DE TERRAIN...**



**NON ! IL PASSE AU NUMÉRO 4 QUI ÉTAIT DÉMARQUÉ.**



**LE NUMÉRO 4, SE DIRIGE VERS LA RAQUETTE !**



**RIEN NE L'ARRÊTE, IL FILE DROIT AU PANIER !**



**LA DÉFENSE RESTE DE MARBRE ! IMPLUANTE.**



**SMASH ! DEUX POINTS SUPPLÉMENTAIRES...**



**UN SUPER SMASH !**

## NBA SHOWDOWN 94

EDITEUR • **ELECTRONIC ARTS**

GENRE • **SIM DE BASKET-BALL**

DIFFICULTE • **MOYENNE**

NIVEAU DE DIFFICULTE • **3**

NOMBRE DE JOUEURS • **1 À 4 (SIMULTANÉ)**

CONTINUES

**SAUVEGARDES AUTO**



- Encore un jeu auquel on peut jouer à quatre.
- Vrais joueurs, véritables équipes... C'est le label NBA.
- Le mode custom options !



- Le jeu à quatre est assez confus.
- Le 5e basket Electronic Arts ?

### 12 GRAPHISMES

Ce n'est pas le plus beau des jeux de basket. L'aspect physique des joueurs est conservé.

### 16 ANIMATION

Bien plus rapide qu'un Bulls contre Lakers. Il est même possible de choisir sa vitesse de déplacement.

### 15 MANIABILITÉ

Dommage qu'à quatre joueurs le jeu demeure très confus.

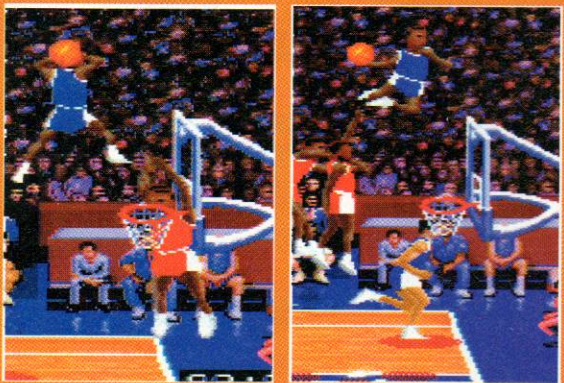
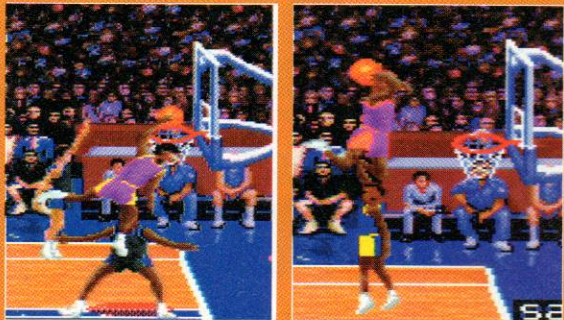
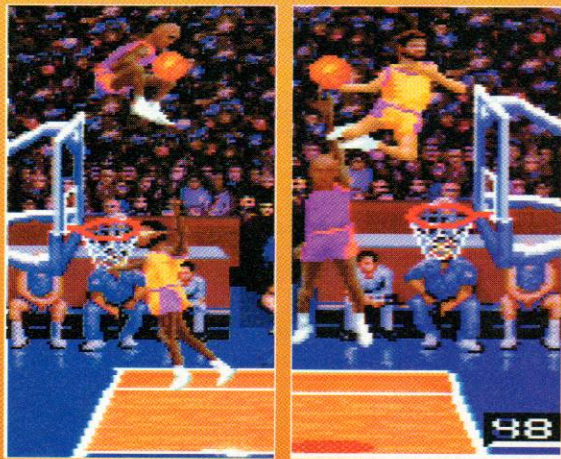
### 12 SON/BRUITAGE

Le public se fait entendre une fois par match, et les bruitages restent moyens.

**GLOBAL 78%**

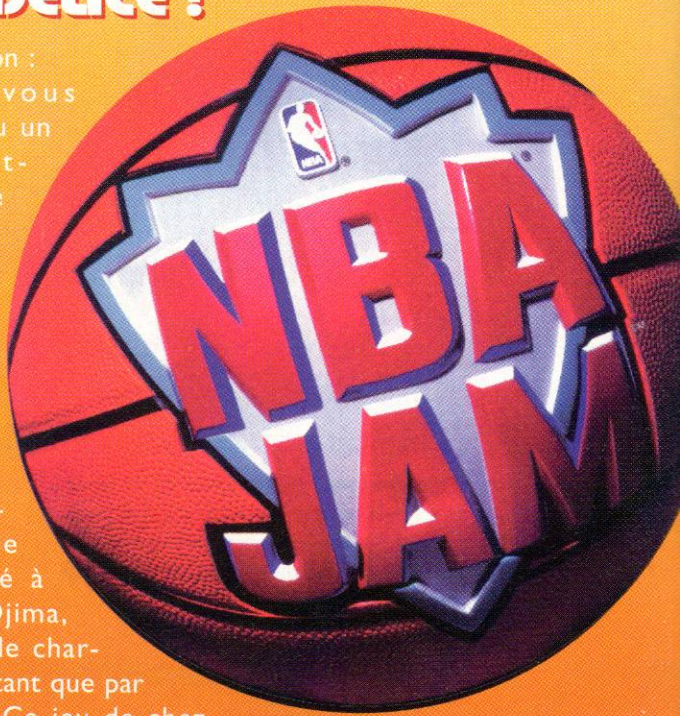
# Super Nintendo

**TOMAHAWK JAM + CANNONBALL =  
THE FUNK ON THE ON THE DUNK !**

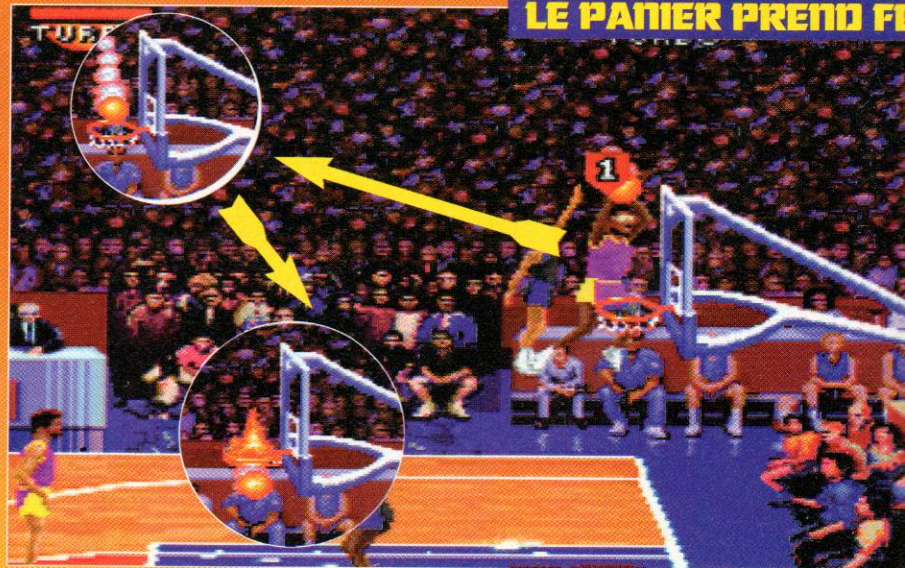


## NBA CONFITURE : UN VRAI DÉLICE !

**Q**uestion : avez-vous déjà vu un basketteur faire trois fois le tour de la Terre avec une balle en flammes et marquer un panier ? La réponse est affirmative si vous avez déjà joué à NBA JAM en arcade. Elle sera sans doute affirmative car tout le monde a déjà joué à NBA Jam (même Djima, notre maquettiste de charme, qui ne jure pourtant que par Art Of Fighting 2). Ce jeu de chez Midway est, au même titre que Mortal Kombat, un des plus grands succès des jeux vidéo en salle. Cela est d'autant plus exceptionnel qu'il s'agit d'un jeu de basket et que c'est le premier à bénéficier de l'accord de la NBA. Le succès de ce jeu pouvant être joué à quatre simultanément réside dans sa simplicité, eh oui ! L'humains ludicus s'amuse toujours plus quand il ne faut pas trop réfléchir... Le jeu étant un Two On Two ne respectant à peu près aucune règle du basket, on s'éclate sans trop se prendre les neurones. Une autre composante du succès total de ce jeu d'arcade réside dans les graphismes fabuleux des joueurs obtenus par digitalisation de vrais athlètes. Je passe sur les tips, les coups spéciaux et les clins d'œil à des personnages connus pour finir sur une autre nouveauté du jeu d'arcade : la possibilité de sauvegarder son joueur et de le retrouver plus tard avec toutes ses caractéristiques. La version testée ici n'est évidemment pas celle de la borne d'arcade, mais s'en rapproche énormément, dans l'esprit comme dans les graphismes. A vous de jouer et ne soyez pas timides, on peut tout faire dans NBA Jam, c'est du street basket à la mode NBA.



### LE PANIER PREND FI



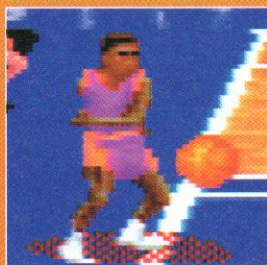
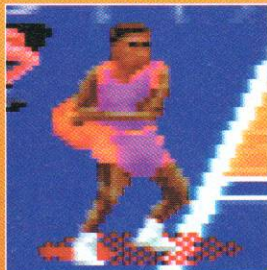
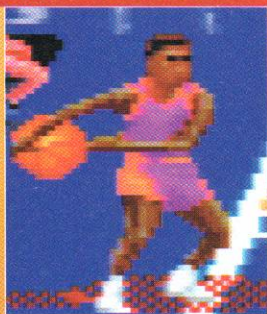
Quelle splendide adaptation que ce NBA Jam Super Nintendo. On retrouve tous les coups surhumains de la borne d'arcade, les panier qui explosent, les balles en feu, etc. Alors bien sûr, NBA Jam n'est pas une simulation de basket habituelle car elle ne respecte aucune règle et, de plus, il ne s'agit que Two On Two : mais quel plaisir de jeu. Je peux vous dire qu'à quatre joueurs, c'est la folie sur le terrain. Le jeu est très facile d'accès avec seulement deux possibilité par exemple en attaque : la passe ou le tir avec ou sans turbo. Cela permet à n'importe qui de jouer de suite sans s'entraîner. Le jeu est en fait intuitif et complètement fun. Certains smashes sont complètement fous. Le revers de la médaille est que l'on doit parfois miser sur le hasard et que l'on ne contrôle pas toujours ses joueurs. Mais de toute façon, on s'amuse pendant des heures (même à un joueur). Méfiez-vous de tout le tapage qui va être fait par Acclaim autour de ce jeu, mais sachez que NBA Jam est de toute façon un super jeu de basket à posséder obligatoirement sur Super Nintendo.

OLIVIER 



## LE FAMEUX DEROULE DE BALLE DE TRAZOM (AUX PETITS OIGNONS)

**LANCER DE JOUEUR + BALLON !**  
Les joueurs des Lakers ont découvert un nouveau jeu très amusant : ils attrapent un joueur avec la balle et ils le jettent vers le panier. Divac fait la tronche en se demandant si le panier va supporter son poids de géant.



Si vous êtes amateur de sensations fortes, pas fragile des oreilles et adorateurs du Dieu Basket, vous ne vous êtes pas trompé de page, ni de test. NBA Jam sur Super Nintendo est véritablement un petit bijou de divertissement. Surtout lorsqu'on a la chance d'y jouer à quatre en même temps. Le délire est garanti, croyez-moi ! A long terme, je ne dis pas que vous risquez de vous en lasser, mais dites-moi quel jeu dans le monde est éternellement intéressant ? Aucun, bien sûr. NBA Jam ne le sera pas non plus, mais il aura au moins le mérite de vous éclater durant de longues semaines. Techniquement, cette version est quasiment identique à celle de la MD, si ce n'est qu'elle possède largement plus de couleurs, et qu'elle est un peu moins rapide. Rien de bien grave en tout cas, en regard du "fun" qu'elle vous apportera. Encore bravo pour cette réussite !

TRAZOM 😊

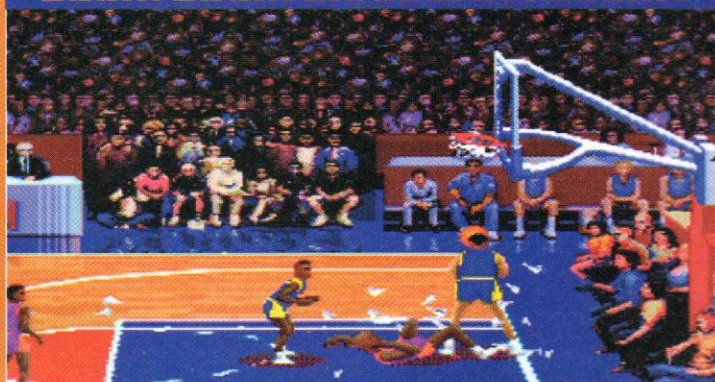


## MD VS SN

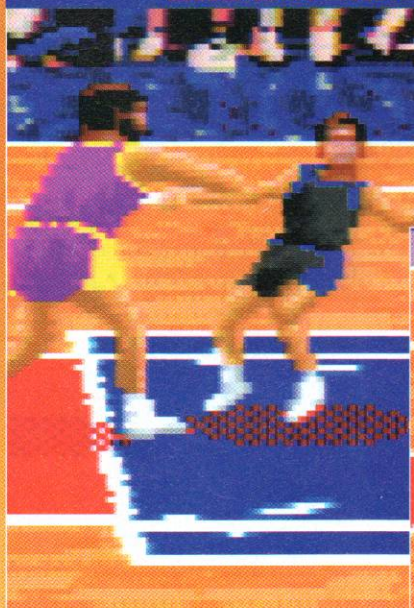
Comme d'habitude, la comparaison entre

les deux machines fait ressortir les habituels défauts et qualités des deux machines. La version Super Nintendo est bien plus belle graphiquement et ce, pour deux raisons. Les décors tout d'abord sont d'une excellente qualité (sol, tribunes). Ensuite, les joueurs ne ressemblent pas à des vers de terre comme sur Megadrive. Sur Megadrive, c'est moins beau mais c'est plus rapide. Les sprites sont légèrement plus gros et l'on contrôle mieux la balle. On sait toujours sur Megadrive ce qui se passe exactement et qui est en possession de la balle lors des échos fourrés. Sur Super Nintendo, c'est parfois un peu flou. La maniabilité générale est à égalité sur les deux machines avec les mêmes coups fabuleux. Un petit plus pour les digits vocales sur Megadrive qui sont plus nombreuses. Globalement, je préfère quand même la version Super Nintendo.

## BOOM BOOM SHAKALAKA BOOM !



## UNE DÉFENSE DE FER



Que ce soit un coup de poing ou un vol de balle à votre adversaire, vous arriverez à réaliser une défense inédite dans le monde du basket.



## NBA JAM

EDITEUR • ACCLAIM

GENRE • BASKET-BALL

DÉLIRANT

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 5

NOMBRE DE JOUEURS •

1 A 4

NOMBRE D'ÉQUIPES • 27

CONTINUES

MOTS DE PASSE



- Une excellente conversion d'arcade..
- Un jeu bourré de détails et d'astuces.
- Un basket original et très fun à jouer.

- On peut jouer à quatre.



- Attention, ce n'est pas une simulation.
- Trop de hasard dans les mouvements.
- Pas assez de coups du basket.

VERSION FRANÇAISE

18

## GRAPHISMES

Les tribunes, le sol, les joueurs : tout est parfaitement réussi. Les graphismes sont fins et les détails abondent.

17

## ANIMATION

Aucun ralentissement et une animation des joueurs fluides. Certaines actions paraissent cependant un peu lentes.

17

## MANIABILITÉ

D'une prise en main ultra rapide (il y a très peu de coups). Arme à double tranchant, on ne sait pas toujours ce que l'on fait.

15

## SON/BRUITAGE

La bande son n'est pas au top mais reste potable. Par contre, même s'il y en a peu, les digits vocales sont d'excellente qualité.

GLOBAL

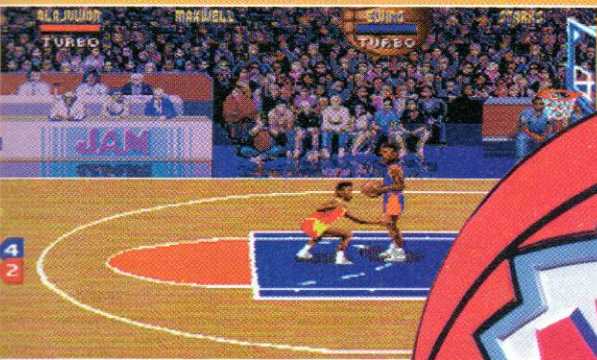
89%



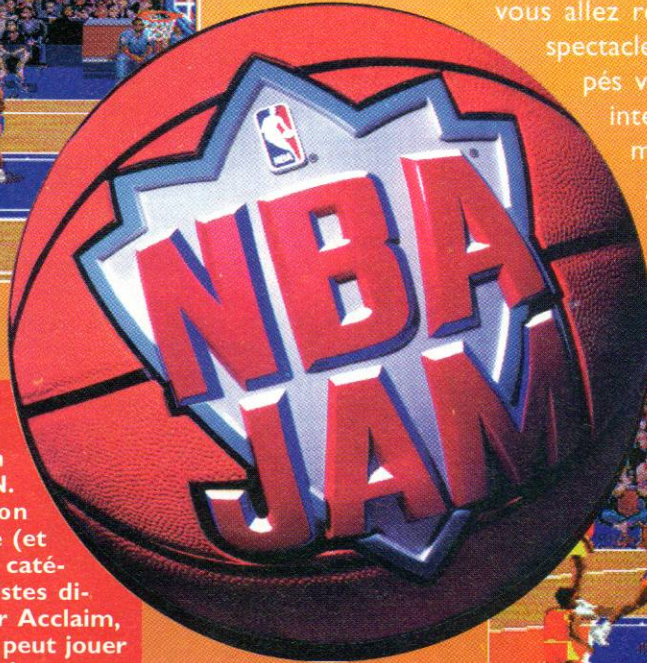
# Megadrive

## NBA J'AI ME !

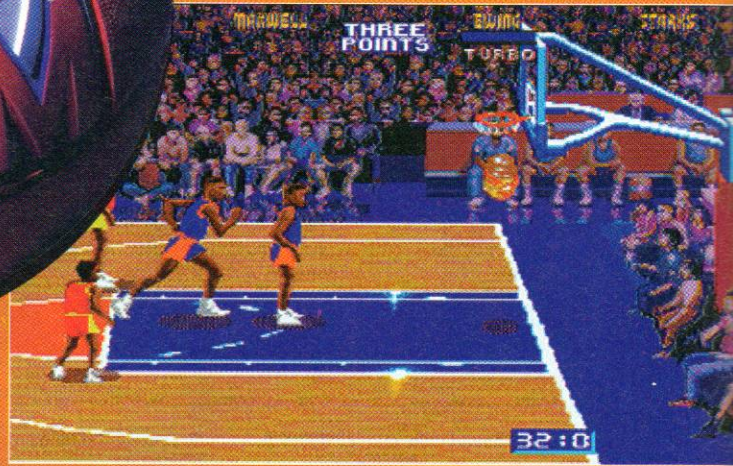
**S**i vous suivez un tant soit peu l'actualité du basket US, vous savez que les "Bulls" de Chicago, emmenés par Michael "Air" Jordan, ont gagné les trois dernières éditions de la finale du championnat américain. C'est beaucoup de ce sport venu d'outre-Atlantique que vous allez retrouver dans la cartouche d'Acclaim. Du spectacle en veux-tu en voilà, avec des "Dunks" frappés violemment 10 mètres au-dessus du sol, des interceptions surnaturelles, des balles enflammées, des panneaux brisés, et j'en oublie ! Du grand spectacle US en mode "Two on Two" (deux contre deux), que les dingues de spectaculaire devraient trouver à leur goût... de confiture !



Une tentative de prise de balle... Faites les rapaces, toutes les statistiques comptent !



Vous pourrez obtenir la balle enflammée en marquant au minimum 9 points de suite.



On ne peut pas dire que NBA Jam laisse indifférent, aussi bien sur MD que sur SNIN. Soit on aime, soit on déteste. Je fais partie (et je m'en vante !) de la première catégorie. Celle des éternels optimistes diront certains ! La conversion par Acclaim, du célèbre jeu d'Arcade, où l'on peut jouer à 4 en même temps (avec l'adaptateur SEGA uniquement !), en se serrant un peu il est vrai, est une franche réussite sur la console 16-bit de Sega. C'est avant tout par son originalité que ce titre se distingue. On connaissait les jeux de basket classique, les "One on One", voici donc LE "Two on Two". Si vous trouvez ne serait-ce qu'un(e) ami(e) pour vous défouler, vous allez vous éclater. Si vous êtes plus, encore mieux ! Par contre, seul, c'est très vite lassant. Un bon investissement.

TRAZOM ☺

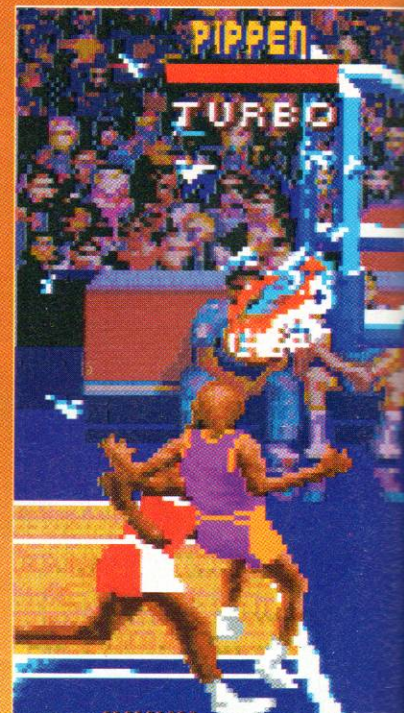


Une coupe du terrain, pour constater qu'il est bien réglementaire (il n'y a que ça de régleo d'ailleurs).

## FACE A FACE

### FACE A FACE : NBA JAM CONTRE NBA SHODOWN

Ceux qui préfèrent les baskets traditionnels vont certainement être déçus par ce qui va suivre. NBA Shodown, le dernier né d'Electronic Arts pour ce sport, est loin de m'avoir conquis. Même s'il y a plus de joueurs sur le terrain (5) contre 2 à NBA Jam, donc théoriquement plus réaliste, il n'en reste pas moins que la réalisation globale laisse à désirer pour le premier nommé. Les animations sont beaucoup plus lentes, les paniers plus difficiles à marquer, et graphiquement, c'est loin d'être du Michel-Ange. NBA Jam quant à lui, avec seulement quatre sprites sur un terrain, se devait d'être très rapide. Ce qui est le cas. Pareil pour l'action : les smashes s'enchaînent à une vitesse vertigineuse, de sorte qu'il n'y a quasiment aucun temps mort. Façon de parler en fait. Acclaim frappe encore une fois très fort !



WEST	GOLDEN STATE	DALLAS	ATLANTA	BOSTON
	L.A. CLIPPERS	MIAMI	CHARLOTTE	MILWAUKEE
	L.A. LAKERS	MINNESOTA	CHICAGO	INDIANA
	PHOENIX	UTAH	CLEVELAND	PHILADELPHIA
	PORTLAND	SAN ANTONIO	DETROIT	ORLANDO
	SEATTLE		INDIANA	PHILADELPHIA
	SACRAMENTO		MILWAUKEE	WASHINGTON

24 1ST HALF STATS:			
 TRA PTS: 10 REBOUNDS: 5 ASSISTS: 3 STEALS: 2 BLOCKS: 1	 ROB PTS: 8 REBOUNDS: 4 ASSISTS: 2 STEALS: 1 BLOCKS: 0	 MANUELL PTS: 5 REBOUNDS: 3 ASSISTS: 1 STEALS: 0 BLOCKS: 0	 STANIS PTS: 2 REBOUNDS: 1 ASSISTS: 0 STEALS: 0 BLOCKS: 0

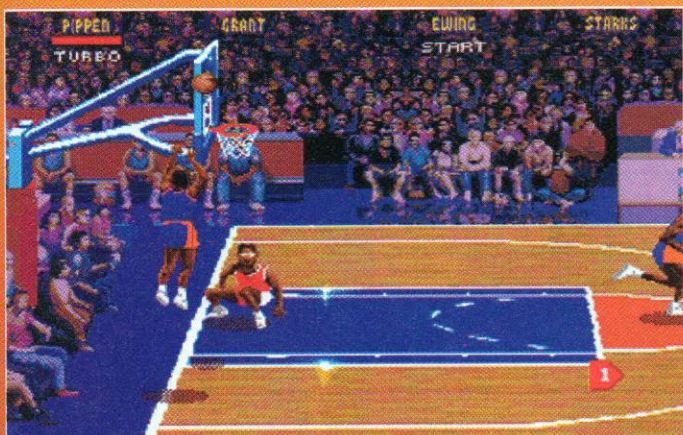






**CONGRATULATIONS!**

**YOU ARE AN  
NBA JAM  
GRAND  
CHAMPION**



Un homme à terre, mais un panier à trois points avant tout. Le spectacle prime avec NBA Jam !



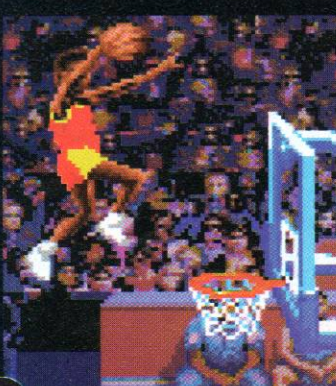
L'engagement à plus de 5 mètres du sol, c'est ça la folie des grandeurs !

Impossible de rester indifférent face à cette simulation de basket hors norme. Le jeu d'arcade est prestigieux et Acclaim ne se mouille pas trop en l'adaptant sur Megadrive. Mais encore fallait-il assurer lors de l'adaptation sur console. Et ils ont assuré plutôt deux fois qu'une. On oublie la palette limitée de la Megadrive et l'on goûte au plaisir de la vitesse et de la maniabilité. Attention, vous devez être prévenus que NBA Jam est un Two On Two et qu'il respecte de très loin les règles du basket. En fait, il s'agit davantage d'un street basket d'arcade utilisant les vraies équipes et les vrais joueurs de la NBA, un luxe donc. Le plaisir de jeu est total et l'on ne se prend pas la tête à chercher les mouvements, la machine roule pour vous (ça devient même quelque fois gênant). A quatre joueurs, je ne vous raconte pas l'angoisse chez les voisins. Un très bon jeu sur Megadrive.

OLIVIER



**"LA MAIN AU PANIER !"**  
Ah ! Voici donc les smashes tant attendus ! Ils sont hyper spectaculaire.



# NBA JAM

**EDITEUR • ACCLAIM**

**GENRE • BASKET-BALL**

**SPEEDANT**

**DIFFICULTE • FACILE**

**NIVEAUX DE DIFFICULTE • 5**

**NOMBRE DE JOUEURS •**

**1 À 4**

**NOMBRE DE D'ÉQUIPES • 27**

**CONTINUES**

**MOTS DE PASSE**



- Un mode "4 joueurs" qui augure de bien belles parties !
- Des digits vocales hyper sympas.

- Une animation exemplaire.
- Une grande partie des Stars de la NBA.
- Du grand spectacle !



- Peut s'avérer lassant en mode "1 joueur".
- Pas assez de liberté de mouvement.



**14** **GRAPHISMES**  
On distingue sans aucun problème tout ce qui se passe sur le terrain, mais le tout manque un peu de couleurs et de variété.

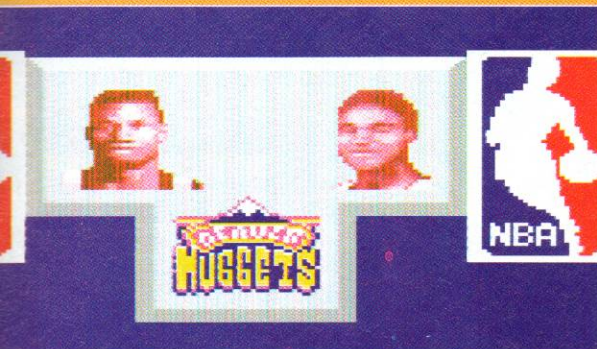
**17** **ANIMATION**  
Du très bon travail de la part des programmeurs, même s'il est vrai qu'il n'y a "que" 5 sprites à animer. En tout cas, ça va très vite !

**18** **MANIABILITÉ**  
Pour un peu, on lui donnerait la note maximale : les coups spéciaux se font automatiquement et les déplacements sont très rapides.

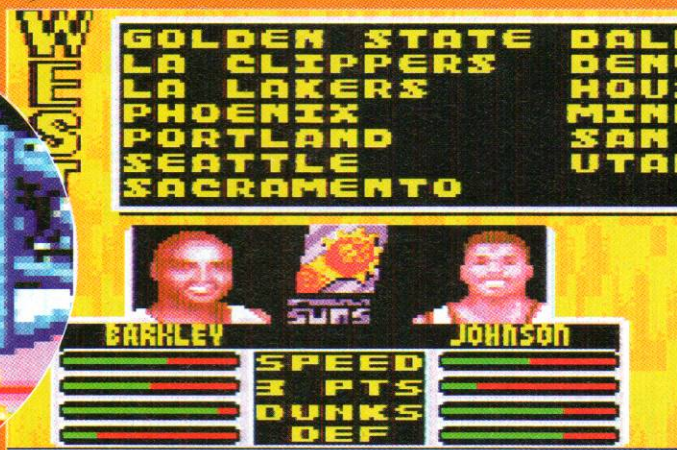
**17** **SON/BRUITAGE**  
Du grand art là encore. Des digits fabuleuses rythment votre progression dans des matches endiablés. A quatre, c'est de la folie pure !

**GLOBAL**  
**89%**

# Game Gear



Une rapide présentation des joueurs, toujours deux par deux, aux couleurs de la NBA.



Avec 27 équipes au total, vous avez le choix entre toutes les grandes formations de la NBA. Alors, Orlando ou New York ?



Que ce soit en smash arrière, avant, sauté ou fulgurant, ça va dépoter un maximum ! "Oh What a play baby !!!".

Il était osé de la part d'Acclaim de convertir un Hit venu d'Arcade. Et pourtant le résultat est bien là : très sympa au niveau fun, très jouable et doté d'une bonne réalisation. En matière de sport sur GG, on ne peut pas dire que l'on ait grand chose qui vaille la peine d'être acheté. Et rien que pour cette raison, il est tentant de se le procurer. Dommage par contre qu'on ne puisse pas y jouer à deux via le câble, parce que jouer seul c'est légèrement lassant. Pour ne pas dire plus ! Un bon produit, pour des joueurs privés de sport de haut niveau sur cette console !

TRAZOM

## STAY AT SCHOOL !

La NBA revient en force en Europe ! Rien que sur Canal +, on en prend plein les mirettes tous les samedis après-midi. Cet engouement frappe principalement les jeunes de la cité d'en face (eh, ta mère au millionnaire !), qui s'éclatent comme des oufs sur les playgrounds de la mort. NBA Jam, c'est avant tout un jeu dédié au fric... Oups, pardon, je voulais dire aux jeunes de maintenant qui recherchent désespérément la reconnaissance de toute une société. C'était la minute d'utilité sociale. Maintenant, vous pouvez reprendre vos activités de bourrin, et mettre des "Dunks" à tour de bras !

## NBA JAM

EDITEUR • ACCLAIM

GENRE • SPORT

ANTI-DROGUE

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 5

NOMBRE DE D'ÉQUIPES

27

CONTINUES

MOTS DE PASSE



- Une excellente animation sur GG.
- Des sprites assez bien dessinés.
- Du fun et des smashes d'enfer !



- On se lasse assez rapidement.
- Pas de jeu à deux avec le câble GG.
- Quelques effacements de sprites.

VERSION FRANÇAISE

12

### GRAPHISMES

Y a pas de quoi fouetter un chat, c'est sobre et sans plus.

17

### ANIMATION

Il serait difficile de lui mettre une sale note, vu les très bons scrollings que l'on peut y voir ainsi que les bonnes animations des joueurs.

15

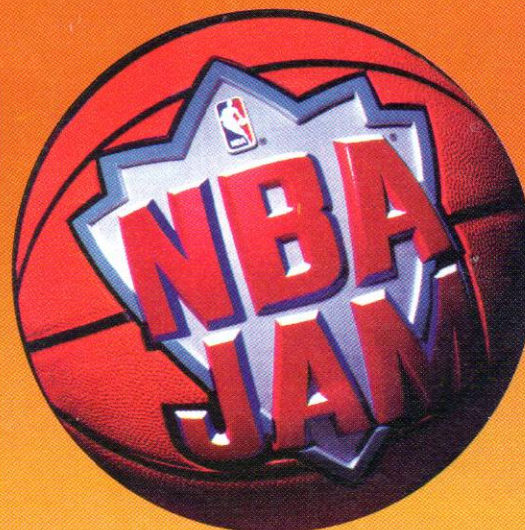
### MANIABILITÉ

Ultra facile de faire des dunks, idem pour les passes et les tirs classiques.

14

### SON/BRUITAGE

Très sobre, surtout au niveau des sons. Pour ce qui est des musiques, c'est très succinct.



GLOBAL

84%

# CONCOURS

# LES LOTS



**DU 1ER PRIX AU**

**5 EME PRIX :**

**Une paire de chaussures**

**LA GEAR " MAILMAN**

**SPECIAL EDITION"**

**1 T-shirt LA GEAR**

**DU 6 EME AU**

**10 EME PRIX:**

**Un T-shirt LA GEAR**

## QUESTIONS

1- Que veulent dire les initiales L.A. dans L.A GEAR ?

- A - LEXINGTON - ATLANTA
- B - LOUISIANA- ALABAMA
- C - LOS-ANGELES

2 - Quel est le nom du joueur de la NBA sacré N°1, et sponsorisé par L.A GEAR ?

- A - HAKEEM OLOJUWON
- B - MICHAEL JORDAN
- C - FRANCK BUTTER

3 - Karl Malone, grand joueur de l'équipe UTAH JAZZ, avait un surnom ; lequel ?

- A - THE BIGGEST
- B - THE MAILMAN
- C - THE ONE



## QUESTION SUBSIDIAIRE

TROUVEZ UN SLOGAN POUR LES CHAUSSURES LA GEAR



## -LE REGLEMENT-

1) LA GEAR et JOYPAD organisent un concours qui sera clos le 28 MARS 1994 à minuit.

2) Tout le monde peut y participer, sauf les membres de LA GEAR et JOYPAD.

3) La participation implique l'envoi d'un bulletin de participation original. Les bulletins raturés, incomplets ou illisibles ne seront pas pris en compte.

Les bulletins de participation ainsi que le règlement du concours sont disponibles gratuitement sur simple demande à l'adresse du magazine.

4) Les gagnants seront personnellement avisés et les lots seront envoyés avant le 15 AVRIL 1994.

5) Les bulletins de participation seront soumis à l'appréciation d'un jury qui opérera un classement pour l'attribution des lots.

## - BULLETIN REPONSE -

à remplir et à renvoyer avant le 28 Mars 1994 à : JOYPAD concours L.A. GEAR  
103, Bd Mac-Donald 75019, Paris. Remplir le bulletin de participation en lettre capitale SVP

NOM : ..... PRÉNOM : ..... Age : .....

ADRESSE : .....

VILLE : ..... CODE POSTAL : .....

Modèle d'ordinateur ou de console : .....

Réponse 1 :    A    B    C      Réponse 2 :    A    B    C

Réponse 3 :    A    B    C      (entourez la lettre correspondant à la bonne réponse.)

Réponse question subsidiaire : .....

Votre pointure : .....

# Super Nintendo

VERSION  
FRANÇAISE



Dark Vador, lui, le grand, le fort. Enfin fort... Vous aurez à le combattre deux fois. La première fois, il n'est pas très fort et c'est sans problème que vous le fumerez en moins de deux ! Mais la deuxième, euhhhh...

## MAY THE FORCE BIWIVIOU !



# S U

# EM STRIK

## SUPER EMPIRE STRIKES BACK

EDITEUR • LUCAS ARTS

GENRE • ACTION

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS • 1

NOMBRE DE NIVEAUX • 16

CONTINUES

MOTS DE PASSE



• Des musiques qui bottent l'arrière-train des durs de la feuille !

• De jolis décors.

• Possibilités du héros multiples et variées.

• Des situations variées.



• Une difficulté qui peut rebuter les moins bons.

• On se lasse peut-être un peu vite.

17

### GRAPHISMES

Parfois sobres, parfois superbes, c'est un peu de l'atmosphère du film que l'on retrouve.

14

### ANIMATION

De bonnes idées, mais hélas encore trop de ralentissements; des bugs sont à noter en phase "Snowspeeder".

15

### MANIABILITÉ

Le héros se tape parfois des coups de déprime tout seul, mais rien de bien important. Les phases en "snowspeeder" sont assez corsées.

18

### SON/BRUITAGE

D'excellentes musiques, et de très bon bruitages, tous tirés du film. Leur qualité est saisissante.



Voici une phase ratée du jeu, la seule, en fait. Vous dirigez un TRÈS GROS vaisseau; un TROP GROS, même. Ce qui rend la collision avec vos ennemis pratiquement impossible... Très stressant, énervant, etc.



Super Empire Strikes Back, un grand hit ? Je réponds non, et cela même si vous n'en avez rien à faire. Pour moi, ce n'est pas un grand hit, car je ne le trouve pas parfait à tous les niveaux. Il ralentit, il lasse le joueur du fait de sa difficulté, et il va sûrement faire mal à mon porte-monnaie ; si comme moi vous regardez le prix d'un jeu à deux fois avant de vous l'offrir... Voilà pour le non-hit. Mais voyons maintenant pourquoi c'est un jeu agréable : il est varié dans son action, propose des graphismes chatoyants, une musique très agréable, et des enchaînements de scènes assez appréciables. Voilà, alors si vous voulez vous acheter ce jeu, c'est une bonne idée. Pour ma part, je vais attendre quelques mois pour me procurer Super Empire Strikes Back auprès d'un pote qui aura craqué dès sa sortie, en échange d'un autre bon jeu. GREG 😊

Il y a très longtemps, dans une galaxie pas très lointaine (tout dépend de la distance qui vous sépare de votre revendeur favori), sortit une cartouche de jeu narrant les aventures d'un rebelle et de ses amis, rebelles eux aussi. Bien entendu, ce n'était pas des jeunes, rebelles à la société, mais bel et bien des rebelles à l'ordre établi par l'Empire. Bien sûr, l'Empire n'était pas du genre à se laisser marcher dessus, et le voila donc parti pour une guerre infanticide. Car le chef de l'armée de l'Empire est en fait le père des deux jumeaux, qui sont les cerveaux de la rébellion. Complicé, non ? Ne vous inquiétez pas, si

votre cerveau commence déjà à ne plus suivre, il en sera tout autrement avec ce jeu de plates-formes, qui cherche aussi un petit peu du côté des shoot'em up. Alors voilà tout ce qui nous permet de dire que ce jeu est vraiment assez varié pour être apprécié par pas mal d'entre vous. Yeah !

GLOBAL

86%



Qui n'a pas eu l'occasion de jouer au fabuleux Super Star Wars ? C'est bien ce que je pensais, je n'entends pas grand chose en écho : tout le monde, ou presque, le connaît. Vous étiez évidemment tous ravis, comblés, vous vous êtes éclatés comme des fous, et vous l'avez tous finis douze mille fois. Bien. Mais y'a-t-il une vie après Star Wars, vous êtes-vous demandés tous en chœur ? Bonne question. A laquelle Lucas Arts répond par un formidable Super Empire Strikes Back !!! Eh oui, l'éditeur de l'année (micros et consoles confondus) a encore frappé sur Super Nintendo. Avec ce deuxième volet de la trilogie, vous allez en prendre plein les mirettes ! Il y a autant de phases en mode 7, mais les décors sont encore plus beaux, plus variés, et encore plus grands. Même chose pour les pouvoirs : vous en avez dix fois plus ! Cette fois-ci, vous utilisez vraiment la Force. Je ne vous raconte même pas l'ambiance sonore, toujours aussi entraînante. En tant que jeu de plates-formes/action, Super Empire s'impose comme une nouvelle référence sur Super Nintendo !

TRAZOM



P E R

# EMPIRE STRIKES BACK



Voici un endroit aux décors chatoyants mais aussi aux monstres gluants : la forêt de la planète Dagobah, où vit le vieil hermite Yoda.

LUKE PEUT SE RENDRE INVISIBLE ET ÉVITER SES ENNEMIS.



LUKE RETIENT LES ENNEMIS PAR LA FORCE DE SON ESPRIT. CEUX-CI SONT COMME EMPRISONNÉS PAR DE LA GLACE.



AINSI CONCENTRÉ, LUKE PEUT DIRIGER SON SABRE. SON ATTAQUE MEURTRIÈRE LAISSE HÉLAS LE HÉROS À LA MERCI DE SES ENNEMIS.



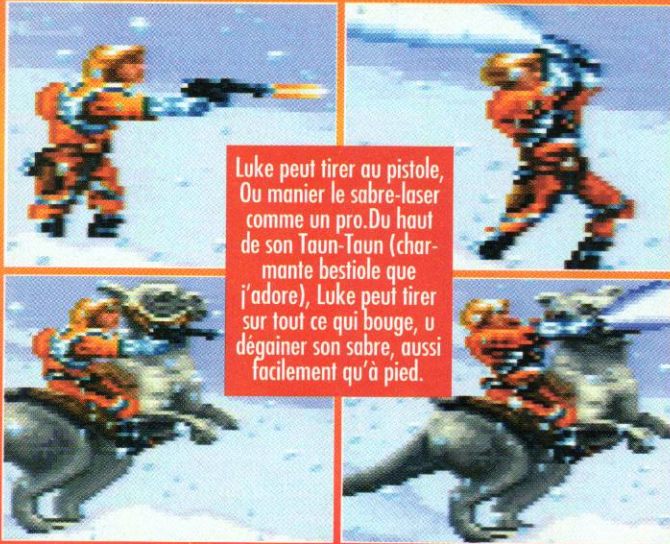
POUR PASSER CERTAINS ENDROITS, LUKE SKYWALKER DOIT VOLER. CE QU'IL FAIT AVEC GRACE ET BÉATITUDE.



# LA FORCE DE LUKE

# S U P E R EMPIRE STRIKES BACK

## LES MOUVEMENTS DE LUKE



Luke peut tirer au pistolet, Ou manier le sabre-laser comme un pro. Du haut de son Taun-Taun (charmante bestiole que j'adore), Luke peut tirer sur tout ce qui bouge, u dégainer son sabre, aussi facilement qu'à pied.

Luke est un personnage aux mœurs plutôt bizarres. Il se complait dans la traversée de cavernes glacées où de nombreux monstres attendent. Bizarre, le garçon...



La saga continue et l'on retrouve évidemment les mêmes recettes que dans le premier épisode, on ne change pas une équipe qui marche. Certains progrès ont été faits comme par exemple les décors qui sont encore plus beaux et toujours aussi variés. Le scénario du film est fidèlement suivi, on retrouve les musiques ainsi que tous les personnages qui ont fait le bonheur des amateurs de Star Wars jadis. J'ai juste trouvé le jeu trop difficile, plus difficile que le premier épisode. Et je râlerai quand même en trouvant que cette succession de niveaux en 3D ou en vue de profil ne nous dépayse pas vraiment. Vous verrez : le troisième jeu sera le même, ça c'est sûr !

OLIVIER



## HAN SOLO



Non, il n'est pas mort ! Non, Luke n'est pas le seul héros de ce jeu. Oui, vous allez pouvoir jouer avec Han. Bien entendu, il ne possède pas la maîtrise de la force, comme le brave Luke, mais Han dispose d'une pétoire largement fournie en munitions...



Une scène qui n'est pas sans rappeler le célèbre Wing Commander. Ici, vous êtes dans le cockpit (Reiji Matsumoto haha... Une blague que 3 animefans comprendront N.D.Greg) du Faucon Millenium. Vous devez sortir d'une satanée ceinture d'astéroïdes, tout en shootant les chasseurs Tie qui passent devant vos canons.

# ELITENDO

179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS  
 OUVERT DE 14H à 19H LE LUNDI - 10H à 19H DU MARDI AU SAMEDI  
 MÉTRO : CHARONNE - RER : NATION.  
 Tél : (1) 43 48 36 22 - Fax : (1) 43 48 36 24

Revendeurs  
 contactez nous...

HOTLINE VPC 16-1 43 48 57 52  
 Livraison Express 24/48h

En attendant le troisième volet de la saga Star Wars, voici l'Empire Contre-Attaque. Alors verdict ? Ben, il faut le dire, ce second épisode ressemble bien au premier. Des scènes d'action assez linéaires avec des décors d'enfer, et d'autres scènes où le mode 7 est de la partie, et où il faut faire un carton sur tout ce qui bouge. Bien sûr, les ATAT Walkers sont fantastiques, il y a de véritables prodiges d'animation. De plus, les niveaux sont plus longs, et plus difficiles. Pourtant, on vient à bout du jeu assez rapidement grâce au système de passwords. Alors, plein la vue, plein les oreilles, wouai, mais on a déjà vu plus original et plus passionnant. Certains niveaux peuvent pratiquement se passer les yeux fermés. Seulement, pour tout dire (je dirai tout !), les scènes du jeu reprennent assez bien le film, et l'ambiance est là. Alors, avis aux inconditionnels!



T.S.R.

## CONSOLES

SUPER FAMICOM	1350 F
SUPER NES	990 F
SUPER NINTENDO	690 F
Adaptateur 60 Hz Fire SFX	TEL !!

## MEGA HITS

Dragon Ball Z3 Prix sayian	549 F
NBA Jam	529 F
Ranma IV	TEL !!
Slam Master	649 F
Mega Man X	529 F
Fatal Fury Special	TEL !!
Twinbee Rainbow	589 F
Samourai Spirit	TEL !!
Bastard	589 F
Super Metroid	TEL !!
Flashback	489 F
Mister Nutz	389 F
TMNT Tournament Fighter	589 F
Super HQ	549 F
Aladdin	489 F
R Type III	589 F
Fatal Fury II	549 F
Rushing Beat III	549 F
Dragon Ball Z 2	349 F
Autres titres téléphonez	

## ZUZO

CONSOLE	1980 F
CONSOLE + 1 Jeu	2290 F
CONSOLE Occas.	1540 F

## TOPS

Joystick	399 F
Memory Card	199 F

## OKAZ

ART OF FIGHTING 2	1649 F
Fatal Fury Special	1649 F
Samourai Shodown	1649 F
World Heroes II	1390 F

## NEC

Fatal Fury II	850 F
World Heroes II	850 F
3 Count Bout	850 F
Art of Fighting	749 F

## NEWS CD

DUO-R	2090 F
DUO-R + 1 Jeu CD	2290 F
PC GT + 3 Jeux	1690 F
Arcade Card Pro	TEL !!
Arcade Card Duo	TEL !!

## HIS

Fatal Fury via AC	TEL !!
Art of Fighting via AC	TEL !!
YS IV	499 F
Power Golf (Hudson)	499 F
Dracula X	499 F
Brandish	499 F
Legend of Xanadu - DS VII	549 F
Dragon Knight III	549 F
Monster Maker	549 F
Sailor Moon	549 F
Emerald Dragon	499 F
Dragon Slayer VIII	499 F

## HU CARD

Ranma 1/2 III	499 F
Ranma 1/2 II ou I	399 F
Snatcher	499 F

## ATARI

Bomber Man 94	399 F
Formation Soccer Jleague	449 F
Street Fighter II	279 F

## NOUVEAU

TOUT LE JAPON À PARIS !!  
 Tous les MANGAS, GOODIES, POSTERS  
 VENEZ VOIR !!

## MEGADRIVE

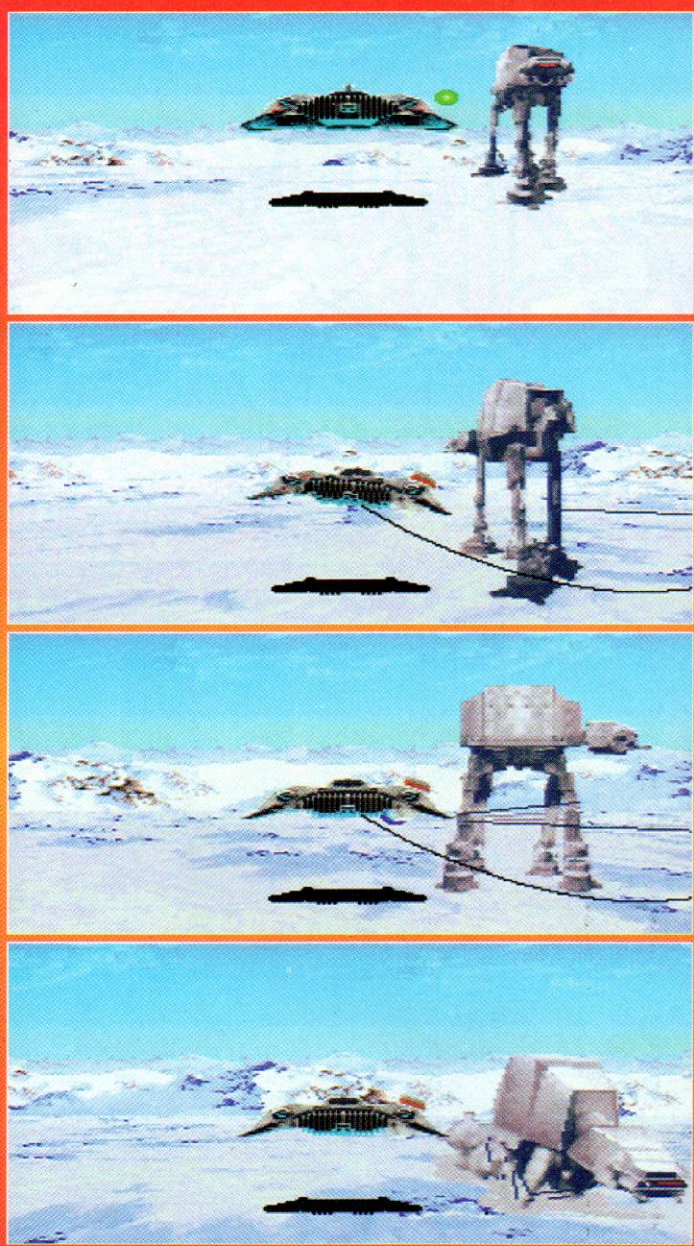
DRAGON BALL Z	TEL !!
Art of Fighting	449 F
NBA Jam	439 F
Street of Rage III	TEL !!
Virtual Racing	TEL !!
Rocket Knight adv.	299 F
Sonic Spinball	399 F
Vampire Killer	TEL !!
Sonic 3	539 F
Shining Force II	399 F
Autres titres téléphonez	

## MEGA CD

MEGA CD II Europ.	1990 F
MEGA CD II Jap.	1890 F
Sengoku	489 F
F1 Circus	499 F
Sonic	389 F
Silpheed	449 F
Microcosm	499 F
Autres titres téléphonez	

## 3do

3DO + 1 Jeu	TEL !!
-------------	--------



## AT-AT, LE MONSTRE D'ACIER

Vous arrivez face au monstre métallique. Prenez-le par la gauche et lâchez le câble. Lorsqu'il est accroché, faites un premier tour pour enrouler ses chevilles. Une fois ses genoux pris dans votre filin, lâchez le tout et, achevez la pauvre carcasse écrasée sur le sol ! Courage, il n'en reste plus que quatre !

BON DE COMMANDE : À retourner à Elitendo  
 Nom : ..... Prénom : .....  
 Adresse : .....  
 Code Postal : ..... Ville : .....  
 N° de téléphone : ..... Console : .....

TITRE	PRIX
FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3 jeux - 50 Frs consoles	
TOTAL À PAYER	

Je règle par : CHÈQUE  \* MANDAT LETTRE  CARTE BLEUE   
 N° \_\_\_\_\_

DATE EXPIRATION : . . . . . Signature : .....

\* Protégé par Chèque Service

RIC - 390 776 953  
 Dans la limite des stocks disponibles  
 Les prix sont indicatifs, sauts prévus

# Megadrive

UN  
PRINCE  
SANS  
RIRE

**A**ux confins de la Perse Antique, le sultan Al-Pachah, possesseur d'un riche palais, doit s'en aller guerroyer. Vous savez c'que c'est, les affaires courantes... Son second, le Vizir, qui a préféré garder l'anonymat (et on le comprend !), prend alors les rênes du pouvoir, le temps de cette escapade. Et c'est bien connu, lorsque le pacha n'est pas là, etc. C'est dans ce contexte absolument insoutenable que le désormais maître des lieux va s'en aller demander la main à la douce fille du sultan. Qui refuse. Un prince lui est déjà promis. Ultimatum du Vizir en colère, qui a préalablement jeté son "rival" au cachot : il lui donne une heure entière pour se décider. Passé ce délai, elle sera exécutée... Au fait, vous êtes ledit Prince et vous avez aussi une heure pour la rejoindre et la sauver !



Dans toutes les versions, ce squelette contre lequel vous vous battez, était d'un blanc "OS" très pur. De couleur jaune désormais, il faut toujours le faire tomber pour de nouveau l'affronter plus bas.



# PRINCE PERSA

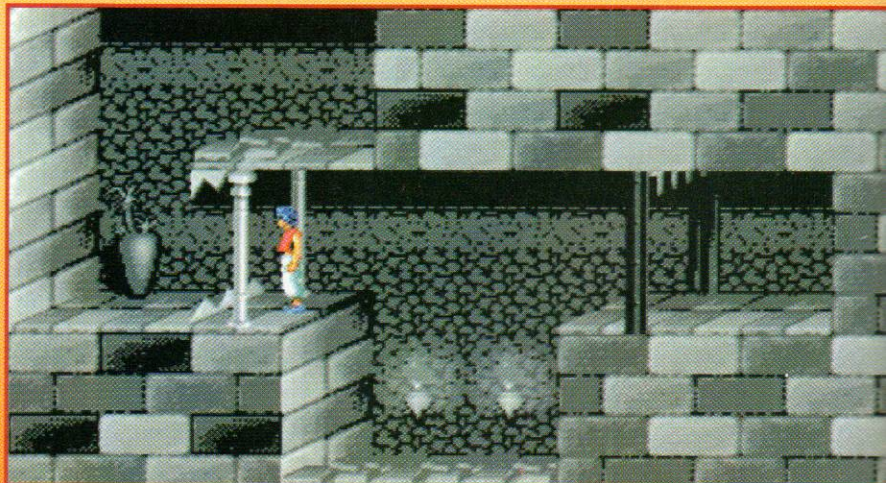


## Les mouvements du personnage



Mais pourquoi diable la version Megadrive est-elle sortie aussi tardive comparativement aux autres bécane ? Bonne question, mon cher Watson ! Franchement, je me demande. En tout cas, il est là et bien là ! Et on ne va pas se priver pour vous dire que c'est une franche réussite ! Sur tous les plans. La présentation, tout d'abord, qui est réellement sublime. Bien mieux que la version SN. Et qui a vraiment été peaufinée. Ensuite, parce que les quelques bugs de ralentissement des autres versions ont disparu, et que pour finir, il est extrêmement jouable et légèrement différent de la version proposée sur SN. Je ne parle pas du parcours, attention ! Mais de petits ajouts tels que des potions qui redonnent du temps ou qui gèlent tout à l'écran. En tout cas, c'est cent fois mieux que sur Mega CD et éclatant à souhait. Il demeure tout de même moins abouti (parce que trop vieux ?) que Flashback, qui reste LA référence dans le domaine. Un très bon titre néanmoins !

TRAZOM 

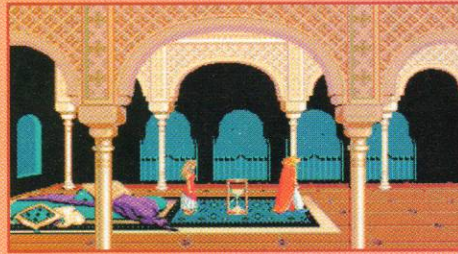


L'arrêt spatio-temporel se produit uniquement après avoir bu la potion qui était située sur votre droite. Si je vous dis que sans cela, il vous sera quasiment impossible de finir ce niveau, vous avez intérêt à vous décarcasser pour la trouver !



# LA PRÉSENTATION: MOTEUR... ACTION!

La présentation est vraiment ce qu'il y a de plus novateur sur cette version. Et quelle réussite!



Pour pourfendre ce pourceau cent pour cent pur porc perse, parader copieusement pourrait paraître propice.



GAAAAARGL...



Il sera essentiel de passer à travers ce miroir pour faire apparaître votre double. Il vous sera d'une grande utilité vers la fin du jeu...



Après la Nes, la Super Nintendo, la Master System, le Mega CD... bref en gros toutes les consoles, Prince of Persia est adapté sur Megadrive. Depuis le temps qu'ils rôdent sur les consoles, le Prince et sa Princesse doivent être ridés comme des pruneaux et sans doute se concertent-ils souvent sur des problèmes d'appareil dentaire. Pourtant, peut-être y a-t-il encore parmi vous des personnes pour lesquelles Prince of Persia, que nous appelons le grand POP (sans aucune référence aux Chevaliers du Zodiaque) n'est pas un classique. Avec une animation toujours aussi étonnante, une maniabilité toujours aussi délicate dans les premiers moments, et des niveaux aussi vastes que complexes, POP fait partie de ces jeux sur lesquels on passe des heures entières avec plaisir. Si votre genre c'est plutôt Street Fighter II, passez votre chemin. POP reste néanmoins le jeu idéal de tous ceux qui aiment les grandes aventures, et les niveaux complexes où il faut faire preuve d'adresse et de réflexion. T.S.R ☺

## PRINCE OF PERSIA

EDITEUR • DOMARK

GENRE • ACTION/  
PLATES-FORMES

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

MOTS DE PASSE



- Des animations toujours aussi belles et fluides.
- Une présentation enfin digne de ce jeu!
- De bonnes musiques d'ambiance.
- Aucun ralentissement.



- Ne fait pas le poids face à Flashback.

VERSION FRANÇAISE

16

### GRAPHISMES

La présentation semble avoir été peinte à la main, tellement elle est belle! Pour le reste, c'est beau aussi, mais ça manque de couleurs.

16

### ANIMATION

Quand on a vu Flashback, on ne peut donner une meilleure note d'animation à Prince of Persia. Ça reste très bon quand même!

17

### MANIABILITÉ

Il y a toujours un petit temps d'adaptation au départ, mais franchement je crois que le maniement est le plus simple qu'il y ait eu sur ce jeu.

17

### SON/BRUITAGE

Des musiques vraiment très travaillées, dans un style oriental très pur. On est gâté, malgré des bruitages un peu en sourdine. Pour l'ambiance, peut-être?

GLOBAL

87%



### THE NIGHTMARE

Ambiance : Des cris de zombies avides de chair au générique du magazine Mystères, sans oublier grincements de portes et autres joyeusetés, tout l'étalage de l'horreur vous passe dans les neurones.



### THE STEEL WHEEL

Ambiance : Certainement la plus réussie ! Cris d'indiens déchaînés, bruits de balles qui fusent, de flèches décochées, cavalcades de folie, chiens aboyants et caravanes qui passent. Bref, le Nouveau Western. Il ne manque plus qu'« MC Solar » !



### THE BEAT BOX

Ambiance : Ce flipper offre l'ambiance surchauffée des boxes of night que fréquentent régulièrement Tonton Stef et Olivier, quand ils n'organisent pas de "Rave Party" le samedi soir... Ici, vous aurez droit à des digits vocales hyper branchées et à des rythmes de folie ! C'est la big teuf !!!



### THE IGNITION

Ambiance : Musiques de science-fiction, bruitages de lasers ou scrahs de navettes spatiales, Spoko à l'inter et tout le reste, pour vous faire voyager dans l'espace à une vitesse supraluminique !

## TILT FAIT TILT !

**A**dorateurs de bars enfumés et de salles voûtées pleines de bandits manchots, de bornes de jeux vidéo... Et de flippers en tout genre, soyez les bienvenus dans un monde où le jeu est Roi! La Super Nintendo, plutôt réservée en matière de bille d'acier (si vous suivez, vous aurez compris qu'on parle de flipper, là !), se met enfin au goût du jour. Et des jeunes. Les des sempiternels jeux de plates-formes et de baston, Gametek nous permet de disputer des vraies parties de flipper, comme si on y était, en restant devant l'écran. Sur 4 flippers complètement "Destroy" (Yeah, man !), les parties peuvent se disputer seul ou à plusieurs; jusqu'à 8 joueurs ! Pour peu que vous fassiez partie d'une famille nombreuse...



Quelle joie suprême de jouer au flipper sur console. Je dois avouer que ce genre de jeu m'a toujours fait craquer, sur micro jadis et sur console aujourd'hui. D'ailleurs, Pinball Dreams, dont les origines remontent au micro, n'a pas perdu une ride lors de son adaptation. La fluidité est de mise et la boule file à la vitesse supersonique de la mort ! Les graphismes des quatre flippers sont superbes, colorés, mais se sont surtout les bruitages et la musique qui décoiffent les oreilles à tous les étages, hou la ! Le réalisme est bien rendu lorsque la boule rebondit sur les flippers. On contrôle ses mouvements avec facilité et confort. Un bon jeu, qui ne plaira cependant qu'aux amateurs du genre, il faut bien le dire. **OLIVIER** 😊

# PINBALL DREAMS



On ne peut pas vraiment dire que Pinball Dreams (PD) innove dans le domaine du flipper, étant donné son classicisme notoire. D'ailleurs, il est assez étrange de constater que les versions PC et Amiga, dont il est issu, lui soit assez largement supérieures. Sur Super Nintendo, il aurait certainement été aisé de faire au moins aussi bien. N'en déplaise à certains "micreux". La vue, première incriminée, n'est franchement pas celle qu'il aurait fallu adopter. Les scrollings sont bons, mais le réalisme prend un sale coup dans la tronche. Heureusement, l'animation de la bille rattrape un peu et fait que le plaisir demeure, malgré tout. En dépit des apparences, PD est quand même un flipper de bonne qualité, qui vous permettra, ne l'oubliez pas, de vous amuser à 8 à la suite ! A réserver donc aux fans, et à ceux qui ont trop longtemps attendus d'avoir un flipper digne de ce nom. Les autres pourront toujours se jeter sur Super Pinball qui arrive très prochainement **TRAZOM** 😊

## J'AI LA BOULE !



Voilà la seule chose vraiment originale dans Pinball Dreams : le personnage typique de chaque flipper se métamorphose en une bille d'acier tout ce qu'il y a de bien dur. L'effet visuel est assez surprenant, comme vous le montrent ces multiples phases. Comment ça, de la poudre aux yeux ?

## PINBALL DREAMS

EDITEUR • **GAMETEK**

GENRE • **FLIPPER**

DIFFICULTE • **MOYENNE**

NIVEAU DE DIFFICULTE • **1**

NOMBRE DE JOUEURS • **1**

**A 8 ALTERNATIVEMENT**

NOMBRE DE FLIPPERS • **4**

**CONTINUES**

**EXTRA-BALLES**



- Le nombre de flippers : 4.
- On peut y jouer jusqu'à 8 !
- Enfin un flipper sur Super Nintendo !
- Des bruitages très sympas.



- La vue "à plat".
- Pas assez de "punch".
- Assez lassant et moyennement difficile.



**GRAPHISMES**  
15 Une assez bonne note pour un jeu qui offre quand même pas moins de 4 flippers. Avec chacun son "scénario"

**ANIMATION**  
16 Les scrollings sont bons, l'animation de la bille très réaliste et les "flips" réagissent au quart de tour.

**MANIABILITÉ**  
16 La prise en mains se fait très facilement dès le départ (c'est normal, ce n'est qu'un flipper !)

**SON/BRUITAGE**  
17 Ils sont variables d'un flipper à un autre. "Steel Wheel", le niveau Western offre des bruitages absolument incroyables.

**GLOBAL**  
**81%**

# Megadrive

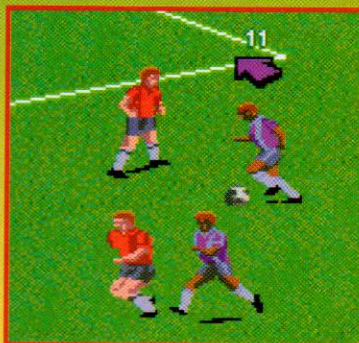
## PELÉ EN BREF

Pelé, de son vrai nom Edson Arantes Do Nascimento, est toujours considéré comme le plus grand joueur de "fouchebal" de tous les temps. Né le 23.10.40, il inscrit officiellement 1284 buts en 1363 matches ! On se souviendra longtemps du déchaînement médiatique accompagnant le millième but officiel de sa carrière. Il remporte trois coupes du Monde avec le Brésil (évidemment), en 1958, 1962 et 1970. Seule une blessure provoquée par ses "gardes du corps", aux "takles" très appuyés, l'empêche de réaliser la passe de 4 lors de la coupe du Monde de 1966, en Angleterre. Mais t'en fais pas, Edson, Ayrton te venge...

## CACAHUETES, PRALINES ET PATATOR !

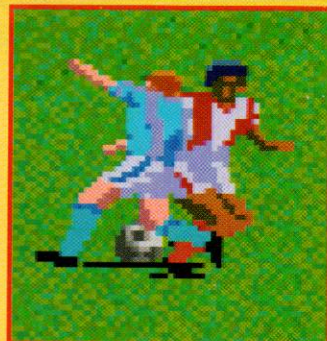
**S**ouvenez-vous de Pelé. Il semait la terreur dans les défenses adverses alors qu'il avait à peine 18 ans ! C'était en Coupe du Monde. En 1958, pour être précis. Il la remporta. Il gagna également deux autres titres mondiaux, d'ailleurs. Accolade a semble-t-il voulu lui rendre une sorte d'hommage. Dans ce jeu purement vidéo, le roi du ballon rond vous sert de guide, afin de vous mener à une victoire quasi certaine. En choisissant les équipes de clubs au niveau mondial (Sao Paulo, Rio et le reste du monde...), tous les espoirs sont permis, de remporter l'une des coupes tant convoitées. Avec Pelé, "A nous la victoire !"

**Vous sélectionnez votre joueur en appuyant sur "A" (flèche au-dessus du personnage), "B" sert à faire des passes ou à "takler", et "C" permet de tirer une méga patate.**



## PELE ! CONTRE FIFA SOCCER

Autrement dit David contre Goliath ! A ceci près que cette fois ci, le vainqueur n'est pas celui que l'on croit ! Goliath se fait un plaisir de retoucher les textes bibliques, en pulvérisant littéralement son joyeux camarade de jeu. Pour résumer, Fifa possède tout, et Pelé ! rien. Ah si ! Les petits morceaux de films apparaissant un peu partout durant le jeu sont sympas à voir. Sinon, tout le reste est bon à jeter. Ou presque. La maniabilité est déplorable, le "fun" inexistant, et les crampes aux doigts qui surviennent, après avoir vainement tenté d'avancer avec le ballon, omniprésentes ! Le seul point commun aux deux jeux est la vue en 3D isométrique, même si dans les deux cas, elle ne se situe pas du même côté. En bref, oubliez Pelé ! très vite, ou vous risquez de vous mettre à la GRS !

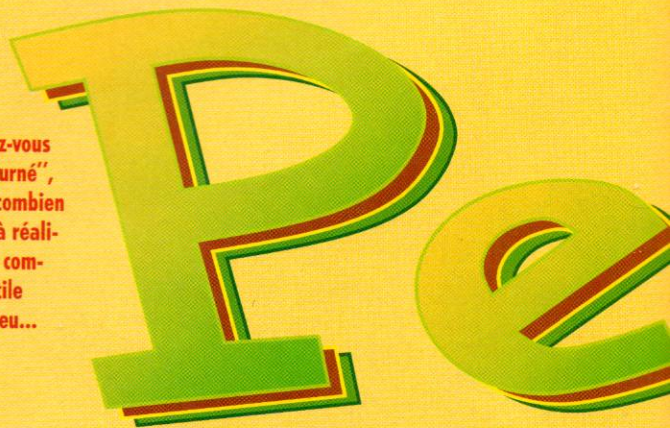


**Oh la la !, mon p'tit Jeanmimi, quel superbe dribble de ce diable de Brésilien ! Une nouvelle fois, il enflamme le stade. Tout à fait Thierry !**



PLAYER ONE

**Entraînez-vous au "retourné", geste ô combien difficile à réaliser, et ô combien inutile dans le jeu...**



**Quand vous aurez compris le truc, vous verrez que seul le penalty peut vous faire marquer un but. Faites-vous donc "takler" dans la surface.**



Cette fois la barre est placée très haut dans la médiocrité ! Pelé cumule les défauts : mauvaise animation, réalisme en dessous de zéro, bruitages minables et maniabilité excrable. Si avec ça vous n'avez pas encore compris que ce jeu est manqué, je ne sais pas ce qu'il vous faut. Le pauvre Pelé peut avoir honte en voyant son nom sur la boîte. A sa place, j'irais me cacher au fin fond d'une grotte au Groenland pour le restant de mes jours. Lorsqu'on sait que Fifa International Soccer est une merveille, on se demande pourquoi ce jeu là existe. On a de la peine, pour les gens qui ont passé du temps à sa conception. Au moins, ils savent désormais ce qu'est un mauvais jeu, et ils ne referont certainement pas deux fois la même erreur.

T.S.R.





**LE MONDE EST FOOT !**  
Comme vous pouvez le voir, vous avez accès à un certain nombre d'équipes du monde entier. Au Brésil, en Allemagne ou bien en France (Marseille), le nombre de clubs à sélectionner varie selon la force "footballistique" de l'endroit.

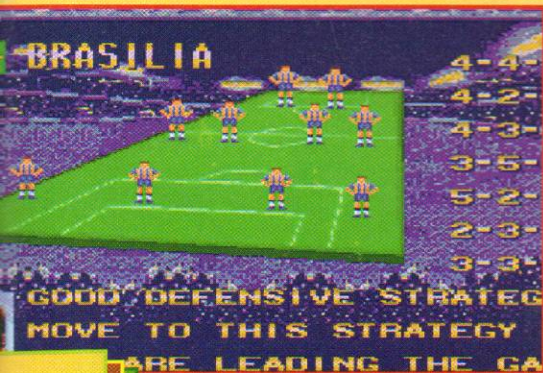
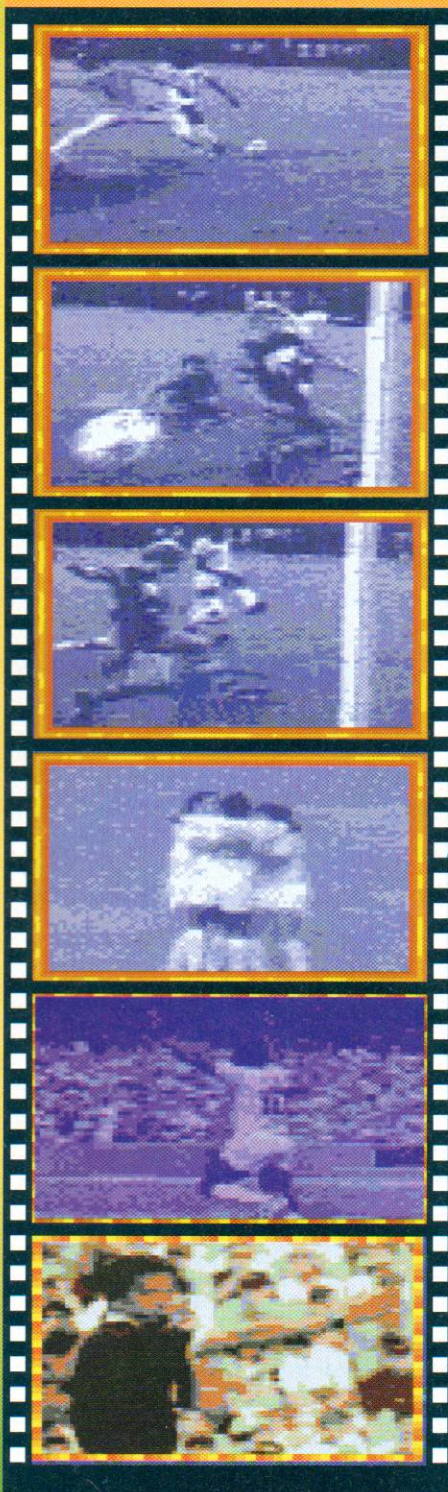
## SELECT UNIFORM



La couleur des maillots est très importante dans un match de haut niveau.

## LA VIDÉO EN ACTION !

Quelques mini-films où Pelé joue en vedette ne suffisent pas à faire oublier la tristesse de la cartouche. C'est sympa quand même.



Comment ça fonctionne une équipe, tactiquement ?

# Pelé !



On en a vu des jeux de foot défilier sur la Megadrive : European Club Champion, Kick Off, FIFA Soccer et maintenant Pelé ! (entre autres). Ce dernier est de loin le moins bien réussi. Les options sont complètement inutiles, le jeu est assez lent et pour marquer un but, il faut un minimum de 250 tirs par match ! Avec deux angles de tir, c'est très dur. Franchement, les programmeurs d'Accolade me déçoivent sur ce coup là. Ils sont capables de beaucoup mieux que ça. Rappelez-vous, Bussy. Bon, c'est vrai que je n'aime pas non plus, mais on ne peut pas dire que ce soit mal fait techniquement. Dans Pelé !, il n'y a pour ainsi dire rien qui puisse faire que l'on va se jeter dessus. Si Pelé (le vrai) avait sû qu'un jour un jeu de foot de ce niveau risquait de faire son apparition, il aurait probablement choisi la trottinette. A oublier vite, très vite !

TRAZOM

**PELÉ !**  
**EDITEUR • ACCOLADE**  
**GENRE • FOOTBALL**  
**DIFFICULTE • DIFFICILE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS**  
**1 OU 2**  
**CONTINUES • OUI**



- Une ambiance assez réussie.
- Les joueurs sont assez bien dessinés.
- Des petites séquences de films sympas.



- On se lasse très facilement.
- Une maniabilité nullissime !
- Des séances d'entraînement complètement débiles !
- Que vient faire Pelé dans cette galère ?



**13**

### GRAPHISMES

Ça ne vaut vraiment pas un FIFA Soccer. Les joueurs sont assez bien dessinés, mais y'a pas de quoi sauter au plafond.

**10**

### ANIMATION

C'est vraiment très loin d'atteindre des sommets. Le scrolling est assez lent, et les personnages se déplacent d'une façon bizarre.

**08**

### MANIABILITÉ

Pour marquer, c'est simple, 3 Ave Maria et 1 Pater Noster. Avec un peu de chance, le Seigneur exaucera vos prières.

**15**

### SON/BRUITAGE

Le seul point positif du jeu. L'ambiance est bonne en musique et en Hooligans.



Sous l'eau, les sirènes cachées dans les grottes vous donnent de l'oxygène en vous embrassant. Si les sirènes veulent faire des dons d'O2 je leur rappelle que Joypad est au 103 Bd, Mac Donald à Paris.

### YOUNG MERLIN

EDITEUR • WESTWOOD  
VIRGIN I.E.

GENRE • ACTION/  
AVENTURE

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES  
MOTS DE PASSE



- Une quête très longue.
- Heureusement, il y a des mots de passe !
- Un jeu intelligent (mais pas Nathan).



- Après un quart d'heure de jeu, on le trouve un peu simple : c'est une fausse impression.
- Techniquement, on cherche l'exceptionnel.

14

#### GRAPHISMES

Certains niveaux sont bien réussis, mais le tout demeure très simple.

15

#### ANIMATION

Animations sympas et parfois très marrantes.

18

#### MANIABILITÉ

L'accès aux divers objets est facile, et leur utilisation tout aussi évidente.

15

#### SON/BRUITAGE

Les musiques sont bien sympas, et certains bruitages amusants.

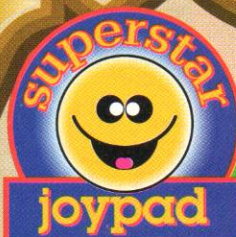
GLOBAL

90%

**A** lors que Merlin, fils du Diable selon la légende, n'est encore qu'un adolescent n'ayant rien à envier aux meilleures merceries, il se lance dans une quête, durant laquelle il apprend à maîtriser les subtilités des arts magiques ( Ars Magica pour les connaisseurs ). L'histoire débute au moment où Merlin tente de secourir une jeune fille, emportée par le flot impétueux d'un torrent. Manque de chance, Merlin se retrouve lui aussi embarqué par le courant ! C'est ce que l'on appelle un "flop". Suite à cet "exploit" digne des meilleurs étages de la Fusée Ariane, Merlin tombe dans les pommes. Il se réveille, ensuite, dans un endroit absolument inconnu ! Ah ! Ah ! Le bougre ! C'est là que tout commence, dans ce royaume, où un tyran maléfique sévit (son prénom est certainement Cyan, comme la couleur... Tout le monde sait que Cyan sévit ! ( NdRobby : et si Virgin en faisait un jeu, ça serait Science & Vie Junior ? ). A Merlin de restaurer la paix, en exploitant au mieux la magie du pays ! Les personnages et certains décors 3D du jeu sont représentés en vue de trois-quarts, en hauteur. A vous d'y trouver les objets qui permettent de résoudre des dizaines d'énigmes et de quêtes ! Young Merlin est un jeu où il faut parfois vraiment se casser la tête ! Ne vous la cassez tout de même pas trop, elle peut aider parfois... Enfin "i" paraît.



# YOUNG Merlin



Merlin boit le breuvage pris dans la fontaine. Accumulez autant de pots en verre que possible, pour ensuite prendre aux sources et aux fontaines des potions. Bien souvent, elles vous donneront de la vie supplémentaire.



1. La lampe permet de pénétrer dans la Grotte des Nains.

Sans elle, impossible de passer.

2. Ici, le chariot sur lequel il vous faut prélever une roue !

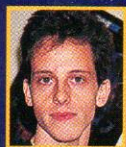
3. Pour écarter ces créatures à sales tronches, il faut vous servir de bulles de savons !

4. C'est à cet endroit que se trouve le petit elfe emprisonné !

5. Ne manquez pas la fleur qui se trouve là !

6. Là, le passage vers la seconde partie du monde !

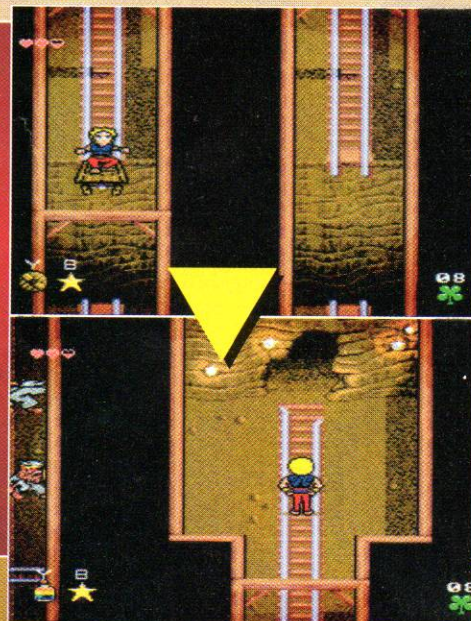
7. Pour paralyser les plantes, usez de cette poudre d'étoiles trouvée un peu avant.



Très honnêtement, après un quart d'heure de Young Merlin, on reste sceptique... Pas de décors fabuleux, pas d'effets spéciaux à la Georges Lucas, pas de monstres à tous les coins de rue pour vous arracher les tripes... Bref, rien que du traditionnel. Ce n'est qu'en s'attardant sur le jeu que l'on réalise combien il est bon ! Avec un monde hyper vaste, des énigmes parfois franchement tordues, et une histoire ponctuée par des événements extérieurs au personnage de Merlin, on peut dire que Young Merlin vaut le coût. Même si la réflexion y reste prédominante, il n'en demeure pas moins que ce jeu possède aussi une partie action : Merlin, à l'aide d'étoiles magiques, détruit ses adversaires. Si vous aimez un tant soit peu réfléchir et suivre une histoire gentille, amusante, Young Merlin peut vous bloquer une bonne dizaine d'heures devant votre télévision !

The Young T.S.R. 😊

La roue trouvée devant la mine sert bien évidemment à réparer le chariot, que vous apercevez en haut à droite dans le dédale minier. Une fois sur le chariot, à vous de trouver le chemin, jusqu'au mur qui obstrue un passage. La suite ? Merlin saute du chariot, et le chariot ouvre le passage ! Astuce, astuce, quand tu nous tiens !





Depuis Zelda, on attendait sur Super Nintendo un jeu qui allie à la fois l'Aventure (avec un grand A) et l'arcade, la vraie. Eh non ! Ladies and Gentlemen, vous ne rêvez pas debout, il est arrivé, depuis quelques jours, avec Young Merlin ! Evidemment, le personnage n'est pas aussi attachant qu'un Link, ni même aussi maniable, mais le fait est que la quête se trouve être exactement du même style que celle de celui ci-dessus nommé. Vous avancez, vous découvrez des énigmes à résoudre, et vous cherchez jusqu'à plus soif ! Il n'y a pas que les neurones qui travaillent : le paddle risque aussi de s'agiter avec frénésie. Encore que certains passages soient loin d'égaliser la difficulté de ceux de Zelda. Mais quand même. Le challenge à relever vaut son pesant de cacahuètes. Et comme Virgin et Westwood (connus plutôt sur micro, avec Lands of Lore ou Legend of Kyrandia par exemple) ont bien fait les choses, des mots de passe vous sont donnés à chaque fois que vous franchissez une étape importante du jeu. Pour ceux qui désespéraient de revoir ce genre un jour sur SNIN, et en attendant la compil des deux premiers Zelda, Young Merlin est une cartouche à ne pas rater en ce début d'année !

TRAZOM 

## Où est donc passé Mac Lay ?

Ce vieux sorcier cherche la clé de sa maison. Celle-ci se trouve dans le labyrinthe, juste au-dessus de la maison. Ensuite, il vous donne un bocal, avec lequel vous attrapez le poisson, dans la grotte sous-marine des nains. Cette dernière quête menée à bien, il faut utiliser un ressort. A vous de trouver comment vous en servir !



La maison de la jeune fille tombée à l'eau ! Dans sa maison, il y a son père, peu commode, bourru. La clé permet de dévisser la roue du chariot retourné devant la mine des nains. Pourquoi faire ???

Une fois sous l'eau, il vous faut atteindre ce passage ! Vous y ramassez la pierre, pour la jeter dans la cascade du début.





# Game Gear



# Sensible SOCCER

## A NOUS LA COUPE DU MOOOONDE !

**A** quelques mois seulement de la Coupe du Monde 1994 qui aura lieu aux Etats-Unis, les jeux de foucheball sont de plus en plus nombreux à atterrir sur nos consoles. Que ce soit sur Megadrive, Master System, Game Gear et autres, on est en train d'en bouffer du ballon rond ! La portable de Sega ne faillit pas à la règle et est en train de se doter actuellement du plus bel arsenal que l'on puisse voir en matière de foot. C'est au moins le... oohf ! Et encore, j'en oublie certainement. Dans Sensible Soccer, vous allez pouvoir vous affronter sur huit compétitions et choisir pas moins de 64 équipes de club et autant de



Honnêtement, je ne pensais pas que la Game Gear pouvait réussir ce qu'il faut bien appeler une prouesse. Je veux bien entendu parler de la "miniaturisation" des joueurs. C'est du jamais vu ! Les Lemmings, à côté, font figurent d'obèses notoires. Et qui dit "sprites minuscules", dit en général "animation fluide et rapide". C'est le cas ici. Pas un ralentissement (ce serait grave !), et donc un plaisir de jeu absolument irréprochable. Le revers de la médaille - il y en a toujours un - c'est qu'on en vient par moment à se frotter les yeux à force de les écarquiller devant l'écran. Petits footballeurs, c'est bien, mais archi petits... Toujours est-il que Sensible Soccer n'a rien à envier aux autres simulations du genre sur la GG. C'est même, d'après moi, l'un des meilleurs softs dans le domaine sur ce support. Il est juste dommage qu'on ne puisse y jouer à deux en reliant les consoles. Ce sera peut-être pour la prochaine fois... **TRAZOM** 😊



nationales. Sur différents terrains (boueux, marécageux, sables mouvants et j'en passe...), la conquête du ballon sera le maître-mot, la condition sine qua non au bon fonctionnement de toute l'équipe. Ceux qui s'en iront cueillir des fraises seront immédiatement exclus du mouvement ! Et n'oubliez pas : "Ne tirez pas sur les artistes !"



Un coup franc à la limite de la surface de réparation. C'est pour Laurent Blanc, ça. Ah non, c'est vrai, pas luiiiii !

Choisissez la tactique adéquate et l'équipe type pour mettre à mal la défense adverse.



## SENSIBLE SOCCER

EDITEUR

SONY IMAGESOFT

GENRE • SIMULATION DE FOOTBALL

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 2

NOMBRE D'ÉQUIPES • 64

NOMBRE DE JOUEURS • 1

NOMBRE DE COMPÉTITIONS • 8

CONTINUES • NON



- Une animation d'un très bon tonneau.
- De très nombreuses équipes d'un bon millésime.
- Sensible Soccer est un bon cru !



- Des joueurs microscopiques. Donc pas assez de cuisses.
- Il n'est pas possible de jouer à deux en même temps. Y'a pas assez de corps là d'dans !

14

### GRAPHISMES

On ne peut pas raisonnablement admettre que les graphismes soient d'un niveau exceptionnel, mais ils suffisent amplement pour un foot'.

18

### ANIMATION

Le point fort de la cartouche : l'animation est vraiment réussie et ne souffre pas des petits bugs rencontrés sur MS.

17

### MANIABILITÉ

Sur GG, elle est sensiblement plus réussie que sur MS. Peut-être à cause de la manette... En tout cas, du bon là aussi !

13

### SON/BRUITAGE

Il y a de l'ambiance, certes, mais on est à des années-lumière de celle de FIFA Soccer sur MD. Elle a tout de même le mérite d'exister !

GLOBAL

87%

# CONSOLES GAMES

Consoles Games : BP 179 - 91006 Evry Cedex

☎ : (1) 69.38.74.65

**NOUVEAU**

Carte personnelle d'adhérent



Venez rejoindre sans tarder le club's de Consoles games. L'Entrée au club's ne coûte que 100 F TTC\* et donne droit à de nombreux avantages :

(\* très vite amortis, par exemple, par l'achat de 2 jeux, ci-dessous au prix club, sans obligation d'achat. Cochez la case adhésion sur le bon de commande page ci-contre)

Prix club's, chaque mois, sur de nombreux articles. Priorité sur les stocks limités.

Réservez les nouveautés à venir pour avril : Ramna 1/2 4 final battle, Samurai showdown...

## NOTRE OFFRE DE BIENVENUE :

### SUPER NINTENDO

	PRIX VENTE	PRIX CLUB'S
ALADDIN .....	389	339
JURASSIC PARK .....	409	359
MARIO ALL STAR .....	305	255

### MEGA DRIVE

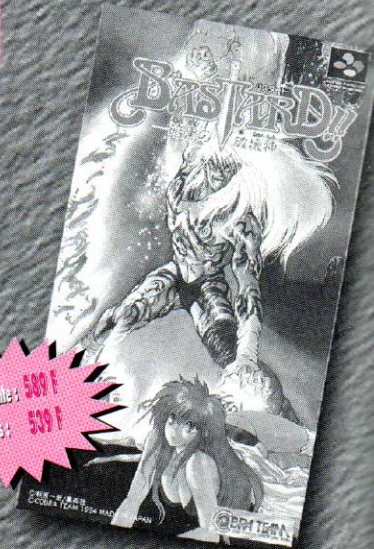
	PRIX VENTE	PRIX CLUB'S
ETERNAL CHAMPION .....	469	419
PELE SOCCER .....	290	240
TURTLE TOURNAMENT FIGHT .....	395	345



Prix de vente : 409 F  
Prix club's : 359 F



Prix de vente : 290 F  
Prix club's : 240 F



VENEZ DECOUVRIR TOUS CES JEUX CHEZ NOS PARTENAIRES DU MOIS

## BLANC MUSIQUE

6, Rue Stéphanopoli  
20000 AJACCIO

☎ 95.21.07.62 - Fax 95.51.17.38

N° 1 en Corse

SEGA - NINTENDO - ATARI -  
COMMODORE - NEO-GEO etc...

## LOCATION ET VENTE

### Games Master

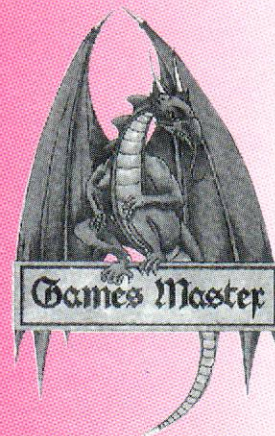
Ouvert lundi et Jeudi,  
de 14h à 19h 30

Du mardi au Samedi,  
de 10h à 19h 30 et  
le dimanche, de 10h à 12 h 30

10, Grande Rue - 91260 JUVISY

☎ 69.45.66.83

(A 5 minutes de la gare R.E.R. - SNCF)



**BIENVENUE AU CLUB**

JAGUAR - 3DO - CD 32... NOUS CONSULTER PASSEZ VOS COMMANDES PAR FAX EN C.B. AU 64 97 50 69

**SUPER NEWS SFC/SNES**

BASTARD	589
DRAGON BALL Z 3	589
FATAL FURY 2	549
FINAL FANTASY 6	649
MEGAMAN X	439
NBA JAM (FR)	499

**SUPER FAMICOM :**

ACE ESU O NERUE	499
ALCAHEST	499
ARDY LIGHT FOOT	499
ART OF FIGHTING	399
BATMAN RETURNS	179
BATTLE MASTER	449
DAY OF IDEN	539
DEAD DANCE	179
DESERT FIGHTER	539
DRAGON BALL Z 2	349
DRAGON QUEST 1 ET 2	499
DRAGON QUEST 5	539
DRAGON 'S MAGIC	179
FINAL FIGHT 2	179
FINAL STRECHT F1	499
FIRE EMBLEM	539
GOEMON FIGHT 2	499
HAMMERIN HARRY	499
HUMAN GRAND PRIX 2	539
JO ET MAC 3	539
J. CUP SOCCER	539
KEN LE SURVIVANT 7	499
LEGEND OF GAIA	499
MACROSS 20336 (BATTLETECH)	539
NINJA WARRIORS	519
OPERATION LOGIC BOMB	179
ROCKMAN SOCCER	539
R-TYPE 3	539
RUSHING BEAT 3 SHURA	499
SAILOR MOON R	539
SOCCER KID	539
SUPER PINBALL	499
TETRIS 2	499
TOP RACER 2	539
POP' N TWINBEE 2 RAINBOW BELL	499
WORLD WILD SOCCER	539
Y'S 4	539

**SUPER NES :**

ACTRAISER 2	369
ARCUS ODYSSEY	419
BATTLE BLAZE	369
BEETHOVEN	369
BRETT HULL HOCHERY	439
BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE	429
CHAMPIONS LEAGUE SOCCER	379
CHOPFLIFTER 3	359
CLAYFIGHTERS	419
DIG AND SPIKE VOLLEY BALL	379
EMPIRE STRIKES BACK	489
INSPECTEUR GADGET	389
JIM POWER AND THE LOST DIMENSION	389
LEGEND	389
LEMMINGS 2	419
LETHAL ENFORCER	519
LUFIA	439
NBA 94/SHODOWN	429
NHL 94	389
PALADIN 'S QUEST	439
ROBOCOP VERSUS TERMINATOR	399
SECRET OF MANA	439
SEVENTH SAGA	369
SIDE POCKET	379
STANLEY CUP	359
STREET COMBAT	339
STUNT FX RACE	429
SUPER AQUATIC GAMES	319
SUPER BOMBERMAN + MULTITAPE	439
SUPER JAMES POND	339
TERMINATOR 2	389
TONY LEOMA SIDEKICK	389
WE ARE BACK	399
WINTER OLYMPIC GOLD	419
WIZARD OF OZ	419

**SUPER NINTENDO :**

ADVENTURE OF DOCTOR FRANKEN	399
AERO THE ACROBAT	459
ALADDIN	389
ALFRED CHICKEN	399
ART OF FIGHTING	479
BRAM STOCKER DRACULA	419
BUBSY	379
CAPTAIN AMERICA	359
CHAMPION SHIP POOL	439
CLIFFHANGER	419
COOL SPOT	379
DAFFY DUCK AND THE MARVIN	459
DENIS LA MALICE	349
DRAGON BALL Z ACTION GAME	449
EQUINOX	419
EMPIRE STRIKES BACK	529
FLASHBACK	379
F1 POLE POSITION	429
GP 1	479
JURASSIC PARK	409
LAMBORGHINI CHALLENGE	459
LAST ACTION HERO	419
LE COBAYE/THE LAWNOWERMAN	399
MARIO ALL STAR	305
MISTER NUTZ	349
MORTAL KOMBAT	379
NIGEL MANSELL CHALLENGE	305
PINBALL DREAMS	379
PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD	459
RAMNA 1/2 2	409
SENSIBLE SOCCER	419
SKY BLAZER	419
SPIDERMAN VERSUS X-MEN	299
SUNSET RIDERS	439
SUPER AIR DIVER	459
SUPER BOMBERMAN	369
TAZMANIA	349
TOTAL CARNAGE	349
TURTLES TOURNMENTS FIGHTERS	469
YOUNG MERLIN	409
VAL D' ISERES	459
VIRTUAL SOCCER	409
WOLFENSTEIN 3D	TEL
WORLD HEROES	479
ZOMBIES	469
ZOOL	409

**ACCES. NINTENDO :**

ADAPTATEUR FIRE 60 HZ	89
ADAPTATEUR 8/16 BITS	449
ALIMENTATION SUPER NES	99
MANETTES INFRAROUGES	249
MANETTE JOYCARD	89
MANETTE IMMORTALIZER (SP. MORTAL KOMBAT)	129
MANETTE PATRIOT (SP. STREET FIGHTER 2)	129
MANETTE TOP FIGHTER	459
MULTITAPE 5 JOUEURS	159
PERITEL US/JAP	99
S/NES PROPAD	109
S/NES PROGRAMPAD	289
SOURIS SFC	149
X-TERMINATOR(ACTION REPLAY SFX-60 HZ)	249

**MEGADRIVE :**

ALADDIN	395
ASTERIX	359
DASH' N DESPERADOS	389
DAVIS CUP	359
DINOSAURES FOR HIRE	389
DOCTEUR ROBOTNIK	359
DRAGON 'S REVENGE	395
DUO PACK(BUBSY/GODS)	390
ETERNAL CHAMPION	469
FIFA INTERNATIONAL SOCCER	375
FORMULA ONE	359
F- 15 STRIKE EAGLE 2	389
GAUNTLET 4	395

GOLDEN AXE 3 JAP	199
GUNSTAR HEROES	359
INTERNATIONAL RUGBY	395
JAMES POND 3	359
JIM POWER AND THE LOST DIMENSION	389
JURASSIC PARK	389
LANDSTALKER	395
LETHAL ENFORCER	499
LOTUS TURBO CHALLENGE 3	395
MAC DONALD LAND	389
MORTAL KOMBAT	449
NBA JAM	449
NBA SHODOWN 94	395
OUT OF THIS WORLD	389
PELE SOCCER	290
PINK PANTHER GOE TO HOLLYWOOD	395
PIRATES GOLD	389
ROBOCOP VERSUS TERMINATOR	395
SENSIBLE SOCCER	359
SONIC 3	469
SONIC PINBALL	359
STREET FIGHTER 2	469
TURTLES TOURNMENTS FIGHTERS	395
VIRTUAL PINBALL	395
ZOOL	395

**ACCES.MEGADRIVE :**

ADAPTATEUR MEGAKEY 2 US/JAP	109
ALIMENTATION MD	149
CDX 2.0	349
MANETTES INFRAROUGES	249
MANETTES 6 BOUTONS	109
MD PROGRAMPAD	289
MULTITAPE 4 PLAYERS E.A.	299
MULTITAPE 4 PLAYERS SEGA	209

**MEGA - CD :**

CHUCK ROCK 2	395
CLIFFHANGER	359
DUNE	395
LETHAL ENFORCER	439
MICROCOSM	395
SONIC CD	395
SYLPHPEED	395
TERMINATOR	395

**NEO - GEO :**

MANETTE NEO-GEO	399
MEMORY CARD	199
ART OF FIGHTING	799
ART OF FIGHTING 2	1489
FATAL FURY SPECIAL	1489
SAMURAI SHODOWN	1489
TOP HUNTER	1489

**SPEED IT UP :**  
TRANSFORMEZ VOTRE CONSOLE FRANÇAISE NINTENDO EN CONSOLE US.....390

Tous les noms et logos sont les marques déposées des différentes sociétés. Prix révisables sans préavis. Offre valable dans la limite des stocks.



**CONSOLE GAMES**  
**Plus vite !  
A toute heure !  
Passe ta commande par minitel !\***

**Consulte les tarifs, les dispo, les nouveautés, les solutions et tips...**

**3615 ALLGAMES\*CONSOLES GAMES**  
(\* 2,19 F TTC La minute)

LAISSEZ VOS COLISSIMO 48H OU EXPRESS 24H PAR TRANSPORTEUR. TOUTE COMMANDE PASSEE AVANT 15H PARTIRA LE JOUR MEME SELON LA DISPONIBILITE EN STOCK.  
VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT DU LUNDI AU VENDREDI, DE 10H30 À 12H30 DE 14H00 A 19H00 ET LE SAMEDI DE 13H30 A 18H30.  
N'HEGITEZ PAS A NOUS CONSULTER SUR LES DISPONIBILITES.  
☎ (1) 69 38 74 65

**CONSOLE GAMES** **Commandez, c'est livré !**  
Consoles Games : BP 179 - 91006 Evry Cedex

TITRE	PRIX	TITRE	PRIX
<input checked="" type="checkbox"/> ADHESION AU CLUB CONSOLES GAMES + 100F <input type="checkbox"/> COLISSIMO <input type="checkbox"/> EXPRESS			
TOTAL A PAYER			

NOM : .....  
 PRENOM : .....  
 ADRESSE : .....  
 VILLE : .....  
 C.P. : ..... TEL : .....  
 CHEQUE  CB N° .....  
 MANDAT LETTRE  
 Signature ..... Exp.fin .../.../...

**COLISSIMO :**  
 PORT 1 JEU +30 F  
 PORT JEU NEO-GEO +40 F  
 PORT PAR JEU SUPPLEMENTAIRE +30 F

**EXPRESS :**  
 PORT 1 JEU Ile de France +65 F  
 PORT 1 JEU Province +75 F  
 PORT PAR JEU SUPPLEMENTAIRE +10 F

# Megadrive



Le saut à ski ! A vous de prendre le coup ! Pas évident, au début !

## LILLEHAMMER OU VOUS VOULEZ, QUAND VOUS VOULEZ.

Ce n'est pas parce que les J.O. sont terminés qu'il faut en rester là. C'est vrai. Pour ça, pas la peine d'amener un semi-remorque de neige dans votre salon et de demander à votre grand-mère de faire le sapin, il y a beaucoup plus simple. Vous branchez votre Megadrive, et c'est parti avec les J.O. façon Accolade. Au total, huit épreuves de glace, de neige, de glisse. C'est l'enfer, mais en blanc, et en beaucoup plus froid. A votre programme d'athlète, du bobsleigh, de la luge, du slalom géant, de la descente, du biathlon, du saut à ski, du patinage de vitesse et du ski de fond ! En d'autres termes, il y a de quoi faire. Choisissez votre nationalité (on regrette à ce titre l'absence de l'excellente équipe du Sénégal), votre faciès et votre nom. C'est ensuite parti. Un brin d'entraînement avant tout, afin de ne pas se trépaner la tronche devant les copains, et c'est parti pour les J.O. Winter Challenge, c'est les sports d'hiver... La neige en moins.

# WINTER CHALLENGE



Toujours en 3D, le patinage de vitesse ! Filez sur la glace et bouclez vos tours en moins de 30 secondes.



LE BIATHLON  
Traversez la lande enneigée avec sur le dos votre fusil. Il faut ensuite faire vite. Un bon truc pour réussir consiste à coller la photo de sa prof d'allemand sur la cible. On gagne à tous les coups !



### CHALLENGE WINTER CHALLENGE CONTRE WINTER OLYMPICS

Peu de temps après la sortie de Winter Olympics d'US Gold, voici Winter Challenge. Si le premier est le jeu officiel des J.O. de Lillehammer, le second reste quant à lui très général. Slalom Géant, patinage de vitesse, saut à ski, descente et biathlon sont des épreuves que l'on retrouve dans les deux jeux. Malheureusement pour Winter Olympics, toutes les épreuves sont plus performantes sur Winter Challenge. Seulement voilà, ce dernier est hyper facile. On ne vient pas à bout des épreuves de Winter Olympics aussi aisément. Il reste que les deux jeux sont tout simplement excellents lorsqu'on y participe à plusieurs, entre copains (parce qu'entre ennemis on rit beaucoup moins). Si les graphismes 3D ont votre préférence, foncez droit sur Winter Challenge.



Pour les plus fidèles d'entre vous, Winter Challenge n'est peut-être pas une nouveauté. En effet, il a été testé il y a plus de deux ans dans Joypad (numéro 5, pour être exact). Ironie du sort comme seule la tragédie cornélienne sait en pondre, Winter Challenge n'est disponible que maintenant en France. Cela pour dire qu'il ne date pas d'hier. Il n'en est pas pour autant un jeu dépassé. Même si avec ses graphismes 3D l'animation n'est pas toujours un modèle de fluidité, Winter Challenge est suffisamment réaliste et très maniable. Il est d'ailleurs si maniable qu'il en devient un peu facile. Après trois J.O., on décroche toutes les médailles. On peut toujours, alors, jouer avec ses copains. Et là l'ambiance est top. Si après Lillehammer vous vous sentez l'âme d'un sportif de haut niveau, vous pouvez vous échauffer sur Winter Challenge.

Winter

TSR





Bobsleigh ou luge, on se demande bien où est la différence. Ça y est, la différence est là ! En bobsleigh, quand on se trépane, on n'est pas seul.



# WINTER CHALLENGE



Les 17ème J.O. d'Hiver sont terminés. Qu'est-ce que c'était beau. Mais il fait encore froid, les Norvégiens font toujours des omelettes, et nous avons encore tous à part quelques Camerounais... en mémoire les exploits des sportifs à Lillehammer. Même Accolade se met au diapason avec Winter Challenge. Après Winter Olympics d'US Gold, où toute la rédaction s'était éclatée comme une folle, l'heure est semblée-t-il aux multisports d'hiver. Non, non, c'est juste une illusion, Alfred ! Le verdict peut vous paraître un peu sévère, mais il traduit vraiment mon "feeling" comme dirait Senna ; il y a pas mal d'épreuves, assez bien réalisées, mais beaucoup trop inégales à mon goût pour ce qui est de la difficulté. Exemple : le patinage de vitesse est trop facile et réellement rébarbatif, surtout au bout de quelques minutes de jeu. Bref, Winter Challenge est comme la majorité des jeux de la marque : sympa, mais franchement sans grande originalité, incapable de vous régaler pendant des siècles. Après tout, ce n'est peut être pas ce qu'on lui demande !

TRAZOM



Pour chacune des épreuves, on vous explique le pourquoi du comment. Un bon moyen d'en savoir plus sur des sports parfois méconnus.

## WINTER CHALLENGE

EDITEUR • ACCOLADE

GENRE • SIMULATION

SPORTIVE

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS • 1

À 10 (SUCCESSIVEMENT)

CONTINUES

MOTS DE PASSE



- Huit épreuves plutôt bien faites.
- De la 3D pour un jeu de sport.



- L'animation n'est pas toujours hyper fluide.
- On aurait pu faire un petit effort pour les bruitages.



### GRAPHISMES

On aime ou on n'aime pas la 3D, elle apporte ici un côté réaliste assez sympas.



### ANIMATION

C'est la contre-partie inhérente à de nombreux jeux avec des graphismes en 3D, les animations ramment un peu.



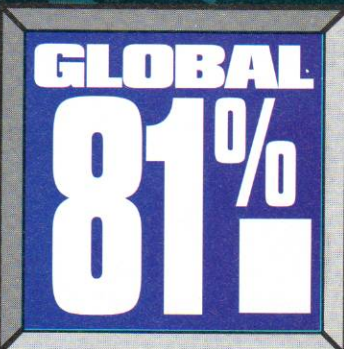
### MANIABILITÉ

Le point fort du jeu ; de plus on assimile rapidement les commandes pour chaque épreuve.



### SON/BRUITAGE

Les quelques digits sont assez confuses et les bruitages plutôt discrets.



VERSION  
FRANÇAISE

Neo Geo

L'ART DU POING  
DANS LA TRONCHE



## ART OF FIGHTING 2

EDITEUR • SNK

GENRE • BASTON

NOMBRE DE NIVEAU • 12

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 4

NOMBRE DE JOUEURS • 1

OU 2 (SIMULTANÉMENT)

CONTINUES • INFINIS

(MEMORY CARD)

- Une ambiance de folie !
- Plus de personnages.
- Techniquement parfait, aussi bien pour les musiques que pour les animations d'enfer !

• A deux, on se fend la gueule !

- Encore un jeu de baston... même s'il est excellent !

### GRAPHISMES

Chercher les défauts au niveau des décors dans Art of Fighting 2 équivaut à chercher un poster de Prost chez Trazom.

### ANIMATION

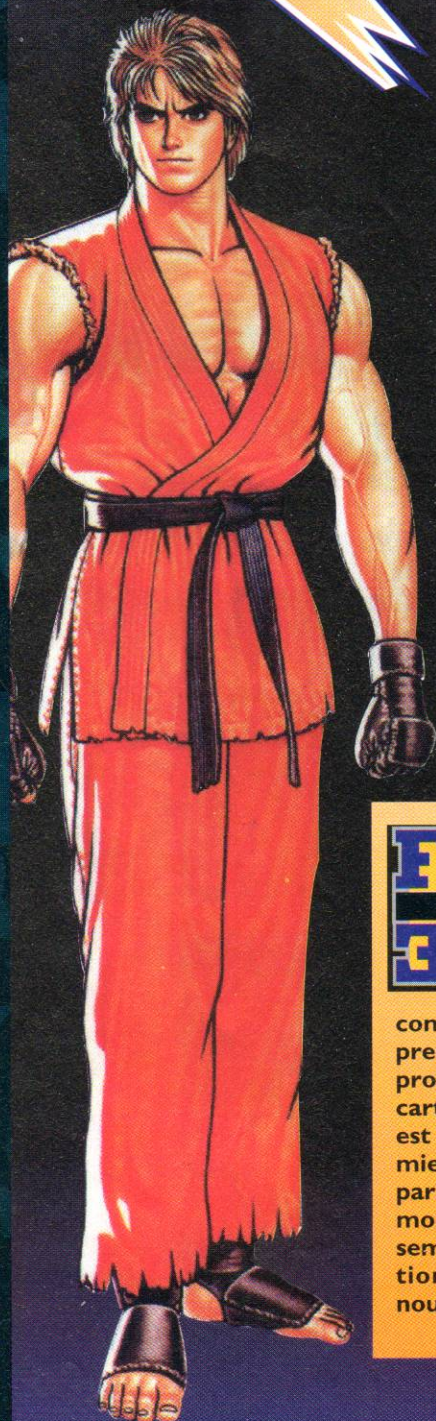
Elle est nettement supérieure à ce que l'on avait pu voir dans le premier épisode. Ici, tout va plus viiiiite !

### MANIABILITÉ

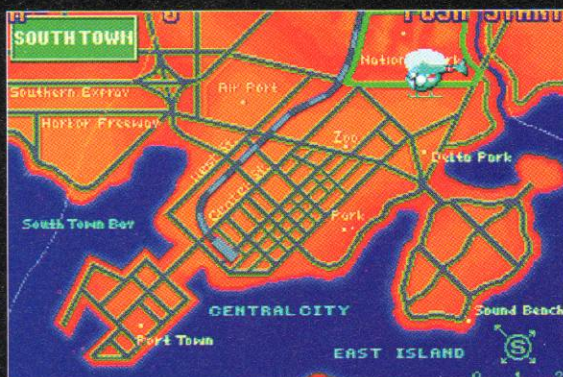
Un petit temps d'adaptation pour pouvoir exécuter tous les coups à la perfection. Pour les coups secrets, c'est autre chose !

### SON/BRUITAGE

De superbes digits pour la présentation. Idem au niveau des musiques pour les combats : c'est vraiment une chaude ambiance !



**A**près Art of Fighting, Art of Fighting 2 ! Quoi de plus logique ? Quand on connaît la politique de SNK, par rapport aux jeux de baston, on est loin d'être étonné. Dans le deuxième épisode, donc, et comme le veut la coutume, vous aurez plus de musiques, des graphismes plus fouillés et évidemment plus de personnages. Rien à voir, en effet, avec le premier nommé. Désormais, les zooms sont beaucoup plus fluides, les coups exécutés avec une plus grande rapidité (au moins trois fois plus rapides !) et le fun encore plus présent. Forcément, avec plus de personnages... Tous les ingrédients sont, comme vous pouvez le voir, réunis pour que vous passiez des moments mémorables. Une fois de plus, les soirées risquent de se transformer en immenses pugilats !



**LE PLAN DE LA VILLE :** En mode solitaire, vous évoluerez façon Final Fight, de quartier en quartier (mal-famés de préférence !), à chaque fois que vous aurez vaincu un adversaire.



### ART OF FIGHTING CONTRE ART OF FIGHTING 2

Le choc des Titans, me direz-vous ? Eh bien pas vraiment. Il y a tellement de différences entre les deux versions (et aussi pas mal de mois entre leur sortie respective), que le combat a tourné court. KO en moins d'un comparatif ! Si on ne prenait que le côté technique, par exemple, on verrait sans aucun problème que les zooms sont beaucoup plus fluides sur la nouvelle cartouche. L'effet rendu est, cette fois, parfait. Pareil pour ce qui est des graphismes et des musiques. On a deux fois, voire trois fois, mieux. En fait, Art of Fighting 2 tient plus du Fatal Fury 2, pour ne parler que des jeux de baston de cette console. Comparé à un Samurai Shodown, la bataille est un peu plus rude, bien que des ressemblances subsistent quant au maniement et à la vitesse d'exécution des coups. C'est excellent dans les deux cas. Encore un nouveau "must" sur Neo Geo !

GLOBAL  
95%

# TOUS LES PERSONNAGES



Petits ou grands, filles ou garçons, bêtes ou intelligents (je continue de chercher), la panoplie des combattants s'étoffe de mois en mois sur Néo Géo. Pour les petits derniers, un petit baptême s'impose, non ?

## LA PRÉSENTATION



STOP, RYO. THAT GUY WITH THE BIG NOSE IS...



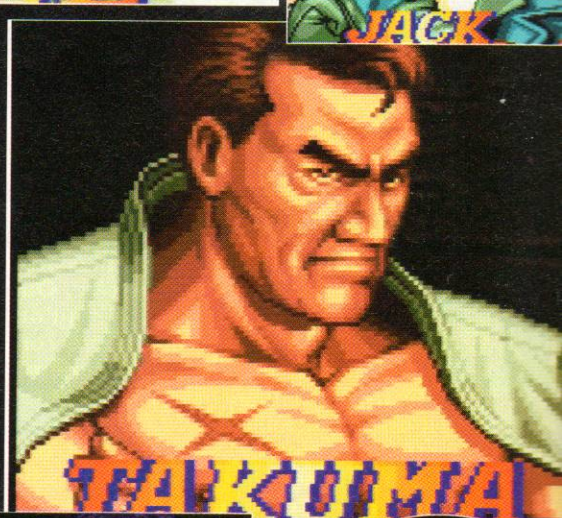
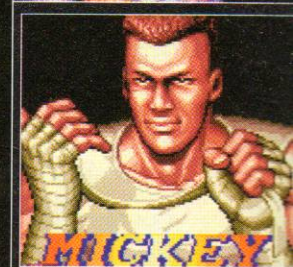
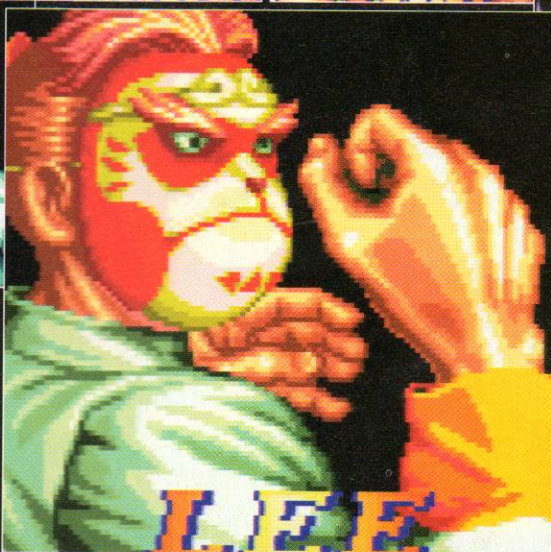
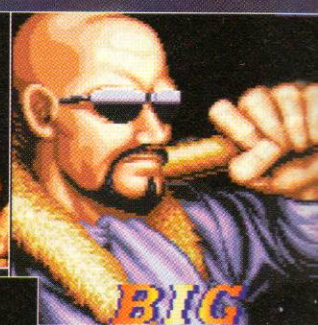
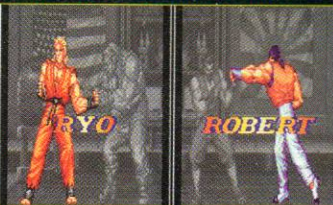
YES, THE GUY WITH THE BIG BEAK WAS RYO AND YURI'S FATHER?



TAKUMA SAKAZAKI WHO FLED THE DREADED SOUTHTOWN SYNDICATE



FOR HIS BREAKING OF THE GROUP CODE, MR. BIG KIDNAPPED YURI.



Alors que je considérais Art of Fighting comme un "petit" jeu de combat, absolument pas transcendant pour un sou et bourré de défauts du style zooms trop lents ou personnages trop patauds, il faut dire ce qui est : la suite lui est largement supérieure ! Art of Fighting 2 offre en effet tout ce qu'un fana pur et dur peut attendre d'un jeu de baston. L'ambiance, ô combien importante pour un jeu de ce genre, est ici retranscrite d'une façon grandiose ! Les musiques, les coups spéciaux, les nouveaux personnages et les décors fabuleux forment un ensemble tout à fait détonnant dans ce énième jeu de baston sur Néo Géo. Ceux qui avaient adoré Fatal Fury Spécial, vont certainement céder à la tentation pour se procurer ce chef-d'oeuvre de pureté "arcadienne". Et comme toujours dans ces cas-là, vous allez sans aucun doute vous éclater encore plus si vous pouvez y jouer à deux.


TRAZOM




# "LES COUPS ET LES DOULEURS"

Quel que soit le personnage que vous aurez choisi, il aura des coups simples et spéciaux qui lui seront propres. Néanmoins, quasiment tous dévoileront leur puissance de frappe si vous faites "1/4 tour arrière ou avant + A" ou "1/2 tour arrière ou avant + A ou B". Sinon, essayez aussi "droite, gauche, droite + A" ou encore "bas, haut + A ou B" !



 Art of Fighting 2, le jeu le plus attendu ? Bof, c'est tout ce que je peux vous dire. Oui, bien entendu, c'est super beau, c'est sûr qu'on n'aura jamais cette beauté-la sur une autre console, etc., mais tout cela ne nous fait quand même pas un jeu suffisamment intéressant pour être acheté. Bon, c'est vrai, il est bien meilleur que le premier du nom, mais il faut aussi que vous sachiez que je ne lui trouve pas un fol intérêt. Les combats sont bien speed, mais il n'y a pratiquement aucune possibilité de réel combat contre un adversaire. Les affronts se résument à "saute-frappe-saute-frappe-pouvoir-pouvoir-saute-frappe", et puis ben, c'est tout ! Impossible comme dans un Samurai Shodown, par exemple, d'attendre l'adversaire, de lui passer par-dessus, de se surprendre mutuellement, etc. J'ai bien l'impression qu'en ayant voulu faire encore un autre jeu de baston, SNK nous a pondu un joli truc, mais pas très très intéressant au niveau jouabilité. Voilà donc ma conclusion sur ce jeu : il est très beau et très amusant, mais au bout d'une semaine, on l'aura oublié dans son armoire.

**GREG** 





Il y avait longtemps que l'on n'avait vu une nouveauté sur Neo-Geo. En attendant l'avalanche prévue pour les deux prochains mois, voici toujours Art of Fighting 2 à se mettre sous la dent. Art of Fighting avait été l'une des déceptions de cette console. On peut dire qu'il se classait derrière un Samourai Shodown et un Fatal Fury Special. Mais on remet les pendules à l'heure pour célébrer l'arrivée de cette nouveauté. De nouveaux combattants avec des coups d'enfer, un niveau de difficulté en MVS excellent, des zooms continus très bien réalisés et une surprise finale signée Fatal Fury pour ce méga jeu de baston. Même si la référence dans le domaine reste Samourai Shodown, il faut admettre que rien n'a été oublié sur Art of Fighting 2. Des musiques fabuleuses, une animation impeccable et des graphismes comme seule une Néo Géô peut en produire, font de cette cartouche une parfaite réussite. Dommage qu'on ne trouve pas autre chose que de la baston sur Néo Géô, mais quand on aime le genre, on ne compte pas.

TSR



LES NOUVEAUTES EN EXCLUSIVITE !

LEADER GAMES

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

LEADER



LE SPECIALISTE DES JEUX

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H30

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

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



L'évènement **ART OF FIGHTING 2**

en vente dès maintenant sur  
**NEO GEO !!**

EN DEMO PERMANENTE !  
ainsi que WINDJAMMER  
en avant-première !

BEST OF	NEO GEO
NEO GEO	1990 F
Art of Fighting 2	1650 F
Fatal Fury 2 Special	1490 F
Spin Master	1590 F

BEST OF	SUPER FAMICOM
SUPER FAMICOM	1399 F
Adapt. 60 Hz *	199 F
DBZ 3	TEL.
UnderCover Cop	589 F
Sonic Blastman 2	589 F
Final Fantasy 6	TEL.
Ranma 1/2 n°4	TEL.

BEST OF	MEGADRIVE
MEGADRIVE 2 (FR) + Aladdin	990 F
MEGADRIVE 2 (FR) + SF2	1190 F
Art of Fighting	TEL.
Dragon Ball Z n°2	TEL.
Sonic 3	TEL.
NBA Jam	TEL.
Virtua Racing	TEL.
Fifa International	529 F
Phantasy Star 4	499 F
Fatal Fury 2	TEL.
Joe & Mac	TEL.

NOUVEAU	3 D O
BEAUCOUP DE TITRES : TEL.	

LES PROMOS DU MOIS	
Final Fight 2 (SFC)	189 F
wizard of Oz (SNES)	399 F
Terminator 2 (SNES)	399 F
Actraiser 2 (SFC)	499 F
Palladin's Quest (SNES)	449 F
Ken 7 (SFC)	449 F
Hammering Harry (SFC)	449 F
Bomber Man 94 + 5 manettes + quintupleur (NEC)	599 F
Pour tout achat d'un nouveau jeu Super Famicom ou Super Nes (US), LEADER GAMES vous offre l'adaptateur 60 HZ pour 149 F au lieu de 199 F	

BEST OF	SUPER NES (US)
SUPER NES	990 F
Adaptateur 60 HZ*	199 F
Rockman X	549 F
Turn' Burn	589 F
Eye of Beholder	589 F
Lethal Enforcer	589 F
NBA Jam	589 F
Young Merlin	549 F

BEST OF	NEC
DUO-R	2150 F
Arcad Card	TEL.
Kabuki	449 F
Street Fighter 2'	299 F
Sailor Moon	TEL.
Art of Fighting	TEL.
Fatal Fury 2	TEL.
World Heroes 2	TEL.

BON DE COMMANDE : A retourner à LEADER GAMES , 8 rue J-P Timbaud 75011 PARIS.

NOM : ..... PRENOM : .....  
ADRESSE : .....  
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

JEUX ET CONSOLES	PRIX
FRAIS DE PORT : jeux: 29 F- consoles: 50 F	
TOTAL A PAYER	

REGLEMENT :  
 CHEQUE  
 MANDAT LETTRE  
 CARTE BLEUE N°  
 \_\_\_\_\_  
 EXPIRATION: ..... / .....  
 SIGNATURE : \_\_\_\_\_

LES PRIX ET OFFRES SONT DISPONIBLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX REVISABLES SANS PREAVIS. TOUTES LES MARQUES CITEES DANS CETTE PAGE SONT DES MARQUES DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS.

**D**ans la lignée de Lost Vikings et pour continuer à nous donner bonne conscience, Humans perpétue la nouvelle tradition des jeux humanitaires. Je veux dire des jeux dans lesquels les humains doivent s'entraider et non plus s'entretuer. Humans est donc un jeu plutôt calme et new-age, qui se déroule à une époque préhistorique. Même si on y rencontre des dinos hostiles, dans un écosystème plutôt difficile, l'ambiance est relaxe. Les petits humains évoluent en bandes et se déplacent tranquillos. Ils sont d'ailleurs tellement cool ces humains que dès qu'ils rencontrent un obstacle, ils s'arrêtent et attendent. De même, quand ils arrivent sur un piège, ils tombent dedans et là, c'est moins cool. Le but du jeu, pour chaque stage (j'en connais 75), est de réaliser une action bien précise comme de trouver une lance, une roue, du feu, etc. Dans chaque cas, un nombre exact d'humains est nécessaire pour réaliser l'opération, attention donc à ne pas "gâcher". Car c'est vous qui êtes l'acteur principal de cette aventure et les humains que vous allez guider ne sont pas très vifs, ils sont même complètement assistés...



Ceux qui ont connu le fantastique "Dinolympics" sur Lynx, seront certainement heureux d'apprendre qu'une fois de plus la Super Nintendo se met à l'heure de la conversion, en apportant à sa formidable ludothèque un "relook" de ce très bon jeu de réflexion/arcade. Dinolympics n'est plus, vive Humans ! Le principe étant strictement le même, penchons-nous plutôt sur les qualités techniques. La réalisation dans son ensemble ne souffre d'aucune critique fatale : des graphismes en 256 couleurs, des musiques toutes plus belles les unes que les autres, une ergonomie assez bonne (bien qu'assez rebutante au début), des animations sympas, et au total, on obtient un puzzle gigantesque à reconstituer ! En gros, vous devriez en avoir pour 2000 ans à finir le jeu ! En revanche, je n'ai pas aimé le système des passwords : beaucoup trop lourd ! Ce n'est pourtant pas bien grave, en regard de ce que vous apportera cette cartouche: bonheur, joie de vivre et santé pour l'éternité !

TRA. 😊



J'AI FAIM !



# HUMANS



Lemmings a lancé un genre et l'on retrouve son esprit dans Humans. Personnellement, je ne vais pas m'en plaindre car cela fait plaisir de réfléchir un peu en s'amusant sur Super Nintendo. Le jeu est, sur ce point, une sacrée réussite. Le nombre de level est ébouriffant et la complexité de certains passages défie l'imagination des meilleurs d'entre vous. Par contre, certains détails me gênent. Je pense par

exemple à cette lenteur des humains quand ils marchent, c'est énervant. De plus, le jeu est trop difficile. A ce propos, les passwords sont utiles mais bien trop fastidieux à entrer. Ceci n'est pas un détail quand on sait que lorsque l'on est bloqué (c'est souvent le cas), on ne peut que faire un "reset" en appuyant sur deux boutons, et le jeu reprend au début. Il faut alors se retaper le password pendant une heure... 😊 Un jeu réussi mais réservé aux pros du genre. OLIVIER 😊

# FACE TO FACE

## HUMANS CONTRE LOST VIKINGS

Une comparaison qui s'impose car le principe de jeu est le même. Il s'agit dans les deux cas d'atteindre un but en faisant participer plusieurs personnages chacun à son tour. Par contre, l'esprit est différent. Les décors et les sprites changent, eux-aussi. La qualité est au rendez-vous dans les deux cas. Même s'il

faut bien se dire que le but n'est pas graphique, mais ludique : on ne nage pas dans les effets spéciaux. Puisqu'ils sont à égalité en ce qui concerne tous les autres paramètres, on ne peut donc comparer les deux jeux que sur le plan de leur intérêt ludique. Lost Vikings est mieux rythmé et beaucoup plus abordable que Humans. Ce dernier est en effet très difficile. De plus, on a une impression d'y traîner ses personnages, avec une lenteur qui gâche le jeu. Lost Vikings est plus spontané, plus rigolo mais peut-être moins axé sur la réflexion. De toutes façons, je préférerais toujours Lemmings, alors...



### L'ECHELLE HUMAINE

La première fonction d'un humain est de supporter son prochain, d'où ce genre d'empilement qui permet d'atteindre des plateformes supérieures. Le geste de porter un humain est le seul que l'on peut faire sans posséder d'objets. En parlant d'objets, la lance est le but de ce niveau. Avec elle, vous pourrez faire plein de choses.

Sur un superbe fond dégradé, vous voilà parti pour aider vos congénères. Le premier moyen de le faire est d'utiliser une lance. Celle-ci vous permet de sauter au-dessus du vide (avec la jauge) ou de tuer. Vous pouvez également l'envoyer à vos copains les humains, qui sont bloqués de l'autre côté. Car en général, on ne dispose que d'une seule lance, voilà.



### POUR PASSER, PRENEZ LES TRANSPORTS EN COMMUN !

Le ptérodactyle qui avait déjà travaillé dans Chuck Rock remet ça dans Humans. Pour atteindre la plate-forme de gauche, il faut nécessairement monter sur le dos du ptérodactyle qui va et vient. Il faut donc sauter en utilisant la lance.

Sautez vite sur la gauche pour aller récupérer une torche et évitez de vous faire happer par les dents du tyranosaure. Il est plutôt vorace, comme vous pouvez en juger sur un autre cliché de ce test.



Attention aux ponts qui ne permettent qu'un seul passage ! Il va falloir utiliser la lance pour faire traverser les autres...

Le sorcier vous sera bien utile dans ce monde glacé.

## HUMANS

EDITEUR • GAMETEK

GENRE • ACTION/  
REFLEXION

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS • 1

NOMBRE DE NIVEAUX + DE 75

CONTINUES

MOTS DE PASSE



- Un jeu original.
- Un nouveau "Lemmings", ça ne fait pas de mal !
- Une durée de vie énorme.



- La saisie des mots de passe est infâme !
- Un jeu trop difficile.

VERSION  
FRANÇAISE

15

### GRAPHISMES

Les décors sont superbes mais le jeu n'est pas basé sur les effets graphiques. Les sprites ne sont, à ce propos, pas très beaux.

15

### ANIMATION

Même chose que pour les graphismes. Les scrollings sont "smooth" mais pas saisissants.

16

### MANIABILITÉ

Une prise en main rapide mais un jeu trop difficile. Néanmoins, les actions sont menées avec facilité et confort.

16

### SON/BRUITAGE

Le thème de Humans est bien sympa, j'en veux pour preuve le fait qu'on le sifflote même après avoir éteint la machine.

GLOBAL

84%

# Game Gear

## MICRO-MACHINES POUR MICRO-JOUEURS

### MICRO MACHINES

EDITEUR • CODEMASTERS

GENRE • ACTION

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS

1 OU 2 SIMULTANEMENT

NOMBRE DE NIVEAUX • 8



- Une animation de la mort qui tue, époustouflante !
  - On joue à deux sur UNE seule Game Gear !
- Une excellente maniabilité. Plusieurs véhicules différents.



- L'inconvénient du jeu à deux : l'écran à se partager !
- Quelques ralentissements et clignotements de sprites.

### GRAPHISMES

14 Dommage qu'ils soient un petit peu trop simplistes. Autrement, ils sont vraiment très différents d'un circuit à l'autre.

### ANIMATION

18 S'il n'y avait pas quelques petits ralentissements, on serait proche de la perfection !

### MANIABILITÉ

17 C'est parfait là aussi. Quel que soit le type de véhicule choisi, on n'a pas de surprise à avoir de ce côté-là.

### SON/BRUITAGE

15 Des bruitages en dessous de nos attentes, mais des musiques vraiment surprenantes sur GG.

**S**ouvenez-vous ! Formidable ! Les micro machines ont envahi notre univers de gosse il y a quelques années, et depuis, on n'arrête pas d'y jouer. Enfin, je parle pour Greg, TSR, Olivier et quelques autres. Moi, j'ai quand même décroché depuis le temps. Codemasters, qui a souvent des idées très originales, met en vedette ces fantastiques miniatures dans un jeu vidéo ! Pourquoi pas ? Le but est de disputer des courses avec différents engins de la collection (et finir aux deux premières places qualificatives) et bien sûr de remporter si possible toutes les courses. A chaque victoire, nous construisons l'avenir...



Des Formule 1 sur un billard, on aura tout vu.



Eh non, vous ne rêvez pas ! Comme indiqué sur la photo, on peut jouer à deux en même temps sur une seule Game Gear



Au niveau du "fun", il n'y a aucun doute là-dessus, Micro Machines est vraiment ce qui se fait de mieux depuis des lustres. Seul ou à deux, c'est la garantie d'un plaisir total ! Surtout seul, d'ailleurs, parce qu'en couple, on se retrouve de biais, en tentant vainement de jeter un œil sur un écran dont on se rend compte qu'il est finalement pas si grand que ça : c'est un détail qui a tout de même son importance. Mais ne perdez surtout pas de vue que le mode "un joueur" est vraiment excellent. L'animation est superbe, avec quelques tout petits ralentissements, et la maniabilité est tout aussi bonne. En plus, la durée de vie est assez conséquente. Par rapport à un "Formula One", c'est le jour et la nuit au point de vue intérêt. Sachez-le !

TRAZOM 😊

## MICRO

Lorsque vous remportez trois victoires de suite, on vous propose un "bonus-game" dans lequel vous évoluez sur un parcours caillouteux à l'aide d'un 4x4.



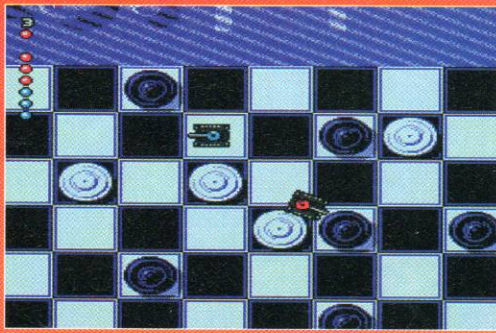
GLOBAL  
89%



Master System/Game Gear, même combat. Une fois de plus, les deux font la paire pour la sortie en simultané d'un jeu qui fait décidément l'unanimité.

Comme sur GG, on s'éclate totalement ! Ceux qui se procureront cette cartouche ne le regretteront certainement pas. Et cette fois, lorsqu'on joue à deux, on a vraiment deux manettes ! Les combats sont de plus en plus rudes, on se pousse sur les bas-côtés, dans les ravins, dans les trous, dans les précipices, bref, on ne se fait pas de cadeau ! On se dit ensuite que décidément la vie en miniature ne vaut pas mieux que celle que nous connaissons. Dur, dur d'être petit !

TRAZOM 😊



La circuit des gommés, des crayons et des règles à dessiner. Pas de quartier à l'école !

# Master System

## MICRO MACHINES

EDITEUR • CODEMASTERS

GENRE • ACTION

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS

1 OU 2 SIMULTANEMENT

NOMBRE DE NIVEAUX • 8



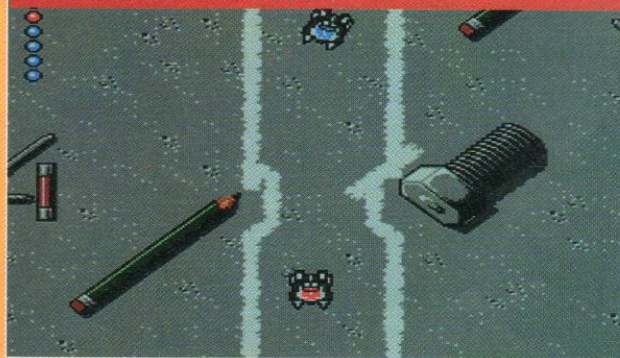
- Une excellente animation.
- Toujours le fun !!
- Assez original.



- Des sprites qui s'effacent dès qu'il y a trop de monde à l'écran.

# 0 MACHINES

Le niveau "garage" offre de paisibles boulons, plaques d'huile et autre glue sur le circuit. Attention aux glissades !



moment crucial du choix du personnage. Fille ou garçon ?

### 14 GRAPHISMES

Malheureusement trop simples, ils n'ont rien d'un Mickey 2 ou d'un Jungle Book, encore des Walt Disney !

### 18 ANIMATION

Excellente, comme sur la version GG ! Seuls quelques ralentissements...

### 17 MANIABILITÉ

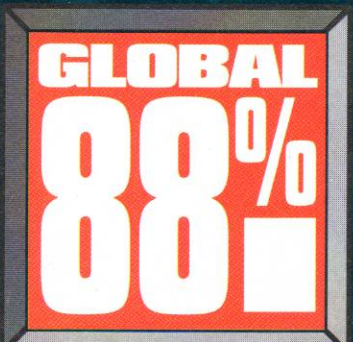
Impeccable elle aussi, vous allez pouvoir faire des dérapages à la Senna. Ou à la Prost en sortant de la route...

### 14 SON/BRUITAGE

A chaque niveau, sa musique. Sa belle musique, même. Les bruitages sont assez moyens, par contre.



**TOUS LES VÉHICULES DU JEU !**



# Nec



## DIS PICASSO, Y ZONT DU CACOLAC AU JAPON ?

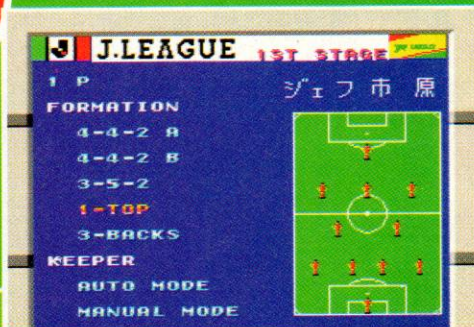
**S**ûtes-vous un jour ce que fut la J.League ? Non, jamais ? Vous fûtes bien malheureux en ce cas, les amis. Dans les lignes qui suivent, heureusement, tout va vous être expliqué. La J.League, au Japon, est un peu l'équivalent de la NBA pour le football. J.League signifie en fait Junior League. Les équipes régionales japonaises se font un championnat annuel (le championnat J.League justement). C'est un événement parfaitement inconnu chez nous, mais qui est extrêmement célèbre, populaire, et donc médiatisé, là-bas. Les joueurs sont donc très médiatisés, et plus encore les mascottes des équipes, qui comptent parmi les personnages les plus fameux du Japon. Mais ce n'est pas la seule nouveauté de ce "Formation Soccer" : il a aussi les fautes, les sorties, les hors-jeu, etc. Tout ce qui constituait le (seul) manque de la version précédente.

Voici une remise en jeu : le joueur incline son angle de tir grâce à la petite réglette en points oranges qui est sur le terrain. Bien entendu, on peut aussi tout simplement choisir de passer la balle au voisin.

# FORMATION SOCCER ON J LEAGUE



Yop, tu ne m'as pas vu, je te "tacle" par derrière. Dans ce jeu, tout est bon pour récupérer le ballon, "tacle", balayer ou encore mettre un coup d'épaule...



Très important : le choix des formations. Ne serait-il pas énervant de perdre un match pour avoir négligé cette option tactique ? Et voici le moment de prendre connaissance avec tout ce qui vous entoure : le stade, l'équipe que vous allez rencontrer. Bien entendu, tout ceci n'est que mise en scène, pour vous impressionner, et "on ne vous la fait pas, à vous."



Donner son avis sur un jeu NEC est un plaisir qui se fait rare. D'ailleurs, je me demande bien qui en France va pouvoir jouer à ce jeu splendide. Les consoles NEC sont tellement bien distribuées... Bref, cette nouvelle mouture de Formation Soccer est une pure petite merveille, puisqu'elle reprend exactement le même schéma que la version précédente, avec des améliorations graphiques évidentes. Et aussi un niveau placé très très haut. Il est bien difficile de battre la machine quand on joue seul. Les algorithmes ont été retouchés, du coup elle est plus forte et ses joueurs sont devenus plus vicieux. A quatre joueurs, le plaisir est total. Le fait que les équipes soient nouvelles ne nous émeut pas trop, nous autres Européens, car la J League nous est complètement inconnue. Qu'à cela ne tienne, le jeu est super réussi et les graphismes sont bien meilleurs. A conseiller aux rares nouveaux possesseurs de NEC ! Mais rachez cette version si on possède l'ancienne... Je n'y crois pas, quand même.

OLIVIER



# FORMATION SOCCER ON J LEAGUE

EDITEUR • HUMAN

GENRE • FOOTCHAULE

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS  
1 A 4 (SIMULTANÉ)

CONTINUES  
SAUVEGARDES OU  
MOTS DE PASSE



- Le jeu de foot qui tue.
- Les équipes de la J.League.
- Des fautes !
- On joue à quatre !



- Les changements de joueurs se font en japonais...



## GRAPHISMES

Ce ne sont pas les points forts du jeu, mais les graphismes sont agréables tout de même.



## ANIMATION

C'est parfait, les 22 petits sprites bougent à merveille et sans à-coups.



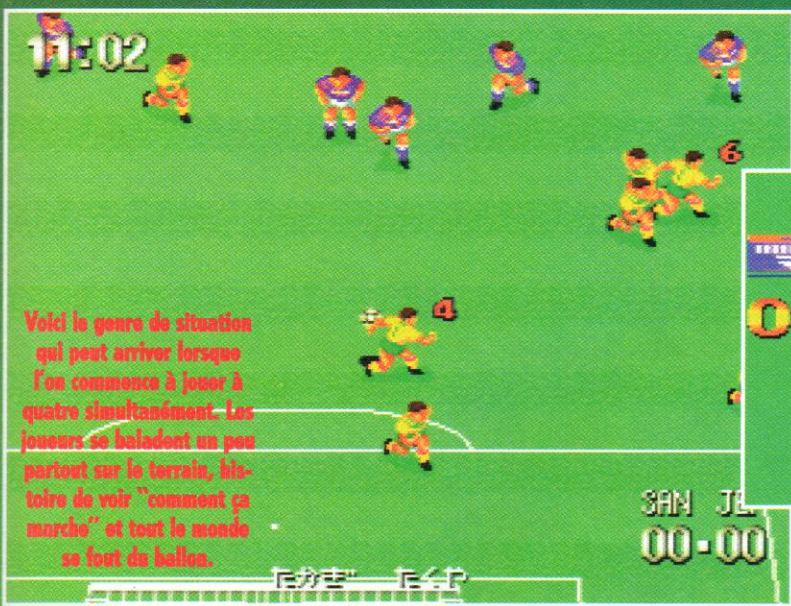
## MANIABILITÉ

La folie de l'ouest qui tue sa race : plus maniable y'a pas (en foot en tout cas)



## SON/BRUITAGE

Le point faible du jeu, hélas.



Voici le genre de situation qui peut arriver lorsque l'on commence à jouer à quatre simultanément. Les joueurs se baladent un peu partout sur le terrain, histoire de voir "comment ça marche" et tout le monde se fout du ballon.



Goaaaaaaaaaaaaaaah! Comme dirait un commentateur sportif brésilien, qui détient le record du "Goal" le plus long (71 secondes exactement, sans respirer).



Voici toutes les équipes que vous pouvez utiliser dans ce jeu. Au nombre de dix, ce sont les équipes de la J.League. Rassurez-vous, vos joueurs n'ont pas cette tête-là !

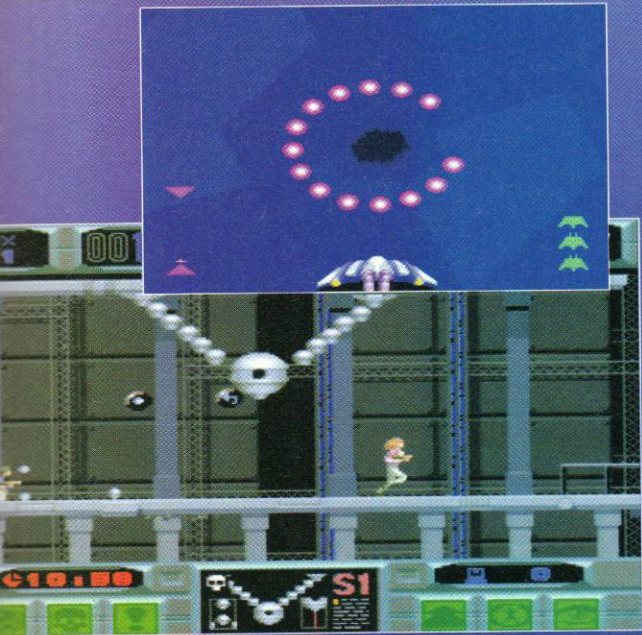


Voici les supporters, complètement fous, qui vous félicitent ou vous encouragent lorsque vous êtes en train de perdre. Que voulez-vous, au Japon, les supporters sont un peu plus disciplinés que chez nous.

Eh hop ! Encore un jeu à nuits blanches. Que voulez-vous, avec 4 joueurs à la maison, et des mi-temps qui peuvent durer 45 minutes réelles, on voit mal comment ne pas rester éveillé face à ce jeu de foot, certainement le meilleur de tous les temps. On regrettera deux choses par rapport à l'ancienne version : il n'est plus possible d'inverser la manette, pour les gauchers par exemple, et on n'a plus les hilarants petits personnages dans la télévision. Ceux qui intervenaient à la mi-temps. C'est dommage mais bon, en contrepartie, on gagne un arbitre et des cartons rouges. Bien entendu, on peut aussi se réjouir de la présence de la J.League, mais ceux qui ne parlent pas japonais ou qui ne connaissent pas les joueurs ne peuvent profiter de la possibilité de transférer certains joueurs. Une réussite ! GREG 😊



# Super Nintendo



Les niveaux plates-formes sont loin d'être superbes, mais ils offrent au moins l'avantage de pouvoir se jouer à deux simultanément !

## RÉALITÉ VIRTUELLE SUR CONSOLE ?

**D**epuis le temps que nous vous en parlions ! Ça y est, ils débarquent ! Le pluriel est de rigueur, car non seulement arrive la version Super Nintendo, mais je viens à peine de quitter la version CD-Rom PC, celle-là même qui devrait (conditionnel) tourner un de ces quatre sur Mega CD ! Une version Mega CD qui, si elle existe un jour, sortirait en même temps que la suite du film, "Le Cobaye 2", aux alentours de septembre-octobre. Finies les généralités, et passons maintenant à cette version Super Nintendo bien étonnante. L'histoire en quelques mots, c'est en fait la fin du film, mais en beaucoup plus détaillé. Si vous vous souvenez bien, à la fin du film, le docteur Angelo entrait dans le Cyberspace, pour y retrouver Job, devenu le Cyber Job. Entre les deux "hommes", la lutte s'engageait ! Le jeu ne reprend cependant pas la fin du film, mais tout en conservant le thème, il vous met aux prises avec une variété incroyable de jeux dans le jeu ! On retrouve les moments forts en images de synthèse du film, mais avec un tout autre scénario : cette fois, il faut détruire Job ! En attendant le Cobaye 2, le film et le jeu, en septembre prochain, appréciez déjà ce premier Lawnmower Man ! Une curiosité.



# LE COBAYE



Vous ne rêvez pas, l'éditeur de Lawnmower Man, c'est bel et bien TH.Q, notre grand habitué de la rubrique daube. Ce même TH.Q qui nous prépare un Akira Super Nintendo pour la rentrée des classes 94. Bien sûr, TH.Q n'est pas le développeur du jeu Le Cobaye, puisqu'il s'agit de Sales Curve. Ceci explique peut-être cela. Cela pour dire que The Lawnmower Man est un soft avec lequel on ne s'ennuie pas une seule seconde. Même si au premier abord les graphismes de la phase action/plates-formes rebutent, on se laisse vite séduire par les niveaux en 3D du simulateur de combat au vol en vaisseau spatial, jusqu'au combat contre Cyber Job. L'atout de ce jeu : sa diversité. Et en plus, il peut se jouer à deux simultanément dans les moments plates-formes ! Si le film a su vous plaire, le jeu devrait aussi vous emballer même si, techniquement, ce n'est pas toujours une merveille.

TSR ☺



L'ultime épreuve ? Face au Cyber Job en personne ! Une fois vaincue, il ne vous reste plus qu'à attendre The Lawnm

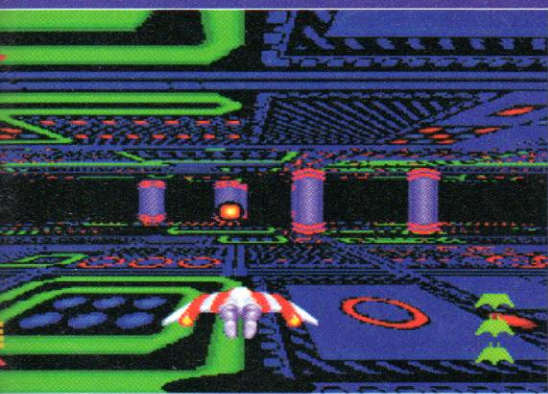
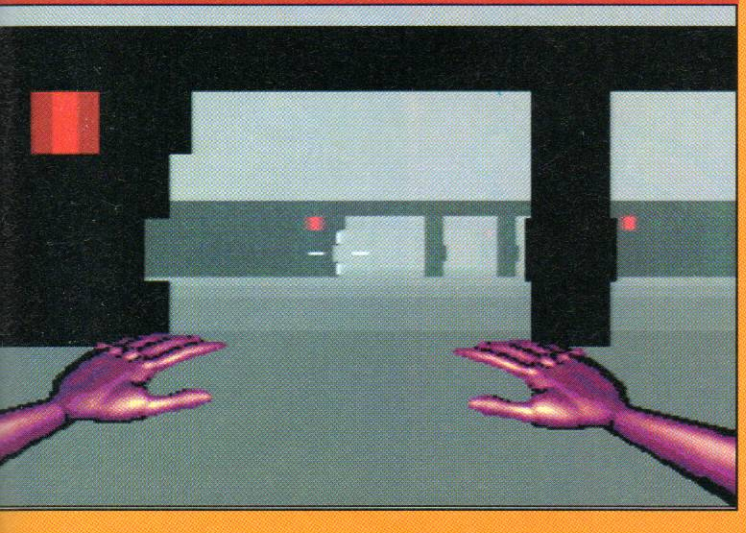


La course en voiture n'est pas ce qu'il y a de mieux dans le jeu, mais ça change.





LES NIVEAUX DU SIMULATEUR DU COMBAT ! SI VOUS AIMEZ LA 3D, VENEZ DONC VOIR CE QUE CELA DONNE !



Les niveaux shoot them up où, en vaisseau, il vous faut progresser dans des univers virtuels hostiles. L'une des plus belles phases du jeu.

J'avais très peur du label T.HQ sur cette adaptation de film, mais je me suis calmé quand j'ai su que T.HQ ne faisait qu'éditer un jeu développé par Storm, un éditeur micro spécialisé en jeux d'action qui a déjà produit quelques titres consoles (Rodland par exemple). De plus, lorsque j'ai joué au jeu, je n'ai pu m'en détacher qu'après de longues heures. Le nombre de phases différentes est en effet impressionnant. A tel point que l'on s'accroche pour en découvrir de nouvelles à chaque fois. Certaines sont originales et d'autres moins, mais chacune a le mérite de proposer un challenge intéressant, à défaut de proposer un aspect technique exceptionnel. Car autant les scènes 3D sont novatrices, autant les phases de profil sont moyennes techniquement. Un bon jeu d'action qui change de ce que l'on a l'habitude de voir en ce moment sur la machine. Une bonne durée de vie de plus...

OLIVIER 😊



Des tests de Q.I., suites logiques de nombres, ou de formes géométriques, afin de détruire l'ordinateur du lieu. A vous d'être assez rapide.

L'histoire en quelques photos et en quelques phrases.



JOBE WAS A SIMPLETON EVERYBODY CALLED HIM THE LAWNMOWER MAN.



DR. ANGELO EXPERIMENTED WITH VIRTUAL REALITY TO VASTLY INCREASE JOBE'S INTELLIGENCE.



THE RESEARCH WAS FUNDED BY THE SHOP. THEIR INTEREST WAS IN ITS POTENTIAL MILITARY USE.



THEY PROGRAMMED JOBE WITH THEIR OWN V.R. TREATMENT AND CREATED A MONSTER.



ONLY ANGELO AND CARLA COULD BREAK INTO JOBE'S VIRTUAL DOMAIN AND DEFEAT HIM.



DEFEAT JOBE IN CYBERSPACE TO PREVENT HIM ESCAPING INTO THE GLOBAL NETWORK.

## LE COBAYE

EDITEUR • THQ

GENRE • ACTION

DIFFICULTE • DIFFICILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

DIFFICULTE • MOYENNE

NOMBRE DE JOUEURS •

1 OU 2

CONTINUES • 5



- Une multitude de genres de jeux.
- Des phases 3D plutôt bien réalisées.
- Un mode deux joueurs.



- Ce n'est pas toujours de toute première beauté.
- Les phases plates-formes ne sont pas géniales.

VERSION FRANÇAISE

### GRAPHISMES

Même si les phases 3D sont bien faites, on est déçu par le reste.

13

### ANIMATION

Le passage en vaisseau, ou encore dans le simulateur de combats sont béton.

16

### MANIABILITÉ

Toutes les phases de jeu proposent une excellente maniabilité.

18

### SON/BRUITAGE

C'est du plutôt bon, surtout en ce qui concerne les musiques.

15

GLOBAL

84%

# Game Gear



## PICSOU PRIS AU PIÈGE !

**S**i vous voyez flotter dans les airs, quelque part près de chez vous, une sorte de Canard milliardaire (appelé aussi Picsou), ne soyez pas étonné. Ce volatile assez bizarre est en effet sous l'emprise d'un sortilège provoqué par un collier déniché en Afrique Australe. Pour le sortir de ce mauvais pas, Picsou, du haut de son nuage, a hurlé le nom d'un certain "Dooonaaald !". Eh oui encore une fois, le neveu de qui vous savez va devoir s'employer à retrouver l'antidote, qui permettrait à son vieil oncle de retrouver ses quelque 200 00 000 000 000 000. \$ retenus dans son coffre-fort !

Dans les grottes, n'ayez pas peur de ces êtres mi-taupo, mi-trolls. Ils vous envoient juste quelques pierres sur la tronche

# DEEP DUCK TROUBLE



On prend les mêmes et on recommence. Après la version Master System, testée dans le dernier numéro de Joypad, voilà donc la même chose mais sur Game Gear. Sur les deux machines, la logique est identique, à ceci près que la résolution de l'écran de la GG fait que les décors semblent un petit peu plus beaux. La maniabilité est également supérieure, le personnage se déplaçant cette fois avec une plus grande aisance, et une plus grande rapidité. La cartouche, dans son ensemble, est très intéressante, et offre vraiment un excellent jeu de plates-formes au genre. Le seul "hic" étant sa trop grande facilité. A conseiller donc aux plus jeunes.

TRAZOM 😊



Donald peut même jouer les équilibristes au dessus de pics. Comme au cirque...



La carte dans son ensemble vous permet de commencer à n'importe quel point de l'île



## DONALD S'ÉNERVE !

## DEEP DUCK TROUBLE

- EDITEUR • SEGA
- GENRE • ACTION
- DIFFICULTE • FACILE
- NIVEAU DE DIFFICULTE • 1
- NOMBRE DE JOUEURS • 1
- CONTINUES.VARIABLE
- NOMBRE DE NIVEAUX. 5



- Les merveilleux personnages de Walt Disney !
- Des musiques d'enfer !
- On peut commencer par n'importe quel niveau.



- Un peu facile.



Le niveau de la glace, avec des ours souvent mal léchés.

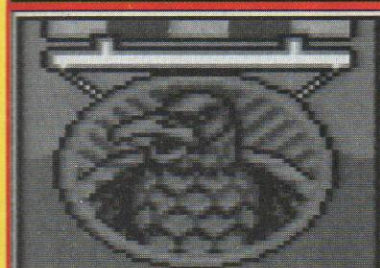
- 17** **GRAPHISMES**  
Tout le monde magique de Disney contenu dans une seule cartouche. Le rêve, quoi !
- 16** **ANIMATION**  
Cette fois, Donald ne marche plus comme un canard boiteux, comme sur MS. Les scrollings sont souples et fluides.
- 17** **MANIABILITÉ**  
Donald se dirige très aisément et n'offre pas grande résistance à vos demandes.
- 18** **SON/BRUITAGE**  
De superbes musiques, différentes à chaque niveau, vous accompagnent tout le long de votre épopée.

**GLOBAL**  
**93%**





### LES DECORATIONS



Au fur et à mesure de vos progrès, la Terre vous octroie des récompenses !

**N**ous vous parlions déjà avec enthousiasme d'Utopia dans le numéro 25 de *Joypad*. Pour sa sortie officielle, nous avons décidé d'accorder à ce soft la place qu'il mérite. Si les *Power Monger*, les *Sim City* et autres *Populous* n'ont plus de secret pour vous, vous avez alors toutes les chances de tomber sous le charme d'Utopia. En tant que gouverneur de votre colonie sur une lointaine planète, il vous faut décider de tout. Quels sont les bâtiments à construire, faut-il prévoir de solides défenses contre les E.T. locaux, faut-il augmenter les taxes, y a-t-il assez de nourriture, etc. Telles sont quelques-unes de vos préoccupations. Pires que dans la réalité ! Super ! Pouvez-vous atteindre 100 % de satisfaits dans l'ensemble de vos 10 colonies ? Songez à éliminer la menace extraterrestre, équipez vos armées en conséquence ! Etes-vous un tyran ou bien un mécène ? *Sim City* est une des meilleures ventes de la Super Nintendo. Utopia pourrait bien suivre le même chemin.

### LES NIVEAUX



Tout comme dans un *Populous*, les décors changent en fonction des niveaux. Sous la neige, comme dans un autre décor tout aussi hostile, il vous faut croître et multiplier !



Le Conseil des Sages. Consultez souvent son avis, il vous sauvera la mise..

Ventes et achats, à vous de faire tourner le commerce !

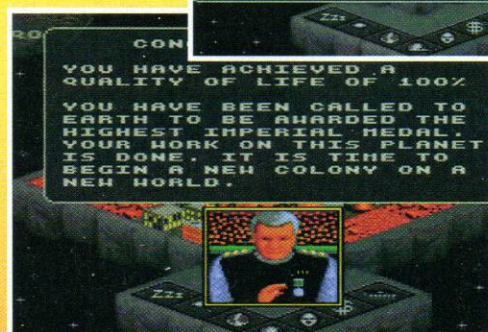
QOL 48% CR 268337 09/OCT/2093

TRADE	UNITS	COST	SUPP	DEHD
FUEL	512	12	00	806
FOOD	00	18	00	1484
ORE	814	08	00	00
GENS	05	108	00	13
WEAPONS	264	04	78	00
TECH	491	07	123	00
CURRENT FUNDS				268337

## FACE A FACE

## UTOPIA CONTRE SIM CITY

Face à face, deux jeux qui se ressemblent beaucoup. Une chose est quasi sûre, si vous aimez l'un, vous ne pouvez qu'adorer l'autre. Alors que *Sim City* est exclusivement social, dans *Utopia*, vous vous trouvez confrontés aux dures, mais trépidantes, histoires de la Guerre. *Sim City* me semble aussi beaucoup plus facile qu'*Utopia*. Dans ce dernier, une guerre mal dirigée peu brutalement tout faire basculer. Inutile de faire un choix entre ces deux excellents programmes, le mieux à faire est de les essayer tous les deux.



Sitôt 100 % de population satisfaite, vous passez au monde suivant. Une chance : vous pouvez, grâce à la sauvegarde, revenir à tout moment dans le monde précédent, afin de suivre son évolution.



Les constructions disponibles : songez à tout. Il faut loger les habitants, les nourrir, les faire travailler, les faire combattre... On ne s'occupe pas de les enterrer, quelle chance ! Ventes et achats, à vous de faire tourner le commerce !



Utopia, un nom à retenir. C'est vrai, pas la peine de crier, on a déjà vu plus beau. Graphiquement, ce n'est pas un chef-d'oeuvre de première. Même le scrolling, lorsqu'on se déplace, n'est pas terrible. Mais admettez au moins que le principe est original. En plus, grâce à la sauvegarde, vous pouvez vous faire des parties qui durent ultra longtemps. Avec Utopia, c'est une centaine d'heures de jeu garanties. Pour une fois, on sait qu'on en a pour son argent. Jeu de longue haleine (et non pas de mauvaise), Utopia est fait pour ceux qui veulent autre chose que de la baston, des shoot them up et des jeux de plates-formes sur console. Intelligent, passionnant, en un mot génial. T.S.R 😊

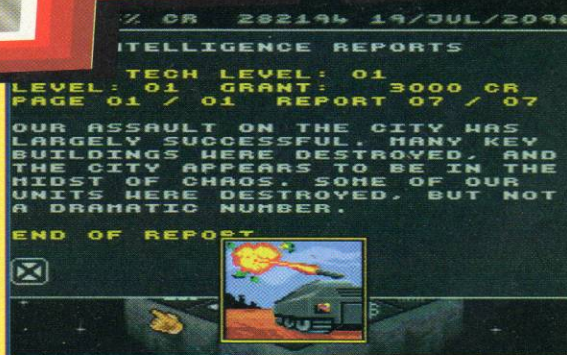
# Utopia



La carte satellite vous file un sérieux coup de main, surtout après l'invention des détecteurs de fuel et de minerais.



Le stade est toujours utile dans une ville : pour les festivités, qui pendant un mois réjouissent les habitants. Pendant ce temps là, personne ne bosse.



N'oubliez pas d'allouer un bon budget aux espions, qui vous tiennent au courant de ce qui se passe chez les aliens. Une guerre gagnée, c'est bon pour le moral.



Ceux qui ont aimé Populous, ou Powermonger, aimeront Utopia. Mais les accrocs de Sim City risquent aussi d'apprécier ce jeu, qui va nettement plus loin. Vous l'aurez compris, il faut quand même être un fan de simulation pour prendre du plaisir à Utopia. Si c'est le cas, vous passerez carrément des milliers d'heures rivés au jeu, grâce au système de sauvegarde. Techniquement, le jeu est vraiment loupé, il faut bien le dire, mais là n'est peut-être pas le plus important. Bref, Utopia est un jeu original pour ceux qui aiment autre chose que la baston pure et dure. Néanmoins, quitte à choisir, je reste un pro-Populous et Powermonger, c'est comme ça.. OLIVIER 😊

## UTOPIA

EDITEUR • GAMETEK  
 GENRE • STRATEGIE  
 DIFFICULTE • MOYENNE  
 NIVEAU DE DIFFICULTE • 10  
 NOMBRE DE JOUEURS • 1  
 NOMBRE DE MONDES • 10  
 CONTINUES  
 SAUVEGARDES



- De très nombreuses possibilités de jeu.
- Une espèce de Sim City 2.
- On peut utiliser la souris.



- C'est beau comme... Quelque chose de pas beau.
- Dommage qu'il n'y ait que dix mondes.



### GRAPHISMES

Pas dur de faire plus beau, alors pourquoi ne pas le faire? C'est bien dommage.

12

### ANIMATION

L'unique scrolling multidirectionnel est bien médiocre.

12

### MANIABILITE

Les commandes sont d'un accès rapide et simple. On peut utiliser la souris !

15

### SON/BRUITAGE

Juste une musique d'ambiance, c'est déjà pas mal.

12

GLOBAL

85%

# Nec

## MAIS ILS SE MOQUENT DE QUI ?

**S**'écria le pauvre Greg en allumant sa console NEC, et en commençant à jouer avec le jeu dénommé Algunos. Bien entendu, tout laissait croire que ce jeu serait un bon jeu : les personnages au charisme diabolique, d'abord, puis la relative sympathie qu'inspirait l'intro simplette et sympa. Mais non, foin de tout cela, c'est le cinquième jeu de combat qui sort sur Nec, et on en est déjà à la deuxième daube. Ça devient un peu (trop) fort, là je trouve. Enfin, pour l'histoire, sachez juste que ce jeu est un jeu de combat, où l'on se tape dessus, et où l'on choisit un personnage parmi dix, tous différents. Voilà, je crois que tout est dit.



Dans la plus pure tradition des films d'action chinois, les héros volent dans les airs, se traversent et retombent après un quintuple saut périlleux paillon-chassé-sauté-fouetté arrière.

# ALGUNOS

C'est un jeu, ça, ils le vendent ? C'est marrant comme blague, mais bon maintenant qu'on a bien ri, haha, vous pourriez pas me filer la version FINIE de ce jeu, vous savez, celle où il n'y a pas de bugs... Comment, c'est celle-ci la version finale, qui va être commercialisée ? Ahhhhh j'ai compris, c'est un jeu Master System, c'est ça ? Bon ben écoutez, m'sieur Intec, je dois vous dire une chose, pas très gracieuse, c'est vrai, mais elle résume certainement mieux ma pensée que n'importe quelle autre phrase. Votre jeu, ben sachez que c'est aussi bon qu'un steak aux boulettes entre les doigts de pieds.

GREG



Voici les deux borgnes du jeu. Enfin, l'un est borgne, l'autre porte une espèce de lunette. Le fameux borgne est très certainement le meilleur personnage du jeu.



Regardez bien le personnage qui se prend un coup d'épée... Ne vous rappelle-t-il pas un célèbre héros de dessin animé, avec une natte et un kimono



Non non, vous ne rêvez pas, il y a même un "Biomon" dans ce jeu. Il s'appelle DaiBuster.

## ALGUNOS

EDITEUR • INTEC

GENRE • BASTON

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 2

NOMBRE DE JOUEURS  
1 OU 2 (SIMULTANÉ)

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 2



- Des personnages très sympathiques.
- Certaines situations sont réellement originales.



- Les graphismes nases.
- L'animation poussive.
- Les bruitages très ridicules.

VERSION FRANÇAISE

### GRAPHISMES

Complètement vides, parfois, et peu colorés, souvent.

11

### ANIMATION

C'est assez poussif, il faut le dire.

11

### MANIABILITÉ

On fait à peu près ce que l'on veut avec son personnage.

13

### SON/BRUITAGE

De sympathiques musiques, mais des bruitages carrément à gerber.

14

GLOBAL

55%

# Nec/Pc Engine



Voilà ma chérie, la belle Ninja Racheal. Malgré son nom pourri, je serais prêt à la suivre jusqu'au bout du monde... (voix de faussot) Sauf si elle tape là où il ne faut pas.



Un Français contre un Japonais, ça a le mérite d'être original. Avec ce jeu, pas question de vous battre dans un quartier zonard de votre ville, vous irez aux 4 coins du monde.

## SUIVANT !

**N**on mais quoi, faudrait pas nous prendre pour des illettrés crétins saouls, non mais, que ce jeu, qu'il était déjà testé le mois dernier, j'y crois pas, etc.". Voilà ce que vous pourrez vous dire, chers lecteurs, à la vision de ce titre, Martial Champion. Pourtant, ce n'est pas dans le but d'escroquer ou de boucher une page que nous testons ce jeu une seconde fois, mais bel et bien du fait qu'il sort en version française. Et oui, faites bien attention, vérifiez le joli logo "import" qui caractérise ce jeu dans le Joypad du mois dernier. Vous comprendrez qu'en fait, la seule différence entre les deux versions du jeu, c'est la notice, qui était en japonais le mois dernier, traduite en français ce mois-ci. Sinon, ben aucun changement, c'est toujours aussi moyen, en fait.



Oh, voilà un échantillon des jolis messieurs que vous allez rencontrer !

# MARTIAL CHAMPION

Ouh, ben y'a des jeux qui arrivent bien vite en France et qui feraient bien mieux de rester là où ils sont nés. Paradoxalement, on préférerait voir arriver chez nous des Emerald Dragon ou des Y's 4 plus vite que ça, Messieurs les distributeurs. Enfin bon, si vous commencez à faire comme vos concurrents, à ne faire que du jeu de baston pourri, tant mieux pour vous, vous vendrez bien. Dans un premier temps, mais après ? Franchement, qui va acheter un deuxième jeu de combat après avoir craqué pour ce jeu naze ? A la jouabilité inexistante et à la réalisation asthmatique ? Personne, ou alors rien que des gens qui ne sont pas assez critiques envers les jeux (cela arrive, lorsque l'on n'a pas d'éléments de comparaison). On a déjà vu beaucoup mieux que Martial Champion sur la sympathique console de NEC. **GREG** 😊



L'usage des armes, tout comme dans Samourai Shodown, est strictement autorisé dans ce jeu. On voit ici un bon gros en train de se faire larder en 8 par Chaos, le démon chinois.

## MARTIAL CHAMPION

EDITEUR • KONAMI

GENRE • BASTON

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS • 1

OU 2 SIMULTANEMENT

CONTINUES • INFINIS



- Des dessins animés sympas.
- Un "character designer" qui connaît son boulot.



- C'est laid.
- C'est pas beau.
- Visuellement, c'est pas terrible.
- Les graphismes ne sont pas terribles



12

### GRAPHISMES

Peu de couleurs, peu de détails, et des pixels assez apparents.

15

### ANIMATION

Les personnages bougent à peu près avec aisance.

16

### MANIABILITÉ

On parvient à bien manipuler son personnage, sans gros gros problèmes.

14

### SON/BRUITAGE

De bonnes musiques, mais des digits vocales pourries.

GLOBAL

72%

# Megadrive

VERSION  
FRANÇAISE

Oh, le beau toutou ! Pourri à 50 %, mais c'est ça qui fait son charme, tout comme un Escobar.



**DU SANG ET DES  
ÂMES POUR  
MON SEIGNEUR  
ARIOCH !**

# Castlevania

## THE NEW GENERATION

### CASTLEVANIA

EDITEUR • KONAMI

GENRE • ACTION

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 2

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES

MOTS DE PASSE



- Un grand nombre de niveaux.
- Des situations variées.
- Des musiques dignes de Castlevania.



- Une maniabilité qui n'est pas toujours "top".
- Ce n'est pas toujours graphiquement réussi.

### GRAPHISMES

Des niveaux superbes comme celui de Versailles, et des scènes bien moyennes.

### ANIMATION

Des petites performances ont été réalisées ici ou là, de quoi améliorer une ambiance déjà excellente.

### MANIABILITÉ

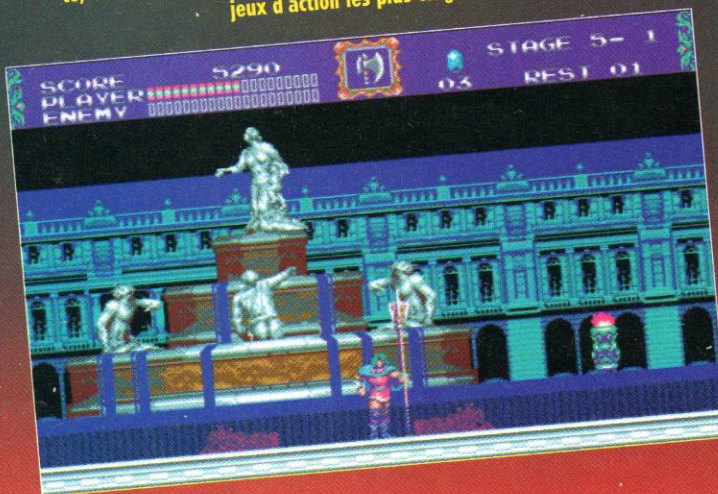
C'est là que le bât blesse. Dur de frapper en sautant, ou de simplement donner un coup en diagonale... Franchement gênant.

### SON/BRUITAGE

Les musiques sont tout simplement très bonnes, alors que les bruitages ne sont que bons.



On ne peut vraiment pas dire que les décors de ce Castlevania soient bâclés ! Avec un nombre incroyable de sous-niveaux de difficulté croissante, ce Castlevania New Generation ne pourra que satisfaire les fans de jeux d'action les plus exigeants.



Tous les vampiricides du monde auront beau être mis en action simultanément, les vampires ne se laisseront pourtant jamais abattre facilement ! Cette triste constatation fait suite au scénario de ce nouveau Castlevania. Tout allait pour le mieux dans le meilleur des mondes, jusqu'à ce qu'en 1917, une jeune femme démoniaque se décide à ressusciter le Prince des Ténèbres : Dracula ! Pour Eric Lagarde et John Morris, le temps est venu de partir au combat. La lutte contre les forces maléfiques a commencé ! Les hommes de la RATP, de la SNCF et des impôts ne sont pas là, mais pour les remplacer, les deux jeunes héros trouveront des hordes de squelettes, de zombies, de corbeaux, de chevaliers... tout ce qui peut faire l'apanage d'un jeu dont le thème est le gothic horror. Au fouet pour John, ou bien à la hallebarde pour Eric, le massacre en chaîne n'aura de cesse ! En clair et sans décoder, à vous d'en foutre plein la tronche à cette bande d'énergumènes censés servir le Prince Dracula ! Tu voulais de l'action ? Viens donc voir papa Dracu !

GLOBAL

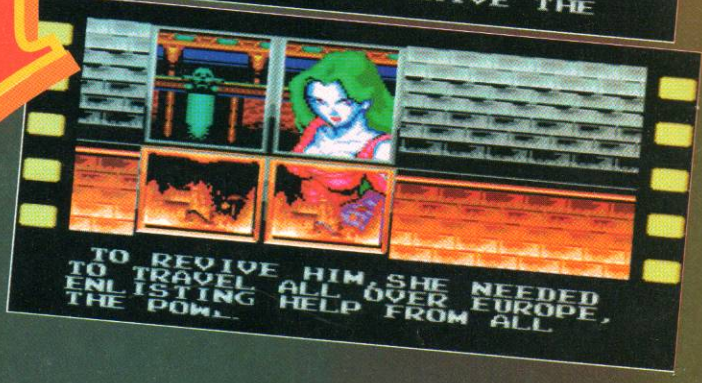
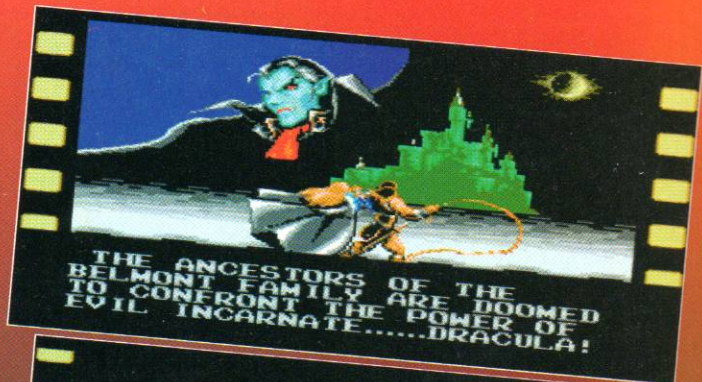
86%





Dans la série "je me fais attendre", voici Castlevania New Generation (CNG) ! Il faut l'avouer, ça valait la peine de compter les pissenlits en attendant ce soft, car même si ce n'est pas le jeu de l'année, c'est une incontestable réussite. Castlevania reste fidèle à lui-même avec une ambiance sonore exceptionnelle comme seul Konami sait nous en concocter (SNK aussi se débrouille bien, mais c'est autre chose). Jeu d'action au niveau de difficulté parfaitement dosé, CNG ne manquera pas de vous emballer, avec un ruban rose s'il-vous-plaît. Il faut admettre que les graphismes sont de qualité assez inégale, puisqu'au sublime succède le moyen, mais l'action demeure parfaite de bout en bout. Que l'on aime ou pas les vampires, Castlevania reste une référence pour les fans d'action qui aiment les grandes aventures.

T.S.R. 😊



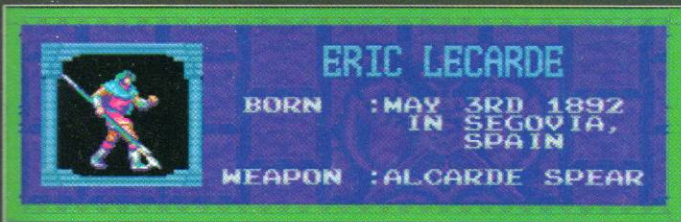
# Castlevania

## GENERATION

L'histoire telle que le jeu vous la présente. C'est ce que l'on appelle faire bref, mais efficace.

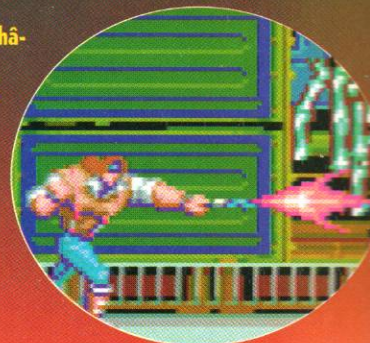


Les deux héros de ce jeu : John Morris et Eric Lagarde. Alors que le premier se bat avec le légendaire fouet propre à Castlevania, le second porte une hallebarde. Grâce à son fouet, John peut aussi s'accrocher aux plafonds ! Bien pratique pour franchir des précipices !



Vous vouliez quelque chose d'original ? Voilà, c'est fait ! Dans ce niveau, l'écran est divisé en trois parties. Le truc pour ne pas se planter : suivre les pieds de votre personnage, sinon attention la chute !

Une visite en France, dans le château de Versailles ! Après la Grèce, l'Italie, l'Allemagne, et avant la Grande-Bretagne, la demeure des Rois ! Au passage, des effets de lumière très bien rendus. Un niveau très réussi.



# Castlevania

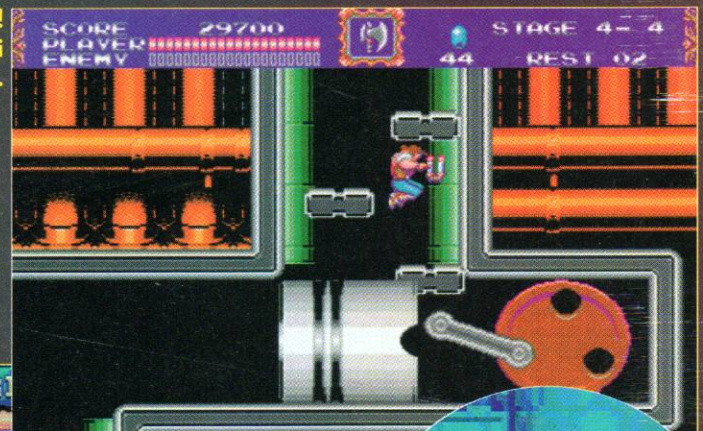
THE NEW GENERATION



On connaissait les versions NES, Super Nintendo, Nec et le voici enfin sur Megadrive. Ouf ! Depuis le temps, on commençait à s'impatienter. Mais ça en valait la peine. Quelle découverte, mes aïeux ! Un pur chef-d'oeuvre, voilà ce qu'est Castlevania sur MD. Sans aucune exagération ! Non seulement le jeu est très long et suffisamment difficile pour que vous mettiez un certain laps de temps avant de le finir, mais en plus les effets techniques sont tels qu'on se sent bluffé. A se demander s'il est possible de voir des rotations et autre déformation visuelle de ce genre sur cette console. Ben, faut croire que oui ! Et ce n'est pas tout. Avec deux personnages complètement différents, c'est comme si on avait deux jeux différents. Le parcours reste le même, bien sûr, mais la manière de progresser est réellement changeante. Et puis, Castlevania, ce n'est pas un jeu de plates-formes comme les autres, style Sonic et Rocket Knight. C'est quasiment la classe au-dessus. Vous savez ce qu'il vous reste à faire... **TRAZOM**

En garde, chevalier ! Utilisez les armes supplémentaires comme les haches et les potions pour venir à bout de ce boss bien faible malgré sa constitution.

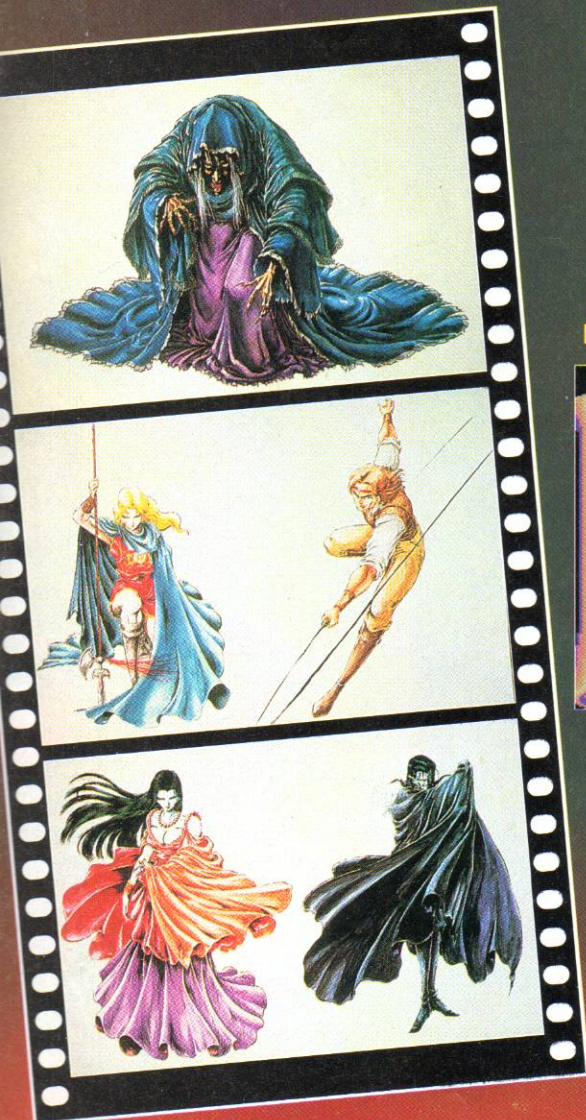
On a toujours besoin de piston !  
Un passage sympa et très facile si  
l'on prend son temps.



A vous de voir mène le  
prochain niveau !  
L'Angleterre, l'ultime étape,  
le refuge du Maître Dracula !



L'Italie, la tour  
de Pise, et les  
déformations de  
cette tour !  
A vous de monter  
plus vite que  
le scrolling continu  
vertical !  
Une fois encore, be  
quick or be dead !



SEGA

MEGA DRIVE

6 niveaux grinçants à vous figer  
le sang dans les veines!



# Castlevania®

## The New Generation



Choisissez parmi deux conquérants:  
John Morris et son fouet ou bien  
Eric Lecarde à la hallebarde. Ces  
chasseurs de vampires poursuivent la  
comtesse Bartley pour l'empêcher de  
ressusciter un monstre sanguinaire - le  
Comte Dracula. Lorsque vous vivrez ce  
grand frisson, n'oubliez jamais qu'il faut  
toujours se méfier des gens à la dent  
un peu trop longue ...



# KONAMI

Distribué par Sega France, 19 - 21 rue du Colonel Pierre Avia, 75015 Paris.

Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Castlevania and Konami are registered trademarks of Konami Co., Ltd. © 1994 Konami all rights reserved.



# Megadrive

VERSION  
FRANÇAISE

## UN HOCKEY POUR TETEU DE MORT !

### MUTANT LEAGUE HOCKEY

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS

GENRE • HOCKEY DESTROY

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 5

NOMBRE DE JOUEURS • 1

OU 2 (SIMULTANÉMENT)

CONTINUES • MOTS

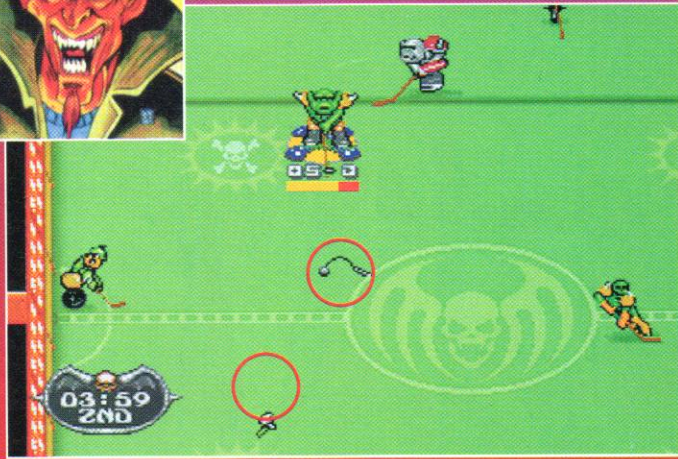
DE PASSE



# A

peine remis du Mutant League Football, qui laissait vos joueurs dans un bien piteux état, vous voilà repartis pour un tour ! Cette fois, tout se déroule sur la glace ! D'après nos sources, il y aurait un palet à mettre au fond des caisses, mais rien n'est moins sûr. Armé

d'une crosse, mais aussi de haches, de masses, vous allez guider votre équipe sur la glace, afin de détruire l'adversaire, et, si vous en avez le temps, de marquer des buts ! On retrouve pêle-mêle des morceaux d'autres jeux, de Hit the Ice à Mario Lemieux en passant, c'est normal, par le Mutant League Football. Mais l'essentiel, c'est que l'on s'éclate ! Plusieurs niveaux de violence, les règles du hockey sur glace plutôt bien reprises, des play off d'enfer et la possibilité pour les deux joueurs de faire partie de la même équipe ! Tout ça, c'est dans Mutant League Hockey !



Tout comme dans un Speedball, des bonus apparaissent en cours de jeu ! A vous de les choper pour vous éclater ! Ici, c'est une masse et une hache ! Il faut trouver les moyens de récupérer le palet !



- C'est un brin violent, mais c'est comme ça qu'on se défoule.
- L'humour est omniprésent.

- C'est du Blood Bowl version Hockey.



- Le principe est le même qu'un Mutant League Football.
- Techniquement, ce n'est pas le pied.

- En définitive, peu de sprites différents.

### GRAPHISMES

Ce n'est franchement pas merveilleux, peu de sprites, et des terrains de jeu assez fades.

12

### ANIMATION

Il manque la fluidité de NHLPA, c'est dommage.

13

### MANIABILITÉ

Une prise en main simple, voire un peu simpliste, mais on ne se prend pas la tête.

14

### SON/BRUITAGE

Présentation hardos et quelques bons bruitages.

14

# MUTANT LEAGUE



Chaque joueur possède un niveau de vie. Après bien des coups, le joueur retourne au paradis des crétins. Un paradis où il ne reste, hélas ! que peu de place.



On se souvient des scènes de bagarre sur le jeu de hockey sur glace Mario Lemieux... On ne s'en souvient pas ? Ce n'est pas grave, ça ressemblait grosso modo à ce style-là. Une fois le corps à corps engagé, gros plan sur l'action !

GLOBAL  
79%



Après *Haunting* et le *Mutant League Football*, Electronic Arts semble bien décidé à conserver sa figure de fer de lance, dans le domaine du jeu simple mais franchement fendard. Y faut le

dire, ici on se fend la gueule... A grands coups de crosse ! Allez ! On fonce dans l'tas ! L'idée du jeu est simple. Un jour, après avoir bien bu et être passé dans les Coffee Shop d'Amsterdam, les programmeurs de ce jeu se sont dits : "Le hockey sur glace est un sport violent, hips ! Faisons-en un sport hyper violent, genre avec des tripes qui volent ! Hips !" Tout est parti de là. Un jour, des individus se diront : "à l'Assemblée nationale les gens sont de parfaits crétins, on peut donc en faire un jeu particulièrement con." *Mutant League Hockey* prouve qu'avec des graphismes bien moyens et une animation bien moins bonne que celle d'un NHLPA 94, on peut tout de même faire un jeu, avec lequel on passe d'excellents moments. Un seul regret peut-être : pourquoi ne peut-on pas y jouer à quatre ? C'est vrai, après tout, Electronic Arts aurait bien pu nous faire ça, même s'il ne développe pas directement le jeu. Vous pouvez ranger vos adaptateurs 4 Ways, ils ne serviront pas ici. T.S.R. Ah, c'est Okay ! 😊

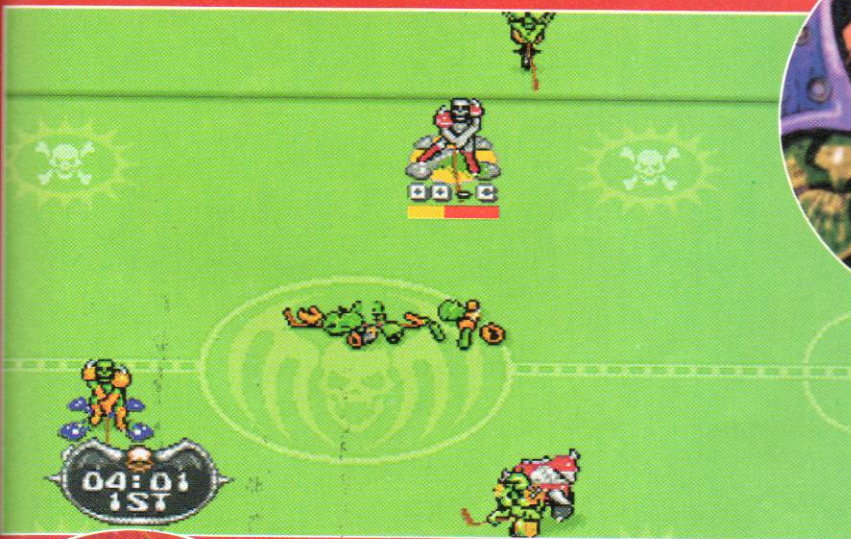


Les caisses changent d'aspect ! Un volontaire pour mettre le palet au fond du fil... De la gorge ?



Vilaine mêlée autour du but ! Coups de masse, de crosse, de poing... Tout est permis.

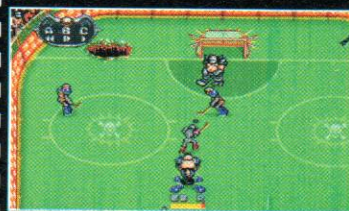
# MUTANT LEAGUE HOCKEY



Une fois le joueur en pièces, ses morceaux restent sur le terrain... Décidément, la violence ne s'en sort pas grandie, tout à fait Thierry !



## Blondy Hockey



C'est une attaque frontale dans toute sa violence...



... Mais la défense intercepte l'attaquant...



... Et le gardien renvoie rapidement pour lancer la contre-attaque...



... Une contre-attaque qui commence en milieu de terrain...



... Avec le numéro 66 qui passe sur l'aile...



... Voit le gardien dans le vent et tire !



Et c'est le but, alors qu'un défenseur déçu se jette par dépit dans le gouffre le plus proche ! C'est formidable !

# MUTANT LEAGUE HOCKEY



Et c'est parti ! C'est la mise en jeu !



**PUCKSUCKE  
PUKES**



**SCREAMING  
EVILS**



**TERMINATOR  
TROLZ**



Après Mutant League Football, qui n'était franchement pas une réussite, EA récidive avec son autre sport-phare, le hockey. Encore une fois, le délire le plus complet est au rendez-vous. On voit du sang gicler, des os se briser et des joueurs se... noyer sous la glace ! Dans le genre Horror Monster Show, on ne fait pas mieux. L'inconvénient, c'est que le côté "sport" (si, si, y en a un, j'vous assure !), se retrouve presque aux oubliettes. Non seulement les animations sont beaucoup plus lentes que dans les hockeys traditionnels, mais en plus, bonjour la difficulté pour marquer un but. En fait, ce jeu devrait plaire aux fans de gore et d'action. Les autres, je ne saurais que trop leur conseiller un NHLPA "normal", et puis basta. Electronic Arts a, semble-t-il, trouvé le filon en matière de suite de la suite de la suite. Après tout, s'il y a des gens que ça arrange...

TRAZOM



**BLACK  
HEARTS**



**MIGHTY  
WEENIES**



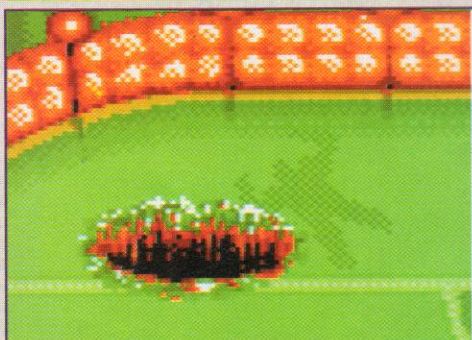
**CHILLY  
LIARS**



**MONTROYAL  
CADAVERS**



## LE TROU



Des trous sur la glace ! Tombez à l'intérieur, et l'on pourra toujours vous suivre sous la glace !



## GAME STATS



HEARTS

2

20

0

0/1

2/4:00

7

27

0

5/8 (62%)



SCORE

SHOTS

2PT SCORES

POWER PLAYS

PENALTIES

FACE-OFFS WON

HARD CHECKS

WEENIE CHECKS

PASSING %

WEENIES

0

5

0

0/1

2/4:00

2

3

28

15/21 (71%)

Avez-vous été efficace ? Les statistiques du match vous le diront.



# Megadrive

## EVERYBODY'S GONE SURFIN', SURFIN' U.S.A. !



Oh, le beau  
dinosauré !!

**N**ormy est un être tout ce qu'il y a de plus commun de notre bonne vieille Terre. J'ai pas dit que c'était un beauf', mais j'en pense pas moins ! Jugez plutôt : il aime surfer sur les vagues de Tahiti, se dorloter au soleil, se faire masser avec de l'huile de coco sur les plages désertes, bref, la totale pour quelqu'un qui se veut épicurien avant tout. Malheureusement pour lui, un rêve de folie va le faire plonger dans un univers "gigantesquement" horrible. Des sorcières, des sauvages et des monstres de tous poils en veulent à son beau "jokari", son seul ustensile de survie lorsque le monde devient hostile. On l'avait pourtant mis en garde : il ne faut jamais prendre de bains de soleil trop prolongés...



# NORMY'S BABE-O-RAMA BEACH



### "Quelques autochtones"

De curieux énergumènes se mesurent à vous durant votre très long périple. Pour en savoir plus sur ce qui vous attend, familiarisez-vous d'ores et déjà avec les habitants de chaque époque et de chaque région.

Electronic Arts nous fait décidément la totale en ce moment. Après les nombreuses simulations de sport (qui continuent d'ailleurs !), les jeux de plates-formes semblent désormais retenir toute l'attention de cet éditeur américain. Le plus drôle dans l'histoire, c'est que même si Normy est loin de valoir un James Pond 3 au niveau de de l'intérêt, ou même du personnage (pas assez de charisme, trop banal), il n'en reste pas moins que techniquement, il lui tient largement tête. Par là, j'entends principalement de bons scrollings bien fluides, une bonne maniabilité, des thèmes musicaux vraiment étonnants et changeants, et surtout beaucoup de variété dans l'action. Seule la palette de couleurs semble mal exploitée. Un jeu davantage destiné aux plus jeunes qu'aux autres, quoique...

TRAZOM 😊





# NORMY'S BEACH BABE-O-RAMA

EDITEUR • ELECTRONIC ARTS

GENRE • PLATES FORMES

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS • 1

NOMBRE DE NIVEAUX  
28 (6 MONDES)

CONTINUES • 3



- Des musiques nouvelles à chaque niveau !
- De superbes scrollings : ça va très vite !
- Beaucoup de niveaux, et très variés de surcroît.



- C'est pas très coloré.
- Un anti-héros, c'est pas terrible.
- Un peu trop simpliste.



VERSION  
FRANÇAISE

## GRAPHISMES

On a l'impression de voir des dessins style coloriage qu'on faisait à l'école primaire ! C'est pas méchant, c'est juste que c'est très moyen.

14

## ANIMATION

Elle ne souffre quasiment d'aucun défaut notable : c'est fluide et rapide, aussi bien pour le personnage que pour les écrans.

19

## MANIABILITÉ

Là aussi, mec, c'est du bon. Normy l'attardé de première obéit au doigt et à l'oeil. Brave gars, va...

16

## SON/BRUITAGE

S'il est un domaine réussi dans ce jeu, c'est bien celui des musiques : elles sont toutes belles !

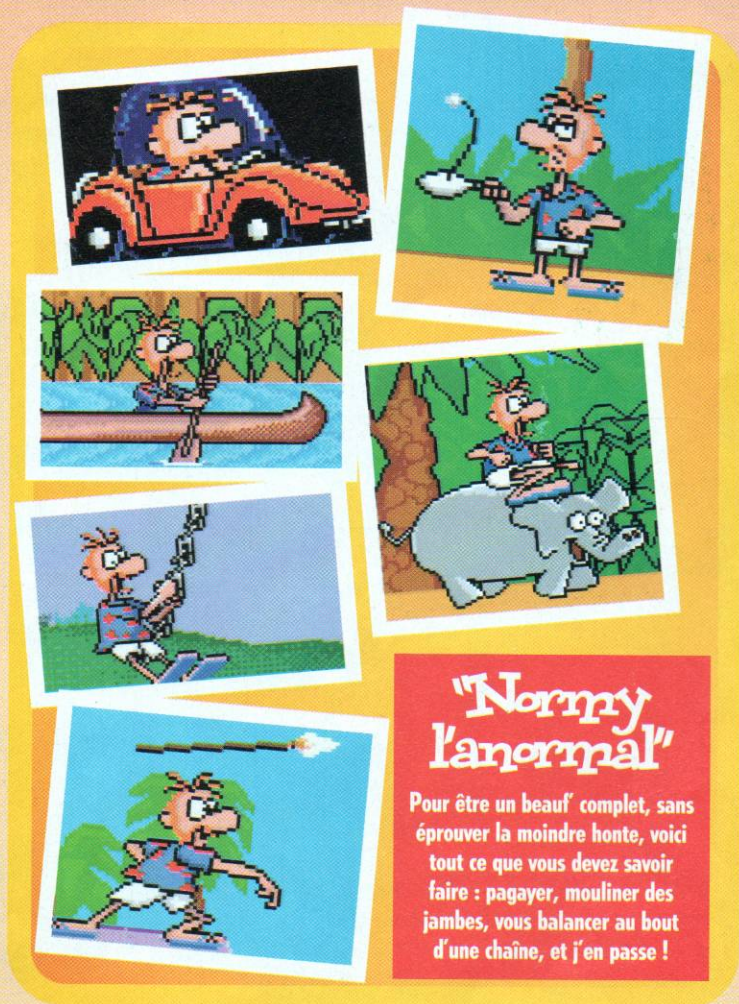
17

GLOBAL

83%

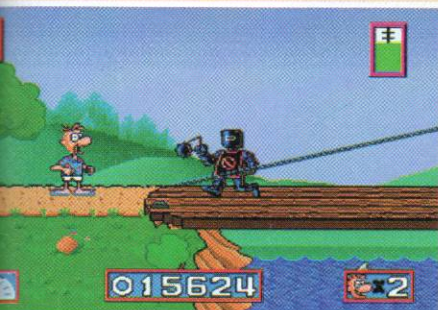
Si l'on voulait montrer l'exemple-type d'un jeu à caractère américain typique, il suffirait juste de montrer Normy. Normy, un jeu de plates-formes mettant en scène des petits personnages du type "strip-comics", ridicules et laids. Votre héros étant un type tout aussi laid, je ne sais pas si beaucoup d'entre vous vont le supporter longtemps. Oui, Normy est un excellent jeu, on s'y amuse beaucoup, et de bonnes idées par-ci par-là sont présentes, mais un personnage au charme si bas ne m'a jamais retenu vraiment longtemps. La réalisation elle-même n'est pas extraordinaire. Pourtant il y a tout de même un petit je-ne-sais-quoi qui fait que l'on revient souvent à son Normy. Rien ne l'y destine mais c'est comme ça. Bien meilleur que le Pink Panther sur la même machine, en tout cas.

GREG

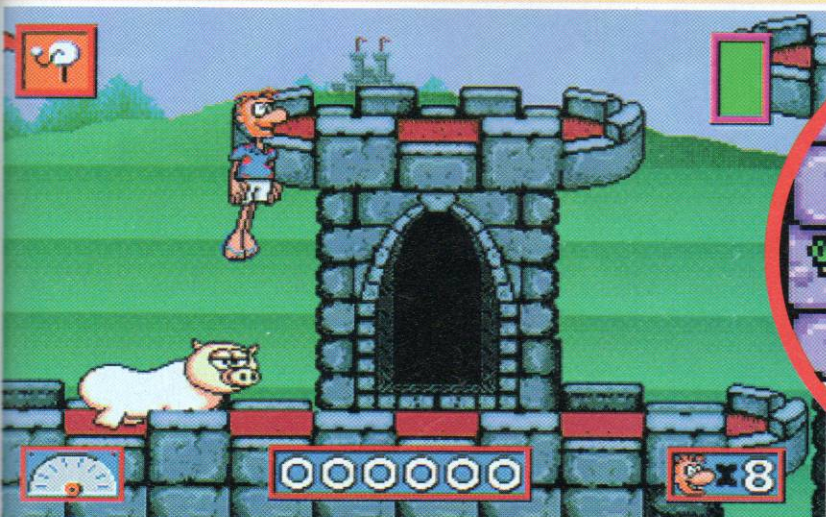


## "Normy l'anormal"

Pour être un beau complet, sans éprouver la moindre honte, voici tout ce que vous devez savoir faire : pagayer, mouliner des jambes, vous balancer au bout d'une chaîne, et j'en passe !



3 coups suffisent pour vaincre ce Chevalier Bayard d'opérette !



Propulsé par un cochon bien gras, quel caractère ! (Y'a un jeu de mots minable, là).

# Master System

## T2 THE ARCADE GAME

EDITEUR • **ACCLAIM**  
 GENRE • **SHOOT THEM UP**  
 DIFFICULTE • **DIFFICILE**  
 NIVEAUX DE DIFFICULTE • **3**  
 NOMBRE DE JOUEURS • **1**  
 NOMBRE DE NIVEAUX • **7**  
 CONTINUES • **3**



- Bon, c'est original, quoi !
- L'univers de science-fiction.



- Le maniement au pad est loin d'être idéal.
- Des effacements de sprites assez regrettables.

Un intérêt très limitée.

14

### GRAPHISMES

A part des images sombres et glauques, il n'y a pas grand chose qui sorte de l'ordinaire sur ce coup-là. R.A.S. donc !

15

### ANIMATION

T2 bénéficie d'un bon scrolling et le viseur se déplace avec aisance sur l'écran noir de nos nuits blanches. Pfff, qu'est-ce que j'bave, là ?!...

12

### MANIABILITÉ

Dommmage, c'était presque ça, Acclaim ! C'est tout juste si on ne s'énerve pas sur la manette, tellement c'est pas ergonomique !

10

### SON/BRUITAGE

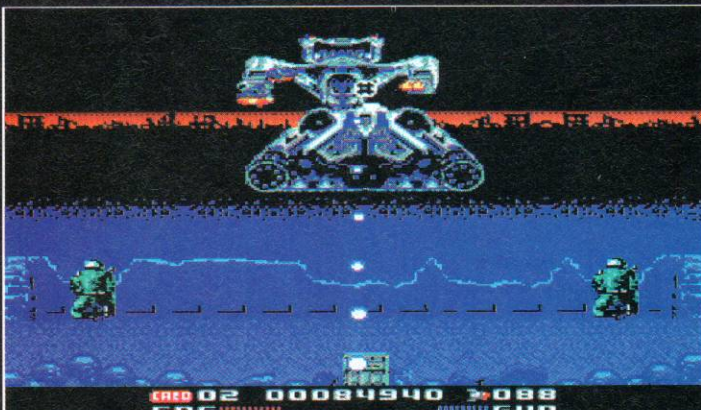
Là non plus, rien de bien grandiose. On ne fait même pas attention aux bruits et autres sons, c'est vous dire...

GLOBAL  
**69%**

Le boss final, le T-1000 en action. Si vous ne vous êtes pas munis de lance-grenades avant d'arriver à lui, ça risque d'être difficile. Il est hyper coriace et va vous en faire baver !

## FOLLOW ME IF YOU WANNA LIVE !

**T**rois milliards de vies humaines furent anéanties dans la guerre nucléaire survenue le 29 août 1997 à 17 h32 mn et 12 secondes 3/4 ! On se souvient de ce jour comme celui du Jugement dernier. Depuis, les survivants (une poignée de nains) doivent affronter un nouveau cauchemar, celui de Skynet. Cet ordinateur, qui contrôle tout, a créé des robots d'une force incroyable qui n'ont qu'un seul but : DÉTRUIRE ! Cela fait 30 années que ça dure. Et puis soudain, c'est l'espoir ! Un T-800 capturé et reprogrammé par la résistance est envoyé dans le passé pour aider John Connor (le futur leader de la résistance), menacé par un T-1000, le dernier-né des tueurs de Skynet. Vous êtes le T-800 et vous devez l'arrêter coûte que coûte. N'oubliez pas : vous êtes programmé pour ça !



Un boss comme ça, ça peut faire peur, mais en réalité, c'est loin d'être le cas. Quelques missiles bien placés et l'affaire est dans le sac. N'est-ce pas, Grégory ?

Un T-800 ennemi juste sous votre nez, faites gaffe !!



# THE ARCADE



Le célèbre jeu d'arcade Terminator 2 sur console ? M'ouais. Après la version Super Nintendo testée dans Joypad n°

27 (pas très convaincant, il faut bien le dire), osons affirmer : la Master system ne s'en sort pas si mal que ça ! En fait, il y a tellement de points communs et surtout si peu de différences entre ces deux versions (graphismes mis à part, of course) qu'il est difficile de se prononcer sur la forme même du jeu. Parce que sur le fond, on a là un truc assez original et qui tient malgré tout la route. C'est sûr que c'est un bête shoot'em up, mais le concept est assez sympa, surtout quand il est adapté sur une Master ! Alors, ne faisons pas la fine bouche. T2 est un titre intéressant sur ce support, mais ô combien mal réalisé. La finition laisse en effet à désirer et c'est un peu tout le temps la même chose. Si vous n'avez vraiment rien à vous mettre sous la dent dans le genre, vous pouvez le déguster, mais... TRAZOM ☹️

# Game Gear



On dira ce qu'on voudra, mais la version Game Gear est légèrement plus réussie que la version Master. D'une part, parce que la résolution de l'écran fait que les graphismes sont plus beaux. En tout cas, il y a un meilleur "rendu". Et d'autre part, parce que les petits "bugs" du style "le sprite se fait la malle en vous voyant et autres caprices notoires de la 8 bits non portable", c'est fini, y'a plus ! En tout cas, je n'en ai pas relevés. Même si vous pouvez penser que je chipote un peu là-dessus, soyez sûrs que je ne rêve pas lorsque je dis que la maniabilité est beaucoup plus agréable également sur cette version. Il n'y a pas de lenteur entre le moment où on est en train de penser qu'il faut aller sur une cible et le moment où on y est effectivement. Ça se fait tout naturellement, à l'instinct. Pour ce qui est de l'intérêt de jeu, on est un petit peu dégoûté, mais encore une fois, c'est avant tout l'originalité qui fait sa force.

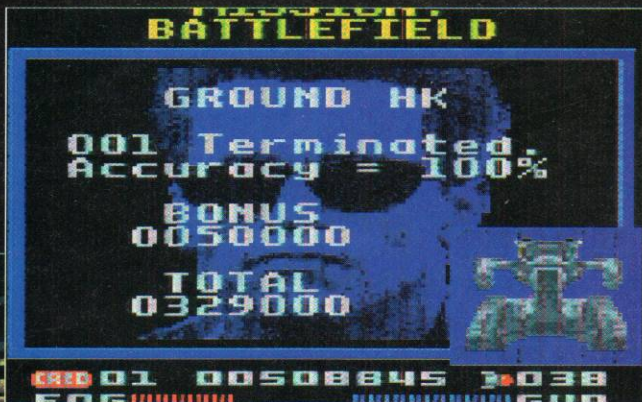
TRAZOM 



## DE GAME



Essayez autant que faire se peut le tir en rafales sur les ennemis, sans toutefois oublier de vous recharger fréquemment et de ne pas blesser les deux hommes en embuscade.



Après chaque mission, les résultats. C'est comme au bac, à la différence près qu'ici ya pas de pots de vin...

John Connor, c'est lui. Vous devrez l'aider à franchir les zones dangereuses et le mener en lieu sûr. Ça tombe bien, y a un supermarché Casino pas loin.



## T2 THE ARCADE GAME

EDITEUR • **ACCLAIM**  
 GENRE • **SHOOT THEM UP**  
 DIFFICULTE • **DIFFICILE**  
 NIVEAUX DE DIFFICULTE • **3**  
 NOMBRE DE JOUEURS • **1**  
 NOMBRE DE NIVEAUX • **7**  
 CONTINUES • **3**



- Original, isn't it ?
- Une bonne ergonomie, pour une fois.
- Une durée de vie assez longue.



- Un peu trop difficile.
- Pas assez de "continues".
- Un peu lassant à force...

**16** **GRAPHISMES**  
 Beaucoup plus beaux que ce qui se fait sur la Master System. Résolution de l'écran oblige. Mais y a p'têtre pas qu'ça...

**15** **ANIMATION**  
 Pareil que sur MS, le scrolling est sympa et assez fluide pour qu'on ne ressent aucun ralentissement.

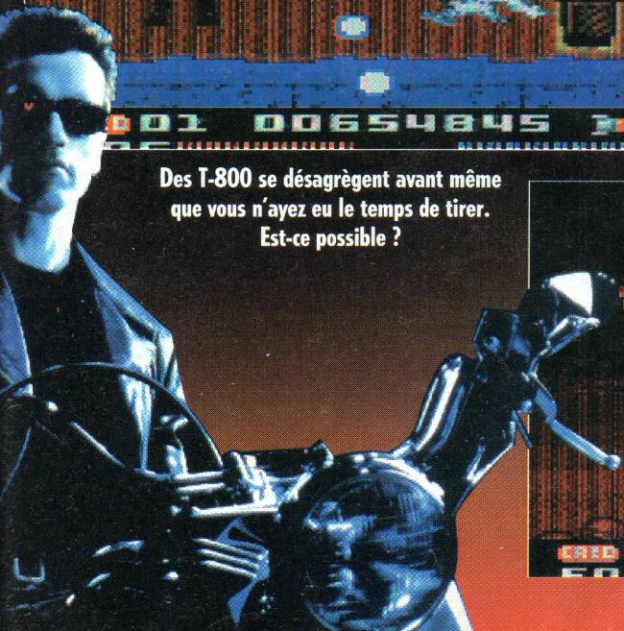
**17** **MANIABILITÉ**  
 Là, pas de problème, c'est largement au-dessus de la version Master. C'est très jouable et quasiment sans aucun reproche. Ah, si, c'est difficile.

**11** **SON/BRUITAGE**  
 Pas de quoi réveiller un mort, franchement...

**GLOBAL**  
**75%**



Des T-800 se désagrègent avant même que vous n'ayez eu le temps de tirer. Est-ce possible ?



# Game Boy

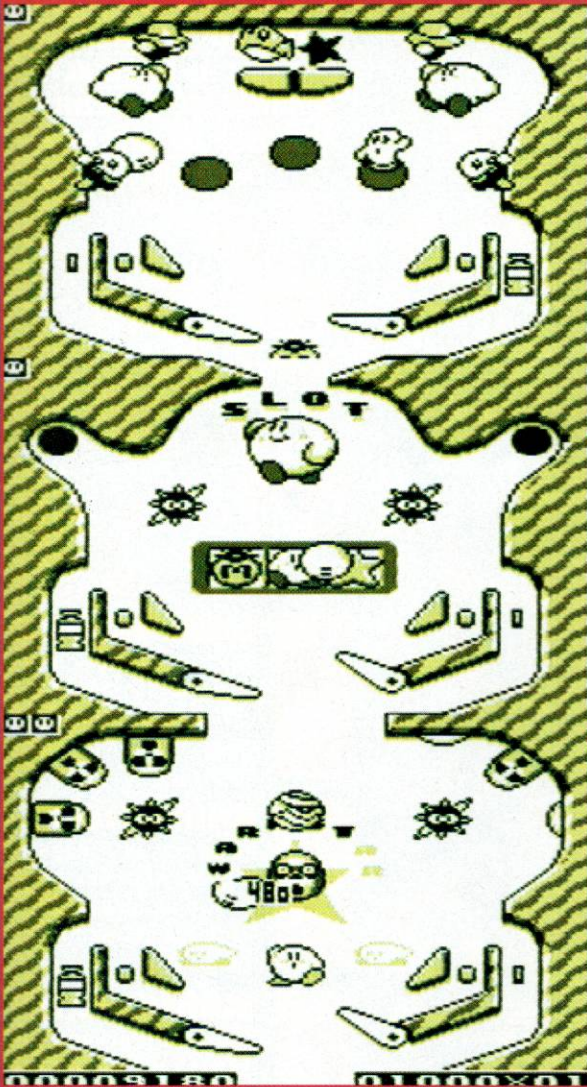
## DADIDOU PAPOU PATAPOU

(DIXIT TRAZOM)

# KIRBY

### LE MONDE DE L'ARBRE

Un monde forestier vous attend, avec des bonus faciles à récupérer, pour ce flipper d'initiation. Je rappelle que l'on peut choisir au début du jeu n'importe lequel des trois flippers.



### TROISIEME ÉTAGE

Si vous bousillez les trois champignons, vous faites apparaître une étoile Warp en haut. Envoyez Kirby dessus, vous allez directement rencontrer le boss.

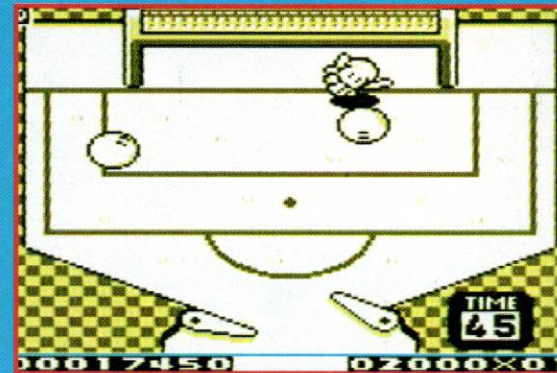
Des bonus aléatoires apparaissent en haut ; exemple, la tomate (elle se met entre les deux flips pour empêcher la boule de tomber). Le principe est toujours le même pour actionner un bonus : il faut faire passer Kirby la boule dessus, je ne le répéterai pas !

### DEUXIEME ÉTAGE

Vous allez jouer au Jackpot et pour cela, il faut passer sur "SLOT". Pour modifier une case de la ligne Jackpot, touchez le gros Kirby : aussitôt, la case indiquée par une flèche change. Pour gagner au Jackpot, il faut aligner trois bonus identiques. En alignant trois étoiles Warp, vous avez droit au voyage direct vers le Bonus Game.

### PREMIER ÉTAGE

Une lettre de "WARP STAR" s'allume chaque fois que vous touchez la tête de momie. En dégommant les trois petits Kirby, vous faites apparaître des taquets de protection sur les côtés. Les six têtes en haut permettent de faire tourner la tête du milieu. Si elle attrape Kirby la boule, elle l'envoie dans la direction que vous choisissez (vers le haut et les autres étages par exemple).



### BONUS GAME À GOGO !

A chaque flipper, il est possible de rejoindre un Bonus Game. Pour cela, il faut faire apparaître une étoile Warp, et lui envoyer la boule Kirby. Admirez le Bonus Game du troisième flipper (Le Monde des Frères Poppy), dans lequel vous devez marquer le plus de but contre Poppy le calamar !



### BOSS 3 : LES FRÈRES POPPY

Poppy est d'abord seul puis il se scinde en deux Poppy. Leur arme : la bombe !



### BOSS 2 : KRACKO

Attention à Kracko le Nuage Tourbillonnant, il va très très vite...



No problem, c'est du Nintendo sur Game Boy, du tout bon ! Kirby devient une valeur sûre, après le premier jeu (même trop facile) qui était une réussite. Cette fois, le jeu est bien ciblé : il s'agit d'un flipper, ou plutôt de trois flippers. Toujours trop facile (les pros en auront vite fait le tour), le jeu est néanmoins formidablement prenant. Et comme il s'agit de flipper, pour une fois, les points deviennent importants : tenter de battre ses propres records console de la facilité du jeu. Techniquement, c'est beau et fluide. Deux problèmes se posent, quand même : il n'y a pas de scrollings entre les étages (et les passages, laissant des traces noires sur l'écran, sont beaucoup trop brusques,); de plus, le sprite de Kirby bave. Cela devient quelquefois difficile de bien suivre les mouvements à rebondissements de la boule de flipper. Cela n'empêche pas le jeu d'être une réussite ; avec tous les bonus, les boss et le délire Kirby en prime. Super, encore !

OLIVIER 😊

# KIRBY'S PINBALL LAND

## KIRBY'S PINBALL LAND

EDITEUR • NINTENDO  
 GENRE • FLIPPER  
 DIFFICULTE • FACILE  
 NIVEAU DE DIFFICULTE • 1  
 NOMBRE DE JOUEURS • 1  
 NOMBRE DE NIVEAUX • 3  
 CONTINUES  
 SAUVEGARDES

### LE MONDE DES FRERES POPPY



#### TROISIEME ETAGE

Pour déclencher l'avalanche de bonus (parmi lesquels une Etoile Warp vous menant au boss), il faut d'abord casser trois oeufs, alignés au milieu de l'écran. Ces oeufs laissent échapper des poussins qui vont chercher les bonus. Attention, casser les trois oeufs implique plusieurs coups.

#### DEUXIEME ETAGE

Tapez le Kirby de gauche, il crache un bonus (qui se place au milieu). Envoyez ensuite la boule Kirby sur ce bonus; pas sur le Kirby avaler, à gauche, c'est un aspirateur à bonus ! Comme d'habitude, si vous choppez une étoile Warp, vous êtes transportés dans un Bonus Game.

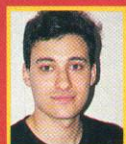
#### PREMIER ETAGE

Allumez les lettres de "WARP STAR" et aussi de "FROSTY", c'est un bon moyen pour le faire tourner et vous permettre de vous faire envoyer au deuxième étage.



#### WARP ZONE ?

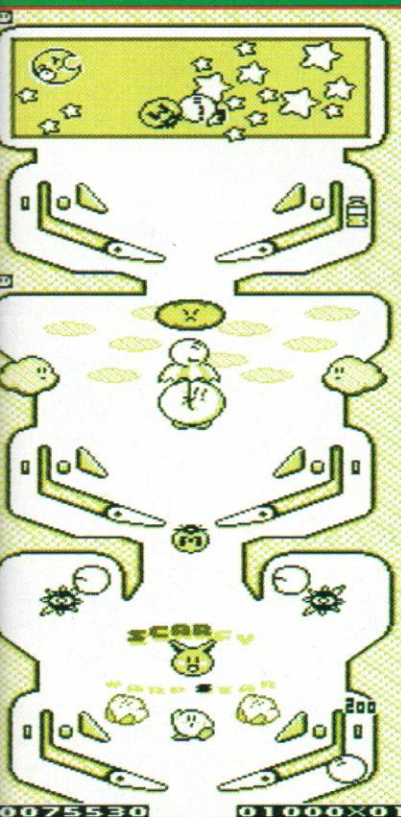
Lorsque vous attrapez une étoile Warp, vous obtenez cet écran, qui n'est autre que l'écran de début du jeu (destiné au choix de l'un des trois flippers). Drôle de Warp Zone, puisque l'on peut jouer aux trois flippers dès le départ...



Tout laisse croire que les deux géants nippons du jeu vidéo (je ne vous les présente pas) s'espionnent à outrance. Comment ne pas le penser, quand on voit sur Mégadrive Sonic Spinball, puis Kirby's Pinball Land sur GB : deux jeux de flippers reprenant des mascottes des deux marques (ben voyons), sortis à quelques semaines d'intervalle. Etrange... Kirby's truc est en tout cas vraiment superbe. Même s'il peut paraître assez facile, voire enfantin, à la majorité, il n'en reste pas moins qu'il possède des arguments en béton armé ; des musiques sublimes, une animation fantastique et un plaisir total garanti ! En plus, une fonction "sauvegarde" permet de ne pas recommencer les parties au tout début. Bien vu, non ? Le petit défaut de l'ensemble, c'est que la "boule" est vraiment trop transparente. Question d'habitude peut-être. Un "Flip" à découvrir sans modération.

TRAZOM ☺

### LE MONDE DE KRACKO



#### TROISIEME ETAGE

Cet étage n'est pas comme sur le premier flipper : il ne fait pas nuit. Tapez trois fois dans Mr Soleil (n'importe quoi !) et vous faites apparaître la nuit. Tapez trois fois dans Mme la Lune (vraiment n'importe quoi !) et vous faites naître une Etoile Warp, qui vous mène au boss.

#### DEUXIEME ETAGE

Pour faire apparaître des bonus, tapez les nuages gris sur les côtés. Ne loupez pas l'Etoile Warp qui vous mène au Bonus Game. Pour monter au troisième étage, il faut heurter trois fois Nimbus le Nuage (celui du haut), qui fait tomber la pluie. Le gros Kirby du milieu sort alors un parapluie et, si vous placez votre boule dessus, le tour est joué.

#### PREMIER ETAGE

Tapez sur Scarfy, la machin au-dessus des trois petits Kirby. Vous faites s'illuminer "SCARFY". Quand toutes les lettres sont allumées, Scarfy se scinde en trois petits Scarfy. Si vous touchez celui du haut, il se transforme en boule de flipper. Elle est propulsée par les deux autres Scarfy vers le deuxième étage.



- Une sauvegarde pour le jeu en cours.
- Un jeu parfait pour une console portable.
- L'humour Kirby et des bonus partout !



- Un jeu trop facile dont a vite fait le tour.
- Pas de scrollings entre les étages des flippers.
- Une boule de flipper (Kirby) qui bave dans ses déplacements.



#### GRAPHISMES

Les décors sont réussis mais ce genre de jeu n'en propose pas une énorme variété. Une grande simplicité.

#### ANIMATION

Les passages d'un étage à l'autre se font sans scrollings, trop rapidement et en bavant. De même, le sprite de Kirby bave trop.

#### MANIABILITE

On contrôle parfaitement les rebonds de Kirby sur les flippers (un grand réalisme) mais le sprite de Kirby bave parfois un peu trop.

#### SON/BRUITAGE

Des musiques super sympa et de très bonne qualité, le savoir-faire Nintendo sur Game Boy, la classe !

GLOBAL  
 84%

# Megadrive

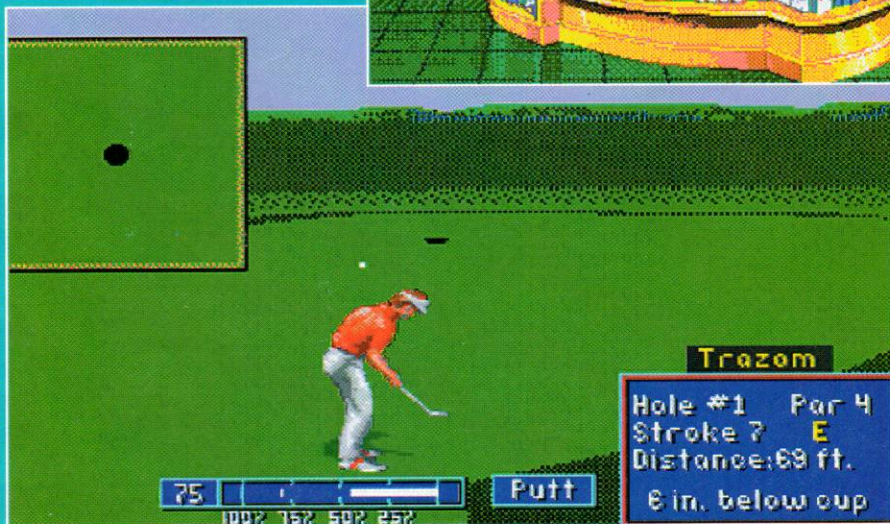
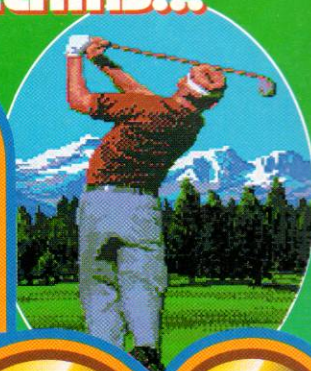
**A**près avoir usé jusqu'à la corde vos petits souliers fragiles de golfeur sur tous les parcours du monde, vous vous êtes enfin décidés à revenir au bercail, au berceau de la civilisation, au Soleil du monde intellectuel... Je veux bien entendu parler de l'Europe ! Las des mêmes "greens", des mêmes tronches, des sempiternels remarques désobligeantes, vous voilà donc à la maison. Ici, pas de problème de langue, vous êtes comme un poisson dans l'eau, prêts à affronter les plus grands représentants de la petite balle blanche, les Ballesteros, Langer et autres Olazabal... Si vous vous sentez capable de relever le défi européen, prenez vos clubs et suivez-moi, le monde est beau... En Europe !

**" CA SWINGUE ! "**  
 Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, ce "décomposé" de photos s'appelle un "swing". Pour bien le réussir, il faut que la concordance des muscles fessiers et abdominaux soit en rapport avec la rupture interne et faciale des ligaments dorsaux, de sorte que la structure de l'ensemble crée une symphonie harmonique de style Mozartien.



## LE LONG DES GOLFS CLAIRS...

# PGA EUROPEAN TOUR



Cette fois, on est sur le "green". A vous de doser correctement vos coups de putter pour ne pas vous retrouver à + 10 !



La saga PGA continue sur Megadrive et je dois bien avouer que, même si la qualité est toujours au rendez-vous, je me demande si l'existence de cette "cartouche-data" est utile. PGA 2 a déjà apporté une foule de nouveautés, permettant aux amateurs de simulation de golf de bien s'éclater. PGA Euro n'ajoute vraiment rien de bien nouveau, à part les parcours européens inédits. On retrouve le formidable confort de jeu, grâce aux menus déroulant façon ordinateur, les vues différentes, les replays avec trace de la balle, les conseils des meilleurs joueurs européens, comme Balesteros pour ne citer que lui, etc. On retrouve malheureusement, aussi, les limitations des PGA précédents, avec les classiques vues animées en 3D saccadées à mort et les graphismes un peu limités. Bref, je ne crois pas que ceux qui possèdent PGA 2 doivent se procurer cette cartouche, sauf s'ils adorent le golf. Par contre, je conseille aux autres de se procurer PGA Euro, qui rejoint donc PGA 2 au titre de meilleure "simu" de golf sur MD.

OLIVIER ☺



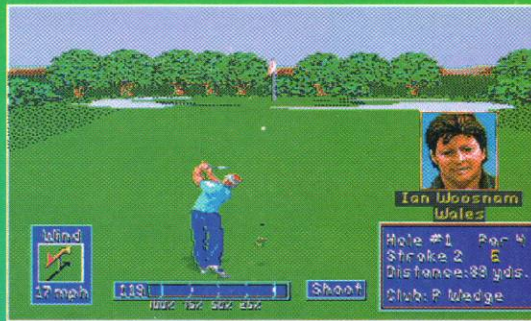
### PGA TOUR GOLF 2 CONTRE PGA EUROPEAN TOUR

Avec Electronic Arts, il est difficile de comparer des jeux identiques, c'est-à-dire qui traitent de la même chose, en leur trouvant tel ou tel défaut ou différence. En fait, il n'y a pas grand chose à dire, si ce n'est que vous avez désormais des parcours européens ainsi que des "consultants" de luxe comme Ballesteros, Lyle ou encore Woosnam; sur lesquels, d'ailleurs, vous pouvez prendre exemple si vous voulez connaître la façon exacte d'aborder un parcours. Leurs conseils peuvent s'avérer décisifs pour des débutants comme Tonton Stéphane ! En conclusion, si vous avez fini les autres PGA, continuez avec le Golf Européen, le seul, l'unique.



Il n'y a vraiment aucun reproche à faire à ce jeu, tellement il frôle la perfection. A part en ce qui concerne les sons, peut-être. Moi qui ne suis pas un grand fana de golf, comme Robby ou TSR, j'avoue sans aucune retenue que PGA European Tour comble n'importe quel frustré de la petite balle blanche. Certes, il n'y a "que" 5 parcours, mais les possibilités de ce jeu sont immenses... Par exemple, l'option du jeu à 4 est fort agréable. Imaginez-vous en train de "compétitionner" comme des bêtes sur le trou n°15, alors que vous n'êtes distancés que d'un tout petit point... bonjour les frayeurs et le suspens ! Bref, PGA Europe est un jeu qui ravit les dingues du golf, et qui pourrait bien y convertir certains.

TRAZOM

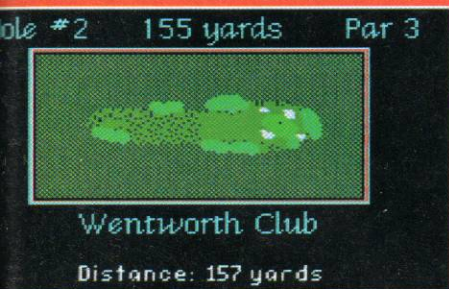
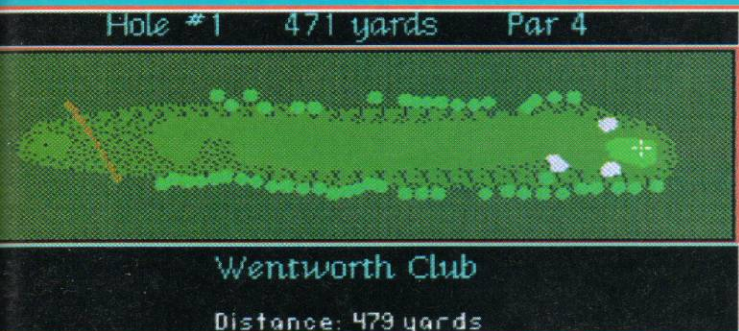


Ian Woosnam, un "pro" comme on les aime, vous sert de guide pour commencer un parcours.

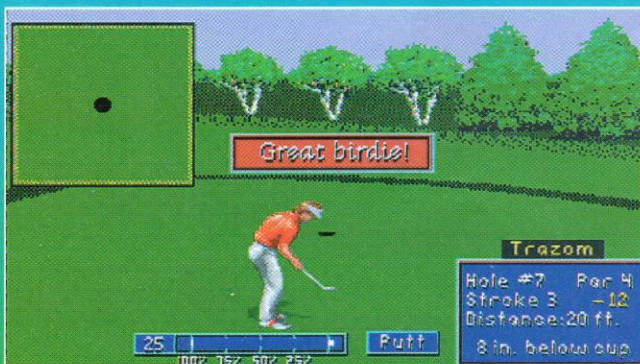


Et voici une fantastique approche de "green", mes amis ! Si vous ne choisissez pas le bon club, vous risquez la sortie du champ de jeu (ou Out of Bound).

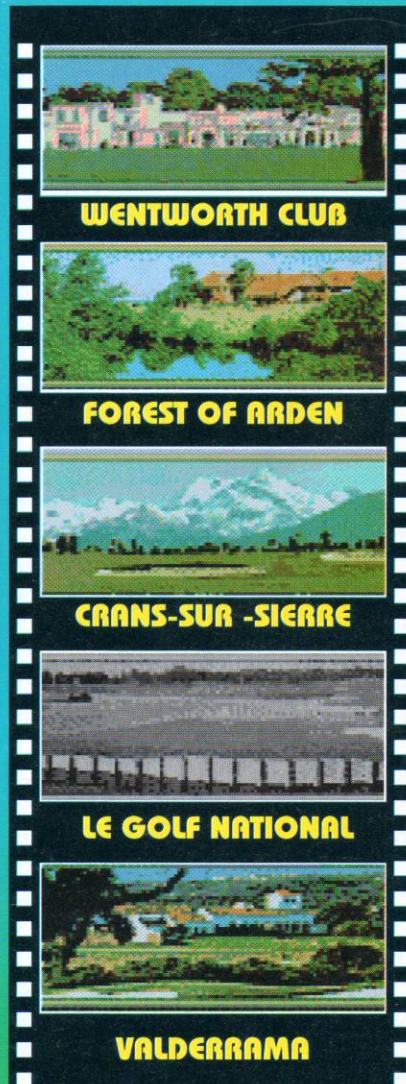
# AN UR



**" LA VUE AÉRIENNE "**  
Deux parcours vus d'en haut, avec l'indication du nombre de "yards" à parcourir.



Un fantastique "birdie" pour ma pomme !



**PGA EUROPEAN TOUR**  
EDITEUR • ELECTRONIC ARTS  
GENRE • GOLF  
DIFFICULTE • MOYENNE  
NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1  
NOMBRE DE JOUEURS • 1 A 4  
CONTINUES • SAUVEGARDES  
NOMBRE DE PARCOURS • 5 SITES



- Plein de parcours.
- Un réalisme toujours aussi poussé.
- Sauvegarde des joueurs.
- 4 joueurs en alternance.



- Une bande son discrète.
- Durée de vie un peu limitée si on joue seul.

**VERSION FRANÇAISE**

**14 GRAPHISMES**  
Les sprites des personnages sont sympas, et la 3D assez simple. En fait, rien de bien révolutionnaire...

**15 ANIMATION**  
Deux choses sont à distinguer : les rotations et zooms (ou plutôt tentatives !) sont lents à souhait, le swing est fluide et beau.

**17 MANIABILITÉ**  
La prise en main se fait avec une grande facilité, et c'est tant mieux pour ceux qui expriment une réticence vis-à-vis de ce sport.

**11 SON/BRUITAGE**  
Le jeu de golf nécessite une pratique dans un silence presque absolu.

**GLOBAL 89%**

# Megadrive

## LA PANTHERE ROSE EN BICYCLETTE BLEUE

La panthère rose, héros très connu des amateurs de dessins animés, est un animal assez étrange. De couleur rose, et d'une maigreur assez conséquente, notre félin se balade dans les studios d'Hollywood, alors qu'il n'a rien à y faire ; si ce n'est tenter de s'enfuir de chaque tournage dans lequel l'animal est, successivement, emprisonné. De "Honey, I Shrank the Pink" à "Jurassic Pink", vous visiterez bon nombre de films assez connus, tournés en dérision dans le plus pur esprit "cartoon", que vous commencez à connaître, petits fans de Philippe Dana que vous êtes ! Bien sûr, ne croyez pas que cela soit chose facile, car la plupart des acteurs de ces films sont des crétins, voire même des abrutis, qui feront tout ce qui sera en leur pouvoir pour vous empêcher de vous évader. Sans parler du décor, qui lui aussi vous agresse- ra sans que vous ne lui ayez rien demandé. Quelle vie, je vous jure !



Vous êtes ici, au cas où vous ne le sauriez pas, dans le film "Pink Amytville". Les arbres n'attendent pas les druides, ni leur ami Jean-Pierre Coffe, pour être nourris. Ils se jettent eux-mêmes sur la nourriture encore vivante et... rose !

# PINK GOES TO H

Dans le parc jurassique, vous trouvez toujours un sympathique touriste, qui se fait une joie de vous balancer son flash photographique dans la tête. Juste histoire de vous paralyser quelques instants. Plutôt gênant, non ?

Errol Flynn dans son plus beau rôle : à la recherche du trésor de la panthère. Le seul problème vient du fait qu'il croit dur comme fer que le trésor est en vous. Il fait tout pour vous ouvrir le ventre, histoire de vérifier que votre intestin grêle n'est pas plaqué or.



Depuis quelque temps, on voit pas mal de conversions de héros de BD, de films et dessins animés sur les consoles. Apparemment, Tecmagik suit la longue ligne tracée par ses prédécesseurs, avec Ze star des années 70, j'ai nommé la Panthère Rose ! Bon, l'héroïne de la série, c'est une bonne chose. Elle est sympa, rigolote, pleine de malice, etc. Qu'en est-il sur Megadrive ? Eh bien, c'est pas vraiment la même chose ! La bête rose bonbon est joliment animée, mais les scrollings sont assez saccadés (depuis le temps, on pensait que les programmeurs maîtrisaient la chose), et les décors restent trop fades. Quand on a déjà vu un Rocket Night ou un Aladdin, on se pose des questions. Vont-ils vendre la cartouche moins chère ou quoi ? Je ne pense pas. Normy (testé dans ce numéro) est, à mon avis, 10 fois plus intéressant. Ne tombez donc pas dans le panneau.

TRAZOM

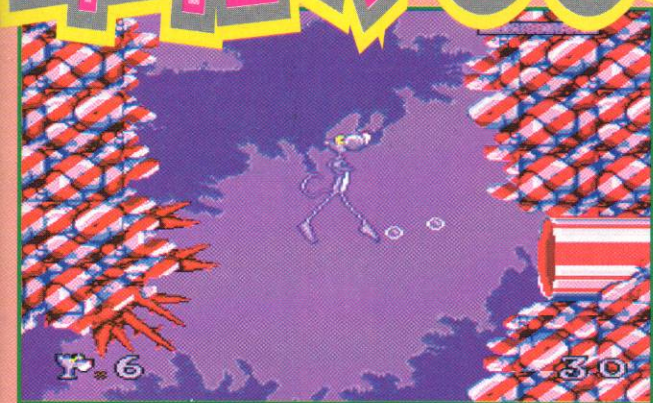






Au Far-West, les chaises de saloon sont très dangereuses, et spécialement susceptibles d'agresser subitement les félins roses. Vous en défaire n'est pas toujours facile, car elles vibrent de soubresauts nerveux à chacun de vos passages.

# HOLLYWOOD



La panthère, un animal aquatique ? Très certainement, dans l'univers du dessin animé. Vous ne verrez jamais le véritable animal gonfler ses joues pareillement, je peux vous le dire. Méfiez-vous tout de même des fonds marins, qui peuvent vous entraîner là où vous ne le souhaitez pas.



Oulalah ! On pouvait s'attendre à pas mal de choses quant à la Panthère rose ; un jeu à la Bugs Bunny par exemple, où les gags permettent de passer les niveaux. Au lieu de cela, on se retrouve devant le classicisme absolu, en matière de jeu de plates-formes. On s'y amuse bien les 10 premières parties, et puis on oublie. Tiens, ça me fait penser au phaser. Le premier week-end on n'arrête pas de "lasériser" sur la télé... Et le dimanche suivant, l'engin est oublié au fond d'un placard. Ben là, c'est pareil. On est content au début. On est devant un jeu relativement drôle, mais qui lasse très vite. Que voulez-vous, c'est la loi des jeux peu originaux, voilà tout. Alors que faire pour ce jeu, je vous le demande ? Très simple, vu que c'est pas le genre de jeu à acheter, ne montrez pas cette page à votre copain et demandez-lui de l'acheter. Il vous le prêtera sûrement. Rusé le Greg !

GREG



Voilà la scène que vous voyez à chaque fois que vous mourez : un crochet vient vous "vider" de l'écran.



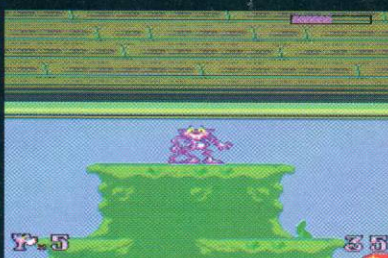
Dans une jungle même accueillante, vous êtes toujours reçu avec une noix de coco, sachez-le ! Notre amie la panthère n'ayant pas été informée à temps, la voilà plutôt... sonnée



Les canapés recèlent souvent des choses insoupçonnables. Ici, un esprit un peu crétin, qui tente par tous les moyens de vous faire redescendre à l'étage inférieur.



Le bon plancher qui vous empêche d'avancer... Encore un coup classique du Château, dans le terrifiant "Pinkula the Unleashed"



La bonne idée du mois : placez-vous sous un bateau en train d'être amarré, et observez le résultat. Avec quelques bons centimètres en moins, vous avez l'air très intelligent.

## PINK GOES TO HOLLYWOOD

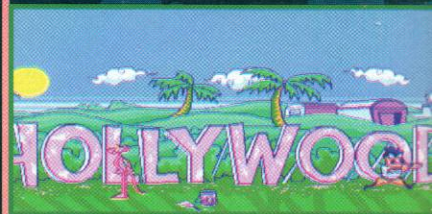
EDITEUR • **TECMAGIK**  
 GENRE • **PLATES-FORMES**  
 DIFFICULTE • **DIFFICILE**  
 NIVEAU DE DIFFICULTE • **3**  
 NOMBRE DE JOUEURS • **1**  
 CONTINUES • **3**



- Le personnage du dessin animé.
- Quelques gags.
- Les plus jeunes aimeront.



- Pas assez de nouveautés.
- Lasse très vite.
- Animation un peu hachée



### 15 GRAPHISMES

C'est assez peu coloré, et d'une finesse contestable, malgré de petits détails rigolos.

### 13 ANIMATION

Les scrollings ne suivent pas toujours et sont assez saccadés parfois.

### 16 MANIABILITÉ

La panthère répond correctement aux injonctions de la manette, mais certaines manœuvres délicates sont ardues à exécuter.

### 14 SON/BRUITAGE

Le thème de la panthère rose, et les autres, sont assez bien repris. Les bruitages sont très sympas, mais énervants à la longue.

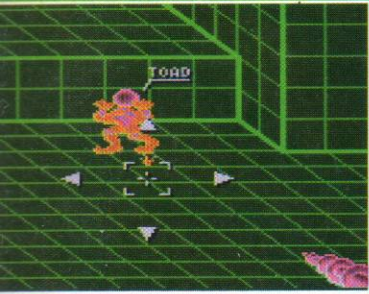
GLOBAL

77%

# Game Gear

## DES CRAPAUDS DÉCRÉPITS !

**L**a Dark Queen a encore frappé ! Elle a fait enlever un des crapauds de la fameuse équipe des "Crapauds privés de cerveau", une organisation complètement illégale mais ô combien nécessaire à la bonne circulation de la drogue venant de Colombie. Non, c'est des blagues tout ça. En fait, ce sont des héros de la dernière génération, comme on n'en fera plus dans 2000 ans, et qui ont voué leur vie entière à combattre le Mal partout où il se trouve... Pour commencer, partez donc à la recherche de votre frangin, il file un mauvais coton actuellement...



Dans cette phase, on doit ramasser des pierres puis les lancer sur cette espèce de machine infernale, qui vous envoie un rayon laser.

La phase scooter, ou comment rendre un jeu absolument "infinissable".



La Descente aux Enfers, ou le Puits qui Tue !



Les Battletoads sur GG sont loin de valoir les jeux de plates-formes qui ont fait et qui font encore les beaux jours de la portable de Sega. Pourtant, techniquement, on a droit à du très bon : le scrolling multi-directionnel tient toutes ses promesses, les bruitages sont très sympas, et la durée de vie, je ne vous dis que ça ! Et pour cause, vous allez en baver pour finir le jeu. C'est par moment trop difficile, d'une part, parce que les programmeurs l'ont décidé ainsi, et d'autre part, parce que la maniabilité est loin d'être exemplaire. En bref : le jeu est beau, mais trop dur pour la majorité des joueurs. **TRAZOM** 😊



Comment récolter des bonus avec sa langue...



Complètement électrifiéééé !

## BATTLETOADS

**EDITEUR • SEGA**  
**GENRE • PLATES-FORMES**  
**DIFFICULTE • DIFFICILE**  
**NIVEAUX DE DIFFICULTE • 1**  
**NOMBRE DE JOUEURS • 1**  
**CONTINUES • 3**



- Des animations intéressantes.
- Pas mal de coups possibles.
- L'ambiance sonore.



- Trop répétitif.
- Certaines actions sont absurdes : on meurt sans trop comprendre.
- Beaucoup trop difficile.
- Olivier est super intelligent.



**14** **GRAPHISMES**  
 Assez bien travaillés, ils ne ressortent néanmoins pas assez, à cause de quelques détails du genre couleurs trop pâles.

**17** **ANIMATION**  
 Alors là, pas de problème, elles sont absolument impeccables, du début à la fin. Que je n'ai pas vue..

**13** **MANIABILITÉ**  
 Dommage d'avoir par moments trop de difficultés à ce niveau-là. Le personnage semble glisser, ou je ne sais quoi. C'est ch...

**16** **SON/BRUITAGE**  
 Excellents ! A chaque niveau, on a droit à des couplets forts divertissants.

**GLOBAL**  
**80%**

# ESPACE 3

News

N° 6 - Février 1994

## NOTRE MASCOTTE VOUS RAPPORTE DE LAS VEGAS DES NOUVEAUTES ENCORE PLUS DEMENTES !!!

### LA 3DO

#### ESPACE 3

LE ARDER DU MARCHÉ, CE N'EST PAR HASARD !

#### 3 RAISONS D'ACHETER CHEZ ESPACE 3

Chez ESPACE 3 les 3 DO fonctionnent en 220v à l'aide d'un cordon secteur aux normes VDE européennes. Il n'y a pas de transformateur 110/220v extérieur tout-à-fait hors normes et

dangereux !

#### 3 DO PÂL ?

OUI CHEZ ESPACE 3 Nos 3 DO sont équipées d'un transcodeur NTSC/RGB interne. Ce transcodeur de haute qualité respecte parfaitement le rapport de la chrominance sur la luminance, ce qui permet d'avoir des couleurs très fidèlement reproduites. Vous avez

une sortie directe par péritel. Dans l'avenir, si vous achetez une TV NTSC : pas de problème, vous pourrez toujours utiliser votre sortie NTSC DIRECTE

- o -

Vous bénéficiez toujours comme pour toutes nos consoles d'une garantie d'1 an, pièces et main d'oeuvre, dans tous les magasins ESPACE 3

### 3 TOPS SUR SUPER NINTENDO

**NBA JAM** : le meilleur jeu de basket de tous les temps : 549 F chez ESPACE 3. **PRECOMMANDEZ ! NOUS VOUS LIVRERONS LE 4 MARS AVEC UN CADEAU.**

**DRAGON BALL Z 3 ou ACTION GAME 2** : disponible chez ESPACE 3 au prix de 690 F.

Chez ESPACE 3 vous avez été déjà plus de 1000 à acheter ce jeu. La spéculation sur ce jeu à été très forte.

Nous l'avons nous même payer cher pour pouvoir vous satisfaire. Nous n'avons pas profité, comme certains (nous ne citerons pas de nom) pour le vendre 900 F ! Nous ne l'avons pas non plus annoncé à 599 F ou moins pour ne livrer que 10 pièces à quelques clients en les obligeant à acheter d'autres jeux ! et quels jeux ! (nous ne citerons toujours pas de nom).

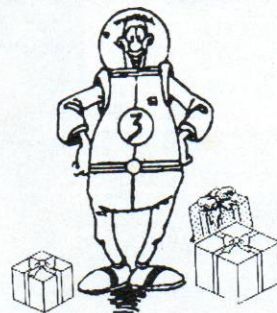
**LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE.** Notre coup de coeur. Plus qu'un jeu de formule 1. Mérite le prix de l'originalité.

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

Comme vous le savez 3DO est un standard, vous n'aurez donc aucun problème d'adaptateur. Un jeu dément vient de sortir : **TOTAL ECLIPSE. LE PISTOLET** : sortie FÉVRIER. - 300 jeux en cours d'élaboration. **La CARTE FULL MOTION VIDEO** permettant de lire les films VIDEO CD est annoncée pour Mars.

**POUR LES AMATEURS DE BASTON : UNE SURPRISE VOUS ATTEND EN JUIN !**

## SCOOP ! ESPACE 3 BORDEAUX OUVRE SES PORTES



UN CADEAU POUR NOS AMIS DU SUD OUEST  
**ESPACE 3 OUVRE A BORDEAUX CENTRE VILLE**  
En face du cinéma "LE FRANCAIS"  
15 rue Condillac  
33000 BORDEAUX  
Tel : 56 94 78 06

### ET TOUJOURS SUR LE 3615 ESPACE 3

#### LE SUPER QUIZZ

GAGNEZ  
**UNE CONSOLE JAGUAR**  
jusqu'au 28 février

👉 LE CATALOGUE COMPLET AVEC TOUTES LES NOUVEAUTES

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

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

👉 TOUTES LES PROMOS DU MOIS

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

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC  
DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

# ESPACE

# 3 games



## SUPER NES USA

<b>SUPER NES USA</b> + Prise péritel + 1 manette <b>890 F</b>		LUFIA	495,00
<b>SUPER NES USA</b> + Prise péritel + 1 manette + STREET FIGHTER II <b>990 F</b>		MARIO IS MISSING	299,00
<b>SUPERSCOPE + 6 JEUX</b> <b>MANETTE SUPER 4</b> <b>299 F</b> <b>99 F</b>		MECH WARRIOR	495,00
		MEGAMAN X*	549,00
		MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	549,00
		NBA JAM	549,00
		NBA SHOWDOWN	549,00
		NHLPA 94	495,00
		NOBUNAGA AMBITION	495,00
		OUTLANDER	299,00
		PALADDIN'S QUEST	495,00
		PINK PANTHER	495,00
		PTO	590,00
		ROBOCOP VS TERMINATOR*	495,00
		ROCK AND ROLL RACING*	495,00
		ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	590,00
		RUN SABER	395,00
		SECRET OF MANA*	590,00
		SHADOW RUN	590,00
		SHANGHAI	395,00
		SIM ANT	495,00
		SIM EARTH	495,00
		STAR FOX	299,00
		STAR STREK NEXT GENERATION	590,00
		STREET COMBAT	299,00
		STUNT RACE FX	495,00
		SUPER BOMBERMAN - MULTITAP	590,00
		SUPER EMPIRE STRIKE BACK	549,00
		SUPER STRIKE EAGLE	299,00
		TERMINATOR	299,00
		TMNT : TOURNAMENT FIGHTERS	549,00
		TOM & JERRY	299,00
		TONY MOLA SOCCER	495,00
		TOP GEAR 2**	495,00
		TOYS	299,00
		TURN N BURN	539,00
		UTOPIA	495,00
		WINGS COMMANDER2	390,00
		WOLFCHILD	299,00
		YOSH'S COOKIE	299,00
		ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR*	495,00

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

## LE COIN DES PROMOS ! SUPER PROMO SUPER NES !

**SUPER TURICAN 199,00**

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

## GIGA PROMO SUPER FAMICOM !

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

<b>BATMAN RETURN</b>	<b>199,00</b>	<b>DRAGON BALL Z 2</b>	<b>349,00</b>
AXELAY	299,00	IMPERIUM	199,00
BLUES BROTHERS	250,00	OUT OF THIS WORLD	199,00
BRASS NUMBER	199,00	RAMNA 1/2 1	390,00
CASTELVANIA IV	199,00	RUSHING BEAT	179,00
DEAD DANCE	199,00	RUSHING BEAT 2	299,00
FINAL FIGHT 2	199,00	SUPER FORMATION SOCCER 2	299,00
FLYING HERO	199,00	SUPER DOUBLE DRAGON	199,00
HUMAN GP	299,00	ROYAL CONQUEST	199,00
POP'N TWIN BEE	299,00	STAR WARS	299,00
PRINCE OF PERSIA	199,00	TINY TOON	299,00

## SUPER FAMICOM

<b>SUPER FAMICOM</b> + Alimentation + Prise péritel		<b>1390 F</b>
<b>SUPER FAMICOM</b> + 1 cartouche au choix (valeur maxi de 590 F)		<b>1790 F</b>
ALCAHEST	490,00	
ART OF FIGHTING*	490,00	
BASTARD	690,00	
<b>DRAGON BALL Z 3*</b>	<b>690,00</b>	
DRAGON QUEST 1/2	690,00	
F1 CIRCUS 2	490,00	
FAMILY TENNIS	299,00	
FATL FURY II	690,00	
FIRE EMBLEM	645,00	
GAYA*	690,00	
GOEMON FIGHT 2	690,00	
HOKUTO NO KEN 7	690,00	
HUMAN GP 2	645,00	
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	299,00	
MADARAS	645,00	
MADARA 2	449,00	
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	299,00	
MARIO ET WARIO	390,00	
NEW TETRIS 2*	590,00	
NINJA WARRIOR	645,00	
OLIVE ET TOM 4	399,00	
POWER ATHLETE	199,00	
RAVNA 1/2 2	490,00	
RAVNA 1/2 3	590,00	
R TYPE 3*	590,00	
RUSHING BEAT SHURA	490,00	
SENGOKU DENSOY*	490,00	
SKY MISSION	199,00	
SOCCER KID	449,00	
SONG MASTER	390,00	
SUPER DUNK STAR	299,00	
SUPER PINBALL	629,00	
SUPER VOLLEY BALL 2	390,00	
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390,00	
TETRIS 2	449,00	
TWIN BEE 2	590,00	
USA ICE HOCKEY	199,00	
WORLD HEROE	390,00	

## NEC

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

### QUELQUES EXEMPLES :

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

### NOUVEAUTES :

DRACULA X	499,00
<b>ARCADE CARD DUO + FATAL FURY II OU ART OF FIGHTING</b>	<b>1390,00</b>
MANETTE AVENUE 6	199,00
KING TURBO STICK	129,00

## SUPER NINTENDO

<b>SUPER NINTENDO- MORTAL KOMBAT</b>		<b>990 F</b>
AERO THE ACROBAT	479,00	
ALIEN 3	389,00	
ALADDIN	449,00	
ART OF FIGHTING	490,00	
ASTERIX	439,00	
BATTLETOADS	449,00	
BUBSY	449,00	
COOL SPOT	399,00	
DAFFY DUCK	479,00	
DENIS LA MALICE	439,00	
EQUINOX	TEL	
F1 POLE POSITION	479,00	
FLASH BACK	439,00	
GOOF TROOP	449,00	
LAMBORGHINI CHALLENGE	479,00	
MARIO COLLECTION	389,00	
MARIO KART	389,00	
MIGHT AND MAGIC 2	TEL	
<b>NBA JAM</b>	<b>549,00</b>	
NHLPA HOCKEY	439,00	
NIGEL MANSELL	448,00	
LA PANTHERE ROSE	479,00	
RAMNA 1/2 2	489,00	
ROBOCOD	390,00	
RUN SABER	489,00	
SIM CITY	489,00	
STREET FIGHTER 2 TURBO	399,00	
T2 - JUDGEMENT DAY	399,00	
THE LOST VIKING	449,00	
<b>VAL D'ISERE</b>	<b>449,00</b>	
WOLFENSTEIN 3D	490,00	
WORLD CLASS RUGBY	389,00	
WWF 2 : ROYAL RUMBLE	590,00	
ZELDA 3	389,00	

## PROMO SUPER NINTENDO

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

## ACCESSOIRES

<b>2 MANETTES SANS FIL PRO6</b>	<b>299 F</b>
<b>JOYSTICK ARCADE PRO 5</b>	<b>299F</b>
<b>6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM</b>	
<b>ACTION REPLAY PRO</b>	<b>395 F</b>
<b>POUR SNES/SFC/SNIN</b>	
Permet d'être utiliser comme ADAPTA- TEUR UNIVERSEL	
<b>ACTION REPLAY PRO</b>	<b>299F</b>
<b>POUR GAME BOY OU GAME GEAR</b>	
<b>MANETTE ASCII</b>	<b>109F</b>
<b>MANETTE SUPER AVANTAGE</b>	<b>279F</b>
<b>MANETTE ASCII FIGHTER STICK</b>	<b>349F</b>

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

## NEO GEO

<b>NEO GEO</b>	<b>1990 F</b>	ALFA MISSION II	590,00	KING OF MONSTER	399,00
<b>MANETTE</b>	<b>490 F</b>	ART OF FIGHTING	990,00	MAGICIAN LORD	690,00
<b>MEMORY CARD</b>	<b>229 F</b>	ART OF FIGHTING 2	1690,00	MUTATION NATION	849,00
		BASEBALL STAR PRO	349,00	ROBO ARMY	849,00
		BASEBALL STAR 2	849,00	SAMOURAI SHOW DOWN	1590,00
		BLUES JOURNEY	399,00	SENGOKU II	1290,00
		CIBER LIP	490,00	TOP PLAYER GOLF	299,00
		EIGHT MAN	590,00	TRASH RALLYE	690,00
		FATAL FURY SPECIAL	1590,00	3 COUNT BOUNT	990,00
		FATAL FURY II	990,00	<b>VIEW POINT</b>	<b>1290,00</b>
		GHOST PILOT	399,00	WORLD HEROE II	990,00

## GAME BOY

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

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

PARIS ★

LILLE

4 rue Faidherbe  
TEL : 20 55 67 43

15 rue Condillac  
TEL : 56 52 72 84

STRASBOURG

39 rue Saint-Jacques  
TEL : 27 97 07 71

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

★

44 rue de Béthune  
TEL : 20 57 84 82

BORDEAUX

6 rue de Noyer  
TEL : 88 22 23 21

★

DOUAI

## MEGADRIVE

### NBA JAM 499 F

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

## MEGA PROMOS !

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

ADAPTEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F  
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F  
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

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

## AMIGA CD 32

### AMIGA CD + OSCAR + DIGGERS 2490 F

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

CARTE DE DECOMPRESSION FULL MOTION VIDEO 1690 F

## 3 DO

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

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

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

## MEGA CD

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

## MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	199,00	PRINCE OF PERSIA	199,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	199,00	RAMNA 1/2	449,00
<b>FINAL FIGHT</b>	<b>199,00</b>	WONDER DOG	199,00

## MEGA CD USA

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

## MEGA CD EUROPE

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

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

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

LIVRAISONS  
RAPIDES PAR  
COLISSIMO

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

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

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

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

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

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

VERSION  
JAPONAISE

IMPORT

Super Famicom

ÉDITEUR • ASCII

GENRE • PLATES-FORMES

DIFFICULTÉ • MOYENNE

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 1

NOMBRE DE JOUEURS • 1

CONTINUES •

MOTS DE PASSE

GRAPHISME 17

ANIMATION 18

MANIABILITÉ 16

SON/BRUITAGE 18

GLOBAL  
92%



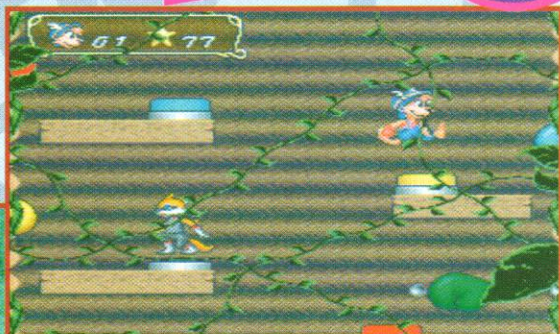
LA CHEVAUCHÉE FANTASTIQUE !

ARRRDII LAITO FOUTOOOO !

**A**rdy est la dernière mascotte de Joypad, depuis qu'une bande vidéo de promo de chez ASCII (l'éditeur) a échoué entre mes mains. À chaque fois que nous déjeunons entre testeurs (on mange des Eprom en salade et des Alfred Chicken Dips), je repasse la présentation vidéo de Ardy Light Foot en boucle et ça ennuie tout le monde. Pour rester poli ! Voilà une petite chronique de la vie de Joypad qui, il faut bien le dire, est rythmée par les jeux. Noblesse oblige. Ardy Light Foot met en scène Ardy le Renard et son fidèle compagnon Pec, une petite boule bleue qui sert de projectile au maître (sale job !). Pec suit en effet fidèlement Ardy partout où ce dernier va ; lorsqu'Ardy se trouve en face d'un ennemi, il balance la pauvre boule bleue dessus. Ardy peut courir, se baisser et aussi sauter très haut, grâce à sa queue qui se raidit et lui sert de ressort (hou la !). Le jeu est une suite de niveaux en vue de profil, tous terminés par des boss dans la plus pure tradition des jeux de plates-formes japonais.

# Ardy Light Foot

Un boss pas commun, que vous ne pouvez détruire qu'en réalisant des sauts sur les boutons colorés, dans un ordre bien précis. Le gant de boxe peut vous servir : faites-en bon usage.



Quelle poursuite ! Et si vous regardez bien le faciès de la boule poursuivie par Ardy, vous distinguez des traits tirés par la peur, c'est terrible...



Ardy peut pousser des tonneaux et divers objets afin de s'en servir comme de marches, pour sauter plus haut.



Ça continue à bétonner en import SFC. Les Japonais ne s'arrêteront-ils jamais ? ASCII n'est pas un éditeur de la trempe de Capcom ou de Konami, mais il prouve avec ce petit bijou de jeu d'action qu'il sait produire des hits en puissance. Ardy Light Foot est un jeu complet à tous les niveaux. Côté technique, on ne compte plus les effets spéciaux et on cherche en vain des ralentissements, pourtant courants dans ce genre de jeu ambitieux techniquement. Les graphismes sont variés et tellement beaux. La bande sonore est un modèle du genre avec des effets d'écho, des bruitages à mourir et des thèmes bien sympas. La maniabilité est bonne malgré un petit temps d'adaptation au lancer de Pec, enfin le jeu est suffisamment difficile pour vous tenir en haleine longtemps. Que demander de plus ? Que l'on voie un jour ce jeu adapté en France (le test est pour moi les mecs, Arrrdy Laito Foutooo !).

OLIVIER



- Des graphismes variés et superbes.
- Des effets spéciaux et une animation parfaite.
- Une grande durée de vie.



- L'arme d'Ardy est difficile à manier.
- Je cherche... et je ne trouve pas de défauts.



Ce boss de fin est une musaraigne Hells Angels (c'est rare mais ça existe !). Une des défenses d'Ardy est la dissimulation, derrière ce miroir.



Quand Ardy se souvient de Sonic, ça donne une course poursuite en wagonnet. L'animation est alors ébouriffante.

VERSION  
JAPONAISE

IMPORT

Super Nintendo

HEY ! YOU !  
BASTARD !

EDITEUR

COBRA TEAM

GENRE • BASTON

TEXTE A L'ÉCRAN ET NOTICE  
EN JAPONAIS

DIFFICULTE • MOYENNE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 1

NOMBRE DE JOUEURS

1 OU 2 [ SIMULTANEMENT ]

CONTINUES • INFINIS

GRAPHISME 16

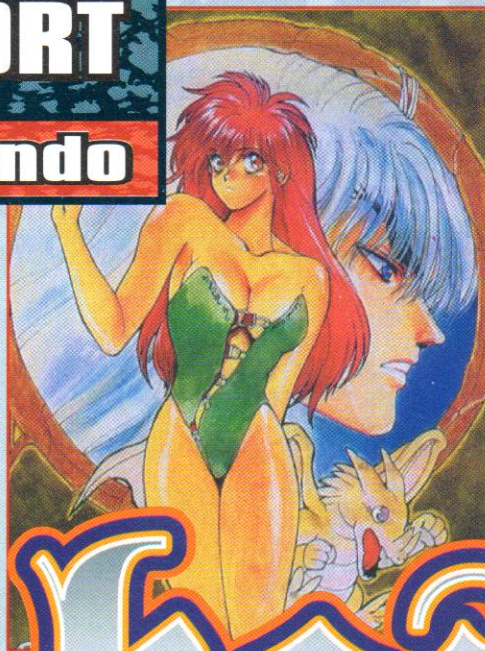
ANIMATION 18

MANIABILITE 10

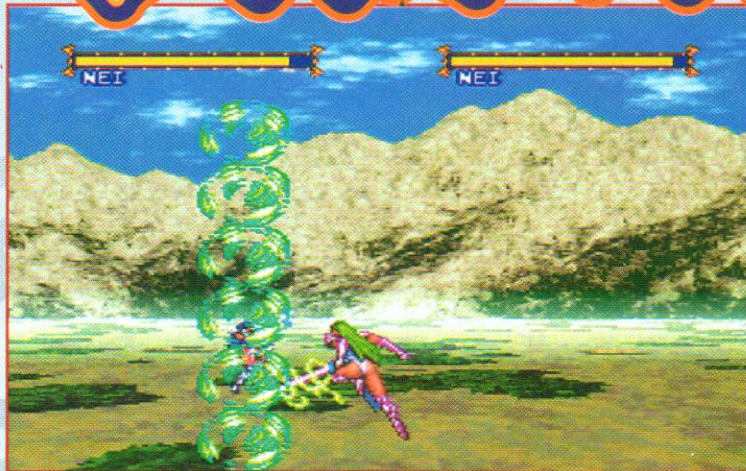
SON/BRUITAGE 13

GLOBAL

60%



# Bastard



Joypad et à notre dossier "Noël Made in Japan", pour dénicher les meilleures adresses où trouver mangas et goodies Bastard. Techniquement, Bastard est véritablement impressionnant ! Du mode 7 utilisé à la perfection ! Les personnages peuvent pratiquement évoluer à leur gré dans les divers décors ! On ne se bat donc plus sur un seul plan, comme dans un Street Fighter II, mais dans un univers en 3D !

Le système des coups spéciaux est très original. Seulement, si en mode versus vous prenez un personnage comme Kall Su, il faut, pour réaliser son méga coup, faire X, Y, B, A, X, B, Y et A, cela, rapidement, en appuyant constamment sur R et sans se prendre un seul coup durant ce temps ! Du quasi délire !



☹ Il était super attendu, comme tout super jeu, ce super Bastard. Eh bien ! C'est une super déception. Alors, stop ! Bastard est sans aucun doute réalisé par d'excellents programmeurs, mais aucun d'eux n'est assez joueur pour savoir ce qui pourrait rendre le jeu intéressant. Quand on regarde les combats, on est soufflé ! Pffff ! C'est beau ! Manque de bol, chaque personnage ne possède pas plus de six coups, et pour réaliser certains d'entre eux, on doit se tuer les mains. Génial pour les masochistes. Manque de bol, c'est pas mon truc. L'une des raisons qui a fait péricliter le marché de la console il y a dix ans, c'est que l'on sortait une quantité de jeux... Mauvais. On y revient ! Faire un jeu rien que pour un nom ou un titre (Bastard, Terminator, Last Action Hero...) c'est une escroquerie. C'est bien de vouloir gagner de l'argent en exploitant la crédulité des gens, mais les joueurs savent encore faire la différence entre un bon et un mauvais jeu ! Si vraiment vous tenez à vous procurer Bastard, attendez au moins sa sortie officielle très prochaine. N'allez pas claquer près de 800 francs dans un jeu qui n'en vaut aucunement la peine. T.S.R.



- Techniquement renversant.
- Les décors sont très beaux !



- Pas de véritable corps à corps.
- Trop peu de coups différents !
- Les méga coups sont archi durs à faire.
- Il faut avoir un QI de crapaud pour trouver de l'intérêt à ce jeu.

C'est l'avantage de voler ! Le revers de la médaille, c'est que le corps à corps est quasi inexistant. Bien sûr, le maître Ninja Gara vous file un coup de sabre de temps en temps (oh ! merci !). Mais le plus clair du temps passe en envois de sorts longue portée sur l'adversaire. Passionnant. D'autant plus que la panoplie de sorts est archi limitée. C'est aussi beau que c'est inintéressant.



Des décors animés en mode 7 ! Ça arrache !



# IMPORT

## Super Nintendo

### BIENTOT UN MEGAMAN COLLECTION ?



# MEGAMAN X

**M**egaman, plus connu chez nos amis nippons sous le nom de "Rockman", certainement parce que notre héros date de l'âge de pierre des jeux vidéo (elle est vraiment nulle, celle-là !). Une fois encore, vous devrez parcourir des stages dans l'ordre que vous aurez choisi, et récupérer ensuite des armes qui vous serviront

à tuer des personnages qui sont plus sensibles à l'arme que vous aurez récupérée précédemment. Voici donc pourquoi vous aurez à faire un choix judicieux en ce qui concerne l'ordre par lequel vous attaquerez le jeu. Comme je ne suis pas avare de bons tuyaux, voici l'ordre dans lequel il faut choisir les stages (vous êtes un héros, m'sieur Greg !): Penguin, Mandrill, Armadillo, Octopus, Kuwanger, Cameleon, Eagle, et Mammouth. Facile, quand on a la technique !



**EDITEUR · CAPCOM**

**GENRE · ACTION/PLATES-FORMES**

**TEXTE A L'ÉCRAN ET NOTICE ANGLAIS**

**DIFFICULTE · MOYENNE**

**NIVEAU DE DIFFICULTE · 1**

**NOMBRE DE JOUEURS · 1**

**NOMBRE DE NIVEAUX · 9**

**GRAPHISME 17**

**ANIMATION 17**

**MANIABILITE 19**

**SON/BRUITAGE 16**

**GLOBAL 93%**

Le lieu de rendez-vous après chaque victoire... choisissez votre prochain adversaire, regardez sa position géographique, vérifiez ses statuts, etc., etc.



**Un des grands changements de cette version : vous pourrez emprunter des véhicules et foncer à très grande vitesse dans des dédales remplis d'ennemis et de pièux.**



Voici un exemple de l'efficacité de l'électricité sur le pauvre Armadillo. Sachez d'ailleurs que c'est la seule arme apte à faire sauter son armure.



Les adversaires ne connaissent pas le sens du mot "inégalité" et bon nombre de gros bras tenteront de vous barrer le passage. Il faudra, bien entendu, les affronter tous.



C'est amusant, on dirait que ce mois-ci, c'est le mois de la Super Nintendo. Entre Bastard, Equinox et Megaman X, que de titres attendus nous tombent dessus en ce beau mois de mars ! Bien entendu, je ne suis pas là pour vous raconter ma vie, c'est pourquoi je préfère amplement vous conseiller l'achat de ce jeu. Tout d'abord aux nostalgiques, qui retrouveront une ambiance identique aux hits Nes d'il y a 5-6 ans. Les musiques elles-mêmes ont été reprises, ce qui en fera pleurer plus d'un. Et pour les nouveaux, fraîchement débarqués dans l'univers de la vidéo ludique, je leur dirai plutôt que ce jeu est fait pour eux aussi. D'une part pour qu'ils comprennent ce qu'est une légende de l'histoire des jeux vidéo, et d'autre part pour qu'ils se retrouvent avec un petit bijou de réalisation entre leur mains. Une dernière chose : l'animation des personnages de ce jeu est tellement bien réalisée, que l'on a parfois l'impression de manœuvrer un dessin animé... fantastique et complet !

**GREG**



- Un intérêt grandiose.
- Des graphismes qui chantent.



- Quelques niveaux plutôt déserts.
- Stages très faciles et boss très difficiles

- Une animation très souple.







# IMPORT

## QUELQUES ROUNDS POUR UNE CEINTURE !

# RIDDICK BOWE BOXING

### Super Nintendo

**EDITEUR**  
EXTREME/ABSOLUTE

**GENRE** • BOXE

**TEXTE A L'ÉCRAN ET NOTICE**  
EN ANGLAIS

**DIFFICULTE** • MOYENNE

**NIVEAU DE DIFFICULTE** • 1

**NOMBRE DE JOUEURS** • 1 OU 2

**NOMBRE DE BOXEURS** • 25

**CONTINUES** • SAUVEGARDES

**GRAPHISME** 17

**ANIMATION** 15

**MANIABILITE** 15

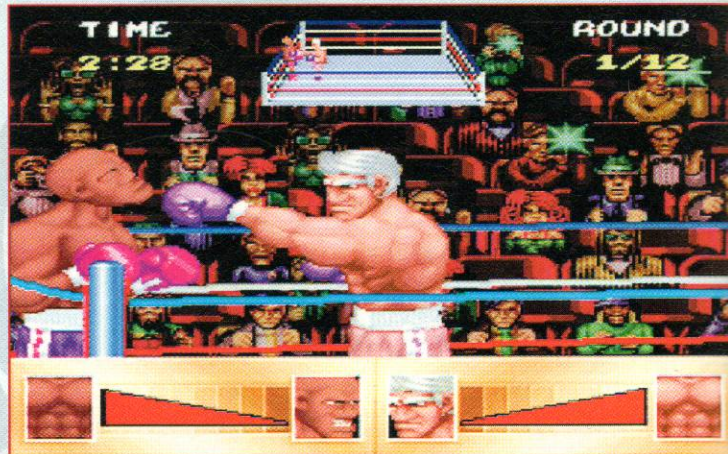
**SON/BRUITAGE** 16

**GLOBAL**  
**89 %**

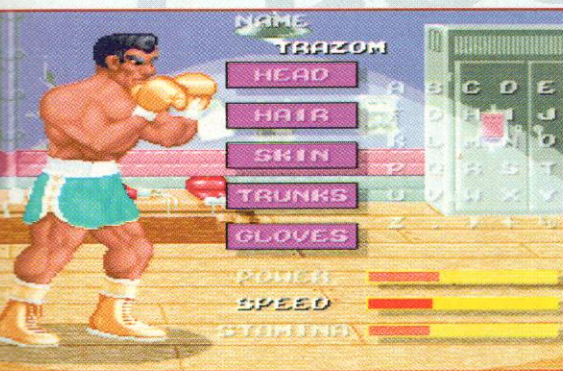
**L**e 13 novembre 1992, Riddick Bowe réalise un rêve de gosse : devenir champion

du monde des poids lourds ! En réussissant en effet à battre un Evander Holyfield, contraint de mettre un genou à terre dans la onzième reprise, Riddick devient l'homme le plus fort de la planète. A 27 ans, il n'avait toujours pas concédé la moindre défaite en 34 rencontres, au cours desquelles il faut compter quatre remises de titres en jeu. Riddick va-t-il devenir le nouveau Mohammed Ali, son idole de toujours ?

Apparemment non, puisqu'Evander Holyfield a mis fin à la série d'invincibilité de Riddick au mois de janvier... Mais bon, la réalisation du jeu étant antérieure à cette défaite, vous devrez tenter de ravir la ceinture de champion à Monsieur Bowe. A vos gants !



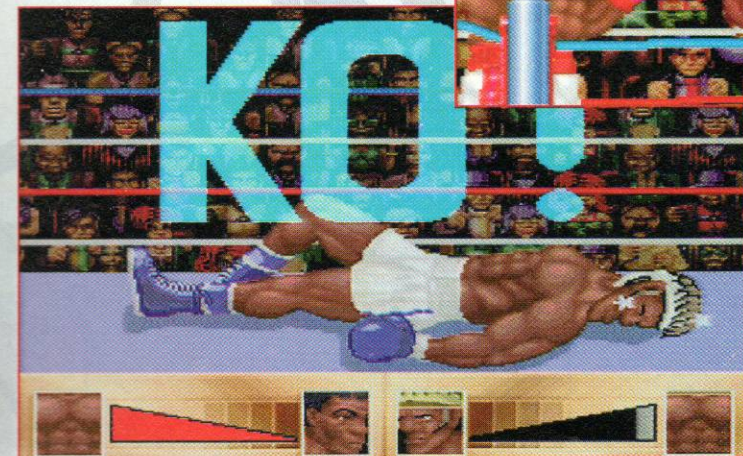
Toc Toc Badaboum ! Crochet de Bébel dans la tronche de cet empaffé ! Quel noble sport que la boxe !



**Comment faire un champion ?**  
Quelques cheveux, une pigmentation hâlée de la peau, une tenue rose bonbon et de l'énergie à gogo !



Pour être un boxeur, il ne faut pas seulement savoir donner des coups, mais également connaître l'art de ne pas en recevoir. Montez donc la garde !



Lorsque vous faites baisser la jauge d'endurance de votre adversaire, celui-ci s'écroule et se retrouve compté par l'arbitre. Appuyez alors frénétiquement sur l'un des boutons pour accélérer sa "remontée".



😊 Dans Joypad n° 28, vous avez certainement aperçu le test de "Greatest Heavyweight", un jeu de boxe sur Megadrive. Eh bien, ce mois-ci, on a la même chose, mais sur Super NES, et avec cette fois une seule vedette : Riddick Bowe. C'est déjà pas si mal, il est champion du monde en titre ! Tout le monde ne peut donc pas se le payer. Et malgré ce que l'on pourrait penser, cette cartouche ne m'a pas du tout déçu. Au contraire, j'avais du mal à m'en détacher, faisant sans cesse durer le plaisir en provoquant en "duel" un boxeur à chaque fois mieux classé que moi. Il faut dire que grâce à l'éditeur de champion, la progression ne s'arrête quasiment jamais ! Des combats, vous allez en faire, sans que ça ne lasse. Ou très peu. C'est pour cette raison que j'affirme que sur ce support, on n'a jamais fait mieux dans le genre.

TRAZOM



- Des sprites très bien dessinés.
- La possibilité de créer son propre boxeur.



- Peut devenir lassant pour un seul joueur...
- Attention les crampes !

- A deux, c'est le pied total !
- Ou le poing plutôt.

- Une seule star du ring, c'est pas bézef !



# IMPORT

## Super Nintendo

EDITEUR • NINTENDO

GENRE • SIMULATION  
SPORTIVE

TEXTE A L'ÉCRAN ET NOTICE  
EN ANGLAIS

DIFFICULTE • FACILE

NIVEAU DE DIFFICULTE • 3

NOMBRE DE JOUEURS • 1

(OU 2 SIMULTANÉMENT)

CONTINUES

4 SAUVEGARDES

GRAPHISME 16

ANIMATION 18

MANIABILITE 16

SON/BRUITAGE 14

# GLOBAL

## 86 %

VU CHEZ GAMES  
MASTER ET  
CONSOLE GAMES

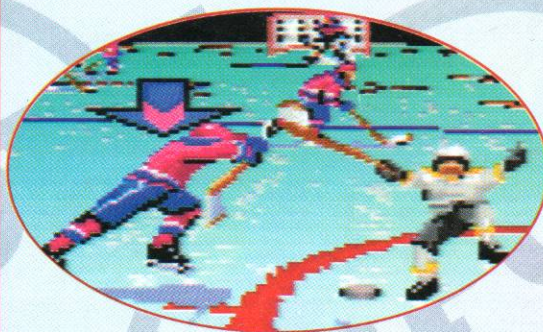
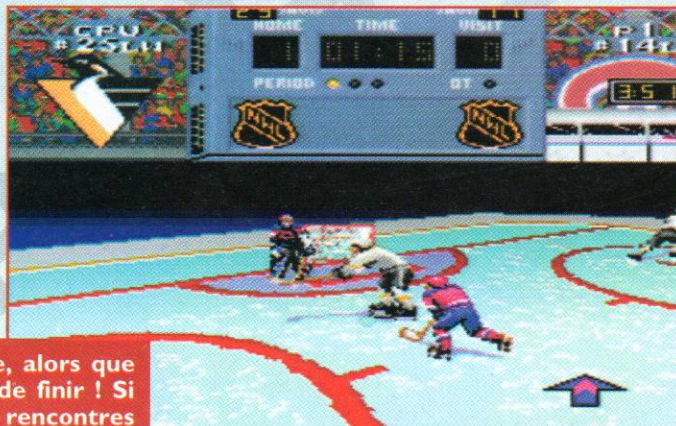
## LA GLACE EN MODE 7 ET ROTATIONS !

# STANLEY CUP



ne peut pas dire que la Super Nintendo (qu'elle soit US ou française) possède une très

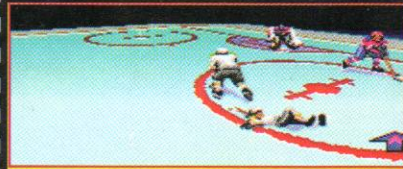
riche ludothèque de simulations de hockey sur glace. En dehors du NHL d'Electronic Arts, excellent par ailleurs, ce n'est franchement pas la foule. Mais cette fois Nintendo en personne met la main à la pâte pour un jeu exceptionnel qui pourrait bien vous faire aimer ce sport "number one" au Canada. Retrouvez les grandes équipes de la NHL, de Montréal à Pittsburg en passant par Québec, et partez conquérir la coupe Stanley. Tout est là pour que le spécialiste soit comblé et pour que le néophyte découvre un sport génial, pas assez connu en France pour le moment.



L'OFFENSIVE EST LANCÉE !



MAIS LA DÉFENSE  
VEILLE AU GRAIN,  
C'EST INCROYABLE !



OUOI, PERSONNE NE  
REPREND LE PALET ET LES  
PINGUINS DE PITTSBURG  
REPRENNENT LE DESSUS !



SEUL, FACE AU GARDIEN,  
VA-T-IL FEINTER OU TIRER ?



C'EST LE TIR ! ET LE  
BUT ! FANTASTIQUE !



LE GARDIEN, FOU DE RAGE,  
S'ATTAQUE AU JOUEUR DE  
PITTSBURG ! OUI AURAIT CRU  
QU'IL ÉTAIT PINGUINOPHONE.



Du hockey grand spectacle, alors que les J. O. viennent à peine de finir ! Si vous avez suivi les grandes rencontres du moment, vous prendrez un grand plaisir à faire jouer ces équipes de la NHL. Dommage que l'on ne trouve pas les noms des joueurs ! Ça fait toujours plaisir de retrouver les véritables noms des sportifs dans une simulation. Si vous aimez les rotations et le mode 7, venez donc un instant ici. Vous vous souvenez du jeu de basket appelé Dunkshot et rebaptisé en France World League Basket Ball ? Le système de jeu est le même. Afin de mieux suivre l'action, les rotations n'arrêtent pratiquement pas un seul instant ! Génial, sauf que si l'on reste le nez collé à l'écran, on est vite malade. Les règles du hockey sont évidemment présentes, et en match amical ou bien en ligue, c'est l'éclate totale. Un jeu de hockey grand spectacle qui donne envie de se jeter sur la glace !

TSR ☺



- Des rotations ça tourne !!!
- Les textes en français (ou presque).
- Un mode très bien géré.
- Les quatre sauvegardés.



- Malgré le logo NHL, les noms des joueurs ne sont pas présents.
- Ça tourne parfois trop. Malade... Burps !
- Un temps d'arrêt gênant pendant les rotations.

VERSION  
JAPONAISE

IMPORT

BETWEEN  
TWIN BEE..

Une fois n'est pas coutume, et les héros de la longue série de jeux nommée Twin Bee changent de registre. Passant du shoot'em up mignon au jeu de plate-forme tout aussi mignon, Konami innove, en voulant prouver qu'il ne fait pas que des retranscriptions de jeux Nes sur Super Nes. Juste un truc pour l'anecdote : c'est le 6e jeu portant le nom de Twin Bee ; en effet il y en a eu 2 en arcade (Twin Bee et Detana !! Twin Bee) 3 sur console Nes (Twin Bee 1, 2, 3) 1 sur Gameboy (Twin Bee) et un

Super Famicom

Pop'n

Twin Bee

RAINBOW  
BELL  
ADVENTURE



EDITEUR • KONAMI  
GENRE • PLATES-FORMES  
TEXTE A L'ÉCRAN ET NOTICE  
EN JAPONAIS  
DIFFICULTE • FACILE  
NIVEAU DE DIFFICULTE • 3  
NOMBRE DE JOUEURS  
1 OU 2 [ SIMULTANEMENT ]  
CONTINUES • INFINIS  
GRAPHISME 16  
ANIMATION 16  
MANIABILITE 17  
SON/BRUITAGE 15

GLOBAL  
88%



Twin Bee étant un jeu Konami, on peut s'attendre à un excellent jeu, puisque l'éditeur a une réputation d'enfer. Eh bien oui ! Le fait est que nous sommes en face d'un très bon jeu ; mais pas en face d'un giga-hit de la mort. Pourquoi donc, se demande le lecteur, se souvenant avec émotion d'un Castlevania 4 du même éditeur ? Tout simplement parce qu'il est évident que ce jeu reste, une fois de plus, pour un Twin Bee, beaucoup trop facile. C'est très joli, on est agréablement surpris par les diverses surprises que recèle ce jeu, mais les niveaux s'enchaînent à une vitesse déconcertante, et il est carrément impossible de ne pas finir le jeu en moins d'une semaine. C'est assez dommage, surtout au prix de la cartouche. Par contre, si vous pouvez jouer à deux personnes assez souvent, ce jeu devient un achat justifié ; le jeu à deux étant d'un fun légèrement planant.

GREG ☺



• Des situations variées et pleines de surprises.

• Une très bonne jouabilité, même à deux joueurs.

• A deux joueurs, c'est le délire assuré.



• Un jeu qui se termine trop rapidement.

• Mais alors vraiment rapidement.



Voilà ce que l'on peut appeler un type gênant. Bien gros, bien méchant, il n'aura de cesse de vous courir après tant que vous ne l'aurez pas détruit, avec vos armes; deux armes différentes, pour chaque personnage.

Bien entendu, tout comme dans Sonic 2 et 3, vous pouvez affronter votre meilleur copain.



Avec Twin Bee, voyez du pays. Les grands fonds marins n'ont plus de secrets pour vous, en particulier grâce à votre jolie lanterne, qui procure une visibilité à effets particuliers; que seule la SFC autorise.

VERSION  
JAPONAISE

IMPORT

Nec

ENCORE UNE MERVEILLE  
JAPONAISE !

# Emerald Dragon

Arrivés dans le temple,  
vous et votre ami tombez dans une trappe...



sont enfermées des brumes obscures, qui provoquent la mort des dragons. Pour éviter le danger, le peuple dragon s'exile sur une île, où la force noire ne doit jamais pouvoir parvenir... Vous êtes Atolshan, un jeune dragon (un dragonnet ?), réveillé un matin par vos congénères adultes, qui viennent vous montrer une épave de bateau. La seule rescapée du naufrage est une petite fille, Tamlin. Une solide amitié se crée entre vous deux, et vous grandissez ensemble, inséparables. Pourtant un jour...

...Où vous retrouvez Tamlin ! Après vous être transformés en dragon, vous sortez, heureux.

**D**ans un univers médiéval, vivent en parfaite harmonie humains et dragons. Malheureusement, un crétin s'amuse un jour à briser une boule de cristal, où



Bien d'autres combats et de nombreuses aventures attendent nos héros. Vont-ils réussir à tuer le dragon d'émeraude, et surtout à trouver le moyen d'arrêter la Force, qui anéantit tout les dragons ?

EDITEUR • NEC HOME  
ELECTRONICS  
GENRE • JEU DE ROLE  
DIFFICULTÉ • DIFFICILE  
NIVEAUX DE DIFFICULTÉ • 1  
NOMBRE DE JOUEURS • 1  
CONTINUES  
SAUVEGARDES  
GRAPHISME 17  
ANIMATION 15  
MANIABILITE 17  
SON/BRUITAGE 19

GLOBAL  
94%



Emerald Dragon

トルジャン L 2  
54/ 64  
ムリン L 2  
44/ 44  
バルム  
94/100



シャバに切りつけた  
56ポイントのダメージ  
シャバは倒れた



Un instant dramatique du jeu : Tamlin, arrivée à sa majorité, doit partir de ce monde qui n'est pas fait pour elle. Naturellement, vous vous aimez, et vous lui laissez une de vos cornes en souvenir.



Réalisant que Tamlin est ce que vous aimez le plus au monde, vous décidez de partir à la recherche d'un objet, qui vous permet de devenir un humain, afin de survivre à l'extérieur de l'île.



Entre-temps, le royaume où vit Tamlin est attaqué. Avant de se faire capturer, elle a le temps de souffler dans votre corde, afin de vous appeler à l'aide.



Bien entendu, vous allez encore me dire que je tombe facilement sous le charme des jeux de rôle en japonais, et je vous répondrai que vous avez raison ! Bien entendu, aussi, je ne suis pas le type à coller des 99 % sur les trucs

estampillés import, rassurez-vous. Faites-moi donc confiance quand je vous dis que ce jeu est un excellent, un extraordinaire jeu de rôle, original, très joli, avec lequel le risque de lassitude est inexistant. Alors oui ! Si vous êtes amoureux d'animations japonaises et de scénarios à rebondissements multiples, procurez-vous ce jeu de rôle, qui promet vraiment énormément d'heures de jeu intense. Voilà, que dire de plus, sinon que l'on pourra profiter de nettes améliorations, avec l'Arcade card system, et surtout d'options supplémentaires, grâce au paddle à six boutons. Et oui, Nec ne laisse pas tomber ses clients !

GREG



- Un scénario béton et original.
- Des scènes

- animées excellentes.
- Des combats vraiment "rôles".



- Bouffe énormément de place-mémoire sauvegarde.

- En japonais, ce qui en rebute pas mal.

PROMO SUR LES ACCESSOIRES JUSQU'À - 50%



# ULTIMA *games*

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

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

**ULTIMA - TURIN**  
21, rue Turin  
PARIS 75008  
Tél. : 42 94 97 14  
Métro : Turin/Rome/Liège

1ère chaîne de magasins de jeux vidéo neuf et d'occasion en France !!!

NINTENDO

**DYNA - 1**



**69 F**

Joypad ergonomique avec toutes les fonctions, ralenti, tir automatique, géniales.

**AD - 29**



**69 F**

Adaptateur universel pour jeux Jap ou US, fait pour toutes consoles.

**ACTION REPLAY**  
Dernière version V 2.0



**349 F**

Adaptateur universel, vie infinie, énergie,...

**PRO 5**



**249 F**

Joystick d'arcade compatible Super Nintendo et Megadrive, on se croirait sur une base.

**X TERMINATOR**



**299 F**

Adaptateur universel, vie infinie, énergie, codes.

MEGADRIVE

**ADAPTATEUR UNIVERSEL**



**99 F**

Adapte les jeux USA 60 Hz sur les consoles Françaises.

**ALIMENTATION**



**99 F**

Alimentation pour Megadrive US, Jap, Française et Game Gear

**FIGHTER II**



**119 F**

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

**CDX**



**349 F**

Dernière version : Permet d'utiliser les jeux Mega CD jap, US, sur votre Mega CD française ou inverse.

**PRO 2**



**69 F**

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

## MEGADRIVE

- PRO 1 : Joystick arcade ..... **149 F**
- PRO 4 : Joypad 6 boutons..... **99 F**
- PRO 5 : Joystick professionnel .... **249 F**
- ASCII Pad : Joypad transparent **129 F**
- ASII Pad : Programmable..... **169 F**
- Game adaptateur :**
- Adaptateur pour jeux Jap et US..... **49 F**
- Adaptateur 60 Htz :**
- Pour jeux Jap et US ..... **99 F**
- Adaptateur universel :**
- Pour console Jap adapte les jeux français et US ..... **290 F**
- Câble péritel :**
- Pour console Française ..... **149 F**
- Pour console Jap/US..... **149 F**
- Câble pour moniteur :** ..... **249 F**
- Câble pour moniteur Amstrad : .... **199 F**
- Rallonge joystick 2 m : ..... **69 F**
- Adaptateur 4 joueurs Sega : **190 F**
- Adaptateur 4 joueurs Electronique art ..... **290 F**

## SUPER NINTENDO

- Manette originale : ..... **149 F**
- SUPER 4 : Joypad 6 boutons ..... **99 F**
- ASCII Pad : ..... **149 F**
- Joypad transparent : ..... **129 F**
- Manette programmable : ..... **299 F**
- **Adaptateur pour jeux Jap/US :**
- Pour console Française ..... **69 F**
- **Adaptateur Jap/US :**
- Pour console Jap/US ..... **49 F**
- **Câble péritel :**
- Pour console Française ..... **149 F**
- Pour console Famicom/SNES..... **149 F**
- **Câble pour moniteur :** ..... **249 F**
- **Câble pour moniteur Amstrad :** .... **199 F**
- **Alimentation :**
- Pour console Française ..... **149 F**
- Pour Famicom..... **149 F**
- Pour SNES..... **149 F**

**Livraison sous 48 H Express**

## GAME GEAR

- Manette originale **149 F**
- Loupe grossissante **69 F**
- Master Gear : Pour mettre vos jeux Master System **69 F**
- Housse waterproof **199 F**

## GAME BOY

- Alimentation **99 F**
- Câble 2 joueurs **49 F**
- Loupe lumière **69 F**
- Ecran **49 F**

## NEO GEO

- 2ème manette **449 F**
- Alimentation **249 F**
- Memory card **199 F**
- Câble péritel **149 F**

## NEC

- Joystick professionnel **149 F**
- Joypad d'origine **149 F**

## LYNX

- Alimentation **149 F**
- Par soleil **99 F**
- Câble 2 joueurs **99 F**
- Câble allume cigare **199 F**

## AMIGA CD32

- Carte FMV **1690 F**
- Joypad **169 F**

## JAGUAR

- Joypad **290 F**

## 1 BON D'ÉCHANGE DE JEU VIDÉO GRATUIT

**Si vous possédez un jeu complet sur une des consoles suivantes : MEGADRIVE, SUPER NINTENDO, GAME BOY, GAME GEAR, LYNX, NEC, NES, MASTERSYSTEM, MEGA CD**  
**Muni de ce bon, vous effectuerez un échange de jeu GRATUITEMENT.**

Cette opération est limitée au mois de mars.



# ULTIMA games

1ère chaine de magasins  
de jeux vidéo neuf et  
d'occasion en France !!!

## SUPER NINTENDO

- PER NINTENDO Fr complète ..... 690 F
- CADEAU : 2ème manette
- Jeux français PROMO :
- PILOT WING / F-ZERO / R-TYPE ..... 199 F
- Jeux US PROMO :
- CONTRAT / CYBERNATOR / NBA ALL STAR ..... 199 F
- Jeux Jap PROMO :
- FINAL FIGHT II / BATMAN ..... 179 F
- DBZ ..... 299 F

## MEGADRIVE

- MEGADRIVE II complète + CADEAU : 2ème manette ..... 690 F
- Jeux français et US à partir de 79 F

### MODIFICATION

Console MEGADRIVE OU SUPERNINTENDO Française,  
Japonaise ou US, pour passer tous les jeux de tous les pays,  
votre console sera switchable 50/60 Hz 290 F

Pour tout achat d'un jeu neuf SUPERNINTENDO  
ou MEGADRIVE, hors promo, nous vous  
offrons un adaptateur pour permettre  
d'utiliser les jeux américains et japonais

## 3 DO

- DO NTSC + JEUX ..... 5290 F
- DO PAL + JEUX ..... 5690 F
- Plus les jeux dispos

## CD 32 AMIGA

- CD 32 + 2 JEUX + CADEAU UN 3ème jeu ..... 2490 F
- Plus les jeux dispos

## NEO GEO

- NEO GEO ..... 1990 F
- NEO GEO + 1 JEU ..... 2490 F
- WORLD HEROES II ..... 1190 F

Toutes les nouveautés  
Françaises, Américaines  
et Japonaises sont  
disponibles dans toutes  
les boutiques ULTIMA  
aux meilleurs prix.

## TELEPHONEZ NOUS

### PROMO EXCEPTIONNELLE

Pour tout achat de  
4 jeux neufs ou  
d'occasion sur  
MEGADRIVE,  
SUPER NINTENDO,  
GAME BOY, GAME  
GEAR, LYNX, MASTER  
SYSTEM, NES sur une  
période d'1 an,  
nous vous offrons  
gratuitement un jeu de  
votre choix.

\* Pour les boutiques de provinces tél.

\* Sélection ULTIMA

## OCCASION

### ACHAT

Nous achetons COMPTANT ou en bon  
d'échange vos jeux et consoles au PLUS  
HAUT COURS du marché.

Exemple matériel :

- Mégadrive complète : ..... 400 F
- SNIN : ..... 500 F
- NEO GEO : ..... 1000 F

Exemples jeux :

- MEGADRIVE : GUNSTAR HEROES, SF2',  
SHINNING FORCE : ..... 200 F
- F1, FIFA, LANDSTALKER : ..... 250 F
- SNIN : SECRET OF MANA, LUFIA,  
MEGAMAN X, DBZ3, GEOMAN FIGHT 2,  
R TYPE 3 : ..... 300 F

### NOUVEAU !!!

Nous rachetons et échangeons déjà sur les  
supports de demain en CD-ROM : AMIGA CD32,  
3DO, CD-I, MEGA CD II, SUPER CD ROM2 ...

## VENTE

Toutes nos consoles d'occasion sont **GARANTIES**

- MEGADRIVE Fr + 1 Pad  
+ 1 jeu au choix\* ..... 499 F
- SNIN Fr + 1 Pad + 1 jeu au choix\* ..... 699 F
- NEO GEO + 1 manette  
+ 1 jeu au choix\* ..... 1799 F
- GAME GEAR ..... 399 F
- GAME BOY ..... 199 F

DE NOMBREUSES PROMOTIONS  
DISPONIBLES TOUS LES JOURS,  
SOYEZ LES PREMIERS A EN PROFITER

### ULTIMA Boutiques Province

Commune	Gal. Com. Continent	Tél. :
Amboise	"Le Fourchene"	56000.....Tél. : 97 63 83 90
Angoulême	11, avenue Pierre Semard	26000.....Tél. : 75 81 56 47
Arles	127 bis, rue Louis Thiers	17300.....Tél. : 46 99 81 25
Aurillac	26, rue de la Palud	13001.....Tél. : 91 33 24 25
Belfort	13, rue de Hugwald	68000.....Tél. : 89 66 37 37
Bordeaux	2, rue Lafayette	66000.....Tél. : 68 56 76 20
Brest	97, avenue Grammont	37000.....Tél. : 47 64 51 51
Bugary	3, rue St François	20200.....Tél. : 95 31 68 70
Caen	14, avenue Maupassant	06160.....Tél. : 93 61 10 21
Caillac	40, cours Sextius	13100.....Tél. : 42 27 59 45
Caillac	4, rue des Greffes	30000.....Tél. : 66 76 16 16
Caillac	48, rue Beauvoir	41000.....Tél. : 54 74 44 53
Caillac	4, rue des Bergers	38000.....Tél. : 76 42 13 33
Caillac	8, place du Chai	22000.....Tél. : 96 62 34 37
Caillac	23, rue Méditerranée	20100.....Tél. : 95 22 25 54

Revendeurs rejoignez notre groupement, téléphonez au 43 55 72 77

### BON DE COMMANDE à renvoyer uniquement à notre agence ULTIMA,

5 Bd Voltaire, 75011 PARIS - Tél. : (1) 43 38 96 31 - Fax : (1) 43 38 11 86 pour la VPC demander Thierry

Nom ..... Prénom .....

Adresse complète : .....

Tél. (obligatoire) : .....

PRODUIT	PRIX	MONTANT
FRAIS D'ENVOI	•	

PORT : MATERIEL 100 F, LOGICIEL 25 F

CHEQUE  CARTE BLEUE

DATE D'EXP. ....

DATE.....SIGNATURE

\* Les prix et promotions peuvent varier selon les agences.







# LES ASTUCES DE TONTON STEPHANE

super nintendo

## COBAYE

Pour avoir des infinies, entrez le code 7E017503.

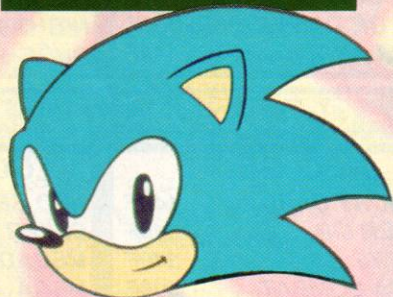


super famicom

## SUPER DOUBLE DRAGON

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir les vies infinies, il suffit d'entrer le code "7E00 DC06".

Mafi Hamza



mega cd

## SONIC CD

Pour obtenir le "Select Stage", sur la page de présentation, faites Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite et bouton B.

super famicom

## DRAGON BALL Z II ACTION GAME

Pour jouer avec deux personnages en plus, faites avec la manette: Haut, X, Bas, B, L, Y, R, A lorsque les deux poings volent vers la base dans les nuages.

megadrive

## FATAL FURY

Pour se battre en étant le "Geese Howard", le dernier combattant du jeu, dès le départ, prenez le mode "Versus" (Vs Game Start) et appuyez tout en maintenant le direction gauche. A ce moment là, validez en appuyant Start. Toujours en maintenant la direction gauche, mettez le curseur sur "1P VS 2P" ou "1P VS COM" puis validez.

Didier Fontaine



super famicom

## POCKY AND ROCKY

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir les vies infinies pour le joueur 1, entrez le code "7E006A03".

- Pour choisir le nombre de vie au départ pour le joueur 1, code "7E006A0x".

Le "x" représente le nombre de vies et il suffit de le remplacer par une valeur hexadécimale comprise entre "1" et "F".

- Pour avoir les vies infinies pour le joueur 2, code "7E006B03".

- Pour choisir le nombre de vie au départ pour le joueur 2, code "7E006B0x". Le "x" représente le nombre de vie et il suffit de le remplacer par une valeur hexadécimale comprise entre "1" et "F".

- Pour avoir l'énergie infinie pour le joueur 1, code "7E006808".

- Pour avoir l'énergie infinie pour le joueur 2, code "7E006908".

- Pour avoir les bombes infinies pour le joueur 1, code "7E006603".

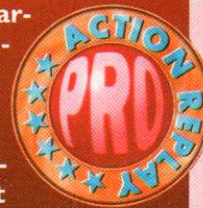
- Pour avoir les bombes infinies pour le joueur 2, code "7E006703".

- Pour avoir le bouclier magique pour le joueur 1, code "7E00E402".

- Pour avoir le bouclier magique pour le joueur 2, code "7E00E502".

- Pour avoir le temps infini, code "7E0F1201".

Marc Verbruggen



megadrive

## FATAL FURY

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir les vies infinies, il suffit d'entrer le code "FF005A003". Pour avoir l'énergie infinie, code "FFD8160058". Pour avoir le temps infini, code "FF00BF0060".

Ludovic Sancier

Vous aussi, envoyez-nous vos plans, aides, trucs, astuces, solutions. Vous pouvez gagner 50F par truc, et une cartouche de jeu pour un plan ou une solution ! Un truc qui permet d'avoir des vies illimitées, de l'énergie infinie, de sauter des tableaux : vous touchez un chèque de 50F si nous le publions. Le plan d'un jeu (complet) ou une solution complète : vous gagnez une cartouche de jeu pour votre console. Vous pouvez aussi envoyer vos aides et conseils : c'est pas payé, mais ça fait toujours plaisir aux autres.

Attention : vous devez avoir trouvé vous-même ces trucs. Inutile de les recopier dans la doc du jeu ou dans des journaux, même étrangers, nous sommes très vigilants !

## JOYPAD

Trucs/Astuces

103, bd Mac Donald  
75019 PARIS

Comme on dit chez nous, en mars les giboulées de tips se font nombreuses et violentes. Votre serviteur, Steph "macho macho man" vous a concocté tout plein de pages en couleurs qui vont vous faire oublier la pluie qui tombe. Voilà, pour une fois qu'un testeur vient dans la rubrique tips, c'est Venise, non? Alors je dis bonjour aux autres testeurs et je vous laisse avec DBZ II, Landstalker et autres Mortal Kombat, ah ce Steph, quel tueur (et quel cuisot, le roi de la paella minimum).

Olivier

(Le MC Solar de la redac qui rentre dans le bar et commande un indien, scalpe la mousse et repose le verre sur le zinc (STEF))



super famicom

### ERIC CANTONA FOOTBALL

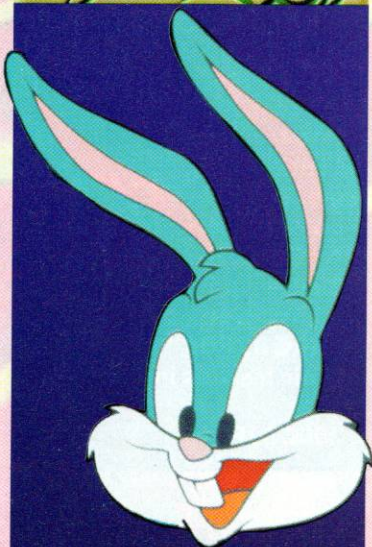
Voici le moyen d'utiliser l'équipe "RAGE". Mettez l'option musicale sur "OFF". Allez dans "MODIF EQUIP" et choisissez une équipe puis "RESTORE TEAM". Remettez l'option musicale sur "ON". Et voilà, l'équipe "RAGE" est apparue.

super famicom

### SUPER MARIO ALL STARS

Allez au monde 1-3, trouvez le gros bloc blanc (il se trouve vers la fin du niveau), montez dessus et poussez la manette vers le bas, vous vous trouverez dans la maison de Toad. Prenez le sifflet. Après être sorti du niveau, sauvez et quittez. Répétez ainsi la manip trois fois de suite pour obtenir les 3 sifflets magiques.

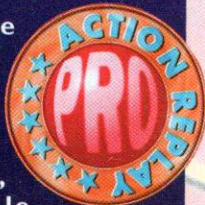
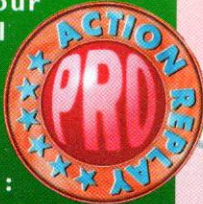
game boy



### TINY TOONS BAB'S BIG BREAK

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir les vies infinies, entrez le code "0102C3C9". Pour avoir l'énergie infinie, entrez le code "0102F0C9". Pour avoir les armes infinies pour Buster, entrez le code "0103F1C9". Pour avoir les armes infinies pour Plucky, entrez le code "0103F2C9". Pour avoir les armes infinies pour Hamton, entrez le code "0103F3C9".

Sylvain Mozzatti



super famicom

### DRAGON BALL Z II ACTION GAME

Quelques codes Action Replay pour Dragon Ball Z Action Game 2: Invulnérabilité pour le joueur 1: 7E00562C8 ou 7E0562B7. Pour le joueur 2: 7E0662C8. Garde automatique pour le joueur 1: 7E05DIFF avec 7205D3FF. Énergie infinie pour le joueur 1: 7E0564C8. Le joueur 1 ne peut plus bouger: 7E056490.

# EPILEPTIK

## SNES/SNIN/SFC

- HUMAN GP II 589 F
- SECRET OF MANA 549 F
- R-TYPE 589 F
- NBA JAM TEL
- STUNT RACE FX TEL
- BUGS BUNNY 529 F
- MEGAMAN 529 F

## 3DO

- CONSOLE PAL 5990 F
- CONSOLE NTSC 4990 F
- TOUTES LES NEWS!...
- OUT OF THIS WORLD
- MICRO COSM
- JOHN MADDEN
- SUPER WING COMMANDER
- STAR TREK
- TWISTED GAME SHOW

## LES OKAZS

- ALIEN 3 299 F
- SOULBLAZER 249 F
- SUPER TENNIS 199 F
- ROYAL RUMBLE 299 F
- STAR FOX 199 F
- OUT OF THIS W. 199 F
- S. FIGHTER 2 T 299 F
- ADDAM'S FAMILY 199 F
- POP & TWIN BEE 329 F
- TINY TOON 299 F
- SUPER NIN 599 F

## JAGUAR

- CONSOLE 1790 F
- CRASHMEN GALAXY 399 F
- RAIDEN 399 F

## NEO-GEO

- CONSOLE 1790 F
- ROBOT ARMY 649 F
- ART OF FIGHTING 890 F
- WORLD HEROES 2 990 F
- SIDE KICKS 990 F

## MEGADRIVE

- ETERNAL CHAMP 499 F
- LANDSTALKER 429 F
- SONIC 3 529 F
- VIRTUA. R TEL
- ART OF FIGHTING TEL
- NBA JAM TEL

- POSTERS DBZ... a partir de 35 F
- CARTES PLASTIFIEES
- FIGURINES DBZ... a partir de 120 F
- PUZZLES 500 et 1000 pieces
- TEE SHIRTS

## LES OKAZS

- MORTAL K. 299 F
- SONIC SPINBALL 299 F
- JURASSIK P. 299 F
- TINY TOON 299 F
- ROCKET KNIGHT 329 F
- STREET F. 399 F
- MONACO GP 199 F
- COOL SPOT 299 F
- STREET OF RAGE 2 199 F
- ECO THE DOLPHIN 249 F
- TAZ MANIA 129 F
- MEGADRIVE 549 F

## NOUS RACHETONS LES CONSOLES S. NINTENDO ENDOMMAGEES

ATTENTION, CES OFFRES SONT A TOUT MOMENT REVISABLES SANS PREAVIS ET DANS LA LIMITE DE NOS STOCKS. (NON NGR, VOUS AUREZ BEAU CHERCHER CETTE PUB NE CONTIENT AUCUNE VANNE.)

BON DE COMMANDE A RETOURNER A: EPILEPTIK, 45 BOULEVARD MURAT 75016 PARIS TELEPHONE: 40 71 04 04 FAX: 40 71 05 00

CONSOLES - JEUX	PRIX	
<b>TOTAL A PAYER PLUS 30F DE PORT</b>		
Nom:	Prenom:	Telephone:
Adresse:	C.P.:	Ville:
Paielement:	C.B. N°:	Date d'expiration:
		Signature:

# LES ASTUCES DE TONTON STÉPHANE

## 3615

Pour avoir des tas de tips pour tous les jeux sur toutes les machines, il suffit de taper 3615 JOYPAD.

super famicom



## FINAL FIGHT 2

Pour jouer a deux avec le même personnage, attendez que l'écran titre apparaisse, puis faites: **BAS, BAS, HAUT, HAUT, DROITE, GAUCHE, DROITE, GAUCHE**, puis L et R simultanément. Si le code est bien effectué, l'écran noir de la page de présentation va virer au bleu!

game boy

## FISH DUDE

Voici tous les codes...  
Niveau A, Stage 1 : BZ  
Stage 2 : ZP  
Stage 3 : LK  
Niveau B, Stage 1 : YU  
Stage 2 : DA  
Stage 3 : MU  
Niveau C, Stage 1 : TY  
Stage 2 : FO  
Stage 3 : SE  
Niveau 2, Stage 1 : BZ  
Stage 2 : EJ  
Stage 3 : LK  
Niveau 3, Stage 1 : WA  
Stage 2 : NR  
Stage 3 : GI

Marie Aubailly

super famicom

## ALIEN VS PREDATOR

Allez au menu option, et avec la deuxième manette faites L, R, X, A puis START sur la première manette. Vous voici au LEVEL SELECT!

megadrive

## COOL SPOT

Voici l'ultime code pour le debug screen de Cool Spot: Allez dans le menu option, puis faites A, A, B, B, C, C, C, C, B, B, A, A, A, A, B, B, C, C, à vous la totale!!

game gear



## JUNGLE BOOK

Pour avoir l'énergie infinie, avec une cartouche Action Replay, il suffit d'entrer le code "00C82F06". Et pour avoir les vies infinies, entrez le code "00C82E04".

super famicom

## ADDAMS FAMILY 2

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir l'énergie infinie, entrez le code "7E009503".

-Et pour avoir les vies infinies, code "7E004D05".

Au niveau de la salle de bain, pour ne pas avoir à faire les niveaux 3, 4, 5 et 6, au deuxième niveau, sautez à gauche, là où il y a une brèche dans le mur. Montez un peu et vous trouverez une porte, c'est celle du niveau 7 de la salle de bain.

Stefan Praszalowicz

super famicom

## BULL VS BLAZERS

Avec une cartouche Action Replay, pour que le score de l'équipe adverse reste toujours nul, il suffit d'entrer le code "7E055A00".

mega cd

## ROAD AVENGER

Pour avoir le "Select Stage", allez dans le menu des options en appuyant sur Haut, appuyez sept fois sur le bouton A. Ensuite, appuyez sur Start, commencez une partie et choisissez votre niveau de départ.

Pierre Vidal



game boy

## MEGAMAN II

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir les vies infinies, il suffit d'entrer le code "0102E8CF".

Sylvain Mozzatti





megadrive

## MORTAL KOMBAT

Pour commencer le combat directement avec GORO faites: BN9A-CAG2. Et pour commencer le match directement avec SHANG TSUNG: BT9A-CAG2



mega cd

## BATMAN RETURNS

Dans le tableau des options, changez le "GAME TYPE" en "DRIVING ONLY". Puis, faites Gauche et B. Positionnez-vous sur l'option "DIFFICULTY" et faites Gauche et B. Faites cela jusqu'à la dernière option du bas. Ensuite, refaites la même chose en remontant pour chaque options jusqu'à "GAME TYPE". Une petite sonnerie indique que le code a fonctionné. Il suffit alors de mettre la pause et de presser sur C pour passer au niveau suivant.

Jérôme Graziani

super famicom

## GOOF TROOP

Niveau 1 :  
BANANE  
DIAMANT ROSE  
CERISE  
BANANE  
CERISE  
Niveau 2 :  
CERISE  
DIAMANT ROSE  
DIAMANT VERT  
CERISE  
BANANE  
Niveau 3 :  
DIAMANT ROSE  
CERISE  
DIAMANT VERT  
DIAMANT VERT  
DIAMANT ROSE  
Niveau 4 :  
BANANE  
CERISE  
DIAMANT VERT  
DIAMANT ROSE  
BANANE

Alain Bougeault

super famicom

## ROCK'N'ROLL RACING

Voici un code qui vous mènera directement au dernier niveau, en division A, avec la voiture la plus puissante, tous les équipements et en mode "Warrior". CB48 OLG9 5TJ!

Frédéric Chrétien

lynx

## BASKET BRAWL

Toujours des codes...  
Niveau 1 - 1 : AAAA  
Niveau 1 - 2 : SUQB  
Niveau 1 - 3 : MMCC  
Niveau 2 - 1 : QQAD  
Niveau 2 - 2 : RMUJ  
Niveau 2 - 3 : TEXF  
Niveau 3 - 1 : AQQG  
Niveau 3 - 2 : QECH  
Niveau 3 - 3 : RIUI  
Niveau 4 - 1 : QAAZ  
Niveau 4 - 2 : AAC2  
Niveau 4 - 3 : QEG3  
Niveau 5 - 1 : AAQ4  
Niveau 5 - 2 : RBQ6  
Niveau 5 - 3 : EGQ7

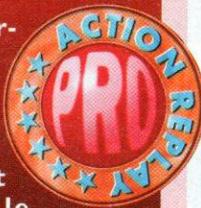
megadrive



## SHADOW DANCER

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir les vies infinies, il suffit d'entrer le code "FF13DE0004".

Ludovic Sancier



megadrive

## STREETS OF RAGE II

Avec une cartouche Action Replay, pour avoir les vies infinies pour le premier joueur, entrez le code "FFEF830002". Pour avoir les vies infinies pour le deuxième joueur, entrez le code "FFF0830002". Pour avoir l'énergie infinie pour le premier joueur, entrez le code "FFFA90068". Pour avoir l'énergie infinie pour le deuxième joueur, entrez le code "FFF0A90068". Pour avoir le temps infini, entrez le code "FFC3C0098".

Ludovic Sancier



## BEST GAMES

VENTE		ECHANGE	
98 RUE OBERKAMPF		75011 PARIS	
TEL: (16) 48.07.21.08		FAX: (16) 48.07.13.54	
metro les plus proches : PARMENTIER ou SAINT MAUR			
GAME BOY	SUPER NES	SUPER FAMICOM	
ZELDA 269.00 F	ALADIN 399.00 F	DRAGON BALL Z 660.00 F	
FELIX 269.00 F	SECRET OF MANA 549.00 F	STREET F 2 TURBO 495.00 F	
NIGEL MANSEL 269.00 F	NBA JAM TEL	MARIO ALL STAR 349.00 F	
DARKWING DUCK 269.00 F	SENSIBLE SOCCER 499.00 F	SOCCER KID 560.00 F	
MARIO LAND 2 269.00 F	TMNT FIGHTER 499.00 F	BATMAN RETUR 299.00 F	
EMPIRE CONTRE 269.00 F	MISTER NUTZ 475.00 F	BASEBALL 2 299.00 F	
MORTAL KOMBAT 269.00 F	DAFFI DUCK 479.00 F	WORLD HEROES 489.00 F	
MEGADRIVE	HOOK 449.00 F <td>BASTARD 599.00 F</td> <td></td>	BASTARD 599.00 F	
TMNT FIGHTER 449.00 F	MORTAL COMBAT 475.00 F	FATAL FURY 2 599.00 F	
ROBOCOP VS 395.00 F	FLACH BACK 475.00 F	ART OF FIGHTING 549.00 F	
STREET F 2 495.00 F	ASTERIX 449.00 F	STAR WARS 2 549.00 F	
COOL SPOT 395.00 F	GOOF TROP 499.00 F	MORTAL COMBAT 449.00 F	
SHINOBI 3 395.00 F	COOL SPOT 449.00 F	ST BASKET BALL TEL	
ALADDIN 395.00 F	F1 POLE POSITION 499.00 F	GAME GEAR	
FIFA INTERNAT 429.00 F	ACCESSOIRE		CHUCK ROCK 2 299.00 F
ETERNAL CHAMP 499.00 F	X TERMINATOR 249.00 F	ASTERIX 299.00 F	
TERMINATOR 395.00 F	GAME ADAPTOR MC 75.00 F	HOOK 299.00 F	
LIVRE JUNGLE 395.00 F	CONSOLE MEGADRIVE II	PUGGSY 299.00 F	
SPIDERMAN 395.00 F	AVEC 2 MANETTES	SONIC CHAOS 299.00 F	
MORTAL KOMBAT 490.00 F	+ 1 JEU 995.00 F	ULTIMA SOCCER 299.00 F	
HOOK 395.00 F	NEW MEGA KEY 190.00 F	COOL SPOT 299.00 F	

BON DE COMMANDE à RETOURNER à BEST GAMES

TITRES DES JEUX ET DESIGNATION DE LA CONSOLE	PRIX
Frais de port:30 F Console:60 F Contre remboursement:30 F TOTAL	
Je règle par chèque <input type="checkbox"/> mandat <input type="checkbox"/> contre remboursement <input type="checkbox"/>	
Signature : (des parents pour les mineurs) carte bleu N°...../.....	
Date d'expiration:...../.....	
Nom: Prénom: .....	
Adresse: .....	
Code postal: .....	Ville: .....
Tel: .....	

# LANDSTALKER

## SUR MEGADRIVE: LES CODES ACTION REPLAY ET LA SOLUCE !



Avec une cartouche Action Replay pour être invincible, il suffit d'entrer le code "FF543E0006". Pour avoir la dernière épée, entrez le code "FF10420009". Pour avoir la dernière armure, entrez le code "FF10460007". Pour avoir la dernière paire de bottes, code "FF10440013". Pour avoir le dernier anneau, code "FF10480015". Pour avoir les herbes de vie infinies code "FF104E0002". Pour avoir l'herbe et la statue de pierre, code "FF10490099". Pour avoir la bouteille et la statue d'or, code "FF104A0099". Pour avoir la carte postale et le parchemin, code "FF104B0099". Pour avoir le ruban bleu et la médaille, code "FF104C0099". Pour avoir la lanterne et l'oignon, code "FF104D0099". Pour avoir le pot de miel, code "FF104E0099". Pour avoir le cristal et le bracelet, code "FF104F0099". Pour avoir l'ocarina, code "FF10500002". Pour avoir le livre, code "FF10520002". Pour avoir l'opale rouge et le dessin, code "FF10540099". Pour avoir la cloche et la cloche de verre, code "FF10560099". Pour avoir la fée et la tête du monstre, code "FF10580099". Pour avoir le déguisement et le pendentif, code "FF105B0099". Pour avoir le bouclier, code "FF10530099". Pour avoir la bille et l'opale bleue, code "FF10550099". Pour avoir la fleur et le tronc d'arbre, code "FF10570099". Pour avoir les clefs et la pochette, code "FF10590099". Pour avoir le casque ailé, code "FF105A0099". Pour avoir les deux pendentifs, code "FF105C0099".

Mallory Mansard

### AND NOW...

#### PREMIER VILLAGE

Parlez à tous les habitants du village. Montez sur la tête du garde devant l'entrée et quand vous êtes près de la statue, au milieu de la place, sautez sur la statue. Un coffre apparaîtra. Sortez du village, prenez le chemin qui mène à la caverne ennemie. Faites toutes les salles. Vous devez arriver à un vieillard avec des coffres. Parlez lui, il vous donnera un objet et réparera le pont de bois à l'extérieur qui vous permettra d'aller au deuxième village.

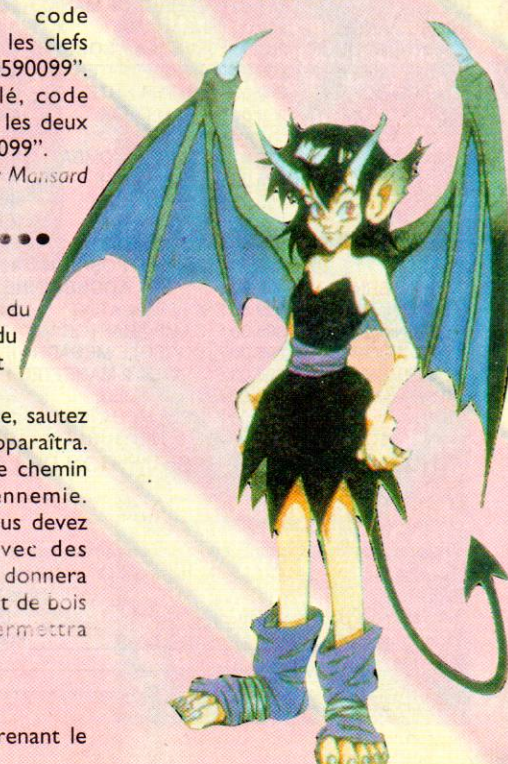
#### DEUXIÈME VILLAGE

Au deuxième village, en prenant le

chemin secret à travers les arbres sur le côté droit du village, vous assisterez à l'enlèvement d'un villageois. Une fois la scène terminée, pénétrez dans le deuxième village, parlez à tous ses habitants. Prenez la statuette à tête de diable qui se trouve sur une étagère dans la dernière case en haut et en face de la case des sauvegardes. Rejoignez alors le château ennemi par le chemin à la sortie du deuxième village. On y accède par une route avec des passerelles un peu détruites qui surplombent les marais. Sélectionnez dans le tableau des objets la statuette que vous avez prise au deuxième village et utilisez-la devant l'entrée du château ennemi pour qu'une entrée apparaisse. Faites toutes les salles du château et délivrez le villageois qui avait été enlevé. Retournez au deuxième village, parlez à tout le monde, ensuite retournez au premier village et parlez au chef qui vous remettra un objet (une pierre rouge) qui vous donnera accès au troisième village dont l'entrée était bloquée par des rochers. Ces rochers seront enlevés par deux femmes habillées en rose.

#### TROISIÈME VILLAGE

Parlez absolument à tous les villageois ce qui vous permettra d'accéder à un radeau. Prenez-le. Il vous mènera à une caverne ennemie. Faites-en toutes les salles. Dans la pièce où se trouve la statue ailée, il conviendra de la pousser pour avoir accès à d'autres salles.



#### QUATRIÈME VILLAGE

Après le troisième village, prenez le chemin qui conduit à deux gros arbres. Entrez dans celui du bas et combattez le soldat en blanc qui se trouve au sommet de l'arbre. Retournez au troisième village. Questionnez le vieillard dans le phare et répondez affirmativement à sa question. Allez ensuite à la maison en haut à droite du troisième village et questionnez le vieillard qui s'y trouve, il vous donnera un objet et cent pièces d'or. Retournez alors à la porte du quatrième village avec au moins deux cents pièces d'or en poche et les gardes vous laisseront passer. A l'intérieur du quatrième village, parlez à tous les villageois, entrez dans toutes les maisons, puis entrez dans la maison de la voyante lorsqu'elle est toute seule. Parlez lui, vous serez alors transformé en garçon brun. Sortez, allez ensuite à l'auberge à deux étages et parlez à l'hôtelier. Une des sœurs jumelles qui gardent l'escalier s'écarte et vous permet de la suivre à l'étage. Vous entrez dans une pièce et une petite fée vous redonne votre apparence initiale. Vous ressortez et un chevalier rouge apparaît dans le couloir et il vous pousse dans la deuxième salle. La porte se referme et vous vous battez avec lui et il s'en ira. Vous pouvez maintenant pénétrer à l'intérieur du château du village. A l'intérieur du château, un vieillard vous accompagnera jusqu'au roi qui s'en va peu après. Puis, une servante arrive qui vous amène à l'étage. Visitez toutes les salles du château accessibles car certains passages sont bloqués par des personnages. Une fois que vous les aurez tous questionnés, retournez à la salle des banquets qui était précédemment interdite d'accès par une servante. Trois servantes, un vieillard, deux soldats, un homme-aigle et le roi s'y trouvent. Il vous pose une question à laquelle vous devez répondre de façon négative. Un petit garçon se met alors au piano pour jouer, puis le roi s'en va avec les servantes. Visitez alors de nouveau toutes les pièces. Sortez du château par la porte latérale et montez sur le petit arbuste vert. Une fée apparaît et un ruban violet descend. Sortez défini-



tivement du château. Le passage vous est à nouveau interdit par les gardes de l'entrée. Allez à la maison avec une pancarte représentant un pichet. Interrogez le monsieur qui dort et répondez-lui de façon affirmative. Il vous donnera une médaille. Allez alors à la maison près de l'église. Descendez dans les cellules et éteignez les torches dans les vasques de la façon suivante...  
 Cellule 1 : Parlez à la momie.  
 Cellule 2 : Tuez les bulles blanches, roses et dorées dans cet ordre.  
 Cellule 3 : Lire l'inscription marron et attendre.  
 Cellule 4 : Prendre l'escalier invisible en bas à droite de la cellule.  
 Cellule 5 : Tuez le squelette doré.  
 Cellule 6 : Montez grâce à la cagelette sur la plate-forme puis entrez dans le mur à droite de la première lampe.  
 Cellule 7 : Faites apparaître les coffres et attendez.  
 Cellule 8 : Tuez les ennemis grâce à l'interrupteur.  
 Cellule 9 : Tuez l'ennemi avec la grosse boule.  
 Une fois toutes les torches éteintes, allez au radeau. La momie apparaît et demande si vous voulez traverser, répondez de façon affirmative. Elle vous amène de l'autre côté du bassin où se trouvent des salles avec des ennemis. Faites toutes les salles et vous obtiendrez un objet. Repartez avec le radeau mais vous ne pourrez plus jamais le reprendre par la suite. Ressortez du quatrième village, allez au donjon bleu où il y avait une tornade jaune qui empêchait d'y entrer. Elle n'y est plus. Entrez dans le donjon. En cours de chemin, vous récupérerez un objet en forme de gousse d'ail. Cette gousse d'ail, vous la présenterez à votre sosie quand vous le rencontrerez et vous le suivrez ensuite. Inspectez bien toutes les salles auxquelles vous aurez accès. Après avoir traversé le mur où il y a

Export Worldwide

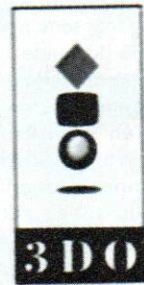
# JPF Import

(1) 46.24.33.19

Export tous pays

Distributeur Panasonic 3DO - Distributeur ELECTRONIC ARTS

**DISPONIBLE**



Revendeurs  
Contactez nous !

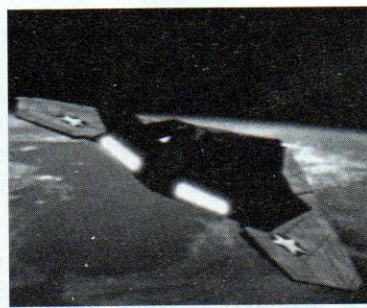
Ouvert de  
10h00 à 19h 00

Version Française - Version NTSC

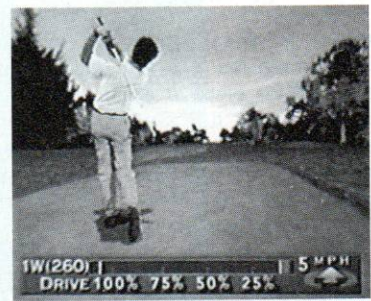
John Madden Football



Shock Wave



Pebble Beach Golf



Microcosm  
Total Eclipse  
Escape From monster manor  
Out of this world

Super Wing commander  
Alone in the dark  
Dragon's Lair  
Orion off Road

PGA Tours Golf  
Who Shot Johny Rock  
Space Ace  
Megarace

**EN EXCLUSIVITE**



**NOUVEAU**  
**CDX Sega**

Livré avec un pack de 7 jeux :  
Sonic  
Ecco The Dolphin  
Sega Classics  
Collection

Livraison 24 à 48h.  
Commandes Express par Téléphone ou Fax  
Reglement :  
Carte Bleue  
Cheque  
Mandat  
Contre - Remboursement

**DISPONIBLE**  
**JAGUAR**

Checked flag 2  
Aliens vs Predator  
Crescent Galaxy  
Raider  
Tempest 2000  
Dino dudes  
Tiny Toons...

**FULL MOTION VIDEO Colissimo**

Amiga CD 32  
3D0  
Plus de 50 titres disponibles...  
Return to Zork  
Black Rain  
CDI Phillips  
PC et Compatibles  
Patriot Games  
Top Gun...

Lecteur CD-ROM  
**PANASONIC 562 B**  
Double Vitesse **TURBO**



**1690,00 FF TTC**

**Guide pour un Montage Facile**

# LANDSTALKER

des gardes tout le long et accédé à la première salle où il y a des télétransporteurs, voici le schéma pour arriver directement au magicien que vous devez affronter. Dans la première salle, il y a des boules qui bougent et un télétransporteur dans le coin bas et droit. Dans la deuxième salle, il y a des piques qui bougent et des gardes, le télétransporteur se trouve dans le coin droit en haut. Dans la troisième salle, il y a des gardes et des pics, le télétransporteur se trouve dans le coin bas et droite. Dans la quatrième salle, il y a une plaque qui bouge et mène au dessus de la bibliothèque, le télétransporteur se trouve dans le coin droit en haut. Dans la cinquième salle, il y a des momies et un escalier que vous prendrez. Vous arriverez alors à plusieurs salles avec des escaliers.

Prenez toujours les escaliers et vous arriverez au magicien. Affrontez-le puis sortez de la pièce et allez dans un endroit où il y a un vide. Laissez-vous tomber dedans et vous arriverez alors dans une salle où il y a des gardes et des coffres. Après avoir ouvert les coffres, répondez de façon affirmative à la question. Vous vous retrouverez alors à l'extérieur du donjon bleu. Par curiosité, vous pouvez faire les autres salles avec les télétransport-



teurs. Retournez au quatrième village, pénétrez à nouveau dans le château, faites toutes les pièces et affrontez tous les ennemis qui se présentent. Au sommet, vous verrez le dragon enlever la princesse. Vous allez vous retrouver avec une clef qui vous permettra d'ouvrir une porte qui se trouve à l'extérieur du château sur le côté. Pénétrez dans la salle à ciel ouvert et trouvez l'interrupteur invisible. Appuyez dessus, un éboulement aura lieu et une

entrée de caverne apparaîtra. Prenez le chemin de cette caverne qui mène à une forêt secrète. Vous rencontrerez un vieillard, il vous parlera, faites un tour dans les environs et vous verrez quatre gnomes qui dansent dans un pré puis qui disparaissent peu après. Le vieillard vous demande de les retrouver, ce que vous allez faire. En cours de chemin, vous allez rencontrer un chien qu'il faut ramener à son maître. En échange, le maître vous donnera un sifflet. Une fois que vous aurez retrouvé les quatre gnomes, ce sifflet vous permettra, en un certain endroit, d'appeler le maître du chien qui coupera deux arbres libérant ainsi le passage où il y a deux colonnes de marbre et entre ces deux colonnes, cet arbre vous ramènera directement à l'arbre du vieillard. Avec ce coquillage, retournez au phare du troisième village, présentez cet objet au vieillard. Le phare sera alors réparé, allez au quatrième village, vous pouvez à présent prendre le bateau qui vous conduira au cinquième village.

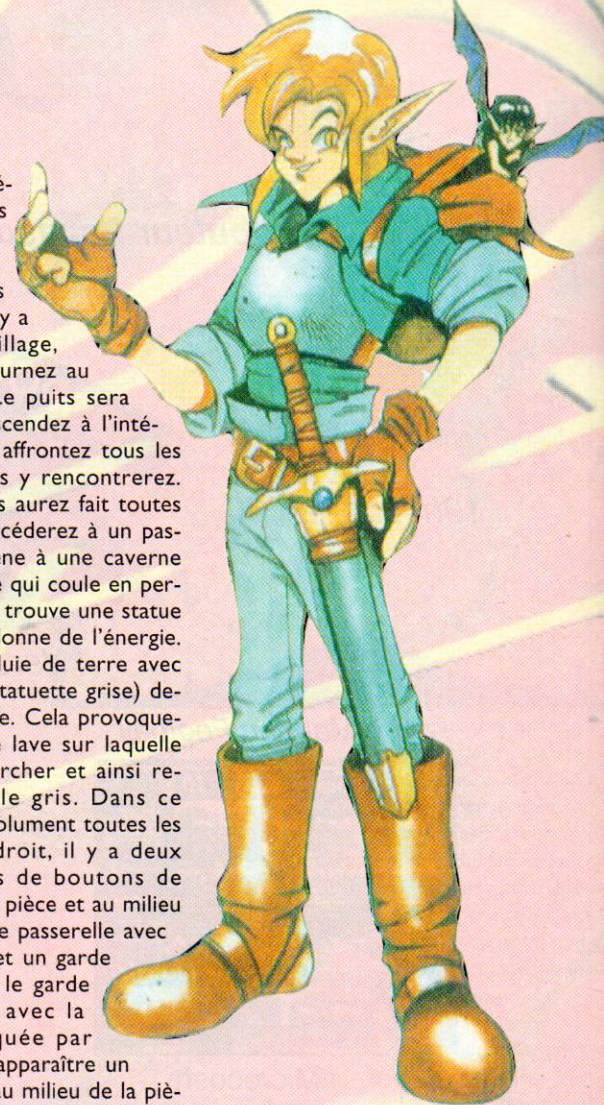
## CINQUIÈME VILLAGE

Ce village est envahi par des soldats qu'il faudra combattre. Il n'y a plus d'habitants et il faudra les faire revenir. Dans le puits, vous trouverez un coffre invisible. Derrière la hutte à la sortie du cinquième village, il y a un coffre qui donnera un cœur supplémentaire. Après la hutte, continuez le chemin qui monte, vous arrivez à une entrée de caverne ennemie. Faites toutes les salles. Par exemple, dans la salle des poteries, n'oubliez pas de faire un escalier avec ces poteries pour accéder à la plate-forme qui se trouve en hauteur et qui donne accès à des salles très importantes. Si vous avez fait correctement toutes les salles, les deux gardes qui empêchaient l'accès à une certaine pièce doivent s'écarter. Prenez cette entrée, elle vous mènera directement au sixième village qui appartient aux lutins.

## SIXIÈME VILLAGE

Parlez à tous les villageois, puis sortez du village en haut. Vous verrez le roi et ses amis partir sur des radeaux. Inspectez les alentours, à gauche vous apercevrez en escaladant une espèce de petite montagne le prince et ses amis pénétrer dans un temple gris sur une île. À droite, vous trouverez une maison avec un vieillard qui vous donnera un équipement. Retournez au sixième village, vous verrez que plusieurs personnes se trouvent devant un puits grillagé par des lianes. Il vous faudra retourner à la forêt secrète du quatrième village, reprenez le vieillard

près de l'arbre. Pénétrez dans l'arbre pour vous retrouver à l'endroit où il y a les deux colonnes. Il y a encore un coquillage, prenez-le et retournez au sixième village. Le puits sera alors ouvert. Descendez à l'intérieur du puits et affrontez tous les ennemis que vous y rencontrerez. Une fois que vous aurez fait toutes les salles, vous accéderez à un passage qui vous mène à une caverne où il y a de la lave qui coule en permanence et où se trouve une statue ailée qui vous redonne de l'énergie. Provoquez une pluie de terre avec l'objet (la petite statuette grise) devant la statue ailée. Cela provoquera une coulée de lave sur laquelle vous pourrez marcher et ainsi rejoindre le temple gris. Dans ce temple, faites absolument toutes les salles. À cet endroit, il y a deux gardes entourés de boutons de chaque côté de la pièce et au milieu de cette pièce une passerelle avec une boule noire et un garde vert. Il faut tuer le garde vert à distance avec la tornade provoquée par l'épée. Cela fera apparaître un nouveau bouton au milieu de la pièce. Appuyez dessus. Dans ce temple, vous affronterez le roi dans une salle où il y a trois coffres. Le fait de battre le roi vous transportera dans la salle du magicien, celle qui se trouve dans le donjon bleu à la sortie du quatrième village. Ce magicien vous donnera un objet représentant une hache dessinée sur un parchemin. Avec ce parchemin, il vous sera possible à présent de couper les arbres bleus avec votre épée. Vous vous retrouverez alors à l'extérieur du donjon bleu. Profitez-en pour couper les arbres bleus qui vous bloquaient le passage pour accéder à certains coffres. Retournez au premier village, abattez les arbres qui bouchaient l'entrée d'une caverne. Vous récupérez les bottes violettes qui vous permettront de marcher sur la lave. Rejoignez la forêt secrète du quatrième village, il y a un endroit qui était bouché par deux arbres. Coupez-les puis prenez le chemin. Vous arriverez à un endroit sablonneux et une des routes donne accès à un désert avec de grandes dalles de pierre où vous devez affronter le dragon vert. Après l'avoir battu, ce dragon vous donnera un objet qui est une boule ovale dorée. À partir de l'endroit où vous avez battu le dragon, prenez un chemin en haut qui débouchera dans un lieu où il y a une statue ailée. Présentez l'objet ovale doré du dragon à la statue qui



va se pousser et faire apparaître un télétransporteur qui vous propulsera à la caverne du tout début du jeu. Cette caverne amène à une pièce où vous parlerez au roi et à la princesse. Il y a un télétransporteur dans un angle de cette salle, prenez-le et il vous mènera au monde de glace où l'histoire prendra fin.

## LE MONDE DE GLACE

Dans ce monde, après avoir fait le tour du village et vous être approvisionné en cœurs et statuettes dorées, entrez dans la caverne ennemie. Inspectez bien toutes les salles, surtout tuez tous les ennemis dans les pièces et cela fera apparaître des interrupteurs et de nouveaux passages. Dans ce dernier monde, vous trouverez les bottes pour marcher sur les piques, l'épée qui provoque une pluie de terre et les bottes pour marcher sur la glace. Vous affronterez également un tas de monstres plus puissants les uns que les autres et enfin vous affronterez le dernier vilain qui est un immense dragon.

## CONSEILS

Pour sauvegarder le jeu, il suffit d'entrer dans les églises. Saisissez le livre bleu, présentez-le au prêtre et répondez de façon affirmative aux questions qu'il vous pose.

Fabien Cognée



HORS-SERIE  
**Joypad**

# ASTUCES

## Mania

«Que la vie te soit infinie»

HOOK  
 ALADDIN  
 SHINOBI III  
 COOL SPOT  
 DUCK TALES II  
 ROAD AVENGER  
 LINK'S AWAKENING  
 LE LIVRE DE LA JUNGLE

### LES PLANS COMPLETS

MEGADRIVE • MEGA CD • MASTER SYSTEM • GAME GEAR • NES • SUPER NINTENDO • GAME BOY

**NOUVEAU**

Et des tonnes de **NOUVELLES** Astuces,  
 Cheat Modes, Codes Action Replay,  
 SUR DES CENTAINES DE JEUX

T 1503 2-20 00 F 30

HORS SÉRIE JOYPAD • ASTUCES MANIA • JANVIER 1994 • 30F • BELGIQUE 195 FB • SUISSE 9FS • CANADA 5,95 \$ • PORTUGAL CONT. 600 ESC.

# LES SOLUTIONS

# de A à Z

LADDIN ELDA

EN VENTE ACTUELLEMENT CHEZ VOTRE MARCHAND DE JOURNAUX

## CONSEIL DE LA CONCURRENCE

Décision N° 93-D-56du 7 Décembre 1993 relative à la situation de la concurrence dans le secteur des consoles et des logiciels de jeux vidéo électroniques

F 460 Le Conseil de la Concurrence (Section II),  
Vu la lettre enregistrée le 30 septembre 1991 sous le numéro F 460, par laquelle le ministre d'Etat, ministre de l'économie, des finances et du budget a saisi le Conseil de la Concurrence de pratiques mises en œuvre dans le secteur des consoles et des logiciels de jeux vidéo électroniques ;

Vu l'ordonnance n° 86-1243 du 1er décembre 1986 modifiée, relative à la liberté des prix et de la concurrence et le décret n° 86-1309 du 29 décembre 1986 modifié, pris pour son application ;

Vu la décision n° 92-DSA-25 du 18 décembre 1992 du président du Conseil de la concurrence, prise en application de l'article 23 de l'ordonnance du 1er décembre 1986 susvisée ;

Vu la décision n° 93-DSA-04 du 6 décembre 1993 du président du Conseil de la concurrence, prise en application de l'article 23 de l'ordonnance du 1er décembre 1986 susvisée ;

Vu les observations présentées par la société Bandai France, la société Carrefour France et le commissaire au Gouvernement ;

Vu les autres pièces du dossier ;

Le rapporteur, le rapporteur général, le commissaire au Gouvernement et les représentants des sociétés Bandai France et Carrefour France entendus ;

Adopte la décision fondée sur les constatations (I) et sur les motifs (II) ci-après exposés :

## CONSTATATIONS

Au cours de l'année 1990, le ministre d'Etat, ministre de l'économie, des finances et du budget lançait une enquête portant sur le secteur des jeux vidéo électroniques ayant pour objet l'analyse de la politique commerciale des principaux importateurs.

Le 30 septembre 1991, le Conseil de la concurrence était saisi, par le même ministre, des pratiques mises en œuvre par la société Bandai, distinctes de celles des autres importateurs.

### A/ Les marchés

#### 1- Le produit :

Le jeu vidéo électronique comprend des consoles de jeux adaptables aux téléviseurs équipés de prise péritel et des logiciels de jeux correspondants. Consoles et logiciels sont propres à chaque fabricant. Les logiciels sont adaptés pour chaque type de console et les différents jeux sont généralement disponibles dans chaque catégorie de consoles. Ce produit comprend également les consoles de jeux portables avec écran incorporé à cristaux liquides dotés de logiciels substituables au sein de la même marque, de type "game boy" (NINTENDO) ou "lynx" (ATARI).

Destiné aux ménages, il se distingue des jeux électroniques à usage collectif, généralement installés dans les salles de jeux et les débits de boisson. Il est aussi différent des logiciels de jeux adaptables sur micro-ordinateur qui nécessitent la possession de ce type de matériel.

#### 2- Les marchés :

##### Il convient de distinguer deux marchés :

- celui des consoles, qui présente une offre et une demande spécifiques et sur lequel les différentes marques offrent des produits parfaitement substituables ;

- celui des logiciels, dont les produits sont commercialisés indépendamment des consoles et qui font l'objet d'une demande et d'une distribution distinctes de celles des consoles.

Le chiffre d'affaires du secteur des jeux vidéo électroniques se partage de façon à peu près égale entre consoles et logiciels. En quantité, les consoles représentent un tiers des ventes et les logiciels les deux tiers restants.

Selon les chiffres communiqués par les importateurs, le chiffre d'affaires représenté par les consoles et logiciels de jeux vidéo électroniques était estimé à 350 millions de francs pour l'année 1989, à 1 milliard de francs pour l'année 1990 et 2,450 milliards de francs pour l'année 1991.

Deux importateurs, Bandai France S.A. (Bandai) pour les produits de marque Nintendo et Virgin S.A. pour les produits de marque Sega, assurent 90 % des ventes en France des consoles et des logiciels de jeux vidéo.

La distribution des produits est réalisée à hauteur de 50 % par les magasins de grande surface (hyper et supermarchés), l'autre moitié étant répartie de façon à peu près égale entre les autres formes de distribution, à savoir : multispecialistes (Darty, Fnac, Nasa, etc), grands magasins (Nouvelles Galeries, BHV, Galeries Lafayette, etc), revendeurs indépendants de jouets (Cedji), détaillants en TV HiFi Vidéo et vente par correspondance (La Redoute, Les Trois Suisses, etc).

#### 3- La situation de la société Bandai

En 1989, Bandai assurait sur le marché français, avec les produits Nintendo, 66 % des ventes de consoles (annexe XI, scellé 3, cote 65 du dossier). En 1990, cette part s'est élevée à 77,8 % (annexe XI, scellé 3, cote 82 du dossier). Entre février 1991 et janvier 1992, elle représentait 66 % en valeur et 64,9 % en volume (source panel Nielsen, scellé 3, cotes 930 à 935 du dossier).

En ce qui concerne les logiciels, Bandai a réalisé 70,6 % (annexe XI, scellé 3, cote 72 du dossier) et 74 % des ventes (annexe XI, scellé 3, cote 85 du dossier) respectivement en 1989 et 1990. Entre février 1991 et janvier 1992, la part détenue par Bandai a été de 65,7 % en volume et de 68,7 % en valeur (source panel Nielsen, scellé 3, cotes 930 à 935 du dossier).

Ces évaluations ont été confirmées par les propres indications des principaux distributeurs de jeux vidéo électroniques devant le rapporteur chargé de l'instruction de cette affaire. La part de chiffre d'affaires jeux vidéo électroniques réalisée avec des produits Bandai est dans tous les cas très importante, quelle que soit la forme de distribution ; par exemple, pour la société Cedji (revendeur indépendant) : 60 % en 1991 (annexe XXIII, cote 915 du dossier) ; pour la société BHV (grand magasin) : 66 % (annexe XXIII, cote 903 du dossier) ; pour la société Distri-Sarmon (détaillant) : 65 à 70 % (annexe XXIII, cote 900 du dossier) ; pour la société La Redoute (vente par correspondance) : 60 % (annexe XXIII, cote 871 du dossier) ; pour la société Fnac (multispecialiste) : au alentours de 60 % (annexe XXIII, cote 878 du dossier) ; pour la société Darty (multispecialiste) : entre 90 et 95 % (annexe XXIII, cote 866 du dossier) ; pour la société Carrefour (magasin de grande surface) : entre 50 et 70 % (annexe XXIII, cote 855 du dossier).

L'activité de Bandai consiste principalement en l'importation et la distribution de matériel de jeux japonais de marque Nintendo par l'intermédiaire d'une société américaine Nintendo Entertainment System International INC (N.E.S.).

La commercialisation par Bandai des matériels de marque Nintendo résulte d'un accord de distribution (annexe I, cotes 42 à 65 du dossier) conclu le 17 mars 1987 entre NES et la société Audio Sound Distribution (ASD). Cet accord a été rétrocedé, par ASD, à Bandai, par acte de cession du 17 Janvier 1988.

Par cet accord, Bandai était, entre le 17 janvier 1988 et le 31 décembre 1992, le distributeur exclusif (droit d'acheter, importer, distribuer et vendre) des produits de marque Nintendo en France à l'exclusion de la Corse et de l'outre-mer et s'engageait à ne pas commercialiser de produits concurrents sans l'accord de NES.

En vertu d'un accord du 27 février 1993 conclu avec Nintendo Co Ltd, société de droit japonais et NES, les droits de distribution des produits Nintendo n'ont pas été renouvelés et les actifs relatifs à l'activité de distribution des produits, précédemment exercée par Bandai, ont été cédés par Bandai, à une société Nintendo France. Depuis le 31 décembre 1992, Bandai n'est donc plus le distributeur des produits Nintendo en France.

Les produits Nintendo disposent d'une notoriété forte tant auprès des professionnels que de la clientèle. Par exemple, Mme L., chef de produit à la Sapac Prismic a pu déclarer devant le rapporteur du Conseil de la concurrence : "avec sa valeur publicitaire et sa notoriété les distributeurs sont pieds et poings liés vis-à-vis d'un fournisseur qui en

réalité prévend ses articles" (annexe XXIII, cote 871 du dossier). M. L., responsable des achats télé-vidéo à Carrefour France, a souligné, pour sa part, la dépendance des distributeurs à l'égard de la clientèle et de Bandai dans les termes suivants : "On pouvait difficilement se passer de Nintendo qui représentait 65 % du chiffre d'affaires et en raison de la demande forte des clients" (annexe XXIII, cote 855 du dossier). Par ailleurs, la société Micromania, spécialisée dans la distribution de jeux vidéo électroniques et de micro-informatique, a commercialisé au cours de l'été 1990 plus de 70 game boy par jour. L'expression utilisée par un de ses employés pour caractériser le comportement de la clientèle a été la suivante : "c'est de la folie pour ce produit" (scellé 1, cote 81 du dossier).

Bandai a joué un rôle pilote en matière de prix et de conditions de vente entre 1989 et 1991. Ainsi, le directeur général de la société Cedji, M. T., a indiqué que : "face à des fabricants comme Nintendo nous sommes amenés à accepter les conditions qu'il nous offre sans marge de négociation" (annexe XXIII, cote 916 du dossier). Mme L., au titre de la Sapac-Prismic, a ajouté : "le problème avec ce type de produit, c'est que nous vendons les consoles au prix d'achat auquel nous ajoutons la TVA. En réalité, notre seul profit ce sont les remises de fin d'année accordées par Bandai. Par ailleurs, la demande est telle que si je n'ai pas ces produits, je perds des clients." (annexe XXIII, cote 872 du dossier). M. A., directeur des produits bruns image et son de la société Darty et fils a résumé la situation en ces termes : "On a plus subi les conditions du marché mais aussi celles de Bandai puisqu'il faisait le marché par son importance en termes de chiffre d'affaires." (annexe XXIII, cote 866 du dossier).

### B/ Les pratiques observées :

#### 1- Des conditions de vente différenciées :

L'instruction a permis de mettre en évidence que Bandai pratiquait des conditions de vente différenciées, tant en matière de remises sur facture que de remises différées, sans contreparties réelles.

En ce qui concerne les remises sur facture, les remises accordées aux distributeurs au cours de l'année 1989 par Bandai étaient généralement de 12 % sur les consoles et 5 % sur les logiciels. Mais cette année-là, certaines enseignes comme la Redoute, Les Trois Suisses et Sapac-Prismic n'ont pas bénéficié de remises sur facture. En 1990, seuls la Redoute et Les Trois Suisses (avec 15 à 19 % pour les consoles et 3 à 8 % pour les logiciels) ont obtenu des remises.

S'agissant des remises différées, il est ressorti de l'enquête que Bandai accordait des remises aux distributeurs dans des proportions très variables. Par exemple, en 1989, pour la Fnac et le BHV, 12 % sur les consoles ; pour Darty, 15 % sur les consoles et 5 % sur les logiciels ; pour Carrefour France, 9 % sur les consoles et 2 % sur les logiciels ; pour Casino, 7 % et pour Euromarché, aucune remise. En 1990, les différences de remises étaient sensibles selon les formes de distribution : ainsi, les conditions offertes aux détaillants et aux multispecialistes, avec une remise de fin d'année assise sur des critères qualitatifs et égale à 9 % sur les consoles et 5 % sur les logiciels, ont été les plus fréquemment appliquées. Mais pour les grands magasins, Bandai accordait respectivement 9 % et 3 %. Pour les grandes surfaces, Bandai a consenti sur les consoles des remises quantitatives de 0 à 9 % et sur les logiciels, aucune remise. En matière de vente par correspondance, Bandai a octroyé pour les consoles des remises quantitatives de 15 % et pour les logiciels des remises de 3 %.

En 1991, les conditions de remise différées sont apparues un peu différentes selon les distributeurs : pour les magasins Fnac, Leclerc, Cedji et Carrefour, 9 % sur l'ensemble du chiffre d'affaires ; pour le BHV, 9 % sur les consoles et 12 % sur les cartouches ; pour Distri-Sarmon, 8 %, 9 % ou 10 % en fonction du chiffre d'affaires réalisé ; pour Darty, 13 % sur les consoles et 15 % sur les logiciels ; pour Sapac-Prismic, 9 % sur les consoles et 3 % sur les logiciels. Il est ressorti du dossier qu'en 1989, 1990 et 1991, parallèlement à l'utilisation dans ses contrats de critères flous comme la notion de remise qualitative, Bandai octroyait à ses distributeurs des conditions différentes qui n'étaient pas justifiées par de réelles contreparties.

#### 2- Des prix imposés :

Bandai a diffusé des prix conseillés à ses distributeurs en mettant en place un système de police des prix appliqué de façon stricte.

Selon ses responsables, Bandai n'a jamais diffusé de prix publics conseillés et ses tarifs (annexe I, cote 3 du dossier) ne comportaient que des prix nets de facturation hors taxes. Cependant, différents documents figurant au dossier prouvent que Bandai imposait des prix de vente au public des produits Nintendo.

Des notes internes datées du 1er Mars 1990 et du 26 Avril 1990, retrouvées chez Bandai (annexe X, scellé 1, cotes 19, 20 et 74 du dossier) montrent clairement que dans l'esprit des dirigeants de Bandai les prix publics devaient être respectés.

Par exemple, dans une note interne du 26 Avril 1990, il était indiqué : "Toys'R Us Bordeaux : dans ce magasin les prix conseillés concernant nos produits sont respectés" ; "Carrefour Mérignac : prix TTC respecté".

Deux correspondances en outre de Bandai adressées l'une à la Sapac-Prismic (annexe X, scellé 1, cote 11 du dossier) et l'autre au BHV (annexe X, scellé 1, cotes 25 à 27 du dossier) prouvent qu'elle informait ses clients de la liste de prix publics minimum constatés et couramment pratiqués ainsi que des correspondances usuelles entre prix facturés et prix constatés.

Par ailleurs, un grand nombre de télé reçueillis avec les documents saisis par les enquêteurs comportent la mention de prix publics ou de prix publics constatés pour des produits qui n'ont pas encore été commercialisés (annexe X, scellé 1, cotes 36, 37, 40, 42, 49, 60 du dossier).

Figurent ainsi au dossier les copies, saisies dans les locaux de Bandai, de 19 télé adressés entre le 18 septembre 1989 et le 21 août 1990 aux différents enseignes de la distribution spécifiant, à l'occasion de la sortie d'un produit nouvellement commercialisé, le prix public de vente de ce produit (annexe X, cotes 452 et 453 du dossier).

A titre d'illustration, le télé du 23 août 1990 de Bandai à Darty (annexe X, scellé 1, cote 49 du dossier) se présentait de la manière suivante :

Réf	Désignation	Prix facturé	Gencod
11209	Batman	260	0020763110099
11107	Fester's Quest	220	0020763110075
12002	Skate or Die	220	0083717120025
12003	TMHT Turtle Ninja	239	0083717120032

"Les correspondances usuelles entre les prix facturés et les prix publics minimum constatés et couramment pratiqués sont les suivantes :

"220,00 = 360 F prix public

"239,00 = 390 F prix public

"260,00 = 430 F prix public

"Salutations"

Le système de facturation mis en place par Bandai, tel qu'il ressort des différentes correspondances, prenait comme référence les prix publics de vente pour en déduire les prix nets de facturation H.T. et ceci tant pour les consoles que pour les logiciels.

L'instruction a mis en lumière le fait que le prix conseillé par Bandai était le même pour tous les distributeurs.

Lorsque les prix n'étaient pas respectés, Bandai mettait en œuvre une police des prix de vente publics par des contrôles et des mesures auprès des revendeurs.

Ainsi en ce qui concerne l'enseigne Leclerc, une note de M. B., responsable commercial de Bandai, à sa force de vente, en date du 2 Janvier 1990, décrivait la politique commerciale mise en place par son entreprise pour maîtriser ses prix de vente dans les centres Leclerc dans les termes suivants : "Au cours de ses visites, le représentant définira avec le responsable du magasin l'emplacement et la présentation des

produits ainsi que le prix de vente aux consommateurs" (annexe X, scellé 1, cote 67 du dossier). Une autre note en date du 15 mars 1990 de M. B., également responsable commercial de Bandai, à sa force de vente, confirme cette attitude à l'égard de Leclerc : "Nous allons participer au Salon du Jouet organisé par le Galec sucré à votre référencement très récent. Ce salon aura lieu du 19 au 21 mars à Villepinette. Dans un premier temps, nous ne proposons que les consoles, et ce d'autant que la console de base sera présentée sur le catalogue de fin d'année. Nous vous laisserons le soin par la suite, de proposer les logiciels en petites quantités, de façon à pouvoir réagir au coup par coup, si le problème de respect du prix constaté devenait trop important. Nous vous communiquerons ultérieurement toutes précisions utiles sur la façon d'opérer" (annexe X, scellé 1, cote 16 du dossier).

Par ailleurs, une fiche (annexe X, scellé 1, cotes 68, 69, 70) adressée par Bandai au Galec contenait les éléments suivants :

"PV public - console de prix de base + TVA

"Logiciel prix de base coef. 1,63

"Attention au retrait des marchandises par le fournisseur

"Calcul de prix pratiqué actuellement par l'ensemble de grande distribution."

S'agissant de Sapac-Prismic, un télé de Bandai (annexe X, scellé 1, cote 12 du dossier) en date du 2 novembre 1990, adressé à Mme L. et M. B. respectivement chef de produits et acheteur de la Sapac Prismic et signé de Mme Q., secrétaire de M. L., directeur commercial de Bandai, contenait les termes suivants : "Objet : prix de vente des logiciels - Merci de faire le nécessaire". Mme L., dans son procès verbal d'audition devant le rapporteur du Conseil de la concurrence du 11 janvier 1991 (annexe XIV, cotes 490 et 491 du dossier) a expliqué les raisons de ce télé : "En septembre 1990, Bandai France nous a adressé un listing de prix d'achat et de prix de vente conseillés, un contrôle effectué par nous dans plusieurs magasins Prismic (Boulogne, Lille, Clermont Ferrand) a transformé l'aspect conseillé des prix de vente en prix de vente impératifs, d'où le télé de Bandai France du 2 novembre 1990".

En ce qui concerne le Cedji, il a été saisi par les enquêteurs une lettre de M. B., responsable commercial de Bandai, en date du 23 avr 1990 (annexe X, scellé 1, cotes 34 et 35 du dossier) concernant l'édifice de son catalogue qui contenait les éléments suivants : "Nous souhaiterions vivement que lors de la mise en page vous puissiez inclure le logo Nintendo et la phrase suivante : logiciels pour console Nintendo (prix de la console : à partir de 690 F)".

Il est apparu ainsi que le prix de 690 F correspondait au tarif public conseillé de la console de base et que cette lettre illustrait l'action de Bandai pour imposer le prix de la console de base dans le catalogue Cedji.

Ce système mis en place par Bandai s'est traduit en pratique par l'imposition de prix de vente aux distributeurs. Ainsi, la direction départementale de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes de Savoie a établi le 11 décembre 1989 une fiche de renseignements (annexe XVI, cotes 545 à 548 du dossier), sur les pratiques par six distributeurs de matériel Nintendo. Sur la pièce (annexe XVI, cote 548 du dossier), jointe à la fiche de renseignement figure un tableau récapitulatif avec les prix conseillés par Bandai et le prix de vente relevés en 1989. Sur 133 prix, il est apparu que 67 prix (50 % du relevé) étaient égaux aux prix conseillés à 1 franc près, 37 prix (28 % du relevé) étaient au-dessus avec un faible écart (2 à 5 francs).

#### 3- Des menaces de refus de vente :

Bandai a menacé de ne plus réapprovisionner les magasins qui ne se conformaient pas à sa politique commerciale. M. B., responsable des achats de jouets du groupement d'achats des centres Leclerc (Galec), a, par procès-verbal d'audition du 7 janvier 1991 (annexe XIV, cotes 48 et 487 du dossier) fait la déclaration suivante : "Pour mon hypermarché de Mont-de-Marsan (40), en décembre 1990, je pratiquais sur des logiciels un coefficient inférieur à celui de 1,63 ; très rapidement, le représentant local de Nintendo s'est présenté au magasin et nous a signifié fermement qu'il nous fallait remonter nos prix des logiciels, faute de quoi nous ne serions plus réapprovisionnés... J'ai su que la même attitude de la part de Bandai a été constatée dans notre point de vente Leclerc de Bollène dans le Vaucluse". Pour sa part, M. L., de Carrefour, a indiqué à propos de moyens de pression ou de menaces de la part de Bandai : "il y avait de sous-entendus c'est-à-dire des sortes de menaces de ne pas livrer le temps, de ne pas distribuer des nouveautés ou encore de "bloquer le compte" c'est-à-dire cesser les livraisons. Toutefois, ces menaces n'ont pas reçu d'application" (annexe XXIII, cote 858 du dossier).

#### 4- Une discipline de marché

L'instruction a également révélé que Bandai exerçait un contrôle général sur l'offre de consoles et de logiciels en France et intervenait sur la demande. En s'appuyant sur le contrat d'exclusivité pour la France des produits Nintendo, Bandai a mis en place une action visant à limiter l'offre présente sur le marché français, à ses seules importations.

A cette fin, Bandai a demandé à sa force de vente de menacer de suspendre la livraison des revendeurs qui s'approvisionneraient en logiciels sur le marché parallèle, c'est-à-dire les produits importés sans respecter l'exclusivité Bandai. Une note du 21 janvier 1990 de M. S., responsable commercial Bandai, à la force de vente Nintendo, comportait une menace dans les termes suivants : "Les logiciels adaptables et proposés par DPMM Diffusion commencent à faire leur apparition. Vous vous devez d'être vigilants et de ne pas tolérer, en aucune façon, leur présence dans ou sur nos meubles. Faites en sorte qu'ils soient nettement séparés de produits Nintendo, et laissez planer la possibilité de ne plus approvisionner en nos produits, les magasins qui jouent le double jeu" (annexe X, scellé 1, cotes 76 et 77 du dossier). Cette "action disciplinaire" a été confirmée par une lettre, dont une copie figure au dossier, du 12 novembre 1990 de M. P., PDG de Bandai, adressé au magasin Joueclub de Bordeaux qui précisait la stratégie mise en place par Bandai pour s'opposer à des importations parallèles : "le contrôle de la distribution. Nous estimons contrôler environ 90 % de la distribution de produits Nintendo en France (grandes surfaces, grands magasins, détaillants sélectionnés). Aucun de ces points de vente ne distribuera de produits parallèles importés parce que nous avons demandé à nos clients de choisir entre être fournis pour la distribution des produits Nintendo par Bandai ou par des circuits parallèles ; mais qu'ils ne pourraient pas être fournis par les deux..." (annexe X, scellé 1, cotes 1 et 2 du dossier).

Par ailleurs, il a été relevé qu'il était arrivé à Bandai de manipuler la demande de façon artificielle. Dans son audition du 22 janvier 1992, M. A., responsable des achats micro-informatiques et bureautique à la Fnac, a rapporté qu'en novembre et décembre 1991, Bandai a mené une sorte de stratégie de la pénurie sur le logiciel Super Mario 3 ; s'agissant de faire en sorte que la clientèle soit particulièrement attirée par un produit déterminé tout en sachant qu'on ne pourrait satisfaire la demande, de façon à ce que la clientèle se reporte sur d'autres produits de la gamme Bandai.

Ainsi au cours des années 1989, 1990, 1991, Bandai a imposé une discipline sur les marchés des consoles et des logiciels de jeux vidéo électroniques, caractérisée par une limitation des importations de Bandai aux meilleurs logiciels (42 litres sur 200), la non-livraison de points de vente approvisionnés par des circuits parallèles et le contrôle des prix de vente.

#### 5- Des pratiques de concentration :

En raison de l'impossibilité pour les magasins de l'ouest de la France à l'enseigne Carrefour, d'aligner leurs prix sur la concurrence sous peine de revendre à perte, le responsable des produits télé-vidéo de Carrefour, M. L., a reconnu avoir appelé Bandai pour lui demander d'intervenir auprès des magasins Leclerc et Auchan (annexe XXIII, cote 857 du dossier). Le 9 janvier 1990, un télé émanant de Bandai à l'attention de M. L. de Carrefour mentionnait : "Suite à litige de prix avec les magasins Leclerc et Auchan de la région nantaise, nous vous informons que les magasins Leclerc et Auchan ont réajusté leurs prix Nintendo suite au passage de notre représentant de ce jour".

## II - SUR LA BASE DES CONSTATATIONS QUI PRÉCÉDENT, LE CONSEIL,

### *Sur la procédure,*

Considérant que la société Bandai soutient, dans son mémoire en réponse au rapport notifié le 3 septembre 1993, que la procédure engagée à son encontre révèle un détournement de procédure qui lui permet d'en solliciter l'annulation au motif que les documents figurant en annexes X et XI du rapport administratif ont été saisis le 29 novembre 1990 dans les locaux de Bandai à Saint Ouen L'Aumône sur le fondement de l'article 7 de l'ordonnance du 1er décembre 1986, alors que la notification de griefs et le rapport se fondent sur une violation de l'article 8 de l'ordonnance précitée ;

Considérant que Bandai a demandé au président du tribunal de grande instance de Pontoise, par requête en date du 1er décembre 1993 de prononcer la nullité des saisies effectuées et des procès-verbaux dressés en vertu de l'article 48 de l'ordonnance du 1er décembre 1986 sur autorisation par ordonnance du président du même tribunal, en date du 27 novembre 1990 ; que le magistrat délégué par celui-ci a fixé une audience contradictoire au 15 décembre 1993 pour examiner cette demande ; qu'en conséquence, Bandai a sollicité, par lettre du 1er décembre 1993, le renvoi de la séance du Conseil de la concurrence fixée au 7 décembre 1993 ou un sursis à statuer ;

Considérant qu'aux termes de l'article 11 de l'ordonnance du 1er décembre 1986, le Conseil de la concurrence "peut être saisi par le ministre chargé de l'économie... Il examine si les pratiques dont il est saisi entrent dans le champ des articles 7 et 8 ou peuvent se trouver justifiées par application de l'article 10" ; qu'il s'ensuit que le Conseil de la concurrence est saisi de pratiques "in rem", qu'il n'est pas lié par la qualification juridique que l'administration ou les parties donnent à ces pratiques et qu'il n'appartient qu'à lui, et, le cas échéant, à la Cour d'appel de Paris, de qualifier ces pratiques au regard des articles 7, 8 et 10 de la même ordonnance ; qu'ainsi, il importe peu, en l'espèce, que la lettre de saisie du ministre d'État, ministre de l'économie, des finances et du budget du 5 décembre 1991 au président du Conseil de la concurrence demande d'examiner les pratiques au regard aussi bien de l'article 7 que de l'article 8 de l'ordonnance précitée, alors que, en tout état de cause, le rapport administratif en date du 30 septembre 1991 ne fait aucune référence à un quelconque article de l'ordonnance du 1er décembre 1986 et se borne à décrire et analyser les pratiques relevées sans les qualifier ; qu'au surplus, sans qu'il soit besoin d'attendre la décision du président du tribunal de grande instance de Pontoise, le Conseil de la concurrence est compétent pour constater en l'état que les documents recueillis auprès de la société Bandai à Saint Ouen L'Aumône, le 29 novembre 1990, et figurant en annexe X et XI du rapport révèlent des pratiques qui entrent dans le champ d'application de l'article 7 de l'ordonnance susvisée ;

Considérant que s'agissant de la procédure devant le Conseil de la concurrence, il est également de la compétence exclusive de celui-ci et, le cas échéant, de la Cour d'appel de Paris, de statuer sur la régularité des actes établis par le rapporteur, qu'il s'agisse des procès-verbaux d'audition, de la notification de griefs ou du rapport notifié le 3 septembre 1993 ;

Considérant qu'il n'y a lieu, dans ces conditions, ni à renvoyer l'affaire ni à surseoir à statuer ;

### *Sur les marchés pertinents,*

Sur la non-substituabilité des jeux vidéo électroniques avec d'autres types de jeux ou de jouets,

Considérant que les jeux vidéo électroniques se caractérisent par la possibilité d'une pluralité de joueurs, leur facilité de transport, leur alimentation électrique sur secteur ou par pile, l'éventail très large des logiciels susceptibles d'être utilisés et leur caractère évolutif ;

Considérant que dans l'esprit de la plus grande part des consommateurs, principalement des adolescents mais aussi des adultes, les jeux vidéo électroniques sont valorisés par leur image moderne liée à leurs qualités audiovisuelles et à l'opportunité qu'ils offrent de créer des scènes virtuelles ; qu'ils sont aussi appréciés pour leurs fonctions éducatives permettant de développer les réflexes, la dextérité, l'aptitude au calcul et à la stratégie ;

Considérant que les jeux vidéo électroniques possèdent des caractéristiques technologiques spécifiques mettant en oeuvre des techniques de conception, de faire-savoir et de fabrication sophistiquées ; qu'ainsi les techniques de développement utilisées pour créer un nouveau logiciel de jeu comportent la préparation d'un scénario écrit avec le schéma des personnages, le dessin de chaque personnage et de ses différentes positions, la réalisation du décor fixe, la création de séquences d'animation pour chacun des personnages qui sont ensuite "superposées" et la conception du logiciel de gestion de l'ensemble ; que cette technologie propre aux jeux vidéo électroniques a rendu nécessaire, à côté des revendeurs traditionnels de jouets, la spécialisation d'un certain nombre de distributeurs dans la commercialisation exclusive de ces jeux comportant notamment des prestations particulières de service après vente ;

Considérant qu'à la suite d'un avis émis le 7 avril 1993 par la commission de sécurité des consommateurs, un arrêté interministériel du 21 juillet 1993, a institué un règlementation particulière pour ce type de jeux et a rendu obligatoire l'apposition de mises en garde sur l'emballage et la notice d'emploi des jeux vidéo électroniques ; en ce qui concerne par exemple les précautions à prendre, il est conseillé au joueur de ne pas se tenir trop près de l'écran, d'utiliser de préférence ces jeux sur un écran de petite taille, d'éviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil, de jouer dans une pièce bien éclairée et de faire des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures ;

Considérant que le cumul de ses caractéristiques ludiques, consuméristes, techniques et réglementaires rend le jeu vidéo électronique non substituable avec d'autres types de jeux et a fortiori avec d'autres types de jouets ;

Sur la non-substituabilité des jeux vidéo électroniques avec les jeux électroniques à usage collectif et les jeux sur micro-ordinateur,

Considérant que les jeux électroniques à usage collectif installés dans les lieux publics ne répondent ni au même besoin ni aux attentes d'un même public que les jeux vidéo électroniques et donnent lieu à des systèmes de tarification différents ; que les caractéristiques d'une console de jeux vidéo électroniques et celles d'un micro-ordinateur sont fonctionnellement différentes ; que le micro-ordinateur a une fonction principale de traitement de textes et d'information ; qu'en conséquence, il répond à un besoin professionnel ou d'études à la différence de la console de jeux qui a une fonction de distraction ; que les utilisateurs concernés par les consoles et logiciels de jeux vidéo électroniques sont principalement des adolescents alors que ceux qui achètent des micro-ordinateurs sont en général des adultes ; que les fabricants de micro-ordinateurs, notamment IBM, Macintosh, Compaq, Dell, Toshiba et IPC étaient entre 1989 et 1991 distincts des fabricants de jeux vidéo électroniques avec des modes de distribution différents ; qu'ainsi, l'offre et la demande de jeux sur micro-ordinateur de loisirs étaient, sur la période considérée, indépendantes de l'offre et la demande de jeux vidéo électroniques ; que le prix des consoles de salon toutes marques confondues variait en décembre 1990, ainsi que l'indique Bandai dans ses observations, de 700 F pour les consoles 8 bits à 1 900 F pour les consoles 16 bits, et de 590 F à 2 500 F pour les consoles portables ; que seuls les micro-ordinateurs d'une certaine technicité et dont le prix varie de 10 000 à 15 000 F permettent l'usage de jeux électroniques dans des conditions satisfaisantes ; que le rapport des prix entre la console seule de jeux vidéo électroniques et le micro-ordinateur va de 1 à 7 ou 10 et que la proportion des prix de la console plus le téléviseur par rapport au micro-ordinateur est au minimum de 1 à 2 ; que cette différence de prix prouve l'existence de marchés distincts ; que, par la suite, à l'époque des faits, de 1989 à 1991 inclus, jeux vidéo électroniques d'une part, jeux vidéo à usage collectif et jeux sur micro-ordinateur d'autre part, constituaient des marchés distincts ;

Sur l'existence de deux marchés pertinents, celui des consoles et des logiciels,

Considérant que Bandai fait valoir que consoles et logiciels ne forment qu'un seul marché ;

Considérant cependant que, du côté de l'offre, les fabricants de consoles de jeux (Atari, Sega, Nintendo, NSK, etc) sont distincts des producteurs de logiciels ; qu'il existe à cet égard de très nombreux

éditeurs liés ou non par agrément au fabricant mais de façon indépendante (Konami, Capcom, Electronics Arts, Ocean, Infogrames, Megasoft, AVE, etc) ; que les distributeurs de consoles et de logiciels peuvent également être indépendants les uns des autres ;

Considérant que, du côté de la demande, même si console et logiciel sont des biens complémentaires et si le jeu d'une marque de logiciel est souvent disponible dans les différents types de consoles, ils correspondent à deux demandes spécifiques ; qu'ainsi, il ressort du panel Nielsen (annexe XI, cote 61 du dossier) qu'il a été vendu en 1989 quatre logiciels pour une console ; que cette proportion varie selon les années et les marques ; que ces simples constatations prouvent que l'achat d'un logiciel est indépendant de celui d'une console au même titre que l'achat d'une vidéo-cassette est indépendant de celui d'un magnétoscope ; que l'existence de clubs d'échange de logiciels entre utilisateurs démontre le caractère autonome et indépendant de leur demande ; que par suite il y a lieu de distinguer deux marchés pertinents, celui de la console de jeux vidéo électroniques et celui du logiciel de jeux vidéo électroniques ;

### *Sur la position dominante,*

Considérant que Bandai fait valoir que les parts de marché de produits de marque Nintendo ne se confondent pas avec les parts de marché de ces mêmes produits distribués par Bandai ; que l'accord de distribution entre NES International INC et Bandai du 17 janvier 1988 est venu à expiration le dernier jour de février 1990 et que la concession de distribution a continué sur une base non exclusive à tout le moins jusqu'à la fin de 1991 ; que la France est un des marchés les plus perméables aux importations parallèles ; que les parts de marché relevées par le rapport ne s'inscrivent pas dans la durée ; que la notoriété de la marque Nintendo est liée à des efforts de publicité considérables ; que le rôle pilote joué par Bandai en matière de prix et de conditions de vente n'est pas démontré et que, contrairement à ce qu'affirme le rapport, les intervenants ne sont ni très "atomisés ni marginaux" ;

Considérant cependant qu'aux termes du contrat du 17 janvier 1988, Bandai disposait de l'exclusivité de l'achat, de l'importation, de la distribution et de la vente des produits Nintendo en France à "l'exclusion de la Corse et de l'outre-mer" ; qu'il ne résulte pas des éléments du dossier que ces accords aient été dénoncés postérieurement à cette date ; que ce contrat a été renouvelé le 27 février 1993 entre Nintendo Co Ltd et NES International INC par transfert de l'activité de Nintendo de la société Bandai à une nouvelle société Nintendo France ; qu'en outre, dans une lettre du 12 novembre 1990, adressée à Joueclub de Bordeaux dont une copie figure au dossier, M. P., président directeur général de Bandai, a reconnu que Bandai contrôlait environ 90 % de la distribution des produits Nintendo en France (annexe X, cotes 1, cotes 1 et 2 du dossier) ;

Considérant que les parts de marché de la marque Nintendo, dont l'importateur exclusif est Bandai, s'élevaient, pour les consoles, en 1989, 1990 et 1991 respectivement à 66%, 77,8 % et 66 % et pour les logiciels, respectivement à 70,6 %, 74 % et 88,7 % ; que ces évaluations ont été confirmées, par les déclarations des principaux distributeurs de consoles et de logiciels de jeux vidéo électroniques ;

Considérant que les produits de la marque Nintendo bénéficient aux yeux des consommateurs d'une grande notoriété, comme il ressort des pièces du dossier mentionnées au I,A,3 de la présente décision ; qu'à cet égard, il est indifférent que cette notoriété soit due aux efforts publicitaires entrepris par Bandai ou à d'autres causes ;

Considérant qu'il ressort des témoignages et des documents figurant au I de la présente décision que Bandai jouait un rôle déterminant en matière de prix et de conditions de vente en faisant en sorte que les consoles et les logiciels soient vendus aux distributeurs la plupart du temps au prix d'achat auquel était ajoutée la TVA, sans marge à ce stade ; qu'ainsi, les seuls profits réalisés par ces derniers étaient constitués par les remises de fin d'année accordées par Bandai ;

Considérant que mise à part la marque Sega qui, en 1989, 1990 et 1991, a réalisé respectivement un tiers, un cinquième et un quart du marché de la console et respectivement, 27 %, 20 %, et 27 % du marché du logiciel, les autres fabricants ne représentaient que moins de 6 % en 1991 du marché de la console et 1989, 1990, 1991, respectivement, 2,4 %, 4,3 %, 3,8 % du marché du logiciel, où les intervenants étaient plus nombreux ; qu'ainsi, le reste de l'offre de consoles et de logiciels était dispersé ;

Considérant que, dans ces conditions, Bandai a détenu pendant les trois années considérées une position dominante sur le marché de la console et du logiciel de jeux vidéo électroniques ;

### *Sur les abus de position dominante,*

Considérant qu'aux termes de l'article 8 de l'ordonnance du 1er décembre 1986, les abus de position dominante "peuvent notamment consister en refus de vente, en ventes liées ou en conditions de vente discriminatoires ainsi que dans la rupture de relations commerciales établies, au seul motif que le partenaire refuse de se soumettre à des conditions commerciales injustifiées" ;

### *En ce qui concerne les conditions de vente,*

Considérant que Bandai soutient que les éléments retenus par le rapport ne portent que sur une très courte période en 1989 et 1990 et qu'aucun élément du dossier ne permet d'établir que Bandai aurait appliqué son barème de manière discriminatoire ou que les remises auraient été octroyées sans contrepartie réelle ou encore que cette différenciation aurait eu pour objet d'écartier un agent économique ;

Considérant qu'il résulte des constatations figurant au I,B,1 de la présente décision que Bandai a consenti des remises sur facture et de fin d'année à ses distributeurs au cours des années 1989, 1990, 1991 de façon discriminatoire ; que ces conditions de vente, en retenant des critères variables selon les contrats, tendaient à privilégier parmi les revendeurs la vente par correspondance, les multispecialistes et les détaillants au détriment des grands magasins et des grandes surfaces par le recours à des critères qui ne se retrouvaient pas d'un contrat à l'autre ; que de ce fait ces pratiques créaient pour certains de ses partenaires un désavantage dans la concurrence et présentaient dans ces conditions un caractère discriminatoire sans qu'il soit nécessaire de démontrer qu'elles visaient à écartier un agent économique ;

### *En ce qui concerne les pratiques de prix,*

Considérant que Bandai nie le caractère imposé de ses prix et conteste l'existence d'une uniformité des prix de ses consoles et logiciels en faisant valoir que près de la moitié des 133 prix relevés par la direction générale de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes de Savoie, ne suivaient pas les hypothétiques recommandations de Bandai ;

Considérant cependant qu'il résulte des constatations figurant au I,B,2 de la présente décision que Bandai a mené de façon générale auprès de ses distributeurs une politique de prix imposés en diffusant des prix conseillés sous forme de notes, de correspondances ou de téléx et par des contrôles de prix, des mesures ou des menaces d'actions coercitives auprès des distributeurs ; que ces 133 prix mentionnés, 67 étaient égaux aux prix conseillés par Bandai à 1 franc près et 37 étaient supérieurs de 2 à 5 F pour des consoles dont les prix conseillés étaient 690 F et 990 F et pour des logiciels dont les prix conseillés étaient 290 F, 330 F, 360 F et 390 F ; qu'ainsi sur cet échantillon 78 % des distributeurs n'ont pas déterminé leurs prix de vente de façon autonome ; que, par ailleurs, dans les catalogues pour 1990 diffusés sur le plan national par Auchan, Les Nouvelles Galeries, et Carrefour par exemple, le prix des produits Game Boy de Nintendo était dans les trois cas de 590 F et le prix de la console de jeu "action set" était dans deux cas à 990 F et dans le catalogue d'Auchan à 989,95 F ; qu'ainsi les pratiques susmentionnées de Bandai ont eu pour effet de faire obstacle à la fixation des prix par le libre jeu du marché ;

### *En ce qui concerne les menaces de refus de vente,*

Considérant que Bandai fait valoir que l'existence de prétendues menaces de refus de vente ne repose que sur les déclarations vagues de deux responsables des enseignes de la distribution qui auraient cherché par ce moyen à obtenir des avantages indus auprès des fournisseurs ;

Considérant cependant que les constatations figurant au I,B,3 de la présente décision et les déclarations du responsable des achats Leclerc ont été à cet égard particulièrement circonstanciées notamment quant aux périodes (fêtes de Noël en 1990) et quant aux lieux

(Mont-de-Marsan et Bollène) et que ces décisions figurent également dans les propos du responsable de Carrefour qui a fait état d'une procédure de "blocage du compte" ; qu'ainsi ces pratiques de menaces de refus de vente au seul motif que le partenaire refusait de se soumettre des conditions commerciales injustifiées ont eu pour effet de limiter l'accès au marché ;

### *En ce qui concerne l'attitude de Bandai sur le marché,*

Considérant que Bandai conteste le fait qu'elle aurait cherché à contrôler l'offre de logiciels en France en arguant qu'aux termes de son contrat de distribution exclusive, elle ne disposait jusqu'en février 1990 que d'un nombre limité de logiciels et que la sélection qu'elle opérait en tant que distributeur n'avait d'autre objet que de satisfaire le consommateur en lui fournissant un produit de qualité ;

Considérant cependant qu'il résulte des constatations figurant au I,B,4 de la présente décision que l'intervention de Bandai ne se limitait pas à faire respecter par des voies de droit son exclusivité sur les produits Nintendo puisqu'il ressort des courriers de Juin et novembre 1990 adressés par Bandai à sa force de vente d'une part, et à Joueclub Bordeaux d'autre part, qu'elle demandait à ses représentants de menacer les distributeurs de ne plus les réapprovisionner s'ils acceptaient d'y vendre des produits Nintendo importés ou obtenus par des voies parallèles ; qu'ainsi ces pratiques ont eu pour objet et pour effet de limiter le libre exercice de la concurrence et de faire obstacle à la fixation des prix par le jeu du marché ;

Considérant que sa position dominante sur les marchés de la console et du logiciel de jeux vidéo électroniques en 1989, 1990 et 1991 permettait à Bandai de diffuser une publicité de masse qui informait la clientèle des conditions de vente et en fin d'année une marge arrière ou une remise en fonction du chiffre d'affaires réalisé, d'utiliser la notoriété de la marque Nintendo pour faire pression sur les distributeurs et d'obtenir d'eux un alignement quasi-général sur les prix de vente publics conseillés par elle ; qu'ainsi les différentes atteintes portées à la concurrence ci-dessus mentionnées ont un lien de causalité directe avec le pouvoir de domination exercé par Bandai ; que, dès lors, ces pratiques sont prohibées par le 1<sup>er</sup> de l'article 8 de l'ordonnance précitée ;

### *Sur les pratiques de concertation,*

Considérant que Carrefour France fait valoir que la notification de griefs et le rapport n'ont retenu une pratique d'action concertée qu'à l'égard de Carrefour France et Bandai alors que Carrefour France aurait demandé à Bandai de faire réajuster les prix des logiciels Nintendo aux enseignes Leclerc et Auchan de la région nantaise ; qu'elle soutient qu'il y aurait dans cette pratique quatre partenaires à l'entente à non deux seulement ; qu'elle fait valoir, en outre, que l'atteinte à la concurrence n'aurait pas eu d'effet sensible dès lors qu'elle ne concernait pas quatre hypermarchés sur les huit présents ; qu'il s'agirait d'un marché géographiquement restreint et que les pratiques ne seraient établies que sur une période extrêmement courte ;

Considérant que la pratique reprochée est celle par laquelle Carrefour France a pris l'initiative de demander à Bandai d'intervenir pour restreindre la concurrence sur le marché des logiciels de jeux vidéo électroniques et par laquelle cette dernière a répondu à cette sollicitation que l'article 7 de l'ordonnance du 1er décembre 1986 prohibe toutes les ententes ayant pour objet ou pouvant avoir pour effet de restreindre ou fausser le jeu de la concurrence sur un marché ; que, dès lors, par cette concertation, Carrefour France et Bandai ont enfreint les dispositions de l'article 7 de l'ordonnance du 1er décembre 1986 ;

Considérant que la preuve de l'entente n'est établie que pour la seule journée du 9 janvier 1990 alors qu'il est avéré que les ajustements de prix auxquels a procédé Carrefour France, pour tenir compte des prix pratiqués par ses concurrents, ont été très fréquents ; que cette concertation n'a concerné qu'un espace géographique restreint que la part des achats de Carrefour France en matériel de marque Nintendo ne représentait en 1992 qu'une partie insignifiante de son chiffre d'affaires ; qu'en conséquence il n'y a pas lieu d'infliger à Carrefour France de sanction pécuniaire ;

### *Sur la sanction,*

Considérant qu'aux termes de l'article 13 de l'ordonnance du 1er décembre 1986 : "le Conseil de la concurrence peut ordonner au intéressés de mettre fin aux pratiques anticoncurrentielles dans un délai déterminé ou imposer des conditions particulières. Il peut infliger une sanction pécuniaire applicable soit immédiatement, soit en cas d'inexécution des injonctions. Les sanctions pécuniaires sont proportionnées à la gravité des faits reprochés, à l'importance du dommage causé à l'économie et à la situation de l'entreprise ou de l'organisme sanctionné. Elles sont déterminées individuellement pour chaque entreprise ou organisme sanctionné et de façon motivée pour chaque sanction. Le montant maximum de la sanction est, pour une entreprise de 5 % du montant du chiffre d'affaires hors taxes réalisé en France au cours du dernier exercice clos..."

Considérant que Bandai fait valoir qu'en vertu d'un accord conclu avec Nintendo Co Ltd et NES, elle n'est plus depuis le 31 décembre 1992 distributeur des produits Nintendo en France, les éléments matériels et humains de l'activité de distribution des produits Nintendo ayant été transférés à cette date à une nouvelle société Nintendo France ;

Considérant que le chiffre d'affaires à prendre en compte est celui réalisé en France au cours du dernier exercice clos porte sur la période courant du 1er janvier au 31 décembre 1992 ; qu'au cours de l'année considérée, l'ensemble des éléments matériels et humains concourant à l'activité d'importation et de distribution des produits Nintendo en France se trouvaient dans la société Bandai ; qu'en conséquence il y a lieu de prendre en compte comme assiette de calcul de la sanction le chiffre d'affaires de Bandai au titre de l'année 1992 ;

Considérant que la gravité des pratiques d'abus de position dominante et de concertation reprochées à Bandai tient tant à la nature de la mesure qu'elle ont empêché les entreprises de distribution de consoles et logiciels de jeux vidéo électroniques de marque Nintendo, de déterminer librement leurs prix, leurs quantités et leurs conditions de vente au public, qu'à la généralité de leur mise en oeuvre à tous les types de distribution et leur caractère répété pendant trois ans sur tout le territoire national ; que le fait de maintenir des prix artificiellement élevés a eu un effet d'enfermement sur les marchés de la console et du logiciel de jeux vidéo électroniques ;

Considérant que les jeux vidéo électroniques ont représenté en 1991 un quart du chiffre d'affaires du secteur des jeux et jouets en France ; que Bandai a réalisé, sur les trois années 1989, 1990 et 1991, entre les deux tiers et les trois quarts du chiffre d'affaires de consoles et de logiciels de jeux vidéo électroniques ;

Considérant que le chiffre d'affaires hors taxes réalisé en France par Bandai au cours des années 1989, 1990 et 1991 pendant lesquelles ont été relevées les pratiques s'est élevé respectivement à 450 millions de francs, 858 millions de francs et 1 839 millions de francs ; que son chiffre d'affaires net en France pour 1992 est de 2 060 888 670 francs ; qu'il y a lieu, dans ces conditions, de lui infliger une sanction pécuniaire de 30 000 000 francs ;

### *décide :*

Article 1<sup>er</sup> : - Il est infligé à la société Bandai France une sanction pécuniaire de 30 000 000 Francs ;

Article 2<sup>e</sup> : - Dans un délai maximum de 3 mois suivant sa notification, le texte intégral de la présente décision sera publié, aux frais de la société Bandai France, dans les revues "Joypad", "Consoles +" ainsi que dans les quotidiens "Le Monde" et "Le Figaro". Cette publication sera précédée de la mention : "Décision du Conseil de la Concurrence en date du 7 décembre 1993 relative à la situation de la concurrence dans le secteur des consoles et des logiciels de jeux vidéo électroniques".

Délibéré sur le rapport de M. François Vaissette par M. Barbeau, président, MM. Blaise, Pichon et Urbain, membres.

# PETITES ANNONCES

## AUTRES

### Achat

Département 59  
Achète Joypad  
n°2/3/4/5/6/7/8/9/10/11/12/13/14/2  
1/22/23. Faire offre. Baigneau Didier  
au 20 46 61 84 sauf le mercredi.

### Vente

Département 92  
Vends Jaguar Française + 2 jeux + 1  
manette + péritel + transfo : 2500 Frs  
à débattre. Pinier Aurélien au 46 55  
01 37.

## NEC

### Achat

Département 63  
Achète World Jockey et F1 Triple  
Battle ou échange contre Bomberman  
93 ou Load Runner. Contacter Frédéric  
au 73 38 65 82.

### Contact

Département 4  
Cherche contacts NEC. Possède  
Bomberman, Star Parodia, Lord of  
Th., Splatter. Cherche PCKid III, B94,  
Aero Blaster, Y's IV, Flash Hiders,  
Dracula X... Tel au 92 64 27 33.

Département 18  
Vends, échange nbx jeux NEC, cartes  
et CD, vends Supergrafx + jeux ou  
seule : 600 Frs. Tel à Mickael au 48  
20 2494 après 19 h 30.

Département 59  
Echange 3 jeux NEC contre  
Bomberman 94, quintupleur, 4  
manettes. Echange autres jeux.  
Cherche A. Island. Contacter  
Francois au 28 68 75 40.

### Vente

Département 59  
Vends CD-Rom2 NEC avec Coregrafx  
+ quintupleur + 2 jeux CD +  
Bomberman en carte + 3 manettes.  
Contacter Benjamin au 20 60 15 17  
prix à débattre.

Département 67  
Vends NEC PC Engine GT + 4 jeux +  
alimentation : 900 Frs. Tel au 88 96  
29 77 et demander Dorian.

Département 73  
Vends 4 manettes NEC + Quintupleur  
: 100 Frs. Tel au 79 96 21 78 ou  
écrire Traversaz 89 Rue du Dr Juliard  
73000 Chambéry.

Département 74  
Vends NEC Supergrafx sans jeu à  
400 Frs tel au 50 03 87 60 de 12 à  
13 h 30.

Département 91  
Vends nbx jeux NEC (PCKid 2, Klax,  
Tocht Ball, Beach Volley...) et vend-  
jeux SNES. Tel à Vincent au 64 99  
63 79.

Département 91  
Vends console NEC PC Engine + 5  
jeux + 2 manettes + adaptateur,  
Joypad 3, le tout 900 Frs. Tel au 60  
75 77 79.

Département 94  
Vends console Nec avec 8 jeux et  
Booster, console Master System avec  
pistolet et 13 jeux : prix à débattre tel  
au 46 70 89 36.

Département 94  
Vends jeux NEC : Tonma, Ninja  
Spirit, Terraforming, Davis Cup, R-  
Type CD, Dragon Saber, F. Soldier,  
S.S. Soldier, Kick Boxing, Dark  
Legend, Wring, Shinobi, etc... Fred  
au 43 28 52 48.

Département 95  
Vends PC Engine Turbo GT + 6 jeux :  
1500 Frs à débattre. Contacter Olivier  
au 39 59 23 83 de 19 à 21 h.

## NEO-GEO LYNX

### Achat

Département 87  
Cherche jeux Lynx pour 50 Frs maxi-  
mum (si possible de baston).  
Contacter Stéphane au 55 09 36 35  
après 18 h.

### Contact

Département 52  
Echange MLord Cyber Lip et Super  
Spy contre Ghost Pilot Ninja combat  
Alpha Mission ou 2 jeux contre 1  
valeur supérieure tel 25 94 26 98 et  
demander Fabien.

Département 65  
Echange Nam 75 contre Burning  
Fight ou Ninja Combat. Tel au 62 51  
30 61 et demander Jean.

Département 81  
Echange sur Néo Géo : Sengoku 2 +  
argent contre World Heroes 2 ou  
Samourai Shodown au 63 36 57 50.

Département 81  
Echange Fatal Fury II et Robo Army.  
Recherche Last Resort et Ninja  
Command. Contacter Laurent au 63  
61 49 40 le soir.

Département 94  
Echange 10 jeux SNIN (tbe) contre  
Néo Géo + 3 jeux dont Art of  
Fighting, le tout doit être en excellent  
état. Demander Alexandre au 49 82  
32 68.

### Vente

Département 25  
Vends Art of Fighting : 700 Frs, 3  
Count Bout : 800 Frs port compris.  
Contacter Jean-Michel au 81 80 79  
90.

Département 28  
Vends jeux Néo Géo : 450 Frs (Blues  
Journey, Alpa Mission, Super  
Baseball 2020, World Heroes, Art of  
Fighting : 650 Frs. Tel au 37 64 17  
14.

Département 31  
Vends Art of Fighting, World Heroes,  
Fatal Fury II, King Consters II entre  
600 et 725 Frs (état neuf). Tel à  
Laurent le soir au 61 47 68 81.

Département 32  
Vends Néo Géo + 1 pad + 2 jeux  
(Fatal Fury 2, Art of Fighting sans  
boîte mais TBE : 3000 Frs à débattre.  
Contacter Mike au 62 09 20 51.

Département 37  
Vends Lynx avec 5 jeux et 1 adapta-  
teur pour 900 Frs. Contacter  
Stanislas après 17 h au 47 52 56 95.

Département 38  
Vends sur Néo Géo, Fatal Fury 2 :  
700 Frs, 8 Man : 500 Frs, Foot Ball  
Frenzy : 500 Frs. Tel au 76 89 72 58.

Département 47  
Vends Néo Géo ou échange contre  
Supuper Nintendo ou autres.  
Contacter Emmanuel au 53 89 58 27.

Département 49  
Vends jeux Néo Géo : Art of Fighting  
: 800 Frs, Burning Fight : 250 Frs.  
Cherche également contacts pour  
échange, vente. Appeler Ludo le  
week-end au 41 72 26 26.

Département 51  
Vends ou échange jeux Néo Géo :  
King of the Monsters, Last Resort,  
Top Players Golf... + jeux SNES :  
Rock'n Roll Racing, Turtles Fighters  
tel au 26 65 30 71.

Département 59  
Vends jeux sur Néo Géo : FF (590  
Frs), Art of Fighting (990 Frs), World  
Heroes (790 Frs) et Samourai (1190  
Frs) ou le lot 3490 Frs au lieu de  
5200. Téléphoner au 28 68 01 22  
après 19 h. Cherche contacts sérieux.

Département 69  
Vends jeux Néo Géo, Soccer,  
Baseball 2020, Crossed SW, Side  
Kicks de 550 à 1000 Frs. Appeler  
Yannick après 18 h au 78 72 85 37.

Département 72  
Vends jeux Néo Géo de 500 à 1000  
Frs port compris (FF2, WH2,  
Sengoku 2, View Point, Crossed  
Sword). Galli Gérald 6 Rue Bossue  
72 Le Mans. tel au 43 86 38 14.

Département 75  
Vends sur Néo Géo Mutation : 700  
Frs. Contacter Frédéric au 43 31 76  
92.

Département 75  
Vends console Néo Géo, View Point  
et une manette pour 3500 Frs.  
Matériel sous garantie (2/94).  
Contacter Denis au 16 1 40 50 99  
22.+

Département 75  
Vends nombreuses cartes Jamma à  
bas prix. Contacter Eric au 43 66 70  
22.

Département 75  
Vends Néo Géo avec M. Card + 2  
manettes + 3 jeux : Magician Lord,  
Nam 75, 8 Man : le tout pour 2600  
Frs. Demander Grégory après 15 h au  
42 57 39 14.

Département 90  
Vends Néo Géo + world Heroes  
(manettes comprises) : 950 Frs.  
Contacter Sébastien au 84 26 80 97  
après 17 h.

Département 91  
Vends Néo Géo + 2 manettes + M.  
Card + Samourai Shodown +  
Magician Lord : 2790 Frs (valeur :  
4900 Frs). Contacter Sébastien au  
69 03 25 97.

Département 92  
Vends sur Néo Géo : Fatal Fury : 490  
Frs (boîte, notice). Contacter Fabrice  
au 47 25 44 70 après 13 h.

Département 92  
Vends jeux Néo Géo : Cyber, Lip :  
200 Frs et Sengoku : 300 Frs. Tel au  
41 05 00 74 et demander Stéphane.

Département 92  
Vends Néo Géo + une manette, 1 jeu :  
1800 Frs à débattre. Contacter  
Nicolas au 47 93 17 50 après 17 h.

Département 92  
Vends Néo Géo + 2 jeux (FFII, View  
Point) prix : 3700 Frs (valeur réelle :  
5670 Frs) Tel à Benjamin au 41 13  
81 10 ou 45 36 08 19.

Département 94  
Vends Néo Géo + 2 manettes + Ninja  
commando + Super Side Kicks :  
2600 Frs. Contacter Pascal après 19  
h 30 au 48 80 01 52.

Département 94  
Vends Art of Fighting : 800 Frs, Fatal  
Fury 2 : 800 Frs, M. Nation : 500 Frs,  
Alpha Mission 2 : 400 Frs, vends  
cartes Jamma jeux NEC, jeux MD,  
recherche Out Run, F1 Dream sur  
NEC NZS Sega au 43 28 52 48 et  
demander Fred.

Département 94  
Vends 20 jeux Lynx de 100 à 240  
Frs, vends Game Boy + 10 jeux  
(Contra, Mario, Tennis, Gargoyles,  
Gremlins) : 700 Frs. Demander Marc  
au 46 70 45 71.

## NINTENDO

### Achat

Département 11  
Achète jeux SNIN : Mario Kart 170  
Frs, Mister Nutz : 200 Frs, jeux SEGA  
: Sonic Spinball : 200 Frs. Tel au 68  
90 42 24.

Département 17  
Achète, échange, vends jeux sur  
Nintendo. Contacter Gay Eric au 46  
91 92 15 ou Souillac 17260 Villars  
en Pons.

Département 55  
Achète jeux NES 100 Frs Stack Up,  
Gyromite Gradius, Tennis, Soccer,  
Volley Ball, Slalom, Ice Climber,  
Balloon Fight, Clu Clu Land, Ice  
Hockey tel au 29 75 42 23.

Département 69  
Achète ou échange jeux Super  
Nintendo, plus de 60 jeux neufs.  
Recherche Equinox, Legend, Toys,  
Young, Merlin, Final Fantasy  
1,2,3,4,5. Tel au 78 88 73 96 à  
Richard Rovira.

Département 84  
Achète sur NES Blade of Steele à bas  
prix 150 ou 200 Frs. Contacter Blanc  
Aurélien après 17 h 30 au 90 65 47  
22.

Département 91  
Cherche contacts sur Super Pro  
Fighter. (Rachète vieux Joypad).  
Contacter Michael au 69 30 80 42.

Département 91  
Achète sur Game Boy, Final Fantasy,  
Legend 1,2,3, Megaman 2, Bionique  
Commando, etc... Achète jeux Super  
Nes. Contacter David au 69 30 84  
23.

### Contact

Département 11  
Echange jeux SNIN : Cool Spot,  
Populous, Mr Nutz, Blazing Skies,  
Super Protector contre bons jeux.  
Contacter Nils au 68 41 19 04.

Département 13  
Echange sur SNES Axelay, Turtle 4,  
Protector, SFII, Goul'n Ghost,  
Mario 4 contre Game Gear + jeux.  
Demander Jean-Michel après 19 h  
tel au 91 41 47 52.

Département 30  
Echange Duck Tales sur Game Boy  
contre autre jeu. Contacter Geoffroy  
au 66 81 52 56 après 18 h 30.

Département 56  
Echange jeux Super Nintendo : Star  
Wars et Zelda III ou 250 Frs pièce.  
Téléphoner au 97 34 31 29 après 18

h et demander Sylvain.  
Département 57  
SNES, SFC, SNIN, échange nbx jeux,  
news, contacter Jean-Philippe  
Schwartz 8 Rue des Tirailleurs 57200  
Sarreguemines.

Département 57  
SNIN, SFC, SNES, échange nbx  
news. Contacter Schwartz Jean-  
Philippe 8 Rue des Tirailleurs 57200  
Sarreguemines.

Département 62  
Echange nbx jeux sur GB (Asterix,  
Alien 3, Spiderman 2, Mcdonald  
Land etc...). Contacter Alain au 21 81  
26 80 avant 18 h.

Département 67  
Vends ou échange jeux SNES ou Jap  
: Sim Earth, SFII Turbo, Battle Toads,  
Double Dragon, Sunset Riders... Tel  
au 88 20 46 94.

Département 72  
Echange SFII sur SNIN dans le  
département 72, faire offre au 43 84  
03 31 et demander Karim.

Département 75  
Cherche équipe motivée en vue de  
création d'un fanzine SFC sur Paris.  
Si vous voulez m'aider et vous lancer  
dans une grande aventure téléphoner  
au 46 06 07 50.

Département 76  
Echange SNIN + 10 jeux + adaptateur  
+ 2 manettes contre Néo Géo ou faire  
autres offres. Contacter Franky au 35  
03 10 26.

Département 78  
Vends ou échange sur NSIN jeux  
SFII, Fina Fight, FZéro, Mortal  
Kombat, S. Protector, Tiny Toon,  
Universal Adapter (Date) cotre  
Jimmy Connors, S. Mario Kart, Pad  
SNIN, contacter au 39 56 16 29.

Département 81  
Echange jeu Super Mario All Stars  
contre jeu Super Mario 4 sur Super  
Nintendo et achète Mr Nutz maxi 350  
Frs. Demander Philippe 10 Impasse  
du Ruisseau 81000 Albi ou au 63 54  
24 03.

Département 85  
Echange jeux SFC et SN : S. Aleste,  
Soulblader... Recherche Pad CPSF  
(F) contre 1 jeu ou vends jeux de 200  
à 300 Frs. Contacter Sylvain au 51  
67 14 92 en soirée.

Département 93  
Echange nbx jeux SNES (Mario All  
Star, Aero, Battle Toads, Zombies...).  
Contacter Cédric au 48 94 99 83.

### Vente

Département 1  
Vends GB + 4 jeux (SML2, Tennis,  
Tetris, F1 Race + AD 4 joueurs : 600  
Frs ou vends jeux 130 Frs. Vends  
jeux MD : Fatal Fury 250 Frs, NLP  
93 : 220 Frs (prix port compris) tel au  
74 38 01 55 à 18 h, Sébastien.

Département 6  
Vends 10 jeux SNIN : Star Wars,  
Axelay, Swiv... 5 jeux MD : Aladdin,  
Sonic 2, Mickey 2... Ecrire à Phénix  
147 Avenue Maurice Chevalier 06  
Cannes La Bocca ou tel au 93 48 05  
70.

Département 6  
Vends SNES + 4 jeux Ranma II, DBZ  
II 1000 Frs. Tel au 93 21 14 09 à  
Nice.

Département 13  
Vends sur Super Nintendo : Gouls'n

Ghost, Actraiser, Castelvania, Street  
Fighter II, Zelda. Sur SNES :  
Soulblazer, Star Wars prix : 250 Frs  
pièce. Tél : 42 87 97 76.

Département 13  
Vends jeux sur Super Nintendo prix  
intéressants. Contacter Thierry au  
(16) 91 02 48 28.

Département 14  
Vends SNES, AD 29, Scope, Mario  
Kart, SFI, Shanghai 2, 2 pads : 1700  
Frs (inclus également Mario 4 et la  
cartouche du scope). Philippe au 31  
98 97 54.

Département 14  
Vends SN + 4 jeux (Bulls vs Blazers,  
Starwing, SFII, Mario 4) + 2 manettes  
: 1750 Frs. Appeler RU au 31 63 75  
32.

Département 15  
Vends NES + 2 pads + 3 jeux : 400  
Frs à débattre. Cherche Cantona sur  
SNES Euro : 260 Frs. Demander  
Guillaume au 71 20 60 46 le week-  
end.

Département 23  
Vends jeux SNES (français) : Dragon  
Ball Z 1 (acheté fin janv 94, 590 Frs),  
vends 400 Frs. Tel au 55 64 97 06  
après 20 h au Monteil au Vicomte  
(23460).

Département 25  
Vends pour Super Nintendo : Zelda 3  
: 200 Frs, pour SFC : Y's 3 : 200 Frs,  
Ecco the Dolphin pour MD : 200 Frs.  
Contacter Christophe au 81 55 80  
77.

Département 26  
Vends Nintendo + 3 manettes plus 9  
jeux : 1300 Frs et échange F-Zéro  
contre Tiny Toon Adventure.  
Téléphoner à Anthony au 75 98 33  
87.

Département 27  
Vends jeux SNIN, SFC : Mickey, SFII,  
GNG, Contra, Tortues Ninja : 290 Frs  
port compris. Tel au 32 28 02 96.

Département 29  
Vends NES + 6 jeux : 300 Frs, valeur  
réelle 2800 Frs. Tel au 98 04 91 42  
après 20 h et demander Yannick.

Département 34  
Vends NES + 2 manettes + pistolet +  
6 jeux (Megaman 2, Mario 1,  
Protector, Section Z...) : 500 Frs.  
Tel au 67 62 25 18 après 18 h.

Département 38  
Vends jeux GB (Batman 2, t2,  
Megaman, Simpsons 2, Kick Off,  
Prince of Persia, Tiny Toon) : 90 Frs  
pièce. Appeler Mickael au 76 09 50  
45 après 17 h sauf mardi et jeudi.

Département 39  
Vends Cool Spot SNES : 300 Frs ou  
échange contre jeu de plate forme.  
Tel au 84 71 70 34 après 17 h et  
demander Laurent.

Département 42  
Vends SNIN + AD 29 + 2 pads + 11  
jeux : Street Fighter II, Star Fox,  
Super Star Wars, Mario Kart... valeur  
totale : 6000 Frs, vendue 2500 Frs,  
tbe. Tel au 77 59 11 90 après 18 h.

Département 42  
Vends SNIN, AD 29, 2 pads, 1 jeu :  
Starfox Super Star Wars, Mario Kart,  
Street Fighter 2, etc... Le tout en tbe  
vendue à 2500 Frs. Appeler Mathieu  
après 18 h au 77 59 11 90.

Département 44  
Vends Game Boy, loupe, 12 jeux :  
Zelda, Mystic Quest et malette : 1300  
Frs. Durupt Richard tel au 40 52 65

TEL: 83.32.58.06

**SPRIGUAN**



48 RUE HENRI POINCARE  
54000 NANCY

CATALOGUE GRATUIT AU 83.32.58.06

(super nes)

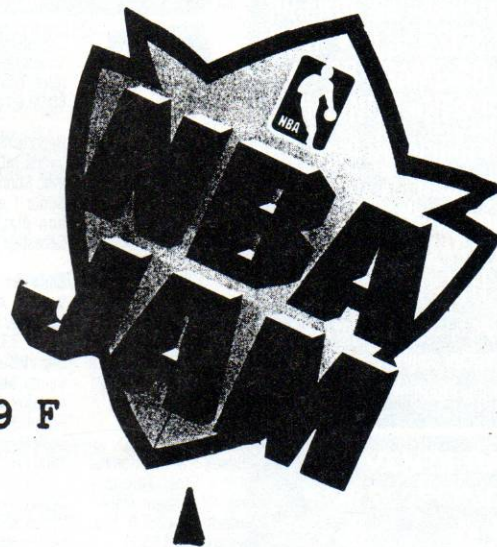
R TYPE 3. 499 F	MEGA MAN X. 499 F
TWIN BEE 2. 449 F	SECRET OF MANA. 549 F
BASTARD. 499 F	FATAL FURY 2. 590 F

(3 do panasonic)

TOTAL ECLIPSE. 499 F	DRAGON S LAIR. 499 F
LEMMINGS. 499F	SHOCK WAVE. 499 F
ANOTHER WORLD. 499 F	ROAD RASH. 499 F

(mega drive)

VIRTUA RACING. TEL	LANDSTALKER. 499 F
SONIC 3. 399 F	STREET OF RAGE 3. 499 F
ETERNAL CHAMPION. 470 F	DUNE. 449 F



SUR:  
SUPER NES  
ET  
MEGA DRIVE

TOUTES LES AUTRES NEWS SUR:  
3 DO.JAGUAR.SUPER NES.MEGA CD.MEGA DRIVE.NEO GEO: AU: 83.32.58.06

**NEO GEO:**

**ART OF  
FIGHTING**



**MANGAS:**

DRAGON BALL Z  
CITY HUNTER  
VIDEO GIRL  
KEN...



FIGURINES: 83.32.58.06





# PETITES ANNONCES

Département 44  
Vends nbx jeux sur SNES US, Jap, Fr : Turtles IV, S. G. & Ghost, P. of Persia, échange possible. Contacter Seb au 40 94 93 70 tous les soirs de 18 à 19 h.

Département 44  
Vends Game Boy + 12 jeux (Zelda, Mystic Quest, Star Wars) + loupe + mallette, vente jeux séparés possible. Richard au 40 52 65 73 après 18 h en semaine.

Département 51  
Vends ou échange jeux GB (SML2, Castel 2...) de 80 à 130 Frs. Contacter Albert au 26 36 41 70.

Département 54  
Vends Game Boy + 5 jeux (Sneaky Snakes, Astérix, Mario, Tetris, Princess Blobette) + adaptateur secteur + loupe éclairante : 700 Frs. Tel au 83 31 88 77.

Département 54  
Vends sur Super Nes : Mortal Kombat, Star Wars et TMHT4 : 300 Frs, Starwing, Alien 3, DBZ2 et Magic Sword : 200 Frs, SFII, G & G, Gradius 3 : 150 Frs, Zelda 3 : 250 Frs. Tel à Pedro au 83 56 25 38.

Département 58  
Vends NES + pistolet + D. Hunt + Mario 1 : 350 Frs et jeux World Cup : 100 Frs, Tic et Tac : 100 Frs, Les Flintstones : 120 Frs, World cup : 100 Frs, Lemmings : 150 Frs. Téléphoner au 20 09 89 97.

Département 59  
Vends jeux GB ou échange : Dragon's Lair : 120 Frs, Bart Simpsons : 90 Frs, Batman : 110 Frs, Caesars Palace : 90 Frs, World cup : 100 Frs, Lemmings : 150 Frs. Téléphoner au 20 09 89 97.

Département 59  
Vends sur SNIN : Axel, Tiny Toons (US), Star Wars (US), SFII, Parodius, Starwing, Krusty de 165 à 215 Frs. Tel à Christophe au 28 24 30 44 le week-end et au 20 57 40 23 la semaine.

Département 59  
Vends SNIN + 2 manettes + SFII + Dragon Ball Z + Mario Kart + Art of Fighting + FF 2 + Mortal Kombat + NBA Techno Basket + 2 adaptateurs, 9 mois, valeur 4280 Frs, vendu 800 Frs. Tel au 20 08 79 07 ou échange contre Néo Géo.

Département 64  
Vends jeux SNIN : Contra 3, Super Tennis, Gouls'n Ghosts (US), entre 250 et 300 Frs. Demander François au 59 29 66 76 après 18 h.

Département 67  
Vends jeux Super Nintendo : Allien 3 : 250 Frs, Pocky et Rocky : 250 Frs, Final Fight : 190 Frs (port compris). Tel à Alain au 88 34 14 17.

Département 67  
Vends jeux SN, SFC, SNES, prix de 200 à 300 Frs, jeux GB de 80 à 120 Frs, jeux GG de 100 à 120 Frs, jeux Md de 150 à 200 Frs. Tel au 88 29 85 36 le soir.

Département 67  
Vends Dragon Ball Z 2, Ranma 2, Starfox. Tel à Nicolas au 88 09 14 09.

Département 67  
Vends Action Replay 2 Pro : 400 Frs. Demander Jean-Marc de 12 à 14 h au 88 78 63 81 Lingulshheim.

Département 68  
Vends ou échange K7 françaises

SNIN, Som City, Beep Beep contre Cool Spot, Mr Nutz, Aladdin. contacter Joëlle au 89 81 83 85 heures de repas.

Département 69  
Vends Console NES + 2 manettes + pistolet + 6 jeux (Popeye, Mario 1 et 3, Duck Hunt, Dragon Ball, RC Pro AM) : 800 Frs ou vente séparée. Téléphoner au 78 44 24 05 le soir.

Département 69  
Vends SNIN + 2 manettes + 3 jeux : Zelda 3, Starwing, Castelvania 4 : 1200 Frs, état neuf. Tel au 78 88 04 58.

Département 73  
Vends jeux SNIN : Jurassic Park FR, Alien 3 US, Addam's Family US, Prince of Persia US : 250 Frs pièce, Another World FR : 300 Frs. Téléphoner au 79 35 26 88.

Département 74  
Vends Alien 3, Bubsy, SFII Turbo, Star Fox : 250-300 Frs. Demander Olivier au 50 37 58 39 le soir.

Département 74  
Vends SNIN + 2 manettes + Mr Nutz, Tiny Toon, Soublader, adaptateur : 1100 Frs. Tel au 50 25 71 52 et demander Thierry.

Département 74  
Vends ou échange jeux SNIN, possède de nbx news (Blanco, Bubsy, World Heros, Aladdin...) plus de 20 titres. Contacter Bastien au 50 66 08 90.

Département 75  
Vends SNIN + 2 manettes + AD 29 + 10 jeux (Street Turbo, Bubsy, Star Wars, NCAA...) valeur 4500 Frs vendue 2650 Frs. Contacter Vincent après 18 h au 42 73 00 33.

Département 75  
Vends de 150 à 350 Frs : Adams, F. Fight, Starfox, Alien 3, Pocky, Human GP, Zelda, Aero Acrobat, Tiny Toon, Actraiser, Axel, ou échange DBZ 2, Human 2, Mana. Contacter Philippe au 46 51 13 58.

Département 75  
Vends SFC + 2 manettes + adaptateur 4 jeux : 1100 Frs ou échange contre MD + 2 manettes + 5 jeux. Tel au 42 9 36 87 Lin Xia (après 18 h) sauf week-end sur Paris uniquement.

Département 75  
Vends SFC + 2 manettes + 4 ou 5 jeux + AD : 1800 Frs. Demander Nasser au 42 52 44 96 après 19 h.

Département 75  
Vends 5 jeux sur SNIN entre 175 et 315 Frs (E. Cantona, Mario All Stars, S. Wing...). Contacter Nicolas au 45 67 12 88.

Département 76  
Vends jeux SNES : SFII US : 330 Frs, R-Type : 220 Frs, Final Fight US : 250 Frs, Mario 4 neuf : 410 Frs + jeux NES entre 140 et 150 Frs et jeux GB de 100 à 170 Frs. Contacter Vincent au 35 46 14 24 après 20 h.

Département 77  
Vends DBZ : 400 Frs, Ranma 1 (jap) : 350 Frs. Vends sur MD Cool Spot : 200 Frs, toe Jam (jap) : 100 Frs, échange. Appeler après 18 h 77 uniquement au 64 39 59 56.

Département 77  
Vends Super Nintendo + 2 manettes + Addams + Star Fox + adaptateur Games Master + Magazines : 1350 Frs. Demander Christophe au 64 10 83 79.

Département 77

Vends SNIN + 2 manettes, adaptateur pour cartouches étrangères, Mario et Astérix : 800 Frs, vends sur Néo Géo : View Point : 800 Frs et S. Side Kicks : 700 Frs. Tel à Julien au 60 29 23 06.

Département 78  
Vends sur NES Life Force et Ice Hockey sans notice et boîte 50 Frs pièce + sur Super NES, Désert Strike + 299 Frs + GB + 4 jeux : 700 Frs. Contacter Yann au 30 24 20 92.

Département 78  
Vends jeux MD à 200 Frs + World of Illusion ) 2250 Frs, vends aussi Castelvania 4 sur SN à 250 Frs. Tel au 39 19 42 71 demander Lydie.

Département 78  
Vends GB + 7 jeux avec notice : 950 Frs, vente séparée possible. Tel au 34 83 53 79.

Département 78  
Vends Super Nintendo + 10 jeux + AD 29 + 2 manettes en tbe : 2600 Frs. Appelez au 39 54 42 01.

Département 78  
Vends Game Boy + 8 jeux, le Comlink, les écouteurs, les notices, la loupe, le tout ) 800 Frs tel au 39 73 10 14 après 18 h.

Département 78  
Vends jeux SNES : Star Wars : 299 Frs, SFII : 269 Frs, Mickey, Road Runner, Gouls'n Ghost, Contra 3 : 249 Frs pièce. Vends NES + 8 jeux + zapper : 799 Frs. Contacter Loïc ou Nicolas au 39 73 17 68.

Département 78  
Vends SFC + 4 jeux (FZéro, SFII, S. G & G, etc...) + AD29 : 1250 Frs et vends jeux SFC, SNES, SNIN de 160 à 270 Frs (Battle Toads, S. Wars, Sonic Blastman, Tiny Toon etc...). Tel à Seb au 30 59 03 81.

Département 78  
Vends jeux SNES : Cool Spot, Aladdin, World Heroes... prix 200 et 280 Frs. Demander Olivier ou laissez un message au 39 16 16 62.

Département 78  
Vends ou échange jeux Game Boy : Mortal Kombat, Looney Tunes, Side Pocket... Tel au 34 82 92 96 (répondeur).

Département 78  
Vends Final Fight (SNIN) à 200 Frs, Super Scope : 250 Frs. Demander Adrien au 30 54 35 63.

Département 78  
Vends Super Nintendo + 11 jeux + adaptateur : 2700 Frs. Contacter Fabien au 39 18 27 57.

Département 78  
Vends, échange, achète jeux SNIN et MD. Vends Néo Géo + 2 jeux (FF et S. Side Kick) ou échange contre Jaguar + jeu, 3DO ou Pc. Demander Frédéric au 39 50 06 11.

Département 91  
Vends jeux SFC : DBZ 3, Art of Fighting, TMNTV. Tel après 18 h au 60 46 82 52 et demander Aurélien, possibilité d'échange, achète jeux NEC.

Département 91  
Vends SNIN + 3 manettes + 11 jeux : Mario All Star, Alien, Starwing, JC Tennis, Tiny Toon, SFII, valeur 5500 Frs, vendu 3000 Frs. Tel au 69 89 21 74.

Département 91  
Vends Goemon 2, Pole Position, Seven Saga, Madara 2, Final Fantasy, Toruneko et recherche Gaia Fantasy.

Prix à débattre. Demander Philippe au 64 94 88 33.

Département 91  
Vends sur MD, SFII, Flasback, World of Illusion, PS 3, Aladdin, S. Force etc... et sur SNIN E. Heat II, W. Heroes, Connors, Mortal Kombat, Starwing etc... Tel au 60 83 07 11.

Département 92  
Vends Krusty, SFII, Contra, G N'Ghost sur Super Nintendo, vends jeux Néo Géo, achète jeux Jaguar (vends aussi Hits MD), Christophe au 46 45 15 58.

Département 92  
Vends Populous, Pilot Wings, Another World sur Super Nintendo. Vends Aladdin sur MD. Chaque jeu à 250 Frs. Florent 47 02 33 43.

Département 92  
Vends SNIN + 1 manette + AD 29 + 8 jeux (Starwing, Alien, Tiny Toon, Another World, Tetris, Prince of Persia, Star Wars, Gouls'n Ghost) : 2500 Frs. Tel au 46 38 09 65.

Département 92  
Vends jeux SNIN : SFII, Star Wars, Road Runner, Zelda 3, Contra 3, Starfox, Gaea... Contacter Christophe au 49 11 13 76.

Département 92  
Vends SFC + 11 jeux (Turtles, Street...) avec boîtes, notices en tbe + 3 pads dont 12 Turbo : 2800 Frs + tips. Vends pad MD : 100 Frs. Demander Yvon au 46 68 88 43 sur région parisienne de préférence.

Département 92  
Vends sur SNIN : F1 Pole Position, Spiderman and X-Men, les 2 jeux à 350 Frs (respectivement 93 et 95 %). Contacter Julien au 46 32 51 93.

Département 92  
Vends Nintendo + 2 jeux + 1 manette : 300 Frs, jeux séparés : 50 Frs. Vends M. System + 2 jeux + 1 manette : 300 Frs, jeux séparés : 50 Frs. Appeler Julien au 42 53 14 80 à Montrouge.

Département 93  
Vends Super Nintendo + 8 jeux + 2 adaptateurs : 2000 Frs. Vends Game Gear + 5 jeux : 1000 Frs. (palement en espèces). Contacter Régis au 48 36 30 54 après 18 h.

Département 93  
Vends NES + 2 manettes + jeux à 300 Frs. Vends jeux GG à 100 Frs et aussi jeux MD et SNES. Contacter au 48 29 84 35.

Département 93  
Vends SFII Turbo japonais avec boîte et notice : 290 Frs. Contacter Julien au 48 94 95 44, Super Soccer : 200 Frs, Cool Spot : 350 Frs (2 mois).

Département 93  
Vends SNIN + 5 jeux + AD29 + Dyna 1 avec boîte et notice : 1700 Frs à débattre. Tel au 48 58 48 28.

Département 94  
Vends jeux SNES (Kidk Off, Street Fighter II) : 200 Frs. Tel au 43 77 67 92.

Département 94  
Vends ou échange jeu GB (entre 80 et 110 Frs) pour plus d'information. Tel à Olivier Roisse au 46 70 82 41.

Département 94  
Vends jeux Super NES 200 Frs l'unité ou par lot de 9 jeux pour 1290 Frs (Aleste, Star Wars, Chuck Rock etc...). Contacter Cyril au 45 94 12 61.

Département 94  
Vends Nintendo + 2 manettes + le pistolet + 6 jeux (Duck Tales, Paperboy, Turtles, Megaman 2, Mario 1, Duck Hunt) le tout : 500 Frs. Tel au 47 26 00 22.

Département 95  
Vends Game Boy + 2 jeux (R-Type 2 et Tetris) pour 250 Frs en bon état. Tel au 34 53 06 78 après 18 h.

Département 95  
Vends sur SNIN : Populous (jap) 150 Frs, Contra (US) 150 Frs, Jimmy Connors (Fr) 200Fr, Cantona : 270 Frs. Vends sur MD : Mystic Defender : 100 Frs. Tel au 39 89 81 78.

Département 99  
Vends jeux Super Famicom (Super Air Driver, Retour vers le Futur II, Nitro Punks) 200 Frs pièce. Demander Baptiste au 69 28 88 93.

## SEGA

### Achat

Département 2  
Achète Action Replay Pro sur SNIN entre 100 et 150 Frs et échange Mario World ou Zelda 3 contre Sonic Blastman ou Gouf Troop. Demander Rudy au 23 67 04 04.

Département 59  
Achète à bon prix cartouches MD japonaise War - Simulation : Advanced Dai World War 2. (Hitler, etc en couverture boîte). Contacter Bruno Juste Inst. PTT 59830 Bachy.

Département 59  
Achète, échange et vends cartouches Sega. Documentation gratuite. Consoles Mega Club 21 Rue des Martyrs de la Résistance 59130 Lambersart.

Département 67  
Achète Landstalker, Ariel, RoLo, Talespin, Fatsy Z, Chiki Chiki, Micro M., Puyo, échanges possibles contre Tiny Toon, TF4, Jungle Strike, Rocket Knight etc... Tel à Michel au 88 29 64 97.

### Contact

Département 17  
Recherche Game Gear + options + jeux contre grand nombre d'affaires. Tel à Diet Seb au 46 06 71 93.

Département 59  
Super Nintendo + 2 manettes état neuf contre Megadrive 2. Recherche sur MD jeu Budokan prix 200 Frs. Tel au 27 31 36 32.

Département 66  
Echange jeux MD : Haunting, Suset Rider, Another World, European Club soccer... Contre Mortal Kombat, Street Fighter II, Davis Cup... Tel au 68 66 72 78.

Département 72  
Echange sur MD Aladdin et EA Hockey. Contacter Gilles Philippe au 43 95 33 91 après 18 h.

Département 75  
Echange jeux sur MD et SN. Recherche nouveautés sur MD et SN. Cherche Y'S 3, Landstalker, General Chaos... Tel à Sam au 43 68 02 04.

Département 76  
Echange jeux MD : Aladdin, Mortal Kombat, TNT, jeux SNIN : Spiderman X Men, Starwing. Vends jeux MD : Hellfire, Alisia Dragon, Toki (100 Frs), jeux GB : Nemesis 2 (150 Frs), Matthieu au 35 40 38 85.

Département 77  
Echange MD + 6 jeux (Cool Spot, SMGP 2, Another World...) contre A500 + jeux. Contacter Bertrand au 60 06 13 99.

Département 93  
Echange MD + 20 jeux contre Néo Géo + 5 jeux. Echange aussi des jeux Super Nintendo sur région parisienne uniquement. Tel au 49 36 912 23 demander Julien.

### Vente

Département 3  
Vends Mega CD + 7 CD : 2100 Frs, vte séparée possible. Tel au dehors des heures de cours, demander Julien au 70 06 47 24 ou 70 06 48 18.

Département 6  
Vends MD + 5 jeux + 2 manettes à très bon prix ou bien échange contre SNIN + 2 jeux dont Zelda III ou Ranma 1/2 I ou II. Tel au 93 98 71 67 après 19 h 30.

### Vente

Département 6  
Vends Mega CD II jap + MD jap + Silpheed + 3 Manettes + 4 jeux MD, le tout 1700 Frs. Contacter Sappa Christophe après 20 h. Tel au 93 32 82 06.

Département 13  
Vends jeux Megadrive : Jurassic Park, Haunting : 250 Frs, Tiny Toon, EC Soccer : 200 Frs, Krusty : 150 Frs. Tel au 42 54 78 30.

Département 17  
Vends 7 jeux pour MD : Eswat : 100 Frs, Strider : 130 Frs, Shadow Dancer : 150 Frs, Bio Hazard : 180 Frs, Battles Quadrion : 150 Frs, Gynoud : 150 Frs, Two Crude Dudes : 180 Frs. Tel au 46 91 50 16.

Département 24  
Vends jeux MD de 100 à 200 Frs (pas d'échange), the. Fatal Fury, mortal Kombat, Aladdin, X-Men, Street of Rage 2 etc... Contacter le soir Michel au 53 09 81 59.

Département 24  
Vends Street of Rage II, jamais servi : 200 Frs port compris et vends Super Mario Land sur Game Boy : 100 Frs port compris. Tel après 20 h et demander Manu au 53 27 31 51.

Département 25  
Vends MD + 15 jeux (Fatal Fury, Rocket Night, Aladdin, TMNHT, Tournament Fighters etc...) + powerstick + 2 pads (av. Turbo) valeur 6500 Frs vendue 3000 Frs. Demander Julien au 81 90 43 25 après 19 h.

Département 27  
Vends ou échange jeux sur MCD (Final Fight...), SN (Jurassic Park...), MD (TMNT, Winter Games...), GB de 80 à 350 Frs. Demander Neslson pour tout renseignement au 32 54 40 84.

Département 28  
Vends Megadrive japonaise + Sonic 1 et 2 + Flashback, Aladdin, le tout pour 900 Frs. Tel au 37 96 24 00 après 17 h 30.

Département 33  
Vends MS 2 + 2 pads + 7 jeux (Astérix, Sonic, Mickey, Sega Shes, Wimbledon...) : 1300 Frs. Tel au 57 51 74 31.



ENFIN UN JEU A TA HAUTEUR!



LE TOP DES JEUX D'ARCADE  
MAINTENANT SUR TA CONSOLE



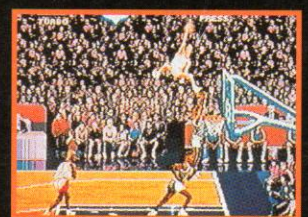
BOOMSHAKALAKA!



SUPER DUNK!



CANNONBALL SLAM!



HÉLICO JAM!

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

**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM™

SEGA  
**MEGA DRIVE**

SEGA™  
**GAME GEAR™**

OFFICIAL  
PRODUCT™



LICENSED  
BY™

Jeux & astuces

3615  
et au  
**36.68**  
**10.25**  
2,19 F/mn



MIDWAY  
**AKKlaim®**

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

# it's a kind of magic...

"Une aventure féerique" - JOYPAD

"C'est vraiment superbe!" - CONSOLE+

"C'est géant !" - GENERATION 4 - 90%

"Young Merlin est le second jeu d'aventures sur Super Nintendo, après Zelda... La balance coule donc de source. Westwood a fait preuve de plus d'originalité que Nintendo" Page 18 BANZZAI - Mars - 94%

# YOUNG MERLIN



Westwood  
STUDIO



INTERACTIVE  
entertainment

Nintendo

SUPER NINTENDO  
ENTERTAINMENT SYSTEM  
PAL VERSION

Une horde de créatures maléfiques assiège une terre vierge et sereine. Depuis son royaume souterrain, le Shadow King dirige ses serviteurs pour infiltrer, corrompre et effacer toute trace de beauté de ce lieu...

Emporté par le courant d'une rivière alors qu'il tente de sauver une princesse dont il est épris, Young Merlin se réveille sur la terre enchantée. En explorant ce paradis, il découvre vite l'horrible complot mis en place par le Shadow King. Armé d'un arsenal impressionnant d'objets magiques et aidé de la Dame du Lac, Merlin tentera d'évincer le Shadow King. Il devra faire preuve de beaucoup de courage et d'ingéniosité pour venir à bout des ennemis et des énigmes qui hantent cette formidable légende.

3615

trucs, astuces, infos & cadeaux



ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET  
GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX  
SUR LE (16-1) 36 68 94 95 (2,19 F par minute)

©1994 Westwood Studios, © Virgin Interactive (Euro) Entertainment Ltd. Virgin registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. All rights reserved.

