

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI
SNK

Playeur

NOV



N°14

MARIO 3

70 PAGES POUR LE JEU DE L'ANNÉE

SEGA

LES DERNIERS HITS MASTER ET MEGADRIVE

DOSSIER

LA NEO GEO SE RÉVEILLE

LES SIMPSONS

UNE FAMILLE FOLLE ET DROLE

25 F

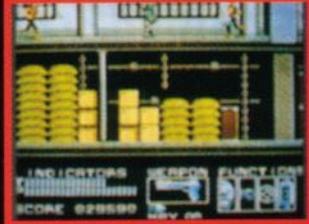
M4413 - 14 - 25,00 F



W M

Nintendo

W



POUR VOTRE
GAME BOY

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

PART MAN,
PART MACHINE,
ALL GAME.

ocean

LICENSED BY NINTENDO®
FOR PLAY ON THE
Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

ROBOCORP



ORION

This Game Pak may not be used with
the Mattel or NES versions of the
Nintendo Entertainment System™.

Cette cartouche de jeu ne peut être
utilisée avec les versions Mattel ou
NES du Nintendo Entertainment System™.

do[®] DE LA DYNAMITE



The image shows the cover of the RoboCop Game Boy Game Pak. At the top, the word "RoboCop" is written in a large, 3D, metallic font. Below it is a detailed illustration of the RoboCop character in his iconic orange and black armor, sitting in the driver's seat of a police car. The car's lights are on, and the background is a dark, blurred city street at night. The "Nintendo" logo is in the top left corner, and the "Official Game Boy Game Pak" logo is in the top right. The "Ocean" logo is prominently displayed at the bottom in a large, blue, metallic font. A small "Used by Nintendo" logo is visible on the right side of the cover. The text "Original Nintendo Seal of Quality" is also present. At the bottom of the cover, there is a small line of text: "NEDERLANDSE HANDLEIDING" and "MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS".



DISTRIBUTED BY BANDAI,
3 RUE DE L'INDUSTRIE, Z. I. LES EPULCHES, 95310 SAINT OUEN L'AUMOI

NINTENDO, GAME BOY AND THE OFFICIAL SEALS
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO OF AMERICA INC

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX

Mais

déjà dans le numéro 1 de *Player One*, vous auriez pu deviner ce qu'il est aujourd'hui... 116 pages toutes en couleurs. Des tests complets, jamais complaisants. Des plans à tomber par terre, des aides de jeux toujours plus nombreuses et de l'info sûre. En plus, ce mois-ci, nous vous offrons dix pages sur *Super Mario 3*, un article de 4 pages sur *Phantasy Star 3*, des nouvelles fraîches sur les sorties japonaises et un petit dossier sur la Neo Geo. Complet ! On a fait un tour d'un peu plus d'un an. *Player*

One a grandi. Notre premier numéro hors série est en vente partout et il fait un malheur. Sans frime, on va encore vous en donner plus. A toute vitesse, on attaque une nouvelle ligne droite, ne restez pas à la traîne, les mecs. Rendez-vous le mois prochain.

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 28 à 39), 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 96 à 100) adressez votre courrier à **Pierre ou à Sam.**

Si vous êtes bloqué 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.



SOMMAIRE

- 4 -
EDITO

- 5 -
SOMMAIRE

- 6/7 -
COURRIER

- 8/17 -
STOP INFO

- 20/23 -
MADE IN JAPAN

- 28/37 -
TRUCS EN VRAC

- 38/47 -
DOSSIER SUPER
MARIO III

- 50/57 -
TESTS DE JEUX

- 58/59I -
POSTER

- 60/89 -
TESTS DE JEUX

- 91/95 -
DOSSIER
NEO-GEO

- 96/100 -
PLANS ET
ASTUCES

- 102/103 -
ABONNEMENT

- 104/105 -
SOS

- 106/107 -
PETITES
ANNONCES

- 108 -
CONCOURS

- 110/111 -
BEST OF ARCADE

- 112/113 -
REPORTAGE

- 114 -
TOP 10



NEO-GEO

Enfin ! Des jeux top niveau pour la Roll's des consoles

PLANS ET ASTUCES
Golvellius vous livre tous ses secrets

FANTASTIQUE

Tous les mondes de Super Mario III dévoilés en 10 pages

LES SIMPSONS

Le jeu, le dessin animé, la borne d'arcade...

36 15 PLAYER ONE

Branchez-vous sur le serveur Minitel de Player One

MEGADRIVE

La 16 bits de Sega se paye le meilleur jeu de rôle jamais réalisé

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 : Houda BEN GHACHAM.
Rédaction : Véronique BOISSERIE, François DANIEL, Christophe DELPIERRE,
Cyril DREVET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Olivier SCAMPS.
Traductions : Virginie DELMAS.
Couverture : Olivier FIQUET.
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.

Faut que je fonce, les mecs, j'ai presque plus de place pour faire mon intro. Alors juste un mot pour vous dire que je ne peux pas vous répondre personnellement, et qu'il ne faut plus m'envoyer des enveloppes timbrées avec votre adresse. Par contre, ne lâchez pas la ligne et continuez à m'inonder de votre courrier.

Ciao à tous.

Sam Player

Courrier

Salut Sam,
Cet été, j'ai fait l'acquisition d'une NES et la découverte de ton mag qui est (sans fayotage) tout simplement génial. Mais voilà, j'aimerais te poser 3 petites questions :

1) Est-ce que Nintendo a prévu de sortir un adaptateur de jeux qui permettrait de brancher les jeux de la NES sur la Super Famicom ?

2) Quand allez-vous faire le test de Super Mario 3 ?

3) Que me conseilles-tu comme jeu pour ma NES ?

J'espère que tu publieras. Bon allez, super salut à toute l'équipe.

Olivier Mutant Hero Turtle

Salut Olivier,

Pour l'instant Nintendo ne prévoit pas de sortir cet adaptateur. Par contre nous savons qu'il existe au Japon. Réjouis-toi mec, nous consacrons ce mois-ci pas moins de 10 pages à la présentation de Super Mario 3 et crois-moi, ça vaut le coup d'oeil... Ben justement, si tu cherches un jeu pour ta NES, n'hésite pas, choisis Super Mario 3. Ciao Olivier.
Sam

Salut Sam,

Votre journal est pas-sion-nant et cela pour plusieurs raisons : 1) La mise en page est claire et non pas racoleuse, voire brouillonne comme dans d'autres journaux qui finissent par un + (Je sais c'est mal de taper sur les copains, mais

après tout...) 2) Vous essayez d'être à la portée de tous les possesseurs de consoles et vous ne monopolisez pas presque toutes les pages sur une seule console.

3) Vous ne vous perdez pas en previews inutiles, vu que les jeux sont quasiment introuvables. Les 4 pages «Made in Japan» sont très bien comme ça. Voyons ce qui peut se passer sous nos latitudes avant d'aller voir ailleurs. 4) Les articles sont très clairs, décidément, je ne sais pas qui fait la mise en page, mais vous êtes géniaux. Et contrairement à Stéphane (salut à toi ô inconnu célèbre), l'humour y'a juste ce qu'il faut, certains articles sont sciants de rire (cf. Populous, bravo Iggy et les autres soyez pas jaloux !). 5) Les photos d'écran sont superbes contrairement à +, (Ouh! les couleurs sont baveuses et floues... Et pourtant ils ne m'ont rien fait) et j'espère que le procédé d'agrandissement sera au point bientôt. Oh ! J'allais oublier, le nombre de pages est très bien comme il est. Ni trop, ni trop peu. On n'a pas l'impression d'avoir un bottin épouvantablement inhumain entre les pattes. Allez salut Sam.

Super-Sebato

Salut Super-Sebato,

Bon, en fait je sais pas très bien pourquoi j'ai passé ta lettre. Y'a pas une seule question et tu ne fais que dire du bien de Player One. D'habitude, une lettre comme ça, je la lis avec plaisir, mais ne la publie pas. La tienne fait exception; et

puis un petit cirage de pompes de temps en temps, c'est toujours agréable. Merci Sebato.

Sam

Hello Sam,

J'aime, j'adore ton mag qui est à mon avis le plus génial. Je te prépare une série de questions qui va te faire une brosse toute rasée :

1) Quand sortira les Tortues N°2 sur NES ? A quel prix ?

2) Dans le N°13, tu avais parlé de la Game Plus. Tu n'as cité que 5 jeux, il va sûrement y en avoir plus, mais confirme-le moi.

3) Quand Sonic sortira-t-il sur la Game Gear ?

4) Quand sortira l'adaptateur Master System/Game Gear ? A quel prix ?

5) Y aura-t-il un adaptateur NES/Super Famicom ? Si oui, à quel prix ? et quand ?

6) Une question indiscreète, quel âge as-tu ?

7) Combien y a-t-il de testeurs de jeux à

Retrouvez Sam et tous les journalistes

ier

dans les 350 frs. Pour les adaptateurs Nintendo, lis la réponse à la lettre au-dessus. J'ai encore 17 ans mais plus pour longtemps. Il y a 7 testeurs à Player One. J'ai posé la question à tout le monde et personne ne se souvient qui a eu l'idée de ce nom. Ciao Marcus.

Sam

Hello Sam,

J'adore votre book ! Mais il y a quand même un petit défaut. Tout d'abord, il faut que vous rajoutiez à chaque test une date de sortie du jeu. C'est bien beau de mettre des nouveautés, mais faut-il encore savoir quand les jeux vont sortir. Il faudrait aussi rajouter le prix des jeux pour savoir si on en a assez dans nos petits porte-monnaie ! Ah ! J'oubliais ! Merci pour les reliures, mon Player One N°1 en avait vachement besoin. J'espère que vous publierez ma lettre, pour que mon frère en soit malade de jalousie... Ciao Sam.

Franck

Salut Franck,

Si on ne met pas de date de sortie dans les tests de jeux, c'est parce que tous les jeux que nous testons sortent (en général) le mois où ils paraissent dans Player One. Quant aux prix, si nous ne les mettons pas, c'est parce qu'ils sont souvent les mêmes pour une même machine. Et si ton frère devient tout rouge en lisant ces lignes, conseille-lui de tenter sa chance en nous écrivant. Ciao mec.

Sam

Sam,

Je trouve ton mag super et je souhaite le voir continuer sur sa lancée. J'ai plusieurs questions sans réponses et j'ai besoin de tes lumières...

1) A propos du CD ROM sur Megadrive, quelle serait la date approximative de la sortie officielle en France ? Sera-t-il disponible en import parallèle ? Est-ce que le Mega CD qui sera mis en vente au Japon au mois de décembre sera identique à la version française officielle (compatibilité des jeux etc...).

2) J'ai entendu parler d'une version « Hard » de Last Battle existant au Japon interdite aux mineurs. Est-ce que Sega France compte l'importer.

3) Sonic est vraiment génial, est-ce qu'un second volet des aventures du hérisson bleu de Sega est prévu ? Pour quand ? Sortira-t-il sur Master et/ou Game Gear ?

4) L'excellent Rad Mobile de Sega a-t-il une chance de sortir sur Megadrive ?

5) La Sega 32 bits ou Gigadrive existe-

t-elle réellement, ou bien est-ce une simple rumeur ? Si oui, quand sort-elle au Japon et sera-t-elle importée dans un futur très lointain en France ? Est-elle si fantastique qu'on le dit ?

6) Je demande ton avis personnel : Qui de Populous ou de Centurion est le meilleur wargame sur Megadrive ? Dans les tests de jeux, j'aime à voir ce genre de comparaison. Cela permet d'avoir une meilleure opinion sur le choix d'un jeu. Bon, je pense avoir fait le tour des questions qui m'embarrassent et m'empêchent de dormir (j'exagère un peu). Ah, tant que j'y pense. Sur les pages au dos du poster, vous pourriez mettre de la pub, ce qui empêcherait d'entamer des tests de jeux. Une dernière chose encore, j'apprécie l'idée de Stéphane en ce qui concerne les présentations de la rédaction de Player One (caricatures à l'appui). Bon, cette fois, j'ai vraiment fini. Bye et bonne continuation.

Chris

Salut Chris,

Le Mega CD est annoncé pour le mois d'avril 92. J'ai bien dit annoncé. Il se peut qu'il y ait du retard. Il sera sûrement disponible en import parallèle d'ici là, mais attention nous vous déconseillons une nouvelle fois l'import parallèle. Pour la compatibilité, nous n'en savons encore rien. Mais il est fort probable que les versions nippones et françaises seront les mêmes. Il existe effectivement une version « hard » de Last Battle, mais je ne l'ai jamais vue. Sega ne l'importera pas. Sonic va sortir sur Master et Game Gear. Pour l'instant, Sega n'a pas annoncé de suite aux aventures du hérisson mais vu le succès qu'il a connu dans le monde entier, tu peux être sûr que les programmeurs travaillent déjà sur Sonic 2. Rad Mobile n'est pas encore annoncé sur Megadrive, mais comme pour Sonic 2, le projet doit sûrement être en cours de développement. La Gigadrive a été annoncée par un magazine qui s'est trompé et l'a confondue avec le Mega CD. Depuis, pour rattraper le coup, ils annoncent que Sega prépare une 32 bits. Il est possible que les Nippons travaillent effectivement sur un tel projet. Mais personne pour l'instant ne peut dire s'il verra le jour. A mon avis, Populous est meilleur que Centurion même si ce n'est pas à proprement parler un wargame. Ouf, après toutes ces réponses, je vais aller me faire une partie d'Out Run sur la Megadrive. Ciao.

Sam

Player One ?

8) D'où vient le nom Player One ? Voilà, c'est fini !!! Je te souhaite un bon courage pour les réponses! Je te salue et salue aussi la rédaction pour moi !

Marcus

Salut Marcus,

La sortie des Tortues N°2 n'est pas encore prévue. De toute façon, le jeu ne sortira pas en 1991. Pour la Game Plus, pour l'instant nous ne savons pas si des nouveaux titres vont être disponibles sur cette console. A mon avis, les distributeurs attendent de voir s'ils vendent suffisamment de consoles pour sortir de nouveaux jeux. Sonic sur Game Gear est fabuleux. Je l'ai vu et je peux te garantir que c'est un hit. Par contre Sega ne nous a pas donné de date de sortie. En ce qui concerne les adaptateurs Sega, nous savons qu'ils existent, mais nous n'en avons pas encore un à la rédaction. Ces adaptateurs ne sont pas construits par Sega et ne seront donc pas distribués officiellement, en tout cas ils coûtent

sur le 3615 code Player One

ELECTRONIC ARTS W

Si je vous dis simplement **Robocod**, cela risque de ne rien évoquer pour vous. Par contre, si j'ajoute qu'il s'agit de la suite de **James Pond**, les possesseurs de **Mega-drive** vont tout de suite réagir. OK, le premier épisode n'était pas exceptionnel, mais il y avait déjà de l'idée ! Cette suite n'a carrément rien à voir avec la première aventure (souvenez-vous, il était question d'écologie !) et peut plutôt se décrire comme un mélange de **Super Mario** et de **Mickey (Castle Of Illusion)**. En fait, seule l'allure de **Pond** n'a pas changé, pour le reste, il évolue dans un univers acidulé style chambre d'enfant, dans la version « premier âge » ! Ce petit jeu de plate-forme sera disponible le mois prochain et testé dès que possible dans *Player One*.

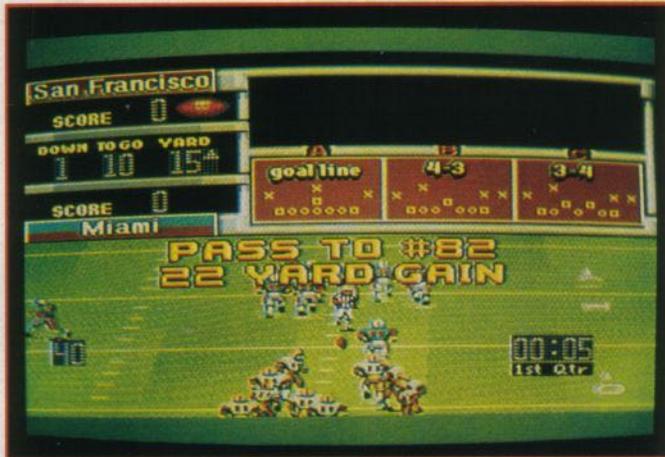


Le succès de **Jonh Madden Football** (la meilleure simulation de football US jamais réalisée en jeu vidéo) ne pouvait rester sans suite ! Surtout que la concurrence se fait de plus en plus pressante (**Joe Montana Football** et bientôt **Joe Montana Football 2**). Cette nouvelle version de **Jonh Madden** ne présente pas de grands changements, seulement quelques petits détails qui améliorent considérablement la qualité de jeu. Niveau graphique, seuls les joueurs sont mieux dessinés, sinon le fameux scroll est conservé. Par contre, le mode « **Replay** » fait son apparition. Ce module fonctionne comme un magnétoscope, et permet de revoir la dernière action jouée. Et pour conclure, signalons que le jeu contre l'ordinateur s'est considérablement amélioré, puisque la machine analyse votre façon de jouer et s'y adapte ! Fini les « **Fake Punt** » qui réussissaient à tous les coups ! Sortie prévue pour décembre sur **Mega-drive**.

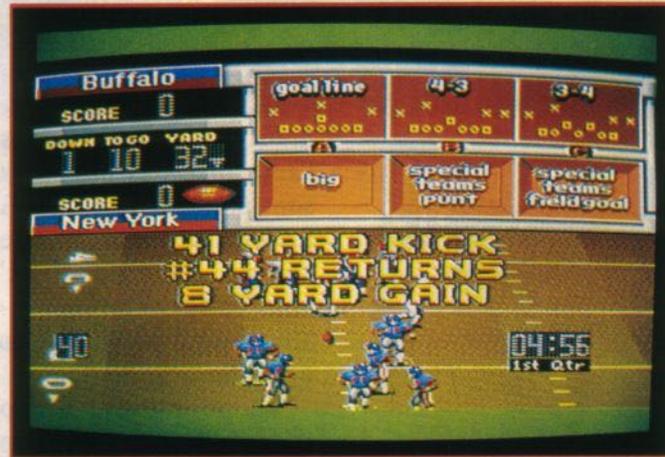
1-2-3. **Robocod**
4-5-6. **John Madden Football II**
7-8-9. **F22 Interceptor**

Toutes les infos sur

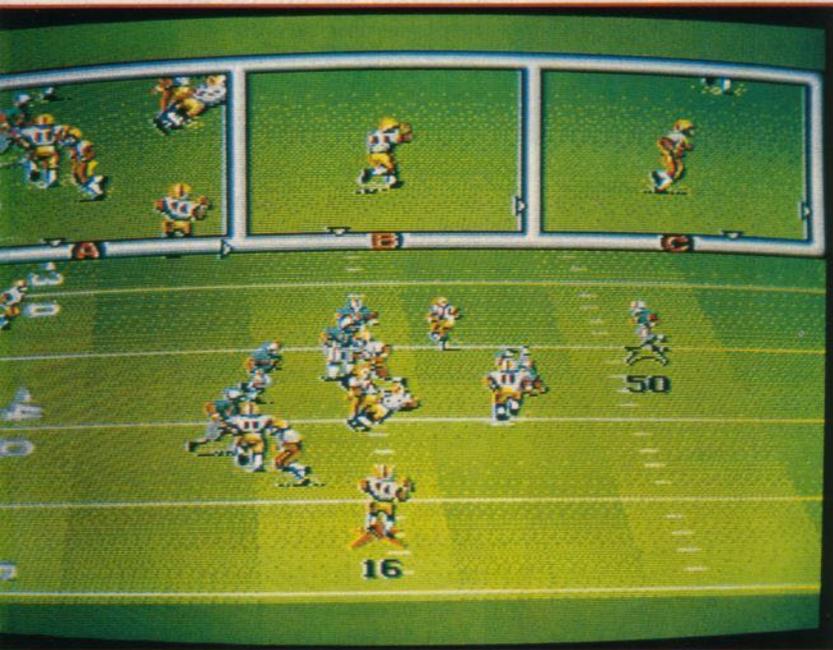
POIT LA VIE EN ROSE



4



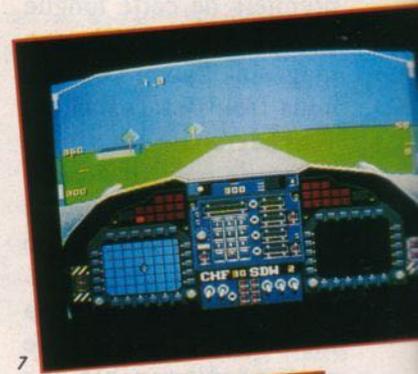
5



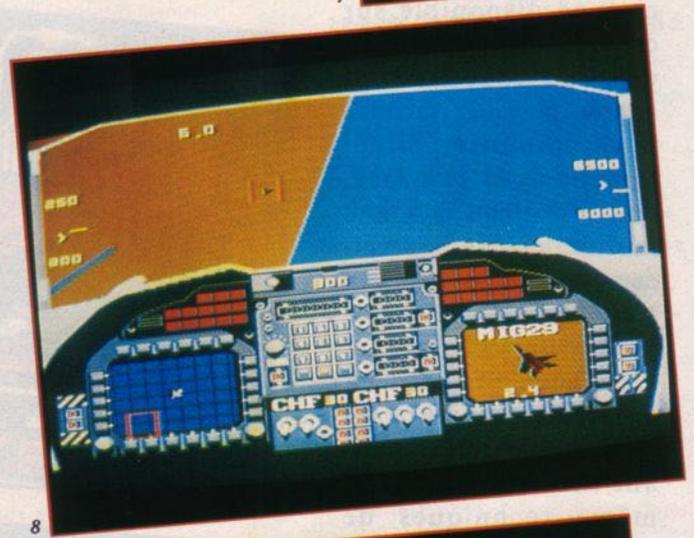
6

La simulation de vol constitue encore le talon d'Achille de nos consoles chéries. Croyez bien que ça nous ennuie de le reconnaître mais les rares programmes disponibles à ce jour brillent avant tout par leur médiocrité. Ce n'est malheureusement pas F22 Interceptor qui risque de changer la situation. Ambiance « Top Gun » au programme avec de classiques missions de chasse plutôt orientées arcade. 16 bits ou pas, les ballets aériens se dérou-

lent dans des décors méchamment stylisés, franchement médiocres pour une machine pareille. Enfin, si le cœur vous en dit quand même, ça sort incessamment sous peu.



7



8



9

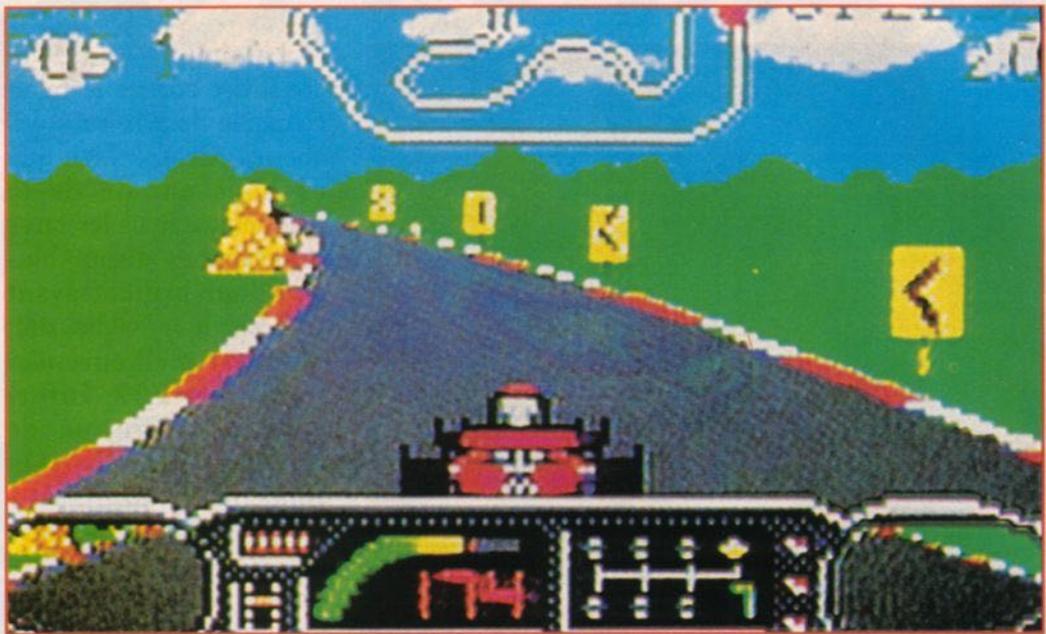
r 3615 Player One

ATARI CONTINUE SUR



Voici un petit bout de temps que l'on ne vous avait pas parlé de la Lynx, mais l'actualité sur cette console ne s'est pas complètement arrêtée ! D'ailleurs, Atari annonce une importante fournée de titres d'ici Noël. Les premiers de cette longue série sont déjà en magasin. Parmi ceux-ci, nous trouvons l'excellent **Warbirds**, une simulation de combat aérien, assez impressionnante puisqu'elle utilise le « zoom hard » de la Lynx. C'est probablement la meilleure simulation de ce type disponible sur console. Les passionnés de vieux coucous vont adorer, puisque Warbirds nous projette directement dans le passé, durant la première guerre mondiale. Malheureusement, l'intérêt du jeu n'est pas à la hauteur de la réussite technique, et l'on s'ennuie rapidement à détruire toujours les mêmes avions, en employant invariablement les mêmes techniques de combat.

Aussi dans le rayon simulation, **Checked Flag** s'adonne à la course automobile, genre Indy CART américaine (équivalent de la Formule 1 aux USA). Comme on pouvait s'y attendre sur Lynx, les animations sont assez délirantes, mais les graphismes ne sont pas assez réalistes pour vrai-



1. Checked flag



2



3. Turbo sub

ment nous mettre dans l'ambiance (les bas-côtés sont plutôt... déserts) ! A noter, pour la bande sonore, l'une des digit' vocales les plus incroyables que l'on ait jamais entendues sur console.

Et pour finir, **Turbo Sub**, un shoot'em up étrange. La moitié des levels se fait dans le ciel, au-dessus de la mer, et l'autre sous l'eau ! Les animations sont somptueuses, les graphismes sont un peu spéciaux et le tout manque fortement d'intérêt. Il est donc clair que la Lynx est une machine vraiment très puissante, mais qui souffre sérieusement de ne pas avoir les éditeurs de jeu habituels (Capcom, Taito, Hudson, Akkaim, HAL, Konami... bref les meilleurs !) à la place des productions internes d'Atari.

■ ■ 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.

ATTENTION

NOUVELLE

NOTATION

Devant l'important courrier que nous avons reçu, concernant la valeur réelle des notes que nous attribuons dans les jeux, nous revoyons entièrement notre échelle de valeur. Depuis le premier numéro de *Player One*, dans la droite ligne des journaux concurrents, une surnotation très importante nous amenait à placer un jeu très moyen aux alentours de 70 % (ce qui, nous le reconnaissons, est une aberration). Donc, comme nous sommes toujours prêts à faire le maximum pour vous satisfaire, voici le résultat de vos revendications : dès ce

numéro, l'échelle des pourcentages sera respectée. Ainsi, les jeux les plus nuls verront leurs notes s'étagger entre 0 et 45 %. Les jeux très moyens seront compris entre 46 et 69 %. Un bon jeu peut espérer taper dans les 70-89 %. Quant aux jeux mythiques, aux rois du pixel (Les Super Mario, Zelda et autres Mickey...), leur domaine réservé s'étend de 90 à 99 % (100 % représente un hypothétique jeu, parfait à tous les niveaux et qui exploite la machine au maximum, ce qui ne peut exister dans la réalité).

40.27.09.09... ALLO MAITRE SEGA

Pour tous les Sega-maniaques notez bien le nouveau numéro de téléphone de la Hot Line Sega. Désormais, il vous faudra composer le : 40.27.09.09. En appelant à ce numéro vous pourrez dialoguer avec de vrais pros qui connaissent tout sur les jeux Sega. Heures d'ouverture : du Lundi au Vendredi (sauf Mercredi) de 10H30 à 19H. Le Mercredi de 9H à 19H et le Samedi de 9H30 à 18H

COCONUT

LES HITS, LES NOUVEAUTES DISPONIBLES ET MOINS CHERS

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 / Metro Argentine	Tel (1) 45 00 69 68
PARIS REPUBLIQUE 13, bd Voltaire 75011 Paris / Metro Oberkampf	Tel (1) 43 55 63 00
MARSEILLE 4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille	Tel 91 33 69 83

LES CONSOLES

La console de tes rêves au meilleur prix ?
Appelle vite le 16.(1).43.38.79.65.

SEGA GAMEGEAR 990 F	SEGA MEGA DRIVE japonaise 1190 F	COREGAFX II +1 jeu + 2 manettes +Quintupleur 1290 F	SEGA MASTER SYSTEM II 490 F
MEGADRIVE	NEC	GAMEBOY	
ALIEN STORM 399	1941 SGX 449	CASTLEVANIA 2 269	
NHL HOCKEY 490	F1 CIRCUS 91 390	DOUBLE DRAGON 195	
OUTRUN 445	FINAL MATCH TENNIS 340	DRAGON'S LAIR 269	
PHANTASY STAR III 599	FINAL SOLDIER 340	DUCK TALES 269	
ROAD RASH 490	HIT THE ICE 390	GREMLINS 2 269	
SONIC 389	PC KID 2 340	MEGAMAN 269	
STORMLORD 499	SKWEEK 390	NAVY SEALS 269	
STREET OF RAGE 395	SUPER LONG NOSE GOBLIN 390	NEMESIS 2 269	
TOE JAM AND EARL 449	WORLD JOCKEY 390	SUPER MARIO LAND 195	
WRESTLE WAR 445	QUINTUPLEUR 190	THE SIMPSONS 269	

LES TOUTES DERNIERES NOUVEAUTES DISPONIBLES A DE SUPERS PRIX
AU 16.(1).43.38.79.65.

LES MICROS

ATARI ST		AMIGA		IBM PC	
3D CONSTRUCTION KIT 325	3D CONSTRUCTION KIT 395	3D CONSTRUCTION KIT 395	AVENTURES EXTRAORDINAIRES 349		
CROSBIE POUR UN CADAVRE 285	BATTLE ISLE 295	BATTLE ISLE 295	EYE OF THE BEHOLDER 295		
FINAL FIGHT 245	CROSBIE POUR UN CADAVRE 285	CROSBIE POUR UN CADAVRE 285	F117 ANGINHAWK 395		
GOODS 245	DEUTEROS 285	DEUTEROS 285	GUNSHIP 2000 395		
MAGIC FOOTETS 249	EYE OF THE BEHOLDER 285	EYE OF THE BEHOLDER 285	LEBUE SUIT LARRY 5 VGA 395		
RAILROAD TYCOON 295	GOODS 245	GOODS 245	MIG 29 SUPER RUCRUM 379		
SECRET OF MONKEY ISLAND VF 285	MAGIC FOOTETS 249	MAGIC FOOTETS 249	PLANETE AVENTURE 345		
TERMINATOR 2 239	SECRET OF MONKEY ISLAND VF 285	SECRET OF MONKEY ISLAND VF 285	SECRET OF MONKEY ISLAND VF 295		
THE SIMPSONS 239	SILENT SERVICE II 325	SILENT SERVICE II 325	THE IMMORTAL 249		
VROOM 235	THUNDERHAWK 295	THUNDERHAWK 295	WING COMMANDER 2.AT VGA 395		

**AMIGA 500 + , 1 MEGA RAM
NOUVEAU WORKBENCH
2990 F**

TOUT LE CATALOGUE MICRO DISPONIBLE AU 16.(1).43.38.79.65.
DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H À 12 H 30 ET DE 13 H 30 À 19 H.

Nom : (en majuscules)	BON À DÉCOUPER ET À ADRESSER À :	
Adresse :	COCONUT VPC	
.....	13, BOULEVARD VOLTAIRE	
.....	75011 PARIS	
Code Postal :	TITRES	PRIX
Ville :		
Tel :	Frais de port	+ 20 F
Votre machine :	<input type="checkbox"/> cheque	
NOVEMBRE 91	<input type="checkbox"/> contre remboursement	+ 30 F
	Console (forfait de 100 F)	



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.

MAMY FAIT DE LA RESISTANCE

Pour terminer sa carrière en beauté, la **Master System** continue de recevoir les adaptations des titres forts de la **Megadrive**. Outre **Sonic** (voir actu.), c'est au tour de **Shadow Dancer** de s'installer sur la **Sega 8 bits**. Si vous observez la photo, vous aurez la bonne surprise de découvrir que cette version est complètement fidèle à la borne d'arcade d'origine, ce qui n'était pas le cas sur Megadrive. Par contre, le loup blanc n'apparaît plus que virtuellement ! Il n'est

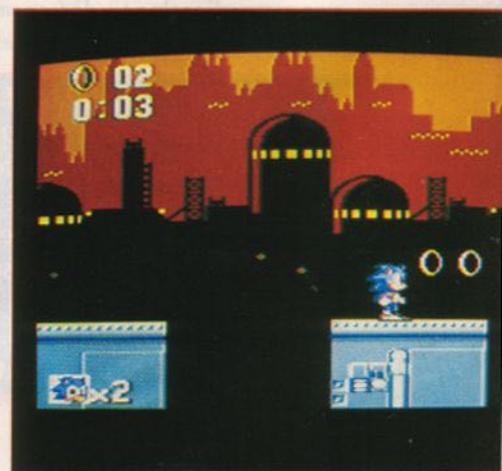
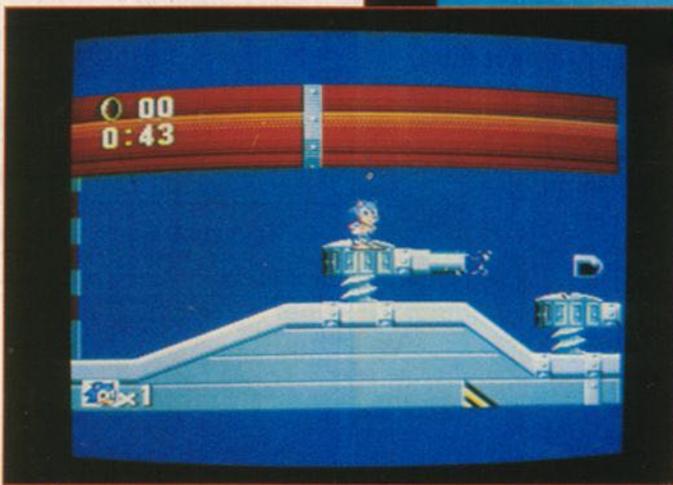


plus présent aux côtés de **Shinobi**, mais disponible sous la forme d'un pouvoir... Dommage. Malgré tout, le jeu est excellent, fidèle et très jouable. Possesseurs de **Master System**, vous allez vous régaler ! Autre grand hit qui descend sous la barre du 8 bits : **Alien Storm**. Là aussi, il s'agit d'un jeu tiré d'une borne d'arcade, adapté récemment sur Megadrive et qui finit sur **Master S**. Ces deux titres seront disponibles d'ici Noël et testés dans les prochains *Player One*.

SONIC SUR MASTER SYSTEM ET GAME GEAR

C'était à prévoir : Après s'être installé confortablement sur la **Megadrive**, le petit hérisson bleu débarque sur la **Master System** et sur **Game Gear**. Ces deux versions sont en tout point remarquables. L'animation, en particulier, a été soignée. Les graphismes sont vraiment fidèles à l'esprit de la version 16 bits et la jouabilité dépasse de très loin tout ce qui s'est fait sur ces deux machines. Quelques petits changements interviennent. Pour des raisons évidentes de capacité plus limitée sur 8 bits, le fameux « bonus stage » n'est pas présent. Dans la version **Master System**, **Sonic** meurt s'il se fait toucher par des ennemis, même

s'il lui reste des anneaux. On note aussi la présence d'un plan général du monde de **Sonic** avant d'entrer dans un stage. La version **Master System** devrait toucher terre dès le mois prochain, et il faudra patienter un peu plus longtemps pour la **Game Gear**.



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**.

Shadow of the Beast, tout dingue de jeu video connaît. On peut même dire que chaque possesseur d'Amiga a un jour ou l'autre frôlé la syncope en voyant ce soft à la réalisation sublime. Segafans, affûtez vos paddles : ce soft mythique prépare son arrivée en fanfare sur Master et Mégadrive.

Vous incarnez un être grotesque, recueilli enfant puis métamorphosé en bête de combat par une bande de sorciers de Malloth. L'âge aidant, l'ex-homme vient de se rebeller contre ses anciens maîtres. Ce scénario héroïc fantasy est prétexte à une séance de bagarre matinée d'un peu d'arcade-aventure dans des décors sublimes. Car, il faut l'avouer, c'est surtout l'exceptionnelle qualité de sa réalisation qui a fait le succès de ce soft.

Quand on pense que le jeu original a été conçu spécialement pour une

machine 16 bits, il y avait de quoi prendre peur pour la conversion sur Master System. Les programmeurs de Tecmagic qui, après Pacmania et Populous, se spécialisent décidément dans les missions impossibles, ont heureusement fait un boulot de titan. 13 niveaux de parallaxe (non, vous ne rêvez pas, elle peut le faire), plus de 100 monstres et des gardiens gigantesques pour chacun des 6 levels, le générique est digne d'une super-production. A quoi ils les nourrissent leurs Masters ? En tout cas, vivement décembre que ça sorte ! Si la prouesse

technique est moins impressionnante sur Mégadrive, on ne peut qu'être admiratif devant la beauté de cette cartouche. Décors éblouissants, ennemis ultra-variés, scrollings sur plusieurs plans et bruitages excellents, la conversion réalisée par Electronic Arts brille par sa qualité. La bête n'a décidé-

ment pas fini de rugir de plaisir.



SHINING IN THE DARKNESS

Toujours plus beaux, toujours plus riches, les jeux de rôle d'exception semblent s'être donné rendez-vous sur Mégadrive. Après Phantasy Star III, voici venir Shining in the Darkness. Scénario béton à base d'héroïc fantasy, équipe d'aventuriers intrépides, monstres hor-



ribles et quête plus longue que les piles Duracel, tous les ingrédients du genre sont présents. Avec en plus des graphismes à réveiller un mort, tant pour les tableaux fixes que pour les scènes animées. Reposez-vous vite en prévision des nuits blanches qui vous attendent.



Pour les simulations de guerre.



Pour les simulations sportives.



Jeu de rôle.



Jeu d'aventure.

MEGA CD / PC ENGINE : LA GUERRE DES CD

Tout est bon pour tenter d'ébranler la gigantesque forteresse de **Nintendo** ! Passage au 16 bits, consoles portables couleur, **NEC** et **Sega** misent sur les hautes technologies pour affronter le leader mondial. Leur dernière invention : le **CD-ROM** ! Les jeux ne sont plus sur cartouche, mais sur Compact Disc. **Mega-CD** d'un

interrogations. A deux mois de son lancement sur le marché japonais, on commence à en savoir davantage. Plutôt que de pomper des bribes d'informations dans les magazines nippons (comme l'ont fait la plupart de nos concurrents), nous avons préféré attendre les caractéristiques officielles de **Sega France**... Les voici !

Super Famicom) grâce à un co-processeur spécial. Le **Mega-CD** est aussi équipé d'une petite mémoire de 64 k pour la sauvegarde (back up memory) de parties ou de scores.

Pour conclure, signalons que le son est géré par un processeur équivalent à celui de **Rad Mobile** (la borne d'arcade), de 8 voies stéréo et d'une source **PCM**, mais qu'il peut, aussi, lire les **CD audios classiques**. Le **Mega-CD** sortira en décembre au Japon, début 1992 aux USA et courant 1992 en France. Le prix devrait tourner aux alentours de 2 500 frs.

buteur français de la **NEC**. Nous disposons, donc, de peu d'informations. Tout ce que l'on peut dire, c'est qu'il s'agit d'une **PC Engine Coregrafx II** (palette de couleurs plus importante) couplée à un **Super CD-ROM** (plus de mémoire que le précédent) avec le **System Card 3.0** intégré. Rayon extension, on trouve des sorties audios pour chaîne stéréo, des accus intégrés et une sortie pour un moniteur à cristaux liquides pour la transformer en... portable !?! Elle sera bientôt disponible chez **Sodipeng**, au prix de 3 790 frs (+ 1 jeu).

Retrouvez les tests de ces machines quand elles seront disponibles sur notre territoire. ■

CD (Cyril Drevet dit Crevette) !!!



La version définitive du Mega CD de Sega.

côté, **PC Engine Duo** de l'autre, la guerre est déclarée. Chez **Nintendo**, confortés dans leur position de leader sur tous les marchés de la planète, ils laissent les outsiders essayer les plâtres en attendant de sortir des solutions éprouvées et fiables... Ce ne serait pas un peu immoral, monsieur **Nintendo** ?

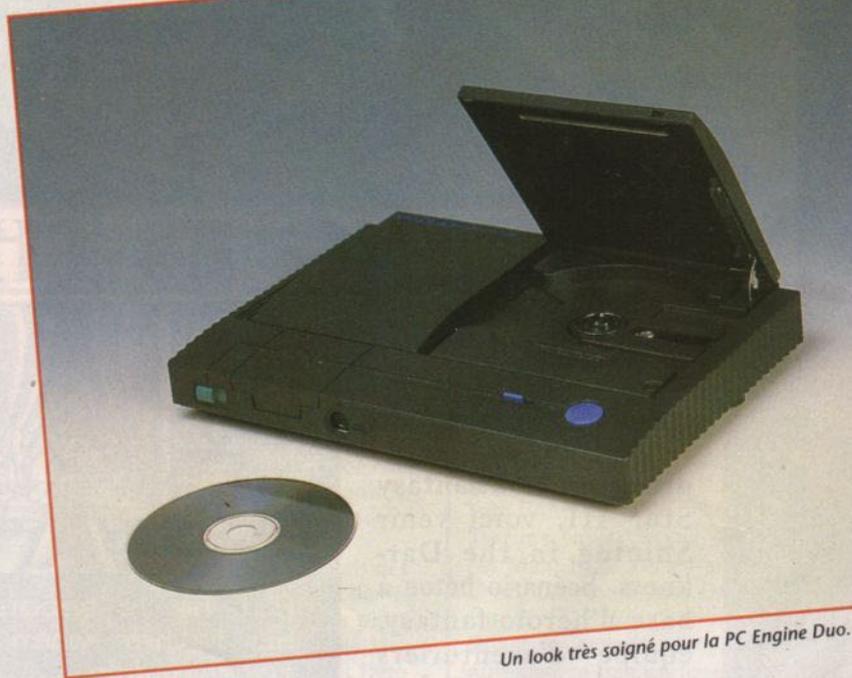
MEGA CD

Voici plusieurs mois que le **Mega-CD**, le **CD-ROM** de la **Megadrive**, soulève de nombreuses

Le **Mega-CD** intègre un processeur **MC 68000** cadencé à 12.5 Mhz. Ce processeur est le même que celui de la **Megadrive**, mais en plus rapide. La mémoire tampon, élément important du **CD-ROM** où se chargent les informations en provenance du disque, s'élève à 6 Mbits (732 Ko). C'est beaucoup mieux que ce qu'il se faisait avant. Autre possibilité importante de ce **Mega-CD**, c'est la présence d'un zoom « hard » et d'une rotation « hard » (disponible en standard sur la

PC ENGINE DUO

Les premiers exemplaires viennent tout juste d'arriver chez **Sodipeng**, le principal distri-



Un look très soigné pour la PC Engine Duo.



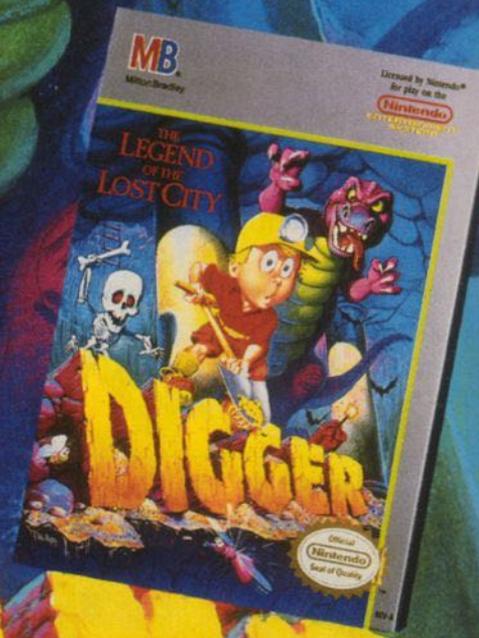
Et enfin...les jeux de réflexion !



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.

NOUVEAU

ACCOMPAGNE DIGGER DANS SA RECHERCHE DE LA CITÉ PERDUE



MB



Nintendo®

ENTERTAINMENT
SYSTEM™

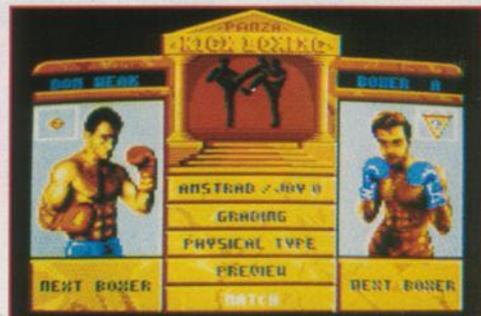
LA GX 4000 RESPIRE ENCORE

Tout le monde n'a pas lâché la GX. Les franchises de Loricel continuent même à sortir de nouvelles cartouches. Premier du lot, **Pinnball Magic** ne s'imposera pas par son originalité débordante puisqu'il s'agit d'une adaptation de flipper sur écran pixellisé. On retrouve tout ce qui fait le charme de cet éternel pilier de bar, y compris le tilt. Dommage que les tableaux ne soient pas toujours passionnants, m'enfin on ne va pas cracher sur une bonne partie de flip de temps en temps.

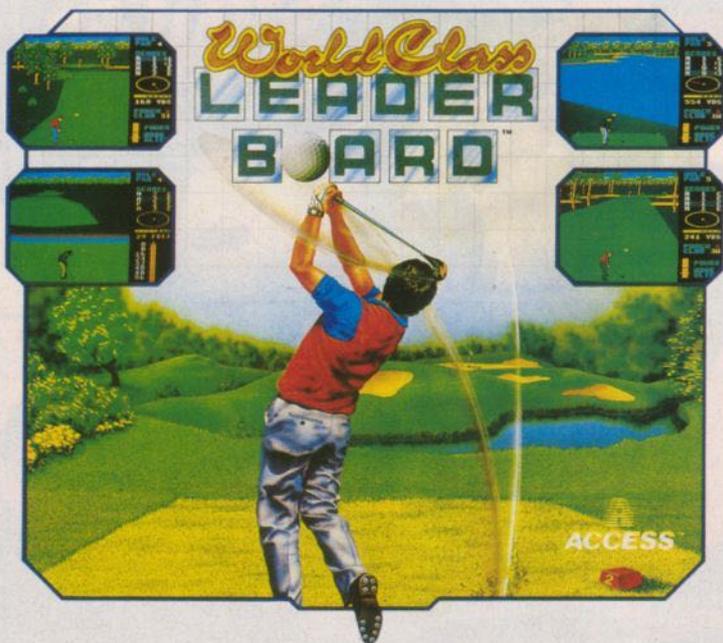
Bien plus intéressant, **Panza Kick Boxing** s'impose sans problème comme l'une des meilleures cartouches de la console d'Amstrad. Cette simulation de full contact ne se contente pas de se distinguer par

ses superbes graphismes : le jeu, riche et jouable, n'est pas en reste non plus. Du tout bon mais apprêtez-vous à prendre de sacrées raclées avant de mettre au tapis Panza himself. Un régal pour les amateurs de Stonba... et pour les autres aussi d'ailleurs. Et pour achever ce dernier tour de table sur la GX 4 000 voici **Copter 271**, qui s'annonce comme l'unique shoot'em up disponible sur cette machine. Maintes fois annoncé, puis déprogrammé par Loricel, le dernier éditeur à soutenir la console d'Amstrad, le jeu a fini par toucher les rayons des magasins. Mais à quel prix ! Le jeu propose de piloter un hélicoptère dans un décor exotique. Jusque-là, rien de dramatique. Sauf que le scroll du décor se déroule par

saccades, les commandes sont d'une lourdeur excessive, les balles sont de minuscules petits points noirs (taille : 1 pixel !) et celles de vos adversaires sont identiques aux vôtres... La liste n'est pas finie. Avec **Copter 271**, Loricel avait l'ambition d'exploiter à fond toutes les capacités techniques de la GX 4 000, mission accomplie ?

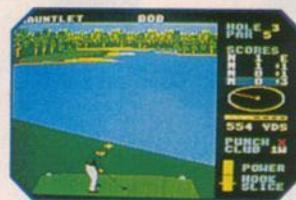


WORLD CLASS LEADER BOARD (MASTER)



Les simulations de golf se suivent et ne se ressemblent (presque) pas. Oeuvre des rosbeefs d'US Gold, **World Class Leader Board** semble bien parti pour s'imposer comme la meilleure du genre sur Master. Avec ses 4 parcours calqués sur des greens existants, ses 15 clubs et son maniement réaliste à souhait, les atouts ne lui manquent pas pour faire délirer les amateurs d'un des sports préférés de Crevette. Surtout que,

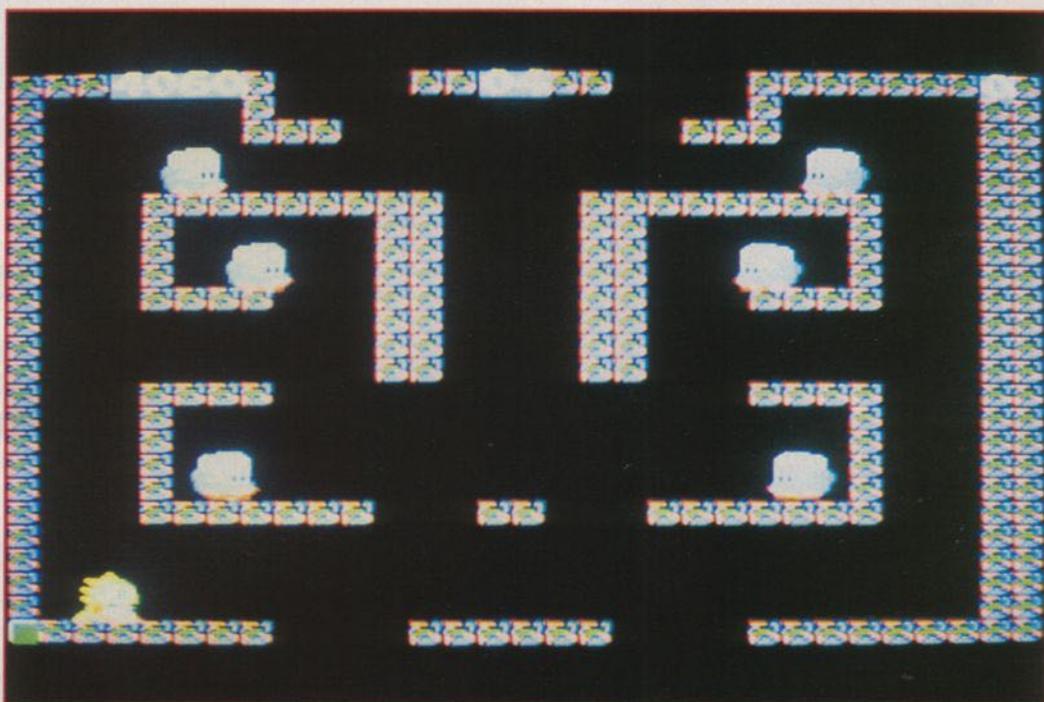
comme toujours dans le cas des productions anglaises sur Master, la réalisation est irréprochable et on peut jouer à quatre. Ça swingue sec de l'autre côté de la Manche.



Toutes les infos sur

BUBBLE BOBBLE SUR MASTER SYSTEM

Encore un jeu qui peut se vanter de passer d'une console à l'autre. Cette fois ce sont les possesseurs de **Master System** qui vont être servis. Ils vont même être bien servis, puisque cette version s'annonce très réussie. **Bubble**, enfermé dans de petits labyrinthes verticaux, ne peut se servir que de bulles de savon pour emprisonner toutes les petites bestioles qui viennent lui pourrir la vie. C'est pas le jeu du siècle, mais c'est très sympa. Il sera disponible et testé dans *Player* d'ici Noël.



WHATS NEWS SUR MEGADRIVE ?

Deux petits titres sympas vont débarquer le mois prochain from **Sega**, sur **Megadrive**. Le premier des deux n'est autre que **Mercs**, un jeu de tir assez connu chez les amateurs des jeux de café. Sur un scrolling multidirectionnel, vous dirigez un gros boeuf du genre **Rambo**, et vous tirez sur tous les flots de soldats qui se pressent à votre rencontre. Ce n'est pas encore ce jeu qui va favoriser la réflexion, mais il faut admettre qu'il est assez bien réalisé, avec de gros sprites et des engins diaboliques ainsi que des astuces classe, du style de la jeep que vous trouvez sur votre chemin et que vous pouvez conduire pour écraser les adver-



saies comme de malheureuses fourmis... Charmant ! **Decapattack**, l'autre jeu, n'a carrément rien à voir, puisqu'il s'agit d'un jeu de plate-forme complètement burlesque, pas forcément agréable à jouer, mais qui a le mérite d'être très original. Le héros de cette petite aventure ressemble à un zombie complètement démantibulé, qui peut jeter sa tête, donner des coups de dentier... Bref, c'est assez délirant. Ces deux nouveautés seront testées dans le prochain numéro de *Player One*.



2.

1-2. Decapattack
3. Mercs

3.

Les meilleurs jeux sur consoles et micros



MegaDrive + 1 manette
+ Moonwalker : **1290 F !**

GameGear
+ 1 jeu 990Fr



GAMEBOY
+ 1 jeu : 590 F



Toute la gamme NEC :
Core grafx puissance 5 :
1 jeu + 2 manettes
+ adaptateur 5 joueurs : 1290 F



Streets of rage
399 F



Shinning in the
darkness 449 F



EA Hockey
480 F



Road rash
429 F

TOP MEGADRIVE

Sonic	395 F
Shinning / darkness (US)	449 F
Phantasy star III	599 F
John Madden Football	459 F
Gynoug	429 F
Mystic defender	495 F
Might and Magic	549 F
Alien Storm	395 F
Starflight	599 F
BlockOut	425 F
Donald Duck	NC

Autres titres : appelez nous !

TOP NEC

Dead Moon	345 F
Adventure Island	345 F
CD Rayxamber	395 F
Final Soldier	395 F
R-Type II	395 F
Formation Soccer	395 F
Final Match Tennis	345 F
Jackie Chan	395 F
CD spriggan	395 F
SGX 1941	395 F
Superstar soldier	395 F

Autres titres : appelez nous !

MASTER SYSTEM

Adapt. Gamegear	195 F
MoonWalker	350 F
Populous	350 F
Rastan Saga	299 F
Land / sword	299 F
R-Type	329 F

NES

Liste sur demande

LYNX

+ 1 jeu 790 F
Liste sur demande

GAMEBOY

F1 Race	245 F
Nemesis II	275 F
Dragon's Lair	275 F
Castlevania II	275 F
Chess	245 F
Liste sur demande	

NEO-GEO

+ Magician Lord	3490 F
Burning fight	1490 F
Alpha mission II	1490 F
Sangoku	1490 F
Ghost Pilot	1490 F



Utopia
ST - Amiga : 239 F



L'évènement micro :
Another World
de Delphine Software
PC - Amiga - ST
Disponible le 15 novembre !

Le visuel de
Dungeon Master
L'intérêt d'Ultima



Le choc du jeu de rôle :
Might & Magic III
PC version française !
dispo le 8 novembre

Les simulations !
Les jeux de rôles !
L'aventure !
Les wargames !
Les jeux de réflexion !
Les TOP action !
C'est :
PC - Amiga - ST

A PARTIR DE DECEMBRE

3615
COMPUSTORE

Croisiere pour un cadavre
ST - AMIGA : 239 Frs

Des NEWS chaque semaine !



COMPUSTORE

Games

C'est le top!

UN ÉVÉNEMENT DANS LE MONDE DU JEU VIDEO

COMPUSTORE INNOVE POUR VOUS:



SAMEDI 9 NOVEMBRE DE 14h A 17h :

LES NEWS DE JOYSTICK AVEC

DANY BOOLAUCK !



LES DERNIERES NOUVEAUTES EN DIRECT LIVE!

...ET BIEN D'AUTRES SURPRISES LES SEMAINES SUIVANTES EN EXCLUSIVITE CHEZ

COMPUSTORE !

LA SELECTION COMPUSTORE

NOTRE LONGUE EXPERIENCE DES JEUX VIDEO, AUSSI BIEN SUR MICRO, CONSOLES ET ARCADE NOUS A PERMIS DE SELECTIONNER POUR VOUS LES MEILLEURS JEUX !

ROLE, ACTION, AVENTURE, WARGAMES, SIMULATIONS, NOUS VOUS RESERVONS LES TOPS !

TOUS LES JEUX DE CETTE SELECTION SONT MARQUES D'UN SCEAU DE QUALITE:



APPELEZ NOUS POUR TOUTE INFORMATION, CONSEIL OU POUR COMMANDER LE JEU INTROUVABLE QUE VOUS CHERCHEZ DEPUIS SI LONGTEMPS!

Metro et RER JAVEL

Du lundi au samedi
De 10h à 19h30
43, rue de la convention
75015 Paris
Tel : (16 1) 45 78 67 30
Fax: (16 1) 40 59 40 03

**PROFITEZ DE NOS PRIX D'OUVERTURE TOUT LE MOIS DE NOVEMBRE !
APPELEZ AU (16 - 1) 45 78 67 30**

BON DE COMMANDE à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50F)	+ 20 F
Disk 3.1/2 <input type="checkbox"/> 5.1/4 <input type="checkbox"/> Cartouche <input type="checkbox"/> Total a payer	F

Mode de paiement : Je joins Chèque bancaire Mandat-lettre
 CCP Contre remboursement (+25F)

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE Date d'expiration : / Banque :	Signature
---	-----------

NOM
Adresse
Code Postal Ville

Je joue sur :
SEGA MegaDrive MasterSystem GameGear
NEC CoreGrafx SuperGrafx TurboGrafx CD-ROM
SNK NeoGeo
Nintendo NES GameBoy
Micro Atari ST Amiga PC et Comp. CPC

SUPER FAMILICOM

Si le rythme de folie des débuts s'est forcément ralenti, la Super Famicom continue à se vendre à un nombre d'exemplaires apte à faire rêver tous ses concurrents. Cette machine, affichait pourtant, depuis quelques mois, une certaine faiblesse côté soft : aux Mario ou aux Final Fight des débuts succédaient des cartouches finalement un peu décevantes. Nintendo butant sur les jeux, la situation ne pouvait durer longtemps. Cet automne voit enfin la Super Famicom se doter d'une nouvelle batterie de titres forts. Après Joe and Mac (Caveman Ninja pour les Français) et Super Ghouls'n Ghosts, voici que débarquent Castlevania IV, la nouvelle aventure de l'ennemi héréditaire de Dracula, et Dungeon Master, un des musts du jeu de rôle. 100 % graphique, ce dernier soft, initialement développé sur micro par des Américains, a tout pour faire un tabac, surtout quand on connaît l'engouement des Nippons pour ce type de produit.

Pas une foule de sorties donc, mais une qualité vraiment impressionnante, ce qui est finalement le plus important, surtout qu'à l'horizon fin 1991-début 1992 se profilent des adaptations de Thunder Force III, l'un des grands shoot'em up de la Mégadrive et de Super Adventure Island, une excellente arcade-aventure de Hudson qui dispose de tous les atouts pour rencontrer le même succès que sur NES. La 16 bits

de Nintendo n'a décidément pas fini de faire parler d'elle.

PC ENGINE

La tendance écrasante en faveur du Super CD Rom se poursuit : c'est simple, tous les softs dont on vous parle dans cette rubrique exploitent les temps d'accès optimisés de la bête. Finalement, on ne s'en plaindra pas, surtout que la cartouche permettant de mettre à jour son vieux lecteur vient de sortir.

Une fois n'est pas coutume, j'ai envie de vous parler de jeux de rôle puisque c'est certainement ce type de jeu qui montre le mieux les potentialités d'un tel support. Les derniers développements sont réellement hallucinants. Bien sûr, c'est toujours en version originale, donc injouable mais rien que pour le plaisir, on vous passe une photo de Far East of Eden II Maru, l'un des plus réussis. Il y a de quoi puisque la bagatelle de 24 personnes travaillent dessus.

Heureusement, on trouve de tout sur Super CD, y compris de la bonne vieille action pas piquée des vers avec, attention les yeux, R-Type Complete CD qui agrémente le papy toujours jeune de superbes dessins animés. Vivement décembre que ça sorte ! Toujours dans le bon shoot des familles mais en mignon tout plein, Star Control ne devrait pas voir le jour avant la fin de l'année. De son côté, Space Fantasy Zone est un Space Harrier aux



MADE IN

日本製



graphismes rigolos. Pas inoubliable à première vue mais ça a le mérite de sortir avant la fin du mois. Ce qui n'est pas le cas du deuxième volet de **Ranma 1/2**, de **Shibibin Man III**, très beau, et d'un nouveau foot aux graphismes très rigolos qui sont encore en cours de programmation.

Si, comme la majorité des Nefans français, vous n'avez pas encore investi dans un CD, ne pleurez pas : **Draggon Sabber**, la fabuleuse suite de **Dragon Spirit**, arrivera fin décembre pour vous consoler. D'ici là, défoulez-vous avec **Raiden**, un shoot'em up on ne peut plus classique (mais pas forcément mauvais pour autant) ou encore deux petits jeux déjà commercialisés au Japon : **Magical Chase** qui raconte les pérégrinations d'une sorcière ou **World Circuit**, très (trop ?) proche de **F1 Circus**.

MEGADRIVE

Toujours très populaires sur PC Engine, les jeux de rôle débarquent en force sur Mégadrive. Certes, la tendance n'est pas nouvelle (pensez aux **Phantasy Star**) mais il faut bien reconnaître que jamais autant de softs de ce genre n'ont été développés simultanément sur cette console. Si la majorité des titres se destinent au Mega CD (avec encore, au risque de me répéter, une réalisation a priori faiblarde pour une telle bécane, les superbes dessins de **Hudo Stock** étant les seuls à apporter réellement quelque chose de nouveau), on trouve également des choses bien

alléchantes sur cartouche. Malheureusement, une fois encore, les textes en nippon pur et dur obligeront à attendre une hypothétique importation officielle.

Pas besoin d'un doctorat en japonais, par contre, pour apprécier le très prometteur **Rolling Thunder 2** qui nous avait tant séduits à Las Vegas : Ça ressemble beaucoup à **Shinobi**, c'est beau et c'est dispo à la fin du mois. On ne peut pas en dire autant de **Growl**, également prévu pour fin novembre, dont les graphismes font vraiment très pauvre, surtout comparés à ceux du jeu de café original. Décembre verra carrément le superbe **Duck Tales** ainsi que **Golden Axe II** qui s'annonce de plus en plus canon et **Undead Line**, un superbe shoot'em up médiéval initialement prévu pour octobre. N'oublions pas non plus un duel au sommet entre **F1 Circus MD** et son clone **F1 Grand Prix**. Ça va être dur de souffler !

GAME GEAR

Seulement deux sorties majeures sur la portable couleur, décidément pas très prolifique ces temps-ci : **Galaga 91**, la version relookée de cet ancêtre du shoot'em up et **Axe Battle**, de la famille de **Golden Axe**. **Golden Axe ?** Mais non, on se calme, il s'agit cette fois-ci d'un jeu de rôle avec, évidemment des textes en japonais. Too bad ! ■

Iggy

N JAPAN

1-2-3 : *Super Adventure Island* (Super Famicom / Super Nes)
 4-5 : *Thunder Force III* (Super Famicom / Super Nes)
 6 : *Castelvania IV* (Super Famicom / Super Nes)
 7-8 : *Far East of Eden II Maru* (Super CD Rom)

9 : *Star Control* (Super CD Rom)
 10-11 : *Dragon Sabber* (PC Engine)
 12 : *Subibiman III* (Super CD Rom)
 13 : *R-Type complete CD* (Super CD Rom)
 14 : *Magical Chase* (PC Engine)
 15 : *Duck Tales* (Mégadrive)
 16-17 : *Hudo Stock* (Mega CD)
 18-19 : *Rolling Thunder II* (Mégadrive)

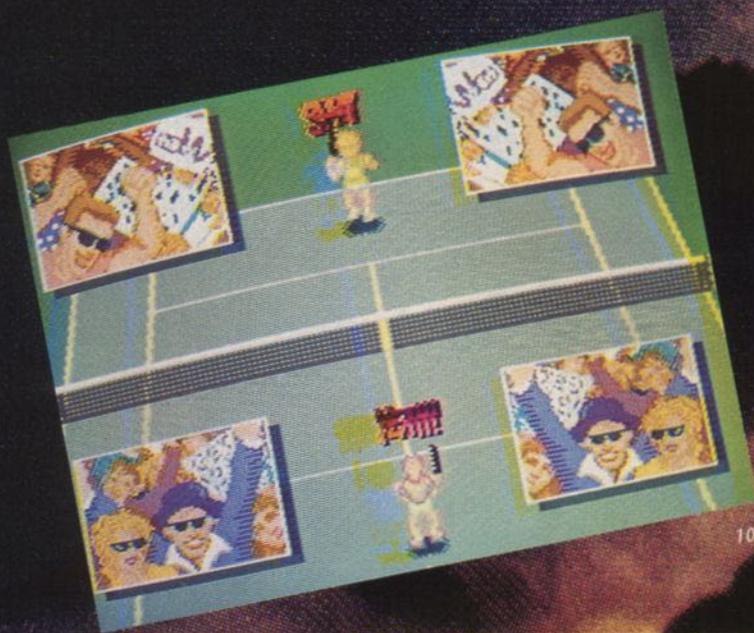
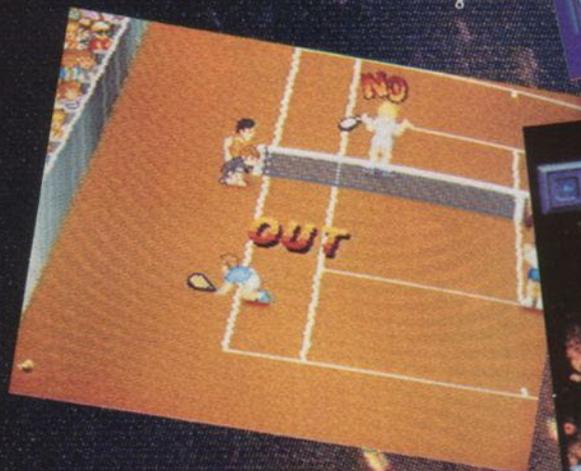
EN VITRINE

Ça bouge dans Made in Japan ! Pour répondre encore plus précisément à votre attente, Made in Japan se scinde en deux parties. La première (réalisée par Iggy) vous tiendra au courant des futures sorties japonaises (comme dans l'ancienne version de cette rubrique). La deuxième (orchestrée par Crevette) vous proposera des minitests des derniers jeux sortis dans les échoppes nipponnes... Chez Player, le lecteur est roi !

SUPER TENNIS Super Famicom

Alors que la NEC et la Game Boy comptaient les deux meilleures simulations de tennis, voici que la plus attirante des consoles rejoint ce trio de surdoués ! Le nom de cette merveille s'appelle Super Tennis et n'hésite pas à utiliser les zooms de la SFX pour une présentation à couper le souffle. Sur le terrain, Super Tennis se révèle être particulièrement réaliste. Trois modes sont à votre disposition : « simple », « double » ou « tournament ». L'option « simple » permet de jouer contre l'ordinateur ou contre un deuxième joueur, en 1, 3 ou 5 sets. En double, toutes les

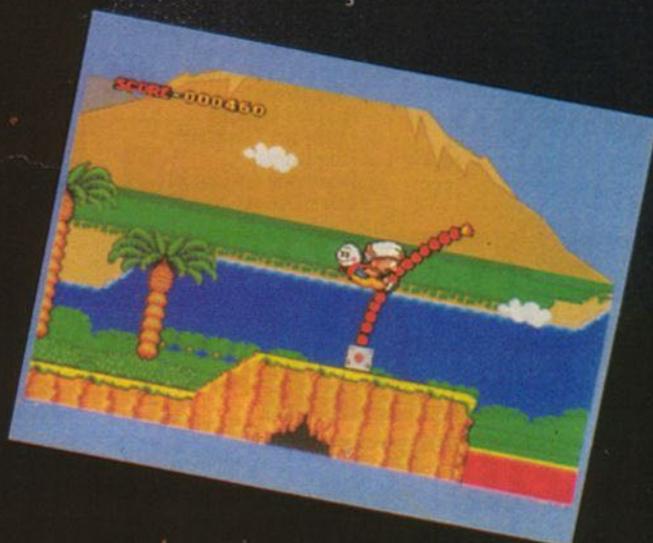
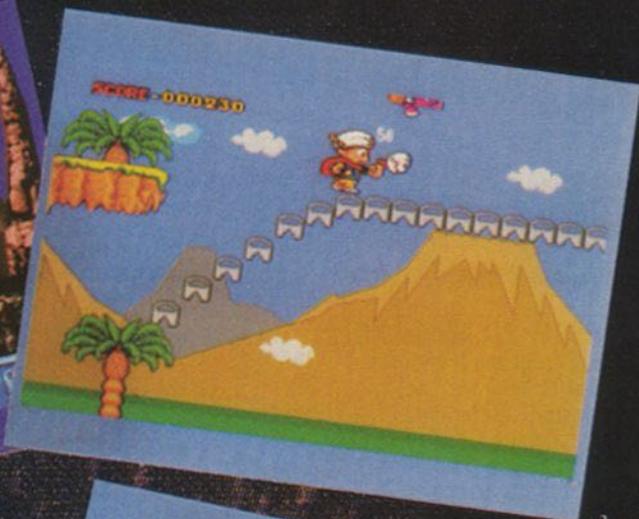
configurations sont envisageables. Le mode « tournament » permet de concourir à l'ATP sur tous les terrains du monde. De zoom en aiguille on se retrouve rapidement sur un terrain qui fait plusieurs écrans de large. La jouabilité est excellente, bien que le nombre de boutons (six) soit un peu troublant, au début. Surtout que chaque bouton correspond à un type de coups bien précis (lob, passing shot, lift, amortis...). Tout, dans ce jeu, respire la classe. Les sons, les graphismes, on se croirait vraiment en train de mater une retransmission de Roland Garros. Vivement l'année prochaine, que la Super NES débarque en France.



MADE IN

日本製

2-3-4. Magical boy
5-6-7. Saint Sword
8-9-10. Super Tennis



SAINT SWORD

Voici le dernier beat-them up sorti au Japon sur la Megadrive. Produit par Taito, il reprend un peu le style de jeu et l'univers de Rastan Saga II. Le joueur adopte le rôle d'un preux chevalier qui s'attaque à des armées entières de morts-vivants, de zombies, de bêtes semi-préhistoriques, semi-mythologiques. Pour mieux se défendre, et pour renforcer cet esprit d'héroïc fantasy, des options de pouvoir permettent de se transformer en centaure, en homme-oiseau et même en sirène. Les six levels sont tous terminés par un monstre de fin. Les gra-

phismes sont inquiétants mais réussis, l'animation est très bonne, mais le côté baston sans fin lasse un peu. C'est tout de même un bon petit jeu. Pas de dates prévues pour la France.

MAGICAL BOY

Mélange d'Alex Kidd et de Psycho Fox, Magical Boy est un petit jeu de plate-forme assez sympa. Les graphismes acidulés, simples mais efficaces, sont particulièrement agréables. La jouabilité est, de plus, excellente. Ce qui plaît le plus, ce sont les petits détails qui enrichissent le jeu. Par exemple, la petite option qui propose un petit animal d'accompagnement : le terme d'animal est vite dit, puisqu'il s'agit d'une petite boule de gomme qui vous suit partout. Et, non contente de vous suivre partout, elle peut aussi « gnaquer » certains ennemis ! Pratique ! Surtout que lesdits ennemis ressemblent tous à des bestioles de bande dessinée. Bref, j'adore. Malheureusement, aucune date officielle de sortie n'est prévue pour la France. ■

Allez, sayonara à tous...
Crevette

N JAPAN

NOUVEAU

949^F

La CONSOLE MEGADRIVE
(française) avec 1 manette de jeux



VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

LA CONSOLE MEGADRIVE
(française)
+ le jeu Altered Beast
+ 1 manette de jeux **1290^F**

TOP 20 MEGADRIVE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	395F
Street of Rage (Arcade)	395F
Fantasia (Plateforme)	449F
Super Monaco GP (Course F1)	395F
Mickey Mouse (Plateforme)	425F
Alien Storm (Arcade)	395F
Out Run (Course Auto)	449F
Turrican (Arcade)	395F
Revenge of Shinobi (Kung Fu)	395F
World Cup Italia 90 (Sim. Foot)	315F
Spiderman (Arcade)	425F
Lakers VS Celtics (Basket ball)	449F
Centurion (Stratégie)	475F
688 Attack Submarine	475F
Wrestler War (Sim. Catch)	449F
Street Smart (Arcade)	449F
J Buster Boxing (Sim.)	449F
Populous (Stratégie)	475F
J. Madden Foot. (Foot Amér.)	475F
Thunderforce 3 (Arcade)	449F

Gain Ground (Arcade)	389F
Ghostbusters (Action)	395F
Golden Axe (Arcade)	395F
Golf (Sim.)	475F
Ghouls n' Ghosts (Plateforme)	475F
Harball (Baseball)	449F
Hard Drivin (Course Auto)	449F
James Pond (Plateforme)	475F
Joe Montana Football (Foot. Amér.)	395F
Kings Bounty (Jeu de Rôle)	425F
Last Battle (Arcade)	395F
Might and Magic	599F
Midnight Résistance (Arcade)	449F
Moonwalker (Arcade)	395F
Musha (Arcade)	449F
Mystic Defender (Arcade)	395F
PGA Tour Golf (Sim. Golf)	475F
Powerball (Arcade)	449F
Rai-den (Arcade)	449F
Rambo 3 (Action)	315F
Saint World (Arcade)	449F
Shadow Dancer (Arcade)	475F
Shining and Darkness (Dungeons)	449F
Super Basketball (Sim.)	395F
Super Hang On (Sim. Moto)	395F
Stormlord (Action)	449F
Strider (Arcade)	475F
Super Baseball (Sim.)	395F
Super Thunderblade (Arcade)	395F
Super Volleyball (Sim.)	449F
Sword of Vermillion (Arcade)	599F
Valis 3 (Arcade)	449F
Wardner Forest (Plateforme)	449F
Wings of Wor/Gynoug (Arc.)	449F
Wonderboy 3 (Plateforme)	395F



La nouveauté délirante TOE JAM & EARL 449F



ACCESSOIRES

ADAPTEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	329F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	379F
ADAPTEUR CARTOUCHES JAPONAISES	99F

DEMENT !!!

CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F

Abbrams Battle Tank (Action)	449F
After burner 2 (Arcade)	395F
Air Buster/Aeroblast (Arc.)	449F
Alex Kidd (Plateforme)	315F
Batman (Plateforme)	449F
Bimini Run (Course Bateau)	449F
Budokan (Arts Martiaux)	475F
Crackdown (Labyrinthe)	389F
Crossfire/Super Air Wolf (Arcade)	449F
Dick Tracy (Plateforme)	475F
Dynamite Duke (Arcade)	395F
E Swat (Arcade)	395F
Faery Tale Adventure	475F
Fantasy Star 2 (Aventure)	599F
Flicky (Arcade)	315F
Forgotten Worlds (Arcade)	395F
Gaijores (Arcade)	449F

3615 MICROMANIA 2 MEGADRIVE A GAGNER



LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°2

avec le délirant SONIC HEDGEHOG !
et 30 nouveautés présentées sur cassette vidéo !

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

La Console SEGA MASTER SYSTEM II + Alex Kid + 1 Manette de Jeux

490^F



NOUVEAUTES

Speedball	215F
Spiderman	345F
Strider	345F
Pacmania	305F
Summer Games	315F
Ace of Aces	345F

CONSOLE MASTER SYSTEM II PLUS
(+ 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
ADAPTEUR SECTEUR	175F

Fantasy Zone 2	295F
Forgotten Worlds	345F
Ghostbusters	345F
Ghouls'n Ghost	345F
Golden Axe	345F
Golfa Mania	345F
Golvelius	325F
Great Basketball	285F
Impossible Mission 2	325F
Indiana Jones (Action)	345F
Joe Montana Football	345F
Lord of the Sward	325F
Out Run 3D	315F
Paperboy	325F
Phantazy Star	395F
Psychic World	295F
Psycho Fox	325F
Rambo 3	325F
Rampage	295F
Rastan Saga	295F
Rocky	295F
R Type	325F
Thunderblade	295F
Time Soldiers	295F
Vigilante	325F
Wonderboy	285F
Wonderboy M.L.	295F

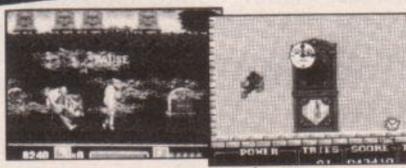
OFFRE SPECIALE

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

Mickey Mouse Castle.	345F
Moonwalker	345F
World Cup Italia 90	285F
Wonderboy 3	345F
Golden Axe Warrior	345F
Super Monaco GP	345F
Double Dragon	345F
Cyber Shinobi	345F
World Soccer	285F
Heavy Weight Champ.	345F
Tennis Ace	325F
Submarine Attack	285F
Danan	285F
Gauntlet	345F

After Burner	325F
Alex Kidd in Shin. World	345F
Alex Kid Lost Star	295F
Alex Kid H.T.V.	255F
Altered Beast	345F
American Pro Football	295F
Basketball Nightmare	295F
Battle Out Run	345F
Black Belt	285F
California Games	295F
Casino Games	295F
Chase HQ	325F
Cloud Master	295F
Cyborg Hunter	285F
Dick Tracy	345F
Double Hawk	285F
Dynamite Duke	345F
E Swat	295F



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

Prix variables sans erreur d'impression - Dans le but de respecter les lois en vigueur.

**LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !**



MICROMANIA

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

MICROMANIA VELIZY 2
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

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

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

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

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

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA **NOUVEAU**

(*) Sauf consoles - Prix valables sauf erreur d'impression - Offre valable dans la limite des stocks disponibles

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 Tél.

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

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

**Commandez
par Minitel
3615 MICROMANIA**

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

Entourez votre ordinateur de jeux: Séga PC COMP. Atari ST Amiga Nec Lynx Gameboy Megadrive Gamegear

L'EVENEMENT DE LA FIN DE L'ANNEE !!

Le 25 octobre, Micromania ouvre l'espace de jeux le plus délirant de Paris.

70, av. des Champs-Élysées
Tél. 45 62 76 18
Métro Georges V . RER Charles de Gaulle-Etoile

Le 16 novembre, Micromania ouvre un autre espace de jeux d'enfer ...

93, rue du Commerce
75015 Paris . Tél. 45 31 37 61
Métro Commerce

PROMOTIONS MICROMANIA

	ST/AMIGA
Barbarian 2	199/199F
Beast 2	199F/ND
Pegasus	199/199F
Lemmings Data disc	99/99F
Lemmings	149/149F
Utopia	199/199F
Lotus Turbo Challenge N° 2	199/199F
Fate/Gates of Dawn	249/249F

Chaque mercredi vers 18h sur FR3
MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission



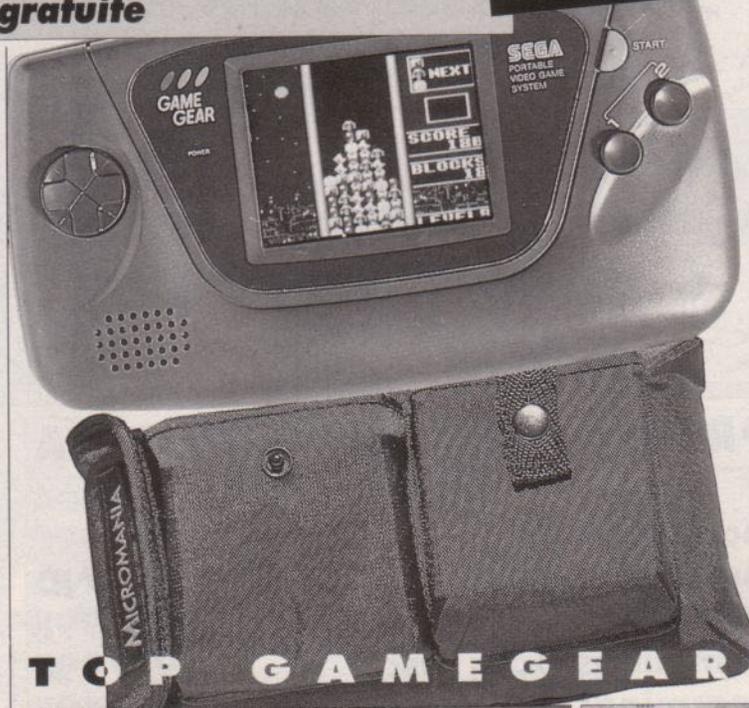
2 Megadrives à gagner chaque semaine

MIR - Tél. 93 88 33 34

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR
la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania
gratuite

990F



TOP GAMEGEAR



Out Run 295F Rastan Saga 325F G Loc 245F Wonderboy 245F Super Monaco GP 215F
Frogger 245F Pac Man 245F Halley Wars Mickey Mouse 245F Shinobi 245F

MICROMANIA

LES
NOUVEAUTES
D'ABORD !

Nouveaux prix sur les cartouches : A partir de 215 F

Titres disponibles

Chas HQ (Arcade)	295F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Dragon Crystal (Réflexion)	245F
Gear Stadium (Baseball)	245F
Gorby	245F
Griffin	245F
Head Buster	245F
Kinnetic Connection (Réflexion)	245F
Magical Puzzle Popplis (Arcade)	295F
Mappy (Plateforme)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Popo Breaker (Arcade)	245F
Pro Baseball (Sim.)	245F
Psychic World (Arcade)	215F
Putter Golf	215F
Shangai 2 (Arcade)	245F
Sqweek	245F
Sokoban (Réflexion)	245F
Space Harrier 3D (Arcade)	245F
Woody pop	215F

Titres à venir

Ninja Gaiden (Arcade)	245F
Donald Duck (Plateforme)	245F
Golden Axe (Arcade)	245F
Shinkinyo (Cartes)	245F
Rainbow Island (Plateforme)	245F
Crackdown (Arcade)	245F
Dynamite Duke (Arcade)	245F
US Mahjong (Réflexion)	245F
W.C. Leaderboard (Golf)	245F

NOUVEAU

Utilisez tous les jeux Sega
Master System sur votre
console Gamegear



195F

**Adaptateur Cartouche
MASTER SYSTEM / GAMEGEAR**

Prix variables sauf erreur d'impression. Dans la limite des stocks disponibles.

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

790F



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

SACOCHÉ LYNX	110F
SAC LYNX	190F
PARE SOLEIL	45F
ADAPTEUR AUTO (sur allume cigare)	190F
CABLE COMLYNX (Pour jouer 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 époustoufflant !

2390F
+ 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

NOUVEAUTES A VENIR

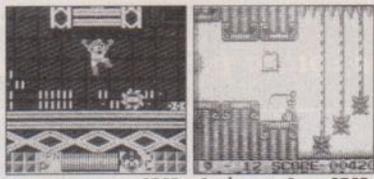
- Teenage Mutant Turtles 2 275F
- Days of Thunder (Auto) 275F
- Dick Tracy (Arcade) 275F
- Double Dragon 2 (Arcade) 275F
- Jordan VS Birds (Basket) 275F
- Popeye 2 (Plateforme) 275F
- Soccermania (Football) 275F
- Marble Madness (Arcade) 275F
- Who Framed R. Rabbit 275F

**MICROMANIA
LES NOUVEAUTES
D'ABORD !**

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



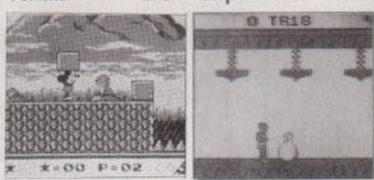
MICROMANIA



Megaman 275F Castlevania 2 275F



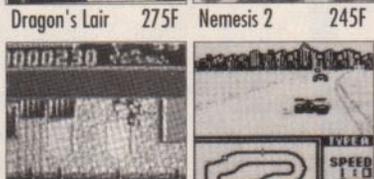
Punisher 275F Choplifter N°2 275F



Mickey Dang 275F Rescue of Princess 275F



Dragon's Lair 275F Nemesis 2 245F

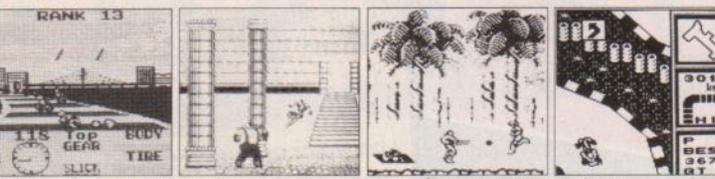


Navy Seals 275F F1 Race 195F



**OFFRE SPECIALE
MICROMANIA 590F**

**La Console Gameboy
+ Super Marioland
ou F1 Race ou Tetris(*)
+ La Sacoche MICROMANIA GRATUITE
+ Les Ecouteurs Stéréo**



Cycle Grand prix 275F Norstar Ken 275F Contra/Oper. C 275F F1 Spirit 275F



Mickey Mouse N°2 275F Gremlins 2 275F



Teenage Mutant 225F NBA All Star Chal. 275F Pacman 245F Hunt for Red Oct. 245F



Teenage Mutant Turtles 2 275 F



The Simpsons 275F



Popeye 2 275F Nascar 275F



Beetle Juice 275F Blades of Steel 275F



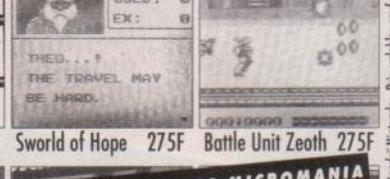
Gauntlet 2 275F RC Pro Am 275F



Robocop 275F WWF Superstars 275F



World of Hope 275F Battle Unit Zeoth 275F



Soccerboy 175F



R Type 175F

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

3615 MICROMANIA.
UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

La boutique du Game Boy

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

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

Chaque mercredi vers 18h sur FR3 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

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

TRUCS en VRAC

Salut à tous. Ce mois-ci je vous présente une rubrique Trucs en Vrac très éclectique. En effet les trucs de ce mois vont de la console GX 4000 à la Neo Geo en passant par les classiques Nec, Sega et Nintendo. Qui a dit qu'à Player One on ne parlait pas de toutes les consoles ?

Florent (dez-vous, vous êtes cerné) COLLANEGA s'éclate sur sa GX 4000. Il vous livre en exclusivité ses premiers trucs. Savourez-les, vous en aurez pas tous les mois !

GX 4000

BURNIN' RUBBER

Essayez de vous qualifier, puis laissez le temps de 80 secondes du départ s'écouler avant de démarrer. Lorsque vous finirez, vous en verrez de toutes les couleurs

GX 4000

SWITCHBLADE

Au début, au lieu de partir à droite, allez vers la gauche et continuez jusqu'à ce que vous tombiez dans un puits. Ramassez alors les quatre pierres précieuses et défoncez le mur de droite. Prenez l'arme et retournez d'où vous venez, vous aurez ainsi une arme pour le début du jeu. Ensuite, vers la droite, un coeur est caché dans la brique juste derrière la colonne.

Lin VANG PHU n'est pas si fou que ça, il nous a envoyé ses trucs et ils sont publiés.

CORE GRAFX

SON SON II

Pendant la page de présentation, pour jouer avec des ennemis différents, faites : Haut, Bas, Gauche, Droite, 1 et 2. Pour avoir la lampe dès le début, faites: Haut, 2, Select et Run le tout en même temps. Enfin pour avoir la gourde dès le début, faites : Haut, 1, Select et Run le tout en même temps.

A défaut d'être un bourreau des coeurs (enfin j'dis ça, mais j'en sais fichtre rien), Thibaut BETHUNE est un bourreau des jeux. La preuve, voilà ses trucs sur la Core Grafx.

CORE GRAFX

CYBER COMBAT POLICE

Au premier niveau, n'avancez pas tout de suite et attendez les porteurs d'énergie afin de vous transformer en robot. Dans le combat contre le monstre de fin du 2ème niveau, placez-vous derrière lui et vous ne perdrez aucun point de vie. Quand le monstre de fin du 3ème niveau arrive, placez votre moto juste au-dessus du sol et tout à fait à gauche, vos missiles atteindront le monstre sans s'écraser sur le sol. Au 5ème niveau, n'allez pas directement au monstre (porte C2) mais continuez tout droit, vous aurez trois porteurs d'énergie avant de retourner voir le monstre.

Ce n'est pas un plan, ni même deux, qu'Arnaud DEPLAN nous a envoyés. Mais bien des trucs pour sa Core.

CORE GRAFX

AERO BLASTER

Pour aller au sixième tableau avec 9 crédits, il suffit de se mettre sur le "Sound Test", musique N°35. Appuyez en même temps 6 fois sur Select, 1 et 2 et encore 6 fois sur 1 et 2, enfin sur Run. Vous voilà au 6° niveau.

En voici un qui a eu peur que je fasse un mauvais jeu de mots sur son nom. Eh bien, n'empêche que Giga Necman Fan danse la gigue sur sa Core...

CORE GRAFX

SUPER VOLLEY BALL

Au moment de servir, appuyez sur le bouton 2 et laissez-le enfoncé. Maintenant, mettez la manette vers le haut et appuyez sur le bouton 1 deux fois, votre service sera imparable.

Alexandre AUBIER (de mon arbre, je vivais heureux...) a compris pas mal de choses à Batman sur sa Game Boy et il a eu la gentillesse de nous en faire part.

GAME BOY

BATMAN

Aux stages 3-1 et 3-2, laissez A et B appuyés et vous aurez le super tir.

TRUCS en VRAC

Heureusement que Yannick STEINHAEUER ne m'a pas écrit ses trucs en sténo, car je n'y aurais rien compris. Les voici que voilà.

GAME BOY HYPER LODGE RUNNER

Pour commencer à un niveau supérieur à 16, utilisez le code : QM-0388.

NES ADVENTURE OF BAYOU BILLY

Pour tuer le boss de fin du niveau 3, mettez-vous dans le coin inférieur droit, attendez-le et donnez-lui des coups de poing sans vous arrêter, il finira par succomber.

NES SUPER MARIO BROS

A la fin du monde 8-3, avant de monter l'escalier et juste après la dernière tortue, vous verrez une barre horizontale blanche : tapez dessus, elle vous rapportera des pièces. Ensuite, lorsque vous verrez deux tortues sur deux rangées de pierre, il faut les tuer puis taper dans les deux rangées de pierre, une des pierres vous donnera un champignon (ou une fleur si vous êtes déjà grand).

Il a déjà le nom de l'écrivain mais en a-t'il la verve ? Je ne sais, mais toujours est-il que Sylvain ARAGON sait comment passer le terroriste dans le bureau du maire dans Robocop.

NES ROBOCOP

Pour éliminer le terroriste sans égratigner le maire, il faut attendre que ce dernier clignote pour tirer sur l'autre gangster et l'abattre. Dès que vous avez tiré, accroupissez-vous pour éviter la balle du méchant. Au bout d'un moment ce lâche se ruera sur vous. Il faudra alors utiliser les poings pour l'éliminer définitivement, en effet une balle perdue pourrait atteindre le maire.

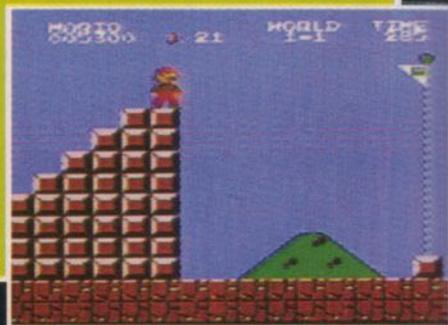
NES RUSH'N ATTACK

Au niveau de la bombe nucléaire, lorsque vous êtes attaqué par des ennemis, tenez-vous à l'extrême gauche de l'écran et donnez sans arrêt des coups de couteaux. Une fois qu'ils ont été anéantis passez au bazooka.

Yannick LALLIER a su allier son sens du jeu à son sens de la triche pour nous amener tous ses trucs et astuces. Pas si fou LALLIER.

NES WORLD WRESTLING

Pour obtenir le "Sound Test", appuyez sur la diagonale Haut-Gauche, Select, A et B simultanément. D'autre part, pour tuer le "Blues King", il faut prendre Dr Guildo et le mettre en dehors du ring puis le frapper contre les poteaux.



TOUS LES TRUCS
EN VRAC
SUR 3615 CODE
PLAYER ONE

Jean-Marc SAINCLAIR a dû être visité par le Saint-Esprit pour l'avoir aussi clair et trouver ses trucs. Devant une telle intervention divine, je ne peux que m'incliner et publier ses trucs.

NES GHOSTS'N GOBLINS

Pour anéantir le Diable, prenez les bombes ou la hache et vous vous rendez compte que 8 ou 10 coups suffisent là où il en fallait 16 à 20. (Notre camarade Josué, le roi de la Hot Line Nintendo, signale que c'est mieux d'utiliser la lance... Message reçu Joss, et merci à toi et ton équipe.)



TRUCS en VRAC

Pierre LEMARCHAL a joué les shérifs sur ses consoles, il nous en a concocté un pot pas si pourri de trucs.

GAME BOY

GARGOYLE'S QUEST

Pour obtenir le maximum d'argent, de vies et d'armes pour le dernier niveau, entrez le code : NPAN-RRXY.

NES

WIZARDS AND WARRIORS

Pour obtenir la chute en vol plané dès le 2ème tableau, il faut trouver la potion rouge puis descendre en prenant à droite, là se trouve une potion bleue. Il faut boire cette potion et remonter très rapidement où se trouvait la potion rouge. Alors si vous continuez à sauter sur les rochers de droite, vous arriverez à mettre le pied dans une petite cavité dans laquelle vous trouverez un coffre contenant la plume. D'autre part, lorsque vous avez pris le gourdin du pouvoir (dans la 2ème salle avec de la lave), essayez de le garder pour combattre les monstres du château, leurs points de vie descendront deux fois plus vite. Enfin pour le combat final contre le sorcier, attendez en bas à gauche qu'il apparaisse pour lui tirer dessus, faites attention car à chaque fois qu'il vous touche, il récupère un point de vie.

NES

PUNCH OUT

Lors du combat contre Glass Joe, au bout de la 41ème seconde votre adversaire recule et fait la moue. Frappez-le sur la tête ou dans le ventre quand il se replace, il vous suffira d'un coup pour le terrasser.

NES

BUBBLE BOBBLE

Si vous finissez le jeu et que s'inscrit sur votre écran « Bad End », faites ce qui suit pour voir la vraie fin. Dans la 99ème chambre, allez rapidement chercher la boule de cristal qui apparaîtra alors gardée par un ennemi. Laissez-vous tomber du milieu de la partie haute de l'écran et tuez rapidement le garde. Touchez ensuite rapidement la porte avant qu'elle ne disparaisse. Vous parviendrez ainsi au niveau A-D qui est en fait le niveau 100. Lors du face-à-face avec le mignon "Grumble Grommit", vous devez avant tout saisir la Potion de Tonnerre en haut de l'écran. Ensuite tournez-vous vers un des coins inférieurs de l'écran et lancez des bulles. Celles-ci exploseront au contact du mur, libérant pour chacune d'elles un éclair qui ira frapper Grommit.

NES

KID ICARUS

Ce code vous transporte au dernier niveau contre Medusa avec 9 999 999 points : AuW2e5XcdFooMtoooG.

Christophe PEYRONNET a lui une paire de trucs à nous signaler. Alors signalons, signalons...

NES

ZELDA II : ADVENTURE OF LINK

Pour battre le gardien du 3ème palais, ainsi que les deux autres gardiens du même type (celui qui garde la croix magique et celui du 6ème palais). Après avoir tué son cheval, coincez-le sur le côté gauche de l'écran et sautez-lui sur la tête en tirant en bas jusqu'à ce qu'il meure.

Il aurait pu se garder de nous envoyer ses trucs, Mickael GARDE. Mais il nous les a bel et bien envoyés. Qu'il en soit remercié.

NES

TROJAN

Pour battre Achille, bourrez-le de coups sans vous arrêter et forcez-le à aller jusqu'au bout de l'écran, arrêtez-vous pendant une seconde le temps qu'il se relève. Profitez-en alors pour lui taper sur la tête en sautant puis recommencez l'opération.

NES

ZELDA II : ADVENTURE OF LINK

Voici les directions à prendre dans le dernier palais: gauche, descendez, droite, descendez, droite, descendez, droite, descendez, droite, descendez, droite, descendez, gauche (jusqu'à 14 blocs alignés) cassez l'un des blocs et tombez dans le trou dissimulé en dessous, droite, droite, allez dans le trou sous le pont puis droite. Vous êtes finalement face à Gannon.



TRUCS en VRAC

Mehdi (moi tout) GHADIMY n'a que 4 ans 1/2 et joue déjà aux jeux vidéo. Je lui adresse toutes mes félicitations, surtout qu'en plus il a trouvé un truc sur sa NES.

NES PROBOTECTOR

Lorsque vous jouez à deux, vous pouvez piquer une vie à votre partenaire en faisant A et Droite en même temps.



Julien RULIO (Iglesias ?) ne nous a pas chanté son truc (heureusement !) il nous l'a seulement écrit. C'est d'ailleurs la meilleure chose à faire pour voir son truc édité.

NES LIFE FORCE

Quand vous avez une option et que vous mourez, une petite boule traverse l'écran. Attrapez-la et vous récupérez une option.

Non seulement Steeve BUCHMANN est un type qui a de la gueule, mais en plus il trouve des astuces.

NES BUBBLE BOBBLE

Une fois que vous avez capturé tous les ennemis dans les bulles, ne les tuez surtout pas. Tirez d'abord sur les tas de bulles et détruisez ensuite les ennemis. Chaque bulle se transformera en un objet bonus.

NES ROBOCOP

Au 4ème niveau, quand vous arrivez à ED 209, il faut lui tirer dessus avec la mitraillette "Cobra" quand le bras clignote. Vous réduirez son niveau d'énergie lentement mais sûrement.

IGGY, CREVETTE, SAM
ET LES AUTRES...
RETROUVEZ-LES SUR
36 15 CODE PLAYER ONE.

DES JEUX...
DES QUIZZ...
36 15 CODE
PLAYER ONE.

En voilà un qui va faire le bonheur de son libraire, vu le nombre de lettres qu'il nous envoie. En effet, c'est la troisième fois que Yves CAPET a l'honneur d'entrer dans cette rubrique. Eh, Yves ! Si tu continues comme ça, je ne serai plus 'cap' de trouver des jeux de mots.

NES CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST

Présentez le coeur de Dracula au passeur de la rivière morte, il vous emmènera dans un autre lieu dans lequel se trouve le diamant. De même, présentez en étant accroupi le cristal rouge à Deborah's Cliff et un tourbillon vous emmènera dans un autre lieu.

NES ZELDA II : ADVENTURE OF LINK

Dans la ville de Darunia, montez sur le toit de la maison la plus haute puis sautez hors de l'écran, activez le pouvoir de « fee » et allez à droite ou à gauche, vous serez alors transporté dans une autre ville avec d'autres personnes et d'autres renseignements (vous pouvez faire cette opération dans d'autres lieux : labyrinthe, grotte, etc).

NES SUPER MARIO BROS II

Dans le monde 4-3, il faut monter sur l'oeuf de Birdo pour pouvoir traverser la mer. Le champignon est juste à côté.

NES MEGAMAN II

Voici les armes qu'il faut utiliser contre les autres chefs dans le stage du Dr Willy : contre le dragon, il faut utiliser le tir normal ; contre les blocs-pierres, l'arme à bulle et contre le géant, le tir boomerang.

TRUCS en VRAC

Malgré ce que l'on pourrait croire, Yann ROUILLARD ne s'est pas rouillé devant sa NES. Bien au contraire, c'est une tonne de trucs qu'il nous a envoyés.

NES CASTLEVANIA

Au niveau 1, sur la plate-forme où se trouve la dernière panthère, donnez un coup de fouet sur le bloc droit et un sac blanc en sortira. Plus loin dans les marais, lorsque vous arrivez à l'escalier qui remonte, ne le prenez pas tout de suite mais dirigez-vous vers la gauche sur la petite plate-forme et donnez un coup de fouet vers la gauche (vous détruirez un carré), remontez sur la plate-forme initiale et laissez-vous tomber directement sur celle d'en dessous, un trésor s'y trouvera. Au niveau 2, à l'endroit où il y a quatre plates-formes, dont deux occupées par des chevaliers, donnez un coup de fouet sur la petite plate-forme et vous aurez droit à un morceau de viande. Enfin au niveau 4, lorsque vous êtes au premier dragon, tuez-le et tirez dans le carré où il a pris naissance pour récupérer un morceau de viande, puis mettez-vous à l'emplacement du dragon suivant et donnez un coup de fouet vers la droite, cette fois vous aurez un gros coeur.

NES ZELDA II: ADVENTURE OF LINK

Pour trouver le coup vers le bas, il faut aller dans la ville de Mido, lorsque vous serez devant l'église utilisez le sort « Jump », prenez de l'élan et sautez afin d'entrer dans l'église, vous y trouverez ce pouvoir. D'autre part, dans la ville de Darunia, après la maison de la vieille dame orange, il y a une maison juste derrière la grande porte, placez-vous devant celle de la maison et appuyez sur B, vous remarquerez alors quelqu'un derrière cette porte, prenez « Jump » et sautez sur la troisième maison à gauche, par les toits, vous pourrez alors entrer dans la maison surnommée par la cheminée, vous y trouverez le coup vers le haut.

NES TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Voici le chemin à parcourir pour prendre les bombes dans les égouts du niveau 2 : Droite (bombe), Haut (bombe), bas, droite (bombe), Haut (bombe), Droite (bombe), Gauche, Haut, Droite (bombe), Gauche, Bas (bombe), Gauche, Bas, Droite, Haut, Gauche (bombe). Par ailleurs, dans la maison la plus haute et la plus à gauche du niveau 3, quand vous arrivez à l'endroit où il y a un trou d'un carreau, il ne faut pas sauter mais avancer tranquillement, vous passerez sans encombre.

NES METROID

Lorsque vous arrivez en haut à gauche de la région du mini-boss 2, en prenant la porte de gauche et en continuant dans le couloir, vous arriverez face à une porte devant laquelle un mur vous bloquera le passage. Il vous faudra alors quadriller le sol de bombes à partir de la porte, et entrer dans le trou qui se créera. Après avoir avancé pour vous retrouver de l'autre côté du mur, une bombe vous permettra de ressortir.

Samuel STEPHAN se fait surnommer Ming de France. Se prendrait-il pour un vase ? Que nenni, cela veut dire Master In Nintendo Games. C'est pas un p'tit joueur, c'est moi qui vous l'dis.

NES SUPER MARIO BROS

Au monde 1-1, montez sur le 4ème pot et mettez le paddle vers le bas, vous entrerez dans un souterrain plein de pièces. De même dans le 1-2, descendez dans le premier pot avant les ascenseurs pour un souterrain plein de pièces.

NES SUPER MARIO BROS II

Au monde 2-3, avant d'affronter les tricycles, posez 2 pots sur la 1ère brique et là aucune boule magique ne vous touchera quand vous prendrez les pots.



Il s'appelle YOU-SENG et nous envoie ses trucs qu'il a trouvés sur sa NES. Que puis-je lui dire. Bah, Seng-you very much !

NES SUPER MARIO BROS II

Quand vous arrivez au monde 4-2, au lieu d'aller à droite, dirigez-vous sur la gauche. Vous allez trouver une baleine plus petite : attrapez la potion qui se trouve sous l'herbe (la plus à gauche) et laissez-la tomber à vos pieds. Une porte apparaîtra. Dedans, vous pourrez récolter un champignon de puissance.

TRUCS en VRAC

C'est une dame ou un monsieur. C'est poas grâve, l'important c'est que ses trucs passent à Sophie Marcel (personnellement, je pencherais pour une gentille damoiselle).

NES

DUCK TALES

Dans le monde de la Lune, il faut d'abord prendre la clé pour atteindre la télécommande de Gizmo. Lorsque l'on a cette dernière, il suffit de ressortir en allant toujours à droite et de laisser faire Gizmo. Ce n'est pas tout : pour atteindre le trésor caché, il faut obligatoirement prendre appui sur les pieuvres, tout en les détruisant. De plus, pour passer les pics, il faut utiliser la cane. D'autre part, dans l'Amazonie, si on n'a pas assez d'argent (300 000 \$) en arrivant devant la grosse statue, on peut utiliser les sauvages en sautant dessus.

Maintenant qu'il voit son nom dans le fabuleux magazine qu'il tient entre les mains, c'est normal qu'il voie la vie en rose, ce cher Jean-Nicolas ROSE.

NES

GUMSHOE

Lorsque vous avez perdu toutes vos vies et que l'écran devient bleu, appuyez sur A + START et vous recommencerez au niveau où vous avez perdu, avec tous vos diamants.

DES INFOS
SUR TOUTES
LES CONSOLES...
36 15 CODE
PLAYER ONE.

Je ne sais pas si Arnaud HEIMFERTE aime la Ferte-Gaucher, en tout cas il aime *Player* et la rubrique Trucs en Vrac. La preuve :

NES

CASTLEVANIA II: SIMON'S QUEST

Pour battre le Seigneur des Vampires, il faut d'abord rester à gauche de la grande coupole et, quand Dracula fait mine de vous attaquer, sélectionner les lauriers (vous serez invincible). Ensuite, frappez-le avec votre fouet sans essayer d'éviter ses attaques. Quand les lauriers auront cessé d'agir, reprenez-en et vous verrez rapidement la fin de Dracula.



Tiens, c'est étrange, c'est le deuxième ce mois-ci qui porte ce nom. Cette fois, c'est au tour d'Emmanuel ROSE d'être publié. Encore quatre ou cinq et je vais pouvoir faire un bouquet.

NES

ZELDA

Voici où sont les trois derniers niveaux de la deuxième quête de ce jeu : niveau 7, allez au niveau 8 de la première quête et montez un écran à gauche, il vous faudra alors brûler un arbre ; niveau 8, allez à la chute d'eau puis passez un écran à gauche, posez une bombe au-dessus de l'eau pour faire apparaître le niveau ; niveau 9, allez dans l'angle supérieur gauche du monde en surface et posez une bombe.

Eh ! Renaud LAITHIENNE tiens-le bien ton *Player One*, tes trucs y sont publiés.

NES

METAL GEAR

Pour avoir le lance-roquette et la boussole, il suffit de se placer devant les salles où ils se trouvent et de contacter Jennifer à la radio au 120.48. D'autre part, pour avoir la carte 7, il faut tuer les deux Arnolds. Enfin, pour avoir la carte 8, il faut tuer Coward Duck et libérer les trois otages, ensuite il faut bien sûr se diriger vers le building qui se trouve après le tank.

TRUCS en VRAC

Julie GEY et Nicolas TRENTE se sont mis à deux pour trouver leurs astuces. Qu'importe le nombre du moment qu'il y a les trucs.

NES

CASTLEVANIA

Au stage 5, après avoir passé les "Medusas" vous trouverez des dalles plus élevées que les autres juste après un chevalier (il ne faut surtout pas le tuer). Placez-vous sur une des deux dalles et un trésor apparaîtra d'une valeur de 10 000 points.

Je ne sais pas si Frederic DUBORJAL aime le port-salut, en tout cas il aime ses jeux NES, voici ses trucs :

NES

BIONIC COMMANDO

Pour que les portes à la fin de chaque niveau soient ouvertes, il faut d'abord passer dans les salles de communication qui les précèdent puis écouter le message allié et intercepter le message ennemi (Wire Tapping). D'autre part, pour accéder au niveau 8, il faut avoir fini toutes les missions précédentes. Il en est de même pour le niveau 10 (pour ce dernier, il faut en plus la radio orange qui se trouve au niveau 15).

NES

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE

Au niveau 5, la caverne qui mène au technodrome est celle qui est la plus en bas à droite.

NES

COBRA TRIANGLE

Pour avoir toutes les armes à leur maximum, faites le niveau 1 autant de fois que vous le souhaitez et ramassez les « pods ». Il suffit de perdre en laissant le temps s'écouler sans franchir la ligne d'arrivée car le 1up réapparaît à chaque fois (ce qui ne vous fait en fait pas perdre de vies.).

Il y a plusieurs façons de devenir célèbre, on le peut en devenant politicien mais aussi en ayant son nom dans la rubrique Trucs en Vrac de ce magazine. Christian DOUMERGUE n'est pas politicien mais bien truqueur.

NES

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Pour se débarrasser sans perdre de vies du deuxième mutant, il faut sélectionner Raphaëlo ou Michelangelo. Ensuite, baissez-vous et tirez sans arrêt. Le mutant vous évitera en sautant, retournez-vous alors du côté où il se trouve. Vous finirez par le tuer.

Si Cedric CORDIER fabrique des cordes ? Cela ne peut être que celles utilisées pour lier les membres des méchants qu'il rencontre dans les jeux de rôle auxquels il joue. Cela ne l'a pas empêché de nous envoyer ses trucs.

MASTER SYSTEM

ULTIMA IV

Voici les codes des divers sanctuaires :

- Honesty : « AHM », ne pas prendre les coffres des villes et des châteaux.
- Compassion : « MU », ne pas tuer les chauves-souris, Gremlins, insectes, orcs, pythons, rats, araignées et gredins que vous rencontrez.
- Valor : « RA », ayez du courage pour tuer tous les monstres non cités pour la compassion.
- Justice : « BEH », prenez les coffres des monstres.
- Sacrifice : « CAH », donnez de l'or aux mendiants.
- Spirituality : « OM », rendez souvent visite au roi.
- Humility : « MUL », soyez humble.
- Honor : « SUMM », ne frappez pas le premier.

MASTER SYSTEM

LORD OF THE SWORD

Voici le chemin à suivre : Harfoot, Amon, Ulmo Forest, Namo Forest, Crambog, Lindon, Falas, Dwarle, Mt Mungoe, Amon, Elden Castle, Balala Ravine, Mt Ozgul, Ithile, Lindon, Shagart, Varlin Castle. De plus, lorsque Landow a perdu de la vie et que vous rentrez dans un village, allez plusieurs fois dans une maison ouverte pour en regagner. D'autre part, après avoir tué la méduse, allez à Ithile voir un homme qui vous rendra toute votre énergie. Ensuite allez à Lindon voir la femme que vous avez délivrée, elle vous dira d'aller à Shagart par une nouvelle route. Allez alors à Dwarle où vous trouverez un escalier qui mène à Shagart. Enfin, voici comment vaincre les principaux monstres : l'Esprit des Arbres, approchez-vous de lui et frappez-le rapidement ; le Nécromancien, tirez sur son miroir ; le Pirate, allez droit dessus sans hésiter et frappez-le rapidement mais régulièrement ; Baruga, il faut sauter une fois en l'air quand il s'arrête pour que sa boule de feu vous passe au-dessus, il s'immobilisera et vous pourrez le frapper ; Ripper, frappez-le rapidement avec une nouvelle épée ; le marteau de pierre et la momie, coincez-les dans un coin et frappez ; le Ninja, baissez-vous et frappez ; Paradain, allez dans un coin et sautez en frappant quand il sera très près ; la Méduse, restez où vous êtes et tirez-lui dessus en évitant ses projectiles.



TRUCS en VRAC



Plan réalisé par Cédric MARTINET

SOS... PA...
BAL...
36 15 CODE
PLAYER ONE.



Jean-Claude MORLET (aïe !) a beaucoup joué à Wonder Boy III. Il nous livre d'office tous les trucs qu'il a pu dénicher.

MASTER SYSTEM WONDER BOY III

En possédant 99 stones vous aurez accès à des portes secrètes donnant sur des monstres. A savoir : Momie, au début du jeu, deuxième porte à gauche sous le carré à casser pour les transformations ; Zombie, prendre la tour au premier étage sur la plate-forme sous la tour ; Vampire, à la sortie de la tour, montez sur le 2ème bloc et sous la flèche. D'autre part, quand on peut casser les pavés, allez au Sphinx et plongez, il y a 8 coffres archi-pleins et une porte à chaque coffre.

TRUCS en VRAC

Il les a humés de loin les trucs de sa Master System, Benjamin HUMEAU, et c'est pour cela qu'il nous les livre sur un plateau.

MASTER SYSTEM GHOST HOUSE

Mettez-vous sur une cheminée et sur un meuble, au bout d'un moment des flèches arrivent. Sautez dessus jusqu'à la quinzième. A ce moment-là, tout l'écran se mettra à clignoter et vous serez invincible sauf par les Dracula.

Ce mois-ci, je ne sais pas pourquoi mais cela fait la deuxième fois que deux traqueurs portent le même nom. Cette fois c'est Julien LEFEVRE qui est l'homonyme de Loïc (et de Jean bien sûr). Le principal c'est qu'ils m'aient envoyé tous les deux leurs trucs.

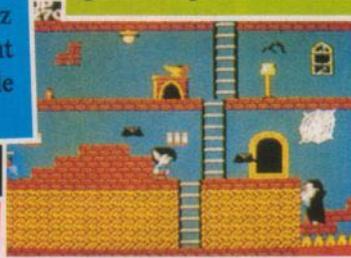
MASTER SYSTEM SHINOBI

Techniques pour avoir le chevalier masqué. En premier, lorsqu'il retombe sur ses jambes, comptez une seconde et tirez. Faites ceci deux fois. Ensuite il se transforme en tornade. Attendez qu'il s'approche de vous, il va alors reculer 1/4 de seconde, profitez-en pour lui donner un coup de pied. Faites-le aussi deux fois. En troisième, dès que l'écran apparaît reculez, il va retomber et il faut alors lui tirer dessus. Deux coups comme ça et il est cuit. Malheureusement, il reste ses doubles, il faut tirer un coup sur chacun. Après, il pique un cent mètres, sautez-lui dessus et tirez-le par derrière. Faites-le deux fois avant qu'il ne s'écroule définitivement.

Sylvain MILLET, c'est de la bonne graine. Il nous a envoyé ses trucs et c'est bien.

MASTER SYSTEM PRO WRESTLING

Pour gagner plus facilement, mettez-vous dans le coin de votre adversaire pour l'empêcher de changer et massacrez-le.



Aime-t-il les châteaux (comme Wolfen), Benjamin CATOIRE ? C'est une grande question à laquelle je ne saurais répondre. Toujours est-il que voici ses trucs.

MASTER SYSTEM THE NINJA

Pour atteindre le treizième niveau directement à partir du dixième niveau, il faut posséder les cinq rouleaux verts. Au dixième niveau, tirez trois fois sur la troisième lampe en pierre et rendez-vous invisible trois fois. Après cela, la lampe se change en trappe qui vous mène au treizième niveau.

Gérald RODA "ador" traqueur et il traque tellement bien qu'il nous a envoyé ses trouvailles.

MEGADRIVE JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

Pour jouer sur la neige, mettez l'option new-playoff puis prenez le match Pittsburg contre Buffalo.



Bien, c'est le moment de vous faire part du désormais célèbre Truc du Père Wonder. Vous le voulez vraiment ? Le voilà :

TOUTES CONSOLES SHOOT'EM UP

Ce truc est fantastique, il fonctionne sur tous les shoot'em up existants. C'est très simple, si vous voulez finir facilement un shoot'em up, suivez ce conseil : évitez les tirs de vos ennemis tout en leur tirant dessus.

MASTER SYSTEM WONDER BOY

Bon, redevenons sérieux. Si vous arrivez à récupérer toutes les Dolls de ce jeu (vous savez, l'espèce de poupée qui double votre bonus de points à la fin de chaque tableau) vous aurez droit à un monde supplémentaire à la fin.

Louis CHAUVIN ne l'a pas été et a eu la gentillesse de nous envoyer ses trucs. Nous le remercions de tout coeur.

MEGADRIVE ALTERED BEAST

Voici comment vaincre Neff : agenouillez-vous dans un coin de l'écran et tirez-lui dessus. Ce n'est pas compliqué et en plus, vous ne perdrez pas beaucoup de vies.

TRUCS en VRAC

Bon sang de bonsoir, Brice BOUSSOUAR nous a envoyé ses trucs et ils sont publiés. Vous ne pouvez pas imaginer la chance qu'il a.

MEGADRIVE

RAMBO III (non vérifié)

Au niveau 2 de ce jeu, il y a un moyen de sortir rapidement. Allez d'abord libérer les deux prisonniers de gauche puis allez chercher le dernier prisonnier en haut à droite. Une fois ceci fait, larguez des bombes en ligne au pied du mur gauche de la cellule. Une partie du mur s'écroulera et vous pourrez vous échapper, gagnant ainsi beaucoup de temps, donc d'énergie.

MEGADRIVE

CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE

Pour battre l'avant-dernier chef, il faut s'approcher de lui et lui sauter sur la tête quand il sourit. Au dernier niveau, pour battre la sorcière, il suffit d'attendre sur le bord de la plaque placée en bas à gauche, dès qu'elle lance ses boules de feu, il faut reculer un tout petit peu et aller la toucher à la tête. Répétez autant de fois qu'il le faudra pour voir le superbe générique de fin.



**DES TRUCS...
DES ASTUCES...
36 15 CODE
PLAYER ONE.**

Il a été à la chasse au truc et Jean-Yves COLLET en a attrapé un certain nombre qu'il s'est empressé de nous communiquer. Eh ! bien, communiquons.

MEGADRIVE

STRIDER

Au premier niveau, vous allez vous battre contre un blond hypermusclé (genre Crevette). Donnez des coups d'épée en dessous de la table où il apparaît et vous gagnerez une vie. D'autre part pour avoir la panthère, il faut d'abord avoir les deux petits robots protecteurs.

Nicolas MARTIN porte le nom de notre cher directeur de la rédaction, alors je ne ferai aucun mauvais jeu de mot sur lui. Comment ça trouillard. Venez le dire ici !!!

MEGADRIVE

SONIC THE HEDGEHOG

Au niveau 1-3 descendez le plus bas possible, allez à droite et ne prenez pas le ressort jaune. Sautez par dessus les pics vers la droite, vous trouverez un endroit où il y a 50 pièces. Il est à noter que ces pièces vous permettront de dépasser les 200 pièces, ce qui vous octroiera 2 vies supplémentaires (en plus de la vie pour avoir eu 100 pièces).

Ok, maintenant c'est fini pour ce mois-ci. Rendez-vous dans un mois. Et bons trucs.

Rubrique réalisée par Crevette et Wonder Fra complètement truqués.

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

Voilà c'est tout pour cette fois. Rendez-vous... Comment ? Crevette à la rescousse ? Mince ! J'ai failli l'oublier ! Où est l'aquarium, au fait ? Ah ! Le voilà.

CREVETTE A LA RESCOUSSE

Salut les p'tits gars ! Je fais juste un passage rapide (avec ce méga-dossier Mario 3 et tous ces tests, je n'ai pas beaucoup de temps !), juste histoire de vous donner un petit truc sympa sur Megadrive (merci Maître Sega). Mais aussi pour présenter le plan des lecteurs, qui fait un retour remarqué ce mois-ci (toujours un abonnement d'un an à *Player One* à la clef).

MEGADRIVE

AFTER BURNER II

Pour obtenir le « Select Round », il suffit d'appuyer, lors de la page de présentation, sur les trois boutons A, B, C et sur « Start ».

LE PLAN DES LECTEURS :

Et c'est Cedric Martinet (non, pas la tête!) résidant à Martigues (je sens le soleil d'ici !) qui remporte haut la main son abonnement d'un an à *Player One*, pour son sublime plan d'YS sur Master System. Well done Cédric... Chao à tous.

Super Mario revient pour la troisième fois sur les écrans de la NES... Cette fois, plus personne ne pourra lui contester le titre de « meilleur jeu du monde » !



Si les consoles doivent leur succès à Nintendo (50 millions de NES vendues dans le monde, 2 millions en France), la firme japonaise doit tout à Mario. En un peu plus de dix

ans, le petit plombier italien, made in Japan, est devenu la star des stars, la représentation même du jeu vidéo parfait ! C'est le fruit d'une stratégie à long terme menée de main de maître par le constructeur nippon. Un héros attachant, une qualité de jeu inimitable et un marketing béton... C'est comme cela que l'on devient le n°1 mondial !

année, le petit plombier italien, made in Japan, est devenu la star des stars, la représentation même du jeu vidéo parfait ! C'est le fruit d'une stratégie à long terme menée de main de maître par le constructeur nippon. Un héros attachant, une qualité de jeu inimitable et un marketing béton... C'est comme cela que l'on devient le n°1 mondial !

année, le petit plombier italien, made in Japan, est devenu la star des stars, la représentation même du jeu vidéo parfait ! C'est le fruit d'une stratégie à long terme menée de main de maître par le constructeur nippon. Un héros attachant, une qualité de jeu inimitable et un marketing béton... C'est comme cela que l'on devient le n°1 mondial !



Mario fait « l'autruche » !

ans, le petit plombier italien, made in Japan, est devenu la star des stars, la représentation même du jeu vidéo parfait ! C'est le fruit d'une stratégie à long terme menée de main de maître par le constructeur nippon. Un héros attachant, une qualité de jeu inimitable et un marketing béton... C'est comme cela que l'on devient le n°1 mondial !

PASSE SIMPLE

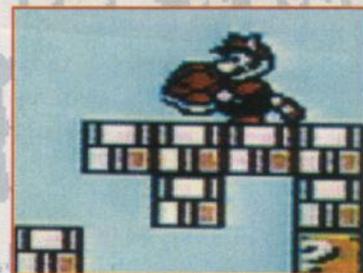
Tout commence à l'aube des années 80, un créateur de génie, maître Miyamoto, conçoit chez Nintendo (une entreprise vieille de plus de 100 ans) une borne d'arcade d'un genre nouveau : Donkey Kong. Le « jeu de plate-forme » était né. Le héros s'ap-

elle Mario. Jeux électroniques, jeux de café, il est de plus en plus présent dans les titres de la marque, et c'est en 1983, pour lancer la console familiale Nintendo, que notre plombier vit sa première aventure de Super Mario Bros (entre-temps, l'on découvre son frère Luigi). Les graphismes sont primaires, mais les bases géniales du jeu sont déjà là... Le succès est au rendez-vous. Trois numéros plus tard, Super Mario est devenu le jeu vidéo le plus vendu au monde, et les choses ont bien changé.

3 FOIS MIEUX

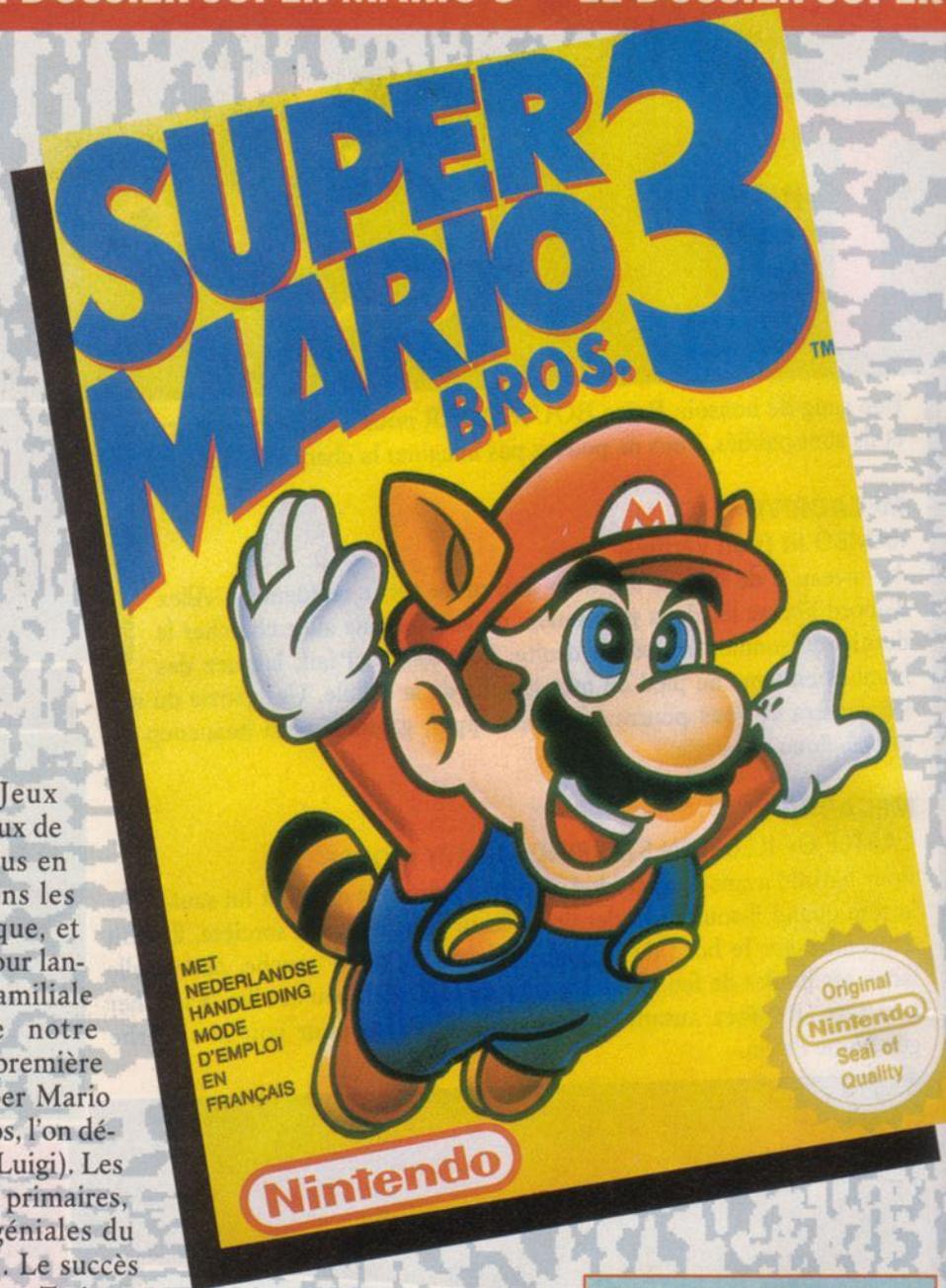
Adieu le concept de jeu de Super Mario Bros 2, qui n'avait pas fait que des heureux. On reprend les principes du premier épisode, et on en fait un jeu gigantesque.

Gigantesque par la taille : 8 mondes de 9 levels chacun, soit 56 levels sans compter les châteaux ! C'est plus qu'il n'en faut pour vous rendre fou, la longévité est assurée. Gigantesque par la technique : grâce à l'apport de composants électroniques supplémentaires dans les cartouches, les graphismes se sont bien améliorés, les sons



Mario peut attraper les carapaces vides.

dépassent ce qui se fait de mieux actuellement sur 8 bits, et la jouabilité est encore meilleure que sur les précé-



MARIO A TRAVERS LE TEMPS



Donkey Kong



Super Mario Bros



Super Mario Bros 2



Super Mario Bros 3

LES OPTIONS DE SUPER MARIO 3



Mario Raton Laveur (Raccoon Suit)



Mario Ourson (Tanooki Suit)



Mario Grenouille



Mario Botte

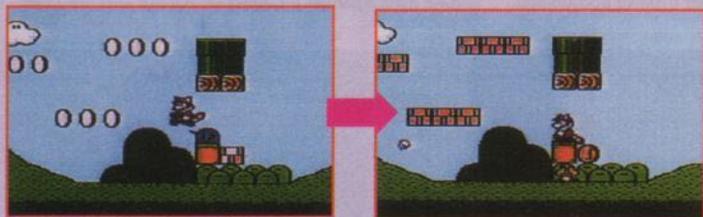


Mario Marteau

dents. Et gigantesque par sa richesse : chaque écran recèle des dizaines d'objets ou de salles cachés... Et comme le jeu compte plusieurs milliers d'écrans, il faudra plus d'un an pour en découvrir toutes les subtilités !

ments importants. Le plus visible au premier coup d'œil, c'est le dessin plus fin de Mario, qui est de plus en plus réaliste. Du même coup, le nombre de ses transformations a augmenté. Outre ses passages habituels de Mario à Super Mario (champignon),

MARIO'S SWITCH



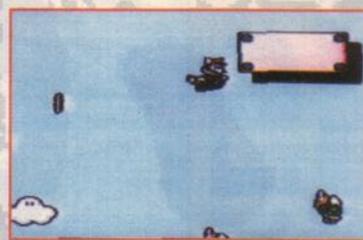
L'une des innombrables nouveautés de Mario 3, des petits « switch » secrets transforment les pièces en bloc, ou vice versa.

NOUVEAU NEZ !

Faire la description exhaustive des nouveautés qu'apporte SMB3 est pratiquement impossible tant la liste est longue ! On remarque, cependant, quelques change-

puis à Mario Féroce (fleur), il peut désormais se transformer en Mario Raton Laveur (Raccoon Suit) grâce à une feuille spéciale. Mais ce n'est pas tout, il peut aussi jouer le rôle de Mario Grenouille ou de

Mario Ourson ! Chaque rôle apporte de nouvelles possibilités (voler, sautiller...) qui étendent le champ d'action de notre héros. Changement important aussi : une carte des mondes (worlds) devient le point central du jeu. Avant de commencer un level, vous partez de la carte du monde dans lequel vous êtes. Grâce à cette carte, vous pouvez naviguer presque librement et choisir,



Avec la Raccoon Suit, Mario peut voler !

officielle de Super Mario 4 sur la Nintendo 16 bits !

Crevette, le super marionnettiste !

MIYAMOTO : Dr MARIO!



Derrière le succès de Mario se cache un homme peu connu hors du Japon : Shigeru Miyamoto ! C'est lui, le génie de Nintendo. Concepteur de jeux vidéo depuis 1977 (date de son entrée chez Nintendo), il dirige les équipes du Nintendo Research & Development à Kyoto. Imaginez son tableau de chasse : c'est lui qui a

conçu et dessiné les séries des Donkey Kong, des Super Mario et des Zelda ! Il représente à lui tout seul plus de 200 millions de jeux vendus !!! Et il n'est pas près de s'arrêter, il affirme avoir cent nouvelles idées de jeux dans la tête ! Détail amusant, quand il dessine un Super Mario, il commence par les derniers levels et finit par les premiers ! Après sa dernière création, Sim City sur Super NES, il a déjà commencé à plancher pour l'avenir de Nintendo avec, notamment, des jeux Super NES sur CD-ROM (Super Mario 5 ?)... On lui souhaite une longue vie !

par exemple, un chemin différent pour atteindre les châteaux qui marquent la moitié ou la fin du monde. Si l'on ajoute à cela que les ennemis classiques de Super Mario sont épaulés par des dizaines et des dizaines de nouveaux monstres en tout genre, que la jouabilité est si bien dosée que chacun des 56 levels est un tout petit peu plus dur que le précédent, jusqu'aux derniers du monde 8 qui ne sont vraiment pas réservés aux petits joueurs, on obtient bien le jeu le plus fabuleux et le plus passionnant jamais produit sur terre... En attendant la version

99%

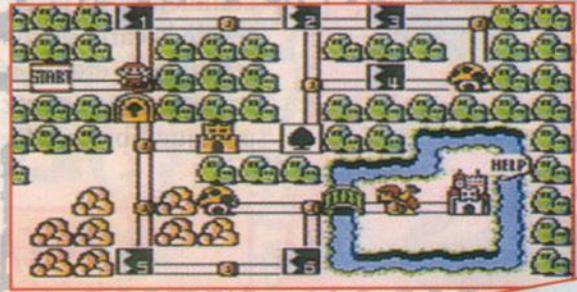
EN RESUME

SUPER MARIO BROS 3

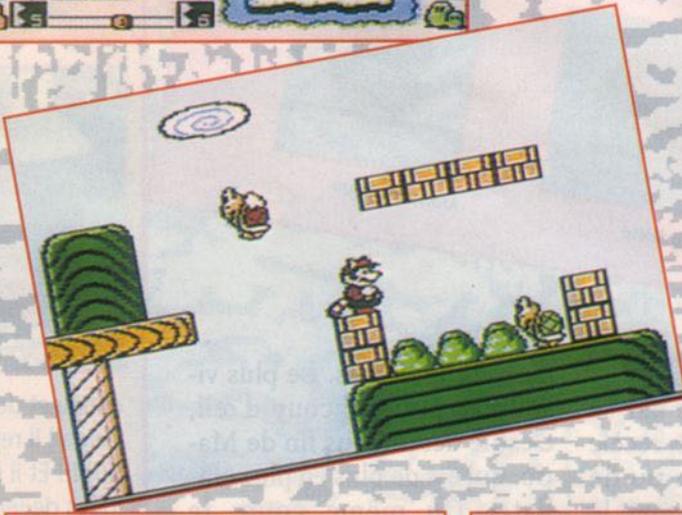
- Console : NES
- Genre : LE jeu de plate-forme !
- Graphisme : 89 %
- Animation : 92 %
- Son : 94 %
- Difficulté : 92 %
- Durée de vie : 99 %
- Player Fun : 99 %

WORLD 1

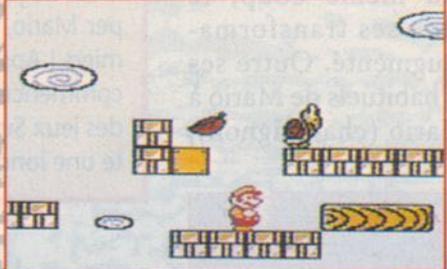
GRASS LAND



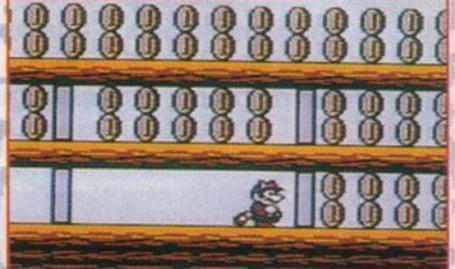
Le premier monde marque le début de la plus incroyable des aventures, que vous allez vivre en «direct-live». On commence tout doucement dans cet univers qui marie avec succès les éléments légendaires de Mario avec quelques-unes des nouvelles possibilités qu'offre ce troisième épisode. On retrouve avec émotion les tuyaux, les plantes carnivores, les briques qui cachent des pièces... Et déjà, on savoure le vol libre qu'offre la "Raccoon Suit" (la combinaison de raton-laveur pour Mario). Deux niveaux se distinguent (le 4^{ème} et le 6^{ème}) par leur scrolling horizontal, qui vous oblige à speeder un maximum pour ne pas se faire bloquer par le bord gauche de l'écran. C'est aussi dans ce monde que se trouvent les «clés» des warp zones, mais à moins que quelqu'un ne vous les donne initialement, vous n'êtes pas prêt de les trouver (pour ne pas gâcher le jeu trop tôt, *Player One* les garde secrets quelques mois !). Pas question d'en savoir plus...



Chaque brique peut cacher une option!



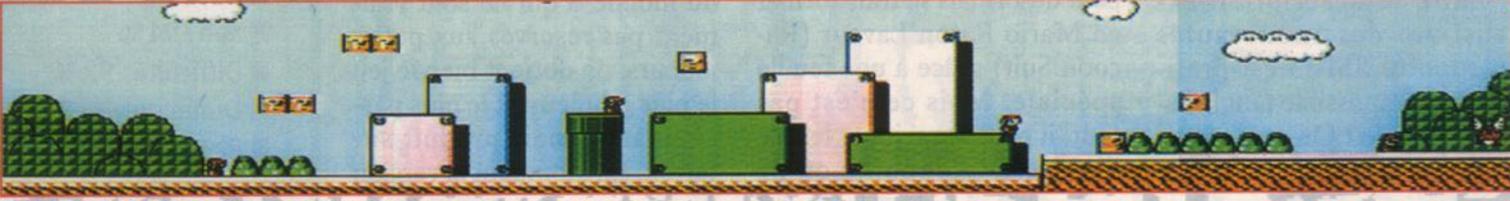
Il faut prendre la feuille pour avoir la Raccoon Suit.



Une astuce permet d'obtenir un bateau plein de pièces.



La fin du level.



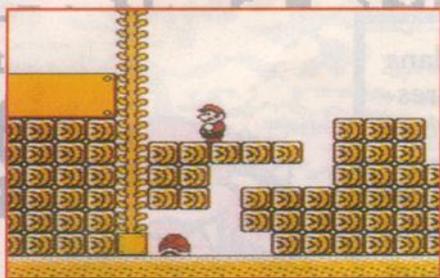
C'est ici que commence l'aventure!

WORLD 2

DESERT LAND



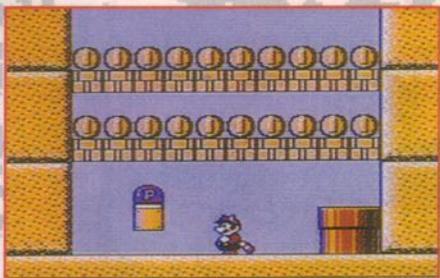
Les choses sérieuses commencent ! Fini la relative facilité du premier monde. Mario doit maintenant se méfier de la fausse impression de calme que dégage le sable chaud. Tout n'est qu'illusion : les paisibles blocs de pierre s'animent à son approche et bondissent tout autour de lui, le soleil enchanteur se transforme en redoutable chasseur de têtes, et de gros serpents enflammés lui courent après... C'est dur la vie de héros ! Ce monde se compose de 7 levels, plus deux châteaux (un de milieu et un de fin). Une partie du monde est cachée... Mais je ne vous en dis pas plus !



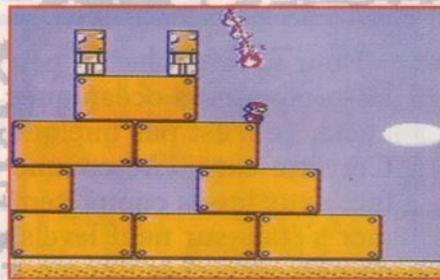
12



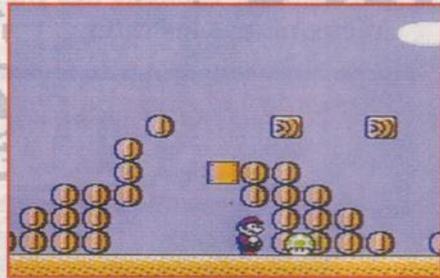
13



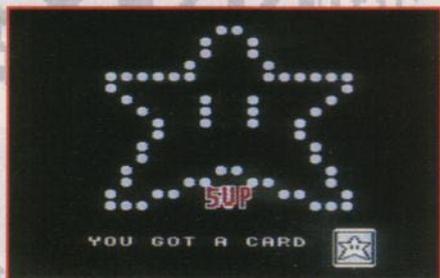
14



15

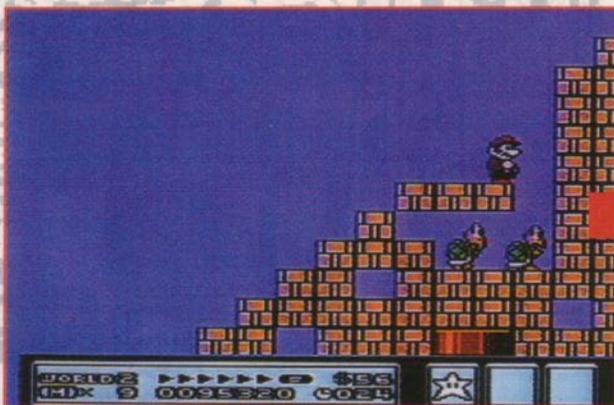


16

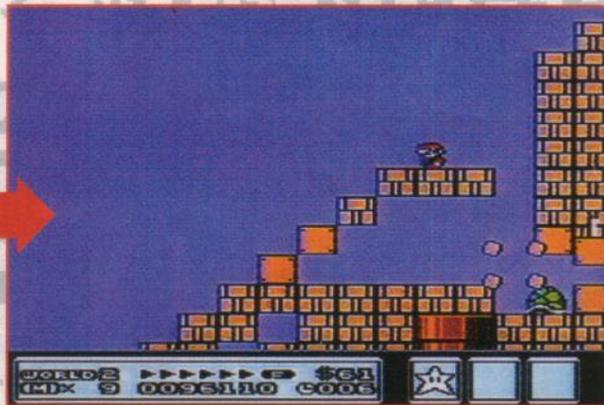


17

- 12- Le fameux haricot magique de Mario !
- 13- On se croirait au Koweït !
- 14- L'une des innombrables salles secrètes.
- 15- Bonsoir le serpent !
- 16- Et une vie gratuite, une !
- 17- Les cartes de fin de level offrent des vies si l'on en aligne 3



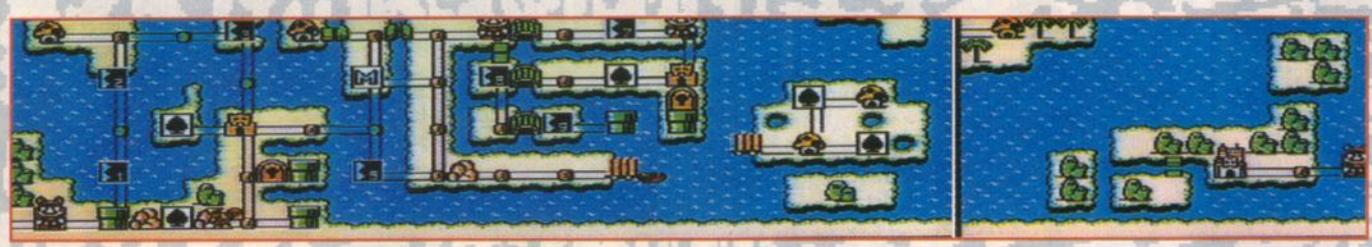
Quand le passage est bloqué..



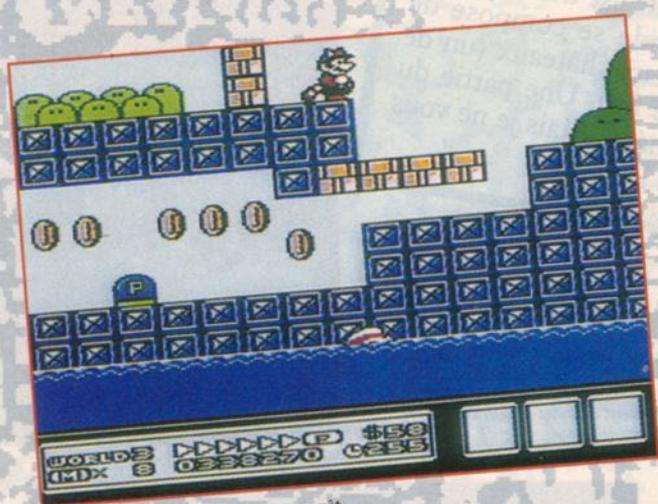
Il faut le dégager.

WORLD 3

SEA LAND



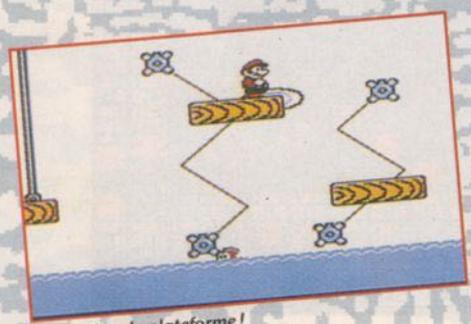
Pour se rafraîchir un peu de son séjour dans le désert, Mario plonge dans les profondeurs océaniques du monde 3. Comme tout plombier qui se respecte, ce n'est pas quelques gouttes d'eau qui vont l'effrayer (ndlr: ce que Crevette considère comme quelques gouttes d'eau représente, tout de même, deux levels complètement immergés, le 3-1 et le 3-5!). Le monde de la mer s'étale sur neuf levels et comporte deux châteaux (en milieu et en fin de parcours). Les îles qui bordent ce monde, et qui ne sont accessibles que par bateau, cachent des maisons champignons pleines de cadeaux... Il vaut mieux ne pas les rater.



Le niveau de l'eau change sans arrêt.



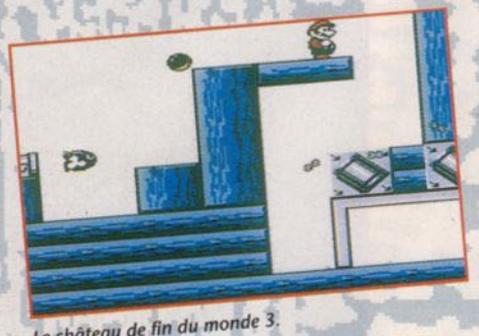
Il m'aura pas, ce gros poisson!



LE vrai jeu de plateforme!



Attention, bombe explosive.



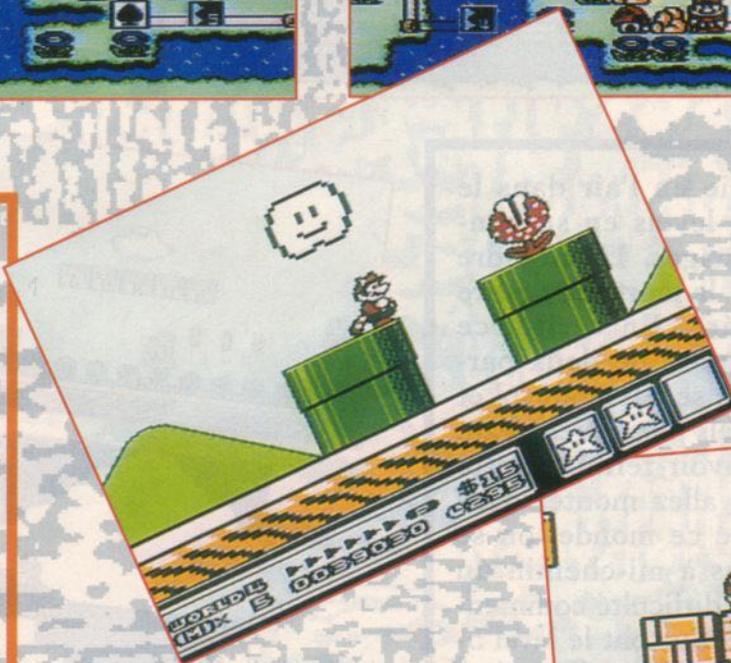
Le château de fin du monde 3.

WORLD 4

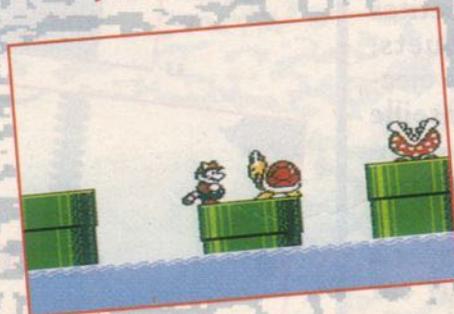
GIANTS LAND



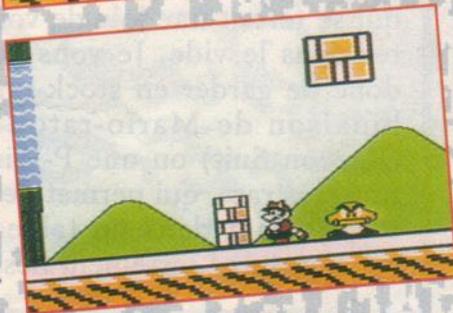
Lorsque l'on arrive pour la première fois dans le quatrième monde, la surprise est de taille ! Les tortues Koopa, les briques, les tuyaux... Tous les éléments familiers à Mario ont quadruplé de volume ! Notre héros se sent vraiment petit ! On note aussi l'apparition de chutes d'eau où on peut remonter le courant (inhabituel pour une cascade !). Ce monde compte 6 levels, plus trois châteaux (deux classiques et un de fin). Pour les mario-philes accomplis, je vous recommande la deuxième forteresse et son magnifique labyrinthe de tuyaux ! Les connaisseurs apprécieront... Avec Mario, on est pas prêt de se faire entuber !



Mario se sent petit...
Petit mais costaud.

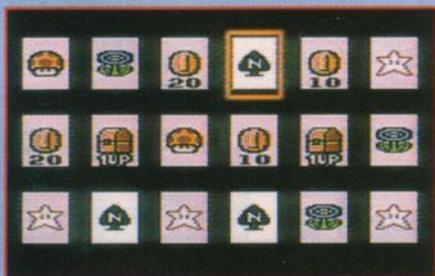


Une tortue géante!
Ne pas toucher le super champignon.

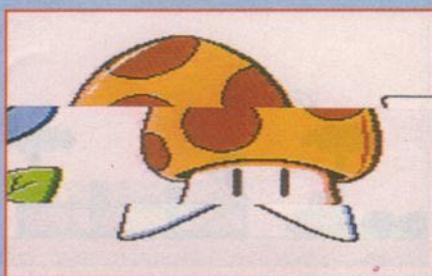


LES BONUS DE MARIO 3

Ces trois types de bonus sont offerts quand on rentre dans certains endroits de la carte du monde.



Il faut reformer les couples de figures (réflexion).



Il faut former une figure (réflexe).



Dans les maisons champignons, on vous donne un cadeau.

SKY LAND



Mario s'envoie en l'air dans le monde 5. Neuf levels en suspension dans les nuages. Le moindre faux pas, et c'est la mort pour notre plombier préféré. En vérité, ce monde est composé de deux parties. La première se passe au sol et compte trois levels plus un château. Et c'est après avoir terminé cette partie que vous allez monter dans les nuages. Avec ce monde, on se situe à peu près à mi-chemin du jeu, le niveau de difficulté commence à être gratiné. Surtout le level 5-4, composé uniquement de petites plates-formes et de tourniquets, qui se feront une joie de vous éjecter dans le vide. Je vous conseille donc de garder en stock une combinaison de Mario-raton-laveur (Raccoon Suit) ou une P-Wing (option très rare, qui permet de voler à tout instant dans un tableau) car vous en aurez fortement besoin...



31

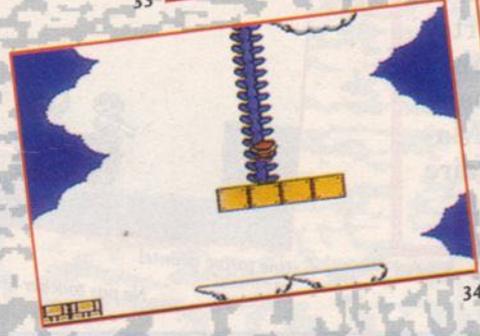


32

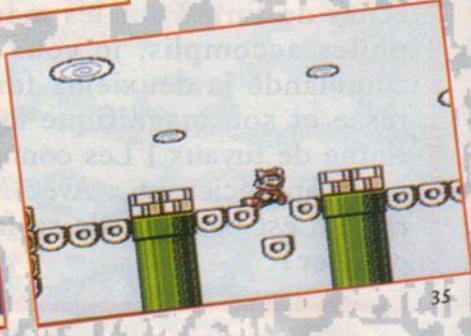


33

31- La chaussure de Mario écrase tout.
 32- Et dire qu'il est possible de transformer tout cela en pièce!
 33- L'un des levels les plus durs du jeu.
 34- Mario monte au ciel.
 35- Ces pastilles ne supportent Mario qu'un temps!

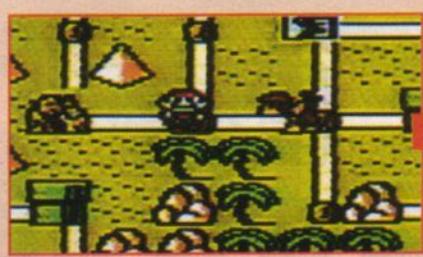


34



35

CHALLENGING STAGES



Lorsque vous rencontrez ces animaux...



Vous rentrez dans le challenging stage...



Et si vous réussissez, vous gagnez un cadeau!

WORLD 6

ICE LAND

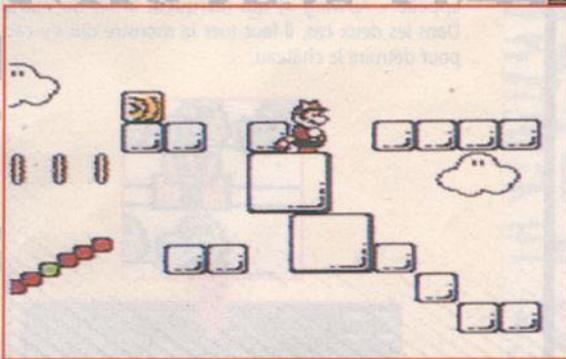


- 37- Révélation : la glace, ça glisse !
- 38- Plates-formes animées.
- 39- Il faut y aller avec des gants !
- 40- La légendaire maniabilité de Mario est bienvenue !

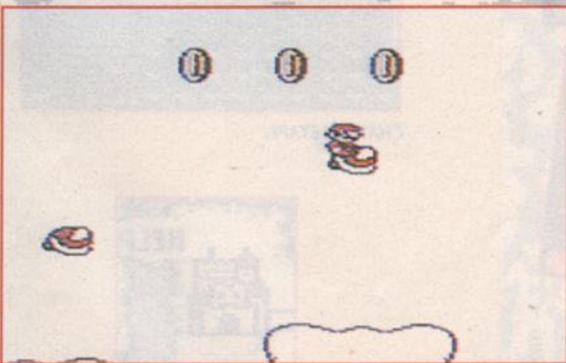


37

38

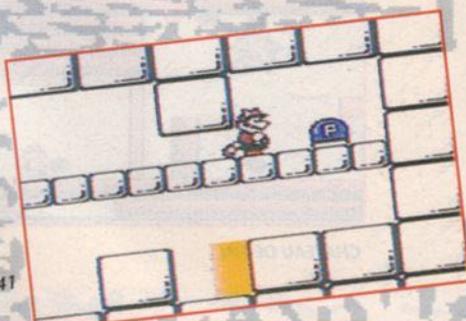


39

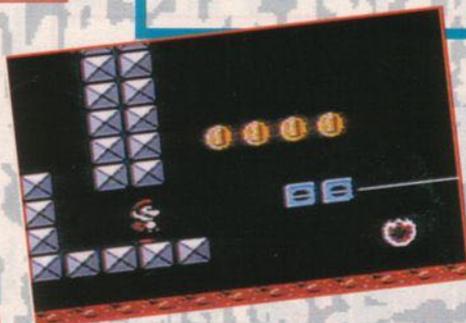


40

Mario aime la glisse, et il le prouve ! Neuf levels verglacés s'offrent à lui. Dans de telles conditions, ses courses et ses sauts deviennent périlleux car une fois qu'il est lancé, il faut se mettre debout sur le paddle pour l'arrêter ! Quand, en plus, le level commence à s'animer dans tous les sens, il faut des nerfs d'acier pour s'en sortir ! Et comme si ce n'était pas suffisant que les levels soient redoutables, il faut aussi réussir à traverser les quatre châteaux (record battu !) de ce monde diabolique. L'une des grandes nouveautés de cette nouvelle aventure de Mario est parfaitement illustrée ici : pour atteindre le level 6-7, vous avez le libre choix d'y arriver par le 6-5 ou par le 6-6. En complétant le 6-5, vous pourrez ainsi accéder à une maison champignon très intéressante (elle transforme Mario en lanceur de marteaux), et donc je vous conseille d'y passer. Mais, comme moi, vous mettrez du temps pour comprendre comment on sort de ce #*\$% ! de tableau !



41



42



43

- 41- Un passage secret, particulièrement vicieux.
- 42- Mario joue avec le feu.
- 43- L'option Mario-oursin !

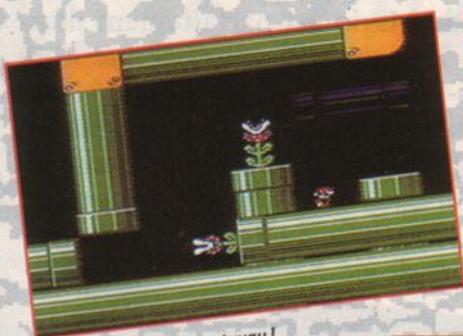
PIPE LAND



Mario retrouve ses origines : la plomberie ! Des tuyaux partout, dans tous les coins. Que les levels soient en hauteur ou, comme d'habitude, à l'horizontale, Mario doit trouver son chemin dans des enchevêtrements de tuyaux ! Et il ne s'agit pas de se tromper et d'en prendre un mauvais, sinon il peut se retrouver à l'opposé complet de l'endroit où il doit aller. Croyez-moi, au bout des neuf levels de Pipe Land, on commence à vouer une véritable haine pour tout ce qui ressemble de près ou de loin à une tuyauterie ! Dans un autre domaine, le level 7-7 est l'un des plus obsédants de tout le jeu. La majeure partie du tableau est constituée d'un tapis de plantes mortelles. La seule solution est d'attraper les étoiles d'invincibilité qui sont soigneusement disséminées le long du parcours, et de courir à fond les manettes. La moindre hésitation ou perte de vitesse, et vous n'avez plus assez de temps pour trouver l'étoile suivante... Bonjours le stress !

LES CHATEAUX

Vous rencontrerez deux types de château dans Super Mario 3: Ceux de « milieu » (qui ne représentent qu'une étape; si vous les complétez, une fois qu'ils sont détruits, c'est définitif). Et les châteaux de fin (que l'on appelle « Airwing ») qui marquent la fin du monde. Dans les deux cas, il faut tuer le monstre qui s'y cache pour détruire le château.



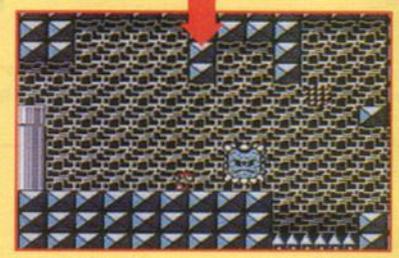
Mario cherche un bon tuyau !



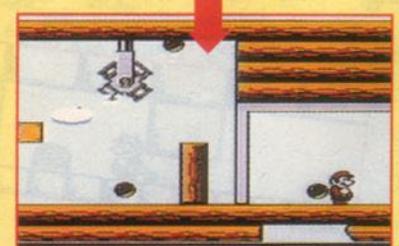
Mario nage en eau trouble...



Une mine de tuyaux?



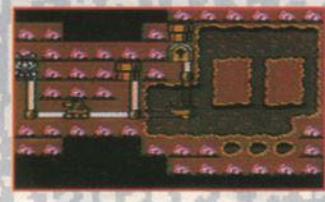
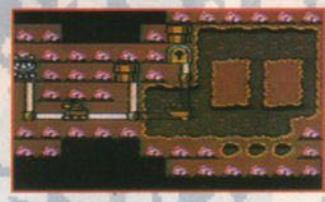
CHATEAU ETAPE.



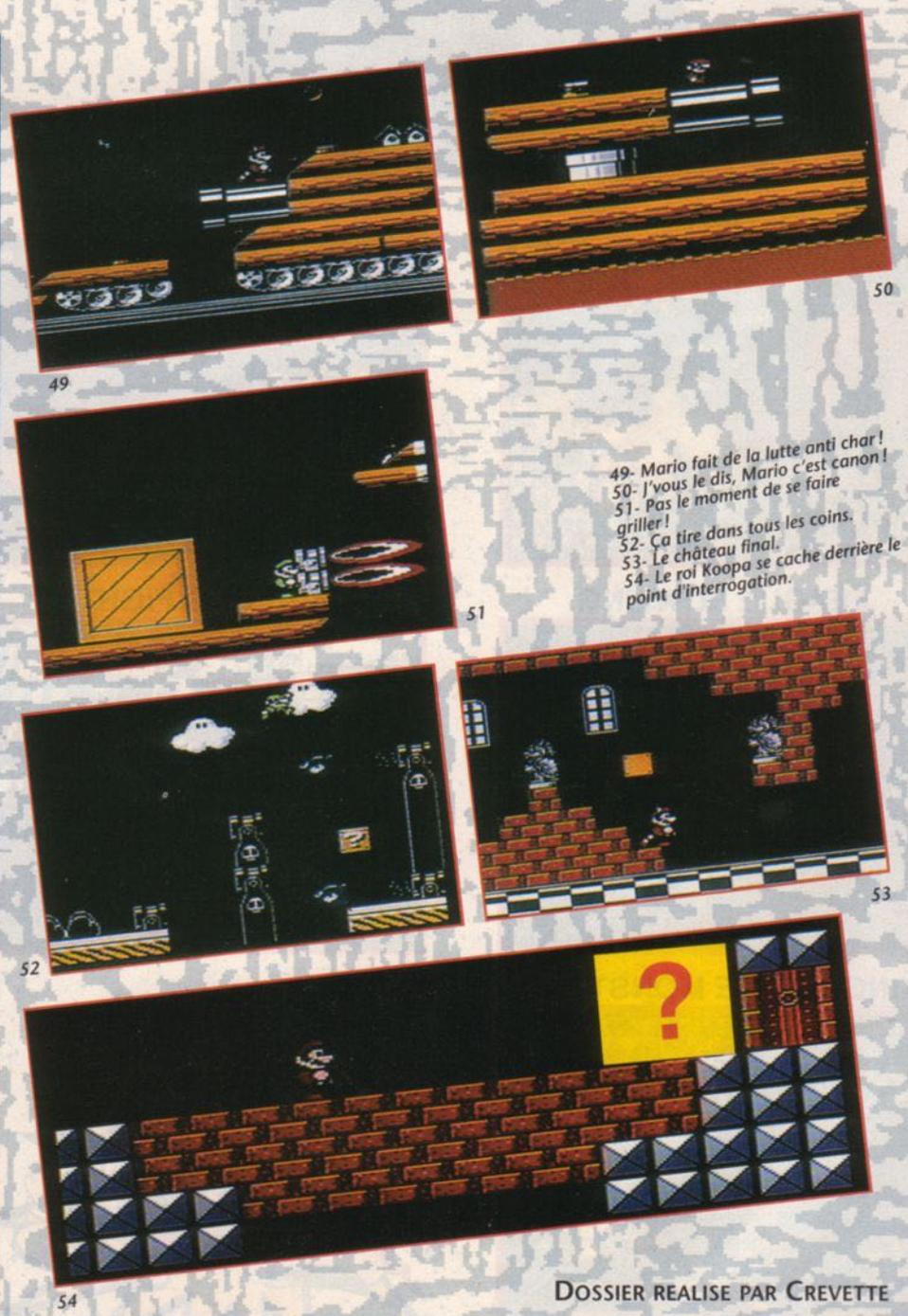
CHATEAU DE FIN

WORLD 8

DARK LAND



La dernière ligne droite ! Ce monde ne ressemble pas du tout aux autres : deux levels classiques, mais sept levels spéciaux et deux châteaux, ainsi qu'un repère final du big boss ! La difficulté atteint son paroxysme ! Des levels spéciaux sont animés de droite à gauche et le défilement est vraiment rapide (surtout qu'en plus, ça tire dans tous les coins !). Quand on les a terminés, on peut utiliser des « continue », ils ne réapparaissent pas (et c'est tant mieux, car c'est vraiment pas du gâteau pour en venir à bout). La bonne technique dans ce monde, c'est de faire une provision de Racon Suit dans les trois levels spéciaux du milieu, pour ne pas perdre toutes ses vies dans les deux levels classiques (même en volant ce n'est pas aussi facile que cela, le mieux reste le P-Wing). Après cela, un bon château équipé de quelques portes secrètes, un level spécial avec scrolling, et on se retrouve dans le château du roi Koopa... Le plus dur est fait ! Quand le voyage est terminé, après le rituel du générique de fin, il suffit de revenir au monde 1 pour trouver un stock complet de P-Wing dans ses bagages... Histoire de découvrir tous les détails que l'on n'a pas vus en cours de route ? Allez, j'y retourne !



49- Mario fait de la lutte anti char !
 50- J'vous le dis, Mario c'est canon !
 51- Pas le moment de se faire griller !
 52- Ça tire dans tous les coins.
 53- Le château final.
 54- Le roi Koopa se cache derrière le point d'interrogation.

DOSSIER REALISE PAR CREVETTE

LA PERFECTION

SNK



Puzzled

GHOST PILOTS

BLUE'S JOURNEY



SENGOKU



LEGEND OF SUCCESS JOE



LEAGUE BOWLING



BURNING FIGHT



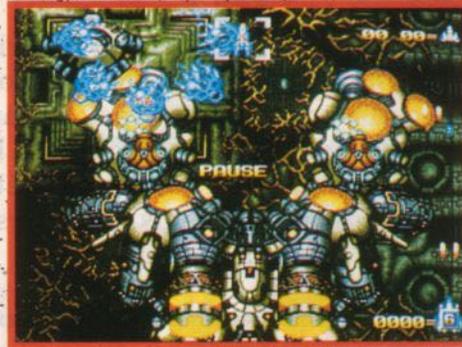
GHOST PILOTS



KING OF THE MONSTERS



ALPHA MISSION II



IMPORTAIEUR ET DISTRIBUTEUR: GUILLEMOT INTERNATIONAL - Tel: 99.08.90.88



VOTRE EXIGENCE; LA CONSOLE OFFICIELLE* CONTACTEZ-LES :



171 BLD MAXIME
GORKI 94800 VILLEJUIF
METRO LOUIS ARAGON (terminus)
TEL : (1) 46 77 14 00

PIXISOFT
1 Rue de Metz
31000 TOULOUSE
☎ 61.23.48.02

HAZARDOUS AREA
6 RUE D'AGUESSEAU
92100 BOULOGNE
BILLANCOURT
Tél : (1) 48.25.39.83

MICROPOLIS
29 rue Paillot de Montabert
10000 TROYES
☎ 25.73.28.49

PHONOLA
CENTRE COMMERCIAL
GRAND VAR
83160 TOULON LA
VALETTE
Tel : 94.75.18.20

VIDEO GAMES
NANCY 83.35.49.33
Galerie Saint Sébastien
METZ NOUVEAU
Centre Commercial S' Jacques
Ouverture fin octobre 91
TOUS LES JEUX VIDEO

Revendeurs agréés SNK Neo Geo

Séquence news

Une passion d'avance

N°1 C'est tout !

LYON
7 cours Gambetta
Tel : 78-60-33-60

NANTES
21 place Viarme
Tel : 40-35-42-42

CHARTRES
10 r Noël Balay
Tél : 37-21-17-17

NICE
4 rue Lépante
Tél : 93-92-62-20

COMPUSTORE
43 rue de la
convention
75015 PARIS
(1) 45-78-67-30

GAMES +
29 RUE DU DAGA
08000 CHARLEVILLE
MEZIERES
Tel : 24-59-20-11

MCS
Micro Computer Service
24 RUE DU DR LEMAIRE
59140 DUNKERQUE
☎ 28-63-00-10

ORDILAND
13 rue Hugwald
68100 MULHOUSE
☎ 89.66.37.67

CALCULS ACTUELS
49 RUE PARADIS
13006 MARSEILLE
Tel : 91.33.33.44

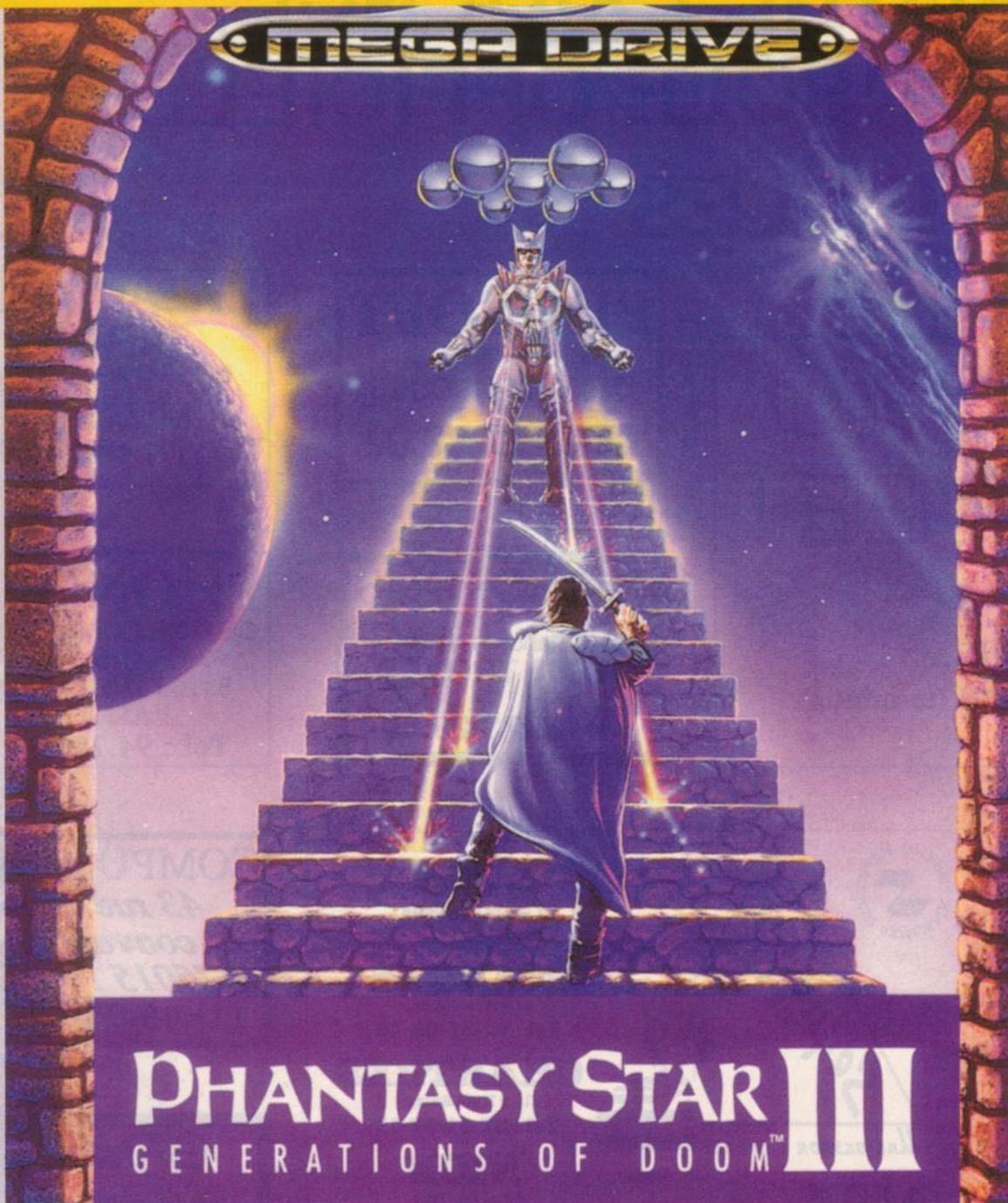
ULTIMA Games

LILLE (20.42.09.09) - PARIS 11^e (1-43.38.96.31) - PARIS 8^e (1-42.94.97.14) - PARIS 16^e - BORDEAUX (56.44.47.70) - DAX (58.74.18.63) - NANTES (40.69.15.92) - PERPIGNAN (68.34.24.40) - PAU (50.06.91.77) - TOURS (47.05.78.50) - MARSEILLE



* La seule qui vous permet de ne pas avoir d'indications en japonais à l'écran. Notre console et nos jeux sont fournis avec manuel français.

MEGA DRIVE



PHANTASY STAR III

GENERATIONS OF DOOM™

Mes amis, l'instant est grave. Il est des jeux qui transcendent le nom même qui les qualifie. Aussi ne dirons-nous pas que Phantasy Star III est un jeu, mais une épopée. J'y tiens.

Ils l'ont fait ! Ils ont osé ! Remarquez, je m'y attendais un peu. Après le très bon Phantasy Star II, voici l'incroyable, le sublime, le « c'est pas possible qu'il ait été programmé par des humains » troisième volet de ce qui re-

présente incontestablement une série phare pour Sega. Moi qui croyais avoir connu le summum de la prise de tête...

UNE BELLE HISTOIRE

Tombé amoureux d'une belle inconnue, vous désirez

l'épouser lorsque, ô malheur, on l'enlève sous votre nez aquilin. Emporté par votre impétuosité, vous décidez d'aller la libérer coûte que coûte, quitte à rallier une armée s'il le faut. Mais votre royal père ne voulant pas la guerre, vous fait enfermer le temps que vous redeveniez raisonnable. Lorsque tout à coup, une inconnue vous offre son aide...

PETITE PRECISION

Loin de moi l'idée de vous décrire pas à pas le déroulement de la saga qui vous attend. Tous les numéros de *Player One* n'y suffiraient pas. Je vais simplement vous décrire à grands traits ce qui vous attend. Et, croyez-moi, ce n'est pas rien. Ceci dit, revenons au jeu... pardon, à l'épopée. Eh oui, j'y tiens vraiment.

Seul dans un premier temps, vous allez rapidement découvrir des alliés et diriger jusqu'à cinq personnages en même temps. Mais pour mener à bien une mission, il ne suffit pas de composer une équipe, même puissante. Il est également nécessaire de posséder un certain nombre d'informations indispensables. Vous

1- Et c'est ainsi que tout a commencé...



glanerez celles-ci au cours de vos visites dans différentes villes. Interrogez tous les citadins, n'oubliez personne. De même, procurez-vous tout ce dont vous avez besoin (armes, objets...) dans les

différentes boutiques reconnaissables à leurs enseignes.

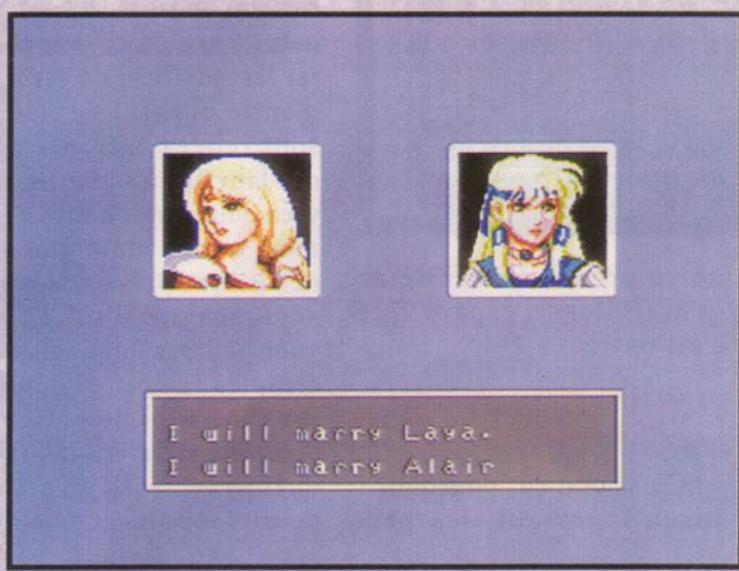
VOUS AVEZ DIT ORIGINALS ?

Il n'y a pas de doute là-dessus, les monstres « made

by Sega » sont vraiment d'une originalité indéniable. Ils sont souvent indescriptibles : je laisse aux photos le soin d'en parler à ma place. Mais ne vous laissez pas distraire par leur esthétique hétéroclite : tous veulent vous faire la peau. Alors vendez-

la chair (très, très mauvais jeu de mots, j'avoue). Bref, quoique hostiles, ces mons-

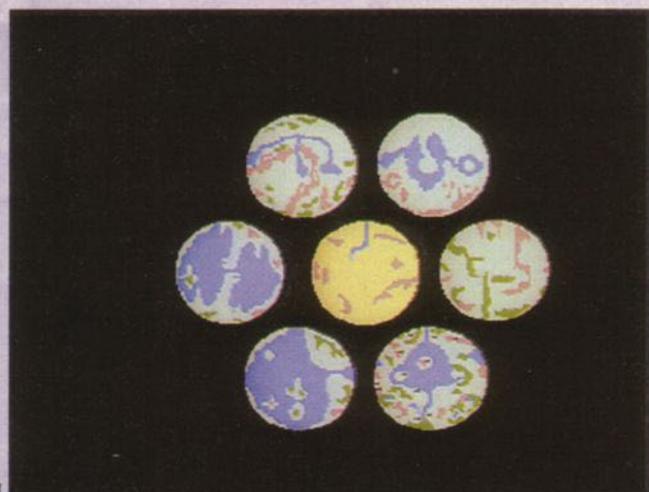
- 2- Le choix est difficile.
- 3- Joli mariage, non ?
- 4- L'ensemble des planètes que vous aurez à visiter.
- 5- Tous ces mondes ne constitueraient qu'un immense complexe spatial ?
- 6- Certains des nombreux monstres dont vous aurez à vous défaire.
- 7- La belle équipe.



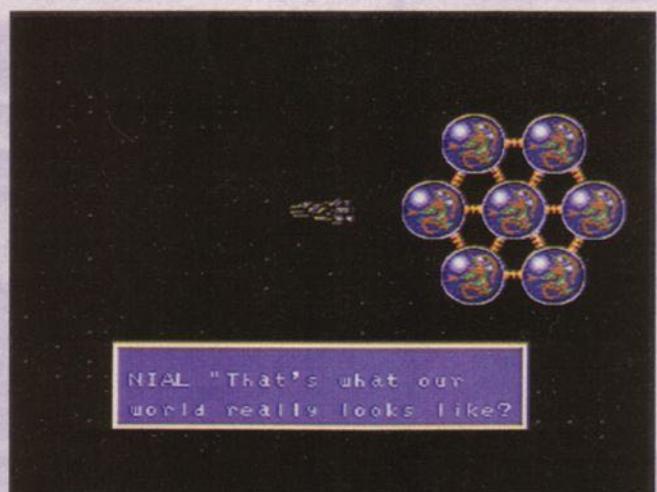
2



3



4



5



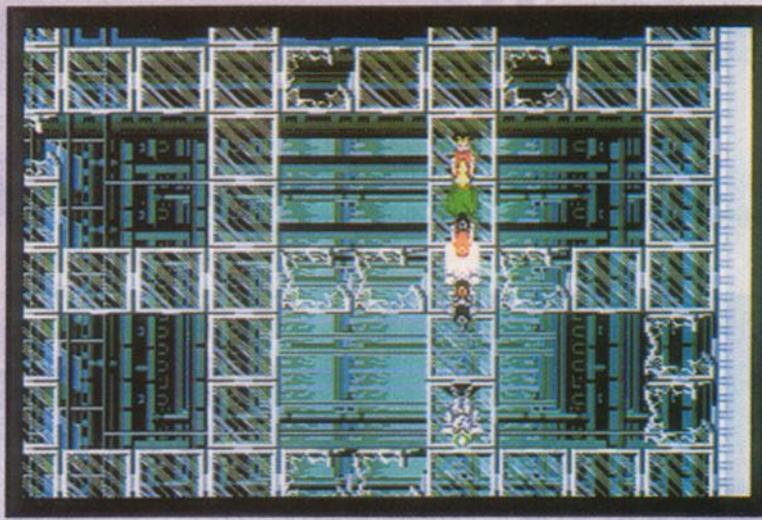
6



7

tres vous aident néanmoins puisque à leur mort, ils vous laissent un petit pécule. Servez-vous de l'argent ainsi collecté correctement. N'hésitez pas à effectuer une sauvegarde (ce qui est possible dans chaque auberge) avant un achat coûteux et douteux.

Vos pérégrinations vous amèneront à visiter plusieurs labyrinthes. Et c'est là que je conseillerais à toutes les personnes un tant soit peu nerveuses de : 1) Ecouter trois fois de suite « Méditation subliminale » ou « le Zen à la portée de tous » du célèbre yogi Ki Faipachié. 2) Prolonger la garantie de leur téléviseur, les lancers de joy-pads sur l'écran étant préjudiciables au bon état de celui-ci. Tout ça pour vous dire



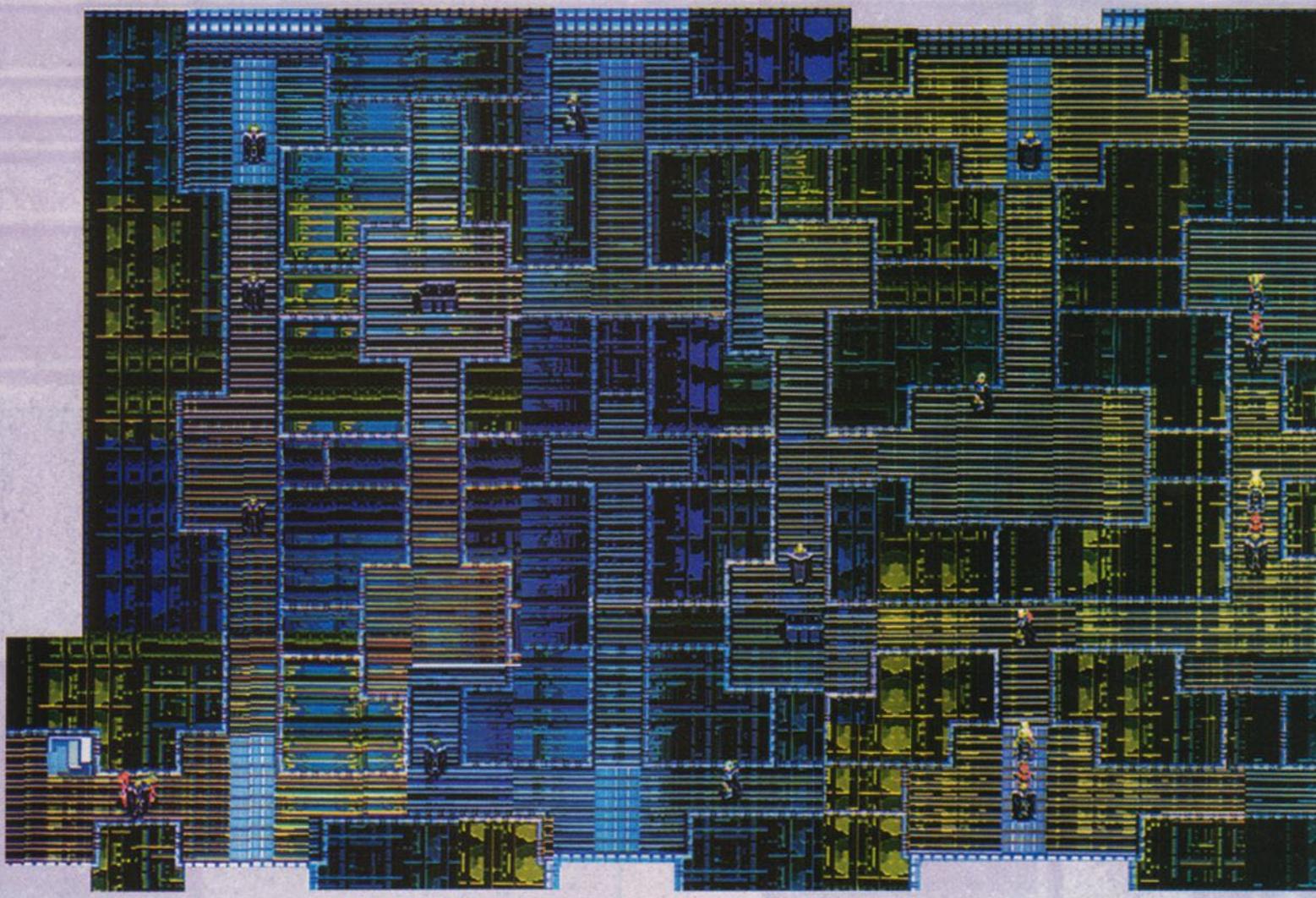
8 que les labyrinthes, c'est tout d'même pas d'la tarte. Mais vous remarquerez que dans notre grande bonté, nous vous proposons le plan du labyrinthe qui mène à la planète Aridia. Bon, c'est

notre premier essai de ce genre, alors j'espère que c'est réussi.

POURQUOI CE JEU EST GRANDIOSE

C'est vrai ça, pourquoi ? Jusqu'à présent, les per-

sonnes qui connaissent Phantasy Star II ne voient sans doute pas de différences primordiales entre ces deux volets. Et pourtant... D'abord l'aire de jeu de PS III est incroyablement étendue. En effet, vous n'aurez pas moins de sept planètes à explorer (sans compter les satellites de certaines d'entre elles). Les planètes sont reliées entre elles par des labyrinthes que vous devrez emprunter dans un premier temps mais que vous délaisserez plus tard lorsque, accompagné d'un Layan, vous pourrez vous servir des temples layans disséminés sur chaque planète. Ceux-ci vous téléporteront automatiquement. C'était un premier point. Le deuxième point, et



sans doute le plus dément, c'est que vous vivez des aventures de génération en génération. Je m'explique : vous commencez votre première épopée avec le prince Rhys, vous la terminez puis... vous devez choisir entre deux femmes pour vous marier. Selon le choix effectué, l'enfant sera différent et l'aventure qui l'attend aussi. Sachant que le jeu se déroule sur trois générations, cela nous fait sept aventures. Et il y a donc quatre fins différentes. The pied. Une dernière remarque : il y a un truc qui m'a vraiment, mais alors vraiment halluciné. De mon premier mariage j'ai vu naître un fils (normal) et de mon deuxième mariage... des ju-

meaux. Franchement, vous êtes pas vert ? C'est bien simple, moi, quand j'ai vu ça,



j'étais tellement abasourdi que les programmeurs aient pensé à un truc pareil, qu'instinctivement mon index gauche s'est porté à la hauteur de ma lèvre inférieure et il a commencé à l'agiter de façon significative. Blblblbl. Je ne m'en suis d'ailleurs pas tout à fait remis.

TOUT VA POUR LE MIEUX ?

Oh, presque. PS III a tout de même quelques petits défauts, dont le plus important me semble être le déroulement des combats. Je regrette en effet que l'on ne voie plus les personnages de dos lorsqu'ils attaquent et le peu d'animation des monstres qui ripostent. Les combats y perdent en vigueur. En revanche, PS III a gagné en simplicité d'utilisation. Il n'y a plus les listes interminables de sorts auxquelles il fallait constamment se reporter mais seulement les pouvoirs principaux. Les icônes de sélection lors des combats sont également faciles à utiliser. Bref, pas besoin d'avoir 170 de QI pour s'y retrouver. Fi-

nalement, le verdict concernant ce jeu ne peut être que favorable. Que dis-je, très favorable, extrêmement favorable, exultatoire (barbarisme, mais approprié). C'est du tout bon, les kids, vous pouvez acheter.

Chris, qui va se retrouver en maison de santé quand PS IV va sortir sur CD

8- Rencontré sur ce labyrinthe, voilà...
9- Lune ! L'homme au boomerang meurtrier. Mais après vous devenez potes, alors...

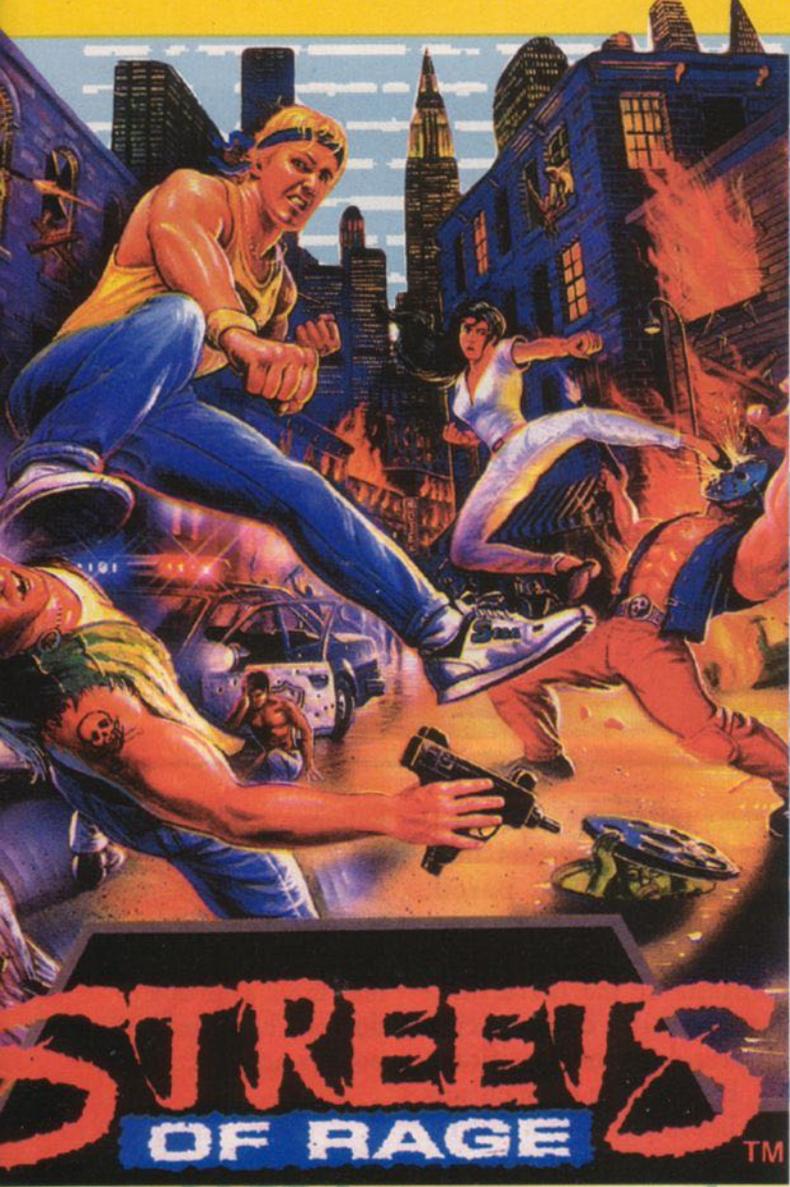
97%

EN RESUME

PHANTASY STAR III

- Console : MEGA D.
- Genre : Arcade-aventure
- Graphisme : 95 %
- Animation : 85 %
- Son : 92 %
- Difficulté : 95 %
- Durée de vie : 97 %
- Player fun : 98 %





STREETS OF RAGE

Alien Storm le mois dernier, Streets of Rage aujourd'hui et bientôt Golden Axe II. Sur Méga D., chaque mois réserve son lot d'émotions aux amateurs de bastons pixelisées. Iggy, au pied !

Sorti aux Etats-Unis quelques mois avant le lancement de la Super NES, cette cartouche se veut la réponse de Sega au Final Fight de la Superfamicom. Un peu comme si le grand de l'arcade disait au géant de la console : « Vous avez vu, moi aussi je peux le faire. ». Si les fabricants de

consoles décident de s'affronter à coups de beat'em up, où va-t-on ?

UN MANDAT D'ARRET, POUR QUOI FAIRE ?

Ça commence en grande trombe avec un scénario digne d'un jeu de baston, c'est-à-di-

re carrément simpliste. A mesure que la corruption gagnait toutes les autorités, la ville a progressivement sombré dans l'anarchie la plus complète. Trois ex-flics, écoeurés par la situation, décident de rétablir l'ordre en appliquant la célèbre méthode de l'inspecteur Harry : « Prends ma pompe dans la figure et on discutera de tes droits en enfer ! ». Le nom de ces intellectuels ? **Axel Stone**, un roi des arts martiaux fana de jeux video (plutôt tendance Double Dragon, visiblement), **Adam Hunter**, le roi de la boxe qui cultive les bonzaï et **Blaze Fielding**, la charmante nana qui pratique le judo quand elle ne danse pas la lambada (je vous promets que je n'invente rien).

sement limité : Adam ne peut faire équipe qu'avec Blaze, Axel qu'avec Adam et Blaze qu'avec Axel. Le côté vraiment génial du jeu à deux, c'est qu'il est possible de réaliser des combinaisons de coups. Pas seulement le classique « Tu commences le gros lard et je l'achève » mais également des figures jamais vues comme la prise qui consiste à choper son co-équipier par l'épaule et à le balancer sur ses adversaires ou bien à le soulever par le torse pendant qu'il balance des coups de pied aux affreux. Canon ! Si vous vous sentez d'humeur hargneuse, vous pourrez également toujours fritter votre copain, comme aux plus belles heures de Double Dragon.

- 1- Mon copain le policier...
- 2- ...fait des étincelles.

DEFOULEMENT DE GROUPE

Histoire de ne pas cogner tout seul, vous pourrez faire équipe avec un copain. A la différence d'Alien Storm ou de Golden Axe, le choix des personnages est malheureu-



FAIS-MOI MAL, JOHNNY JOHNNY

La variété des coups est un élément vital dans ce genre de soft. Sega a mis le paquet en dotant chaque personnage d'une dizaine d'attaques différentes : de l'atémi de base à la planchette japonaise bien vicieuse sans oublier la projection par la nuque, on ne s'en-

jamais vu autant de coups dans un beat'em up.

22 V'LA LES FLICS !

Tiens c'est marrant, je ne vous ai pas encore parlé de l'attaque spéciale. Vous avez en effet gardé un vieux pote dans la police qui ne demande qu'à vous aider. Dès que vous l'appellerez à la rescousse, il

taires, des attaques spéciales ainsi que différentes armes : batte de base-ball, bouteille, couteau ou tuyau de plomb. Bref, l'attrail parfait pour survivre dans les combats de rue. On trouve même un poivrier qui a pour effet de paralyser momentanément les ennemis, le temps de leur coller une pe-

tomber à la renverse : faites-vous au moins une fois le **Sound Test** pour écouter tous les superbes morceaux bien "dance", tranquillement, loin des cris et des bruits de coups. On se croirait en boîte ! Game Play soigné, jouabilité extra et réalisation irréprochable, Streets of Rage serait-il un killer absolu, le must du jeu de baston ? Malheureusement, et croyez bien que ça me fait mal de le reconnaître, la réponse est non. En effet, cette cartouche ne souffre que d'un défaut, mais quel défaut : sa trop grande facilité. N'importe quel joueur confirmé finit le jeu en une petite heure maximum. A plus de 300 francs le jeu, l'addition fait mal... Et même si les parties à deux sont si éclatantes qu'on y revient chaque fois qu'il y a des amis à la maison, ça fait un peu cher pour les petits budgets. Vite, monsieur Sega, pondez-nous un Streets of Rage II un peu plus dur et, c'est promis, on le passe à 95 % les doigts dans le nez (Merci à Aurélien pour son aide). Iggy, si déçu



3- La foire du trône en direct.
4- Inégales les chances ?
5- Ouch !!!
6- Mais c'est Conan !

nuie vraiment pas dans Streets of Rage ! Chaque personnage dispose évidemment de ses propres attaques, fonction de sa spécialité. Ainsi, la même combinaison de touches déclenchera un coup de pied sec chez Blaze, un coup de genou chez Axel ou un coup de pied en arrière chez Blaze. Chapeau : de toute ma carrière de testeur, je n'avais

débarquera sur le champ de bataille bazooka au poing et en arrosant copieusement vos ennemis. Evidemment, chaque joueur ne peut faire appel à lui qu'un nombre limité de fois. Comme dans Final Fight, les bonus sont cachés dans des cabines téléphoniques, des tas de pneus et autres merveilles de la vie moderne. Chaque joueur peut ainsi récolter des victuailles, des vies supplémen-

tite pastèque de derrière les fagots.

OH, NON !

Niveau réalisation, Streets of Rage donne également dans la perfection : graphismes et animations sont au top, avec toujours la démesure qui caractérise ce type de jeu (jetez un coup d'oeil sur la musculature d'Adam pour rire). Quant aux musiques, il y a de quoi



83%

EN RESUME :

STREETS OF RAGE

- Console : MEGA D.
- Genre : Jeu de combat ■
- Graphisme : 89 %
- Animation : 88 %
- Son : 95 %
- Difficulté : 30 %
- Player fun : 93 %





Après trois ans d'attente, Out Run est enfin là... Une arrivée controversée au sein de notre équipe !

Lorsque la Megadrive fut présentée pour la première fois au Japon, un titre nous est tout de suite venu à l'esprit : **Out Run**. Le jeu Sega le plus connu se devait, forcément, d'être représenté sur la nouvelle 16 bits de la marque. Au bout du compte, il aura fallu patienter plus de trois ans pour qu'apparaisse cette version bizarre, qui divise notre rédaction. Bâclé pour les uns, bon petit jeu pour les autres, il est clair, en tout cas, que ce ne sera pas le hit tant attendu. Déception ou insatisfaction?

BORNE KILOMETRIQUE

Le phénomène Out Run remonte à une période pas si

éloignée que ça, où les consoles n'avaient pas encore déferlé dans nos contrées. Une borne d'arcade de couleur vive trônait dans la plupart des salles d'arcade parisiennes, ainsi que dans beaucoup de cafés. Pour qui s'installait au volant de cette

drôle de cabine, cela devenait le rêve. Levier de vitesse en main, les doigts crispés sur le volant, et l'on pilotait une Ferrari Testarossa décapotable, assis aux côtés d'une blonde pulpeuse. Bref, le pied ! Surtout que, comparativement aux bornes du moment, Out Run représentait une réelle avancée technique : des décors plein les bas-côtés, une version cabine montée sur vérins hydrauliques,



DRIVING LICENSE

En attendant, pénétrons dans cet univers pixelisé pour s'adonner aux joies de la



une animation étonnante de réalisme, le tout supporté par des graphismes vivifiants... Cela paraissait impossible à adapter sur une machine grand public. Après son détour par la Master System, la PC Engine et maintenant la Megadrive, la borne reste inimitable ! Il n'y a plus qu'à passer une génération et attendre son adaptation éventuelle sur CDI ou sur les futures 32 bits (si elles sortent un jour !).

conduite. Reprenant les fantasmes des pilotes du Cannonball (course de voitures illégale, aux USA), vous devez traverser les Etats-Unis au volant de votre monstre sacré, sur des parcours chronométrés. La grande nouveauté par rapport aux précédents, c'est la possibilité de choisir votre



propre tracé parmi plusieurs chemins différents. Le circuit général est conçu sur une structure pyramidale. On commence sous le soleil de la Californie par une voie unique. A la fin de cette route, une bifurcation débouche sur deux autres routes. Ces mêmes routes vont aussi se séparer en deux, et ainsi de suite. Au bout de quelques embranchements, on se retrouve avec des arrivées différentes ! Ce principe permet donc de varier les plaisirs.

DON'T DRINK AND DRIVE !

Out Run n'est pas à proprement parler une simulation de conduite. Il s'agit plutôt d'un bon jeu d'arcade (normal au vu de ses origines !). La conduite est donc réduite à sa plus simple expression. Outre le frein et l'accélérateur, on utilisera une boîte à deux vitesses (pas de mode automatique) avec un rapport court (Low), pour les démarrages ou les reprises de couples, et un rapport long (High) pour atteindre la vitesse maxi (+/- 290 km/h). Dès que vous quittez le départ, un compte à rebours se met en action. Selon le mode

choisi vous bénéficiez de 60 à 70 secondes pour accomplir le stage. A la fin du stage, après la bifurcation, il vous faut rallier le check point pour obtenir un « extended play », c'est-à-dire que le compte à rebours se remet à 60 secondes et ajoute les secondes qu'il vous restait sur le parcours que vous venez de terminer. A zéro seconde, la voiture décélère mais ne s'arrête pas d'un coup, ce qui est important, puisque cela vous permet, quand même, de rallier le check point plutôt que de tomber en rade à cinq mètres du pointage !

OPTIONS AUTO

Avant de commencer la partie, un menu vous propose quelques petites options. La première se rapporte au niveau de difficulté : de « Super Easy » (qui porte bien



« BACLEZ » VOS CEINTURES !

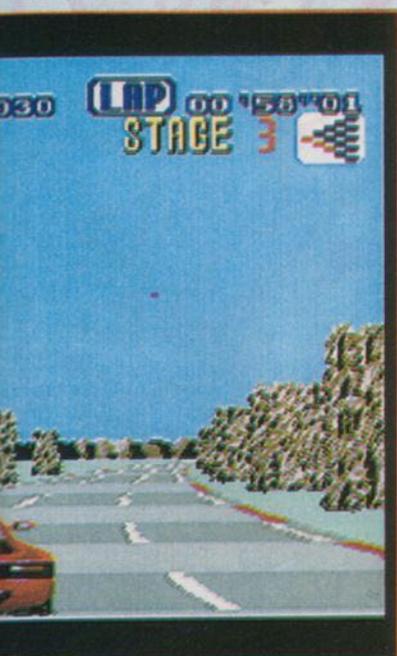
Comme je vous le disais en intro, les sentiments sont partagés sur ce jeu. Néanmoins, tout le monde admet

plus réussis...). Bref, quand on le compare avec la classe de Super Monaco GP, on est déçu que les concepteurs ne se soient pas plus appliqués sur un titre si... glorieux ! M'enfin, cela reste, quand même, la meilleure version familiale d'Out Run. ■

Crevette, roi de la route



1. L'effet des nuages est particulièrement raté !
2. On approche de la bifurcation.
3. La seule version où la chute des passagers est fidèle à l'arcade !
4. On attendait mieux sur Megadrive.
5. L'image classique d'Out Run.
6. Contrairement à l'arcade, le sigle Ferrari ne tourne pas !



son nom !) jusqu'à « Pro ». La deuxième concerne la bande sonore, avec ou sans musique. Le problème, c'est que sans musique c'est le calme complet, puisque les concepteurs de cette version n'ont pas jugé bon de mettre le bruit du moteur (des écolos, il roulent à l'électricité ?) ce qui nuit énormément au réalisme du jeu. A part cela, on trouve un éditeur de son, et la configuration des commandes.

que la finition de cette version n'est pas très soignée. Des bugs gênants contrastent avec l'image high tech que veut se donner Sega (des bouts de route et de décors se baladent n'importe où, des clignotements de sprites masquent certaines voitures bouchons, les graphismes ne sont pas à la hauteur de la machine, le frein agit avec un temps de réponse incroyable, l'accélération de l'animation n'est pas assez progressive, l'effet de vitesse n'est pas des

75%

EN RESUME

OUT RUN

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 79 %
- Animation : 76 %
- Son : 92 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 82 %
- Player Fun : 80 %



NOVA

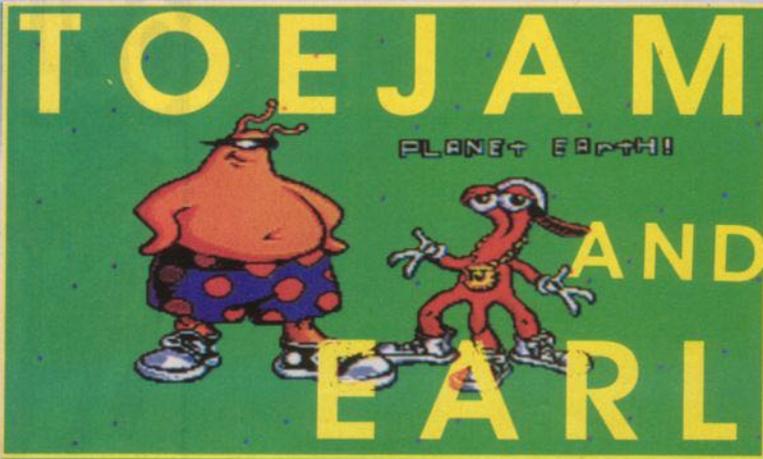
OF THE





OZ
Flayer

NEO-GEO



Depuis le temps qu'on en parlait, même David Vincent nous avait prévenus. Eh bien, les voilà, ils arrivent sur notre planète. Remarquez bien que des extra-terrestres comme ça, moi j'en gobe deux tous les matins..

Justement ils sont deux, l'invasion sera pour plus tard, et ils n'ont même pas fait exprès de tomber chez nous. On le découvre dans la démonstration du jeu : Toejam et Earl slalomaient cool dans l'espace, en rythme sur du funk, quand Earl s'emplafonne une météorite et c'est la chute. Pour qui sont les débris ? Pas de surprise, ils sont pour nous ! Maintenant les deux funky E.T. doivent retrouver les dix pièces de leur vaisseau éparpillées à différents niveaux.

Pas de crainte à avoir, ils ne feraient pas de mal à une mouche : Toejam est petit, tout rouge et possède trois adorables gambettes. Avec sa casquette de rapper, c'est la méduse du hip-hop. Earl est plutôt de genre balourd. Il se cache derrière des lunettes noires et porte un ravissant caleçon bleu à motifs roses. Attention à votre pudeur car quand Earl reste trop longtemps sur place, il perd son caleçon et son embarras le pousse à se réfugier dans le

sommeil. Pour le réveiller, il faudra vous agripper au paddle. Il y a deux E.T., vous pouvez donc jouer à deux, auquel cas l'écran se splitte pour suivre l'évolution des joueurs. Si vous jouez seul, vous pourrez choisir entre Toejam et Earl selon vos préférences.

LE RAP OH ! DE LA MEDUSE

Leur planète natale s'appelle Funkotrom. Avec un nom pareil, pas étonnant que Toejam et Earl ressemblent un peu aux Blues Brothers.

Ils en ont le look et aussi l'humour. Déjà, faut voir le vaisseau... Moi je n'en voudrais pas pour tondre ma pelouse mais bon. Genre hélico avec des haut-parleurs, couleur orange fluo mais une stéréo d'enfer. De nombreuses options vont vous aider dans votre quête et tout d'abord des cartes. A chaque niveau, une carte se dévoilera au fur et à mesure de vos recherches. En appuyant sur le bouton C, vous pourrez alors vous situer et voir quelles sont les zones encore cachées. Si vous entendez un téléphone sonner, décrochez-le rapidement et une partie de la carte se découvrira.

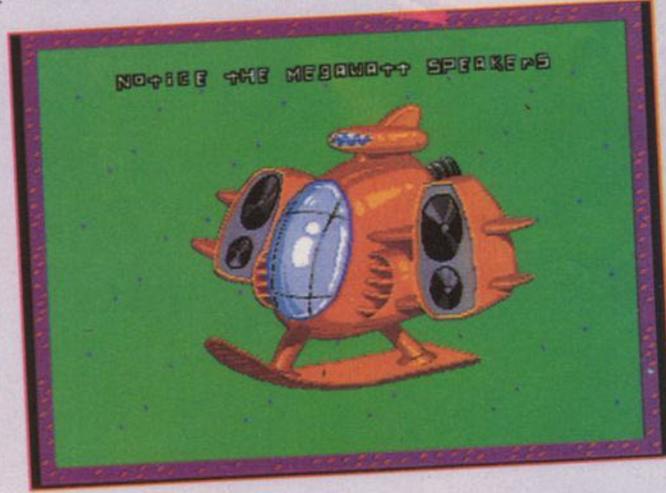


ment et de vous débarrasser de vos ennemis... Au début, ce qu'ils contiennent est un mystère. Pour s'en servir, il faut appuyer sur le bouton B pour afficher le tableau cadeaux, sélectionner celui que vous voulez avec la croix de direction et appuyer sur A. Les cadeaux sont assez délectants, comme l'ensemble du jeu d'ailleurs. Vous allez vous retrouver avec des ailes par-



En vous promenant, vous trouverez une multitude de cadeaux et parfois même un Père Noël sur lequel il faudra vous précipiter avant qu'il ne s'envole. Ces cadeaux vous permettent d'aller dans des endroits inaccessibles, de vous déplacer plus rapide-

fois très pratiques ; si c'est le skate fou, je vous préviens qu'il n'est pas évident à diriger. Avec les « hit hop shoes », vous irez plus vite en appuyant sur le bouton A. Il y a plein d'autres cadeaux mais tous ne sont pas bénéfiques et certains vous feront même mourir. En tout cas, une fois qu'un cadeau a servi, vous saurez ce qu'il y a dans tous



les cadeaux du même genre que vous trouverez par la sui-

te. A vous de vous en servir au bon moment, quitte à retourner sur un précédent niveau non achevé.

ront à leur danse tahitienne mais sont du genre collantes. Le pire qu'il puisse vous arri-

d'un « Alléluia » reconstituant. Les buks vous servent

re vue à plat, entourée de vide ou de mer, qui se répète à chaque niveau. Les couleurs ont beau être fluo, on aimerait bien voir autre chose. D'autant plus que les E.T. se traînent et que le jeu est facile. Alors, une fois passé le délire de la découverte, on attend du renouveau qui ne vient pas. C'est dommage car l'idée était vraiment super originale. ■

Blanche Neige

- 1- Le vaisseau spatial dont vous devez rassembler les éléments.
- 2- La carte du monde 2.
- 3- Toejam danse avec la vahiné et Earl est poursuivi par la grosse boule.
- 4- Le tableau de sélection des options.
- 5- La fée vous rendra toute votre énergie contre une pièce.
- 6- Toejam et Earl amoureux !
- 7- Un élément du vaisseau spatial retrouvé par nos deux héros.



JE SUIS AMOUREUX !

Pas mal d'ennemis et d'empêcheurs de tourner en rond vous attendent au détour des chemins. Des diables rouges qui vous piquent avec leur fourche, des chiens stupides enfermés dans des bulles... Attention à la ménagère au caddie et au docteur fou plus coriaces que les autres. Si vous avez des tomates, n'hésitez pas à leur en balancer quelques-unes ou marchez sur la pointe des pieds avec le A pour ne pas les réveiller. J'ose à peine vous parler des vahinés à draguer par-ci par-là. Elles vous initie-

ver est encore de tomber amoureux, mais ça on vous l'a sûrement déjà dit !

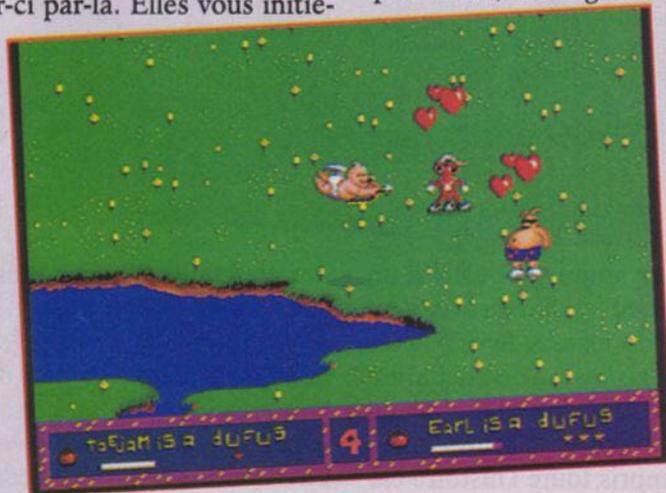
Des cupidons rêvent de vous atteindre de leurs flèches et s'ils y arrivent, vous voilà amoureux et vous faites n'importe quoi. En clair, le paddle de direction ne répond plus à vos commandes... Dans votre état normal, vous allez restaurer votre énergie en mangeant mais certains aliments sont bons et d'autres carrément moins. Si vous avez des « buks », vous pourrez refaire le plein de vie auprès de fées très moches qui, après paiement, vous gratifieront



aussi à acheter des cadeaux dans certaines boîtes aux lettres mais pas toutes... Pour acheter, choisissez « yup » sur l'écran.

DELIRANT MAIS MONOTONE

« Toejam and Earl » avait tout pour être un super jeu délirant : des E.T. cool, des cadeaux à gogo et surtout une musique géante. Sans parler des possibilités de jeu avec l'écran qui se splitte à deux joueurs et le choix de parcourir les niveaux en ordre ou en désordre. Mais les décors sont toujours pareils et c'est lassant : une ter-



75%

EN RESUME

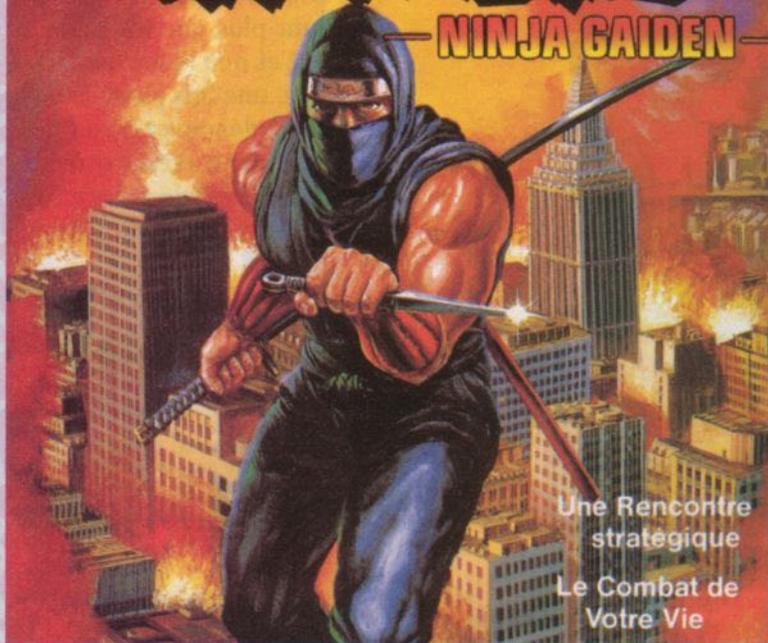
TOEJAM AND EARL

- Console : MEGA D.
- Genre : étrange
- Graphisme : 60 %
- Animation : 90 %
- Son : 98 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 80 %



SHADOW WARRIORS

NINJA GAIDEN



Une Rencontre stratégique
Le Combat de Votre Vie

Connaissez-vous le clan des Hayatusa ?

Moi ça y est, je suis fan, je signe, je me marie avec Ryu le ninja.

Des guerriers comme lui, on ne peut en trouver que dans « Shadow Warriors ».

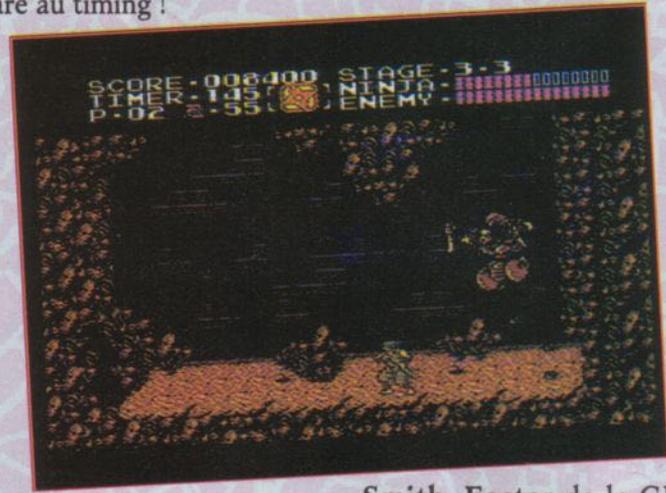
Un jeu de combat de ce genre sur la NES, on en redemande plein. C'est décidé, je me mets à l'escrime, demain, juré. Et après, je taille un short à Crevette le macho. Avec Shadow Warriors, vous allez combattre Jaquio le satanique qui s'est emparé de deux statues de démon renfermant de sombres maléfices. Bref, c'est comme d'habitude : vous devez sauver le monde mais quand on aime être un

sauveur, on ne se lasse pas. Le héros, c'est Ryu Hayatusa pas mal et toi ? dont le père vient de disparaître après une défaite dans un combat capital. En lisant le testament, Ryu apprend qu'il doit emporter l'épée secrète du Dragon, dont le clan a la garde depuis des générations, en Amérique.

Là, des dangers l'attendent mais Ryu manie à merveille l'épée et «schlah», il pourfend à tours de bras les ennemis qui lui barrent la route. Non seulement Ryu est un super ninja, mais il grimpe aussi aux murs comme Batman : il s'y agrippe et peut les escalader en faisant des bonds, pour cela gardez le doigt sur le bouton A et jouez du paddle. Ryu saute

aussi évidemment comme un ninja et surtout il est SPEED. C'est trop bien pour ne pas le souligner. De toutes manières, il ne faut pas traîner car le temps vous est compté. Gare au timing !

elle est racontée par petits bouts entre les actes, Tecmo appelle ça le narratif dramatique. Ça en jette ! Des personnages, dont une mystérieuse nana, le docteur



2

QUI C'EST LA CANON ?

Même les princes du paddle auront du mal à garder leurs forces pour les boss de fin d'acte. D'autant plus que Ryu se tape pas mal d'échelles à monter tout au long du jeu et à ces moments-là, il est très vulnérable. Essayez un peu de tirer l'épée sur une échelle pour voir ! Heureusement Shadow Warriors a l'option « continue », alors quand Ryu pousse son

Smith, Foster de la CIA... intervient pendant le parcours et donnent des indices. On a l'impression de suivre un dessin animé japonais à la TV grâce aux séquences film. D'ailleurs, Ryu a carrément le look Chevalier du Zodiaque. Ça lui va bien...

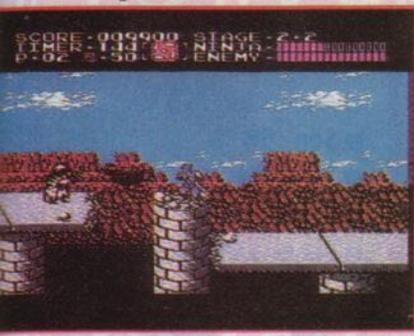
Les ennemis sont légion et de plus en plus difficiles à éliminer : boxeurs, sabreurs de base, chiens teigneux. Puis des militaires arrivent en courant, des vieilles vous lancent



3

dernier soupir, il suffit d'un geste pour qu'il ressuscite au début du niveau. Avec 6 actes et 20 zones en tout, j'aime mieux vous dire que c'est un vrai miraculé... J'ai pas encore compris toute l'histoire car

des couteaux, des guerilleros vous canardent et même les oiseaux vous en veulent quand ce ne sont pas des hommes volants ! A chaque niveau, des objets doivent être ramassés pour obtenir

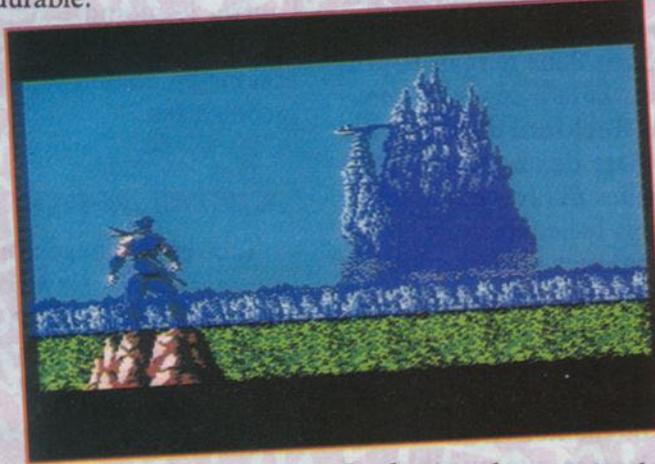


1

des points, de la force, des armes... Il faut sauter sur les objets et donner un coup d'épée dedans pour qu'ils soient en votre possession. La forme de ces objets varie selon les niveaux. A l'acte 1, ce sont des lampadaires mais tout au long du jeu, ils se transforment en insectes, oiseaux, araignées et autres. Grâce à eux, vous allez acquérir de la force spirituelle, des points, des sabliers qui arrêtent les ennemis 5 secondes et même parfois un renouveau d'énergie, une vie supplémentaire ou un tourbillon de feu destructeur mais peu durable.

lants, très énervant à certains niveaux ! Si vous maîtrisez la botte secrète, vous transpercerez les ennemis en sautant, mais les bottes se font rares au cours du jeu.

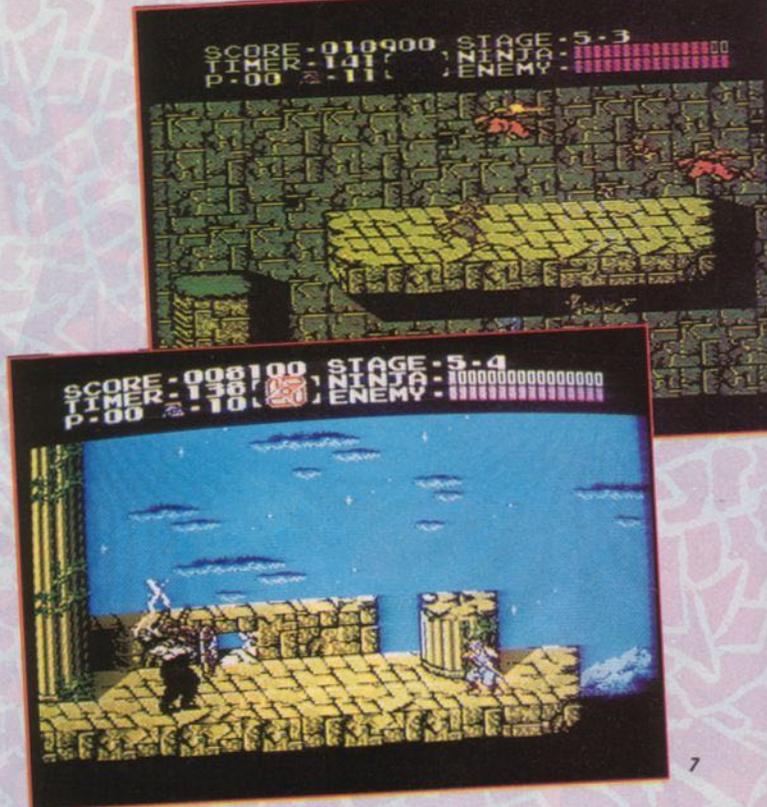
Gardez courage pour traverser la ville de Galesburg (Galère bourg ?), la vallée de la Mort, le lac de Cristal, la jungle amazonienne, les remparts... avant d'arriver -mais dans quel état ?- au temple des ténèbres. Vous franchirez six actes en tout, composé chacun de deux à quatre zones. A chaque fin d'acte, à vous de combattre le boss ignoble et de trouver sa faille.



FAIS GAFFE A MA BOTTE !

Les objets peuvent aussi être des armes bien pratiques, par exemple au bord des gouffres pour atteindre les ennemis de l'autre côté. Mais attention : vous ne pourrez utiliser ces armes que si vous possédez de la force spirituelle et chaque coup donné diminuera et votre force et les points de votre score ! Quand votre spiritualité est à 0, l'arme est désactivée... Un conseil, soyez pieux. Vous pouvez trouver quatre armes différentes, de la banale étoile à lancer à celle qui revient comme un boomerang. L'art de la boule de feu est parfait pour les guerilleros qui vous mitraillent et les hommes vo-

Barbarian, le premier boss, est imposant mais bête. N'hésitez pas à l'abattre lâchement par derrière, il ne mérite aucune pitié, et grimpez aux murs pour éviter les coups. A l'acte 3, Basaquer fait des bonds dans sa caverne et envoie des projectiles. Ça se corse ! Si vous avez l'étoile tourbillonnante, la lut-



te sera plus facile. Le boss de l'acte 5 est carrément dur à avoir mais débrouillez-vous et soyez agile. Vous voilà tout près du temple des ténèbres.

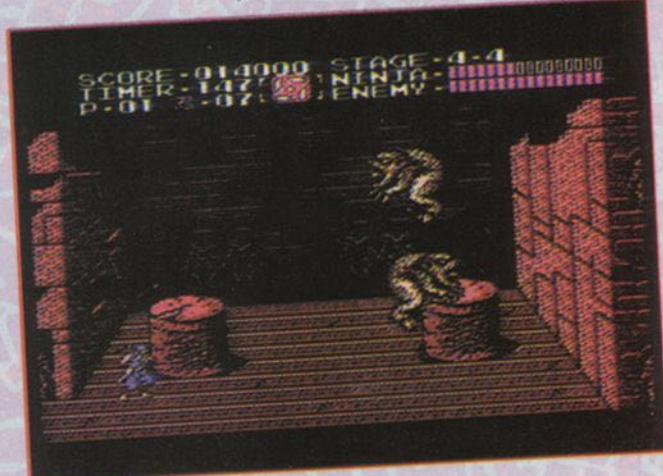
ne soyons pas trop difficile, ça bastonne bien et c'est déjà pas mal. Bon courage et salut, j'ai rancart avec les 7 nains... ■

Blanche Neige

SYMPA MAIS FACILE

Le jeu est speed et l'animation excellente même s'il vous faudra un peu d'entraînement avant de grimper aux murs. L'action est sans temps mort mais on avance un peu trop rapidement surtout si on utilise l'option « continue ». Autre mauvaise note : pour le clignotement des sprites quand Ryu succombe sous les coups. Merci les yeux ! Enfin,

- 1- La vieille qui lançait des couteaux...
- 2- Basaquer, un big marsupilami !
- 3- Gare à l'aigle féroce et tête.
- 4- Ça, c'est pas du gâteau.
- 5- Ils sont deux mois pas futés.
- 6- Qui leur a appris à voler ?
- 7- Bloody Malth : le boss des boss.



85%

EN RESUME

SHADOW WARRIOR

- Console : NES
- Genre : combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 95 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 85 %



Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de Player One sur le 3615 Player One, rubrique "index".

BOULDER DASH



Après le clone, l'original : Boulder Dash vient remplacer Digger T. Rock dans le cœur de tous les dingues de la pelle.

Il y a déjà longtemps (tout ça ne nous rajeunit pas ma brave dame !) je m'échinai péniblement sur le clavier de mon Commodore 64, essayant nuit après nuit de passer cette espèce de du 30e niveau. La raison de ces heures de folie tient en quelques mots : Boulder Dash, l'un des jeux les plus accrocheurs jamais inventés. Complètement « Nintendonisé » et encore plus craquant, le mineur fou débarque sur NES.



LES DIAMANTS SONT ETERNELS

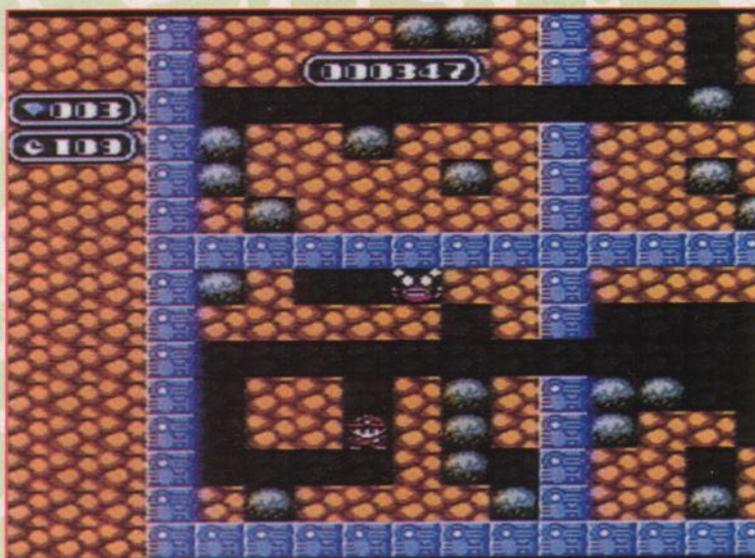
Passons rapidement sur l'histoire qui tient dans un confetti. Pour remplir la promesse faite à son père mourant, Rockford décide d'aller explorer des mines perdues remplies de trésors. Armé de sa plus belle pioche, il creuse des galeries souterraines à la recherche des diamants qui y sont cachés.

Les dangers sont de deux ordres : les créatures étranges qui hantent les lieux, aussi bizarres que nuisibles, et les blocs de pierre. Des blocs de pierre ? Eh oui, les cavernes sont truffées de rochers qui ne demandent qu'à s'effondrer : chaque fois que vous creusez sous un rocher, celui-ci vacille pendant quelques secondes puis tom-

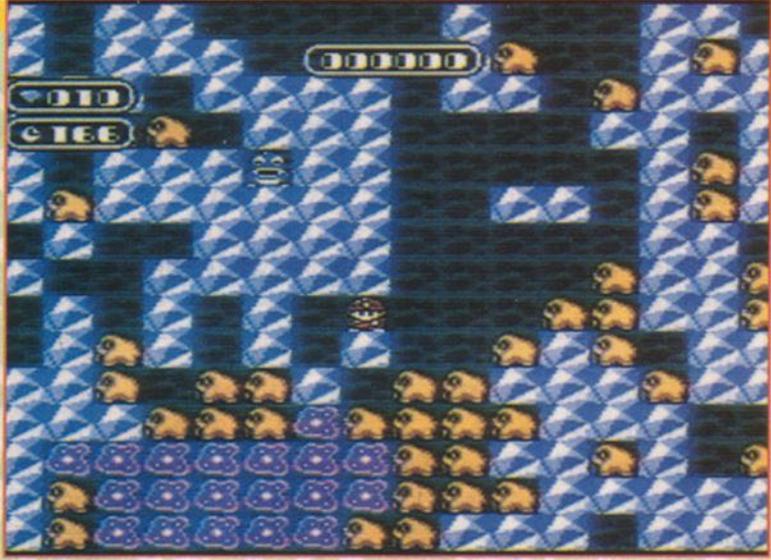
be. Gaffe à tout ce qui traîne en dessous ! Et comme les rochers sont souvent disposés en équilibre l'un contre l'autre, le moindre déplacement entraîne souvent des réactions en chaîne tout à fait incontrôlées.

GUERRE DE PIERRES

Tout le challenge consiste justement à réussir à contrôler ces éboulements. En effet, les blocs se révèlent très utiles malgré le danger qu'ils



représentent. Ils constituent le seul moyen d'écraser vos adversaires. Il faudra donc attirer les créatures malfaisantes dans des endroits dangereux pour les anéantir. Les blocs sont également utiles pour bloquer la progression



de la slime, cette substance visqueuse qui se répand partout à partir du sixième tableau. Simple, voire simpliste en apparence, ce Game Play apparaît vite incroyablement accrocheur.

Pour sortir de chaque caverne, il faudra récolter un

certain nombre de diamants et atteindre la sortie du tableau avant la limite de temps. Le jeu est divisé en six mondes, constitués de plusieurs cavernes. Au sein de chaque monde, vous disposez d'une totale liberté quant au choix des cavernes : l'ordre n'a pas d'importance mais pour accéder au monde supérieur, il sera nécessaire d'avoir nettoyé toutes les cavernes. Vu le côté très straté-

gique du jeu, le « continue » infini s'impose ; mais afin de ne pas rendre la cartouche trop facile, celui-ci vous ramènera au début de chaque monde et non à la dernière caverne où vous étiez arrivé. Les programmeurs ont également pensé à incorporer un système de codes pour reprendre la partie après l'extinction de la console.

VERY GOOD !

Boulder Dash est inattaquable : c'est du tout bon, du hit indémodable auquel on jouera encore sur les consoles du futur. Ce soft est si accrocheur que, dès la première partie, on rentre dans le jeu. Et par la suite, quelle galère pour décrocher.

C'est le parfait équilibre entre action et réflexion qui fait de Boulder Dash un must. Chaque caverne pose de nouveaux problèmes qui sollicitent à fond vos neurones et on se surprend à y penser partout. Une fois la solution trouvée, ce n'est pas fini : il faudra encore posséder des réflexes suffisamment aiguisés pour la mettre en pratique.

Schéma type d'une partie de Boulder Dash :
 - « Bon, allez encore une partie et je vais me coucher. »
 Une heure plus tard :
 - « Oh non, si près du but ! Je finis ce tableau et là c'est vraiment fini. »

LE QUART D'HEURE D'IGGY LES BONS TUYAUX

- * La plupart des monstres ne peuvent emprunter que les galeries que vous creusez. Elaborez donc les tunnels les plus complexes possible (avec des tonnes de culs-de-sac et des boucles) avant de les libérer.
- * Profitez du "continue" infini: lorsque vous découvrez une nouvelle caverne, faites donc un petit tour "pour du beurre" afin de bien repérer les lieux.
- * Ne paniquez pas ! Sinon, gare aux chutes de pierre en chaîne.
- * Faites un maximum de zigzags pour éviter de prendre une pierre sur le coin de la tête.

Au petit matin, vous reconnaîtrez le joueur de Boulder Dash à son air hagard et à sa barbe hirsute. Une vraie catastrophe pour le journaliste en retard, ce jeu !

Pour la finition, il n'y a rien à redire non plus : le petit mineur n'a jamais été aussi réussi que sur NES. Graphismes, scrollings et musiques donnent dans le genre « Super avec les félicitations du jury ». Détail appréciable, l'adaptation a été faite avec tellement de soin que Boulder Dash prend au passage un look bien Nintendo. Ecran de choix des mondes, attitudes du héros sur NES. Rockford ressemblerait presque à Mario... Le perfectionnisme du programme est tellement poussé qu'on peut même choisir la couleur du personnage.

Pacmania sur Master, Boulder Dash sur NES, les vétérans tiennent décidément une forme d'enfer en cette année 1991. ■

Papy Iggy, fidèle au poste

- 1- Alors, ça vient ?
- 2- Ah ! si on avait Rockford à la R.A.T.P.
- 3- Qui a dit : on dirait Mario 3 ?
- 4- Des mammoths congelés contre la slime.
- 5- Ça sent le roussi !

91%

EN RESUME

BOULDER DASH

- Console : NES
- Genre : jeu de labyrinthe
- Graphisme : 88 %
- Animation : 92 %
- Son : 84 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 94 %





Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de *Player One* sur le 3615 *Player One*, rubrique "index".

3 joueurs. Pour réussir cet exploit, les programmeurs ont « splité » l'écran (en clair, il est divisé en deux). Chacun contrôle donc une partie de l'écran et voit l'autre dans sa mire! Là aussi, il s'agit d'un duel classique. Le premier qui descend l'autre a gagné. C'est aussi simple que cela. Quant au menu des options, il permet d'inverser les commandes (comme sur un vrai

zinc ou comme sur les shoot'em up) et d'enlever la musique.

PILOTAGE AUX TOMATES

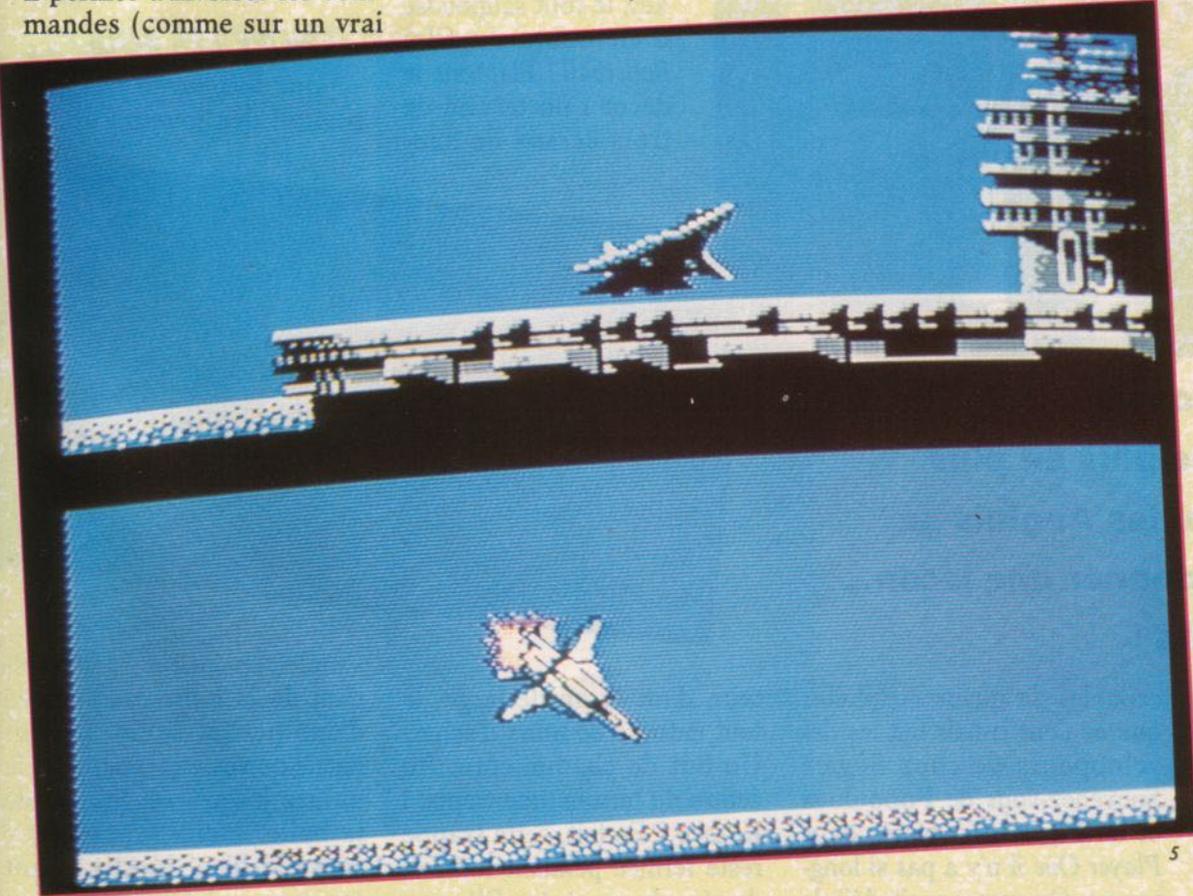
Bien que le premier Top Gun ne soit pas le jeu du siècle, il en restait pour le moins jouable. Avec *The Second Mission*, c'est loin

d'être le cas ! Vos seules actions concernent, avant le décollage, le choix du type de missile que vous embarquez. Après, on plonge dans le flou artistique le plus total. Les commandes répondent de façon étrange. L'animation du roulis de l'avion est beaucoup trop rapide et imprécise. Lors d'un virage, l'écran ne

bascule que de dix pixels (bonsoir le réalisme). De plus, la difficulté est extrêmement mal étudiée : dès les premiers niveaux, des missiles viennent de partout, et comme on contrôle très mal l'avion, cela devient presque impossible de réussir. En clair, ce jeu est assez injouable. Les seuls points forts sont la musique et les graphismes. Mais ce n'est pas suffisant pour en faire un bon jeu. ■

Crevette, chevalier du ciel.

- 1- Quand l'un gagne, l'autre perd !
- 2- « Locké, visuel » !
- 3- On peut dégommer les missiles en tirant dessus au canon !
- 4- Le mode « 2 joueurs ».
- 5- Retour de mission.



60%

EN RESUME

TOP GUN

- Console : NES
- Genre : Simulation de combat
- Graphisme : 75%
- Animation : 40 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 35 %
- Player Fun : 30 %





qualité supérieure de ces productions made in U.K. US Gold, Teckmagic, Mirrorsoft, autant d'éditeurs qui ont fait leurs preuves sur les ordinateurs 8 bits (ceci expliquant cela) et qui font leurs débuts sur console grâce à la Master System. Et quels débuts ! Voici donc **Speedball**, de Mirrorsoft, directement issu du monde micro, mais exploitant presque complètement les possibilités de la petite Sega.

s'ouvre que pour les engagements en début de jeu, ou après un but. Quand la trappe s'ouvre, une machine infernale de forme sphérique tourne sur elle-même. Elle projette la balle de façon aléatoire. C'est le joueur le plus proche ou le plus rapide qui l'attrape au vol. Pour terminer ce tour du propriétaire, il faut signaler que les deux « **bumpers** » placés dans chaque camp sont là juste pour faire rebondir la balle mais n'ont aucune influence sur vos joueurs.

DOCTEUR, MA BOULE ?

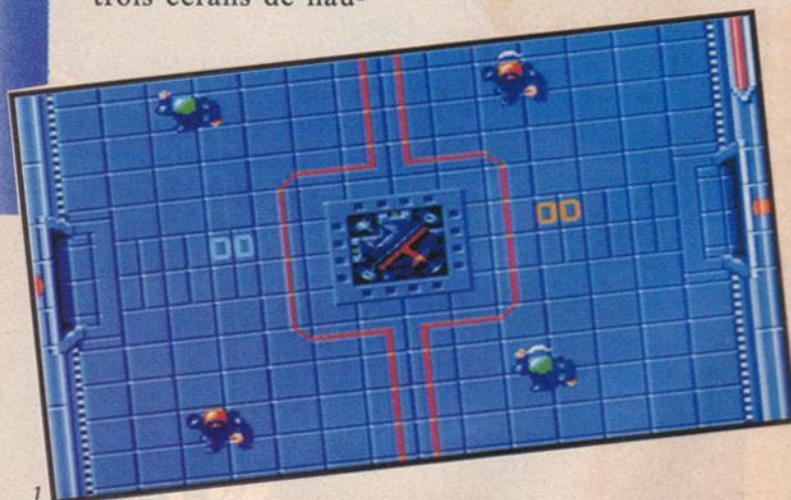
Speedball est une simulation sportive futuriste. Savant mélange de foot, de hockey, le tout saupoudré d'éléments du film *Rollerball* ! Plantons le décor : un terrain de trois écrans de hau-

MAUVAIS JOUEURS

Le menu de la page de présentation propose les éternels modes 1 joueur ou 2 joueurs, ainsi qu'un mode « **démo** », peu intéressant, puisque c'est l'ordinateur qui joue contre lui-même. Après ce choix, un menu vous présente les trois équipes disponibles. Plus ou moins de karma, de force, d'expérience... A vous de trouver le bon dosage.

CHOPE LES BOULES !

Une fois sur le terrain, la gestion des joueurs est fort



A l'heure où les Japonais se désintéressent de plus en plus de la Master System, les Anglais se permettent de leur donner une leçon... Gonflés, les Rosbeefs !

Incroyable, on assiste à un retournement de situation assez surprenant. Alors que la Master System est sur le point de rendre les armes, les programmeurs anglais montrent aux Japonais qu'ils sont

capables de mieux l'exploiter que ne l'ont jamais fait les développeurs de chez Sega ! Souvenez-vous de *Populous* et de *Pacmania*, testés dans *Player One* il n'y a pas si longtemps. On remarquait déjà la

teur, d'un écran de large, le tout entouré de murs d'acier ! Un but de chaque côté. Au centre du terrain, une trappe ! Kézaco ? En fait, cette trappe reste fermée pendant toute la durée du match. Elle ne

simple. Le joueur en possession de la balle est marqué d'une petite flèche. S'il fait partie de votre équipe, vous le dirigez jusqu'à ce qu'il perde la balle. Deux types de tir sont possibles : un tir rasant (en appuyant très rapidement

sur le bouton Feu), ou un tir en hauteur (en maintenant le bouton appuyé plus longtemps). La grande force de ce jeu, c'est la possibilité que vous avez de dribbler vos adversaires. Quelques pas de côté et vous évitez une attaque sauvage de l'un des gros boeufs d'en face. Par contre, les gardiens de but sont nettement plus difficiles à contourner (lorsque l'on joue contre l'ordinateur). Dès que l'on se présente en face de lui, il vous suit dans vos moindres mouvements, bloquant consciencieusement son but. Les tirs directs sont pratiquement tous détournés, le seul moyen de le surprendre, c'est de lui placer un bon shoot en diago-



nale ! Mais il ne faut pas perdre trop de temps devant les buts car les défenseurs reviennent rapidement sur vous. Un coup d'épaule et chpaf ! Votre joueur roule par terre, immobilisé pour une ou deux secondes.



DES PASTILLES CONTRE L'ATOUT !

De temps en temps, des petites pastilles s'affichent sur le terrain. Il faut être en possession du ballon pour pouvoir les ramasser. En fin de match, on fait le compte du nombre de pastilles que vous avez ramassées. Selon ce nombre, vous pourrez acheter des options dont certaines sont carrément malhonnêtes comme la possibilité de corrompre l'arbitre, de fausser le temps de jeu et même de corrompre l'entraîneur de l'équipe adverse (si vous jouez contre l'ordinateur). Ces options ne sont pas décisives, mais vous apportent un petit plus quand vous rencontrez les équipes les plus fortes du championnat.

SPEED(?)BALL.

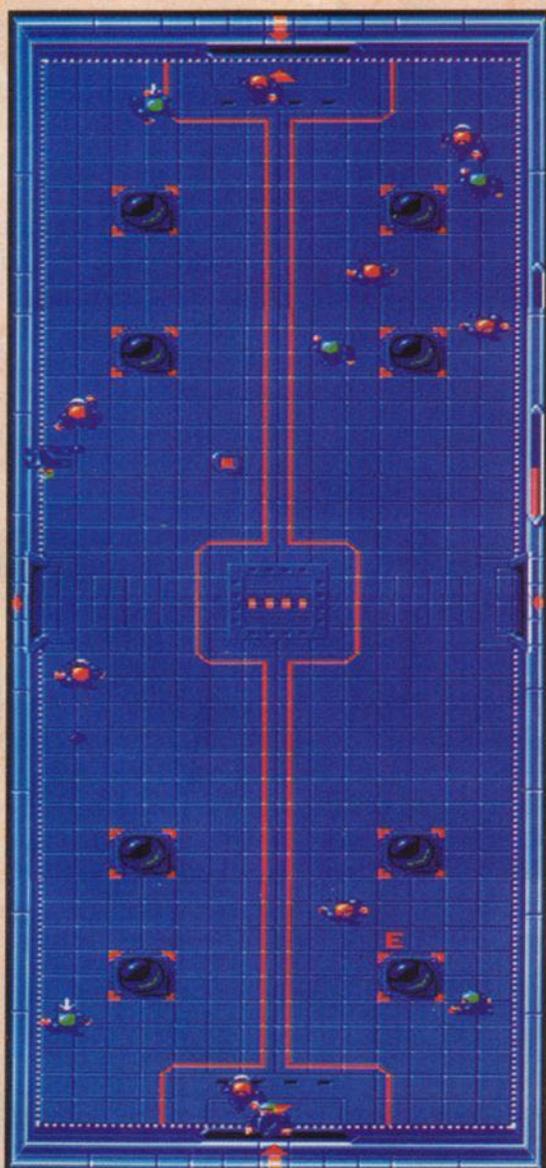
Comme je le disais en introduction, l'ensemble de la réalisation de ce titre est assez surprenante : les program-

meurs maison de Sega sur la Master System ne nous ont pas habitués à cela. Principalement au niveau des graphismes qui sont irréprochables, et du thème musical de la présentation (signé David Whitaker, le plus grand musicien de jeu vidéo euro-

péen !). Mais tout n'est pas rose, car l'animation des joueurs est saccadée, ce qui nuit beaucoup à la précision et au plaisir de jouer. Cela reste malgré tout très jouable. Bref, un bon petit jeu, agréable entre amis...

Crevette roule sa boule

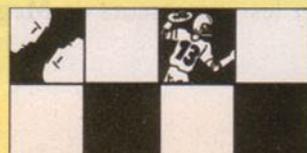
1 - La grosse machine du milieu donne le coup d'envoi.
2 - Présentation des équipes.
3 - Quelques un des bonus qu'offrent les pastilles.

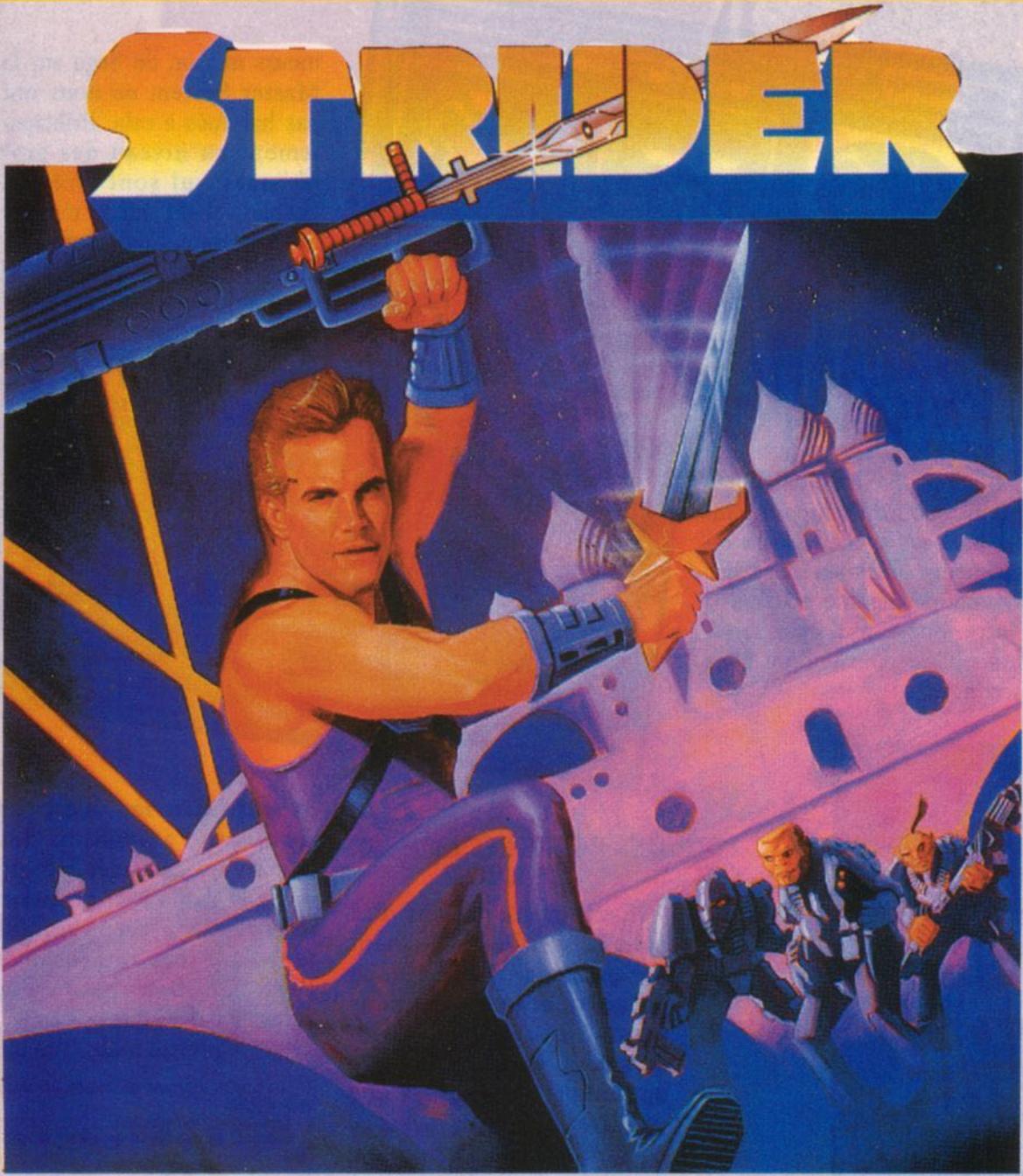


65%

EN RESUME
SPEEDBALL

- Console : MASTER S.
- Genre : Simulation sportive
- Graphisme : 92 %
- Animation : 60 %
- Son : 89 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 85 %





très original mais bien charpenté. A l'abri dans sa base sur la lune, l'infâme Meio concocte une petite invasion de la terre de derrière les fagots. Ses hordes d'aliens ont déjà complètement infiltré l'Europe de l'Est, première de leurs têtes de pont, et ce n'est qu'un début. Les Striders, une unité d'élite, forment désormais le seul rempart du monde civilisé. Et c'est bien sûr Hiryu, le plus jeune de leurs membres, qui est envoyé au front. Sympa comme bizutage !

SPORTS D'HIVER

L'aventure débute par un raid sur une ville soviétique futuriste où les dômes historiques cohabitent avec des structures de métal froides comme des lames de rasoir. Une fois le calme rétabli, les choses ne s'arrangent pas côté température : -20° en Sibérie au-dessus de laquelle stationne le vaisseau spatial ennemi. Une fois le monstre immobilisé, c'est au sein de ce vaisseau que se déroule le 3^{ème} niveau. Changement de température pour le 4^{ème} niveau : dans une jungle trop peuplée de dinosaures pour être honnête, Strider se fritte avec des amazones. Ça fait quand même pas mal d'efforts avant la confrontation avec Meio qui vous attend au 2^{ème} niveau. Evidemment, on retrouve toujours les sbires de Meio, mais chaque niveau propose également des ennemis spécifiques : lutteur robot pour la ville, singe mécanique et loups pour la toundra... On retrouve dans cette version la

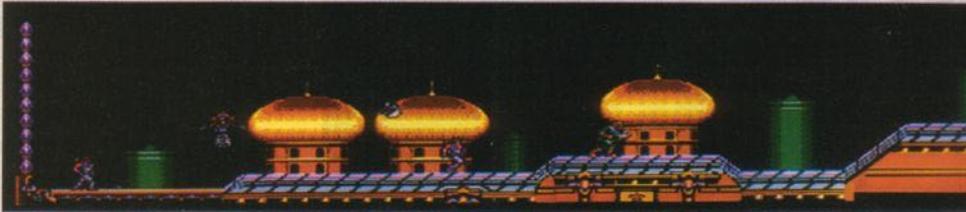
La vénérable Master continue à voir déferler les conversions de titres 16 bits : pour le meilleur... et pour le pire.

Autant l'avouer, à la rédaction, nous sommes de vrais inconditionnels des jeux Capcom : Wonder Fra, Crevette ou moi vouons une admiration sans limite à ce vénérable fabricant de machines à café qui a quand même réussi à signer des merveilles comme Ghouls'n Ghosts, 1941 ou Final Fight. Strider n'est pas le moins connu de tous les hits Capcom. Ce jeu qui a tant fait délirer les possesseurs de Mega

Drive et qui se fait désespérément attendre de ceux de Super G. s'est imposé comme un must du jeu d'arcade. Aujourd'hui, le guerrier bondissant se fait une petite incursion sur 8 bits. A vos sabres !

DIS, C'EST QUOI UN COMMUNISTE ?

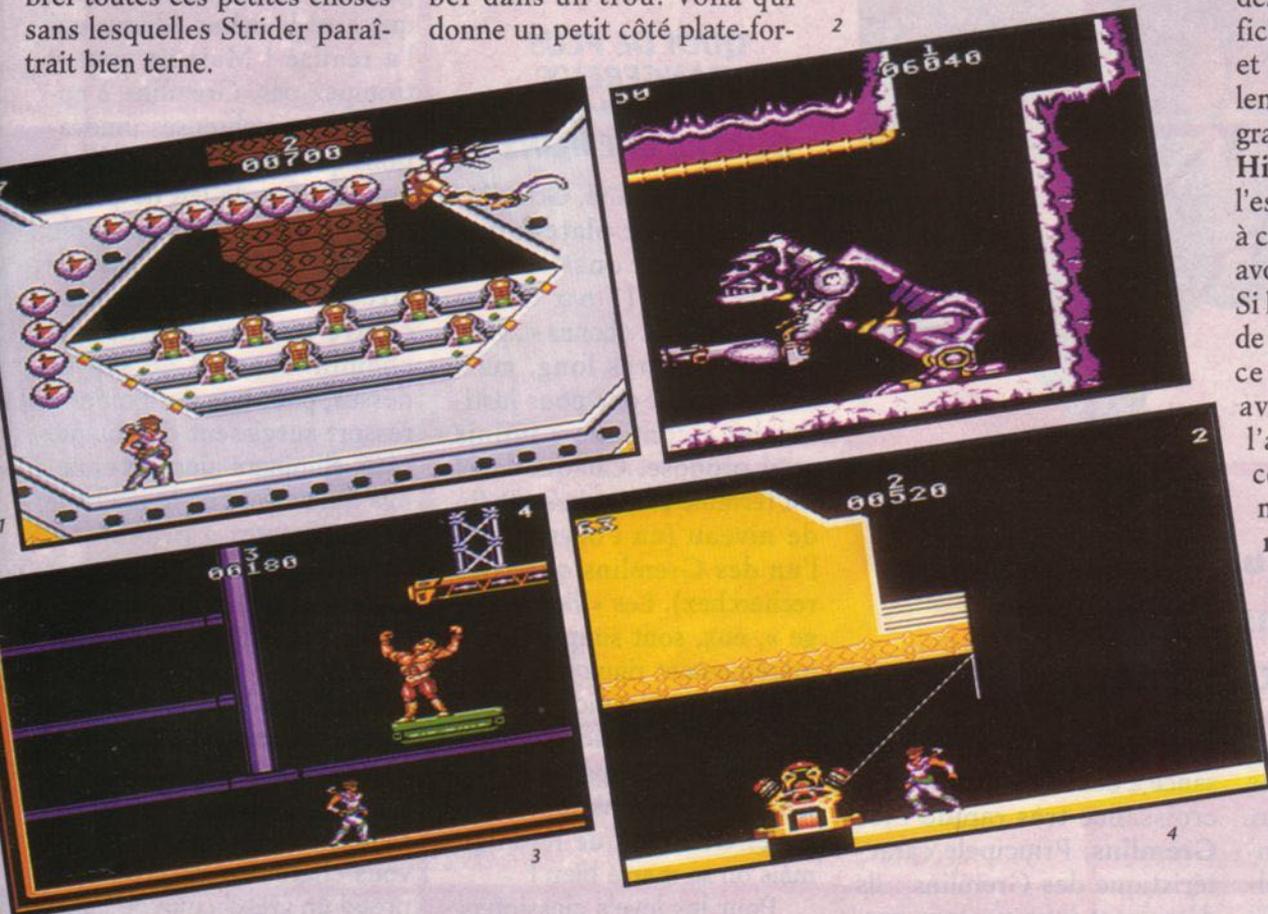
Comme la majorité des jeux Capcom, Strider se distingue de la plupart des softs d'action par un scénario pas



plupart des morceaux de bravoure qui ont fait le succès du jeu original : la lutte contre un serpent géant armé d'une faucille, les combats dans la neige, le tyranosaure dans la jungle, bref toutes ces petites choses sans lesquelles Strider paraîtrait bien terne.

façade. Vu l'aspect vraiment accidenté des paysages, ses capacités ne seront pas superflues : outre les ennemis, il faut en effet faire constamment attention à ne pas tomber dans un trou. Voilà qui donne un petit côté plate-for-

pour progresser dans ce jeu. Si le coeur vous en dit, vous pourrez quand même ramasser quelques vies et points supplémentaires ou une capsule de protection.



KANGOUROU KID

Comme tout Strider digne de ce nom, Hiryu délaisse le pistolet laser, trop banal, pour une épée meurtrière qui produit des éclairs blancs. Il peut aussi compter sur ses capacités physiques hors du commun : ses sauts rendraient jaloux Spiderman lui-même. L'escalade est une autre grande spécialité « striderienne » : équipé d'un simple crochet, Hiryu se colle très facilement sur n'importe quel rebord ou

me pas désagréable. Toujours dans la série « j'évite la banalité », le parcours n'est pas toujours évident et il faudra tâtonner un peu pour trouver le chemin. Stressant, d'autant que le temps est limité : les niveaux sont divisés en sections et vous disposez de 90 secondes pour chacune. Les bonus ne sont pas indispensables

ÇA MOULINE SEC

Si Strider est un grand classique, on ne peut pas vraiment dire qu'il paraisse au mieux de sa forme sur Master. Le jeu reste prenant et garde son ambiance mais, niveau adaptation, c'est pas vraiment ça. Les programmeurs ont mis l'accent sur les

1- Les communistes n'ont pas tous disparu.
2- On m'appelle Donkey Kong.
3- Tu les vois mes gros muscles ?
4- Un peu sommaires parfois les décors...

78%

EN RESUME

STRIDER

- Console : MASTER S.
- Genre : Jeu de combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 61 %
- Son : 72 %
- Difficulté : 74 %
- Durée de vie : 76 %
- Player Fun : 70 %



GREMLINS 2

THE NEW BATCH THE VIDEO GAME



Après un retour remarqué sur la NES, les Gremlins continuent leur invasion sur Game Boy...

Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de *Player One* sur le 3615 *Player One*, rubrique "index".

Les lecteurs les plus assidus se souviendront, sans doute, de *Gremlins 2* sur NES, jeu ô combien passionnant et difficile, testé quelques *Player One* plus tôt. Eh bien ! Sun Soft nous remet ça, mais sur Game Boy cette fois, et dans une version complètement relookée. J'vous préviens tout de suite, cette version portable n'est pas pour les petits joueurs.

DURE EXPERIENCE POUR GIZMO

Pour ceux qui n'auraient pas suivi les événements précédents, il est bon de rappeler que le héros de cette série est une charmante petite bête : étrange petite boule de poils, toute mignonne, toute pleine, nommée *Gizmo*. De la race des *Mogwai*, *Gizmo* ne doit pas être soumis à certaines conditions (lumière intense, bouffe après minuit, eau...)

sous peine de donner naissance à des bêtes infâmes à la croissance très rapide : les *Gremlins*. Principale caractéristique des *Gremlins* : ils détruisent tout sur leur passage ! Donc, dans cette aventure, *Gizmo* réussit à s'échapper du laboratoire

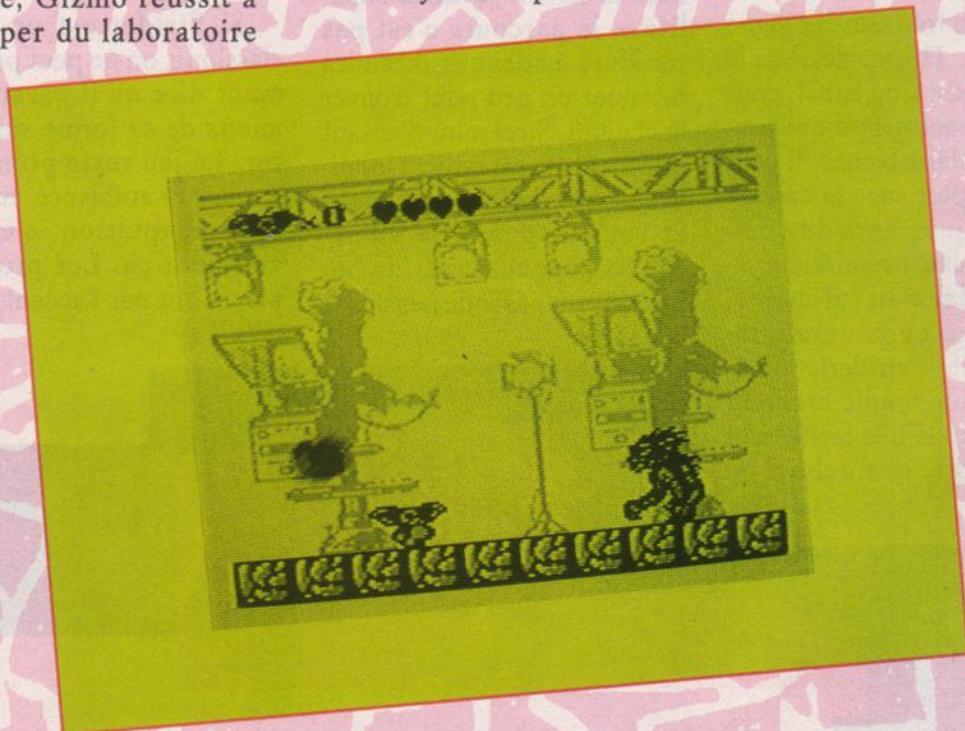
dans lequel on l'a enfermé, mais entre-temps, il a donné naissance (accidentellement) à quatre *Gremlins*. Il part à leur poursuite dans cet énorme complexe.

QUOI DE PLUS DANGEREUX QU'UN GREMLINS ? QUATRE GREMLINS !

Pas d'ambiguïté, *Gremlins 2* est un jeu de plate-forme pur fruit ! Constitué de quatre levels (1 par *Gremlins*) et de deux « bonus stage », il n'est pas très long, mais suffisamment dur pour justifier les « continue » infinis qu'il propose. Chaque level est terminé par un boss de fin de niveau (en l'occurrence l'un des *Gremlins* que vous recherchez). Les « bonus stage », eux, sont simples, mais extrêmement rigolos : *Gizmo* fait face à un punching-ball et vous devez l'aider à donner plus de 100 coups de poing, dans le temps minimum imposé. On se nique le doigt, mais on se marre bien !

Pour les levels classiques, on commence dans un studio de TV. Le jeu n'est plus vu de

haut comme sur la NES, mais de côté comme dans tous les jeux de plate-forme classiques. D'ailleurs, cela ressemble beaucoup à *Batman* sur Game Boy, ce qui n'est pas étonnant quand on sait que c'est le même éditeur qui l'a réalisé ! Mais ne vous y trompez pas, *Gremlins 2* apporte de nombreuses innovations qui font chaud au cœur, pour un fan de jeu de plate-forme comme moi. L'exemple le plus concret, c'est ces petites boîtes que l'on rencontre tout au long de son chemin. Il suffit de sauter dessus, pour que des poings à ressort surgissent de chaque côté, éliminant ainsi les ennemis qui avaient eu le malheur de se trouver à proximité. Autre gadget sympa, une malle vous attend sur le parcours. Il suffit de rentrer dedans, pour vous en servir comme d'un bouclier ! Elle ne vous gêne en rien dans vos mouvements, il est toujours possible de marcher et de sauter, mais quand un ennemi vous chatouille de près, il se prend un grand coup de malle sur la tête, avec vous dedans !





2



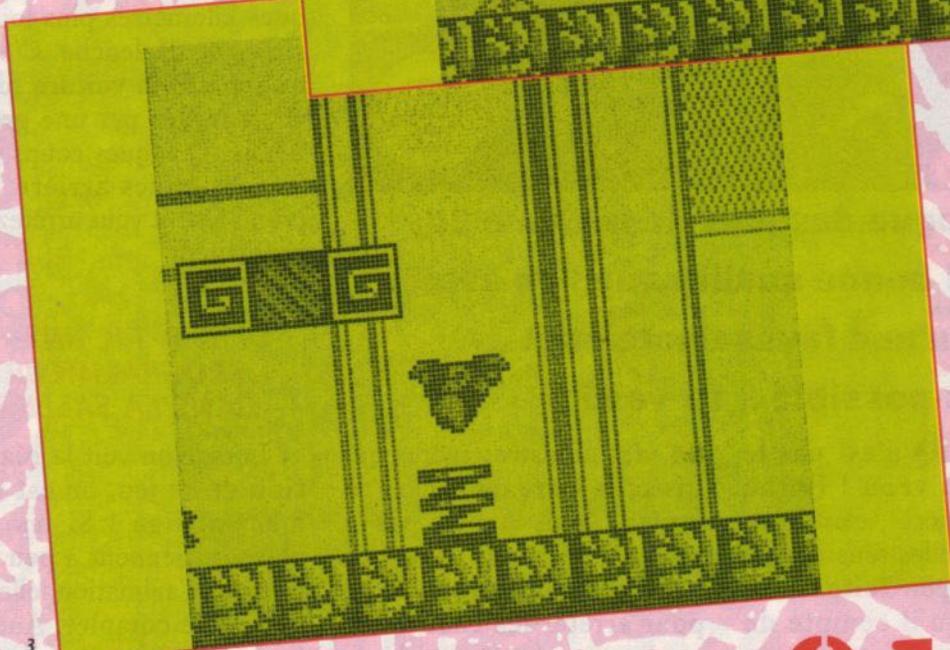
4

GIZMO DOUX

C'est vrai que les moyens de défense de Gizmo sont assez particuliers, et détonnent avec les lasers et autres boules d'énergie couramment utilisés dans ce type de jeu ! Au départ, Gizmo s'en va t'en guerre les mains nues. C'est au fur et à mesure de sa progression qu'il va trouver des stéréocassettes portables (ça lui donne une note de musique qu'il peut envoyer sur ses adversaires), un crayon (il donne des grands coups avec) et pour finir, un arc et des flèches.

HARD WAR

Gremlins 2 sort la grande cavalerie ! Des ressorts, des tapis roulants, les décors montent, descendent, au gré des escaliers... On s'ennuie pas ! Les tableaux sont souvent un enchevêtrement de tunnels, de plates-formes, de pan de mur à surmonter grâce au ressort qui l'accompagne... Bref, la première fois que l'on découvre un level, c'est pas évident. Et si le premier se surmonte assez facilement, dès le deuxième (dans le laboratoire) on attaque les choses sérieuses. Il faut trouver le bon chemin, passer par les endroits où les ennemis sont les plus faibles,



3

et ne pas oublier les petits coeurs qui régénèrent votre barre d'énergie... Y'a du boulot !

CHAO, LES JEUNES !

Côté technique, ce jeu est vraiment impressionnant, car il est dur d'en trouver les défauts ! Les graphismes sont à tomber par terre, la bande sonore est excellente (et en plus, elle change en fonction des levels, mais aussi des options que vous prenez !). Quant à l'animation, elle est démentiellement fluide. Bref,

si l'on tient compte des nombreuses innovations et que l'on ne se focalise pas sur la difficulté un peu élevée dès le deuxième level (tant mieux pour la durée de vie !), on obtient un méga-hit sur Game Boy ! ■

Crevette le Mogwaï

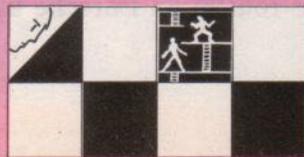
- 1. Décors plateau TV pour le premier niveau.
- 2. Très fins.
- 3. Gizmo fait fait du Tremplin !
- 4. La boîte aux gants de boxe.

91%

EN RESUME

GREMLINS 2

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de plateforme
- Graphisme : 94 %
- Animation : 90 %
- Son : 91 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 91 %



CHASE HQ



Le catalogue des jeux de la Game Boy est de si bonne qualité que l'on avait oublié qu'une fausse note était toujours possible... La voici !

Chase HQ n'est pas le premier jeu venu ! Borne d'arcade à succès, c'est l'une des plus grandes réussites de l'éditeur nippon Taito. C'est à ce titre qu'il compte de nombreuses versions sur ordinateur ou même sur console (Master System et NEC Core Grafx). Cette adaptation sur Game Boy était donc très attendue. On était d'autant plus confiant que des jeux comme F1 Race avaient prouvé qu'une simulation automobile est parfaitement réalisable sur la portable de Nintendo. Qui aurait pu imaginer que cela allait devenir une telle catastrophe !

POULETS GARNIS

Dans Chase HQ, avec un simple revenu de flic, les poulets roulent en Porsche 928

S4, des monstres sacrés qui frisent la barre du million de francs ! Mais là n'est pas le problème, il s'agit d'une brigade spécialement conçue pour arrêter les chauffards sur l'autoroute. Quand Nancy, la standardiste, les appelle, c'est le branle-bas de combat. Elle donne la description

du contrevenant et la Porsche démarre au quart de tour. La poursuite commence.

SUIVEZ LA LIGNE BLANCHE

Les poursuites se déroulent toujours de la même façon. Une première portion d'autoroute est relativement calme. En évitant bien les voitures moins rapides et les bas-côtés rocheux, on limite les dégâts. Puis un croisement vous fait bifurquer vers le tunnel. Les voitures moins rapides vous ralentissent toujours. Après le tunnel, quelques kilomètres plus loin, la sirène se déclenche. C'est là qu'apparaît la voiture fugitive, marquée par une grosse flèche. Quelques coups dans le pare-chocs arrière, elle prend feu, et vous arrêtez son conducteur.

Y A-T-IL UN PROGRAMMEUR DANS LA SALLE ?

Lorsqu'on voit la réalisation de ce jeu, on est vraiment affligé ! Si les graphismes tiennent à peu près la route, l'animation, elle, est un ratage complet. Aucune impression de vitesse et les réactions de votre voiture sont imprécises. De plus, les deux combinaisons de touche



possible (on les choisit au début du jeu) ne sont pas pratiques et les collisions avec une autre voiture vous projettent dans le décor, ce qui n'existe dans aucune autre version. Quant aux turbos, il faut vraiment écarquiller les yeux pour se rendre compte que l'on vient de les activer. A l'arrivée, on obtient l'un des plus mauvais jeux disponibles sur Game Boy... ■

Crevette, qui freine toujours le dernier !

1. Nancy vous donne les ordres.
2. En image fixe, Chase HQ paraît bien, mais dès que cela s'anime...

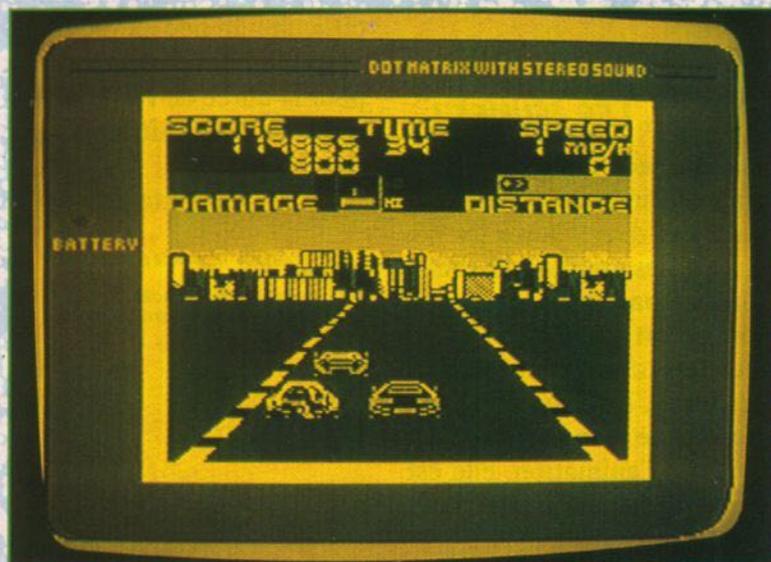
Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de Player One sur le 3615 Player One, rubrique "index".

270%

EN RESUME

CHASE HQ

- Console : GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 88 %
- Animation : 27 %
- Son : 80 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 30 %
- Player Fun : 19 %



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.



690 F
CONSOLE TEENAGE MUTANT HERO TURTLES
 Réf. : 400.001

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

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 ADVANTAGE 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
 Défiiez votre partenaire grâce au Double Player de NINTENDO. Deux manettes hyper-sophistiquées 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	• Probator 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	• Gumshe	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. : 500.064	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. : 500.018	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. : 500.019	360 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. : 500.065	360 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. : 500.020	330 F	• Snake Rattle 'n Roll	Réf. : 500.072	330 F	• Wild Gunman	Réf. : 500.076	290 F
• Castlevania	Réf. : 500.052	360 F	• Ghostbusters II	Réf. : 500.013	430 F	• Pinbot	Réf. : 500.021	390 F	• Solar Jetman	Réf. : 500.073	390 F	• World Cup	Réf. : 500.040	360 F
• Chevaliers du Zodiaque	Réf. : 500.053	390 F	• Goonies II	Réf. : 500.014	360 F	• Popeye	Réf. : 500.066	195 F	• Solstice	Réf. : 500.073	390 F	• World Wrestling	Réf. : 500.041	390 F
												• Wrath Black Manta	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

Club Nintendo
 SOS (1) 34 64 77 55
 3615 NINTENDO
 Renvoyez votre bulletin d'adhésion au Club Nintendo
 B.P. 14 - 95311 CERGY-PONTOISE CEDEX

• Alleyway	Réf. : 100.000	195 F	• Kwirk	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	• Sied Pocket	Réf. : 100.018	195 F
• Dr Mario	Réf. : 100.006	195 F	• Salarstriker	Réf. : 100.014	195 F
• F-1 Race	Réf. : 100.025	280 F	• Super Mario land	Réf. : 100.015	195 F
• Gargoyle's quest	Réf. : 100.007	195 F	• Teenage Mutant Heros 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			

***Colissimo : 48 h.**

BON DE COMMANDE à retourner à : Sié 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 : Frais de port et d'emballage : + 20 F.

PRENOM : Frais de contre-remboursement : + 30 F.

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

VILLE : Total à payer :

CODE POSTAL : N° de Client :

Tél. : Règlement : CB CCP Mandat-lettre

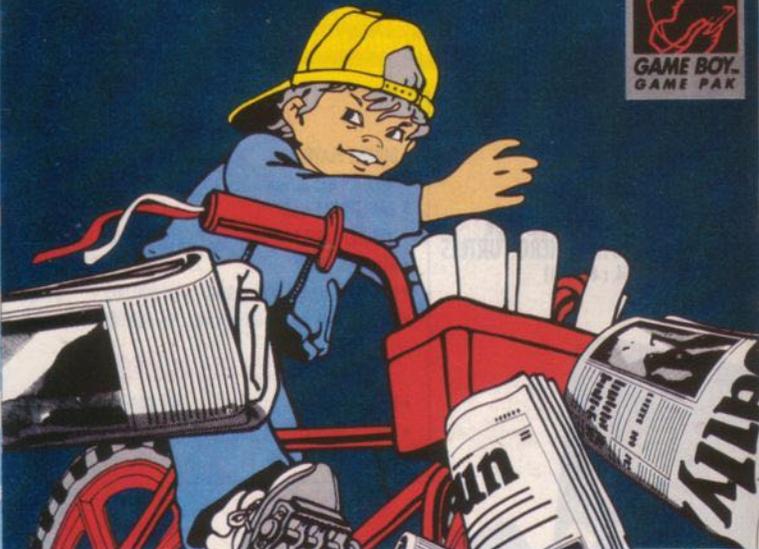
Tous les produits NINTENDO FRANCE non représentés sont disponibles sur simple appel téléphonique, ou courrier. Délais et livraison à réception de la commande : 10 jours

Chèque bancaire Paiement contre-remboursement

N° Carte Bleue Date d'expiration .../.../...

Signature :

PAPERBOY



Et voilà que c'est au tour de la Game Boy d'accueillir Paperboy... Jusqu'où ira-t-il ?

NES, Master System, Lynx, bientôt Super NES, Paperboy n'en finit plus de coloniser tous les standards de console existant sur la planète ! Aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est aujourd'hui au tour de la Game Boy de succomber à cette Paperboymania. Ce jeu n'a pourtant rien d'extraordinaire ! A l'origine conçu sur borne d'arcade (il y a très, très longtemps... dans une lointaine galaxie !), il s'est rapidement démocratisé sur micro-ordinateur, pour finalement atterrir sur cartouche.

NOUVELLES FRAICHES !

Pour l'histoire, il faut que je vous explique que les paperboy existent réellement aux USA. C'est une vieille tradition, outre-atlantique, que de trouver tous les matins, à son réveil, le journal du jour sur le pas de la porte.

Pour obtenir ce résultat, une armée de teenagers dûment rémunérés, parcourent les rues en bicross et jettent le journal dans les boîtes aux lettres des abonnés du quartier (avant d'aller au collège !). C'est exactement ce que doit faire notre héros. Et s'il ne veut pas se faire renvoyer, il doit accomplir sa tâche le mieux possible.

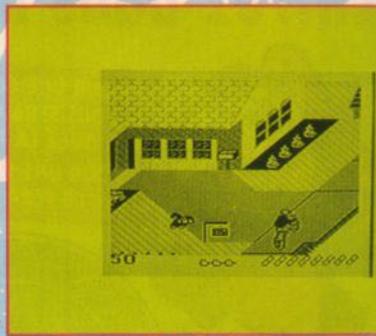
ABONNE JOURNEE

Le paperboy que vous commandez tient une rue en-

tière sous sa responsabilité. Avant de partir, il compulse son plan, sur lequel sont indiquées les maisons abonnées qu'il faut servir, et les maisons non-clientes qu'il ne faut pas livrer, sous peine de manquer de réserves pour alimenter les abonnés suivants. A la fin du parcours, votre patron fait le compte. Les clients contents se réabonnent. Les autres annulent leur souscription. Et si vous avez vraiment assuré, le lendemain, pour la tournée suivante, de nouveaux abonnés apparaissent. Le but est d'obtenir le maximum d'abonnés... et de rester en vie.

ATTENTION DANGER

Deux problèmes vont rapidement se présenter à notre pédaleur de service. Premièrement, il doit viser les bonnes boîtes aux lettres, et ça c'est pas du gâteau ! Si vous anticipez trop, le journal tombe par terre, et si vous lancez trop tard, vous risquez de briser l'une des fenêtres. L'autre problème majeur, c'est que la rue est truffée d'obstacles en tout genre qui n'ont qu'un seul but: vous faire tomber. Et faites gaffe, car cela peut aller du chien méchant à la ménagère enragée ! Et quand vélo cassé, vous y'en a renvoyé... Oyé !



PAPER'GAME'BOY

Techniquement, rien à dire, c'est du Paperboy tout craché. Les graphismes sont fidèles aux autres versions (sans la couleur, bel exploit !). L'animation ne souffre d'aucun reproche mais la bande sonore n'est pas d'une qualité extraordinaire. Bref, le seul bug, c'est que ce type de jeu commence à mal vieillir... Donc, à réserver aux nostalgiques. ■

Crevette, qui se couche à l'heure où les paperboy se lèvent !

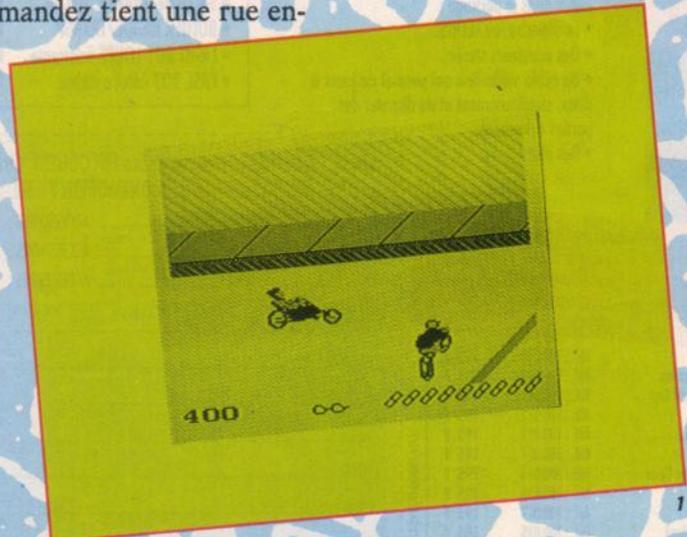
1. Paperboy va se faire «chopper» !
2. Les aléas de la vie, résumés en une seule rue !

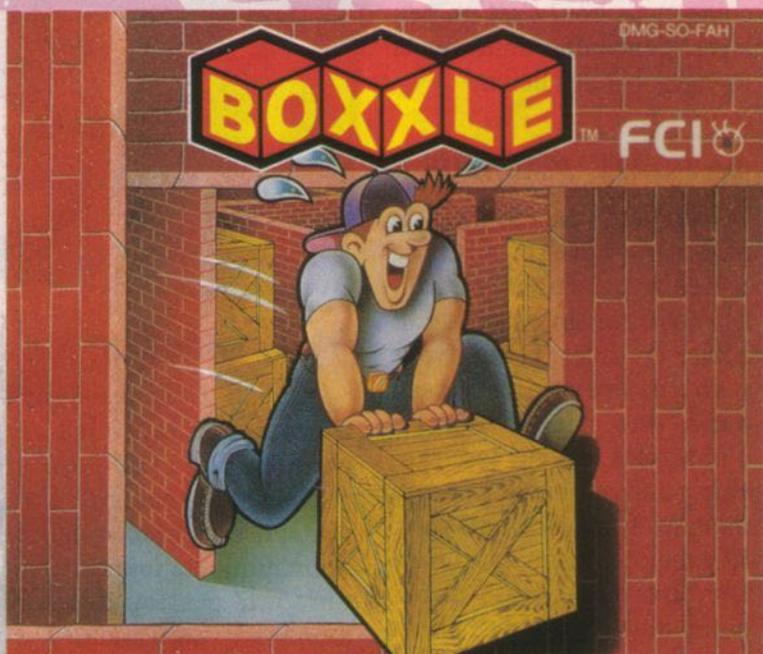
Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de Player One sur le 3615 Player One, rubrique "index".

70%

EN RESUME
PAPERBOY

- Console : GAME BOY
- Genre : paperboy !
- Graphisme : 89 %
- Animation : 90 %
- Son : 38 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 40 %
- Player Fun : 50 %





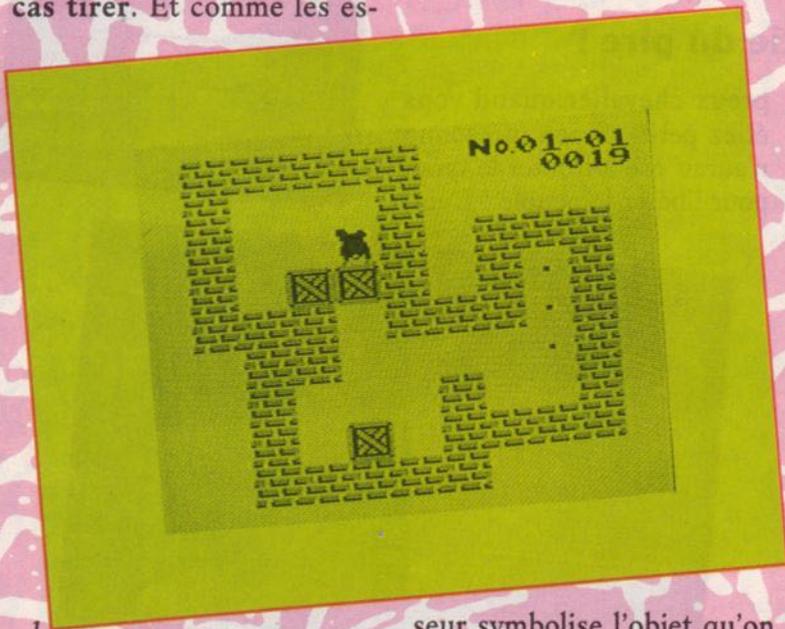
**Pour les amateurs de Kwirk, voici Boxxle...
Les neurones vont encore trinquer.**

Boxxle est l'un de ces petits jeux de réflexion, de plus en plus nombreux sur console, qui s'adaptent parfaitement à la Game Boy. Pas besoin de graphismes évolués ou d'animations supersensitives, tout repose sur la complexité des problèmes à résoudre ! Dans Boxxle, Willy, votre personnage, doit déplacer des caisses. C'est pour offrir un cadeau à la girl qu'il courtise, qu'il accepte ce boulot de magasinier dans un entrepôt. Contrairement à l'habitude, il n'aura pas besoin de gros muscles bien gonflés, mais plutôt d'un cerveau bien rempli ! Les temps changent...

CAISSES T'EN PENSE ?

Imaginez un entrepôt de 108 pièces et vous comprendrez la hauteur de la tâche qui l'attend ! Chaque pièce est un mini labyrinthe. Des petits points inscrits sur le sol marquent l'endroit où Willy doit placer les caisses, elles-mêmes dispersées un peu partout dans la pièce. Willy

doit les pousser jusqu'aux emplacements réservés. Il peut pousser, mais en aucun cas tirer. Et comme les es-



paces et les couloirs sont la plupart du temps très étroits, il ne faut pas se tromper dans les déplacements. Si vous poussez une caisse au mauvais endroit, elle reste bloquée indéfiniment. Mais le temps est limité, et quand le compte à rebours revient à zéro, c'est fini ! Si vous êtes bloqué avant, vous pouvez

toujours interrompre la partie et reprendre au début.

SIGNATURE

Et si les 108 tableaux ne vous ont pas suffi, il est possible de créer ses propres tableaux ! Comme dans Hyper Lode Runner. On vous file un écran blanc, et c'est à vous de le remplir. Le cur-

teurs, cela fait du bien de réfléchir un peu. Comme je le disais plus haut, les graphismes sont simples, mais ce n'est pas important. La musique, par contre, est de très bonne qualité avec, surprise, une digitalisation d'un cri de joie pour saluer votre réussite sur un tableau ! Si l'on ajoute le mode créa-

tion de tableau, on comprendra que le jeu est loin d'être bâclé... Planquez vos neurones ! ■

Crevette, the mindbender

- 1. Caisnes en vrac.
- 2. Willy s'est endormi. Le temps de prendre la photo.

86%

EN RESUME

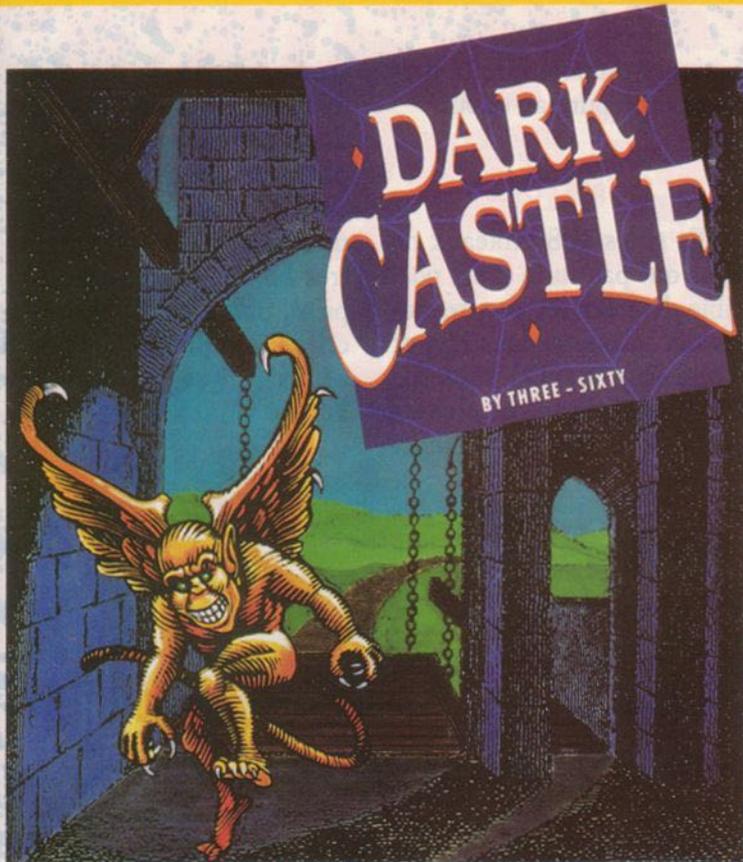
BOXXLE

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 10 %
- Animation : 50 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 88 %

OU EST L'ASPIRINE ?

J'avoue que j'aime beaucoup ce genre de jeu. Entre deux shoot'em up destruc-

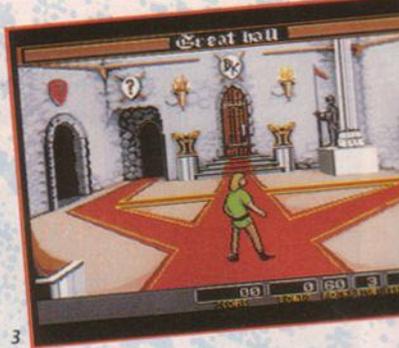




coins, mais bon, c'est un peu léger. J'enchaîne donc sur la topographie des lieux.

LA PORTE- MALHEUR !

Tout commence dans le hall du château. Quatre portes se présentent. Chacune ouvre sur un ensemble linéaire de salles. Quand vous y entrez, vous atterrissez dans une pièce remplie d'obstacles. Il faut les franchir pour rejoindre la porte menant à la pièce suivante. Et rebelote, jusqu'à la fin de cet ensemble, puis choix d'une autre porte du hall, et ainsi de suite. C'est en triomphant là que vous pouvez ramasser des options comme les fireballs, permettant de tirer des boules de feu plutôt

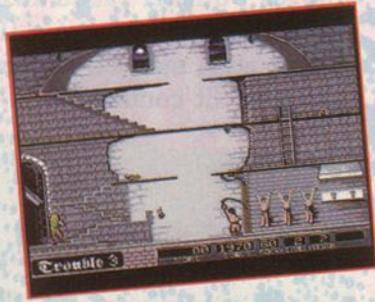


*%#@ \$!!!

Ce jeu, c'est vraiment la Beresina ! Seuls les graphismes sont à peu près supportables (et encore). L'animation du personnage est dramatique, la jouabilité médiocre, la gestion des collisions ridicule (même à dix centimètres, les ennemis vous terrassent !). Si on ajoute à cela que l'intérêt du jeu est très limité, je vous conseille fortement d'éviter cette daube infâme. ■

Crevette, aime faire des achats tôt !

- 1 - Les escaliers sont le passage obligé.
- 2 - Seul détail marrant du jeu, le bourreau qui fouette les mecs.
- 3 - Le hall central du château.



2

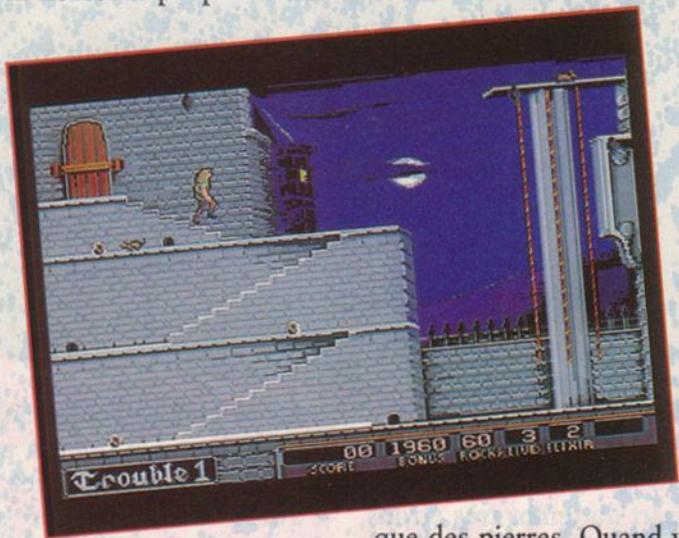
Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de Player One sur le 3615 Player One, rubrique "Index".

Sur Megadrive, Electronic Arts est capable du meilleur comme du pire.

Dark Castle fait partie du pire !

Un mauvais jeu, cela ne fait jamais plaisir ! Pour un testeur passionné, il n'y a rien de plus déprimant que de devoir se taper ce qu'on appelle entre nous les "daubes à touristes", les "ratages", les "atrocités", bref, les jeux qui sont tout juste bons pour la poubelle. Dark Castle rentre en plein dans ce club des horreurs. Les jeux sur cartouche coûtent cher et la Megadrive est une machine évoluée, il est donc inadmissible que des titres d'une aussi mauvaise qualité hantent les rayons consoles.

preux chevalier quand vous étiez petit ! Sinon, personne n'aurait osé affronter le tyran pour libérer le peuple ! L'em-



1

CASTLE EST UNIQUE

Pour résumer rapidement la situation, y'a un big seigneur diabolique qui martyrise son peuple, du haut de son "kolossal" château. Heureusement que vous êtes tombé dans la marmite du

bétant c'est qu'à part vos petits doigts potelés, vous ne disposez que de quelques cailloux pour abattre les ennemis. Certes, on peut trouver des cailloux supplémentaires en ramassant quelques sacs qui traînent dans les

que des pierres. Quand vous avez terminé toutes ces épreuves, considérées comme des "practices" (!), il faut rentrer dans la salle du Black Knight pour l'éliminer, en faisant tomber la plate-forme sur laquelle il se trouve... Ben voyons !

19%

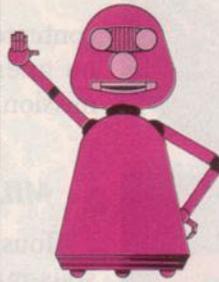
EN RESUME

DARK CASTLE

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 66 %
- Animation : 33 %
- Son : 78 %
- Difficulté : 92 %
- Durée de vie : 09 %
- Player Fun : 05 %



LIVRAISON PAR
CHRONOPOST SOUS 24H
DEPART TOULOUSE



BASE 4
La micro facile

TOULOUSE 31000
35, rue du Taur
Demander Nicole
62.27.04.38

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**

11, rue Samonzet - 64000 PAU 59.83.78.78
Centre Cial. BAB2 - 64100 BAYONNE 59.52.92.83
43 Av. J.L. Laporte - 64600 ANGLET 59.52.47.51
57 Bd. Lacaussade - 65000 TARBES 62.51.36.13

COMMODORE AMIGA 500

+4 jeux **2490F**
Garantie 2 Ans LIVRAISON CHRONOPOST 100 F.
Avec moniteur 1083 s : **4190F**
LIVRAISON CHRONOPOST 200 F.

ATARI 520 STE

Sans moniteur **2490F**
ou
Avec monit. coul. SC 1224 : **3990F**

ATARI LYNX

nouveau modèle **790F**
plus petit, plus beau

NEO GEO

+ Magician Lord **3490F**

AMSTRAD 6128

SCOOP PROMO CPC 6128 avec mon. couleur
+ 10 jeux sur disquettes
+ 1 câble minitel 3615

Offre incroyable
limitée à 100 pièces **1990F**
LIVRAISON CHRONOPOST 150 F.

CPC 464 + moniteur couleur **999 F**

NEC SUPER GRAFX

La console **SUPER GRAFX**
avec alimentation câble
péritel, paddle + 1 jeu.
+ 2ème jeu "1941"
+ 2ème manette Ultimate arcade
(manche métal, fonctions de tir automatique
réglables + ralentissement de l'action)
Manette Ultimate arcade seule :
199F

**PROMO
1990F**

SEGA

**MEGADRIVE
(Française)**

avec 1 manette
de jeux

949F
+ COLISSIMO 50F



+ Sonic 1299F
+ Street of Rage 1349F
+ E.A. Ice Hockey 1349F

Adaptateur M.S. en G.G. + Golden Axe 469F
ou Cyber Shinobi

GAME GEAR

990F
+ COLISSIMO 50F

Adaptateur cartouches Master System
pour Game Gear

189F
+ poste 20F.

NEC TURBO GT

+ 2 jeux **2490F**

NEC PUISSANCE 5

CORE GRAFX

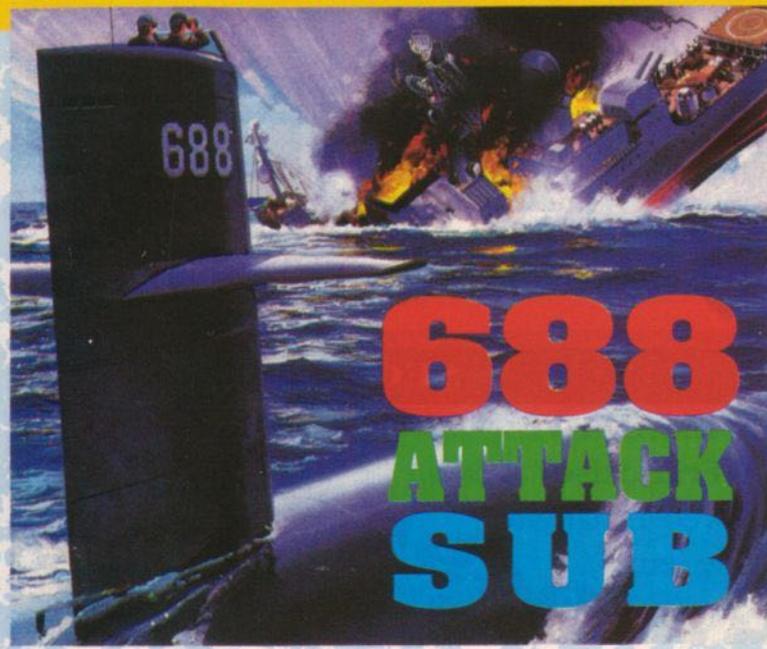
+ 2 manettes
+ 1 jeu + adaptateur 5 joueurs

1290F

NOM : _____ PRENOM : _____
ADRESSE : _____
CP : _____ VILLE : _____
TEL : _____

BON DE COMMANDE	PRIX
.....
.....
.....
*frais de port & d'emballage.....
FRAIS DE PORT :	Total

EN COLISSIMO 48 H : 50,00 frs Ci-joint mon règlement
EN CHRONOPOST 24 H : 100,00frs par:
 Chèque Mandat
Signature: _____ Contre Remboursement
(des parents pour les mineurs) + 50F. **PO14**
OFFRE VALABLE JUSQU'AU 15/11/91 ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES



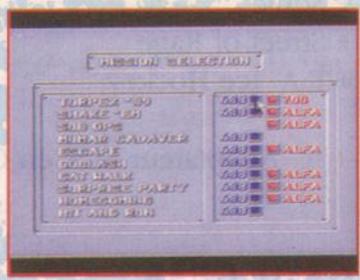
688 ATTACK SUB

Sega pense aux claustrophobes en leur offrant une simulation de sous-marin, pour le moins... profonde !

Eh, les p'tits gars, voici venu le moment de se jeter à l'eau, sur Megadrive ! 688 Sub Attack débarque sur votre machine préférée. Profitez-en car vous n'aurez pas tous les jours l'occasion de commander un sous-marin, en direct-live, bien au chaud dans vos pantoufles. La qualité de réalisation de ce petit jeu sans prétention rappelle les sensations humides du Grand Bleu et d'Abysses. Capitaine, plongée immédiate...

A VOS ORDRES

Une précision avant de commencer : ce jeu a été conçu bien avant les récents évènements survenus en Union soviétique et dans les pays du Pacte de Varsovie et qui les ont poussés à la désintégration. Cela explique que 688 est fortement axé sur la guerre froide (chaude pour certaines missions) entre les USA et l'URSS. D'ailleurs,



vosre première initiative consiste à choisir le type de sous-marin que vous voulez commander : classe Los Angeles (USA) ou classe Alpha (URSS). Bien sûr, selon votre choix, les missions diffèrent. Et, détail qui prouve le souci de réalisme dans ce jeu, si vous sélectionnez le sous-marin russe, vous aurez la surprise de trouver les noms des commandes et les messages vocaux en russe ! Une fois votre choix fait et le

contexte déterminé (exercice ou guerre), vous partez en mission.

MILLE SABORDS !

Tous les organes vitaux du sous-marin sont représentés dans une salle spéciale. Le radio, le navigateur, le torpilleur, le périscope... C'est en pointant dessus que l'on accède aux différents menus de contrôle. En premier lieu, visite à la radio pour prendre connaissance des ordres. Ensuite, il faut se diriger vers la navigation pour marquer son trajet (grâce à diverses cartes). On met la machine en branle (les commandes classiques d'un sous-marin sont toutes là). Et l'on se dirige inexorablement vers la baston ! Rapidement, vos cibles apparaissent sur les radars (de surface et de profondeur). Le jeu du chat et de la



AU FOND, IL NE SONT PAS SI...

Une bonne simulation, ça fait plaisir ! 688 trouve le juste milieu entre le réalisme et la simplicité, un exploit ! La réalisation n'appelle aucun reproche, quant aux voix digitalisées, ce sont les meilleures que j'aie entendues sur Megadrive. Tous sur le pont... ■

Crevette, marin d'eau douce !



- 1- Cheeseburger ou caviar ?
- 2- La salle centrale du sous-marin.
- 3- Des fonctions de navigation avancées.
- 4- Les commandes des machines.

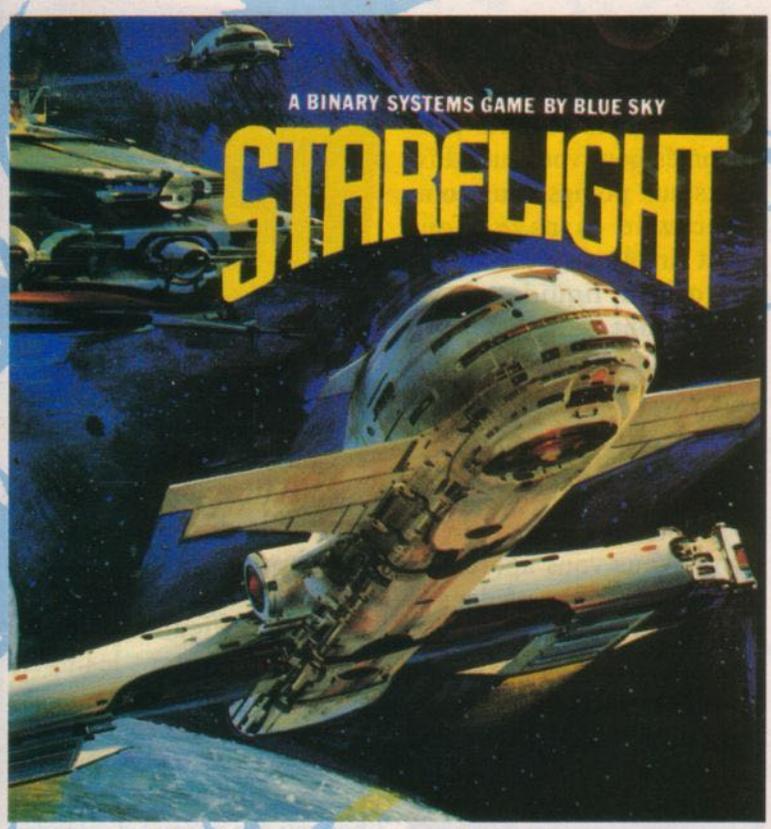
90%

EN RESUME

688 SUB ATTACK

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation de guerre
- Graphisme : 86 %
- Animation : 88 %
- Son : 92 %
- Difficulté : 84 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 89 %





Aujourd'hui le monde, demain la galaxie et après-demain le... après-demain quoi, au fait ?

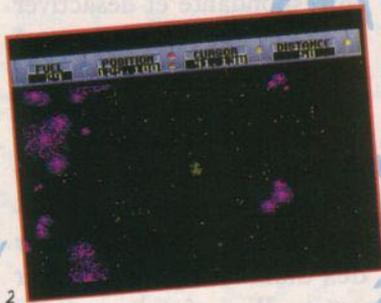
L'infatigable éditeur US Electronic Arts continue à submerger la Méga D. de news toutes chaudes, réussissant même l'exploit de sortir plus de cartouches à lui tout seul que tous les licenciés Sega réunis. Mais où s'arrêteront-ils ?

UNE DOC AD HOC
Si on excepte quelques titres comme Road Rash ou Dark Castle, les jeux Electronic Arts se sont toujours



singularisés par leur grande complexité. Généralement issues du monde de la micro-

informatique et destinées aux plus vieux d'entre vous, les cartouches de cet éditeur se révèlent passionnantes



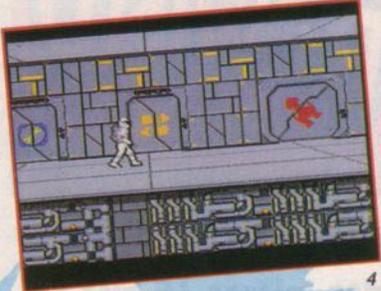
mais au prix d'une prise en main pas toujours évidente. Adaptation d'un jeu culte de stratégie de la micro, Starflight ne trahit pas la tradition. Un simple coup d'oeil sur le manuel et on comprend qu'on n'est pas face à un banal shoot them up ; 96 pages bien serrées, c'est un peu lourd à digérer.

Il faut reconnaître que la tâche est à la mesure de la documentation puisque ce

jeu ne vous propose ni plus ni moins que d'explorer l'univers.

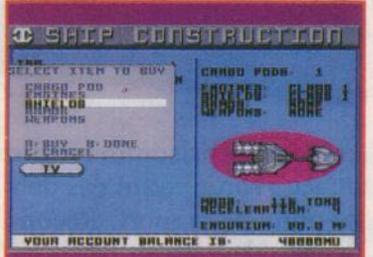
DES NOUVEAUX MONDES A CONQUERIR

Dans un futur lointain, le système solaire dans lequel vous vivez est sur le point de disparaître. Jeune capitaine stellaire débutant, vous êtes chargé par le grand conseil intergalactique de trouver de nouveaux mondes à coloniser. Il faudra recruter un équipage en mélangeant diverses formes de vie extraterrestre (mais attention à la



haine entre races), affecter un poste à chacun de vos hommes, équiper un vaisseau et partir à l'exploration de l'univers. Commerce, troc, guerre, tous les moyens sont bons pour s'enrichir et améliorer son équipement.

Il est impossible de vous détailler en une page toutes les surprises qui vous attendent : sachez simplement que vous rentrerez en contact avec des tonnes d'aliens, que vous discuterez, négocieriez, vous battriez et



explorerez un nombre incalculable de planètes. Il faudra également gérer l'armement, le carburant et faire attention à des facteurs tels que la gra-

tivité. Le tout au milieu d'une réalisation qui, sans être au top des capacités de cette 16 bits, reste satisfaisante vu la richesse hallucinante du soft.

THIS IS MAJOR TOM TO GROUND CONTROL

Une fois les différents paramètres du jeu maîtrisés, Starflight est un programme fascinant dont il est quasiment impossible de s'arracher. Le scénario, bourré de surprises, est un véritable régal (mais attention, il faut comprendre un minimum l'anglais !) et la profondeur de la quête n'a rien à envier à celle d'un Phantasy Star. Captivé par ce jeu unique qui mélange avec tant de brio science-fiction, jeu de rôle, wargame et simulation économique, on finit par se prendre vraiment pour un héros de Star Trek et à oublier le monde extérieur. Capitaine Kirk à Entreprise, ce soft est un monument ! ■

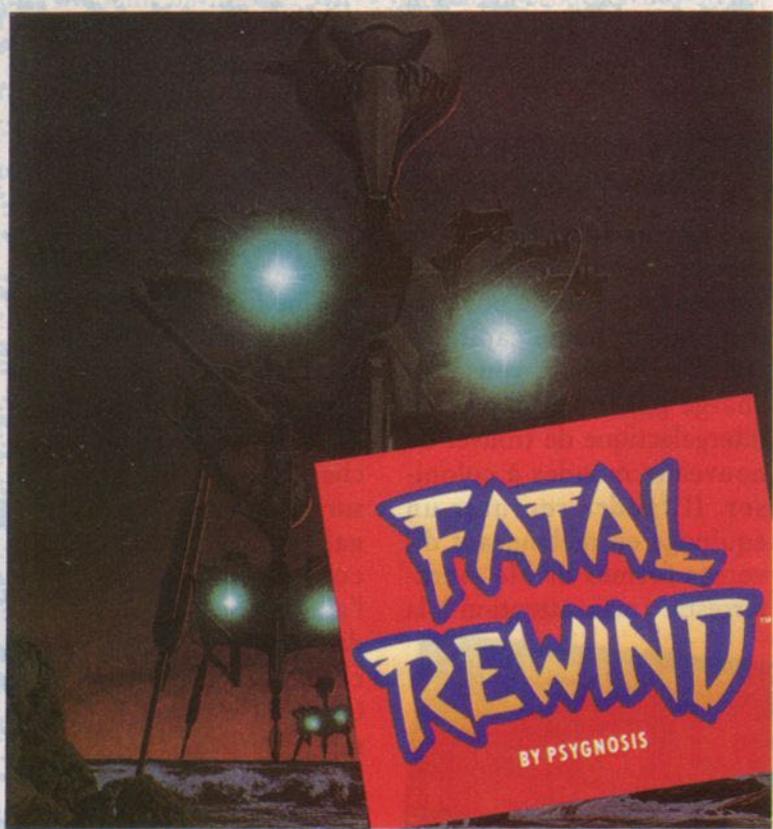
- Iggy, lost in space.
- 1- D'un système solaire à l'autre...
 - 2- La carte spatiale, indispensable pour se repérer.
 - 3- Un investissement utile : le bouclier.
 - 4- Les grands préparatifs.

90%

EN RESUME

STARFLIGHT

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de stratégie
- Graphisme : 80 %
- Animation : 70 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 95 %
- Player Fun : 80 %



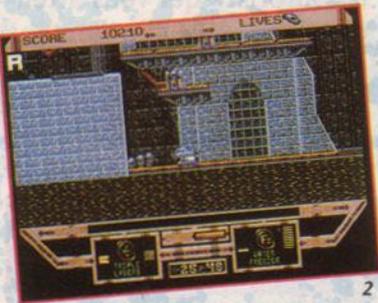
C'est la première adaptation d'un jeu d'une des marques référence des micros 16 bits : Psygnosis. C'est à Electronic Arts qu'incombe l'adaptation Mega D. de Fatal Rewind (The Killing Game Show sur micro).

Ce jeu est un shoot'em up. Qui dit shoot'em up dit scénario tenant dans un confetti. Eh bien, je dois dire que celui-ci sort plutôt de l'ordinaire.

UN Puits VAUT MIEUX QUE DEUX TU L'AURAS

L'action se passe dans le futur. La principale chaîne de TV de la planète Klaxos 9 invente le Killing Game Show,

un jeu d'une violence inouïe. Pour faire passer la pilule, les organisateurs donnent la chance de se racheter à un



groupe de prisonniers. But du jeu : sortir vivant des douze puits de la mort. Récompense : devenir un héros galactique. Pour avoir une meilleure chance de s'en tirer, les G.O. du coin vous ont implanté une peau métallique résistant à la plupart des tirs. Vous voilà paré pour affron-

ter le premier puits. Vos ennemis sont des Half, des robots spécialement programmés pour vous tuer. Pistolets aux poings vous commencez le carnage. Tout serait simple s'il n'y avait pas le Doll, un liquide mortel remplissant petit à petit le puits. Sauve qui peut !

A QUE JE SUIS LA DOLL DES JEUNES !

Le premier puits est vite passé. Vous vous apercevez que vous êtes bloqué dans le suivant par un champ de force. C'est là que réside le principal intérêt du jeu. A côté



de chaque champ, il y a une serrure représentée par une forme géométrique. Il faut trouver la forme correspondante et désactiver le champ en restant appuyé sur le bouton de tir. Tout le jeu est basé sur ce principe. Ici, il faut désactiver des champs, là il faut actionner des chaînes pour les escalader. Ailleurs, il faut ramasser des diamants pour pouvoir passer. Bien sûr, des options sont disséminées sur votre chemin. Le problème est que vous ne pouvez en avoir qu'une seule à la fois. Pour en activer une, le système est le même que pour les "clefs". Il faut laisser le doigt appuyé sur le bouton.

HEROS DE CONDUITE

Comme vous le voyez, tout n'est pas simple. C'est dur d'être un héros. Heureusement, techniquement il n'y



a pas grand-chose à redire. Les graphismes sont colorés et l'animation magnifique. Le scroll différentiel est une merveille du genre. Seules ombres au tableau, la musique qui devient vite rengaine et la difficulté vraiment mal gérée. Autant les deux premiers puits sont faciles, autant les autres sont corsés. Ils frisent presque la crise de nerfs. Finalement, c'est un bon jeu qui permet d'attendre Shadow of the Beast. ■

Wonder Fra fatalement vôtre.

- 1. Les diamants ne rendent pas éternels...
- 2. Attention le Doll monte.
- 3. Puissant, le laser.
- 4. Un endroit vraiment accueillant.

Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de Player One sur le 3615 Player One, rubrique "index".

76%

EN RESUME

FATAL REWIND

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 92 %
- Son : 45 %
- Difficulté : 95 %
- Durée de vie : 82 %
- Player Fun : 68 %



Nintendo

ENTERTAINMENT SYSTEM

BAD
BOYES vs.

DRAGONNINJA

T.M.

DATA EAST

ocean

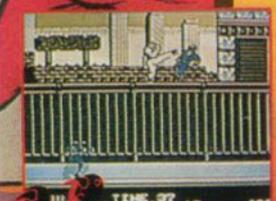
Dans votre lutte pour la suprématie, vos adversaires se trouvent être quatre types d'assassins Ninja maléfiques, des lanceurs d'étoiles dont les talents sont variés

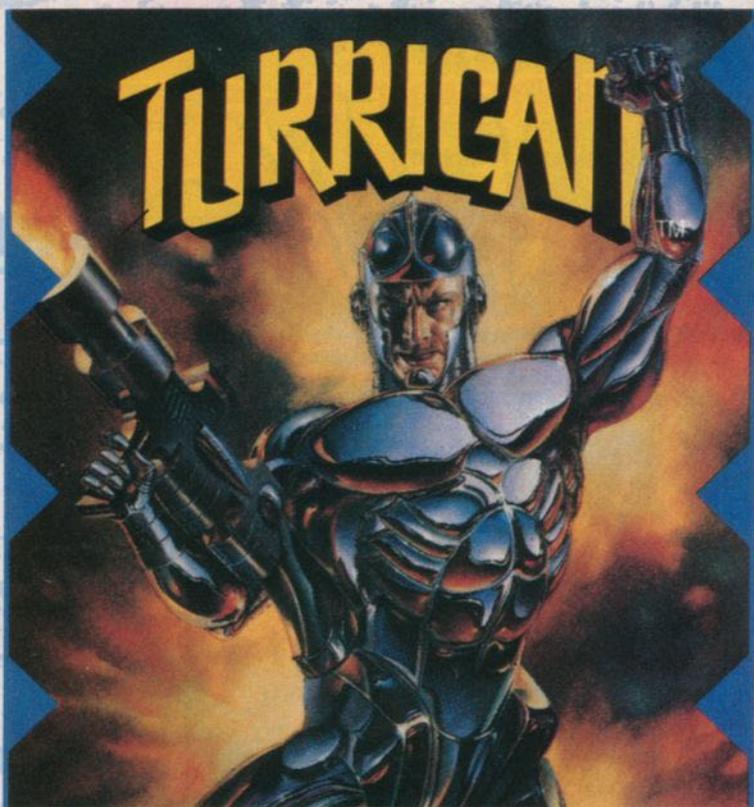
et dangereux. Egalement, des Lutteurs acrobatiques et des Chiens de garde vicieux, un Obèse Souffleur de feu, un Géant Ninja, vert et horrible - qui a l'habitude déconcertante de se multiplier en armée sont décidés à gacher votre journée.

BANDAI 3 Rue de l'industrie
Z.I. Les EPLUCHES
95310 Saint Ouen l'Aumone.

LES FORCES DU BIEN SERONT-ELLES ASSEZ PUISSANTES POUR VAINCRE L'ENNEMI?
SEUL DRAGONNINJA DÉTIENT LA RÉPONSE.

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM





Si je vous dis : apparence humaine, carcasse de métal et puissance de feu impressionnante, vous me répondez "Cyborg" ? Tout bon. Turrigan, le jeu idéal pour ne pas se sentir dépaycé en revenant d'une séance de Terminator 2.

Une fois de plus, la Méga D. accueille dans ses circuits la conversion d'un hit micro. L'histoire de ce robot parti à l'assaut d'un gigantesque ordinateur devenu fou, s'était taillé un franc succès : 50 % plate-forme, 50 % shoot'em up et 100 % fun !

TU L'AS VU MON EXO-SQUELETTE ?

Qui dit shoot'em up dit "tir à gogo". Les cinq niveaux grouillent donc de formes mutantes qui n'ont qu'une idée en tête : la destruction de tout intrus. Heureusement, notre bon vieux tas de tôle n'est pas venu les mains vides dans ces mondes bizarres autant qu'hostiles.

Outre sa fidèle pétoire (à tirs triples), il dispose de mines, de grenades ainsi que de lasers aux trajectoires variables. De plus, une arme ne chasse pas l'autre. Autre avantage, la possibilité de se transformer en scie circulaire, histoire de faire un peu de ménage à l'alentour, et le

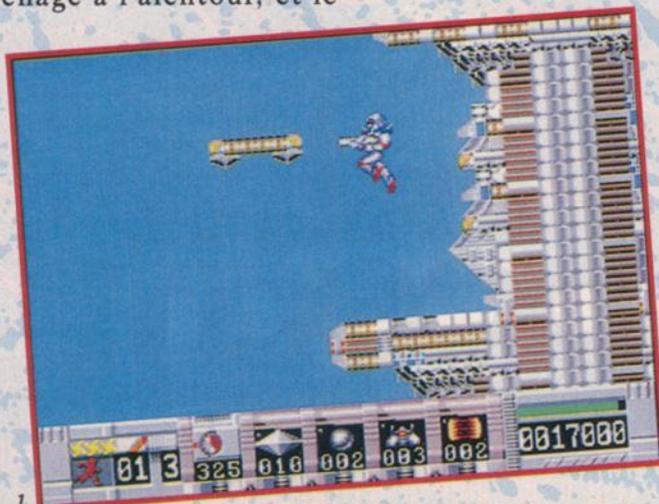
champ de force qui rend invulnérable. Ces armes disposent d'un nombre de coups limité et doivent donc être utilisées avec parcimonie. On retrouve également les indispensables bonus, particulièrement nombreux et variés.

Mais, te demanderas-tu fidèle lecteur, jusqu'ici, je ne vois venir que les caractéristiques d'un jeu de tir. D'où c'est-y qu'il vient le côté jeu de plate-forme ? Tout simplement du relief méchamment accidenté qui oblige notre robot à jouer du jarret comme n'importe quel Sonic. Atout appréciable, les parcours ne sont pas linéaires : un peu d'exploration sera nécessaire.



ÇA TE DERANGE SI JE JOUE ?

Une réalisation plus qu'honorable, un game play irrésistible et juste ce qu'il faut de stratégie. Turrigan a tout d'un classique. Le hic provient de sa difficulté vraiment trop mal dosée. Dès les premiers pas, le joueur, assailli par des meutes d'aliens, doit faire des efforts incommensurables pour pro-



gresser. La situation ne s'arrange pas par la suite et cette difficulté excessive en vient à gâcher une bonne partie du plaisir.

Turrigan ravira les excellents joueurs qui trouveront un challenge à leur mesure (Wonder, on t'appelle !) mais risque bien de décourager les autres. Entre la cartouche qui finit au placard par manque de difficulté et celle qu'on délaisse parce que trop "prise de tête", il doit bien y avoir un milieu, non ? ■

Iggy, mi-homme mi-testeur.

- 1- "Tête de fer" s'éclate bien.
- 2- Un des nombreux culs-de-sac du jeu.
- 3- Le premier robot monté sur ressorts.

Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de Player One sur le 3615 Player One, rubrique "index".

78%

EN RESUME

TURRICAN

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up/ plate-forme
- Graphisme : 80 %
- Animation : 84 %
- Son : 86 %
- Difficulté : 99 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 68 %



GAME PLUS

plus d'action - plus d'émotions



JEU ELECTRONIQUE
A SYSTEMES
INTERCHANGEABLES.
Vendu avec la cassette
du jeu "LE MUR DE BRIQUES".

CASSETTES DE JEUX

- CONTRASTE
- REGLAGE DU VOLUME
- PRISE DE CASQUE
(casque non compris)
- PRISE DE L'ADAPTATEUR
ALTERNATIF
(adaptateur non compris)



Fonctionne avec 4 piles LR6 "AA" 4,5 V (Non incluses)

SUPER CONCOURS AVEC GAME PLUS

GAGNEZ 8 GAME PLUS, 8 JEUX D'ECHECS ELECTRONIQUES,
8 PAIRES DE ROLLERS RUNNERS, 24 CASSETTES DE JEUX GAME PLUS
ET DES PIN'S

POUR CELA, IL TE SUFFIT DE RETROUVER L'ADRESSE DE DELPLAY. RENDS-TOI VITE
DANS LE MAGASIN LE PLUS PROCHE DE CHEZ TOI, ET RECOPIE L'ADRESSE DE
DELPLAY INSCRITE SUR LE JEU GAME PLUS POUR RENVOYER TON BON DE
PARTICIPATION. CONSULTE LE 36 15 PLAYER ONE, RUBRIQUE "JEUX DELPLAY",
POUR RETROUVER L'ADRESSE DES MAGASINS QUI VENDENT GAME PLUS.

DATE LIMITE DE PARTICIPATION : LE 31 DECEMBRE 1991
LES VAINQUEURS SERONT TIRES AU SORT. CONCOURS SANS OBLIGATION D'ACHAT

Le règlement de ce concours sera adressé sur simple demande formulée par écrit et adressée à DELPLAY



BON DE PARTICIPATION

Je souhaite participer au tirage au sort du concours **GAME PLUS**, organisé par DELPLAY PO 14

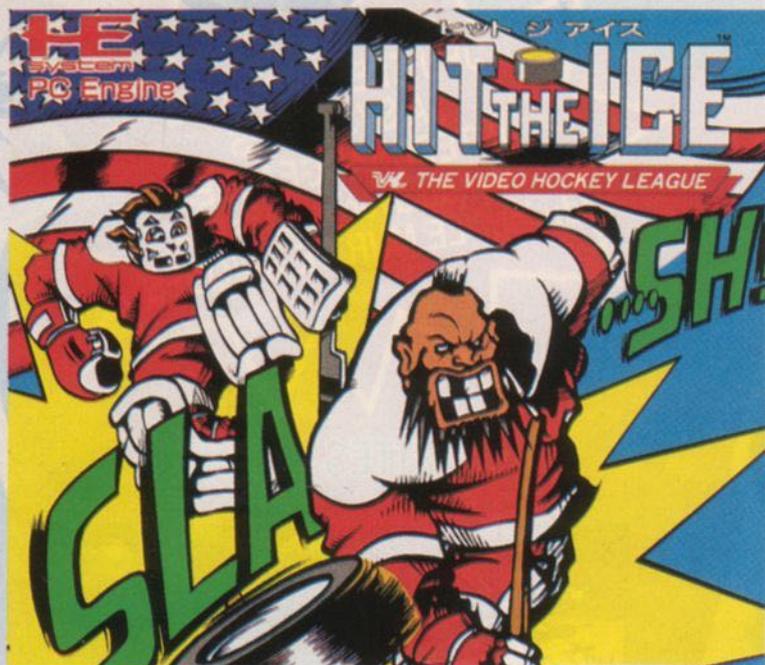
NOM _____ PRENOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CODE POSTAL _____

DATE DE NAISSANCE _____

RENOYER CE BON DE PARTICIPATION A L'ADRESSE DE DELPLAY INSCRITE SUR LE JEU GAME PLUS



Gros biscotos et petite cervelle, ça castagne dur sur la glace. Y' a bon le hockey !

Fini les vaches maigres : après une période de disette pendant laquelle on s'était fait quelques cheveux blancs, la pompe à jeux est de nouveau amorcée sur Core. Ouf ! Dommage que Hit The Ice, le premier soft à arriver après tant d'attente ne soit pas vraiment un tombeur.

ARBITRE, VENDU !

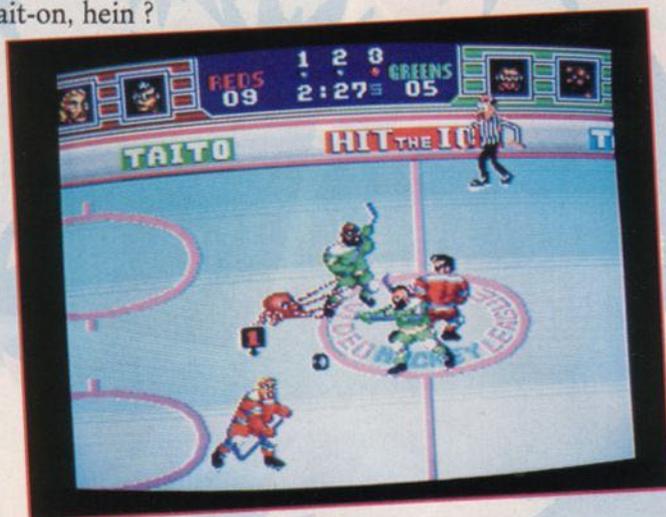
Cette adaptation d'une borne d'arcade quasiment inconnue vous propose une pe-

tite partie de hockey. Loin du réalisme d'un jeu comme Electronic Arts Ice Hockey, Hit The Ice nage en plein délire : il n'y a que deux joueurs par équipe, le palet adopte des trajectoires très amplifiées, les personnages semblent sortir d'un dessin animé et surtout, ça bastonne sec sur le ring.

On savait que le hockey ne se distinguait pas par son côté pacifique, mais à ce point-là, c'est de la folie ! Les

joueurs passent leur temps à s'envoyer des patates monstrueuses sans que, visiblement, l'arbitre ne se sente trop concerné. Dans ces conditions, pourquoi se gênerait-on, hein ?

tendre les prochaines sorties ou se procurer un des nombreux classiques de la Core. Après tout, il y a suffisamment de super jeux sur cette machine pour ne pas s'embê-



ÇA GLISSE MAL AU PAYS DES MERVEILLES

Bon c'est bien gentil tout ça mais après 10 minutes de défoulement, on se dit que, après tout, Hit The Ice est une simulation sportive, pas un beat them up. C'est là que les choses se gâtent. Parce que, côté profondeur de jeu, excusez-moi mais c'est pas vraiment ça. Faible nombre de coups, impossibilité de choisir le joueur que l'on contrôle, absence de scanner, l'aspect stratégique du jeu est vraiment réduit au minimum : les parties, très fun au début, deviennent vite plutôt ennuyeuses.

Finalement, avec son côté cartoon et sa réalisation plutôt sympa, Hit The Ice aurait pu être un jeu vraiment éclatant si les concepteurs s'étaient un peu plus préoccupés de sa profondeur. Finalement, l'achat de ce soft s'impose uniquement si vous disposez d'un quadrupleur de joypads. A quatre c'est alors un véritable plaisir de se livrer à des bastons sauvages sur la glace !

Pour les autres Necfans, mieux vaut peut-être at-

ter avec les moyens. Non mais ! ■

Iggy, l'Esquimau

- 1- Un bon coup d'épaule avant un coup de boule
- 2- Une pieuvre sur la patinoire ! Un des nombreux gags du jeu.

Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le début de Player One sur le 3615 Player One, rubrique "index".

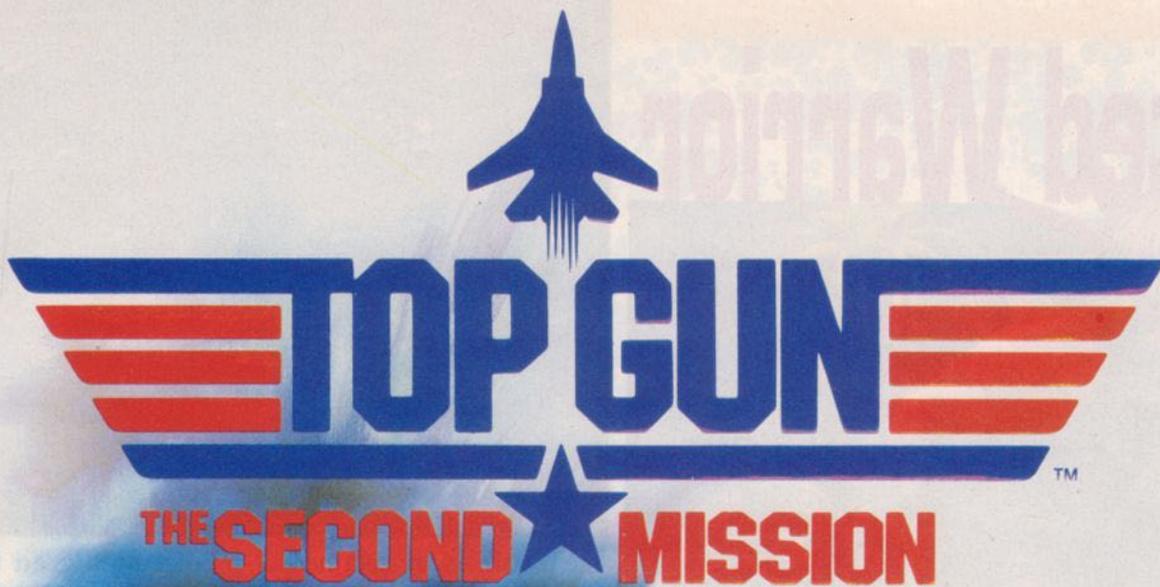
67%

EN RESUME

HIT THE ICE

- Console : CORE G.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 77 %
- Animation : 79 %
- Son : 75 %
- Difficulté : 77 %
- Durée de vie : 73 %
- Player Fun : 76 %





TOP GUN

THE SECOND MISSION

La stratégie et la tactique sont décisives.

Voici ta deuxième mission en tant que pilote Top Gun. Une armée ennemie menace ton pays. Tu dois la retenir. Sur l'eau, dans les airs et sur terre. Tu peux y arriver. Tu as des nerfs d'acier. Courage et intelligence. Tu es un véritable pilote Top Gun.

Top Gun - The Second Mission: voici des jeux passionnants de KONAMI.

KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Teenage Mutant Hero Turtles II, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI

Des jeux passionnants

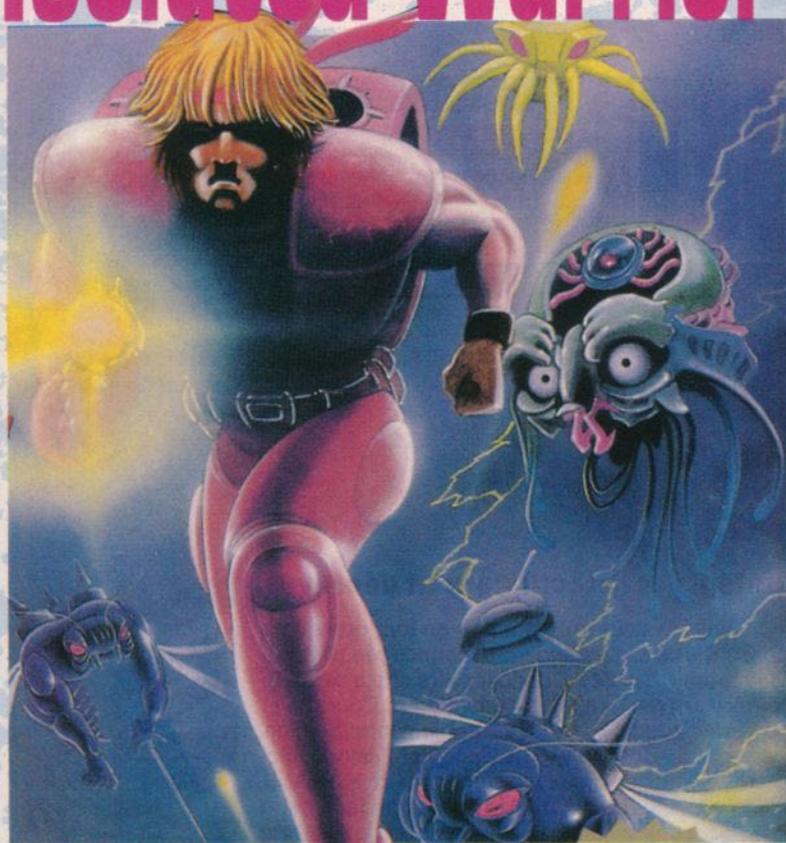


PALCOM
SOFTWARE



Exclusivement pour
Console Nintendo (NES)

Isolated Warrior



Isolated défie sur NES... Pour plus classiques.

les lois de l'animation un shoot'em up des



Kes qui m'raconte, pensez-vous l'air interrogateur ? Ce mot aux allures scientifiques veut tout simplement dire que les décors sont vus de trois-quarts haut grâce à une astuce qui s'appelle de la fausse 3D (car les dessins sont faits en 2D classique, avec un effet de perspective pour donner l'illusion de relief). Dans *Isolated Warrior*, c'est plutôt réussi. L'animation n'est pas saccadée, les divers éléments qui se baladent sur l'écran sont parfaite-



ment lisibles, et cela ne perturbe pas les habitudes de manipulation du personnage. Seul problème, votre héros ne peut pas avancer plus loin que la moitié de l'écran. Résultat, si des tonnes d'ennemis vous poursuivent, vous allez avancer, avancer encore et vous faire bloquer par une barrière invisible ! Les autres ont le temps de vous rattraper et de ne faire qu'une bouchée de vous.

Dans les premiers levels, notre *Isolated Warrior* est à pied, mais dans les niveaux suivants, il s'équipera successivement d'un jetpack (un réacteur dorsal) pour survoler les ennemis, et d'une moto futuriste pour dérouler le bitume tel un *Akira* de l'espace (en faisant des roues arrière, on évite le contact mortel des aliens). Il faut bien cela pour lutter contre les 40 types d'ennemis différents qui vont vous pourchasser à tour de rôle !

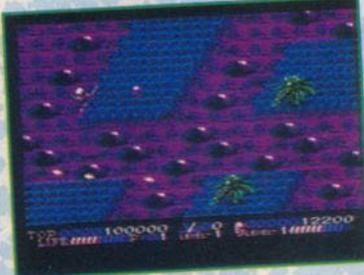
DESOLATED WARRIOR

Isolated Warrior ne manque pas d'innovations: des décors psychédélics, des monstres étranges et un système d'options d'armes assez nouveau (si vous prenez un W, votre tir balaie de plus en plus large, et si vous prenez un L, c'est le contraire !). Et pourtant je ne peux pas

dire qu'il m'ait transcendé ! En clair, j'ai pas pris mon pied. Quand on y joue, on le trouve bien foutu, mais sans le petit déclic qui provoque une réaction passionnelle. Oui, c'est bien cela, ce jeu manque de passion... Il est complètement aseptisé. Dommage. ■

Crevette,
warrior of the waste land !

- 1- Un monstre qui trompe !
- 2- La partie mauve vous grille les pattes.
- 3- *Isolated* est bien réalisé.



56%

EN RESUME

ISOLATED WARRIOR

- Console : NES.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 89 %
- Animation : 90 %
- Son : 85 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 59 %



NINTEN'DO THE BARTMAN !



Accrochez-vous sec à votre fauteuil, après Mario 3, c'est au tour des Simpsons d'illuminer la scène de la NES...

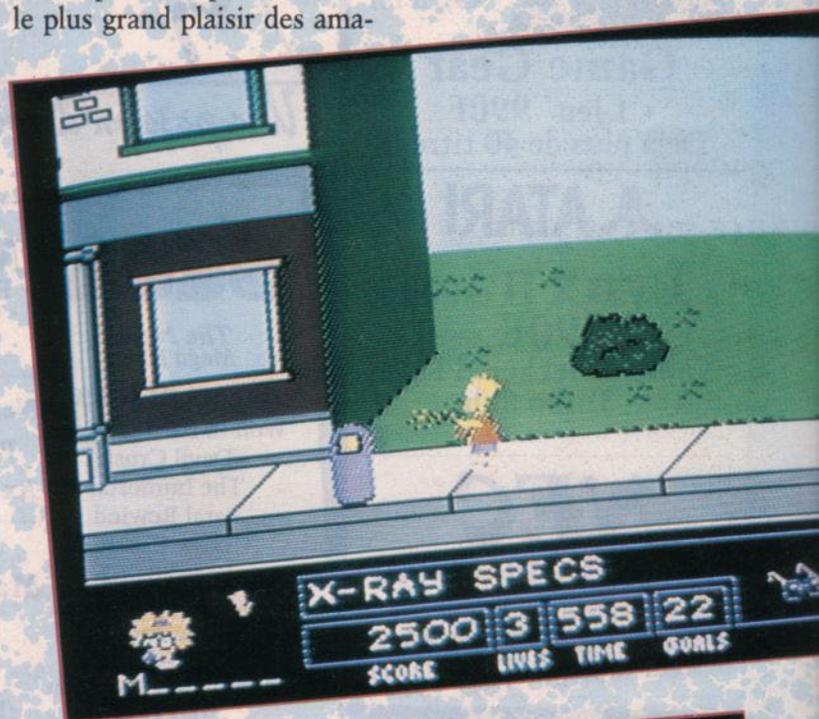
Chaud devant !

Le dessin animé le plus drôle et le plus intelligent depuis les Tex Avery, j'ai nommé Les Simpsons, débarque sur la NES... L'événement est de taille ! Plus la peine de devoir guetter la grille des programmes de Canal+ pour rentrer dans l'univers familial des Simpsons. Bart, Homer, Marge, Lucy et Maggie seront disponibles en direct-live dès le mois prochain, dans les échoppes « Nintendiennes » de France et de Navarre. Au premier abord, le jeu reprend le style de Boy and His Blob. Dans cette aventure, des Space Mutants ont envahi la ville de Springfield. Bart doit courir à pied ou sur son skateboard pour retrouver les objets que les Space Mutants ont laissés derrière eux. Tout ce qui comporte de la couleur mauve doit être recouvert ou peint avec une autre couleur. Les boîtes aux lettres, les enseignes, les pots de fleurs ou de simples rideaux doivent être impérativement pour-

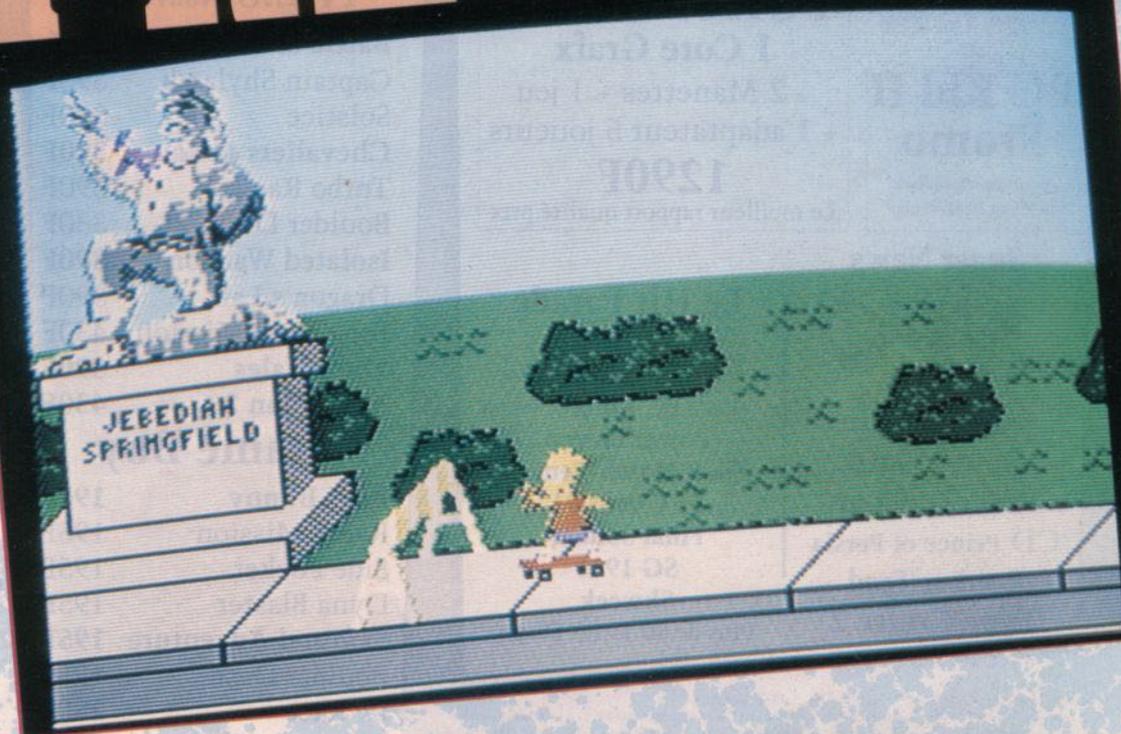
chassés et peints à coups de bombes aérosols (l'arme préférée de Bart !), de pétards, de clefs à molette, ou de tout autre objet que trouve le reje-

ton Simpson sur son chemin. Il ne faudra pas, non plus, oublier de mettre ses lunettes X pour repérer les quelques Space Mutants qui se sont infiltrés parmi le public ! Pour le plus grand plaisir des ama-

teurs, l'univers de la série est parfaitement respecté et des voix digitalisées du camarade Bart vous mettent vraiment dans l'ambiance. « Yo man » !



PREVIEW



Les Portables

Hit Parade

Nintendo

Game Boy

+ Tétris 590F

Toujours des nouveautés

SEGA

Officiel

Game Gear

+ 1 Jeu 990F

Déjà plus de 40 titres

ATARI

La **Lynx II** est dispo
790F

News : Checkered Flag
Turbo Sub

NEC

Turbo GT + 1 Jeu **2490F**

Hors Concours, Trop Bien !
Compatible avec tous les
jeux de la Core Grafx



LYON 3^e

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

Méga Drive

Française Officiel

949F

The News
Méga Drive

Street of Rage

Wolf in Battle Field 2

Devil Crush

The Immortal

Fatal Rewind

Dark Castel

Speed Ball 2

Shadow of the Beast

Toé Jan and Earl

Mercs

Donald Duck Quack shot

PROMO
SONIC 345F

News Game Gear

Put and Putter , Frogger

Ax Battler , Legend of Ninja

News

Master System

Populous

Duck Tales

Ms Pacman

Flinstones

Prince of Persia

Die Hard 2

Shadow of the Beast

Méga Drive

+ 1 jeu au choix* **1290F**

*James Pond , Dick Tracy , Shadow Dancer ,
Moonwalker ou Sonic

Très Bientôt

SONIC

Sur Master System

les MEGACompils

Dick Tracy+ Shadow Dancer
549F

James Pond + Moonwalker
549F

Sonic + Eswat
499F

NEC

Séquence news
Revendeur Agréé

Anniversaire

Core Grafx

+

PC Kid II

Promo

Attention offre valable
du 1^{er} au 30 Novembre

PUISSANCE 5

1 Core Grafx

+ 2 Manettes + 1 jeu

+ 1 adaptateur 5 joueurs

1290F

Le meilleur rapport qualité prix

Super News

NEC

Super Goblin

Power Gate

Magical Chan

CD Prince of Persia

Raiden Trad

Time Cruise 2

Le Hit Parade

Hit the Ice

PC Kid 2

Power Eleven

Final Match Tennis

F1 Circus 91

Final Soldier

SG 1941

Skweek

Plus de 80 Titres Dispo

Nintendo

N.E.S Nouveauté

Battle of Olympus 390F

Captain Shylawk 390F

Solstice 390F

Chevaliers du Zodiac 390F

Turbo Racing 390F

Boulder Dash 330F

Isolated Warrior 390F

Dragon's Lair 390F

Top Gun 2 Mission 430F

Duck Tales 390F

Mega Man 2 430F

Game Boy

Bugs Bunny 195F

Radar Mission 195F

Side Pocket 195F

Dyna Blaster 195F

Samurai Adventure 195F

Boulder Dash 195F

F1 Race 280F

Robocop 215F

SNK

La Néo -Géo +

Magical Lord **3490F**

News

Burning Fight

Cross Sword

8 Men

2020 Super Star Baseball

Kings of the Monsters

Ghost Pilot

Alpha Mission II

25 Titres Dispos

Pour commander

Tu téléphones

au magasin le plus

proche

livraison Colissimo 48H

PRIX ,CHOIX

DISPONIBILITE

on t'explique tout !



La NÉO GÉO brille de tous ses feux



King of the Monsters et ASO II. Et c'est là que tout a commencé à basculer ! Le temps de retrouver et de brancher la Rolls des consoles (qui, désormais, porte bien son nom) et nous voici devant des centaines d'écrans plus étonnants les uns que les autres, des sprites par milliers, des couleurs par millions, cela tirait dans tous les coins, des coups de pied, des lasers... La folie totale ! Pas un de ces titres ne fut pris en défaut, nos rétines sont restées marquées par l'abondance de zooms, de scrollings et de ce superbe feu d'artifice qui s'est offert à nos yeux émerveillés. Le coup de foudre ! En quelques heures, la plus incroyable des consoles est remontée si haut dans notre estime que même une échelle n'atteint pas le bas de l'écran !

Après une période de léthargie, la Neo Geo marque un retour en force avec cinq méga-nouveautés. *Player One* en profite pour faire le point sur cette étrange machine !

La Neo Geo n'avait jamais déclenché beaucoup de passion à la rédaction de *Player One*. Trop chère, un catalogue de titres trop réduit, des jeux mal dosés ou pas à la hauteur de la machine... Bref, elle ne nous satisfaisait pas. Pour ne pas arranger les choses, la sortie de *League Bowling* a été suivie d'une période de vaches maigres. Il n'en fallait pas plus pour que la Neo Geo quitte notre esprit et s'endorme au fond de l'un de nos placards.

autres dans un colis postal moins banal qu'il n'y paraît ! Un sentiment de curiosité plane sur l'équipe. « Noël est avancé, cette année ? » de-

Quoique !), nous déballons pêle-mêle : *Ghostpilot*, *Blue's Journey* (connu sous le nom de *Raguy* en arcade),

VOIR PLUS LOIN

Comme dit la pub Flamby, « Il n'y a que les imbéciles qui ne changent pas d'avis ! » et face à cette livraison si généreuse, on ne peut plus rester insensible aux charmes de cette merveille. Espérons que cela continue, avec des titres encore plus osés, et la Neo Geo sera prête à réussir son pari : devenir la console des grands. Et à défaut d'avoir un prix de rêve, désormais on aura le rêve à ce prix ! ■

Crevette, néo fan !



Sengoku

NEO GEO, LE RETOUR !

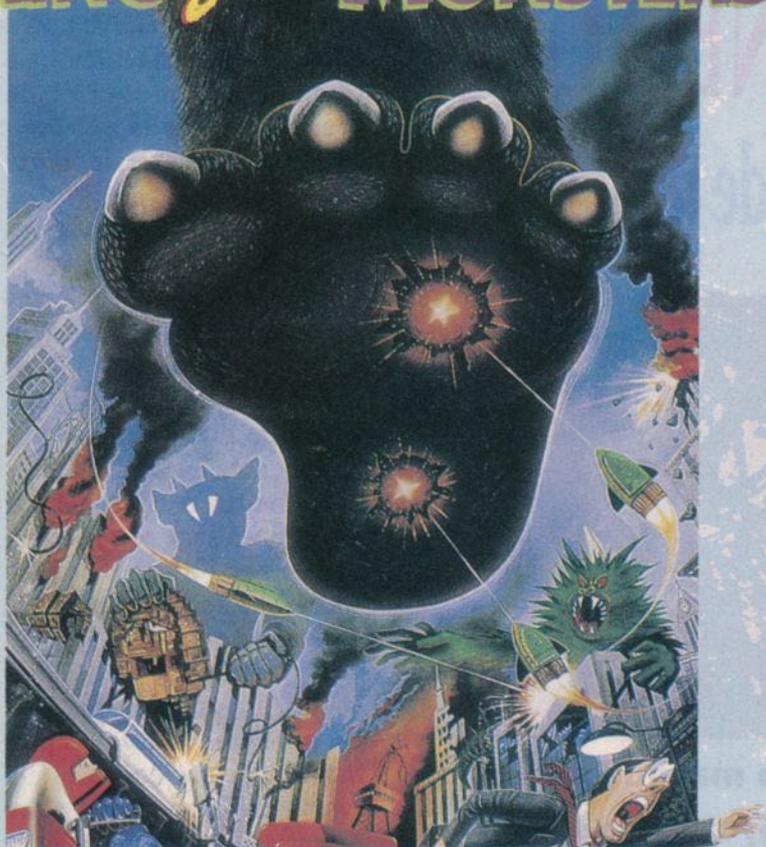
Alors que le mois de novembre pointe son museau frais dans les rues de la Capitale, un drôle de cadeau nous arrive d'Armorique (le siège de Guillemot, le distributeur de Neo Geo, est en Bretagne). Cinq titres Neo Geo se serrent les uns contre les

mande Wonder, l'air hébété. « Bof, le Père Noël doit être encore bourré ! » répond Crevette, cachant mal une certaine excitation ! Surpassant notre appréhension (pourtant, cela ne ressemblait pas à un colis piégé...

LES TITRES A VENIR

Je peux déjà vous annoncer que dès le mois prochain nous vous offrirons les tests complets de *Sengoku* (un méga-jeu beat'em up, complètement mystique!) et de *Burning Fight* (un combat de boxe en direct-live). Ces deux titres seront suivis, d'ici Noël, d'une véritable avalanche de nouveautés. Nous y trouverons, en vrac : *Crossed Sword*, *8 Man*, *Robo Army*, *Mapution Nation*, *Soccer Trawl*, *Last Resort*, *Football Firenze*, *Fatal Fury* et *2020 Super Baseball*. Va y avoir du sport...

KING of the MONSTERS



La Neo Geo réinvente le mythe de Godzilla, dans une version moderne, haute en couleurs !

King of the Monsters est un jeu qui n'est pas forcément mon préféré sur Neo Geo et qui est pourtant extraordinaire ! Car non content d'utiliser les incroyables capacités de cette machine, il repose sur une idée complètement originale et démoniaque. A tel point que l'on se demande pourquoi personne n'y avait encore pensé ! La recette est pourtant simple, mais ô combien payante : on prend une bande de **monstres gigantesques et bien baveux** pour la baston, ainsi

que les six plus grandes villes du Japon pour les décors. Et pour lier tout cela, on organise un **match de catch** dans les rues de ces grandes cités et on rajoute des musiques à tomber par terre. Servir chaud !

DIRTY ALL TOWNS !

Vous imaginez bien que des monstres grands comme des tours de 50 étages qui se battent dans les rues, cela sème quelque peu le désordre ! Tout édifice est lamentablement écrasé, piétiné... Les buildings sont balayés, les chemins de fer enterrés et les ponts disloqués comme des malheureux verres de cristal ! Les pouvoirs publics tentent bien de faire intervenir l'armée, les pompiers ou la police, mais cela ne fait pas plus



2 - Chacun



3 - Poison Ghost est en train d'achever son adversaire.

PLACE NETTE

d'effet à nos hideux combattants qu'une fourmi sur la chaussure de **Terminator** ! Non, pour eux, une seule chose compte, foutre une branlée à leur petit camarade. Et chpaff, le tas de slime (**Poison Ghost**) vient de mettre une grande baffe dans la tête du dragon (**Geon**). Elle l'attrape par le colback et lui fait subir un retour magistral pour l'envoyer s'explorer cinquante mètres plus loin. La possibilité de jouer seul contre l'ordinateur, seul contre un deuxième joueur ou à deux joueurs contre deux monstres de l'ordinateur, corse le tout. Les plus malins apprendront rapidement à faire les coups qui tuent pour obtenir les petites sphères oranges qui augmentent la puissance de combat. Sinon, il reste les nombreux avions et autres objets volants identifiés, que les monstres peuvent choper au passage pour les balourder contre leurs adversaires. Forte impression !

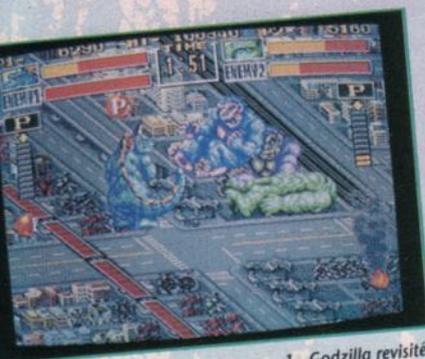
Autant vous dire tout de suite que c'est du **cousu main** ! Il y a des centaines de sprites à l'écran, des couleurs par milliers, des tonnes de petits détails animés, une bande sonore de folie (avec des voix digitalisées) et pas un seul ralentissement. Beau travail ! ■
Crevette, vainqueur aux poings !

91%

EN RESUME

KING OF THE MONSTERS

- Console : NEO GEO.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 91 %
- Animation : 89 %
- Son : 94 %
- Difficulté : 20 % (continue)
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 94 %



1 - Godzilla revisité.





Cela faisait longtemps que l'on attendait des shoot'em up sur Neo Geo. Avec Alpha Mission II, alias ASO II, notre patience est largement récompensée !

Les shoot'em up sont un véritable test des capacités réelles d'une machine. Car la principale mission de ce type de jeu, est, avant tout, de surprendre le joueur. Pour cela, une débauche de couleurs, de décors fantaisistes, de sprites...etc, sont nécessaires. Tous ces éléments réunis mènent la vie dure aux malheureux micro-processeurs chargés d'afficher tout cela à l'écran. On se dit donc, en regardant la fiche d'état-civil de la Neo Geo, qu'avec un tel potentiel, la Neo Geo se doit de nous produire des shoot'em up incroyables. Eh bien, elle se permet mieux que cela : elle offre, à domicile, un shoot'em up capable de rivaliser avec les meil-

leurs bornes d'arcade. C'est pour emporter, ou pour consommer sur place ?

PLUS GROS QUE L'ECRAN !

Alpha Mission II est un shoot'em up des plus classiques... Mais on s'en fout !



Car tout l'intérêt des jeux de tir ne vient pas du scénario, mais de l'aptitude qu'ils ont à vous délasser après une bonne journée de travail. Mieux

que les tranquillisants ou que la violence gratuite, une bonne séance de destruction d'aliens, et vous en ressortez calme comme un agneau ! Ici, pas de problème, on ne réfléchit plus... On tire sur tout ce qui bouge. Ce qui n'est pas très difficile, au vu du nombre d'objets en mouvement qui viennent polluer la vie de votre engin flamant neuf. Pas seulement des petites boules d'énergie, mais aussi des vaisseaux ennemis qui remplissent tout l'écran (et même au-delà). Je peux vous dire que de voir cela sur sa propre TV, cela surprend ! D'autant que la finition du jeu est particulièrement soignée, avec, par exemple, un système d'options rigolo où il faut tirer



tanément pour faire encore plus de dégâts... Le son stéréo à fond dans les oreilles, et le cerveau en prend plein la tête. On en voit de toutes les couleurs, on s'émerveille devant les innombrables zooms hard et autres effets spéciaux qui accompagnent cet excellent titre. FABULEUX ! ■

Crevette and the coca mission 1.5 !

- 1 - Ce n'est que l'un des innombrables monstres de ce jeu.
- 2 - Sacré laser !
- 3 - Mais si, c'est une console !



dans les bonus pour obtenir l'arme ou l'effet voulu. Quant aux décors, de véritables oeuvres d'art, on dirait qu'ils sont peints à l'aérographe, tellement ils sont beaux !

LES NERFS, CREVETTE, LES NERFS...

Que ce jeu est bon ! Ok, c'est pas avec ça que l'on va améliorer notre quotient intellectuel mais physiquement, que c'est bon de frôler les balles ennemies, de tout détruire sur son passage, de pouvoir jouer à deux simul-

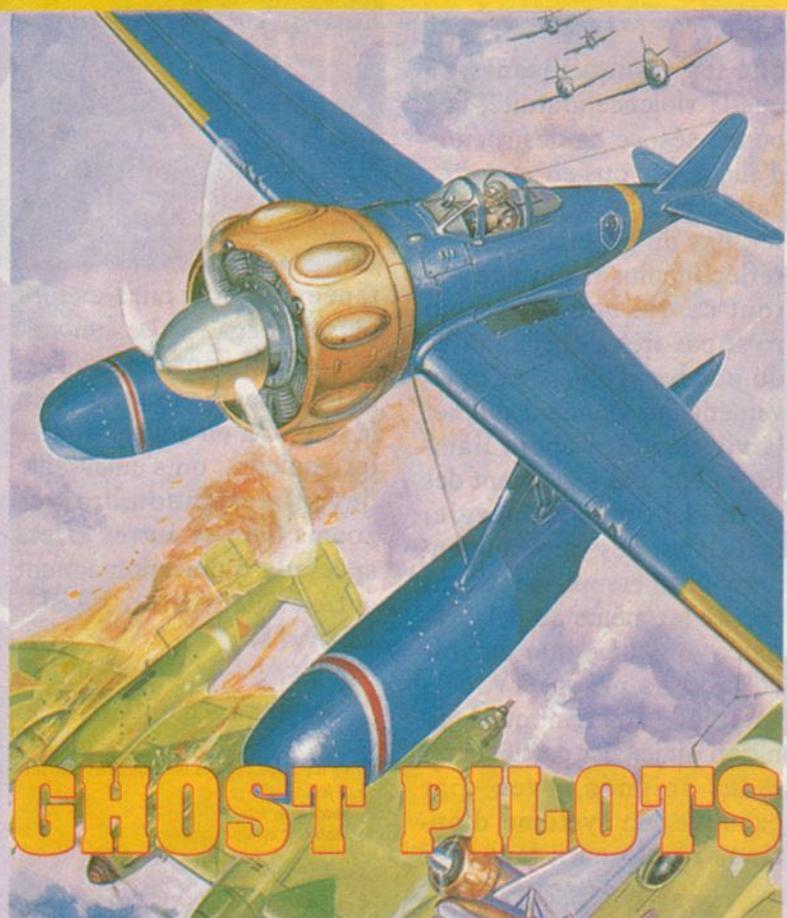
94%

EN RESUME

ALPHA MISSION II

- Console : NEO GEO.
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 92 %
- Animation : 95 %
- Son : 88 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 95 %





Plus shoot'em up que Ghost Pilots, y'a pas !

S'il fallait donner une définition précise et complète du shoot'em up, **Ghost Pilots** en serait la réponse parfaite ! Des ennemis qui tombent du ciel sans arrêt, des armes diaboliques, des mondes surréalistes, des "boss" de fin de niveau... Bref, la totale !

COUCOU, C'EST MOI !

La première réaction quand on approche de ce jeu, c'est de le comparer aux nombreux titres qui reprennent ce thème, désormais classique, du vieux coucou qui descend tout ce qui bouge à l'écran. Les **1941**, **Flying Shark** et autre, laissaient à penser qu'on avait épuisé le sujet. Eh bien non ! La Neo Geo réussit un coup de maître : s'offrir, non pas un remake quelconque, mais un jeu fabuleux dont l'excellente jouabilité s'ajoute à des

graphismes et une animation insensés ! L'action se déroule durant la seconde guerre mondiale. Deux as du pilotage (eh ! oui, comme dans **Alpha Mission II**, on peut jouer à deux simultanément !) font face, seuls, à une véritable armada ennemie. Les fibres japonaises des programmeurs de la Neo Geo n'ont pas pu s'empêcher de vous installer aux commandes de zincs qui ressemblent étrangement aux "zéro" qu'utilisaient leurs grand-pa-

rents dans la guerre du Pacifique. Pas de nostalgie, j'espère !

ÇA VOLE BAS

Dès le décollage, le regard est attiré par les décors colorés : des paysages exotiques constitués de forêts, de champs et même de rizières ! Pas la peine de s'inquiéter outre mesure des quelques ennemis qui volent vers vous, ils ne tardent pas à exploser sous le coup d'une bonne rafale de mitrailleuse. Et c'est lorsque vous êtes bien en confiance que les événements se bousculent. Les vagues ennemies commencent sérieusement à s'accélérer, la taille des avions adverses augmente dangereusement et des chars font leur apparition sur le sol. Et puis c'est la folie, des avions par-



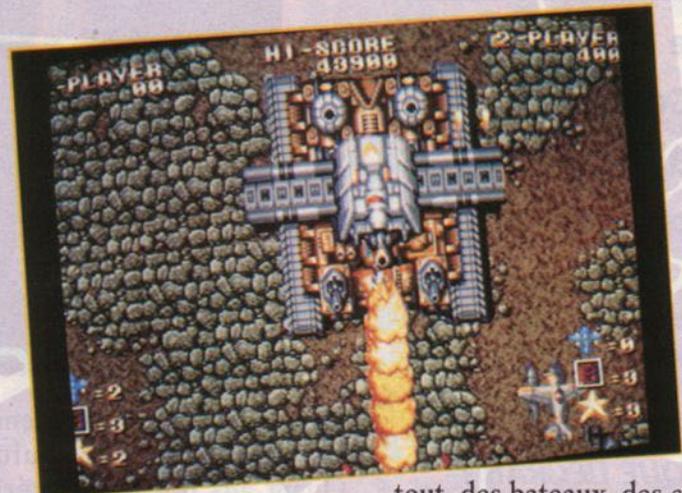
veau sont présents. Il ne faudra pas hésiter à utiliser les **méga-bombes** que transporte votre avion et qui provoquent des dégâts non négligeables.

PAS DE PITIE !

Ghost Pilots est un jeu qui rend fou ! A slalomer au pixel près entre les balles, les missiles et les avions de l'adversaire, on se prend rapidement au jeu, et plus rien n'existe autour de vous ! Côté technique, c'est irréprochable : graphismes, son, animation, cette fois la Neo Geo a vraiment prouvé qu'elle était la **Rolls** des consoles... ■

Crevette, pilote virtuel!

- 1 - Flameux, le grillé !
- 2 - Matez les sublimes décors de fond.
- 3 - Votre ennemi déguste autant que vous !



tout, des bateaux, des canons qui vous tirent dessus sans relâche... Les gros appareils s'enflamment sous le coup de vos balles, mais continuent de « tenir l'air ». Il faut s'acharner dessus pour qu'ils finissent par s'écraser au sol, dans un fabuleux zoom hard ! Les boss de fin de ni-



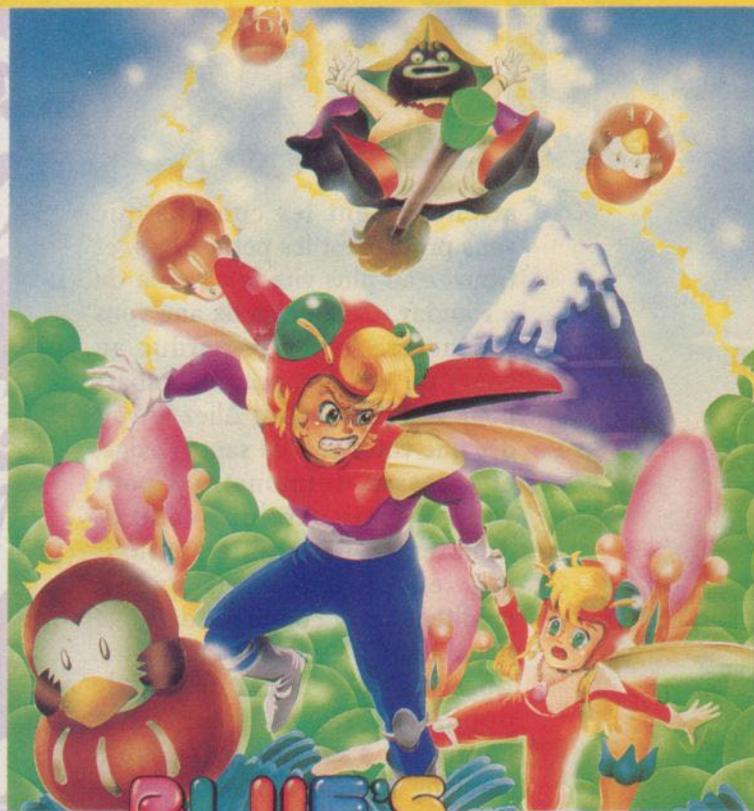
93%

EN RESUME

GHOST PILOTS

- Console : NEO GEO.
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 91 %
- Animation : 93 %
- Son : 90 %
- Difficulté : 20 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 94 %





BLUE'S JOURNEY

Quand une borne d'arcade, déguisée en console, se prend au jeu de plate-forme... les tubes cathodiques en prennent plein la tête !

Comme vous le savez tous (surtout si vous lisez la rubrique « L'arcade dépasse les bornes »), SNK distribue dans les salles d'arcade la MVS, une Neo Geo transformée en jeu de café. Et cela fait un certain temps que Raguy (alias Blue's Journey sur Neo Geo) y déclençait l'émerveillement des joueurs qui s'en approchaient. Alors, quand nous l'avons vu atterrir dans notre bureau, ce fut une véritable révolution... « Baisse le son, Wonder, je ne m'entends plus penser ! »

DES STAGES CHEZ LES VERTS !

Plantons le décor. L'histoire se déroule sur Raguy, une luxuriante petite planète, per-



due dans l'immensité de l'univers. Mais comme la vie n'est jamais rose très longtemps, Raguy se fait envahir par la famille Daruma, des êtres aussi stupides que méchants. Et il se mettent à polluer l'atmosphère, détruisant petit à petit l'équilibre biologique de



la planète. Blue, notre héros, qui a sans doute vu de nombreuses émissions de Brigitte Bardot, se sent très concerné par tout ce qui touche à l'environnement. Il part donc chasser la famille Daruma, et sauver la princesse Fa qui se meurt du manque d'air pur. Un jeu écolo ? Bonne excuse !

HAUT EN COULEUR !

Un jeu de plate-forme sur Neo Geo, cela prend tout de suite des dimensions extravagantes ! Et hop que je vous mets trois scrollings parallaxes plein écran (cela veut dire que trois bandes de décor défilent les unes par-dessus les autres pour donner un effet de profondeur), et hop que je vous fais des zooms hard (c'est une fonction spéciale de la machine qui se charge de la déformation d'éléments graphiques)... Mais y'a combien de couleurs sur votre écran, madame Michu ? Oh ! ben j'ai t'y ben du mal à compter, y'en a trop ! Bref, l'univers est complètement fou ! Les décors sont peints dans des tons pastel, l'ensemble est acidulé ! Cela ne ressemble à rien de connu. Des forêts enchantées, des glaciers féériques, des marais tropicaux et tout un univers magique.

C'EST MONSTRUEUX !

On retrouve, tout de même, les éléments classiques de ce type de jeu : chaque level est terminé par un monstre de fin de niveau (chacun demande une technique de combat particulière), on peut s'accrocher à des lianes, des options changent votre « feuille-qui-tue » contre des grenades ou des petites haches... Mais il y a aussi des nouveautés. Dans des petites maisons, dispo-



sées sur votre parcours, des personnages vous poseront des questions (genre quizz) ou vous vendront des objets. Et le plus incroyable, c'est le troisième bouton « fire », qui permet de rapetisser pour passer dans les passages étroits !

GASP !

Pas la peine de vous préciser que les animations sont irréprochables, les graphismes hallucinants et la bande son digne d'un orchestre symphonique ! Et malgré les « continue » infinis, il faut quand même une bonne heure pour finir le jeu (il y a du progrès !). Donc, je le répète bien fort : CE JEU EST DEMONIAQUE ! ■

Crevette, sujet au vertige !

- 1 - Des couleurs chaudes !
- 2 - Le son cristallin de ces clochettes est à mourir.
- 3 - On n'est pas loin du dessin animé !

92%

EN RESUME

BLUE'S JOURNEY

- Console : NEO GEO.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 94 %
- Animation : 90 %
- Son : 92 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 90 %



Golvellius



Sur NES, il y a Zelda. La réponse sur Master System, c'est Golvellius qui a le mérite d'être moins long.

Ça peut épargner à la console un coup d'armoire normande quand les nerfs craquent.

Golvellius est un classique et attrayant jeu d'arcade-aventure classique et attrayant, reprenant dans son principe l'idée générale de Zelda I. Dans le texte qui suit, chaque paragraphe décrit une région de la Vallée maudite peuplée d'abominables créatures nauséabondes, vomies par la nature dans un moment de dégoût. Agencé sur 120 pages-écrans, l'univers de Golvellius est composé de sept régions, gardées chacune par un démon. Il vous faudra les vaincre un par un pour pouvoir acheter le cristal correspondant au démon et à sa région. C'est lorsque vous posséderez sept cristaux que vous pourrez défier le ravisseur de la princesse.

LA PLAINE (DESBA)

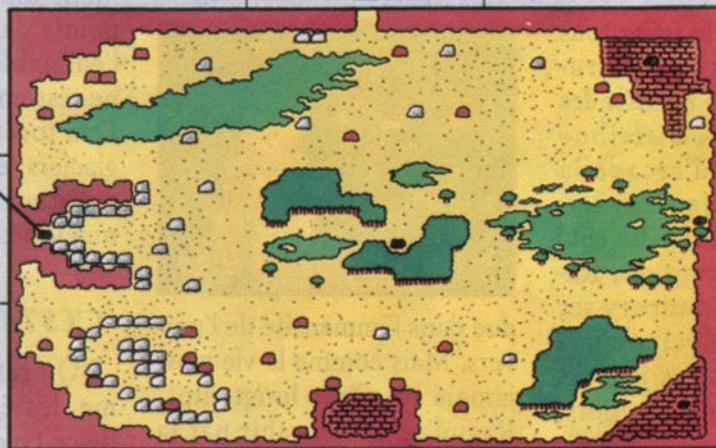
Dans chaque page-écran se trouvent des grottes dissimulant des alliés ou des magasins. Lisez

attentivement les conseils que vous prodiguent les petites fées, et trouvez au plus vite la caverne du « Randar ». Ce précieux ami vous régènera l'énergie perdue au cours de vos nombreux combats pour 150 pièces d'or. Allez le voir dès que votre état de santé l'exige, et « cassez du monstre » pour vous constituer un capital. Achetez en priorité les potions qui, en plus de vous guérir, créditent votre compteur de santé d'une unité de vie supplémentaire. Lorsque vous aurez trouvé le donjon de Desba, vous serez confronté à un beat them up à scrolling vertical. Gardez toujours une certaine avance avec votre personnage car si la limite du bas de l'écran vous rattrape, vous vous retrouverez de nouveau dans la vallée, à l'entrée du donjon. Le démon oppose une si faible résistance qu'il est inutile de s'étendre davantage sur le sujet.

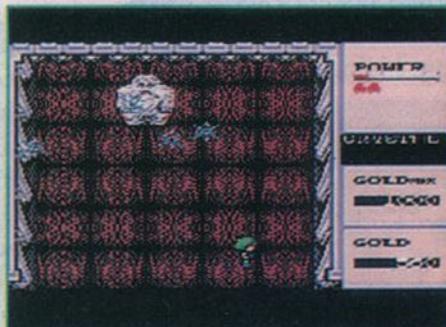
2



M1



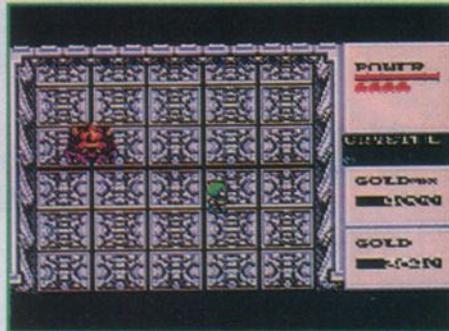
DÉPART



(MASTER SYSTEM

LE DESERT (SAIPA)

Après un écran de transition, vous voici à la limite du désert. Le nouvel allié que vous y rencontrerez est un ange : c'est Annie, qui vous fera bénéficier de ses soins. Mais rendez visite de préférence au **Randar** dont les services sont moins onéreux. Un bouclier est proposé dans l'une des échoppes, mais son prix de 8 000 pièces d'or exige que vous ayez réuni un maximum de bibles (ces bibles permettent d'augmenter le plafond maximum de votre capital). C'est également dans

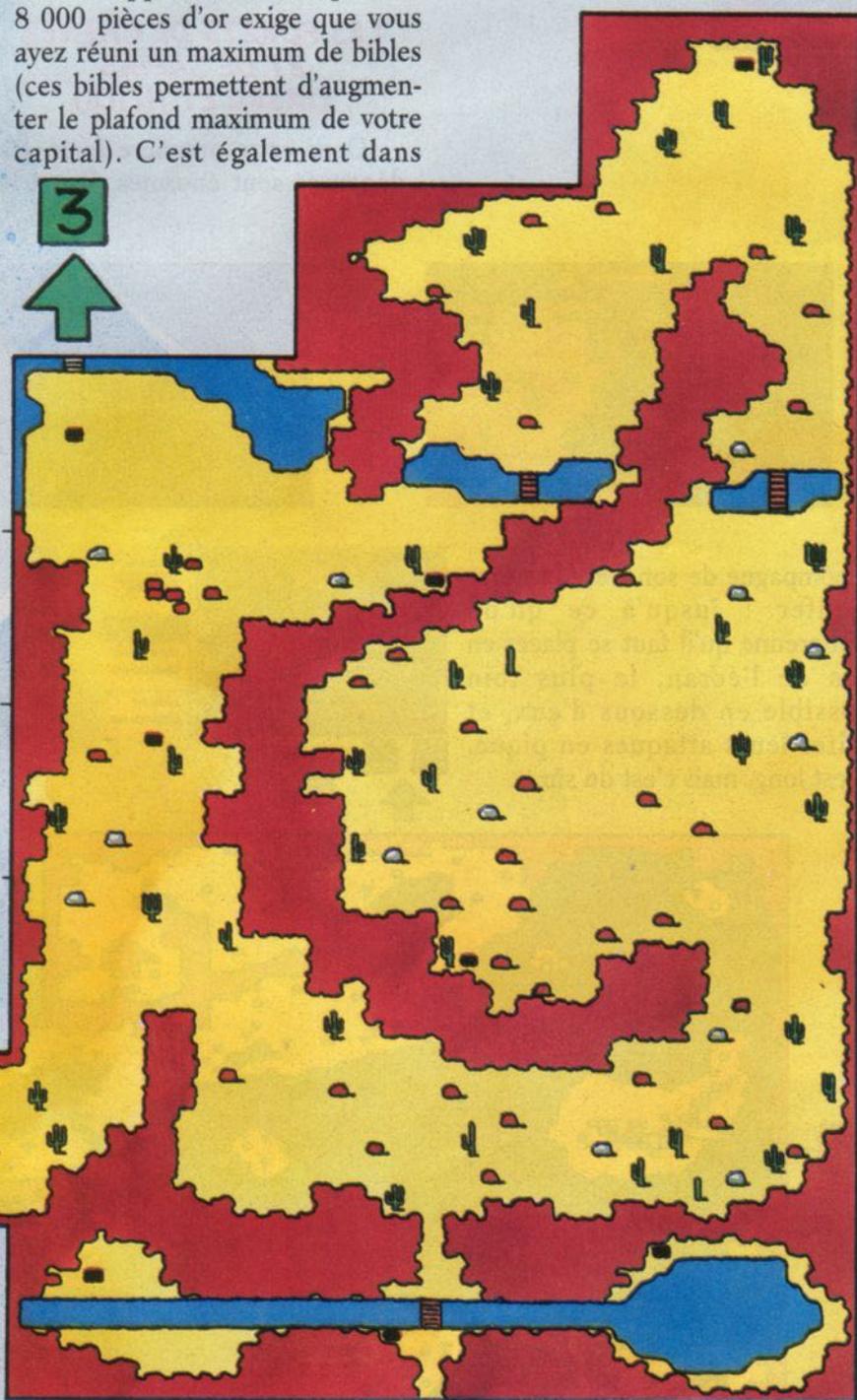


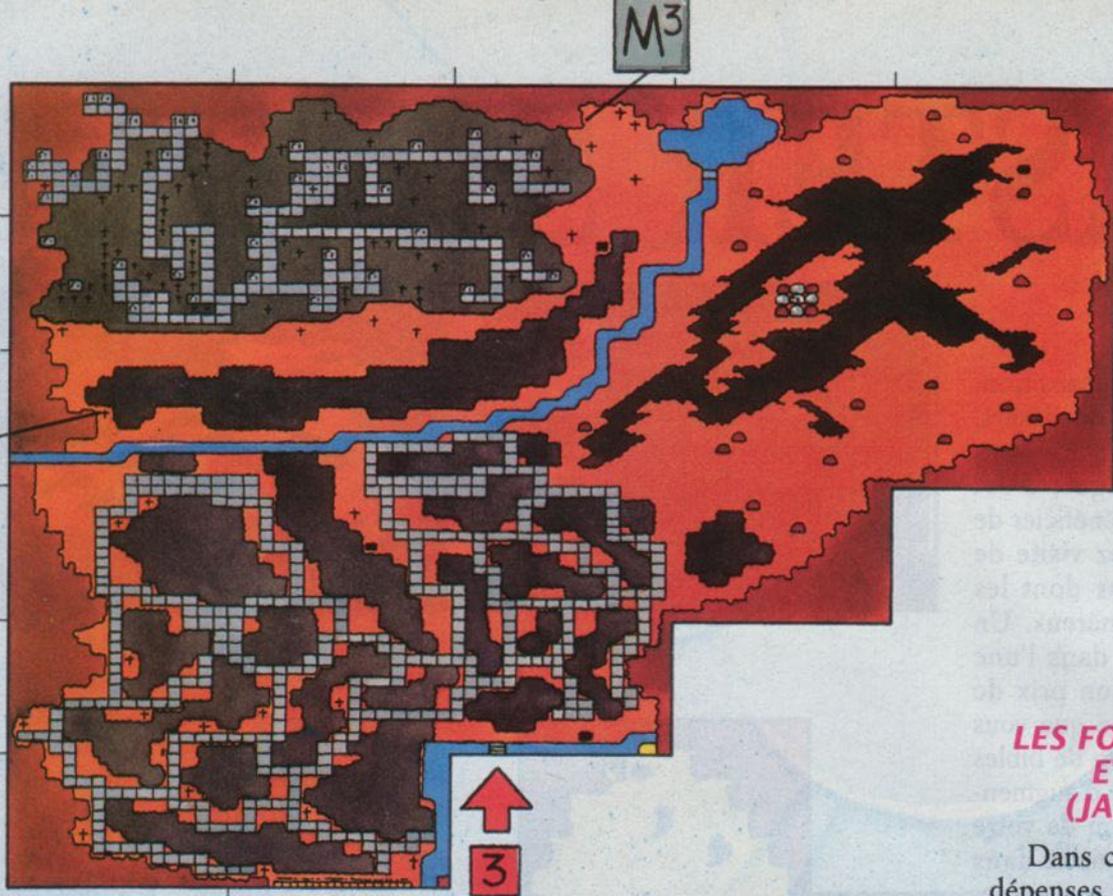
M2

cette région que vous pourrez acheter l'herbe de méa dont les effets bénéfiques se font sentir dès l'instant où vous frôlez la mort. Nouveau démon, nouveau style de donjon à scrolling horizontal cette fois. Le boss de fin n'oppose pas une trop grande résistance; il se met en boule, se déplace en essayant de vous atteindre puis s'arrête. Profitez de ce répit pour venir près de lui, donner quelques coups de lame et reculer pour éviter son contact. Une fois que vous l'avez vaincu, n'oubliez pas d'acheter le cristal avant de continuer votre quête.

LE CIMETIERE (TARUBA)

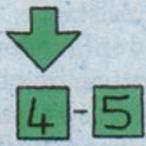
Cette nouvelle région commence après le pont. Deux nouvelles rencontres vous y attendent : une lutine vous donnant accès à un mot de passe et une petite démonsse à qui je vous déconseille de donner un peu de votre vie, même contre de l'or. A propos d'or, lorsque vous posséderez 12 000 pièces, suivez la rivière jusqu'à la page-écran (repare A sur le plan), l'unique tombe cache une vieille femme qui vous vendra une épée bien plus meurtrière. Fait marquant, vous ne découvrirez certaines grottes qu'après avoir frappé sur une tombe ou un crâne. Citons par exemple l'entrée du donjon de **Taruba**. Il faut frapper sur les deux tombes dans le coin supérieur de droite pour qu'apparaisse l'entrée.





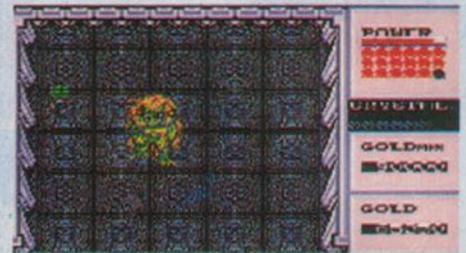
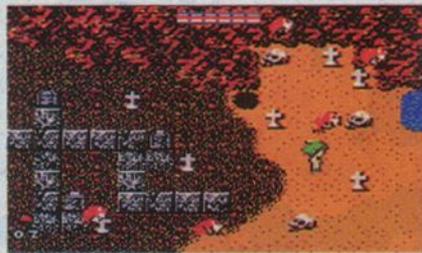
LES FORETS DE CHENES ET DE SAPINS (JASBA ET HEIDI)

Dans cette première forêt, les dépenses sont énormes. Il y a le



LES MARAIS ET LES DUNES (FOSBUS ET WARUSO)

Un seul paragraphe pour ces deux régions qui sont dépendantes l'une de l'autre. La première chose à faire est de trouver la paire d'«aquaboots» (repaire B) qui vous sera vendue pour la modique somme de 20 000 pièces d'or. Frappez trois fois le palmier pour découvrir l'entrée de l'échoppe. Le petit lac des marécages (repaire C) recèle l'anneau d'invincibilité, il permet de détruire les rochers qui dissimulent souvent des grottes. Retournez au début du niveau (repaire D), vous découvrirez les pendentifs d'Àresta réduisant d'un quart les dommages subis. Délaissez les deux démons, le temps d'avoir le plus d'unité de vie possible. Fosbus ne pose aucun problème, le démon reste en haut de l'écran, mais lance une multitude de projectiles qui rebondissent tels des boules de billard rebondissant sur une bande. L'autre démon, Waruso, n'est pas seul puisqu'il est

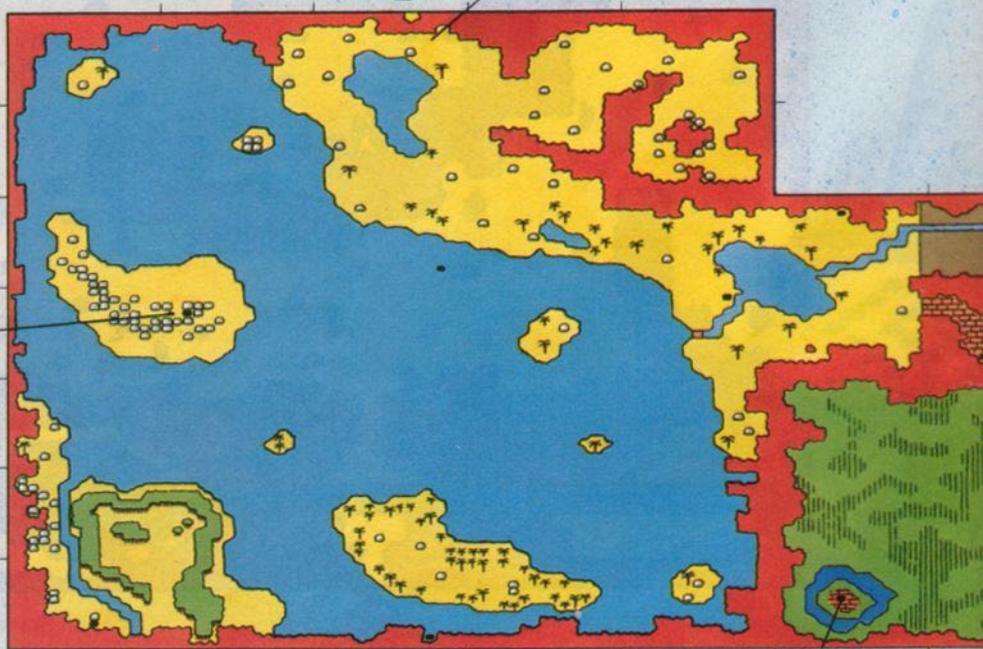


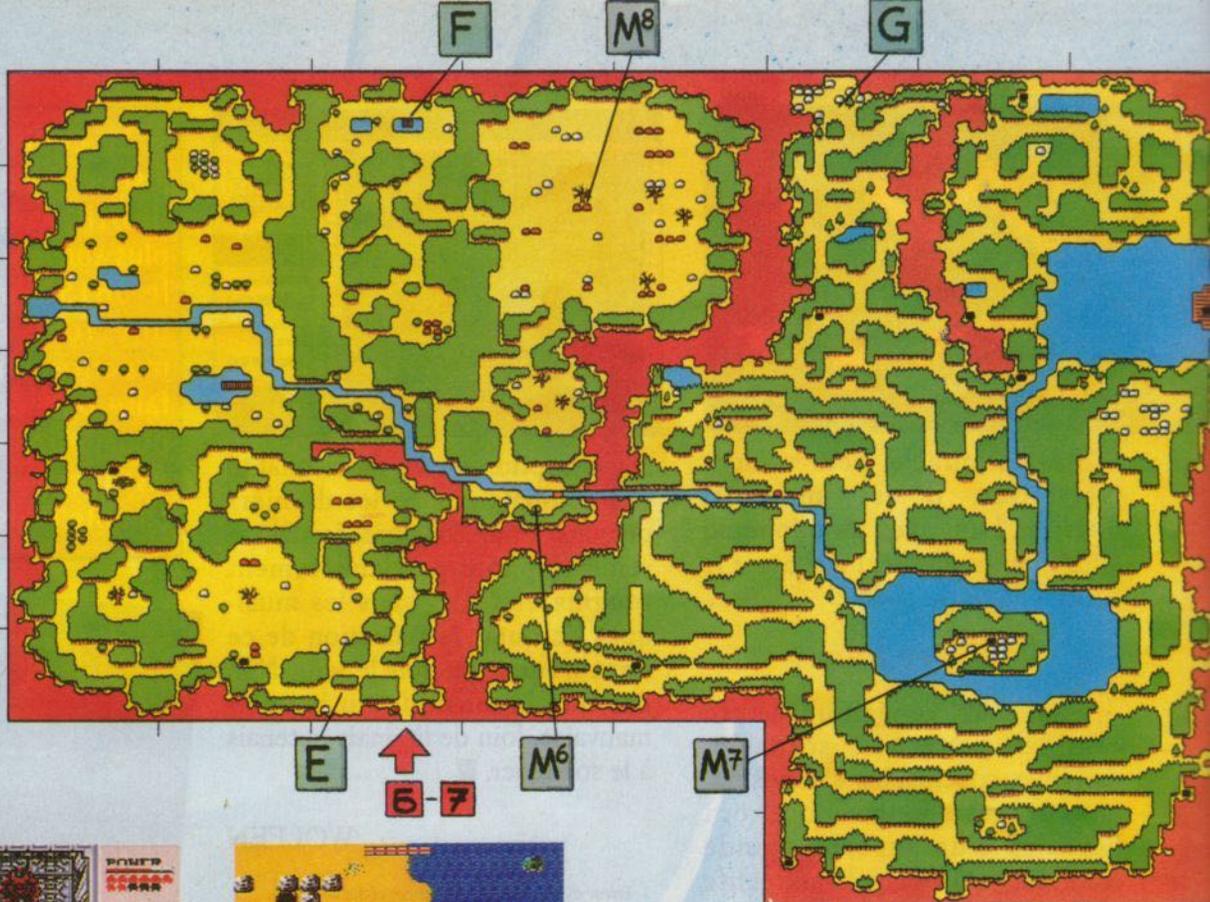
accompagné de son frère jumeau. L'enfer ! jusqu'à ce qu'on comprenne qu'il faut se placer en bas de l'écran, le plus loin possible en dessous d'eux, et éviter leurs attaques en piqué. C'est long, mais c'est du sûr.



B

M5





bouclier de Rémédia (repaire E) et l'épée légendaire (repaire F), valant respectivement 40 000 et 50 000 pièces d'or. Ainsi équipé, vous êtes de taille à vous aventurer jusqu'à la forêt de sapins. Mettez-vous en quête des



«ascend boots» à 70 000 pièces d'or (repaire G), elles permettent de se déplacer en ignorant toutes les contraintes imposées par les arbres ou les rochers, à l'exception des montagnes. De même que pour les deux régions précédentes, stockez les dernières

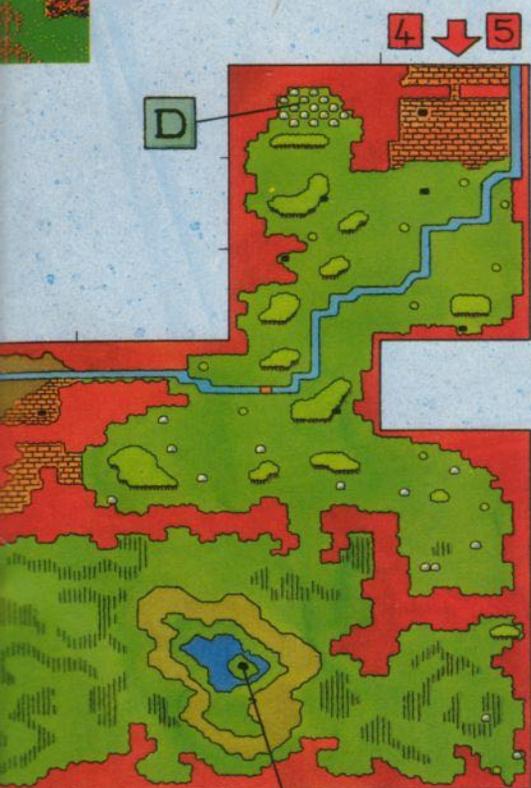
mieux que d'attendre qu'il arrive sur le personnage pour malmener le bouton de tir rapidement de façon à lui infliger le premier suffisamment de dommages.

GOLVELLIUS

Golvellius se terre dans le dernier écran inexploré. Avant de lui rendre visite, assurez-vous de bien détenir les sept cristaux.



M4



M4



potions manquantes, elles sont au nombre de dix-neuf au total. Une fois cette dernière formalité accomplie, il ne vous reste plus qu'à vous attaquer aux derniers démons. Jasba a des déplacements un peu particuliers, mais il évite tout le temps la lisière de l'écran. Evitez ses projectiles sur cette ligne, et ajustez-le à chacun de ses passages. En ce qui concerne Heidi, je n'ai pas trouvé



M6

Allez chercher le pendentif de Ramurasu au milieu de la faille du cimetière et faites provision de méa pourpre, bien plus efficace que le vert. Le dernier donjon, à progression horizontale est particulièrement éprouvant. Les énormes serpents crachant des boules de feu occasionnent plus de dégâts que les autres. Inutile de vous attarder, essayez de les passer en évitant le combat.



Le choix de Golvellius se justifie par le fait que c'est un des titres qui est revenu le plus souvent dans ma BAL sur le 3615 *Player One*. Encore une fois, n'hésitez pas à m'écrire nombreux pour me faire part de vos suggestions pour les prochains « Plans et Astuces ». J'en tiendrais compte dans les choix à venir.

Pas de miracle, pour vaincre Golvellius, il est impératif d'arriver à lui avec au minimum douze unités de vie et d'achever le bouton de tir du paddle.

HAPPY END

Après un générique de fin original pour son scénario, certaines conclusions s'imposent. Les programmeurs nous ont gratifiés d'un superbe monde extérieur, qui, malgré une petite erreur dans la forêt de chêne, garantit de bons moments de détente. Mon seul regret aura été

ma déception au vu de la qualité des combats contre les derniers démons. Pour conclure, je tiens à remercier tout particulièrement Magma et Gong sans les musiques desquels la rédaction de ce texte n'aurait pu voir le jour. Non pas que la musique du jeu soit mauvaise, loin de là, mais je tenais à le souligner. ■

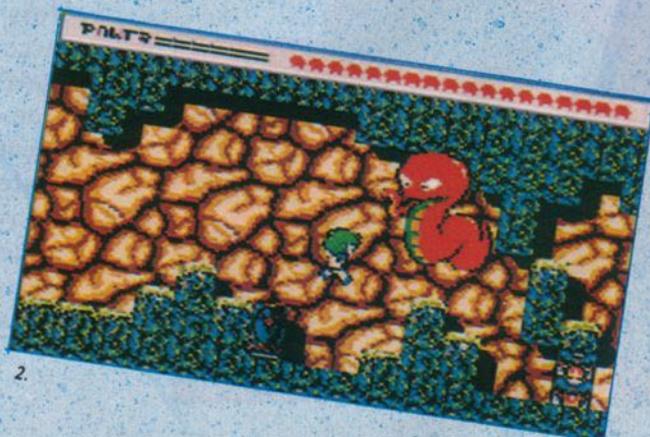
WOLFEN

- 1- Erreur d'itinéraire dans le donjon vertical.
- 2- Donjon horizontal, le serpent bloque le passage.
- 3- N'oubliez pas le cristal après chaque boss.



BOSS ET CORRESPONDANCES SUR LE PLAN

- M1- Desba
- M2- Saipa
- M3- Taruba
- M4- Fosbus
- M5- Waruso
- M6- Jasba
- M7- Heidi
- M8- Golvellius



M7

3

M8

2

LES JEUX
NINTENDO
PAR

LES JEUX

Nintendo™

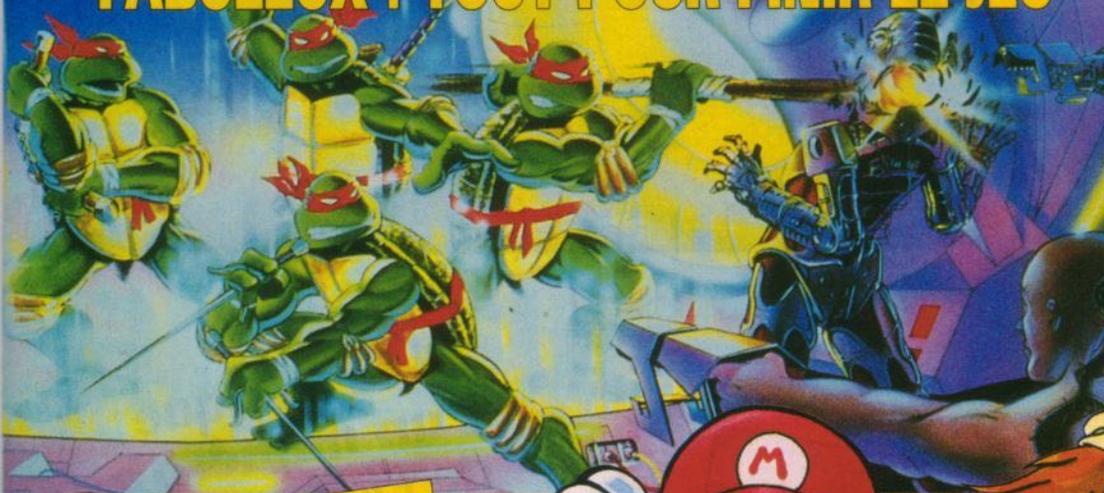
PAR

PLAYER

TORTUES NINJA

FABULEUX ! TOUT POUR FINIR LE JEU

*Des milliers
de trucs et
de photos !*



LES PLANS COMPLETS

DUCK TALES

Les secrets de Picsou révélés

LINK

Découvrez les mystères de l'ouest

LIFE FORCE

En avant pour la victoire !

SPECIAL GAME BOY

SUPER MARIO LAND

La carte des quatre mondes



ISSN : 1153 4451 219 FB - 7,5 \$ Can.

M 2988 - 1 H - 30,00 F - RD

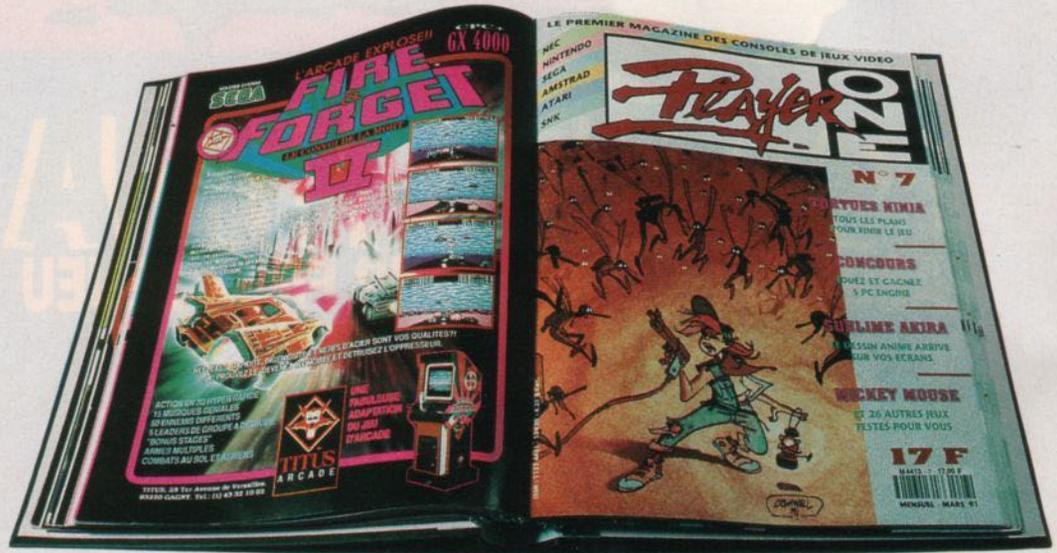


Les jeux NINTENDO™ par PLAYER
EST UN NUMERO HORS SERIE DE



OCTOBRE - NOVEMBRE 1991
NUMERO 1
30 F

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"/> 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 (n°3 épuisé)				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 !**

qui vous parviendra par envoi séparé

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.

A partir du 10 : 25 F + 7 F = 32 F



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 ? :

Bienvenue dans la rubrique des acharnés des jeux vidéo. Que vous ayez des questions à poser ou des solutions à donner, les S.O.S sont faits pour vous. Quelque soit votre console, nous vous aiderons à atteindre le but ultime de tout joueur qui se respecte : voir la dernière image de son jeu préféré.

REponses aux SOS

Frédéric nous envoie une liste béton de jeux NINTENDO : Castelvania, Double Dragon II, Ikari Warriors, Kung-Fu, Life Force, Golf, Pro-Wrestling, Probotector, Robocop, Rush'n Attack, Trojan, Double Dribble, Ice Hockey, Mike Tyson's Punch-Out, Punch-Out, Rad-Racer, Wrestlemania, Batman, Duck Tales, Dragonball, Goonies II, Zelda I, Megaman, Metroid, Tetris, Rygar, Super Mario Bros I et II, Teenage Mutant Hero Turtles, Donkey Kong classic, Donkey Kong Jr et Popeye. Il répond aussi aux jeux GAME BOY suivants : Burai Fighter, Super Mario Land, Chessmaster, Duck Tales, Golf, Volley Fire, Tetris, Contra, Double Dragon, Tortues Ninja et Castelvania. Sa liste MASTER SYSTEM : Alex Kidd in Miracle World, Ninja, Shinobi, Astro Warrior, California Games, Castle of Illusion, Double Dragon, Vigilante, Operation Wolf, Secret Command, Out Run, Basketball Nightmare, Golden Axe, Super Tennis et RC Grand Prix; sa liste MEGADRIVE : Altered Best, Space Harrier II et Columns; sa liste CORE GRAFX : Violent Soldier, Final Soldier et Heavy Unit, et pour finir le jeu GAME GEAR auquel il peut répondre : Mickey Mouse. Contactez Frédéric Pigenet en écrivant au 7, impasse de la carrière, 91310 Longpont-sur-Orge ou par téléphone au (1) 69 01 41 33.

Geoffroy s'offre pour répondre à toutes les questions imaginables se rapportant aux jeux NINTENDO suivants : The Adventure of Lolo, Bionic Commando, Castelvania, Dragonball, Duck Tales, Faxanadu, Fester's Quest, Goonies II, Gardian Legend, Megaman I et II, Metal Gear, Robowarrior, Rygar, Simon's Quest, Solomon's Key, Super Mario I et II, TMHT, Legend of Zelda, Zelda II, Wizards and Warriors, Wrath of the Black Manta, Air Wolf, Bayou Billy, Cobra Triangle, Double Dragon II, Ghosts'n Goblins, Kung-Fu, Life Force, Probotector, Rescue the Embassy Mission, Robocop, Rush'n Attack, Silent Service, Skate or Die, Tiger Heli, Stealth ATF, Solar Jetman, Top Gun, Trojan, Batman, Bubble Bobble, Paper Boy, Wrecking Crew, Ghost Busters II, Dra-

gon Ninja, World Wrestling, Track and Field II, Rad-Racer, Double Dribble et Blades of Steel. Il répond également à vos questions concernant Altered Beast, Bomber Raid, Zillion et Alex Kidd in Shinobi World sur SEGA MASTER SYSTEM. La réponse est assurée si vous envoyez une enveloppe timbrée à Geoffroy Armelot, 180, Bd Charles-de-Gaulle, 92700 Colombes.

Et encore une liste de la mort que nous envoie Jonathan avec pas moins de 70 jeux cités ! Voici les jeux MEGADRIVE qu'il termine : DJ Boy, Shinobi, Shadow Dancer, Sonic, Spiderman, E-Swat, Pat Ryley Basket, Strider, Last Battle, Altered Beast, Moonwalker, Golden Axe, Phantasy Star I et II, Afterburner II, Thunderforce II et III, Mickey Mouse, Football, Dick Tracy et Alien Storm. Sa liste NINTENDO : Double Dragon I, II et III, Ninja Garden I et II, Super Mario Bros I, II et III, Pacman, Godzilla, Ken, Jaws, Teenage Mutant Hero Turtles I et II, Bad Dudes, Duck tales, Pow, Roger Rabbit, Kung-Fu, Goonies II, Rygar, Batman, Megaman I, II et III, Zelda I et II, Volley, Dr Mario et Bubble Bobble. Pour terminer passons maintenant à sa liste SEGA MASTER SYSTEM : Double Hawk, Golden Axe, Double Dragon, Rambo III, Afterburner, Alex Kidd I, II, III et IV, Shinobi, Vigilante, Gangster Town, Ghosthouse, Black Belt, Kenseiden, Cyber Shinobi, Super Monaco GP, Danan, Tennis et Mickey Mouse. Contactez Jonathan Petit, BP 714, 97171 Pointe-à-Pitre.

The beast of NINTENDO, c'est le nom de guerre de Michaël. Il a dompté Batman, Castelvania II, Zelda I et II, Bayou Billy, Double Dragon II, Duck Tales, Megaman I et II, Goonies II, Fester's Quest, Kid Icarus, Rygar, Super Mario Bros I, Teenage Mutant Hero Turtles, Dragonball, Kung Fu, Wizards and Warriors, Wrath of the Black Manta, Ikari Warriors et Ghostbusters II. Et peut-être un futur Best of MASTER SYSTEM en ayant pour l'instant terminé Alex Kidd in Shinobi World, Alex Kidd in Miracle World et Alex Kidd the Lost Star. Pour toute question, contactez Michaël au 27 92 55 51.

Arnaud répond à toutes vos questions concernant les jeux SEGA MASTER SYSTEM suivants : Cyborg Hunter, The Ninja, Black Belt, Double Dragon, Shinobi, Bomber Raid, Ultima IV, Casino Games, Tennis Ace et RC Grand Prix; et sur GAME BOY : Tortues Ninja. Arnaud Chawin, 11/32, avenue de la commune, 59770 Marly.

Là, Franck nous fait la totale. Il nous envoie des réponses de jeu NES, GAME BOY, MASTER SYSTEM et même... Atari 520 ST ! Il répond à toutes vos questions se rapportant à Metal Gear, Double Dragon II, Kung Fu, Probotector, Robocop, Tetris, Duck Hunt, Wild Gunman, Blades of Steel, Punch Out, Rad Racer, Batman, Bionic Commando, Faxanadu, Fester's Quest, Legend of Zelda, Megaman I et II, Simon's Quest, Super Mario Bros, Adventure of Lolo, Super Mario Bros II, Teenage Mutant Hero Turtles, Wizards and Warriors, The adventure of Link, Bubble Bobble, Ghost'n Goblins, Pro Wrestling, Ikari Warriors, Donkey Kong I et II et Duck Tales; Sur GAME BOY : Tetris, Chessmaster, Gargoyle's Quest, Super Mario Land; Sur SEGA MASTER SYSTEM : Alex Kidd in Miracle World et Shinobi et sur ST : Operation Stealth et le Manoir de Mortevielle. Pour toute question, joignez une enveloppe timbrée à Franck Dumoulin, 20, rue du capitaine Pellot, 64100 Bayonne.

Frédéric apporte lui aussi une contribution aux réponses de ce mois-ci. Bien que plus modeste, il répond quand même à Super Mario I et II, Zelda I, Life Force, Kung-Fu, Double Dragon II, Duck Tales, Simon's Quest, Probotector et TMHT. Vous pouvez le contacter par téléphone au 59 83 06 98, ou en écrivant à Frédéric Mouton, 5, Lot Larrieu, 64110 Laroin.

Frédéric nous envoie lui aussi sa liste. Elle concerne, respectivement, SEGA MASTER SYSTEM et NINTENDO : Mickey Mouse, Double Dragon, Out Run et sur NES : Double Dragon II, Wizards and Warriors, Metroid, Gradius, Life Force, Excitebike, Pro Wrestling, Super Mario I et II, World Cup, Zelda I et Rad Racer. Envoyez une enveloppe timbrée à Frédéric Gosse, Maison Duran, avenue du Belvédère, 66760 Enveitg ou appelez le week-end le 68 04 81 63.

De plus en plus souvent, je reçois des listes de joueurs acharnés. Celle de Nicolas concerne NINTENDO; pour commencer : Zelda I et II, Super Mario Bros I et II, Teenage Mutant Hero Turtles, Airwolf, Bad Dudes, Batman, Bayou Billy, Bionic Commando, Bubble Bobble, Burai Fighter, Castelvania I et II, la série complète de Donkey Kong, Double Dragon I et II, Duck Hunt, Fester's Quest, Gauntlet II, Ghostbusters II, Goonies II, Gremlins II, Kung Fu, Life Force, Megaman I et II, Metal Gear, Metroid, Paper Boy, Pin Bot, Popeye, Probotector, Punch

Out I et II, Rad Gravity, Rad Racer, RC Pro, Robocop, Silent Service, Skate or Die, Solar Jetman, Stealth ATF, Super Spike, Volley Ball, Tennis, Top Gun, World Cup, World Wrestling, Wrath of the Black Manta, Pro Wrestling, Dragonball, Excitebike, Wizards and Warriors et Solomon's Key. C'est pas fini, passons maintenant à sa liste MASTER SYSTEM : Altered Beast, After Burner, Mickey Mouse, Shinobi, Double Dragon et Strider. C'est encore pas fini, sa liste SEGA MEGADRIVE : mystic Defender, Revenge of Shinobi, Sonic, Mickey Mouse, Shinobi, Dick Tracy, Shadow Dancer, Moonwalker, Golden Axe et pour conclure sa liste GAME BOY : Tetris, Alleway, Batman, Dr Mario, Super Mario Land, Tortues

LA REponse du mois

Chose assez rare, une liste multi-console m'a été envoyée. C'est la première fois qu'est citée une liste de jeux NEC. A ce titre Joël gagne un abonnement d'un an à *Player One*. Commençons par la nouveauté et citons sa liste NEC, une marque trop peu citée en SOS : Violent Soldier, F1 Circus, Space Harrier, Tiger Heli, Gomola Speed, Jackie Chan, Bomber Man, Alice in Wonderland, Psycho Chaser, Zipang, Down Load, Aero Blaster, Splatter House, Wonderboy II, Dragon Spirit, Deep Blue, Avenger, Ninja Spirit, Super Darius, Bloody Wolf, Gunhed, Devil Crush, Klax, Final Lap, Mr Heli, Tiger Road, Power Drift, Kick Ball. Sa liste Megadrive : Darius II, Alex Kidd in the Enchanted Castle, Space Harrier II, Burning Force, Strider, E-Swat, Afterburner II, Super Shinobi, Ganada, Final Blow, Budokan, Super Hang-On, Golden Axe, Thunderforce II et III et Ghouls'n Ghosts. Sa liste NINTENDO : Adventure of Lolo, Zelda II, Double Dragon, Wrath of the Black Manta, Probotector, Dragonball, Tetris, Life Force, Tiger Heli, Bionic Commando et enfin sa liste GAME-BOY : Penguin Boy, Tortues Ninja, Asmik World, Pit Man, Bugs Bunny and the Crazy Castle, Double Dragon, Burai Fighter, Gargoyle's Quest et Batman. Je précise au passage que sa liste n'est pas complète car certains titres de jeux étaient illisibles sur sa bafouille. Quelque soit votre problème sur un de ces jeux, envoyez une enveloppe timbrée à Joël Cyprien, 18, square Elsa Triolet, 91390 Morsang s/Orge, ou appelez au (1) 69 04 33 75.

Ninja et Wizards and Warriors. Contactez Nicolas Lapisordi, 84, rue du Dauphiné, 69800 St Priest.

Cette fois, c'est un habitué de la rubrique qui nous écrit. Il s'agit de Frédéric. Avant de vous donner sa liste, il fait remarquer que dans certains SOS qu'il a reçus, l'adresse était si mal écrite qu'il n'a pas pu y donner de suite. Pour éviter ce genre de pépin, envoyez-lui une enveloppe timbrée libellée à votre nom et adresse. Il répond à toutes vos questions se rapportant aux jeux GAME BOY suivants : Tetris, Alleyway, Solar Striker, Double Dragon, Batman, Bugs Bunny, Super Mario Land, Duck Tales, Gargoyle's Quest, Tortues Ninja, Kung Fu Master et Burai Fighter Deluxe. Il peut également répondre à toutes vos questions concernant les jeux NINTENDO qui suivent : Super Mario Bros I et II, Double Dragon II, Burai Fighter, RaD Racer, Batman, Kung Fu et Bad Dudes. Il vous répond soit par téléphone au (81) 89 43 19 de 18H à 22H, soit par courrier en écrivant à Frédéric Jeanne-rod, 4, rue du Ruisseau, 25160 Malbuisson.

Par décence, je me suis senti obligé de modifier quelques termes de la missive que m'a envoyé Sébastien ; le bourreau noir est son nom. Muni de sa hache pour décapiter les pauvres [censuré] qui ont besoin d'aide, il répond à toutes vos questions concernant les jeux NINTENDO suivants : Zelda et Kung-Fu.

**Fantasy Zone
(SEGA MASTER SYSTEM)**

Julia répond de façon claire aux SOS lancés le mois dernier. Il faut tout d'abord posséder le « 7 Way Shot » et le « Laser Beam ». La destruction des bases doit se faire à l'aide de la première arme citée à l'exception de la dernière qu'il faut détruire avec le laser.

**Wonderboy III
(SEGA MASTER SYSTEM)**

Diego se perd sans arrêt dans le labyrinthe sans fin. Je peux d'ores et déjà t'apporter la réponse. Quand il s'agit d'un labyrinthe, la solution à ton problème est soit de t'acharner, soit de te procurer un plan. Ce plan a été publié dans le numéro 4 de *Player One*.

**Zelda I
(NINTENDO)**

Michèle me fait savoir qu'une erreur s'est glissée dans le « Plans et Astuces » de la seconde quête de Zelda. Une rectification s'impose donc sur la localisation du bracelet de force. Allez sur la page-écran notée E-3 et bougez une des statues.

**Miracle Warrior
(SEGA MASTER SYSTEM)**

Il manque à Baptiste deux clefs avant de pouvoir affronter Terarin. La pre-

mière se trouve au Sud-Ouest d'une oasis du désert bordant le passage de Pandora. L'autre clef se trouve dans le même désert mais il n'y a aucun point de repaire précis. Quoi qu'il en soit, tu dois silloner le Sud-Ouest de ce désert en appuyant à répétition sur la touche 2. En ce qui concerne le problème de Patrice, le manteau n'est absolument pas indispensable pour arriver à la fin du jeu. En principe, il doit posséder une lettre, indiquant sous forme de devinette le chemin menant au monstre de fin. Tu dois chercher le monument de Jason, résoudre une énigme qui te mènera à Terarin.

**ZELDA II
(NINTENDO)**

Olivier nous envoie la solution pour se procurer la clé magique et le sort du tonnerre. Rendez-vous dans la ville de New Hasuto Town et utilisez la commande « Spell » au fond de l'impasse pour obtenir la clé. Le tonnerre se trouve dans la ville fantôme. Mais avant de vous y rendre et d'y trouver un sage, visitez le 6ème palais pour vous procurer la croix.

**FANTASY ZONE
(SEGA MASTER SYSTEM)**

Geoffroy ne sait pas comment venir à bout de la tortue du niveau 6 et avant-dernier tableau.

**Fortress of Fear
(GAME BOY)**

Rodolf possède depuis peu ce jeu. Il est bloqué dans les appartements de Malkil au début du jeu. Assez impatient d'avoir la réponse, il donne son adresse pour que vous la lui envoyiez. Rodolf Rio, 16, rue de la Garenne, 77290 Mitry-Mory.

**Ys 2
(CD-ROM)**

Il s'est lancé dans cette nouvelle quête du royaume d'Ys. Michaël se trouve actuellement bloqué dans la citadelle, sans parvenir à délivrer le second prisonnier.

**Ironsword
(NINTENDO)**

Encore un anonyme qui nous écrit pour nous faire part de son problème. Il ne sait pas comment s'y prendre pour passer les quatre éléments réunis dans le mont des glaces.

**Adventure of Lolo
(NINTENDO)**

Christine se heurte à la troisième méduse de la première pièce du 8ème étage (password: QVDT).

Recherche des photocopies de la notice de Dragon Warrior. Michèle Vanopdenbosch, 4/9, rue Sainte-Face, 6250 Pont-de-Loup, Belgique.

INCROYABLE MAIS VRAI !!!

QUANTITÉS LIMITÉES - SATISFAITS OU REMBOURSÉS
LES MEILLEURS JEUX VIDÉO
utilisables sur consoles **NINTENDO®**



- 1 - La sélection des cracks : **8** super jeux de « 256 k » : 899 F
- 2 - Record des ventes au Japon : **16** super jeux de « 128 k » : 899 F
- 3 - La compil exceptionnelle : **90** super jeux de « 56 k » : 1200 F

NINTENDO® est une marque déposée toutes taxes et transports compris
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

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

- Veillez me faire parvenir : 1 cassette de 8 jeux vidéo au prix promotionnel de 899 F
 1 cassette de 16 jeux vidéo au prix promotionnel de 899 F
 Les deux cassettes, la 8 et la 16, pour 1590 F
 1 cassette de 90 jeux vidéo au prix promotionnel de 1200 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 10 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

Vends console NINTENDO + pistolet + robot + 11 jeux + 2 manettes ; valeur 6 000 F, cédés à moitié prix : 3 000 F. Lot indisponible. Cédric Reolon, 8, rue du Catalan, Cabrières 30210. Tél. : 66 75 13 30.

Recherche Wonderboy III sur MASTER SYSTEM. Jérôme Leconte, 21, cité Laënnec, 35800 Dinard. Tél. : 99 46 45 57.

Vds console NINTENDO + 2 manettes + pistolet + Duck Tales, Super Mario Bros, Duck Hunt, Faxanadu, Volley Ball, Double Dragon II, Megaman II, Punch Out et Skate or Die. Le tout cédé 2 000 F. Appelez au 68 83 32 00 après 18H et demandez Romuald (Pyrénées-Orientales).

Vds NINTENDO + manettes NES max + NES avantage, + 50 jeux + journaux. Valeur réelle : 12 000 F, cédé à 6 500 F. Appelez Christophe au 46 24 21 19 (Région parisienne).

Recherche cartouches NINTENDO : Super Mario 2, Zelda I et II, Dragonball, ou Batman à 150 F maximum (avec boîtes et notices d'origine). Contactez Christophe au 69 07 93 94 après 17H (Région parisienne).

Vends jeux NINTENDO : Top Gun (250 F), Section Z (280 F), Zelda I (300 F), Airwolf (280 F) et Wizard and Warrior (300 F), ou le lot 1200 F à débattre. Appelez au (1) 45 01 90 61.

Vends ou échange NINTENDO + 2 manettes + joystick + pistolet + Batman, Super Mario Bros I et II, Duck Hunt, Tortues Ninja, Bayou Billy, Tiger Heli et Castlevania. Le tout pour 2 400 F ou contre une MEGADRIVE + 2 jeux minimum. Ecrivez à Michaël Dumon, 4 place de la mairie, 62240 Longfossé ou téléphonez au 21 83 05 73 tous les jours à partir de 19H.

Cherche GAME BOY à 300 F maximum ou échange contre une cartouche NINTENDO (Simon's Quest, Metal Gear, Bionic Commando, Metroid ou Snake Rattle and Roll. Appelez Loïc au 78 81 28 77 après 18H et jeudi toute la journée (sur région lyonnaise uniquement).

Vds console NINTENDO avec Super Mario Bros et Duck Tales pour 650 F + 11 jeux à 250 F pièce parmi lesquels Blades of Steel, Bionic Commando et Airwolf. Ecrivez

à Jean-Michel Ganobis, 24, rue Fernand-Pelloutier, 93380 Pierrefitte ou appelez au 48 22 81 28 de 18H30 à 20H.

Je désire échanger un de ces deux jeux NINTENDO (Simon's Quest ou Super Mario Bros II) contre Zelda I. Téléphonez à Jean-Philippe au 33 67 15 00.

Vends ou échange cartouches SEGA MASTER SYSTEM contre cartouches GAME BOY. Jean-Pierre Morales, 9, rue du Général Larrail, 63000 Clermont-Ferrand.

Vds MEGADRIVE française + 12 jeux dont Final Blow et Shadow Dancer + 1 manette en parfait état. Prix intéressant. Demander Arnaud au 26 73 05 60, le week-end de 19H à 20H. Vente séparée possible.

Vends moniteur couleur THOMSON avec prise péritel : 1 500 F. Tél. : 42 54 41 43.

Vds jeux SEGA MASTER SYSTEM + 14 jeux dont Rastan, Shinobi, Great Golf, Pro Wrestling en excellent état. Vendu à 50 % de la valeur réelle. Antoine Brinquin, 10, Kap Uhella, 29470 Plougastel. Tél. : 98 40 52 03.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + light phaser + 5 jeux (R-Type, Afterburner, Rambo III, Hang On et Safari Hunt). Le tout en très bon état, cédé à 700 F. Téléphonez au 74 76 92 90 après 19H et demandez Sébastien.

Vds console NINTENDO + 2 manettes + 6 jeux (Super Mario Bros II, Zelda II, Gauntlet II, Captain Skyhawk, Rad Racer et Ikari Warrior). Acheté 2 750 F, cédé à 1 700 F. Le tout est en excellent état. Aurelien Flotté, 4, rue Edith-Piaf, 72470 Champagné. Tél. : 43 89 55 69.

Vds Double Dragon II (350 F), Dragonball (260 F), Fester's Quest (230 F), Popeye et Donkey Kong (250 F les deux). Téléphonez au 34 15 62 37 entre 19H et 20H (Val-d'Oise).

Vds 15 hits pour MEGADRIVE : Thunder Force III, Shinobi, Shadow Dancer, Fantasy Star II, Populous, Super Monaco GP... (très bon état). Tél. : 26 73 05 60, le week-end de 19H à 20H, demandez Arnaud.

Echange jeux GAME BOY (Balloon Kid, Solar Striker, Pitman, Spiderman et Duck Tales contre F1 Race, Megaman etc. Contactez Bruno Nedjraoui, 39, allée de la

Haile-Normande, 95100 Argenteuil. Tél. : 34 11 15 60.

Vds GAME BOY + Tetris (450 F) + Spiderman (100 F) + I'm Your Face (140 F) + Roland's Curse (100 F), le tout 890 F. Demandez Olivier au 43 78 19 61 de 17h40 à 20H (Val-de-Marne).

Vds SEGA MEGADRIVE japonaise (état neuf) + 2 jeux (Mickey et Ghostbusters) : 1 000 F. Nicolas Giraudeau, 52, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél. : 40 36 18 78.

Vds NINTENDO 8 bits + pistolet + Super Mario Bros I, Duck Hunt, Megaman II et Batman pour 1300 F (état neuf). Olivier Guerin, La routière, 85430 Aubigny. Tél. : 51 06 29 11.

Stop affaire !! Vds console NINTENDO (encore sous garantie) + 2 manettes + zapper + Batman, Zelda II, Rad Racer, Super Mario I et Duck Hunt. Valeur réelle : 2 700 F, cédé à 1 500 F à débattre. Téléphonez à Stevens à partir de 18H30 du lundi au vendredi au 55 05 02 91 (Limoges).

Vends console LYNX + 1 jeu + câble vidéo (Avril 91). Valeur : 990 F, cédée à 700 F. Tél. : 64 08 12 16, demandez Sébastien.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 10 jeux dont Alex Kidd, Mickey Mouse, Rastan, Ghouls'n Ghosts, Golden Axe. + 1 control pad et 1 control stick. Prix : 1 800 F à débattre. Contactez Sébastien au 90 60 30 19.

Echange 3 jeux SEGA MASTER SYSTEM : Spellcaster, RC Grand Prix, Ultima IV (Décembre 91) contre Operation Wolf, Chase HQ et Rocky. Pascal Gambonnet, 18, rue Pablo-Picasso, 91100 Corbeil-Essonnes.

Vends Dragonball sur NINTENDO à 200 F ou échange contre Super Spike Volley Ball. Contactez Antonin par téléphone au 65 34 41 65 ou écrivez à Antonin Gallo, 2, rue Jean-Pons, 46100 Figeac.

Vds console NINTENDO avec pistolet + Zelda I, Rush'n Attack, Super Mario Bros I et Duck Hunt. Le tout cédé à 1 000 F. Appelez le 75 51 76 60 à partir de 17H, ou écrivez à Jean-Paul, chemin des Spilias, 26290 Donzère.

Vds ou échange jeux NINTENDO : Rad Racer, Airwolf, Trojan et Wrath of the Black Manta. Tél. : 40 59 21 18 ou 40 16 26 52.

Urgent ! Vds SEGA MASTER SYSTEM + 3 jeux + 1 joy (sous garantie) au prix de 690 F ou échange contre le PRO 1, Mickey et World Cup sur MEGADRIVE. Echange pour MEGADRIVE : E-Swat contre Shadow Dancer, etc. Tél. : 68 92 04 07 (Pyrénées-Orientales).

Vds sur NINTENDO : Bubble Bobble, Duck Tales, Airwolf, Gremlins. Prix de 90 à 300 F maximum. Téléphonez au 95 60 78 33, demandez Alain.

Vds console SEGA MASTER SYSTEM II avec 2 manettes + Alex Kidd, Golden Axe, Tennis Ace, Double Dragon, American Pro Football, Danan et James Buster Douglas. Le tout cédé à 550 F. Appelez au 30 99 11 61, demandez Sébastien (Yvelines).

Vds console NINTENDO + 5 jeux (Zelda I, Castlevania, Double Dragon, Super Mario Bros I et Dragonball). Le tout en très bon état, vendu 1 000 F. Contactez Anthony au 43 83 39 33.

Vends console NINTENDO (achetée en décembre 90) + Super Mario Bros I, Duck Hunt (avec le pistolet) + Blades of Steel + Double Dribble et Rescue the Embassy Mission. Valeur : 1 720 F, cédé à 1 100 F. Appelez au 77 79 32 87 entre 17H et 22H et demandez Aurélien.

A vendre : Lot de 3 jeux MEGADRIVE française : Ghostbusters, Strider et Budo-kan pour 590 F Altered Beast en plus. Tél. : 30 38 77 48 après 19H, demandez Georges.

Vds console NEC en bon état + 13 jeux dont Shinobi, Cadash, P47, Barumba pour 2 500 F à débattre. Possibilité de vente séparée. Tél. : 69 38 84 85.

Vds pour NINTENDO : rob + jeux gyro-myte. Prix : 350 F. Vente séparée possible. Wrestlemania, prix : 150 F. Contactez Christophe au 29 56 31 76 après 18h.

Echange Herzog Zwei sur MEGADRIVE. Tél. : 23 61 33 08.

Création club NEC : 200 F/an avec un jeu gratuit offert à tous les abonnés (Mr Heli, Jackie Chan, Cadash ou Shinobi). Contactez David au 21 75 53 89 à partir de 19H.

Vsd SEGA MASTER SYSTEM + 3 manettes + pistolet + 23 jeux dont Golden Axe, Double Dragon, Wonder Boy III etc. Le tout pour 3 500 F. Vente séparée possible. Demandez Vincent au 48 33 03 75 (Région parisienne).

Vds AMSTRAD CPC 464 bon état + 1 jeu (Super Sprint) + moniteur couleur pour 1 000 F au lieu de 2 900 F. A vendre également jeux GAME BOY : Gargoyle's Quest, Double Dragon, Tetris et Super Mario Land. Téléphonnez au 48 20 36 22, demandez Thomas pour l'ordinateur et Mathieu pour les jeux GAME BOY.

Urgent : Vds CORE GRA FX + 3 jeux + 2 paddles + doubleur. Sacrifié à moitié prix : 990 F au lieu de 2 050 F. Tél. : 42 59 92 54, demandez Stéphane après 18H (Aix-en-Provence).

Vds jeux NINTENDO : Top Gun, Rescue à 250 F pièce, Super Mario Bros à 150 F, Double Dragon II à 300 F et TMHT à 260 F. Contactez David au 76 25 52 38 (Isère) en soirée.

Vends The Adventures of Lolo et Zelda II avec notices et boîtes d'origine à partir de 200 F et cherche autres jeux au même prix. Appelez Lionel au 83 82 91 42 (Meurthe-et-Moselle).

A vendre jeux ATARI 2600 : California Games, Moto Rodeo pour 200 F. Contactez Régis au 44 88 00 94.

Vds console NINTENDO avec 5 jeux 900 F au lieu de 3 500 F, ou à échanger contre une MEGADRIVE française avec 1 jeu et 1 manette. Téléphonnez au 39 80 70 58 après 18H (Val-d'Oise).

Vds cartouche NINTENDO : Wizards & Warriors à 300 F avec boîte et notice d'origine. Téléphonnez au 41 69 22 90. Offre réservée aux personnes habitant Angers et ses environs.

Vds sur NINTENDO : Duck Tales (300 F), Simon's Quest (250 F), et Castlevania (180 F). Cherche Rad Racer, Adventures of Lolo ou Sanke Rattle & Roll. Jérôme Morancés, 169, rue Prémartine, 72000 Le Mans. Tél. : 43 82 47 00.

Echange cartouches NINTENDO : Soccer et Batman contre Solomon's Key, Duck-

tales ou Zelda II. Téléphone : 25 38 58 11 de 12H à 14H.

Vds pour NINTENDO : Double Dragon II : 300 F, Super Off Road : 260 F, Kung-Fu : 200 F, Tiger Heli : 220 F et manette NES avantage : 300 F. Tél. : 50 56 44 27. Appelez entre 18H00 et 20H00 le lundi, mardi, jeudi et vendredi et demandez Grégory (Ain).

VDS SEGA MASTER SYSTEM + 2 manettes + pistolet + 7 jeux dont R-Type. Prix à débattre, possibilité de vente séparée. Contactez Denis entre 12H30 et 13H ou après 18H au 98 47 71 73 précédé du 16 (1) de la Région parisienne.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 8 jeux dont Basketball Nightmare, My Hero etc + 2 manettes + transfo neuf + pin's Out Run en cadeau pour 800 F. Possibilité de vente séparée (console seule : 400 F). Demander Cyril au 66 75 47 06 après 17H.

Achète cartouche de jeux MEGADRIVE : Phantasy Star II et III, Shadow Dancer ou Fantasia. Vds NINTENDO + 4 jeux : SMB1 et 2, Bubble Bobble et Link. Prix à débattre. Appelez Alexis au 96 20 92 83.

Vds GAME BOY + câble video + écouteurs stéréo + Spider Man; Tetris, Chessmaster et Mickey Mouse II. Valeur réelle : 1279 F, sacrifié à 750 F (parfait état). Vds NINTENDO + 2 manettes + double Dragon II + Trojan + Excitebike à 400 F, ou le tout 1100 F. Hakim au 30 51 92 57.

Vds console NINTENDO + 2 manettes + robot + pistolet + NES-MAX + 18 jeux. Le tout vendu 3 500 F avec boîtes d'origine. Jeux au détail : 200 F pièce. Contactez Jarvis Vandenhove, 48, rue Nicolas-Christpeels, 78800 Houilles.

Vds 9 jeux MASTER SYSTEM parmi lesquels Alex Kidd in Shinobi World, Danan, Ghoul's and Ghosts ... de 75 à 175 F pièce, ou le tout à 900 F. Benoît Maire, 10, rue Pierre Lorban, 33600 Pessac. Tél. : 56 45 39 48.

Echange sur MASTER SYSTEM : Double Hawks, Scramble Spirits, Afterburner, Miracle Warriors, Kenseiden, Rampage contre des simulations sportives de préférence. Olivier Ruinier, Résidence les Unies 2, apt 94, 41, rue des Garosses, 33310 Loeumont ou téléphonez au 56 06 81 52.

Vds GAME BOY état neuf avec 5 jeux : Double Dragon, Tetris, Tortues Ninja, Spiderman, Bugs Bunny + écouteurs + câble vidéo + doubleur. Tél. : 42 77 71 62.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + Alex Kidd + 2 manettes : 300 F (Noël 90) + jeux : Moonwalker et R-Type à 150 F pièce ; Alex Kidd III, Power Strike et World Soccer à 100 F pièce. Nicolas Chapu, 13, rue Victor-Basch, 91700 Ste Geneviève des Bois

Vds jeux GAME-BOY en bon état et 5 jeux dont Batman, Super Mario Land. Le tout pour 1 300 F. Olivier Pichot, 1, Rue Boileau, 94210 La Varenne ou téléphonez au 48 89 45 26 après 17H00.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 10 jeux dont Gauntlet, Akex Kidd I et IV et Cyber Shinobi. Possibilité de vente séparée 200 F pièce ou le lot 1 500 F. Contactez Stéphane Védani au 26 64 15 71 ou écrivez au 23, rue Thiers, 51000 Chalons /s Marne.

Vds jeux NINTENDO : Dragonball + boîte + notice ayant peu servi. Prix : 190 F à débattre et cherche Excitebike avec notice. Appelez Frédéric au 96 47 22 25 de 17h à 19h.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 3 manettes + pistolet + 23 jeux dont Golden Axe, Double Dragon, Wonderboy III ... Le tout pour 3 500 F, vente séparée possible. Demandez Vincent au 48 33 03 75 (Région parisienne).

Vends console NINTENDO + 2 manettes (encore sous garantie) + 2 jeux : Batman et Zelda I. Prix réel : 1 530 F, sacrifié à 890 F. Appelez le 53 94 80 26 et demandez Nicolas (après 17h30).

Vds GAME BOY avec casque stéréo et câble vidéo + 9 jeux : Double Dragon, Tetris, Spiderman, Batman, Paperboy, Robocop, North Star, Alleyway et Tortues Ninja pour 1 000 F. Téléphonnez à Nicolas au 48 40 74 60.

Echange pour NINTENDO : Super Mario 1 et 2, Castlevania, Zelda II contre Kung Fu, Top Gun, Double Dragon, Track and Field 2. Tél. : 71 64 60 55.

Vds 5 jeux NINTENDO : Blades of Steel, Zelda I, Metroid, Solomo's Key, Simon's Quest : 200 F. Vds 2 jeux MEGADRIVE : Dar-

win 4081 et Herzog zwei : 200 F. Sylvain Grangeard, 6, route Bestru, 88490 Provenchère sur Fave. Tél. : 29 51 10 43.

Vds console NINTENDO + 7 jeux + pistolet + 2 manettes. Prix réel : 2 900 F, cédés à 1 300 F. Ludovic Martin, 10 rue Emile Reneaud, 94430 Chennevières/Seine. Tél. : 45 76 45 52.

Vds jeux SEGA MASTER SYSTEM : Golden Axe, Black Belt, Altered Beast à 200 F pièce. Contactez Michael au 78 50 42 00.

Vends jeux NINTENDO : Simon's Quest (250 F) et Bayou Billy (250 F) ou échangés contre une GAME BOY + Tetris. Ecrivez à Christophe Romeu, route de Perthes, 08300 Biermes ou téléphonez au 24 38 20 64.

Vds console SEGA MASTER SYSTEM + 2 joypads + Aerial Assault, Mickey Mouse et Ghoul's n Ghost. (Noël 90). Valeur réelle : 1 680 F, cédé à 890 F. Tél. : 35 78 69 17 de 19h à 22H, demandez Thomas.

Vds SEGA MASTER SYSTEM + 2 jeux : Wonderboy III et Castle of Illusion pour 490 F. Appelez le 54 30 26 00 à partir de 19H00.

Echange nombreux jeux NINTENDO : Batman, Dragonball, Rush'n Attack, Ikari Warriors, Captain Skyhawk, Gauntlet II, Faxanadu, Lifeforce, Zelda II et Super Mario bros II contre Soltice, Turbo Racing, Burai Fighter, Fantasia, Simon's Quest, Air Wolf, Duck Tales et autres. Patrice Primot, 9, rue Georges-Sand, 29730 Guibinec. Tél. : 98 58 26 28 de 19H à 21H.

Vends NEC SUPERGRAFX + quintupleur + 4 paddles : 1 400 F ; CD-Rom + adaptateur SUPER G + 1 jeu : 2 500 F ; jeux CD NEC : 250 F pièce et jeux NEO-GEO : 700 F. Contact : 60 86 23 25.

Echange jeux MEGADRIVE : Mickey Mouse, Populous, Moonwalker, Forgotten World et en cadeau Altered Beast contre simulations sportives telles que FB Boxing, Super Volley Ball, Lackers Vs Celtics, Westle War, Pat Ryley Basket etc. Dominique Filippi, Rue Louis-Philippe, Ile-Rousse (Corse).

PLAYER ONE

**ET
NINTENDO FRANCE
PRESENTENT LE GRAND CONCOURS
GREMLINS 2**

**Pour avoir plus de chance de
gagner, participez au concours
sur 36 15 Player One.**



LES QUESTIONS

- 1) Quel est le nom du héros de Gremlins 2 ?
- 2) Combien devez-vous capturer de Gremlins dans le jeu sur Game Boy ?
- 3) Dans certaines conditions, Gizmo donne naissance à de méchants Gremlins. Citez au moins une de ces conditions.

Gagnez

**1 console NES
et 1 jeu Gremlins 2**

**1 Game Boy
et 1 jeu Gremlins 2**

et 48 Radios FM Nintendo

Adressez vos réponses sur 3615 Player One ou, sur carte postale uniquement, à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS GREMLINS 2, 31, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.

DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 30 NOVEMBRE 1991

PIN'S SUPER MARIO

25F
l'un

Commandez tout de suite les Pin's Super Mario !

125F
la série

La sélection NINTENDO™ ACCESSOIRES SHOP



B



C



D



65F
les 5 boîtes



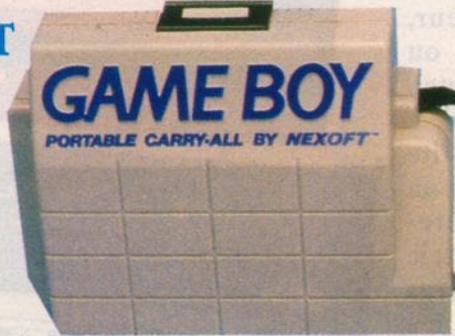
OFFRE SPECIALE
150F

F



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 !



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 :		

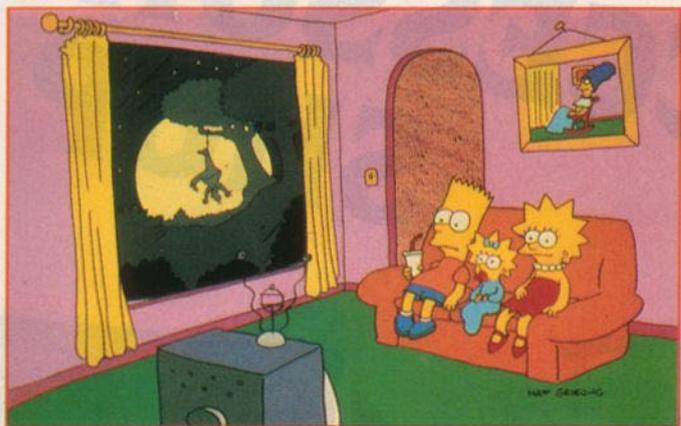
Envoyez votre bon de commande à :
 ACCESSOIRES SHOP - BP 108 - 92164 ANTONY Cedex.

Je paie en chèque (ou mandat-lettre) libellé à l'ordre d'ACCESSOIRES SHOP.

* Jeux, cartouches, Game Boy, VidéoLink, et piles non fournies.



L'ARCADE DE PA



C'est une fois de plus à un rendez-vous exceptionnel que je vous convie ce mois-ci, avec l'adaptation du célèbre dessin animé The Simpsons.

THE SIMPSON'S DE KONAMI

Après les *Tortues Ninja*, c'est au tour d'un autre célèbre dessin animé d'envahir les salles de jeu, j'ai nommé *Les Simpson's*. Et c'est, encore et toujours Konami qui en est le maître d'oeuvre. Tout commence un jour de congé, la famille entière se promène. Tout à coup la porte de la banque du coin s'ouvre violemment, des gangsters en sortent. Le chef bouscule Homer, laisse échapper un diamant qui atterrit dans la bouche du bébé, lequel se met à le têter goulûment. Le chef embarque alors bébé et diamant. Voilà, ça commence très fort côté scénario. La suite n'est pas en reste. Vous pouvez incarner l'un des quatre

membres de la famille, Marge et son aspirateur, Bart sur son skate, ou Lisa et sa corde à sauter. Vous devez alors partir à la recherche de la p'tite dernière, le tout dans un beat'em up complètement délirant. En effet, le jeu est bourré de gags plus désopilants les uns

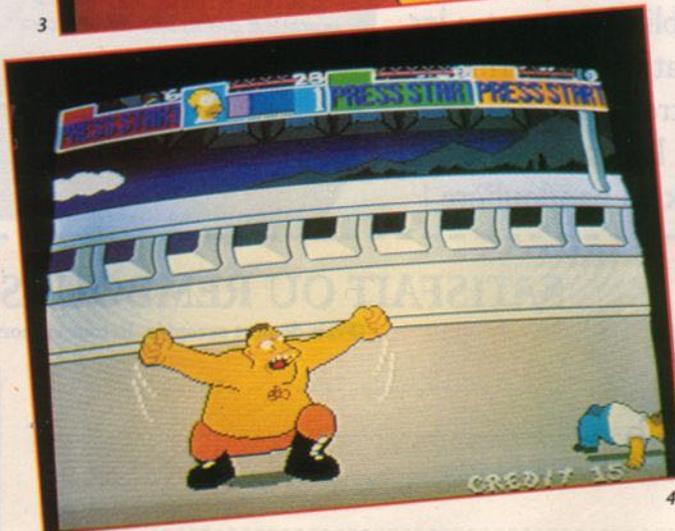
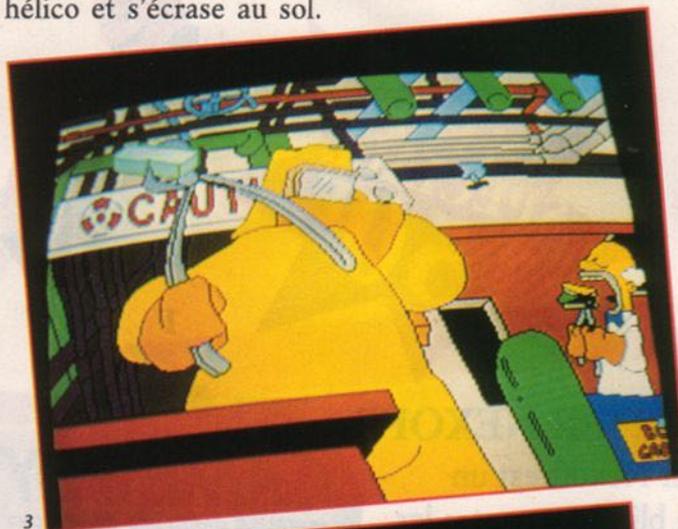


que les autres. Lorsque vous passez près d'une porte, attendez-vous à vous la prendre en pleine poire. A un autre endroit du jeu, un chien passe par là, vous pouvez

l'attraper et l'envoyer sur vos adversaires.

Le plus « fun » est l'arrivée des héros. Bart arrive en Super Bart, Homer en Super Man, etc. Bien sûr, à la fin de chaque niveau vous affrontez un boss. Au premier niveau, un catcheur est précipité d'un hélico et s'écrase au sol.

l'écran, impressionnant. Les autres sont tout aussi délirants, et le final se fait face au chef vénéré (hum, hum) de l'usine d'Homer. Comme quoi le scénario est vraiment plein de rebondissements. Côté technique, rien à dire, les graphismes sortent tout droit du dessin animé,



Lorsqu'il s'abat, il peut en perdre son fut (comme vous le voyez, c'est toujours dans le même ton). Au deuxième c'est une énorme face de clown qui prend la quasi-totalité de

l'animation est hyperfluide. Voilà un hit en puissance de la part de Konami, vivement les versions consoles ! ■

Wonder Fra complètement Simpson's.

SSE LES BORNES



LES SIMPSONS : LE DESSIN ANIME

A priori, on regarderait à deux fois avant de leur donner le bon Dieu sans confession. Ils ont vraiment l'air louche, ces **Simpsons** : une famille d'Américains moyens, descendants de paysans nourris de cochon et de maïs. Regardez les dessins : surprenants, n'est-ce pas ? Prenez **Bart**, le kid aux yeux globuleux, vous le laisseriez jouer avec votre petite soeur dans la cour ? Et le pépé ? Et bien, détrompez-vous ! Ces gens-là sont de très bonne compagnie ! A vrai dire, il s'agit d'un des meilleurs D.A. que la télé ait programmé de tous les temps. Les Ricains ne s'y sont pas trompés : pour eux, les Simpsons relèvent d'ores et déjà de la culture des années 80/90. Ils se retrouvent peut-être dans les personnages. Une gigantesque encyclopédie du

D.A. publiée aux States comporte en couverture la famille de Bart, côte à côte avec les classiques héros des D.A. Bref, comme le dit notre leader Pedro : pour les Yankees, c'est un phénomène de société ! Bien entendu, les dérivés se multiplient : figurines, T-shirts, jeux et même un disque où Bart chante (à crever de rire !). En France, on n'en est

pas encore là, mais la projection du clip où Bart chante est toujours saluée avec joie par tout public familial qui se respecte. On en est certain : la **Simpsonmania** nous submergera un jour. Pas tout de suite, puisque Canal+ arrête la diffusion du D.A. Heureusement, ce

ne serait que momentanément. Juste le temps de racheter d'autres épisodes murmure-t-on. Vivement leur retour !! ■

INO ATA

1. et 2. Le dessin animé et le jeu
3. Présentation du jeu.
4. Homer s'est fait goudronner.
5. Une belle bille de clown !
6. A fantôme, fantôme et demi.
7. La famille au grand complet version dessin animé.





ILS ARRIVENT !! *Player One* vous présente
**les nouveaux dessins animés que la
 télévision programmera dans les
 mois à venir !!** Préparez vos rétines
 et bienvenue au pays des D.A. !

**L'HYPOCRISIE
 ANTI-JAPONAISE**

Player One a été surpris de constater l'attitude anti-japonaise de certains journalistes, lors des conférences de presse où les chaînes présentent leurs projets D.A. On reproche aux chaînes de passer trop de D.A. japs. Comme d'habitude, on critique leur « pauvreté en animation, la vulgarité du graphisme et l'hyper-violence de certains d'entre eux ». Bref, les Jaunes inondent les innocents enfants européens de « Japoniaeries malsaines » et scandaleusement bon marché qui plus est. Ha, ha, ha. Bien entendu, *Player One* s'élève contre cette attitude complètement crétine et anti-journalistique. En toute objecti-

tivité, on est forcé, selon nous, de reconnaître que les D.A. japs sont certainement beaucoup plus riches, ambitieux et réussis que le tout-venant du D.A. européen ou américain. Cependant, quand on nous promet des super D.A. made in France, nous sommes aussi parmi les premiers à applaudir des deux mains (et des pieds). S'il y a peu de D.A. européens, ce n'est pas par manque d'idées et de talents mais plutôt à cause de l'incompétence de certains des dirigeants. Ceci dit, passons au plat de résistance, les futurs D.A..

EN ROUTE

TF1 est sur un très gros coup : la production d'un D.A. *Spirou*, conçu sous la

direction des auteurs actuels de la BD *Tome et Janry*. TF1 prévoit la fabrication d'au moins 26 épisodes de 26 mns chacun. Le D.A. serait coproduit par les éditions Dupuis et le géant canadien Astral. Ce sera pour la fin 1992 ! Sinon, TF1 a été victime de la censure suite à la diffusion d'un épisode de *Dragonball* jugé trop violent par la commission de l'audiovisuel. La chaîne a dû lire un communiqué au journal de 20 heures. Pour éviter que ne se reproduise pareille intoxication des jeunes esprits, les D.A. de TF1 sont désormais vus avant la programmation par un groupe d'éducateurs qui approuvent ou non la diffusion des programmes jeunesse. La chaîne espère éviter ainsi les remontrances des autorités qui veillent jalousement au confort moral des enfants !

A2 programmera *La Compete* (voir *Player 12*) pour les vacances de la

La chaîne cryptée arrêtera les *Simpsons* au moment où vous lirez ces lignes. Plusieurs séries sont prévues : *Les Aventures de Carlos* (le Carlos ?) conçues par Saban (*Super Mario*, *Samouraï*, *Pizza Cats*), *Le Cinquième Mousquetaire*, une co-prod' franco-anglaise, *James Bond Jr.* fabriqué par la MGM, *Sandokan*, un D.A. espagnol.

Enfin, La Cinq a aussi pas mal de projets. La chaîne ne sait pas encore quand sera programmée la nouvelle série de *MANU*, des épisodes de 8 mns dont Frank Margerin semble très satisfait, ce qui est encourageant puisqu'il a l'air très perfectionniste. Deux adaptations de héros de BD sont en route : *Michel Vaillant*, le pilote créé par Jean Graton, *Yoko Tsuno*, l'héroïne de SF de Leloup (on attend beaucoup de celui-là !!). *Vaillant* est prévu début '92, *Yoko Tsuno* pour plus tard. Le créateur de *L'Inspecteur Gadget*, Jean Chalopin,



Toussaint. On vous rappelle que ce D.A. comporte des images de synthèse et que le résultat visuel est très réussi. Sinon, la chaîne nationale reprendra aux alentours de Noël les *Tiny Toons* de Spielberg qui quittent donc Canal+.

coproduit ces séries. Pas mal de créations originales sont aussi en route : *Bucky O'Hare*, *Barnyard Commandos* (un commando d'animaux de basse-cour !), *Cabotin* et une coproduction La Cinq/Saban dont on attend pas mal, *La Petite Boutique des Horreurs*,



2 inspirée par un célèbre film fantastique des années '50 sur les exploits rigolos d'une plante carnivore géante ! Aux States, c'est un film culte qui a donné lieu à un remake, une comédie musicale et une BD.

Quant à M6, elle se partagera avec FR3 *Les Aventures de Tintin*.

Voilà. On reviendra bien sûr sur certains de ces D.A. dans nos numéros futurs. La compétition stimule les chaînes : tant mieux pour nous !!

CONVOI : LE FUTUR SERA JEU

2069... La planète Terre subit une longue période de stagnation morose après avoir vécu les folles années de l'âge d'or spatial... Alors, la jeunesse s'évade dans les jeux de réalité virtuelle, comme le fameux *Convoi* (tm)... derniers espaces d'aventures où il soit encore permis de rêver... En ces premiers mois de l'année 2069, l'Histoire vient pourtant de se remettre en marche... Ainsi commence



Convoi, une série de BD démentielle que Philippe Gauckler, son dessinateur présente à *Player One*.

FLASH

Avant tout, disons que *Convoi* est un des meilleurs albums de SF publiés ces dernières années. Ce futur où toute la Terre est connectée à un gigantesque jeu est d'une cohérence remarquable, d'une originalité rare. Il s'agit d'un album ambitieux. Quel plaisir que pour une fois la SF en BD ne soit pas réduite comme c'est trop souvent le cas ces temps-ci à une sorte de fourre-tout où tout est permis. Il ne s'agit pas de poudre aux yeux : Thierry Smolderen (scénariste, c'est lui qui avait écrit « *Nombre* » dont on vous a dit le plus grand bien sur le minitel) et Phil Gauckler créent un véritable univers. L'album idéal pour tous les lecteurs de *Player One* !

Le temps d'ouvrir les guillemets et commençons l'interview : « L'idée de *Convoi* est de Thierry. Il y a pensé il y a une bonne dizaine d'années, à une époque où tout le monde pensait plutôt en terme d'avenir post-nucléaire. Thierry a imaginé un avenir où tout serait géré par un système énorme d'ordinateurs. C'est plus difficile

de concevoir ce genre d'univers qu'un futur où tout serait remis à zéro par suite d'une catastrophe atomique. (...) J'ai trente et un ans. J'ai fait des études d'archi'. J'ai essayé d'adapter "*La Nuit Des Temps*", le roman de Barjavel en BD. Il m'avait encouragé mais, comme j'étais à l'époque très jeune, le projet n'a pas pu se faire car les éditeurs craignaient que mon style ne change trop entre le début et la fin du projet. J'ai ensuite travaillé à *Métal Hurlant*. (...) Je ne joue pas aux jeux vidéo car, si je commençais, j'y passerais mes journées et c'est impossible parce qu'un dessinateur doit être très discipliné. Je me méfie des jeux comme de la peste car je ne suis pas sûr de pouvoir les domestiquer (rires) ! (...) Les films que j'aime ne te surprendront pas : *Alien*, *Robocop*. Par contre, je n'ai pas du tout apprécié le look de la technologie de *Total Recall*. (...)



Le troisième album sortira à la fin de l'été 92. Je suis en train de le storyboarder.». Merci Philippe pour cet entretien éclair. On vous le répète encore : *Convoi* fait l'unanimité à *Player One*. Lisez *Convoi* !! ■

Inoshiro Athabasca

GAGNEZ CONVOI 36.15 PLAYER ONE !

L'éditeur de *Convoi*, Les Humanoïdes Associés et *Player* vous offrent 20 exemplaires de l'album !! Ruez-vous sur votre clavier et connectez-vous avec 36.15 *Player One* !

LE D.A. DE L'ANNEE

Nous voulons savoir quel est votre D.A. préféré : pour ce faire, il suffit de nous envoyer une carte postale, à l'attention d'Ino, en indiquant votre D.A. (Télé) préféré et vos coordonnées. Nous publierons le nom de votre D.A. favori dans notre numéro de janvier. Les participants recevront un cadeau !!

1. *Dragonball*.
2 et 3 *convoi* de Gauckler et Smolderen
4. Jackie Chan

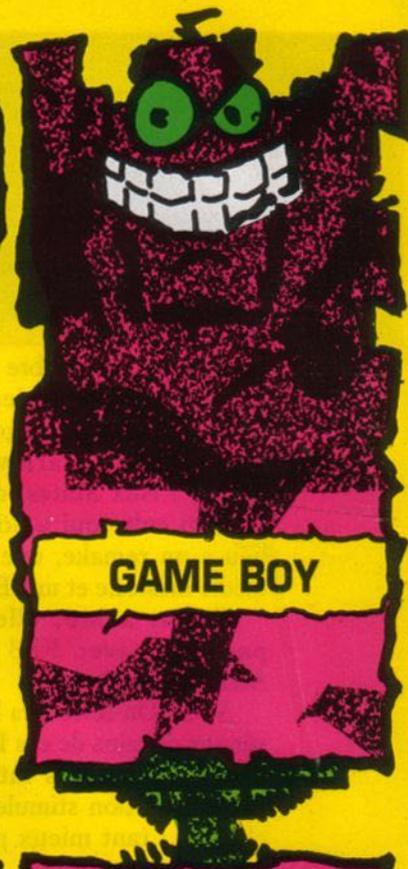
OPERATION CONDOR

C'est le 13 novembre que sortira le nouveau film de Jackie Chan *Opération Condor*. Hommage-parodie aux baroudeurs des tropiques (*Indy*, *Tintin*) *Opération Condor* est un sacré bon moment d'aventure revu et corrigé par l'humour « Bédé » du Chinois fou. Jackie Chan exécute au péril de sa vie une nouvelle succession de cascades ultra-dangereuses. Décidément, ce type est bel et bien le plus suicidaire des acteurs du ciné actuel ! Fais quand même attention Jackie !

Bonheur : *CTV International* et *Player* mettent en jeu sur notre minitel (36.15 : *Player One*) quinze invitations pour deux personnes qui permettront aux heureux élus d'aller voir *Opération Condor* gratuitement et trente affichettes pour les seconds arrivés !!

■ *Akira* aurait été acheté par TF1. La Vidéo K7 sortirait ce mois-ci. ■ La sortie en France d'*Alien 3* a des *Convoi* sont dans la rubrique Reportage de notre minitel.

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

KABUKI QUANTUM FIGHTER

10

CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

1

MICKEY MOUSE

2

SPIDERMAN

3

PACMANIA

4

WONDER BOY III

5

SHINOBI

6

WORLD CUP ITALIA

7

SUPER MONACO GP

8

MOONWALKER

9

STRIDER

10

SUPER TENNIS

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega France

1

SONIC

2

MICKEY MOUSE

3

SHINOBI

4

STREETS OF RAGE

5

SPIDER MAN

6

SUPER MONACO GP

7

ALIEN STORM

8

MOONWALKER

9

EA HOCKEY

10

DICK TRACY

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

1

SUPER MARIO LAND

2

TETRIS

3

DUCK TALES

4

GARGOYLE'S QUEST

5

BATMAN

6

BUGS BUNNY

7

HERO TURTLES

8

KWIRK

9

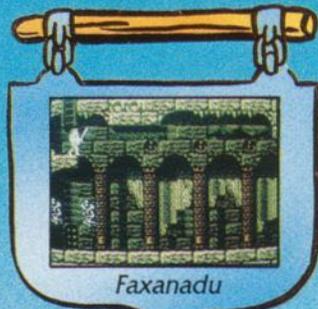
CASTLEVANIA

10

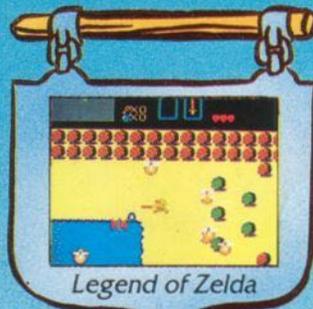
DR MARIO

Le Top 10 Game Boy est établi avec la collaboration de Nintendo

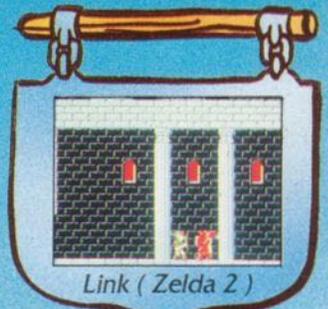
SUIVEZ MOI DANS LES GRANDES QUÊTES DE NINTENDO !



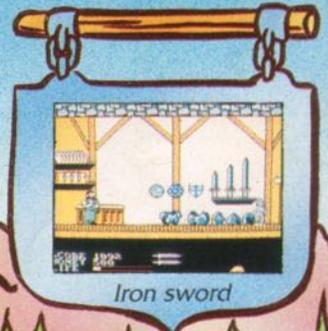
Faxanadu



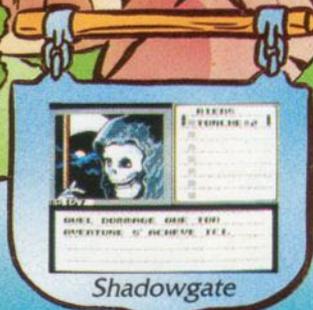
Legend of Zelda



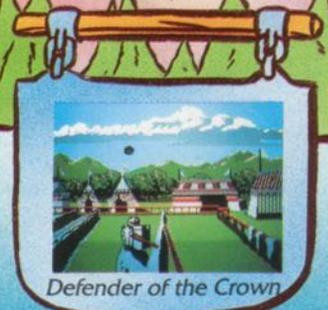
Link (Zelda 2)



Iron sword



Shadowgate



Defender of the Crown

Les Grandes
Quêtes sont
sur

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM™

Club
Nintendo

SOS : (1) 34 64 77 55
3615 NINTENDO



Console et accessoires
pour 100 jeux passionnants



**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:



*Prix publics généralement constatés