

LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC  
NINTENDO  
SEGA  
AMSTRAD  
ATARI  
SNK

# PLAYER

# ONE

N°13

**MEGADRIIVE**  
DES NOUVEAUTES GENIALES

**JEUX**  
LES GIGA TESTS

**GAME BOY**  
UNE PLUIE DE HITS

**TERMINATOR II**  
LE FILM

**PLANS ET ASTUCES**  
MEGAMAN II ET SONIC

**25 F**

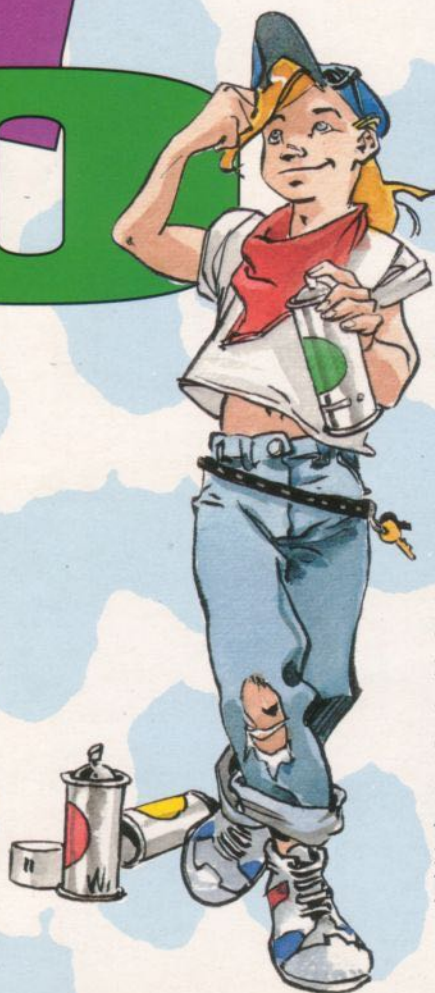
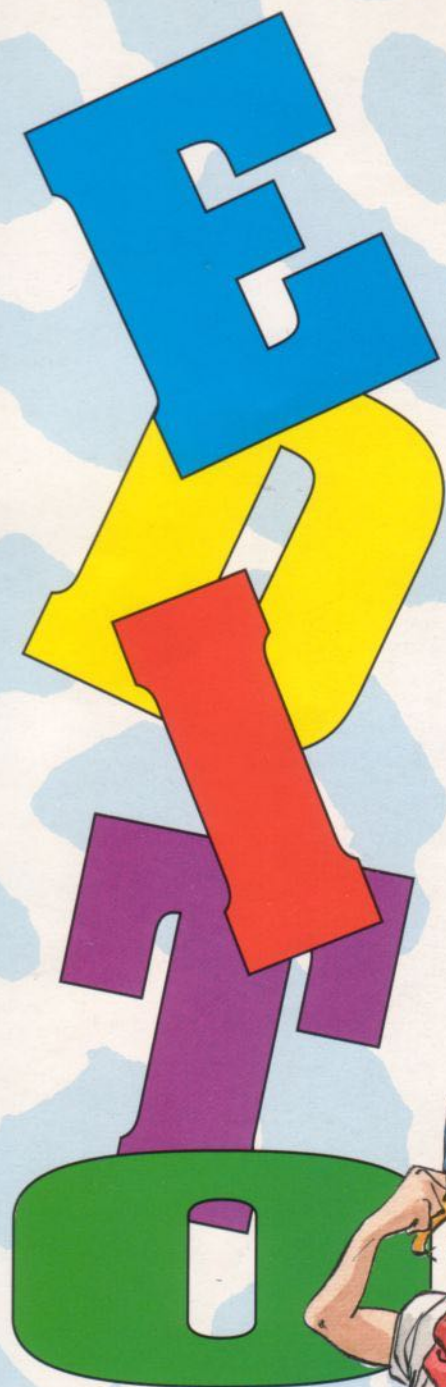
M4413 - 13 - 25.00 F



MENSUEL - OCTOBRE 91



# LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX



**U**n  
numéro 13  
c'est jamais  
pareil ! Non pas  
qu'on soit supersti-  
cieux à *Player One*,  
mais faut quand même  
se méfier. En plus, nous  
sommes en pleine  
recherche. Nous met-  
tons au point des  
solutions techniques  
fantastiques pour  
pouvoir vous passer  
des photos Game  
Boy de très bonne  
qualité. Les plans  
*Player One*, vont  
aussi changer de  
style, un petit peu  
dans le genre des  
bonnes astuces  
sur Sonic que  
vous découvri-  
rez en pages  
82 à 85. Les  
tests de jeux  
sur quatre pa-  
ges vont deve-  
nir fréquents. Les  
actus et les previews sont plus  
musclées, et on a pas hésité à vous passer  
4 pages sur Terminator II, le film. Dites-nous  
ce que vous pensez de ces petits changements.  
Pour finir, on peut déjà vous annoncer que  
*Player One* est sur un gros coup, le truc géant,  
mais encore secret. Alors, ne lâchez pas  
l'écoute, les kids. Restez branchés sur *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 22 à 31), toutes vos  
lettres sont les bienvenues.  
Envoyez vos propres trucs, vos  
trouvailles les plus extra. Attention,  
les meilleurs seront publiés.  
Ecrivez à Wonder Fra, *PLAYER ONE*,  
31, rue Ernest-Renan  
92130 Issy-les-Moulineaux.  
Pour les Plans et Astuces  
(pages 80 à 87) adressez votre  
courrier à Pierre ou à Sam.  
Si vous êtes bloqués dans un jeu,  
écrivez à S.O.S *PLAYER ONE*,  
31, rue Ernest-Renan 92130  
Issy-les-Moulineaux, sans oublier  
d'indiquer le nom du jeu  
et le niveau où vous perdez.  
Si vous voulez faire passer  
une petite annonce gratuitement  
Envoyez-la à : Petites Annonces  
*PLAYER ONE* - 31, rue Ernest-Renan  
92130 Issy-les-Moulineaux.

Sam Player



# SOMMAIRE

**REPORTAGE**  
Terminator II, ne ratez pas  
le premier film du XXI<sup>e</sup> siècle

**CONCOURS**  
Gagnez la console de vos rêves,  
la NEO GEO

- |                                   |  |
|-----------------------------------|--|
| - 2 -<br><b>EDITO</b>             | - 76/77 -<br><b>ABONNEMENT</b>           |
| - 3 -<br><b>SOMMAIRE</b>          | - 78/85 -<br><b>PLANS ET<br/>ASTUCES</b> |
| - 4/5 -<br><b>COURRIER</b>        | - 86/87 -<br><b>PETITES<br/>ANNONCES</b> |
| - 6/16 -<br><b>STOP INFO</b>      | - 88 -<br><b>CONCOURS<br/>PLAYER ONE</b> |
| - 18/21 -<br><b>MADE IN JAPAN</b> | - 90/91 -<br><b>SOS</b>                  |
| - 26/35 -<br><b>TRUCS EN VRAC</b> | - 92/93 -<br><b>HI-TECH</b>              |
| - 36/49 -<br><b>TESTS DE JEUX</b> | - 94/97 -<br><b>REPORTAGE</b>            |
| - 50/51 -<br><b>POSTER</b>        | - 98 -<br><b>TOP 10</b>                  |
| - 52/75 -<br><b>TESTS DE JEUX</b> |  |

**LA GAME BOY S'ECLATE**  
Robocop, Castlevania, Duck Tales  
et R-Type les stars du mois

**LE CDI**  
La console de jeu du futur,  
rubrique Hi-Tech

**36 15 PLAYER ONE**  
Branchez-vous sur le serveur Minitel  
de Player One

**PLANS ET ASTUCES**  
Megaman II sur NES et tous  
les boss de Sonic



PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION  
31, rue Ernest-Renan, 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX - Tél. : 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.  
Première secrétaire de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET.  
Secrétaire de rédaction : Alain SABBAN.  
Rédaction : François DANIEL, Cyrille BAUDIN, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET,  
Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Olivier SCAMPS.  
Traductions : Virginie DELMAS.  
Couverture : Bruno BELLAMY.  
Plans : Philippe LECONTE.  
Publicité : tél. : 40 93 07 88.  
Responsable de la publicité et du marketing : Corinne PINHAS-FOUCART.  
Chef de publicité : Corinne FISCHER.  
Assistante marketing et publicité : Barbara RING-REMY.  
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER.

Concept visuel : Fabienne ZWILLER.  
Maquette, composition et photogravure : Pi.M. Création.  
Responsable Technique : C.S.M.  
Impression : SIMA Torcy.  
Service abonnements : Françoise GODARD -Tél. : 40 93 07 00.  
France et communauté postale : 1 an/11 numéros : 250 FF.  
Par avion : Europe 415 FF. Dpts outre-mer 450 FF.  
Territoires outre-mer : 540 FF. Afrique 485 FF.  
Média Système Edition, SA au capital de 250 000 F.  
RCS Nanterre B341 547 024. Commission paritaire n° 72 809.  
Distribution NMPP. Dépôt légal janvier 1991.  
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 15 à 18h.



Ah que *Player One* ça va fort ! Vous êtes environ 60 000 lecteurs à nous lire tous les mois. Bon OK, le prix est passé à 25 F, mais c'est toujours 5 F de moins que 30. Vous avez des pages supplémentaires et du super beau papier. En plus, dès le 15 octobre, vous pourrez trouver dans vos librairies préférées un nouveau magazine *Nintendo Player*, le petit frère de

# Courr

*Player One*. Et ce n'est pas tout. Dès le mois prochain, nous vous offrirons une surprise à tomber par terre... Ciao à tous.

Sam Player

Salut Sam,  
J'adore ton journal... Mais accroche-toi, car voilà une série (que dis-je, une avalanche !) de questions :

- 1) Quand la Super NES arrivera-t-elle officiellement en France ? Et à quel prix ?
- 2) Quel sera le prix des jeux ?
- 3) Qu'est-ce que la Gigadrive ?
- 4) Quand arrivera-t-elle, et à quel prix ?
- 5) Remplacera-t-elle la Megadrive ?
- 6) Quand sera disponible le Méga CD-Rom ?
- 7) Quel en sera le prix ? Celui des jeux ?
- 8) Est-ce que la Megadrive baissera de prix avant Noël ?
- 9) Quelles seront les consoles qui sortiront d'ici un an (fin 92) ? Y aura-t-il des 16 Bits, 32 ou 64 Bits ? Et quel en sera le prix ?

Voilà, c'est tout ! Ciao Sam.

P.S : Bon courage pour les réponses.

Mégatom

Salut Mégatom,

Well, t'as mis le paquet, et je vais essayer d'être au niveau. La Super NES devrait sortir vers septembre 1992. Mais pour l'instant aucune date officielle n'est fixée. Le prix, évidemment, n'est pas encore établi, mais raisonnablement, on peut l'estimer entre 1 200 F et 1 800 F (199 \$

aux Etats-Unis). Quant aux jeux c'est la même chose, on ne connaît pas encore le prix définitif mais il sera sans doute compris entre 400 F et 600 F. Passons à la Gigadrive. C'est une info qui a été publiée par un autre magazine que nous aimons bien quand il ne publie pas de rumeurs. La Gigadrive en est une. A mon avis, ils ont fait une confusion et ce qu'ils appellent la Gigadrive n'est en fait que le Mega CD. Par contre, il semblerait que JVC (le fabricant de magnétoscopes, caméscopes, etc.) veuille sortir une Megadrive et un Mega CD réunis. Mais encore une fois, ce n'est qu'un projet. De même, il est évident que Sega prépare une nouvelle console dans ses ateliers de recherche. Mais pour l'instant aucune nouvelle machine n'est annoncée. Dans ces conditions tu comprends qu'il est impossible de donner une date de sortie ou un prix. Le Mega CD de Sega va sortir en décembre au Japon (officiel). La sortie en France se fera dans le courant de l'année 1992. A mon avis, vers septembre, et le prix devrait se situer pas loin des 3 000 F. Quant aux jeux, je t'avoue qu'il est difficile d'en donner le prix. On peut cependant le situer entre 400 F et 600 F. Attention, je me répète peut-être, mais toutes ces indications sont à prendre au conditionnel. Pour l'instant elles ne sont pas confirmées

officiellement par Nintendo et Sega. Pour la Megadrive, aucune baisse de prix n'a été annoncée dans les prochains mois en France. Pour les consoles du futur, sache qu'elles tourneront en 16 ou 32 bits. Atari annonce une 64 bits. Mais en fait il s'agit d'une approximation car la technologie (RISC) que compte adopter Atari pour cette nouvelle machine (la Jaguar), permet d'approcher la puissance d'un microprocesseur 64 bits (qui n'existe pas) avec un 32 bits. C'est un peu compliqué, mais si tu veux des renseignements plus complets, appelle le mercredi après-midi, on te répondra personnellement. Par ailleurs, Sony va sortir une version de la Super NES avec un lecteur CD-Rom incorporé (16-32 bits). Et Nintendo prépare avec Philips un autre CD-Rom pour la Super NES. Enfin il ne faut pas oublier le CD-I de Philips dont Crevette vous parle dans ce



Retrouvez Sam et tous les journalistes



# ier



numéro. Voilà un rapide point sur les nouveautés. Mais ne vous affolez pas, nous vous tiendrons au courant de tous ces nouveaux produits dans les pages de « Stop Info ». Ouf ! c'est fini. Ciao Megatom.

Sam

Salut Sam,

Tout d'abord, je te souhaite un joyeux anniversaire, avec un peu de retard et je te fais mes compliments pour ton mag-super-giga-génial. Je t'écris pour te poser quelques questions :

Y aura-t-il bientôt un « Plans et Astuces » pour Ultima IV sur Master ? Comment arrivez-vous à réaliser les « Plans et Astuces » ? Est-ce toute l'équipe, ou ce sont des fidèles lecteurs qui te les envoient ?

Allez, bye Sam et à toute l'équipe.

Steph

Hello Steph,  
OUUUUUUUUU ! Wolfen est en train de vous préparer un « Plans et Astuces » pour Ultima IV sur Master. Mais il en a, le bougre. Donc, pour l'instant, pas de date de parution prévue... En général c'est Wolfen qui s'y colle tout seul comme un grand. Mais il arrive que Matt ou Wonder l'aident. Parfois ce sont même des aides de jeux que vous nous envoyez qui lui permettent de s'en sortir avec plus de facilité. Alors si vous voulez lui rendre service n'hésitez pas à nous envoyer vos plans ; d'autant que les meilleurs pourront être publiés dans « Trucs en Vrac » et ainsi gagner un an d'abonnement gratuit. Pas mal, non ? Enfin, une fois que Wolfen a fini un jeu, les plans sont ensuite dessinés par Philippe Leconte, notre spécialiste en la matière. Comme tu le vois c'est un sacré boulot, mais le résultat en vaut la peine (sauf quand Pedro se trompe et intervertit les plans dans le magazine. Quel âne ce Pedro !). Ciao mec.

Sam

Hello Sam,

Ton magazine fait partie des grands, et je l'adore. Alors je t'étonnerais pas en te disant qu'il y a des questions qui me trottinent dans la tête et ça m'empêche de roupiller tranquille !

1) Comment avez-vous réussi à faire le fabuleux métier que vous faites ?

2) J'suis lecteur que depuis un mois et je ne sais pas si vous avez testé Gauntlet, Indy, Impossible Mission et Paper Boy sur Master System ? Si oui, dans quel numéro ?

3) Et c'est quand qu'on verra vos têtes, SVP, faites une photo de la rédac dans l prochain Player One, ce serait COOL ! Merci, j'espère que je serais publié pour montrer à mes potes que je ne suis pas un incapable.

Pascal

Cher Pascal,

Quoi ? Depuis un mois seulement, tu sais pas ce que tu as raté. D'abord tous les tests des jeux qui t'intéressent. Mais comme je suis très cooooooooool, je vais te donner les références pour que tu puisses commander les anciens numéros (pour les prix, il faut que tu regardes à la page abonnement)... Bon, t'as du bol. Tous les tests que tu réclames sont parus

dans le Player One n°8. Il ne te reste qu'à le commander pour être HEU-REUX ! Pour les portraits des testeurs, lis donc la réponse à la lettre juste en dessous de la tienne. Quant à tes capacités, très cher Pascal, dis-toi bien que ce ne sont pas tes potes qui doivent en juger, mais avant tout, toi-même. « Les chiens aboient, la caravane passe » (proverbe arabe). Ciao.

Sam

Salut Sam,

J'ai plusieurs questions à te poser :

1) Est-ce que vous envisagez de sortir des coffrets ou des reliures pour conserver les anciens numéros de Player One ?

2) Dans Player One n°3, tu répondais à Frédéric que vous étiez en train de réfléchir pour nous proposer des numéros spéciaux tous les 3 mois. Où en est cette idée ?

3) Et la photo de toute l'équipe, quand elle paraîtra ?

4) Comment est né Player One ?

Voilà, j'ai posé toutes mes questions. J'espère que tu y répondras vite. Salut, à toute la rédac !

David

Salut David,

J'sais pas ce que tu comptes faire comme boulot plus tard, mais j'ai une idée pour toi. Faudrait d'abord que tu te payes un turban et une boule de cristal, puis tu t'installas comme voyant au coin de ta rue, je suis sûr que ça peut marcher parce que t'es vachement doué. Les reliures de Player One sont disponibles dès ce mois-ci. Si tu cherches bien dans ce numéro, tu devrais même trouver la page où tu peux les commander. Le premier numéro spécial de Player One va sortir le 15 octobre. Il s'appelle Nintendo Player et il paraîtra tous les deux mois. D'autres numéros spéciaux sont en préparation, mais pour l'instant on ne peut pas en dire plus... Secret. Essaie de deviner avec ta boule de cristal et envoie-moi tes prédictions. La photo de toute l'équipe va arriver d'ici le mois de décembre, on vous prépare une BIG surprise ! Enfin, Player One est né grâce à une équipe passionnée de jeux sur console. C'était il y a plus d'un an et tous ceux qui ont participé à la création du mag sont toujours avec nous : Iggy, Crevette, Wonder, Matt, Chris, Pedro, Wolfen et tous les autres. Allez, salut David.

Sam

sur le 3615 code **Player One**



# Nintendo me

L'actualité sur Nintendo ne tourne pas uniquement autour de la sortie (le mois prochain) de Super Mario 3, mais aussi de plein de nouveaux titres qui feront la joie des NES et des Game Boy maniacs. Commençons ce tour d'horizon par les jeux NES.

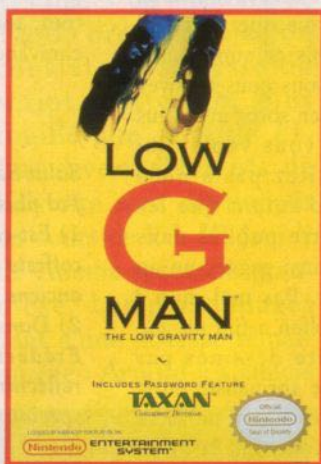
## NES

### Sword and Serpents

Ce jeu vous fait pénétrer dans l'univers maléfique d'un donjon maudit. Mais vous ne serez pas seul pour affronter le serpent diabolique qui s'y cache ! En effet, privilège du NES Four Score oblige, jusqu'à quatre joueurs pourront vivre l'aventure en « direct live ». Prenant tour à tour le rôle de sorcier, de voleur, de magicien ou d'esprit, il s'agira de déloger plus de cent monstres qui occupent les salles de seize donjons différents. Amateurs de bastons et d'Héroïc Fantasy, ça va être la fête, dès ce mois-ci.

### Low G Man

« G » pour « gravité » « low » pour « basse » et « man » pour « homme ». En clair, l'homme à basse gravité ! Sa capacité de résister à l'attraction terrestre en fait un héros très particulier ! Ses bonds font trois



fois la taille d'un homme, ce qui n'est pas un atout négligeable pour récupérer le robot-explorateur que nous ont dérobé des saletés d'aliens, avides de



sang humain ! Cette version sera dotée de « continue » infinis et de passwords. Disponible dès ce mois-ci.

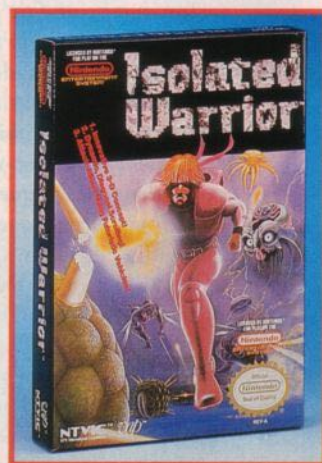
### WWF

Dans la série sport en pantoufles, voici un nouveau catch. Il est, bien entendu, possible de jouer seul contre l'ordinateur ou à deux simultanément. Pour devenir LE champion numéro 1, il faudra

étaler et humilier huit des meilleurs et des plus puissants catcheurs de la planète.

### Isolated Warrior

Le Max Maverick d'Isolated Warrior n'a rien à voir avec le Tom Maverick Cruise de Top Gun ! Bien qu'ils possèdent tous les deux une moto. Et à défaut d'un F-14 Tomcat, Max pilote, aussi un aéroglisseur, très pratique pour ce shoot'em up tridimensionnel. Avec six niveaux, quarante types d'ennemis différents et des pass-

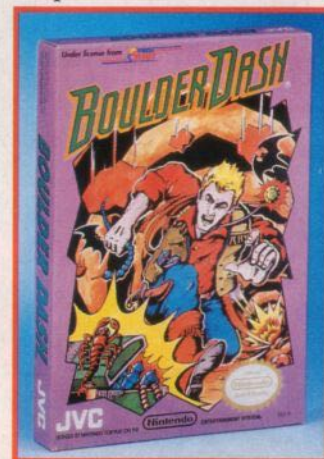


words, Isolated Warrior devrait être sorti quand vous lirez ces lignes.



### Boulder Dash

Ce vétéran de l'histoire risque de déclencher une larme de nostalgie parmi les plus vieux d'entre vous.



D'autant qu'il s'avère être l'une des meilleures adaptations sur la Nintendo 8 bits. Et comme toujours, il faudra jouer de la pioche



pour creuser et libérer les diamants. Pas de password, mais des « continue » infinis. Il devrait être disponible durant ce mois-ci.

### Shadow Warrior

Plus connu aux USA sous le nom de Ninja Gaiden, Shadow Warrior

# Toutes les infos su



# et le paquet !

met en scène l'éternel ninja solitaire, abandonné au cœur de New York face à d'innombrables guerriers de la rue. Ce jeu, avec « continue » infinis, devrait être disponible dès ce mois-ci.

## Kickle Cubicle



On termine les jeux NES avec ce petit jeu, mi-plate-forme, mi-réflexion dans lequel votre haleine fraîche transforme tout ce qui l'approche en iceberg. Et il ne s'agit pas d'avoir



froid aux yeux pour affronter les cent tableaux qui le composent. Heureusement, il est équipé de « continue » infinis.

## GAME BOY

Toutes ces cartouches devraient être disponibles ce mois-ci.

### Gremlins 2

Sorti depuis seulement trois ou quatre mois aux USA, c'est avec plaisir qu'on l'accueille si rapidement en distribution officielle. Surtout que cette adaptation du deuxième épisode du film produit par Spielberg est excellent ! Transformé en petit jeu de plate-forme suite à la version NES, ses « continue » infinis ne seront pas de trop pour en venir à bout. Gizmo est en tête de l'escadrille anti-Gremlins...

### Chase HQ

Grand classique de la borne d'arcade, Chase HQ débarque sur Game



Boy. Au volant d'une Porsche 928 S4, vous allez arrêter tous les

truands en excès de vitesse. Et le meilleur moyen, c'est de leur dé-



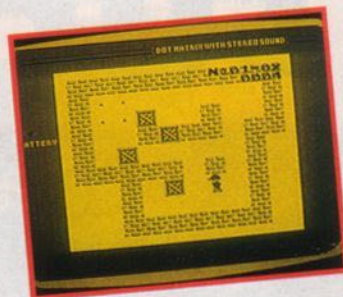
truire l'arrière à grands coups de pare-chocs ! C'est avec impatience, que nous attendons ce méga hit au tournant.

### Boxxle

Un petit jeu de réflexion, cela fait du bien après de bons jeux d'action !



Surtout que la matière grise supporte très bien les voyages ! Boxxle reprend le principe de Kwirk, avec des cartons que l'on doit déplacer sans se tromper pour les poser sur un endroit précis. Clou du

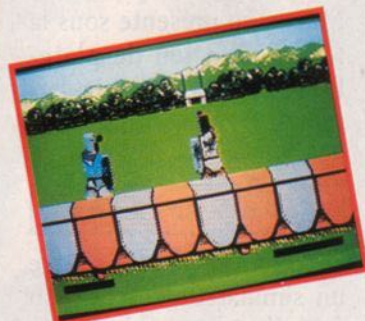


spectacle, un mode qui permet de créer ses propres tableaux ! Sans parler des petites « digit » vocales qui saluent vos victoires. Boxxle va-t-il faire un carton ?

## NES

### Defender of the Crown

La NES retourne au Moyen-Age avec Defender of the Crown. Devenu un classique sur micro, il fait son apparition pour la première fois sur console. Le cocktail se compose d'un zeste de stratégie et de beaucoup d'arcade-aventure. La date de sortie précise n'est pas encore connue, mais il ne devrait pas tarder.





# ACTIVISION sur Nintendo



Activision est l'un des éditeurs de jeux qui a marqué l'Histoire. Cette fois, le géant américain a décidé de jouer la carte gagnante Nintendo. Les trois titres que nous vous présentons en avant-première, devraient apparaître sur NES d'ici Noël.

## Sword Master

Encore un jeu qui tire parti de la grande vague d'Héroïc Fantasy qui sévit ces derniers temps. Sword Master se présente sous la forme d'un jeu de plateforme saupoudré de batailles à l'épée. Tout dans le poignet...

## Ultimate Air Combat

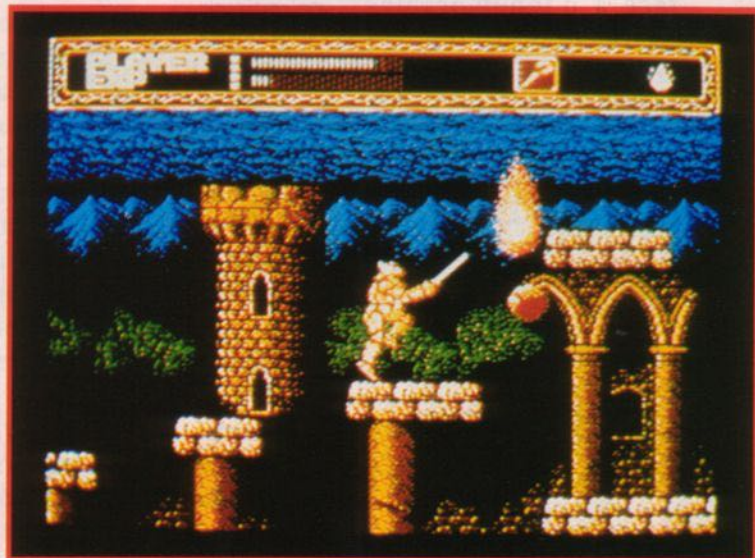
UAC se prétend être un simulateur de vol ! En fait, il s'agit plutôt d'un

bon jeu d'arcade, avec quelques passages comme Top Gun et d'autres complètement shoot'em up. En tout cas, ça volera !

## Die Hard

Il s'agit tout simplement de l'adaptation de Piège de Cristal, le film culte dont le premier rôle est tenu haut la main par l'inénarrable Bruce Willis. Vous êtes enfermé dans un building, seul contre des terroristes qui retiennent des otages (dont votre femme). « Joyeux Noël », pour un malheureux flic de New York !

Et pour terminer, un petit mot sur Galaxie 5 000, une course d'aéroglisseurs du futur, qui paraît particulièrement



sympathique, une fois que l'on maîtrise bien les commandes.

Tous ces jeux seront testés, comme il se doit,

dès que nous aurons les dates définitives de commercialisation dans notre belle contrée...

■ ■ 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.





# Nintendo joue les MR PROPRE !

Nintendo présente un nouvel accessoire assez inhabituel mais néanmoins utile : il s'agit du NES Cleaning Kit. En clair, d'un kit de nettoyage pour les nombreux possesseurs de la NES. Le kit se présente en deux parties, un petit tampon pour nettoyer les contacts des cartouches, et une cartouche spéciale pour nettoyer les connecteurs de la console. Il

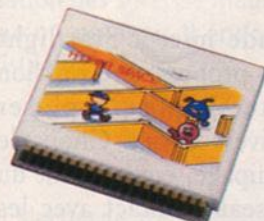
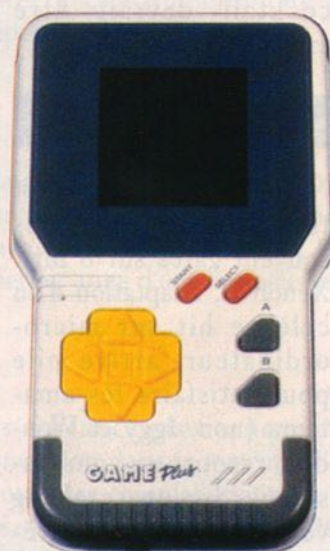
suffit juste de passer un peu d'eau ou de mélange spécial. Ce kit s'adresse à tous ceux dont la NES commence à supporter durement le poids des ans, ou à ceux qui l'exposent à des conditions difficiles. Avec la caution qu'apporte un produit Nintendo et une notice très claire, vous pouvez l'utiliser sans crainte, ça récuré, ça dégraisse et fait briller...sans rayer !

## GAME PLUS EN MAINS

Delplay, l'un des plus grands constructeurs de jouets français, se lance, lui aussi, dans la mode des consoles portables. Avec un écran à cristaux liquides noir et blanc, et un prix de vente de 400 F (120 F pour les jeux), la Game Plus se veut la Game Boy des tout-petits. Une présentation sobre et des jeux simples confirment cette volonté. On retrouve, aussi, de nombreux éléments éprouvés par la Game Boy, comme la prise casque ou la possibilité de brancher un adaptateur secteur. Cinq titres sont immédiatement disponibles : Continental Galaxie (un shoot'em up),

Hyper Space (un labyrinthe), Falling Block (un clone de Tétris), Space Castle (tiré d'une très vieille borne d'arcade) et

Go Bang (un solitaire). La Game Plus est particulièrement indiquée pour les plus jeunes.



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.



# LA MEGADRIVE DECHAINEE

Editeurs américains, européens ou japonais, la Mégadrive n'est pas sectaire. Voici donc la dernière fournée de titres que vous pourrez donner très prochainement à votre machine.

## STARFLIGHT

Electronic Arts persiste et signe : chaque mois apporte désormais sa moisson de nouveaux titres créés par le grand éditeur américain. Jeu culte du

commerce, et j'en passe, il y a vraiment tout dans cette spectaculaire saga d'une richesse hallucinante. Dommage que tous les textes soient en anglais. Dispo, incessamment sous peu, pour occuper vos nuits blanches.

## SPEEDBALL II

Le rugby vous semble un peu calme ? La boxe Thaï trop gentille ? Alors, essayez le Speedball, un sport futuriste inventé par des programmeurs anglais visiblement un peu dérangés. Dans cet espèce de foot décadent, tous les coups sont permis, surtout les plus vicieux. Beaucoup de baston, un peu de sport et un chouia de stratégie, le cocktail devrait être explosif.

## XENON II

Les amateurs de shoot them up ne sont pas souvent gâtés sur 8 bits. Xenon II, adaptation d'un célèbre hit sur micro-ordinateur, arrive pile pour satisfaire les amateurs (non, Iggy et Wonder, retournez vous asseoir). Sur un scrolling vertical, tous les ingrédients du genre sont présents : vagues d'aliens, armements supplémentaires et tirs à tous crins. Mention « spéciale » aux monstres de fin de niveau,

superbes. Voilà-t-y pas qu'on serait en présence d'un des meilleurs shoot them up de la Master, à ranger aux côtés d' R-Type ? Ça se pourrait bien, mon gars.



## STREET OF RAGE

Attention événement : créé en réponse au Final Fight de la Superfamicom, ce jeu de baston explose tout ce qui avait été réalisé auparavant sur Mégadrive. On ne lui décernera pas le grand prix de l'originalité, puisqu'il s'agit, encore, d'une bande de justiciers qui doit casser la tête à tout ce qui respire. Mais côté plaisir de jeu, quel pied ! La réalisation

excellente s'ajoute à la variété des coups et à la possibilité de jouer en duo pour en faire un must incontestable. Iggy révise ses cours de karaté pour vous préparer un test complet, dès le mois prochain.



## TURRICAN

La Mégadrive continue à attirer la fine fleur du monde micro. Dernier en date, Turrican a connu un succès mérité sur tous les modèles du marché. Ce jeu de plate-forme croisé avec un shoot them up propose une action « non stop » ultra-difficile et des tonnes de bonus, bref tout



monde micro, Starflight vous propose une mission toute simple : explorer l'univers entier. Choix de l'équipage, équipement du vaisseau, contact avec les aliens, combats spatiaux,



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.



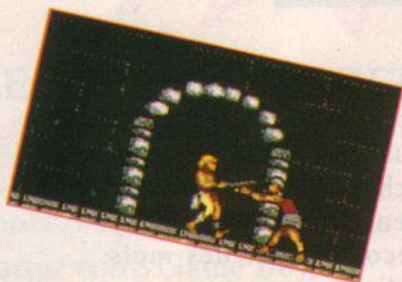
Jeu de plate-forme comme Mario I et II.



ce qu'il faut pour bien s'imposer en dépit de graphismes assez simples. Seul problème : l'adaptation semble avoir été un peu bâclée. Verdict et test complet, le mois prochain.

### HEROES OF THE LANCE :

Grand prix « Donjons et Dragons » à Heroes of the Lance. Développée avec le concours de TSR, le fabricant du célèbre jeu de rôle, cette cartouche reprend, en effet, toutes les règles de Advanced Donjons et Dragons et dispose d'un contexte graphique somptueux. Reste à voir si la jouabilité suivra.



### SHADOW DANCER

Eternel revenant de la galaxie Sega, Shinobi repart pour de nouvelles aventures. A la différence de sa version Mégadrive, cette adaptation reste fidèle au jeu d'arcade original. Notre ninja a perdu son chien en cours de route mais continue à exploser les criminels à coups de shurikens. Même si, à Player, on a un peu de mal à s'enthousiasmer pour un jeu qui a vraiment été décliné à toutes les sauces (déjà trois variantes uniquement sur Master), cette cartouche devrait ravir les fans. Surtout que les graphismes sont excellents.

### RETROUVEZ :

IGGY,  
CREVETTE,  
WONDER,  
MATT,  
CHRIS...

ET LES AUTRES.

### MAIS AUSSI :

Des infos inédites,  
Les Trucs en Vrac,  
Les reportages Ciné-BD  
Les SOS,  
Les PA.

TOUT, TOUT, TOUT  
SUR VOS CONSOLES  
PREFEREES.

36-15  
PLAYER ONE

LA TOUCHE DE  
GENIE !



Pour les simulations de guerre.



Pour les simulations sportives.

# COCONUT

DES NOUVEAUTES CHAQUE SEMAINE

## EXCLUSIF

Le Tee-shirt Coconut gratuit pour tout achat de console. Vous pouvez recevoir chez vous le Tee-shirt coconut tout en coton de super qualité contre un chèque de 150 Frs.

## PROMO

### GAMEBOY

1 pin's gratuit avec chaque jeu

### MEGADRIVE

STREET OF RAGE • ALIEN STORM

Nous téléphoner

### NEC

PC KID II

290 Frs



### MONTPELLIER

C.C Le Triangle-Ni.Bas 34000 Montpellier tel 67 58 58 88

### GRENOBLE

8, cours Berriat 38000 Grenoble tel 76 50 99 41

### PARIS ETOILE

41, avenue de la grande armée 75016 Paris  
tel (1) 45 00 69 68 • Metro Argentine

### PARIS REPUBLIQUE

13, bd Voltaire 75011 Paris  
tel (1) 43 55 63 00 • Metro Oberkampf

### MARSEILLE

4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille  
91 33 69 83

### VENTE PAR CORRESPONDANCE

13, bd Voltaire 75011 Paris  
TOUS LES JEUX ET LES PRIX EN TELEPHONANT AU

16 (1) 43 38 79 65

Bon à envoyer à COCONUT ATALANTE  
Avenue Jean MERMOZ 34000 MONTPELLIER  
UNIQUEMENT EN FRANCE METROPOLITAINE

NOM .....

ADRESSE .....

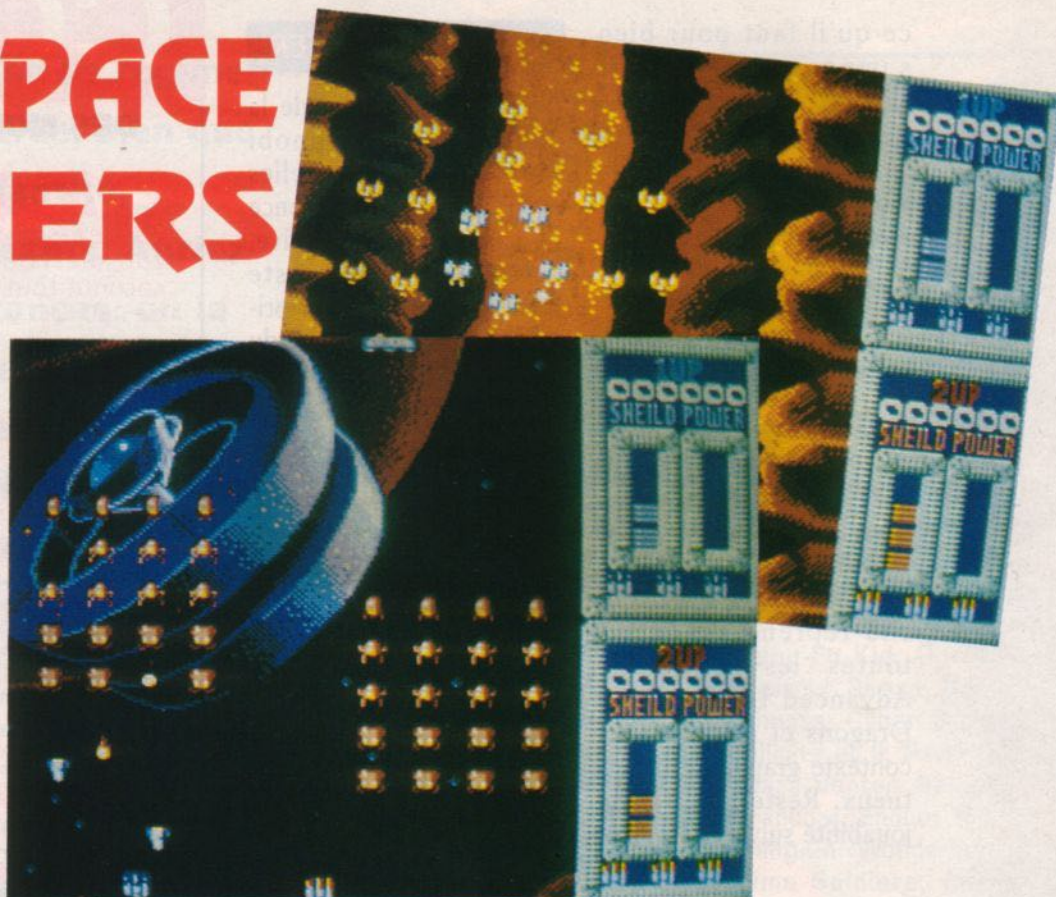
CODE POSTAL ..... VILLE .....

Je commande le catalogue automne 91 et je recevrai un Pin's gratuit en découpant ce bon.  
Joindre 7 Frs en timbres dans l'enveloppe.



# SUPER SPACE INVADERS

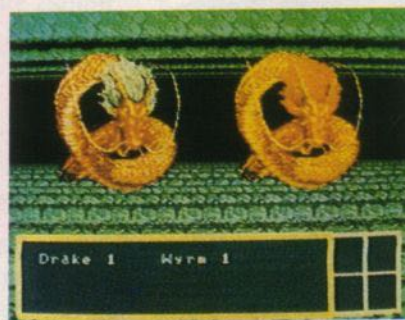
Prenez trois shoot them up historiques, rajoutez des monstres de fin de niveau ainsi que des armements supplémentaires, envisagez une option deux joueurs, mettez-y une réalisation digne de 1991 et secouez le tout. Vous obtenez Super Space Invaders, une mixture de Space Invaders, Phoenix et Galaxian qui pourrait bien faire un petit carton, surtout qu'il est programmé par des Anglais et que, en matière de Master, les British sont les meilleurs programmeurs au monde.



# PHANTASY STARS III

Encore un jeu de rôle sur la Mégadrive, et quel jeu ! La suite de Fantasy stars II promet d'être encore plus grandiose que l'épisode précédent. Des graphismes excellents

pour ce type de soft, un scénario de première qualité et une quête d'une richesse impressionnante. J'en connais qui vont s'y recoller pour des mois entiers.



Et enfin...les jeux de réflexion !



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.



# TOE JAM AND EARL



Jeu phare de Sega of America, Toe Jam and Earl donne dans le registre délirant. Les deux premiers extra-terrestres rappeurs se lancent à la recherche des morceaux de leur navette spatiale dans un jeu d'action ultra-original bourré d'humour et de trouvailles. Ça rote

de tous les côtés, ça utilise des skate-fusées et des lance-tomates, un vrai petit « cartoon » sur l'écran de votre 16 bits. En plus, on peut jouer à deux simultanément et même se séparer, pour aller se promener chacun de son côté. Enorme hit garanti !

## LA MASTER EN FOLIE !

« 16 bits, qui a parlé de 16 bits ? ». Loin de se sentir mûre pour la retraite, la Master System nous régale avec une flopée de nouvelles cartouches prévues d'ici à la fin de l'année.

## SONIC

Après son raid victorieux sur les Mégafans, le nouveau héros de Sega se lance à l'assaut de la Master... en attendant son passage sur Gamegear. Les graphismes sont forcément moins beaux que sur sa grande sœur mais le scénario reste le même et la réalisation semble utiliser toutes les res-

sources de la console. Après nous avoir halluciné sur Mégadrive, Sonic nous explosera-t-il sur Master System ? Réponse d'ici à quelques mois.

## 668 SUB ATTACK

Sur console, on était plutôt habitué aux guerres dans l'espace, voici la guerre sous la mer. 688 Sub Attack vous propose en effet de prendre les commandes d'un des meilleurs sous-marins du monde. De la simulation pure et dure, comme on en voit rarement sur nos bécanes. Le soft idéal pour les plus vieux d'entre-vous, mais attention, c'est pas du shoot them up !

## INCROYABLE MAIS VRAI !!!

QUANTITÉS LIMITÉES - SATISFAITS OU REMBOURSÉS

**LES MEILLEURS JEUX VIDÉO**  
utilisables sur consoles **NINTENDO®**

**NOUVEAU**

- 1 - La sélection des cracks : **8 super jeux de « 256 k » : 750 F**
- 2 - Record des ventes au Japon : **16 super jeux de « 128 k » : 750 F**
- 3 - La compil exceptionnelle : **90 super jeux de « 56 k » : 1200 F**

NINTENDO® est une marque déposée

toutes taxes et transports compris

**BON DE COMMANDE à retourner à KAYTEL VIDEO - 34, rue Penthièvre - 75008 PARIS - Tél. : 16 (1) 42.89.58.26**

- Veuillez me faire parvenir : ☐ 1 cassette de 8 jeux vidéo au prix promotionnel de 750 F  
☐ 1 cassette de 16 jeux vidéo au prix promotionnel de 750 F  
☐ Les deux cassettes, la 8 et la 16, pour 1 350 F  
☐ 1 cassette de 90 jeux vidéo au prix promotionnel de 1 200 F

Vous trouverez ci-joint mon règlement. Si je ne suis pas satisfait, je vous enverrai cet article dans son emballage d'origine, dans les dix jours, et je serai remboursé aussitôt

Nom : ..... Prénoms : .....  
 Adresse : .....  
 Code Postal : ..... Localité : .....  
 Age : ..... Téléphone : .....

**SIGNATURE**

Pour les moins de 18 ans, signature du représentant légal



# ELECTRONIC ARTS : TOUJOURS PLUS FORT !

Après avoir frappé un grand coup avec Road Rash, EA continue d'alimenter la Megadrive ! Sa production sur cette machine a été particulièrement importante cette année, ce qui ne l'empêche pas de contre-attaquer avec deux titres difficiles à adapter : F22 et Shadow of the Beast. Ils ont la santé, chez EA !

## F-22

Comme vous pouvez le constater, l'engouement pour les simulateurs de vol

va croissant sur les consoles. Et un réel manque se fait sentir. F-22 est un jeu honnête, il se rapproche quand même plus, du simulateur que du shoot-em up. Il permettra de patienter en attendant les célèbres simulations de Micro-prose, en cours de développement, sur les Nintendo 8 bits et 16 bits.

## Shadow Of the Beast

Pari difficile, que de rendre sur console, l'émotion qu'avait provoquée ce jeu culte sur ordinateur.

Au vue des premières démonstrations, cela m'a tout de même l'air réussi.

Nous aurons la réponse d'ici Noël.

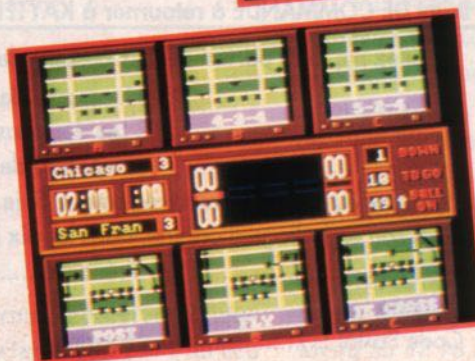
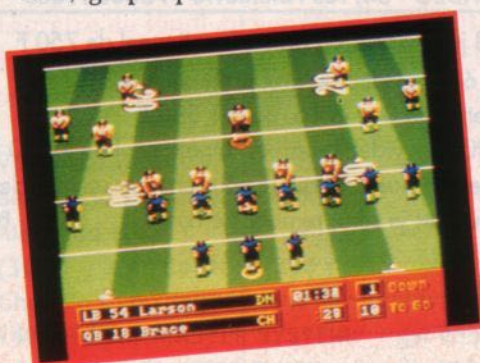
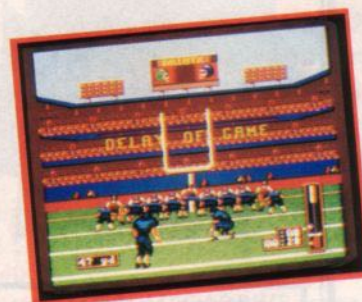


# BALLISTIC NE PERD PAS LE NORD

Les amateurs de jeux sur micro-ordinateurs connaissent tous Accolade, éditeur américain, qui s'est illustré avec des simulations comme Test Drive ou Grand Prix Circuit. Pourquoi je vous parle d'Accolade ? Tout simplement parce qu'il vient de créer un label spécialement dédié aux consoles. Ce label s'appelle Ballistic et ne chôme pas, puisqu'il

propose déjà deux titres Megadrive à son catalogue. Turrigan est le premier de la liste ( voir la Megadrive déchainée ). Il sera suivi de Mike Ditka Power Football, une simulation de football américain, graphiquement très

réussie. Ballistic proposera aussi, plus tard, une version Game Boy de Turrigan. Vous retrouverez les jeux Ballistic dans les prochains numéros de Player One.





# LA LYNX FAIT DE LA RESISTANCE !

C'est un déluge de nouveautés que va accueillir en son sein la pionnière des consoles portables couleurs. On prépare Noël chez Atari ! Et cela commence dès ce mois-ci, avec APB, un jeu de poursuite en voiture.

Suivi de près par Pacland, dans lequel on retrouve le personnage de Pacman, hors de son contexte habituel, il est ici dans une sorte de beat'em up enchanté !

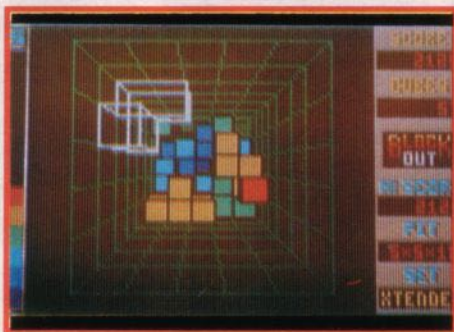
Ninja Gaiden est nettement plus impressionnant. Très inspiré de Shinobi, ce hit reprend le thème du ninja qui part affronter des tonnes d'ennemis dans la ville du coin. Cela devrait faire un carton chez les possesseurs du félin d'Atari.

Et l'on termine sur Block Out, précédemment sur Megadrive, et disponible dès ce mois-ci sur Lynx.

Test complet de tous



ces titres dans le prochain Player One...



## MICRO & CO ACCUEILLE PLAYER ONE

Player One participe à la première édition du salon Micro and Co. Cette manifestation inédite regroupera, aussi

bien, les constructeurs de micro-informatique, de consoles, que les éditeurs de jeux. De plus, Micro and Co proposera un

forum sur toutes les technologies issues du Compact Disc (CD-ROM, CDI...). Player One y installe, donc, son stand du 18 au 21 octobre, au parc des Expositions de

Paris (porte de Versailles). Vous pourrez, ainsi, rencontrer Crevette, Wonder, Chris, Wolfen, Iggy et tous ceux qui participent à la fabrication de votre magazine préféré...

### RESULTATS CONCOURS PLAYER ONE

Oyez, oyez, chers lecteurs, voici les résultats des concours parus dans les numéros 9 et 10. Bravo à tous. Pour ceux qui n'ont pas gagné, continuez de répondre aussi nombreux, et ne perdez pas espoir, ce sera certainement bientôt votre tour...

Concours PC Engine, Player One n°9:  
Les noms suivants gagnent une console NEC.

- Leslie Inthavong d'Aix-en-Provence.
- Arnaud Blard de Ville-du-Bois.
- David Rutalt de Rennes
- Jeremy Raynot de Paris.

Concours Megadrive, Player One n°10 :  
Les noms suivants gagnent une console Megadrive.

- Shakir Dixon de Puteaux.
- Laurent Vlérick de Sainghin en Weppes.
- Cedric Euzenot de La Chappelle-Saint-Mesmin.

M I C R O

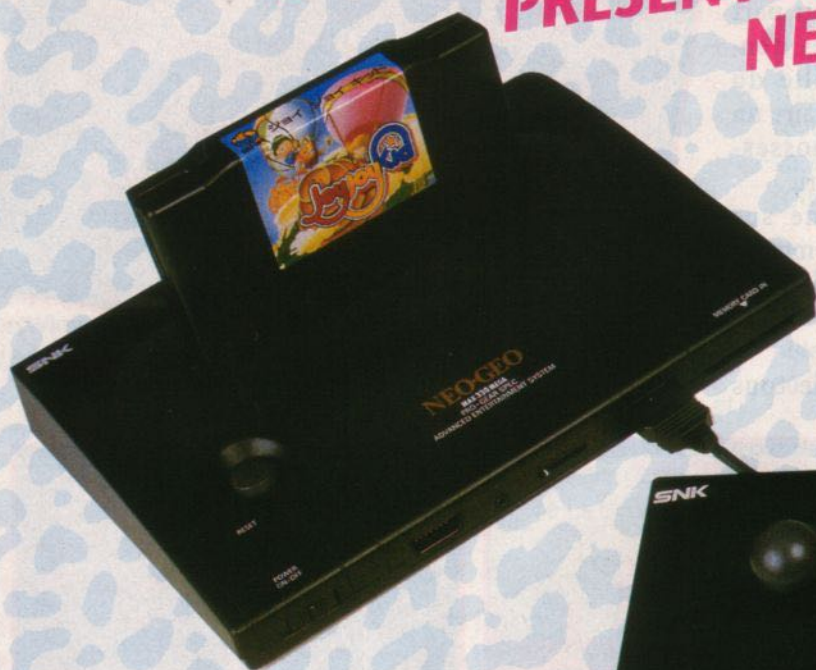


# 3615 Player One





**ET GUILLEMOT INTERNATIONAL  
PRESENTENT LE GRAND CONCOURS  
NEO GEO**



### **PLAYER ONE**

**Pour avoir plus de chance de  
gagner, participez au concours  
sur Minitel.**



16

## **LES QUESTIONS**

- 1) Quel est le nom du constructeur de la NEO GEO ?
- 2) Combien y a-t-il de boutons sur le paddle de la NEO GEO ?
- 3) Donnez le nom complet du jeu de baseball sur la NEO GEO ?

**Gagnez**  
**la Rolls des consoles**  
**1 NEO GEO**  
**et un jeu**

Adressez vos réponses sur 3615 Player One ou, sur carte postale uniquement à :  
MSE PLAYER ONE, CONCOURS NEO GEO, 31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

**DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 30 OCTOBRE 1991**



# FABULEUX !

DES PLANS  
COMPLETS  
ET DETAILLES



DES TRUCS  
ET ASTUCES  
IMPARABLES



DES MILLIERS  
DE PHOTOS



# LE MAGAZINE DES JEUX NINTENDO



## SUPER FAMICOM (SUPER NES)

Ça bouge de plus en plus fort sur la Super Famicom ! Les titres à venir sont en très forte augmentation ! Je rappelle une nouvelle fois, pour être sûr que vous ne vous trompiez pas, que la Super Famicom est sortie le mois dernier, sous le nom de Super Nintendo, Super NES, aux Etats-Unis. Et que cela sera probablement son nom de baptême quand elle sortira, en décembre 1992, en France. Attention, ce qui suit est véritablement historique. Le mois d'octobre va marquer un événement qui ne se répercutera, chez nous, que dans plus d'un an. Mais cela va changé tellement de choses au Japon et aux Etats-Unis, que la France sera touchée aussi. Octobre va marquer la naissance, coup sur coup, de Super Ghouls and Ghosts (Capcom), de Caveman Ninja (DECO), de Zelda III (Nintendo) et de Castlevania IV (Nintendo) ! Je ne sais pas si vous avez bien réalisé l'importance de la brochette que je viens de vous citer ? Vous avez là quatre des cinq jeux (le cinquième c'est Super Mario 4) qui sont appelés à devenir les références de demain. En clair, ils seront les meilleurs jeux du monde ! C'est important, car ce sont ces cinq titres (plus quelques jeux étonnants comme F-Zero ou Pilotwings), qui vont faire de la Super

Famicom la console la plus démente qui soit ! La Super Famicom manquait un peu de gros titres, eh bien, les voilà. Et Nintendo réaffirme sa position de leader du marché. Et je ne parle pas des futurs méga hits comme Dragon Quest V ou les Simpson's ! C'est comme cela que Nintendo est en train de réussir son passage du 8 bits au 16 bits... Si cela continue, ils vont nous rééditer le coup de la NES (50 millions d'exemplaires vendus de par le monde !).

Tout cela ne doit pas nous faire oublier que deux shoot'em up de marque sont sortis aussi sur cette machine : Super EDF, adapté d'une borne d'arcade, et Super Aleste, la version évoluée du jeu qui existe déjà sur Megadrive. Il devrait y avoir de moins en moins de ralentissement sur les shoot'em up, maintenant que les programmeurs commencent à connaître les secrets de la machine. Je tiens absolument, aussi, à vous parler d'un jeu qui fera sans doute un carton, quand il sortira en France (en 1992 ?), il s'agit de Super Formation Soccer ! Je vous rappelle que Formation Soccer était, sans conteste, la meilleure simulation de football européen (Soccer) et qu'il tournait sur NEC Core-Grafx. Cette version Super Famicom s'annonce redoutable puisqu'elle ajoute aux qualités de la version NEC, les effets spéciaux de la Nintendo 16 bits ! J vous raconte



# MADE IN

日本製





# N JAPAN

pas le délire ! Quand je vous disais qu'octobre était riche en émotions chez les Nippons, je ne me trompais pas.

On va en profiter pour observer ce qui va se passer dans les prochains mois, avec, tout d'abord, Nosferatu, qui n'est autre que la version Super Famicom de Prince of Persia, les graphismes sont étonnants et tranchent littéralement avec toutes les autres versions. Nosferatu est prévu pour novembre, à Tokyo. Chez le même éditeur, Silva Saga est un méga jeu de rôle, dans le style de Final Fantasy IV (qui est devenu la référence sur Super F.) et qui devrait sortir en décembre au Japon. De plus, un jeu de plateforme, complètement étonnant, Xardion semble très prometteur. Il met en scène un « transformer » et propose des graphismes hallucinants ! Xardion est aussi prévu pour décembre.

Pour les amateurs de courses automobiles, le mois de décembre leur réservera la surprise d'accueillir F1 Grand Prix, une course de formule 1 vue de dessus, et je finis les jeux Super NES avec de Dungeon Master, mon jeu de rôle préféré, qui sortira en novembre sur Super Famicom (et pour la première fois sur une console).

marché japonais, je vais vous donner les derniers résultats du Top 10 des meilleures ventes de jeux sur console au Japon. Numéro un pour la première fois, Dragonball Z II (sur NES), comme quoi la Nintendo 8 bits n'est pas encore morte au pays du Soleil-Levant. Final Fantasy IV (Super Famicom), qui après avoir régné, depuis plus de deux mois, rétrograde à la deuxième place. En troisième position, on trouve The Revenge of the Mystical Ninja (Super Famicom). Quatrième place, à la surprise générale, pour Wrestler, un jeu de catch sur PC Engine. En cinquième Super Mario Land sur Game Boy (rendez-vous compte, il est sorti en 1989, au Japon !). Je saute quelques places, pour retrouver le neuvième rang : Super-Mario 4 (présent dans ce Top 10, et la plupart du temps en numéro un, depuis presque 1 an !). Et on finit avec le N°10, le premier jeu Megadrive de ce top, il s'agit de Sonic, qui après trois mois de présence, s'écroule complètement dans le classement. Si cela vous intéresse, on vous donnera ce Top 10 nippon tous les mois.

## TOP 10 JAPONAIS !

Pour vous donner une idée un peu plus précise de ce que peut être le

- 1 - Super Ghouls and Ghosts (Super Famicom)
- 2 - Cave Man Ninja (Super NES)
- 3 - Zelda II (Super Famicom)
- 4 - Castlevania IV (Super Famicom)
- 5 - Super EDF (Super Famicom)
- 6 - Super Aleste (Super Famicom)

- 7 - Super Formation Soccer (Super Famicom)
- 8 - Nosferatu (Super Famicom)
- 9 - Silva Saga (Super Famicom)
- 10 - Xardion (Super Famicom)
- 11 - F1 Grand Prix (Super Famicom)
- 12 - Dungeon Master (Super Famicom)



**PC ENGINE :**

Un seul cri de ralliement au Japon en ce moment : « Super Famicom ou Super CD-Rom ! » Le nouveau CD-Rom de NEC semble bien parti pour faire encore plus fort que son prédécesseur (qui était déjà, rappelons-le, la seule bécane à bien marcher en pleine période de Nintendomania). Plus de 50 jeux annoncés dès sa sortie, ça frise la folie ! En fait, à partir de maintenant, les trois quarts des jeux seront destinés uniquement au Super CD. Nostalgiques, ne pleurez pas : une cartouche permettra de mettre à jour son vieux lecteur.

Chez NEC tout est fait pour barrer la route à Nintendo mais surtout à Sega dont le Mega-CD arrive à grands pas : celui-ci a pour lui ses processeurs, mais il est également bien plus cher et surtout dispose d'une ludothèque incomparablement moins attrayante. Seuls quelques jeux contre plus de 100 pour celui de la Core (non, non, Frenchies, vous ne rêvez pas) et surtout un manque flagrant de titres forts pour le moment. Surtout que, côté image de marque, NEC est bien plus connu au Japon que Sega. Pour le futur, l'inventeur du CD-Rom pour console travaille sur un standard de décompression ultra-performant permettant de stocker plus de 1 heure d'image qualité vidéo sur un seul CD (ce n'est pas une blague).

Et si on revenait au présent ? Comme vous devez vous en douter, les softs CD raflent encore tout. Beaucoup de jeux d'aventure et de rôle, en japonais bien sûr, mais également de la bonne action jouable par nous. *Forgotten Worlds* avance et est encore plus beau qu'on pensait. *Graphismes* somptueux et jeu à deux, ça devrait faire un gros carton lors de sa sortie, non encore fixée. *Prince of Persia* arrivera début novembre. Avec un *Gameplay* qui a fait ses preuves et ses animations somptueuses, on renifle le hit. D'ici là (fin octobre exactement), les petits Japonais pourront se régaler avec *Populous* : the promised land qui propose des tonnes de nouveaux niveaux dont un avec des Bomber Men. Toutes ces merveilles sur Super-CD only. Tiens, enfin une sortie pour le vieux modèle : *Space Fantasy Zone*, un *Space Harrier* très mignon. Et pour plus tard ? Attachez vos ceintures avec *Star Control*, un shoot them up adorable, et surtout *Super R-Type*. Yeah !

Côté cartouches, on parle beaucoup de Neutopia II, la suite du célèbre clone de Zelda qui est dispo depuis fin septembre. Le jeu, ultra-riche, devrait rester jouable même sans parler le japonais (j'en connais qui ont fini le premier volet). Egalement en boutique, Dragon Egg, un jeu très prometteur dont on vous parlait le mois



# MADE IN

四本制衣





# N JAPAN

dernier. A la fin du mois, sortira une course d'autos vue de dessus de chez Namco (franchement, ça n'a pas l'air terrible) et, en novembre, les fans de shoot them up pourront se livrer aux joies de Raiden Denetsu. Mais c'est surtout décembre qu'ils doivent attendre avec impatience puisque sortira alors Dragon Saber, la gigantesque suite de Dragon Spirit. C'est tout, les Nefans, et c'est déjà pas mal pour un automne.

## MEGADRIVE

Sega continue à mettre le paquet sur le Mega-CD, cette espèce de CD-Rom bardé de processeurs, qui transforme notre bonne vieille Megadrive en un monstre de puissance. Devinez ce que nous préparent les Nippons ? Carrément Street Fighter 2, le méga jeu de baston qui empêche Wonder Fra de dormir la nuit, Rad Mobile, la première course autos 32 bits de Sega, Parodius, Dragon Saber, et surtout Super Ghouls'n ghosts (ARGHHHH !!!!!). On aurait aimé vous faire saliver avec quelques images mais ces softs sont encore à l'état de projet et les seules photos disponibles pour le moment sont celles des versions arcades (si vous les voyez dans d'autres journaux, vous saurez à quoi vous en tenir). Visiblement, Sega s'est donné les moyens de contrer la Super Famicom et le CD-Rom de NEC. Par

contre, on peut regretter que la première fournée de titres, prévue pour décembre 1991 et début 1992, ne soit pas de ce niveau : les quelques nouveaux venus qui se sont ajoutés à la liste qu'on vous donnait le mois dernier (des jeux de rôle mais également Solfeace, un shoot them up) ne donnent vraiment pas l'impression d'utiliser les capacités du support.

Quoi de neuf sur cartouche ? Beaucoup de choses pour octobre : Ys III, de l'arcade-aventure sympa adaptée du CD-Rom de NEC, est moins long que les précédents volets mais reste plus que correct. Beast Warrior, qui vous propose de diriger des bagarres de monstres, n'a pas vraiment le même charme : pas géant aux dires de notre cher Pedro qui l'a vu à Las Vegas. J'ai gardé le meilleur pour la fin : voici Wonder Boy 5, le nouveau volet de la célèbre série et Devil Crash MD, la version légèrement relookée du meilleur flipper jamais réalisé sur console.

Voilà de quoi patienter en attendant novembre, marqué par la sortie de Rolling Thunder 2 et de Undead Line, le superbe shoot them up médiéval dont on vous a passé une photo le mois dernier. Du tout bon en prévision ! On ne peut pas en dire autant de Grawl qui pourrait bien décevoir, étant donné la qualité approximative des graphismes. ■

Sayonara à tous.  
Iggy et Crevette.

1-2 : Neutopia II (PC Engine)  
3 - Raiden Denetsu (PC Engine)  
4 - Populous : promised land (PC Engine / Super CD-Rom)  
5 - Forgotten World (PC Engine / Super CD-Rom)

6 - Dragon Saber (PC Engine)  
7 - Prince of Persia (PC Engine / Super CD-Rom)  
8 - Star Fighter (PC Engine / Super CD-Rom)



**NOUVEAU**

# La CONSOLE MEGADRIVE

(française)

avec  
1 manette  
de jeux

**949F**

**VERSION FRANCAISE OFFICIELLE**  
Garantie par le constructeur

## TOP 20 MEGADRIVE

Street of Rage (Arcade)	449F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Fantasia (Plateforme)	449F
Spiderman (Arcade)	425F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Alien Storm (Arcade)	395F
Wrestler War (Sim. Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
Batman (Plateforme)	449F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
J. Buster Boxing (Sim.)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Super Basketball (Sim.)	395F
Valis 3 (Arcade)	449F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
After burner 2 (Arcade)	395F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
James Pond (Plateforme)	475F
Strider (Arcade)	475F

## ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
CONTROL PAD MEGADRIVE	119F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F

## NOUVEAUX PRIX

ADAPTATEUR CARTOUCHES JAP.	99F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

## TITRES A VENIR

Beanball Benny	449F
Danado	449F
Hellraiser	449F
JV WWF Superstars	449F
Marvel land	449F
Stormlord	449F
Turrican	395F

688 Attack Submarine	549F
Abdroms Battle Tank (Action)	449F
Air Buster/Aeroblast (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F

# LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°2

avec le délirant **SONIC HEDGEHOG !** Plus de 30 des meilleurs titres du moment sur cassette vidéo !

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



Arrow Flash (Arcade)	389F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Block Out (Réflexion)	425F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Centurion (Stratégie)	475F
Columns (Réflexion)	369F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
DJ Boy (Arcade)	449F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Fatal Labyrinth (Réflexion)	320F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	449F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaijars (Arcade)	449F
Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
J. Madden Football (Foot Amér.)	475F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	395F
Ka Ge Ki (Arcade)	449F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	549F
Midnight Resistance (Arcade)	449F

Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
Out Run (Course Auto)	449F
Phantasia Star 3 (Aventure)	599F
Populous (Stratégie)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Road Blasters (Course Auto)	389F
Rambo 3 (Action)	315F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Super Air Wolf (Arcade)	449F
Super Hang On (Sim. Moto)	395F
Space Harrier 2 (Arcade)	369F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sword of Vermillion (Arcade)	599F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F
Twin Cobra	449F
Twin Hawk (Arcade)	369F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Warrior of Rome (Stratégie)	549F
Wings of War/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F

**490F**

# La Console SEGA MASTER SYSTEM II

+ Alex Kidd + 1 Manette de Jeux



CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS (AVEC PISTOLET) + Alex Kidd + Opération Wolf	890F
PISTOLET SEGA	265F
CONTROL STICK SEGA	139F
RAPID FIRE SEGA	109F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
CONTROL PAD SEGA	99F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F



Moonwalker. Incarnez Jackson Mickey Mouse. Un jeu de plateforme incomparable.



## OFFRE SPECIALE

Action Fighter	99F
Aztec Adventure	99F
Enduro Racer	99F
Fantasy Zone 1	99F
Global Defense	99F
Ninja	99F
Rescue Mission	99F
Secret Command	99F
Super Hang On	99F
Super Tennis	99F
Teddy Boy	99F
Transbot	99F
World Grand Prix	99F

## TOP 15 SEGA

World Cup Italia 90	285F
Moonwalker	345F
Mickey Mouse Castle.	345F
Wonderboy 3	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
Heavy Weight Champ.	345F
Golden Axe Warrior	345F
Forgotten Worlds	345F
Indiana Jones (Action)	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Rastan Saga	295F

**NOUVEAU**

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear !!  
**Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR**

**195F**

Ace of Aces	345F	Golfer Mania	345F
After Burner	325F	Golvellus	325F
Alex Kidd in Shinobi World	345F	Great Basketball	285F
Alex Kidd Last Star	295F	Impossible Mission 2	325F
Alex Kidd H.T.V.	255F	Joe Montana Football	345F
Altered Beast	345F	Lord of the Sward	325F
American Pro Football	295F	Out Run 3D	315F
Basketball Nightmare	295F	Pacmania	305F
Battle Out Run	345F	Paperboy	325F
Black Belt	285F	Phantazy Star	395F
California Games	295F	Psychic World	295F
Casino Games	295F	Psycho Fox	325F
Chase HQ	325F	Rambo 3	325F
Cloud Master	295F	Rampage	295F
Cyborg Hunter	285F	Rocky	295F
Dick Tracy	345F	R Type	325F
Double Hawk	285F	Summer Games	315F
Dynamite Duke	345F	Thunderblade	295F
E Swat	295F	Time Soldiers	295F
Fantasy Zone 2	295F	Ultima IV	325F
Gauntlet	345F	Vigilante	325F
Ghostbusters	345F	Wonderboy	285F
Ghouls n' Ghost	345F	Wonderboy M.L.	295F
Golden Axe	345F		



# MICROMANIA

**LES NOUVEAUTES D'ABORD !**

## Un nouveau magasin MICROMANIA ! MICROMANIA ROSNY 2

Centre Commercial Rosny 2  
Tél. 48 54 73 07

**SUPER GENIAL**

Pour l'ouverture du magasin, MICROMANIA vous offre une **montre jeu vidéo** (\*) à cristaux liquide **GRATUITE** pour 500F d'achats ou plus, de cartouches ou de softs

(Offre d'une valeur de 145 F valable au nouveau Magasin Micromania de Rosny 2, jusqu'au 30 octobre)



## MICROMANIA VELIZY 2

**NOUVEAU**

Centre Commercial Velizy 2 . Tél. 34 65 32 91

## MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2  
Ronde des Miroirs . RER La Défense  
Tél. 47 73 53 23

**NOUVEAU**

## MICROMANIA FORUM DES HALLES

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

## MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

Galerie des Champs (Galerie Basse)  
84, av. des Champs Elysées  
RER Charles de Gaulle-Etoile  
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

**Ouvert 7 jours/7**

## PRINTEMPS HAUSSMANN

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

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

LES NOUVEAUTES D'ABORD

*La Mégacarte*  
Thomas JORDAN  
MEMBRE N° 1 234 567



**MICROMANIA**

## PROMOTIONS MICROMANIA

Croisière pour un cadavre ST/Amiga	199/199 F
Lemmings ST/Amiga	149/149 F
Super Cars II ST/Amiga	179/179 F

**Chaque mercredi vers 17h15 sur FR3 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission MICRO KID'S**

**Des cadeaux démentés à gagner !**

**Commandez par téléphone ! 92 94 36 00**

(Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00)

**SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINTEL 3615 MICROMANIA**

**NOUVEAU**

**BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 114 - 06560 VALBONNE SOPHIA-ANTIPOLIS**  
OUVERT DE 8 HEURES A 20 HEURES DU LUNDI AU SAMEDI

PL 18	TITRES	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 50 F)		+ 20 F
Précisez Cassettes <input type="checkbox"/> Disk <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total à payer=		F

Nom .....  
Adresse .....  
Code postal ..... Ville ..... Tel. ....

**PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE**

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

**Commandez par Minitel 3615 MICROMANIA**

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

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



# MICROMANIA

**LES  
NOUVEAUTES  
D'ABORD !**

## La GAMEGEAR 990<sup>F</sup> la portable couleur SEGA + le jeu Columns



**Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215<sup>F</sup>**

### Titres disponibles

Devilish (Casse-Brique)	245F
Gorby (Plateforme)	245F
Griffin (Shoot'em up)	245F
Halley wars (Shoot'em up)	245F
Head Buster (Shoot'em up)	245F
Junction (Arcade)	245F
Pacman (Arcade)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Pogo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Putter Golf Sim.)	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Sweek (Arcade)	245F
Waggen Land	245F

### Titres à venir

Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Spiderman (Arcade)	245F
Mappy (Plateforme)	245F
Gear Stadium (Base Ball)	245F
Shinkinyo (Carte)	245F
Kinetic Connection (Réflexion)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Réflexion)	245F

### TOP GAMEGEAR

Super Monaco GP 215F	Mickey Mouse 245F	G Loc 245F	Wonderboy 215F	Shinobi 245F
Out Run 295F	Sqweek 245F	Sokoban 245F	Space Harrier 245F	Rastan Saga 325F
Woody Pop 215F	Psychic World 215F	Fantasy Zone 295F	Dragon Crystal 245F	

**NOUVEAU**

**Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear**



**Adaptateur Cartouche  
MASTER SYSTEM / GAMEGEAR**

**195<sup>F</sup>**

## La LYNX: la portable couleur de Atari (seule)



**790<sup>F</sup>**

### Les Nouveautés

Ninja Gaiden (Arcade)	250F
Pacmania (Arcade)	250F
Block Out (Réflexion)	250F
War Birds (Arcade)	250F
Shangai (Réflexion)	250F
Road Blasters (Arcade)	290F
Robo Squash (Arcade)	250F

### ACCESSOIRES LYNX

SACOCH LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTATEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour joueur à plusieurs)	50F
ALIMENTATION SECTEUR	65F

### TOP LYNX

Paperboy (Arcade)	250F
Miss Pac Man (Arcade)	250F
Xenophobe (Arcade)	250F
Rampage (Arcade)	290F
Rygar (Arcade)	290F
Zarlord Mercenary	250F
Blue Lightning (Avion)	250F
Chip Challenge (Arcade)	250F
Electrocop (Arcade)	250F
Gates of Zendocon	250F
Gauntlet (Arcade)	250F
Slime World (Laby.)	250F
Klax (Réflexion)	290F

## La Turbo GT de NEC Un graphisme époustouflant !

**2390<sup>F</sup>  
+ 1 jeu GRATUIT**

**Plus de 60 titres disponibles à  
partir de 299 F**



### Les Nouveautés

Aero Blaster	395F
Chiki Chiki Boy	345F
Cyber Combat	395F
Eternal City	345F
Formation Soccer	395F
Parasol Star	395F
R Type 2	395F
Silent Debakker	345F

### TOP 15 NEC

PC Kid N°2	395F
Jacky Chan	395F
Cadash	395F
Power Eleven	395F
Vigilante	299F
Devil Crash	395F
Saint Dragon	395F
Super Star Soldier	299F
Super Volleyball	345F
Legend of Heroe Tomna	395F
Populous	395F
Final Match Tennis	345F
Splatter House	395F
Adventure Island	345F
March'n Maze	299F





Megaman 275F Castlevania 2 275F



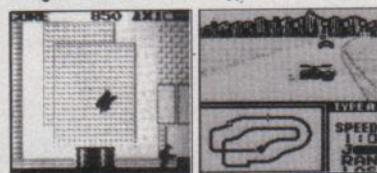
Punisher 275F Choplifter N°2 275F



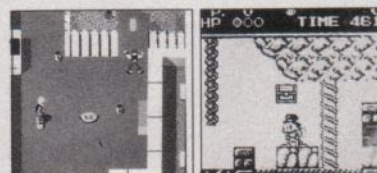
Mickey Dang. 275F Rescue of Princess 275F



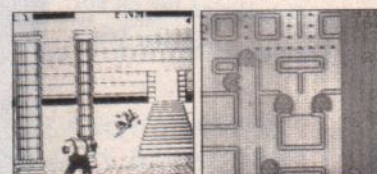
Dragon's Lair 275F R Type 275F



Batman 225F F1 Race 245F



Skate or Die 275F Duck Tales 275F



Northstar Ken 275F Pacman 245F



WWF Super Stars 275F Hunt for Red Oct. 245F



# MICROMANIA



## La Console Gameboy + Super Marioland ou F1 Race (\*)

+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE  
+ Les Ecouteurs Stéréo

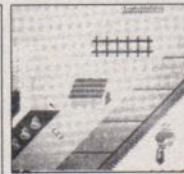


Maru's Mission 245F

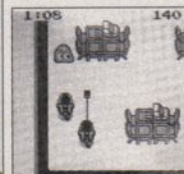


Burger Time de L. 275F

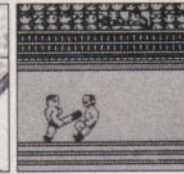
Nouveautés à venir	
Beetle juice (Arcade)	275F
Bugs Bunny 2 (Arcade)	275F
Days of Thunder (Auto)	275F
Dick Tracy (Arcade)	275F
Double Dragon 2 (Arcade)	275F
Elevator Action (Plateforme)	275F
Final Fantasy 2 (Aventure)	295F
Jordan VS Birds (Basketball)	275F
Terminator 2 (Arcade)	275F
The Simpsons (Arcade)	275F
Soccermania (Football)	275F
Who Framed R. Rabbit	275F



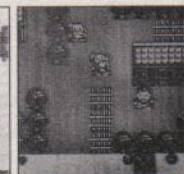
Paperboy 245F



Ghostbuster 2 275F



Pro Wrestler 245F



Rolan's Curse 275F



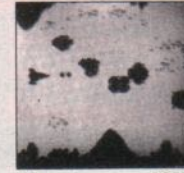
F1 Spirit 275F



World of Hope 275F



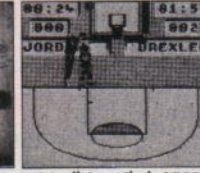
Teenage Mutant 225F



Nemesis 195F



Double Dragon 245F



NBA All Star Chal. 275F



World Cup Soccer 275F



Contra/Oper. C 275F



Gremlins 2 275F



Robocop 275F



Battle Unit Zeoth 275F



Mickey Mouse N°2 275F



Nemesis 2 275F



Navy Seals 275F

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

**3615 MICROMANIA.**  
DESCRIPTION DETAILLEE DE TOUS LES JEUX !!

## La boutique du Game Boy



**LIGHT PLAYER 175F**  
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

**NOUVEAU**



**GAMESLIGHT 119F**  
Eclairer l'écran de votre Game Boy.

**LOUPE 119F**  
Soyez plus près de l'action !!



**NOUVEAU**



**ETUI PLAY & GO 190F**  
Etui de protection en caoutchouc pour votre machine et 4 jeux.

**SMART BOY 119F**  
Etui de protection en plastique rigide



**NOUVEAU**

Game Boy est une marque déposée de Nintendo. Prix valables sauf erreur d'impression. \* Offre valable dans la limite des stocks disponibles



# TRUCS en VRAC

*Salut à tous ! Il paraît que le nombre 13 porte malheur. Eh bien, ce n'est pas le cas de cette fabuleuse rubrique. En effet, c'est encore dix pages d'aides de jeu, de « cheat mode » et de « password » qui vous sont proposées. De quoi réjouir les plus grands comme les plus petits (ceux tant aimés par Crevette). Allez, maintenant place aux trucs.*

On ne peut pas dire qu'il n'ait pas été brillant, ce cher Aristide, euh, Julien BRIAND. En effet, il sait se servir de sa Lynx, la preuve :

## **LYNX**

### **GATES OF ZENDOCON**

Vous voulez des codes... en voici, en voilà :

ZYBX, XRXS, ANEX, NEAT, YARR, EYES, NYXX, ZYRB, SRYX, BARE, STAX, SZZZ, RAZE, TRYX, STYX, YARB, BREX, STAB, BOXX, ZEST, TENT, BROT, STOB, XTNT, BOTZ, SNAX, ZORT, RATT, NEYT, TERA, BYTE, BETA, TRAX, ZEB, ZETA.

**MAXENCE** (fille, garçon, les deux, aucun, on ne sait pas trop) a choisi Super Hang On pour devenir Maître Es Trucs. Voici l'objet de son doctorat.

## **MEGA DRIVE**

### **SUPER HANG ON**

Voici un code pour accéder « directos » à la compagnie des jouets : 2FFOB122F20131FFFRCG9D6A0EFN.

Il y en a qui ont de drôles de nom, voire de surnom, lui, c'est BLEU-4. Demain j'aurai mauve à pois vert-pomme-32. Toujours est-il que voilà son truc sur NEC.

## **NEC**

### **GOMOLA SPEED**

Quelques codes pour ce jeu :

- Niveau 6 : Marron, Blanc, Jaune, Marron, Marron.
- Niveau 7 : Marron, Blanc, Jaune, Blanc, Marron.
- Niveau 8 : Rouge, Marron, Blanc, Vert, Rouge.
- Niveau 9 : Jaune, Blanc, Blanc, Marron, Jaune.
- Niveau 10 : Vert, Jaune, Jaune, Vert, Marron.
- Niveau 11 : Blanc, Blanc, Vert, Marron.
- Niveau 12 : Blanc, Rouge, Blanc, Vert, Jaune.

Vincent LE BRIS ne s'est pas brisé les os sur sa Master System, la preuve, voici les trucs qu'il nous a trouvés.

## **MASTER SYSTEM**

### **GHOSTBUSTERS**

Prenez tout d'abord les initiales AA puis le code : 7527602186, remplacez le 8 par un 0 puis ajoutez n'importe quel chiffre. Si la somme obtenue ne vous convient pas, remplacez le 0 par un autre chiffre jusqu'à ce que la somme vous plaise.

André FAURE a fait très fort. En effet, si le dernier niveau de Ninja Spirit sur NEC vous paraît infranchissable, voilà le moyen de le passer.

## **NEC**

### **NINJA SPIRIT**

Au stage 7, mettez-vous au bord de la falaise et laissez-vous tomber à la verticale. Comptez une seconde et tournez, à fond, à gauche. Ensuite, comptez cinq secondes et redressez sa chute pour passer entre deux ninjas. Puis, tournez, tout de suite, à gauche à environ une largeur du ninja de la falaise et redressez votre position pour rester dans ce « couloir », vous arriverez, enfin, face au boss.



# TRUCS en VRAC

Thomas (to ketchup) GAUDIANO est un pro de Spell Caster, alors il a décidé de nous envoyer un code de derrière les fagots que voilà, que voilà.

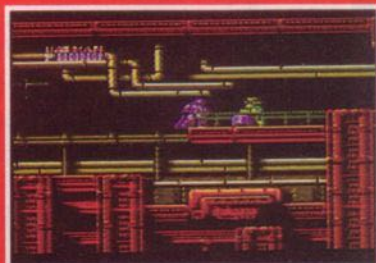
## MASTER SYSTEM SPELL CASTER

Ce code permet d'avoir 999 de magie, afin de tuer le dieu serpent (dernier monstre) : uuumH3sJSzWWmsNMoCSNXd8C. Après avoir fait le code, n'oubliez pas de prendre le collier à Kuma dans la ville d'Izumo, c'est un continue.

Nicolas et Karine DOUCET ont peut-être commencé tout doucement à jouer aux jeux vidéo, mais toujours est-il que, maintenant, ils envoient leurs trucs, eux !

## NES BATMAN

Si vous bloquez au niveau de la cathédrale parce qu'il y a trop d'ennemis, voilà un truc : quand vous en voyez un perché sur un bloc, allez-vous en plus bas et remontez. Faites cette opération, jusqu'à ce que l'ennemi disparaisse, et vous aurez le privilège de rencontrer Fireburg.



Il doit nager en eau claire, comme son illustre homonyme, pour s'en sortir aussi bien sur sa NES. Bon, voilà le truc de Fabrice CARRON.

## NES XEVIOUS

Peu de temps après que vous ayez atteint la première série de murs tournoyants, vous trouverez un lac. Lancez une bombe dedans, un « S » vous rapportera une vie.

L'expression « avoir été grand clerc » signifie être clairvoyant. Je peux dire que Lucien-Laurent CLERCQ l'a été, vu la quantité des trucs qu'il a envoyés pour sa NEC.

## NEC TALES OF THE MONSTER PATH

Si vous laissez les boutons enfoncés dans l'ordre suivant, vous aurez un éclat de rire garanti : Select, Run, 1 et 2 puis écrivez Speed-Up et ensuite faites, Reset puis Run.

## NEC DRAGON SPIRIT

Pour avoir le test « son », faites la séquence suivante, pendant la page de présentation : Gauche, Droite, Bas, Haut, pressez Select, puis Gauche.

## NEC DUNGEON EXPLORER

Pour avoir un personnage hyper-balèze : entrez, soit le code HNPAG INHFM, soit le code DANGE ONEKA.

## NEC PC KID

Au tout début du jeu, allez à l'extrême gauche de l'écran et sautez la tête la première sur le sol. Prenez la fleur, c'est une vie gratuite.



# TRUCS en VRAC

Cela faisait longtemps qu'il ne nous avait pas envoyé de trucs, ce cher Yves CAPET. Et vu ce qu'il nous a expédié, on peut dire que c'est le début d'une dynastie.

## NES SUPER MARIO BROS

Dans le monde 1-2, sur le tuyau du bout, détruisez les deux premières briques, sautez à travers le mur et prenez le deuxième pot. C'est une Warp Zone pour le monde 5-1.

## NES

### ZELDA

Dans la deuxième quête, la bague bleue se trouve en haut à droite, il faut passer à travers les rochers de la case en dessous.

## NES

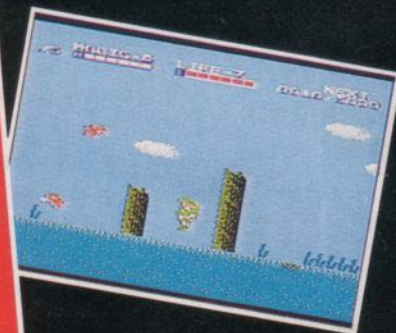
### ZELDA II : THE ADVENTURE OF LINK

Pour vaincre le gardien de la salle du triforce, il faut utiliser le pouvoir de « thunder », ça lui enlève son masque ; ensuite il faut sauter pour le frapper, il change de couleur passant au bleu.

## NES

### CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST

Parlez au passeur de la rivière morte avec le coeur de Dracula : il vous emmènera dans un autre monde avec un palais, et au bout, un diamant. Devant certains lacs, il suffit de s'accroupir avec le cristal rouge pour faire apparaître un passage secret. Dans certains cimetières, vous pourrez trouver des marchands, en déposant de l'ail à divers endroits. De cette manière, vous trouverez le poignard en argent et le sac en soie. Il y a, aussi, des palais, où vous pouvez passer à travers les murs sans les détruire. Par ailleurs, le fouet et la flamme se trouvent à gauche du palais de Bodley. C'est un marchand qui vous le donne si vous avez un « morning star ».



## Stéphane RAVETTIER

aime-t-il les choux-raves ? Grande question à laquelle je ne saurais répondre. Tout ce que je sais, c'est qu'il aime la NES.

## NES

### TRACK AND FIELD II

En nage libre, au moment du départ, appuyez sur le bouton A pour plonger et restez sous l'eau, le plus longtemps possible, c'est-à-dire tant que votre niveau d'oxygène vous le permet. Ensuite, appuyez sur les boutons A et B jusqu'à la fin de la

longueur et recommencez l'astuce du début. Vous gagnerez l'épreuve de natation sans problème.

## NES

### ZELDA

Pour parvenir au niveau cinq, vous devez vous rendre dans les collines perdues. Il vous suffit, alors, de monter d'un écran quatre fois de suite.



Stéphane MANTAS ne nous a pas menti, voici sa « tonne » de trucs qu'il nous a envoyés.

## NES

### RAD RACER

Appuyez sur A et Start pour avoir accès à l'option « continue ».

## NES

### BLADES OF STEEL

Quand vous êtes en championnat, appuyez sur Bas et le plus vite possible sur B, alors vous aurez automatiquement le puck.

Olivier RIVEREAU est resté rivé sur Shinobi, il nous confie ses premières impressions, euh, ses premiers trucs, bien sûr.

## MASTER SYSTEM SHINOBI

Voici comment affronter les différents chefs :

Ken Oh : sautez sur le mur de derrière lorsque les flammes apparaissent, puis accroupissez-vous ou marchez sous elles, enfin sautez et tirez dans les yeux.

Black Turtle : sautez et faire feu puis ressauter et refaites feu, etc.

Mandrenara : Montez jusqu'aux gardes du corps horizontaux. Pressez les deux boutons en même temps très rapidement, puis débarrassez-vous du méchant.

Lobster : foncez-lui dedans en utilisant le sabre. Puis sautez et tirez-lui dessus, etc.

Ninja Maléfique : lorsqu'il saute, donnez-lui des coups de pied et continuez de lui sauter dessus, lorsqu'il sera dans un coin, donnez lui un coup de pied, des coups de poing ou tirez-lui dessus sans vous arrêter.



# TRUCS en VRAC

Encore un, dont je ne sais pas différencier le nom du prénom, alors, exceptionnellement, il aura deux noms (ou deux prénoms). Il s'appelle **HENRY RENAUD**, et il nous a envoyé des trucs pour sa NES.

## NES SUPER MARIO BROS II

Voici les meilleurs personnages à utiliser suivant les mondes :

Mondes 1-1, 2-1, 2-2, 3-1, 4-3, 5-3, et 6-2 : Toad.

Mondes 1-2, 3-2, 3-3, 6-1 et 6-3 : Mario.

Mondes 1-3, 4-1, 4-2, 7-1 et 7-2 : Princesse

Mondes 2-3, 5-1 et 5-2 : Luigi.

Il nous a complètement scié par son truc sur NES, **David TESSIER**. Alors le voili, le voilà.

## NES GRADIUS

Les Warp Zone sont au niveau 1, il faut que le quatrième chiffre du score soit égal à 4 et détruire tous les vaisseaux qui sortent des forteresses. Au niveau 3, il faut abattre seulement dix têtes ennemies.

Quand vous monter une tente de camping, il vous faut quatre piquets de tente. Je vous dis ça parce que **Sébastien CARPIQUET** (de tente) est un spécialiste en la matière. C'est aussi, un vrai pro de la NES, d'où sa place, dans cette rubrique.

## NES CASTLEVANIA

Dans la 2<sup>e</sup> zone du niveau 2, montez sur la première marche après la statue de chevalier et restez-y trois secondes sans bouger. Un trésor apparaîtra, alors, devant vous.

Avec un nom pareil **Jérôme CARETTE** se doit d'être un joyeux drille. Enfin du moment qu'il est un joyeux et talentueux truqueur, c'est le principal.

**Mathias KREMER** nous a écrémé tous ses jeux pour nous filer son truc sur Track and Field.

## NES TRACK AND FIELD

Pour la 3<sup>e</sup> journée du championnat du monde, entrez le code suivant : 5L1+Q3ZD (coeur).

## MASTER SYSTEM

### ALEX KIDD IV IN SHINOBI WORLD

Au tableau 3-2, au début sautez sur la passerelle à droite puis sautez en haut à gauche. Vous serez, alors, sur un autre étage où vous pourrez passer la presque totalité du tableau et où vous gagnerez deux coffres. Ensuite à la liane, transformez-vous en boule de feu et allez vers la droite, vous aurez accès à une autre pièce, où se trouve un coffre.

Il se surnomme **JAPO**, ça veut dire J'Adore Player One, c'est sympa mais pour trouver un jeu de mot, c'est pas le pied. Enfin, vous la connaissez sûrement, celle du petit chien qui nous jappe au nez.

## MASTER SYSTEM PSYCHO FOX

Au round 1-2, il y a un passage bloqué par des pierres. Il faut les casser avec l'hyppo et se changer en tigre. Ensuite, il faut aller jusqu'au deux œufs et sauter sans avancer, lancé trois fois, l'oiseau fera apparaître un trou dans le ciel. Une fois dans le trou, il faut se rendre toujours en haut à droite pour se retrouver au round 6-1, de même pour aller au 6-2 et au 7-1.

Voici trois steacks, euh, trois trucs bien saignants que **Christophe SEIGNANT** nous a concocté sur Super Mario Bros 2. Bon appétit.

## NES SUPER MARIO BROS II

Dans le monde 1-1, quand vous arrivez dans le souterrain, grimpez à la liane puis allez à droite et prenez votre élan, accélérez et sautez de l'autre côté de la falaise. Ensuite, détruisez le muret vous atteindrez le monstre de fin de niveau. Au monde 1-2, entrez dans la première jarre que vous verrez, tirez, le légume vous vaudra une vie supplémentaire. Au niveau 3-1, entrez dans la première porte que vous voyez et laissez-vous tomber dans le trou. Entrez, alors, dans la porte au fond, vous pourrez y

**Christophe CUSSAC** est un spécialiste des jeux de labyrinthe. Normal il détecte à l'avance les culs-de-sac...

## NES SUPER MARIO BROS II

Pour passer du monde 5-2 au monde 7-1, il faut prendre Luigi. Arrivé en haut de l'échelle, il y a un plafond, où se trouvent une potion et une cruche, prenez la potion et mettez-la sur la cruche. Après être descendu dans la cruche vous atteindrez le niveau 7-1.



# TRUCS en VRAC

Mario Junior n'a pas donné son nom, mais je ne lui en veux pas du tout. En effet, vu la qualité de la lettre qu'il m'a envoyée, je peux tout lui pardonner. Je ne dis qu'une chose : chapeau le p'tit Suisse (car c'est un Suisse), il faudrait que les p'tits Français me fassent, également, des lettres aussi claires et belles que la tienne.

## NES

### SOLOMON'S KEY

Avec votre premier homme, lorsque vous atteindrez le 17<sup>e</sup> niveau et toucherez l'incassable bloc gris à l'extrême droite 11 fois de suite, Dana sera transformée en bon vieux Mighty Bomb Jack. Aussi, tous les personnages à l'écran se changeront en fées-bonus.

## NES

### ZELDA II : THE ADVENTURE OF LINK

A Midoro, dans le château n°2 (the Swamp Palace), frappez les statues de pierre au dehors. Vous pourriez être assez chanceux et obtenir une potion magique rouge. Et dans le château n°4 (the Palace of Maze Island), n'essayez pas de battre Doomknocker avec juste votre bouclier. Vous aurez besoin du Reflect Magic. De même pour Carock.

## NES

### BATMAN

Lorsque dans le jeu vous rencontrez des « Drop Claw », vous savez ces machines du plafond qui m'envoient des pinces mouvantes, agenouillez-vous à sa gauche ou à sa droite et « punchez » tout ce qui tombe. Au bout de trois, relevez-vous, prenez les bonus et recommencez le procédé vingt fois s'il le faut. Vous pourrez ainsi, rattraper les vies perdues et faire le plein d'armes. Par ailleurs, dans la salle d'alarme (4-4), il y a trois plates-formes (une grande et deux petites). Allez très vite sur la centrale et agenouillez-vous vers la gauche et « punchez » à plusieurs reprises, lorsqu'un des deux carrés arrive. A vous, la victoire !

## NES

### DOUBLE DRAGON

Pour battre les deux « Abobos » qui sortent du mur dans la mission 3, utilisez des coups de pied en vol.

## NES

### DUCK TALES

Tous les murs ne sont pas solides, vous pouvez passer à travers, certains en Transylvanie. Dans ce même niveau, si vous donnez un coup de canne dans les armures vous pouvez trouver des gâteaux ou, si vous avez moins de chance, c'est le casque qui vous tombe dessus (un écart sur le côté permet de l'éviter). En Amazonie, vous rencontrez au début une statue (après être descendu par la vigne). Bougez la plate-forme de manière à ce qu'elle soit à côté de la statue et sautez de façon à accéder aux deux chambres cachées. Après avoir quitté le souterrain, vous serez bientôt harcelé par l'abeille. A ce moment-là, allez à droite lorsque la plate-forme de lancement arrive, l'abeille vous laissera, alors, seul. Traversez, ensuite, le pont cassé, grimpez vite la vigne, allez vers la droite et après être passé dans un passage étroit, découvrez un coffre au trésor, en utilisant le Pogo. Retirez le coffre, il y a dessous un passage secret vous emmenant à la fin du niveau.



## NES

### FAXANADU

Un conseil, abstenez-vous des leçons de magie et de judo. Elles n'en valent pas la peine, vous découvrirez, bientôt par vous-mêmes, comment les maîtriser.

## NES

### STEALTH A.T.F.

Lorsque l'indicateur « Locked On » scintille, et que vous tirez, essayez de garder l'avion ennemi à l'écran. Si vous le faites, votre missile thermique l'éliminera. Si vous le laissez quitter

votre champ de vision, le missile filera sans l'endommager.  
(NB Wonder : vous avez vu, en plus, ses trucs sont dignes de la qualité de sa lettre.)



# TRUCS en VRAC

En voilà un qui a du avoir son BAC jeu avec mention. D'ailleurs, Gilles LE BACHELIER nous envoie ses trucs.

**NES**

## MEGAMAN

Une fois arrivé à un robot de fin de niveau, sélectionnez une arme et dès que le rayon de celle-ci touche le monstre, appuyez sans arrêt sur Select. Il suffira d'un ou deux tirs pour le détruire.

**NES**

## SOLOMON'S KEY

A certains endroits, si vous créez un bloc pour le détruire, vous ferez apparaître ensuite des objets. Ainsi, vous pouvez trouver des ailes d'or qui font sauter un signe dans les salles 7, 15, 23, 31 et 39. Dans les salles 4, 8, 12, 16, 20, 24, 28, 32, 36, 40, 44 et 48 vous pouvez trouver des signes du zodiaque qui font apparaître des salles secrètes. Les étoiles de David, elles, peuvent être trouvées dans les salles 9, 13, 17, 19, 21, 29, 46 et 47. Par ailleurs, pour récupérer les deux pages et avoir la princesse Likita, il faut avoir les signes du lion, du verseau et des poissons, ainsi que les huit étoiles de David. Dans la pièce n°50, il faut aller à droite, monter, taper avec la baguette dans le miroir et détruire une pierre grise à gauche du miroir. Il ne vous restera plus, qu'à taper dans la « Solomon's Key ». Certaines pièces contiennent des bijoux en forme de losanges, si vous tapez dans les bleus, vous pouvez avoir une boule de feu, des pièces d'or ou une boule de cristal rouge. Les jaunes, elles, rapportent une super boule de feu, un parchemin ou une cloche.

Tu sais Arnaud LAMARCHE à pieds c'est cool, mais rien ne vaut les ballades à moto, c'est nettement moins fatigant. Bon, tout ça pour dire que tu as des trucs sur NES.

**NES**

## ZELDA

Voici où se trouvent les six premiers niveaux de la seconde quête de ce mirifique jeu. Le niveau 1 se trouve à la même place que dans la première quête. Pour atteindre le niveau 2, il faut remonter d'un écran par rapport au début, puis aller trois écrans vers la droite, et enfin, trois vers le haut, pousser une statue et vous y voilà. Le niveau 3 se trouve à l'endroit du niveau 2 de la première quête. Avec votre sifflet vous faites apparaître les marches qui mènent au niveau. Vous accéderez au niveau 4, si vous avez le bouclier magique. Puis allez aux collines perdues. Si vous avez le radeau et que vous allez au niveau 4 de la première quête vous irez tout droit au cinquième. Enfin le niveau 6 est atteignable par le cimetière, en bas à droite, et en donnant un coup de sifflet. Par ailleurs, si vous allez à Spectacle Rock, puis le plus loin vers la droite et que vous poussez l'une des pierres vous découvrirez : l'épée magique. De même, si vous allez où se trouvait le bracelet dans la première quête, si vous montez tout droit et que vous vous dirigez aussi loin que vous pourrez vers la gauche, vous verrez une échelle. Grimpez-y, allez vers la gauche, descendez l'échelle et poussez une statue, vous aurez alors la lettre en votre possession.

Devant la beauté de l'automne Cedric ROUX nous donne la couleur, et ce, sur sa NES.

**NES**

## ZELDA II

Emplacement des conteneurs de cœurs :

Le premier se trouve au sud de Papara Palace dans une clairière au bord de la mer (ah ! Sea, sex and sun). Le deuxième est situé au sud-est du bloc sous la ville de Rauru, dans une caverne bloqué par un rocher. Le troisième est placé au nord du 5<sup>e</sup> palais, allez à l'ouest en partant de l'île puis mettez le cap sur le nord et enfin vers l'est. Enfin, le dernier se trouve sur la cité, à l'est de Three Eyed Rock.

Emplacement des conteneurs de Magie :

Le premier est au sud de North-Palace. Le deuxième se trouve à côté de la grotte où il y a le marteau. Cassez le rocher et vous tomberez dans un gouffre. Le troisième, lui, est caché à l'ouest de Maze Island, tandis que le dernier se trouve à New Kasuto.

Emplacements des vies :

Vous trouverez une vie au sud de la bridge, une autre au nord du Swamp of Saria, une troisième dans le cimetière (Graveyard), une quatrième au nord de Kuruso et dans les palais n°6 et n°7.



# TRUCS en VRAC

Sylvain BASTE s'est « bastu » contre plein de monstres sur sa NES, et il en est souvent sorti vainqueur. Ses trucs en exclusivité :

**NES**

## COBRA TRIANGLE

Voici les méthodes pour vaincre les monstres : pour le premier dragon, visez le cou avec le triple tir et les missiles à têtes chercheuses. Pour le crabe la technique est identique. Le calmar est détruit en lui tirant à la face. Quant au deuxième dragon, si vous n'avez pas une force en réserve, vous êtes cuits. Mais si vous en avez une, activez-la. Quand vous voyez le dragon, visez le cou en mettant toute la gomme.



**NES**

## WIZARDS AND WARRIORS

Quand vous vous retrouvez devant le sorcier, la meilleure arme pour lui faire sa fête est la baguette magique. La technique est identique pour le squelette.

Aurélien (vaut mieux l'auras) BAUDINAT a raison pour laquelle il envoie ses trucs.

## MASTER SYSTEM PHANTASY STAR

Voici l'ordre dans lequel (private joke : Crevette de scabreux) vos amis NOAH (???)

## MASTER SYSTEM YS

Pour vaincre facilement tout, d'abord, revêtir l'armure et le toucher seulement aux bords du damier. De cette façon, apparaître moins de trucs.

Eh, peuchère ! C'est Nicolas le Marseillais qui n'a pas voulu donner son nom. Mais ce n'est pas grave, car le voilà au « Panthéon » (est décédé) des truqueurs en tout genre.

## MASTER SYSTEM BLACK BELT

Arrivé à la fin, appuyez sur les deux boutons rapidement, tout en faisant tourner le paddle dans toutes les directions. Vous ne vous battez, alors, que contre les chefs.

Erwan LE GUIFFANT (toi bien la poire) doit être un joyeux drille. Le principal est qu'il ait plein de trucs pour sa Master System.

## MASTER SYSTEM SECRET COMMAND

Au 3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> tableaux, vous pouvez continuer le jeu (en sélectionnant le mode 2 joueurs). Déplacez, simplement, la manette de gauche à droite, tout en pressant les deux boutons lorsque votre partie se termine.

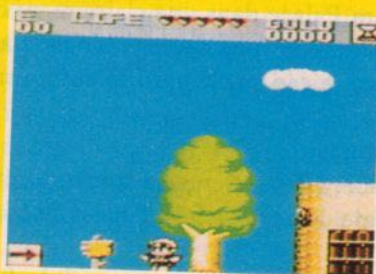


Olivier LEULIETTE aime les paupiettes. C'est pas drôle, mais ça rime. Ça peut paraître fou mais c'est pour la frime. En attendant, voyons les trucs et savourons-en le suc.

## MASTER SYSTEM

### WONDER BOY II IN MONSTER LAND

Au round 4, un ressort vous propulse au-dessus d'une petite île. Au lieu de vous laisser tomber dans l'eau, à gauche de l'île, allez directement au chef de niveau, tuez-le, puis, revenez sur vos pas pour, cette fois-ci, aller dans l'eau. En repassant devant la porte vous remarquerez qu'elle n'est plus barricadée. Toquez et retuez le monstre. Celui-ci vous redonnera de l'argent et, au lieu de la clef que vous possédez déjà, un gros cœur qui remontera votre niveau de vie au maximum.



J'espère que Yann JEHANNEUF joue aussi aux anciens jeux, sinon il risque de perdre une partie du plaisir que lui procure sa console.

## MASTER SYSTEM THE NINJA

Au quatrième passage pour trouver le rouleau vert, il faut décocher plusieurs étoiles de ninja (ou shuriken) sur la statue du lion blanc de gauche. Cette opération ne peut se dérouler qu'une seule fois par partie.



# TRUCS en VRAC

Il n'est pas si fou que ça Guillaume GETE. La preuve, c'est déjà la deuxième fois que ses trucs passent dans cette géantissime rubrique.

**NES**

## **SUPER MARIO BROS**

Vous voulez des vies pour ce giga jeu, en veux-tu, en voilà.

Niveau 1-1 : elle se trouve entre le 4<sup>e</sup> pot de fleurs et le premier gouffre que vous rencontrerez. Sautez, pour la faire apparaître.

Niveau 1-2 : rendez-vous devant le premier gouffre. Sautez sur la plate-forme, tout en haut. Mettez-vous tout à droite de la plate-forme et sautez. Cassez, alors, la brique que vous verrez juste après, puis descendez. Et le champignon vous tombera, alors, dessus.

Niveau 2-1 : avancez jusqu'à voir deux guerriers Koopa verts. Entre les deux murs, où ils se baladent, sautez pour faire apparaître une brique. Montez dessus puis tapez. Le champignon apparaîtra, alors.

Niveau 3-1 : allez sur le pont, puis sautez en l'air un peu avant le trou.

Niveau 4-1 : après le second gouffre, avancez de trois cases sur la plate-forme. Sautez et la vie sera à vous.

Niveau 5-1 : avancez jusqu'à avoir passer deux tortues volantes. Sautez sur le muret qui suit, puis avancez en tombant, en faisant apparaître la vie.

Niveau 8-2 : une fois sur le tremplin, sautez puis tapez dans la brique au-dessus.

**NES**

## **RYGAR**

Avant de tuer le monstre « Eruga » à la fin de la forêt, entraînez-vous bien. Ensuite, dès que vous arrivez au monstre, précipitez-vous sur lui en utilisant votre pouvoir « Assaut et Attaque », il explosera. Par ailleurs, pour aller au palais de Dorago, se rendre sur l'île de Sagila, et aller à l'opposé de la tanière de cette dernière. Utilisez alors l'arbalète en vous mettant derrière le tronc d'arbre et en appuyant sur B.

**NES**

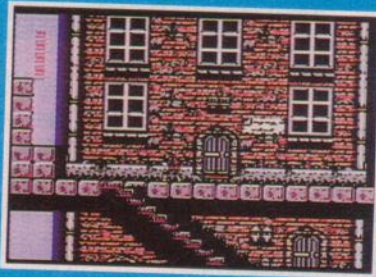
## **ZELDA II**

Pour trouver le marteau, allez à Sariatown. Entrez dans la grotte comme pour aller à Death Mountain. Prenez, alors, les grottes se situant à l'est, où bien celles du sud, si c'est impossible. Dans les cavernes ne prenez pas les ascenseurs. En sortant du labyrinthe de grottes, allez vers celles situées près d'un rocher, vous y trouverez le marteau (attention, il vous faudra pas mal d'énergie et la totalité de vos vies pour battre tous les ennemis de l'ensemble des grottes).

**NES**

## **CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST**

Le couteau d'argent se trouve à l'entrée du cimetière le plus à l'est. Il suffit d'y poser un morceau d'ail. De même si vous posez un morceau d'ail à l'emplacement le plus à l'ouest du cimetière le plus à l'ouest, vous aurez le sac en soie. Par ailleurs, pour récupérer le diamant (la meilleure arme contre Dracula), il vous faudra aller voir la vieille femme à l'ouest du 3<sup>e</sup> palais.



Gabriel FERRIOL habite St-Léger-Du-Bourg-Denis (c'est ben vrai, ça !), et de ce coin riche en truqueurs, il nous envoie ses trucs.

## **MASTER SYSTEM**

### **KENSEIDEN**

Au premier château : pour une potion, montez sur la tête de bouddha et poussez le paddle vers le haut. Au second château même chose pour un passage secret.



# TRUCS en VRAC

Tiens, en v'là un qu'a un nom à coucher dehors avec un billet de logement. Il s'appelle NNREIZARNOCOAY et ne le dites pas mais j'crois qu'c'est pas son vrai nom, comme son pseudo, Casque Noir, qui indique qu'il est brun avec de nombreux cheveux longs. Ce qui est vrai, en revanche, c'est qu'il a une Master System et des trucs à vous faire partager.

## MASTER SYSTEM ENDURO RACER

Lorsque vous êtes prêt à atterrir, cliquer rapidement et longtemps sur le bouton d'accélération. Votre atterrissage sera plus long et plus ralenti (plus efficace aussi, lorsque vous avez pris l'option « Engine »).

## MASTER SYSTEM SECRET COMMAND

A un seul joueur, lorsque vous tuez plusieurs hommes en même temps. Au bout d'un certain temps, vous aurez des « L » et des « S » ainsi que des « ? ». Au bout de 2 « ? » vous gagnez une vie gratuite.

## MASTER SYSTEM BATTLE OUT RUN

Voici dans quel ordre il faut acheter les pièces du moteur pour arriver à la fin du jeu.

Body : acheter le 1 A à 3 000 puis le 2 B à 8 000 et enfin le 3 C à 18 000.

Tire : d'abord, le 2 A à 1 000, puis le 5 B à 3 000 et le 11 C à 8 000.

Engine : le 3 A à 2 000, le 4 B à 5 000 et le 10 C à 12 000.

Chassis : 7 A à 2 000, 8 B à 5 000, 12 C à 12 000.

Nitro : 13 A à 1 000, 2 000, etc.

## MASTER SYSTEM AMERICAN PRO FOOTBALL

Voici quatre codes :

1 - 3CFFDMKMFRFFQFU6FWM7FA2FF,

2 - 4RFFD4MMFIFLSWSEFJK7FARJFF,

3 - AZFF6FFFFFFF22FMNFFX7FFFWFF,

4 - NFFF63RFWFFH3FNKFWQ7FFF2FF.

A défaut de ne pas vouloir nous la donner, peut-être que Julien GEVAENT (d'ouest) voudra nous la vendre, sa Master System. Mais je doute, je doute...

## MASTER SYSTEM WONDERBOY

Arrivé dans les mondes magiques que l'on obtient en prenant un objet (exemple : sac, lunettes de soleil, etc.), il faut prendre le deuxième cœur. Vous irez, alors, à la pancarte n°4 du niveau.

## MASTER SYSTEM GOLDEN AXE

Le meilleur pouvoir que l'on puisse prendre est celui du dieu du feu. De plus, arrivée à « Titan le Sanguinaire », il faut balancer le pouvoir puis le toucher deux fois grâce à un tourniquet de l'épée (?) et vous en aurez fini avec cette infâme créature.

Gaël (d'avion) ARNOU a pris son envol pour nous apporter ses trucs en vrac... que je transmets avec le plus grand plaisir.

## MASTER SYSTEM DOUBLE DRAGON

Dans la mission n°3, avant le pont de la montagne, mettez-vous à deux centimètres du précipice et attendez les ennemis de pieds (euh, de main) fermes, tapez des poings, et ils tomberont dans le ravin.



Fredéric LECLERC a été très clairvoyant sur sa Master System. C'est pour cela qu'il voit ses trucs publiés.

## MASTER SYSTEM WONDER BOY III

Quand vous êtes en homme-faucon, montez dans la tour du village et sautez sur la passerelle. Placez-vous au-dessous de la flèche rouge et mettez la manette vers le haut, cela vous mène directement au dernier dragon.



# TRUCS en VRAC

On ne peut vraiment pas dire : « Bof, pas terrible », en lisant la lettre de Stan BOFFY. En effet, ce n'est pas moins de cinq pages de trucs que Stan (Laurel ?) nous a envoyées.

## MASTER SYSTEM

### ACTION FIGHTER

Au début, au lieu de marquer votre nom, inscrivez l'un ou l'autre de ces deux codes, DOKI PEN ou SPECIAL. Et vous aurez la surprise de commencer le jeu dans de meilleures conditions.

## MASTER SYSTEM

### ALEX KIDD II IN HIGH TECH WORLD

Poussez la manette vers le haut et appuyez une dizaine de fois sur le bouton 2, vous aurez 3 vies en plus, mais il faut un minimum de 400 \$. Vous pouvez le faire autant de fois que vous le voulez.

## MASTER SYSTEM

### BLACK BELT

Voici comment vaincre tous les chefs :

Chef n°1 : Ryu. Il faut d'abord se baisser et donner des coups de pied, puis lorsqu'il commence lui aussi à donner des coups de pied, écarter-vous, sautez pour atterrir devant lui et donnez-lui des coups de poing, etc.

Chef n°2 : Hawk. Il faut éviter ses étoiles de lancé. Ensuite, coincez-le contre le mur et mettez-lui des coups de pied.

Chef n°3 : Honta. Il ne faut pas bouger. Puis, lorsqu'il fonce sur vous, sautez et retournez-vous, donnez un coup de pied, coincez-le contre le mur et donnez des coups de poing.

Chef n°4 : Oni. S'adosser au mur et ne donner que des coups de poing, votre énergie baissera, mais vous aurez le dernier mot.

Chef n°5 : Rita. Il faut lui taper dans la tête, puis à la poitrine, à la ceinture, et enfin, dans les pieds. Recommencez et pour l'achever, sautez-lui dessus en lui donnant un coup de pied.

Chef n°6 : Wang. Il n'y a pas de tactique. Faites des sauts chassés et soyez veinards.



## MASTER SYSTEM

### CHOPLIFTER

Tirez plusieurs fois sur la première base de fusées ennemies et peu après, Superman (!) apparaîtra, du coup, les prisonniers s'enfuiront deux fois plus vite. Au deuxième niveau, volez derrière le vaisseau de guerre, tirez. Et voilà les dents de la mer (!!). Enfin pour échapper aux éruptions volcaniques du 3<sup>e</sup> niveau, entrez dans la grotte derrière-vous et ressortez. Les blocs de lave ne pourront plus rien vous faire.

## MASTER SYSTEM

### FANTASY ZONE

Quelques conseils. Achetez toutes les pièces du moteur, ainsi vos armes ne s'épuiseront pas.

## MASTER SYSTEM

### GOLVELLIUS

Pour tuer WARUZO, mettez-vous à la jointure de la 3<sup>e</sup> et de la 4<sup>e</sup> dalle de sa salle et ne bougez plus. Il viendra tout seul s'empaler sur l'épée, il ne vous restera plus qu'à regarder le générique de fin.



Ouf ! C'est tout, pour cette fois. Comment (?) ! J'ai oublié quelque chose ? Oh, c'est vrai ! Il y a encore Crevette à la rescousse. Cher crustacé, c'est à toi.

## PUNCH OUT

Encore un code pour PUNCH OUT sur NINTENDO : 800 422 2602; à la sonnerie de PHONE, DEBRAY freddy

Voilà, nous en avons ,enfin, fini. Quoi vous en voulez encore ? Ben, il faudra attendre le mois prochain, maintenant. Allez, salut ! Et bon jeu

Rubrique réalisée par Wonder Vette et Crefra. Euh, par Crevette et Wonder Fra.

Pour nous écrire : Wonder Fra « Trucs en Vrac », 31,rue Ernest-Renan, 92130 - ISSY-LES-MOULINEAUX.





# THE BATTLE OF OLYMPUS ★

**Une aventure en pleine Grèce antique avec une pléiade de monstres mythologiques, ça peut être intéressant. Surtout si les dieux de L'Olympe sont de votre côté...**

Orphée, s'tu veux, c'est un mec, s'tu veux, qui n'hésitait pas à s'impliquer pour une cause lorsqu'elle en valait la peine. Ben ouais, même à l'époque y'avait de grandes causes à défendre : «Des cabillauds à moins de 5 sesterces (comment ça, pas frais mon poisson ?), la reprise à au moins 50 % de sa valeur de tout esclave ayant servi moins de trois printemps consécutifs

par n'importe quel grossiste, et surtout, l'accès aux thermes les dimanches et jours de fête à toute personne munie de sa carte Olympus, (avec la carte Olympus, je me débarrasse facilement de mes puces !). Bref, Orphée militait pour tout ce qui était censé rendre la vie plus agréable aux citoyens et citoyennes grecs. Mais tout ça n'a aucun rapport avec le jeu.

## L'ILLUSTRE ORPHEE

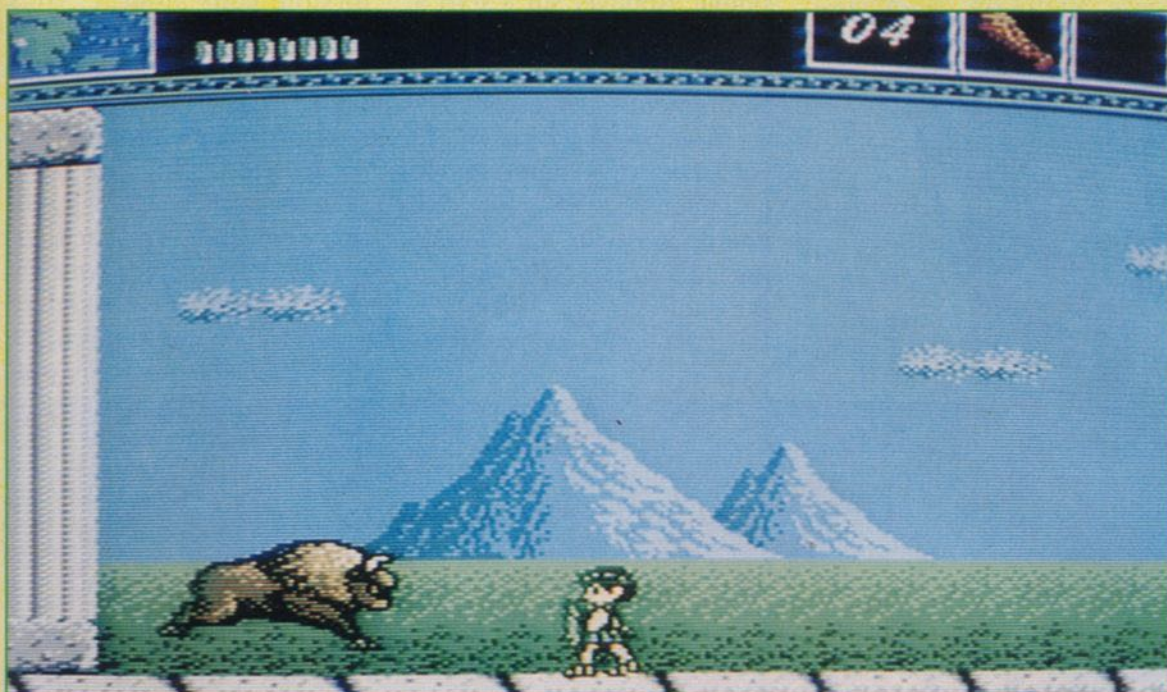
En fait, si Orphée est illustre, c'est parce que Ophée c'est vous (un peu d'autosatisfaction n'a jamais fait de mal à personne). Et en tant que héros votre rôle est de récupérer votre dulcinée qui se trouve au royaume d'Hadès, le dieu psychopompe. Cette pauvre fille ayant trouvé le moyen de se faire mordre par un serpent venimeux (en plus) immédiatement après vos noces. A force de marcher pieds nus, ça devait bien finir par lui arriver. Pourtant on fabrique d'excellentes sandalettes en peau de chèvre véritable, mais non, elle n'en a fait qu'à sa tête (qu'elle avait fort jolie d'ailleurs...). Bref...

## HEUREUSEMENT IL Y A APHRO

Eh oui, heureusement. Aphrodite vous a pris en pitié et vous a suggéré de partir à la recherche de trois nymphes, chacune détentrices d'un fragment d'amour (oh, que c'est beau !). Seule la reconstitution de ce « triptyque » vous permettra de recoller les morceaux de votre cœur brisé. Pour cela, l'aide des dieux de l'Olympe ne sera pas de trop. Evidemment, vous ne pourrez pas compter sur Hadès, sauf pour vous mettre des bâtons dans les roues. Ainsi, dans





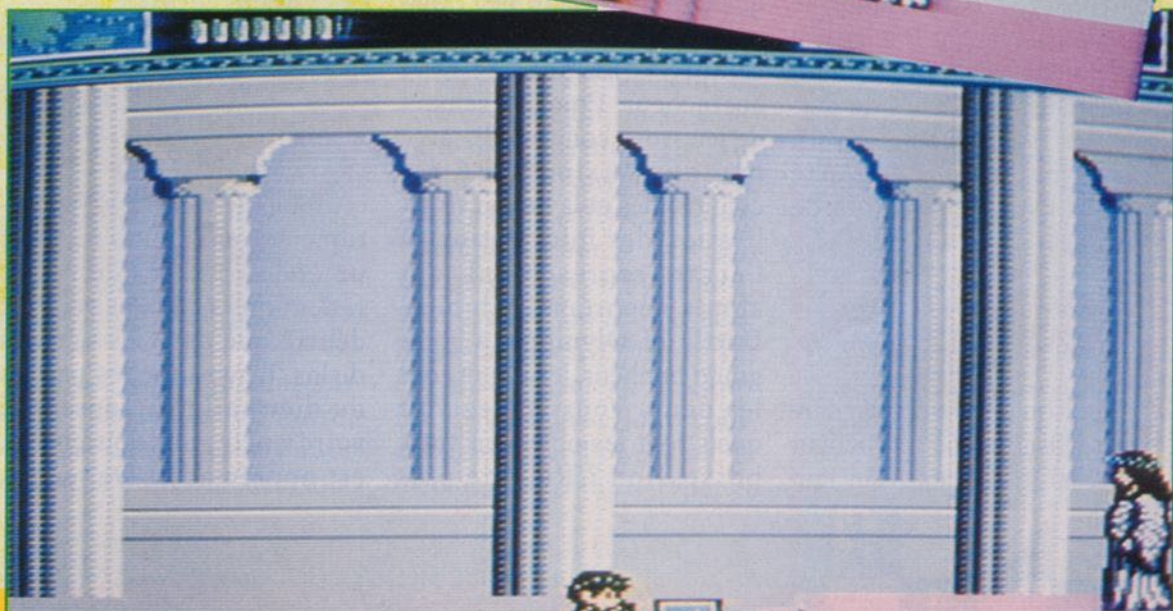
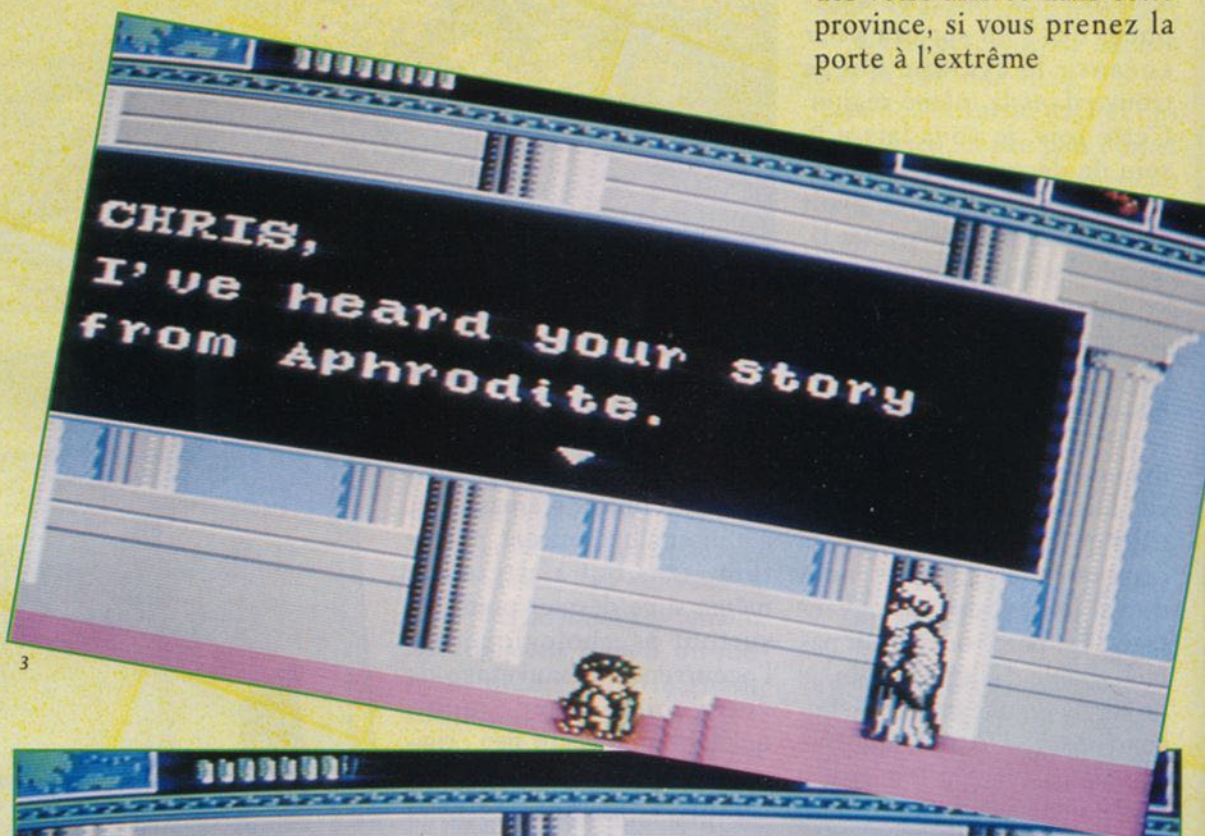


un horrible vampire mi-femme mi-serpent. Ce n'est qu'après avoir occis le sus-nommé suceur de sang et rendu l'enfant à sa mère que celle-ci vous remettra le bâton tant convoité. Mais celui-ci possède un pouvoir (celui de lancer du feu) qui ne peut être utilisé que si **Orphée** va voir **Prométhée**, un vieillard enfermé quelque part en Argolis et gardé par un lion féroce. Plus tard, dans la province du Péloponnèse, il se retrouve dans une forêt labyrinthique où l'attendent deux adversaires redoutables. Pour vous aider à vous y retrouver, sachez que dès votre arrivée dans cette province, si vous prenez la porte à l'extrême

chacune des huit villes que vous allez devoir visiter se trouve un temple dédié à une divinité différente. Allez d'abord voir **Zeus** à Arcadia, cela vous permettra d'être reconnu des autres dieux qui vous offriront alors chacun un objet indispensable pour mener à bien votre aventure. Par exemple, **Athéna**, dont le temple siège en Attique, vous offrira un bouclier dont l'utilité paraît évidente. Une précision toutefois : **Hermès**, le messager des dieux censé résider à Argolis, ne se trouvera pas dans son temple; il aura été appelé par Zeus. Vous devrez donc retourner dans le temple de ce dernier.

### A L'UNANIMITE, JE CONTINUE

Notre héros se rend donc dans les temples divins lorsqu'il le faut et doit également, dans un premier temps, se procurer le **bâton de Fennel**, qui sera sa première arme vraiment offensive. Pour cela il va tout d'abord en Attique, où il rencontre une charmante dame qui lui révèle entre deux sanglots que son petit garçon a été enlevé par







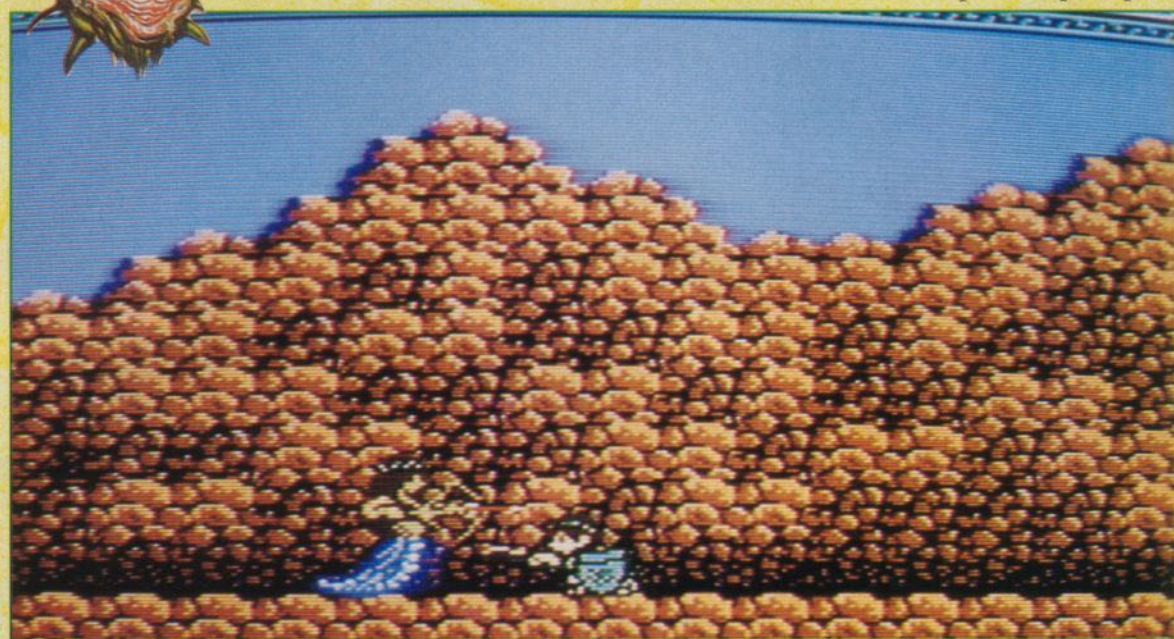
simple. Appuyer sur « start » et un tableau apparaîtra, comblant ainsi vos désirs. A ce moment-là, vous pouvez vous saisir de l'arme ou de l'objet qui vous importe en le désignant puis en pressant le bouton b. Facile. En cours de jeu l'objet sélectionné sera utilisable grâce à « select ». Pas compliqué tout ça, mais suffisant.

lorsque vous mourez, vous pouvez soit recommencer depuis le début du stage qui vous a vu succomber, soit choisir de reprendre à partir du temple où vous avez ouï pour la dernière fois les propos d'un dieu, vous retrouvant avec les mêmes armes et objets que vous possédiez alors. Cela a son importance car s'il est parfois plus pra-

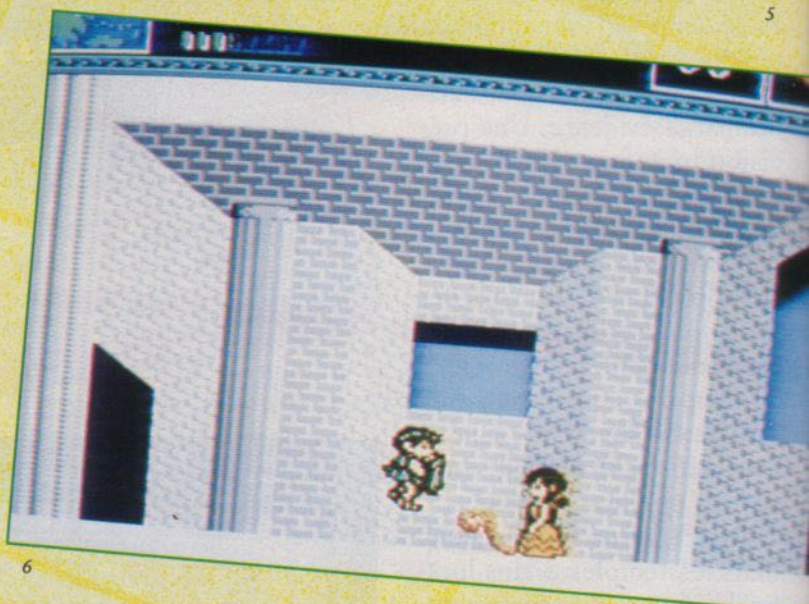
droite puis la deuxième porte à gauche, la deuxième à droite et la première à droite (fin de la visite, n'oubliez pas le guide), vous trouverez l'hydre, qui une fois terrassée, vous laissera libre de rencontrer l'esprit des forêts, une jolie fée aux ailes papillonantes. Celle-ci fournira une épée à Orphée, qui s'en servira pour anéantir le cyclope qui se trouve dans la même région. Cette fois, je vous laisse le soin de découvrir où exactement. Je crois vous en avoir assez dit, et préfère arrêter là, les révélations. Une quête ça se découvre, ça se déguste comme un plat amoureusement préparé pendant des heures, ça se vit, c'est une expérience exceptionnelle et unique, c'est... Bon, d'accord, j'en fais peut-être un peu trop, mais quand même... Et à tous ceux qui oseraient prétendre que si je n'en dis pas davantage c'est parce que je n'ai pas été capable d'aller plus loin, je ne dirais qu'une chose : « Taisez-vous ! ». Et puis quoi, je ne vais pas gâcher le plaisir à Wolfen de vous pondre un petit Plans et Astuces de derrière les fagots, non ? Je sais, je sais, je suis d'une humanité rare. C'est une question de principes.

### UNE AVENTURE DIGNE DE CE NOM

Pour qu'un jeu de ce genre soit suffisamment accrocheur et agréable à jouer, il lui faut



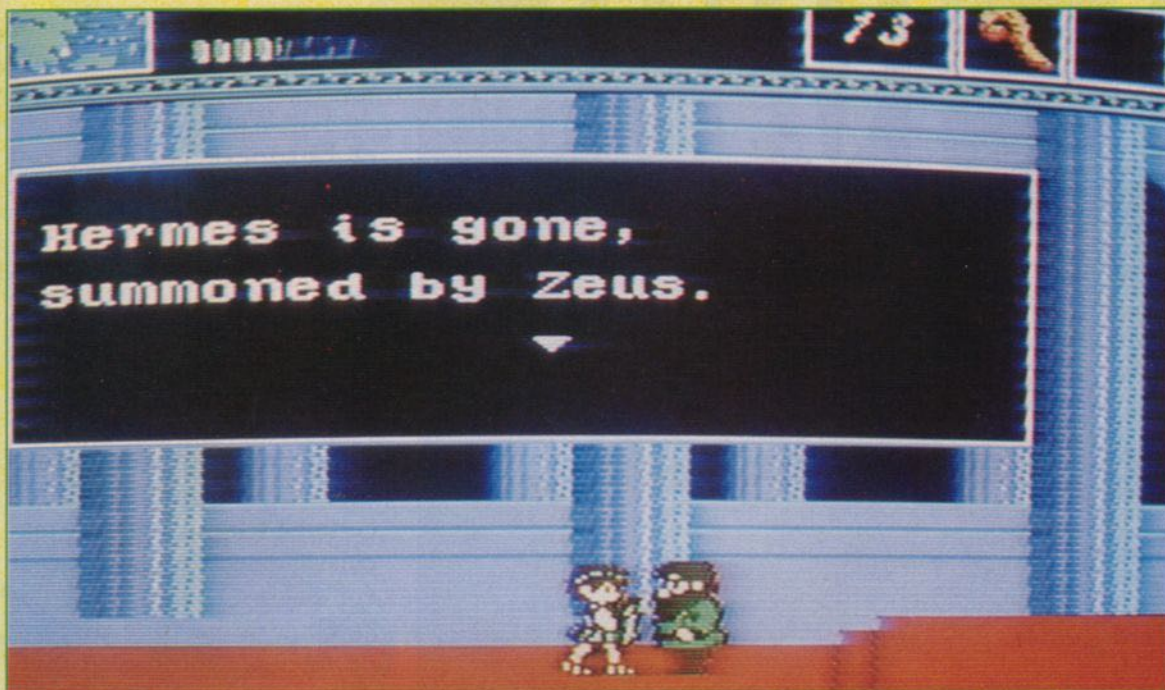
réunir certaines qualités essentielles. Ainsi, on ne pourrait pas imaginer une véritable quête sans vastes territoires à explorer, sans multiples objets à amasser et à utiliser à bon escient, et surtout, sans but à atteindre, même si ce dernier point est surtout psychologique. En l'occurrence le sauvetage de votre bien-aimée, quoiqu'étant un objectif peu original, constitue un dessein motivant. Voilà pour le côté accrocheur. Pour l'agrément de jeu, vous conviendrez avec moi que la simplicité des commandes et la bonne visualisation des informations à l'écran représentent des atouts importants. Eh bien, **Battle of Olympus**, à notre grand bonheur, les réunit tous les deux. Vous voulez voir quels sont les objets en votre possession ? Rien de plus



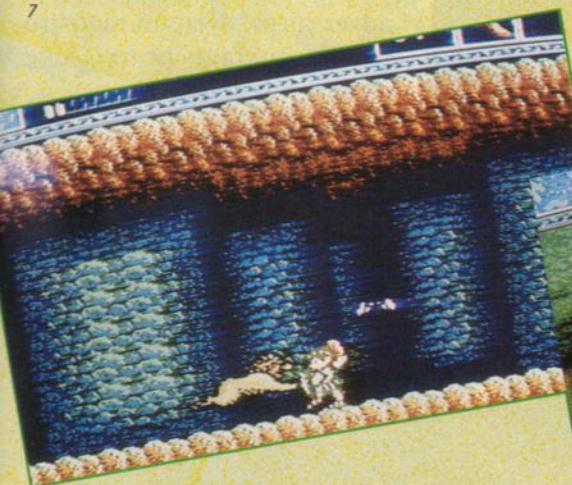
Toujours pour le côté pratique, la possibilité de noter un code en cours de partie (attention, celui-ci ne vous est délivré que dans les temples divins, il constitue les paroles du dieu) afin de reprendre votre quête, ultérieurement, est appréciable. De même,

tique de recommencer à partir du temple, il faut prendre garde, à ce moment-là, de ne pas avoir récupéré un instrument quelconque entre-temps : vous le perdriez. Et si je vous dis ça, c'est parce que j'en sais quelque chose.

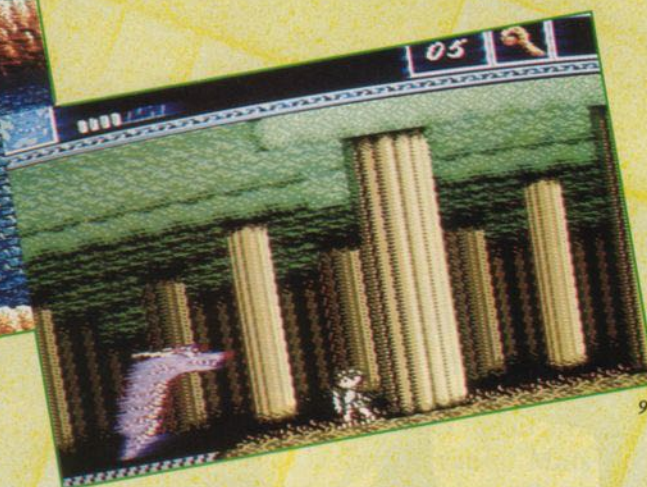




7



8



9



10

## UN SENTIMENT DE DEJA VU

Malgré tout le bien que l'on peut penser de ce jeu, il est tout de même indéniable qu'au niveau de l'originalité ce n'est pas extraordinaire. Des aventures de ce genre on en a déjà vues sur NES, et il en est même une à laquelle il ressemble étrangement : *Zelda 2*. La recette étant éprouvée, ce jeu ne surprend pas mais ne déçoit pas non plus, loin de là, sa réalisation étant de très bonne facture tant pour l'animation, que le graphisme, ou le choix des couleurs... Un achat indispensable à tous les « Nintendiens » aventuriers et fortement recommandé à tous les autres. Dixit ■

Apollo Chris

### Légendes :

- 1- Voilà la carte de toutes les villes que vous aurez à visiter.
- 2- Prenez le taureau par les cornes avant d'aller voir...
- 3- Zeus, père de tous les dieux (on se prosterne SVP).
- 4- Athéna vous offre son bouclier.
- 5- En plein combat contre ce vampire-archer qui, une fois vaincu...
- 6- Vous permettra de posséder le bâton de Fennel (merci, madame).
- 7- Hermes s'est tiré chez son patron. Sapristi!
- 8- Ce lion garde Prométhée. Kill it!
- 9- Cette hydre vous donnera du fil à retordre. Saleté, va!
- 10- Ce cyclope battrait tous les records de lancer de poids.

# 92%

## EN RESUME

### THE BATTLE OF OLYMPUS

- Console : NES
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 95 %
- Animation : 92 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 94 %
- Player Fun : 96 %







**Un jeu de baston  
sur la petite reine  
de l'arcade-aventure, ça donne un jeu  
de baston mâtiné d'arcade-aventure.**

**Elémentaire, mon cher Watson.**

Certains, quand même, se compliquent la vie. Tenez, prenez les Drakkhons. Au lieu d'envoyer calmement leurs armées à l'assaut de la Terre, comme tout alien qui se respecte, ils ont préféré élaborer un plan bien plus retors. Profitant de leur maîtrise des voyages dans le temps, les « visqueux » ont envoyé des émissaires dans quatre périodes clés de notre histoire.

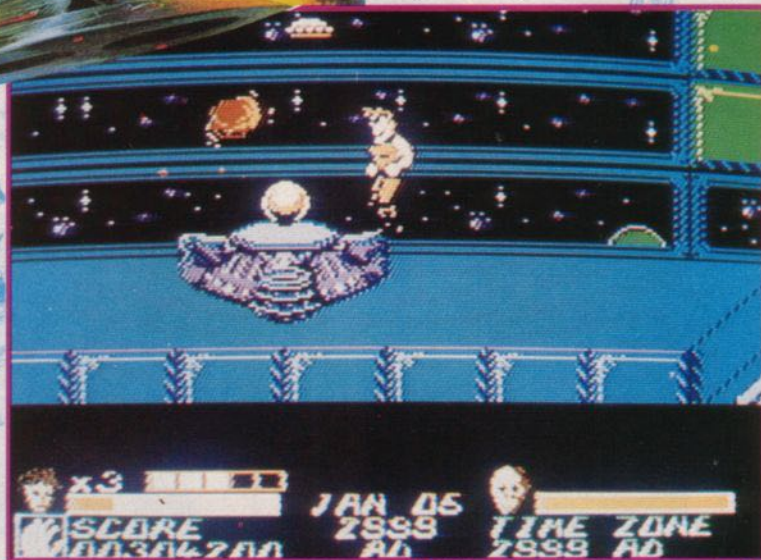
Leur mission ? Modifier le cours de cette dernière afin de prendre le contrôle du présent. Est-ce que j'ai besoin de vous raconter la suite ? Bravo ! Vous avez tout trouvé : c'est encore vous qui vous y collez. Rien dans les mains, rien dans les poches, il va falloir bastonner à tout va pour faire échouer ces projets machiavéliques. Il y a vraiment des jours où on ferait mieux de rester couché...

Drakkhons ont infiltrée. Château du Moyen Age, ville du Far West, bateau pirate et Europe au beau milieu de la Seconde Guerre mondiale. Une fois ces quatre « time zone » traversées, vous reviendrez dans votre présent (c'est-à-dire notre futur. Vous me suivez ?) pour une confrontation avec le chef des Drakkhons « himself ». Le tout dans un temps limité, bien sûr, puisque passé une certaine date, les projets machiavéliques des aliens auront été réalisés.

Chaque période dispose de décors typiques et, évidemment, de ses propres adversaires, avec un monstre plutôt coriace pour clore chaque niveau.

### LE TEMPS DE LA BAGARRE

Qui dit beat-them up dit baston : l'essentiel de l'action consiste donc à éclater tout ce qui bouge. Vous n'avez pas



### RETOUR VERS LE FUTUR

Après un petit level d'introduction, très facile, destiné à vous faire comprendre les principes de base du jeu, la bataille se déroule sur quatre niveaux représentant chacun une époque que les

d'ami, rien que des ennemis et il vaut mieux leur faire la peau avant qu'ils ne vous la fassent ! Vous commencez chaque époque sans équipement mais pour vous aider à dégommer tous ces affreux, vous pouvez récolter dans chaque niveau une arme spéciale adaptée à l'époque dans



laquelle vous vous trouvez : épée pour le Moyen Age, « six coups » pour le Far West, sabre d'abordage pour l'époque des pirates et **mi-trailleuse** pour la Seconde Guerre mondiale (faut ce qu'il faut !). Mieux vaut les trouver rapidement puisque, armés de vos seuls petits poings, vous n'êtes pas utiles à grand-chose. L'utilisation de plusieurs niveaux, un

**Double Dragon II** se teint de plate-forme ou d'arcade-aventure. Les concepteurs de cette cartouche se sont donc offert le luxe de rajouter un petit côté arcade-aventure. Dans cha-



4



5



2

3

vante. Le problème est que ces sphères sont situées dans des endroits aléatoires et que certaines d'entre elles ne sont pas directement accessibles. Il faudra, à chaque fois, se creuser les méninges pour trouver les planques et le moyen de les atteindre. Ce n'est pas **Zelda**, bien sûr, mais ce petit aspect réflexion renouvelle un peu un genre par définition assez limité.

peu de la magie qui fait les grands jeux. Sans compter que l'aspect arcade-aventure ne plaira pas nécessairement aux puristes du dégomme à tous crins.

Même si **Time Lord** ne détrône pas **Double Dragon II**, qui reste, à ce jour et de loin, le number one des jeux de baston sur NES, c'est un bon petit beat-them up qui fera plaisir aux amateurs du genre. ■

Iggy, disciple de Conan

### LE TEMPS DU VERDICT

Niveau réalisation, il n'y a rien à redire : les graphismes sont bons, les animations plus que correctes et les musiques excellentes. Le seul reproche que je ferai réside dans le faible nombre de niveaux : malgré un degré de difficulté assez élevé et le côté arcade-aventure, la durée de vie risque d'en souffrir. On aurait bien aimé un peu de rab, monsieur MB...

Plus subjectivement, je trouve que ce soft manque un

- 1 - Espace, frontière infinie...
- 2 - Joli, le paysage, non ?
- 3 - Sautiez pour faire descendre la boule.
- 4 - Costaud, le dragon.
- 5 - Et si on tirait dans la boule ? Pour voir...

# 83%

EN RESUME

TIME LORD

- Console : NES
- Genre : beat - them up
- Graphisme : 86 %
- Animation : 86 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 84 %



peu comme dans **Shinobi** ou **Rolling Thunder**, contribue à éviter la monotonie d'un beat-them up classique.

### LE TEMPS DU MELANGE

Seulement, on commence à en avoir l'habitude, la NES ne peut rien faire comme tout le monde. Sur cette console, même des jeux d'arcade purs et durs tels **Rygar** ou

que période, il est utile de récolter cinq **boules magiques** qui donnent l'énergie nécessaire pour voyager dans le temps jusqu'à l'époque sui-

### LE QUART D'HEURE D'IGGY LES BONS TUYAUX :

- L'épée du premier level possède un pouvoir caché : lorsque vous êtes en garde, les ennemis ne peuvent vous toucher. Utilisez cette faculté plutôt que de chercher à tout exploser.
- Au second level, explorez donc systématiquement les recoins : certaines boules sont tellement bien cachées qu'elles sont invisibles.



# KABUKI QUANTUM FIGHTER



**Dans la droite ligne de Batman, Kabuki Quantum Fighter en reprend les principaux ingrédients... Tant mieux !**

Si le principe de jeu ressemble à *Batman*, le scénario, lui, s'apparenterait plutôt à *Tron* ! Pour combattre un virus informatique qui s'étend dangereusement, le colonel Scott accepte d'être réduit à la taille d'un atome et d'être injecté dans les circuits électroniques que contrôle le virus ! Le colonel Scott devient un *Quantum Fighter* !

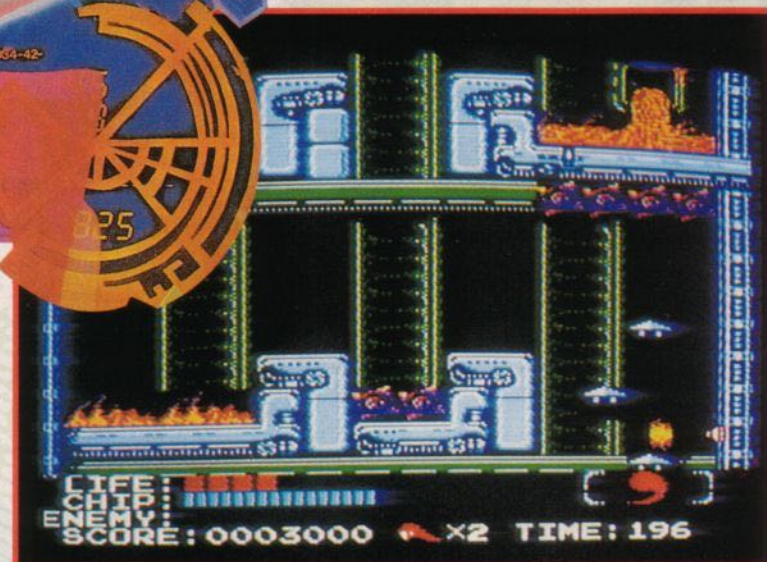
## KABUKI QUANTUM TIENT !

En rétrécissant au lavage, le colonel Scott s'est payé un petit lifting. Il est désormais pourvu d'une **abondante crinière** (notre camarade Wonder Fra en est jaloux !), qui, certes, apporte une certaine note esthétique, mais se révèle surtout être une arme redoutable !

Un monstre hideux vous chatouille de trop près ? Paf ! Un grand coup de **cheveux** dans la tête et il s'en va rejoindre ses ancêtres ! Et comme les concepteurs du jeu sont généreux, ce n'est pas la seule arme à votre disposition ! En ap-

puyant sur Select, on peut zapper la touffe de cheveux pour sélectionner : des petits missiles (les chips), une sorte de bazooka cosmique, un laser à trois directions ou des bâtons de dynamite. Sans parler des machettes tourbillonnantes qui s'acharnent sur leur proie pendant quelques instants.

Pour les armes autres que vos cheveux, elles sont dépendantes d'une barre d'énergie



située en bas de l'écran. A chaque fois que vous tirez, la barre diminue. Pour la faire remonter, il faut prendre les chips que laissent tomber certains de vos ennemis lorsque vous les détruisez. Ils peuvent aussi laisser des cœurs, qui,



eux, viennent remplir la barre de ligne de vie (située au-dessus de la barre d'énergie). La ligne de vie, évidemment, diminue quand un ennemi vous touche.

## MONSTRE-MOI LE CHEMIN !

Quantum Fighter se déroule sur 6 levels. Certains (le deuxième et le quatrième pour



vtements sont désordonnés, ils sautent ou courent dans tous les coins... Ils sont imprévisibles ! Certains ont la forme d'un humain et lancent des vagues de flammes ou des rayons laser. D'autres ressemblent à de gigantesques droïds vous balourdant des tonnes de boules d'énergie et autres gâteries de la sorte.

Méfiez-vous du monstre de fin, car il paraît facile à dégommer. Mais une fois que vous avez détruit sa tête, et que vous croyez en avoir terminé avec lui, v'là t'y pas qu'il renaît de ses cendres, et qu'une tête différente apparaît ! Et là, c'est pas du gâteau pour en finir définitivement.

## MONTEE EN PUISSANCE

L'un des aspects surprenants de Quantum Fighter, c'est l'évolution qui s'opère en cours de jeu. Sur les deux premiers levels, Quantum ressemble, nous l'avons dit plus haut, à Batman. Les ennemis

se fait de plate-forme en plate-forme, au rythme des attaques adverses. Mais par la suite, le jeu devient brusquement plus technique. La différence de niveau se ressent énormément. Les ennemis se fondent plus dans le décor. Le côté plate-forme prend plus le pas sur le côté beat'em up. D'ailleurs le jeu devient moins linéaire ; il faut monter, avancer à droite, à gauche, prendre son temps. Enfin, c'est vite dit, on marque plutôt une courte pause, car pour chaque level le temps est limité, et il ne s'agit pas de s'endormir.

Kabuki a la possibilité de s'accrocher sur des barreaux plantés dans le mur et de passer de l'un à l'autre par une ga-



haut. Un pixel trop tôt ou trop tard, et vous finissez dans la fosse...

## LE KABUKI DE TOUT LES KIKI !

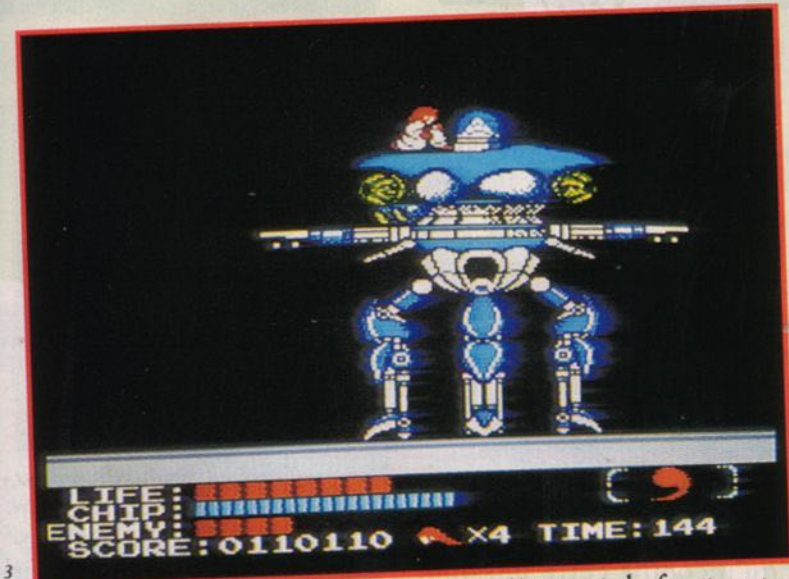
Kabuki Quantum Fighter est l'un des nombreux jeux fabuleux de la NES. Des graphismes appliqués mais peu évolués, une bande sonore moyenne, mais une jouabilité étonnante et un extraordinaire cocktail mi-plate-forme, mi-beat'em up. De bons moments en perspective. ■

Crevette, quantum mais costaud !

- 1- Pour attraper ce 1up, il faut tomber à droite.
- 2- Kabuki suspend son vol.
- 3- Vous avez vu la taille du monstre !
- 4- Et un Tup de plus, un !
- 5- Le monstre de fin cache une désagréable surprise !

lipette. Ce mouvement devient essentiel, les barreaux sont de plus en plus nombreux et sont souvent un passage obligé. Vous volez au-dessus de gouffres, vous courez sur des tapis roulants. Il y a même des surfaces gelées, sur lesquelles vous ne pouvez pas faire demi-tour.

Après le réflexe pour la première partie de jeu, c'est la précision qui devient importante. Comme, par exemple, les endroits où, emporté par un tapis roulant (qui se termine par une fosse remplie de pieux), il faut sauter au dernier moment pour choper un barreau qui se trouve plus



ne pas les citer) tiennent sur deux sous-levels. A chaque fin de level, comme d'habitude, un boss de fin de niveau vous attend de pied ferme. Dans Quantum, il sont particulièrement durs à cuire. Leurs mou-

vous attaquent de front, votre personnage peut s'accrocher à certains murs et la progression

## TIPS

- Pressez Pause lorsque vous êtes face à un boss de fin de niveau. Avec la croix de direction vous pouvez changer le rapport entre la ligne de vie et la barre de puissance des armes !

90%

## EN RESUME

### KABUKI QUANTUM FIGHTER

- Console : NES
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 70 %
- Animation : 90 %
- Son : 69 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 90 %





# LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

## LA LEGENDE D'OR

si l'on ajoute le mode combat). Niveau de jeu de base, votre personnage peut marcher dans le sens qu'il veut, sauter, donner des coups de poing, s'accroupir, etc. S'il rencontre une personne importante, une bulle donnant le texte en français (on applaudit bien fort !) apparaît à l'écran. C'est dans ce mode-là que l'on combat les ennemis de moindre force et de peu d'importance. On peut se déplacer de droite à gauche, mais on peut aussi entrer dans des maisons, ou des ruelles, ce qui permet d'avoir



**Retrouver le plaisir des Chevaliers du Zodiaque, sans devoir supporter la niaiserie de Dorothee... C'est ça, la magie des consoles !**

S'il y a bien un dessin animé qui a battu tous les records d'écoute dans notre beau pays, c'est bien les Chevaliers du Zodiaque. Il n'est donc pas très étonnant que Bandaï nous le resserve en cartouche, pour notre bonne vieille NES. Amateurs d'arcade-aventure, ce jeu est fait pour vous !

### AH, L'ARMURE... TOUJOURS L'ARMURE !

Le scénario est bien évidemment calqué sur la trame de fond commune à tous les

épisodes de la série animée. Pour ceux qui n'auraient pas suivi, voilà un petit résumé. Monsieur Kido, de la fondation Grado, a envoyé des enfants sur les sanctuaires de la Grèce antique pour en faire des Chevaliers du Zodiaque, en vue d'organiser un tournoi galactique. Six ans plus tard, Saori, la fille de Kido, poursuit l'œuvre de son père et organise le tournoi qui décidera quel chevalier sera le plus fort. Le but non avoué de cette sélection, c'est surtout, d'élire celui qui combattrait les forces du mal pour protéger



la déesse Athéna et reconstituer l'armure d'or. C'est à vous, Seyar, chevalier Pegase, qu'incombe cette mission, mais avant, il faut prouver que vous êtes le plus fort !

### BALADE MORTELLE

Il existe deux niveaux de contrôle dans les Chevaliers du Zodiaque (et même trois,

un jeu moins linéaire. C'est pas encore de la 3D où l'on pourra véritablement se balader aussi bien en profondeur que de droite à gauche, mais cela apporte un plus.

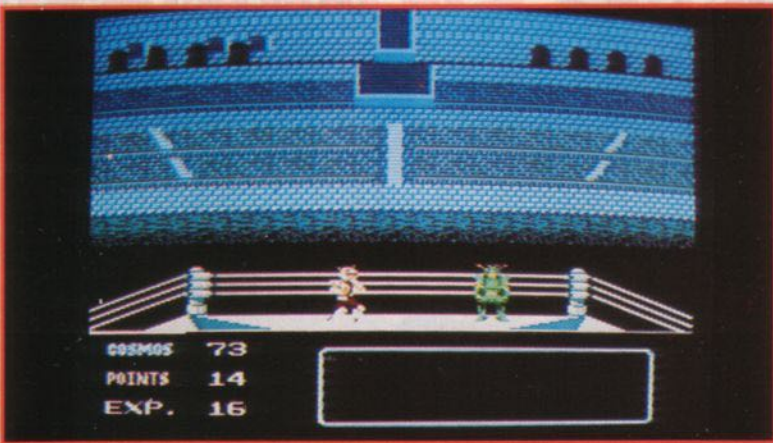
### A TOUCH OF CLASS !

Le deuxième mode de contrôle se gère par le biais d'un menu que l'on appelle en



appuyant sur la touche Select. Les choix de ce menu sont : Armure, Données, Direction et Mot de passe.

mos, de point de vie et d'expérience. Les points de cosmos représentent votre force de magie disponible pour

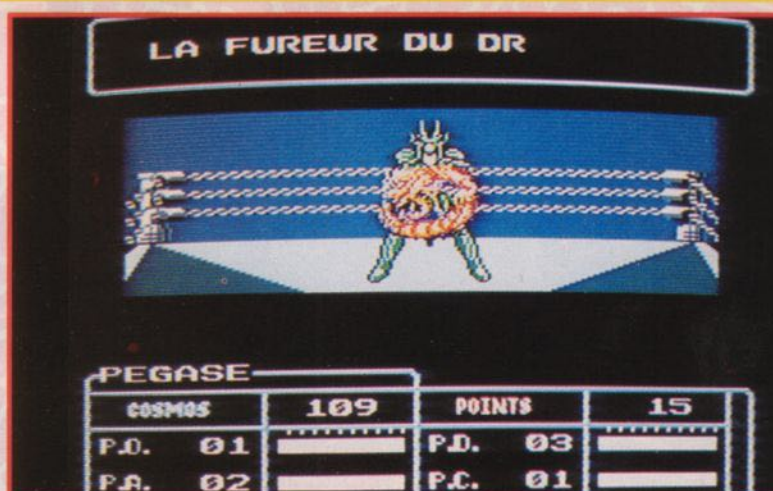


« Armure » permet de mettre son armure avant de combattre. Sous le terme « Données » se cache, en fait, la fiche de personnage, avec tous les paramètres de Seyar. « Direction » offre la possibilité d'aller directement aux lieux clefs du jeu. Quant à « Mot de passe », il parle de lui-même, il vous donne un password afin de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes, si vous éteignez la console.

### DONNEES C'EST DONNEES

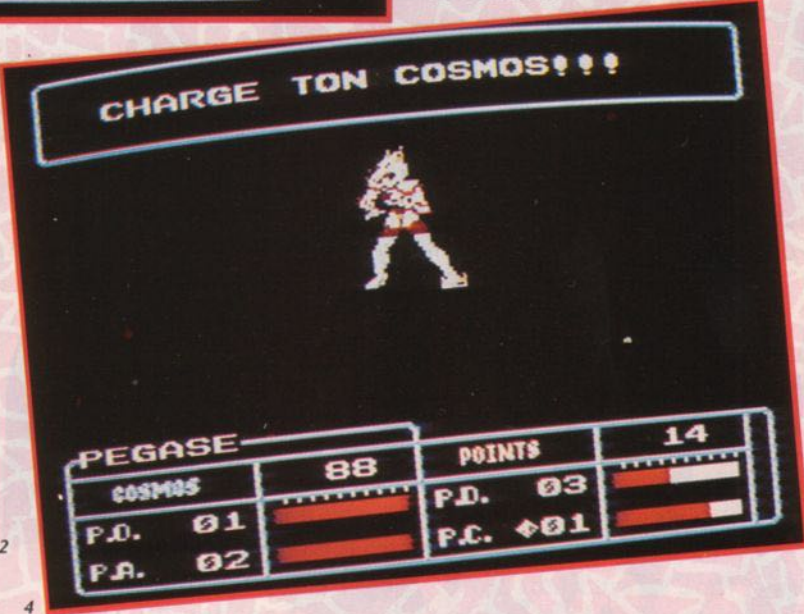
La fiche de personnage est vraiment l'élément principal de ce jeu. Votre chance de survie est directement liée à la gestion que vous allez en faire. Le haut de la fiche compte trois indicateurs principaux : le niveau de cos-

combattre, les points de vie symbolisent votre état physique ; quand le compteur est à zéro, vous perdez le combat ou le face à face, et vous devez repartir de l'hôpital. Pour rajouter des points de vie, il faut les enlever aux points de cosmos et vice versa, à vous de trouver les bons dosages en fonction de la situation. Les points d'expérience s'acquiescent au combat. Ces points d'expérience sont faits pour être redistribués sur les sept autres paramètres qui composent la fiche de personnage. Ils sont vraiment très importants. PO, PA, etc. C'est sous ces initiales que se cachent ces paramètres, dans lesquels on trouve le « Pouvoir Offensif », le « Pouvoir Défensif », la « Vitesse de



l'Attaque », etc. Autant de paramètres qui vont conditionner vos réactions en mode combat.

rer (tout dépend de votre puissance de PO, PA, PD et VA !). Quand vous n'avez plus de point vie, vous retournez à l'hosto, et plus de point de cosmos, vous ne pouvez plus combattre.



### ASTRO LOGIQUE

Les Chevaliers du Zodiaque est un jeu sans surprise, un bon petit jeu d'arcade-aventure à la réalisation honnête. Il manque un peu d'innovation, mais il ravira les nombreux fans du dessin animé. ■ Crevette, sous les ordres de Poséidon

- 1 - Que c'est bon, des textes en français !
- 2 - Seyar en armure d'or.
- 3 - Paré pour le combat dans le Colisée.
- 4 - Calibrage de la puissance de combat.
- 5 - Il ne peut y avoir qu'un gagnant.

### FORCES EN PRESENCE

Le mode combat est assez simple. Face à l'ennemi, le menu s'affiche proposant de « Combattre », de « Fuir », de « Discuter » (on peut gagner quelques points de cosmos en discutant avant le combat) et « Amis » (pour faire appel aux chevaliers que vous avez battus et qui se sont joints à vous par la suite). Une fois que « Combat » est sélectionné, vous devez doser la puissance de cosmos que vous allouez à vos pouvoirs offensifs et à vos pouvoirs défensifs (évités de tout mettre !), et le combat s'engage. Vous avez le choix entre taper au pied ou au poing, et d'esquiver ou de pa-

# 89%

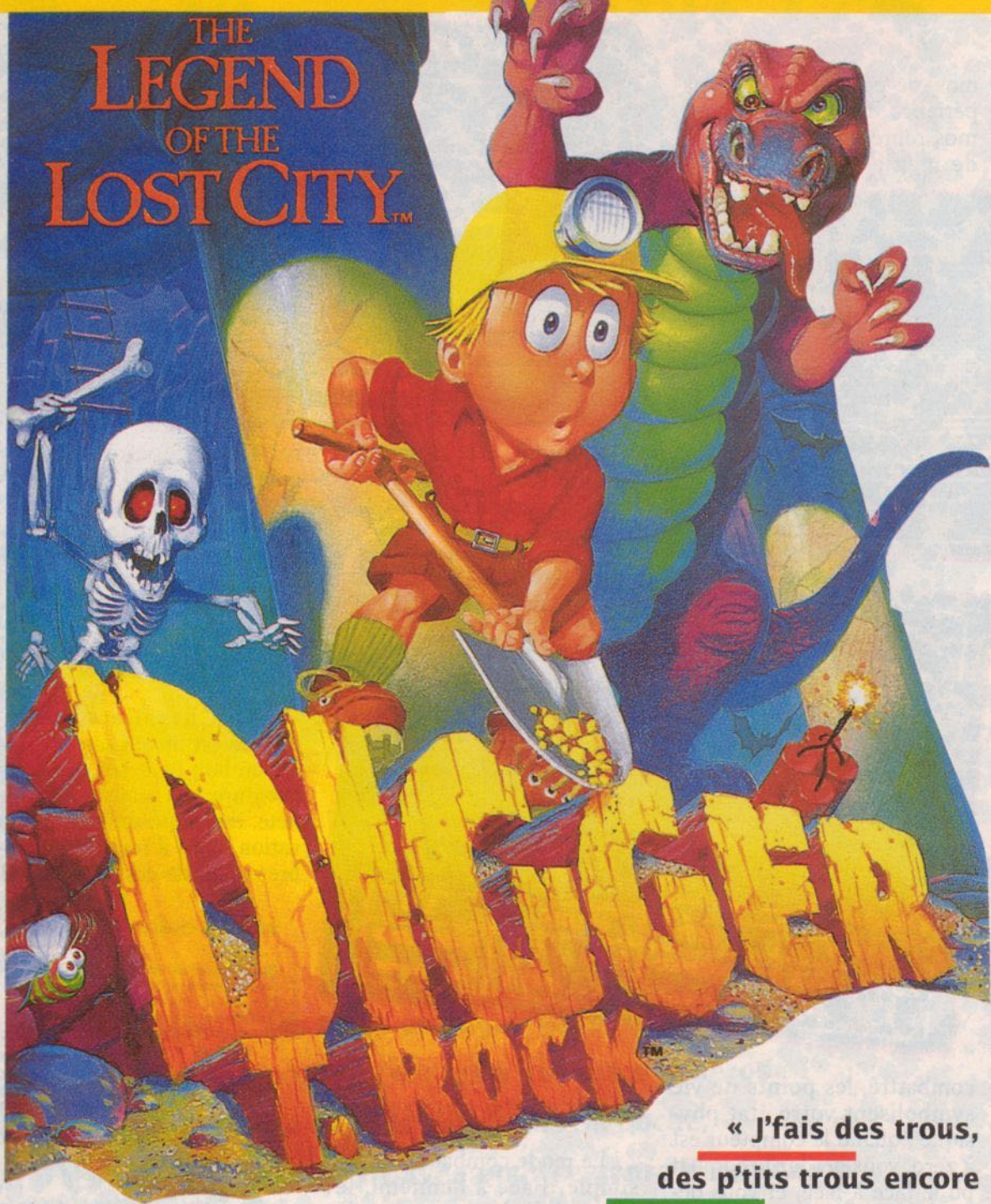
#### EN RESUME

#### LES CHEVALIERS DU ZODIAC

- Console : NES
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 86 %
- Animation : 71 %
- Son : 78 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 89 %







## AU NORD, Y AVAIT LES CORONS

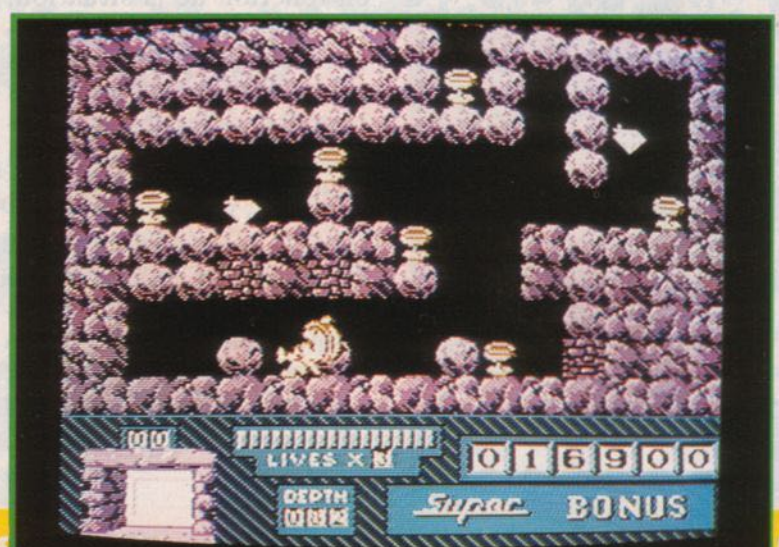
Vous voilà, donc, dans la peau d'un petit mineur à la recherche de la cité d'or, une ville souterraine remplie de trésors. Mais le chemin pour l'atteindre est long et risqué. En fait, il est constitué de huit cavernes infestées d'ennemis et de dangers. La mission ? Toute simple, en apparence : dans chaque caverne, il suffit de trouver un pilier magique commandant l'ouverture de la porte, de le presser puis de filer jusqu'à la sortie en moins de soixante secondes. Tout irait pour le



« J'fais des trous,  
des p'tits trous encore  
des p'tits trous. J'fais des trous,  
des p'tits trous toujours des p'tits trous. » Digger T. Rock,  
la cartouche que tous les mineurs en folie attendaient.

Il y a des années de cela, à l'époque où Mario n'était encore que l'ennemi héréditaire de Donkey Kong, les vieux routiers du jeu vidéo se souviennent avec émotion d'un jeu mythique responsable d'un nombre incalculable de nuits blanches : Boulder Dash. Ce soft décliné sur quasiment tous les ordinateurs n'a malheureusement pas encore eu le privilège de

tourner sur nos consoles, Game Boy exceptée (et encore : il n'est toujours pas importé officiellement). En attendant une version NES imminente, voici Digger T. Rock qui s'inspire énormément de ce vénérable ancêtre, tout en y ajoutant un tas de nouveautés qui en font bien plus qu'un pâle clone. Les présentations sont faites. Moteur !





mieux si la porte et le pilier n'étaient pas éloignés et, surtout, séparés par de nombreux dangers.

D'abord, il y a les abeilles et toute la meute de bestioles indéterminées qui hantent les parages. Ensuite, il y a les accidents de terrain : précipices, passages bloqués par des portes, rochers en équilibre qui n'attendent qu'une occasion pour tomber, mieux vaut ouvrir l'œil... Enfin, et ce n'est pas le moindre problème, il faut éviter de se perdre : les grottes sont plutôt labyrinthiques et, au début, on est vraiment largué.



## BOMBER DIGGER

Heureusement, Digger a plus d'un tour dans son sac. Comme tout personnage de jeu vidéo, il peut évidemment marcher et sauter. Mais l'éventail de ses ressources ne s'arrête pas là. Sa bonne vieille pelle lui permet de détruire les ennemis ou de creuser des tunnels. Mais attention : ce mode de déplacement ne marche que dans la terre. Même avec la meilleure volonté du monde, une

pelle ne peut pas grand-chose contre un mur de granit.

Heureusement, il y a la dynamite : dans chaque caverne sont en effet cachés des bâtons d'explosif. Trouvez-les, stockez-les et utilisez-les lorsque vous aurez besoin de détruire une paroi de pierre ou un monstre coriace. Les échelles de corde sont également très utiles : larguées au bord d'un trou, elles vous permettent de descendre (et surtout de remonter !) sans problème. Mais comme la dynamite, il faudra en ramasser un peu partout dans

les cavernes. Explosifs et échelles étant limités, il faut



veiller à ne pas les utiliser à tort et à travers. En fait, une bonne partie du challenge consiste à découvrir le parcours idéal et, surtout, à trouver à quel endroit utiliser les bâtons de dynamite et les échelles.

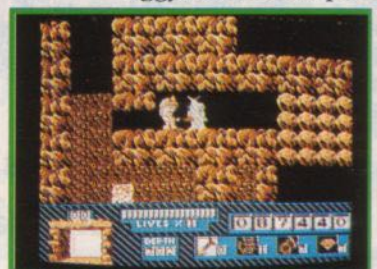
Autres découvertes utiles : les cailloux qu'on peut lancer sur ses poursuivants et les champignons magiques qui rendent invulnérable. Entre chaque caverne apparaît un petit tableau de bonus dans lequel vous devrez récolter un maximum de coupes en un temps limité et en évitant les chutes de rochers. Si vous avez atteint la sortie de la caverne précédente en moins de quarante secondes, vous aurez même la surprise d'y trouver deux joyaux.

## TIENS, C'EST DÉJÀ L'HEURE DE CONCLURE

Voilà un jeu qu'il est sympa ! La réalisation est très correcte avec un scrolling dans les quatre directions « plus fluide c'est dur » et une excellente bande sonore ; la jouabilité ne souffre aucun reproche et le

cocktail action/réflexion a été parfaitement dosé. Il ne manquait que peu de choses à Digger T. Rock pour être un des très grands jeux de la NES : une option « jeu à plusieurs simultanément », et plus de cavernes, en aurait fait un soft immanquable. Mais en l'état actuel des choses, c'est déjà une bonne cartouche avec laquelle on s'amuse énormément. Allez, je vous quitte, je vais me refaire une petite caverne. ■

Iggy, dit « la taupe »



- 1 - Ça chauffe dans le tableau de bonus.
- 2 - En bas, la porte !
- 3 - Rampons pour progresser.
- 4 - A coups de pioche, les fantômes !

# 84%

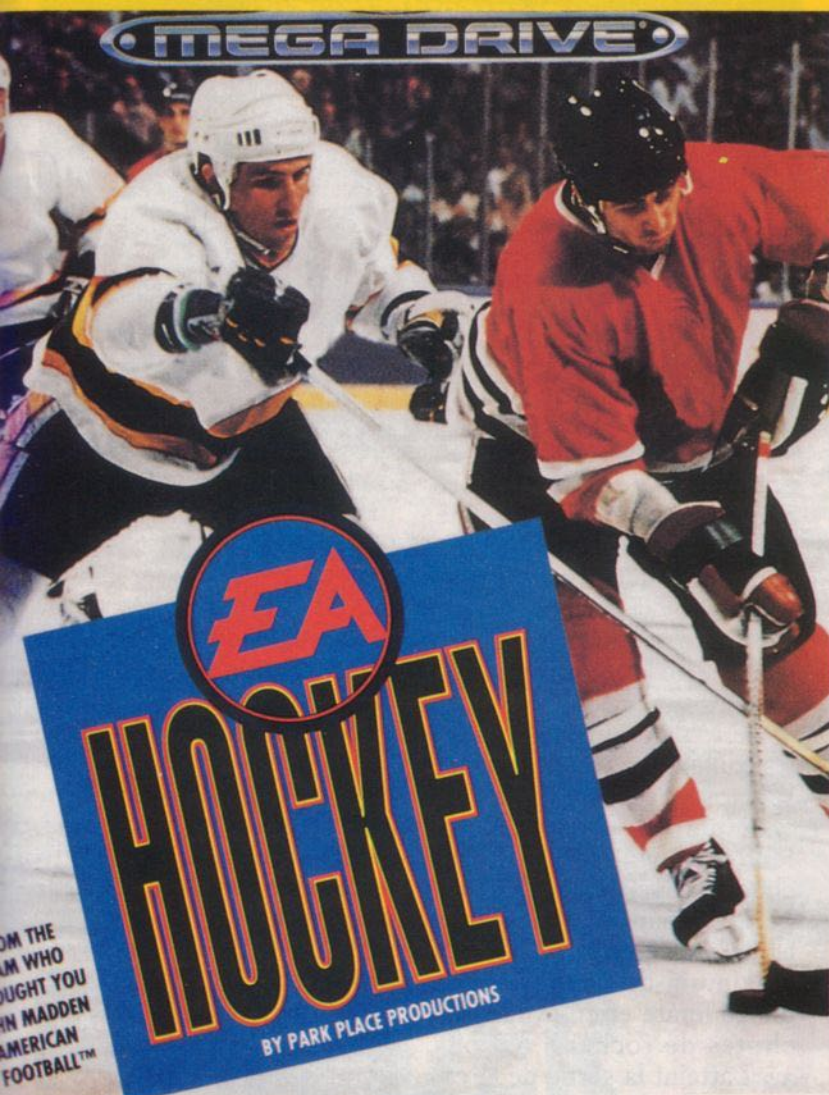
## EN RESUME

### DIGGER T. ROCK

- Console : NES
- Genre : jeu de labyrinthe
- Graphisme : 74 %
- Animation : 80 %
- Son : 88 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 83 %
- Player Fun : 90 %







**Les programmeurs qui avaient conçu le très réussi John Madden Football frappent de nouveau très fort. Avec cette simulation de hockey, Electronic Arts réalise un des meilleurs jeux de sport toutes consoles confondues. Bravo !**

Le hockey me laissait complètement indifférent à tel point que je n'en connaissais même pas les règles. Maintenant je les connais, et en plus, ce sport-là, je l'apprécie. EA Hockey aura, sans conteste, le mérite de plaire aux passionnés, mais en plus celui de convertir les néophytes à un sport trop méconnu. Cette simulation de hockey permet de jouer en **mode championnat** ou en **tournoi**, avec pour objectif, la coupe du monde. Seul ou à deux, vous retrouverez, à coup sûr, toutes les sen-

sations et l'ambiance d'une patinoire échauffée par un public survolté.

#### **OPTION : BOXE ON**

Après la page de présentation, s'affiche un menu dont le nombre de paramètres en dit long sur la quantité d'options offertes. Le meilleur moyen de se mettre dans le bain (de glace), consiste exceptionnellement à ne pas lire la notice. Prenez cinq minutes pour vous familiariser avec la gestion particulière-

ment réaliste des déplacements. Dès que vous avez compris le système de gestion des joueurs, vous allez penser qu'il n'y a même plus besoin de l'ouvrir cette doc.

En effet, pour commencer, vous pouvez jouer sans l'option qui sanctionne les fautes. Vous avez donc acquis deux jeux pour le prix d'un, premier bon point: excellent rapport qualité/prix !

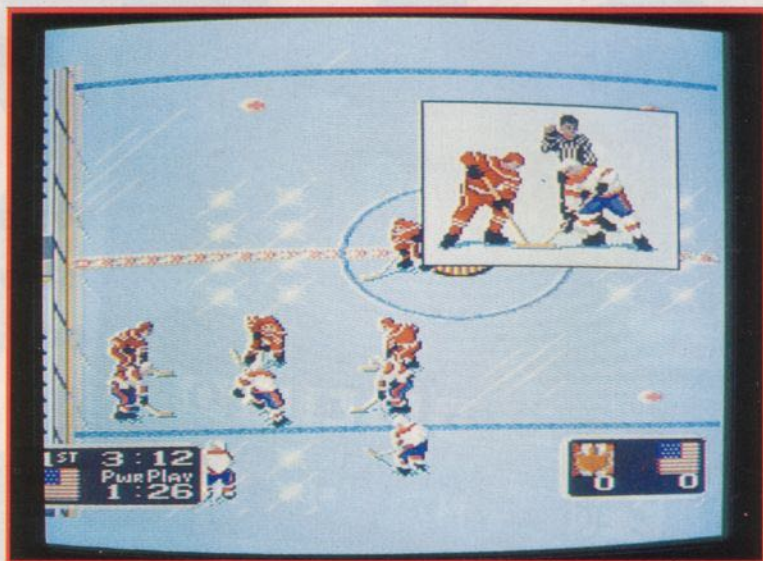
#### **LE MANUEL DU PARFAIT HOCHEUR**

Digne d'une notice de jeux d'aventure, celle de Ice Hockey est impressionnante par son épaisseur. Il s'agit d'une documentation complète sur les règles du hockey sur glace. Dès qu'on active le mode sanctionnant les fautes,

le jeu devient tout de suite plus attrayant. Si vous jouez seul, opposé à votre console, vous réaliserez très vite que le choix de l'équipe est important. Si vous ne connaissez pas la valeur des différentes équipes, le tableau de comparaison des équipes respecte bien les niveaux des principales sélections nationales. Vous aurez exploité au maximum les capacités du jeu, lorsque vous serez parvenus à décrocher la coupe avec l'équipe de France ou du Portugal.

#### **FORMATION HOCKEY**

Pour pousser le réalisme à l'extrême, les joueurs n'ont pas les mêmes caractéristiques s'ils sont au poste de patineur central ou à l'arrière.

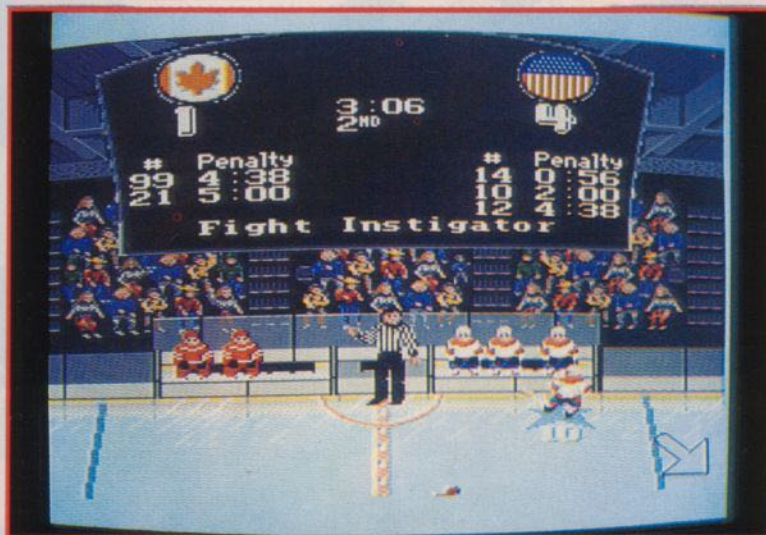




Bien que six joueurs soient présents sur le terrain, une équipe de hockey peut être constituée de vingt joueurs. Une option permet de prendre en compte ce fait et de pouvoir, ainsi, alterner vos formations.

défense de choc (Check Line) ; cette dernière étant composée de brutes épaisses moins rapides mais plus efficaces pour intercepter les attaquants adverses.

En nombre inférieur, vous ne pourrez choisir qu'entre

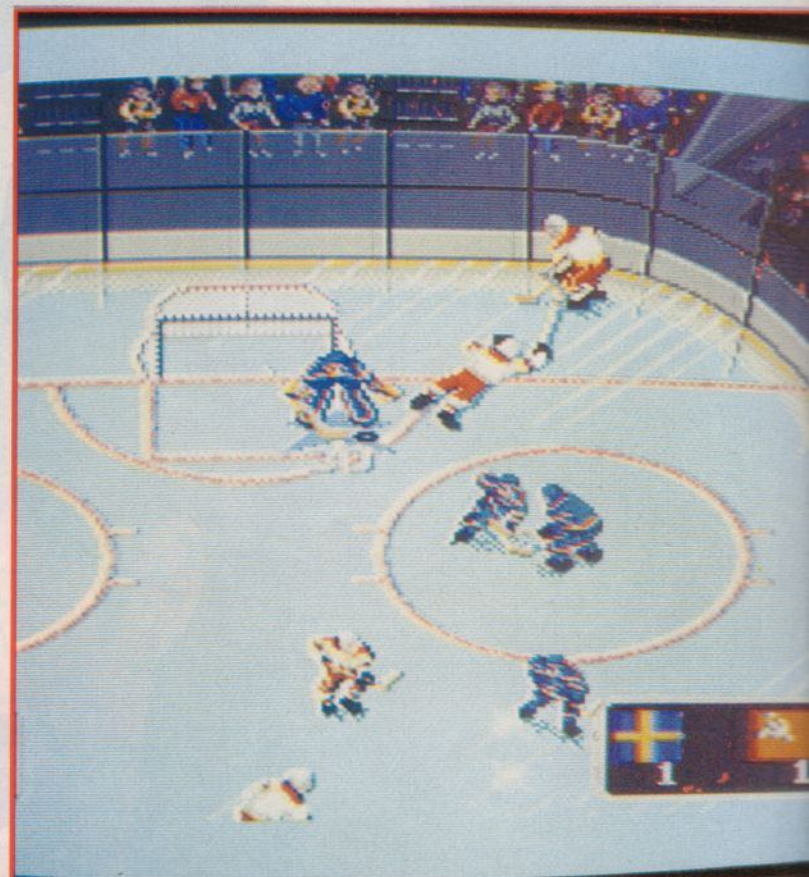


Une barre d'énergie indique le niveau de fatigue de chacune d'entre elles, alternez-les le plus souvent possible pour ne pas en pousser une à bout. De préférence, procédez aux changements de tactique à la faveur des arrêts de jeu ; en cours de match l'adversaire risque de se retrouver presque seul sur le terrain. Lorsque chaque équipe a le même nombre de patineurs sur la glace, vous pouvez choisir entre deux formations offensives (Scoring Line 1 ou 2) et une

vos deux formations répondant au doux nom de **Penalty Killing**. A l'inverse, les formations Power Play sont un choix plus offensif, destiné à profiter de cette supériorité numérique sur l'équipe adverse.

### LA CHAUDE AMBIANCE DES PATINOIRES

En plus de la bonne réalisation technique, EA Hockey est agrémenté d'une quantité de petits détails qui pimenteront le jeu. Même si vous



jouez une partie arbitrée, certaines fautes peuvent échapper aux juges. Alors, si vous jouez à domicile et que vous séchez un patineur adverse, la foule vous fera une ovation tandis que le cas contraire déclenche un tonnerre de protestations.

Au cours d'une partie ponctuée de « Ouch » ou « Paf », il peut se produire des heurts violents pouvant dégénérer en baston générale. A la visualisation des stats, il y a ironiquement un compteur de bagarres gagnées. Que dire encore de l'option magnétoscope qui permet de repasser une action au ralenti, ou de voir les meilleurs moments des matchs des autres équipes. C'est une véritable régie télé.

Force m'est d'admettre que tous ces plus font de EA Hockey le must des simulations de ce style. S'il fallait encore une autre preuve, ce jeu a eu, lui aussi, son heure de gloire à la rédaction. Peut-être pas un chef-d'œuvre, mais

c'est un hit assuré. ■

Wolfen on ice

1 - Lors de la remise en jeu, une fenêtre en haut à droite de l'écran vous permet de mieux visualiser votre joueur.

2 - Un but revu au ralenti. Notez en haut à gauche les fonctions du magnétoscope.

3 - Bing ! une baston commence.

4 - L'instigateur de la baston se retrouve en prison.

5 - C'est le goal qui a bloqué le palais et le joueur blanc se paye une gamelle.

# 91%

EN RESUME

EA HOCKEY

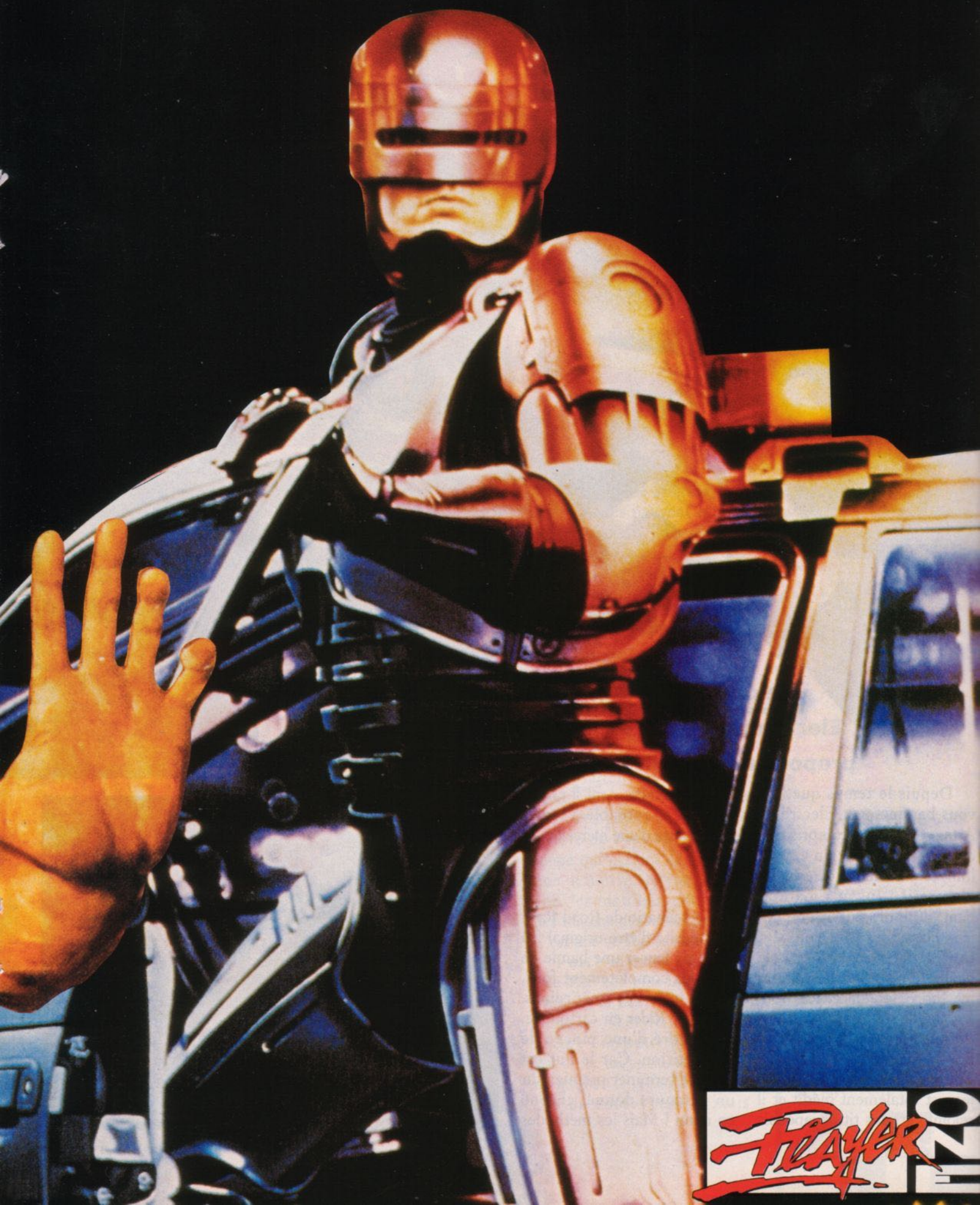
- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 85 %
- Animation : 96 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 68 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 90 %











*Prayer* 20



RANDY BREEN  
DAN GEISLER  
WALTER STEIN

# ROAD RASH



**Sur Megadrive, les jeux d'exception  
se comptent sur les doigts de la main...**

**Electronic Arts va plus loin, il nous  
propose un produit fascinant !**

Depuis le temps que l'on vous baigne avec Electronic Arts, vous aurez compris que cet éditeur américain est, de loin, le partenaire de Sega le plus actif ! Jusqu'à maintenant, il ne produisait que des jeux classiques (que l'on peut tout de même qualifier « de qualité », pour certains, comme John Madden et Ice Hockey) ou de simples adaptations de jeux micros. Avec Road Rash, Electronic Arts peut se vanter de nous surprendre, ce jeu est totalement inédit et il rejoint certains titres japonais

haut de gamme, tant il est attachant et agréable à jouer. Découverte d'une merveille...

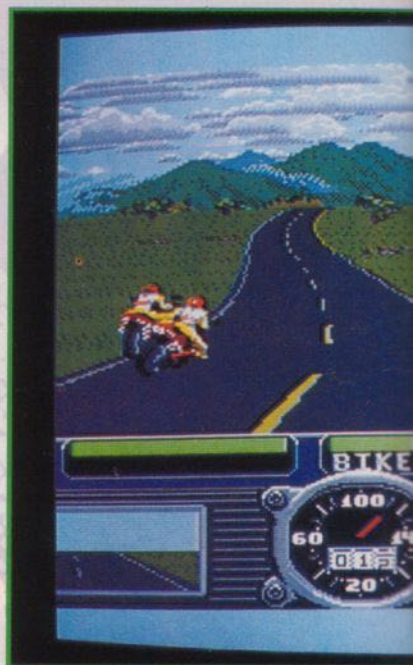
## « ILLEGALLIPETES » !

Le scénario de Road Rash a le mérite d'être original ! Il s'agit de lancer une bande de motards complètement fous, sur les highways américaines. Un Easy Rider en cartouche, saupoudré d'une pincée de compétition. Car le but est bien de terminer premier sur un parcours donné, chrono en main ! Mais les méthodes

pour y arriver sont laissées au gré du pilote. Il n'y a pas de règles !

## MOT « OR » CYCLE

Comme la carotte est encore le meilleur moyen pour motiver un être humain, les concurrents qui franchissent la ligne d'arrivée aux premières places reçoivent une prime en dollars. Cette somme est importante, car elle permet, quand vous la touchez (de toutes façons, même si votre course est catastrophique, vous remportez au moins 200 ou 300 \$), de vous acheter une moto plus puissante, et donc, d'avoir plus de



2



1



chance de finir en tête de la course suivante.

Le prix des motos s'échelonne de 4 000 \$ à 25 000 \$, il faut tout de suite penser à économiser (en soustrayant le prix de votre propre moto, que vous revendez pour en racheter une nouvelle !).

## SALADE DE POULET

Dès que vous avez acquis votre nouvelle moto, vous rejoignez directement la ligne de départ. Pas de tour de qualification, je vous l'ai dit, il s'agit vraiment d'une course sauvage ! D'ailleurs, des flics sillonnent le trajet et tentent de vous arrêter. Si le cas se



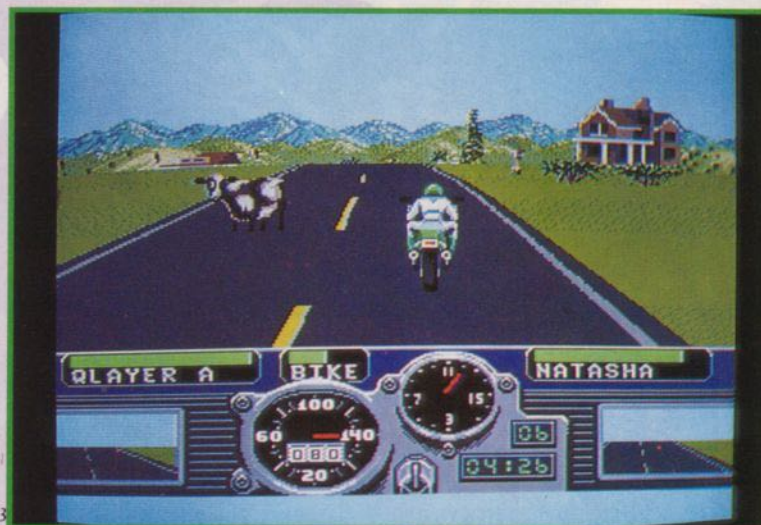
présente, vous êtes mis hors course, et vous devez payer une amende, qui se soustrait de vos économies (dur, dur pour changer de moto).

Concernant le niveau de difficulté, les premières courses se courent au level 1. Une fois que vous avez couru les cinq types de parcours différents (ou que vous avez fait plus d'une première place) vous passez au level 2. Plus les levels sont élevés, plus les courses deviennent dures : les concurrents adverses vont plus vite, le nombre de

virages augmente et ils sont plus serrés, il y a de plus en plus de flics, etc. Bref, cela devient vraiment du sport.

## COUPS DE BOURRE

Il y deux éléments qui font que ce jeu est vraiment hors pair : les bastons, et les obstacles. Oui, j'ai bien dit les bastons ! Car c'est ça, la grande idée de ce jeu, quand vous doublez un concurrent (ou un flic !) vous pouvez lui mettre des grands coups de



pompe dans sa moto, des méga pastèques dans la tête, et même, suprême bonheur, piquer la matraque de l'un des concurrents pour démolir tous ceux qui passent à votre portée ! Et si vous y allez vraiment fort, vous pouvez réussir à les faire tomber de leur moto ! Quant aux obstacles, c'est sur la conduite que cela se joue. Car entre les voitures sur la file de droite, celles qui viennent en face, celles qui traversent aux carrefours, les vaches qui stationnent en plein milieu et les pierres qui vous font décoller, il faut vraiment avoir un cœur bien accroché !

## THE ROAD BLASTER !

La réalisation est presque fabuleuse ! Presque ? Oui, car les animations de la route

sont saccadées ! Mais tout de même assez rapides. Et surtout, malgré cela, la jouabilité est exceptionnelle et recrée parfaitement les



concurrent peut vous doubler, vous tabasser et vous reprendre la matraque, si... Je pourrais vous mettre une page entière de trucs complètement délirants qui agrémentent ce jeu. Tout cela dans des décors très réalistes. Road Rash, ça arrache ! ■

Mad Crevette

- 1 - Qu'il est saut !
- 2 - Y'a du « matraquage » dans l'air !
- 3 - Les obstacles sont assez vaches !
- 4 - Shhhhhplaf !
- 5 - cours circuit !

# 95%

## EN RESUME

### ROAD RASH

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 90 %
- Animation : 86 %
- Son : 79 %
- Difficulté : 35 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 98 %







ner Hydra et sa forêt, Gorgon, la planète volcan, Seisen dominée par l'eau, Haides la rocailleuse ou Ellis, la planète glacée. Mais, de toute façon, il faudra vaincre tous les mondes pour avoir accès à la fin.

### L'ETOFFE DES HEROS

Avec ses lasers, votre vaisseau spatial dispose de boosters capables de donner de brusques accélérations, utiles pour sortir de certaines situations extrêmes : une petite pression sur le bouton A et vous échappez, par exemple, à la rangée de missiles qui vous attendent de pied ferme

# THUNDER FORCE III

**Attention, événement : voici que débarque sous nos latitudes le plus beau, le plus gigantesque, le plus...**

**Le shoot them up de la Mega D. officielle, tout simplement.**

Il est un jeu mythique dont les possesseurs de Mega D. française parlent à voix basse, le regard lubrique et l'envie au ventre : **Thunder Force III**. Premier grand shoot them up de cette console, cette cartouche était attendue désespérément en version française depuis près d'un an et demi. Et soudain, un beau matin de septembre, alors qu'on n'y croyait plus, voilà le bijou à la rédaction. Récit d'un test fébrile.

### STORY BOARD

Il était une fois une planète riante, pleine de fleurs où tout le monde avait le sourire aux lèvres. Lorsque, par hasard,

un conflit éclatait, les habitants réglaient le problème en discutant tranquillement autour d'un vieux sage. Les différentes tribus vivaient en harmonie et il se passait tellement peu de choses qu'on se demande bien qui pourrait avoir l'idée saugrenue d'en faire un jeu ? C'est d'ailleurs pour ça que Thunder Force III ne se déroule pas là mais prend au contraire son cadre dans un lointain système solaire ravagé par la guerre et la destruction. Pour ramener la paix, un seul moyen : exterminer tout ce qui bouge et même, tant qu'on y est, ce qui ne bouge pas (on ne sait jamais !).

Caractéristique inhabi-

tuelle pour un shoot them up, Thunder Force III permet de choisir son niveau. Au début du jeu, vous avez toute latitude pour sélection-





dans Hydra. Evidemment, l'engin « hig tech » peut collecter des « power up » permettant d'obtenir de nouvelles armes (on passe alors

### MA MEGADRIVE SE CROIT AU CAFE !

De quoi est-ce qu'on peut parler avec le plus d'admiration quand on aborde Thun-



de l'une à l'autre en appuyant sur le bouton C) ou d'améliorer la puissance de celles que l'on possède déjà. Les fidèles boucliers qui protègent le vaisseau des projectiles sont également fidèles au poste.

Si les aliens restent la principale source de problèmes, il faudra également se méfier du décor : arrêtes acérées, pans de montagnes qui se déplacent et gerbes de feu qui jaillissent du sol forment les meilleures défenses imaginables contre un éventuel redresseur de tort.

der Force III ? De la réalisation, bien sûr, puisque jamais un shoot them up sur Mega D. n'avait été aussi beau : tout dans ce soft est renversant. Les graphismes ? Grandioses tout simplement. Décors multiples et riches en couleurs, monstres aussi beaux que variés, c'est vraiment du grand art. Et les animations, fils, regarde-moi ça !

Je ne sais même pas par quoi commencer ? Par les scrollings sur plusieurs plans à faire verdier une Super Famicom, par l'absence de clignotement ou de ralentissement, par la taille hallucinante des sprites (la gargouille d'Hydra fait carrément la moitié de l'écran) ou par les effets spéciaux fabuleux ? Amenez le premier de vos copains qui crache sur la Mega D.

#### LE QUART D'HEURE D'IGGY LES BONS TUYAUX

\* N'hésitez pas à changer d'arme très souvent. A moins d'avoir des réflexes en acier trempé, c'est souvent le seul moyen de s'en tirer, vu que les aliens déboulent vraiment de partout.

\* Récoltez très vite les tirs verticaux qui suivent le décor : il n'y a pas mieux pour détruire toutes les batteries cachées dans le paysage.



devant les effets de synusoïde de Gorgon ou les plates-formes mouvantes de Haides et il filera aussi sec chez le revendeur du coin. Côté bande sonore, c'est la même classe : l'ambiance apocalyptique du jeu est parfaitement renforcée par des musiques bien « rentre dedans » et des bruitages excellents. En bonus, vous aurez même droit à des petites digitalisations vocales.

#### IGGY, TU DISJONCTES

Dans de telles conditions, on aurait craqué pour Thunder Force III, même si le jeu n'avait pas été très varié. Mais de ce côté-là aussi, les programmeurs se sont bien défoulés : les ennemis sont nombreux et attaquent d'une manière différente, chaque niveau pose des problèmes particuliers et le système d'armements fait appel à juste ce qu'il faut de stratégie pour être passionnant. Oublié, dans de telles conditions, le niveau de difficulté assez élevé : on s'accroche encore et encore, fasciné par

la magie qui se dégage de cette cartouche.

Même au Japon où ce n'est vraiment plus une nouveauté, Thunder Force III reste une référence. Ce soft a fixé un niveau de programmation qui n'a été que rarement égalé depuis, et il continue à s'imposer comme l'un des meilleurs shoot them up jamais réalisé sur la Mega D. Un achat indispensable.

Il ne reste plus qu'à importer Gynoug (Wing of War), l'autre must du shoot them up nippon, pour que notre bonheur soit parfait. ■

Iggy, bouche bée

- 1 - Sur quelle planète est-ce qu'on va fritter ?
- 2 - Un avant-goût de l'enfer.
- 3 - Scrolling vertical et horizontal pour Ellis.
- 4 - Ça serpente.

# 97%

#### EN RESUME

#### THUNDER FORCE III

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 93 %
- Animation : 97 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 98 %







# ALIEN STORM

**Les envahisseurs, ces êtres étranges venus d'une autre planète, je ne sais pas si David Vincent les a vus mais le héros d'Alien Storm, lui, n'a pas les yeux dans sa poche.**

**Et il a une réponse toute trouvée pour ce genre de situation : la guerre totale au lance-flammes. Mais que fait la police ?**

Pour vous faire patienter en attendant Golden Axe II, voici l'adaptation d'une borne d'arcade signée par les auteurs du célèbre jeu de basketon. Même recette, même fun

mais des tas de petits trucs en plus et une bonne petite ambiance fin du monde.

## ON ME SURNOMME LE ROTISSEUR

Comme vous le devinez sûrement, le scénariste d'Alien Storm ne remportera pas le prochain prix Goncourt. En gros, les aliens, qui décidément ne comprennent rien à rien, ont entamé leur dix millionième invasion de la Terre. Il faut qu'un justicier prenne les choses en main.

Trois personnages postulent pour le titre envié de sauveur de l'humanité : Gordon, le guerrier, Karla, la super nana et, Slammer, le robot. Chacun dispose évidemment de tactiques de combat différentes : la guerrière adore passer ses ennemis au lance-flammes, le guerrier préfère le bazooka, alors que le robot a une nette prédisposition pour le fouet électrique. En revanche, ils disposent tous des mêmes aptitudes physiques leur permettant de faire des roulades, éventuellement suivies d'une attaque (pas évident à maîtriser mais efficace !) ou des sauts périlleux.

## OU J'AI MIS MA BOMBE ATOMIQUE ?

En plus de toutes ces « joyusetés » chaque héros possède une super arme : autodestruction, missile balistique, ou hélico de secours. Effet garanti : voir un énorme vaisseau débarquer sur le champ de bataille et exploser tous les ennemis, ça déménage !

Le problème de tous ces armements ultra-sophistiqués, c'est que ça consomme de l'énergie. Lorsque votre jauge d'énergie est vide, vous êtes réduit à donner des coups de manche, ce qui





n'est pas du plus efficace. Heureusement qu'il y a des bonus !

### GOLDEN WOLF

La plupart des scènes reprennent le même principe que **Golden Axe**, à savoir un scrolling horizontal et une vision en fausse 3D. Vous devrez ainsi explorer six quartiers de la ville avant de prendre d'assaut le vaisseau des ennemis puis de finir la bataille dans le ventre même du chef des aliens. La nouveauté réside dans la présence de petits niveaux de bonus : il faut alors exploser les aliens dans une espèce d'**Operation Wolf** ou bien, sur un scrolling vertical ultra-rapide, se livrer à une course d'obstacles armée au poing. Excellente idée : ces tableaux relancent l'intérêt et évitent la monotonie qui guète tout beat-them up.

### VISQUEUX AND CO

Un des secrets de ce genre de soft consiste à créer des ennemis suffisamment répugnants pour donner envie de les exterminer. Les monstres d'**Alien Storm** figurent carrément parmi les plus laids que j'aie jamais vus dans un beat-them up. En plus, ils passent leur temps à se transformer

sous vos yeux, prenant toutes les apparences imaginables. Et quelle invention dans les attaques ! Ils se cachent dans les poubelles, se pendent à des lampadaires, vous sautent dessus à partir des bouches d'égouts... Il y a même des moments où on frise le gore, comme avec l'espèce de pieuvre à carapace qui saute sur ses ennemis pour les dévorer (tout disparaît

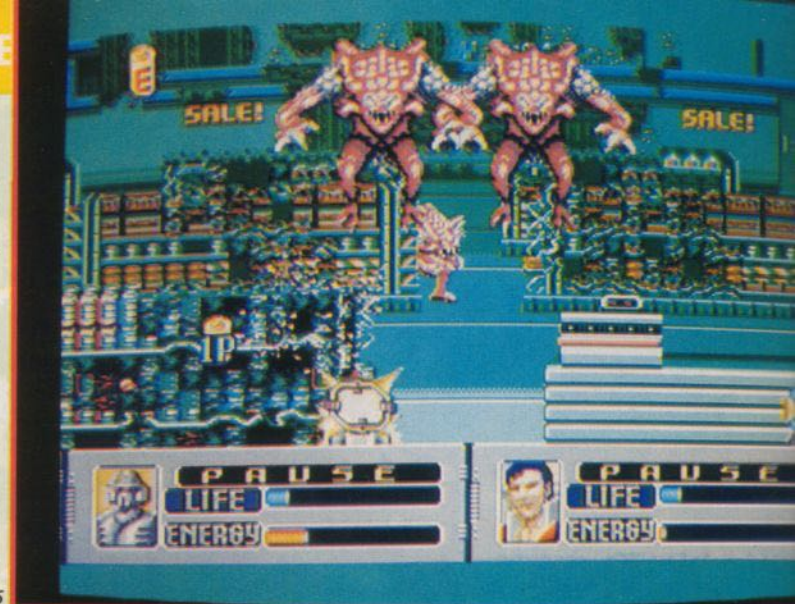


alors dans sa gueule, sauf les jambes). Blurp !

### TROIS POUR LE PRIX D'UN

« Et le jeu à deux ? » me diront les fans de la borne d'arcade. *Don't worry* : **Alien Storm** reprend cette caractéristique. Vous avez même droit carrément à deux modes pour deux : unis contre les aliens, ou bien en compétition. Dans le dernier cas, deux combattants se retrouvent face à face dans une rue pour une lutte à mort.

Bien : si je sais toujours bien compter, on en est déjà à deux jeux différents. Histoire de faire bonne mesure, M. et Mme Sega nous offrent



un troisième jeu sur la cartouche : le mode Duel vous propose d'affronter neuf types d'aliens différents à la suite.

### IL EST OU SCHWARZENEGGER ?

OK, **Alien Storm** c'est pas vraiment original, c'est pas intellectuel du tout et ça ne plaît pas à tout le monde mais alors, pour les fans de baston, quel pied ! Jouer à

cette cartouche, c'est un peu comme voir *Terminator 2*. On n'en sort pas plus développé du cerveau mais qu'est-ce qu'on a pris dans les dents ! De la personnalité, des effets spéciaux d'enfer et un rythme trépidant, **Alien Storm** est digne d'une super production hollywoodienne. Les différents niveaux de difficulté garantissent du fun pour chacun, la variété des scènes évite de se lasser et ce qui ne gâche rien, la réalisation est excellente. 100 % défolement garanti ! ■ Iggy a le tournis

1. Bonne tactique à deux ! A chacun son monstre.
2. Pour détruire l'infâme facilement, il faut se mettre devant lui.
3. Le roulé-boulé d'attaque est très efficace.
4. Un peu de course à pieds, ça détend !
5. Vous devez destroy tout ce qui se trouve à l'écran.

# 92%

### EN RESUME

#### ALIEN STORM

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 88 %
- Animation : 90 %
- Son : 80 %
- Difficulté : très variable
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 94 %

### LES P'TITS TRUCS D'IGGY LES BONS TUYAUX

- \* Le robot est nul ! Préférez l'homme ou la femme.
- \* Utilisez à fond les roulades.
- \* Aux levels 2 et 7, gardez de l'énergie pour utiliser la super arme devant le monstre de fin de niveau : il est franchement coriace.



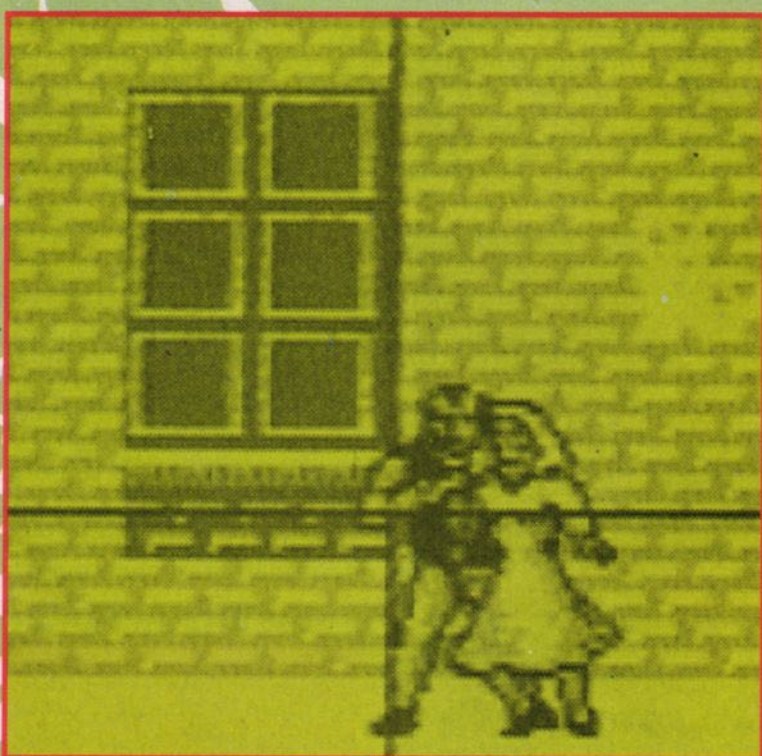
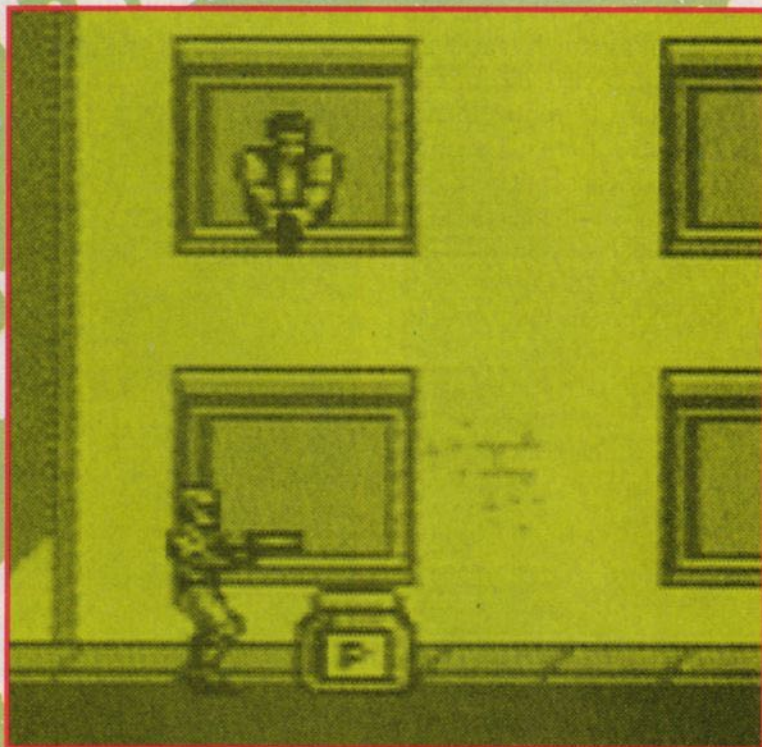




## JEU DE LOI

Le jeu comporte dix stages gratinés. Ils retracent tous l'un des moments forts du film. Le stage 1, par exemple, est un kill'em all classique. Robocop, armé de son célèbre revolver, patrouille dans les rues de Detroit. A chacun de ses pas apparaît un ennemi. Les plus

malins lui tirent dessus depuis les fenêtres des immeubles. Heureusement, notre flic métallisé peut tirer vers le haut et en diagonale. Mais il ne s'agit pas de garder la tête en l'air trop longtemps, car d'autres tueurs s'ammènent face à lui et dans son dos. Quand ce ne sont que des amateurs armés d'un simple flingue, les éliminer



**50 % homme, 50 % robot...**

**100 % Game Boy ! Le flic à la cuirasse d'acier s'installe sur Game Boy.**

**L'événement est de taille !**

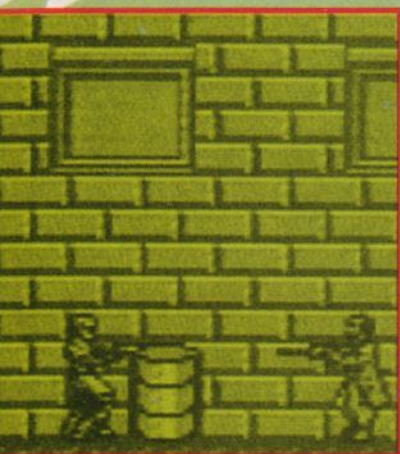
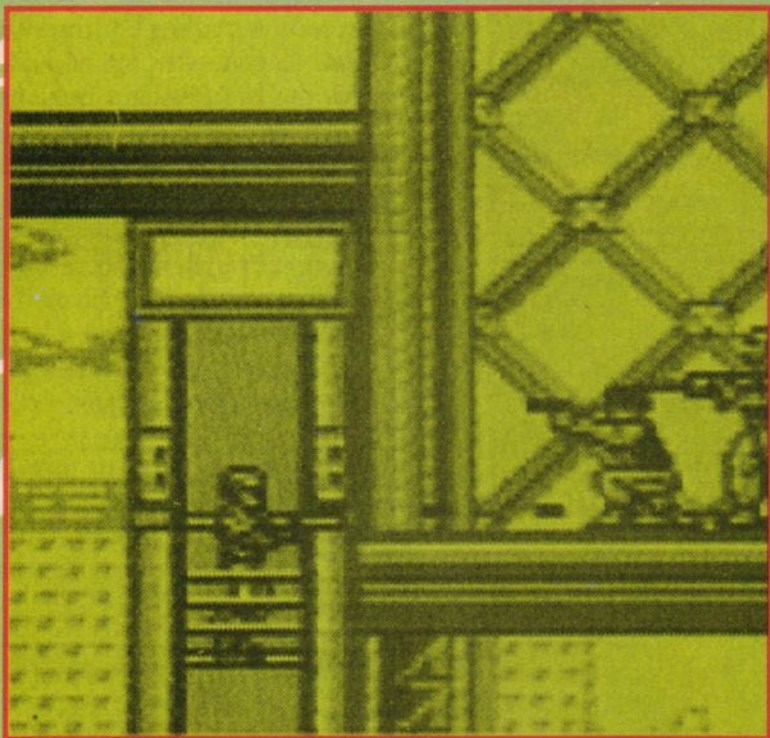
Cette version portable n'est pas la même que celle de la NES, elle est tirée de la borne d'arcade, basée sur le film. C'est Ocean, un célèbre éditeur anglais (n°1 en Europe), et dont nous vous parlerons beaucoup dans le futur, qui s'est chargé de la réalisation. Le résultat est carrément impressionnant !

### YOUR MOVE CREEP !

Cela commence à faire un petit moment que Robocop n'est plus à l'affiche au cinéma ! Pour commencer en douceur, on va donc se

rafraîchir un peu la mémoire. L'histoire se passe à Detroit, une des grandes villes américaines. Pour contrer une augmentation exagérée de la criminalité, les responsables de la police font construire un flic **androïde**. Deux projets sont en compétition : ED 209, un robot qui ne fonctionne pas très bien (parrainé par un certain Dick Jones), et Robocop, mi-homme mi-robot. C'est finalement Robocop qui va être choisi, et cela déplaît fort à Dick Jones qui va se lancer dans une lutte sans relâche contre Robocop.





n'est pas difficile, il suffit de se baisser, et de leur tirer une rafale. Par contre, les types qui vous agressent en vous lançant des grenades sont nettement moins drôles : il faut reculer et sauter avant que la grenade n'explose ! Il y a aussi des mecs qui se prennent pour des ninjas et qui sautent au-dessus de votre tête. D'ailleurs, s'ils se rapprochent de trop, Robocop leur donne un coup de poing bien placé.

#### « COP » IMAGE

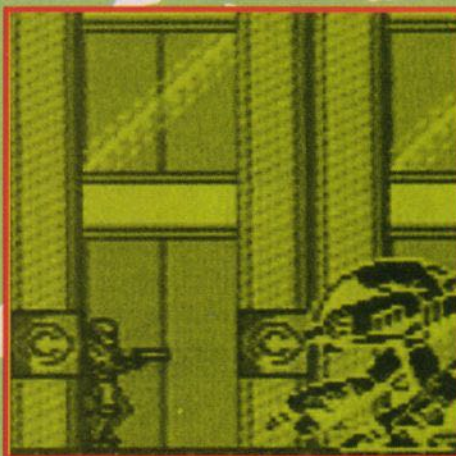
Ce type de stage se répète plusieurs fois dans le jeu, notamment au 5<sup>e</sup>, pendant le-

quel vous pénétrez dans la tour d'OCP. L'écran représente plusieurs niveaux, et vous pouvez **kill**er les mecs des étages supérieurs en tirant en l'air. Ce qui est assez marrant dans ce stage-là, c'est que robocop doit suivre un circuit fléché et emprunter des ascenseurs pour passer d'un étage à l'autre. Il monte, il redescend... c'est d'enfer !

#### ELECTRONIC BRAIN

Les autres stages n'ont carrément rien à voir. Le stage 2, lui, retranscrit la fameuse scène du film où des crétins, qui tentaient de violer une femme, se font démolir la tête par Robocop. Dans le jeu, vous faites face à l'un des brigands qui menace de tuer la femme. Le but étant de le **dégommer au revolver**, sans toucher son otage. Vous devez viser au pixel près. Cette épreuve n'aurait rien de difficile si le temps n'était pas limité. Il est même très limité ! Autre scène très particulière, c'est au stage 4. Robocop réussit à s'introduire dans la salle de l'ordinateur central de la police

et se branche dessus pour identifier ses criminels. Il utilise la classique technique du portrait-robot. Le résultat est plutôt sympa sur Game Boy ! D'un côté de l'écran vous avez le visage que le cerveau électronique de Robocop avait enregistré, et de l'autre une sélection de cheveux, de nez, de mentons, d'yeux et d'oreilles parmi lesquels vous devez trouver les bons.



#### LES ROBOTS ECOPENT !

Les amoureux du flic d'argent apprécieront tout particulièrement le stage 6 avec la baston, tant attendue, contre ED 209 dans le bureau de Dick Jones. Et il reste encore quatre stages avant la fin. Avant que Robocop ne viennent arrêter Dick Jones dans la salle du conseil d'administration d'OCP. Là aussi, il s'agira de **dégommer Dick Jones sans toucher le président du conseil**. Je peux vous le dire, ce jeu, c'est pas du gâteau !

#### ON FAIT CE QU'ON PEUT, AVEC CE QU'ON A !

Contrairement aux autres jeux du moment, Robocop est **radin en options** ! C'est vers le milieu d'un stage (et cela demande de l'entraînement pour y arriver) que l'on rencontre un malheureux bonus qui redonne un peu de vie ou une option **tri-tir** (qui a tout

de même le mérite d'augmenter considérablement la puissance de Robocop). Dur métier !

#### GENERIQUE DE FIN

Lorsque l'on découvre Robocop sur Game Boy, on est vraiment surpris de sa qualité : les graphismes sont super réalistes, la bande sonore est excellente (clou du spectacle : une voix digitalisée qui hurle : « Robocop ! ») et la jouabilité est sans reproche. En fait, la seule critique que l'on peut formuler, c'est que le jeu est trop dur pour des joueurs moyens... N'est pas Robocop qui veut ! ■

Crevette, un cœur d'or et un moral d'acier !

5

- 1 - Attention de ne pas tirer sur les options.
- 2 - Le premier qui shoot la meuf a perdu !
- 3 - Sympas, les ascenseurs.
- 4 - ROBOCOP, c'est pas du bidon !
- 5 - Tiens, v'là ED 209 !

# 92%

#### EN RESUME

#### ROBOCOP

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 92 %
- Animation : 90 %
- Son : 95 %
- Difficulté : 94 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 90 %







pointée vers le bas. Quand Picsou l'utilise comme un club de golf, elle permet d'ouvrir des brèches dans certains blocs de pierre. De la même façon, on peut ouvrir des malles surprises, sur lesquelles il serait impossible de sauter. Pour le reste, il faut utiliser son cerveau, et plutôt deux fois qu'une.

### JUNGLE HUNT

Le plus important quand on s'attaque à Duck Tales, c'est de reconnaître les lieux. De plus, certaines contrées sont plus dures que d'autres. Etant donné son niveau de difficulté, je vous conseillerais de rechercher le trésor de l'Himalaya en dernier. De même, la lune n'est pas évidente, elle peut donc passer en avant-dernier. Le plus simple, c'est de commencer par l'Amazonie. Décor style jungle et temple inca. Des Gorilles tiennent absolument à vous faire la peau.

**Adapter Duck Tales de la NES à la Game Boy n'est pas une mince affaire. Capcom, comme toujours, s'en est tiré haut la main !**



### UNE CANNE MAGIQUE

Les moyens d'action de l'oncle Picsou sont simples et efficaces : il ne possède que sa canne ! Mais elle est très importante, car elle permet d'assommer ses ennemis en leur sautant dessus, la canne

Et puis, comme c'est une jungle, on n'échappe pas aux nuisances habituelles dans ce genre de région ; je veux parler des moustiques et autres serpents. Je vous conseille aussi de trouver le maximum d'argent dans la partie terrestre, car lorsque vous com-

Duck Tales met en scène Picsou, le personnage le plus incroyable de Walt Disney, à la limite de l'antihéros, et pourtant l'un des plus attachants ! Et comme toujours, il coure après l'argent. Cette fois, il s'est mis en tête de retrouver les cinq trésors cachés dont tous les livres d'histoire font mention. Pour l'aider dans son périple, il emmène

ses neveux Riri, Fifi et Loulou ainsi que Flagada, son pilote personnel.

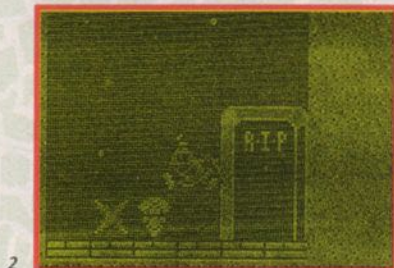
L'équipe au complet, il ne reste plus qu'à partir à l'aventure, sur les cinq contrées qui cachent chacune un trésor : la Transylvanie, l'Amazonie, les mines africaines, l'Himalaya et la lune. Pour une fois, par le biais du jeu, l'argent va faire notre bonheur !



mencez à monter, par des lianes, dans les hauts-platreaux, un **Inca** vous réclamera 300 000 \$ pour vous laisser passer ! Attention aux plantes carnivores et aux araignées, elle font perdre de la vie bêtement.

## MINE DE RIEN

Une fois que l'on récupère le trésor, on retourne au QG de Picsou pour choisir une autre direction. Les mines africaines sont un bon choix. Mais à peine arrivé, vous tombez sur une porte cadenassée, et on vous envoie direct en Transylvanie, car c'est là que se trouve la **clef des mines**. Elle n'est pas dure à trouver. Rentre dans le premier miroir que vous rencontrez, et il vous téléporte dans une salle secrète. Une malle devant vous, vous l'ouvrez, et voilà, la **Skeleton key** est en votre possession. Un autre miroir téléporte de nouveau au QG. Retour dans les mines !



L'univers est malsain, mais les graphismes sont étonnants ! Des tas de petites bêtes bizarres grouillent partout. Des **chauves-souris** sont pendues au plafond. En règle

générale, une pierre traîne juste en dessous. Il suffit de donner un coup dedans (le fameux swing !), pour qu'elle aille assommer la chauve-souris. Pratique !

Des rivières souterraines cachent des gros crapauds, il faut rebondir dessus pour atteindre la rive d'en face. Périlleux. Le gardien du trésor, lui, se transforme en boule de pierre et tourne autour de l'écran. Il est facile à avoir.



supplémentaire, dans l'une des salles en apesanteur et il faut absolument trouver la télécommande de Gizmo-Duck le robot. Certaines salles demandent un **exercice d'équilibre** entre les plates-formes qui ne ménage pas les nerfs ! Pour l'Himalaya, le problème principal, c'est la glace qui donne de l'inertie à Picsou et la neige qui l'empêche de sauter sur sa canne comme dans les autres tableaux. Bon Courage !

## PAS DE CANARD BOITEUX !

La réalisation de ce jeu est remarquable et surpasse de loin les capacités de la Game Boy. Aucun autre jeu ne propose des graphismes aussi riches sur cette machine. La musique est géniale et le jeu présente un réel attrait, c'est une vraie quête qui demande des réflexes, mais aussi des méninges ! ■

Crevette réserve déjà sa place pour EuroDisney !

## GUIDE DU ROUTARD

Après les mines africaines, la Transylvanie. Mais cette fois, c'est plus qu'un simple passage. Vous errez dans le **château de Dracula**. Des armures cachent souvent des bonus, mais s'il n'y a rien, leur tête vous tombe dessus, prudence ! Au hasard des couloirs, on rencontre des **fantômes** et des **morts-vivants**, chaude ambiance ! Pour arriver à la salle du trésor, évitez le passage des wagonnets, il est inutile et il est presque impossible à passer.

Par contre, un mur cache une salle, dans laquelle se trouve un point de vie supplémentaire, checkez tous les murs. Reste la lune et L'Himalaya, c'est pas du gâteau ! La lune cache un petit trésor

- 1 - L'Amazonie.
- 2 - La Transylvanie.
- 3 - Les mines africaines.
- 4 - La lune.
- 5 - L'Himalaya.

# 95%

## EN RESUME

### DUCK TALES

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de plates-forme
- Graphisme : 97 %
- Animation : 80 %
- Son : 91 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 94 %





# R-TYPE

GAME BOY GAME BOY

## UN « R » NOUVEAU

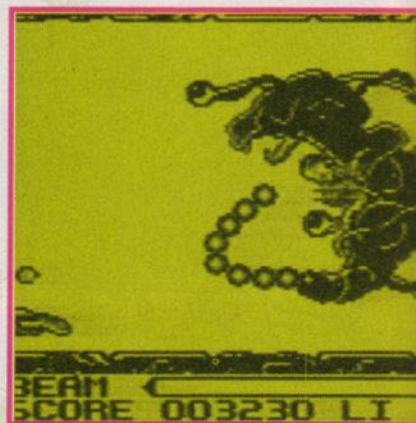
Le R-Type est un petit vaisseau spatial d'attaque, particulièrement offensif. A vous d'en prendre les commandes pour chasser l'empire Bydo des alentours de notre petite planète bleue. Le R-Type peut rapidement s'équiper de modules supplémentaires, qui augmentent ses capacités. Pour récupérer ces modules, vous devez tirer sur de petits conteneurs que vous rencontrerez tout au long de votre chemin. Ils arrivent toujours au même endroit, il s'agit donc de s'en souvenir pour ne pas les rater. La plus importante de ces options (qui est aussi l'un des éléments qui ont fait la renommée de R-Type), c'est le **Power Pod**. Kesaco ? On pourrait le décrire comme une grosse boule d'énergie collée à votre vaisseau et dont le rôle principal est de servir de pare-chocs. Le Power Pod peut être éjecté à l'autre bout de l'écran (en appuyant sur le bouton a), ce qui s'avère pratique pour détruire des ennemis qui bloquent le passage ou lorsque vous en avez trop autour de vous.

**Recevoir R-Type est un véritable cadeau du ciel, et cette fois-ci, c'est à la Game Boy qu'incombe cet ultime honneur... Prions ensemble !**

bénéficier de ses faveurs. Désormais, la Game Boy fait partie de ce club très restreint (R-Type existe aussi sur la Super Famicom, mais nous ne l'aurons qu'en septembre 1992, quand la Super NES sortira chez nous !). Et même sur l'écran monochrome de la Game Boy, la magie reste intacte. Maestro... Musique !

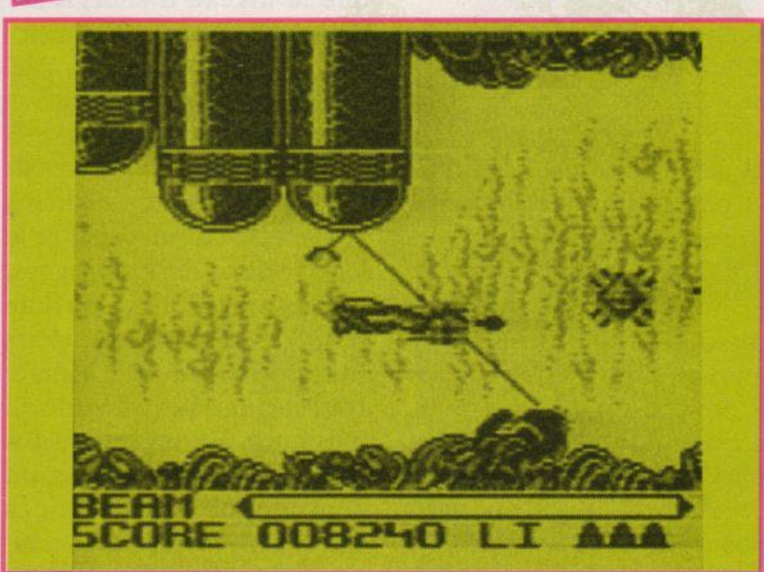
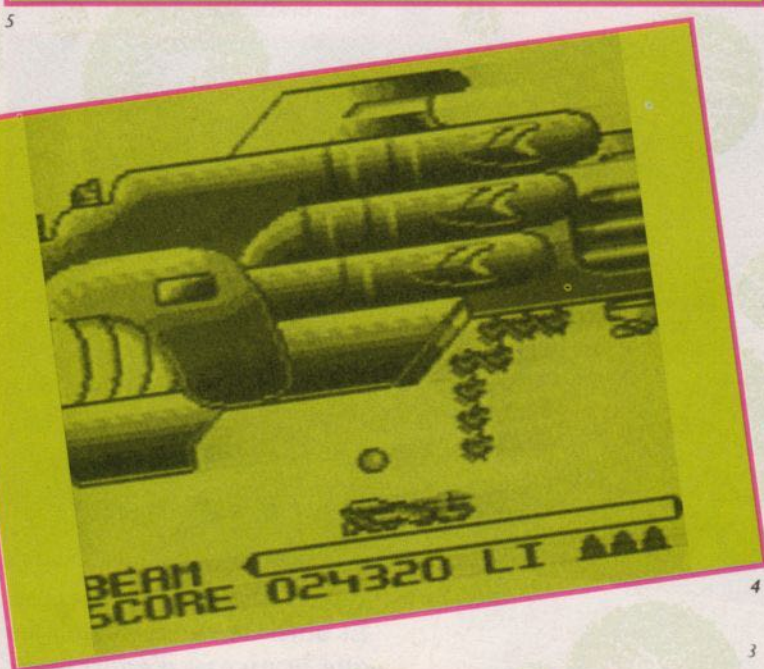
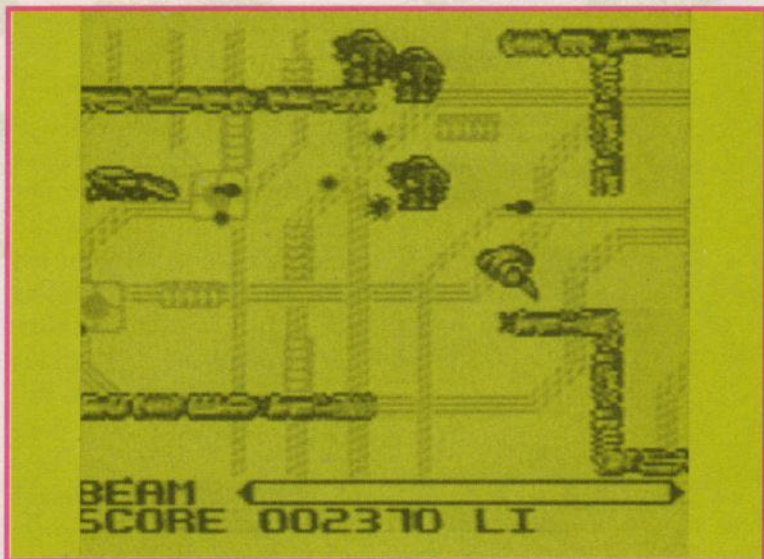
R-Type est un jeu culte ! une huitième merveille du monde, un indicible bonheur, une fête ! Y' a pas assez de mots dans le dictionnaire pour décrire à quel point ce shoot-em up est fabuleux ! Car il s'agit bien du jeu de tir, le plus homogène, le plus fou de tous, bref mon préféré ! R-type a commencé sa carrière en borne d'arcade. IREM, un éditeur japonais, en est l'auteur. Tous les shoot-em up modernes se sont plus ou moins inspirés de lui. On doit tout à ce jeu : les monstres de fin de niveau, la gestion des armes, etc. En son temps ce fut une véritable révolution. Jusqu'à

maintenant, la Master System et la Nec PC Engine étaient les seules consoles à



Et si vous avez besoin de sa protection, quand il est éloigné de vous, il suffit d'appuyer à nouveau sur le bouton a, pour qu'il revienne fidèlement se coller à votre vaisseau. Il peut se placer de





vant comme derrière. Quand le Power Pod est détaché du R-Type, les super-armes ne fonctionnent pas, vous avez

juste un laser normal sur votre vaisseau et un autre, tridirectionnel, sur le Power Pod. Les **super-armes** sont

optionnelles, et comme leur nom l'indique, elles augmentent votre puissance de tir. On les trouve aussi dans les conteneurs, mais, seulement, si vous êtes déjà équipé du Power Pod. Il en existe trois : un faisceau laser, très long, qui rebondit sur les parois, un laser circulaire, et une sorte de lance-flammes latéral qui lèche les parois et détruit tout sur son passage. A tout cela, on peut ajouter deux options, les « speed » (qui augmentent la vitesse de déplacement du vaisseau) et Plasmio, une petite boule d'énergie qui protège le dessus de votre vaisseau.

### R-TYPE, TON UNIVERS IMPITOYABLE !

L'une des innombrables qualités de **R-Type**, c'est d'être progressif. On commence tout doucement avec quelques petites vagues d'aliens sur un fond étoilé, et on finit dans des décors fabuleux avec des monstres pas croyables ! Scorpions volants, vaisseaux géants, vers de l'espace, la panoplie est large et on ne s'ennuie pas. Le principal, dans **R-Type**, c'est de trouver la bonne technique pour passer. Les ennemis ne sont pas gérés aléatoirement, ils viennent tous à un moment précis, en effectuant, toujours, le même mouvement. Et comme ce jeu est superbement bien pensé, il ne s'agit pas, seulement, de retenir l'endroit où se trouvent les ennemis ; ils faut également trouver l'astuce pour passer sans encombre. Exemple : pour le vaisseau géant du level 3, il faut prendre le Power Pod et le lance-flammes. Détruire ses canons, passer en dessous (en évitant de se faire coincer), éjecter le Power Pod, le mettre au dos du R-Type, et

passer devant le vaisseau géant. Ensuite vous devez remonter, larguer derrière-soi le Pod pour faire le ménage, le rejoindre, le mettre devant (on se trouve, alors, sur le dessus du vaisseau géant) et détruire le centre nerveux de l'engin ! Pas la peine de chercher un autre moyen, sinon c'est la mort assurée !

### R-TYPE « IN THE POCKET »

Mis à part l'absence de couleurs, cette version **Game Boy** est incroyablement fidèle à l'originale ! Les graphismes sont identiques, la plupart des ennemis sont présents et les thèmes musicaux sont respectés (mais hachés par le son des tirs). En revanche, la taille de l'écran rend le jeu un peu plus dur, et les déplacements du vaisseau sont un peu lourds, à mon goût. Mais cela ne gâche en rien le plaisir de s'éclater sur cette merveille. ■

Crevette,  
un « R-Type » à part !

- 1 - Cercle vicieux.
- 2 - La star d'R-TYPE.
- 3 - R-TYPE en configuration maximale !
- 4 - N'hésitez pas à raser les murs !
- 5 - La Game Boy, c'est vraiment le pied !

# 93%

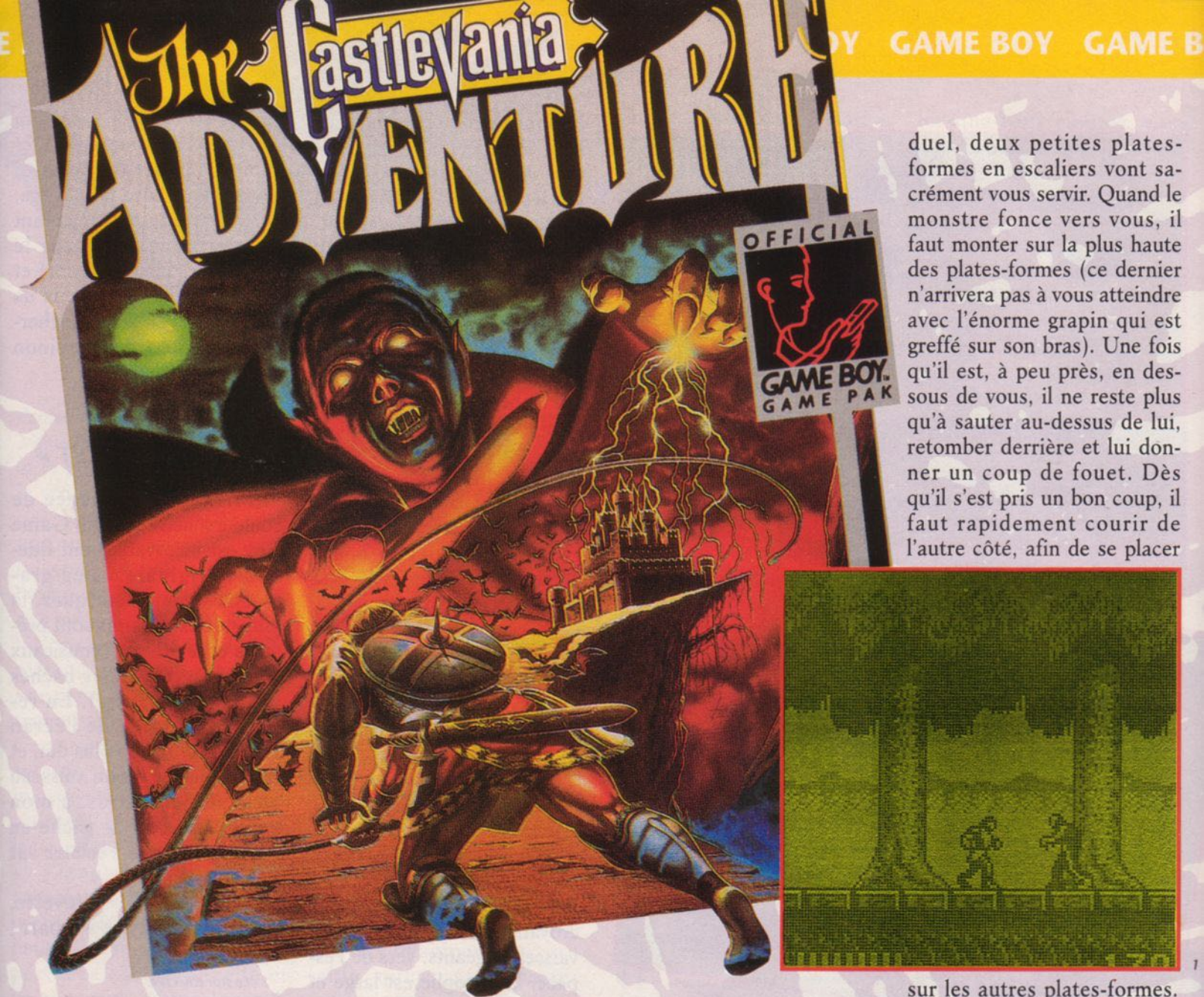
## EN RESUME

### R-TYPE

- Console : GAME BOY
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 90 %
- Animation : 90 %
- Son : 60 %
- Difficulté : 92 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 95 %







duel, deux petites plates-formes en escaliers vont sacrement vous servir. Quand le monstre fonce vers vous, il faut monter sur la plus haute des plates-formes (ce dernier n'arrivera pas à vous atteindre avec l'énorme grapin qui est greffé sur son bras). Une fois qu'il est, à peu près, en dessous de vous, il ne reste plus qu'à sauter au-dessus de lui, retomber derrière et lui donner un coup de fouet. Dès qu'il s'est pris un bon coup, il faut rapidement courir de l'autre côté, afin de se placer



sur les autres plates-formes. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que le niveau d'énergie du monstre soit à zéro.

### SIMON LE BON !

On ne peut pas vraiment dire que Simon soit un héros moderne ! Ce serait plutôt le look barbare des campagnes, c'est ce qui explique qu'il ne possède qu'un malheureux fouet. Il va, tout de même, trouver des bonus sur son parcours. En majorité, des pièces d'or qui augmentent son score. Mais aussi, des cœurs qui remontent son niveau d'énergie (celui-ci se trouve en bas de l'écran, et diminue à chaque fois qu'il se fait toucher par un ennemi). Encore plus sympa, les

nemi de Simon (le héros de Castlevania), depuis le tout début de ses aventures sur la NES. Vous retrouverez, d'ailleurs, Dracula à la fin de la partie pour le détruire puisque c'est le but du jeu.

Mais, auparavant, il faut casser la tête aux trois autres monstres de fin de niveau qui le protègent. A chacun d'eux, correspond une technique particulière, mais une fois celle-ci maîtrisée, ils ne vous poseront plus aucun problème. Prenons, par exemple, le monstre de fin du premier level, une sorte de gros robot. De chaque côté du décor, dans lequel se déroule le

faire place à un pseudo-mélange de beat'em up et de jeu de plate-forme. Suce ! Au vampire !

### DE MAL EN VAMPIRE !

Castlevania se déroule sur quatre longs levels (le jeu compte plus de mille pages écrans !). Chemin obligé pour traverser les terres et le château de Dracula, la star des vampires, et le principal en-

## Double Dragon, Duck Tales, les grands hits de la NES n'hésitent plus à s'afficher sur Game Boy... Castlevania en profite !

Quand on parle du monde Nintendo, il y a des noms qui reviennent sans cesse. Super Mario bien sûr, Zelda, Megaman et... Castlevania ! Cette superbe quête « made by » Konami représente bien cet esprit arcade-aventure qui caractérise une grande partie de la production sur NES. Et pourtant, portabilité oblige, tout le côté aventure a été complètement gommé sur cette version Game Boy, pour



boules de cristal ont deux niveaux d'effet. Au premier, elles augmentent la taille du fouet ; au second, beaucoup plus puissant, elles libèrent une boule d'énergie à chaque fois que vous donnez un coup de fouet.

Seul problème, dès qu'un ennemi vous touche, vous perdez ce pouvoir. Il faut donc tout faire pour le garder, ne pas avancer comme un kamikaze, car certains bonus sont en suspension dans le ciel ou sur les murs. La seule façon de les atteindre, c'est de monter sur le promontoire qui les précède et de lancer une boule d'énergie dans leur direction. Ces bonus contiennent souvent les deux dernières options que je

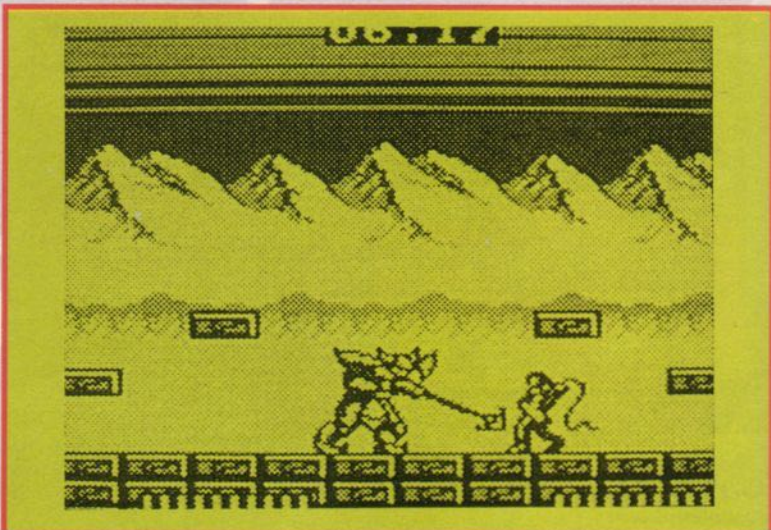
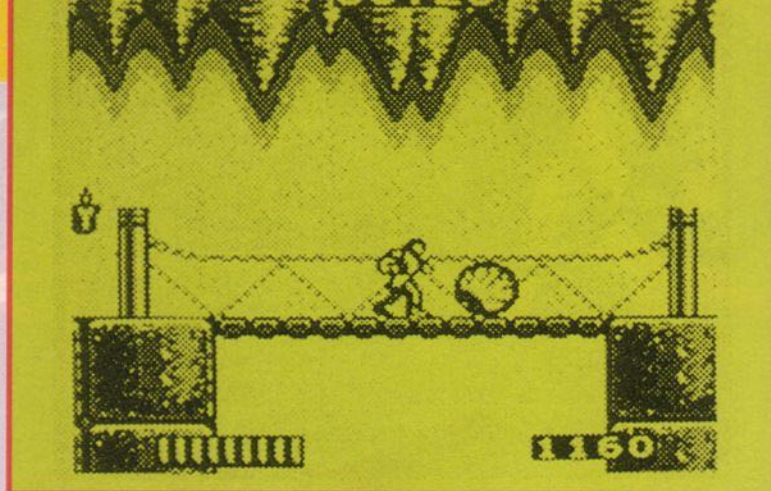
d'énergie est très important, car il permet aussi de se débarrasser très rapidement, et avec plus de sécurité, des sales bestioles qui polluent les tableaux. Comme les oiseaux de malheur qui passent au-dessus de votre tête et vous attaquent en piqué ! Ou les sortes de gnomes qui rampent vers vous. Il suffit d'être un niveau en dessous, de leur larguer une boule d'énergie, et ils s'en prennent plein la tête. Mais attention, car après le premier coup, s'ils sont blessés, ils deviennent fous, ils sautent en l'air et retombent sur vous. Un deuxième coup de fouet les désintègre, facilement. J'ai gardé les morts-vivants pour la fin. Ils apparaissent sous la forme d'une énorme goutte de slim



n'ai pas encore abordées, les 1up, qui donnent une vie gratuite et les crucifix en or qui vous rendent invincible (il ne manque que les gousses d'ail, et l'attrail antivampire est au complet !).

### Y VONT ME LACHER, EUX ?

Comme je le disais plus haut, le bonus des boules



qui tombe du ciel. Et ils se transforment en zombies de folie !

### OUI, MAIS...

Castlevania est un bon petit jeu... On est tenté de dire : seulement un bon petit jeu ? Oui car la jouabilité s'avère trop sèche et l'on attendait beaucoup mieux d'une cartouche de cette pointure ! Et si c'était le côté aventure qui faisait tout l'intérêt des versions NES ? ■

Crevette, sans fouet ni loi !

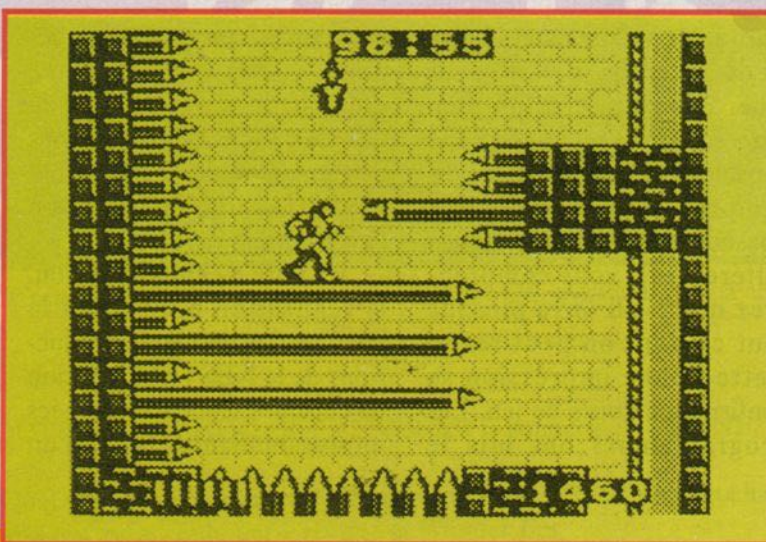
- 1 - Simon contre les morts-vivants.
- 2 - Guet-apens...
- 3 - C'est un jeu pointu !
- 4 - Simon s'en balance !
- 5 - J'veais m' le faire... lui !

# 79%

### EN RESUME

#### THE CASTLEVANIA ADVENTURE

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de plateforme
- Graphisme : 90 %
- Animation : 89 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 79 %





# GOAL!

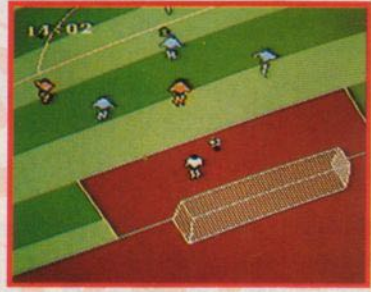


**Football : sport bizarre dans lequel vingt-deux excités manchots courent après un ballon pendant que certains spectateurs s'amuse à casser des stades en buvant de la bière. Buuuut !**

Le foot étant un des sports les plus populaires au monde, il n'est pas étonnant de le voir débarquer en masse sur nos petites consoles chéries. Malheureusement, il faut reconnaître que les tentatives faites sur 8 bits n'avaient pas été vraiment concluantes. Bandai tente de rattraper le coup en important, quelques mois après le très moyen World Soccer, une seconde cartouche de foot. Essai réussi ?

## ÇA COMMENÇAIT BIEN

Avec son menu d'options bien rempli, Goal démarre en trombe. Outre le classique choix entre un championnat et un match simple (rebaptisé « tournoi professionnel »), on trouve un mode d'entraîne-



ment sympa : devant un gardien et deux défenseurs, vous disposez de cinq dribbles pour marquer. Quel que soit le mode de jeu choisi, vous pourrez jouer contre un ami ou bien faire équipe avec lui contre la console. Si j'ajoute qu'il y a 16 équipes (dont chaque joueur possède des caractéristiques différentes), vous comprendrez que Goal offre presque tout ce dont on peut rêver. Cette bonne impression se confirme en cours de jeu. Les programmeurs ont mis le

NES NES NES NES

paquet sur le réalisme : outre une impressionnante série de fautes, il est possible de donner de l'effet à ses tirs, de tackler (attention aux croche-pieds !) et de faire des têtes. En plus, ce qui ne gâche rien, les commandes répondent bien. Ben tiens, c'est-y pas qu'on serait en face du jeu de foot ultime sur 8 bits ?

## FAUTE DE GRIVE, ON MANGE DU MERLE

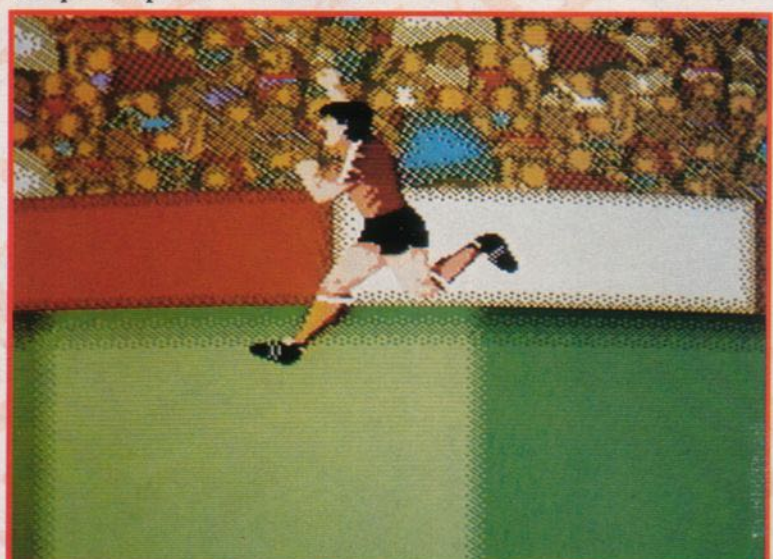
Malheureusement non, car à côté de ces points positifs, on trouve deux défauts majeurs qui gâchent tout le plaisir qu'on éprouve dans Goal.



joueur marque un but par exemple), les graphismes sont ignobles, les animations de joueurs peu réalistes et les bruits passe-partout. Avec un petit peu plus de travail, Goal aurait pu être canon, mais là, ce n'est qu'un jeu pour les fans...en attendant mieux. ■

Iggy attendra tout le jour et la nuit

- 1 - Ça passe ou ça casse !
- 2 - Non, non, ce n'est pas un écran Game Boy.
- 3 - Un des seuls beaux écrans du jeu.



D'abord, tout l'aspect stratégique du jeu est passé à la trappe : impossible, comme dans la majorité des simulations de foot, de positionner ses joueurs sur le terrain avant la partie afin d'élaborer une tactique (défensive...), ce qui est plutôt frustrant. Plus gênant encore : en l'absence d'un scanner permettant de voir les joueurs situés hors de l'écran, on est souvent obligé d'effectuer ses passes à l'aveuglette.

Histoire d'enfoncer le clou, la réalisation n'est pas à la hauteur des dernières productions de la NES : à l'exception de quelques séquences animées impressionnantes (lorsqu'un

# 79%

EN RESUME

GOAL !

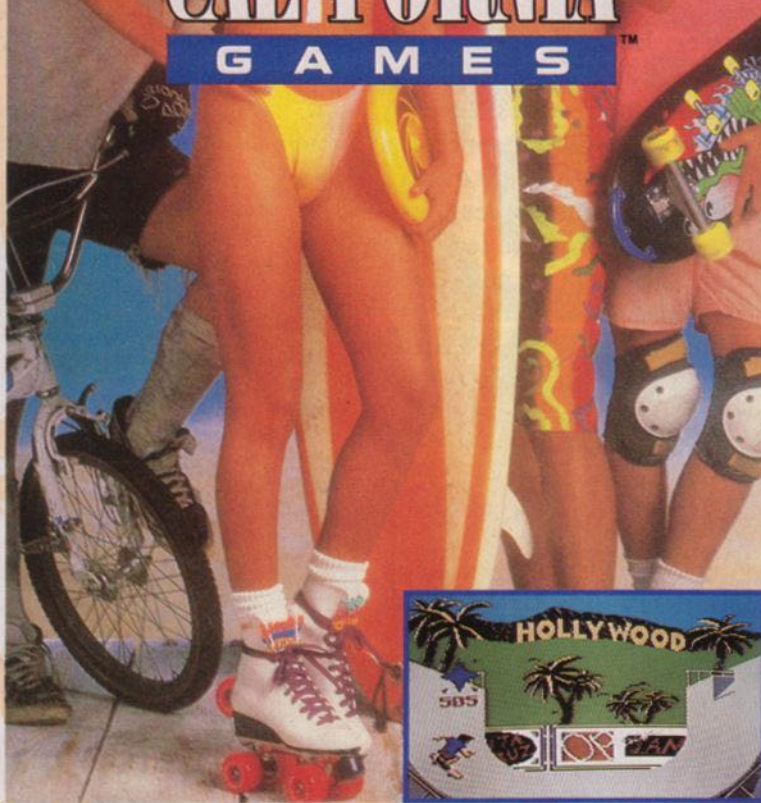
- Console : NES
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 66 %
- Animation : 68 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 73 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 85 %





# CALIFORNIA GAMES™

by EPYX®

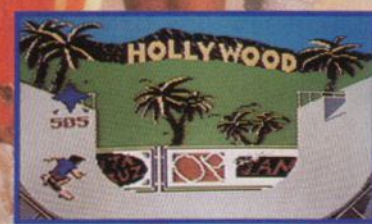


**Il y a deux façons de découvrir la Californie :  
au volant d'une Ferrari Testarossa décapotable ou, plus simplement, en pratiquant les sports « radical » de California Games !**

California Games fait partie du clan des Paperboy et autres Gauntlet. Ils battent le record du nombre de versions existantes ! Sur Lynx, sur Master System, sur ordinateurs, les machines changent, mais le jeu reste le même. Six sports « fun » à l'affiche, du surf au Frisbee. Six compétitions vivifiantes pour s'oxygéner après un bon shoot'em up... C'est ça, le sport en chambre !

**« COMME TI LI VEUX, TI LI FAIS ! »**

Ce qui fait tout le charme de California Games (énième épisode d'une succession de Summer Games, Winter Games et autres World Games), c'est, en premier lieu, les nombreuses options de son menu de sélection. On peut, au choix, s'entraîner sur un ou plusieurs sports, mais



aussi, rentrer dans le monde impitoyable de la compétition (dans une seule discipline, ou dans toutes). En mode « training », vous pouvez recommencer la partie jusqu'à ce que cela vous prenne la tête ou jusqu'à ce que vous soyez au point pour battre des records ! En mode compétition, on peut jouer de 1 à 8 joueurs ! On rentre son nom, on choisit son club californien et c'est parti pour écraser vos concurrents.

NES NES NES NES NES NES NES NES

## SUR TERRE, SUR MER ET DANS LES AIRS

Les plus terre à terre d'entre vous préféreront les disciplines comme le bicross, le rollerskate ou le skateboard. Pour les deux premiers, le décor défile au rythme des coups de pédales ou de patins à roulettes ! Les possesseurs d'un joystick avec autofire seront les bienheureux sur ces épreuves. Réaliser les quelques figures de « freestyle » possibles, sans se taper dans les nombreuses pierres et autres embûches qui parsèment la piste, tient du miracle. Surtout que la gestion de la 3D est loin d'être parfaite. Quant au skateboard, il faut exécuter le maximum de figures de la mort sur une rampe du tonnerre, impressionnant. Côté mer, on aborde le sport roi du fun, j'ai nommé : le surf ! A vous de faire un maximum de « turn », sans vous faire emporter par les « pipes »...

tout y passe pour ne pas la laisser retomber.

## CONCLUSION

Encore un bon petit jeu, avec des graphismes agréables, de bonnes animations, mais handicapé par une gestion du jeu un peu maladroite, notamment pour les sports en 3D. Mais bon, cela reste très jouable... ■

Crevette, made in USA !



- 1 - Ne jamais piquer de l'avant en bicross.
- 2 - Crevette, le roi de la rampe !
- 3 - Une vague de fraîcheur, foorce 4 !
- 4 - Qui a dit que les femmes étaient faites pour la « plonge » ?

# 70%

EN RESUME

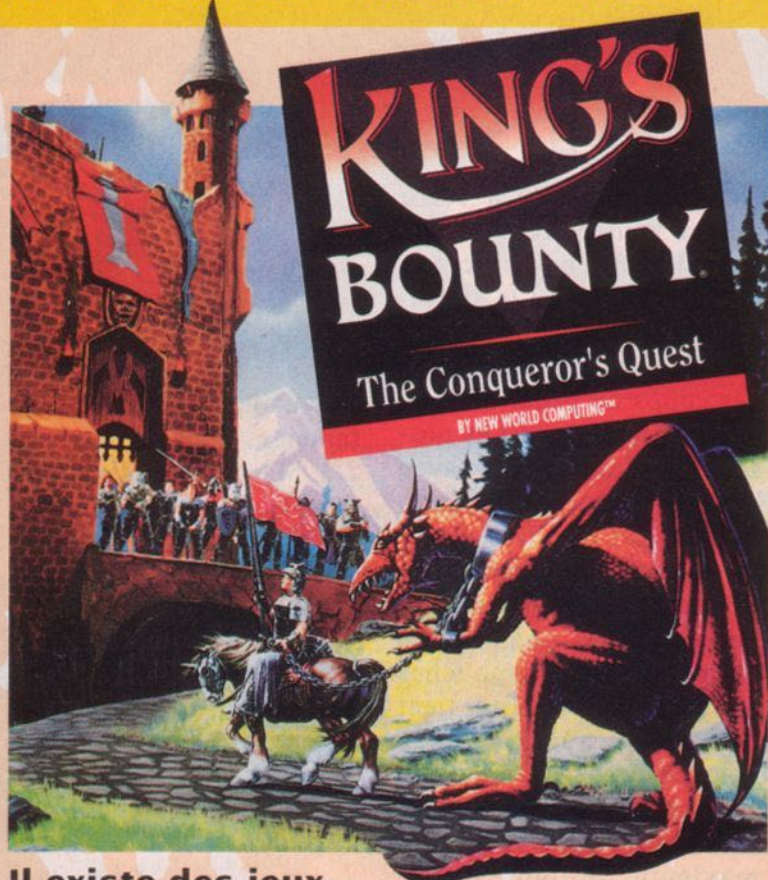
## CALIFORNIA GAMES

- Console : NES
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 88 %
- Animation : 89 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 85 %



NES NES NES NES NES NES NES NES





**Il existe des jeux  
dont on tombe, la partie commencée,  
irrémédiablement amoureux.**

**King's Bounty fait partie de ceux-là.**

Electronic Arts est l'un des rares éditeurs non japonais sur Mega D. Alternant le bon (John Madden) et le moins bon (Sword of Sodan), l'éditeur américain nous sort cette fois, un jeu de rôle orienté stratégie.

### ARECH TOI D'LA...

Le bon roi Maximus règne sur un royaume formé de quatre continents. Jaloux, Arech Dragonbreath, prince des Ténèbres, vole la source de vie et de pouvoir de Maximus, le Sceptre de l'Ordre. Vous incarnez l'un des quatre chefs de l'empire et vous devez récupérer le sceptre avant la mort du roi. Arech l'apprend et le cache. Seul un parchemin indique sa position, mais ce diable d'Arech l'a partagé en 25 morceaux dispersés dans tout le royaume. A vous de les retrouver.

1. Les morceaux du parchemin sont bien protégés.

### DUR D'ETRE UN CHEF SANS PROVISIONS

Vous avez le choix entre quatre personnages : un paladin, un chevalier, un barbare ou une magicienne. Votre premier devoir sera de recruter des soldats. Vous pouvez avoir jusqu'à cinq armées différentes que vous engagez soit au château, soit au hasard de vos rencontres. C'est d'ailleurs l'innovation du jeu : ce n'est pas votre personnage qui affronte les orques, trolls et autres démons, mais vos

armées. Et celles-ci peuvent très bien être composées de ces mêmes créatures. Attention, vos troupes ne sont pas illimitées. Vous avez un quota de mercenaires correspondant à vos points de leadership et ce quota ne peut être dépassé. De même, les troupes coûtent cher à entretenir et elles vous quittent si vous ne pouvez plus les payer.

### UN CONTRAT EN OR

Pour trouver les parties du parchemin, vous devez obtenir des objets magiques puissants (ils traînent à même le sol dans le royaume !), ou bien défaire l'un des dix-sept chefs d'Arech. Pour ces derniers il faut d'abord signer un contrat dans une des villes. Les contrats réussis font progresser votre personnage en puissance militaire. Durant les combats, vous pouvez utiliser la magie ; c'est d'ailleurs la seule influence qu'a votre personnage sur la bataille.

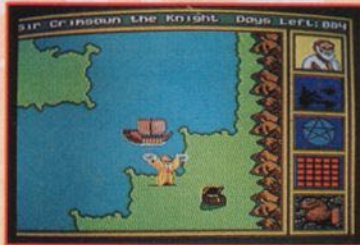
### JOUER JUSQU'AU BOUT DE LA NUIT

Techniquement, ce n'est pas le jeu du siècle. Les graphismes sont beaux sans être transcendants et la musique est plutôt du genre rengaine. Quant à l'animation, elle est réduite à sa plus simple expression pour le déplacement des personnages. De toutes façons pour ce type de jeu c'est l'intérêt qui prime ; pour avoir passé plusieurs nuits

blanches sur King's Bounty, je peux vous dire que de l'intérêt, il en a ! Wonder « Bounty Hunter » Fra



2. Un cavalier surgit du fond de la nuit...



3. Débarquement en force !



4. Ami ou ennemi ? That is the question !



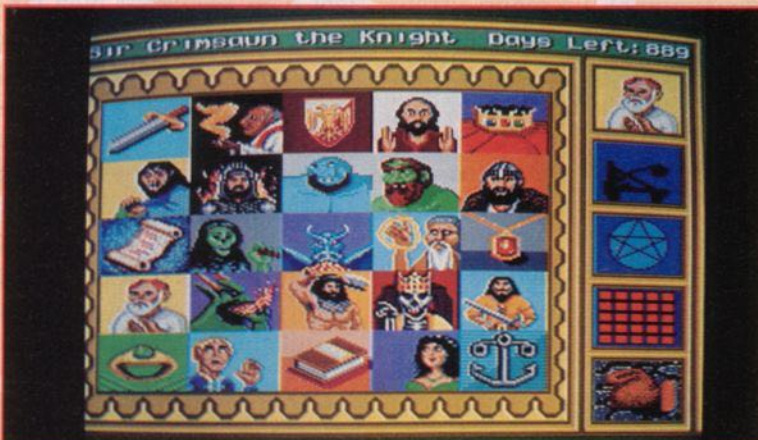
5. L'objet magique est tentant mais l'ogre est là.

# 89%

### EN RESUME

#### KING'S BOUNTY

- Console : MEGA D.
- Genre : rôle stratégie
- Graphisme : 80 %
- Animation : 65 %
- Son : 70 %
- Difficulté : 86 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 94 %





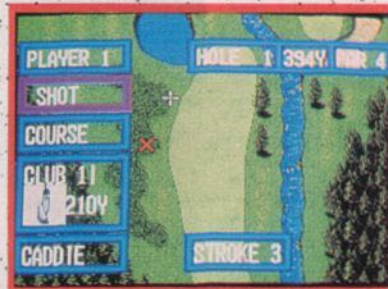
# LA PERFECTION



**SNK**



**SUPER SPY**



**TOP PLAYER'S GOLF**



**MAGICIAN LORD**



**RIDING HERO**



**BASEBALL STARS PROFESSIONALS**



**CYBER LIP**



**NAM 1975**



**NINJA COMBAT**

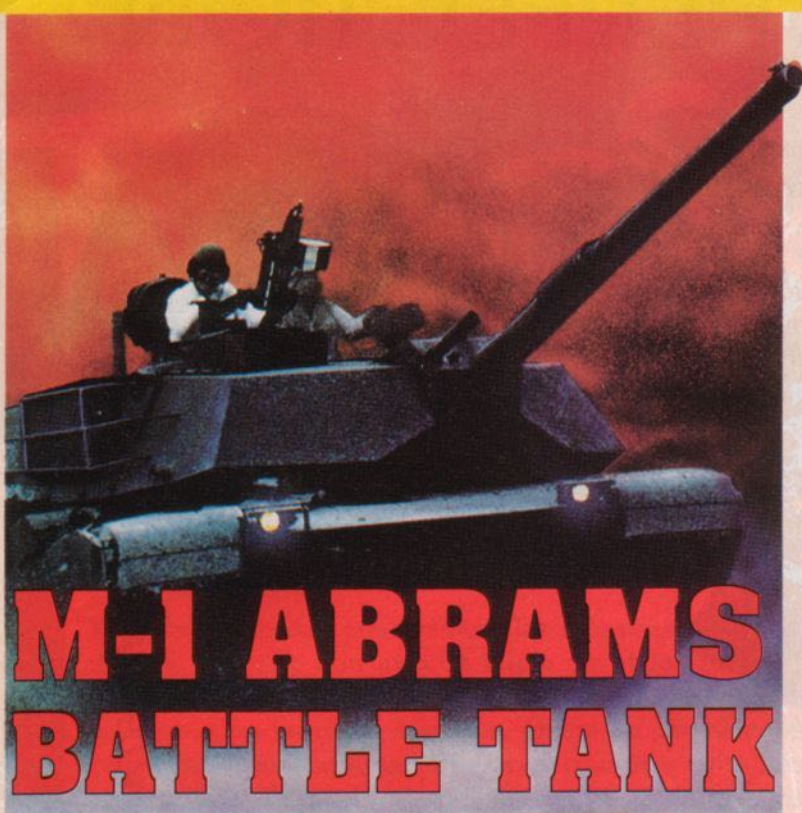


**PROCHAINS TITRES : SENGOKU, KING OF THE MONSTERS, ALPHA MISSION II**

IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR : GUILLEMOT INTERNATIONAL







# M-1 ABRAMS BATTLE TANK

**Vrai jeu de rôle (Might and Magic, Sword of Vermillion), wargame historique**

**(Centurion) et maintenant simulateur,**

**la 16 bits de choc commence à se doter d'une ludothèque unique sur console. Joie !**

Abrams Battle Tank n'est pas un soft comme les autres. Il s'agit en effet d'un **simulateur**, c'est-à-dire un jeu qui se propose de vous mettre aux commandes d'un engin dans des conditions très proches de la réalité. Jusqu'ici, le seul soft du genre à être importé en France sur nos machines chéries était Silent Service sur NES.

## CHENILLE PARTY

Cette fois-ci, ce n'est pas sous mer que vous évoluez mais sur la **terre ferme**. En effet, vous voilà aux commandes d'un tank. Bien sûr, c'est la guerre (sinon, à quoi sert un tank, hein ?) et selon vos préférences, vous pourrez vous trouver confronté à une mission limitée telle que la

protection d'un convoi ou choisir de faire une campagne entière.

Une fois dans le tank, les choses sérieuses commencent : **pilote, artilleur, commandant ou navigateur** vous jouez en effet tous les rôles à la fois en passant alternativement d'une partie de l'engin à l'autre.

Vous allez vite comprendre que ce truc à chenilles ne se manie pas comme un scooter. Un exemple ? Vous voilà dans la tourelle où vous constatez avec joie que vous êtes face à un ennemi. Manque de pot : en fait, vous vous éloignez. Eh oui, dans un tank, la tourelle n'est pas nécessairement tournée dans le sens de la marche. Pour devenir un pro de Abrams Battle Tank, il faudra donc apprendre progressivement à

maîtriser tous les aspects du maniement de cette bestiole : repérage sur la **carte**, chargement des différentes **armes**, utilisation de la **radio**, **ravitaillement**, etc. Il faudra même élaborer une stratégie en fonction du nombre et de la position des blindés ennemis. Petits joueurs, passez votre chemin.

## C'EST PAS DU ALIEN STORM

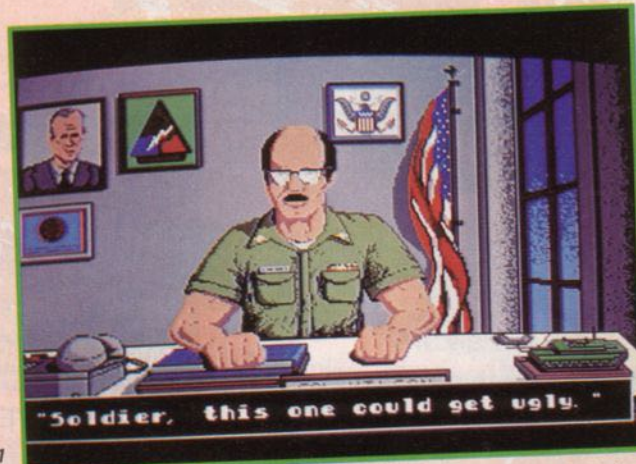
Abrams Battle Tank est typiquement le genre de soft qui fait un carton sur micro-ordinateur mais qui risque de rebuter 80 % des consoleux. Les réflexes comptent très



auraient pu être nettement plus travaillés.

Alors c'est nul ? Eh bien justement non. Car pour les 20 % de consoleux qui restent (c'est-à-dire les plus vieux d'entre vous qui se débrouillent en anglais), quel pied ! Complexe, réaliste et d'une richesse impressionnante, Abrams Battle Tank, c'est comme la réalité. Et côté stratégie, quelle richesse : un vrai petit wargame ! Un excellent soft, donc, mais réservé à un public limité. ■

Iggy, aux tourelles



1- On l'appelle tête d'œuf.

2- De bien belles images en effet...

peu, la prise en main est difficile et, niveau réalisation, c'est pas vraiment ça. Passons sur les graphismes cubiques et l'animation lente, il s'agit malheureusement d'une contrainte liée à ce genre de jeu. La 3D vectorielle à surface pleine, utilisée dans la quasi-totalité des simulations et dans certains jeux de café comme **Stun Runner** ou **Hard Drivin**, ne permet d'obtenir des graphismes détaillés et une animation rapide que sur de grosses bécasses style micro 32 bits ou borne d'arcade. Donc, on ne peut pas vraiment le reprocher à Electronic Arts. Par contre, les graphismes fixes et les bruitages

# 80%

EN RESUME

M-1ABRAMS  
BATTLE TANK

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation de guerre
- Graphisme : 66 %
- Animation : 75 %
- Son : 74 %
- Difficulté : 80 %
- Player Fun : 50 %





# Entrez dans le Monde Merveilleux de Nintendo®



• POUR UNE COMMANDE DE : 800 F ET PLUS  
IL VOUS SERA OFFERT UN SWEATSHIRT SUPER MARIO  
INDIQUEZ LA TAILLE (6/8 - 10/12 - 14/16).  
• POUR UNE COMMANDE INFÉRIEURE à 800 F  
IL VOUS SERA OFFERT UN CADEAU SURPRISE.



**CONSOLE TEENAGE  
MUTANT HERO TURTLES**  
Réf. : 400.001

Les consoles NINTENDO se branche directement sur votre téléviseur par prise Peritel.

## LE NES FOUR SCORE. Réf. : 600.004

POUR LE PLAISIR DE JOUER JUSQU'À QUATRE JOUEURS À LA FOIS !

Le plaisir, ça se partage ! Branché à la console, le NES FOUR SCORE permet jusqu'à 4 joueurs de jouer simultanément. Toute combinaison de 1 à 4 joueurs est possible avec les jeux spécialement conçus. Il est compatible avec le NES MAX, le NES AVANTAGE et les manettes NINTENDO classiques. NES FOUR SCORE : PARCE QU'À 4 JOUEURS, C'EST MEILLEUR ENCORE.



**330 F**

Les cartouches de jeu console. / Les meilleurs titres.  
(Arcade, Action, Aventure, Stratégie et Sport)



**490 F**

## LE DOUBLE PLAYER Réf. : 600.000

Défiez votre partenaire grâce au Double Player de NINTENDO. Deux manettes hyper-sophisticquées qui vous permettent de jouer à deux simultanément. Sans fil, muni d'un turbo et d'un ralenti, le Double Player vous offre la possibilité de vous lancer dans un face à face redoutable.

## ACCESSOIRES

• DOUBLE PLAYER	réf. 600.000	490 F
• JOYSTICK NES ADVANTAGE	réf. 600.001	390 F
• MANETTE NES MAX	réf. 600.002	290 F
• PISTOLET ZAPPER	réf. 600.003	290 F
• NES FOUR SCORE	réf. 600.004	330 F
• LASERLINE (range. 15 logiciels)	réf. 600.005	390 F
• MEUBLE BOIS (range. 28 logiciels)	réf. 600.006	320 F

## PIECES DETACHEES

• MANETTE (NES 204)	réf. 600.007	135 F
• CABLE RGB PERITEL (203A)	réf. 600.008	165 F
• ADAPTEUR (NES 202)	réf. 600.009	195 F

• Adventure of Link	Réf. : 500.000	390 F	• Days of Thunder	Réf. : 500.054	390 F	• Gremlins II	Réf. : 500.015	430 F	• Probotector contra	Réf. : 500.022	360 F	• Stealth Air	Réf. : 500.074	390 F
• Air Wolf	Réf. : 500.001	360 F	• Defender of the crown	Réf. : 500.005	430 F	• Gumshoe	Réf. : 500.059	290 F	• Punch out	Réf. : 500.023	330 F	• Super Mario Bros	Réf. : 500.031	290 F
• Bad Dudes	Réf. : 500.044	430 F	• Donkey Kong Classics	Réf. : 500.055	290 F	• Hogan's Alley	Réf. : 500.060	290 F	• Rad Gravity	Réf. : 500.024	360 F	• Super Mario Bros II	Réf. : 500.032	390 F
• Batman	Réf. : 500.002	430 F	• Double Dribble	Réf. : 500.056	360 F	• Isolated Warrior	Réf. : 500.061	390 F	• Rad Racer	Réf. : 500.025	360 F	• Super off road	Réf. : 500.033	360 F
• Battle of Olympus	Réf. : 500.045	390 F	• Double Dragon	Réf. : 500.006	390 F	• Jack Nicklaus golf	Réf. : 500.016	390 F	• RC Pro Am	Réf. : 500.026	290 F	• Super Spike V Ball	Réf. : 500.075	390 F
• Bayou Billy	Réf. : 500.003	390 F	• Double Dragon II	Réf. : 500.007	430 F	• Kabuki Quantum Fighter	Réf. : 500.062	390 F	• Rescue	Réf. : 500.027	360 F	• Tennis	Réf. : 500.034	290 F
• Bionic Commando	Réf. : 500.046	430 F	• Dragon Ball	Réf. : 500.008	360 F	• Kung Fu	Réf. : 500.063	290 F	• Robocop	Réf. : 500.028	430 F	• Tetris	Réf. : 500.035	330 F
• Blades of Steel	Réf. : 500.047	360 F	• Dr Mario	Réf. : 500.009	330 F	• Legend of Zelda	Réf. : 500.017	390 F	• Shadow Warrior	Réf. : 500.067	390 F	• Tiger Heli	Réf. : 500.043	330 F
• Boulder Dash	Réf. : 500.048	330 F	• Duck Hunt	Réf. : 500.057	290 F	• Life Force	Réf. : 500.018	360 F	• Silent Service	Réf. : 500.029	360 F	• TMNT Turtle Ninja	Réf. : 500.036	390 F
• Boy and his Blod	Réf. : 500.049	390 F	• Duck Tales	Réf. : 500.010	390 F	• Mega Man II	Réf. : 500.019	430 F	• Simon's Quest	Réf. : 500.069	390 F	• Top Gun	Réf. : 500.037	360 F
• Bubble Bobble	Réf. : 500.050	330 F	• Faxanadu	Réf. : 500.011	360 F	• Metal Gear	Réf. : 500.020	330 F	• Skate or Die	Réf. : 500.070	360 F	• Track and Field II	Réf. : 500.038	390 F
• Burai fighter	Réf. : 500.004	330 F	• Fester's Quest	Réf. : 500.058	360 F	• Metroid	Réf. : 500.021	390 F	• Ski or Die	Réf. : 500.071	390 F	• Turbo racing	Réf. : 500.039	390 F
• Captain Skyhawk	Réf. : 500.051	390 F	• Gauntlet II	Réf. : 500.012	390 F	• Paper boy	Réf. : 500.022	330 F	• Snake Rattle'n Roll	Réf. : 500.072	330 F	• Wild Gunman	Réf. : 500.040	360 F
• Castlemania	Réf. : 500.052	360 F	• Ghostbusters II	Réf. : 500.013	430 F	• Pinbot	Réf. : 500.023	290 F	• Salar Jetman	Réf. : 500.073	390 F	• World Cup	Réf. : 500.041	390 F
• Chevaliers du Zodiaque	Réf. : 500.053	390 F	• Goonies II	Réf. : 500.014	360 F	• Popeye	Réf. : 500.066	195 F	• Solstice	Réf. : 500.074	390 F	• World Wrestling	Réf. : 500.042	360 F

# NINTENDO c'est aussi le GAME BOY

Pour jouer où vous voulez quand vous voulez !



**590 F**

## GAME BOY Réf. : 300.000

Inclus dans le package :

- Le superbe jeu TETRIS.
- Des écouteurs stéréo.
- Un câble vidéo-link qui permet de jouer à deux simultanément et de disputer des parties acharnées.
- Des piles.

Les cartouches de jeu GAME BOY.  
Les meilleurs titres :  
Arcade, Action, Aventure, Stratégie et Sport

## ACCESSOIRES

• BATTERY PACK	Réf. 200.000	330 F
• SACOCHE/TRANSP. NYLON	Réf. 200.001	230 F
• BOITIER RIGIDE/TRANSP.	Réf. 200.002	140 F
• LIGHT BOY-LOUPE éclairante	Réf. 200.003	290 F
• CASE BOY - étui antichoc	Réf. 200.004	150 F



SOS (1) 34 64 77 55  
3615 NINTENDO

Renvoyez votre bulletin d'adhésion au Club Nintendo  
B.P. 14 - 95311 CERGY-PONTOISE CEDEX

\*Colissimo : 48 h.

BON DE COMMANDE à retourner à : Sté ENCODGEST, Ctre cial. Mirabeau  
B.P. 55 - 95230 SOISY-SOUS-MONTMORENCY - Tél. : 34 17 21 99

REF. :	JEUX :	ACCESSOIRES :	CONSOLE :
REF. :	JEUX :	ACCESSOIRES :	CONSOLE :
REF. :	JEUX :	ACCESSOIRES :	CONSOLE :

NOM : \_\_\_\_\_

PRENOM : \_\_\_\_\_

ADRESSE : \_\_\_\_\_

VILLE : \_\_\_\_\_

CODE POSTAL : \_\_\_\_\_

Tél. : \_\_\_\_\_

Frais de port et d'emballage : + 20 F.

Frais de contre-remboursement : + 30 F.

Frais de port consoles / Accessoires de rangement : + 60 F.

Total à payer : \_\_\_\_\_

N° de Client : \_\_\_\_\_

Règlement : ☐ CB ☐ CCP ☐ Mandat-lettre

☐ Chèque bancaire ☐ Paiement contre-remboursement

N° Carte Bleue \_\_\_\_\_

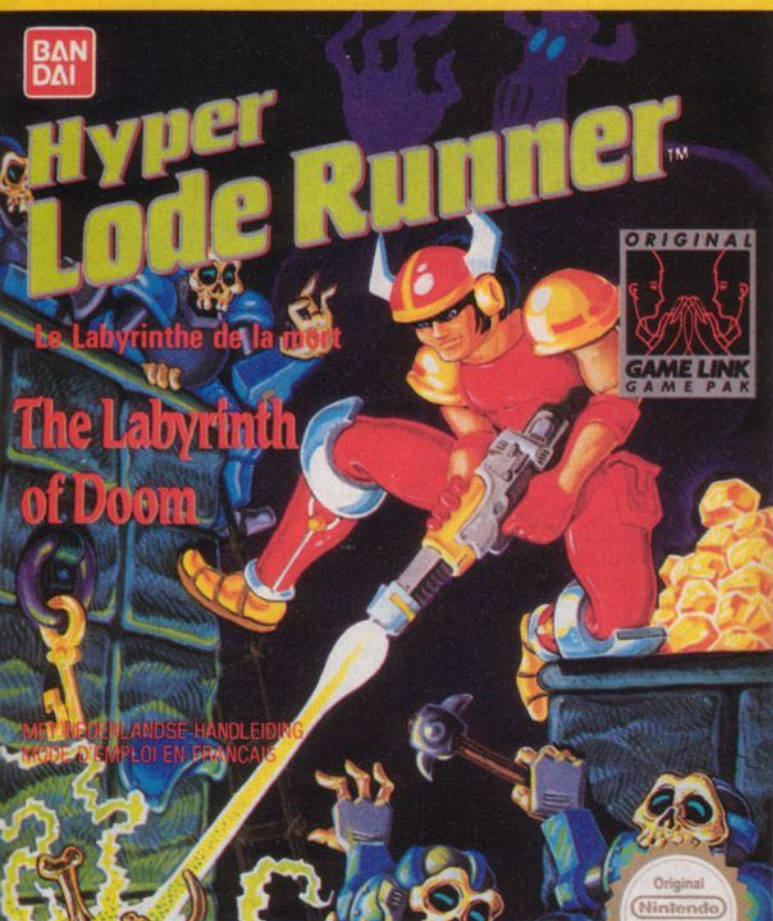
Date d'expiration : \_\_\_\_/\_\_\_\_/\_\_\_\_

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

Tous les produits NINTENDO FRANCE non représentés sont disponibles sur simple appel téléphonique, ou courrier. Délais et livraison à réception de la commande : 10 jours

• Alleyway	Réf. : 100.000	195 F	• Kwik	Réf. : 100.010	195 F
• Amazing spider man	Réf. : 100.001	195 F	• Motocross Maniacs	Réf. : 100.022	195 F
• Balloon Kid	Réf. : 100.002	195 F	• Nintendo World Cup	Réf. : 100.011	195 F
• Batman	Réf. : 100.020	235 F	• Qix	Réf. : 100.012	195 F
• Bugs Bunny	Réf. : 100.021	195 F	• Radar Mission	Réf. : 100.019	195 F
• Burai fighter	Réf. : 100.003	195 F	• R-Type	Réf. : 100.024	195 F
• Chessmaster	Réf. : 100.004	195 F	• Revenge of the Gator	Réf. : 100.013	195 F
• Double Dragon	Réf. : 100.005	195 F	• Sled Pocket	Réf. : 100.018	195 F
• Dr Mario	Réf. : 100.006	195 F	• Solarstriker	Réf. : 100.014	195 F
• F-1 Race	Réf. : 100.025	280 F	• Super Mario land	Réf. : 100.015	195 F
• Gargoyles's quest	Réf. : 100.007	195 F	• Teenage Mutant Hero Turtles	Réf. : 100.023	235 F
• Golf	Réf. : 100.008	195 F	• Tennis	Réf. : 100.016	195 F
• Hyper Lode Runner	Réf. : 100.026	195 F	• Wizards & Warriors	Réf. : 100.017	195 F
• King of the zoo	Réf. : 100.009	195 F			





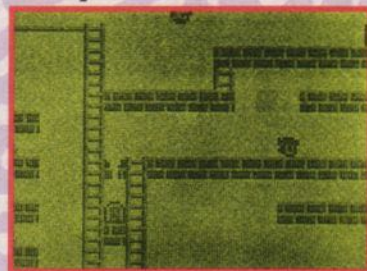
**Les anciens combattants du jeu vidéo se souviennent tous de Lode Runner sur borne d'arcade...**

**Voilà la version Game Boy.**

Lode Runner compte de nombreux fans dans le monde. Issu de l'époque préhistorique des jeux, il fait figure de pièce de collection face aux productions actuelles. Ce qui n'empêche pas les éditeurs de le remettre régulièrement au goût du jour, un coup sur ordinateur, un coup sur console, pour la plus grande joie des amateurs. La PC Engine était la dernière du lot, c'est maintenant au tour de la Game Boy d'y aller de sa contribution !

**LES JAPONAIS PRÉFÈRENT CET « EDIT »-LA !**

Le menu de présentation offre trois choix très importants : « game », « edit » ou



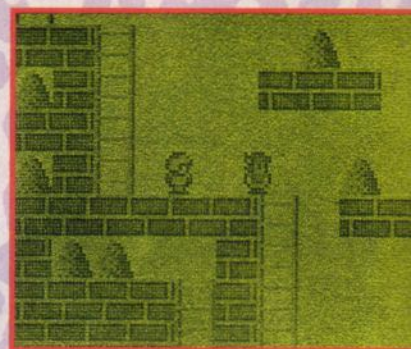
« vs ». Le mode « game » est, vous l'avez compris, le jeu normal. Le mode « edit » est particulièrement intéressant puisqu'il permet de construire soi-même ses propres tableaux de jeu ! Quant au dernier, il s'agit du mode deux joueurs via le câble de connexion, courant sur Game Boy.

**JOUER... ÇA CREUSE !**

Après avoir sélectionné Game, vous avez la possibilité de choisir par quel ni-

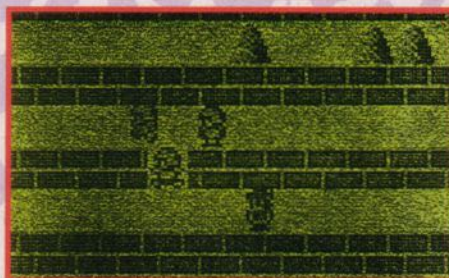
veau vous voulez commencer (à partir du level 16 il faut un mot de passe). Et attention les yeux, car Hyper Lode Runner est particulièrement speed. Le but du jeu consiste à ramasser tous les trésors qui reposent dans une sorte de labyrinthe. Des murs de briques bloquent souvent le passage, et votre personnage peut y creuser une ouverture. Mais il ne peut pas le faire dans toutes les conditions, et s'il se retrouve coincé dans un trou, entre deux murs, il n'a aucune chance de s'en sortir. Pour compliquer encore plus la tâche, des gardiens vous poursuivent à grandes enjambées. Leur contact est mortel !

Quand vous avez ramassé tous les trésors, une échelle apparaît, la victoire est au bout ! Et ainsi de sui-



dessiner des tableaux démoniaques, avec une facilité déconcertante. D'autant que l'on peut immédiatement y jouer. Le mode jeu normal me convient nettement moins. Dès le premier tableau, c'est une prise de tête infernale, et il est difficile de comprendre quand on peut creuser ou quand on ne peut pas. Et puis les gardes sont un peu trop rapidement agressifs à mon goût. Je ne conseille ce jeu qu'aux nostalgiques des autres versions. ■

Crevette « edit », crée son tableau et joue !



- 1 - Un trou s'impose !
- 2 - Même vos ennemis font le pont !
- 3 - On en deviendrait presque artiste !

te sur tous les tableaux que compte le jeu. Petite subtilité, il arrive que l'on rencontre une porte. Pour l'ouvrir il faut chopper la clef qui est planquée dans un coin, et on se retrouve dans un sous-tableau !

**C'EST TON DESSIN...!**

La réalisation d'Hyper Lode Runner est plutôt bonne. Ce type de jeu où les graphismes ne sont pas très importants convient très bien à la Game Boy. J'offre une mention particulière pour le mode Edit qui est remarquable, en trois coups de cuiller à pot on se met à

**70%**

**EN RESUME**

**HYPER LODE RUNNER**

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 60 %
- Animation : 89 %
- Son : 72 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 76 %







**Devinez qui se cache sous ce nom ?**

**C'est Bomberman, sur Game Boy !**

**La rédaction de Player One a du mal**

**à s'en remettre...**

Il faut que je vous explique que la première fois que **Bomberman** est arrivé chez *Player One*, il y a plusieurs mois, ce petit jeu anodin a fait l'effet d'une... bombe ! Nos lecteurs les plus fidèles se souviendront d'ailleurs qu'il s'agissait, à l'époque, de la version **NEC CoreGrafx**. Le jeu tournait nuit et jour, que de luttes acharnées, on ne sortait plus du bureau ! Aujourd'hui **Bomberman** (qui existe aussi sur NES au Japon et aux USA), nous revient sur **Game Boy** et sous le nom de **Dynablast**. La nostalgie nous reprend !

### MECHE COURTE OU MECHE LONGUE ?

Cette version **Game Boy** nous réserve une surprise de taille, elle contient deux jeux pour le prix d'un ! En plus du **Bomberman** que nous connaissons tous, et que l'on obtient en choisissant l'option **Game B**, on découvre, avec surprise, que sous le mode **Game A** se cache **Bomberboy** ! *Ma qué es Bomberboy ? Es una Bomberman* différente,



dans lequel notre petit héros artificier s'attaque à des usines où sont retenues prisonniers des copains à lui. Mais le principe du jeu est le même que dans le **Bomberman** classique. Je vais d'ailleurs en profiter pour vous l'expliquer.

L'action se déroule sur des tableaux qui font souvent plusieurs écrans de long et de large. Vous dirigez un petit bonhomme (il est rigolo, il ressemble aux figurines **Lego** !), dont le but est de détruire toutes les bêtes étranges qui le poursuivent dans les sortes de labyrinthes que forment les tableaux. Il

dispose pour cela de bombes à retardement. Quand il en pose une, il doit courir se planquer derrière un mur, sinon il se fait exploser la tête ! Certains murs sont indestructibles, mais d'autres ne résistent pas aux bombes de notre camarade. Ces derniers, en se désintégrant, peuvent révéler une option

térieur des tableaux, sur une carte générale du monde de **Bomberboy** (dans **Bomberman**, on commence directement dans les tableaux).

### ET MON CŒUR FAIT « BOUM » !

Ah, la la ! Que c'est bon de retrouver cette merveille sur **Game Boy** ! En plein cœur de l'action, ça explose dans tout les coins, surtout si on joue à deux avec le câble de connexion. La musique de la version originale est intacte, les graphismes sont simples mais efficaces et sans mauvais goût. Bref, un jeu du tonnerre ! ■

Crevette explose de joie !

- 1 - Bomberman en action.
- 2 - Bomberboy pète le feu.
- 3 - Une des singularités de Bomberboy.



# 90%

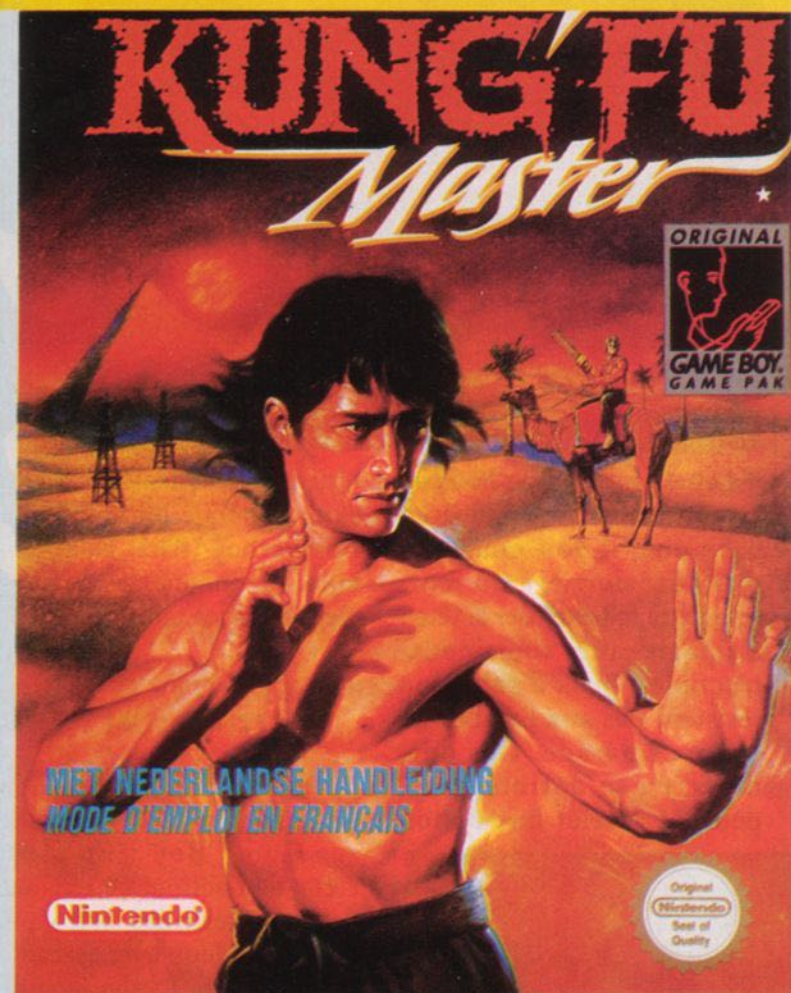
EN RESUME

DYNABLAST

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de stratégie
- Graphisme : 75 %
- Animation : 89 %
- Son : 89 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 91 %







La progression en cours de niveaux n'est pas trop dure. Il suffit « d'exploser » les membres du gang au fur et à mesure de leur arrivée. Un coup à gauche, un à droite, ça passe ou ça casse. Le hic vient, souvent, des boss de fin de niveau, aussi originaux que dangereux. Entre le fou, qui nous fait un « remake » de Massacre à la tronçonneuse, le dingue aux tonneaux, sans oublier le militaire bardé de lance-flammes et de grenades, l'ambiance est plutôt chaude. Surtout que, très vite, le décor vient se mettre de la partie : dans le train, des trappes se soulèvent pour laisser apparaître un tireur caché, des canons dissimulés lâchent des tirs de laser, l'enfer quoi...

Notre héros est, peut-être, un « dieu » des arts martiaux, mais il se limite aux coups de base. Atémis du pied (éventuellement accompagnés d'un saut) et coups de poing suffisent à la majorité des situations.

Même si on retrouve quelques parades plus originales, comme le salto arrière, pratique pour échapper rapidement à une situation dangereuse.

### MOI JE ME BATSE MEME DANS LE METRO

Côté réalisation, **Kung Fu Master** est très « clean ». Avec ses graphismes soignés, ses animations réalistes et ses musiques bien orientales, ma **Game Boy** ne se plaint pas.

Voilà un bon petit **beat-them up**, réussi, très sympa à jouer et bien défoulant. L'action reste un peu répétitive et il n'y a pas de mode « deux joueurs », mais le tout est suffisamment trépidant pour qu'on s'y éclate bien. Pas **Double Dragon**, d'accord, mais un achat parfait pour les fans du genre en manque de « stonba » pixellisée. ■

Iggy, ceinture noire sur console

1 - Le saut préféré du p'tit Iggy.  
2 - Là, le mec, il me scie !



# 82%

EN RESUME

KUNG FU MASTER

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 89 %
- Animation : 93 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 77 %
- Player Fun : 90 %



**Bonjour honorable visiteur. Mon nom est Lee, je suis expert en arts martiaux et quand quelqu'un me casse les pieds, je lui dis : « bou...bou...bouge de là ».**

Pour tous les dingos de l'atémi qui ont tourné désespérément en rond, depuis qu'ils ont fini **Double Dragon**, voilà un nouveau beat-them up sur la plus vendue des portables. On va encore pouvoir se castagner sans risque dans le métro !

### UNE AMBIANCE DE SAINTE CAMARADERIE

Cette cartouche s'inspire énormément de **Vigilante**, un grand hit d'arcade. Inutile, donc, de s'attarder plus longtemps sur le scénario : sur un scrolling horizontal, une ceinture noire bardée de « dans » va faire la peau à une bande d'infâmes gangsters.

Les paysages traversés brillent par leur variété : ville, complexe industriel, on a même droit à un level sur un train en marche, qui rappelle les plus belles heures de **Dragon Ninja**.





# 1941

## COUNTER ATTACK

**La plus suisse des consoles voit enfin débarquer un nouveau jeu. Dites messieurs les Nippons, il faudra encore attendre six mois pour le prochain ?**

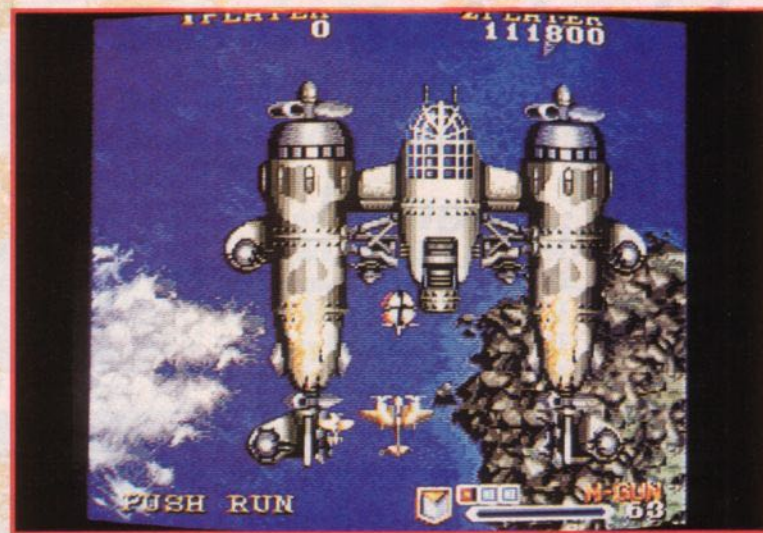
Visiblement, la SGX aime bien les adaptations de hits Capcom. Après *Ghouls'n Ghosts* et en attendant le célèbre *Strider*, recordman absolu du retard, voici venir 1941. Du calme Wonder Fra, c'est qu'un jeu après tout !

**PLANQUE MAMIE, LES JAPS ATTAQUENT !**

Comme son illustre prédécesseur 1943, 1941 vous plonge au beau milieu du Pacifique en pleine Seconde Guerre mondiale. En fait, le scénario sombre très vite dans le délire le plus total et vous aurez aussi bien le plaisir de détruire des bombardiers d'époque que des fusées « plus futuristes, tu meurs ».

Grande première sur cette bécane : 1941 permet à deux joueurs de faire équipe pour boutter les « méchants jaunes » hors du Pacifique. Y a bon !

- Et côté armement sup-



plémentaire, qu'est-ce que vous auriez en magasin ma brave dame ?

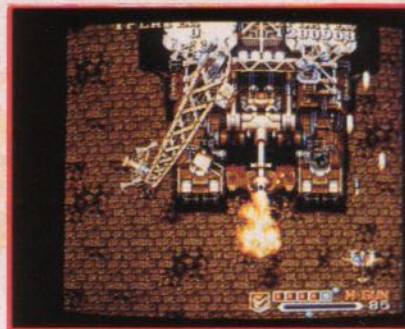
- Que du tout bon mon brave monsieur : des mitrailleuses, des missiles, des roquettes, des pastilles augmentant le niveau de vie et la possibilité d'appeler des avions de renfort ou de se dédoubler pour augmenter sa puissance de tir. Si tout ça ne suffisait pas, il est toujours

possible de déclencher un super tir en gardant le bouton du paddle appuyé pendant quelques secondes.

Histoire de corser la difficulté, le nombre de « continue » est limité, ce qui n'est pas plus mal. Bref, tous les ingrédients sont réunis pour nous concocter un bon shoot them up de derrière les fagots.

### YAMAMOTO QU'EST EN PANNE

D'ailleurs, c'est vrai qu'on s'éclate bien avec 1941 : c'est un bon jeu, fidèle à la borne d'arcade, accrocheur et doté de bien plus de personnalité que l'insipide 1943 de la Core. Dommage que la réalisation ne soit pas vraiment au niveau des capacités de la machine. D'accord, 1941 est très bien fait avec des décors variés et des sprites de fin de niveau énormes, mais on ne retrouve que rarement les



second niveau et ne gêne pas le déroulement du jeu mais, quitte à n'avoir qu'un soft tous les six mois, les possesseurs de SGX aimeraient, au moins, être en présence d'un must incontestable.

Allez, on ne va quand même pas être trop difficile : même s'il est un peu en retrait par rapport aux autres cartouches de cette console, 1941 est un très bon soft que je ne compte pas lâcher de sitôt ■

Iggy veut plus de jeux sur sa SGX

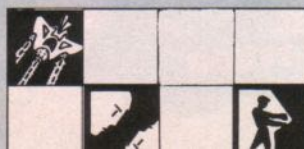
- 1 - Ma mère, les sprites !
- 2 - Le tank : ça va chauffer !
- 3 - La fusée en flammes : Hé oui !

# 85%

EN RESUME

1941

- Console : SUPER G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 88 %
- Animation : 78 %
- Son : 82 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 91 %





# RELIE TOUTE TA COLLEC' DE PLAYER ONE !



**La Reliure Player One**  
**80 F + 20 F de frais d'envoi**

**Il te manque  
un numéro  
de Player One ?  
Commande-le  
dès aujourd'hui !**

Je désire recevoir..... reliure(s) *Player One*  
au prix de 80 F TTC  
+ 20 F de frais d'envoi par reliure  
et je joins un chèque de ..... F  
à l'ordre de MSE

NOM : .....  
PRENOM : .....  
ADRESSE : .....  
CODE POSTAL : .....  
VILLE : .....  
Signature (des parents pour les mineurs)

Je désire..... ancien(s) numéro(s) de *Player One*  
au prix indiqué ci dessous auquel j'ajoute 7 F de frais d'envoi  
par numéro et je joins un chèque de ..... F à l'ordre de MSE

<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	15 F
<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10			17 F
<input type="checkbox"/> 11	<input type="checkbox"/> 12					25 F
Frais d'envoi..... x 7 F						F
TOTAL						F

NOM : .....  
PRENOM : .....  
ADRESSE : .....  
CODE POSTAL : .....  
VILLE : .....  
Signature (des parents pour les mineurs)



# ABONNE-TOI

**TOUT DE SUITE A PLAYER ONE  
ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT  
ET UN PIN'S**



## ■ OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT ■

**1 AN : 11 NUMEROS  
250 F AU LIEU DE 275 F  
ET UN SUPER CADEAU !**

Vous pouvez aussi commander les anciens numéros de *PLAYER ONE*.

Du n°1 au n°6 :

envoyez 15 F + 7 F de frais de port = 22 F\* par numéro à l'ordre de Média Système Edition

A partir du n°10 :

envoyez 25 F + 7 F de frais de port = 32 F\* à l'adresse suivante : MSE, Player One, 31, rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour pouvoir bénéficier de cette offre spéciale d'abonnement, renvoyez le bon de commande accompagné de votre chèque de à l'adresse suivante : Média Système Edition Service Abonnements 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 250 F à l'ordre de Média Système Edition.

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 20 du mois.

Nom :

Prénom :

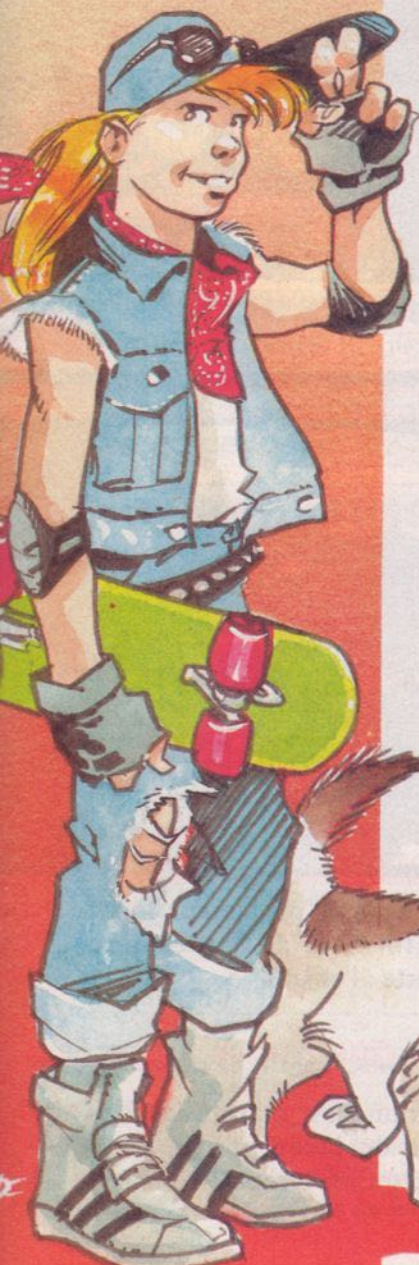
Adresse :

Ville :

Code postal  Signature obligatoire

Quelle est la marque de votre console ? :

Quel est votre date de naissance ? :





# MEGAMAN II

**Après Mario, Link et quelques autres,  
il semblait indispensable de consacrer  
un Plans et Astuces à Megaman.**

Un savant fou projette la domination de la Terre. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à contrecarrer ses noirs desseins. Attention, ce journal s'autodétruit dans cinq secondes...

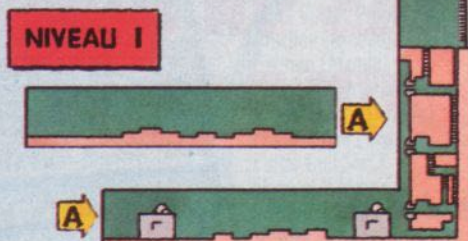
## MEGAMAN REPREND DU SERVICE !

Après sa première défaite, le docteur Wily est de retour. Megaman II est divisé en deux parties, dont la dernière est l'exploration de la citadelle du docteur Wily. La première partie est constituée de huit niveaux au terme desquels vous devrez affronter un boss au pouvoir spécifique. A la destruction de chaque sbire de Wily, vous pourrez vous emparer du pouvoir en question. C'est seulement une fois que vous les aurez tous détruits, que vous pourrez enfin tenter votre chance contre le docteur Wily.

Les huit premiers niveaux sont très linéaires et les plans ne sont pas indispensables. En revanche, chaque créature de Wily est décrite dans les moindres détails ainsi que les boss que son arme peut affecter avec le maximum d'efficacité. Il nous a semblé indispensable de publier les plans des niveaux composant la forteresse du savant maléfique, afin que vous sachiez à quels types de décors et de pièges vous allez être confrontés.

## LES PERSONNAGES

Vous débarquez sur une page de sélection du niveau de difficulté. Une autre page vous permet de choisir le niveau par lequel vous désirez commencer ainsi que le boss à affronter. Bien



sûr, il y a un ordre à connaître qui vous facilitera grandement la tâche. Nous allons donc voir chacun des huit robots en détail, ainsi que les pouvoirs qu'ils confèrent, une fois vaincus.

## BUBBLE MAN

Le boss de ce niveau aquatique est normalement le plus simple à abattre lorsque vous débutez une partie. Il se défendra avec des bulles. La meilleure tactique est celle de « courageux mais pas téméraire ». Restez à distance et évitez ses projectiles. Essayez de le tuer au plus vite, car il fait pas mal de dégâts.

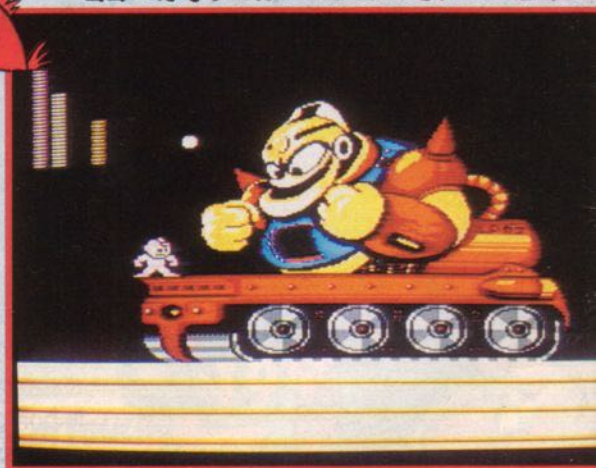
## FLASH MAN

Maintenant que vous possédez le pouvoir de Bubble Man, explorez le niveau de Flash Man, dont le sol est d'une nature très glissante. Pour contrecarrer l'effet dérapant, sautez : vous vous arrêterez, aussi sec, sans glissade. Le monstre de fin n'est pas très difficile à détruire, mais sa capacité à stopper le temps peut vous rendre très vulnérable à ses rafales de projectiles. Après l'avoir vaincu, avec le pouvoir de Bubble

# MEGA MAN 2



## LE CHATEAU DU DR. WILY



Man bien sûr, le professeur Light vous informera de sa dernière découverte : l'objet n° 3.

## QUICK MAN

Ce round est marqué par les espèces de laser qui ne vous laissent qu'un temps très court



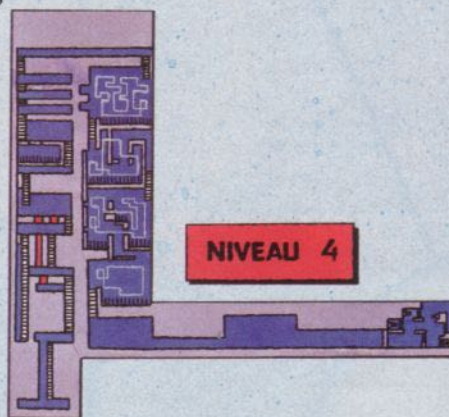
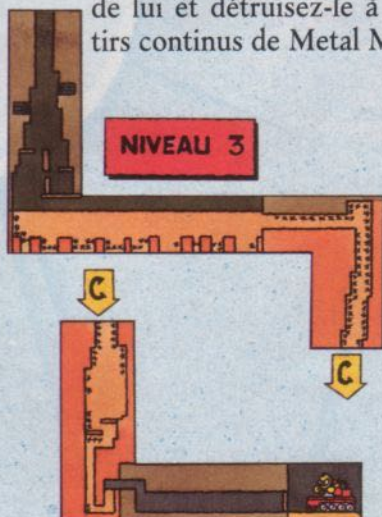
pour franchir la plupart des pages écrans. Cette fois, le boss du niveau est très résistant. Le pouvoir de **Flash Man** vous facilitera la tâche, dans la mesure où son utilisation le prive de la moitié de sa vie. A ce moment-là, sélectionnez **Megaman** pour le terminer avec son « Arm Cannon » (littéralement : bras canon).

### METAL MAN

Le pouvoir de **Metal Man** est des plus redoutables. Mais grâce au pouvoir du boss précédent, les « Quick Boomerangs » en viendront à bout rapidement. La nouvelle option de ce niveau est la lame de métal qui peut être tirée vers le haut, vers le bas et même en diagonale. Elle ne coûte que peu d'énergie et est très efficace.

### WOOD MAN

Ce nouveau boss est assez dur à vaincre. Protégé par un bouclier de feuilles, il ne sera vulnérable qu'un très court instant après chacun de ses tirs. Essayez de vous placer le plus près possible de lui et détruisez-le à l'aide des tirs continus de **Metal Man**.



### AIR MAN

Dans ce tableau, prenez tout votre temps. Il s'agira de le traverser grâce, essentiellement, à votre adresse et à la maîtrise de vos nerfs. Il n'est pas difficile, il vous faut simplement un petit peu de patience. Son gardien, **Air man**, se défend avec une demi-douzaine de mini-tornades qui, si vous êtes touché, vous repoussent dans le coin opposé à votre ennemi. Si vous parvenez à l'approcher suffisamment près sans être détruit avant, vous en viendrez à bout sans problème grâce au **bouclier de feuilles**. L'objet n°2 vous est révélé à la mort d'**Air Man**. Il permet de créer un skate volant.

### CRASH MAN

Au cours de la traversée de ce niveau, vous aurez, à un moment, un choix à faire entre deux échelles. Prenez à chaque fois celle de droite et utilisez le pouvoir de **Metal Man** pour tuer les oiseaux-bombardiers. Les projectiles du boss de fin vous



feront beaucoup de dommages. Placez-vous dans le coin opposé à ce dernier, et sautez en même temps que lui. Les mini-tornades seront très efficaces à son rencontre.

### HEAT MAN

Ou vous êtes adroit et vous vous la jouez « grand acrobate », ou bien vous êtes petit joueur et vous utilisez le pouvoir de l'objet n°2. Un conseil, quand même, essayez la première suggestion, l'entraînement vous sera très utile dans la phase finale du jeu. La nouvelle invention du **docteur Light** vous sera communiquée à la mort de **Heat Man**. Il s'agit de l'objet n°1 qui vous permet de créer des plates-formes donnant accès à des endroits situés à des hauteurs jusque-là inaccessibles.

### INCROYABLE POUR UNE NES !

Maintenant que vous avez détruit tous les robots du docteur Wily, il va falloir vous attaquer à son antre. L'image de présentation de son château n'est qu'un avant-goût de ce qui vous attend. A partir de ce moment, vous n'aurez plus de mot de passe après chaque nouveau niveau, hormis celui qui vous a été donné à la destruction du dernier boss. La première étape met en valeur l'utilisation de l'objet n°1. Dans la mesure où il n'y a plus de mot de passe, faites le plein de vies supplémentaires. L'idéal est de vous attaquer aux monstres lançant des boomerangs. Tirez de façon continue sur leurs projectiles, en un quart d'heure vous pourrez vous retrouver avec une dizaine de vies en plus. Le



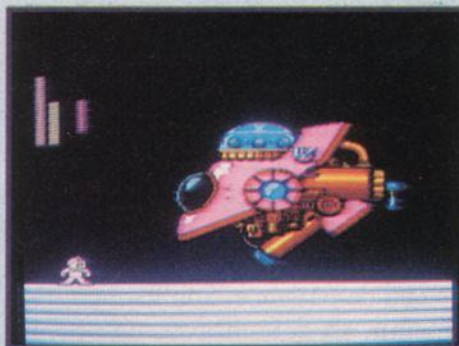


monstre de fin est gigantesque, au point qu'il en est impressionnant. Mais il n'a que de la gueule. Essayez quand même d'éviter son souffle qui pourrait vous faire chuter dans d'insondables abysses.

Dans la deuxième partie, pas d'alternative possible, vous devez utiliser le **surf volant**. Le boss est le plus facilement vulnérable en utilisant les **boomerangs** de Quick Man. Les blocs se regroupant par groupes de deux ne sont pas résistants, mais les dommages qu'ils infligent en cas de contact direct sont redoutables. Restez sur les cases du sol qui vous ont déjà attaqué.

Regardez bien le plan avant de vous laisser tomber dans ce nouveau niveau. Une vie supplémentaire et de l'énergie vitale peuvent être facilement récupérées. C'est encore un monstre remarquable auquel vous aurez à faire. **Quick Man** sera de nouveau à l'honneur pour venir à bout du « Gutsdozer », qu'on pourrait comparer, au niveau de la réalisation, au technodrome des Tortues Ninja.

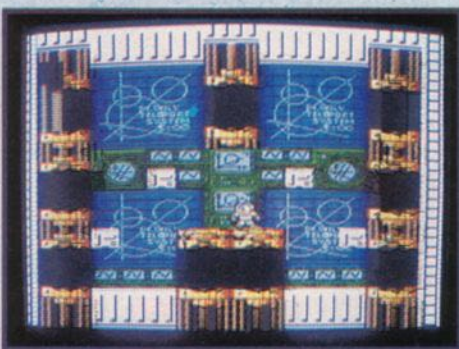
Assez peu peuplé, le quatrième niveau du château recèle une quantité de pièges un tantinet



exagérée. A la vue des premières piques, utilisez le **skate volant**, vous éviterez une mort certaine. Les plates-formes guidées, semblables à celles déjà rencontrées au niveau de Crash Man, vous imposeront, par trois fois, un saut sur les blocs agrémentant les pages écrans. Les quatre canons vous bombardant à la fin du stage ne sont sensibles qu'au pouvoir de Crash Man. Hélas, il coûte beaucoup d'énergie, et il est peu probable que vous en veniez à bout avec une seule vie.

### LE CHATEAU DU DR WILY

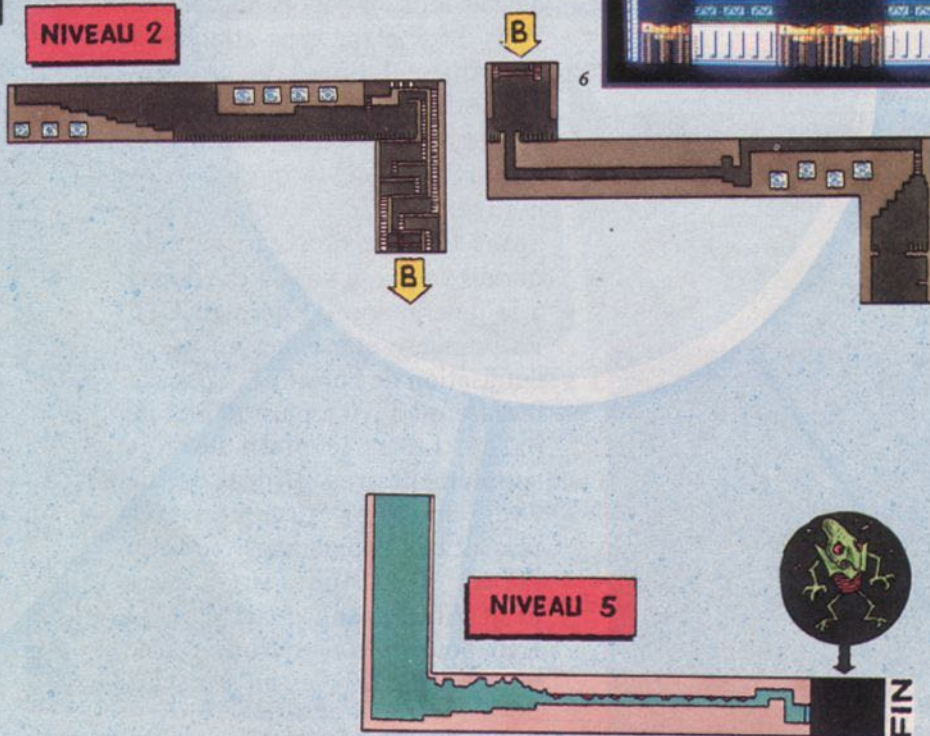
Pendant que vous vous échiniez à avancer dans le château, le savant fou en a profité



### MEGAMAN N'EST PAS UNE JAPONAISERIE

Il y a fort à parier que si un dessin animé de Megaman avait vu le jour avec autant de médiatisation que les Tortues Ninja, il aurait fait un tabac. Je dois reconnaître que n'étant pas amateur de dessins animés japonais ni de jeux en donnant l'image, Megaman m'a beaucoup plu, autant sur le plan de sa réalisation, que par son originalité extrême. Dommage, quand même, que l'alien de fin ait été aussi bâclé en comparaison du Gutsdozer, du vaisseau de Wily et autres panthères mécaniques au niveau de Wood Man. ■

Wolfen



- 1 - Le Gutsdozer : admirez.
- 2 - Le niveau d'Air Man.
- 3 - Le docteur Wily sous sa forme véritable.
- 4 - Un monstre parmi tant d'autres.
- 5 - Le vaisseau du savant fou.
- 6 - Derrière chaque porte, un boss à combattre.



## Les Portables

Hit Parade

### Nintendo

Game Boy

+ Tétris 590F

Les nouveautés arrivent

## SEGA

Game Gear

+ 1 Jeu 990F

Déjà plus de 40 titres

## ATARI Lynx

+ 4 jeux 890F

Toujours en Promo (il en reste)

## NEC

Turbo GT

+ 1 Jeu 2490F

Hors Concours, Trop Bien !

Compatible avec tous  
les jeux de la core grafx



## LYON 3<sup>e</sup>

7 COURS GAMBETTA

Métro Guillotière

Tel : 78.60.33.60

## NANTES

21 Place VIARME

Tel : 40.35.42.42

**\* Nouveau \***  

## NICE

4 Rue LEPANTE

Tel : 93.92.62.20

## CHARTRES

10 Rue Noël BALAY

Tel : 37.21.17.17

## SEGA

The News

Galaxy Force II

El Viento

Space Gomola

Road Rash

Star Flight

Dark Castle

Fatal Remind

Devil Crush

Arccus Odyssey

Beast Warrior

Dieu créa la Terre  
Séquence news à créer la MEGA Light  
en octobre

1 MEGA DRIVE

1 Manette + **Sonic**

**1290F**

1 MEGA DRIVE

1 Manette + 4Jeux

**1690F**

les MEGACompils

Eswat + Shadow Dancer

**349F**

Wonder boy III + Moonwalker

**389F**

Adaptateur Inter-galactique 49F

## NEC

Séquence news  
Revendeur Agréé

Crack Boum..!

Core Grafx

+

PC Kid II

**1290F**

C'est pas notre faute si les  
autres n'ont pas d'idées

**PUISSANCE 5**

1 Core Grafx

+ 2 Manettes + 1 jeu

+ 1 adaptateur 5 joueurs

**1290F**

Le meilleur rapport qualité prix

**Le Hit des Hits**

PC Kid II

Caddash

Dead Moon

Adventure Island

Power Eleven

Son Son II

Parasol Stars

TV Sport Football

Skweek

SG 1941

SG Aldynes

CD Y'S II

**Les Grosses**

**News**

World Jacky

Hit Ice

Dragon Egg

**Des dizaines de**

**Titres Dispos**

## Nintendo

Des Nouvelles de la

**N E S**

A Boy and His Blob 390F

Captain Shylawk 390F

Solstice 390F

Super Spike V'Ball 390F

Turbo Racing 390F

Boulder Dash 390F

Shadow Warrior 390F

Dragon's Lair 390F

Top Gun 2 Mission 430F

Pour le **Game Boy**

Bugs Bunny 195F

Radar Mission 195F

Side Pocket 195F

Dyna Blaster 195F

Samurai Adventure 195F

Boulder Dash 195F

F1 Race 280F

## SNK

**La Néo -Géo**

+ Magicial Lord

**3490F**

News

Rings of the Monsters

Ghost Pilot

Asso II

20 Titres Dispos

**Séquence news**

Prix , Choix , Disponibilité  
Jeux Micro

**ST , AMIGA , PC , CPC**

Cartouches de Jeux

et Consoles toutes Marques

Pour le reste passe au bouclier .

Si t'es pas du coin , t'appelles  
pour commander , si t'as pas le  
téléphone , vas chercher l'indien  
et fais de la fumée .

**HUGH ..!**



# SONIC THE HEDGEHOG

**Nous vous l'avons présenté en quatre pages cet été. Nous vous avons dévoilé le « cheat mode » à la rentrée. Nous vous offrons, cette fois, une aide de jeu. Vous l'avez tous compris, c'est de Sonic dont je veux parler.**

Vous avez été nombreux à écrire et à téléphoner pour protester contre l'information donnée, le mois dernier, par Crevette. Devons-nous croire que les lecteurs de *Player One* ont tous de gros doigts boudinés ? En tout cas nous avons pensé à eux.

## ENTORSE A LA REGLE

Commençons par un fait inhabituel dans la rubrique des Plans et Astuces. Rappelons le « cheat mode » publié le mois dernier dans les Trucs en Vrac. Lors de la page de présentation de **Sonic**, faites Gauche, Droite, Haut, Bas sur votre manette, puis pressez, simultanément, les boutons A, B, C et Start. Une autre « manip » plus simple existe, et elle a le mérite d'éviter de s'emmêler les doigts : directions Haut, Bas, Gauche, Droite suivies d'une pression synchronisée sur les boutons A et Start. Vous arriverez sur un écran de sélection du niveau que vous désirez explorer. Lorsque vous avez terminé une partie par la mort de votre personnage, inutile de refaire cette délicate manipulation, contentez-vous d'appuyer sur le bouton A, puis sans relâcher, sur Start.

## L'INSAISSISSABLE PSYCHOPATHE

Le fabuleux hit graphique de la 16 bits mériterait bien plus que ces quelques pages. Faute de place nous allons approfondir les affrontements de fin de niveau, cette fois, pas de plan. Ce chef-

d'œuvre d'animation, avec ses sprites si détaillés, exige des photos pour bien comprendre les mouvements à effectuer. Chaque zone est divisée en trois parties, dont seule la dernière est défendue par le savant dément. A chaque rencontre, vous détruisez la navette volante qu'il utilise, mais il parvient toujours à s'enfuir. Les caractéristiques de sa navette variant à chaque fois.



L'inversion des plans publiés le mois dernier, qui s'est produite à la maquette, nous a été énormément reprochée, et à juste titre d'ailleurs. Pour nous faire pardonner nous avons employé les grands moyens ! Lisez, plutôt, la suite...



# GREEN HILL ZONE



1 : placez-vous sous une des deux plates-formes, et observez le mouvement du balancier.



2 : lorsque le balancier part vers la gauche, sautez sur la plate-forme.



3 : sans perdre un instant, sautez contre le vaisseau...



4 : et dépêchez-vous de reprendre votre place à l'abri.

# MARBLE ZONE



1 : le savant fou arrive dans son engin volant...



2 : immédiatement, il lance une bombe, incendiant toute la plate-forme.



3 : avant qu'il n'ait le temps d'en faire de même sur celle que vous occupez, frappez-le.



4 : changez de côté, dès qu'il largue une nouvelle boule de feu.



5 : répétez, maintenant, les diverses phases précédentes en alternant les plates-formes.



# LABYRINTH ZONE



5 : stupéfié de votre réussite, il s'enfuit sans demander son reste.



4 : l'eau monte bien vite. Ne paniquez pas, évitez toujours soigneusement les tirs. N'oubliez pas que le changement d'apesanteur influe sur l'inertie de Sonic.



3 : lancez-vous à sa poursuite. Gardez votre calme, et prenez soin d'éviter tous les projectiles.



2 : sans tarder, il s'enfuit en remontant cette cheminée. Vous pouvez constater que le niveau de l'eau augmente.



1 : arrivée en vue du savant. Vous aurez beau courir, vous ne pourrez le frapper que deux ou trois fois, tout au plus.

# SPRING YARD ZONE



2 : il va traverser le décor et, dès qu'il sera au-dessus de vous, effectuera une descente vers le sol.



4 : maintenant qu'il a détruit le premier bloc, placez-vous sur le bloc suivant, en faisant attention de ne pas tomber.



1 : dès que le savant apparaît, on remarque très rapidement que son vaisseau est équipé d'une pointe. Placez-vous à l'extrême gauche de l'écran.



3 : il va piquer le bloc constituant le sol, à l'emplacement précis que vous occupez. C'est-à ce moment-là, qu'il est le plus vulnérable.



5 : répétez patiemment les conseils des quatre photos précédentes. Surtout, faites-le, bloc par bloc, de gauche à droite.

# STAR LIGHT ZONE



1 : l'aspect du décor, un peu particulier.



3 : utilisez les bombes comme contrepoids, pour vous propulser à la hauteur de votre adversaire...



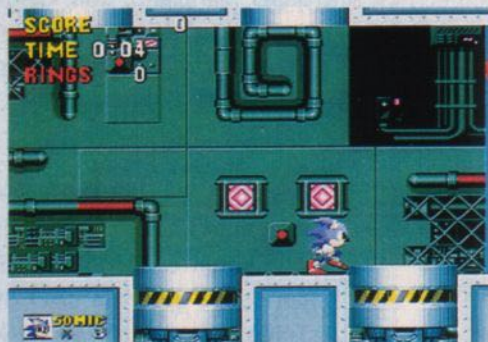
2 : le savant largue des bombes qui explosent quelques secondes après avoir touché le sol.



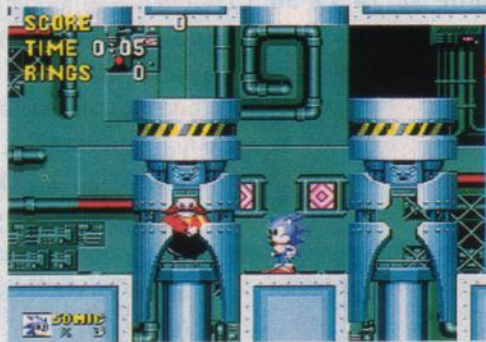
4 : ou réciproquement, retournez les bombes à l'envoyeur, en servant de contrepoids.



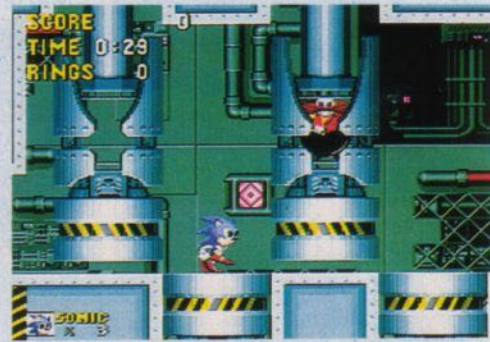
# FINAL ZONE



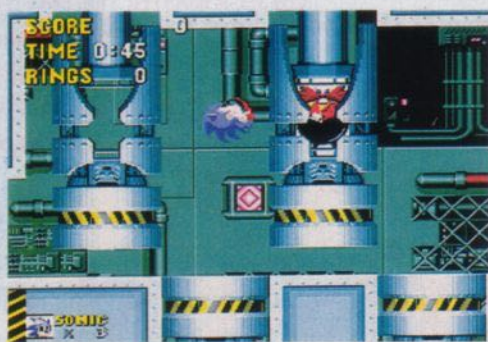
1 : enfin, l'instant de la confrontation finale est arrivé. Placez-vous au centre de l'écran.



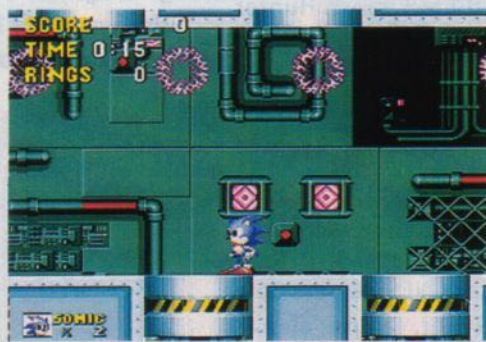
2 : Réagissez rapidement, pour éviter l'écrasement au sol ou au plafond.



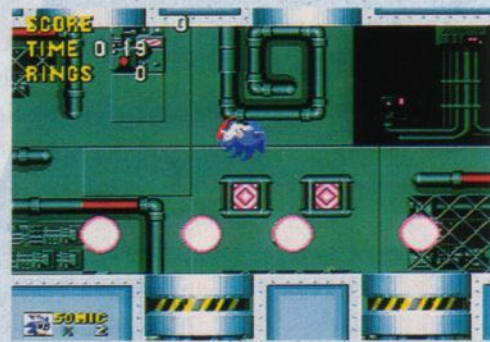
3 : le savant apparaît dans l'un des quatre marteaux-pilons de façon aléatoire.



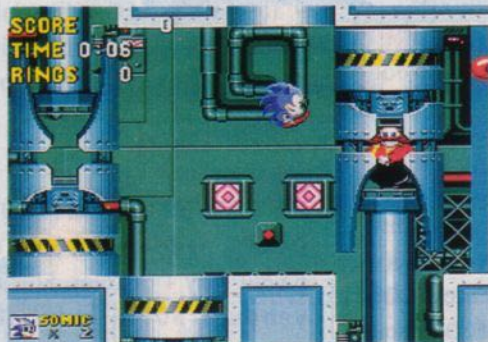
4 : frappez-le, dès que la situation vous le permet.



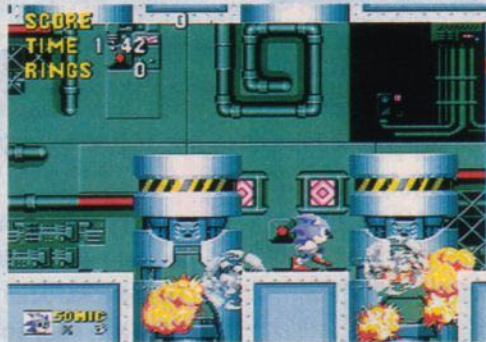
5 : entre chacune de ses apparitions, une ampoule génère des boules d'énergie...



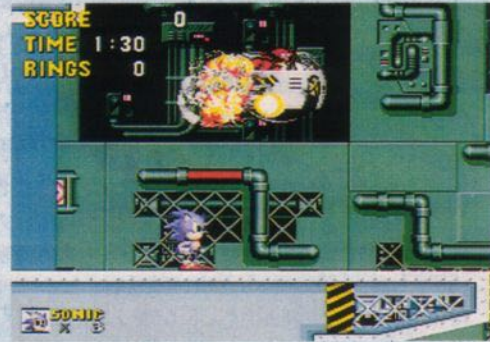
6 : qui viennent troubler vos prévisions. Sautez, pour éviter leur contact.



7 : vous devez toucher le savant dix fois...



8 : avant que sa machine n'explose.



## SCRAP BRAIN ZONE

« Don't panic ! ». Si nous ne publions pas de photos de ce niveau, c'est que l'infâme savant n'y apparaît pas. Heureusement, vu la difficulté qu'il y a à sortir de ce labyrinthe. ■

Wolfen

- 1 - L'une des nombreuses salles secrètes.
- 2 - Vous avez, en tout, six émeraudes à récupérer dans l'un des stades spéciaux.
- 3 - Sonic découvre les joies du flipper.
- 4 - Sonic entouré de ses amis de la forêt.
- 5 - La « SCRAP BRAIN ZONE ».
- 6 - Est-ce donc bien fini ?

# THE END



**Achète ou échange tout jeu NINTENDO, téléphoner à Eric au 42 89 58 26.**

**Vds ou échange jeux MEGADRIVE :** Sword of Sodan, Populous, Budo-kan, Dynamite Duke, Pat Riley Basketball, Truxton. Recherche de préférence : Moonwalker, Super Monaco GP, Mystic Defender. Appelez le 43 89 74 98 (Val-de-Marne, si possible).

**Vds MEGADRIVE française + adaptateur + 12 jeux dont Sonic, Zero Wing + mega video show 1-2 + 1 paddle. Le tout vendu 2 300 F. Tel. : 40 21 34 47, demandez Benoit (Paris).**

**Possesseur de MEGADRIVE ayant Last Battle, Batman, DJ Boy et Altered Beast recherche correspondant(e)s au courant des nouveautés. Contactez CJR, BP. 708, Libreville, GABON. Tel. : 72 01 43.**

**Vds jeux MEGADRIVE :** Super Volley Ball + Ghostbusters pour 350 F. Contactez Jérôme au 43 74 25 42 (Région parisienne).

**Vds console NES + 2 paddles sans fils + pistolet + 35 hits Nintendo (SMB1 et SMB2 etc.). Valeur totale : 13 800 F, vendu à 8 000 F. Willy Rideau, Avenue Ronziez-Jolly, 34800 Nébian ou téléphonez au 67 96 39 32.**

**Vds jeux NINTENDO :** Top Gun, Spy, Zelda 1 et 2, Ikari Warriors, (de 250 F à 350 F). Appelez au 89 82 90 32 après 18h et demandez Jacky (Haut-Rhin).

**Vds console Sega Master System + 4 jeux (Golvelius, Alex Kidd in High Tech World, Afterburner et Rescue Mission) + light Phaser. Le tout en TBE pour 1 000 F. Possibilité de vendre les jeux au détail. Elvis au 43 77 62 13 (Val-de-Marne).**

**Vds ou échange jeux NINTENDO :** Dragon Ball, Duck Hunt et Gyromite. Prix à débattre. Contactez Marie-Emilie au 24 72 58 15 (Ardenne).

**A vendre jeux Master System :** My Hero, Teddy Boy, Global Defense, Power Strike pour 400 F (avec boîtes et notices d'origine). Romuald Nardi, 31, rue Claude-Farrère, 69800 Saint-Priest.

**Vds jeux Sega Master System :** Indiana Jones, American Baseball, Michaël Jackson, Spellcaster à 150 F, Pro Wrestling, Cyborg Hunter, Great Basketball à 100 F. Recherche d'urgence Pacmania et Populous à 200 F pièce. Ecrivez nombreux ! Benoit Ferrière, 161, rue Belvaux, 4030 Griveygnie, Belgique.

**Echange jeux NES :** Bionic Commando, Rygar, Slalom et Ikari Warriors contre Robocop, Rescue Mission, et Simon's Quest. Pour Game Boy : Gargoyles Quest contre Final Fantasy Legend. Quentin Moraud, 11, rue Emile-Dreux, 33200 Bordeaux. Les échanges ne peuvent se faire que sur Bordeaux.

**Echange Last Battle et Budokan contre Forgotten World, Super Monaco GP ou Arrow Flash sur MEGADRIVE. Appelez, après 17 h 30, Nicolas au 39 73 81 49 (Yvelines).**

**Vds cartouches NES :** Zelda 1 et les Tortues Ninja (300 F pièce), Super Mario 1 et Duck Hunt (400 F) et Super Mario 2 et Excite Bike et le pistolet à 250 F. Tel. : 49 45 65 29 (Vienne).

**Echange Fester's Quest contre n'importe quel jeu NINTENDO. Contactez Gwénaél au 97 81 12 08 (Morbihan).**

**Cherche à échanger 24 cartouches NES dont Zelda 1 et 2,**

**SMB1 et 2, Double Dragon, Tetris, Megaman, etc. + accessoires contre une MEGADRIVE. Téléphonez au 30 34 84 75 ou écrivez à Olivier Jean, 87, rue Des-Chasses-Courtieux, 60230 Chambly.**

**Vds NINTENDO + 2 manettes + 8 jeux parmi lesquels Zelda, Cobra Triangle, Silent Service, etc. Le tout cédé à 1 800 F. Téléphonez au 39 75 64 75 à partir de 18 h (Oise).**

**Vds cartouche LYNX neuve Blue Lightning à 100F. Contactez Stanislas à partir de 18 h au 72 32 05 80 du lundi au vendredi (Lyon).**

**Vds SEGA MASTER SYSTEM + 3 jeux (Juillet 91) pour 500 F. Cherche jeux MEGADRIVE à moins de 350 F. Olivier Majewski, côte pavée, 12200 Villefranche-de-Rouergue. Tel. : 65 45 00 65.**

**Vds nombreux jeux NINTENDO (Zelda 1 et 2, Supr Off Road...) + console et accessoires : Boîte de rangement, Joy pad infrarouge. Demandez Olivier au 46 54 23 79 de 18 h 00 à 21 h 00 (Ille-et-Vilaine).**

**Echange MEGADRIVE japonaise + Shinobi en excellent état contre SUPERGRAFX + 1 jeu ou COREGRAFX + 1 jeu en TBE. Demandez Cyril au 67 76 05 56 (Hérault).**

**Vds console MEGADRIVE française + joystick + 6 jeux: Shinobi, Mickey, Altered Beast, Super Monaco GP, Moonwalker et Sonic. Le tout en très bon état, vendu 2 800 F. Tel. : 83 75 33 87 (Meurthe-et-Moselle).**

**Vds jeux MEGADRIVE japonais :** Castle of Illusion, Sword of Vermillion, Super Thunder Blade, Golden Axe, Altered Beast, Revenge of Shinobi, Phantasy Star II + Ghouls'n Ghost, Tournament Golf, Populous, Ghost Busters +

**adaptateur. les jeux sont vendus à - 50 %, soit 120 F. Sur GAME BOY : Solar Striker, Tennis, Batman, Qix, Super Marioland, Golf, Gargoyles Quest, The Hunt of Red October et Alley Way. Prix à + 50 %. Tel. : 39 21 07 21 (Yvelines).**

**Vds SEGA MASTER SYSTEM + pistolet light Phaser + Out Run, Rocky, Choplifter, Hang-On TBE encore sous garantie pour 890 F. Téléphonez au (1) 30 88 40 05 après 19 h.**

**Vds SEGA MASTER SYSTEM + 5 jeux : Mickey, Ghouls'n Ghosts, Gauntlet, Shinobi, Golden Axe pour 1 200 F à débattre ou le jeu au détail entre 100 F et 200 F. Contactez Stéphane au 16.87 80 23 38.**

**Vds console SEGA MASTER SYSTEM + 2 jeux (Hang-On et Ghostbusters). Prix normal 800 F environ, cédé à 690 F. Le light phaser seul à 150 F, avec Rambo III : 270 F. 9 autres hits SEGA disponibles entre 200 F et 250 F. Possibilité de remise en cas d'achat groupé. Contactez le 65 42 45 65.**

**URGENT ! Vds console NINTENDO + 2 paddles + 4 jeux dont Bayou Billy + pistolet. Etat neuf, vendu 1 800 F à débattre. Tel. : 20 53 97 18 vers 18 h.**

**Vds NEC COREGRAFX sous garantie + 9 jeux : Ninjas Spirit, Vigilante, Legend of Hero Tonma, Populous, Final Match Tennis, etc. Prix : 3 000 F. Tel. : (1) 30 56 05 67, demandez Hervé.**

**Vds console NINTENDO + 2 paddles + zapper + Super Mario Bros, Duck Hunt et Rygar. Console achetée en janvier 91. Etat neuf, vendue 950 F au lieu de 1 350 F. Contactez Fabien au 30 31 26 60 du lundi au vendredi de 18 h 30 à 19 h 30 (Oise).**



Vds GAME BOY encore sous garantie avec Tetris + câble vidéo link + écouteur stéréo + Double Dragon + notice + 2 pin's. Prix réel : 840 F, cédé à 600 F. Vds CPC 464 + pistolet + joystick + K7 grammaire orthographe + 10 jeux dont Double Dragon, Skweek, Barbarian, After Burner... + monitor couleur. Prix réel : 4 100 F, vendu 1 500 F. Appelez Karim au 43 66 40 76.

Vds LYNX sous garantie + Comi-lynx + Rygar + SLime World + California Games + adapt. secteur pour 1 300 F à débattre ou à échanger contre une GAME GEAR. Vincent Correard, 21, chemin de la Petite-Côte, 69530 Brignais. Tel. : 78 05 36 71.

Vds, achète ou échange jeux NINTENDO. Laurent Lo-Schiavo au 61 74 07 62 de 10 h à 21 h.

Echange cartouches de jeux NINTENDO : Rush'n Attack, Soccer et Castelvania, de préférence en Haute-Vienne ou pouvant s'y déplacer. Ecrire à Sébastien Dupont, 7, avenue Louis-Aragon, 87350 Panazol.

Vds GAME BOY TBE + écouteurs + câble link + piles + 3 jeux : Tetris, Alleyway et Chase HQ. Date d'achat : Mai 91, valeur : 1 050 F vendu 800 F. Adrien Ravelli, 51, route de Bayeux, 14400 Ryes. Tel. : 31 21 89 30 après 20 h.

Vds ou échange jeux pour la MEGADRIVE française : Golden Axe, Ghouls'n Ghost, Super Monaco GP et Altered Beast à prix intéressant. Grégory Delepine, rue du Fournil, 50590 Montmartin-sur-Mer ou téléphonez au 33 47 55 89 à partir de 19 h sauf le week-end.

Vds jeux NINTENDO : Zelda 1, Airwolf, Blades of Steel, Mike Tyson's Punch Out etc. Prix de 190 F à 260 F. Pour tout renseignement, appelez Laurent au 45 86 47 35.

Vds sur NES SMB2 à 200 F, Tetris à 230 F, Snake Rattle & Roll à 230 F, Zelda 2 à 240 F, Faxanadu à 250 F et DD2 à 250 F. Tel. : 74 01 23 08, demandez Maxence.

Vds jeux GAME BOY : Gargoyle's Quest et Golf à 150 F pièce, 250 F les deux ou échangés contre Batman ou Duck Tales. Contactez Régis au 63 04 99 50 à partir de 18 h 30 tous les jours.

Cherche sur NINTENDO : Rad Racer et World Wrestling et Vds Zelda 2, Megaman 2, Double Dragon 2, Cobra Triangle, Tortues Ninja, Rush'n Attack, Super Mario Bros et Duck Hunt + Zapper. Contactez Jérémie au 98 67 68 82.

Possesseur de NES échange / Rygar, Ghost'n Goblins, Rush'n Attack contre Simon's Quest, Megaman II, Wrath of the Black Manta. Faites vos propositions au 94 67 91 11 et demandez Stéphane.

Vds Curse sur MEGADRIVE au prix de 99 F. Joël Vaillard, 7, rue du Bois-Prieur, 77250, Veneux-les-Sablons. Tel. : 60 70 36 59.

Vds jeux pour console NINTENDO NES : Airwolf (200 F), Days of Thunder (250 F) et Dragonball (235 F). Pour la SEGA MASTER SYSTEM, Greay Football (150 F). Pour la GAME BOY : Hal Wrestling (150 F). Téléphonez à Bertrand au 39 69 74 25 ou écrire au 17, bis avenue Guibert, La-Celle-Saint-Cloud.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 2 manettes + pistolet + 3 jeux (Hang-On, My Hero...). Le tout en bon état, prix : 600 F. Vds Shinobi, After Burner et Tennis Ace à 190 F pièce. Téléphonez à Nicolas au 97 66 56 73.

Vds cartouches pour NINTENDO : Solar Jetman (310 F), Simon's Quest (290 F), Link (300 F), Wizard and Warrior (250 F) et Life Force (300 F). Recherche NES max d'occasion. Tel. : 37 96 76 77.

Vds pour NINTENDO NES : zapper + ROB + filtre ROB + Gyromite, Duck Hunt, Gumshee + notices. Le tout sacrifié à 1 000 F. Diallo Ablaye, 27, place Laurence, 65100 Lourdes.



**DÉCOUVREZ  
LA PLUS FABULEUSE  
GAMME DE JEUX**

**NINTENDO®**

**aux prix les plus bas**

**JUSQU'À FIN NOVEMBRE 91  
(et sur présentation de cette annonce)  
RÉDUCTION DE 50 FRs  
SUR TOUS LES JEUX VIDEO**



**161, rue Amelot - Paris 11ème  
(angle Bd Voltaire - Métro République)  
Tél. : (1) 48 07 16 99**



**Vds console NINTENDO avec 2 manettes + phaser + 2 jeux : Duck Hunt et SMB1, encore sous garantie, pour 890 F. Appeler Stephan après 17 h au 21 48 57 08.**

**Vds jeux MEGADRIVE à 150 F et vds ou échange jeux NEC carte ou CD de 275 F à 300 F. Appelez le 60 86 23 25 (Essonne).**

**Vds SEGA MASTER SYSTEM TBE avec power stick et 2 paddles + 9 jeux (Mickey Mouse, Shinobi, World Soccer, etc.). Valeur 2 700 F vendu 1 500 F. Dimitri Neusch, 4, impasse de l'Eglise, 92120 Montrouge. Tel. : 42 53 29 16.**

**Achète ou échange World Cup Soccer sur NINTENDO. Cherche pour SEGA MASTER SYSTEM : Spellcaster, Ys, Golden Axe warriors. Nicolas Navarro, 19, rue Chateaubriand, 65000 Tarbes. Tel. : 62 93 64 59 après 19 h.**

**Vds jeux NINTENDO. Robocop à 330 F et Buraï Fighter à 300 F. Boîtes et notices d'origine. Contactez Steve au 60 06 66 36 ou écrire à Hu-Seik Steve, 2, place de la Rose Bleue, 77184 Emerainville.**

**Vds SEGA MASTER SYSTEM + 5 jeux ( Rampage, Mickey Mouse, Golden Axe, Dana et Wonderboy 3) TBE. Valeur : 2 300 F, cédé à 1 300 F. Appelez Laurent au 69 83 85 06 (Essonne).**

**Vds MASTER SYSTEM de 91 + 2 paddles + 4 jeux (Tennis Ace, World Soccer, Column et Alex Kidd 1). Le tout en très bon état, vendu 1 200 F à débattre. Ecrire à Matthieu Michaleh, 9, rue St-Roman, 30700 Uzes ou téléphonez au 66 22 09 76 après 18 h (Gard).**

**Vds ou échange console NINTENDO + 9 jeux contre une MEGADRIVE + 5 jeux. Contactez Tony au 20 93 68 78 (Nord).**

**Vds ou échange console NES + 3 jeux pour 690 F (Dragonball, Super Mario 2, TMHT) contre une NEC COREGRAFX + 1 jeu. Vds également jeux MASTER SYSTEM: Double Dragon, Aerial assault, Galaxy Force, Tennis Ace, fantasy Zone II, Alex Kidd in Shinobi World et Great Volley Ball de 100 F à 160 F. Contactez Christophe au 34 89 29 84.**

**Vds MASTER SYSTEM + 4 jeux : Wonderboy III, Alex Kidd I et IV, Super Tennis + 2 paddles + control Stick. Prix : 800 F à débattre. Demandez Julien au 22 45 18 88 (Amiens).**

**Vds SEGA MASTER SYSTEM (Noël 90) + 7 jeux ( R-Type, Psycho Fox, After Burner, Fantasy Zone, Space Harrier, Cyber Shinobi et Hang-On) + ultimate super stick. Valeur totale : 2 700 F, vendu 1 200 F ou échangé contre une NEC CORE GRAFX + 1 jeu. Jean-Philippe Brin, 27, rue Jean-Dassié, 33630 Cazaux. Tel. : 56 22 93 18.**

**Vds NEC COREGRAFX + quintupleur + 2 manettes + 7 jeux (Formation Soccer, Final Match Tennis, Super Volley Ball, Devil Crash, Super Star Soldier, Rabio Lepus Special, Veigues) : 2 500 F seulement. Stéphane Vaxelaire, 10, rue de la Saône, 67800 Hoenheim. Tel. : 88 33 45 09.**

**Vds 2 jeux GAME BOY : Buraï Fighter Deluxe (190 F) et Super Mario Land (150 F) ainsi que 3 jeux Atari 2600 : Air Sea Battle, Combat, Astéroïd à 90 F pièce ou 250 F les trois. Contactez Vincent Leprêtre du lundi au vendredi après 19 h au 99 75 27 72, ou écrire à La Forgerie, 35500 Balazé.**

**Vds pour MEGADRIVE : Altered Beast (250 F), Rambo III (200 F), Alex Kidd (200 F), Rastan Saga 2 (300 F), Star Control (300 F), Ghouls'n Ghost (300 F) ou le lot : 1400 F. Pour MASTER SYSTEM, vds Golden Axe (200 F), Cloud**

**Master (200 F), Kenseiden (200 F), Zillion (100 F), Ghost House (50 F) Fantasy Zone III (150 F), Kung Fu Kid (100 F), Quartet (100 F) ou le lot à 1000 F. Ecrivez à Maxime Lekieffre, 12, avenue Bizet, 94340 Joinville-le-Pont ou téléphonez au 48 85 06 67.**

**Vds NEC CORE GRAFX + 7 jeux d'une valeur de 3 000 F, cédé à 2 000 F (Formation Soccer, Final Match Tennis, Vigilante, TV Sport Football, Dead Moon, Veigues et Bomber Man). Possibilité d'échange contre une MEGADRIVE + jeux. Appelez le 42 04 16 57 et demandez Thibaud (Région parisienne, de préférence).**

**Vds console NINTENDO NES + robot + pistolet + 7 jeux (Simon's Quest, Top Gun, Tetris, Punch Out, Mario Bros I, Duck Hunt et Gyromite). Prix : 2 000 F. Envoyez un courrier avec vos coordonnées à Lirim Dauti, 72, rue de Meaux-Isles, Les-Villenoy, 77450 Esbly.**

**Vds jeux NINTENDO : Gauntlet II, Kid Icarus, Wrestling, Gradius, Metal Gear et Robowarrior pour 200 F pièce ou échange 2 jeux contre un jeu MEGADRIVE française (en particulier Sword of Vermillion). Contactez Rémy au 34 72 69 91 après 18 h.**

**Echange Bayou Billy et Duck Tales contre une GAME BOY et 3 jeux minimum dont Tetris. Contactez Nelson au 32 54 40 84.**

**Vds console NES + 10 jeux : Dragonball, Zelda 1, Double Dragon 2, Rush'n Attack, Mario 1, Castlevania 1 et 2, Punch Out 2, Golf, Soccer et Ice Hockey. Le tout en très bon état pour une valeur de 3 400 F, vendu 1 500 F. Vds aussi cartouches SEGA : Global Defense et Volley Ball pour 270 F. Téléphonez au 90 82 16 37.**

**Vds pour console NINTENDO : Rygar en parfait état à 250 F au lieu de 360 F. Contactez Julien Le-**

**maux, le cyrus, Bat A, rue Pierre-Bories, 83100 Toulon.**

**Vds SEGA MASTER SYSTEM + 2 jeux : Great Volley Ball et Transbot au prix de 750 F. Possibilité de vente au détail. Demandez Cédric au 38 32 01 16.**

**URGENT! Vds console NINTENDO + 4 jeux (TMHT, Simon's Quest, Dragonball et Ghosts'n Goblins pour 1 500 F avec un jeu cadeau. Demandez David au 60 15 46 69.**

**A vendre Megaman 2 (290 F), Megaman (300 F) ou les deux 550 F. Téléphonez au 53 93 11 99 ou écrivez à Pierre Lesdomes, 5, rue de l'Avance, 47700 Casteljaloux.**

**Vds MEGADRIVE française garantie 8 mois + 1 manette + arcade power stick + 3 jeux: Altered Beast, Populous et Shadow Dancer. Prix d'achat : 3 000 F, cédé à 2 000 F. Achète GAME GEAR + 1 ou 2 jeux encore sous garantie. Alain Bignet, 2, rue des Marquis, 13870 Rognonas. tel. : 90 94 93 14.**

**Vds SEGA MASTER SYSTEM + 6 jeux dont Fire and Forget 2 et Shinobi + 2 joysticks. Valeur : 2 500 F, vendu à 1 290 F. Demandez Nicolas au 46 80 95 15 (Paris).**

**Vds console SEGA MASTER SYSTEM + 2 paddles + control stick + 4 jeux ( Alex Kidd, Fantasy Zone, secret Command et Enduro Racer). Le tout encore sous garantie, cédé 900 F. Contactez François au 34 69 46 37 (Val-d'Oise).**

**Vds MEGADRIVE française + 2 paddles + 8 jeux : Mickey, Shinobi, Shadow Dancer, Moonwalker, Ghouls'n Ghost, E Swat... au prix de 3000 F à débattre. Vds également SEGA MASTER SYSTEM + 10 jeux : Mickey, R-Type, Ys, Space Harrier, Vigilante, Kenseiden, American Pro Football au prix de 1 500 F à débattre. Contactez Meng au 47 78 77 26 à partir de 18 h (Hauts-de-Seine).**



# PIN'S SUPER MARIO

**25F**  
l'un

Commandez tout de suite  
les Pin's Super Mario !

**125F**  
la série

**65F**  
les 5 boîtes



B



C



D



F

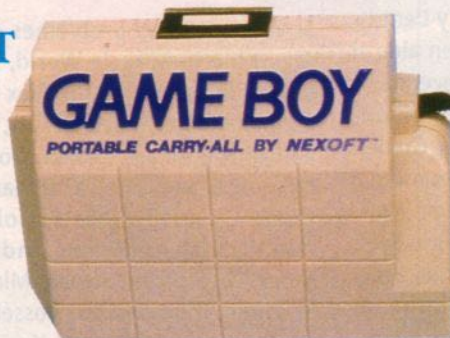


**OFFRE  
SPECIALE  
150F**



## LE BOITIER NEXOFT

Le boîtier Nexoft est un véritable blindage contre les chocs. Pratique, il permet de porter votre Game Boy, cinq jeux, le casque et le VideoLink en bandoulière !



## LES COFFRETS PLASTIQUE NE

Pour un petit nombre de cartouches, adoptez la protection autonome de ces boîtiers plastique ! Comme ils sont transparents, vous identifiez immédiatement le titre du jeu.

**SATISFAIT OU REMBOURSE DANS LES DIX JOURS.**

(Frais de port exceptés. Retour en port payé dans l'emballage d'origine.)

NOM : .....  
PRENOM : .....  
ADRESSE : .....  
CODE POSTAL : .....  
VILLE : .....  
SIGNATURE (des parents pour les mineurs) : .....

ACCESSOIRES	QTE	PRIX
TOTAL :		
FRAIS DE PORT ACCESSOIRES :		20 F
FRAIS DE PORT PIN'S :		5 F
TOTAL :		

Envoyez votre bon de commande à :  
ACCESSOIRES SHOP - BP 108 - 92164 ANTONY Cedex.

- ☐ Je paie en chèque (ou mandat-lettre) libellé à l'ordre d'ACCESSOIRES SHOP.  
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 25 francs pour frais de remboursement).

\* Jeux, cartouches, Game Boy, VidéoLink, et piles non fournies.

*Cadeau*





**Je constate une petite baisse de régime dans votre courrier de rentrée. Bien que la qualité prévale sur la quantité, je vous trouve un peu fainéants. Auriez-vous l'esprit encore en vacances, ou la rentrée vous démoralise-t-elle au point de ne plus toucher votre console ? Je compte sur vous pour nous écrire en grand nombre, en ce mois d'octobre.**

#### REPONSES AUX SOS

Encore une fois pas mal de SOS n'ont pu être publiés faute de précisions. N'oubliez surtout pas d'indiquer tous les détails possibles (niveau, nom du monstre qui vous bloque par exemple). N'hésitez pas à jeter un œil dans la doc, certains renseignements qui s'y trouvent peuvent être d'une aide précieuse pour mieux cerner votre problème.

Sylvain possède une Megadrive, une Master System et une Nintendo. Vous imaginez l'encyclopédie qu'il doit être ? Bref, il répond aux SOS se rapportant à Zelda I et II, Super Mario I et II, Double Dragon I et II, Galaga, Popeye, Xevious, Metroid, Kung-Fu, Dragonball, Simon's Quest, Megaman II, Bubble Bobble, Tortues Ninja, Goonies II, Top Gun et Punch-Out sur Nintendo bien sûr ; sur Sega Master, il répond à Ys, Alex Kidd in Miracle World, Wonder Boy I, II et III, Fire & Forget, Forgotten Worlds Shinobi et Spellcaster, tandis que sur Megadrive, il est venu à bout de Moonwalker, Mickey Mouse, Shadow Dancer, Altered Beast, Super Monaco GP, Thunder Force III, Rainbow Island, Wonderboy III, Last Battle, Aeroblaster, Golden Axe, Heavy Unit et Revenge of Shinobi. Attention, il exige quand même deux choses fort justement, d'ailleurs : que vous joigniez une enveloppe timbrée et que les questions soient précises et bien exprimées. Contactez Sylvain Druart, 3, rue des Acacias, 59750 Feignies.

C'est la première fois que je lis une liste concernant la GX 4000. Sa contribution est modeste, mais mérite malgré tout ces lignes. Il répond à vos SOS concernant Robocop II, Switchblade et Navy Seals. Ecrivez à Olivier Mouchel, Route de Creully, Martragny, 14740 Bretteville-l'Orgueilleuse.

Danh avec H (attention il y tient !). Il propose de vous venir en aide si vous êtes bloqués dans Revenge of Shinobi, Ghouls'n Ghosts, Moonwalker, Mystic Defender et Golden Axe sur votre Megadrive ; ainsi que dans R-Type, Ghostbusters, Wonderboy III, Kung-Fu Kid sur la Sega Master. Ecrivez à Danh avec un « H », 94, avenue Emile-Cossonneau, 93160 Noisy-le-Grand.

Denis s'engage à répondre personnellement à tout SOS concernant la liste qui suit sur Nintendo : Duck Tales, Metroid, Super Mario Bros I et II, Megaman I et II, Zelda I et II et Double Dragon II. Envoyez une enveloppe timbrée à Denis Chippaux, 14, Bd Alexandre-1<sup>er</sup>, 54123 St-Max.

Riton the killer affirme pouvoir répondre à vos questions concernant Robocop II et Navy Seals sur votre GX 4000, Dead Moon, Shinobi, Dragon Spirit sur la Core Grafx, Sonic sur Megadrive et Batman sur Game Boy. Appelez au 78 50 38 67 et demandez Nicolas.

Le gladiateur a fini un stock de jeux Megadrive auxquels il affirme pouvoir répondre. Voici sa liste : Altered Beast, Forgotten World, Shadow Dancer, Revenge of Shinobi,

World Cup Italia 90, Super Basketball, James Buster Douglas, Truxton, Twin Hawk, Strider, E-Swat, Mystic Defender, Tiger Heli, Ghouls'n Ghosts, Street of Rage et Fire Mustang. Ecrivez à Philippe Breton, 125, rue Laennec, 69008 Lyon.

Olivier se propose de répondre aux SOS se rapportant à Super Mario I et II, Megaman I et II, Double Dragon II, Gremlins II et Kung-Fu. C'est sur Nintendo bien sûr. Ecrivez à Olivier De Doncker, 20, avenue de L'arbre-Ballon, 1090 Bruxelles, Belgique, une fois.

Castelvania, Rush'n Attack, Soccer, Super Mario Bros I et II, Megaman II, World Wrestling, Zelda, Teenage Mutant Hero Turtles, Ikari Warriors, Track & Field II, Kung-Fu, Tetris, et Stealth ATF sur Nintendo n'ont plus de secrets pour Sébastien. Envoyez une enveloppe timbrée à Sébastien Dupont, 7, rue Louis-Aragon, 87350 Panazol.

Si vous avez des problèmes dans Alex Kidd in Miracle World, Alex Kidd in High-Tech World, Alex Kidd in Shinobi World, Assault City, Basketball Nightmare, Danan, Double Dragon, Double Hawk, Dynamite Duke, Ghouls'n Ghosts, Golden Axe Warrior, Golvelius, Indiana Jones, Lord of the Sword, Miracle Warriors, Moonwalker, Posséidon War, Castle of Illusion, Kung-Fu Kid, Rastan, Phantasy Star, Psychic World, RC Grand Prix, Spellcaster, Wonderboy III, Ys, Black Blet, Cyborg Hunter, Shinobi et Cyber Shinobi (Sega Master System), il vous suffit d'envoyer une enveloppe timbrée et une bafouille expliquant en détail votre problème. Benoît Cauvin, 132, immeuble Donon, résidence du Val, rue Pont-Coty, 76330 Notre-Dame-de-Gravenchon.

Pierre s'offre de répondre à toutes vos questions concernant Castelvania, Simon's Quest, Double Dragon II, Probotector, Robocop, Nintendo World Cup, Batman, Duck Tales, Goonies II, Zelda I, Megaman II, Robowarrior, Super Mario Bros I, Teenage Mutant Hero Turtles et Wrath of the Black Manta sur NINTENDO. Contactez Pierre Chateau, 11, chemin de la Jarrie, Chassagne, 17220 La Jarrie.

#### LA REPONSE DU MOIS

C'est un lecteur luxembourgeois qui gagne l'abonnement ce mois-ci. Il nous a envoyé une liste très complète de jeux Master System qu'il a terminés. Il se propose de répondre par téléphone, mais aussi par courrier, heureusement, aux SOS concernant Altered Beast, Teddy Boy, Double Dragon, Golden Axe, Dynamite Duke, Moonwalker, Ghostbusters, Alex Kidd in High-Tech World, Shinobi, Kung-Fu Kid, Out Run, Vigilante, Rastan, Ghouls'n Ghosts, Cyber Shinobi, Zillion I et II, Psychofox, Maze Hunter, Rampage, Transbot, Enduro Racer, Hang-On, Wonderboy III, Time Soldiers, Mickey Mouse, Pro Wrestling, Strider, Rescue Mission, Forgotten Worlds, Captain Silver et Golvelius. Ouf ! Ce n'est pas tout, en ce qui concerne la Game Boy, il répond à Batman, Duck Tales, Tortues Ninjas, Burai Fighter, Robocop et Super Mario Land. Ecrivez à Jean Filip Rodriguez 27, rue Joseph Junck, 1839 Luxembourg, tél : 40 45 27. Christophe s'offre de répondre aux SOS concernant les jeux Master System suivants : Ghostbusters, Submarine Attack, Enduro Racer, Out Run, Rastan, Dead Angle, Afterburner, Wonder Boy III, Shinobi, Golden Axe, Kung-Fu Kid, Double Dragon, Rampage, Time Soldier, Rocky, Basketball Nightmare et E-Swat. Pour le premier SOS pioché au hasard dans le tas, ça laisse augurer le meilleur. Pour le contacter, écrivez à Christophe Clormeaux, 30, rue Martin-Luther-King, 42300 Roanne.



Ses copains le surnomment le King de la Game Boy puisqu'il a fini les six jeux qu'il a. Il peut vous aider si vous butez sur Super Mario Land, Solarstriker, Double Dragon, Batman, Tortues Ninja et Burai Fighter. Ecrivez à Michel Nosof, 7, allée de la Marjolaine, 17420 St-Palais-sur-Mer.

Rémi nous envoie la liste des jeux Master System qu'il a terminés. Il répond à tout ce qui concerne Ghouls'n Ghosts, Alex Kidd in Shinobi World, Alex Kidd in Miracle World, Castle of Illusion, Danan the Jungle Fighter, Rastan, Wonderboy I, II et III, R-Type, Pshychofox, Out-Run, Bank Panic, Shinobi, Moonwalker, Action Fighter, Transbot, Double Dragon, Hang-On, Indiana Jones, Psychic World ainsi que la plus grande partie de Golden Axe Warrior (Jetez un coup d'œil aux SOS pour plus de détails). Sur Game Boy il a terminé Ninja Turtles. Envoyez une enveloppe timbrée à Rémi Mahieux, 9, avenue Otmus, 02400 Chateau-Thierry.

Encore une sacrée liste que j'ai recue de Mega D+. Il répond à toutes vos questions concernant Altered Beast, Ghouls'n Ghosts, Super Volleyball, Revenge of Shinobi, Forgotten Worlds, Moonwalker, Mystic Defender, Truxton, Golden Axe et Shadow Dancer sur Megadrive ainsi que California Games, Shinobi, Altered Beast, Enduro Racer, Ghostbusters, Wonderboy II et III, Kung-Fu Kid, R-Type, Black Belt, Double Dragon, Dynamite Dux, Vigilante, Ram-page, Spacer Harrier, Out Run, Zaxxon 3D, Rocky, The Ninja, Time Soldiers, Transbot, Zillion II, Teddy Boy, Quartet, Choplifter et Casino Games sur Sega Master System et pour finir Super Mario Land sur Game Boy. Appelez Mega D+ au 45 92 88 12 (précédé de 16-1 pour la province).

La Game Boy fait une percée remarquée dans la rubrique « SOS ». Frédéric répond à vos questions se rapportant à Tétris, Super Mario Land, Alleyway, Solar Striker, Double Dragon, Bugs Bunny, Batman, Duck Tales,

Gargoyle's Quest et les Tortues Ninja. Sur console Nintendo, il peut vous répondre si votre problème concerne Burai Fighter, Batman DDII et Rad Racer. Ecrivez à Frédéric Jeannered, Oye et Pallet, 25160 Malbrousson ou téléphonez au 81 89 43 19 de 18 h à 22 h.

Samuel peut répondre à tous vos SOS concernant Faxanadu, la première quête de Zelda I, Zelda II, Super Mario Bros I et II, Castelvania, Simon's Quest, Megaman II, Double Dragon II, Bubble Bobble, Teenage Mutant Hero Turtles, Punch Out, Gun Smoke et Dragonball sur Nintendo. Téléphonez au 21 84 25 90 le samedi après-midi ou le dimanche, ou écrivez à Samuel Rohaut, 7, rue des Sorbiers, 62180 Verton.

Avis aux amateurs ! Benji est venu à bout de Castelvania, Simon's Quest, Life Force, Super Mario I et II, Zelda I et II, Megaman I et II, Double Dragon I et II, Rygar, Batman, Robocop, Faxanadu, Kung-Fu, Duck Tales sur Nintendo. Contactez-le par téléphone au 27 89 61 51 précédé du 16-1 pour les Parisiens.

### DOUBLE DRAGON (Game Boy)

D'après Olivier la technique de combat pour vaincre le monstre de fin de troisième niveau semble simple. Il te suffit de l'amener au bord de la corniche. Pour cela laisse-le venir vers toi, ensuite frappe-le et avance un peu. Une fois au bord, frappe-le de nouveau pour le faire tomber dans la lave.

### SECTION Z (Nintendo)

Frédéric nous envoie la réponse à la question de Ludovic on ne peut plus clair. Entre les section 42 et 47, vous rencontrez une boucle sans fin. Pour en sortir, passe en haut de l'écran quand tu es à la section 47, et tire sur la droite. Une porte secrète apparaîtra pour te mener directement au niveau suivant.

### TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (Nintendo)

Ludovic donne la réponse tant attendue par Nicolas pour vaincre les cosmonautes. Si le plafond est haut, utilise de préférence Donatello dont l'arme a la portée la plus longue. Si le plafond est bas, fonce dans le tas en nettoyant le terrain à l'aide du Kai.

### SOS R-TYPE (Game Boy)

Jean-Paul ne parvient pas à franchir le stage 4 de R-Type. Malgré tous les crédits supplémentaires et toutes les options, il se fait systématiquement écraser par des rochers arrivant de toutes parts.

### KUNG-FU KID (Sega Master System)

Guillaume se retrouve bloqué au niveau 6. Il se heurte sans arrêt à Cha-Ho, l'homme à l'épée magique.

### DOUBLE DRAGON (Game Boy)

Il a envoyé la solution aux SOS sur ce jeu. Malgré tout, il ne parvient pas à tuer Willy, le guerrier armé d'une mitraillette.

### FANTASY ZONE (Sega Master System)

Il s'est lancé avec ardeur et conviction dans le jeu, mais il avoue être complètement paumé. Qui peut lui venir en aide en lui expliquant comment vaincre le boss du deuxième monde ?

Erwan pourra lui apporter la réponse vu que, lui, est bloqué au boss du niveau 8...

### SOLSTICE (Nintendo)

C'est un désastre ! JC n'avait pas l'habitude de rencontrer de gros problèmes sur ses jeux. Avec Soltice, il confie avoir trouvé

son maître. Il fait d'ailleurs appel à lui pour savoir comment obtenir les bottes magiques, entre autres.

### LODE RUNNER (Core Grafx)

Une nouvelle fois ce jeu est à l'honneur dans la rubrique « SOS ». Qui peut indiquer à Manu la façon de procéder pour passer le niveau 28 ? (password : 9804 4739 1911 1704).

### SWORD OF VERMILLION (Megadrive)

Cyril se pose pas mal de questions sur ce jeu de rôle-aventure. A quoi sert la « secret key » ? Quel mystère plane sur l'arbre solitaire décrit dans la notice ? Et enfin, qui pourrait lui expliquer une technique de combat pour vaincre le « fire demon » ?

### GOLDEN AXE WARRIOR (Sega Master System)

Rémi cherche en vain la Golden Axe ainsi que l'entrée du palais de Death Adder. Quelqu'un est-il en mesure de le lui expliquer ?

### ZELDA II (NINTENDO)

Thierry ne peut pas continuer la quête car il ne sait pas où trouver la ville de « Hidden Town ». Il lui semble indispensable d'y passer pour trouver une clef ouvrant une porte dans le sixième palais.

D'une façon générale, vous êtes nombreux à demander la localisation des sorts de magie. Quelqu'un pourrait-il envoyer une liste de ces lieux ?

### ULTIMA IV (SEGA MASTER SYSTEM)

Il s'acharne sur sa console. Il a trouvé toutes les ruines et tous les mantras, mais il ne parvient pas à mettre la main sur les pierres dont certains villageois parlent. Qui peut aider Jean-Charles-Hubert ? (Ndrl : promis, je vous ponde un Plans et Astuces au plus vite !).





# HI-TECH

## LE CDI : "CD"

**Philips lance ce mois-ci aux USA  
l'une des machines les plus  
attendues de cette fin de siècle...**

**Le CDI. Player One vous explique  
de quoi il s'agit.**

Le 13 octobre va marquer une date historique dans l'histoire de l'électronique grand public. C'est à cette date que Philips va lancer, sur le territoire américain, le premier Compact Disc Interactif (CDI). Le monde va rentrer dans l'ère du multimédia ! Qu'est-ce que cette machine ? Qui est concerné ? Comment cela marche ? Qu'est-ce que multimédia veut dire ? Voici les premiers éléments de réponse.

### LE STANDARD

Le CDI est avant tout un standard né d'un accord entre Philips (l'initiateur de ce concept), Sony et Matsushita. Cela veut dire, que ces trois marques prestigieuses vont sortir leur propre modèle

de CDI. Toutefois ces derniers seront compatibles entre eux. Un « disc interactif » fonctionnera, donc, aussi bien sur un lecteur de CDI Sony que sur un lecteur Philips !

### LE CONCEPT

Le principe du CDI est en même temps simple et compliqué. Pour simplifier, on peut dire que le CDI est un mélange entre un ordinateur, une console de jeu, une chaîne stéréo et un magnétoscope ! En clair, le CDI introduit la notion de « multimédia ». C'est-à-dire que dans une même application (qu'il s'agisse d'un jeu, d'un programme éducatif ou culturel), on peut marier des images, du texte, du son (musique, voix) et même

des animations vidéo. Le but étant de proposer au grand public une machine simple d'emploi (pas de clavier, pas de codes à retenir pour l'utiliser !), la moins chère possible, qui remplacera les lecteurs de Compact Disc audio et qui, dans le même temps, proposera un choix d'applications immense allant du jeu vidéo aux programmes de formation professionnelle en passant par les encyclopédies et autres dictionnaires illustrés...

### LA MACHINE

Il existe actuellement trois formes connues de CDI : le lecteur grand public, le lecteur professionnel et une version portable (prototype de chez Sony). Nous ne parlerons uniquement que du lecteur grand public Philips puisque, pour l'instant, c'est le seul qui vous concerne directement. Il se présente sous la forme d'un lecteur de Compact Disc classique. Les Compacts Discs de douze pouces

(la même taille que les CD audio) se posent directement sur le tiroir habituel. Le CDI se branche sur la télévision, ou sur un moniteur, comme les consoles, par le biais d'une prise Péritel. Tout a été conçu autour de la simplicité d'emploi et de la convivialité. La preuve, lorsqu'on allume la machine, le message « Hello ! » s'inscrit sur le petit écran qui indique, sur le devant de la machine, si l'on utilise un CD Interactif ou si l'on écoute un CD audio (avec le nombre de pistes et le minutage du disque, comme les autres lecteurs de CD).

Il n'y a pas de clavier. Pour « naviguer » dans l'information, on utilise une télécommande un peu particulière. En plus des fonctions habituelles de lecture, d'avance rapide, etc., qui servent quand on écoute un CD audio, cette dernière dispose d'un petit joystick. Celui-ci, entouré de quatre boutons de sélection, permet de commander

1 - La bête pose pour nous.

2 - Le golf en direct-live.

3 - Plus de photos ralées avec le CDI.

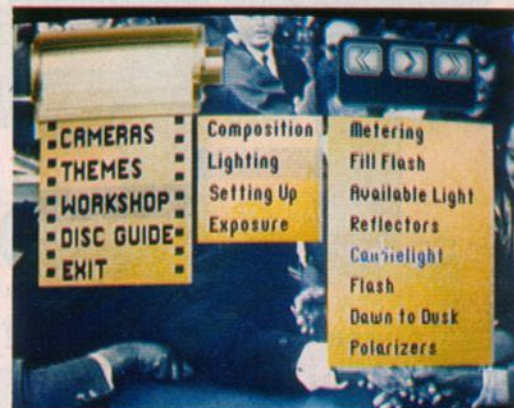
4 - VAN GOGH en 16 millions de couleurs !

5 - Simplicité d'emploi grâce aux menus.



# AU TAC

## JA DEMAIN !



un curseur à l'écran. Ainsi, on peut se déplacer sur les images, et cliquer où l'on veut. Il sera, de plus, possible de remplacer cette télécommande par une souris, un joystick ou tout autre gadget du genre.

La machine se présente donc, pratiquement, sous sa forme définitive. il ne lui manque, en effet, que le « Full Motion Video », la puce électronique qui permettra au CDI d'afficher des séquences vidéo sur tout l'écran.

### LES APPLICATIONS

Un Compact Disc Interactif peut contenir 600 mégaoctets de

données ! Soit l'équivalent d'une heure de musique digital, de vingt minutes d'animation vidéo, ou en texte de l'ensemble des œuvres de Shakespeare. Cette puissance de stockage, associée à des capacités d'affichage étonnantes (seize millions de couleurs affichables pour une résolution qui est proche de celle d'une télé!), permettent d'envisager les plus folles réalisations. Par exemple, pour les jeux : une simulation de golf sur CDI vous permettra de jouer sur de vraies images de parcours, filmées au préalable sur de véritables terrains de golfs ! Après quelques

coups, des commentateurs de TV d'une grande chaîne américaine (ABC) analysent vos résultats en « direct live » !

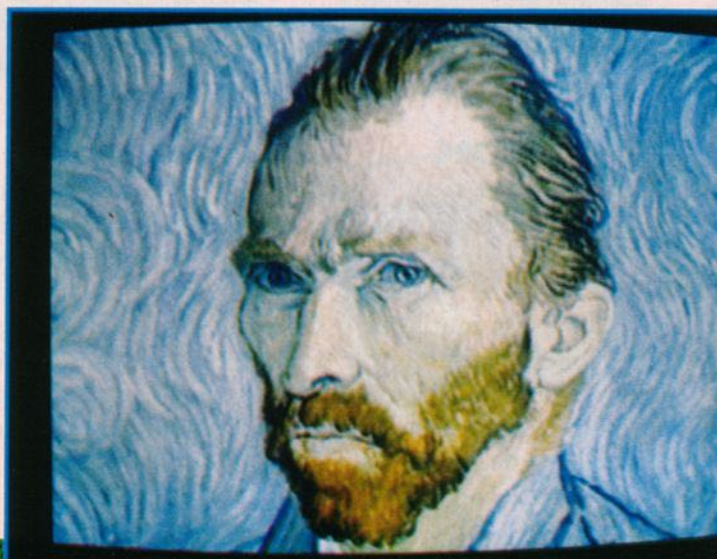
Certains programmes vous permettront, même, de visiter les plus grands musées du monde, sans quitter votre fauteuil ! Les plus grandes encyclopédies seront sur CDI ! Il existe déjà des programmes pour apprendre à faire de la photo (ils vous laissent même faire votre propre prise de vue, et commentent le résultat ; si vous vous êtes trompé dans les réglages, la photo est mauvaise !). Ce sera une véritable révolution

dans notre vie quotidienne, aussi importante que l'invention de la télévision...

### OU, QUAND, COMMENT ?

Le CDI ne sort que dans un an en France. Le prix de la machine devrait tourner aux alentours de 6 000 F, et de 300 F, pour les discs...

Prof Crevette





# TERMINATOR

**Cyclopéen ! Génial ! Sublime !**

**Inespéré ! Renversant...**

**TERMINATOR 2 mérite les adjectifs  
les plus excessifs et les plus élogieux.**



Aller voir ce film, c'est expérimenter un vrai voyage spatio-temporel, une rencontre avec le cinéma du troisième millénaire ! Pour vous le présenter au mieux, *Player One* lui a consacré quatre pages. Du jamais vu pour un film dans ce journal !

## LE CYBORG

Certains d'entre vous n'ont pas vu le premier **TERMINATOR** (T1). Il n'est donc pas inutile de le résumer brièvement. T1 avait été tourné pour un budget confortable de 6,5 millions de dollars en

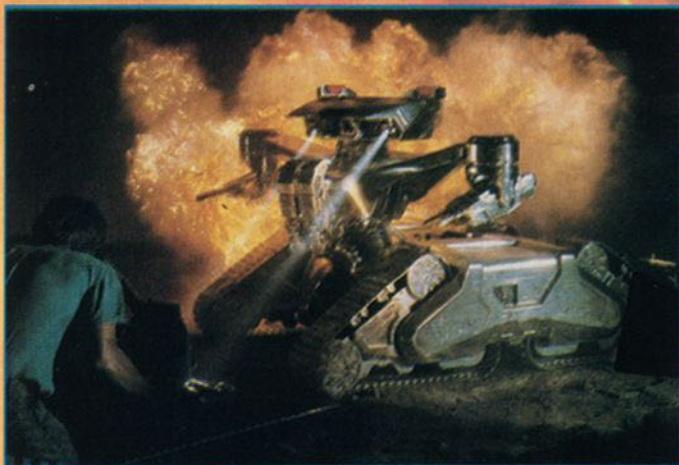
1984 par un cinéaste quasi-inconnu, **James Cameron**, qui n'avait alors réalisé qu'un petit film d'horreur (*Piranhas 2*, si mes souvenirs sont bons). Le personnage principal fut confié à **Arnold Schwarzenegger** qui cherchait à l'époque à diversifier ses rôles. Il incarna donc, inattendu dans un rôle de « méchant », le Terminator T-800, un cyborg venu du futur. Un cyborg ? Oui, un **ORGanisme CYBernétique**, c'est-à-dire un robot ultra-perfectionné constitué d'un endosquelette en métal sur lequel ont été

implantés des tissus humains. Véritable ordinateur vivant, le T-800 avait pour programme l'exécution d'une certaine **Sarah Connor**, une paisible habitante de la Los Angeles actuelle. Sarah ne savait pas qu'elle allait être appelée à mettre au monde un fils, John, qui deviendrait un héros dans le futur. Héros ? Futur ? Cyborg ? Oui, car le premier quart du XXI<sup>e</sup> siècle sera une époque de lutte atroce où les machines, devenues autonomes et conscientes, chercheront à exterminer la race humaine, décimée par une catastrophe nucléaire.

Les hommes se rassembleront derrière un champion légendaire... **John Connor**. En effet, n'arrivant pas à briser la résistance des hommes, les machines ont donc expédié le T-800 dans le

passé (c'est-à-dire de nos jours) pour éliminer la mère de Connor. Si le T-800 accomplit son programme, il n'y aura alors plus personne pour empêcher le triomphe de la mécanique glaciale et inhumaine sur la chair fragile de l'Homo sapiens ! Un drame planétaire était en cours. Ayant eu vent de la manœuvre, les hommes envoyèrent à leur tour leur meilleur guerrier en 1984, avec comme objectif la protection de la future mère de leur leader et la destruction du Terminator, l'ultime machine à tuer !

J'espère que vous avez maintenant compris qu'il vous est impératif de voir T1. La K7 est aisément trouvable, veinards ! Il serait, à vrai dire, scandaleux que vous manquiez un tel film car il s'agit d'un bonheur de Shoot'em up, Blast'em up et Slay'em all filmé. Mieux, le film com-



**INFOS ■ ■** Sortie de *Terminator 2* : le 16 septembre. *Terminator 1* disponible en vidéo chez **RCV** (distributeur: GCR). *Stre* « Steadycam » (caméra portée qui permet de filmer en courant sans que l'image ne tremble). T2 est disponible chez **Delta Vi** les louer au vidéoclub **BD Ciné**. **CINEFEX** est distribué par les éditions DEESSE. Les **comics** en **VO** sont trouvables chez **AC** dans tous ces endroits où nous sommes de temps en temps !



# ATOR 2

porte d'intenses moments d'émotion. Ajoutons que T1 est un film mis en scène avec une efficacité redoutable, un long métrage trapu, « speed » et compact comme un pit-bull ! Le succès fut phénoménal. Le mot « Terminator », le verbe « To Terminate » entrèrent dans le langage courant américain (voir le groupe de Rap **Public Enemy**). T1 appelait une suite. Elle ne fut pas possible avant six ans à cause de problèmes juridiques complexes sur la propriété des droits. L'idée n'allait, heureusement, pas être abandonnée... Entre-temps, James Cameron devenait un des réalisateurs les plus courus d'Hollywood grâce à *Aliens* et *Abyss*.

Arnold, de son côté, entamait la succession de méga-succès qui firent de lui l'acteur le mieux payé au monde, atteignant maintenant un niveau de popularité qui lui permet même d'envisager une carrière politique (futur sénateur ou gouverneur de Californie ?). C'est en 1990, que se dissipèrent les problèmes légaux empêchant la mise en chantier de *Terminator 2* (T2). L'heure du retour du cyborg avait sonné !

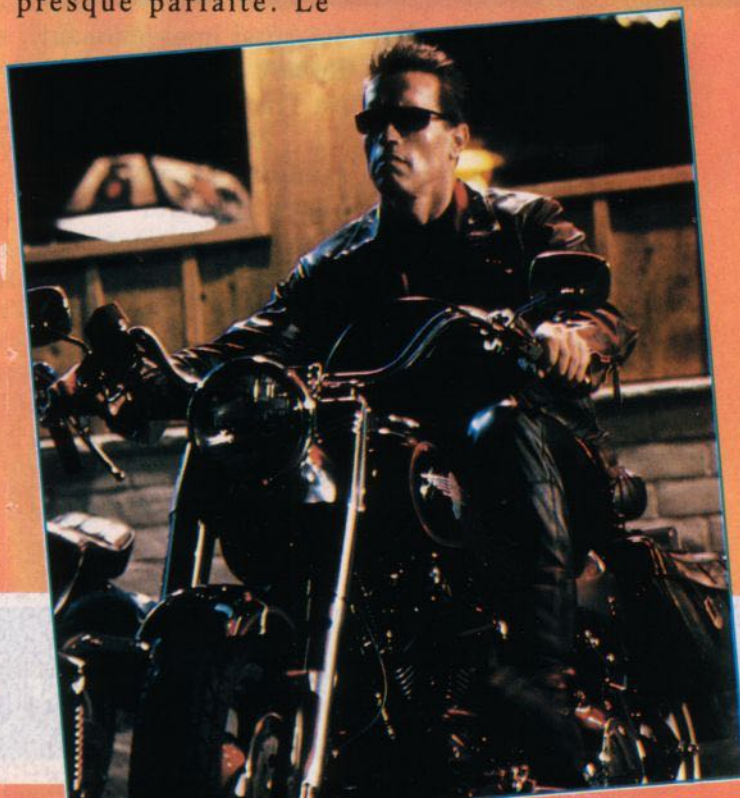
## T-800 CONTRE T-1000 !

Dès l'origine, T2 s'annonçait comme l'un des films les plus ambitieux de tous les temps. Cameron et Schwarzenegger avaient conclu une sorte d'accord tacite les liant pour tourner un éventuel T2. Tant mieux : on était assuré que T2 ne serait pas une de ces « sous-suites » confiées aux premiers venus ! Les deux hommes étaient prêts à recommencer, de même que l'actrice **Linda Hamilton** (Sarah Connor). La compagnie Carolco débloqua une somme ahurissante de 100 millions de dollars pour financer le film dont 15 millions pour Arnold (11 millions sous forme de jet privé !). On décida que le film sortirait aux Etats-Unis pour l'été 1991. Cameron et son coscénariste, **William Wisher**, écrivirent le scénario à marche forcée, en seulement huit semaines, pour ne pas retarder le début du tournage, prévu en octobre 1990. Il allait durer six mois. Tout fut donc planifié avec le plus grand soin. James Cameron dit du cinéma qu'il s'agit « d'une guerre » et on est forcé de reconnaître qu'avec son planning ultra-

précis, son budget colossal et les mille personnes impliquées, il ressemble plus à un chef d'armée qu'à un metteur en scène. Rassurons tout de suite nos lecteurs les plus méfiants : T2 n'est pas (oh, non !) un de ces films d'action « bovine » qui se résument à une suite de castagnes sanglantes et gratuites ! Mais jugez-en plutôt, vous pouvez lire sans crainte, on ne vous révélera rien de crucial...

Ayant échoué à éliminer Connor, les machines envoient un nouveau Terminator dans le passé pour éliminer le futur leader dans son enfance. Il s'agit cette fois d'un modèle encore plus perfectionné, le T-1000, construit dans un métal liquide et doué d'une faculté de mimétisme presque parfaite. Le

T-1000 peut en effet imiter des formes de vie comme l'homme ou des objets de composition chimique simple. Le T-1000 est donc une arme informatique cauchemardesque dont rien (?) ne peut empêcher d'exécuter son programme, en l'occurrence, massacrer **John Connor** devenu « teenager ». Pour répliquer à ce nouveau raid temporel, Connor, adulte, reprogramme un T-800 (Arnold) avec pour mission rien de moins que sa protection dans le passé ! Il y a donc deux Terminators en liberté à Los Angeles. Pendant ce temps, Sarah Connor, traumatisée par ce qu'elle a appris du futur probable de la planète lors des événements racontés par T1, est enfermée, déclarée folle, dans un hôpital



et *Trash*, film mis en scène par **Jim Muro**, opérateur  
éo. Nous recommandons à nos lecteurs parisiens de  
UALITES. Vous devriez être accueillis à bras ouverts



psychiatrique. Elle a beau tenter d'expliquer à ses géoliers que l'inéluctable aura lieu en 1997, elle n'arrive qu'à les convaincre, encore plus, de la nécessité de ne pas la laisser sortir ! Confié à des parents adoptifs, John, âgé de 10-11 ans met à profit l'entraînement militaire auquel sa mère l'a soumis depuis son enfance, en prévision de son futur de guerrier, pour piller des distributeurs bancaires !

**guerre nucléaire**, celui du Jugement Dernier !

Voilà donc, grossièrement résumées, les grandes lignes de l'histoire de T2. D'ores et déjà, on constate la richesse du script, nettement plus fouillé que celui de T1. Les divers éléments de l'histoire sont développés au cours de 2 h 17 (oui !) de cinéma-spectacle grandiose. Les personnages sont d'une justesse remarquable : **Arnold** n'a jamais

du script, sur l'enchaînement implacable des événements dans cette belle aventure de science-fiction. L'importance du budget de T2 est, bien entendu, justifiée par la multitude d'effets spéciaux et de cascades et, là, même les esprits les plus chagrins devront convenir que T2 est un ( le ? ) des films les plus spectaculaires de l'histoire du cinéma !

### LA FOLIE DES FX

Il y a une telle pléthore d'effets spéciaux dans T2 que la production a recruté pas moins de quatre équipes de techniciens pour le film ! C'est **Stan Winston**, l'auteur du design du *Terminator 1*, qui a été chargé de construire les endosquelettes et les maquillages du T-800 et une partie de ceux du T-1000. Le boulot de Winston est

remarquable. Au fur et à mesure qu'il encaisse les coups, le T-800 dévoile son squelette métallique : **Arnold** dut donc passer l'équivalent de six jours entre les mains des maquilleurs ! **Winston** signe aussi les modèles T-800 de la grande scène de guerre du XXI<sup>e</sup> siècle où les rêves les plus fous des scénaristes de comics prennent « vie ». On croirait assister à un reportage « live » d'une équipe de CNN futuriste, plongée dans l'enfer guerrier du siècle prochain ! Vous serez cloués sur vos sièges ! C'est **ILM**, la société d'effets spéciaux de **George Lucas**, qui s'est occupée, dirigée par **Dennis Muren**, des 43 effets par ordinateur. Les bécane (des modèles hyper-puissants et ultra-modernes) ont travaillé sur des cascades (supprimer les câbles retenant une moto projetée dans



Sur ce, surgissent les deux Terminators qui se mettent en chasse de John, écrasant tout sur leur passage. Au même moment, des scientifiques effectuent des recherches ultra-secrètes sur un microprocesseur d'un type révolutionnaire dont l'origine est inconnue... Les acteurs du drame sont en place pour le compte à rebours menant au jour du déclenchement de la

été aussi impressionnant, **Robert Patrick** (T-1000) est l'incarnation parfaite du Mal et **Linda Hamilton** campe une Sarah Connor droite comme un marines, véritable amazone des temps modernes. Applaudissons, aussi, la performance du jeune **Edward Furlong** (John), sur qui repose une bonne part du réalisme psychologique du film. Il faut insister sur l'intensité





les airs) ou certains stades des mutations incroyables du T-1000. Je préfère d'ailleurs ne pas en dire trop sur celles-ci ! Disons simplement qu'une masse de métal liquide imite, sans qu'il soit possible de déceler une quelconque différence, un être humain. Du WOW, WOW, WOW, SUPER-WOW ! Gene Warren de *Fantasy 2* construisit diverses maquettes (tanks et robots du XXI<sup>e</sup> siècle) et élaborer des effets optiques. Enfin, Robert et Dennis Skotak de 4-Ward Productions (les « Productions En avant », voilà un nom justifié) réalisèrent l'assaut nucléaire où l'on voit réduire en cendres une partie de Los Angeles.

Bref, T2 rassemble certaines des équipes d'effets spéciaux les plus talentueuses d'Hollywood, mises au travail sur un film d'une ambition démesurée. C'est du jamais vu ! Nous conseillons sans réserve à tous ceux qui comprennent bien l'anglais d'acquiescer le n° 47 de la revue américaine *Cinefex* où sont expliqués les FX du film sur soixante pages détaillées et illustrées avec force photos de tournage. Ne pas le lire, cependant, avant d'avoir vu le film !

### LE BULLDOZER T2

La mise en scène, le montage, la photo, l'interprétation, la nouveauté des FX et le script imparable de T2 en font le premier film du XXI<sup>e</sup>

siècle ! Voilà un film qui fera date. Bien entendu, un tel « colosse » était destiné à écraser tout sur son passage : en trois semaines, T2 a rapporté plus d'argent à ses producteurs que *Les Tortues Ninja 2* en plusieurs mois ! C'est vous dire que d'Anchorage à Miami, les spectateurs américains se sont rués pour suivre l'épopée de Sarah et John Connor. Le film arrive enfin dans notre petit pays : vous y serez ! Et vous en redemanderez !

### ARNOLD PARLE !

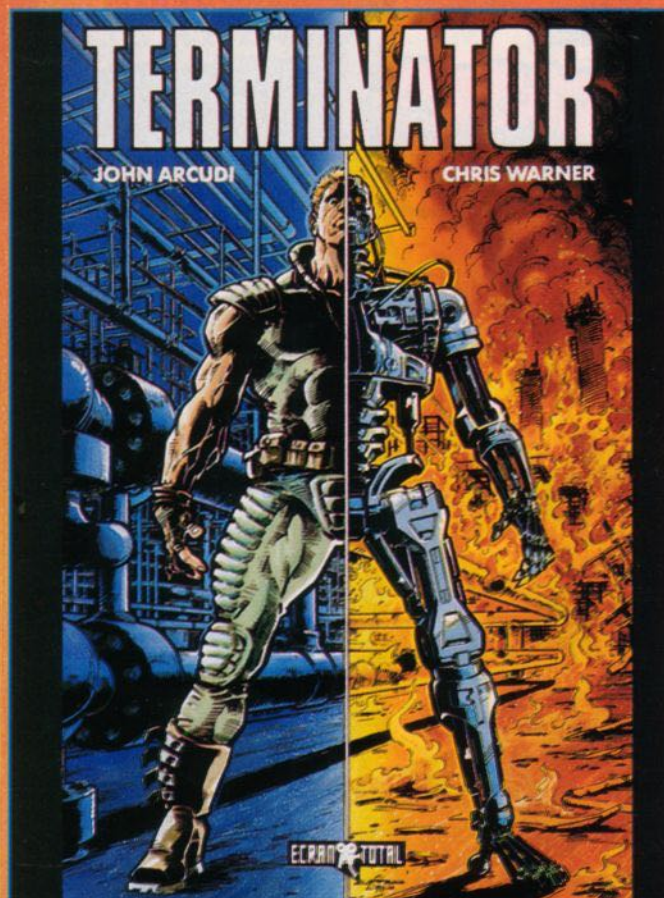
Pour des raisons de « timing », nous n'avons pas pu assister à la conférence de presse parisienne d'Arnold. Voici quelques extraits de l'interview publiée dans le dossier de presse luxueux du film. « Mon personnage essaie de s'adapter à un certain environnement, il est programmé pour imiter des comportements humains. C'est cependant, toujours une machine extrêmement dangereuse, mais, au cours du film, elle se teinte d'humanité. Par rapport au T-1000, j'ai l'impression d'être gentil. C'est d'ailleurs ce qui a été le plus difficile à exprimer pour moi. Si nous tournions une scène située au début du film, je devais être robot. Si, le lendemain, il s'agissait d'une scène finale, je devais injecter de petites indications de mon humanité. Ces allers et retours n'étaient pas évidents. Je

devais réagir comme un cyborg. Je ne pouvais manifester aucune peur face aux explosions et aux volées de balles autour de moi. Ce qui peut être difficile quand on traverse une porte en flammes tout en rechargeant son fusil. » Sur son interprétation : « J'ai voulu parvenir au même niveau que des gens comme Clint Eastwood ou Charles Bronson. »

### POST SCRIPTUM

Je cours revoir T2 dans trois jours. J'en tremble ! Déjà, j'ai répandu le bruit autour de moi que T2 résumait en un peu plus de deux heures tout ce qu'on aime au cinéma. C'est beau. C'est fort. Le cinéma du futur arrive ! Enfin ■

Inoshiro  
Noproblemo



### TERMINATOR LA BD

L'éditeur indépendant Dark Horse a publié une série de « comic books » tirés du concept de *Terminator*. Illustrée par Chris Warner, c'est une série violente de BD d'action musclée, bien virile. La traduction française est désormais disponible grâce aux éditions Zenda et, oh ! joie, Zenda et Player One mettent en jeu TRENTE de ces albums à partir du 1<sup>er</sup> octobre sur notre Minitel. Les vainqueurs d'un concours recevront chez eux cet album sanglant. Osez dire que l'on ne vous gâte pas !



# TOP 10



## NES

## MASTER SYSTEM

## MEGADRIVE

## GAME BOY

1

BATMAN

2

DOUBLE DRAGON II

3

SUPER MARIO BROS II

4

HERO TURTLES

5

A BOY & HIS BLOB

6

DUCK TALES

7

AIRWOLF

8

ADVENTURE OF LINK

9

BAD DUDES

10

BAYOU BILLY

Le Top 10 Nes  
est établi en fonction  
des votes recueillis sur le  
36 15 Nintendo

1

MICKEY MOUSE

2

SPIDERMAN

3

PACMANIA

4

SHINOBI

5

GOLDEN AXE WARRIOR

6

DOUBLE DRAGON

7

FORGOTTEN WORLDS

8

WONDER BOY III

9

GHOULS'N GHOSTS

10

SUPER MONACO GP

Le Top 10 Master System  
est établi avec la collaboration  
de Sega France

1

SONIC

2

ALIEN STORM

3

MICKEY MOUSE

4

SHINOBI

5

SUPER MONACO GP

6

MOONWALKER

7

STRIDER

8

SHADOW DANCER

9

FANTASIA

10

DICK TRACY

Le Top 10 Megadrive  
est établi avec la collaboration  
de Sega France

1

SUPER MARIO LAND

2

TETRIS

3

GARGOYLE'S QUEST

4

BURAI FIGHTER DELUXE

5

DR MARIO

6

F-1 RACE

7

KWIRK

8

AMAZING SPIDERMAN

9

BUGS BUNNY

10

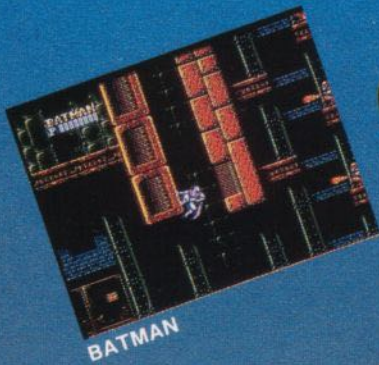
CHESS MASTER

Le Top 10 Game Boy  
est établi avec la collaboration  
de Nintendo





# VITE À L'ASSAUT DES GRANDS SUCCÈS !



BATMAN



TEENAGE MUTANT  
HERO TURTLES



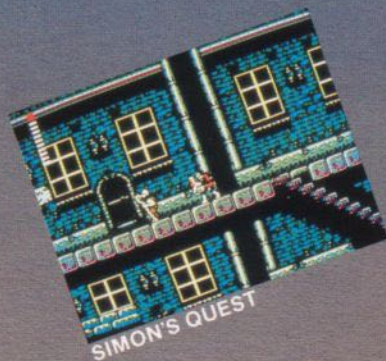
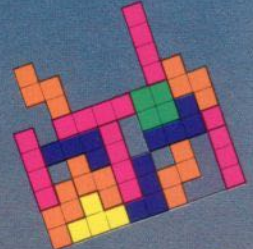
SUPER MARIO II



THE ADVENTURE OF LINK



TETRIS



SIMON'S QUEST



LES GRANDS SUCCÈS  
SONT SUR

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM™



Console et accessoires  
pour 100 jeux passionnants

(1) 34 64 77 55 • 3615 Nintendo



**PC Engine  
CORE  
GRAFX  
PUISSANCE 5**

**1290 Frs\***

**1 CORE + 1 JEU  
+ 2 MANETTES +  
1 ADAPTATEUR 5 JOUEURS**

PC ENGINE GT ET SUPER GRAFX:  
100% COMPATIBLES AVEC LES  
JEUX DE LA CORE GRAFX



**SUPER GRAFX + 1 JEU**  
**1490 Frs\***



**PC ENGINE GT  
+ 1 JEU**  
**2490 Frs\***



**CD ROM**  
**2990 Frs\***

**CD ROM + CORE PUISSANCE 5**  
**3990 Frs\***

**CORE GRAFX + 1 JEU**  
**999 Frs\***



SODIPENG

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES,  
DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR  
3615 code SODIPENG

**HOT LINE**  
**(16)99.08.95.72**

DES DIZAINES  
DE JEUX  
PC ENGINE  
A GAGNER  
TOUS LES MOIS

Remplissez ce coupon et  
retournez le à:

**SODIPENG**

**BP 2 56200 LA GACILLY**

Nom: .....

Adresse: .....

Ville: .....

Code postal: .....

**SODIPENG**

-BP 2- 56200 LA GACILLY

Revendeurs:

