

NEC
NINTENDO
SEGA
ATARI
SNK

Player ONE

2^e

ANNIVERSAIRE
50 MEGADRIVE
A GAGNER

N°23

MADE IN JAPAN
Les tops japonais
au banc d'essai

POSTER
L'équipe de
Player One

**SUPER
NINTENDO**
Les hits de la rentrée

PLANS
Sword of Vermillion
sur Megadrive

25 F

M 4413 - 23 - 25,00 F


10 SEPT - 10 OCT 92
MENSUEL

SN : 1153 4451 - 183 FB - 5,25 \$ Can - 7,50 FS



LIBERE LA FORCE DE TES JEUX VIDEO !

**PLUS DE
700 CODES
SUR PLUS DE
70 JEUX**



▲ Plus de force

▲ Plus d'armes

▲ Plus de vitesse

▲ Démarrer à

n'importe quel

niveau de jeu

▲ Des vies à l'infini

▲ Sauter plus haut

AVEC GAME GENIE

DEVIENS

LE MAITRE DES JEUX !

- ▶ Plus de facilité
- ▶ Etc, etc, etc...

Avec GAME GENIE™, c'est toi qui définis les règles du jeu!



SIMPLE A UTILISER

1. Connecter la cartouche de jeu sur Game Genie™
2. Connecter Game Genie™
3. Allumer la console

GAME GENIE™ fonctionne sur beaucoup de cartouches de jeux vidéo sur ta console. Tous les effets ne peuvent-être créés en même temps, et certains effets ou combinaisons d'effets ne sont pas disponibles sur certains jeux.

VERSION EXCLUSIVE FRANÇAISE
DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES



L'ECRAN DE CODES

L'Ecran de Codes apparaît avant chaque jeu. Il permet de changer et d'adapter tes jeux vidéo favoris.



INVENTED BY
CODEMASTERS™

Game Genie™ et Codemasters™ sont des marques déposées de Codemasters Software Co. Ltd. utilisées sous licence.

LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEUX



Happy birthday !

Player One a deux ans. Rappelez-vous. Au mois de septembre 1990 sortait le premier magazine européen consacré aux consoles de jeux. Soixante-huit pages, tout en couleur, avec des tests réalisés par une jeune équipe passionnée de jeux vidéo. Crevette, Iggy, Sam, Chris, Matt Murdock (qui partit plus tard fonder le grand petit frère de *Player One* : *Nintendo Player*), Robby, Soizoc et Pedro. Le lancement de *Player* tenait un peu du pari fou, et personne, à part nous, ne croyait réellement à nos chances de succès. Deux ans plus tard, nous vous proposons un numéro deux fois plus gros, notre équipe s'est agrandie et vous, lecteurs, êtes de plus en plus nombreux à nous lire. Notre idée a même été reprise par d'autres, qui ont lancé, à leur tour, des magazines sur les consoles, et c'est tant mieux, cela prouve que nous avions raison. Ce succès, c'est à vous que nous le devons et nous profitons de ce deuxième anniversaire pour vous remercier.

A QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de

PLAYER ONE, écrivez à :
SAM PLAYER, *PLAYER ONE*,
19 bis, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE.

Pour la rubrique Trucs en Vrac,
(pages 30 à 41), 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*,
19 bis, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE.

Pour les Plans et Astuces
(pages 132 à 139) adressez votre courrier
à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqué dans un jeu,
écrivez à SOS *PLAYER ONE*
19 bis, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE.

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*
19 bis, rue Louis-Pasteur
92100 BOULOGNE.

La rédaction

SOMMAIRE

PLANS ET ASTUCES
Première partie
de la soluce de
Sword of Vermillion
sur Megadrive

REPORTAGE
Découvrez
le dernier film de
Clint Eastwood

**TRUCS
EN VRAC**
12 pages d'aides
pour finir vos jeux

- 4 - ÉDITO	- 73/76 - POSTERS
- 5 - SOMMAIRE	- 77 - ANCIENS NUMEROS
- 6/7 - COURRIER	- 78/128 - TESTS DE JEUX
- 8/19 - STOP INFO	- 130/131 - SOS
- 20/27 - MADE IN JAPAN	- 132/139 - PLANS ET ASTUCES
- 30/41 - TRUCS EN VRAC	- 140/141 - PETITES ANNONCES
- 42/43 - CLUB DES GÉNIES	- 142/145 - REPORTAGE
- 44/65 - TESTS DE JEUX	- 146 - TOP 10
- 66/67 - CONCOURS	
- 68/71 - TESTS DE JEUX	
- 72 - ABONNEMENT	

**SPÉCIAL 2^e
ANNIVERSAIRE**
50 Megadrive
à gagner

ENFIN !
Le poster
de la rédaction

**SUPER
NINTENDO**
Les hits arrivent !



PLAYER ONE est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19 bis, rue Louis-Pasteur 92100 BOULOGNE - Tél. : 41.10.20.30.
Directeur de la publication : Alain KAHN.
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN.
Rédacteur en chef : Pierre VALLS.
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ.
Secrétaires de rédaction : Emmanuelle MARTIGNON, Philippe ABITBOL.
Rédaction : Véronique BOISSARIE, François DANIEL, Christophe DELPIERRE,
Cyril DREVET, Hugues MARTIN, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD,
Eddy SALAT, Olivier SCAMPS.
Traductions : Youko et Christophe SOIROT.
Couverture : Olivier VATINE.
Infographiste : Ève DÉFEYER.
Publicité : tél. : 41.10.20.40.
Chef de publicité : Françoise GODARD.
Assistante de publicité : Nezhia BOUBEKRI.
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER, Jacqueline SEVASTELLI.
Secrétariat : Valérie RICHARD

Maquette, composition et photogravure : CSM.
Impression : SNIL.
Service abonnements : B.I.I. - Tél. : (16) 44.72.77.59.
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 janvier 1992.

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.

Zweeeep ! Alors les mecs, bientôt la rentrée ? A-Heum... on dirait que ça fait pas plaisir à tout le monde... Rassurez-vous, c'est jamais bien dur à avaler en fin de compte, et puis, matez un peu le numéro qu'on vous a préparé, histoire de vous rafraîchir les neurones et de fêter le deuxième anniversaire de Player One... Pas mal, non ? Bon, on attaque en direct-live par notre rubrique préférée, le courrier des lecteurs.

COURRIER

Salut Sam,

Je pense que cela ne te surprendra pas si je t'annonce que ton mag est super, et j'irai même jusqu'à dire que c'est le meilleur. Bon, maintenant, passons aux questions.

1°) J'ai lu dans un mag, dont je tairai le nom, des rumeurs disant que Street Fighter II allait peut-être pointer le bout de son nez sur Megadrive. Est-ce vrai ?

2°) Dans le n° 22, pourquoi Chris n'a-t-il pas mis de note de jouabilité à European Club Soccer ?

3°) Est-ce vrai que le Super Game Key pour la Super Nintendo acceptera autant les jeux japonais qu'américains ? Combien le Super Game Key coûtera-t-il ? Et pourra-t-on le trouver dans toutes les grandes surfaces ?

4°) A ton avis, quel est le meilleur sur Megadrive entre Quackshot et Mickey ?

5°) Dans Street of Rage II, pourra-t-on prendre de nouveaux personnages ?

Bon, je dois te quitter en espérant que tu publieras ma lettre. Et bonjour à toute la rédac.

Manu Velu

Salut Manu Velu,

1°) Street Fighter II sera peut-être un jour adapté sur Megadrive ou Mega CD. C'est effectivement une rumeur qui a circulé au dernier CES de Chicago. A noter, d'ailleurs, que la version Sega ne serait pas réalisée par Capcom, mais par une autre société... Mais tout cela n'est pas encore sûr, c'est pourquoi nous n'avons pas voulu publier l'info avant d'en avoir la confirmation.

2°) Tout simplement parce qu'il a oublié.

3°) Le Super Game Key acceptera effectivement les cartouches américaines et japonaises. Pour l'instant, nous n'avons pas de détails sur son prix ni sur sa distribution.

4°) Personnellement, je préfère Mickey.

5°) Dans la préversion de Street of Rage II que nous avons vue, il était possible de choisir parmi trois persos. Nous ne savons pas encore ce qu'il en sera de la version définitive. Ciao Manu.

Sam

Salut Sam,

J'ai quelques questions à te poser et quelques propositions à te faire pour améliorer ton mag, qui est déjà extraordinairement sublime.

1°) Quand mettrez-vous (enfin !) la photo de toute la rédac ?

2°) Dans le n° 22, dans Reportage Chicago, il y a écrit que Sonic 2 sortira sur Megadrive et Game Gear, mais sortira-t-il sur Master System ?

3°) Ce serait bien si tu marquais, en plus des notes, le prix moyen de chaque jeu.

4°) Pourquoi ne pas faire un lexique avec le nom des jeux testés, leur genre et le nom de la console concernée ? Ça éviterait de s'énerver à chercher le nom d'un jeu. Bon ben voilà, c'est terminé pour moi, et longue et heureuse vie à Player One.

Mat

Hello Mat,

1°) La photo de toute l'équipe est dans le numéro que tu tiens entre les mains, jette un coup d'œil au centre du magazine et tu verras.

2°) Sonic 2 est évidemment prévu sur Master System. Comme pour les autres versions, sa sortie est programmée en novembre.

3°) Vous êtes de plus en plus nombreux à nous réclamer le prix des jeux, et je pense que nous n'allons pas tarder à le mettre dans les tests.

4°) Nous avons réalisé ce fameux lexique, mais, pour l'instant, nous n'avons pas trouvé la place pour le mettre.

Ciao Mat.

Sam

Salut Sam,

Pour commencer, je voudrais remercier Wolfen pour les plans d'Ultima 4 et de Phantasy Star sur Master System. Je trouve ton mag vraiment génial et très cool (surtout les tests).

Les questions :

1°) Est-ce que Splatter House 1 existe sur la Megadrive française ?

2°) Quel est le jeu que tu as le plus apprécié sur la MD française ?

3°) Dans l'histoire de Player One, quel est le jeu Megadrive qui a reçu le meilleur pourcentage ?

4°) A combien d'exemplaires est tiré ton magazine chaque mois ?

Sur ce, je te laisse, en espérant la publication de ma lettre.

Super Routier

Salut Super Routier,

Merci pour les compliments, mais bon, vous n'êtes pas obligés de tous commencer vos lettres par ça...

Voici les réponses que tu attends :

1°) Splatter House 1 n'existe que sur NEC, mais la version Megadrive qui porte le n° 2 est quasiment identique.

2°) Mon jeu préféré sur Megadrive est... Road Rash !

3°) La meilleure note sur Megadrive a été attribué à Sonic (98 %).

4°) Player One est tiré à un peu plus de 100 000 exemplaires tous les mois.

Bye Super R

Sam

Retrouvez Sam et tous les journalistes

rier

*Cher Sam,
Comment former un club de consoles, plus un fanzine ? Nous sommes déjà 5 personnes de 15-16 ans, nous avons, a priori, tout le matériel qu'il faut et nous attendons votre réponse assez vite.
Merci.*

Christophe

*Salut Christophe,
Je reçois pas mal de courrier me posant ce genre de questions, et il n'existe pas de réponse générale. Chaque cas est différent. Je vais quand même essayer de vous indiquer les points principaux. Pour qu'un club fonctionne, il suffit d'un certain nombre d'adhérents (payants ou non) auxquels proposer quelque chose d'intéressant (par exemple, la possibilité d'essayer des jeux gratuitement) et, surtout, que les gens qui s'occupent de ce club soient sérieux. Pour le fanzine, c'est un peu plus compliqué. Il faut écrire les articles, faire la maquette (sur un ordinateur avec un logiciel de mise en page), photocopier un certain nombre d'exemplaires ou les faire imprimer (mais ça coûte nettement plus cher), et, enfin, vendre ou distribuer gratuitement ce fanzine. Bref un sacré boulot qui demande beaucoup de temps. Bon courage, et si vous arrivez à atteindre votre but, n'oubliez pas de m'envoyer un exemplaire.
Ciao Chris*

Sam

*Yo Sam,
En tant que segamaniaque diplômé, j'écris au mag le plus branché et le plus cool de la galaxie pour poser quelques questions :
1°) Celle-ci est celle qui me chiffonne le plus :*

*pourquoi avoir supprimé L'arcade dépasse les bornes et Hi-Tech ? Qui ne prennent que 4 pages et qui nous apprennent énormément.
2°) Pourquoi ne parlez-vous jamais des Marvel Comics dans la rubrique d'Ino-Shiro, alors que vous parlez des mangas ?
3°) A quand la cassette video d'Akira ?
4°) A quand la photo de l'équipe !?! (on en a marre à la fin !!!)
5°) Combien de bits possèdent une Neo-Geo? 16 ou 32 ?
6°) Quand pourra t-on espérer trouver chez notre revendeur : Fatal Fury et Cpt America and the Avenger sur Megadrive (présentés au CES) ?
7°) Quand ? et à quel prix sortira le Mega-CD en France ? Sera-t-il compatible avec la Megadrive française, américaine et japonaise ?
8°) Les jeux CD seront-ils compatibles avec les autres Mega CD ? Quel sera le prix des jeux ? Y aura-t-il une différence de prix entre ces trois pays ?
Bon voilà, j'en ai fini avec ces questions. Je t'en supplie, réponds-moi vite.*

Pipich

Hye Pipich,

*1°) L'arcade dépasse les bornes et Hi-Tech, sont des rubriques irrégulières. Elles apparaissent de temps en temps quand des sujets intéressants se présentent à nous.
2°) Faux, Ino parle parfois des comics (Marvel ou DC), mais toutes ces BD sont assez connues, et il préfère vous donner des infos sur les mangas que vous connaissez moins.
3°) La vidéo d'Akira est déjà sortie (chez TF1 Vidéo).
4°) Dans ce numéro, Pipich, c'est pas une blague, va voir en pages 74/75.
5°) La Neo-Geo est une 16/32 bits. Son microprocesseur central est en 16 bits, mais certains de ces coprocesseurs fonctionnent en 32 bits.
6°) Les jeux qui ont été présentés au CES de Chicago mettent parfois plusieurs mois avant d'arriver en France. C'est le cas pour les deux que tu cites, et nous n'avons pas encore de date pour leur sortie officielle.
7°) Le Mega CD version française devrait sortir en novembre 92 (dans deux mois), son prix n'a pas encore été annoncé, mais il devrait être de l'ordre de 3 000 à 3 500 F. Comme nous vous l'avions annoncé, il y a*

plusieurs mois, le Mega CD français ne sera compatible qu'avec la Megadrive française.

8°) Les jeux CD officiels français ne seront compatibles qu'avec le Mega CD français et la Megadrive française. Les jeux CD devrait être au même prix que les cartouches, avec les mêmes différences de tarifs entre la France, les Etats-Unis et le Japon. Ciao mec.

Sam

Salut Sam,

Pour être originale, je te dirai que ton mag est super cool. Je compte sur ta galanterie pour être publiée... J'ai plusieurs questions à te poser.

1°) Graphiste ou scénariste de jeux vidéo sont-ils de vrais métiers ?

Ça m'intéresse beaucoup, et je voudrais savoir s'ils sont facilement accessibles.

2°) Y aura-t-il des jeux de rôles sur la Super Nintendo ?

3°) A quand la photo des testeurs ?...

Merci pour tes réponses.

Clye

Salut Clye

C'est la première fois qu'on me fait le coup de la galanterie pour que je publie une lettre, aussi je m'incline et je réponds.

1°) Il existe des gens dont le métier est graphiste ou scénariste et qui gagnent (assez bien d'ailleurs) leur vie. Mais il faut être doué pour ça et beaucoup travailler. Si tu veux plus de renseignements sur ces jobs, appelle la rédaction et demande Pedro ou Crevette...

2°) Il y a toute une série de jeux de rôles qui existent sur la Super Nintendo, mais malheureusement pratiquement aucun ne devrait sortir en version française d'ici à la fin de l'année.

3°) Tout de suite, Clye, tout de suite, et en poster en plus.

Bye et à bientôt.

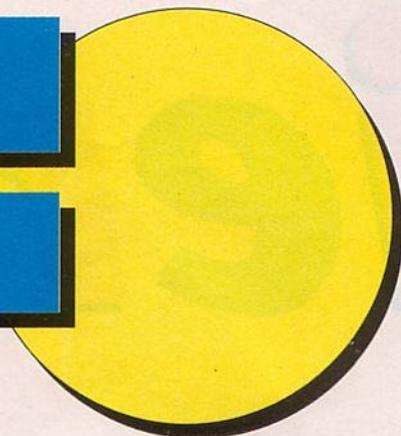
Sam.

PS : Salut Blue Sky Man, ta lettre est trop longue et les réponses que tu réclames trop complexes. Appelle la rédaction le mercredi après-midi et demande-moi...

PPS : A Fabien, OK pour ton dossier, nous l'attendons avec impatience. Adresse-le à Sam et marque « perso » sur la lettre. Merci d'avance.

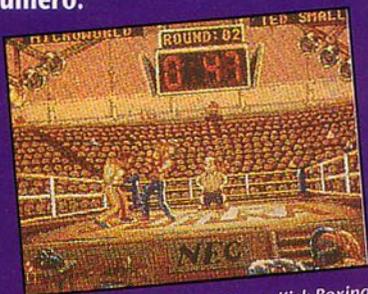
STOP

INFO



DES PIEDS ET DES MAINS SUR NEC !

Deux nouveautés viennent réveiller le petit monde de la NEC Core Gfx. Le premier fera particulièrement vibrer notre fibre nationaliste, puisqu'il s'agit de Kick Boxing et qu'il a été conçu par Loriciel, dans la banlieue parisienne ! Résultat, c'est à Tokyo que l'on se l'arrache, puisque c'est le dernier grand marché de la console NEC ! Donc, les heureux possesseurs d'une Coregrafx et du Super CD-ROM² pourront s'adonner aux joies du kick boxing (comme J.C. Van Damme, le lobotomisé d'Hollywood), avec un sacré nombre de coups à votre disposition, et la possibilité de vous entraîner avant le combat. C'est bien foutu, mais c'est pas encore ce jeu qui va pacifier notre bonne vieille planète ! Après cette petite joke, censée vous détendre un peu, on enchaîne avec Bonanza Bros, qui s'était permis une courte apparition sur Master System et sur Megadrive. Ce qui n'était pas étonnant puisqu'il s'agit d'une borne d'arcade Sega à l'origine. NEC profite donc de sa neutralité dans la guerre des consoles, pour sortir ce jeu d'action/réflexion bizarre (à notre connaissance, seul Crevette en est un fan !), qui met en scène deux voleurs assez folkloriques. Test complet de ces deux titres dans le prochain numéro.



Bonanza Kick Boxing.

SEGA : 2, C'EST MIEUX QU'UNE ?

Les grands classiques de la Megadrive reviennent à la charge pour cette dernière ligne droite avant Noël... *Player One* lève le rideau !

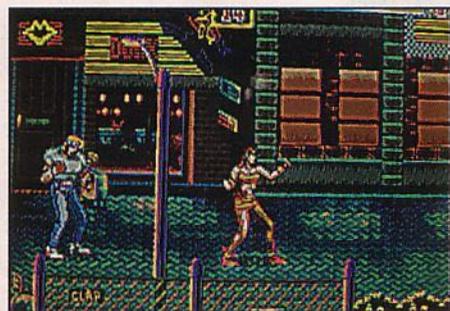
SONIC THE HEDGEHOG 2

Le revoilà, le hérisson le plus rapide de l'Ouest ! Dès novembre, Sonic se réinstalle sur Megadrive, avec de nouvelles aventures. Mais il ne sera plus seul, un petit renard étrange (il a deux queues !), viendra se joindre à ses côtés pour venir à bout des nouvelles machines infernales du docteur Robotnik ! La raison en est simple, il sera désormais possible de jouer à deux simultanément ! L'écran est alors divisé dans le sens de la largeur et chaque joueur peut contrôler son perso. Nous n'avons pu voir que le premier niveau, et s'il ne montre que peu de différences avec le Sonic précédent, il ne faut pas s'en étonner. En effet, Sonic va trouver sur son île natale une machine à remonter dans le temps. Ainsi, dès le deuxième niveau, il faut s'attendre à beaucoup de changements, et donc de surprises. Rendez-vous en novembre pour le test complet.



STREET OF RAGE II

Considéré comme le meilleur beat'em up de la Megadrive, Street of Rage a connu un grand succès auprès des posses-



seurs de cette console. Sega en profite donc pour nous offrir une nouvelle version. En voici quelques photos, qui laissent à penser qu'il y a malheureusement peu de différences avec le précédent épisode. Mais, comme pour Sonic, nous n'avons pu voir que le premier level de cette nouvelle version. Il faudra donc attendre le mois de décembre pour tester la version définitive du jeu, et lui attribuer un évaluation correcte.

BIO HASARD BATTLE

Et l'on finit par une petite originalité : Bio Hasard. Il s'agit d'un shoot'em up disponible vers novembre, dans lequel vous dirigez un vaisseau du plus pur type « Bio Design ». Vous y affrontez des ennemis non moins cosmiques, issus de mutations génétiques dues à des expériences chimiques ratées. Bref, un jeu étrange venu d'ailleurs que nous attendons avec impatience.



SNES
Super Nintendo

DRAGON'S LAIR

ELITE
Octobre

Le grand Dirk revient pour frapper encore plus fort. Cette fois il y met les moyens, puisque c'est sur Super Nintendo qu'il vient promener sa grande



silhouette. Et encore une fois, selon la tradition de chez Elite, le jeu ne ressemble en rien aux versions précédentes. Vous y remarquerez tout de



suite sa taille impressionnante, et la qualité des graphismes. Vous ne pouvez, malheureusement, pas entendre la magie de la bande sonore. Côté jeu lui-même, Dirk part toujours à la recherche de sa dulcinée, armé de son éternelle épée fétiche. Pour cela, il devra explorer une série de salles du château dans lequel elle est enfermée. Les décors sont à chaque fois différents, et les ennemis sont particulièrement étranges. Test complet le mois prochain.

MD
Megadrive

GREENDOG

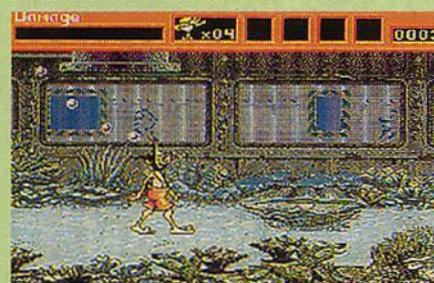
SEGA
Octobre

Attention les yeux, voici Greendog. Ceux d'entre vous qui n'ont pas peur des jeux complètement délirants vont être comblés. Tout commence avec un



héros à la dégaine peu orthodoxe. Il faut dire que cet inconditionnel du surf s'est retrouvé planté, la tête dans le sable, sur une île déserte... Enfin, pas si déserte que cela ! Comme on lui a jeté un sort, et qu'il ne sait plus surfer, il lui est impossible de rentrer chez lui. Pour se sortir de cette situation assez dramatique, il devra parcourir l'île et retrouver un mystérieux trésor. Ce qu'il ne sait pas, c'est que l'endroit est peuplé de dizaines de bêtes, les plus étranges qui soient !

Bref, un jeu de plates-formes à découvrir dès sa sortie, ne serait-ce que pour ses sublimes graphismes, et sa très bonne bande sonore.

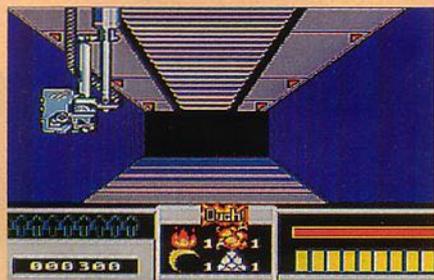


MS
MASTER SYSTEM

SPACE GUN

TAITO
Septembre

Taito est le dernier éditeur japonais à ne pas avoir abandonné la Master System, et au vu de la qualité et de l'originalité de



Space Gun, on ne peut que s'en féliciter. Déjà, ce qui surprend, c'est qu'il utilise le phaser. Cela faisait bien longtemps qu'il



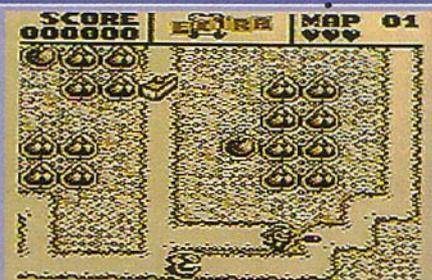
n'y en avait pas eu ! On ne peut qu'approuver cette initiative, puisque le phaser de la Master System fut le premier à être vraiment fiable et précis. Résultat, si on associe cette précision à un étonnant shoot'em up dans lequel vous devez sauver des naufragés de l'espace qui font face à une armée d'aliens baveux (et de mutants, ce qui n'arrange rien), on se retrouve face à un superbe résultat. Cela montre que la Master System a encore de beaux restes. Test dans le prochain numéro.

GB
Game Boy

MR DO !

OCEAN
Disponible

Dans le plus pur style Dig Dug, voici Mr Do. Le principe est simple, vous dirigez un petit bonhomme complètement loufingue qui creuse pour trouver les cerises dont il raffole. Mais ce n'est pas son seul vice, il aime aussi les diamants ! Ce qui attire la convoitise de nombreux malfrats, bien décidés à lui faire la peau pour le



détrousser. Un jeu typique Game Boy, sans surprise, qui devrait



être dans les magasins à l'heure où vous lirez ces lignes.

RÉSULTATS DU CONCOURS SUPER NINTENDO

Avec un peu de retard, voici les résultats du grand concours Super Nintendo. Ont donc gagné une Super Nintendo avec Super

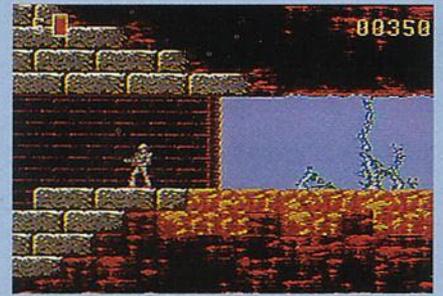
Mario World :
Nicolas Klein,
de Logne ;
Laurent Kubaski,
de Bohars ;
Mario (?) Breda,
d'Auducourt ;
Eric Huygue,
de Marly ;
Pascal Ajagamelle,
de la Réunion ;
Nguyen Hong-An,
de Boulogne ;
Roberto Plee,
de Berck ;
Fabrice Ogier,
de Saint-Chamond ;
Yann Villemain,
de Saint-Ouen ;
Alain Segura,
de Ensues-la
Redonne.

SNES
Super Nintendo

SUPER TURRICAN

IMAGINEER
Octobre

Encore une surprise de chez Ludigames, Turrican sur NES ! Après avoir navigué sur Megadrive et Game Boy, le voici désormais sur la Nintendo 8 bits. On aurait pu craindre le pire, alors que c'est plutôt le contraire qui s'est produit. Première surprise, la jouabilité est excellente ! Autre surprise, les graphismes sont particulièrement soignés pour de la NES. Hormis cela, on retrouve le jeu intact face aux autres versions, avec son lot de qualités et de défauts. Pour ceux qui ne connaîtraient pas, il s'agit d'un jeu de plates-formes assez étrange, dans lequel on dirige un soldat spatial, armé d'un énorme gun, qui se fait attaquer par des tas de petites bestioles fort excitées. Le but consiste à atteindre la fin du niveau sans se faire détruire, et sans se faire bloquer par les



innombrables voies sans issues et salles secrètes.

GG
Game Gear

TAZMANIA

SEGA
Octobre

Après un passage remarqué sur Megadrive, l'homme de Tasmanie revient sur Game Gear. Les graphismes sont, bien sûr, nettement moins impressionnants sur cette version portable. Ils restent, malgré tout, de très bonne qualité par rapport aux capacités de la Game Gear. On remarquera, surtout, l'excellente animation du personnage, ainsi que l'étonnante vitesse de son attaque tournante (qui n'est pas sans rappeler quand Sonic se met en boule, d'ailleurs !). À part ça, nous n'avons pas encore eu le



temps de tester suffisamment ce jeu en profondeur pour l'évaluer. Ce sera fait dans les prochains numéros.

LE JUSTE PRIX

En cette époque de rentrée scolaire et à l'approche de la fin d'année, période riche pour le marché du jeu vidéo - tant en nouveautés qu'en chiffre d'affaires - les journalistes de la presse spécialisée tiennent à signifier leur mécontentement.

Les prix pratiqués pour l'ensemble des cartouches de jeux vidéo sont trop élevés et carrément prohibitifs pour des titres dont le succès est assuré dès leur sortie. Doit-on continuer à payer entre 450 et 599 francs une cartouche parce qu'elle utilise l'image de Mario ou Sonic, ou sous des prétextes variés : c'est un jeu de rôles, une adaptation du dernier film à la mode, un jeu de sport approuvé par le champion du moment, etc. ?

Le temps des vaches maigres est terminé pour les éditeurs et les distributeurs de cartouches de jeux vidéo. Les majors se portent même très bien si on considère l'explosion, à l'échelle internationale, des ventes de jeux ces deux dernières années.

Notre objectif est d'attirer l'attention des éditeurs et distributeurs sur l'escalade des prix pratiqués dans ce secteur qui nous est... cher.

Ce billet d'humeur reflète l'avis (de spécialistes) des magazines de jeux vidéo *Consoles +* et *Player One* et est publié dans leur numéro de septembre 1992.

LE NINTENDO SUPER TOUR 92



Le Nintendo Super Tour vu de l'extérieur.

Sponsorisé par *Player One* et NRJ, le Super Tour Nintendo a écumé les côtes françaises durant tout l'été, histoire de dévoiler aux vacanciers éblouis les possibilités de la Super Nintendo.

Pour ceux qui ne l'auraient jamais rencontré, rappelons que le Super Tour se déplace à bord d'un semi-remorque de 33 tonnes qui, une fois déployé, offre un espace de jeux de 50 m². Celui-ci mettait à la disposition des joueurs 26 bornes Super Nintendo et 24 points Game Boy. « Cette manifestation, déclare Barthélémy Gilles, responsable du Tour, a pour but principal de présenter la Super Nintendo et d'en montrer les possibilités. Le Tour, c'est une aire de jeu où les jeunes sont libres d'essayer les hits de notre console 16 bits, en toute tranquillité et sans matraquage publicitaire. » Et les hits étaient bien là, puisqu'en plus de jeux comme *Addam's Family* ou *Super R-Type*, on pouvait tenter de braver les combattants du fabuleux *Street Fighter II*. En tout, quinze nouveaux jeux Super Nintendo ont été présentés lors de cette tournée.

LE SUPER CONCOURS

Et comme si tout cela ne suffisait pas, un super concours était organisé à chaque étape. Les participants devaient s'affronter par groupes de 10 sur *F-Zero* (en mode practice, sur le circuit de Mute City avec la *Fire-Stringray*). Le départ de ces compétitions s'effectuait en simultané grâce à un système informatique contrôlant également les temps d'arrivée. « Ce système informatique, précise Barthélémy Gilles, assure à tous les joueurs que le classement final est parfaitement exact : il

n'y a aucune tricherie possible ; de plus, les courses sont identiques dans chacune des villes que nous avons traversées. » Le gagnant de chaque série remportait une casquette, un pin's et un tee-shirt. Mais ce n'est pas fini. Les 10 meilleurs temps de la journée participaient à une Super Finale, et le gagnant de la journée remportait... une Super Nintendo : logique non ? Pour l'anecdote, sachez que le record du Super Tour est de 2'43"12. Bien loin, en fait, de celui de la rédaction de *Player One*, détenu par Chris avec 2'39"90 !

Le Tour est venu, et il est reparti, laissant derrière lui des regards envieux et des rêves... en 16 bits.

Ugly



Tout le monde pouvait tenter sa chance.



Barthélémy Gilles face au Tour.



Pendant la compétition, la lutte est âpre.

LA LYNX SE RÉVEILLE

Les batfans amateurs de Lynx ont raison de se réjouir : Atari leur propose désormais la Lynx avec le jeu Batman : le retour, ainsi qu'un jeu de piles, un câble Comlynx et une housse. Et le tout pour moins de 1 000 F. Dans la foulée, le constructeur yankee en profite pour annoncer la sortie d'une trentaine de jeux d'ici à la fin de l'année. La grande nouveauté réside dans l'arrivée de nombreux titres dans deux catégories traditionnellement mal loties sur Lynx : les jeux de sports (Hockey, World Class Soccer, Baseball Heroes, Jimmy Connor's Tennis, Malibu Beach Volley Ball, Basket Brawl, NFL Football) et les conversions de grands succès issus de la micro ou de l'arcade (Double Dragon, Super Off Road, Lemmings, Ninja Gaiden III, Pit Fighter, Shadow of the Beast) sans oublier Eye of The Beholder, un fantastique jeu de rôles. Eh bien ! si les délais sont respectés, les possesseurs de l'outsider des consoles couleur ont de quoi sourire.



LA SUPER NINTENDO DEVIENT UNIVERSELLE

Comme vous le savez tous, la Super Nintendo française n'est pas compatible avec les jeux japonais (Super Famicom) et les jeux américains (Super Nintendo). Seulement voilà, depuis son lancement, peu de titres sont sortis en France, et à des prix parfois assez élevés. Pour pallier ces deux inconvénients majeurs, il est désormais possible de trouver une parade chez certains revendeurs non-officiels Nintendo. Il s'agit d'adaptateurs, qui détournent la protection des Super Nintendo françaises, pour faire fonctionner les cartouches japonaises et américaines. Trois types d'adaptateurs sont actuellement disponibles sur le marché. *Player One* vous en donne un petit aperçu....

LA SOLUCE BIDOUILLE !

Le premier propose une bidouille assez étrange, puisqu'il faut apporter une cartouche française chez un certain revendeur, pour qu'il la démonte, dessoude le chip de protection qui s'y trouve, et le place dans un châssis d'adaptateur de type Honey Bee ou Megacom. Résultat, cet adaptateur rend votre Super Nintendo compatible avec tous les jeux des autres pays. Le principal inconvénient, c'est que la cartouche française qui a été utilisée pour l'opération ne fonctionne qu'avec l'adaptateur (il est évident que nous condamnons ce type de manipulations sur les consoles ou sur les cartouches, car cela fait sauter la garantie du constructeur, et peut nuire fortement à la durée de vie de votre matériel).

L'UNIVERSAL ADAPTER

Autre type, l'Universal Adapter. Beaucoup plus sécurisant, il ne demande aucune modif. Son principe est simple, il y a deux connecteurs, et l'on y branche une cartouche française sur le côté, et une japonaise ou une américaine sur le dessus. Un petit switch permet de sélectionner la cartouche sur laquelle on veut jouer. Seul reproche, l'ensemble est lourd, mal équilibré et présente des signes de fragilité.

LE SIDE BY SIDE

Pour finir, notre préféré, reprend le même look que les adaptateurs Honey Bee ou Megacom (pour ceux qui ne connaissent pas, il s'agit d'adaptateurs permettant de faire passer des jeux japonais sur une Super NES américaine, et inversement), sauf que celui-ci propose deux connecteurs, côte à côte, placés sur le dessus. L'un pour la cartouche française, l'autre pour la cartouche américaine ou japonaise. Gros avantage, il ne coûte que 99 F, et paraît très solide.

SNES ACTION REPLAY

Pour finir, à signaler qu'une version spéciale de l'Universal Adapter, nommée Action Replay (qui existe déjà sur Megadrive), propose en plus, de rentrer et de trouver des codes pour obtenir un tas d'astuces comme des vies infinies ou l'invincibilité (ce qui enlève tout intérêt aux jeux, d'ailleurs).

MISE EN GARDE

Si les adaptateurs présentent de nombreux avantages, il ne sont pas non plus la panacée. D'une part, certains jeux comme Pilotwings ne fonctionnent sur aucun des adaptateurs du marché (la présence de coprocesseurs supplémentaires pour ces cartouches semblent les perturber). Il est donc probable que les futures super cartouches, que va commercialiser Nintendo (32 mégabits, Rom rapides, DSP...), ne pourront pas marcher sur ces adaptateurs. De plus, on se heurte à de nombreux problèmes sur les cartouches à sauvegardes (Zelda 3, Mario 4, Actraiser...).

Choisir un adaptateur se révèle, donc être un bon investissement à court terme, mais risque de poser des problèmes dans le futur. Nous vous conseillons d'être extrêmement vigilants lors de l'achat de l'un d'eux, et de tester la compatibilité des cartouches d'import que vous comptez acquérir.

Crevette

POPULOUS

Populous fut l'un des premiers jeux à être sortis sur la Super Famicom au Japon. Grâce à Ludigames, il n'aura pas fallu attendre trop longtemps pour qu'il atterrisse sur la Super Nintendo française. C'est d'autant plus important que ce jeu de stratégie culte (encore un titre que l'on a croisé sur pratiquement toutes les machines du marché) est une véritable réussite sur la Nintendo 16 bits. Au chapitre des caractéristiques propres à cette version, on peut citer des graphismes encore améliorés, les options complètes de la version micro d'origine, et une intégration des Promises Land (les tableaux spéciaux de Populous). Bref, tout est réuni pour que vous passiez des centaines d'heures dessus.



LA SUPER NINTENDO JOUE LES STARS !

Quelle ne sera pas votre surprise de trouver, dans *Nintendo Player* du mois de septembre/octobre, une cassette vidéo ! Cette opération inédite, réalisée par Nintendo, a pour but de vous faire découvrir toutes les spécificités de la Super Nintendo, les jeux disponibles, et les titres à venir. Le voyage commence donc par une visite en 3D de l'intérieur de la console. On se croirait presque à Euro-Disney ! Cela continue par une description détaillée, exemples à l'appui, des fonctions de zoom et de rotation. C'est à cette occasion que vous sont présentées de courtes séquences de *Pilotwings* et de *Super Ghouls and Ghost*. Le son, l'un des grands points forts de la 16 bits de Nintendo, est illustré à l'aide de *Super Tennis* pour les bruitages, et d'*Addams Family* pour la musique. C'est après cela que l'on passe en revue toutes les petites merveilles que va nous proposer la Super NES d'ici à Noël. Ainsi, les fans de *Street Fighter II* risquent de devenir complètement fous à la vue des quelques minutes de combat entre Ryu et Ken ! Les non-violents, eux, s'extasieront plutôt sur les superbes images de *Zelda 3*. Et vous découvrirez même des jeux inédits comme *Another World*, qui n'est pas encore sorti au Japon et qui est prévu pour le mois de décembre. Bref, cette cassette remplit entièrement son rôle, puisque qu'elle donne, 12 minutes durant, une irrésistible envie de... jouer à la Super Nintendo !

DATE DE DISPONIBILITÉ DES JEUX PRÉSENTÉS DANS LA CASSETTE :

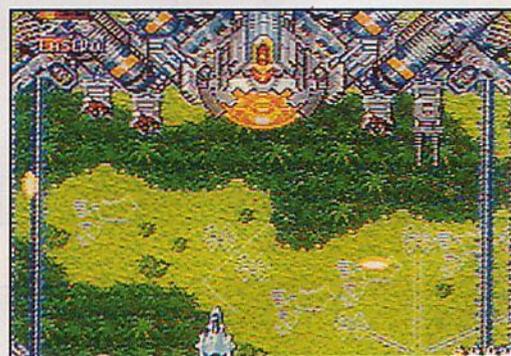
- UN SQUADRON : disponible
- CASTLEVANIA IV : disponible
- MARIO 4 : disponible
- ADDAMS FAMILY : disponible
- SUPER SOCCER : disponible
- SUPER TENNIS : disponible
- F-ZERO : disponible
- SUPER GHOULS AND GHOST : fin octobre
- ZELDA 3 : fin octobre
- ANOTHER WORLD : décembre/janvier
- TEENAGE MUTANT NINJA TURTLE 4 : fin octobre
- SUPER PROBOTECTOR : fin octobre
- SUPER ALESTE : novembre
- SUPER ADVENTURE ISLAND : fin octobre
- STREET FIGHTER II : octobre
- PILOTWINGS : décembre
- SUPER SCOPE : octobre



Another World.



Pilotwings.



Super Aleste.



Street Fighter II.

36 15
PLAYER ONE

NES
Nintendo

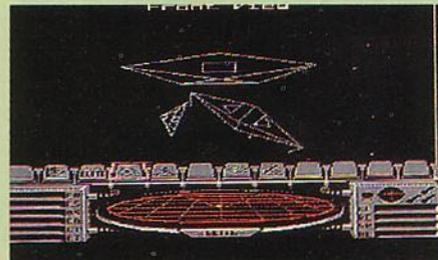
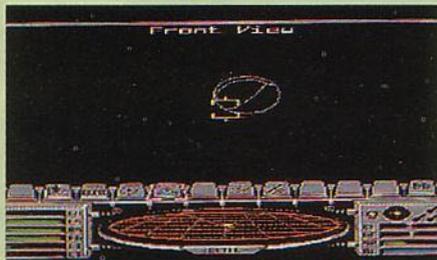
ELITE

IMAGINEER
Septembre

Elite est un jeu que l'on ne s'attendait vraiment pas à voir débarquer sur console... Encore moins sur la bonne vieille NES ! Il faut dire que la prononciation de son nom risque de réveiller des troubles, encore mal cicatrisés, chez les vieux routards du jeu vidéo. Sorti dans les temps les plus reculés de la préhistoire informatique, Elite est un véritable chef-d'œuvre, tant il réussit à vous plonger dans un univers fort éloigné du monde réel ! Graphisme 3D en « fils de fer », scénario aussi

complexe que riche, il va falloir s'habituer à décoller de son bon vieux canapé pour prendre part à une gigantesque bataille interstellaire ! Surtout qu'Imagineer a réussi l'impos-

sible, puisque la réalisation de la version 8 bits est digne de machines plus puissantes. Préparez donc, dès aujourd'hui, quelques nuits blanches, pour accueillir ce jeu hors du commun.



MD
Megadrive

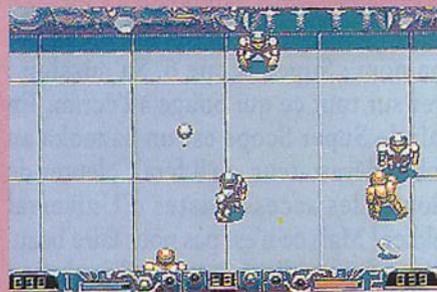
SPEEDBALL 2

Virgin
Octobre

Et encore un jeu qui nous vient du monde des ordinateurs. Speedball 2 est une simulation sportive d'un type que l'on n'est pas prêt de voir aux Jeux olympiques ! Il s'agit d'un mélange,

entre le rollerball (du film du même nom), le hockey sur glace et le football américain. En clair, on retrouve sur le terrain des joueurs gabarits poids lourds équipés comme de véritables cuirassés.

Ces petits bonshommes sont dix sur le terrain, et malheureusement il n'y a qu'une seule balle (en fait de balle, il s'agit plutôt d'une superbe boule d'acier qui ne doit pas faire que du bien quand elle vous heurte la gencive !). C'est donc un combat à mort qui s'engage pour prendre possession de l'objet, et le loger dans les buts adverses. À signaler que cette conversion de Virgin s'annonce excellente, tant au niveau des graphismes que de la jouabilité. Un méga hit, donc, en perspective.



MD
Megadrive

FLASH BACK

DELPHINE
Décembre

Delphine est une jeune société française, filiale d'une maison de disques, qui réalise de véritables miracles avec tout ce qu'elle touche. Another World (bientôt disponible sur Super Nintendo, et plus tard sur Mega-CD), son plus gros hit, à ce jour, suffit à lui-même à prouver tout le savoir-faire de cette petite mais efficace équipe. Et son expérience sur les consoles a beau être récente, cela ne l'empêche pas de faire suivre Another World d'une nouvelle petite merveille, j'ai nommé : Flash Back. Programmé différemment qu'Another World, Flash Back en reprend néanmoins cette technique d'animation maison, qui n'est pas sans rappeler Prince of Persia, et qui rend les mouvements des personnages incroyablement fluides et réalistes. Associé à un scénario d'aventure assez complexe et génial, ce jeu risque de devenir incontournable pour tout possesseur de Megadrive. On attend avec impatience le feu vert de Sega (le jeu n'est pas totalement terminé) pour le tester... Restez à l'écoute.



STREET FIGHTER II

La méga star des jeux vidéo arrive plus tôt que prévu sur la Super Nintendo. Dès octobre, vous allez trouver Street Fighter II sous deux configurations. La première proposera un pack complet intégrant la



Super Nintendo + Street Fighter II (en lieu et place de Super Mario 4, que l'on trouvera désormais en solitaire). Dans le second cas, Street Fighter II sera vendu séparément, comme un jeu normal. Ce n'est, évidemment, pas la peine de vous rappeler que Street Fighter II est le beat'em up ultime, et qu'il va falloir se battre pour en choper lors du premier arrivage. Test complet dans le prochain numéro.

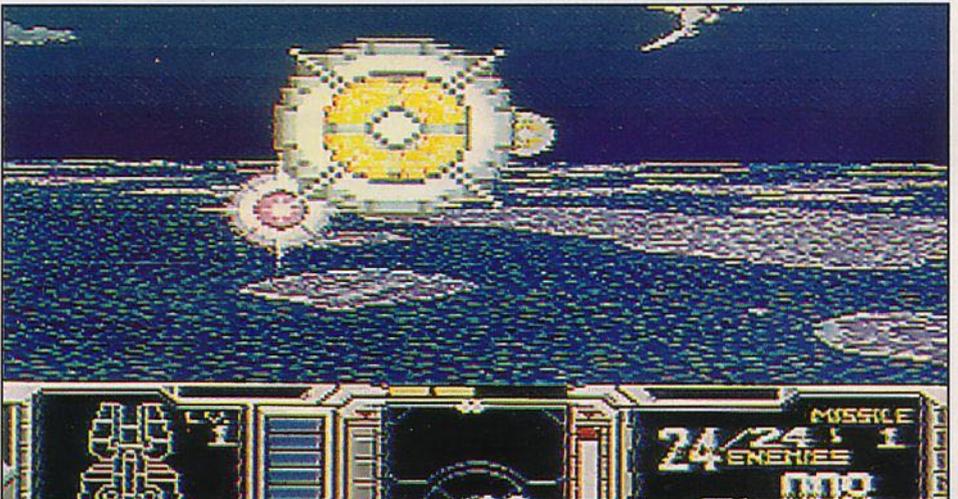
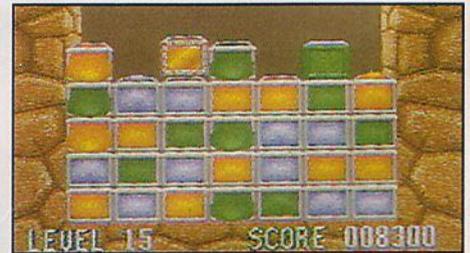
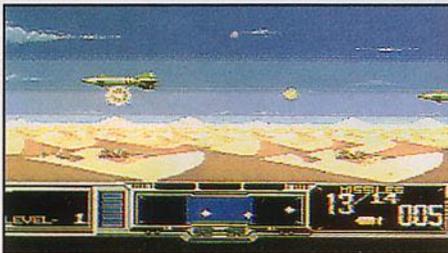


SUPER SCOPE 6 : SHOOT TO THRILL !



Planquez-vous, Nintendo s'apprête à lancer l'arme fatale sur Super Nintendo ! Son nom : Super Scope 6. Sa mission : tirer sur tout ce qui bouge à l'écran. En clair, le Super Scope est un bazooka au look si dévastateur, qu'il ferait pleurer de jalousie les accessoiristes d'Universal Soldier ! Mais ce n'est pas pour faire beau, puisque ce sublime jouet est l'évolution directe des lights phasers que l'on trouvait dans le passé sur les consoles 8 bits. Évolution oblige, le Super Scope est à infrarouge, ce qui veut qu'il n'y a plus de câble qui l'enchaîne à la console. Et comme il se calibre automatiquement et

en permanence, on peut se mettre à n'importe quel endroit d'une pièce pour l'utiliser. Mais sans les jeux, cela ne sert à rien, c'est pour cette raison qu'une cartouche comprenant six titres l'accompagne. Dedans, vous y trouverez des versions spéciales de Tetris, et des shoot'em up genre « attaques de missiles », ou « vagues de vaisseaux ennemis ». La précision du Super Scope est de l'ordre du pixel, ce qui vous autorise à vous prendre pour un vrai chasseur ! Le Super Scope touchera les magasins français au mois d'octobre, et coûtera dans les 590 F.



GB
Game Boy

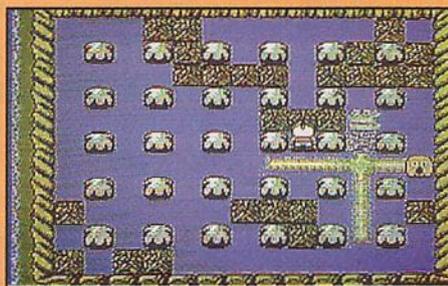
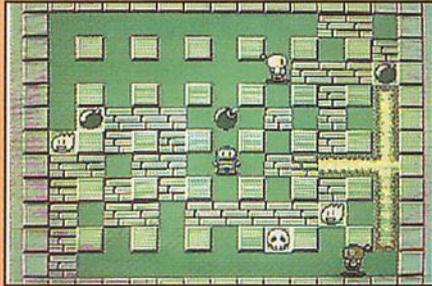
DYNABLASTER

HUDSON SOFT
Septembre

Les amateurs éclairés le savent : Bomberman est un must ! Une sorte de drogue douce qui vous prend le cerveau et ne vous lâche plus. En

Europe, allez savoir pourquoi, Bomberman s'appelle Dynablaster. Le voici donc sur NES. Vous allez retrouver cet univers étrange où des

petits bonshommes tracent leur route à grands coups de bombes à retardement. Des options cachées, augmentent la puissance et la portée de celles-ci. Attention, donc à ne pas se prendre un retour de flammes. Quant au challenge, il faudra s'accrocher pour exploser les 48 levels que compte le soft à moins de jouer à deux en mode VS. Test complet le mois prochain.



GB
Game Boy

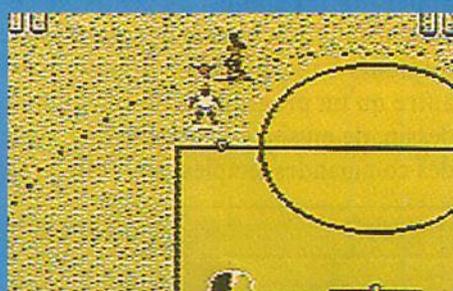
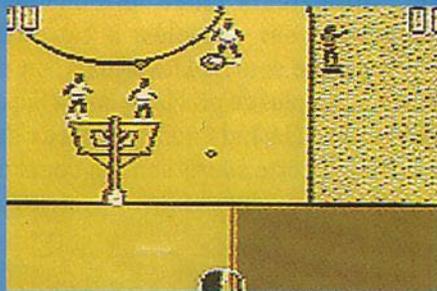
TIP OFF

IMAGINEER
Novembre

Vous connaissez tous Kick Off, la simulation de foot que l'on trouve sur de nombreuses consoles : eh bien ! voici Tip Off, la même chose mais

avec du basket ball ! C'est toujours Imagineer qui s'y colle (comme toutes les versions Nintendo de Kick Off), et cela reprend la fameuse vue du des-

sus. Une telle solution peut étonner sur un jeu de basket, et pourtant ça fonctionne très bien. Il faut dire que la jouabilité est fabuleuse, ce qui contribue largement à la qualité générale. Et comme les graphismes, malgré encore une fois cette vue étrange, sont de bonne qualité, on peut pronostiquer que Tip Off va faire un malheur chez les fans du basket... et chez ceux du Dream Team des derniers Jeux olympiques.



SNES
Super Nintendo

PGA TOUR GOLF

ELECTRONIC ARTS
Octobre

Depuis le lancement de la Super Nintendo, il manquait un jeu de golf pour compléter les excellents foot et tennis déjà disponibles. C'est

Ludigames qui va combler ce manque, en distribuant PGA Tour Golf d'Electronic Arts. Existant déjà sur de nombreuses autres machines,

cette version se caractérise par l'utilisation du mode 7 de la Super Nintendo, pour visualiser le terrain. L'effet ainsi produit est assez spectaculaire, et on a l'impression d'être un oiseau qui survole les parcours, pendant la présentation, puis la balle elle-même durant le jeu. De plus, les amateurs éclairés admireront la visualisation des greens en 3D, et le parfait respect des règles. Les autres apprécieront surtout la facilité de jouer, et le plaisir que cela génère.



STOP INFO

3615 PLAYER ONE

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 chaque cartouche à la fin des tests de jeu.



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



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



Jeu avec un pistolet comme *Opération Wolf* ou *Duck Hunt*.



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 *Out Run*.



Jeu de combat comme *Double Dragon*.



Jeu de plates-formes comme *Mario I et II*.



Pour les simulations de guerre.



Pour les simulations sportives.



Jeu de rôles.



Jeu d'aventures.



Et enfin... les jeux de réflexion !

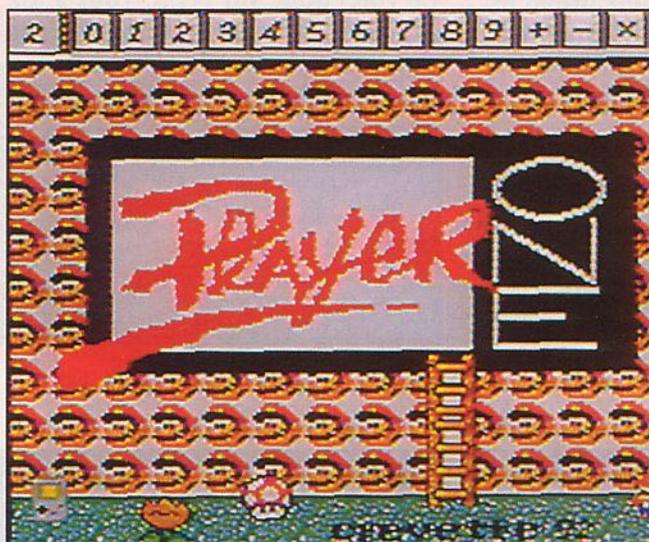
Evidemment, chaque jeu est désigné par plusieurs pictos.

Ex. : *Double Dragon* est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade...



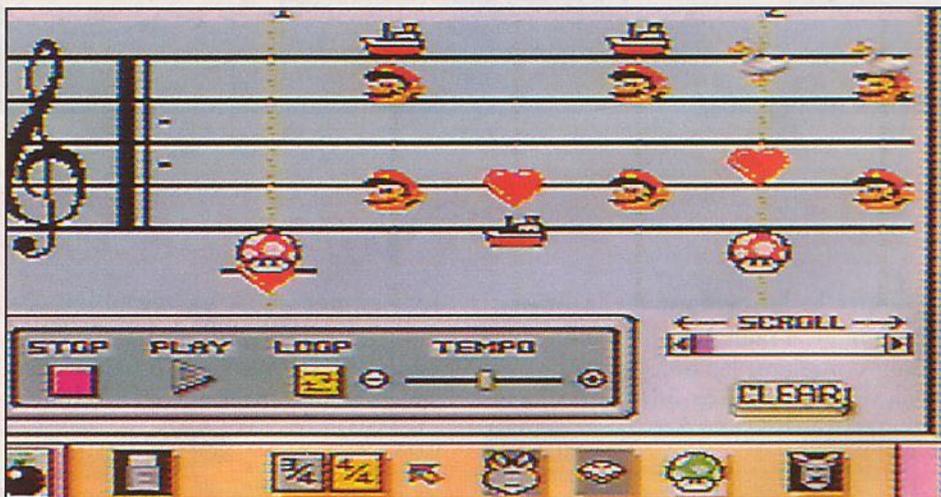
SUPER MARIOPAINT

DES SOURIS ET DES HOMMES



Une grande révolution s'annonce sur la Super Nintendo pour la fin de l'année. Super MarioPaint est au centre de cet événement. Sous ce nom se cachent deux éléments importants. Le premier n'est autre qu'un programme de création de dessin, de musique et d'animation. Avec des commandes simples, mais efficaces,

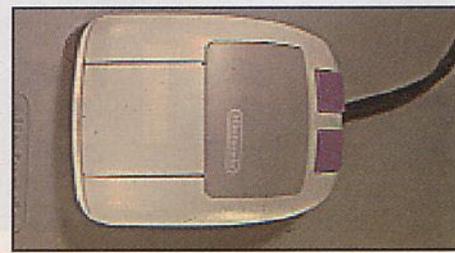
rapide, précise et agréable qu'avec une manette. Ainsi, de nombreux jeux existant sur ordinateurs sont difficilement adaptables sur consoles, à cause de l'absence de souris. Désormais, on ne rencontrera plus ce problème sur la Super Nintendo ! Déjà, de nombreux jeux qui utiliseront cette souris sont en cours de



vous allez pouvoir devenir des bêtes du dessin, mais aussi de la musique. Toutes les commandes sont sous forme d'icônes, et l'on retrouve des fonctions que l'on est plus habitué à rencontrer sur des ordinateurs que sur des consoles de jeu ! De plus, il sera possible de sauvegarder vos créations sur la cartouche. Mais le plus important, c'est la souris, qui est livrée avec, car elle ouvre des perspectives jusqu'alors inconnues sur consoles. La souris est un petit boîtier que l'on tient dans la main, et qui vous permet de diriger un curseur à l'écran. On peut ainsi déplacer des objets, sélectionner des menus, etc., de façon beaucoup plus

développement (*Populous 2*, *Powermonger*, *Might and Magic 2 et 3*, *Sim City*...), et il y a gros à parier que cela s'accroîtra dans l'avenir...

Pour nous offrir toujours plus de plaisir à jouer, Super MarioPaint devrait être disponible vers décembre/janvier, aux alentours de 600 F.



OCEAN SURFE SUR LA VAGUE NINTENDO !



Robocop 3 (SNES).



Radio Flyer (SNES).

Le plus gros éditeur européen de jeux vidéo continue sa lancée sur NES, Game Boy et désormais... Super Nintendo.

Si la fortune d'Ocean s'est faite depuis de nombreuses années sur les micro-ordinateurs, l'éditeur anglais est désormais très actif sur le marché des consoles. Ayant été l'un des tout premiers Européens à avoir obtenu la licence de développement de Nintendo, Ocean reste fidèle au constructeur japonais, et vient de nous présenter sa future ligne de produits. Donc, avant de voir ce qu'il nous réserve pour l'avenir, il est bon de se souvenir que le passé console d'Ocean se raconte à

coups de Robocop (NES, Game Boy), de Navy Seals (Game Boy), et plus récemment de Addams Family sur NES, Game Boy et Super NES.

Et puisque l'on parle de Addams Family, sachez qu'ils sont justement en train d'en préparer un autre sur Super Nintendo. Son nom : The Addams Family Animation « Scavenger Hunt ». Cette pseudo-suite ne sera plus adaptée du film, comme c'était le cas pour celui qui vient de sortir, mais du dessin animé qui fait actuellement un carton sur les chaînes de TV américaines. Et l'on peut déjà vous dire que ce ne sera plus Gomez le héros, mais Pugsley ! De plus, il sera aussi beau et aussi fabuleux

à jouer que le précédent. Il comptera 10 levels de folie (cuisine, salle de bain, laboratoire...) et devrait être fini aux alentours de Noël. On devrait donc le voir débarquer au début de l'année prochaine.

Et puisque l'on est dans les jeux Super Nintendo, autant vous annoncer tous les autres titres prévus :

Radio Flyer (Super NES) : tiré du film du même nom, est prévu pour 93.

Cool World (Super NES) : mi-93.

Jurassic Parc (Game Boy, NES, Super NES) : tiré du prochain film de Spielberg, sortira fin 93.

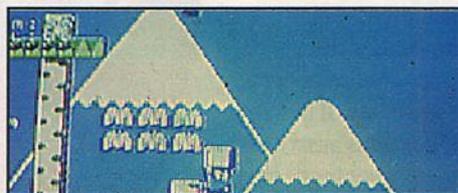
James Pond (Super NES) : Ocean a repris la licence du jeu Megadrive d'Electronic Arts pour la Super NES.

Darkman (NES, Game Boy) : verra le jour l'année prochaine.

Squarrel (Super NES) : sous ce titre provisoire se cache le secret le mieux gardé d'Ocean. Un jeu qui, paraît-il, serait l'anti Sonic sur la Super Nintendo... La seule info que l'on a, c'est que ce ne sera pas un hérisson bleu, mais un petit écureuil ! Il devrait sortir au milieu de l'année prochaine.



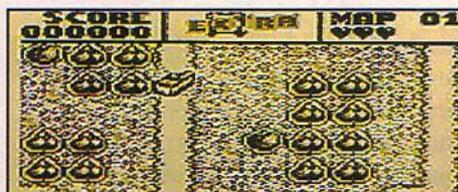
Lemmings (NES).



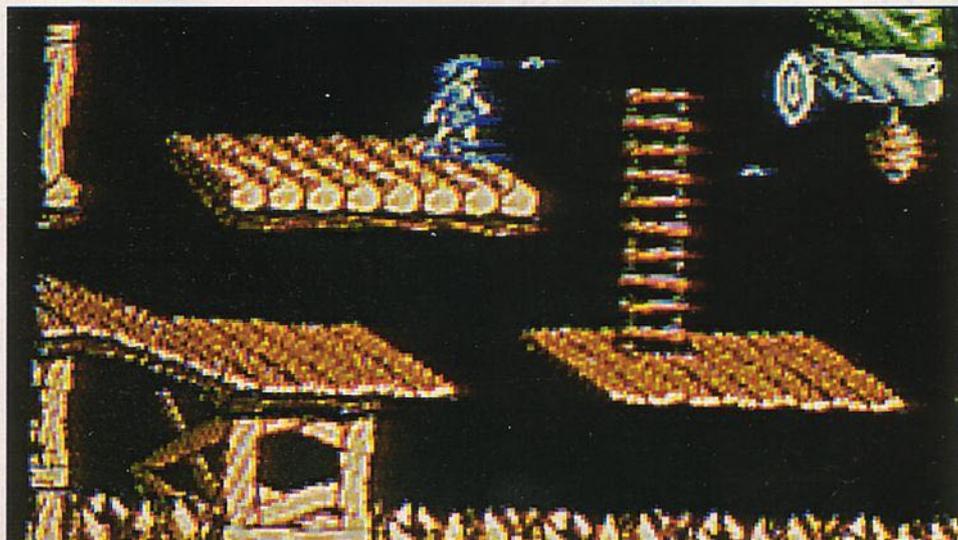
Mc Donaldland (NES).



Parasol Stars (NES).



Prince Vaillant (GB).



Prince Vaillant (NES).

D'ici là, il faut s'attendre à voir débarquer, pour Noël, Lemmings (NES, Game Boy) et Robocop 3 (Super Nintendo), distribués par Bandai. Et Mc Donaldland (NES), Parasol Star (NES, GB), Prince Valiant (NES, GB), Hudson Hawk (NES, GB) et Push Over (Super Nintendo) distribués directement par eux.

Et pour finir, les possesseurs de Super Nintendo pourront s'offrir l'Arme Fatale et Exhaust Heat vers février. Si l'on veut voir encore plus loin, Ocean travaille déjà sur de futurs produits pour le CD-Rom Nintendo, et pour la Play Station de Sony. Ainsi armé, on peut pronostiquer qu'Ocean n'est pas prêt de... couler !

MADE IN JAPAN

Made in Japan rapporte tous les mois, de l'empire du Soleil-Levant, les nouveautés sur vos machines préférées. Attention, certains jeux ou machines présentés dans ces colonnes ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France.

La rubrique comporte désormais deux parties : « News in Japan » et « En vitrine à Tokyo ».

SUPER FAMICOM

En pleine idylle avec la Super Famicom, SNK continue à convertir la plupart des hits de la Neo-Geo sur la 16 bits de Nintendo. Après *King of the Monsters*, sorti en juillet, c'est désormais au tour de *Super Base Ball 2020*, et surtout de *Fatal Fury*, l'un des plus grands beat them up de la bécane, de s'apprêter à franchir le pas. Malgré sa superbe réalisation, ce dernier jeu devrait toutefois avoir du mal à détrôner *Street Fighter II*. Même problème pour *Power Athlete*, clone flagrant du programme de Capcom. Décidément, ça va castagner sec cet automne, période au cours de laquelle tous ces jeux devraient sortir. Amateurs de jeux de rôles, préparez-vous : le cinquième volet de *Final Fantasy* est sur le gril ! Pas de date de disponibilité pour le moment, mais le jeu semble prometteur, et devrait être au moins aussi bon que les précédents épisodes. Un petit sport pour se reposer ? *Twin Ball* se propose de vous initier aux subtilités du volley. Dommage que le mode 7 n'ait pas été utilisé. Vous aviez craqué pour le premier *Populous* ? Alors apprêtez-vous à suer encore sang et eau sur *Populous II*, en cours de développement sur Super Famicom. Dans un tout autre registre, *F-1 Super Driving*, en boutique depuis août, vient s'ajouter à la liste des innombrables courses auto de la Super Famicom : peu de chose à dire, si ce n'est qu'on

peut jouer à deux simultanément et que les ingrédients du genre répondent à l'appel.

MEGADRIVE

Megafans, on commence en fanfare par Ze News : *Street Fighter II*, le jeu de baston de l'année, est prévu sur Mega CD. Non, vous ne rêvez pas ! La nouvelle est tout ce qu'il y a de plus officiel même si aucune date de sortie n'a été précisée pour le moment.

Décidément, Sega a décidé de mettre le paquet pour relancer le CD-Rom de sa 16 bits. Il faut reconnaître que des titres aussi forts s'imposent, tant les ventes de leur périphérique affichent des résultats navrants au pays du Levant. Un seul moyen de renverser la vapeur pour Sega : des titres, des titres et encore des titres. D'où la flopée d'annonces qui déferlent depuis quelque temps : ainsi, en ce mois de septembre, *Black Hole Assault*, un beath them up stratégique mettant en scène des robots, et *3rd World War* un wargame, sont venus s'ajouter aux *Prince of Persia*, *Rise of the Dragon*, *After Burner III* et autres *Batman*. Malheureusement, la qualité ne semble pas encore au rendez-vous, et une bonne partie de ces titres disposent encore de graphismes nettement inférieurs à ceux que l'on peut trouver sur le CD-Rom de NEC. La palette de couleurs limitée de la Megadrive n'est sans doute pas étrangère à ce phéno-

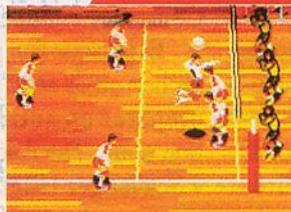
mène, mais on peut également incriminer l'attitude des éditeurs qui, le plus souvent, ne proposent que des titres assez moyens, inférieurs même aux meilleures cartouches. On voit quand même apparaître quelques jeux intéressants comme *Thunder Storm FX*, une shoot them up mettant en scène des hélicos, et utilisant des images digitalisées ; et *Dark Wizard*, un jeu de rôles proposant des dessins animés de grande classe. Toujours est-il qu'un énorme effort, tant sur la qualité que sur la quantité des titres, et cer-



1



2



5



6



7



10



11



12



15



18



16

- 1 : F1 Super Drivin (Super Famicom)
- 2 : Fatal Fury (Super Famicom)
- 3/4 : Power Athlete (Super Famicom/Megadrive)
- 5 : Twin Ball (Super Famicom)
- 6 : Super Base Ball 2020 (Super Famicom)
- 7 : Land Stalker (Megadrive)
- 8 : Dark Wizard (Mega CD)

N JAPAN

NEWS IN JAPAN
L'actualité en direct du Japon.

MADE IN JAPAN



3



4



8



9



13



14



17



19

- 9/10 : Bare Knuckle II (Megadrive)
- 11-12 : World of Illusion (Megadrive)
- 13 : Black Hole Assault (Mega CD)
- 14 : Thunder Storm FX (Mega CD)
- 15 : Phantasy Star IV (Megadrive)
- 16 : GG Shinobi II (Gamegear)
- 17 : Nexal (Super CD Rom)
- 18 : Dragon Knight II (Super CD Rom)
- 19 : Les J.O. d'Hudson (PC Engine)

Star IV : ça va faire plaisir à Chris ! Encore en chantier, le jeu ne devrait pas être achevé avant la fin de l'année. Ne quittons pas le registre des gros titres en passant à **Bare Knuckle II**, qui sera vraisemblablement vendu dans nos contrées sous le nom de **Streets of Rage II**. Et pour tous les battonneurs qui n'en auront jamais assez, voici **Power Athlete**, un combat à la **Street Fighter II**, de chez Kaneko, qui présente l'originalité de sortir aussi bien sur Megadrive que sur Super Famicom. Pas la peine de vous ruer sur les gants de boxe : aucune date de sortie n'a encore été annoncée pour aucun de ces jeux. C'est toutefois **World of Illusion** qui emporte le titre de sortie de l'automne : pensez-donc, cette cartouche, prévue pour octobre n'est autre que la suite de **Castle of Illusion**. Cette fois-ci, Mickey est secondé par son pote Donald, pour un jeu de plates-formes se déroulant dans des décors encore plus somptueux. Oh, que ça va être dur d'attendre !

GAME GEAR

La Game Gear continue son petit bonhomme de chemin au Japon, et si le nombre de sorties sur la Sega de poche n'a rien à voir avec celui de sa grande sœur, on trouve quand même de quoi se régaler. Outre **Super Monaco GP II**, tout frais sorti, les fans pourront se délecter avec **Phantasy Star**, prévu pour octobre, et avec **GG Shinobi II**, aux graphismes somptueux, mais attendu seulement pour la fin de l'année.

PC ENGINE

La PC Engine continue à voir abonder les nouveautés au pays du Levant avec toujours plus de couleurs, toujours plus de dessins animés : les

éditeurs nippons tirent désormais des merveilles du CD-Rom. C'est d'ailleurs sur CD que sortent la quasi-totalité des annonces de ce mois. Les jeux de rôles se taillent toujours la part du lion : **Burai II**, **Legend of Heroes II**, **Hart of Stone**, **Dragon Knight II**, **Wizardry V**, les merveilles sur lesquelles planchent les développeurs risquent malheureusement de ne jamais toucher nos latitudes, faute de traduction. On vous passe quand même une photo de **Dragon Knight II** pour le fun : les minettes déshabillées que propose ce jeu de **Nec Avenue** sont vraiment trop flashantes. **Nexar** est un shoot them up à scrolling horizontal dans le plus pur style PC Engine (comprenez : « géant ») avec des décors d'enfer, et des monstres de fin de niveau géants. Sa sortie n'est toutefois pas prévue avant plusieurs mois. **Star Mobile** vous demande d'équilibrer des balances en y posant des objets : palme d'or de l'originalité assurée pour ce CD qui est presque complètement achevé.

Quelques rares cartouches surnagent encore au milieu de cet océan de CD. Hudson se découvre ainsi la fibre des simulations sportives : après un base-ball (encore !), le concepteur de la PC Engine s'apprête à livrer une simulation des Jeux olympiques, au titre non encore fixé au moment où nous bouclons : l'aviron et le tir s'ajouteront aux épreuves traditionnelles de ce genre de jeu lors de sa sortie en octobre. La suite de **Darius**, judicieusement nommée **Darius II**, devrait également voir le jour un de ces quatre matins : les superbes graphismes laissent présager un jeu de grande qualité.

Iggy

EN VITRINE A TOKYO

« En vitrine à Tokyo », la rubrique interne de Made in Japan, vous propose les mini tests des jeux qui viennent de sortir dans les échoppes nippones. 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...
Voire même de ne jamais toucher le sol français.

◆ SUPER FAMICOM ◆

TORTUES NINJA 4 *Turtles in Time*

Les Tortues sont làààààà... Sur Super Famicom !
Directement tiré de la borne d'arcade (et pas adapté, puisqu'il y a quand même de nombreux



gags, disséminés un peu partout durant votre progression, ce qui chasse le côté monotone et gonflant du 2. Surtout que les ennemis changent de tactique d'attaque tout au long du jeu. Bref, c'est une petite merveille, qui risque de faire beaucoup de bruit... Au sens propre, comme au sens figuré !



éléments différents), les quatre héros à carapace débarquent dans un déferlement de sons et de couleurs sur la Nintendo 16 bits. Pour ceux qui sont habitués aux Tortues sur la NES, le choc sera sévère quand ils vont découvrir cette version Super Famicom/Super NES ! A commencer par la bande sonore, tapant aussi bien dans des basses vibrantes que dans des tons suraigus ! Le tout émaillé de voix digitalisées, hurlant des : « Cowabunga », « Pizza Time », ou annonçant haut et clair

le titre du level ! Il faut aussi s'extasier sur les graphismes, dessinés dans des couleurs pastels ou fluos, qui ne dépareraient pas sur des fringues de surf ! Le tout donnant un sérieux air de BD (d'ailleurs, il est possible de choisir la couleur du dessin animé ou la couleur du comics pour les tortues !). Le jeu, en lui-même est assez identique aux Tortues Arcade Game de la NES. Sauf que les ennemis et les boss sont largement plus variés, et que l'on y découvre des tonnes de petits



◆ SUPER FAMICOM ◆

PARODIUS

EN VITRINE A
TOKYO

Sortie début juillet au Japon, voici la dernière petite merveille de Konami sur Super Famicom. Adapté de la borne d'arcade, du même nom, Parodius se veut la preuve vivante que les programmeurs de Konami ont non seulement du talent, mais aussi de l'humour ! En effet, ce jeu dément est tout simplement une... parodie des célèbres shoot'em up de la boîte ! Ainsi, on retrouve des éléments de Gradius, Nemesis, Twin Bee, etc., sous forme de gags. Mais ne croyez pas qu'il s'agisse juste d'une démo amusante, bien au contraire : le résultat rentre directement au panthéon des meilleurs jeux de cette catégorie, sur la Nintendo 16 bits. Je peux même vous dire qu'à mon baromètre personnel je le classe tout juste aux côtés de Super Aleste, sur la plus haute marche



Des boss comme vous n'en verrez dans aucun autre shoot'em up.

du podium. Pour en revenir au jeu lui-même, précisons que l'on peut choisir parmi quatre vaisseaux différents (Gradius, Twin Bee, une pieuvre ou un dauphin). Tous les levels sont terminés par des boss incroyables, la bande sonore est sublissime, il n'y a pas de ralentissement visible, et les graphismes sont tellement beaux et acidulés, que l'on a envie de manger l'écran ! Bref, nous n'attendons qu'une chose, c'est qu'il paraisse rapidement en France pour que l'on puisse vous en faire le test complet.



Parodius se moque, entre autres, de Gradius.



Elle n'écarte les jambes que pour vous laisser passer.



L'aigle de l'oncle Sam va s'en prendre plein la tête.

MADE IN JAPAN

◆ SUPER FAMICOM ◆

PRINCE OF PERSIA

Dans la série des jeux cultes, Prince of Persia tient le haut du pavé depuis de nombreuses années. D'abord développée sur micro-ordinateur, cette perle rare commence à faire son apparition sur les consoles courantes du marché. La version Super Famicom/ Super NES, sortie cet été au Japon, est de loin la meilleure ! Le but du jeu consiste à explorer un immense donjon, bourré de pièges, et de gardiens prêts à vous enfourcher d'un coup de sabre.



C'est le début de la partie qui n'existe pas sur la version micro.

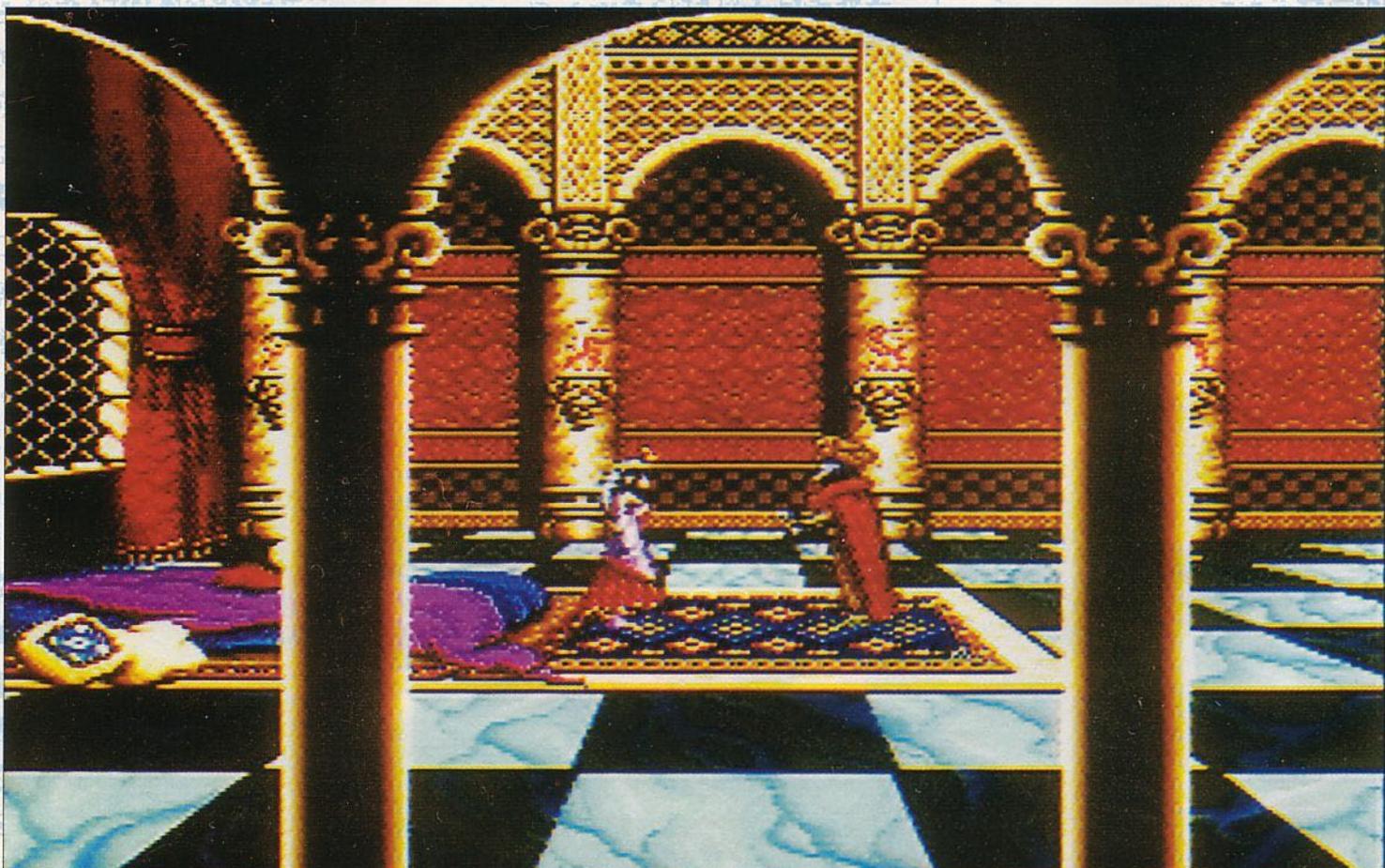
Sa grande originalité réside dans l'animation de votre personnage : elle est d'une fluidité à rendre jalouse une pâte à crêpe préparée avec amour par une Bretonne de souche ! Et surtout, ce jeu reproduit fidèlement les mouvements du corps humain. Ainsi, voir votre personnage se contorsionner pour sauter, courir, marcher, s'accrocher, se baisser, boire, prendre un objet à terre... c'est totalement surprenant, on dirait que l'on a mis un humain miniature à l'intérieur de votre console ! Et comme, sur les injonctions de Nintendo, les tableaux ont été rallongés, et le nombre de levels augmenté, même les pros de la version micro y trouveront quand même leur compte... Nuits blanches en perspectives !



Notre prince affronte même des mâchoires d'acier.



Les habitués de Prince seront surpris de trouver l'épée à cet endroit.



Les graphismes de la version Super Famicom sont particulièrement réussis.



EN VITRINE A
TOKYO

◆SUPER FAMICOM◆

Voici la simulation de basket-ball la plus incroyable qui soit ! Super Dunkshot sur Super Famicom utilise à plein rendement les possibilités très spéciales du mode 7 de la Nintendo 16 bits, pour offrir une vue inédite du terrain. Grâce à cette technique, la vision du joueur est identique à celle d'une caméra qui filmerait chaque

athlète par derrière, et qui tournerait autour, en fonction de sa position sur le terrain. Autant vous dire que jouer dans ces conditions, c'est vraiment surprenant, et il arrive que l'on soit tellement époustoufflé par les mouvements de caméra, que l'on en oublierait presque de jouer. Mais ce qui est encore plus



La mise en jeu.



On suit les joueurs dans leur progression.

extraordinaire, c'est que le jeu est parfaitement jouable, avec les plus beaux coups du basket, un respect complet des règles, et une interactivité très poussée pour le suivi de son équipe (état physique des joueurs, changements tactiques de joueurs ..). Si l'on

ajoute que l'on peut, évidemment, jouer à deux, et que, pour les joueurs solitaires un championnat magistral est à disposition, on obtient une vraie perle, qui risque de faire beaucoup de mal chez les fans de Jordan et autres Magic Jonhson...



Un panier « Dunk » en mode 7 !



Lancer franc après une faute de la défense.

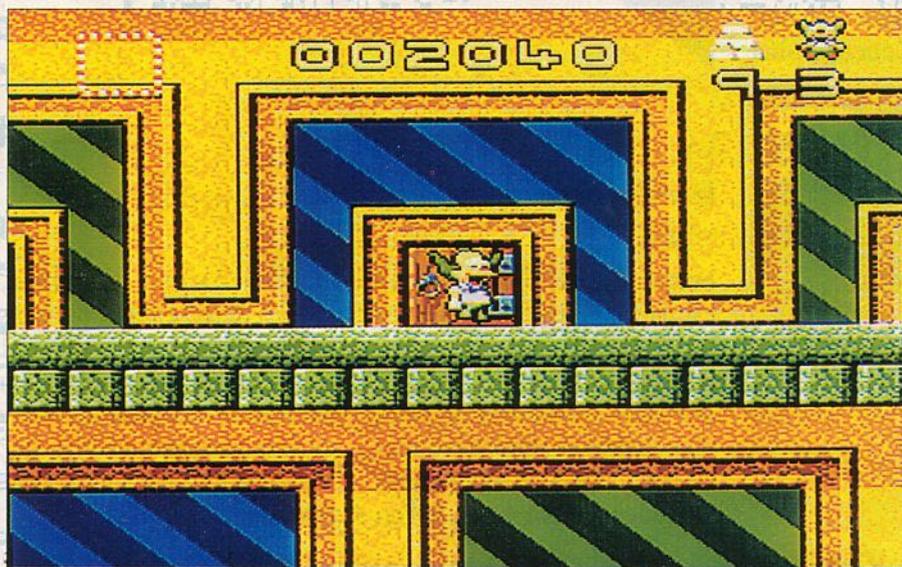
MADE IN JAPAN

KRUSTY'S FUN HOUSE

Les vrais addicts des Simpsons connaissent bien Krusty. Eh oui, il s'agit du clown qui est le héros favori de Bart Simpson ! Avouez qu'il est particulièrement fascinant de voir notre copain Bart s'extasier devant son poste de TV, mort de rire face à l'absurdité des vanes du Krusty show. Voici donc l'occasion de retrouver Krusty, Bart et Homer sur la Megadrive. Surtout qu'il vont faire face à une nuisance assez désagréable : des rats ont investi la maison de Krusty. Pour lui venir en aide, Bart a inventé une machine infernale, qui détruit les rats, de face (pas très catholique). Mais pour cela, Krusty doit attirer les rats jusqu'à la machine. Ce jeu reprend un tout petit peu l'idée



La machine de Bart écrase impitoyablement les rats squatters.



Chaque porte cache un level.

de Lemmings. Les rats restent bloqués à certains endroits, et il faut trouver les objets susceptibles de les débloquer et de les mettre sur la voie de la machine. Quand tous les rats de la pièce sont éliminés, il faut passer à une autre salle. En tout, c'est plus de soixante levels qu'il faudra nettoyer. A la moindre erreur, la situation devient bloquée, et il est impossible de remplir la mission. De plus, pour corser le tout, des monstres bizarres vous tirent dessus. Bref, c'est un jeu tout mignon, dans lequel il faut pas mal réfléchir, sans que cela nuise au plaisir de jouer.



Des gadgets dirigent les rats vers la machine de Bart.



Il suffit de placer le bloc bleu au bon endroit.

THUNDER FORCE IV

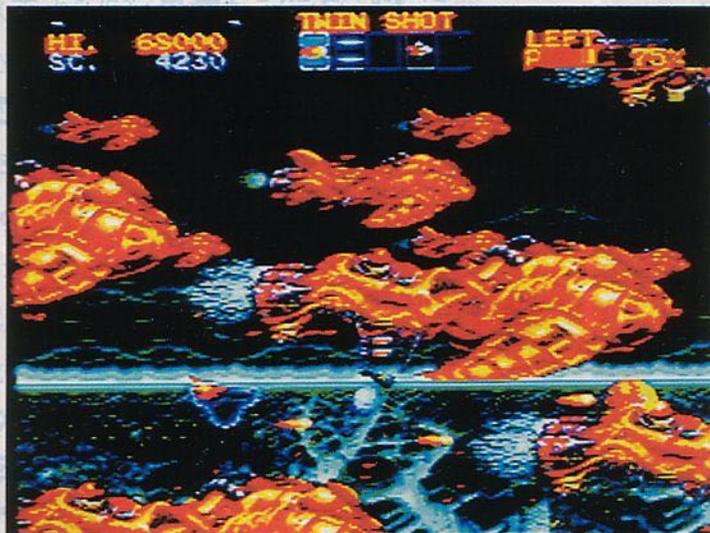
EN VITRINE A
TOKYO

Attention les yeux, voici Thunderforce IV, et l'on peut déjà le classer, sans hésiter, comme le meilleur shoot'em up de cette machine. Il faut dire qu'il a de qui tenir, puisque Thunderforce III s'était aussi imposé à son époque. Mais le troisième épisode était encore classique, alors que celui-là marque une véritable évolution. Non point au niveau du mode de jeu (il s'agit toujours d'un shoot'em up à scrolling horizontal, avec des tonnes d'options d'armements), mais dans sa réalisation technique. On se retrouve, aux commandes de ce

jeu, devant un véritable déchaînement de scrollings à « vingt-douze-mille » plans, une pluie de sprites gigantesque, plus de couleurs que n'en a jamais affichées une Megadrive, et une tonne d'effets spéciaux en tout genre. De plus, la jouabilité légendaire des Thunderforce n'est pas mise en défaut, et il est vraiment agréable à jouer. Il faut noter, aussi, une option originale : lorsque l'on commence le jeu, on a la possibilité de choisir l'ordre dans lequel on va parcourir les quatre mondes que compte le jeu. La sélection se fait avec la croix de direction de la manette.



Les vents de sable sont réalisés avec un effet de transparence.



La taille et le nombre de sprites sont impressionnants.

Efficace, et bien vu ! Pour le reste, c'est la surprise qui prime, plus on avance, plus on se dit que cette cascade d'effets et d'objets animés à l'écran va bien finir par se tarir. Eh bien non, au contraire, plus vous avancez, et plus il y en a. D'autant que le scroll horizontal est complété par un miniscroll vertical. C'est à dire que, malgré les divers plans de décor qui défilent, la surface de jeu fait deux ou trois écrans de haut. Et il suffit de monter ou de descendre avec votre vaisseau, pour que l'écran glisse vers le haut ou vers le bas. Encore

plus fort, les ennemis ne sont pas les mêmes si vous restez tout en haut, ou si vous faites du rase-mottes ! Bref, vous l'aurez compris, Thunderforce IV est une pure merveille, que se doivent de posséder les Megadrive fans.

En vitrine à Tokyo est réalisé par Crevette.



Une chenille géante s'ajoute à un décor déjà très riche.



Plusieurs types d'ennemis coabitent souvent sur le même écran.



SUPER NINTENDO[®]
ENTERTAINMENT SYSTEM



ATTACHEZ VOS CEINTURES.

TRUCS en VRAC

Salut les kids !

Grande nouveauté, à partir de ce numéro il y aura moins de jeux de mots vaseux et de blagues (à tabac !). Oups ! J'ai rien dit. Z'avez d'la chance, les p'tits gars ! La raison est simple : en mettant moins de jeux de mots, nous gagnons de la place pour encore plus de trucs. Voilà, c'est tout, mais fallait que ce soit dit. Maintenant, place à vos trouvailles.

Noël OLIVIER

CORE GRAFX

DEVIL CRUSH

Voici un code qui vous permettra d'arriver à 10 points de la fin : GHOEIFORMA.

Sébastien RAYMOND

CORE GRAFX

PARANOIA

Pour avoir le test son, faites : Run, Select, A et B simultanément pendant l'apparition du titre.

Olivier BOLLE

CORE GRAFX

GALAGA 88

A la page de présentation, faites Haut et II simultanément. Il ne restera plus qu'à tirer sur les mouches, qui, en libérant un réservoir, donneront l'armement maximum.

Mathieu REVERRIER

CORE GRAFX

BLOODIA

Voici le code du niveau 100 : 10898

Mathieu SIGNOLET

CORE GRAFX

ADVENTURE ISLAND

Monde 1 : NFKU 1E0 403P X88 Monde 2 : 2C4F 3L4 8GOY JOF Monde 3 : 9W75 NKL ARXA Z2M Monde 4 : ZZBV M8L D9WK G63 Monde 5 : PJXT LC5 TY3B DKK

L'Homme INCONNU

CORE GRAFX

AFTER BURNER II

Pour accéder au mach 3, il faut donner de brefs coups sur Run. Pour finir facilement le jeu, mettez-vous à droite et restez tout le temps à mach 3 sauf pour les stages 8 et 17.

Dominique DZUIRLA

NES

BATTLE OF OLYMPUS

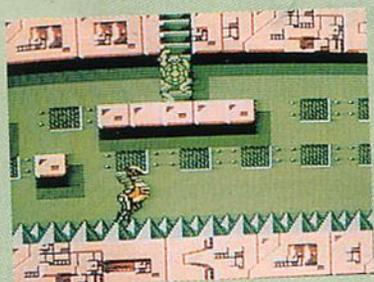
Voici l'emplacement de certains objets. Bâton de fenouil : à Attica, il faut tuer la Lamie et retourner voir la mère à qui le petit a été enlevé. Harpe : le dieu de Peloponnèse la donne, elle peut servir à appeler Pegase devant les monolithes du soleil. L'épée : en tuant l'hydre en Peloponnèse. Elle sert aussi à tuer le cyclope en lui tirant dans l'œil pour faire apparaître l'entrée de Laconia. Epée divine : le dieu de Phtia l'échange contre 70 olives. En tuant le dragon à Phtia on obtient la pomme d'or. Pierre de Lune : donnée par le dieu de Phrygia. L'œil de Grées : il faut d'abord tuer la sirène à Laconia, entrer dans la nouvelle porte et tuer les Grées. Bracelet : en Crète contre 80 olives dans la salle des dieux. Gaïa : on le réveille avec l'ocarina et il libère le passage pour Phtia. Nymphes : la première est en Argolis, prendre la porte de gauche et se servir de l'œil de Grées. La deuxième apparaît en tuant le Minotaure en Crète. Et la troisième se trouve en Laconia, dans la caverne en allant au jardin, il faut se servir de l'œil de Grées.

TRUCS en VRAC

Romain BELLON
(huître, coque, etc.)

NES TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

Pour battre le troisième boss, le Mega Turtle, il faut essayer de récupérer des shurikens au cours du niveau. Mettez-vous sur le bout de la plate-forme et tirez chaque fois qu'il sera devant vous. Pour le technodrome (le 5^e boss), récupérez les kaïs dans l'immeuble B. détruisez l'entrée d'où sortent les ninjas puis détruisez les mitrailleuses. Enfin, prenez Donatello et montez sur les chenilles. Dès que l'œil s'ouvre sautez et donnez un coup.



Gaël COSSOU

NES DOUBLE DRAGON II

Quand vous avez envoyé un ennemi au sol, approchez-vous de lui et faites comme si vous voulez lui donner un coup de poing au moment où il se relève : à la place vous lui balancerez un grand coup de genou imparable. (attention, cela ne fonctionne pas tout le temps).

Damien LEMONNIER (tu dors, fallais pas me la souffler)

SUPER GRAFX DARIUS PLUS

Pendant la page de présentation, appuyez simultanément sur 1 et 2 puis appuyez sur Start, vous pourrez choisir votre niveau de difficulté.

Sonia CASAGRANDE

NES SUPER MARIO BROS III

Voici les différentes combinaisons des jeux de cartes : Réussite 1 : Fleur, Etoile, 1Up, Fleur, 20, Tête. 10, Tête, 20, 1Up, Tête, 10, Etoile, Fleur, Etoile, Tête, Fleur, Etoile. Réussite 2 : Fleur, 10, 1Up, Fleur, 1Up, Tête. Etoile, Tête, 20, Etoile, Tête, 10, Etoile, Fleur, 20, Tête, Fleur, Etoile. Réussite 3 : Tête, Fleur, 20, Fleur, 10, Etoile. 20, 1Up, Tête, 10, 1Up, Fleur, Etoile, Tête, Etoile, Tête, Fleur, Etoile. Réussite 4 : Fleur, Etoile, 1Up, Fleur, 1Up, Tête. 10, Tête, Fleur, Etoile, Tête, 10, Etoile, 20, 20, Tête, fleur, Etoile. Réussite 5 : Tête, Fleur, 20, Tête, 10, Etoile. Fleur, 1Up, Tête, 10, 1Up, 20, Etoile, Fleur, Etoile, Tête, Fleur, Etoile. Réussite 6 : Fleur, 20, Tête, Etoile, 1Up, Fleur, 10, Tête, 20, Etoile. Tête, 10, Etoile, Tête, Fleur, Etoile. Réussite 7 : 1Up, Tête, 10, Tête, Fleur, Etoile. Tête, Fleur, 1Up, Fleur, Etoile, Etoile. 20, Etoile, Tête, 10, 1Up, Fleur. 20, Tête, 10, Tête, Fleur, Etoile.

Guillaume GETE (il paraît que ça se prononce « jette »)

GAME BOY DUCK TALES

En Amazonie, frappez dans chaque tronc d'arbre pour gagner des diamants. Sautez dans le deuxième trou et sautez sur le mur de droite pour trouver une salle secrète. Allez ensuite à gauche dans la caverne, et continuez vers la gauche après avoir récupéré la vie. Sautez alors tout en haut du mur du fond et vous trouverez une nouvelle salle secrète. Par ailleurs, après avoir rencontré Flagada, montez à la corde et sautez sur le mur de gauche pour trouver encore une salle secrète. En Hymalaya, descendez par la seconde corde, en sautant sur le mur de gauche vous rencontrerez Mamy Baba. Sinon, après avoir trouvé Flagada, descendez à la première corde, en allant vers la droite vous trouverez plein de coffres. En Transylvanie, allez vers la droite après avoir monté la première corde, montez encore à la corde, allez vers la gauche, sautez sur la tombe et passez à travers le mur, vous trouverez deux coffres. Dans les mines africaines, après avoir traversé le pont, descendez et sautez sur le mur de gauche, vous trouverez un trésor. Quand vous verrez Mamy Baba, traversez le mur de droite et vous trouverez une vie. Sur la Lune, quand vous rencontrerez Zaza, montez à la corde à sa gauche, allez à droite, montez, allez à gauche et sautez sur le mur du fond pour trouver la clef. Redescendez où se trouvait Zaza et traversez le mur pour trouver la télécommande.

TRUCS en VRAC

L'Innomé

NES
ZELDA

Dans certaines pièces des labyrinthes, lorsqu'il y a différentes sortes d'ennemis, vous devriez pouvoir éviter l'affrontement avec les ennemis les plus coriaces. Venez simplement à bout des monstres les plus faciles en ne laissant en vie que les monstres les plus durs. Quittez alors la pièce et revenez, il arrive que les monstres les plus coriaces se retrouvent transformés en monstres moins redoutables (on peut, aussi, tuer tous les monstres et n'en laisser qu'un seul : quand vous reviendrez il ne restera toujours que lui).

Un Solitaire

NES
RUS'N ATTACK

Au début de la partie, choisissez le mode deux joueurs, attendez que l'autre meure, et à chaque fois que vous mourez vous recommencerez à l'endroit où vous avez perdu.

L'Être sans nom

NES
BLADES OF STEEL

Pour commencer le jeu sans gardien de but, appuyez sur A et B en même temps puis sur la touche Start (ne fonctionne pas tout le temps).

NES
ROBOWARRIOR

Il existe des petits lacs dans lesquels vous pouvez pénétrer et qui doublent votre stock d'objets. Au 4-1, ce sont les deux carrés isolés du début, au 6-3 dans le P du mot Help.

NES
TROJAN

Dans l'égout de la première partie du premier niveau, vous avez un cœur d'énergie dans l'angle inférieur gauche de la grosse pierre de droite et trois souris juste au-dessus du trou de gauche. Dans l'égout de la deuxième partie du premier niveau vous aurez un P dans la partie inférieure centrale du bloc de droite. Au niveau 4, dans la première bouche d'égout, donnez des coups d'épée au commencement du trou de gauche, un S s'y trouve, il y a aussi un autre P à la fin du trou.

NES ✕
SUPER MARIO BROS

A la fin du niveau 3-3, mettez-vous sur le côté gauche de la balance et sautez sur l'autre côté au dernier moment : en prenant vite votre élan vous irez par dessus le mât. Ça ne sert strictement à rien, mais c'est marrant.

Nicolas MODRZYC

NES
STEALTH ATF

Pour mieux abattre les ennemis, placez-vous derrière eux, tournez à faible inclinaison et tirez au canon : ça vous évitera de gaspiller un missile. Il vaut mieux tirer des missiles quand vous êtes en face à face avec un ennemi. Il risque plus facilement de faire mouche. Vous avez plus de chance de toucher l'ennemi quand vous mettez la sortie canon à 0.

Toujours Guillaume GETE

NES
SUPER MARIO BROS III ✕

Au monde 2-5, au tout début du niveau, vous verrez que le plafond contient des blocs destructibles. Prenez le raton laveur, sautez et volez, vous détruirez les pierres et atteindrez un autre secteur du niveau. Dans la pyramide du monde 2, lorsque vous êtes dans la salle, montez tout en haut et sautez à partir du 6^e bloc sur la droite, une vie apparaîtra. Ensuite, redescendez après avoir pris toutes les pièces et frappez le bloc tout en bas, il cache un switch qui vous fera encore des pièces. Au monde 3-1, dès le début, allez tout en bas vous trouverez un champignon. Au monde 3-2, dans la partie sous-marine, allez tout à gauche et entrez dans le dernier tuyau. Mettez alors votre paddle sur la droite à fond et quand vous entrez dans la salle secrète vous trouverez un costume de grenouille. A la forteresse de Bowser au monde 8, quand vous arrivez à l'escalier gardé par trois grosses boules tournantes, allez en haut et sautez : vous trouverez un 1Up. Pour vaincre Bowser, c'est très simple, évitez ses boules de feu et arrangez-vous pour qu'il retombe au centre (en fait il faut rester au centre et lorsque Bowser commence son saut, il faut se barrer), il fera un trou, au bout d'un moment il tombera de lui-même dans le trou et ce sera sa fin.

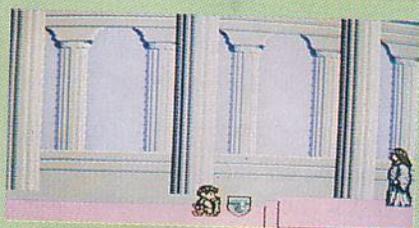
TRUCCS en VRAC

Guillaume MEINESZ

NES

BATTLE OF OLYMPUS

Voici comment avoir le vase de Troie : après avoir tué la sirène à l'aide de la harpe, revenez en Laconie et accroupissez-vous sur les blocs de pierre sous la dernière ruine.



Gaël SICHET

NES

SUPER MARIO BROS

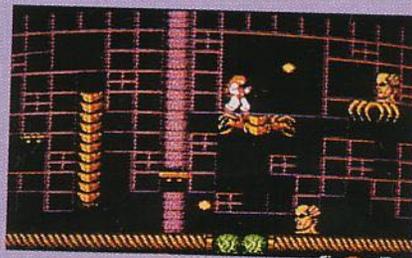
Au monde 3-2, après les deux crevasses successives, sautez vite sur la première tortue, poussez-la vers la droite puis commencez à la suivre. En détruisant les autres tortues vous obtiendrez une vie en plus. Laissez-vous tuer puis recommencez l'opération le plus de fois possible, vous obtiendrez un super score.

Christophe LACROIX (et la bannière)

NES

KABUKI QUANTUM FIGHTER

Dans le niveau 5-1, tuez les deux premiers Squawking Head à la dynamite, sous le deuxième vous découvrirez une vie gratuite. Renouvelez l'opération jusqu'à ce que vous en ayez 9. A la fin du jeu, après avoir battu le boss, chaque vie restante vous rapportera 10 000 points de bonus.

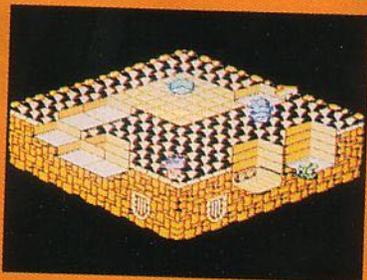


Patrick CONVERT

NES

SOLSTICE

Pour récupérer les bottes, au lieu de sauter sur la tête du monstre qui se balade. Il suffit de prendre le cube avec soit, de sauter face au socle où sont posées les bottes magiques, matérialisez le cube en l'air et sautez à nouveau sur le socle.



Super Christophe I

NES

SUPER MARIO BROS X

Au monde 1-4, s'il vous manque 6 pièces pour avoir un 1Up, allez dans la fosse qui se trouve juste avant Bowser. Sautez en l'air et des pièces apparaîtront. Montez dessus et sautez sur votre droite, trois nouvelles pièces surgiront des ténèbres. A la fin du monde 2-1, sautez sur la plate-forme juste avant le ressort, positionnez-vous sur la 2^e brique et sautez. Une brique apparaîtra vous permettant de passer sur le mur sans utiliser le ressort. Au 8-4, voici les tuyaux qu'il faut utiliser : le 3^e puis le 4^e et enfin le 3^e, vous arriverez dans un lac juste avant d'entrer pour affronter le monstre final.

TRUCS en VRAC

Henry MEZZASALMA

NES

SUPER MARIO BROS III ✕

Dans le désert du monde 2, vous pouvez tuer le soleil en lui envoyant une tortue dessus. Pour avoir le bateau blanc, il faut avoir 77 pièces, que le score se termine par 70 et que le temps à la fin du parcours soit égal à 200.

Nicolas CAYRE

NES

SUPER MARIO BROS III

Lorsque vous arrivez à la maison de Toad où défilent les trois parties des bonus, si vous voulez gagner des vies, appuyez sur le bouton au moment où le morceau de votre choix passe au centre de l'écran.

François-Xavier

NES

SUPER MARIO BROS III

Au monde 2-3, après les trois montagnes de blocs de pierre, envolez-vous vers la droite, vous apercevrez 5 petits blocs, cassez celui d'en haut à gauche, sautez sur le : P, descendez le plus rapidement possible et récupérez un maximum de pièces et surtout le 1Up qui apparaîtra.

Yann MERMET

NES

WORLD CUP

Si vous désirez jouer la coupe du monde sur une autre surface que le gazon, sélectionnez le mode 2P Vs, choisissez le terrain et laissez le match se jouer. Lorsqu'il sera terminé, choisissez le mode 1 player.

Mathieu HAMEL

NES

FAXANADU

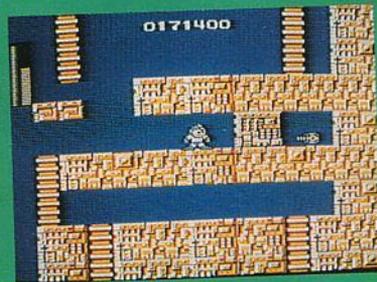
Au moment de la quête pour faire revivre les trois fontaines, vous devez explorer une grande tour dans laquelle se trouve un élixir, une source et un gourou qui donne la clé Joker. Voici comment atteindre ces trois lieux à partir de l'écran de départ. Gourou : allez trois fois vers la droite, une fois à gauche, une fois en haut et deux fois à gauche. Elixir : trois fois à droite, une fois à gauche, une fois en haut, deux fois à droite, une fois à gauche, une fois en haut, une fois à gauche, une fois en haut et deux fois à droite. Source : trois fois à droite, une fois à gauche, une fois en haut, trois fois à droite et deux fois en haut.

Toujours Mathieu HAMEL

NES

MEGAMAN

Si vous ne parvenez pas à passer les plates-formes au début du niveau de Gutsman et que vous arrivez à vaincre Elecman facilement, faites d'abord ce dernier stage et refaites-le une fois afin de détruire avec l'arme d'Elecman, les blocs qui empêchent d'atteindre le rayon qui lui permet de passer sans problèmes les plates-formes précitées.



NES

SUPER MARIO BROS III

Au monde 5, dans la première maison de Toad, prenez le coffre du milieu et vous gagnerez une tenue de Tanooki. Au monde 3, dans la première maison de Toad, le coffre du milieu vous donne un habit de grenouille. Toujours au monde 3, dans la première forteresse, prenez la 5^e porte pour avoir un 1Up et la 6^e pour finir le château. Au monde 3-7, il y a un moment où se présentent 6 briques formant un C allongé. Si vous tapez dans les six, vous trouverez un haricot magique.

TRUCS en VRAC

Anthony BESNAULT

NES

ISOLATED WARRIOR

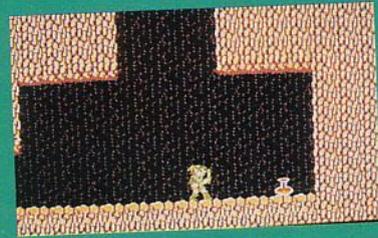
Voici les codes des niveaux 3 à 7 :
Niveau 3 : 8920 ; Niveau 4 : 7589 ;
Niveau 5 : 2168 ; Niveau 6 : 2301 ;
Niveau 7 : 3279.

THOMAS ZATENKO

NES

ZELDA II : ADVENTURE OF LINK

Pour tuer Horsehead, le gardien du palais n° 1 (Parapa Palace), mettez-vous à l'extrême gauche de l'écran, actionnez le Shield, et quand le monstre arrive, sautez et tapez-lui sur la tête.



Pierre GOULTIER

GAME BOY

DOUBLE DRAGON

Voici comment se débarrasser des boss des mondes 1 et 2. Boss 1 : il faut toujours leur donner des coups de poing ou des coups de pied suivis de coups de poing. Attention, ne terminez pas l'attaque par un coup de pied sinon il se baissera. Boss 2 : attention aux pirouettes très rapides et efficaces de ce boss. Mettez-vous à l'extrême gauche de l'écran, tout en bas. Puis faites-le passer par-dessus votre épaule, il va se retrouver au bord de l'immeuble et vous n'avez plus qu'à lui donner un coup de poing pour qu'il tombe.

Cyril BRISSOT

NES

PINBOT

Pour forcer le monstre à recracher les billes qu'il avale, appuyez simultanément et très rapidement sur Start et Select. Cela revient à secouer le flipper jusqu'à ce que le monstre recrache la boule mais... attention au tilt (sauté de tilt).



GAME BOY

GOLF

Si votre dernier tir n'est pas à votre goût, appuyez rapidement sur A, B, Start et Select pour recommencer le jeu. Vous pourrez alors redémarrer au même trou grâce à la mémoire de la cartouche du jeu (ne fonctionne pas à tout les coups).

Pascal NOEL

GAME BOY

BUBBLE BOBBLE

Voici tous les codes du jeu. Stage 1 : VLL1 ; Stage 5 : WLL1 ; Stage 10 : XGL1 ; Stage 20 : FGB1 ; Stage 30 : 5GB1 ; Stage 40 : JGBF ; Stage 50 : 1GBF ; Stage 60 : CGBF ; Stage 70 : WGB3 ; Stage 80 : GGB3 ; Stage 90 : CGB3 ; Stage 99 : KLBD.

Celui que l'on ne nomme pas

GAME BOY

NEMESIS

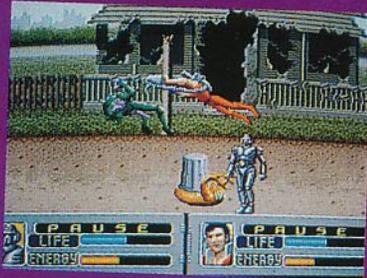
Pour choisir son arme à volonté faites Pause, Haut, Bas, Gauche, Gauche, Droite, Droite, B et A.

TRUCS en VRAC

Éric PASTOR

MEGA DRIVE
ALIEN STORM

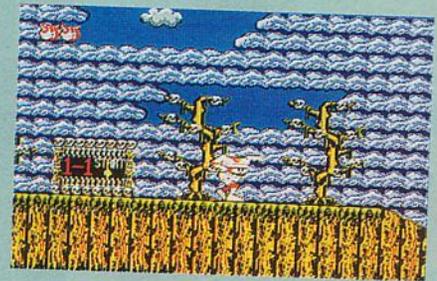
Pour le labyrinthe de fin prenez le 1^{er} chemin puis le 2^e, le 2^e, le 1^{er} et le 1^{er}.



Michael ALARY

MEGA DRIVE
DECAP ATTACK

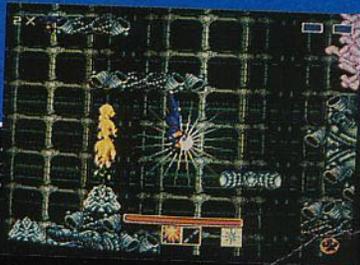
Si vous désirez voler il suffit de brancher l'accélérateur de saut.



Nicolas BAUDASSE

MEGA DRIVE
MYSTIC DEFENDER

Voici comment battre certains chefs. Niveau 1 : placez-vous en haut du 2^e arbre, accroupissez-vous au bord de la branche et utilisez le sortilège du feu. Niveau 2 : chargez le pouvoir des boules au maximum et lâchez-les lorsque vous voyez un des monstres. Niveau 4 : sautez sur la 3^e plateforme et utilisez le 1^{er} pouvoir en faisant attention de quel côté les deux têtes remontent. Niveau 5 : pour ce monstre utilisez la flamme en tâchant d'éviter les projectiles ennemis. Niveau 7 : utilisez l'éclair et le feu puis, quand il se met à tirer, les flammes, mettez-vous en dessous de lui.



Devinez qui... Guillaume GETE !

GAME BOY
ROBOCOP

Aux niveaux 1, 3, 5 et 7 si vous n'arrivez pas à finir le niveau, mettez-vous près d'un réservoir d'énergie (P) puis laissez-vous mitrailler par l'ennemi. Quand vous n'aurez plus d'énergie, prenez vite le réservoir et vous passerez au niveau suivant.

MEGA DRIVE
SONIC THE HEDGEHOG

Dans la Marble Zone acte 2, après avoir passé les balancelles, vous devez un peu plus loin utiliser un bloc comme radeau. Quand vous arriverez au bout de la mer de lave, au lieu de sauter sur le mur, sautez dans le mur vous gagnerez 20 anneaux et une vie. Dans la Spring Yard Zone Acte 2, après la chute dans la fosse en U, allez en bas, continuez sur la droite. Quand vous serez bloqué, sautez dans le mur de droite puis continuez votre chemin vers la droite, vous gagnerez des anneaux et une vie. Dans la Spring Yard Zone, Acte 3, pendant la chute dans le couloir en U, mettez-vous en boule afin de gagner de la hauteur, puis essayez d'entrer dans le mur de droite. Quand vous serez en haut, vous trouverez des bottes et une invincibilité. Par ailleurs, avant les derniers escaliers mobiles, il y a une fosse avec des ressorts. Utilisez-les pour sauter sur une plate-forme mobile. De là, allez vers la droite grâce aux autres plates-formes et vous trouverez une vie et des anneaux.

Daniel DUBOIS (une vieille branche)

MEGA DRIVE

CENTURION : DEFENDER OF ROME

Voici un code pour être proconsul avec 1 300 talents et contrôler tous les territoires et mers. E5JA JPEB 5555 55MZ H55W JDWD Pour voir le générique de fin, branchez la manette au port 2 et appuyez sur Start lors du sigle Electronic Arts.

TRUCCS en VRAC

Gaël COSSOU

MEGA DRIVE SPIDERMAN (NON VÉRIFIÉ)

Au premier niveau, lorsque vous voyez la seconde tête de spider (celle qui est derrière le mur quand vous êtes sur les caisses), accroupissez-vous à la hauteur de celle-ci et avancez, vous passerez à travers la caisse et arriverez directement devant le camion.

MEGA DRIVE CASTLE OF ILLUSION STARRING MICKEY MOUSE

Au niveau de la tempête, lorsque vous êtes encore à l'air libre, sautez dans le 1^{er} trou après le 2^e pont, cela vous mènera à la sortie du niveau.



Teddy BENOIT

MEGA DRIVE HERZOG ZWEI

Voici, de 5 en 5, tous les codes de ce jeu. Niveau 2 : GNGHCACACNJ ; niveau 5 l : GFEDMCAIND ; niveau 10 : EJOFCCCMJ ; niveau 15 : FMOGGEHHMLG ; niveau 20 : NPLOFOCAGKP ; niveau 25 : LH-JLENOIALC ; niveau 30 : JMJG-FOJBKLE ; niveau 32 : JJJPIG-JAOKO.

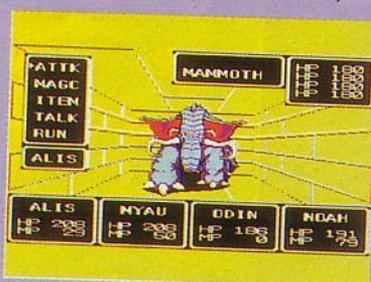
Olivier DUMONT

MASTER SYSTEM PACMANIA

Au premier monde, avec les blocs de Lego, pour trouver le niveau secret, il faut manger toutes les pilules en évitant les grosses pilules. Ensuite lorsque vous aurez mangé la dernière petite pilule, dirigez-vous là où vous avalez les bonus, une pièce apparaîtra, mangez-la et vous arriverez dans un monde nouveau où vous pourrez vous mettre des points plein les poches.

Grégory CHEMIN

MASTER SYSTEM ULTIMA IV (NON VÉRIFIÉ)



Les runes sont les clés d'accès aux temples qui leur correspondent. Voici où se trouvent chacune d'entre elles. Honnêteté : sous le coffre de Mariah à Moonglow. Compassion : à la fin du couloir de l'auberge de Britain. Valeur : il faut préparer trois sorts de Dispell et une clef. Tout d'abord, entrez dans l'auberge de Jelkon, ouvrez la porte fermée de gauche, passez par le passage secret, détruisez les champs d'éclair pour aller dans la tour Sud-Est. Une fois dans cette tour cherchez dans le coin Sud-Est. Justice : elle se trouve dans la prison de Yerv, dans le coin Sud-Ouest de la cellule Nord. Sacrifice : dans la forge de Zircon à Minoc, dans le coin Sud-Est de cette forge. Honneur : on la trouve dans la diagonale Haut-Droite de Virgil dans le coin Sud-Ouest de Trinsic. Spiritualité : on la trouve dans le coin Sud-Ouest de la salle du trésor. Humilité : dans le coin Sud-Ouest de la ville de Parus. Maintenant voici où se trouvent les temples. Honnêteté : dans l'île Nord de la vérité. Compassion : à l'Est du château, au Sud du lac fermé. Valeur : au Sud de Jelhon dans une île. Justice : au Nord-Est de Yerv, sur un cap après une forêt. Sacrifice : dans le petit lac à l'extrémité Est de Britannia. Honneur : au Sud de Trinsic dans les marais. Spiritualité : en passant la porte de lune près de la ville de Minoc lorsque les deux lunes sont blanches. Humilité : au Sud de Moonglow, dans la partie Nord de l'île des abysses.

Christophe TANNEAU

MASTER SYSTEM MIRACLE WARRIORS

Pour trouver tous les objets des cavernes, il faut tout simplement suivre tout le temps le même mur.

TRUCS en VRAC

L'Illustre Homme inconnu

MASTER SYSTEM

RASTAN

Au round 2-1, en plein milieu de la forêt, il y a une épée de feu dans l'air. Pour l'attraper montez sur le pont de bois, allez près du tronc, faites un grand saut vers la gauche puis tout de suite après un petit saut du même côté. Au round 4-1, il y a une épée de feu dans l'eau. Dans cette eau se trouvent des plates-formes invisibles. Pour prendre l'épée suivez les instructions suivantes : faites un grand saut pour aller dans l'eau, faites un grand saut pour saisir l'épée, rebondissez sur le mur avec un petit saut et finissez par un grand saut en faisant attention aux abeilles.

Xavier Albert

MASTER SYSTEM

ZILLION

Quand vous avez entré le code de destruction de la base et quand vous voyez la bête, mettez-vous à gauche et ne tirez que quand elle ouvre la gueule.

MASTER SYSTEM

AFTER BURNER

Pour passer le 12^e tableau, il suffit de réaliser un looping à droite ou à gauche et de ne jamais s'arrêter de tourner. Laissez également le doigt appuyé sur le bouton 2.

MASTER SYSTEM

OPERATION WOLF

Pour utiliser le moins de bombes, il faut attendre que le tank et l'hélico ou que le bateau et le tank soient très proches l'un de l'autre : il faut ensuite tirer entre les deux pour que les deux explosent.

Gregory CHEMIN (suite et fin)

MASTER SYSTEM

ULTIMA IV (NON VÉRIFIÉ)

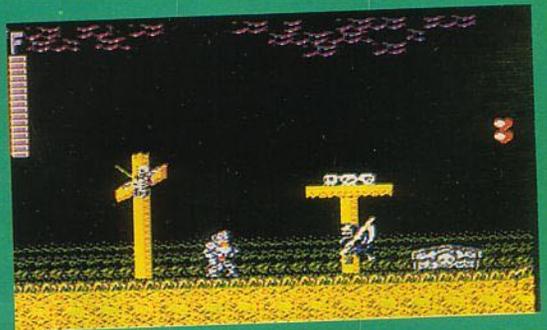
Chaque vertu est représentée dans une pierre, voici où elles se trouvent. Les 6 premières pierres peuvent être découvertes dans 6 donjons. Pierre pourpre (honneur) : dans le donjon Shame qui est dans la partie Sud-Est de l'épine dorsale du serpent, il faut un bateau pour y pénétrer en passant par le dernier fleuve. Pierre bleue (honnêteté) : donjon Deceit, à l'Est du temple de l'honnêteté. Pierre jaune (compassion) : donjon Despise, dans la partie Nord-Est de l'épine dorsale du serpent. Pierre rouge (valeur) : donjon Destard, au Nord du Temple de l'honneur. Pierre verte (justice) : donjon Wrong, à l'Ouest de la baie du dernier espoir. Pierre Orange (sacrifice) : donjon Cavetous, à l'Est de la baie du dernier espoir (en bateau). Pierre noire (humilité) : là où la porte de lune de Moonglow apparaît, juste lorsque les lunes sont noires. Pierre blanche (spiritualité) : on l'attrape grâce au ballon que l'on trouve en pénétrant dans le passage secret du château, à l'extrémité Nord du rez-de-chaussée, utilisez une gemme, trouvez la porte et ouvrez-la avec une clé. Là, utilisez le sort Up, vous vous retrouverez sur l'île des Abysses avec la montgolfière. Cet engin s'utilise avec le vent (sort Wind) et ne peut s'arrêter que sur les prairies. Dirigez-vous maintenant jusqu'à l'extrémité Ouest de l'épine dorsale, trouvez une Ankh, placez votre ballon dessous et cherchez en vol.

Aurélien CABOT (ouaf !)

MASTER SYSTEM

GHOULS'N GHOSTS

Pour avoir l'armure d'or, le casque d'or, les bottes d'or et l'arme que vous voulez, sautez vers la gauche au début, prenez la malle, puis prenez les autres malles sur le chemin. Arrivé à la plante qui lance des têtes, faites-vous tuer. Continuez l'opération jusqu'à ce que vous soyez à plein.



TRUCS en VRAC

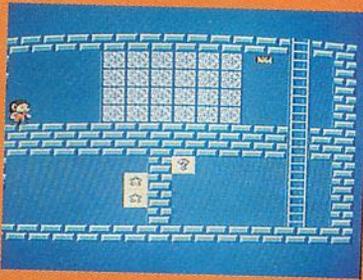
Emmanuel COUPEY (Aïe !)

MASTER SYSTEM

ALEX KIDD

IN MIRACLE WORLD

Dans le château de Jenken-le-Grand, se trouve une salle avec deux blocs points d'interrogation l'un au-dessus de l'autre avec des pics dessous. Vous pouvez prendre ces deux blocs : quand Alex entre dans la salle, retournez-le et faites-le taper en sautant sur le mur derrière lui. Un bloc apparaîtra au-dessous des piques vous permettant de vous approprier le contenu des blocs.



MASTER SYSTEM

GHOST HOUSE

Tuez les chauves-souris en leur sautant dessus, elles vous rapporteront 600 points chacune, alors qu'elles ne valent que 250 points lorsqu'elles sont tuées d'un coup de poing. Sautez devant les chandeliers et des épées passeront à travers l'écran. Pour vous en saisir, sautez dessus. Faites attention aux briques très longues du sol, ce sont des illusions et vous passerez à travers.

MASTER SYSTEM

OPERATION WOLF

Pour choisir la vitesse de déplacement de votre pistolet, branchez une manette dans le port 2 et appuyez sur le bouton 1 à la page de présentation.

Sébastien BOURLART et Laurent LECOQ

MASTER SYSTEM

ALTERED BEAST

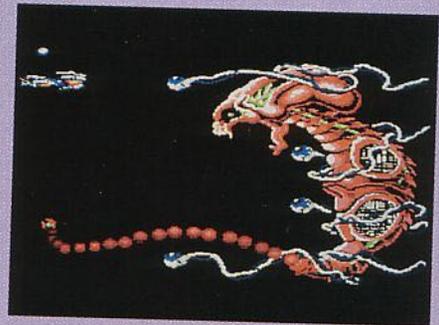
Pour vaincre le boss du dernier niveau, faites des petits sauts en déclenchant la vague de feu d'un bout à l'autre de l'écran. Renouvelez cela jusqu'à sa mort.

Inconnu + Homme + Illustre

MASTER SYSTEM

R-TYPE

Pour accéder au Sound Test, il faut tourner la manette dans le sens inverse des aiguilles d'une montre pendant le compte à rebours des continues. Tactiques pour vaincre les monstres de fin de niveau. Krell : lancez le droïde au niveau de la tête verte. Lancez une puissance dans la tête verte au moment où le monstre baisse sa queue. Montez le R-9 en haut de l'écran en évitant de tirer dans les yeux du monstre, sinon celui-ci avance vers le R-9. Gomanda :



attention au serpent indestructible, évitez-le. Gardez une puissance, descendez juste devant l'œil bleu et lancez-la juste au moment où il l'ouvre. Mega : dès que la musique du monstre se fait entendre, mettez le droïde à l'arrière du R-9. Gardez une puissance, descendez au niveau du piston supérieur et lancez-la dans l'œil qui s'ouvre. Monpairo : prenez le laser à rebonds puis mettez le module à l'arrière du R-9. Tirez sans vous arrêter sur le hublot vert de la partie Bas-Droite, puis celui de la partie Haut-Gauche. Après avoir mis le droïde à l'avant, détruisez la dernière partie. Kraken : quand l'ennemi se rapproche dangereusement du vaisseau, faites-en le tour. Tirez sans arrêt sur les pieuvres en lançant quelques puissances de temps en temps. Les Dopus : mettez-vous au milieu du passage du bas. Gardez sans arrêt des puissances, puis jetez-les juste au ras du dessous des monstres. Buronku : évitez les particules déchets sans les détruire. Quoi qu'il arrive, gardez tout le temps des puissances et lancez-les dans l'œil bleu quand il apparaît et quand il n'est pas protégé par le bras mécanique. Bydo : attention aux Vins (boules de feu bleues) indestructibles, évitez-les. Dès que Bydo ouvre la bouche, lancez-lui le droïde dedans puis tout en tirant évitez les Vins et détruisez les Mikkuns. Super Stage : montez le R-9 en haut de l'écran et lancez-le droïde. Redescendez le R-9 tout en bas de l'écran, gardez continuellement des puissances et lancez-les quand les trois boules que crache le monstre sont à hauteur du R-9.

TRUCS en VRAC

Stephane MERCIER et Kevin GRANDJEAN

MASTER SYSTEM

THUNDER BLADE

Au Game Over, quand l'hélico est en feu, appuyez sur le bouton 2 et en bas à droite. Vous obtiendrez deux Continues en plus.

Gaël ARNOU

MASTER SYSTEM

TIME SOLDIERS

Débutez avec la mission au temps de la guerre. Une fois dans la ville, au premier embranchement, trois soldats sortent de la droite, tuez le premier et il vous conduira au premier chef (le Minotaure).

Sébastien RAYMOND

MASTER SYSTEM

SONIC THE HEDGEHOG

Au monde 1-3, allez au 2^e gouffre, une vie s'y cache. Au monde 2-2, au 2^e pont avec des piranhas, baissez-vous, vous verrez une vie en contrebas. Au monde 2-3, allez toujours à gauche, vous découvrirez une vie supplémentaire. Au monde 5-3, allez toujours à droite, vous verrez une rivière, allez alors avec précaution un peu plus à droite, une vie s'y trouve. Au monde 5-1, quand vous êtes au tout début du stage, speedez à mort et vous pourrez rattraper une vie supplémentaire qui circule sur un tapis roulant. Au monde 6-3, voici une technique pour battre le monstre de fin : restez toujours sur la pente à gauche, dès que l'éclair disparaît, sautez sur la vitre qui protège le boss. Répétez l'opération plusieurs fois jusqu'à explosion de la vitre.

Le très connu Homme inconnu

MASTER SYSTEM

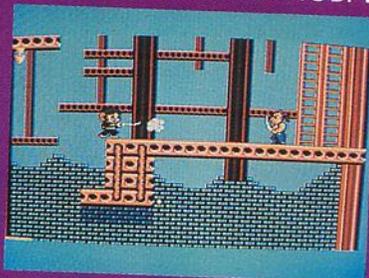
CYBORG HUNTER

Voici les objets à récupérer dans les sept bâtiments. A : Shield (pour passer la barrière du Bat B.) ; B : Ray Gun au 5^e étage et Engine au 3^e étage ; C : Rien ; D : Psycho Gun au 5^e étage et Light Gun au 3^e étage ; E, F et G : Rien.

Santiago CERVINO

MASTER SYSTEM

ALEX KIDD IV IN SHINOBI WORLD



Au niveau 2-2, vous verrez deux coffres à côté d'une anémone, prenez ces coffres et laissez-vous entraîner dans le trou. C'est un passage secret ou vous pourrez faire provision de coffres. Au niveau 3-1, quand vous apparaissez, laissez-vous tomber dans le trou, il y a deux coffres. Ensuite, un peu plus haut, on remarque un trou dans le mur de gauche. Transformez-vous en boule de feu et visez bien pour entrer dans le trou. Vous y trouverez trois coffres. Au niveau 4-1, tout à fait à la fin, laissez-vous tomber dans le dernier trou, accroupissez-vous en bas du mur de droite et avancez dans cette position jusqu'à ce que vous traversiez le mur, puis transformez-vous en boule de feu pour casser les briques et prendre deux coffres. D'autre part, à la deuxième partie du tableau, il y a deux coffres sur des troncs d'arbre, pour les prendre il faut se laisser tomber dans le vide. Une plate-forme invisible vous empêchera alors de tomber plus bas. Le 2^e coffre contient une boule de cristal qui vous transformera en tornade, allez alors tout droit sans changer de direction, vous entrerez dans une salle souterraine où il y a deux coffres. Pour remonter, une autre plate-forme invisible vous permettra de marcher dans le vide.

Malik AZOUGHAG

MASTER SYSTEM

PHANTASY STAR

Pour avoir Myau, allez à Scion dans le "second hand shop" avec un minimum de 200 M. Là on vous proposera Secret. Essayez de l'acheter mais on ne vous le cédera pas. Pour cela il faut essayer de l'acheter trois fois de suite. Au troisième essai il vous donnera le Road Pass. Allez alors à l'aéroport, achetez-y un passeport pour 100 M puis envollez-vous pour Paseo sur Motavia. Là, un marchand vous échangera Myau contre le pot que vous a remis la personne de la maison à Caminet sur Palonia.

TRUCS en VRAC

Voilà, c'est tout pour cette fois. Je laisse la place à celui que vous attendez toutes et tous : Crevette.

LE COIN DE CREVETTE

Merci Wonder, et salut à tous. Bon, comme c'était les vacances, j'ai pas eu trop le temps de vous trouver des trucs inédits (aaaah, le farniente au bord de l'eau !) Bref, je ne vous donnerai que deux petits trucs sur Super NES, que m'a filés un copain, mais je vous promets de me rattraper le mois prochain.

SUPER NINTENDO

SUPER TENNIS

Si vous ne rentrez que des F dans le Password, vous aurez le privilège de jouer avec un joueur au maximum de puissance.

SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY

Dans The Volcanoes, il suffit de monter sur les cratères en éruption pour marquer des points à répétition. Comme au bout d'un certain nombre de points on gagne un 1Up, il suffit de laisser Gomez dans cette position pendant très longtemps pour obtenir 99 vies !

Et je finis, comme d'habitude par le Plan des lecteurs. Pour vous supporter dans cette rentrée des classes, nous avons décidé de récompenser 2 plans. Le premier nous vient de Sébastien Gaudronneau qui habite Niort et vous aidera efficacement dans Star Wars sur NES (dans le désert de Tatooïne). Le deuxième est un plan du niveau 5-0 de Fortress of Fear sur Game Boy par David Le Berre, de Quimperle. Malheureusement, nous n'avons pas la place de placer ton plan, David... Mais rassure-toi, tu ne seras pas oublié dans la liste des gagnants ! Tous les deux ont droit, donc, à un abonnement gratuit d'un an à *Player One*. N'hésitez donc pas à nous envoyer vos plans, cela peut rapporter gros !

Rubrique très savamment élaborée par Crevette et Wonder Fra.



Nicolas TAILLEFER
(forgeron de son état ?)

MASTER SYSTEM

BANK PANIC

Pendant le jeu, appuyez sur le bouton 2 de la 2^e manette et vous pourrez jouer à deux en même temps.

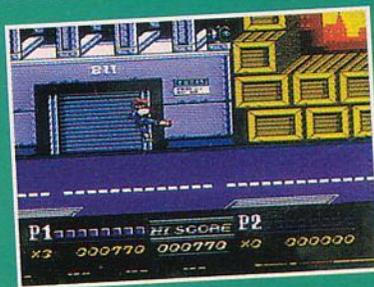
Pour nous écrire :
Wonder Fra, Trucs en Vrac,
19, rue Louis-Pasteur,
92100 Boulogne.

Pour les plans, adressez-les à :
Crevette,
Plan des Lecteurs, à la même
adresse que Trucs en Vrac.

CLUB des GÉNIES

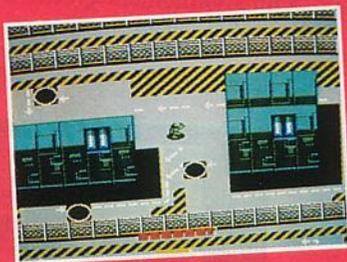
Nous sommes ravis de voir que vous êtes de plus en plus nombreux à nous envoyer vos codes. Montrez-nous que vous êtes digne d'être le génie du mois sans vous inspirer du manuel qui fournit les codes. Sur ce, que le génie soit avec vous.

Dumais Yannick, d'OLIVET
DOUBLE DRAGON II
 Vies infinies pour le joueur 1
VASVETGE.
 Ski or die :
 Pour commencer avec 8 600
 boules de neiges pour
 le Snow Blast.
VAUOEAZA.

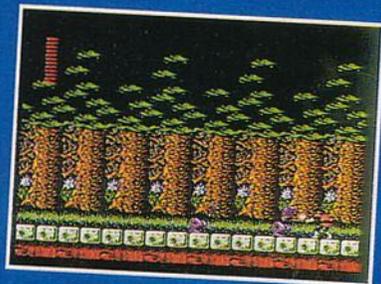


SUPER MARIO BROS
 Si vous ne voulez pas de musique
 mais que les bruitages.
TOYOTA.
 Où si vous ne voulez pas de sons.
POTAGE.
 Grâce à ce code vous trouverez des haches
 qui vous feront sauter de niveau.
SKIOVA.

TORTUES NINJA
 Pour prendre
 114 armes Items.
ZNNOATGP.
 Grâce à ce code vous
 ne pourrez plus aller
 dans les égouts, mais
 vous traverserez les
 mers et les buildings.
IIIII.
 Pour changer
 la musique du jeu.
PPPPPP.



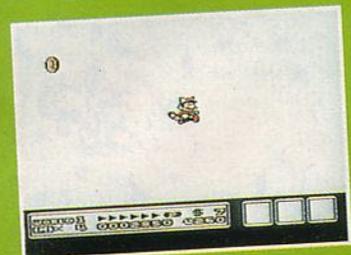
Legros Alexis,
 de Saint-Médard-en-Jalles.
SIMON'S QUEST
 Pour avoir des vies infinies en
 débutant à 0 vie.
AASGLILA.
 Si vous voulez changer
 la musique de fond.
VATOLP.
 Si vous souhaitez commencer
 avec 13 vies de côté.
TASGLILE.



**ADVENTURE
 OF LINK**
 Link a 13 vies.
TAVGGLE.
 Ou alors il aura
 des vies infinies.
AAVGGLLA.



SUPER MARIO III
 Si vous voulez être
 un Mario Bug.
YEUXKGAA.
 Ce code vous permettra
 de traverser les ennemis
 sans être touché.
KXXGLIA.
 Pour pouvoir
 commencer le début
 du jeu en Mario raton.



KEKXGLIA.
 Ou simplement Super Mario
 sans avoir pris de champignon.
PEUXKGAA.

CLUB des GÉNIES

Charles Sacanon, de Choselle / LYON

CASTLEVANIA

Pour avoir le décor de fond sombre.

IAAKPP.

Ce code fera reculer vos ennemis lorsque vous avancez dans le stage.

OOTXX.



SIMON'S QUEST

Ce code est surprenant. Simon a-t-il des jumeaux?

KPZSSS.

Avec ce code aucun stage n'est à sa place.

GGPSTX.

Pour que la musique change, ne gardant qu'un seul instrument.

Alexa Pecciarini,
de NICE

SUPER MARIO BROS

Pour intervertir les musiques des niveaux voici ce code.

OPPPPP.

Rozinoer Fabrice, de ECULLY.

SUPER MARIO BROS

Vous aurez droit à une musique jazz, plus une partie bizarre.

APIKGE.

Ce code fait que lorsque vous êtes mort vous tombez en diagonale.

OZTLLX+AATLGZ+AZLIVO.

Mario et Luigi traversent les monstres et les stops.

OZTLLX+AATLGZ+KZLIVO.

Vous serez en tanooki sur la carte et Mario raton+les pouvoirs de tanooki.

SEUXKGAA.

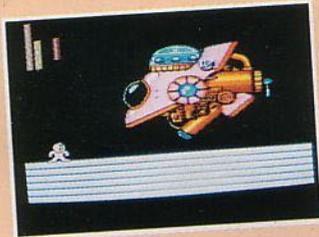
MEGAMAN II

Vies illimités pour le robot.

SANALALA.

Pour avoir 12 vies.

GANALALE

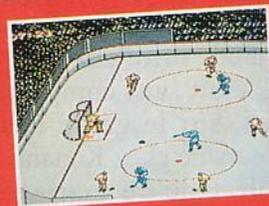


Le Génie du mois est...
Charles Sacanon,
il gagne un lecteur CD portable.

BLADES OF STEEL

Si vous souhaitez que le jeu soit plus rapide.

OZTLLX+AATLGZ+SZLIVO.

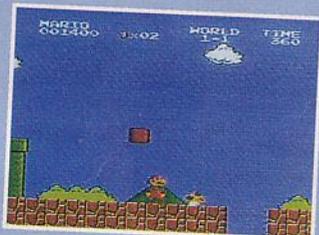


Lapisardi Nicolas (qui a oublié de dire de quelle ville il est)

SUPER MARIO III

Le code qu'il nous envoie fait disparaître les ennemis du jeu, les plantes carnivores sont là, mais invisibles.

LAPISA.



SUPER MARIO BROS

Vous ferez des sauts très petits lorsque vous serez à l'arrêt.

OPZLGK.

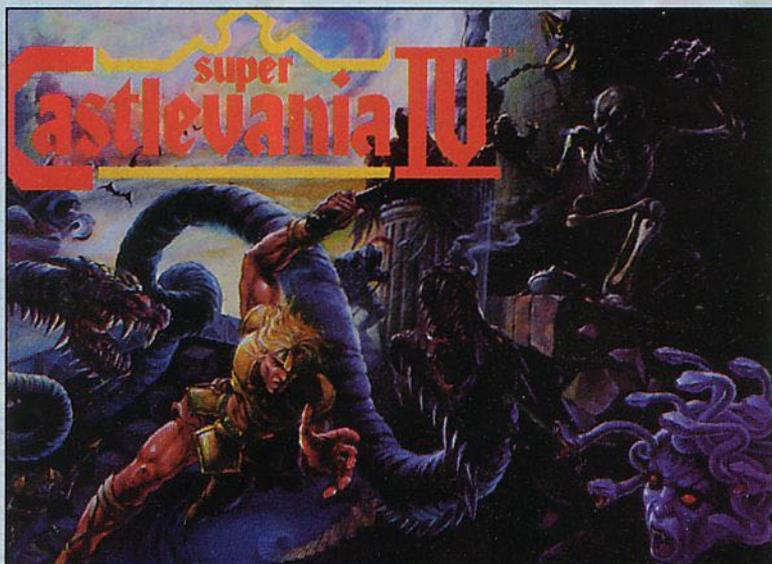
Ou sinon vous pourrez faire de petits sauts en pleine course.

EAZUAG.

COMMENT PARTICIPER AU CLUB DES GÉNIES ?

Vous voulez faire partie des futurs Génies du Game Génie ? Rien de plus facile, il vous suffit de nous envoyer, par courrier, les codes que vous avez découverts vous-même grâce au Game Génie. Tous les codes seront vérifiés par notre équipe, et le meilleur gagnera un cadeau.

Envoyer vos codes à :
CLUB DES GÉNIES, PLAYER ONE,
19 rue Louis Pasteur - 92100 BOULOGNE.
N'oubliez pas de préciser vos noms et adresse, ainsi que votre numéro de téléphone.
Alors, bonne chance et que le génie soit avec vous.



Associer la richesse des Castlevania à la puissance de la Super Nintendo... Konami ne pouvait nous faire un meilleur cadeau !

La mirifique carrière de la saga des Castlevania n'est pas encore terminée. On peut même dire mieux, elle rebondit vers des sommets qui semblaient inaccessibles. Il faut dire qu'au bout de trois sublimes épisodes sur NES, on aurait pu craindre que la monotonie ne vienne rompre une aventure si glorieuse. C'était sans compter sur l'arrivée de la Super N., et de toutes les possibilités nouvelles qu'elle offre aux créateurs. C'était sans compter, non plus, sur le génie des concepteurs de chez Konami. Le résultat de ce mariage réussi est, donc, une pure

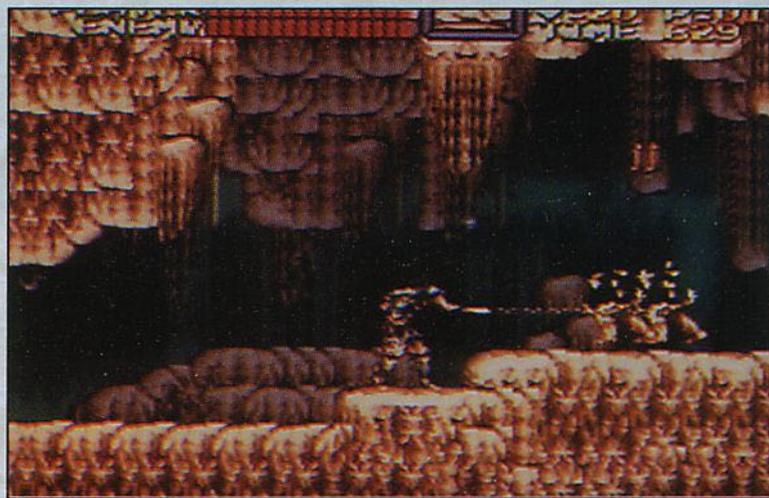
merveille qui prouve, s'il en était besoin, le réel plus qu'apporte une console 16 bits. Découvrons cela... Et sus aux vampires !

VAMPIRE KILLER

Les petits bridés malins de chez Konami ont trouvé une astuce pour le scénario, qui se doit d'être saluée ! En effet, on y apprend que tous les cent ans, les forces du mal reprennent le dessus sur le bien, et viennent troubler la douce paix des pauvres terriens. Avec une telle trame de base, ils peuvent faire autant de suites qu'ils veulent, sans

que cela nuise à l'histoire d'origine. On applaudit l'exploit ! Donc, comme d'habitude, les forces du mal réveillent leur meilleur ambassadeur : j'ai nommé Dracula. Seule la famille Belmont lutte depuis des lustres, de génération en génération, contre cette calamité. Cette fois-ci, c'est Simon, le dernier rejeton de la famille, qui va devoir se

de Castlevania IV. Or, pour des raisons de puritanisme exacerbé, les Ricains ont supprimé les gouttes de sang qui agrémentaient la présentation japonaise. On ne peut que le regretter, car cela nuit fortement à l'ambiance glauque d'origine. Après ce petit détail, il est temps d'attaquer le jeu. La page de garde qui vous accueille propose trois



Le fouet de Simon est une arme redoutable.



Dans le level du ruisseau, il faut faire gaffe aux pieux immergés, ils sont mortels.

battre pour sauver la contrée du démon. Avec lui, vous allez vivre des aventures que vous n'êtes pas prêt d'oublier...

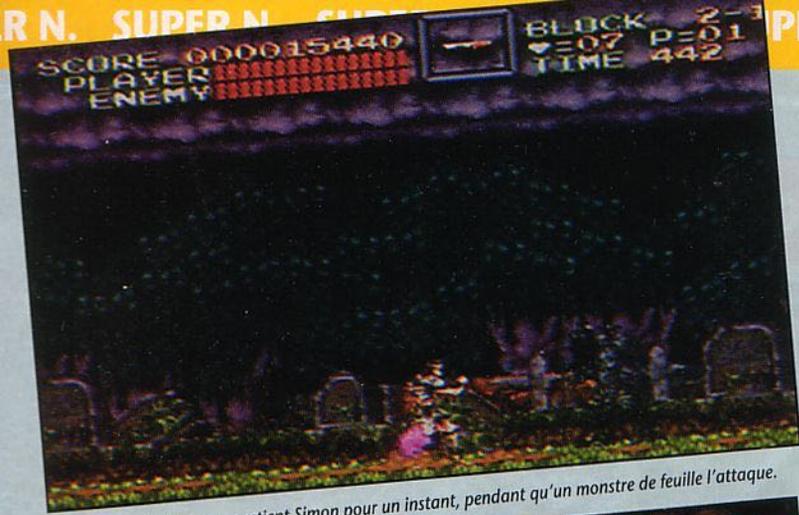
CASTLE OF ILLUSIONS

Dès que l'on allume Castlevania IV, on est accueilli par une présentation à glacer le sang. D'ailleurs, pour l'anecdote, nous héritons (comme pour la plupart des jeux) de la version américaine

choix importants. Le premier commence une partie. Le deuxième offre la possibilité de rentrer son password, ce qui permet d'abandonner une partie en cours, et de reprendre plus tard au même endroit. Et le dernier n'est autre que le menu d'options, qui se révèle fort intéressant puisqu'il intègre un éditeur de son (pour ceux qui ne sauraient pas de quoi il retourne, je précise que cette option géniale



En donnant des coups de fouet dans certains murs, on trouve de bonnes surprises.



Une main qui sort de terre retient Simon pour un instant, pendant qu'un monstre de feuille l'attaque.



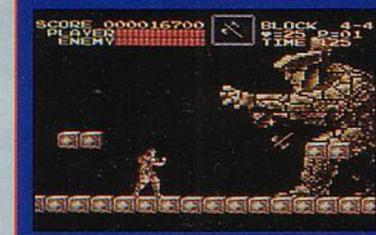
De nombreuses plates-formes tournent sur elles-mêmes quand on va dessus : il faut ressauter immédiatement pour ne pas tomber.

permet d'écouter peinard, une à une, toutes les bandes musicales et les effets sonores du jeu). Et comme les musiques de Castlevania IV sont parmi les plus fabuleuses jamais conçues sur un jeu vidéo, on finit par s'en servir comme d'un véritable juke-box.

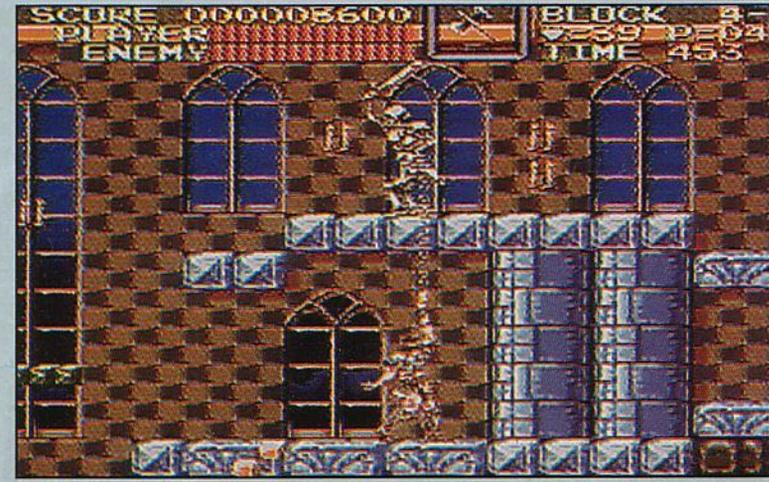
« ET LE FOUET ÇA SERAAA... POUR ERIC ET NOËLLAAAA » !

Mais, après cette extase sonore, il est temps de s'en prendre plein la tête en s'atta-

quant au jeu lui-même. Là, c'est plus de douze niveaux effrayants qui vous attendent. Et pour s'en sortir, il faudra apprendre à maîtriser un fidèle compagnon : le fouet (les habitués des versions NES ne seront pas dépaysés !). Mais la puissance de la Super Nintendo lui apporte quelques améliorations qui ne sont pas piquées des vers. Pour commencer, et c'est la plus grande nouveauté, il est complètement flexible. Il suffit d'appuyer sur le bouton de tir, et de tripoter la croix



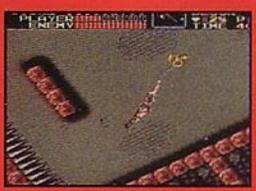
LES BOSS



On peut dégommer les ennemis par derrière.

de direction pour que le fouet se torde dans tous les sens. On peut, ainsi, atteindre des ennemis dans des positions incroyables. De même, des crochets plantés à certains

endroits du décor, permettent de s'y accrocher (pendus au bout du fouet), et de se balancer au-dessus du vide pour atteindre une plateforme isolée... **Jouabilité maximale !** Mais le fouet que l'on touche en début de partie est faible, c'est en ramassant des options que l'on augmente sa puissance. Il se transforme en acier, puis gagne en longueur. Plus il est puissant, moins il faut de coups pour détruire les ennemis. En ce qui concerne les bonus, on les trouve dans des bougies qui sont pendues au mur. Un coup de fouet, et elles laissent tomber une option. En règle générale, on y trouve



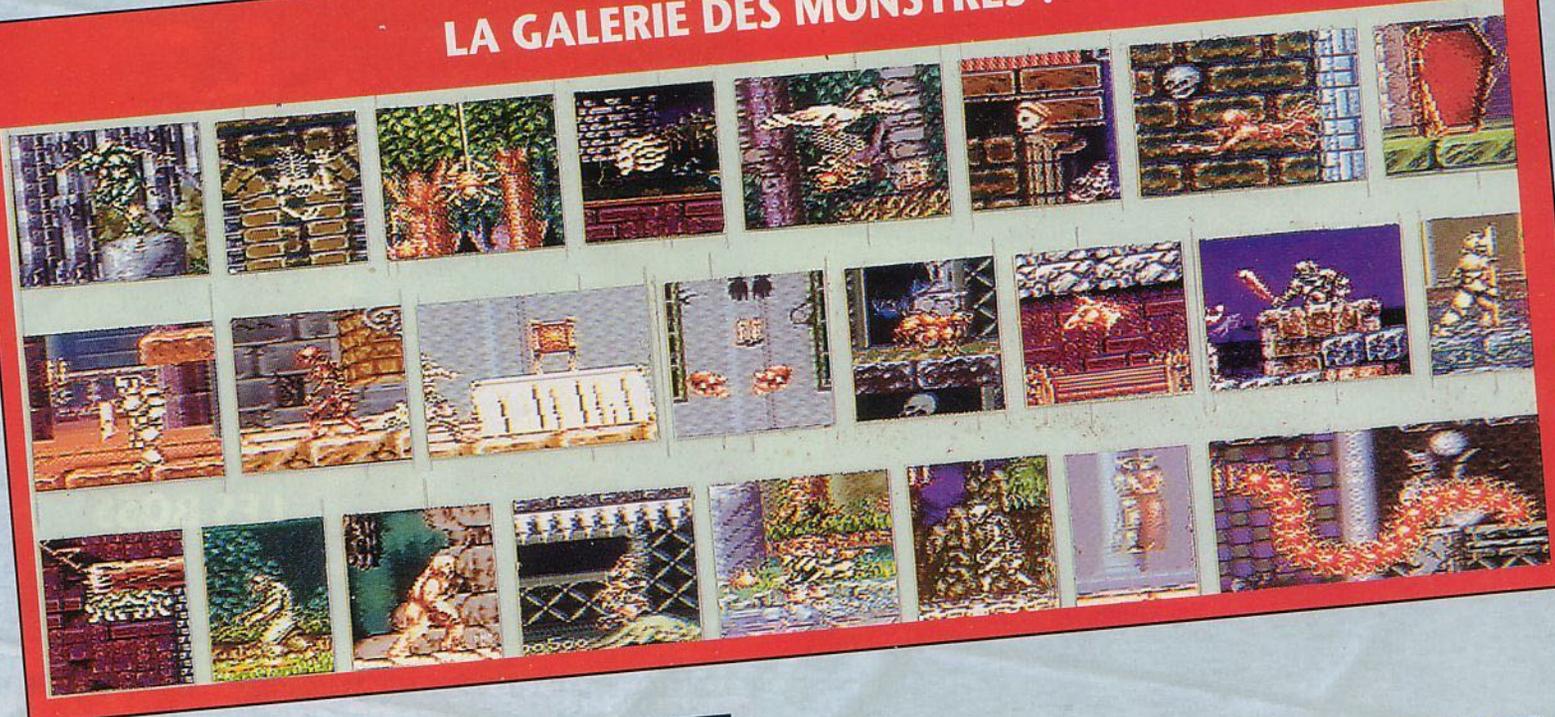
Dans cette partie, tout l'écran se paie une sublime rotation.



LES MIRACLES DU MODE 7

Les lustres se balancent en mode 7 !

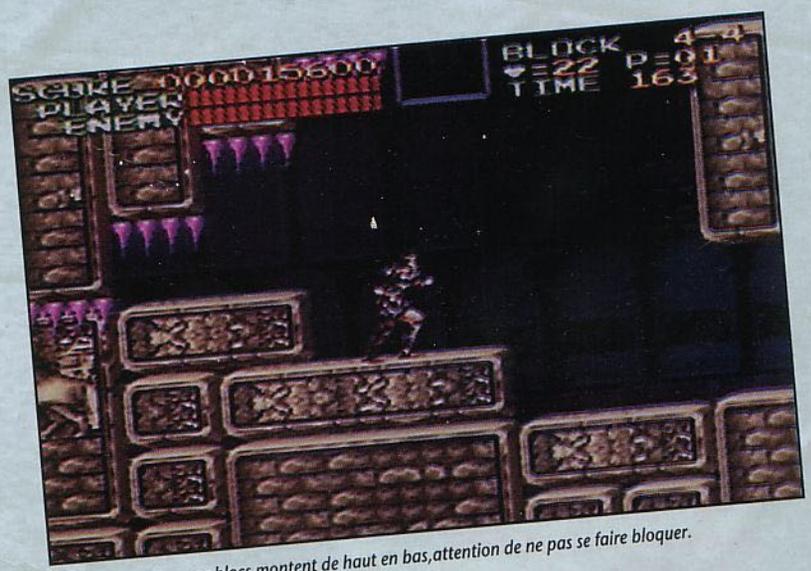
LA GALERIE DES MONSTRES !



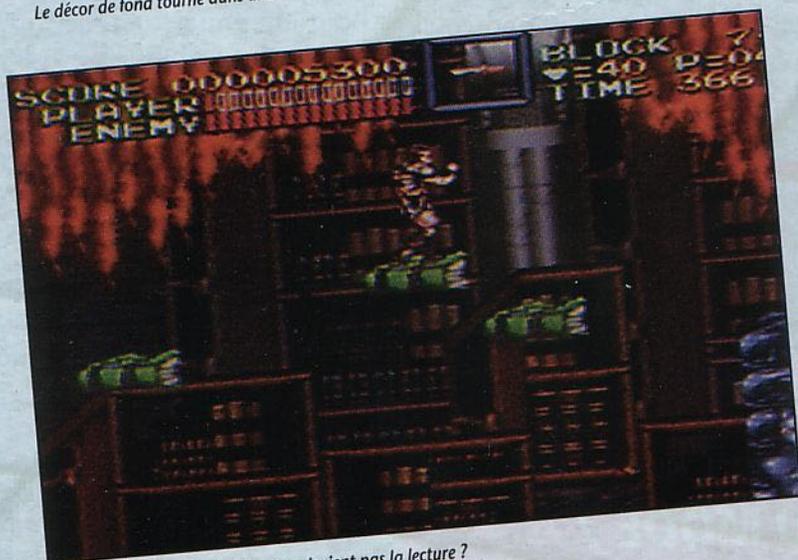
46



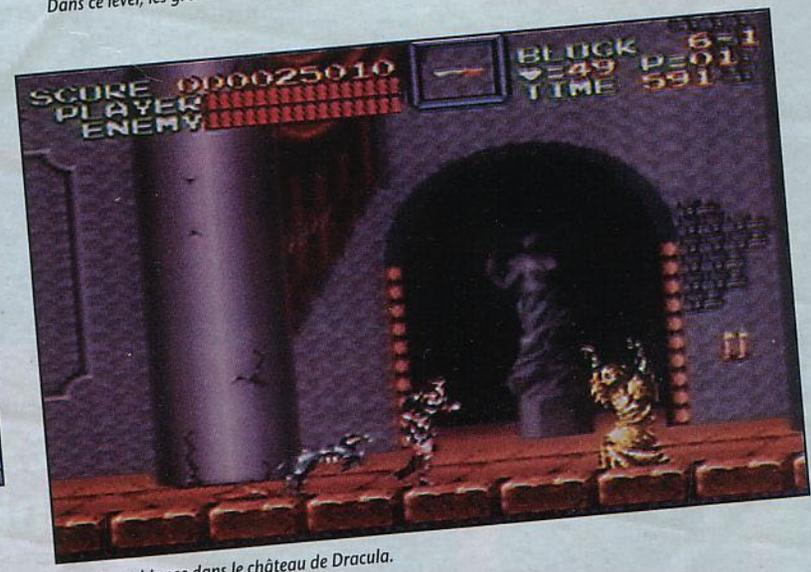
Le décor de fond tourne dans une animation impeccable... Merci le mode 7.



Dans ce level, les gros blocs montent de haut en bas, attention de ne pas se faire bloquer.



Qui a dit que les jeux vidéo ne favorisaient pas la lecture ?



Chaude ambiance dans le château de Dracula.

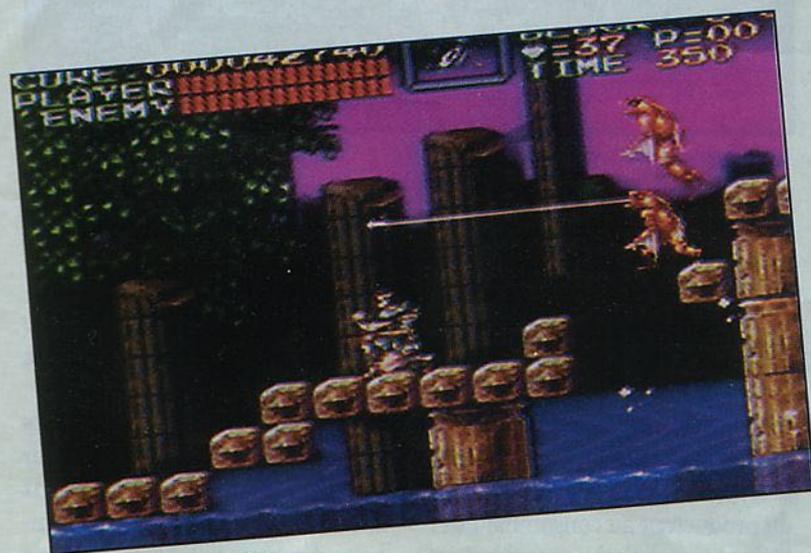


Simon se sert de son fouet comme Indiana Jones.

des petits cœurs, qui s'additionnent en haut de l'écran. Ils correspondent au nombre d'armes spéciales que vous pourrez utiliser. Celles-ci sont du type hache, shuriken ou dague. On les trouve aussi, par hasard, dans les bougies. Sinon, le reste est classique puisqu'il s'agit de 1Up.

**MORE FUN,
« MORT » ACTION !**

Ainsi équipé, Simon va parcourir des mondes étranges et effrayants. Une grande part de cette **ambiance sinistre** est due aux graphismes, très particuliers, assez sombres, composés d'une multi-



Pas mal, les monstres cracheurs.

LE TRAJET



Le long chemin qui mène au château.



Le chemin à l'intérieur du château.

LES ARMES SPÉCIALES



- 1 – La dague.
- 2 – La hache.
- 3 – La montre.
- 4 – Le shuriken-boomerang.
- 5 – La potion.

tude de petites touches de couleur traitées en mini-dégradés... Impressionnants. La musique y est aussi pour beaucoup et, pour finir, ce sont les ennemis qui achèvent le topo. il faut dire qu'ils sont particulièrement variés et étonnants. Des zombies, des personnages de la mythologies, des mains animées, des bêtes mutantes : il y a de quoi monter une véritable ménagerie de cauchemar. Et il ne faut pas compter sur les boss de fin de niveau pour vous rassurer, car ils sont encore plus sataniques... Si l'on ajoute que le jeu compte un nombre assez copieux de pièges en tout genre (trappes, pieux, effondrements...), et que si l'on cherche bien, on trouve un grand nombre d'options ou de salles cachées, il n'y a pas besoin d'être prophète pour comprendre que l'on va passer un sacré bon moment sur Castlevania IV.

**UN AUTRE, FFFFFFFH,
BIS, OUAIIIIIIIS**

Si l'on fait le bilan général de ce premier jeu de Konami sur la Super Nintendo française, on ne peut que s'extasier. Alors, certes, le niveau de difficulté n'est pas très élevé, mais Castlevania IV est

tellement beau, les musiques sont si fabuleuses, et il est si agréable à jouer (de plus s'il n'est pas très difficile, les niveaux sont suffisamment longs pour vous **tenir en haleine** un sacré bout de temps), que l'on ne peut que dire bravo à Konami, et attendre que sortent toutes les autres merveilles (Super Contra 3, The legend of the Mystical Ninja, Tortues 4) qu'ils ont préparées sur la Super NES... ■

Crevette, qui n'a plus peur dans le noir !

95%

EN RESUME

SUPER CASTLEVANIA IV

- Console : SUPER N.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 92 %
- Animation : 94 %
- Son : 96 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 94 %





En attendant le mythique Street Fighter II, Final Fight vient coloniser les cœurs des amateurs de violence urbaine sur Super Nintendo.

Et je veux ne voir qu'une tête !

48 Tout comme son complice le shoot them up, le jeu de combat de rue a finalement peu évolué depuis quelques années. Double Dragon a fixé les bases d'un genre qui s'est contenté de nous offrir toujours plus d'effets spéciaux, toujours plus de violence, toujours plus de fun. La rencontre de la baston et de la 16 bits de Nintendo ne pouvait être qu'explosive, surtout lorsque c'est Capcom qui s'y colle.

Les maires ne sont plus ce qu'ils étaient. Personnellement, j'en étais resté à l'image du notable bedonnant sorti de l'ENA et spécialisé dans les discours ennuyants comme la pluie.

HISTOIRE DE FAMILLE

Haggar, lui, n'est pas vraiment de la promotion « intello » ; ou plutôt, les grosses têtes, c'est lui qui les fait. Cet ancien catcheur affiche en



Le boss du premier niveau siffle pour appeler ses potes.



Eh oui ! même les flics sont pourris.

effet une carrure qui pourrait rendre fou Van Damme.

Inutile de dire que lorsque la corruption gagne du terrain et que, en prime, sa fille se fait enlever, notre ami Haggar préfère régler directement le problème. Pas besoin de police, les mandales vont directement du producteur au consommateur ! L'élus national n'est pas seul à rêver de combattre la violence par la violence.

Cody, un peu plus malingre, mais expert en kung-fu et lanceur de couteaux, a aussi une bonne raison de faire la peau aux criminels : la fille de Haggar n'est autre que sa fiancée. Voilà un bon scénario comme on les aime : pas trop compliqué, tout pour la baston. Bien évidemment, vous choisissez en début de partie le combattant que vous allez incarner, mais seulement en solo puisque le jeu à deux n'est pas possible ici.



Une petite promenade sur les quais ? Loin d'une escapade en amoureux, Final Fight vous propose un niveau truffé de voyoux plus sordides les uns que les autres.

HAGGAR, LES CONCESSIONNAIRES AUTO LUI DISENT MERCI



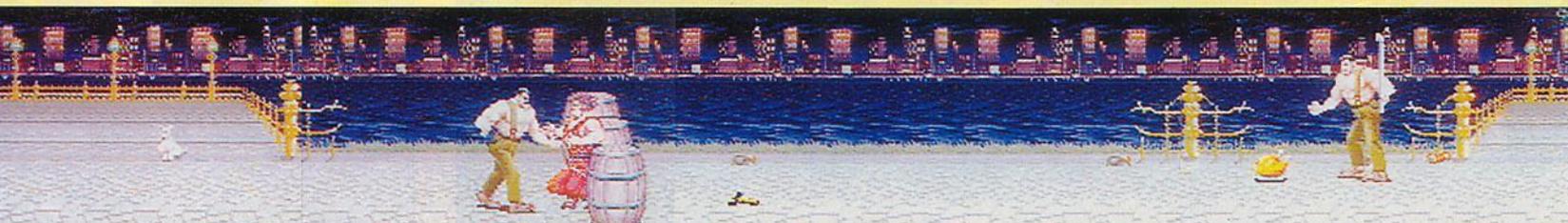
Encore plus primaire, encore plus fun, un tableau de bonus vous propose de réduire une voiture en miettes. A Haggar, rien d'impossible : mais pourquoi tant de haine ?



Mon petit préféré : le samourai.



Ah ça, dans Final Fight, on déguste !



Pour survivre dans les rues mal-famées, nos compères disposent évidemment d'une sacrée collection de prises.

**ÇA RENTRE
DANS UNE VESTE,
TOUS CES MUSCLES ?**

Du fait de sa formation, Haggar préfère le corps à corps et dispose en particulier d'une attaque de folie : il saisit son adversaire à la taille et le retourne comme une crêpe, lui écrasant la tête contre la terre. C'est

de loin le coup le plus impressionnant que j'ai jamais vu dans un jeu de baston ! Plus aérien, Cody préfère, pour sa part, les coups de pied et les sauts. Comme dans un film d'action, Final Fight réussit à captiver le joueur en renouvelant constamment les situations et en incorporant des scènes d'anthologie. Dans le genre, le clou reste, à mon avis, le duel de fin du second level : sur un ring entouré de spectateurs assoifés de sang, vous vous retrouvez face à un énorme **samouraï** armé d'un



Pourquoi des mecs ont remplacé les amazones en petite tenue ?



Trois contre un, c'est une habitude ici.

sabre. Grandiose ! Sans oublier une scène de bonus de folie : à l'aide d'une batte de base-ball, il faut réduire une voiture en tas de ferraille. C'est ce qui s'appelle laisser libre cours à ses pulsions belliqueuses : et tant mieux puisque c'est exactement à quoi sert ce genre de jeux.

**LAISSE-TOI ALLER,
C'EST UNE VALSE**

Il est assez difficile de décrire le **fun** qu'on éprouve avec cette cartouche. La jouabilité est telle, et les coups si impressionnants, qu'on ne

peut qu'accrocher. La violence primaire qui a agglutiné des hordes de joueurs sur la borne d'arcade a su passer sans dommage sur la Super Nintendo, d'autant que la conversion s'avère extrêmement fidèle : graphismes, animation et bruitages sont tout juste un ton en dessous de la borne d'arcade et en tout cas, sans commune mesure avec ce que peuvent offrir les beat them up sur d'autres machines. Un résultat explosif, à rendre fou furieux le plus calme des curés de campagne ! On regrettera juste que Bandaï, dans un accès de puritanisme déplacé, se sente obligé de nous imposer la version américaine, amputée des traces de sang lors des coups de couteau, et des grandioses amazones des rues. Oh, les gars ! on sent pas le pâté sur le vieux continent, et on aurait bien aimé avoir droit à toute la violence de la version nipponne ! Bon, il est vrai que depuis la sortie de Street

**MONSIEUR LE MAIRE
SE DÉFONCE**



Saut chassé.



Coup de boule.



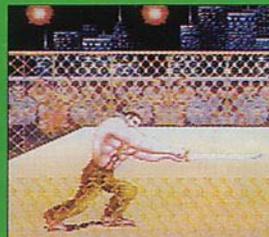
Un bon gros direct.



La spécialité du chef : le retournement.



Le plombier va passer.



Le petit opinel d'Haggar.



Les deux frères tentent systématiquement d'encercler le...



Regardez-donc l'entrée des toilettes à la fin du parcours. Une nouvelle séance de baston vous y attend.

CODY PARLEMENTE



Coup de savate.



Direct.



Saut chassé.



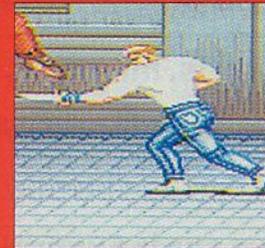
Attaque tournoyante.



Crochet.



Projection de judoka.



Coup de couteau.

Fighter II sur la Super Famicom, Final Fight n'a plus tout à fait la même aura : autrefois jeu de combat phare de la Nintendo 16 bits, cette cartouche est passée à une très honorable place de second. Car, face à la quasi-perfection du dernier chef-

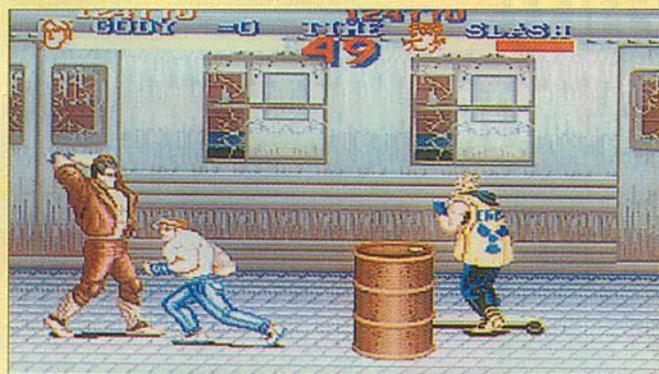
d'œuvre de Capcom, on n'en remarque que d'avantage les rares manques de Final Fight par rapport à la version originale : l'absence de jeu à deux joueurs et la disparition de Guy, un des personnages les plus agréables de la machine de café. Mais il s'agit là de défauts mineurs qui ne choqueront que les intégristes du jeu original. Pour les autres, ce sera une méga éclate, un must de plaisir

pur que les possesseurs de la Nintendo française n'ont aucune raison de manquer. Ce ne sont pas les membres de la rédaction de *Player*, qui ont déjà accumulé un nombre considérable d'heures dans les rues sordides de Final Fight qui vous diront le contraire. Parce que des jeux de baston de ce calibre, ma brave dame, j'en connais pas beaucoup... ■

Iggy, reprend la musculation



oueur.



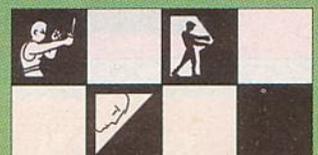
« Bonjour, je suis le contrôleur. Vos billets, siouplait ».

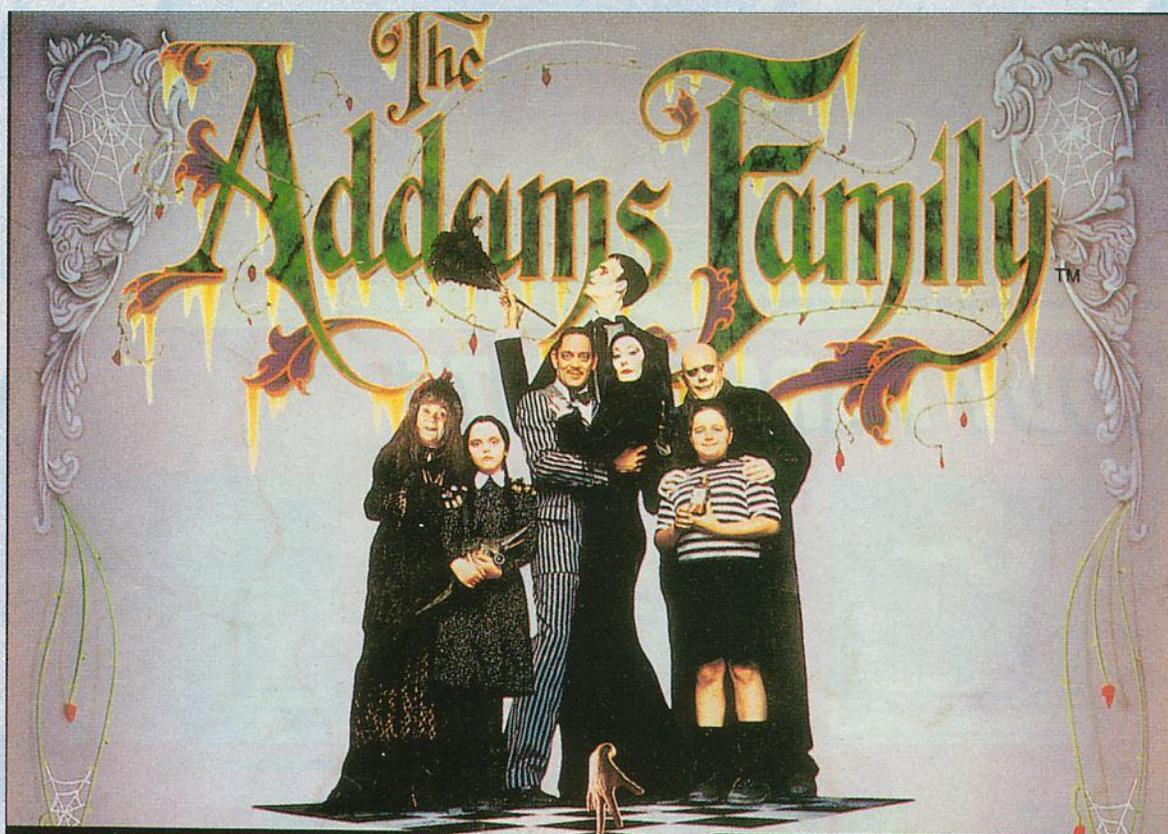
90%

EN RESUME

FINAL FIGHT

- Console : SUPEN N.
- Genre : combat
- Graphisme : 89 %
- Animation : 88 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 94 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 94 %





Ils sont laids, cruels, mi-morts, mi-vivants, et pourtant nous les adorons ! Après avoir frappé fort en TV et au cinéma, la famille Addams récidive sur la Super Nintendo...

La famille Addams est l'un des plus vieux feuilletons encore diffusés. Et bien qu'il soit en noir et blanc, son humour est si râpeux, et l'absurde est poussé si loin, que l'on a presque l'impression que cela vient d'être tourné ! Le film, sorti en salle il y a quelques mois, s'inscrit donc dans la logique, en prolongant le mythe sans avoir trop besoin de le réactualiser. Pour son premier titre

sur Super Nintendo, l'éditeur Ocean (Robocop, Hook, Bad Budes...) reprend la licence du film à son compte. Le look général et le scénario du jeu s'inspirent donc directement de ce long métrage. Découvrons-le, sans plus attendre...

LA FAMILLE À PART

A cheval entre notre monde et celui de la sorcellerie, les Addams

ne sont pas vraiment comme les autres. Il suffit de sonner à la porte de leur sinistre manoir pour s'en apercevoir, car Lurch, le majordome, vient vous ouvrir. C'est un monstre de plus de deux mètres, qui ne s'exprime que par grognements, et qui ressemble comme deux gouttes d'eau à... Frankenstein ! Chaude ambiance. Puis, si vous pénétrez chez eux, vous tombez sur Pugsley et Wednesday, les deux enfants (frère et sœur), qui se pourchassent toute la journée avec des jouets mortels... Enfin, je devrais plutôt appeler cela des instruments de torture ! Quant à l'oncle Fester, il n'est jamais loin d'eux, engoncé dans son immuable pardessus pourri. Puis, en approchant des cuisines, vous découvrirez la grand-mère avec son rire de démente et ses plats maléfiques. Et c'est en passant dans un salon, d'un autre temps,



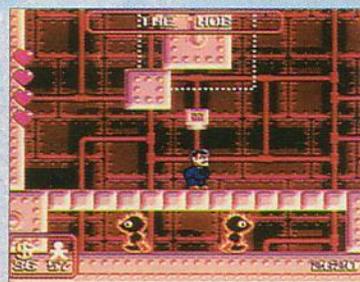
Le vieil arbre cache bien des surprises.

que vous tomberez finalement sur Gomez, le père, qui se prend pour le fantôme d'un gentleman vénitien, ainsi que sur Morticia, la mère, tout de noir vêtue, sans cesse perdue dans son romantisme morbide. Drôle de tableau. Un peu effrayant quand on ne les connaît pas ! Si c'est le cas, je vous invite donc à les retrouver sur la Super Nintendo, ils y sont tous, intacts, prêts pour de nouvelles aventures. Au-delà du réel...

SÉQUENCE EXPLORATION

Dans le jeu, vous dirigez Gomez. Le pauvre est dans tous ses états : le reste de la famille vient de se faire kidnapper par Abby Gail, une sorcière dont le seul but est de s'emparer du trésor des Addams, qui est conservé dans un coffre-fort, au plus profond des fondations de leur manoir. Gomez va donc devoir explorer, une à une, toutes les pièces de la maison pour retrouver sa famille. Ce qui est fabuleux, dans ce jeu, c'est que l'on peut se balader partout. Que ce soit à l'extérieur ou à l'intérieur du manoir, votre liberté de mouvement est totale. Il faut donc visiter avec méthode. L'ensemble se compose de plusieurs chemins à suivre, mais qu'il n'est pas nécessaire de faire dans l'ordre pour finir le jeu. Chaque chemin est terminé par un boss. L'un des chemins, qu'il

LE CHAPEAU-HÉLICO ET LES BOULES DE LA MORT



Pour sortir de cet endroit, il faut user de réflexion autant que de réflexes.

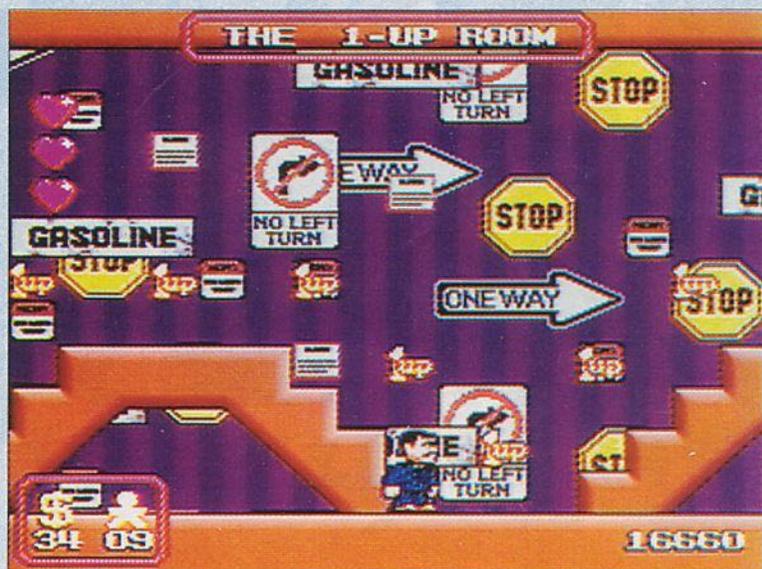


La Galerie des Portraits. Ce level montre l'étonnante q

ÉCHANTILLON D'ENNEMIS



Le petit switch, sur la gauche, ouvre le passage du bas.



Une salle secrète est bourrée de 1Up.

vaut mieux faire en premier (je ne vous dis pas où il est, à vous de chercher), ne se compose que du boss. Si vous le tuez, il vous donne un cœur supplémentaire (vous commencez le jeu avec trois cœurs, à chaque fois que vous vous faites toucher, vous en perdez un, et quand vous n'en avez plus, vous perdez une vie), ce qui vous facilitera nettement la tâche. Les autres chemins sont longs, très longs, et sont constitués comme des

labyrinthes. On s'y perd facilement, mais, surtout, on se heurte aux innombrables ennemis qui hantent ce jeu. Ce sont les boss qui retiennent prisonniers les membres de votre famille. A chaque boss tué, vous libérez l'un de vos proches. Au centre du manoir, une pièce appelée « the music room » montre Lurch en train de jouer du piano. Chaque membre de la famille que vous libérez, vient dans cette pièce. Quand Pugsley,



Gomez doit même nager parmi les piranhas.



Le sanctuaire des Addams.

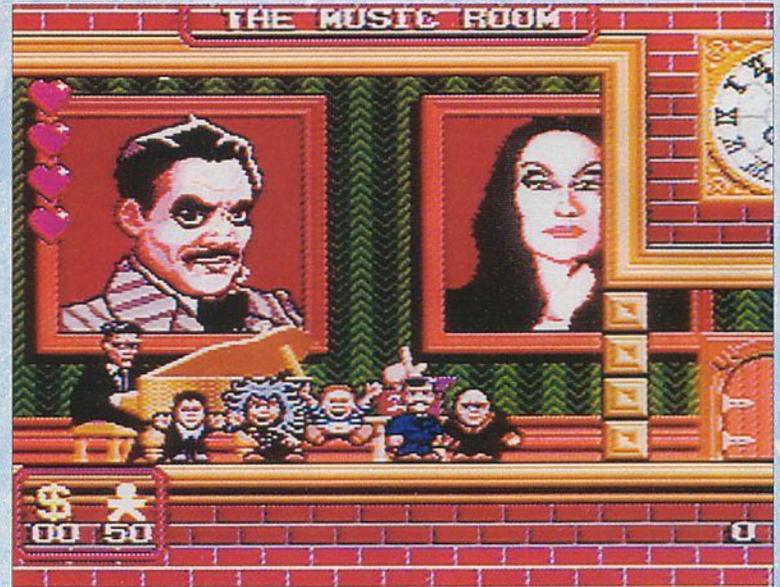


alité des graphismes qui caractérisent ce jeu.

LES BOSS



La fameuse serre de Morticia.



Toute la famille est enfin réunie, il ne reste plus qu'à délivrer Morticia dans le dernier level.

Wednesday, Fester et la grand-mère y sont, Lurch joue un morceau spécial au piano, qui fait ouvrir une porte secrète. Cette porte mène aux salles du coffre-fort, qui est le dernier chemin. Morticia y est retenue prisonnière, et il faut la libérer pour finir le jeu.

AMAZING WORLD

Chaque chemin correspond à un endroit bien précis du manoir. Le jardin, le cimetière, la salle de jeu, les cuisines, le salon, la serre, sont les principaux lieux que l'on pourrait considérer comme des levels. Et comme je le disais, ils sont vrai-

ment très longs, mais pas répétitifs du tout. Au sein même d'un level, les décors n'arrêtent pas de changer (tous plus beaux les uns que les autres), et il faut souvent user de beaucoup d'astuces pour passer. On retrouve les grands classiques du jeu de plates-formes, avec les switchs qui ouvrent ou ferment des passages, les blocs mouvants, les lance-flammes, les blocs ascenseurs, etc. Ce n'est jamais les mêmes obstacles qui reviennent, ce qui donne une richesse énorme au jeu. À côté de ça, on doit éviter des tonnes d'ennemis, tous différents. Ce peut être des petits animaux en tout genre (oiseaux, lapins, pingouins...) ou des trucs complètement insensés, comme des aquariums à pattes ou des théières animées ! Bref, c'est la folie totale, et on perd un nombre de vies incroyable. Pour cela, il est important de trouver les innombrables pièces secrètes (cachées un peu partout) et qui contiennent souvent des cœurs

ou des 1Up. Quant aux boss, il suffit de trouver la bonne technique pour en venir à bout. Le seul problème, c'est que le temps de trouver cette technique, vous êtes déjà mort une bonne vingtaine de fois (d'où l'intérêt des 1Up)...

Heureusement, quand vous libérez un membre, le jeu vous donne un mot de passe.

COUP D'ÉCLAT

Avec ses graphismes sublimes, sa richesse exceptionnelle, sa très bonne jouabilité (moins bonne qu'un Mario, mais très largement suffisante pour prendre un maximum de plaisir), Addams est un **must**. On regrettera juste qu'il soit un peu trop facile de trouver des vies, et que la difficulté soit, dès le début du jeu, très élevée. Il n'empêche qu'il est vraiment sublime, et réellement passionnant. ■

Crevette,
le Pugsley de Player

DEUX FAÇONS D'ÉVITER LES HALLEBARDES GÉANTES



S'il y a la place, il vaut mieux se baisser !

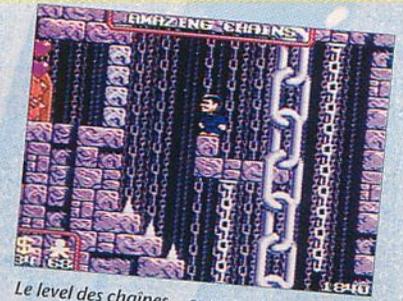


Les anneaux ne vous touchent pas, profitez-en !

LE FLEURET DE GOMEZ



LE MANOIR DES ADDAMS.
A l'aide du chapeau-hélico, vous pouvez monter sur le toit. Dans les cheminées, des passages secrets cachent des 1Up.



Le level des chaînes... comme dans le film !



Le stage de la gondole... Fabuleux et inédit.



L'entrée du coffre : la fin est vraiment proche.



Les canons vous aident ou vous font perdre.

Ce bloc mouvant vous aide à passer dans le passage (accroupi).



55
94%

EN RESUME

THE ADAMS FAMILY

- Console : SUPER N.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 95 %
- Animation : 92 %
- Son : 95 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 95 %



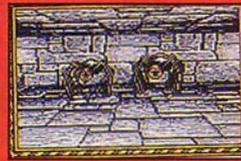
LES MONSTRES



Hommes-démons.



Ours-hiboux.



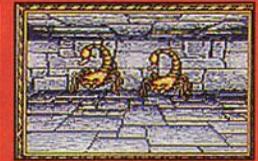
Araignées géantes.



Ogres.



Lézard tuatara.



Scorpions géants.



Trolls.



Insecte géant.



Élémental de feu.



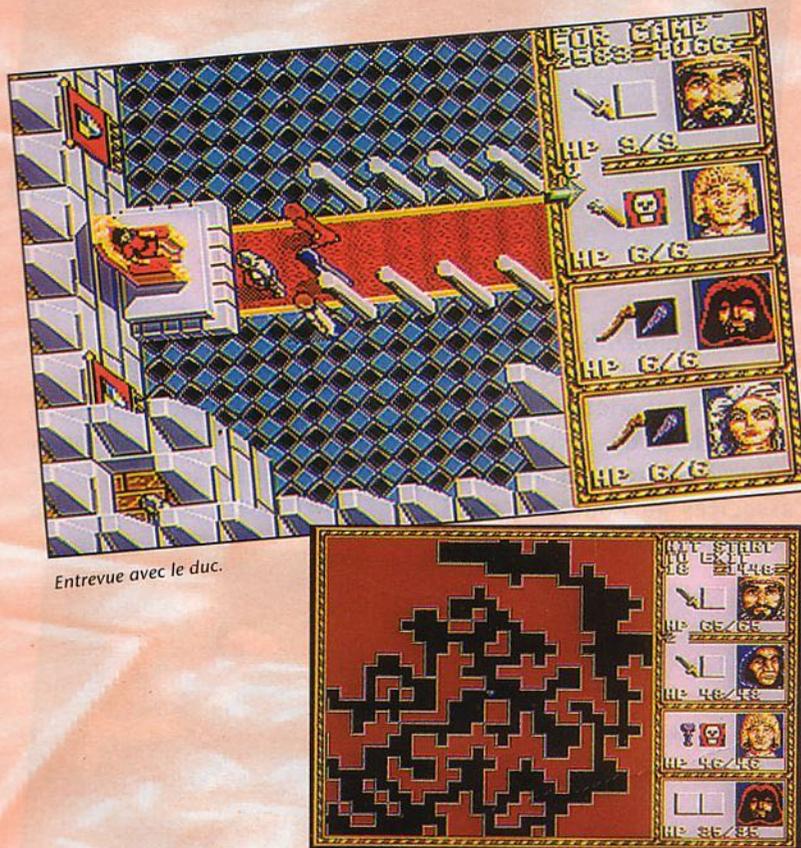
Wight.



Dragon rouge.



Spectre.



Entrevue avec le duc.

LA MAGIE

Les sorts de magie utilisables diffèrent selon que vous êtes un prêtre ou un magicien. Le prêtre choisit, dans une liste, les sorts qu'il compte utiliser après le repos nécessaire pour les apprendre. Le magicien ne possède qu'un seul sort au niveau 1. S'il veut avoir la possibilité de choisir ses sorts en fonction des circonstances, il devra acheter ou trouver des parchemins. Ce n'est qu'après les avoir retranscrits sur son grimoire qu'il pourra les utiliser.

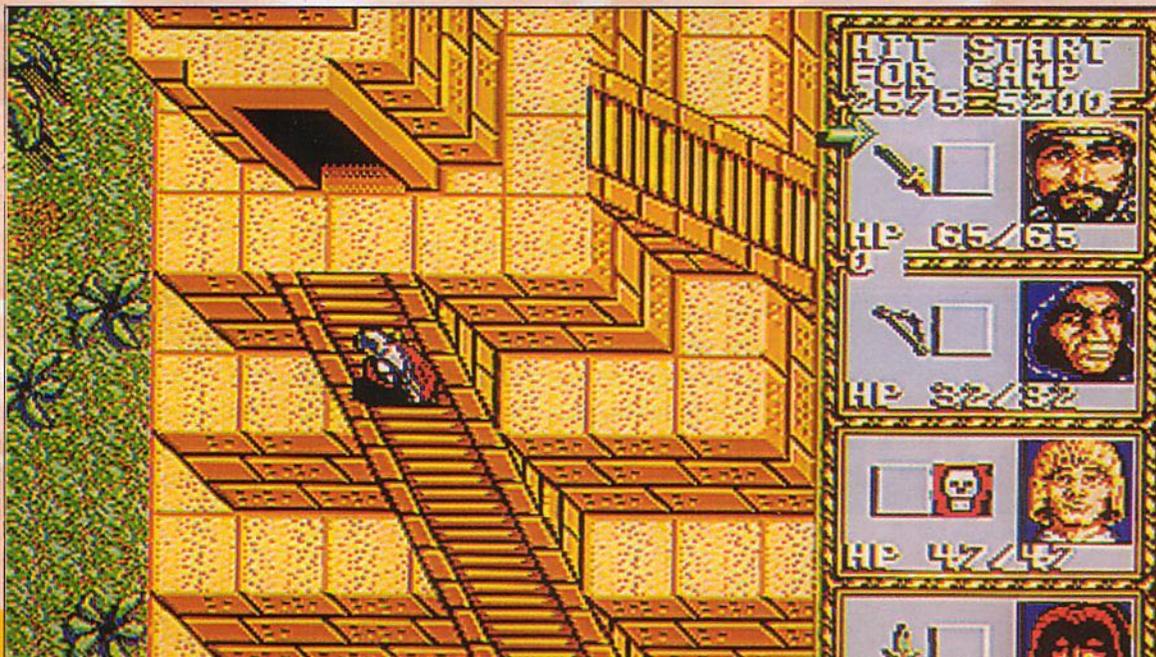
UN GROS DÉFAUT

Pour mener à bien cette mission, il est nécessaire de monter votre personnage de niveaux. Malheureusement, le jeu offre une alternative : vous pouvez

soit casser du monstre, ce qui, il est vrai, devient lassant à la longue, soit utiliser la commande Boost Player et la console augmente vos points d'expérience. Le gros problème de cette option, c'est qu'elle peut être utilisée à volonté. Les joueurs n'ayant que peu de volonté risquent, en deux heures, de gâcher le plaisir d'un jeu pouvant durer plusieurs jours. Warriors of the Eternal Sun est vraiment d'une superbe facture. Les règles officielles de Donjons et Dragons sont respectées dans ses moindres détails. Excellent pour les habitués de ce jeu de rôles, Warriors of the Eternal Sun demandera un temps d'adaptation aux novices. ■

Wolfen

Le tracé des plans est automatique.



La pyramide des azcans...seront-ils plus compréhensifs que les hommes-lézards ?

85%

EN RESUME

WARRIORS OF THE ETERNAL SUN

- Console : MEGA D.
- Genre : rôle-aventure
- Graphisme : 85 %
- Animation : 75 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 90 %

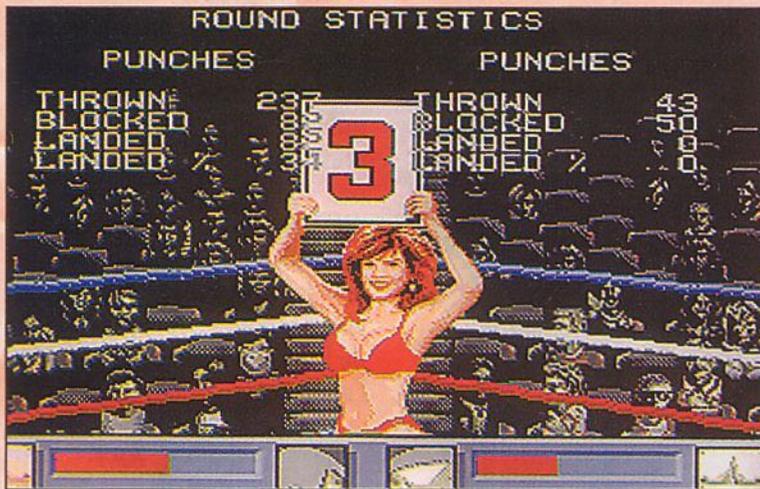




Alors là vous me voyez mater mon adversaire du regard. Je le jauge longuement...



... avant de lui envoyer mon direct du droit spécial « mâchoires » sensibles.

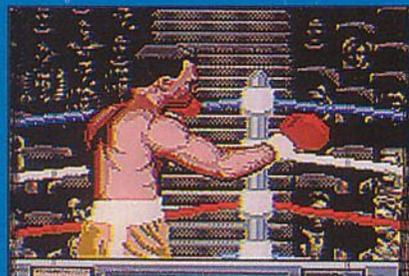


Entre chaque round, une jolie madame passe avec son panneau.



Admirez la technique et les gouttes de sueur qui s'échappent du visage tordu de douleur de mon adversaire.

LES DIFFERENTS COUPS DU BOXEUR



La plupart des « vrais » coups sont réalisables (directs, crochets...). Malheureusement, le jeu de jambes semble encore et toujours ingérable.

sont vraiment faciles à battre, et lorsqu'ils tombent, ils ne se relèvent pas. Mais bon, ce n'est qu'une préversion. En revanche, ce qui ne risque pas de changer, c'est la gestion des coups. Et je ne peux m'empêcher de trouver celle-ci un peu rébarbative, quoique je ne vois pas trop comment on puisse faire autrement. Les concepteurs d'Evander... ont voulu privilégier un aspect réaliste assez technique et difficile d'accès au côté arcade beaucoup plus fun, que l'on retrouve dans certaines simulations (comme sur les jeux Neo-Geo). Résultat, il faut appuyer comme un fou sur les boutons, en alternant droite et gauche à en attraper des crampes, sans qu'il y ait vraiment de plaisir à jouer. Les programmeurs ont désiré faire une véritable simulation de boxe, et le pari était risqué. La preuve en est qu'Evander... n'est finalement qu'un jeu moyen, sans plus. Même le jeu à deux n'apporte pas vraiment de fun. C'est dommage, car le travail

n'est en aucun cas bâclé. Les véritables fous de boxe peuvent donc se procurer ce jeu, mais seulement ceux-là. Les autres, laissez tomber. Vous en auriez marre au bout d'une heure. Dixit. ■

Chris, réalise qu'un monde sans violence est une utopie

59

66%

EN RESUME

EVANDER HOLYFIELD'S
« REAL DEAL » BOXING

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 82 %
- Animation : 79 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 67 %
- Player Fun : 70 %

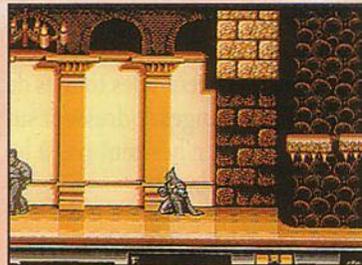


sauter car Batman ne fait pas partie des héros volants, le personnage du jeu possède deux types de sauts, un saut en hauteur, et un saut périlleux avant qui lui permet d'aller plus loin. Comme chacun le sait, Batman est un athlète très puissant, mais il n'a aucun superpouvoir, et pour pallier ses faiblesses d'homme, Batman se trimbale constamment avec une cargaison de gadgets délirants, dans le jeu, on retrouve les **batarangs** (mais non ! pas les bats harengs !), des sortes de boomerangs tranchants comme des rasoirs. On retrouve surtout le gadget qui, s'il ne lui permet pas de voler, lui permet quand même de s'élever dans les airs : le fameux **batgrappin** qui lui sert à monter partout, quelle que soit la hauteur. Dans la série des batbidules, il ne faut pas oublier la batmobile et la batwing, toutes deux capables de tirer des roquettes, et quelques missiles à têtes chercheuses.

SORS TON JOKER

Le jeu comporte 6 levels : le niveau 1 montre les rues mal famées de Gotham city où rôde le crime incarné par des bandits de grands chemins qui tendent sans cesse des pièges à Batman. Au niveau 2, la chauve-souris pénètre dans l'usine chimique, repaire de Jack Napier, pour passer le level, il faut faire tomber Napier dans

une cuve de produits toxiques. Au 3, Napier, devenu le Joker, envahit le Flugelheim Museum pour kidnapper Vicki Vale, Batman court évidemment à sa rescousse et doit casser la tête de la horde de sbires du Joker (comprenez horde de sbires !). Le niveau 4 se déroule dans la batmobile où vous



Le museum.

serez attaqué en masse par des véhicules du Joker, le boss de fin est un char d'assaut ! Le 5 se passe dans les airs avec la batwing et ses ailes nervurées : ici, le méchant de service est un gros hélicoptère de combat. Enfin, si vous parvenez à détruire tous ces criminels encore plus schizo-phrènes que vous, il vous reste le dernier niveau à la cathédrale de Gotham City où le boss est le big boss le plus taré de tous les tarés de la Terre, j'ai nommé : le Joker en personne ! et là ce n'est pas évident croyez-moi...

BATCARTON

Dans l'ensemble les méchants et les boss sont tous assez faciles à battre et la difficulté provient



La Batlevel Mobile.

QUELQUES SUPER VILAINS



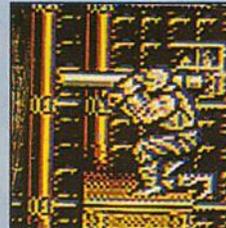
Jack Napier.



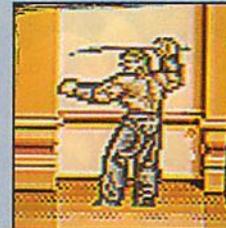
R'garde mes muscles.



Chauve et grognon.



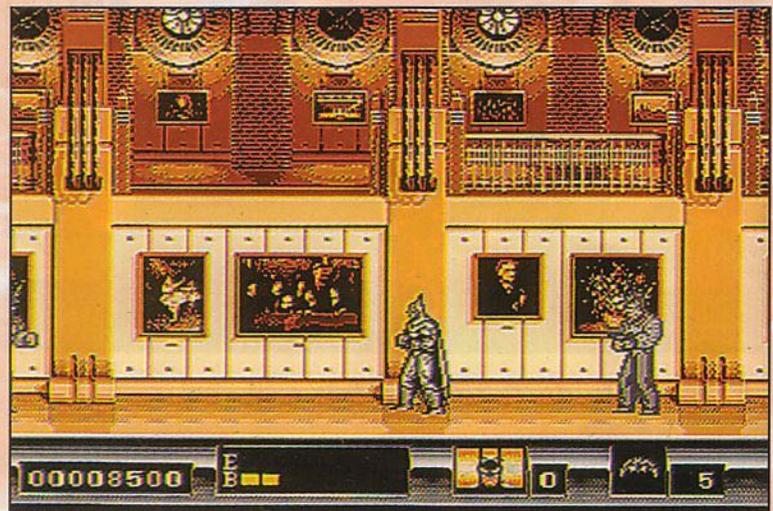
Pool !



Le sabreur.



Le bûcheron.



« Par qui j'commence. »

plus des décors et des itinéraires **tortueux** : d'ailleurs Batman n'est pas seulement un jeu bourrin, et il est souvent plus prudent d'esquiver un danger (voire de le fuir) que de l'affronter en face. La musique du jeu est bonne, mais peut être pas à la hauteur du reste car la barre a été mise assez haut (normal, c'est Batman !). Ceux qui ont vu Batman II savent que, pour une fois, la suite est nettement meilleure que le premier, espérons que ce sera pareil pour le jeu ! On verra bien, pour l'instant, Batman, sur Megadrive c'est du tout bon et il y a gros à parier que ce jeu vous réservera quelques bonnes heures de cassage de tête. ■

Ugly, un chauve qui sourit

90%

EN RESUME

BATMAN

- Console : MEGA D.
- Genre : combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 85 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 85 %





La toupie, le plus court chemin d'un point à un autre.



La famille Taz au grand complet.

Seulement, cette fois, le maître n'est plus seul prédateur : des tonnes de créatures étranges se dressent sur son chemin et n'hésitent pas à lui rentrer dans le lard.

CARNIVORE

Comme si ce n'était pas assez, le parcours regorge de pièges en tout genre, destinés à lui compliquer la vie : sables mouvants, geisers abouissant sur une paroi rocheuse (ça fait très mal !), portes électrifiées, etc. Il fallait s'y attendre, le diable boulotte tout ce qui se trouve au milieu de son chemin. Bombes, piments, poulets, tartes, crabes, rien ne lui fait peur. C'est d'ailleurs un

peu dommage parce que si les aliments le requinquent, si le piment lui permet de cracher des flammes, la bombe risque bien de lui rester sur l'estomac... Autre élément qui a fait la célébrité de ce diable d'animal, sa vitesse de déplacement : métamorphosé en toupie de poussière, Taz se déplace à l'allure TGV. Un truc qui peut être utile pour se sortir de certaines situations. D'ailleurs, couplé à un saut, ce mode de déplacement lui permet presque de voler.

MA MEGADRIVE SE CROIT AU CINÉMA

A la base, Tazmania a tout d'un



Les petites bornes représentent les points à partir desquels vous reprendrez le jeu en cas de mort.

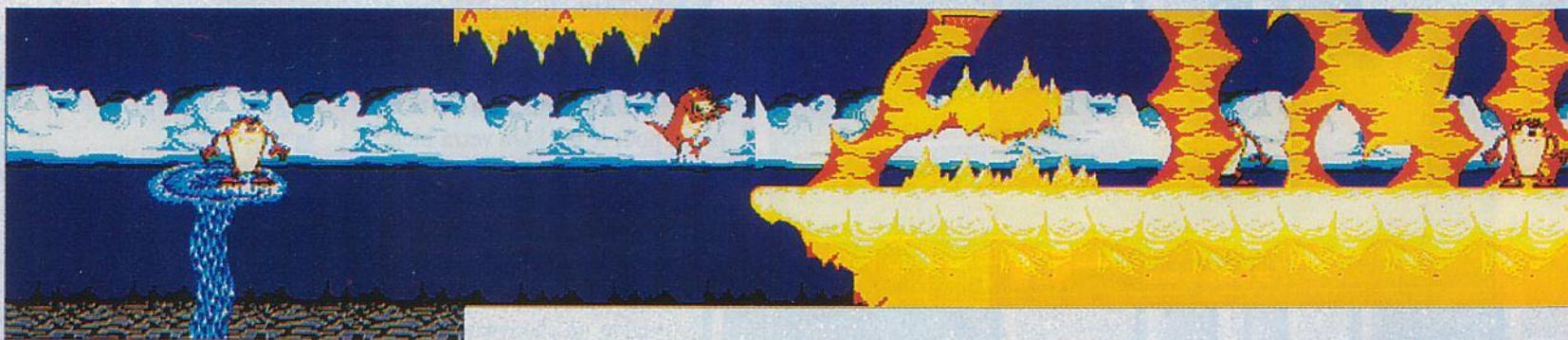
Le diable de Tasmanie fait son cirque sur Megadrive dans un déluge de couleurs et de mimiques inénarrables.

One more time, please !

A côté des indétrônables Bugs Bunny et autres Daffy Duck, circule, dans la galaxie Warner, un personnage bizarre : le diable de Tasmanie. Terrassé par une voracité sans limite, cet animal non conformiste se déplace à vitesse grand V dans un tourbillon de poussière, et fiche une

trouille bleue à tous ceux qu'il approche.

Passé, par la subtile magie du jeu vidéo, du statut de terreur noctoire à celui de héros, Taz déambule dans des paysages variés (désert, usine, jungle, banquise, mine) taraudé par sa faim irréprensible.



Dans le désert, des geisers vous permettent de passer au niveau supérieur. Mais gare aux sables mouvants...

QUELQUES MIMIQUES DE TAZ



La toupie.



Après avoir dévoré une bombe.



Electrocuté.



En avant, marche !



Dévorant du piment.



Impatient.



Ecrasé.



Faisant des flammes.



Gelé.



Grrrr...



Pas content du tout.



Portant une caisse.

bon petit jeu de plates-formes, pas révolutionnaire mais vraiment réussi malgré la difficulté de prise en main des commandes. On dénote même un certain nombre d'excellentes idées comme la traversée de l'usine d'armements dans laquelle Taz suit les pièces en cours de montage sur le tapis roulant, en tentant de désactiver les portes qui délivrent des charges électriques. Mais le clou du spectacle, l'élément qui accroche immanquablement le joueur et qui fait la différence par rapport à la concurrence, c'est surtout l'habillage. Car, bien plus que par sa profondeur de jeu, Tazmania brille par la classe de ses graphismes et de ses animations. On savait que les gra-

phistes de Sega commençaient à maîtriser la 16 bits maison mais à ce point... C'est carrément à un **dessin animé interactif** que vous êtes convié ici. Peur, impatience, colère, le diable se livre à des mimiques dignes d'un **cartoon**. Impossible de vous décrire l'envie de fou rire qui m'a saisi lorsque j'ai vu la bestiole se faire cramer la moustache en bouillonnant une bombe, ou se prendre un court-circuit malheureux. Et ce sont bien ces effets visuels, ainsi que l'extrême fidélité au personnage qui font tout le charme de Tazmania. Un must pour tous les fans de dessins animés de la Warner Bros ! Et j'en fait partie. ■

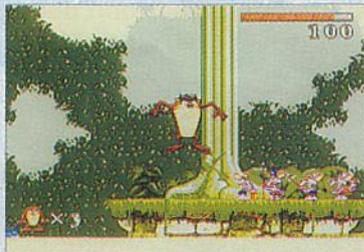
Iggy,



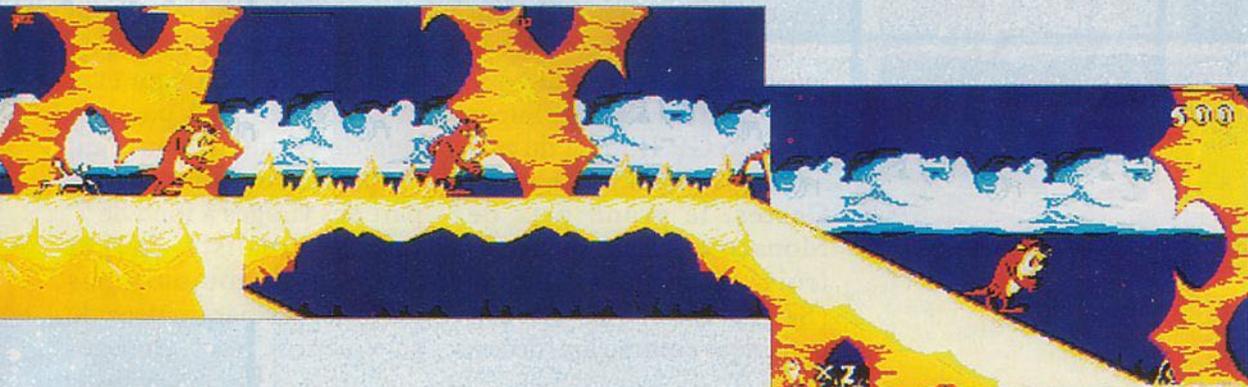
Zarbi, le monstre qui clôt le premier level.



Y'a bon poulet !



Non, ce n'est pas moi Tarzan.



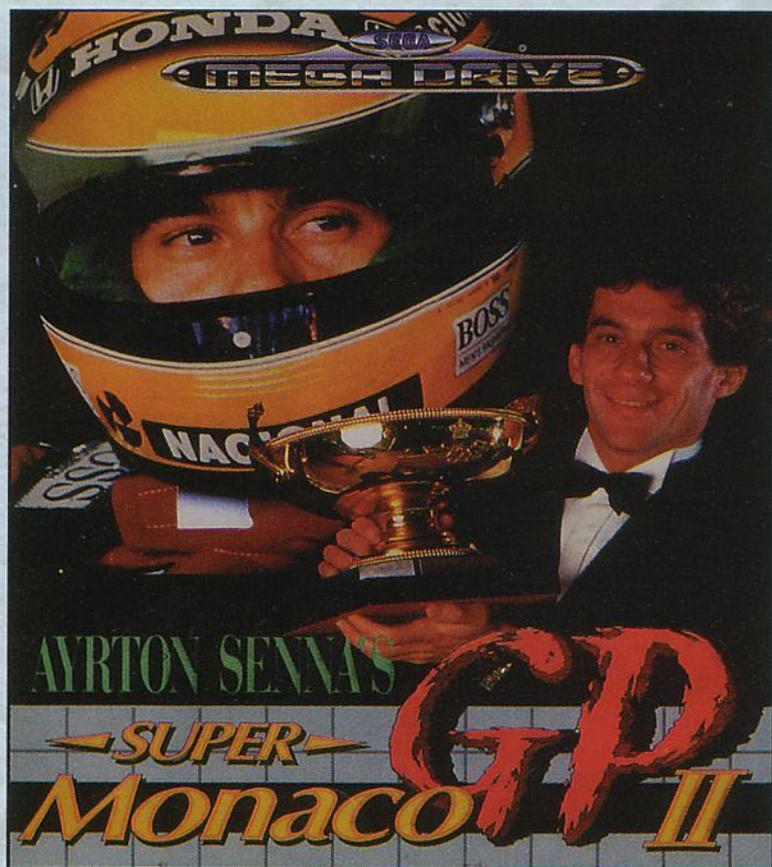
85%

EN RESUME

TAZMANIA

- Console : MEGA D.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 96 %
- Animation : 90 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 90 %

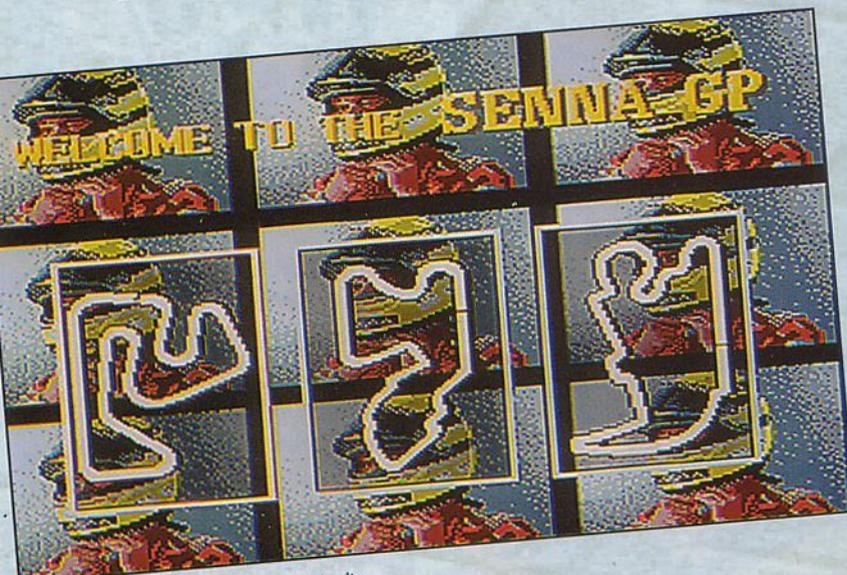




La meilleure simulation de formule 1 sur console revient avec Ayrton Senna comme pilote... Compte rendu de notre pilote en chef, Crevette.

Cela fait bientôt plus d'un an et demi que Super Monaco GP règne sans partage sur le monde des simulations de formule 1. Son réalisme, sa jouabilité et sa simplicité en ont fait un

véritable must. Pour les puristes de la F1 (dont je fais partie) il lui manquait quelques petits détails pour en faire la simulation parfaite que l'on attend depuis

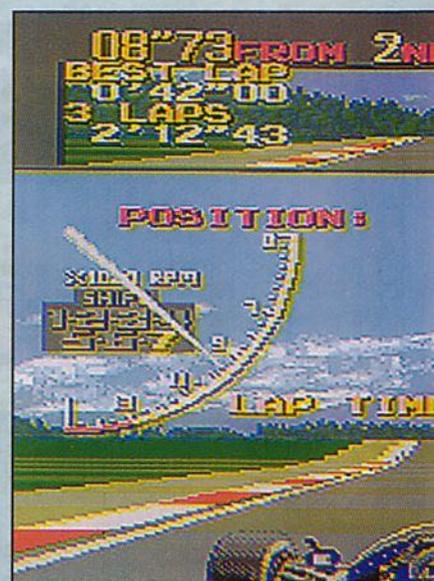


Le nouveau mode Senna GP propose trois circuits.

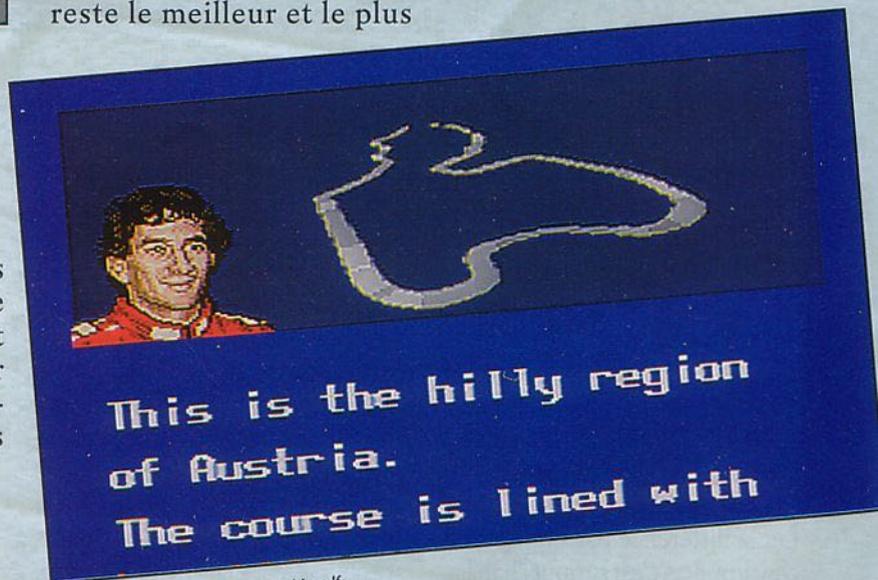
si longtemps. Donc, l'annonce d'un Super Monaco GP II nous avait laissé, l'espace de quelques mois, l'espoir de voir les améliorations tant souhaitées intégrées dans cette nouvelle version. Résultat des courses : une impression mitigée...

MAÎTRE SENNA

Force est de constater que cette version Made in Senna de Super Monaco GP tombe plutôt mal, vu les prestations du pilote brésilien. Ça faisait bien longtemps qu'il n'avait eu d'aussi piètres résultats ! Cela dit, redevenons sérieux, c'est vrai que sa voiture n'est pas vraiment compétitive cette année. Il n'empêche qu'il reste le meilleur et le plus



Non, non, je vous assure que l'on a pas échangé les photos, c'est idéales pour un grand prix de formule 1. Mais c'est sa seule intervention. Sinon, on retrouve le championnat du monde avec une petite nouveauté, on peut y jouer



Présentation du circuit par Ayrton himself.

rapide des pilotes en piste. On aurait donc pu espérer que les concepteurs de Super Monaco GP suivent son expérience pour en saupoudrer leur jeu. Et c'est là que le bât blesse car, dès que l'on prend le volant de Super Monaco GP II, on a du mal à voir ce qui a changé. Certes, le grand prix de Monaco a été remplacé par trois circuits artificiels (Senna GP) que Ayrton considère comme les formes

en mode facile ou difficile. En mode facile vous finissez premier à presque toutes les courses, et en mode difficile on n'arrive pas à entrer dans le peloton de tête ! La progression de la difficulté aurait pu être mieux gérée... A part ça, rien de vraiment nouveau, on prend toujours la plupart des virages à fond de 7° (pas très réaliste, ça !) et on ne peut toujours pas modifier les paramètres de sa voiture. Seul change-



bien le II !

ment en ce qui concerne la conduite, il faut désormais freiner, en même temps que l'on descend les vitesses, dans les virages serrés. Ce qui est un progrès, puisque dans la précédente version, il suffisait de rétrograder pour obtenir un frein moteur digne d'un frein à main. Pour le reste, on ne trouve rien de vraiment nouveau à se mettre sous la dent. La bande sonore ne s'est pas améliorée, d'une géné-



Depuis le début de la saison, on n'est plus habitué à voir cette image...

ration à l'autre, et elle ne propose qu'un grésillement, plus proche du doux ronflement d'un compteur Geiger exposé à une barre d'ura-

nium enrichi, que du hurlement brutal et déchirant d'un moteur de F1... Un possesseur de l'ancienne version aura donc bien du mal à comprendre pourquoi

LAP	1 ST TIME
1 ST	0'48"28
2 ND	0'42"15
3 RD	0'42"00
TOTAL	2'12"43

CONGRATULATIONS!
TRY ANOTHER COURSE

il devrait s'acheter celle-ci, et c'est vrai que nous-mêmes nous posons encore la question ! Pour les autres, cela peut être un bon moyen de prendre son pied simplement, bien que le premier reste, malgré tout, aussi alléchant. ■

Crevette II



On retrouve Super Monaco GP tel qu'on l'a laissé.

80%

EN RESUME

AYRTON SENNA'S
SUPER MONACO GP II

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 90 %
- Animation : 89 %
- Son : 50 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 85 %



SUPER CONCO SPÉCIAL 2^e ANNIV

50 ME



OURS ERSAIRE



GADRIVE À GAGNER



LES QUESTIONS

1 - QUEL EST LE JEU MEGADRIVE QUI A OBTENU LA MEILLEURE NOTE DEPUIS LE NUMÉRO 1 DE PLAYER ONE ?

A) CASTLE OF ILLUSION B) SONIC C) STREETS OF RAGE

2 - DANS QUEL NUMÉRO DE PLAYER ONE AVONS-NOUS FAIT UN DOSSIER PRESENTANT LA MEGADRIVE ?

A) NUMÉRO 1 B) NUMÉRO 3 C) NUMÉRO 8

3 - LE MICROPROCESSEUR CENTRAL DE LA MEGADRIVE EST UN :

A) 68 000 B) 65 800 C) Z 80

Adressez vos réponses sur 3615 Player One ou sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS MEGADRIVE,
19 bis, rue Louis-Pasteur, 92100 BOULOGNE

DATE LIMITE DE PARTICIPATION : 5 OCTOBRE 1992. Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

JOE & MAC CAVEMAN NINJA



Choisis ton arme, ami : coup de massue, boomerang ? « Ouuugah », répondirent en cœur

Joe et Mac... Ahhhhhh, c'était bô la préhistoire !

Caveman Ninja était, dans sa version japonaise, une histoire assez simple : Joe and Mac, deux beaux spécimens d'*Homo sapiens* relativement sympa, partent à la recherche de leurs meufs kidnappées par les barbares de la tribu d'à côté (qui sont nettement moins sympa, eux !). Seulement voilà, Joe and Mac est traduit en français à l'écran (une initiative du distributeur français que nous saluons), mais l'histoire une fois traduite dans notre langue, est devenue carrément incompréhensible (ce que nous saluons nettement moins !). Ainsi, toutes les blagues sont mal traduites, ce qui fait qu'elles tombent à plat. Et puis, les filles sont devenues des bébés : ce qui colle mal avec le jeu, dans lequel des girls vous

attendent à chaque fin de level, et où aucun bébé n'est présent. On s'en tiendra donc au scénario de la version japonaise.

**DÉBARRASSEZ-VOUS
DES OS USÉS !**

Joe et Mac sont, donc, les deux héros principaux de cette histoire. Et, ce qui est classe dans ce jeu, c'est que l'on peut y jouer à deux simultanément, chaque joueur prenant Joe ou Mac. Les voilà donc partis en campagne. Au départ, ils ne possèdent que leur simple massue pour se défendre. Mais, par la suite, ils vont pouvoir ramasser sur leur chemin, en cassant les œufs qui les contiennent, des options pour obtenir des armes plus « perfec-

tionnées » (le top de la technologie de l'époque !). On ramassera, au hasard des rencontres, des os (que l'on jette à la figure de ses ennemis), des flammes (pour cramer vos adversaires) ou des boomerangs (on les jette en rafale, et il reviennent). Si je peux me permettre un petit conseil, les boomerangs sont les meilleurs, et il vaut mieux les garder le plus longtemps possible. Mais, parfois, on trouve des surprises dans les œufs. A la place des armes, c'est un ptérodactyle rose qui éclot. Une fois que ses ailes sont dépliées, il vous agrippe, et s'envole vers une des warp zones. Celles-ci contiennent des 1Up, ou des gros steaks de mammoths pour remonter votre niveau d'énergie. Mais, surtout, une clef en os. Grâce à elle, vous pourrez péné-

augmenter la durée de vie du jeu. A l'aide de ces armes et bonus, nos deux compères vont s'opposer aux infâmes primitifs (euuh, plus sauvages, quiiiiii !), qui tentent de les empêcher de retrouver leurs copines.

**OUNGAH, BOUNGAH...
BOOOO !**

D'ailleurs, à chaque fois que vous finissez un level, vous en libérez une, qui vient vous faire un gros smack en guise de remerciement, voilà qui motive ! Mais les gros barbares ne sont pas les seuls à vous causer des problèmes : il faudra aussi éviter les innombrables dinosaures, tyrannosaures, ptérodactyles, mammoths et autres brontosaurus qui jouent les rôles de monstres de fin de niveau. Il faudra aussi



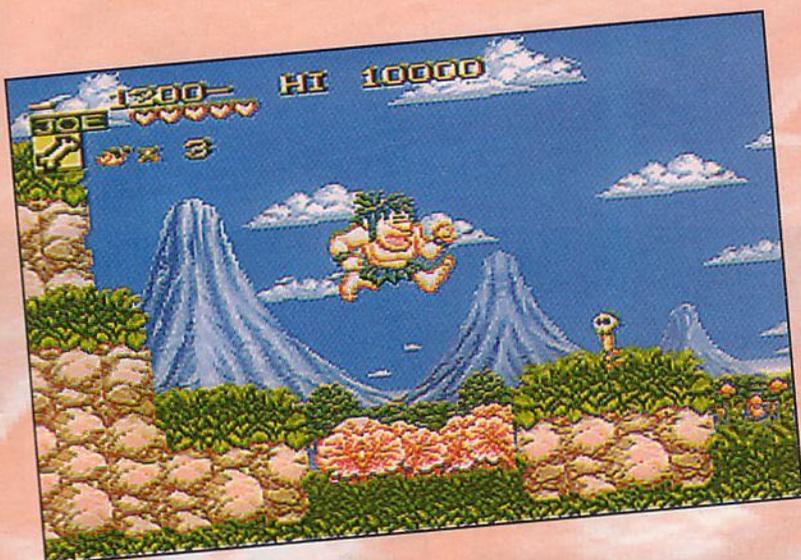
Un menu en français... C'est rare !

trer dans certains levels qui sont fermés (Joe and Mac reprend le concept du plan général, comme dans Mario 4). Ces levels « closed » sont bienvenus, puisqu'ils

éviter de tomber dans l'eau des marécages, dans la lave des volcans et sur les pointes aiguës des stalagmites des grottes givrées (qui ne sont pas sponsori-



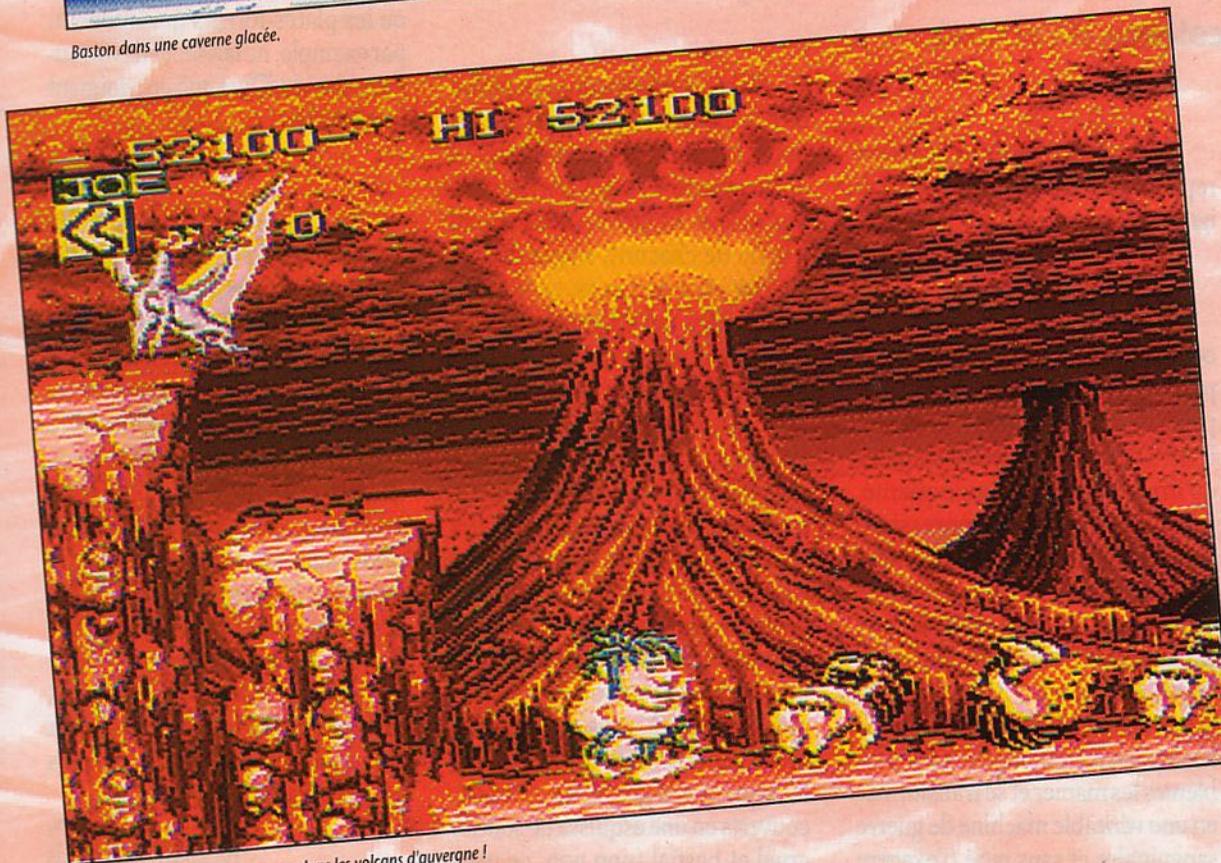
Balade sur le dos d'un dino...



Des Warp zone cachent des clés.



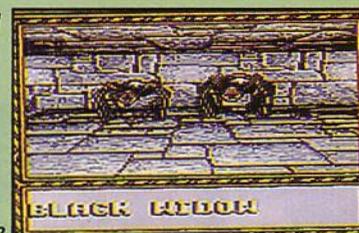
Baston dans une caverne glacée.



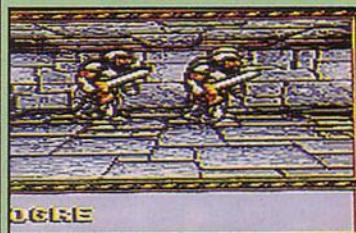
Comme Volvic, Joe prend sa source dans les volcans d'auvergne !



ALIBERK



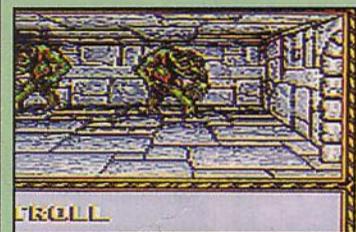
BLACK WIDOW



IGRE



URTARA



TROLL

- 1 - Le dino.
- 2 - La plante carnivore.
- 3 - Le brontosauve.
- 4 - Le mammouth.
- 5 - Le tyrannosaure.

sées par Motta !). Bref, tout un tas d'obstacles qui vous embêteront sérieusement, mais qui ne devraient pas vous donner trop de fil à retordre, puisque le jeu est, dans son ensemble, assez facile à finir. Pour ce qui est des graphismes, c'est vraiment beau, haut en couleur, supporté par une bande sonore de très haute qualité. Quant à la jouabilité, elle n'est pas trop mal, sans pour

autant être au top : un peu lourde, hésitante, et s'accompagnant d'une gestion des collisions pas toujours très précise. Joe and Mac a tout pour éclater les joueurs de moins de 12 ans (principalement grâce à son look dessin animé, son humour et sa simplicité); pour les autres, je vous conseille d'y regarder à deux fois avant de faire l'investissement. J'aime bien ce jeu, mais c'est pas évident que j'aïlle claquer 500 balles dedans... ■

Crevette, vient de faire du feu avec une brindille

79%

EN RESUME

JOE AND MAC

- Console : SUPER N.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 90 %
- Animation : 70 %
- Son : 92 %
- Jouabilité : 60 %
- Difficulté : 45 %
- Durée de vie : 56 %
- Player Fun : 80 %





1

2

n'oublions pas la petite fée qui le rend invulnérable pendant un certain laps de temps, que l'on a bizarrement tendance à juger toujours trop court. Cela fait beaucoup d'atouts. Mais il faut voir à quoi Wonderboy s'attaque.

OOOHHHH...

Eh bé... Le moins que l'on puisse dire, c'est que la tâche qui attend notre héros est ardue. En effet, il doit parcourir **7 stages** (un par marmot enlevé. Et un boss vous attend à la fin de chacun), stages divisés chacun en 4 parcours, ce qui, me souffle Iggy, fait 23 endroits à visiter. Ça fait beaucoup. Pas de problème, Wonderboy verra du pays. Que ce soit sur une île, dans des grottes ou dans un château, que ce soit par vent pluvieux, au-dessus de coulées de lave, ou soumis aux rudes assauts du froid, il en verra de toutes les couleurs. Et la **diversité** des endroits visités n'est encore rien par rapport à celle des adversaires. C'est à un véritable zoo que Wonderboy a affaire. Des chauves-souris le harcèlent depuis les airs, des grenouilles lui sautent à la gorge, les crocs découverts en une esquisse de sourire cruel et bestial (non non, ce n'est pas trop imagé), des poissons hai-

neux se décident à quitter leur élément liquide pour l'attraper de leurs bras velus et puissants... J'en passe, la liste serait trop longue. Une dernière remarque tout de même, Wonderboy devra également se méfier des éléments du décor. Les feux ou les plates-formes qui tombent, par exemple, ne laissent en effet aucune chance. Quel univers vraiment imitoyable !

PLUS VRAI QUE LE VRAI

Hudson réussit, avec New Adventure Island, un très bon jeu de plates-formes. Bon d'accord, l'originalité n'est pas vraiment au rendez-vous. Mais tous les éléments de la réussite sont ici réunis et on ne peut qu'apprécier le résultat final. Les graphismes sont simples, quelquefois un peu trop dépouillés, mais toujours de **grande qualité**, les musiques sont très sympathiques, des scrollings différentiels animent les décors... Bref, c'est du déjà vu mais réalisé avec un tel talent qu'on ne peut qu'apprécier. La difficulté est assez élevée pour résister même aux plus doués. No problem, les adeptes peuvent y aller. ■

Chris,
ne souffrira jamais
d'hyperménorrhées.

Plagier. v. tr. (1801, de plagiat).

1° Copier (un auteur) en s'attribuant indûment des passages de son œuvre.

Par ext. Plagier une œuvre.

2° Fig. et littér. Imiter.

(Petit Robert, p. 1447, colonne de droite).

Cette instructive définition pour vous dire que New Adventure Island s'inspire trrrréés largement du personnage de chez Séga, héros de jeux de **plates-formes**, Wonder Boy. Cela dit, il n'y a vraiment aucune connotation péjorative dans mes propos. Z'avez vu la note ?

DAMNED !!!

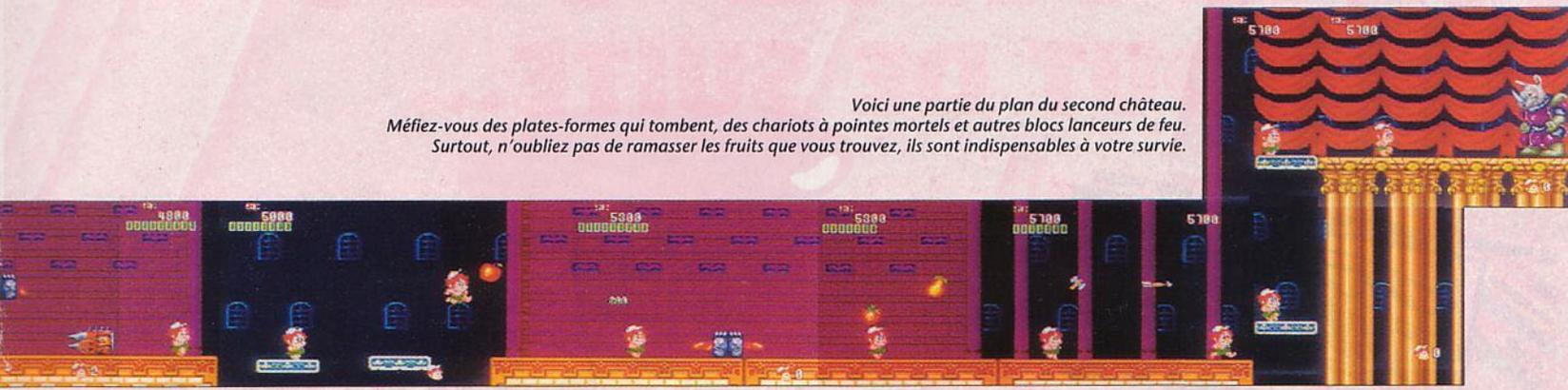
Grande nouvelle, Wonderboy a décidé de **se marier**. Il se rend, accompagné de sa future compagne, à l'église. Arrivé sur le perron, il se retourne, le visage traversé d'un sourire béat, et fait signe à la foule (sept enfants). Tout semble donc se passer pour le mieux lorsque, tout à coup, surgissent du ciel des ombres fantastiques qui enlèvent la promise de Wonderboy et les gamins. On ne peut décidément jamais se marier tranquillement.

Revoici donc notre fier héros qui repart à l'assaut des forces du Mal, ignorant le danger.

ET QUE CA SAUTE !

Il a beau n'avoir l'air de rien comme ça, au premier abord, notre petit bonhomme est néanmoins capable de grandes choses. D'abord, il sait se servir de ses petites jambes qu'il meut avec une grande célérité. Ainsi, ses sauts sont impressionnants et ils le sortent de bien des embûches. C'est l'atout numéro un de Wonderboy. Et puis il est également capable d'utiliser de **nombreuses armes**. Que ce soit la hache de pierre, le boomerang, les flèches ou même les boules de feu, il peut sans problèmes les manier et se transformer en une véritable machine de guerre sanguinaire et sans pitié (j'exagère peut-être un peu, mais bon). Enfin,

Voici une partie du plan du second château.
 Méfiez-vous des plates-formes qui tombent, des chariots à pointes mortels et autres blocs lanceurs de feu.
 Surtout, n'oubliez pas de ramasser les fruits que vous trouvez, ils sont indispensables à votre survie.



3



4



5



6



7



8



9

1. - L'ennemi le plus éclatant du jeu est sans doute le cochon.
2. - La tactique idéale pour battre les boss est de se servir des flèches.
3. - La preuve.
4. - Des graphismes d'une grande beauté.
5. - Et un marmot de délivré, un !
6. - Le boss rhino a le pouvoir de faire pleuvoir d'énormes pierres.
7. - Entre chaque niveau, un entracte sympathique nous est proposé. Là, le héros smurfe.
8. - Un palmier et un lapin sur la glace ???
9. - En haut, le stalactite, en bas, la pierre. Argh !

LES ATOUTS DU HEROS



Les flèches.



Le skate qui protège d'un coup.



La fée vous rend invincible. Rentrez-leur dedans !



La hache.



Le boomerang, revient toujours à l'envoyeur.

85%

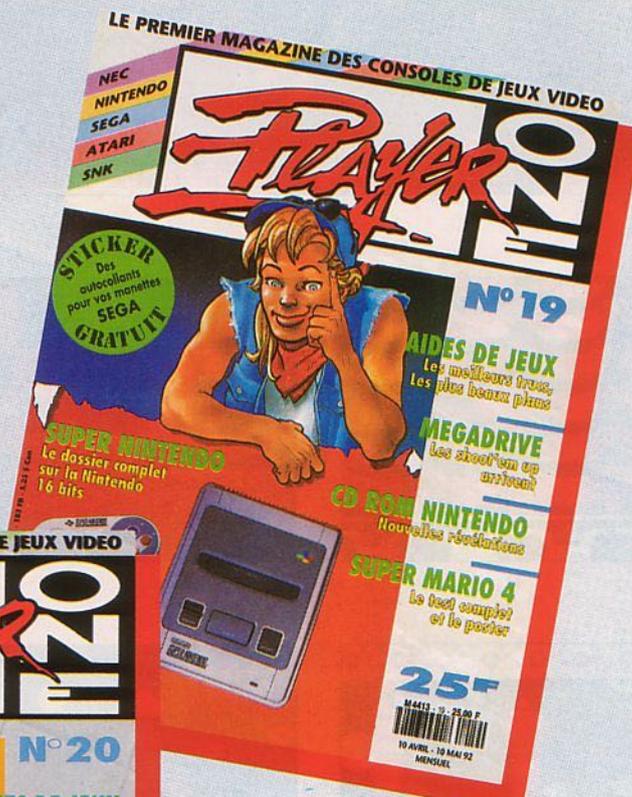
EN RESUME

NEW ADVENTURE ISLAND

- Console : CORE G.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 90 %
- Animation : 90 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 85 %



ABONNE-TOI ! TOUT DE SUITE...



ABONNE-TOI UN AN A **PLAYER ONE**
11 NUMEROS 250 F AU LIEU DE 275 F
GAGNE UN NUMERO ET UN PIN'S **PLAYER ONE***
* Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé
Délai d'expédition : 4 semaines

OUI ! JE PROFITE DE CETTE OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Je recevrai :

- 1 abonnement d'1 an à **Player One** •
- 1 pin's **Player One*** •

Pour recevoir le prochain numéro, abonnez-vous avant le 25 du mois.

Nom _____ Prénom _____

Adresse _____

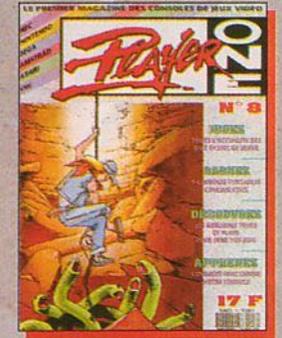
Ville _____ Code postal _____

Date de naissance _____ Console _____

Je joins un chèque de 250 F à l'ordre de :
Média Système Edition,
et je l'envoie à :

Signature obligatoire (des parents si vous êtes mineur) :

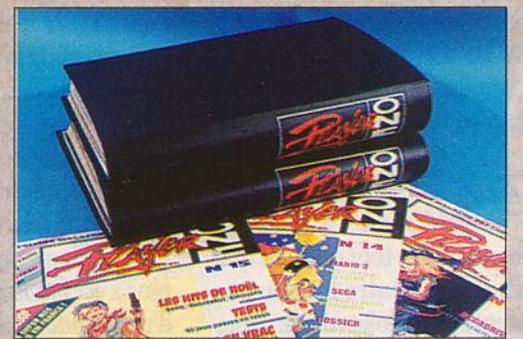
COMPLETE TA COLLECTION !



LA RELIURE *Player One*

80 F

+ 20 F de frais d'envoi



Bon à découper et à renvoyer à : *Player One* - BP 11 - 60940 Monceaux - Délai d'expédition : 4 semaines

NOM

PRÉNOM

ADRESSE

CODE POSTAL

VILLE

Date de naissance

Console(s)

Je désire recevoir

— reliure(s) *Player One* au prix de 80 F + 20 F de frais d'envoi par reliure

— ancien(s) numéro(s) de *Player One* au prix indiqué ci-dessous, auquel j'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro

<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5	<input type="checkbox"/> 6	15 F	
<input type="checkbox"/> 7	<input type="checkbox"/> 8	<input type="checkbox"/> 9	<input type="checkbox"/> 10	17 F
à partir du numéro 11			25 F	
Frais d'envoi x 7 F			F	
Total			F	

Signature (des parents pour les mineurs)

et je joins un chèque de F à l'ordre de MSE.



RIVAL TURF!

JALECO™



Le mode duel.

On peut jouer de trois manières différentes à Rival Turf : en solitaire, en double, ou en « duel ».

DOUBLE MANDALE !

Le mode double permet de jouer à deux, simultanément, et c'est un élément important, quand on sait que ce n'est pas possible dans Final Fight. Le mode duel permet aussi de jouer à deux, mais comme son nom l'indique, il met les deux joueurs face à face, dans un tableau spécial qui n'a rien à voir avec le reste du jeu. Pas d'ennemis, c'est juste une

Lorsque l'on est à court de mots pour s'expliquer, il ne reste plus que la baston pour régler les problèmes...

Moi, violent ? Nooooooon !

Pour faire un jeu de mots facile, on peut dire que la Super Nintendo a décidé de marquer le coup ! Car, non contente de nous offrir Final Fight, voici Rival Turf de Jaleco.

En fait, comme vous allez le voir plus loin, c'est la réalisation qui les dé partage, et de façon très nette...

Décidément, ce jeu est placé sous le signe du pompage, car si l'aspect général rappelle sérieusement Final Fight, le scénario, lui, est une copie fidèle de celui de Double Dragon ! Donc, comme dans l'autre, votre copine s'est fait kidnapper par le chef d'une bande rivale. Eh ouais ! j'avais

ZY VA, Y M'A PIQUÉ MA MEUF !

Autant vous dire tout de suite que les différences entre les deux se comptent sur les doigts d'une main.



Jack Flak vient de récupérer une épée et frappe un boss.

oublié de vous prévenir que vous étiez un peu loubard sur les bords (un « gangbanger » comme on les appelle aux USA). Mais, paradoxalement, votre meilleur pote est flic, et vous lui demandez de vous aider, en oubliant pour un temps ses galons. Le couple de killers est ainsi formé, et vous partez tous les deux à la recherche de votre dulcinée, prêts à distribuer des baffes !

baston entre vous, histoire de voir qui est le plus fort. A noter qu'il est possible de prendre le même combattant pour les deux joueurs, ce qui permet d'équilibrer les matchs. Le décor du duel mérite aussi une petite parenthèse, puisqu'il offre une rotation hard en guise de plan de fond. Mais le cœur du jeu reste quand même le mode classique, le duel n'étant qu'un petit plus.



Who's bad ?



Baston dans un bus.



Cadillac man !

Avant de se lancer dans l'aventure, un petit voyage par le menu d'options permet de régler quelques paramètres importants.

TU T'ES VU QUAND T'A BU ?

Outre les éditeurs de musique, de sons que l'on ne peut qu'apprécier, on trouve aussi un menu pour modifier les fonctions des boutons des manettes de jeu (très pratique). Mais on trouve surtout une option qui permet de pouvoir, ou de ne pas pouvoir, frapper son camarade quand on joue à deux, et c'est assez classe d'y avoir pensé. Après ça, on attaque. On commence par sélectionner son combattant. Entre Oozie Nelson, le flic baraqué (monstrueux devrais-je dire !) et Jack Flak, le petit nerveux, c'est à vous de faire votre choix. Pour ma part, je vous conseille vivement, si vous jouez seul, de prendre Jack Flak. Il est cinquante fois plus agile, plus agréable à manier et ses coups sont plus efficaces.

Cela fait, on vous retrouve dans la rue, à côté du commissariat où travaille Oozie, et les premiers ennemis apparaissent.

RIVAL FIGHT... EUH... FINAL TURF ? NON... RIVAL TURF !

Malgré les similitudes avec Final Fight (même si c'est vrai que les jeux de baston se ressemblent beaucoup, il y a vraiment des éléments communs trop voyants), on peut l'affirmer : c'est nettement moins beau. Les personnages sont beaucoup moins grands et moins détaillés (en gros, on retrouve les punks, les ninjas et les Portoricains que l'on a l'habitude de rencontrer dans les clones de Final Fight). Le principe de la bouffe que l'on trouve en cassant des caisses est identique, et on peut aussi ramasser des armes comme des couteaux, pour les envoyer à la tête de vos adversaires. Quant aux



Rencontre avec un boss... Sur les toits !

décor (rues, bus qui roulent, stades, jungles...) ils sont nettement moins beaux que dans Final Fight, mais ils sont quand même regardables. En fait, seules les séquences en mode 7, pour passer d'un level à l'autre, sont vraiment originales, tout le reste est copié sur Final Fight. Et comme le jeu est trop facile, que l'animation des coups est loin d'être aussi bonne que dans Final Fight, Rival Turf fait

un peu figure de parent pauvre du hit de Capcom. Nous vous conseillons, donc, d'investir plutôt dans Final Fight, si vous cherchez un bon jeu de baston.

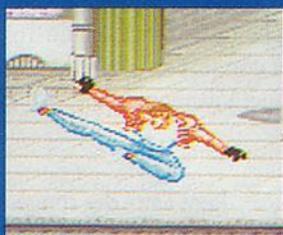
En revanche, si vous voulez absolument jouer à deux, Rival Turf vous permettra de patienter jusqu'à l'arrivée de Street Fighter II... ■

Crevette, rivalise... en carton !



Après les J.O... La baston !

LES COUPS QUI TUENT DE JAK FLAK



LES COUPS QUI TUENT DE OOZIE NELSON



68%

EN RESUME

RIVAL TURF

- Console : SUPER N.
- Genre : beat'em up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 88 %
- Son : 82 %
- Jouabilité : 82 %
- Difficulté : 59 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 65 %





**Pour fêter dignement la rentrée,
l'un des plus grands jeux micro
des dernières années s'offre une petite virée
sur la Super Nintendo.**

Passion, quand tu nous tiens...

Malgré la qualité de la plupart des titres disponibles, il manquait encore dans la ludothèque naissante de la Super Nintendo française, un jeu de réflexion/action. Pas petite joueuse pour un sou, la star s'offre carrément le luxe d'en faire venir un des meilleurs, et ce quelques mois seulement après sa sortie japonaise. Je craque !

LA VIE DES BÊTES

Tous ceux d'entre vous qui possèdent un micro-ordinateur en plus de leur console adorée ont dû expérimenter au moins une fois la folie Lemming. Ce jeu de réflexion rapide, sorti il y a un peu plus d'un an

sur Amiga, a fait des ravages au point de générer des comparaisons avec Tetris. Et l'idée n'est pas si idiote que ça. Car si le principe des deux jeux diffère radicalement, ces deux cartouches possèdent au moins un point commun : décoller de son écran après une partie tant du prodige. Vous n'êtes pas forcé de savoir ce qu'est un Lemming. Sous ce nom bizarre, se cache une race de petits rongeurs proches des hamsters. Les Lemmings ne feraient pas beaucoup parler d'eux s'ils n'avaient une lubie étonnante : lors des grandes migrations, ces bestioles forment d'énormes colonies qui avancent droit devant elles sans se soucier des obstacles pour fina-

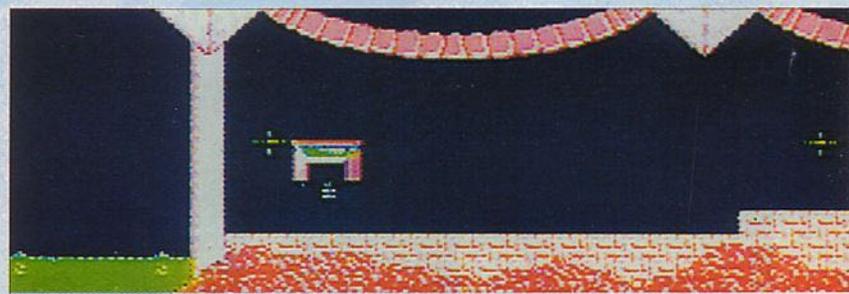
lement se jeter dans la mer. C'est quand même con, un Lemming... Dans le jeu, vous devez précisément guider une cohorte de ces bêtes d'un point de l'écran à l'autre. Jusqu'ici, rien de bien dur. Le seul problème, c'est que, fidèles à leur réputation, ces tarées de bestioles avancent sans se soucier des obstacles. Et bien sûr, des obstacles, il y en a des tonnes à chaque tableau : rivières, flammes... Heureusement, vous disposez de moyens d'action sur les Lemmings : il est en effet tout à fait possible de sélectionner un des leurs et de lui demander d'effectuer une action qui

bénéficiera au groupe : construire un pont, creuser un trou, grimper à un mur, etc. Imaginez, par exemple, que vos Lemmings avancent vaillamment vers un trou. Il suffit alors de demander à un Lemming de bloquer le chemin. Tous les Lemmings qui lui rentrent dedans feront alors demi-tour. A vous, donc, de savoir aiguiller la route de ces bestioles. La tâche, relativement simple, se complique rapidement et les pièges deviennent machiavéliques. A peine venez-vous d'en éviter un que le groupe se dirige vers une autre mort affreuse. Il est évidemment impossible de mener toute la colonie à bon port : vous disposez donc, à chaque fois, d'un quota de perte. Pour atteindre le tableau suivant, il suffit de sauver un nombre déterminé de Lemmings, nombre qui augmente évidemment en fonction du tableau.

**NE SOYEZ PLUS TETRISÉ,
SOYEZ LEMMINGISÉ**

Ce jeu est une horreur totale. Tout comme Tetris, il suffit d'une partie pour finir complètement accro. On retrouve le même plaisir à réfléchir à une vitesse de plus en plus élevée. Pas le temps dans ces conditions de réaliser que le jeu bénéficie d'une animation irréprochable (les Lemmings adoptent une foule de mimiques, de petits mouvements qui les rendent irrésistibles) et d'une bande sonore à réveiller un mort. Les tribulations des Lemmings se déroulent sur des musiques variées et irréprochables. Pas besoin de vous faire un dessin : Lemmings est une cartouche incontournable qui a d'ores et déjà conquis sa place de grand classique. Vivement la sortie ! ■

Iggy, l'ami des rongeurs



Les niveaux ne sont jamais énormes dans Lemmings. Le problème provient plutôt des difficultés posées sur

C'EST POURTANT SIMPLE...



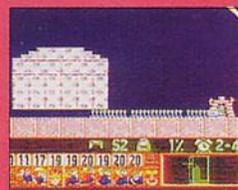
Les Lemmings doivent rejoindre le coin droit de l'écran. Seul problème : le mur ne peut être creusé que de droite à gauche (regardez les flèches). Solution : demander à deux Lemmings d'escalader l'obstacle.



Demander à l'un des deux de bloquer l'autre afin de le renvoyer creuser le mur...



...le faire exploser afin de ne pas bloquer les autres qui s'engouffrent dans le tunnel.

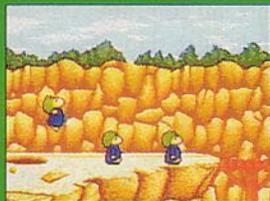
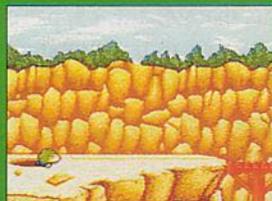
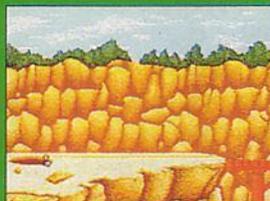


Hop, c'est la quille !



En mode deux joueurs, l'écran splitte en deux et chacun a un but différent.

NOS AMIS LES LEMMINGS



Une petite présentation très réussie vous plonge dans l'ambiance au début de la partie.



Je creuse, tu creuses...



Plouf ! Fait le Lemming en tombant à l'eau.



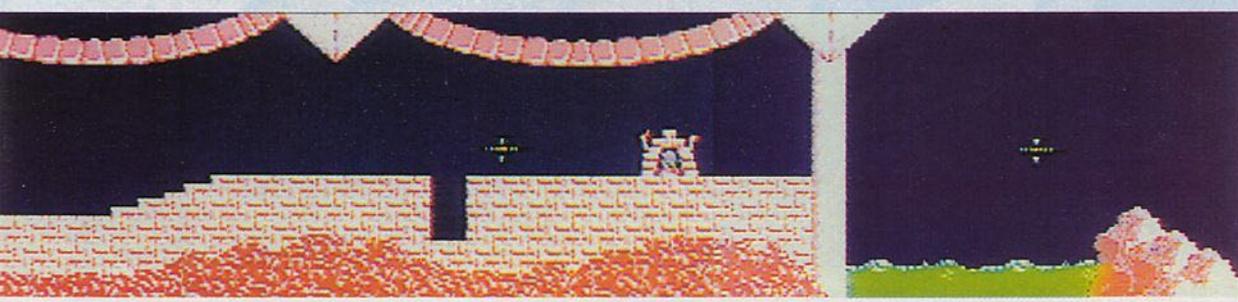
Explosion en chaîne.



Créer des échelles, c'est utile.



Mieux vaut éviter de creuser plus bas.



le chemin.

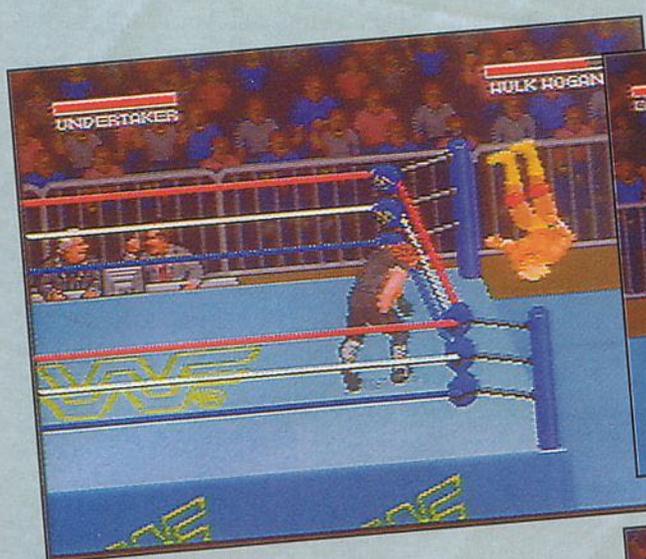
93%

EN RESUME

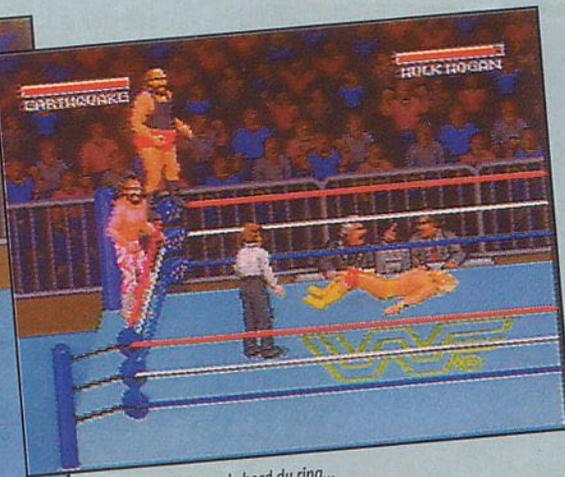
LEMMINGS

- Console : SUPER N.
- Genre : action/stratégie
- Graphisme : 65 %
- Animation : 80 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : croissante
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 95 %

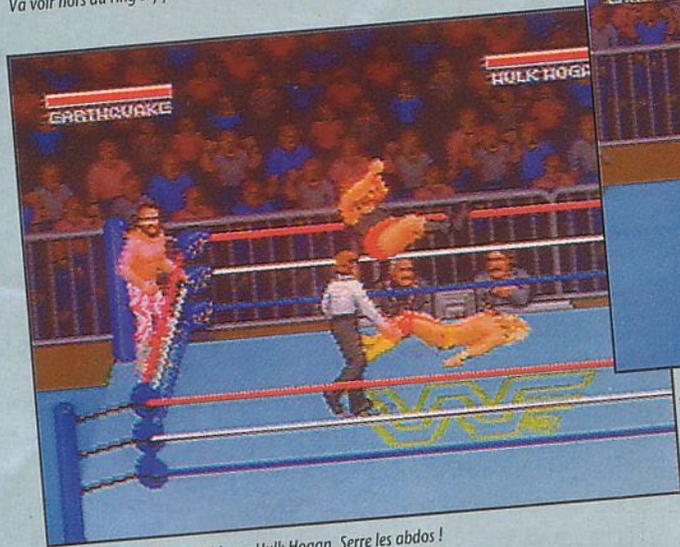




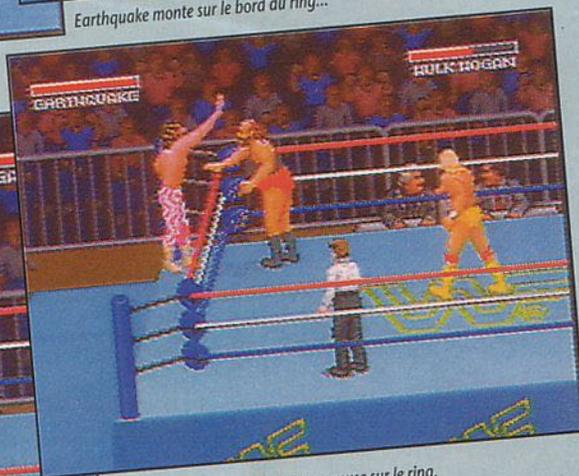
Va voir hors du ring si j'y suis.



Earthquake monte sur le bord du ring...

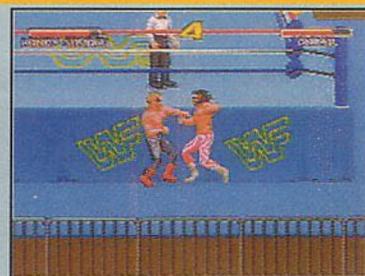


... et saute de tout son poids sur Hulk Hogan. Serre les abdos !



Allez copain, à ton tour de faire mumuse sur le ring.

d'une hauteur de trois mètres en grim pant sur un des angles du ring. C'est vraiment bestial. Super Wrestle Mania possède d'indéniables qualités. Le jeu à



On peut se fritter même en dehors du ring.

deux est franchement éclatant, le choix de catcheurs assez conséquent, et la prise en main rapide.

PAS MAL

Mais tout n'est pas parfait. D'abord, même si le nombre de coups est assez important, on aurait tout de même pu en rajouter. Les paddles n'ont pas six boutons pour rien. Ensuite, on peut regretter l'absence d'un championnat. Le contexte aurait été plus intéressant. Enfin, le jeu est un peu trop facile. Contre l'ordinateur, il ne m'a guère fallu de temps pour maîtriser le mode « hard ».

Voilà donc une réalisation de qualité, mais à laquelle il manque néanmoins des choses essentielles. En attendant un Super Wrestle Mania 2 qui pallierait ces imperfections, tous les intellos chez qui les hémisphères de cerveau se trouvent dans chaque biceps peuvent néanmoins s'en donner à cœur joie. ■

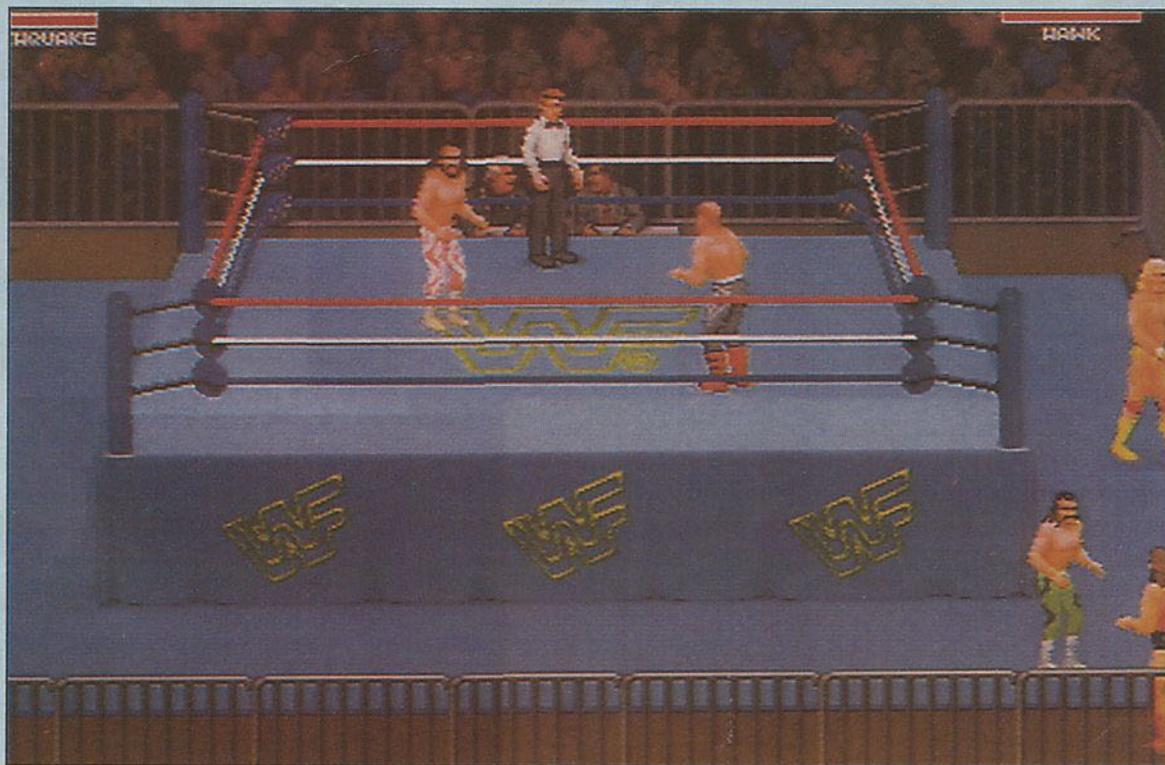
Chris, procède à la multiplication des pains

75%

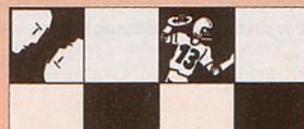
EN RESUME

SUPER WRESTLE MANIA

- Console : SUPER N.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 79 %
- Animation : 78 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 81 %
- Player Fun : 79 %



Et voilà le plan intégral de la surface de jeu. C'est petit, mais suffisant pour ce qu'on a à y faire.





largue complètement, vous sortez de l'écran, car Jerry a la priorité pour faire avancer le décor, et vous perdez une vie... A la fin des levels, vous rattrapez enfin Jerry, et c'est essoufflé mais content que vous avez le droit de flanquer une rouste au microbe : on n'est pas des aristochats ! De toute façon, le petit rat rouge vous en fera baver au niveau d'après.

Quelle vie d'chat

Le jeu comporte 6 niveaux dont la difficulté augmente progressivement d'une manière bien étudiée, vous allez explorer : les univers habituels des dessins animés comme la maison, la forêt, la ville... A chaque level, les pièges seront fonction de l'environnement, et vous devrez passer, sans distinction de difficultés, des branches d'arbres, des brûleurs de gazinières, des abeilles, des gouttes d'eau, des grenouilles (!) et des poissons (!!). Il ne manque plus que les coffres-forts et les enclumes ! Outre les décors, très bien conçus, la bonne

Panique à Silicon Valley !

Ça fait pas mal d'années que les souris existent sur les ordinateurs, et tout aurait fonctionné à merveille encore longtemps, si Sega n'avait pas décidé d'enfermer un chat... avec la souris ! Pourtant, il n'y a pas lieu de trop s'inquiéter : après Mickey dans Castle of Illusion, c'est encore et toujours la souris qui gagne à la fin de Tom et Jerry.

Créé par William Hanna et Joseph Barbera, il y a plus de quarante ans, Tom et Jerry avait été conçu pour concurrencer Bugs Bunny. L'histoire des cartoons était toujours la même : un chat bête plus que méchant, Tom poursuit une souris malicieuse, voire un peu sadique, Jerry. Evidemment, l'histoire n'a pas pris une ride, et quarante ans plus tard, Tom poursuit toujours Jerry. Avec l'apparition du jeu sur Master System, la nouveauté c'est que Tom, maintenant, c'est vous ...

Une souricière pour chat ...

Vous êtes donc le chat, et on verra bien si vous ferez mieux que le vieux

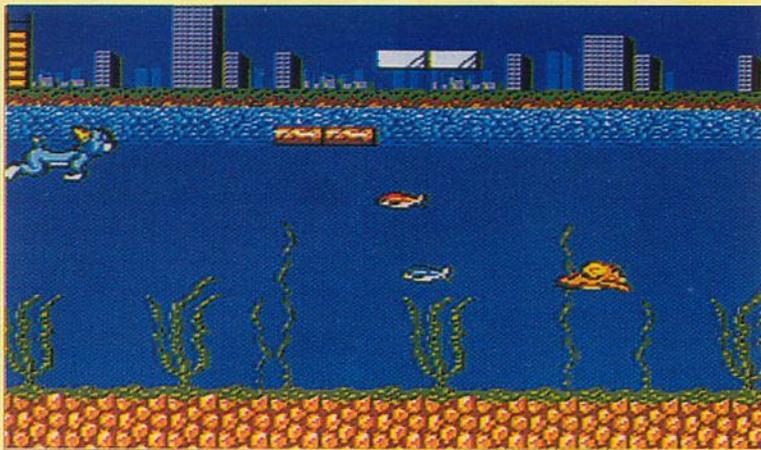
Tom pour attraper cette satanée Jerry. Le jeu se présente comme un jeu de plates-formes classique à une différence près : vous poursuivez Jerry en évitant les pièges du décor. Mais ne vous inquiétez pas, il est virtuellement impossible de rattraper ce maudit rongeur pendant le level. D'ailleurs si vous vous rapprochez d'un peu trop près, le malin mulot vous offrira un gâteau... piégé à la dynamite ! Quand vous êtes distancé, Jerry s'arrête et vous tire la langue, et si l'ignoble rongeur vous



La bibliothèque



Un bout du niveau 5



Dans la flotte

surprise provient de l'animation des personnages, très fluide pour une 8 bits, surtout celle de Tom qui possède une palette d'action remarquable et facilement assimilable. Le matou peut marcher, faire un petit pas, courir, sauter, escalader et nager, et tout ça avec deux boutons et un paddle, évidemment, l'intérêt du jeu n'en est que plus grand et la jouabilité est excellente. En faisant toutes ces actions, Tom-le-chat garde son expression habituelle de chien battu et de colère.

Nom d'un chat, d'un nom d'un chat !

Jerry peut passer par des trous de... souris, où le gros matou ne peut, bien entendu, pas la suivre, ce qui vous obligera à faire preuve d'imagination pour rattraper la petite peste par un chemin détourné et souvent beaucoup plus tortueux. Lorsque vous êtes au niveau 2, par exemple, vous ne pourrez pas suivre Jerry juste avant qu'elle ne saute dans l'eau et

vous devrez passer par le siphon. Pour y entrer, il faut que vous passiez par la plaque métallisée, qui s'effondrera lorsque Jerry sera dans la rivière. Quand vous serez dedans, laissez-vous couler et nagez sous l'eau jusqu'à l'autre côté du siphon... dur dur, quand on pense que les chats n'aiment pas l'eau ! Contrairement à l'idée reçue, le chat n'a pas 9 vies, et dans Tom et Jerry, il n'a qu'une seule vie par jeu, en plus de 3 Continues. Cela peut sembler limite, mais ça justifie la relative simplicité du jeu. Felix, Silvestre, Tom et les autres n'en ont quand même pas souvent vu des souris comme celle-là : elle n'a qu'un seul défaut, le cri de la souris, quand elle se fait croquer, n'est pas très réaliste (en clair, le son du jeu n'est pas très bon). Mais qu'importe, Tom et Jerry continuent leur poursuite infernale et sont prêts à casser tout sur leur passage ! ■

Ugly fait miaou

LES MOUVEMENTS DU FÉLIN



Félix marche...



saute...



petit pas...



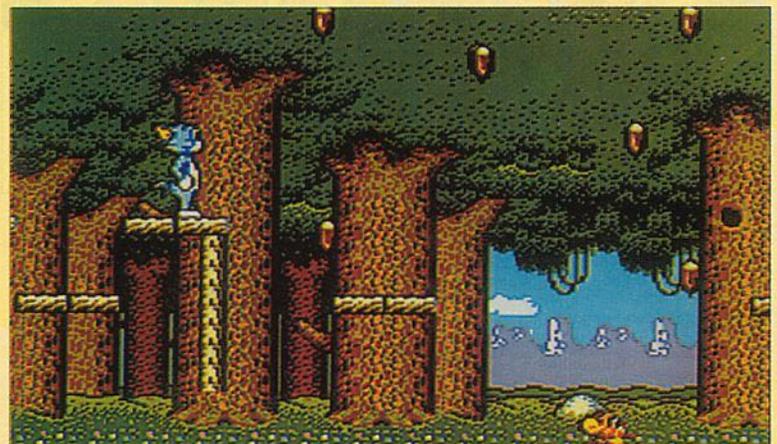
escalade...



se rétablit...



et court.



La forêt



La ville



85%

EN RESUME

TOM ET JERRY

- Console : MASTER S.
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 80 %
- Animation : 70 %
- Son : 30 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 80 %





Derniers préparatifs avant le grand jour.

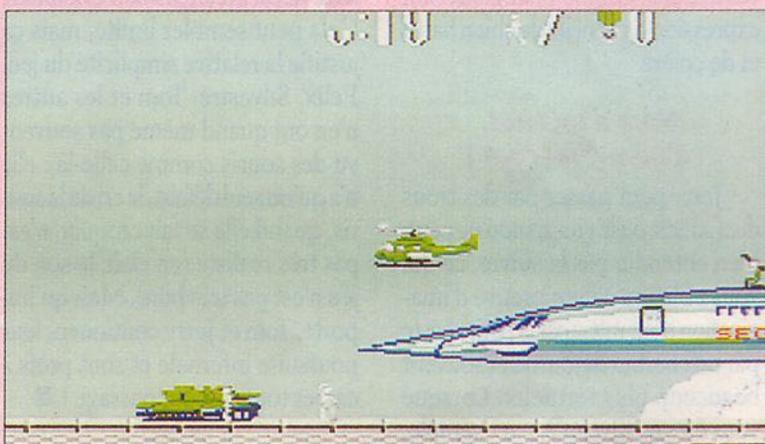


Si dans une fête foraine transformée en paysage d'enfer par les terroristes, le premier niveau reste relativement facile, les tirs ennemis n'étant pas trop méchants. Il est préférable de savoir piloter au millimètre près.

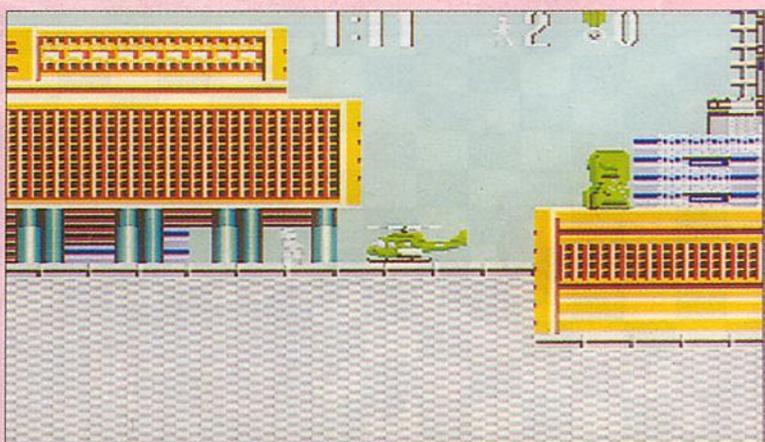
quelques lignes, les vétérans auront reconnu ce bon vieux Choplifter.



Avant chaque level, une carte vous montre tout le niveau.



Un Concorde Sega, ça c'est original.



Votre hélico peut se poser à peu près n'importe où.

Suite de la grande saga « quand je n'ai pas d'idées, je pompe les classiques ».

Air Rescue joue au remake de Choplifter.

Et le pire, c'est qu'on remarque comme en 40.

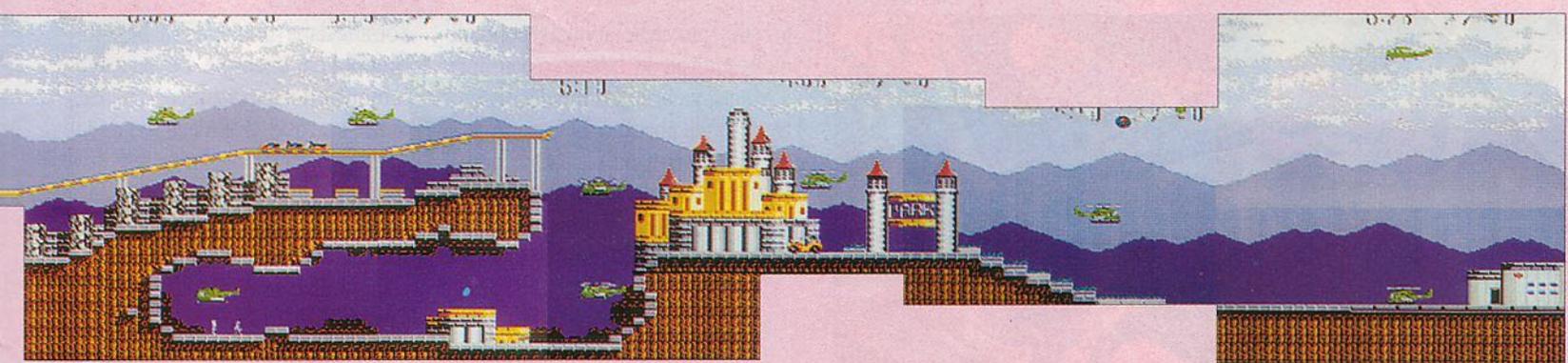
On est c..., tout de même.

Ce qu'il y a de bien dans les jeux vidéo, c'est qu'on y trouve facilement une solution aux grands problèmes du monde. La famine ? C'est encore un coup des Aliens, suffit de leur envoyer un vaisseau spatial. La pollution ? On va bien trouver un brave ninja disposé à affronter les trusts pétroliers. Saddam Hussein nous les broute ? Un p'tit coup de Desert Storm suffira (comment ? Ah oui, c'est vrai, ça c'était la réalité). Toujours est-il que les Japonais ont résolu le dilemme des prises d'otages. Y a qu'à envoyer un hélico chargé de récupérer nos braves gars, prisonniers de méchants révolutionnaires.

O MON HÉLICO, TOU ES LE PLOU BO DES HÉLICOS

Le pilote de l'hélico, et accessoirement candidat au suicide number one, c'est, bien sûr, vous. Décollant d'une base, il faudra enfoncer les lignes en-

nemies au milieu des engins volants, des batteries antiaériennes et des tireurs au sol. Lorsque vous verrez des petits bonshommes blancs faisant signe de la main, deux solutions : larguer une échelle de corde ou se poser à côté d'eux. Dans les deux cas, rester immobile pendant quelques secondes s'impose, le temps que les pauvres civils aient le temps de grimper. Autant dire que quand un ennemi traîne dans le coin, la situation sent le roussi. Histoire de riposter un peu à un tel déferlement de haine (c'est vrai quoi, on n'est pas des moines zen, quand même), vous pouvez embarquer une des quatre armes mises à votre disposition : deux types de bombes et deux sortes de mitrailleuses. Mais le changement d'arme ne peut s'effectuer qu'à la base. N'hésitez donc pas à y revenir souvent, d'autant qu'il faudra déposer les otages régulièrement (vous avez essayé de tenir à quinze dans un hélico, vous ?). A la lecture de ces



A la base, vous déposez les otages et changez d'arme.



Essayez de récupérer les otages qui crient à la fenêtre.

LES PRENEURS D'OTAGES N'ONT PAS LA FRITE

Si Air Rescue ne change pas un ingrédient de la recette, il apporte de nouvelles aires de combat. Le premier level se déroule dans un Luna Park en ruines (genre Disneyland après la troisième guerre mondiale). Pas trop de problèmes une fois les principes de base du pilotage maîtrisés. Malheureusement, les choses se corsent très vite : les otages sont emprisonnés dans une espèce de tour infernale ravagée par les flammes,

sous un déluge de bombes, larguées par des appareils ennemis qui patrouillent au-dessus de l'immeuble. Décor d'aéroport pour le troisième level avec même un superbe Concorde barré du logo Sega. On monte d'une étape dans les ennuis avec les quatrième et cinquième niveaux qui se déroulent respectivement sur un bateau et dans la base secrète des révolutionnaires. La présence de deux niveaux de difficulté et de Continue permettra à n'importe quel joueur de voir la fin. Bon ! c'est vrai qu' Air

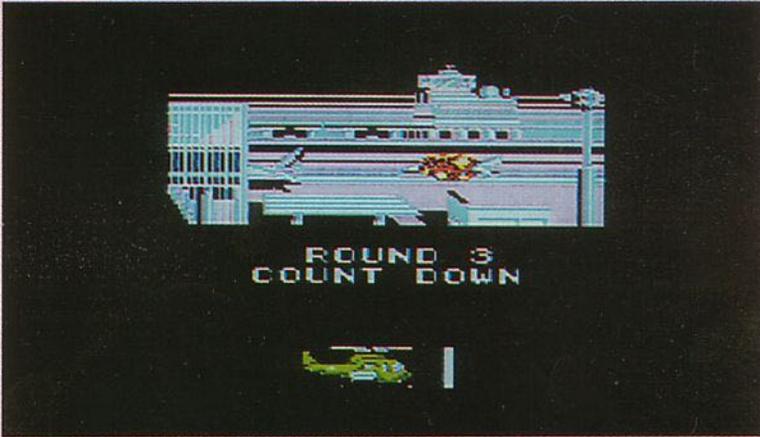
Rescue ne brille pas par une originalité à toute épreuve.

IGGY NOUS FAIT DU GÂTISME

C'est vrai aussi que Choplifter est sorti il y a déjà cinq ans de ça sur Master. Pourtant, je ne vais pas le descendre, ce soft. D'abord, parce que Choplifter est un des mes jeux préférés (et je ne suis pas le seul, n'est-ce pas Crevette ?), un des rares shoot them up qui fasse plus appel à la dextérité et à la science du pilotage qu'au tir à gogo. Mais surtout, parce que je me suis vraiment éclaté en faisant ce test. Les situations sont ultra-variées, avec un bonus pour le niveau de la tour, gigantesque, la réalisation donne dans le genre béton et toute la jouabilité de l'ancêtre est présente.

Appelez-la Air Rescue ou Choplifter II, comme vous préférez, mais ne boudez pas cette cartouche. Air rescue, c'est bon comme là-bas, dis ! ■

Papy Iggy, retourne au Liban



Le niveau 3 se passe dans un aéroport.



La Tour infernale en VO.

80%

EN RESUME AIR RESCUE

- Console : MASTER S.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 86 %
- Animation : 90 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 67 %
- Durée de vie : 77 % (sans les Continues)
- Player Fun : 90 %





Dans la série « moi, j'aime l'éclectisme »

(ça a l'air beau, l'éclectisme, mais je n'y suis jamais allé), Ninja Gaiden nous fait la tournée des grands-ducs : NES, PC Engine, Lynx et maintenant Master. Qui s'en plaindra ?

C'est marrant, ça fait au moins six mois que ce brave croulant de Shinobi n'a pas hanté les circuits de la Master. En attendant Shinobi XII, la revanche du petit-fils, Ninja Gaiden arrive à point nommé pour satisfaire les amateurs.

PAS MOYEN D'ÊTRE TRANQUILLE

Vous allez rire, mais les Ninja aussi ont une vie privée. Le soir venu, ils rentrent sagement chez eux, enfilent un vieux t-shirt usé et se livrent à des activités passion-

nantes jusque tard dans la nuit (comprenez : ils regardent le film d'horreur de Canal + en sirotant des bières). C'est exactement ce que comptait faire notre ami Ryu lorsqu'il réalisa que son village avait été dévasté, ses amis éventrés et, pire encore, qu'on avait volé la télé. Après un moment de stupeur compréhensible (« oh non, faut retourner au boulot ! »), Ryu vit dans une brume son vieux maître lui prodiguant des conseils de paix et de non-violence (« Car l'abeille en haut de la montagne n'utilise jamais son dard contre l'énorme

grizzli », proverbe japonais) pendant qu'il esquivaît des lances en pensant : « Mais il va finir par me déconcentrer ce vieil abruti. » Deux minutes de réflexion et puis... *exit* le papy, Ryu préfère quand même faire la peau au gang de dégénérés qui l'a privé d'une si belle soirée.

ROU LE RYUTARD

C'est donc parti pour une séance de règlement de comptes qui l'em mènera aux quatre coins du monde. Après la forêt, ce sont les rues de Tokyo, les jardins d'Osaka, le mont Fuji (que des noms bien de chez nous), les cavernes de glace, les grottes de l'enfer et enfin le château des ténèbres, qui serviront de cadre à vos exploits de ninja accompli. Sept niveaux ultra longs d'action frénétique ! En chemin, vous en profiterez bien pour délivrer une petite geisha (quart d'heure repos du guerrier) vers le quatrième niveau. Les levels sont assez variés, puisque divisés en sous-levels, dotés le plus souvent de décors différents.

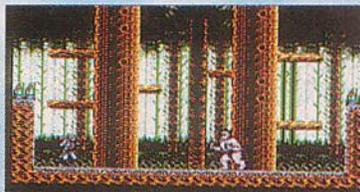
CE TEST N'EST PAS SPONSORISÉ PAR KONIKA

Le côté le plus sympa de Ninja Gaiden est que l'on ne passe pas tout son temps à balancer des shurikens,

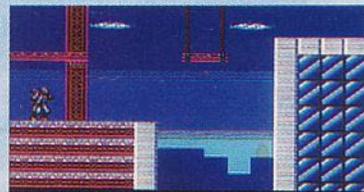
comme dans (non, je ne l'ai pas dit !) Shinobi par exemple. Le jeu a également un aspect plates-formes assez marqué, qui n'est pas désagréable, loin de là. On se retrouve même parfois à jouer à Spiderman, en escaladant des parois à pic en rebondissant d'un côté sur l'autre. Les adversaires ont également de la gueule : pour une fois, il n'y a pas que des ninjas et des samourais mais également des lutteurs de sumo ou de faux touristes promenant des appareils photo revolvers (essayez-les lors des fêtes de famille, héritage garanti). Evidemment, des bonus permettent d'acquérir des pouvoirs, genre « tu les veux dans la figure, mes boules de feu ? ».

DU TRAVAIL DE JAPONAIS

Je ne sais pas si vous pensez comme moi, mais je trouve que la Master reprend une forme de jeune fille depuis quelques mois. Après six mois difficiles, les dernières cartouches pour la 8 bits de Sega sont carrément excellentes. Ninja Gaiden ne fait pas exception à la règle. Les graphismes sont de première classe, l'animation bien speed, les bruitages corrects et la jouabilité impeccable. Quant au principe de jeu, il a fait ses preuves depuis longtemps. En bref,



Un gros sumo vous attend au plus profond de la forêt.



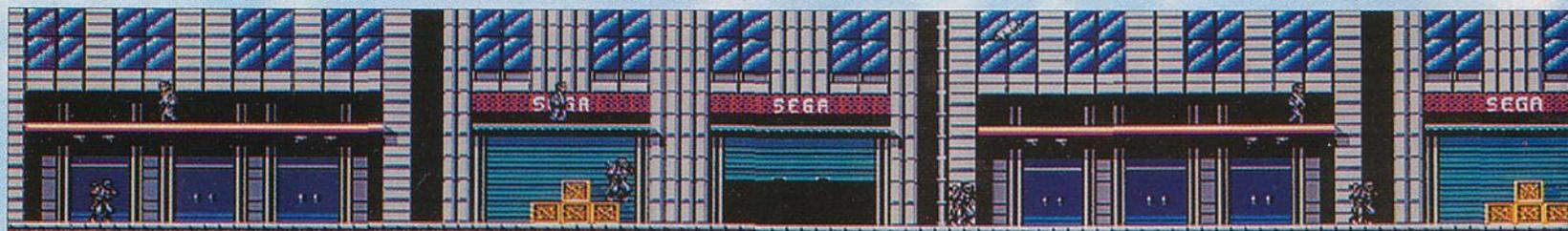
Plates-formes tout autant que combat, Ninja Gaiden ne vous laisse pas une seconde de répit.



De nombreux écrans fixes aident à rentrer dans le scénario (hé oui, il y en a un !).



Les boss ne sont pas très durs à détruire.



Dans un Tokyo paisible en apparence (mais seulement en apparence, rassurez-vous), des faux touristes et des corbeaux attendent de faire la peau du ninja. Ce plan ne représente qu'une des trois parties qui

LES POUVOIRS DE RYU

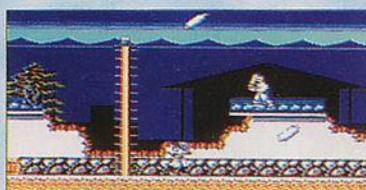


En plus de son épée, Ryu peut récupérer des armes spéciales en ramassant des bonus.

Ninja Gaiden est un **must**, bien plus **marrant** à mon avis que la série des Shinobi qui commence à devenir un peu répétitive. Le seul reproche qu'on peut lui adresser est commun à cette famille de logiciels : les dangers arrivent tellement à l'improviste



Le ninja peut se suspendre aux plates-formes.

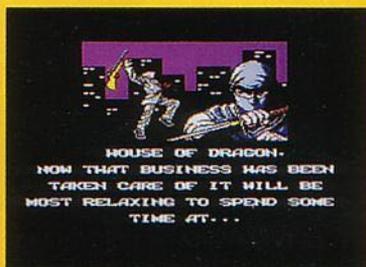


Sur la plate-forme, un ennemi : débarrassez-vous en vite !

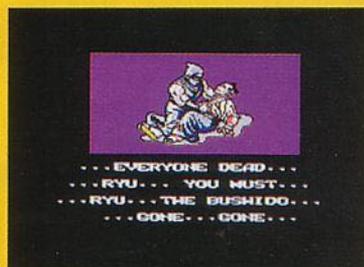
que la clé du succès réside essentiellement dans la connaissance des tableaux par cœur. Il est souvent impossible de s'en tirer uniquement par les réflexes. Il y en a qui aiment et d'autres qui détestent. Néanmoins, à moins de faire de l'allergie viscérale aux jeux de Ninja, vous n'avez aucune raison valable de ne pas enfilez de nouveau votre tenue pour une nouvelle séance de lancer de shuriken en vac. ■

Maître Iggy

ZOOM SUR L'INTRO



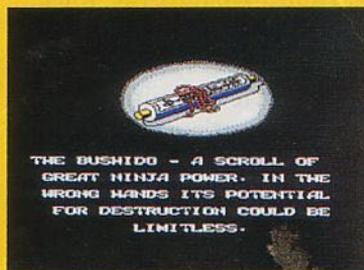
Après de nombreux combats, Ryu voudrait revenir...



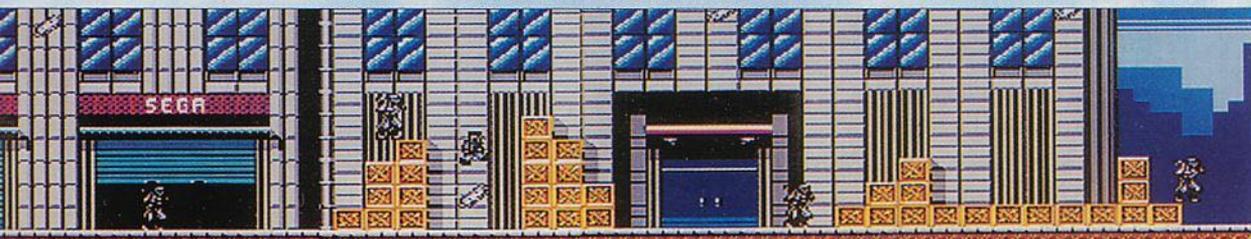
Tout le monde est mort. Le bushido a été volé.



...chez lui ?



Entre de mauvaises mains, ce parchemin ninja pourrait avoir des effets terribles. Il faut le retrouver.



composent le niveau 2. Ninja Gaiden offre en effet des niveaux très longs et particulièrement variés.

93%

EN RESUME

NINJA GAIDEN

- Console : MASTER S
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 90 %
- Animation : 90 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 91 %
- Player Fun : 95 %





tapageuse, avec des sons de guitare plus gras qu'une motte de beurre, et des zooms explosions effets vidéo à faire exploser un tube cathodique. Non, rien de tout ça, une présentation simple, quoi. Donc, je lance le jeu, persuadé que la présentation est *cheap* pour mieux nous surprendre. Et là, surprise : je me retrouve devant des graphismes tout bizarres, tout simples ! Pas dépouillés, mais pas aussi riches que ceux que l'on voit habituellement sur cette machine. De même, la taille des vaisseaux n'est pas extraordinaire et les armes ne sont pas particulièrement hallucinantes. Même les boss de fin de niveau sont moins décapants que sur les réalisations précédentes sur Neo-Geo. Et pourtant, quand on y joue, on prend vraiment son pied... Incroyable, non ?

EUUUUH, IL FAUT TIRER, OU IL FAUT TIRER ?

Bien que simple, la réalisation n'en est pas moins parfaite. Les recettes sont classiques, mais efficaces. A commencer par l'armement : comme sur 99,99999 %

La confiture, ça dégouiiiiine...

Des pieds jusqu'au narriiiiiines...

Cooooonfiture Andros aux purs fruits, hiiiiii !

Voilà, à peu près, l'effet que m'a fait le titre de ce jeu, quand je l'ai entendu pour la première fois. Vous allez me dire que ça n'a strictement rien à voir avec ce quatrième *shoot'em up* pour la Neo-Geo : mais il faut bien admettre que ce n'est pas banal comme nom. D'ailleurs, j'vous précise tout de suite que le jeu, en lui-même, est aussi assez spécial. Bon, d'accord, les jeux Neo-Geo sont toujours surprenants, voire même déroutants : mais Andro Deunos laisse carrément perplexe quand on le découvre à froid. Je vous offre donc une petite revue de détail pour tenter de vous convaincre qu'il est malgré tout assez sympathique.

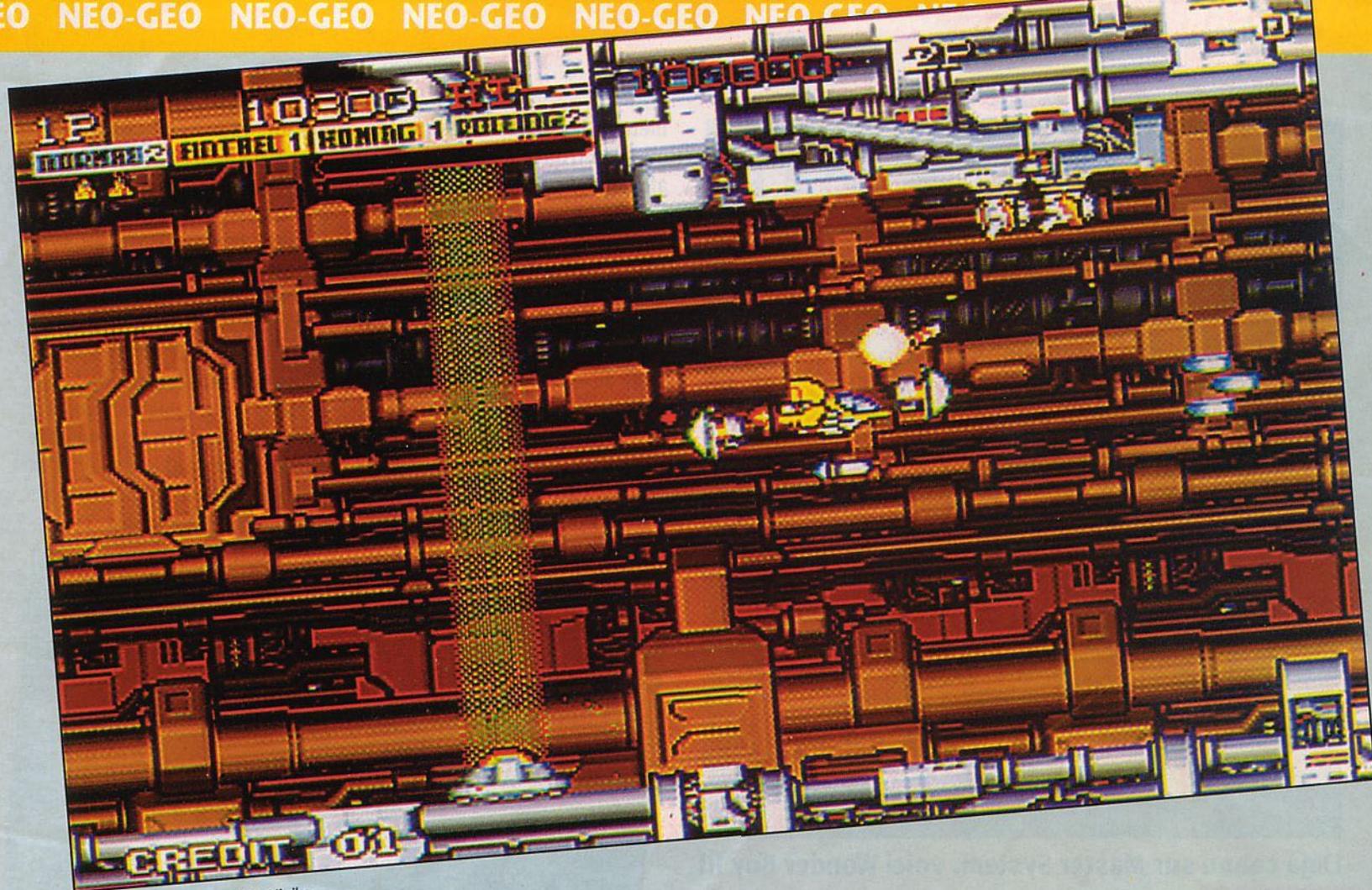
Ben oui, et plutôt deux fois qu'une ! Comme je l'ai dit plus haut, Andro Deunos (ne vous plantez pas, on a souvent tendance à prononcer Andros Deuno, mais c'est le contraire) est le quatrième *shoot'em up* à faire son apparition sur la Neo-Geo. Et comme vous le savez aussi, plus y a de *shoot'em up* sur cette machine, plus je deviens taré !

C'EST UN JEU NEO-GEO, ÇA ?

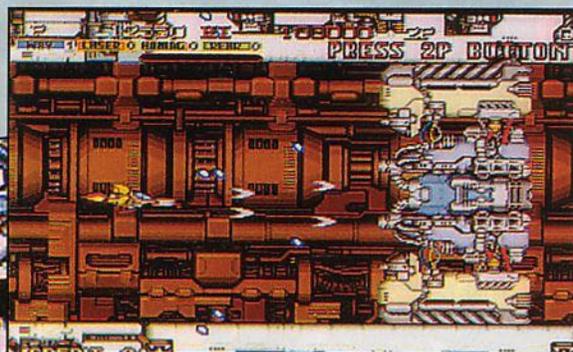
C'est donc en salivant copieusement que j'ai allumé la Neo-Geo, après y avoir introduit l'énorme cartouche. Et pour une fois, pas de page de présentation



Le premier boss de fin.



Le vaisseau, avec l'option Shield et Missiles.



Un boss de fin de niveau.



Les 2 vaisseaux survolent du blob !



Un boss de fin assez bizarre, non ?

des shoot'em up, il faut ramasser des petites pastilles pour faire augmenter la puissance de vos armes. Oui, car votre vaisseau en possède plusieurs. Certaines tirent droit, d'autres devant et derrière, et d'autres partent en diagonale. A cela s'ajoutent d'autres options (que l'on récupère aussi sous forme de capsules) comme les bombes ou les missiles à têtes chercheuses. De même, une option mégabombe permet de dégager le terrain quand on est vraiment en difficulté, ou lorsqu'on se trouve face à un ennemi vraiment coriace. Ainsi armé, il faudra affronter 7 levels d'aliens baveux, tous terminés par un boss de fin de niveau. De plus, on peut y jouer seul, ou à deux simultanément, ce qui n'est pas trop, vu le niveau de difficulté, fort correct.

MERCI D'ÊTRE VENU

Mais ce qui fait d'Andro Deunos un très bon soft, c'est une jouabilité remarquable, des ennemis nombreux et variés,

ainsi qu'une action continue et de qualité. Bref, tout ce qui fait, à mes yeux, un bon jeu... Encore une fois, ce ne sont pas les graphismes qui font un bon jeu, mais le plaisir que l'on éprouve en y jouant... Andro Deunos assure parfaitement ce rôle-là. ■

Crevette, qui préfère la confiture Bonne Maman

101

90%

EN RESUME

ANDRO DUNOS

- Console : NEO-GEO
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 79 %
- Animation : 90 %
- Son : 86 %
- Jouabilité : 91 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 92 %



Wonder Boy

The Dragon's Trap



Déjà connu sur Master System, voici Wonder Boy III sur la portable de Sega. Conversion réussie.

Qui dit Wonder Boy dit jeu de plates-formes. C'est en effet dans ce domaine que notre héros s'est spécialisé. L'aventure commence, ici, au moment où Wonder Boy se défait du méchant dragon Meka. On vous remontre en fait la fin de Wonder Boy II. Après, c'est à vous de jouer.

T'ES PAS BEAU !

Avant de rendre son ultime souffle, dans un écœurant jet de soufre, Meka a tout de même réussi à vous avoir : il vous a transformé en lézard ! Votre but, dans cet épisode de Wonder Boy, sera donc de tout faire pour retrouver votre forme humaine.

Vous voilà donc, insouciant, vous promenant dans les nombreux décors du jeu. Il est vrai qu'ils sont beaux. Et variés. En ville, des établissements, tels un hôpital ou une armurerie, vous seront d'une grande utilité. Mais ils se trouvent également dans d'autres endroits.

Vous vous rendrez rapidement compte que l'aire de jeu est assez impressionnante et, même si vous n'avez pas le courage de faire un plan complet, je suis certain que vous aurez la sagesse de faire attention aux endroits où



Le combat contre Meka. Ça vous rappelle des souvenirs ?

mènent les différentes portes que l'on trouve un peu partout, afin de ne pas tourner dans un premier temps en rond, et dans un deuxième en bourrique (quand je pense que mon arrière-grand-mère utilisait déjà cette expression...). L'orientation est en effet un des éléments les plus importants du jeu.

ET ÇA S'ARRANGE PAS

Vos déplacements vous amèneront à rencontrer d'autres dragons (dragon-zombie, dragon-

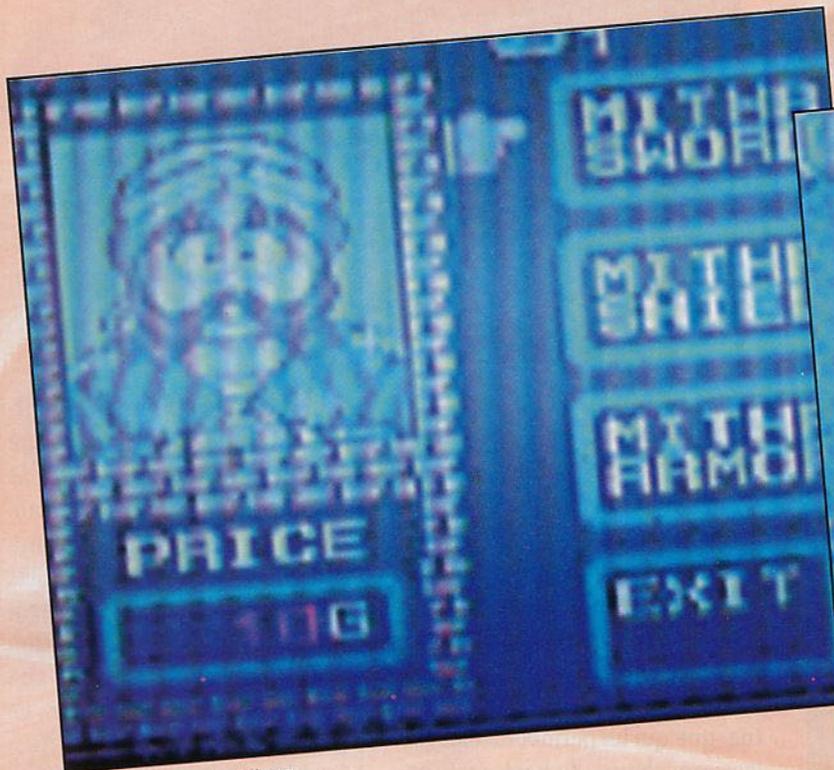
momie...) qui ont chacun une façon de se battre différente. Sachez une chose à leur sujet : il faut toujours les toucher à la tête. Lorsque vous en abattez un, vous subissez une nouvelle transformation. Ainsi, après le lézard, vous deviendrez souris, puis piranha, lion et enfin faucon. Chaque transformation vous accorde un don particulier. En souris, vous aurez la possibilité de vous agripper à des blocs et ainsi d'accéder à certains endroits autrement inaccessibles ; en fau-



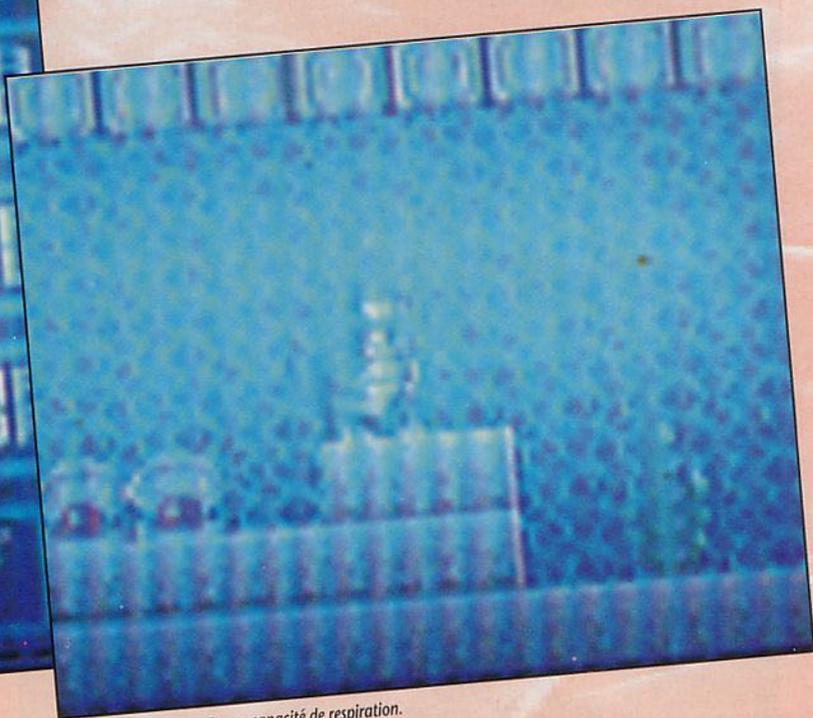
En ville, plusieurs magasins sont visitables...

con, vous aurez la possibilité de voler, etc. Il est intéressant de noter qu'il existe certaines salles dites « salles de transformations » qui, lorsque vous y entrez, changent votre apparence en une de celles que vous avez déjà subies. Il ne vous reste plus alors qu'à y entrer et en sortir jusqu'au moment où vous possédez l'apparence qui vous convient pour ce que vous comptez faire.

Ramassez les pièces d'or que vous laissent certains adversaires défunts. Elles vous serviront à vous équiper de façon plus efficace. Emparez-vous également de tous les objets magiques qui traînent (la boule de feu, la tornade, l'éclair...). Ils vous serviront sûrement plus tard.



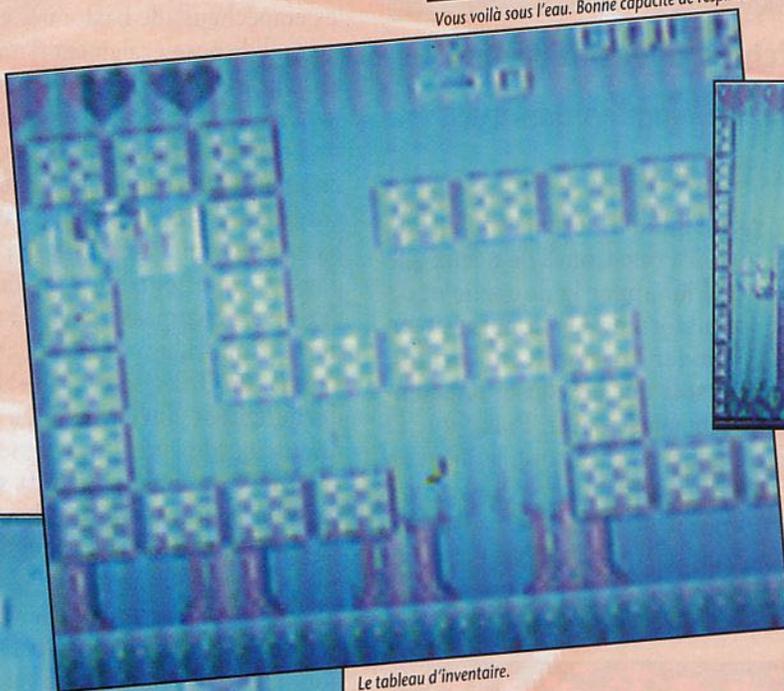
Entre autres, le marchand d'armes.



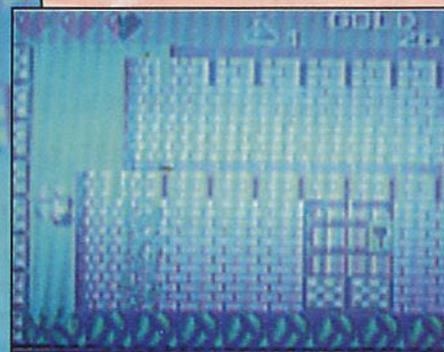
Vous voilà sous l'eau. Bonne capacité de respiration.

LE JEU QU'IL FALLAIT

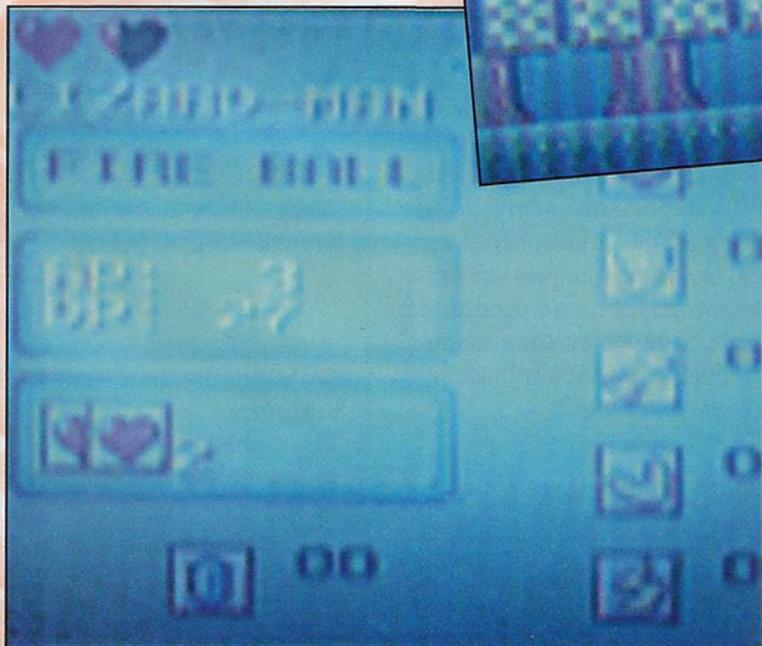
Wonder Boy III sur Game Gear offre tout ce que l'on peut attendre d'un jeu sur portable. Il est beau, agréable à jouer, assez dur pour que l'on ne le termine pas en deux heures, et d'une réalisation impeccable. L'écran est très lisible et ne fatigue pas exagérément les pauvres yeux déjà éclatés des joueurs patentés que nous sommes. La seule chose à



Le tableau d'inventaire.



Voici le château caché à l'ouest de la forêt. Y accéder n'est pas si facile.



En homme-souris, vous « collez » aux blocs quadrillés.

ne pas faire est de suivre fixement l'écran lorsque le héros avance et que le paysage scrolle. Ça, c'est le gage de maux de tête persistants (au moins 10 minutes).

Mais qu'est-ce que je raconte ? Bref, tout ça pour vous dire que Wonder Boy - The dragon's trap - n'est pas parfait. Mais presque. En tout cas, les adeptes peuvent y aller. Si vous aviez la version Master System évidemment, oubliez. Sinon... ■

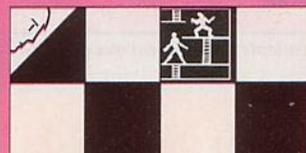
Chris teste son 1^{er} jeu sur portable

82%

EN RESUME

WONDER BOY
THE DRAGON'S TRAP

- Console : GAME G.
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 85 %
- Animation : 89 %
- Son : 78 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 87 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 80 %



GÉANT !



SUPERGAMES

AVEC



Plus de 15 000 m² de jeux vidéo !

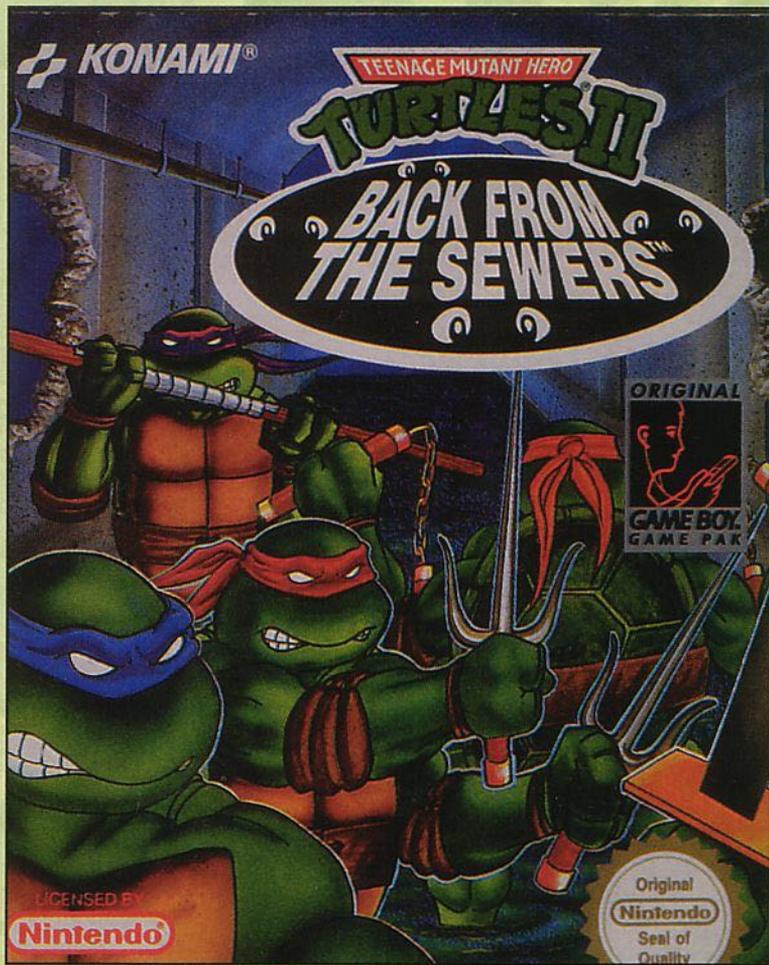
**2^{EME} SUPERSHOW INTERNATIONAL
DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES**

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

**DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE**

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N° 1 - LA DEFENSE

Pour toute information écrire à :
SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN



Les Tortues Ninjas reviennent pour la deuxième fois sur Game Boy... C'est un petit peu mieux que le premier : pas beaucoup, mais un petit peu quand même !

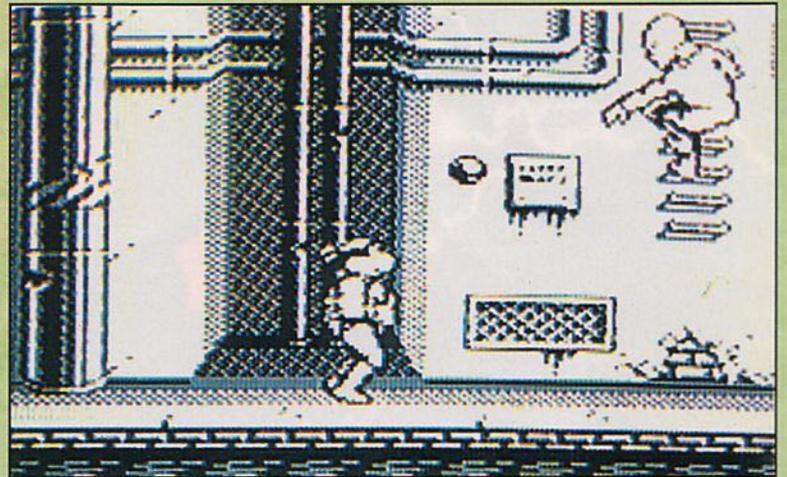
106 Pour ceux qui en douteraient encore, je peux affirmer que l'on n'a pas fini de bouffer de la tortue à toutes les sauces. Après trois épisodes sur NES, et un sublime quatrième qui va bientôt arriver sur Super NES, nous en accueillons un deuxième sur Game Boy. Bref, si vous avez bien compté, c'est la sixième version des Tortues Ninjas que sort Konami... On peut dire qu'ils ont la santé chez les Bridés ! Surtout que, mis à part le premier sur NES qui est un peu le marginal de la série (et le plus réussi !), les autres sont un peu sujets à répétitions ! En fait, tous les autres sont tirés de la borne d'arcade, et l'on retrouve les mêmes coups, les mêmes gestes, les mêmes pièges : ils se contentent juste de changer un

peu le cours des événements... Mais combien de temps vont-ils encore tenir, à ce rythme ?

L'ÉGOUT ET LES COULEURS

TMNT II n'y échappe pas. On y retrouve des bouts de l'une ou l'autre des versions NES, le générique de la Super NES, etc. Bref, c'est plus un patchwork qu'un jeu complet et homogène. Du coup, les levels se succèdent

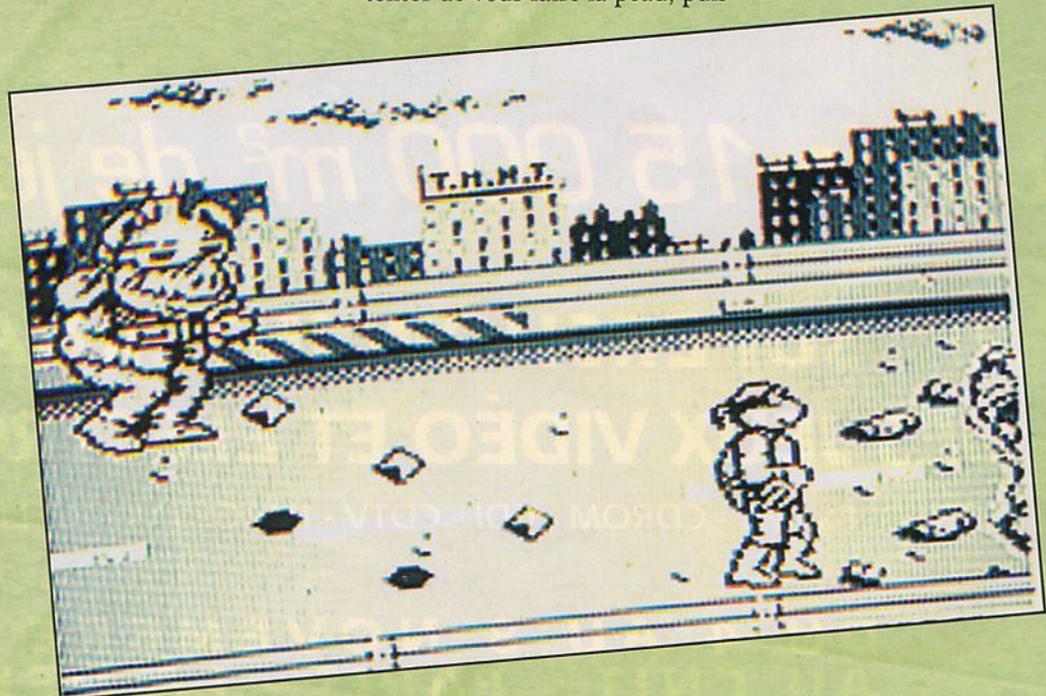
ça devient une poursuite en skateboard dans le niveau d'après. Alors, bien sûr, on n'échappe pas, non plus, à l'éternelle visite des égouts de New York. Là aussi, diverses séquences se succèdent, avec des passages moyennement intéressants, comme celui où l'on court, poursuivi par des gros rochers et où il faut sauter sans arrêt. Surtout sur la fin du level, quand il faut éviter de longs pieux qui n'arrêtent pas de monter et de



Les Ninjas mènent la vie dure au Tortues.

mais ne se ressemblent pas. Un coup c'est du beat'em up classique, avec les ninjas de Shredder qui arrivent de tous les côtés pour tenter de vous faire la peau, puis

descendre du sol. Hors des égouts la vie existe aussi, puisque l'on alterne des passages classiques dans la rue, des visites de

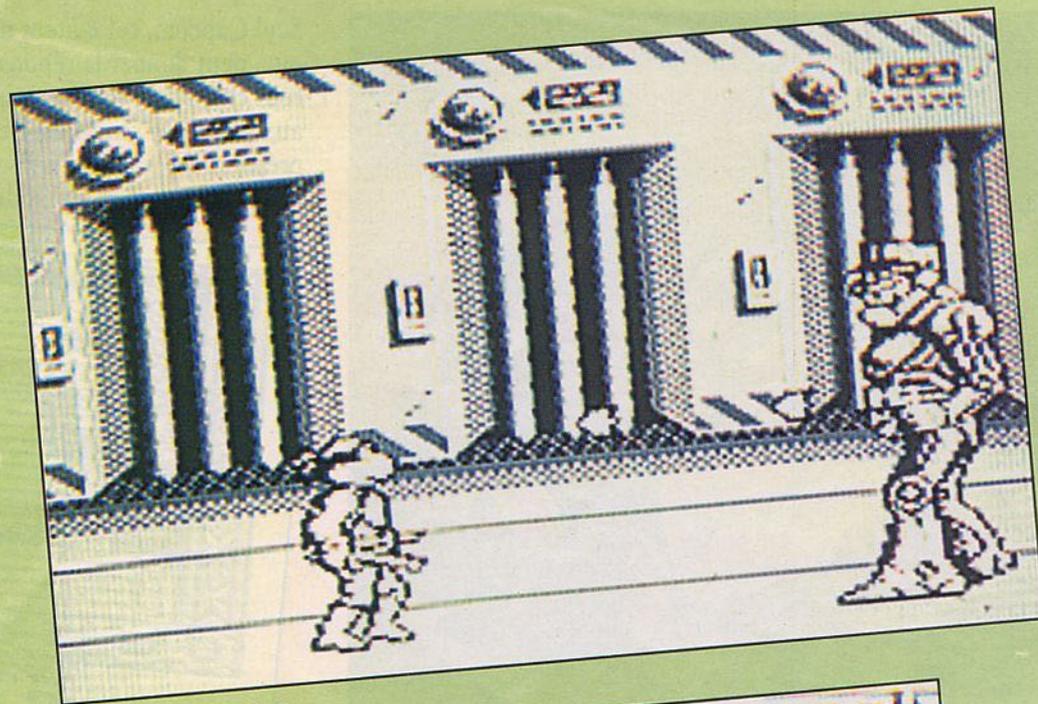


Les boss classiques des Tortues.

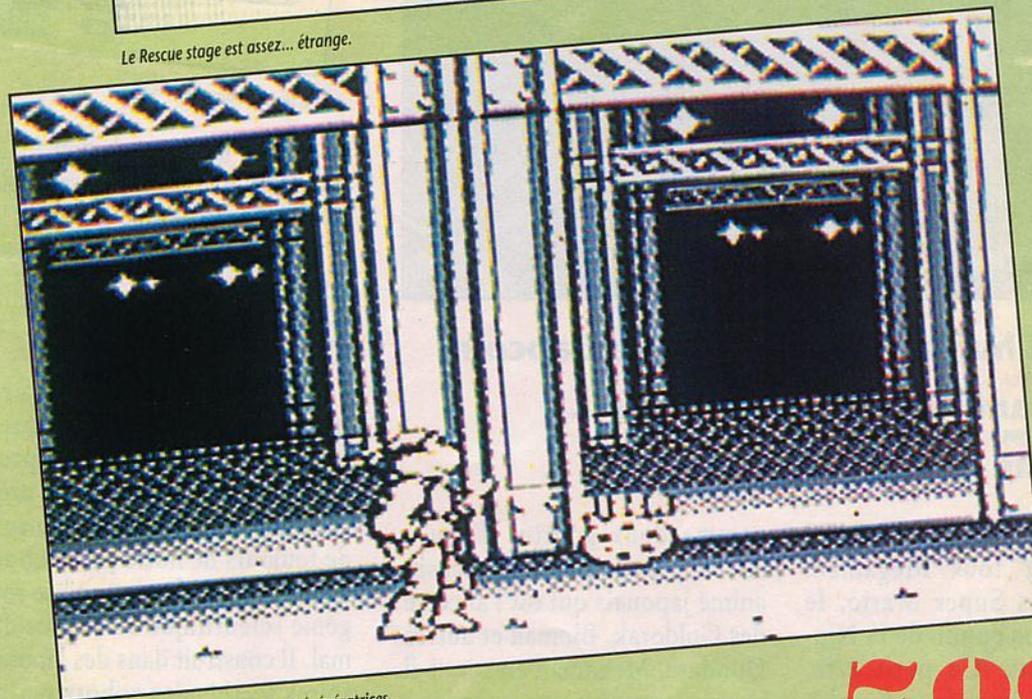
chantiers et autres réjouissances. Mais les boss de fin de niveau ne sont pas les seuls à entrecouper ces divers levels : on rencontre aussi des bonus stages (votre tortue doit ramasser des pizzas un peu partout). Mais, surtout, des **stages de libération**... Késaco ? Eh bien ! il faut que je vous explique qu'au début du jeu, la machine vous demande de choisir votre personnage parmi les quatre stars, j'ai nommé Leonardo, Michelangelo, Raffaello Donatello. Chacun possédant sa propre arme de combat (saï, nunchaku...) plus ou moins efficace. Mais lorsque, au cours du jeu, votre niveau de vie tombe à zéro, elle se fait capturer et il faut en choisir une autre. Grâce au stage de libération, vous devriez être capable, en éliminant le gardien de leur prison (dans un temps très limité), de les faire revenir à vos côtés. Mais cette partie est si bizarre que l'on n'y arrive pas souvent. Quand toutes vos tortues sont prisonnières, il faut faire appel aux Continues infinis pour revenir dans la partie.

AU SUIVANT !

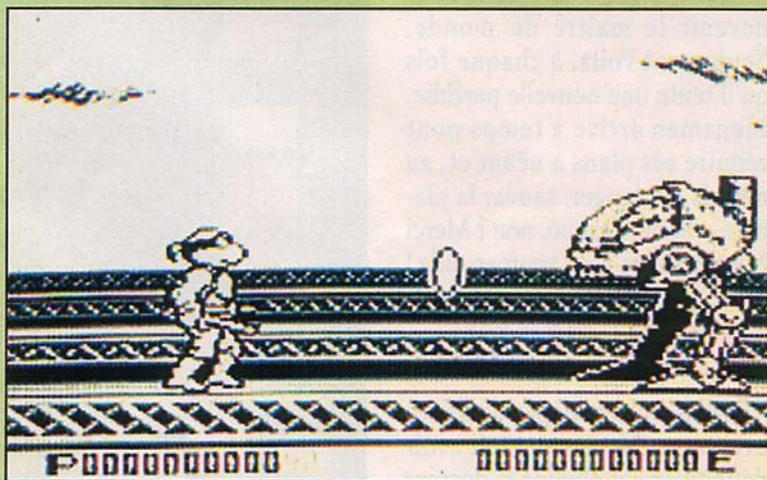
Comme sur les autres, le gros reproche que l'on peut formuler, une nouvelle fois, c'est pour gueuler contre le peu de coups différents dont disposent les tortues. Sauter, glisser, frapper, ça va 5 minutes : mais on aimerait bien avoir une liberté d'action



Le Rescue stage est assez... étrange.



Comme d'habitude, les pizzas sont régénératrices.



Krang est prêt à tout pour vous faire la peau.

plus importante. Toujours est-il que, malgré cela, les graphismes sont d'une excellente qualité, que la bande sonore est à tomber par terre (rythmes d'enfer, digitalisations vocales... bref, la totale), et que la jouabilité est très largement suffisante pour prendre du plaisir pendant un petit bout de temps (je l'ai testé dans un train entre Paris et Lille, et ça assure suffisamment pour raccourcir sérieusement la durée du voyage !). Donc, un bon jeu, indispensable aux « turtlemaniacs ». ■

Crevette Pizza Ninja

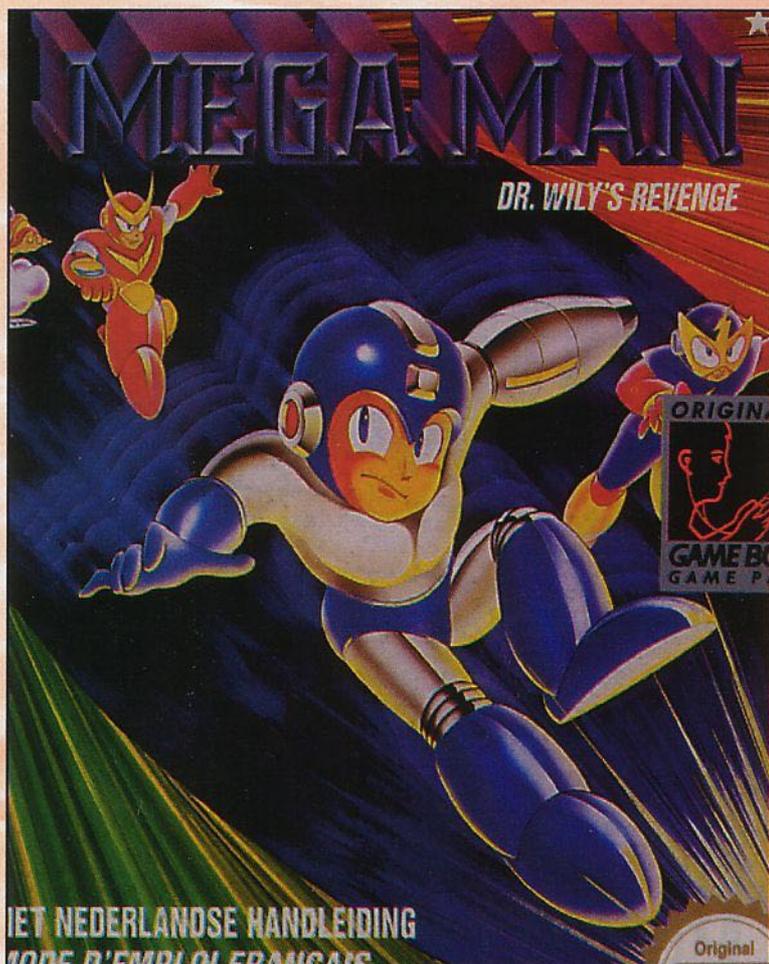
78%

EN RESUME

NINJA TURTLE II
BACK TO THE SEWERS

- Console : GAME BOY
- Genre : combat
- Graphisme : 90 %
- Animation : 71 %
- Son : 96 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 58 %
- Durée de vie : 66 %
- Player Fun : 75 %

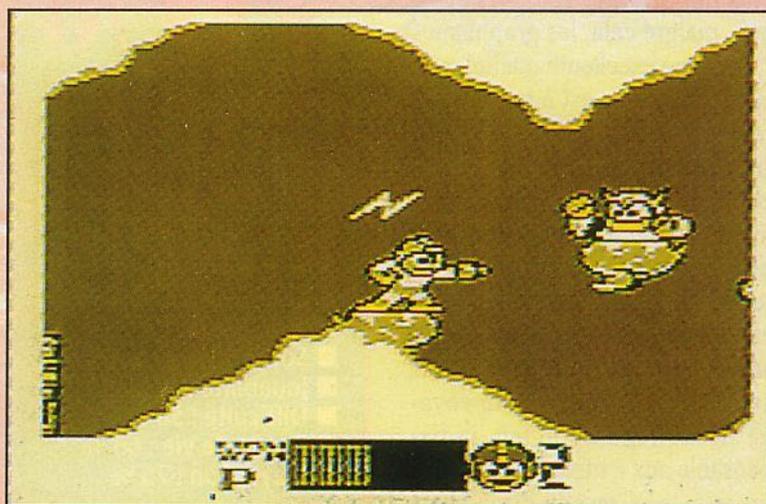




Le petit humanoïde fétiche de Capcom vient s'amuser avec vos nerfs... Sur Game Boy cette fois !

Les possesseurs de NES connaissent tous Megaman. C'est, après Super Mario, le héros le plus connu de la Nintendo 8 bits. Ce petit être, mi-robot/mi-humain, ressemble

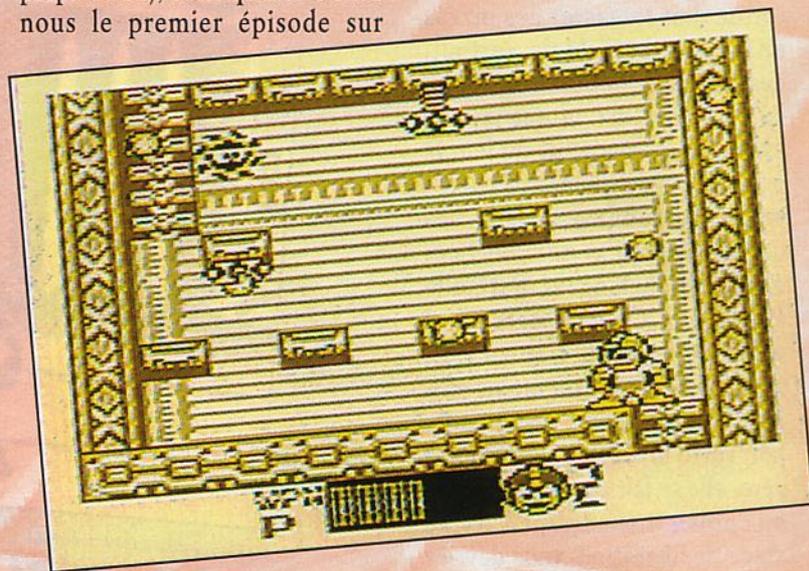
comme deux gouttes d'eau à Astro le petit robot, le dessin animé japonais qui est l'ancêtre des Goldorak, Bioman et autres Gundam. Megaman en serait-il sa représentation sur jeu vidéo ?



Megaman dans les nuages.

Seul Capcom, cet éditeur mythique, peut donner la réponse. En tout cas, après quatre épisodes aux USA (un cinquième est en préparation), voici qu'arrive chez nous le premier épisode sur

Willy. Et systématiquement, cet oiseau de malheur revient plus fort ! Pour sa première expérience sur la portable de Nin-



Ça tire sec, dans cette salle !

Game Boy (alors que le deuxième sur la portable est déjà disponible aux USA). Et comme il se doit, le petit Megaman ne trahit pas sa réputation...

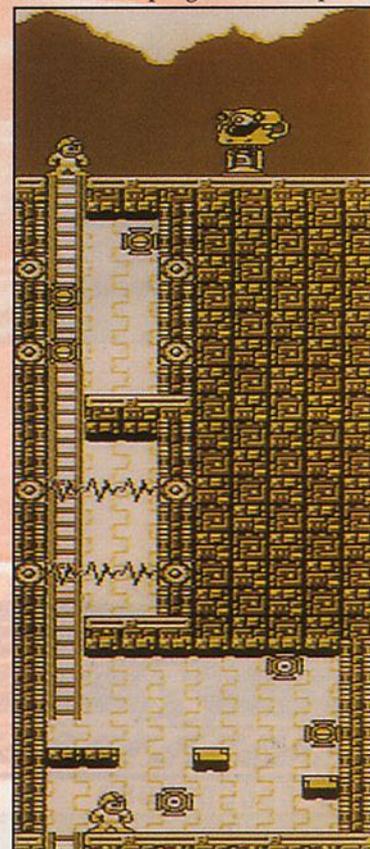
QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

Le docteur Willy a encore frappé ! Pour ceux qui goûteraient à Megaman pour la première fois de leur vie, il faut préciser que ce docteur est l'ennemi de toujours de notre petit robot. Cet infâme professeur, utilise son génie scientifique au service du mal. Il construit dans des laboratoires secrets des robots maléfiques, dans le seul but de faire régner la terreur sur Terre, pour devenir le maître du monde. Seulement voilà, à chaque fois qu'il tente une nouvelle perfidie, Megaman arrive à temps pour réduire ses plans à néant et, au mépris du danger, sauver la planète... Sniff, c'est bô, non ? Merci Megaman, de nous venir en aide !

NE BUVEZ PAS D'EAU... ÇA ROUILLE L'ESTOMAC !

Mais à chaque épisode de ses aventures, Megaman croit avoir définitivement éliminé le docteur

tendo, Willy n'en est pas moins intimidé, et il est venu en force. Dès le départ, vous avez le choix d'affronter ces quatre premières créatures : Cutman, Iceman, Elecman et Fireman. Chacune protège un territoire forgé à son image. Ainsi le monde d'Elecman recèle des pièges électriques,



Balade au pays d'Elecman.

avec des éclairs prêts à vous foudroyer à la moindre erreur. Iceman contrôle un monde gelé, dont les chemins sont recouverts de givre, ce qui fait dérapier Megaman dès qu'il avance de quelques pas... Et l'ABS n'est pas disponible ! Il en est de même pour Fireman et son antre enflammé, ou Cutman, et son repaire bourré de canons à boules d'énergie. Et lorsque vous serez venu à bout de ces 4 là, il en reste encore 4 à vous taper.... Dur, pour un petit robot. Mais il n'y a pas d'autres possibilités pour arriver jusqu'à la navette spatiale du Docteur Willy, et pour lui mettre la tannée de sa vie !

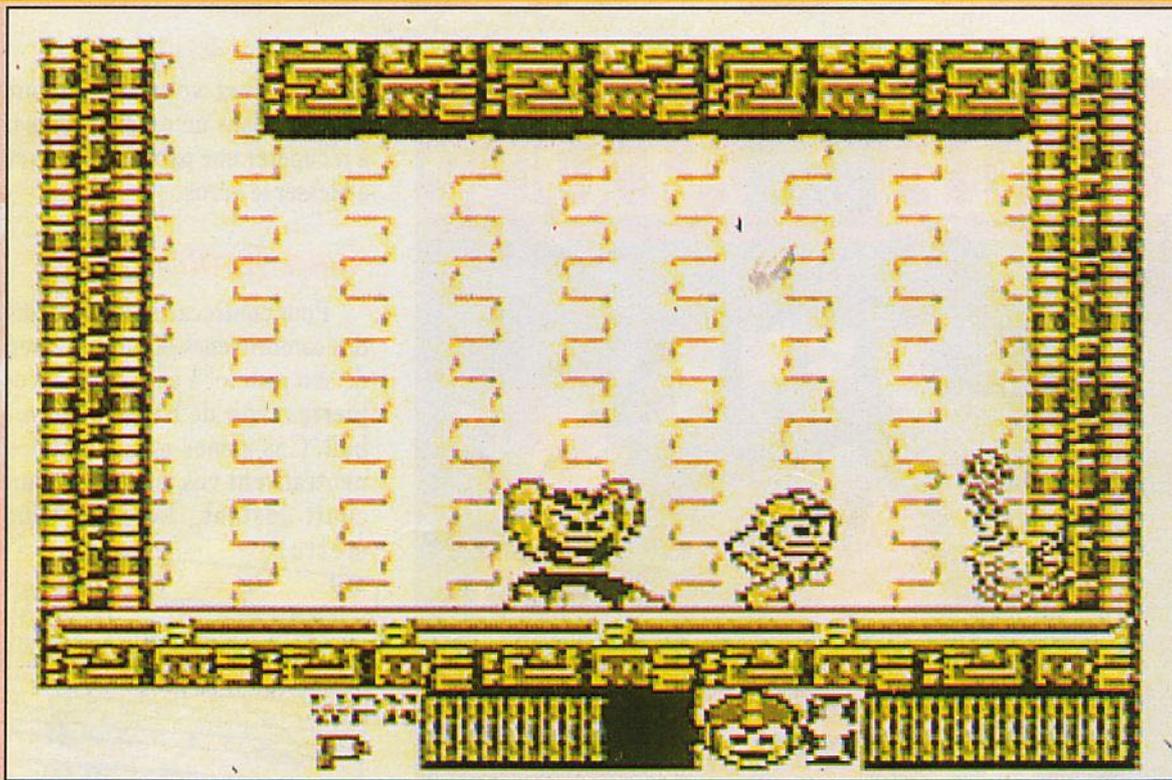
LE VOLEUR DE COULEURS

L'une des grandes singularités de Megaman, c'est sa gestion des armes. Quand on commence, Megaman ne possède qu'un laser intégré dans son bras (ce qui est déjà pas mal pour se défendre). Mais quand il réussit à descendre l'un des 8 anges gardiens de Willy, il prend à son compte l'arme qu'il possédait ! Et grâce à une **fiche de personnages** accessible en permanence pendant le jeu, on peut choisir parmi les armes que l'on possède.

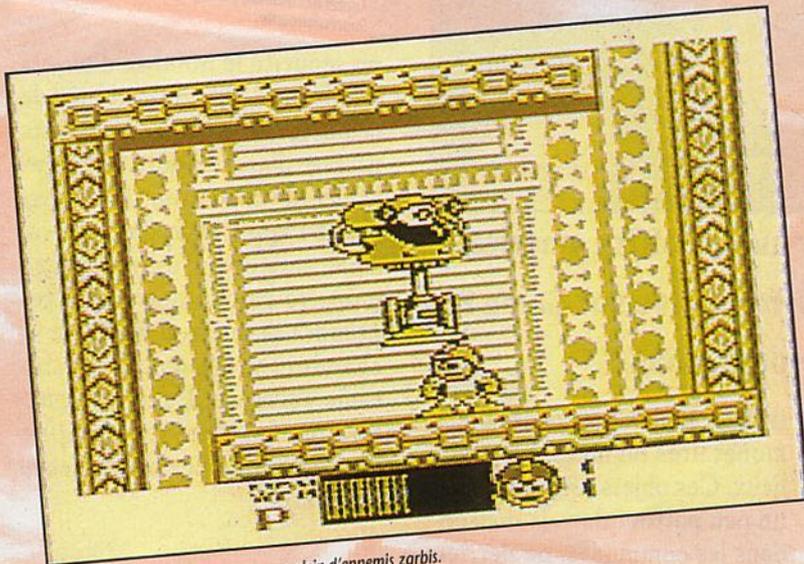
Ainsi, chaque sbire de Willy est plus particulièrement sensible à une arme, plutôt qu'à une autre. A vous de trouver celle qui convient le mieux pour chacun : ainsi vos chances de réussite sont-elles multipliées. De plus, et c'est classique, vous rencontrerez sur votre chemin des pastilles et différents bonus pour remplir votre niveau d'énergie vitale, ou celui de votre arme. Sans parler des incontournables 1Up.

ASSEYEZ-VOUS, C'EST DU CUIR !

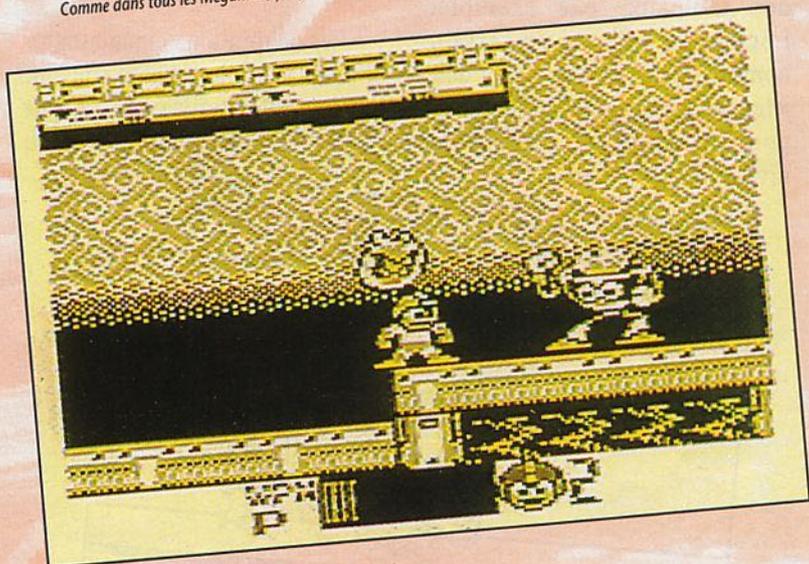
Que dire d'autre de ce Megaman sur Game Boy, sinon qu'il est parfait ? Capcom nous prouve, encore une fois, sa maîtrise du développement sur console. Réussir à reproduire sur une



L'un des 8 boss (Elecman).



Comme dans tous les Megaman, y a plein d'ennemis zorbis.



Z'avez vu le look de celui-la ?

console portable monochrome toutes les émotions d'un jeu issu d'une console de salon couleur, cela tient du **grand art**. La finesse des graphismes, la richesse de la bande sonore et la qualité de la jouabilité en font l'un des méga hits de la Game Boy, capable de vous faire oublier le monde qui vous entoure... Mais au fait, elle est de quelle couleur, la mer ? ■

Megacrevette

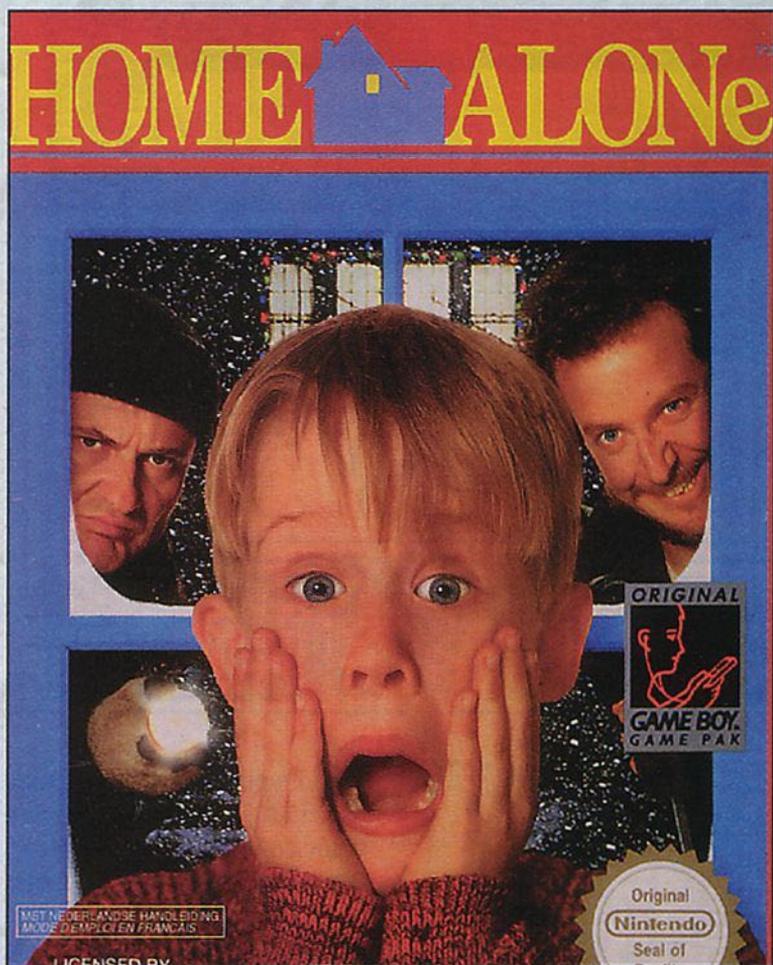
94%

EN RESUME

MEGAMAN

- Console : GAME BOY
- Genre : plates-formes
- Graphisme : 91 %
- Animation : 90 %
- Son : 92 %
- Jouabilité : 91 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 93 %





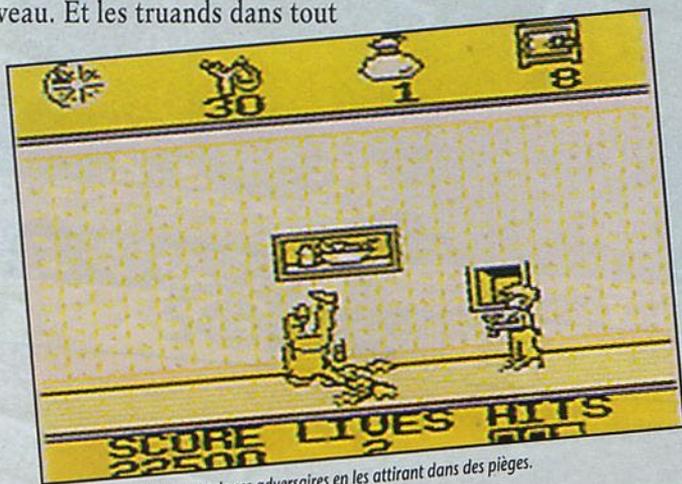
Longtemps classé premier au box-office américain, le film Maman, j'ai raté l'avion arrive sur Game Boy sous son nom anglais de Home Alone.

Home Alone est un jeu d'aventure qui s'adresse plutôt aux plus jeunes d'entre vous. Kevin, un jeune bambin est laissé seul à la maison par ses parents, comme l'indique le nom du jeu. Une bande de petits truands fraîchement sortis de prison, comptent bien mettre à profit l'absence des parents pour saigner le marmot, ce dernier étant à l'origine de leur précédente arrestation. Livré à lui-même, Kevin va tout mettre en œuvre pour planquer les biens de la famille sur lesquels louchent les Wet Bandits.

HOME, SWEET HOME

La maison des Mac Allister est gigantesque : elle ne compte pas moins de quatre ailes d'habitation. Chacune de ces ailes constitue un niveau du jeu. Kevin démarre dans sa chambre et doit

trouver les cachettes des biens, monétaires ou matériels, familiaux. Ces objets sont dissimulés un peu partout dans la maison : dans les commodes, ou derrière des tableaux, par exemple. Lorsqu'il a collecté un certain nombre de ces objets, Kevin doit jeter son butin par le vide-ordures pour le récupérer à la fin du niveau. Et les truands dans tout



Kevin peut se débarrasser de ses adversaires en les attirant dans des pièges.

ça, me direz vous ? Leur but consiste, dans un premier temps, à récupérer une partie du butin et à blesser le héros.

ARMÉ JUSQU'AUX DENTS

Pour contrecarrer les desseins des cambrioleurs, Kevin est armé de son pistolet à eau, d'un lance-pierres, voir de balles de baseball. Ces armes non-mortelles neutralisent vos adversaires un court instant. Lorsque vous mettez



Auprès des truands, l'araignée n'est pas très impressionnante.

en sécurité le nombre d'objets requis, une clef apparaît près de la porte de la cave. Un cours passage d'arcade pure suit, dans lequel Kevin doit vaincre un boss ayant l'apparence d'un rat ou d'une araignée. C'est une fois ce monstre vaincu que Kevin reprendra sa quête, à partir de sa chambre, située dans l'aile suivante. Au niveau 3, c'est le magnétoscope, la télé et ses multiples Game Boy que Kevin doit mettre en sécurité.

RÉPÉTITIF

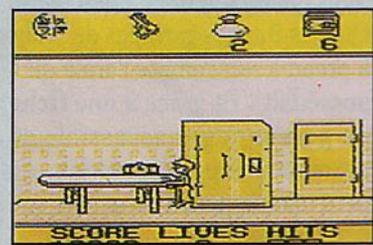
Les adaptations cinématographiques sur console sont souvent intéressantes pour ceux qui ont vu le film. Malheureusement,



Dans la cave, le héros récupère les biens familiaux jetés dans le vide-ordures.

dans Home Alone, dès la seconde partie, le jeu perd tout son intérêt. Tout est à la même place qu'à la partie précédente, bandits et objets. Ça devient du par cœur, et les quatre niveaux sont d'une déconcertante facilité, et s'adressent plus particulièrement aux tout petits. Pour la petite histoire, l'acteur incarnant Kevin Mac Allister est un grand fan de jeux vidéo. Il lui arrive parfois de jouer en compagnie de quelques célébrités comme Mickaël Jackson. Dommage que le jeu dont il est la vedette ne soit vraiment pas indispensable... ■

Wolfen



Il faut tirer la nappe pour atteindre la montre.

40%

EN RESUME

HOME ALONE

- Console : GAME BOY
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 55 %
- Animation : 60 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 25 %
- Durée de vie : 30 %
- Player Fun : 40 %



JORDAN vs BIRD

ONE ON ONE™




MET NEDERLANDSE HANDLEIDING
MODE D'EMPLOI EN FRANÇAIS

LICENSED BY **Nintendo**

Developed by Michael Jordan,
Larry Bird and Imagineering Inc., Glen Rock, N.J.

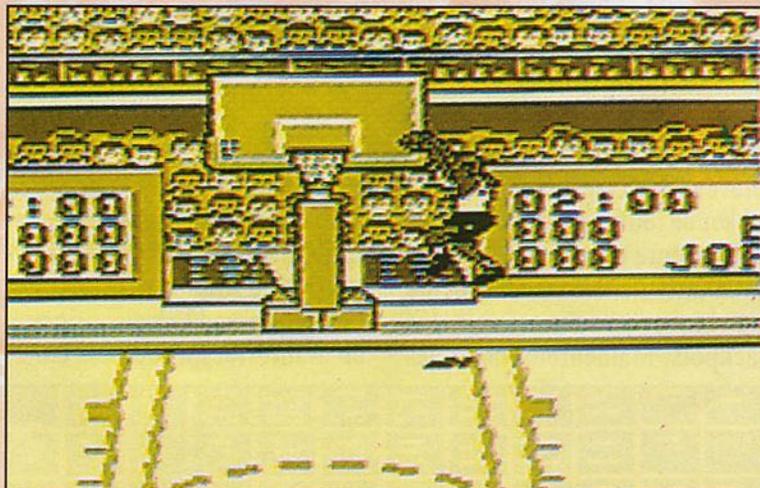
Original Nintendo Seal of Quality

Miracle de la miniaturisation : Electronic Arts vient de réussir à faire tenir Michael Jordan et Larry Bird dans la même Game Boy.

L'univers des jeux sur console est définitivement impitoyable : la flamme des Jeux olympiques vient à peine de s'éteindre et la Dream Team n'est plus qu'un rêve lointain ... Mais déjà, nos deux basketteurs sont sur la brèche et doivent s'affronter dans un **nouveau** duel sur console, même pas le temps de souffler !

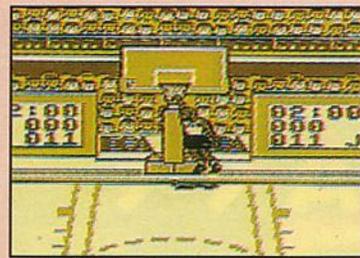
DUEL AU PANIER

Après avoir usé, le mois dernier, leurs 50 paires de Nike sur le terrain de basket de la Megadrive, les deux grands hommes font leur apparition, cette fois-ci, sur la Game Boy, dans de nouveaux matchs « un contre un ». A 3 gonflez vos baskets ! 1... 2...

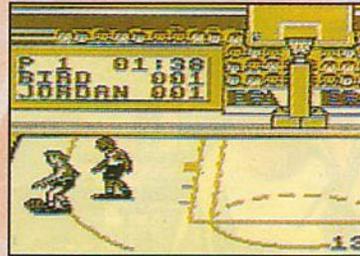


Slam dunk ...

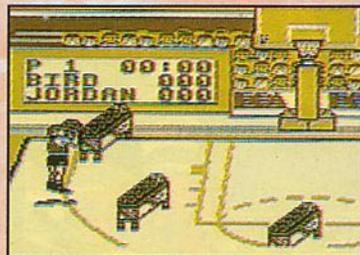
Version typiquement américaine du basket, le « one on one » est un duel à deux adversaires, dont l'arme est un ballon, et l'enjeu un seul panier. Pour sortir vainqueur du duel, vous aurez le choix d'incarner soit le meilleur



.. de Micheal Jordan.



One on one of the best.



Les tirs à 3 points.

joueur du monde, Micheal Jordan, soit Larry Bird, un très grand joueur : dans ce cas, vous devrez battre le « big » Jordan himself ! C'est plus valorisant, mais c'est nettement plus dur...

Le jeux comporte trois modes principaux : le match « one on one », le concours de

dessus du panier, et votre score dépend des notes de cinq juges.

Dans le cas des matchs à trois points, vous disposez de 60 secondes pour tirer 25 ballons.

FAIRE LA NIKE A JORDAN

Comme dans la version Megadrive, le mode le plus agréable est le « un contre un », où le contrôle du personnage est très complet, vous pouvez tirer, sauter, vous emparer de la balle lors d'un dribble ou d'un lancer, et même faire des feintes de tir. Certains paramètres des matchs sont modifiables, comme la durée du jeu (jusqu'à 12 minutes), ainsi que le niveau de votre adversaire : mais ce n'est pas évident de battre Jordan, même au plus facile des 4 niveaux.

Jordan vs Bird pourrait être, comme pour la Megadrive, un super jeu sur Game Boy s'il n'avait pas ce petit défaut : les parties à deux joueurs sont impossibles, ce qui limite un peu la durée de vie d'un tel soft. Le reste roule bien ... à quand « Jordan vs Sonic ». ■

Magic Ugly

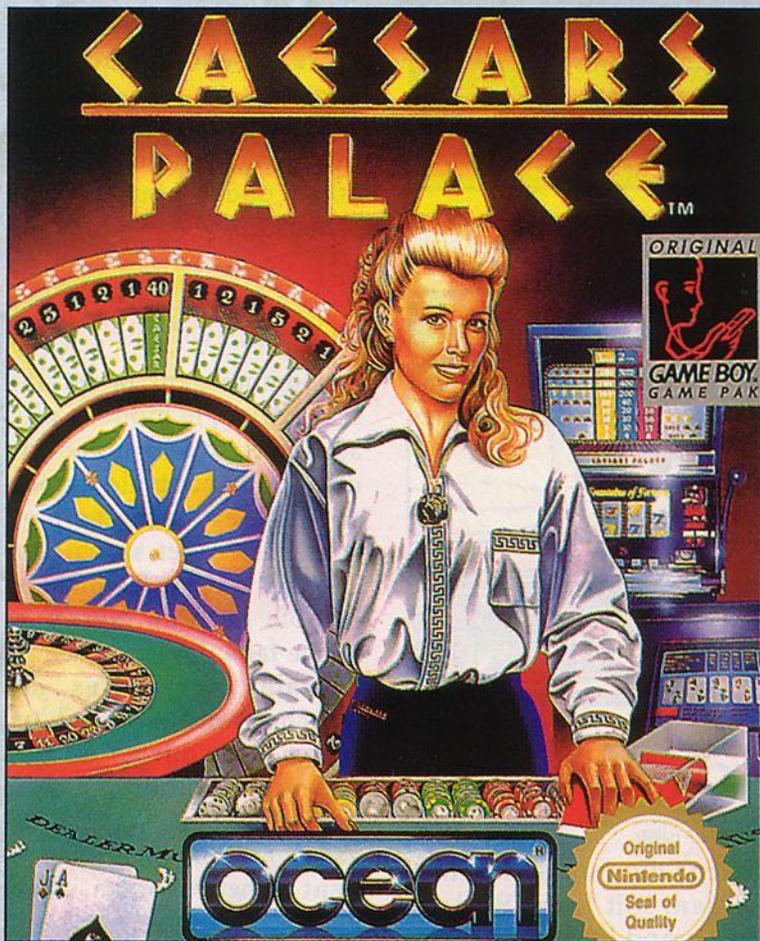
73%

EN RESUME

JORDAN VS BIRD

- Console : GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 80 %
- Animation : 85 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 75 %





Plus besoin d'être majeur pour découvrir l'enfer du jeu. Avec Caesars Palace sur Game Boy, le port de la cravate n'est absolument pas obligatoire.

Le Caesars Palace est un des casinos les plus réputés de Las Vegas. Ce jeu propose donc les diverses activités offertes par celui-ci. Vous retrouverez des jeux classiques tels que la roulette, le black jack et autres machines à sous. Au début du jeu, un taxi vous dépose à l'entrée, vous passez au change et vous obtenez des jetons qui vous permettront de parier toutes vos économies. D'une utilisation

simple, toutes les machines à sous proposent différentes mises de départ.

LES MACHINES À SOUS

Bien sûr, plus vous misez gros, plus vos gains peuvent être élevés. Au Caesars Palace, le poker se joue sur jeu vidéo pour éviter toute possibilité de triche humaine. Le deuxième type de machines à sous réunit les jackpots. Malheureusement, les

parties s'effectuent sur un seul tirage. Vous n'avez pas la possibilité de conserver une ou plusieurs figures d'une partie sur l'autre.

LES TABLES DE JEUX

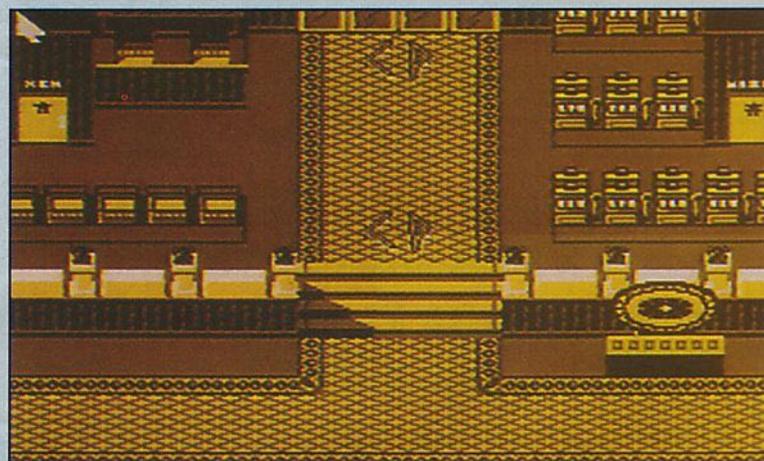
La roulette et le black jack sont deux jeux un peu plus complexes que les machines à sous. Le principe de base du black jack consiste à additionner les valeurs des cartes distribuées jusqu'à un total inférieur ou égal à 21. Si vous gagnez, vous doublez votre mise de départ. A la roulette, les possibilités de gains sont supérieures. Parier sur un chiffre de 0 à 36 peut rapporter 35 fois la mise initiale, mais les probabilités sont faibles. Miser sur une couleur, sur pair ou

tituée de cases numérotées de 1, 2, 5, 10 et 20. C'est par ce nombre que sera multipliée votre mise, si le chiffre sort. Les cases uniques Caesar et Cléopâtre rapportent 50 fois votre mise !

LIMOUSINE OU... TRANSPORTS EN COMMUN ?

En quittant Las Vegas, vous passez par la caisse. Si vous êtes à sec, il y a un arrêt de bus juste devant le casino. En revanche, si vous gagnez, c'est une limousine avec chauffeur qui vous ramènera à l'hôtel. Entre les deux, il vous reste le taxi. Caesars Palace est bien réalisé. Le peu d'animation est bien géré et on se laisse très vite prendre au vice. ■

Wolfen



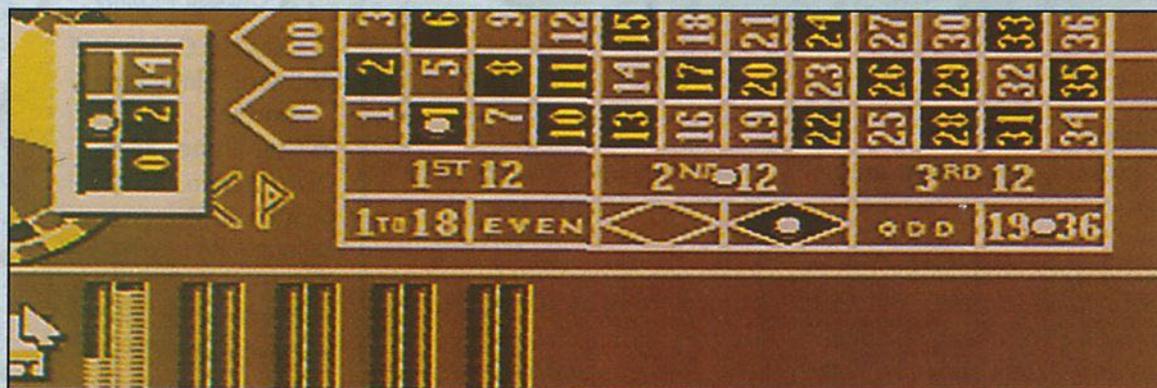
Une vue sur l'ensemble du casino. En haut à gauche : les jack pots ; à gauche : le vidéo-poker ; en bas à gauche : les tables de black jack ; en bas à droite : la roulette, et à droite de l'écran : la Grande Roue de la Fortune.

85%

EN RESUME

CAESARS PALACE

- Console : GAME BOY
- Genre : hasard
- Graphisme : 70 %
- Animation : 75 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 92 %



Deux, noir, pair et manque. le pari sur le noir me rapporte deux fois la mise.



JESSICO



"Quand les prix
sont si bas,

les souris
dansent!"

GAMEBOY

GAMEBOY + TETRIS	650
SOLAR BOY	399
GAMEBOY CARRY CASE	99
GAMEBOY Amplificateur Son	129
GAMEBOY Loupe+lumière	199
GAMEBOY LUMIERE	99
GAMEBOY Allume cigare	129
GAMEBOY Loupe(magnifier)	99
GAMEBOY Kit nettoyage	99

ADVENTURE ISLAND	249
ALIEN 3	249
BARBIE	249
BART VS JUGGEMANTS	249
BATMAN 2	249
BATTLE TANK	249
BATTLE TOADS	249
BEETLEJUICE	249
BUBBLE BOBBLE 2	249
BUGS BUNNY 2	249
CASTELLAN	249
CASTELVANIA 2	249
DARKMAN	249
DOUBLE DRAGON 3	249
DR FRANKEN	279
DRAGON'S LAIR	249
DUCK TALES	249
DYNABLAST	249
FERRARI GRAND PRIX	249
FINAL FANTASY 2	279
FOOTBALL International	249
FOREMAN KO	249
HOOK	249
HUDSON HAWK	249
KID ICARUS	249
KIRBY'S DREAMLAND	249
KLAX	249
KNIGHTS QUEST	249
KUNG FU MASTER	249
MEGAMAN	249
METROID 2	249
MICKEY MOUSE 2	249
MIGRAIN	249
MYSTERIUM	249
NBA ALL STAR 2	249
NINJA BOY 2	249
NINJA GAIDEN	259
NINJA TAO	249
PAPERBOY 2	249
POPEYE 2	249
POP UP	249
PRINCE OF PERSIA	249
PUNISHER	249
ROUE DE LA FORTUNE	249
SOCCERMANIA	249
SPANKY'S QUEST	249
SPEEDBALL 2	249
SPIDERMAN 2	249
SUPER KICK OFF	249
TEENAGE M TURTLE 2	249
TENNIS	249
TERMINATOR 2	249
THE ADDAMS FAMILY	249
THE SIMPSONS	249
TOM ET JERRY	249
TORTUES NINJA 2	249
TRACK MEET	249
TRAX	249
TURRICAN	249
ULTIMA RUNES	249
VIKING CHILD	249
WWF SUPERSTARS 2	249
XENON 2	249

LIBRAIRIE

SECRETS JEUX NES VOL 1	95
SECRETS JEUX NES VOL 2	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 1	95
SECRETS JEUX GAMEBOY 2	95
SECRETS SUPERMARIO 4	95
SECRETS JEUX MEGADRIVE 1	95

MEGADRIVE

ALISIA DRAGON	439
AIR BUSTER	385
ATOMIC RUNNER	439
CYBER COP	439
BUCK ROGERS	465
BULLS VS LAKERS	439
CALIFORNIA GAMES 2	465
CENTURION	439
CHUCK ROCK	465
DRAGON'S FURY	439
DUNGEONS AND DRAGONS	465
EA HOCKEY	439
EVANDER HOLYFIELD	439
F22 INTERCEPTOR	439
FATAL REWIND	439
FERRARI GRAND PRIX	439
FORGOTTEN WORLDS	385
GODS	439
GOLDEN AXE 2	439
GHOULS N'GHOST	465
HUMANS	465
JEWEL MASTER	385
JOE MONTANA 2	385
MARBLE MADNESS	439
MICKEY MOUSE CASTLE	439
NINJA GAIDEN	339
OLYMPIC GOLD	239
OUTRUN EUROPA	239
PACMAN	239
PAPERBOY	239
PRINCE OF PERSIA	239
RAMPART	239
ROBIN'S BASKETBALL	239
SIMPSON VS MUTANTS	279
SHINOBI 2	239
SOLITAIRE POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SONIC 2	239
SPACE HARRIER	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO GP	239
SUPER SPACE INVADERS	239
WONDERBOY DRAGON T	239

GAME GEAR

GAMEGEAR + SONIC	1050
ADAPT. MASTER A GEAR	99
CABLE GEAR TO GEAR	79
LOUPE GAMEGEAR	129
ALLUME CIGARE ADAPT.	199
AERIAL ASSAULT	239
AMAZING SPIDERMAN	239
AX BATTLE	239
BATTER UP	239
CHUCK ROCK	239
CRYSTAL WARRIORS	279
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DRAGON CRYSTAL	239
FANTASY ZONE	239
FOREMAN KO	239
HALLEY WARS	239
INDIANA JONES	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
MARBLE MADNESS	239
MICKEY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OLYMPIC GOLD	239
OUTRUN EUROPA	239
PACMAN	239
PAPERBOY	239
PRINCE OF PERSIA	239
RAMPART	239
ROBIN'S BASKETBALL	239
SIMPSON VS MUTANTS	279
SHINOBI 2	239
SOLITAIRE POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SONIC 2	239
SPACE HARRIER	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO GP	239
SUPER SPACE INVADERS	239
WONDERBOY DRAGON T	239

ATARI LYNX

APB	320
BILL AND TED'S	320
BLOCK OUT	270
BLUE LIGHTNING	270
CALIFORNIA GAMES	270
CASINO	270
CHECKERED FLAG	320
CHESS CHALLENGE	270
CHIP CHALLENGE	270
CRYSTAL MINES 2	270
ELECTROCOP	270
GATES OF ZENODOON	270
GAUNTLET	270
GRID RUNNER	270
HARD DRIVIN	320
ISHIDO	320
KLAX	320
MICKEY MOUSE CASTLE	320
NINJA GAIDEN	320
PACLAND	320
PAPER BOY	320
PRINCE OF PERSIA	320
ROAD BLASTERS	320
ROBOTRON 2084	320
ROBO-SQUASH	270
RYGARD	320
SCRAPPYARD DOG	320
SHANGAI	270
SLIME WORLD	270
STUNRUNNER	320
TURBO SUB	320
TOURNAMENT CYBERBALL	320
VIKING CHILD	320
XYBOTS	320

SEGA MASTER

ASTERIX	385
BACK TO THE FUTURE 3	339
CALIFORNIA GAMES	339
CHAMPION OF EUROPE	385
DONALD DUCK	339
DOUBLE DRAGON	385
DRAGON CRYSTAL	339
EUROPE CLUB SOCCER	339
FIRE AND FORGET II	339
FLINSTONES	339
FORGOTTEN WORLDS	339
GALAXY FORCE	339
GAUNTLET	339
GHOULS AND GHOSTS	339
GLEY LANCER	339
GOLDEN AXE	385
HEROES OF THE LANCE	339
IMPOSSIBLE MISSION	385
INDIANA JONES	339
KLAX	385
LINE OF FIRE	339
MERCS	385
MICKEY MOUSE	385
MOONWALKER	315
MS PACMAN	385
NINJA GAIDEN	339
OLYMPIC GOLD	339
OUT RUN EUROPA	339
PAPER BOY	385
PHANTASY STAR	385
POPULUS	315
RAMPART	385
RC GRAND PRIX	339
R-TYPE	339
RUNNING BATTLE	339
SAGAIA	385
SENNA SUPER MONACO 2	339
SHADOW DANCER	339
SHADOW OF THE BEAST	339
SHINOBI	339
SONIC THE HEDGEHOG	385
SONIC 2	385
SPEEDBALL	315
STRIDER	385
SUPER KICK OFF	339
TERMINATOR	385
WIMBLETON	339
WONDERBOY 3	385
XENON 2	339

JOYSTICKS

JOYSTICK MULTISYSTEM	
QUICKJOY 5 SUPERBOARD	199
QUICKJOY VI JET FIGHTER	149
QUICKJOY SEGA FIGHTER	169
QUICKJOY MEGASTAR	329
QUICKJOY SUPERSTAR	179
Quickshot PYTHON 1	119
Quickshot MAVERICK 1	169
Quickshot INTRUDER 1	399
Quickshot AVIATOR 1	449
Quickshot FLIGHTGRIP 1	119
PRO 2	120
Competition PRO Megadrive	169
JOYSTICK NINTENDO	
Quickshot PYTHON 2	129
Quickshot MAVERICK 2	169
Quickshot INTRUDER 2	399
Quickshot AVIATOR 2	449
Quickshot FLIGHTGRIP 2	119
Quickshot NI-S	159
Competition PRO SNES	169

SUPER FAMICON+SNES

ADAPTATEUR UNIVERSEL 159 159		
AX LAY	425	sfc/snes
ACTAISER	495 429	495 429
BASEBALL	429	495 429
B.LAMBER BASKETBALL	525 429	495 429
BLUES BROTHERS	495	495 429
CASTELVANIA IV	495 429	495 429
CHESSMASTER	495 429	495 429
D FORCE	495 429	495 429
DARIUS TWIN	495 429	495 429
DRAKEN	495 429	495 429
E A HOCKEY	495 429	495 429
EARTH DEFENSE FORCE	495 429	695 495
F-ZERO	495 429	495 429
F1 GRAND PRIX	495 429	495 429
FINAL FANTASY II	565 429	495 429
FINAL FIGHT	495 429	495 429
FOREMAN KO	429	495 429
GHOULS & GHOSTS	485 429	495 429
GRADIUS 3	495 429	595
HOLE IN HOLE	495 429	495 429
HOME ALONE	495 429	495 429
HOCK	495 429	495 429
HYPER ZONE	485 429	495 429
JACK NICKLAUS	495 429	495 429
JOE ET MAC	495 429	495 429
KING OF MONSTERS	429	495 429
LAGOON		sfc/snes
LEMINGS		495 429
MAGIC SWORD		495 429
MARIO PAINT		429
PAPERBOY II		495 429
PILOT WINGS		495 429
PILOT ACTION FOOTBALL		429
POPULUS		495 429
RACE DRIVN		429
ROBOCOP 3		495 429
ROCKETTER		495 429
SIM CITY		495 429
SPANKY'S QUEST		429
STREET FIGHTER 2		695 495
F1 ROC		429
SUPER ADV ISLAND		495 429
SUPER ALESTIS		495 429
SUPER BASES LOADED		495 429
SUPER OFF ROAD		495 429
SUPER R-TYPE		495 429
SUPERSCOPE + 6 JEUX		595
SUPER SOCCER CHAMP		495 429
SUPER TENNIS		495 429
THE ADDAMS FAMILY		495 429
TOP GEAR		495 429
T.M.N.T IV (TORTUES IV)		495 429
ULTRA MAN		495 429
UN SQUADRON		495 429
W.W.F.		495 429

NES (USA)

ENFIN LES CARTOUCHES AMERICAINES SUR
VOTRE CONSOLE NES GRACE A
L'ADAPTATEUR GAMEKEY 245 F
PROMO: CASTELVANIA 3 + GAMEKEY 595 F

ADDAMS FAMILY	495
BATMAN	395
BIRTHDAY BLOWOUT	395
CAPTAIN SKYHAWK	345
CHIP N DALE	465
DOUBLE DRAGON 2	395
DRAGON LAIR	395
DUCK TALES	395
F15 CITY FIGHTER	295
FESTER QUEST	295
GI JOE	495
GAUNTLET 2	395
GOLD METAL CHALLENGE	395
GUN NAC	395
IRON SWORD	395
ISOLATED WARRIOR	345
JACKY CHAN	395
KICK MASTER	395
KICK OFF	465
LITTLE NEMO	395
MAC KID	495
MEGAMAN 3	495
MIKE TYSON II	395
MISSION IMPOSSIBLE	395
MONSTER TRUCK BALL	395
NARC	295
QUANTUM FIGHTER	295
RESCUE EMBASSY	295
ROBIN HOOD	495
ROCKING KATS	395
ROLLER GAMES	295
SOLAR JETMAN	295
SOLSTICE	295
STAR TREK	495
STRIDER	395
SUPER C	395
SUPER MARIO 3	465
SWORDS AND SERPENTS	345
TALES SPIN	495
TOKI	395
TOP GUN SECOND MISC	395
TOTAL RECALL	395
UNTOUCHABLES	395

ACTION REPLAY PRO

PLUS FORT QUE TOUT
AVEC LA CARTOUCHE ACTION REPLAY PRO!
DEVENEZ INVINCIBLE !!

IMAGINEZ... DES VIES INFINIES.
- DE L'ENERGIE INEPUISABLE.
- DES MUNITIONS A VOLONTE.
UTILISATION TRES SIMPLE
- ENTREZ LE CODE DU JEU ET JOUEZ A
DES NIVEAUX JAMAIS ATTEINTS,
JUSQU'A LA DESTRUCTION TOTALE!

Pour MEGADRIVE / GENESIS ou SNES / SFC / SUPER NINTENDO

499 F

Pour GAMEBOY

349 F

Sert aussi d'adaptateur universel pour toutes les cartouches de jeu.

GAMEGEAR + SONIC 1050 FR\$
GAMEBOY + TETRIS 650 FR\$
ADAPT. GAMEGEAR/MASTER 99 FR\$

ADAPTATEUR UNIVERSEL 159 FR\$
 (PERMET D'ADAPTER TOUS LES JEUX SNES/SFC/
 SUPERNINTENDO SUR TOUTE LES CONSOLES 16 BIT
 NINTENDO «US, JAPON, FRANCE, GB ETC...».)

SOLARBOY 399 FR\$

L'ACCESSOIRE N°1 POUR GAMEBOY.
 ADAPTATEUR SOLAIRE POUR GAMEBOY, 10 À 12
 HEURES D'AUTONOMIE DE MARCHE;
 RECHARGEABLE À PARTIR DE N'IMPORTE QUELLE
 SOURCE DE LUMIERE, PLUS BESOIN DE PILES....

QUE D'ÉCONOMIES!!!

NOUS LIVRONS TOUJOURS LES DERNIERES VERSIONS
BON DE COMMANDE EXPRESS à retourner à
 GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par **93.51.61.30 - 93.97.22.00**

TITRES (garantie échange immédiat)	Qty	Prix	Montant
PORT : LOGICIEL JEUX		28 F	
IMPRIMANTES + CONSOLES		60 F	
UTILITAIRES + ACCESSOIRES		30 F	
ORDINATEUR		100	

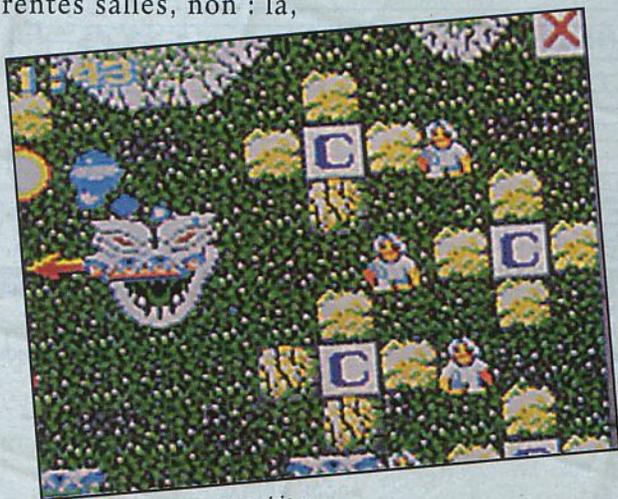
Devilish



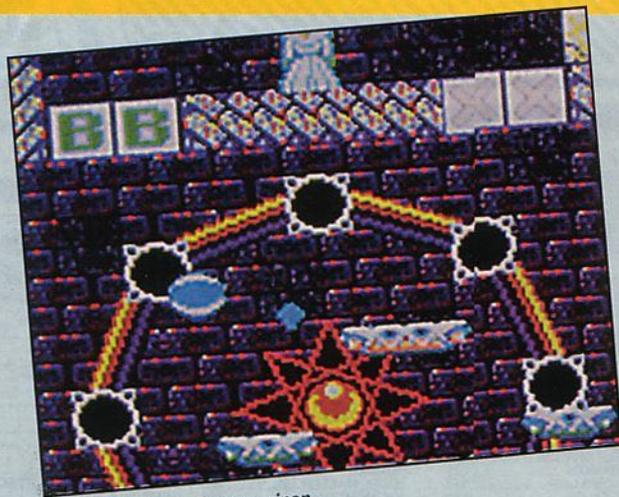
Mes armes sont deux raquettes et une balle ; mes ennemis sont des démons ; les murs font ricochet ; les barrières sont indestructibles et y a même des danseurs qui swinguent. Assez, n'en jetez plus : Devilish est un casse-briques.

Oui mais pas n'importe lequel, et surtout pas banal ! Devilish me fait penser à une fête foraine. Varié, coloré, speed, original, le jeu allie le casse-briques et l'aventure. Il ne s'agit pas seulement de détruire moult édifices dans différentes salles, non : là,

vous devez traverser des niveaux en dirigeant votre balle. Châteaux, prairies verdoyantes, cascades, glace : chacun des 8 niveaux du jeu offre un paysage et des pièges particuliers dans lesquels votre balle se perd. Mais vous avez



« La petite balle dans la prairie. »



Il faut choisir le bon trou, sinon...

un avantage : en effet, deux raquettes sont à votre disposition et vous pouvez les positionner de différentes façons face à la balle de puissance. Horizontalement pour les grands couloirs et les attaques de front, en L pour les tournants ou pour rattraper les ricochets vengeurs...

VISEZ JOHN TRAVOLTA

Un temps donné est imparti pour traverser les niveaux. Selon l'option de difficulté choisie, celui-ci est plus ou moins court. Par ailleurs, vous pouvez jouer en challenge sur 6 niveaux pour battre des records de timing. Au fur et à mesure des parties, on apprend les bons chemins, comme par exemple les chenilles de téléportation qui font gagner un temps fou, mais rater des trésors. Car bon nombre de coffres vous attendent et dissimulent des 1Up, du temps en rabe, des balles de feu qui traversent tous les obstacles du premier coup. Des options, quoi ! Il existe aussi une possibilité d'augmenter la vitesse de vos raquettes jusqu'à la force « Mach 3 » : on gagne du temps et donc des points, mais la crise cardiaque n'est pas loin... Quant aux danseurs, ne les loupez pas car ils donnent des 1Up à tous les coups. C'est comme pour le « flipper » qui rapporte un max si vous visez bien. Alors, Devilish est-il un bon jeu ? Je

réponds sans hésiter oui, car l'animation et les graphismes sont géniaux ; et puis, traverser des niveaux d'aventure comme but de casse-briques est assez original. Mais, il y a un mais, le jeu est très facile. La preuve, votre servante (c'est une expression !), qui raterait un éléphant dans un trou de souris, a fini tous les niveaux du Easy au Hard... et ça c'est une preuve de facilité ! Et c'est pas Crevette qui me contredira... ■

Miss VTM



Un classique dans les casse-briques.

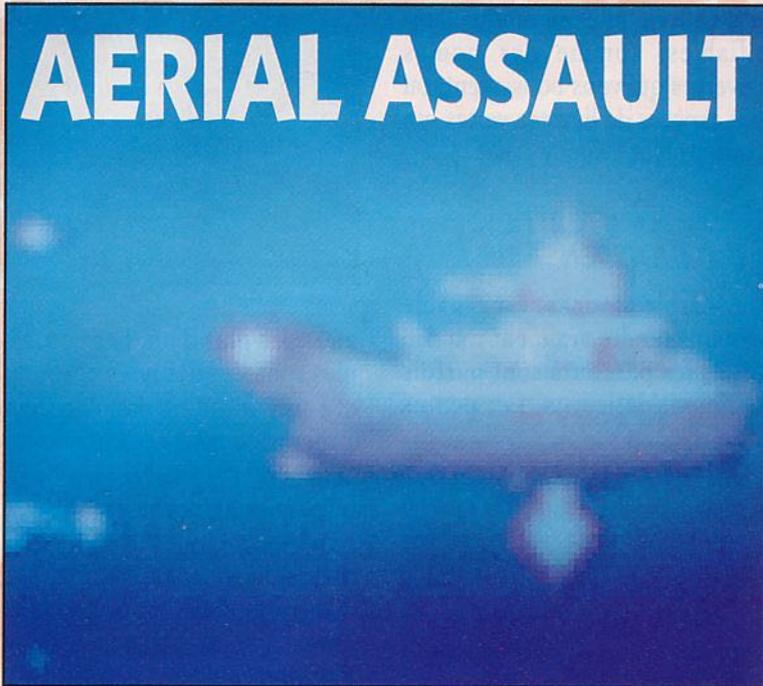
80%

EN RESUME

DEVILISH

- Console : GAME G.
- Genre : casse-briques
- Graphisme : 85 %
- Animation : 80 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 45 %
- Player Fun : 80 %





AERIAL ASSAULT

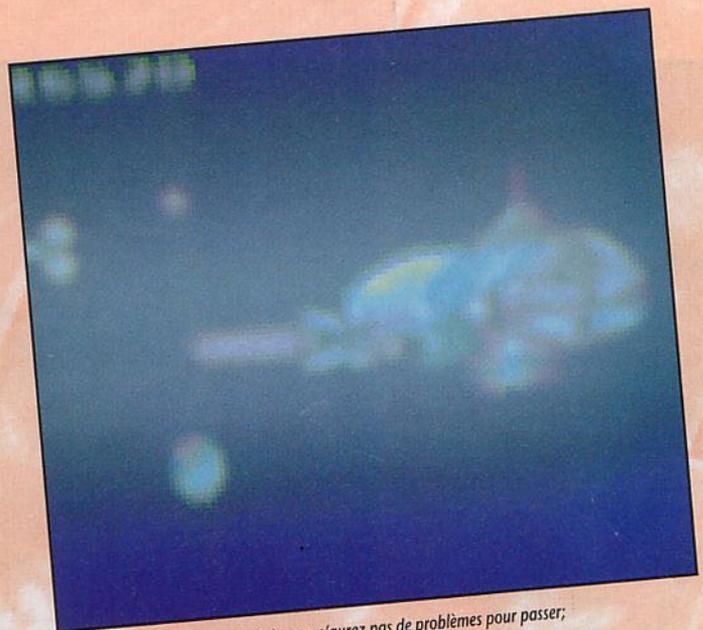
Un shoot'em up sur Game Gear ! Enfin un vide comblé. Quoique...

Aerial Assault est un jeu de tir tout bête. Vous êtes dans votre vaisseau, vous avancez, vous tirez, et vous essayez de ne pas vous faire toucher. On n'a pas encore trouvé plus simple, ni plus efficace.

ET VOGUE LA GALÈRE

Le premier endroit dans lequel vous évoluez a pour décor la mer. Là, vous devrez vous méfier, bien évidemment, des avions ennemis qui viendront fatalement vous harceler, mais

aussi des bateaux qui vous tirent dessus. Récupérez les options qui s'offriront de temps en temps à vous pour augmenter votre puissance de tir ou vous octroyer une protection. Arrivé à la fin de ce niveau, vous devrez affronter un sous-marin (apparemment volant) qui ne devrait pas vous poser de gros problèmes si vous avez ramassé un nombre suffisant d'options lors de votre survol de la grande bleue. Le sous-marin éliminé, on continue notre petite visite des lieux. Les niveaux sui-



...ou cet étrange vaisseau spatial, vous n'aurez pas de problèmes pour passer;



Dans l'espace. Voyez la puissance de tir du vaisseau. Avec ça, vous vous baladez;



L'ultime boss. Pas beau, hein ?

vants vous voient évoluer dans le ciel, au-dessus de nuages d'un rouge carmin que viennent zébrer de lumineux éclairs ; dans des cavernes où il faudra vous méfier autant des ennemis que du relief accidenté de celles-ci ; et enfin dans l'espace, les étoiles et les planètes vous servant de toile de fond. Les boss que vous aurez à affronter dans chacun de ces lieux sont respectivement un énorme avion, un vaisseau bizarroïde, et un gros alien monstrueux. Donc, si vous avez bien suivi, ce jeu ne comporte que 4 niveaux.

DIFFICULTE 18 %

Et c'est bien là que se trouve le problème : au niveau de la difficulté. Vous savez en combien de temps je l'ai terminé, ce jeu ? En une petite demi-heure, et ce, à ma deuxième partie. Combien j'avais dit ? Difficulté 18 % ? Ouais bah, je vais mettre 08 %, ce sera encore plus vrai. C'est dommage, Aerial Assault bénéficiait d'une réalisation correcte mais bon, là, c'est loin d'être suffisant. Il n'y a

même pas une page d'options où l'on pourrait modifier le niveau de difficulté. Ah ! et en plus, il y a des Continues. La totale. Que voulez-vous, les gens qui ont programmé ce jeu ont voulu ménager leurs joueurs et voilà le résultat. Allez, la prochaine fois soyez moins tendre. Qui aime bien châtie bien, à ce qu'on dit. ■

Chris, masochiste



Que ce soit cet immense avion...

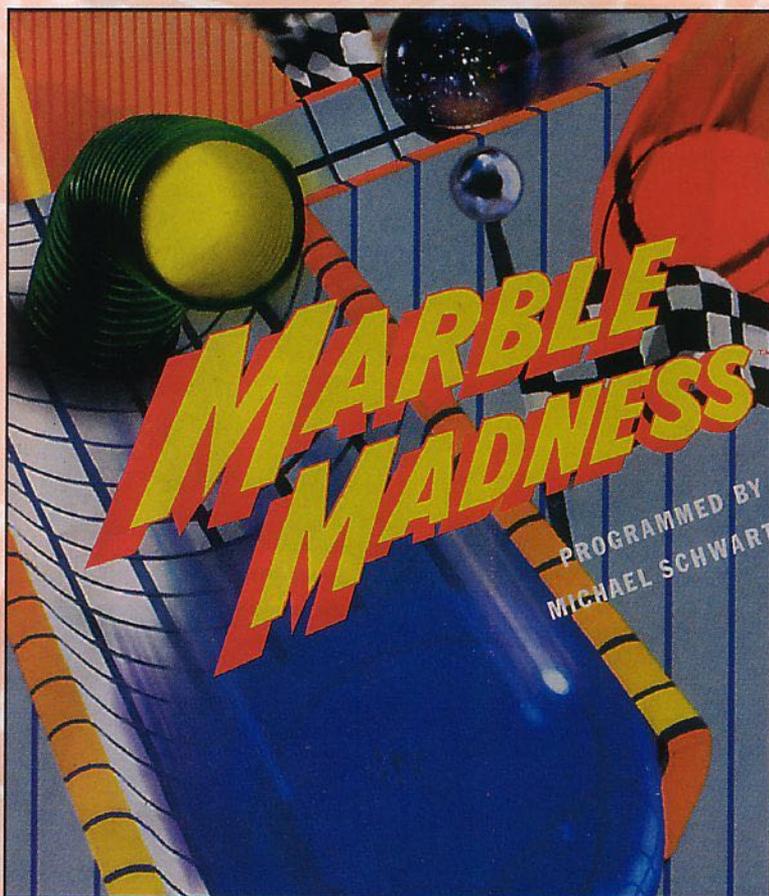
39%

EN RESUME

AERIAL ASSAULT

- Console : GAME G.
- Genre : shoot 'em up
- Graphisme : 77 %
- Animation : 75 %
- Son : 73 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 08 %
- Durée de vie : 10 %
- Player Fun : 40 %





Dans le genre « casse-tête », voilà un jeu idéal pour une console portable.

Marble Madness, ça vous dit quelque chose ? Ce jeu, où l'on doit diriger une boule dans des décors au relief accidenté et aux pièges vicieux, a déjà tourmenté un nombre important de personnes à travers la planète. Enfin moi je dis ça... c'est juste pour vous avertir, quoi.

NOMADE ROTONDITÉ

Le héros de l'histoire, c'est une boule. Vous devez conduire celle-ci sur un parcours semé

d'embûches, dans un temps limité. Attention, le temps est l'élément primordial du jeu. Vous n'effectuez pas le parcours dans les limites du temps qui vous est imparti et vous recommencez au tout début. C'est sans concession. Les embûches qui vous attendent sont de deux natures différentes : ce peut être le décor, en particulier les aires de jeu restreintes desquelles il est facile de tomber, qui entravent votre progression ; ou encore des êtres,

des choses, plus ou moins identifiables, comme des boules adverses qui vous bousculent, ou des espèces de limaces vertes qui vous avalent. Monde cruel...

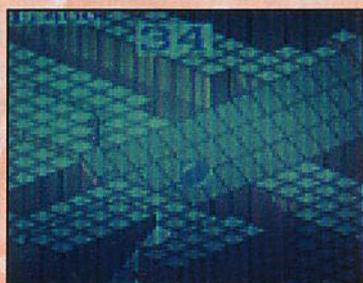
DEXTÉRITÉ INDISPENSABLE

Marble Madness est capable de vous rendre vraiment fou. En effet, les parcours sont parfois vraiment délirants. Les pentes



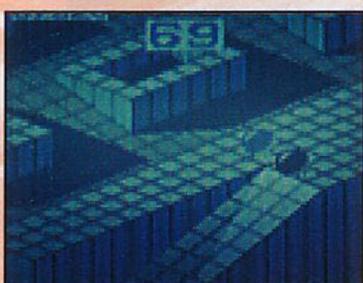
Passage délicat sur le « green ».

entraînent souvent votre boule vers une désintégration certaine, mais il faut toujours être maître des événements et convenablement doser la vitesse de votre boule : sinon c'est l'affolement et après une course frénétique dans tous les sens, votre précieuse sphère ira finalement se perdre dans les limbes. Détail amusant, selon la hauteur de laquelle



Houla ! Vous vous trouvez sur un terrain pour le moins glissant...

tombe notre sphérique objet il se brise, ou semble comme étourdi et devient incontrôlable pendant quelques instants. Pour conclure, on peut dire que Marble Madness



Cette boule noire qui vous ressemble en tout point ne vous vex pas que du bien.



L'arrivée salvatrice !

en ravira plus d'un. Les graphismes sont simples mais efficaces, et l'animation est extrêmement importante pour ce genre de jeu, de très bonne qualité. De plus, et bizarrement, car je pensais que ce ne serait pas le cas, la boule se dirige bien avec la croix de direction, d'où une bonne jouabilité. Ajoutez à cela un tableau d'options qui vous permet, entre autres, de définir le niveau de difficulté et vous aurez compris que nous nous trouvons là devant une réalisation de qualité. Il y a juste la durée de vie qui me semble, elle, devoir être plutôt courte. A vous de voir. ■

Chris, roule sa bille

75%

EN RESUME

MARBLE MADNESS

- Console : GAME G.
- Genre : spécial
- Graphisme : 80 %
- Animation : 85 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 87 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 55 %
- Player Fun : 70 %



D'hétéroclites engins vous servent de moyens de transport.

LILLE

44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG

6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI

39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71

V.P.C.

rue de la voyette

LESQUIN

Tel : 20 87 69 55

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADDAMS FAMILY	239,00	MEGAMAN	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	METROID 2	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	MICKEY DANGEROUS C	239,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00	MICKEY MOUSE 2	239,00
ALLEWAY	195,00	MISSIL COMMAND	239,00
ALTERED SPACE	239,00	MOTOCROSS	195,00
BASEBALL	140,00	NAIL N SCALE	239,00
BATMAN	195,00	NAVY SEALS	239,00
BATMAN RETURN	239,00	NEMESIS 2	239,00
BATTLE TOADS	239,00	NFL FOOTBALL	239,00
BEEBLE JUICE	239,00	NINJA GAIDEN	259,00
BLADES OF STEEL	259,00	NINJA TURTLE 2	239,00
BLUES BROTHERS	239,00	NINJA TURTLE	239,00
BUGS BUNNY 2	239,00	PACMAN	195,00
CASTLEVANIA 2	239,00	PIPE DREAM	140,00
CHASE HQ	195,00	PIT FIGHTER	239,00
DAE DALIAN OPUS	140,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
DAYS OF THUNDER	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	PUNISHER	239,00
DOUBLE DRIBBLE	239,00	R TYPE	239,00
DR MARIO	195,00	RADAR MISSION	195,00
DUCK TALES	259,00	RESCUE OF PRINCESS	195,00
F1 RACE	195,00	ROBOCOP II	239,00
F1 SPIRIT	195,00	ROGER RABBIT	239,00
FACEBALL 2000	259,00	SIMPSONS	259,00
FASTEST LAP	239,00	SOCCER	195,00
FERRARI GP	239,00	SPIDERMAN	195,00
FIGHTING SIMULATOR	239,00	STAR TREK	239,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	SUPER RC PRO AM	195,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	SUPERMARIOLAND	195,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TENNIS	195,00
GRADIUS	239,00	TERMINATOR II	259,00
GREMLINS 2	220,00	THE FLASH	259,00
HAL WRESTLING	195,00	TINY TOON	239,00
HOOK	239,00	TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH	299,00
HUDSON HAWK	239,00	TURN N BURN	239,00
IN YOUR FACE	239,00	WAVE RACE	239,00
JACK NICKLAUS	239,00	WORLD CIRCUIT	239,00
KUNG FU MASTER	195,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
MARBLE MADNESS	239,00	WORLD ICE HOCKEY	239,00
MEGAMAN 2	239,00	YOSHI	239,00

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL + SONIC 1 090 F
CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ART ALIVE	285,00	IMMORTAL	425,00
AYRTON SENNA GP	465,00	J. MADDEN 92	395,00
BEAST WARRIORS	345,00	J. MONTANA 2	285,00
CARMEN SANDIEGO	449,00	JAMES POND	345,00
CHUCK ROCK	449,00	LAKERS VS CELTIC	449,00
CRUDE BUSTER	449,00	MARBLE MADNESS	425,00
DARIUS 2	345,00	MARIO LEMIEUX HOCKEY	345,00
DARK CASTLE	285,00	MARVEL LAND	285,00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	425,00	MEGAPANEL	285,00
DECAP ATTACK	250,00	MICKEY CASTLE	299,00
DESERT STRIKE	395,00	MOONWALKER	250,00
DHANA	345,00	PGA TOUR GOLF	449,00
DRAGON EYES III	449,00	PIT FIGHTER	385,00
EA ICE HOCKEY	395,00	POPULOUS	285,00
EL VIENTO	400,00	ROAD RASH	385,00
F1 CIRCUS	285,00	SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	395,00
F1 GRAND PRIX 60 Hz	285,00	SPLATTER HOUSE II	449,00
F22 INTERCEPTOR	425,00	SUPER VOLLEY BALL	295,00
FAIRY TALE ADVENTURE	345,00	TAZMANIA	425,00
FANTASIA	285,00	TERMINATOR	465,00
FATAL REWIND	345,00	THUNDER FORCE IV (60HZ)	449,00
FERRARI GP	449,00	THUNDER PRO WRESTLING	269,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	TOE JAM & EARL	385,00
GHOULS N GHOSTS	345,00	TOKI	425,00
GLEY LANCER	449,00	TURBO OUT RUN	485,00
SUPER MONACO GP	285,00	WORLD CUP SOCCER	250,00

MEGA PROMO I

ALICIA DRAGON	385,00	KID CHAMELEON	385,00
ARROW FLASH	190,00	MASTER OF MONSTERS	190,00
BAD O'MEN	190,00	OLYMPIC GOLD	345,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	299,00	PHELOS	190,00
BLOCK OUT	150,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
CRACK DOUWIN	150,00	ROBOCOP	345,00
DICK TRACY	190,00	SAINT SWORD	190,00
GOLDEN AXE 2	285,00	SONIC	243,00
GYNOCG	150,00	STEEL EMPIRE	190,00
HELL FIRE	190,00	SWORD OF SWODAN	190,00
JEWEL MASTER	190,00	WAN WANI WORLD	190,00
JORDAN VS BIRD	345,00	WONDERBOY 3	150,00
		XDR	190,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F - AVEC 2 CARTOUCHES ACHETES : GRATUIT

ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 195 F
GENIAL!!! AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 99 F
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETES : GRATUIT

GAME GENIE POUR NES :
590 F
GAME GENIE
POUR MEGADRIVE : TEL

MEGA CD
MEGA CD + SOL FEACE 2 490 F

AFTER BURNER III	499,00
DETONATOR	499,00
ERNEST EVANS	388,00
HEAVY NOVA	388,00
PRINCE OF PERSIA	498,00
SOL FEACE	388,00
WONDER DOG	498,00

SUPER NES USA

SUPER NES USA+ Prise peritel
+ 1 manette 1090 F
SUPER NES USA + Prise peritel
+ 2 manettes + Mario 4 1490 F
SUPERSCOPE/6 JEUX 599 F

ACTRAISER	549,00
ADDAMS FAMILY	495,00
ADVENTURE ISLAND	499,00
ARCANA	549,00
CASTLEVANIA 4	495,00
CHESSMASTER	549,00
CONTRA III	495,00
F ZERO	449,00
FINAL FANTASY 2	549,00
FINAL FIGHT	495,00
HOME ALONE	495,00
JACK NICKLAUS	489,00
JOE & MAC	495,00
LAGOON	549,00
LEMMINGS	495,00
MAGIC SWORD	TEL
NBA BASKET BALL	TEL
PILOT WINGS	449,00
PIT FIGHTER	469,00
R P M RACING	469,00
RAIDEN	590,00
SMALL BALL	469,00
RIVAL TURF (RUSHING BEAT)	469,00
DRACKEN	469,00
ROBOCOP 3	590,00
ROMANCE OF 3 KINGDOM	590,00
SIM CITY	469,00
SIMPSONS: KRUSTYS FUN HOUSE	469,00
SPANKING QUEST	549,00
SPIDERMAN	TEL
SUPER BATTLE TANK	469,00
SUPER OFF ROAD	469,00
SUPER R TYPE	439,00
SUPER TENNIS	449,00
SUPER WRESTLEMANIA	495,00
SUPPER SOCCER CHAMPION	495,00
TOP GEAR	469,00
TRUE GOLF CLASSIC	495,00
TURTLES IV	TEL
ULTRA MAN	495,00
WORLD LEAGUE SOCCER	495,00

SUPER PROMO I

BILL LAMBEER'S BASKETBALL	299,00
GHOULS AND GHOSTS	495,00
GRADIUS 3	399,00
POPULOUS	399,00
STREET FIGHTER II	645,00
ZELDA 3	495,00

ADAPTATEUR SUR NES/SUPER FAMICOM : 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM : 100 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETES : GRATUIT

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC 1 090 F
GAME GEAR + LOUPE+ DONALD DUCK 1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

NOMBREUX TITRES EN STOCK : NOUS CONTACTER
ADAPTATEUR POUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM 99 F

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Mode de paiement : Chèque bancaire
 Contre-remboursement +35 F

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Nom : Prénom :
Adresse :

Code Postal : VILLE :

AGE : Téléphone :

Je joue sur :
 SUPER NINTENDO SUPER FAMICOM MEGA CD
 SUPER NES NES GAME BOY
 MEGADRIVE MASTER SYSTEM GAME GEAR

carte bleue Numéro :
Date de validité :

Signature :

C+12



Dans la série « on prend les mêmes et on recommence » Hudson fait très fort. Je me demande d'ailleurs si on a déjà fait mieux. Faudra que je me renseigne...

Tout d'abord, laissez-moi vous faire part d'une partie du contenu de la notice :

- Vous avez brillamment réussi votre première mission dans Gunhed.

- Vous êtes reparti à l'assaut dans Super Star Soldier.

- Vous avez souffert dans Final Soldier.

- Désormais, vous allez accomplir la mission de votre vie grâce au Soldier Blade.

Ils nous prennent vraiment pour des blaireaux...

CHRONIQUE D'UNE SAGA DÉCHUE

Pourtant, tout avait formidablement commencé. Si la console NEC a la réputation d'être LA console des shoot' em up, nul doute que Gunhed, puis Super Star Soldier, ont grandement compté. Ces deux magnifi-



Des graphismes pauvres...

ques jeux sont, en effet, d'une très très grande qualité. Les briseurs d'aliens étaient comblés. Puis vint Final Soldier. Tout de suite, on remarqua la baisse de niveau de qualité. Bon, ce n'était pas une catastrophe : mais comparé à ses deux illustres prédécesseurs, il faisait pâle figure. On se dit alors que la

saga se terminait de façon un peu décevante (dans Final Soldier il y a Final, la fin, quoi). Et on aurait dû en rester là. Mais non. Il a fallu qu'ils recommencent. Et à la vue de la réalisation de Soldier Blade, on ne peut pas leur pardonner. Plus de boss énormes et originaux, plus de musique entraînante, plus d'action qui vous colle les doigts à votre paddle et les yeux sur votre écran...

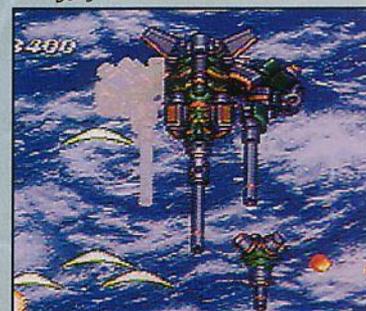
RHAAAAA !!! SOYONS SANS PITIÉ

Le spectateur novice qui verrait Final Soldier pourrait trouver ce shoot'em up réussi. Ça va vite, les décors sont parfois assez réussis... Bon, ça pourrait lui plaire. Il faudrait vraiment qu'il n'y connaisse rien, mais bon, ça pourrait.

Vous, vous saurez. Vous saurez, en voyant ce jeu, que c'est de la repompe totale, qu'aucun effort n'a été fait, que si ce jeu est sorti c'est uniquement pour gratter de



Des graphismes très pauvres.



Que ce soit ce boss-ci...



... ou bien celui-là, il y a une constante : ils n'ont aucune personnalité. Ils sont banals.



Toujours rien de transcendant.

40%

EN RESUME

SOLDIER BLADE

- Console : CORE G.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 70 %
- Animation : 75 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 38 %
- Player Fun : 33 %



ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA



PARIS

MICROMANIA 70 CHPS-ÉLYSÉES Ouvert jusqu'au 12 septembre
M° George V - RER Ch. de Gaulle-Étoile
☎ 45 62 76 18 **UN ESPACE DÉMENTIEL
100% JEUX-CONSOLES**

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niv.-2 - Métro et RER Les Halles ☎ 45 08 15 78 **NOUVEAU :
ESPACE SUPER NINTENDO**

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES Ouvert même le dimanche !!
Galerie des Champs (Galerie Basse) - 84, av. des Champs-Élysées
RER Ch. De Gaulle-Étoile/M° George V ☎ 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre C^ol Rosny 2 ☎ 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre C^ol Vélizy 2 ☎ 34 65 32 91

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre C^ol des 4 Temps - Niv.2 - Rotoronde des Miroirs
RER La Défense ☎ 47 73 53 23

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre C^ol Les 3 Moulins - Pont de Billancourt
Issy-les-Moulineaux ☎ 45 29 09 90

SOLARBOY
**ÉCOLOGIQUE
NOMIQUE**
349^F
Faites le plein de votre Gameboy à l'Énergie Solaire
ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO
Seulement 99^F
UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR
VOTRE CONSOLE FRANÇAISE.
DES DIZAINES DE TITRES DISPONIBLES !

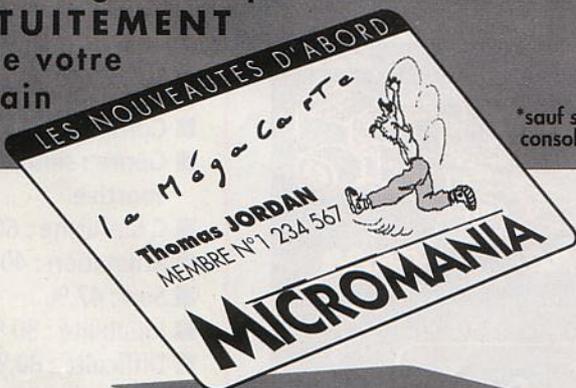
NICE LYON

MICROMANIA NICE
Centre C^ol Nice-Etoile
Niveau -1
06000 ☎ 93 62 01 14

MICROMANIA LYON
Centre C^ol Lyon-La-Part-Dieu
Niveau 1. Face sortie Métro
69000 ☎ 78 60 78 82

5% DE RÉDUCTION*
sur vos achats

avec la Mégacarte qui vous sera offerte
GRATUITEMENT
lors de votre
prochain
achat



*sauf sur consoles

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine.

ATTENTION Les nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout savoir téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

MEGADRIVE

Aliens 3 (Arcade)
European Soccer (Foot.)
Captain America (Action)
Terminator (Action)
Team USA Basket (Sim.)

GAMEBOY

Tom and Jerry (Plateforme)
Joe and Mac (Plateforme)
Parasol Star (Plateforme)
Dr Franken (Arcade)

G É A N T MEGADRIVE

+ SONIC
+ 1 MANETTE DE JEUX
995^F
VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

PROMOS MEGADRIVE

World Cup Italia	395 ^F → 215 ^F
Super Thunderblade	395 ^F → 215 ^F
Alex Kidd	325 ^F → 215 ^F
Mickey Mouse	449 ^F → 399 ^F
Quackshot	449 ^F → 399 ^F
Robocod	449 ^F → 399 ^F
Rolling Thunder 2	499 ^F → 399 ^F
Golden Axe 2	449 ^F → 299 ^F
Mercs	475 ^F → 299 ^F
Moonwalker	395 ^F → 295 ^F
Art Alive	325 ^F → 245 ^F
Rings of Power	499 ^F → 295 ^F
Joe Montana 2	395 ^F → 295 ^F
Buck Rogers	499 ^F → 395 ^F
Immortal	449 ^F → 395 ^F

SUPER NINTENDO

Ninja Turtles IV (Arcade)
Bulls vs Blazers (Basketball)
Prince of Persia (Plateforme)
Spiderman & X Men (Action)
Robocop 3 (Action)

GAMEGEAR

Batman Returns (Action)
Terminator (Action)
Out Run Europa (Auto)
Wimbledon Tennis (Sim.)

DÉMENT !!
**ADAPTATEUR
SECTEUR**
**SPECIAL
GAMEGEAR**
99^F

Chaque dimanche à 10h05 sur FR3
MICROMANIA
vous dévoile tout sur les jeux
dans l'émission

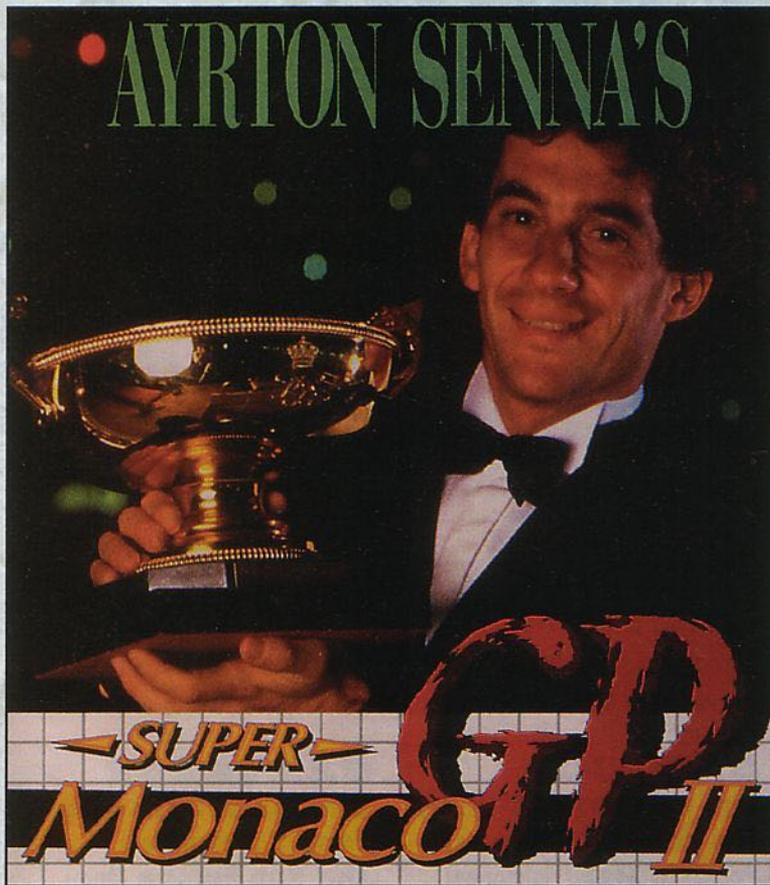


PROMOS GAMEBOY

Soccermania	275 ^F → 199 ^F
Fist of Northstar	245 ^F → 175 ^F
Elevator Action	245 ^F → 145 ^F
Kid Icarus	229 ^F → 175 ^F
F1 Race	275 ^F → 195 ^F

Commandez par minitel **3615 MICROMANIA**

Commandez par téléphone au **92 94 36 00**
Depuis Paris composez le **16 92 94 36 00**



Suivant sa grande sœur, la Master System hérite elle aussi d'une deuxième version de Super Monaco GP. Déception...

Lorsque Super Monaco GP était sorti sur Megadrive, et qu'il fallut l'adapter sur Master System, les capacités limitées de cette console 8 bits avaient obligé les concepteurs de chez Sega à repenser entièrement la conception du jeu. A la surprise générale, ils avaient obtenu un jeu assez pointu, et pas dénué de charme. Super Monaco GP II suit le même chemin, puisqu'il est effectivement complètement repensé pour la Master. Malheureusement, les acquis du premier épisode n'ont pas été conservés, et l'on découvre un jeu bizarre et peu attirant. Dommage...

PETITE VITESSE ET GRANDE LENTEUR !

Dès que l'on allume Super Monaco GP II, on ne peut manquer de remarquer la similarité avec la version Megadrive. Signature de Senna en guise



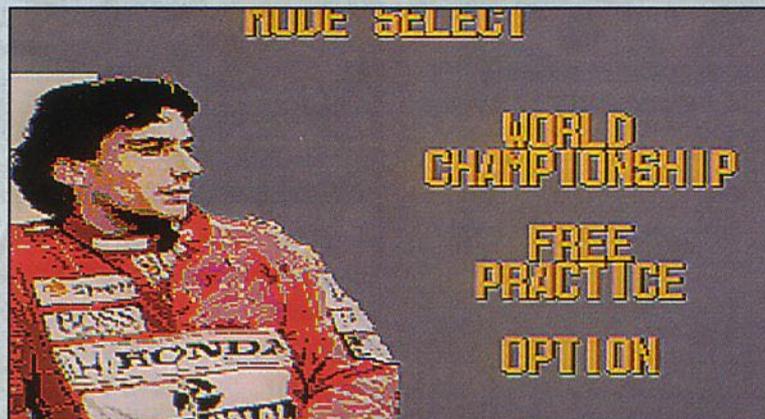
Super Monaco GP II dans toute sa lenteur.

d'ouverture, photos digitalisées du champion (qui sont d'une qualité assez étonnante pour cette machine), et nous voici à pied d'œuvre. Là s'arrête la ressemblance avec la version 16 bits. Le reste est beaucoup moins séduisant. Bon, certes, on peut choisir entre le championnat du monde, et le free practice (l'entraînement libre), et l'on peut même modifier les réglages de sa voiture avant une course (ce qui est l'un des grands manques de la version Megadrive). Mais cela ne suffit pas à oublier ce que l'on vit une fois que la voiture s'élançe. Premier truc bizarre, votre voiture accélère toute seule, vous

n'avez plus qu'à passer les vitesses et à tourner le volant. Mais ce n'est pas tout, vous atteignez les 350 km/h en un rien de temps, et une fois que vous y êtes, vous avez l'impression de rouler à 20 km/h. Cela dit, il faut signaler que, malgré tout, l'animation est assez fluide (mais qu'est-ce qu'elle est lente...). De même, la jouabilité n'est pas trop mauvaise, mais votre contribution n'est que trop simpliste (monter ou descendre les vitesses et tourner).

Bref, avec trop peu d'options pour la rendre intéressante, une animation trop faible pour donner un véritable effet de vitesse et un challenge trop imprécis pour passionner le joueur, on peut se dire que cela ne vaut vraiment pas la peine d'acheter cette deuxième édition : autant en rester à la première. ■

Crevette, roule cool



Le champion de monde n'a pas dû jouer à cette version.



L'un des rares points positifs, on peut régler sa voiture.

40%

EN RESUME

SUPER MONACO GP II

- Console : MASTER S.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 60 %
- Animation : 40 %
- Son : 47 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 10 %
- Player Fun : 8%





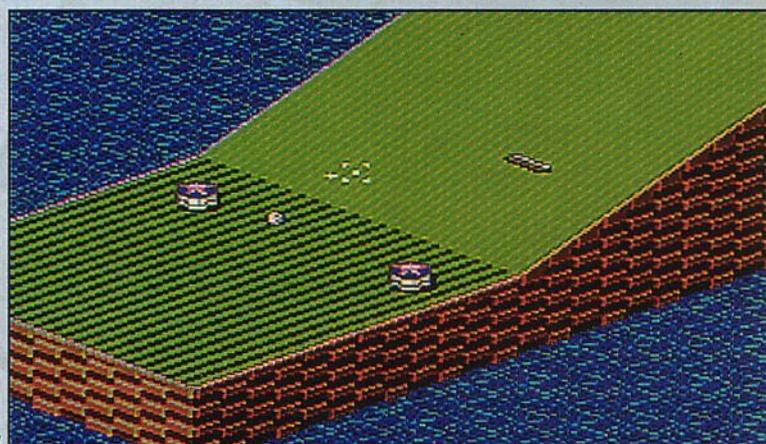
PUTT & PUTTER

Lassé des grands espaces, des lourds clubs, et des tactiques compliquées ? Alors, faites donc un petit détour du côté du mini-golf, sport nettement plus démocratique qui vous tend les bras sur Master.

Je pense que vous avez tous, au moins une fois, fait une partie de mini-golf : vous savez, ce jeu marrant qui vous demande de guider une balle au milieu de parcours lilliputiens truffés de difficultés et qui font parfois penser à un village de Schtroumpfs. Magie de la console, le tout se déroule cette fois-ci au milieu de petites îles.

SIMPLE PAS SIMPLISTE

Mine de rien, ce mini-golf ne donne pas dans le simplisme. On peut même dire que le maniement s'avère assez technique. Outre la possibilité de doser la force du coup, on trouve la possibilité de placer la balle sur le green et, surtout, d'obtenir une estimation de sa trajec-



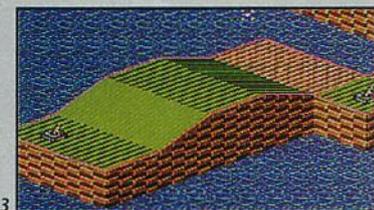
toire. En fonction de ces renseignements, libre à vous de choisir si vous souhaitez conserver cette position ou opter pour une autre. Le but reste, évidemment, de placer la boule dans le trou situé à l'autre bout du parcours, avec le moins de coups possible. La première difficulté provient du terrain, mais un paquet



d'obstacles en tout genre vient également perturber le bon déroulement des opérations : bumpers, barres fixes, barres mouvantes, moulins, ponts mobiles, tunnels, tapis roulants... La plupart doivent être évités mais il est parfois astucieux de pouvoir en utiliser certains pour envoyer la balle à un endroit précis, par rebonds.

REVIENS, J'AI LE MÊME À LA MAISON

S'il est possible de jouer en solitaire, cette cartouche gagne à être pratiquée à deux.



mini-golf sont présentes, et la réalisation est plus que correcte. Bon d'accord, Putt and Putter n'est pas un gigantesque hit. Néanmoins, ce bon jeu ne manque pas de charme. Une cartouche qui gagne à être connue. Un peu comme ce cancre incurable de Chris, d'ailleurs. ■

Iggy, trop fainéant pour porter un club

- 1 - Trois coups dans les bumpers les détruisent.
- 2 - Le tapis roulant rouge emmène la balle dans la mer.
- 3 - Aïe, ça se complique.

71%

EN RESUME

PUTT & PUTTER

- Console : MASTER S.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 78 %
- Animation : 80 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 76 %
- Player Fun : 70 %





Voilà un troisième volet dont on se serait bien passé...

Vous connaissez tous, bien sûr, *Retour vers le futur*. Une histoire de cinglés avec le vieux Doc et Marty qui effectuent des voyages pas possibles dans le temps. Remarquez, c'était pas mal...au cinéma. Malheureusement, ce n'est pas le cas de l'adaptation cartouche qui nous est proposée. Vraiment pas.

ON RESTE CALME

Cette fois, c'est au Far-West que vous vous retrouvez. Dans la première partie de ce jeu divisé en trois étapes, vous dirigez Doc. Vous êtes à cheval et devez rattraper la monture emballée d'une zolie demoiselle. Ce serait une tâche assez aisée si tout ne semblait pas se liguier contre vous. En effet, des

oiseaux vous foncent dessus, des Indiens vous balancent leurs tomahawks, des crevasses vous obligent à sauter, etc. Caractéristique de cette-épreuve : sa faculté à excessivement vous énerver. Votre cheval va très vite et vous n'avez - allez, soyons généreux - guère plus d'une demi-seconde pour réagir lorsqu'un obstacle apparaît.

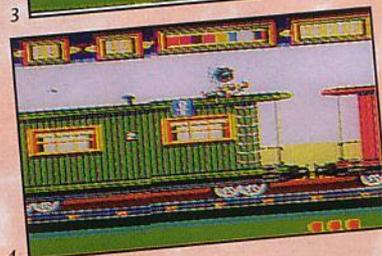
Extrêmement crispant et sans grand intérêt.

ENFIN ON ESSAYE...

La deuxième partie se passe en ville. Disposant d'un important stock de tartes, vous devez toucher les hommes qui apparaissent en vous tirant dessus, tout en évitant leurs balles.

Mais le gag de la tarte à la crème est malheureusement passé de mode, et on ne s'amuse guère à ce jeu.

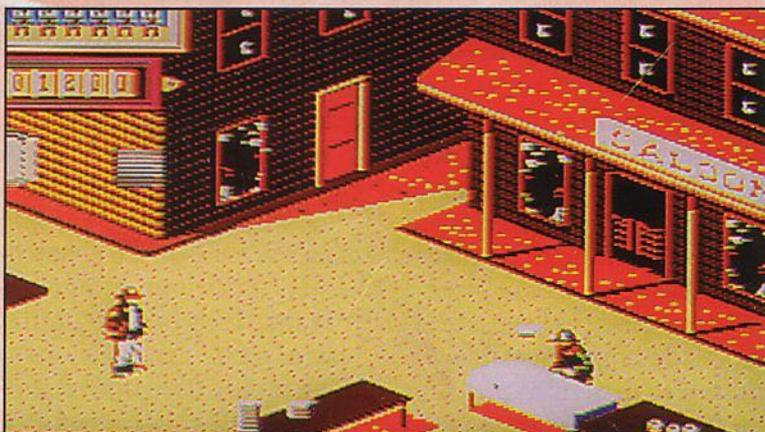
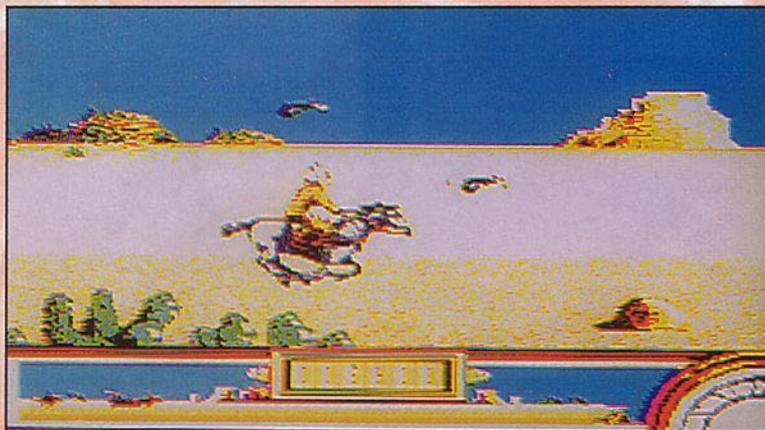
Enfin, vous vous retrouvez sur le toit d'un train, que vous devez remonter. Débarrassez-vous des hommes qui vous barrent la route et ramas-



sez les bûches qui vous permettront de nourrir le feu de la chaufferie de la locomotive. Là encore, la difficulté est élevée, et ce n'est qu'un moyen d'allonger la durée de vie de ce jeu assurément très moyen et probablement nul. Le peu de diversité des épreuves, leur excessive difficulté, et la nullité de leur intérêt font de Back... III un jeu fade et qui, malgré une réalisation technique correcte, ne mérite guère notre considération. Bouh ! ■

Chris, retourne au lycée pour la 3^e fois

- 1 - La première partie du jeu. Attention aux zozios.
- 2 - La partie culinaire du jeu avec les tartes. Rigolo ? Non.
- 3 - Et là on est sur un wagon...
- 4 - Et là on est toujours sur un wagon, mais mort (tué par la fumée de la loco). Enfin délivré !



28%

EN RESUME

BACK TO THE FUTURE III

- Console : MASTER S.
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 78 %
- Animation : 83 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 93 %
- Durée de vie : 33 %
- Player Fun : 12 %



PC *Player*

LES MEILLEURS
JEUX DE LA RENTRÉE

LA SAGA
DES WING
COMMANDER

LES JEUX À ÉVITER

AIDES - SOLUTIONS

L'ÉVOLUTION DES PC





Un shoot' em up débarque sur Super NES. un « tire dans l'tas » horizontal beau, bon... et bof.

Je vous épargne les sempiternels scénarios suintant de manque d'originalité, dont sont affublés 99 % des shoot' em up, pour entrer directement dans le vif du sujet. Merci qui ?

C'EST COMME TU VEUX TU CHOISES

Première chose à faire : choisir votre pilote. Ils sont trois et possèdent chacun des qualités propres. Enfin, ils sont censés. Parce que moi je n'ai pas trop vu la différence, mais bon. Ensuite, direction le hangar, où vous choisissez votre avion. Il vous faudra gagner de l'argent pendant les combats pour vous en acheter de plus performants. Même chose pour les armes

astreignantes : je veux parler des contraintes pécuniaires. C'est vrai quoi, un sauveur d'une telle envergure ne devrait pas s'occuper de questions d'argent ! Enfin bref, mais je tenais à le dire... Sans blague.

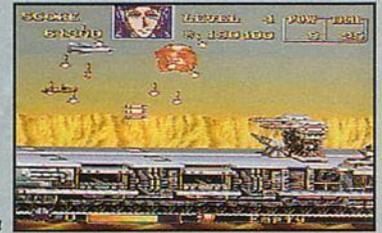
POURTANT C'EST BIEN FOUTU

Pas de problème : U.N. Squadron est un jeu bien réalisé. Les vagues d'ennemis se succèdent avec un synchronisme orchestral, les décors sont beaux et variés, les combats se déroulent dans une atmosphère de franche haine bien réciproque... Bref, tout est parfait. Les adversaires sont variés (il y en a en l'air, au



spéciales. Alors là, je me permets d'ouvrir une parenthèse (voilà c'est fait), pour dire que je trouve aberrant que l'on oblige le héros sauveur de la Terre à s'occuper de choses aussi avilissantes et

sol, ou encore sur l'eau), les tirs envahissent l'écran sans ralentissements et les boss sont gros à souhait. Non, vraiment, il n'y a rien à redire. Le fait que l'on ne



puisse tirer que par salve, et non pas en continu en appuyant sur le bouton, gêne certes un peu mais ce n'est pas grand-chose. Et pourtant... Pourtant on ne peut s'empêcher de trouver ce jeu somme toute moyen, malgré toutes ses qualités. C'est bien réalisé certes, mais ce n'est pas bien fun. On n'y peut rien, c'est comme ça. Alors les fanatiques de la gâchette peuvent y aller, c'est sûr, ils ne le regretteront pas : mais pour les autres, il vaut mieux attendre et se rabattre sur les productions vraiment exceptionnelles. Qu'est-ce qu'on devient exigeant tout de même... ■

Chris, difficile

- 1 - Choisissez sur la carte les endroits que vous désirez attaquer.
- 2 - Ouh ! le gros méchant tank : méfiez-vous particulièrement de ses missiles.
- 3 - Sur l'océan, la forteresse flottante.
- 4 - Sur la terre la forteresse roulante. Aussi mortelles l'une que l'autre.



72%

EN RESUME

U.N. SQUADRON

- Console : Super NES
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 84 %
- Animation : 85 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 87 %
- Difficulté : 92 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 65 %



SPLATTER HOUSE II



Après un premier épisode remarqué sur NEC, l'homme au masque blanc poursuit ses sanglantes aventures sur Megadrive...

Etant un fan inconditionnel du jeu original, je peux bien vous avouer que c'est avec une impatience certaine que j'ai attendu cette « Maison des éclaboussures » deuxième épisode. Et c'est d'un œil expert autant qu'avide que je me suis mis à le tester. Laissez faire les pros.

ESTHÉTIQUEMENT VÔTRE

Première constatation lorsque l'on découvre le jeu, les graphismes sont de la même veine que ceux du premier volet, gores et crados à souhait. Ça commence bien. Les musiques aussi sont sympa. C'est cool. On avance en lattant ses adversaires, et on est tout content de les voir exploser dans une gerbe de liquide verdâtre. C'est vraiment classe. Et puis il y en a plein de différents, des monstres. Il y a les inévitables morts-vivants, mais



aussi des piranhas, des fantômes, des bestioles au cri strident qui sautent dans tous les sens etc. Les boss sont d'une laideur délicieusement écœurante et les



décors variés, Jason peut ramasser de nombreuses armes différentes... Bref, tous les éléments



messes. Malheureusement, il est indéniable qu'il est d'une qualité inférieure au premier Splatter, et vu le temps qui sépare ces deux réalisations, on était en droit d'espérer un jeu au moins aussi réussi. Vous ne croyez pas ? ■

Chris, et personne d'autre

1 - Les hurleurs-sauteurs comme celui-ci vous harcèlent sans répit.

2 - Ici, vous devez constamment avancer, sous peine de vous faire prendre par le monstre à tentacules. Bonne ambiance.

2 - Note à Guillaume « Raffid », un lecteur : tu voulais que je parle de toi dans le journal mais tu ne m'avais pas dit que tu étais déjà dans un jeu. Et d'abord, arrête de tirer la langue !

4 - On vaincu ce boss... en lui crevant les yeux.

5 - « Il a faim le poisson ? Il a pas eu son manger tout à l'heure ? »

6 - Une fois que vous aurez battu ce bébé vomissant...

7 - ... l'écran se recouvrira de sang. Bel effet, non ?

qui ont fait le succès du premier Splatter House semblent être réunis ici.

TOUS ? NON !

En fait, cette réalisation ne souffre que d'un seul défaut, mais de taille : la jouabilité. En effet, l'animation du personnage est loin d'être parfaite. Non pas qu'elle soit complètement ratée, non. Elle est potable, mais c'est juste, et tandis qu'avec le Jason du premier Splatter je pouvais donner des coups à une vitesse incroyable (cela étant en partie dû, il est vrai, à mon étonnante dextérité. Hum...) en dirigeant mon personnage exactement comme je le voulais, là c'est beaucoup plus approximatif. Et le plaisir de jeu s'en ressent. C'est triste. Dommage, vraiment dommage. Ce second épisode n'était pas loin de tenir toutes ses pro-

70%

EN RESUME

SPLATTER HOUSE II

- Console : MEGA D.
- Genre : combat
- Graphisme : 87 %
- Animation : 60 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 62 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 70 %



LES JEUX
NINTENDO
PAR
PLAYER

LES JEUX

Nintendo™

PAR

PLAYER

CHEVALIERS DU ZODIAQUE

ZELDA
LA 2^{de} QUETE

SUPER R-TYPE

GAME BOY

DUCK TALES

GARGOYLE'S QUEST

**SUPER CADEAU
UNE CASSETTE VIDEO
SUPER NINTENDO**

Player ONE
Les jeux NINTENDO par PLAYER est un hors serie de PLAYER ONE

SEPTEMBRE - OCTOBRE 92
NUMERO 6
30 F

ISSN : 1153 4451 - 219 FB - 7,5 \$ Can. - 9,5 \$ F

SOS

J'espère que vous avez mis à profit ces deux mois de vacances pour terminer de nombreux jeux. Les lecteurs qui se trouveraient bloqués dans n'importe quel jeu ne doivent pas hésiter à nous envoyer leur SOS avec leur adresse. C'est le moyen le plus rapide d'obtenir une réponse à domicile. Avant d'entrer dans le vif du sujet, je voudrais faire un petit récapitulatif des plans déjà publiés dans *Player One*. Vous pouvez vous procurer ces numéros en utilisant le bon de commande page 77. Les numéros ne figurant pas dans la liste sont épuisés. Une dernière petite chose : la rubrique SOS étant limitée à 2 pages, toutes vos contributions ne peuvent pas être publiées. Si votre bafouille ne paraît pas, n'hésitez surtout pas à en renvoyer une le mois suivant.

RÉPONSES AUX SOS

Allez, on commence en force en cette déprimante rentrée qui s'annonce. Tao-Ni a mis à profit ces deux mois d'été pour terminer un certain nombre de jeux. Il se propose de répondre à tous vos appels au secours concernant les jeux NINTENDO ES suivants : Bayou Billy, Buraï Fighter, Double Dragon I et II, Gadius, Gremlins II, Kabuki Quantum Fighter, Kung-Fu, Lifeorce, Probotector, Rescue the Ambasy Mission, Robocop, Snake Rattle n' Roll, Contra, Dr Mario, Kick cubick, Tetris, Duck Hunt, Double Dribble, Ice Hockey, World Cup, Punch-Out, Rad Racer, Super Off Road, Tennis, Track & Field II, World Wrestling, WWF Wrestlemania, Batman, Battle of Olympus, Bionic Commando, les Chevaliers du Zodiaque, Faxanadu, Duck Tales, Dragonball, Goonies II, Zelda I et II, Megaman I et II, Rescue Ranger, Shadow Warrior, Simon's Quest, Solstice, Super Mario Bors I, II et III, Teenage Mutant Hero Turtles, Wizzards and Warriors, Wrath of the

Black Manta, Zelda II, Bubble Bobble, Donkey Kong Classics, Gyromite, Tiger Heli, Soccer, Pro Wrestling, Dragon's Lair, Paperboy, Pinbot, Pinball, Baseball, Gauntlet II, Popeye, Super Spike V'Ball, Lunar Pool, Adventure of Lolo, Ghostbusters, Excitebike, Rush'n Attack et Trojan. A ces titres, viennent s'ajouter des jeux sur la Nintendo américaine comme Burger Time, Solomon's Key et Adventure Island I. Sur Super Famicom, il a terminé Super Mario World, Area 88, Steet Fighter II, Joe and Mac et Super Ghoul's and Ghosts. Pour conclure avec les jeux NINTENDO, voici sa liste de jeux GAME BOY terminés : Alleway, Double Dragon, Dr Mario, Duck Tales, Gargoyle's Quest, King of the Zoo, Kung-Fu Master, Motocross Maniac, Nemesis, Wordl Cup Super Mario Land, Tennis et Tetris. C'est pas fini, il a également terminé bon nombre de jeux MEGADRIVE : Sonic, Quackshot, Moonwalker, Super Monaco GP, Shinobi, Altered Beast, Golden Axe I et II et Mystic Defender ; Sur Game Gear : Donald Duck, Alley War, Mickey Mouse, Sonic the Hedgehog, GG

Shinobi, Columns et Ninja Gaiden. Enfin, terminons avec le jeu NEO-GEO qu'il a aussi fini : Fatal Fury. Vous pouvez contacter Tao-Ni en téléphonant au (1) 64 37 03 59, ou en écrivant à Tao-Ni Tong, 40, avenue Thiers, 77000 Melun.

Guillaume est un récidiviste de la rubrique. Il nous envoie une nouvelle mise à jour de sa liste de jeux terminés. On attaque avec sa liste de jeux MEGADRIVE : Sonic, Quackshot, Castle of Illusion, Street of Rage, Phantasy Star II, Kid Chameleon, Thunderforce III, Gynoug, Altered Beast, Road Rash, Ghoul's n Ghosts, Shinobi, Golden Axe II et Alienstorm. Sur GAME GEAR il a disséqué pour vous (et pour lui) : Sonic, Wonderboy et Columns. Après les jeux SEGA, les jeux NINTENDO. Il a terminé sur NES : Super Mario Bros I, II et III, Megaman I et II, Castlevania, Simon's Quest, Zelda I et II, Blades of Steel, Snake Rattle n' Roll, Kung-Fu, Jackie Chan, Kabuki Quatum Fighter, Dr mario, Tetrism batman, Teenage Mutant Hero Turtles (jusqu'au niveau 6), Double Dragon II, Gremlins II, Shadow Warrior, (jusqu'au niveau 6), Duck Tales, Rygar, Bad Dudes, Solstice, Double Dribble, Probotector et Lifeorce. On enchaîne avec sa liste de jeux GAMEBOY terminés : Super Marioland, Gargoyle's Quest, Tetris, DR Mario, Megaman I et II, Duck Tales, Gremlins II, Castlevania I et II, Batman, Contra, Nemesis, R-Type, King of the Zoo, Double Dragon I et II, Fortress of Fear, Tortues Ninas I et II, Dynablaster, Prince of Persia et Robocop. Pour conclure, il a terminé les jeux SUPER NINTENDO suivants : Super Mario World, Super Tennis, F-Zero et Super R-Type. Vous pouvez contactez Guillaume Gete via le 3615 PLAYER ONE, BAL : Nintenboy ou en lui écrivant au 260, rue Marc-Seguain, 07500 Guilherand.

La liste de jeux qui suit est une des plus impressionnantes qu'il m'ait été donné de publier. Yann peut vous faire bénéficier de son immense connaissance concernant une bonne centaine de jeux NINTENDO ES qu'il a finis : a Boy and his Blob, Adventure of Link, Bad Dudes, Batman, Battle of Olympus, Bayou Billy, Bionic Commando, Blades of Steel, Blue Shadow, Boulder Dash, Bubble Bobble, Buraï Fighter, Captain Skyhawk, les Chevaliers du Zodiaque, Days of

LA RÉPONSE DU MOIS

C'est JérémY qui gagne l'abonnement offert chaque mois par Player One. Sa liste multiconsole concerne 5 consoles, et pas des moindres. Commençons tout de suite par sa liste de jeux MEGADRIVE qu'il a terminés : Mystic Defender, Alienstorm, Moonwalker, Spiderman, Mickey, Golden Axe I et II, Strider, Shadow dancer, Streets of Rage, World Cup Italia 90, Alex Kidd, Sonic, Donald, Street Smart, Altered beast, Gaières, Pat Ryley Basket, Super League, the Immortal, Fighting Master, Pit Fighter, Super Monaco GP, Ghoul's n Ghosts, James Pond, EA Hockey, Thunder Force III, James Buster, Last Battle, Fantasia, Populous, Shinobi, Double Dragon et Batman. Sur NINTENDO ES, il a terminé Super Spike V'Ball, Super Mario I, II et III, Bad Dudes, Megaman I et II, Ghost's n Goblins, Zelda II, Double Dragon II, Simon's Quest, Castlevania, Duck tales, Probotector, Rad Gravity, Teenage Mutant Hero Turtles, Life Force, Dragonball, Kung-Fu, Punch Out I et II, Wizzards and Warriors, Batman, Track & Field I et II, Skate or Die, Rad Racer, Tetris, Rush'n Attack, Super Off Road, Duck Hunt, Robocop, Rescue Rangers, Bayou Billy, Maniac Mansion et Solar Jetman. Sur Super NINTENDO, il est venu à bout de Super Mario World, Super Tennis, Super Soccer, Street Fighter II, Final Fight, Joe and Mac et F-Zero. Passons à la GAME BOY : R-Type, Super Marioland, Tetris, Dr Mario, Motocross Maniac, Duck Tales, Double Dragon, Robocop, Fortress of Fear, Princess Blobette, Super RC Pro Am et Tennis. La MASTER SYSTEM n'est pas en reste puisqu'il a terminé Golden Axe, Altered Beast, R-Type, Sonic, Mickey Mouse, Shinobi, Xenon II, California Games et Moonwalker. Pour terminer, il a fini Fatal Fury, Cyber Lip, Sengoku, Burning Fight, Blue's Journey, Alpha Mission, Robo Army et Ninja Combat sur NEO GEO et Sonic sur GAME GEAR. Envoyez une enveloppe timbrée à JérémY Antoine, 16, rue du Bout-du-Val, 28300 Lèves. Vous pouvez également le joindre par téléphone au 37 36 21 78 à partir de 18 h.

Thunder, Defender of the Crown, Donkey Kong, Double Dragon I et II, Dragonball, Dragon's Lair, Dr Mario, Duck Hunt, Duck tales, Faxanadu, Fester's Quest, Fighting Golf, Gauntlet II, Goal, Gradius, Gremlins II, Gumshoe, GunSMoke, Hogan's Halley, Ikari Warrior, Iron Sword, Isolated Warrior, Jackie Chan, Jack Niclaus Golf, Kabuki Fighter, Kick Cubick, Kung-Fu, Legend of Zelda I et II, Lifestorce, Low G Man, Maniac Mansion, Megaman II, Metroid, Impossible Mission, New Ghostbusters, Paperboy, Pinbot, Power Blade, Probotector, Punch-Out, Rad Racer, Rescue the Embassy Mission, Rescue Ranger, Robocop, Robowarrior, Rush'n Attack, Roller Games, Rygar, Section Z, Shadow Warrior, Shadow Gate, Silent Service, Simon's Quest, the Simpsons, Skate or Die, Sky or Die, Snake rattle n' Roll, Snake's Revenge, Solar Jetman, Solomon's Key, Solstice, Star Wars, Stealth ATF, Super Mario Bros I, II et III, Super Off Road, Spy vs Spy, Sword and Serpents, Tetris, Teenage Mutant Hero Turtles, Top Gun I et II, Tennis, To the Earth, Track & Field II, Trojan, Turbo racing, Wild Gunman, Wizzards and Warriors, Word Cup, World Wrestling, Wrath of the Black Manta et WWF Wrestlemania. Passons à sa liste, plus modeste, de jeux GAME BOY terminés : Golf, Tennis, R-Type, RC Pro Am, Qix, Nemesis, F1 Race, Chase H.Q., Castlavia Adventure, Boxxle, Super Marioland et Tetris, et enfin Super Mario World sur SUPER NINTENDO bien sûr. Vous pouvez soit écrire à Yann Bacquet au 254 rue Saint-Jacques, 75005 Paris, soit lui téléphoner au (1) 44 07 07 71.

La liste multiconsole qui suit est impressionnante par son volume. Alex se propose de répondre à tout SOS se rapportant aux jeux MEGADRIVE suivants : Alienstorm, Altered Beast, Arrow Flash, Batman, California Games, Crude Busters, Curse, Decap' Attack, Donald Duck, El Viento, E-Swat, Fantasia, Ghouls'n Ghosts, Gynoug, Golden Axe, Granada X, Insector X, Italia World Cup 90, James Buster Boxing, James Pond, Marvel Land, Mickey Mouse, Moonwalker, Mystic Defender, Out Run, Populous, Road rash, Robocod, Shadow Dancer, Shadow of the Beast, Sonic, Street of Rage, Strider, Super Monaco GP, Super Real Basket Ball, Toe, Jam and Earl, Wonderboy III et Wrestle War. Sur NINTENDO ES, sa contribution est plus modeste puisqu'elle ne concerne que 5 jeux : Megaman II, the Simpsons, Teenage Mutant Hero Turtles, Super mario I et III et bientôt d'autres, promet-il. Sur sa MASTER SYSTEM, il a terminé : Afterburner, Alex Kidd II et IV, Altered Beast, Asterix, California Games, Choplifter,

Cyber Shinobi, Cyborg Hunter, Danan, Donald Duck, Double Dragon, Double Dribble, Eswat, Ghouls'n Ghosts, Golden Axe, Heavy Weight Championship, Mickey Mouse, Moonwalker, Operation Wolf, Out Run, Psycho Fox, Rastan, RC Pro Am, R-Type, Shadow of the Beast, Shinobi, Sonic, Time Soldiers, Ultima IV, Vigilante, Wonderboy I, II et III et Zillion II. Pour une fois, la NEC DUO est aussi à l'honneur avec une liste de plus de 25 jeux : Adventure Island, Afterburner II, Barumba, Burning Angels, Cyber Core, Darius Plus, Dead Moon, Down Load, Dragon Spirit, F1 Circus, Final Blast, Final Match tennis, Formation Soccer, Gate of Thunder, Human Sport Festival, Machen Maze, Ninja Spirit, PC Kid II, Pumping World, Prince of Persia, SCI, Strange Zone, Shubbiman III, Toy SHop Boys et Valis III et IV. Sur SUPER NINTENDO il est venu à bout de F-Zero, Super Mario World (88/96 niveaux découverts), Super Soccer et SUpier Tennis. Il n'oublie pas les portables avec 8 jeux sur GAME BOY : Batman, Fortress of Fear, Gargoyle's Quest, King of the Zoo, Paperboy, RC Pro Am, Robocop et Super Marioland ; et sur GAME GEAR : Columns, Donlad Duck, GG Shinobi, Psychic World, Sonic et Wonderboy. Envoyez une enveloppe timbrée libellée à votre adresse à Alexandre Peyron, 6, rue d'Emeraude, 35350 Saint-Meloir-des-Ondes ou appelez le 99 89 10 55.

On continue avec une nouvelle liste multiconsole que nous a envoyée Vincent. On commence par la liste la plus longue, celle concernant les jeux NINTENDO ES qu'il a terminé : Batman, Days of Thunder, Bionic Commando, Robowarrior, Double Dragon II, Goonies II, Track & Field II, Wizzards and Warriors, Rad Racer, Nintendo World Cup, Tennis, Duck Tales, Kung-Fu, Teenage Mutant Hero Turtles, Ghosts'n Goblins, Metroid, Top Gun, Megaman I et II, Zelda I et II, Super Mario I, II et III, Punch Out, Meatl Gear, Dragonball, Soccer, Gumshoe, Gunsmoke, Rush'n Attack, Ghostbusters II, Trojan, Base Ball, Lifestorce, Ice Hockey, Double Dribble, Section Z, Captain Skyhawk, Tic et tac, Blades of Steel, Probotector et Rygar. Sur GAME BOY, il a terminé Tetris (jeu B), Gargoyle's Quest, Spiderman, Duck tales, Megaman, Fortress of Fear, Tennis, Super Mario Land, Double Dragon et Nintendo World Cup. Pour terminer avec NINTENDO, il a fini Super Mario World, Super Soccer et F-Zero. Sur MEGADRIVE, il est venu à bout des jeux suivants : Decap'Attack, Sonic, Moonwalker, Altered Beast, Shadow Dancer, Quackshot, Golden Axe, Castle of Illusion, Street of Rage, Out Run, Spiderman et Super Monaco GP ; sur

RÉCAPITULATIF DES PLANS ET ASTUCES DEJA PUBLIÉS

- PO N° 4 : Wonderboy III (MASTER S.)
- PO N° 5 : Super Mario Bros II (NES)
- PO N° 6 : Castlevania II (NES)
- PO N° 7 : Teenage Mutant Hero Turtles (NES)
- PO N° 8 : Alex Kidd in Miracle World (MASTER S.)
- PO N° 9 : Goonies II (NES)
- PO N° 10 : Spellcaster (MASTER S.) et Revenge of Shinobi (MEGA D.)
- PO N° 11 : the Legend of Zelda (NES) et YS (MASTER S.)
- PO N° 13 : Megaman II (NES)
- PO N° 14 : Golvellius (MASTER S.)
- PO N° 15 : Super Mario Bros III (NES) et Ultima IV (MASTER S.)
- PO N° 16 : Super Mario Bros III suite et Ultima IV suite (MASTER S.)
- PO N° 17 : Super Mario Bros III suite Ultima IV suite et fin (MASTER S.) et Battle of Olympus (NES)
- PO N° 18 : Battle of Olympus suite et fin (NES) et Shadow of the Beast (MEGA D.)
- PO N° 19 : Phantasy Star (MASTER S.)
- PO N° 20 : Phantasy Star suite et fin (MASTER S.)
- PO N° 21 : Quackshot (MEGA D.)
- PO N° 22 : Shadowgate (NES)

GAME GEAR : Sonic et Mickey et sur MASTER SYSTEM : Sonic, Mickey, Altered Beast et Moonwalker. Vous pouvez joindre Vincent Bonhomme à La Gandonnerie, 41800 Sougé ou par téléphone en appelant le 54 72 49 75.

Voici tous les jeux terminés par Laurent. MASTER SYSTEM : Wonderboy I, II et III, Sonic, Moonwalker, Ghosthouse, Rastan, Cyber Shinobi, Super Tennis, Tennis Ace, World Cup Italia 90, Thunder Blade, Heavy Weight Camp, Castle of Illusion, Double Horus, Golden Axe, Ghostbusters, the Ninja, Vigilante, Double Dragon, Hang-On, Safari Hunt, Rambo III, Operation Wolf, Super Kick Off, Alex Kidd I, II et III, Casino Games, Kenseide et Gauntlet. NINTENDO ES : Super Mario I, II et III, Teenage Mutant Hero Turtles, Megaman I, Zedla I et II, Gremlins II, Double Dragon II, Batman, Bayou Billy, Bubble Bobble, Castlevania II, Cobra Triangle, Dragonball, Popeye, Tennis, RC Pro Am, Robocop, Tetris et Iron Sword. GAME-BOY : Bugs Bunny, Duck tales, Tetris, Super Mario Land, Batman, Gremlins II, Go Go Tank, F1 Race et Flappu Special. MEGADRIVE : Fantasia, Moonwalker, Wonderboy III, Quackshot, Spiderman et Altered beast. GAME GEAR : G Loc et Castle of Illusion. NEC CORE GRAFX : PC Kid II, Kung-Fu, Klax, Gunhead, Chase H.Q. et Son Son II. Vous pouvez contacter Laurent Tince par téléphone au 40 21 78 66 de 17 h à 19 h sauf le week-end ou en lui écrivant à la Grutière, 44320 Saint-Père-en-Retz.

La parole est à la Belgique par l'intermédiaire d'Olivier, un autre habitué de la rubrique. Il répond à vos SOS concernant Super Mario I, II et III, Megaman I et II, Gremlins II, Ghosts'n Goblins, Nintendo World Cup, Soccer, Kung-Fu, Battle of Olympus<US> (jusqu'au Cerbere), the Simpsons (jusqu'au niveau 4), Punch-Out<US> (jusqu'à Macho Man), Chip'n Dale Rescue rangers sur NINTENDO ES.<US> Sur GAME-BOY, il a terminé Duck Tales, Tennis et Super Mario Land. Enfin, sur SUPER NINTENDO, il a terminé Super Mario World.<US> Envoyez une enveloppe timbrée à Olivier de Doncker, 20 avenue de l'Arbre Ballon, BT 83, 1090 Bruxelles, BELGIQUE.

SOS

WONDERBOY III (MASTER SYSTEM)

Il a exploré la pyramide en intégralité, le bateau pirate et le château de la jungle, mais il n'arrive pas à trouver un seul des dragons à tuer. Envoyez votre réponse à Maël Gay, 89, avenue du Mindin, 44250 Saint-Brévin-les-Pins.

Un problème dans un jeu ? Posez votre question sur 3615 Player One, rubrique SOS.

Sword of Vermillion

MEGADRIVE

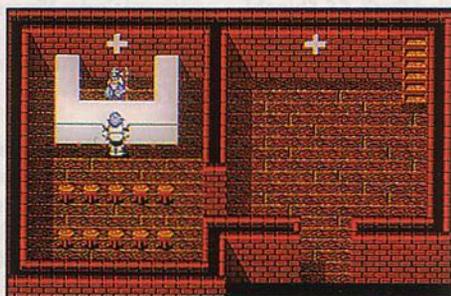
PREMIÈRE PARTIE

Après le soleil de l'été, l'obscurité de la salle de tests a vu naître la solution intégrale du fabuleux jeu d'aventure qu'est Sword of Vermillion.

A l'occasion de cette rentrée, c'est un nouveau jeu d'aventure qui ouvre la rubrique des « Plans et Astuces ». Sword of Vermillion se distingue par sa richesse de scénario. Vous allez être amené à gérer un personnage dont le destin est digne de bon nombre de films d'héroïc-fantasy tels que Willow, pour ne citer que lui. Comme tout bon jeu d'aventure se respectant, une introduction assez sympa vous fait découvrir l'enfance qu'a vécue le héros jusqu'au jour où il se sent prêt à accomplir la grande quête qui l'attend. Une visite à votre père adoptif mourant, et les 200 pièces d'or qu'il vous remet marquent le début de votre aventure. Votre quête consiste à réunir seize anneaux pour libérer le monde dominé par un puissant démon : Tsarkon.

LE PRINCIPE DU JEU

L'écran de jeu est divisé en trois sous-écrans. La zone de droite est réservée à la carte du secteur, celle de gauche à la vue de votre personnage, et enfin, une dernière est destinée aux informations principales sur le statut du héros. L'accès à un menu de base vous permet d'effectuer une quantité d'actions, ainsi que des manipulations concernant l'équipement de votre personnage. Votre quête commence à Wyclif. Première chose à faire : acquérir de l'équipement pour partir explorer les



L'église : vous pouvez sauvegarder votre aventure.

contrées inconnues. Avec ces 200 kims (unité monétaire), pas besoin de vous triturer les méninges pour réaliser que vous avez juste de quoi acheter une épée et un bouclier. Une règle à respecter systématiquement consiste à vous équiper (commande equip) du matériel



L'écran de jeu.

dernièrement acquis. Sword of Vermillion ne serait pas un jeu d'aventure sans la notion de niveau d'expérience qui le caractérise. Les routes du monde de Vermillion sont hantées de monstres de tout poil. Les combats que vous devrez leur livrer dès que vous sor-

tez du havre de paix qu'est chaque ville, ou village, vous permettront d'acquérir des kims ainsi que des points d'expérience.

MAGIE

En plus de points de vie, le personnage possède un compteur de magie. Lancer un sort coûte un certain nombre de points, mais ils peuvent être récupérés par une nuit passée dans une auberge. Certaines villes abritent des magasins de magie. Dans ces échoppes, vous pourrez acheter des livres donnant accès à la connaissance d'un sort. Voici les effets des différents sorts accessibles par le héros, ainsi que le coût en points de magie. Il est à noter que les sorts offensifs ne peuvent être utilisés en combat que si vous avez pris soin d'utiliser l'option Ready dans le menu magie.

SORTS OFFENSIFS



AERIOS (9pts) : une multitude de petits boomerangs apparaissent et se dirigent d'eux-mêmes vers vos ennemis.



AERO (3pts) : il s'agit de la version de base du sort AERIOS. Un seul boomerang apparaît pour ne viser qu'un adversaire.



VOLTI (2pts) : ce sort projette un éclair dans la direction où regarde le héros.



COPPEROS (4pts) : une boule de feu part dans la direction où regarde votre personnage. En touchant un adversaire, la boule de feu se transforme en un anneau causant des dommages à tous les ennemis en contact.



FERROS (1pt) : ce sort crée une boule de feu suivant une trajectoire circulaire autour de vous. Elle se dissipe après avoir touché un adversaire.



HYDRO (4pts) : ce sort fait apparaître un geyser à l'emplacement d'un de vos ennemis.

CHRONO (5pts) : ce sort permet d'immobiliser un court laps de temps tous les ennemis présents à l'écran.

VOLTIO (12pts) : ce sort crée une barrière d'énergie autour de vous, mais ne cause que peu de dommages à vos adversaires.

SORTS DÉFENSIFS

ARIES (13pts) : Ce sort est peut-être l'un des plus utiles. Il permet de vous téléporter jusqu'à une ville déjà visitée de votre choix.

LUMINOS (5pts) : fonctionne comme une lanterne.

SANGUA (6pts) : Il s'agit du sort de premier soin. Il permet de restaurer une partie de l'énergie vitale perdue.

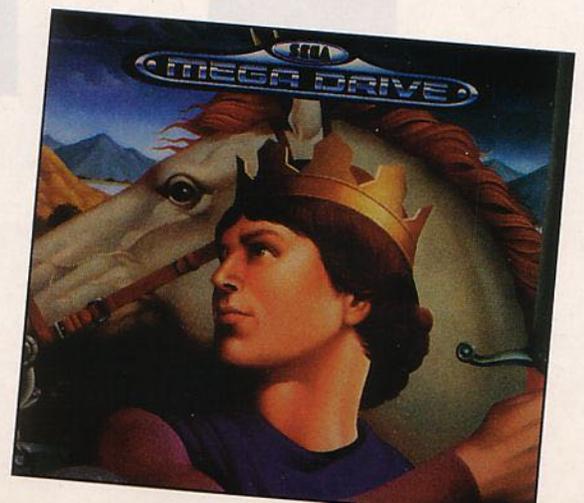
SANGUIA (12pts) : C'est une version plus évoluée de Sangua.

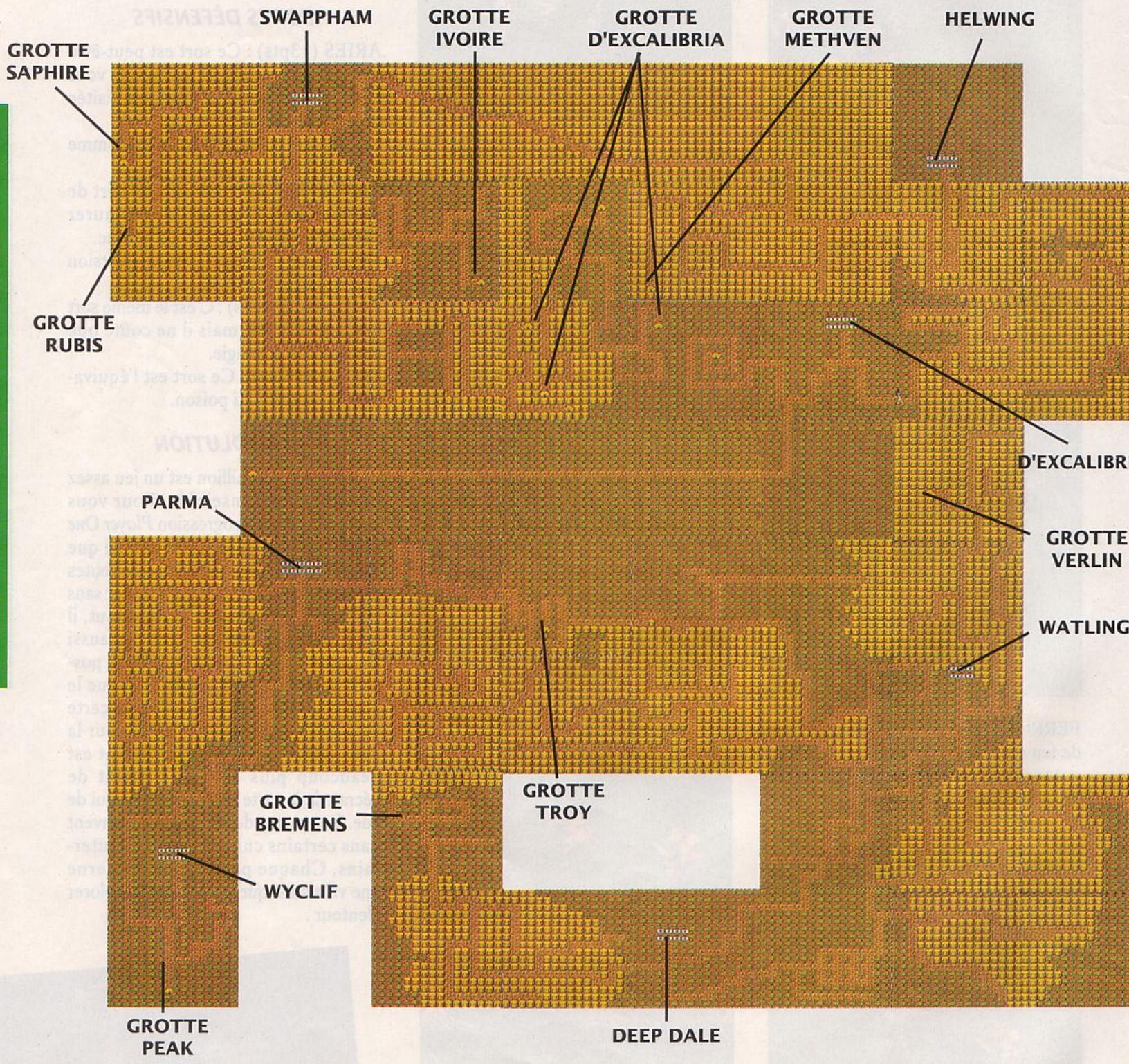
SANGUIOS (2pts) : C'est le même sort que SANGUIO, mais il ne coûte que deux points de magie.

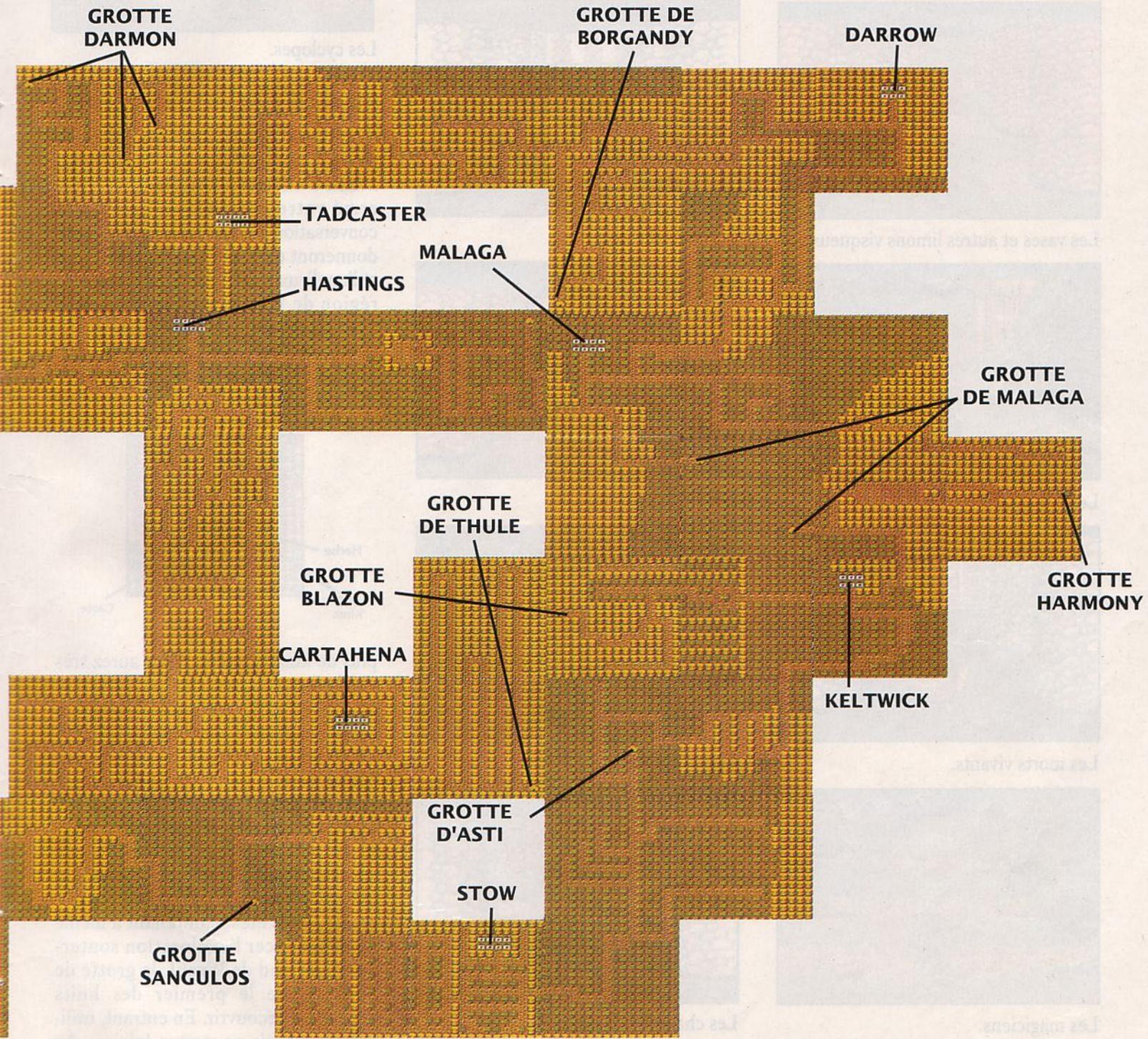
TOXIOS (6pts) : Ce sort est l'équivalent du baume anti poison.

LA SOLUTION

Sword of Vermillion est un jeu assez linéaire dans l'ensemble. Pour vous aider dans votre progression *Player One* publie un plan général du monde que vous allez explorer. Les plans de toutes les grottes vous permettront d'aller sans encombre à l'essentiel. Malgré tout, il est préférable que vous trouviez aussi les cartes des régions à visiter que possèdent certains villageois. Lorsque le plan vous aura été remis, l'écran carte deviendra entièrement visible pour la zone concernée. Le déplacement est beaucoup plus aisé en s'aidant de l'écran de la carte plutôt que de celui de vue. Les cartes des grottes se trouvent dans certains culs-de-sac des souterrains. Chaque paragraphe concerne une ville ainsi que les grottes à explorer alentour.







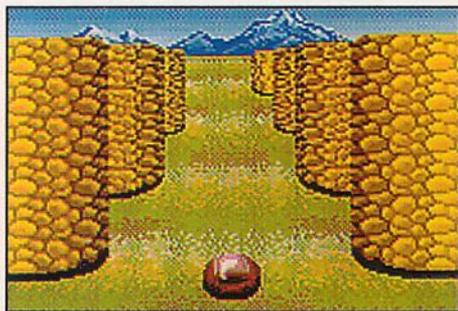
LES MONSTRES
Les photos qui suivent représentent
les deux faces de monstres que vous
serez amené à rencontrer. A chaque
côté correspondent de quatre à six
sous-classes respectées par le même
titre, mais de couleur différente.

PARMA ET LA GROTTA DE TROY
Parmi est votre prochain destin
tion. Vous y trouverez les premiers
magiques ainsi qu'un armement plus
plus efficace. Le magasin d'équipement
vend lui aussi d'excellents matériels.

Les hommes-étoiles
Les mixtures rampantes

LES MONSTRES

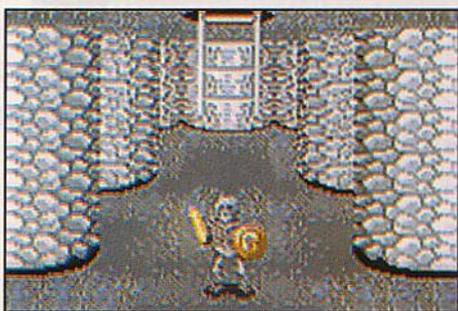
Les photos qui suivent représentent les douze races de monstres que vous serez amené à rencontrer. A chaque espèce correspondent de quatre à six sous-classes représentées par le même sprite, mais de couleur différente.



Les vases et autres limons visqueux.



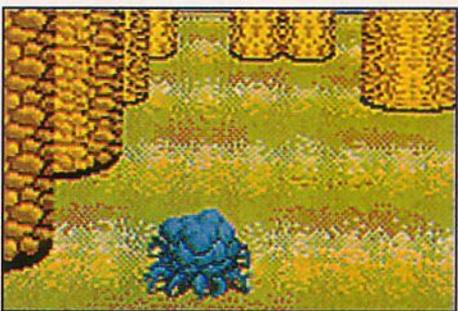
Les kobolds.



Les morts vivants.



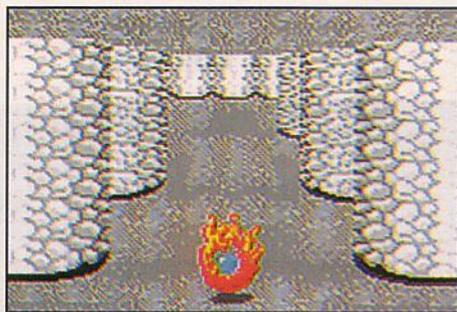
Les magiciens.



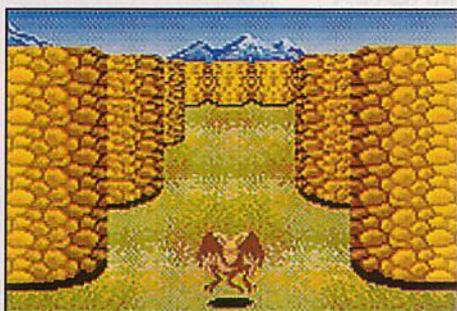
Les moisissures rampantes.



Les yeux flottants.



Les anneaux de feu.



Les chauves-souris.



Les scorpions.



Les champignons géants.



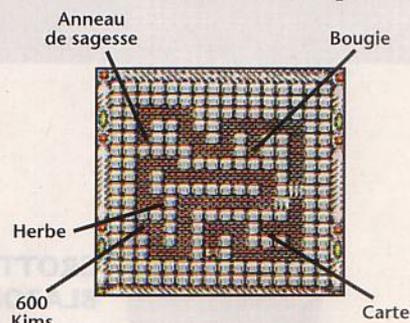
Les hommes-serpents.



Les cyclopes.

WYCLIF ET GROTTTE DE PEAK

Nous avons vu dans les colonnes précédentes quels étaient les premiers achats à effectuer. Lorsque vous aurez armé votre personnage, engagez la conversation avec les villageois. Ils vous donneront de précieuses informations, et l'un d'eux vous remettra la carte de la région de Wyclif. Familiarisez-vous avec la gestion du déplacement en explorant prudemment les alentours. Montez de niveau tout en acquérant le

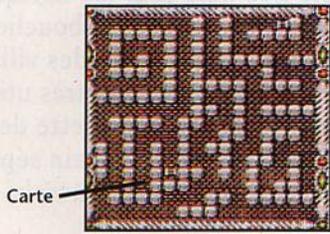


plus de kims possible. Vous aurez très vite besoin d'argent. Dès que votre état de santé l'exige, retournez dormir à l'auberge. Evitez absolument de mourir, le jeu reprendrait de la dernière église visitée, non sans que le prêtre vous ait taxé la moitié de votre or. Lorsque vous aurez les moyens d'acheter un meilleur armement, profitez de l'occasion pour acheter des bougies et quelques herbes à l'échoppe d'équipements. Vous êtes maintenant à même de commencer l'exploration souterraine. Au sud de Wyclif, la grotte de Peak recèle le premier des huit anneaux à découvrir. En entrant, utilisez une bougie pour vous éclairer. Au plus profond de la grotte, un ami de votre défunt père adoptif vous remettra l'anneau de la sagesse.

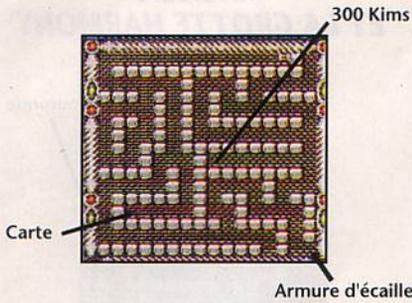
PARMA ET LA GROTTTE DE TROY

Parma est votre prochaine destination. Vous y trouverez les premiers sorts magiques ainsi qu'un armement bien plus efficace. Le magasin d'équipements vend, lui aussi, du meilleur matériel.

Citons pour exemple la pierre gnomique qui permet, du plus profond d'une grotte, de rejoindre instantanément la sortie. Troquez vos bougies



Carte



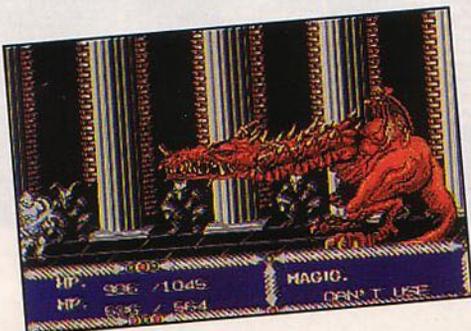
Carte

Armure d'écailles

contre une lanterne dont la durée d'éclairage est illimitées mais pour une seule grotte. En échange de l'anneau céleste, le roi vous demandera de lui rapporter le trésor de Troy situé dans la grotte du même nom. Cette grotte tient sur deux niveaux. Au deuxième sous-sol, vous trouverez le trésor recherché dans un coffre. En le ramenant au roi, vous aurez la désagréable surprise d'affronter un dragon qui se cachait sous les traits du monarque. Lorsque vous l'aurez vaincu, vous pourrez rencontrer le vrai roi enfermé dans la château. Ce dernier ne vous fera aucune difficulté pour vous remettre l'anneau tant convoité.

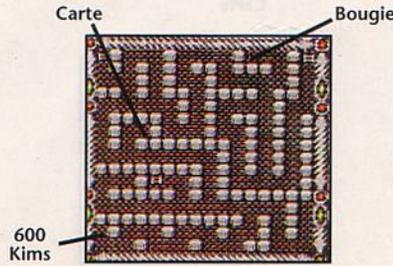
COMMENT VAINCRE LE DRAGON

Placez-vous au niveau de la première colonne du décor. Attendez que le dragon avance sa tête et frappez en reculant promptement. Répétez l'opération jusqu'à sa mort. Pas de précipitation, soyez patient.



WATLING ET LA GROTTE DE VERLIN

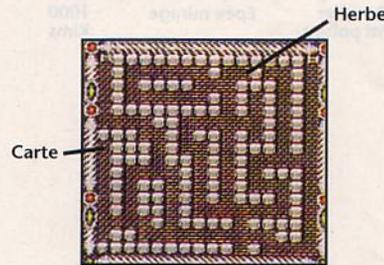
Le petit village de Watling constitue votre prochaine étape. Curieusement, il n'y a que des vieillards. Il semblerait qu'un monstre vivant dans les cavernes toutes proches ait volé la force et la jeunesse des habitants. Aucune récompense ne vous attend si vous menez à bien cette nouvelle mission, mais vous pouvez vous faire un ou deux petits niveaux avant la suite des événements. La grotte de Verlin est aussi à deux



Carte

Bougie

600 Kims



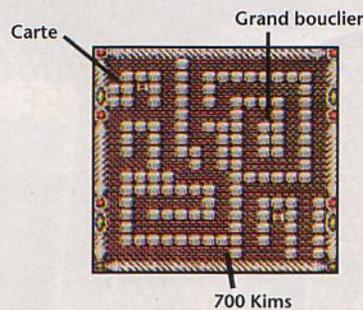
Carte

Herbe

niveaux. Lorsque vous serez venu à bout du monstre retournez à Watling constater le résultat.

DEEPPALE ET LA GROTTE DE BREMEN

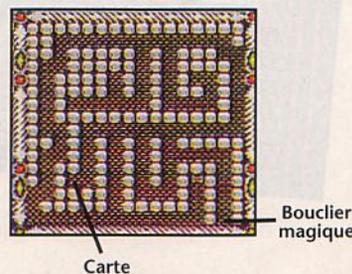
La ville de Deepdale est un grand centre de commerce. Vous y trouverez une armurerie, une échoppe d'équipement ainsi qu'un magasin de magie. Le



Carte

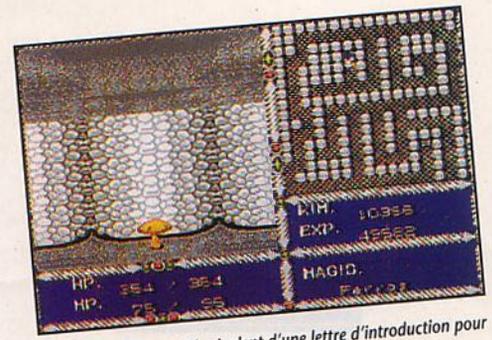
Grand bouclier

700 Kims



Carte

Bouclier magique

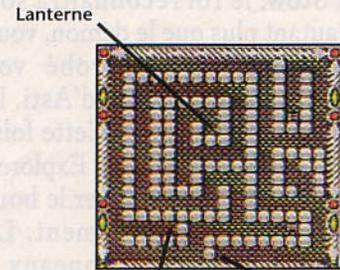


Ce champignon est l'équivalent d'une lettre d'introduction pour rencontrer le roi.

roi est censé posséder l'anneau du vent, mais aucun villageois n'est capable de vous indiquer où le trouver. Cependant, il semblerait qu'il ait un faible pour les truffes qui poussent dans la grotte de Bremen. Il ne vous reste plus qu'à explorer les deux niveaux de cette grotte pour trouver ce mets rare. En plus des truffes, il y a pas mal d'argent à récupérer ainsi qu'un grand bouclier. Pas de boss pour garder ces champignons, c'est presque une balade d'agrément. En retournant à Deepdale, vous trouverez le roi dans l'une des maisons. En échange des truffes, il vous remettra l'anneau du vent.

STOW, LA GROTTE DE SANGUIOS ET D'ASTI

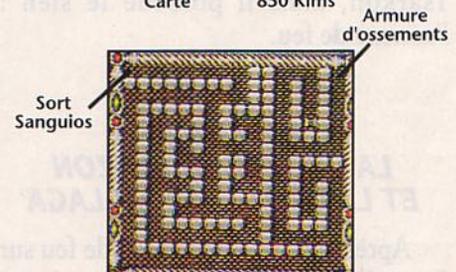
La route de Stow est longue, et cette nouvelle étape va être le début de sérieuses embrouilles. En chemin vous



Lanterne

Carte

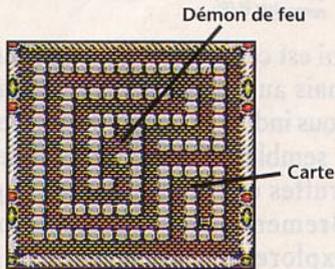
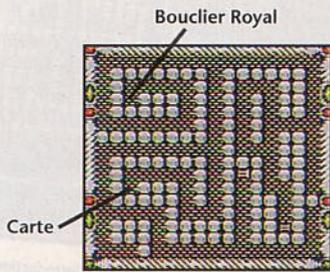
850 Kims



Sort Sanguios

Armure d'ossements

croiserez une grotte qu'il vaut mieux laisser de côté un petit moment encore. Arrivé à Stow, il semblerait qu'on ait dérobé au roi quelque chose lui tenant particulièrement à cœur. Profitez quand même de cette escale pour faire l'acquisition de nouveaux sorts, ainsi que d'ailes de griffons. Leur utilisation permet de revenir instantanément à la

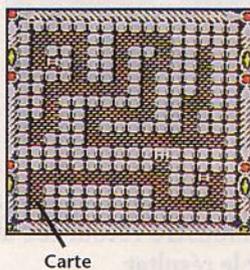
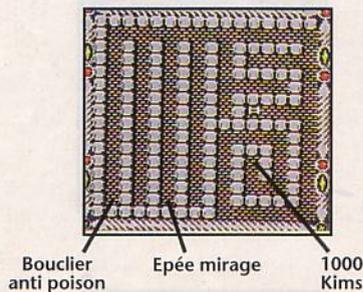
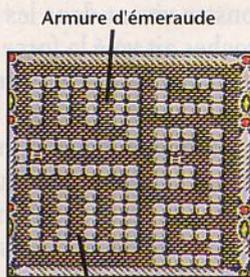


dernière ville visitée. Retournez explorer la grotte que vous avez croisée en chemin. La solution du vol s'y trouve. Au deuxième niveau de la grotte se trouvent l'armure d'ossements ainsi qu'une... petite fille ! Cette dernière se propose de vous vendre le livre de sorts de sanguios à un prix dérisoire. En retournant à Stow, le roi récupérera le livre qui lui a été volé, ainsi que vos trois anneaux ! Une explication avec la petite fille s'impose. En retournant la voir, vous serez confronté à un démon de feu. En le mettant en fuite, vous pourrez aller vous justifier auprès du roi. De retour à Stow, le roi reconnaîtra son erreur d'autant plus que le démon, vous ayant devancé, lui a dérobé vos anneaux. Cap sur la grotte d'Asti, le nouveau repaire du démon. Cette fois, vous savez ce qui vous attend. Explorez le premier niveau pour trouver le bouclier royal avant l'affrontement. Le démon a remis vos trois anneaux à Tsarkon, mais il possède le sien : l'anneau de feu.

KELTWICK, LA GROTTTE DE BLAZON ET LA GROTTTE DE MALAGA

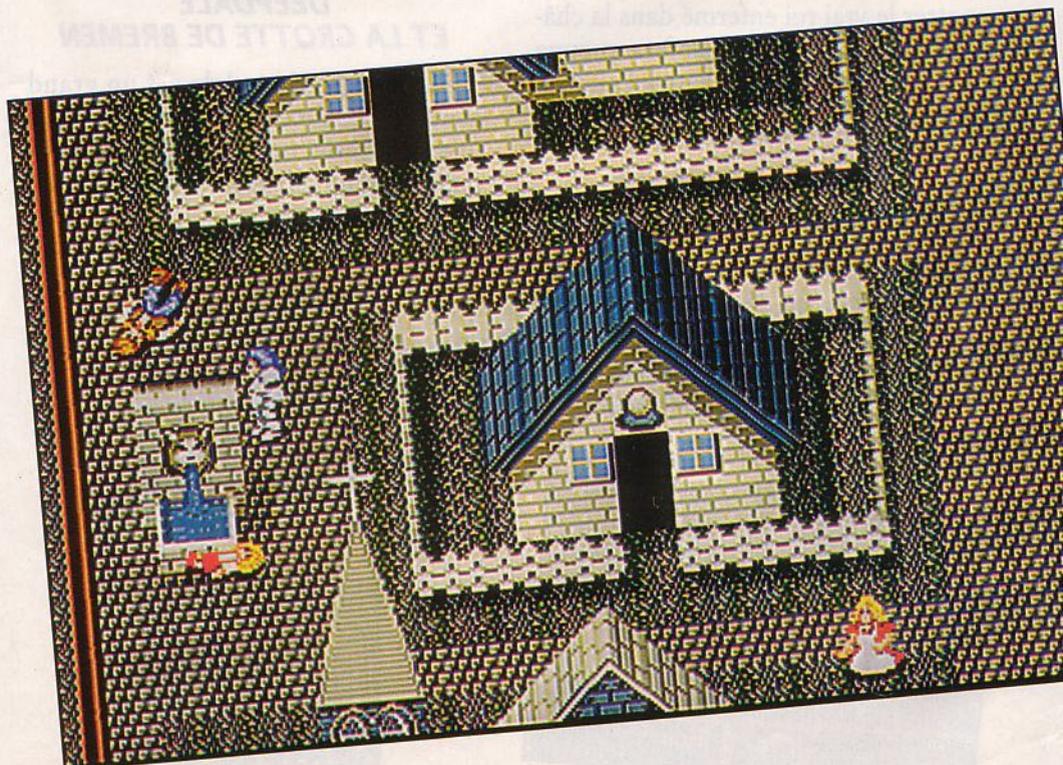
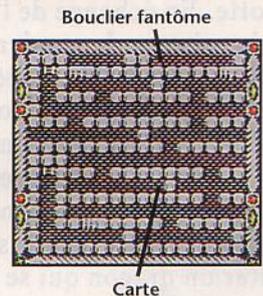
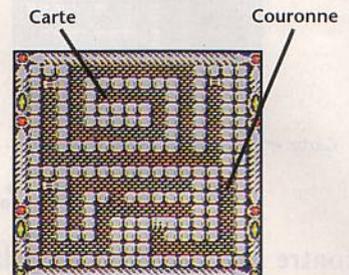
Après l'attaque du démon de feu sur Stow, il faut un docteur pour soigner d'urgence les blessés. Le roi vous envoie quérir le docteur de Keltwick. En arrivant à Keltwick, rendez visite au vendeur de livres de sorts, puis au magasin d'équipement acheter un réveil (alarm clock) car le docteur en question fait sa sieste. Rendez une dernière visite au roi résidant à Stow, il vous doit bien un petit présent pour tous vos services. Retournez une nouvelle fois à Keltwick.

L'un des habitants de cette ville vous annoncera qu'un des leurs est parti chercher le bouclier anti poison dans la grotte de Blazon mais il n'est toujours pas revenu. Il va vous falloir partir à sa



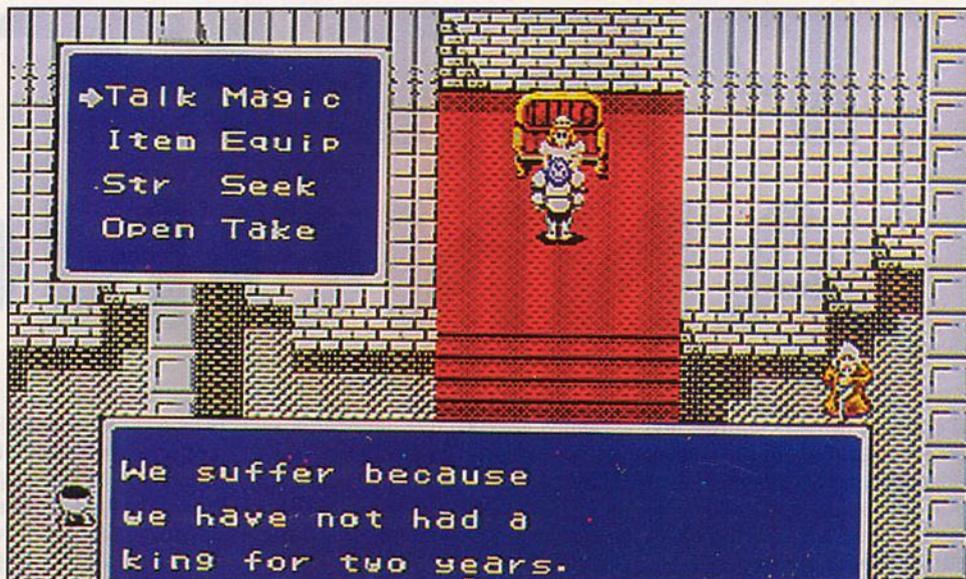
recherche dans cette nouvelle grotte. Cette dernière recèle une excellente épée et également de bonnes protections. Vous croiserez l'homme recherché pas loin de l'entrée, abandonnant cette quête trop dure pour lui. Lorsque vous serez en possession du bouclier, retournez à Keltwick. L'un des villageois vous donnera une clef très utile dans la grotte de Malaga. Cette dernière est un passage souterrain séparant les villes de Malaga et Keltwick.

MALAGA ET LA GROTTTE HARMONY

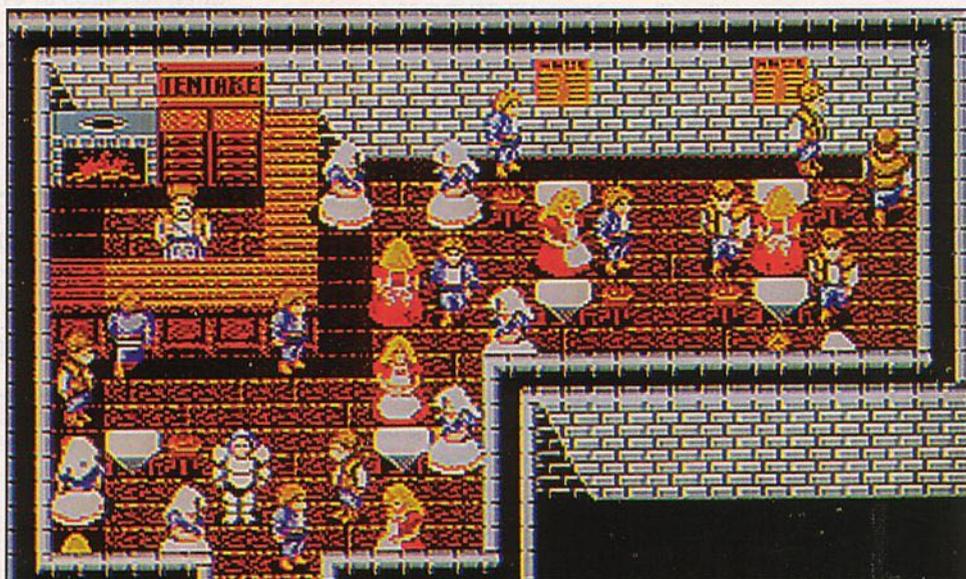


De grands événements politiques se déroulent actuellement à Malaga. Deux factions rivales se disputent la succession au trône, au grand désespoir de la princesse. Il est dit que seul le possesseur de l'anneau de l'eau peut prétendre au trône. Pourquoi ne pas mettre tout le monde d'accord en retrouvant cet anneau ? Faites un tour au magasin de magie, mais évitez soigneusement de pénétrer dans le magasin d'équipements. En route pour la grotte Harmony au fond de laquelle un ami du père de la princesse garde précieusement l'anneau jusqu'à votre venue. En rencontrant cet homme celui-ci vous mettra à l'épreuve. Rapportez-lui la couronne cachée dans cette même grotte et il vous remettra l'anneau. Comme dans tout film d'héroïc-fantasy il faut bien une belle : de retour à Malaga, vous serez sacré roi et promis à la princesse à la fin de votre quête. C'est sur cette promesse de mariage que s'achève ces « Plans et Astuces ». Je vous laisse un peu sur votre faim, mais je ne peux quand même pas squatter toutes les pages de *Player*. uniquement pour les plans ! ■

Wolfen



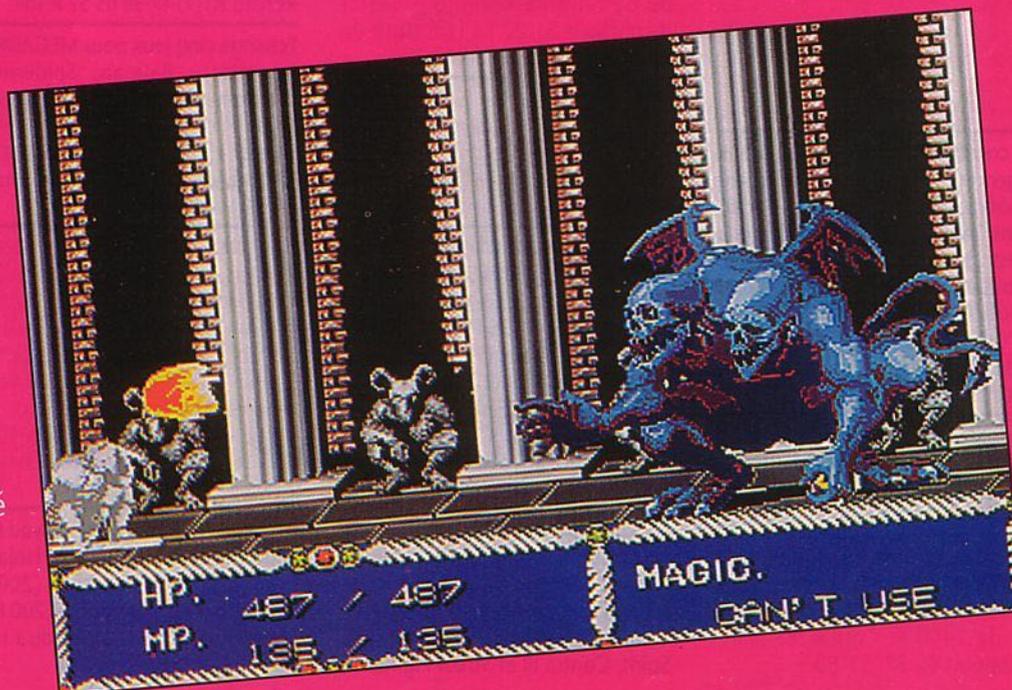
On recherche roi à plein temps.



Une taverne pour le moins peuplée, mais pauvre en informations.

COMMENT VAINCRE LE DÉMON DE FEU

Vous rencontrez ce boss deux fois en peu de temps. Entre ces deux confrontations, sa force et sa résistance augmentent, mais la technique reste la même. Lorsqu'il tire ses boules de feu au niveau du torse, baissez-vous; lorsqu'il tire au ras du sol restez baissé et frappez-les de votre épée. Approchez vous petit à petit du démon jusqu'à être à portée de lame.



PETITES ANNONCES

A l'occasion de cette rentrée, une petite nouveauté fait son apparition. Rédigez vos petites annonces dans cette grille, en lettres capitales. Ne seront publiées que les PA respectant cette condition.

Vends NINTENDO ES + 14 cartouches : Super Mario I, II et III, Zelda I et II, Batman, Tortues Ninjas, Kung-Fu, Jackie Chan, Dragonball, Golf, Bad Dudes et Double Dragon II. Prix : 4 000 F au lieu de 5 000 F. Appelez Franck au 78 80 42 24 à partir de 18 h.

Vends MEGADRIVE française + 9 jeux : Sonic, Street of Rage, Moonwalker, World Cup Italia 90, EA Hockey, Eswat, Golden Axe, Mickey et Ghoul's'n Ghosts (2 000 F le lot) + Sonic (150 F) sur GAME GEAR + jeux GAME BOY : Bugs Bunny, Super RC Pro/Am et Tennis à 100 F pièce. Contactez Antoine Simoni, le Bas Tour-Sainte-Catherine, 33550 Paillet. Tél : 56 72 15 82.

Vends NINTENDO ES + Super Mario III, Megaman II, Digger T. Rock, Duck Tales, Iron Sword, Top Gun, Robowarrior. Le tout vendu 1990 F au lieu de 2300 F. Possibilité de vente séparée. Contactez Cyril au 61 96 30 50.

Achète jeux SUPER NINTENDO américains : Zelda III à 300 F. Vds Bubble Bobble sur Nintendo ES. Appelez le 68 72 37 05 à partir de 18 h, demandez Paul.

Vds console NES + zapper + 16 jeux (Legend of Zelda, Super Mario Bros II, Goonies II, Cobra Triangle, Rygar, Silent Service, Megaman, Fester's Quest...) + tous les Club Nintendo. Le tout en excellent état avec boîtes et notices d'origine. Prix d'achat : 6470 F, cédé à 3300 F. Ecrivez à Franck Roussel, 21, cours Aristide Briand, 33 000 Bordeaux.

Vends MEGADRIVE ayant peu servi + Last Battle + adaptateur de jeu japonais. Le lot cédé à 800 F. Contactez David au 76 71 92 63.

Vds GAME BOY en très bon état + 4 jeux : Tetris, Bubble Bobble, Duck Tales et Megaman. Prix : 1 000 F au lieu de 1400 F. Contactez Jean-Philippe au 85 81 51 90.

Vends MEGADRIVE japonaise + paddles d'origine + control pad + 3 jeux (Dick Tracy, Golden Axe II et Batman) Valeur d'origine : 2400 F, vendu à 2 000 F frais de port compris. Appelez Hervé au 20 32 34 19 à partir de 18 h.

Vends NINTENDO ES (encore sous garantie) + 2 paddles (250 F) + jeux : Ninja Turtles (200 F), Chip'n Dale (250 F), Super Mario III (300 F). Le lot est vendu à 900 F au lieu de 1600 F. Echangerais volontiers le lot contre SUPER NINTENDO. Ecrivez à Mickaël Roger, Bat A, Le Moulin-Vieux, 83250 La Londe.

Vends MEGADRIVE + 2 paddles + 14 jeux : Sonic, Mickey, Donald, Phantasy Star III, Ghoul's'n Ghosts, Streets of Rage, Desert Strike ... + de nombreuses revues. Le tout en TBE : 4600 au lieu de plus de 7 000 F. Contactez Guillaume Bertin, 55, rue d'Estienne D'Orves, 92140 Clamart. Tél : 46 44 81 75.

Vends console NINTENDO ES en bon état + 2 paddles + Dragon Ninja à 400 F. Contactez Bertrand au 38 62 72 20 de 14 h à 17 h.

Pour GAME BOY, échange Rescue the Princess Blobette contre Dr Mario, Solomon's Key, baloon Kid ou Castlevania Adventure. Merci d'appeler le 31 22 13 16 à partir de 20 h 30. Demandez Sophie.

Vends console SEGA MASTER SYSTEM + light phaser + 4 jeux. Le tout acheté 1400 F cédé à 700 F. Ecrivez à Mme Jan Hélène, 1, place d'Ecosse, 29000 Quimper.

Vends pour NES et à moitié prix : Zelda II (195 F), Iron Sword (215 F), Super Mario III (225 F), Shadowgate (240 F), Zelda I (195 F), Ninja Turtles (195 F), Duck Tales (195 F), Battle of Olympus (195 F) et Super Mario / Duck Hunt (290 F sans la boîte) + zapper (150 F). Contactez Joël Lenormand au 60 11 19 97 ou écrivez au 5, rue du Dauphiné, 91300 Massy.

Vends SUPER FAMICOM + 2 paddles + alim secteur + correcteur de couleur intégré + péritel HI-FI stéréo + super adapter SNES + Thunder Spirit, Contra III et Street Fighter II.

Le lot est vendu à 4 000 F, possibilité d'échange contre NEC DUO + alim + paddles + quintupleur (si possible) + 8 jeux dont 3/4 CD. Offre valable sur les Bouches-du-Rhône uniquement. Contactez Frédéric Manson, Bat 2B, rue des Pétoises, La-Prédina, 13800 Istres. Tél : 42 55 67 04 à partir du 15/09 le week-end.

Vds Nintendo ES + 2 paddles + pistolet zapper + 6 jeux dont Super Mario I et III, Duck tales et Punch-Out. Le tout cédé à 1 000 F. Téléphonnez au 88 32 42 46.

Vends SEGA MASTER SYSTEM II TBE + 1 paddle + 7 jeux (Sonic, Donald Duck, Wonderboy III, Danan, Moonwalker, Psychofox et Alex Kidd I. Valeur du lot : 2640 F, cédé à 1800 F. Contactez Steve Denoy au 68 65 10 20 à partir de 19 h.

Vends GAME-BOY + câble Link + écouteurs + alim + tetris, Super Mario land, Batman, Castlevania + Alleyway. Le tout vendu à 1400 F. Tel : 92 98 62 70. Contactez Sébastien Romanowski, ou écrivez au 4, rue de 11-Novembre, 06400 Cannes.

Vends MEGADRIVE japonaise + accessoires + Sonic, Gynoug, Shadow Dancer, Eswat, Revenge of Shinobi. Le tout en excellent état : 1500 F. Appelez Richard au (1) 47 58 05 57 le soir.

Echange cinq jeux pour MEGADRIVE française : Batman, Spiderman, Truxton, Kid Chameleon (valeur : 2 000 F) contre CPC 6128 + monitor couleur + joystick + jeux. Ecrivez à Yann Tasson, 605, chemin du Cannel, 06220 Vallauris.

Vds NINTENDO ES + 8 jeux : Rescue Rangers, les Chevaliers du Zodiaque, Burai Fighter, Duck Tales, Zelda I, RC Pro Am, Super Mario I et Teenage Mutant Hero Turtles + plans. Le tout vendu 1500 F, possibilité de vente séparée. Appelez Jérôme François au 80 58 00 42 à partir de 17 h 30 ou écrivez au 19, boulevard des Clomiers, 21000 Dijon.

Vds jeux NINTENDO ES : Bayou Billy (260 F), Solstice (260 F), Isolated Warrior (260 F), Paperboy (200 F), Rygar (200 F), Skate or Die (200 F) et Time Lord (260 F). Le lot vendu à 1600 F au lieu de 2550 F à l'achat.

Vds boîte de rangement de 15 cartouches (200 F). Appelez le 39 83 20 94 après 19 h.

Vends MEGADRIVE française encore sous garantie + manette + Sonic. Le tout avec boîte et notices d'origine : 690 F. Contactez Frédéric au 56 82 79 66.

Vds console NINTENDO ES + 2 manettes + pistolet + 6 jeux dont Super Mario I et II, Tortues Ninjas, Megaman etc ... Le lot est cédé à 1400 F. Appelez Grégory au 33 29 73 97.

Vends SEGA MASTER SYSTEM + manettes + 8 jeux (Alex Kidd, Wonderboy, Operation Wolf, Double Dragon, Battle Out Run, Altered Beast, Mickey Mouse et Shinobi. Le tout vendu à 1800 F au lieu de 3150 F. Téléphonnez à Tony au 56 57 65 18 le week-end.

Vends jeux NINTENDO ES : Duck Tales (250 F), Wrath of the Black Manta (200 F) et Bad Dudes (300 F). Possibilité d'échange un des jeux contre Double Dragon III ou Hyper Soccer. Ecrivez à Christophe Cazaux-Rocher, 21, rue Dalayrac, 94120 Fontenay-sous-Bois.

Adhères vite au HIGH CLUB SEGA MEGACLAN. Lots époustouflants, fanzine mensuel, jeux à prix déments, invitation à des cocktails, booms organisées par le comité MEGACLAN. Ecrivez vite au HIGH CLUB SEGA MEGACLAN, c/o Fabrice Sciare, 7-9, avenue Paul Arène, 06000 Nice. Renseignements par téléphone au (93) 97 29 64.

Echange Zelda II, Megaman II, Teenage Mutant Hero Turtles contre Double Dragon II, Tic et Tac, Super Mario III, Blue Shadow ou Zelda I. Ecrire à Damien Mouillot, 107 bis, rue de Longric, 21000 Dijon.

Vends ou échange Shadow of the Beast pour MASTER SYSTEM. en cas d'échange, Rampage, Vigilante ou Back to the Future sont souhaités. Contactez Christophe au (99) 88 46 29 à partir de 19 h.

Achète cartouches GAME-BOY (en bon état) : Revenge of the Gator et the Simpsons à 100 F pièce. Contactez Cédric Von Acher au 54 77 64 07 ou au 54 77 58 10 entre 13 h et 14 h.

Adhérez au CLUB SUPER NINTENDO pour 30 F/an. Pour plus d'informations, appelez le 42 79 29 84 de 18 h à 20 h.

Vends NINTENDO ES + 2 paddles + 5 jeux : Duck Hunt (+ pistolet), Robocop, the Simpsons, Super Mario I et III. Prix : 1750 F au lieu de 2250 F. Téléphonnez au 50 41 72 99 à partir de 18 h, demandez Hubert.

Vds monitor couleur péritel. Prix intéressant. Contactez Antoine au 60 75 75 84.

Vends ou échange cartouches de jeux NES : Soccer (150 F), Teenage Mutant Hero Turtles (275 F) contre WWF, Duck tales, Skate or Die ou Robocop. Julien Mirville, 11, rue Pascal, 95380 Louvres.

Vends SEGA MASTER SYSTEM II + 2 paddles à 390 F + Sonic, Super Monaco II et Golfmania à 210 F pièce + Speedball à 180 F + Great Volley Ball à 90 F + revues. Possibilité de vente du lot à 1290 F. Appelez Laurent au 43 06 72 17 aux heures des repas.

Vends cartouches GAME-BOY : Alleway, Amazing Spiderman, Baloon Kid, Bart Simpsons, Batman, Blades of Steel, Bugs Bunny, Burai Fighter

Deluxe, Castlevania, Chase HQ, Choplifter II, Duck tales, F1 Race, Ghostbusters II, Golf, Pac-Man, Radar Mission, Revenge of the Gator, Robocop, Super Mario Land et Tennis à 143 F pièce. Contactez Marc Lebrun au 35 84 99 66.

Vends MEGADRIVE + 6 jeux dont Sword of Vermillion, Mystic Defender et Road Rash. Vente séparée possible. Vds NEC + Final Match Tennis, Formation Soccer, Splatter House, Devil Crush, Populous, Heavy Unit, Klax, Superstar Soldier, Override... Contactez Marc au (1) 94 88 15 17.

Echange jeux NES : Megaman II contre Jackie Chan, World Cup ou Tic et Tac. Contactez Sébastien Landais, 13, rue des Tulipes, 44120 Vertou. Tél : 40 34 40 48.

Vds GAME GEAR + Columns à 800 F + Ninja Gaiden à 100 F ou le lot à 900 F. Une surprise attend les premiers intéressés. Le tout en TBE. Ecrivez à Cédric Payer, 36, rue du Moulin, 59163 Condé-sous-Escout.

Vends NINTENDO ES + 2 paddles + 5 jeux : Super Mario I, Probotector, Teenage Mutant Hero Turtles, Metroid et Gremlins II. Lot vendu à 1300 F (liquide). Téléphonnez au 89 40 94 34 ou écrivez à Rudy Carmel, 1, rue de Reims, 68130 Altkirch.

Vds ou échange cartouches SUPER NINTENDO : F Zero (350 F), Super Mario World (300 F) contre Super R-Type ou Gradius III. Appelez le 38 36 27 50 (Dpt 45 uniquement).

Vends jeux NES : Top Gun à 150 F. Possibilité d'échange contre Batman, Simon's Quest, Track and Field II, Megaman II, Rad racer, Days of Thunder ou Double Dribble. Ecrivez à Patrick Jamot, 30, chemin de la Bonette, 69630 Chaponost.

Vends 15 jeux MASTER SYSTEM : Super Monaco GP, R-Type, Golden Axe, Strider, Tennis Ace etc) Faire offre en contactant Jean-Michel au 61 72 34 62 ou en écrivant au 6, rue Roquefeuil, 31120 Roquettes.

Echange cartouche NES : Super Mario II contre Teenage Mutant Hero Turtles. Contactez Allan au 90 95 41 57 à partir de 19 h.

Vends MASTER SYSTEM I en TBE + 2 paddles + 3 jeux : Alex Kidd, Transbot, Ghoul's n Ghosts. Valeur : 1170 F, vendu 600 F. Contactez Anthony ou Gaëtan au 99 57 31 25 à partir de 18 h.

Vends NINTENDO ES + accessoires + jeux à moitié prix : Super Mario I, Double Dragon II, Ghost'n Goblins, Tiger Heli, Double Dragon III, Super Mario III, Xevious, Donkey Kong, Teenage Mutant Hero Turtles, Kung Fu, Wrestlemania, Robocop, Gumshoe, Castlevania, Dragonball, Rad racer, Megaman I, World Wrestling et Double Dragon I.

Vends GAME BOY + accessoires + 5 jeux encore à moitié prix : Castlevania Adventure, Fortress of Fear, Double Dragon I, Tetris et

Teenage Mutant Hero Turtles II. Le lot complet vendu à 6700 F. Téléphonnez au 42 03 26 55 ou écrivez à Franck Vaccaro, 5, traverse du Chemin de Fer, 13400 Aubagne.

Vds NINTENDO ES + zapper + 2 paddles + 15 jeux dont Super Mario I, California Games, Blades of Steel, the Simpsons etc... Le tout, en très bon état, vendu à 1300 F à débattre au lieu de 6500 F. Contactez Delphine au 20 80 09 27 ou écrivez au 170, avenue du Parc-des-Sports, 59390 Lys-lez-Lannoy.

Achète SUPER FAMICOM ou SUPER NINTENDO + MEGA CD + MEGA-DRIVE. Contactez Alexandre au 75 36 97 27.

Vends boîte de rangement pour cartouches NES + pistolet + 2 paddles. Echange Dragonball ou Days of Thunder contre Life Force ou Tortues Ninjas II. Appelez le 78 05 04 70 ou écrivez à A Flamert, 9, rue des Quatre-Saisons, 89530 Brignois.

Vends console NINTENDO ES + 2 paddles + manette N-PRO + 13 jeux dont Super Mario Bros I, Double Dragon II, Zelda II, Teenage Mutant Hero Turtles, Castlevania I, Super SPIke V'Ball, Dr Mario, Metal Gear ... Le tout, en très bon état, cédé à 1800 F. Contactez le 48 99 11 83 ou écrivez à Thierry Vignol, 7, allée des Bourgeois, 94000 Créteil.

RÉDIGEZ VOTRE PETITE ANNONCE GRATUITE

Vous pouvez composer votre annonce vous-même, en n'oubliant pas de nous indiquer tous les détails précis en majuscules.

Rubrique (vente, échange, achat, divers) :

Console concernée :

Texte de la PA :

Adresse :

Tél. (facultatif) :

Adressez votre annonce à :

MSE PLAYER ONE, PETITES ANNONCES
19, rue Louis Pasteur - 92100 Boulogne

VOUS POUVEZ
AUSSI PASSER
UNE ANNONCE SUR

3615
PLAYER ONE
RUBRIQUE PA.

CLINT IMPITOYABLE

Notre envoyé spécial à Big Whiskey, Wyoming, témoigne : le dernier film en date de Clint Eastwood est un chef-d'œuvre ! Suivez donc notre envoyé au pays des pionniers et des shérifs. Il vous explique pourquoi ce film est à voir... Absolument !



Tout commence par une agression particulièrement odieuse sur une pauvre fille, victime de cow-boys sadiques. Ses amies décident de punir les bourreaux, en offrant une prime à tout homme de bonne

CLINT

Désormais, tout nouveau film avec Clint Eastwood est un événement. Alors, quand le film est interprété et mis en scène par Clint lui-même, on



volonté prêt à les expédier *ad patres*. Une meute de chasseurs de primes et d'assassins rappliquent. Parmi ces durs de durs, un certain William Munny, un ex-outlaw, devenu pay-san dans le Missouri...

peut parier sans trop de risques que cette production monopolisera l'attention. D'autant plus qu'il s'agit, avec *Impitoyable*, d'un western, le genre qui lança Clint. Ajoutez un casting d'enfer rassemblant Gene

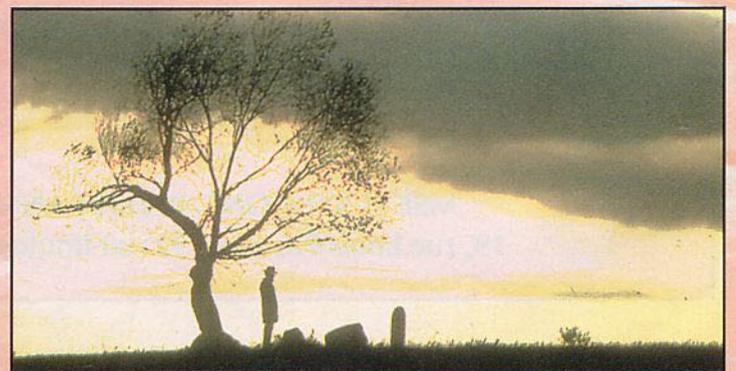
l'Ouest et de sa légende. C'est que le scénario apporte un regard neuf, réaliste sur l'Ouest et sa mythologie. Les tueurs sont des êtres humains, avec leurs faiblesses et leurs contradictions. Rapidement dépassés par les événements, les personnages n'en deviennent que plus vraisemblables. Il s'agit donc de cinéma qui va à contre-courant des tendances actuelles, où la schématisation prédomine trop souvent.

VIOLENCE

Tourné dans des paysages majestueux, *Impitoyable* est servi par une mise en scène admirable de sobriété, d'économie, qui va droit à l'essentiel, sans s'encombrer des fioritures à la mode et de l'esbroufe de trop de films récents. La violence des situations en est ainsi amplifiée. Clint Eastwood résume en un peu plus de deux heures les contradictions et les ambivalences de décennies de westerns. S'attaquant à cette mythologie, il n'hésite pas à s'en prendre violemment à son image de *gunfighter* et de héros. *Impitoyable* est donc un très très grand film, impitoyable dans sa démonstration. Un chef-d'œuvre.

MYTHOLOGIE

Clint a tout de suite été séduit par le script de David Webb Peoples, qui traite de

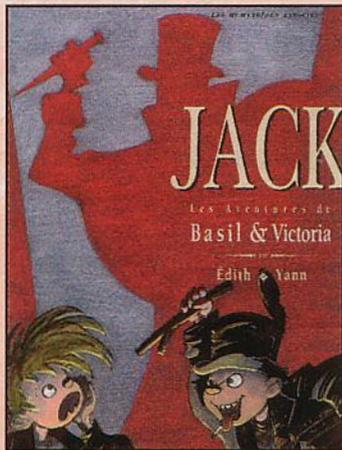


ÉDITH & RIFF : ALBUMS DU MOIS !

Depuis le temps, vous avez compris que *Player One* aime la BD. Nous inaugurons ce mois-ci une nouvelle rubrique, « l'Album du Mois », consacrée, comme de juste, aux albums dont vos bibliothèques s'énergieront. Et on commence en force avec pas moins de deux albums ! Deux petits bijoux qui excusent les dizaines d'albums médiocres, inintéressants, indignes de votre attention publiés chaque mois. On exagère ? Peut-être. Mais c'est pour attirer encore plus votre regard sur ces deux bouquins, qu'il serait vraiment scandaleux de rater ! Alors, ouvrez bien grands vos yeux, amis lecteurs, voici les deux albums du mois !

JACK

Il s'agit du second volume des aventures de Basil et Victoria, deux gamins des bas-fonds du Londres de l'époque



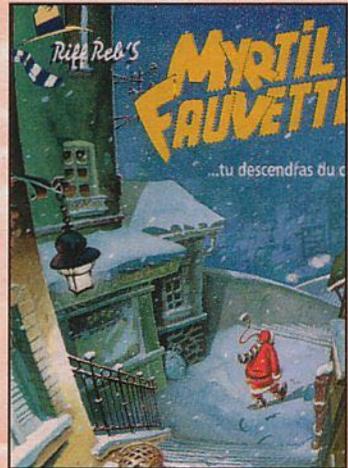
quand, au fait ? Depuis *Sati* ? Le scénario est de Yann, homme fort prolifique, capable du meilleur (*Les Innommables*, des classiques des années 80), comme du moins bon, voire du raté (l'inégale *Nicotine Goudron*). Avec *Basil et Victoria*, Yann retrouve la verve, l'inspiration, le sens du dialogue et du découpage qui l'ont fait remarquer par les lecteurs du pays des BD. Il y a beaucoup de texte, certes, mais il ne s'agit pas de bla bla gratuit ou de

de Whitechapel en suivant Basil et Victoria. Encore plus fort : les dessins d'Edith sont sublimes. Vrai ! La dessinatrice utilise toutes sortes de crayons, fusains, gouaches, etc., sans que l'ensemble en perde en cohérence et que le lecteur soit distrait par les jolies vignettes. Ce graphisme exceptionnel séduira même les fans ultra de super héros ! J'espère avoir été assez clair : *Jack* et *Sati* sont deux bouquins à lire absolument. Un DA est en préparation sur *Basil et Victoria*. *Player* vous en reparlera. D'ici là, lisez : vous saurez...

MYRTIL

Notre second coup de cœur de la rentrée est signé Riff Reb's, un des auteurs du *Bal De La Sueur*. Son « héros » est un privé de dernière zone qui bosse dans un univers de dictature écologique. Myrtil Fauvette (ce nom !) est confronté,

dessins particulièrement vigoureux, ce second tome des aventures de Myrtil (*Parole de Diable*, le premier est bien évidemment recommandé) est d'une actualité brûlante en ces



temps de mode écologique (sincère ?). C'est aussi un sacré bon album de BD !

Voilà. C'était les deux albums recommandés par *Player* en ce mois de septembre. Si nos arguments ont su vous convaincre, commandez-les chez n'importe quel libraire !

Jack d'Edith et Yann et *...Tu descendras du ciel* de Riff Reb's



victorienne. *Sati*, le premier tome, racontait comment nos deux poulbots british sauvaient une malheureuse petite Indienne du Sati, le sacrifice rituel des veuves hindoues. Le nouvel épisode plonge nos deux héros dans ce qui fut l'un des faits divers les plus célèbres de tous les temps : les meurtres de Jack l'éventreur. Ce bouquin est un chef-d'œuvre. Une perle. Croyez-moi, sceptiques en tout genre : on n'a pas vu de bouquin aussi beau depuis...

remplissage à la Chris Claremont, le scénariste verbeux des X-Men. Jack est donc soutenu par un scénario en béton. D'accord, on a déjà lu plus fou sur Jack (le *From Hell* d'Alan Moore), mais on conviendra que cette nouvelle approche du mythe, bien que pas vraiment révolutionnaire, est tout simplement... passionnante. Ajoutons pour finir, que les personnages sont remarquables et que petit à petit on commence à devenir un habitué des bouges

cette fois-ci, à un type d'apparence inoffensive qui dispose, en fait, de la redoutable faculté d'entraîner notre détective crado dans ses rêves déments où il vit les exploits d'un nouveau Néron ! Ajoutons à cela un tableau « post-curréaliste », une nichée d'ornithorynques, un Père Noël destroy, un groupe de terroristes « salitionnistes », et nous aurons passé en revue les acteurs du drame. Diablement inspiré, au plan du scénario, et doté de



sont publiés par les Humanoïdes Associés. Certains lecteurs ont eu du mal à choper Olivier Varese, du même éditeur. Pour être certains de recevoir ces bouquins, dites à votre libraire que les albums des Humanoïdes sont diffusés par Hachette. ■

Inoshiro

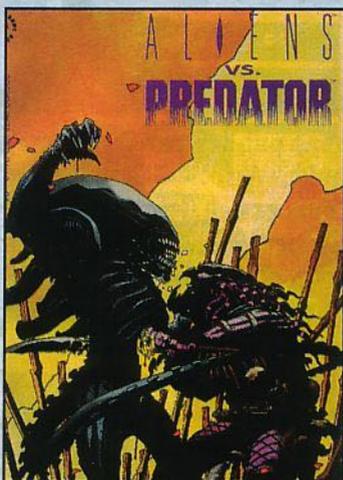
LES ACTUS : ◆

Un conseil de l'ami Insohiro : lire des comics, c'est bien. Les lire en anglais, c'est mieux !

Soyez à la page : lisez les comics quand ils sortent. Fini le temps des traductions pourries !

Pour épater vos potes et progresser en anglais, lisez ces comics !

Vous avez été plusieurs à nous demander des infos sur les BD Aliens. On a donc choisi d'essayer de vous aider à y voir un peu plus clair. Cela dit en passant, dépêchez-vous de courir voir *Alien³*, le film, avant qu'un malotru ne vous raconte les péripéties cruciales du nouveau calvaire de Ripley. Retour aux comics. Il y a presque une dizaine de titres. *Alien* adapte, comme de juste, le film en BD. Très moyen. Ne pas le lire avant d'avoir vu le film, car cette BD laisse clairement deviner le « clou » du film dès la 2^e page ! *Newt's Tale* illustre le film de Cameron à partir du script original.

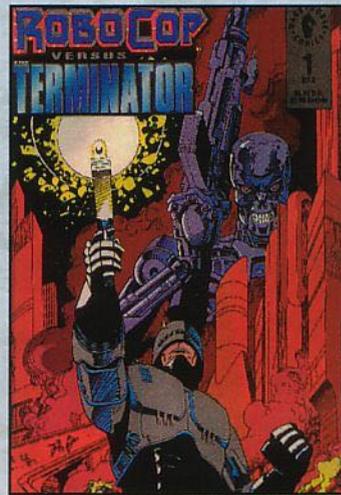


Pas mal. *Aliens : Earth War* commence à la fin des événements racontés dans *Aliens*, le film, et termine dans un délire total où la Terre est envahie par des millions d'Aliens ! Ripley et Newt (adulte) sont de la partie. Bien ! Le script est intelligent. Celui d'*Aliens*, en revanche, ne s'embarrasse pas de fioritures et raconte une histoire « parallèle » à celle du classique de Cameron : brutal ! Les histoires courtes publiées dans le comics *Dark Horse Presents* ont été rassemblées dans un recueil. Jetez-y un coup d'œil ! On y trouve des Aliens dessinés par des grands artistes du comics ! Les textes sont OK. Un grand album rassemble également la saga dantesque d'*Aliens vs Predator* où les xénomorphes s'étripent allègrement avec des escouades de prédateurs. Il faut le voir pour le croire ! Terminons enfin par *Aliens Tribes*, *Aliens Genocide*, et *Aliens Hype* qui ne m'ont pas frappé lors de leur sortie. *Aliens* et *Aliens : Earth War* (« Guerre sur Terre ») sont traduits aux éditions Zenda/Glénat. Les comics sont disponibles en import chez

Actualités. Un bon conseil, renseignez-vous sur le nombre d'épisodes, le prix de chacun d'entre eux, en appelant l'importateur. Les albums français sont facilement commandables chez n'importe quel libraire. Veinards ! Vous pouvez gagner « Guerre sur Terre » en consultant notre Minitel à partir du 15 septembre !

ROBOCOP CONTRE TERMINATOR !!!

L'enfer ! Dark Horse vient de sortir le comics qui raconte la castagne des deux cyborgs les plus célèbres de l'histoire du ciné ! Et, accrochez-vous, le script est de Frank Miller, l'homme de *Dark Knight* et *Elektra*, le scénariste de *Robo-*



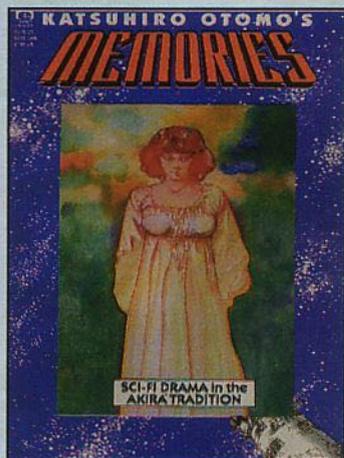
cop 2 et 3 ; et les dessins signés par Walt Simonson, l'auteur responsable du revival *Thor* des années 80 ! Tout commence dans le futur où, comme d'habitude, tout va mal pour les humains assiégés par les machines. Leur seul espoir : retourner dans notre proche futur pour cartonner le responsable de la révolte des robots, qui n'est nul autre que le flic Alex Murphy/Robocop ! C'est en effet le cerveau du super-keuf de l'OCP qui est à la base du cataclysme puisque — le numéro 1 de la série ne révèle pas comment — cet organe fusionna avec l'informatique du réseau Skynet. Vous voyez le drame ? John Connor envoie donc dans le passé une guerrière de choc, pour éliminer Murphy, laquelle est évidemment courcée par un Terminator ! Wow ! Ne ratez sous aucun prétexte ce comic-book qui ne risque pas, aux dernières nouvelles, d'être traduit ! Scénario excellent et dessins aussi inspirés qu'efficaces : cette BD est un must ! Il y en aura quatre numéros. Dark Horse publie également deux séries de plus consacrées aux Terminators, *Terminator : Hunters And Killers* et, bientôt, *Endgame*. De quoi patienter en

SPÉCIAL BD

attendant *Terminator 3*. *Robocop 3*, le film, est prêt mais sa sortie américaine n'est pas encore fixée. Les producteurs n'auraient pas encore signé de contrat de distribution...

OTOMO NOUVEAU !

Epic, la branche « adultes » des Marvel Comics vient juste de traduire en anglais un nouveau manga de Katsuhiro Otomo, l'auteur d'*Akira* ! Vous avez bien lu ! Il s'agit d'un récit de 30 pages intitulé *Memories*. On reconnaît tout de suite le style d'Otomo. L'histoire se passe dans l'espace. L'équipage d'une navette est chargé d'intercepter des « clochards » de l'espace. En route, les cosmonautes captent, à leur grande surprise, de la musique surgie du vide spatial. Elle provient, en fait, d'une... rose ! La fleur gigantesque flotte dans l'espace ! On n'en révélera pas plus.

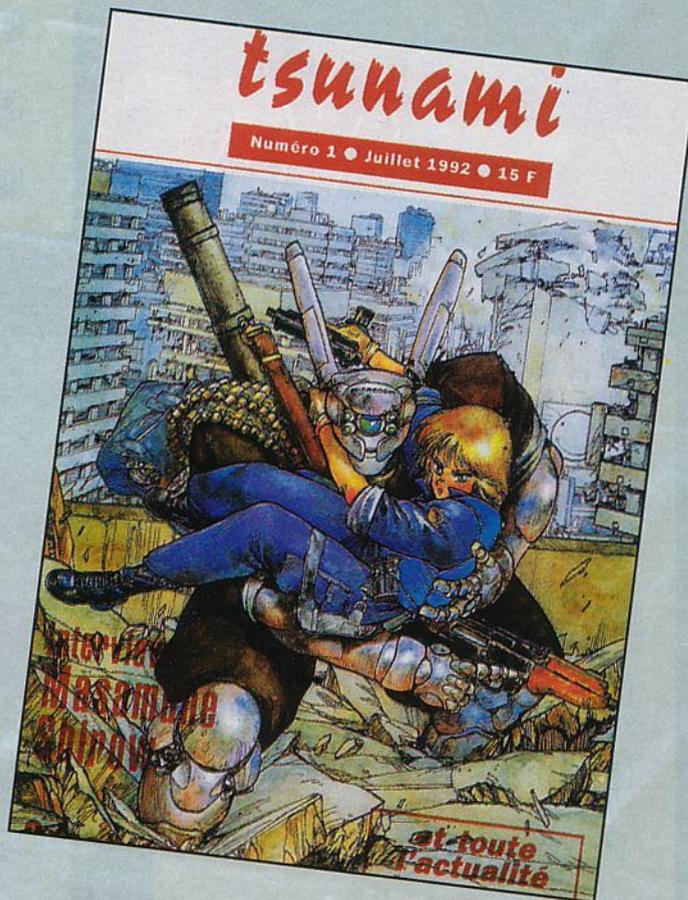


Ajoutons simplement qu'il s'agit d'un manga poétique, qui fait un peu penser à *2001*. Otomo travaille de plus en plus pour le cinéma. Cela ne l'empêche pas de signer des BD toujours aussi inspirées et uniques. *Memories* est essentiel. Évidemment. Nous vous parlions, au printemps, des fanzines (revues non-professionnelles) dédiées aux mangas (BD jap').

Robocop vs Terminator et *Memories* sont disponibles à la librairie Actualités (Paris).

MANGA-FANS (suite)

Deux nouvelles parutions récentes confirment ce que tout le monde avait déjà compris : ce milieu est plein de fanatiques prêts à tout pour faire partager leur passion. Le numéro 1 de *Tsunami* rassemble des collaborateurs de



Mangazone, Sumi Joohoo et l'équipe de la librairie Tonkam, le sanctuaire parisien des fans de mangas. *Tsunami* est un trimestriel de 36 pages, petit format, qui coûte la somme ridicule de 15 balles. Au sommaire de ce premier numéro : Masamune Shirow (*Appleseed*), *Godzilla*, livres, nouveaux mangas, disques, culture. C'est très bien fait, informatif,

agréable à lire et pas cher ! Obligatoire donc pour toute personne intéressée par la BD et les DA jap'. Commandable aux Editions Durendal, 1, rue E.-Varlin, 93170 Bagnole. Nous vous avons déjà parlé de *l'Effet Ripobe*, le zine de l'association Beff'toh. Le numéro 1 vient de paraître : 62 pages, 35 F. L'érudition est au rendez-vous dans les articles consacrés à Otomo, *Godzilla*, Adachi, Austen, Saavedra, Monogatari plus plein, plein



tout fan de mangas et toute personne intéressée par le sujet. A commander à Beff'Toh, 29, rue d'Assas, 75006 Paris.

36 15 MARIO

Avis aux fans du moustachu : les BD Super Mario que nous vous avons présentées en juillet sont en jeu sur notre 36 15 ! C'est à partir du 15 septembre.

MICHAEL

Une dernière note en musique pour vous dire que Crevette sera au premier rang



du concert parisien de Michael en septembre. Il en danse déjà devant ses consoles ! Si vous voulez « moonwalker » avec lui, regardez les affiches, écoutez la radio et matez la télé : c'est l'événement musical de la rentrée !

NES

Le Top 10 Nes
est établi en fonction
des votes recueillis
sur le 36 15 Nintendo

**TOP
10**

Le Top 10
Master System
est établi avec la
collaboration de
Sega France

MASTER SYSTEM**1 HYPHER SOCCER****2 SUPER MARIO 3****3 BUGS BUNNY****4 ADVENTURE ISLANDS****5 FOUR PLAYERS TENNIS****6 LITTLE NEMO****7 DUCK TALES****8 TURBO RACING****9 LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE****10 TORTUES NINJA II****1 OLYMPIC GOLD****2 CHAMPIONS OF EUROPE****3 ASTERIX****4 SONIC****5 MICKEY MOUSE****6 SHADOW OF THE BEAST****7 SUPER TENNIS****8 WORLD GRAND PRIX****9 BACK TO THE FUTURE 3****10 DONALD DUCK****MEGADRIVE**

Le Top 10
Megadrive
est établi avec
la collaboration
de Sega France

Le Top 10
Game Boy
est établi

GAME BOY

avec la
collaboration
de Nintendo

Le Top 10 Nec
est établi avec
la collaboration
de Sodipeng

NEC**1 OLYMPIC GOLD****2 SUPER MONACO GP II****3 TAZMANIA****4 KID CAMELEON****5 QUACKSHOT****6 SONIC****7 DAVID ROBINSON****8 WORLD CUP ITALIA****9 STREET OF RAGE****10 WONDER BOY V
IN MONSTER WORLD****1 SUPER MARIOLAND****2 HOOK****3 SIMPSONS****4 TERMINATOR 2****5 BUGS BUNNY****6 TENNIS****7 ADVENTURE ISLAND****8 BURGERTIME DELUXE****9 WORLD CUP****10 TORTUES NINJA****1 SOLDIER BLADE****2 TATSUJIN****3 NEW ADVENTURE ISLAND****4 PARODIUS****5 BONANZA BROS.****6 KICK BOXING****7 JACKIE CHAN****8 POWER ELEVEN****9 F1 CIRCUS 91****10 TWIN BEE**

super Castlevania IV

Nouveau!

Le summum de l'horreur draculienne sur la nouvelle console Super NES!

Le Comte Dracula est de retour. Simon l'entraîne dans la fosse avec son fouet mystique. Des chevaliers morts-vivants, des crapauds cracheurs... tu verras de abîmes frissonnants. Tous les amateurs du genre pourront vraiment se «dépenser» lors de cette chasse au comte. Une quantité de magnifiques images vampiriques et des sons atmosphériques te mettront dans l'ambiance Dracula. 30 thèmes musicaux et 80 effets sonores attendent de pouvoir toucher tes pavillons acoustiques. Et, en plus, des tas de bonnes idées de jeux: de pièces tournantes, des démons cracheurs d'eau...

PLAYER ONE

On ne peut que s'extasier : Castlevania IV est tellement beau et si agréable à jouer que les niveaux vous tiennent en haleine un sacré bout de temps. On ne peut que dire bravo à Konami.

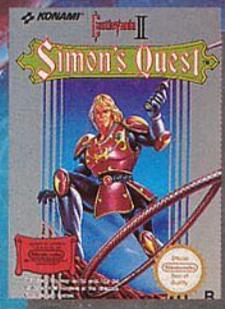
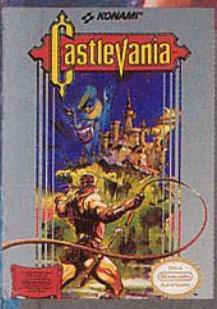


GLOBAL : 95%

Le jeu 8 Mégabit
11 niveaux
Pour 1 joueur
Système: Super Nintendo Entertainment System



Autres jeux vidéo pour ton Gameboy et le Nintendo Entertainment System:



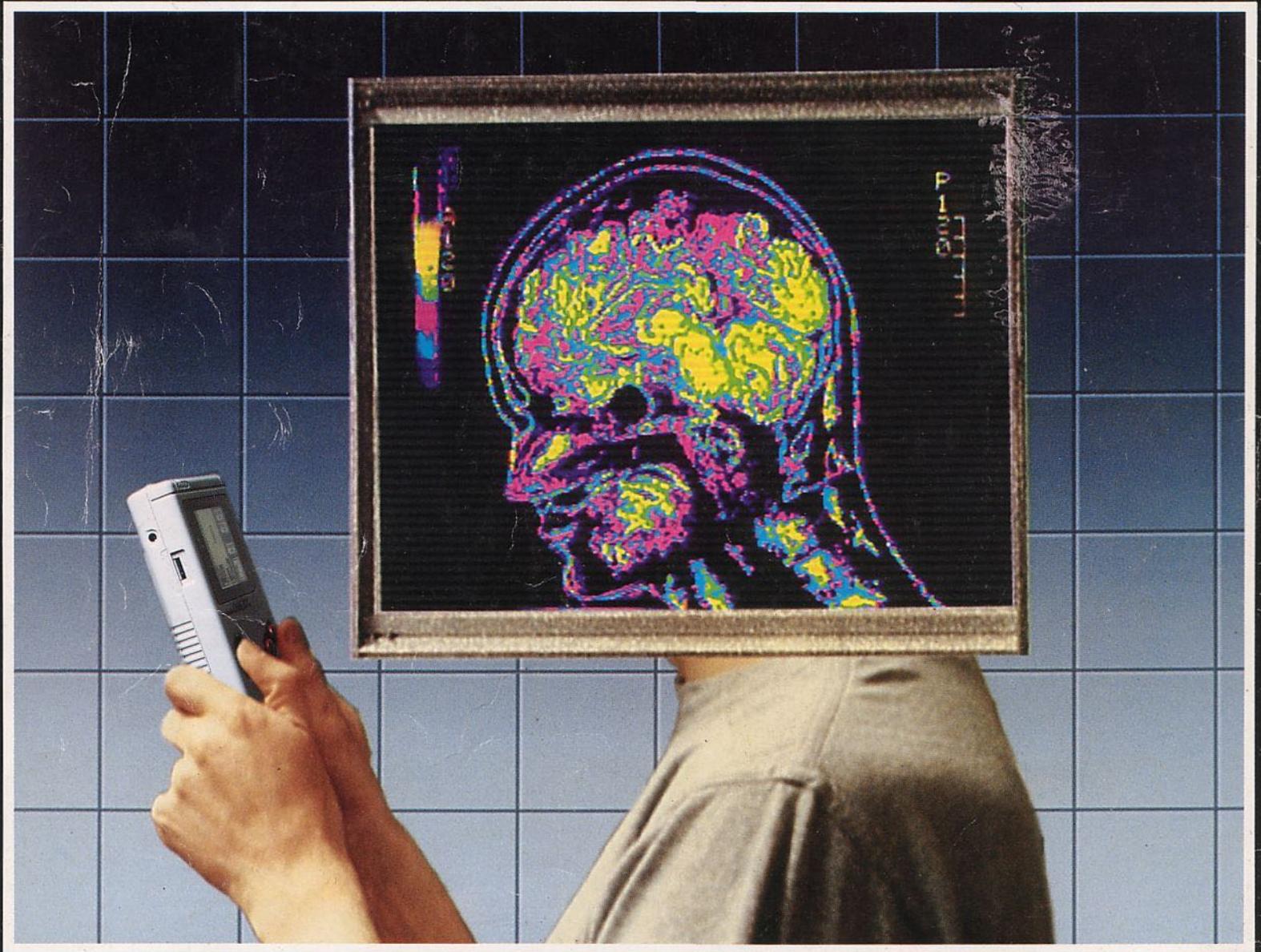
KONAMI
La passion des jeux



Distribué par BANDAI
Pour plus d'informations sur les jeux, appelez-nous au: (16-1) 34.64.77.55

F&P 92/336 P1

VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE?



GAME BOY

