LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI

Player One



N°1

MEGADRIVE
AMSTRAD GX 4000

LES NOUVELLES CONSOLES ARRIVENT

■

NOUVEAU

LES TESTS DE JEU QUI VOUS AIDENT A JOUER

■

GENIAL

LES PLANS ET ASTUCES POUR ZELDA II ET SUPER WONDERBOY

■

SUPER CONCOURS

5 CORE GRAFX A GAGNER ET DES JEUX PAR DIZAINE

15 F

M 4413 - 1 - 15,00 F

MENSUEL - SEPT. 90


ATTENTION, MAINTEN

ANT FINI DE JOUER.



MEGA DRIVE®



Graphismes extraordinaires, rapidité et fluidité des animations, son FM stéréo, 35 jeux à venir, dont l'étonnant ALTERED BEAST, offert avec la console. Compatibilité avec tous les jeux du catalogue SEGA Master System. Conçue pour recevoir un lecteur CD-ROM, un clavier et une tablette graphique. Console SEGA Mégadrive 16 bit, on ne joue pas avec ces choses-là.

SEGA FROM Virgin

BEVERLY PUBLICITÉ ÉTOILES



PLAYER ONE EST

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEU

IL

est tout en couleurs et ne coûte que 15 francs. Ce premier numéro que vous tenez entre vos doigts avides, a été réalisé par une équipe de passionnés de jeux. N'hésitez pas à les critiquer ou à leur faire des louanges. Ecrivez-nous ! Vos lettres seront publiées, vos remarques écoutées, vos désirs réalisés.

PLAYER ONE n'est pas un magazine de plus. Il est, le premier et le seul. Il est avant tout votre magazine.

Vous trouverez dans PLAYER ONE les aides de jeu les plus complètes, les tests les plus poussés et les reportages les plus étonnants sur tout ce qui touche notre culture.

N'écoutez pas les rabat-joie, jouez, il en restera toujours quelque chose. Et lorsque l'on vous demandera, dans le bus, à l'école ou à la maison, ce que vous êtes en train de lire, vous répondrez : C'est PLAYER ONE

A QUI ECRIRE?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de PLAYER ONE, écrivez à : SAM PLAYER, PLAYER ONE, 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 26 et 27), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extras. Attention, les meilleurs seront publiés. Ecrivez à Robby, PLAYER ONE, 31 rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Et pour les Plans et Astuces (pages 34 à 41) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Sam Player

LA MACHINE A JOUER

SOMMAIRE

- 4 - EDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 6/12 - STOP INFO
- 14/25 - NOUVELLES CONSOLES
- 17 - SUPER CONCOURS PLAYER ONE
- 19 - ABONNEMENT
- 26/27 - TRUCS EN VRAC
- 28/33 - TESTS DE JEUX
- 34/41 - PLANS ET ASTUCES
- 42/59 - TESTS DE JEUX
- 61 - TOP 10
- 62/63 - TELE ZAP
- 64/65 - HI-TECH
- 66/67 - REPORTAGE

PLANS ET ASTUCES
Zelda II sur Nintendo et Super Wonderboy sur Sega

SUPER CONCOURS
Gagnez 5 Core Grafx NEC et plus de 20 jeux

NOUVELLES CONSOLES
MEGADRIVE - LYNX - GAME BOY - AMSTRAD GX 4000

TELE ZAP
Retrouver Sangoku dans une visite guidée au pays de Dragon Ball.



TESTS DE JEUX
Les meilleures nouveautés de la rentrée, sont passées en revue.

REPORTAGE
Les Teenage Mutant Ninja Turtles arrivent sur nos écrans.

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31, rue Ernest Renan, 92130 ISSY LES MOULINEAUX
Tel : 40.93.07.00

Directeur de la publication : Alain KAHN
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN
Rédacteur en chef : Pierre VALLS
Responsable de la fabrication : Sabine CHAVANNE
Secrétaire de la rédaction : Catherine MAILLARD
Rédaction : Robert BARBE, Cyril DREVET, Patrick GIORDANO, Philippe HELLOUIN de MENIBUS, Iggy, Bernard LEHOUX, Alain MASSOUMIPOUR, Olivier RICHARD.
Publicité : Tél . 40.93.07.88
Responsable de la publicité et du marketing : Corinne FOUCARD
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER

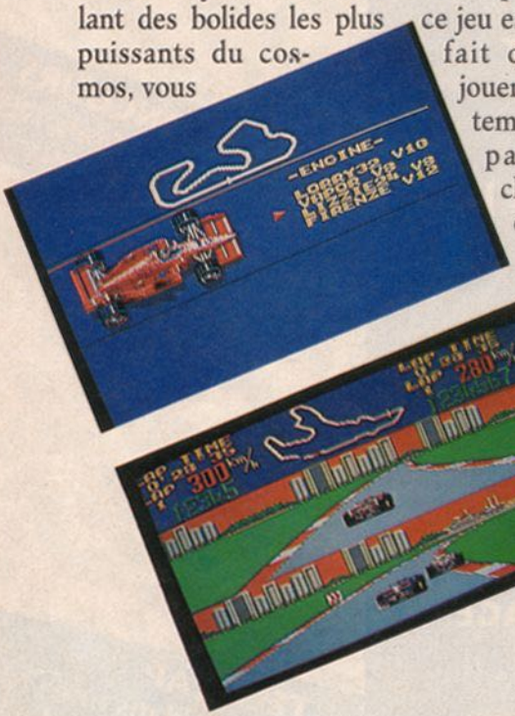
Concept visuel - Maquette : Fabienne ZWILLER
Maquette : Pascal SECK
Couverture : Olivier VATINE
Composition et photogravure : Pi.M. Création - Tél. 47.39.14.11
Impression : SIMA Torcy
Service abonnements : Catherine PRONOST -Tél. 40.93.07.00
France et communauté postale : 1 an/11 numéros : 150 FF
Par avion : Europe 315 FF. Dpts outre-mer 350 FF.
Territoires outre-mer : 440 FF. Afrique 385 FF
Média Système Edition, SA au capital de 250 000 F
RCS Créteil B341 547 024. Commission paritaire n° en cours.
Distribution NMPP. Dépot légal septembre 1990.

Tous les documents qui nous sont envoyés, sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.

Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 à 18h

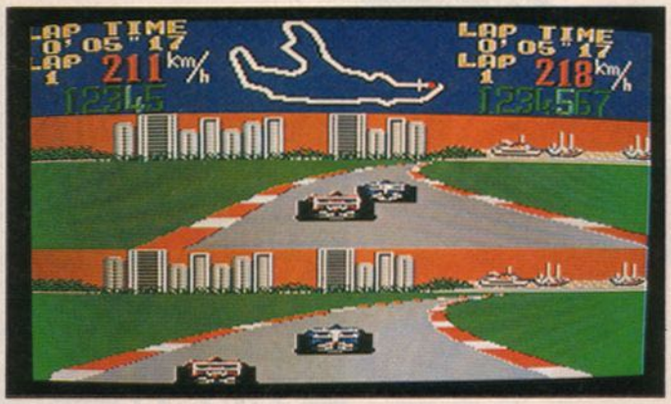
SUPER MONACO GP

C'est le titre d'une nouvelle **simulation de formule 1** pour **SEGA Master System**. Au volant des bolides les plus puissants du cosmos, vous pourrez participer au championnat du monde des pilotes.





Le plus amusant dans ce jeu est, à notre avis, le fait que l'on puisse jouer à deux en même temps. L'écran est séparé en deux et chaque voiture en occupe un. Evidemment quand vous rattrapez un adversaire, vous le voyez apparaître dans votre écran.



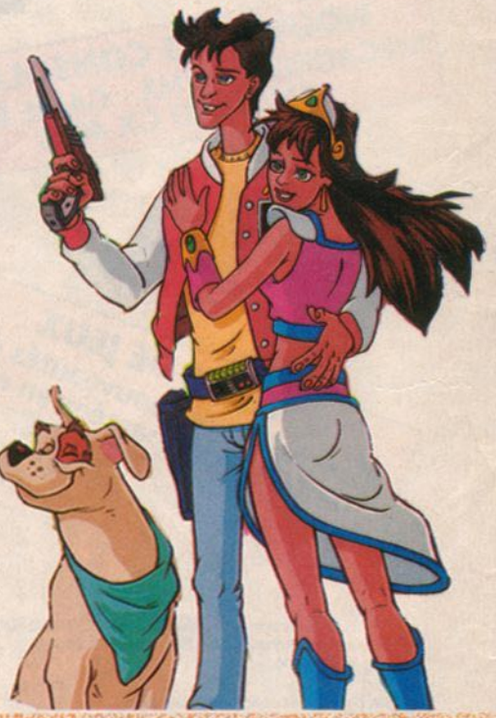
Avant chaque course, vous avez un nombre important d'options à sélectionner (choix du moteur, des pneus, de la boîte de vitesse etc...), malgré cela, le jeu reste trés simple d'accès. La sensation de vitesse est bien rendue, vous aurez vraiment l'impression de rouler à plus de 300 km/h et la simulation de conduite est trés réaliste.

Bref, toutes ces qualités font de **Super Monaco GP** un jeu excellent que nous testerons le mois prochain. ■

CAPTAIN N

Nintendo prend son pied sur le petit écran. Suite au succès bien mérité des aventures de Mario en dessin animé, débarque **Kevin Keene**, alias **Captain N**.

Toujours accompagné de son chien et de la sublime **princesse Lana**, Kevin rencontrera de nombreux héros de l'univers Nintendo, tels Kid Icarus et Megaman. Zappeur en mains la partie s'annonce difficile, Kevin doit contrer les plans de l'infâme Motherbrain qui veut faire régner la terreur sur le monde magique de Nintendoland. Encore une fois le bien et le mal s'affronte dans un combat sans merci ! Retrouvez Captain N le samedi après-midi à 18h35 et le dimanche matin à 7h25 (dur ! dur !) sur Canal +. Attention seuls les possesseurs d'un décodeur pourront en profiter. ■



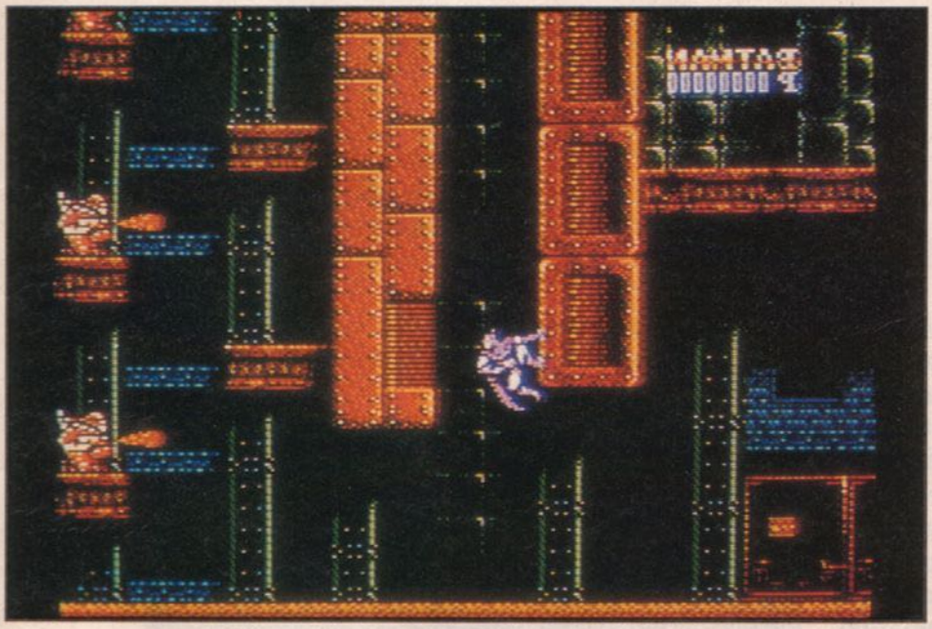
■■ Dans les lignes qui suivent, tout au long des pages réservées aux actualités. Vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de Player One... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans le cartouche à la fin des tests de jeux.

BATMAN SUR NINTENDO

Le célèbre justicier masqué nous rend visite sur console **Nintendo**, dès le mois d'**octobre**. Juste un an après le colossal succès de ces aventures au cinéma, il reprend du service pour notre plus grand plaisir.

Nous n'avons pas encore testé le jeu, mais suite à une petite enquête, nous pouvons déjà vous faire quelques révélations, en avant-première. Le but de l'aventure de Batman est d'arrêter le joker. Le jeu est conçu comme une course poursuite. Batman doit déloger le truand de ces différents repaires : une usine de produits chimiques, une cathédrale, des cavernes et autres endroits bien sordides. A chacune de ces explorations, parsemées de combats et de pièges démoniaques, **Batman** affronte au final de chaque niveau les hommes les plus puissants du **joker**. Des rixes infernales s'enchaînent contre l'homme électrique, le pyromane armé de 600 millions de boules de feu, ou des machines diaboliques et meurtrières comme les EEV cracheurs de feu voire même les mines ambulantes. Tout ce qu'il faut pour s'amuser !

Batman, le jeu sera disponible au mois d'octobre, ne le ratez pas. ■





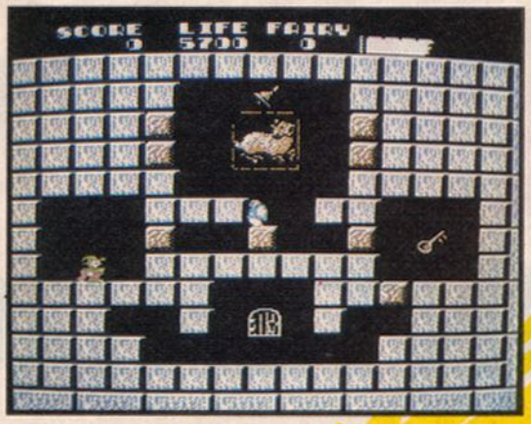
Signifie qu'il s'agit d'un jeu d'arcade-aventure comme Link ou Wonder Boy.

Pour un shoot'em up (jeu de tir) comme Duck Hunt ou R-Type.

jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Wild Gunman.

indique que l'on peut jouer à un joueur.

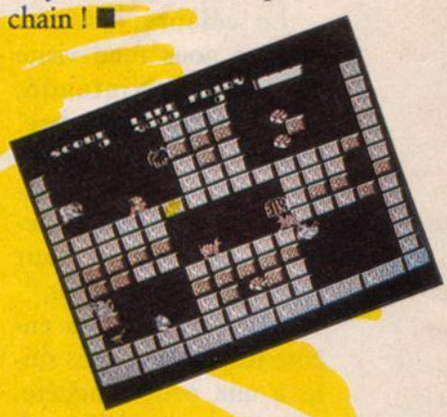
SALOMON'S KEY



Une nouveauté de plus sur **Nintendo. Salomon's Key** est un habile mélange entre un jeu de plate-forme et de réflexion.

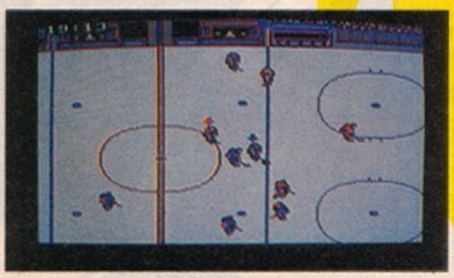
Le héros de cette histoire s'appelle **Dana**. Sa mission est de retrouver **la clé de Salomon**, symbole de paix qu'un moine maléfique a dérobé. L'aventure commence donc, dans la première salle du territoire du dit-moine (qui en compte 50). Dans chacune d'elles, Dana doit récupérer la clé qui lui ouvre la porte de l'étape suivante. Cela peut paraître simple, mais sachez que chaque pièce est peuplée de monstres, de pièges et d'impasses, à priori infranchissables. Ceci est un avant-goût des péripéties à venir. Comme tout bon jeu de plate-forme, Salomon's Key est bourré d'astuces, de bonus qu'il faut savoir découvrir, d'extra-life que l'on se doit de ne pas manquer et d'armes de plus en plus puissantes. De plus, vos qualités de réflexion seront mises à rude épreuve, dès qu'il s'agira de trouver le meilleur passage pour traverser les salles.

En fin de compte, Salomon's Key est un jeu complet. Si vous voulez en savoir davantage, lisez Player One le mois prochain ! ■



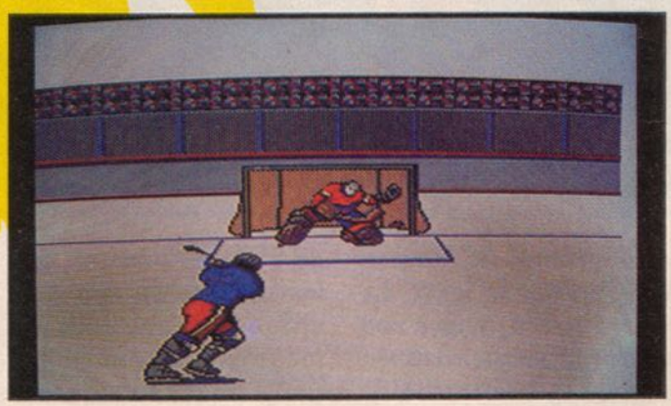
SLAP SHOT

Alors que le mois de septembre étouffe les dernières chaleurs d'un été caniculaire, Sega se gèle les patins dans une partie de hockey sur glace endiablée.



Slap Shot transforme votre Master System en patinoire ! Chaussez vos pompes, bouclez votre casque, serrez bien fort la cross, la partie démarre. Vous avez la possibilité de jouer à un ou deux joueurs, de sélectionner la nationalité de votre team et sa division. Slap Shot est une super **simulation sportive**. L'esprit du hockey est intact : rapidité du jeu, violence, précision... rien ne manque. Même les séquences de bastons qui font le charme de ce sport, sont conservées !

Avec ses graphismes pas laids (gag !), et ses animations fondantes, Slap Shot ne vous laissera pas de glace. En vente dans toutes les bonnes quincailleries. ■




Indique que l'on peut jouer à deux en même temps.


Ce jeu est adapté d'une borne d'arcade (jeu de café), comme Shinobi.


Jeu de combat comme Double Dragon.


Jeu de plate-forme comme Mario I et II.



Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

Branche ta nouvelle console Amstrad GX 4000 sur ta télé. Te voilà propulsé dans le monde merveilleux des jeux sur Amstrad. Des jeux au graphisme exceptionnel, avec un son à te couper le souffle !

La GX 4000, c'est une nouvelle génération de consoles. En plus de son look d'enfer, ses performances sont éclatantes : 64 Ko de mémoire, un son dément, 32 couleurs parmi 4096... une technique qui assure un max. Des tas de jeux sont déjà disponibles sur cartouche



990F TTC*

Pour tout savoir sur la GX 4000 Amstrad, tapez 3615 code Amstrad, et lisez Amstrad Cent Pour Cent dans tous les kiosques.

* Prix public généralement constaté.

Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

Et en plus, le jour où tu voudras évoluer vers un micro-ordinateur Amstrad 464 Plus ou 6128 Plus, tu pourras garder tes cartouches puisqu'elles sont compatibles avec ces micro-ordinateurs.

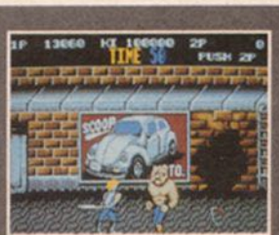
La nouvelle console de jeux Amstrad GX 4000 est livrée complète, avec ses 2 manettes de jeux, le cordon de raccordement à la prise Péritel, et un jeu de simulation de course automobile - Burnin Rubber - sur cartouche.

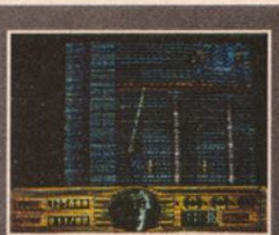
MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN





AMSTRAD



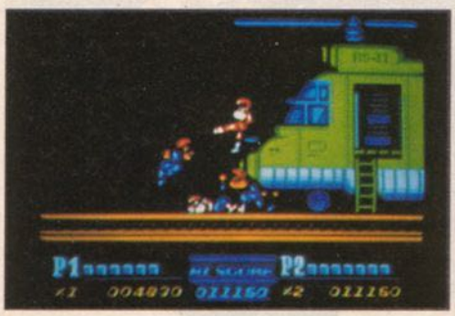


DOUBLE DRAGON II



Bonne nouvelle pour tous les amateurs de jeux de combat, **Double Dragon II** sur **Nintendo** sort au mois d'octobre. Pour tous ceux qui ne connaissent pas Double Dragon, sachez que c'est le jeu de combat le plus incroyable, que l'on puisse imaginer.

D'abord sorti sur borne d'arcade (jeu de café), il a connu un tel succès mondial que les adaptations sur micro-ordinateur, console (Sega Master System) et donc Nintendo ne se sont pas faites attendre.



Double Dragon II c'est dabord l'histoire terrifiante de deux frères jumeaux qui pour sauver leur copine des griffes avides de sang, d'un gros méchant, vont le traquer jusque dans son repaire, en éliminant tous ces hommes de main. Jusque-là, rien de bien original. Tout l'intérêt de Double Dragon II, réside dans les **combats**. De nombreux coups sont à votre disposition, pour détruire vos adversaires. Comme exemple, je ne citerai que les fameux **coups de coude** et le **coup de pied sauté-renversé**. Epoustouflants ! Vous pouvez aussi utiliser des armes "dépouillées" à vos victimes. La batte de base-ball ou le nunchaku en sont les principales. Enfin, ultime raffinement, lorsque les deux frères ont enfin vaincu le grand méchant, ils s'affrontent en un combat fratricide. L'heureux gagnant emporte dans ses bagages, la jolie copine. Double Dragon II se joue à deux joueurs de préférence.

Alors, le jeu sur Nintendo respectera-t-il tous ces éléments qui font de Double Dragon II, un des jeux de combat préféré de Player One ? La réponse, le mois prochain. ■



ACTU PC ENGINE

Les nouveautées pleuvent sur la PC Engine comme les radiations sur Tchernobyl ! Rastan Saga II, Ninja Spirit et Puzznic (Pazunic in french) déferlent sur la NEC. Leur qualité risque de laisser de nombreuses traces indélébiles sur les pupilles dilatées des PC Engine-maniacs !

NINJA SPIRIT, est une adaptation d'arcade d'un niveau rarement atteint. Vous incarnez l'esprit d'un Ninja, paralysé par un sort. Le chemin sera long avant de se délivrer de l'emprise de la magie et les autres ninjas ne sont pas décidés à vous laisser faire. Un jeu de baston sauce kung-fu, digne des meilleures séries B made in Hong-Kong ! ■

PUZZNIC OU PAZUNIC (au choix) renoue avec la tradition des casse-têtes orientaux, un instant éclipsée par la vague soviétique du camarade Tétris. Des figures identiques s'annulent quand elles sont en contact. A vous de



NINJA SPIRIT


Pour les simulations de guerre.


Pour les simulations sportives.

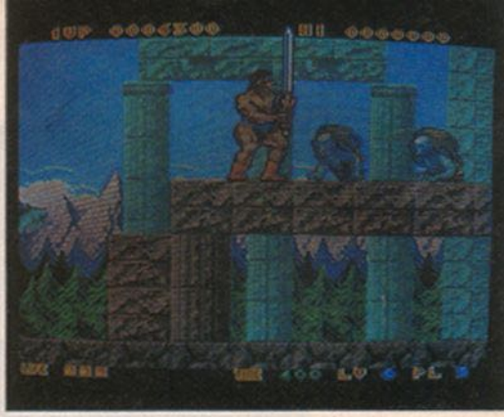

Jeu de rôle.


Jeu d'aventure.

toutes les éliminer, dans un temps limité. Bonjour la prise de tête ! La difficulté est croissante et le nombre de problèmes à résoudre, incalculable. A consommer modérément, abus dangereux ! ■

re hagard de **RASTAN SAGA II**, a fait un véritable carton aux Japon. Il faut dire que le sprite est si grand et ses muscles si impressionnants qu'il est difficile de ne pas se prendre au jeu de ce guerrier primaire ! Armé d'une Rastan, l'énorme barba-

épée et d'un bouclier, Rastan est prêt à affronter les monstres volants, squelettes vivants et autre aliens délirants peuplant les contrées colorées qu'il visite. Un univers maléfique pour un jeu hors du commun. ■



RASTAN SAGA II

LE CHEVALIER DU LABYRINTHE

Enfin une émission de jeu télé qui ne soit pas débile. **Le Chevalier du Labyrinthe**, adapté d'une série anglaise (Nightmare) pour le public français, s'inspire des jeux vidéo, pour donner un peu d'air frais aux émissions pour la jeunesse. Un chevalier aidé de trois conseillers, doit franchir des obstacles et résoudre des énigmes. Le tout dans un univers fantastique proche de l'**héroïc fantasy**. Impossible direz-vous ! Et pourtant... Tous les problèmes ont été ré-



solus, grâce à la surimpression d'images vidéo et d'images crées sur ordinateurs. Les décors sont dessinés sur palette graphique, un peu comme les graphismes que l'on trouve dans les jeux, mais les personnages eux, sont bien réels. Le résultat est surprenant.

Sponsorisé par **Sega**, qui offre aux vainqueurs



des consoles Master System, le Chevalier du Labyrinthe sera diffusé tous les mercredi sur Antenne 2 à partir du 19 septembre. ■

STOP INFO

CHAMPION !!.. avec le livre des

SUPER TRUCS ET STRATÉGIES POUR JEUX NINTENDO ®

Avez-vous percé tous les secrets de Super Mario Bros. 2 ?
Pouvez-vous déchiffrer le code secret d'Adventure of link ?
Que vous soyez débutant ou expert, ce livre vous révélera les secrets et les stratégies que vous avez toujours voulu connaître !

- Une analyse de 60 jeux populaires avec description, stratégies, trucs, codes et mots de passe.

Double Dragon II
Ultima
Megaman 2
Prisoner of War
Adventures of Lolo
Bionic Commando
Robocop
Sesame Street 1-2-3
Wizards and Warriors II
8-Eyes
Milon Secret Castle
Hudsonn Adventure Island
Jordan Bird
Who Framed Roger Rabbit
Et plusieurs autres
Super Mario Bros
Super Mario Bros
Lend of Zelda
Zelda Ii : The Adventure of Link
Gantlet
Wizards and Warriors
etc...

286 pages
Prix : 125 F
(port compris)



- Une présentation du système de jeu portatif Nintendo Game Boy, U-Force, et Power Glove, et plusieurs autres accessoires pour le système de jeux Nintendo®.

BON DE COMMANDE à adresser à : EDITIONS RADIO, 189, rue St-Jacques, 75005 PARIS.
Je désire recevoir au prix indiqué ci-dessus, le livre : SUPERTRUCS ET STRATÉGIES NINTENDO
NOM _____
ADRESSE _____
Ci-joint ☐ Chèque postal ☐ Chèque bancaire

P 1

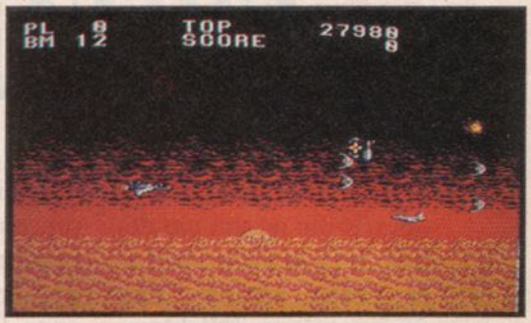
EDITIONS RADIO



FREEDOM FIGHTER

Hot news sur **Sega Master System**, **Freedom Fighter** compte sur vous pour sauver la terre. La NAC, une armée maléfique lance une offensive à l'échelle mondiale. Tous les pays se regroupent pour faire face et envoient leurs meilleurs soldats au combat. Tous périront ! Il ne reste plus que vous pour piloter le Freedom Fighter, un F-15 Strike Eagle modifié, gardé secret pour l'ultime contre-attaque des forces terriennes. Détail croustillant, la NAC possède un super-canon, capable de détruire la couche d'ozone à l'endroit voulu. Les écologistes vont encore pouvoir hurler !





Le Freedom Fighter ne décevra pas les amoureux des **shoot'em up** (jeux de tir) avec son scrolling horizontal (les décors défilent de droite à gauche), ses nombreux tableaux et ses options multiples.

Avant de cartonner aux commandes de Freedom Fighter il faudra tout de même patienter jusqu'en octobre, date de sa commercialisation dans notre beau pays. ■

NINTENDO SORT UNE NOUVELLE CONSOLE DE JEU... AU JAPON

Annoncée pour le mois de novembre au Japon, la **Super Famicom de Nintendo** sera lancée avec deux jeux, **Zelda III** et **Super Mario III**. Elle devrait remplacer petit à petit la NES. Pour la France, aucune date n'est encore retenue. Les caractéristiques techniques de cette nouvelle console sont impressionnantes.

Pour les spécialistes, nous vous signalons que le micro-processeur est un 65C816 (ce qui rend la Super Famicom compatible avec la NES). La résolution graphique la plus haute est de 512x448 (il existerait 3 autres modes) et la taille maximum des sprites est de 64x64 ! Pour chaque écran, la Super Famicom peut afficher 8 fois 16 couleurs parmi 32.728.

5 autres co-processeurs aident le 65C816. Ils gèrent le son stéréo sur 8 voies avec un sampler pour les digit, les effets spéciaux (écho, reverb...) et visuels, les zooms, l'étirement et la rotation des graphismes.

Le prix de vente au Japon ne nous a pas encore été communiqué. Gageons que la commercialisation de la Super Famicom en Europe, ne saurait tarder. ■

LE SALON DE LA MICRO 90

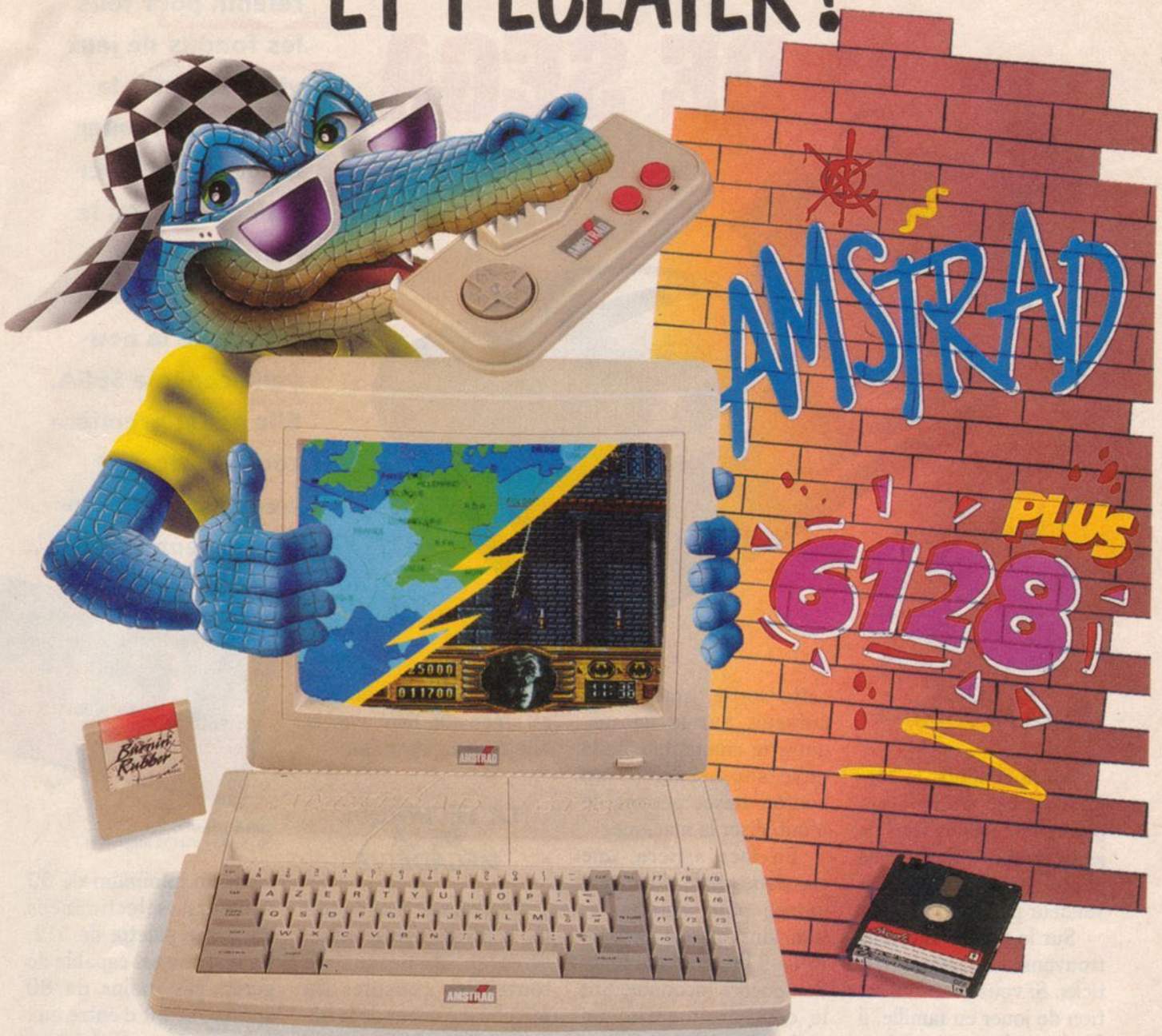
Du 26 au 29 octobre 90 se tiendra à l'espace nord de la Villette le deuxième salon de la micro. Cette exposition ouverte au grand public est l'occasion pour les particuliers de rencontrer les exposants : constructeurs, éditeurs de jeux, distributeurs, revendeurs et même la presse spécialisée, puisque Player One aura son propre stand. Des jeux et des concours seront organisés et vous pourrez rencontrer toute l'équipe de votre magazine.
Rendez-vous donc, au salon de la micro !



Et enfin... les jeux de réflexions !

Evidemment chaque jeu est désigné par plusieurs pictos. ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'Arcade.

NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !



Avec le nouveau micro-ordinateur Amstrad 6128 Plus, tu peux bosser et t'éclater !

Sur tes disquettes, tu révises tes cours : tes maths, ton français, ta géo ou ton anglais. Tu programmes, tu écris sur traitement de textes. Rien de tel pour bien bosser et se perfectionner en micro-informatique.

Sur cartouche, éclate-toi comme un fou avec les meilleurs jeux dans tous les domaines : Arcade, Action, Simulation, Réflexion etc...
L'Amstrad 6128 Plus, il est extra.

Pourquoi Plus ? Parce que c'est la nouvelle version de l'ordinateur le plus vendu en France. Et des Plus, il en a : un super look, un graphisme somptueux (32 couleurs parmi une palette de 4096), un son stéréo époustouflant et deux lecteurs : le lecteur de disquettes 3 pouces, compatible avec le 6128 et le lecteur de cartouches, pour lire les nouvelles cartouches Amstrad.

C'est un véritable micro-ordinateur, livré complet avec un écran stéréo, un clavier intégrant un lecteur de disquettes 3 pouces et un lecteur de cartouches Amstrad, une manette de jeu, et un jeu de simulation de course automobile « Burnin' Rubber » sur cartouche.

Et en plus, il ne coûte que 2 990 F TTC en version monochrome, ou 3 990 F TTC en version couleur.

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

DU 16 AU 19 NOVEMBRE 1990
PARC DES EXPOSITIONS DE VERSAILLES
HALL 8
AMSTRAD
EXPO 90

Pour tout savoir sur le 6128 Plus, tapez 3615 code Amstrad et lisez Amstrad Cent Pour Cent, dans tous les kiosques.

Je souhaite recevoir une documentation sur le nouvel ordinateur Amstrad 6128 Plus.

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____ Tél. : _____

Ville : _____ Code postal : |_|_|_|_|_|

Envoyer ce bon à : AMSTRAD BP 73 - 72/78, Grande Rue 92310 SEVRES

PC

LA MEGADRIVE DE SEGA

Septembre 1990 sera une époque à retenir, pour tous les fondus de jeux vidéos. Outre la sortie du premier numéro de Player One c'est aussi le mois du débarquement officiel en France de la nouvelle console SEGA. Elle est la première console, dont le cœur est un microprocesseur 16 bits...



La Megadrive française

LE LOOK DE LA MEGADRIVE

Noire et sobre, la **Megadrive** est d'un design plutôt agréable. A vous de juger de son look, sur nos photos ou chez votre revendeur préféré.

Sur la face avant nous trouvons deux ports joysticks. Si vous avez l'intention de jouer en famille, il faudra acheter une deuxième manette de jeu (ou paddle). Une prise casque permet le jeu en solitaire, à quatre heures du matin sans réveiller toute la maisonnée. Il est possible de régler le volume de cette sortie, grâce à un curseur. Sur le dessus, outre le commutateur de mise sous tension, un bouton Reset permet de réinitialiser la machine.

En face arrière, une classique sortie vidéo, une entrée pour l'alimentation, ainsi qu'une prise femelle 9 broches à la fonction encore inconnue. Sur le côté droit enfin, un cache abrite un port d'extension.

Quant au paddle, il est très ergonomique. Doté de trois boutons d'actions et d'un bouton Start (qui sert aussi de bouton de Pause), nous lui trouvons une meilleure prise en main, que celui des autres consoles.

Un bloc d'alimentation est, bien sûr, livré avec la Megadrive.

LA TECHNIQUE DE LA MEGADRIVE

Avouons-le tout de suite, la Megadrive se situe, un cran au-dessus de toutes les consoles du marché. Le coeur de la bête est un **micro-processeur 68000** de Motorola, celui-là même qui équipe les St d'Atari et autres Amiga de Commodore.

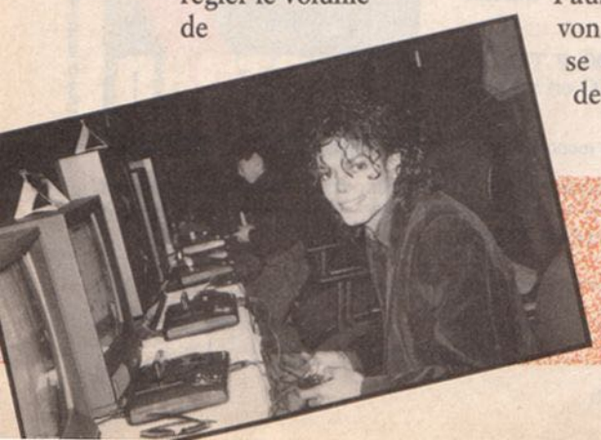
A l'écran, c'est du grand spectacle : une résolution de **320 par 224 pixels** et une mémoire dédiée de **64 Ko**, lui permettent d'afficher simultanément un minimum de 32 couleurs, sélectionnées dans une palette de 512. Le système est capable de gérer, pas moins de 80 sprites, et 20 d'entre eux peuvent être affichés sur une même ligne horizontale, sans problème de clignotement...



Altered Beast, le jeu livré avec la Megadrive

De même, il est prévu que deux arrière-plans graphiques, peuvent défiler indépendamment, pour accroître l'effet de "3-dimensions" dans les jeux.

Côté sonore, la Mega-



drive est dotée d'un générateur **PSG 3** voies, des plus classiques. Il est assisté par un modulateur de fréquence lui permettant d'étendre ses capacités. Enfin, un générateur de sons digitalisés prend en charge une deuxième partition sonore ; ceci afin d'éviter toutes confrontations entre composition musicale et bruitages. Le tout est en stéréo, évidemment !

Ces remarquables capacités font de cette machine une véritable borne d'arcade à domicile...

LES EXTENSIONS DE LA MEGADRIVE

Le Power Base Converter est un accessoire qui prend place sur le dessus de la Megadrive. Il se connecte en fait, dans le port, cartouche de la bête. Il s'agit là d'un adaptateur qui permet d'utiliser, toutes les cartouches et cartes de jeux, disponibles pour le Master System Sega (la console 8 bits de SEGA).

Le Sega Arcade Power Stick est un joystick de compétition d'une qualité au moins égale aux meilleurs joysticks des bornes d'arcade. Le manche de direction est très robuste et il est possible de commuter le"mégafire" pour que les non-parkinsoniens puissent, eux aussi, bénéficier d'une rapidité de tir accrue. Sa remarquable stabilité et son excellente prise en mains, devraient vous ouvrir la voie de bien des high-scores.



Notez les 3 boutons d'action

L'extension la plus alléchante de cette console, devrait être... **un modem** ! Disponible depuis cet été aux Etats-Unis sous le nom de **Telegenesis**, il n'est pas encore envisagé de le commercialiser en France. Cet accessoire permet tout simplement à deux joueurs distants, de s'affronter simultanément sur le même jeu, les deux consoles étant reliées par voie téléphonique. Ainsi Telegenesis Baseball (un jeu de baseball compatible avec Telegenesis, d'où le nom) et Cyberball (un jeu de football américain dont les équipes sont composées de robots cyborgs) sont les deux premiers jeux exploitant cette possibilité.



ET BIENTOT LE CD-ROM

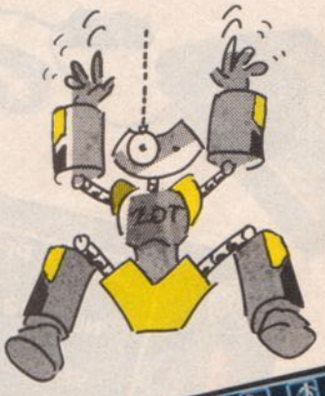
SEGA ne compte pas s'arrêter en si bon chemin et dans le futur, de nombreuses autres extensions devraient venir "customiser" votre console, en véritable ordinateur. Sont ainsi prévus : un clavier, une tablette graphique et le fameux lecteur de **CD-rom**. Ce dernier, déjà utilisé sur la console NEC, vous transportera au travers de véritables films interactifs. Grâce à sa grande capacité de stockage et son exceptionnelle qualité sonore, des jeux de très grande envergure devraient voir le jour...

LES JEUX DE LA MEGADRIVE

Quand on connaît et que l'on affectionne la qualité des bornes d'arcade de SEGA, on ne peut que se réjouir de les voir transposées en cartouche et les utiliser à la maison. Ainsi **Altered Beast**, copie conforme de son homologue des salles obscures, est le premier des titres que vous découvrirez avec la Megadrive. Il est livré dans le package de la console, distribué par Virgin Loisirs. Graphismes somptueux et bande sonore épatante (ponctuée de très bonnes digitalisations) sont les points marquants de cette première cartouche. La possibilité de jouer à deux, simultanément, en ajoute encore au plaisir ludique.

Toute bonne console qui se respecte propose, sa simulation de golf et **Arnold Palmer Tournament Golf** confirme la règle sur Megadrive. Etant particulièrement spécialiste de ce genre de jeu, je puis vous dire que celui-ci est d'un très bon niveau, et se révèle agréable à jouer, plusieurs heures d'affilée. Vous pourrez donc faire un 18 trous, seul ou avec un copain. Mais aussi concourir un Master et attaquer 12 parcours, contre les meilleurs joueurs du monde. A noter, que deux de ces parcours se jouent en play off. Un système de codes permet de sauvegarder votre classement. Si vous parvenez à de bons résultats vous verrez votre puissance de drive et votre dextérité augmenter.

Le troisième jeu que nous avons eu le plaisir de tester en profondeur, est **The Revenge of Shinobi.**





Cette cartouche vaut pratiquement, à elle seule, l'investissement d'une Megadrive. Toute la rédaction de Player One a craqué sur cette séquelle de Shinobi, le célèbre succès d'arcade de SEGA. Ce jeu est la parfaite illustration des possibilités de la console : de très beaux décors, de nombreuses compositions musicales originales et variées, une très bonne ergonomie, bref... La totale!

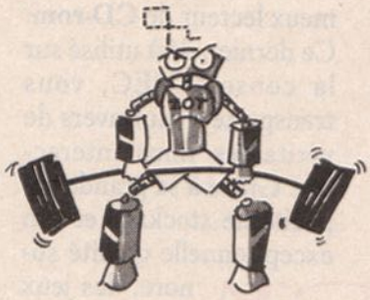
BIENTOT SUR VOS ECRANS

Voici la liste des jeux qui devraient être disponibles, dans le courant de ce mois de septembre: Thunder Force II, Last Battle, Super Thunderblade, Space Harrier II, Baseball, Ghouls'n'ghosts, Rambo III, Soccer, Tournament Golf, Forgotten World, Mystic Defender, Super Hang On, Revenge of Shinobi, Golden Axe, Truxton, Alex Kidd et Zoom.

MEGADRIVE : JOUEE ET APPROUVEE!

Annoncée comme une machine de rêve, la Megadrive tient toutes ses promesses. Elle vient de recevoir l'approbation de PLAYER ONE, c'est désormais à vous de faire votre choix... ■

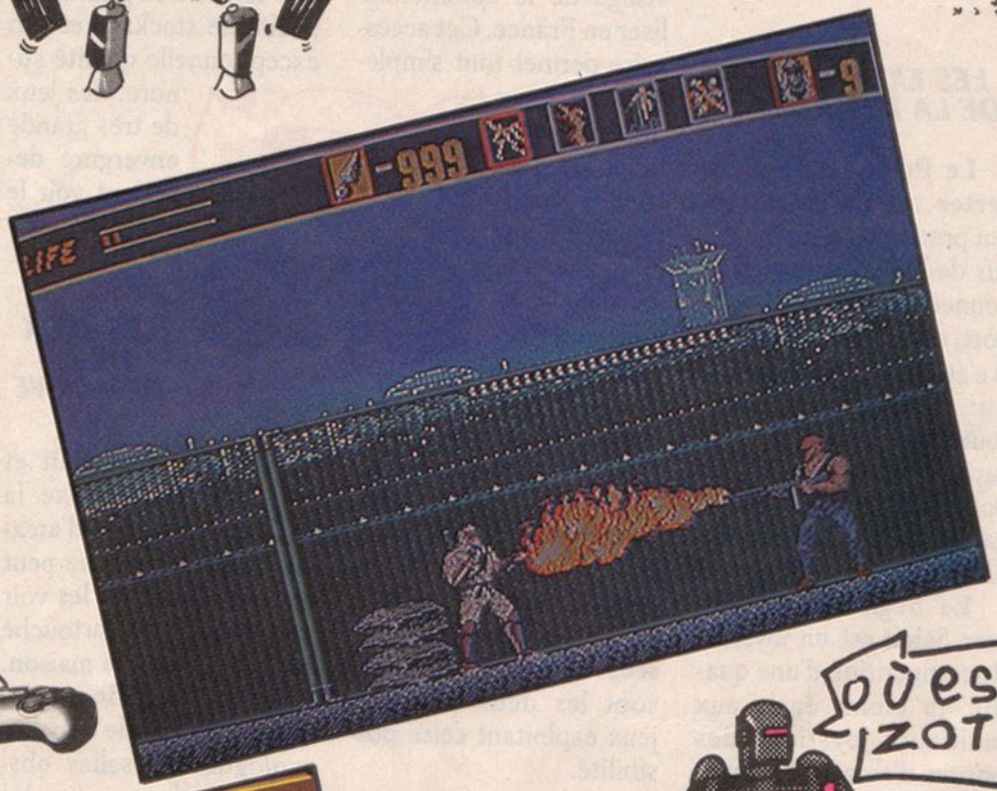
Robby



FICHE TECHNIQUE MEGADRIVE

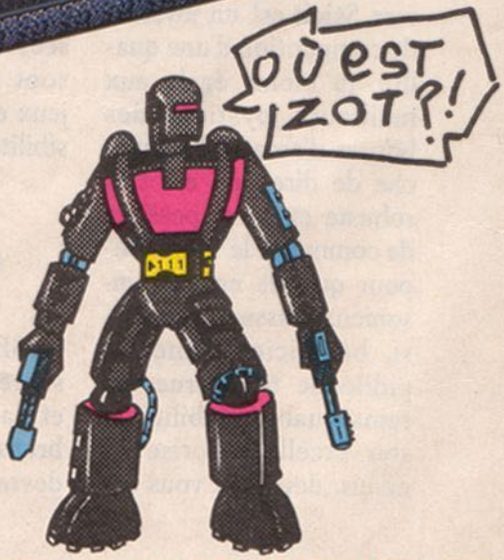
SORTIE VIDEO: PERITEL
MICROPROCESSEURS: 68000 (7.6 Mhz) et Z80 (3.5 Mhz)
MEMOIRE VIVE: 74 Ko
MEMOIRE ECRAN: 64 Ko
RESOLUTION GRAPHIQUE: 320 x 224 pixels
PALETTE DE COULEURS: 512
SPRITES: 80
SON: un générateur PSG 3 voies pour les bruitages assisté par un modulateur de fréquence, et un générateur de sons digitalisés (2 x 3 voies).
CAPACITE CARTOUCHE: Jusqu'à un Méga-octets (1024 Ko).
PRIX: 1890 Francs avec le jeu Altered Beast.











PLAYER ONE ET SODIPENG PRESENTENT LE GRAND CONCOURS NEC

INCROYABLE ! ALLEZ AU DELA DE VOS REVES
GAGNEZ 5 CORE GRAFX ET 23 JEUX !

Répondez aux 5 questions à choix multiples et adressez vos réponses, sur carte postale uniquement à : M.S.E. PLAYER ONE, CONCOURS NEC, 31, rue Ernest Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux
DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 30 SEPTEMBRE 1990

1er PRIX

1 CORE GRAFX + 3 JEUX





2ème prix : 1 CORE GRAFX + 2 JEUX
3 au 5ème prix : 1 CORE GRAFX + 1 JEU
6 au 20ème prix : 1 JEU



LES QUESTIONS

1) La Core Grafx est une console de jeux
A : 16 bits
B : 8 bits
C : 24 bits

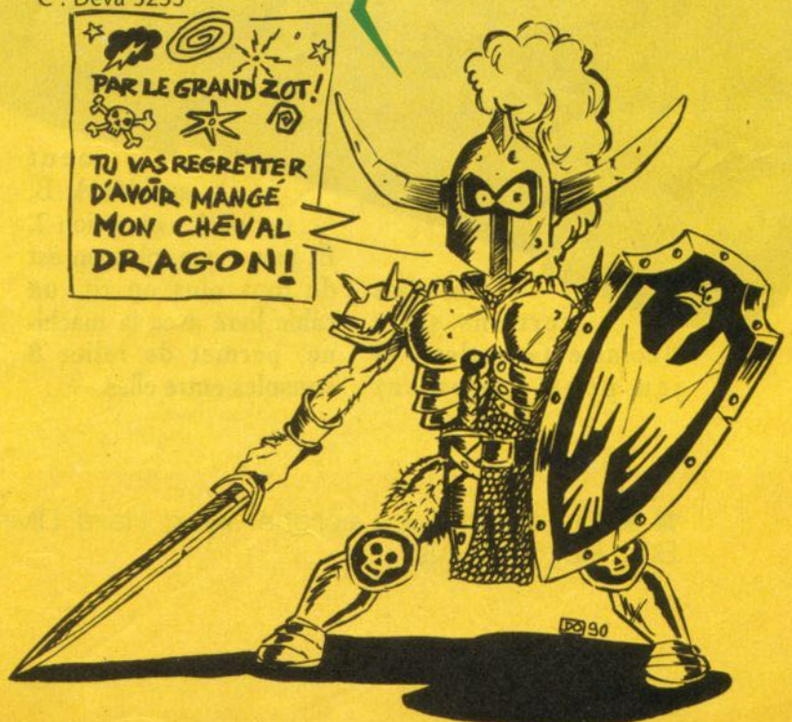
2) Quelles sont les trois produits NEC distribués par Sodipeng en France ?
A : Pcgrafx, Express Turbo, Superexpress
B : Pcnec, Necexpress, Expressgrafx
C : Cdrom, Core Grafx, Supergrafx

3) Comment s'appelle le héros de Down Load ?
A : Sid 2091
B : Sid Vicious
C : Deva 3255

4) Le mode Fardraut de Xevious comporte :
A : Plus de 100 écrans ?
B : Plus de 200 écrans ?
C : Plus de 300 écrans ?

5) Parmi ces trois jeux, un seul n'est pas une borne d'arcade de Namco, à l'origine, lequel ?
A : Splatter House
B : Chase HQ
C : Xevious

Les vainqueurs seront tirés au sort. Concours sans obligation d'achat.



LYNX
LA COULEUR EN PLUS

Toutes griffes dehors, le Lynx n' a peur de rien puisqu'il s'attaque au géant Nintendo lui même.

Noire, d' un design moderne, la bête est superbe. Au centre, un **écran LCD** affiche **16 couleurs** parmi 4096. Avec une telle palette (supérieure à celle de la Megadrive) pas de soucis à se faire pour la qualité du graphisme.

T'AS UN BEL ECRAN TU SAIS ?

Les ressources de l'écran sont multiples : rétro-éclairé, il vous permettra même de jouer la nuit. Encore plus fort : sélectionnez l'**option flip**, et hop, le tout change de sens, permettant enfin aux gauchers de jouer normalement. Et ce n'est pas fini : dans certains softs (comme Gauntlet), le jeu peut également pivoter de 90 degrés. L'affichage se fait alors dans le sens de la longueur. Magique !



ACTION !

M. Atari, dans sa grande sagesse, a doté le **Lynx** d'un processeur à 15 Mhz. **Rapide** ! Et comme il n' aime pas faire les choses à moitié, il a même rajouté des co-processeurs spécialisés. Bref, de quoi faire des animations d'enfer.

Le son, sur 4 voies, diffuse par haut-parleur ou par casque. Le paddle est très classique, avec quatre boutons poétiquement appelés A, B, option 1 et option 2. Et parce que, plus on est de fous plus on rit, un cable livré avec la machine, permet de relier 8 **consoles** entre elles.

POURQUOI TANT DE HAINE ?

Malheureusement, la Lynx présente également quelques défauts. First, ses dimensions sont imposantes, et surtout, son autonomie est faible (3/4 heures maximum). Pour ne pas se ruiner en piles, mieux vaut passer par l'alimentation (fournie avec) ou la prise allume-cigare (en option). En fait, on peut davantage parler de console transportable, que de portable. La ludothèque n'est que de 6 jeux, mais la situation devrait vite s'améliorer. Et, pour rester dans les remarques désagréables, le prix de 1.490 francs, devrait bien faire rire les gens de chez Nintendo.

ALORS ?

Malgré ses défauts, le Lynx est une machine hyper séduisante, bien plus puissante que la Gameboy ; **la couleur en plus**, et c'est pas rien. Jouez-y 5 minutes et vous tomberez sous le charme. Personnellement, j'ai déjà craqué. ■

Iggy

LES JEUX DU LYNX :



GAUNTLET : une superbe adaptation pour 1 à 4 joueurs.
BLUE LIGHTNING : Combat aérien type, un Afterburner, mais plus varié que l' original.
CHIP'S CHALLENGE : un petit jeu qui n'a l' air de rien mais méchamment accrocheur.
ELECTROCOP : un arcade-aventure futuriste superbement réalisé.
GATE OF ZENDOCON : un shoot-them up classique.
CALIFORNIA GAMES : un jeu de sport proposant plusieurs épreuves de qualité inégale. Le surf est génial. Livré avec la console.

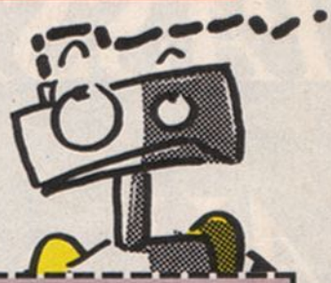
■ ■ Bientôt sur vos écrans: Klax, Hard Divin, Road Blaster, Rampage, Paperboy, Rygar, Star Ray, Nebulus...

ABONNE-TOI

TOUT DE SUITE A PLAYER ONE ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT ET UNE SUPER CASQUETTE !

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT





1 AN : 11 NUMEROS
150 F AU LIEU DE 165 F
ET UN SUPER CADEAU !

Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de 150 F* à l'adresse suivante :
Média Système Edition
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX

PLAYER ONE, OUI !

Je veux bénéficier de l'offre spéciale d'abonnement et recevoir mon cadeau ! J'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine PLAYER ONE. Je joins un chèque de 150 F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : _____

Prénom : _____

Adresse : _____

_____

Ville : _____

Code postal |_|_|_|_|_|

Signature obligatoire

* Offre valable pour France métropolitaine et CEE (acheminement terre). Autres tarifs, nous consulter.

LIBRE OU OCCUPÉ PASSEZ AU SALON

RFM LA RADIO FM 103.9



2ème SALON DE LA MICRO



MINITEL 36-15
code CFDL

LA MICRO VRAIMENT INDIVIDUELLE

26-29 OCTOBRE 1990

ESPACE NORD - LA VILLETTE

la Villette — la grande halle

Boum & Bang RCS PARIS B 350 063 822

GAME BOY:
QUAND ON VEUT, OU ON VEUT !

Grâce à la Game Boy de Nintendo, partir en voyage sans sa console de jeu n'est plus qu'un mauvais rêve.



Quand on s'appelle **Game Boy**, que l'on est la fille d'un **Game & Watch** et d'une Nes (Nintendo Entertainement System), l'avenir



s'annonce radieux. Après de longs mois d'attente, la première console portable de **Nintendo** est enfin distribuée officiellement sur le territoire français. Bienvenue au club !

PETITE MAIS COSTAUD

Quinze centimètres de haut sur neuf de large, la Game Boy tient dans la main et surtout dans la poche. Malgré sa petite taille, c'est une console à part entière. Les jeux sont stockés, sous forme de minuscules cartouches qui s'enclanchent à l'arrière du boîtier.

Seul point faible, l'écran à cristaux liquides n'est pas en couleurs, Super Mario en monochrome c'est un peu dur ! De plus, comme il n'est pas rétro-éclairé, il est impossible d'y jouer dans une pièce sombre.

Toujours au chapitre des inconvénients de cet écran, la relative lenteur d'affichage des cristaux liquides qui peut entraîner sur certains jeux, des animations floues. Les yeux en prennent, plein la tête ! Ne soyons pas négatifs, la **résolution** est très fine, ce qui donne des images détaillées.

Après l'image, **le son**. Rien à redire, c'est du grand art. Une petite machine rikiki comme ça, qui vous sort de la musique en stéréo, ça tue !

Deux façons de s'en mettre plein les oreilles : un petit haut-parleur correcte pour le son spatial (mais quid de la stéréo), ou la prise standard pour brancher un casque de walkman (livré avec). Les rusés pourront même, la brancher sur une chaîne hifi.

La Game Boy possède un **pad intégré** (manette de jeu) ; normal pour une portable. Il ne présente aucune différence avec ceux de la Nes, les boutons Select, Start, A, B, plus la croix de direction. Rien ne manque. Le bouton de marche-arrêt empêche de sortir la cartouche pendant que la machine est allumée. Mieux vaut prévenir que guérir !

Côté énergie, quatre piles R6 suffisent et alimentent la machine pendant **quinze heures**, soit douze heures de plus que la Lynx !

ON NE GADGET RIEN !

Trois accessoires-bidules-trucs sensés faciliter la vie de notre héroïne :

— Le **Vidéo Link** permet de connecter la Game Boy à celle du voisin, pour se faire des méga-bastons en double. Yeahhh !

Les deux suivants sont en option.

— Un petit **étui** pour ranger la console et quelques cartouches, s'accroche à la ceinture, très chic les soirs de fête !

— Le **transfo** évite de ruiner ses piles quand on joue à la maison, alors que les prises de courant abondent. Economique!

FIN DE L'EPISODE

Non, la Game Boy n'est pas en couleurs ! Et pourtant, c'est sans complexe qu'elle s'attaque à sa concurrente directe, la **Lynx d'Atari**. Son prix 590 francs, ses cartouches 195 francs, sa petite taille, sa qualité de fabrication, les nombreux jeux développés au Japon et aux USA, lui permettent même, d'être plus que compétitive face à sa rivale.

Les sept jeux disponibles pour son lancement en france sont excellents, une raison de plus d'adopter cette console voyageuse. ■

Crevette, l'ami des petits.



■ ■ Bientôt sur vos écrans : Tennis, Super Mario Land, Golf, Alleyway, SolarStriker, Tetris, Kwirk, Quix

AMSTRAD GX 4000



Amstrad, le premier constructeur de micro-ordinateur familial européen, lance une console, la GX 4000. Face aux concurrents Sega et Nintendo, déjà fortement implantés, quelles sont les chances de succès de la dernière née de la marque au crocodile ?

La **GX 4000** fait partie d'une nouvelle gamme de produits, du constructeur britannique. Nous pouvons déjà constater, qu'elle est la première console de jeux européenne. La GX 4000 comprend tous les éléments de la console de jeux classique : branchement sur téléviseur ou moniteur, port cartouche, manettes de jeux, etc... De par son prix et les capacités de son processeur central, le **Z80 de Zilog**, qui équipe également la console Sega, elle se positionne comme une concurrente directe de la NES (Nintendo) et de la Master System (Sega). De plus grâce à l'Asic, les performances ludiques, de la GX 4000 Amstrad approchent celles des ordinateurs familiaux 16 bits (Atari et Amiga).

LOOK ET CONNECTIQUE

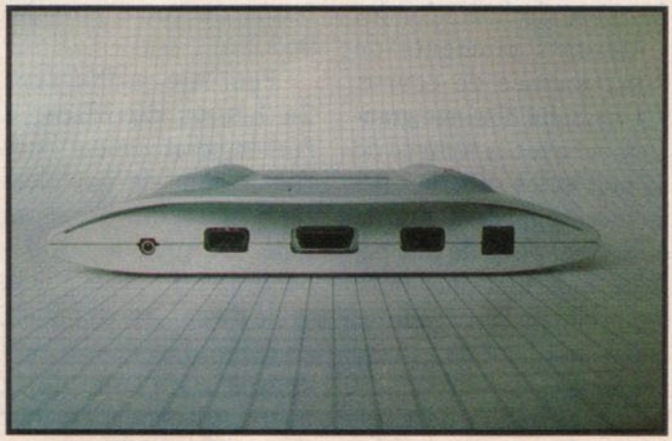
En façade avant, et sous la "casquette" de la console nous trouvons : une prise pour le phaser

MODERNE ? VOUS AVEZ DIT MODERNE...

LES CPC PLUS

Amstrad est le leader inconstesté du marché micro-informatique familiale en Europe. Ses ordinateurs (les CPC 464, 664 et 6128) se sont vendus à quelques 2.5 millions d'exemplaires dont 800 000 en France. Soucieux d'offrir des machines parfaitement adaptées à leurs utilisateurs, les dirigeants d'Amstrad décident de donner une seconde jeunesse aux CPC. Les CPC Plus voient le jour. Look refondu, ergonomie repensée, Amstrad leur adjoint un chip spécialisé, l'Asic, soulageant le micro-processeur central de la gestion des travaux graphiques. Un port cartouche finit de positionner la machine comme étant ambivalente, à la fois micro-ordinateur et console de jeux.
Si vous voulez en savoir plus sur le CPC Plus, lisez Amstrad Cent Pour Cent n°29 du mois de septembre. ■





Amstrad, deux prises joysticks digitales et une prise stéréo qui permet une sortie sonore via la chaîne stéréo ou l'écoute en solitaire avec le casque de walkman. Enfin, extension intéressante, une prise analogique devrait permettre de connecter des manettes de précision ou de futurs périphériques que nous ne connaissons pas encore.

En face arrière, outre une entrée péritel, nous trouvons une sortie vidéo pour brancher la console à un moniteur Amstrad. Sur le dessus de la bête se situent, le port cartouche et la touche pause, prévue pour stopper le jeu en cours de partie. Je vous laisse juger du look plutôt futuriste de la GX 4000. Moderne ? Vous avez dit moderne...

L'ASIC

Le coeur de la GX 4000 est un Z80. Afin d'orienter le travail de la machine exclusivement vers le jeu, une puce spéciale a été développée. Elle s'appelle l'**ASIC** et elle permet : 16 sprites ou lutins. Chacun pouvant être agrandi 2 ou 4 fois. La taille, le mode graphique et la palette de couleurs de ces sprites sont totalement indépendants de ceux de l'écran principal. De plus le choix des couleurs se fait parmi une palette de 4096.

L'écran tout entier peut être déplacé (scrolling) au pixel près, tant horizontalement que verticalement.

Un **"interrupt scan line"** est également incorporé à la bête. Il permet d'outrepasser certaines caractéristiques de la console.

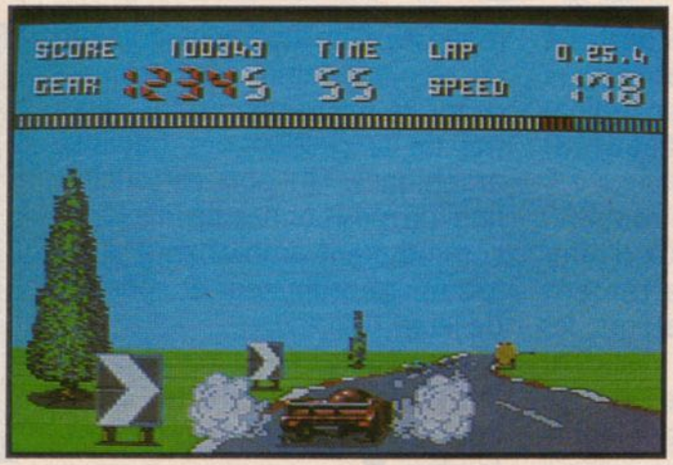
Grâce à lui on peut ainsi fractionner un écran en deux modes graphiques différents, modifier les valeurs d'une palette ou d'un sprite à très grande vitesse. L'avantage indéniable de cette machine est la connaissance qu'ont les programmeurs européens du système Amstrad, depuis de nombreuses années. Amstrad annonce que plus de 20 jeux seront disponibles, d'ici la fin 90 pour la GX 4000. ■



16 SPRITES, 4096 COULEURS !

LES JEUX DE LA GX 4000

BURNIN' RUBBER





Le premier jeu que l'on découvre avec la GX 4000 est **Burnin' Rubber** (littéralement "Gomme brûlée"). Développé par les anglais de la société **Océan**, il est livré avec le packaging de la machine. Ce jeu est l'adapatation de la borne d'arcade "Wec le Mans" de Konami déjà transposée sur **Amstrad CPC**, toujours par Océan. Si le jeu retranscrivait bien la sensation de vitesse de l'original d'arcade, on pouvait cependant lui reprocher le manque de couleurs (4 seulement à l'écran du CPC). Avec Burnin' Rubber le spectacle est coloré. Effectivement, pas moins de 32 nuances sont affichées simultanément par la GX 4000.

La palette (des couleurs) se décline selon les différents moments de votre journée de course. La visibilité diminue grandement avec la tombée de la nuit et les superbes dégradés rappellent que la GX 4000 possède une palette huit fois plus riche que celle de la mégadrive, la console haut de gamme de Sega.

La sensation de vitesse, les dépassements et les accrochages sont renforcés par des effets spéciaux de bonne facture et une bande sonore en stéréo. Voilà de quoi combler l'amateur de simulation automobile sportive !

Vous pouvez choisir avant chaque partie, de prendre une boîte automatique ou de passer manuellement les cinq vitesses de votre **porsche 962.**

Pour être qualifié à ces **24 heures du Mans**, il faut impérativement boucler le tour de qualification en moins d'une mi nute. De votre temps dépendra votre place sur la grille de départ, ce qui n'a en définitif très peu d'incidences sur l'issue de la course. Cependant le tour de qualif' constitue un excellent entraînement à la conduite de votre bolide. Votre but est bien entendu de remporter les 24 heures du Mans. Il ne vous reste plus qu'à essayer Burnin' Rubber... ■





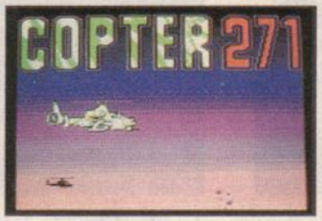
DES COULEURS

TENNIS CUP ET COPTER 271

Sont les deux titres développés par le français Loriciel. Ils devraient être terminés au moment où vous lisez ces lignes. **Tennis Cup** est une adaptation spécifique pour la GX 4000 d'un jeu qui n'offrait que 4 couleurs à l'écran sur l'ancienne gamme des CPC d'Amstrad. Là encore le travail effectué exploite pleinement les capacités de la console. Couleurs somptueuses et jouabilité maximale, devraient faire de Tennis Cup la référence en matière de simulation tennistique. Nous vous laissons





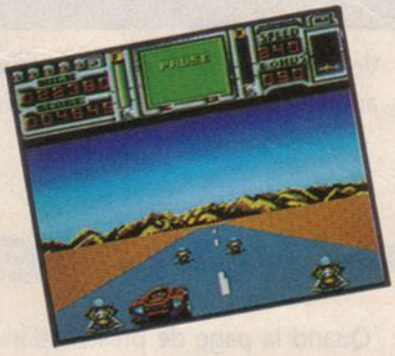


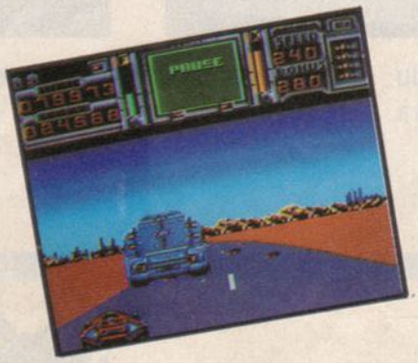
rêver devant les premières photos d'écrans, le travail que nous avons pu voir cet été présageait réellement du meilleur.

Copter 271 risque lui aussi d'être un titre phare sur GX 4000. Loriciel ayant l'intention d'exploiter au maximum les capacités de la console au travers de ce shoot them up. Vous y piloterez un hélicoptère de combat dans un scrolling vertical et sur deux écrans de large dans une aire de jeu d'une dimension très impressionnante. ■

FIRE & FORGET II

C'est là le premier titre français, disponible sur la GX 4000. Il s'agit d'un développement de **Titus. F&F2** est une version adaptée aux nouvelles caractéristiques des machines Amstrad, le jeu étant déjà disponible sur l'ancienne gammme des CPC. F&F2 vous propose également de piloter un bolide (capable aussi de voler) mais dans un monde futuriste. Un convoi de dangereux terroristes prend la route de la capitale de votre pays avec l'objectif déterminant de la rayer de la carte. Votre véhicule, armé de missiles et d'un canon mitrailleur, part à la poursuite de ces fous sanguinaires. Le convoi ennemi est composé de cinq gros camions qu'il vous faut éliminer, découpant ainsi le jeu en cinq niveaux (de plus en plus hardus évidemment). Là encore, cette cartouche exploite correctement les capacités de la console (palette de couleurs et nombreuses musiques et bruitages). L'exemplaire avec lequel nous avons joué est un préview, aussi vous ne découvrirez son test complet que dans le numéro 2 de Player One. ■





La qualité de ces premiers jeux, plus que satisfaisante, laisse augurer de futurs développements très prometteurs sur la GX 4000. Et, bien sûr, vous retrouverez chaque mois toutes les nouveautés concernant la console Amstrad dans PLayer One. Celle-ci se positionne désormais commme la réponse européenne aux monstres japonais Sega et Nintendo. ■

Robby

FICHE TECHNIQUE GX 4000

DIMENSIONS : 25 x 18,5 x 4 cm.

SORTIE VIDEO : PERITEL ou MONITEUR STEREO AMSTRAD

MICROPROCESSEUR : Z80

MEMOIRE VIVE : 64 Ko

RESOLUTION GRAPHIQUE : 160 x 200, 320 x 200 et 640 x 200 pixels. Avec possibilité de mixer les modes graphiques à l'écran

PALETTE DE COULEURS : 4096

SPRITES : 16

SON : un générateur PSG 3 voies STEREO

CAPACITE CARTOUCHE : Jusqu'à 512 Ko

PRIX CARTOUCHE : 269 Francs

PRIX CONSOLE : 990 Francs avec le jeu Burnin' Rubber deux paddles (manettes de jeux), une prise peritel et un bloc d'alimentation externe.

MEGADRIVE

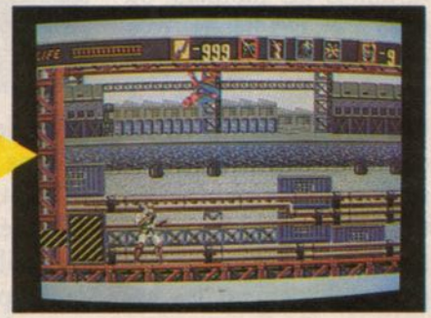
REVENGE OF SHINOBI



Dans la page des options du jeu. Sélectionnez 00 shurikens et attendez une dizaine de secondes.



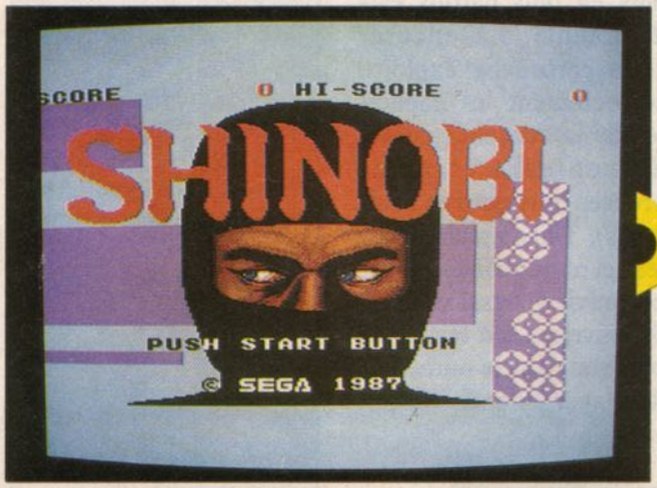
Le double-zéro va se tranformer en signe d'infinité.



Vous pourrez donc jouer avec un max' de shurikens. Cool.

SEGA

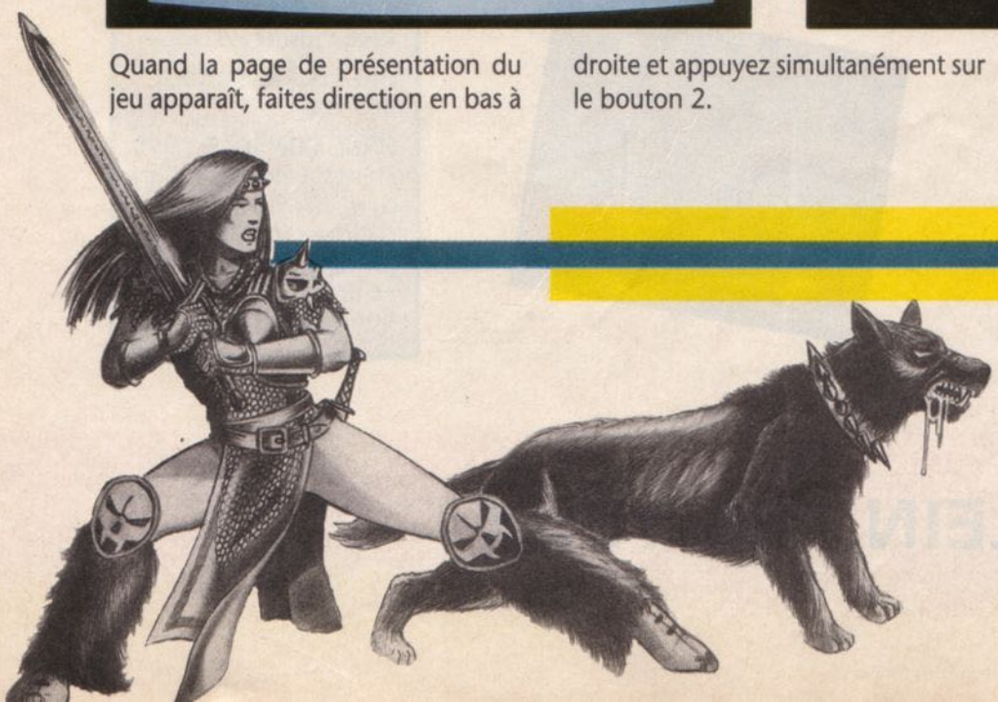
SHINOBI



Quand la page de présentation du jeu apparaît, faites direction en bas à droite et appuyez simultanément sur le bouton 2.



Vous pourrez ainsi choisir le niveau auquel vous commencerez le jeu.



CHOPLIFTER

Quand la page de présentation du jeu apparaît, faites à la suite les directions Haut, Bas, Gauche, Droite et appuyez sur le bouton 1.

Vous pourrez alors choisir le niveau, auquel vous allez commencer le jeu.

NEC

HEAVY UNIT

Appuyez simultanément sur direction Gauche, le bouton Un, Select et Start, vous pourrez écouter toutes les musiques et les bruitages du jeu... En appuyant simultanément sur ces mêmes touches plus le bouton Deux, vous pourrez modifier certains paramètres du jeu.





DOWN LOAD

Voici des codes indispensables pour accéder directement aux quatre derniers stages du jeu.

STAGE 3 : OLPG30FTOG
STAGE 4 : O68BF4FM7L
STAGE 5 : O19RF0FSKS
STAGE 6 : 01I090F0H6

SPLATTERHOUSE





Appuyez sur Run. Puis appuyez 3 fois sur Select. Appuyez ensuite simultanément sur direction Gauche et Run. Apparaît alors un écran qui vous permet de choisir le niveau auquel vous allez commencer le jeu. En appuyant sur Select vous pouvez sélectionner et écouter les bandes sonores du jeu.

LYNX

GATES OF ZENDOCON

Au début du jeu, appuyer sur Option 1. Entrez le code Tryx.
Dès le début de ce nouveau stage, dirigez-vous le plus rapidement possible, en bas et à droite de votre petit écran. Dans votre élan traversez la plate-forme sur laquelle avance de redoutables chars.
Ensuite, dirigez-vous vers la droite et terminez tranquillement le stage. Vous allez maintenant traverser un stage délirant où vous devrez tirer sur les têtes digitalisées des auteurs du jeu. Vous en profiterez pour récupérer également toutes les armes disponibles dans le jeu.

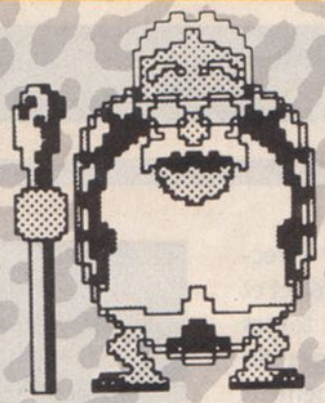
MAINTENANT, C'EST A VOUS !!

Voilà, nous espérons que ces quelques astuces vous aideront à progresser dans vos jeux préférés. Désormais si vous désirez que cette rubrique soit riche et volumineuse, participez-y activement ! Faites-nous part de vos trucs et astuces, de vos découvertes. Leur parution dans le magazine permettra ainsi, d'en faire profiter tous les Players fous !!!

Pour nous écrire :
MSE-PLAYER ONE
31, rue Ernest Renan
92130 ISSY LES MOULINEAUX

DRAGON BALL

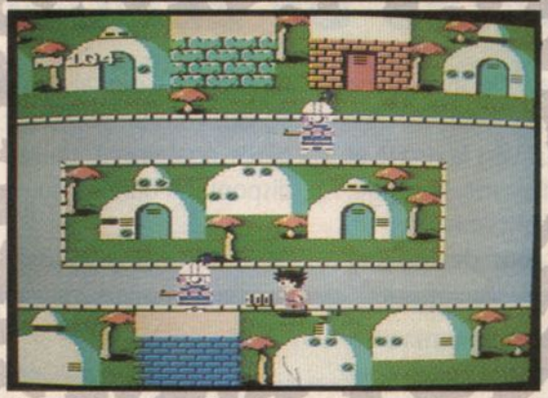




"Salut ! je suis Sangoku. Et j'ai besoin de vous pour partir à la recherche des sept balles du dragon. Si vous n'avez pas peur d'être changé en carotte, branchez votre pad, et rejoignez-moi !"







1- Des BD aux textes en français.
2- Cassez les marmites, pour trouver la balle cachée.
3- Le bâton magique...
4-5e niveau : 30 salles à visiter, sans compter les passages secrets.

Si, au contraire du dessin animé, le jeu **Dragon Ball** ne se distingue pas par des graphismes extraordinaires, on ne peut en dire autant du nombre de situations et de mondes qu'il propose. C'est immense, et Sangoku y visite même des planètes inconnues et des jungles torrides...

OU SONT LES BALLES ?

La partie commence avec quatre balles. Il faut bien sûr trouver les trois autres, afin que le dragon exauce un voeu de **Sangoku**. Examinons d'abord les possibilités du personnage. Il peut sauter, mettre des coups de poing (ou utiliser une arme lorsqu'il en possède une), et même tirer les carapaces de tortues ramassées en route (bouton B + A). En abattant certains adversaires, ou en visitant des salles secrètes, des capsules tombent sur le sol...

DONNE-MOI TON SANDWICH !

Au départ, rien ne distingue une capsule d'une autre. Il faut leur passer dessus une première fois (ça fait "paf" comme dans une BD) pour qu'elles révèlent leur identité. Certaines cachent ainsi des **bonus** vie, sous forme de gigots et de gâteaux. Miam, c'est bon ! D'autant plus que votre vie décroît au fur et à mesure que le temps passe, et lorsque des adversaires vous touchent ou vous frappent.

Les capsules peuvent aussi donner des points, des armes ou des sandwichs (ces derniers augmentent la vitesse). Côté armes, outre les carapaces, l'idéal est d'obtenir un bâton qui devient un véritable fléau dans les mains d'un combattant aguerri. Attention tout de même, une capsule peut aussi révéler un insecte belliqueux, ou un nuage qui amène Sangoku beaucoup plus loin dans le niveau. Ce qui n'est pas obligatoirement, une chose intéressante.

UN JEU + UNE BD

Entre les scènes d'action, on découvre le scénario par le biais d'une BD mettant en scène les différents personnages Mr Pilaf, Bulma et Goret. Les textes donnent de nombreuses indications pour le jeu lui-même. Ils sont traduits intégralement en français ! Surtout, ouvrez bien grand vos yeux !

Incroyable, non ? Ok, on aurait pu se passer des fautes d'ortographe, mais n'en demandons pas trop, c'est déjà pas mal. On les découvre en début et fin de niveau, mais aussi dans certaines planques secrètes. C'est d'ailleurs de cette manière que se font cer-



taines interventions des amis de Sangoku pour le sortir de situations difficiles.

ÇA NE FINIT DONC JAMAIS ?!

Ce qui est frappant dans Dragon Ball, c'est la richesse du scénario, et des situations. Il y a **Goret**, qui change d'apparence, les carottes qui feront retrouver à **Bulma** son apparence humaine (pensez, elle a été transformée en carotte par le **gang lapin**). Sans oublier les clés cachées dans des murs à défoncer, les guerriers à abattre, le niveau de **Mr. Pilaf**, véritable parcours du combattant, les dragons à deux têtes, et des dizaines de salles remplies de plate-formes, à la façon de Super Mario... La liste semble infinie.

En plus, une fois les sept balles retrouvées, et le voeu exaucé, Sangoku décide de se rendre dans l'espace (masque à oxygène en poche) pour aller chercher les balles de son papa. Avant d'aller jouer les Tarzan dans une jungle peuplée d'araignées venimeuses. On croit rêver.

PLAYER ONE : LES BONS TUYAUX

Malgré une fonction "**continue**", qui permet de reprendre la partie au niveau où l'on s'est arrêté (sans éteindre la console, les sauvegardes n'étant pas possibles), Dragon Ball est un véritable **casse-tête**. Voilà donc quelques conseils pour réunir les sept balles. Au premier niveau, fouillez les recoins : ils cachent des salles donnant des bonus. Si vous êtes bloqué, ne sachant plus que faire, tirez dans les pierres.

Second niveau : Les salles contiennent des sortes de mannequin. Un seul coup suffit pour les transformer. Si ils se changent en filles, fuyez ! Si par contre, votre coup a fait apparaitre un petit **monstre blanc**, c'est lui qui doit vous donner la clé pour avancer dans le niveau. Une fois dans le désert, fouillez les salles pour trouver les balles, et la clé ouvrant la porte vers le karateka. La porte blindée de la fin s'ouvrira alors.

NON, PAS EN CAROTTE !

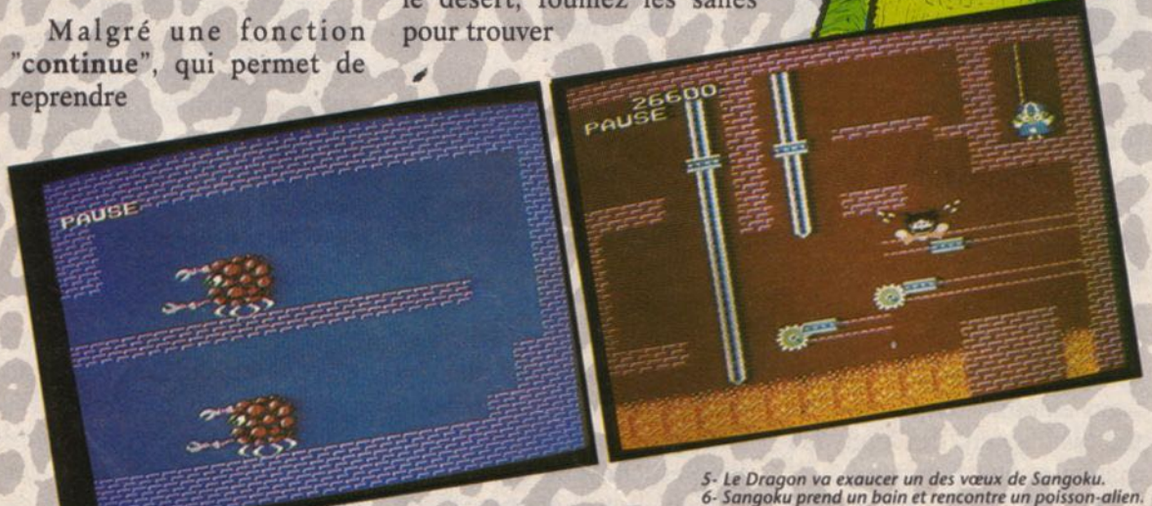
Chez le **roi Boeuf** : la clé du château est dans une caverne, protégée par un samouraï armé d'une épée. Cinquième niveau : il y a trente salles. Repérez rapidemment celles qui contiennent une arme ou uniquement des capsules, et bien sûr les quatre contenant une carotte.

Lorsque la porte blindée s'ouvre, apparaît Goku. Ne le touchez pas, à moins que vous n'aimiez être transformé en carotte. Montez immédiatement chercher le bâton magique avant d'attaquer **Goku**. Stop ! On arrête là. A vous maintenant de découvrir le reste, et de sortir vainqueur de cette incroyable série d'énigmes et d'épreuves qui ne pouvait qu'être signée Nintendo. ■

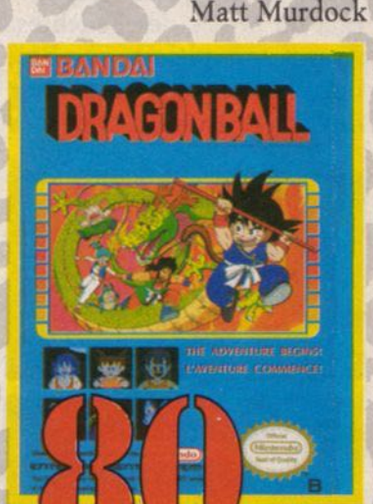
Matt Murdock







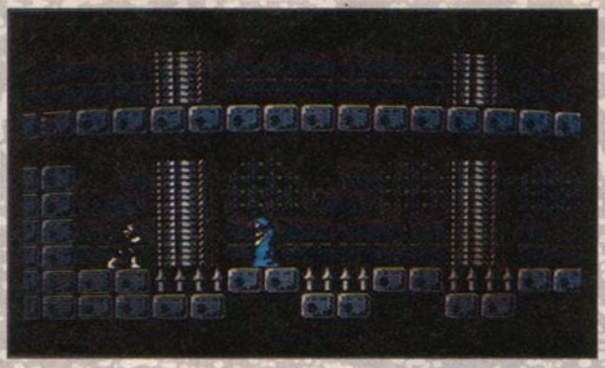
5- Le Dragon va exaucer un des vœux de Sangoku.
6- Sangoku prend un bain et rencontre un poisson-alien.
7- Bouh ! les grosses vilaines araignées !
8- Des pièces qui rappellent Mario Bros.



EN RESUME

DRAGON BALL
de NINTENDO

- Console : NINTENDO
- Genre : ARCADE AVENTURE
- Prix : 345F
- Graphisme : 60
- Son : 50
- Durée de vie : 85
- Player Fun : 80

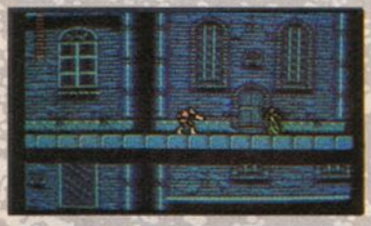


Le marchand de pieux

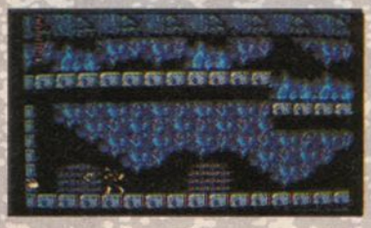
SIMON

Voici, acclamé par ses fans, Castel Vania II, qui n'est autre que la suite de l'aventure de notre sympathique héros, monsieur Belmon.

Suite aux longs combats pour mettre fin au règne du **comte Dracula, Simon** se voit possédé par la malédiction du prince des Ténèbres. Avant son ultime combat, notre valeureux aventurier devra récupérer, dans les quatre coins de la Transylvanie, les cinq morceaux du corps de Dracula. Il s'agit de l'ongle, de l'oeil, de l'os de côte et son anneau, sans oublier le coeur du vampire.











1- Les monstres de la nuit

2- Bien planquée, la "flamme"

3- Un marchand d'armes

4- Monsieur le curé

5- Les gardiens du palais

UN JEU SIMPLE, MAIS EFFICACE

L'aventure commence dans la ville de **Jova**. Simon devra faire la navette entre les forêts, où un bon nombre de pas-beaux l'attendent, et les villes dans lesquelles il rencontrera des marchands d'armes et autres citoyens truffés de bons tuyaux.

L'arme initiale de Simon est un simple fouet, juste assez solide pour anéantir quelques bébêtes errant dans les forêts. En raclant ses fonds de poches, il trouve quelque cinquante petits coeurs rouges (unité monétaire locale transylvanienne), avec lesquels il peut s'offrir une jolie **boule de cristal blanche** qu'il n'aura aucun mal à échanger dans les villages alentour contre un cristal bleu ayant des pouvoirs magiques plus puissants.

Pour ne pas se trouver bloqué dans son aventure vampirique, il fait un tour en forêt et recupère les bonus laissés par les **momies** et les divers affreux ayant goûté la douceur de son fouet. C'est ainsi que, les poches pleines, il peut s'acheter de l'eau sainte et un fouet d'épines (plus solide que le fouet en cuir qu'il possède) et commencer sa longue marche à l'est.

LES AMIS DES PETITS ET LES AUTRES

Le seul mal dont ne souffrira pas notre héros est la solitude. Il ne pourra pas faire un pas sans rencontrer quelqu'un. Le tout est de savoir faire la différence entre les amis et les autres...

Pour cela, sachez que les habitants des villes sont des marchands (portant des tenues semblables à celles des moines, vous les trouverez à l'intérieur des maisons) ou de simples citoyens qui, le cas échéant, vous donneront de bons tuyaux (encore que...). La nuit, ces mêmes villes sont infestées de démons qu'il faudra combattre.





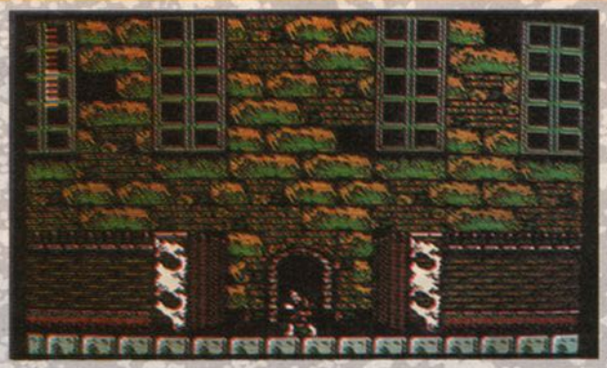
En dehors des villes, c'est simple, tout est hostile. On compte deux bonnes douzaines de monstres différents, plus vilains les uns que les autres : les potes de Dracula. J'oubliais de vous parler du **curé**, qui, le jour seulement, redonnera toute l'énergie épuisée lors des combats de notre brave petit.

UN HEROS BIEN ARME EN VAUT DEUX

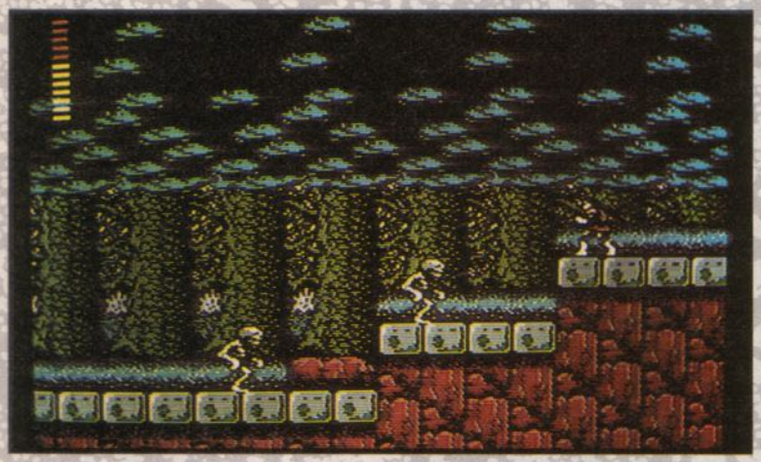
Simon peut acheter d'autres fouets, comme le **fouet d'épines** ou celui à **maillons**. Qui plus est, s'il se montre suffisamment curieux et assez courageux pour s'éloigner du village de Jova, il trouvera l'étoile du matin qui n'est autre qu'un fouet à maillons qui, par magie, se transforme en fouet de flammes aux étranges pouvoirs.

Comme arme secondaire, toute une panoplie de poignards sont à sa disposition : la dague, le **poignard** d'argent et celui en or. Pour finir, un **pieu** acheté dans un des palais lui sera d'un grand secours pour récupérer les morceaux épars du corps du comte Dracula.

QUEST



L'entrée du palais



Que de momies dans les forêts !

En se promenant dans les lieux infestés de momies et autres poissons volants, Simon trouvera, bien cachée



sous des pierres, la "flamme" qui le sortira de beaucoup de pièges.

L'INDISPENSABLE MAGIE

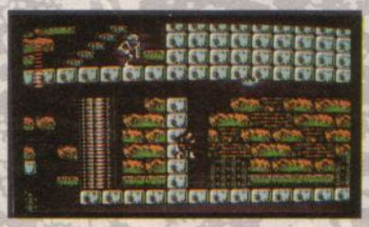
Il existe une **dizaine** d'objets magiques qui doivent absolument être récupérés pour arriver à la fin de ce terrible jeu. Ce sont les boules de cristal, la croix qui vous protège dans le château du vampire, l'ail et le laurier utiles lors de l'exploration des villages à l'ouest de Jova, le diamant, sans oublier l'indispensable eau sainte. Celle-ci, utilisée dans des galeries délaissées par les marchands, désintègre les murs et les planchers où des armes et des objets sont cachés .

UN COUP DE POUCE, MON CHER COMTE ?

Pour prendre l'oeil de Dracula, vous devez au préalable vous munir d'un pieu acheté au vendeur du palais et vous en servir à la vue du globe oculaire. Pour traverser le lac à l'aide du nautonier, montrez-lui le coeur. Faites confiance à cet homme, il sait où il va.

Dans un tout autre registre, si vous voulez passer dans les forêts de l'ouest sans trop vous amocher, munissez-vous de brins de laurier, ils vous seront d'un grand secours.

Pour utiliser les pouvoirs des **boules magiques**, agenouillez-vous durant quelques secondes, si le lieu s'y prête, vous verrez devant vos petits yeux ébahis leurs pouvoirs agir...



Avec la force bleue, tout est possible



Dans le palais, des passages secrets



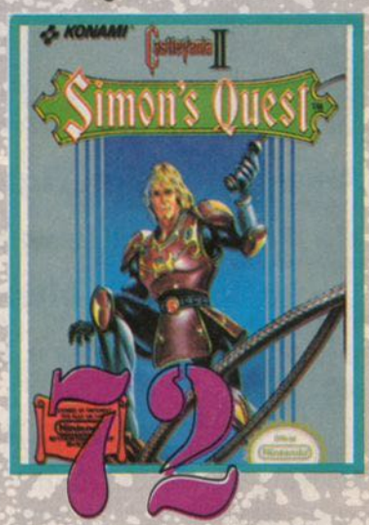
UN AIR DE JEU DE ROLE

Avec Simon's Quest, vous allez découvrir l'exemple type du soft d'arcade-aventure qui privilégie la grandeur de l'aire de jeu à la difficulté. En effet, avec un minimum d'entraînement et un zeste de bon sens, vous évoluerez aisément, pendant de longues heures, dans les villes et forêts, à la recherche d'indices et d'armes pour vous aider dans votre long périple.

Il faut tout de même signaler que le personnage principal peut augmenter ses capacités durant son aventure (appelées également points d'expérience), ce qui donne à **Simon's Quest** un petit air de jeu de rôles, tout comme la saga des Zelda.

Alors, amateurs de sensations fortes, sachez ce qui vous attend et bon jeu ! ■

Poum



EN RESUME

SIMON'S QUEST
de KONAMI

- Console : NINTENDO
- Genre : ARCADE AVENTURE
- Prix : 345F
- Graphisme : 75
- Son : 70
- Durée de vie : 80
- Player Fun : 70

AIRWOLF



Airwolf (en amérique) ou Supercopter (en france), c'est toujours le même engin. Un hélicoptère ultra-puissant qui ridiculise les chasseurs les plus rapides. Paré Dominique ?

Les satellites de la CIA viennent de découvrir des camps de prisonniers en territoire hostile. Une seule machine peut les délivrer : Airwolf. Un seul homme peut piloter cet engin : moi, **Spring Fellow Hawk** !

CE BON VIEUX ARCHANGEL

Le jeu commence par un discours d'**Archangel**. Toujours aussi sympathique, le vieux explique que ça lui brise le coeur de faire appel à moi, mais qu'il n'a pas le choix. Suivent quelques petites recommandations, dont une me fait bouillir le sang : mon frère, porté disparu au Viet-Nam, est peut-être dans un de ces camps. Plus d'hésitation à avoir : je me précipite aux commandes de mon hélico.

Aussitôt en vol, les ennuis commencent : des escadrilles ennemies m'attaquent. Heureusement qu'**Airwolf** a du répondant. Pour commencer, des rafales de mitrailleuses. Je n'ai pas peur d'envoyer la sauce : les munitions sont illimitées. Lorsque la situation empirera, je pourrai toujours balancer quelques missiles à tête chercheuse. Hyper efficace mais il n'y en a qu'un nombre restreint. En tout cas, j'ai intérêt à être rapide puisque chaque coup reçu, affaiblit Airwolf.

L'écran est divisé en deux. En haut, une vue **3D** du paysage (limitée en général aux avions ennemis). En bas, un tableau de bord donne quelques indications utiles : état de l'hélico, réserve de carburant, nombre de missiles disponibles, altitude et vitesse.

Il y a également une petite carte qui permet de repérer la position du camp de prisonniers, le poste de ravitaillement et la base ennemie.

JOURNAL DE GUERRE

Première chose à faire, **détruire** la tour de contrôle ennemie. Sinon, les radars ne



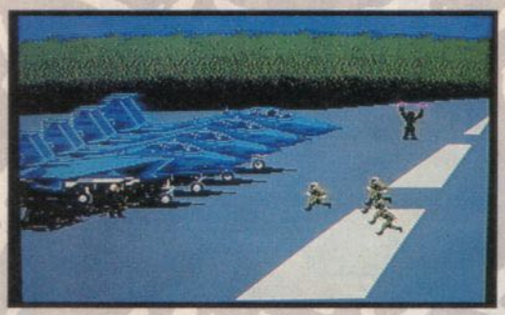
1 Un S.O.S d'Archangel



2 Bataille aérienne



3 La tour de contrôle. La détruire!



4 L'armée ennemie décolle



5 Récupérer les otages



6...Qui vous remercient

vont pas tarder à me repérer et je vais avoir toute leur aviation aux basques. Je la situe sur la carte, je positionne l'hélico dans la bonne direction et mets les moteurs à pleine puissance. Une fois devant la base adverse, quelques missiles et le tour est joué.



Je peux maintenant m'occuper des **prisonniers**. Encore quelques tirs pour calmer les avions qui m'agressent et cap sur le camp. Une fois arrivé, changement de scène.

L'hélicoptère est vu de côté et il faut atterrir convenablement. Les bombes jetées des miradors ennemis ne me facilitent pas la tâche. Mais ça y est ! J'embarque ces pauvres gens.

Le problème d'Airwolf, est qu'il consomme beaucoup de carburant. La panne sèche menace. Heureusement qu'Archangel a prévu un **camp de ravitaillement**. Là encore, repérage sur la carte, puis le rejoindre le plus vite possible. Comme dans le camp de prisonniers, je dois me poser en évitant les obstacles. C'est fait !

Des mécaniciens font rapidement le plein. Plus qu'à redécoller et à sortir de la zone dangereuse. Mission accomplie !

C'EST REPARTI POUR UN TOUR

Je pensais pouvoir savourer tranquillement un bon café. Manque de chance, Archangel m'apprend qu'il reste encore **vingt zones** à nettoyer. Et les ennuis ne font que commencer. Les camps de prisonniers se multiplient (plusieurs par zone), ce qui complique nettement la tâche. En plus, les ennemis deviennent de plus en plus nombreux et agressifs. Sans compter la **DCA** qui fait son apparition. Par contre, il y a des consolations, comme cette superbe otage qui me remercie chaleureusement, ou bien l'étonnement d'Archangel devant mes prouesses.



Et puis le jeu est si bien réalisé que c'en est un plaisir. Les graphismes sont excellents, aussi bien en vol (on reconnaît parfaitement les avions ennemis)



7 Le ravitaillement

que dans les séquences intermédiaires (tête d'Archangel ou de la prisonnière, décollage de l'escadrille ennemie). Franchement, les graphismes sont parmi les meilleurs que j'ai vus sur **Nintendo**, jusqu'ici. La musique de la série, qui vous accompagne à certains moments, est également très réussie. Mais la scène la plus renversante est celle où l'on voit Airwolf décoller. Oy ma mère, on se croirait sur une **NEC** ! C'est bien simple, je m'en suis toujours pas remis.

Malheureusement, comme personne n'est parfait, l'animation des avions n'atteint pas le niveau de celle de Top Gun. Rassurez-vous, elle reste très convenable quand même.

AIRWOLF, C'EST DU TOUT BON

Airwolf est un bon jeu. Son côté simulation (repérage sur la carte, ravitaillement...) le rend moins monotone que la plupart des **shoot'em up** en 3D. En plus, Akklaim a vraiment compris l'esprit de la série TV, on peut juste lui reprocher sa facilité (crevette est arrivé au sixième niveau en une demi-heure) mais il y a suffisamment de missions pour vous occuper pendant longtemps.

"Hawk à la base. J'y retourne !" ■

Iggy



EN RESUME

AIRWOLF de AKKLAIM

- Console : NINTENDO
- Genre : Simulation de guerre
- Prix : 360F
- Graphisme : 95
- Son : 71
- Durée de vie : 75
- Player Fun : 90



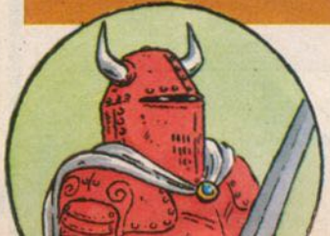
PLANS ET ASTUCES



Carte générale du premier niveau.

PLAYER ONE vous révéle les emplacements des objets secrets.

1: Village de Rauru : Bouclier (shield)
2: Village de Ruto : Saut (jump)
3: Caverne menant au palais de Parapa
4: Palais de Parapa : Chandelle
5: Caverne : Statue
6: Caverne
7: Bois : Fée
8: Extra life
9: Caverne : Augmente le niveau de magie
10: Caverne : 200 points d'expérience
11: Village de Saria : Vie (life) et coups vers le bas
12: Bois : 100 points d'expérience
13: Bois : Fée
14: Maison de "Bagu"
15: Chemin : Magie
16: Palais de Swamp : Gant de puissance
17: Bois : Augmente le niveau de vie
18: Village de Mido : Fée, vous permettant de voler(fairy)



POUR ZELDA II



INCROYABLE ! Pour son premier numéro PLAYER ONE vous donne les plans et les aides de jeux de ZELDA II The Adventure of LINK.

Zelda II, **The adventure of Link** est un jeu d'arcade aventure pour Nintendo. Le héros, Link, devra au cours d'une longue quête découvrir et détruire 6 palais, avant d'accéder au grand temple dans lequel est caché la puissante triforce. Player One a décidé de vous aider dans cette quête, en vous donnant des renseignements indispensables, pour bien commencer votre aventure.

AVERTISSEMENT

Attention! Vous n'êtes pas obligé de lire les lignes qui suivent. Si vous préférez découvrir tout seul, la multitude de pièges et d'énigmes que recèle Link, refermez **Player One**. Par contre si vous êtes débutant ou bloqué à un endroit, sans entrevoir de solutions, suivez attentivement ces quelques trucs...

COMMENT COMMENCER? POUR LES DEBUTANTS

Dès que vous sortez du palais central, dirigez-vous vers **le village de Rauru (1)**. Une jeune fille vous conduira chez un vieil homme sage, qui vous donnera le pouvoir de bouclier (shield). Dans chaque village d'Hyrule, se trouve un sage qui pourra vous enseigner un nouveau pouvoir. Mais attention, tout se mérite et pour apprendre un nouveau sort, vous devrez accomplir des missions spéciales (retrouver une statue, un miroir, une potion de vie etc...). Attaquez-vous ensuite, au **palais de Parapa** (4). Pour y arriver, passez par la grotte (3). Vous n'y verrez pas grand chose, mais ce n'est pas grave. Un seul monstre habite cet endroit et vous le tuerez facilement. Une fois dans le palais, suivez les instructions du plan. Vous n'arriverez pas du premier coup à le détruire. Soyez persévérant, le résultat en vaut la chandelle ! Allez ensuite dans la grotte (5), vous y trouverez une statue que vous ramènerez au **village de Ruto** (2). Une jeune fille vous présentera un nouveau sage, qui vous apprendra le pouvoir de saut (jump). Tout le reste est dans le plan. Avec un peu de jugeote et de déduction, vous devriez vous en sortir... Bonne chance!

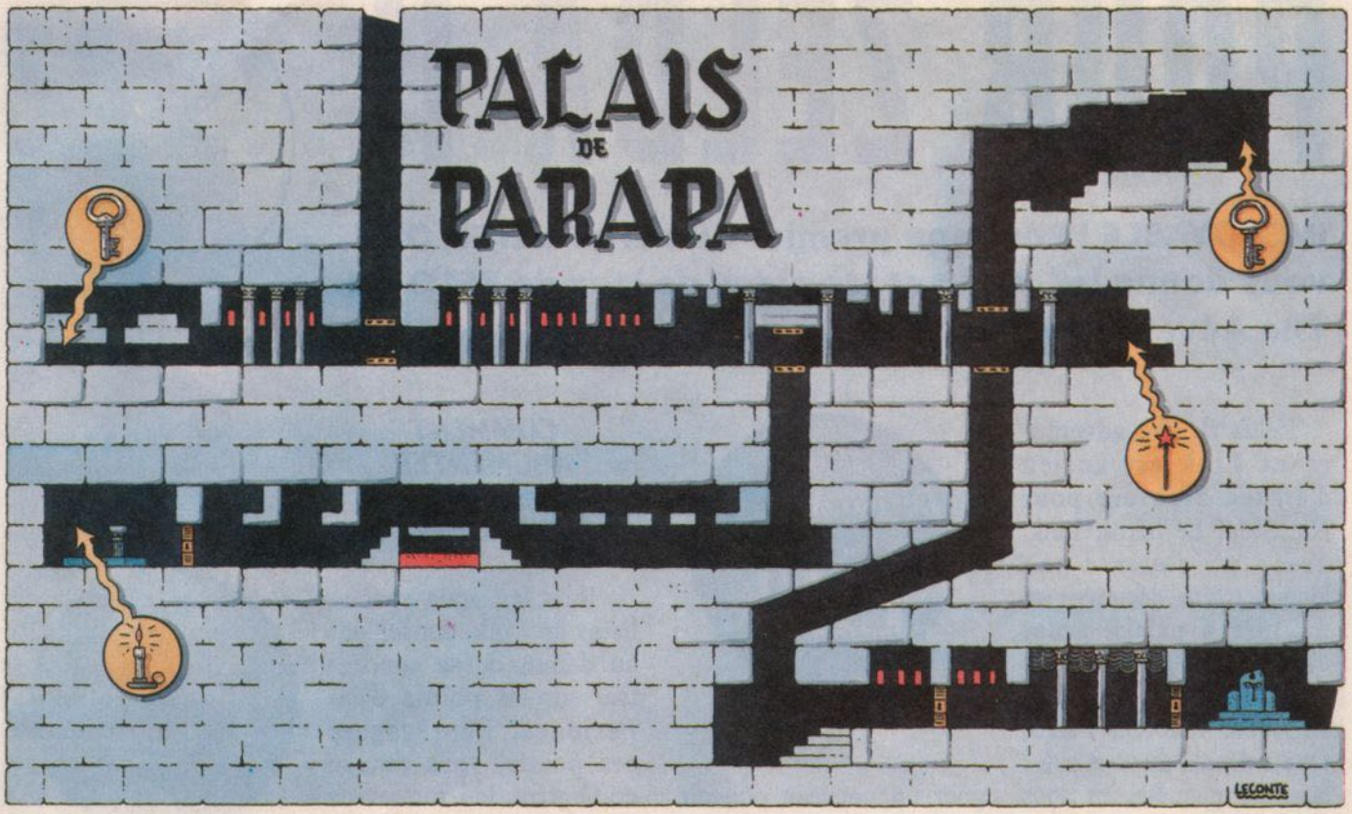
COMMENT AUGMENTER SES POINTS D'EXPERIENCE ?



Tous les vrais spécialistes de Link, conseillent au début, de se concentrer sur **les points d'expérience**. Pour gagner ces points, vous devrez combattre **les monstres de Ganon**. Vous pouvez aussi les trouver dans des endroits secrets (pour les découvrir, le plan vous sera très utile). Ces points d'expérience vous permettent d'augmenter, vos niveaux de combat, de magie et de vie. Pour finir, voici un truc qui vous permettra de gagner de l'expérience, sans trop de difficultés. Une fois que vous avez détruit le palais de Parapa, allez dans la caverne qui se trouve au sud de Ruto. Exterminez sans pitié, tous les monstres qui s'y trouvent. Ne sortez pas de la caverne, revenez sur vos pas et allez dans Ruto. Remontez vos points de vie et de magie, et recommencez l'opération. Chaque voyage vous rapportera entre **60 et 80 points** d'expérience. Pas mal, non ? Le mois prochain, nous vous donnerons de nouvelles aides de jeu, et encore plus de plans. Maintenant, à vous de jouer !... ■







Suivez le plan pour vous repérer parmi les nombreuses salles. Les plans inclinés qui se trouvent sur la carte représentent le parcours que vous faites lorsque vous prenez un ascenseur. Nous n'avons pas pu représenter les monstres qui hantent le palais. Voici donc quelques aides de jeu pour les vaincre plus facilement...





LES SQUELETTES

Si vous n'êtes pas très courageux, prenez le pouvoir de bouclier (**shield**), et essayez de sauter par dessus leur tête. S'ils arrivent malgré tout à vous atteindre, vous ne perdrez pas beaucoup d'énergie. Par contre vous ne pourrez pas prendre les points d'expérience qu'ils libèrent une fois détruits. Comme je suis cool, je vous donne un conseil : Approchez-vous du squelette. Restez debout et laissez le frapper le premier, avancez vers lui un tout petit peu, baissez-vous et donnez lui un coup d'épée dans les jambes. Effet garanti !



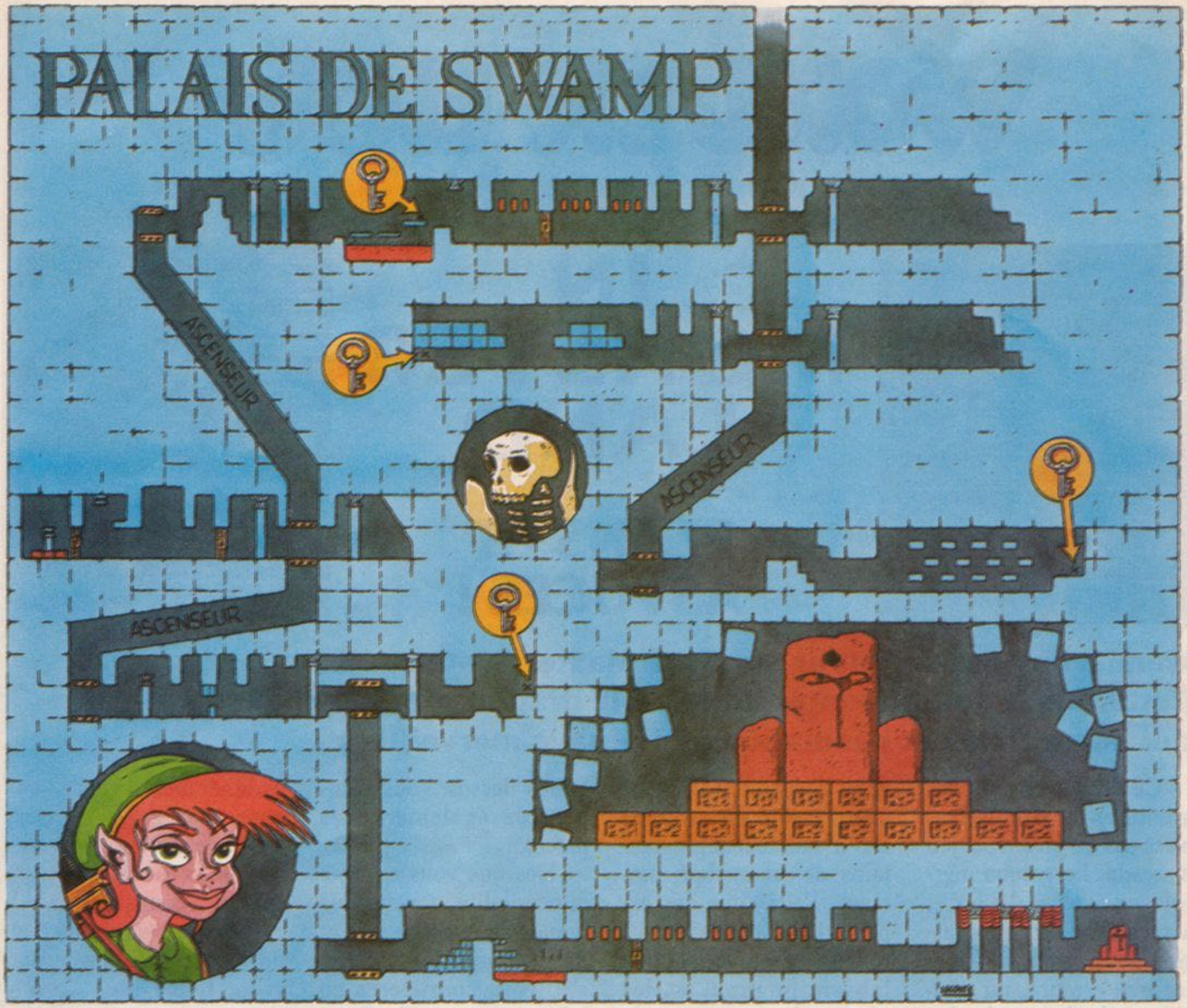
LES CHEVALIERS

Il en existe deux sortes, que l'on différencie selon la couleur. **Les rouges** qui sont les plus forts et **les oranges**. Ils combattent de la même façon. Seules leur rapidité et leur résistance sont différentes. Pour les vaincre, il faut que vous les frappiez quand ils tentent de vous donner un coup d'épée. Faites aussi attention à la position de leur bouclier sinon vos attaques ne les toucheront pas.

HORSEHEAD

C'est **le gardien de la clé** qui vous permet d'entrer dans la dernière salle du palais de Parapa. Curieusement il n'est pas trés dur à vaincre. Placez-vous dans le coin gauche de la salle. Laissez-le approcher. Dès que le bout de son museau dépasse l'extrémité gauche de la dernière colonne, sautez et frappez-le à la tête. ■

PALAIS DE SWAMP

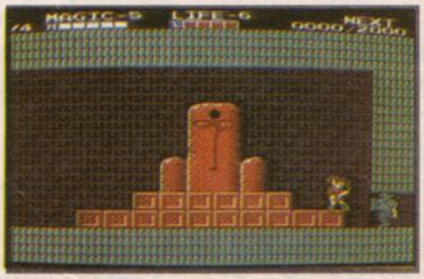


Les monstres que vous rencontrerez dans ce deuxième palais sont pratiquement les mêmes que ceux de Parapa. Comme nouveautés vous aurez droit aux **casques** qui crachent des boules de feu. Soyez vigilant car leurs projectiles peuvent aussi bien vous atteindre aux jambes, qu'à la poitrine.

Les têtes de mort qui se baladent ne sont pas bien terribles. Vous ne pouvez pas les détruire, mais en les frappant, vous les bloquerez juste le temps nécessaire pour les éviter.

Vous retrouverez aussi de vieilles connaissances, comme les **squelettes**, qui ont changé leur tactique de combat. Pour une fois, je vous laisse vous débrouiller tout seul. Faut bien que tout le monde s'amuse un peu non ? Enfin,





HelmetHead, le dernier adversaire. Utilisez la même tactique que pour HorseHead, mais ce ne sera pas suffisant. Lorsqu'il s'approchera trop près de vous, vous serez obligé de sauter par dessus lui. De quoi en perdre la tête ! ■

Sam Player et
Pierre Bonaventure



WONDER-BOY



IN MONSTER LAND

PLANS ET ASTUCES !



Wonderboy est de retour sur Sega Master System. Cette fois il doit affronter un terrible dragon qui sème chaos et désolation sur le pays merveilleux.

Ce deuxième volet des aventures de **Wonderboy** n'est pas qu'un simple jeu d'arcade. Le garçon merveilleux évolue. Au fur et à mesure de sa progression vous devez lui acheter une armure, un bouclier et des bottes de plus en plus performants. Consultez souvent votre fiche de personnage (par une pression sur PAUSE) car il faut échanger certains objets au bon moment. Voici donc des explications pour les 12 rounds du jeu, un plan du labyrinthe final et les photos des monstres de fin de niveaux. Quant à **Meka le dragon,** nous vous laissons la terreur de le découvrir par vous-même.



CONSEILS PRELIMINAIRES

Le jeu est truffé de pièces d'or, aussi soyez curieux et n'hésitez pas à bondir dans les arbres. Lorsque vous ressortez d'une pièce où vous avez affronté un monstre, prenez votre élan et sautez sur le toit. Vous collecterez ainsi un sac d'or ou de une à trois pièces. Chaque fois que vous le pourrez, essayez d'atteindre un nuage et faites de petits bonds dessus, vous récupèrerez également des pièces.

Dès que vous en avez la possibilité, achetez des boules de feu (fireball) et des éclairs (thunderflash), vous constaterez en jetant un coup d'oeil sur votre fiche de personnage que vous pouvez en stocker un grand nombre. Ces deux sorts magiques vous seront très utiles lors de l'ultime combat contre le dragon.

Dans les bars (les portes ornées d'un verre) n'hésitez pas à acheter l'alcool le plus cher, votre niveau de vie remontera un peu. De plus, si vous entrez une deuxième fois dans le même bar le tenancier vous donnera quelques renseignements utiles pour la suite de votre quête.

Lorsque vous êtes touché par un monstre, vous clignotez pendant quelques secondes, autant de secondes durant lesquelles vous serez invulnérable. Profitez-en pour vous enfuir, passer au travers d'un monstre hargneux ou lui porter quelques coups d'épée.

Lorsque vous tuerez un monstre de fin de niveau, faites bien attention à vous emparer de la clé en dernier, sinon vous ne pourriez ramasser toutes les pièces qu'il portait sur lui.

♥ ♥ ♥

ROUND 1 la ville du pays merveilleux

Pas de difficultés majeures. En sautant dans le dernier arbre de ce round, vous dénicherez un petit cœur.

♥ ♥ ♥

ROUND 2 la vallée de la paix

Dans la grotte, en bondissant sur l'une des plate-formes, un message



apparaît. Il indique la première porte secrète du jeu. Entrez, comme vous le feriez s'il s'agissait d'une porte visible. A l'intérieur, un personnage vous donne **un parchemin** que vous devrez remettre plus tard à **Catherine.**

♥ ♥ ♥

ROUND 3
le château du magicien

Alors que vous approchez d'un tapis roulant, un signe s'inscrit brièvement sur le mur. C'est un point d'interrogation, rouge sur fond noir. Il indique un magasin d'armures, dont la porte est cachée.

♥ ♥ ♥

ROUND 4
la ville de Baraboro

Une fois dans la ville de **Baraboro**, dirigez-vous vers le magasin de boucliers, situé sur une plate-forme. A sa droite se trouve une porte cachée. Toquez! C'est là que vit Catherine. En échange du parchemin que vous lui portez, elle vous donnera **une flûte**. En sortant de Baraboro, un ressort vous propulsera au-dessus d'une petite île. Laissez-vous tomber dans l'eau, à gauche de l'île. Sous l'eau, à gauche de l'écran, il y a un magasin de sorts.

♥ ♥ ♥

ROUND 5
le désert de Mam

Laissez-vous tomber dans la cheminée pour accéder à une grotte souterraine. A cet endroit, au niveau de la troisième taupe (ces bêtes qui semblent ramper et vous lancent des cailloux), il y a une porte dissimulée. Toquez et entrez ! Là, tuez le gorille ; vous récupèrerez ainsi **une grande épée** (great sword).

Arrivé dans "The Mam Desert", entrez deux fois de suite dans le bar et consommez la boisson la plus chère. **Jack le tavernier** vous remettra une lettre, pour sa copine **Betty.**

♥ ♥ ♥

ROUND 6
la pyramide du Sphynx

Une fois arrivé dans la partie de la pyramide où se trouvent les **petits serpents bleus** vous devez chercher le bar de Betty. Il se trouve en bas à gauche, sur une plate-forme. A nouveau, buvez deux fois de suite la boisson la plus onéreuse. En échange de la lettre, elle vous transmet un renseignement précieux, pour répondre à la question du **Sphynx**. Dirigez-vous ensuite à droite, pour découvrir le repaire du Sphynx.

♥ ♥ ♥

ROUND 7
les îles Pororo

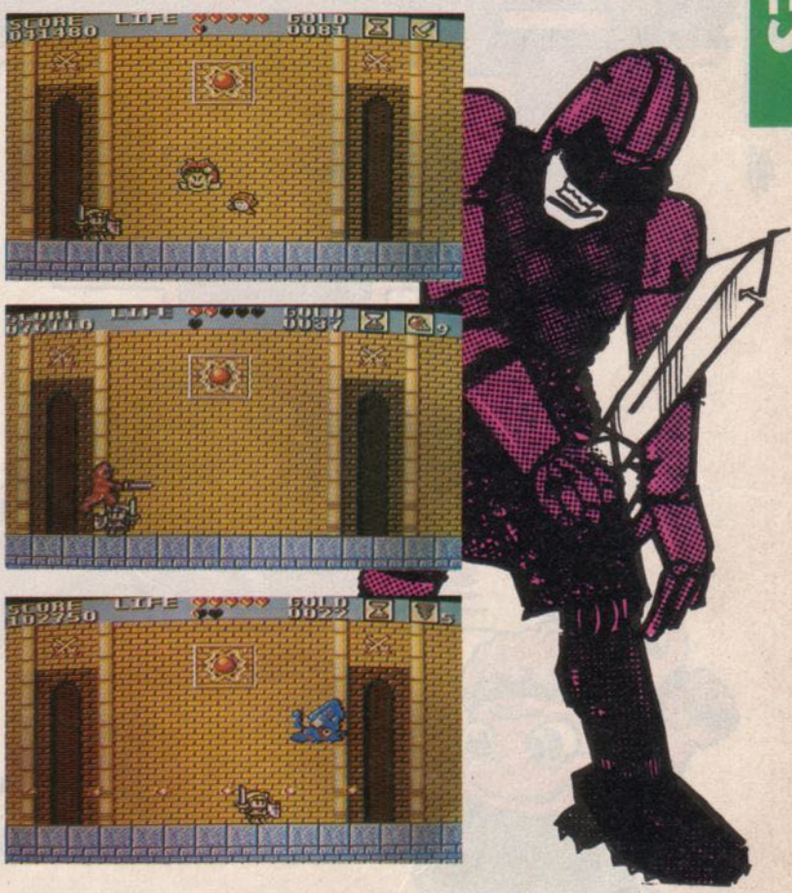
Allez vers la droite, dans l'avant-dernière maison il y a un monstre. Tuez-le! Vous obtiendrez **l'épée Excalibur**. En sortant, rendez-vous dans la dernière maison où un sympathique éléphant vous montre la bonne route à suivre.

Revenez vers la gauche, sautez sur la plate-forme qui vient d'apparaître et sortez par le haut de l'écran. Bondissez de nuage en nuage, vers la droite. Vous arrivez dans **"The Southern Island of Pororo"**. Allez vers la droite, vous passerez devant deux portes (celle de fin de niveau et celle du monstre). Sautez dans l'eau, toujours vers la droite. Vous apercevrez une petite île, avec une grande échelle. Une fois en haut de l'échelle, c'est le moment de jouer de la flûte. Maintenant, dirigez-vous vers la droite et rentrez dans le château. A l'intérieur, toquez à la porte qui se trouve en hauteur. Vous repartirez avec **"the Charm of Star"**.

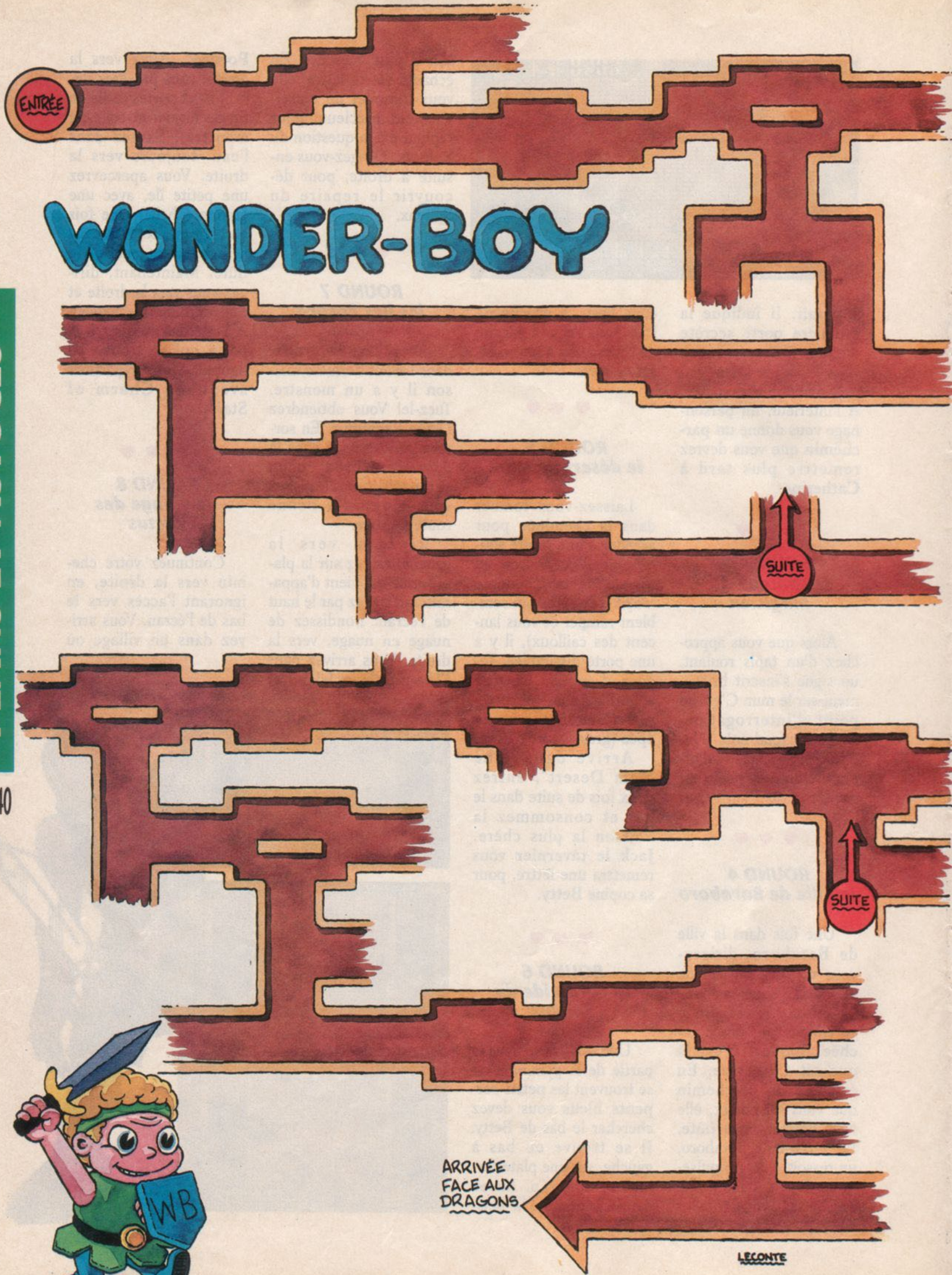
♥ ♥ ♥

ROUND 8
le village des cactus

Continuez votre chemin vers la droite, en ignorant l'accès vers le bas de l'écran. Vous arrivez dans un village où



WONDER-BOY

















toutes les portes sont barricadées. Montez à l'échelle sur la deuxième maison. A droite de la porte fermée il y en a une autre, dissimulée. Toquez et tuez le magicien! Vous récupèrerez 9 **éclairs** qui vous seront fort utiles, contre le monstre que vous trouverez, plus loin dans la grotte.

♥ ♥ ♥

ROUND 9
la ville flottante de Tonnovia

Laissez-vous tomber! Cinq écrans plus bas, sur la plate-forme centrale, il y a une porte dérobée. Toquez, et tuez le monstre pour récupérer l'épée légendaire. Après avoir tué l'immonde créature de fin de round, vous arriverez au **château de glace.**

♥ ♥ ♥

ROUND 10
le château de glace

Dans le château de glace, sur deux plate-formes vous découvrirez des portes cachées. Elles donnent sur un magasin d'armures et un autre de sorts.

ROUND 11
le royaume sous-marin du Silure

Traversez l'eau, passez devant le bar, et dès que vous le pourrez laissez-vous entraîner dans le fond. Sous l'eau,dirigez-vous à gauche et entrez une première fois dans le magasin. Achetez-y des sorts ! Entrez une deuxième fois, un personnage apparaît et vous donne le **"Hero's Emblem"**.

Dans la grotte, allez le plus loin possible vers la droite. Alors que vous semblez bloqué sans apercevoir la moindre issue, laissez-vous tomber dans la lave.

Vous arrivez maintenant aux abords du château du grand dragon. Toquez tout le long du mur, de nombreuses portes y sont dissimulées. Faites vos derniers achats avant le terrible **labyrinthe du dragon**. Vous rencontrerez, derrière l'avant-dernière porte, un personnage qui vous donnera en échange du "Hero's Emblem", une cloche ou un Ruby. Prenez **le Ruby** (il augmentera votre force lorsque vous rencontrerez le dragon). La cloche, elle, retentit pour vous indiquer la bonne direction dans le labyrinthe qui va suivre. Comme nous donnons le plan de ce labyrinthe, elle ne vous sera point utile.

♥ ♥ ♥

ROUND 12
le labyrinthe sans fin

En suivant les instructions du plan, vous vous retrouverez rapidement dans l'antre du dragon. Il vous faut le tuer, pour terminer la longue quête que vous avez entrepris. Seuls les éclairs et les boules de feu, seront efficaces contre lui. Alors qu'il vous semblera l'avoir définitivement vaincu, vous devrez affronter **son squelette**. Si vous avez épuisé tous vos sorts magiques, vous devrez achever le monstre en lui portant des coups d'épée à la tête, son "tendon d'Achille". Ce n'est qu'au terme de ce combat acharné, que vous sortirez victorieux de **Wonderboy in Monster Land.** ■

Robby les-bons-tuyaux



SUPER MARIO BROS 2

7 mondes, 20 niveaux, quatre personnages, une simulation de machine à sous, le sous-espace, des monstres.... Bienvenue dans Super Mario 2 ! Un véritable cadeau des dieux.

Mario, l'apprenti plombier, est de retour au **Pays des Rêves**. Réussira-t-il à retrouver le sommeil ? La réponse est au bout de vos doigts.

NI TEMPS NI POINT

Aussi étrange que cela puisse paraître, le temps n'est pas limité dans cette nouvelle aventure de la mascotte de **Nintendo**, et de ses amis. A la différence du premier, vous pouvez tranquillement visiter les stages, et tous les trésors qu'ils recèlent : passages secrets, vases, salles, forêts de lianes, mers peuplées de baleines...

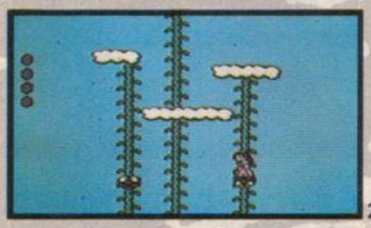
Tout aussi incroyable, les points ne sont pas non plus comptabilisés. Pourtant, le joueur est toujours tenu en haleine, avec cette fois un but ultime : découvrir **Wart**, le monstre du dernier niveau du Pays des Rêves.

CHOISISSEZ !

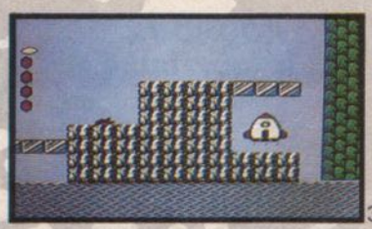
Avant chaque niveau, vous pouvez choisir le personnage que vous allez incarner. Attention, ils ont tous des capacités bien distinctes. D'ailleurs, **Mario** n'est pas le plus balèse des quatre, et ne fait pas vraiment le poids face à la **princesse Champignon** (elle peut carrément voler quelques secondes), ou à **Toad**, le plus petit, mais doté d'une rapidité phénoménale à ramasser les objets (vite, vite, des pièces, des pièces...). Quant à **Luigi**, il serait remarquable dans la catégorie "saut" aux Jeux Olympiques. Voilà pour les personnages.



1



2

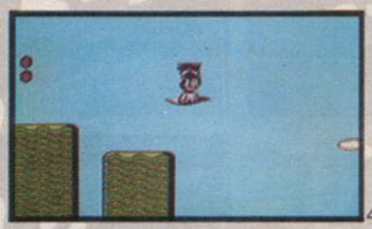


3

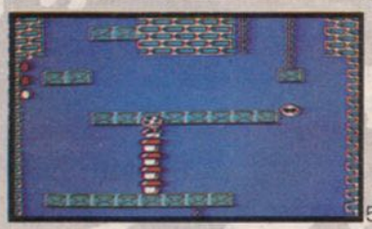
1 Le sous espace.

2 Des ennemis transformés en ascenceur.

3 Un légume arraché se transforme en fusée.



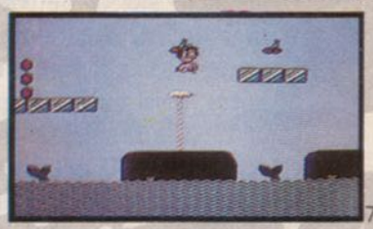
4



5



6



7

4 Braquage de tapis volant.

5 Pour monter, Toad empile les champignons.

6 Le bonus chance, ou comment gagner des vies.

7 Le pays des baleines. Un passage secret se trouve tout prés

MARIO A LA CAMPAGNE

Le voyage au Pays des Rêves commence dans un immense "champ", rempli de légumes et peuplé d'animaux bizarroïdes. Observons le paddle : la croix sert aux déplacements, le bouton A permet au héros de sauter (en restant baissé un moment, on peut sauter beaucoup plus haut), et le B de ramasser un objet, ou un ennemi, puis de le lancer. Le mieux, au départ, est d'arracher tous les légumes rencontrés en chemin. Et si vous aimez avoir l'eau à la bouche, sachez que cette extraction délivre un superbe, **sccroouaatchh** ! On ne s'en lasse pas. Ils peuvent alors, servir de projectiles (tout comme les ennemis), ou bien cacher des armes, genre bombes à retardement ou Pow, capables de provoquer un tremblement de terre destructeur. Et le plus fabuleux, c'est qu'arracher un légume peut aussi donner une fiole de potion magique ! Une potion FABULEUSE ! !

LE SOUS-ESPACE

A la force de vos bras, vous venez d'obtenir une fiole. Lancez-là, **tzoing** ! Miracle ! Une porte apparaît. Une porte qui va vous emmener dans

une sorte de quatrième dimension, le sous-espace. C'est un peu comme si, vous



regardiez l'arrière de votre moniteur télé sur lequel est branchée votre Nintendo, et soudain à vos yeux ébahis, se révéle l'envers du décor de Super Mario 2, auquel vous êtes en train de jouer. Dans ce monde sombre et inversé, se cachent des **champignons** qui vous donnent des **niveaux de vie** supplémentaires, et les légumes arrachés deviennent des pièces (nous verrons un peu plus loin leur fonction). Génial, non ? Evidemment, lors des premiers stages, les champignons se trouvent, juste à côté de l'endroit, où a été trouvée la **fiole**.

C'est ensuite que les choses se compliquent. Une fiole trouvée en début de tableau, doit parfois être transportée en fin de ce même tableau, pour trouver un champignon (ou un champ de pièces), et certaines fioles emmenées en de précis endroits peuvent même, vous révéler d'étonnants passages secrets....







8 L'intérieur d'une jarre. Luigi va prendre la clé.
9 Dans une seconde, le champignon en l'air va s'écraser sur le dragon.
10 Wart est touché. Il est rouge de fureur.





11 et 12 Les images de fin. Combien d'heures allez-vous jouer pour le voir s'animer sur votre écran ?

ON NE VA PAS TOUT VOUS DIRE, QUAND MEME !

Sinon, où serait le plaisir ? Bon, je vous donne quand même quelques pistes : il y a un **passage secret** menant directement du niveau 1-3 (premier monde, troisième niveau) au 4-1 (le monde de la glace), ainsi qu'un autre vous permettant de passer du 4-2 (le passage des baleines) au



sixième, qui commence dans le désert au beau milieu de serpents tireurs et de cactus vengeurs. Suite à un combat de titans sans précédent, si vous atteignez la dernière partie du jeu, le niveau 7-2 (un véritable labyrinthe), sachez que deux champignons sont cachés dans des salles secrètes, deux vies qui seront bien utiles lors de l'affrontement final contre l'ignoblissime Wart.

UNE RICHESSE INCOMPARABLE

Super Mario 2 va vous rendre fou. Il y a des serpents, des plantes tueuses, des crabes géants, des dragons à trois têtes, des clés cachées, des cactus ambulants, des trésors de pièces enfouies... Bref, des tonnes de surprises. Quant à la musique, elle est magique, et on retrouve même la mélodie de Super Mario" le premier du nom", dans le sous-espace. Malgré tous les détails que je vous ai donnés, et toutes les photos, vous ne pourrez imaginer qu'une infime partie de cette drogue absolument inoffensive. Mille bravos, et à bientôt pour un plan détaillé, ici-même, dans Player One.■

Matt Murdock





EN RESUME

SUPER MARIO 2
de NINTENDO

- Console : NINTENDO
- Genre : Arcade aventure
- Prix : 390 F
- Graphisme : 85
- Son : 85
- Durée de vie: 85
- Player Fun : 100



CHASE HQ



En route pour de nouvelles aventures sur la Sega Master System avec l'adaptation de Chase Hq, un des plus gros succés de Taito en borne d'arcade.

unité spéciale de police à été constituée, la **Chase Hq**. Sa mission : poursuivre et immobiliser les criminels en fuite. A ce jeu-là le détective **Tony Gibson**, c'est vous, est le meilleur des meilleurs. Lui et sa Porsche 928 S4 forment un couple inséparable.

LES ROUES DE LA FORTUNE

Tony est toujours sur le qui-vive. Dès que Nancy, la standardiste de Chase Hq, lui signale par radio le type de véhicule à arrêter. Quand la poursuite commence, le temps est compté, **60 secondes** pour retrouver le fuyard et **70** de plus pour le stopper. A chaque fin de stage, une prime de réussite lui permet de customiser sa porshe.

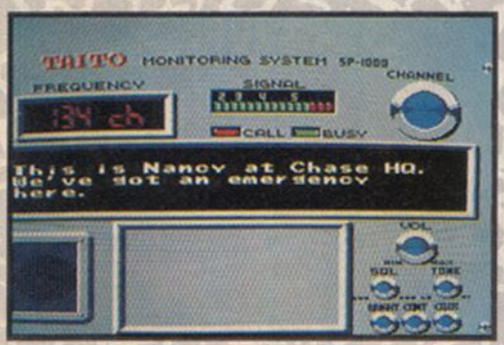
Un turbo supplémentaire, de l'essence spéciale, des pneux hyper-performants, un pare-chocs blindé et une turbine sont à votre disposition dans le magasin de piéces détachées. Mais c'est pas donné, et vos primes ne suffiront pas, pour tout posséder d'un coup. La turbine est à deux millions de dollârs et à moins de faire plusieurs fois le tour du compteur, il ne faut pas espérer l'acquérir. Quand Tony débarque dans le magasin, il dépense le maximum, car il sait très bien que le restant n'est pas conservé.

UN PNEU, BEAUCOUP, PASSIONNEMENT

La journée de Tony est bien remplie. Le premier truand s'enfuit à bord d'une Lotus, et se fait rattraper en moins de deux. Le deuxième stage n'est pas facile, un coriace et sa Lamborghini Countach (la plus belle de toutes !) lui donne du fil à retordre. Au troisiéme, un ringard se fait tout de suite avoir malgré sa Porche 911 Turbo. Avant dernier stage, pas facile d'arrêter une Ferrari BB512, mais quand Tony garde son calme et ne gaspille pas tout de suite ses turbos, rien ne l'arrête. Le dernier possède une voiture identique à la vôtre, c'est un sacré pilote et Tony doit utiliser au maximum les possibilités de son auto avec le plus d'options possibles. Les **cinq stages** terminés on reprend à zéro, en plus difficile.

INTERDICTION DE PARLER AU CONDUCTEUR !

Pour finir on va se faire un petit tour en compagnie de Tony. Le circuit emprunté est toujours le même. Au début, on se la joue cool, le tracé n'est pas trop sinueux, les courbes se prennent à fond et **les voitures-bouchons** (des nases qui roulent moins vite que vous!) s'évitent facilement. Quelques tours de roues plus loin, la route se sépare en deux et les choses sérieuses commencent. A la bifurcation, une flêche vous indique un raccourci. Mauvaise surprise, le raccourci est en fait un tronçon d'autoroute en travaux ! Plus de macadam, mais de la terre, les



Au boulot

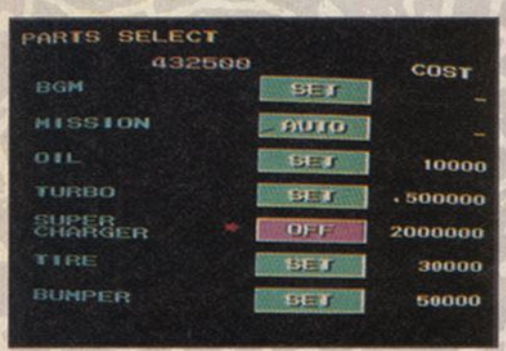


Le debut est facile



La bifurcation

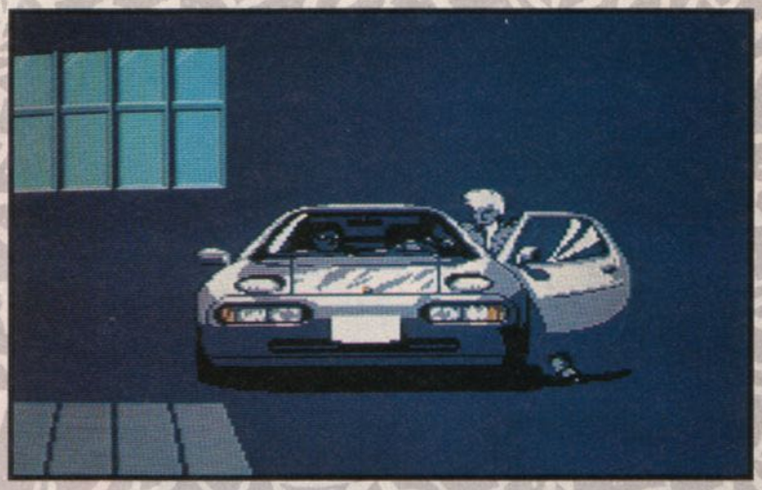
Tout s'achete

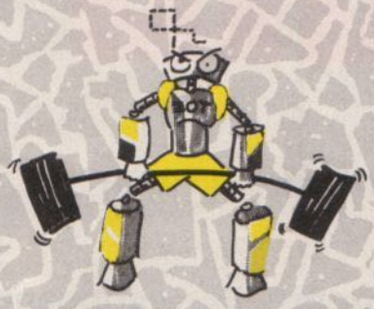


roues dérapent sec et des barrières vous entraînent dans un slalom de la mort. Malgré tout, c'est le chemin le plus rapide pour rejoindre votre adversaire. Une Porsche c'est pas un 4x4, et la dernière barrière franchie, on se sent quand même mieux.

UN TUNNEL, SOUS LA MANCHE !

C'est pas terminé, on respire un bon coup et on enchaîne sur un tunnel de folie. Les dents se serrent mais le pied reste à fond, sur le champignon. Si les virages sont pris trop larges, la carrosserie frotte contre les parois, dans une gerbe d'étincelles, mais pas d'échappatoire, donc il faut allumer. Sortie du tunnel, plus un poil de sec, la voiture que vous poursuivez apparaît au loin. Impossible de se tromper, une flèche la colle comme son ombre. Pas de pitié, on se porte à sa hauteur et **zbing** un coup sur le côté (surtout pas par derrière). La tension monte, les virages sont de plus en plus serrés, des cartons traînent sur la chaussée... **Bling** encore un coup dans la portière. Le feu commence à se dégager de l'arrière de l'adversaire, il accélère, un coup de turbo, **crack**! Le coup final, le criminel est out, sa voiture s'arrête en feu sur le bas-côté. C'est finis pour lui "You're under arrest", "**Tu es en état d'arrestation** !" hurle Tony à l'adresse du truand, un révolver pointé vers lui. Ouf, c'est terminé, la prime tombe sur le compte de Tony. Il va pouvoir se racheter des équipements et repartir pour une nouvelle poursuite.





LES IMPRESSIONS AU VOLANT

Techniquement, Chase Hq est bien réussi. Le jeu est super-jouable et apporte quelques sueurs froides. Les voitures sont superbement bien dessinées, les Porches ont des gueules de Porsche, et les Lamborghini sont presques aussi sauvages et belles que les vraies ! L'animation de la route est trés correcte, elle est fluide et surtout, le plus important, rend bien compte de la vitesse.

Pour profiter le mieux possible du jeu, il est préférable d'utiliser le **Control Stick Sega**, plutôt que les pads d'origines qui ne sont pas à l'aise avec les simulations de conduite. Chase Hq n'est pas le jeu de l'année sur Sega 8 bis, mais mérite quand même une place dans votre logithéque. Il apporte un plaisir de jeu sans détour malgré les nombreux virages... Un conseil, le pad en mains, ne malmenez pas Tony, car il n'aime vraiment pas ça ! ■

Crevette, l'ami des petits



Un flic tout terrains



Le bout du tunnel



Pas de pitié



70

EN RESUME

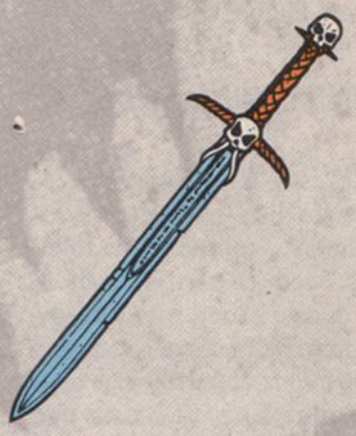
CHASE HQ de TAITO

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Simulation sportive
- Prix : 329F
- Graphisme : 80
- Son : 50
- Durée de vie : 60
- Player Fun : 80





GOLDEN AXE



Des dragons cracheurs de feu, des amazones qui vous décapitent en souriant, un tyran titanesque, et un héros taillé dans le roc. Golden Axe pourrait être un classique du genre. Et, justement, il l'est.

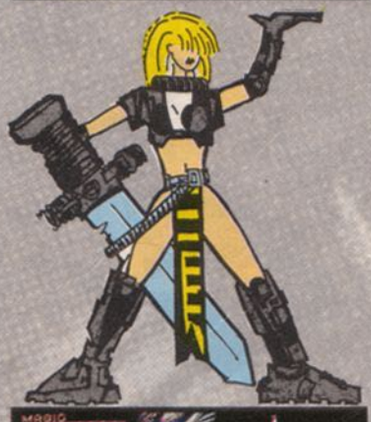
Tarik, héros de cette quête fantastique, a pour mission de retrouver une hâche d'or, gardée par Titan le Sanguinaire. Pour cela, il dispose de ses muscles et de son épée ainsi que d'une série de sorts magiques qu'il doit arracher à des bandes de lutins rencontrés en chemin.

LA MAGIE

Avant de découper en rondelles les sbires de **Titan le Sanguinaire**, sélectionnez le type de sort à utiliser tout au long de la partie. Vous pouvez choisir entre trois pouvoirs : la Terre, le Feu, et la Foudre. Pour commencer, évitez de prendre le Feu qui est le pouvoir le plus puissant mais aussi le plus difficile à utiliser.









1 - Choisissez votre pouvoir magique.

2 - Utilisé à son maximum, le pouvoir de la Terre se transforme en une méga bombe atomique.

3 - Le Feu vous permet de faire apparaître un dragon dévastateur qui allume le tête de vos ennemis.

LES COMBATS

Il y a plusieurs manières d'aborder **Golden Axe**. Sauter dans tous les sens en perforant ses adversaires, ou prendre son temps. Cette dernière méthode est vivement recommandée, car en avançant doucement, vous combattrez moins de rascals à la fois. Gardez votre calme, et vous éviterez de nombreux problèmes.

Lorsque **Tarik** se trouve pris en sandwich entre deux ennemis, assénez un rapide coup d'épée à chaque adversaire. Un coup chacun, et ainsi de suite, jusqu'à ce que mort s'ensuive (voir les photos). Mais il vous est tout aussi possible d'utiliser d'autres techniques de combat (le saut avec frappe simultanée, le "Casse-toi tu pues !" où vous balancez l'adversaire dans le décor, et bien d'autres encore, toutes aussi sympathiques...).

N'oublions pas que Tarik a la possibilité de courir en finissant sa course par un large coup d'épaule, un mouvement pas toujours évident à maîtriser. Courage ça vient !







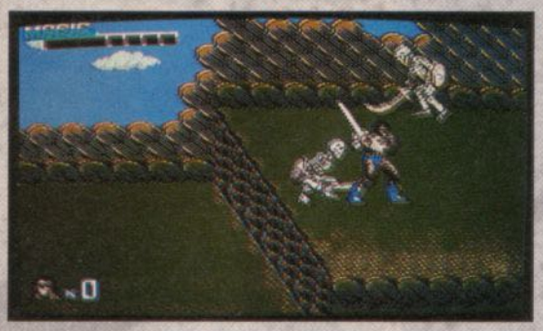
1 - Tarik est en mauvaise posture, entouré par deux géants armés de marteaux.

2 - Donnez un coup d'épée au premier. Retournez-vous immédiatement.

3 - Mettez un coup au second. Retournez-vous rapidement, et ainsi de suite.
Si vous avez un problème, dégagez-vous en vous déplaçant de haut en bas.



1 - L'amazone frappe très rapidement.



2 - Le squelette est un danger public. Déplacez-vous de bas en haut pour tromper ses feintes.

LES ENNEMIS

Attention tout de même ! Les **femmes amazones** sont beaucoup plus malines que leurs homologues masculins Alors, sautez en vous plaçant à bonne distance (à vous de la trouver), et évitez leurs coups meurtriers.



3 - Le chevalier au bras long. Ne vous en approchez pas sans sauter.

Les **squelettes** eux aussi, ont des mouvements complexes. Il leur arrive souvent de sauter avant de frapper, ou de se mettre subitement à courir avant de venir vous asséner un coup d'épée. Voilà pourquoi il vaut mieux avancer lentement pour en combattre le minimum à la fois.

Derniers adversaires dangereux, les **chevaliers en armure**, qui ont une allonge démoniaque. Une seule solution : sauter de loin avant de les découper d'un large coup d'épée.

LES MONSTRES

Le jeu se divise en plusieurs niveaux. Entre chacune de ces parties, vous pouvez "braquer" des **nains** et leur subtiliser des bonus vie (représentés par des "morceaux de viande") ou des sorts supplémentaires.

Vous avez aussi droit à une carte, sur laquelle se trace le chemin que vous venez de parcourir. Superbe ! Autre originalité de ce jeu qui, décidément n'en manque pas, les monstres... Des monstres que vous pouvez subtiliser à vos ennemis, et qui vous permettront de devenir quasiment invincible.

LA COLERE DE TITAN LE SANGUINAIRE

Le but ultime de **Golden Axe** est de récupérer la hâche volée, et pour cela, d'abattre **Titan le Sanguinaire**. Evidemment, vous allez en baver avant d'atteindre son trône, même s'il est vrai que le jeu aurait pu proposer quelques niveaux supplémentaires.

Attention, Titan n'est pas à bout de ressources. Tout d'abord il a lui aussi le bras long (normal pour un chef !), et assène de terribles coups de hâche. Mais ce n'est pas tout, puisqu'il jette aussi des boules de feu sur le sol, les faisant rouler dans votre direction à une vitesse fulgurante. Un adversaire de taille pour finir en beauté ce jeu de combat parfaitement réussi. Un petit détail, Golden Axe sur la **Sega Master System** ne peut pas se jouer à deux joueurs. Seulement un, PLAYER ONE ! ■

Matt Murdock



1 - PATTE DE POULET
Cette sorte de "mobylette des âges farouches" met des coups de queue en pivotant sur elle-même. Très efficace pour ramasser les sorts.

2 - DRAGON CRACHEUR
Il crache du feu,et fait rôtir les mercenaires de Titan le Sanguinaire.

3 - DRAGON TIREUR
Permet de tirer des boules de feu sur de longues distances. Un véritable plaisir. Assez difficile a bien maitriser.



EN RESUME

GOLDEN AXE de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Jeu de combat
- Prix : 329F
- Graphisme : 90
- Son : 85
- Points de vie : 70
- Durée de vie : 70
- Player Fun : 90



OPERATION WOLF



" C'est ma guerre ! C'est pas ta guerre !"
" Mais non, John, puisqu'on te dit que c'est qu'un jeu. Calme-toi ! Tu fais peur aux enfants."

Ce n'est pas parce qu'on fait la guerre qu'on n'a pas de coeur. La preuve : la brute épaisse d'**Opération Wolf** épargne les innocents. Mais ce sont bien les seuls qui survivront dans ce jeu destroy.

ACCROCHE TOI AU PHASER, JE RETIRE L' ECHELLE

Au cas où vous ne l'auriez pas deviné, cette adaptation d'un coin-up de Taito ne fait pas dans la dentelle. Avec le phaser, un seul but : tuer tout ce qui respire.

Vous dirigez un soldat d'élite qui a reçu des ordres simples (ce sont les seuls qu'il comprend) : éliminer tout ce qui porte un uniforme ennemi.

Le jeu commence donc, au moment où vous atterrissez dans la jungle. Au menu, **six** zones à nettoyer de difficulté croissante. La scène est vue en perspective, suivant un scrolling vertical. En gros, vous voyez ce que voit votre personnage. Et ce n'est pas très réjouissant puisque dès le début, les forces ennemies vous assaillent. Un saut en parachute et vous voilà en pleine jungle. First : le centre de communication ennemi. Et ça commence tout de suite, très fort. Heureusement que vous n'êtes pas dénués d'arguments.

La meilleure amie du soldat, c'est la **mitrailleuse** ! Alors n'hésitez pas à l'utiliser pour faire un carton, sur tous ces sales types qui veulent vous faire la peau. Là où les choses se compliquent, c'est que les soldats ne sont pas fous. Ils ont appelé à la rescousse, hélicos et camions. Comme ces charmants véhicules sont blindés, il vous faudra de nombreuses balles pour en venir à bout.

C'est là qu'intervient, la deuxième meilleure amie du soldat : la **grenade à main**. Un



Largué dans la jungle!



Négociations



Machos

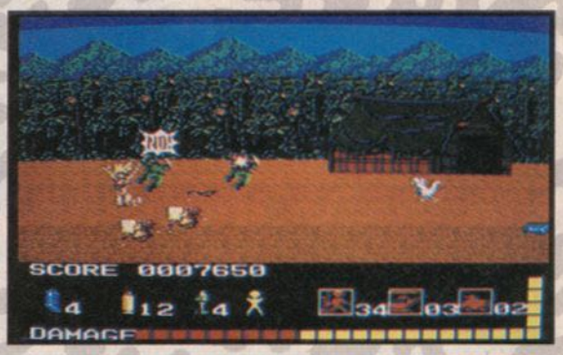
petit coup et ça dégage sec dans les lignes ennemies. Autant le savoir, vos ennemis disposent des mêmes armes. Inutile de vous faire un dessin ! Au bout de deux minutes, c'est le carnage.

Le seul problème avec vos munitions, c'est qu'elles ne sont pas illimitées. Et, parole de G.I., tomber à court dans des situations pareilles, ça ne pardonne pas. Heureusement, des caisses traînent un peu partout. Un petit coup dessus et hop ! Un chargeur ou une grenade supplémentaire. Ça fait du bien !

Et si tirer sur de pauvres bêtes qui ne vous ont rien fait, ne vous répugne pas, essayez d'allumer les oiseaux. Ils lâcheront des caisses de munitions.



Game over



Ne tirez pas!

TIRE ENCORE, J'EN VOIS UN QUI RESPIRE

Attention, le mercenaire a lu la convention de Genève. C'est pour ça qu'il se refuse à tirer sur les infirmières, les joggers (en pleine jungle???) ou tous ses innocents abrutis qui traversent le champ de bataille. On n'est pas des sauvages quand même. Pour continuer dans l'humanitaire, n'hésitez pas à récupérer les prisonniers de guerre. Ça fera toujours des p'tits gars qui seront heureux de rentrer au pays.

Le gros attrait de ce jeu de café, était la mitraillette qui permettait de rentrer facilement dans le jeu. Le gros attrait de cette adaptation, est qu'il fonctionne avec le **phaser**. Ça change des versions micros et ça apporte vraiment un plus au jeu. On s'y croit, d'autant plus que le phaser Sega est un des plus précis qui soit.

Pour le réalisme, on peut également compter sur la réalisation. **Opération Wolf** est en effet un des plus beaux jeux sur le **Sega Master System**. Les graphismes sont excellents. Les programmeurs ont même réussi à inclure, les superbes tableaux qui vous signalent la réussite ou l'échec de votre mission.

Rien à redire, également, sur les animations. Le scrolling est coulant et les mouvements réalistes.

Si j' ajoute qu'à aucun moment, il n'y a de ralentissements ou de clignotements, vous allez rétorquer qu'on croit rêver. Vous n'aurez pas tort. Il n'y a pas de musique pendant le jeu, mais les bruitages sont bien adaptés à l'action (c'est à dire stressants).

PAS POUR LES GAMINS

Opération Wolf ne s'adresse pas aux débutants. Comme sur borne d'arcade, le jeu est hyper dur. Pour le premier niveau, ça passe encore, mais dès le second, (la jungle) on en prend plein la tête pour pas cher. Soudain on s'aperçoit que le compteur de dommages (les petits points en bas de l'écran) est au maximum. **Game over** ! Franchement, on a souvent envie de prendre la cartouche et de l'envoyer par la fenêtre.

Ce manque de progression dans la difficulté est un peu dommage, puisqu'il risque de décourager pas mal de joueurs. Mais les autres, les pros, seront contents de tomber sur un jeu qui leur résiste.

J'émets également des réserves sur l'intérêt pédagogique du soft. D'accord, plus les jeux sont violents, plus on s'amuse. Mais là, tirer sur des bonhommes parfaitement dessinés, c'est quand même un peu fort. Evitez de confier la cartouche à votre petit frère, ça pourrait lui donner des idées.

Mais que ces petits reproches ne vous trompent pas. Opération Wolf est un des plus grands jeux de la console Sega. Courez l' acheter, sinon je sors mon flingue. ■

Iggy



Tout en finesse



Gaffe à l'hélico!



La poule aux grenades



EN RESUME

OPÉRATION WOLF de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Shoot'em up
- Prix : 329 F
- Graphisme : 95
- Son : 70
- Durée de vie : 80
- Player Fun : 90



DOWN LOAD



Conduisez une moto à réaction pour allez délivrer votre bien-aimée. Un scénario "bateau" pour un jeu à la réalisation enlevée !

Down Load ressemble à de nombreux **shoot'em up** du marché. Il possède cependant quelques atouts qui le classe sans conteste parmi les meilleurs du genre sur NEC PC Engine. Et comme Robby en a fait le tour pour vous, nous lui laissons vous dévoiler les charmes de ce jeu.







LE DESSIN ANIME EN PLUS

Certains d'entre vous ont la chance de posséder le lecteur laser compatible avec votre console préférée. La capacité de stockage du compact disc est très largement supérieure aux cartes de jeu. Ainsi, les programmeurs ont tout loisir de nous émerveiller par de nombreuses animations intervenant aux points forts du jeu. Ce sont souvent de véritables dessins animés qui sont agrémentés de bandes sonores plus que convaincantes.

Sans égaler la profusion des animations d'un jeu sur CD ROM comme **Red Alert**, vous aurez avec **Down Load** l'agréable surprise de voir de nombreuses scénes animées entre chaque stage du jeu. La présentation vaut largement le détour et ce n'est qu'un début. Le petit film d'introduction est un véritable bijou.

VOUS ETES UN CYBERDRIVER

SYD 2091 est un **cyberdriver**, un homme qui est capable de se fondre avec sa moto (une bécane à réaction !) afin de la piloter mentalement. Il devient alors une arme vivante quasi-invincible. Invincible tant que vos réflexes seront prompts !

Pour délivrer DEVA 3255, vous devez vaincre les **six stages** du jeu. On commence par la sélection de l'armement. Je vous conseille vivement de prendre les lasers (tirs illimités) et les missiles à tête chercheuse (96 au total). Evidemment (!) un système d'options (des capsules de différentes formes) permet soit d'augmenter la puissance de vos lasers, soit de vous réapprovisionner en missiles.

Surveillez constamment l'état de vos boucliers (indiqué par SHD en haut de l'écran), ils encaisseront jusqu'à quatre chocs avant l'ultime collision qui vous tuera. Enfin, avec la touche **Select** vous pouvez augmenter ou réduire votre vitesse de déplacement (indiquée par les flèches en face de SPD). Vous savez maintenant l'essentiel, bonne chance...

Une option permet de reprendre le jeu (au stage sur lequel vous avez échoué) tant que vous n'éteindrez pas votre console. **DownLoad** est un véritable régal que je vous recommande vivement ! ■

Robby

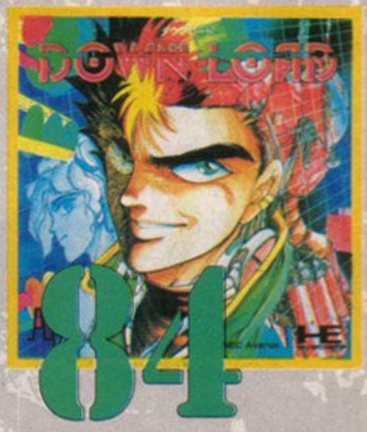


Vos réflexes à dure épreuve

1- Des séquences animées entre chaque level... en japonais !

2- On sent l'influence de R-TYPE

3- Lasers et missiles, le bon choix !



84

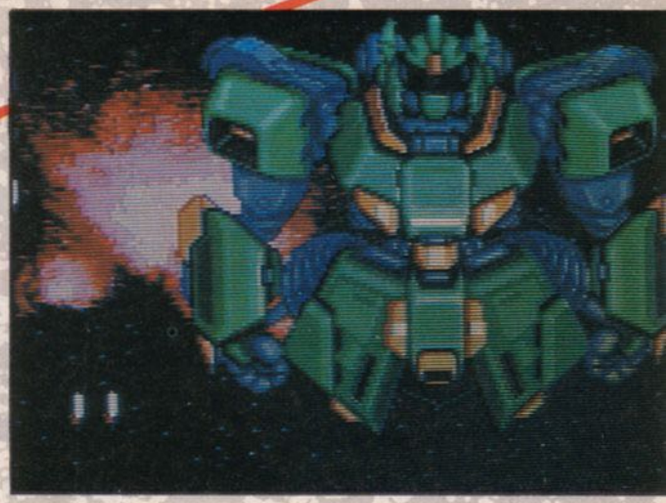
EN RESUME

DOWN LOAD de NEC AVENUE

- Console : NEC PC Engine
- Genre : Shoot them up
- Prix : 349F
- Graphisme : 78
- Son : 86
- Durée de vie : 72
- Player Fun : 91

SUPER STAR SOLDIER

Accrochez-vous au paddle ! Si vous aviez mis du temps pour venir à bout de Gunhed, sachez que Super Star Soldier, qui en est la suite, est deux fois plus époustouflant !



Fin du level 4, le transformer est redoutable

Scrolling fluide et rapide, multiples options de "**customisation**", effets spéciaux éblouissants, bande sonore tonitruante, ennemis agressifs et monstres de fin de niveaux énormes, sont les artifices des grands hits de l'arcade.

Super Star Soldier est un shoot them up qui incorpore tous ces ingrédients pour le plus grand plaisir des "frappadingues" de la NEC PC Engine.

ARMEMENT DE CHOC

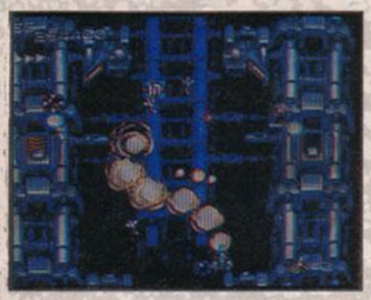
Vos armes s'obtiennent par le classique système d'options que l'on trouvait déjà dans **Gunhed**. Tirez sur les vaisseaux pratiquement identiques au vôtre qui viennent à votre rencontre. Vous remarquerez alors quatre types de **capsules**. Si elle est **rouge** : la puissance de votre laser de base augmente. **Verte** : elle transforme votre tir en un éclair d'énergie de couleur... verte (pour que l'éclair soit à sa portée maximale, n'enclenchez pas votre autofire). **Jaune** : vous tirez maintenant de larges rafales de feu. **Bleue** : vous pouvez balayer l'écran de cercles bleus. Eblouissant !

Le débit de certaines de ces armes peut être multiplié jusqu'à cinq fois en collectant autant de capsules que nécessaire. Une fois votre arme au maximum de sa puissance, chaque capsule de la même couleur que vous récupérez sera une super bombe. Au contact de votre vaisseau elle explose et détruit tous les ennemis de l'écran, accompagnée d'un superbe effet spécial. Hallucinant !

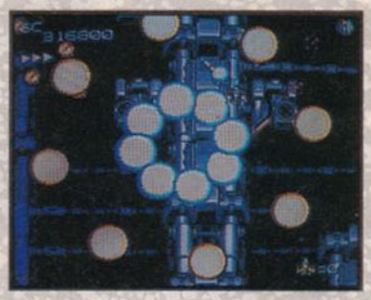
Vous pouvez trouver encore deux autres types de capsules. L'une frappée de la lettre **M** vous octroie des missiles à tête chercheuse. L'autre, frappée d'un **O** vous alloue deux petits vaisseaux suiveurs et sont alors utilisés comme protection contre vos nombreux ennemis.

Une dernière subtilité de votre chasseur n'est pas mentionnée dans la notice du jeu: tout en tirant, pressez la touche **Select**. Vous enclenchez alors vos réacteurs et réduisez à néant le fiéffé coquin qui se proposait d'érafler le pare-choc arrière de votre brouette de l'espace.

Le jeu est découpé en 8 stages, des plus hardus.



Avec les pastilles jaunes, votre vaisseau pète le feu.



Tout est bon pour survivre.



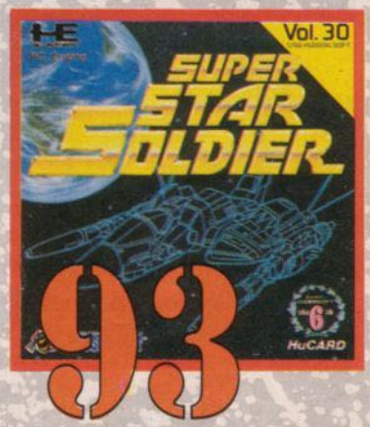
Level 3, pas trop hard pour un scorpion.

Après avoir perdu tous vos vaisseaux, vous pourrez décider de continuer le jeu autant de fois que vous le désirez.

Enfin, vous pouvez décider de jouer une partie en 2 ou 5 minutes dans le Calavan Stage.

Ce jeu est un investissement sûr car **Super Star Soldier** est tout simplement excellent ! ■

Robby



EN RESUME

SUPER SOLDIER
de HUDSON SOFT

- Console : NEC PC Engine
- Genre : Shoot them up
- Prix : 349F
- Graphisme : 92
- Son : 90
- Durée de vie : 87
- Player Fun : 93



XEVIOUS



La forteresse de l'area 2.

Après le très bon Splatterhouse, NAMCO signe une nouvelle conversion d'une borne d'arcade sur PC Engine. Si Xevious date de 1982, il est encore très séduisant...

Cette carte contient en fait deux jeux. Le mode Arcade, copie conforme de l'original et le mode Fardraut. Ce dernier est une version remise au goût du jour du hit de NAMCO. Elle est agrémentée de musiques plus rythmées et un système d'options permet de customiser votre vaisseau.



La réplique exacte de l'antique borne d'arcade.

L'ARCADE : DUR !

Dans cette partie du jeu, vous retrouvez tous les écrans et tous les ennemis du jeu original, l'adaptation est au pixel près. Les plus vieux d'entre vous reconnaîtront la musique lancinante de la borne d'arcade avec ses quelques notes qui se répètent à l'infini.

Ne faites pas dans le détail et éliminez tous les **aliens** que vous rencontrez : au bouton I pour les ennemis en vol, au bouton II pour larguer des bombes au sol (à l'endroit précis du viseur qui se trouve devant votre vaisseau).

FARDRAUT : DUR, DUR !

Le mode **Fardraut** reprend avantageusement le jeu original en y apportant quelques heureuses modifications. Un scénario fait son apparition donnant lieu à quelques scènes graphiques entre chaque round du jeu. L'aire de jeu est également plus grande (plus de **300 écrans** !!) et les ennemis sont plus nombreux et plus hargneux.

Pour faire face à ces aliens très agressifs, vous avez la possibilité d'augmenter les capacités de votre vaisseau en collectant diverses options. Ce sont des petits blasons colorés et frappés d'une lettre qui apparaissent en tirant sur la bêbête grise (voir photos).

Ainsi, le **W rouge** multiplie votre puissance de feu, le **W jaune** augmente le champ d'action de vos bombes (le viseur est plus grand).

Le **A bleu** vous octroie deux boucliers frontaux, le **R bleu** vous donne également deux boucliers mais ils tournent autour de votre vaisseau, offrant ainsi une meilleure protection ; ils permettent également d'anéantir les plaques de métal volantes qui semblaient jusqu'alors indestructibles.

Le **A jaune** détruit tous les aliens aériens autour de vous. Etc...

Le mode **Fardraut** est vraiment costaud et il vous faudra des nerfs en acier trempé pour en voir la fin. Après avoir perdu toutes vos vies vous pouvez choisir de reprendre le jeu autant de fois que vous le désirez.



Le mode Fardraut...



... avec ses pastilles d'options.

Cette carte de **Xevious** vient augmenter les (nombreuses) conversions d'arcades très réussie de la console NEC. ■

Robby



79

EN RESUME

XEVIOUS de NAMCOT

- Console : NEC PC Engine
- Genre : Shoot them up
- Prix : 299F
- Graphisme : 73
- Son : 71
- Durée de vie : 73
- Player Fun : 86



NEC FAIT LA DIFFERENCE!!

PLUS DE 100 JEUX DISPONIBLES!

de 299 Frs* à 399 Frs* **COMPATIBLES AVEC LA CORE GRAFX, LA SUPER GRAFX ET LA FUTURE NEC PORTABLE.**

GARANTIE: 1 AN (sur toutes nos consoles)

-IMAGE PLEIN ECRAN

-LA QUALITE SALLE D' ARCADE A DOMICILE!!

-UNE QUALITE D'IMAGE ET UNE RAPIDITE DE JEU EXCEPTIONNELLES

.SUPER GRAFX
2490 Frs TTC*

.CD ROM 2
3990 Frs TTC*

.CORE GRAFX
avec 1 jeu
1290 Frs TTC*

*Prix publics conseillés

VU A LA TELE

TOUTES LES CONSOLES NEC SONT EQUIPEES DU FAMEUX BOITIER "AUDIO VIDEO PLUS" POUR VOUS CONNECTER SUR VOTRE CHAINE HI-FI ET JOUER EN MEGAPHONIE!!

VOTRE HOT LINE SODIPENG:

(16)99.08.95.72

LES CONSOLES VENDUES PAR SODIPENG SONT DES PRODUITS COMMERCIALISES PAR NEC DANS LE MONDE ENTIER (SAUF AUX USA), ET SONT DONC COMPATIBLES AVEC TOUS LES NOUVEAUX DEVELOPPEMENTS DE LA GAMME NEC.

Distributeur: **SODIPENG SARL** Revendeurs: contactez le 99.08.89.41

CORE GRAFX, SUPER GRAFX, CD ROM2 sont des marques déposées par NEC.

DISPONIBLES DANS TOUS LES MEILLEURS POINTS DE VENTE, AUCHAN, BOULANGER, CONTINENT, FNAC, VIRGIN MEGASTORE...

TOP GUN

Attachez votre ceinture et respirez un bon coup ! Le monde a encore besoin de vous. La troisième guerre mondiale gronde et l'ennemi est bien parti pour la gagner. A l'assaut !



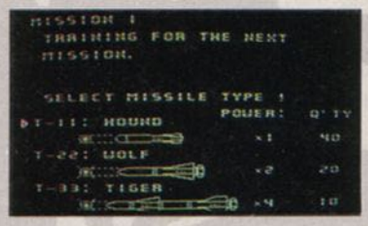
1 Il est pas beau, mon F14

L'armée américaine est généreuse, elle vous confie un F14. Le meilleur avion de l'US Air Force. Le grand frisson commence dès l'écran de présentation, ce chasseur est sublimement beau. Welcome to the show !

TE DISTRAIS PAS PETIT, TIRE !

Un porte-avion vous éjecte dans les cieux hostiles. Et là, qu'est ce qui vous attend? Oui, vous avez bien deviné: des avions ennemis. Et autant dire qu'ils n'ont pas l'intention de vous laisser passer. En guise de sommation, tirez leur dessus ! Ces gens-là ne comprennent que ça. Et pour les durs à cuire, il reste vos missiles (T21, T22 ou T23 au choix), malheureusement en nombre limité. Mais les autres sont également armés. D'ailleurs, ces lâches vous envoient parfois, un **missile** par derrière. Dans ce cas, votre **radar** vous prévient et il ne reste plus qu'à zigzaguer pour le semer.

Chaque coup reçu affaiblit votre appareil. Et au bout du quatrième, le beau **F14** vole en éclats. C'est le comptable de l'U.S. Navy qui va faire la tête ! Si la première mission est tranquille, la deuxième se complique davantage, avec des combats air-mer. Et au troisième et quatrième stade, ça ne rigole plus du tout



puisque vous arrivez, au coeur des installations ennemies.

VOUS REPRENDREZ BIEN UN ZESTE DE SIMULATION

Attention, ce soft n'est pas simplement un jeu de tir. Konami a eu la bonne idée, d'ajouter quelques épreuves d'adresse. C'est le cas, par exemple, de l'épreuve **de ravitaillement en vol**. Parce que piloter un zing, c'est bien gentil, mais ça consomme du fuel. Pour éviter de tomber en panne séche, une seule chose à faire. Appeler le pompiste de service qui viendra vous approvisionner en plein ciel. Il est chaudement recommandé de maîtriser l'opération d'arrimage !

A la fin de chaque stade, votre avion doit **atterrir** sur un porte-avion allié. A vous de bien contrôler l'alignement et la vitesse pour éviter de vous crasher en pleine mer (c'est très désagréable).

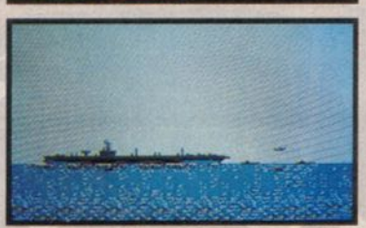
Complétement en **3 D**, ce jeu est bien réalisé. Les graphismes sont bons et l'animation rapide. On s'y croirait ! Bien sûr on est loin des prouesses de la Mégadrive ou de la Nec, mais Top Gun est un des meilleurs jeux de ce type sur la Nintendo. Vous pouvez l'acheter les yeux fermés. ■

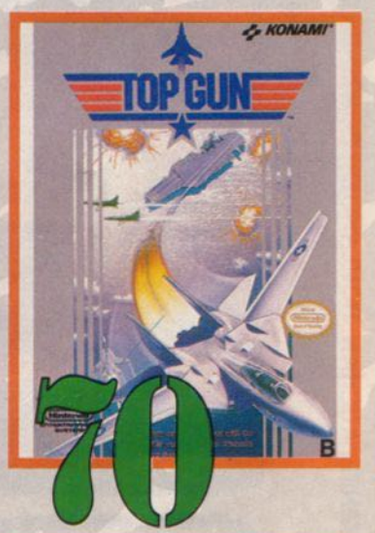
Iggy

2 Kill, Kill!
3 Gare au crash!
4 Atterrissage réussi!









70

EN RESUME

TOP GUN de KONAMI

- Console : NINTENDO
- Genre : Simulation de guerre
- Prix : 360F
- Graphisme : 80
- Son : 70
- Durée de vie : 70
- Player Fun : 90



FIGHTING GOLF



Le golf, sport noble, tend à se démocratiser. Mieux, vous pouvez désormais appréhender toutes les subtilités de ce jeu, grâce à votre console Nintendo.

Après le baseball, le golf est un des sports préférés des japonais et des américains. Notre console est d'origine nippone et connaît un fantastique succès outre-atlantique. Une bonne simulation de golf devait logiquement voir le jour sur Nintendo.

A QUATRE C'EST MIEUX

Un des plus gros atouts de ce jeu est qu'il offre la possibilité à **quatre** joueurs de s'affronter sur un parcours. Si vous êtes seul à la maison, un adversaire,géré par la console, vous sera opposé. Ceci permet d'entretenir l'esprit de compétition qui anime ce jeu. Trois types de parties vous sont proposés. Le"stroke play", pour concourir sur un parcours en 18 trous, où le gagnant est celui qui s'approche le plus des 72 coups du parcours. Un par négatif est bien sûr possible. La cartouche propose quatre joueurs. Ils ont chacun, leurs particularités, tant au niveau de la puissance de leurs coups que de leur précision.



Vue générale d'un trou
Visez le Fair Way

Le joueur bénéficie d'une foule d'**informations** qui lui permettent d'être le plus efficace possible.

Vous pouvez prendre connaissance : du numéro du trou en cours ; de sa distance totale, de son par ; de la direction et la vitesse du vent ; du nombre de coups effectués sur le trou en cours, et du par total du joueur ; de l'état du terrain sur lequel est posée la balle ; le type de clubs et la distance restante jusqu'au drapeau, etc...

Une première fenêtre représente votre joueur pour juger de son swing, une seconde, graphique affiche une vue générale du trou en cours...

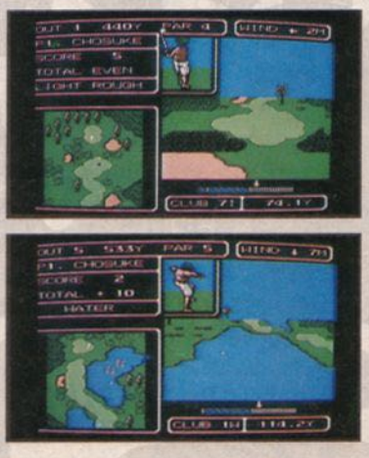
LE NASSAU GAME

Ce mode de jeu diffère des règles habituelles du golf. Il s'agit là de faire le plus de points possible. On marque sur un birdie par exemple, mais aussi sur des concours ponctuels (le meilleur drive, un hole-in-one, la meilleure approche d'un trou)... Ce mode est assez excitant à plusieurs joueurs.

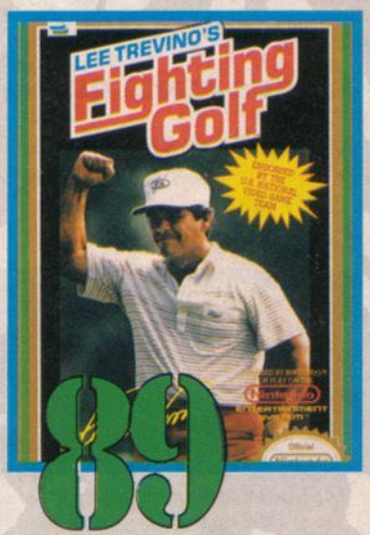
Attention, si la notice de **Fighting Golf** est bien traduite, elle implique que vous ayez déjà une certaine connaissance des règles du golf et de ses termes techniques. Il lui manque un tableau récapitulatif avec la portée des différents clubs.

Fighting Golf est, à mon avis, le meilleur golf de la **Nintendo** et rivalise avec les meilleurs jeux du genre, toutes consoles confondues. ■

Robby



Informations
Dans l'eau. Point de pénalité



EN RESUME

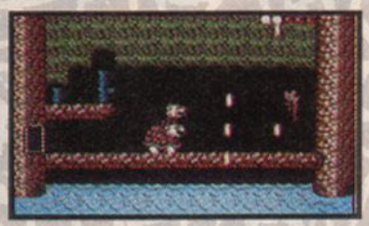
FIGHTING GOLF de SNK

- Console : NINTENDO
- Genre : Simulation sportive
- Prix : 390F
- Graphisme : 78
- Son : 71
- Durée de vie : 88
- Player Fun : 89

RYGAR



Au premier abord, Rygar a le goût et la couleur d'un jeu de baston. Il est pourtant basé sur la découverte d'objets et de salles. Une longue quête qui va vous dévisser le cerveau.



1-Le monstre de la forêt d'Eruga.

Les esprits du mal ont frappé. Encore une fois, comme dirait l'autre. Et tant mieux, sinon, qui pourrions-nous affronter lors de nos interminables parties de jeux adorés ? Bon, cette fois, c'est le pays d'Argool qui est en péril. Rygar, à l'aide!

RYGAR LA BRUTE



Au début, **Rygar** n'est pas très malin. Il court, saute, et détruit (à l'aide de son **diskamer**) des animaux tout autant belliqueux qu'étranges, au coeur de la **Montagne Grande**.

Mais il va aussi se rendre compte que certains de ses ennemis abattus lui donnent des petits bonus en forme d'étoile. En les amassant, il va pouvoir s'en servir comme énergie potentielle (pour cela, faire apparaître un menu en appuyant sur le bouton Start).

Ces pouvoirs sont des tirs surpuissants, un rétablissement des points de vie, et une augmentation de la portée du grappin.



2-Premier objet à trouver : le grappin.

RYGAR LE SINGE

Rygar a fini par découvrir de vieux sages, cachés dans de sombres cavernes. Ils lui ont appris l'existence d'un autre monde, **Garloz**, accessible grâce à une porte cachée de la Montagne Grande. Et c'est dans Garloz que Rygar a détecté un grappin, lui permettant de grimper aux arbres et d'atteindre des endroits dont il ne soupçonnait jusque-là, pas même l'existence.

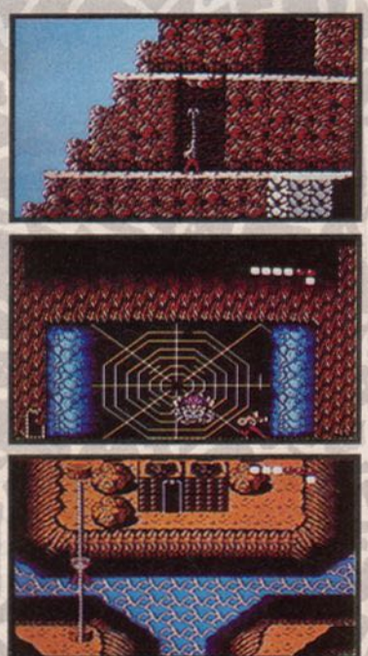
RYGAR LE MALIN

Ligar, le méchant en chef, est planqué dans un château suspendu dans les airs, au pays d'**Eruga**, au coeur de Garloz. Mais pour y accéder, encore faut-il dénicher la planque des cinq dieux guerriers d'**Indora**.

Chacun d'eux va offrir à Rygar un objet : la poulie éolienne, qui permet de passer sur les îles peuplées des sbires des vilains Sagila et Dorago, l'arbalète, d'un usage similaire, l'écusson, qui donne le droit de recevoir des potions de vie (cachées aux quatre coins du jeu), l'armure, et la flûte de Pégase. C'est en jouant de cette dernière au-dessous du château de Ligar qu'une porte secrète va apparaître.

RYGAR LE VAINQUEUR

Que tout cela a l'air simple, écrit (et lu) comme ça.



3-Utilisation du grappin.

4-Vas-y Rygar, éclate l'araignée !

5-Rygar utilise l'arbalète pour passer de la tanière de Sagila au palais de Dorago.

Rygar va pourtant devoir déambuler un certain temps, et affronter des monstres aussi pustuleux que dangereux. Tout cela pour finir éventré par les fantômes du château de Ligar. Pas de chance pour Rygar.

Heureusement en appuyant sur **Start** (sans éteindre la console), on peut reprendre la partie, à l'endroit où elle s'est arrêtée... ■

Matt Murdock



72

EN RESUME

RYGAR de NINTENDO

- Console : NES
- Genre : ARCADE AVENTURE
- Prix : 329F
- Graphisme : 65
- Son : 50
- Durée de vie : 75
- Player Fun : 67



RC GRAND PRIX



Les courses de formule 1, c'est sympa mais un peu dangereux. Alors, pour vous reposer de vos émotions, que diriez-vous d'une course de voitures radio-commandées?

Première étape, on rentre son nom et le nombre de joueurs. Patience, ce ne sont que des préliminaires et, de toute façon, la musique est un régal. C'est fait ? Maintenant, les choses sérieuses peuvent commencer.



Le secret de la victoire

POUSSE-TOI DE LA QUE JE PASSE

Les véhicules se retrouvent sur la ligne de départ, représentés en fausse 3D (comme dans Enduro Racer). La course commence ! Un départ sur les chapeaux de roue et je tente de griller les autres. Un **bip sonore** m'avertit qu'un virage arrive. Hop, je le négocie par l'intérieur et passe en pôle position. Soudain au deuxième tournant, les choses se compliquent ; une fausse manoeuvre (je mords sur l'herbe) et me voilà dépassé par tout le monde. Il va falloir assurer, pour rattraper mon retard. Pour passer au parcours suivant (il y en a 10), finir la course dans les temps ne suffit pas. Il faut également arriver dans les trois premiers, sinon disqualification immédiate. Bref, je suis mal parti.



Suivez la flèche

Le côté le plus amusant de cette course, c'est que les crashs avec les autres concurrents, ne vous font pas exploser. Les plus vicieux s'amuseront donc à bloquer le parcours des autres bolides pour les empêcher de passer. Mais attention, les adversaires font la même chose. De belles bagarres en perspective !

LE QUART D'HEURE DU MECANO

Chaque fois que vous êtes qualifié pour la course suivante, les organisateurs vous donnent de **l'argent**.

Comment l'utiliser ? En opérant de petites emplettes, pour équiper votre voiture. Dans un premier temps, l'idéal est d'acheter des pneus antidérapants. Ca aide dans les virages. Lorsque vous serez plus riche, vous pourrez toujours changer le moteur, les suspensions ou les amortisseurs. Mais n'oubliez pas que, sans une batterie plus puissante, vous aurez des problèmes à finir la dernière course (le parcours est très long). De toute façon, ça vaut le coup de faire des frais puisqu'un superbe écran attend le vainqueur.

Si vous êtes bien sage (et que vous jouez à plusieurs), une course de **dragsters** vous attend, après le cinquième circuit. Sympa, pour gagner quelques sous.

J'ACHETE!

Le seul coté désagréable de **RC Grand prix** est de jouer contre des voitures pilotées par la machine ; même à plusieurs, on ne joue pas l'un contre l'autre. Mais, ne vous arrêtez pas à ce détail. Après tout, ce n'est pas tous les jours qu'on tombe sur des jeux bien réalisés, pas trop durs et surtout très sympas à jouer. ■

Iggy





Bravo !

EN RESUME

RC GRAND PRIX
de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Simulation sportive
- Prix : 329F
- Graphisme : 80
- Son : 80
- Durée de vie : 70
- Player Fun : 85

SCRAMBLE SPIRITS

Broom ! Bang !
Choinzzg ! Prrr !
Poc ! Crrevet ! Plac !
Vroom ! Rrrrobbbi !
Shoot'em up ! !





1 Tirez les cibles, et n'hésitez pas à "braquer" celles de votre camarade!

2 Les monstres de fin de niveaux: un petit look rétro façon Jules Vernes.

3 A l'assaut!

Ca détend, un **shoot'em up** classique et efficace. C'est vrai, on a pas toujours la tête, à se lancer dans une aventure le Wonder Boy ou de Super Mario. Si **Scramble Spirits** n'a pas inventé la poudre, croyez-bien qu'il sait au moins la faire parler...

VOUS AVEZ DIT SHOOT'EM UP ?

J'imagine déjà, la perplexité des nouveaux adeptes de jeux sur console. Que signifie "shoot'em up", s'interrogent-ils en écarquillant leurs yeux, épuisés par d'infernaux combats aériens ? Cette expression peut en fait se traduire, par "**Descendez-les tous** !", ou "**Tirez sur tout ce qui bouge** !". Comme vous vous en doutez, le shoot'em up demande rarement, une intense réflexion. Armez-vous simplement de bons réflexes, d'un maximum d'énergie et de volonté.

A DEUX C'EST MIEUX !

Aux commandes de votre avion de chasse, vous faites face à une horde d'adversaires, pilotant chars d'assaut, avions, trains, bateaux, jusqu'aux vaisseaux extra-terrestres de fin de niveaux. Débrouillez-vous pour jouer à deux. Vos tirs, balayerons une plus large partie de l'écran. Certains vaisseaux ennemis, après explosion, libèrent de **mini-chasseurs** qui, lorsque vous passez dessus, viennent se coller à votre zinc pour vous donner une meilleure puissance de feu. Ne vous inquiétez pas, leur destruction n'entraîne pas obligatoirement la vôtre. Il est par contre possible de modifier leur hauteur de tir, en appuyant sur le bouton 2 (tir au sol ou en l'air). Enfin, soyez malin et réglez votre joystick (ou votre pad) en auto-fire.



MAMAN, JE VEUX L'AUTO-FIRE

Appelé aussi **Rapid-fire**, ce raccord à brancher entre le paddle et la console, permet de garder le bouton de feu enclenché (le bouton 1 dans ce cas), tout en maintenant un tir rapide et constant. C'est terminé les crampes et les doigts paralysés. Un petit "gadget" bien pratique, et pratiquement indispensable aux fanatiques du shoot'em up.



DUELS

Scramble Spirits ne propose rien de fondamentalement nouveau, ou renversant. Vous finirez rapidement, les six niveaux le constituant, et le mieux, sera d'organiser des duels simultanés entre joueurs. Chacun doit faire un maximum de points, en tirant plus vite que l'adversaire, ou en restant vivant plus longtemps. ■

Matt Murdock



EN RESUME

SCRAMBLE SPIRITS
de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Shoot'em up
- Prix : 250F
- Graphisme : 45
- Son : 50
- Durée de vie : 40
- Player Fun : 60



SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA SEGA



BATTLE OUT RUN





Au volant d'une Larborarri Teratuga, vous êtes un chasseur de primes, traquant ses proies sur les routes américaines. Conservez votre sang-froid, la route risque d'être longue !

Bip ! Bip ! Un message s'affiche sur l'écran. Imperturbable, vous mémorisez, d'un simple coup d'oeil, le véhicule à arrêter, et le montant de la mise à prix, du gangster le conduisant.

ATTENTION A CASADRANDO

Il y a huit niveaux, chacun représentant une arrestation. Une carte apparaît au début de chaque tableau, pour choisir nimporte quel stage, mais il vaut mieux suivre les numéros proposés. On part de la côte Ouest des Etats-Unis, pour finir au niveau 8, sur l'autoroute de New York, à la poursuite de l'ultime ennemi numéro 1, **Casadrando** lui-même!

CHASE HQ + OUT RUN = BATTLE OUT RUN

Tous ceux qui ont déjà joué aux mythiques **Out Run** et **Out Run 3D** ne seront pas dépaysés. BOR reprend en effet, les particularités de la série : possibilité de choisir la musique, les graphismes... Mais cette fois, c'est l'arrestation et l'achat de pièces qui priment. Exactement comme dans **Chase HQ**, testé dans ce même **Player One**.

NITRO, NITRO PEU !

Pour améliorer votre machine, nul besoin de vous rendre au garage du coin. C'est lui, qui



vient à vous. Comme dans K2000, vous garez votre voiture, dans un camion croisé en chemin. Un menu s'affiche alors, proposant chassis, pneus, moteurs ou pièces de moteurs, à différents prix. Sans oublier un turbo surpuissant, la **nitro**. Vos finances étant limitées, le choix est difficile.

ET L'ALCOOTEST ?

Pas facile de rattraper la cible. Il y a d'abord, ces satanées voitures qui zigzaguent sur la route. Même aux USA, l'alcool fait des ravages. D'autres parts des rochers, flaques d'huile, et barrières, négligemment oubliés par les Ponts et Chaussées, agrémentent le parcours. En bref, évitez TOUT, sauf les tremplins.

BASTON SUR ROUES

Les fans d'autos tamponneuses vont adorer. Car, sachez que vous aurez beau crier, réveiller vos voisins, mettre des coups dans votre console... Rien n'y fera. Le bandit continuera sa course, folle vers l'horizon. La solution ? Lui rentrer dedans, pare-chocs contre pare-chocs, turbo à fond, et ce jusqu'à ce qu'il s'arrête en implorant votre clémence. Voilà, vous savez tout. Les différents tableaux de BOR sont similaires, seuls la difficulté, les décors, et les possibilités de votre machine évoluent. Bonne chance ! ■

Matt Murdock



EN RESUME

BATTLE
OUT RUN de SEGA

- Console : SEGA MASTER SYSTEM
- Genre : Simulation sportive
- Prix : 329 F
- Graphisme : 75
- Son : 45
- Durée de vie : 70
- Player Fun : 68



TOP 10



NINTENDO

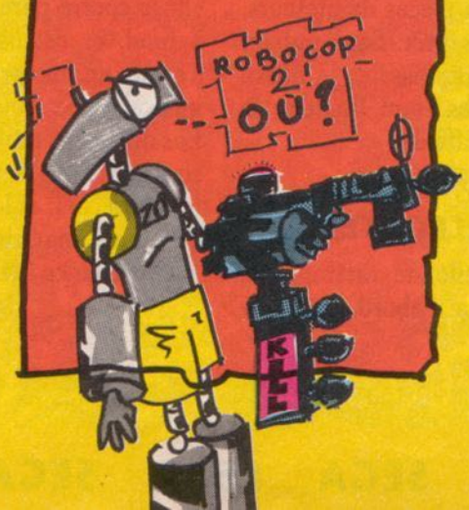
1	ADVENTURE OF LINK
2	ZELDA
3	SUPER MARIO II
4	TRACK & FIELD II
5	TOP GUN
6	SIMON'S QUEST
7	MEGA MAN
8	DRAGONBALL
9	METAL GEAR
10	WIZARD & WARRIOR

Le Top 10 Nintendo est établi avec la collaboration de Nintendo France

SEGA

1	SHINOBI
2	DOUBLE DRAGON
3	WORLD CUP SOCCER
4	CHASE HQ
5	BATTLE OUT RUN
6	OPERATION WOLF
7	VIGILANTE
8	GOLDEN AXE
9	AFTER BURNER
10	PSYCHO FOX

Le Top 10 Sega est établi avec la collaboration de Virgin loisirs



NEC

1	NINJA SPIRIT
2	SUPER STAR SOLDIER
3	GHOULS'N GHOST (supergrafx)
4	DEVIL CRASH
5	DOWN LOAD
6	WORLD COURT TENNIS
7	RASTAN SAGA II
8	PUZNIC
9	GRAN ZORT (supergrafx)
10	POWER DRIFT

Le Top 10 Nec est établi avec la collaboration de Sodipeng

Le seul endroit où amateurs et professionnels se retrouvent.

DU 16 AU 19
NOVEMBRE
1990

PARC DES
EXPOSITIONS
DE
VERSAILLES

HALL 8



EXPO 90

LE GRAND RENDEZ-VOUS DE LA MICRO-INFORMATIQUE PROFESSIONNELLE ET DE LOISIRS.

DRAGON

Banzaï kids ! Voici Sangoku, le petit héros au coeur pur du Club Dorothée de cet été ! Suivez-nous au Pays du Soleil Levant pour (re)découvrir le Bruce Lee lilliputien, dans des exploits comme seule la compagnie Toei pouvait en imaginer !

Né au Japon, comme Godzilla, Goldorak, San Ku Kai, Flashman et des centaines d'autres, **Dragonball** raconte les aventures d'un enfant sauvage appelé Sangoku.

LES 7 BOULES DE CRISTAL

Ce petit monstre n'est pas un enfant comme les autres : c'est un enfant-animal (il a une jolie et longue queue qui serait davantage propre à un puma) expert en arts martiaux. Abandonné bébé dans la nature et recueilli par son grand-père, **Sangoku** se retrouve livré à lui-même après la mort du cher pépé. Qu'à cela ne tienne ! Il en faudrait d'autres pour abattre ce petit guerrier ! Et ce ne sont pas les dinosaures et tous les autres monstres qui peuplent son univers délirant qui l'effraieraient ! Bien au contraire...

Tout allait bien pour notre jeune ermite, jusqu'à ce qu'il rencontre une créature étrange, et particulièrement imprévisible... Une fille du nom de **Bulma** ! Cette chipie est à la recherche des Dragonballs, **sept boules de cristal** qui permettent, une fois réunies, d'invoquer le Dragon Sacré. Cette bête légendaire satisferait ensuite tous les désirs du détenteur des boules.

UN NABOT MALEFIQUE

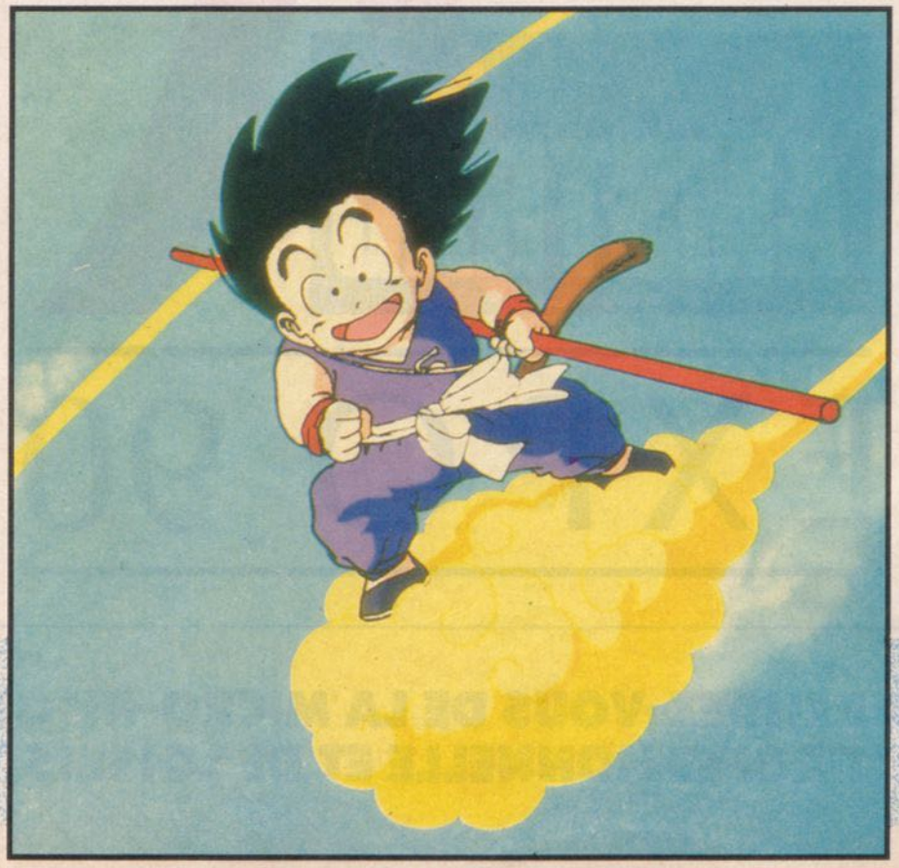
Sangoku possède justement une de ces boules, seul souvenir de feu Papy. Bulma, qui en a déjà plusieurs, le persuade de l'accompagner dans sa quête. Notre héros accepte, trop heureux de pouvoir découvrir le monde et soucieux de respecter la mémoire de son cher grand-père qui lui avait bien recommandé de toujours bien se conduire avec les filles.

Pendant ce temps, un nabot maléfique, salué du titre de **"Votre Horreur"** par ses mignons, se met, lui aussi, à la recherche des Dragonballs.

Son but ? La maîtrise du monde ! Et ce n'est qu'un des nombreux ennemis que devra vaincre notre innocent karatéka !

Vous l'avez compris, ces sept boules de cristal ne sont pas celles de Tintin. Notre ami reporter, d'ailleurs, n'est pas très à l'aise avec les Japonais. Nous si !

Et c'est tant mieux car les aventures de Sangoku méritent d'être vues. Les Japonais, en effet, sont, selon les lois scientifiques du décalage horaire, en avance sur nous. On dit

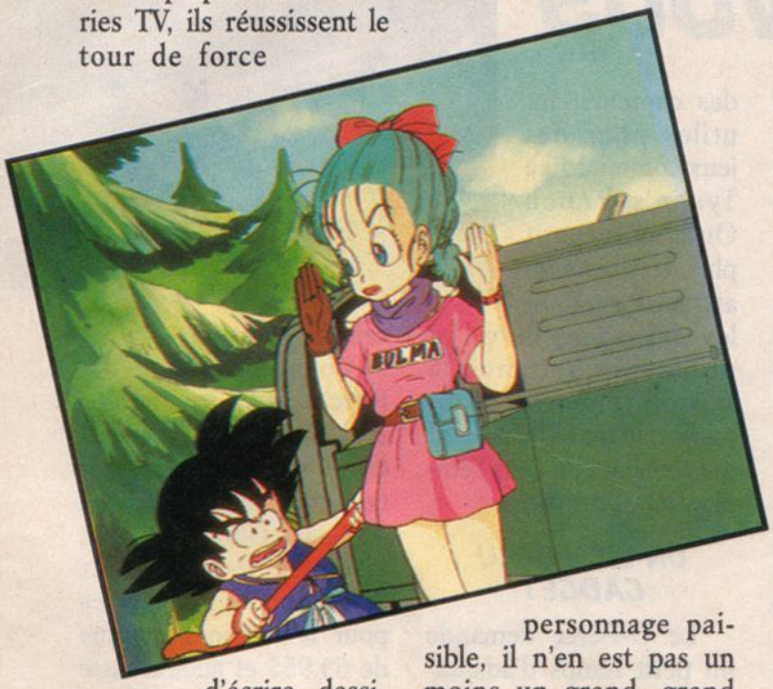


BALL

qu'ils ne le sont que de quelques heures mais, en fait, ils sont bel et bien entrés de plain-pied dans le XXIème siècle.

UN GRAND GUERRIER

Avec **Dragonball**, et avec la plupart de leurs séries TV, ils réussissent le tour de force



d'écrire, dessiner et filmer des histoires excitantes, audacieuses et extrêmistes, tout ça avec des budgets ridicules. Comme d'habitude, l'animation est saccadée, inexistante parfois, mais le délire du graphisme et la science du montage compensent largement. Il y a même des BOM !! écrits en toutes lettres comme dans les vieux Batman lors de certaines scènes de choc.

Ne soyez donc pas repoussés par la programmation de Dragonball dans le cadre de l'inoffensif Club Dorothée, Sangoku a peut-être l'air d'un drôle de personnage paisible, il n'en est pas un moins un grand, grand guerrier.

On sait d'ores et déjà que la quête de **Sangoku** et **Bulma** sera longue. Joignons-nous à eux car même les héros ont besoin d'encouragements et nous avons toujours besoin de vaillants combattants, même tous petits. ■

Inoshiro Athabasca

KIDS ! LE VOILA !

PIXISOFT

LES JEUX D'ENFER

1 rue de Metz, 31000 TOULOUSE. Tél. 61.23.48.02

1 000 TITRES EN STOCK PERMANENT

AMIGA-AMSTRAD-ATARI ST-NEC-PC-SEGA

CLUB D'ECHANGE PIXISOFT SEGA, NEC et NINTENDO

CHANGEZ DE JEU !!! POUR 100 F (port compris)

Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous voulez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

S	**16 BITS** Nous consulter	ASTRO WARRIOR BLACK BELT CHOPLIFTER CYBORG HUNTER GREAT BASKET GREAT GOLF GREAT VOLLEY WANTED WONDERBOY 1 WONDERBOY 2 WORLD SOCCER ZILLION 2	CASINO GAMES CLOUD MASTER DEAD ANGLE FANTASIE ZONE 2 KENSEIDEN MONOPOLY PENGUIN LAND RAMPAGE RASTAN ROCKY SCRAMBLE SPIRIT TIME SOLDIERS WANTED WORLD GAMES	CHASE HQ DOUBLE DRAGON DYNAMITHE DUX GALAXIE FORCE GOLDEN AXE GOLVELLIUS LORD OF SWORD OPERATION WOLF PSYCHOFOX R-TYPE RAMBO 3 RC GRAND PRIX SHINOBI SLAPSHOT SPELLCASTER TENNIS ACE VIGILANTE WONDERBOY 3 WORLD GAMES ZAXXON 3D
	8 BITS			
E	259 F GREAT BASEBALL GREAT FOOTBALL PRO WRESTLING QUARTET			
G	269 F KUNG FU KID POWER STRIKE SHANGAI ZILLION	**299 F** ALEX KIDD 2 ALTERED BEAST AMERICAN FOOTBALL AMERICAN BASEBALL BOMBER RAID CALIFORNIA GAMES CAPTAIN SILVER	**329 F** ASSAULT CITY BASKETBALL KNIGHT BATTLE OUT RUN BLADE EAGLE 3D	
A	**285 F** ALEX KIDD 1			

NINTENDO

330 F ALPHA MISSION EXCITE MIKE GHOST&GOBELINS GUNSMOKE GRADIUS MATCH RIDER RC PRO AM TIGER HELI	**360 F** CAPTAIN COMIX CASTLEVANIA COBRA TRIANGLE DRAGONBALL GALACTIC CRUBADER GOONIES 2 IKARI WARRIORS LIFE FORCE	METAL FIGHTER METAL GEAR METROID PUNCH OUT RAD RACER ROBOT WARRIOR ROBO DEMONS RYGAR SILENT ASSAULT SOLOMON'S KEY	TOP GUN WIZARD WARRIOR WRESTLEMANIA XEVIOUS **390 F** LEGEND DE ZELDA SIMON'S QUEST SUPER MARIO BROS 2 TRACK'N FIELD 2

N	**299 F** BIG MAN WORLD HONEY IN THE SKY MOTOR ROADER WONDERBOY 2 YAKATTICHOKY	CYBERCORE DROP ROCK KING OF CASINO MOTOR ROADER SHANGAI SPACE HARRIER STRANGE ZONE VOLVIEV WORLD STADIUM	CHASE HQ CYBERCROSS DORAMON F1 TRIPLE BATTLE FINAL LAP GUNHED JAPAN WARRIOR KNIGHT RIDER MR HELI MAXAT OPEN NEW ZELAND STORY NINJA WARRIOR	P 47 PARANCIIA PC KID PRO BASKET R TYPE ROCK ON SIDE ARMS SON SON 2 TAITO MOTORSIKE TIGER ROAD VIGILANTE WORLD COURT T.
E	**399 F** ARMED FORCE BLOODIA BREAK IN	**449 F** ATOMIC ROBBOT		
C				

NEO-GEO, LYNX et GAMEBOY... Nous consulter

BON DE COMMANDE à RETOURNER à PIXISOFT

NOM:.....

ADRESSE:.....

.....

Ci-joint mon règlement	COMMANDE	Prix	RETOUR (éventuel)	Ecart
	.....	...	.....	...
☐ Chèque	.....	...	.....	...
☐ Mandat	.....	...	.....	...
☐ Contre rembours. + (30 f)	TOTAL frais de port +15F (pour les achats seulement)		**FORFAIT ECHANGE (100FXnombres de titres)** **TOTAL**	

TELEPHONER POUR LES DISPONIBILITES P1

La rubrique Hi-Tech

C'est chaque mois, dans Player One, le top de la technologie moderne. Pour tous ceux qui veulent s'éclater aujourd'hui sur les objets de demain... Back to the future !

HIGH-TEC

Pour ce premier numéro, on va re
Le U-Force et le Power Glove nous vienn
millions de Nintendo. Tous deux se
mais leurs performances sont-el

QUE LE U-FORCE SOIT AVEC VOUS



Le principe de fonctionnement du **U-Force** est assez simple. Deux panneaux carrés de plastique noir sont, chacun, dotés de quatre capteurs à infrarouge. Ces capteurs repèrent les mouvements de vos mains et les transmettent à la console.

Il suffit de couper l'un des faisceaux, pour qu'immédiatement le mouvement soit interprété à l'écran.

Prenons un exemple ! Dans Super Mario, si vous exécutez un court mouvement de la main de gauche à droite, Mario effectuera à l'écran une petit course dans le même sens. Si, par contre, le mouvement est plus ample, Mario pique, alors, un véritable sprint. Pour les sauts, c'est le même principe. Déplacez votre main davantage vers le haut, et Mario fera un saut en hauteur plus important. Génial, non ?

Selon le jeu utilisé, le U-Force peut s'installer à plat ou avec l'un des deux panneaux, relevé. Les deux boutons Fire de la Nintendo sont présents sur l'un des côtés, de l'autre, des sélecteurs permettent de configurer le U-Force pour les jeux de la NES.



CUSTOMISEZ VOTRE U-FORCE

Le U-Force est livré avec deux accessoires : une réglette qui cache deux des capteurs, inutiles pour des jeux comme Mike Tyson's Punch Out, et le petit plus, terriblement attractif rendant les simulations de vol et de course automobile complètement détonnantes, le **manche à balai** qui s'enclenche dans l'emplacement prévu.

UN BIEN BEAU GADGET

Le U-Force demande un petit temps d'adaptation pour ne pas s'emmêler les pinceaux et bien maîtriser les gestes qui tuent. Sauf exception, comme les jeux de boxe, un pad est tout de même plus pratique. Des jeux spécialement conçus pour le U-Force, devraient apparaître dans les mois à venir, espérons qu'il tirent mieux partie de cette invention étonnante.

Pour l'instant, le U-Force reste un gadget évolué et ne bénéficie pas du côté "jouet interplanétaire" qui fait le charme du Power Glove. De toute façon, le U-Force n'est disponible qu'au States pour la modique somme de 69,95$ et aucune date n'est avancée pour une éventuelle commercialisation en France. ■



■■ Amstrad sort fin 90, le premier magnétoscope double cassettes pour un prix inférieur à 4000F ! ■■ Un Cd-Rom pour la Megadrive devrait être présenté au japon dans les mois à venir et plus tard en france. ■■ Le CDI (un ordinateur doublé d'une chaîne Hi-fi) produit en collaboration par Philips, Sony et Matsushita, sera disponible dans un an.

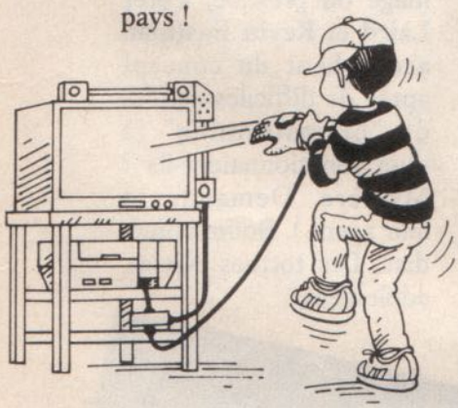
H AU TAC

ster dans l'univers des consoles.
ent tout droit des USA, le pays au trente
prennent pour le joystick du futur,
les à la hauteur de leur look ???



LE POWER GLOVE

Utiliser un gant pour prendre votre pied sur vos jeux préférés ! Tel est le délire de Mattel, deuxième constructeur mondial de jouets. Un délire bien réel, puisque le Power Glove est en vente dès ce mois-ci dans notre doux pays !



MATTEL'S FASHION

Le look du **Power Glove** est redoutable ! La surface du gant est tout en plastique gris avec des soufflets aux articulations. Sous cette pellicule, un tissu noir épouse la forme de votre main, le tout maintenu par des Velcro. Comble du raffinement, un panneau de commande est intégré sur le dessus.

Avec une tel arme, les rêves les plus fous sont permis... avant même de le brancher sur la NES !

TOUT DANS LE DOIGTE !

Le Power Glove se compose de deux éléments : le **gant** en lui-même, et **trois capteurs à ultra-son** qui se posent sur la télé. Ces capteurs servent à repérer la position du gant par rapport au téléviseur. Pour jouer il suffit de plier un doigt, de tourner le poignet ou de faire un mouvement du bras pour que cela réagisse immédiatement à l'écran.



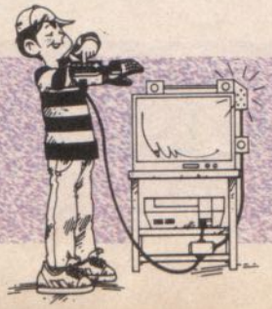
DEMANDEZ LE PROGRAMME

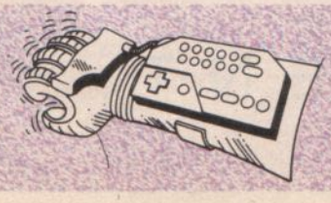
Le panneau de commande intègre un pad traditionnel, croix de direction, boutons Fire, Select et Start plus des touches de programmation. Comme pour le U-Force, les jeux sont classés par catégories, non plus en modes mais en programmes. Les douze programmes regroupent la totalité des jeux Nintendo disponibles.

UN GANT ? PAS POUR L'HUMANITE !

Là encore, la prise en main demande de l'habitude. Si vous ne tremblez pas, le Power Glove se révèle très précis. La position de jeu, le bras tendu, favorise les crampes et la paralysie du bras ! En attendant les jeux spécialement conçus pour lui, il ne faut pas espérer faire des high-scores avec le Power Glove qui n'apporte pas plus de confort de jeu qu'un paddle (d'ailleurs-plutôt moins !). Mais le plaisir de porter ce superbe objet à son bras suffit largement à justifier son achat. Disponible uniquement sur console Nintendo à 950 frs (dur dur) ! ■

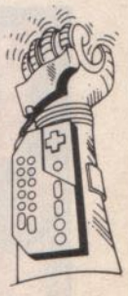
Crevette, l'ami des petits





HAND FREE CONTROLLER

Nintendo USA, la branche yankee du géant nippon, vient d'inventer une manette de jeu spécialement conçue pour les enfants paralysés des bras. Accroché sur le ventre, le Free Hand Controller s'utilise aussi bien assis que couché. Il suffit de souffler ou d'aspirer plus ou moins fort pour remplacer les boutons A, B, Start et Select du pad de la NES. Quant à la croix de direction, elle est simulée par les mouvements du menton. Vendu prix coûtant aux Etats-Unis, seul une centaine de Free Hand traverseront l'Atlantique et seront distribués gratuitement à certains hôpitaux.



TEENAGE MUTANT

Les tortues raflent tout. Après la bande dessinée, le dessin animé et le jeu vidéo sur Nintendo. Le film des Teenage Mutant Ninja Turtles arrivent sur nos écrans en novembre.



Elles sont quatre. Elles roulent des mécaniques comme une escouade de B-Boys en vadrouille, font des jeux de mots de camionneurs, jouent du saï comme des dieux et engloutissent leur kilo de pizza quotidien et individuel.

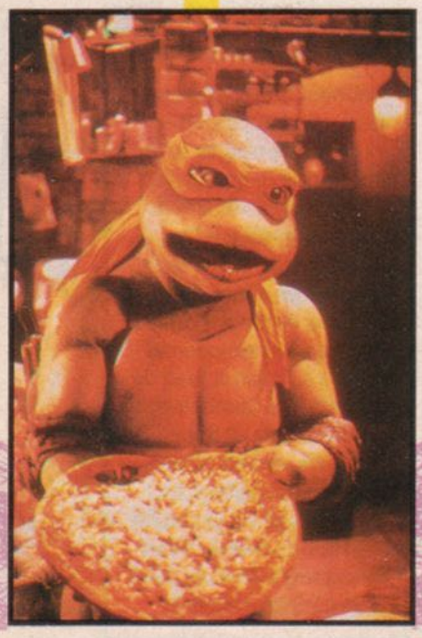
TEENAGE QUOI !!?

Ce sont des **tortues mutantes**, jetées dans les toilettes et transformées par une saloperie radioactive quelconque en humanoïde à carapace. Recueillies par un rat géant, mutant lui-aussi, elles apprennent les arts martiaux. Logique, jusque-là. Ce qui l'est moins, c'est que les **Teenage Mutant Ninja Turtles** soient devenues des idoles planétaires. Balayé **Spider-Man**, atomisé **Batman**, au placard les canards qui parlent : les tortues débarquent sur le monde, comme une mauvaise lèpre. Ça va être très dur d'y échapper...

MUTANT BUSINESS

A la base, deux brave types au chômage ou presque, **Peter Laird** et **Kevin Eastman** accouchent du concept aprés de difficiles soirées de "brainstorming" (à quoi fonctionnaient-ils ? Mystère. Demandez à leur agent.). Boum immédiat. Les tortues Ninjas, adolescents





ELLES ROULENT...

NINJA TURTLES

prolongés plutôt niais, mais animés d'un sentiment de justice inébranlable, séduisent tout le monde en un claquement de doigts. Eastman et Laird ont tout compris : ils ont assimilé les animaux à gros pieds, les films de kung-fu et notre culture, au point d'en extraire la moëlle, du moins une moëlle adaptée aux kids. Dessins animés, jouets comics, c'est du gros business.



NINJA PRODUCTION

Bizarrement, Hollywood ne saute pas sur la mine d'or. Sans doute trop "second degré", les braves bêtes font peur aux "major companies" qui classent le projet dans un tiroir sans fond. Le salut vient de l'orient, une fois de plus la **Golden Harvest**, réputée pour son incalculable production en matière de kung-fu movies, se laisse convaincre. Drôle de choix de la part d'une boîte dont les dernières co-productions avec les USA avaient pour nom : **Opération Dragon** et **Cannonball 1 et 2**...



TORTUES KUNG FU

La réalisation est confiée à **Steve Barron**, clippeur fou (Billie Jean, c'est lui) et auteur du joli Electric Dreams en 1984. Aux effet spéciaux, on trouve **Jim Henson**, créateur des **Muppets** (paix à son âme) et sa Henson's Creature Shop. Masques chiadés, faciés aux mouvements commandés électroniquement, Henson a comme toujours fait du bon boulot (normal de la part d'un type qui à fait **Dark Cristal**, me direz-vous). Résultat ? Un drôle de film, un peu raté malgré les efforts de Barron (il y a dans Teenage Mutant Ninja Turtles plus de mouvements de caméra que dans Nikita, et ils sont plus beaux, aussi), on sent bien qu'il manque quelques jours de tournage pour que la sauce prenne complètement. Nonobstant (c'est un joli mot), et même si la violence sanglante des comics a été radicalement gommée, les tortues ont tout rafflé. Succés colossal, dollars en cascade, bénéfices monstrueux, les tortues-kung fu sont déjà programmées pour un retour en novembre 1991.

Post-scriptum : les anglais sont fous. Il ont coupé une scène où l'une des tortues fait une démonstration de nunchakus particulièrement frime. "Trop violent, peut donner de mauvaises idées aux enfants". By jove ! ■

Swan

