LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
AMSTRAD
ATARI
SNK

Player One



N° 7

TORTUES NINJA

TOUS LES PLANS
POUR FINIR LE JEU

CONCOURS

JOUEZ ET GAGNEZ
5 PC ENGINE

SUBLIME AKIRA

LE DESSIN ANIME ARRIVE
SUR VOS ECRANS

MICKEY MOUSE

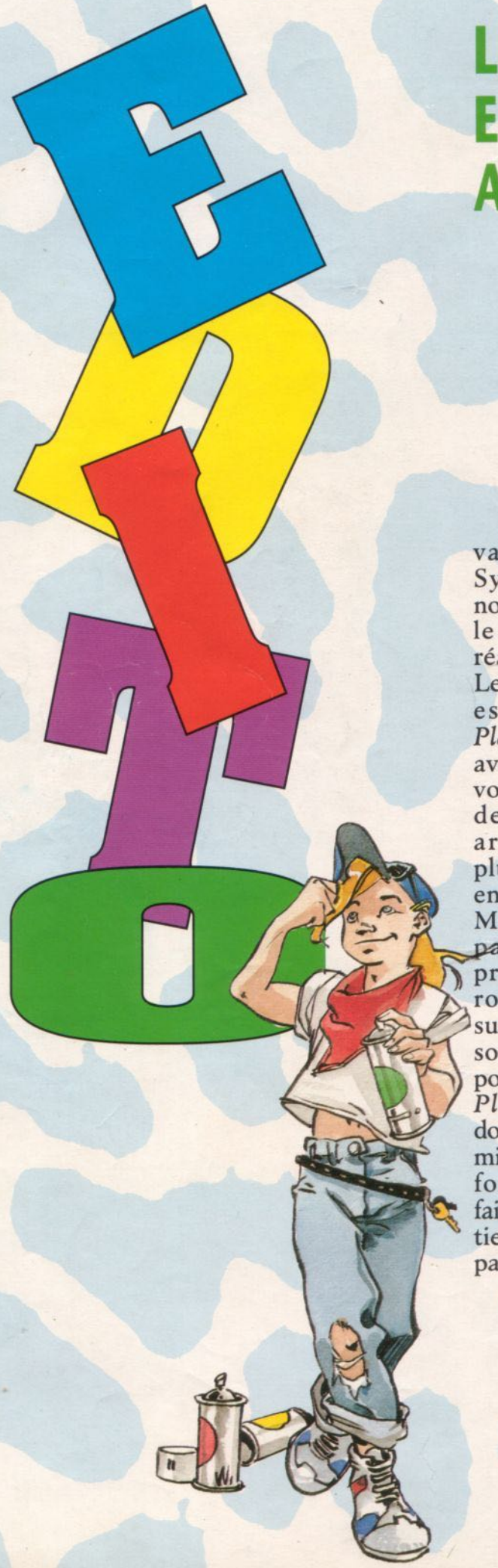
ET 26 AUTRES JEUX
TESTES POUR VOUS

17 F

M 4413 - 7 - 17,00 F

MENSUEL - MARS 91

LE PREMIER MAGAZINE EUROPEEN CONSACRE AUX CONSOLES DE JEUX



Tout s'accélère ! Alors que de nombreux constructeurs annoncent des projets de plus en plus fous : CD-Rom, CDI, console 32 bits, modem.. La valeureuse Sega Master System en profite pour nous offrir Mickey Mouse, le plus beau jeu jamais réalisé sur cette console. Le monde des jeux vidéo est en plein boum et *Player One* saute de joie avec lui. Nous voulons vous tenir au courant des nouveautés qui arrivent de plus en plus en vite, de plus en plus nombreuses. Mais nous n'oublions pas l'information pratique et préparons des dossiers sur tous les accessoires disponibles pour vos consoles. *Player One* s'est donné une double mission, vous informer et vous faire rêver. Nous tiendrons notre pari, c'est promis.

Sam Player

A QUI ECRIRE ?

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

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 16 à 19), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extras. Attention, les meilleurs seront publiés. Ecrivez à Soizoc, PLAYER ONE, 31 rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

Pour les Plans et Astuces (pages 52 à 55) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqués dans un jeu, écrivez à S.O.S PLAYER ONE, 31 rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux, sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez.

Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement Envoyez-la à : Petites Annonces PLAYER ONE - 31 rue Ernest Renan 92130 Issy-les-Moulineaux.

SOMMAIRE

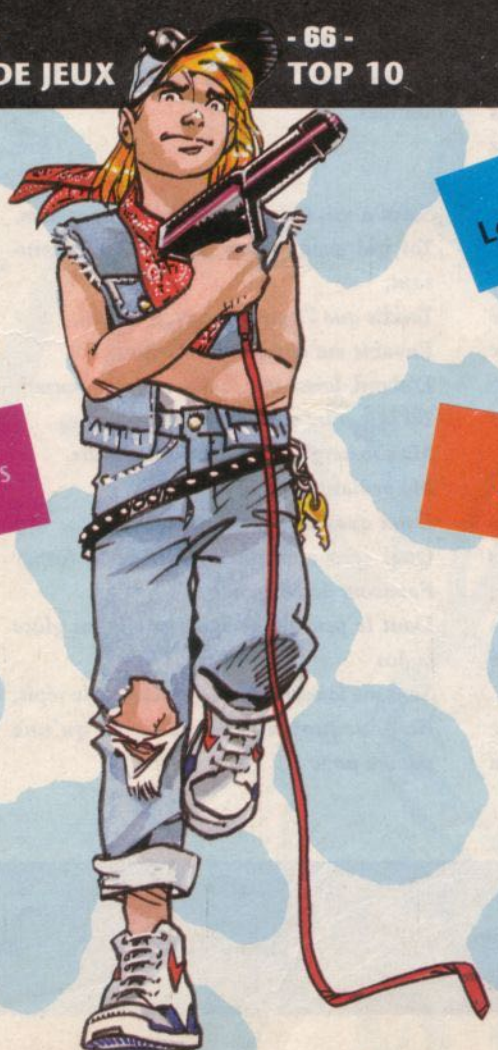
- 2 - EDITO
- 3 - SOMMAIRE
- 4/5 - COURRIER
- 6/10 - STOP INFO
- 12/13 - MADE IN JAPAN
- 14/17 - TRUCS EN VRAC
- 18/33 - TESTS DE JEUX
- 34/35 - POSTER
- 36/52 - TESTS DE JEUX
- 54/57 - PLANS ET ASTUCES
- 59 - SONDAGE
- 60 - CONCOURS
- 61 - ABONNEMENT
- 62 - PETITES ANNONCES
- 63 - SOS PLAYER ONE
- 64/65 - REPORTAGE CINEMA
- 66 - TOP 10

MICKEY MOUSE
Grâce à la petite souris, la Master System s'offre son meilleur jeu.

CONCOURS
5 PC ENGINE à gagner !
Participez au concours Player One.

TORTUES NINJA
Wolfen vous révèle en exclusivité tous les trucs pour finir le jeu.

SOS PLAYER ONE
Les lecteurs répondent aux lecteurs la petite rubrique qui monte...



AKIRA
Le sublimissime dessin animé japonais à voir absolument.

SAM PLAYER
Notre mascotte a dédicacé son poster pour vous.

PLAYER ONE est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
31, rue Ernest-Renan, 92130 ISSY-LES-MOULINEAUX - Tél. : 40 93 07 00
Directeur de la publication : Alain KAHN.
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN.
Rédacteur en chef : Pierre VALLS.
Responsable de la fabrication : Sabine CHAVANNE.
Première secrétaire de rédaction : Agnès VIDAL-NAQUET.
Secrétaire de rédaction : Cyrille BAUDIN.
Rédaction : François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET, Patrick GIORDANO, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Olivier SCAMPS, François SORNAY.
Couverture : CROMWELL.
Plans : Philippe LECONTE.
Publicité : tél. : 40 93 07 88
Responsable de la publicité et du marketing : Corinne FOUCART.
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER.

Concept visuel : Fabienne ZWILLER.
Maquette, composition et photogravure : Pi.M. Création.
Responsable Technique : C.S.M.
Impression : SIMA Torcy.
Service abonnements : Agélique N'GUYEN -Tél. : 40 93 07 00.
France et communauté postale : 1 an/11 numéros : 150 FF.
Par avion : Europe 315 FF. Dpts outre-mer 350 FF.
Territoires outre-mer : 440 FF. Afrique 385 FF.
Média Système Edition, SA au capital de 250 000 F.
RCS Nanterre B341 547 024. Commission paritaire n° en cours.
Distribution NMPP. Dépot légal janvier 1991.

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

Permanence téléphonique tous les mercredis de 10 à 18 h.

Courr

Hello kids, Sam revient vous chatouiller les méninges. Le courrier de ce mois est vraiment costaud. Je le répète, je ne peux pas répondre à tout le monde, surtout aux questions particulières, du genre : « Heuh... j'sais pas quel jeu acheter pour ma console, Sam, s'il te plait, aide moi ! ». Et les tests de jeux, pourquoi croyez-vous qu'on se décarcasse à les faire, hein ?... Pour finir, un petit regret : je remarque que parmi toutes vos lettres, très peu sont écrites par des filles. Il faudrait un peu vous remuer les girls, sinon on va finir par croire que vous n'avez rien d'intéressant à dire !

Sam



Salut Sam,

Comment ça va ? C'est moi, Idées Tordues. J'ai vu qu'on avait aimé mon idée (pas si tordue), eh bien, tenez vous bien, j'en ai encore :

Pour les concours, comme tous les Playermen ont déjà une console ou presque, ce serait quand même mieux qu'on puisse gagner des jeux.

Le poster, c'est chouette ! Mais si il y avait des caricatures des gens qui font notre mag préféré, on pourrait jeter dessus les cartouches des jeux trop énervants qu'ils nous auraient conseillées.

Aussi, une note pour la difficulté serait appréciée. Voilà pour les idées, mais j'ai aussi des questions :

Quand la Super Famicom sera-t-elle distribuée en France ? Quel sera son prix et celui des jeux ? Salut, à bientôt.

J'ai les Idées Tordues

Salut J'ai les Idées Tordues,

Ça me fait plaisir de te retrouver dans cette page, surtout après le succès incroyable de ta première idée. Examinons tes nouvelles propositions : pour les concours, c'est OK, on va essayer de mettre tout ça au point dès le prochain numéro. Pour les caricatures, je trouve l'idée amusante mais pas très bonne. Enfin pour la note sur la difficulté, je mets ta proposition aux voies. Si de nombreux lecteurs nous la réclament nous la rajouterons à notre pavé de notes. Nous ne savons pas encore précisément quand la Super Famicom sera officiellement distribuée en France (probablement vers février 1992). Son prix n'est pas encore définitivement fixé (entre 1 200 F et 1 500 F) et les jeux seront vendus aux alentours de 400 F. Salut J'ai les Idées Tordues.

Sam

*

Salut à toi, ô, Lumière Divine super Sam,
Toi qui occupe mes pensées en m'amusant,
Tandis que l'autre, là-bas, Saddam,
Envahit ma télé en m'ennuyant.
D'abord, laisse-moi te dire que ton journal,
Tel la foudre sur l'arbre innocent,
Me submerge de bonheur et m'avale,
Me brûlant sans pitié, le sang.
Deux questions me courent l'esprit :
Quel sera environ le prix de la Super Famicom de Nintendo
Dont le peu que je sais sur elle me glace le dos
Sans me laisser une seule seconde de répit,
Et pourquoi ne consacres-tu qu'une pauvre page
Au Game Boy qui des consoles portables est le mage ?

Titi le Poète

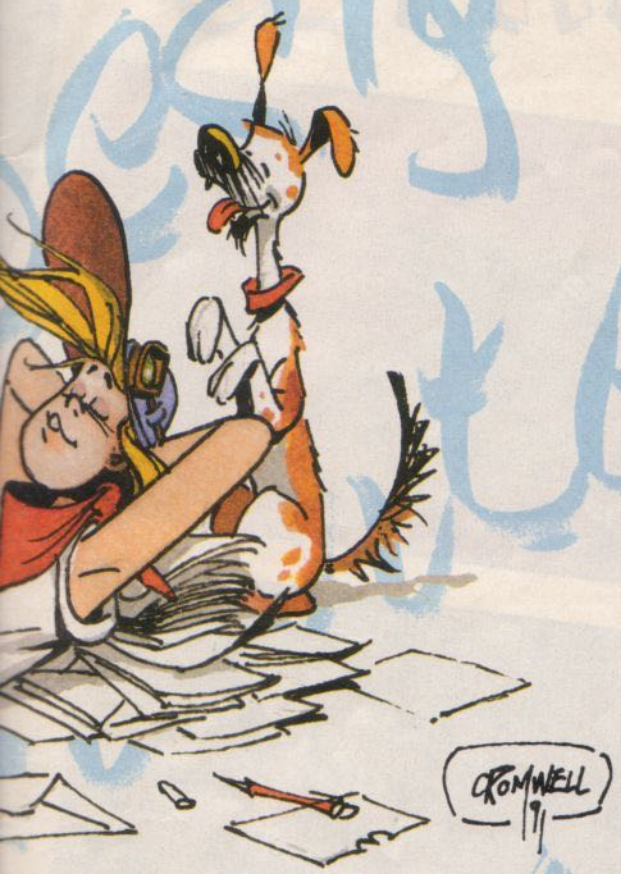
Bonjour Titi,

Bravo pour ton beau poème Titi,
Ce n'est ni du Rimbaud ni du Baudelaire,
Mais on y trouve le ton et l'esprit,
Deux qualités qui sont faites pour me plaire.
A la question sur la Super Famicom j'ai déjà répondu et pour la Game Boy, je te rappelle que nous ne testons que les jeux qui sont officiellement distribués par Nintendo France. Salut Titi le Poète.

Sam

P.S.: pour tous les fans de la Super Famicom, si vous voulez avoir plus de renseignements, appelez la hot line de Nintendo au (16.1) 34 64 77 55, ça les décidera peut-être à la sortir avant 1992.

ier



Salut Sam,

Comment vas-tu yau de poêle ? Bien, j'espère. Ton mag est super génial, mais néanmoins, il y a quelque chose qui m'intrigue : Comment établissez-vous le Top 10 de Player One *? Est-ce par rapport aux ventes d'un jeu ou peut-être est-ce un sondage ? Bon, je te laisse.*

Tony

Hello Tony,

Le Top 10 de *Player One* est établit en fonction des meilleures ventes de jeux, selon les distributeurs de chaque console. Evidemment, nous n'avons pas vraiment le moyen de vérifier ces informations, il faut donc les prendre à titre indicatif. Salut Tony.

Sam

Buon giorno Sam,

Ton canard est vraiment giga. Je le trouve génial avec 20 tests de jeux, des concours etc. Mais cependant, il y a une chose qui m'a surpris. Pourquoi, nous qui habitons la Provence, serions-nous privés d'une émission sur les jeux vidéo ? Autre chose, quel est le rapport entre la couverture de notre magazine et toi ? Comment s'appelle notre mascotte ? Est-il à la recherche d'un trésor ? Ce sont les seules questions que je voulais te poser. Ciao Sam.

Tony

Tiens, un autre Tony, bonjour toi,

Désolé, mais pour l'instant Vidéomania, la rubrique télé de *Player One* n'est pas diffusée dans toute la France, mais elle risque de l'être vers Pâques. On vous tiendra au courant. Pour la couverture du magazine, c'est moi qui suis représenté dessus (eh oui !), je ne cherche pas de trésor mais plutôt le sagouin qui a déchiré mon jean sur la première couverture de *Player One*. Bye Tony.

Sam

*

Salut Sam,

Bravo pour le canard ! Super ! Sans reproche ! Mais j'ai quatre questions à te poser :

1) Comme le prix de Player One *va augmenter, comment vont faire ceux qui y sont déjà abonnés ? Devront-ils payer de l'argent en plus ?*

2) Comment notez-vous les tests de jeux ?

3) Tout le monde sait qu'il y a un adaptateur pour permettre aux « méga-driviens » de jouer aux jeux de sa petite soeur. Le contraire existe-t-il ?

4) De nouvelles consoles vont-elles arriver ? Si oui, indique-moi leur nom et celui de leur constructeur. Merci d'avance.

Andy

Salut Andy,

Les abonnés de *Player One* n'auront pas à payer en plus pour que leur abonnement continue. D'ailleurs, les plus malins d'entre vous auront sans doute remarqué que l'abonnement est encore à l'ancien tarif. Profitez-en vite, car ça ne va pas durer. Les tests de jeux sont notés selon l'appréciation des journalistes. Si vous n'êtes pas d'accord avec eux, vous pouvez nous écrire pour donner votre avis. Il n'existe pas d'adaptateur permettant de jouer à des jeux Megadrive sur la Master System. Enfin, pour les nouvelles consoles, nous vous tenons au courant au fur à mesure de leur sortie dans les pages « Stop Info » de *Player One*. Ciao Andy.

Sam

*

Cher Sam,

Voici J.D. le Jardinier qui se ramène avec sa brouette de questions et de compliments :

Votre journal est hyper génial, mais j'ai manqué les 2 premiers numéros et j'ai lu qu'il fallait envoyer 15 F + 7 F de frais de port pour un n°. Mais pour 2, faut-il envoyer 14 F de frais de port, plus 30 F ?

Pourriez-vous faire un reportage spécial sur le Power Glove de Nintendo ? Je n'ai pas compris comment on pouvait jouer avec, et si il est aussi bien qu'on le dit.

Pourquoi ne testez-vous pas les jeux de la Game Boy que l'on peut se procurer en import parallèle ?

Lorsqu'on vous envoie un plan aussi complexe que Metroïd, pourquoi ne le mettriez-vous pas sur une page entière ?

Sur ce, salut Sam.

J.D le Jardinier qui retourne au potager

Salut J.D.,

Mais tu sais que tu comptes bien. Dis-moi la vérité, tu as une calculette implantée dans le cerveau, non ? Effectivement, si tu veux avoir deux numéros de *Player One*, il faut envoyer un chèque de 44 F. Pour le Power Glove, nous lui avons consacré tout un article dans le numéro 1. Maintenant que tu as compris comment te le procurer, tu vas pouvoir le commander. Je rappelle que nous ne parlons dans *Player One* que des jeux qui sont officiellement distribués, pour des raisons de garanties et de traductions en français des notices. Enfin, pour les plans, c'est vrai que pour Metroïd, nous avions vu un peu petit ! On essaiera de ne plus commettre la même erreur. Ciao J.D.

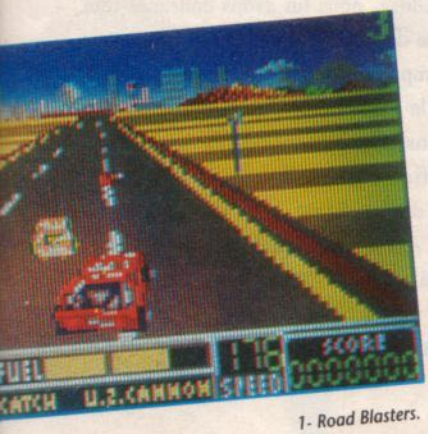
Sam

LA LYNX SORT SES GRIFFES

Après des débuts laborieux, la portable couleur d'Atari reprend du poil de la bête. **15 000** unités auraient déjà été vendues en France et Atari est bien décidé à porter tous ses efforts sur la promotion de cette console. Si la sortie de la Lynx 2, strictement identique mais plus petite et un peu moins chère, n'est pas pour tout de suite, des accessoires sont d'ores et déjà disponibles. Le **pare-soleil** est destiné à protéger l'écran non seulement des rayons solaires (comme son nom l'indique), mais aussi des chocs (on va enfin pouvoir jouer dans toutes les conditions). **L'adaptateur allume-cigares** résout en partie le problème douloureux de la consommation : plus besoin d'emporter une valise de piles pour les longs voyages en voiture... Moins indispensables, mais toujours agréable, deux sacs (un petit et un grand) permettent d'emporter sa Lynx partout avec soi.

Autre nouvelle rassurante pour l'avenir de cette machine : la production de jeux est enfin amorcée. De nombreux éditeurs, tant américains qu'européens, travaillent sur des conversions de leurs grands succès. Atari annonce carrément la sortie d'un jeu par semaine. Si ce chiffre paraît un peu exégaré, une chose est sûre : le temps des vaches maigres est terminé pour les possesseurs de Lynx. *A Player One*, on est déjà submergé par les nouveautés.

Roadblaster est l'adaptation d'un jeu de café très connu. Dans un futur à la Mad Max, vous conduisez une voiture et devez exploser les autres véhicules à coup de missiles. Pas très varié mais violent et bien réalisé : le défoulement, quoi! Toujours dans les adaptations d'arcade, **Rampage** propose un monstre genre King Kong ou Godzilla. Au programme: « boulottage » d'humains et destruction de buldings. Un peu lassant mais quand même agréable. Plus pacifique, **Shanghai** permettra à vos cellules grises de se reposer : ce jeu de dominos chinois qui a connu un grand succès sur micro-ordinateur éclatera les amateurs de réflexion.



1- Road Blasters.


2- Rampage.



3- Shanghai.

RESULTATS DU CONCOURS SEGA MASTER SYSTEME

Paru dans le numéro 5 de *Player One*
Voici les noms des cinq gagnants du concours Player One/Sega Master System :
- Eric Souda de Echirolles
- Agnès Foucteau de Avanton
- Christophe Moreira de Chateauneuf-sur-Loire
- Fanny Vallée de Caen
- Lionel Clerc de La-Tour-du-Pin

Ils ont tous les 5 gagné une console SEGA Master System et un jeu.

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

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

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

SEGA PREPARE NOEL PROCHAIN !



1- La Master System New Look !

Il y a du mouvement chez Sega ! Virgin, le distributeur français, s'apprête à lancer sur le marché la **Master System II**. Si les caractéristiques ne changent pas par rapport à la précédente, le design, lui, s'est offert un sérieux lifting. De plus, la Master System II sera livrée d'office avec deux jeux, et tout ça pour la modique somme de 690 F ! Elle sera disponible dès avril chez votre revendeur le plus proche.

L'autre sortie, beaucoup plus attendue, c'est celle de la **Game Gear**, qui se décide enfin à pointer son museau sur notre territoire ! La console portable couleur de Sega fera son apparition au mois de juin et coûtera 990 F avec un jeu(Columns). Par contre, plus de nouvelles du **CD-Rom** de la Megadrive, de même que du Modem.

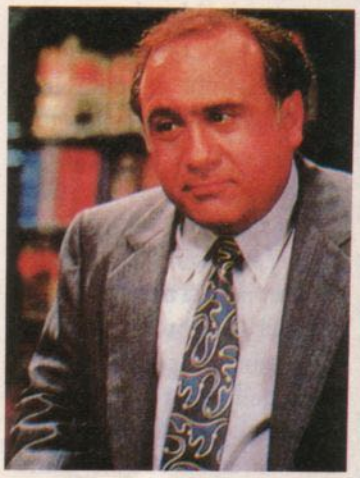
Quant au **Tera**, le micro-ordinateur compatible PC intégrant une Megadrive, il n'est toujours pas prévu qu'il soit distribué en Europe. A quoi ça sert qu'ils se décarcassent, les Japonais, si c'est pour nous en priver... C'est une drôle de stratégie !



2- La Game Gear.



2- Super Mario se prend pour Danny De Vito



1- Danny de Vito se prend pour Super Mario.

SUPER MARIO A HOLLYWOOD

Le succès de Super Mario dépasse tous les espoirs les plus fous de Nintendo. Alors que les cartouches Super Mario se vendent dans le monde entier comme des petits pains, alors qu'un dessin animé et trois shows TV américains lui sont dédiés, voici qu'un film va être tourné en son honneur ! Et c'est **Danny De Vito** qui tiendra le rôle de notre plombier préféré ! Le film devrait sortir fin 1992, mais vous pouvez déjà succomber à la Super-Mariomania en achetant l'un des innombrables gadgets



Pour les simulations de guerre.



Pour les simulations sportives.



Jeu de rôle.



Jeu d'aventure.

GAMATE

LA VRAIE FAUSSE IMITATION DE GAME BOY !

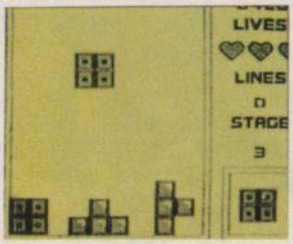


Les cartouches s'insèrent par le dessus.

Yeno annonce la distribution en France de la Gamate, une console portable concurrente directe de la Game Boy. La Nintendo voyageuse serait- elle menacée ?



Face à face avec la Gamate !



Tétris sur la Gamate.

Pour être franc, il faut bien admettre que la Gamate est directement inspirée de la Game Boy. Ecran noir et blanc, son stéréo, cable de connexion... La copie est presque parfaite ! Seule une étude approfondie montre quelques différences. Contrairement à la portable de Nintendo, la Gamate est plus large que haute. La croix de direction et les boutons « fire » prennent place de chaque côté de l'écran (comme sur la Lynx). Le gris anthracite du boîtier, associé au jaune aggressif des commandes, n'est pas des plus élégants. Par contre, les matières utilisées semblent suffisamment **solides** pour résister aux sacs à dos « cascadeurs ».

Au-dessus de la bécane, on observe le bouton de contraste, le connecteur de branchement à une autre Gamate et l'interrupteur ON/OFF. Le dessous cache le réglage du volume, ainsi que les prises casque et secteur (6 v). L'arrière de la machine présente le port cartouche et l'emplacement des quatre piles (R6) qui n'assurent que **15 heures d'autonomie** (contre 22 h pour la Game Boy).

L'écran noir et blanc est à cristaux liquides. De même taille que celui de la Game Boy, sa couleur de fond tire franchement sur le vert et laisse beaucoup plus de traces, quand il s'anime, que celui de sa concurrente (problème de rafraîchissement d'image). Pour en finir avec ce tour du propriétaire, signalons que la musique est stéréo, mais n'égale pas la saveur des enveloppes sonores de la... Game Boy !

CIRCULEZ, Y'A RIEN A JOUER !

Livrée avec un jeu, des écouteurs et quatre piles, la Gamate ne coûte que **400 F** ! Premier réflexe, on se dit que c'est une Game Boy bon marché ! Hélas, la Gamate perd tout son crédit lorsque l'on se penche sur les **douze jeux existants** (pour la plupart des copies de titres à succès, comme Tétris ou Bomber Man). On s'aperçoit rapidement que la qualité n'est pas au rendez-vous... Animation saccadée, graphismes pauvres et gros problèmes de jouabilité liés principalement au manque de fiabilité des commandes.

Résultat des courses : même si son prix et sa conception avaient pu le laisser croire, la Gamate n'est pas vraiment compétitive face aux concurrents ■

Crevette, l'ami des petit.

SALON du JOUET



Le lance-pizzas Tortues Ninjas.

Le Salon du Jouet fête, cette année, ses trente ans d'existence ! Les envoyés spéciaux de Player One, plus joueurs que jamais, vous invitent au voyage...

Chaque année, le Salon du Jouet est un événement très particulier. Strictement réservé au professionnels, interdit aux moins de douze ans, c'est le seul salon où les principaux intéressés (en l'occurence les enfants !) ne sont pas invités !

J'SUIS VERT !

On commence directement par les stars incontestées de cette 30e édition du Salon du Jouet, j'ai nommé : **les Tortues Ninjas** ! Elles étaient partout, sur tous les stands ! Noël prochain sera encore sous le signe du vert et de la pizza ! Des fringues « Tortues Ninjas », des jeux de société « Tortues Ninjas », des moules à pâte à modeler « Tortues Ninjas », des skateboards et autres roller-skate aux couleurs des tortues mutantes, des flacons de savon liquide en forme de Tortues Ninjas et, bien sûr, la cartouche Nintendo du même nom que


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


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


jeu avec un pistolet comme Opération Wolf ou Wild Gunman.


indique que l'on peut jouer à un joueur.

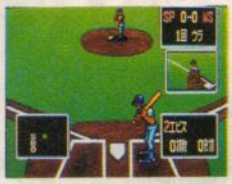


















N'hésitons pas à le dire, ...
elle est tout simplement parfaite



"Cette machine d'arcade
dans un boîtier de console
est, de très loin,
ce qui se fait de mieux
dans le genre..."

TILT

"Mieux que la Neo Geo,
j'y crois pas..."

JOYSTICK

SNK

GUILLEMOT INTERNATIONAL

IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR
GUILLEMOT INTERNATIONAL
TEL : 99.08.90.88 FAX : 99.08.94.17 TELEX : 740571



Les Tortue Ninjas géantes.

tout le monde connaît. Bref, c'est l'invasion complète !

La palme revient quand même à Bandaï, le créateur des figurines Tortues Ninjas, qui présentait deux nouveautés particulièrement alléchantes : le lance-pizzas et les tortues géantes. **Le lance-pizzas** est un petit canon muni d'un chargeur à pizzas (des imitations en plastique) qui les recrache en rafale avec une force inouie ! Les pizzas volent sur au moins deux ou trois mètres. C'est vraiment l'éclate totale. Quant aux Tortues Ninjas géantes, il s'agit de répliques hautes de 33 cm ! La finition est superbe, les matières employées sont de très bonne qualité et le rendu plus que réaliste, la classe, quoi ! Fin de l'épisode Tortues Ninjas !

ON SE CONSOLE COMME ON PEUT !

Les consoles étaient présentes pour la deuxième année consécutive. Avec des stands de plus en plus impressionnants. Nintendo et Sega continuent leur guerre fratricide ! Je finis sur un chapitre « robots » avec les **Transformers** et les **GI Joe** qui proposent des engins de plus en plus démoniaques. Bandaï, de son côté, présentait les **Winspector**, issus d'une nouvelle série TV qui va bientôt débuter, et surtout le **Super Valkyrie** qui est l'un des robots transformables les plus déments que j'aie jamais vu !



Le plus bôôô des robots !

ON FERME !

Voilà, c'est fini. Vous pouvez dès maintenant préparer votre liste pour Noël prochain ! Mais, plus que jamais, les consoles risquent de monopoliser... nos rêves... ■

Crevette,

NINTENDO EN A REVE, SONY L'A FAIT !

Voilà une nouvelle qui va en faire frissonner plus d'un : le CD-Rom de la **Super Famicom** sera développé par... Sony ! Le géant de l'électronique haut de gamme qui s'associe avec le numéro un mondial du jeu vidéo, cela risque de faire des étincelles ! Ce n'est d'ailleurs pas la première fois que les deux sociétés nipponnes collaborent. Depuis très longtemps, Sony fournit des composants électroniques à Nintendo pour ses cartouches de jeux. C'est aussi à Sony que l'on doit les digitalisations vocales des premiers jeux Super Famicom ! Super Mario, it's a Sony ? Toujours est-il que le CD-Rom de la Super Famicom se précise, il sera sans doute disponible au Japon quand la console débarquera officiellement sur nos côtes. D'après le communiqué des deux firmes, ce CD-Rom possédera des capacités graphiques **totalement révolutionnaires**, proche du CD-Vidéo ! Des rumeurs précisent même qu'il sera équipé du nouveau système américain, le Q-Sound, qui permet de donner l'impression, sur une chaîne stéréo classique, que le son vous encercle et vient de tout les côtés : magique ! Quant à nous, pauvres Français, il ne nous reste plus qu'à prendre notre mal en patience... Continuons le combat !



Une vue d'artiste imaginant le CD-Rom.



L'objet de tous les désirs !



Et enfin... les jeux de réflexions !

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

DOUBLE SCOPE DOUBLE PLAISIR.



AMSTRAD PRÉSENTE LE DD 8901, LE PREMIER MAGNÉTOSCOPE PAL/SECAM DOUBLE CASSETTE

Voici la révolution dans le monde de la vidéo. En effet, pour la première fois, un constructeur a osé réunir en un seul appareil deux platines cassette vidéo. Dès que vous l'installerez chez vous, vous vous demanderez comment vous avez pu vous en passer jusqu'à présent !

Voici les principales fonctions :

LECTURE PENDANT L'ENREGISTREMENT
Vous pouvez enregistrer sur une platine la chaîne que vous regardez, et enregistrer un programme d'une autre chaîne sur l'autre platine. Vous pouvez aussi programmer une platine pour un enregistrement et utiliser l'autre platine pour visionner une cassette comme si vous aviez deux magnétoscopes séparés.

DE CASSETTE A CASSETTE
La fonction "synchro start" permet la copie de vos propres cassettes (dans la limite de la légalité). Les enregistrements de votre caméscope VHS C, par exemple, peuvent être facilement transférés sur des cassettes normales.

DES PERFORMANCES HAUT DE GAMME
- Compatible PAL et SECAM : vous êtes prêts pour l'Europe.
- La technologie HQ vous donne une superbe qualité d'image.
- L'enregistrement direct vous permet une programmation instantanée par la pression d'une seule touche.
- La recherche visuelle vous aide à trouver exactement la séquence désirée par une lecture accélérée de 3 à 5 fois en avant ou en arrière.
- 2 prises Péritel vous apportent un confort de branchement appréciable.

8 HEURES DE LECTURE OU D'ENREGISTREMENT
Grâce aux 2 platines, vous pouvez programmer 8 émissions sur un mois, et enregistrer ou visionner jusqu'à 8 heures d'émission sur 2 cassettes E 240.

TELECOMMANDE
Avec la télécommande LCD à infra-rouge, vous restez assis dans votre fauteuil et vous accédez à toutes les fonctions des 2 platines ; vous allumez ou éteignez l'appareil, vous changez les chaînes, vous programmez en toute liberté !

AVERTISSEMENT LEGAL
Les émissions de TV et les vidéo cassettes pré-enregistrées sont protégées par les lois du Copyright et ne peuvent être copiées sans le consentement du détenteur du Copyright.

Je désire recevoir une documentation sur le magnétoscope AMSTRAD DD 8091 :

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____

Ville : _____ Code Postal |_|_|_|_|_|

AMSTRAD

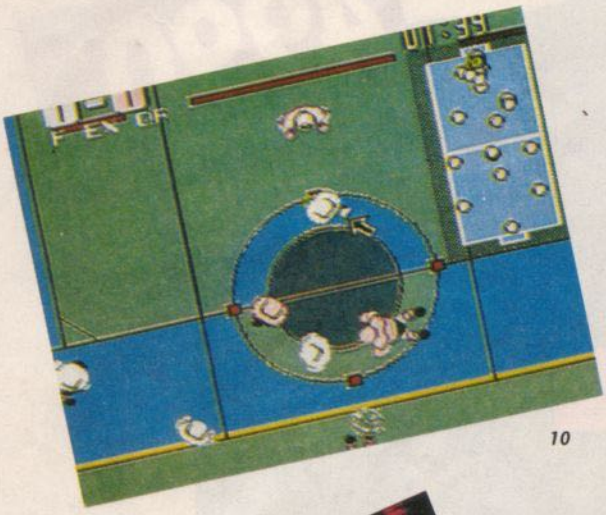
P. ONE 7

Envoyer ce bon à AMSTRAD - BP 73 - 72/78 Grande Rue - 92310 Sèvres

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

LE DOUBLE DECKER AMSTRAD : LE MAGNÉTOSCOPE QUI RÉVOLUTIONNE LA VIDÉO.

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 colones ne sortiront peut-être que dans plusieurs années en France.



10



6



18



23

19



3



20



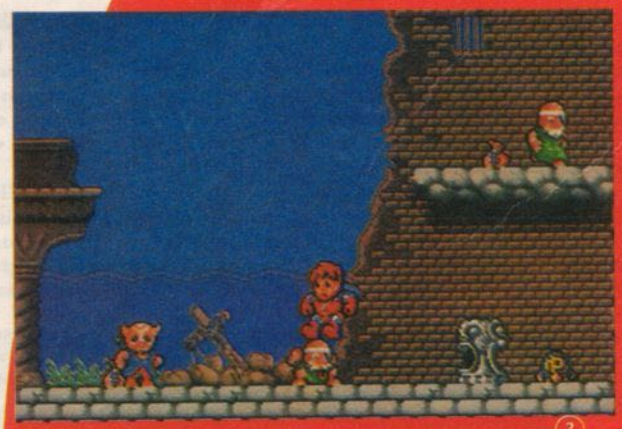
17



8



7



2



1

11

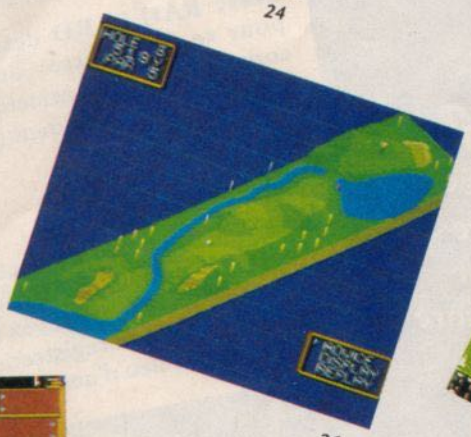
1- Parasol Stars (PC Engine).
2- Legend of Hero Tonma (PC Engine).
3- Hellfire S (PC Engine).
4- TV Sport Football (PC Engine).
5- Zero 4 Champion (PC Engine).
6- Out Run (Megadrive) ne sera pas prêt avant septembre.
7- Super Volleyball (Megadrive) : un hit PC Engine sur la Sega 16 bits.
8- Dick Tracy (Megadrive) sera rapidement disponible en France.
9- Joe Montana (Megadrive) : sera-t-il meilleur que Jonh Madden ?
10- Wrestball (Megadrive) : le football du futur.
11- Verytex (Megadrive) : les shoot'em up sont les bienvenus !
12- Tiger Heli (Megadrive) : un classique de l'arcade sur 16 bits.
13- Devil Hunter (Megadrive) : une femme... libérée !
14- Midnight Resistance (Megadrive) : on ne s'y attendait pas !

L'année commence très fort chez les bridés ! Des tonnes de news nous arrivent directement du Japon. La **Megadrive** semble enfin en mesure de proposer des titres forts, bien que le shoot' em up soit toujours son point faible. La NEC continue son bonhomme de chemin, avec une forte poussée des jeux sur CD-Rom. La **Game Gear** commence à proposer quelques titres intéressants. A suivre... Quant à la **Super Famicom**, son succès dépasse les espérences (on parle de plus de 1,6 million d'unités vendues au Japon) et les prochains titres, excellents, risquent d'amplifier le phénomène. La Super Famicom serait-elle la meilleure des consoles ? Place au spectacle ! ■

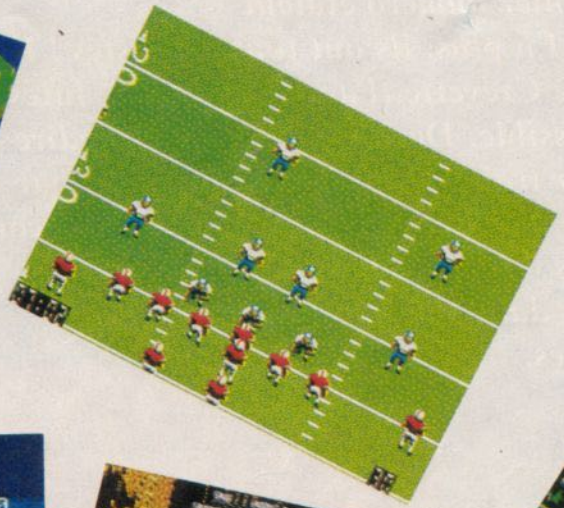
Iggy et Crevette, deviennent fous !



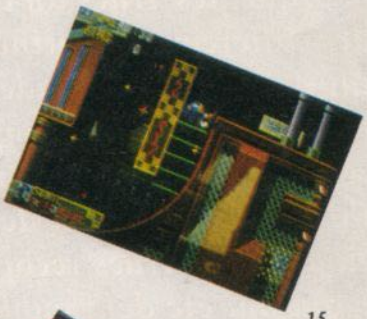
24



26



9



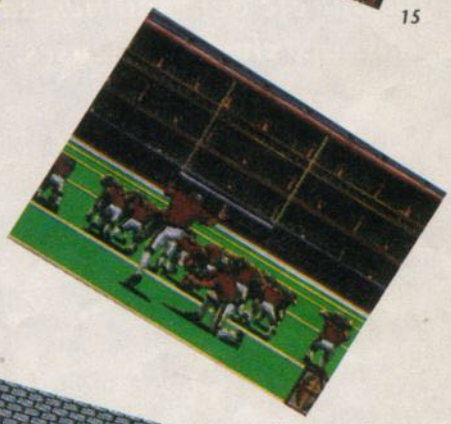
15







22



4



21

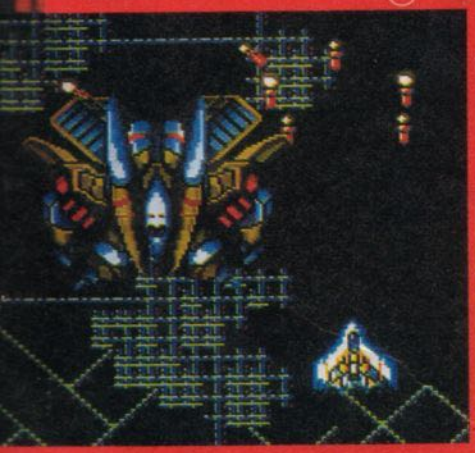


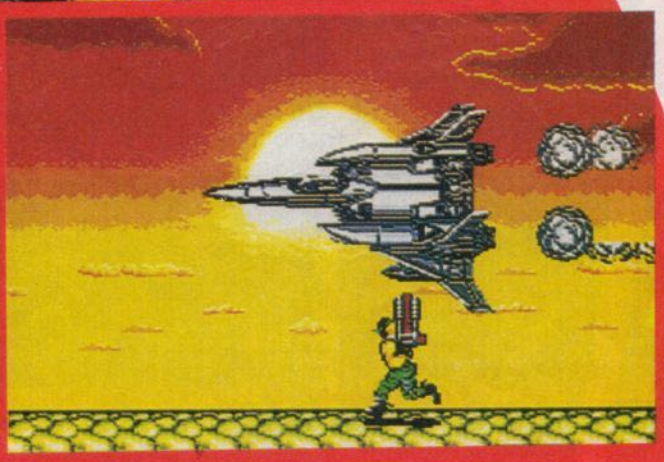


12



16





14



25

15- Sonic the Edgehog (Megadrive) : Sega veut en faire une star !
16- Fantasia (Megadrive) : Mickey est de retour.
17- Chase HQ (Game Gear) : un hit... portable !
18- Super Squeek (Game Gear) : un jeu français sur une console jap !
19- Woody Pop (Game Gear).
20- Junction (Game Gear) : mélange de puzzle et de casse-tête.
21- Mickey Mouse (Game Gear) : c'est la version Master System.
22- Indiana Jones (Game Gear) : comme sur Master System.
23- Darius Twin (Super Famicom) : la seule version 2 joueurs de Darius !
24- Sim City (Super Famicom) : sa sortie, au Japon, est imminente.
25- Dungeon Master (Super Famicom) c'est un scoop !
26- Hole in One (Super Famicom) : le premier Golf sur Super F.

TRUCS en VRAC

Amis tricheurs, salut ! Comme vous l'avez certainement remarqué, les Trucs du dernier numéro étaient particulièrement gratinés. En plus, ils ont tous été testés ! Il faut dire que sans l'aide de Crevette (l'ami des petits... futés) la mission aurait été impossible. De votre côté, rien à redire sur la quantité : le courrier traité se compte maintenant par kilos. Pour ce qui est de la qualité, attention ! Je reçois encore beaucoup de Trucs recopiés « texto » dans d'autres canards ou qui ont été déjà publiés dans Player One*... Cela dit, passons aux choses sérieuses.*

Marc RAILLARD détient un Truc pour se débarrasser des ennemis coriaces. On ne le remerciera jamais nous avoir mis au courant (alternatif).

NES

MEGAMAN

Pour tuer le gardien du docteur Willie, u l'électricité. Quand la décharge arrive « vilain-pas-beau », appuyez plusieurs fois sur Select : cela enregistrera plusieurs coups au lieu d'un.

Sébastien RIGATTIERI nous envoie une petite bidouille sympathique. Seb, c'est bien !

GAME BOY

SUPER MARIO LAND

Voilà comment obtenir le mode Continue : à la fin d'une partie, lorsque l'écran du menu réapparaît, maintenez le bouton A enfoncé et appuyez sur le bouton Start.

Yann BLANCHARD s'est découvert récemment des talents d'artificier.

NES

SUPER MARIO BROS 1

A la fin de chaque monde, attendez que le dernier chiffre du compte à rebours soit un 6 et sautez : 6 explosions éclateront dans le ciel, vous rapportant 500 points chacune (donc 3 000 points au total).

Devrim ABDILER s'éclate sur Sega 8 bits e Megadrive. La totale, quoi !

MASTER SYSTEM

VIGILANTE

Pendant la page de présentation, faites diagonale haut-gauche et appuyez su bouton 2 : vous pourrez choisir votre é parmi les 5 proposées.

NES

GUN SMOKE

Dès que l'écran de titre apparaît, ap successivement sur A, A, A, A, Select, Select, Select, Droite, Droite et Star aurez alors un nouveau flingue munitions.

Stéphane BIGRAT (big what ?) est un pro du tennis.

MASTER SYSTEM

TENNIS ACE

Voici un super code pour avoir 30 en force, 30 en rapidité et 30 en technique : SZDQ GIDI EZNN QPZT. Et pour finir le Grand Chelem, entrez : HPUC IPAX JRIT YZRU.



Après Matt Bianco, Matt Murdock et Matt Uzalem, voici **Matt GAUTHIER** et petites aides !

NES

CASTLEVANIA

Quand vous êtes près de la chauve-souris-démon, tapez dans un des blocs de la pièce et vous trouverez un Double Shot. Dans la première zone du niveau 2, il y a une couronne. Pour la trouver, vous devez prendre le premier escalier et casser deux blocs dans le mur de droite. Pénétrez par le trou ainsi formé et la couronne apparaîtra sur le sol.

NES

PUNCH OUT

Pour vaincre Mike Tyson, évitez tous ses uppercuts : le sourcil qui bouge indique de quel côté va partir le coup. Quand Big Mike se met à cligner des deux yeux, c'est qu'il va vous envoyer une avalanche de coups. Profitez de ce bref instant pour le frapper à la tête : vous éviterez le pire et l'enverrez peut-être au tapis...

Maxime ROCHER, son Truc, il y comme pierre.

MASTER SYSTEM

KENSEIDEN

Sélection des rounds : avant d'allume appuyez sur les boutons 1 et 2. Allu relacher jusqu'à ce que le boudah appa alors Haut, Gauche et appuyez sur S'affiche alors l'inscription « round nu ne reste plus qu'à choisir son niveau.

Anthony FERNANDEZ, 13 ans, est fou One. Que ses parents se consolent (v n'interne pas les gens pour cela...

MEGADRIVE

POPULOUS

Pour accéder directement au dernier m « WEAVUSPERT ». Bonne chance !

TRUCS en VRAC

Le plan du mois vient de Roubaix. On salue l'effort du petit **Grégory** avec son plan de **ALEX KIDD IN ENCHANTED CASTLE**. Bravo Grégory, tu gagnes le droit de nous envoyer ton nom de famille et ton adresse afin que nous t'abonnions à Player One !



TRUCS en VRAC

Nicolas LEBEURRIER, qui doit certainement être un ami de **Martin LAMOTTE**, n'est pas un demi-sel.

MASTER SYSTEM
SPACE HARRIER 3D



Quand vous avez perdu et que « Game Over » apparaît, appuyez sur les boutons 2, 1, 2, 1, 1 et vous aurez droit à de nouvelles chances. Mais attention, cela ne marche que 3 fois !
Pour avoir le test son, il faut écrire « Sound » avec la manette 2 dans le tableau des scores. Pour choisir son niveau de difficulté, il faut écrire « Level » et enfin, pour désactiver le mode 3D, il faut écrire « Three ». Faites gaffe, on n'a pas pu vérifier ce truc, donc on en est pas 100 % sûr !

MASTER SYSTEM
ZILLION

Pour avoir l'Opa-Opa qui est enterme entre deux murs dans la pièce où se trouve le premier fusil, il faut se placer sur la plate-forme de droite, se baisser et tirer dans le mur plusieurs fois.

NICO le pro a des tuyaux sur Nintendo

NES
GYROMITE

Un petit truc (non vérifié) pour Gyromite. En appuyant sur les boutons A et B simultanément, vous pourrez choisir le tableau que vous voulez.

NES
COBRA TRIANGLE

Après le départ du premier stage, vous croisez un « One up ». Ne le prenez pas ! Placez-vous à côté (à gauche ou à droite) et attendez : pleins de bateaux avec des nacelles arriveront.

PC ENGINE
BEACH VOLLEY

Voici quelques codes utiles pour épater les gonzesses sur la plage... En mode « Tournament », entrez 162 014, ou 972 379, ou 541 915, ou 445 391, ou enfin 796 618.

Devan

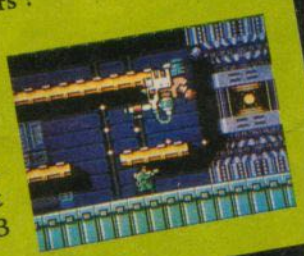
NES
MEGA
Entre
direct

PC EN
DEVIL
Pour a
D E F
jeu, en

MAST
SPELL
Entrez
5 L T

Nicolas VEZIEN vaut mieux que deux tu l'auras. Oui, je sais, ça ne veut rien dire, et alors ?

NES
BIONIC COMANDO



Si vous voulez changer de niveau en pleine partie, laissez le bouton Start enfoncé et appuyez sur les boutons A et B en même temps.

Manu LESBONSTUYAUX (c'est un joli nom de famille !) semble ignorer que c'est Soizoc et non pas Robby qui s'occupe de cette rubrique. Je ne sais pas si je dois lui pardonner...

MASTER SYSTEM
OUT RUN 3D

Appuyez sur Pause et l'écran de sélection 2D ou 3D apparaît. Maintenant, appuyez de nouveau sur Pause et vous accéderez au test-son.

MASTER SYSTEM
ACTION FIGHTER

Pendant la présentation, tapez « SPECIAL » au lieu de votre nom, cela aura pour effet de vous rendre invincible (mais vous pourrez toujours vous écraser, alors gaffe !).

Julien LEFEVRE est l'exemple même du tricheur ingénieux : visez un peu l'astuce qu'il propose :

NES
TEENAGE MUTANT HERO TURTLES

Attention, aujourd'hui, distribution gratuite de boomerangs ! Admettons par exemple que Léonardo possède 40 boomerangs (chi, ch'est pochible) et qu'il veuille en faire profiter ses amis. Pour cela, il faut envoyer un maximum de boomerangs (3), faire immédiatement Start, sélectionner un autre compère - disons Raphaelo - et rappuyer sur Start. Ainsi, Raphaelo recevra les 3 boomerangs de Léonardo. Il ne reste qu'à répéter l'opération autant de fois qu'on le désire. Bien sûr, c'est un peu lent, mais c'est pratique !

Jean-Philippe BRIN, alias J.P. de Cazaux, est un fan d'Alex Kid.

MASTER SYSTEM
ALEX KID IN MIRACLE WORLD

Lorsque le message « Game Over » apparaît à l'écran, appuyez sur : direction Haut, puis 8 fois sur le Bouton 2 : « Continue Mode » apparaît, ce qui vous permet de recommencer au début du niveau où vous aviez perdu. Cela vous coûtera quand même quatre cents pièces d'or à chaque coup... A ce prix-là, il vaut mieux mourir riche !

CREVETTE A LA RESCOUSSE
sphères du monde des jeux vidéo
incroyables. Sacré lui ! (NDR : arrêt

PC ENGINE

Grâce à Silvere JAMAIN (deux sani
quelques codes pour TRIPPLE BATT
GBBD, QBW4, QAH.

Toujours sur **PC ENGINE** (désolé p
je relaie le camarade **Grégory** qu
(mon shoot'em up favori) : si vou
la page de présentation, vous att
« Credit Mode » qui permet d'avo

TRUCS en VRAC

Trucs d'**Yves LEMAITRE**, on ne peut que se soumettre...

N II

code : A1 B2 B4 C1 C5 D1 D3 E3 E5. Vous commencerez
nt au niveau du Docteur Willy.

NE

ASH

des vies infinies, entrez le code : A B C
H I N. Pour aller directement à la fin du
B D Q T G U V I I P et tirez la balle.

SYSTEM

STER

code : H X X 3 X L 7 X g D 2 2 H N u d
v T C pour arriver à la fin.



Wonder FRA, le désormais célèbre rédacteur de l'illustre magazine que vous tenez entre les mains, se mêle de la partie en me soufflant ce Truc de son propre cru :

PC ENGINE

PARANOIA

Au début du premier niveau, ne tuez surtout pas la chenille rose qui se paye un peu de bon temps avec deux scarabées ! Au milieu du niveau, vous constaterez que la chenille s'est transformée en cocon (beuark !), mais le plus important, c'est qu'à la fin du niveau, une nuée de papillons s'envolera du cocon et vous aidera à détruire le monstre. Et ce n'est pas tout : si vous avez respecté la consigne du début, vous aurez une surprise au quatrième niveau, sous la forme d'une tortue qui vous prêtera sa carapace. Cool, les bébêtes !

tin RIOUSSE (personnellement, je
re les briunes) a réalisé un travail
dable en m'envoyant tous les codes de
e pays pour Track and Field II. Je ne
les donne pas tous, sinon je risque de
nir fou !



ACK AND FIELD II

ur les USA : 2e jour : 1GG36VR54 ;
jour : HGG3KURN2 ; 4e jour :
G36URN2 ; 5e jour : 1SS3KVJ5C. Pour
France : 2e jour : TLS36VRCC ; 3e jour :
LGFKURBC ; 4e jour : TDS36URCC ;
jour : 2LSFKVJCC. Pour le Japon : 2e jour :
SS36VRPC ; 3e jour : SSS3KURPC ;
e jour : SGG36URX4 ; 5e jour : SSGFKVJPC.

Cyril BARTHELEMY a un Truc qui est purement esthétique :

NES

TETRIS

Si vous voulez voir la fin du jeu avec Link, Metroïd, Kid Icarus, etc... Prenez B-Type, Level 9, Height 5. Une fois que la partie commence, appuyez plusieurs fois sur Select et admirez.

ami des petits a ses entrées dans les hautes
e qui lui permet de vous livrer des Trucs
n peu de frimer, Crevette)

ois !), je suis en mesure de vous divulguer
F1 : 7AYA, CACH, ATYA, AANP, YGAF,

r les autres, j'ferai mieux le mois prochain !),
ous offre un Truc pour **AEROBLASTER**
ppuyez dans toutes les directions pendant
irez soit sous l'éditeur de son, soit sous le
usqu'à neuf crédits (c'est pas du luxe !).

Que ne gardâmes-nous pas les cochons ensemble, dans la ferme de papa, avec **Jean-Marie NOBLE** : nous eussions alors pris connaissance plus tôt de ses subtiles astuces !

PC ENGINE

BLOODY WOLF

Pour entendre les musiques, faites : Haut, 1, Bas, 2, Gauche, 1, Droite, 2.

PC ENGINE

NECTARIS

Voici les 9 premiers mots de passe : REVOLT, ICARUS, CYRANO, RAMSEY, NEWTON, SENECA, ARATUS, GALOIS.

Voilà, c'est tout pour cette fois ! Continuez à nous écrire à ce rythme, en pensant de temps en temps à relire les TRUCS EN VRAC des numéros précédents, histoire de ne pas m'envoyer toujours les mêmes astuces pour les mêmes jeux. En attendant le mois prochain, je vous souhaite de passer du bon temps : à vos consoles, prêts, partez !

Pour nous écrire :
MSE-PLAYER ONE
« TRUCS EN VRAC »
31, rue Ernest-Renan
92130 ISSY-LES-MOULINEAUX



JACKIE CHAN

Jackie Chan, le vrai, ressemble au croisement de Bruce Lee et d'un kangourou. En jeu vidéo, c'est la même chose. Nous, on adore...

Je ne sais pas si Jackie Chan a supervisé de près la réalisation de ce jeu, mais on ne peut pas vraiment dire que les graphistes de Hudson l'aient arrangé. Sur moniteur, il a une énorme tête et fait des grimaces incroyables quand il meurt. En tout cas, c'est rigolo.

VAS-Y JACKIE, MASSACRE-LES !

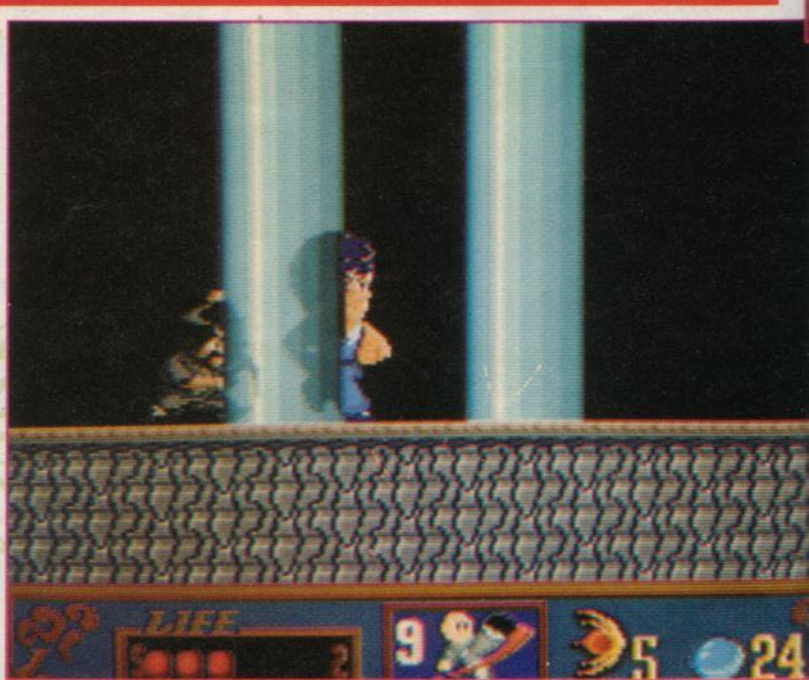
Jackie a au moins un point commun avec une bonne moitié des héros de beat them up : sa fiancée a été enlevée. C'est donc la rage au cœur qu'il s'en va voir son vieux maître qui lui dit à peu près ça : « Pas de scrupule, fils, massacre-moi tous ces batards et que ça saigne ! » Je n'invente rien : une animation vous le montre au début du jeu...

Vous l'avez deviné, Jackie Chan est un **bon beat them up**, comme on les aime. Notre Chinois préféré dispose de ses bons vieux coups de pied, mais peut également frapper avec ses poings ou en coup de pied sauté. La routine, pour un karatéka de son niveau... En explosant des grenouilles, il récupère des sphères qui lui permettent d'avoir **des super coups** très utiles face aux ennemis les plus coriaces. Le coup de pied fouetté est efficace, mais vous pourrez également obtenir un saut retourné (Jackie se met sur le dos et frappe vers le haut) contre les adversaires qui attaquent par-dessus. D'autres pastilles permettent d'acquérir des super pouvoirs déclenchés par une pression prolongée sur le bouton du paddle. Vous verrez, les boules de feu, ça aide par endroits.

MARIO CHAN

Jackie Chan (le vrai) présente une grosse différence par rapport aux autres acteurs spécialisés dans les films d'arts martiaux : c'est un acrobate hors pair, qui fait des sauts à ridiculiser n'importe quel gymnaste. Dans le jeu, c'est pareil ! Il est monté sur des ressorts. Un bond par ci, un bond par là, ce n'est plus Vigilante, **c'est Mario** ! Vu les décors qu'il devra traverser, ce n'est pas un mal. Le relief est méchamment accidenté et il va devoir utiliser toute son habileté.

A certains endroits, Jackie Chan devient un vrai jeu de plate-forme. Lorsque vous passez au-dessus de fosses remplies de pointes acérées, il vaut mieux bien calculer son coup. Quand Jackie tombe, il fait des grimaces à crever de rire. Même chose avec la séquence du volcan : vous vous retrouvez à l'intérieur de cavernes envahies par de la lave. Le niveau monte et, pour éviter de vous faire griller le fond du pantalon, il faudra jouer serré.



Pour accentuer ce côté jeu de plate-forme, des tableaux de bonus sont cachés çà et là dans le jeu. En vous plaçant à un endroit précis, vous recevrez une cloche qui vous

ouvre l'accès à un stage spécial. Dans celui du premier niveau, il faut sauter sur des nuages pour manger des fruits. **Attention au timing** !

JACKIE VOIT DU PAYS

Les cinq niveaux sont d'une longueur impresionnante et vraiment très variés (ce qui est encore plus agréable !). Le premier, par exemple, commence dans la campagne, vous emmène ensuite dans les montagnes, puis dans les jardins d'un temple et pour finir à l'intérieur du temple en question. Pour ne pas avoir à recommencer à zéro à chaque fois, les concepteurs ont eu la bonne idée de diviser les niveaux en « sous-niveaux » : à chaque « continue », vous vous retrouvez au début du sous-niveau où vous étiez et non au début du niveau.

Contrairement à la plupart des héros de jeu d'arcade, Jackie n'a qu'**une seule vie**. Une petite jauge, en bas de l'écran, affiche sa vitalité et, à chaque coup reçu, elle baisse. Pour se refaire une santé, il faudra gober la nourriture qui apparaît de temps en temps.

A *Player One*, on a tous flashé sur la réalisation parfaite de ce jeu. Les grahismes sont excellents, tant pour les personnages que pour les décors. Quant à l'animation, elle est ultra fluide et regorge de petits détails : dans le temple, par exemple, les personnages apparaissent en ombres chinoises lorsqu'ils passent derrière les colonnes. Les bruitages sont nombreux et montrent que, même dans ce domaine, la Nec a encore du ressort : **superbes musiques** et cris digitalisés étonnants, que demander d'autre ? Comme en plus la jouabilité est parfaite, chaque partie est un régal. Les films de Jackie Chan sont peut-être des séries B, mais son jeu est une super production : pourvu qu'ils fassent une suite ! ■

Iggy les bons tuyaux



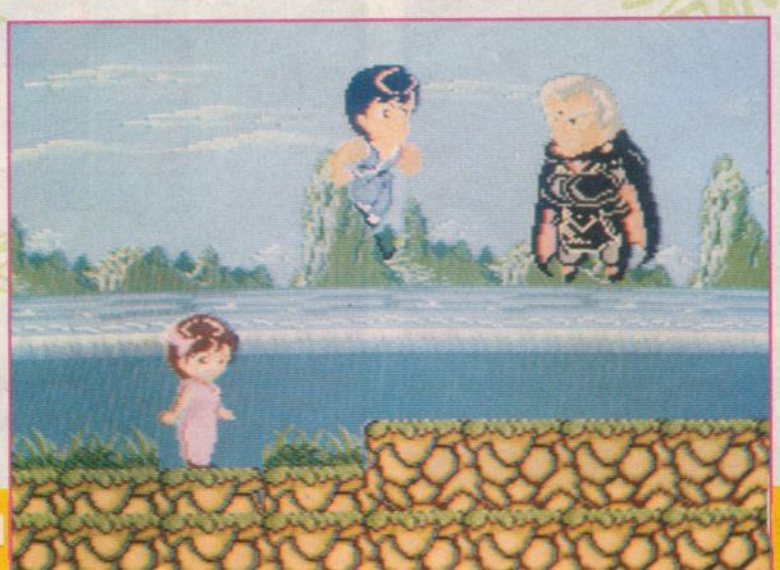
1



3



5


4

1- Jackie contre le monstre de feu.
2- Classes, les ombres chinoises !
3- Dégommez la statue dans la tête !
4- Elle pas chouette, ma gonzesse ?
5- Attention aux plates-formes qui tombent !

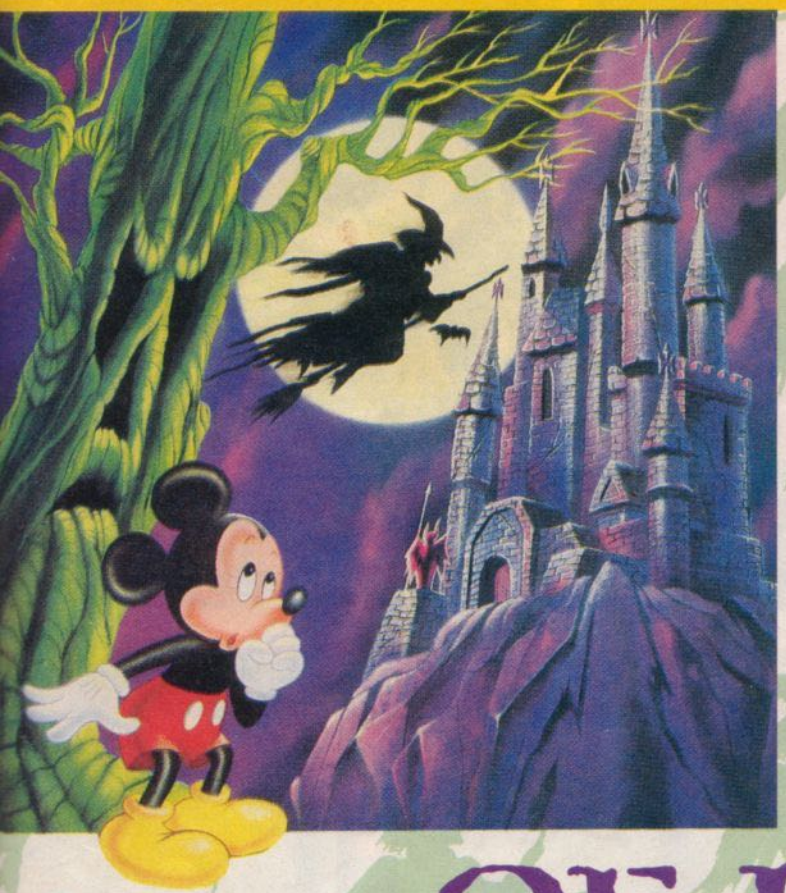
90%

EN RESUME

JACKIE CHAN

- Console : PC ENGINE
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 94 %
- Animation : 88 %
- Son : 92 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 94 %







3

CASTLE OF ILLUSION

La magie du monde Walt Disney quitte les écrans de cinéma pour émerveiller les petits yeux carrés des possesseurs de Sega Master System... Souris, tu es sur la photo !

Tout commence par une jolie journée de soleil. Mickey emmène sa petite Minnie pique-niquer à la campagne... Ils dansent et s'amusent comme des petits fous, quand tout à coup, le ciel s'obscurcit et l'air devient irrespirable. Dans ce maelström des éléments, apparaît la sorcière **Mizrabel**. La malfaisante femme s'empare de Minnie et disparaît. Mickey est tout triste. Il va falloir que vous l'aidiez à trouver les six « gems » contre lesquels la sorcière relachera Minnie ! A vous de jouer...

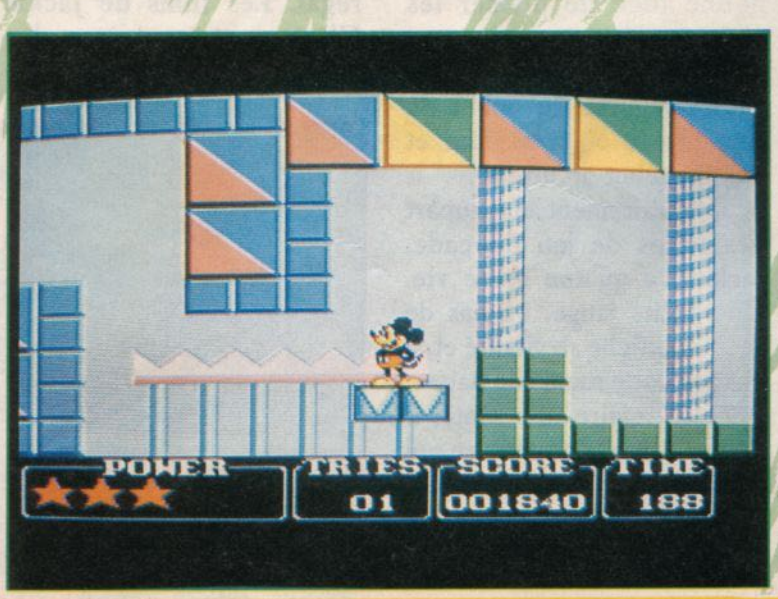
MICKEY PARADE

Le jeu se compose de deux modes distincts : **Practice** ou **Normal**. Le mode Practice, sur le même scénario que l'autre mode, propose de s'entraîner à une quête moins longue et plus simple. C'est très pratique pour se familiariser avec l'environnement et les commandes. La version junior, en quelque sorte ! Avec le mode Normal, c'est tout autre chose. Il s'agit du jeu complet. Autant vous le dire tout de suite : **le niveau est assez élevé**. Si le Practice se termine en une dizaine de minutes, il vous faudra beaucoup plus de temps pour finir ce mode-là. Mickey, c'est pas pour les petits joueurs !

Chacun des six « gems » que vous devez rechercher se trouve dans un monde. Au début du jeu, vous entrez dans une salle qui comporte trois portes. C'est derrière ces portes que se trouvent les mondes. Le jeu n'est pas linéaire, vous pouvez choisir de commencer par le deuxième ou le troisième monde. Quand vous terminez un monde et que vous ramenez l'un des « gems », vous retournez à la salle centrale et la porte de ce monde est condamnée par un mur de



1



2



pierres infranchissable.

Lorsque les trois premiers « gems » sont en votre possession, vous montez sur une échelle pour choisir l'une des deux nouvelles portes (mondes) qui s'offrent à vous, et ainsi de suite... Quand vous posséderez tous les « gems », Mizrabel relachera Minnie. That's all, folks !

THE DISNEYWORLDS

Le premier monde, la forêt, est celui que je trouve le plus facile. Mickey gambade dans une luxuriante végétation. Mizrabel a ensorcelé les lieux en donnant la vie à des petits troncs d'arbres dont le contact est plutôt douloureux ! Ils vous enlèvent une étoile et au bout de trois étoiles vous êtes mort ! Vous ne pouvez ressusciter que trois fois, mais à l'issue de ces trois vies, vous pouvez quand même faire appel aux 9 « continue ». Attention ! A chaque « continue » vous devrez recommencer au debut du monde. Et croyez-moi, toutes ces vies ne sont pas de trop !

Pour en revenir à la forêt, après des troncs d'arbres, ce sont des plantes carnivores qui vous barrent le passage. N'hésitez pas à utiliser les pierres que vous trouverez contre vos ennemis, mais n'en abusez pas trop, le temps est décompté et cela vous ralentit. Le passage difficile se trouve sous terre : il y a plein de galeries et d'obstacles pour vous embrouiller. Puis, au bout d'une galerie, on débouche sur la partie haute de la forêt. Il faut alors sauter de branches en feuilles volantes pour terminer enfin le monde et arriver à un tableau où vous affrontez le **chef des arbres** (énorme !) que vous devez détruire avant d'obtenir le « gem ».

Le monde suivant, la **chambre d'enfant**, est le plus étonnant des trois. Il vous faudra faire preuve de beaucoup d'astuce pour venir à bout des nombreux pièges qui vous barrent la route. Neutraliser des jouets radiocommandés, éviter des bulles de savon, trouver des clefs, c'est pas le boulot qui manque ! Le tableau final vous oppose à un cadeau surprise... surprenant !

Quant au dernier monde, la **patisserie**, il diffère un peu des deux autres. L'écran défile de droite à gauche, et il faut passer les obstacles le plus vite possible, sous peine d'être écrasé contre le bord ! Les décors, fort appétissants, sont uniquement constitués de gâteaux, de cookies et de tablettes de chocolat ! Le tableau final est dans le ton, puisque vous êtes attaqué par un énorme cake ! De quoi vous couper l'appétit !

Les trois autres mondes (la bibliothèque et ses crayons, la tour de l'horloge et ses nombreux rouages et, pour finir, le château de l'illusion et ses fantômes) sont nettement plus difficiles. Le baiser de Minnie est à ce prix !



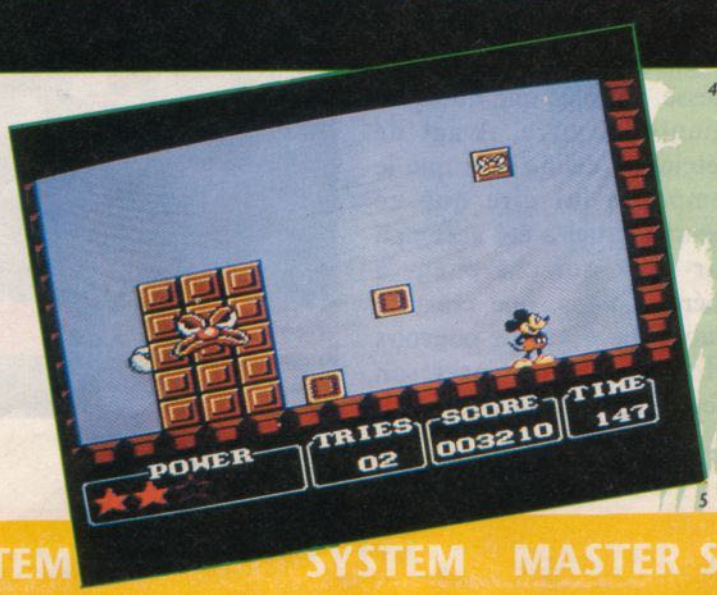
UN MICKEY MAOUSSE !

Détrôné, Alex Kidd ! Humilié, Shinobi ! The Castle of Illusion starring Mickey Mouse est, de loin, le **meilleur jeu** jamais produit sur la Sega Master System : une jouabilité sans faille, des graphismes très fins et très colorés, le tout soutenu par une musique simple, mais de qualité ! Les différentes attitudes de Mickey sont dignes du dessin animé. De plus, le jeu est varié et très original... Que demander de plus ? ■

Crevette, l'ami des petits



4



5

1- Mickey s'é-vers-tue dans la forêt enchantée !
2- Décor pastel pour la chambre à jouer.
3- C'est pas de la tarte, ce tableau !
4- Détruire un arbre, ça vous branche ?
5- Un chocolat... amer !
6- Ma sorcière mal aimée...

97%

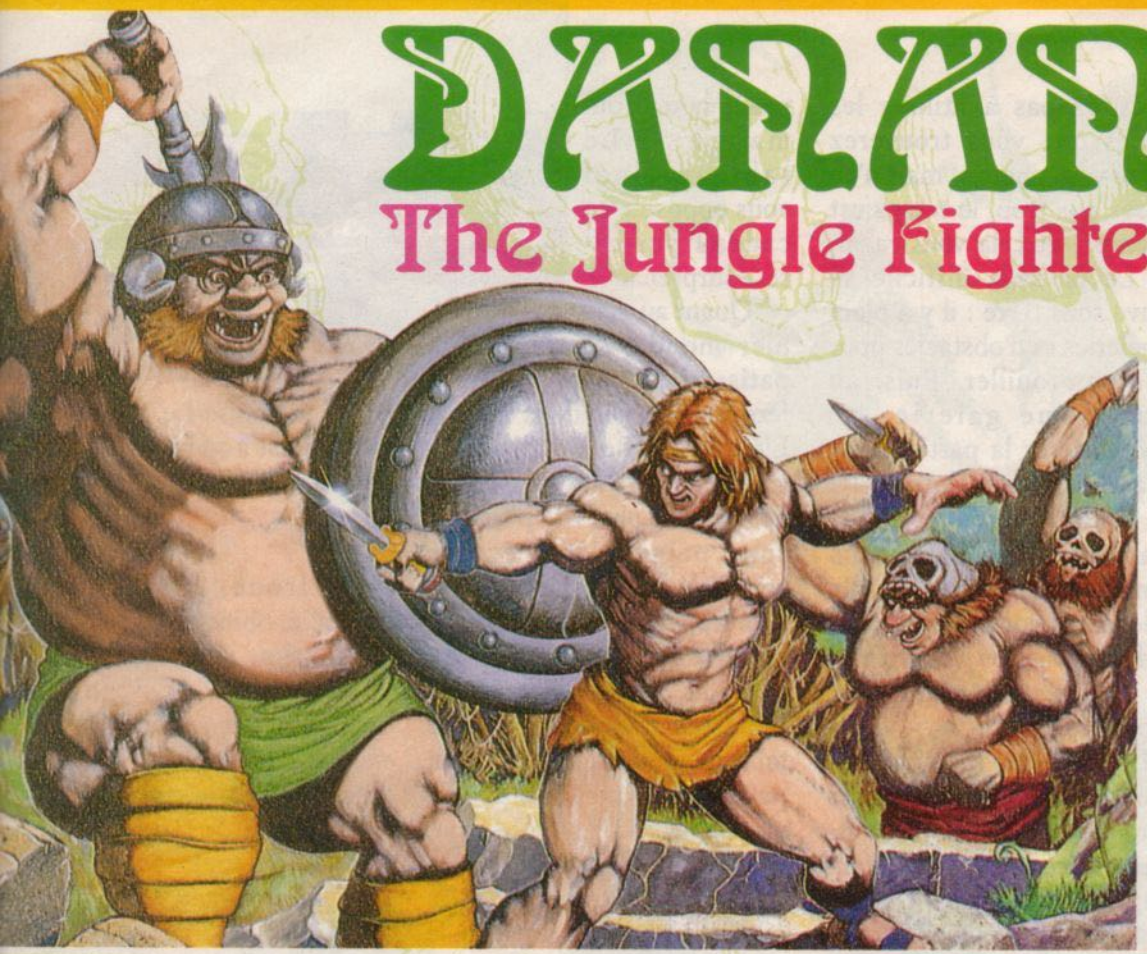
EN RESUME

THE CASTLE OF ILLUSION

- Çonsole : MASTER SYSTEM
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 95 %
- Animation : 96 %
- Son : 89 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 96 %



DANAN
The Jungle Fighter



C'est la fête ce mois-ci sur Master System ! On pensait que Sega délaisserait sa vieille console au profit de la Megadrive... Eh bien, non ! On n'a jamais vu sortir un jeu d'une aussi bonne qualité sur la Master (à part Mickey). Youpi !

La planète Gian ressemblerait beaucoup à la terre si elle n'était pas à moitié recouverte d'une jungle humide et malsaine à côté de laquelle l'Amazonie ressemble à un village du Club Med. On y trouve même des hommes préhistoriques !

J'AI DIT DANAN, PAS TARZAN !

Un jour, un avion de tourisme s'écrase sur ces terres sauvages. Tous ses occupants sont tués sur le coup, sauf un bébé qui est recueuilli par... ceux qui répondent une guenon ont perdu ! En fait, c'est tout simplement **Jimba**, un indigène, qui adopte le petit blanc et qui l'élève comme son fils. Les années passent et Danan a bien grandi : maintenant, il ressemble plus à Schwarzenegger qu'à Woody Allen. Un jour qu'il rentre de la chasse, notre sauvage au grand cœur tombe sur un spectacle affligeant : son vieux maître, mortellement blessé, n'a plus que quelques minutes à vivre. Avant de s'éteindre, celui-ci n'a que le temps de lui dire que ce meurtre cruel a été accompli par ceux qui cherchent à libérer **Gilbas**, une créature diabolique dotée de pouvoirs effrayants. Pour venger son vieux maître et ramener le calme dans la forêt, Danan prend son poignard du dimanche et part régler leur compte aux méchants.



HOW DO YOU FEEL ?

ARE YOU OKAY ?

4

LA CHASSE AU TRESOR

Vous vous en doutez, Schwarzy, pardon, Danan ne fait pas dans la dentelle bretonne. Il va donc rentrer dans le lard de tous ceux qui oseront se mettre en travers de son chemin. Pourtant, contrairement à ce qu'on aurait pu penser, The Jungle Fighter n'est pas un beat'em up mais un jeu d'**arcade-aventure**.

Pour réussir, Danan doit en effet récolter des objets. Les plus importants sont les trois reliques sacrées : le globe, l'amulette et le poignard de lumière. Sans elles, il n'aurait aucune chance face à Gilbas. D'autres objets, comme le couteau ou l'amulette de l'ours, lui évitent de se retrouver tout nu face aux gardiens de fin de niveau. Moins indispensable, mais bien utile quand même, la potion de vie qui remplace la fonction « continue » : récupérez-la et vous pourrez revivre une fois. De la nourriture permet également au guerrier de retrouver un peu de force.



1

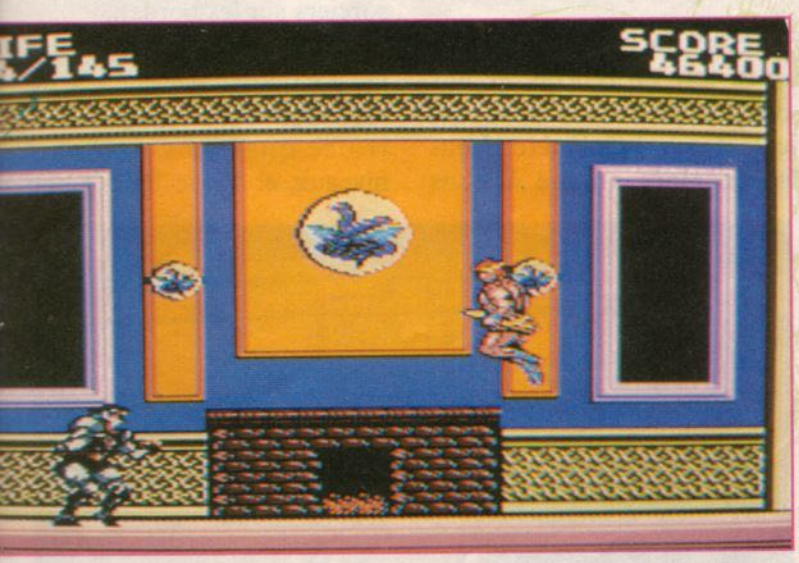
Comme dans un jeu de rôle classique, Danan s'améliore au cours de l'aventure : en récoltant des petites étoiles, il augmente son niveau d'expérience. Lorsque celui-ci atteint un certain seuil, le guerrier devient plus résistant. Pour renforcer encore ce côté « y'a pas que la baston dans la vie ! », au quatrième stage, il faut retrouver son chemin au milieu d'un labyrinthe.



2



3



5

C'EST PLUS DANAN, C'EST BRIGITTE BARDOT.

Ayant été élevé dans la jungle, Danan s'est fait de nombreux potes parmi les animaux. Trois bestioles sont prêtes à l'aider. Le tatou fait des ravages dans les rangs des ennemis, l'aigle soulève et emporte notre héros dans les passages difficiles et le gorille, le plus sympa du lot (pas encombrant, comme copain !) lui redonne des points de vie. A utiliser de préférence avant les adversaires de fin de niveau. Attention, toutefois : pour obtenir l'aide des habitants de la jungle, il faut que Danan ait amassé suffisamment de pastilles à tête de singe.

QUART D'HEURE « HOLLYWOOD »

Au début du jeu, comme dans un vrai polar, on ne connaît que le strict minimum. C'est en parlant avec les personnages rencontrés que l'on découvre **progressivement** l'histoire. Je ne vous la dévoilerai pas dans le détail, mais sachez que les rebondissements sont nombreux ! Ainsi, après avoir vaincu **la reine des Amazones**, vous vous apercevrez qu'il ne s'agissait que d'un test pour juger votre valeur. De même, vous réaliserez rapidement que la tribu ayant tué Jimba n'est pas votre véritable ennemi et qu'elle a simplement été abusée.

Si vous êtes persévérant, vous aurez peut-être la joie d'assister à une love story entre Danan et une belle exploratrice (à l'endroit où j'en suis, ça semble déjà bien parti !). Le soin apporté au scénario est vraiment un plus énorme : on se croirait dans un **film d'aventure**. Le pied pour tous ceux qui comprennent l'anglais. Chapeau Sega !

THE END

Il aurait été dommage qu'un jeu si intéressant soit desservi par une réalisation moyenne. Rassurez-vous : les graphismes, l'animation et les bruitages de The Jungle Fighter sont parfaits. Par moments, on se croirait presque devant une seize bits !

Comme **Mickey Mouse** ou **Ghost'n'Goblins** (qui ne devrait plus tarder), cette cartouche montre que les programmeurs de Sega arrivent désormais à tirer des merveilles de notre vieille Sega 8 bits. Danan est, avec Mickey Mouse, le soft qui m'a fait le plus délirer sur Master depuis longtemps. A acheter sans faute et à consommer sans modération ■

Iggy (et son amie Cheeta)

1- Une fiole « de résurrection » dans la grotte...

2- Danan, l'ami des bêtes !

3- Incroyable, Danan peut également discuter !

4- Danan, bourreau des cœurs !

5- Combat dans le sous-marin...

91%

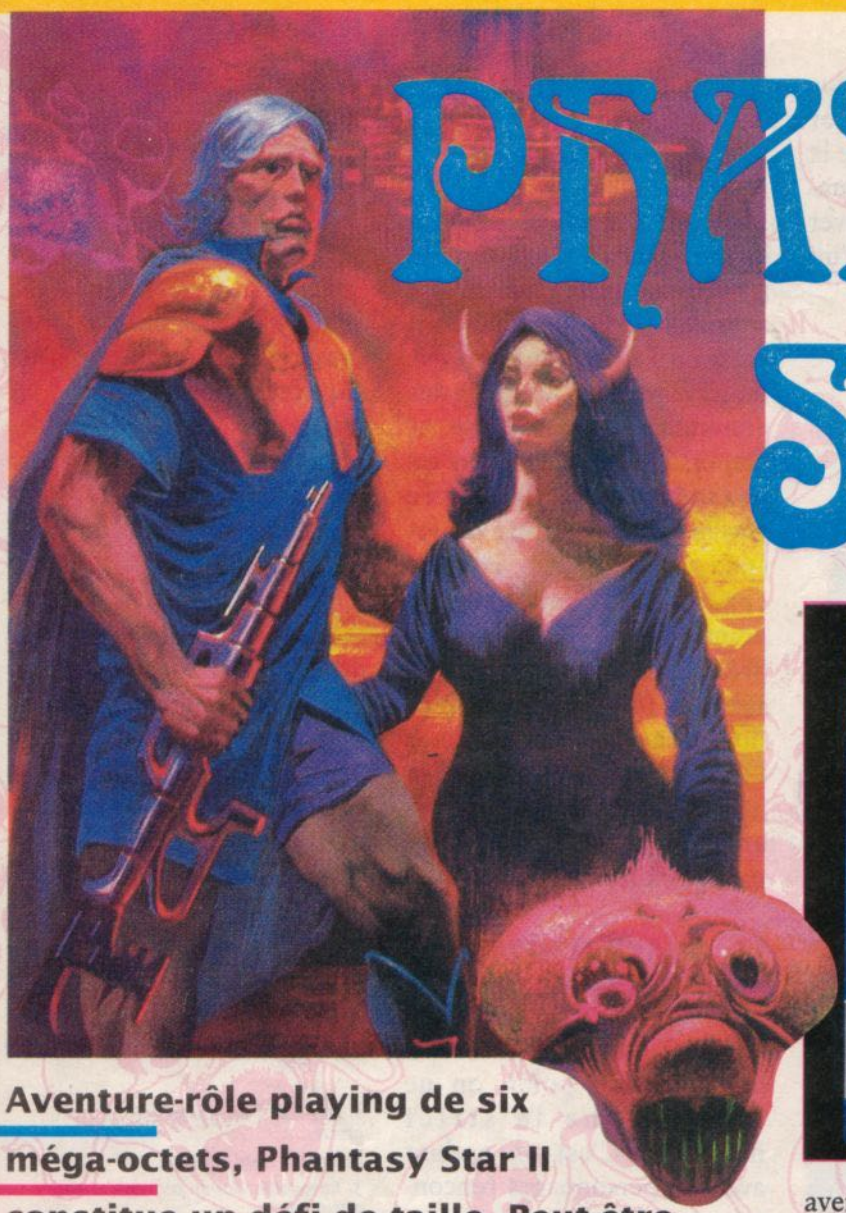
EN RESUME

DANAN,
THE JUNGLE FIGHTER

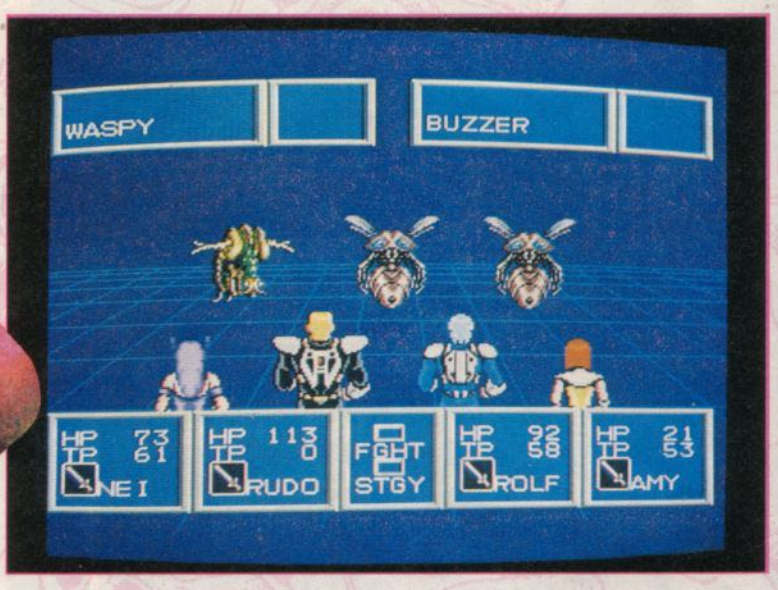
- Console : MASTER SYSTEM
- Genre : arcade-aventure
- Graphisme : 92 %
- Animation : 88 %
- Son : 79 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 94 %



PHANTASY STAR II



Aventure-rôle playing de six méga-octets, Phantasy Star II constitue un défi de taille. Peut-être la plus grande aventure que l'on puisse vivre en ce moment sur sa Megadrive.



1

La planète **Mota** est en danger : le Malin s'y manifeste en affectant tout aussi bien le climat que la nature ; même si le plus grave reste l'apparition d'étranges créatures qui rôdent autour des villes. Réveille-toi donc, jeune héros. Va, vois et vaincs. Mais attention ! Les monstres que tu croiseras sont terribles.



3

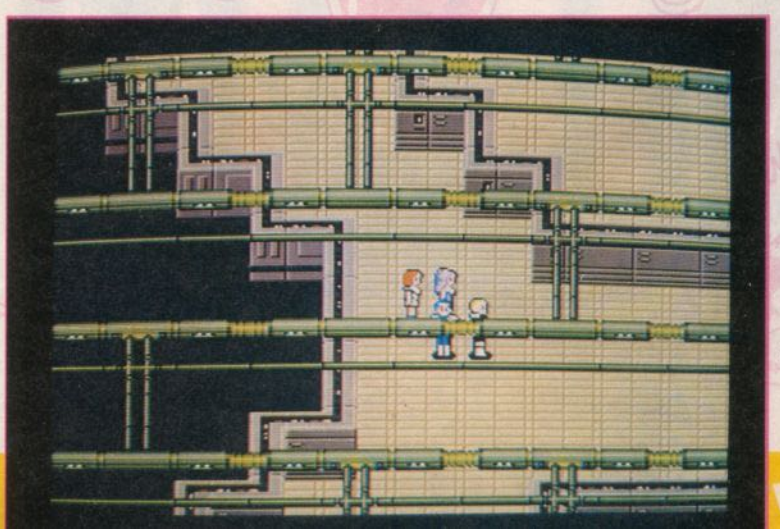
VILLE PRINCIPALE : PASEO

Votre aventure débute à **Paseo**. Là, vous discuterez avec les habitants qui pourront vous fournir quelques renseignements intéressants. Ou alors vous vous rendrez dans un des nombreux endroits proposant divers biens ou services : armurerie, hôpital, station téléport (pour vous rendre directement dans une autre ville), etc. Vous y ferez également la connaissance de Nei, qui vous accompagnera tout au long de votre aventure. Vous ne serez donc pas seul. Et plus vous avancerez dans le jeu, plus le nombre de personnes qui vous accompagnent sera important.

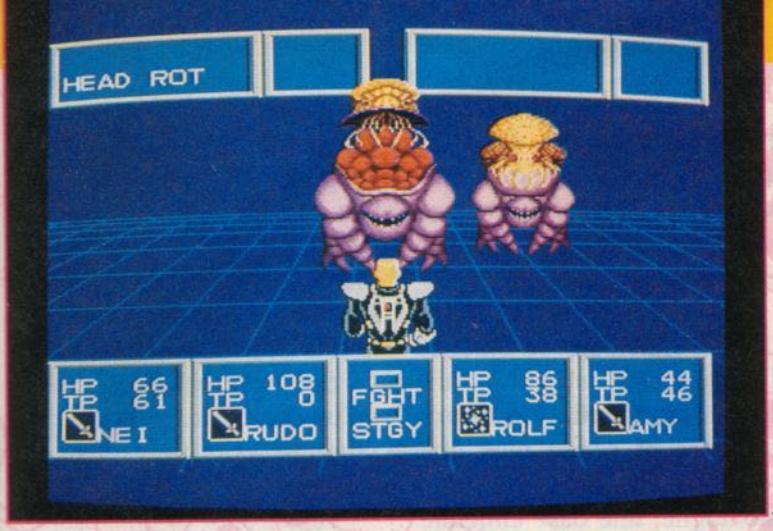
L'EXPERIENCE INDISPENSABLE

Hors de la ville, vous risquez fort de rencontrer une des nombreuses créatures qui errent sur la planète. Vous serez alors amené à vous battre, et chaque victoire vous rapportera un certain nombre de points d'expérience, indispensables pour vous rendre plus endurants et pour connaître de nouveaux sortilèges (les sorts sont réservés seulement aux gens un peu sorciers sur les bords).

Votre quête consiste en fait à explorer toute une série de labyrinthes étagés sur trois, quatre, voire huit niveaux, et d'y accomplir une



2



5



6



4

plans des villes et de tous les labyrinthes à explorer. Vous croyez peut-être qu'on vous mâche le boulot ? Que nenni ! Simplement, le jeu est d'une telle richesse qu'il est pratiquement **impossible** de le terminer sans indication. Et pour vous le prouver, sachez qu'après dix heures de jeu, je n'en suis encore qu'à la page 36. Dur, dur... ■

Christophe

1- Un combat contre des monstres : soyez sans pitié !

2- Dans un labyrinthe : surtout ne pas se perdre.

3- En ville, n'hésitez pas à accoster les passants.

4- L'extérieur : vous risquez d'y faire de mauvaises rencontres.

5- Ce monstre hybride vous asperge de cervelle, beurk !...

6- Sur cette île se trouve l'arbre Maruera que vous devrez dépouiller de quelques feuilles.

action particulière (délivrer quelqu'un, consulter un ordinateur, récupérer un objet...). Et c'est sur ce principe, somme toute désuet, que vous passerez des journées à avancer, encore et toujours, tellement le jeu est prenant. Je vous le garantis. Dès que vous aurez l'inconscience de vous y essayer, vous entrerez dans la **spirale infernale** : vous voudrez sans cesse devenir plus puissant, afin d'explorer des labyrinthes habités par des créatures de plus en plus dangereuses. A déconseiller « aux ceusses » qui ont un examen à réviser.

N'OUBLIEZ PAS LE GUIDE !

Un guide de 112 pages, fourni avec le jeu, vous indique pas à pas les actions à effectuer. Vous y trouverez les

CONSEILS

- Avant d'explorer un labyrinthe, achetez un maximum de **monomates**, **dimates** et **trimates** qui vous redonnent des points de vie. Ça coûte pas cher et ça rend de fiers services.

- Achetez également au moins un escapipe (qui vous fait sortir automatiquement d'un labyrinthe) et un télépipe (qui vous ramène dans une ville), afin d'avoir un maximum de chances de vous en sortir.

- Regardez bien de quels pouvoirs disposent vos personnages. Combien de joueurs mal informés se sont plantés alors qu'un sortilège pouvait les sauver ? Hein, combien ?

- Lorsqu'une nouvelle recrue se joint à votre équipe (et qu'elle est par conséquent au niveau 0), faites des sorties dans les labyrinthes que vous avez déjà visités, que vous connaissez et qui ne vous posent donc plus de problème. Cela servira à faire gagner quelques points d'expérience à votre nouveau personnage qui évoluera de quelques niveaux et sera donc plus résistant.

- De temps en temps, menez des raids « spécial tunes » dans des endroits gardés par des créatures que vous savez plus fortes que vous. Vous n'y effectuerez pas la mission que vous devriez y faire, mais tous les ennemis abattus vous rapporteront pas mal d'argent et en revenant en ville vous pourrez vous procurer un équipement plus performant.

- Enfin, suivez bien tous les conseils du guide fourni avec le jeu. Leurs auteurs sont bien placés pour savoir ce qu'ils disent.

95%

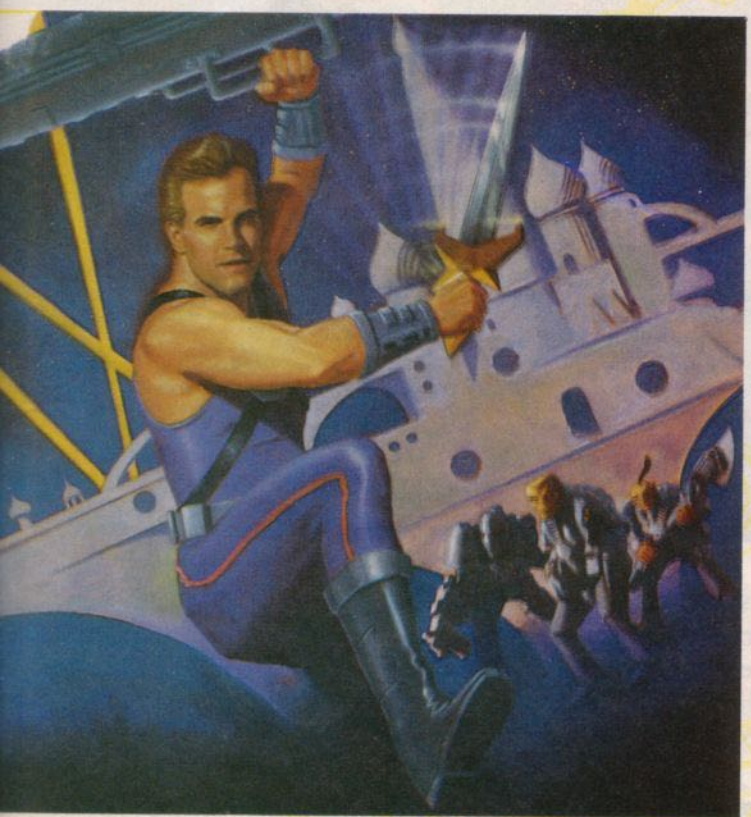
EN RESUME

PHANTASY STAR II

- Console : MEGADRIVE
- Genre : jeu de rôle
- Graphisme : 87 %
- Animation : 85 %
- Son : 92 %
- Durée de vie : 95 %
- Player Fun : 98 %



STRIDER



Il est né, le divin enfant ! Virgin nous le promettait depuis le mois d'octobre, Strider ne sort que ce mois-ci ! Décidément, le retard avec le calendrier japonais s'accumule...

Strider, c'est l'un des méga succès des salles d'arcade. Produit par Capcom, la marque de coin up la plus appréciée des amateurs, le jeu présente le même savoir-faire que Ghouls'n'Ghosts et Forgotten Worlds, déjà adaptés sur Megadrive. Strider, nous voilà !

GARDE A VOUS !

Un peu d'histoire, pour commencer. La terre se remet à peine d'une longue série de désastres que l'infâme **Meio**, un sorcier venu d'une lointaine planète, tente de la coloniser. Seul un petit groupe de guerriers, les Striders, peut s'y opposer. Vous êtes l'un d'eux, et c'est à vous que l'on confie cette difficile mission.

C'EST BEAU COMME LA-BAS, DIS !

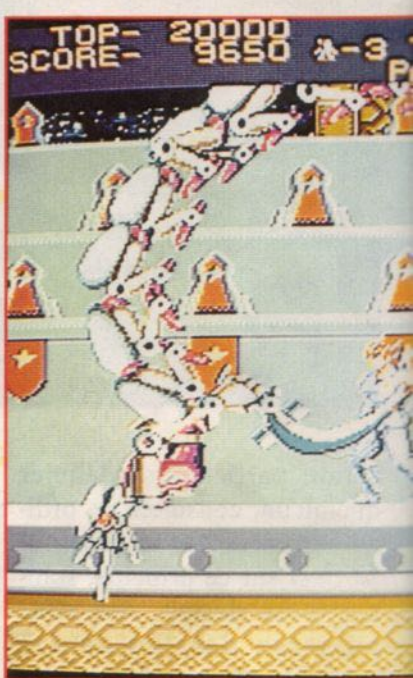
La principale qualité de ce jeu est la beauté des décors. Tout commence avec **Kazafu**, une ville d'Europe du Nord, très inspirée de Moscou (on y retrouve d'ailleurs les fameux bulbes qui couvrent les bâtiments publiques de la capitale soviétique). Outre de belles bastons sur les toits, on finit le level dans la salle de réunion du Soviet suprême : étonnant ! Cette première étape vous baigne dans un univers strange, presque malsain. Avec les tableaux suivants, cela empire et devient carrément stressant...

On quitte Kazafu pour les plaines enneigées de Sibérie. Tout l'écran est vêtu d'un blanc manteau. Couleurs sublimes et rendu plus que réaliste ! Planquée sous une montagne, une base ennemie se dresse devant vous. C'est l'antre du chien de garde cybernétique de Meio. Ce passage n'est qu'une formalité. Attention, la sortie est minée ! Fin du level 2.

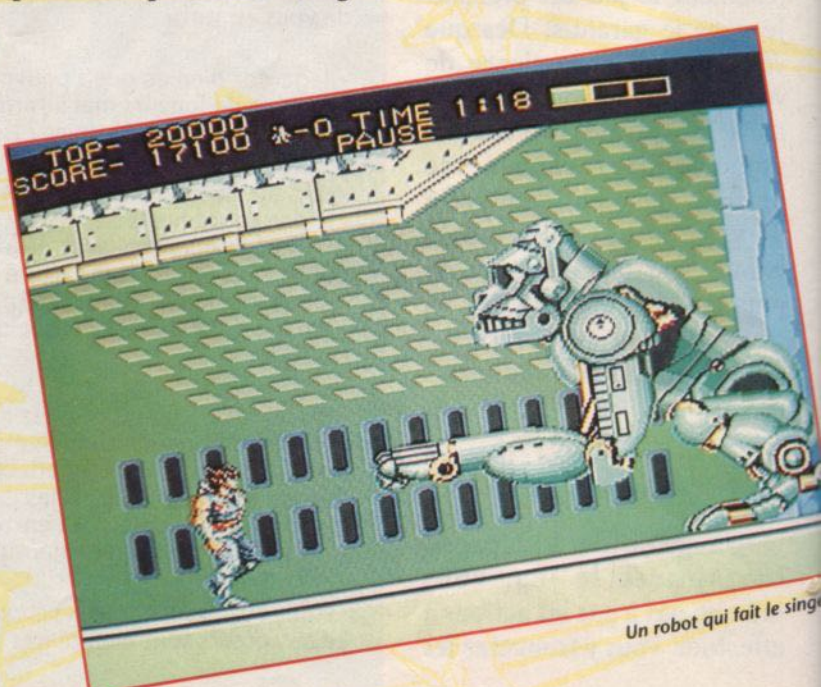
On passe, sans transition, dans l'immense **station orbitale** de Meio qui constitue le level 3. C'est bourré d'ingéniosité. Un canon géant protège le dessus de l'engin. Ensuite, on pénètre à l'intérieur de la station. Tout un tracé avec des monte-charge, des passerelles, des murs amovibles et de formidables gadgets qui renversent votre gravité... C'est vraiment sublime. Le top restant quand même le réacteur central à gravité 0.

Pour le level 4, on redescend sur terre, dans la jungle (prononcez : djuuuungueul !) pour être précis. Marécages grouillant de piranhas, lianes souples, champignons mortels... La totale ! Mais la grande attraction c'est quand même les **gigantesques dinosaures** qui occupent les trois quarts de l'écran ! Le monstre de fin de niveau n'est autre qu'un immense robot-dinosaure : encore un cadeau de cet empaffé de Meio !

Vous n'allez pas me croire, mais on arrive déjà au level 5, la scène finale ! Dans une cité futuriste, vous devez retrouver Meio et lui mettre la raclée de sa vie ! Pas facile,



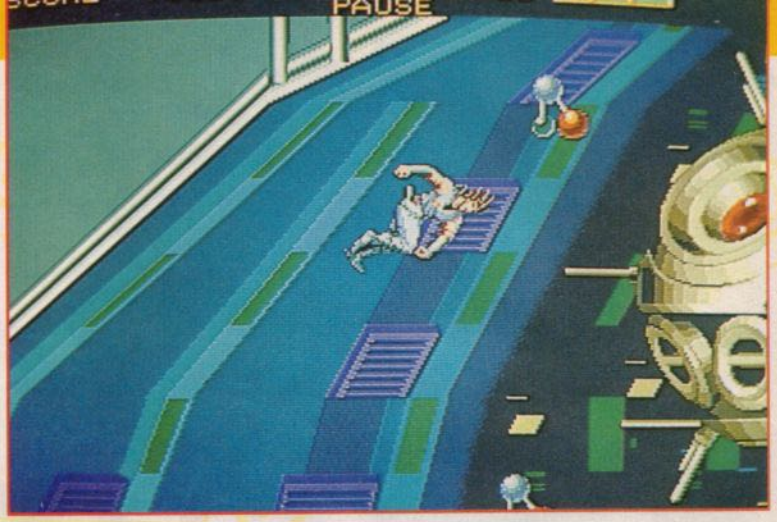
Le seul mille-pattes qui possède une carte du PC.



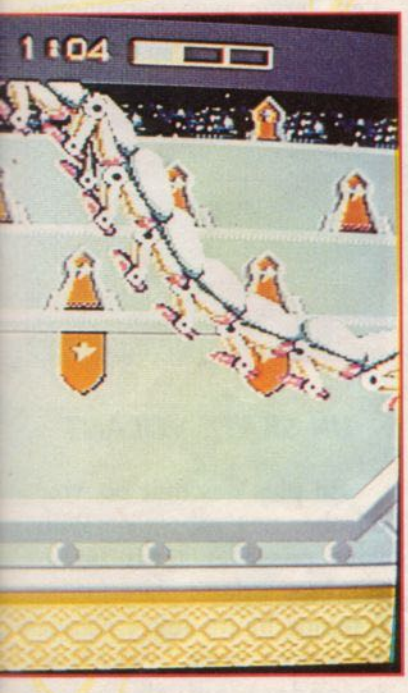
Un robot qui fait le sing

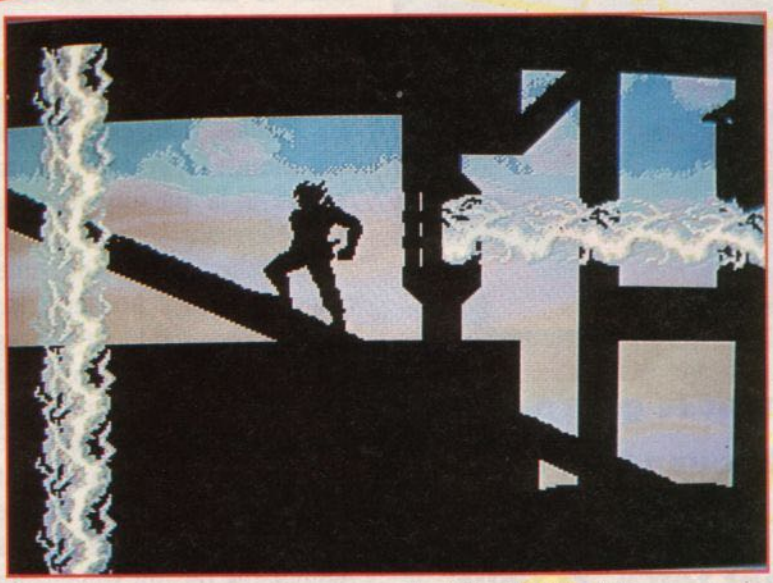


Baisse la tête, t'auras l'air d'un coureur !



Tournez manège sur Megadrive.





Y'a de l'électricité dans l'air...



Strider fait monter là Meio... naise !,

j'vous préviens. Une fois que Meio est parti en fumée, vous avez droit au joli générique de fin. Pas mal !

ET SI ON CASSAIT DE L'ALIEN ?

Durant ce long périple, vous allez rencontrer un sacré paquet de monstres en tout genre. Au level 1, ce sont des robots version garde de l'Armée rouge qui ne vous lâcheront pas les baskets. De même, un gros pod laser fera obstacle dans l'un des bâtiments que vous visiterez. Il suffit de bien se placer sur le côté droit pour éviter ses faisceaux et de donner des coups à répétition. Le must reste quand même tous les membres du Soviet suprême qui se transforment et s'assemblent pour former un énorme ver ! Y a de l'idée... Dans le level 2, outre les loups, le principal ennemi reste un énorme **gorille-robot**. Si vous chopez l'option qui augmente la longueur de votre épée laser, c'est un jeu d'enfant de le neutraliser. Attention, quand il explose il lance des débris dangereux. Beaucoup de robots vous attaquent dans la station du level 3 et le réacteur en apesanteur reste l'obstacle le plus dur à franchir. Dans le level 4, évitez les champignons noirs et montez sur le dos des dinosaures : c'est le principal danger du tableau avec le « **dino-robot** » de fin de stage. Level 5, c'est la confrontation avec Meio qui apparaît et disparaît. Good Job, on peut se reposer après ça !

MEGADRIVE, POURQUOI TU TOUSSES ?

Côté technique, c'est très impressionnant et décevant en même temps ! Les graphismes sont carrément **fabuleux**, presque identiques à l'arcade ! La bande sonore est excellente, comme sur la plupart des jeux Megadrive et illustre parfaitement la forte personnalité de ce jeu.

Par contre, ça déconne au niveau de l'animation... Les mouvements du personnage sont aussi saccadés que sur la borne d'arcade (donc on n'en dira rien). Plus gênant, les scrollings sont un peu dépassés par les événements ! Ça s'arrête en plein milieu d'une action et les déplacements en diagonale occasionnent des tremblements dignes de la maladie de Parkinson. Alors, soit les programmeurs avaient un peu trop poussé sur le saké, soit la Megadrive est moins performante qu'on le pensait... ■

Crevette,
qui n'échange pas son baril de SuperMario contre deux barils de Strider !

86%

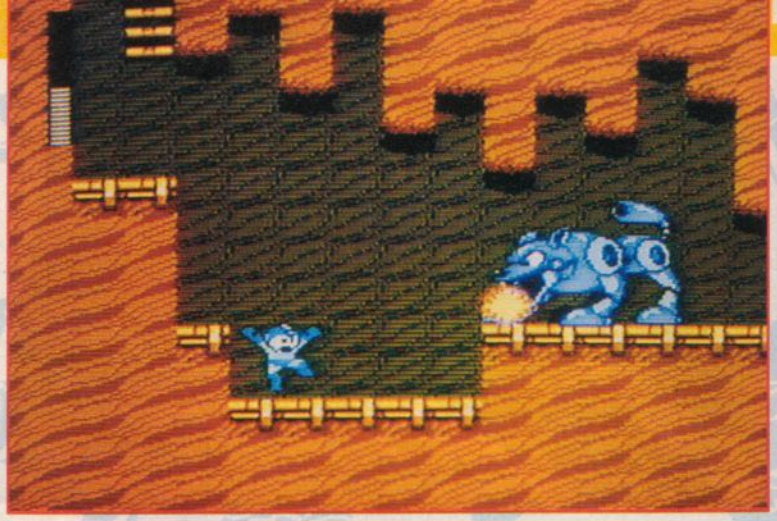
EN RESUME

STRIDER

- Console : MEGADRIVE
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 96 %
- Animation : 60 %
- Son : 92 %
- Duree de vie : 80 %
- Player Fun : 89 %






1

Willy n'est pas vraiment le genre de docteur qu'on appelle quand on est cloué au lit avec une satanée grippe. Plutôt le style « savant fou », si vous voyez ce que je veux dire !

Dr Willy crée des robots, pilote un char d'assaut, et se prépare à devenir maître du monde. Heureusement, et une fois de plus, Mega Man veille sur l'univers...

Riche, varié, mignon, pas trop dur (mais pas trop facile non plus), joli, rigolo, Mega Man 2 est tout cela. Mais avant tout, c'est un bon jeu ! Savez-vous pourquoi ? Parce qu'il donne du plaisir ! C'est tout bête, mais tellement vrai...

LES TROIS MONDES DE MEGAMAN 2

Le jeu se divise en trois parties. Mega Man va d'abord devoir affronter **huit adversaires** pour leur piquer leurs armes et leurs pouvoirs. Il prendra ensuite la route vers le repaire de Willy, un chemin truffé de pièges et d'embûches en tout genre. Enfin, et comme vous vous en doutez, la dernière partie le verra affronter le docteur fou, non sans avoir abattu auparavant tous les Boss de fin de niveau rencontrés lors de la première étape. Attention, on entre dans les détails... Rendez-vous pris pour le paragraphe suivant.

BRAQUAGE EN REGLE

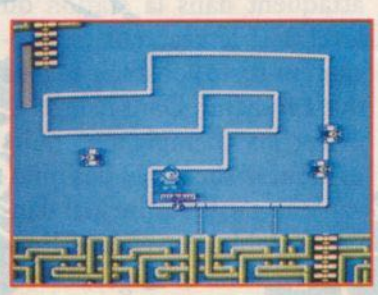
Vous voilà face à huit portraits de super robots créés par Dr Willy. Chacun représente un monde à traverser et un Boss à dépouiller. Le premier problème à se poser, c'est : « par qui commencer ? ». Il y a, entre autres, **Quick-man**, le lanceur de boomerang, **Bubble-Man** et ses bulles destroy, et **Woodman**, le robot écologiste qui envoie ses feuilles tueuses... Il y a huit mondes à visiter, chacun adapté à la personnalité de son défenseur.

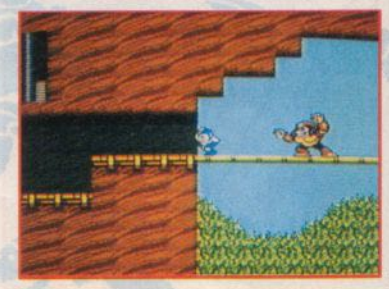
La folie totale, c'est que chaque monde possède un nombre incroyable de feintes et d'inventions malsaines en tout genre. Un véritable hit-parade du piège sur Nes, avec ses rochers qui disparaissent (au pays de Heatman, maître de l'atome), ses plate-formes mouvantes (et qui suivent un trajet indescriptible), ou ses robots géants lanceurs de flammes... Ils sont tous là, pour notre plaisir...

TROP D'OPTIONS POUR UN SEUL HOMME

Mega Man commence l'aventure sans trop d'arguments. Il saute, court, c'est tout... point à la ligne.

En plus, il est tout bleu. Précision pas uniquement esthétique, puisque chaque fois qu'il choisira un pouvoir braqué à un adversaire, il changera de couleur. Pour bien utiliser les pouvoirs emmagasinés, le jeu demande un certain sens stratégique. Il est important de les sélectionner **au bon moment**, et de s'en servir avec parcimonie, car leur utilisation est limitée.


2


5

UN SKATE VOLANT

En plus des huit pouvoirs dérobés aux robots de Willy, vous possédez **trois bottes secrètes** : deux plate-formes à temps limité (elles n'apparaissent que quelques secondes) qui s'envolent verticalement et permettent d'atteindre des sommets à priori inaccessibles, et le Jet Sked, sorte de skate volant horizontalement, bien pratique pour traverser les longues étendues dont le sol est truffé de pics.

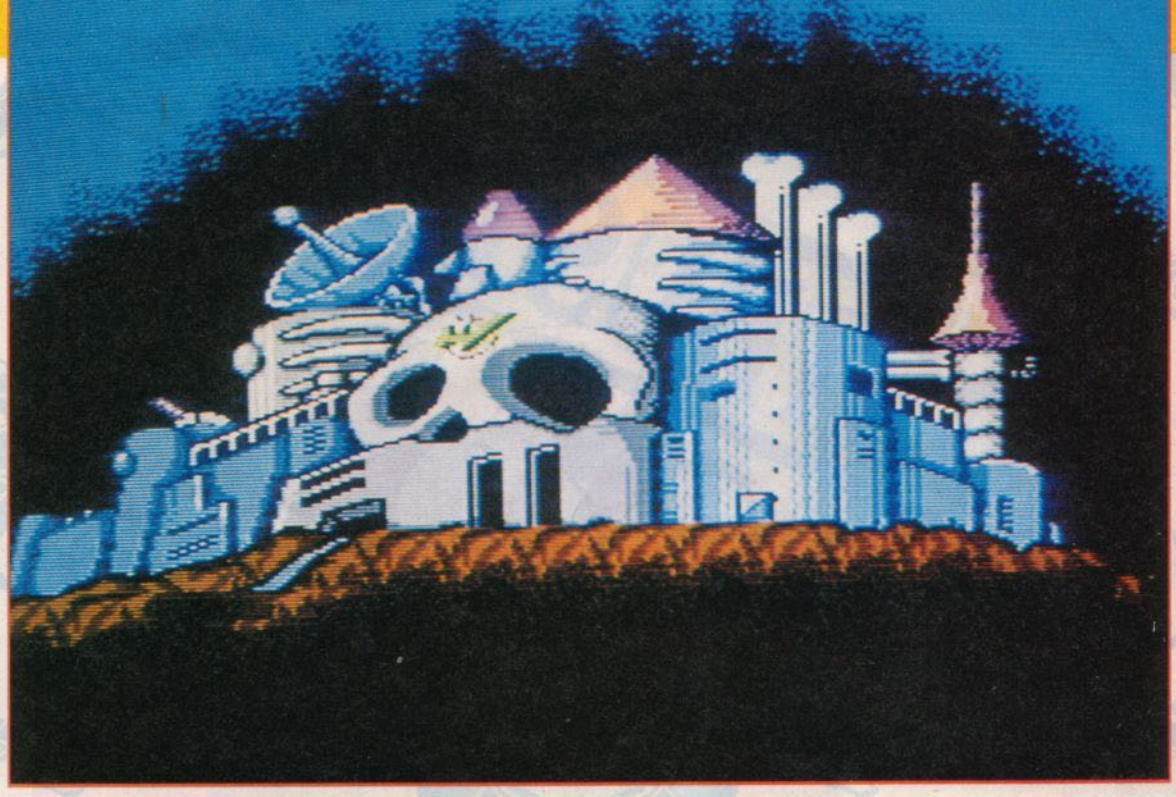
DES MOTS DE PASSE EVITANT LES ERREURS

Dans cette première partie, un système de code (fort simple, ce qui n'est pas le cas de tous les jeux Nintendo) permet de conserver les pouvoirs déjà acquis, et ce après

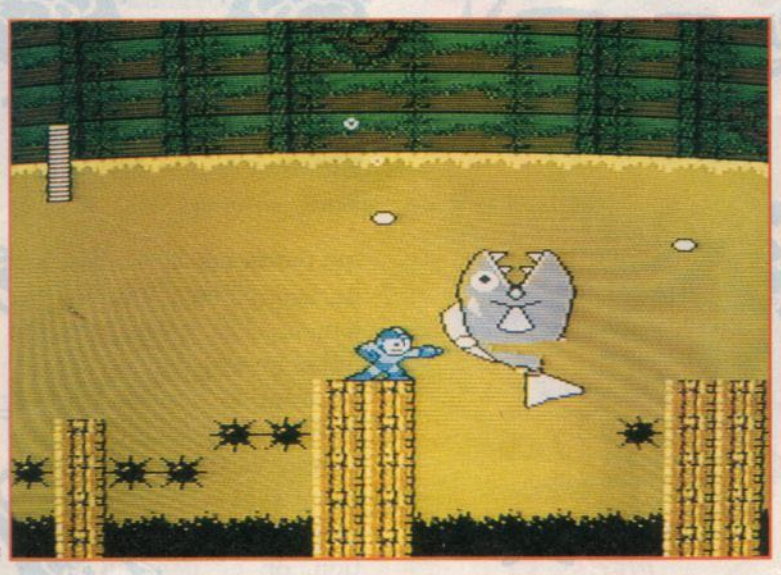
extinction de la console. Par contre, il vous sera impossible de réaliser une telle sauvegarde une fois les huit pouvoirs en votre possession. Il est donc obligatoire de bien se familiariser avec chacun d'entre eux avant d'entamer la suite de votre périple.

UNE ARME POUR CHAQUE ADVERSAIRE

Le sol s'ouvre sous vos pieds, des soldats conduisant d'énormes chars cherchent à vous écraser et d'énormes dragons vous poursuivent sans aucun répit. Le chemin est long avant d'atteindre Skull Castle, la forteresse technologique du Dr Willy.



3

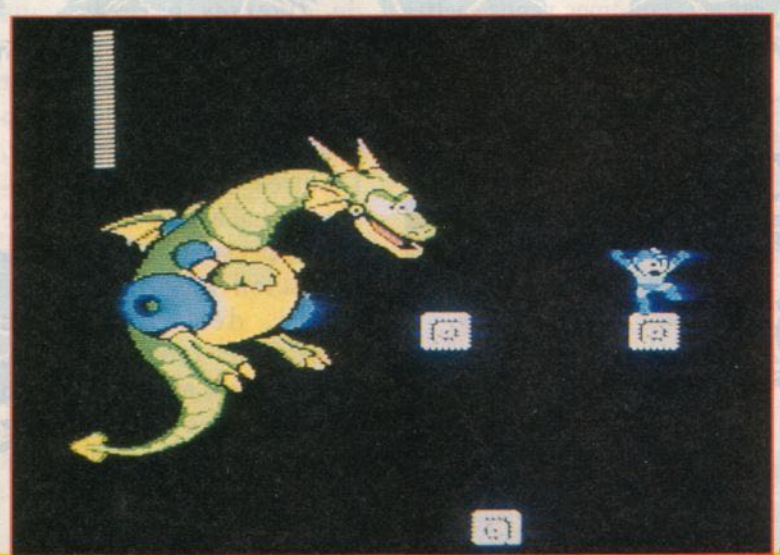


4

Une fois arrivé, vous n'aurez pas le temps de souffler, puisqu'il vous faudra affronter les huit Boss déjà rencontrés dans la première partie, et cette fois sans aucune sauvegarde possible. Sachant que chacun ne peut être détruit que par **un seul** type d'arme contenu dans votre arsenal, mieux vaut faire fonctionner ses méninges et se souvenir au quart de poil des particularités de chacun d'eux. D'autant plus que Willy (mais est-il bien humain, ce docteur ?) vous attend une fois ses huit robots défaits.



7



6

UN JEU SANS PRISE DE TETE

Mega Man 2 n'est pas une immense quête, comme **Zelda** ou **Castelvania**, mais tout simplement un superbe jeu de plate-forme. Toutes les actions du héros semblent se faire naturellement et les joueurs aguerris vont s'en donner à cœur joie. Je conseille d'ailleurs vivement à ces derniers de choisir l'option « Difficult » avant de lancer le jeu...

L'animation est d'une fluidité exemplaire : Mega Man cligne même des yeux lorsqu'il arrête de se déplacer. Bref, le jeu est truffé de ces petits détails qui font battre le cœur des maniaques du paddle. Même le générique de fin se termine par cette petite note sympathique : « Thank you for playing » (merci d'avoir joué). Adorable ! ■

Matt Murdock

1- Mega Man contre une créature métallique du Dr Willy.

2- Grimpez sur la plate-forme mouvante...

3- Le repaire de Willy.

4- Mega Man visite les fonds marins : Gare au poisson !

5- Poursuivi par un mini King Kong !

6- Tuez le dragon, et ne tombez surtout pas !

7- Utilisez vos pouvoirs pour atteindre la seconde échelle.

90%

EN RESUME

MEGA MAN 2

- Console : NES
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 90 %
- Animation : 90 %
- Son : 74 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 91 %

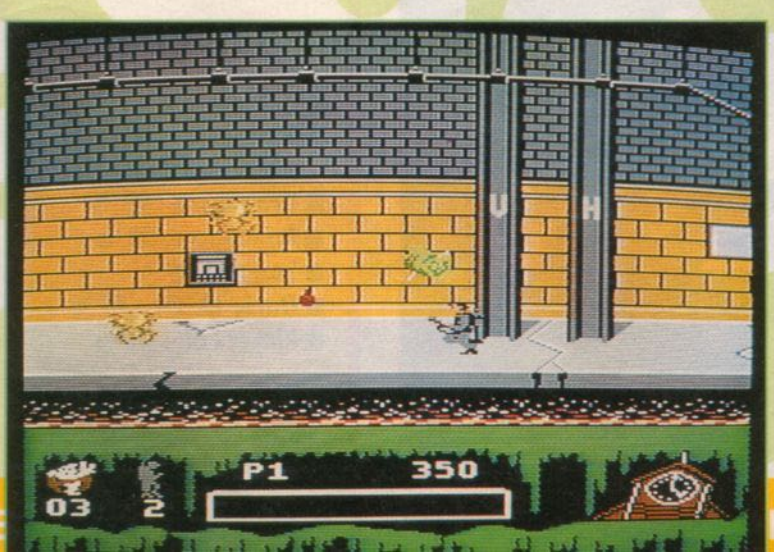


II GHOSTBUSTERS



Les fantômes envahissent Manhattan. La slime coule le long des murs, les revenants agressent les passants, et le tyran ancestral Vigo, est sur le point d'être réveillé pour semer la destruction. Mais que faut-il faire ? Qui faut-il appeler ? Les Ghostbusters, bien sûr !

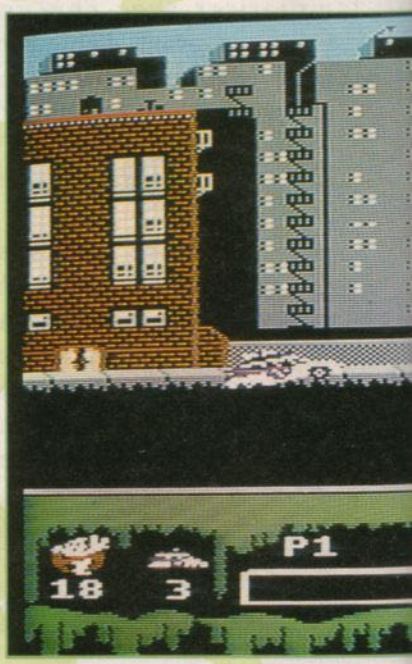
Que vous soyez à pied, au volant de votre ambulance turbo, ou au sommet de la statue de la liberté, un seul mot d'ordre : Tirez-les tous ! Car Ghostbusters est tout bêtement un shoot'em up. Mais qui offre des situations variées, et met à votre disposition un grand nombre de moyens pour capturer les fantômes venus mettre la zone dans Manhattan.



Dégommez les fantômes !

PIEGES ET FUSILS A SLIME...

Le jeu commence dans les égouts de la ville. Les déplacements se font en scrolling horizontal, et des revenants de diverses natures vous assaillent de toute part. Certains se contentent de passer au-dessus de votre tête sans présenter aucun danger. D'autres rebondissent comme une balle folle, ou rasent le sol, et peuvent être évités ou pas selon leur trajectoire. Enfin, des cousins de **Bouff'Tout** (vous savez, le fantôme vert et rigolo copain des chasseurs de fantômes) attaquent en piqué, vous aspergeant de slime. Il y a deux manières d'emprisonner ces créatures. Le lanceur de matière visqueuse d'abord, qui s'utilise comme un fusil. On le dirige grâce à l'étoile, ce qui permet de tirer aussi bien horizontalement que verticalement. Les pièges, ensuite, qui se posent à même le sol en pressant le bouton start du paddle. Ces pièges balaient l'écran verticalement, empêchant tout passage de fantôme belliqueux. Mais attention, on ne peut en larguer plusieurs simultanément.

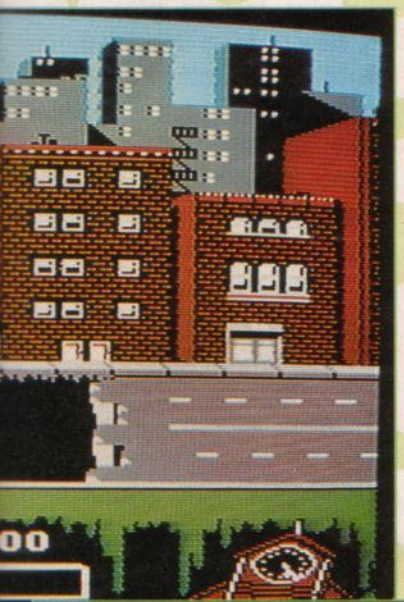


Ne ratez pas vos sauts...

BOUM ! DANS LE TROU !

Evidemment, chaque seconde du jeu présente une nouvelle difficulté, un piège à poser à tel endroit, une série de pieds rasant les sols suivis de têtes rebondissantes. Ghostbuster II est un jeu qui demande une parfaite connaissance du terrain. Et ce à tous les niveaux proposés. Les niveaux deux et quatre (quand on conduit l'ambulance) sont ainsi truffés de **pièges vicieux** : barrières parsemant la chaussée, immenses trous dans la

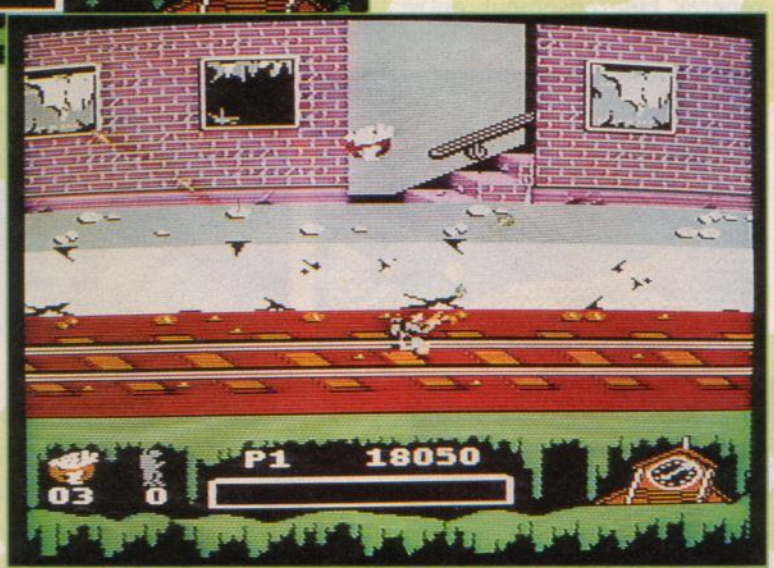
route (pas question de rater les flèches qui vous permettront de les passer), fantômes lanceurs de slime surgissant des plaques d'égouts, et attaques de monstres en tout genre. On





Même les nuages sont des fantômes !

y a en effet trois types de situations bien distincts au fil des huit tabeaux proposés. Les égouts, la route (l'ambulance s'y déplace aussi horizontalement, sur une route à quatre voies), et pilotage de la statue de la Liberté. Cette dernière séquence (tableaux six et sept) est un shoot'em up d'un classicisme absolu. Vous y dirigez le bras de la statue en abattant des escadrilles d'oiseaux fantômes et diverses créatures volantes. Bang ! Zschit ! Les **squelettes volants** tirent dru et suivent des trajectoires imprévisibles, et certaines attaques sont même réalisées par des ennemis invisibles.



Visite guidée de Manhattan.

sue, on s'accroche au pad, et on essaie de viser les boules vertes flottant dans les airs, et donnant des options diaboliques (invincibilité, tir surpuissant, bombe qui explose tout à l'écran...). En plus le temps est comptabilisé, et finir le plus vite possible vous rapportera un maximum de points.

SUR LE CRANE DE LA LIBERTE

Les tableaux se suivent mais ne se ressemblent pas. Il

RECOMMENCER DES DIZAINES DE FOIS

Les programmeurs de Ghostbusters II ont eu l'intelligence de ne pas proposer des « continue » infinis. Deux seulement sont disponibles. Et on part avec seulement **trois vies** par partie. Pas évident du tout, car une fois les deux « continue » épuisés, c'est le tragique retour à la case départ. Heureusement, les joueurs expérimentés pour-



Les fantômes ont « slimé » leurs poursuivants.



La Liberté fait le ménage...

ront augmenter leur nombre de vie en abattant des logos. Explication au paragraphe suivant...

A QUOI SERVENT LES LOGOS ?

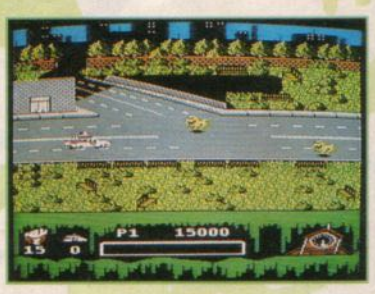
Les logos sont des petits fantômes blancs, identiques au sigle utilisé pour le film ou le dessin animé de Ghostbuster, que vous pourrez dégommer tout au long du jeu. Au bout de vingt logos abattus (ou touchés avec l'ambulance ou la statue), vous bénéficierez d'une vie supplémentaire. Vous comprendrez aisément que rater un logo peut carrément vous empêcher de passer au tableau suivant. L'importance de ces petites bêtes est capitale.

UN TYRAN ENFERME DANS UN TABLEAU !

Graphismes clairs et soignés, musique différente pour chaque niveau, animation excellente, Ghostbusters II a une certaine classe. Entre chaque stage, se trouvent en plus quelques animations bien sympathiques, ou carrément hilarantes, comme cette scène qui voit les quatre chas-

seurs asperger de slime le visage de leur ennemi **Vigo** enfermé dans un tableau. Les délires du film sont parfaitement respectés, et la grande qualité de ce jeu est la variété des situations qu'il propose. Dommage toutefois qu'on ne puisse jouer à deux en même temps (l'option « deux joueurs » ne permet en fait que de jouer l'un après l'autre) ■

Matt « Slime » Murdock



Ne tirez pas sur l'ambulance !

78%

EN RESUME

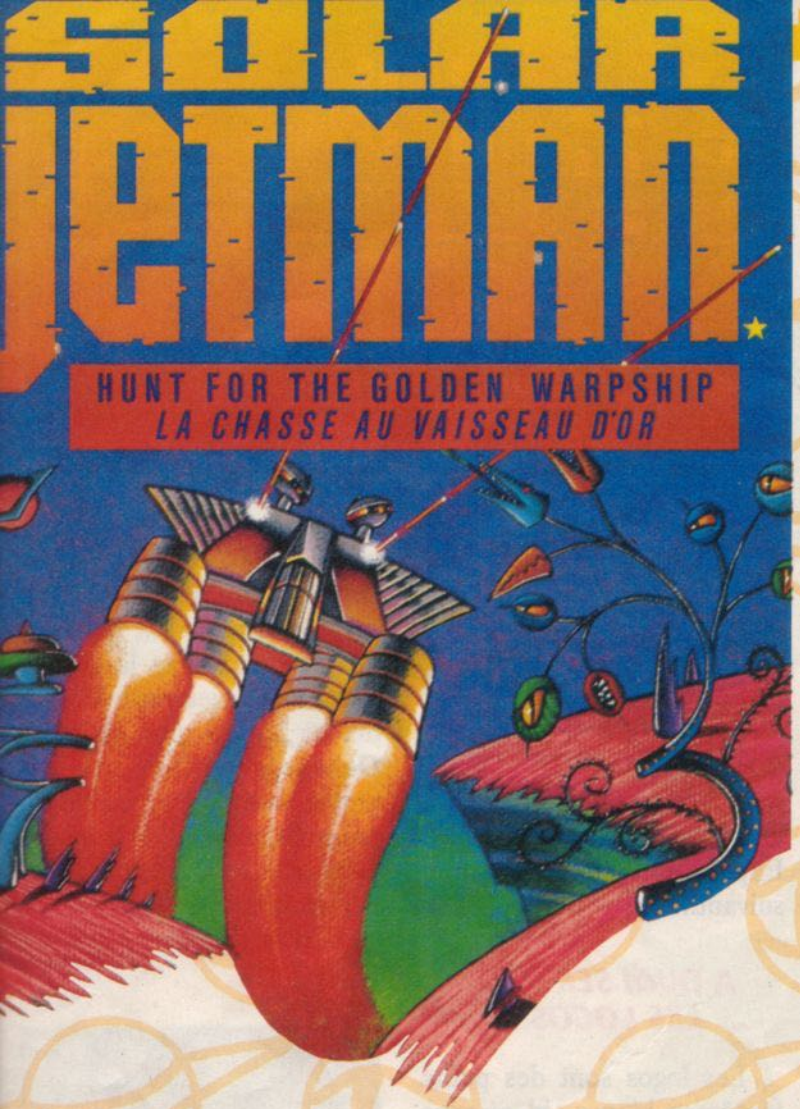
GHOSTBUSTERS II

- Console : NES
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 83 %
- Animation : 80 %
- Son : 77 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 77 %



SOLAR JETMAN

HUNT FOR THE GOLDEN WARPSHIP
LA CHASSE AU VAISSEAU D'OR



Il y a des années lumière, alors que la Nintendo et la Sega n'étaient pas encore sorties, régnaient les micro-ordinateurs...

A cette lointaine époque, une société nous hallucinait avec des jeux d'enfer. Son nom ? **Ultimate play the game**. Solar Jetman est la version très améliorée d'un de leurs jeux. Dommage que ce ne soit pas un coup de maître !

Le vaisseau d'or, le plus puissant navire de la galaxie, a été détruit par des pirates spatiaux. Jetman se lance à la recherche de ses morceaux éparpillés sur douze planètes différentes.

REGARDE, JE VOLE !

Jetman monte dans son scooter à réaction, décolle de son vaisseau et s'en va à la recherche des morceaux éparpillés et du bidon de fuel indispensable pour quitter la planète. Le système de déplacement n'a rien à voir avec ce qu'on voit d'habitude dans les shoot them up. En effet, votre scooter avance dans **un univers en apesanteur**, soumis à des forces de gravité. Le seul moyen de ne pas se crasher est de doser parfaitement la force de votre réacteur. Facile à dire, mais moins facile à réaliser, surtout lorsqu'on arrive à proximité des boules de gravité qui exercent une attraction terrible.

La gravité n'est pas le seul danger qui vous menace ! Des batteries de **DCA** et des navettes pirates vous envoient des missiles qui détruisent votre vaisseau. Lorsque son scooter est détruit, votre héros se retrouve en combinaison spatiale, muni seulement d'un jet sur le dos: mieux vaut rentrer à la base, et vite fait !

Les planètes sont de plus en plus grandes et il devient de plus en plus dur de s'y repérer. Heureusement, entre chaque niveau, il est possible d'acheter un plan, des armes plus puissantes et même un moteur plus performant. En cours de jeu, vous pouvez également récolter **un écran protecteur**, des boosters et un tas de petites choses du même genre qui facilitent la vie. Un système de codes évite de reprendre à zéro à chaque fois.

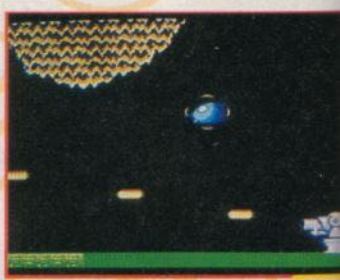
DOMMAGE

Solar Jetman part d'une excellente idée. Niveau jouabilité, par contre, c'est pas vraiment ça ! Le jeu est sympa, mais il faut être vraiment méticuleux pour réussir. C'est le genre de soft pas assez speed pour les fans de shoot'em up et trop primaire pour les dingues de Tétris ! Si j'ajoute à cela que sa réalisation est tout juste cor- recte, vous comprendrez qu'il n'y a rien de vraiment grandiose dans Solar Jetman. Il plaira peut-être à certains, mais surtout, essayez-le avant d'acheter ! ■

Iggy (est très déçu)



2



3



1

1- Le rayon tracteur pour remonter la pièce.
2- Sans vaisseau, on se sent tout nu !
3- Ecran protecteur contre super canon...

65%

EN RESUME

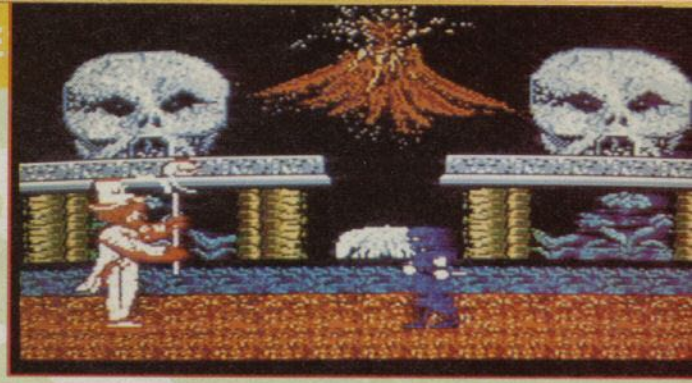
SOLAR JETMAN

- Console : NES
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 60 %
- Animation : 52 %
- Son : 75 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 66 %



WRATH OF THE BLACK MANTA





Gare à la magie du Sorcier Vaudou !

Un homme masqué pourchassant des criminels en fuite, des enfants kidnappés par on ne sait qui... Non, ce n'est pas le dernier épisode de Zorro, mais bien le nouveau jeu Taito sur la NES.

Lorsque j'eus ouvert la boite, lu la doc ad hoc et regardé les premières scènes du jeu, j'eus une énorme impression de déjà vu. Car le coup du ninja partant délivrer des gamins kidnappés par de gros méchants, on connaît depuis longtemps grâce au **Shinobi**.

J'SUIS DANS DE BEAUX DRAPS

Ma première impression était fausse... Ce qui fait le plus de Wrath of the black Manta, par rapport au hit Sega, c'est son côté « aventure » (la faneuse touche Nintendo). Car dans Black Manta vous aurez non seulement à tuer des « pas bô », mais aussi à interroger des **indics du DRAT** (le gang de kidnappeurs), à trouver des passages secrets et à écouter attentivement ce que vous disent les kids que vous délivrez. Grâce à tout cela, vous finirez petit à petit par démêler l'intrigue.



Les enfants libérés vous donnent des renseignements utiles.

BIEN MAITRISER LES « ARTS NINPO »

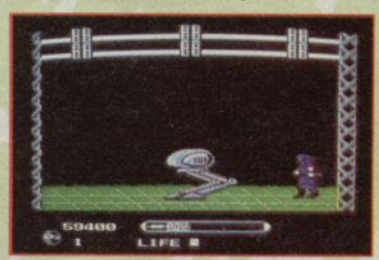
Un autre aspect intéressant de ce jeu est qu'il fait appel aux « **arts Ninpo** ». Ceux-ci sont au nombre de dix, divisés en quatre groupes. Vous n'avez le droit de choisir qu'un seul art dans chaque groupe. En appuyant sur le bouton select, vous ouvrez un tableau d'option où vous déterminez ceux que vous avez choisis. Ensuite, laissez le doigt appuyé sur le bouton de tir et, avec le paddle, déterminez le sort que vous lancerez en libérant le bouton. La plupart des « sorts Ninpo » sont tournés vers l'offensive, mais certains, comme l'**invisibilité** ou la **téléportation**, sont également très utiles. Mais je vous conseille de ne les utiliser que contre les gros balèzes de fin de niveau.

Y'A COMME UN LEGER MANQUE

En ce qui concerne la partie technique, rien à redire. Le personnage se manie parfaitement, les graphismes sont beaux, clairs et précis et la musique vous met bien dans l'ambiance. Les tableaux sont variés, et dans certains, vous devez même chiper le cerf-volant d'un ennemi pour poursuivre votre route. Le jeu se transforme alors en **mini shoot'em up**. Pourtant, malgré ce tableau enchanteur, le jeu laisse comme un goût d'inachevé. Peut-être est-ce dû à sa trop grande facilité, ou à la monotonie de l'action.

En tout cas, je terminerai par le conseil du Père Wonder : certaines portes mènent à des ennemis dont l'élimination vous fait récupérer des points de vie. Recommencez plusieurs fois la même porte pour atteindre votre maximum... Et attention, ne faites pas trop de bêtises ! Sinon, gare à la colère de la Mante Noire ■

Wonder « Ninjutsu » Fra



Devenez invisible pour affronter les robots...



Non, ce n'est pas Operation Wolf !

79%

EN RESUME

WRATH OF THE BLACK MANTA de TAITO

- Console : NES
- Genre : jeu de plate-forme
- Graphisme : 78 %
- Animation : 82 %
- Son : 80 %
- Durée de vie : 62 %
- Player Fun : 73 %



ZE
Slayer





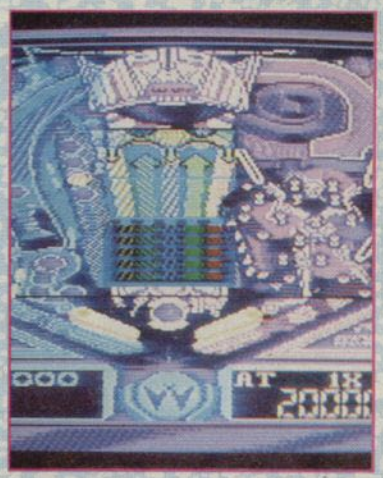
« Z'avez 16 ans, vous ? ». Plus besoin d'affronter le regard soupçonneux du proprio du café du coin. Le jeu préféré de votre grand frère arrive enfin sur NES. Cool, non ?

Pour la première fois, un flipper sur console s'inspire d'une machine réelle du constructeur Williams. Afin de ne pas trop dépayser les fans de shoot them up, l'action se passe dans l'espace.

C'EST COMME AU CAFE, DIS !

Le tableau de jeu se compose de deux écrans qui défilent en scrolling. Une fenêtre, en bas, reste fixe et permet de voir toujours ses flippers, même lorsque la balle est complètement en haut du plateau. Une excellente idée qui apporte beaucoup à la jouabilité, même s'il faut un peu de temps pour s'y habituer. Tous les éléments du jeu « en vrai », tels que l'**extra ball**, le special ou le **multi ball**, sont présents dans cette version. On peut également « bouger » le flip en appuyant sur start et select. C'est pas beau ça ?

La partie est divisée en niveaux. Pour changer de niveau, il suffit d'atteindre un certain score. Mais vous pouvez également y arriver en accomplissant certaines actions.



2



3

LE RETOUR DU BOULOVORE

Retranscrire un flipper tel quel sur écran pixellisé, c'est un peu triste. Un flipper vidéo n'est intéressant que si la console apporte un plus par rapport au jeu réel. C'est le cas ici. Aux niveaux supérieurs, vous aurez droit à quelques surprises sorties tout droit des jeux vidéo. D'abord, il y a le « **boulovore** » (ne cherchez pas ce mot, je viens de l'inventer). Cette charmante bestiole se promène au centre de l'écran et ouvre la gueule à intervalle régulier. Si votre balle passe à côté à ce moment-là, hop ! il la bouffe. Rageant ! Toujours dans le genre « pas gentil », il y a les aliens. En frappant une cible, vous les libérez. Ils volent alors sur le plateau et essaient d'attraper votre balle. Pire encore, ils envoient des **torpilles** qui font exploser les flippers. La haine !

ET EN PLUS, IL PARLE

Pour vous mettre dans l'ambiance, cette cartouche dispose d'une animation irréprochable, de bonnes musiques et même de voix digitalisées. Dommage que les graphismes soient un peu confus ! Mais cela n'empêche pas Pin Bot d'être un très bon jeu de flipper.

Reste un problème, commun à tous les softs de ce type : à mon avis, les flippers sur console ont une durée de vie plus courte que d'autres jeux, type shoot them up ou arcade aventure. C'est le genre de soft auquel on joue souvent, mais juste pour quelques parties. Donc, à n'acheter que si vous possédez déjà d'autres jeux sur votre NES ■

Iggy, pilier de bar

1- Magique ! On voit toujours les flippers.
2- Passage ouvert pour le multi ball !
3- Avec deux boules, c'est mieux.



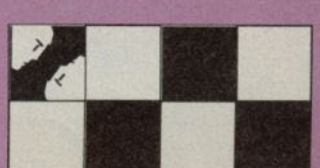
1

80%

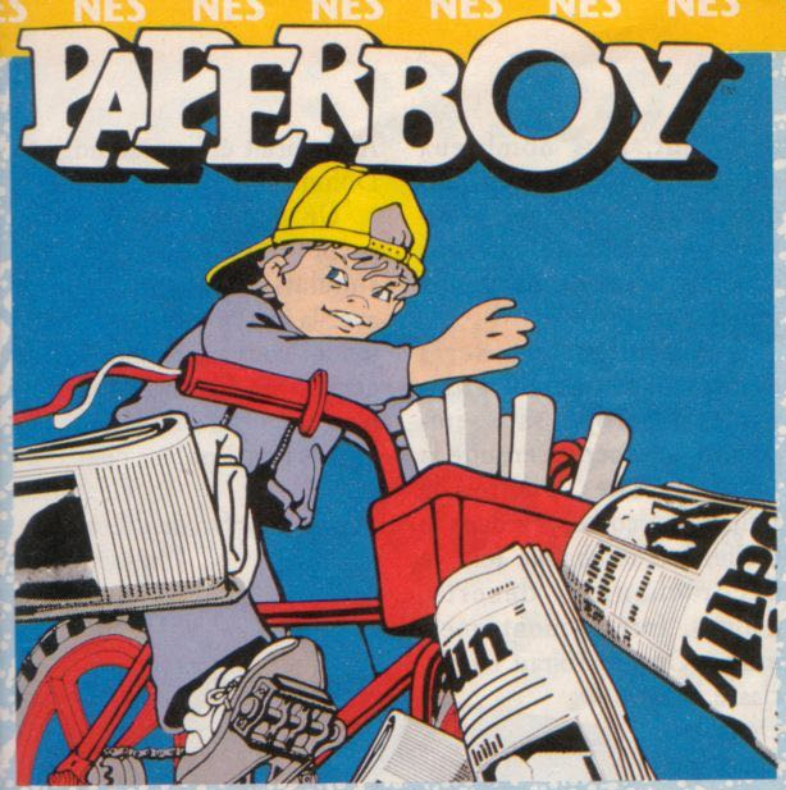
EN RESUME

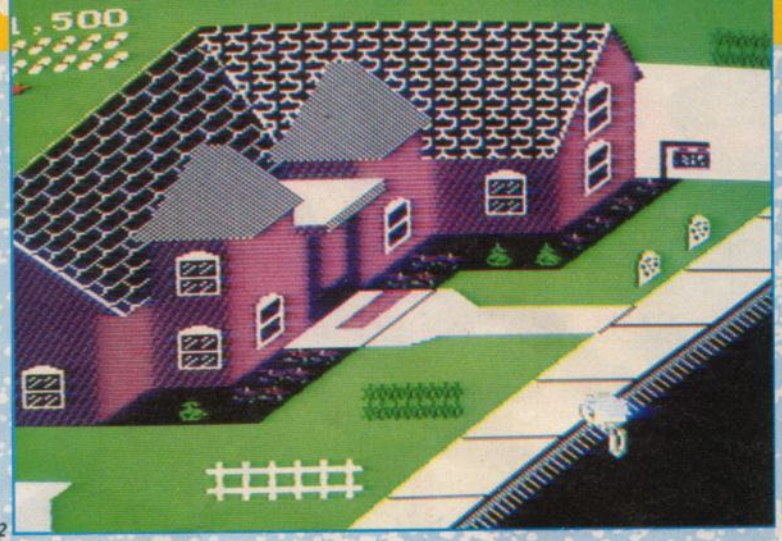
PIN BOT

- Console : NES
- Genre : flipper
- Graphisme : 75 %
- Animation : 92 %
- Son : 89 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 89 %



PAPERBOY





Vous avez envie d'un petit job pour acheter la console de vos rêves ? Faites ce que vous voulez, mais surtout, ne soyez pas livreur de journaux.

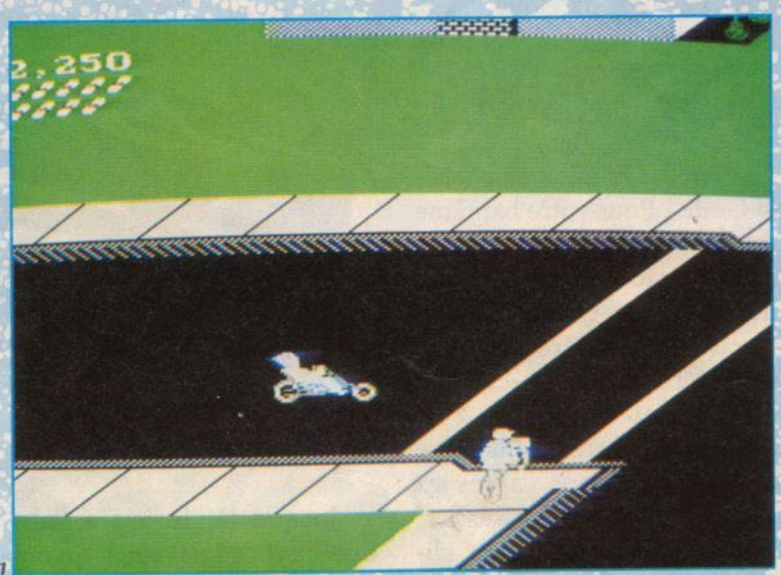
L'annonce semblait alléchante : « Cherche as du vélo pour livrer quotidiens dans banlieue résidentielle ». Un bon moyen pour arrondir les fins de mois. Je me suis précipité et c'est là que les ennuis ont commencé.

L'HORREUR, CE METIER

Au début, ça avait l'air cool. Après tout, ce n'est pas très dur de livrer des journaux. Il suffit de passer en vélo et de déposer les canards dans les boîtes aux lettres. Seulement, pour ne pas perdre de temps, je vais devoir lancer les journaux. Attention les vitres ! Remarquez, il y a des vitres que j'ai le droit de briser : ce sont celles des non abonnés. Ça leur apprendra !

Avec ce genre de comportement, vous comprendrez que je ne sois pas très populaire dans le quartier. Les mégères et les chiens me coursent, pendant que les voitures et les roller skaters essayent de me renverser. Je dois également éviter de crasher mon vélo sur des obstacles du genre clôture ou arbre. C'est le Bronx, cette banlieue. Un enfer...

Au bout de **quatre chutes**, je suis renvoyé. A la fin de chaque journée, j'ai droit à un petit parcours bonus dans un terrain vague. Il faut que je finisse dans les temps, en évitant de tomber dans une rivière ou de heurter un poteau. Amusant, ce plan trial ! Avant chaque nouvelle journée, j'ai droit à un compte rendu détaillé : si mon travail est bien fait, le nombre de nouveaux abonnés augmente. Dans le cas contraire, les vieux lecteurs résilient leur abonnement et c'est parti pour un savon. Finalement, je préfère largement écrire dans un journal plutôt que d'avoir à le livrer.



POURRAIT MIEUX FAIRE

Paperboy est un jeu que j'adore. Je le trouve très marrant et original. Malheureusement, cette version est loin d'être la plus réussie ! Surtout à cause des **graphismes très moyens** : visiblement, les dessinateurs avaient un gros poil dans la main quand ils ont réalisé cette conversion. Je sais que, dans un jeu, la réalisation n'est qu'un élément et qu'on peut parfois s'éclater avec un soft assez laid (pensez à Tétris), mais là, désolé ! Ça ne marche pas...

Dommage ! Sur NES, Paperboy n'est qu'un jeu très moyen. Ne vous sentez surtout pas obligé de l'acheter ■

Iggy (en a assez du vélo)

1- Traversée, c'est pas du gâteau !
2- Un non abonné : on casse ses vitres...
3- Paperboy démissionne.



68%

EN RESUME

PAPERBOY

- Console : NES
- Genre : jeu d'adresse
- Graphisme : 58 %
- Animation : 70 %
- Son : 75 %
- Durée de vie : 72 %
- Player Fun : 73 %

STEALTH



Nintendo, rapide comme l'éclair, nous propose déjà la guerre « de le » Golfe en direct live... Erreur tactique ?

Depuis qu'a débuté l'opération Desert Storm, conduire un F-117 Stealth n'est plus un rêve d'enfant, mais un cauchemar de pilote ! Et pourtant, c'est ce que propose ce jeu d'Activision sorti aux USA bien avant les événements que vous connaissez. Prémonition des concepteurs ou pas, toujours est-il que Bandaï ne l'aurait peut-être pas distribué aussi tôt, si l'actualité n'avait pas été ce qu'elle est !

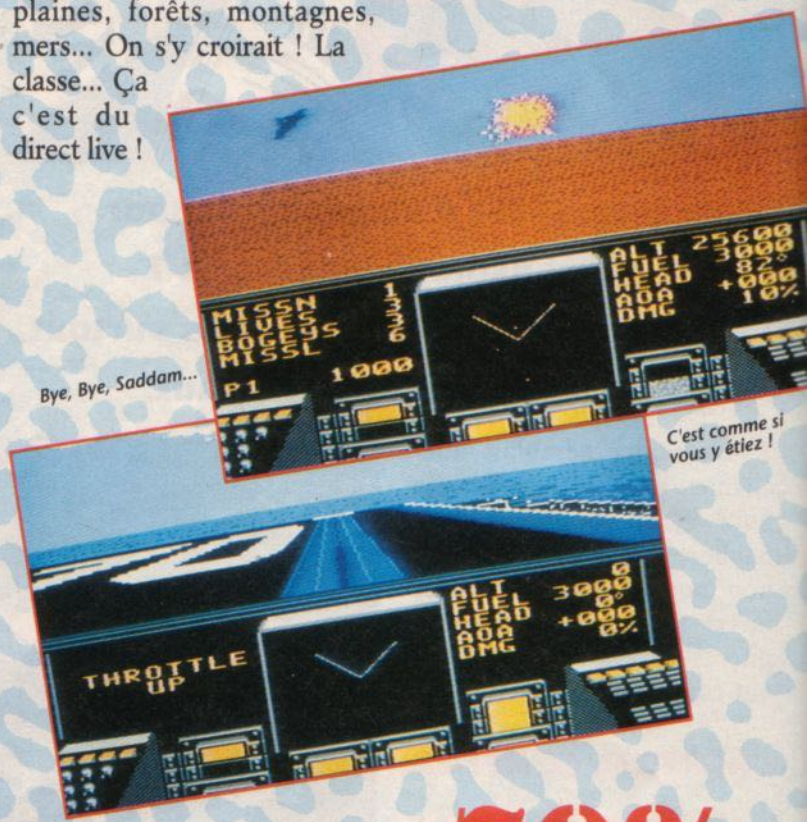
« LE » AVION FURTIF !

Le F-117 A Stealth est l'avion de chasse le plus sophistiqué du monde. Sa forme étrange, sa peinture qui absorbe les ondes radar et son système de refroidissement des gaz d'échappements le rendent invisible aux radars et difficilement détectable par les missiles ! Imaginez que vous soyez un as de l'**US Air Force** et que l'on vous envoie tester ce drôle d'oiseau sur les points chauds du globe.

L'EMISSION, EUH... LES MISSIONS !

Pemière mission de choix : le Golfe ! Pour votre baptême du feu, vous devez abattre **quatre avions ennemis**. Seul un décollage réussi, la destruction des quatre avions et un atterrissage correct vous permettent de passer à la mission suivante. Celle-ci se déroule en Europe : après les Irakiens, on passe aux Russes ! Un peu ringard comme cliché... Cette fois, le nombre d'ennemis a **doublé** (il en sera ainsi à chaque niveau). Evidemment, plus nombreux sont les avions adverses, plus délicate est la mission. D'autant plus délicate que vos ennemis tirent de nombreux missiles air-air !

Les pilotes aux nerfs d'acier qui réussissent à traverser l'Europe sans embombre se taperont ensuite la Libye, les States, le détroit de Beijing, un comeback dans le Golfe, etc. A chaque fois, le décor change : déserts, plaines, forêts, montagnes, mers... On s'y croirait ! La classe... Ça c'est du direct live !



Bye, Bye, Saddam...

C'est comme si vous y étiez !

« LE » PILOTAGE

Jusque là, le jeu a l'air excellent. Mais voilà qu'on aborde le problème : l'animation « de le » décor est un **ratage complet** ! Plus saccadé que ça sur une NES, il faudrait vraiment le vouloir ! Quand on exécute un tonneau, l'écran tourne par à-coups de dix degrés. C'est pas propre tout ça ! Résultat : les commandes sont extrêmement lourdes et, bien sûr, cela nuit considérablement à la jouabilité. Avec une réalisation plus soignée, Stealth ATF aurait été un grand jeu. Dommage...

Un petit rappel avant de partir : ce n'est qu'un jeu, une simulation. Aucun rapport avec la réalité ! Sur votre Nintendo, vous ne risquez qu'un game over. Dans le Golfe, ça n'est pas de la simulation : les pilotes risquent leur peau... ■

Crevette,
« Le » fan de « Les Nuls l'émmission »



Décollage pour « le » enfer !

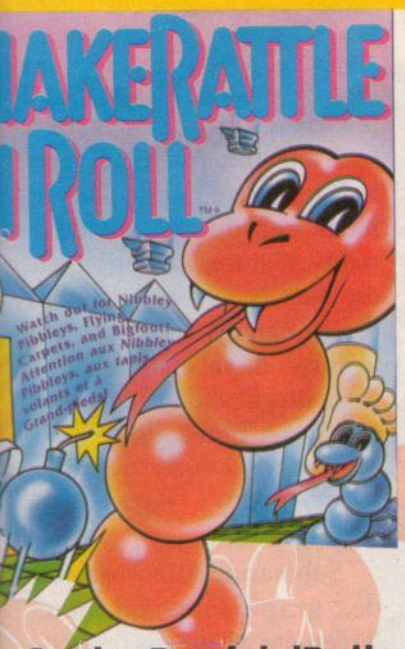
79%

EN RESUME

STEALTH ATF

- Console : NES
- Genre : simulation de guerre
- Graphisme : 80 %
- Animation : 42 %
- Son : 88 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 82 %





Snake Rattle'n'Roll vous projette dans un monde bizarre où les pieds se déplacent comme par enchantement et où les serpents sautent. Délire...

Il y a quelques années, sortait un jeu d'arcade appelé Q-Bert qui faisait se déplacer une bestiole bizarre sur des cubes en pseudo 3 D. Peu après, Nibbler, un autre jeu d'arcade, vous mettait dans la peau d'une chenille qui s'allongeait un peu plus chaque fois qu'elle mangeait des pastilles. Snake Rattle'n'Roll mélange ces deux idées en y ajoutant une pincée de **Pac Man** et, bien sûr, la fameuse touche Nintendo.

RATTLE ET ROLL SONT DANS UN BATEAU

Le héros de ce jeu est un serpent sauteur (ça existe ?) qui porte le doux nom de **Rattle**. Si vous jouez à deux, il sera secondé par son frère, **Roll**. Nos deux reptiles adorés se promènent sur des terrains accidentés...

Dans les premiers niveaux, les chutes sont rarement mortelles, puisqu'on tombe dans l'eau. Il faut juste faire attention à ne pas se faire boulotter par un requin. Par la suite, les paysages deviennent de plus en plus accidentés : éviter de tomber dans les précipices est un vrai sport ! Surtout que, par moment, il faut sauter en diagonale, ce qui est méchamment compliqué.

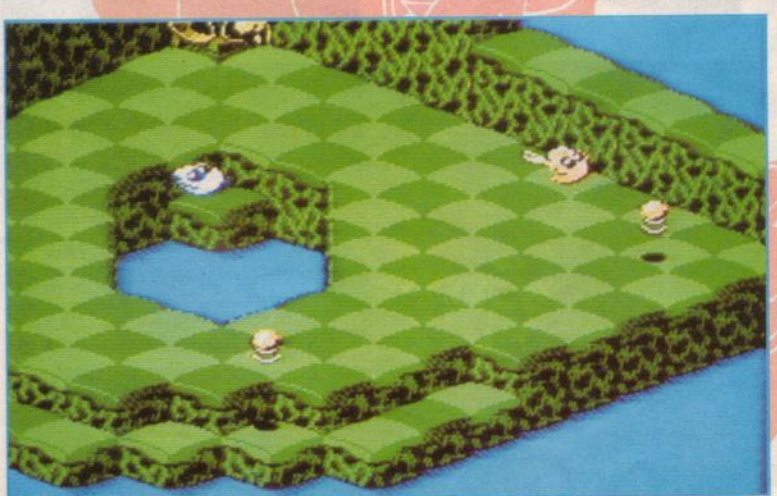
Au début du niveau, nos serpents sont très petits : en fait, ils ressemblent plutôt à des Pac Men. Chaque fois qu'ils gobent des espèces de petites boules remuantes, appelées **Nibbley Pibbley**, leur queue se rallonge. Pour passer au niveau supérieur, il faut devenir sufisamment lourd. Lorsque la balance sonne, une porte s'ouvre, et en avant pour le level suivant !



Miam ! Miam !...



Les dents de la mer.



Gaffe ! Les frères Snake sont en ville !

LES PROBLEMES COMMENCENT

Facile ? Pas tant que ça... Le problème, c'est que les Pibbley bougent vite et qu'une meute d'ennemis semble décidée à vous anéantir. Les pieds, les lames, les "pousseurs de serpent", les enclumes et les plantes vénéneuses se promènent partout à vitesse grand V. Chaque fois qu'ils touchent un serpent, celui-ci perd un anneau. Lorsqu'il n'a plus d'anneau, il meurt. Faites également attention au temps, sinon c'est le game over... Des bonus permettent d'obtenir des options, telles que vies supplémentaires ou encore vitesse accrue.

Snake Rattle'n'Roll n'est peut-être pas la cartouche la plus riche de la NES, mais on s'éclate vraiment bien avec elle. Surtout à deux joueurs !... Le jeu est original, hyper speed et d'une bonne jouabilité. De plus, certains tableaux vous obligeront à vous creuser les méninges et à avoir un timing impeccable. En tout cas, à *Player One*, on aime ■

Iggy'n'Iggy

89%

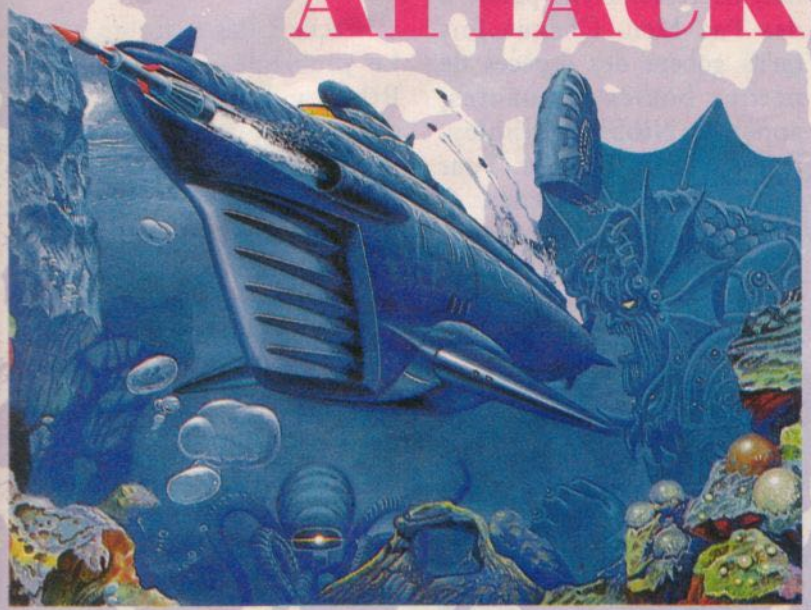
EN RESUME

SNAKE RATTLE'N ROLL

- Console : NES
- Genre : jeu de labyrinthe
- Graphisme : 84 %
- Animation : 92 %
- Son : 83 %
- Durée de vie : 86 %
- Player Fun : 90 %



SUBMARINE ATTACK



Pour oublier la guerre dans le golfe,

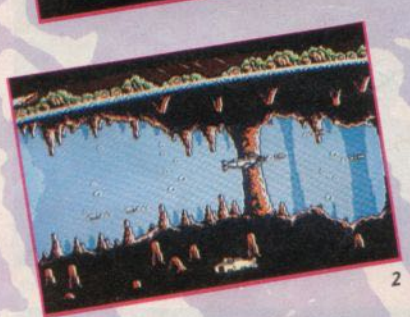
Sega propose une guerre sous le golfe !

Glut, glut, comme dirait Wonder Fra !

Ça va transpirer dans les ventilos ! La méta créature refait surface ! C'est un monstre immonde, vivant dans les profondeurs, près de **Baldéria**, une petite île tropicale. Tout le monde croyait qu'elle était morte, mais la disparition d'un chalutier et de son équipage laisse à penser que la bête est de retour. La marine baldérienne arme son plus puissant sous-marin : le **Nautilus**. C'est vous qui en prendrez les commandes et pourchasserez la créature au plus profond de l'océan... Ce n'est pas le moment d'avoir le vague à l'âme !



1



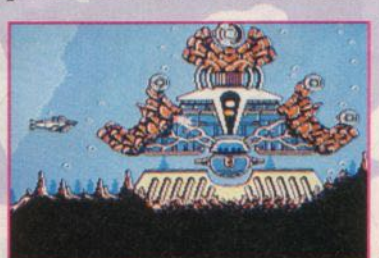
2

VINGT MILLE LIEUES SOUS LES MERS

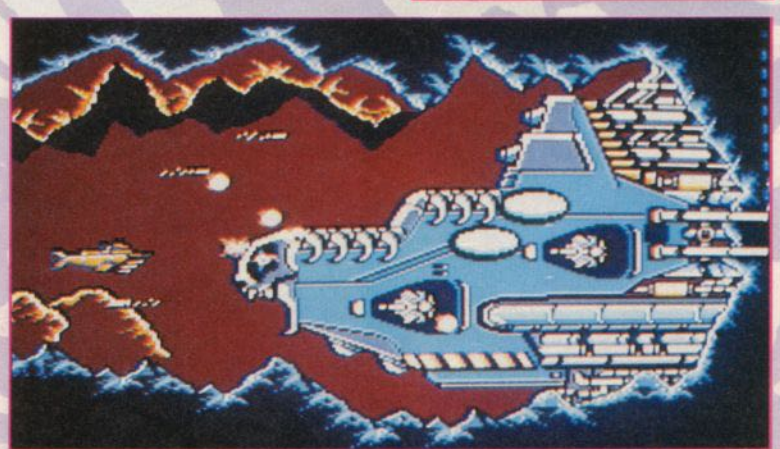
Le Nautilus quitte sa base. Nous sommes près de la surface, l'eau est claire et l'écran s'anime de droite à gauche. Mais rapidement, le monde du silence mérite de moins en moins sa réputation. Les éléments se déchaînent contre vous. Ça vient de tous les côtés ! Au-dessus de l'eau, des **hélicos** balourdent des bombes sous-marines. A la surface, des **destroyers** larguent des mines. Et dans l'eau, des tas de petits sous-marins vous attaquent de front à grands coups de torpilles. Dur, dur ! Surtout qu'au début du jeu, vos déplacements sont extrêmement lents et votre armement limité. A cet effet, et selon un principe désormais classique, des options augmentent vos capacités de tir et de mouvement. Pour les obtenir, il faut détruire des petits bateaux et récupérer les pastilles qu'ils laissent tomber.

Mais revenons sur le « terrain » ! A la fin du stage, comme dans la plupart des shoot'em up du moment, un monstre vous bloque le passage. Dans ce jeu, les monstres font la moitié de l'écran et sont du type « bunker » ou sous-marin gigantesque, jusqu'au dernier d'entre eux, la **méta créature**, qui prend les formes les plus... inattendues !

Après le premier stage, vous vous enfoncez dans les profondeurs. D'abord sous une île volcanique, puis dans les tréfonds d'une **grotte sous-marine**. Au denier level, le Nautilus se faufile dans les méandres du repaire de la méta créature. Attention, elle est bien protégée et des unités de canons laser bloquent le milieu du tableau ! Ensuite, la confrontation finale sera sanglante. Bon courage !



3



4

TOUCHE... COULE !

Submarine Attack possède des **graphismes fabuleux**, largement au-dessus de ce qui se fait sur la Master System. Malheureusement, le reste du jeu n'assure absolument pas ! Principal reproche, la lenteur. Le scrolling est saccadé et les commandes du sous-marin sont extrêmement lourdes sans option, et peu précises avec elles ! Dommage, l'idée du jeu n'était pas mauvaise et les ennemis originaux. Continuons le combat ! ■

Crevette,
dans son élément !

1- Vachement « psyché » les fonds marins ces temps-ci !

2- Non, ce n'est pas Ushuaïa !

3- Un plateau de fruits de mer en guise de monstre...

4- Tiens, il a trouvé la fève !

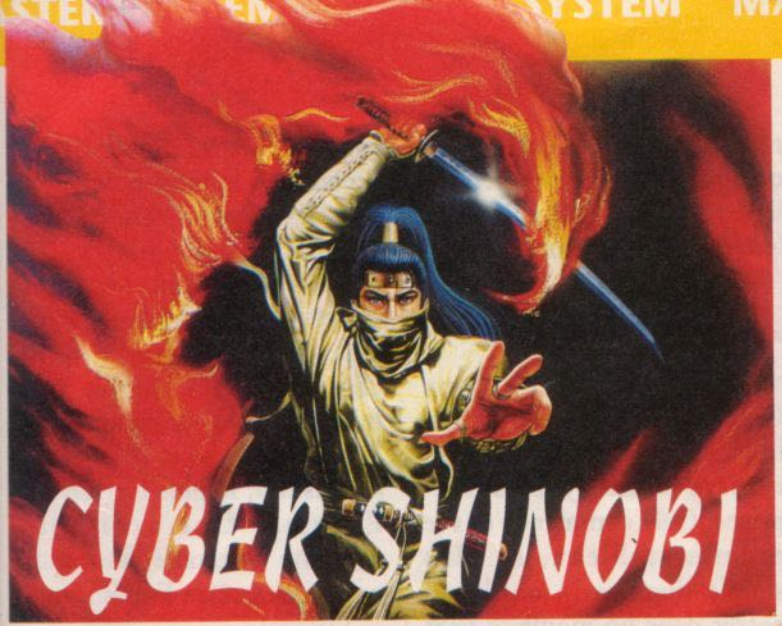
70%

EN RESUME

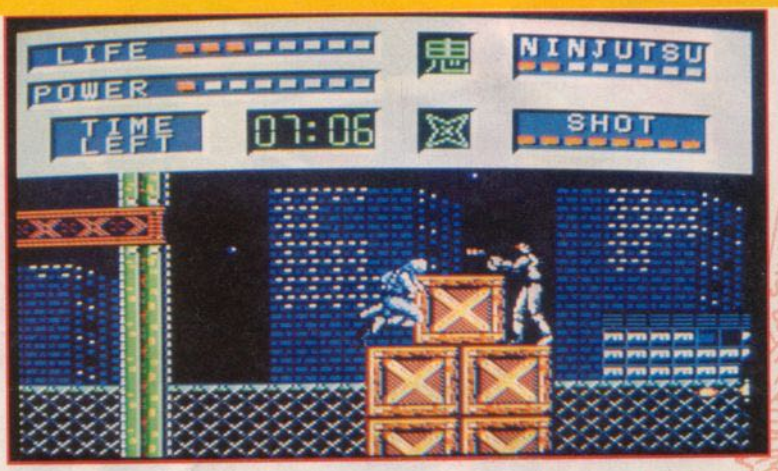
SUBMARINE ATTACK

- Console : MASTER SYSTEM
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 95 %
- Animation : 50 %
- Son : 89 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 65 %





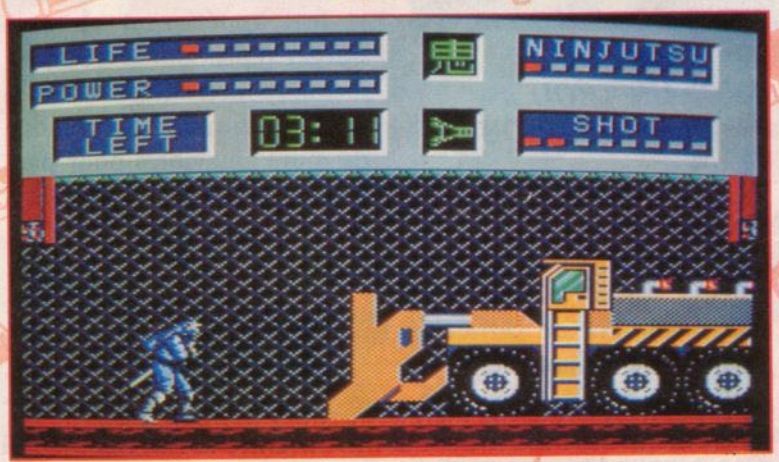
CYBER SHINOBI



1-

Il y a des jours où les petits plats mijotés par Sega sentent vraiment le réchauffé. Séquence « cramé ».

Que font les programmeurs japonais quand ils n'ont pas d'idée ? Facile ! Ils prennent un de leurs anciens hits, le rhabillent, y ajoutent deux ou trois trucs, et hop ! Le petit nouveau s'appellera Cyber Shinobi. Comme il fallait bien changer un peu le scénario, l'action se passe dans le futur. La secte des **Zeds** est de retour et ses hommes ont détruit toutes les armées terrestres. Seul le petit fils du ninja de choc peut encore s'opposer à leurs ambitions.



2-



3-

KAIIII !

Pour cela, il devra traverser 6 niveaux aux décors variés. Les deux premiers levels se déroulent en ville, mais par la suite, on passe à des paysages plus naturels : un champ, une jungle et même une cascade (bonjour Super Shinobi sur Megadrive !). Enfin, dans le repaire des gangsters, on revient à des décors plus **high tech**. C'est beau, mais ne vous attardez pas à contempler le paysage : le temps est minuté !

Les ennemis sont encore plus nombreux que dans les épisodes précédents. On retrouve les tireurs et les ninjas du jeu original, mais il y a également quelques nouveaux adversaires, tels que des **cosmonautes en jetpack** ou encore un bulldozer.

Comme si tout ça ne suffisait pas, le décor a également été piégé. Par endroits, des trappes s'ouvrent lorsqu'on passe dessus. Pour se défendre, notre bon ninja bondit et file des coups de lattes à ses adversaires. Il peut également effectuer des super sauts et utiliser les armes (shuriken, laser ou grenade) qu'il aura préalablement ramassées. Comme son papy, Shinobi junior dispose de pouvoirs magiques. En récoltant des bonus, il envoie une langue de feu, déclenche une tornade, fait jaillir des éclairs ou transforme ce qu'il veut en terre. Moi aussi, j'aimerais bien pouvoir faire ça !

SI ON PASSAIT A AUTRE CHOSE ?

C'est vrai, Cyber **Shinobi** n'est pas d'une originalité débordante. Après Shinobi et **Alex Kidd in Shinobi World**, les possesseurs de Master auront sans doute envie de passer à autre chose. Mais les fans du ninja et ceux qui ne possèdent pas encore de cartouche de ce genre s'amuseront bien. D'autant plus que le jeu propose de très beaux graphismes et que l'action est sufisamment intéressante. Pour les autres, il y a toujours Mickey Mouse ■

Haroto Iggy

1- Des décors à la ESWAT...
2- Ninja contre pelleteuse !
3- Un petit sort pour la route...

77%

EN RESUME

THE CYBER SHINOBI

- Console : MASTER SYSTEME
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 85 %
- Animation : 65 %
- Son : 78 %
- Durée de vie : 84 %
- Player Fun : 77%





Et si on se faisait une partie, comme naguère, de golf ? De mini golf pour être précis ! OK, c'est parti avec Zany Golf sur Megadrive.

Le mini golf, comme son nom l'indique, n'est autre que la version junior du golf classique. Exit les grands espaces, au mini golf on s'éclate sur de petites surfaces. Out les fairways et autres greens, tout l'intérêt de ce jeu provient des nombreux obstacles qui vous séparent du trou. Ces obstacles tirent leur qualité de leur originalité : slaloms, tunnels, châteaux, dénivellations à gogo. Le chemin qui mène au trou est un véritable parcours du combattant ! C'est tout cet univers que vous propose Zany Golf, un classique sur micro ordinateur, désormais disponible sur la Megadrive grâce aux bons soins d'Electronic Arts.

UN TROU... C'EST UN TROU !

Autant rentrer tout de suite dans le vif du sujet : on accepte jusqu'à quatre joueurs sur le terrain. Plusieurs niveaux de difficulté augmentent la durée de vie du jeu : **Practice**, **Beginner**, **Intermediate** et **Advanced**, il y en a pour tous les goûts ! Mais même le mode Practice est déjà difficile, juste assez pour ne pas se lasser trop rapidement du jeu... Ces quelques paramètres définis, il ne reste plus qu'à entrer sur le terrain... miniature.

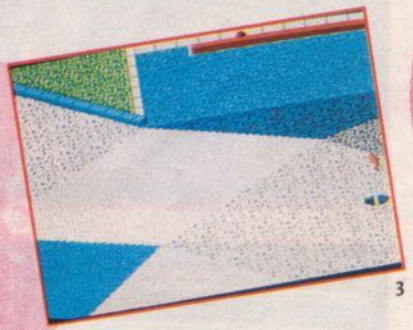
BALL-TRAPS !

Les créateurs de Zany Golf sont allés assez loin dans le délire ! Chaque tableau réserve d'incroyables surprises. Cela commence dès le premier tableau, le plus simple (logique !), où il faut entrer dans un moulin à vent pour en ressortir de l'autre côté, tout près du trou. Pas de difficulté notoire. Le deuxième est vraiment classe ! Outre un parcours en U, un énorme et fort appétissant **cheeseburger** repose sur le trou (alimentaire mon cher Watson !). Dans le suivant, il faut s'aider de murs amovibles pour parvenir près du trou : la précision est de rigueur. Je passe sur le niveau du flipper (il me prend trop la tête) pour attaquer le **Frantic Fan**, où des ventilateurs dirigent votre balle... dans le vent. Les trous six et sept demandent beaucoup de patience : pour franchir les fortes pentes qui mènent au but, ça grimpe sec ! Et on finit avec le plus beau, le plus dur, le plus terrifiant : **Enigma**. Une véritable machine infernale fera tout pour vous arrêter. Foudroyant !

BACK TO HOME

Le système de jeu est vraiment simple, les graphismes amusants et la musique de bonne facture. Alors, ce jeu serait-il parfait ? Non, mais c'est raté de peu ! L'animation, extrêmement lente, fout tout par terre. Les programmeurs se sont contentés de reprendre la version micro sans profiter des capacités de la console. C'est dommage : la Megadrive méritait mieux ■

Crevette, l'ami des petits



1- Un cheese ! Si vous avez un creux, vous en oublierez le trou.
2- Niveau prise de tête pour Crevette...
3- La pente est raide... Bon courage !



1



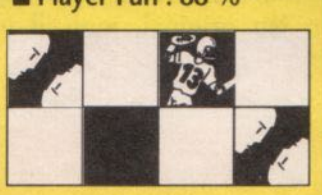
2

78%

EN RESUME

ZANY GOLF

- Console : MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 90 %
- Animation : 32 %
- Son : 89 %
- Durée de vie : 85 %
- Player Fun : 88 %





Nouvelle console de jeux Amstrad

GX 4000

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

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



990F TTC*

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

* Prix public généralement constaté.

Elle est d'enfer

Amstrad et plein de nouveautés vont encore arriver.

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

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

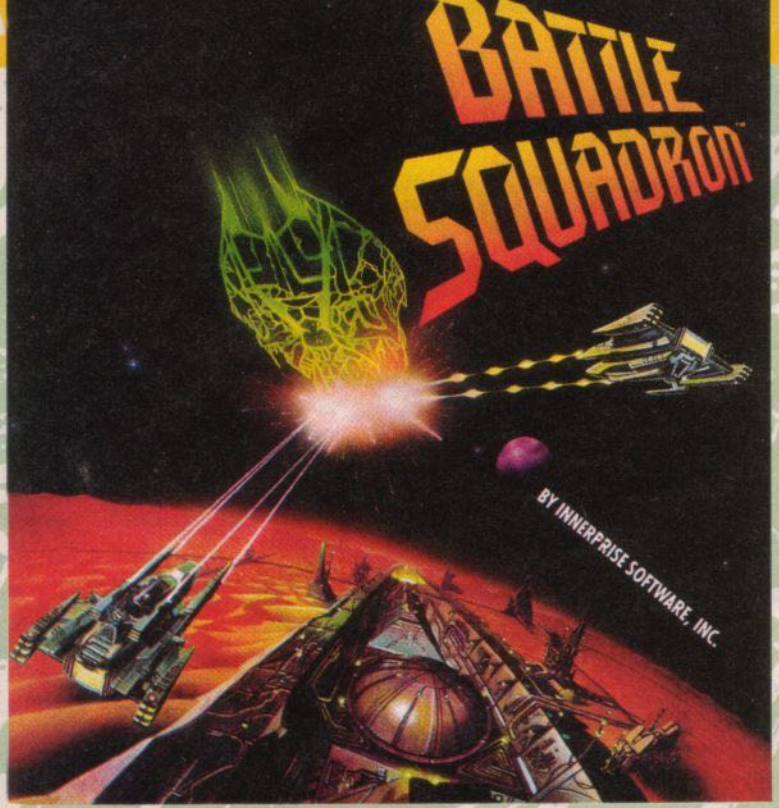




AMSTRAD





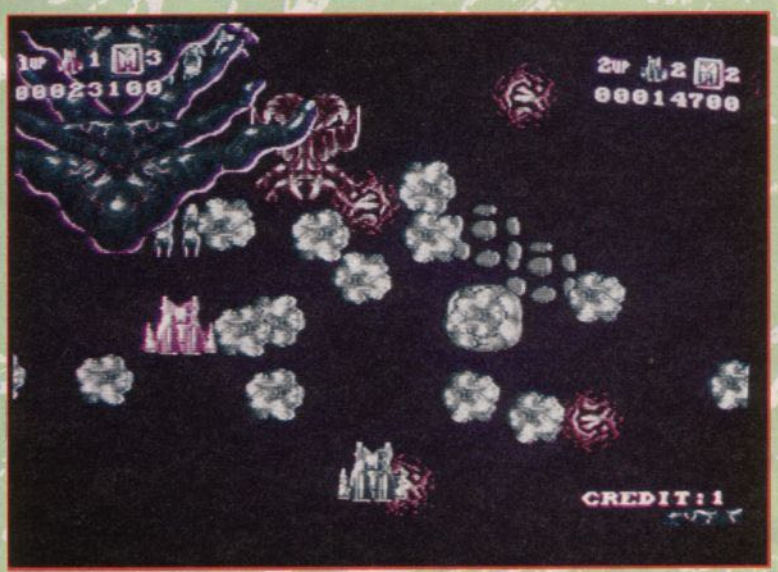




Ça aurait pu être un chef-d'œuvre...

Nouvel essai de shoot'em up pour nos chères Megadrive... Serait-ce un flop ?

Les commandants Mayers et Bergin sont captifs chez les **Barrax**, une forme de vie extraterrestre hostile. Leurs interrogateurs sont réputés pour en faire baver aux prisonniers. Si vous ne partez pas tout de suite à leur recherche, leur mort est assurée !



Sympa, le décor en deux plans !

DANGER : WARP ZONE !

Pour accomplir cette mission, vous disposez d'un vaisseau spatial d'évacuation sanitaire très sophistiqué, équipé de faisceaux laser. De plus, votre armement est évolutif : certains engins ennemis (très bien armés eux aussi) laissent échapper des options avant d'exploser. Ces options prennent diverses couleurs, suivant la rapidité à laquelle vous les saisissez. La couleur détermine le type d'arme que vous apporte l'option. Je vous conseille d'attendre la couleur **vert-de-gris** qui correspond au tir le plus efficace, c'est-à-dire des giclées de petites barrettes vert émeraude.

Grande nouveauté de ce shoot'em up, le décor tourne en boucle. Par endroits, des portes temporelles vous conduisent à des **Warp Zone** à la fin desquelles vous devez détruire un monstre. Pour terminer le jeu, il faut être sorti vainqueur de toutes les Warp Zone du jeu.

Outre ces monstres, d'autres ennemis sont particulièrement redoutables. Les plus dangereux sont des **micro-bombes à têtes chercheuses** (on s'croirait dans le Golfe !) et surtout, des chasseurs invisibles, sur lesquels se reflète le decor. Il faut les toucher pour les voir normalement ! Pas mal du tout, mais bon, le reste est tout de même très classique.

PLUS VITE CHAUFFEUR !

Au vu de Zany Golf et surtout de Sword of Sodan, on craignait le pire pour cette adaptation de Battle Squadron (l'un des shoot'em up les plus connus sur micro-ordinateur). Grâce à des **graphismes agréables**, ainsi qu'à une bande sonore de qualité (paradoxalement, la musique du Game Over est super démente !), les dégâts sont limités.

Les sprites, eux aussi, sont assez bien foutus et suffisamment nombreux pour un jeu de cette prétention. Au chapitre des reproches, on notera tout de même une gestion des collisions un peu hasardeuse, et surtout un scrolling de fond extrêmement lent (mais non saccadé, heureusement !). Cela ne serait qu'un détail si le jeu ne s'en ressentait pas : ici, cela confère à l'ensemble une certaine lourdeur très désagréable. Pour trancher, disons que techniquement, Battle Squadron est presque réussi, mais que le plaisir de jouer n'est pas vraiment au rendez-vous... ■

Crevette,
King of Shoot'em up

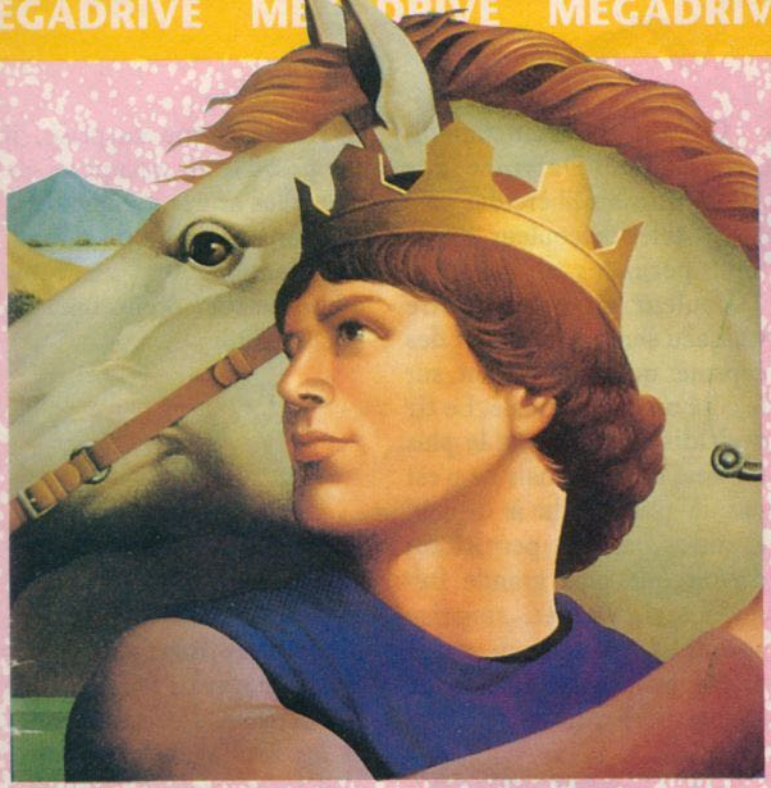
72%

EN RESUME

BATTLE SQUADRON

- Console : MEGADRIVE
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 90 %
- Animation : 61 %
- Son : 93 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 78 %





SWORD OF VERMILION

Avec Sword of Vermilion et Phantasy Star II (testé par mon camarade Chris) les jeux de rôle débarquent en fanfare sur la Megadrive. Car pour un coup d'essai, c'est un coup de maître.

Dans ce type de jeu, le plus important c'est le scénario (pas comme dans les shoot'em up, chers à Iggy et Robby). Et là, vous êtes gâtés ! Ce n'est pas un, mais bien plusieurs petits scénario qui vous sont proposés, chacun s'imbriquant dans la trame globale.

PAPA ! PAS PAPA ?

Tout commence dans votre village. Vous apprenez que votre père est mourant et vous vous précipitez. Mais vous n'êtes pas celui que vous croyez : vous êtes le fils légitime du Roi Erik V d'Excalabria, destitué et tué par le cruel Roi Tsarkon de Cartahena. Le bon roi, sachant qu'il allait mourir, a réussi à confier son fils unique à son meilleur chevalier : **Blade**. Bien sûr, vous partez immédiatement sauver l'honneur de votre père. Pour celà, il vous faudra trouver les **huit Anneaux du Bien**, ainsi que l'Epée de Vermilion qui vous permettra d'affronter Tsarkon, le gardien des huit Anneaux du Mal.



2



1

L'AVENTURE C'EST L'AVENTURE

Pour réussir dans votre quête, vous aurez à visiter un pays immense, à vous enfoncer dans de profonds souterrains et à défaire un nombre incalculable d'ennemis. Chacun d'eux vous rapportera de l'or et des points d'expérience qui vous permettront de changer de niveau, et donc d'être plus puissant.

Dans les villes, vous pourrez acheter des armes et armures, des objets utiles (lanternes), et de la magie (très importante). Chaque ville a sa propre histoire et ses propres problèmes. Il vous faudra questionner les habitants et recueillir des informations utiles pour la suite de vos recherches. Les gouvernants vous demanderont souvent de l'aide en échange de la leur. Parfois, ils vous donneront des objets, mais il arrivera également qu'ils vous trahissent ! C'est ainsi que vous récupérerez vos premiers anneaux.

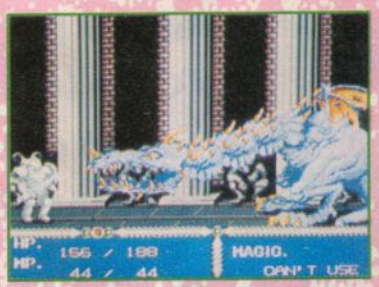
PLUSIEURS TYPES DE VUE

Techniquement, c'est parfait. Les graphismes sont fins, plaisants, voire même magnifiques, lorsque vous rencontrez les sbires de Tsarkon, les cruels **Archmonsters**.

Ce qui est amusant, c'est que les vues sont différentes suivant les phases de jeu : vue de haut dans les villes, vue en 3D pour les extérieurs et les donjons, vue « à la Double Dragon » pour les combats et vue en 2D, de côté, pour les Archmonsters.

La bande son est une musique médiévale qui vous met tout à fait dans l'ambiance. Les animations sont excelentes. En fait, le seul reproche que je pourrais faire à Sword of Vermilion c'est d'être un peu facile ! Ce qui est parfait pour des débutants l'est moins pour des joueurs confirmés ■

Wonder Fra
qui joue aux jeux de rôle.



3



4

1- Le village par où tout commence.
2- Attention aux boules de feu des sorciers !
3- Impressionnants, les Archmonsters !
4- Le roi n'est pas ce qu'il paraît être.

94%

EN RESUME

SWORD OF VERMILION

- Console : MEGADRIVE
- Genre : arcade aventure
- Graphisme : 90 %
- Animation : 86 %
- Son : 92 %
- Durée de vie : 95 %
- Player Fun : 93 %



Override



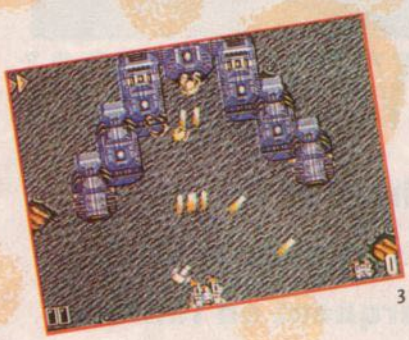
Les guerres dans l'espace sont démodées... En attendant un jeu sur le conflit du Golfe (ça ne serait pas de très bon goût), revoici une bonne vieille armée d'aliens...

Le sort du monde est menacé par une race d'extra-terrestres et... stop ! J'arrête tout de suite : vous connaissez l'histoire par coeur. De toute facon, personne ne demande a un shoot'em up d'avoir un scénario béton. Réacteurs enclenchés, on décolle !

ATTAQUE ECLAIR

Une petite surprise pour commencer. Ici, il n'est pas possible de jouer à deux simultanément. Dommage ! Cette option, qui se fait de plus en plus sur Nec, aurait vraiment apporté un plus au jeu. Pour le reste, rassurez-vous, il n'y a rien à redire. On retrouve dans Override tous **les ingredients d'un bon shoot'em up**. Cette fois-ci, c'est sur un scrolling vertical qu'il faut exterminer les engins ennemis. Mais il y a également, comme dans Tiger Heli, un mini scrolling horizontal qui étend la surface de jeu. Contrairement à l'habitude, votre vaisseau n'explose pas à chaque coup reçu. Il peut en encaisser trois avant d'être détruit et vous contrôlez sa vitesse grâce au bouton II.

Qui dit shoot'em up, dit bonus. Détruire des missiles libère des pastilles de couleur. Récupérez-les et, selon la couleur du bonus, votre vaisseau sera secondé par des capsules qui tirent devant, sur le côté ou en diagonale. Le **tir multidirectionnel** est le plus impressionnant, mais ce n'est pas le plus facile à diriger. D'autres pastilles permettent d'avoir une plus grande fréquence de feu et, surprise agréable, vous garderez la même puissance en cas de changement d'arme.







Autre bonne surprise, il est possible de recupérer de nouvelles armes même face à un monstre de fin de niveau. Visiblement, les programmeurs se sont préoccupés de la jouabilité.

ACCROCHEZ VOS CEINTURES

L'aspect le plus impressionnant de ce soft est la rapidité de son animation. Les engins ennemis déboulent à une **vitesse incroyable**. Jusqu'ici, je n'avais jamais vu ça sur console. Les graphismes et les bruitages, par contre, sont assez quelconques : on a déjà vu ce type de décor et de vaisseaux des centaines de fois sur Nec (j'exagère un peu, d'accord !). C'est dommage. Avec des graphismes dotés d'un peu plus de personnalité, Override aurait pu être indispensable. Là, c'est seulement un shoot'em up **très plaisant** à jouer qui éclatera bien les rois du paddle. Ce n'est déjà pas si mal, non ? ■

Iggy

1- Armement d'enfer pour le monstre...

2- Non, non, ce ne sont pas des monstres de fin de niveau !

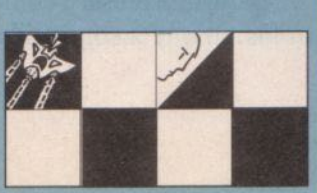
3- Fais-lui donc la peau...

84%

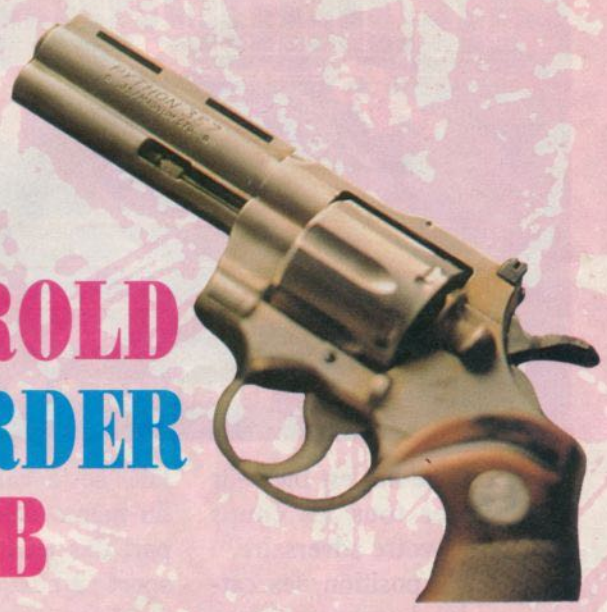
EN RESUME

OVERRIDE

- Console : PC ENGINE
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 75 %
- Animation : 96 %
- Son : 71 %
- Durée de vie : 82 %
- Player Fun : 92 %



J.B. HAROLD MURDER CLUB



Heureux tous ceux qui possèdent un CD-Rom. Le pays du Soleil-Levant vient en effet de frapper fort en développant sur ce support une extraordinaire enquête policière. Avis aux amateurs.

Un crime vient d'être commis: **Bill Robbins**, le fils d'un important industriel de Liberty (le nom de la ville où vous enquêtez), s'est fait charcuter à coups de couteau (de boucher, justement !). C'est à vous, J.B. Harold, que revient la lourde tâche de démasquer l'auteur de ce crime.

AMBIANCE POLAR

Votre enquête débute du commissariat de police local. Là se trouve votre chef qui pourra vous fournir des mandats de perquisition ou d'arrêt, à condition que vous ayez réuni assez de preuves et recueilli assez de témoignages au cours de votre enquête. C'est également là que se trouvent le labo d'expertise, déstiné à analyser les preuves matérielles que vous découvrirez (comme par exemple un tissu taché de sang) et la salle des « tortures », où vous interrogerez tout suspect arrêté. Vous pourrez également y consulter les anciens fichiers qui vous indiqueront les affaires encore non élucidées ayant peut-être un rapport avec votre enquête.

ENCORE ET TOUJOURS INTERROGER

Mais pour mener à bien une enquête, justement, il ne suffit pas de rester le cul assis sur un fauteuil derrière son bureau. Il faut se rendre chez tous les suspects !

Une fois à l'extérieur, donc, appuyez sur Select pour découvrir la liste des endroits visitables et interrogez toutes les personnes que vous rencontrez. Notez tout ce qui peut avoir de l'importance sur le carnet prévu à cet effet (40 pages) et recoupez les témoignages. Retournez interroger toute personne suspecte : souvent elle aura oublié de vous dire quelque chose à propos de son alibi. Enfin, essayez de ne jamais vous décourager quand vous êtes coincé : c'est à leur persévérance qu'on reconnaît les fins limiers.

Voici un jeu superbement réalisé. La présentation (4 min 12 s pile !) vous fera chavirer et les musiques issues du CD vous feront craquer. Quant aux digits vocales, c'est bien simple : y'a pas mieux pour apprendre l'anglais. **Irréprochable** ! ■

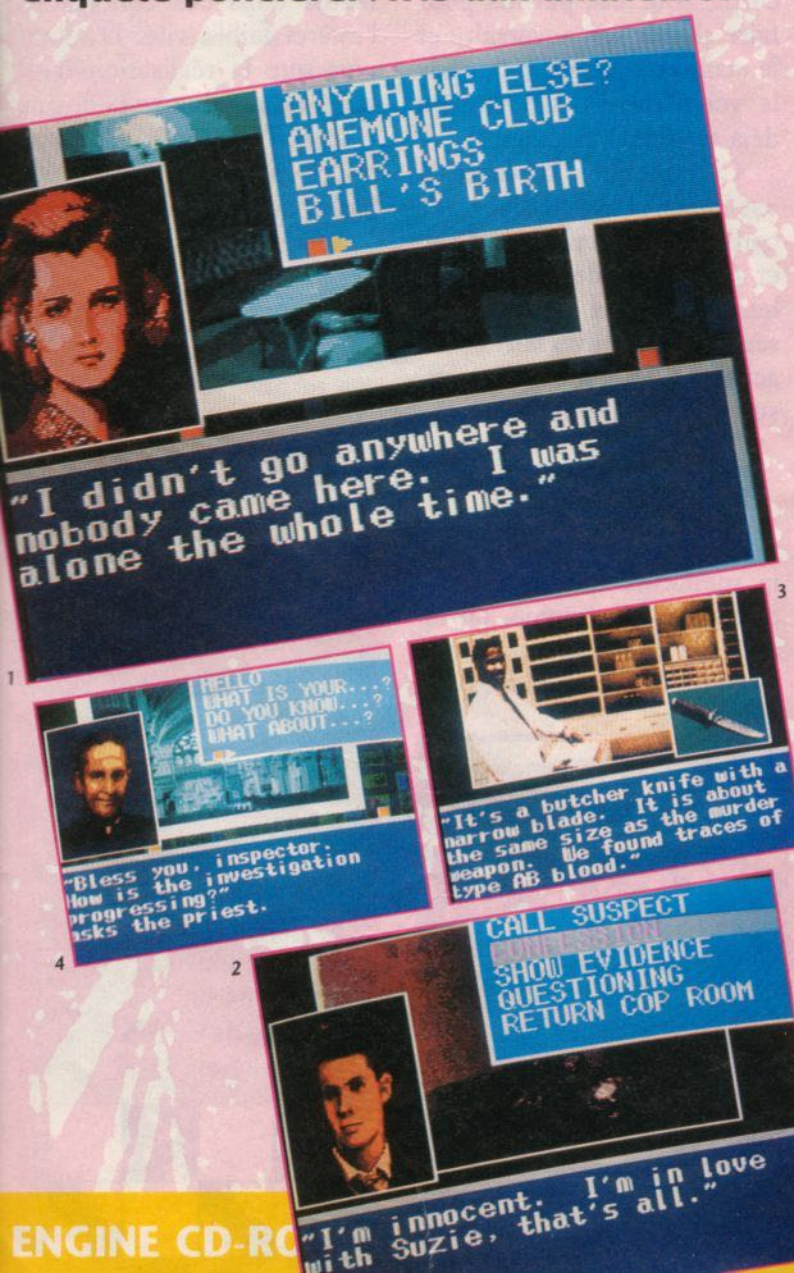
Christophe

1- La femme de la victime : jolie veuve, non ?

2- Ce gentil tourtereau est-il aussi inocent qu'il l'affirme ?

3- Au labo, vous faites expertiser les pièces à conviction.

4- Tout le monde est suspect, même le curé !



Conseil pour avoir la traduction anglaise :

Quand le premier menu s'affiche tout est écrit en jap. Faites droite, validez le premier menu : l'image d'un colt apparaît. Appuyez sur 1 pour faire apparaître la fenêtre des choix, puis droite. Validez le premier menu. Deux nouveaux choix vous sont alors proposés, optez pour le second... and now, you can play in better conditions.

95%

EN RESUME

J.B. HAROLD MURDER CLUB

- Console : CD-ROM PC ENGINE
- Genre : enquête policière
- Graphisme : 90 %
- Animation : —
- Son : 90 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 95 %





2

Ce qu'il y a de bien avec les jeux de catch, c'est qu'on peut incarner des monstres à côté desquels Schwarzy ressemble à un anémique. Dépaysement garanti !

Grande spécialiste des simulations sportives, la Nec avait déjà accueilli deux jeux de catch qui, il faut le reconnaître, n'avaient pas vraiment fait l'unanimité. L'un était vraiment très laid et l'autre, à base de menus en nippon, complètement injouable. Taito tente un troisième essai.

POURQUOI J'AI PLUS DE DENTS ?

Très proche de **Pro Wrestling** sur Nintendo, ce jeu vous présente six catcheurs qu'on n'aimerait pas rencontrer le soir au coin d'une rue. Vous pouvez jouer seul contre la machine, mais je vous conseille plutôt de réunir quelques copains : à deux, vous vous battrez l'un contre l'autre ou contre des champions gérés par la console... Encore plus sympa : le match à quatre (on forme deux équipes adverses, de deux joueurs chacune). Une fois sur le ring, le but est bien sûr de flanquer tous les coups possibles à votre adversaire.

Selon la position des catcheurs, les boutons déclenchent telle ou telle prise. Quand ils sont face à face, on se limitera aux coups de pied ou de poing, mais chaque champion dispose en plus d'un coup spécifique assez ravageur. Dans les corps à corps, **tout est permis** pour faire chuter son adversaire et le maintenir au sol, y compris le vol plané sur un ennemi déjà assommé. Sadique !

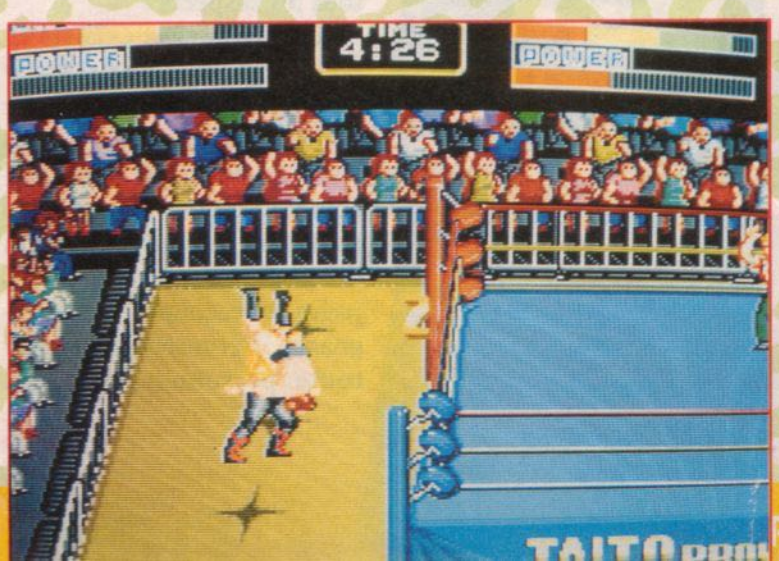
Comme dans la réalité, il est possible d'utiliser les cordes pour prendre de l'élan et également de monter sur les rambardes pour mieux sauter. Si les adversaires sont acharnés, le combat se poursuit même en dehors du ring.

ZZZ... ZZZ... ZZZ...

Si Champion Wrestler est la meilleure simulation de catch sur PC Engine, on ne peut pas dire pour autant que ce soit un coup de maître. En fait, cette cartouche souffre du même défaut que la plupart des jeux inspirés par ce sport : à chaque situation, on ne dispose que de quelques coups, ce qui lasse très rapidement lorsqu'on joue contre la machine. A plusieurs, on s'amuse un peu plus : c'est toujours marrant de pouvoir faire un tas de prises vicieuses à son meilleur pote ! Mais même dans ces conditions, l'intêret faiblit vite. D'autant plus que la réalisation n'est **pas extraordinaire** pour une Coregrafx. A moins d'être un fan de catch, je vous conseille plutôt de garder vos sous... ■

Iggy

1- Baston en dehors du ring...
2- Vas-y Mimile, mords-y l'oeil !



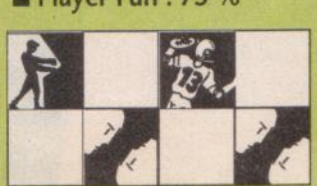
1

67%

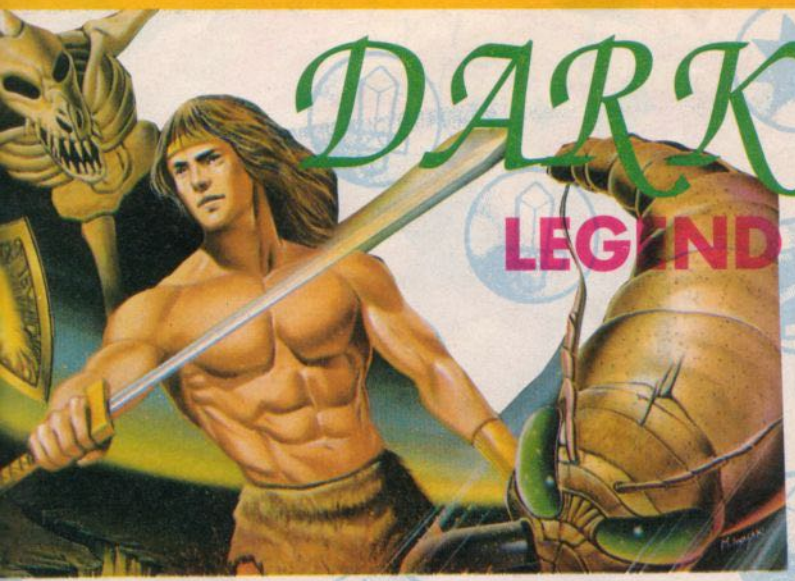
EN RESUME

CHAMPION WRESTLER

- Console : PC ENGINE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 69 %
- Animation : 71 %
- Son : 84 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 75 %



DARK LEGEND



A côté du héros de Dark Legend, Stallone a l'air d'un intellectuel... De gros bras, une petite tête, c'est ce qu'il faut pour survivre dans les contrées barbares.

Vous souvenez-vous de **Legendary Axe**, un des premiers jeux Nec à arriver en France ? Eh bien voici **Legendary Axe II** qui remet en scène le barbare de choc pour de nouvelles aventures toujours aussi pacifiques.

MOI PAS POSER DE QUESTION, MOI FRAPPER

Comme vous devez vous en douter, il va encore s'agir de corriger un vilain. Mais attention, le méchant est bien protégé et il va falloir traverser son **château hostile**. A quoi reconnaît-on qu'un château est hostile ? C'est bien simple : lorsqu'il est bourré de zombies, harpies, substances gélatineuses, squelettes et autres monstres du même style, ça veut dire qu'il est hostile.

Face à un tel déferlement de haine, notre ami **le barbare** a trouvé une solution : il frappe tout ce qui bouge avec une épée, une masse d'arme ou une hache. Eventuellement il utilise quelques trucs magiques pour se sortir des situations dangereuses. Lors de certains passages, il utilise également son agilté pour sauter de plate-forme en plate-forme.



Prenez donc un coup de masse d'arme, harpies.

ILS ASSURENT

Comme tout héros de jeu de baston qui se respecte, le barbare s'en prend plein la tête. Pourtant, deux raisons le pousssent à continuer. D'abord, il doit venger son honneur. A la présentation du jeu, on le voit perdre un duel du fait de la traîtrise du méchant. Mais en fait, ce n'est qu'un prétexte. Car je vous le dis, si le barbare continue, c'est parce qu'il est en admiration devant la superbe réalisation de **Dark Legend. Car**, on peut le dire, ce soft fait mal.

Les décors sont superbement mis en couleurs avec des teintes un peu foncées qui passent, moyennement en photo mais qui assurent vraiment sur un écran TV. Les monstres ont réellement de la gueule et l'animation donne dans le genre "excellent avec les félicitations du jury". "Et la musique ?" me demandent les mauvaises langues en astiquant amoureusement leur Megadrive. Et bien la musique est au niveau : rien d'étonnant puisque **Victor Musical** a toujours doté ses jeux de superbes bandes sonores.

En résumé donc : Dark Legend pas être intellectuel, mais être très accrocheur et superbe. Ah que toi acheter, sinon moi frapper ! ■

Iggy (se sent intelligent aujourd'hui)



Non non je n'ai pas copié sur Revenge of Shinobi. Le monstre qui sort du mur : un des grands moments du

89%

EN RESUME

DARK LEGEND

- Console : PC ENGINE
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 93 %
- Animation : 88 %
- Son : 94 %
- Player Fun : 93 %



PAPERBOY



On dirait bien que Paperboy est à la mode : en même temps que la version Nintendo, le voici sur Lynx.

Pour ceux qui ne liraient pas les tests Nintendo, résumons : un petit livreur de journaux fait sa tournée en bicyclette. Il lance ses journaux dans les boîtes aux lettres des abonnés et dans les vitres des non abonnés. Malheureusement des tas d'obstacles transforment vite sa tournée en **parcours du combattant**.

Les éléments fixes du décor sont assez faciles à éviter, mais ce n'est pas le cas des habitants ou des voitures qui ont une facheuse tendance à couper la route au pauvre Paperboy. Bien sûr, il doit éviter de se crasher (quatre chutes et c'est le game over), mais il doit également faire correctement son boulot : le jeu dure une semaine et, chaque soir, les habitants mal servis résilient leur abonnement. Il faut souffrir pour faire la une des journaux locaux !

Cette version de Paperboy est convaincante. Les graphismes sont vraiment très réussis et, malgré un scrolling légèrement saccadé et une musique passable, on retrouve **tout le plaisir du jeu d'arcade.** La possibilité de choisir son niveau de difficulté ajoute un plus non négligeable.

Le seul reproche qu'on peut lui faire réside dans son côté un peu répétitif. Mais c'était déjà le cas du soft original... Si vous avez envie d'un jeu d'adresse non violent et fun pour



votre Lynx, achetez-le les yeux fermés. Allez, j'y retourne : j'ai mon high score à battre ■

Iggy

80%

EN RESUME

PAPERBOY

- Console : LYNX
- Genre : jeu d'adresse
- Graphisme : 82 %
- Animation : 77 %
- Son : 68 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 90 %



RYGAR



La dernière console d'Atari commence à accueuillir des conversions de jeux d'arcade connus...

Après Klax, Miss Pac Man, Roadblaster et Paperboy, voici Rygar, une des bornes les plus populaires de Tecmo. Comme la plupart des beat them up, ce jeu ne fait pas dans la subtilité ! **Rygar** a été choisi par les dieux pour nettoyer les terres qui appartenaient autrefois à son peuple. Comme ce n'est pas vraiment un intellectuel, pour lui « nettoyer » ça veut dire détruire tout ce qui bouge.

Entre deux coups de masse d'arme, Rygar récupère des bonus. Les plus intéressants sont ceux qui lui permettent de tirer en l'air ou d'avoir une arme plus puissante. Dans les passages difficiles, grâce à ses qualités d'athlète, il exécute des sauts impressionnants.

L'action de ce soft n'est pas très variée, mais ce défaut est amplement compensé par une bonne jouabilité et une réalisation d'enfer. Les **décors grandioses** sont mis en valeur par un scrolling sur deux plans (à faire pâlir une Megadrive !), les mouvements du personnage sont très réalistes et les monstres ont vraiment de la gueule.



Comme si ça ne suffisait pas, la musique assure et la progression de la difficulté a été **particulièrement soignée**. La totale, quoi ! Fans de Conan, à vos marques ■

Iggy

84%

EN RESUME

RYGAR

- Console : LYNX
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 95 %
- Animation : 92 %
- Son : 87 %
- Durée de vie : 76 %
- Player Fun : 86 %



GARGOYLE'S QUEST

GAME BOY CLUB

A l'occasion de la sortie par Bandaï de deux nouveaux titres, j'vais vous faire un petit récapitulatif des jeux officiels disponibles :

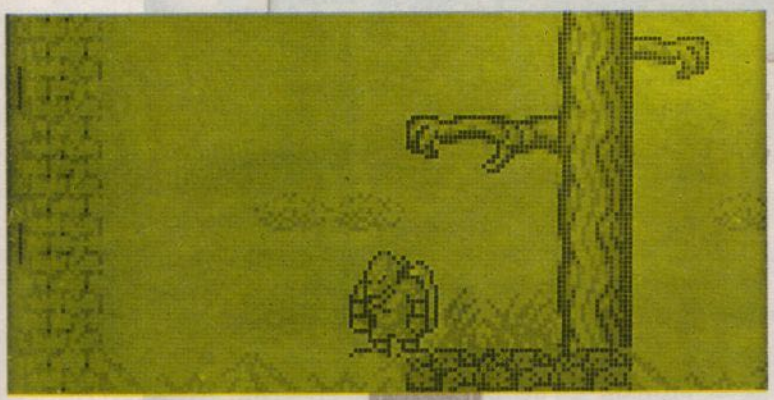
Tétris (livré avec la console), **Alleyway, Qix, Super Mario Land, Golf, Tennis, Solar Striker, Revenge of the Gator, Kwirk, Double Dragon, Fortress of Fear.**

Plus les deux de ce mois-ci : Spiderman et Gargoyle's Quest. On reste encore loin de ce que propose l'import parallèle ! Mais la situation s'arrange petit à petit, puisque Bandaï annonce pour les prochains mois : Balloon Kid, Buraï Fighter, King of the zoo, World Cup, Chess Master, Pac Man, Bomber Boy, Boulder Dash et, si vous êtes sages, Dr Mario ! Passons aux tests...



L'un des jeux Game Boy préférés des Japonais et des Américains débarque chez nous... Va y'avoir des pouces endoloris !

Les dirigeants du royaume des Gouls chargent **Firebrand** - c'est vous !- de retrouver l'héritier du « Gargouille Rouge », qui seul pourra repousser une invasion... Bon courage !



Dans ce jeu, deux parties bien distinctes : l'une vue de dessus est plutôt du type **jeu de rôle**, et la seconde, vue de côté, est du type **arcade**. Dans les parties rôle, un menu peut être appelé pour interroger d'autres personnages, prendre des objets ou avoir accès à votre fiche de personnage. En mode arcade, Firebrand peut marcher ou voler sur de courtes distances, mais il peut également s'accrocher aux murs. Entre les pieux qui tapissent le sol, les poissons broyeurs d'os et les innombrables monstres qui vous attaquent, votre durée de vie est vraiment limitée !

Côté graphisme, c'est moins fouillé que **Double Dragon**, mais cela reste très agréable. La musique est super, comme toujours, et l'animation très réussie. Un jeu fabuleux, mais déconseillé aux petits joueurs ■

the AMAZING SPIDER-MAN

Plutôt que de ce faire une toile, si on se faisait Spiderman sur Game Boy ?

L'infâme Venom vient de capturer la sublime Mary-Jane. Il n'en faut pas plus à Spidey pour revêtir sa combinaison et partir à sa recherche. Dans ce **beat'em up classique**, notre héros peut utiliser ses poings, ses pieds, mais aussi ses fameux jets de toile d'araignée.

Les désormais habituels monstres de fin de niveau n'ont pas été oubliés. De **Hoboglin** à **Octopus**, ils ne sont pas vraiment amicaux ! Petite originalité, un des tableau se joue à la verticale, accroché à un pan de mur. Pas mal du tout !...

Les graphismes sont moyens (Spidey fait vraiment maigrichon !), mais l'animation tient la route et la musique est irréprochable. Le plaisir de jeu, par contre, n'est pas vraiment excellent. En conclusion : un jeu très moyen face à Double Dragon, par exemple ■

Crevette et sa Game Boy... une grande histoire d'amour !

92%

EN RESUME

GARGOYLE'S QUEST

- Console : GAME BOY
- Genre : arcade aventure
- Graphisme : 89 %
- Animation : 92 %
- Son : 93 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 91 %



78%

EN RESUME

THE AMAZING SPIDERMAN

- Console : GAME BOY
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 89 %
- Animation : 91 %
- Son : 92 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 79 %





JOY JOY KID PUZZLED

SNK offre le plus luxueux clone de Tétris à la Neo-Geo... et aussi le plus cher !

Cette fois, on ne va pas vous bassiner avec les monstrueuses capacités de la Neo-Geo, car tout l'intérêt de Joy Joy Kid (aussi appelé Puzzled) ne provient pas d'une explosion de couleurs, d'un scrolling délirant ou de sprites gigantesques. Non ! Le plaisir que l'on éprouve à y jouer provient d'ailleurs... Mais d'abord, découvrons-le en détail.

POUR CENT BRIQUES, T'AS PLUS RIEN !

Avant de commencer le jeu, choisissez un personnage. Le petit garçon ou la petite fille. Vous pouvez jouer à deux (l'écran se divise), mais vous ne combattrez pas l'un contre l'autre : chacun fait sa partie dans son coin.

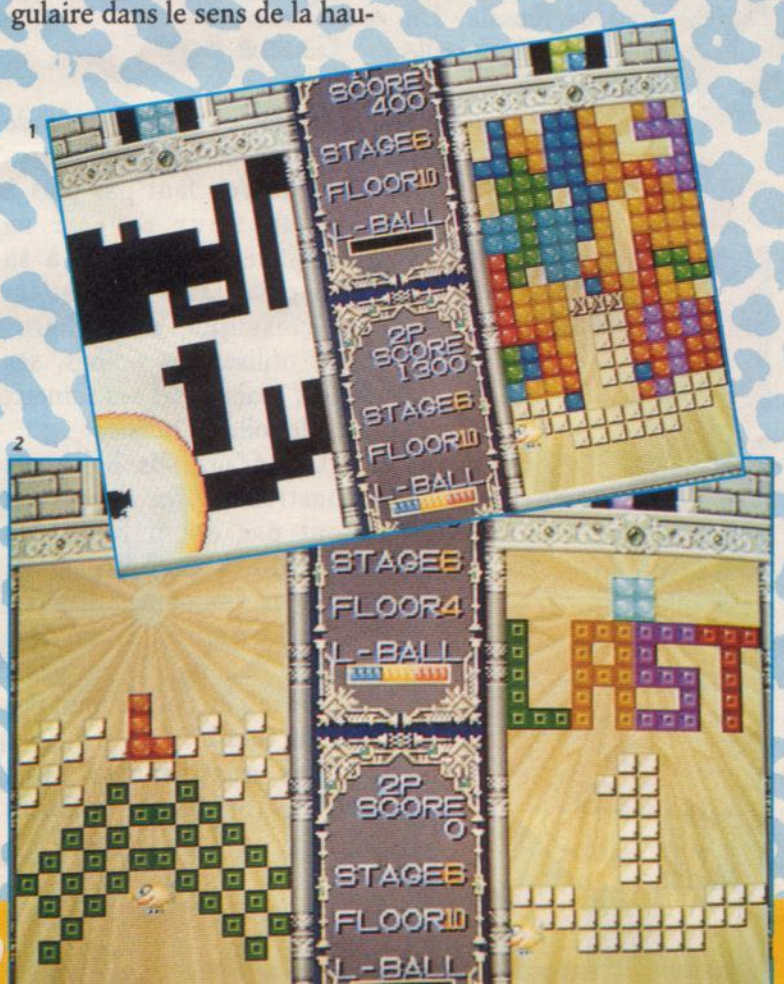
Comme dans **Tétris**, vous jouez sur un tableau rectangulaire dans le sens de la hauteur. Des pièces de couleurs et de formes différentes tombent du haut de l'écran. En bas, votre personnage attend, aux commandes d'un ballon dirigeable, prisonnier d'obstacles divers selon les tableaux. Le jeu consiste à encastrer les pièces pour faire en sorte qu'elles forment une **ligne complète**. Quand une ligne est complète, elle s'annule. Toutes les pièces posées dessus, n'étant plus soutenues, tombent alors d'un coup. Si les niveaux inférieurs ne sont pas trop mal montés, on peu observer une véritable réaction en chaîne. Les obstacles les plus divers vous encombrent : des barres immobiles, posées au milieu du tableau, ou d'autres qui s'allongent et bloquent vos pièces par endroit.

Puzzled compte en tout plus de **54 tableaux**, aussi délirants les uns que les autres. La tâche est d'autant plus difficile qu'au bout de quelques secondes, le rythme s'accélère... Comme dans Tétris, une petite fenêtre, sur le côté, affiche la pièce suivante. Un petit conseil : jetez-y toujours un coup d'œil, c'est le seul moyen de s'en tirer correctement. Petite nouveauté pour ce genre de jeu, une mini bombe permet de détruire deux ou trois couches de briques autour de votre ballon dirigeable. Quand vous réussissez à le libérer, il remonte et vous passez au tableau suivant. Puzzled, c'est hard pour les neuronnes !

HORS DE PORTEE

Comme vous l'imaginez, on n'avait jamais vu d'aussi beaux graphismes, ni une bande sonore de cette qualité dans ce type de jeu. Joy Joy Kid est le seul jeu Neo-Geo qui rend fou ! Une fois dessus, il est très difficile de s'en décrocher. **Plaisir maximum** ! Dommage que son prix (1 795 F) le rende inaccessible. Ah, vivement l'arrivée de la Super Famicom ! ■

Crevette



1- L'écran n° 1 utilise la bombe tandis que le n° 2 est à l'agonie !

2- L'écran n° 2 montre le dernier tableau.

92%

EN RESUME

PUZZLED

- Console : NEO-GEO
- Genre : jeu de réflexion
- Graphisme : 90 %
- Animation : 89 %
- Son : 92 %
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 97 %



NOUVEAU ! TU PEUX BOSSER ET T'ECLATER !



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

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

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

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

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

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

* Prix public généralement constaté en version monochrome.

à partir de
2990F TTC*
COMPLET

AMSTRAD

MENDÈS-FRANCE HAUSSMANN

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

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

Nom : _____ Prénom : _____ Age : _____

Adresse : _____ Tél. : _____

Ville : _____ Code postal : _____

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

TEENAGE MUTANT
pour NES

Chose promise, chose due. Voici la solution intégrale du plus populaire des jeux sortis chez Nintendo ces derniers mois.



1

Eh oui, pour une fois les héros d'un jeu sont des mutants ! Vous n'avez pas rêvé... Zappez parmi quatres tortues, et choisissez la plus apte à vaincre la difficulté rencontrée. A travers six niveaux d'arcade-aventure, venez à bout du clan de SHREDDER, dont les sbires hantent fanatiquement les lieux que vous serez ammené à visiter.

A PREMIERE VUE : DUR !

Aucun moyen de sauvegarde, deux « continue », la couleur est annoncée : ça va être ardu. D'autant plus que les deux crédits offerts ne sont guère utiles à partir du niveau 4. Pour l'objectif final, le combat contre Shredder, il est indispensable de posséder le **Kaï** (laser, si vous préferez). Le problème c'est que l'arme suprême ne se trouve qu'au niveau 3.

Mis à part le Kaï, il y a d'autres armes spéciales. Il sera nécessaire d'en équiper au maximum vos tortues. Attention ! Il n'est pas possible aux tortues de stocker des armes différentes, sous peine de voir l'option précédente purement et simplement échangée contre la nouvelle. Vous les trouverez au hasard, soit après avoir vaincu des bestioles, soit dans les endroits où elles ont été dissimulées. Le **boomerang** est l'arme la plus efficace, puisqu'elle revient à son lanceur. Donc, au début, je vous conseille de les répartir entre vos quatres tortues. Le principe est simple : lancez quelques boomerangs et, avant qu'ils ne reviennent, sélectionnez une tortue dépourvue d'arme qui les réceptionnera.

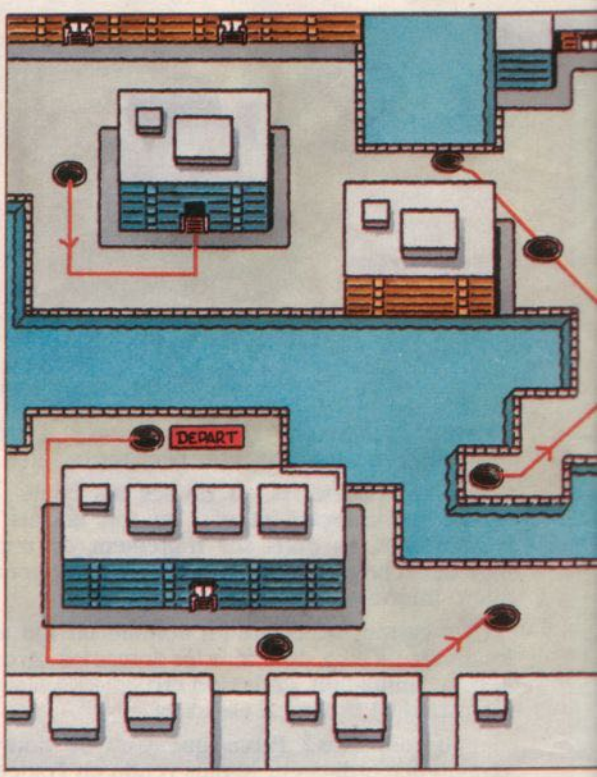
UN JEU SANS MEMOIRE

Au premier abord, ce jeu paraît impossible à terminer. Heureusement, les dégâts subis peuvent être réparés. Il suffit de sélectionner le ninja le plus mal en point et de lui faire manger une pizza (c'est bien connu, les tortues en sont très friandes). On les trouve en quarts, moitiés ou complètes. Elles sont à considérer au même titre que les armes cachées. Je m'explique : ces objets cachés sont « prévus » par le jeu, mais celui-ci ne garde pas en mémoire les lieux que vous avez déjà visités. Vous pourrez ainsi pénétrer à nouveau dans un endroit dont vous sortez et il recèlera les mêmes trésors.

De la même facon, vous pouvez éviter un monstre que vous n'aimez vraiment pas. La seule petite variante est qu'il suffit de changer de page-écran.

NIVEAU 1

April, la belle journaliste, a été enlevée par les sous-fifres de Shredder. Pas de réelle difficiculté, hormis le fait que deux super mutants feront tout pour vous empêcher de la délivrer. Dans vos déplacements extérieurs, faites attention aux

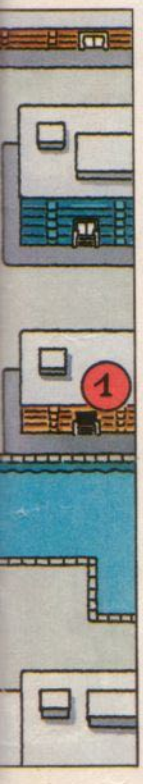


chars ennemis. Ils auront une facheuse tendance à vous écraser et ce sera **la mort** immédiate. Suivez l'itinéraire donné sur le plan, c'est le plus court. Vous pouvez, si

vous le désirez, visiter les autres plaques d'égout, mais elles ne cachent rien de bien intéressant. En revanche, un petit détour par la porte 1 vous permet, relativement aisément, de récupérer 2 pizzas.

BEBOP est le premier des leaders mutants que vous rencontrerez. Pas de recette miracle pour le combattre. Faites de votre mieux pour le frapper, en évitant soigneusement ses charges. Dans la mesure du possible, essayez de le coincer sur la droite de votre écran et cela ira mieux.

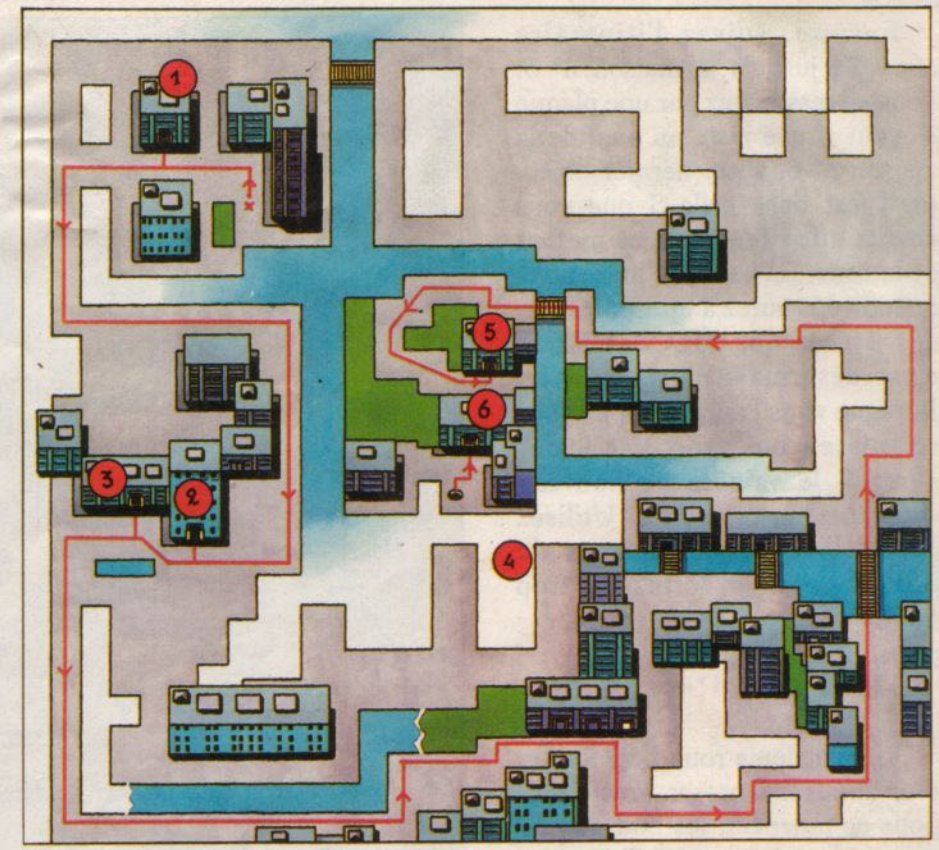
Une fois vaincu, rejoignez la dernière maison et délogez-y le second gentil organisateur : **ROCKSTEADY**. Evidemment, il se trouve tout en haut. Dès que vous verrez April, revennez un peu en arrière et sautez sur les caisses entreposées. C'est encore sur Donatello que vous devrez compter ! Faites-le frapper vers le bas de façon continue. Attendez ses petits sauts et, si vous êtes patient, vous viendrez à bout de Rocksteady sans perdre le moindre point de vie.



NIVEAU 2

Pendant que vous tentiez de délivrer April, d'autres sbires de Shredder en ont profité pour placer huit bombes au fond du lac. Première chose à faire, entrez dans les batiments du barrage et montez jusqu'au sommet. Encore une fois, les mutants qui occupent l'immeuble feront tout pour vous en empêcher. Rassurez-vous, aucun super mutant ne dirige l'opération du niveau 2.

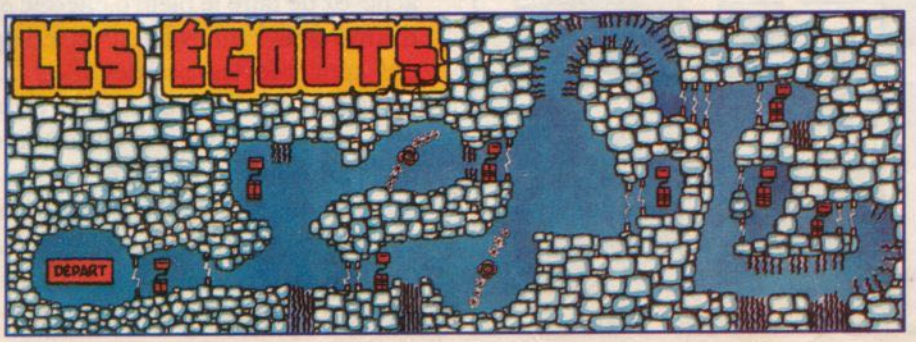
Une fois sur le barrage, dirigez-vous vers la droite. Débarassez-vous des deux petits mutants qui tentent de vous barrer la route.



Une cassure le long de la barrière vous permettra de plonger enfin dans les eaux tourmentées du lac. C'est là que l'affaire se complique : vous avez **deux minutes trente** pour désamorcer toutes les bombes ! Le plan que nous publions vous aidera à aller directement à chacune d'elles. Ici, aucun mutant organique, mais en contrepartie, la découverte de la flore mutante : les algues « attrapeuses » électrifiées, les roues métalliques et les barrières d'énergie sont à l'honneur.

NIVEAU 3

Mission accomplie ! Mais Shredder a commis un forfait supplémentaire. Il a enlevé votre maître ès arts martiaux, le rat mutant **SPLINTER**.

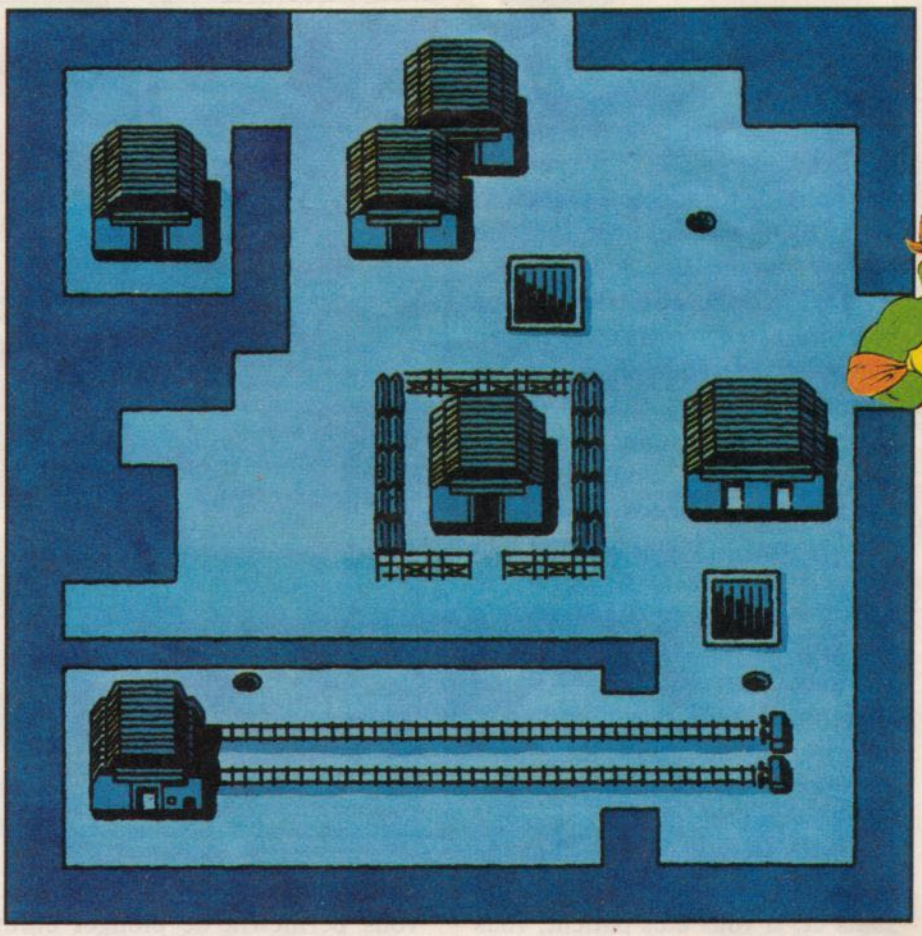


A ce niveau charnière vous devez « faire le plein ». Stockez des boomerangs et des lasers. Pour ces derniers, n'hésitez pas à en emmagasiner carrément 99. Bien que semblable au round 1, vous bénéficiez, dans ce secteur, d'un char pour vos déplacements. Vous ne risquez plus l'écrasement par des véhicules ennemis. De plus, certains passages sont obstrués par des barrages dont il faudra vous débarasser à l'aide de missiles. Pour les trouver, faites une escale dans la maison n° 1 : vous y trouverez deux pizzas, ainsi que les missiles en question qui permettent également de détruire les chars adverses.

La maison n° 2 communique par les égouts avec la n° 3. Dans la deuxième, on découvre assez facilement le fameux Kaï, ainsi que la corde, indispensable pour rejoindre les ravisseurs de Splinter. Ensuite, si votre dextérité le permet, rejoignez la troisième maison où vous trouverez une pizza entière, très facilement accessible.

Si une de vos tortues a été tuée dans l'un des combats précédents, dirigez-vous vers la maison n° 4. Une tortue prisonnière attend que vous la délivriez.

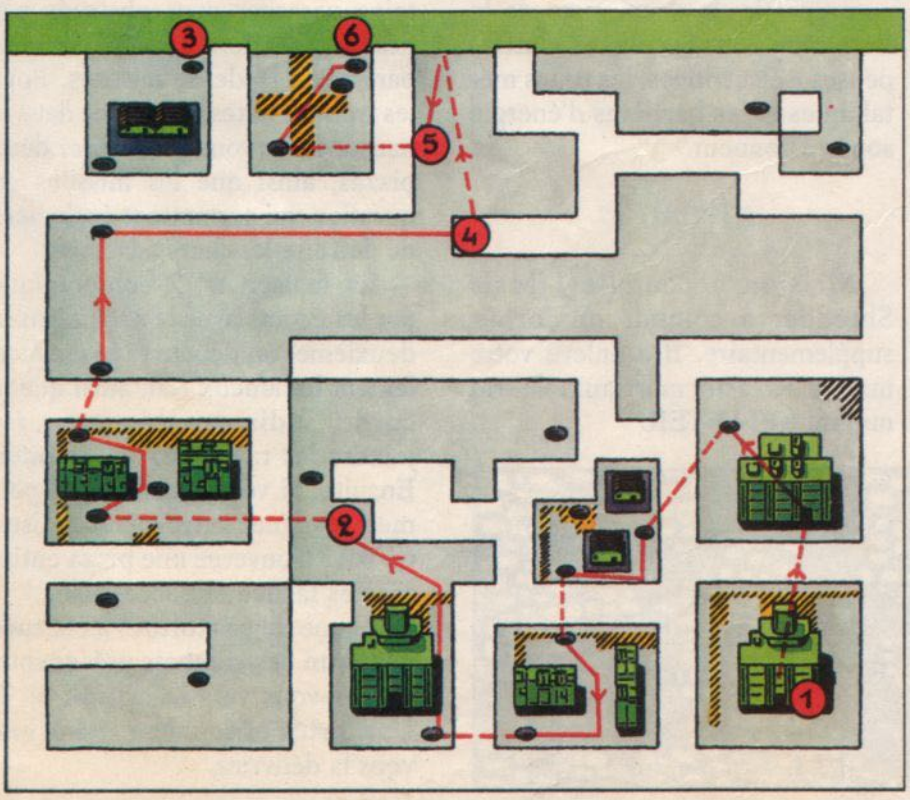
Ensuite, suivez l'itinéraire conseillé jusqu'à la maison n° 5. Vous en ressortirez par une plaque d'égout située juste au pied de la maison n° 6, votre dernier objectif. C'est dans celle-ci que vous devrez affronter le super mutant de la zone. En haut de l'immeuble, quand vous aurez à utiliser les cordes, sachez que **MECATURTLE** n'est désormais plus très loin. Lorsque vous l'aurez tué, ne vous réjouissez pas trop vite, vous aurez à le vaincre de nouveau sous une autre forme. Utilisez contre lui quelques charges du Kaï pour vous en sortir sans trop de dommage.



NIVEAU 4

Le quatrième round est un des plus difficiles à passer. Voici donc, pour commencer, les endroits où trouver les pizzas dans l'itinéraire conseillé. Les **pizzas entières** sont aux repères 1, 4 et 5, les moitiés aux points 1, 2 et 6. Il y en a une entière très facile à prendre si vous possédez le Kaï : n'hésitez pas à faire un détour par la plaque d'égout n° 3 (à condition que votre état général le permette). Ici, une autre tortue prisonnière peut être sauvée : visitez donc la plaque d'égout qui se trouve à l'extrême droite de la piste d'atterrissage.

Voyons maintenant certaines difficultés que vous rencontrerez. Les passages 2 et 4 présentent le **summum des dangers** rencontrés dans le niveau 4. Tâchez donc, par exemple, d'être requinqué au maximum avant de franchir les zones magnétiques.Parmi ces dangers, citons également l'avion qui, de temps à autres, survole l'aérodrome en vous bombardant au passage.



En ce qui concerne le boss de fin de niveau, pas d'embrouille ! Placez-vous entre les pattes de cette souris démesurée et faites appel à Donatello pour qu'il lui frappe le museau.

NIVEAU 5

Maintenant, c'est la nuit (le décor le fait bien ressortir). Evitez le survol régulier des hélicoptères équipés de projecteurs.

Pour commencer, si besoin est, allez délivrer la tortue prisonnière dans l'immeuble n° 1. Ensuite, achevez de faire le plein d'énergie et d'arme dans l'immeuble n° 2. En ce qui concerne les plaques d'égout, seule la 3 est digne d'intérêt : c'est elle que vous devrez emprunter pour affronter le terrifiant Technodrome (voir photo). Sautez sur les chaînes du char géant et détruisez les mutants qui en sortent, ainsi que les canons. Mais n'oubliez pas :

HERO TURTLES



2

votre **cible principale** reste son **oeil**, protégé par les clignements de sa paupière d'acier. Là encore, il semble que Donatello soit le plus adapté à ce type de combat. Tâchez de faire plutôt intervenir les autres contre les canons et les aliens.

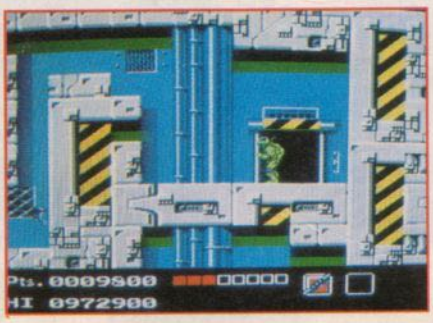
NIVEAU 6

Cette fois-ci, il ne s'agit que d'un **labyrinthe classique** (si on peut dire), mais les mutants rencontrés sont très résistants. Pour des questions de place, nous n'avons représenté que la première partie de cette zone, les deux dernières étant totalement linéaires. A ce stade, il est impératif de posséder un maximum de Kaï et de boomerangs. Sinon, vous n'aurez aucune chance de vaincre Shredder en combat singulier. Le redoutable passage de fin de deuxième partie exige une habileté diabolique pour que vous ne perdiez pas de tortues. Les murs latéraux se rapprochent et ne permettent pas la moindre hésitation.

Pour le combat ultime, sautez sur la deuxième plate-forme : Shredder montera sur l'autre. En évitant son tir, utilisez le laser et sautez en bas. Pour vous retrouver sur la plate-forme, effectuez l'opération inverse. Patience...

D'une façon générale, il semble que Donatello soit de loin la tortue à préserver **en priorité**. J'espère que ces conseils permettront à ceux d'entre vous qui étaient découragés de pouvoir enfin venir à bout du jeu ■

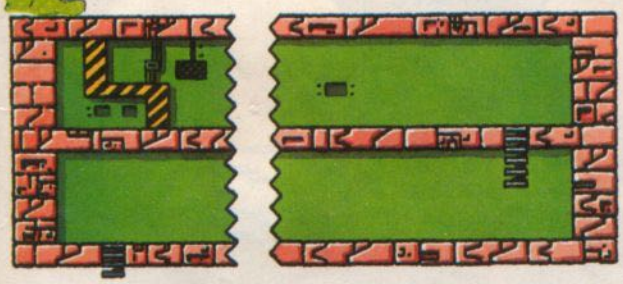
Wolfen



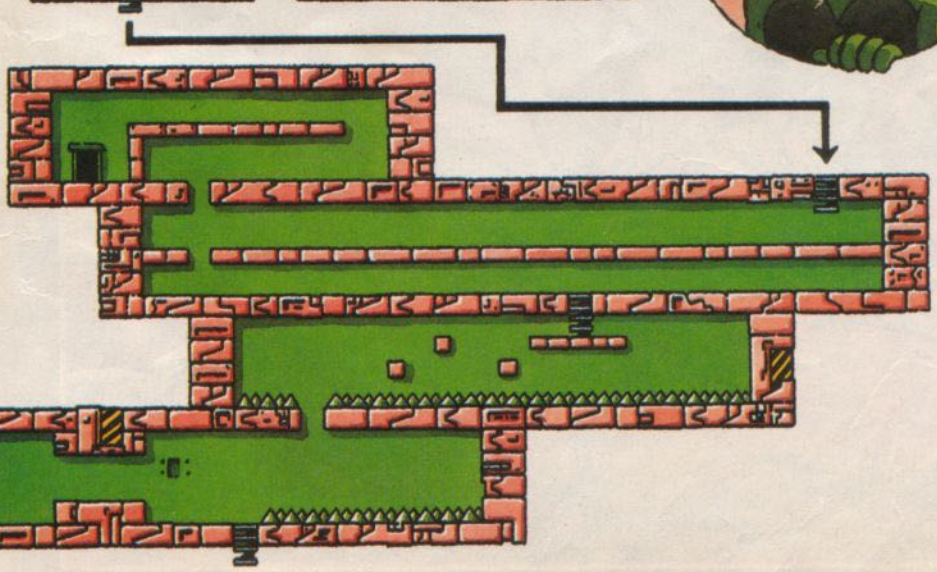
3

1- Le redoutable Technodrome.
2- Délivrer une tortue prisonnière, quel soulagement.
3- Le dernier niveau.











1 2 3 4

1- LEONARDO :
moyen en puissance et en rapidité. Il peut frapper vers le bas.

2- RAPHAEL :
le plus rapide mais le moins efficace, sauf contre les mutants volants.

3- MICHAELANGELO :
très moyen lui aussi. A utiliser lorsque que Raphaël est faible.

4- DONATELO :
sa lenteur est compensée par les importants dommages qu'il inflige.

AMSTRAD CPC

AMSTRAD CENT POUR CENT

DOSSIER
DU BASIC A L'ASSEMBLEUR

DYNOSAUR BOP
LA NOUVELLE BD DE 100% AVEC WANDA

100% A

LIGHT CORRIDOR
TOTAL RECALL
SWAP

EDUCATIFS MATHS ET FRANÇAIS EN 3e



N° 35 21 F
MENSUEL
MARS 91

ISSN 0988-8160 - 35 - 21 F - 151 FL - 153 FB - 5,50 FS - 1660 CFA

M2256 - 35 - 21,00 F

Player One vous propose de répondre à sa première enquête lecteurs. N'hésitez pas à remplir ce questionnaire. Pour récompenser votre bonne volonté, 10 lecteurs seront tirés au sort et gagneront un cadeau.

A retourner à : Player One Enquête lecteurs, 31, rue Ernest Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux.
Si je suis tiré au sort, je souhaite gagner (une réponse possible) :
☐ 1 abonnement d'un an à *Player One*
☐ 1 jeu pour ma console (précisez laquelle)

QUI ETES-VOUS ?

Nom :
Prénom :
Adresse :

Sexe :
☐ féminin
☐ masculin

Vous avez :
☐ entre 6 et 11 ans
☐ entre 12 et 14 ans
☐ entre 15 et 18 ans
☐ entre 18 et 25 ans
☐ plus de 25 ans

Vous êtes :
☐ écolier
☐ collégien
☐ lycéen
☐ étudiant
☐ autre(s)

Vous habitez :
☐ Paris ou la banlieue parisienne
☐ de 100 000 à 500 000 habitants
☐ de 20 000 à 100 000 habitants
☐ de moins de 20 000 habitants

De quels appareils disposez-vous ou pouvez-vous disposer :

VIDEO
☐ une télévision
☐ un magnétoscope
☐ un décodeur C+
☐ un CD vidéo
☐ un caméscope

AUDIO
☐ unê chaîne hi-fi
☐ un lecteur CD
☐ un walkman
☐ un discman

MUSIQUE
☐ un synthétiseur
☐ un orgue électrique
☐ une guitare électrique
☐ autre(s)

Vous regardez la télévision :
☐ jamais
☐ rarement
☐ souvent
☐ dès que vous en avez l'occasion

Vous écoutez la radio :
☐ jamais
☐ rarement
☐ souvent
☐ dès que vous en avez l'occasion

Vous écoutez surtout :
☐ RTL
☐ France Info
☐ Europe 1
☐ Skyrock
☐ France Inter
☐ Fun Radio
☐ NRJ
☐ Maxximum
☐ Europe 2
☐ Chérie FM
☐ RMC
☐ Autre(s)

Pratiquez-vous une ou plusieurs activités sportives ?
☐ oui
☐ non

Si oui, lesquelles ?
☐ gymnastique/jogging
☐ athlétisme
☐ natation
☐ sport de combat
☐ art martial
☐ tennis de table
☐ tennis
☐ football
☐ hand-ball
☐ basket-ball
☐ volley-ball
☐ autre sport collectif
☐ V.T.T.
☐ roller-skate ou skate-board
☐ planche à voile
☐ autre(s)

Lisez-vous d'autres magazines que *Player One* ?
☐ oui
☐ non

Si oui, lesquels ?
☐ presse TV
☐ sports et loisirs
☐ jeunesse
☐ autre(s)

Pouvez-vous utiliser un minitel ?
☐ oui, le mien (ou celui de mes parents)
☐ oui, mais il ne m'appartient pas

Vous l'utilisez :
☐ plusieurs fois par semaine
☐ une fois par semaine
☐ moins souvent

Comment avez-vous connu *Player One* ?
☐ des amis m'en ont parlé
☐ je l'ai acheté en kiosque ou en librairie
☐ par une publicité
☐ par la télévision
☐ en achetant une console
☐ en lisant *Amstrad CPC*
☐ au cours d'un salon

Comment vous procurez-vous *Player One* ?
☐ je l'achète en kiosque ou en librairie
☐ j'y suis abonné
☐ il m'est donné ou prêté

Combien de temps consacrez-vous à la lecture d'un exemplaire de *Player One* ?
☐ moins d'une heure
☐ 1 à 2 heures
☐ plus de 2 heures

En combien de fois le lisez-vous ?
☐ d'une seule traite
☐ en 2 ou 3 fois
☐ en plus de 3 fois

Conservez-vous vos anciens numéros de *Player One* ?
☐ oui
☐ non

Vous arrive-t-il de les relire ?
☐ oui
☐ non

Combien de personnes lisent votre exemplaire de *Player One* ?
☐ 1 personne
☐ 2 personnes
☐ 3 personnes
☐ 4 personnes
☐ 5 personnes
☐ 6 personnes
☐ plus de 6 personnes. Combien :

Vous trouvez le prix de *Player One* :
☐ excessif
☐ correct
☐ super abordable

La publicité est-elle pour vous une source d'information ?
☐ oui
☐ non

Que pensez-vous de la place qui lui est accordée dans *Player One*?
☐ trop importante
☐ correcte
☐ négligeable

Trouvez-vous que les logiciels testés dans *Player One* sont :
☐ surnotés
☐ bien notés
☐ sous-notés

Parmi les autres mags micro suivants, lesquels lisez-vous ?
☐ *Tilt Microloisirs*
☐ *Joystick*
☐ *Micro News*
☐ *Amstrad CPC*
☐ *Amstar & CPC*
☐ *Génération 4*

De quelle console disposez-vous ?

NEC :
☐ Core Grafx PC Engine
☐ Super Grafx
☐ Cd-ROM

NINTENDO :
☐ NES
☐ Game Boy

SEGA :
☐ Master System
☐ Megadrive

☐ AMSTRAD GX 4000

ATARI :
☐ 7800
☐ 2600
☐ Lynx

SNK :
☐ Neo-Geo

Combien de cartouches avez-vous achetées au cours des six derniers mois ?
☐ 1 à 5
☐ plus de 5
☐ aucune

CONCOURS

PLAYER ONE ET SODIPENG PRESENTENT LE GRAND CONCOURS PC ENGINE AVEC JACKIE CHAN



PC Engine CORE GRAFX



Gagnez 5 consoles PC ENGINE et un jeu

LES QUESTIONS :

1) Combien y-a-t-il de niveaux dans Jackie Chan ?

2) Quelle note a obtenu Jackie Chan dans *Player One* ?

3) Pourquoi Jackie Chan part-il combattre les forces du mal ?

Répondez aux 3 questions et adressez vos réponses, sur carte postale uniquement à :
MSE PLAYER ONE, CONCOURS PC ENGINE, 31, rue Ernest-Renan, **92130 Issy-les-Moulineaux.**

DATE LIMITE DE PARTICIPATION LE 31 MARS 1991

Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Concours sans obligation d'achat

ABONNE-TOI

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

OFFRE SPECIALE D'ABONNEMENT

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



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

Vous pouvez aussi commander les anciens numéros de PLAYER ONE.
Envoyez 15 F + 7 F de frais de port = 22 F* **par numéro** à l'ordre de Média Système Edition à l'adresse suivante :
MSE, Player One, 31 rue Ernest Renan
92130 Issy-les-Moulineaux.

PLAYER ONE, OUI !

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

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Ville : .....

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

Signature obligatoire

Quelle est la marque de votre console ?
Quel âge avez-vous ? :

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

En nous envoyant vos petites annonces, de grâce, pensez à bien préciser « petites annonces *Player One* » sur l'enveloppe. J'en profite également pour vous rappeler de bien relire votre bafouille. Beaucoup d'entre elles sont impubliables faute de nom de ville, d'adresse entière, ou encore de précision sur la console dont il sagit.

Région Paris. Vds SEGA Master System + 2 pads + 1 joystick + lunettes 3D + (Astro Warrior/Pit-Pot, Y's, Casino Games, Zillion Zaxxon, Alien Syndrome). D'une valeur de 2 500 F, sacrifiés à 1 200 F. Bruno au 43 85 58 66.

Vds jeux NINTENDO (état neuf) : Mario 1 (150 F), Zelda 1 (230 F) et Metroïd (210 F). Docs non d'origine. Sylvain au 27 66 09 40 après 17 h 30.

A vendre : console SEGA 8 bits + 10 jeux avec emballages d'origine + 1 manette control stick. Vendue à 1 500 F ou échangée contre une 16 bits. Téléphonez à partir de 20 h au 47 69 06 29 et demandez Frédéric.

vds SEGA Master System + 6 jeux : Alex Kidd in Hightech World, Wonder Boy III, Psycho Fox, Y's, Hang-On et Labyrinthe TBE. Thierry Auger, La Marguerite, F3 rue Pierre Doize, 13010 Marseille. Tél. : 91 74 08 21.

Vds console SEGA + 2 manettes + 10 jeux, le tout à 1 500 F, console NINTENDO + 2 jeux + 2 manettes à 1 000 F. Tél. : 39 11 14 59 aux heures de repos.

Vds jeux pour NINTENDO: Ballon-Fight (250F) et Kid Icarus (280F). Contactez Jean-Rémy au 78 56 48 21 (heures des repas).

Vds console NINTENDO + jeux (Zelda I et II, Double Dragon II, Tortue Ninja, Trojan + manettes + adapateur, peu utilisés, encore sous garantie: 3 500 F cédés à 1 800 F. Tél. : 20 02 83 84 après 20 h ou écrire à Guy Jovenin, 161, av Linné, 59100 Roubaix.

Vds NINTENDO NES + 3 jeux : 1 200 F, ainsi que Zelda, Zelda II, Super Mario II, Castelvania, Top Gun, Dragonball, Rush'n Attack à 360 F pièce, 700 F les 2, 1 000 F les 3 et Metal Gear à 250 F. Contactez Grégory au 21 43 25 48.

Vds SEGA 8 bits TBE + pistolet + Speedking + 3 jeux (Hang-On, Rescue Mission, Space Harrier) + 2 manettes, le tout vendu 550 F. Vds jeux 150 F pièce. Appelez au 78 58 09 37. Julien Ducoutumany, 85, av Bertelot, 69007 Lyon.

A vendre SEGA Master System + 11 jeux + joystick + pistolet (+ rapid fire), valeur 4 500 F, cédés pour 2 100 F. 39 73 05 21 (week-end ou semaine après 16 h 45) : Raphaël.

Vds SEGA 8 bits + 2 joypadds + 1 control stick + light phaser + Out Run, American Base-ball, After Burner, Super Tennis, Golvelius : 1 500 F à débattre. Contactez Benjamin au 84 32 82 93 après 19 h.

Vds AMSTRAD 464, écran vert + adaptateur couleur, 2 manettes et 50 jeux environ. Le tout : 2 100 F. Laurent Comard, 16, rue Robert Planquette, 14100 Lisieux.

Vds NEC PC Engine + jeu Pc Kid au prix extra de 1 100 F (à débattre). Contactez Xavier Decollogne, 103, av Edouard Vaillant, 92100 Boulogne ou par tél. au (1) 46 21 47 93 après 17 h 30.

Cherche contact sur MEGADRIVE dans la région toulonnaise. Manu au 94 62 90 15.

Vds console NINTENDO + robot + 1 manette pour 800 F maxi, cartouches de jeux NINTENDO à 200 F pièce (parmi lesquelles Metal Gear, Batman, Megaman Tiger etc.) ou le tout 1 700 F (valeur réelle: + 5 000 F. Tél. au (1) 48 95 34 55 après 17 h.

Recherche contacts sérieux sur MEGADRIVE, région dunkerquoise. Possibilité d'échanges et de rencontres. Stephane Leroy, 397, bd de la République, 59240 Dunkerque, Tél. : 28 69 50 36.

Vds SEGA Master System (8 bits) + 2 manettes + 3 jeux : F16 Fighter, Rempage, Hang-On pour 600 F au lieu de 1 350 F. Jeux au détail (150 F) : Rastan, Thunder Blade, Wonder Boy, Spellcaster, R.C. Grand Prix. Philippe au (1) 48 44 08 88.

Recherche pour SEGA : After Burner, Wonder Boy II, Altered Beast, World Soccer, Tennis Ace à 150 F pièce. S'adresser à Franck au 98 41 64 56 (Brest).

Vds NINTENDO + 10 jeux (Zelda 1, Super Mario I et II, Life Force...) + zapper + Speedking TBE, d'une valeur de 3 900 F, vendus 800 F. Ivan Braticevic, 16, rue d'Enghien, 75010 Paris. Tél. : (1) 45 23 46 57.

Vds CPC 6128 couleur + revues + magnéto K7 + jeux K7 dont Double Dragon II, Ninja spirit, Barbarian II, Crazy Cars I et II, Ninja Warriors etc. Le tout vendu 3 200 F ou échangé contre MEGADRIVE + 8 jeux minimum. Tél. : (1) 42 23 66 93, demandez Stéphane.

Vds NINTENDO NES + Super Mario (380 F), Joys (70 F), Kung-Fu, Pro Wrestling, Castelvania, Punch Out, Wizards, Link, Contra, Robocop, S. Mario II etc. de 150 à 230 F + adaptateur japonais (160 F) + pistolet et Duck Hunt (250 F). Laurent Laubignat, 3, av du Couchant, 44700 Orvault. Tél. après 20 h au 40 99 33 28.

Vds CD ROM NEC 2 500 F avec 2 jeux (Red Alert et Wonderboy III CD) + NEC + 2 jeux pour 1 000 F. Julien au 77 36 76 69.

Vds console NEC. Tél. : (1) 43 51 10 58 demandez Francois.

Vds SEGA 8 bits + jeux (Captain Silver, Monopoly, Psycho Fox etc.) Noël 89 très bon état : 1 000 F. Frédéric Nuno, 10, rue du Ranelagh, 75016 Paris. Tél. : 45 20 64 57.

Vds NEC 60 Hz + 2 joysticks + doubleur + 6 jeux (Tennis, Bloody Woolf, Ghuned, Vigilante, Son Son II et Wonderboy II) pour seulement 3 100 F. Martin Tuac, 60, rue de Turbigo, 75003 Paris. Tél. : 42 74 01 61.

Vds SEGA avec 2 control sticks pour 600 F, pistolet + Safari Hunt, Rambo III, Gangster Town pour 750 F + jeux SEGA: Double Dragon, Shinobi, Lord of the Sword, Dead Angle à 175 F pièce, Out Run, Global Defense à 150 F pièce, Golf à 125 F. Console vendue avec Hang-On et Ghosthouse. Fabien Faugère, 3 rue de Ségur, 33290 Parempuyère ou au 56 95 00 30.

Vds Console SEGA (encore sous garantie) avec 7 super jeux + manette speedking. Valeur totale : 2 500 F, sacrifié à 1 300 F. Tél. à Ludovic au 27 65 83 04.

Fans de NINTENDO ! Vds Trojan, Ghost'n Goblins (150 F pièce) et Wizzards et Warriors (300 F) ou le tout pour 500 F. Christophe au (1) 47 61 17 07 de 19 h à 21 h 30.

Vds PC ENGINE NEC + Dragon Spirit + Honey in the Sky à 1 100 F. PC Kid, Devil Crush, Cybecore, Superstar Soldier et Ninja Spirit à 260 F pièce Tél. : 21 92 91 72 et demandez Patrice.

Vds pour NINTENDO : Salomon's Keys à 250 F au lieu de 360 F. Christophe Fontes, 265, fbg Montmélian, 73000 Chambéry.

Vds console SEGA Master System état neuf + 10 jeux, le tout à 1 400 F ou au détail ; console : 500 F, jeux de 200 à 245 F + Console ATARI 2600 état neuf + 3 jeux (Centipede, Boxing, Pole Position) le tout pour 320 F. Geoffroy Juberay, 3, rue des Percheron, Voulx. Tél. : 64 31 92 09.

Vds NINTENDO + Rob + Zapper + NES adventage + 18 jeux. Valeur : 8 240 F, cédés à 4 000 F. Vds EXL 100 + écran mono + clavier + lecteur cartouches (avec jeux) + lecteur K7 (avec jeux) + souris. Cédé à 1 300 F. Demandez Christophe au 42 72 76 74 (du lundi au vendredi de 17 h 30 à 18 h 30).

Echange pour SEGA : Black Belt, Time Soldier, Ghostbusters, Teddy Boy, My Hero, Zillion I et Secret Command contre de préférence Y's, Lord of the Sword, Wonderboy III et Miracle Warriors. Mahori Mansard, 73, rue d'Angleterre, 59800 Lille ou par tél. au 20 31 54 89.

Vds SEGA Master System avec 12 jeux dont Double Dragon, Wonderboy I, Spellcaster etc. L'ensemble 1 990 F avec 3 manettes comprises. Jérome Jouany, 18, rue Paul Cezanne, 44400 Rezé ou tél. au 40 05 06 65.

Cherche jeux japonais et USA pour NINTENDO comme X-Men, POW, Super Mario III, Ninja IV, Fantasy Zone II. Ivan au 78 38 16 91.

Achète à bas prix (max 100 F) jeux pour NINTENDO. Tél. : 64 34 66 83. Jours de congé scolaire à partir de 13 h, sinon 18 h.

Cherche correspondants entre 12 et 14 ans pour SEGA Master System. Martial « Gizmo » Muller, 70, av Aristide Briand, 77270 Villeparisis.

Vds GAMEBOY + casque stéréo + 5 jeux (Spiderman, Qix, Hyper Lode Runner, Tétris et Soccer Boy) : le tout 890 F. Cherche contact pour MEGADRIVE (Paris et région) pour achats, prêts, échanges. Contactez Freddy au (1) 48 77 04 91.

Vds SEGA Master System (encore 6 mois sous garantie) + pistolet + power stick + 2 manettes d'origines + 12 jeux dont Golden Axe, Thunderblade, Ghost Busters, Wonderboy II... Valeur: 3 050 F, à débattre 1 700 F. Tél. : 56 92 12 78.

Vds 6 jeux ATARI 2600 à 240 le tout : Tennis, Desert Falcon, Moon Patrol, Jungle Hunt, Road Runner, Pole Position. Jean Paul Damas, 13, rue du Maréchal Koening, 77270 Villeparisis ou Tél. : 64 67 21 49 après 18 h.

Vds SEGA Master System avec 3 joysticks + 5 jeux (Wonderboy 1, 2 et 3, Y's, Shinobi) : 790 F. Le pistolet + 8 jeux: 990 F minimum. Vds C 64 + monitor couleur et 8 jeux : 500 F. Jean-Christophe Moissy, 36, rue de la Mare Morleau, 77550 Cramayel. Tél.: 60 60 42 67.

Vds SEGA 8 bits neuve + Alex Kidd 2 et Ultima 4 pour 900 F. Ecrire à : Franck Bolabeille, Square Charles d'Orléans, 94500 Champigny.

SEGA 8 bits à vendre à super prix, pistolet + 1 cartouches avec 3 jeux + Gangster Town (250 F), Ghosthouse, Posseïdon Wars (100 F), Kenseiden, R-Type, Rastan, Time Soldier et Altered Beast. Contactez Philippe au 27 26 41 32.

Vds jeux pour SEGA 8 bits : Enduro Racer, World Grand Prix, Teddy Boy pour 75 F pièce et Spellcaster, California Games, Basket Nightmare à 135 F pièce ou le tout pour 600 F. David Feger, 11, rue des Poteries, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : 39 16 50 13 après 17 h.

Vds GAMEBOY (achetée en Nov 90) + 8 jeux. Prix : 2 000 F, vendu 1 350 F. Pour AMSTRAD, vds lecteur de disk DDI-1 + 20 disk T.B.E au prix de 650 F. Contactez Fernand au 44 84 73 55.

Vds SEGA Master System neuve (5/11/90) + 8 jeux dont After Burner, Alex Kidd in Miracle World, Galaxy Force, Out Run, World Soccer... Vendus 1 200 F au lieu de 1 800. Téléphonez à Vorasith au 30 64 57 47 après 17 h.

Vds console SEGA Master System + Kung-Fu Kid pour 700 F. Tél. au 23 82 01 83 à partir de 19 h.

Deuxième édition des SOS. Je tiens avant tout à vous féliciter pour votre abondant courrier : les résultats obtenus dépassent les espérances ! Néanmoins, toutes vos questions n'ont pas reçu de réponse, donc continuez à nous écrire pour les SOS de février.

Avant d'attaquer, une dernière précision : n'oubliez surtout pas de libeller correctement vos enveloppes. Lorsque vous répondez à un SOS, inscrivez « REPONSE A SOS - *Player One* » et en cas de demande, « SOS - *Player One* ». Merci d'avance.

ALEX KIDD « High-Tech World » (Sega Master System) :
C'est Bruno de Hazebrouck qui vient au secours d'Isabelle, bloquée dans le château : il faut posséder le delta-plane, ainsi que les morceaux de la carte. Ensuite, diriges-toi vers le pont et prends ton envol vers la forêt. Pour le lecteur coincé dans le village, Bruno nous dit qu'il faut acheter un laisser-passer chez le marchand de riz et se recueillir ensuite au cimetière une quinzaine de fois.

FIRE & FORGET II (Sega Master System) :
Afin de passer le fameux camion auquel se heurte Benoît, il est nécessaire de conserver assez d'essence pour pouvoir voler. Lorsque vous le voyez, Mortimer nous indique qu'il faut se placer en haut de l'écran. Les gardes, sur le camion, vont s'élever à leur tour et « fire and forget your missiles ».

LAST BATTLE (Megadrive) :
Fabien a la recette demandée par Michaël et Ludwig. Il faut foncer le plus vite possible sans augmenter votre power et sans vous transformer. Arrivé à la rivière asséchée, accroupissez-vous sur la gauche, laissez-le approcher et, sans bouger, frappez-le du poing.

ZELDA I (NES) :
Il a 11 ans et s'appelle Guillaume. Il nous apporte la solution pour trouver le 7e labyrinthe. Il faut le siffler, dans lequel vous soufflerez au bord de la fontaine la plus à l'ouest. Un escalier apparaîtra dans l'eau et vous mènera directement au but.

BATMAN (NES) :
Les explications de Gwenaël étant assorties d'un plan, envoyez-lui une bafouille. Il répond tout à fait au problème de Christine. Gwenaël Gardet, La Gare, 40140 MAGESCQ.

MEGAMAN (NES) :
Guillaume apporte les solutions demandées par Arthur et Sébastien. Pour vaincre Moveman, il faut se placer au milieu de l'écran. Là, évitez ses projectiles. Ensuite, visez son œil à l'aide du rayon électrique. Amplifiez son efficacité en appuyant à répétition sur la touche « select ». Si ça ne marche pas du premier coup, recommencez. Le problème de Sébastien, quant à lui, peut être résolu de la manière suivante : sélectionne Catman et envoie-lui trois pinces (ou une seule amplifiée) comme dans le cas précédent. Cela devrait suffir.

REVENGE OF SHINOBI (Megadrive) :
Vous êtes nombreux à avoir répondu au SOS concernant le brontosaure. Vous devez utiliser la magie (celle qui fait perdre une vie) et le toucher trois fois. Veillez à être en bonne santé pour l'affronter, car vous perdrez trois vies. L'explication du labyrinthe étant trop longue, écrivez à Patrick Crammaussel, 122, rue Jules Vallès, 93000 BOBIGNY.

SHINOBI (Sega Master System) :
Emmanuel nous révèle que pour vaincre les statuettes de Mandara, il suffit de ne pas se déplacer et de sauter sur place en tirant les Shurikens.

THE NINJA (Sega Master System) :
C'est encore Emmanuel qui nous indique où trouver les rouleaux. Le 1er est gardé par la ninja au sabre (niveau 1) ; pour le 2e tirez sur la statue de gauche (niveau 2) et pour le 3e dans le 6e arbuste (niveau 6). Plus subtil : le 4e est dans le second jardin, près du demi-arbuste que vous devrez dégommer (niveau 8), et le 5e apparaîtra tout en haut à gauche. Enfin, pour obtenir la porte, tirez et disparaissez trois fois pour chaque lanterne (Niveau 10).

SECRET COMMAND (Sega Master System) :
Cédric vous apporte un petit truc. A partir du troisième round, lorsque le maudit « Game Over » apparaît, tournez le paddle dans le sens des aiguilles d'une montre tout en appuyant sur les boutons très rapidement. Ceci fonctionne jusqu'au niveau 6.

LORD OF THE SWORD (Sega Master System) :
D'après Ali, pour pénétrer dans les châteaux, il faut vaincre le dernier chef dans un labyrinthe souterrain. Après quoi, vous pourrez y entrer. Le fameux 3e objet se trouve dans le 2e château, après le pirate. Vous y rencontrerez un magicien qui vous demandera de combattre 5 de ses guerriers.

MISTER HELI (Nec) :
Seule Aliénor a été en mesure de répondre à ce SOS. Pour vaincre le monstre de fin du 2e niveau, il faut rester au niveau du sol. A chacun des passages du vaisseau boulimique, allez dans la direction inverse de celle qu'il prend. Utilisez uniquement les bombes à têtes chercheuses.

R-TYPE (Sega Master System) :
Pour éviter les crashes répétés d'Anthony, il suffit de longer les parois en possédant le droïde.

SOS

YS (Sega Master System) :
Steve fait appel à votre solidarité. Il n'arrive pas à trouver l'épée CRERIA, indispensable pour vaincre le monstre de fin. Stephanie est bloquée dans la tour du vieil homme. Elle n'arrive pas à entrer dans le corridor.

ROBOCOP (NES) :
Comment faire pour tuer le ravisseur du maire (niveau 2), nous demande Jean-Louis ?

BATMAN (NES) :
Grégory n'arrive pas à venir à bout de Joker. Qui peut lui donner une technique de combat ?

WONDER BOY 1 (Sega Master System) :
Au round 13, Cyril ne parvient pas à sauter du nuage. La distance lui semble trop importante.

COBRA TRIANGLE (NES) :
Malgré ses essais répétés, Alain bute au niveau du monstre marin. Que faire ?

SINOBI (Megadrive) :
Olivier et son pote se perdent sans cesse dans le labyrinthe de fin de jeu. Qui peut nous envoyer un plan pour les aider ?

アキラ

A K I

Une bombe a explosé à *Player One*. Pierre, Matt, I autour du cou, articule péniblement quelques syl AKIRA, le dessin animé japonais choc que nous v

De mémoire de Playermen, on n'avait donc jamais vu ça. *Akira*, c'est le XXIe siècle avec dix ans d'avance, la touche « Forward » enclenchée à fond ! Le dessin animé qui porte un coup mortel à la scandaleuse réputation de mièvrerie accolée d'ordinaire aux dessins animés, japs et autres.

L'histoire commence par une course poursuite terrible qui oppose deux gangs de teenagers motorisés sur les autoroutes de Tokyo. De **Néo-Tokyo**, plutôt, puisque la ville a été détruite par l'explosion d'une bombe d'un type inconnu. Rapidement reconstruite, la cité se présente désormais en une mégalopole comme n'en rêverait pas le plus pessimiste des urbanistes. Au cours de la lutte, Tetsuo, l'ami d'enfance de Kanéda, le leader du gang, est éjecté de sa bécane par une explosion. En se dissipant, la fumée dévoile l'auteur de cette explosion, un gamin effrayé, avec un visage de vieillard.

Les kids n'ont même pas le temps de reprendre leurs esprits que surgissent les hélicoptères des forces spéciales. Les militaires s'emparent de Tetsuo et l'emmènent vers une destination inconnue. Le malheureux est conduit vers le centre d'expériences ultra-secret, centre d'où s'était enfui le mystérieux gamin à face de vieillard. Soumis à des tests par l'armée, Tetsuo va se révéler doué d'une **force psychique** effrayante, sans doute capable de rivaliser avec celle du mythique Akira. Ce même Akira qui fut à l'origine de la destruction de Tokyo ; celui dont on n'ose imaginer le réveil !



LES PERSONNAGES



AKIRA

Mutant ou Dieu vivant ? Le réveil d'Akira va-t-il plonger le monde dans un nouveau cataclysme ?

Copyright 1990 MASH.ROOM Co Ltd



KANEDA

Chef des motards, Kanéda se trouve plongé en plein cauchemar.



TETSUO

Peut-être aussi fort qu'Akira, Tetsuo détruit une bonne partie de Néo-Tokyo au cours de sa fuite du centre d'expériences.



LE COLONEL

On ne peut le comprendre si on n'est pas soi-même soldat ! Inflexible, il instaurera la loi martiale et renversera le gouvernement.

10 SUR L'ECHELLE DE RICHTER

Nous avons vu *Akira* en avant-première au Grand Rex. A la fin de la projo, le public était comme **assommé**. Un KO digne d'un tremblement de terre ! Soudain, un anonyme s'est levé. Les bras ballants, il est resté comme interdit et a poussé tout à coup un grand cri : « Banzaï ! Banzaï Akira ! ». Et la foule de reprendre en chœur, longuement... Le méga choc !

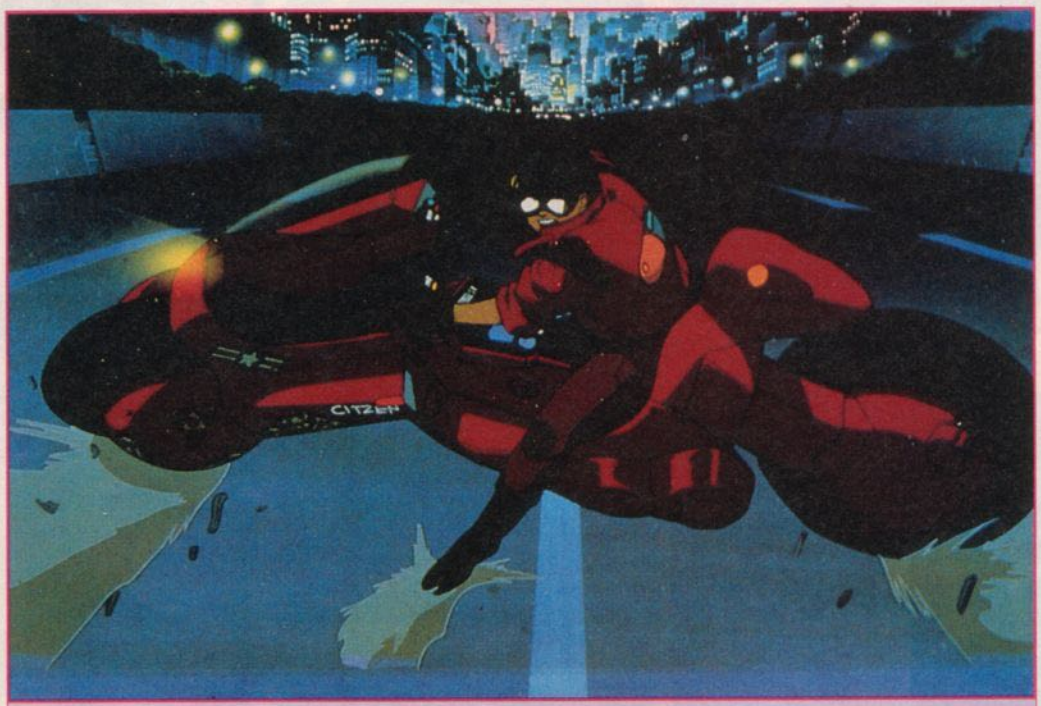
Soyons clair : on n'a jamais vu plus fort. Voici un DA qui exterminera sans pitié l'idée reçue faisant de cheap le synonyme d'animation japonaise. La description de Néo-Tokyo, grâce aux images de synthèse, rivera à son siège le plus difficile des spectateurs. Quant à la musique, elle mérite d'ores et déjà de figurer dans toutes les discothèques d'hommes et

■■ ***Akira*** est disponible en version US chez Actualités, 38, rue Dauphine, 75006 Paris. Vente par c Un bel album, rassemblant les premiers épisodes, vient de sortir. ■■ Parution de **Rêves d'enfants**, a eu le flair de sortir ***Akira*** (le dessin animé). Merci à eux ! ■■ Pour en savoir plus sur les mangas, l

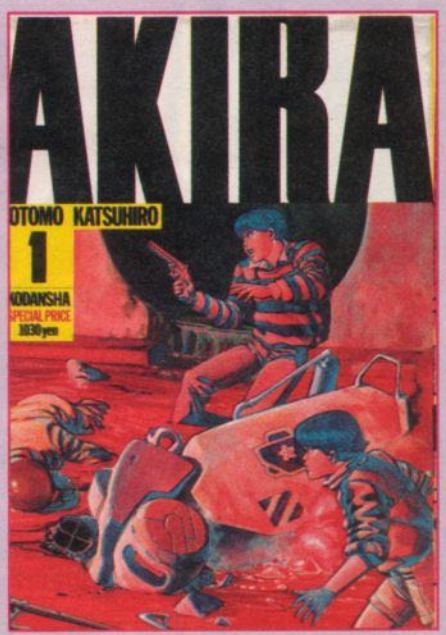
I R A

o sont à l'hosto. Crevette, un écran défoncé
ıbes : « Aaa... Kii... Raaaah ! » Cette bombe, c'est
us invitons à découvrir dès maintenant.

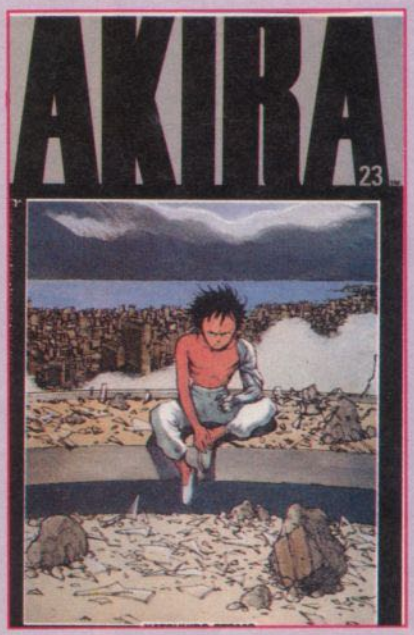
femmes modernes. Tous ces moyens (le nec plus ultra de l'animation !) sont mis au service d'un vrai conte cosmique, intense, poétique et bouleversant. Un **spectacle total**, une fable moderne qui sera toujours, nous en sommes persuadé, un hit pour les kids du futur. Une oeuvre, enfin ! C'est tellement rare à notre époque... Il serait dommage que vous la manquiez, non ?



2



3



4

MANGA

A l'origine, *Akira* est un manga, comprenez une BD jap. Publié, en VO, sous la forme de cinq volumes épais comme des Bottin (un sixième à paraître), il constitue l'un des plus importants best-sellers de l'édition nippone. Ecrit et dessiné par Katsuhiro Otomo, *Akira* a été adapté pour le grand écran par son auteur. Tant mieux ! Il aurait été scandaleux que le film ne soit qu'une pâle transposition animée de l'univers de la bande dessinées.

Nous vous conseillons, bien évidemment, de lire *Akira*. Mais précisons que le film peut être vu sans préjudice par tous les impatients qui ne voudraient pas attendre la fin de la traduction française (échelonnée sur plusieurs mois). La pub proclame qu'*Akira* est « beau et violent ». Eh bien, pour une fois, la pub ne ment pas. Elle est même en dessous de la vérité ! Allez voir *AKIRA* ! Le film est prévu en salles à partir du 3 avril ■

Ino Ata

1- Tetsuo.

2- Kaneda sur les autoroutes de Néo-Tokyo !

3- La couverture de l'édition japonaise.

4- L'édition US.

rrespondance assurée. ■■ ***Akira*** est traduit en français par les éditions Glénat. Un épisode par mois. utre série d'Otomo, aux Humanoïdes Associés. ■■ C'est **Forum Distribution** (***Les Tortues Ninja***) qui **l'Univers des Mangas** de Thierry Groensteen (Casterman).

TOP 10



NES

1. SUPER MARIO II
2. FAXANADU
3. THE ADVENTURE OF LINK
4. ZELDA
5. ROBOCOP
6. DOUBLE DRAGON II
7. TETRIS
8. BUBBLE BOBBLE
9. BAYOU BILLY
10. DRAGON BALL

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

MASTER SYSTEM

1. MICKEY MOUSE
2. SHINOBI
3. DOUBLE DRAGON
4. WONDER BOY III
5. SUPER MONACO GP
6. ALEX KIDD IV
7. WORLD CUP ITALIA
8. GOLDEN AXE
9. AFTER BURNER
10. ALTERED BEAST

Le Top 10 Master System
est établi avec la collaboration
de Virgin loisirs

MEGADRIVE

1. MOONWALKER
2. STRIDER
3. SHINOBI
4. SUPER MONACO GP
5. WORLD CUP ITALIA
6. SUPER REAL BASKET BALL
7. GOLDEN AXE
8. A.P TOURNAMENT GOLF
9. RAMBO III
10. ESWAT

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

PC ENGINE

1. JACKIE CHAN
2. OVERRIDE
3. BOMBER MAN
4. OUT RUN
5. SAINT DRAGON
6. VIOLENT SOLDIER
7. HURRICANE
8. NINJA SPIRIT
9. GOULS'N'GHOSTS (SG)
10. DEVIL CRUSH

Le Top 10 PC Engine
est établi avec la collaboration
de Sodipeng

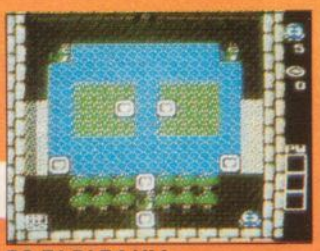


TORTUREZ VOS MÉNINGES DANS LES DÉDALES DE NINTENDO!

TETRIS

COMPOSEZ DES LIGNES AVEC DES FORMES QUI TOMBENT TOUJOURS PLUS VITE

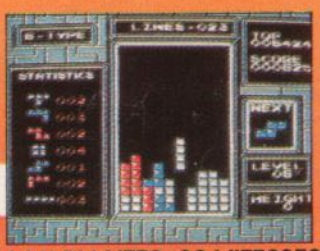
POUR DELIVRER LALA NOS AMIS



50 TABLEAUX

ADVENTURES OF LOLO

GLANEZ LES COEURS ET SURMONTEZ LES OBSTACLES



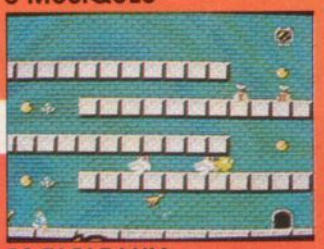
2 VARIANTES, 20 VITESSES, 3 MUSIQUES *

BUBBLE BOBBLE

FAITES DES BULLES ET ENFERMEZ LES DEMONS AVEC LES CLES

SOLOMON'S KEY

CREEZ DES BRIQUES ET MANGEZ LES MONSTRES POUR DELIVRER VOS AMIS



50 TABLEAUX



100 TABLEAUX, JEU SIMULTANE POSSIBLE



Console et accessoires pour 80 jeux passionnants

LES MEILLEURS JEUX DE REFLEXION SONT EXCLUSIVEMENT SUR

Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

* également disponible sur console portable Game Boy.

FJORD SA • RCS NANTERRE B 345 087 134

MASTER SYSTEM
SEGA

L'ARCADE EXPLOSE!!

CPC+
GX 4000

FIRE & FORGET™ II

LE CONVOI DE LA MORT

GARANTIE A VIE EDITEUR LOGICIELS TITUS

Pilote d'un véhicule de combat surpuissant, vous vous lancez à la poursuite des engins terroristes. Engagez le combat et affrontez: MINES, BLINDES, BOMBARDIERS, JUMPERS, MOUCHARDS, SUCKERS... Des ennemis aussi différents dans leurs look, que dans leur attitudes et techniques de combat. Progressez, découvrez leurs points faibles et vos propres TACTIQUES. Ramassez des armes diverses et le carburant nécessaire pour VOLER. Remontez le convoi infernal et détruisez le véhicule de tête avant l'ULTIME EXPLOSION.

Menace NUCLEAIRE... *Stop.* CONVOI DESTRUCTEUR détecté! Anéantissez TERRORISTES ...*Stop.* Scientifiques en DANGER! ACTION IMMEDIATE...*Fin de transmission.*








REFLEXES, RAPIDITE, INGENIOSITE ET NERFS D'ACIER SONT VOS QUALITES?!
OK, PROUVEZ LE, DEVENEZ INVINCIBLE ET DETRUISEZ L'OPPRESSEUR.

- ACTION EN 3D HYPER RAPIDE
- 15 MUSIQUES GENIALES
- 50 ENNEMIS DIFFERENTS
- 5 LEADERS DE GROUPE A DETRUIRE
- "BONUS STAGES"
- ARMES MULTIPLES
- COMBATS AU SOL ET AERIENS

TITUS™
ARCADE

UNE FABULEUSE ADAPTATION DU JEU D'ARCADE



TITUS: 28 Ter Avenue de Versailles.
93220 GAGNY. Tel.: (1) 43 32 10 92