



LES HITS DE NOËL Sonic, Quackshot, Simpsons

TESTS 40 jeux passés en revue

TRUCS EN VRAC 12 pages explosives

> PLANS Super Mario 3 et Ultima IV



E

0



VOTRE EXIGENCE LA CONSOLE OFFICIELLE* CONTACTEZ-LES :



LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEUX

onic, Donald et Bart Simpsons, trois héros exceptionnels en couverture d'un Player One exceptionnel ! 132 pages, des plans, des tests sur 4 pages, des trucs, comme une pluie de cadeaux, des infos internationales sur l'univers des consoles. Avec ce numéro de décembre, c'est Noël avant l'heure. Le fait marquant de cette fin d'année, c'est l'arrivée massive de jeux Sega, tandis que Nintendo campe sur ses positions et compte sur Mario III et les Simpsons pour faire un carton. L'avenir s'annonce fabuleux pour tous les consolesmaniaques que nous sommes. Les nouvelles machines qui sortent actuellement au Japon et aux Etats-

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 32 à 43), 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 114 à 123) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam. Si vous êtes bloqués dans un jeu, écrivez à SOS PLAYER ONE 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux, sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à : Petites Annonces PLAYER ONE 31, rue Ernest-Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Sam Player

Unis vont arriver rapidement chez nous. Les grandes compagnies internationales qui développent les jeux s'installent désormais en Europe et plus particulièrement en France. Si vous voulez tout savoir sur ces derniers événements, rendez-vous dans *Player One...* en 1992.

EDITO

- 5 -SOMMAIRE

- 4 -

- 6/7 -COURRIER

- 8/21 -STOP INFO

- 26/31 -MADE IN JAPAN

- 32/43 -TRUCS EN VRAC

- 44/65 -**TESTS DE JEUX** POSTER

- 66/67 -

- 68/111 -**TESTS DE JEUX**

> - 109 -CONCOURS

- 114/123 -PLANS ET ASTUCES

> - 124/125 -SOS

- 126/129 -REPORTAGE

> - 130 -**TOP 10**

MADE IN JAPAN 6 pages de nouveautés délirantes

CONCOURS Gagnez une SuperGraphx et des dizaines de cadeaux



Directrice artistique et concept visuel : Fabienne ZWILLER. Infographiste : Eve DEFEYER. Maquette, composition et photogravure : C.S.M. Impression : SIMA Torcy. Impression : SINA TORY. Service abonnements : Nezia BOUBKRI - 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. Président-directeur général : Alain Kahn Directeur délégué : Philippe Martin. Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP. Dépôt légal janver 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 h à 18 h.

SONIC Le meilleur jeu de tous les temps sur Master System

MEGADRIVE

Une fin d'année

fantastique

3615 PLAYER ONE Branchez-vous sur le serveur Minitel de Player One

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 : Ivan GAUCHER. Rédaction : Véronique BOISSARI, François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Olivier SCAMPS. Traductions : Virginie DELMAS Couverture : Jean-Denis PENDAX. Les personnages de la couverture sont © Walt Disney © Matt Groening © Sega. Plans : Philippe LECONTE. Publicité : tél. : 40 93 07 88. Chefs de publicité : Françoise GODARD, Corinne FISCHER. Assistante marketing et responsable télématique : Barbara RING-REMY.

Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE METAYER.

Noël approche et c'est une vraie folie à la rédaction de Player One. Crevette se roule par terre en hurlant dès qu'il aperçoit un nouveau jeu. Wonder passe des nuits blanches sur Super Ghouls and Ghosts pour le finir avec une seule vie. Iggy n'arrête pas de manger de la choucroute en testant ces jeux, Blanche-Neige,

la petite nouvelle, ne sort plus sans ses sept nains et Wolfen devient de plus en plus fou à force de préparer les « Plans et Astuces ». J'ai juste la place de me glisser dans un coin pour répondre à vos questions. BOOOOOOONNE ANNEEEEE ! Sam Player

Salut Sam,

J'commence par le même refrain : ton canard pète le feu. Je suis pas là pour te faire des louanges mais j'ai une rafale, que dis-je, une armée de questions qui me ronge les neurones jours et nuits.

1) L'adaptateur Sega pour mettre les cartouches de la S.M.S sur Game Gear existe, mais le contraire existe-t-il ? 2) Quelle(s) différence(s) y a-t-il entre la Super Famicom et la Super NES ? Laquelle des deux sera importée en France ? 3) Quelles sont les différences entre la Megadrive japonaise et la française...? 4) Ce serait sympa de sortir des objets à l'effigie de votre mag comme des T-shirts, montres, stylos porte-clés, sac à dos, etc. ça montrerait à ceux qui ne connaissent pas Player One qu'ils sont assez c... et qu'ils se rendent compte des choses qu'ils ont ratées. 5) Dans le n°14, vous mettiez au Top 10 que Tétris sur Game Boy est en seconde position. Comment cela se fait-il ? Puisque ce jeu est vendu avec la bécane. 6) Pour les concours Player One, pourquoi a-t-on plus de chances de gagner sur Minitel ? 7) C'est la dernière, pourquoi dans la rubrique « Made In Japan », ne parlez-vous pas de la Game Boy qui, parmi les portables, est la reine? Ce serait vachement sympa si tu publiais ma lettre... Dudu

Hello Dudu

Oui, il existe, mais il n'est pas destiné au grand public et pour l'instant tu n'as aucune chance de pouvoir te le procurer. Sur le plan technique, il n'y a aucune différence

entre la Super Famicom (destinée au marché japonais) et la Super NES (destinée au marché américain). Elles ont juste un look et un format de cartouches différents. Elles sont donc incompatibles entre elles. Pour la France (et l'Europe en général), il est fort probable que nous ayons la version américaine. Mais, comme pour la NES (8 bits), il est à peu près sûr que les cartouches américaines ne fonctionneront pas sur la version française. Pour la Megadrive, la version japonaise (non officielle) est un peu plus rapide que la version française (officielle) et en overscan (l'image du jeu occupe tout l'écran). Nous sommes en train de créer des objets à l'effigie du magazine et je crois que tu vas être assez étonné. Le Top 10 Game Boy est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo, il n'est donc pas étrange que Tétris en fasse partie. Enfin, si nous ne parlons pas des jeux Game Boy dans « Made in Japan » c'est parce que nous ne parlons pas des portables en général dans cette rubrique, et puis, il y a tellement de nouveautés qui sortent sur Game Boy làbas que nous ne savons pas lesquelles seront importées en France. Ciao Dudu. Sam

Hello Sam,

J'ais quelques questions en tête : 1) Je possède une Master et j'aimerais savoir quel est le meilleur jeu de foot, de tennis, d e b a s ket, etc. Bref, quel sont les meilleurs jeux de chaque sport sur ma bonne vieille Master ? 2) Sonic the Hedgehog est-il aussi génial sur Master que sur Megadrive ? Réponds-moi vite Sam. Un Segagamaniaque

Salut Segagamaniaque,

Bon, c'est jamais évident de te répondre parce que je ne connais pas toutes les simulations de sport sur Master. J'aime bien Tennis Ace, Heavy Weight Champ (boxe), Out Run, Slap Shot (hockey sur glace) et Kick off (foot) que nous testerons le mois prochain. Pour Sonic, la version Master est incroyablement bien réussie, une pure merveille qui à mon avis est meilleure encore que sur Megadrive, en tenant compte, bien sûr, que la Master est

Retrouvez Sam et tous les journalistes



une 8 bits et sa grande sœur une 16 bits. Bye. Sam

Salut Sam, Je trouve ton journal superméga-dément, et j'en profite pour te poser quelques questions : Est-ce que je pourrais savoir quand sortira la Game Boy en couleur et à quel prix ? Si la Gigadrive existe, quand sortira-t-elle quel sera son prix et celui des jeux ? Quand la Super Nintendo sortira-t-elle officiellement en France ? Y aura-t-il un Sonic sur Game Gear, si oui, est-ce que ce sera plutôt la version Master ou Megadrive ? Et sur Megadrive, verra-t-on une suite à Sonic ? Dernière question : Est-ce qu'un jeu de billard va sortir sur Sega ? Ciao Sam. Le Segagamedo

Salut Segagamedo,

La Game Boy couleur n'est pas près de sortir. Officiellement, Nintendo déclare qu'ils ne sortiront pas une portable couleur tant qu'ils n'auront pas trouvé de solution technique au problème de l'autonomie (2 à 4 heures pour une portable couleur, plus de 22 heures pour la Game Boy). Je ne parlerais plus de la Gigadrive, vous n'avez qu'à lire ce que j'en disais le mois dernier. Officiellement, Nintendo affirme que la Super NES sortira en septembre 1992, mais à Player One, nous sommes quasiment sûrs qu'ils vont la sortir beaucoup plus tôt ... Sonic arrive sur Game Gear au mois de janvier 1992 et il ressemble à la version Master qui est fantastique. Je l'annonçais déjà le mois dernier, mais cette fois c'est officiel, il y aura bien une suite à Sonic sur Megadrive et sur les autres consoles Sega. Pour le jeu de billard, je suis désolé, mais rien n'est annoncé à ma connaissance pour le moment. Ciao mec. Sam

Sam

Salut Sam,

J'me présente, Dr CID, ça fait plus de 5 ans que je suis accro des consoles. Je les ai toutes eues : S.M.S, NES, Game Boy, Mega.D, Neo Geo. Maintenant, je suis sur la PC Engine (la meilleure, pour moi). J'aimerais savoir si la société qui importe ces consoles (jeux compris), ne pourrait pas faire un petit effort en traduisant les programmes en langue française, au minimum les jeux de rôle, ou alors en anglais, ce qui serait plus compréhensible que le japonais...? En passant, je glisse un petit mot aux minitelistes de Player One pour leur dire qu'ils peuvent me contacter sur ma 3615 Player One, rubrique BAL sous le nom de code Dr CID, je pourrais les aider sur plein de jeux. Salut et merci cher Sam. Dr CID

Hello Dr CID,

Si les jeux Nec ne sont pas traduits en français, c'est qu'ils ne s'en vend pas assez en France pour que l'importateur engage des frais pour les traduire. En plus, comme la Nec que nous avons est la Nec japonaise (Core Graphx) et non la Nec américaine (Turbo Graphx) les jeux que nous avons sont tous en japonais. Il faut s'y faire, on n'y peut rien. Ciao CID. Sam

Salut Sam,

Je t'écris pour te dire que ton mag est vraiment Giga ! Au moins, on s'éclate en le lisant. Pourtant, il y a certaines petites choses que je voudrais savoir : Est-ce vraiment toi sur la couverture du magazine ? Que veut dire beat them up ? Peuxtu me dire pourquoi il y a eu des problèmes de distribution des jeux avec Nintendo France ? Pourquoi Paper Boy sur la NES a de si mauvais graphismes ? Estce-que Simon's Quest ressemble à Zelda ? Je vais te laisser en espérant (sans oser y croire) que tu répondras à ma lettre. Salut Sam, et encore bravo pour ton mag! Emilie

Chère Emilie,

Ouaip, c'est moi en couverture, ou plutôt les dessins qu'ont fait de moi les dessinateurs de Player One. Je ne vois pas de quel problème de distribution tu parles, laissemoi un message sur le 36 15 Player One dans ma BAL en précisant ta question. Paper Boy n'a pas de super graphismes, c'est vrai, les programmeurs qui ont fait le jeu ne se sont pas trop fatigués, surtout quand on connaît la version Master qui, elle, est superbe. Simon's Quest est un jeu d'arcade-aventure, comme Zelda. Ils se ressemblent donc un peu. Mais au niveau des graphismes et des actions à réaliser ils sont assez différents. Ciao Emilie. Sam

Cher mag favori (et Sam aussi)

Je voudrais d'abord vous remercier pour les super tests que vous faites. Grâce à Crevette, Iggy et Matt Murdock que l'on oublie trop souvent ! Mais, venons-en à mon affaire : J'ai une Megadrive japonaise, et comme les jeux français marchent dessus, j'ai acheté Super Hang On et Ghostbusters pour Megadrive française, et ils parlent tous en japonais ! Comme je ne suis pas un très bon traducteur français-japonais, je ne comprends rien. Mais là où je suis perdu c'est que j'ai également Super Monaco GP sur lequel se trouve une option pour avoir les messages en anglais, et là je comprends mieux. Réponds-moi, STP, Sam. Ray Stanz en 1100GSXR

Hello Ray,

Merci à toi pour les compliments. Je vais t'expliquer d'où vient ton problème. Sur certaines cartouches japonaises, il y a une petite puce électronique qui détecte si la console sur laquelle on branche le jeu est une console japonaise. Si c'est le cas, les messages à l'écran seront en japonais. Par contre, sur d'autres jeux comme Super Monaco GP, il n'y a pas de puces mais une option qui vous permet de sélectionner la langue dans laquelle les messages apparaîtront à l'écran. Voilà, j'espère que tu as tout compris. Ciao Ray. Sam.

sur le 3615 code Player One

RETROUVEZ TOUTES LES DERNIERES INFOS ET LE TOP 10 JAPONNAIS SUR 3615 PLAYER ONE

50:

POPULOUS SORT SON NEZ :

Ca y est ! Les Segafans vont enfin pouvoir goûter aux joies de Populous sur leur Master préférée. Ce wargame d'exception, beau et jouable, qui a raflé un très mérité 97 % dans *Player One* de juillet/août, est enfin disponible chez tout revendeur qui se respecte. A vos marques, prêts...

TIME CRUISE II

CORE GRAFX

Après notamment Devil Crush, voici le troisième flipper developpé sur Core G. Time Cruise est doté d'une très vaste surface de jeu qui tient en pas moins de neuf écrans. Bien que l'on retrouve tous les éléments d'un flipper traditionnel, Time Cruise est en fait une machine à explorer le temps.



L o r s q u e vous passez par l'un des c i n q modules de v o y a g e temporel, la transition

se fait par le biais d'un bonus stage. Parmi ceux-ci, vous retrouverez une simulation de golf, un shoot'em up (version flipper) sous l'océan, enfin tout un tas d'idées pour le moins originales. En ce qui concerne la réalisation, on a vu mieux sur la Core. Les programmeurs ont réussi à faire, plus qu'un flipper, un jeu vraiment attrayant. Dommage peut-être que l'animation ait été négligée, de légers

tremblements d'image occasionnent un certain flou. Il est même possible de



constater quelques légers ralentissements, mais là c'est vraiment chercher la petite bête.

Rien à dire, ce flipper est certainement le meilleur, toutes consoles confondues. Que vous aimiez ou non ce style de jeu, parions que vous serez tous séduits par Time Cruise.

HEAVY NOVA

MEGADRIVE

Vous connaissez sûrement les fameux beat'em up que sont Street Fighter 1 et 2. Eh bien, vous prenez le même système (deux combattants qui s'affrontent à mort), vous remplacez les hommes par des robots, vous changez les décors (ils deviennent futuristes) et vous accordez une multitude de coups différents à chaque robot.





Voilà donc Heavy Nova, un bon p'tit jeu de combat distribué par Bignet pour la France. L'un des intérêts de ce jeu est que vous pourrez mettre une

tôle à votre frangin ou à votre meilleur pote, car le jeu à deux y est inclus. Seul, vous prenez part à un tournoi de longue haleine où il vous faudra défai-



including contribute the test die strategieben



re tous les autres Goldoraks et Battlemechs qui s'y trouvent engagés. Sortie incessamment sous peu dans notre beau pays.

RENOVATION JOUE LA CARTE MEGADRIVE SANS SEGA

On avait commencé à vous en parler dans le numéro du mois dernier, mais voici l'affaire en détail. Vous ne le savez peut-être pas, mais tous les jeux qui sortent sur console Sega (qu'ils soient programmés par Sega ou par des éditeurs indépendants) sont distribués officiellement et en exclusivité sur le territoire français par Sega France. Ce qui explique que les jeux sortent beaucoup plus tard en France qu'au Japon (et que certains jeux ne voient jamais le jour chez nous) ! C'est valable aussi bien pour Sega que pour Nintendo. Mais devant l'importance que prend le marché européen sur la scène mondiale (il y a beaucoup de pépettes en jeu !), les éditeurs japonais indépendants de Sega trépignent d'impatience à l'idée de pouvoir distribuer eux-mêmes leurs produits ! Renovation (filiale américaine de Telenet Japan) est le premier franc-tireur à ne plus passer par Sega Europe pour sortir ses produits sur notre territoire. Les résultats ne se font pas attendre, leurs prochains jeux sortent simultanément en France, aux Etats-Unis et au Japon, et les informations beaucoup plus complètes qu'ils nous fournissent nous permettent de vous tenir au courant bien plus tôt et plus précisément. Voici donc les prochains titres que Renovation nous préparent.

VALIS

Un petit beat'em up fort étrange dans lequel vous contrôlez une... jeune écolière ! Les graphismes sont assez travaillés, et le jeu s'annonce fort bien. Dispo en décembre.



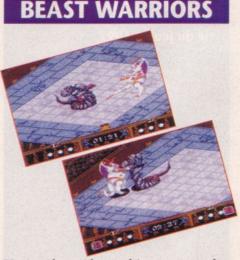




Attention: chef d'œuvre ! Vous connaissez surement YS sur Master System, qui est déjà fabuleux, voici le troisième épisode qui surclasse tout. Après la version PC Engine et avant la



version Super Famicom, cette adaptation sur Megadrive de l'un des meilleurs arcade/aventure de la décennie s'il tient toutes ses promesses.



Un jeu de catch très bizarre entre des monstres insensés prenant des formes vraiment surprenantes. Tout ces jeux seront dûment testés et supportés dans les prochains *Player*...

ALIEN 3 SUR MEGADRIVE

On n'a pas encore vu le film et déjà le jeu paraît ! C'est pour ca que l'histoire n'est pas divulguée. Néanmoins, on sait que Ripley est notre héroïne, que la planète hostile s'appelle Fiorino et que, bien sûr, elle est bourrée d'aliens. Ripley doit les anéantir, mais une compagnie scientifique veut à tout prix en capturer un vivant pour l'étudier. Les ennemis sont donc autant humains qu'extra-terrestres. Le jeu est annoncé avec des effets spéciaux et des graphismes de rêve. Le but principal sera de localiser l'alien avant qu'il ne trouve Ripley. On n'en sait pas plus, on peut imaginer, en attendant la sortie du jeu en 1992.

SPEED BALL 2

MEGADRIVE

Ça ressemble à du football, on manie les joueurs de ses équipes comme au football, mais ce n'est pas du football ! C'est cent fois plus violent et pour marquer des points, il faut allier stratégie et grande vitesse. **Speedball** est présenté comme un jeu de simulation sportive qui va au-delà des limites de la cruauté. Pour gagner, il faut se mon-



trer rusé et sans scrupules. Les joueurs peuvent ramasser des objets tout au long de leur dangereuse course. Ceuxci permettent d'augmenter leur pouvoir d'attaque grâce à une puissance

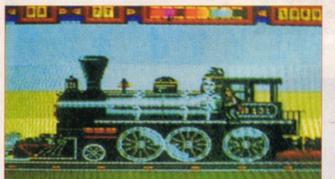


croissante et de meilleures armes. Car le but est de faire mal, et plus on blesse les joueurs de l'équipe adverse, plus on gagne de points. Tous les coups sont permis même de dégommer le gardien de but. Action, violence, suspens, vitesse, danger et stratégie : ça va faire mal sur la **Megadrive**.

BACK TO THE FUTURE

MASTER SYSTEM ET MEGADRIVE

Marty Mac Fly est encore de retour. Son but est de sauver Doc parti dans



le passé. Marty a appris, grâce à d'anciens journaux, que Doc allait se faire tuer lors d'un duel, et il est impératif qu'il le prévienne. Et c'est parti pour une nouvelle aventure dans le Far West cette fois-ci. Le jeu reprend assez fidèlement le scénario en offrant quatre actes d'aventures. Les Indiens et la cavalerie sont présents, et Marty va tour à tour

montrer son adresse au pistolet, au rodéo, à la course à pied... sans oublier le final pour atteindre à temps la de Lorean. Il faut espérer que ce troisième volet des aventures de Marty sera plus réussi que Back to the Future 2 testé et cassé ce moisci dans Player One...





PREVIEW

Luke et son Spider sur Tatooïne.

La plus fantastique saga de l'histoire du cinéma débarque le mois prochain sur NES... Atten-

tion les yeux ! « Il y a très, très, longtemps dans une lointaine galaxie ... », ainsi commençait il y a un peu plus de dix ans, l'œuvre cinématographique la plus marquante de ces vingt dernières années. Issu de l'esprit tortueux et non moins génial de George Lucas et de son camarade Spielberg, Star Wars allait devenir la référence en matière de science-fiction et le début d'une trilogie mythique. Il était donc étonnant qu'une adaptation ne voie pas le jour sur Nintendo, la console qui règne sans partage sur le marché américain. C'est chose faite, et c'est JVC qui s'y colle, sous licence Lucasfilm.

C'EST COMME LA-BAS DIS !

Je peux vous dire qu'il y a de quoi tomber par terre quand on lance le jeu et que l'on tombe sur le prégénérique qui reprend fidèlement la scène du début de Star Wars, quand le vaisseau consulaire de la princesse Leïa se fait pourchasser par l'un des croiseurs intersidéraux de l'Empire ! Collé au siège, carrément, manque plus que les pop-corns, et on se croit au cinoche ! Après cette vibrante entrée en matière, on se retrouve sur la planète Tatooïne, au commande de Luke Skywalker et de son fameux Spider. Au cour de cette partie « jeu de



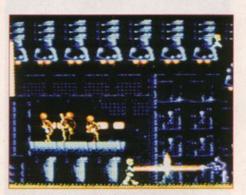
Des graphismes cartons !

noire pour libérer la princesse Leïa des griffes de **Dark Vador** (pour les puristes Darth Vader)... Exactement comme dans le film. Raaaaaaaah ! cela promet de longues nuits blanches. Sortie prévue en décembre, exclusivement sur console Nintendo ! Crevette,

retient son souffle !

La fin d'un level « plateforme »

plateforme », il faut retrouver R2D2 (qui, je vous le rappelle, garde en mémoire les plan de l'Etoile noire) et **Ben Kenobi**. Mais le plus génial, c'est qu'après cette partie, cela change complètement de type de jeu, puisque l'on aide **Han Solo** (le premier qui me traite de Chewbacca, je l'étripe !) à piloter le *Faucon Millenium* à travers un champ d'astéroïdes. Et ce n'est pas tout, après cela, il faudra retrouver son chemin dans le dédale de l'Etoile



Les fameux combats au sabre-laser.

F-22 PLANE SUR MEGADRIVE

Malgré un nombre de titres hallucinant depuis le début de l'année, sur Megadrive, Elec-



tronic Arts ne change pas de main et contre-attaque avec F-22 Interceptor. Présenté comme un simulateur de vol. il s'agit plutôt d'un jeu de tir. Vous vous installez aux commandes du dernier chasseur de l'US Air Force pour éliminer des avions russes sur différents théâtres d'opération... Une curiosité, dans le monde des consoles !

LA NES FAΓ **DES MIRACLES**

Pas la peine de se déplacer à Lourdes pour assister à des « Miracle »... Une simple NES suffit ! Mais de quoi s'agit-il ? Et bien, pour la première fois, nous allons parler d'une cartouche Nintendo qui n'est pas un jeu ! Voilà qui a de quoi exciter votre curiosité ! Alors fini les devinettes, voici de quoi il retourne : le Miracle n'est autre qu'un, accrochez-vous bien, système

d'aprentissage du piano ! Ouoi ? Notre bonne vieille NES se prend pour un professeur de piano... c'est une blague ? Et bien

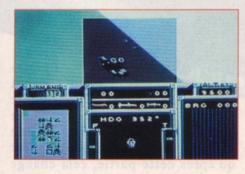
non, c'est très sérieux, un éditeur anglais (Mindscape) proposera dès le mois de janvier, un kit complet dénommé « le Miracle » et comprenant un vrai clavier/synthétiseur et une cartouche pour la NES. Grâce à ce logiciel génial, la NES pilote le synthé comme le ferait n'importe quel Macintosh ou Atari ST équipé d'une prise MIDI. Le résultat est incroyable, avec



des exercices sous forme de jeu, des cours illustrés à l'écran... Bref une véritable merveille. Test complet le mois prochain.

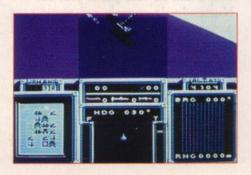
LE PREMIER SIMULATEUR **DE VOL SUR CONSOLE**

La console Nintendo sera-t-elle la première console à accueillir un vrai simulateur de vol ? Nous aurons la réponse dès septembre avec l'arrivée de F-15 Strike Eagle. Le fait qu'il soit



conçu par Microprose, qui est le spécialiste des simulations sur micro-ordinateur, est gage de qualité et laisse présager une bonne surprise. Précisons que les simulateurs de vol sont particulièrement difficiles à réaliser sur console (manque de clavier pour

gérer toutes les options, possibilités 3 D peu évoluées) et que ce serait un exploit si F-15 tenait son pari. Précisons, histoire de vous titiller un peu, que F-15 sera aussi adapté sur Super Famicom (Super NES) et sera prêt au printemps 1992. Toujours sur Super NES, on attend Railroad Tycoon, F-117 (également en 8 bits) et Stunt Car Racer pour septembre sur NES. A suivre...



DRAGON'S LAIR

Le jeu magique de Sullivan Bluth, créateur de dessins animés, débarque sur la NES. L'ambiance Héroïc Fantasy de cet quête ravira les fans de jeux de rôle, bien qu'il s'agisse d'action pure. Vous pourrez prendre les commandes de Dirk le chevalier, dès décembre. A vos épées.





C		C		NU		
MONTPELI C.C Le Triangle-N		1 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 / Met				Tel (1) 45 00 69 etro Argentine	68	
PARIS REPUBLIQUE 13, bd Voltaire 75011 Paris / Metro Oberkampf				00		
MARSEILLE Tel 4, bis rue du jeune Anacharsis 13001 Marseille				Tel 91 33 69 8	33	
Le CO	0	CLUB c'e	st 1	rop SUPE		
				es réducs p '	as	
possibles, des échanges ! Pas de problèmes, tu achètes une machin						
				CONUT son		
ouverts le	s D	limanches	15	et 22 Décer	nbr	
		LES CONSO	LE	5		
SEGA	1.15	SEGA		COREGAFX	II	
GAMEGEA	R	MEGA DRI	VE	+1 jeu $+2$ mane		
990 F		japonaise 1190 F		+Quintupleur 1290 F	r	
MEGADRI	VE	NEC		GAMEBO	1	
Centurion	475	1941 SGX	445	Castlevania II	245	
EA Hockey/NHL Hockey El Viento	y 475 449	Caddash Final Match Tennis	390 340	Megaman Revenge of the Gator	245 195	
Mercs	449	Legend of Tomna	390	Robocop	195	
Phantasie Star III Road Rash	595 449	Neutopia II Ninja Spirit	390 340	Rc Pro Am Spiderman	269 195	
Shadow of the Beast	445	Panza Kick Boxing	390	Super Marioland	195	
Speedball II	445	PC Kid II	340	The Simpsons	269	
Street of rage Toe Jam and Earl	395	Populous	340	Tortues Ninja	219	
	445	Super Long Nose Gobl		Tortues Ninja II	269	
		U 16.(1).43.		NIBLES A DE SUPE 9.65.	KB	
0		LES MICR	06	A REAL PROPERTY AND INCOME.		
ATARI ST		AMIGA		IBM PC		
					245	
3 D Construction Kit Deuteros	325 285	Amnios Battle Isle	245 295	Croisiere pour un Cadavre Eye of Beholder II	345 295	
Final Fight	285 245	Deuteros	295	Leisure Suit Larry V	395	
Formula One Grand Prix	345	Intelligent Strategy Gam		Lord of the Ring II VF	March 1 and 1 and 1 and 1	
Megalomania	280	Lotus Turbo II	245	Mega Fortress	349	
Populous II	285	Return to Europe	149	Might and Magic III Police Quest III	395	
Silent Service II	345 245	Rugby The World Cu Shadow of the Beast III		Police Quest III Secret Weapon of Luftwafe	395	
The Simpsons						
The Simpsons Tip Off	245	Silent Service II	345	Willy Beamish Wing Commander II	395	

Utopia 245 Tip Off 245 Wing Commander II AMIGA 5000 +, 1 MEGA RAM NOUVEAU WORKBENCH 2990F

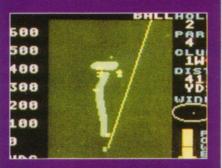
TOUT LE CATALOGUE MICRO DISPONIBLE AU 16.(1).43.38.79.65. DU MARDI AU SAMEDI DE 10 H A 12 H 30 ET DE 13 H 30 A 19 H.

Nom : (en majuscules) Adresse :	BON À DÉCOUPER ET À ADRESSER À : COCONUT VPC 13, BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS	PO 15
	TITRES	PRIX
Code Postal :		+
Ville : Tel :	Frais de port	+ 20 F
Votre machine :	Console (forfait de 100 F)	+ 30 F

WORLD CLASS LEADERBOARD

Voici le premier golf disponible officiellement en Europe sur Game Gear. D'ailleurs, c'est un éditeur du vieux continent qui en est l'auteur (US Gold). Cette simulation est déjà très célèbre sur micro-





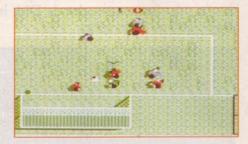
ordinateur, où elle a longtemps été considérée comme une référence. La version portable couleur n'a rien perdu en route. Le jeu est toujours aussi agréable, simple et réaliste ! Pour tous ceux qui veulent se balader avec un golf 18 trous... dans la poche !

SUPER KICK OFF

Attention les yeux pour les fans de Football sur Master System, voici Super Kick Off ! Avec des graphismes



très fins, une animation spectaculaire et une jouabilité extraordinaire, cela s'annonce comme un must du genre. Suprême subtilité, on peut choisir la langue (français, anglais, espagnol...) des menus ! On peut, de même, configurer complètement son équipe, permuter des joueurs, jouer à 1 ou 2, et relever plusieurs défis (practice, league, tournament...). C'est pour bientôt, je le répète : c'est sur Master System, et ce sera dans *Player One* en temps et en heure !

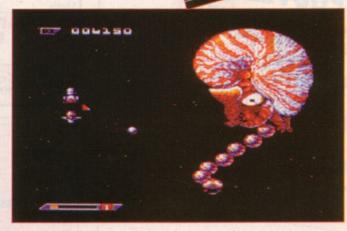


MASTER SYSTEM

Encore un jeu qui vient du monde des micro-ordinateurs! Réalisé par les Bitmaps Brothers,

XENON II

une célèbre équipe de programmeurs anglais, ce fut l'un des meilleurs shoot'em up sur ST et Amiga. Il arrive ce mois-ci sur Master System et n'a rien perdu du côté des graphismes. De plus, la musique est l'œuvre du génial David Whitaker, le



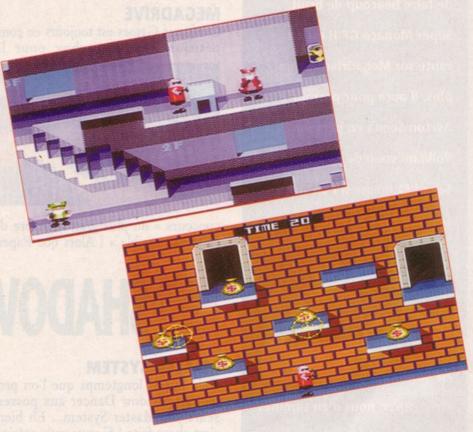
meilleur musicien non-bridé de

jeux vidéo (bien que, à la première écoute, cela n'a pas l'air d'être l'une de ses meilleures œuvres !). Comme dans tout bon shoot'em up, vous avez des tonnes d'options pour doper votre tir, des monstres de fin et même de milieu de tableau... Test complet à venir.

LES BONANZA BROS PILLENT

MASTER SYSTEM

Vous ne connaissez certainement pas les Bonanza Bros ! Ces deux petits personnages sont issus d'une borne d'arcade très connue au Japon, mais qui n'a pas eu la chance de s'incruster dans les salles de jeu françaises. Et c'est bien dommage, car Bonanza Bros se caractérise par un design complètement inédit et une gestion 3 D des déplacements ! Rien que la forme des personnages, qui évoque des gellules pharmaceutiques, à de quoi surprendre. Les Bonenza Bros sont deux petits voleurs miteux qui se sont fait serrer par la police ! Mais l'inspecteur principal échange leur liberté contre un petit service : trouver les preuves que le casino et la banque se livrent à des trafics vraiment louches. Les deux Bonanza n'ont pas le choix, il se faufilent à l'intérieur des bâtiments pour trouver les objets cachés. Un bon petit jeu, qui sera testé dans le prochain numéro.

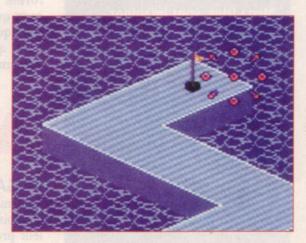


PUTT AND PUTTER



Les Segamaniacs se souviendront peut-être d'un jeu sur Megadrive qui se nommait Zany Golf (Electronic Arts) et qui offrait l'originalité de vous initier aux plaisirs du minigolf. Si vous aviez aimé, vous ne serez pas dépaysé par Putt and Putter, son équivalent sur Game Gear. Avec la possibilité de jouer seul ou à deux (via le cable de connexion) et sur deux parcours de 18 trous (Match play ou Stroke play). Putt and Putter reprend toutes les règles du minigolf. Seule différence avec un vrai, les parcours deviennent rapide-

ment plus que fantaisistes! Des bumpers comme dans un flipper, des dénivellations sauvages et plein d'autres gadgets qui rendent la vie difficile à votre balle. Mais tout cela ne devra pas vous détourner de votre but principal... Rentrer la balle dans le trou !



Putt and Putter est disponible immédiatement sur Game Gear.

AYRTON SEGA !

Voici une annonce qui risque de faire beacoup de bruit, Super Monaco GP II est en route sur Megadrive ! Et en plus, il aura pour parrain Ayrton Senna en personne ! Voilà un coup de maître... Sega ! Et même si l'on supporte à fond le camarade Prost



chez *Player*, nous n'en sommes pas moins admiratifs des talents du champion brésilien. Et comme nous sommes aussi des joueurs invétéres de Super Monaco GP sur Megadrive, vous imaginez l'impatience qui commence à nous étreindre. Suite au prochain épisode...

CALIFORNIA GAMES

MEGADRIVE

California Games est toujours en compétition avec Paperboy pour le



concours « du plus grand nombre de versions possible » ! Alors que Paper-

boy prenait un petit peu d'avance avec sa récente adaptation sur Game Boy et avec sa future version sur Super NES (Paperboy 2), California Games réagit rapidement en s'incrustant sur Megadrive ! Mais mis à part cette petite parenthèse satirique, cette version Megadrive propose toutes les épreuves qui ont fait la réputation de ce jeu ensoleillé. Bicross, surf, skateboard, seuls les graphismes changent par rapport à ce qui s'était fait avant. Découverte dans les mois qui suivent, dans *Player One* (crème de bronzage et fringues fluo de rigueur)...

SHADOW DANCER

MASTER SYSTEM

Cela faisait longtemps que l'on promettait Shadow Dancer aux possesseurs de Master System ... Eh bien, c'est chose faite ! Si vous vous précipitez chez votre revendeur préféré, vous aurez le bonheur d'acquérir ce mégajeu. Complètement fidèle à la version arcade, il est de plus incroyablement jouable. Mais il n'est pas pour les p'tits joueurs, car cela cartonne sec. Le loup blanc n'est pas présent à l'écran, mais reste néanmoins accessible sous la forme d'un pouvoir magique. Pour ceux qui ne connaîtraient pas, précisons qu'il s'agit d'un beat'em up bon teint, que l'on considère (peut-être à tort, mais bon !) comme la suite de

The Revenge of Shinobi. Après un détour par la Megadrive, il aboutit finalement sur Master System (en parallèle de Shinobi sur Game Gear). En tout cas, cette version est excellente, test complet le mois prochain. Un bon petit cadeau de Noël pour votre Master System.



WRESTLE WAR

MEGADRIVE

Les amateurs de catch vont être servis ce mois-ci sur Megadrive. Wrestle War leur propose de lutter en huit matchs éliminatoires contre les plus grosses brutes de la SWA (la ligue de catch inventée par Sega). Si l'on en juge par la taille des sprite, les coups portés vont faire très mal ! Il est, bien sûr, possible de jouer à 1 ou 2 joueurs, et vous disposerez d'une vingtaine de prises complètement inspirées de celles qu'utilisent les Hulk Hogan & Co dans la WWF



DONALD DUCK

Le gros événement du mois prochain sur Master System, c'est l'arrivée de Donald Duck ! Mais attention ! j'ai bien dit Donald Duck, et non Quackshot comme sur Megadrive. Cette précision est importante, car ce n'est pas vraiment le même jeu, bien que le héros soit identique. Et autant dire tout de suite que cette version spéciale Master System de Donald s'annonce excellente ! Cela ressemble beaucoup à la version Master System de Mickey, c'est extrêmement jouable et risque de faire un carton. Rendez-vous dans le prochain Player One ...

I HAVE

PRESENT FOR EACH OF

DEWEYI LOUIEI

ECIAL

101

IN	CROYABLE MAIS VRA	A/ !!!		
QUANTI	TÉS LIMITEÉES - SATISFAITS OU RE LES MEILLEURS JEUX VIDÉ			
NOUVEAU	utilisables sur consoles NINT 1 - Record des ventes au Japon : 16 super jeux de 2 - La compil exceptionnelle : 90 super jeux de "56	"128 k" : 899 F		
DANS LA LIMITE DES S	NINTENDO® est une marque déposée toutes to	axes et transports compris		
Veuillez me faire par Vous trouverez ci-joir dans son emballage	rvenir : 1 cassette de 16 jeux vidéo au prix promotionnel de 899 F Les deux cassettes, la 16 et la 90 pour 2000 F 1 cassette de 90 jeux vidéo au prix promotionnel de 1200 F nt mon règlement. Si je ne suis pas satisfait, je vous enverrai cet article d'origine, dans les 10 jours, et je serai remboursé aussitôt.	SIGNATURE Pour les moins de 18 ans,		
Nom :	Prénoms :	signature du représentant légal		
Code postal :	Localité :			
Age :				

TERMINATOR 2 SUR MASTER SYSTEM ET SUR MEGADRIVE

Le jeu reprend des scènes du film et le joueur peut incarner différents personnages. Au choix : John O'Connor, Sarah du même nom et le Terminator. Il faut traverser plusieurs niveaux d'épreuves et de combats avant la scène finale dans la fonderie d'acier. Ca n'a pas l'air évident ; par exemple, le moment où il faut détruire les voitures de police sans tuer aucun policier présent ! En version Megadrive, on nous promet un son d'enfer reprenant la musique du film. Player One vous en dira plus dans quelques mois. On attend toujours les nouveaux jeux de la société Domark pour la Master System. M Pac Man, Klax et Rempart se font désirer. Cette fois, c'est juré, ils seront sortis pour Noël. Du moins, c'est ce qu'on nous a dit !

HEROES OF THE LANCE

Les amateurs de jeux de rôle vont être aux anges, car voici la première adaptation de l'incontournable Dungeons and Dragons sur Master System. Heroes of the Lance n'est autre que la transposition du premier scénario de la saga Dragonlance, qui en comporte quatorze. Il ne s'agit, bien sûr, que d'une partie du scénario (la seule transposable sur console), dans laquelle il faut rechercher les disques de Mishakal (la déesse de la guérison) dans le monde de Krynn. En final, une mégabaston avec le Dragon noir. Test complet, le mois prochain dans Player One, par nos plus fins chevaliers de Dungeon...

HELONDARD

OUT RUN EUROPA

Dès que le nom d'Out Run apparaît sur une jaquette de jeu, cela déclenche des crises de folie collective, tant ce jeu est culte. C'est bien ce qu'a compris US GOLD en proposant une évolution, sur Master S. qui n'a plus rien à voir avec l'originale, de cette célèbre simulation de course automobile .. Cette fois, vous pouvez piloter plusieurs types d'engins dont, outre plusieurs modèles de voitures, des motos et même des jetskis. De plus, fini la côte ouest des Etats-Unis, NUUSUP cette fois, on traverse l'Europe du nord au sud. Bientôt dans Player One ...

ACCOMPAGNE DIGGER DANS S RECHERCHE DE CITÉ PERDUE



0

Official

Nintendo Seal of

Quality

D

MB.

NOUVERD

Dans les lignes qui suivent, 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 jeu.



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.



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



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



Jeu de combat comme Double Dragon.



Jeu de plate-forme comme Mario I et II.



Pour les simulations de guerre.



Pour les simulations sportives.



Jeu de rôle.



Jeu d'aventure.



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..







DRAGON EGG

Tout nouveau, tout beau, mais déjà dans le **Top 10** sur **NEC**, **Dragon Egg** est arrivé trop tard à la rédaction pour que nous puissions en faire un test interprétez le rôle d'une jeune fille transportant dans une hotte un œuf de dragon. Fille d'un roi qui a été tué, la princesse veut venger son père et



s'attaquer aux forces du mal. Au départ, elle ne possède que cet œuf, avec lequel elle frappe ses ennemis. Mais, au fil des combats, elle récupère des options qui transforment l'œuf en bébé dragon, puis en dragon adulte qu'elle peut chevaucher, ce qui

complet... Dommage ! Nous vous le présentons donc en quelques lignes en attendant la revue complète le mois prochain. Mignon et rigolo, tels sont les premiers mots qui viennent à l'esprit quand on voit pour la première fois Dragon Egg. C'est un jeu de plate-forme où vous interprétez





lui permet de sauter plus haut et lui donne une plus grande puissance de feu. En fait, Dragon Egg est un croisement entre Mario et Wonder Boy, deux réferences de taille. Rendezvous le mois prochain pour voir si le nouveau venu est à la hauteur de ses ancêtres...

CONNAISSEZ VOUS LE DOCTOR ?

Pour le rencontrer, il vous faudra aller jusqu'à Hong-Kong, car il n'est disponible que là-bas. « Et alors..., fait le lecteur sagace, pourquoi y nous en cause du Doctor si on peut pas le voir? ». Parce que le Doctor est unique au monde et dans son genre révolutionnaire. Imaginez une petite machine qui permette de mettre sur disquettes tous les jeux sur cartouches teurs spéciaux, il peut se brancher sur n'importe quelle console. A l'intérieur du Doctor se trouve un lecteur de disquette (comme ceux que l'on trouve sur les micro) et une carte mémoire. Pour copier le jeu, le Doctor fait passer toutes les données informatiques qui se trouvent dans la cartouche sur une disquette. La carte mémoire servant de RAM. Voilà pour la copie.



existant sur toutes les consoles. En bref, le Doctor est le plus grand pirate de tous les temps. Disquettes ? Cartouches ? Pirate ? J'explique. Vu de l'extérieur, le Doctor ressemble un peu à une PC Engine. Grâce à des adaptaImaginez encore que vous vous appelez Chong Li, que vous habitez Hong-Kong et que vous êtes l'heureux possesseur d'une Super Famicom. Après une semaine passée au lycée à bosser dur, vous décidez de vous faire un petit plaisir et de vous payer Final Fight. Pas de problème, vous entrez dans le premier magasin de jeux vidéo, payez l'équivalent de 20 F (incroyable non !) et ressortez avec Final Fight copié sur une disquette. A Hong-Kong, tout ceci est tout à fait légal. Une fois chez vous, vous insérez l'adaptateur Super Famicom d'un côté dans la Nintendo et de l'autre dans le

Doctor. Vous introduisez la disquette que vous venez d'acheter dans le Doctor et c'est parti, vous jouez à Final Fight. Si le jeu vous plaît, vous pouvez le conserver sur la disquette. Sinon vous effacez le tout pour pouvoir enregistrer d'autres jeux. Et ça marche pour toutes les consoles, portables ou non, couleur ou noir et blanc, 16 et 8 bits ! Le seul problème de ce système, c'est le coût à l'achat. Le prix du Doctor est d'environ 1 200 F. Pour la carte mémoire, vous devrez dépenser à peu près 1 000 F pour disposer de 8 méga. Par contre, chaque disquette, donc chaque jeu ne vous coûtera qu'une vingtaine de francs ! Il faut évidemment aussi avoir une console. Le Doctor est donc un outil de piratage très perfectionné et

par là même, son utilisation est interdite par la loi dans pratiquement tous les pays du monde, sauf à Hong-Kong... Allo ! Air France ? le prochain vol pour Hong-Kong part à quelle heure ?















Made in Japan rapporte tous les mois de l'empire du Soleil-Levant les nouveautés sur vòs machines préférées. Attention, certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peutêtre que dans plusieurs années en France. La rubrique comporte désormais deux parties : « News in Japan » et « En vitrine à Tokyo ».

SUPER FAMICOM

Trois millions d'exemplaires vendus en un an, la Super Famicom continue à faire des ravages au pays du Soleil-Levant. Et, bonne nouvelle, chaque mois apporte au moins un jeu exceptionnel. Au programme, cette fois-ci, Zelda III. Bon, on ranime les quelques émotifs et j'en profite pour vous annoncer que les graphismes sont nettement meilleurs que sur NES et que le jeu conserve sa légendaire richesse. Gros hit, que dis-je, méga-hit assuré. Super Fire Pro Wrestling devrait fortement souffrir de cette concurrence. En gros, c'est un jeu de catch et, comme ce sport n'est jamais bien passé sur console et que les graphismes n'ont pas l'air extraordinaires... Et si on parlait un peu des softs que les petits Nippons auront la joie de découvrir en 1992 ? F1 Grand Prix, également prévu sur Megadrive, est une course de voitures vue de dessus qui rappelle énormément F1 Circus. Vous voulez la même chose en 3 D ? Pas de problème comtesse, on a ça en stock : ça s'appelle F1 Super Drivin et vu les capacités de la 16 bits Nintendo en ce qui concerne les zooms, ça ne devrait pas être mal. Les gros hits aiment bien changer de

titre en passant sur Super F. : après Thunder Force III, renommé Thunder Spirit, voici Naxat Super Pinball qui n'est autre que l'adaptation de Devil Crash. Shoot them up à scrolling vertical, Super Aleste ne sortira pas avant mars 1992. Pas trop étourdi par tant d'annonces ? Alors, on continue : Lemmings, un super jeu de réflexion venu du monde micro, est également sur les starting-blocks. Et puisqu'on est dans les softs occidentaux, PGA Tour Golf, une des simulations les plus réalistes de ce sport, sortira en mars 1992 avec, et c'est un atout de poids, des graphismes nettement améliorés par rapport à la version Megadrive. Sport nettement moins élitiste (Crevette dirait populeux), le foot sera également à l'honneur l'an prochain sur la Super F. On finit en beauté : après Super Ghouls'n Ghosts qui caracole en tête des charts nippons, Capcom travaille sur Magic Sword, un de leurs tout derniers jeux d'arcade. C'est trop. maître !

MEGADRIVE

Ce n'est pas parce que la Megadrive marche nettement moins bien au Japon que

dans les pays occidentaux que les développements s'arrêtent. La perspective de ventes conséquentes sur les marchés US et européens se couple au nombre malgré tout convenable de consoles sur l'île des bridés pour motiver les créateurs de jeu. Surtout que tout le monde compte ouvertement sur le Mega CD pour booster les ventes de cette machine. Mis à part le toujours aussi attendu Golden Axe II, qui sort ce mois-



- 1-2 : Zelda III (Super Famicom)
- 3: F1 Grand prix (Super Famicom)

14

- 4: F1 Super Drivin (Super Famicom)
- 5: Naxat Super Pinball (Super Famicom)
- 6: Magic Sword (Super Famicom)
- 7: Super Fantasy Zone (Megadrive)
- 8: Roadblaster (Megadrive)













9 : Salamander (PC Engine) 10 : Gradius (PC Engine) 11 : Dragon Sabber (PC Engine) 12 : Corun (PC Engine) 13 : Ninja Ryuken (PC Engine) 14 : La PC Engine LT

ci, et le génial Quack Shot, testé en long et en large dans ce numéro, ce sont surtout les développements qui impressionnent. Au programme, Pitfighter, le jeu de baston d'Atari qui s'était distingué en arcade par son usage exclusif de photos digitalisées, Roadblaster la course auto destroy (ambiance Mad Max garantie), Super Fantasy Zone et, attention les yeux, Double Dragon II. C'est dans longtemps 1992?

PC ENGINE

Une fois n'est pas coutume, on commence par les cartouches qui, en cette fin d'année, reprennent du poil de la bête. Ce n'est pas les 90% de Français possesseurs d'une Core sans CD-Rom qui s'en plaindront. Soft du mois sans problème, voici venir l'excellent Dragon Sabber qui offre des graphismes « c'est comme un CD, dis » et une option de jeu en duo. Toujours au rayon shoot them up mais en rigolo, voici Corun qui vient tout juste de sortir. Fan de ninja à vos paddles ! Ninja Ryuken qui n'est pas sans rappeler Shinobi sera disponible en janvier. Egalement prévu pour la nouvelle année, un shoot them up à scrolling horizontal, assez réussi visiblement mais sans grande surprise, ce qui n'est pas le cas de Liquid kids, un super jeu de plate-forme de Taito dont Wonder est fou. Tiens, j'ai envie de vous faire une surprise : qu'est-ce que vous diriez d'un shoot them up Konami ? Arghhh ? Eh bien, accrochez puisque le célèbre éditeur nippon nous prépare non pas une mais deux perles sur la Core : Salamander et Gradius, carrément ! Nous faire ca à nous. ils sont pas bien eux. Côté CD, on attend toujours avec impatience R-Type complete CD, toujours prévu pour midécembre et Dodgeball Club CD Soccer Partie, le dernier foot en date avec ses graphismes très dessin animé. Forgotten World. Gain Ground et le très beau Shubbibin Man 3 avancent mais n'ont toujours pas de date de

sortie. Sans oublier la foule habituelle de jeux de rôle et de wargames, géniaux mais sans grand intérêt pour un Occidental moyen. Quand est-ce que vous faites les mêmes en anglais ? L'actualité, c'est également les machines, avec enfin la présentation de la PC Engine LT, la nouvelle portable de Nec qui, grande innovation, pourra se brancher sur un CD-Rom. Extérieurement, elle se présente un peu sous la forme d'une Core dotée d'un écran LCD couleur rabattable. Comme toujours chez ce géant de l'électronique, la bête est cent pour cent compatible avec l'ensemble de la gamme et l'écran (deux fois plus large que celui de la GT) atteint une qualité jamais vue. L'ensemble, une fois replié, ne devrait pas être plus encombrant qu'une PC Engine normale, ce qui reste très raisonnable. Côté autonomie, pas de miracle : les écrans couleurs et les consoles « haut de gamme », ça consomme, que voulez-vous. Le petit bijou, disponible au printemps prochain, est bien parti pour rencontrer au Japon le même succès que la GT.

GAMEGEAR

Madame Michu, regardezbien, v'là-t-y pas que la Game Gear se réveille. Après une période creuse tout juste égayée par quelques Galaga, ce sont carrément Space Harrier et Sonic qui nous arrivent. Le premier verra le jour en décembre et le second pour janvier... au Japon bien sûr !

Iggy

EN VITRINE A

« En vitrine à Tokyo », la nouvelle rubrique interne de Made in Japan, vous proposera dorénavant les minitests des nouveautés qui viennent de sortir dans les échoppes nipponnes. Histoire de vous faire une petite idée de ce qui vous attend dans les mois ou les années à venir. Attention ! ces jeux sortent sur le marché japonais et sont susceptibles d'être modifiés le jour où ils arriveront officiellement en Europe... Voir même de ne jamais toucher le sol français!



Tous les possesseurs de la NES ont, un jour ou l'autre, touché à Castlevania, que ce soit le premier épisode ou la suite, Simon's Quest. Castlevania fait partie de ces jeux légendaires qui ont fait le succès des consoles Nintendo (aux côtés de Super Mario, Megaman et Zelda). Après un détour par la Game Boy, Konami, l'éditeur, n'a pu résister au plaisir de le produire sur la merveille des merveilles... la Super Famicom!

CASTELVANIA la surprise de l'année

OUUUUUUUUAAH!

Obnubilé par la sortie de produits comme Super Ghouls and Ghosts, Joe and Mac (Caveman Ninja pour les Occidentaux), Final Fantasy IV et autre Zelda III ou Super Adventure Island (non, je n'oublie pas Dragon Quest V et Street Fighter II pour



Squelette en délire !

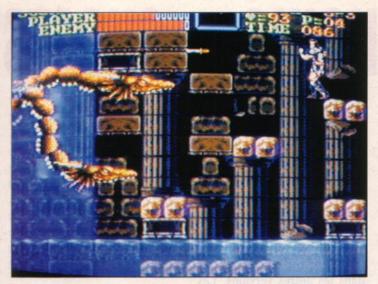


Le lustre entier se balance en rotation « hard ».

l'année prochaine !), notre subconscient n'attendait que moyennement la sortie de Castlevania IV. Et puis voilà qu'il sort au Japon et que l'on se le procure... C'est le choc ! Il est plus délirant et plus fabuleux que ce que l'on espérait.

CA FOUETTE SEC ICI !

J'en ai encore la rétine complètement retournée. Cela commence par l'étonnante texture des graphismes, l'ambiance glauque est garantie ! Tout est traité dans des tons très sombres avec de légers dégradés de couleurs.



Double Dragon !

Le tout associé à une des plus belle bande sonore que j'ai entendue sur console, et une des plus terrifiante, aussi ! Jouer à ce jeu seul et dans une pièce sans lumière, c'est risquer la crise cardiaque ! Comme dans les précédents, on retrouve Sir Belmond, le jeune chevalier héroïque, qui se tape

trover les ennemis avec énormément de puisssance, soit vous jouez avec la croix de direction pour le balancer dans tous les sens, tel un spaghetti moyen. Cela permet, même si la puissance des coups est moindre, de toucher des ennemis

de temps en temps les murs. L'un des endroits le plus spectaculaire du jeu met justement en scène cette technique : Sir Belmond doit s'accrocher au seul et unique crochet qui trône au milieu de la pièce. Et là, c'est la folie, imaginez que c'est tout l'écran entier qui se paye une rotation « hard », l'effet inédit de la Super Famicom... C'est renversant !

TOUT EST BON!

C'est vraiment le jeu de plate-forme dans toute sa splendeur, mais avec des tonnes d'innovations qui en font une Septième Merveille du monde. Les ennemis sont tous plus incrovables les uns que



les autres. Si vous donnez des coups dans l'un des innombrables squelettes qui ponctuent votre balade, il explose en mille morceaux, et ses os giclent dans tous les sens. Géant ! La jouabilité est excellente et le gameplav est parfaitement dosé... Bref, le jeu de folie ! Quand la Super Nes arrivera officiellement en France (bientôt. bientôt...) ne ratez surtout pas ce méga-hit !

Un monstre entier en zoom « hard » (il s'avance et s'éloigne).

Rotation « hard » sur l'ensemble de l'écran !

toutes les aventures de Castlevania depuis le début. Il possède toujours son arme favorite : le fouet. Mais le passage aux 16 bits de la Super Famicom lui apporte une nouvelle fonctionnalité assez extraordinaire. On peut en faire ce que l'on veut. Soit on fouette dans les directions classiques (haut, bas, droite, gauche et diagonales) et là il se tend fermement pour des-

dans des endroits difficiles. Au début, le fouet n'est qu'un simple cordon de cuir. Mais en ramassant les options appropriées, on le transforme en chaîne d'acier inoxydable ! I'vous raconte pas l'efficacité du truc, les malheureux squelettes que vous rencontrez en prennent plein la tête ! Mais ce n'est pas tout, le fouet peut aussi servir à s'accrocher aux quelques crochets qui ornent

Belmond étudie les langues vivantes !



SUPER GHOULS and **GHOSTS**

C'est l'un des deux événements de cette fin d'année sur la 16 bits de Nintendo (l'autre étant Zelda III, que nous vous préparons pour le mois prochain). Un petit peu d'histoire est nécessaire. Tout commence le jour où Cap-

marque à Nintendo : une version totalement nouvelle de Ghouls and Ghost en exclusivité pour la Super Famicom. Le résultat est là : Super Ghouls and Ghost, et il y a vraiment de quoi tomber par terre.



Le hateau fantôme

com (qui, je le répète, est l'éditeur fétiche des journalistes de Player One) réalise Ghosts and Goblins en borne d'arcade. Succès plus que retentissant, la firme japonaise décide de faire une suite ...

THE ARTHUR'S QUEST

Le petit Arthur est donc de retour. Il enfile sa cuirasse et part, sans broncher, taper du zombie. Le principe du jeu n'a pas varié d'un millimètre depuis la première quête.



Elle s'appellera Ghouls and Ghost et deviendra une borne mythique. Mais ce n'est pas terminé, alors que tout le monde attendait un Ghost and Goblins III, Capcom offre un cadeau de

Athur s'en va en guerre avec sa belle armure rutilante plus son arme de combat. Au fur et à mesure (en faisant apparaître des coffres et en les détruisant), il va trouver des

armures de bronze et d'or ainsi que tout un tas d'armes telles les flèches ou les dagues. Autant dire tout de suite que la plupart des éléments (hormis les ennemis eux-même) sont complètement nouveaux. Comme par exemple, le double saut d'Arthur, qui n'existait pas dans les autres versions. Les

des effets plus classiques et qui sont tout aussi hallucinants comme la tempête de neige, l'avalanche ou l'incroyable rendu des vagues dans le level 2 (sublime, Arthur est sur un radeau, le premier plan et le deuxiême montent et descendent en alternance, simulant un effet



graphismes sont fabuleux, avec des dizaines et des dizaines de dégradés... Cette version exploite quelques unes des incroyables possibilités de la Super Famicom avec, en particulier, des

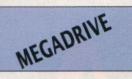
tellement parfait que l'on chope le mal de mer rien qu'en le regardant). Bref, c'est du tout bon, avec des graphismes fabuleux (bonsoir les dégradés de couleur), des animations super (quelques ralentissements minimes



Et zling ! dans la neige. Zling ! dans la montagne...

sprites gros comme des maisons et des rotations d'écran (oui, oui, l'écran entier se met à pivoter !), mais aussi

gênent un peu, mais rien de grave). Quant à la bande sonore... c'est un véritable space opera en direct-live.



WONDERBOY V

L'un des personnages fétiches de Sega revient sur Megadrive, quelques mois après y avoir fait ses premiers pas



Du Wonderboy classique !

(Wonder Boy III in Monster Lair). Les fans du petit soldat vont pouvoir s'éclater sur les 8 mondes qui composent le jeu. Cet épisode s'annonce dès le début comme un savant mélange de jeu de plate-forme et de jeu d'aventure. Sa liberté de mouvements est totale, il peut avancer, revenir sur ses pas, etc. Mais s'il veut progresser de

région en région, il doit résoudre les petites astuces qui permettent de surmonter les obstacles qui barrent sa route. Cela peut consister à trouver un objet caché, ou à exploiter d'une certaine

façon un élément du décor. Mais ce qui est assez fabuleux dans ce jeu, c'est la façon dont les concepteurs ont géré le passage de l'extérieur à l'intérieur des différentes maisons et châteaux qu'explore Wonder Boy : quand il arrive devant une maison, il pousse la porte (flèche du haut) et y pénètre. Toute la façade du bâtiment devient transparen-

te et découvre l'intérieur ! A part cela. Wonder Boy est toujours armé de son glaive légendaire, ainsi que de sorts magiques qu'il emmagasine dans une minifiche de personnage. La vue intérieur d'un donjon.

Malheureusement, une bonne maîtrise du japonais est nécessaire pour bien profiter du jeu. ATTEN-TION ! POUR CEUX D'ENTRE VOUS QUI CHERCHERAIENT A SE PROCURER UNE VER-SION JAPONAISE, ELLE NE FONCTIONNE PAS SUR UNE MEGADRIVE FRANCAISE. (Sega a instal-

EN VITRINE A



lé un petit composant sur la cartouche qui ne reconnaît qu'une console japonaise, et d'après certaines infos en provenance du Japon, cela pourrait se généraliser sur l'ensemble des titres Sega, dès l'année prochaine !) 

La première fois que l'on s'est fait une partie de Kabuki Soldier, avec Pedro el Loco (notre chef vénéré), il faut bien avouer que nous sommes restés assez perplexes ! On se trouvait devant un beat'em up au goût étrange, dont on n'arrivait pas à comprendre si les concepteurs étaient sérieux en le réalisant, ou s'il s'agit d'une énorme farce ! Pourtant, les gens de Taito, l'un des plus gros éditeurs japonais, passent rarement pour des rigolos. Dans ce jeu, tout est étrange. Les graphismes sont d'un goût douteux, et le but du jeu n'est pas vraiment passionnant. Et pourtant, tout n'est pas négatif : la pos-

KABUKI SOLDIER



sibilité de jouer en double, c'est toujours fabuleux et, de plus, certains coups sont les plus incroyables que j'ai vus sur un beat'em up. Quel jeu étrange...

Crevette



Et c'est reparti pour une avalanche de trucs en tout genre. De quoi s'en rendre malade. Faut dire que depuis que j'ai pris en main cette rubrique, aux côtés de Crevette, je n'dors plus ni n'bois plus. J'ai pas le temps. Avec les millions de lettres que vous m'envoyez, comment voulez-vous que j'vive ? Mais bon, il paraît que j'ai pas le choix. Enfin, trève de délires et place aux trucs.

En voilà un qui a bien gazé. En effet RATAGAZ (ça doit être son pseudo) nous a envoyé un truc tout droit tiré de sa Nec.

CORE GRAFX BATMAN

Z

Voici un super code : Joker de dos, Batman de face, Batman de profil gauche, Joker de profil gauche. Vous commencerez au 12° stage du dernier tableau, juste avant le stage de la cathédrale.

Philippe BEZON a été loin de nous faire la lippe. Il a eu l'obligeance de nous faire parvenir un giga code pour Adventure Island sur Nec.

CORE GRAFX

ADVENTURE ISLAND

Voici une série de codes « bidouillés » qui permettent d'avoir plus d'or que n'en permet le jeu, 983 040 pour être exact : 2CKF 3KW 8NBJ 1OL, 2CKF 3KW 8NBJ 24R, 4CX7 Z3W 8YBJ A6E, 5CXP Y1W 8YBJ B9K, 5GXP WOW 96BJ CE7, MGWH WC1 9NBJ DJG. Maintenant un petit truc, lorsque vous êtes sous forme d'oiseau, allez dans le désert jusqu'au Sphinx (il faut avoir pris l'épée qui brise les rochers). Entrez dans le Sphinx, cassez le mur et laissez-vous tomber dans le vide, vous aurez alors accès à une salle au trésor.

Eric DA SILVA est sorti de sa forêt pour nous envoyer ses trucs sur sa Core Grafx. De toutes façons même « s'il va » trop loin, ils seront quand même publiés.

CORE GRAFX GALAGA 88

Pour augmenter le niveau de difficulté (sympa, c'est super utile comme truc), appuyez pendant l'écran de présentation sur Haut et Run en même temps.

CORE GRAFX

FANTASY ZONE Pour obtenir l'invulnérabilité, appuyez sur Pause pendant la partie, puis faites : 1, 2, 2, Haut, Haut, Haut, Bas, Bas, Bas, Bas, Droite, Droite, Droite, Droite, Droite, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche, Gauche.

Nico a trouvé un truc tout seul dans son coin. Et comme il est hypra cool, il nous les a communiqués.

CORE

Pendant le « Game Over », appuyez sur Select et GRAFX KLAX plusieurs fois sur Haut simultanément et vous aurez les « continue » infinis. LYNX SLIME WORLD Voici le code de la 2° mission : 8F0BC8.

Il n'a pas tardé à nous l'envoyer son truc, John BASTARDI, et grâce à sa célérité il voit son nom écrit dans ces lignes.

CORE GRAFX

P47

Pour sélectionner les rounds, il faut appuyer à l'écran de présentation cinq fois sur 2, six fois sur 1 et deux fois sur Select. Puis il faut appuyer en même temps sur les touches suivantes : niveau 2, 1 et Run ; niveau 3, 2 et Run ; niveau 4, 1, 2 et Run ; niveau 5, Select et Run ; niveau 6, 1, Select et Run ; niveau 7, 2, Select et Run ; niveau 8. 1. 2 et Run.



Il se surnomme CRÄOS D'AVENTURIE. et en plus il se prend pour un dieu car il a passé pas mal de niveaux sur Populous. D'ailleurs, il condescend à nous communiquer ses mots de passe.

CORE GRAFX

POPULOUS

Voici quelques codes : GENESIS, EOAO-ZORD, BILLEME, BADACON, BUG-QUEEND, LOWINGICK, MINMPME, SHIDIEHOLE, TIMPEOLD, KILLOHO-LE, RINGGBPAL, ALPLOPOUT, SADMPT, HAMINMAR, HURTIKEYNE, SCOMPHILL, MORINCON, WEA-VEAED, BUGMPTORY, LOWINLOW, FUTIKEOLD, JOSKOPLAS, HURTDI-HOLE, SCOGBBOY, BUROXLAS, RIN-GUDOR, HOBEPIL, SHADASLIN, QAZIKEBAR, SHIEBAR.

Franck MARCAULT (de mouton ?)-DEROUARD a la chance d'avoir une Super Grafx. Il nous fait donc profiter de ses dons innés pour trouver des trucs.

SUPER GRAFX

ALDYNES

Une fois que vous avez ramassé une option, laissez le bouton 1 appuvé. L'option se mettra à tourner autour de votre vaisseau. Ce truc est particulièrement efficace lorsque vous possédez quatre options.

Sebastien RIGATTIERI (au lait ?) s'est écaté comme un ouf sur Aero Blaster et il a eu la sublime idée d'en tirer la substantifique moelle et de nous l'envoyer.

CORE GRAFX

AERO BLASTER

Voici comment éliminer le boss du 3^e niveau : lorsque ses 6 armes latérales sortent, détruisez-en 5 et laissez-en une seule, puis lorsqu'il tire vers vous, esquivez ses tirs et contre-attaquez en visant au centre.

Franck MEGE (donc mon teeshirt Super Mario aujourd'hui ?) est un

habitué de la NES. Il nous fait donc part de tous les trucs qu'il a pu

NES

PUNCH OUT

Quand un adversaire vous fait tomber, il ne faut pas vous relever tout de suite. Si vous attendez que le chiffre que Mario annonce soit un 8 (pour la première fois que vous êtes au tapis) ou un 7 (pour la deuxième fois) vous aurez l'honneur et l'avantage de récupérer beaucoup de points de

NES

MEGAMAN

A la fin du tableau de Bombman il y a une vie, prenez-la et sauter à l'endroit où elle se trouve puis aller vers la droite sans vous arrêter de sauter et de tirer. Retournez à gauche en avançant tout doucement vers le petit mur. Faites en sorte qu'un pied dépasse du bord et repartez vers la droite, vous y retrouverez une vie. Recommencez autant de fois que vous le voulez pour récupérer un max de vies.

Non seulement il a fait court et concis mais en plus Christophe LONG n'a pas été « long » à nous envoyer ses trucs.

GAME BOY

DOUBLE DRAGON

Pour tuer le deuxième Abobo, placez-vous au bord de la rangée d'herbe près du précipice. Abobo se dirigera vers vous, mais ne pourra vous frapper. Il faut doucement monter vers lui et frapper très vite, il tombera alors dans le précipice. Simple mais efficace.

Yannick LALLIER est toujours tout aussi fou de sa NES. Depuis la dernière fois qu'il est passé dans ces colonnes, il a encore trouvé des trucs sur ses jeux.

NES

ZELDA

Si vous cherchez l'épée magique, elle se trouve dans le cimetière en haut à droite. C'est dans la troisième tombe de la deuxième ligne. Mais il faut avoir 12 cœurs pour l'obtenir.



Jean PLAYER c'est son pseudo et avec un tel pseudo il se devait de nous envoyer des trucs en vrac. Eh bien, les voilà.

GAME BOY

AMAZING SPIDERMAN

Dans le 2^e niveau, lorsque vous grimpez et que vous voyez des petits traits au-dessus de votre tête, c'est qu'une pierre va vous tomber dessus, bougez alors vers la gauche ou vers la droite. De plus, pour vaincre le monstre de ce 2^e niveau, il faut aller complètement à droite de l'écran. Il faut s'agenouiller et donner des coups de pied vers la droite. Attendez qu'il disparaisse en bas de l'écran pour le frapper.

Yann LE ROUE a eu la bonne fortune de trouver un truc sur sa Game Boy et la roue a encore tourné en sa faveur car son truc est publié.

GAME BOY

TMHT : FALL OF THE FOOT CLAN Au début du jeu, au moment de choisir le stage, appuyez sur A, B et Select en même temps. Vous verrez apparaître un point d'interrogation. Allez dessus et appuyez sur Start. Vous aurez un nouveau tableau d'options.

Il peut se permettre de signer G. LUCAS. Ce n'est pas Georges mais Guillaume. Eh bien, ça ne l'empêche pas de se faire connaître comme son illustre homonyme.

GAME BOY

BUGS BUNNY'S CRAZY CASTLE Voici tous les codes de ce jeu : niveau 1, SSSS ; niveau 5, SW3S ; niveau 10, WZFS ; niveau 15, XWAS ; niveau 20, ZTPZ ; niveau 25, W2RZ ; niveau 30, WYCZ ; niveau 35, TS2W ; niveau 40, TX9W ; niveau 45, PWMW ; niveau 50, 2TWX ; niveau 55, TP4X ; niveau 60, YTKX ; niveau 65, S3S2 ; niveau 70, SHE2 ; niveau 75, X3J2 ; niveau 80, XH02.

GAME BOY

TETRIS

A la page de présentation, appuyez en bas et sur Start simultanément et vous arriverez à des tableaux plus rapides. Le niveau 1 devient le 11, le 2 devient le 12, etc.

Et une salve d'applaudissements pour Grégory BRAVO qui a trouvé des trucs sur sa NES.

NES

PUNCH OUT

Vous pouvez voir directement le générique de fin sans même jouer au jeu. Il suffit d'entrer le code 106 113 0120.

Malgré ce que l'on pourrait croire, David PACHOT était vraiment chaud pour nous envoyer ses trucs. Et il a eu raison car les voici publiés.

NES

IKARI WARRIORS

Pour détruire l'ombre qui se déplace dans la pièce de l'homme vert, il faut lui lancer une grenade tout en faisant attention d'éviter les missiles qui risquent de s'abattre sur vous.

avec toutes les équipes. J'lui aurais bien demandé un autographe mais « josé » pas lui demander. TRACK AND FIELD II Voici les codes de la 8° journée pour tous les pays, par journée : USA, L(\Diamond)DR+PPV1 ; USSR, Y(\bigtriangledown)V1DPPWN ; West Germany, (\diamond)JT(\diamond)(\blacksquare)MP(\Diamond)1 ; United Kingdom, HBVT5PPT1 ; France, R(\checkmark)M15MPD1 ; Korea, $6(\diamondsuit)(\diamondsuit)(\diamondsuit)$ 5MPN1 ; China, KBJL5PP1N ; Canada, MB5(\diamond)(\blacksquare)PPH1 ; Kenya, *YYL(\diamond)PPK1 ; Japan, Y(\star)3L(\diamond)PP61. NES

José BRUNET est un sportif accompli. Il a fini Track and Field 2

Il a su naviguer sur pas mal de jeux ce cher Loïc CAPITAINE et c'est pour cela qu'il nous confie les trucs qu'il a su glaner durant , ses nombreux voyages.



NES

MEGAMAN II Voici les armes qu'il faut utiliser pour abattre facilement chaque ennemi : Airman, tir normal ; Crashman, Airman ; Woodman, Crashman ; Métalman, Quickman (et Métalman pour la deuxième fois) ; Bubbleman, Quickman ; Ouickman, Flashman ; Flashman, Crashman ; Heatman, Bubbleman; Dr Willy, Metalman puis Quickman : L'Extra-Terrestre, Bubbleman.

Heureusement qu'il m'a écrit qu'il se surnommait le génie et non pas la génie. Car lorsqu'on s'appelle Quang PHAM cela peut prêter à confusion. Mais bon...

NES

A la fin du premier stage, les Russes foncent sur vous. Si vous avez gardé le bazooka, attendez qu'ils soient le plus près de vous pour tirer, chaque obus éliminera une rangée d'ennemis.

Je ne sais pas s'il suit toujours son cours, mais John RIVIERE suit bel et bien sa NES. La preuve, il nous achemine les codes de Track and Field.

NES

TRACK AND FIELD

Voici les codes correspondant aux diverses journées : 1re journée, MLL+*4ZV(ϕ) ; 2e journée, WLL*4ZG(\clubsuit) ; 3e journée, 5LL+Q3ZG(ϕ) ; 4e journée, 5L1+*3ZG(♥) ; 5e journée, W11+Q4PDG ; 6e journée, +JK+*4PGG ; 7e journée, TJDHQ3PD1 ; 8e journée, KJDHW(♥)NDN. La 9e journée est la remise des médailles.

Stephane WOLECKI ? Grande question à laquelle même l'inspecteur Colombin n'a jamais pu répondre. Et c'est tant mieux car comme ça on a ses trucs à l'ami Steph.

NES

DOUBLE DRAGON II

Au début de votre partie, mettez le jeu sur Pause puis faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A et Start. V ous commencerez le jeu avec 30 vies.



NES

Dans le dernier palais, vous pouvez avoir des difficultés pour vaincre les hommes-corbeaux. Il suffit de leur sauter par-dessus en faisant l'attaque vers le haut et ce au moment où ils sautent.

Emmanuel MAHIEU n'est pas loin d'être le meilleur sur sa NES. Et comme tout bon joueur qui se respecte, il trouve des trucs.

NES

SUPER MARIO BROS

Quand Mario est au fond de l'eau, les pieuvres ne peuvent plus l'atteindre. Mais attention, s'il est en Super Mario ou en Mario Féroce, il devra se baisser pour ne pas se faire toucher.

RUCS en VRAC

Plus on s'approche de l'hiver, plus l'ami **Guy LESNE** est heureux. En effet Guy ne craint pas le froid vu qu'il a sa petite laine. Bon, place aux trucs. Et on ne rigole pas !

NES

SOLAR JETMAN

Pour ramasser tous les diamants dans la Cyberzone, il faut être sous la forme de Jetman (après avoir pris possession du morceau du vaisseau d'or).

NES

DOUBLE DRAGON II

Pour faire un bon coup de genou, il faut faire Haut puis Gauche ou Droite et sauter. Et dans l'hélicoptère, quand la porte s'ouvre il faut appuyer rapidement sur Start, attendre 5 secondes et réappuyer sur Start. La porte se refermera.

Antoine CHAMBILLE peut rouler sa... bille, car il a trouvé des trucs sur Super Mario II, lui !

NES

SUPER MARIO BROS II

Au monde 4-3, gardez la princesse et quand vous arrivez à une plate-forme où est posée une porte, sautez et volez vers la droite. Vous arriverez à une seconde plate-forme. Entrez dans la deuxième porte. C'est un raccourci qui mène au boss. Par ailleurs au monde 3-2, sélectionnez Luigi. Une fois entré dans la grotte, faites un saut de géant, vous atterrirez sur le... plafond. Vous ne verrez plus votre personnage(!). Courez alors vers la gauche en maintenant le bouton B enfoncé et ne descendez qu'à la dernière échelle. Un raccourci bien pratique. On ne peut pas dire que **Guillaume XAVIER DE MATOS** n'ait pas eu assez de matière pour nous envoyer ses trucs. Car lorsqu'on voit la quantité qu'il nous a fait parvenir...

NES

CASTLEVANIA

Chaque torchère du château contient un trésor (arme, coeur, sac d'or, potion, croix, etc.). Dans la zone 2 du 1^{er} niveau, allez au premier escalier et frappez deux fois dans le mur à droite de cet escalier, vous trouverez un morceau de viande. Dans la première zone du niveau 2, remontez d'un écran par rapport au début, sautez sur le bloc à gauche du chevalier et frappez dans le mur de droite pour faire apparaître un double tir. Dans la zone 2 du 2^e niveau, allez jusqu'au bout à gauche, montez puis continuez vers la droite, vous arriverez à deux blocs en suspension, l'un des blocs contient un morceau de viande. Dans la zone 3 du 2^e niveau, continuez vers la gauche après les trois pièges jusqu'aux deux blocs posés sur le sol, accroupissez-vous pour les fouetter, vous verrez apparaître un double tir. A la première zone du 3^e niveau, vous ferez apparaître un morceau de viande en frappant le deuxième double bloc. Dans la salle finale du niveau 3, frappez le bloc du bas de l'escalier, il contient un morceau de viande.

NES

SUPER MARIO BROS II

Au monde 1-3, prenez une potion de sous-espace et apportez-la à la jarre de fin de niveau. Entrez dans la jarre par le sous-espace et vous arriverez au monde 4-1. Si vous faites la même chose au 4-2, vous arriverez directement au 6-1.

NES

COBRA TRIANGLE

Pour battre le requin, il vous suffira de lui tirer dans la bouche à chacune de ses apparitions.

NES

TROJAN

Pour vaincre les Hatchets Brothers, il faut s'approcher d'eux en faisant tournoyer l'épée. Lorsque vous serez à portée d'épée, accroupissez-vous et frappezles dans les jambes. Quant à Hunchback, il faut le coincer dans le coin droit de l'écran et le frapper sans arrêt. Le tour est alors joué.

NES

CASTLEVANIA II : SIMON'S QUEST

Emplacement des manoirs : Berkeley, dès le début dirigez-vous sur la droite et restez sur le chemin le plus haut, il mène au manoir. Lauber, au départ allez à droite puis vers le bas jusqu'à ce que vous parveniez au lac Yaba, arrivé là tenez le cristal bleu ou rouge dans la main et mettez-vous à genoux. Bodley, au départ dirigez-vous vers la gauche et laissez le passeur vous faire traverser la rivière, puis allez à gauche jusqu'à l'impasse de Debrah Cliff, agenouillez-vous alors en tenant le cristal rouge \triangle . Aruba, à partir de Bodley, allez à gauche jusqu'à un lac, agenouillez-vous en tenant le cristal rouge puis continuez vers la gauche jusqu'au manoir. Brahms, dirigez-vous vers le passeur, montrez-lui le coeur, puis une fois la rivière traversée allez à gauche jusqu'au manoir.

RUCS en VRAC

C'est entre deux messes que **Jérôme BIGOT** joue à sa NES et cela ne l'empêche pas de trouver des trucs, loin de là.

NES ROBOCOP

Ce n'est pas parce que **Sebastien BOURLART** aime la charcuterie qu'il ne doit pas savoir jouer sur sa NES. La preuve c'est qu'il a trouvé un truc sympa sur Tétris. Si vous voulez voir Robocop se relever quand il n'a plus d'énergie et continuer le jeu avec le plein de vies, il suffit de détruire 30 cibles dans le niveau bonus.

NES

TETRIS

Pour avoir un maximum de points au A-Type, laissez le doigt appuyé sur Select pendant la descente de la pièce, vous surez 10 000 points par pièce.

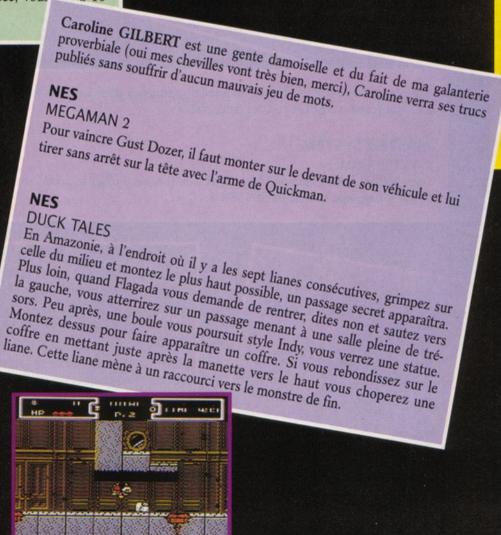
A TURA STATISTICS STATISTICS

Hugues RENAULT sait très bien conduire sa NES, surtout que son truc concerne Rad Racer...

NES

RAD RACER

Si vous percutez une voiture, appuyez vite sur la touche Start pour marquer une pause puis redémarrez le jeu. Vous aurez ainsi gagné plusieurs secondes.



Ca faisait longtemps que je n'avais pas eu le dilemme nom et prénom. En bien, le voilà de difemme nom et prenom. En olen, le vona ue retour car entre Thomas PATRICK et Patrick THOMAS je n'ai pas pu me décider. Toujours est-il que ses trucs sont bel et bien là.

Au 2° round si vous envoyez une grenade MASTER SYSTEM lorsque vous voyez des sortes de vases près des maisons, vous gagnerez une autre grena-RAMBO III de. De même dans les caisses en bois du de. De meme dans les caisses en bois du niveau où vous libérez le colonel ainsi que dans le 6° round lorsque vous voyez des chauves-souris .

Bon, il a de la chance. Il s'appelle Benjamin MARTIN et c'est l'homonyme de notre Big Boss. Alors je ne dirais rien. J'tiens à ma peau moi. Quoi vendu ?

NES

TRACK'N FIELD II

Au lancer du marteau, pour faire 92 m 04 il suffit d'appuver tout doucement sur le paddle et quand vous êtes prêt à lancer, appuvez très longtemps sur le bouton A et le tour est joué.

> Lui, il est sûr de les garder ses vies dans les jeux. En effet David BOZOM aura toujours un ou deux bonshommes en réserve pour continuer à jouer.

MASTER SYSTEM CLOUD MASTER

Voici comment vaincre certains chefs : Phenix, envoyez-lui des bombes rebondissantes dans le ventre ; Crapeau, pour éviter ses éclairs, mettezvous en bas de l'écran mais faites attention car il peut encore vous toucher ; Boudha, tirez dans le rubis en haut de son siège.

Il a compris que c'était bien ici qu'il fallait s'adresser pour les trucs en vrac. En effet Jérome SELLA voit ses trucs publiés.

MASTER SYSTEM

CASINO GAMES

(non vérifié) Entrez le code : Mr. DIMELO. (ne pas oublier le point) et vous aurez la bagatelle somme de 999 990 \$.

Il a dû avoir peur de la célébrité car il n'a pas signé sa lettre. De toutes façons ses trucs passent quand même.

MASTER SYSTEM

Au 2° tableau, après avoir tué le QUARTET monstre et ramassé l'étoile, appuyez deux fois sur le bouton 1 à la porte entre les deux mondes. Vous arriverez dans un stage de bonus où l'on ne peut pas perdre de vie.

Benjamin JOLY nous a joliment envoyé des trucs sympa pour Zelda II. « Joli coup baron », comme dirait l'ami Crevette.

NES

ZELDA II

Pour vaincre le géant du 5^e palais il faut prononcer les formules du saut et du bouclier (jump et shield), puis sauter jusqu'à ce que le géant se fatigue. Ensuite frappez un seul coup et revenez en arrière en sautant pour éviter son coup de massue. Répétez cette opération jusqu'à sa fin. Contre le dragon du 6^e palais, dès que vous entrez dans la pièce dirigez-vous immédiatement vers le pilier central et prononcez la formule du saut du bouclier et du reflet (jump, shield et reflect). Si le monstre émerge du bassin de lave sur la gauche ou sur la droite de Link, sautez et frappez-le en évitant de tomber dans le bassin. S'il surgit d'un autre endroit, agenouillez-vous et faites-lui face.



Vous le saviez, vous, que Sylviane RAMON et Pedro sont deux rigolos ? Eh bien, pas moi. C'est Crevette qui me l'a dit. Si. si.

MASTER SYSTEM THE NINIA

Voici comment avoir les rouleaux verts : stage 1, tuez le ninja qui se transforme en pierre après le deuxième gros rocher ; stage 6, touchez l'arbre à la fin de la première île ; stage 8, touchez l'arbre du deuxième jardin, le rouleau est en haut ; stage 9, longez la paroi à droite, à l'extrémité de la muraille, frappez le chef sans le tuer, revenez vers la droite, retournez au chef une deuxième fois, et vous trouverez un parchemin à la place.

MASTER SYSTEM

GOLVELLIUS

Les « ascent boots » sont dans le territoire d'Haidee au Nord, dans un écran avec des fantômes, il faut d'abord prendre le miroir qui se trouve dans la forêt avec des taupes roses.

MASTER SYSTEM MIRACLE WARRIORS

Si vous allez dans les montagnes d'Agenor dans le carré du désert et que vous jetiez un sort après avoir appuyé sur 2, vous aurez la première clef.

MASTER SYSTEM ALEX KID II IN HIGH TECH WORLD

Pour quitter le château, il faut trouver une aile delta et se rendre sur la passerelle. De plus, pour quitter la ville vous pouvez attendre 14 h 00 précises et vous rendre au Hamburger Shop. On vous v offre 1 000 pièces d'or. Achetez le « Back Scratcher » chez l'antiquaire et revendez-le chez le brocanteur pour 2 000 pièces d'or. Le 2e garde se laissera alors acheter.

Pas bête l'ami Grégoire BENEZET ; non seulement il joue bien à Kenseiden mais en plus il nous fait part de ses découvertes.

MASTER SYSTEM

KENSEIDEN

Affrontez les sorciers dans l'ordre suivant : Roue de Feu, sorcier à la Massue, Larve Volante, Tête de Mort, Sorcier à deux Têtes, Sorcier Benkei. Ne tuez pas le « sorcier » à deux têtes, il vous donne une technique défectueuse et vous ne pourrez jamais tuer le Maître des sorciers.

envoyer ses trucs. Qu'il en soit mille fois remercié.

NES

NES

Igor (chut, faut pas le réveiller) STOJANOVIC a eu l'obligeance de nous DOUBLE DRAGON II Dans la mission 9 du mode « supreme master », il faut utiliser les cyclones tournoyants, les hyper uppercuts et les super coups de genoux pour battre le dernier boss.

WRATH OF THE BLACK MANTA Voici comment battre les boss : stage 1, le géant, sautez et tirez-lui des étoiles dans la tête en évitant les rochers ; stage 2, les 4 statues, utilisez l'invisibilité et baissez-vous en donnant des coups d'épée courte ; stage 3, le magicien, rendez-vous invisible et montez sur la marche puis cartonnez-le; stage 4, les 3 robots, encore l'invisibilité puis tirez-leur dessus.

Et hop place au Truc du Père Wonder. Ce mois-ci c'est sur Rygar que j'ai ieté mon dévolu.

NES

RYGAR

Dans les deux premiers niveaux, restez agenouillé près d'un rocher et tirez vers le côté opposé dudit rocher. Les monstres n'auront pas le temps de dire ouf qu'il seront anéantis. Vous pourrez en profiter pour récupérer plein de vies et de puissance.

L'homme inconnu a frappé pour la deuxième fois ce moi-ci. Il y aura ses trucs mais pas son nom.

MASTER SYSTEM

GOLVELLIUS

Les bottes aquatiques sont sur la plage à côté d'un petit lac en forme de haricot : il faut tirer sur un palmier avec votre épée pour ouvrir une caverne... L'épée de la vallée se trouve dans le royaume de Tarumba près d'une rivière. L'épée légendaire elle, se trouve au nord de la forêt d'Haidi, là où il y a des fantômes et des chevaliers blancs. La bague qui permet de casser les pierres se trouve au nord de la forêt de Fosbus sur une île. Le pendentif en forme de cœur est dans le royaume de Tarumba, pour l'avoir il faut les Ascen Boots, il est entre plusieurs pierres. Enfin, le bouclier est à l'entrée du monde de Jasba (chauves-souris roses).

BIOMAN

est sorti du « Club Dorothée » pour nous apporter des trucs Master System. C'est sympa de sa part.

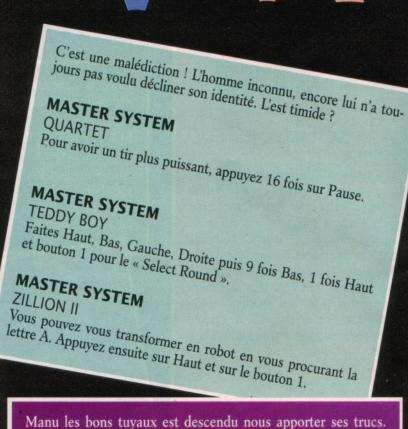
MASTER SYSTEM

MICKEY MOUSE

Les avions et les voitures (dans le round 2) sont téléguidés par la boîte avec les antennes. Il faut détruire ces boîtes pour les arrêter.

On ne peut pas dire que **David** GALERNE ait vraiment « galerné » pour trouver ses trucs. On est bon ou on ne l'est pas.

MEGADRIVE SHADOW DANCER Pour avoir 50 000 points de plus à la fin de chaque niveau, il faut avoir tué tous les ennemis avec le sabre.



Manu les bons tuyaux est descendu nous apporter ses trucs. Bel effort.

MASTER SYSTEM

FANTASY ZONE

Un truc précis et imparable. Lorsque la créature des bois (Stonehenge ?) apparaît, anéantissez-la en lui tirant de nombreuses fois dans la bouche, quand elle est ouverte.

Julien CUVILLIER a su lier le jeu et la recherche des trucs afin de pouvoir nous envoyer ses connaissances en la matière.

MASTER SYSTEM

WONDER BOY II IN MONSTER LAND

Au round 3, pour vaincre le monstre de fin de round, il faut acheter les boules de feu dans le magasin de sorts. Au round 6, dans la pyramide à l'endroit des petits serpents bleus, descendez en dessous pour faire apparaître un point d'interrogation. Toquez et vous trouverez un magasin d'armure. Continuez vers la droite et laissez-vous glisser dans le second trou. En bas, sautez le troisième, un point d'interrogation apparaît. Toquez pour entrer dans un magasin de bottes. D'autre part pour le Sphinx les réponses sont : Golf, Jogging, No diner, Fantazy Zone. Il faut avoir au moins deux cœurs de vie pour répondre à la question.

Malgré son nom Philippe BRETON habite Lyon, ce qui n'est pas tout à fait au même endroit. De toutes façons le principal est que les trucs nous parviennent et ils nous parviennent.

MEGADRIVE

Vous pouvez détruire les monstres avec TRUXTON une seule bombe. Il faut lancer la bombe, appuyer sur Start, laisser apparaître la tête de mort et attendre pour le 1^{er} 20 s, pour le 2^e 30 s, le 3^e 45 s, le 4^e 1 min 10 s et le 5° 3 min 30 s.

MEGADRIVE

Pour tuer le monstre du 2^e stage sans ALTERED BEAST perdre un carré de vie, il suffit de se mettre devant son œil et d'appuyer tout le temps sur B.

Tonton Mathieu a craqué sur Sword of Vermillon. Je le comprends d'autant mieux que moi aussi j'avais craqué.

MEGADRIVE

SWORD OF VERMILLON (INÉDIT. NON INSCRIT DANS LE HINT BOOK!)

Lorsque vous sortez du village d'Helwig, dirigez-vous vers l'est, vous trouverez une grotte. A l'intérieur, se trouve « l'Old Nick Armor », la plus puissante armure du jeu. Attention, si vous la mettez, vous serez possédé et vous ne pourrez plus utiliser la magie.



On peut le dire qu'il nous a bien rafraîchi par la clarté de ses trucs à James NAFRAICHEUR. D'ailleurs, les voilà qui arrivent.

MASTER SYSTEM

WORLD CUP ITALIA 90 En mode un joueur en World Cup. Quand vous vovez dans quel groupe vous êtes, vous pouvez changer de groupe en appuyant sur Pause.

MASTER SYSTEM

WONDER BOY II IN MONSTER LAND

Appuyez 36 ou 37 fois sur Pause pendant le jeu et vous aurez une quarantaine de golds en plus. D'autre part, avant le labyrinthe, il y a un magasin où I'on vend une cloche ou un rubis. La cloche sonne quand vous prenez une mauvaise direction et le rubis sert à tuer plus facilement le dragon. Encore ailleurs, au niveau 6 contre l'armure bleue, une fois qu'elle est tuée, il faut aller à droite jouer de la flûte sur le grand rocher. La flûte se trouve au niveau 4 dans une porte invisible à côté du magasin de boucliers. Pour voir la porte il faut donner la lettre à Catherine. La lettre, elle se trouve au niveau 2 au-dessus de la lave dans une porte elle aussi invisible. Donc après avoir joué de la flûte, un château apparaît avec une porte. Dedans une chèvre vous donne l'étoile. Vous pouvez alors ressortir et affronter une nouvelle fois l'armure bleue qui, une fois tuée, vous donnera un gros cœur. Autre chose, pour tuer le dragon final, il faut l'attaquer à la tête en évitant ses flammes, les firaballas et les thunderflashes sont particulièrement efficaces. Enfin pour avoir la réponse du Sphinx à coup sûr, il faut aller au bar du désert de Mam et prendre le verre d'ale à 28 golds. Le barman donne alors une lettre pour Betty. Celle-ci se trouve dans le bar de la pyramide, il faut alors prendre 2 verres d'ale pour avoir la réponse du Sphinx.

MASTER SYSTEM

CASINO GAMES (NON VÉRIFIÉ) Voici un code pour une fin de jeu très spéciale : 97819152178.

On peut le dire en un mot comme en seize Yann ANCEZE s'y connaît en trucs. D'ailleurs, il nous les a envoyés.

MASTER SYSTEM WONDER BOY III

Lorsque vous êtes en oiseau, allez au puits d'accès au monde sous-marin. Allez à gauche du puits, tirez sur la pierre, prenez le point d'interrogation et vous atteindrez la chambra de transformation. Après cels allez à gauche du vous atteindrez la chambre de transformation. Après cela, allez à gauche du puits près du mur et mettez la manette vers le Haut. Vous arriverez directe-

Anthony MAES nous a envoyé des trucs fumeux pour sa Mega Drive. Bien joué Maestro.

MEGADRIVE ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE



Il existe 3 passages secrets : niveau 1, frappez le sol à environ 5 cm réels du premier palmier. Niveau 2, à un certain endroit. un aigle est

bloqué entre deux murs rouges ; juste après un coffre est placé entre deux amas de boules bleues, allez sous celui-ci, collez au deuxième amas de boules et sautez sur place. Niveau 7, allez au coffre gris qui n'est pas loin de l'entrée et détruisez-le, s'il y a des bombes éloignez-vous le temps qu'elles explosent, revenez à la place du coffre et sautez sur place.

MEGADRIVE

SUPER MONACO GP

Voici un code qui vous permettra d'accéder à la dernière course. Même si vous ne marquez pas de point, vous serez champion du monde : 3]3] 43K0 C1GE 8000 0311 H105 3627 BC4D FA89 EG31 0101 00rI 0000 0000 F100 2085

Guillaume RONSSERAY a l'habitude des jeux particulièrement épineux. La preuve, il est arrivé à la fin de Strider.

MEGADRIVE

STRIDER

Pour battre Meïo, allez tout d'abord chercher le super sabre qui se trouve à gauche de la tourelle, puis montez rapidement en haut de cette tourelle, agenouillez-vous et dès que vous verrez Meïo (qui apparaîtra par le bas) n'arrêtez pas de lui tirer dans la tête et il rendra l'âme.

MEGADRIVE SONIC THE HEDGEHOG

Pour commencer au premier level avec les six émeraudes, utilisez le Stage Select que l'on vous a donné au mois de septembre. Sélectionnez le Special Stage, récupérez une émeraude et, juste au moment que l'émeraude s'affiche dans le tableau des scores, faites Reset (au monsieur !) et retournez dans le Select Stage. Recommencez l'opération jusqu'à ce que vous avez les six émeraudes. Cette fois, ne faites pas Reset, et le Spécial Stage terminé vous commencez directement au level 1.

Voilà, c'est tout pour cette fois. Mais avant de passer la parole à Crevette, savez-vous comment on attire une Crevette ? Non, bien sûr. Eh bien il faut chanter « Yop Yop Yop ». Vous ne me croyez pas ? Bon alors : « Yop Yop Yop »...

CREVETTE A LA RESCOUSSE

Allo ! Wonder m'appelle ? Eh bien, me voici voilou avec des petits trucs sur Nintendo (vu le nombre de trucs Sega que j'ai donnés les mois précédents, c'est normal que je leur accorde la place qu'ils méritent !).

NINTENDO

BUBBLE BOBBLE

En lieu et place du password, tapez le code : DDFFI et vous pourrez choisir le stage qui vous intéresse en pressant les boutons A et B.

NINTENDO

DUCK TALES Pour obtenir le bonus stage pendant que Launchpad vous ramène à Duckburg, il faut qu'il y ait un 7 dans les 5 premiers chiffres de votre monnaie (exemple : 17 000 ou 70 000\$).

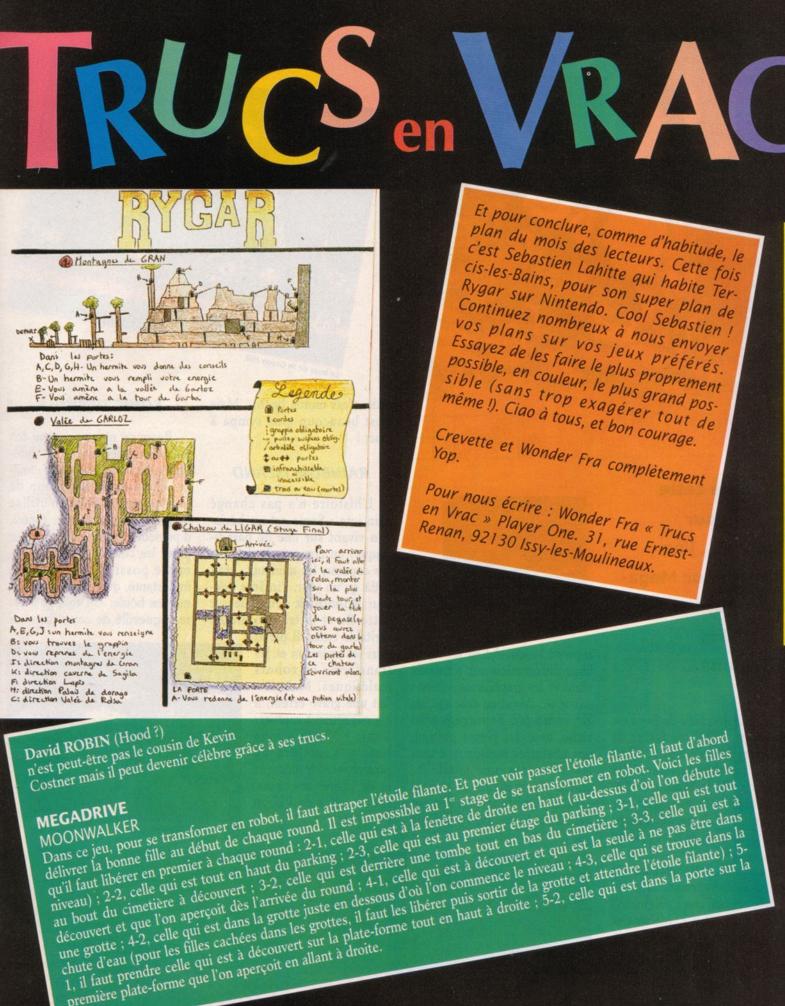
NINTENDO

KID ICARUS Rentrez le code ICARUS FIGHTS MEDUSA ANGELS, vous serez invincible et vous commencerez directement de l'Overworld Fortress.

GAME BOY

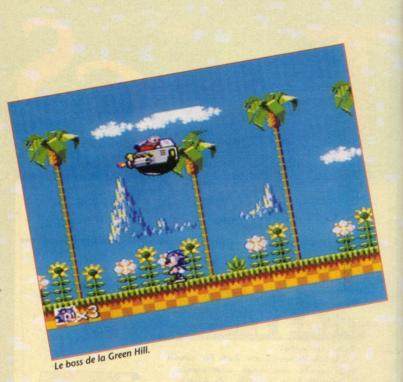
BURAI FIGHTER

Le camarade Enée Bussac vient de nous souffler à l'oreille les 4 premier codes de Buraï Fighter sur Game Boy : STAGE 2: HGKM, STAGE 3: CPFG, STAGE 4: JJCM, STAGE 5: DKLF



première plate-forme que l'on aperçoit en allant à droite.





clair, c'est moins beau... Mais c'est beaucoup plus sympa à jouer !

RAINBOW ISLAND

L'histoire n'a pas changé d'un iota : Sonic est un hérisson vivant sur une île paradisiaque, en compagnie de tous ses copains, les animaux. Mais voilà qu'un jour, l'infâme docteur **Robotnick** débarque sur cette île et la transforme en

véritable enfer. Il prend tous les animaux et les transforme en robots maléfiques. Mais il a fait une grave erreur, il n'a pas réussi à capturer Sonic ! Notre « blue hero » s'est juré de pourchasser le docteur et de libérer ses camarades... Y a de l'Urgo dans l'air !

SONIC DEBOULE

Pour ce qui concerne les moyens de défense et les différentes possibilités du personnage, il n'y a pas beaucoup de changements. Sonic n'utilise toujours pas d'arme. Par contre, il possède diverses options pour parer les coups adverses. Première possibilité, et la plus importante, quand il saute, il se met en boule. Un fois qu'il est recroquevillé de cette façon, il





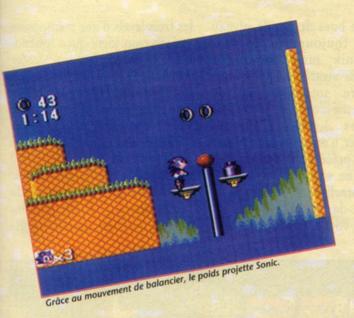
Au vu de cette version sur Master S., j'en connais sur Megadrive qui vont se poser des questions...

Le hérisson bleu de Sega est de retour ! Fini les fastes de la Megadrive, Sonic doit s'accommoder de l'austérité des 8 bits de la Master S. Les plus pessimistes pensaient que le combat était perdu d'avance... Eh bien, ils se trompaient ! Et ils se trompaient même lourdement, car cette version est plus que fabuleuse, elle est encore mieux que l'originale ! Quoi ? Que dit-il ? Mieux que sur Megadrive ? Crevette seraitil fou ? Pas du tout, et je vais vous expliquer pourquoi : pour pallier le manque de puissance de la Master S., les concepteurs de chez Sega ont complètement



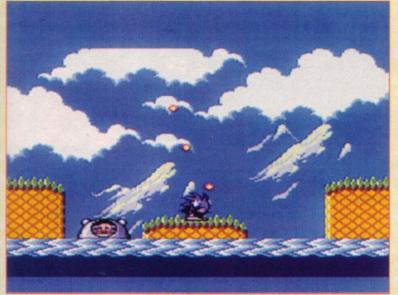
repensé le jeu. Adieu les scrollings différentiels sur plusieurs plans et les graphismes « dessin animé »... Mais, en échange, on gagne **un jeu beaucoup plus** riche, avec des pièges partout, des obstacles nouveaux à tous les tournants, une jouabilité améliorée et pleins de petites astuces, qui font cruellement défaut sur la version 16 bits. En

ER S. MASTER S. MASTER S. MASTER S. MASTER S. MASTER S. MASTER



éclate tous les ennemis qu'il touche (sur Megadrive, lorsque

marche pas avec tous les robots, je pense en particulier à la peti-



Le boss de la Bridge zone.

l'on kill un robot, il explose et rend le petit animal qui était prisonnier dedans, et vraisemblablement, les capacités de la Master S. ne permettaient pas de le faire). Mais cela ne te machine rose avec des gros piquants sur le dos, qu'il vaut mieux éviter. Une fois en **boule**, vous rebondissez sur les ennemis que vous détruisez, cela peut servir pour sauter plus loin



ou plus haut. On trouve les autres options tout au long du parcours dans des petits moniteurs TV qui indiquent de quoi il s'agit. On gagne, en vrac, un simple shield qui vous protège contre un seul coup, une invincibilité pendant quelques secondes, un paquet de dix anneaux, une option qui accélère la course de Sonic, un 1Up (vie supplémentaire) et des « continue » (ils sont très importants, on les trouve dans les « special stage », et ils permettent de reprendre le jeu après le Game Over).

CADEAUX BONUS

Après les options, les bonus ! Ce qui est le plus important, et à mes yeux le plus sympa, c'est le « special stage ». Pour l'obtenir, il faut finir le stage avec un nombre d'anneaux compris entre 50 et 99. Si vous arrivez à collecter 100 anneaux, vous gagnez une vie gratuite (pas un « continue », mais un 1Up). Les anneaux sont très importants aussi, car si vous vous faites toucher et que vous possédez un certain nombre d'anneaux, vous les perdez tous, mais vous ne mourrez pas. Par contre, dès que vous n'avez plus d'anneaux, il suffit qu'un robot vous touche pour que vous perdiez une vie.





ASTER S. MASTER S. MASTER S. MASTER S. MASTER S. MAST



Sonic se mouille dans la Jungle zone.

Toujours dans les bonus, chaque tableau (level) est terminé par une petite pancarte. C'est un sorte de miniloterie. Ouand vous passez devant, elle se met à tournoyer, pour s'arrêter un court instant après sur une figure. Si c'est le portrait de Robotnick, vous ne gagnez rien. Si vous avez le nombre d'anneaux requis, c'est un point d'interrogation qui va être représenté et vous allez directement au « special stage ». Si c'est un anneau qui s'affiche. vous en gagnez dix de plus. Et s'il s'agit de la photo de Sonic,

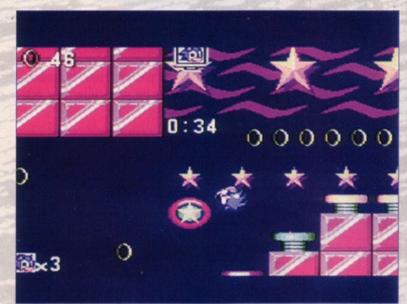
level de chaque zone. C'est mieux ainsi ! Je vous rappelle que les Gems n'on aucune influence sur l'action du jeu, mais permettent de voir la vraie fin (les génériques diffèrent selon que l'on finisse le jeu avec ou sans la totalité des Gems). Et ils sont bien planqués !

LE ZONARD DES ETOILES

Dans cette version Master S., le côté jeu de plate-forme est



vous gagnez un 1Up. Dernier bonus, les Gems ! Les fameux Gems que l'on obtenait dans les « specials stage » de la version Megadrive. Sur Master S., ils sont plangués dans l'un des mis encore plus en avant que sur Megadrive. La structure reste la même, six zones de trois levels chacune. En fait, on devrait dire « deux levels et demi », car le troisième n'est pas réellement un niveau complet, il s'agit juste du face-à-face avec le boss de fin de niveau (c'est toujours le docteur Robotnik, mais qui utilise diverses stratégies pour vous détruire : un coup il sort de l'eau, un coup il jette des bombes...). De plus, les tableaux n'ont plus rien à voir avec la précédente version ! Les tracés ne sont pas les mêmes, les obstacle sont différents, et quatre des six mondes n'ont rien à voir ! Déjà, première les trois levels d'une même zone étaient trop identiques (phénomène de lassitude), sur Master S., d'un level à un autre, on découvre un univers complètement modifié, et cela, ça change tout ! On passe à la zone 2, « The Bridge ». Complètement inédite elle est, en plus, géniale ! C'est une série de précipices, enjambés par des ponts de toutes sortes (fixes ou qui tombent...) avec des piranhas prêts



Les « special stages » version Master S.

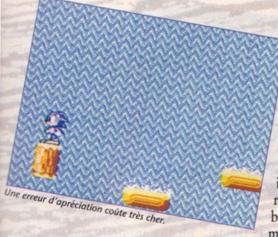
innovation, avant de s'attaquer à un level, une carte générale de l'île vous indique votre progression. Comme sur Megadrive, on part de la **Green Hill zone**. Mais si l'esthétique et le nom sont identiques, la configuration des levels n'est pas du tout pareille. Moins longs, des plateformes de types différents, des pentes d'accélération pour remplacer les tunnels supersoniques, et on com-

mence à voir apparaître l'eau dès le level 2 (alors que sur Megadrive elle n'apparaît que dans la « Labyrinth zone »). Et puis, c'est peut-être ce qui est le plus important, le level 2 est fondamentalement différent du level 1. Alors que sur la version 16 bits, à vous croquer. Et des innovations marrantes, comme les balances avec un contre-poids qui vous permet de sauter assez loin. Et, mieux que tout, le level 2 se permet un scrolling permanent ! L'écran défile de droite à gauche, et si vous ne faites pas attention, vous pouvez vous retrouver bloqué entre un obs-



ER S. MASTER S. MASTER S. MASTER S. MASTER S. MASTE

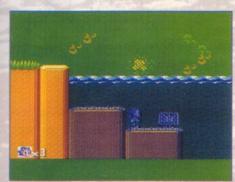
ASTER S. MASTER S. MASTER S. MASTER S. MASTER S. MASTER S. MAST



tacle et le bord de l'écran !

Zone 3 : « The Jungle » ! Sonic navigue dans une végétation luxuriante avec des chutes d'eau qu'il faut enjamber en sautant au millimètre près sur des troncs d'arbres emportés par le courant, comme dans The Revenge Of Shinobi (Megadrive) ! Il ne faut pas non plus tomber des lianes ou se noyer... l'adore ce tableau !

Zone 4 : « Labyrinth



Une vie planquée.

zone ». Seul point noir du jeu ! Déjà, sur la 16 bits, je ne l'aimais pas, sur Master S., c'est pire... Ils n'auraient pas dû la remettre ! Les levels sont immergés, et ça ralentit considérablement vos mouvements. Les commandes sont trop

lourdes, le principe de se réoxygéner avec des bulles ralentit encore plus le jeu, et c'est profondément ennuyeux... Beuh ! on va passer vite, c'est vraiment pas le pied !

Zone 5 : « Scrap Brain zone ». cette zone reprend quelques éléments de celle du même nom sur Megadrive, notament les tapis roulants et les décors « urbains ». Là aussi, l'action est beaucoup plus pre-

> nante sur Master S. Et on arrive à la dernière zone, la « Sky Base zone », elle aussi inédite. Dans un ciel orageux et peu rassurant, vous atteignez la base volante du docteur Robotnick, en slalomant entre les missiles et les lasers. Une dernière estocade au docteur et la quête est terminée.





ORAISON FUNEBRE

C 2 12

Pour conclure, je préciserai juste que les graphismes sont incroyablement fins et colorés pour cette machine, que les

animations sont sidérantes, que la qualité de finition du jeu est remarquable, même la bande sonore, qui habituellement est l'un des plus grand point faible de la Master S., est très réussie sur ce jeu. Ah ! si tous les jeux Master S. étaient de cette qualité, les 16 bits auraient du souci à se faire.

The supersonic Crevette !

Retrouvez tous les tests de jeux, parus depuis le 1" numéro sur 3615 **Player One**, rubrique "index"





EN RESUME SONIC THE HEDGEHOG

- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de plateforme
- Graphisme : 98 %
- Animation : 94 %
- Son : 98 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 90 %



ASTER S. MASTER S. MASTER S. MASTER S. MASTER S.

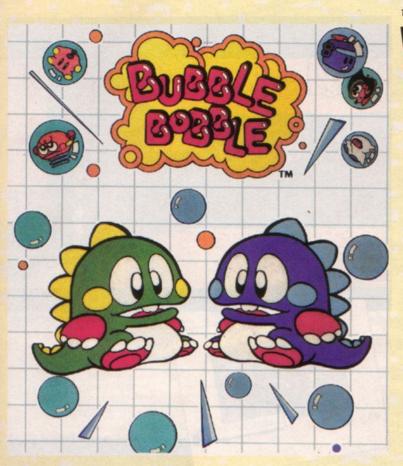
MASTER S.

MASTER S.

MASTER S.

MASTER S

S. MASTER



En cette fin d'année, j'ai fait un beau cadeau à ma Master : l'adaptation impeccable d'un des musts du jeu de plate-forme. Elle n'en est pas encore revenue, la pauvre chérie.

Dans la vie, il y a les jeux et il y a les musts. Les musts, ce sont ces softs mythiques qui ont fait suer sang et eau tout amateur de jeu vidéo qui se respecte. Mieux que les musts, il y a les séries cultes, celles dont chaque jeu s'est démarqué par sa qualité exceptionnelle et dont on attend systématiquement les suites avec impatience. Appartiennent à ce cercle, plus fermé que le Jockey Club, les Ghosts'n Goblins, les Mario et... les Bubble Bobble. Premier soft de cette saga comprenant des titres aussi glorieux que Rainbow Island ou Parasol Stars, Bubble Bobble avait fait un carton en borne d'arcade avant d'être converti sur micro

puis sur NES. Voici qu'il se livre à un petit détour par les circuits imprimés de la Master, pour le plus grand plaisir de Wonder et de moi, qui sommes des inconditionnels des aventures de Bubby. Prends ton paddle Wonder, on y retourne !

DRAGON BOYS

Bubble Bobble, c'est donc l'histoire de deux garçons transformés en **dragons** qui se retrouvent emprisonnés au beau milieu d'un monde étrange constitué de tableaux tordus. Le but du jeu, on ne peut plus simple, consiste à anéantir tous les monstres présents pour passer au niveau suivant. Si vous



n'avez pas fini un tableau dans le temps qui vous est imparti, une mauvaise surprise vous attend : vous verrez débarquer une tête de mort invulnérable qui vous pourchassera jusqu'à la destruction complète. Je vois des sceptiques au fond de la salle qui se disent : « Et c'est avec un thème aussi simple que Taito a réalisé un hit mondial ? Il est pas bien le p'tit père Iggy ! »

LES CLES DU SUCCES

Eh bien oui, c'est avec ça, car derrière son apparente simplicité, ce soft cache des merveilles d'ingéniosité et de fun. D'abord, il y a le mode de défense adopté : nos petits dragons se débarrassent en effet de leurs ennemis en les emprisonnant dans... des bulles de savon. Ensuite, il y a la richesse étonnante du jeu. Chaque tableau réserve son lot de surprises qui relancent sans cesse l'intérêt du jeu. Ainsi, vous aurez très vite la

joie de voir flotter. à côté des bulles vertes que vous créez, des bulles de couleur bleue. Lorsque vous les percez, celles-ci déclenchent un véritable torrent emportant tout ce qui se trouve sur leur chemin, dragon compris. Les bulles mard'un quées éclair génèrent, elles, un éclair

meurtrier qui traverse tout l'écran. Le jeu regorge ainsi d'objets étonnants, de bonus stages, d'éléments à collecter qui témoignent du perfectionnis-

1020

me des programmeurs de Taito. Ajoutez-y des tableaux innombrables et très variés posant à chaque fois de nouveaux pièges, un look enfantin craquant et vous

réaliserez que Bubble Bobble est un jeu exceptionnel dont il est très dur de décrocher.

JE VOIS DOUBLE

Qu'est-ce qu'il y a de plus craquant que Bubble Bobble seul ? Bubble Bobble à deux. La borne d'arcade s'était singularisée en figu-

rant parmi les premières à permettre le jeu simultané en duo. Et même si, en 1991, cette option ne surprend plus autant qu'il y a quelques années, les parties en duo sont toujours aussi hilarantes. On alterne alors des alliances pour se



VIASTER S.

MASTER S. MAS

MASTER S.

IASTER S.

VIASTER

débarrasser des monstres avec des compétitions pour ramasser les bonus divers que laissent les ennemis en mourant.

LA MASTER **EN POLE POSITION !**

Bubble Bobble est un programme tellement géant qu'on n'aurait pas pardonné



une adaptation à la va-vite. C'est bien simple : dès qu'on me parle de conversion ratée de ce jeu, j'ai les canines qui poussent. je me souviens d'ailleurs ne pas avoir été très tendre avec la version NES qui proposait une réalisation vraiment terne. Heureusement, Sega a bien assuré sur ce

coup et nous propose

une version somptueuse, bien plus réussie que celle de sa consœur 8 bits. Les graphismes, colorés et adorables, et les musiques parfaitement adaptées retranscrivent à merveille l'ambiance fraîche de ce jeu unique. La jouabilité n'est pas en reste : en fait, elle est quasiment irréprochable. Je dis quasiment car, malheureusement, des clignote-

ments de sprites rendent le jeu un peu confus par moments. Lorsque tous les personnages sont regroupés dans un même coin de l'écran, on assiste à un festival de clignotements qui perturbent un peu le joueur. Mais c'est là un défaut inhérent à la console qu'on aurait mauvaise grâce de reprocher aux programmeurs. Il faut voir que ce type de jeu n'est pas si simple à réaliser qu'on pourrait le penser et que le nombre de

> sprites à afficher simultanément soumet les capacités d'affichage des machines à rude épreuve. Passons donc, d'autant que ce défaut n'est réellement gênant qu'à de rares moments.

Conversion impeccable qui conserve tout le fun d'un jeu d'arcade légendaire, Bubble Bobble apparaît au mieux de sa forme sur Master. L'un des achats indispen-

sables de cette année et, avec

LES CONSEILS D'IGGY LES BONS TUYAUX

* A deux, répartissez-vous le travail : un qui tue les monstres et l'autre qui ramasse les bonus. Non, je plaisante : pre-nez chacun une moitié d'écran, ça aide.

Pacmania et Populous, une des

MASTER S.





prémières places de mon top 1- Essavez de form er le mot « Extended en collectant des rettres qui traversent l'écran. Iggy Bob

2- Les tableaux du jeu de café sont présents.

3- Une petite course contre la montre pour ce tableau de bonus.

4- Double Bobble.

5- Pas évident ces tableaux bourrés de plates-formes.

MAS

6- Un autre petit bonus stage ?





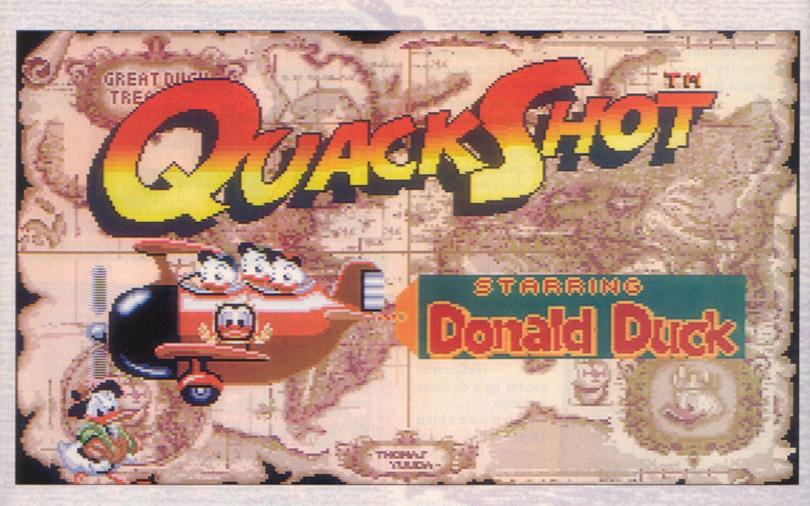


ASTER S.

MASTER S.

MASTER S.





Pour faire oublier le ratage de Fantasia, Walt Disney et Sega nous concoctent un Donald Duck étonnant.

Nous le répétions de plus en plus souvent, Mickey « Castle of Illusion » nous apparaissait fondamentalement comme le meilleur jeu disponible à ce jour sur la Megadrive. Mais ce jugement de valeur pourrait bien être chamboulé par l'arrivée inopinée de QuackShot. Il faut dire que c'est exactement la même équipe qui a créé ces deux événements ludiques ; il n'est donc pas étonnant de retrouver une



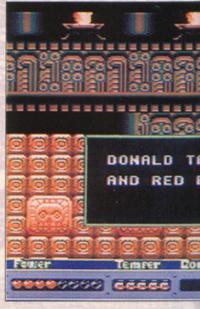
Suspendu sur une ventouse rouge, Donald évite le son qui tue.

certaine unité esthétique entre les deux titres. Découvrons cette œuvre sans plus tarder.

THE DONALD DUCK TALE

Autant vous dire tout de suite que QuackShot se veut un jeu non violent ! Même dans le scénario, il n'est pas question de princesse enlevée, de peuple esclave, de magicien sanguinaire ou de gang newyorkais. Non ! Ici, il s'agit juste d'une course au trésor ! En fouillant dans des vieilles affaires de l'oncle Picsou, Donald est tombé sur un vieux parchemin. Et devinez ce qui était dessiné dessus ? Le plan qui indique l'emplacement du Great Duck Treasure ! Si vous êtes des fans ou des ex-fans des Journal de Mickey et autre Picsou Magazine, vous ne serez pas dépaysé par l'ambiance, elle est parfaitement respectée. D'ailleurs, c'est incontournable, lorsque **Donald** trouve la carte, il succombe à son instinct vénal légendaire et part immédiatement à la recherche du trésor en companie de **Riri**,

C'est Dingo qui donne les ventouses rouges !



GA D. MEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA



Avec les ventouses vertes on s'accroche aux plafs !



Avec Toniglandyle, des mâchoires en béton !

Fifi et Loulou. On se croirait en plein dessin animé... Vous ne trouvez pas ? Alors lisez la suite !



VOYAGE A LA CARTE

QuackShot n'est pas le premier jeu venu, et il le prouve ! Empruntant une certaine philosophie que l'on rencontre plus volontiers dans des jeux d'arcade-aventure, tout le jeu est axé autour de cette fameuse carte au trésor. Les levels sont des étapes obligées, qui vous séparent du but : l'île du Great Treasure. Pour passer d'un level à l'autre, vous êtes obligé de revenir sur la carte. Ces levels sont regroupés en « set », c'est-à-dire que quand la partie commence, il n'y a que trois levels qui sont marqués (et donc accessibles) sur le plan. C'est le premier « set ». Quand vous avez complété ces trois levels, la carte découvre un nouveau « set »

(quatre levels de plus). Le dernier « set » est encore plus particulier, puisqu'il s'agit de deux levels secrets, qui ne sont pas accessibles par la carte, cette fois, mais par une porte secrète dans l'un des levels.

SI TU PAIES LE PRIX, T'AS TOUT COMPRIS

Mais la subtilité ne s'arrête pas là ! Car, pour compléter un level, il ne s'agit pas d'arriver au bout sain et sauf, comme dans la plupart des jeux. C'est bien plus vicieux que cela ! En vérité, on se retrouve souvent bloqué à la moitié du level. Et pour passer, il faut posséder le bon objet ! Mais où c'est-y qu'on le trouve le **bon objet** ? Ben, dans un autre level, pardi ! Croyez-

Après un long périple, l'île au Trésor apparaît



La fiche de personnage en fin de parcours.

moi qu'au début, on y perd son latin ! Surtout qu'il peut arriver que l'on doive revenir plusieurs fois au même level pour prendre d'autres objets et découvrir des parties différentes. Ça valait bien quatre pages, un jeu de fou comme cela, non ?

HEP ! TAXI !

Avant d'attaquer une mégabalade dans le jeu, il faut que je vous explique comment l'on



Les rochers se forment sous vos pieds.



IEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA D. MEG



navigue entre les levels et la carte. Pour voyager, Riri, Fifi et Loulou ont réquisitionné un vieux coucou à hélice qui vous transporte au level que vous voulez. Mais, une fois dans le level, on ne peut pas rappeler l'avion quand on veut. Il faut trouver un petit drapeau, et se placer à côté. En appuyant sur Start, vous faites apparaître le menu de sélection dans lequel vous trouverez l'option « call the airplane ». Trois secondes

plus tard, vous décollez « comme un Latécoère vers des golfes pas très clairs » (j'vous cite quelques paroles de Gainsbourg pour vous détendre !). En fait de golfes pas très clairs, c'est sur la carte que vous êtes revenu !

DONALD S'EN FICHE !

Ce qui me permet d'enchaîner sur cette fameuse fiche de sélection car elle est assez aty-

EMIS CHOIS

pique pour un jeu de plate-forme. Donc, comme je le disais plus haut, on y accède en appuyant sur la touche Start, à tout moment du jeu (sauf quand vous êtes sur la carte). La partie du haut concerne le choix des armes. C'est pas vraiment des armes, puisque les plus courantes consistent en de très sevants... débouche-chiotte ! Ces sacrées ventouses immobilisent vos ennemis pendant un court instant ! Au début elle

sont jaunes, mais vous en obtenez des rouges (qui se collent aux murs et qui permettent, donc, d'escalader les obstacles) et, beaucoup plus loin dans le jeu, on vous en donne des vertes (pour s'accrocher aux oiseaux !), mais je ne vous en dit pas plus. Autre « arme redoutable » : les grains de maïs ! Ils sont en nombre limité, et l'on en collecte sur le parcours, mais je ne les trouve pas très utiles dans le jeu. Il ne reste que le bubblegum, lui



Le tigre du Bengale.

aussi en nombre limité, qui envoie une gracieuse bulle en direction de l'adversaire, mais qui ne fait jamais très mal ! C'est aussi dans cette fiche de sélection que l'on garde les objets, et que l'on peut les utiliser (« use ») ou les observer (« look ») comme dans un jeu de rôle !

DONALD, **NICOLAS HULOT: MEME COMBAT!**

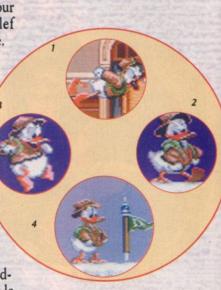
Pour conclure ce méga-test, j'va vous faire une petite visite guidée du déroulement du jeu, ça vous donnera une petite idée de la longue quête qui vous attend. On commence par Duckburg. Vous finissez au milieu du stage, et on vous envoie à Mexico. Quand vous y êtes, aux abords d'un temple aztèque, une girl vous renvoie une nouvelle fois à Duckburg. Vous atterrissez directement au milieu du stage et obtenez une clef. Retour sur la carte, et, de nouveau, direction Mexico. Grâce à la clef, vous pénétrez dans le temple aztèque, vous rencontrez Dingo qui vous donne des débouche-WC rouges. Vous revenez à Duckburg (je reprécise que vous êtes obligé de passer par la carte à chaque fois) et vous terminez le level grâce à ces fameux





débouche-chiotte rouges. Pour vous féliciter, Geo Trouvetou donne les bubblegums. Direction Transylvania et son château de Dracula. Grâce au bubblegum, vous rentrez dedans. Pour le finir, il faut combattre Duck-Dracula qui marque, aussi, la fin du set (il vous donne une carte où est marqué un nouveau set de quatre levels). Ça enchaîne, donc, sans perdre de temps, au level du Maharadja (India). Un tigre y est enfermé, il faut le combattre pour récupérer le Sphynx Tears. Ce Sphynx est la clef obligatoire pour compléter l'Egypte et, ainsi, récupérer le Scepter of Ra. Encore un subtilité, puisqu'il faut aller au South

Pole, sur le continent glacé pour trouver, en son milieu, la clef Viking prisonnière de la glace. Et c'est le Scepter of Ra qui fait fondre la glace pour récupérer cette clef ! Avec cela, on fonce chez les vikings ; ce qui permet d'obtenir les débouche-chiotte verts ! Ils servent tout de suite après, quand vous retournez dans la deuxième partie du South Pole pour trouver le Viking Diary. On approche de la fin du jeu. Rapetou kidnappe Riri, Fifi et Loulou avec le Viking Diary. Vous le poursuivez dans son repère. Duel face à



 Spicy Donald - 2 : Donald au repos.
 Donald Jump. - 4 : Il faut se mettre à côté du drapeau pour appeler l'avion.





Miss Tic ferme le bal... des vampires !

face, et si vous gagnez, vous allez sur la Treasure Island pour un face à face avec **Miss Tic**. Ouf, que d'émotion, et je peux vous dire que ce jeu est immense !

DIANTRE !

QuackShot peut se placer d'office dans les méga-hits. Des graphismes à tomber par terre, des musiques étonnantes, une jouabilité très correcte et, surtout, une richesse, un challenge et une originalité que l'on est peu habitué à voir sur les jeux d'actions Sega...

> Crevette le roi du Mac Donald !



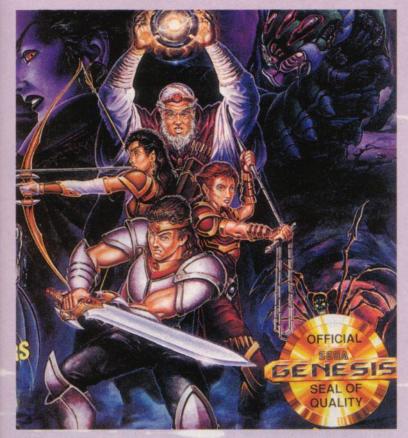
- Durée de vie : 91 %
- Player Fun : 89 %



Fantôme Viking.

Rapetou.





Un nouveau jeu d'aventure est toujours le bienvenu, ici, à *Player One*. Dès qu'il s'agit de réfléchir, chaque membre de la rédaction répond présent. Eh bien, suractivons de nouveau nos neurones en participant à la fantastique odyssée de la planète Arcus. vous en sortir sans dommages. Mais vos ennemis se montreront rapidement beaucoup plus menaçants, et nombreux seront ceux qui vous tireront dessus. C'est à ce moment qu'il vous faudra faire preuve d'adresse, évitant les projectiles de vos adversaires tout en leur tirant

vous montrez pas trop empres-

sé, ne vous poseront pas de problèmes véritables. Il vous suffit

en effet de ne pas paniquer pour

de mes propos.

RCUS

Vous vous rendrez d'ailleurs rapidement compte de l'aspect labyrinthique du jeu lorsque, dès le deuxième stage, vous aurez à découvrir une clé afin de libérer un des quatre personnages emprisonnés dans une geôle. Il va de soi que vous trouverez ladite clé à l'endroit le plus éloigné de la prison (sympa les programmeurs). Mais tout n'est pas ligué contre vous. Vous trouverez également sur votre chemin des coffres pouvant contenir différents objets qui pourront vous aider dans votre périlleuse aventure, comme une potion d'invincibilité, une herbe régénératrice ou encore



dessus. Ce n'est pas forcément évident, vu que les décors, toujours labyrinthiques, voient la plupart du temps vos déplacements s'effectuer sur une aire de jeu réduite. Mais regardez les photos, cela vous permettra de mieux saisir toute la profondeur

une statuette magique, genre « Made in Congo », qui vous ramène à la vie lorsque finalement vous tombez sous les coups de vos maléfiques ennemis. N'oubliez pas non plus votre pouvoir magique (bouton A pour faire apparaître la

de la planète Arcus. Une fois de plus, vous devez combattre les forces du Mal (je rêve d'un jeu où l'on aurait à envahir la Terre). Pour cela, p vous devrez diriger un des quatre valeureux guerriers soumis à votre choix : un

guerrier, une femme-archer, un magicien ou une femme aux coups de chaîne meurtriers. Votre préférence acquise, il ne vous reste plus qu'à plonger dans l'aventure avec un grand A. On y va ensemble ?

SUIVEZ LE GUIDE

Vous voilà donc parti, armé principalement de votre courage, votre force d'attaque étant assez faible au début. Vos premiers adversaires, si vous ne



A D. MEGA D.

MEGA D.

MEGA D. ME

MEGA D. MEGA D.

MEGA D. MEGA I

fenêtre de mesure de la magie, bouton B pour l'utiliser). Celuici pourra vous sortir de plus d'un mauvais pas, son pouvoir de destruction optimum étant important. Par exemple, le magicien, au summum de ses pouvoirs occultes, a la faculté

ODYSSEV



d'anéantir tous les monstres présents à l'écran. Attention, ça ne marche tout de même pas avec les monstres de fin de niveau. Faut pas rêver.

MAKE YOUR CHOICE

Un aspect important du jeu est le choix qui vous est offert, lorsque vous tuez le « big boss » à chaque fin de stage, d'augmenter soit votre puissance de feu, soit votre niveau de vie. Il va sans dire que cela constitue un choix primordial dans l'évolution de votre personnage, alors allez-y avec discernement. Ah, encore une chose : un code vous est offert à chaque fois que vous terminez un stage. Vous seriez bien avisé de le noter si vous ne voulez pas, lors de votre prochaine partie, tout recommencer.

THE CONCLUSION

Il n'y a pas de doute, Arcus Odyssey est doté d'une réalisation irréprochable, avec, en particulier, une des plus belles présentations qu'il m'ait été donné de voir sur console. Les gra-

> phismes y sont toujours de grande qualité, confinant parfois au superbe en ce qui concerne certains monstres de fin

de niveau. Le son, lui non plus, n'est pas en reste, le processeur sonore de votre console diffusant des airs

tout à fait écoutables. Si vous ajoutez, majestueuse cerise au sommet d'un magifique gâteau, la possibi-

lité de jouer à deux en même temps, tout semble pour le mieux dans le meilleur des mondes. Et pourtant... En fait, ce jeu est parfaitement réalisé, c'est sûr, mais il a un gros défaut : il n'accroche pas. En tout cas, il ne m'accroche pas, moi. Il lui manque en fait l'étincelle divine qui fait passer une

1P-003400



production du statut de bon jeu à celui de hit incontestable. Mais que cela ne vous empêche pas de l'acheter malgré tout si ce genre de jeu vous attire, vous ne serez pas déçu.

ArChris Odyssey

1 - Un guerrier bien tassé siouplaît ! 2 - Un gros pas beau facile à remettre à sa place.

3 - Avant de choisir qui délivrer, il vous faudra trouver la clé de la prison.
4 - Au dernier stage, les monstres sont vraiment... monstrueux.
5 - Gentil le dragon, gentil...
6 - L'ultime affreux. Il est résistant la bourrigue !



ARCUS ODYSSEY

Console : MEGA D.

Graphisme : 94 %

Animation : 85 %

Difficulté : 80 %

Player Fun: 75 %

Durée de vie : 70 %

Genre : arcade

aventure

Son : 85 %



IEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA





la cité, lesquelles sont séparées en huit niveaux distincts. Chacun d'eux a sa petite histoire et est une énigme à déchiffrer. Dès le départ, un message de Mordamir apparaît magiquement. Il vous signale qu'il est emprisonné dans les niveaux inférieurs de la ville et qu'il voudrait être sauvé. Le problème est que le message ne vous est pas adressé, mais bon... Au fur et à mesure de votre progression, vous vous apercevrez que les ruines sont peuplées par deux

races, les Trolls et les Gobelins. Ces deux races sont en guerre et ce sera à vous de tirer votre épingle du jeu pour pouvoir vous en tirer. Plus loin, vous entrez dans les niveaux des égouts où les araignées et le « Norlac », une espèce de pieuvre géante, règnent en maîtres. Le dernier niveau vous permet de retrouver enfin Mordamir.

LES MILLE ET UNE MORTS

Bien sûr, l'intérêt du jeu réside dans la découverte des indices permettant de se sortir de chaque level. Mais franche-



ment, ce qui me fait craquer, ce sont les différentes façons de mourir. La première fois c'est un ver qui sort de terre et vous gobe ; plus loin, vous vous faites griller par des bouches à feu ; ailleurs c'est une colonie d'arai-

Tiens, un jeu Electronic Arts tout droit venu des micro-ordinateurs. Fait-il partie des bons jeux de cette désormais fameuse marque américaine ? C'est ce que nous allons voir.

Tout se passe il y a des siècles de cela. Vous êtes l'apprenti du puissant Mordamir, un très vieux magicien. Vous-même n'êtes plus tout jeune lorsque Mordamir disparaît, sachant qu'il parlait souvent de la mythique cité détruite d'Erinoch qui détenait le secret de l'immortalité. C'est dans les ruines de cette cité que vous commencez votre recherche.

CE QU'EN DIRA LA PETITE HISTOIRE

Une fois n'est pas coutume, la vue de ce jeu d'arcade-aventure n'est pas en 2D mais bien en 3D dites isométriques, c'està-dire de trois quarts. Vous vous dirigez donc dans les ruines de



D. MEGA I



gnées qui vient vous dévorer goulûment. Comme vous le voyez, les programmeurs n'ont pas fait dans la dentelle. Et

fatigue (logique), et moins on frappe vite (relogique). Pendant un combat, il y a trois possibilités de coups : le coup droit et le revers qui sont des coups d'attaque, et l'esquive qui est un coup défensif.

Le dernier coup porté est géré automatiquement par le programme et l'atomisation de l'adversaire est plutôt gore (sanglant). Suivant l'ennemi qui

vous affronte, il se fait soit tran-



encore, pendant les phases de combat c'est pire ! Comment ça, je ne vous ai pas parlé des



phases de combat ? Bon, je vais réparer cet oubli. Lorsque vous rencontrez un ennemi, la vue change et vous vous voyez en gros plan ainsi que le ladre d'en face. Deux jauges d'énergie indiquent votre nombre de points de vie et votre degré de fatigue, de même pour l'adversaire. Et ce qui est sympa c'est que plus on frappe, plus on se

GA D.

cher en deux, ou se fait littéralement exploser la tête. Il peut encore se faire décapiter d'un

> revers de votre épée. Le tout bien sûr dans une belle gerbe de sang. Qui a dit que les jeux devenaient violents ?

FAUT PAS REVER

Eh bien si ! Dans The Immortal il faut rêver. Ça y est, j'en entends déjà qui disent que Won-

der se met à délirer. Que nenni ! Vers la fin d'un niveau

vous pouvez découvrir une superbe paillasse qui attend tout bonnement que vous vous y allongiez. Le repos vous permet d'une part de regagner des points de vie, mais aussi vous fait rêver et là c'est important car une bonne

partie du scénario est révélée par l'intermédiaire de ces rêves. Et sans rien vous dévoiler, je peux dire qu'il vous réservera pas mal de surprises, ce qui est génial vu le peu de niveaux qui composent le jeu. Côté technique ça pourrait être mieux, les graphismes sont beaux mais trop répétitifs. L'animation est à la fois bonne en ce qui concerne les mouvements du personnage qui sont très bien détaillés, et à la fois moins bonne au vu du scroll qui saccade quelque peu. L'ambiance sonore est quant à elle excellente. Mais l'atmosphère magique qui se dégage du jeu fait oublier les quelques défauts existant. C'est donc

un bon jeu de la part d'Electronc Arts.

Wonder Fra l'Académicien



LES TRUCS **DU PERE WONDER**

- Ramassez tous les objets que vous trouvez, même le plus insignifiant peut être vital. - Lors des bastons, fatiguez vos adversaires en esquivant puis attaquez-les sans répit. Vous gagnerez à tous les coups.

- Reposez-vous que lorsque vous avez terminé de nettoyer un niveau. Cela évite de perdre des points de vie après s'être reposé.



Trois verres ça va, un ver bonjour les dégâts !
 Un Gobelin qui s'éclate bien...
 Mais de quoi parlent-ils ?
 Des toiles filantes.
 Un éclair de génie !
 Une embarcation bien peu pratique...
 Vin joueur de Luth marchand, ça existe.
 Ça décapite sec !
 Hé ! Le Dragon, tu sens le gaz !



EN RESUME

THE IMMORTAL

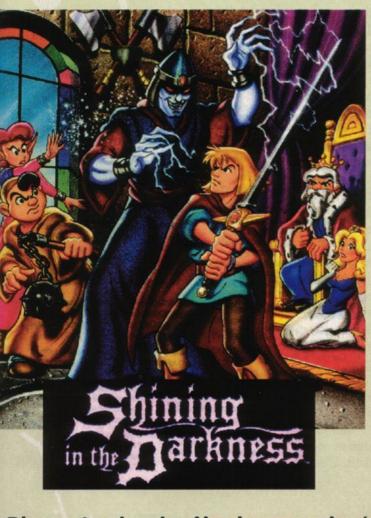
- Console : MEGA D.
- Genre : simulation de combat
- Graphisme : 78 %
- Animation : 80 %
- Son : 88 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 93 %



MEGA D. MEGA D. MEGA D.

MEGA D.

MEGA

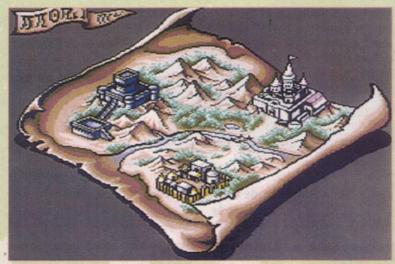


Diantre ! ce jeu de rôle n'est pas piqué des hannetons. Messire Sega n'y est pas allé de main morte et les donjons n'en finissent pas.

Serais-je trop pleutre pour délivrer ma mie ? Que nenni, dussé-je affronter mille morts, je la ramènerai au palais de son royal géniteur. Belles paroles que tout cela mais avant d'engager ton aventure bout de chou, racontons aux lecteurs les causes de ta douleur. La princesse Jessa est partie se promener avec Montred le plus fidèle chevalier du roi Drake. Ils ont disparu mystérieusement dans le pays sauvage et vous devez les retrouver. Vous êtes le fils de Montred et votre première action est d'inscrire votre nom à l'écran pour que débute le jeu. Un vieux sage vous donne

quelques informations sur votre aventure puis vous envoie au palais royal où le roi et ses conseillers vous attendent. Ils ont tous quelque chose à vous dire, écoutez leurs conseils puis





La carte du pays.

allez au village vous équiper un peu grâce aux deux cents pièces d'or que le roi vous a donné. Votre terrain d'action se situe dans trois endroits : le palais, le village et le labyrinthe. Au village se trouvent différentes boutiques pour acheter des armes, armures, potions, etc. mais aussi une taverne et un sanctuaire. Les piliers de bar vous fournissent des informations et si vous passez la nuit dans un bon lit, cela restaurera votre énergie. Evidemment ce n'est pas gratuit. Le sanctuaire est l'endroit où vous ressuscitez après de trop durs combats et c'est aussi le lieu qui permet la sauvegarde de vos parties lorsque vous le demandez.

rieurs d'expérience. Chaque niveau atteint augmente vos points d'attaque, de défense, de chance et de vitesse. Si vous vous sentez trop faible pour combattre, choisissez l'option de fuite devant l'ennemi. Certes ce n'est pas très valeureux mais vous gagnez du temps pour la



SE BATTRE, TOUJOURS **SE BATTRE !**

Bon, vous avez maintenant acheté une petite arme et une armure de base. Le

moment est venu de vous rendre dans le labyrinthe pour entamer vos recherches. Là vous devez combattre des heures durant pour acquérir plus de force, de l'or, des objets et passer à des

prospection de l'endroit. Comme il s'agit de labyrinthes, vous devez faire des plans au fur et à mesure de votre avance pour progresser plus vite vers la partie suivante. Dès que vous possédez pas mal d'or, retournez au village pour vous équiper plus solidement et acheter des potions chez l'alchimiste. Celle-ci vend de l'herbe qui restaure des points de combat, des antidotes, des plumes d'ange qui permettent le retour au village en plein milieu du labyrinthe (bien pratique pour

MEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA L D

éviter le passage au sanctuaire qui coûte la moitié de votre or), des fruits guérisseurs, des sels contre la paralysie et des graines de sagesse qui vous indiquent tous les chemins parcourus dans le labyrinthe.

LE CRABE A LA TIARE

Dès que vous trouvez la tiare de la princesse, votre aventure va devenir plus mou-

114/115

 \cap

65

47

64

60

0/

0/

62/

VERO

HP

MP

MILO

HP

MP

PYRA

HP

MP

COUIP



Le crabe à la tiare royale.

UR

HERE

HERE

26

QUIPPED

THER

ROBE

l'attaque avec le feu, le gel, la foudre (...) mais aussi à accroître pour un temps votre rapidité ou votre force sans oublier ses vertus curatives et les visions qu'elle procure.

L'équipe devra se balader dans de multiples donjons pour mériter les pouvoirs des anciens de force, courage, sagesse et vérité. Ces nouveaux labyrnthes sont en sous-sol et des flambeaux

indiquent que vous suivez une piste intéressante. Il faut trouver des objets à certains niveaux avant de bénéficier de la vision tant attendue. Attention aux filaments verts qui enlèvent de la magie dès la cave du courage. Un

attend dans la cave de la vérité : une jeune fille enfermée vous demande un service pour la libérer. Délivrez-la quand vous pourrez mais restez sur vos gardes car elle va vite changer d'apparence.

EN OUETE DE LA MEDAILLE

Il va falloir faire face aux monstres de plus en plus hideux, aux trappes invisibles qui vous font tomber dans des sous-sols, aux socles tournants à en perdre la bonne direction. Les quatre pouvoirs ne s'obtiennent pas facilement. Mais tout arrive et une médaille vous récompense de vos exploits. Vous êtes désormais dignes de passer aux étages supérieurs qui vous rapprochent de votre but : sauver la princesse et votre père. Repasser au palais et au village pour glaner de nouvelles informations et acheter d'autres armes dans une nouvelle boutique ne vous fera pas de mal. Lupo est celui qui vous donne

les renseignements les plus précieux dans la taverne.

Ce jeu de rôle est vraiment réussi et plaira à tous ceux qui adorent passer des heures dans des donjons. Les graphismes genre BD sont sans failles et la musique chevaleresque s'écoute à fond pour le plaisir. Peut-être atteindrez-vous le pays sauvage et ses montagnes perdues avant moi. Si c'est le cas, n'hésitez pas à envoyer du courrier. Mais le jeu est si long que ce n'est pas pour demain. Un dernier mot : choisissez la vitesse rapide pour le défilement des mes-



sages sinon certains combats vous paraîtront longuets. Blanche-Neige à Jessa, garde espoir mon canard, j'y arriverai !

Blanche-Neige

vementée. Retournez tout d'abord au palais pour glaner quelques conseils puis formez une équipe de choc. Pyra et Milo les

WHO?

cer véritablement à la recherche de la princesse. Les sorts magiques de Pyra et Milo vous aident à être plus puissants mais avant de les acquérir, vos compagnons sont si faibles ! A eux maintenant de passer les



En route pour un nouveau donjon.

magiciens ne demandent qu'à vous rejoindre. Vous devez désormais passer les quatres épreuves des anciens avec vos compagnons avant de vous lan-

niveaux d'expérience et de s'équiper. Peu à peu ils pourront utiliser de nouveaux pou-

voirs dont le degré de puissance augmentera. La magie sert à

EN RESUME SHINING IN THE Console : MEGA D. Genre : jeu de rôle Graphisme : 95 %

Animation : 90 %

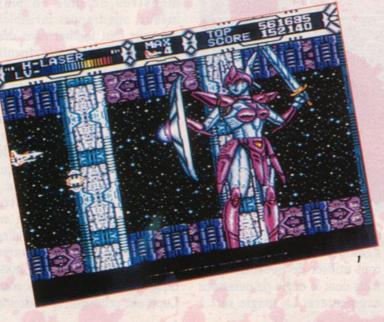
- Son : 90 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 95 %
- Player Fun : 90 %



MEGA D. EGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA Retrouvez tous les tests de jeux, parus depuis le 1° numéro sur 3615 **Player One**, rubrique "index"

Bonne nouvelle les enfants : Reno ne s'est pas arrêté aux insipides Vapor Trail et Raiden Denetsu. Après les hors-d'œuvre, voici le plat de résistance. Miam !

Oserais-je le reconnaître ? Jusqu'ici, la Megadrive était loin de m'avoir fait craquer. Trop peu de shoot them up, qui plus est quelconques pour la plupart, c'était vraiment dur pour un vieux routard du laser à gogo comme moi. Pourtant, depuis quelque temps, Sega France commence à combler le fossé en se décidant à importer les musts du genre. Après Thunder Force III, voici Gaiares. La 16 bits noire et blanche se dote enfin de jeux de tir au niveau de ses possibilités.

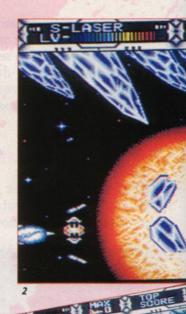


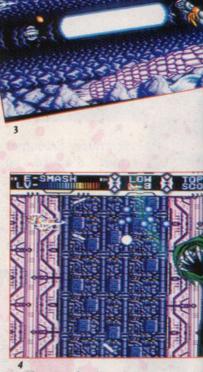
LOVE STORY

Gaiares dispose d'un scénario ce qui, en matière de shoot them up, tient de l'exception qui confirme la règle. Devenue une véritable poubelle pour cause de pollution, la terre est en train de dépérir. Comble de malheur, un groupe de terroristes intergalactiques s'apprête à utiliser tous les déchets nucléaires qui traînent à la surface de notre planète ravagée pour fabriquer une bombe mettant en péril le reste de l'univers.

Pour les arrêter, le groupe des étoiles unies de Leezaluth projette de transformer le soleil en super novae. Une seule chance pour l'humanité : que Dan, un pilote d'élite, puisse arrêter seul les terroristes. Il sera aidé dans sa tâche par la belle Alexis, un émissaire du groupe des

étoiles qui a décidé de transgresser les ordres pour aider le terrien. Ce scénario n'aurait pas grand intérêt en soi s'il ne vous était narré au début du jeu sur une musique somptueuse. N'appuyez donc pas trop vite





sur la touche Start, vous ne savez pas ce que vous perdriez.

ETAT DES LIEUX

Scénario ou pas, Gaiares reste à la base un shoot them up. Il faudra donc détruire des **meutes d'aliens** sur huit niveaux d'action effrénée. Les levels, très longs, se distinguent par leur variété, tant du côté des décors que des combattants. On trouve même à certains endroits de sacrés mor-

D. MEGA D



ceaux de bravoure : gigantesques canons dont les tirs sont réfléchis par des satellites, château spatial rempli de guillotines et de plafonds hérissés de pointes qui tombent sur le joueur, caverne se remplissant progressivement d'eau ; il faudrait être difficile pour s'ennuyer.

VAMPIRE, VOUS AVEZ DIT VAMPIRE ?

Vous connaissez le système habituel des bonus communs à tous les shoot them up ? Eh bien, oubliez-le puisque, de ce côté-là, Gaiares innove radicalement. Votre chasseur récupère en effet des armements supplémentaires non en collectant des capsules mais en pompant l'énergie des vaisseaux ennemis. Concrète-

ment, vous possédez un module indestructible semblable à celui de R-Type. Une pression sur le bouton B et il part droit devant : lorsque l'engin rencontre un ennemi, il s'accroche à lui pendant quelques secondes et copie son arme, vous permettant de disposer du même type de tir que votre agresseur. Pour augmenter la puissance de feu, il suffit de « vampiriser » plusieurs fois de suite le même type d'ennemi. Ça n'a l'air de rien mais cette invention, géniale, renouvelle complètement le genre. Il était temps !

SCROLLS EN STOCK

Dans un shoot them up, la réalisation concourt en grande partie au plaisir de jeu. Là aussi, Reno a fait un excellent boulot. Les graphimes, plutôt stylisés (ce qui ne plaira pas à tout le monde), ont au moins l'avantage d'être très variés et de posséder une personnalité certaine. Zieutez un peu les monstres de fin de niveau, vraiment canons ! Pour l'animation. c'est la folie : Gaiares use et abuse des scollings sur plusieurs up l'avaient fait avant lui.

LE DILEMNE DE PLAYER :

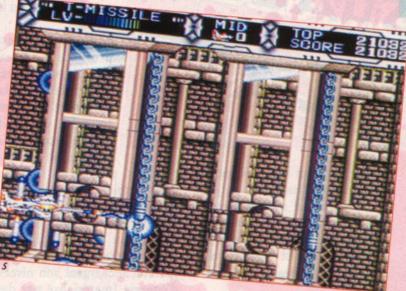
Avec sa classe peu commune, Gaiares est un grand shoot them up. Pourtant, il faut vous dire que la rédaction de Player One est assez partagée sur ce jeu. Non à la manière d'Out Run entre le clan des « décevant » et celui des « c'est sympa », mais entre celui des testeurs qui voudraient lui coller plus de 90 % (moi en l'occurrence) et ceux qui estiment que ce jeu est trop spécial pour mériter une telle note qui, avec notre système de

Mega D. française et trône déjà sur mes étagères, juste à côté de Thunder Force III.

Iggy, vient de s'offrir une Méga D.

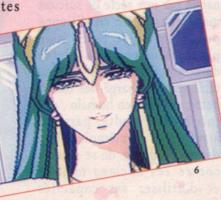
LES P'TITS CONSEILS D'IGGY LES BONS TUYAUX

* Une fois n'est pas coutume, on vous donne un cheat mode qui vous simplifiera un peu la vie. Appuyez sur Pause, puis sur les boutons A, C et enfin bougez le paddle sur la gauche. Vous serez invulnérable. Attention : il faut recommencer au début de chaque niveau.



plans (et à vitesse supersonique s'il vous plaît) et se permet même de rajouter un nombre de sprites incroyable à l'écran. La grande force de ce jeu, ce sont tous les petits détails qui témoignent du perfectionnisme des programmeurs : les petites

bulles dans l'eau, les étoiles qui avancent à des vitesses différentes dans l'espace... Ajoutez-y une bande sonore de première classe et vous réaliserez que Gaiares exploite les capacités de la Mega D. comme bien peu de shoot them notation signifie « grand classique qui plaira à tout le monde ». Mais ce n'est là qu'un point de détail : à 89 % ou 92 %, ce soft géant s'impose comme l'un des musts du shoot them up sur



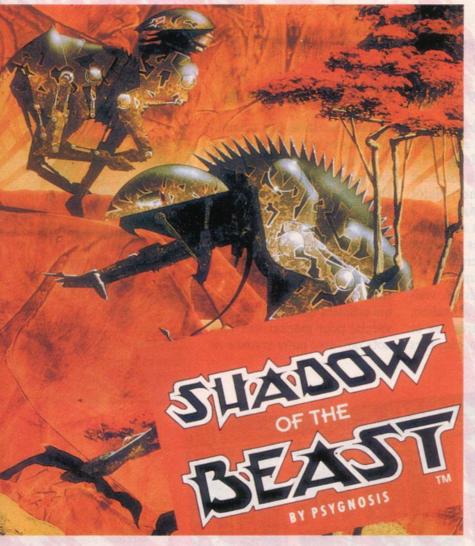
Le retour de la morte pas 5- Guillotine, toujours prête ! 6- Happy end.

RUV/

EN RESUME GAIARES

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 90 % Son : 90 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 90 % Player Fun : 92 %

MEGA D. EGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA D. MEGA



Après son carton intégral sur micro, la bête hideuse vient faire une incursion sur console. Bonne idée ?

Ce soft a une histoire : sorti il y a de cela deux hivers sur Amiga, l'un des micro-ordinateurs les plus puissants de l'époque, il fit sensation. Jamais un jeu n'avait offert de si belles musiques, des écrans si riches en couleurs, des scrollings aussi étonnants. Ce qui devait arriver arriva : Shadow of the Beast rafla toutes les ventes avant de finir comme élément de base de toute ludothèque qui se respecte. Tous les hits occidentaux atterrissant fatalement un jour sur console, il n'est pas étonnant de le voir débarquer sur nos bécanes nippones. Avant les versions **Core** et **Master**, voici Shadow of the Beast sur Mega D.

HEROIC FANTASY, VOUS AVEZ DIT HEROIC FANTASY

La scène se passe des siècles auparavant, dans un monde d'Heroic Fantasy où la magie régnait encore. Un enfant, kidnappé par une secte de sorciers maléfiques, a été conditionné puis transformé en bête au physique ignoble mais dotée d'une force surhumaine. Véritable esclave chargé des basses besognes, l'ancien humain, une fois à l'âge adulte, parvient à retrouver la mémoire. Fou de rage, il décide de se rebeller contre ses anciens maîtres et d'utiliser ses capacités

pour débarrasser le monde du mal qui le menace.

Ce scénario est pretexte à un jeu d'arcade-aventure, fortement teinté de baston. Eclatant tous les ennemis qu'elle recontre, la bête écume des sou-

terrains, plonge au fond de puits, explore des châteaux... Pour progresser, il sera amené à recupérer des objets et à les utiliser au bon endroit. Des potions, disséminées un peu partout, rechargent son niveau d'énergie (matérialisé par des battements de cœur) ou lui donnent des points de force. Les lieux explorés grouillent littéralement d'ennemis à l'apparence aussi hideuse que celle de notre monstre de service : insectes, gargouilles, yeux volants, énormes pointes ensanglantées qui surgissent du sol, c'est pas le zoo de Vincennes, ici.

> Retrouvez tous les tests de jeux, parus depuis le 1^{er} numéro sur 3615 **Player One**, rubrique "index"

cen

D. MEGA I

BELLE BETE

L'adaptation de Shadow of the Beast a été particulièrement soignée. Au lieu de se limiter à une simple copie de la version Amiga, comme s'est longtemps plu à le faire Electronic Arts, on se retrouve face à une version légèrement modifiée. Les auteurs se sont ainsi

permis d'ajouter quelques effets typiquement console comme de superbes déformations d'écran lorsque vous utilisez les téléporteurs. Ce qui ne change pas, ou si peu, en



UT A T JUNCTION IN THE

revanche, ce sont les superbes graphismes et les scrollings étonnants, systématiquement sur plusieurs plans. Plaisir de l'œil et effet de relief garantis ! Les monstres sont traités de la même façon : énormes, beaux et très variés, il sera difficile de ne pas être admiratif.

PLUS DURE SERA LA CHUTE

Pourtant, cette cartouche souffre de deux énormes défauts. Le premier, impardonnable, tient réellement à la compétence des personnes qui se sont occupées de l'adaptation : il s'agit de la bande son, vraiment ratée. Loin des superbes musiques de l'Amiga, le pauvre consoleux se retrouve avec un crachouilli genre « radio années 30 ». Pas très digne d'une Mega D., tout ça. Mais le problème fondamental que l'on recontre avec Shadow of the Beast est bien plus lié au jeu en lui-même. En effet, la jouabilité déçoit vraiment. N'allez pas croire qu'elle soit lamentable, loin de là, elle se montre simplement en deçà de la qualité globale du reste du soft. Comme dans les versions micros, collisions de sprites parfois approximatives, difficulté mal dosée viennent gâcher le plaisir du joueur débutant. Tout est fonction de son acharnement : en s'accrochant un peu, on par-

> vient à faire avec. Après tout, cela n'a pas empêché les nombreux fans de Shadow of the Beast de s'éclater avec.

UN COUP POUR RIEN ?

Finalement, on en vient à se demander si l'adaptation de ce soft sur console s'imposait vraiment. il y a deux ans sur Amiga, Shadow of the Beast apparaissait

consoles de la génération 16 bits a fixé des nouveaux standards de qualité, tant en terme d'animation que de jouabilité. Conséquence inévitable : notre bonne bestiole a pris un bon coup de vieux. La réalisation, non plus exceptionnelle mais seulement excellente, amène à regarder d'un autre œil le problème de la jouabilité et à se demander s'il ne vaut pas mieux investir dans un de ces softs qui, de Mickey à Quack-Shot, conjugent superbes écrans et plaisir de jeu. Concurrence oblige, Shadow of the Beast sur Mega D. n'est plus qu'une bonne

 Sacré effet de perspective dans la campagne.
 N'attaquez pas le gros monstre dès le début.
 Bienvenue au château.
 Une petite déformation d'écran pour la route.
 Superbes décors dans le château



effectivement comme un grand standard du jeu vidéo et sa beauté hors du commun incitait aisément à ne pas se montrer trop regardant sur la jouabilité. En 1991, le déferlement des cartouche qui plaira à certains mais pas à tous : Wonder continue à adorer alors que Pedro ou moi ne sommes pas totalement convaincus. Essayez-le avant d'acheter. Iggy



EN RESUME SHADOW OF THE BEAST Console : MEGA D. Genre : arcadeaventure Graphisme : 92 % Animation : 90 % Son : 72 % Difficulté : 84 % Durée de vie : 84 % Player Fun : 75 %

IEGA D. MEGA D. MEGA D. I

MEGA D.

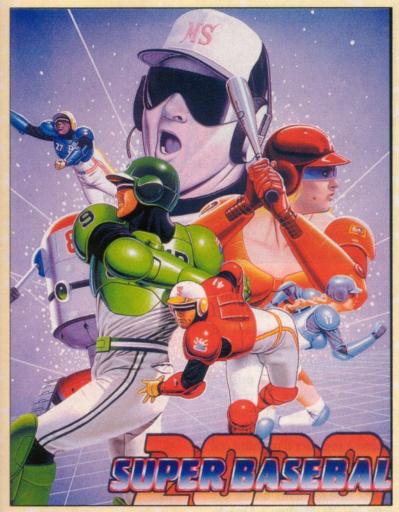
). MEGA

NEO GEO

EO GEO 🛛 🔊

GEO NEO

NEO GEO



La Neo Geo se permet la fantaisie de sortir une version spéciale de son baseball...

Une merveille à prendre avec des gants !!!

Après un petit tour d'horizon, j'ai eu la surprise de constater que la Neo Geo possède dans sa logithèque la meilleure simulation de baseball disponible sur console, voire de tous les jeux vidéo confondus. Son nom : Super Professionnal Baseball ! Pour bien mesurer toute la portée que cela peut avoir, il faut savoir que le baseball est non seulement le sport favori des Américains (ex-æquo avec le foot US), mais aussi des Japonais ! C'est ainsi que les éditeurs nippons passent beaucoup de temps et d'argent à développer ce type de jeu sur toutes les machines. Et pourtant, seul SNK a trouvé le bon compromis entre la facilité, le

réalisme et la stratégie. Dans cette version futuriste, les humains font place aux machines... ! Ambiance Terminator !

ON EST DE LA BASE...BALL !

Vu que la France est un pays assez éloigné du centre de la Terre, il vaut mieux que l'on commence par une petite explication des règles du baseball (vous n'aurez plus d'excuses pour ne pas apprécier cet étrange sport). La partie centrale d'un terrain de baseball s'appelle le « diamant ». On l'appelle comme cela, car il a la forme d'un... diamant ! A chaque som-



met de ce losange, on trouve un petit coussinet, posé à même le sol, que l'on appelle la « base ». Sur la base principale, se tiennent deux personnes, le batteur et le catcheur. Au centre du diamant, sur un petit monticule, se poste le lanceur. Alors, ce qui est étonnant dans ce sport, c'est que le batteur est le seul représentant de son équipe sur le terrain. Tout les autres joueurs présents sur ce même terrain, sont de l'équipe adverse ! Le but du batteur est de réussir à faire le tour du diamant pour revenir à sa base de départ sans se faire éliminer. Le jeu se déroule ainsi. Le lanceur lance la balle en direction du catcheur (il essaie de donner les effets les plus vicieux à sa balle pour que le batteur ne réussisse pas à la frapper). Pour que sa balle soit bonne, il faut qu'elle passe au-dessus du « marbre » (une petite plaque carrée posée devant le catcheur). Si elle est bonne, on dit qu'elle est « strike » ; si elle est mauvaise, on dit qu'elle est « ball ». Si le batteur réussit à la frapper avant qu'elle ne soit catchée, il lâche sa batte, et doit se précipiter vers la première base,

dans le sens contraire des aiguilles d'une montre. Mais il peut se faire éliminer dans les cas suivant : 1- la balle qu'il vient de frapper est rattrapée au vol par un adversaire. 2- un adversaire rattrape sa balle rapidement et la renvoie à son collègue posté sur la base, avant que vous n'ayez eu le temps de l'atteindre. 3- la balle tombe dans la zone de hors-jeu. Par contre, s'il atteint

la base sans être éliminé, il y reste. Un autre batteur, de la même équipe que lui, va prendre place et ils vont tous les deux essayer d'atteindre la base suivante.

NEO GEO

NEO GEO

NEO GEO

NEO GEO NEO

NEO GEO

NEO GEO

NEO GEO

(Ouand le deuxième batteur frappe la balle, il se dirige vers la première base que quitte son camarade pour courir vers la deuxième.) Chaque fois qu'un batteur réussit à rejoindre la base de départ (celle où il y a le « marbre ») il marque 1 point pour son équipe. Et si le batteur envoie la balle hors des limites du terrain. c'est un « homerun » ; il fait le tour du terrain sous les honneurs, et marque directement 1 point.

L'ANNEE DE TOUS LES **DANGERS** !

Mais voilà, dans cette nouvelle version du baseball sur Neo Geo. vous iouez en 'a n 2020. dans un peu moins de 30 ans ! Les règles ont bien changé. Désormais, les femmes (veah !) et les robots (beuuuh !) sont acceptés sur le terrain. Terrain qui a lui-même subi quelques modifications. La zone de « homerun » se limite à un étroit rectangle. situé dans les tribunes, en face du batteur. Des zones de couleurs différentes sont marquées au sol.

Celles marquées « stop » ont la désagréable fonction de stopper net toute balle qui y atterrit ! De même, les zones « jump » permettent aux joueurs qui couvrent cette partie du terrain (les relanceurs) de multiplier la hauteur de leur saut, pour rattraper les balles hautes ! Toujours dans la série « c'est nouveau, ca vient de sortir », des mines sont installées sur le terrain ! Et plus le match dure,

plus il v a de mines au sol. Quand un joueur met le pied dessus, il explose lamentablement !

MONEY LINE

Une bonne dose de stratégie à été rajoutée. Deux éléments la composent : l'argent et le « power ». Chaque bon coup est récompensé par une somme d'argent pour l'équipe qui le réalise. Les

naison endommagée) -. l'argent permet d'augmenter leur puissance et de les remplacer plus souvent. Exemple, si votre batteur est en mauvais état. une balle mal placée du lanceur. et il explose en mille morceaux ! Le but est donc de ne pas faire de coups inutiles.

rant) ou les humains (combi-

2020/20

Comme vous vous en doutez sur Neo Geo. les graphismes sont délirants et dignes d'une borne d'arcade. Super Baseball 2020 reprend beaucoup d'éléments de Super Professional Baseball Star, son prédécesseur. Le jeu est toujours aussi agréable à jouer, et toujours aussi ergonomique. Les animations sont à tomber par terre et le seul regret (mais de taille) que l'on formulera, c'est la dis-

parition des commentaires vocaux qui nous avaient tant halluciné sur Super Professional. Crevette.

the batte man !

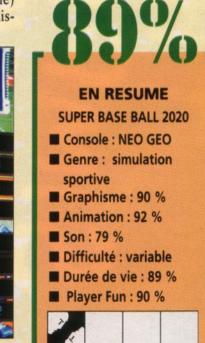
1 - Etre à la batte, c'est ce qui est le plus sympa

2 - Imaginez que cette image est animée en zoom hard.

3 - Le homerun est toujours un grand moment.

4 - Toujours la folie des détails sur Neo Geo.

5 - Le menu de changement des joueurs.



joueurs s'épuisant rapidement au cours de la partie - les robots (à court de carbu-

UNICH PLHYER UN YUU UANT TO REINFORCE? #00009090		
ROBOT. EBA 6.61	RE HONDA C KAWASAKI DE SUKIYAKI	Р ТОУОТА Р АВ ІВАТО Р ТОКУО-1
ERA 0.01	SS SUS I 3 SAKURA 16 KATANA	P SUZUK I TUNAM I
PITCHER TOKYO-1	1 TENPURA 2 SAVONARA	FUAT SRSTMT TOKYO-2

IEO GEO

NEO GEO

NEO GEO

NEO GEO

NEO GEO









Le dessin animé yankee le plus génial de ces dix dernières années, néo-remplaçant des Tex Avery, débarque sur NES... Je craaaaaaque !

Voici plus d'un an que les réflexions acides des Simpsons, reflets grinçants d'une banale famille américaine plongée à corps perdu dans la société de consommation, résonnent dans les tubes cathodiques des abonnés à Canal+ ! Bonheur suprême d'un crayonné simpliste mais caricatural à souhait ! Plaisir auditif de dialogues volontairement pompeux et résolument moqueurs. Les Simpsons sont des êtres simples, attachants, vivant au jour le jour tout en tentant de comprendre un monde qu'ils ne contrôlent pas. Le résultat est plus que fascinant. Les personnages inventés par Matt Groening sont en même temps drôles et émouvants, grâce à des dialogues « cousus mains ». Retranscrire tout cet univers sur console n'était pas une tâche aisée, mais Akklaim, principal éditeur US sur Nintendo, s'en est tiré avec les honneurs... et quelques sacrifices !



Bart a des valises sous les yeux !

NES NES NES NES NES NES NES NES NES NES



C'EST PAS LE MOMENT D'OUBLIER SON CER-VEAU AU MAC'DO !

Côté famille, vous ne serez pas déçu du voyage, tout le monde est là ! Homer, Marge, Lisa, Maggie (la petite sœur à la tétine), et surtout Bart, propulsé héros principal de cet œuvre d'art ludique. L'esprit est formidablement conservé, tant dans l'esthétique que dans l'humour et surtout dans la finesse de traitement. Mais. conséquence directe d'un passage en cartouche, toute la partie étude et critique socio-culturelles, qui fait le propre de la série animée, a complètement disparu... On se contentera donc des innombrables pièges et astuces qui composent ce must !

QUAND LES MUTANTS L'HABITE...

Tout commence alors que Bart Simpson parcourt les rues





Retrouvez tous les tests de jeux parus depuis le premier numéro sur 3615 Player One rubrique Index.

Le boss du level 2.



de Springfield, perché sur son skateboard, à la recherche de la moindre « connerie » à faire ! Alors qu'il passe devant un terrain vague, il se met à halluciner ! Une soucoupe volante vient d'atterrir, ici, à Springfield ! Vous imaginez bien sa surprise quand il voit les deux premiers Space Mutants descendre de cette soucoupe et discuter de leurs projets d'invasion de la planète. Bart essaie de rameuter toute la ville, mais personne ne le croit (avec tous les pipeaux qu'il raconte en

temps normal, le contraire eût été étonnant). Il devra donc se battre tout seul face à cette armée d'aliens puants !

« MAUVIETTE » ?

Autant vous dire tout de suite que pour se débarrasser de ces pourritures, ça ne va pas être du gâteau. Pour réussir, il faut contrer les cinq projets des Space Mutants : au premier level, ils ont inventé une machine qui ne se nourrit que d'objets de couleur mauve !

Quand Bart apprend cela, il attrape la première bombe de peinture qui lui tombe sous la main (celle avec laquelle il écrit des graffitis sur les murs de son école !) et tente de repeindre en rouge tous les objets susceptibles d'être avalés par cette machine. En tout, 23 éléments à recolorer. Cela peut être n'importe quoi, des pots de fleurs, des oiseaux, des affiches de cinéma, des poubelles, des enseignes de magasin... Mais à chaque fois, il faudra trouver une astuce différente pour les





On paie cette attraction au lance-pierres !

peindre. Cela peut être un simple coup de bombe de peinture pour les poubelles ou, nettement plus vicieux, un coup de téléphone pour faire venir un mec habillé en mauve ! On pourrait donc croire, quand c'est expliqué comme cela, que c'est tout facile, tout rapide... Que nenni, mon brave, les aliens veillent, ils sont à tous les coins de rue ! Ils sautent dans tous les sens et vous poursuivent. De plus, le nombre de vies est extrêmement réduit. On galère, on progresse pixel par pixel, on se creuse la tête, on essaie des solutions. Quand on trouve, par exemple, des feux d'artifice dans un magasin, on cherche tous les trucs qui pourraient être colorés au-dessus de nos tête. A la fin du tableau (dix jours plus tard !!!), un boss vous attend, mais il n'est pas très méchant.

CHAPI, CHAPO, TRALALA !

Dans le level 2, fort mécontents d'avoir échoué dans le premier, les Space Mutants reconfigurent leur machine pour que, cette fois, elle n'accepte que les chapeaux ! La longue quête du couvre-chef commence pour Bart. Certains sont posés dans le décor, mais d'autres le sont sur la tête des gens qui se baladent dans le grand magasin où l'on se se décourageront pas, je tire... un coup de chapeau !!!

BALLOON KID

Level 3, la fête foraine ! Marrant comme tout, il faut collecter une vingtaine de ballons de baudruche. Les diverses attractions vous attirent irrésistiblement, tir aux fléchettes, au fusil, etc. Votre victoire dépendra de votre adresse. Certains ballons, gonflés, sont hors d'atteinte, même en sautant. Il faut trouver les quelques lance-pierres qui traînent dans le secteur pour tirer sur les ballons volants et ainsi les détruire. Attention ! aussi à la grande roue, il faut beaucoup de précision pour ne pas tomber dans le vide.

échapper aux divers animaux sauvages genre crocodile ou gorille pour collecter les panneaux « **exit** ». Il y a de quoi rugir de plaisir... ou de haine !

BART EST-IL PHOSPHO-RESCENT LA NUIT ?

La dernière étape (raaaaah !) se déroule sur le lieu de travail du père de Bart : la centrale nucléaire de Springfield ! Les Space Mutants n'ont rien trouvé de mieux que des containers de déchets radio-actifs pour nourrir leur machine. Gasp ! Pour les contrer, Bart doit transporter ces containers, à raison de quatre





Le boss du level 3.

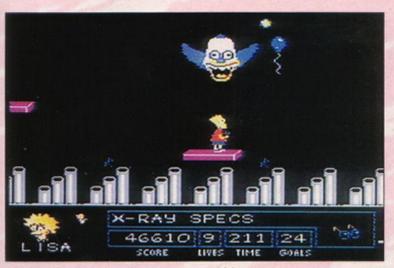
trouve. Il faut sauter par en dessous pour faire tomber le chapeau et le récupérer. Oreiller volant, plate-forme en suspension au-dessus du ciment frais, miniboss... Là encore, on perd des vies à ne plus pouvoir. Et puis, pas de « continue » ! Si on perd à ce niveau ou aux suivants, il faut se retaper le premier aussi ! D'avance, à ceux qui ne

BACK TO THE JUNGLE

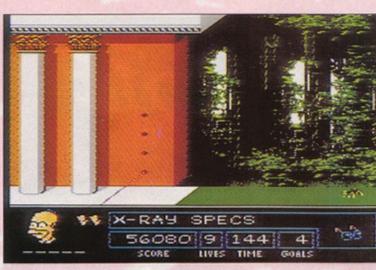
Le level 4 est un véritable cauchemar ! Bart est entraîné dans le muséum d'histoire naturelle de Springfield. Armé d'un malheureux pistolet à fléchette, il se retrouve dans la serre. Ambiance jungle ! Il doit non seulement éviter les Space Mutants et leurs tirs, mais aussi



NES NES NES NES NES NES NES NES NES NES



Bart doit utiliser l'air qui sort des tuyaux pour sauter loin.



Le muséum d'histoire naturelle.

par voyage, pour les remettre dans le réacteur. Il doit se



débrouiller avec les escalators, mais peut bénéficier de toute l'aide de la famille, qui est enfin convaincue de l'existencedes extra-terrestres. Chaude ambiance... Une fois que tout est terminé, Bart redevient le cancre qui nous éclate tant à la TV!

RACOLAGE

Bart n'est pas totalement isolé dans cette aventure : il dispose de lunettes à rayons X qui permettent de découvrir si les passants sont d'honnêtes citoyens de Springfield ou des Space Mutants déguisés. Si c'en est, il faut leur sauter sur la tête, et récupérer la pastille qui s'en échappe. Au début de chaque level, un personnage de la famille Simpson s'inscrit dans la barre de score. Chaque pastille ajoute une lettre de plus à son nom. Quand celui-ci est complet, le personnage vient vous aider à destroyer le boss de fin de niveau. De même, très important, les vies sont chères dans The Simppasser de Krustys (petits portraits avec un clown dessus)

sans les prendre... Une vie gratuite est une bénédiction dans ce jeu. le jeu est d'une richesse incroyable. L'extase ! ■ Crevette, en qui sommeille un Bart !

EN RESUME

THE SIMPSONS

Genre : jeu de plate-

Console : NES

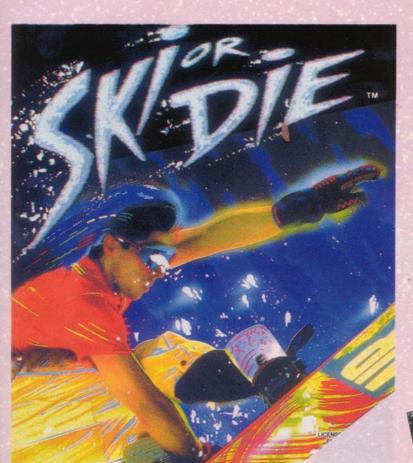


Bart prend appui sur un futur sac à main !

Y A BON BARTMANIA

Cela a beau être l'un des jeux les plus difficiles de l'année, il n'en est pas moins l'un des plus géniaux ! On progresse à petits pas, mais on ne s'ennuie jamais. Les graphismes sont fidèles à l'ambiance Simpson, la bande sonore est répétitive, mais fabuleuse (c'est la musique du dessin animé, agrémentée de quelques digits vocales de Bart !). La jouabilité est excellente et, surtout,





mais qu'est-ce qu'il nous propose cette fois ce cher Rodney ?

QUAND TE REVERRAI-JE, PAYS MERVEILLEUX ?

Première épreuve : le ski de vitesse. Etonnant, non ? Un hélico vous largue dans la poudreuse (je peux vous assurer que c'en est puisque vous vous enfoncez jusqu'au cou), à charge pour vous de redescendre le plus vite possible. Attention : ce n'est pas de la piste bleue de petit joueur. Le parcours serpente entre des ravins effrayants et il vaudra mieux éviter d'emprunter les culs-de-sac

ou les pistes qui débouchent directement dans le vide. Si la course commence à haute altitude, on se rapproche très vite des zones civilisées avec même la possibilité de sauter par-dessus les toits des chalets des autochtones. Très sympa ! Moins conventionnel mais pas forcément réussi pour autant : le lancer de boules de neige. Dans un remake d'Operation Wolf, vous devez défendre votre bastion contre les attaques des copains de Rodney tout en évitant d'allumer les moniteurs de ski. Les jeux de ce type

Ils ont osé Alors que Crevette et moi donnerions tout l'or du monde pour avoir le plaisir de se geler le nez, des skis aux pieds, Nintendo nous envoie Skie or Die. Je veux partir aux sports d'hiveeeerr !

Ce n'est pas sans une certaine émotion que je me souviens de Skate or Die. Non, que ce jeu m'ait spécialement marqué (quoique, en y réfléchissant, c'est vrai qu'il était très sympa) mais surtout parce que ce fut un de mes premiers tests pour Player One. Et je reconnais que penser au début de cette épopée enrichissante n'est pas sans me faire verser une petite larme. Vous vous en f... ? Ah bon ! C'était donc notre quart d'heure « Iggy est un grand sentimental ». Tout cela pour dire que Skie or Die est la suite de Skate or Die et qu'il reprend le même principe de jeu que son prédécesseur.

UN PETIT AIR D'AVORIAZ

On retrouve donc notre copain Rodney et son gang de crétins incurables qui ont, cette 2 fois-ci, élu domicile sur les pentes neigeuses d'une quelconque station de ski. Suivant le principe bien éprouvé de la série, la bande de sous-développés du cervelet va vous « convier » à une série d'épreuves sportives dont l'issue sera la victoire... ou la mort. Comme à l'accoutumée, vous pouvez choisir de vous entraîner à une épreuve spécifique ou, au contraire, de concourir dans toutes les épreuves. Bien, c'est pas tout ça





sont rarement passionnants à moins de proposer une réalisation exceptionnelle, ce qui n'est pas le cas ici.

BALL KIDS

PNEU PARTY

Passons donc vite fait pour nous retrouver à nouveau engagé dans une épreuve de vitesse. L'originalité de la chose vient du fait que cette fois, l e s joueurs se retrouvent sur... des pneus usagés. Pas très reposant pour le postérieur tout ca. surtout dans les bosses. Histoire de corser un peu la difficulté, il sera nécessaire d'éviter les souricières ou les pièges à loups et, éventuellement, les coups bas de votre adversaire. En effet, chaque joueur peut, s'il le souhaite (et il a intérêt à le souhaiter s'il veut gagner), utiliser fourchettes, fléchettes ou canifs ramassés en route pour crever le pneu de son adversaire. Eclatant ce challenge, surtout à deux.

HAUTE VOLTIGE

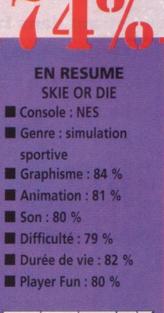
La vitesse, c'est bien joli mais si on parlait un peu élégance ? Tenez : par exemple le saut à ski. Prenant votre élan sur une énorme pente, vous décollez à plusieurs dizaines de mètres d'altitude et devez impressionner le jury en exécutant les figures les plus belles possibles. En bons arbitres sévères mais justes, les juges prendront en compte non seulement la difficulté des mouvements accomplis mais également la variété du style : n'espérez pas obtenir une bonne note en répétant dix fois la même figure. Maintenant que vous êtes bien dérouillés et que les débutants croulent sous dix mètres de neige, passons à l'épreuve la plus violente, celle qui distingue les meilleurs de la masse. Le Half Pipe vous propose de descendre à grande vitesse un tunnel de glace tout en prenant votre élan sur les bords pour réaliser les sauts les plus périlleux possibles. Le tout sous le regard narquois de l'arbitre qui ne cesse de prodiguer des commentaires bien cassants et en évitant les punkgouins et les lapins à scie. Flippant ! Après tant d'émotion, vous pourrez rentrer tranquillement au chalet vous régaler d'un grog, ou bien refaire les

mêmes épreuves avec un copain : Skie or Die propose en effet un mode multijoueur qui apporte énormément au jeu.

JE SENS QUE JE VAIS CONCLURE

Skie or Die possède le même charme que son prédécesseur. Il est évident que toutes les épreuves ne sont pas de qualité égale, mais c'est une loi du genre : les multiépreuves sont rarement passionnants de bout en bout. Néanmoins, l'ensemble est suffisamment réussi pour séduire, surtout que cette cartouche baigne dans une réalisation de bonne qualité et qu'on trouve une platrée de petits détails qui montrent que le jeu n'a pas été développé à la vavite. Les possesseurs de Skate or Die seront peut-être un peu moins séduits puisque certaines épreuves offrent des similitudes gênantes avec celles de ce jeu. Néanmoins, si vous ne possédez pas le précédent Soft, vous pouvez acheter sans peur cette cartouche respectable qui vous éclatera bien, surtout si vous avez souvent l'occasion de jouer à plusieurs.

> Iggy, de la neige plein les boots



NES

4- Une petite bataille de boules de neige pour se détendre ?

5- J'le sens pas bien cet atterrissage.
6- C'est comme à Avo-

riaz.

7- Iggy et Crevette sur la brèche.

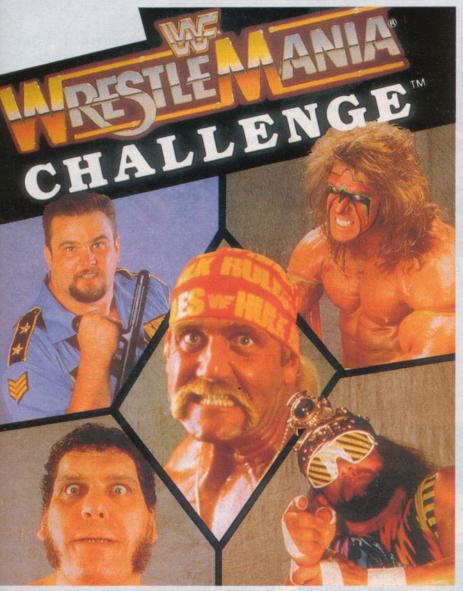
SCORE

NES NES NES NES NES NES NES NES

SCORE

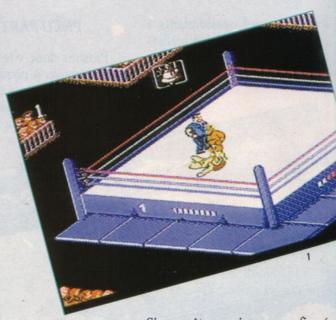
CORE





Le catch, c'est bien connu, c'est parfois déloyal, souvent traître et toujours ultra-violent. Retrouver cette ambiance en entrant dans la peau d'Hulk Hogan ou d'Ultimate Warrior. C'est désormais possible grâce à WWF WrestleMania Challenge.

Huit des plus médiatiques catcheurs d'outre-Atlantique sont réunis dans cette cartouche. Les bons comme les méchants, ils sont tous là, ou presque. Vous pouvez incarner l'un d'eux ou tenter d'imposer votre nom et votre propre réputation en défiant cette élite. Plusieurs types de rencontres sont possibles. Au catch traditionnel à un contre un ou par équipe de deux vient s'ajouter un troisième mode transformant le **ring** en véritable champ de bataille. Ce sont les « Survivor series ». Cette fois, il s'agit de deux équipes de trois brutes épaisses qui s'affrontent (en principe un contre un) jusqu'à



ce qu'il ne reste plus qu'un seul combattant sur le ring. Le but du jeu ? Soyez sans pitié avec vos adversaires. N'hésitez surtout pas à être plus traître qu'eux, et surtout avant eux.

SEUL OU A DEUX

Les trois modes de combat peuvent se combiner avec le

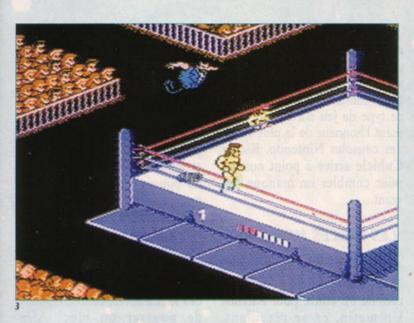
nombre de joueurs. Seul, vous serez opposé à un catcheur selectionné par le programme. A deux vous pourrez jouer l'un contre l'autre, ou ensemble opposés à votre cartouche. Il faut impérativement savoir que malgré les deux

boutons de votre paddle, chaque protagoniste peut utiliser pas moins de huit coups différents. Ces coups varient selon que vous êtes placés devant ou derrière votre adversaire, de la durée de pression des boutons. Bref, tout

cela est clairement résumé sous forme de tableaux dans la doc. Si vous êtes un joueur confirmé et que vous initiez l'un de vos amis, laissez-lui le privilège d'incarner Dédé le Géant. La difficile prise en main des commandes sera compensée par sa force herculéenne.

COMME SUR CANAL +

Les règles fondamentales du catch sont largement respectées. En mode par équipe, on peut sauter hors du ring faire la peau des relayeurs adverses. Notez qu'il est possible de le faire en mode simple, mais ça n'a aucun intérêt. Dommage peut-être que le temps hors du ring soit limité à dix secondes sous peine de disqualification, le fun n'en aurait été qu'augmenté. A quand le jeu de



baston sans règle du jeu définie et où tout serait permis ? Raaah ! je m'égare. Il est aussi

possible de faire intervenir un partenaire pour sortir d'un mauvais pas ou tout simplement pour se retrouver en supériorité numérique. Mais que ce soit votre cartouche ou un pote à vous, l'adversaire peut lui aussi faire venir l'un des siens à la

rescousse et, là, ça devient l'anarchie la plus totale. La déloyale intervention ne doit pas excéder les dix secondes, sinon, vous risquez la même peine que pour le temps limité hors du ring. Du point de vue des règles rappelons quand même que le but essentiel de ce sport est d'immobiliser au sol son adversaire plus de trois secondes lorsque ce dernier est suffisamment affaibli.

UN MODE ANARCHIE TOTALE

En catch à quatre ou en mode Survivor, le jeu prend toute son ampleur. Il devient possible de voir à quel point les programmeurs ont soigné la banque de sprites. Les catcheurs ont tous des coups plus ou moins différents les uns des autres, mais ils ont notamment un coup spécial bien à eux et du plus bel effet à l'écran. Lorsque vous jouez à deux



opposés à votre ordinateur, le joueur hors du ring a tout intérêt à aller s'occuper du relayeur adverse afin de l'affaiblir. Cette recette permet de prendre facilement le dessus sur et hors du ring. Malheureusement, gérés par l'ordinateur, les catcheurs hors du ring se laissent gentiment taper sur la tronche sans répliquer. Si les choses tournaient mal sur le ring, pensez qu'il est toujours possible de passer la main à un partenaire. Vous pouvez ainsi vous reposer et retrouver un peu d'énergie. Quoi qu'il en soit, jamais auparavant, un jeu n'avait recréé une telle ambiance. Sur le coup, ça fait plaisir.

TOUT N'EST PAS PARFAIT

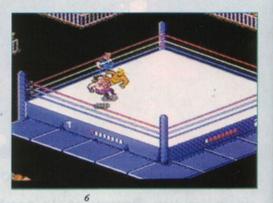
Nul doute que les amateurs du genre seront comblés. Hélas ! le jeu perd une bonne partie de son fun à cause des clignotement de sprites. En mode « Anarchie totale », il peut y avoir

jusqu'à cinq sprites sur le ring. C'est un vrai massacre. Or on a déjà vu une NES gérer une bonne dizaine de sprites simultanés, sans le moindre clignotement ni ralentissement. S'il manque à votre ludothèque un jeu d'action convivial, celui-ci fera

peut-être l'affaire. Mais un détail fait réfléchir, il manque à WWF WrestleMania un système de points et, surtout, un mode tournoi qui aurait indubitablement enrichi le jeu. A chaque victoire, le passage par la page de présentation est inévitable. Tous les choix sont à redéfinir. Heureusement, quand même, qu'en cas de défaite une option permet de refaire le même combat.

Wolfen

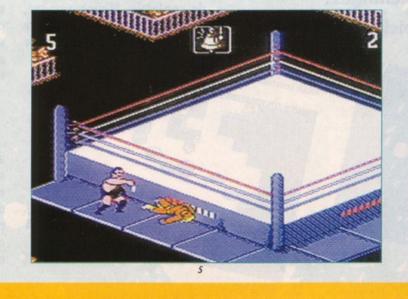
 Hulk Hogan s'apprête à éliminer son adversaire, Big Boss tente d'intervenir.
 Ultimate Warrior saute depuis le poteau pour achever son adversaire.
 Impérial, Ultimate Warrior ne voit pas Big Boss fondre sur lui.
 Le choc des titans.
 Notre Dédé national atomisant son adversaire.
 Hulk Hogan dans ses œuvres...

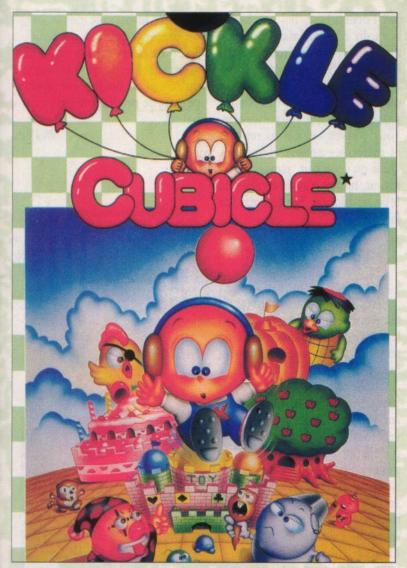




EN RESUME WWF WRESTLEMANIA CHALLENGE Console : NES Genre : simulation sportive Graphisme : 78 % Animation : 66 % Son : 77 % Difficulté : 49 % Durée de vie : 65 % Player Fun : 80 %







La plupart du temps, réflexion et Iggy, ça fait deux. Pourtant, le seul des testeurs de *Player One* qui n'échangerait pas son baril de R-Type contre deux barils de Tétris goûte parfois aux joies du remue-méninges. La preuve, Kickle Cubicle l'a fait flasher. Mine de rien, les jeux de réflexion sont nettement plus rares sur NES que sur sa petite sœur portable. Quelques exceptions comme Tétris mis à part, ce type de jeu n'a eu que rarement l'honneur de la plus vieille des consoles Nintendo. Kickle Cubicle arrive à point nommé pour combler un manque flagrant.

LES BELLES HISTOIRES DE PAPA IGGY

Kickle Cublicle commence comme un conte pour enfants. Un matin, en se réveillant, Kickle, un petit garcon mignon tout plein, eut une surprise particulièrement désagréable : le royaume avait été transformé en étendue de glace par le mauvais roi sorcier. Dans ces étendues désolées, tous les habitants s'étaient retrouvés enfermés dans des sacs à songes où ils dormiraient jusqu'à ce qu'un ami les réveille. Vous vous en doutez certainement, c'est vous qui jouez le rôle de Kickle et qui devez délivrer le royaume de sa gangue de neige. La tâche de notre garçon prodige apparaît simple au premier abord : récolter tous les sacs à songes qu'il pourra trouver sur son chemin. Le problème, en l'occurrence, vient des créatures bizarres que le roi a dispersées dans tout le royaume et qui ne rêvent que de transformer le héros de l'histoire en petit tas de confettis. Heureusement, Kickle dispose d'une ressource appréciable en la présence de

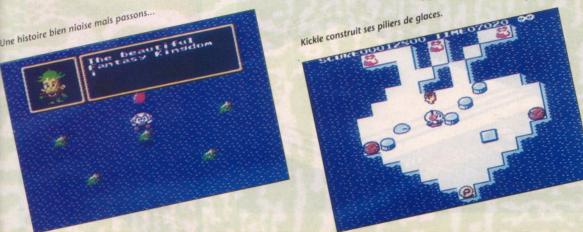
son souffle qui glace les ennemis et les transforment en blocs de glace.

ICE PALACE

Tout le côté réflexion du jeu provient précisément de l'utilisation de ces blocs de glace. En les poussant et en les utilisant pour accéder aux sacs à rêves inaccessibles, Kickle pourra retourner les dangers à son profit. Ainsi, pour combler le bras de mer qui le sépare d'une portion de terrain où se trouvent des sacs à rêves, contentez-vous de pousser un bloc. Afin d'orienter la trajectoire des monstres et des blocs, Kickle dispose de la faculté de créer des piliers de glace. Jusqu'ici, il n'y a rien de très difficile mais très vite, les paysages se compliquent, obligeant le joueur à réfléchir attentivement sur l'utilisation de chaque morceau de glace. Surtout que, pour compliquer un peu l'action, chaque ennemi congelé est vite remplacé par un nouvel adversaire. Au fur et à mesure qu'on avance dans la partie, de nouveaux problèmes font leur apparition : coincé entre les bombes ambulantes (bizarrement attirées par Kickle), Max qui déplace les glaçons déjà formés, Rocky qui se cache sous la forme d'un glacon avant de réapparaître au moment où on ne l'attendait pas, Rooker ou Shades qui emploient les mêmes armes que vous et toute la panoplie des perturbateurs envoyés par le roi sorcier, on finit par ne plus avoir une minute pour réfléchir tranquillement.

PETITE VISITE GUIDEE

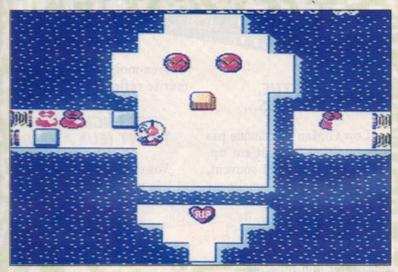
Comme si ce n'était pas assez, vous tomberez également sur des éléments du décor qui se révèlent aussi dangereux qu'utiles. Ainsi, les ressorts qui renvoient tous les blocs de glace qu'on leur expédie constituent un bon moyen pour coincer les



 monstres mais également un véritable fléau si vous vous trouvez sur leur trajectoire ! Aspect habituel des jeux de réflexion, le jeu est divisé en tableaux, euxmêmes regroupés en mondes. Après le pays des jardins et son gardien Koke, le poussin borgne, vous devrez affronter le pays des fruits surveillé par Piro le clown maléfique. C'est ensuirable, se lancera dans une poursuite infernale dont vous n'avez que peu de chances de sortir gagnant.

OUF !

Afin de ne pas devenir complètement fou et de ne pas avoir à vous refaire tous les niveaux à chaque fois, le programme pro-



Terrible, le ressort !

te une grenouille bizarre prénommée Kapan qui vous attend au pays des gâteaux avant de finir en beauté par l'affrontement final avec le roi sorcier. Chaque monde regroupant en moyenne 15 tableaux, ça fait quand même de quoi bien se casser la tête. Kickle dispose bien évidemment d'un temps limité pour finir chaque tableau : une fois la limite passée, Striker, l'étoile invulnépose un système de « continue » infini. Cette option qui me hérisse généralement au plus haut point dans les softs d'action (il n'y a rien de mieux pour raccourcir la durée de vie d'une cartouche), se justifie complètement dans le cadre d'un jeu de réflexion. Une fois le casse-tête résolu, il n'y a plus d'intérêt à repasser les tableaux traversés. Pour ne pas perdre votre acquis après l'extinction



NES

NES

NES

NES

Le poussin détruit les blocs de glace : évitez de le libérer

NES



Gaffe au hibou qui prend l'apparence d'un glaçon.



Des tableaux de plus en plus difficiles.

de la console, vous disposez également d'un système de mots de passe qui vous permettra de reprendre la partie à l'endroit où vous étiez arrivé.

VERY GOOD, GUY

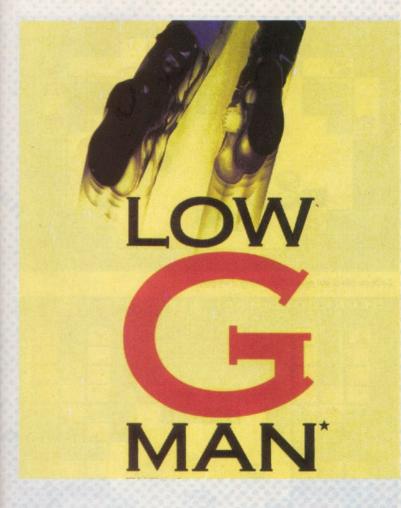
Côté réalisation. Kickle Cublicle est vraiment très réussi. Les graphismes sont très mignons, les animations satisfaisantes et la bande sonore adorable. Bien sûr, ce genre de jeu ne poussera pas votre NES dans ses derniers retranchements mais ce n'est pas là son but. L'intérêt de ce type de cartouche reste de vous prendre la tête avec un nombre conséquent d'énigmes en tout genre. Mission accomplie de ce point de vue, et je suis bien forcé de reconnaître que, bien que je n'aie jamais pu supporter Tétris

plus de 5 minutes, je me suis bien pris au jeu. Du tout bon pour votre NES.

Iggy, gelé jusqu'aux os





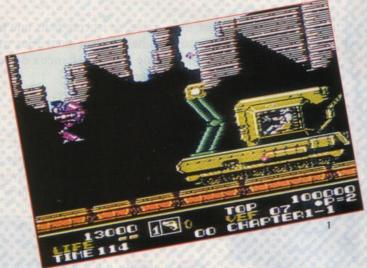


Low pour bas, peu élevé, G pour gravity et man pour ce qui est censé désigner un bipède doué d'intelligence. Bref, Low G Man ça signifie l'homme basse gravité. Comme quoi en l'an 2284 on fait d'ces choses...

Une fois de plus la race humaine est en péril. Une fois de plus il ne reste plus qu'un seul espoir de sauver la galaxie. Une fois de plus on ne peut confier la mission primordiale qu'à un seul homme (paraît qu'à plusieurs ça fait désordre). Et une fois de plus LE sauveur de l'humanité c'est vous. C'est que ça en deviendrait lassant...

L'EQUIPEMENT DU TUEUR

C'est bien gentil de vous donner l'univers à sauver, mais encore faut-il vous en donner les moyens. C'est sûr qu'avec un petit canif genre « t'veux t'batt' toi ? » vous n'iriez pas loin. Mais rassurez-vous, pour le coup, on ne s'est pas foutu de vous. En effet, vous partez en mission armé d'un pistolet paralysant, d'une lance redoutable capable de percer les blindages et équipé d'un sac à dos « basse gravité » qui vous permet d'effectuer des sauts à faire pâlir d'envie n'importe quel kangourou, même musculeux des quadriceps. Sans oublier qu'en cours de jeu de nombreux éléments vous viennent en aide, que nous décrirons plus loin.



JE TE TUE, TU ME TUES...

Low G Man ne manque pas à la tradition du beat'em up. Ça cogne, et fort, et souvent. Vos ennemis sont quasiment

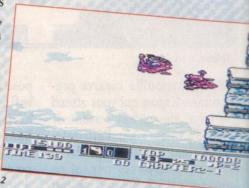
tous des robots. Et heureusement pour vous, ils agissent comme tels, c'est-à-dire de façon linéaire et non réfléchie. Ainsi, une observation intelligente de ceux-ci vous permettra de prévoir leurs réactions et d'agir en conséquence. Ça marche... la plupart du temps. Votre pistolet et votre lance²

constituent un duo d'enfer (meuh non ! je ne regarde pas la télé !). En effet, le pistolet permet de **paralyser** les adversaires (bouton B) tandis que la lance les **anéantit** (toujours B mais combiné avec haut ou bas). Imparable, pensez-vous ? Presque, oui. Sauf que la paralysie ne dure que quelques secondes et que les ennemis

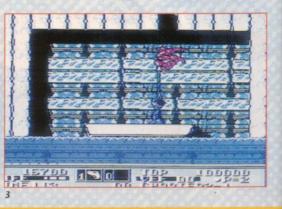
« freezés » ne filent un bonus (une vie, un bouclier, une potion revitalisante, etc.) qu'une fois sur dix tandis qu'un ennemi tué en pleine possession de ses moyens vous donnera toujours quelque chose. Croyez-moi, cette révélation mérite réflexion.

DES ENGINS QUI TUENT (EUX AUSSI)

Vos ennemis sont nombreux et très variés, aussi n'est-il pas



possible de les décrire tous. Néanmoins, certains de ceux-ci méritent quelques commentaires : les **robots** qui se déplacent dans des véhicules. Il en existe trois sortes (de véhicules) : le **walker**, le **hover** et le **spider**. Lorsque vous vous trouvez face à l'une de ces machines, freezezla, montez dessus et butez son





conducteur. Vous prendrez ainsi sa place (du conducteur). Chaque engin possède son « plus ».

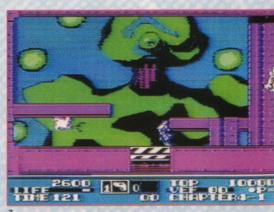
Pour le hover, c'est la possibilité de tirer des balles en rafales et de faire des bonds de... deux écrans de haut ! Ouaho ! Le hover, lui, vous permet de voler gracieusement dans les cieux tout en larguant des bombes sur vos ennemis. Enfin, le spider est lui-même une arme puisque à son contact vos ennemis explosent. Tout cela serait très cool si le carburant de chaque machine n'était pas limité et si tout contact avec un projectile ennemi ne retirait pas 5 unités du carburant susnommé. L'avantage c'est que, le véhicule touché, vous, vous n'avez rien.

LE PARCOURS DU COMBATTANT

Le jeu est divisé en 5 zones, celles-ci étant divisées en 2, 3 ou 4 secteurs (en tout on arrive à un total de 15 secteurs). A la fin de chacun de ceux-ci, un boss vous attend. Et ils sont très, mais alors vraiment, très différents. On passe ainsi allègrement d'un robot ouvrier à peine plus grand que vous à un monstre de tank de presque

2 écrans de haut en passant par des extra-terrestres aux formes les plus hétéroclites. Et la diversité des boss est le reflet du nombre d'endroits que vous aurez à traverser : fonds s o u s - m a r i n s, cavernes, immense tour à escalader... le cadés du personnage...). Mais ces maigres défauts ne pèsent pas lourd face à la qualité générale du jeu. ■

Chris (vous me reconnaissez ?)



1- Le premier boss : un monstrueux engingrue. Vous pouvez y arriver avec le walker si vous assurez.

2- Vous voici emporté par une brise légère à bord du hover.

3- Ce boss est d'une nullité affligeante. Faites seulement attention aux pics de glace qui tombent.

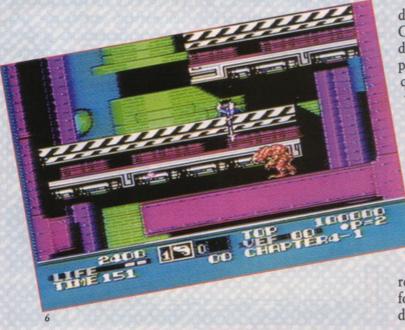
4- Délivrez le prisonnier : celui-ci vous filera un bonus.

5- Avant de vous en prendre à ce boss, éliminez les trois tourelles.

6- Un bon truc pour tuer certains adversaires : vous trouver sur la plate-forme supérieure et frapper vers le bas.

7- Pour avoir ce boss, une seule solution : le freezer régulièrement.





dépaysement est assuré. Chaque zone terminée, un code de quatre caractères vous est présenté. Alors n'oubliez pas qu'un M1CH ou un « bip » vaut mieux que deux « bordel, j'ai tout à r'commencer... ».

Décidément, la griffe Nintendo ne trompe pas. Nous voilà de nouveau avec un jeu mélangeant habilement action et réflexion (à un moindre degré, il est vrai) ; le tout dans un décor de plates-formes parfaite-

ment pensé. Néanmoins, la réalisation générale laisse parfois un tantinet à désirer (choix des couleurs, mouvements sac-

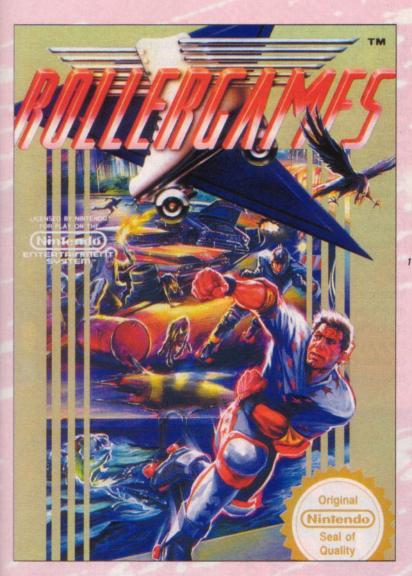


EN RESUME

- Console : NES
- Genre : jeu de plateforme
- Graphisme : 88 %
- Animation : 80 %
- Son : 80 %
- Difficulté : 87 %
- Durée de vie : 82 %
- Player Fun : 90 %







Ça bastonne à tout va. Classique. Eh bien non, car dans ce jeu vos joueurs sont sur roulettes. Alors là, ça change tout et la lutte est carrément plus corsée.

Alerte, alerte, que les pros du combat quittent leur punching-ball. Y'a mieux à faire. Genre ? Se défoncer sur Roller Games, mais pas que les poings, j'insiste, on s'éclate aussi la tête tellement la lutte est âpre et les embûches nombreuses. D'ailleurs, je suis en manque d'aspirine. Et c'est pas parce que je suis une nana que j'ai du mal à avancer ! Vous aussi vous mangerez le paddle de rage. « Soyez prêt à vous faire bousculer, démolir, passer dessus », prévient la notice. C'est pas des mensonges, la réalité est bien pire. Amateurs de science-fiction, vous voilà au XXI[®] siècle et les sports les plus populaires de l'époque sont... les roller games. La surprise n'est pas énorme, on n'est pas des bœufs, c'est le titre du jeu. Hélas ! l'organisation Viper a corrompu trois équipes de patineurs — aux charmants noms de « mauvaise conduite, maniaque et violent » — et ceux-ci ont enlevé Skeeter, le



délégué très populaire des jeux. La suite est fado : vous et vos trois équipes de gentils cassecou devez délivrer Skeeper. Pour le plaisir, j'explique le sigle de Viper qui est Vice International pour Punks et Eternel Renégats. Mais où vont-ils chercher tout cela ? j'irai même plus loin : sont-ils sains d'esprit ? Des questions qui nous pousseraient à réfléchir si on s'en foutait pas complétement.

VIPER , TIENS TA LANGUE !

Six étapes vous attendent avant que vous ne parveniez au repaire de Viper. Quatre de ces étapes sont en déroulement normal et vous pouvez déplacer votre joueur dans les huit directions du paddle. Chaque niveau est divisé en deux zones sauf la 6 qui en comprend quatre, et là, vous avez un **timing** à respecter. Les étapes 2 et 4 sont à déroulement automatique ou

auto scrolling et ne comportent qu'une seule zone. En clair, votre joueur avance de luimême vers la droite sans possibilité d'arrêt sur une autoroute qui pourrait être l'A6 après la Troisième Guerre mondiale. Vous allez choisir entre trois patineurs différents pour vos bastons. Au choix : Ice Box, du genre balourd, armoire à glace et quand il cogne il gagne dès le premier round. Rolling Thunder, la punk très speed. Elle fonce, saute haut et loin et se bat comme une déesse. California Kid est un pur et dur rocker qui a pris un peu des particularités des deux autres patineurs et les a mixées. Selon le niveau. un des trois joueurs sera le mieux adapté pour surmonter les épreuves. A vous de trouver lequel. Au point de vue combat, ils sont tous très forts mais chacun possède en plus une technique particulière de punition qu'il ne peut malheureusement utiliser que trois fois par zone.



NES

NES

NES

NES NES

NES NES

NES NES

NES

NES

NES



L'idéal est de garder l'option intacte pour les fins de niveau, et au bon moment appuyez sur A et B en même temps. A cet instant, vous êtes le meilleur, mais ca ne dure pas.

sifs. La meilleure technique est de se placer le plus à gauche possible de l'écran et de slalomer entre les grenades. C'est dans la poche, Rolling Thunder vous fait son signe de victoire.

AU PREMIER DE CES MESSIEURS

Quelques indications sur les premiers niveaux peuvent se montrer fort utiles. Ayhi, ayho on se met au boulot. Votre aventure débute en ville. Crevasses, tremplins, bidons en mouvement, grenades sont de la partie. Sans oublier les idiots de « mauvaise conduite » qui glandent aux alentours. Par rapport à ce qui vous attend, c'est du gâteau. Ice Box s'en est bien tiré surtout au corps à corps de

CA ROCK DANS LES EGOUTS

Ça se corse pour cette troisième étape et les maniaques vous menacent. La chaussée s'effondre sous vos pas et des liquides noirs et glissants s'écoulent de nombreux tuyaux. Sans omettre les énormes pendules qui font très mal. Votre patineur choc arrive tout de même à la deuxième zone, en sale état mais bon... Vous voilà dans les égouts et je vous préviens que vous y resterez long-



NES

NES

NES

fin de niveau avec le capitaine Crochet. Celui-ci s'essouffle rapidement, assomez-le quand il se repose. Well done, bienvenue sur l'autoroute. Suivez la bande blanche car ce parcours est le moins piégé. Rolling Thunder est une très bonne routarde. A un moment, des ringards des rues sur skates et des motards écraseurs ajoutent du piment à l'action. Ne touchez pas aux motards balèzes en restant sur la ligne du milieu mais dégommez les ringards en reculant quand ils arrivent, puis accélérez et assommez-les par derrière. Faites vite sinon ils vous blesseront forcément en faisant demi-tour. A la fin, un hélico vous balance des explo-

NES

NES

NFS

temps. L'étape est particulièrement humide pour la saison avec des parapets qui glissent, des chutes d'eau et en plus il ne faut pas se cogner contre les

murs, sinon on perd son élan et on tombe n'importe où. Bref, c'est l'horreur et si vous n'avez pas une maîtrise de pro, vous passerez votre cartouche au mixer. Je laisse la surprise pour le boss de l'acte trois. Moi j'abdique, je meurs et débrouillez-vous pour la suite sur l'autoroute où traînent des dogues affamés, dans la jungle infestée de poissons carnivores et d'oiseaux vampires et surtout dans le repaire de Viper où toutes les embrouilles sont cumulées.

HARD, HARGH

Vous débutez avec trois joueurs et il faudra atteindre 20 000 points pour en gagner un sup. Autant dire que les 1Up ne courent pas les rues. Il y a heureusement une option « continue » illimitée mais vous devrez laisser votre console allumée longtemps avant de toucher au but. Le jeu est vraiment dur mais il plaira aux purs de la baston sans complications. Moi j'ai trouvé ça lassant : graphismes bof, musique bof, clignotement de sprites très bof. Genre Rushin Attack. Néanmoins ceux qui aiment la difficulté prendront leur pied.

Blanche-Neige

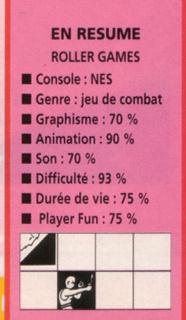
1 - L'écran de sélection de votre équipe. 2 - Ambiance Double Dragon pour ce tableau.

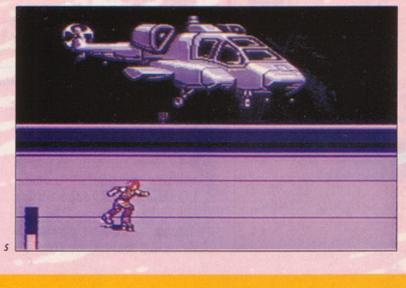
3 - Le premier boss.

4 - Pour éviter les motards, il faut bien rester au milieu.

5 - Geant l'hélicoptère !



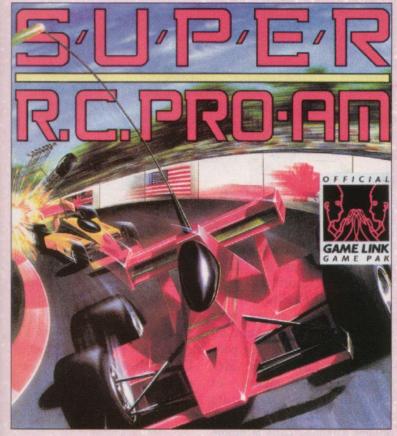




NES

NES

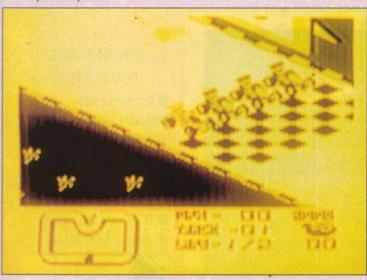
NES



Après les Formules 1 de F1 Race, c'est au tour des voitures radiocommandées de Super RC Pro AM de s'éclater à quatre !

Voici peu de temps que Nintendo a lancé le Four Players Adapter, avec F1 Race en prime. Avec ce duo magique, la Game Boy découvrait de nouveaux - horizons... Avec 4 joueurs, plus d'exclus, les championnats s'organisent, et l'intérêt du jeu en est plus que quadruplé. Mais depuis F1

1 - Prêt pour le départ. .



Race, on attendait un autre titre capable d'exploiter cette étonnante capacité. Le voici, il s'appelle Super RC Prom AM, et l'on y pilote, encore, des voitures. Place au volant !

VOUS ETES A L'ANTENNE

Plus question de piloter une Formule 1, avec Super RC Pro AM, on descend dans échelles les pour contrôler une voiture radiocommandée ! Façon élégante de faire passer un jeu d'action pour une simulation de conduite ! Toujours est-il que nous n'allons pas nous en plaindre, car. de nouveau, nous obtenons un jeu incroyablement prenant, excitant et d'une jouabilité parfaite (Aghhhhh, la patte Nintendo !). Commençons par les voitures...

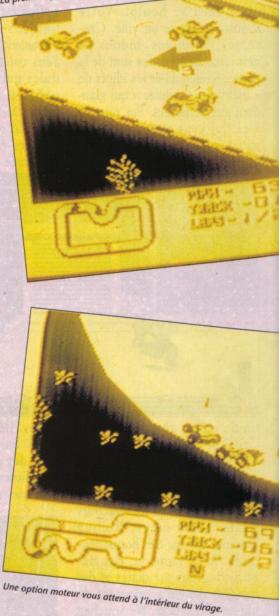
MICROCARS

Qui aurait jamais cru que la Game Boy jouerait le rôle de radiocommande ! Mais pas la peine de chercher à vos pieds la voiture qu'elle contrôle,

la course se déroule sur son écran, et nulle part ailleurs. Vous connaissez tous ces petites voitures électriques - comme l'Optima de Kyosho ou les innombrables modèles de Tamiya — qui ne payent pas de mine mais sont tout de

même hyper sophistiquées et incroyablement rapides. C'est donc ce type d'engins qu'il va falloir piloter sur des circuits tortueux. Les performances de ces petites bagnoles dépendent de trois éléments principaux : le moteur électrique, les accus et les pneus. Chacun de ces éléments-

La première pastille pour former « Nintendo »



peut être graduellement customisé. On commence avec un moteur d'usine classique, un accu de 6 volts et des pneus en éponge. Chacun possède trois degrés d'évolution. Les batte-

ME BOY

GAME BOY GAME BOY

GAME BOY

GAME BOY

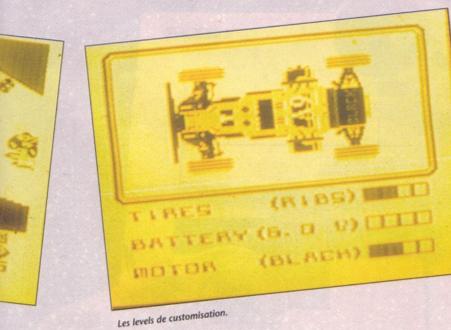
GAME BOY

ries, par exemple, passent de 6 à 7,2, 8,4, 9,6 et 12 volts. Mais pour cela, il faut ramasser les options qui traînent sur le parcours. On ne trouve qu'une seule option par parcours, ce qui veut dire qu'il faut beaucoup de temps douze circuits !). Heureusement, il est possible de faire évoluer son bolide d'une facon nettement plus efficace ...

N.I.N.T.E.N.D.O

Car ce n'est pas l'unique option que l'on trouve sur

Après avoir complété « Nintendo », on pilote la Speed Demon.



pour obtenir une voiture qui possède le maximum de capacité (pour être précis, si vous ne ratez aucune option, ce qui n'est vraiment pas évident, il faut terminer la route. Vous rencontrez aussi des petites pastilles (comme pour les pièces de rechange, il n'y en a qu'une par circuit), avec une lettre inscrite dessus. Il faut reconstituer le mot « Nintendo », lettre par lettre, pour changer de type de voiture. Vous commencez avec le modèle « slow ». Si vous réussissez à compléter le mot entier (soit 8 circuits sans rater de pastilles), le jeu vous offre une Speed Demon, une voiture beaucoup plus rapide que celle d'origine. Il faut de nouveau

composer le mot Nintendo pour obtenir l une vraie balle tracante, tellement elle est rapide. Et si vous reconstituez le mot une nouvelle fois. vous avez gagné la course, et vous êtes sacré champion.

BONUS

Après les options, les bonus. Comme pour les options, on les trouve sur le parcours. Cela va des arceaux de sécurité pour prévenir les chocs en cas de dérapage, jusqu'aux missiles que l'on peut tirer sur ses adversaires, pour se dégager la route. Il y a, aussi, des 1Up et des étoiles pour augmenter le nombre d'armes en votre possession (missiles

COURTS CIRCUITS

ainsi : vous prenez le départ

face à trois concurrents. La

course dure deux tours. Il faut

Les courses se déroulent

se qualifier. Si vous êtes dernier, c'est le Game Over direct, avec la possibilité d'utiliser plusieurs « continue ». Il y a 24 circuits différents à compléter. Mais vous avez la possibilité de gagner avant cette limite, grâce aux pastilles Nintendo. Dès que la course est lancée, cela devient la folie, vos adversaires bataillent ferme, et les obstacles se multiplient. Flaques d'eau, d'huile ou de sable, virages à angle droit, cônes au milieu de la route, rendent la circulation vraiment difficile. A l'arrivée, on est en sueur...

SUPER TOUT COURT !

Super RC Pro AM bénéficie de la même qualité de finition que F1 Race (hormis quelques petits ralentissements étranges dans les dernier levels). C'est du tout bon, les graphismes sont agréables et fort réalistes, puisque l'on a vraiment l'impression de commander un voiture radiocommandée. Le plaisir du jeu est là, le défi aussi, et on peut y jouer à quatre... Que demande le peuple!

Crevette, toujours sur la bonne fréquence.

EN RESUME SUPER RC PRO AM Console : GAME BOY Genre : simulation sportive Graphisme : 89 % Animation : 75 % Son : 79 %

- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 87 %
- Player Fun : 92 %



SCOPENRI, LA SUPERIORE DE LA plus fabuleuse et la plus prometteuse des consoles

débarque enfin sur le sol français... *La Passion selon Nintendo*, acte II !

« C'est officiel, la Super NES sera lancée en France le 1^{er} avril 1992 » ! Ces quelques mots résonnent comme des coups de tambours dans nos esprits... Plus d'un an après le Japon et tout juste quelques mois après les Etats-Unis, nous allons enfin pouvoir goûter aux joies de la 16 bits de Nintendo. Alléluia !

OP

SCOOP

LE REVE A UN PRIX !

Fini la longue attente qui nous étreignait, vous pourrez, dès le 1^{er} avril 1992, vous procurer le pack Super NES pour la modique somme de 1490 F. Ce pack se com-



posera d'une Super NES (version occidentale de la Super Famicom), de deux paddles, d'une alimentation, d'un cable peritel et, accrochez-vous bien, de Super Mario World (Super Mario Bros 4) !!! Parallèlement à cela, les titres comme F-Zero et Populous seront disponibles dès la sortie de la machine, avant d'être complétés dans les mois qui suivent par les méga-hits comme Super Ghouls and Ghosts, Castlevania IV, Super R-Type, Zelda 3, Pilotwings, Sim City,

SCO

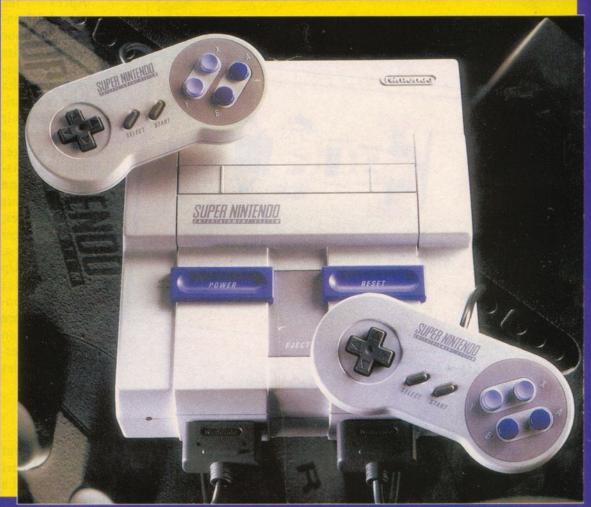
SCOOP

Bombuzal, Drakkhen (avec les textes en français !), Super Tennis, Final Fantasy IV, The Legend of the Mystical Ninja, U.N Squadron... Et tous les autres titres en préparation aux quatre coins du monde.

QUELQUES PRECISIONS

~00

Pour tout ce qui concerne les compatibilités, Nintendo nous a confirmé que les cartouches japonaises ne seraient pas compatibles avec les console françaises, et vice



La Super NES en boîte !

R NES' SE DECOUVRE D'UN FIL !



versa. Par contre, nous n'avons pas encore de réponse pour la compatibilité entre la française et l'américaine, mais si l'on se réfère à la NES, les deux ne serait pas compatibles non plus. Comme nous vous l'avions dit, il y a plusieurs mois, les impatients qui ont craqué pour une Super Famicom d'import parallèle risquent bien de se retrouver dans votre courrier, au sujet d'un adaptateur NES/Super NES, autant être franc, il n'y en aura pas ! La raison invoquée par Nintendo est simple : lorsque les ingénieurs nintendiens ont commencé à plancher sur la Super Famicom/Super NES, ils avaient prévu d'assurer une certaine compatibilité avec la NES. Mais il se sont vite rendu



rapidement bloqués avec une machine hors normes ! Autre question, qui revient souvent compte que cela pénalisait la puissance de la machine, et que cela demandait un sur-



plus de composants électroniques qui aurait fortement augmenté le prix de vente... Le mieux consistera donc à garder sa NES en plus de la Super NES !

AU PARADIS DES JOUEURS

Nous n'avons pas fini d'en reparler de cette machine de folie ! Depuis que nous avions une Super Famicom (la version japonaise de la Super NES) à *Player One*, nous ne dormions plus beaucoup ! En quelques mois, elle a réussi à conquérir le

cœur de tous les testeurs de la rédaction. Il faut dire qu'encore une fois Nintendo a mis le paquet (on est pas N° 1 mondial par hasard !) avec un catalogue fourni (une trentaine de titres sortis en un an!) de jeux de qualité (hormis des petites erreurs de jeunesse comme Gradius III ou Big Run), qui surpassent tout ce qui existe sur terre. Avec cette génération 16 bits, les classiques Nintendo, comme Super Mario, Castlevania ou récemment l'incroyable Zelda (3° du nom), atteignent une dimension proche du dessin



Zelda 3

animé interactif... Et quand, en plus, on pense au CD-ROM qui arrive l'année prochaine, on se prépare de sacrées nuits blanches !

> Super Crevette Entertainment System

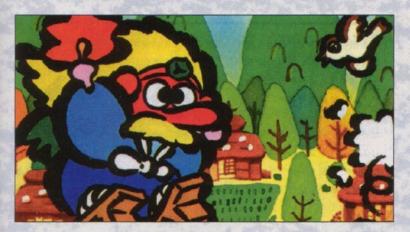
* Super NES = Super Nintendo Entertainment System

SCOOP

SCOOP

SCOOP

SC



GOBLING

On a trouvé le candidat au titre le plus idiot de l'année. Le goblin au nez super long. Pourquoi pas le troll aux bras hyper courts pendant qu'ils y sont ? Ils sont fous ces Japonais !

Il faut reconnaître que le shoot them up, genre chéri de notre Core adorée, n'est pas marqué par une profusion d'idées nouvelles. En régle générale, les softs de ce genre s'inspirent des recettes immémorables inaugurées par quelques ancêtres indéboulonnables, style **R-Type** ou **Nemesis**. D'où, avouons-le, une certaine lassitude du testeur épuisé qui vient de s'enfiler son dix millionième clone de R-Type. Heureusement, parfois arrive un soft original qui apporte une véritable bouffée de fraîcheur dans cet univers sclérosé. Vous l'avez cer-



tainement deviné, Super Long Nose Goblin fait partie de ces exceptions, en s'aventurant sur les traces de Rabio Lepus Special, dans les chemins du shoot them up rigolo.

ON M'APPELLE CYRANO

Le délire commence avec le scénario. L'ignoble de service a volé un parchemin et en a caché les morceaux à divers endroits du pays. Hanata Kadaka (Atchoum !). n'écoutant que son courage, joue les Zorro. Jusqu'ici, rien de bien neuf, si ce n'est que le redresseur en question est... un goblin. En fait, un goblin affublé d'un nez énorme, de lasers et qui peut voler. Bref, le genre de type qui ne doit pas trop assurer en soirée, côté nanas, mais qui se révèle parfaitement à l'aise face aux adversaires délirants qu'il doit affronter. Parce que, côté fun, les monstres sont au diapason : des kiwis sortis de New Zealand Story côtoient des tonnes de monstres plus marrants les uns que les autres. Un

> exemple ? Regardez un peu le hamster géant de la fin du second niveau : il se boit carrément un coup de gnole entre chaque saut !

TOUS LES CHEMINS MENENT A ROME

Les innovations de Super Long Noise Goblin ne s'arrêtent heureusement pas à ce simple aspect. Les concepteurs de Taito ont également pensé à nous éviter le traditionnel parcours linéaire. Les six niveaux sont monstrueusement grands et se démarquent par leur aspect labyrinthesque : vous devrez souvent utiliser votre cervelle pour

repérer votre route. Plus fort encore, il n'y a pas qu'une seule sortie. Différents parcours peuvent amener le joueur au monstre de fin de niveau : il y en aura simplement de plus faciles que d'autres. Génial !

Autre innovation, votre personnage change de taille en fonction des bonus récoltés et des coups reçus. Voilà une idée qu'elle est bonne (oui, je sais Crevette, ils l'ont piqué à Mario) et qu'elle apporte un gros plus au jeu ! Par endroits, mieux vaudra carrément éviter de récolter des bonus pour conserver une taille rikiki permettant de se faufiler partout.

QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

Il serait fastidieux d'énumérer ici toutes les surprises qui vous attendent en cours de jeu. Sachez simplement que les programmeurs se sont creusé le

ORE G. CORE G. CORE G. CORE G. CORE G. CORE G. CORE G.

crâne pour vous préparer des tonnes de pièges qui, selon l'humeur, font mourir de rire ou mettent le joueur dans une rage folle. Ainsi, les globlinicières (ne cherchez pas ce mot dans le Larousse, je viens de l'inventer) qui appâtent par un bonus et referment leur cloche sur le personnage trop gourmand, ou les petits personnages qui tombent sur notre Hanata Kadaka national, l'alourdissant et ralentissant donc ses mouvements. Encore plus rageant : le champ de

perfectionnisme qui a présidé à la conception de Long Nose Goblin : sa réalisation, irréprochable. Graphismes soignés, avec des décors très variés et des

e n n e m i s i m p e c cables ; animat i o n plus JE CRAQUE

En revanche, il faudra s'accrocher sec pour voir le jeu en entier : même en niveau « normal », le niveau de difficulté n'a pas été dosé avec le dos de la cuillère. Heureusement que les mots de passe permettent de reprendre le jeu au dernier niveau traversé. Mais s i, Il a vraiment pas l'air intelligent, celui-là.
 On m'a bercé trop près du mur.

3- Maison, vole !

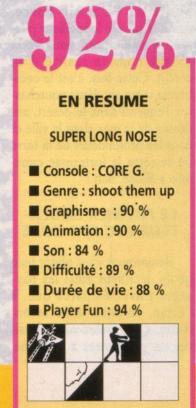
4- Sens dessus-dessous.

lisation du « continue », apprêtez-vous à en baver. Mais ce petit détail, gage de longévité de la cartouche, n'a pas de poids face aux autres qualités de ce jeu qui compte sans problème parmi les musts de 1991 sur Core. Ma Core qui, faute de nouveautés marquantes, prenait la poussière depuis quelques mois, tourne à nouveau à plein régime et je peux vous dire que je ne suis pas prêt de l'éteindre avant d'avoir fini ce *Ω#;≈∑≯≯▼ de jeu. Mets les turbos Simone, c'est reparti comme en 40 !

Iggy

LE QUART D'HEURE D'IGGY LES BONS TUYAUX

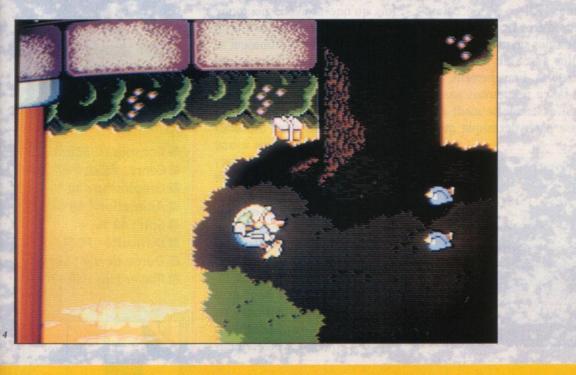
* Au premier level, prenez systématiquement par le bas. * Dans les passages difficiles en haut du premier level, prenez la plus petite taille et utilisez l'auto fire. * Il y a un passage secret sous le temple du second niveau.



force à la fin du second level qui vous ramène tout droit au début du niveau. J'ai cru que j'allais casser le paddle ! En tout cas, on ne pourra rien reprocher à la jouabilité : le goblin de choc répond parfaitement aux moindres sollicitations du joystick. Autre preuve du

fluide q u ' u n camembert de la semaine dernière et bande sonore entraînante, même les pires adversaires de la Core (y en a-t-il ?), seront obligés de reconaître que c'est du travail de pros. Taito s'est même permis de rajouter des petits dessins animés au début du jeu et entre les niveaux.

c o m m e Wonder Fra, vous faites partie des puristes qui refusent toute uti-



ORE G. CORE G. CORE G. CORE G. CORE G.

G. CORE G. CORE G. CORE G. CORE G. CORE G. CO



rappelle les premiers jeux en Basic sur des vieux ordinateurs antédiluviens. Une bouteille de saké à droite, des substances prohibées à gauche, chez Packin-Video, on programme tout en finesse ! Est-il nécessaire que je vous parle de la bande son ? Peut-être pas finalement. Dans ces conditions, je murmurerais juste que la jouabilité est en dessous de tout.

DIEU QUE LA GUERRE EST LAIDE

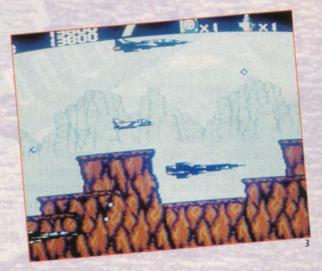
Autant l'avouer, Power Gate nous a bien fait rire. C'est cette horreur choisiront la seconde. ■

Iggy, rit de le voir si laid en ce miroir

LE CONSEIL D'IGGY LES BONS TUYAUX Achetez R-Type !

Le seul bel écran du jeu !
 Vraiment pauvres les graphismes...
 Et en plus l'animation est poussive.

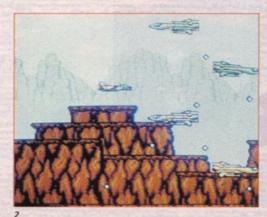
Pack-in-Video, déjà auteur de quelquesuns des plus beaux bides de la Core continue sur sa lancée en signant un véritable chef-d'œuvre dans son genre. A croire qu'ils sont payés par Taïto. Sacré eux, va !



Histoire de commencer en beauté, je ne résiste pas au plaisir de vous livrer l'intégralité du scénario, véritable morceau d'anthologie. « Vous êtes un pilote de l'US Air Force. Après avoir été le meilleur pilote sur simulateur, vous voilà plongé dans la réalité d'un conflit. Cette fois, c'est le combat de votre vie. Vous pourchassez l'ennemi dans le désert, audessus de la mer, dans la ville et dans les profondeurs de la terre où se terre la forteresse ennemie. » Riche, non ?

LE PREMIER EMULA-TEUR CPC SUR CORE

Remarquez, c'est plutôt bien qu'ils décrivent ainsi les paysages traversés parce que, à l'écran, on peine à les reconnaître. Que voulez-vous, dessiner ses graphismes à la hache, ça ne pardonne pas ! D'ailleurs, histoire de bien remarquer la pauvreté en détails et les couleurs sommaires des décors, on vous passera **toujours les mêmes**. Allez, je me calme : inutile d'être trop dur avec les graphismes sinon il ne me restera plus assez de fiel pour les animations. Franchement, de ce côté-là, ça ne pouvait pas être pire. L'ensemble se meut à une vitesse **pachydermique** qui me



même devenu notre principal sujet de conversation. Chaque fois qu'une nouvelle personne se pointe à la rédac, il a droit à une petite démonstration qui se termine immanquablement par un éclat de rire et une remarque du genre : « Ça tourne sur Nec, ça ? Arrête ! ». Au bout du compte, je vois deux attitudes

> possibles face à une poubelle de cet acabit : le prendre avec de l'humour ou s'indigner contre le manque de conscience professionnelle de Pack-in-Video. Nous, on préfére la première solution mais peut-être que les malheureux qui ont déboursé quelques billets pour



EN RESUME POWER GATE

- Console : CORE G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 30 %
- Animation : 10 %
- Son : 40 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 50 %
- Player Fun : rigolo



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

do (NES)

procurer!

Copyright © 1989 Paramount Pictures Corporation. All Rights Reserved. TOP GUN is a trademark of Paramount Pictures Corporation. KONAMI Inc. Authorized User. KONAMI® is a registered trademark of KONAMI Industry Co.,Ltd. Underlying Source Code © 1989 KONAMI Inc.

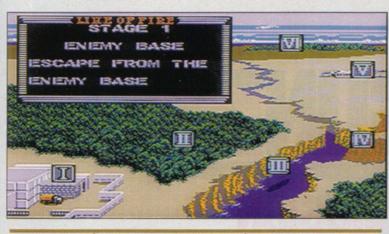
MASTER S.

MASTER S.

MASTER S.

MASTER S.

MASTER

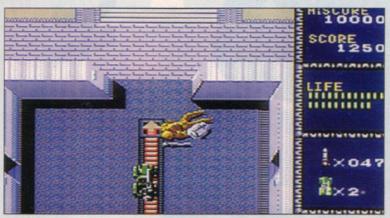




J'aime bien tirer sur tout ce qui bouge, j'aime bien les jeux du genre agent secret perdu dans les lignes ennemis. Mais j'apprécie pas de m'abîmer le doigt sur des jeux vraiment pas terribles. Line of Fire c'est du style : je tire mais ça me plaît pas...

C'est bien beau de s'échapper d'un camp ennemi et de se battre à munitions illimitées dans toute une région. Encore

et j'ai rien découvert de transcendant. La haine. Il y a six stages à parcourir dans le jeu sur un auto scrolling vertical.



Facile ! Le premier gardien

faudrait-il que l'on ait envie de se surpasser et non d'éteindre sa console au bout d'une heure de jeu. Mais j'ai tenu le coup pour être sûre que je ne ratais rien. Moralité, j'ai du mal à taper mon texte cause mon doigt ankylosé

D'abord, vous vous échappez du camp ennemi et là débute votre vengeance de tout ce que vous avez enduré emprisonné. Les tortures, les privations, etc., vous imaginez ce que vous voulez, ça vous motivera peut-être plus. Evidemment, les soldats vous mitraillent, balancent des grenades, quelques chars se promènent et fin de stage - déjà ? Il vous faut abattre deux énormes mitrailleuses. Sans commentaires.

Vous pouvez même détruire le pont

marin pas content que vous soyez là. Comme vous n'êtes pas heureux non plus, y'a pas de jaloux. Après il y a les canyons où on vous tend des embuscades, un centre ennemi à massacrer et de nouveau un stage genre jungle mais plus difficile.



Et puis vous vous retrouvez aux commandes d'un hélico. Ça change mais c'est pas mieux. Pour faire tout cela vous avez trois joueurs et deux options « continue ». Notez que si le « continue »

C'EST PAS RAMBO

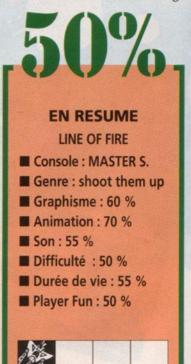
Hop, vous voilà dans la jungle plus encombrée que la place de l'Etoile un 14 juillet. Les Jeep Il était un petit navire ... foisonnent et arri-

vent lâchement par derrière et les hélicos se comptent par dizaines au-dessus de votre petite automobile. Heureusement, vous avez 50 missiles à leur balancer dans le ciel. Gardez-en quelques-uns pour la fin du stage où un monstrueux hélico joue le combat final. Comme vous le savez tous, il y a énormément de précipices dans la jungle (?) et vous devrez rebondir sur des tremplins pour les traverser. A noter que les ennemis sont pas tous débiles et certains se cachent dans des buissons. Petits malins, va. Changement de décor pour le troisième acte. Petit bateau s'en va sur l'eau mais la promenade n'est pas très cool. Beaucoup de mines, de bidules qui tirent, toujours les hélicos plus quelques navires de guerre. Enfin, une option qui vous redonne un peu de vie sous forme de croix rouges quand vous coulez certains navires. Gardez quelques forces pour le cuirassé final suivi d'un sous-



était illimité, le jeu serait fini en deux heures, ça ferait court pour l'investissement. Par contre, il v a trois niveaux de difficulté et le dernier est très hard. C'est peutêtre le seul bon point.

Blanche-Neige



STER S.

MASTER S.

MASTER S.

MASTER S.

MA

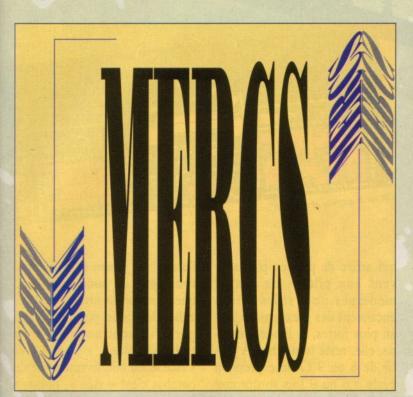
ASTER S.

MASTER S.

MASTER S.

MASTER S.

MASTER S. MASTER



Sega nous l'avait promis, c'est maintenant chose faite : les titres majeurs de la Mega D. connaissent désormais les honneurs de cette bonne vieille Master.

Adaptation d'une borne d'arcade qui avait connu un certain succès, Mercs ne remportera pas la palme de l'originalité. Il s'agit en effet ni plus ni moins d'un clone de Commando, ce hit qui avait bien éclaté les amateurs d'action « destroy » avant d'être pompé à droite à gauche.

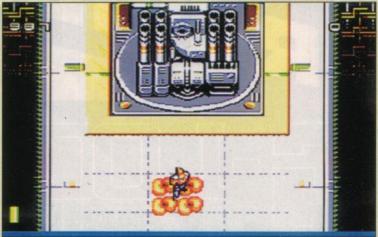
ON M'APPELLE GROSBILL L'INTELLO

Une fois que je vous ai dit ça, je vous ai à peu près tout dit. On se retrouve une fois encore devant l'éternelle histoire du combattant d'élite chargé par ses supérieurs d'infiltrer les lignes ennemies afin de délivrer le président des Etats-Unis retenu en otage par d'affreux guérilleros. Une surprise en passant: pour une fois, les soudards ne sont pas d'immondes communistes mais des forces non identifiées. Que voulez-vous, les temps changent et tout se perd, ma brave dame. Dans un décor tropical, le baroudeur de service affronte donc tout

ce qui bouge, des soldats de base aux engins de guerre les plus performants et en profite pour récupérer au passage prisonniers de guerre et armement supplémentaires.

QUAND RAMBO AURA COMPRIS LA MISSION...

Si Mercs ne révolutionnera pas le genre, il a le mérite d'être assez réussi. Tous les ingrédients sont présents à l'appel et on retrouve les décors high tech

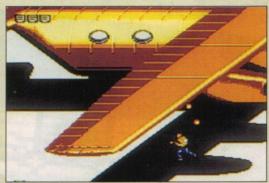


Des boss bien métalliques

et les combats dantesques qui font le charme de ce type de jeu. Toujours sur la brèche, notre copain le penseur sera amené à se taper carrément un hélico, des tanks tous plus gigantesques les uns que les autres et même,

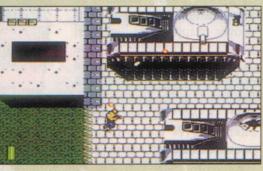
pour délivrer le Président. un avion Hercules. On appréciera au passage quelques petits détails marrants comme les soldats calcinés au lance-flammes qui laissent derrière eux un tas de cendres (à ne pas montrer à votre cendant mais un bon investissement pour les amateurs du genre, d'autant qu'il s'agit du premier Commando réussi sur Master.

> Cap'tain Iggy, présent au rapport



Destroyez l'Hercules pour sauver le Président.

mère si vous ne voulez pas voir votre console finir enfermée à



Slalom entre les tanks.

double tour au fond d'un placard). Par contre, je persiste à penser que la réalisation, bien que convenable, aurait pu être plus soignée : que voulez-vous, la qualité des productions anglaises sur Master rend exigeant... Bref, rien de bien trans-



STER S

MASTER S.

MASTER S.

MASTER S

MA

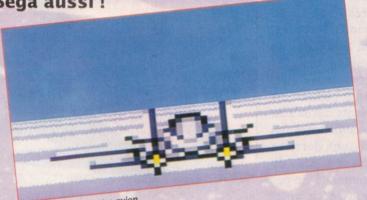
LOSS OF CONSCIOUSNESS BY GFORCE PRESS START BUTTON

> SEGA 1990,1991

L'arcade

dépasse les bornes

Sega aussi!



Vue extérieure de votre avion

Les plus fouineurs d'entre vous auront certainement remarqué, en traînant leur botte du côté des salles de jeux, une énorme cabine équipée de vérins hydrauliques répondant au doux nom de G-LOC ! Et si, d'aventure, vous avez approché la bête d'un peu plus près, vous avez sans doute été hallucinés par la qualité des graphismes et des animations. Cette borne d'arcade made by Sega, s'impose de fait comme la suite d'Afterburner, puisqu'elle en reprend complètement le style de jeu. Et c'est si réussi, qu'une version spéciale de G-LOC assure les premières armes de la R-360, la fameuse borne d'arcade gyroscopique, capable de vous mettre la tête en bas (vous pouvez m'appeler au bureau si vous voulez connaître l'adresse de la seule salle d'Europe où il est possible d'y jouer, c'est à Londres !) et les sens en émoi. Bref. on voit mal comment ce chef-d'œuvre technologique pourrait s'adapter à la malheureuse petite Master System. Et pourtant...

LE POINT G SANS DOIGTE

« Loss of Consciousness by G-Force », autrement dit, perte de connaissance sous la force centrifuge. C'est un phénomène

PREVIEW Tire sur le manche et shoote

> qui arrive de plus en plus souvent aux pilotes de chasse modernes : car si les avions encaissent des pressions de plus en plus fortes, la limite humaine, elle, reste invariable. A partir de 8 ou 9 G (une pression égale à 8 ou 9 fois son propre poid), le pilote sombre inévitablement dans le coma. On dit qu'il subit une G-LOC !

SIMULATION **M'ETAIT CONTEE**

Incroyable, la conversion sur Master System est relativement fidèle à l'originale (ce qui n'est pas le cas de la ver-

l'usage : le canon et le missile. tous deux en nombre illimité quel que soit le niveau de difficulté. Ben tiens, puisque l'on en parle, ils sont au nombre de trois, « Rookie », « Trainee » et « Ace ». En fait, le vrai mode de combat c'est « Ace », puisque les deux autres ne sont ni plus ni moins que des entraînements.

JEU OU DEMO ?

Cible en vol, cible au sol, l'ecran bascule bien dans les virages sur l'aile, l'impression de vitesse est bien



Virage serré sur l'aile

sion Game Gear) ! Première fidélité, on est à l'intérieur du cockpit, et non plus vu de derrière comme dans Afterburner. Autre fidélité, les petits passages où l'on se fait pourchasser par un autre zinc, et où l'on quitte le cockpit pour une vue de derrière. Le principe de « locker » un ennemi en le visant avec le curseur est toujours présent. Deux armes à

jouable... Le jeu de l'année sur Master System ? Eh bien non, car il existe un problème regrettable pour un jeu de ce prix. Dans la version que nous a fournie Sega, les trois niveaux se finissent, sans perdre une vie, en moins de deux minutes... Cela gâche tout, et nous espérons que cela ne sera pas comme ça dans la version du commerce.

Crevette, élevé à Top Gun !



MASTER S. M

MASTER S.

MASTER S.

MASTER S.

MASTER





Qui est petit, mignon et a l'ambition de devenir un super chevalier ? C'est un nouveau héros sur Master System pour les plus jeunes joueurs qui désirent se faire la main.

Au début, vous n'êtes que simple soldat et il va falloir acquérir pas mal de points d'expérience avant de passer à un statut supérieur. Pour cela, pas de secrets, il faut vous battre avec la petite dague que vous trouvez dès le commencement. Le décor dans lequel vous évoluez est un labyrinthe, genre Guntlet, où des chemins se dessinent au fur et à mesure de votre avance. Sur votre route aparaissent des espaces où les



ennemis foisonnent et vous empêchent de ramasser des objets qui sont pourtant très utiles. Notre chevalier débutant se bat uniq u e m e n t avec le paddle de direc-



tion sur lequel il faut appuyer en direction du gêneur. Vous provoquez alors des points de dommage sur les ennemis, mais eux aussi, ce qui risque de causer votre mort.

OU EST LA SORTIE ?

Heureusement, vous n'êtes pas seul et la boule qui vous suit pas à pas vous protège de certaines attaques. Plus loin dans le jeu cette boule se transformera en un petit animal plus performant dans votre défense. Le but est de découvrir le niveau de labyrinthe où vous vous situez, de tuer les ennemis et surtout de ramasser tous les objets présents avant de trouver la sortie qui vous mènera à un niveau supérieur. Grâce aux objets ramassés vous changez beaucoup de choses dans le cours de votre aventure. Tout d'abord des armes et des armures de plus en plus puissantes qui vont vous permettre de mieux vous protéger. Il y en a plusieurs de chaque sorte mais ne les jetez pas et envoyez-les de loin sur les ennemis les plus coriaces, ça vous évitera des coups.

ALERTE, JE SUIS PARALYSE

Les objets sont aussi des parchemins, des bâtons de magie, des potions et des bagues diverses et variées. Vous pouvez ainsi lancer des sorts destructeurs, augmenter votre force, vos points d'expérience, soigner vos blessures et r e t r o u v e r votre état normal quand un ennemi vous empoisonne ou vous paralyse. Il y a tout intêret à noter les effets de chaque objet pour l'utiliser à bon escient. D'autant plus

que certains d'entre eux ne sont pas bénéfiques et vous feront perdre plus vite votre vie où le contrôle du paddle... Les golds ramassés indiquent votre score et la nourriture vous revigore ou vous alourdit ! A chaque niveau, les ennemis sont plus nombreux et plus coriaces, c'est sans surprises. Les multiples options et la musique assez sympa auraient pu faire de ce jeu une aventure réussie. Malheureusement, tout cela est bien monotone : rien de nouveau dans les décors, rien de palpitant à l'horizon et les combats se déroulent dans un demisommeil. C'est vraiment un jeu pour les plus jeunes et encore j'ai peur que cela les abrutisse d'ennui.

Blanche-Neige

255% EN RESUME DRAGON CRYSTAL DRAGON CRYSTAL Console : MASTER S. Genre : aventure Graphisme : 60 % Animation : 40 % Son : 60 % Difficulté : 20 % Durée de vie : 20 % Player Fun : 10 %

ASTER S.

MASTER S. M

MASTER S.

MASTER S.

MΔ

З,

ASTER S.

MASTER S.

MASTER S.

MASTER S.

MASTER S.

MASTER



Hé ! m'sieur Mirrorsoft, vous vous êtes trompé, c'est la version console que je voulais.

Back to the Future est loin d'être un film comme les autres. Sous ses allures de grosse production américaine produit à la

chaîne, B.T.T.F. repréen fait. sente. l'empreinte des teenagers des années 80. Qui ne garde en mémoire le jean usé et le blouson Schott « gilet de sauvetage » de Michael « cool » J. Fox, les yeux explosés du savant fou ou, plus révélateur, le skate- Le puzzle qui compose le level 4. board de Marty ! Le

magicien Spielberg aidé pour l'occasion par son camarade Robert Zemekis a orchestré de main de maître un véritable conte de fées moderne et supratemporel. Avec Mirrorsoft, sur

Master System, ce conte de fées se transforme en véritable cauchemar... Sacrilège !



CONJUGUONS LE FUTUR AU PRESENT !

Suite au premier épisode, Marty croyait bien s'être débarrassé des voyages dans le futur.

La deuxième partie du level en Hoover-skate.

Mais tout allait trop bien et, un matin, v'là que réapparaît dans un nuage de fumée la fameuse De Lorean du docteur. Il est venu chercher Marty car son futur petit-fils crée des embrouilles à son époque, c'està-dire dans le futur ! Vous me suivez ? Non ? C'est normal !

N.T.M ...

Et c'est parti pour cinq levels totalement inintéressants ! Le premier et le dernier de ces levels se jouent dans la rue centrale de Hill Valley. Vous débarquez tout juste dans le futur que vous zonez déjà, perché sur un Hoover-skate (un skateboard sans roues, qui est en sustentation à quelques centimètres du sol). Il faut éviter les divers obstacles de la rue (bouche d'égouts, voitures et les copains de l'infâme Biff). Un peu comme dans PaperBoy.

Le level 2 est vu de dessus, et il faut aider Jennifer (la girlfriend de Marty) à sortir de la maison où elle se trouve, sans rencontrer personne ! Level 3, on se retrou-

ve dans un beat'em up bizarre, pour retrouver la De Lorean. Et level 4 (l'avant-dernier) il s'agit tout bêtement d'un puzzle de poche, dans lequel il faut reconstituer une image complète de l'orchestre de Marty (That's the poooower of love !).

SKATE AND DIE !

Les parties en Hoover-skate sont particulièrement ratées ! Bien que l'effet de glissement soit présent, la maniabilité est si lourde, que j'ai cassé un joystick

MASTER

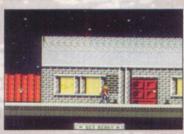
rien qu'en essayant de faire traverser la rue à mon héros ! De plus, la gestion des collisions n'est pas toujours très précise et l'on se ramasse la tête par terre sans trop comprendre pourquoi. Après cela, on se dit : « peut-être que les niveaux suivants sont plus sympa ? ». Mais ce n'est



Jeu de porte pour laisser sortir Jennifer.

même pas le cas, cela empire d'épreuve en épreuve ! Seul le puzzle s'en tire honorablement, sinon, tout le reste est à jeter à la poubelle. Alors, un bon conseil, ne perdez surtout pas votre temps avec ce ratage.

> Crevette, en avance sur son temps !



Un level beat'em up.



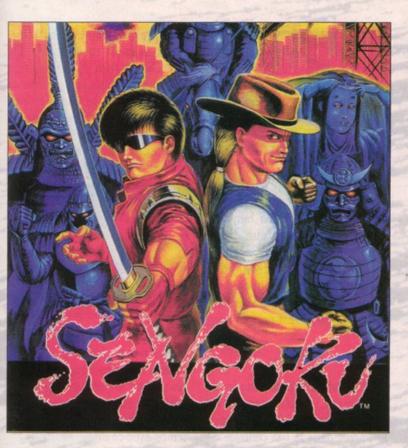
EN RESUME BACK TO THE FUTURE II

- Console : MASTER S
- Genre : arcade aventure
- Graphisme : 60 %
- Animation : 71 %
- Son : 40 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 39 %
- Player Fun : 53 %



MASTER

MASTER S



Un jeu Neo Geo fait toujours du bruit au sein de la rédaction. Y'a ceux qui aiment et ceux qui détestent. Il y a aussi les indécis. En tout cas, il ne laisse jamais indifférent. Voyons le cas de Sengoku.

Tout commenca il y a 400 ans lorsque le seigneur Mort fut défait par les deux Héros mythiques. Il jura qu'il reviendrait.

HEROS **RAMASSE-OUTILS**

Et maintenant, devinez qui s'y colle ? Eh oui, c'est encore une fois vous et votre meilleur pote qui vous coltinez tous les malfrats du coin, ça va castagner dans les chaumières. Vous l'aurez compris, tout ceci n'est qu'un

prélude à un bon beat'em up des familles. Les gangsters et autres punks sont remplacés par des

samourais ou autres créatures mythiques du Japon. Vous commencez votre combat dans



Ça va pas la tête ! les belles rues de votre ville. Ensuite, vous êtes projeté carrément dans l'Autre Monde (c'est son nom) où vous

affronterez vos ennemis les plus puissants. En fait, chacun des quatre stages n'est qu'une succession d'allers et

injouable. J'ai un peu l'impression que vous augmentez la difficulté sous prétexte qu'il y a plein de « continue ». Je

retours d'un monde à l'autre.

Des sprites impressionnants.

veux dire



affronter pour toutes ces hordes nippones, vous pouvez faire appel aux esprits de vos

ancêtres. Ceux-ci vous permettent de vous transformer en héros mythique. Que ce soit le ninja, le chien ninja ou le samourai, ils sont tous blindés et aptes à affronter l'ennemi. Mais attention, pour les utiliser il faudra préalablement les délivrer en éliminant ceux qui les tiennent prisonniers. Une autre méthode efficace pour détruire les adver-

saires est de concentrer son énergie dans le Ce poing. qui est faisable en laissant le bouton de poing

J'vais te faire voir un chien de ma chienne.

appuyé. D'autre part, certains ennemis laissent derrière eux des boules de couleur. Elles vous permettent d'avoir soit une

arme (épée ou double sabre), soit un pouvoir magique (sphères ou vagues d'énergie).

JOUABLE **OU INJOUABLE ?**

Vous l'avez deviné par l'intertitre, je vais parler technique. Mais avant tout, je vais faire un appel : dites,

m'sieurs les programmeurs, vous pourriez pas penser aux ceusses qui comme moi n'utilisent pas les « continue » car sans eux le jeu est strictement



par là qu'il doit

exister un juste milieu où tout le monde est content. A part cette réserve, je dois dire que ce jeu est fabuleux, que ce soit par ses graphismes somptueux (l'Autre Monde est dantesque), sa bande sonore à se faire exploser les tympans ou ses animations de qualité (zooms à s'en décoller les rétines)

tout y est parfait.

Donc, voilà un

jeu que tout pos-

sesseur de Neo

Geo se doit

d'avoir.





EN RESUME

SENGOKU

- Console : NEO GEO
- Genre : beat them up
- Graphisme : 92 %
- Animation : 85 %
- Son : 97 %
- Difficulté : 20 % avec
- « continue » 98 % sans
- Durée de vie : 84 %
- Player Fun : 80 %









CASSETTES DE JEUX

CONTRASTE

REGLAGE DU VOLUME

PRISE DE CASQUE (casque non compris)

PRISE DE L'ADAPTATEUR ALTERNATIF (adaptateur non compris) SELENIE MARE ENGLISS









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

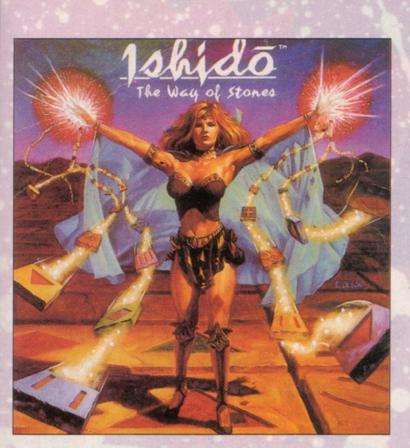
SUPER CONCOURS AVEC GAME PLUS

B PAIRES DE ROLLERS RUNNERS, 24 CASSETTES DE JEUX GAME PLUS

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



Des clones de Tétris, ca suffit ! Il en sort à la pelle tous les mois. Ishido a le mérite de faire sa petite révolution en matière de jeux



Le principe fondamental d'Ishido est inspiré du célébre jeu « le solitaire ». Mais au lieu d'ôter des billes, vous devez placer 72 pierres sur un plateau comprenant 96 cases. Jusquelà, ça paraît simple, seulement, il y a des contraintes de couleurs et de symboles à respecter. Pour assembler ces pierres, il faut que celles déjà présentes sur le plateau aient au moins un

point commun, savoir la même couleur ou le même symbole. En partant de ce principe, vous devez placer une pierre qui soit en har-

monie avec quatre autres pièces adjacentes. Il faudra répéter cette opération huit fois au cours de la partie et totaliser un maximum de points.

HARMONIE **POUR UN ORACLE**

Il y a six couleurs pour les six symboles, et autant pour le fond. Ce qui nous fait donc une possibilité de trente pierres dif-

Première quadruple harmonie.

férentes. A partir de six pierres déjà placées par l'ordinateur, vous devez tenter de placer les soixante-douze autres requises pour terminer une partie. Vous pouvez agencer vos pierres de facon à obtenir une harmonie simple avec une pièce adjacente, une double avec deux pièces, etc. Vous deviendrez un maître Ishido lorsque vous aurez réussi à obtenir huit fois une quadruple harmonie. Dans le cas d'une harmonie simple, la pierre que vous placez doit avoir soit le même symbole, soit la même couleur. Dans le deuxième cas, votre pierre doit être placée près d'une pièce de même symbole et d'une autre de même couleur et ainsi de suite.

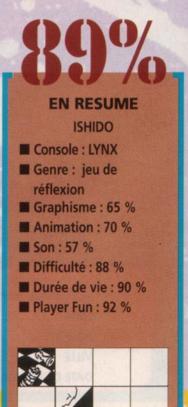
ART MARTIAL CEREBRAL

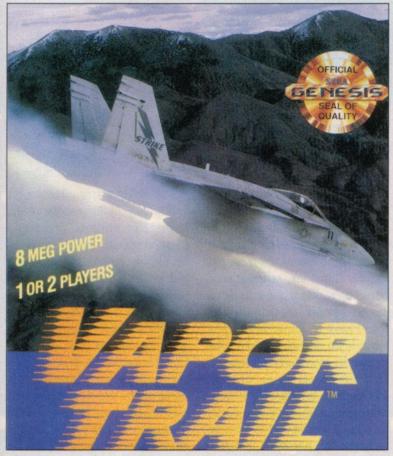
Comme dans la pratique de tous les arts martiaux, la maîtrise de l'Ishido requiert beaucoup de patience. Ne vous attendez pas à réaliser ne serait-ce que deux quadruples harmonies au cours de vos premières parties. Grâce à un nombre incrovable d'options, vous pouvez varier les paramètres à votre gré. Pour débuter, choisissez des formes géométriques simples et utilisez l'option qui marque d'un point toutes les cases sur lesquelles vous pourrez placer votre prochaine pierre. Au fur et à mesure de vos progrès, augmentez le niveau de difficulté jusqu'à devenir un véritable maître Ishido. Si une partie perdue vous a semblé plus intéressante que les autres, vous pouvez, si vous le désirez, la rejouer avec la même sélection de pierres.

ILS ONT TOUT PREVU

Après quelques parties, je dois admettre que je n'ai pas trouvé beaucoup de défauts à Ishido. Partant d'un principe très simple, les concepteurs du jeu ont réalisé la prouesse de le rendre des plus attrayants. Disons-le, ce jeu est excellent mais ne s'adresse qu'à une minorité d'accrocs des sports cérébraux.

Wolfen





Après avoir longtemps souffert d'un grave déficit de shoot them up, la Megadrive rattrape son retard à grandes enjambées. Vas-y Titine !

Connaissez le programmeur masqué ? Ce personnage vicieux qui hante les locaux de Rénovation ne sort furtivement que la nuit tombée. Il trouve un malin plaisir à rajouter systématiquement sur les côtés des shoot them up de cet éditeur de sombres bandes qui ont pour effet de rétrécir encore la surface destinée au jeu. Dernier de ses méfaits, Vapor Trail affiche sur le côté une bande noire. Mais arrêtez-le !

TERRORISONS LES TERRORISTES

C'est donc sur un écran nettement plus petit que d'habitude que se déroulent vos aventures qui consistent, comme vous l'avez sûrement déjà deviné, à détruire tout ce qui remue.

MEGA D.

MEGA D.

Tiens, une surprise ? Ce sont, cette fois-ci, des terroristes qui menacent le monde, et non nos bons vieux aliens. Vous me direz que ca ne change pas grandchose et vous n'aurez pas tout à fait tort. Pour le reste, on retrouve l'habituelle panoplie du parfait « tire-leur dessus » à

scrolling vertical décors oscillant entre le high tech et les ruines, armements supplémentaires à la pelle, escadrilles de

vaisseaux ennemis et adversaires de fin de niveau, plus gros et plus coriaces que leurs petits copains. Petit élément straté-

MEGA D.

Lance-flammes contre giga-tank.

MEGA D.

1230 0 PAUS

Chaque vaisseau dispose d'armes diffé-

gique : au début du jeu, vous devez choisir votre vaisseau parmi trois chasseurs aux caractéris-

tiques différentes : à vous d'opter pour celui qui convient le mieux à votre style de jeu. Et

pour un car-Efficace, ce super pouvoir. nage plus efficace, vous pouvez toujours vous laisser tenter par le jeu à deux simultanément.

J'IRAI REVOIR MON THUNDER FORCE III

A l'heure du jugement, je confesse un manque d'enthousiasme certains face à ce soft. A l'image de sa réalisation, Vapor Trail est un jeu correct, soigné dans tous ses détails mais sans aucun génie. En clair, une pro-

> duction de série qui se contente de récupérer les routines utilisées dans les précédentes cartouches sans rien apporter de

nouveau. OK, on y a joué avec plaisir à la rédac mais il n'y a rien de bien transcendant. Si vous faites partie des incondi-

MEGA D.

USE

PRESS START BUTTO

tionnels du genre, laissez-vous séduire, vous vous amuserez bien. Mais si, comme moi, vous

> pensez que le prix des cartouches Mega D. incite à se montrer exigeant, allez plutôt faire un tour du côté

Thunder Force III, Gaiares ou du très attendu Wings of War qui ne devrait plus tarder sous nos cieux. Ils ont quand même une autre classe.

PRESS

Iggy bof

de





Entre Super Long Nose Goblin sur Core et Decap Attack sur Mega D., cette fin d'année est marguée par l'arrivée des anti sex-symbols de la console. Pourquoi la nature est-elle si cruelle ?



La tête boomerang, ça tue.

Résumer le scénario de ce soft tient un peu de la mission impossible. Rien que pour toi, lecteur adoré, je vais quand même tenter la chose. C'est ... euh. Disons que ça parle de... Enfin, l'histoire se passe dans... Non, non, je te promets que j'ai lu la notice, simplement, ce n'est pas simple. Bon allez, schématisons beaucoup et disons que vous incarnez un zombie. création du docteur Frank N. Einstein (un peu facile, le jeu de mots) qui doit aller recoller les morceaux d'un squelette. Pour accomplir sa mission, Chuck devra traverser six niveaux, représentant chacune une partie du corps à recomposer et ramener à chaque fois une pièce indispensable cachée dans le décor.

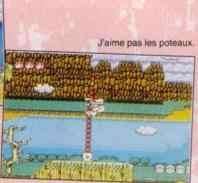
I'AI LA TETE DANS LE C... AUJOURD'HUI

Chuck D., le zombie en question, possède une caractéristique amusante : il n'a pas de tête ! En fait si, il en a une mais elle est cachée dans son ventre et lui sert à donner des coups de boule à ses ennemis : une pression sur une touche et paf !, la tête sort de sa cachette et va frapper l'ennemi en face. Les adversaires qu'il affronte sont bien entendu aussi stranges que lui : zombies, fantômes et tout une foule de trucs étranges sorties du cerveau d'un savant fou. Outre ses coups de têtes, Chuck peut anéantir ses adversaires en leur sautant dessus ou en utilisant des fioles ramassées çà et là. Mais le clou reste la tête supplémentaire qu'il peut trouver au hasard de ses pérégrinations et qu'il utilise alors comme un boomerang. Hilarant !

TETE DE WINNER

Decap Attack fait partie des jeux qui n'ont l'air de rien mais

M



Pas bon bwana

qui se révèlent très attachants à l'utilisation. Action supersonique, réalisation soignée (avec une mention spéciale pour les innombrables scrollings sur plusieurs plans et les déformations d'écrans impressionnantes), jouabilité impeccable, il est très difficile de résister à ce soft à l'humour ravageur. Surtout que pour l'originalité, cette cartouche ne craint personne : outre le scénario franchement zarbi, les programmeurs ont en effet eu la bonne idée d'incorporer des scènes jamais vues comme ces murs garnis de trampolines qu'on escalade en rebondissant. Pour une fois qu'on nous présente un bon jeu de plate-forme réussi, marrant et original, on ne va pas cracher dans la soupe, quand même. Chucky, te laisse pas abattre va, moi je t'aime.

> Iggy, rit de se voir si beau en ce miroir



MEGA D.

MEGA D. MEGA D.

MEGA D.

MEGA D.

Entrez dans le Monde Merveilleux de • POUR UNE COMMANDE DE : 800 F ET PLUS IL VOUS SERA OFFERT UN SWEATSHIRT SUPER MARIO Aventure, action, arcade, sport, stratégie : des jeux Intelligents qui INDIQUEZ LA TAILLE (6/8 - 10/12 - 14/16). s'adressent à tous les goûts et tous les âges. Des scénari époustouflants, des • POUR UNE COMMANDE INFERIEURE à 800 F tableaux sans cesse renouvelés et des effets sonores superbes qui feront de IL VOUS SERA OFFERT UN CADEAU SURPRISE. vous le héros d'aventures fantastiques. Les consoles NINTENDO se branchent directement sur votre téléviseur par prise Péritel. intendo CONSOLE TEENAGE MUTANT HERO TURTLES ACCESSOIRES Réf. : 400.001 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 • LE KIT DE NETTOYAGE réf. 600.008 185 F PIECES DETACHEES LE DOUBLE PLAYER Réf. : 600.000 Défiez votre partenaire grâce au Double Player de NINTENDO. • MANETTE (NES 204) réf. 600.007 135 F Deux manettes hyper-sophistiquées qui vous permettent de • CABLE RGB PERITEL (203A) réf. 600.008 165 F jouer à deux simultanément. Sans fil, muni d'un turbe et d'un • ADAPTATEUR (NES 202) réf. 600.009 195 F ralenti, le Double Player vous offre la possibilité de vous lancer dans un face à face redoutable.

 Adventure of Link 	Réf. : 500.000	390 F	Double Dribble
• Air Wolf	Réf. : 500.001	360 F	Double Dropon
Bad Dudes	Réf. : 500.044	430 F	Double Dropon
• Botmon	Réf. : 500.007	430 F	Drogon Ball
Battle of Olympus	Réf. : 500.045	390 F	Dr Mario
• Bayou Billy	Réf. : 500.003	390 F	Duck Hunt
 Bionic Commando 	Réf. : 500.046	430 F	Duck Tales
Blades of Steel	Réf. : 500.047	360 F	• Faxanadu
Blue Shadow	Réf. : 500.089	360 F	· Fester's Quest
Boulder Dash	Réf. : 500.048	330 F	Fighting Golf
Boy and his Blod	Réf. : 500.049	390 F	Gountlet II
Bubble Bobble	Réf. : 500.050	330 F	Ghostbusters II
Burai fighter	Réf. : 500.004	330 F	• Goal
Captain Skyhawk	Réf. : 500.051	390 F	Goonies II
Costlevania	Réf. : 500.052	360 F	Gradius
Chevaliers du Zodiaque	Réf. : 500.053	390 F	Gremlins II
Cobro Triangle	Réf. : 500.084	330 F	Gumshoe
Doys of Thunder	Réf. : 500.054	390 F	• Hogan's Alley
Defender of the crown	Réf. : 500.005	430 F	• Iron Sword
Donkey Kong Classics	Réf. : 500.055	290 F	 Isolated Warrio

Double Dribble	Réf. : 500.056	360 1
Double Dragon	Réf. : 500.006	390 1
Double Dragon II	Réf. : 500.007	430 1
Drogon Ball	Réf. : 500.008	360 1
Dr Maria	Réf.: 500.009	330 8
Duck Hunt	Réf. : 500.057	290
Duck Tales	Réf. : 500.010	390
• Faxanadu	Réf. : 500.011	360 1
Fester's Quest	Réf. : 500.058	360 1
Fighting Golf	Réf. : 500.083	390 F
Gountlet II	Réf. : 500.012	390 F
Ghostbusters II	Réf. : 500.013	430 F
• Goal	Réf. : 500.085	430 F
Goonies II	Réf. : 500.014	360 F
Gradius	Réf. : 500.091	330 F
Gremlins II	Réf. : 500.015	430 F
Gumshoe	Réf. : 500.059	290 F
Hogon's Alley	Réf. : 500.060	290 F
• Iron Sword	Réf. : 500.079	430 F
 Isolated Warrior 	Réf. : 500.061	390 F
the second second		-/* *

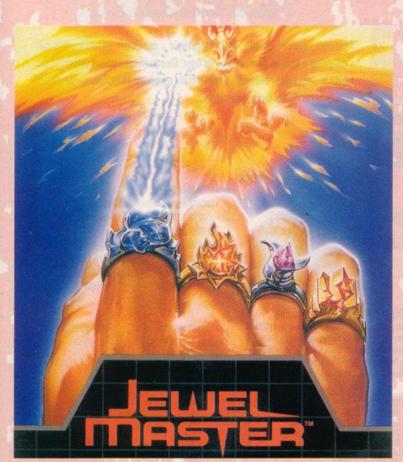
 Jack Nicklaus galf 	Réf. : 500.016
Kobuki Quantum Fighter	Réf. : 500.062
Kickle Cubicle	Réf. : 500.096
• Kung Fu	Réf. : 500.063
 Legend of Zelda 	Ref. : 500.017
Life Force	Réf. : 500.064
• Low G Man	Réf. : 500.094
Mega Man I	Ref. : 500.077
• Nega Man II	Réf. : 500.018
Metal Gear	Réf. : 500.019
Metroid	Réf. : 500.065
Mission Impossible	Réf. : 500.087
Paper boy	Réf. : 500.020
Pinbot	Ref. : 500.021
· Popeve	Réf. : 500.066
Power Blade	Réf. : 500.093
Probolector contro	Ref. : 500.022
Punch out	Ref. : 500.023
Rod Gravity	Ref. : 500.024
Rod Rocer	Ref. : 500.025

390 F	• RC Pro Am	Réf. : 500.026
390 F	Rescue	Réf. : 500.027
330 F	· Robocop	Réf. : 500.028
290 F	· Rush'n Attock	Réf. : 500.082
390 F	Roller Games	Réf. : 500.092
360 F	Shadow Warrior	Réf. : 500.067
390 F	 Shadowaate 	Réf. : 500.068
360 F	Silent Service	Réf. : 500.029
430 F	Simon's Quest	Réf. : 500.069
360 F	• Simpsons	Réf. : 500.090
360 F	Skate or Die	Réf. : 500.070
430 F	Ski or Die	Réf. : 500.071
330 F	• Snake Rattle'n Roll	Réf. : 500.072
390 F	Solar Jetman	Réf. : 500.030
195 F	Solstice	Réf. : 500.073
390 F	Stealth Atf	Réf. : 500.073
360 F	Super Mario Bros	Réf. : 500.031
330 F	Super Morio Bros II	Réf. : 500.032
360 F	Super Morio Bros III	Réf. : 500.095
360 F	Super off road	Réf. : 500.033
300 r	Super Spike V'Boll	Réf. : 500.075
	and the state states where the	

290 F	• Spy Spy	Réf. : 500.081	330 F
360 F	Swords & serpents	Réf. : 500.086	360 F
430 F	• Tennis	Réf. : 500.034	290 F
360 F	• Tetris	Réf. : 500.035	330 F
430 F	• Tiger Heli	Réf. : 500.043	330 F
390 F	TMNT Turtle Ninio	Réf. : 500.036	390 F
490 F	• Top Gun	Réf. : 500.037	360 F
360 F	Top Gun 2ND Mission	Réf. : 500.097	430 F
390 F	To the Earth	Réf. : 500.080	290 F
360 F	Track and Field II	Ref. : 500.038	390 F
360 F	Turbo racing	Ref. : 500.039	390 F
390 F	Wild Gunman	Réf. : 500.076	290 F
330 F	Wizords & Warriors	Réf. : 500.078	360 F
390 F	World Cup	Réf. : 500.040	360 F
390 F 390 F		Réf. : 500.040	390 F
290 F	World Wrestling		
390 F	Wrath Block Monto	Réf. : 500.042	360 F
430 F	WWF Challenge	Réf.: 500.088	330 F
360 F			
390 F			

Pour jouer où vous voulez quand vous voulez !	ENDO (est aussi 590 F	GAME BO Inclus dans le pac • Le superbe jeu • Des écouteurs s • Un câble vidéo-li	Y Réf. : 300.000 kage : TETRIS.	OY ACCESS • BATTERY PACK • SACOCHE/TRANSP. NYLON	Réf. 200.000 3.	SOS (1) 34 64 77 55 3615 NINTENDO Renvoyez votre bulletin d'adhésion qui se trouve à l'intérieur du produit au Club Nintendo 8.P. 14 - 95311 CERGY-PONTDISE CEDEX
K		Les cartouches GAME BOY Les meilleurs ta Arcade, Action, A	itres : venture,		BOITIER RIGIDE/TRANSP. LIGHT BOY-LOUPE éclairante CASE BOY - étui antichoc retourner à : Sté ENCODGE	Réf. 200.003 2' Réf. 200.004 1: ST, Ctre cial. Mirab	
Alleway Amazing spider man Balloon Kid Batman Boulder Dash Boxxie	Raf.: 100.000 195 F Raf.: 100.001 195 F Raf.: 100.002 195 F Raf.: 100.020 235 F Raf.: 100.041 195 F Raf.: 100.027 195 F	King of the zoo Kwirk Kung-Fu Master Mater Mater Kater Ka	2 195 F 195 F 195 F 195 F 195 F	REF. :	X : ACCESS X : ACCESS X : ACCESS X :	OIRES : OIRES : OIRES : OIRES :	CONSOLE :
Bugs Bunny Burai fighter Castelvania Chese HQ. Chese HQ. Chessmaster Dyna Bloster Double Dragon Dr Maria	Réf.: 100.021 195 F Ráf.: 100.003 195 F Ráf.: 100.037 195 F Ráf.: 100.034 225 F Ráf.: 100.028 195 F Ráf.: 100.028 195 F Ráf.: 100.004 195 F Ráf.: 100.005 195 F Ráf.: 100.005 195 F Ráf.: 100.006 195 F	Paperboy Réf.: 100.040 Princess Blobette Réf.: 100.029 Robocop Réf.: 100.023 Sabocop Réf.: 100.013 Sador Mission Réf.: 100.013 Rodor Mission Réf.: 100.014 Revenge of the Gotor Réf.: 100.013 Samuraï Adventure Réf.: 100.013	195 F 225 F 195 F 195 F 195 F 195 F 195 F 195 F	PRENOM		Total à payer : N° Dde Client :	boursement : + 30 F. les / Accessoires de rangement : + 60 F.
Ore manifold Ouck Tales Ouck Tales F-1 Race Fallof the Foot Clan Gargoyle's quest Golf Gremitins 2 Hyper Lode Runner	Ref. : 100.006 173 F Ref. : 100.038 225 F Ref. : 100.039 235 F Ref. : 100.007 195 F Ref. : 100.008 195 F Ref. : 100.036 235 F	Side Pocket Réf. : 100.018 Solarstriker Réf. : 100.014 Soper Mario land Réf. : 100.013 Soper Karlo Lena Réf. : 100.033 Tortues Ninjo Réf. : 100.023 Tennis Réf. : 100.016 Wizonds & Warriors Réf. : 100.017	195 F 195 F 195 F 235 F 195 F	CODE POSTAL : Tél. : Tous les produits NINTENDO FRANCE non	représentés sont disponibles sur simple appel ison à réception de la commande : 10 jours	N° Carte Bleue	B CCP Mandat-lettre nèque bancaire Paiement contre-remboursement Date d'expiration/ hts pour les mineurs) :

EXTES ET PHOTOS CO BANDAL FRANCE 90/91



Une bague à chaque doigt, voici venir Tino le maquereau. Ah non, pardon, c'est Jewel Master.



Un vrai caméléon ce monstre.

Un bon point pour commencer : à l'instar de QuackShot, Jewel Master arrive en France moins d'un mois après sa sortie japonaise.

Visiblement, Virgin commence désormais à importer les softs nippons en temps réel. Voilà, c'est dit : on râle suffisamment contre les choses qui ne vont pas pour ne pas signaler également ce qui va bien.

WELCOME **TO THE JUNGLE**

Jeune guerrier plein d'audace, vous avez été choisi par les dieux de Mythgard pour sauver le royaume des attaques du roidémon Jardine. Comme dans tout beat them up, il faudra évidemment écumer cinq niveaux

> aux paysages variés (jungle, désert, nuages...) et exterminer des tonnes de créatures malfaisantes. Jusqu'ici, rien de bien neuf et,

Jewel Master ne serait qu'un jeu de combat de plus s'il ne disposait de deux atouts de poids. Son excellente réalisation, en premier lieu, apporte beaucoup au plaisir de jeu. Graphismes aussi beaux que variés, tant pour les ennemis que pour les décors, scrollings en parallaxes irréprochables, bruitages adaptés, il n'y a pas de problèmes : les programmeurs ont bien assuré.



effectivement, Mettez un tigre dans votre moteur.

champ de force si elle est utilisée seule ou un tir en vague si elle est utilisée conjointement avec une bague bleue. Ne débutant qu'avec deux bagues, le héros se retrouvera vite en possession d'une impressionnante collection qu'il devra utiliser de manière adéquate. Sachant que vous ne pouvez réaliser que deux combinaisons en même temps (une pour chaque main), il faudra créer des pouvoirs complémentaires (des tirs sur la main droite et un champ de force sur la gauche par exemple) et changer la disposition des joyaux en fonction du type de danger affronté. Ça n'a l'air de rien mais cette excellente idée apporte un énorme plus au jeu. Sans atteindre le niveau des meilleurs



L'écran de sélection des pouvoirs magiques.

magie de la main droite alors

que celle de la main gauche est

actionnée par le bouton B.

L'astuce vient du fait que les

sorts disponibles varient en fonc-

tion des combinaisons de bagues

que vous placez sur chaque main :

ainsi, la même pierre donnera un

BAGOUZE PARTY

tion, c'est le mode de tir adopté

qui fait le grand intérêt de ce

soft. En effet, vos pouvoirs vous

sont ici apportés par des bagues

magiques placées sur chacune de vos mains. D'une pression sur

la touche A, vous activez la

Plus encore que sa réalisa-

beat them up de la Mega D., teurs de baston sur moniteur.

Jewel Master est un programme très réussi qui, grâce à son mode de tir original et sa réalisation peaufinée éclatera bien les ama-Iggy



MEGA D.

MEGA D.

MEGA D.

MEGA D.

MEGA D



NEO GEO NEO GEO NEO GEO NEO GEO NEO GEO NEO GEO NEO GE



Les précédentes productions Alpha ayant été des succès, vous comprenez donc pourquoi j'attendais celle-ci avec impatience.

DE QUOI EN ATTRAPPER LA NAUSIZZ

Lorsque l'on construit une ville sur la route qui mène au pays du démon, il ne faut pas s'étonner qu'il lui arrive des bricoles. En effet, Nausizz fut très heureux lorsqu'il vit votre cité se



construire. Il faut dire que Nausizz est un démon et que comme tout démon qui se respecte il est avide de pouvoir. Donc vous êtes le héros qui doit partir latter Nausizz.

ET VOILA LA GLASNOST

La première chose qui surprend dans le jeu est le système employé. En effet, votre héros est vu en **transparence** et vous voyez vos ennemis face à vous (comme dans **Super Spy**). Votre épée au poing, vous détruisez tout ce qui se présente à vous. Votre bouclier sert à vous protéger soit en haut (pousser la manette vers le haut) soit au



²

c'est sa bonne utilisation qui vous fait progresser. D'autre part, le bouton B actionne votre magie et les deux boutons en même temps le pouvoir de votre épée. Si je vous dis que sa réalisation est digne de la Neo Geo vous comprendrez que vous êtes en présence d'un très bon jeu.

Wonder Fra part en croisade

1 - Mais i' s'fout de ma tête, lui !

2 - De quoi faire un superbe papillon.



EN RESUME

CROSSED SWORDS

- Console : NEO GEO
- Genre : combat
- Graphisme : 97 %
- Animation : 82 %
- Son: 93 %
- Difficulté : 99 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 88 %





réputée pour la qualité de ses simulations sportives. Aujourd'hui une simulation de boxe, demain...

Il me semblait que c'était une simulation sportive. Et me v'là devant un beat'em up. L'explication est simple : la guerre des « boss » est déclarée et il faut vite former un jeune boxeur sur le tas. Joe Yabuki est choisi et, bien sûr, c'est vous.

BOXE'EM UP

En fait, Joe a décidé de foutre la pâtée aux sbires de Danpey Tange, un « boss » local ; arguant que s'il les rossait tous, il serait pris. C'est parti pour un bon beat'em up des familles. Ensuite la boxe commence, avec un bouton de frappe et un bouton de défense, les possibilités de coups ne sont pas nombreuses. Il y a quand même un super coup en appuyant sur les deux boutons à la fois. Si vous gagnez, vous pourrez aller affronter une bande rivale dans une autre phase beat'em up. Ensuite, vous avez deviné, c'est toujours la même chose. Phase baston dans un club puis phase boxe

NEO GEO

GEO

sur un ring. On peut pas faire plus monotone. Faut le faire pour un jeu de ce type.

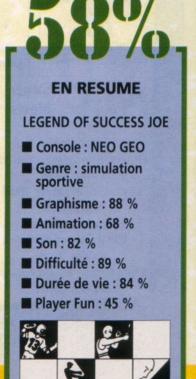


Chacun son tour d'encaisser

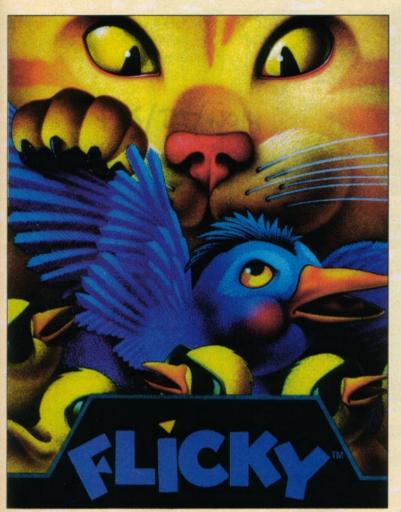
ADRIENNE...

Côté technique c'est pas mal, les graphismes sont beaux et l'intro sympa. L'animation est un tantinet trop lourde, ce qui dégage une impression de lenteur lors des combats. Autre ratage, Joe ne récupère pas son énergie après un combat. Hep ! m'sieur, depuis quand les boxeurs font leurs combats sans jamais prendre de repos ? Quand on dit simulation, on se doit d'être réaliste, non ? Wonder « Rocky » Fra

Joe marque un poing.

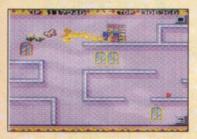


EO GEO NEO GEO



Un peu de Bubble Bobble par-ci, un peu de Lode Runner par-là, rajoutons une pincée de Snake Rattle and Roll : laissez mijoter trois quarts d'heure, ca vous donne Flicky.

Flicky est un jeu de plateforme tout ce qu'il y a de plus classique. Les fauves sont lâchés. Il y a huit poussins à sauver de leurs griffes. Pour cela l'intrépide oiseau bleu doit les réunir afin de les conduire jusqu'à la porte menant au tableau suivant.



Changez pour Le Chat machine, spécial

Rêvant de croquer ces petites créatures sans défense, les chatstigres feront tout leur possible pour contrecarrer vos plans. Fort heureusement, les matous peuvent être neutralisés lorsque Flicky leur lance un des nombreux objets disséminés dans chaque tableau.

LES AVENTURES **DE TITI ET ROMINET**

Dans les deux premiers tableaux, il n'y a que six poussins à secourir au lieu de huit à partir du troisième. Le déroulement du jeu est entrecoupé de rounds de bonus tous les quatre



Le chat s'accroche aux traînards

niveaux. Armé d'un filet, Flicky doit rattraper les vingt poussins que projettent les chats pour bénéficier du bonus de points. Le décor change également tous les quatre tableaux sans pour autant rehausser l'intérêt du jeu. De temps à autre, en tirant

sur un chat, il arrive que celui-ci se transforme en gemme dont les points varient aléatoirement. Au neuvième tableau, la seule innovation du jeu est l'apparition d'un nouvel adversaire : un lézard dont les déplacements sont imprévisibles.

Flicky ne vole pas, mais peut planer sur une courte distance. Un petit conseil d'amis, commencez chaque niveau en partant du haut.

GRANDE DECEPTION

Par sa simplicité, Flicky aurait pu être le jeu idéal pour les plus jeunes. Mais faute de changement, la monotonie s'installe rapidement. Difficile de trouver de bons côtés à ce jeu. Le graphisme et le choix des couleurs sont fort décevants pour une console 16 bits. La Mega D. nous avait habitués à beaucoup mieux. Même topo au niveau sonore, il faut jouer sans le volume. La musique est rythmée de bruits faisant plus songer à des

MEGA D

MEGA D.

grincements de portes qu'à des piaillements de poussins. Seule la fluidité de l'animation et du scrolling mérite un bon point, mais il ne sauve que l'honneur. Wolfen



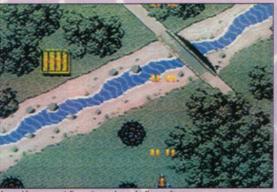


EN RESUME FLICKY

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de plateforme
- Graphisme : 49 %
- Animation: 73 %
- Son : 42 %
- Difficulté : 67 %
- Durée de vie : 65 %
- Player Fun : 74 %

MEGA D. MEGA D. AD.

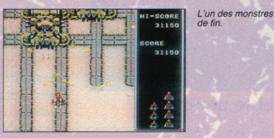




écors sont fins et proches de l'arcade



Détails sympa, les vaches et les personnages du décor s'animent.



Et un shoot'em up sur 'Megadrive, un !

Sous le nom de Raiden Trad, se cache Raiden Denetsu, une borne d'arcade peu connue et pourtant diffusée dans la plupart des salles d'arcade françaises. Ce jeu marque, aussi, une nouvelle ère pour le marché français, car c'est la première fois qu'un jeu Sega ne sera pas distribué par Sega France (ex-Virgin Loisir) mais directement par l'éditeur. En l'occurrence, il s'agit de Renovation, filiale américaine de Telenet, une société japonaise. Le résultat ne se fait pas attendre, des jeux comme Raiden Trad, Valis et autre YS III, sortent tout juste un mois après le Japon. Dans le futur, le distributeur français de Renovation, nous promet même une sortie simultanée... Mais trêve de bavardage, passons à l'action !

SHOOT-MOI CA !

Raiden est un shoot'em up des plus classiques. Comme d'habitude, la planète Terre est attaquée par des aliens venus du fin fond de l'univers. En analysant les débris des quelques vaisseaux ennemis que la résistance a réussi à détruire, les scientifiques vous ont conçu un superchasseur. En clair, vous allez prendre les commandes et tirer Le tir bleu maximum.



sur tout ce qui bouge à l'écran. Raaaaah ! C'est où la guerre ?

YOP, YOP, YOP !

Contrairement à l'arcade, tout le côté droit de l'écran est occupé par un menu (et je peux vous dire que ça énerve énormé-, ment notre camarade Wonder, qui est très à cheval sur les conversions d'arcade !). C'est dans ce menu que l'on trouve les scores, les vies restantes et votre stock de bombes. Mais c'est vrai que l'on comprend mal pourquoi les programmeurs se

sont acharnés à nous mettre cette maudite bande qui enlève un quart de l'écran ! En tout cas, profitons-en pour parler des options. Des plus classiques, on trouve des vies gratos et des bombes supplémen-

taires, mais surtout des Powers qui augmentent progressivement la puissance de vos armes. Les rouges donnent et augmentent le tir des balles d'énergie et les bleus font la même chose pour le laser. Bien que Wonder préfère la puissance du laser, moi je conseille plutôt les boules d'énergie qui balaient le terrain. Et ce n'est pas de trop pour complèter les 8 levels et demi.

C'EST PAS DU **TRAD'IVARIUS** !

Raiden Trad est l'archétype du jeu moyen sur Megadrive. C'est bien réalisé, avec un scrolling propre, bien qu'un peu lent, bourré de détails (des vaches, des petits soldats, etc. s'animent juste pour le plaisir des yeux) et les graphismes respectent relativement bien l'arcade. Y a des bons gros monstres de fin, certains passages sont couverts de balles ennemies sans qu'il y ait de ralentissements. Bref, pas grandchose à dire, si ce n'est que l'on s'ennuie un peu car le jeu n'est pas assez varié et prenant. Il manque juste le petit déclic pour en faire un bon jeu.

Crevette, meurt mais ne se raiden pas !

EN RESUME

RAIDEN TRAD

- Console : MEGA D
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 79 %
- Animation : 80 %
- Son : 68 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 49 %
- Player Fun : 59 %



MEGA D. MEGA D.

MEGA D. MEGA D.

MEGA D.

ME

EN EXCLUSIVE TERMINETOR P JUDGMENT DRJ



SCHWARZENEGGE

(B)



 \bigcirc



POUR LES 300 PREMIERES COMMANDES

 \bigcirc

TEE-SHIRT 4 IMAGES. A.B.C.D.

A



NOM ...

PRENO

ADRES

VILLE

SWEAT-SHIRT 4 IMAGES. A.B.C.D.

REF.	PRIX	QTE	TOTAL
TEE-SHIRT		-	S STRAL
A	125 F	S I I I I I	
В	125 F		
C	125 F		
D	125 F		1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1
ST SHIRT		704	The discover,
A	170 F	all of all	A DESCRIPTION
В	170 F	114	Ciafier of
С	170 F		nkiuna ti
D	170 F	vi. inter	tion no fi
CASQUETTE	Merile I	a Raio	1 Ashabi
D	59 F	Art	anindurina.
SAC A DOS	C HEARD	And and	
С	99 F	1 Alter	and the second
D	99 F		A STATE OF
+ FRAIS D'EN	25 F		
TOTAL :			

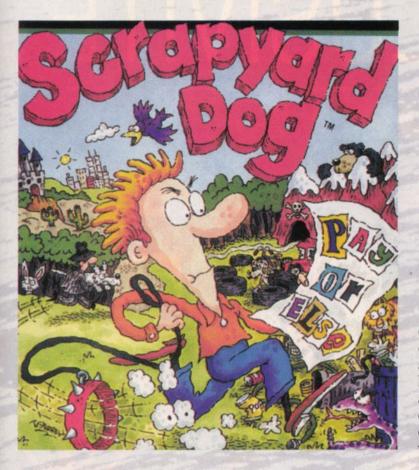
COMMANDEZ DES AUJOURD'HUI ffre spéciale nº 1 Offre spéciale nº

Le Tee-Shirt, le Sweat-Shirt, la Casquette + 1 pin's surprise 299 F (+25 F de port)

and the second	
M	F
WI	
SE	
CODE POST	AL :

Envoyez votre règlement à l'ordre de Sun 7 Diffusion à l'adresse suivante : SUN 7 DIFFUSION 101, av. du Gal Leclerc - 75014 PARIS

Offire spéciale n⁰ 2 Le Tee-Shirt, le Sweat-Shirt, le Sac à dos + 1 pin's surprise 349 F (+25 F de port)



Non vraiment, je vous jure, j'en ai vu des gens infâmes et sans scrupules. Mais kidnapper un chien et jeter un sandwich au fromage par terre, ça dépasse les bornes !

On comprend la colère de Louie, qui, affamé, part à la recherche de Scrap, son fidèle compagnon. Big Blasted, le gangster kidnappeur, espère obtenir par ce rapt le titre de propriété d'une décharge de ferraille dont Louie est le patron. Si Louie ne sauve pas son toutou, celui-ci finira en pâtée pour chien. Armé d'un stock illimité de boîtes de conserve, Louie entame ses recherches. Quinze niveaux l'attendent avant qu'il n'affronte Big Blasted, s'il y arrive. Pour passer ces niveaux, vous disposez de cinq scrapyards. Dès que l'un est touché, il meurt, et la partie reprend là où il est tombé.

Quand tous les personnages sont out, le jeu reprend au début. C'est très énervant, mais cela permet de découvrir de nouveaux objets. Alors, prospectez un maximum. Louie ramasse, sur sa route, des sacs de dollars qui lui permettent d'acheter différentes armes et



objets dans des boutiques bien cachées. Certaines choses sont aussi dissimulées dans des barils, caisses, poubelles et arbres. Pour les obtenir, Louie doit se tenir debout et vous devez appuyer sur le paddle vers le bas.

DONNEZ MOI PLUS DE SOUS

Vous pouvez trouver un bouclier qui protège d'un coup meurtrier, diverses armes et une horloge qui rajoute du temps et une invincibilité fugace. Mais il faut vous creuser la tête pour les cachettes. Quatre chambres secrètes offrent des bonus. Dans la chambre des paris, on vous montre une boîte de conserve parmi d'autres, puis on les mélange... Vous devez indiquer celle qu'on vous avait montrée. Quand vous y arrivez, Louie devient tout petit et peut entrer dans un arbre chercher son cadeau. Bilan de l'affaire, un Louie sup. Le jeu se corse

dans la chambre musicale, mais l'enjeu est de taille car vous pouvez gagner l'armure. Louie est sur le clavier d'un orgue. En sautant sur la touche P, un petit air se fait entendre. Vous devez reproduire du premier coup l'air entendu sur le clavier.

LYNX

MIGNON ET SANS PRETENTION

Scrapyard Dog est un petit jeu de plate-forme sans prétention, mais pas mal réalisé. On s'amuse surtout dans les chambres secrètes, car, dehors, le parcours est simple et sans grandes variations. A chaque fin de niveau, vous pouvez obtenir un bonus en attrapant le message affiché en haut d'un arbre. Ça rappelle un peu Mario... mais de loin. ■

Blanche-Neige

1 - Pas terribles les graphismes ! 2 - Une des nombreuses salles secrètes.

> 65% EN RESUME

> > SCRAPYARD DOG

- Console : LYNX
- Genre : jeu de plateforme
- Graphisme : 60 %
- Animation : 60 %
- Son : 60 %
- Difficulté : 65 %
- Durée de vie : 65 %
- Player Fun : 70 %



LYNX LYNX LYNX LYNX LYNX

Pour avoir plus de chances de gagner, participez au concours sur 3615 Player One.



OUFFLET GAGNEZ 1 SUPER GRAFY FI

LES LOTS

1^{er} PRIX : 1 SUPER GRAFX ET 1 JEU

2º AU 10º PRIX :

1 sac Sodipeng et 1 pin's PC Engine 1 TIME CRUISE II EST...

- A un jeu d'arcade
- B un flipper
- C un jeu d'aventure

2 TIME CRUISE II POSSEDE UN NIVEAU QUI SE SITUE...

QUESTIONS

- A dans l'océan
- B sur la lune
- C dans une grotte

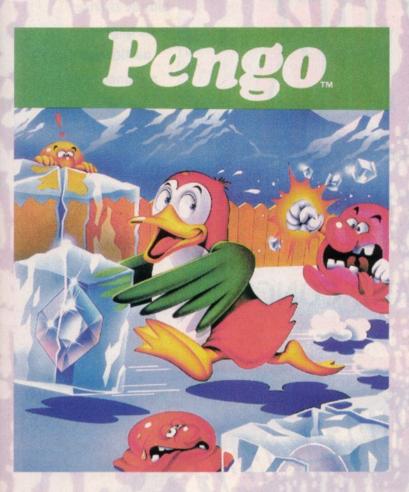
3 DE QUEL JEU DÉJÀ EXISTANT SE RAPPROCHE LE PLUS TIME CRUISE II ? 10

- A PC Kid 2
- **B** Final Match Tennis
- C Devil Crush

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

13

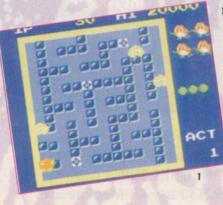
DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 31 DECEMBRE 1991 Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. JEAN MAINE MEAN MAINE MEAN MAINE MEAN MAINE MEAN MAINE MEAN M

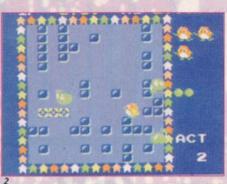


Le revoilà. Le classique, le célèbre, le mythologique, l'illustre Pengo. La Game Gear a cet honneur. Mais forcément, le résultat n'est pas le même que sur borne d'arcade.

Les pengos sont en voie d'extinction, comme les phoques. Vous n'êtes pas B.B. mais le sujet vous émeut, alors à l'attaque. Les ennemis sont les sno-bees, des extra-terrestres qui ont envahi Tartix, le continent de neige et de glace des pengos. Il vous faut les éliminer dans des dédales de blocs de glace. Pour accomplir cette mission, vous disposez de cinq pengos, ce qui fait léger pour passer 65 niveaux... Lorsque votre score atteint 30 000 points, vous gagnez un pengo sup. Je les trouve un peu short à ce sujet chez Sega, car ca fait peu de pengos pour arriver à la fin du jeu. Ne pensez pas au

« continue », il n'y en a pas. C'est réglé. Si encore votre pengo se déplaçait facilement entre les blocs de glace... Mais le manier correctement dans de si petits espaces est loin d'être évident, surtout qu'il faut se





magner. en effet les sno-bees bouffent les blocs de l'écran à vitesse V. Et quand il n'y a plus de blocs, pengo n'a plus d'armes et la lutte devient difficile.

TROIS ATTAQUES AU CHOIX

Il existe trois manières différentes de dégommer les snobees. la première est de pousser un bloc de glace ou de diamant sur eux pour les écraser.

Vous pouvez aussi casser leurs œufs. Ce sont les TIME blocs qui clignotent avant d'éclore. Autre recours, faites trembler les murs et chopez les sno-bees quand ils s'arrêtent. Evidemment, si vous arrivez à en tuer plusieurs d'un seul coup, vous gagnez plus de points. L'écran indique votre score, le meilleur score effectué, vos pengos restants, le nombre d'œufs à détruire et le niveau où vous êtes. Au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu, les sno-bees sont plus nombreux et la tactique à adopter plus délicate. Coriaces les E.T. des glaces. Des bonus peuvent être obtenus en alignant trois blocs

de diamant le long du mur ou encore mieux au milieu de la pièce. C'est plus dur, donc ça rapporte plus. Par ailleurs, vous marquez des extra points si vous vous débarrassez de tous les sno-bees en moins d'une minute. Le principe du jeu est connu et demeure sympa dans la version Game Gear. Mais la maniabilité n'est vraiment pas évidente, surtout que le but du jeu est d'être le plus rapide possible. A force, c'est un peu ,lassant, mais, en bonne joueuse, j'offre une pomme au premier qui achèvera les 64 actes. ■

Blanche-Neige

1- Des tableaux qui ressemblent à ceux de Pacman. 2 - Au fur et à mesure, vos ennemis détruisent les blocs de glace. 3 - Pour gagner, il faut être le plus rapide.

65%

EN RESUME

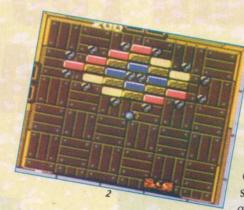
PENGO

Console : GAME GEAR
Genre : arcade
Graphisme : 60 %
Animation : 55 %
Son : 60 %
Difficulté : 70 %
Durée de vie : 65 %
Player Fun : 60 %



ie gear gaine gear gaine gear gaine gear gaine gear gaine gear





suppléméntaire, puis même cadeau tous les 40 000 points. Niveau moyen, c'est plus speed, et les balles sup. se font plus rares. Si vous êtes « expert », la balle devient un véritable feu follet, et vous n'obtiendrez qu'une seule balle en plus malgré tous vos efforts.

۵ [
1		
L	<u> </u>	
A COLUMN TWO IS NOT		
a cal		

Y'A DES BLOCS QUI ME BLOQUENT

Woody ne casse pas sans problèmes. Si la plupart des briques sont fragiles, d'autres se révèlent beaucoup plus machiavéliques. Les blocs de bois, par exemple, qu'il faut toucher plusieurs fois pour en venir à bout ou ceux qui libèrent des poussins et des soldats, voire des petits trains. Heureusement, les blocs de cristal, eux, vous donnent des objets. Tous ne sont pas utiles, mais certains facilitent le jeu, comme la balle de feu qui brûle plusieurs blocs en un seul coup. Un des objets peut aussi alourdir la balle qui se déplace alors plus lentement. Quant à la super potion jaune, elle agrandit Woody, et renvoyer la balle devient une vraie partie de plaisir. Mais ce n'est pas tout : la balle peut aussi devenir plus grosse ou se coller à Woody. Parmi les objets les moins sympa, la tête de mort qui élargit la fosse.

LE MENAGE EST FAIT

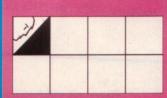
Quand une pièce est nettoyée, Woody peut aller dans trois directions différentes pour prospecter un nouvel endroit. Ce principe permet beaucoup de variations avec les cinquante niveaux d'action du jeu. Ceux qui aiment les casse-briques se régaleront malgré la monotonie des pièces. Par bonheur pour les moins doués, l'option « continue » est illimitée, mais des heures de casse-briques cassent aussi la tête.

Blanche-Neige

Au début, tout paraît simple...
 Mais les briques en bois compliquent tout.
 Le premier qui dit « Arkanoïd » a gagné.

700% EN RESUME WOODY POP Console : GAME GEAR Genre : casse-briques Graphisme : 75 % Animation : 75 % Son : 60 % Difficulté : 70 %

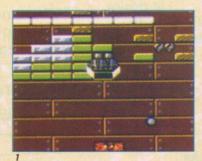
Player Fun : 65 %



WOODY POP

Il est sympa Woody. Tout petit, carré, deux grands yeux vifs... Il se déplace vite et renvoie la balle dès qu'il le peut. Son but dans la vie : casser des briques.

Woody a l'ambition de sauver le Manoir enchanté, la seule manufacture de jouets magiques existant au monde. Une machine folle a bloqué l'accès de toutes les pièces du Manoir, et notre héros de bois doit démolir les barrières. Pour cela, il se sert d'une balle qui rebondit et ricoche contre les murs. Le problème est qu'au moindre écart la balle tombe dans une fosse noire. Par ailleurs, une fois touchées, certaines briques libèrent de mauvais jouets qui peuvent éliminer



Woody. Selon votre aisance dans ce genre de jeu, il existe trois niveaux de difficulté. Au niveau débutant, la vitesse à laquelle la balle se déplace augmente lentement. À 20 000 points, vous gagnez une balle



La Reliure Player Or 80 F + 20 F de frais d'e	envoi
Je désire recevoir reliure(s) Player One	

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

Je désire recevoir	reliure(s) Player	One
au prix de	80 FIIC	
+ 20 F de frais d'	envoi par reliure	
et je joins un ch	éque deF	
et je joins un ch	do MSE	
à l'ordre	e de MSE	

NOM :	
PRENOM	:
ADRESSE	:

P	RI	Er	1	U	I	N	•					
A	D	R	E	S	S	E	•					

CODE POSTAL : VILLE : Signature (des parents pour les mineurs)

			and the second
upi unu anu anu	Je désire ancien(s) numéro(s) o au prix indiqué ci dessous auquel j'ajoute par numéro et je joins un chèque de	de <i>Player</i> (7 F de fra F à l'ord	D <i>ne</i> ais d'envo re de MSE
	□ 7 □ 8 □ 9 □ 10 □ 11 □ 12 (n°3 épuisé) Frais d'envoi x 7 F TOTAL	15 F 17 F 25 F F	no and no and no and notation notation notation
	NOM :	F	
	PRENOM :		
	ADRESSE :		
	CODE POSTAL : VILLE :		
1	Signature (des parents pour les mineurs)		

Bons à découper et à renvoyer à MSE, 31, Rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.



TOUT DE SUITE A PLAYER O ET TU GAGNERAS UN NUMERO GRATUIT ET UN PIN'S TRACE OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

1 AN : 11 NUMEROS Vous pouvez aussi commander les anciens numéros de PLAYER ONE. 250 F AU LIEU DE 275 ET UN SUPER CADEAU qui vous parviendra par envoi séparé

numéros de PLAYER ONE. Du nº1 au nº6 : 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-Mouline 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 ! l'ai décidé de m'abonner 1 an (11 numéros) au magazine PLAYER ONE. le 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 :		1	1	1	1	1	1	1	_	
Prénom :	1	1	1	1	1	_	1			
Adresse : 🗋	1	1	1		1	1				
	1			2						
	1				1					
Ville :		Ĺ	1	1		1				
Code posta		1	_	1	1	Sig	gnat	ure o	oblig	atoire

Quelle est la margue de votre console ? :

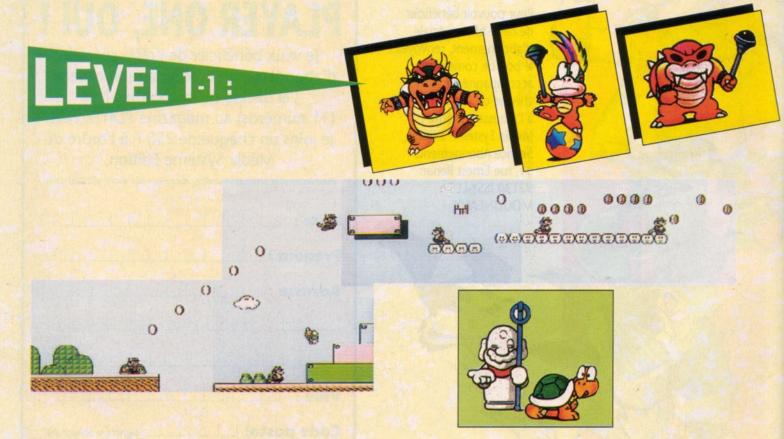
Quel est votre date de naissance ? :

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



PREMIERS PAS DANS LE PLUS GEANT DES JEUX...

Passé le choc de la sortie du « bulldozer » Super Mario 3, Player one vous livre en vrac les secrets principaux du monde 1. Il s'agit en particulier de deux salles secrètes et de trois chemins cachés dans le ciel. Attention ! il n'est pas question de faire ici une revue exhaustive et détaillée de toutes les astuces de ce monde (retrouvez plutôt les plans complets du monde 1 dans *Nintendo Player*). Il s'agit d'une petite aide pour les débutants et les novices qui découvriraient notre plombier préféré pour la première fois. Pour les autres, les pros de Mario, cela peut, déjà, vous donner une idée du style de gâteries que réserve cette nouvelle aventure... A vos paddle, prêts ?



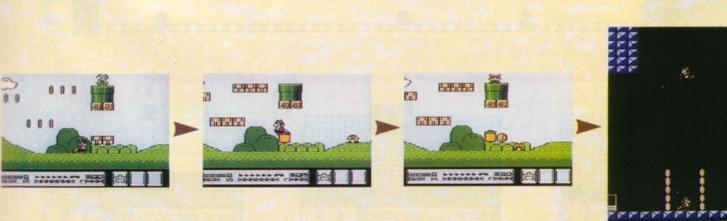
La première petite astuce de ce level est assez simple à trouver. Il suffit de s'équiper de la **Raycoon Suit** (Mario raton-laveur) et de prendre son élan sur la partie plane qui suit les premiers obstacles (lorsque l'on arrive pour la première fois, deux petits champignons et un champignon volant avancent vers la gauche, il faut leur sauter dessus avant). Dès que vous voyez des pièces en suspension monter vers le ciel, prenez votre envol et vous découvrirez une plateforme de nuages comprenant un 1Up et quelques pièces. Redescendez en planant (bouton « B »). La deuxième astuce de ce level 1-1 est un peu plus vicieuse à trouver, mais totalement logique si l'on est un habitué de Mario. Juste avant d'arriver à la fin du level, vous trouvez un tuyau vertical, coupé en deux pour laisser le passage dégagé. Comme dans le cas précédent, il faut absolument la Racoon Suit, sinon c'est impossible. Il faut partir du côté de la partie sombre, marquant la fin du level, pour prendre son élan et décoller au pied du tuyau. Si vous montez assez haut, vous tomberez sur l'ouverture de ce tuyau. Il suffit de rentrer dedans pour découvrir une salle secrète, offrant une vingtaine de pièces (vous pouvez le faire autant de fois que vous le voulez, si vous finissez le level assez rapidement, vous pouvez faire plusieurs allersretours et gagner au moins une vie en atteignant les 100 pièces). Voila, c'étaient les deux trucs importants du level 1-1.

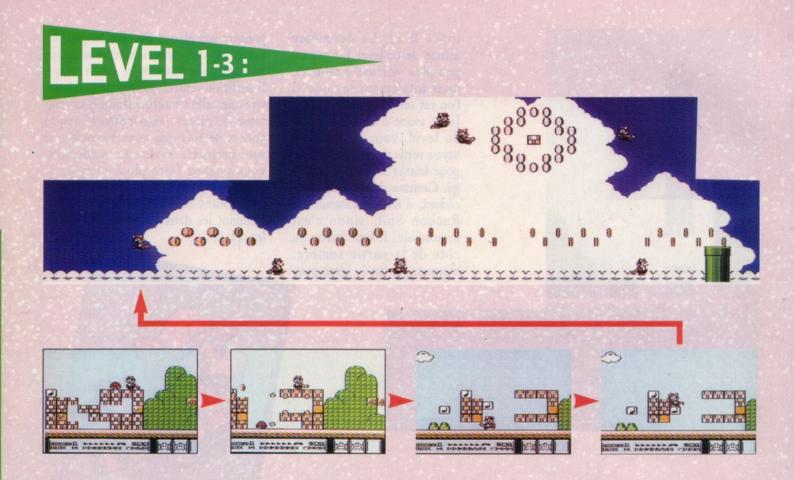


EVEL 1-2:

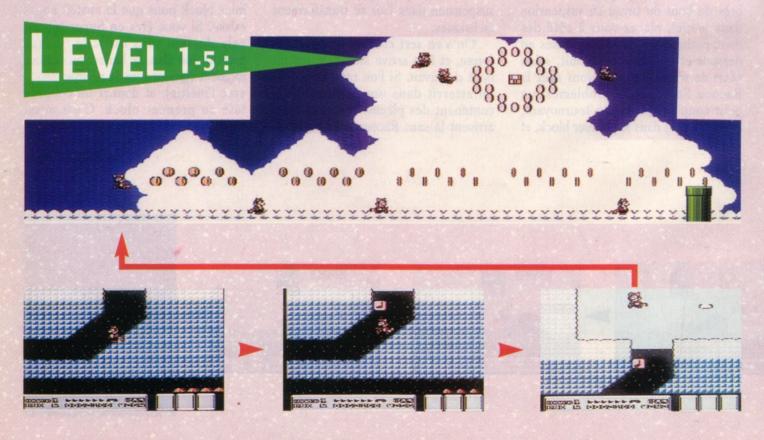
Voici la première action qui utilise les « switchs ». Lorsque vous arrivez près du bout du tuyau en suspension dans le ciel, placez-vous à côté des deux petits blocs de pierres situés en dessous et opérez comme suit, selon l'état de votre Mario. Si vous avez la Racoon Suit, pas de problèmes, un petit coup de queue (en tournoyant, bouton « B ») dans le premier block, et le switch apparaît. Il suffit de sauter sur le switch pour que les pièces en suspension dans l'air se transforment en briques.

On s'en sert comme d'une plateforme, et l'on arrive sur le dessus du bout de tuyau. Si l'on rentre dedans, on atterrit dans une salle spéciale contenant des pièces. Pour ceux qui arrivent là sans Racoon Suit : si vous êtes Mario tout court, il suffit juste de donner un coup d'en dessous du premier block pour que le switch apparaisse. Si vous êtes en Super Mario, cela devient plus difficile, il faut prendre son élan, se baisser au dernier moment (glisser sous le premier block avec l'inertie), et donner un coup de tête au premier block. C'est aussi simple que cela !





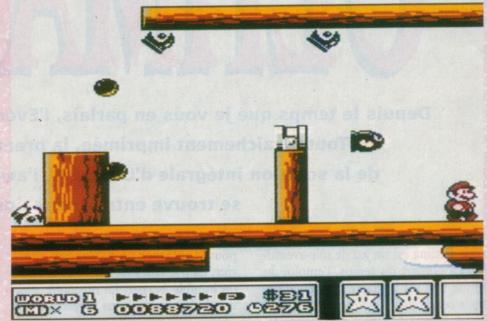
Cette astuce permet de découvrir une nouvelle zone de nuages. Après la première tortue lance-boomerang, on se trouve face à une petite construction de blocks. Il faut monter sur cet assemblage de blocs. Prendre la carapace d'une tortue, et la lancer à l'intérieur de ce montage de pierres. Elle va dégager les blocs du centre. A partir de là, descendre dans l'espace ainsi créé au centre de la construction. Un petit saut dans le vide (voir les photos), et une brique rose apparaîtra. Sautez dessus, et vous vous retrouvez sur une mégaplate-forme de nuages. On peut accéder à une image identique dans le monde 1-5, en découvrant la note de musique rose, tout en haut du tableau. Placez-vous dans la pente, sous le bord gauche de cette sortie de tunnel et sautez dans le vide. Le bloc rose apparaîtra !



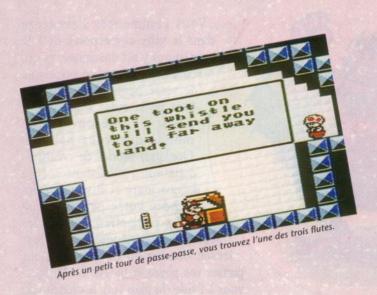
AWARP ZONE

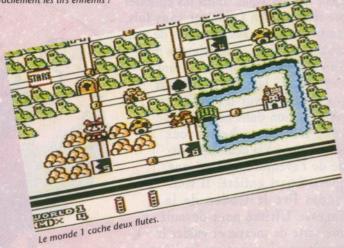
Il existe dans Mario 3 une seule et unique Warp Zone, mais elle donne accès à tous les mondes du jeu. Il faut posséder l'une des trois flûtes cachées si on l'utilise dans le monde 1, ou les trois complètes, si vous voulez y accéder par un autre monde. Autant vous le dire tout de suite, elle sont extrêmement bien cachées. Pour ne pas vous gâcher le plaisir de découvrir Mario level par level, nous ne vous révélerons pas encore leur emplacement. Profitez bien de ce jeu mégagigantesque encore quelque temps, puis nous les publierons.

Crevette le super-marionnettiste.

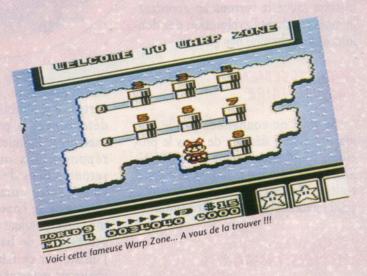


Une petite astuce pour le château de fin, si vous restez collé au bord droit de l'écran pendant tout le déroulement du tableau, vous éviterez plus facilement les tirs ennemis !





Les aides de jeux, les meilleures astuces sur 3615 Player One



Depuis le temps que je vous en parlais, l'Evénement est enfin là. Toute fraîchement imprimée, la première partie de la solution intégrale d'Ultima IV, l'aventure suprême,

se trouve entre vos mains.

Le quatrième volet de la célèbre série Ultima est un jeu de rôle-aventure. La plupart du temps, l'emploi du terme rôle est inadapté à la situation, mais cette fois il s'agit bel et bien d'un jeu dans lequel l'aspect rôle sera fortement mis en avant. Dans les épisodes prédédents, il a fallu, par trois fois, mettre un terme aux exactions de malfaisants sorciers et de démons mystérieux aux pouvoirs terrifiants. Cette fois-ci, la quête de l'Avatar vous mènera sur les voies de l'illumination dans huit vertus. Votre initiation achevée, vous serez amené à la deuxième partie de l'aventure, qui est une quête à part entière. Il vous faudra lire le Codex de la Sagesse Ultime pour devenir une sorte de messie et guider le peuple vers l'avenement de l'Age de Lumière. Mais ca, c'est une autre histoire, nous le verrons en abordant le mois prochain l'exploration des donjons et la recherche des pierres.

AVERTISSEMENT PRELIMINAIRE

Si vous ne connaissez pas le jeu, mais que vous décidez de vous le procurer, il est absolument INDISPEN-SABLE de bien lire la notice, le manuel traitant des arts magiques ainsi que celui relatant l'histoire de **Britannia**.

LE CHOIX DU PERSONNAGE

Le jeu se déroule dans un monde

médiéval fantastique dans lequel vous pouvez incarner un valeureux guerrier, un puissant magicien voire même un humble berger. La rencontre avec une bohémienne vous révèlera votre

destin grandiose. Par une lecture des

cartes, elle établira votre profil qui

déterminera la profession que vous

exercerez. Premier conseil, tâchez de

répondre aux questions qui vous

seront posées de façon à mettre en

valeur votre compassion ainsi que

votre sens de l'honneur. Ces deux vertus correspondent respectivement aux

professions de barde et de paladin.

l'insiste sur ce fait, car ces deux per-

sonnages manient l'épée et maîtrisent

les arts magiques. Chaque vertu se

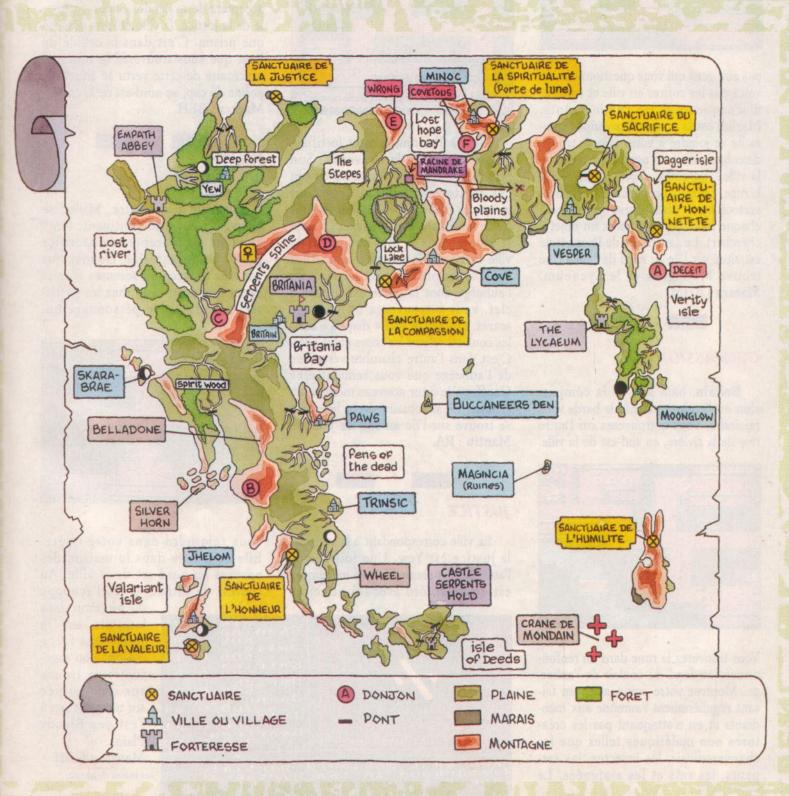
rapporte à une ville. A chaque passage de niveau, il devient possible d'être rejoint par un nouvel aventurier, jusqu'à un groupe d'un maximum de huit personnages.

TRAITE DE SURVIE

Vous commencez l'aventure dans la ville correspondant à la vertu qui y est enseignée, et qui représente la qualité principale de votre personnage. En sortant de la ville, vous devrez partir à la découverte du monde que vous habitez. Quelques hordes de créatures maléfiques subsistent encore de nos jours et il vous faudra défendre votre peau lorsque vous les rencontrerez. Après les avoir tuées et dépouillées de leur trésor, dressez un campement pour panser vos plaies et blessures. Dirigezvous à l'aide du plan vers le château de Lord British : Britannia, une entrevue avec le suzerain vous aiguillera un peu dans votre quête. Si vous êtes tué au combat, les dieux vous ressusciteront et toutes vos possessions monétaires seront réduites à 200 PO, mais vous repartirez de la salle du trône de Lord British (ça peut aider en début de partie).

COMMENT DEVENIR VERTUEUX

Comme nous l'avons déjà vu, dans certaines villes sont enseignées différentes vertus à chacune desquelles correspond un sanctuaire. Pour y pénétrer et s'y recueillir, il faut connaître le mantra à réciter et posséder la rune (clef permettant d'entrer dans le sanctuaire). Dans les paragraphes suivants, je vous révélerai toutes les informations concernant l'emplacement des runes et des sanctuaires, les mantras, les compagnons et même les plans des villes. Bien que je vous révèle tout ce qu'il faut savoir pour connaître l'élévation partielle dans une des vertus, vous devez quand même remplir la partie rôle du jeu. C'est à vous de prouver que vous êtes digne de devenir un Avatar. Pour cela, il vous faudra parler avec les habitants, agir et répondre dans le sens de chacune des vertus et consulter, le plus fréquemment possible, le prophète royal **Hawkwind**. Ce dernier vous révèlera les progrès que vous avez faits dans chaque vertu, ainsi que le moment où vous serez digne d'aller vous recueillir dans les sanctuaires correspondants (pendant un, deux puis trois cycles). Attention, une fois devenu un Avatar partiel dans un domaine, il est encore possible de perdre ce statut. Donc ne vous risquez pas à enfreindre les principes fondamentaux qui vous auront été enseignés.



HONNETETE

On enseigne la vertu de l'honnêteté à Moonglow, cité des magiciens. Les principes fondamentaux de cette vertu sont assez évidents. Ne mentez



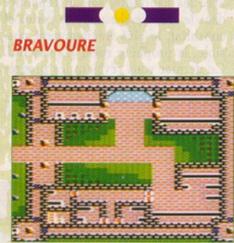
pas aux gens qui vous questionnent, ne volez pas les coffres en ville et surtout, n'arnaquez pas les commercants. Mariah est la magicienne qui acceptera de se joindre à vous. Elle se trouve dans la clairière au nord nord-ouest de la ville. Le coffre auprès d'elle recèle la rune. Utilisez la commande « search », surtout pas « open chest » (comme à chaque fois que vous aurez un objet à chercher). Le sanctuaire de l'honnêteté est situé sur l'île au nord de celle où se trouve Moonglow et le Lycaeum. Mantra : AHM

COMPASSION

Britain, haut lieu de la compassion est l'endroit où Iolo le barde vous rejoindra. Vous le trouverez sur l'autre rive de la rivière, au sud-est de la ville.



Vous trouverez la rune dans un renfoncement au fond du couloir de l'auberge. Montrez votre compassion en faisant régulièrement l'aumône aux mendiants et en n'attaquant pas les créatures non maléfiques telles que les chauves-souris, les insectes, les serpents, les rats et les araignées. Le sanctuaire se trouve dans les marécages, au sud du Lock Lake. A partir de Britannia, longez la côte en direction de l'est, jusqu'à l'embouchure de la deuxième rivière. Mantra : MU.



C'est à Ihelom, la ville fortifiée, qu'est enseignée la bravoure. Son principe de base est d'aller au devant des créatures du mal et de ne fuir qu'en cas d'absolue nécessité, en tout cas le moins souvent possible. La rune se trouve dans la tour sud-est de la ville inaccessible normalement. Allez dans la chambre la plus à l'ouest de l'auberge dont la porte est fermée à clef, vous y trouverez un passage secret. Utilisez le sort « dispell » dans les couloirs reliant les tours entre elles. C'est dans l'autre chambre vérouillée de l'auberge que vous rencontrerez Geoffrey, le futur nouveau membre du groupe. Le sanctuaire de la bravoure se trouve sur l'île au sud de Ihelom. Mantra : RA.

d'une vertu. Au nord-ouest de la ville, quatre druides communient avec la nature. Parmi eux se trouve Jaana qui acceptera de se joindre à vous. Symbole de la justice, la ville de Yew possède une prison. C'est dans la cellule du haut que vous trouverez la rune. Le sanctuaire de cette vertu se situe à la pointe du cap, au nord-est de la cité. Mantra : BEH.

SACRIFICE

Difficile à atteindre, Minoc se trouve au nord du continent. On y enseigne les préceptes du sacrifice physique et matériel. Donnez aux pauvres de grosses sommes d'or et donnez de votre sang chez les guérisseurs. Julia est le personnage qui



JUSTICE

La ville correspondant à la vertu de la justice est Yew. Une fois encore l'attaque des créatures non maléfiques est en désaccord avec les principes vous rejoindra dans votre quête. Elle se trouve dans la maison des pauvres au nord-est de la ville. Au sud-est de Minoc, il y a l'échoppe



du forgeron dans laquelle est la rune. Très facile d'accès, son sanctuaire se trouve sur l'île située sur un petit lac, à l'est des Bloody Plains. Mantra : CAH

Les visions du Messie.

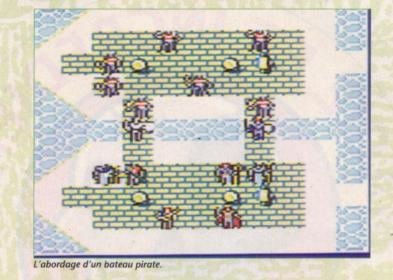
HONNEUR

Vous pouvez apprendre les fondements des préceptes de l'honneur à Trinsic : combattre de puissantes créatures, ne pas prendre les coffres en ville. L'éthique chevaleresque est defendue par **Dupré**, paladin de « profession ». Vous trouverez la rune dans le coin sud-ouest de la ville, près d'un magicien entouré de champs d'énergie empoisonnés. Le sanctuaire de l'honneur est situé près de la pointe la plus au sud du continent, au pied des montagnes. Mantra : SUMM



SPIRITUALITE

Faites preuve de votre spiritualité en vous rendant régulièrement dans les sanctuaires et en étant assidu auprès du prophète Hawkwind. C'est à Skara-Brae que vous rencontrerez Shamino le ranger, mais c'est dans la salle au trésor (accessible par la salle des gardes) du château de Lord British que se trouve la rune. L'emplacement du sanctuaire, qui avait donné lieu a une polémique dans la rubrique « SOS », est à la porte de Lune près de Minoc. Attendez la double nouvelle lune pour la franchir et y accéder. Mantra : OM



HUMILITE



C'est à mon goût la plus difficile et la plus abstraite des vertus. Le seul conseil que je vous donnerais est : soyez humble. Vous trouverez la rune dans le coin sud-est de **Paws**. Le représentant de l'humilité est la bergère **Katrina**. Elle vous attend au sud-



ouest des ruines de Magincia (Lat K'J" - Lon L'L"). En arrivant au seuil de la ville, ne traversez pas le pont. Le sanctuaire de cette vertu n'est accessible que par bateau. Il se trouve sur la grande île, au milieu de l'océan. Mantra : LUM

L'occasion de devenir un illuminé.

GATE TRAVEL :

cendre sulfureuse, perle noire et racine de mandragore (A,F,H).

RAPIDITÉ :

cendre sulfureuse, ginseng et mousse de sang (A,B,E).

RÉSURRECTION:

IGRE

cendre sulfureuse, aïl, ginseng, soie d'araignée, mousse de sang et racine de mandragore (A,B,C,D,E,H).

RACINE DE MANDRAGORE :

coordonnées Lat D'G" - Lon L'G" à la double nouvelle lune (commande « search »).

BELLADONE:

(Voir paragraphe OBJETS DIVERS.)

coordonnées Lat J'F" - Lon C'O" à la double nouvelle lune également.

LE CRANE DE MONDAIN :

Tous les personnages, à l'exception du berger et du guerrier, peuvent utiliser les arts magiques.

Pour lancer un sort, vous devez mélanger un

certain nombre d'ingrédients dont le mixa-

ge donnera l'énergie nécessaire à son utilisation. Dans toute la documenta-

tion jointe au jeu, il y a toutes les recettes permettant de doser vos

composantes magiques à l'exception

des sorts les plus puissants. Il est également impossible d'acheter des

racines de mandragore et de la bellado-

ne, ingrédients rares donnant accès à

l'utilisation de sorts majeurs. Toutes ces

informations indispensables sont dans ce cha-

pitre, mais vous devrez possédez le sextant.

il se trouve au beau milieu de l'océan entre trois croix rouge sang (Lat P'F" -Lon M'F"). Ne l'utilisez surtout pas, nous verrons son emploi le mois prochain.

RELIQUES MAGIQUES

Ces différents objets pourront vous être d'une grande aide au cours de votre quête. Certains d'entre eux sont même indispensables pour terminer le jeu. De même que pour le paragraphe de magie, le sextant sera indispensable pour localiser les coordonnées géographiques données ci-dessous.

ROUE H.M.S. :

cette roue permet de doubler le potentiel de résistance de votre bateau. Vous la trouverez dans la grande baie du sud du continent (Lat N'H"- Lon G'A").

LA CORNE :

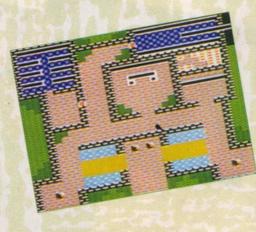
au nord de Jhelom, vous trouverez un petit chapelet d'îles dont l'une d'elles cache la corne d'argent (Lat K'N" -Lon C'N"). Utilisez-la lorsque vous serez à l'entrée de la vallée renfermant le sanctuaire de l'humilité.

LA CLOCHE DU COURAGE :

c'est la première des trois clefs ouvrant le portail des Abysses. Elle se trouve dans l'océan (Lat N'A" - Lon L'A").

LE LIVRE DE VÉRITÉ :

c'est la seconde clef menant aux Abysses. Vous le trouverez dans la bibliothèque du Lycaeum (sous R de Library). Utilisez une clef pour ouvrir la seule porte vérouillée de cette ville qui y amène.



LA BOUGIE DE L'AMOUR :



une fois n'est pas coutume, pour obtenir la bougie, le bateau est le seul moyen de transport. De temps à autres un tourbillon sillonne les mers de Britannia. Laissez votre embarcation se faire entraîner. Votre point d'arrivée sera le Lock Lake, duquel vous pourrez rejoindre la ville de Cove. Allez à l'est de la ville. C'est du temple de l'Ankh, dans le renfoncement supérieur et à droite, que part un passage secret menant à la bougie, troisième et dernière clef.

ARMES ET ARMURES MYSTIQUES:





ce n'est que lorsque vous serez devenu un Avatar que vous serez digne de les porter. Les armes mystiques se trouvent dans la salle d'entraînement de Serpent Castle tandis que les armures sont cachées à Empath Abbey, dans la clairière située au nord-est.

OBJETS DIVERS

Buccaneers Den, le repaire des pirates est une mine d'or recelant divers articles tout aussi indispensables les uns que les autres. C'est ici que se trouve le quatrième magasin d'ingrédients magiques. Utilisez le sort « Dispell » au nord-ouest de Buccaneers Den pour trouver l'entrée secrète. Le magasin de la guilde vend des bougies, des clefs, les gemmes et surtout un sextant qui vous permettra de faire le point dans vos recherches. Il existe un autre point de vente de la guilde situé à Vesper.











PATIENCE

C'est peut-être en vous laissant sur votre faim que s'achèvent les « Plans et Astuces » de ce mois-ci. Rassurezvous, avec le contenu de cette aide de jeu, nul doute que le mois de novembre ne sera pas de trop pour vous mettre à jour. Quant à ceux qui ont déjà atteint le stade de l'Avatar, tenez encore un petit mois...

Wolfen



Je crois qu'il faut que je fasse un petit rappel. Il arrive que vos SOS me parviennent avec du retard lorsque vous libellez votre enveloppe au nom de SAM. Si votre bafouille concerne les SOS, précisez-le sur l'enveloppe. Surtout, n'hésitez pas à utiliser cette rubrique lorsque vous êtes coincés dans un jeu. Il me parvient beaucoup plus de réponses que d'appels à l'aide.

REPONSES AUX SOS

La NINTENDO est à l'honneur avec Jérémy. Il répondra à toutes vos questions concernant Super Mario I et II, Megaman II, Double Dragon II, Zelda II, Simon's Quest, Duck Tales, Probotector, Rad Gravity, Teenage Mutant Hero Turtles, Life Force, Dragonball, Kung-Fu, Punch-Out, Wizzards & Warriors, Batman, Track & Field, Skate or Die, Super Volley Ball et Super Off Road. Envoyez une enveloppe timbrée à Jérémy Antoine, 16, rue du Bout-du-Val, 28300 Lèves.

C'est à une bonne cinquantaine de jeux que David peut répondre. Si vous avez le moindre problème dans la liste qui suit, n'hésitez pas à lui envoyer une enveloppe timbrée avec vos nom et adresse. Super Mario Bros I et II, Wrath of the Black Manta, Bayou Billy, Zelda I et II, Xevious, Donkey Kong, Castelvania I et II, Super Off Road, Bad Dudes, Life Force, Dragonball, Top Gun, Double Dragon I et II, Section Z, Rygar, Punch **Out, Ice Climber, Track and Field** II, Goonies II, Kung-Fu, Trojan, Robocop, Bubble Bobble, Wizzards and Warriors, Teenage Mutant Hero Turtles, Batman, Duck Tales, Snake Rattle'n Roll, Kid Icarus, Metroïd, Probotector, Iron Sword, Megaman I et II, Rad Racer, Paperboy, Gradius, Faxanadu, Bionic Commando, Fester's Quest, Solar Jetman, Ikari

Warrior, Silent Service, Rad Gravity, Buraï Fighter, Gremlins II, Metal Gear et Stealth ATF. Envoyez une enveloppe timbrée à David Schuster, chemin de Previeux, 84510 Caumont-sur-Durance.

Première apparition de la MEGA-DRIVE dans les SOS de ce mois-ci. Rachid se propose de répondre à toutes vos questions concernant Altered Beast, Rambo III, Aero Flash, Moonwalker, Golden Axe, Mickey Mouse, DJ Boy, Shadow Dancer, Wonderboy III, E-Swat, Mystic Defender, Ghouls'n Ghosts, Strider, Super Real Basket Ball, Alex Kidd, Super Monaco GP, Strider et Airwolf. Il a également terminé les jeux NIN-**TENDO** suivants : Batman, Teenage Mutant Hero Turtles, Kung-Fu, Life Force, Simon's Quest, Super Mario Bros I et II, Pin Ball et Wizzards and Warriors. Ecrivez à Rachid Lekhal, 10, rue Arthur-Fontaine, 93700 Drancy. Tél: 48 32 83 79.

Guillaume m'a envoyé des réponses à des SOS déja publiés. J'ai failli les classer tout de suite lorsque je me suis aperçu qu'une liste était au verso. Il répond à tous vos SOS concernant les jeux NINTENDO suivants : Batman, Megaman I et II, Zelda I et II, Super Mario Bros I et II, Castelvania I et II, Life Force, Teenage Mutant Hero Turtles, Duck Tales, Bad Dudes, Kung-Fu, Double Dragon II, Double Dribble, Dr

PLAYER ONE SOS PLAYER ONE SOS PLAYER ONE

Mario et Tetris. Voici maintenant sa liste de jeux GAME BOY : Castelvania, Gremlins II (jusqu'au niveau 4), Super Mario Land, Gargoyle's Quest, Tetris, Batman, TMHT, Contra, Skate or Die (niveau 5), Solar Striker (niveau 5), Double Dragon, Probotector et Kwirk (niveau 15). Contactez Guillaume par courrier, plus une lettre timbrée pour les plans. Guillaume Gete, 260, rue Marc-Seguin, 07500 Guilherand.

Damien a terminé de fond en comble Zelda II, sur NINTENDO bien sûr. A ce titre, il accepte de répondre à toutes vos questions sur ce jeu. Appelez-le au 78 44 07 00, tous les jours sauf le mardi et le vendredi. En cas d'absence laissez un message avec votre numéro de téléphone. Et encore une liste des jeux que je viens de dépouiller. Sébastien a terminé tous les jeux MASTER SYSTEM ci-dessous. Il se propose de répondre à tous vos SOS concernant : Ultima IV, Miracle Warriors, Spellcaster, Y's, Wonderboy I, II et III, Shinobi, Zillion, Secret Command, Moonwalker, Global Defense, Danan, California Games, Golden Axe, Vigilante, RC Grand Prix, Tennis Ace, Mickey Mouse, Power Strike, Altered Beast, Zaxxon 3-D, Double Dragon, Out Run, Transbot, Aztec Adventure, Kung-Fu Kid, Scramble Spirit, Cloud Master, Casino Games, Choplifter, Paperboy, Ghostbusters et Action Fighter. Sébastien Petit, 35, rue Raymond-Saval, 81210 Roquecourbe. Tél : 63 75 81 98.

Ardavan peut répondre à toutes vos questions concernant les jeux NINTENDO suivants : Zelda I et II, Super Mario Bros I et II, Megaman I et II, Castelvania, Batman, Robocop, Life force, Faxanadu, Metal Gear et Double Dragon. Il peut également répondre aux SOS se raportant aux jeux GAME BOY cités ciaprès : Super Mario Land, Nemesis, Duck tales, Castelvania, Teenage Mutant Hero Turtles, Batman, Gargoyle's Quest, Robocop, Contra, Spiderman, Gremlins II, Double Dragon et R-Type. Vous pouvez le contacter en appelant le (1) 69 30 65 18.

Pour l'instant, la plus importante liste de jeux du mois m'a été envoyée par François. En plus de ça, sa liste est multiconsole. Commençons par les jeux NIN-TENDO qui n'ont plus de secrets pour lui : Section Z, Duck Tales, Metroïd, Super Mario I et II,

LA REPONSE DU MOIS

Il s'appelle Christophe, et il a été tiré au sort. Il sera donc abonné dès le mois de décembre, et pour un an, à **PLAYER ONE. II possède trois** consoles et se propose de répondre à vos questions se rapportant aux jeux GAME GEAR suivants : Shinobi, Psychic World, G Lock, Columns et Wonderboy ; aux jeux **GAME BOY suivants : Duck** Tales, Double Dragon, R-Type, Nemesis, Super Mario Land, Batman et Teenage Mutant Hero Turtles ; et enfin aux jeux MASTER SYSTEM suivants : Black Belt, Wonderboy I, II et III, Spellcaster, Rastan, California Games, Alex Kidd in High-Tech World, Zillion I et II, Shinobi, Golden Axe, Mickey Mouse, Altered Beast, Double Dragon, Golvellius, Kung-Fu Kid, E-Swat, Captain Silver, R-Type et Pro Wrestling. Ecrivez à Christophe Meunier, allée de Chenevière, bât. E, 91300 Villemoissonsur-Orge ou téléphonez au (1) 69 46 00 57.

Megaman I et II, Zelda I et II, Wrath of the Black Manta, Ghosts'n Goblins, Gun Smoke, Rad Gravity, Pro Wrestling, Wrestelmania, Kung-Fu, Faxanadu, Castelavania I et II, Rush'n Attack, Teenage Mutant Hero Turtles, Tetris, Top Gun, Dragonball, Buraï Fighter, Mach Rider, Skate or Die, Batman, Goonies II, Bayou Billy, Gradius, Life Force,

SOSI

Robocop, Spy vs Spy, Trojan, Rad Racer of Road, Bionic Commando, Fester's Quest et Rygar. Sur **MEGADRIVE**, il peut répondre à vos SOS se rapportant à : Mickey Mouse, Revenge of Shinobi, Shadow Dancer, Last Battle, Super Monaco GP, Mystic Defender, Ghostbusters, Forgottent Worlds, Populous, Ghouls'n Ghosts, Sonic et Alex Kidd, Pour terminer sa liste GAME BOY : Batman, Alleway, Boulder Dash, Skate or Die, Dr Mario et Fist of the North Star. Contactez Francois Gautier, gendarmerie, bât. B nº 3, 76270 Neuchâtel-en-Bray.

Elvis s'engage à répondre par courrier à toute question PRECI-SE concernant Super Mario Bros I et II, Nintendo World Cup, Duck Tales, Dragonball, Zelda II, Megaman I et II, Faxanadu, Double Dragon II, et Kung-fu sur NINTENDO bien sûr. Envoyez une enveloppe timbrée à Elvis Ferreri, 21, rue de l'Horloge, 63200 Riom.

Si vous éprouvez la moindre difficulté avec Super Monaco GP, Budokan, Rambo III, Alex Kidd, Shinobi, Wonderboy III, Golden Axe, Moonwalker, Mickey Mouse, Ghouls'n' Ghosts, Altered Beast Italia 90, Super Hang-**On, Thunder Force II, Spiderman,** Dick Tracy, John Madden American Football, Populous et Sonic sur MEGADRIVE ; à Ghostbusters, Rampage, Fire and Forget II, Alex Kidd in Miracle World, Wonderboy III, Shinobi, Alex Kidd, Tennis Ace, Rocky, Great Football, Double Dragon et Casino Games sur SEGA MASTER SYS-TEM ; à Hyper Load Runner, Spiderman, Chessmaster, Gargoyle's Quest, Tetris, Solar Striker, Mickey Mouse et Super Mario Land sur GAME BOY ; et, enfin, à Blue Lightning et Chip's Challenge sur Lynx, envoyez une enveloppe timbrée avec vos noms et adresse à Pierre Delarbre, 6, rue Claude-Monet, 95330 Domont.

Encore une liste multiconsole. Francky s'engage à répondre à vos SOS concernant Sonic the Hedgehog, Shadow Dancer, Ghouls'n Ghost, Knock-Out Boxing, World Cup Italia 90, Golden Axe, Mickey Mouse sur MEGADRIVE ; Mickey Mouse sur MASTER SYSTEM ; G G Shinobi sur GAME GEAR ; Super Mario Land sur GAME BOY et une quantité industrielle de jeux NINTENDO. Envoyez deux timbres à Francky Denis, 60, rue Fernand-Durbec, 95870 Bezons.

Solstice (NINTENDO)

Pour obtenir les bottes ailées, il faut faire tomber un bloc sur la tête du monstre, il va continuer son déplacement, puis sauter sur le monstre jusqu'à ce qu'il t'amène à ton but.

Fantasy Zone I (SEGA MASTER SYSTEM)

Pour te débarasser du boss du deuxième niveau, place-toi en haut et à droite de l'écran. A l'apparition de celui-ci, tire une « heavy bomb », replace-toi immédiatement au centre de l'écran, puis fais un balayage horizontal pour détruire ce qu'il en reste. En ce qui concerne le boss du 8^e niveau, achète le « 7 way shot » pour détruire tous les serpents à l'exception du dernier. Largue une bombe lourde lorsqu'il se placera au-dessous de toi.

Zelda II (NINTENDO)

Il a fallu attendre deux numéros pour que l'un d'entre vous m'envoie l'emplacement des containers de magie. Le premier container est situé au-dessous du château du nord, le deuxième se trouve sous un rocher, près du lieu où vous avez trouvé le marteau, le troisième est à l'ouest de Maze Island et, enfin, vous trouverez le dernier à Hidden Town. Merci Swordan.

Eric a omis de m'indiquer son nom de famille. J'espère que les indications postales seront suffisamment précises pour arriver à bon port. Il est quand même en mesure de répondre à tous vos SOS concernant les jeux NINTEN-DO suivants : Bayou Billy, Castelvania, Double Dragon I et II, Gradius, Gremlins 2, Gunsmoke, Kung-Fu, Life Force, Probotector, Robocop, Rush'n Attack, Section Z, Skate or Die, Snake Rattle'n Roll, Trojan, Tetris, Duck Hunt, Blades of Steel, Double Dribble, Ice Hockey, Punch-Out, Rad Racer, R.C. Pro Am, Super Off

Road, Track & Field II, World Wrestling, Batman, Bionic Commando, Duck Tales, Dragonball, Goonies II, Zelda I et II, Megaman I et II, Metroïd, Robowarrior, Rygar, Simon's Quest, Super Mario Bros I et II, Teenage Mutant Hero Turtles, Wizards & Warriors, Wrath of the Black Manta, Bubble Bobble, Donkey Kong, Kid Icarus, Adventure of Lolo, Solomon's Key, Pin Ball, Ghostbusters, Galaga, Pinbot, Popeye, Xevious et Excitebike. Sur GAME BOY : Spiderman, Double Dragon, Dr Mario, Gargoyle's Quest, Qix, Super Mario Land, Tennis et Wizards and Warriors ; sur SEGA MASTER SYS-**TEM : Fantasy Zone I, Alex Kidd** in Enchanted Castle, Black Belt, Kung-Fu Kid, Space Harrier, Casino Games et Shinobi; et, pour terminer, le seul jeu LYNX qu'il termine : Gates of Zendocon. Ecrivez-lui au bât. J, 33, square de Montgeoffroy, Clairefontaine, 49300 Cholet.

SOS

Double Dragon (GAME-BOY)

Dans le troisème monde, Game-Boyman se retrouve confronter à deux chintoïs qui l'empêche de franchir le pont. Quelqu'un pourrait-il lui donner une technique de combat ? Envoyez-lui la solution au Game-Boyman, 29, rue Eugène-Jacquet, bât. I, Apt 82, 59800 Lille, ou téléphonezlui au 20 06 88 44.

Wizzards and Warriors (GAME-BOY)

Durant l'exploration du monde 2-3, Anne Onime se retrouve face à un crâne qui s'ouvre. Là, il a essayé tout un tas de trucs différents, mais apparemment pas la bonne solution. Que faire ?

Chevaliers du Zodiaque (NINTENDO)

Frédéric recherche désespérément le chevalier d'or dans son sanctuaire. Frédéric Cavaillé, 4, rue des Lauriers-Ammendes, 30620 Uchaud.

PC Kid II (NEC CORE GRAFX)

Après de longues et infructueuses recherches, Mathieu se désespère de trouver un jour le fameux passage secret dans le monde enneigé.

Paranoïa (NEC CORE GRAFX)

Encore un SOS de Mathieu. Après le premier rocher qui sort de terre, une boule s'oppose farouchement à ce qu'il aille plus loin. La solution ne devrait pas être bien compliquée.

Zelda II (NINTENDO)

Tiens ! voilà peut-être un cousin de notre Crevette nationale qui a besoin d'aide. Il voudrait savoir comment s'y prendre pour venir à bout du gardien du quatrième palais (le fantôme). Envoyez votre réponse à Alexandre Drevet, 39, rue Jules-Lefèvre, 92400 Courbevoie.

Alex Kidd in High-Tech World (SEGA MASTER SYSTEM)

Quelqu'un serait-il en mesure de dire à Maxime ce qu'il doit faire avec les huit morceaux de la carte.

Indiana Jones (SEGA MASTER SYSTEM)

Encore un SOS de Maxime. Il est bloqué au 4^e niveau, à l'endroit où il faut escalader de grandes portes en bois.

Bad Dudes (NINTENDO)

David se heurte au gardien de la forêt en armure. Qui peut lui expliquer comment s'y prendre pour le vaincre?

California Games (NINTENDO)

Thierry maîtrise à peu près bien toutes les épreuves à l'exception de celle du surf. Systématiquement la vague le « jette » hors de l'écran.

Un problème dans un jeu ? Posez votre question sur 3615 player One, rubrique SOS.

AYER ONE SOS PLAYER ONE SOS PLAYER ONE SOS PL





Hé ! Quel est ce bolide qui vient de traverser le ciel ? Un oiseau ? Un avion ? Superman ? Nooon, ce missile est le Rocketeer, l'homme-fusée créé par Dave Stevens, l'un des meilleurs dessinateurs américains de BD actuel. Rocketeer, le film crève les écrans le 18 décembre. Prêts pour le décollage ?

TOP GUN

Los Angeles, 1938. Un jeune cascadeur aérien, Cliff Secord (Bill Campbell) peaufine son nouveau numéro de voltige aérienne en compagnie de Peevy (Alan Arkin), son vieux compagnon expert en mécanique. Les deux hommes ont investi toutes leurs économies dans un nouvel avion qui leur permettra, ils l'espèrent, de laisser enfin tomber leur job ringard. C'est (enfin !) que Secord pourra éblouir les foules avec sa maîtrise du manche à balai ! C'était sans compter avec le mauvais sort puisque la veille même de la première exhibition, l'avion de Secord est détruit au cours d'une poursuite mouvementée qui oppose des agents du FBI et des gangsters. Effondré, Cliff découvre, caché dans son

hangar par un des bandits, un mystérieux appareil. L'examinant avec Peevy, il comprend qu'il s'agit d'une machine inconnue, une sorte de fusée portable qui, placée sur le dos d'un homme, permettra à celuici de voler ! Aussi vite qu'un météore ! Le sang de Secord ne fait qu'un tour : avec un tel prodige, il pourra renflouer ses finances, subjuguer le public, inscrire son nom au panthéon des pilotes et accomplir le rêve d'Icare ! Tout ne va pas être aussi simple puisque la machine est un prototype ultra-secret dérobé des bureaux d'études de Howard Hugues, le célèbre magnat de l'aviation. Le FBI est toujours sur les dents car les gangsters de Eddie Valentine (Paul Sorvino) traquent toujours l'appareil. À quelles fins ? Et que vient donc faire dans cette histoire le grand acteur

Neville Sinclair (Timothy Dalton) ? Que veut-on faire de l'engin ?

GRAPHIC NOVEL

Vous remarquerez peutêtre que, au générique du film, la BD Rocketeer est appelée « Graphic Novel » et non comic-book. Les Graphic Novels (littéralement « romans graphiques ») sont aux Américains l'équivalent de nos albums. Le nom a été de plus en plus utilisé à partir de la fin des années 70, au moment où apparurent des

éditeurs dits « indépendants », en opposition au méga-compagnies comme Marvel (Spiderman) ou DC Comics (Batman). Rocketeer, la BD, commença dans Starslayer, un comic-book de Pacific Comics, le premier éditeur indépendant (disparu depuis). Si le générique parle de Graphic Novel, c'est bien évidemment parce que les épisodes de Rocketeer ont été rassemblés en album (chez Eclipse Comics) mais aussi parce que, pour l'écrasante



Ne manquez pas Teletoon, tous les dimanches à 9 h 45 sur FR3 (dans « Jef »), émission-TV qui présente l'actualité en matière de dessins ani-

TEER : LE FILM !



majorité des Yankees, le mot « comic-book » a un côté péjoratif qui évoque des BD débiles, aux couleurs violentes, lues par les gamins et des adultes attardés et sans espoir de guérison. On en est et il m'a paru plutôt rigolo de voir ça au générique. Hormis quelques monuments comme Dick Tracy, Superman ou Batman, qui font maintenant partie du patrimoine culturel US, la plupart des BD américaines semblent encore condamnées au mépris le plus injustifié. C'est comme ça que j'ai ressenti ce « Graphic Novel » du générique. A se demander si Touchstone Pictures, la compagnie de prod', craignait d'investir ses millions de dollars sur un vulgaire « comicbook »...

ENTRE DEUX GUERRES

Peu importe finalement que Rocketeer soit un Graphic

Novel ou un comicbook, c'est tout simplement un chef-d'œuvre de la BD, un des meilleurs trucs publiés aux States et sur toute la planète depuis des lustres. L'auteur. Dave Stevens, est, on s'en . doute, un fou des années 30 et de l'aviation de cette époque. Ce jeune homme charmant est aussi un dieu du dessin qui se fait une joie de conjuguer passion et boulot. Comme l'homme est incrovablement doué. Rocketeer conjugue authenticité de la

reconstitution et esprit rocambolesque des BD et films d'aventure de l'époque (les « cliffhangers », pas étonnant alors que le héros du *Rocketeer* s'appelle Cliff !). Bref, si vous avez un tant soit peu l'envie d'être une personne de bon goût, découvrez la BD *Rocketeer* ! Et le film ?

TOUCHSTONE

On l'a dit, Rocketeer est une présentation de Touchstone, la branche « adulte » de Disney. Rassurons tout de suite la foule, il ne s'agit pas ici d'une adaptation délayée de la BD, comme pour Dick Tracy (sympa à mon avis), l'ambiance de ce damné Graphic Novel est totalement respectée. On ne s'arrêtera pas aux comparaisons de détail. Il y a bien sûr des différences mais l'esprit du comic-book est là ! La girlfriend de Cliff n'est plus le célèbre mannequin Betty Page, c'est une jeune figurante d'Hollywood qui, ôôôôôô félicité des yeux, est incarnée par Jennifer Connelly (Phenomena, Hot Spot). Bref, les fans de la BD seront amplement satisfaits agréable qu'il y a une vraie histoire, saine, inoffensive, tout public ; ce qui me fait dire que *Rocketeer* constitue un solide



de l'adaptation. Et les autres ? Eh bien, je crois qu'ils seront contents, les braves, car Rocketeer est un chouette divertissement, luxueux, avec force rebondissements, surprises, etc. Il y a bien sûr plein d'effets spéciaux soignés conçus par ILM, la compagnie de George Lucas. On trouve même un maquillage signé Rick Baker ! Bref, les millions de dollars du budget se voient et c'est très bien ! C'est d'autant plus



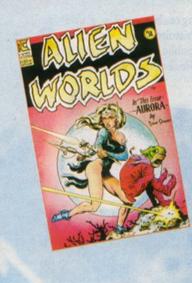
et racé divertissement familial. Good ! J'ajoute que les acteurs sont irréprochables : Bill Campbell EST Cliff Secord, Jennifer Connelly est... adorable et les méchants le sont (ceux qui ont vu *les Affranchis* retrouveront avec plaisir **Paul Sorvino**, le chef du film de Scorsese). Il y a bien sûr **Alan Arkin et Timothy OO7 Dalton**, leurs noms veulent tout dire. Bref, c'est cool !

DINERO

Malheureusement, le film s'est complètement ramassé aux States. Il faut dire que T2 sortait à peu près au même moment. Sûr que face à une telle plongée dans le futur, un film d'action rétro comme Rocketeer avait peu de chances de séduire les masses américaines mais, je suis certain que nos chers Playerkids ont digéré T2, et qu'ils ne bouderont pas Rocketeer. Ce serait une erreur, pire, une faute de goût !

més avec force entretiens et extraits. C'est tellement bon qu'on espère que, bientôt, Teletoon durera deux fois plus longtemps ! Reprise les mercredis à 17 h 45.

DAVE "ROCKETEER" STEVENS







Player One a eu le privilège de s'entretenir avec Dave Stevens, le père du Rocketeer. Lisez vite ces lignes si vous ne connaissez pas encore Dave Stevens : cet homme est déjà une légende de la bande dessinée américaine !

MAGIE

Dave Stevens est magique. Ce jeune artiste américain a réussi en quelques dizaines de planches à créer un héros suffisamment fort pour intéresser les magnats d'Hollywood (voir pages suivantes) et faire craquer des milliers de fans de BD ! Pourquoi ? Tout simplement parce que Dave Stevens a réussi à marier le punch des comics américains avec l'élégance et le perfectionnisme des BD européennes. Rappelons que, dans la majorité des cas, les dessinateurs US travaillent dans des conditions industrielles. Tout est fait en studio. Untel cravonne, un autre encre, un autre colorie... A l'arrivée, on a souvent pas loin de dix personnes pour vingt planches ! Ajoutez à cela des conditions d'hyperrentabilité et un mépris souvent scandaleux des droits des auteurs (dans les grands studios, ils ne sont pas propriétaires des droits des personnages qu'ils ont créés !) et on obtient pratiquement une BD faite à la chaîne ! Dans ces conditions, seuls les talents les plus puissants arrivent à imprimer leur marque (voir Jack Kirby, père de la plupart des stars de chez Marvel qui a travaillé avec bonheur pendant des décennies). Heureusement, une petite révolution s'est produite quand apparurent les éditeurs « indépendants », de modeste envergure, qui appliquèrent les règles européennes dont jouissent nos artistes. Du temps pour dessiner, les droits qui reviennent aux créateurs... Les dessinateurs pouvaient respirer. Voilà, très, très grossière-

ment, résumées le tournant du début des années 80 de la BD américaine. C'est dans ces conditions que naquit le Rocketeer, enfant d'une merveille d'artiste, un homme qui alliait donc cette fameuse force « comics » et ce peaufinage européen. Graphiquement, Stevens se situe en descendant de grands artistes des années 50 et 60 tels que Frank Frazetta (les couvertures de Conan chez l'Ai Lu) ou Dan Barry (les meilleurs épisodes de Guy L'Eclair/Flash Gordon). Stevens a produit peu de BD : l'album Rocketeer, des

couvertures... le reste consiste en des boulots pour Hollywood (storyboards) et des posters, livres d'art, tous hypercourus.. Il est donc vital de ne pas manquer l'album *Rocketeer* édité par USA/Glénat. Vous découvrirez enfin ce que donne le top de la BD actuelle !



INTERVIEW

Player One : Qu'as-tu pensé du film ?

Dave Stevens : Oh, je l'adore ! Je pense qu'il est très, très proche de la bande dessinée et je crois qu'il est fidèle à ce que nous voulions faire en dehors de deux ou trois trucs qui ne figurent pas à l'écran.

P.O. : As-tu suivi le tournage de près ?

D.S. : Oui. J'ai fait partie de l'équipe et j'étais tous les jours

sur le plateau. J'ai suivi ce projet de bout en bout, de la préproduction aux derniers moments ! J'ai été vraiment très impliqué. J'ai travaillé avec les scénaristes et les gens de la direction artistique.

P.O.: Que penses-tu des résultats du film au Box Office américain qui ont paraît-il été très décevants?.

D.S. : Eh bien, le film a rapporté à ce jour environ 55 mil-

Télérama lance à partir du 15 janvier un Télérama Junior. Le journal sera en petit format et présentera l'actua-télé des kids et teens. L'idée est géniale mais, au vu du numéro zéro paru le 13 novembre, c'est très, très décevant. Surveillez quand même vos kiosques ! Où trouver Rocketeer, la BD, en VO ? Tout simplement à la librairie Actualités, 38, rue Dauphine, 75006 Paris (Tél. : (1) 43 26 35 62) qui lions de dollars et j'avoue être très déçu car je pensais qu'il ferait le double ! Je pense que c'est un bon film et je crois que les résultats s'expliquent par la campagne publicitaire qui l'a présenté comme un film « réservé » uniquement aux tout petits enfants alors que ce n'était pas le cas. J'espère qu'en Europe on comprendra que Rocketeer est aussi un film pour tous ceux qui aiment l'aventure et aussi les fans des années 30. P. O. : Quels sont tes projets ? D.S. : Je ne veux plus faire de BD. Ca a toujours été pour moi un hobby que je satisfaisais quand l'envie me prenait, ce qui a toujours été très rare. En ce moment, je travaille sur un nouveau film, toujours avec la compagnie Largo (productrice de Rocketeer NDLR) et Charles Gordon, une des personnes qui ont produit Rocketeer. On en est seulement au tout début et je ne préfère pas en parler car je suis très superstitieux ! Je ne veux pas nous attirer le mauvais sort ! Je fais aussi des posters et des livres d'illustrations que je pense apporter en France lors de ma venue pour la sortie du film (on vous en reparlera !).

P. O. : Que penses-tu de la BD américaine moderne ?

D.S. : Je ne suis pas trop branché par la BD. Je ne la suis pas de près. C'était déjà le cas quand j'étais petit. Il y a une poignée de choses attirantes mais je trouve que 90 % des comics sont décevants. Je suis plutôt branché par la BD européenne.

ine. différe

Je me rappelle que, lors d'un séjour à Paris il y a six ans, Dave louait le talent d'**Yves Chaland**, allant même jusqu'à proclamer que les albums de ce dessinateur étaient à ses yeux nettement supérieurs aux siens ! C'est dire son admiration pour nos BD !

P.O. : Qu'as-tu aimé comme films récents ?

D.S. : J'ai beaucoup aimé les Commitments... Euh, j'ai un trou... Attends... Ah, oui ! Fisher King, Thelma et Louise... Mmmm.. Dis-moi des titres ? P.O. : Terminator 2 ?

D.S. : Eh bien, je ne l'ai pas encore vu ! Pareil pour *Robin* des Bois ! Je me sens coupable car ce sont les deux grands succès de cet été !

P.O. : Aimes-tu les jeux vidéo ?

D.S. : J'y ai joué. Je les trouve « fun » mais je suis plutôt branché par les livres. J'ai vu les jeux *Rocketeer*. Il y en a deux : un soft interactif d'IBM dont je trouve les graphismes fantastiques ! Je leur ai fourni de la documentation et je trouve qu'ils ont fait un super job ! Le deuxième est fait par Nintendo et je trouve que le graphisme rappelle celui des **Super Mario**. Pour moi, ce n'est pas très intéressant.

P.O. : Penses-tu que le fait que Rocketeer ait été adapté en film te donne un plus par rapport aux autres dessinateurs ?

D.S. : Eh bien, j'aime penser que je n'ai pas d'ennemis et que je n'ai aucun problème avec qui que ce soit. Je me sens chanceux d'avoir des contacts différents et je crois que je suis

plutôt un artiste grand public qu'un dessinateur qui se consacre seulement aux comics. Je vois des gens d'horizons divers et j'ai pas mal d'amis un peu partout. Pour simplifier, disons que Dave Stevens fait en quelque sorte partie de « l'aristocratie » des dessinateurs et qu'une



P.O. : As-tu un mot à dire à tous

surtout, sovez certain que ce

n'est pas un film uniquement

pour les enfants et qu'il devrait

plaire à tous ceux qui aiment

l'action et le rythme des films

sûr, c'est fait avec les moyens

d'aujourd'hui. Diable ! Voilà

une définition que l'on pourrait

aussi appliquer aux Indiana

INO ATA

Et on ajoutera que, bien

Allez voir le film ! Et,

les Playerkids ?

d'autrefois !

Jones !

XENOX AGE

dessinateurs et qu'une position comme la sienne ferait baver d'envie pas mal de ses confrères pour qui une reconnaissance à Hollywood serait une promotion sociale exceptionnelle. (Carrément ! mais pensez aux centaines de dessinateurs américains quasi anonymes en dehors du cercle ultra-étroit des fans de comics. Quoiqu'il en soit, Dave Stevens n'a certes pas usurpé sa place à Hollywood !).

P.O. : Qu'est-ce qu'une journée hormale pour toi ?

D.S. Je me réveille. Je dessine. Je prends des rendez-vous. Je passe beaucoup de temps au téléphone. Je donne des interviews. C'est très chargé ! (Rires).

D.O. :: Que fais-tu pour t'amuser ? **D.S.** Je prends en photo des femmes ! Ha ! Ha ! Ha ! Je dessine des pin-ups, je fais du Gla-

> ATTENTION !! Consultez régulièrement la rubrique « Reportages » de notre Minitel : vous pouvez y gagner des places de ciné et des albums de BD ! Ce mois-ci (entre autres) : DIX ALBUMS ROCKETEER A GAGNER !! Ne les ratez pas Joyeux Noël à toutes et tous et BOOOOOOOONNE ANNEEEEE !!!!

assure, ô joie, la vente par correspondance ! L'édition française (Comics USA/Glénat), quant à elle, est facilement trouvable auprès de tout libraire sensé.

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

BATMAN

NES

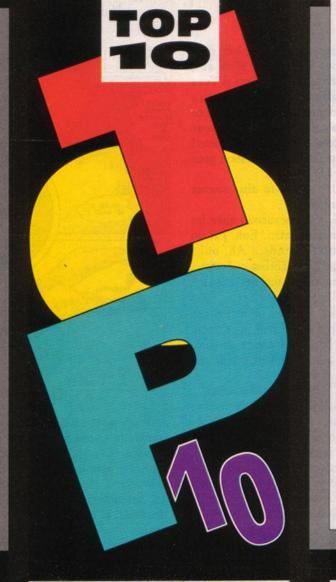
- **2** DOUBLE DRAGON 2
- **3 SUPER MARIO 2**
- **4** DUCK TALES
- **S** CHEVALIERS DU ZODIAQUE
- 6 HERO TURTLES
- A BOY AND HIS BLOB
- **B** AIRWOLF
- **BAYOU BILLY**
- 10 SUPER MARIO

C.ADA

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

SONIC

- MICKEY MOUSE
- **3 SHINOBI**
- STREETS OF RAGE
- SPIDERMAN
- SUPER MONACO GP
- ALIEN STORM
- MOONWALKER
- DECAPATTACK
- PHANTASY STAR 3





- SUPER MARIOLAND
- **2 DUCK TALES**
- **3 HERO TURTLES**
- 4 BATMAN
- **5** GARGOYLE'S QUEST
- **G** GREMLINS 2
- 7 R-TYPE
- 8 ROBOCOP
- **CASTLEVANIA**
- 10 DR MARIO

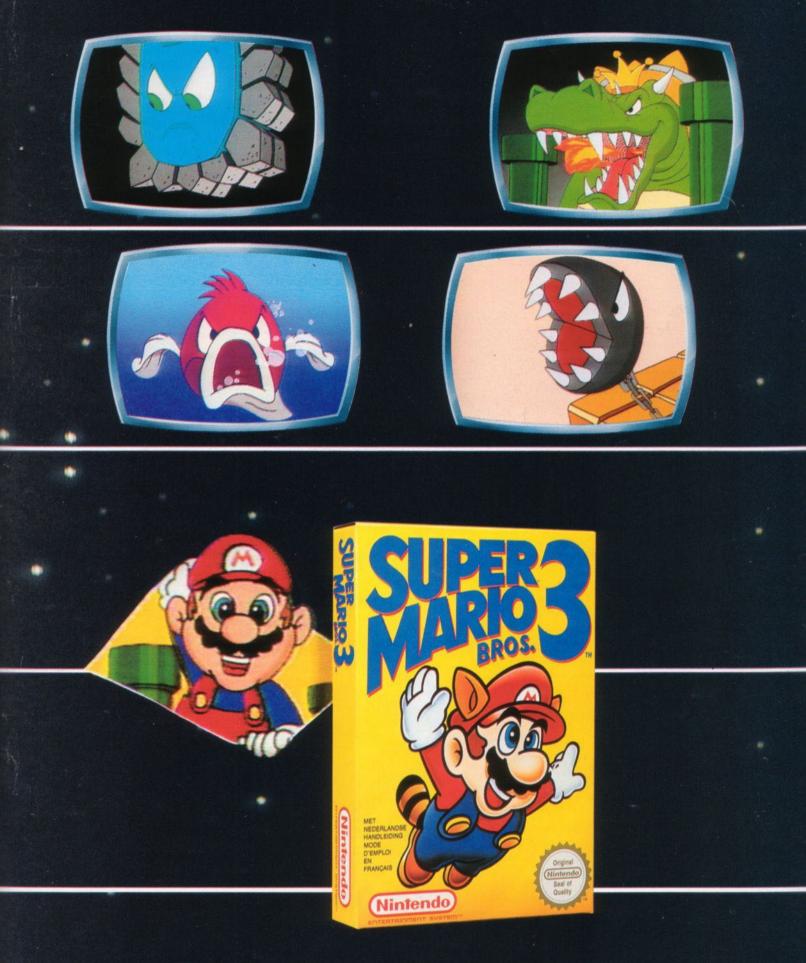


- 2 MICKEY
- **3 SUPER MONACO GP**
- 4 SPIDERMAN
- 5 PACMANIA
- 6 SHINOBI
- **7** ALIEN STORM
- 8 WORLD CUP ITALIA
- 9 MOONWALKER
- 10 WONDER BOY 3

Le Top 10 Nec est établi avec la collaboration de Sodipeng NEC

I HIT THE ICE

- 2 PC KID 2
- 3 1941 (SGX)
- FINAL MATCH TENNIS
- **SUPER LONG NOSE GOBLINS**
- 6 DRAGON EGG
- 7 POPULOUS (CD)
- 8 SPRIGGAN (CD)
- 9 F1 CIRCUS 91
- **10 POWER ELEVEN**



EXCLUSIVEMENT DISPONIBLE SUR CONSOLE



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



PC ENGINE GT + 1 JEU 2490 Frs*

> CD ROM 2990 Frs*

SUPER GRAFX + 1 JEU 1490 Frs*

CD ROM + CORE PUISSANCE 5 3990 Frs*

CORE GRAFX + 1 JEU 999 Frs*

DES DIZAIN DE JEUX PC ENGINI A GAGNER TOUS LES MOI Remplissez ce coupon e retournez le à:

SODIPENG BP 2 56200 LA GACILL.

Nom: Adresse: Ville:

& Code postal:

3615 SODIPENG

TOUS LES MOIS GAGNEZ DES CONSOLES, DES JEUX, DES PINS EN JOUANT SUR 3615 code SODIPENG

CHOT LINE

(16)99.08.95.72



11 0 00 00 00 00

*Prix publics généralement constatés