LE PREMIER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDEO

NEC
NINTENDO
SEGA
ATARI
SNK

PLAYER ONE

N° 26

GIGA CONCOURS
GAGNEZ UN VTT
ET DES DIZAINES
DE JEUX

MADE IN JAPAN
Landstalker et Mickey
2 mégajeux

PLANS
Faery Tales

GRATUIT
2 posters

LES HITS DE NOËL
Axelay, Bio Hazard Battle,
Mickey et Donald,
Road Rash II, Super Aleste,
Super Mario Land II

SUPPLÉMENT GRATUIT
PLAYER ONE POCKET
ZELDA III

28F

M4413 - 26 - 28,00 F

10 DÉC. 92 - 10 JANV. 93
MENSUEL

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

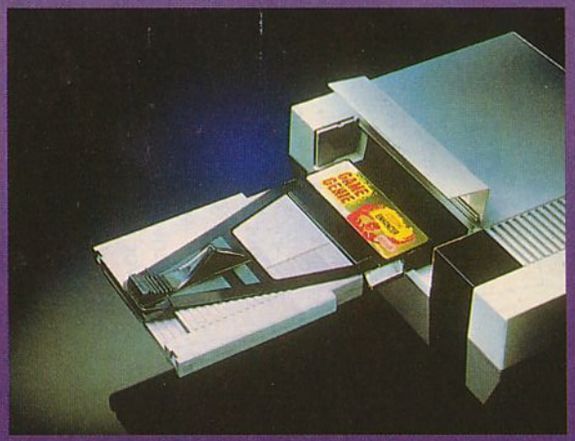
TU CROYAIS AVOIR ETE JUSQU'AU BOUT...
TU AVAIS TORT.

TES JEUX VIDEO N'ONT PLUS DE LIMITE...

- Démarrer à n'importe quel niveau de jeu
- Etre invincible
- Sauter plus haut
- Plus de force
- Plus d'armes
- Plus de vitesse
- Des vies à l'infini
- Plus de difficulté
- Plus de facilité
- Etc, etc, etc...

GAME GENIE™ LIBERE LA FORCE DE TA CONSOLE

PLUS DE 700 COMBINAISONS !



ACCESSOIRE COMPATIBLE SUR CONSOLES NINTENDO™ NES™ ET SEGA™ MEGADRIVE™

Avec GAME GENIE™, le Genie, c'est toi !

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS TEL : (1) 39 98 98 98

KAREN

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

VERSION EXCLUSIVE FRANÇAISE

DISTRIBUE EN FRANCE PAR POWER GAMES

INVENTED BY CODEMASTERS™

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

Nintendo et Nes sont des marques déposées de Nintendo Co., Ltd. Sega et Megadrive sont des marques déposées de Sega Enterprises, Ltd.
Game Genie™ n'est ni fabriqué, ni distribué, ni licencié par Nintendo Co., Ltd.

LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEUX

Encore plus que l'année dernière, ce Noël sera placé sous le signe des jeux vidéo. Regardez la télé, lisez les journaux, tout le monde en parle. À *Player One*, le premier magazine européen consacré aux consoles de jeux, on trouve ça plutôt bien... Notre passion commune pour les jeux est en train de devenir un véritable phénomène de société et, si nous y avons contribué un tant soit peu, c'est aussi grâce à votre confiance qui nous a permis d'améliorer mois après mois notre magazine. Dans ce numéro de Noël, nous croulons sous une avalanche de hits, spécialement sur Megadrive et Super Nintendo, et nous espérons que nos tests vont vous pemettre de faire votre choix pour vos achats de fin d'année. Vous trouverez aussi un *Player One Pocket* sur la première partie de Zelda III (la suite dans le prochain numéro) et toutes nos rubriques habituelles. Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter un joyeux Noël à tous et une bonne année 1993.

Sam

À QUI ÉCRIRE ?

Si vous avez quelque chose à dire (en bien ou en mal) à propos de *PLAYER ONE*, écrivez à :
Sam Player, *PLAYER ONE*,
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 38 à 48), toutes vos lettres sont les bienvenues.
Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra.
Attention ! les meilleurs seront publiés.
Écrivez à Wonder Fra, *PLAYER ONE*,
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.

Pour les Plans et Astuces (pages 144 à 151) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam.

Si vous êtes bloqué dans un jeu, écrivez à SOS *PLAYER ONE*
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex,
sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau où vous perdez. Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à :
Petites Annonces *PLAYER ONE*
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE cedex.

SOMMAIRE

- 4 - ÉDITO
- 5 - SOMMAIRE
- 8/9 - COURRIER
- 10/22 - STOP INFO
- 30/37 - MADE IN JAPAN
- 38/48 - TRUCS EN VRAC
- 50/51 - CLUB DES GÉNIES
- 52/79 - TESTS DE JEUX
- 80 - RELIURES
- 81/84 - POSTERS
- 85 - ABONNEMENT
- 86/142 - TESTS DE JEUX
- 143 - TOP 10
- 144/151 - PLANS ET ASTUCES
- 152/157 - REPORTAGE
- 158/159 - SOS
- 160/162 - PETITES ANNONCES

ROAD RASH II
Le retour du jeu préféré de Sam Player

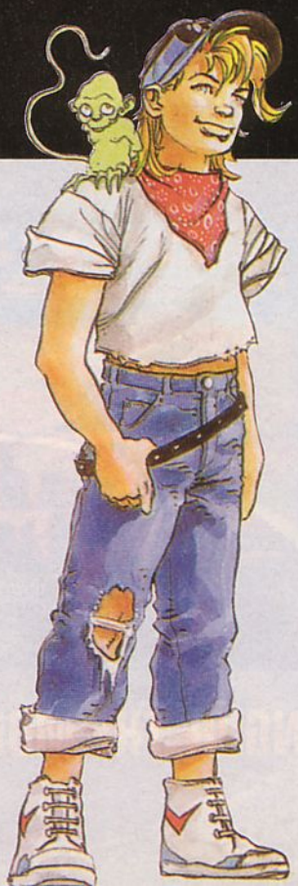
GRATUIT
Le Player One Pocket Zelda III, première partie

ANOTHER WORLD
Le premier hit français sur Super Nintendo

3615 PLAYER ONE
Participez à notre sondage permanent

GIGA CONCOURS
Gagnez un VTT et des dizaines de jeux

MICKEY
Sur Megadrive et Super Famicom



PLAYER ONE est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex - Tél. : 41 10 20 30.
Directeur de la publication : Alain KAHN.
Directeur de la rédaction : Philippe MARTIN.
Rédacteur en chef : Pierre VALLS.
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ.
Secrétaires de rédaction : Gilles SAUER, Hélène LÊ.
Rédaction : Véronique BOISSARIE, François DANIEL, Christophe DELPIERRE, Cyril DREVET, Patrick GIORDANO, Hugues MARTIN, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD, Eddy SALAT, Olivier SCAMPS.
Traductions : Youko et Christophe SOIROT.
Couverture : Claire WENDLING.
Infographiste : Laurent VIEL.
Publicité : tél. : 41 10 20 40.
Chef de publicité : Perrine MICHAELIS.
Assistante de publicité : Nezhia BOUBEKRI.
Assistant marketing et télématique : Pascal PAQUET.
Administration : Sylvie BRUTINAUD, Françoise LE MÉTAYER, Jacqueline SEVASTELLIS.
Secrétariat : Valérie RICHARD.

Maquette, composition et photogravure : CSM.
Impression : SNIL.
Service abonnement : B.I.I.
BP 11, 60940 MONCEAUX - Tél. : (16) 44 72 77 55.

Média Système Édition, SA au capital de 250 000 F.
RCS Nanterre B341 547 024.
Président-directeur général : Alain KAHN.
Directeur délégué : Philippe MARTIN.

Commission paritaire n° 72 809.
Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1992.
Publication inscrite à l'OJD.

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

Permanence téléphonique tous les mercredis de 15 h à 18 h.

NEO•

LE MONDE DE

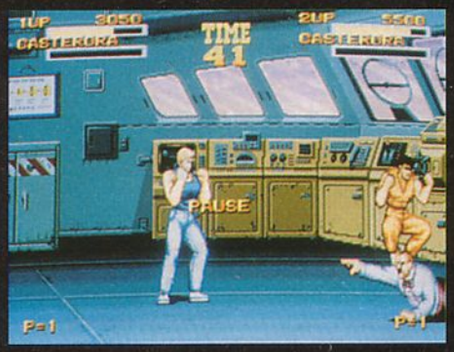
WORLD HEROES

1990F*

WORLD HEROES

MUTATION NATION

Des sprites gigantesques
Des graphismes prodigieux
Des voix fantastiques
Des sons de qualité stéréo...



LAST RESORT

KING OF THE MONSTERS II

BURNING FIGHT

* Prix public TTC généralement constatés :
1990 F la console NEO•GEO — 2490 F la console avec un jeu

DISTRIBUTEUR EXCLUSIF :

•GEO

LA PERFECTION

1990F*

LEAGUE BOWLING

BASEBALL STARS 2

BASEBALL STARS 2

MUTATION NATION

LE MONDE DE LA PERFECTION

NEO GEO

WORLD HEROES

LAST RESORT

MAGICIAN LORD

GUILLEMOT INTERNATIONAL BP 2 56200 LA GACILLY

Noyeux Joël à tous, c'est la période idéale pour se faire offrir des jeux, cool. J'espère que vous avez déjà préparé votre liste, sinon lisez les pages de* Player *pour vous faire une idée sur les hits de cette fin d'année. Enfin, pour répondre à une question qui revient souvent, sachez que mon jeu préféré est... Road Rash II.

Sam Player

Courr

Bonjour Player One *et surtout Samy,*
Inutile de te dire que ton mag est... Je sais que ça t'ennuie, mais pourrais-tu d'abord me faire une place parmi toutes ces lettres que tu reçois et répondre à quelques questions :
1°) Dans votre petit bouquin tout à fait génial (sur Street Fighter II), vous avez dit qu'avec un certain code on pouvait jouer avec les deux mêmes persos. Est-ce-que l'on peut aussi jouer avec les douze en utilisant un autre code ? Ou est-ce-que Capcom va sortir un autre Street Fighter ?
2°) Pourquoi tu ne demandes pas à Matt de faire les plans de Super Mario World sur Super Nintendo ?
3°) Je ne vais pas t'embêter plus longtemps en te demandant quel est pour toi le meilleur jeu de baston sur Super Nintendo (à part SF II).

Super Nintendomaniaque

Salut SN,
1°) Ce n'est pas la première fois que j'entends parler de ce code qui permettrait de jouer avec les boss dans SF II. J'ai même rencontré des gens qui m'ont affirmé avoir joué avec Sagat ou Vega. Malheureusement, aucun d'eux n'a jamais été capable de me donner ce fameux code. À mon avis, ce code n'existe pas, mais si quelqu'un le connaît et me le donne je lui promets de lui envoyer gratuitement le jeu de son choix sur n'importe quelle console ! En plus, je pense que Capcom va sortir une version améliorée de SF II puisque après la version prime de SF II, nous avons pu voir une version "Turbo" sur borne d'arcade dont nous parlerons le mois prochain.
2°) Les plans de Super Mario World sont publiés dans *Nintendo Player,* le génial petit frère de *Player One*.
3°) Je dois t'avouer qu'à part SF II, les autres jeux de baston ne me plaisent pas tellement, le meilleur est sans doute Final Fight. Ciao S.N.

Sam

Yo Sam,
Je ne te couvrirai pas de compliments comme font la plupart des autres lecteurs (j'ai la flemme et puis ça me ferait user de l'encre !). Je te dirai juste que ton mag est bien. Je vais te présenter quelques idées, et aussi te poser quelques questions.
1°) Pourquoi ne pas mettre le prix et la date de sortie des jeux dans vos textes. Comme cela ils seront parfaits !
2°) Ça serait pas mal de faire un classement des consoles les plus vendues. Non ?
3°) Vous avez fait une rubrique "Made In Japan", pourquoi pas une rubrique "Made In America", ou "En vitrine à New York" ?
4°) Hé ! c'est pas mal l'idée de MF Mac sur une rubrique débats. Je trouve moi que ça s'adapte très bien à un magazine.
5°) Pourquoi la Neo Geo coûte-t-elle si cher ?
6°) Est-ce-qu'il existe des jeux de foot US sur Super Nintendo ?
7°) Quelle est la différence entre une Neo Geo et une Game Boy ? (ha, ha, ha ! pas la peine de répondre !)
Salut Sam et j'espère que tu me publieras dans ta rubrique.

McFly dit Guile

Salut McFly,
1°) Bon, cette fois c'est promis, nous mettrons le prix des jeux dans le prochain numéro. Pour la date de sortie je te rappelle que, contrairement aux autres magazines nous testons les jeux le mois de leur sortie dans le commerce. Il n'est donc pas nécessaire d'inscrire celle-ci.
2°) La console la plus vendue dans le monde est toujours la NES, suivie de la Game Boy, la Super Nintendo, la Megadrive, la NEC, la Master System et la Game Gear, pour les autres je ne connais pas leur classement.
3°) Bien vu cette question, mon petit Mc. Nous allons effectivement, dans les prochains numéros, vous parler de jeux qui sortent aux USA.
4°) Non, je ne suis toujours pas convaincu par cette idée. Mais nous allons organiser des débats/sondages sur le 3615 Player One et nous publierons un compte rendu de ces débats dans *Player One*.
5°) La Neo Geo coûte cher, c'est vrai, mais c'est aussi la meilleure de toutes les consoles d'un point de vue technique et cette qualité se paye. Je te signale au passage que le prix de la Neo Geo a baissé et qu'elle vaut maintenant 1 990 F.

Retrouvez Sam et tous les journalistes

rier

6°) Pour l'instant nous en connaissons deux qui ne sont pas sortis en version officielle. Il s'agit de John Madden et de Super Play Action Football (le meilleur des deux). Capcom doit aussi en sortir un, mais on ne l'a pas encore vu. Ciao mec.

Sam

Salut Sam,
Je vais te poser quelques questions (et j'espère que tu y répondras) :
1°) Quelle est la différence entre un CES (exemple Chicago) et le Supergames Show de Paris ?
2°) Sur quoi vas-tu faire les prochains Player One Pocket ?
3°) Pourquoi Micro Kid's présente des jeux que Player One *ne testent pas dans ses colonnes ?*
4°) Comment se déroule un test ?
5°) Combien d'heures vous jouez dans une journée ?
6°) Est-ce-que chaque testeur a des spécialités ? (Comme un qui teste les jeux de plate-forme, l'autre les beat them up, etc.)
7°) Les jeux que vous recevez sont-ils les mêmes que ceux que nous achetons ?
Voilà, c'est tout (c'est déjà pas mal...). Avant de jeter ma lettre à la poubelle, lis-la quand même. Longue et heureuse vie au magazine !!!

Jean-Michel

Salut Jean-Michel,
1°) C'est un peu la même chose sauf qu'un CES est dix fois plus grand et qu'il est, en principe, réservé aux professionnels.
2°) Le prochain Pocket sera encore consacré à Zelda III. Après nous n'avons pas encore décidé.
3°) Micro Kid's est une émission hebdomadaire, ils peuvent donc parler des jeux avant nous qui sortons de façon mensuelle.
4°) Tous les mois chaque testeur a un certain nombre de jeux à traiter. Il commence d'abord par jouer tout en prenant les photos, puis il rédige son texte.
5°) Ça dépend, par exemple aujourd'hui, Chris a passé plus de huit heures sur World of Illusion, mais il peut se passer une journée entière sans qu'il joue.
6°) Chaque testeur a un type de jeu préféré : plate-forme pour Crevette, jeux de rôle ou d'aventure pour Wolfen, etc. Mais ça ne les empêche pas de tester des jeux d'un autre genre.
7°) En règle générale oui, mais il se peut que nous testions des jeux sur EPROM (c'est-à-dire la version du jeu juste avant sa commercialisation), dans ce cas nous n'avons pas la notice et il peut arriver que quelques détails soient changés dans la version finale. Ciao Jean-Michel.

Sam

Allô, allô ! Tu m'entends Sam ?
Ici la planète Xénon ! Ça va sur Terre ? Tant mieux. Inutile de te dire que ton mag est superbe, tu le sais ! Avant de te prendre la tête avec mes questions, je veux te dire que tu t'es surpassé dans le "Stop Info" du numéro 24 en y mettant l'interview de Shigeru Miyamoto, le créateur de Mario. Maintenant, voici mes questions :
1°) À propos de cette interview, pourquoi le nom de S. Miyamoto n'est pas à la fin, dans le générique, de Super MarioLand ? Est-ce une exception ?
2°) OK, OK ! On va me traiter d'inculte, mais quelle(s) console(s) produit SNK ? Merci d'apporter une solution à mon problème de connaissance.
3°) Dans la rubrique "Trucs en Vrac", pourquoi passez-vous des trucs non vérifiés ? Flemme ?
4°) Pourquoi dans la page "anciens numéros" le Player One *n°12 est absent ?*
5°) Des copains m'ont affirmé que l'on pouvait jouer à la Game Boy sur un écran de télé grâce à un adaptateur. Je me tourne vers un spécialiste pour vérifier. Vrai ou faux ?
6°) Y a-t-il un livret de codes fourni avec le Pro Action Replay pour Game Boy ?
7°) Et enfin, sur le dos de la boîte de Bugs Bunny (Game Boy), on le voit dans un niveau où il y a des cœurs. Or, je ne les ai pas trouvés ! À quel niveau se trouvent-ils ?
J'espère que tu prendras le temps pour me répondre. Allez, mon vaisseau m'attend. Bye !

Arnaud le Fou XNR-71

Salut Arnaud,
1°) Tu as dû mal regarder, car dans le générique de Super MarioLand le nom de Miyamoto apparaît bien en tant que "Producer", c'est un peu l'équivalent du metteur en scène dans le domaine du cinéma.
2°) SNK produit la Neo Geo.
3°) Quand nous mettons "non vérifiés" dans "Trucs en Vrac" c'est que nous n'avons plus le jeu sur lequel porte l'astuce et que nous n'avons donc pas pu tester si elle était bonne ou non. Mais tu as pu remarquer qu'il n'y en a pratiquement plus.
4°) On ne peut plus commander le numéro 12 parce qu'il est épuisé (on n'a plus quoi !).
5°) Cet appareil existe (on en a un), il s'appelle le Démo Boy, mais il n'est pas vendu dans le commerce.
6°) Oui le Pro Action Replay sur Game Boy est vendu avec un petit livret de codes.
7°) Bien vu mec, la salle existe bien, mais il n'y a pas de cœurs comme indiqué sur la photo. C'est une erreur, il y en a d'ailleurs beaucoup dans la notice de ce jeu.
Ciao l'ami.

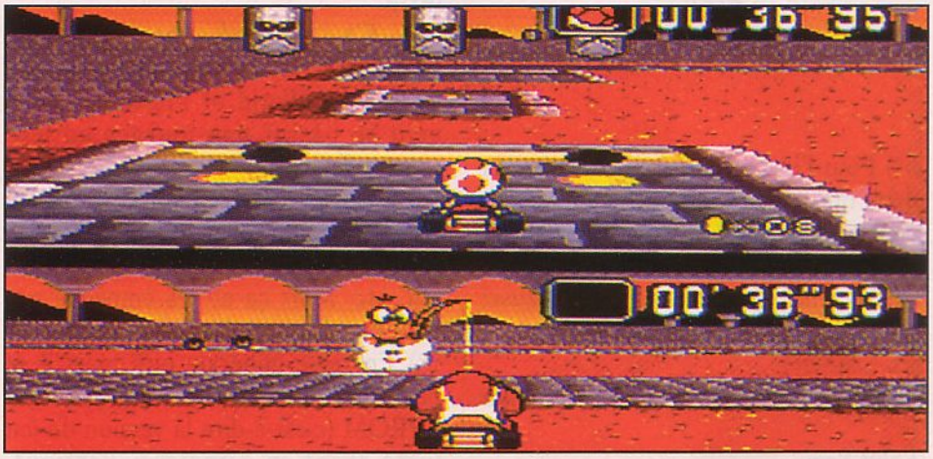
Sam

P.S. : Pour Édouard et sa longue lettre très très très intéressante. Appelle-moi au canard et, si je ne suis pas là, demande à parler à Pedro, je lui ai fait lire ton courrier. Merci.

sur le 3615 code PLAYER ONE

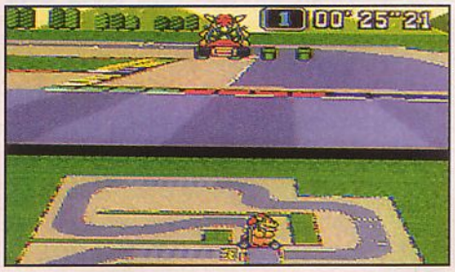
STOP INFO

JOYEUX NOËL ET BONNE ANNÉE À TOUS !

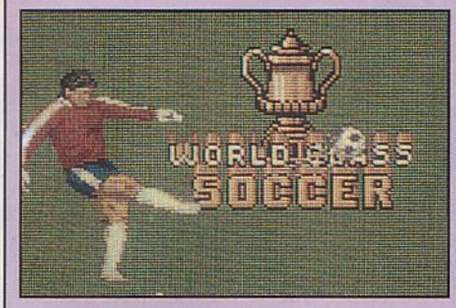


SUPER MARIO KART

Mario fait son grand retour sur la Super Nintendo, mais sur un kart cette fois. Histoire de nous faire patienter jusqu'à Mario 5, il nous propose une course de voiture avec ses amis. Super Mario Kart utilise la même animation en mode 7 que dans F-Zero. Seule différence, mais de taille, il est possible de jouer à deux simultanément, ce qui implique que l'écran est splitté en deux parties. Originalité, tous les circuits reprennent des décors de Super Mario 4. Cette petite gâterie, signée Miyamoto, va encore vous assurer des heures et des heures de plaisir... Test complet le mois prochain.



LYNX ATARI — WORLD CLASS SOCCER — ATARI JANVIER

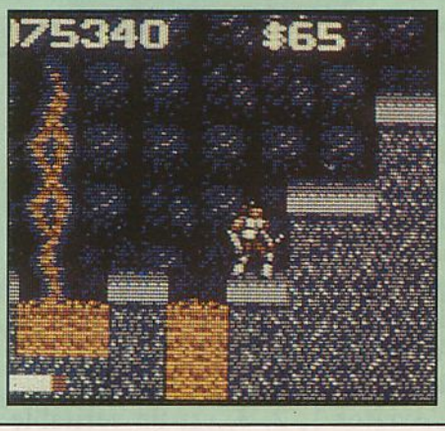


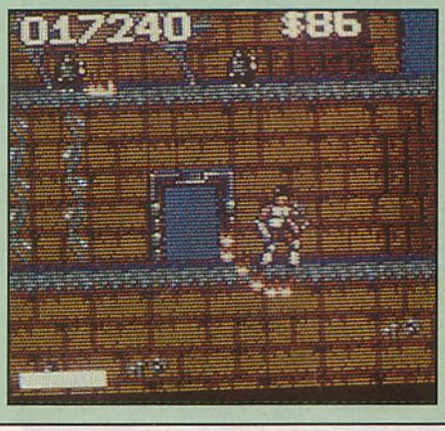
Un jeu de foot sur portable est toujours un petit événement. En effet, pour peu que le jeu soit réussi, cela promet des parties endiablées et une durée de vie maximale. World Class Soccer vous propose de jouer avec n'importe quelle équipe du monde, sur terrain sec ou boueux, seul ou bien à deux. La réalisation a l'air d'être de qualité mais l'action paraît un peu rapide et confuse. Un test plus

approfondi permettra de se faire une meilleure idée de ce jeu.

LYNX ATARI — SWITCHBLADE II — ATARI JANVIER

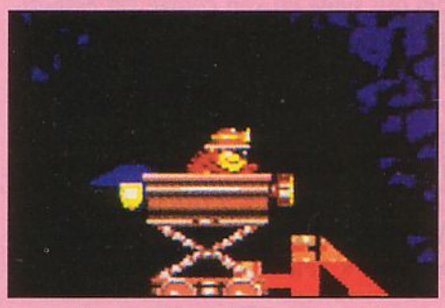
Et voilà, ça recommence. Vous êtes Hiro, un jeune guerrier, et devez partir combattre à nouveau le diabolique Havok. Dans des décors de plate-forme qui pullulent d'ennemis en tout genre, vous devrez faire preuve d'adresse et jouer de votre sabre avec célérité pour les exterminer sans vergogne. Des boutiques, présentes sur votre chemin, vous permettront d'améliorer votre puissance de tir. Un jeu classique.





GG GAME GEAR — TAZMANIA — SEGA JANVIER

Le fou de Tasmanie est revenu ! Dans des volutes de poussière soulevée, il se ramène toutes dents dehors, et repart à l'assaut de ce jeu de plate-forme pur et dur. Il traversera de nombreux paysages, tous différents, et devra compter autant sur son adresse à éviter les adversaires qu'à sa capacité à les buter grâce à son fameux tourbillon. Un jeu



que l'on attend de voir étant donné l'impression mitigée que

nous avions eue à la vue de la version Master.

GG GAME GEAR — STREETS OF RAGE 2 — SEGA JANVIER

Le premier volet vient à peine de sortir que le second est déjà annoncé. L'action est toujours aussi intello. Vous dirigez un personnage bien musclé qui ne pense qu'à une chose : frapper tous les vilains qui viennent à sa rencontre. Attendons de voir si cette version est vraiment différente de la précédente pour justifier son achat, car la photo en notre possession ne montre pas de franches améliora-

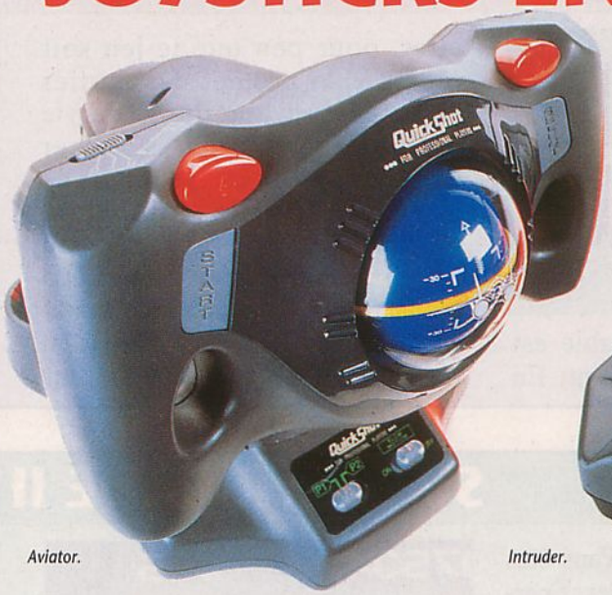
tions. Et puis, pourra-t-on jouer à deux ? Attendons de voir, c'est la meilleure chose à faire.

3615 PLAYER ONE

ATTENTION !

Certains d'entre vous ont attiré notre attention sur une publicité parue dans le magazine *Télé 7 Jours* dans laquelle était proposé des jeux et consoles Super Nintendo à des prix défiants toute concurrence. Renseignements pris, il s'avère que cette offre pourrait être malhonnête. En effet, Nintendo France nous a affirmé n'avoir jamais vendu ces jeux et consoles à cette société. On se demande alors, comment elle aurait pu se les procurer. Nintendo a d'ailleurs intenté une action en justice contre cette société. Méfiance donc.

JOYSTICKS EN STOCK



Aviator.

Intruder.

La célèbre marque Quickshot, qui s'est illustrée en proposant depuis de nombreuses années des joysticks de qualité sur les micro-ordinateurs, débarque sur console. Et comme ce ne sont pas des petits joueurs, ils attaquent le marché avec quatre modèles différents... Y en a pour tous les goûts.

AVIATOR 1 (SEGA 8 BITS), 2 (NES), 3 (SEGA 16 BITS)
L'Aviator 1, 2, 3, est un véritable manche à balai comme on en trouve dans les avions de tourisme. Sa taille est impressionnante et l'horizon artificiel qui siège en son centre est esthétiquement assez fabuleux, à défaut d'être très utile ! Ce joystick est idéal pour les simulations de conduite. Disponible en janvier 93 aux alentours de 450 F.

INTRUDER 1, 2, 3 (idem Aviator)
Avec son manche proéminent, son bouton « feu » de sécurité (sur le modèle des manches à balai des avions de chasse) et les deux manettes de « gaz » sur le côté, l'Intruder est impeccable pour les shoot them up. Disponible également en janvier, aux alentours de 400 F.

MAVERICK 1, 2, 3 (idem Aviator)
Le Maverick reprend la tradition des joysticks de borne d'arcade, avec sa grosse boule qui tient bien en main. Convient pour tous les types de jeux. Dispo en janvier pour environ 300 F.

PYTHON 1, 2, 3 (idem Aviator)
Le Python est un joystick classique, mélange de manche à balai et de manette d'arcade. Il est particulièrement adapté aux jeux du style d'Afterburner. Il faudra compter environ 150 F pour acquérir la version NES, et 180 F pour les versions Sega.

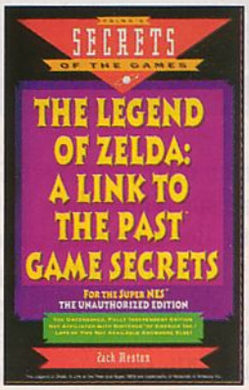
Tous ces joysticks seront aussi disponibles, plus tard dans l'année, pour la Super Nintendo.

Maverick.

SECRETS
OF THE GAMES
SERIES

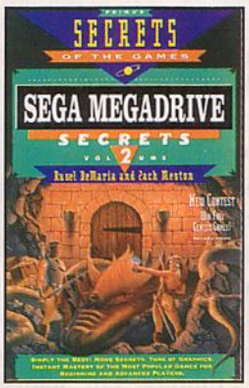
NEUF LIVRES PLUS FORTS QUE TOUS LES JEUX.

REF 723. 500 P. 95 F.

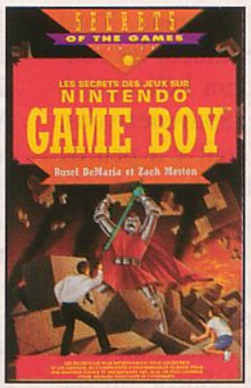


REF 0862. 340 P. 95 F.

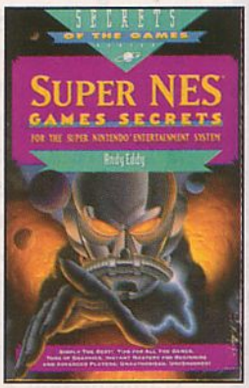
REF 718. 432 P. 95 F.



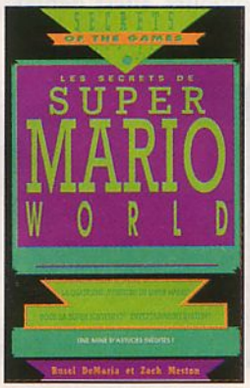
REF 0863. 390 P. 95 F.



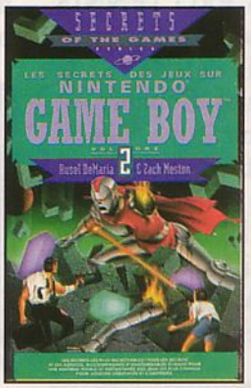
REF 720. 348 P. 95 F.



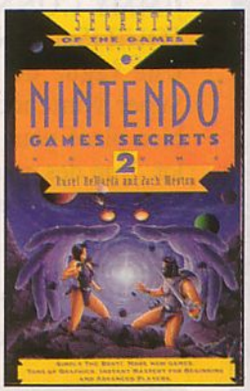
REF 0837. 390 P. 95 F.



REF 722. 302 P. 95 F.



REF 721. 342 P. 95 F.



REF 719. 360 P. 95 F.

Neuf livres qui vous livrent les secrets, les stratégies, les ruses pour jouer et gagner.

De nombreuses copies d'écrans vous aident à éviter les pièges, anticiper les attaques et marquer le maximum de points.

Il va y avoir du score.

EN VENTE DANS LES LIBRAIRIES SPECIALISEES, FNAC ET GRANDES SURFACES.

MICRO APPLICATION VPC ET BOUTIQUE 13 RUE SAINTE CECILE 75009 PARIS / TEL (1) 47 70 32 44 / MINITEL 3615 MICROAPP

TITRE/REF _____ PRIX _____

FRAIS D'ENVOI : 20 F ENVOI NORMAL
40 F RECOMMANDE

TOTAL TTC _____

☐ MANDAT

☐ CHEQUE A L'ORDRE DE MICRO APPLICATION

SIGNATURE

NOM _____

ADRESSE _____

VILLE _____ CP _____

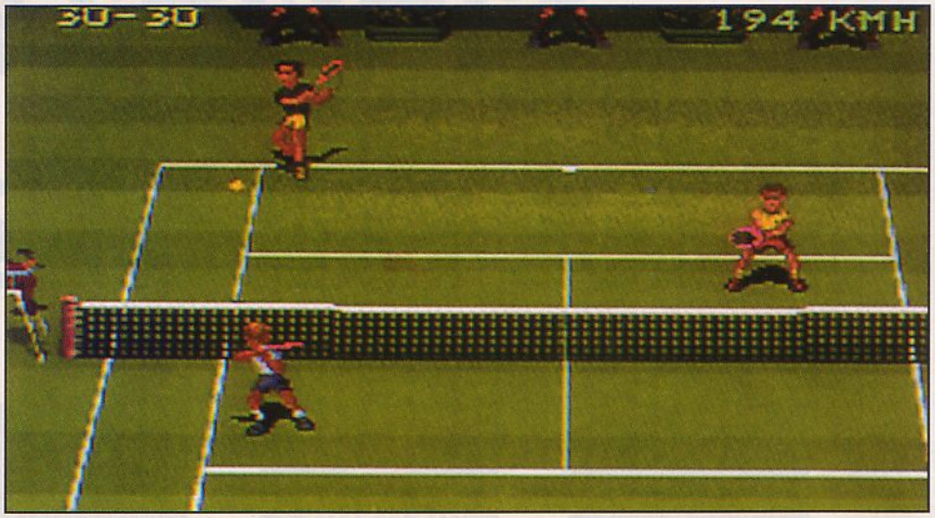
WELLDONE

FNAC MICRO

Les Parisiens sont des veinards. En effet, la Fnac, célèbre agitateur bien connu, va ouvrir une boutique en plein Paris uniquement consacrée aux jeux consoles et micros. C'est une preuve de plus que notre passion pour les jeux intéresse de plus en plus de monde.

FNAC MICRO
71, boulevard Saint-Germain
75005 Paris.
Ouvert depuis le 3 décembre.

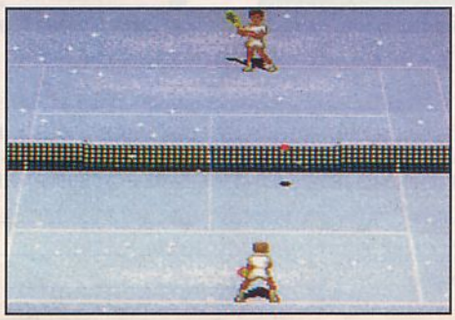
LUDI GAMES MET LE PAQUET



Ludi Games, le premier distributeur indépendant de Bandaï, sur Nintendo, n'en finit plus de sortir des nouveautés. Il attaque l'année 93 avec une liste de titres qui risque de faire des ravages... Visite guidée.

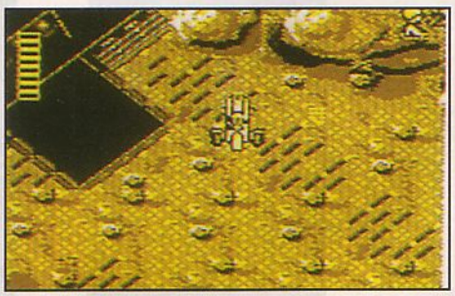
DESERT STRIKE (Super Nintendo)
Sur Megadrive depuis quelques mois, ce mégahit d'Electronic Arts vient batailler sur la Super Nintendo. Nous allons donc retrouver intacte les sensations du pilotage d'un hélicoptère dans un milieu hostile. Souvenez-vous, la Guerre du golfe c'était y a peu de temps et Desert Strike en recrée l'ambiance. Donc, vous allez casser de l'Irakien avec votre beau joujou qui crache des missiles, des balles et plein d'autres trucs pas très sympa. Soyons francs, c'est totalement immoral, mais vraiment bon à jouer ! Sortie prévue pour janvier.

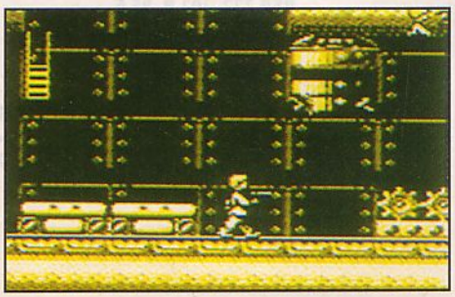
JIMMY CONNORS PRO TENNIS TOUR (Super Nintendo)
Une vague de tennis déferle sur la Super Nintendo. Jimmy Connors est bien placé pour devenir le meilleur du lot. L'un des grands attraits de celui-ci, c'est de proposer une option double, à quatre joueurs simultanés, grâce au module Super Multitap de Hudson Soft (qui sera bientôt mis en vente). Préparez vos raquettes pour janvier.

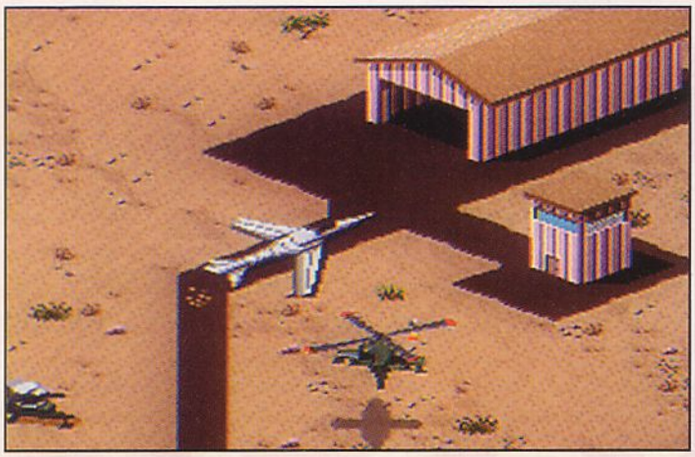


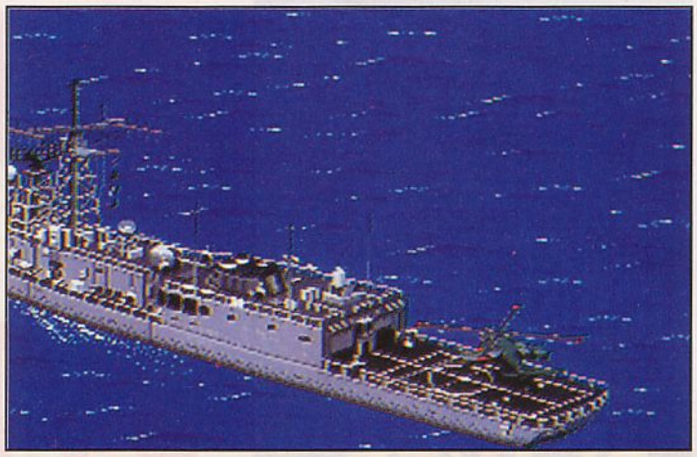
SUPER SWIV (Super Nintendo)
Venant tout droit du monde de la micro, Super Swiv est un shoot'em up qui va vous étonner. La qualité des graphismes et de l'animation (c'est un shoot'em up vertical) a de quoi satisfaire les plus difficiles. De plus, il n'y a aucun ralentissement, alors que l'écran affiche un maximum de sprites. Cette petite merveille nous arrivera dans le courant du mois de janvier.

STAR WARS (GAME BOY)
Après une version NES extraordinaire, en voici son équivalent Game Boy. Et, bien qu'il soit réalisé par une éditeur français (Ubi Soft), il est carrément identique. Ce qui est un exploit au vue des caractéristiques de la Game Boy. On retrouve, donc, Luke Skywalker dans son éternel combat contre l'Empire. Ian Solo est là aussi et le jeu est toujours aussi difficile, mais toujours aussi génial. Test complet l'année prochaine.

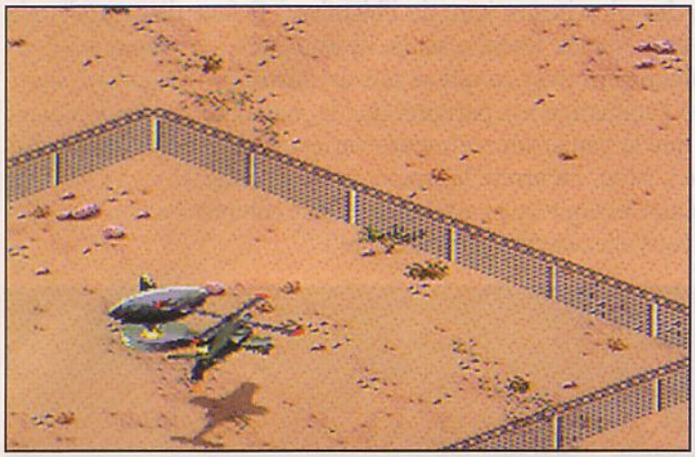






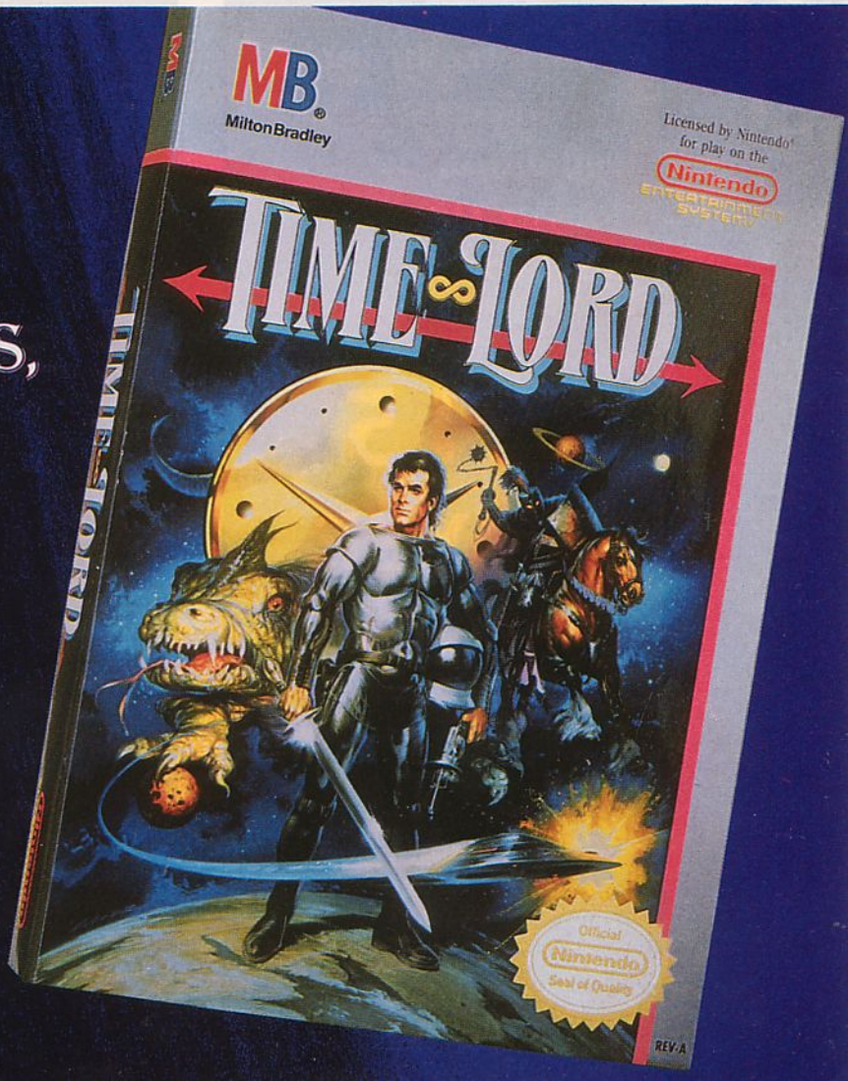


DESERT STRIKE



BDDP

MALGRÉ LA PEUR
IL FAUT
TRAVERSER LE TEMPS,
C'EST
L'ULTIME ESPOIR
POUR
SAUVER LE MONDE.



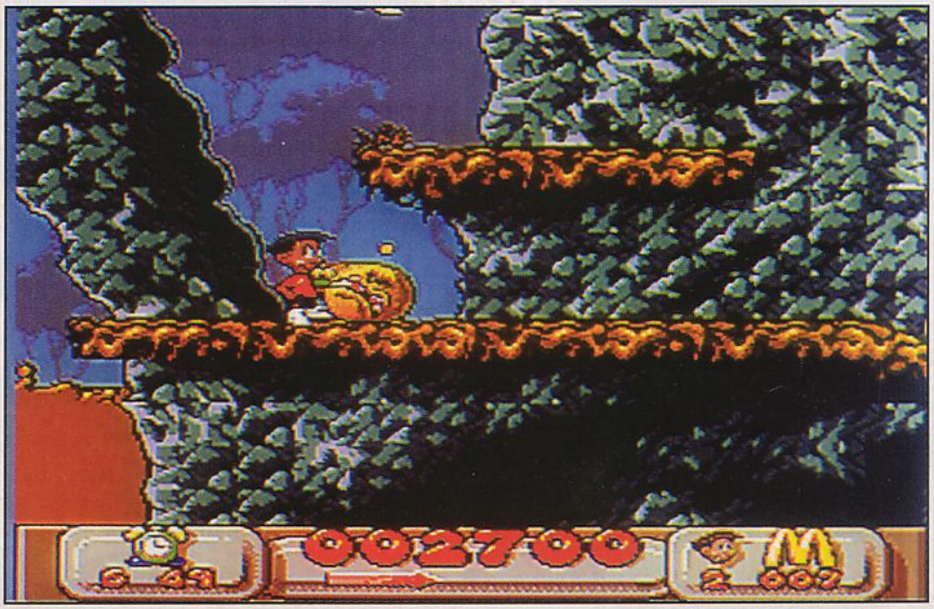
MB

Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM

1 joueur

MICK ET MACK

McDonaldland devient Mick et Mack Global Gladiator sur Megadrive ! Cela devient, surtout, l'un des plus beaux jeux de l'histoire ! Il faut dire que Virgin avait déjà frappé fort avec Chuck Rock, mais là, ils atteignent des sommets. Que dire, sinon que graphiquement c'est ce qui se fait de mieux sur Megadrive (avec Sonic, bien sûr !), que l'animation est parfaite, que la jouabilité pousse le joueur vers le septième ciel, que la bande sonore repose entièrement sur des sons et des voix digitalisés, et que... Stop, on arrête là, sinon on va y passer la nuit ! Et puis, de toute façon, le mieux c'est que vous attendiez le test complet dans notre prochain numéro. Alors, vous allez comprendre le délire !



3615 PLAYER ONE

Participez à notre sondage permanent et gagnez de nombreux cadeaux.

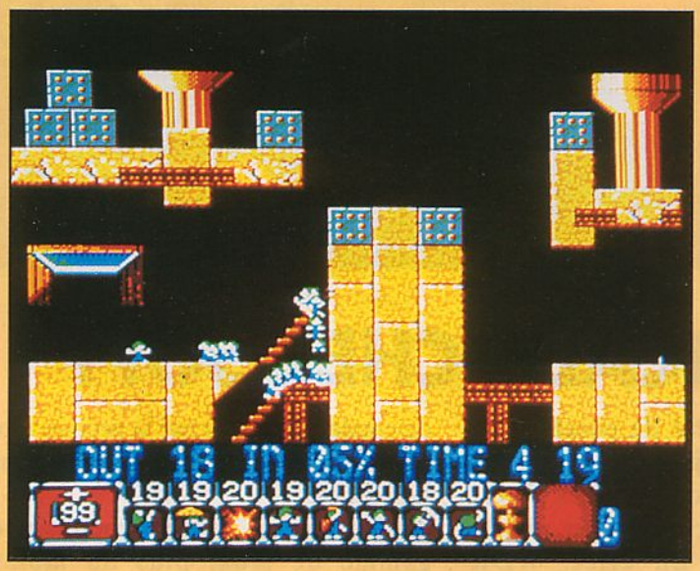
Pour être branché en direct avec la rédaction de *Player One* un seul code :

3615 PLAYER ONE

LA NEO GEO AU PRIX D'UNE CONSOLE !

Guillemot, le distributeur officiel de la Neo Geo, offre un sacré cadeau de noël à tous ceux qui rêvent de s'offrir la console la plus puissante du marché. En effet, le prix de la machine passe de 2 490 F à 1 990 F ! Ce qui commence à la rapprocher du prix des autres consoles, et à la rendre nettement plus séduisante. Et, comme les prix de certains titres de la Neo Geo ont également baissés (le plus bas prix est à 640 F), ce n'est plus la peine de s'appeler Rockefeller pour s'en offrir un. Malgré tout, les plus gros titres, comme Art of Fighting qui sort le mois prochain, coûtent encore dans les 1 490 F, et le rythme de sortie des nouveautés n'excède pas deux titres par mois. Autant de paramètres qu'il faut prendre en compte lors de l'achat d'une telle console. Mais, me direz-vous, il est bien connu que quand on aime, on ne compte pas !

GG GAME GEAR — LEMMINGS — SEGA — JANVIER



Attention, les petites bêbêtes qui vous rendront fou sont de retour, et sur portable cette fois. Les tableaux sont toujours aussi vicieusement pensés et vous pouvez être sûr de vous torturer allégrement les méninges avant de tous les passer. Creuseurs, bloqueurs, grimpeurs... vous devrez appliquer à chaque Lemming le rôle qui lui convient. C'est démoniaque. Cette version ressemble, évidemment, à la version Master System, mais l'écran réduit donne encore une meilleure résolution. Un hit en puissance.

36 15 TEXAS

Bozell

UN NOUVEAU SERVICE MINITEL

S'INFORMER
un guide pratique et des simulations pour choisir votre calculatrice.

DIALOGUER
posez toutes vos questions à des enseignants, réponses sous 48 heures.

JOUER
gagnez des calculatrices graphiques et de nombreux autres cadeaux.

TEXAS INSTRUMENTS

OKAZ JEUX VIDÉO

C'est un tout petit bouquin en noir et blanc qui l'air de rien peut être une véritable mine pour ceux qui cherchent des jeux ou des consoles d'occasion. C'est le premier du genre, il ne coûte que 5 francs et se trouve dans tous les kiosques.

Y A PADDLE POUR EN MANGER !

Les accessoires pleuvent sur la Super Nintendo comme la misère sur le bas peuple ! Et surtout au niveau des manettes de jeu... Mais qui s'en plaindrait ? Les élus du mois sont tous deux distribués par Ludi Games (le distributeur indépendant de Bandaï le plus important de la péninsule... Euh ! pardon, de l'hexagone !). Le premier, poétiquement nommé Game Commander, est construit par Imagineer, l'éditeur japonais que vous connaissez tous, puisqu'on lui doit Populous et Kick Off sur la Super Nintendo. Le Game Commander reprend exactement la forme du paddle d'origine de la SNES, mais il intègre en son centre des autofires à deux positions (auto et turbofire) et un slow motion qui est sensé ralentir le jeu. Plus impressionnant et de meilleure qualité, l'Ascii Pad propose exactement les mêmes fonctions, mais avec un look différent. Sa prise en main est excellente et paraît très solide. Ces deux produits sont également disponibles dès à présent dans tous les points de vente Super Nintendo.

Ascii Pad.

Game Commander.

L'ARCADE CHEZ SOI !

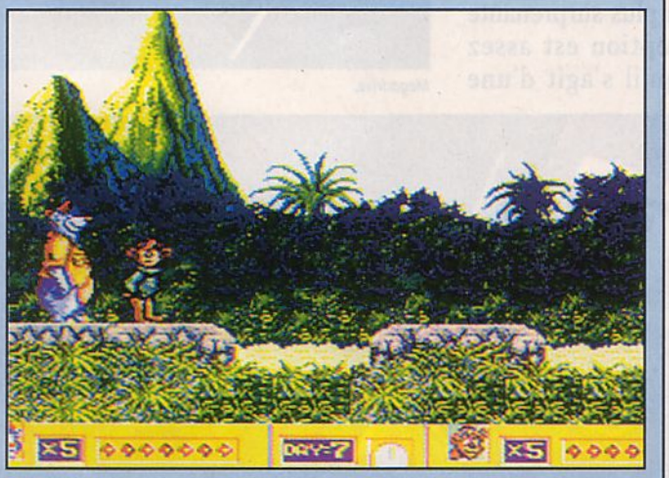
Tout le monde rêve de posséder au moins un de ces jeux mythiques qui ont fait la réputation des salles d'arcade. Le rêve pourra devenir réalité dès décembre. En effet, WDK (l'importateur officiel Sega Arcade pour la France) pense commercialiser une « machine » à cette date.

Machine dont le nom reste inconnu, mais qui pourra faire fonctionner toutes les plaques d'arcade sur les télés qui possèdent une prise péritel. De plus cet engin sera vendu avec un adaptateur de paddle SNES, Megadrive ou Neo Geo. Donc, fini les coups de coude engendrés par la promiscuité des deux joysticks que l'on trouve sur les bornes.

À côté de cela, WDK propose une gamme de jeux, plus ou moins anciens, qui vont de 500 à 1 500 F, et je peux vous dire que parmi eux, il y a les plus mythiques. Dernières précisions, cette machine vaudrait dans les 1 800 F avec un jeu et en plus, elle accepterait les jeux MVS (la Neo Geo de l'arcade). Maintenant, il faut voir la fiabilité du produit et son succès à longue échéance. En tout cas, j'ai déjà commandé la mienne...

MD MEGADRIVE — TALESPIN — SEGA — JANVIER

On connaissait la version NES de Talespin, une espèce de shoot-em up où Baloo était un pilote hors-pair, et voici la version Megadrive, complètement différente. Cette fois, pas de tchac-tchac poum-poum, mais un jeu de plate-forme pur qui possède une très intéressante particularité : on peut jouer à deux en même temps. La réalisation a l'air d'être à la hauteur et il se pourrait bien que Talespin crée la surprise. Test complet très prochainement dans les colonnes de *Player One*.



GB GAME BOY — CENTIPEDE — ACCOLADE — JANVIER

La majorité d'entre vous n'était pas née quand Centipède est sorti en borne d'arcade. Adapté par la suite sur de nombreuses machines, la version Atari VCS est la plus connue de toutes, on n'en avait plus entendu parler depuis un petit bout de temps. Et voici qu'il ressort d'outre-tombe, grâce aux bons soins d'Accolade. Il déclenchera certainement une larme de nostalgie chez les vieux de la vieille, mais risque de laisser froid les autres. On l'accueillera donc, malgré tout, avec une pointe de recueillement, en égard à l'âge de ce monument de l'histoire... Amen !

CHRONOGAMES
LES JEUX DU FUTUR AU PRESENT

SUPER NINTENDO
(CARTOUCHES US FONCTIONNANT UNIQUEMENT AVEC ADAPTATEUR)

AMAZING TENNIS	**475**	LETHAL WEAPON III	475
ANOTHER WORLD	**475**	MAGIC SWORD	449
DESERT STRIKE	**475**	NBA All Star Challenge	475
FINAL FANTASY M.QUEST	**390**	NCAA BASKET BALL	475
MICKEY MAGICAL QUEST	**495**	NHL HOCKEY 93	475
POWER ATHLETE (JAP)	**549**	PARODIUS (JAP)	475
SPIDERMAN VS XMEN	**475**	PHALANX	449
SUPER STAR WARS	**tél**	POPULOUS	425
ADDAM'S FAMILY	475	PRINCE OF PERSIA	475
AXELAY (JAP)	475	PUSH OVER	475
BEST OF THE BEST KARATE	475	RACE DRIVIN	425
CASTLEVANIA IV	425	RIVAL TURF	425
CHUCK ROCK	475	ROBOCOP III	449
CONTRA III	449	SIMCITY	425
DINO CITY	425	SIMPSONS : BART'S NIGHTMARE	449
FACEBALL 2000	449	SONIC BLASTMAN (JAP)	495
FATAL FURY (JAP)	595	SPACE MEGAFORCE (Super Aleste)	449
FINAL FIGHT	449	STREET FIGHTER II	590
FIRE POWER 2000 (Swiv US)	475	SUPER ADVENTURE ISLAND	425
F1 ROC (EXHAUST HEAT)	425	SUPER DOUBLE DRAGON	495
GEORGES FOREMAN BOXING	425	SUPER SOCCER	390
GUNFORCE	475	THE COMBAT TRIBES	495
HOOK	475	TORTUES NINJA IV	475
KEN LE SURVIVANT 6 (JAP)	549	WING COMMANDER	475
KING OF MONSTERS	449	WINGS II	425
LEMMINGS	425	WWF WRESTLEMANIA	425

NOTRE COUP DE CŒUR
BIP BIP ET LE COYOTE 475

SEGA MEGADRIVE

CRUE BALL	**395**	MICK et MACK GLOBAL GLADIATOR	449
MICKEY & DONALD :World of Illusion	**425**	PREDATOR II	395
SONIC II	**395**	RAMPART	395
STREET OF RAGE II	**495**	SIDE POCKET	425
ALIEN III	395	SUPERMAN	425
ANDRE AGASSI TENNIS	425	TALESPIN	425
BATMAN RETURNS	425	TAZMANIA	395
CAPTAIN AMERICA	425	TEAM USA BASKET	425
DEATH DUEL	425	TERMINATOR II (Arcade)	425
DRAGON'S FURY	395	WWF WRESTLEMANIA	425
GALAHAD	395	**MI DECEMBRE**	
GODS	425	ALIEN VS PREDATOR	425
GREENDOG	345	LOTUS TURBO CHALLENGE	425
JAMES POND AQUATIC GAMES	345	POWER MONGER	425
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	395	ROAD RASH II	425
JOHN MADDEN FOOT BALL 93	425	STUNTS	425
LEMMINGS	395		
LHX ATTACK CHOPPER	425		

NOTRE COUP DE CŒUR
ARIEL LA PETITE SIRENE 425

LES MARQUES CITÉES SONT DÉPOSÉES PAR LEURS PROPRIÉTAIRES RESPECTIFS

GENIAL !*
L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO 199F.
Pour l'achat d'un jeu 99F.
Gratuit pour l'achat de 2 jeux.

Pour commander appelez au :
(1) 42 94 06 09
OUVERT EN DECEMBRE TOUS LES JOURS DE 10H à 20H

* Offre non cumulable et non valable sur les promotions.

Offres valable dans la limite des stocks disponibles — **PRIX VALABLES JUSQU'AU 10 JANVIER 93**

BON DE COMMANDE A ENVOYER A CHRONOGAMES
BP 396 - 75365 PARIS CEDEX 08

TITRES	PRIX
Port et emballage	+25F
TOTAL A PAYER	

Jeux envoyés par colissimo

REGLEMENT : ☐ CHEQUE ☐ CCP
☐ MANDAT LETTRE
☐ CONTRE REMBOURSEMENT +30F
☐ CARTE BLEUE
NUMERO _____
Date d'expiration .....
SIGNATURE

JE POSSEDE :
O GAMEBOY O MASTER SYSTEM
O MEGADRIVE O SUPER NINTENDO
O SUPER FAMICOM O AUTRE

NOM _____ PRENOM _____ ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____ TEL _____

Bleu

HISTOIRE DE GROS SOUS

Les deux géants des jeux vidéo, Nintendo et Sega ont enregistré des profits exceptionnels durant les six premiers mois de l'année 92. À tel point que Nintendo est devenu la 3e entreprise la plus rentable du Japon (7,2 milliards de francs de bénéfice), devant Matsushita Electric. Quant à Sega, son bénéfice sur cette même période a augmenté de 83,4 % par rapport à l'année dernière (environ 2 milliards de francs de bénéfice). On peut espérer que tous ces résultats positifs auront, un jour, une influence sur le prix des jeux et des consoles de ces deux marques.

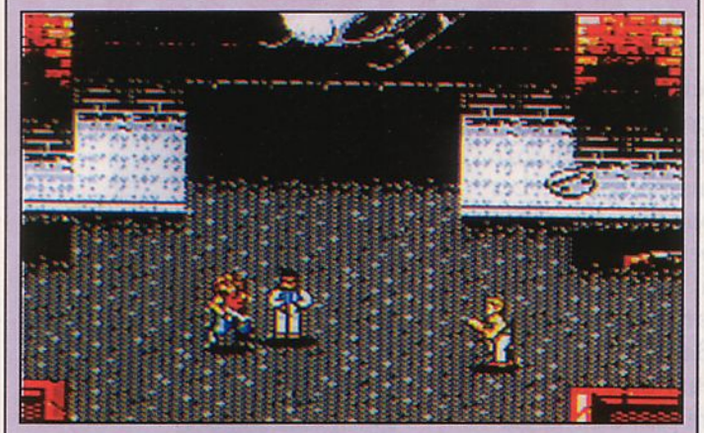
LA FAMILLE GAME GENIE S'AGRANDIT

Après avoir fait ses preuves sur NES, le Game Genie s'attaque aux autres consoles. À commencer par la Megadrive dont le modèle, spécialement conçu à son égard et qui était prévu de longue date, vient de sortir chez tous les bons revendeurs. Au chapitre des particularités, on notera qu'il est possible de rentrer jusqu'à cinq codes en même temps. De même, raffinement suprême, un switch permet d'activer/désactiver les codes à tout moment. Même en plein milieu d'une partie... Incroyable, non ? De plus, le livret fournit avec offre plus de 1 000 codes pour les 66 jeux les plus connus de la Megadrive. Seul inconvénient, le prix de 590 F devrait rebuter plus d'une faible bourse, mais être plus fort que maître Sega est à ce prix-là ! Après cela, nous passons à la version Game Boy, qui est la plus surprenante de toutes. Sa conception est assez démoniaque, puisqu'il s'agit d'une sorte de module qui se connecte sur le haut de la Game Boy. Du coup, la cartouche s'enfiche à l'envers. Et le plus fou, c'est que le bouquin de codes (qui est miniature pour l'occasion) se range dans une petite trappe, située à l'arrière de l'engin. Magique ! Le Game Genie Game Boy sera disponible en janvier, à environ 350 F. Et le plus beau reste à venir, puisque la version Super Nintendo est prête et sera disponible vers mars. Elle proposera sensiblement les même fonctions que sur la version Megadrive. Amis tricheurs... c'est votre heure de gloire.

Megadrive.

Game Boy.

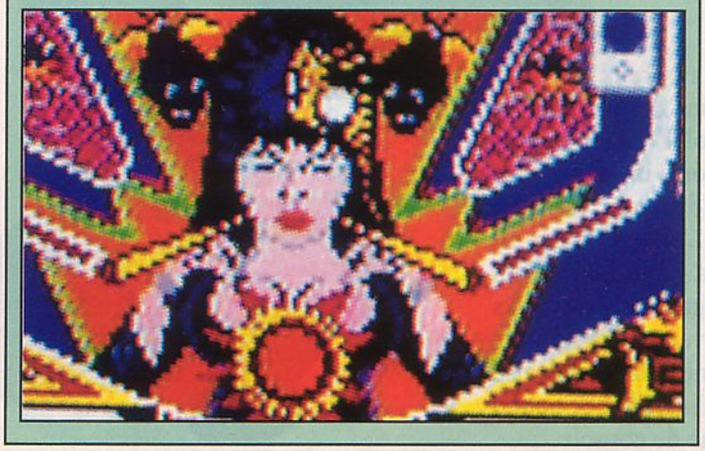
MS MASTER SYSTEM — PREDATOR 2 — SEGA JANVIER



Eh bien, voilà. Après la version Megadrive, la version Master System pointe le bout de son nez. L'action est toujours aussi spirituelle. Sur votre parcours se trouvent des otages qu'il faut libérer, de la drogue qu'il faut confisquer et des méchants qu'il est nécessaire de buter. Cool, non ? Cette fois, il n'y a pas de fausse 3D, juste un scrolling horizontal, mais le fond du jeu est strictement le même. À voir...

LYNX ATARI — PINBALL JAM — ATARI JANVIER

Vous connaissez Elvira ? Cette pulpeuse créature, incarnation du mal (mais quelle incarnation !), sert cette fois d'accroche à ce jeu de flipper. Deux plateaux différents sont sélectionnables. Le premier avec Elvira (il y a des monstres et des morts partout) et le deuxième ayant un rapport avec les flics. On remarquera les voix digits et la taille des tableaux, sur plusieurs écrans. La jouabilité à l'air bonne mais la durée de vie semble un peu courte.



EVRY GAMES

7,Venelle B.Franklin 91000 EVRY

>> Cours B. Pascal, face à l'hôtel Arcade

Ouvert tous les jours de 10 h 30 à 19 h 30
Fermé le dimanche et le lundi matin

Pour commander par téléphone avec votre carte banquaire vous renseigner sur les frais de port, les disponibilités :

60.77.68.95

Envois Colissimo express : 24/48 Heures

Changez de jeux!

Toutes consoles, de 60 à 100 F

Super N.E.S USA — **995F**

+ 2eme Pad. ASCii . . . . 1195 f
+ Street Fighter II . . 1795 f.

DESERT STRIKE - AXELAY - OUT OF THIS WORLD - VALKEN

TOUTES LES NEWS *chaque semaine...*

MICKEY - FATAL FURY - COSMO GANG - AMAZING TENNIS - S.VOLLEY BALL STAR WARS - KEN.6 - etc...

Jeux SFC,S.NES : DES OCCASIONS !!!

ADAPT.Universel Fr./Usa/Jap. : 150 f.

MEGADRIVE : 150 TITRES OCCASIONS

NHLPA Hockey 93, James pond 3, LEMMINGS !, S.Monaco GP II, Chuck Rock, ALIEN 3, Predator 2, S.High Impact, Capriati TENNIS, SONIC 2, ETC ...

Tel. nous pour les NEWS !

Neo-Geo + 1 JEU : 2 490 f.

JEUX NEO-GEO : NOUVEAUX PRIX !!!

AMIGA

A 1200 : 3 750 f

Kit ROMS 1.3 / 2.0 : 650 F
Lecteur ext. Roctec : 650 F
Lect.+ hard copieur : 720 F
Sampler T. Sound : 490 F
Disquettes par 100 : 390 F
Disquettes par 50 : 210 F
EXT. 1 Mo A600 : 650 F
Power MOUSE : 199 F
Lect.internes, scanners, etc...
ET TOUS LES SOFTS !

Compatibles PC !

S.BLASTER PRO (Vers.2 +KIT MIDI) **1490F**

Lect. CD.ROM +jeu : 2390 f
S.BPRO + CD + jeu : 3990 f
Ext. Simm 1 Mo : 250 f
Disks 3.5 H.D par 100: 590 f

Tous les *SOFTS!*
Tous les ACCESSOIRES
De la souris à la carte mère ...

ATARI ST/E

Softs et Accessoires

Dans les lignes qui suivent, vous trouverez les renseignements nécessaires à une meilleure lecture de *Player One*... Pour commencer, voici l'explication des pictos que vous verrez dans chaque cartouche à la fin des tests de jeu.

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

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

Jeu avec un pistolet comme Operation Wolf ou Duck Hunt.

Indique que l'on peut jouer à un joueur.

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

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

Jeu de combat comme Double Dragon.

Jeu de plate-forme comme Mario I et II.

Pour les simulations de guerre.

Pour les simulations sportives.

Jeu de rôle.

Jeu d'aventure.

Et enfin... les jeux de réflexion !

Évidemment, chaque jeu est désigné par plusieurs pictos. Ex. : Double Dragon est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade...

TÊTE DE MORT !

Dans la série de l'étrange, voici les joysticks Cheetah, pour NES, Master System et Megadrive (pas encore Super Nintendo, mais ça vient !). Les joysticks Cheetah ont la particularité d'avoir la forme de personnages de jeu, ou du cinéma. Ainsi, quoi de plus fun que de jouer à Bart vs the Space Mutant, en tenant Bartounet Simpson dans sa main ! Mieux, avec Terminator, vous serez encore plus dans la partie, si vous sentez la froideur d'acier du visage du T-800 au creux de votre paume. De même pour Batman, qui ne risque pas de s'envoler vu les quatre ventouses que comporte la base de ces joysticks. Et, le top du top, c'est celui en forme d'Alien... On a presque l'impression qu'il va nous pondre un embryon dans le poignet. Les joysticks Cheetah seront en vente dès le mois de janvier, puisqu'une filiale française vient tout juste de s'installer. À quand les manettes en forme de console...

La montre jeux vidéo à cristaux liquides !

GRATUITE pour **500 F** d'achat de jeux !

AU CHOIX

COURSE AUTO - FOOTBALL

* Offre valable dans la limite des stocks disponibles d'une valeur de 149F

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES s'agrandit et ouvre 200 m2 exclusivement consacrés aux scotchés du jeu vidéo.

NOUVEAU

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale . Niveau -2
Métro et RER Les Halles . Tél. 45 08 15 78
Ouvert 7 jours/7 en décembre

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07
Ouvert les dimanches 13, 20 et 27 décembre

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91
Ouvert les dimanches 13et 20 décembre

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs . RER La Défense . Tél. 47 73 53 2
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
Tél. 45 29 09 90 . 92130 Issy-Les-Moulineaux
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 78 82
Ouvert les dimanches 13 et 20 décembre

MICROMANIA

MICROMANIA OUVERT TOUS LES JOURS EN DECEMBRE DE 8 H A 20 H*

LES NOUVEAUTES D'ABORD

la MégaCarte

Thomas JORDAN
MEMBRE N° 1 234 567

MICROMANIA

EN VENTE PAR CORRESPONDANCE UNIQUEMENT

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles

Important : les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.
Attention : Les Nouveautés et les produits à paraître ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte.

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

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

PL 18	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	(Attention ! Consoles 60 F)	+ 29 F
Précisez Disk ☐ Cartouche ☐	Total à payer =	F

Nom .....
Adresse .....
..... Tél. .....
Code postal ..... Ville .....

Numérotez par ordre de préférence :
☐ Montre Course Auto
☐ Montre Football

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ☐ Chèque Bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **26** F) pour frais de remboursement
N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ☐ PC Comp. ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ Game Boy ☐ Megadrive ☐ Gamegear ☐ Séga ☐ Super Nintendo

HERO Communication

LES NOUVEAUTES D'ABORD

MEGADRIVE

LE TOP 5 MICROMANIA

Sonic 2
Sonic le Hérisson nous revient pour de nouvelles aventures !! Un jeu de plateforme où il sera accompagné d'un renard très futé.

World of Illusion
Réunissant Mickey Mouse et Donald Duck, retrouvez nos 2 héros dans une même aventure, s'entraidant pour franchir les obstacles et les difficultés du parcours !

Batman Returns
Un nouvel épisode de la vie renversante de Batman ! Il va devoir affronter le toujours coriace Pingouin. Des combats fous et variés sont au menu.

Senna Grand Prix 499F
Une course de formule 1 où vous aurez le choix entre 19 circuits Etes-vous prêt pour atteindre des vitesses vertigineuses ?

European Club Soccer 449F
La coupe de l'UEFA chez vous ! 2 modes de jeu : arcade et simulation. Possibilité pour 8 personnes de jouer dans le même championnat !

Le Remote Controller + 1 Manette 249F
Manette sans fil permettant de vous éloigner à 6 mètres de votre console.

La Manette seule 145F

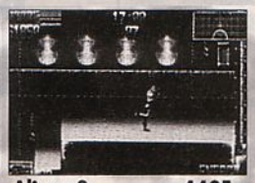
La "CITY" 499F

Retrouvez toutes les sensations de l'arcade !
Compatible avec la Megadrive et la Super Nintendo française, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

LES JEUX DE PLATEFORME

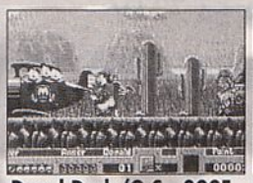
Talespin
Un superbe jeu de plateforme adapté du dessin animé de Disney ayant pour héros le célèbre Baloo !

Tazmania 449F
Taz le démon de Tasmanie arrive sur nos écrans ! Des graphismes et une animation de toute première qualité. Eclatez-vous sur 6 niveaux fous !



Aliens 3 449F
Vous êtes le héros du film et devez libérer les otages avant qu'ils ne soient dévorés par les aliens. Dédales, couloirs sombres et suspense sont au rendez-vous.

Greendog 395F
8 niveaux tous plus fous les uns que les autres: vous ferez du skate, du patin et même de l'hélico à pédales.

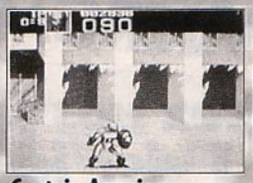


Donal Duck/Q.S. 399F
Rejoignez Donald dans sa quête du trésor Great Duck. Voyagez sur les 5 continents à la recherche d'indices, d'outils, de dés.. dans des territoires pleins de dangers.

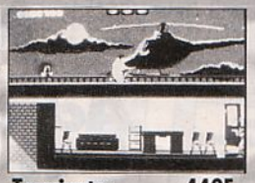
Chuck Rock 449F
Un jeu de plateforme aux graphismes hors du commun. Plus de 500 écrans différents et délirants.

LES JEUX D'ARCADE

Thunderforce IV
Des scrollings superposés en permanence, des sprites qui bougent dans tous les sens, et les monstres de fin de niveau qui vous feront palir de peur !



Captain America
Vous incarnez 4 des héros des bandes dessinées : Captain America, Iron Man, Hawkeye et Vision pour sauver la planète des pattes de Red Skull



Terminator 449F
Vous incarnez Kyle Reese. Votre but : protéger Sarah Conner à tout prix. Pour cela trouvez des armes pour détruire les cyborgs et éliminez le Terminator.

Dragon's Fury 479F
Extra ball, bonus, fourchettes... Tous les ingrédients du flipper sont là avec en plus 3 plateaux de jeu et 6 bonus stages.

Galahad 395F
Une quête digne de celle du Saint Graal. Vous incarnerez Galahad à travers 21 niveaux et partirez à la recherche d'objets magiques.

Predator 2 395F
Pour contrer le carnage de l'odieux Predator, vous incarnez un flic courageux et qui n'a pas froid aux yeux. 20 niveaux qui vont ravir les fanas du genre.

LES JEUX DE COMBAT

Street of Rage 449F
Jouez à deux simultanément sur des musiques dignes des salles de jeu ! La ville est sous le contrôle d'un syndicat du crime organisé : Combattez le !

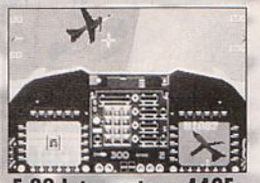
Two Crudes Dudes 399F
Dans ce jeu de combat de rue vous pourrez lancer sur vos ennemis tout ce qui vous "passera" par la tête : voitures, tanks...

Double Dragon 449F
Vous êtes Billy ou Jimmy : votre mission est simple. Libérez votre amie retenue par un chef de bande.

LES SIMULATIONS

Road Rash 2
Le must de la course moto sur console : jouer à 2 en même temps, chacun sa moto, l'écran est divisé en deux et permet de suivre la course simultanément !

LHX Attack Chopper 395F
L'hélicoptère le mieux préparé pour une guerre technologique. 30 missions sont au programme de la plus simple à la plus terrifiante.



F 22 Interceptor 449F
Plus de 100 missions différentes dans 4 zones de combat différentes !

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

LES MAGASINS MICROMANIA *Pour les Scotchés du jeu vidéo uniquement, MICROMANIA ouvre une nouvelle surface de jeux vidéo Galerie des Champs !!*

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA LES 3 MOULINS	TEL 45 29 09 90
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

MEGADRIVE

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles

Demandez le nouveau catalogue couleurs Micromania Megadrive (disponible en magasin)

GEANT PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 149F

MICROMANIA

GENIAL !

Control Pad Pro 2 125 F
Le stick adaptable livré gratuitement !
Le control pad parfaitement adapté pour votre Mégadrive

Action Replay Pro 499F
Plus de vies, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des jeux.

OFFRE SPECIALE A 149F
(Dans la limite des stocks disponibles)

Thunderforce 2	~~395F~~	149F
Alien Storm	~~395F~~	149F
Altered Beast	~~395F~~	149F
E Swat	~~395F~~	149F
Crackdown	~~325F~~	149F
Flicky	~~395F~~	149F
Arrow flash	~~395F~~	149F
Dynamite Duke	~~395F~~	149F
John Madden Football	~~395F~~	149F

LES JEUX DE SPORTS

Amazing Tennis
Amazing Tennis est vraiment étonnant ! Graphiquement très beau, l'animation des joueurs infernale, cette simulation a tout pour

Bulls Vs Lakers 499F
Bienvenue en NBA ! A vous le titre si vous défier l'élite des équipes NBA. Jordan, Barkley, Divac, Ewing,..

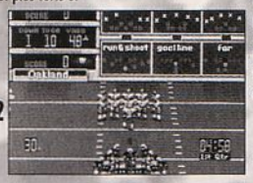
NHLPA Hockey 93 395F
500 Stars de la NHLPA avec leurs vrais noms, des gardiens de but plus forts et plus rapides, 2 équipes supplémentaires...!!

WWF Wrestlermania
N'avez-vous jamais rêvé d'être Hulk Hogan ou une autre superstar du catch ? Avec WWF WRESTELMANIA c'est possible !

Jennifer Capriati Tennis
En simple ou en double, les adversaires seront redoutables et cela aussi bien sur terre battue que sur le gazon ou la surface synthétique.

Olympic Gold 449F
Sept épreuves sont au programme : 100m, 110m haies, tir à l'arc, saut à la perche, lancer du marteau, plongeon et 200 m nage libre !

Team USA Basketball 449F
Participez aux J.O. Choisissez votre pays parmi 15 équipes. Défiez la Dream Team



John Madden 2 449F
2 joueurs peuvent affronter l'ordinateur côte à côte ou s'affronter l'un contre l'autre. Une multitude de tactiques sont disponibles.

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin Micromania, tapez 3615 MICROMANIA

LES JEUX D'AVENTURE

Dungeon and Dragons 499F
Dans ce superbe jeu d'aventure vous créerez d'abord votre équipe puis visiterez des vastes domaines, des châteaux et des donjons ...

Shining and Darkness 475F
Vous devrez soulever le voile du mystère : magie et labyrinthes à gogo seront au rendez-vous. Vous aurez la possibilité de sauvegarder vos parties.

Wonderboy in Monst. 475F
Partez à la recherche de votre amie capturée par le terrible roi Drancon ; jouez des sons magiques qui ouvriront des passages secrets!

LES JEUX DE STRATEGIE

Lemmings 449F
Guidez les lemmings à travers 100 tableaux d'une difficulté croissante pour qu'ils ne s'écrasent pas au sol ou qu'ils ne creusent pas un tunnel dans le vide.

Populous 449F
Vous allez régner sur un peuple, le faire propérer, lui faire gagner des batailles Vous devrez affronter les désastres naturels qui réduiront vos efforts à néant si vous n'êtes pas assez prompt.

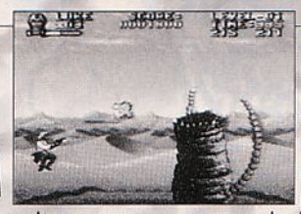
IMPORTANT :
Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels.
Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

SUPER NINTENDO

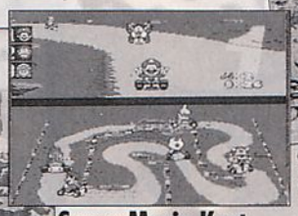
LE TOP 5 MICROMANIA

Magical Quest
Pluto le fidèle compagnon de Mickey a disparu ! Jeu de plateforme par excellence, Magical Quest vous réserve bien des surprises, mondes cachés, passages secrets, magie.



Star Wars
Un jeu d'un autre monde ! La Référence. Super Star Wars, c'est 14 niveaux, tous variés et différents les uns des autres ; vous aurez à dévaster une caverne, traverser des déserts, détruire l'étoile noire.... La musique, c'est tout simplement la reprise de la bande sonore originale du film !

Death valley Rally
Beep Beep doit à tout prix éviter les pièges du Coyotte. Un coyotte plus stupide que nature, des animations à se tordre de rire !



Super Mario Kart
Un petit tour de kart ! Mario et tous ses amis vous entraînent dans une course folle : pas moins de 20 circuits pour tester vos talents de pilote.

Streetfighter 2 649F
Vous incarnez un combattant : vous pourrez choisir un combattant possédant ses techniques et coups bien particuliers. Vous vous battrez en duel soit contre la machine soit contre un autre joueur. Un HIT !

La "CITY" 499F

Retrouvez toutes les sensations de l'arcade !
Compatible avec la Super Nintendo et la Megadrive française, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur et un stick 8 directions.

La "DYNA" 149F

*Pulvérisez tous vos scores avec cette manette **hyper ergonomique** pour la Super Nintendo. **En plus** de toutes les caractéristiques du control pad d'origine, elle possède des **switchs** de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.*

Cà c'est vraiment dément !

LES JEUX DE PLATEFORME

Spiderman Vs X Men
Spiderman ne peut vous être inconnu! Votre 1ère mission consiste à désamorcer des bombes...

Hook 499F
Enfilez votre collant vert et partez à la recherche du Capitaine Crochet. Des graphismes somptueux, une musique de délire, des boss des fin de niveau fêlés.

Super Ghouls'n Ghosts 499F
Vous êtes Arthur, le chevalier le plus courageux du royaume partez à la rescousse de la Princesse Guenèviere à travers huit niveaux délirants

Addams Family 499F
La famille Addams a été kidnappée. Vous devrez éviter toutes sortes de monstres et chercher des indices pour mener à bien votre mission.

Castlevania 4 499F
Votre mission: éliminer le comte Dracula. Vous risquez votre vie sur plus de dix niveaux en parcourant le chateau du buveur de sang.

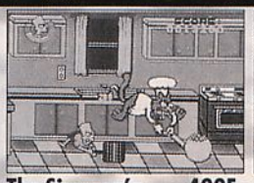
Adventure Island 499F
Notre héros vient de se faire subtiliser sa fiancée. Il vous faut visiter 7 iles exotiques des plus fantastiques aux décors féériques afin de la retrouver.

LES JEUX D'ARCADE

Gun Force
Gun force, un shoot'em up à la hauteur de la Super Nintendo. De nombreuses armes et des décors sublimes. Activez "l'hyper-espace" et détruisez l'ennemi !

Turtles Ninja 4 579F
La Statue de la Liberté a disparu ! L'adaptation de ce jeu d'arcade est fabuleuse. Vous montrerez à Schredder comment se battent nos Tortues Ninja

Contrat 3 499F
Battez vous contre une horde d'aliens déchaînés grâce à votre mercenaire et à son armement ultra sophistiqué et tout cela sur six niveaux !



The Simpson's 499F
Bienvenue chez le délirant Bart Simpson's. Il doit retrouver ses devoirs perdus. A travers 9 niveaux, délirants, avec une parodie de Batman, King Kong, et King of Monsters !

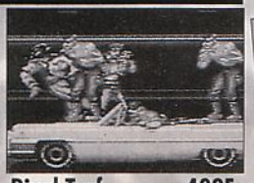
Robocop 3 499F
Robocop le célèbre flic métallique de Détroit traque les dealers aux 4 coins de la ville. Un jeu d'action qui vous tiendra en haleine pendant de longues heures.

Mystical Ninja 499F
Trouvez le fantôme disparu de la princesse et ramenez le dans la ville de Horo-Horo. 10 niveaux différents d'action et des énigmes à résoudre.

LES JEUX DE COMBAT

Super Double Dragon 549F
Billy et Jimmy sont de retour! Spécialistes en Arts Martiaux, votre mission consiste à

Final Fight 499F
Votre mission consistera à débarasser les rues de Metro City de la pègre qui y traine.



Rival Turf 499F
Vous êtes déterminé à éliminer les loubards du gang de Big Al. Vous combattrez sur 6 niveaux différents.

LES SIMULATIONS

Wings 2 499F
Retrouvez l'ambiance des tous premiers combats aériens: vous avez le choix entre 5 pilotes différents et plusieurs missions !

Top Gear 449F
Vous concourrez sur plus de 30 circuits. Choisissez votre voiture pour sa maniabilité, sa vitesse de pointe ou sa puissance.

Pilot Wings 499F
Entrez dans la meilleure école de vol du monde, vous piloterez des engins de vertige: biplan, parachute, hélicoptère...

LES MAGASINS MICROMANIA *Pour les Scotchés du jeu vidéo uniquement, MICROMANIA ouvre une nouvelle surface de jeux vidéo Galerie des Champs !!*

MICROMANIA CHAMPS ELYSEES	TEL 42 56 04 13	MICROMANIA LA DEFENSE	TEL 47 73 53 23
MICROMANIA FORUM DES HALLES	TEL 45 08 15 78	MICROMANIA LES 3 MOULINS	TEL 45 29 09 90
MICROMANIA ROSNY 2	TEL 48 54 73 07	MICROMANIA NICE	TEL 93 62 01 14
MICROMANIA VELIZY 2	TEL 34 65 32 91	MICROMANIA LYON	TEL 78 60 78 82

IMPORTANT ! Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Bandai Nintendo

SUPER NINTENDO

Achetez vos jeux chez le N° 1 des jeux vidéo et bénéficiez avec la Mégacarte de 5% de remise* sur des prix déjà canons !! * Sauf sur les Consoles

MANETTE JB KING 599F
Manette avec variateurs de vitesse, diodes témoins, possibilité d'orientation des boutons de tirs...

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin Micromania, tapez 3615 MICROMANIA

GEANT PLUS DE 60 TITRES A PARTIR DE 349F

IMPORTANT !
Les cartouches de ces pages fonctionnent uniquement avec l'adaptateur AD 29 ou l'Action Replay. Prix indiqués pour des jeux d'import qui nécessitent l'adaptateur AD 29.

MICROMANIA

Action Replay Pro
Plus de vies, plus d'énergie, plus de Gameplay. Permet de modifier les caractéristiques des jeux. Fait fonctionner les cartouches Import.

GENIAL !

ADAPTATEUR AD 29
Pour utiliser les cartouches américaines sur la Super Nintendo française

OFFRE SPECIALE À 349F
(Dans la limite des stocks disponibles)

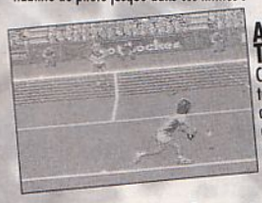
Strike Gunner	~~499F~~	349F
Spanky's Quest	~~499F~~	349F
G.F. KO Boxing	~~499F~~	349F
Play Action Foot	~~499F~~	349F
Battle Tank	~~499F~~	349F
Thunderspirits	~~499F~~	349F

LES JEUX DE SPORTS

F1 Roc/Exhaust Heat
Devenez Champion du Monde de Grand Prix. 16 circuits différents qui testeront votre habilité de pilote jusque dans ces limites !

Super Soccer Champion 499F
Tous les coups sont permis pour enlever la balle à votre adversaire vous pourrez même aller jusqu'à lui donner un coup de poing !

NCAA Basketball 499F
Choisissez parmi les meilleures équipes du NCAA Basketball et participez à la saison complète. Michaël Jordan n'a qu'à bien se tenir !

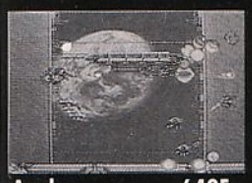


Amazing Tennis
Cette simulation de tennis vous permet de jouer sur 3 types de surface: terre battue, gazon et hard.!

WWF Wrestlermania 499F
N'avez-vous jamais rêve d'être Hulk Hogan? Montez sur le ring et défiez une de ces bêtes du catch. Toutes sortes de prises possibles.

LES SHOOT'EM UP

Space Megaforce
Un shoot'em up au rythme infernal et à l'animation irréprochable!

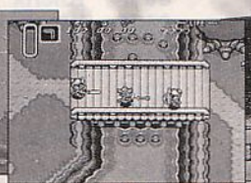


Axelay 649F
Un mega shoot'em up ! Votre conquête guerrière se déroule dans 6 mondes différents. Votre mission : conquérir chaque planète en récupérant les armes secrètes d'Axelay prises par l'ennemi lors de son passage.
Des graphismes en 3D délirants

Phalanx
Prenez place dans votre vaisseau hyper-sophistiqué. Votre mission est simple, sortir glorieux des 8 niveaux.

LES JEUX D'AVENTURE

Out of This World
Une aventure démente! Vous êtes projeté dans un autre monde dépassant l'entendement, où le danger surgira à chaque instant.



Legend of Zelda 399F
Aidez Hyrule à sauver Zelda des griffes de Ganon. A travers de vastes tableaux vous devrez explorer châteaux forêts et rivières

Prince of Persia
Votre bien aimée a été enlevée aAvous de la retrouver: dans de superbes décors explorez,évitez les pièges,trouvez les bons passages.

Soul Blazer 499F
Pourrez vous vaincre Deathtoll ? Pour y parvenir , pas moins de 6 niveaux pour ce jeu de rôle action.

LES JEUX DE STRATEGIE

Lemmings 499F
Vous devrez par divers moyens mener une colonie de petits êtres stupides, les lemmings,à un point précis.

Populous 449F
Utilisez au mieux vos pouvoirs céleste (maladie, tremblements de terre, naissance et mortalité...) pour contrecarrer les plans de votre adversaire.

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance.
Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

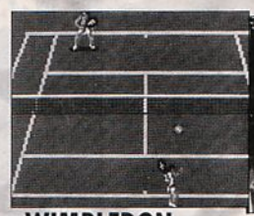
IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Nintendo

Achetez votre GAMEGEAR chez MICROMANIA et recevez GRATUITEMENT votre SACOCHE EXCLUSIVE !

SONIC 2
Le tant attendu Sonic nous revient pour de nouvelles aventures !! Il pensait en avoir fini avec le docteur Robonik, mais il n'en n'est rien. Il menace encore une fois la vie de milliers d'innocents!

TAZMANIA
Taz démon de Tasmanie est dépourvu de patience, c'est un vrai démon ! Rien ne l'arrête dans sa course !

SENNA GP 269F
Pourrez vous rivaliser avec les talents de pilotes de Senna ! Une véritable simulation de course F1.



WIMBLEDON TENNIS 269F
Smash aériens, services canons, passings shots ! Un d'entrainement et 4 tournois prestigieux !

CHUCK ROCK 269F
Chuck est un vrai rockeur, il a un superbe coup de ventre pour se frayer un passage ! Retrouvera-t-il sa fiancée ?

LE TOP 5 MICROMANIA

LA GAMEGEAR
+ Columns
+ la sacoche Micromania
995F

1290F

LA GAMEGEAR
+ Sonic + l'adapt. secteur
+ la sacoche Micromania

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

99F

99F

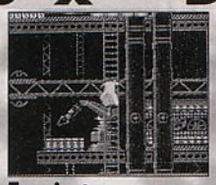
Adaptateur Secteur Spécial Gamegear

Le Wide Master **99F**
Agrandit l'écran de votre Gamegear et laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps

LES JEUX DE PLATEFORME

Shinobi 2

Prince of Persia



Terminator

Batman Returns

Donald Duck 269F

Wonderboy Dr.Trap 269F

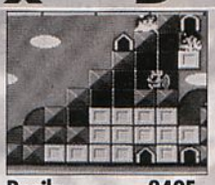
Marble Madness 269F

LES JEUX D'ARCADE

Spiderman 249F

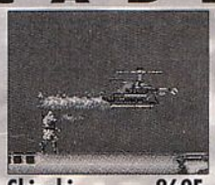
G Loc (Afterburner 2) 245F

Ninja Gaiden 245F



Popils 249F

Halley wars 245F



Shinobi 269F

Smash TV

LES SIMULATIONS DE SPORT

Olympic Gold (Multi-épreuves) 269F

Out Run Europa (Course auto)

Super Kick Off (Football) 269F

Georges Foreman Boxing (Boxe) 325F

Super Monaco GP (Course Auto) 249F

AVENTURE

Crystal Warriors 325F

Devilish 245F

SEGA MASTER SYSTEM

SONIC 2 299F
Jeux de plateforme

TOM & JERRY 395F
Jeu de plateforme

PRINCE OF PERSIA 369F
Jeu d'aventure

Plus de 100 titres disponibles à partir de 99F

OFFRE SPECIALE à 99F

(Valable dans la limite des stocks disponibles)

Battle Out Run	99F
Chase HQ	99F
E Swat	99F
Gain Ground	99F
Rastan	99F
Summer Games	99F
Vigilante	99F
World of Games	99F
RC Grand Prix	99F
World Grand Prix	99F
Psychic World	99F
Cloud Master	99F

TOP 20 SEGA

Olympic Gold	365F	Astérix	395F
Terminator	369F	Wiimbledon Tennis	365F
New Zealand Story	349F	Mickey Mouse Castle.	395F
Trival Pursuit	325F	Populous	365F
Chuck Rock	369F	Aliens 3	395F
Senna Grand Prix	395F	S.C.I	349F
Super Kick Off	345F	Ms Pacman	395F
Marble Madness	349F	Champions of Europe	395F
The Simpson's	369F	California Games	345F
Donald Duck	395F	Moonwalker	395F

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Super Nintendo est une marque déposée de Bandai Nintendo

GAMEBOY

Achetez votre Gameboy chez Micromania et recevez GRATUITEMENT votre SACOCHE exclusive

LA GAMEBOY ~~690F~~
+ Tetris + les écouteurs stéréo
+ le cable 2 consoles
+ la sacoche MICROMANIA

EXCEPTIONNELLE
L'OFFRE* CI-DESSUS
499 F
* dans la limite des stocks disponibles

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin Micromania, tapez 3615 MICROMANIA

MICROMANIA

GEANT PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 145F

Light Master 99F
Agrandit l'image et permet de jouer dans le noir

Action Replay Pro 349F
Modifiez les caractéristiques des jeux. Multipliez vos vies, énergies, gameplay.

GENIAL !
Solarboy 349F
Faites le plein de votre Gameboy à l'énergie solaire. 5 à 10 h d'autonomie

Adaptateur secteur 99F
Finiesles piles ! Branchez-vous

Catalogue Game Boy
MICROMANIA
Demandez le nouveau catalogue couleurs Micromania Gameboy (disponible en magasin)

LE TOP 5 MICROMANIA

Super Marioland 2
18 niveaux de folie. Mario le plombier Italien sauveur de Princesses est de retour, car le terrible Wario est de nouveau passé à

Prince of Persia 275F
Une animation géniale, des labyrinthes à en perdre la tête, des combats fulgurants font de ce jeu un hit ! 12 niveaux de jeu.

NBA N°2 275F
Les 27 Meilleurs joueurs de la NBA sont sous votre direction dans 6 épreuves très excitantes.

Track & Field 275F
Les jeux Olympiques comme si vous y étiez. Qualifiez vous pour les 11 épreuves !!!

LES JEUX DE PLATEFORME

WWF 2 ~~275F~~ 175F
6 des plus grands catcheurs de la WWF sont de retour pour des combats grandioses.

Tom and Jerry

Simpson's N°2 ~~275F~~ 175F

Dr Franken 259F

Mickey Dangerous Chase 275F

Adventure Island 269F

Megaman 2 275F

Mac Donald Land 299F

Bionic Com. 275F

LES JEUX D'ARCADE

Spiderman 2 275F

Double Dragon 3 275F

Terminator 2 269F

Turtles Ninja 2 275F

Robocop 2 275F

Batman Return of Joker 275F

SIMUL. DE SPORT

Double Dribble 275F

Ferrari Grand Prix 275F

Tennis 229F

Blades of Steel 269F

AVENTURE

Prince Vaillant 299F

Ultima Ruines 325F

Roger Rabbit 275F

Final Fant. 2 345F

IMPORTANT : Tous ces logiciels sont normalement disponibles dès leur sortie, en vente par correspondance. Les magasins ne présentent qu'une sélection de ces logiciels. Pour en connaître la disponibilité, tapez 3615 MICROMANIA ou téléphonez à votre magasin Micromania.

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. Promotions valables dans la limite des stocks disponibles. Gameboy est une marque déposée de Bandai Nintendo

MADE IN

Salut les p'tits loups et bienvenue dans ce Made in Japan un peu spécial. Vu l'abondance des développements américains, on va en effet vous la jouer « United colors of Benetton » et vous pondre une rubrique japano-américaine. Gros plan donc sur toutes les merveilles en préparation des deux côtés de l'Atlantique.

SUPER FAMICOM

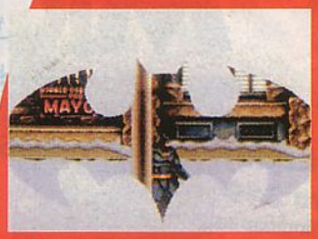
Attachez vos ceintures, on commence en beauté. Wing Commander est quasiment terminé. Pour comprendre tout l'effet de cette annonce, il faut connaître un peu l'impact que généra cette saga spatiale, mi-simulation, mi-arcade, auprès d'une frange importante de possesseurs de PC. Hagards, ils vous parleront des nuits entières passées à lutter contre les Kilrathi dans un environnement 3D de grande classe et au milieu de dessins animés somptueux. Grâce aux zooms et aux rotations de la Super Famicom, on peut espérer beaucoup de cette version, prévue pour début 93 aux States.

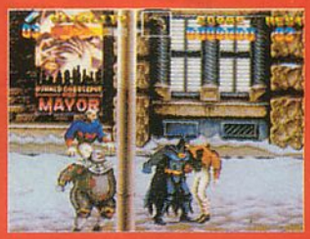
Changement de continent. Au Japon aussi, les programmeurs développent comme des bêtes. Taito nous prépare par exemple Chase HQ II : malgré le peu de nouveautés par rapport au premier volet (de toute façon jamais sorti sur Super Famicom), les amateurs de course auto devraient être comblés. Toujours au rayon gros titre, le Batman Returns de Konami avance : Batman + Konami, le résultat devrait dépoter en février prochain. Tiens, dans un registre plus anecdotique, j'ai envie de vous parler de Q-Bert 3 : ce jeu d'arcade, plus tout jeune mais très rigolo et franchement délirant, aura les honneurs de la Super Famicom en janvier. Vous devez y guider une créature bizarre qui profère des jurons dans des bulles de BD sur des échafaudages incroyables représentés en 3D isométrique. On ne quitte pas le domaine du jeu d'action pour parler de Rushing Beat 2 (connu sous le nom de Rival Turf sous nos latitudes) : bon, c'est vrai que le premier ne nous a pas trop convaincu mais, avec seize paysages différents, trois nouveaux personnages et toujours la possibilité de jouer à deux, on peut accorder le bénéfice du doute à ce nouvel épisode. À voir donc. Et dans la série « le jeu de baston se vend bien sur Super Famicom », voici une nouvelle version de Ranma 1/2 qui propose de superbes graphismes. Prévu dans le courant du mois. Quant à la folie des jeux de rôle, elle continue de plus belle : Albert (comment Albertville ?) Odissey devrait, en janvier, s'ajouter à la liste impressionnante des cartouches de ce type qui tournent sur Super Famicom. Dites monsieur Nintendo France, à quand l'importation de ces petites perles ?

1

2

3


5



6

9

10

13

14

MEGADRIVE/GENESIS

Plein de news sur Megadrive en cette fin d'année. Malheureusement, les sorties japonaises de décembre sentent le réchauffé pour nous : il s'agit en effet de titres sortis simultanément sur les deux continents (Sonic 2, Mickey et

1 : Q-Bert 3 (Super Famicom)
2 : Albert Odissey (Super Famicom)
3/4 : Wing Commander (Super Famicom)
5/6 : Batman Returns (Super Famicom)
7 : Chase HQ II (Super Famicom)
8 : Rival Turf 2 (Super Famicom)
9 : Ranma 1/2 (Super Famicom)

N JAPAN

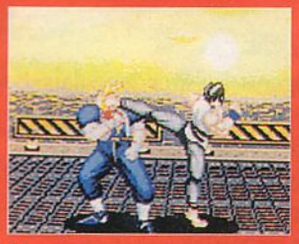
NEWS IN JAPAN
L'actualité en direct du Japon.

4

7

8

12



15

16

Donald), voire carrément commercialisés depuis plusieurs mois dans les pays occidentaux (c'est le cas des jeux Electronic Arts). Si, deux nouveautés majeures quand même : G-Loc, le célèbre shoot them up 3D de Sega, et Gods, un superbe jeu de plate-forme issu des micro-ordinateurs, tous deux prévus d'ici la fin du mois. Power Athlete, qui vient de sortir chez les Bridés, propose pour sa part un combat classique, type Street Fighter. Beaux graphismes et coups impressionnants, ça devrait tenir la route. Toujours au rayon baston mais plus orienté simulation sportive, Panza Kick Boxing continue son tour des consoles du marché sous le nom de Best of the Best Championship Karate. La version Megadrive est prévue pour janvier au Japon. Ninja Gaiden devrait faire sa première apparition sur Megadrive au cours du premier semestre 1993. Enfin, J. League Soccer promet-il d'être le premier bon jeu de foot sur Megadrive ? Réponse en janvier au pays du Levant. Mais c'est surtout des États-Unis que nous viennent les news les plus intéressantes : rien d'étonnant quand on sait que c'est de l'autre côté de l'Atlantique qu'on compte le plus gros parc de Megadrive. Que diriez-vous par exemple de Terminator 2, la conversion de ce monstre d'intellectualisme (pan, je tire ! Pan, t'es mort !) qui connaît un sacré succès dans les salles d'arcade. Arena, qui s'occupe de la conversion, prévoit la possibilité de jouer au paddle ou bien avec le menacer. Quel pied ! Data East planche de son côté sur Captain America and the Avengers, tiré d'une de ses bornes. Malgré des graphismes anodins, ça devrait être bon de retrouver les héros de Marvel, de partir avec un pote à l'assaut de Redskull. Toujours dans les conversions d'arcade, Tengen nous promet Road Riot 4WD, une course de 4/4 alléchante.

Malgré ses déboires commerciaux, le Mega-CD continue à attirer les programmeurs avec, et c'est un fait à souligner, des jeux d'une qualité en nette progression. Sony travaille par exemple sur une adaptation de Hook qui proposera des séquences vidéo issues du film. Dans un genre complètement différent puisqu'il s'agit d'aventure animée, Lucasfilm et Sierra On Line, les deux spécialistes US, oublient momentanément leur rivalité en dévoilant chacun de leur côté des adaptations de leurs plus gros hits : les premiers élus seront, chez Sierra, Willy Beamish qui vous demande d'aider un kid à gagner un championnat de jeu vidéo en esquivant profs, parents et autres perturbateurs, alors que Secret of the Monkey Island vous plonge dans la peau d'un apprenti pirate. Humour, qualité du scénario, beauté des graphismes et génériques somptueux figurent au menu de ces deux superproductions, disponibles sous peu aux USA. Toujours un jeu d'aventure mais japonais celui-là : Ayat, à l'ambiance science-fiction d'enfer, a fait un gros carton sur micro. Il devrait être sur Mega-CD en janvier. Wolfchild risque fort de faire également sensation auprès des fans de plate-forme lors de sa sortie, début 1993. Par contre, mauvaise nouvelle, Final Fight CD, prévu pour décembre, est reporté. Voilà, c'est sous cette pluie de news que je vous quitte. Deux solutions pour finir cette rubrique cosmopolite : goodbye ou sayonara.

Iggy

10 : Ayat (Mega-CD)
11 : Secret of the Monkey Island (Mega-CD)
12 : Hook (Mega-CD)
13 : J. League Soccer (Megadrive)
14 : Road Riot 4WD (Megadrive)
15 : Power Athlete (Megadrive)
16 : Terminator 2 (Megadrive)

EN VITRINE A TOKYO

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

LANDSTALKER

Le meilleur jeu d'aventure sur Megadrive ?

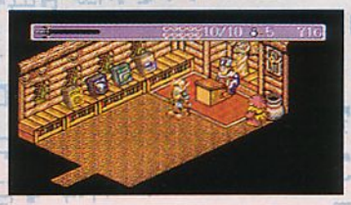
◆MEGADRIVE◆

Cela faisait bien longtemps que les Japonais annonçaient la sortie de Landstalker. Au vue de tout le tapage médiatique qui entourait cette sortie, on se doutait que cela allait être quelque chose de grand. Eh bien, nous ne sommes pas déçus du résultat, car il est nettement à la hauteur de nos espérances.

Il faut dire que Climax Entertainment, l'éditeur, c'est donné tout les moyens pour réussir : première cartouche 16 mégabits sur Megadrive, un chip spécial pour booster la cartouche... C'est du sérieux. De plus, ils n'ont pas choisi la voie de la facilité, car la vue en 3D isométrique est particulièrement dure à gérer dans un jeu, et particulièrement réussie dans Landstalker. Et c'est bien cela le point fort du jeu, les graphismes sont particulièrement lèchés. On a l'impression de se balader dans une maquette géante, tant les effets de relief sont réussis, et tant l'univers est vraiment réaliste.

La première statuette d'or que vous découvrez.

Le début du jeu, notre héros part à l'aventure.



Il faut aller à l'église pour sauvegarder sa partie !

Il faut ajouter à cela que les personnages sont tous d'une taille imposante, ce qui ajoute encore au réalisme. Mais les graphismes, vous le savez, ne suffisent pas à faire un bon jeu. Et Landstalker excèle aussi dans la jouabilité. Votre personnage dispose d'une liberté de mouvement qui est totale, il peut prendre des objets, se battre à l'épée, etc. Selon la formule consacrée, on peut vraiment dire que VOUS êtes le héros de l'aventure !

Quand à l'histoire, elle est classique pour un jeu d'aventure, et elle va vous mener à interroger des villageois, à visiter des palais ou à combattre des boss. En clair, Landstalker dispose de tout ce qu'il faut pour passer un très bon moment. Donc, et comme les textes sont entièrement en japonais (ce qui est logique), on attend avec impatience la version française pour pouvoir en faire un mégatest.

Admirez le réalisme de ce jeu.

PULASU NANPASU

Street Fighter II peut dormir tranquille !

EN VITRINE A TOKYO

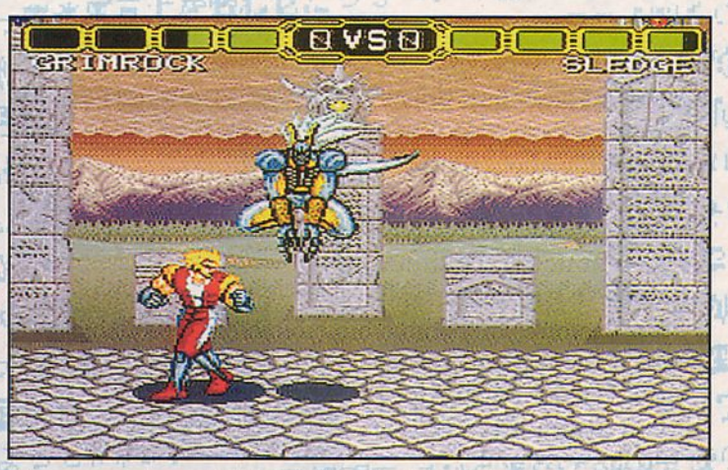
◆SUPER FAMICOM◆

Street Fighter II a fait une telle razzia de par le monde, que les éditeurs bas de gamme en mal d'inspiration s'engouffre dans la vague en produisant de pâle copie du plus dément des jeux de baston. Pulasu Nanpasu rentre dans cadre là.

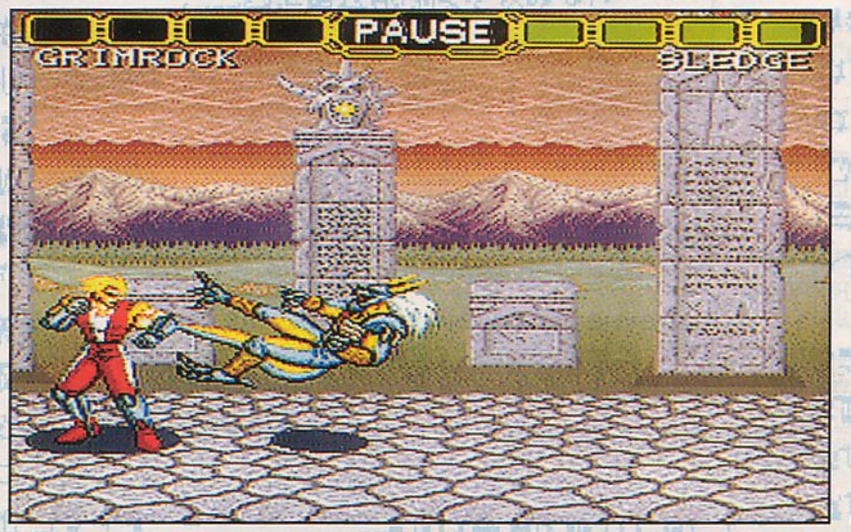
Produit par Lasersoft (souvenez-vous, Valis III c'était eux), il reprend tous les concepts développés dans Street Fighter II. Ainsi, le mode "vs" oppose deux combattants que l'on choisi parmi une liste de plusieurs guerriers. Il suffit de faire défiler cette liste, pour mesurer l'étendue des dégâts ! Car il faut voir les tronches qu'ils se payent les malheureux : on dirait une galerie de monstres, version graphismes du pauvre. Il paraît qu'ils sont terrifiants... Moi, il me font plutôt marrer tellement ils sont ridicules.

Bref, tout cela ne serait rien, si la jouabilité, le nombre et la qualité des coups étaient à la hauteur. Et alors là, c'est carrément la catastrophe, les commandes répondent quand elles le veulent, le nombre de coup est limité à sa plus simple expression (deux ou trois coups plus un pouvoir magique) et les combinaisons sont réellement hyper dure à exécuter.

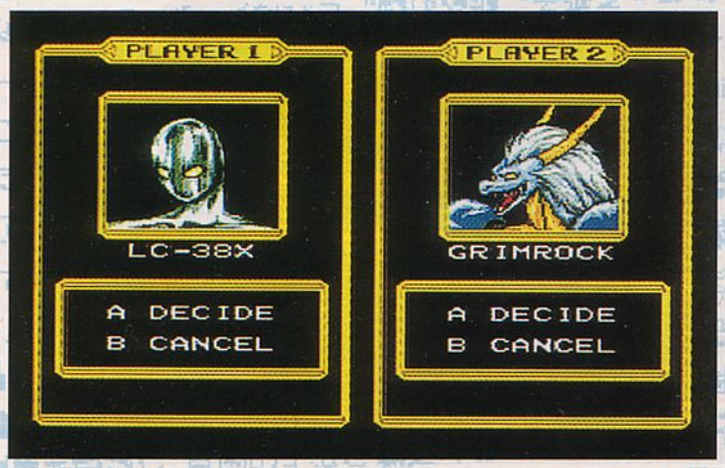
Bref, c'est une véritable catastrophe, avec des graphismes minables et des sons sans intérêt. Pour ceux qui voudraient l'acheter en import, je vous le déconseille fortement, pour les autres, si jamais ce jeu sort en France un jour (ce qui m'étonnerait beaucoup) fuyez-le comme la peste.



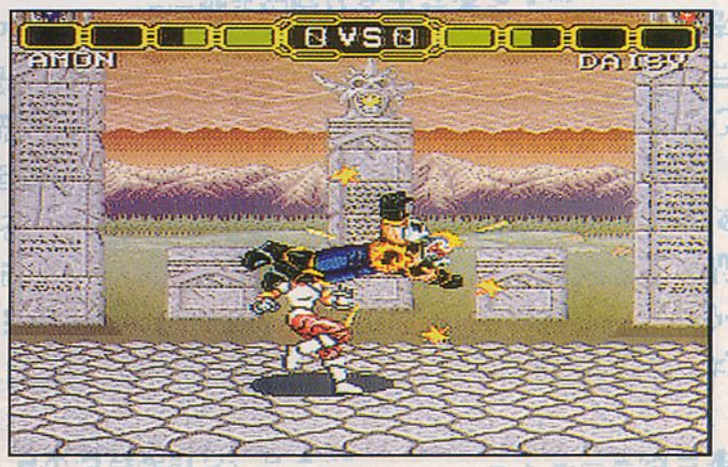
Non, non, ce n'est pas un ballet, mais bien un jeu de baston !



Tiens, prend une grosse mandale.



La sélection des horreurs !



C'est à peine pompé sur Edmond Honda, quand il fait l'avion.

HUMAN GRAND PRIX

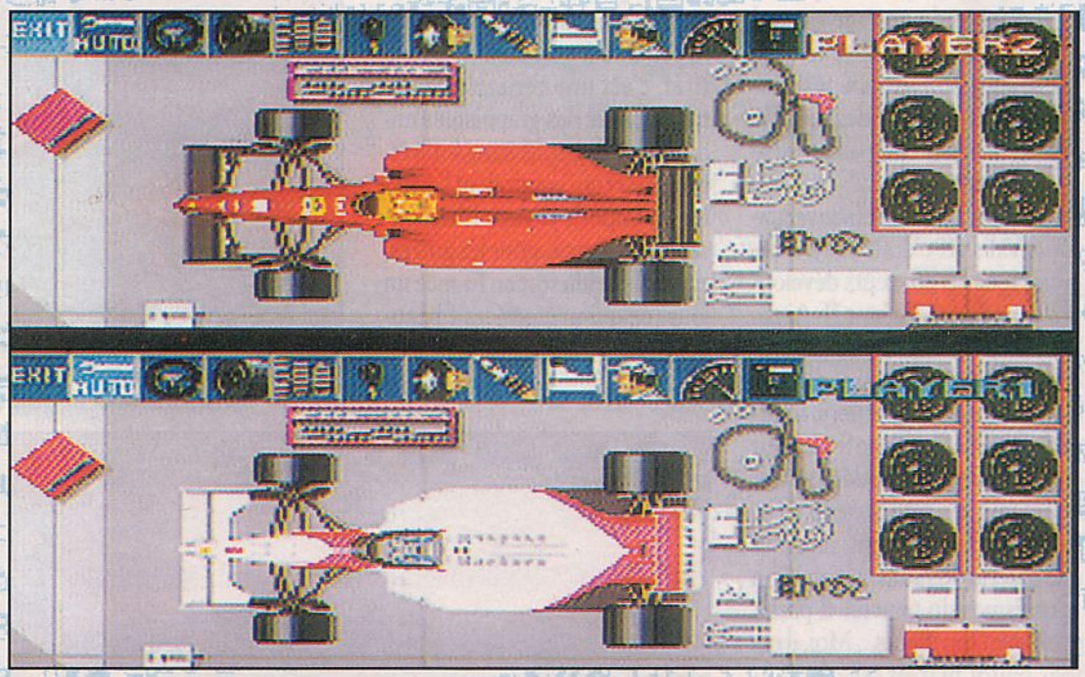
Une saison de F1 sur Super Famicom

◆SUPER FAMICOM◆

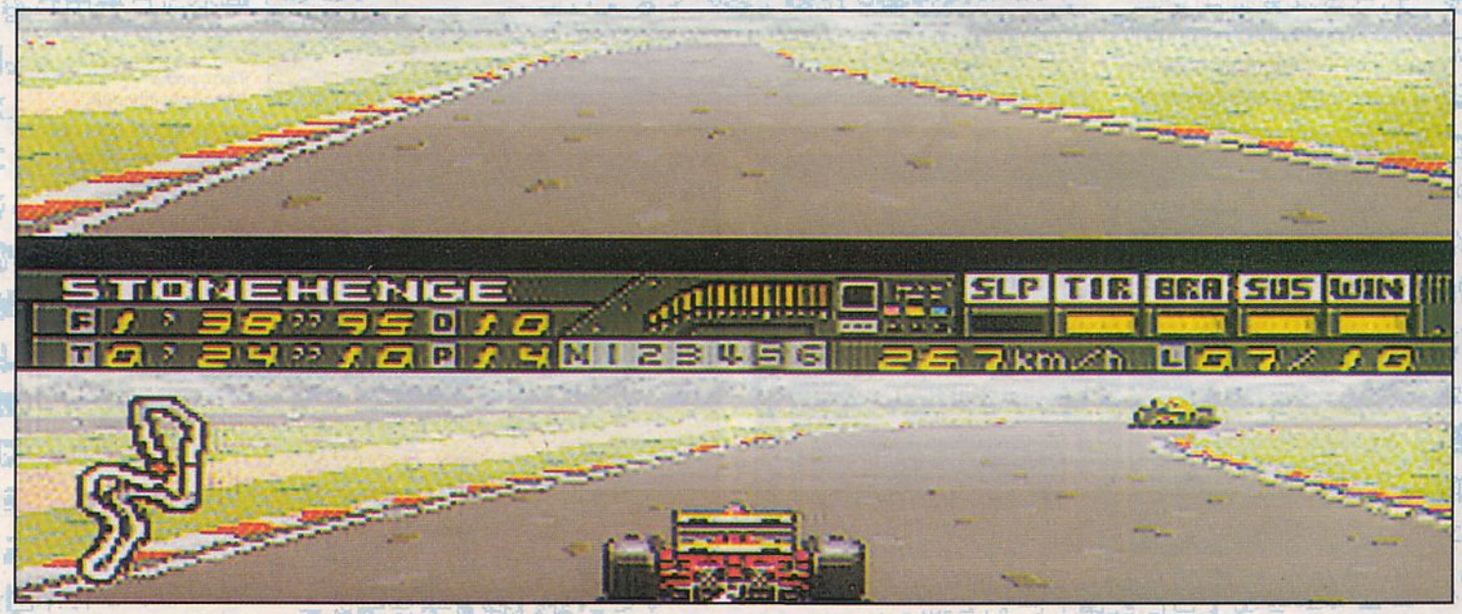
Human est renommé, principalement sur les consoles NEC, pour ses simulations sportives proches de la perfection. Depuis l'avènement de la Super Famicom, l'éditeur japonais se met lentement mais sûrement au 16 bits. Super Formation Soccer (Super Soccer en Europe) fut leur première création, et quelle création !

DEUX POUR LE GRAND PRIX D'UNE !

Donc, la venue de Human Grand Prix, adaptation du Triple Battle F1 de la NEC, nous laisse espérer beaucoup. Un petit survol, à l'occasion de sa sortie japonaise, s'impose donc...
Human Grand Prix est une simulation de Formule 1 qui se veut la plus fidèle possible. À commencer par le nom des pilotes et des écuries, car Human a eu l'intelligence d'acheter la licence d'utilisation des noms réels à la Fédération internationale de sport automobile (FISA).

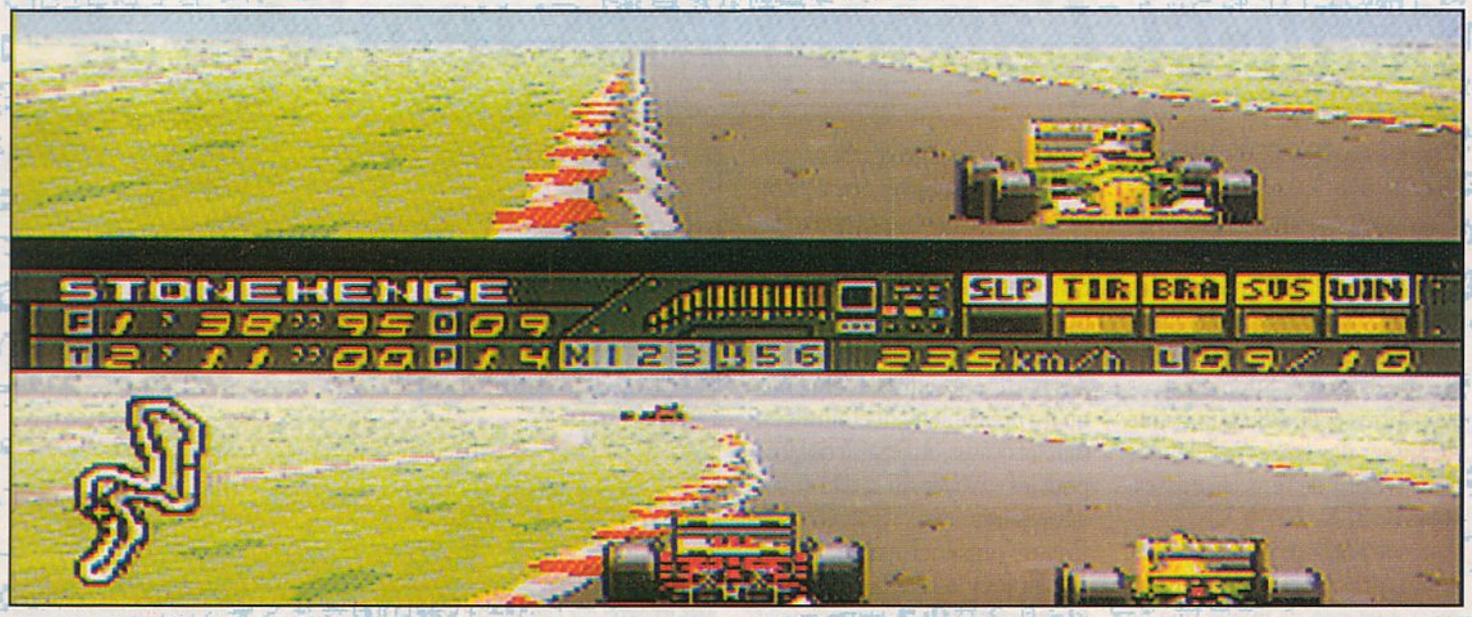


On configure sa voiture avant le départ.

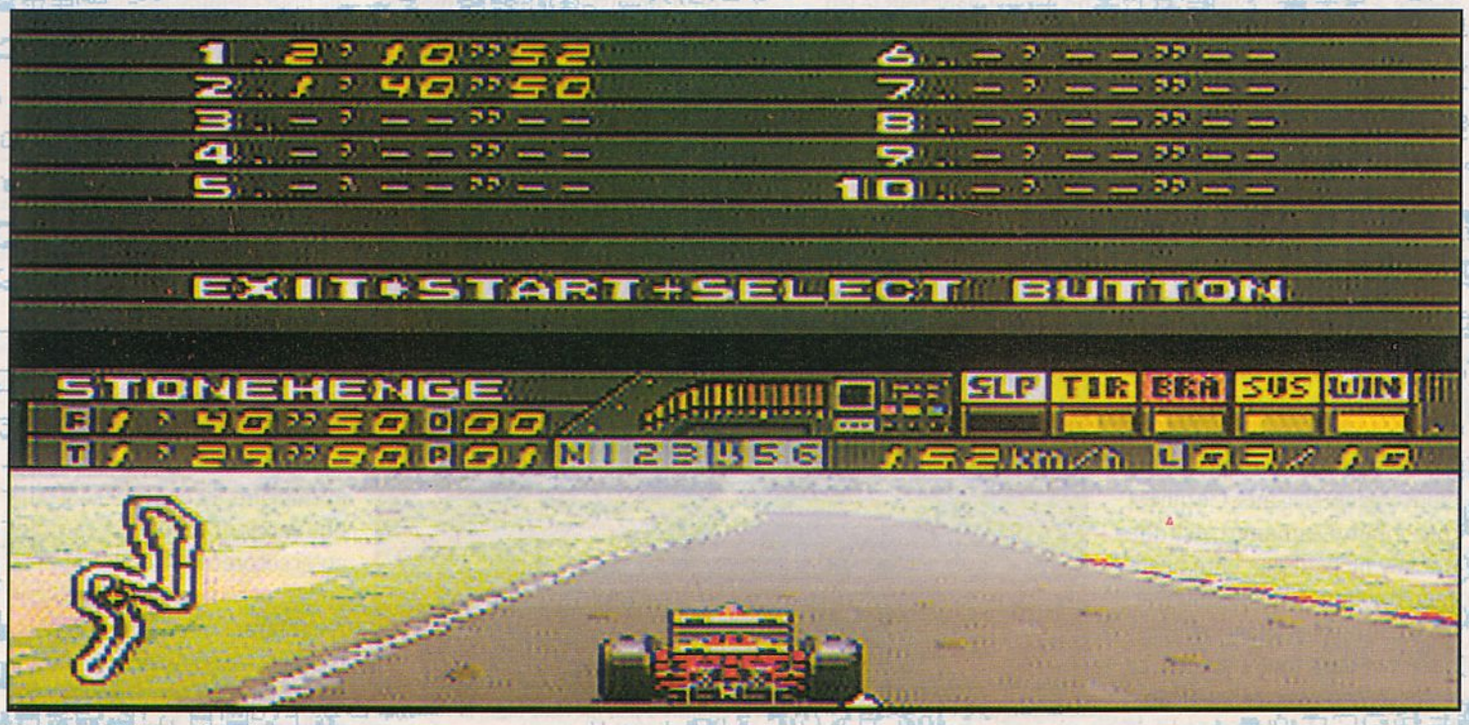


Quand on joue seul, le tableau du haut sert de rétroviseur.

Donc, on a la possibilité de se mettre dans la peau de Senna, au commande d'une vraie McLaren. Ça, c'est le premier bon point. Le deuxième, c'est que les circuits sont entièrement animés en mode 7 (comme F-Zero) et suivent parfaitement les tracés des circuits réels. Et le troisième, c'est que l'on peut jouer à deux simultanément, l'écran étant séparé en deux parties différentes.
Par contre, dans les points négatifs, le système de direction adopté par les concepteurs de ce jeu est assez particulier. C'est un curseur qui se déplace horizontalement, directement guidé par la croix de direction. C'est mieux quand c'est la voiture qui est directement guidés... Mais bon, avec un peu d'entraînement on arrive à le maîtriser. Hormis cela, le jeu et très complet, l'arrêt au pit-stop est géré, et l'on peut configurer un grand nombre de paramètre de sa voiture avant le départ de chaque grand prix.
Donc, fidèle à sa réputation, Human nous produit un très bon soft, mais qui, pour une fois, ne sera pas numéro un, puisqu'il est tout de même inférieur à Nigel Mansell Grand Prix.



Le mode 7 est superbement bien exploité.



Les temps s'affichent au fur et à mesure.

MICKEY'S MYSTICAL QUEST

Si vous trouvez un jeu plus beau que celui-ci, Capcom vous rembourse !

Comme on pouvait s'y attendre, l'association de Capcom, Disney et de la Super Famicom, se révèle sulfureuse ! Mickey's Mystical Quest arrive tout juste dans les échoppes japonaises alors que le choc Street Fighter II ne s'est pas encore estompé. Supporter ces deux titres coup sur coup risque de laisser des traces indélébiles dans l'esprit de tous les possesseurs de SFX.

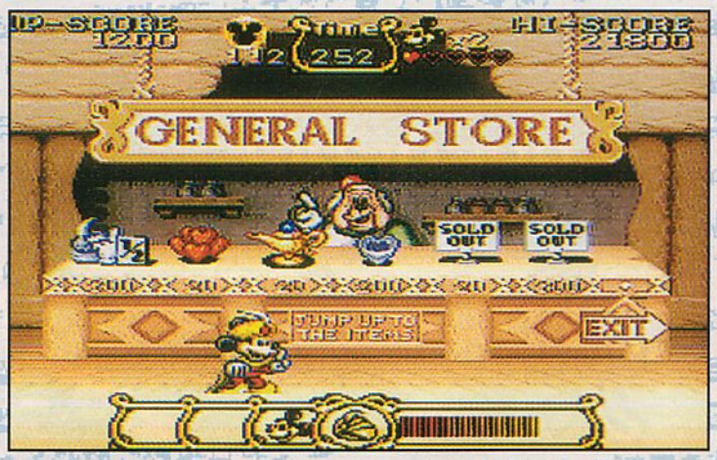
Après le meilleur jeu de combat de tous les temps, voici que Capcom ne trouve rien de mieux que de produire ce que je n'hésiterais pas à qualifier du plus BEAU jeu de plate-forme de l'histoire... Ça commence à faire beaucoup ! Donc, oubliez tous ce que vous avez vu avant, Mystical Quest va vous ensorceler les pupilles.

QUAND ON LE SECOUE, IL MOUSSE !

Première chose qui choque lorsque l'on allume le jeu, c'est le nombre de couleurs affichées et la finesse des graphismes. Une véritable fresque animée. Et le petit Mickey, il assure méchamment là-dedans, avec ses petites grimaces et ses mouvements élégants. Ce qui est tout à fait étonnant, c'est que Mickey ne peut pas faire beaucoup d'actions (il peut sauter, attraper un objet et changer de costume), et dans tout autre jeu, ce serait un très sérieux handicap. Mais le génie des concepteurs de Capcom, c'est d'avoir créé un univers tellement riche, que cela ne se remarque même pas quand on joue ! Car avec la simple action d'attraper des objets, Mickey va pouvoir réaliser un nombre de choses incroyables comme ouvrir des portes, prendre des ennemis qu'il a préalablement étourdis en sautant dessus, ou se saisir de blocs pour les envoyer sur la tête de ses adversaires.

Encore plus incroyable, il peut cueillir les tomates pour les faire tourner très vite, s'y accrocher, et s'envoler ainsi sur ce qui ressemble à un hélicoptère de fortune. Et des actions dans ce goût-là, il y en a un paquet dans tout le jeu.

L'autre possibilité, qui est carrément hallucinante, c'est celle qui lui permet de changer de costume ! Car s'il commence le jeu dans sa tenue de Mickey classique, il va rapidement obtenir un déguisement de magicien, de pompier ou d'alpiniste, au fur et à mesure qu'il progresse dans le jeu. Chaque costume lui donne des possibilités différentes. Le costume de magicien, par exemple, lui permet de lancer des pouvoirs magiques pour terrasser ses ennemis ; le pompier, lui, dispose d'une lance à incendie pour éteindre les feux récalcitrants. Ce qui tue, c'est que l'on peut changer de costume à tout moment, et qu'il se cache derrière un petit paravent pour changer de fringues ! Je vous le dis, ce jeu est IN-CRO-YA-BLE !



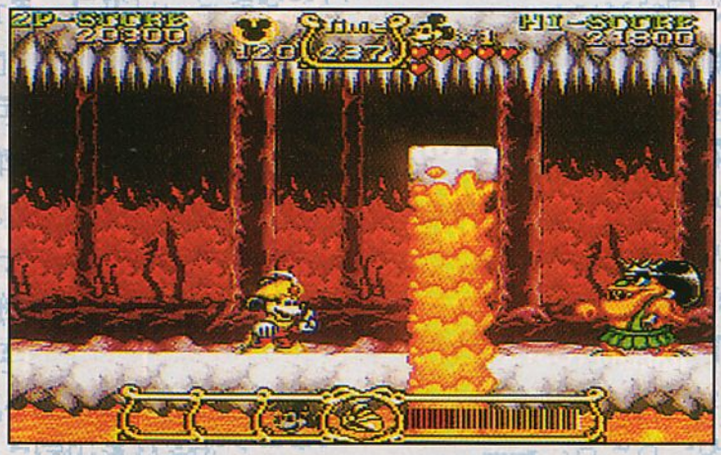
Avec les pièces que l'on collecte, on peut se racheter de la vie et plein d'autres trucs dans des magasins cachés.

Les arbres tambours sont les ennemis qui m'éclatent le plus (de toute façon ils sont tous géniaux) !

MICKEY J'EN VEUX !

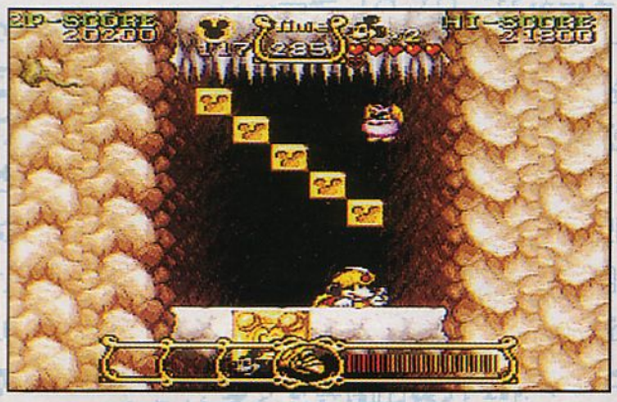
Le jeu dispose de trois niveaux de difficulté, et même en easy, il ne se finit pas en quinze minutes, donc, côté durée de vie, c'est du tout bon aussi. La jouabilité est exemplaire, les ennemis sont plus que variés et pratiquement tous aussi surprenants les uns que les autres, et les boss de fin sont vraiment impressionnants. De plus, n'oublions pas la bande sonore qui est carrément digne d'un orchestre philharmonique. Vous l'aurez donc

L'un des boss de fin les plus impressionnants : il tourne sur lui-même en rotation hard !



Ce boss donne des grands coups de massue sur le sol.

compris, Capcom nous a encore offert un véritable petit bijou, je dirais même plus, une huitième merveille du monde, et je vous conseille dès aujourd'hui de commencer à économiser pour l'acheter quand il sortira officiellement dans notre beau pays...



Le plateau descend verticalement, attention de ne pas se faire bloquer.

L'un des passages incroyables du jeu, c'est quand Mickey navigue dans la sève d'un tronc d'arbre. Attention aux parasites qui l'habitent.

TRUCS en VRAC

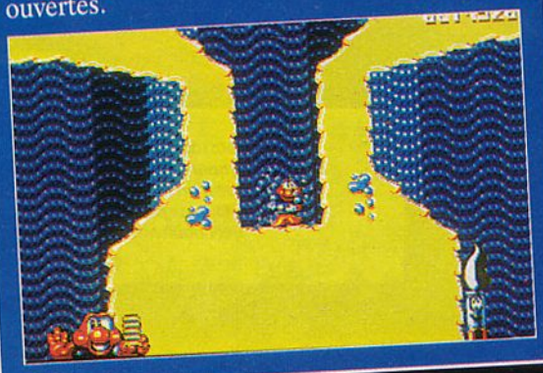
Coucou c'est nous ! Tels des prédateurs contre des Aliens en furie, Crevette et moi vous offrons comme prévu des codes interplanétaires. Mais le démon Hard et la diablesse Difficult sont là pour nous mettre des bâtons dans les roues, et je... Non ! Noooon !... Ha, ha, ha ! the world is mine !

Romain TOSI

MEGADRIVE

JAMES POND II

Pour aller au stage désiré, au début, prenez les objets suivants dans cet ordre : gâteau, marteau, terre, pomme, robinet. Ensuite rendez-vous au monde des Jouets, et prenez la sortie à votre gauche qui est au début du niveau. Une fois ressorti, toutes les portes des autres niveaux seront ouvertes.



Un lecteur sans nom (pas sérieux ça !).

MASTER SYSTEM

R-TYPE

Voici une aide de jeu : pour battre le premier boss, il faut lui envoyer le droïde dans la tête du milieu.

Pour le deuxième il faut avoir le laser qui ricoche sur les parois. Mettez-vous juste au-dessous de l'œil bleu du boss et tirez sans arrêt.

Pour continuer sur le troisième, vous devrez posséder soit le tir de feu qui lèche les parois ou bien le laser qui ricoche. Tournez autour du vaisseau et quand le piston du vaisseau s'ouvre, lâchez le mégatir.

Au quatrième boss, il faut utiliser le laser. Tirez dans ses hublots verts.

Pour le quatrième du stage secret, il faut posséder le tir en forme de cercle rouge et blanc et détruire les disques métalliques qu'il ne cesse pas de nous envoyer.

Le boss du cinquième stage ne demande pas d'arme particulière. Détruisez les pierres qui recouvrent le vaisseau puis c'est le moment de vous occuper de lui.

Quand apparaît le septième boss, il faut rapidement lui tirer dessus. Faites attention aux objets qui tombent du plafond, ils pourraient vous être fatals. Il y a aussi des unités pow qui peuvent passer, alors attrapez-les pour changer d'arme.

Quant au tout dernier boss : lorsqu'une de ses parties s'ouvrira, envoyez-lui votre droïde tout en esquivant ses tirs indestructibles, tirez puis attendez un moment. Quatre objets vous suivront puis se transformeront pour n'en former qu'un seul. Alors tirez et attendez qu'il soit détruit.

Frédéric GRETHER

MASTER SYSTEM

SUPER MONACO GP

Voici un truc pour tous les tricheurs en herbe. Si vous voulez prendre beaucoup d'avance sur votre rival ou votre pote, si vous jouez contre lui, voici ce qu'il faut faire : au départ, soyez à peine devant lui et sournoisement, faites-lui un tête-à-queue d'entrée. Touchez-lui l'aileron avant pour qu'il soit forcé de s'arrêter, ensuite profitez de l'occasion pour foncer à toute allure. Attention, cela ne marche pas avec les voitures concurrentes, mais uniquement avec l'ordinateur en rival ou un ami.

Jimmy ALVA

MEGADRIVE

REVENGE OF SHINOBI

Voici une aide pour récolter des vies : au stage 4-2, dès le début, faites un double saut périlleux + un tir, et vous verrez apparaître une vie. Ensuite, faites-vous perdre jusqu'à ce que vous ramassiez le nombre de vies qui vous convient.

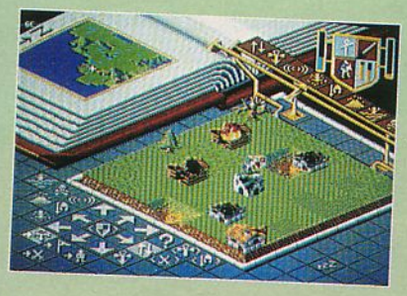
TRUCS en VRAC

Michaël WOLLÉE

GAME GEAR
SHINOBI
Voici un code pour avoir le sound test : quand le premier Shinobi apparaît, faites 1 et 2 puis start en tenant enfoncés les boutons 1 et 2.

David BEAUCOURT

MEGADRIVE
POPULOUS



Voici des codes pour ce fabuleux jeu :

KILLSODPAL	ALPOCON
KILLDIEMET	BIBINLOW
KILLOZDOR	BINEAT
BUGUPIL	HAMASOLD
IMMMEPERT	SCODIDOR
LOWDIDON	EOAILAS
CALUER	WEAVUSPERT
SADOUTER	

Aurélien MARGEZ

MEGADRIVE
MARIO LEMIEUX HOCKEY
Voici un code pour aller directement en finale :
E3TA PPAA JNWW.
Et si vous voulez jouer à deux en mode tournament, il faut choisir les équipes suivantes : Washington et Pittsburgh.

Emmanuel DERCQ

MEGADRIVE
REVENGE OF SHINOBI
Voici comment éliminer certains boss de fin de niveau :
Level 03, marchez vers la droite de l'écran et faites un saut périlleux jusqu'au second laser qui est à côté de la machine. Sélectionnez la magie Kariu puis, lorsque le cerveau sort de la machine, utilisez-le. Attendez que le laser soit au-dessus de vous puis marchez vers la gauche. Répétez cette opération autant de fois qu'il le faut.
Level 04, pour le détruire, assurez-vous que que vous avez trois vies ou plus. Car il faudra utiliser la magie du Minj Ninjutsu deux fois. Ensuite, prenez celle que vous utilisez pour le cerveau.
Level 06, contre la copie de Spider Man utilisez la magie Kariu. Ensuite il devient une espèce de Batman, alors évitez-le en faisant le saut périlleux avec les étoiles.
Level 07, pour tuer le tyrannosaure, voici ce qu'il faut faire. Prenez la magie Minj Ninjutsu trois fois, puis celle de Kariu.
Level 08, pour que le maître soit mort, prenez la magie de l'éclair qui vous protégera. Reculez les murs de la prison toutes les trois secondes environ. Ensuite, tirez-lui dessus en étant accroupi et s'il vient vous attaquer, alors faites un saut en arrière. Continuer cette tactique jusqu'à la fin.

Philippe BOST

MEGADRIVE
ARNOLD PALMER GOLF

Notre ami nous fait savoir que dans ce jeu, il y aurait une fantasy zone cachée. Voici comment procéder : commencez une nouvelle partie et choisissez le parcours que vous voulez. Frappez la balle au moins cent fois sans jamais la mettre dans le trou. Lorsque le fatidique mot game over apparaît sur votre écran, faites la manipulation : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite et A. Maintenant vous y êtes, le bouton B vous sert à tirer et le bouton C pour les bombes.

TRUCS en VRAC

Gilles TUAUX

MEGADRIVE

OUT RUN

Voici une astuce assez bizarre qu'il nous envoie : pour commencer, au menu option, mettez easy comme niveau de difficulté. Ensuite, il ne faudra pas faire d'accidents, que ce soit avec des voitures ou dans le décor. Et cela, même si vous roulez lentement et que le temps s'épuise. Quand vous serez au second check point de n'importe quelle route, un engin volant apparaît à l'écran. À partir de ce moment, vous pouvez faire autant d'accidents que vous souhaitez et relancer le jeu autant de fois que vous le désirez. Si vous retournez au menu des options, un mode de difficulté aura été ajouté. Et vous jouerez en hyper, qui pousse la cartouche à mettre plus de voitures et à être plus rapide. Bonne chance !

Romuald MATHUREL

GAME GEAR

SONIC

Voici une aide de jeu, pour la mascotte de Sega. Au deuxième niveau de la Ski base, au lieu de monter à l'échelle, allez vers la gauche et sautez dans le vide, mais pas trop loin. Avec un peu de chance, vous allez retomber sur une plate-forme mobile. Laissez-vous conduire ensuite et changez trois fois de plate-forme. Lorsque vous serez sur la quatrième, sautez à gauche. Vous vous retrouverez à l'avant du Ski base. Ensuite, allez vers la gauche et vous découvrirez le sixième diamant. Puis continuez toujours vers la gauche et vous pourrez rentrer dans le Ski base.
Note de Romu : Si vous finissez le jeu avec cinq diamants au lieu de six, la fin sera un peu changée et il y aura une chose de plus par rapport aux autres fins de ce jeu...

Nicolas PEGOUD

MEGADRIVE

CENTURION DEFENDER OF ROME

Voici comment marchander une alliance béton avec un autre pays :
Dalmatia, Nasty, Ask-Ally.
Britania, Nasty, Ask-Ally.
Armenia, Formal, Ask-Ally.
Arabia, Formal, Ask-Ally.
Aegyptus, Friendly, Ask-Ally.
Sicilia, Nasty, Ask-Ally.
Pontus, Friendly, Ask-Ally.
Moretania, Formal, Ask-ally.
Thracia, Formal, Ask-Ally.
Hispania, Formal, Nasty, Ask-Ally.
Cilicia, Friendly, Ask-Ally.
Mesopotamia, Formal, Formal, Ask-Ally.
Scytia, Nasty, Ask-Ally.
Et enfin, pour séduire la reine du Nil, voici ce que vous devez faire : Warm, Gentle, Aproach. Et c'est in the pocket !
Pour être sûr que votre demande d'alliance ne soit pas rejetée, il faut négocier le tribut le plus bas (low). Mais la Dalmatie, la Mésopotamie, l'Espagne, l'Égypte et la Thracie acceptent un tribut moyen (medium). Il est possible que certains pays refusent de traiter avec vous, et cela se produit lorsque l'honneur de Rome est entaché. Surtout quand trop de provinces sont mécontentes du gouvernement romain. Si dans vos provinces le moral est devenu rebelle, sponsorisez des jeux.
Voici des codes qui vous aideront dans ce jeu :
TKYA UAB2 15555 - SSVK VKVF QKVS
Pour finir avec ce jeu, voir ce code qui vous donne toutes les provinces sauf l'Égypte. Il ne vous reste plus qu'à négocier une alliance avec ce pays pour finir César.
RXGA WLCD QAAA - AH3K VKVQ 1HTJ
Petit conseil : si vous voulez que Cléopâtre vous reçoive, vous devrez être préconsul, avoir envahi toutes les autres provinces, posséder vos douze armées consulaires et renforcer au maximum vos trois flottes.

TRUCS en VRAC

Voici **SEGATARIGRAFXGEAR** (c'est pas un peu long comme pseudo ?) :

GAME GEAR ET MASTER SYSTEM

SONIC

Dans le niveau après le monde Électrique (la montgolfière avant le dernier chef), au lieu de vous taper le niveau, laissez-vous tomber sur votre gauche (votre gauche, pas celle du copain !). Vous atterrirez sur une plate-forme à hélices. Elle vous emmènera sous la montgolfière où vous trouverez une vie plus un diamant. Lorsque vous aurez ces deux objets, allez en haut de la chaîne. Ensuite, comptez jusqu'à trois puis roulez sur la chaîne en appuyant sur diagonale bas droite, et vous voilà à la fin du stage. Si vous possédez la vie et le diamant, le reste est bon mais seulement sur Master System.

Voici une soluce pour avoir les diamants : le premier est dans le monde 1-2. Il y en a un à l'endroit où un ressort vous fait bondir vers un mur que vous traversez. Au lieu de rebondir sur le ressort, allez à gauche et laissez-vous tomber dans la cascade. Retombez encore et vous trouverez le diamant. Le deuxième, lui, est visible au 2-1, le diamant est en dessous de vous. Tombez à votre droite (sur le pont) et sautez au moment propice. Au 3-1 à l'endroit où il y a une longue bûche avec des pics, se trouve un rondin qui tombe d'une cascade. Montez sur le rondin puis dans les pierres, entrez puis marchez sur le ballon qui flotte à gauche, vous apercevrez le diamant. Au 4-2, là où il y a l'option d'invincibilité, prenez-la et courez le plus vite possible vers le diamant, car il est caché dans les pics. Dans le 5-2, à l'endroit où il y a une rangée de trous et de chalumeaux, laissez-vous tomber dans le dernier : vous trouverez une machine qui vous téléportera directement au diamant.

Pascal PARDO

MEGADRIVE

JEWEL MASTER

Dès que vous avez les quatre anneaux de chaque élément, mettez la combinaison suivante :
Bague bleu + rouge.
Bague grise + verte.
Vous battrez facilement le serpent squelette jusqu'à la fin du jeu.

Brice VENUAT

MASTER SYSTEM

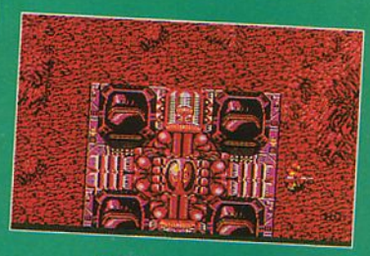
Voici une astuce pour jouer avec un autre jeu que Hang On sur Master Sytem (ancien modèle uniquement). Pour obtenir un autre jeu, faites ceci : avant d'allumer votre console, appuyez sur haut et sur les boutons 1 et 2. Allumez votre console et le tour est joué.

Megadark

MEGADRIVE

THE IMMORTAL

Voici les codes des différents niveaux de ce jeu.
Niveau 01 : CDDFF10006F70.
Niveau 02 : 143ED21000E10.
Niveau 03 : 55BFD31001EBO.
Niveau 04 : 6210E43000EBO.
Niveau 05 : 17BFF53010E41.
Niveau 06 : 84DOF63010CE1.
Dernier niveau : A290D730158C1.



Denis CLAUDEL

MEGADRIVE

HERZOG ZWEIT

Voici les codes des différents levels plus celui de la fin.

GHGHCACACNP
AIGAGBCAGOC
CPEJEOCAIMF
AKGAGBGOKMK
AKGJGLHFMLN

JNGJHJGPOKH
LBGPHCHKAME
LIGLEEMPILA
JLELNDJAOLF
JLJOJGJAOKO

TRUCS en VRAC

Alexandre GARAUD (gorille ?)

NES
WORLD CUP
Vous pouvez obtenir des tirs puissants à partir de certains pas exécutés par votre joueur. France : 4 pas, USA : 6, Allemagne : 6, Angleterre : 7, Italie : 9, Holland : 8, Japon : 4, Cameroun : 6, Russie : 6, Mexique : 8, Brésil : 6, Argentine : 10. Et les tirs que vous lancerez tromperont même les meilleurs gardiens.

Jérôme Hurriec

NES
BLADES OF STEEL
Voici le meilleur moyen (attention, cela ne marche pas à tous les coups) de marquer le plus de buts à l'ordinateur ou à un ami. Il faut se trouver un peu après la ligne bleue et tirer au moment où le joueur est en bas de l'écran. Si vous déclenchez une bagarre devant le but adverse, vous aurez automatiquement un penalty shot.

NES
ROBOT WARRIOR
Pour passer le mur du deuxième niveau, il faut se placer à l'extrêmité en haut à droite, faire trois pas vers le bas et faire exploser trois bombes. Vous verrez qu'un trou est apparu dans le sol, maintenant entrez...

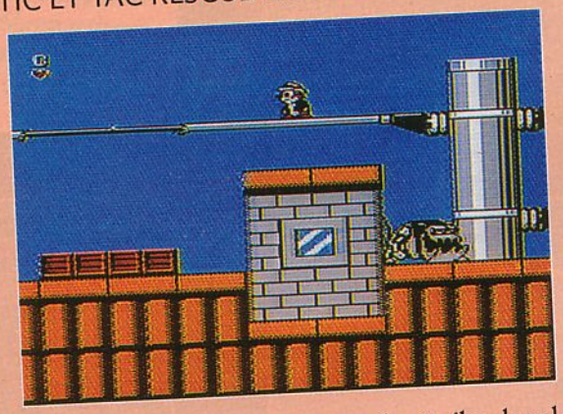
Stéphane CLUSEAU

NES
BLADES OF STEEL
Au deuxième tiers temps, si vous ne touchez à rien, vous pourrez jouer pendant un court instant à Gradius de Konami.

NES
GAUNTLET II
Si vous ne possédez plus de clés, attendez quelques minutes sans toucher aux manettes. Toutes les portes vont s'ouvrir et si vous attendez un peu plus longtemps, les murs se transformeront en porte exit (NDLR : Cela dépend du stage).

Bertrand DUFFAY

NES
TIC ET TAC RESCUE RANGER



Voici des astuces pour récupérer des étoiles dans les zones.
Zone O : au début, au bord du deuxième cactus, sautez, vous trouverez une étoile, mais attention, ne vous piquez pas.
Zone A : après avoir passé deux grosses caisses, montez sur la plus haute branche puis prenez les deux caisses, une étoile tombera à ce moment.
Zone C : juste après avoir passé la première porte laissez-vous tomber au bord du trou (juste au bord de la table), il y a une étoile.

TRUCS en VRAC

Mario Jr

NES
GODZILLA

Pour accéder au sound test, entrez sound mais au lieu de la lettre O, mettez le chiffre 0. Puis faites start pour commencer et écoutez le son en faisant haut ou bas. Ensuite B pour arrêter, A pour lancer la musique.

NES
LEE TREVINO'S FIGHTING GOLF
Le bâton que choisit la NES pour vous, et surtout les fers, sont généralement appropriés seulement si vous frappez le coup parfait. Si vous trouvez que votre balle retombe souvent trop vite, essayez un autre club plus long ou un bois. Apprenez à contrôler les déviations à droite ou à gauche. Elles sont très utiles pour contourner les arbres.

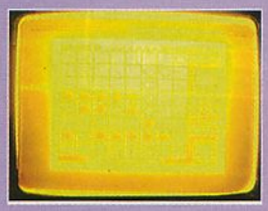
NES
MANIAC MANSION

Pour développer une photo, vous aurez besoin du révélateur spécial. Utilisez l'éponge pour ramasser ce qui dégoûte par terre. Conseil, ne parlez jamais à Edna si vous êtes seul, sinon...

NES
SNAKE'S REVENGE

Après avoir passé le niveau B-1 et traversé le tunnel, vous arriverez dans un endroit où des sbires ressemblent à l'équipe des Bears de Chicago, bien qu'ils soient bien plus forts que leur modèle. Il ne vous reste plus qu'une seule solution... Vous devez leur lancer des grenades, mais chaque tir doit être parfait pour éviter de gâcher des munitions. Et c'est plus prudent plutôt que d'essayer de les tuer avec le pistolet à main ou le submachine gun en raison des munitions.

GAME BOY
OTHELLO



Essayez d'éparpiller vos pièces plutôt que de les garder en tas. Même si un gros paquet de pièces peut vous sembler la clé du succès au début de la partie, votre adversaire risque d'en prendre plusieurs avant la fin de la partie.

GAME BOY
DOUBLE DRAGON
Juste avant la salle d'Abobo en mission 01, balancez (à coups de pied) vos ennemis dans le trou. Une fois dans la salle, faites des zigzags en diagonale d'un côté à l'autre de la pièce. Donnez des rafales de coups avant qu'Abobo soit près de vous.

Romain SOYER

NES
KICKLE CUBICLE
Appuyez sur bas de la manette 1 et select avant d'allumer votre console, et vous aurez droit au special stage lorsque votre console sera sous tension.

Et une nouvelle fois, une ou un lecteur sans nom. Eh ! faut pas avoir peur de dire qui vous êtes les enfants !

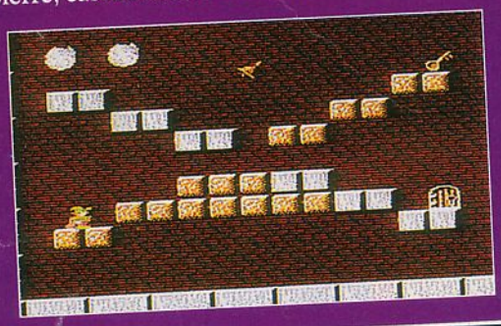
SUPER NINTENDO
MARIO WORLD
Voici des endroits où vous pouvez gagner trois vies :

Vanilla Dome 3
Yoshy's Island 1
Donut Plains 4
Valley of bowser 1
Les interrupteurs de couleur sont :
Le jaune se trouve sur Yoshy's Island.
Le vert se trouve dans le Donut Plain 4.
Le rouge lui se trouve dans le Vanilla Dome 2
Le bleu dans la forest of Illusion 2.

TRUCS en VRAC

Benoît LAMIRAULT

NES
SOLOMON'S KEY
Voici des aides de jeu pour les salles 3, 4, 9, 14.
Salle 3 : aller tout en haut à l'extrême droite, mettre une pierre puis la briser et vous aurez une vie gratuite.
Salle 4 : en haut à droite, mettre une pierre, ensuite attendre le dragon. Une fois qu'il est sur la pierre, cassez-la et il deviendra une fée.



Laurent PRUNOST

GAME BOY
CASTLEVANIA II
Codes :
BOUGIE, COEUR, COEUR. Level 1
BOUGIE, COEUR, COEUR, ROND. Level 2
BOUGIE, ROND, RIEN, ROND. Level 3
COEUR, ROND. Level 4
COEUR, ROND, BOUGIE. Level 5
COEUR, BOUGIE, ROND, ROND. Level 6
ROND, COEUR, BOUGIE, COEUR. Level de DRACULA.

GAME BOY
GARGOYLE'S QUEST
Voici des codes de niveau :
N2. F985WKWE.
N3. 9HMSNEWC.
N4. 627QKLUO.
N5. GELYDYRC.

Aurélien TERREN

GAME BOY
TORTUE NINJA
Pour battre le premier monstre, avancez-vous jusqu'au millieu de l'écran et ne cessez pas de tirer. Cela marche bien et vous ne perdrez pas d'énergie.

Tiens, voici notre truqueur vedette, j'ai nommé **Guillaume GETE** !

NES
SUPER MARIO III
Il nous donne quelques astuces sur ce hit.
Dans le monde 1 niveau 2, il y a une vie cachée au bord du tuyau renversé avec la plante carnivore crachant des boules de feu. Lorsque vous êtes sur le tuyau, sautez pour l'attraper vite fait.
Monde 2, dans le désert vous pouvez liquider le soleil grâce aux carapaces de tortue.
Monde 3, pour des costumes de grenouille pour Mario, voici comment vous y prendre. Lorsque vous passez le premier château, vous avez le choix entre les niveaux 4 et 5. Il faudra d'abord avoir récupéré un premier frog suit dans la première maison champignon. Vous devrez prendre le coffre du milieu. Avant de choisir votre chemin, regardez la maison au-dessus du niveau 4. Si le pont qui permet d'y accéder est fermé, allez au niveau 5 en prenant le frog suit (être Mario grenouille). Ou alors, faites le niveau 4 mais ne prenez pas le frog suit. Une fois le niveau 5 fini, allez dans la maison champignon et choisissez le deuxième coffre. Vous aurez alors un autre frog suit, mais pour l'avoir, il faut que vous la mettiez sur Mario. Si vous prenez le bateau pour aller sur les îles, dirigez-vous vers les deux maisons champignons avec votre costume de frog suit. Rechoisissez le coffre du milieu et une nouvelle fois le costume de FS (voir plus haut) ce qui est utile pour les endroits immergés.
Monde 4, si vous avez le racoon suit, envolez-vous au-dessus des chutes d'eau. Vous trouverez un gros bassin, allez vers la gauche vous trouverez un tuyau. Entrez-y et vous trouverez parmi les blocs des vies.

NES
SHADOW WARRIOR
Pour battre les chefs des deux premiers niveaux, il faut utiliser les armes suivantes.
L'attaque JUMP ou SLASH (saut vrié avec l'épée).

TRUCS en VRAC

David BELLANGER

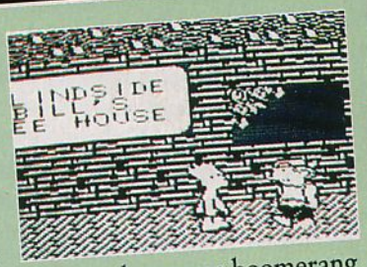
NES
IRON SWORD
Voici le code du niveau de la terre :
RXXMNHJLNPBK.

NES
SIMON'S QUEST
Pour avoir les meilleures armes et tous les objets (mais pas le fouet le plus puissant), faites :
G, X, CAREAU, 3 G, CAREAU, ETOILE, R
V, A entouré, Q,V 0, L, D, Q.

Grégorie PONCE

NES
BLACK MANTA
Voici les armes à utiliser pour le boss final.
FIRE BOMB
FIRE RING (il faut aller vers le boss sans se faire toucher)
SPIDER (il faut passez derrière lui)
MISSILE et MISSILE.

Vincent et Nicolas LWIDERSKI



GAME BOY
BART SIMPSON
Pour passer sans trop de difficulté les boys cachés dans les arbres, il faut leur tourner le dos lorsqu'ils sont assez près de vous. Ensuite, lancez un boomerang, retournez-vous et sautez en vitesse au-dessus de leur tête. Ne vous éloignez pas trop car quand le boomerang revient les frapper le dos, vous devrez être là pour récupérer les deux points de vie.

Gaël LENORMAND

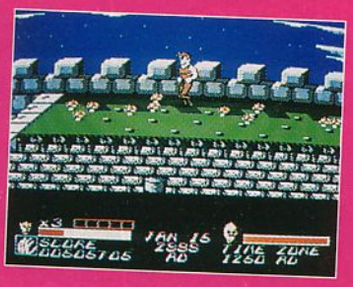
NES
SHADOWGATE
Pour détruire le dragon bleu, il faut lui lancer l'étoile qu'il faut trouver avec la clé 5 et aller à droite et en haut tout le temps, vous trouverez Sphinx. Passez-le et sur une carte à gauche, il y a l'étoile.

Cyril BENDIES

NES
SHADOW WARRIOR

Si vous voulez le sound test de ce jeu, faites : Sur l'écran Tecmo, appuyez simultanément sur gauche, bas, A, B et select puis sur start.

NES
TIME LORD



Pour tuer au niveau 2 le mexicain, il faut sauter en tirant avec le pistolet. Cela mettra du temps, mais c'est le seul moyen pour passer au niveau 3.

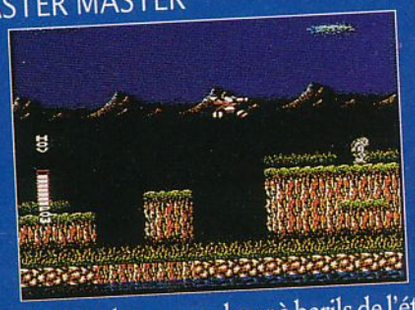
Catherine ROLLAND

GAME BOY
CASTLEVANIA ADVENTURE
Au stage 2, il y a une pièce secrète au niveau du pont. Descendez sur la liane puis redescendez sur celle de droite puis de gauche. Là des yeux tombent. Il faut être sur la troisième marche en partant du haut, puis détruisez un des yeux qui roulent dans votre direction. Un trou se formera et vous pourrez y descendre pour trouver les options que vous voulez.

TRUCS en VRAC

Mario Jr

NES
BLASTER MASTER



Pour détruire les canons laser à barils de l'étape 1, il est préférable de tirer d'en bas. Ces canons, eux, ne peuvent pas tirer vers le bas. Vous pouvez obtenir de l'énergie d'une même capsule à plusieurs reprises. Le truc consiste à la prendre tout de suite puis traverser une porte. Lorsque vous retraverserez la porte, la capsule sera encore disponible.

GAME BOY
OTHELLO
Si vous êtes un nouveau joueur, commencez par jouer avec un ami.
Et espérez qu'il sera plus cool que l'ordinateur.
La clé du succès est de contrôler d'abord les quatre coins puis les rebords de la table.

David BARTHÉLÉMY

NES
RYGAR
Pour ce jeu, lorsque vous êtes dans la forêt d'Eruga, montez au premier arbre, avancez à l'extrême droite puis lancez le grappin sur la branche au-dessus de vous et relancez-la de nouveau. Il y aura une porte ou un sage qui vous augmentera l'énergie.

Olivier FAUCOURT
Nicolas HOUDELIN

NES
MARIO BROS III
Pour avoir à tous les coups une étoile en fin de chaque monde, il suffit de courir à fond les manettes et de toucher le cube sur la gauche.

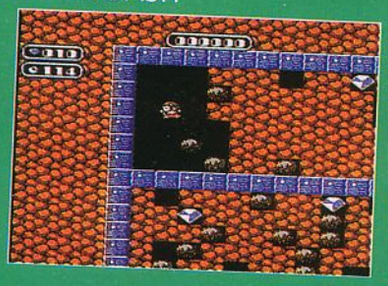
Anne-Lise GOURDON

NES
THE LEGEND OF ZELDA

Lorsque vous serez devant trois Dodongos et que vous n'avez que deux bombes en tout et pour tout, attendez qu'un des monstres vienne à côté de vous et larguez-lui vos deux bombes dans la figure. Il ne sera pas tué automatiquement, alors donnez-lui un coup d'épée et lorsqu'il mourra, vous aurez en cadeau bonux quatre bombes pour les autres affreux.

Isabelle MARTIN

NES
BOULDER DASH



Voici des codes pour les niveaux :
World 02 635870
World 03 840137
World 04 840967
World 05 225378
World 06 752053

Gabriel MOULARD

NES
MARIO III
Si vous arrivez au monde 8 (utilisez les flûtes) ou si vous arrivez à passer le premier level spécial (un tank), alors vous pourrez passer normalement le second, celui du bateau qui est, lui, plus dur. Tout le level est baigné d'eau. Vous n'avez plus qu'à plonger dedans et nager sous le bateau jusqu'à la fin sans aucune difficulté.
Note de Gabriel :
Si vous rencontrez un level du même type, faites pareil.

TRUCS en VRAC

Christophe POGLIOLI

NES

KID ICARUS

Voici tous les codes du jeu (attention, ils ne fonctionnent pas sur toutes les cartouches) :

World 1-2
0000iT 00I000
6W0000 00042j
1-3
0000uW 106100
8W0000 000820
1-4
0000qC 50A200
0a0004 1000pO
2-1
0000uH B09200
e00004 H000q3
2-2
0000KF B04200
G40004 H004av
2-4
G4000n F0M200
W40008 H000rN
3-1
G800mf I0I200
O00008 H100cl
3-2
GR00uU J0L200
e00008 H104ss
3-3
GR00Sv J0Y200
k00008 H108cc
3-4
GR00KF K0b200
s40008 H100N8
Royaume de Médusa
GR0003 N07000
e00008 H500Ol

Encore un lecteur sans nom qui nous a envoyé des codes intéressants.

GAME BOY

CHESSMASTER

Voici un code qui permet de mettre deux rois au lieu d'un pour les noirs.
TRF09J60s 4DT-N
K%+%P$ wzy2.
Pour remplacer tous les pions par des reines (uniquement pour le joueur blanc) :
00100000vbm PPPP
wzy.
Plus de rois pour le joueur noir (on ne peut plus perdre) :
vH00000>NHJ-S
KTKTK%+%+%WzVy2.
Ou si vous ne voulez plus de roi pour personne :
YB00000dJ4FIT
a5+qWzVy%2.

Fabien FIGLIA

GAME BOY

WORLD CUP

Codes pour arriver en finale.
JAPON : 01659
BRESIL : 01651
FRANCE : 01626
GERMANY : 01613
HOLLAND : 01641
CAMEROUN : 01654
MEXICO : 01672
URSS : 01617
USA : 01631
ITALIE : 01633
ESPAGNE : 01638
ANGLETERRE : 01645
ARGENTINE : 01662

Monsieur TRIOULEYRE

SUPER NINTENDO

SUPER MARIO WORLD

À chaque étoile, il y a une double sortie dont l'une est cachée, alors creusez-vous les neurones pour trouver la sortie cachée.

Anthony BOUVERESSE

NES

CHIP AND DALE

Voici quelques astuces qui feront apparaître des étoiles dans les niveaux.
Niveau de départ : sous l'avant-dernière fenêtre, se rapprocher du cactus puis sauter.
Niveau A : après les deux fleurs, monter sur la plus haute branche au-dessus de la deuxième caisse. N'hésitez pas à foncer dans les feuilles pour avoir des fleurs.
Niveau B : rien.
Niveau C : à l'avant-dernier groupe de colis (2), aller sous le deuxième puis sauter. Après la première du côté gauche du tas de caisse.
Niveau D : arrivé aux deux rangées de carrés violets, aller sur celle du dessus puis passer au-dessus du relief entouré de deux trous et sauter.
Niveau E : aux sables mouvants, prendre une caisse, se laisser glisser puis en bas, tuer l'insecte. Sauter au-dessus de son emplacement (le premier trou) vous en ferez apparaître deux.
Niveau F : rien.
Niveau G : à la premiere grande table, aller entre les deux premières caisses et les premières pièces, sauter deux fois.
Aller juste avant le dernier trou puis sauter par-dessus (juste en dessous du plafond).
Juste avant la quatrième chaise (après la porte), monter sur la deuxième caisse puis sauter.
Monter sur le bar, au troisième scorpion utiliser les caisses contre lui puis aller à son emplacement et sauter.
Avant la porte, sauter de chaise en chaise jusqu'à ce que l'on trouve une étoile.
Niveau H : se promener sur la plate-forme juste à côté de celle du troisième crabe. Au début de la rangée de fleurs sur le murs très haut. Et enfin, au-dessous de la première rangée verticale.

TRUCS en VRAC

Florian BERTHIOL

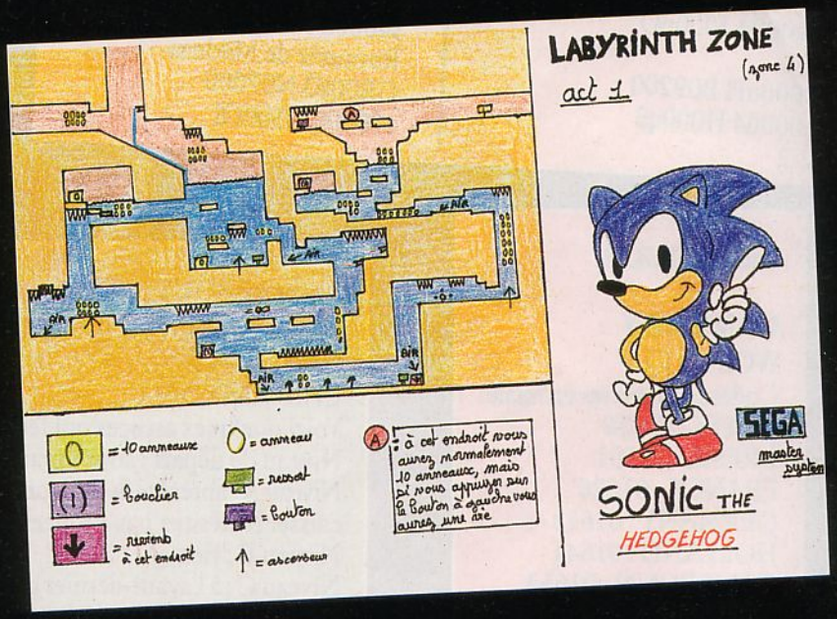
NES
DOUBLE DRAGON II

Voici comment réussir à passer les boss plus les obstacles.
Mission 01 : vous devrez attirer le boss vers le ravin puis vous lui donnez un coup de genou pour le faire tomber.
Mission 03 : pour éviter de faire une chute de l'hélicoptère lorsque la porte s'ouvre, appuyez sur start pendant au moins trois secondes.
Mission 04 : pour les tapis tournoyants, allez sur la vitre puis sur le fil le plus bas, alors sautez en prenant de l'élan sur l'autre vitre.

Stéphane DUCHER

NES
SOLSTICE

Lorsque sur le plan, est indiquée une porte mais qu'elle ne se trouve pas sur l'écran, il faut trouver le détonateur correspondant à la porte. Montez dessus puis attendez quelques secondes. Ensuite, lorsque le détonateur se transforme en cube, retournez dans la salle : la porte sera là.



Pour nous écrire :

PLAYER ONE
Eddy 50 Hz, Trucs en Vrac
Crevette, Plans des Lecteurs
19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex.

Aaaaaah ! c'est fini. Basta ! Eh oui, votre 50 Hz préféré débloque total !
Je repars à la chasse aux astuces, je m'en vais combattre les cheat modes de la galaxie de Limbo (Limbo par-ci, Limbo par-là). Je m'en vais traquer les moustiques du Tibet... Et faire mes courses à Prisunic... Mais avant que je sois seul sur le sable les yeux dans l'eau, je passe la parole à mon pote ultime, Crevette, y en a bon.

LE PLAN DES LECTEURS
Merci Eddy 50 Hz, le roi de la moquette... euuuh ! qui délire un peu en ce moment (y doit trop jouer) ! Bon, je prends juste la parole pour offrir un abonnement gratuit d'un an à *Player One* à Jérôme Eveno qui habite Gruault. Bravo Jérôme pour ton plan sympa de Sonic. Quant aux autres, vous avez bien bossé, j'ai reçu plein de plans, donc continuez comme ça, et vous aurez peut-être la chance de gagner l'abonnement. Tchao à tous.

DECEMBRE 1992

NEW GAME 3000 SARL

UNE SOCIETE DU GROUPE SUISSE NEW GAME 3000 SA 19 41 2424 5151

ACCESSOIRES SNES

CLEANING KIT SNES *FF 299*

ADAPTATEUR SNES EUROPE *FF 399*

ADAPTATEUR SNES US-JAPAN *FF 199*

CONSOLE SNES US 220V 1 MANETTE *FF 1299*

CONSOLE SNES US 220V 2 PADS 1 JEUX *FF 1999*

SUPER JOYSTICK CAPCOM *FF 999*

SUPER SCOPE PISTOLET + 6 JEUX *FF 999*

MANETTE SNES PAD *FF 199*

MANETTE SNES ASCII *FF 299*

CABLE PERITEL RGB SCART *FF 399*

CABLE SVHS SUPER VHS *FF 399*

NINTENDO NES

SUPER NINTENDO

JEUX NES 3 POUR 2

JEUX SUPER NINTENDO

NEW GAME 3000 SARL
SERECOURT
F-88320 LAMARCHE

TEL 2909 5592
FAX 2909 6027

ACCESSOIRES NES

VISA EUROCARD AMEX DINER'S

ADAPTATEUR 72-60 PINS POUR ADDAPTER LES CARTOUCHES JAPONAISES SUR LA NES EUROPE *FF 99*

ADAPTATEUR 60-72 PINS POUR ADAPTER LES CARTOUCHES EUROPE SUR LA FAMILLY GAME *FF 99*

CONSOLE PAL FAMILLY GAME AVEC 2 JEUX NE NESCESSITE PAS D'ADAPTATEUR *FF 499*

EXPEDITIONS PTT CHAQUE JOUR

NES

TITRES A FF 199,- AU CHOIX

MARIO, POPEYE, DONKEY KONG, MAPPY, DONKEY KONG 3, HOGAN'S ALLEY, F1, DUCK HUNT, WILD GUNMAN, PINBALL TENNIS, URBAN CHAMP, BASEBALL, ICE CLIMBER, EXCITE BIKE, GALAXIAN, GALAGA, PAC MAN, YIE AR KUNG FU, ZIPPY RACE,EXERION, BATTLE CITY, KARATEKA, MACROSS, WRESTLE GAME, CIRCUS HARLIE, LODE RUNNER 2, SKY DESTROYER, ROAD FIGHTER. MACH RIDER, 1942, SUPER MARIO, TWIN BEE, NINJA 3, CHOPLIFTER, PRO WRESTLING, B WINGS, GYRODINE, KUNG FU MASTER, WRECKING CREW, ELEVATOR ACTION, SOCCER, GOONIES, BOMBERMAN, KAGE, ARGUS, SEICROSS, MIGHTY BOMB JACK.

TITRES A FF 249,- AU CHOIX

GRADIUS, STAR SOLDIER, HOKUDA, 634 SWORD, NORTHERN KEN 1, ASO-ALPHA MISSION, MAZE KONG, WONDERBOY, SPACE HUNTER, ROBOCOP , DRAGON BALL , TRANSFORMER , 1943 , MAZE KONG, TIGER HELI, LOLO ADVENTURE, SUOMI WRESTLE GAME, MICKEY MOUSE, IKARI, KARATE CHAMP, QUARTH, KEN 2,SUPER FLIPFULL, GHOST & GOBLINS, WAR WOLF,FIRST EAGLE, BIRD'S MAN, 1944, RYGAR, SCHOOL FIGHT, TOP GUN, MEGA MAN 1, RAIBOW ISLAND, FIRE BIRD, BOULDER DASH, FANCY BILLARD-SIDE POCKET,

TITRES A FF 299,- AU CHOIX

RUSH N ATTACK, CASTELVANIA, ADAM & EVE, DOUBLE DRIBBLE, DEVIL IN DARK KNIGHT, LIFRE FORCE, LIFE FORCE 2, BUBBLE BOBBLE, GRADIUS 2, MEGA MAN 2, SUPER MARIO 2 PROBOTECTOR, DOUBLE DRAGON, COSMOS COP, FALSION, SUPER MARIO 3, GUN SMOKE, TMNT, GUERILLA WAR, TMNT 2, POWER BLADE, PICSOU, DRAGON SPIRIT, SPACE HARRIER, JACKY CHAN, OPERATION WOLF, JACKAL, FINAL MISSION TETRIS, SUPER TETRIS 2, SUPER IKARI 3, KAGE 3, FROG PRINCE, SUPER PROBOTECOR 2,SIMPSONS, GATEWAY, TIC & TAC, BATMAN,DICK TRACY 2, DOUBLE DRAGON 2, CHUKA TAISEN, BREAKTHRU, HEAVY BARREL, MEGA MAN 2, BUBBLE BBBLE 2, CASTELVANIA 3, CHASE HQ, WONDERBOY 2, DRAGON FIGHTER, DJBOY-ROLLER GAME, NEMO, NINJA GAIDEN 3, SILK WORM, ROBOCOP 2, MEGA MAN 3, FLY DRAGON BOX 3,WONDERBOY 2, DOUBLE DRAGON 3, NINJA GAIDEN 2, DR MARIO.

SNES JEUX FF 499,- AU CHOIX

ACROBAT MISSION	IREM SKIN GAMES	SD BAT.COMMANDER
ACTRAISER'S	JACK NICKLAUS	SD GUNDAM
ADAM'S FAMILLY	JAME'S BOND JR	SKULL DRAGGER
AERA 88	JERRY BOY	SIM CITY
ANOTHER WORLD	JOE AND MAC	SIM EARTH
ARCANA	JOHN MADEN FOOT	SIMPSON'S BART'S N.
ASTRAL BOUT	KABLOOEY	SIMPSON'S KRUSTY'S.
AXELAY	KASURO MORITA	SMART BALL
AUGUSTA GOLF	KING OF MONSTER	SOUL BLADER
BARTS NIGHTMARE	KING QUEST	SPACE FOOTBALL
BATTLE BLAZE	KNIGHT GUNDAM	SPANKY'S QUEST
BATTLE COMMAND	KO BOXING	SPIDERMAN XMEN
BATTLE GP	KRUSTY FUNHOUSE	SPINDIZI WORLDS
BIG RUN	KUNIO	STG STRIKE GUNNER
BILL LAMBEER'S	LAGOON	STREET FIGHTER 2
BIRDIE RUSH	LEGEND	SUPER ADV.ISLAND
BLUE BROTHERS	MYST.NINJA	SUPER ALESTE
CAMELTRY	LEMMINGS	SUPER BATTLE TANK
COMBAT BASKET	MAGIC ADVENT.	SUPER BOWLING
CASTELVANIA 4	MAGIC SWORD	SUPER BUSTE RBROTH.
CB BOMB TANK	MARIO KART	SUPER CHIN.WORLD
CHESSMASTER	MARIO PAINT	SUPER DOUBLE DRAGO
CONTRA 3	MICKEY MOUSE	SUPER EDF
CYBER FORMULA	MOKO MOKO	SUPER FANT SOLDEIER
DARIUS TWIN	MONKEY JIRO	SUPER FIRE PRO WREST
DESERT STRIKE	NBA ALLSTAR	SUPER FORMA.SOCCER
D FORCE	NCAA BASKET	SUPER GOULS&GHOSTS
DINO CITY	NINJA CAVEMAN	SUPER MARIO WORLD 4
DODGE BALL	NOBUNAGA	SUPER OFF ROAD
DRAGON SLAYER	NOLAN RYAN'S	SUPER PANG
DRAKKHEN	OTHELLO WORLD	SUPER PLAY FOOTBALL
EQUINOX	OUT THIS WORLD	SUPER BNASE LOADED
EXHAUS HEAT	PAPERBOY 2	SUPER PRO BASEBALL
EXTRA ININGS	PASCHINKO	SUPER R TYPE
F ZERO	PEBBLE BEACH	SUPER SMASH TV
F1 GRAND PRIX	PGA TOUR	SUPER SOCCER
F1 ROC	PHALANK	SUPER SOCCER CHAMP
FACEBALL 2000	PILOTWINGS	SUPER TENNIS
FINAL FANTASY 2	PIPEDREAM	SUPER VALISE
FINAL FANTASY 3	PIT FIGHTER	SUPER WAGAN ISLAND
FINAL FIGHT	POPULOUS	SUPER WWF
FINAL FIGHT GUY	POPULOUS 2	SYVALION
FOOTBALL 3	PRO BASEBALL	THUNDER SPIRITS
GADULIN	PRO FOOTBALL	TKO BOXING
GEORGE FOREMAN	PRO SOCCER	TMNT 4
GOEMON GAMBARE	Q BERT	TOP GEAR
GOLDEN FIGHTER	RACE DRIVING	TOP RACER
GRADIUS 3	RAIDEN TRAD	TRUE GOLF CLASSIC
GREAT BATTLE	RAMNA 1/2	ULTRA BASEBALL
GUN FORCE	RAMPART	ULTRAMAN
GUNDAM	RIVAL TURF	UNSQUADRON
GUNDAM F91	ROBOCOP 3	WAR IN THE GULF
HAT TRICK HERO	ROCKETEER	WING COMMANDER
HOLE IN ONE	ROGER CLEMENS	WINGS 2
HOME ALONE	ROMANCE 3 KGMS.2	WONDERBOY 2
HOME ALONE 2	ROMANCING SAGA	XARDION
HOOK	RPM RACING	Y'S 3
HYPER ZONE	RUSHING BEAT	ZELDA 3

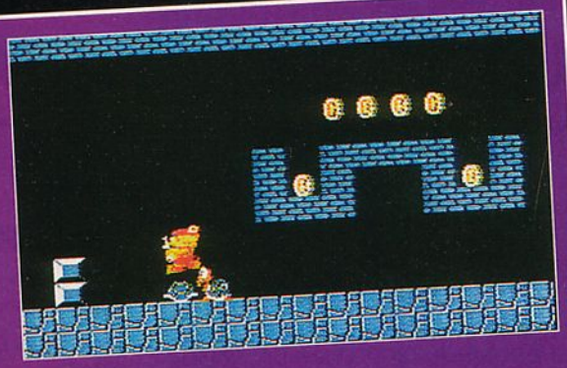
FORFAIT PORT FF 20 CONTRE REMBOURSEMENT + FF 20

CLUB des GÉNIES

Salut la compagnie, 50 Hz est de retour.
Eh ! pas de problème Batman !
Votre Game Genie boude car il n'a pas sa ration de codes ?
No problemo, voici des codes originaux qui sont sélectionnés pour lui.

Et pour commencer, voici Jean-François PASSERIEUX (?)

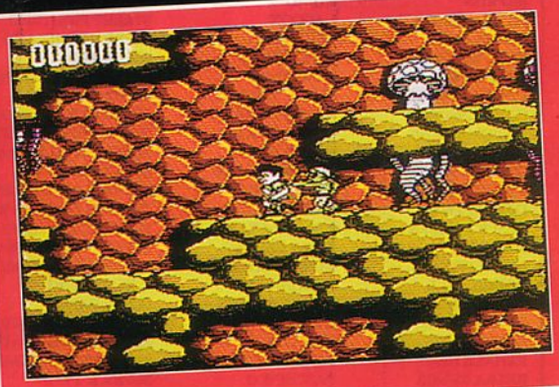
SUPER MARIO
Un code qui vous rendra invincible, mais vous resterez petit : **KZLIVO**. Un autre pour accéder à un tableau caché : **YSAOPE + YEAOZA + KEAPYA**.



SUPER MARIO III
Si vous désirez que le décor soit blanc comme neige : **AKTLGZ**.

Pascal NOIRET

SUPER MARIO
Pour changer les couleurs : **EAAEEP**. Pour découvrir tout ce qui est caché et ne pas avoir les couleurs d'origine : **AAAEOL**. Pour voir Mario noir : **SIPAGT**. Écran de trois couleurs différentes : **OOAAKP**. Pour rendre le jeu très difficile car on ne grandit pas : **GKIIKG**. Pour que tous les champignons, fleurs et étoiles donnent des vies : **POTYLX**. Tous les personnages soient à l'envers sauf Mario : **OZTVVX**. Code qui déforme tout le jeu : **UNPAGS**. Pour traverser tous les monstres : **POZTTX**.



Julienne BENESTEAU

HOOK
Pour courir et sauter rapidement vers la droite : **YAPPPP**. Pour flotter dans les airs et redescendre lentement : **YAUOPPGA**. Pour que la gentille fée refuse de vous défendre : **ZAYPPP**. Pas de musique pendant la partie : **APPAAP**.

De Gérard IBAR :

SUPER MARIO
Pour passer à travers tous les ennemis sauf les frères Marteaux : **GLISSE**.

RAD RACER
Pour donner une cadence infernale aux courses, voici ce code : **PETITS**. Un code offre la possibilité de jouer contre des voitures miniatures : **ALESIA**. Pour la F1 seulement, grâce à ce code, si vous êtes près et que vous doublez par la gauche une voiture concurrentes, elle se dédouble : **SIGLIA**.

Un lecteur sans nom :

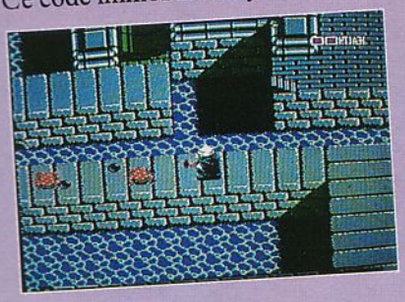
SUPER MARIO
Pour avoir de nouveaux châteaux : **YSAOPE + YEAOZA + VEAPYA**.

SIMON'S QUEST
Pour retrouver votre barre d'énergie en bas plutôt qu'en haut : **OTSKTIAL**.

CLUB des GÉNIES

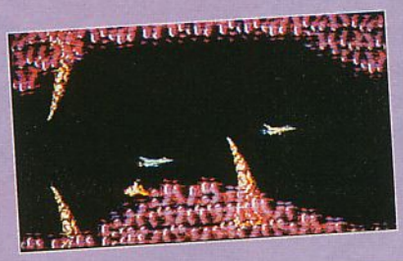
Éric QUARANTA

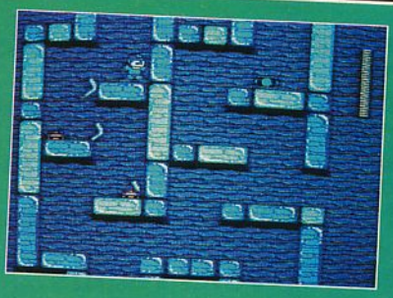
SUPER SPIKE V'BALL
Ce code immobilise le joueur qui doit intercepter la troisième balle : **LGIOYV**.



FESTER'S QUEST
Si vous ne souhaitez pas avoir de monstres à l'écran, faites : **GEGAGE**. Pas de musique pendant la partie : **GAGAGE**. Les musiques changent : **ANGELO**. La musique fait jouer un instrument : **ENGELO**. La musique plus des échos : **GEGAKA**.

LIFE FORCE
Pour changer les musiques du jeu : **ANGELE**. Attention, il nous précise que le jeu peut s'arrêter pendant la partie. Faites reset puis à un moment, au lieu d'être bloqué, vous atterrirez dans un autre niveau.

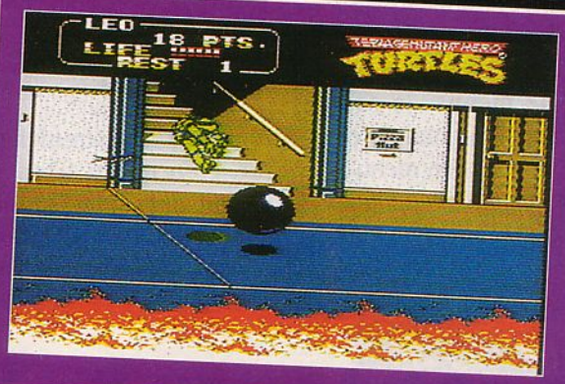




Julien DILAJ

MEGAMAN II
Pour avoir le déplacement lunaire : **PGEAKOPX**.

Le gagnant du mois est : Gérard Ibar. 50 Hz, hors concours pour la moquette...



Matthieu CANN

TORTUE NINJA THE ARCADE GAME
Voici un code qui rend votre cartouche dingo. Il ralentit le jeu, l'accélère, et de temps en temps le stoppe : **GAGNAN**.

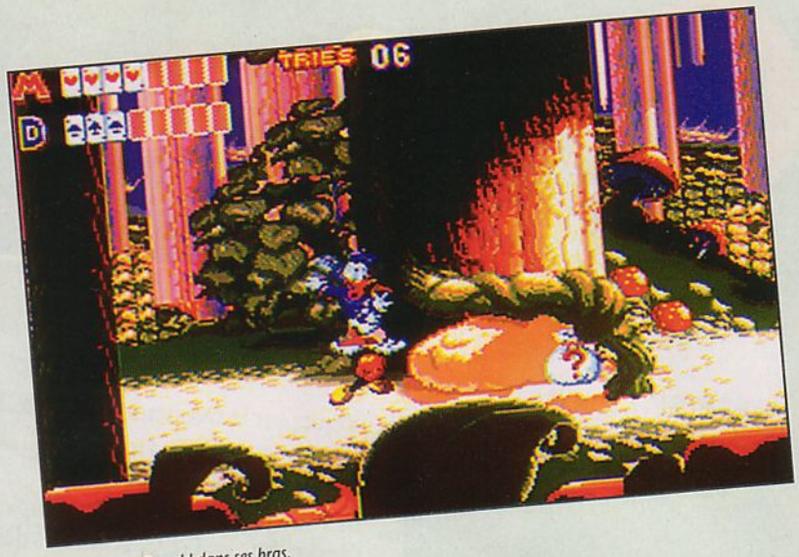
Vincent SABOULIN

SUPER MARIO III
Voici le code pour avoir des musiques différentes : **POZTLL**. Mario reste de face : **KPZXXY**. Plus de monstres pendant la partie : **NAPISE**. Vous fait ralentir lorsque vous tuez une tortue : **ETAGES**. Pour entendre un bruit bizarre : **EIIZTV**. Niveau multicolore : **SSPPKK**. Mario devient PWind lorsque l'on perd la partie : **PEPSSX**. Pour obtenir une musique plus rythmée pendant le jeu : **POSTGL**. Et pour finir les commandes inversées plus des bugs : **POZXNU**.

Si vous voulez m'écrire, envoyez vos codes à :

CLUB DES GÉNIES, PLAYER ONE
Eddy 50 Hz
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne cedex

Alors bonne chance et que le génie soit avec vous...



Mickey porte Donald dans ses bras.

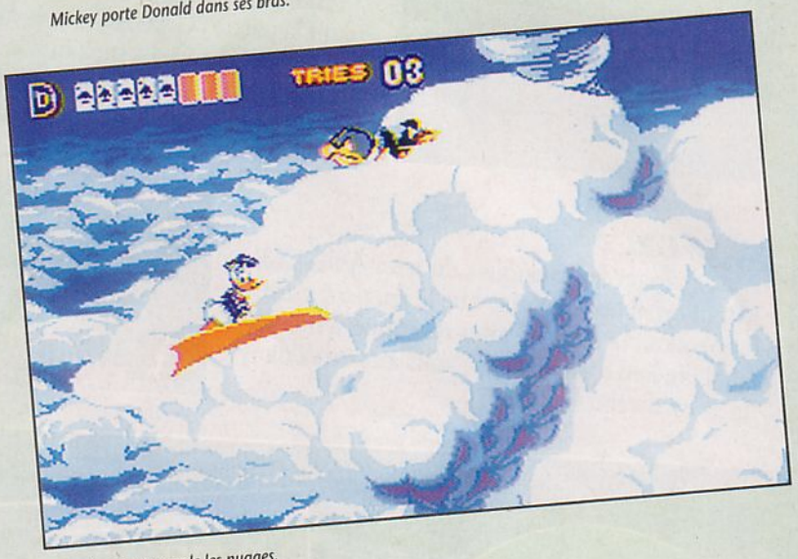
On se souvient tous du merveilleux Castle of Illusion et du magnifique Quackshot, ces deux mégahits ayant pour héros respectifs Mickey et Donald. Eh bien, les voici réunis...

Eh bien mes amis, quelle claque. Quand on a su qu'un « Mickey et Donald - World of Illusion » allait arriver au journal, une angoissante attente s'est fait sentir. Que pouvait donc bien valoir un jeu réunissant les deux célébrissimes héros de Disney dont le succès, aussi bien sur nos consoles qu'au cinéma, n'est plus à prouver ?

En fait, on se posait des questions parce qu'à la vue des réalisations précédentes, il semblait difficile de faire mieux. Et puis on a constaté. Bon, allez, autant vous le dire tout de suite, ils n'ont pas fait mieux. Mais ils ont fait au moins aussi bien. Et il n'y a vraiment pas de honte à ça. La barre de qualité est placée très haut, moi je vous le dis. Très très haut, c'est sûr...

UN, DEUX, TROIS... NON, PAS TROIS

Bon, alors très bien. Comme d'habitude, avant de pouvoir entrer dans un jeu, avant d'avoir le plaisir de l'explorer, il faut passer par une série de menus. Je sais, c'est contraignant mais c'est nécessaire. Et puis ce menu-là a un quelque chose de plus **sympathique** que la plupart des autres : l'option deux joueurs... en simultané. Eh oui, rien qu'au titre, on se doutait déjà que l'on pouvait jouer à deux en même temps. Là, on a eu confirmation. Ça commence franchement bien. Arrivé sur l'écran de jeu, le premier réflexe est d'essayer un peu tous les mouvements de son personnage. Là, les



Le tapis volant survole les nuages.

En mode deux joueurs, une entente fraternelle est primordiale.

Le mode password, avec les cartes, est vraiment original.

Seul sur son île, Donald fait un peu la gueule.

Sur la corde raide...

trois boutons sont utiles, et on peut tirer, sauter ou bien courir. Il faudra faire attention à ne pas s'emmêler les **pinceaux**. Cette gymnastique « paddlienne » accomplie, Mickey est fin prêt pour partir à l'aventure. Vous remarquerez que là je dis Mickey, mais pour ne pas faire de jaloux, de temps en temps je dirai Donald, et vice-versa, indifféremment. C'est vrai quoi, ce sont les deux héros du jeu, ils ont droit aux mêmes égards. Il n'y a pas de raison. De votre côté, faites attention, Mickey et Donald, on fait comme si c'était la même personne et... Comment, c'est trop compliqué ? D'accord. Alors le héros, nous allons l'appeler Minald, comme ça y a un peu des **deux** et ce sera moins prise de tête. Pour ma part, j'ai toujours eu l'esprit logique.

Les éclairs n'impressionnent guère le très valeureux Mickey.

Le jet d'eau vous projette vers le ciel.

Vite, il faut courir avant que le plafond n'atteigne le sol !

Marchez d'un pas léger sur les touches du céleste piano.

Il nage dans une bulle d'air.

SAISISSANT, NON ?

Comme c'était le cas avec les deux jeux précédents (Castle of Illusion et Quackshot, je le rappelle une dernière fois. Et si je m'y réfère souvent, c'est parce qu'ils se ressemblent sur de nombreux points et qu'il est nécessaire de faire des comparaisons, vous ne croyez pas ?), Minald traverse de nombreux paysages, tous plus **merveilleux** les uns que les autres, chacun rempli d'êtres hostiles en relation directe avec la nature du lieu visité. Par exemple, vous avouerez qu'il est naturel de trouver des poissons dans l'eau (bon sang ! j'écris des phrases de folie. Je ne joue pas à Lemmings pourtant...). Enfin bref...

Le premier lieu dans lequel Minald déambule est une forêt. Là, il devra se méfier des soldats, qui lui foncent dessus avec leur lance, et en général de tous les êtres qui lui veulent du mal. Ne faites pas de **commentaires** sur ma phrase, elle est très bien et pas

C'EST AINSI QUE TOUT COMMENÇA...

C'est en voulant jouer aux apprentis sorciers que Mickey et Donald se sont retrouvés dans un endroit magique et hostile. Ils n'auront alors de cesse de s'échapper.

Mickey, la tête dans les étoiles.

idiote du tout. Bon. Minald pourra se servir de nombreux éléments du décor, et en particulier des feuilles volantes, pour se déplacer et/ou éviter des ennemis. Ou alors, évidemment, il y a la solution ultime : utiliser votre pouvoir (vous faites apparaître une grande cape magique qui anéantit les méchants) pour les envoyer *ad patres*.

Le premier boss que Minald aura à affronter est une énorme araignée. Le truc marrant, c'est que pour arriver à elle, il faut suivre d'autres arachnides en marchant sur le fil qu'elles tissent et qui se désagrège au fur et à mesure. Angoissant.

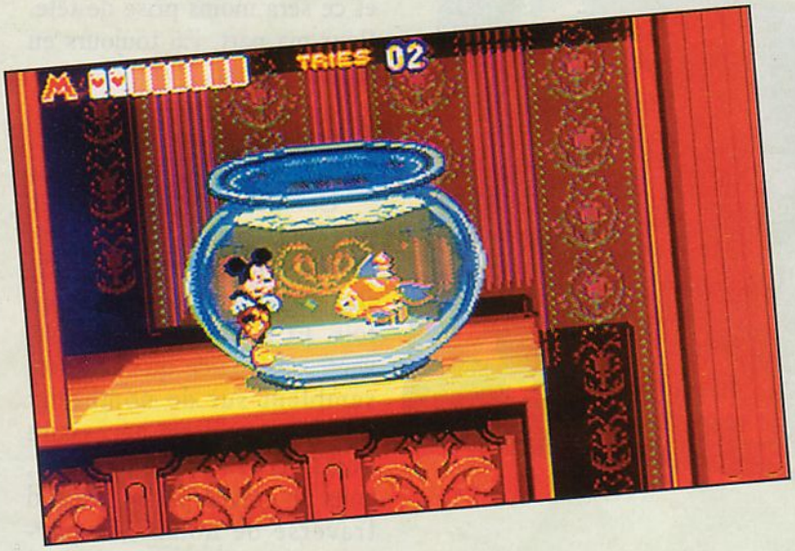
DANS LA JOIE ET LA BONNE HUMEUR

La balade continue de plus belle au-dessus des nuages sur un tapis volant. Entre deux cumulus, prenez garde à votre altitude et zigzaguez entre les tornades et les oiseaux de mauvais augure qui ne manqueront pas de vous harceler. Mais cette **étape** est une des plus faciles. Moins aisée est la suivante. Sur une feuille, vous dévalez un torrent aux flots tumultueux et devez faire preuve de toute votre habileté pour éviter les obstacles qui apparaissent subitement sur votre chemin. Bah ! ce n'est qu'une simple question de réflexe après tout.

Tout de suite après, Minald retourne sur les nuages et s'en sert comme de fragiles plates-formes que le poids de son corps ne tarde pas à déformer. Il marche également sur des claviers suspendus en l'air et qui laissent échapper des notes aiguës lorsque l'on pose le pied dessus. La musique des hautes sphères...

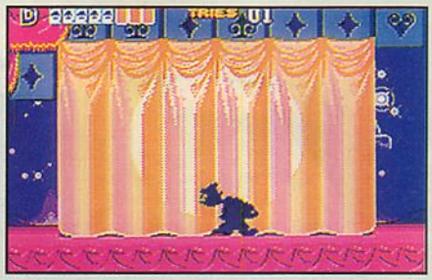
Mais le summum est atteint avec l'étape sous-marine où Minald est enfermé dans une énorme bulle d'air et où il agite les bras en tous sens pour évoluer dans l'élément liquide. C'est véritablement splendide, et hilarant. Après s'être débarrassé d'un **terrible** requin, il accède enfin d'une façon ahurissante (l'océan dans lequel vous nagiez n'était qu'un simple bocal) à l'endroit le plus riche en surprises du jeu : un énorme bureau dans lequel vous paraissez minuscule. En fait, ce niveau ressemble fort à celui de la bibliothèque dans Castle of Illusion. Cette fois, c'est à des encriers et à des stylos que vous aurez affaire, et si vous ne plongez plus dans une tasse de café, vous avez tout de même droit au sucrier. Vous pouvez même entrer littéralement dans un livre ou encore dans une boîte de **cookies**, avec des décors de pâtisserie (un peu comme ceux que l'on trouve dans Castle of Illusion, là encore). À la fin de ce monde, vous ferez la connaissance d'une sorcière. Je ne vous prédis pas un avenir tout rose particulièrement si vous la laissez manipuler sa boule de cristal.

Dans un autre pays, en fait tout à fait celui d'*Alice au pays des Merveilles* avec les soldats de cartes, vous aurez fort à faire pour vous y retrouver dans un labyrinthe de haies, mais sitôt sorti de ce dédale, vous pourrez admirer un décor constitué des **constellations**


Enfin hors de l'aquarium.

On va vous casser du sucre sur le dos.

La pulvérisation fait office de pont.


Ombre chinoise avec Donald dans sa posture habituelle.

PAS BEAUX MES BOSS ?

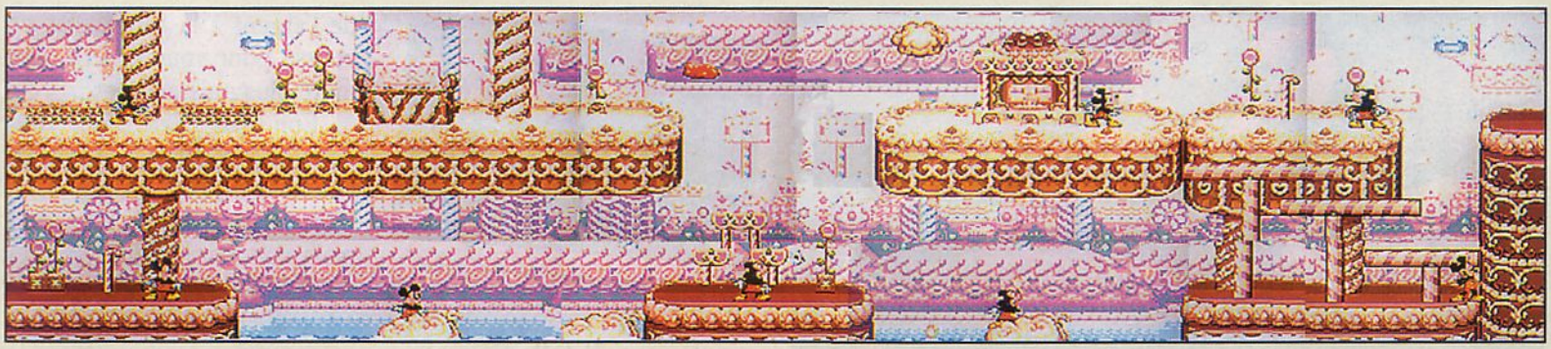
L'araignée.

Le dragon petit format.

Le requin rieur.

La sorcière grise mine.

L'ultime vilain.



Dans un décor de crème chantilly et de gâteau au chocolat, servez-vous des cygnes en biscuit comme bateaux et méfiez-vous des ponts de biscuit qui ont une fâcheuse tendance à s'écrouler. Un paysage qui aiguise l'appétit.

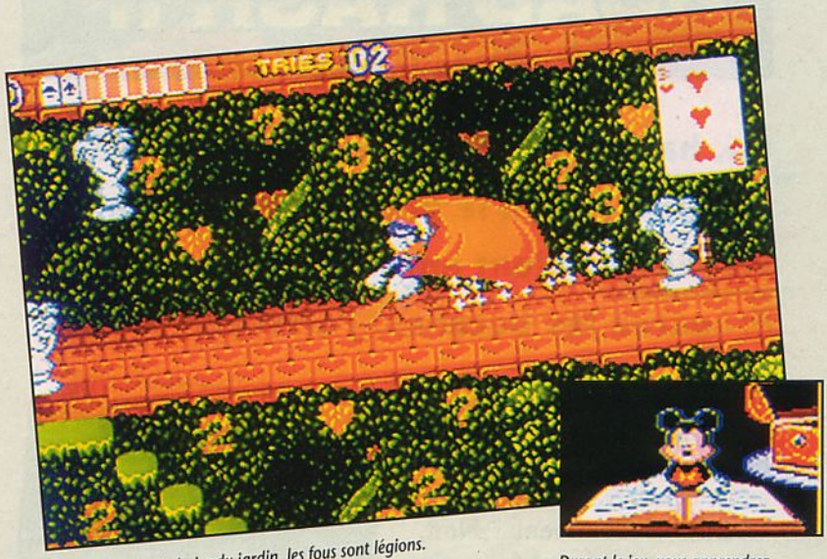
du zodiaque. Décidément, ce jeu réserve bien des surprises. Et elles ne s'arrêtent pas toutes là. Vous voulez bien me laisser souffler deux minutes ?

MERCI ET ENCORE BRAVO

Cela devient maintenant une habitude : les jeux avec des personnages de Disney sont inévitablement de qualité. Et qui s'en plaindrait ? L'atout majeur de cette nouvelle production est surtout la possibilité de jouer à deux. Le jeu y gagne vraiment énormément. Voir par exemple Mickey aider Donald à **grimper** en le hissant avec une corde est un plan excellent qui, à coup sûr, vous ravira. Et selon le personnage que vous choisissez, quand vous jouez seul, les parcours ne sont pas exactement les mêmes. Excellent, non ? De plus, un nouveau système de password voit ici le jour (avec des cartes, c'est tout simple et plus sympa qu'avec des chiffres).

Il n'y a guère qu'au niveau de la **réalisation** que je trouve que World of Illusion est un peu moins bon que ses deux illustres prédécesseurs. Enfin, la différence est minime, mais je ne sais pas, c'est une impression tenace. C'est peut-être l'habitude. En tout cas, c'est loin d'être raté. Du très bon, voire du très très bon, voire du carrément excellent. Allez, ce jeu est vraiment un hit, c'est incontestable. Idéal comme cadeau pour les fêtes de fin d'année. ■

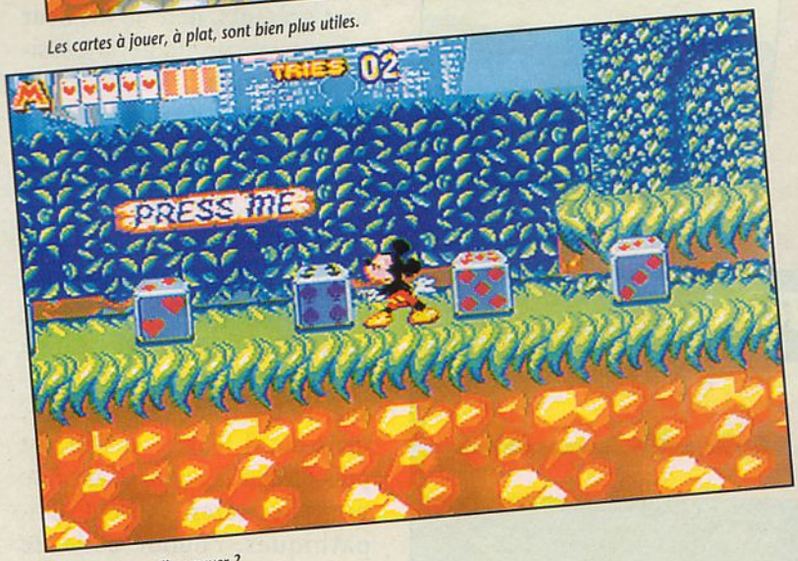
Chris



Dans le dédale des haies du jardin, les fous sont légions.

Durant le jeu, vous apprendrez certains nouveaux sorts.

Les cartes à jouer, à plat, sont bien plus utiles.



Sur lesquels faut-il appuyer ?

Donald, rageur.

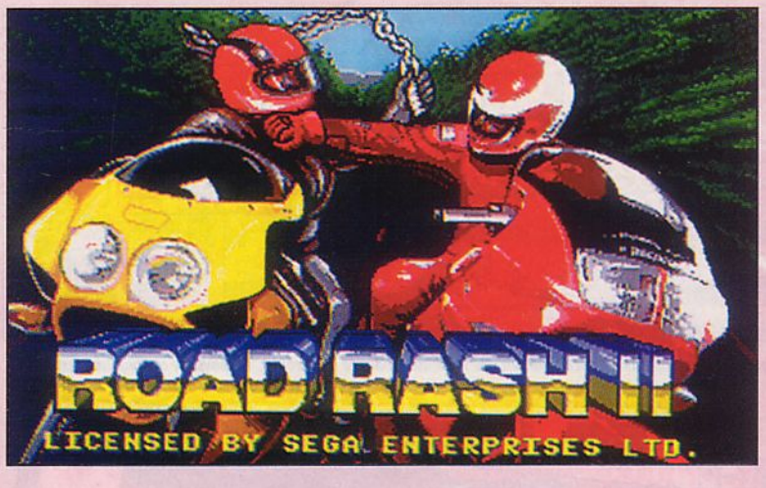
Mickey, triomphant.

96%

EN RÉSUMÉ

WORLD OF ILLUSION

- Console : MEGA D.
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 96 %
- Animation : 95 %
- Son : 94 %
- Jouabilité : 95 %
- Difficulté : 55 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 97 %



Ha, ha, ha !!! (rire sadique et mauvais). La suite du jeu le plus destroy de la Megadrive vient enfin de voir le jour. Préparez les bécanes, j'arrive...

Waouh aoouh ! La suite de Road Rash vient d'arriver à la rédaction. Quel bonheur, mes amis, mes frères, je vous aime tous tant. Comment ? Non, non, je ne disjoncte pas. Je suis **heureux**, c'est tout. Ce jeu m'avait tellement fait délirer à l'époque que faire le test de sa suite me ravit au plus point. Et comme ce second épisode est franchement mieux que le précédent, c'est carrément le nirvana.

ON SE CALME

Pour tous les malheureux infâmes qui oseraient ne pas connaître Road Rash (honte à vous !), un bref retour en arrière s'impose. Dans ce jeu, vous jouiez le rôle d'un fou de la mort dingue de moto qui participait à des courses illégales sur les routes de plusieurs régions. Avant de partir, l'appréhension vous serrait la gorge. Au moment du départ, elle se transformait en intense concentration. Mais dès celui-ci, vous mettiez les gaz à fond et, tandis que vous sentiez vibrer entre vos jambes le moteur gonflé à bloc de votre moto, toute angoisse vous quittait pour se transformer en irrépressible envie de gagner.

Attention ! Lorsque vous vous attaquez à plusieurs rashers...

À partir de ce moment, tous les coups étaient permis, et si vous vous preniez des beignes, vous saviez également en donner. Il fallait en plus faire attention à toutes les **embûches** dressées sur le chemin : barrages de flics, vaches et autres quadrupèdes, etc. Mais les sauts fabuleux qu'il était possible de faire, et qui vous faisaient certaines fois carrément dépasser les limites de l'écran, permettaient souvent de passer par-dessus les obstacles. Ah ! rien que d'y penser, j'en suis parcouru de frissons de plaisir !

... ne vous faites pas prendre entre deux. Ce peut être fatal.

COMMENT ÇA ON SE CALME ? TÊTE DE M...

Cette suite, sur de très nombreux points, ressemble beaucoup au premier épisode. Les courses se déroulent toujours dans cinq endroits, vous faites toujours la course avec différents rashers plus ou moins amicaux, il y a toujours des flics pour vous empêcher de vivre, vous gagnez toujours de l'argent à la fin de chaque course pour vous acheter une moto plus puissante, etc.

Vite, remontez sur votre moto !

Euh ! bah ! l'aut' hé ?? Vous vous dites peut-être que c'est vraiment du flan si c'est exactement la même chose. Hé hé ! mais non, ce n'est pas exactement la même chose. Tous les éléments qui reviennent dans ce second épisode sont de la même nature mais ils sont également plus variés. Oui, il y a encore les rashers, mais cette fois ils sont bien plus nombreux. Les motos ? Vous en avez un choix impressionnant ici, et une nouvelle « race » vient de faire son apparition : les nitros. La plus rapide d'entre elles coûte la peau des fesses mais approche sans aucun doute la vitesse du son à allure maximale. Du **délire**. Et puis même si les ressemblances sont nombreuses, plein d'éléments nouveaux sont présents, dont le meilleur est sans aucun doute la possibilité de jouer à deux... et en même temps. Oui, oui, vous avez bien lu. Mais nous y reviendrons plus tard, dans un développement plus long.

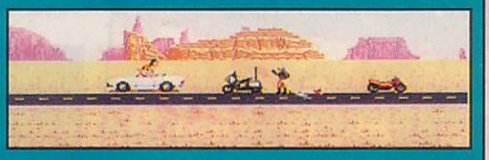
Natasha. Elle a pas l'air contente.

Un des trucs les plus marrants, c'est de retrouver des personnages qui existaient déjà dans Road Rash. Ainsi, on revoit évidemment Natasha, notre compagne attitrée, mais aussi Slater ou Biff. Et puis on fait la connaissance de **nouvelles têtes**, souvent antipathiques, comme celle de Lawson, le Black BCBG sans

HUMOUR, TOUJOURS !

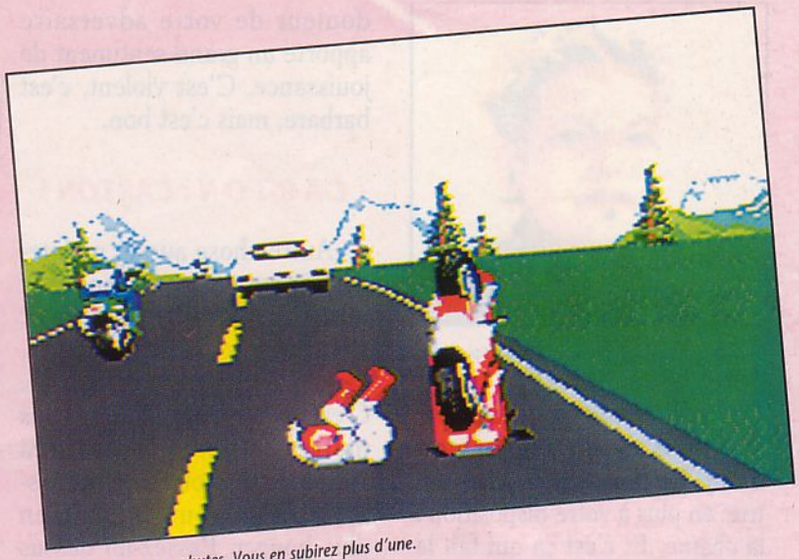
De nombreuses séquences sont très marrantes. Ici, le flic vous arrête et vous fout dans le coffre de la voiture.

Eh ! Me regarde pas de travers !



Là, le flic répond aux nanas qui lui font signe et vous essayez d'en profiter pour vous échapper. Malheureusement, vous vous ramassez et la moto part sans vous.

Paf ! Les deux se sont donné un coup en même temps.


Habituez-vous aux chutes. Vous en subirez plus d'une.

pitié ou encore celle d'Ennemie publique n° 1, une kepon plus dangereuse que bien des mecs. Enfin, on ne va pas se laisser impressionner, hein ? On n'a qu'à leur filer une bonne torgnole à tous ces charlots et ils rentreront chez leur mère en pleurant.

FRAPPEZ FORT SVP !

Bon, assez discuté. Passons aux actes maintenant. Le départ vient d'être donné ! Les bousculades sont nombreuses et le bruit des motos qui s'entrechoquent devient bientôt **assourdissant**. Rhâââ !! Quel est l'abruti qui vous empêche de passer ? Rude Boy ? Pauvre mec, va. Hop ! On se déporte vers la gauche, on arrive à sa hauteur, et on se rabat vers lui pour lui allonger un bourre-pif percutant. Il est sonné mais pas assez pour tomber. Pan ! Quoi, il vient de vous filer un coup de latte ? Bon, fini de rigoler. Vous lui donnez encore deux généreux coups de poing et il se viande méchant sur le bitume. Excessivement énervé par l'évident manque de respect dont il a fait preuve à votre égard, vous lui roulez dessus et appréciez en connaisseur le cri de souffrance qu'il ne manque pas de pousser. Bien fait pour lui. Et sa moto, qui a glissé sur plusieurs dizaines de mètres vers l'avant, vous vous en servez comme d'un minitremplin. C'est ça l'ambiance Road Rash, et c'est bien. Où qu'y sont les autres ? J'ai envie de les frapper, les cogner, leur broyer les os, les hacher menu, les réduire en miettes, les buter, les exterminer, les... ! Voilà donc. L'ambiance du premier épisode est scrupuleusement respectée.

ON ROULE, MA POULE ?

Penchons-nous maintenant sur les améliorations apportées à ce nouveau Road Rash.

Admirez le saut !

PAS MAL, LES BÉCANES

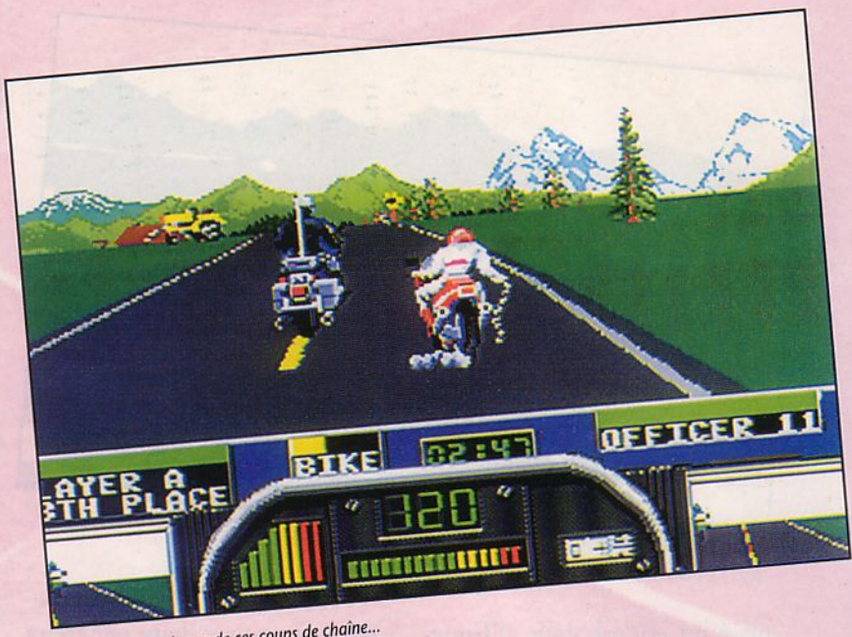
Voilà un panel représentatif de toutes les motos que vous aurez le loisir de piloter. Les plus performantes sont bien évidemment les plus chères, alors un conseil : économisez.

Ennemie publique n°1. Eh ! le collier, c'est pour te promener en laisse ?

D'abord, vous pouvez **frapper** avec plus de choses maintenant. En fait, vous avez un truc en plus à votre disposition : la chaîne. Et c'est ça qui fait le plus mal. La voir tournoyer autour de vous et terminer sa course dans le visage tordu de douleur de votre adversaire apporte un grand sentiment de jouissance. C'est violent, c'est barbare, mais c'est bon.

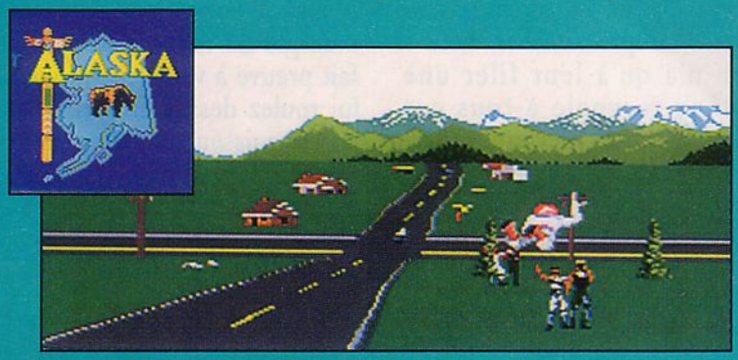
C-A-R-T-O-N : CARTON !

Autre chose aussi : maintenant, vous pouvez frapper sur les flics. Si, si, c'est vrai. Avant, ça ne leur faisait rien, mais maintenant vous pouvez. C'est même conseillé. Si vous mettez la dose, le flic sera éjecté de sa moto et se ramassera sur la route pour n'en plus bouger. Passez-lui dessus pour être sûr qu'il ne respire plus. Gnârk, gnârk ! J'aurai leur peau à tous. Autre apport

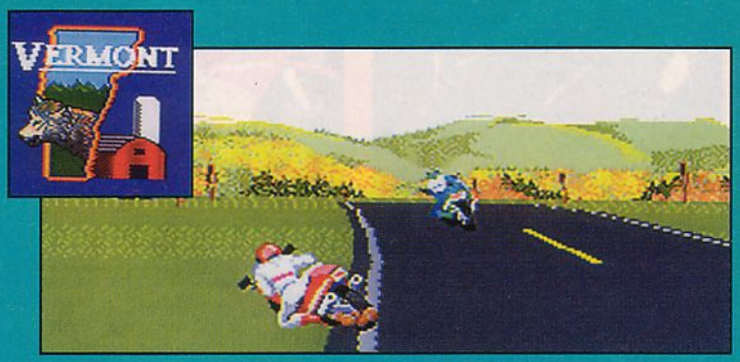


Le flic va se prendre un de ces coups de chaîne...

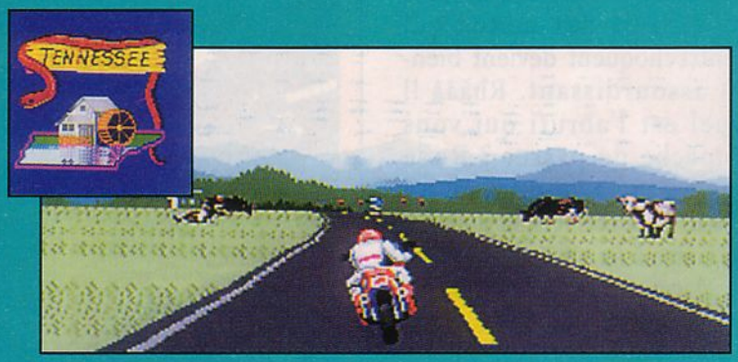
VOUS VOULEZ VOIR DU PAYS ? JOUEZ-LA ÉQUIPÉE SAUVAGE



Les courses se déroulent dans cinq endroits différents. D'abord en Alaska, où les montagnes enneigées sont en arrière-plan.



Ici le Vermont et ses montagnes recouvertes d'une végétation automnale.



Dans le Tennessee vous direz bonjour aux bovins de ma part.

Hawaï, île de rêve avec ses palmiers verdoyants.

En Arizona, le temps est plutôt sec.

Sans pitié les conducteurs de voiture. Ils vous envoient valdinguer dans les airs.

Petite séquence animée lorsque vous gagnez.

Lawson.

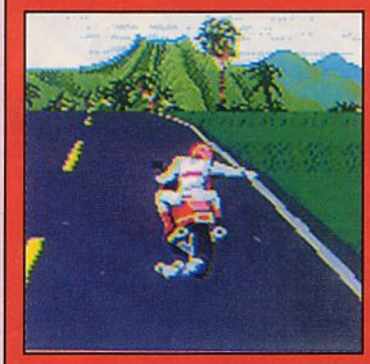
sympathique : la présence de nombreuses séquences animées, toujours pleines d'humour, lors des différentes phases de jeu (à la fin d'un niveau, quand vous êtes arrêté, etc.). Enfin, bien sûr, il y a le mode deux joueurs. Celui-ci vous propose soit de participer au jeu normal, soit de courir dans un « mano à mano ». En plus clair, ce mode met les deux joueurs l'un contre l'autre, et eux seuls, avec les armes qu'ils désirent ou pas d'arme du tout, et le but est bien sûr de descendre l'autre pour arriver premier, comme d'hab'. Dans tous les cas, ce jeu à deux apporte un plus indéniable.

Avec Road Rash II, Electronics Arts, de loin l'éditeur le plus prolifique sur Megadrive (après Sega, bien sûr), frappe très, mais alors vraiment très fort. Si ce n'est pas un méga-hit, je me fais moine **bouddhiste** dans un temple perdu au fin fond des montagnes enneigées du Tibet (de toute façon, ça fait un moment que j'y pense). Mais je ne crois pas que l'habit monastique soit pour moi cette fois. Quand un jeu est aussi fun, aussi speed, et aussi bon, on ne peut qu'apprécier le résultat et, humblement, dire merci pour tant de bonheur. J'en ai les larmes aux yeux. ■

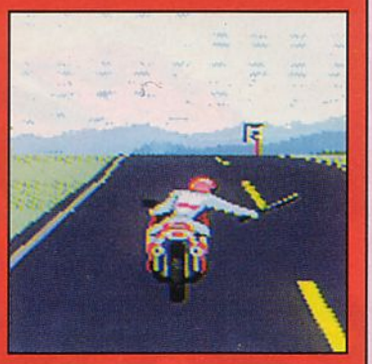
Chris, se retient de pleurer seulement parce que c'est gênant pour jouer.

Le mode deux joueurs, avec les écrans séparés.

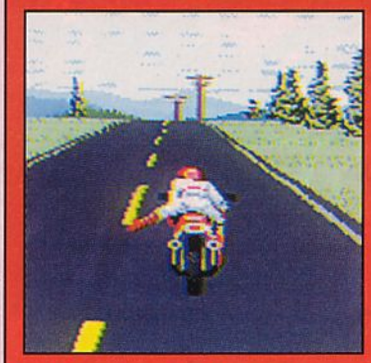
DES PIEDS ET DES MAINS



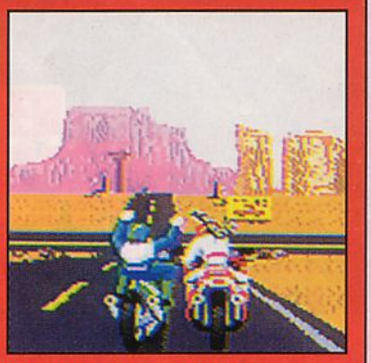
Vous pouvez frapper en donnant un simple coup de poing...



... mais aussi avec une matraque.



Ou alors, vous pouvez filer un coup de latte.



Ultime solution : la chaine. Radical.

Ça dérape sec !

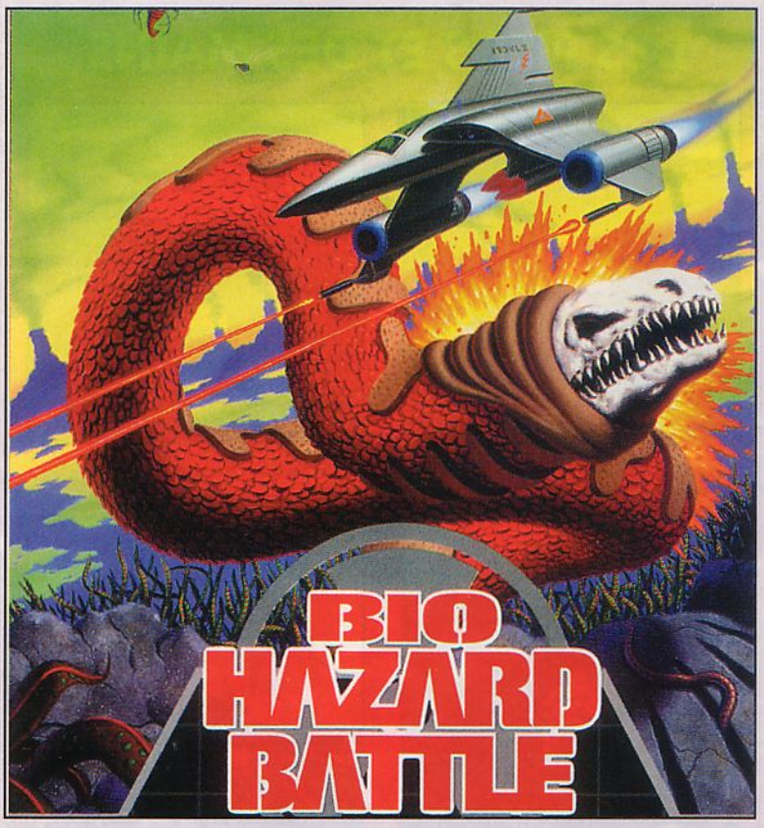
Bonne occasion pour botter le cul du joueur B sur le bord de la route.

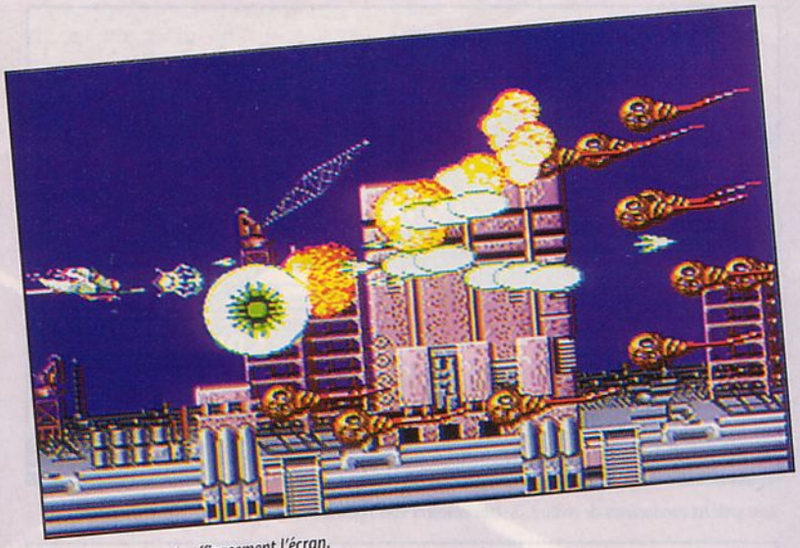
97%

EN RÉSUMÉ

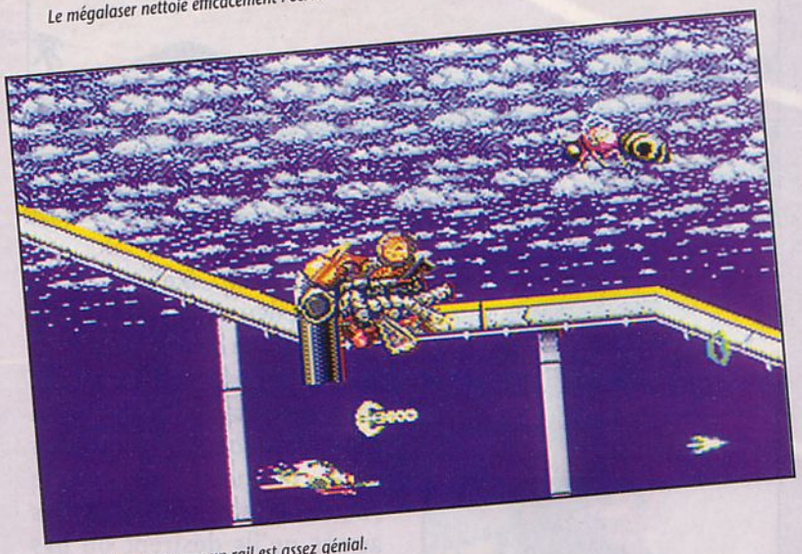
ROAD RASH II

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation euh... sportive ?
- Graphisme : 95 %
- Animation : 95 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 95 %
- Difficulté : 98 %
- Durée de vie : 97 %
- Player Fun : 98 %





Le mégalaser nettoie efficacement l'écran.

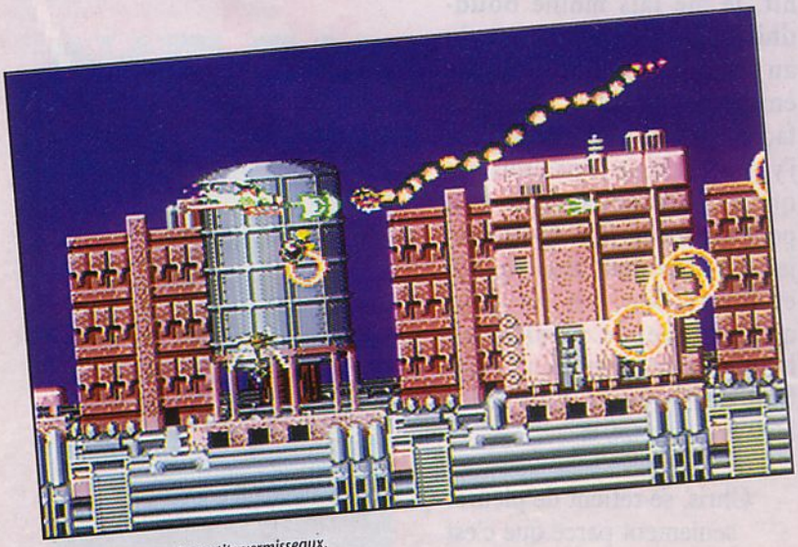


Le coup du monstre sur un rail est assez génial.

Après les lessives sans phosphates, les pots catalytiques et les aérosols sans CFC, voici le premier shoot'em up biodégradable... Je reprendrais bien une bonne bouffée de gasoil, moi !

Sortir un shoot'em up original est devenu une gageure dont peu d'éditeurs sont capables. Thunderforce IV, par exemple, a beau mettre le paquet au niveau des effets visuels, il reste malgré tout d'un **classicisme** déconcertant. Mais alors, doit-on se morfondre sur notre Megadrive pour attendre désespérément l'élu ? Eh bien non, car Bio Hazard Battle vient juste à point pour offrir un énorme bol d'oxygène à la Sega 16 bits. Et je n'irai pas par quatre chemins car, au risque de choquer quelques esprits conservateurs, je déclare tout haut que Bio Hazard est pour moi le meilleur shoot'em up actuellement disponible sur cette machine. Et voici de quoi vous en convaincre...

Pour se mettre dans l'ambiance, il faut quitter son canapé bien confortable, et se plonger la tête dans l'écran. Ahhh ! ben non, il ne faut pas plonger la tête trop profond, sinon on se cogne contre la vitre et ça fait mal ! Bref, ce



On commence par des petits vermisseaux.

LE MÉGALASER

Laissez le bouton feu appuyé pour recharger...

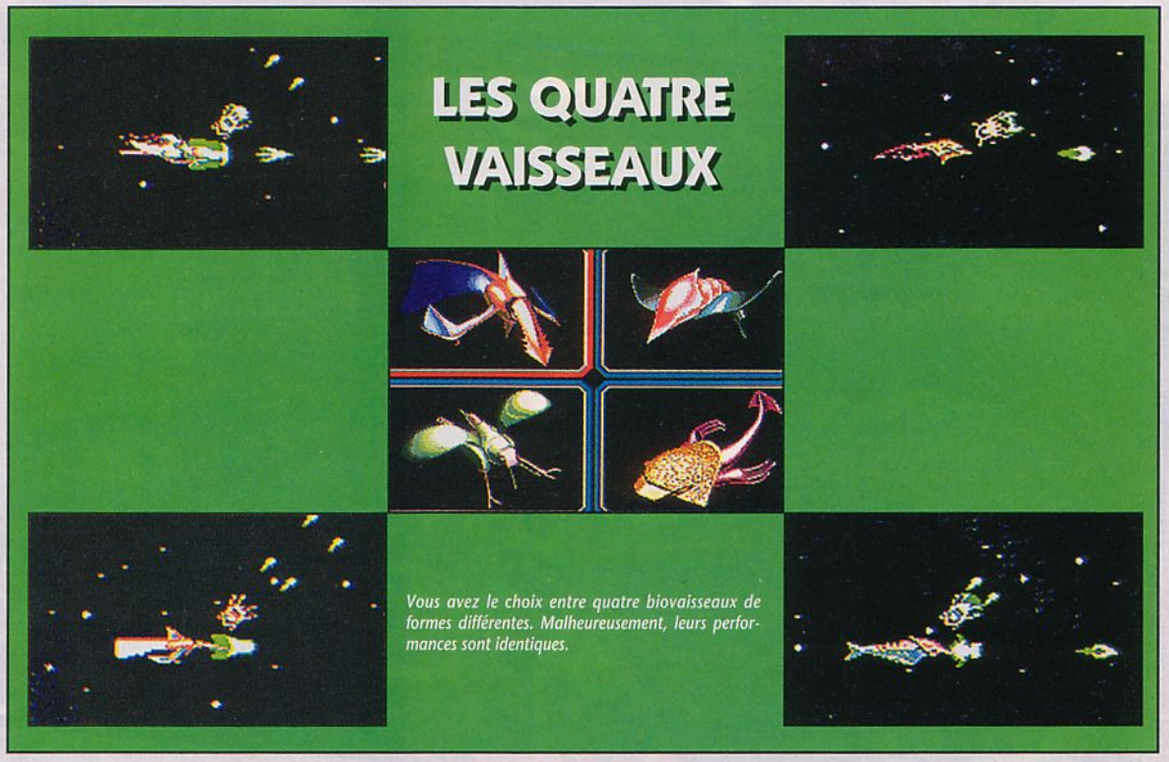
... et on largue la purée !

voyage **cosmique** nous mène sur une planète du nom d'Avaron. Très avancés technologiquement, ses habitants ont tout gâché en se livrant une terrible guerre bactériologique dévastatrice.

BIO CHALLENGE !

Résultat, vous êtes les deux derniers êtres humains encore en vie. Vous ? Tout à fait, il est effectivement possible de jouer à deux simultanément dans Bio Hazard. Et c'est assez rare dans les shoot'em up, pour être signalé. Mais revenons au but de votre mission. Car, comme tout est détruit, il faut que vous trouviez un endroit cool pour y installer un début de **colonie**. Pour cela, vous disposez des derniers biovaisseaux encore en état. Face à vous, des nuées entières de bestioles mutantes, nées des radiations résiduelles de la guerre. Ce qui nous donne un univers hors du commun baignant dans une ambiance très particulière. Ça motive, non ?

Vous l'aurez compris, le fil conducteur du jeu n'est autre que le mot « biologique ». Tous les éléments du jeu tournent autour de cet esprit. Ainsi, les biovaisseaux que vous pilotez ne sont rien d'autre que des vaisseaux classiques, construits à partir de **matière vivante**. Quand vous commencez le jeu, on vous en propose quatre différents. En fait, seul leur design change, puisqu'ils ont tous les mêmes aptitudes au combat et les mêmes armements. Pour l'esthétique, c'est du biodesign poussé à l'extrême, l'un s'inspire d'une raie manta, l'autre d'une grosse abeille et ceux qui restent font penser à... euuuuh ! Ben, c'est assez indescriptible quoi, on dirait des sortes d'insectes croisés avec des poissons.

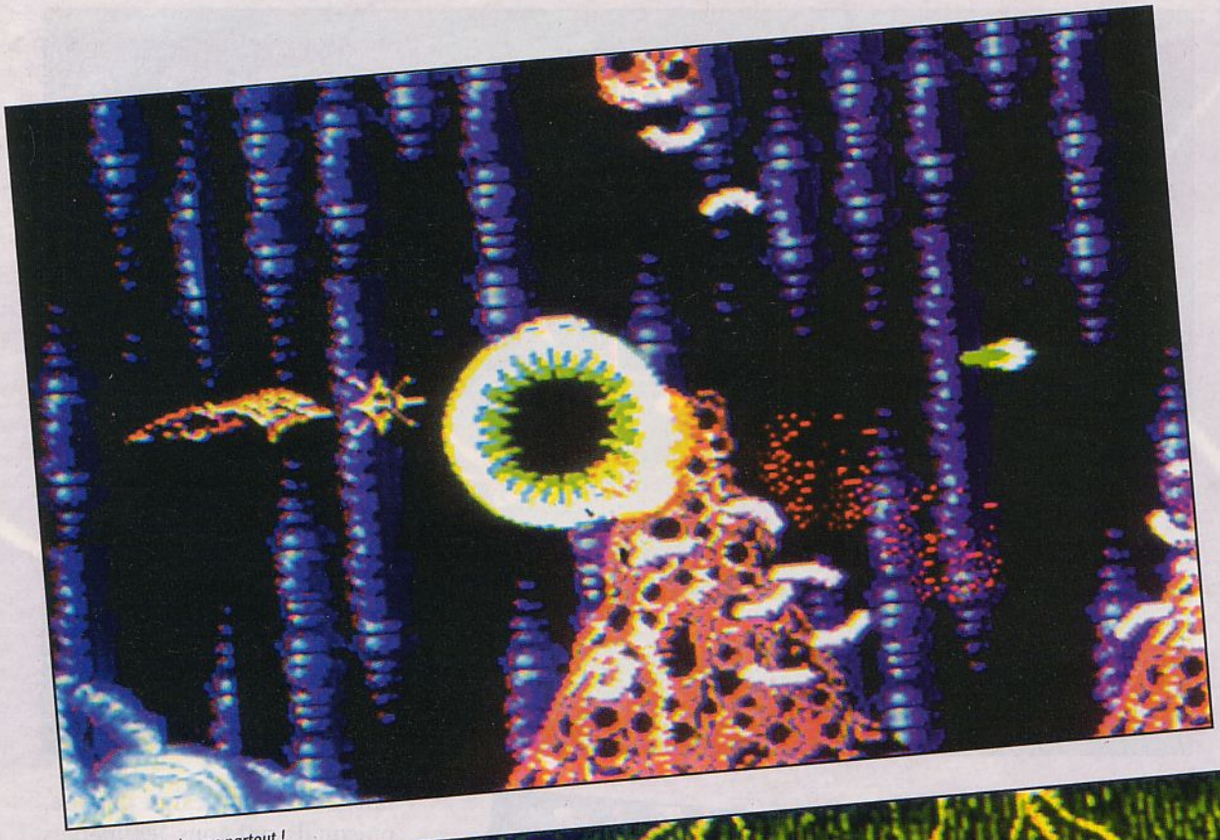


Vous avez le choix entre quatre biovaisseaux de formes différentes. Malheureusement, leurs performances sont identiques.

Les cristaux se referment sur vous.

VAISSEAUX SANS GAINS

Tous les biovaisseaux sont équipés d'un petit module externe qui tourne autour de vous en fonction de vos mouvements, et qui crache une arme spéciale. Au début, cette arme n'est autre qu'un laser multidirectionnel. D'ailleurs, ne jouons pas les difficiles, car même en version de base c'est déjà assez efficace. Mais lorsque vous réussissez à chopper les boule jaunes et bleues de bonus, vous récupérez des **armes** encore plus puissantes. Et il y en a deux que je vous recommande particulièrement. La première ne paie pas de mine, et pourtant, elle assure méchamment :



Beuuurk ! plein de vers partout !

c'est une sorte de long faisceau jaune qui est attiré par le moindre ennemi qui se pointe dans vos parages. Quant à la seconde, il s'agit d'une myriade de petits lasers qui rayonnent tout autour de votre vaisseau, et qui prodiguent ainsi une protection hors du commun, surtout dans le level 5 dans lequel cette armure est fort utile, des nuées de vers gluants se précipitant sur vous !

Donc, outre ce petit module, votre vaisseau crache aussi un rayon laser des plus banal, mais lui aussi très **utile**. Et pour abréger le chapitre des armes, il ne reste qu'à parler du mégatir que l'on obtient en restant appuyé sur le bouton B de la manette. Pendant que vous le maintenez appuyé, une aura scintille autour de votre vaisseau. Quand elle a atteint sa taille maximale, il suffit de relâcher le bouton pour tirer une énorme giclée détruisant tout sur son passage.

UNE BALADE BUCOLIQUE ?

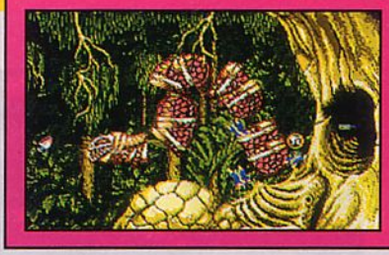
Le premier level de Bio Hazard est assez déconcertant, puisque le scrolling est presque vertical (alors que le jeu est horizontal). Ainsi le décor (des nuages, en l'occurrence) défile de bas en haut pendant toute la durée du level. Il faut bien dire qu'au

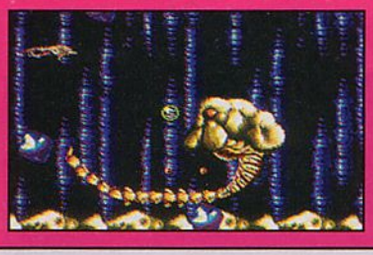
Vous avez vu la tronche du stremon ?

LES GROS VERS

L'attraction principale de Bio Hazard, ce sont les énormes vers animés de façon incroyable.

DES BOSS À POT CATALYTIQUE !





début, cela fait tout drôle. Il faut attendre les levels suivants pour que cela redevienne normal, avec un bon **scrolling** horizontal des familles comme on aime.

Bien sûr, les décors sont dans le ton du scénario. Ainsi l'on commence par une ville complètement détruite que l'on quitte rapidement pour explorer tour à tour, des territoires verdoyants (jungle) ou des cavernes de glace habitées par des gros vers infâmes.

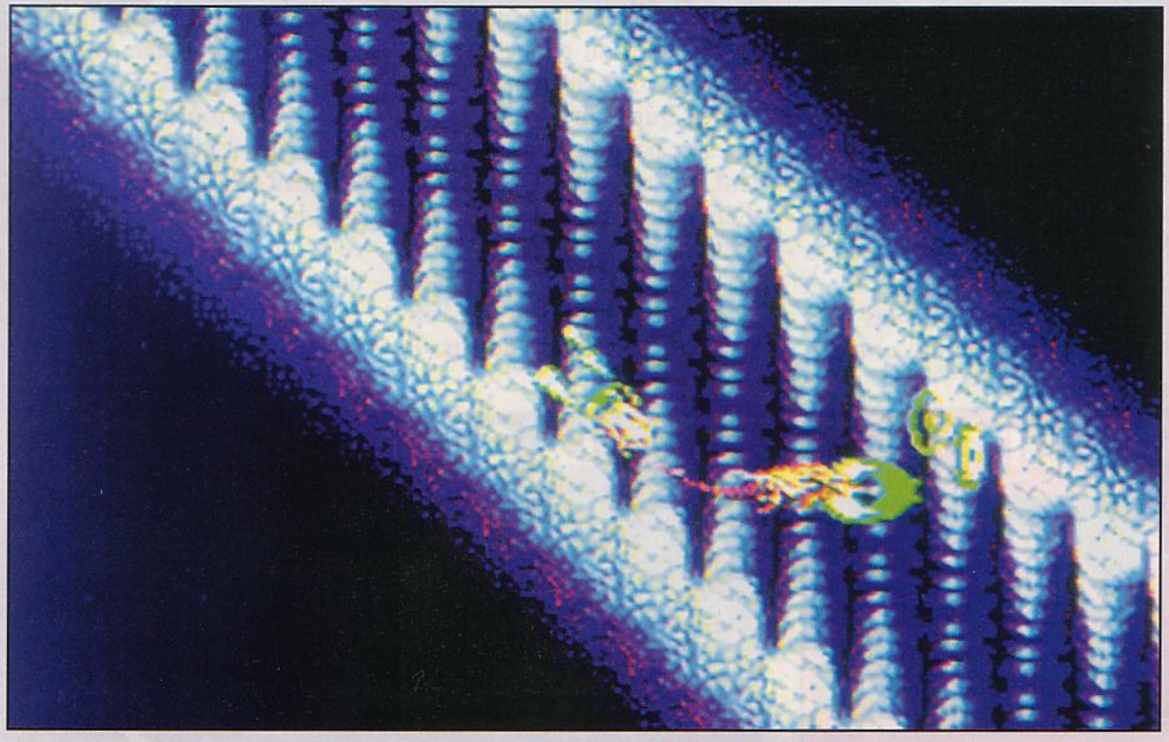
Parlons-en d'ailleurs, des **gros vers**. Ce sont eux la grande attraction de tout le jeu. Ils débarquent aux alentours du deuxième level et se baladent en ondulant nonchalamment dans une animation qui a de quoi vous scotcher au plafond tellement elle est bien.

On dirait une pub pour les rasoirs Gillette !

DÉTRUISEZ ÉCOLO !

Et puis bien sûr, nous retrouvons les éternels boss de fin de niveau, qui ne sont pas ce qu'il y a de plus impressionnant dans le jeu, mais qui assurent tout à fait leur rôle sans dépareiller avec le reste du soft. Avec des graphismes assez sublimes qui reflètent bien cette ambiance « bio » originale, une animation sans reproche (des scrolls différentiels très propres, seulement quelques ralentissements quand on joue à deux) et une bande musicale très techno, sans oublier une jouabilité toute proche de la perfection, Bio Hazard Battle dispose de tous les ingrédients pour devenir LE shoot'em up de la Megadrive... ■

Crevette, the Bionic man !



On avance dans un long boyau.

95%

EN RÉSUMÉ

BIO HAZARD BATTLE

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 91 %
- Animation : 94 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 96 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 94 %

On retrouve l'ambiance de certains niveaux de Super Star Soldier.

Le laser permet de transpercer les défenses de cet ennemi.

Diantre ! quel beau shoot'em up vous avez là !

Ami intellectuel, il est l'heure de nous quitter ! Car, camarade lecteur, Super Aleste vient tout juste de me tomber entre les mains, et cela nous annonce plus du dégommage en règle d'Aliens qu'une réflexion profonde sur la vie sexuelle des moules en Basse-Normandie. En clair, Super Aleste est un sacré shoot'em up comme vous n'êtes pas prêt d'en revoir un de sitôt. J'en connais qui vont encore dérouiller !

PAIX SUR TERRE, MES FRÈRES !

Bon, bon, bon, faut remettre ça. Comme on aurait pu s'en douter, la terre est une nouvelle fois en danger. Votre vaisseau est le meilleur du monde, conçu par les savants les plus intelligents de la planète.... blablabla, et il faut évidemment exterminer toutes les sales bestioles qui arrivent de l'espace dans des vaisseaux rutilants. Ça va tirer dans tous les coins, quuuuoi !

LA PETITE BÊTE QUI MONTE, QUI MONTE...

Commençons tout de suite par l'élément clé de votre survie : le vaisseau, bien sûr ! Donc, comme Super Aleste est un shoot'em up vertical, il est vu de dessus. Si sa forme n'a rien de particulièrement spécial, il dispose néanmoins d'une tonne de trucs qui le rendent très intéressant. À noter d'ailleurs, pour les plus avisés d'entre vous, que ses fonctionnalités sont presque identiques à celles de Super Star Soldier sur console NEC, dont il est le descendant en ligne directe.

Ainsi, le système d'armes est complètement évolutif. Le simple laser du début se remplace rapidement par une des armes que l'on peut choper sur son passage. Pour cela, il faut détruire un certain type d'ennemis, qui larguent une pastille en explosant. Sur cette pastille est inscrit le numéro et les initiales de l'arme que l'on récupère en passant dessus. Il existe **huit types d'armes**, numérotées de 1 à 8 : logique, vous ne trouvez pas ?

Toutes les armes ne sont pas intéressantes, et il faudra rapidement apprendre à ne choisir que les plus efficaces. En effet, on trouve de tout : des missiles, des gros lasers, des boules tournoyantes, etc. Pour moi, il n'y en a que deux vraiment efficaces. La première, c'est la numéro 5 : les missiles. Avec elle, votre vaisseau tire de petits missiles à tête chercheuse qui explosent tout ce qui approche de trop près.

PLANÈTE INTERDITE !

Des planètes s'agrandissent et se réduisent d'un coup !

LA GIGABOMBE !

Des nébuleuses font tout péter à l'écran.

L'autre, c'est la numéro 2 : des gros lasers capables de percer les blindages ennemis les plus résistants.

ÇA VA FAIRE MURUROA DANS TA TÊTE À TOI !

Les autres armes, vaut mieux les éviter, elles sont franchement nulles. Mais ce n'est pas tout, concernant les armes, car grâce au bouton L (vous savez, le petit bitoniau qui se trouve sur le dessus de votre manette Super Nintendo) on peut modifier la forme des tirs. Le plus spectaculaire, c'est sur les gros lasers (numéro 2) qui deviennent à tête chercheuse quand on utilise cette astuce. Et ce n'est pas fini : un petit voyant vous indique dans le haut de l'écran à quel niveau d'armes vous vous situez.

Vous commencez à trouver que tout cela est fort compliqué, mais il n'en est rien. C'est seulement que l'arme, activée sur votre vaisseau, devient de plus en plus puissante au fur et à mesure que vous ramassez les petits œufs jaunes ou verts, qui traînent de temps en temps sur l'écran (il y a six degrés de puissance). Et puis, quand la situation est vraiment désespérée, une réserve limitée de **mégabombes** vous permet de faire également le ménage à l'écran.

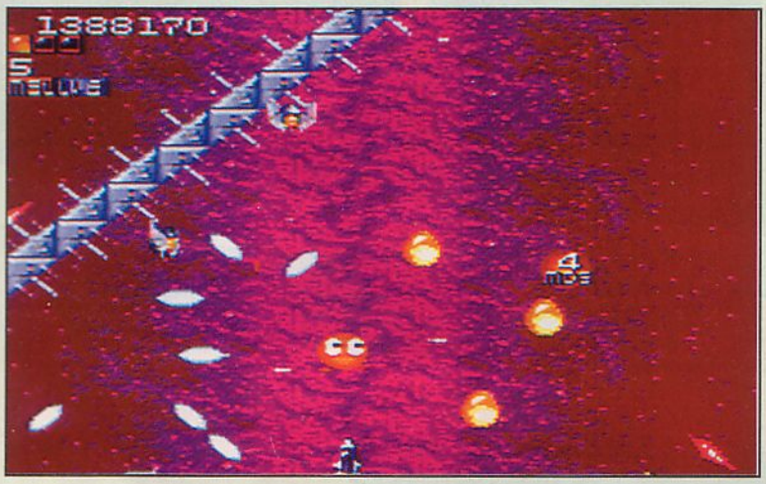
La grande force de Super Aleste, c'est la qualité des décors de fond. Tout au long des douze levels qui composent le jeu, vous allez découvrir **des effets visuels inédits** sur console. Cela commence en douceur avec des effets de transparence qui imitent les nuages.

OOOH ! J'AI LE MAL DE MER DANS C'TE VAISSEAU !

Puis, cela démarre sur les chapeaux de roue dès que l'on se retrouve face à l'incroyable station spatiale du level 2. Avec le zoom et la rotation hard de la Super Nintendo, elle s'approche, se recule et

LES BOSS

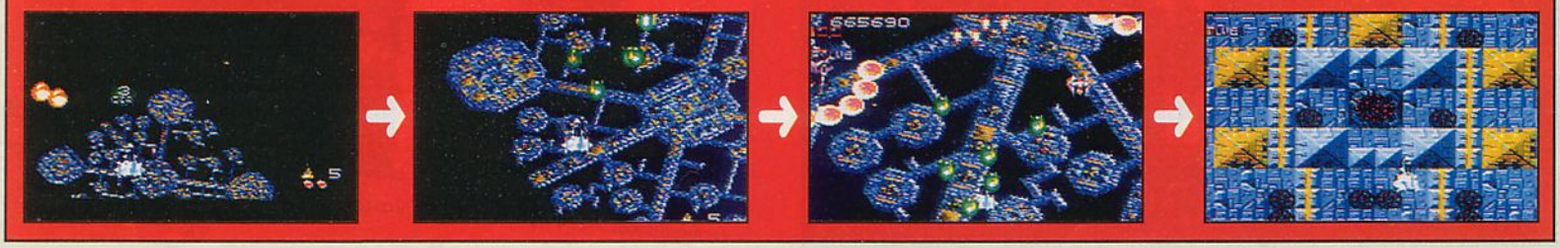
ÇA, C'EST DE LA DÉFORMATION !



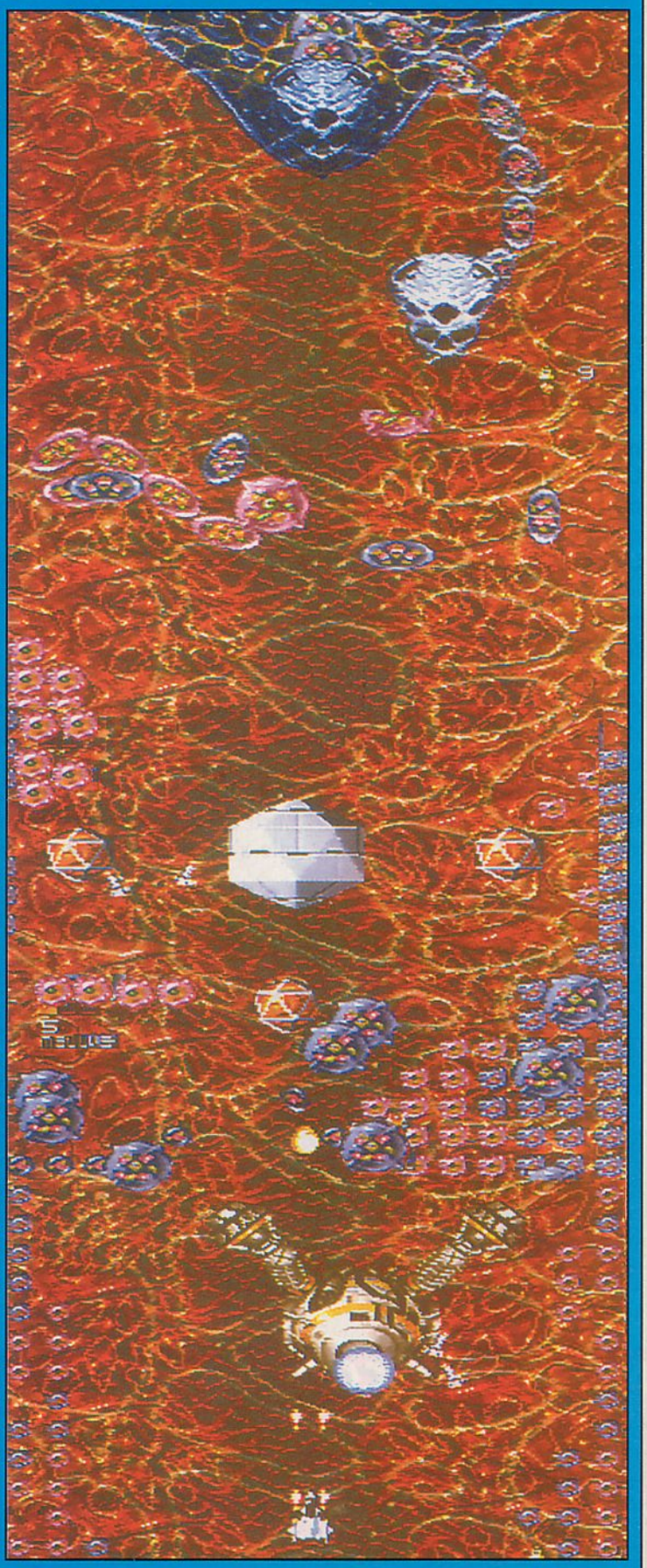
Le smiley offre une vie gratos.

Un petit côté labyrinthe.

ZOOM ET ROTATION SUR LE DÉCOR !



LE DERNIERLEVEL



Le dernier level vous propose une sélection des boss, que vous avez déjà rencontrés, plus un mégaboss, le tout dans un univers assez psychédélique !

tournoie sous les ailes de votre vaisseau. De quoi vous donner le tournis pour de bon. Par la suite, ce sont des distorsions d'écrans qui vous **décolleront** la rétine. Bref, on peut parler de grand art. Quant au gros point fort de Super Aleste, c'est d'être le premier shoot'em up de la Super Nintendo sans ralentissements, alors que l'écran est couvert en permanence d'une myriade de sprites en tout genre (vaisseaux, missiles, débris, etc.) !

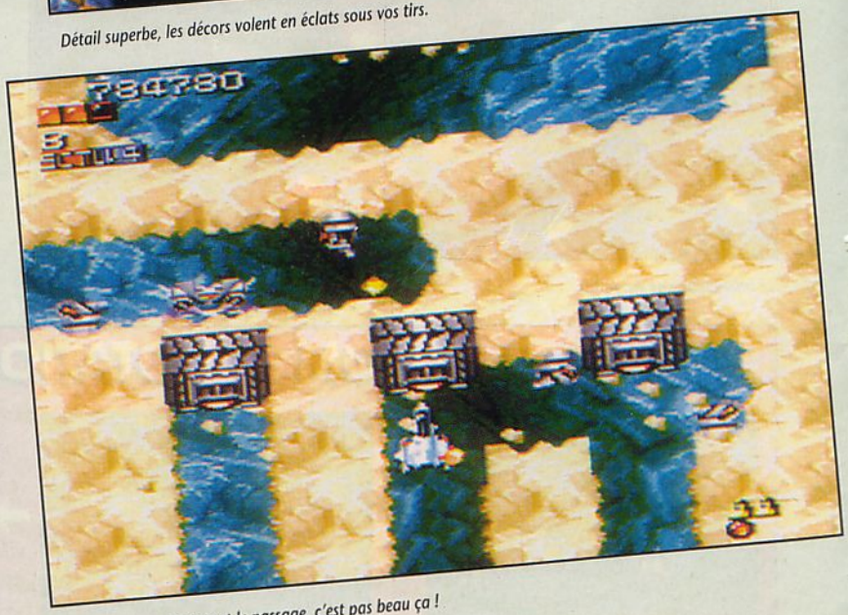
PAS DE RALENTISSEMENTS

De plus, les boss de fin de chaque level ont une fâcheuse tendance à couvrir tout l'écran et, même si vous leur faites face avec la puissance d'arme maximum, l'animation ne s'en ressent aucunement ! Ainsi, la preuve est faite que c'est possible sur une Super Nintendo.

CONCLUSION

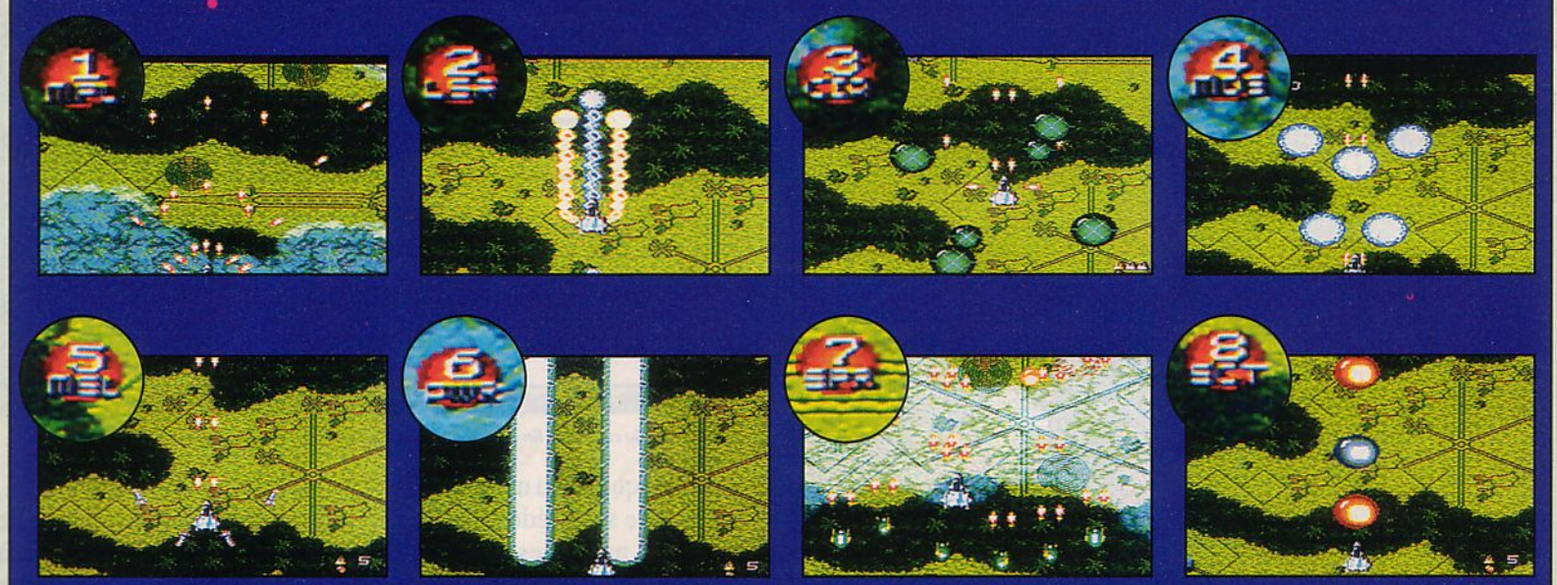
Pas de ralentissements, des effets visuels à tomber par terre, un niveau de difficulté suffisamment dur pour ne pas finir trop rapidement (même dans le niveau le plus facile), une jouabilité sans aucun reproche et une bande sonore digne de passer dans une boîte de nuit sont les principaux arguments que l'on peut développer à propos de Super Aleste

Détail superbe, les décors volent en éclats sous vos tirs.



Les foreuses vous ouvrent le passage, c'est pas beau ça !

PLEIN DE MÉGATIRS !

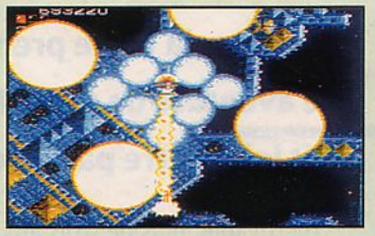


Vous trouverez ci-dessus les armes correspondant à chaque pastille que les vaisseaux ennemis larguent en explosant et que vous devez ramasser.

Un ennemi s'était camouflé en astéroïde.

pour arriver à la conclusion suivante : jamais un shoot'em up n'avait autant approché de la perfection. ■

Crevette qui, s'il prenait du poids, n'aurait pas Aleste !



Votre mégabombe est assez efficace !

LES DÉCORS SONT ANIMÉS !

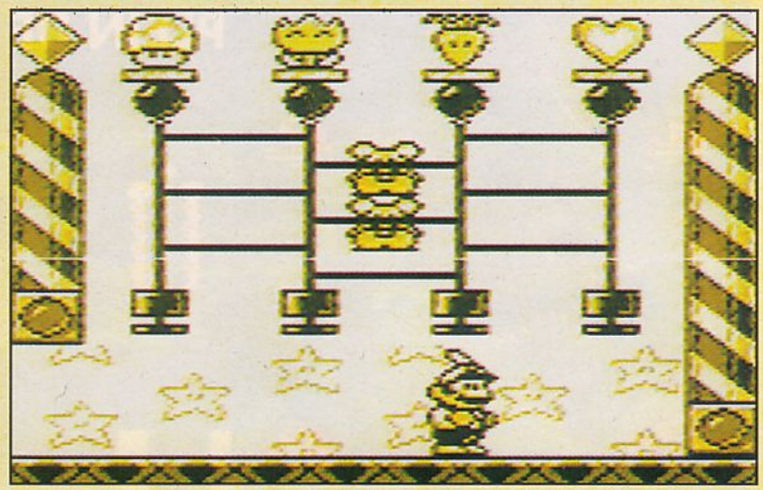
Il se passe plein de trucs dans les décors, tout est animé et les ennemis ne sortent pas de nulle part comme c'est le cas habituellement. Tel ce vaisseau qui décolle de son aire de lancement, les ennemis viennent tous d'un point bien précis... un vrai film !

97%

EN RÉSUMÉ

SUPER ALESTE

- Console : SUPER N.
- Genre : shoot'em up
- Graphisme : 92 %
- Animation : 96 %
- Son : 95 %
- Jouabilité : 98 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 92 %



Si vous tapez la cloche de fin de niveau, vous accédez à un mini-tableau de bonus.

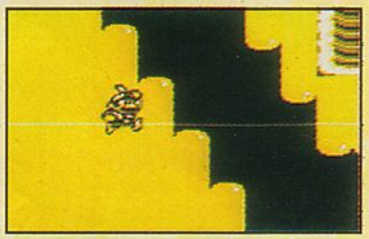
Et si, pour la toute première fois, une aventure de notre Mario préféré était loin d'être parfaite ?

Incroyable, plus de trois ans après la sortie de SuperMarioLand sur Game Boy, et alors que l'on ne l'attendait plus, la suite débarque finalement. Mais, le plus étrange, c'est que cette sortie mondiale (une première chez Nintendo) se déroule avec une discrétion assez inhabituelle pour l'un des épisodes de la série fétiche du numéro un des jeux vidéo.

Quelques photos arrachées durement le mois dernier, et puis la version de commerce qui atterrit sans crier gare sur notre bureau. On est loin de l'énorme **campagne** de promotion dont avait bénéficié Super Mario Bros 3, sur NES, l'année dernière ! Qu'est-ce à dire ? Que le jeu a été préparé en urgence pour combler un hypothétique retard de l'hypothétique Mario 5 sur Super Nintendo, ou que le jeu n'est pas à la hauteur de ses prédécesseurs ? Peut-être même les deux ? En tout cas, j'ai maintenant quatre pages pour le découvrir !

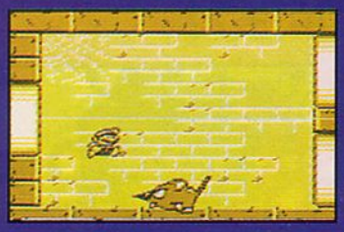
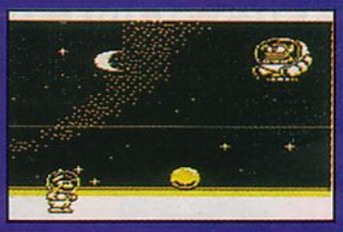
MARIO SE LAISSE ALLER !

Bon, ce n'est pas la peine que je vous refasse le topo habituel sur Mario. Vous le savez tous, c'est LA plus grande star des jeux vidéo de la planète, plus connue chez les kids américains que Mickey, et c'est aussi la **série** de jeu la plus vendue au monde. Vous savez aussi que le terme de « jeu de plate-forme » a été inventé spécialement pour les aventures de Mario et donc qu'il se doit d'être la référence en la matière. Ainsi, chaque épisode amène son lot de nouveautés qui repoussent à chaque fois les limites de cette formule. Avec à mon goût un seul faux pas pour l'instant : Mario 2 (le faux Mario, puisqu'il est tiré d'un jeu qui se nommait Doki Doki Panic au Japon). Super Mario Land 2 est aussi synonyme **d'évolutions**, mais elles sont un peu

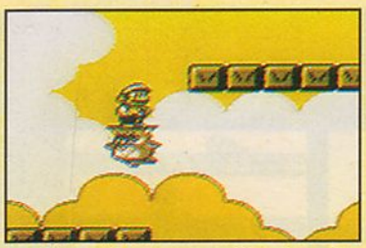


Mario découvre une nouvelle matière : le blob !

LES SIX BOSS DE MARIO LAND 2

À la fin de chaque zone, un boss vous bloque le passage. Comme d'habitude, il faut leur donner trois coups (sur la tête en général) pour les éliminer. Quand ils sont battus, ils vous donnent une pièce d'or. Une fois que vous avez réuni les six pièces d'or, vous avez accès au château de Wario.



Les hiboux plateaux ressemblent à certains personnages de Megaman !

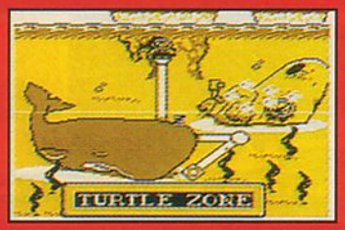
désordonnées et pas toujours justifiées. Alors, le chiffre « 2 » serait-il maudit au pays des Mario... C'est ce que nous allons voir ensembles immédiatement.

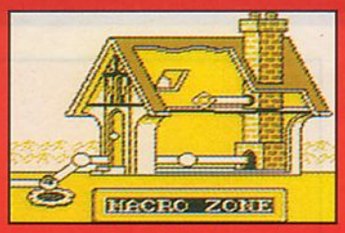
UN ARRIÈRE-GOÛT DE MARIO 4

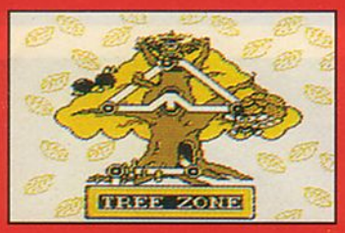
On sent que Mario 4 est passé par là. La carte du monde, les marques de mi-niveau, la sauvegarde sur batterie, pas mal d'idées de la version 16 bits se retrouvent dans Super Mario Land 2. Mais ce qui fonctionne fabuleusement bien sur la Super Nintendo supporte nettement moins bien les **particularités** de la Game Boy.

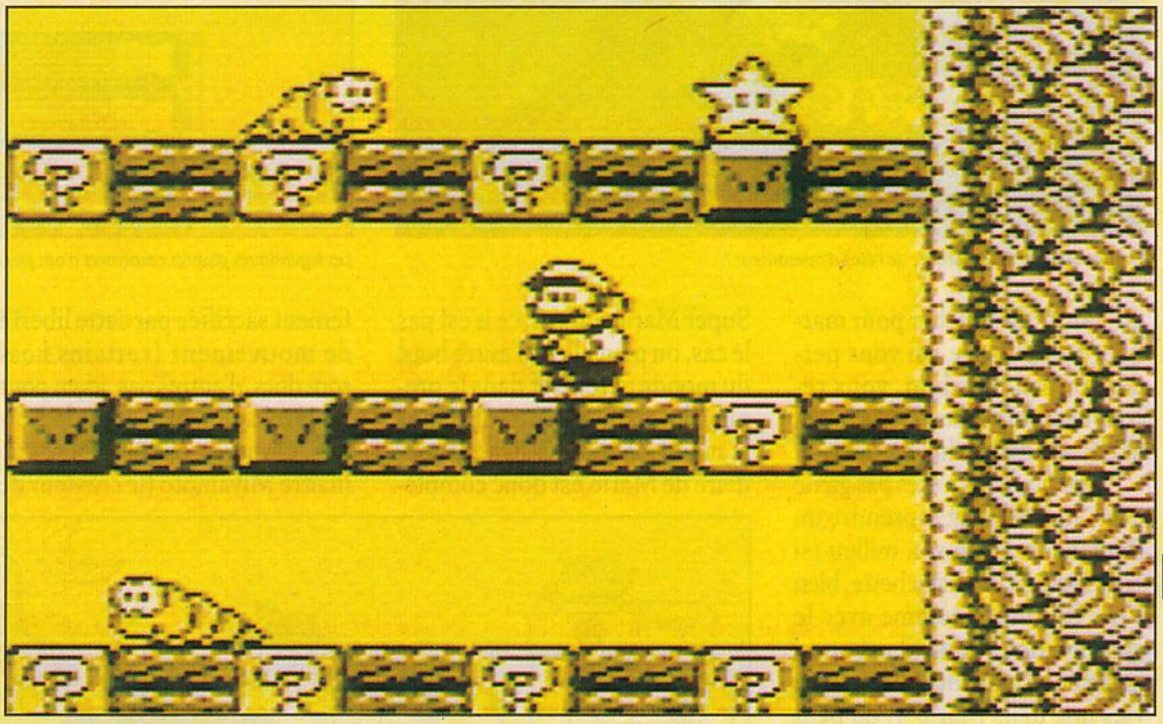
Ainsi, les capacités limitées d'une console portable n'autorisent qu'un petit nombre de levels (et des levels courts, en plus). Du coup, le principe de la sauvegarde sur batterie rend Super Mario Land 2 beaucoup trop facile et en limite très sévèrement sa durée de vie. Ce qui est le comble pour un héros qui assied une grande partie de sa réputation là-dessus ! De même pour les marques de mi-niveau (au milieu de chaque level, on trouve une **clochette**

LES SIX ZONES (MONDES) DE MARIO LAND 2

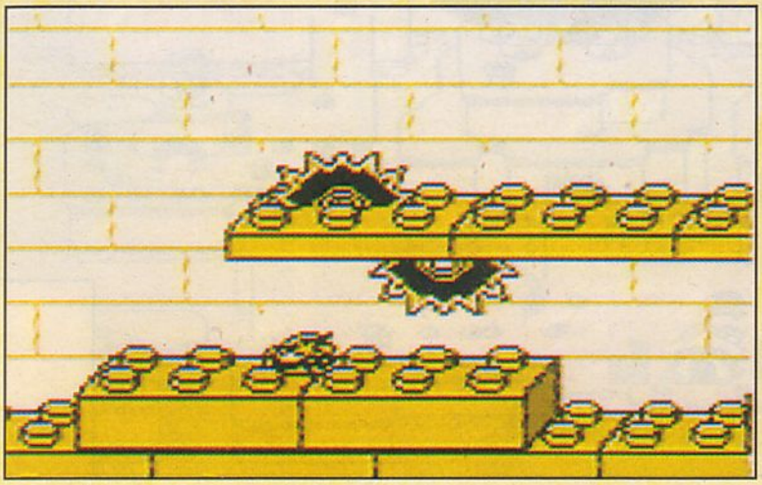




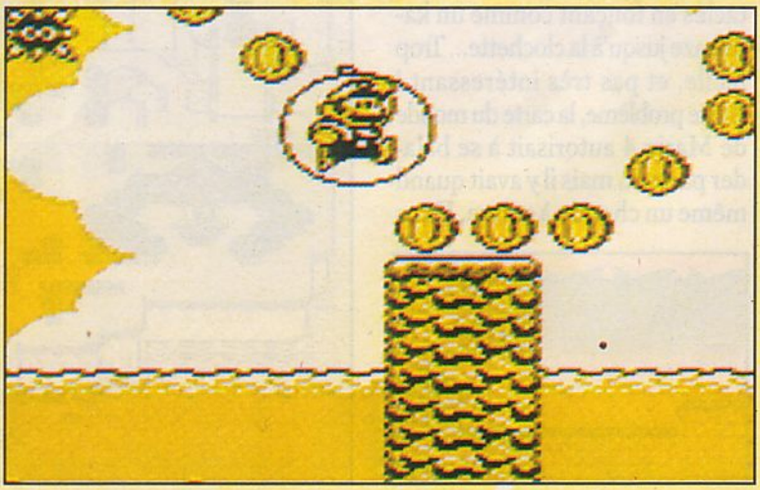




Les éternelles salles bonus de Mario.

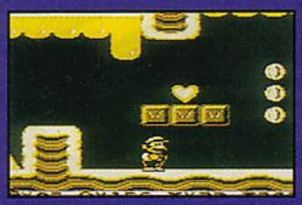


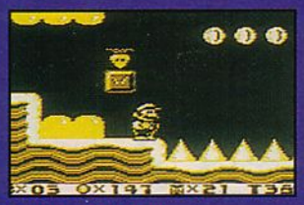
Un level génial : les décors sont faits de blocs de Lego !



Une bulle transporte Mario.

LES OPTIONS BONUS

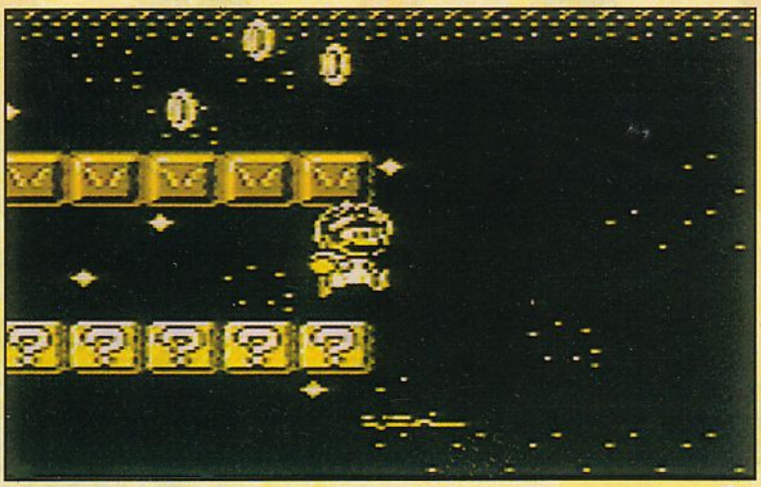

1 UP.

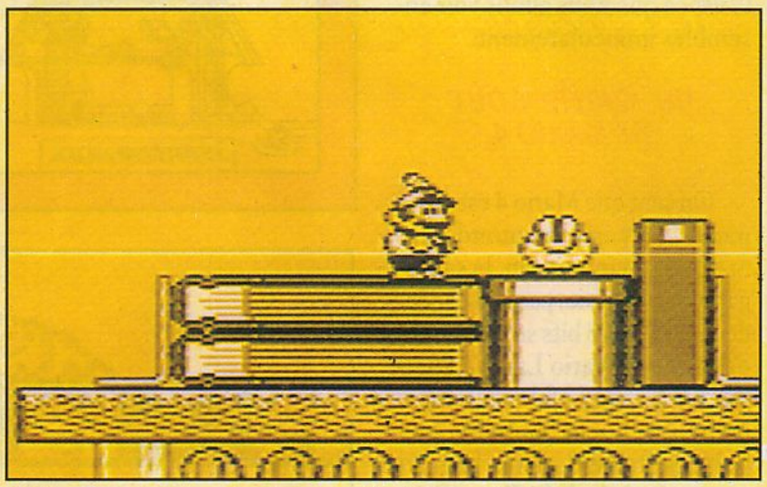

Option Mario lapin.

Option Mario féroce.

Option Super Mario.

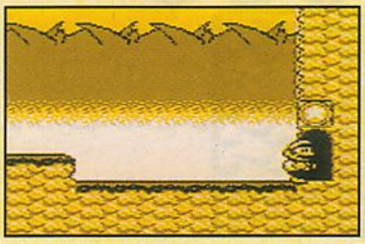
Option Mario invincible.

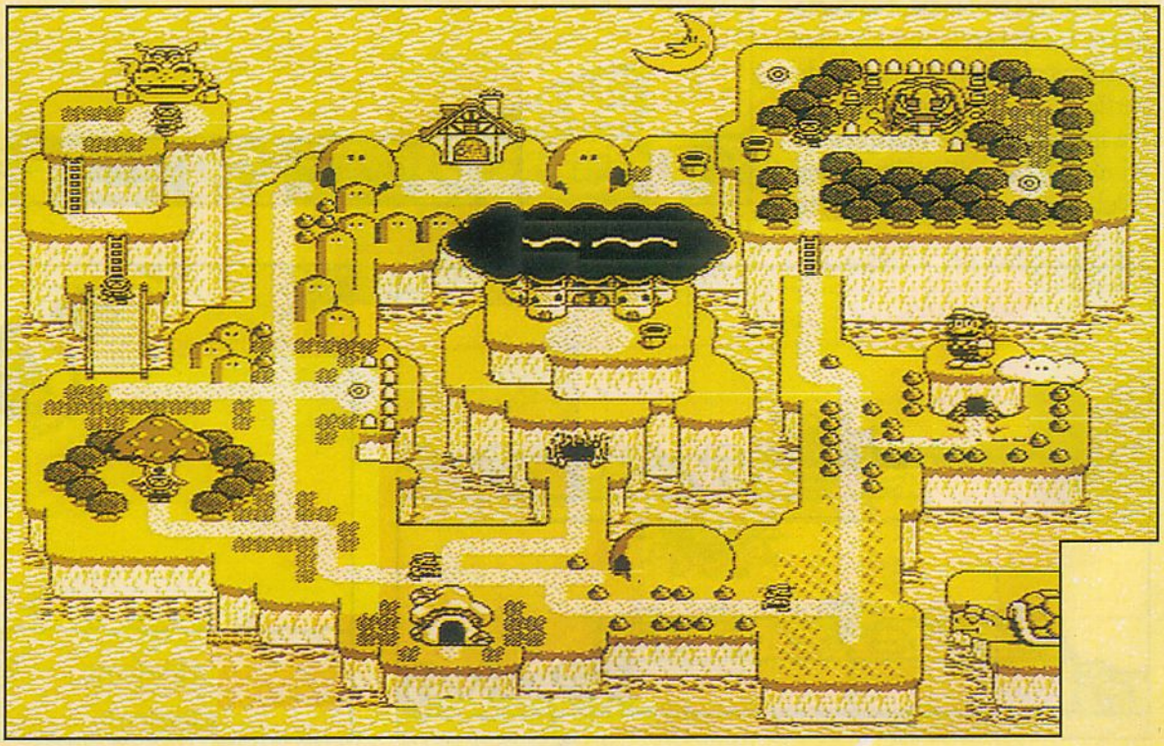

En spationaute, Mario profite de l'état d'apesanteur !

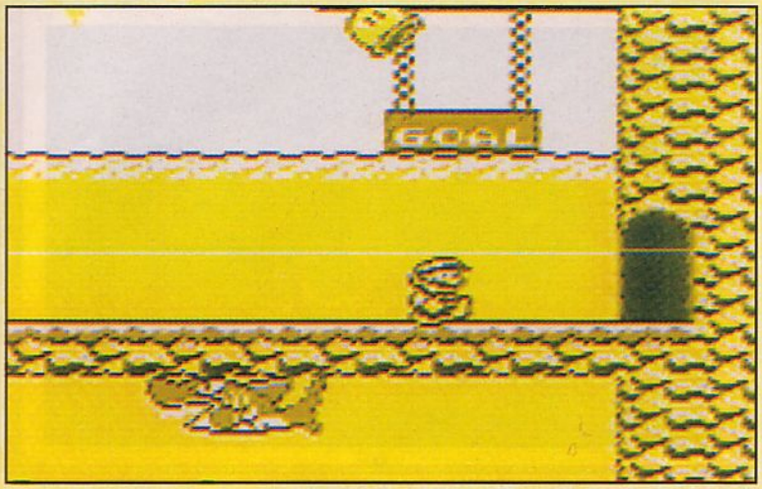

Les légendaires plantes carnivores n'ont pas été oubliées non plus.

qu'il suffit de toucher pour marquer son passage ; si vous perdez un peu plus loin, vous recommencerez depuis la clochette, et non du début du level).

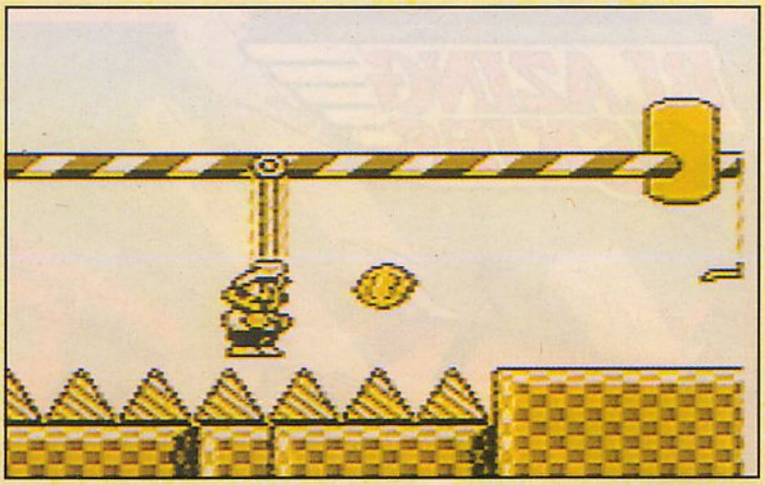
Tant que vous n'êtes pas game over, vous pouvez reprendre un level inachevé en son milieu (si vous avez activé la clochette, bien sûr). Résultat : comme avec le système des bonus, il est aussi facile de se faire un maximum de vies que dans Mario 4, on peut éviter une grande partie des obstacles en fonçant comme un kamikaze jusqu'à la clochette... Trop facile, et pas très intéressant ! Autre problème, la carte du monde de Mario 4 autorisait à se balader partout, mais il y avait quand même un chemin à suivre. Dans Super Mario Land 2, ce n'est pas le cas, on peut aller à l'autre bout du monde et rentrer dans le premier level qui vous tombe sous la main. La progressivité légendaire de Mario est donc complètement sacrifiée par cette liberté de **mouvement** (certains boss sont durs, d'autres pas, idem pour les levels... en bref, c'est le bordel). On aurait plutôt préféré que maître Miyamoto (le créateur de Mario) conserve Yoshi et le principe de sauvegarde des ghost houses, mais ce n'est pas le cas, et l'influence de Mario 4 sur ce Mario Land 2 est plus particulièrement néfaste que positive...


Cette porte mène à une warp zone.


Plan général de Super Mario Land 2.



La fin d'un level, il faut toucher la cloche pour aller au bonus.


On a mis le grappin sur Mario.

Dur constat, pour un fan de Mario comme je le suis !

Côté faune, ce Mario Land 2 est tout de même assez riche. D'ailleurs, les habitués du plombier auront la surprise de ne reconnaître que très très peu des ennemis des précédentes aventures de Mario.

PAS D'ENNEMIS À MOTO !

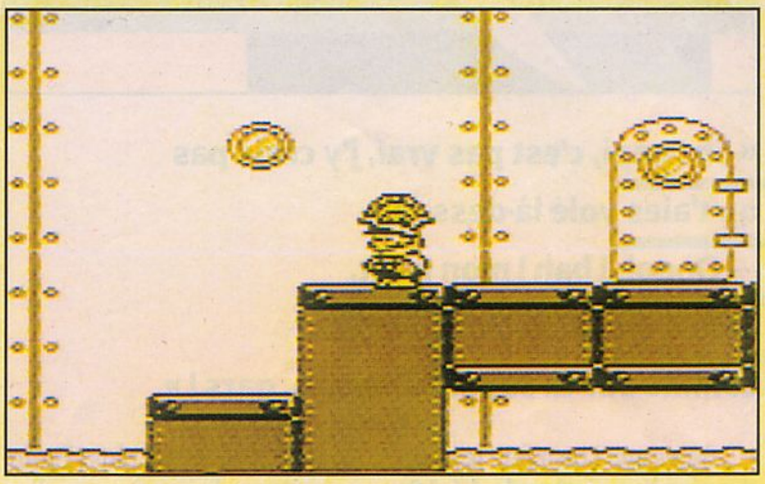
Ainsi, on ne rencontre que quelques rares tortues koopas (détail : il est possible de porter leur carapace et l'envoyer sur des adversaires), les goombas sont méconnaissables, et le reste est totalement **nouveau** (hormis quelques importations, encore une fois, de Mario 4 comme les poissons squelettes...). On y trouve de très bonnes surprises (comme les hiboux plates-formes, les requins ou les clowns ballons), mais dans l'ensemble, ils sont assez mous, et peu effrayants. Où sont passés les Lakitus qui nous prenaient la tête en nous envoyant des tortues piquantes ? Tout cela pour finir ce chapitre sur la grande nouveauté de Mario Land 2, j'ai nommé Wario ! Qui est-il ? Tout simplement le clone négatif de Mario ! Et c'est lui qui remplace Bowser dans le rôle du gros méchant pas bô qui veut user de la tyrannie pour contrôler le monde. C'est bien sûr contre lui qu'a lieu la confrontation finale, au cours d'un duel fratricide !

Mais peut-être ce qui m'a le plus déçu, c'est la réalisation générale (ben oui, vous le savez maintenant, mon appréciation de ce nouveau Mario est plutôt négative !).

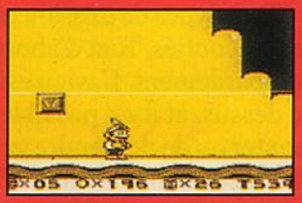
QUAND LA TECHNIQUE SE PERD...

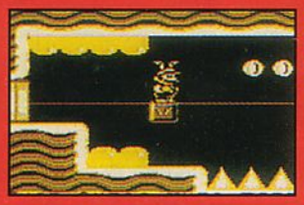
Bien que les graphismes soient carrément le jour et la nuit avec Mario Land 1, cela manque un peu de personnalité, de continuité, on a du mal à reconnaître l'esprit de Mario dans tout cela... Cela a un petit côté **fourre-tout** qui est assez désagréable, et que l'on a plus l'habitude de voir chez les concurrents que chez un héros maison de Nintendo. Résultat, ce Mario Land 2 n'a pas d'âme, et comme la jouabilité n'a pas non plus la légendaire précision des autres Mario (il glisse beaucoup trop !!!), Mario Land 2 risque bien de laisser un arrière-goût amer chez les fans absolus du plombier (dont je fais partie). Cela reste malgré tout un jeu extraordinaire, nettement au-dessus des autres jeux de plate-forme, mais Nintendo nous a habitués à beaucoup mieux... Peut-être trop, d'ailleurs. Peuvent-ils encore se surpasser ? ■

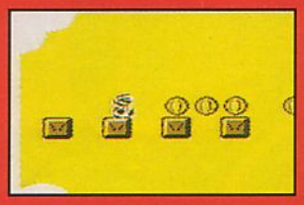
Crevette,
le marionnettiste.


Comme dans Mario 4, notre plombier peut prendre et jeter les carapaces de koopas.

LES TRANFORMATIONS DE MARIO


Mario féroce.


Mario lapin.

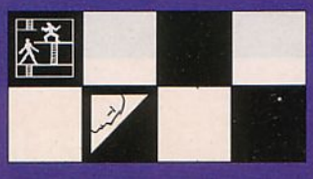

Mario invincible.

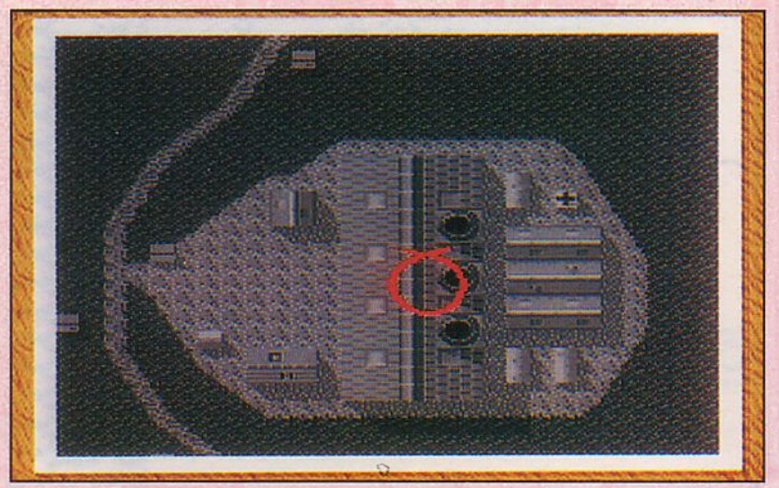
80%

EN RÉSUMÉ

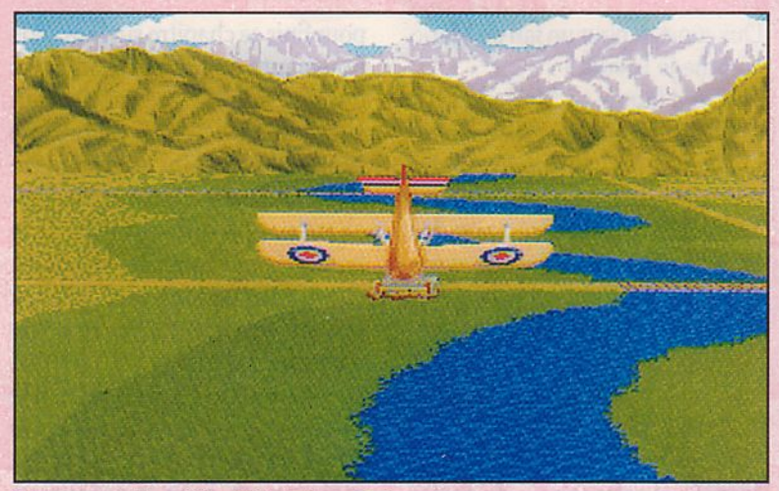
SUPER MARIO LAND 2

- Console : GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 95 %
- Animation : 92 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 89 %





Une photo de reconnaissance vous montre le site à bombarder.



Séquence mitraillage (il faut détruire le camion).

« Eh ! papi, c'est pas vrai, j'y crois pas qu't'aies volé là-dessus ! — Ooooh ! bah ! mon petit, même qu'on se tirait dessus, comme sur ta Super Nintendo, gars ! »

Alors que l'on a fêté le mois dernier l'armistice de 14-18, la Super Nintendo quant à elle, repart en campagne avec Blazing Skies ! Mais pas question de se prendre pour l'un de ces pauvres fantassins qui se sont enterrés dans les tranchées de Verdun, non ! On va plutôt s'envoler aux commandes des **vieux coucous** de l'époque. Des biplans aussi fragiles qu'une libellule, et aussi rapides qu'une tortue volante ! Sur de tels engins, il fallait des pilotes hors pair, des vrais fous de la mort comme on n'en fait plus ! Enfin, peut-être plus, car vous allez vous mettre à leur place, et prouver que vous aussi, êtes capable de relever le défi... Derrière un écran !

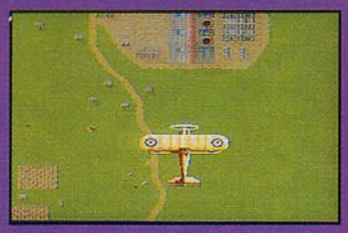
À LA TÊTE DU CLIENT !

L'ambiance est plantée, nous sommes en plein dans la Première Guerre mondiale, et vous débarquez tout chaud de l'école de pilotage. Pour vous refroidir un peu, vos supérieurs vous envoient directement en mission. Mais avant d'y aller, il faut choisir le pilote qui vous représente, histoire de ne pas oublier que ce n'est qu'un jeu, et que vous n'êtes pas en train de vraiment faire la guerre ! Une galerie de **cinq portraits** se présente à vous. Anglais, Canadiens, Irlandais... Shit, y a même pas de Français. Elle se passait chez nous, pourtant, cette satanée guerre. Bon, y a pas de quoi en faire tout un plat, mais être obligé de se mettre dans la peau d'un Anglais pour jouer l'honneur de notre douce contrée, c'est un peu fort ! Cela dit, vous pouvez choisir n'importe lequel, car ils ont tous les mêmes aptitudes au combat. Le seul truc qui change, c'est que vous ne commencerez pas les missions dans le même ordre, d'un pilote à l'autre.

« QU'EST-CE QUI EST VERT, QUI MONTE ET QUI DESCEND ? » RÉPONSE : UN DÉCOR EN MODE 7 !

Trois types de mission vous seront confiés. Tout d'abord le bombardement. L'avion est vu de dessus, et il est possible de monter ou de descendre grâce à l'effet de zoom du mode 7 de la Super Nintendo. Vous aurez des usines et des ponts à bom-

ÇA BOMBARDE SEC !



L'approche se fait en altitude, puis on plonge au dernier moment pour bombarder l'objectif à faible altitude.

GALERIE DE PORTRAITS

2nd Lieutenant
Sean Maloney

Young Irish lad who started as a mechanic.
A wizard with machines.

2nd Lieutenant
Marcel LeBlanc

Left Canada to fly for the R.A.F.
His uncanny marksmanship reflects a keen interest in hunting.

2nd Lieutenant
John Hargreaves

A burly factory worker from Manchester.
John is tough as a bull.

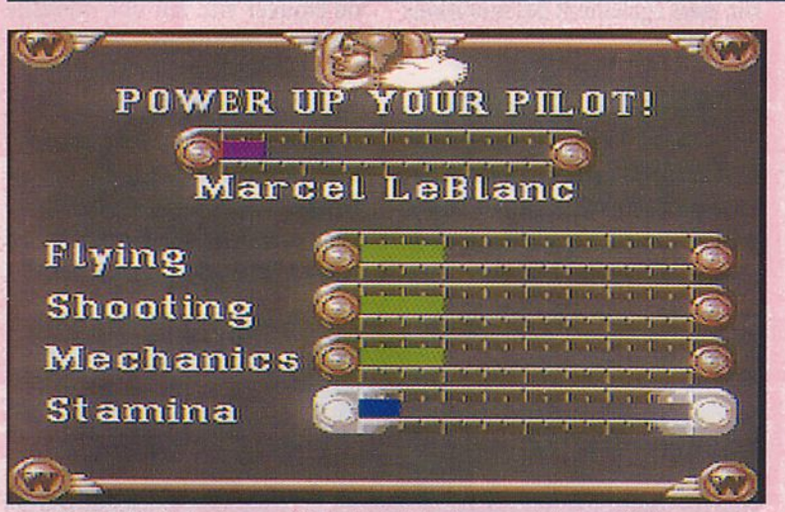
2nd Lieutenant
Charlie Dexter

An American flying for the R.A.F.
Born to fly, Charlie can outmaneuver a hawk.

2nd Lieutenant
Lawrence Wolfe

A West End socialite looking for glory.
Wolfe's talent is cutting a swathe of destruction with his Lewis gun.

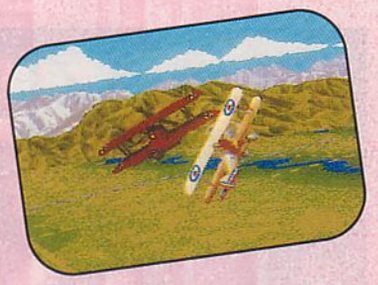
Voici les pilotes qui sont à votre disposition. Il y a peu de différence entre eux au combat.



Quand la mission est réussie, vous obtenez des points qui augmentent vos aptitudes.

barder. Ensuite, la mission de mitraillage. L'avion est vu de derrière, et comme le nom l'indique, il s'agit de mitrailler des camions qui se trouvent au sol.

Et pour finir, le véritable **combat aérien**, sorte de duel en altitude où il faudra descendre un ou plusieurs avions ennemis. Tout cela bien sûr, sans se crasher au sol. Et si vous revenez de la mission sans l'avoir accomplie, vous y retournez pour une seconde chance. Et

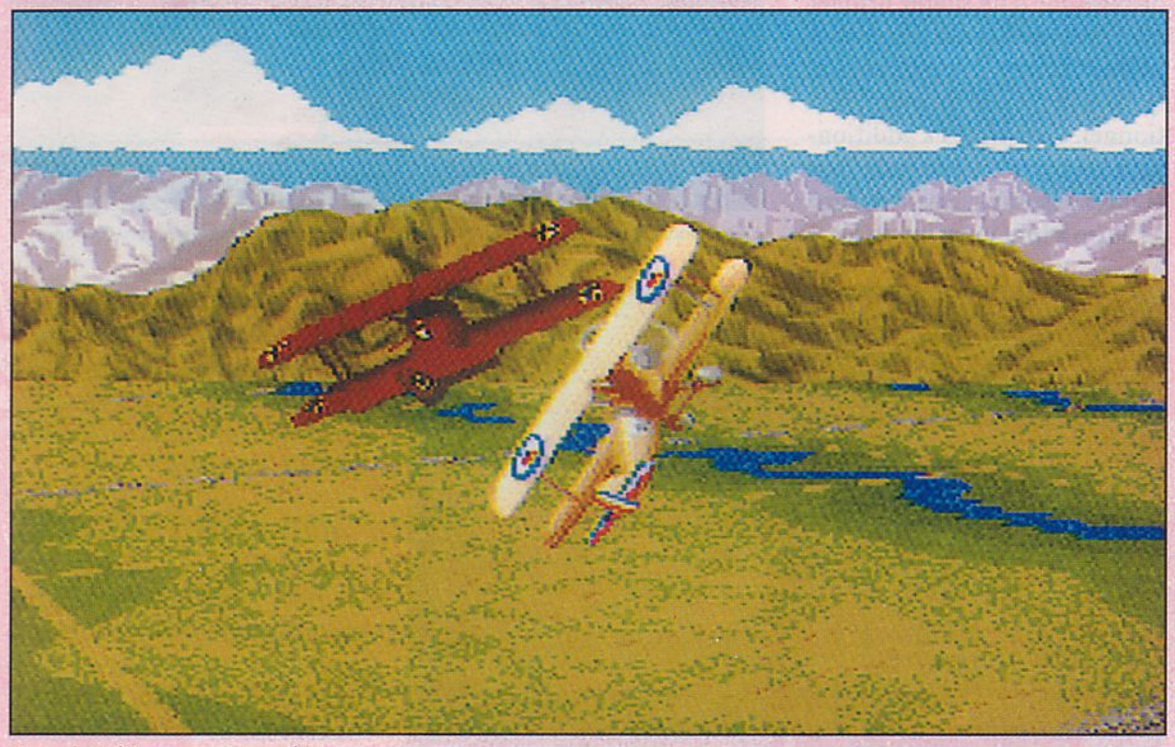


si vous échouez encore, vos supérieurs vous démobilisent définitivement. Si la mission est réussie, vous passez alors à la suivante.

LE MAL DE L'AIR ?

Côté réalisation, Blazing Skies est surtout impressionnant pour sa très bonne utilisation du mode 7. De même, les commandes répondent assez bien et le comportement de l'avion est plutôt réaliste. Donc seule la répétition des missions et les défauts de distance de collision peuvent refréner l'ardeur des futurs acheteurs. Cela reste malgré tout un bon petit jeu, qui ne casse pas la baraque, mais qui est intéressant à voir. ■

Crevette,
vole en éclats !



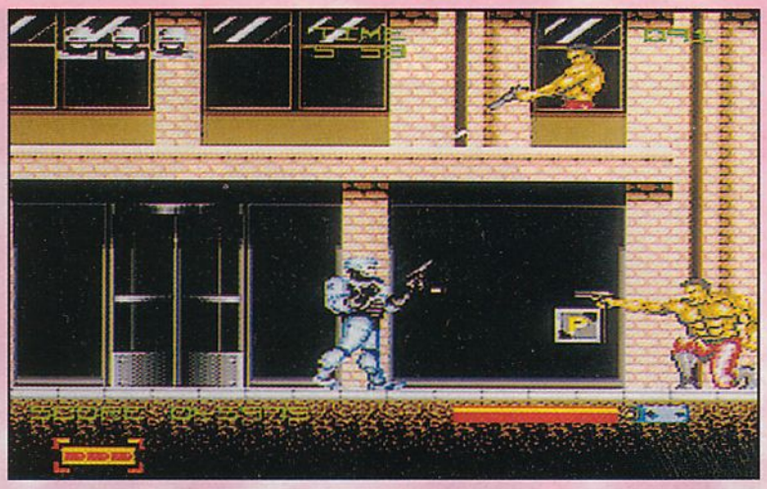
Un combat aérien comme si vous y étiez.

65%

EN RÉSUMÉ

BLAZING SKIES

- Console : SUPER N.
- Genre : simulation
- Graphisme : 89 %
- Animation : 92 %
- Son : 95 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 69 %



Un tir en haut, un tir en bas, y en aura pour tout l'monde !

La tête surmontée d'une boîte de conserve, le corps enfoncé dans une armure antédiluvienne, Iggy se dirige d'un pas mécanique vers sa Super NES pour le test le plus destroy de l'année. No fun.

Les jeux vidéo et le cinéma d'action continuent leur grande histoire d'amour. Si grande d'ailleurs qu'Ocean, l'un des éditeurs européens les plus actifs sur **console** en ce moment, s'attaque sur cartouche au troisième volet des aventures du flic métallisé, sans attendre la sortie d'un éventuel film du même nom. C'est-y pas beau ça, hein ?

GOÛTÉ ET APPROUVÉ PAR JEAN-CLAUDE BOURRIN

Détroit. XXe siècle. Le crime et la corruption transforment les rues de la ville en un véritable enfer pour les honnêtes citoyens. Seul **Murphy**, l'ex-flic transformé en une fabuleuse machine à tuer, conserve une vague chance de ramener le calme dans cette cité en pleine folie.

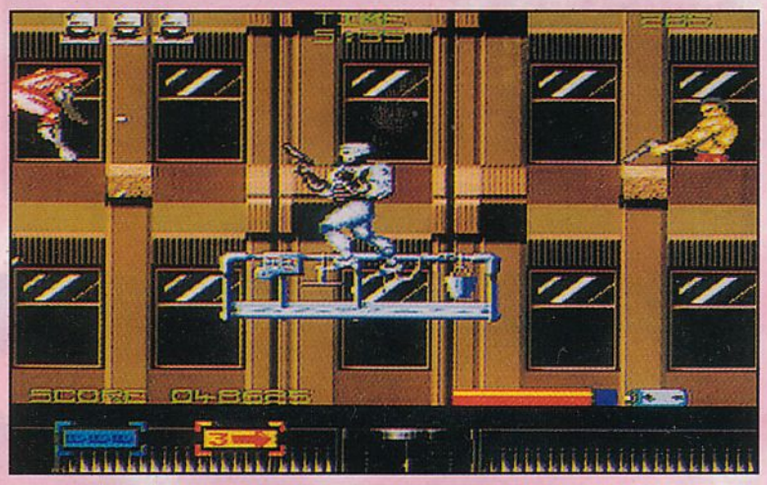
Arme au poing, vous dirigez le robot dans un jeu dont le moins qu'on puisse dire est qu'il restitue bien le climat ultra-violent du film. Presque tout le parcours est en effet un jeu de combat, homologué « 100 % pur bourrin », dans lequel l'essentiel de l'action consiste à détruire des hordes de robots, commandos et autres loubards avant qu'ils n'aient le temps de dire ouf (comprenez : avant qu'ils n'aient le temps de vous flinguer). Pour cela, Robocop ne dispose que d'un simple pistolet mais peut récolter **des armes supplémentaires**, type bazooka, lance-flammes ou tir multidirectionnel. Ces armes s'additionnant à votre arsenal de base, vous pourrez passer facilement de l'une à l'autre à tout moment du jeu.

À vous de choisir la bonne arme en fonction de la situation, bien sûr, mais également des munitions restantes.

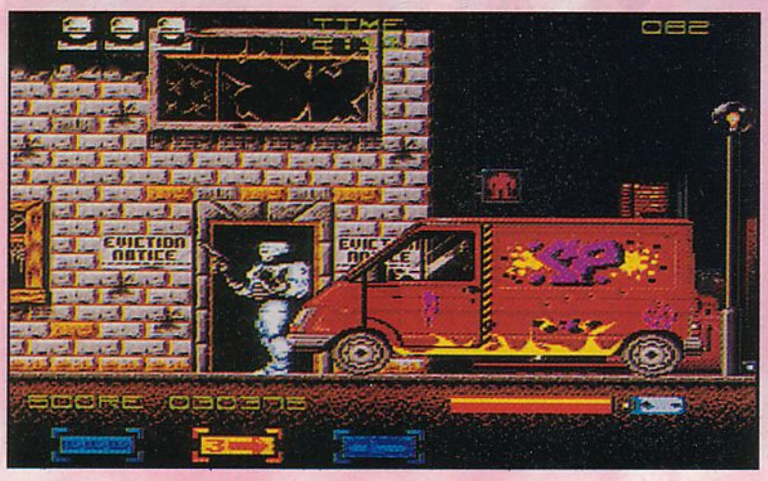
REGARDE, JE VOLE !

Car, et on entre là dans l'un des seuls éléments **stratégiques** du jeu, vous ne disposez que d'un stock de cartouches limité. Une fois celui-ci épuisé, il faudra finir uniquement aux poings (genre : suicide) ou trouver vite fait une nouvelle caisse de munitions.

Mais Robocop 3 ne se limite pas à un simple jeu de combat. Dans certains niveaux, vous devrez, équipé d'un jet dorsal, affronter des hordes d'engins volants sur un scrolling vertical. Une bonne occasion pour mater des **effets zoom** très classes sur les décors. Toujours au rayon diversité, le quatrième niveau situé à l'intérieur d'une cathédrale, ajoute réellement un côté arcade-aventure aux combats.



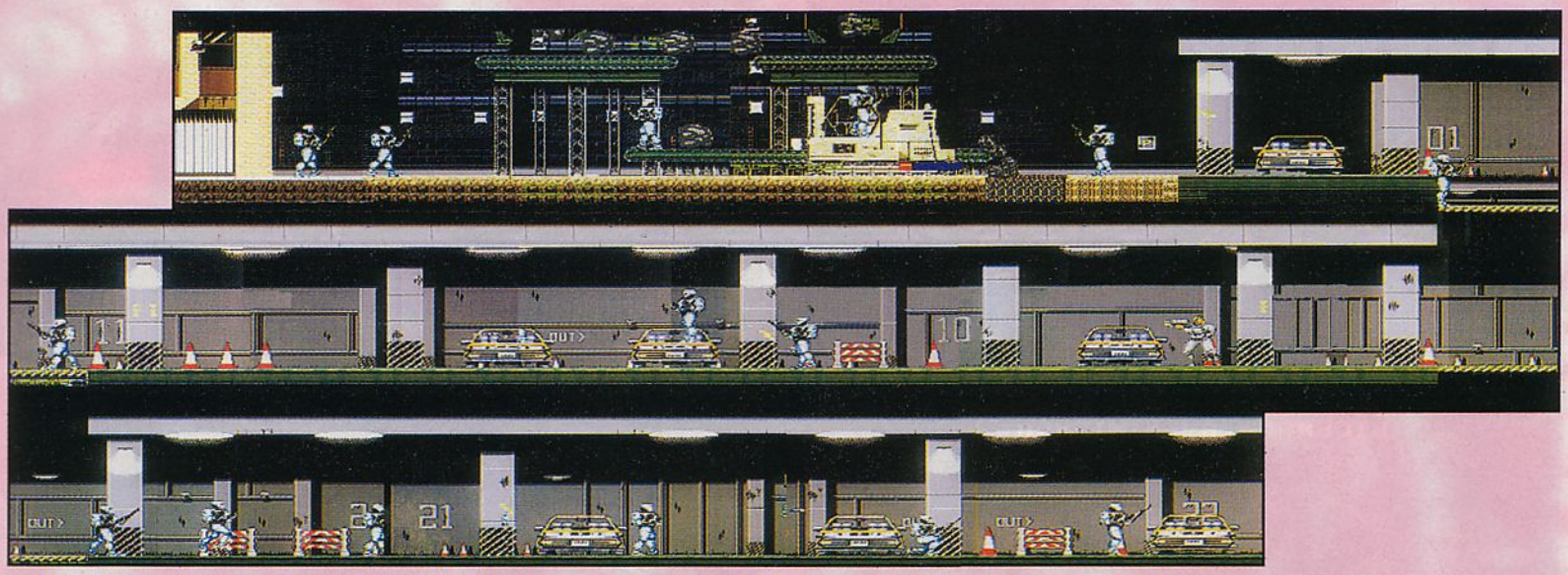
L'alternance entre un défilement horizontal et un défilement vertical varie un peu l'action.



Les mercenaires qui gardent la fin du premier niveau arrivent en camion.

IGGY SE FAIT DES AMIS

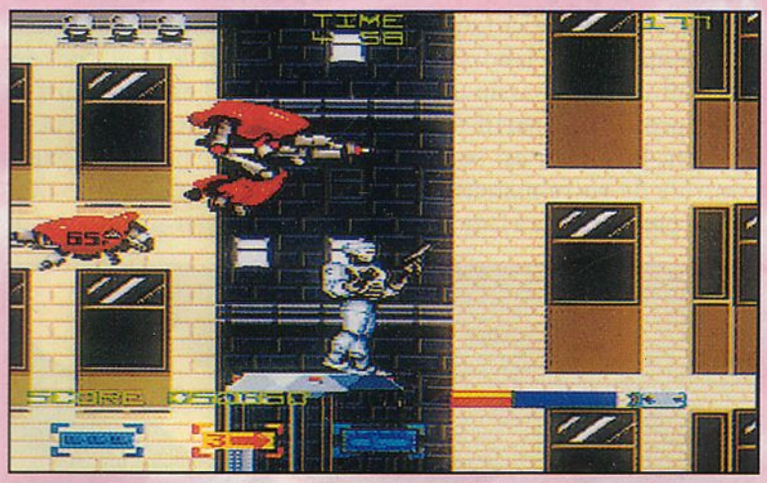
Bon, voilà l'heure du verdict et j'suis ben embêté. Car Robocop nous a salement divisés à la rédaction. Le gros de la troupe, Matt et moi en tête, n'accrochons pas trop, alors que Crevette et



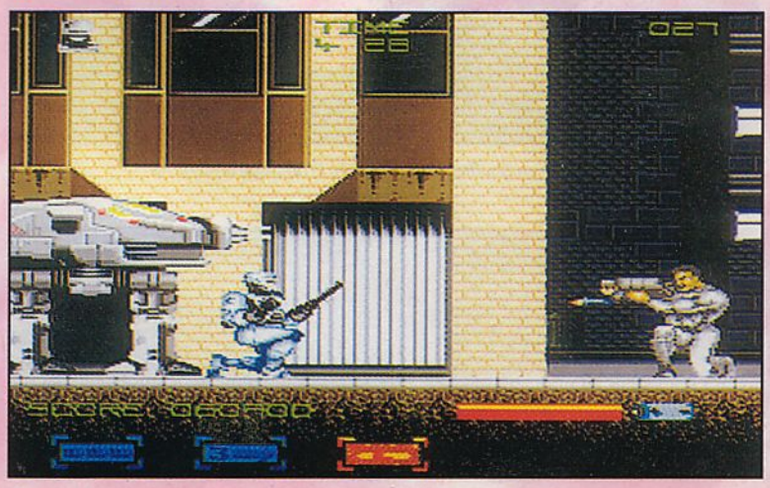
Non content d'être monstrueusement longs, les levels se suivent sans se ressembler. Même si l'action consiste souvent à shooter toujours les mêmes adversaires. Ici, un bout du deuxième niveau : après être passé sur un escalier roulant sur lequel tombent des rochers, Robocop va descendre progressivement au plus profond d'un parking souterrain.

Nico craquent bien. Si je me situe dans la première catégorie, c'est que je reproche pêle-mêle la difficulté, certains problèmes de jouabilité (des ennemis tirent depuis l'extérieur de l'écran et il est impossible de sauter au pixel près dans les séquences plate-forme), des graphismes souvent légers pour une Super Nintendo (à l'exception des écrans fixes et du niveau de la cathédrale) et le côté vraiment trop bourrin de la plupart des levels. Mais bon, il est vrai que Robocop 3 a aussi l'avantage de **panacher** beat them up, shoot them up et arcade-aventure, de rester bien fidèle à l'ambiance du film, et surtout de proposer un challenge aux amateurs de jeux difficiles. À vous d'apprécier... Les goûts et les couleurs, bien entendu, ça ne se discute pas. ■

Iggy, ne discute pas, et remercie Nico pour sa collaboration.

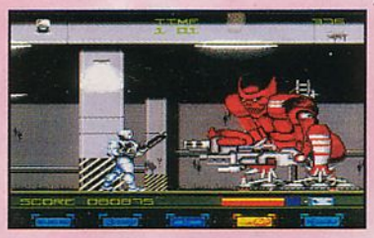


Outre les loubards, apprêtez-vous à exploser une tonne de robots.

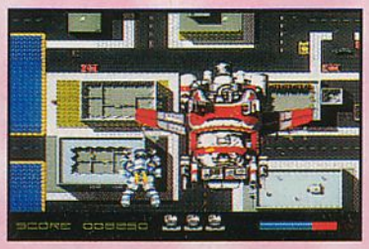


Ce robot à la tête agressive est en fait venu vous filer un coup de main.

Les écrans fixes utilisent toute la richesse en couleurs de la Super Nintendo.



Vous n'avez pas un frère qui passe à la télé, vous ?



Le premier niveau de shoot them up se termine, en toute bonne logique, par une rencontre avec ze boss.

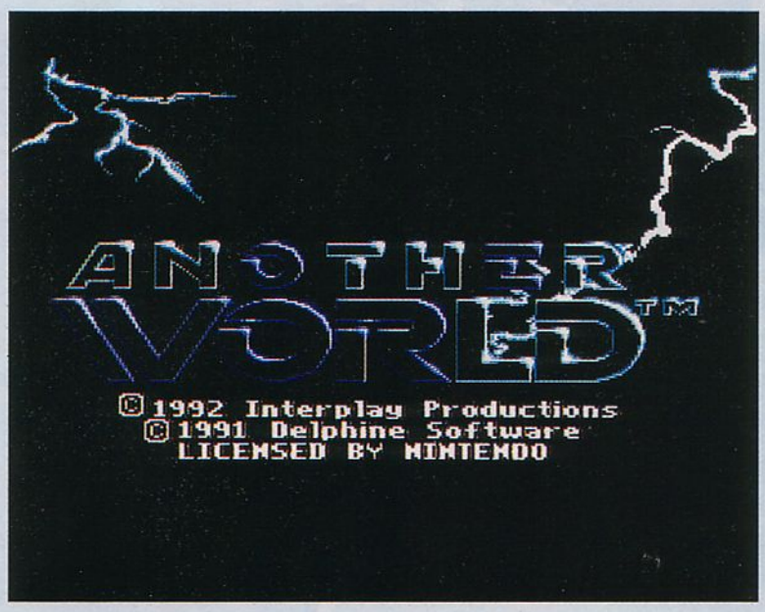
Le niveau de la cathédrale est le plus beau... mais aussi le plus prise de tête. Plan impératif !

70%

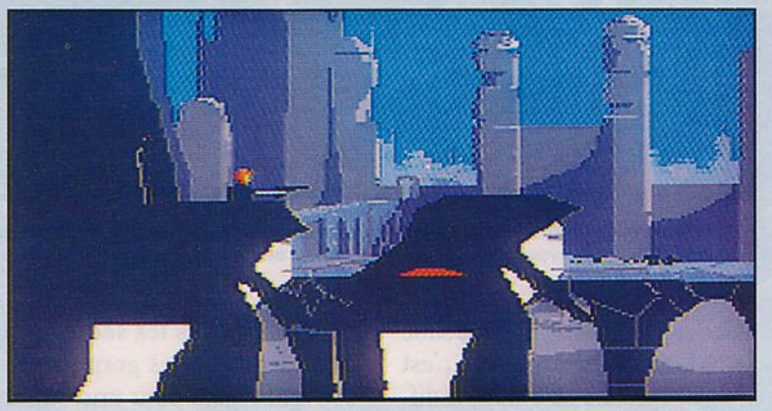
EN RÉSUMÉ

ROBOCOP 3

- Console : SUPER N.
- Genre : jeu de combat
- Graphisme : 78 %
- Animation : 75 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 64 %
- Difficulté : 93 %
- Durée de vie : 87 %
- Player Fun : 55 %



Pour se sortir de la cage, il faut la balancer de droite à gauche... ... ce



Des gardes en premier plan, le décor de la ville en fond, et votre personnage au centre... C'est ça la classe !

Après un véritable carton sur les micro-ordinateurs, Another World s'attaque à la Super Nintendo... Attention, jouer à ce jeu nuit gravement à la santé !

Les possesseurs de micro-ordinateur connaissent tous Another World. Il faut dire que ce jeu d'aventure hors du commun est devenu une véritable **légende** en à peine plus d'un an. C'est la qualité du scénario et l'originalité du procédé d'animation qui ont contribué à ce mégasuccès.

De plus, la personnalité de son créateur a de quoi charmer même les plus insensibles d'entre vous. Éric Chahi, c'est son nom, est à peine sorti de l'adolescence qu'il est déjà un programmeur de génie. Il est, depuis la sortie d'Another World, considéré à juste titre comme **la star** des concepteurs français. Son prochain jeu sortira chez Virgin Games dans plus d'un an. Donc, mémorisez bien son nom, on risque de vous en reparler. En attendant, découvrons son œuvre...

UNE FUITE D'ANTI-MATIÈRE !

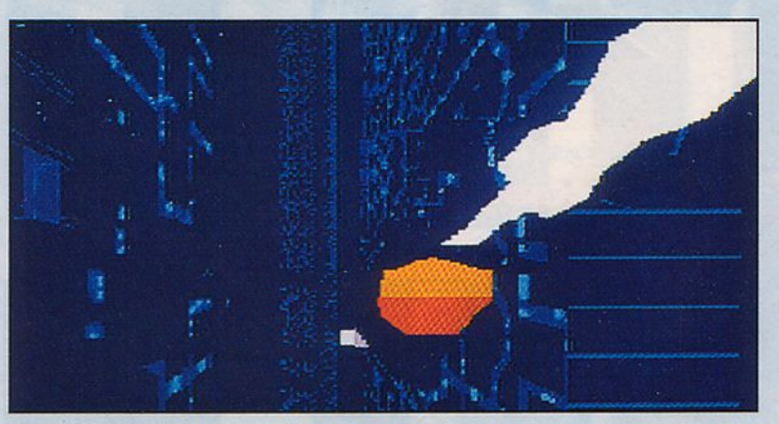
Dans Another World, votre personnage s'appelle Lester Knight Chaykin, et il est l'un des plus grands physiciens de la planète. Un soir d'hiver, il rentre à son laboratoire. Dérapage contrôlé, il prend à peine le temps de garer sa Ferrari, et file directement sur son ordinateur. En quelques lignes de commandes, il active le gigantesque accélérateur de particules qui est installé derrière son laboratoire.

VOUS VENEZ D'ENTRER DANS LA QUATRIÈME DIMENSION !

Dans son excitation, Lester n'a pas remarqué qu'un énorme orage venait d'éclater et, lorsqu'il lance l'expérience, le drame se produit... Un éclair frappe le laboratoire de plein fouet, s'amplifie dans les conduits de l'accélérateur de particules, et produit une gerbe d'anti-matière dans une méga-explosion. Quand la fumée se dissipe, Lester a complètement disparu !

Le jeu commence ici. Le poste de commandes du laboratoire apparaît dans un bassin d'eau assez profond. À partir de ce moment-là, Lester est sous le contrôle de votre manette de jeu. Le premier geste à faire pour le sauver, c'est de le faire nager jusqu'à la surface. Sinon, de gros vers s'emparent de lui, et l'entraînent dans les profondeurs.

En sortant de l'eau, vous découvrez que Lester est dans un univers **étrange**, instable et effrayant. Des ombres mystérieuses rôdent alentour. L'esprit scientifique de Lester analyse tout de



Lester vient de tomber dans un gouffre, mais une main le rattrape...

LE PREMIER LEVEL : quand Lester émerge du bassin, il débarque dans ce monde étrange. Il va devoir écraser les vers qui rampent au sol, courir plus vite que le

ORTIR DE LA CAGE !

qui fait tomber la cage sur le garde.

Votre compagnon de cellule devient votre ami !

Le turbo-laser permet de défoncer les portes.

Votre ami se bastonne avec un garde pendant que vous rampez jusqu'aux commandes.

suite la situation. Le jet d'antimatière l'a propulsé dans une dimension parallèle... Il est prisonnier d'un monde qui n'existe pas ! Il faut donc partir explorer ce mystérieux endroit et évaluer les dangers qui le guettent. Mais, comme dans un film, les événements vont s'enchaîner rapidement et le scénario va évoluer d'autant plus vite.

Dès les premiers pas, il faut courir pour échapper à un monstre gigantesque. Des personnages étranges vont vous sauver la vie, mais vous mettre en prison. En vous échappant de cette prison, vous devenez ami avec un autochtone prisonnier à vos côtés. Vous en profitez aussi pour récupérer une arme, ça va blaster ! S'ensuit une longue course **poursuite** dans des cavernes, pour arriver dans une salle spéciale où vous et votre compagnon de bonne fortune partez sur le dos d'un ptérodactyle mutant loin de cette cité maudite. C'est la scène finale, et les esprits observateurs remarqueront que Lester ne revient pas dans le monde normal... Y aurait-il une suite de prévue ?

ÉRIC CHAHI : LE BOSS DES MATHS !

Les jeux d'aventure sont assez rares sur console, Another World sur Super Nintendo est donc le bienvenu. D'autant que sa technique de programmation et son fonctionnement sont totalement **inédits**. Tous les personnages, quelques scènes (comme celle dans laquelle le bras de Lester saisit une arme) et certains éléments des décors, sont entièrement programmés à base de graphismes vectoriels (ce qui veut dire que l'on utilise des formes géométriques que l'on anime grâce à différentes formules mathématiques).

Le résultat donne une animation hyper fluide (à condition que la machine soit assez puissante pour tout calculer assez rapidement) et une liberté de **mouvement** sans commune mesure avec un système qui utilise une gestion de sprites (comme c'est le cas, par exemple, dans les jeux de plate-forme classiques). Sur la Super Nintendo, même si l'animation est légèrement trop lente, elle reste malgré tout d'excellente qualité, et l'on retrouve un peu les mêmes sensations que l'on éprouve aux commandes de jeux comme Prince of Persia. Another World est parfait pour s'échapper de la réalité quotidienne et voyager dans des univers fabuleux. ■

Crevette, qui rêvait d'un autre monde... Lala lalère !

gros monstre noir, se pendre à la liane, et se heurter aux gardes.

LE LASER GUN

Une fois que vous avez pris le laser-gun, vous pouvez vous en servir de trois façons :

Tir laser normal.

Bouclier de protection.

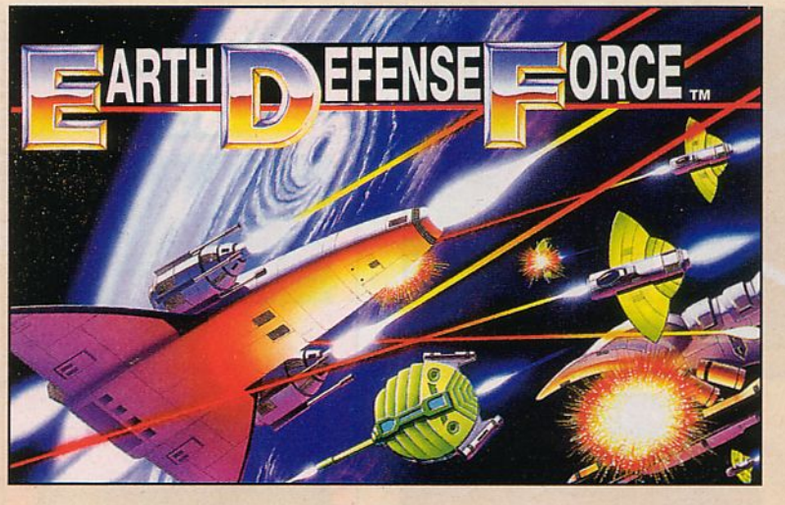
Le mégalaser.

95%

EN RÉSUMÉ

ANOTHER WORLD

- Console : SUPER N.
- Genre : aventure/action
- Graphisme : 91 %
- Animation : 93 %
- Son : 89 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 84 %
- Player Fun : 94 %



La Super Nintendo met les bouchées doubles pour rattraper son retard en matière de shoot them up. Diagnostic du Dr Iggy : de très nets progrès, mais peut mieux faire.

Comme le disait Gandhi, l'amour doit être la valeur suprême qui régit les relations entre les peuples. Mais comme on n'est jamais trop prudent, si on allait se livrer à nos effusions de joie, confortablement calé à l'intérieur d'un vaisseau spatial, le doigt sur la détente du laser ? Et, tant qu'on y est, autant en profiter pour annihiler tous les affreux qui ne sourient pas. Comme ça, seul sur terre, on sera plus tranquille pour aimer **librement** son prochain. C'est à peu de chose près la réflexion que s'est sans doute faite le pilote du XA-1, disciple éclairé de Gandhi (chasseur dernier cri, ultime espoir des forces terrestres et patati et patata ! Mais vous commencez à connaître la rengaine). Afin de favoriser la fraternité et l'égalité entre les peuples, le voici donc parti pour six niveaux de shoot them up dans la plus grande tradition du genre.

BON ! C'EST PAS TOUT ÇA, MAIS FAUT QUE J'AILLE SAUVER L'UNIVERS...

Car le moins que l'on puisse dire est que Earth Defense Force ne révolutionne pas le genre. Scrolling horizontal, action non stop, innombrables escadrilles de vaisseaux ennemis, boss armés jusqu'aux dents en milieu et en fin de niveau, petits satellites qui tournent autour de votre chasseur, rien que du classique.

Seule innovation, le système d'armement : vous ne récoltez pas des bonus mais devez choisir au début de chaque niveau (ou après avoir perdu une vie) l'une des huit armes mises à votre disposition : personnellement, je vous conseille les **missiles** à tête chercheuse, mais bon, vous êtes libre de votre choix après tout.

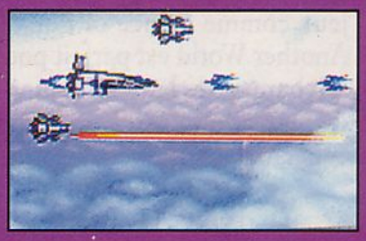
La montée en puissance des tirs dépend ensuite de vos

Ambiance noctambule pour le second level.

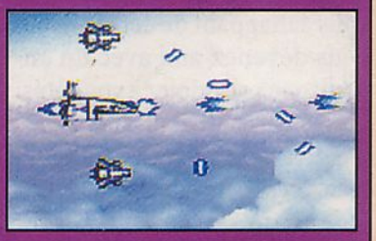
Non, ce n'est pas un boss de fin de niveau. Impressionnant quand même, non ?

LES DIFFÉRENTES ARMES

Vulcan

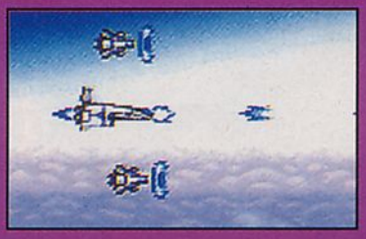

Laser

Atomic


Homing

Explode

Serach laser

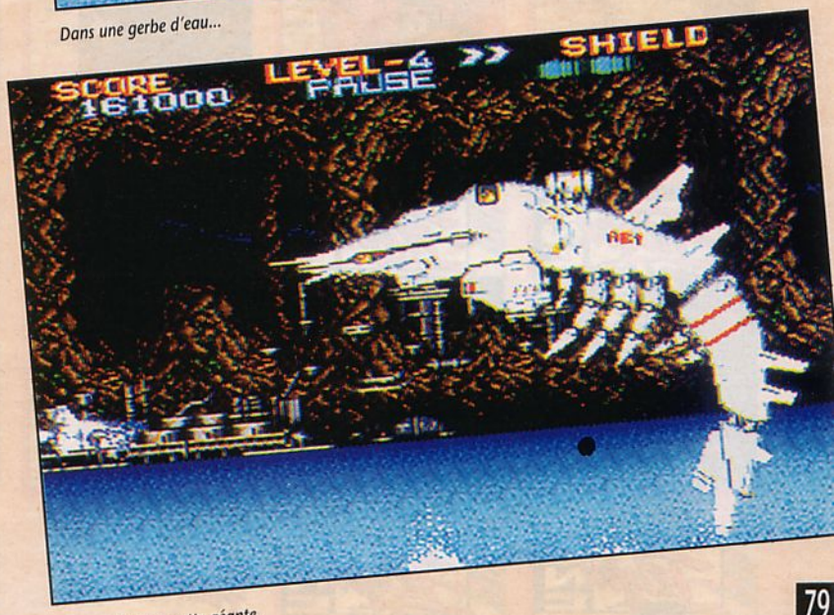

Photon

Grenade

Le troisième niveau se déroule au-dessus d'un fleuve souterrain. Notez au passage que les décors, s'ils sont plutôt beaux, ne se renouvellent pas beaucoup.

Tiens, j'ai vu son jumeau dans une dizaine d'autres shoot them up.

Dans une gerbe d'eau...



... apparaît la crevette géante.

performances : chaque ennemi tué contribue à faire monter l'énergie mesurée par une petite jauge située en haut de l'écran. Lorsque celle-ci est pleine, le joueur passe au niveau de puissance supérieur et acquiert des tirs plus destructeurs. Pas bête.

CONFLIT DE GÉNÉRATIONS

Malgré son classicisme, Earth Defense Force propose tous les éléments d'un shoot them up de bonne facture. Tous sauf deux. D'abord, il y a le manque d'originalité des Aliens. À part quelque **boss sympa** comme la crevette géante (non, pas celle de la rue Louis-Pasteur, l'autre !), l'ensemble laisse une méchante impression de déjà vu : les vaisseaux standardisés fabriqués à la chaîne, c'est gentil, mais à la longue, ça lasse.

Autre gros problème, l'animation : dès que l'écran se charge un peu en sprites, on se croirait dans un banquet d'anciens combattants grabataires tellement ça ralentit. Pas de doute, ce shoot them up sorti depuis plus d'un an au Japon appartient clairement à la génération intermédiaire entre les vieilleries poussives des débuts de la Super Nintendo, type Gradius, et les dernières productions qui exploitent enfin à fond les possibilités de la bécane, comme Axeley ou Super Aleste.

Enfin, comme c'est **Noël**, l'heure du pardon, on ne va pas être trop dur : l'ensemble se laisse jouer sans déplaisir et reste un bon divertissement pour les amateurs du genre. Même s'il y a au moins une dizaine de cartouches plus indispensables sur la 16 bits de Nintendo. ■

Iggy, parlez-lui d'amour.

COUCOU, C'EST NOUS !

Une gigantesque base spatiale vous arrive dessus au cours du quatrième niveau. Un effet spécial sympa. Dommage qu'il n'y en ait pas plus dans le jeu.

72%

EN RÉSUMÉ

EARTH DEFENSE FORCE

- Console : SUPER N.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 85 %
- Animation : 68 %
- Son : 74 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 70-86 % (2 niveaux)
- Durée de vie : 83 %
- Player Fun : 82 %

COMPLÈTE TA COLLECTION !

PLAYER ONE POCKET "STREET FIGHTER II"

PLAYER ONE POCKET "SONIC 2"

LA RELIURE
Player One
80 F
+ 20 F de frais de Port

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

NOM .....
PRÉNOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL .....
VILLE .....
Date de naissance .....
Console(s) .....

.....

Signature (des parents pour les mineurs)

Je désire recevoir
— ..... reliure(s) *Player One* au prix de 80 F + 20 F de frais d'envoi par reliure
— ..... ancien(s) numéro(s) de *Player One* au prix indiqué ci-dessous, auquel j'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro.

❑ 2 ❑ 5 ❑ 6	15 F + 7 F*	22 F
❑ 7 ❑ 8 ❑ 9 ❑ 10	17 F + 7 F*	24 F
DU NUMERO 11 AU 23	25 F + 7 F*	32 F
A PARTIR DU N°24	28 F + 7 F	35 F
TOTAL		F.

* Frais de port.

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

OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

Abonne-toi pour un an au prix de 280 F* au lieu de 308 F

Tu recevras 2 cadeaux exclusivement réservés aux abonnés :

- **le marqueur triangle fluo Player One**
- **le nouveau pin's de Sam Player**

Les cadeaux vous parviendront par envois séparés. Délai d'expédition : 5 semaines à partir du traitement de la commande.

***Tarif pour la France.**
Tarif étranger : 379 F = 280 F + 99 F de frais de port.

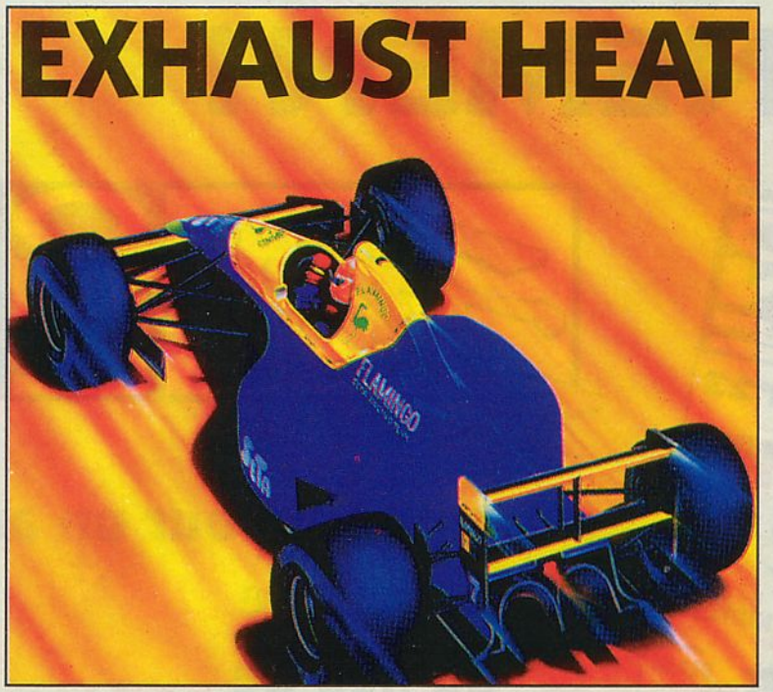
OUI ! Je profite de cette nouvelle offre d'abonnement.
Je recevrai en cadeau le marqueur PLAYER ONE et le nouveau pin's Sam Player.
Abonnement pour la France : 280 F - pour l'étranger : 379 F.

Nom : ..... Prénom : ..... Adresse : .....
..... Ville : ..... Code Postal : .....
Date de naissance : ..... Console (s) : .....

Signature (des parents pour les mineurs) :

Je joins un chèque à l'ordre de Média Système Édition
et je l'envoie à : PLAYER ONE, BP 11, 60940 Monceaux.
Service abonnement : 44 72 77 55 (province).

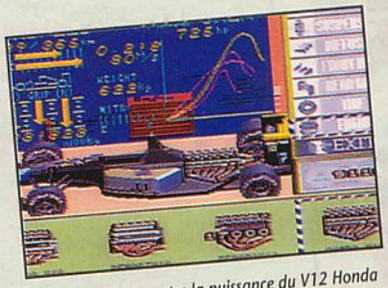
EXHAUST HEAT



À l'heure où s'achève le championnat du monde de Formule 1, Exhaust Heat arrive sur votre console favorite en attendant Nigel Mansell's Grand Prix.

Une nouvelle écurie de Formule 1 vient d'être créée. Après avoir paré au plus pressé, le Flamingo Racing Team ne dispose plus que de quelques centaines de dollars ; vraiment pas de quoi s'offrir ne serait-ce qu'un Paul Belmondo comme pilote. Après une honorable saison en F3000, la chance de votre vie vous est offerte. Exhaust Heat est, vous l'avez sans doute deviné, une **simulation** de Formule 1.

Votre rôle consiste à piloter la Flamingo sur les seize grands prix que compte une saison de championnat et d'essayer de faire de bonnes prestations, autant pour votre palmarès que pour l'écurie. À l'issue de chaque grand prix, votre écurie empoche les sommes offertes par les sponsors en fonction de votre place d'arrivée. Cet argent va permettre de faire bénéficier votre voiture des derniers progrès technologiques.



La courbe verte montre la puissance du V12 Honda comparée à celle des autres moteurs.

Les seize circuits d'Exhaust Heat.

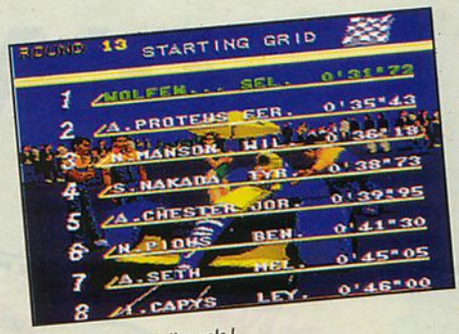
DANS LE BAQUET

L'animation de la course repose principalement sur une gestion du mode 7 et de la rotation hard très semblable à celle de F-Zero. Huit écuries s'affrontent pour le titre sur des courses de trois tours. Avant chaque grand prix, il faut passer par la traditionnelle **séance d'essais** pour déterminer votre place sur la grille de départ.

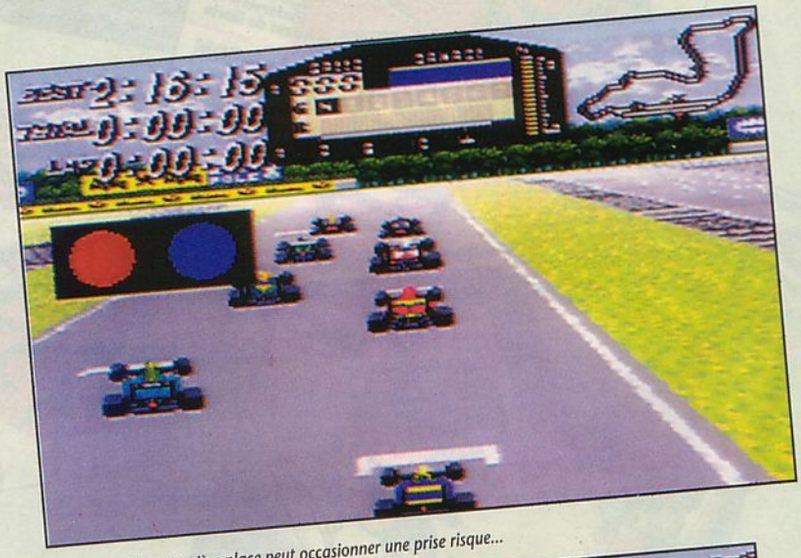
Une fois le départ donné, c'est la curée. Il n'est pas rare d'assister à de spectaculaires accrochages se soldant par un tête-à-queue. La **sensation de vitesse** est belle et bien là et, heureusement, des flèches apparaissent en surimpression pour vous indiquer la direction ainsi que l'angle de chaque virage. Mordus de F1, ce jeu vous prendra les tripes.

CÔTÉ CONSTRUCTEUR

L'écurie de Formule 1 a seulement conçu la carrosserie alors que votre voiture a besoin de dix éléments pour fonctionner. Les investissements de départ ne permettent d'équiper la voiture que du strict minimum, mais le véhicule dispose d'une **boîte de vitesses** semi-automatique... Ce sont vos performances qui feront rentrer l'argent des sponsors pour acheter suspensions actives et autres procédés de freinage antipatinage entre autres.



Ça se fête, une première pole !



Remonter d'une dernière place peut occasionner une prise risque...

... menant au tête-à-queue.

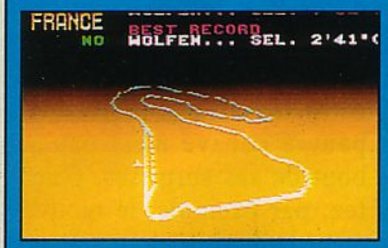
LES DIFFÉRENTS CIRCUITS

Le premier grand prix de la saison se déroule à Monza.

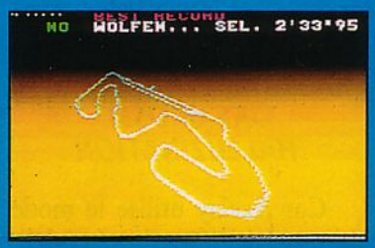
Silverstone est l'un des circuits les plus rapides.

Le prestigieux circuit du Brésil.

Un vrai champion de F1 se doit de gagner ce grand prix.

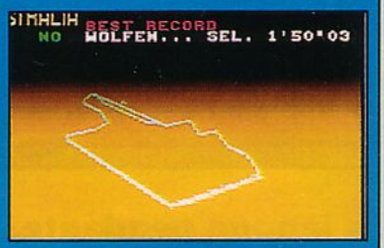


Le récent circuit de Magny-Cours remplace le célèbre Paul-Ricard.



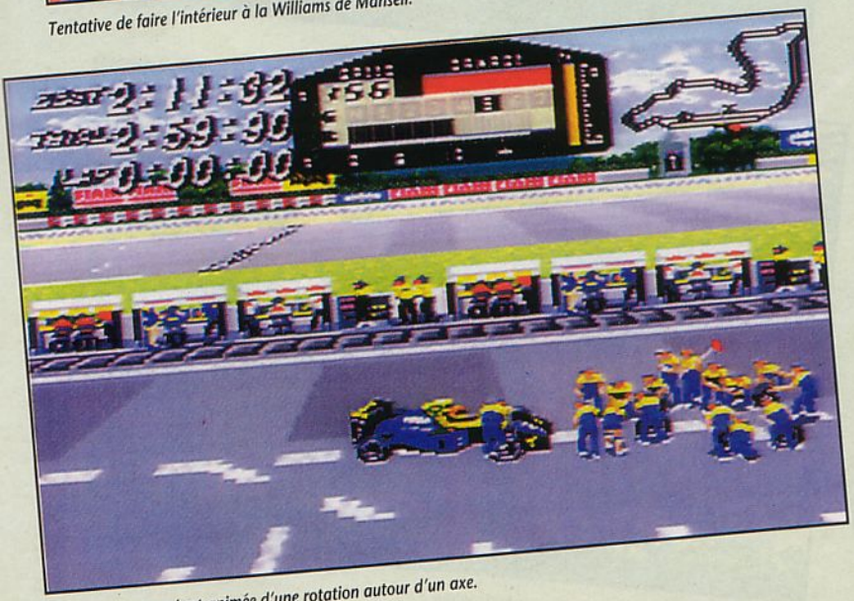
La sinuosité du Grand Prix d'Espagne est impressionnante.

Le très technique circuit de Suzuka.



Le championnat du monde se termine par le Grand Prix d'Australie : Adelaïde.

Tentative de faire l'intérieur à la Williams de Mansell.



La rentrée au stand est animée d'une rotation autour d'un axe.

L'effet de pluie est beaucoup mieux géré qu'il n'y paraît sur la photo.

Mais avant d'en arriver là, il faut des résultats. Exhaust Heat ne respecte pas le **calendrier** du véritable championnat du monde mais propose les courses dans l'ordre croissant de difficulté.

Malgré une relative facilité, la cartouche est équipée d'une pile. Quatre championnats du monde peuvent être sauvegardés, ainsi que les dix meilleurs temps de chaque grand prix. On regrettera cependant que les graphismes des voitures n'aient également pas été plus travaillés.

CONSEILS

Lors de votre première course, l'écurie est vraiment fauchée. Il ne lui reste que 500 dollars et, comble de malchance, l'inscription pour un grand prix en coûte 1 000. La FIPEH (Fédération internationale des pilotes d'Exhaust Heat) semble être indulgente envers les petites écuries. N'hésitez surtout pas à **investir** tout votre argent dans les premières courses.

Dans les derniers grands prix assez sinueux, le choix d'un moteur de puissance moyenne et d'une boîte cinq vitesses peut être la clé de la victoire. ■

Wolfen

80%

EN RÉSUMÉ

EXHAUST HEAT

- Console : SUPER N.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 65 %
- Animation : 80 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 85 %

La langue pendante, la bave aux lèvres, Iggy, Pedro et Wonder s'en vont hurler à la lune. « Axelay ! » crient-ils. « Hallu totale ! » leur répond l'écho dans un souffle admiratif.

Avec son mode 7 en guise de bazooka et ses scrollings en guise de missile, Axelay s'en part révolutionner le petit monde du shoot them up à grands coups d'originalité et d'effets spéciaux de folie.

TOTALE HALLUCINATION

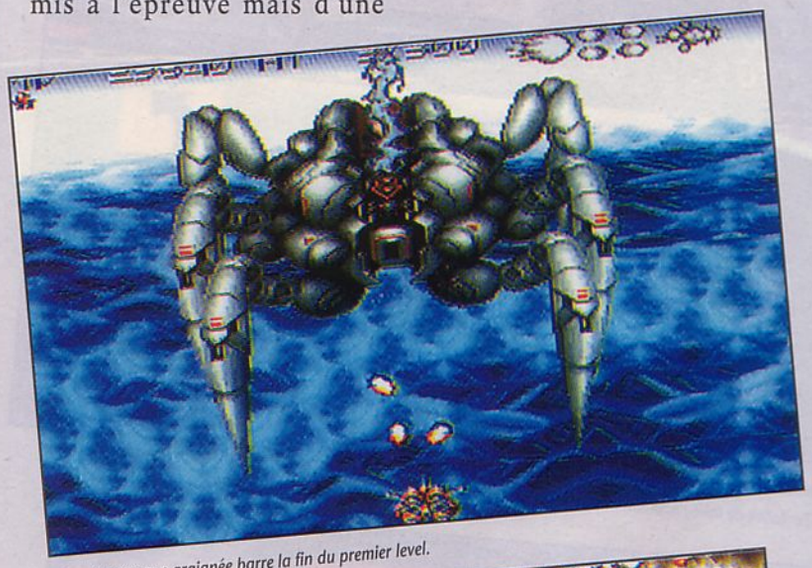
Une partie de Axelay commence de manière presque banale : on prend la cartouche, on l'insère dans la console (si, si). Puis commence l'Expérience. Musique d'enfer, genre « fin du monde », beaux écrans de présentation, le joueur est déjà collé à son siège. Haletant, il appuie sur le bouton start et entend une voix digitalisée parfaitement restituée qui lui annonce le début des hostilités.

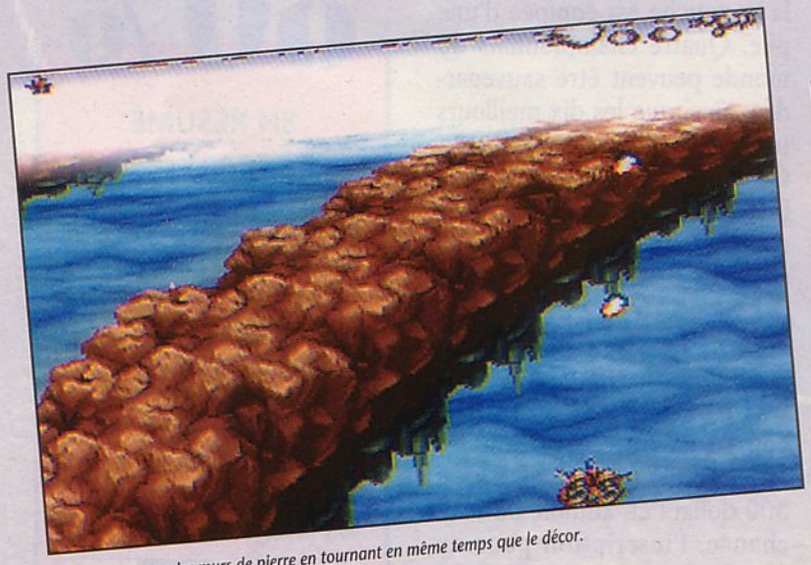
Déjà, son état se rapproche de la syncope, son pouce se crispe sur le paddle alors que se dessine dans ses yeux toute la détermination du **combattant** d'exception. Soudain, c'est le premier niveau. Là, trois réactions possibles : il tombe de son fauteuil dans un hurlement guttural, ou bien met les genoux à terre et commence une longue prière à la Sainte Vierge ou encore se frappe sauvagement la tête contre les murs en criant « Dieu que c'est bon ! ».

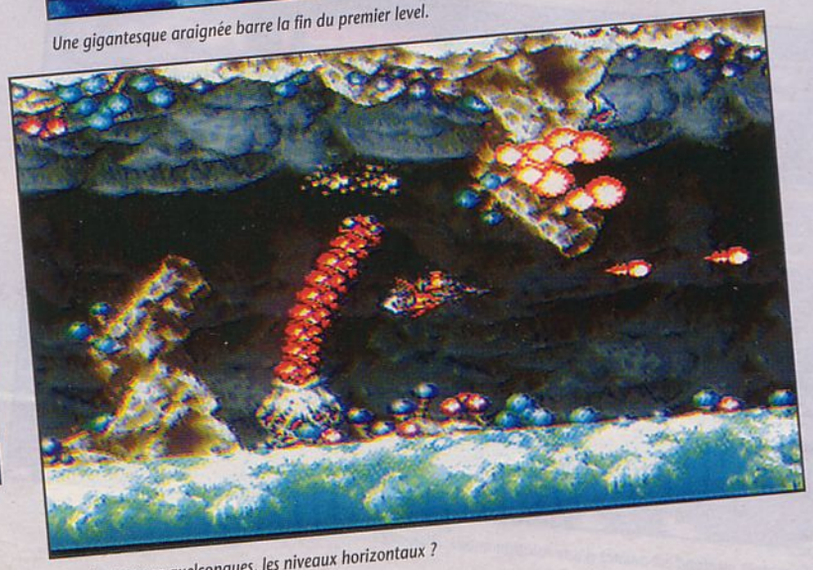
DAS GROSSE HALLUZINATION

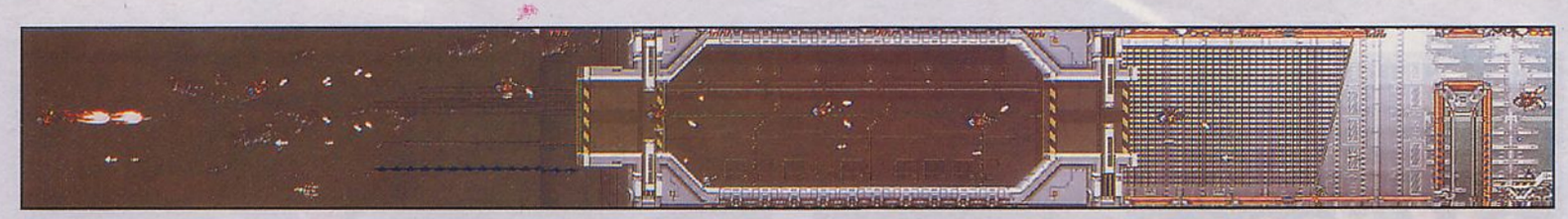
Car Axelay utilise le mode de représentation le plus délirant jamais vu dans un shoot them up, console ou borne d'arcade confondues. Super Nintendo oblige, c'est bien sûr le mythique mode 7 qui est mis à l'épreuve mais d'une manière complètement folle. Tout se passe comme si le **décor** était collé sur un gigantesque rouleau qui défile sous votre vaisseau. Incroyable, cette sensation ! Mais notre pauvre cobaye n'est pas au bout de ses surprises. Guettez, par exemple, le mouvement balbutiant de ses lèvres lorsqu'il réalisera que son vaisseau n'est pas simplement posé sur le décor, mais qu'il doit éviter certains des obstacles qui défilent en 3D sur

Les tuyaux s'avancent pour vous barrer le chemin.

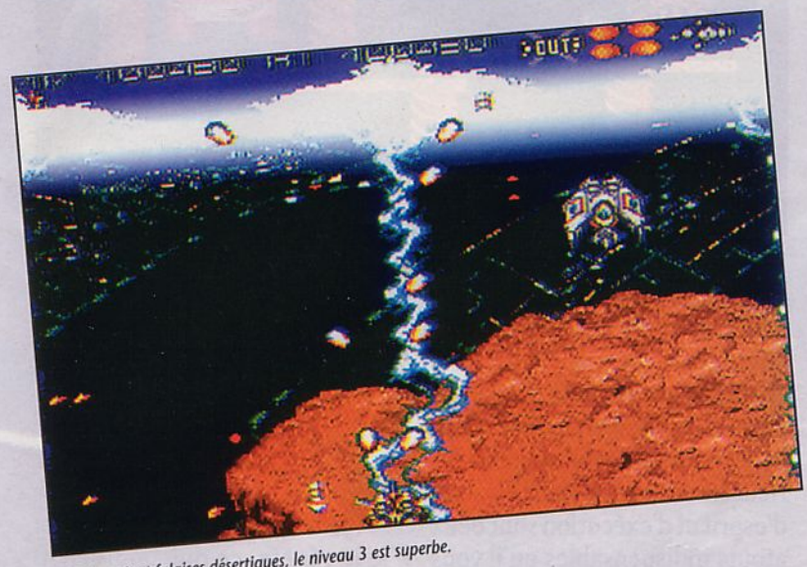

Une gigantesque araignée barre la fin du premier level.


Évitez de percuter les murs de pierre en tournant en même temps que le décor.


Vous les trouvez quelconques, les niveaux horizontaux ?



Trois décors différents lors des premières minutes et des scrollings de folie, le second level commence en beauté.



Ville la nuit et falaises désertiques, le niveau 3 est superbe.

ce pseudo rouleau. Et que dire de son **expression** lorsqu'il tombera sur le boss du premier niveau, une gigantesque araignée mécanique plus vraie qu'une vraie.

EL TOTAL HALLACINATION

À peine remis de son choc, à moitié extatique, notre cobaye est déjà en train de psalmodier les 120 premiers **versets** de l'Ancien Testament. C'est pour lui permettre de se remettre un peu que Konami a alterné ces levels de folie avec des niveaux plus classiques se déroulant sur un scrolling horizontal. Enfin, quand je dis plus classiques, c'est une façon de parler puisque musique et bruitages rendront fous quiconque n'a jamais entendu une Super Nintendo et que des scrollings incroyables attendent le joueur intrépide qui s'est risqué jusque-là.

Une nouvelle confrontation avec un boss, un robot qui se déplace de manière à la fois chaloupée et mécanique, et le pauvre hère replonge en pleine folie pour un nouveau level en mode 7. Accroché à son paddle, il a à peine le temps de remarquer à quel point l'action est intense, le système d'armement évolué (vous disposez de trois tirs différents et d'une foule de missiles) et les boss hallucinants.

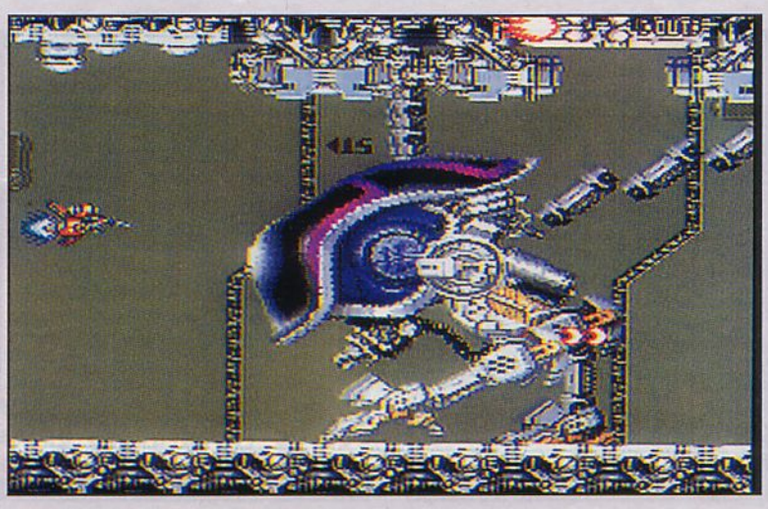
À la fin de la journée, vous retrouverez votre joueur **hagard**, les pupilles exorbitées, affalé dans le caniveau le plus proche. Pas de doute, Konami a réussi le shoot them up le plus fou de la Super Nintendo, une cartouche qui fera date tant elle utilise les effets spéciaux de la Super Nintendo pour nous faire atteindre des hauteurs insoupçonnées dans le jeu vidéo.

CE JEU N'EST PAS DE CE MONDE

Bon, je me calme deux minutes, je reprends mes esprits et je me force à retrouver toute mon objectivité, cette impartialité légendaire qui pousse régulièrement le chef de l'État à me contacter pour siéger à la Cour des comptes (mais je ne l'ébruite pas parce que je suis trop modeste), et je redeviens pour deux minutes un juge inflexible. L'objectivité donc, me force à reconnaître que Axelay ne plaît pas à tout le monde.

Ce jeu a réussi à diviser la rédac en deux blocs de taille égale : Crevette ou Chris sont restés, par exemple, relativement imperméables aux charmes de ce nouveau-né. Peut-être, après tout, qu'il possède trop de **personnalité** pour plaire à tout le monde mais, pour ceux qui aiment, le plaisir est total. En clair, ou vous lui vouerez un culte total ou vous détesterez. Essayez-le avant d'acheter mais surtout, je vous en conjure, essayez-le ! ■

Iggy, pas encore remis.



Le robot se déplace avec un réalisme incroyable.

Ambiance aquatique, Thierry !

Clin d'œil à Dune, des vers géants vous attaquent.

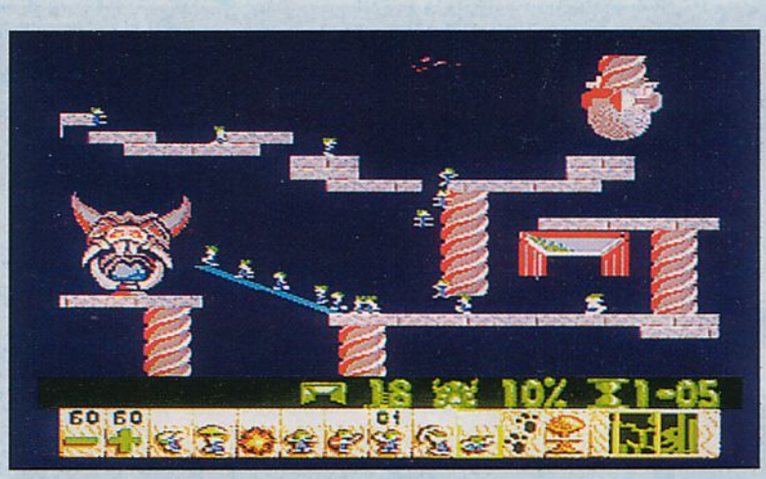
Le Golem, le boss préféré de notre ami Wonder Fra.

93%

EN RÉSUMÉ

AXELAY

- Console : SUPER N.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 90 %
- Animation : 98 %
- Son : 89 %
- Jouabilité : 79 %
- Difficulté : 74 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 97 %



Les Lemmings arrivent de deux endroits différents.

« Bonjour, je suis un Lemming ; un petit rongeur à la démarche nonchalante qui ne sait faire qu'une seule chose : avancer ! »

Wouaaah !!!! Mon Dieu ! quelle folie ! Qui est le fou furieux qui a inventé un jeu aussi dingue ? C'est pas vrai un truc pareil... On commence à jouer à Lemmings **sain d'esprit**, on finit bon pour l'asile. Mais peut-être ne connaissez-vous pas encore ce jeu de folie qui à déjà méchamment sévi dans l'univers micro ? Eh bien, je m'en vais vous le présenter. Infirmiers, retirez-moi ma camisole !

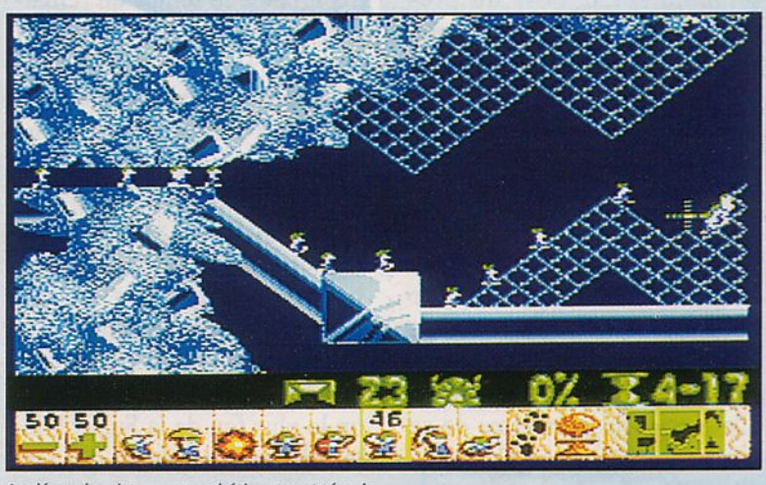
DOUCEMENT MAIS SÛREMENT

Le principe de Lemmings est simple. Il est même simpliste, dirai-je. Voire franchement bête. En tout cas, il est prenant. Les choses se présentent de la façon suivante : le jeu est divisé en plusieurs dizaines de tableaux qui possèdent chacun un décor bien spécifique et regorgent de **difficultés** en tout genre. Ce peut être une fosse ou un plan d'eau à traverser, un mur à creuser, une falaise à descendre, etc. Face à autant de pièges, vos Lemmings, qui apparaissent inlassablement à l'écran sans que vous puissiez les arrêter, sont capables de faire certaines choses.

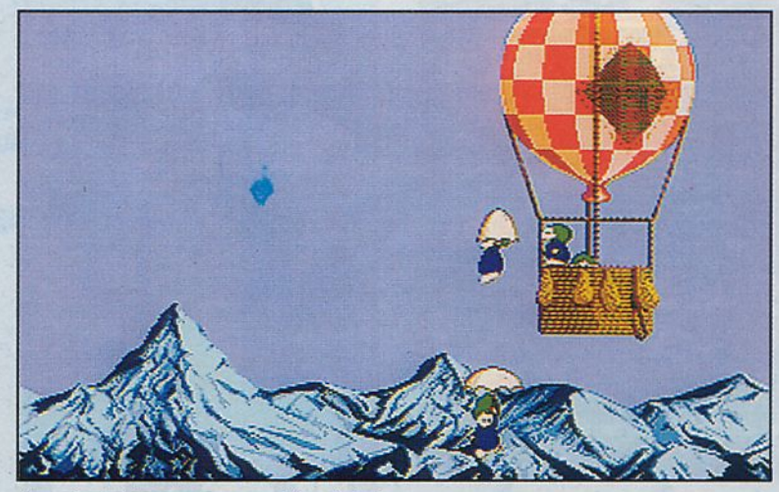
Une série de dessins au bas de l'écran représentent les actions possibles : construire des ponts, creuser à la pioche, grimper des parois ou bien se servir d'un parapluie pour éviter de s'écraser après une trop grande chute, etc. C'est la réunion du challenge que propose chaque tableau et les actions possibles pour le terminer qui rend ce jeu si furieusement accrocheur. Vivacité d'esprit et d'exécution sont deux atouts indispensables qu'il vous faudra impérativement posséder si vous voulez un jour pouvoir oser espérer terminer cette création **diabolique** que certains êtres innocents appellent encore « jeu ».

NON, METS PAS TA TÊTE DANS L'ÉCRAN !

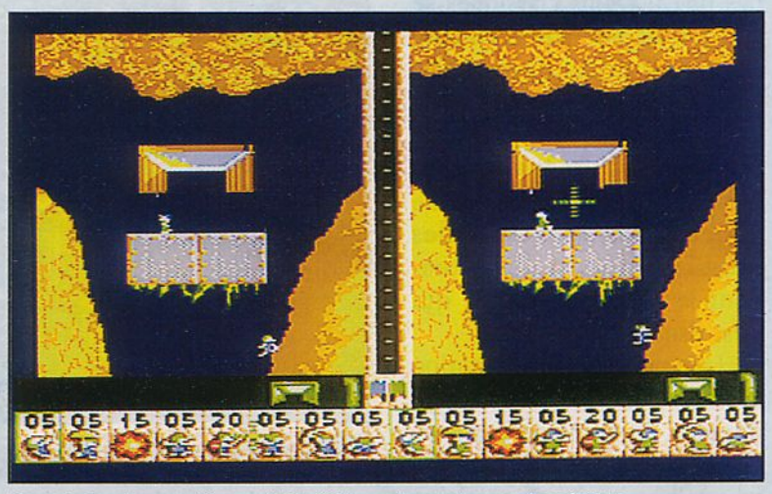
Je n'ai cessé de le dire, mais je le répète, ce qui caractérise Lemmings, c'est son côté prise de tête hyper prenant. On commence à jouer, on passe les pre-



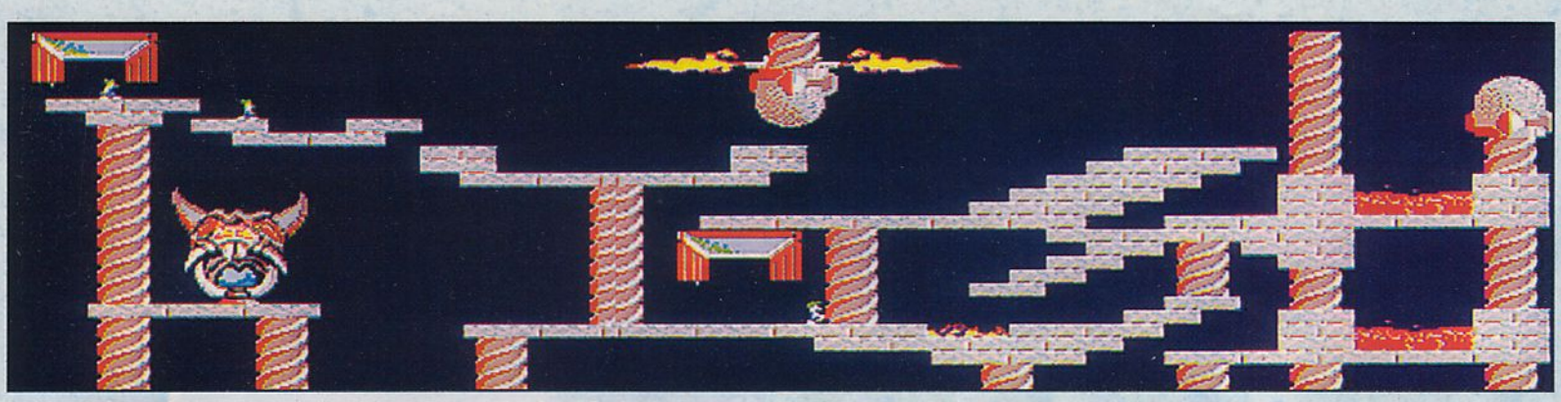
Le décor de cristaux est esthétiquement réussi.



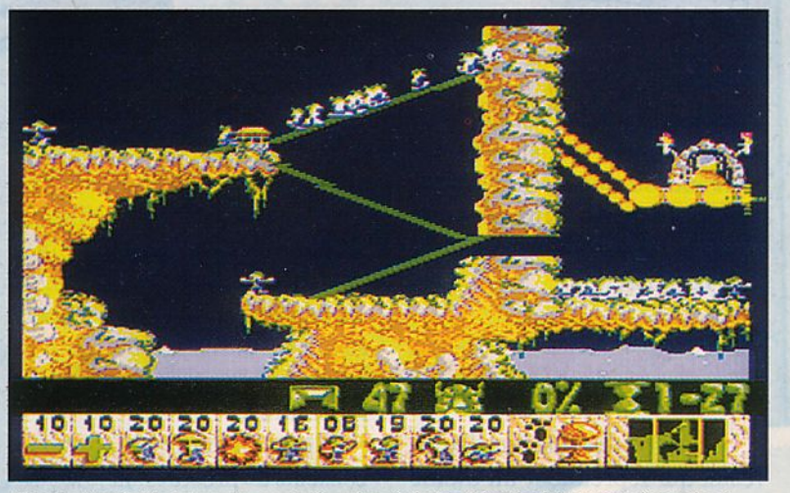
Une présentation sympa vous met dans le bain.



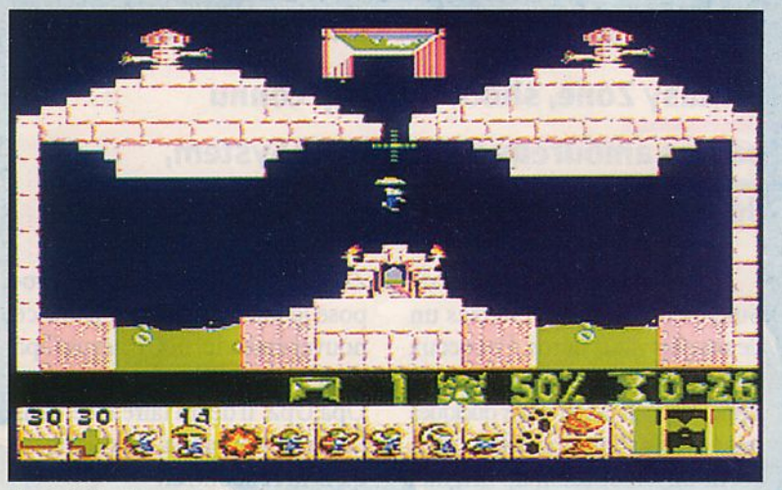
En mode deux joueurs, l'écran est divisé. Chaque joueur s'occupe de sa fenêtre.



Voici un tableau qui présente la particularité d'avoir deux entrées. Il vous faudra donc vous occuper en même temps des Lemmings qui se trouvent en haut et de ceux qui sont en bas pour les amener tous à la sortie.



Visez la ribambelle de Lemmings coincés en bas, à droite. Il faut les faire revenir à gauche et monter les échelles.



Descente directe vers la sortie.

miers tableaux sans trop de problèmes (au niveau de difficulté « Fun » en tout cas, parce que « Mayhem », bonjour...) et les premières vraies difficultés rencontrées, on commence à faire la grimace. Et puis on passe et on est tout content.

Le tableau qui suit est encore plus dur. Alors, on fait encore plus la gueule mais quand on réussit on est encore plus content. Jusqu'au moment où l'on est **bloqué** et où l'on commence vraiment à s'énerver. On insiste, on rate, on s'excite encore plus puis, résigné, on laisse tomber. Comme on est intelligent, on a noté le code du tableau et, un jour, deux jours ou une semaine après, on s'y remet. Et la boucle est bouclée. C'est ça Lemmings.

CONVERSION RÉUSSIE

Lemmings sur Megadrive est un jeu réussi. La réalisation est à la hauteur, les graphismes sont honorables et les musiques sympathiques (de toute façon, ce n'est pas là le plus important dans ce genre de jeu) et le côté prise de tête toujours aussi dément. **L'impassibilité** des petits rongeurs et leur suicide provoqué auront le don de vous énerver à un point que vous pouvez à peine imaginer. On peut juste regretter l'absence de souris, si utiles sur les versions micro, mais bon, le jeu au paddle reste suffisamment jouable pour faire de Lemmings un véritable hit. Si, si ! ■

Chris, aime les petites boules pleines de poils.

À la queue leu leu.

Bien entamé le bloc.

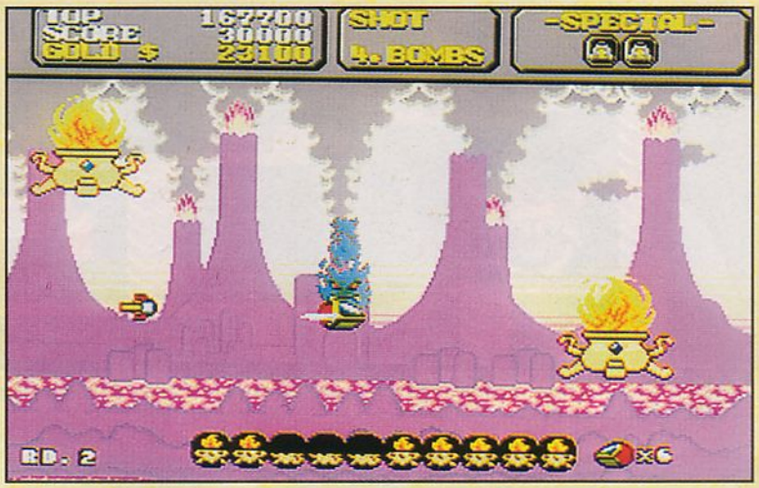
Ces ossements blanchis ne sont pas de bon augure.

87%

EN RÉSUMÉ

LEMMINGS

- Console : MEGA D.
- Genre : action/stratégie
- Graphisme : 88 %
- Animation : 84 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 96 %
- Player Fun : 89 %



Après la verdure, la chaleur des volcans.

Fantasy Zone, shoot them up connu par les amoureux de la Master System, débarque sur la 16 bits.

Sega, avec la collaboration de Sunsoft, sort des oubliettes un de ses plus vieux héros. Pour ceux qui ne connaissent pas Fantasy Zone, nous allons remonter quelques années en arrière. En 1987, Sega sortit un shoot them up original et drôle. Le héros, un petit vaisseau mignon tout plein, possède deux **ailes d'ange** et des pieds comme vous et moi. Il vit sur une planète ou tous les habitants ont des apparences assez loufoques.

INTRODUCTION

En prologue, dans la première partie, notre personnage était confronté aux Menons. Avides de pouvoir et d'argent, ces créatures décident d'envahir la Fantasy Zone. La version MD vous propose le même scénario. Dans ce nouvel épisode, notre héros Opa Opa a eu un fils. Il a pour nom Upa Upa. Il devra faire face, sans l'aide de son papa, aux dangers qu'il va rencontrer.

Une fois la cartouche dans la console, vous êtes accueilli par un effet de zoom rotation. Ensuite, un petit dessin animé en guise d'introduction retrace brièvement l'histoire du jeu. Partie en excursion dans l'espace, une **patrouille** de surveillance capte des signaux. Et dans cette équipée, se trouve Opa Opa, le père de notre futur héros. Ces signaux proviennent des bases Menons. Mais au moment où la patrouille entre, elle est surprise par les tirs ennemis. Signe avant-coureur d'une nouvelle invasion de ces êtres indésirables. Maintenant, les habitants de Fantasy Zone comptent sur vous pour les aider à les repousser.

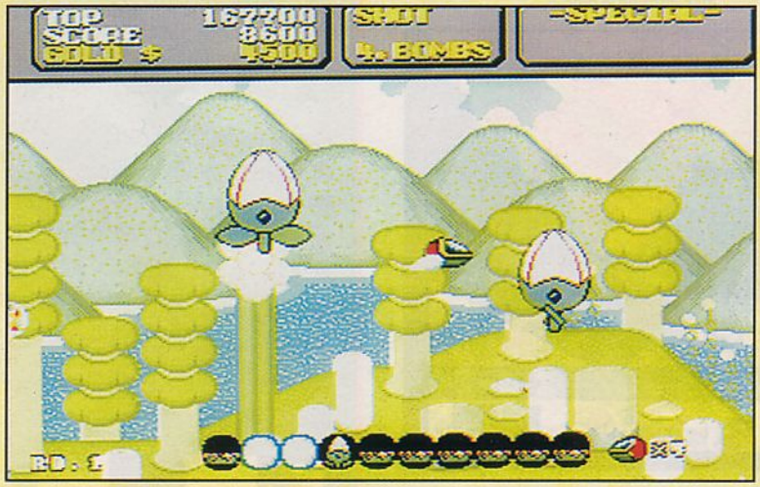
I LOVE THE LÈCHE-VITRINES

Le jeu se déroule sur dix niveaux qui reprennent un thème précis. Exemple : Picnica se déroule sur une planète où les végétaux abondent, Niagaro, sur une planète constituée d'eau ou plutôt de chutes d'eau, etc. Et dans chaque niveau visité, vous avez droit à un shop. Le shop est une petite **montgolfière** de couleur rouge qui apparaît si vous avez une somme d'argent suffisante. Une fois dans ce shop, vous pouvez acheter des armes, des moteurs à réaction, des vies et des gadgets divers. Les armes que vous achetez sont classées en deux catégories. Parlons déjà des armes telles que le laser beam, les twins bombs, les quartet missiles et le wid beam. Le premier est très puissant contre les bases, le deuxième vous permet d'attaquer les boss de haut mais possède une portée assez faible. Les quartet missiles, quant à eux, recherchent les petits ennemis et touchent le boss même si vous cherchez à l'éviter. Le wid beam n'a lui aucune particularité, il est aussi efficace avec les bases qu'avec les adversaires volants que vous rencontrez.

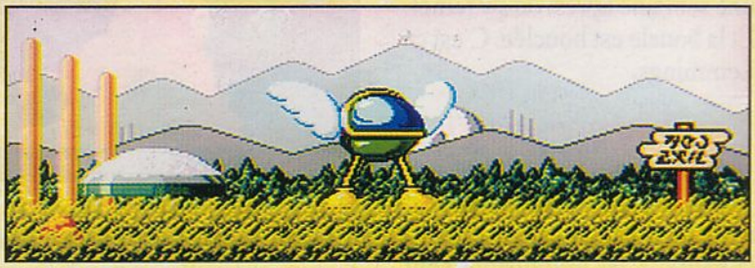
Pour les moteurs, je vous conseille de prendre soit le jet engine soit le turbo engine. Vous n'aurez aucun mal à diriger votre personnage. Car si vous prenez le rocket engine, une simple pression sur le bouton de direction et vous vous écrasez sur un des adversaires.

C'EST BON TON TRUC ! C'EST QUOI ? MON TÉLÉVISEUR !

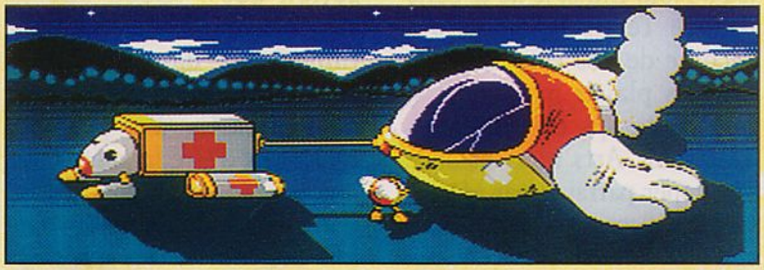
Au rayon gadget, vous avez des **bottes** qui vous permettent de ne pas mourir si vous descendez sur des surfaces dangereuses, et un girophare pour les niveaux sombres. Bref, toute une panoplie d'options qui vous faciliteront la tâche. Super Fantasy Zone est réalisé avec des graphismes



Upa Upa sur Picnica.



Are you ready ?



Opa Opa mal en point.

enfantins et des couleurs qui donnent envie de **dévorer** son écran télé. L'animation est fluide, aucun ralentissement ni clignotement de sprite ne sont au rendez-vous. Les boss bien dessinés changent des grands vaisseaux spaciaux que l'on a l'habitude de voir. Malheureusement, la bande sonore n'est pas à la hauteur du soft. Cela dit, le jeu reste agréable à jouer de toute facon. Pour conclure, je tire mon chapeau à Sega sans oublier Sunsoft pour cette adaptation. Ce shoot them up ravira les petits mais aussi ceux d'un âge plus avancé, je vous le recommande plutôt deux fois qu'une. ■

50 Hz in the Fantasy Warp Zone.

BOSS EN FOLIES

Bien qu'il soit marrant, il ne s'amuse pas avec vous. Il disparaît à n'importe quel moment.

Détruisez ces canons laser sans vous faire avoir. Attention s'ils se rapprochent de vous.

Ce poisson n'est pas là pour atterrir dans votre assiette, alors visez la bouche car son corps est indestructible.

Attention, car il n'est pas évident à détruire, ses bras métalliques se dirigent vers vous. Achetez les quartet missiles pour en venir à bout.

Voici le magasin...

... et un échantillon des options.

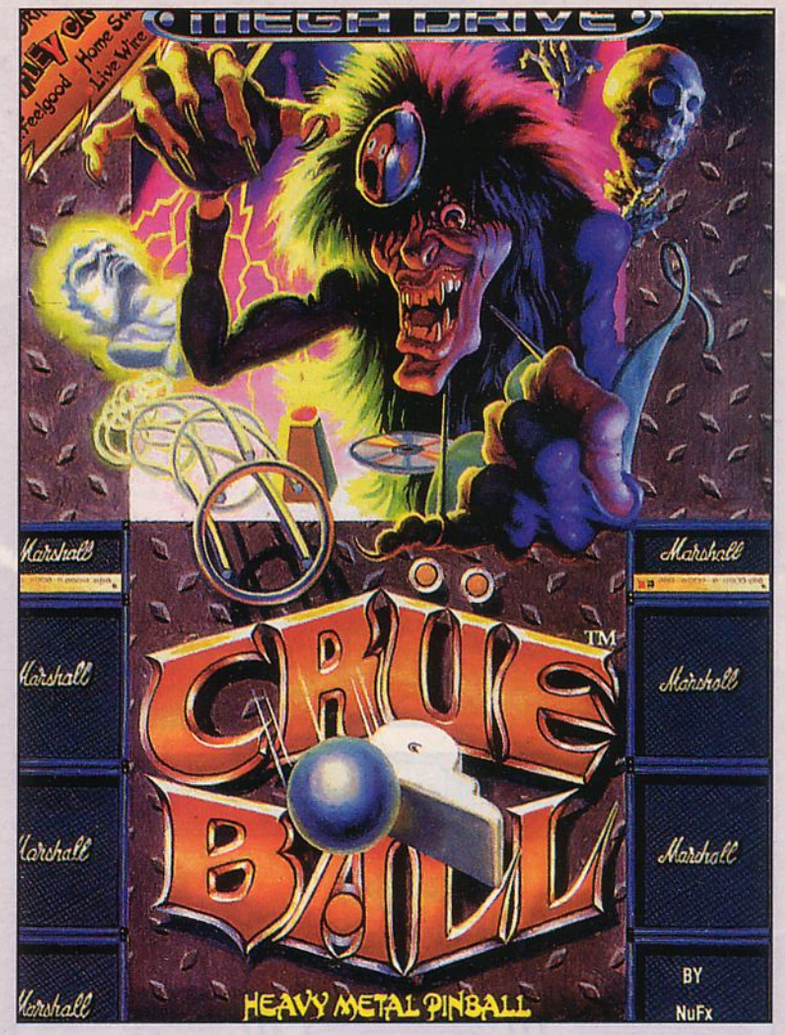
Upa Upa en spéléo.

90%

EN RÉSUMÉ

SUPER FANTASY ZONE

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 90 %
- Animation : 89 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 88 %
- Player Fun : 90 %



Les Ricains s'attaquent au leadership de Dragon's Fury à grands coups de riffs bien hardos. Saignant !

Vous ne le savez peut-être pas encore mais la rédaction de *Player One* vibre régulièrement de guitares saturées. Les Guns, Metallica, Deep Purple ou Manowar servent de bande sonore aux nuits passées à rédiger nos modestes papiers. Rien d'étonnant quand on sait que nous comptons même un guitariste de hard dans nos rangs : l'illustre Matt Murdock et son groupe Les Mad Murdocks, excellents d'ailleurs. Voilà c'était le quart d'heure copinage...

Une petite intro marrante vous montre Alister Fiend, la mascotte des Mötley, pénétrer dans un pavillon et réveiller tout le voisinage en mettant la musique à fond.

TOUT DE SUITE, ON N'ÉCOUTE PAS ELSA

Ça faisait donc longtemps qu'une idée nous trottait dans la tête, à Crevette et moi. Pourquoi les créateurs de jeux préfèrent-ils utiliser généralement des synthés insipides pour leur bande sonore, plutôt que de bonnes guitares bien grasses ? Un bon riff de **hard-rock** s'impose pourtant comme l'accompagnement indispensable de la violence et du rythme infernal de certains jeux. Non, Chris, je ne te parle pas de Tetris ! Toujours à l'écoute de nos conseils — je me fais plaisir mais c'est si bon de temps en temps —, Electronic Arts nous balance un flipper parrainé par Mötley Crüe. Welcome to the jungle !

LE BON HARDOS, TU VOIS, IL A SA GUITARE ET IL CRACHE

Ça démarre en trombe comme un disque de Metallica : sur une bande son d'enfer, agrémentée de bruitages stressants, votre balle part à **vitesse grand V**, explose deux ou trois sprites qui passaient par là, rebondit sur une cible, emprunte un passage secret, le tout sans que vous ayez eu le temps de faire ouf. Car la caractéristique première de ce flipper est de proposer une action aussi speed que la musique qui l'accompagne. Impossible dans de telles conditions de ne pas rentrer dans la partie. Pas possible également d'être largué tant la jouabilité est exemplaire, si remarquable qu'on réussit parfois des fourchettes qui tiennent du miracle.

Autre sujet d'étonnement : le look du flipper, complètement zarbi mais vraiment réussi. Un peu comme si l'auteur, qui est aussi concepteur de flippers mécaniques, s'était autorisé un **mégadélire**

Pour parvenir aux séquences de bonus, la balle se paye carrément un voyage dans l'espace...

... et c'est Alister qui vous accueille.

Comme dans Dragon's Fury, des bestioles viennent encombrer l'espace de jeu. Détruisez-les en les frappant avec la boule.

Dans cette variante du casse-briques, utilisez la raquette bizarre de gauche pour renvoyer la balle sur les squelettes qui sortent du mur.

Cette tête est le dernier obstacle vous empêchant d'accéder au bouton de volume.

Cette figure lumineuse apparaît lorsque vous avez détruit certaines cibles. La colorier en faisant passer la boule...

en réalisant la machine de ses rêves. Comme le veut la mode, Crüe Ball emprunte des éléments aux jeux vidéo : des Aliens envahissent les plateaux et on trouve un tableau de bonus grandement inspiré du bon vieux casse-briques de papi. Si on est loin de la profusion de tableaux cachés de Dragon's Fury, il y a déjà de quoi s'amuser.

TAKE ME DOWN TO PARADISE CITY

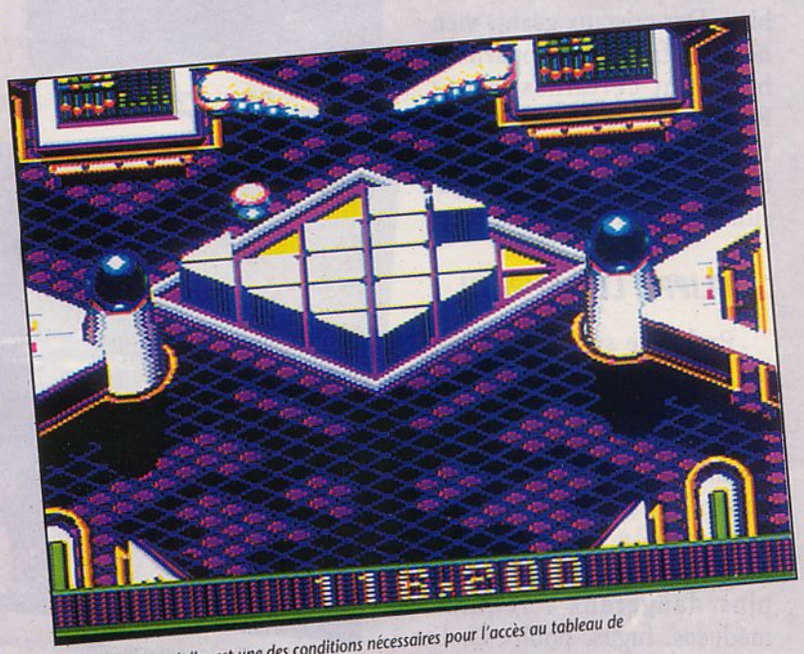
Mais les surprises ne s'arrêtent pas là. Vous réaliserez vite que Crüe Ball est divisé en neuf niveaux, proposant chacun un flipper différent. Le moyen pour passer d'un niveau à l'autre ? Effectuer une succession d'actions déterminées afin d'accéder à un énorme bouton de volume caché derrière un mur sur la partie haute du flipper. Il ne reste alors plus qu'à guider la boule pour qu'elle effectue le tour du bouton. Canon ! Cette idée du passage de niveau évite la lassitude qui menace toujours cette catégorie de jeu.

HE COULD BE MINE !

Je n'irai pas par quatre chemins : Crüe Ball est une véritable petite merveille, un flipper si bon à jouer que j'ai vraiment disjoncté pendant le test. Reste la **question** qui tue : qui, de Dragon's Fury ou de Crüe Ball, s'impose comme le meilleur flipper de la Megadrive ? Franchement, je suis assez embêté, tant ces deux cartouches sont des musts du genre. Disons que Dragon's Fury est plus riche, mieux dessiné mais que j'ai une petite préférence pour Crüe Ball tellement je me suis explosé la tête avec sa jouabilité, sa vitesse, sa BO d'enfer et la possibilité de jouer jusqu'à quatre. Et si vous n'aimez pas les guitares, sachez que l'on passe l'intégrale de Roch Voisine en ce moment sur NRJ. ■

Iggy, les oreilles en sang mais le cœur en liesse.

Gracieusement, et rien que pour vous, voici le flipper du premier niveau dans son intégralité.



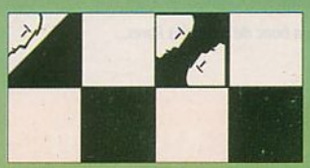
... sur toutes ces dalles est une des conditions nécessaires pour l'accès au tableau de bonus.

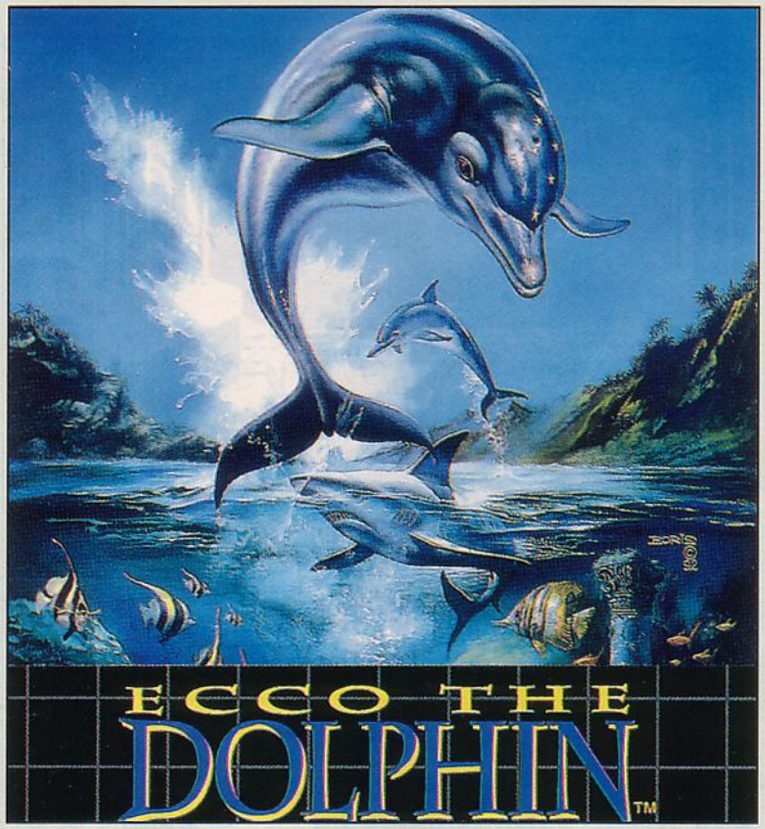
90%

EN RÉSUMÉ

CRÜE BALL

- Console : MEGA D.
- Genre : flipper
- Graphisme : 80 %
- Animation : 88 %
- Son : 95 %
- Jouabilité : 95 %
- Difficulté : 72 %
- Durée de vie : 87 %
- Player Fun : 94 %

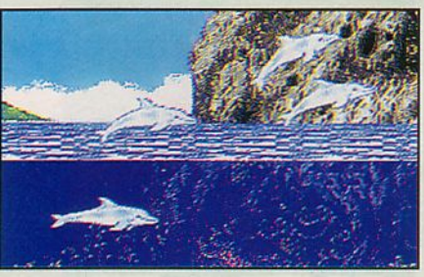




La tête dans ses rêves, Iggy s'offre une plongée en apnée au sein du jeu le plus fascinant du moment. Entre rêve et réalité, test halluciné d'Ecco, le nouveau souffle écologique.

T'vois, Ecco c'est une cartouche cool, t'vois, parce qu'elle te propose, t'vois, d'incarner un dauphin. Ecco, puisque tel est le nom de ce nouveau **héros aquatique**, se trouve un beau jour confronté à un problème majeur : un tourbillon mystérieux a ravagé la majeure partie de la vie marine.

Seul au monde, il part explorer les océans à la recherche du terrible secret qui se cache derrière cet événement.


C'est beau, un banc de dauphins libres...

Malheureusement, le bouleversement auquel il est confronté a modifié les fonds marins qu'il connaissait si bien. Des cristaux géants viennent de faire leur apparition, bouchant certaines issues. Pour les faire disparaître, la **ruse** consiste à activer, en les touchant, d'autres cristaux situés ailleurs dans le niveau.

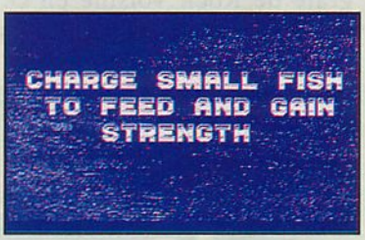
FLIPPÉ, LE DAUPHIN

Problème supplémentaire : les éboulements, qui imposent de ruser en poussant dessus toutes sortes d'objets (rochers, coquillages...). Mais la **tâche** ne sera pas si évidente puisque le tourbillon a mystérieusement épargné les animaux les plus dangereux : requins, méduses, fugus, poulpes... Et si vous pourrez détruire la plupart d'entre eux en les frappant violemment avec votre museau, encore faudra-t-il ne pas vous laisser surprendre...

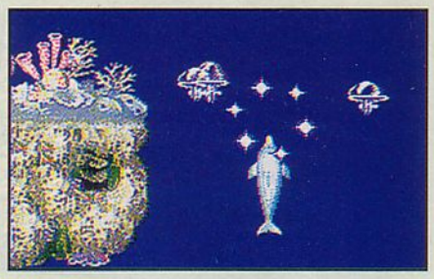
« CÉTACÉ », DIT LA BALEINE ET ELLE SE CACHALOT

Mais le risque le plus important, celui qui nécessite une attention de tout instant, c'est la noyade. Car, comme le savent tous nos petits lecteurs qui suivent régulièrement les émissions d'Alain Bougrain Dubourg (oui Chris, je sais, tu aimes bien les gentils chiens qui font ouah-ouah), un dauphin n'est pas un vulgaire poisson mais un **mammifère**, comme vous et moi. Résultat, il doit régulièrement emmagasiner de l'air en remontant.

Durant tout le jeu, il faudra donc garder un œil sur ses réserves d'air et se méfier des courants qui peuvent le retarder, voire le maintenir prisonnier. Autre supériorité de cet animal sur les autres bestioles qui peuplent le fond des mers, son **intelligence** : en utilisant



En frappant les animaux dangereux avec votre museau, vous les faites disparaître.

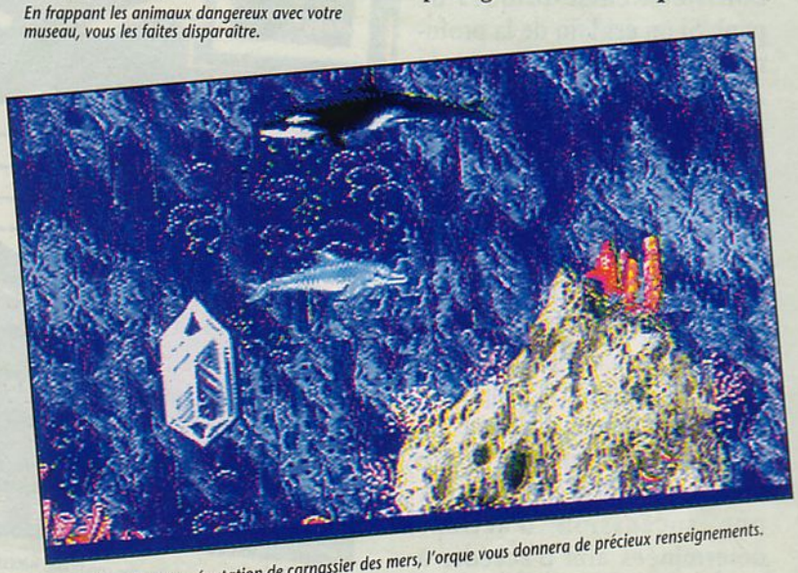

Sur un superbe effet de miroitement, dauphins et cristaux vous donnent des indications.

N'oubliez pas d'interroger les autres dauphins à l'aide de votre sonar.

votre sonar face à un autre dauphin ou un cristal magique, vous pourrez ainsi glaner des renseignements intéressants, ce qui vous permettra de comprendre progressivement la nature du péril qui menace les océans.

UN JEU QUI MOUILLE

Autant le reconnaître tout de go, cette cartouche de jeu est hallucinante. Sur une bande sonore envoûtante, les écrans somptueux défilent sur des scrollings incroyables. Le degré de finition d'Ecco atteint un tel niveau que le joueur se croirait par moments plongé dans un **aquarium**,


Malgré sa mauvaise réputation de carnassier des mers, l'orque vous donnera de précieux renseignements.

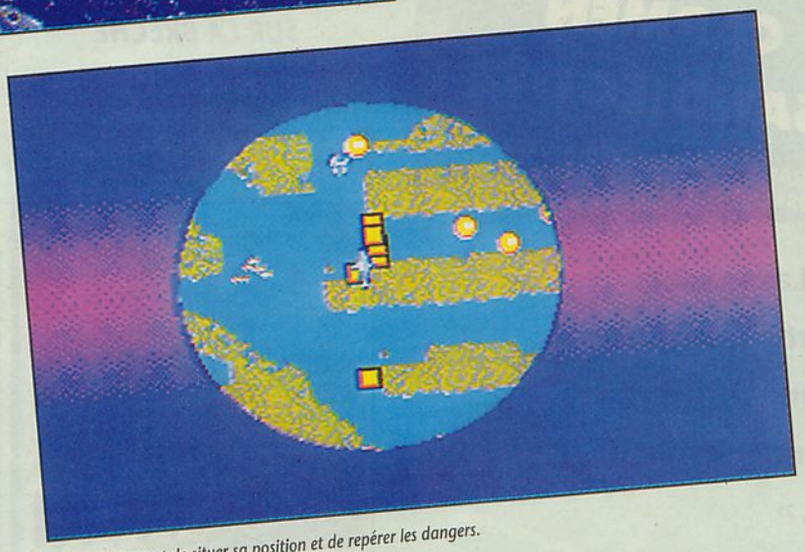
LE GRAND BLEU EN DIRECT LIVE

Gober les poissons permet de récupérer des points de vie.

plutôt que devant un moniteur. Une claque totale que nos photos ne retranscrivent que difficilement tant la subtilité des effets de miroitement ou de transparence de l'eau s'accommode mal d'une transposition sur papier.

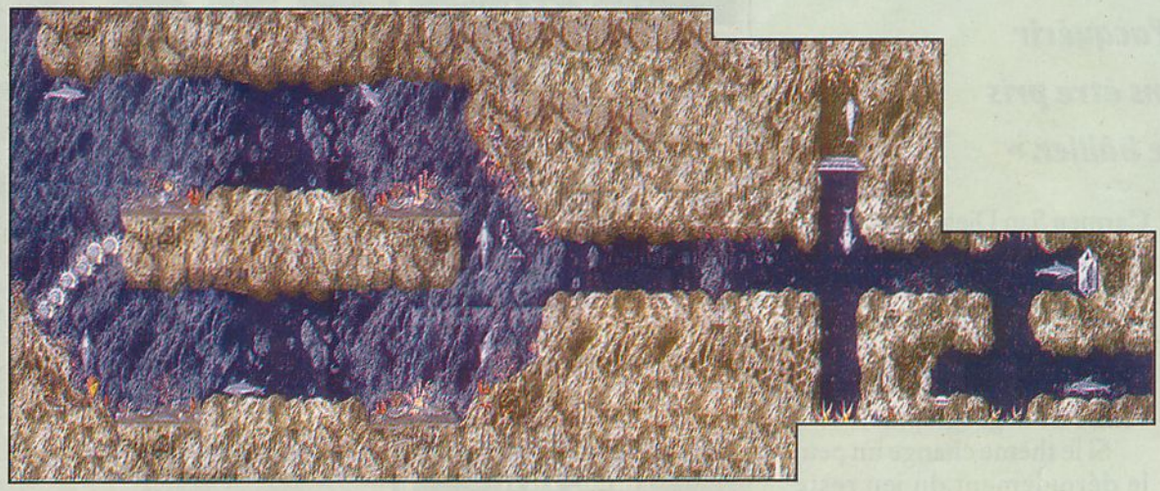
Mis à part cette réalisation de folie, l'un des aspects les plus étonnants de ce jeu réside dans le **réalisme** du maniement du dauphin. Grâce à un effet d'inertie des plus réussi, on a vraiment l'impression de déplacer un animal marin et non un quelconque sprite posé sur un décor. Il n'est donc pas surprenant de constater qu'au début, on en oublie totalement le but de la quête pour le simple plaisir de se livrer, avec son dauphin, aux accélérations et aux cabrioles les plus délirantes. Ce n'est que dans un second temps qu'il devient possible de se lancer dans l'aventure et d'apprécier à sa juste mesure l'intelligence d'un scénario qui ménage sans cesse de nouvelles **surprises** et réussit le prodige d'être à la fois original, non violent et non chiant. Très loin du énième jeu de plate-forme ou du cinquante millième shoot them up, Ecco est un logiciel envoûtant qui vous scotchera à votre console, une expérience que tout possesseur de Megadrive serait impardonnable de manquer. ■

Iggy, sait enfin qu'il a toujours été un dauphin (et il va suivre le gentil monsieur en blanc dans la voiture qui fait pin-pon).



Une carte permet de situer sa position et de repérer les dangers.

Tentez de vous faufiler entre les tentacules du poulpe.



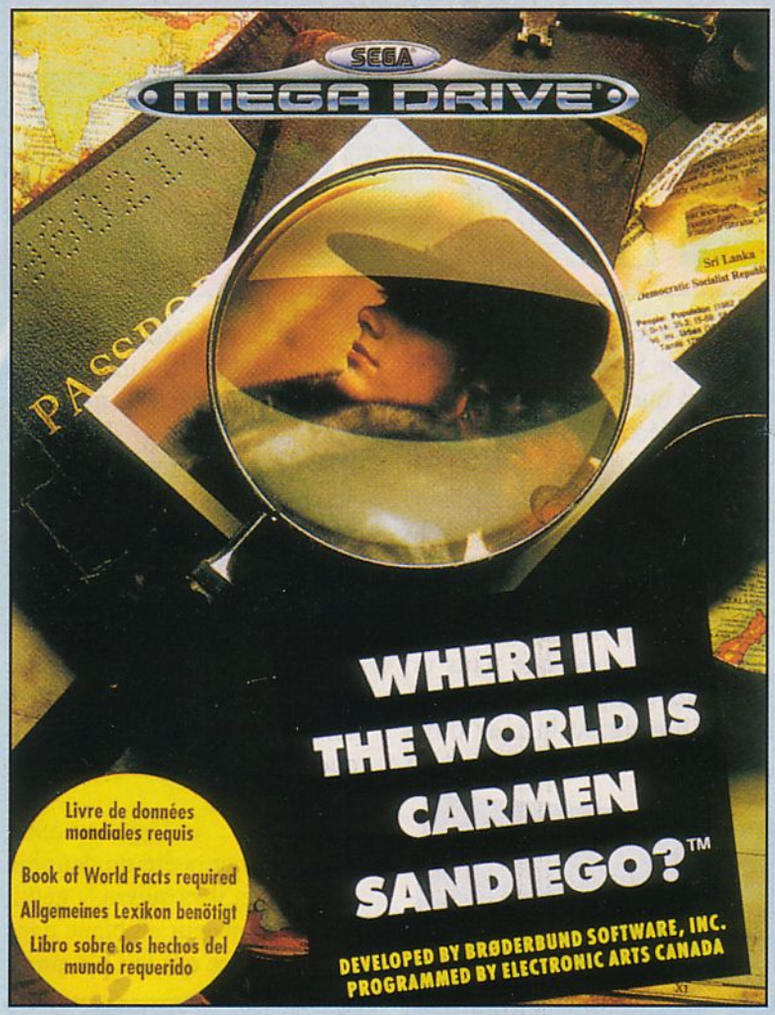
Voici le tout début du troisième niveau. Afin de pousser le cristal qui bouche le chemin, il faudra activer le cristal de droite. Une poche d'air vous permet de récupérer de l'oxygène. Pour passer la barrière de coquillage, il faudra frapper avec le nez du dauphin. Ici, le danger ne provient pas tant des animaux (uniquement un banc de méduses) mais des courants et des obstacles naturels.

90%

EN RÉSUMÉ

ECCO THE DOLPHIN

- Console : MEGA D.
- Genre : arcade/ aventure jamais vu
- Graphisme : 98 %
- Animation : 99 %
- Son : 84 %
- Jouabilité : 78 %
- Difficulté : 76 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 98 %



Culture générale (Petit Larousse) : ***« Ensemble des informations acquises. »***

Culture générale (dictionnaire perso d'Iggy) : ***« Moyen de frimer devant ses profs et ses copines. »***

Carmen San Diego (dictionnaire perso d'Iggy) : ***« Moyen d'acquérir de la culture générale sans être pris d'une irrésistible envie de bâiller. »***

Dans la série : « On n'arrête pas une idée qui marche », Carmen San Diego continue son petit bonhomme de chemin. Après avoir eu droit à des déclinaisons sur la plupart des ordinateurs existants, cette famille de logiciels éducatifs commence à s'aventurer sur les terres de nos consoles. Dans la foulée de Where in Time is Carmen San Diego, Electronic Arts nous gratifie désormais d'un second volet des **aventures** de la belle voleuse, qui délaisse l'histoire pour se proposer de vous initier aux merveilles de la géographie.

Si le thème change un peu, le déroulement du jeu reste strictement similaire à celui de l'épisode précédent. Détective amateur, vous êtes chargé de partir à la poursuite d'un voleur qui vient de s'emparer d'un des plus grands trésors du patrimoine mondial.

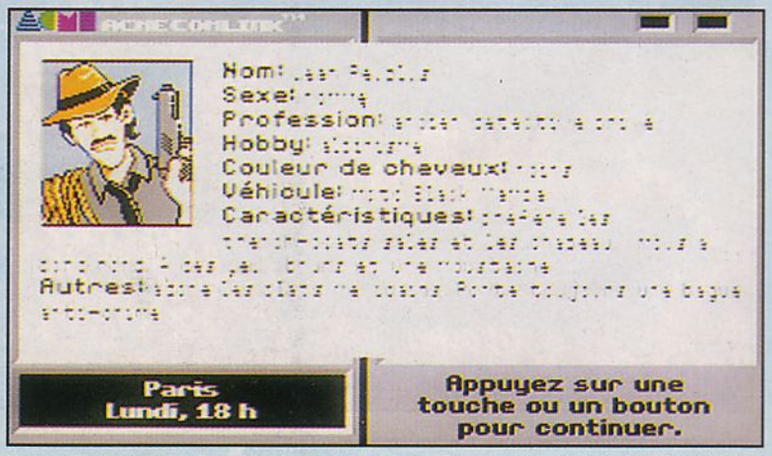
Le QG d'ACME, l'organisation anticriminelle pour laquelle vous travaillez. Ici, on vous donnera les renseignements relatifs à l'enquête qui vous attend.

L'INSPECTEUR COLOMBIN SUR LA BRÈCHE

Deux problèmes se posent alors : retrouver le fuyard, bien sûr, mais aussi l'identifier. Le seul renseignement dont vos disposez est que le malfrat appartient au gang de Carmen San Diego. Mais l'indice est relativement mince et pour éviter une erreur judiciaire, il faudra pouvoir connaître avec **certitude** le nom du voleur, seul moyen d'obtenir un mandat d'arrêt en bonne et due forme.

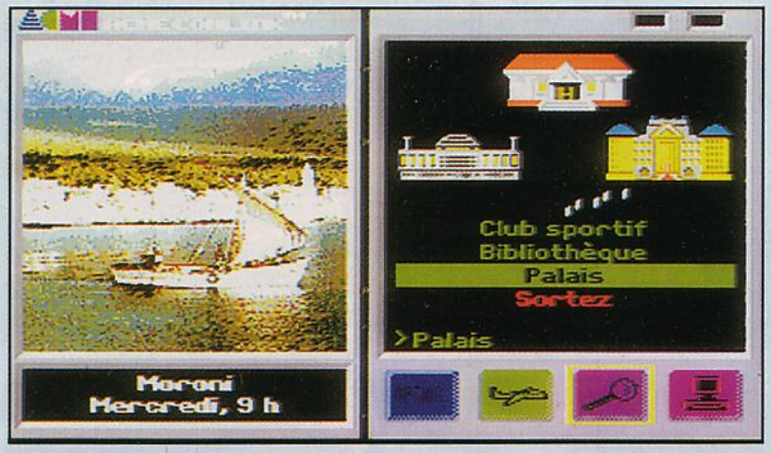
Le moyen pour parvenir à épingler le malfrat est simple : se rendre au dernier endroit

À Paris, la caissière fournit quelques informations intéressantes.



Votre ordinateur de bord contient des renseignements très complets sur chaque membre du gang. Utile pour l'identification.

Lors de l'arrivée dans un nouveau pays, un petit texte vous donne diverses précisions touristiques.



Dans chaque ville, on trouve trois lieux à visiter.

De Bangkok à Moroni, le fin limier ne lâche jamais sa proie.

où a été vu le suspect et interroger les autochtones.

Ceux-ci vous donneront des renseignements sur les habitudes du personnage, facilitant son identification, mais également sur la destination vers laquelle il s'est rendu. Seul problème : comprendre ces aides nécessite un petit travail intellectuel. Ainsi, au lieu de vous dire : « Il est parti à Bangkok », on vous dira : « Il avait envie de voir les cobras royaux. » C'est tellement facile que ça vous fait rire ? On verra bien ce que vous penserez lorsque l'on vous parlera de la monnaie du Ghana ou des monuments du Sri Lanka. Eh oui, les p'tits gars ! La victoire dans Carmen San Diego, ça se mérite.

Un couteau vient de vous manquer, vous êtes sur la bonne piste.

AROUND THE WORLD IN ONE DAY

Heureusement, pour se tirer des situations « **prise de tête** », il est toujours possible de demander aux parents (certainement ravis que vous leur parliez d'autre chose que Sonic 2. Si, si, faites l'essai ! Vous verrez, ils regarderont votre console d'un autre œil...) ou de consulter une encyclopédie (tiens, au fait, pourquoi elle n'est plus fournie avec la cartouche ?). Et une fois la première enquête achevée, ne croyez pas que votre existence de globe-trotter va en rester là.

Un autre vol vous entraînera sur la trace d'un autre membre du gang et vous promènera de nouveau de capitale en capitale. Et le tout dans notre belle langue, puisque Electronic Arts a eu la bonne idée de traduire tous les textes qui apparaissent à l'écran.

Admirez la qualité des images fixes.

C'est marrant : d'habitude, la seule mention du mot « éducatif » suffit à me faire hurler d'effroi et empoigner la cartouche de Thunder Force IV en guise de crucifix. Pourtant, les Carmen ont toujours réussi à me plaire : bien foutus, amusants et riches, ces jeux réussissent parfaitement leur pari d'inculquer des connaissances tout en **amusant** bien le joueur.

BACK TO SCHOOL

Where in The World is Carmen San Diego ne fait pas exception à la règle et, même si l'ensemble manque un peu d'animation et de musique pour un jeu Megadrive (par contre les vues touristiques sont superbes), ce ne serait pas une mauvaise idée de vous faire offrir cette cartouche. Jouer à Carmen, c'est quand même nettement plus fun que d'écouter la vieille rombière qui m'a longtemps servi de prof de géo. ■

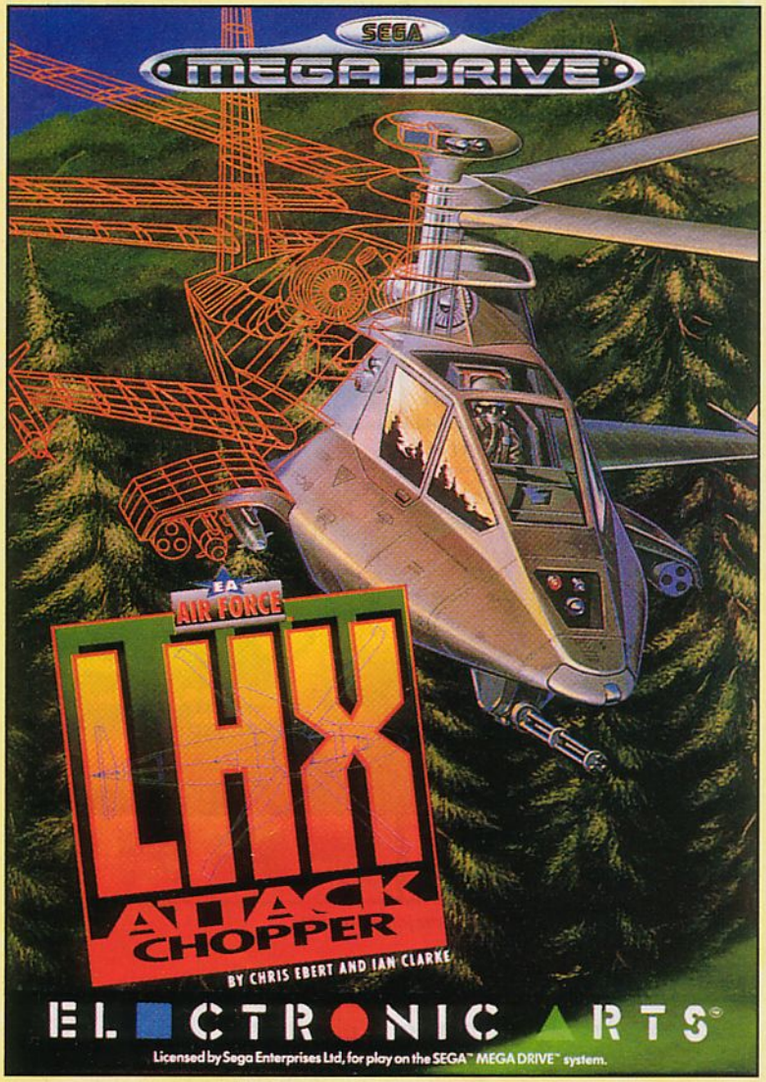
Iggy,
studieux pour une fois.

80%

EN RÉSUMÉ

WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SAN DIEGO

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu éducatif
- Graphisme : 88 %
- Animation : 30 %
- Son : 50 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 85 %



Laissez-vous de nouveau aller à une frénésie meurtrière, les traits de votre visage tendus et le doigt crispé sur la manette de tir.

Décidément, les hommes n'arrêteront jamais de s'entre-tuer, et ce, par le biais d'armes de plus en plus sophistiquées. Pourtant, ce serait si agréable de vivre dans un monde où ne régneraient qu'amour et harmonie... Enfin, tant qu'on se frite sur l'écran de nos jeux vidéo, ça va. C'était notre quart d'heure : « Aimons-nous les uns les autres ». Ne vous inquiétez pas, ce sera le seul.

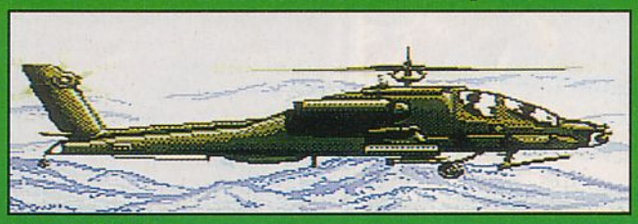
OH ! LA BELLE BÊTE !

LHX Attack Chopper est une simulation d'hélicoptères (encore que « simulation » soit un bien grand mot, on verra pourquoi plus loin) qui vous propose de piloter deux engins différents : l'Apache AH-64A, qui possède une puissance de feu époustouflante, et le LHX, appareil expérimental moins meurtrier mais plus difficile à repérer et aisément manœuvrable.

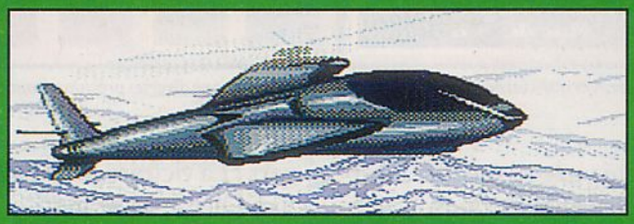
PAILLETTES ET FUSÉES

Des missiles air-sol, air-air, des roquettes et une mitrailleuse équipent chacun de ces hélicoptères. De plus, ils sont dotés de systèmes de brouillage, de paillettes et de fusées éclairantes. Autant de leurres qui permettent de tromper les missiles ennemis.

CHOISIS TON ARME, AMI...



L'Apache AH-64A.



Le LHX.

Avec tout cet équipement, on se retrouve finalement avec de **beaux joujoux**. Choisissez celui qui vous convient le mieux et préparez-vous à casser de l'humain. Ça vous changera des Aliens.

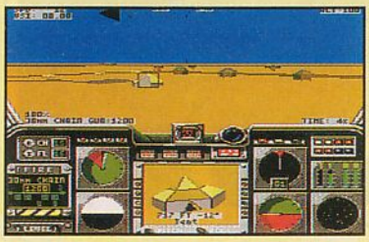
« DIE BY MY HAND, I CREEP ACROSS THE LAND... »

Aux commandes de votre engin de mort, vous seriez bien avisé de voler à basse altitude afin de ne pas vous faire repérer par les radars ennemis. Avant chaque mission, un briefing vous est présenté, qui vous décrit son but. Ce peut être la destruction de véhicules adverses, de hangars, ou bien encore la récupération d'alliés en terrain hostile... Mais, quel que soit le cas, vous devrez toujours faire parler votre puissance de feu. Essayez néanmoins de ne pas gaspiller inutilement vos munitions avant d'avoir mené votre mission à bien. Ensuite, par contre, videz sans scrupules votre haine et vos chargeurs sur tout adversaire trop entreprenant. On appelle ça faire le ménage. La seule différence, c'est qu'au lieu d'un balai, on utilise des missiles Hellfire. Mais la distinction est minime.

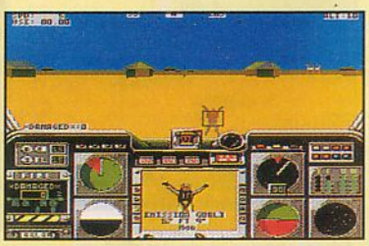
Piloter un hélico n'est pas (censé être) donné à tout le monde, car il est indispensable de tenir compte d'un certain nombre de paramètres. **Le cockpit** de votre appareil vous fournit ainsi toutes les informations utiles à ce sujet : vitesse de déplacement, altitude, arme sélectionnée, jauge du carburant, compas, etc.

UTILISATION DES PARAMÈTRES NÉCESSAIRES AU PILOTAGE

Mais que tous ces éléments à prendre en compte ne vous effraient pas. Au bout de quelques minutes vous en connaîtrez suffisamment pour piloter. C'est d'ailleurs pour cela que l'on ne peut pas parler de véritable simulation. De plus, des actions normalement irréalisables (ici on



Arrivée devant un camp ennemi.



Récupération d'un allié.

WOUAH, LA TRONCHE !

Selon le niveau de difficulté choisi, le visage du pilote est plus ou moins serein.

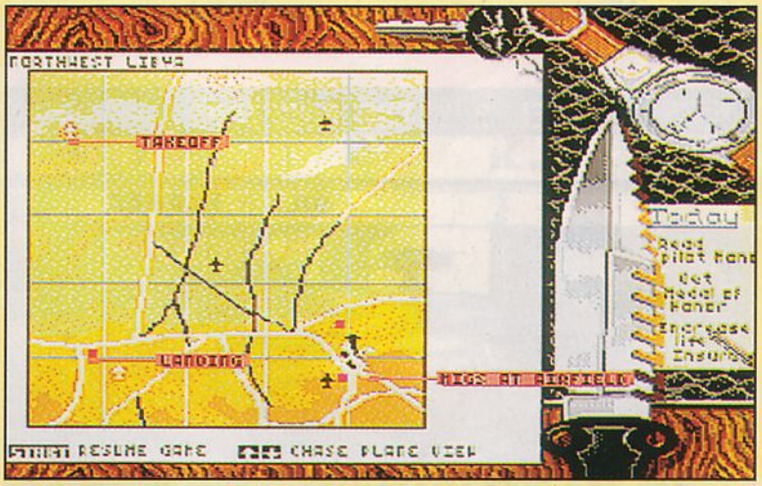
peut atterrir à toute vitesse sans se crasher) sont possibles dans LHX Attack Chopper. C'est là que l'on s'aperçoit que le fossé qui sépare les consoles des ordinateurs en matière de simulation la plus réaliste possible, est encore assez important.

Un paddle de quatre boutons — et même deux comme ici, où la deuxième manette sert à d'autres fonctions qui ne sont pas indispensables mais bien utiles comme la compression du temps — ne remplacera jamais un clavier étendu de 101 touches. Cela étant, c'est toujours bien d'essayer d'adapter des simulations sur console, même si ce n'est pas souvent réussi. C'était notre quart d'heure : « Comment casser sans trop en avoir l'air ». Et réjouissez-vous, ça va continuer.

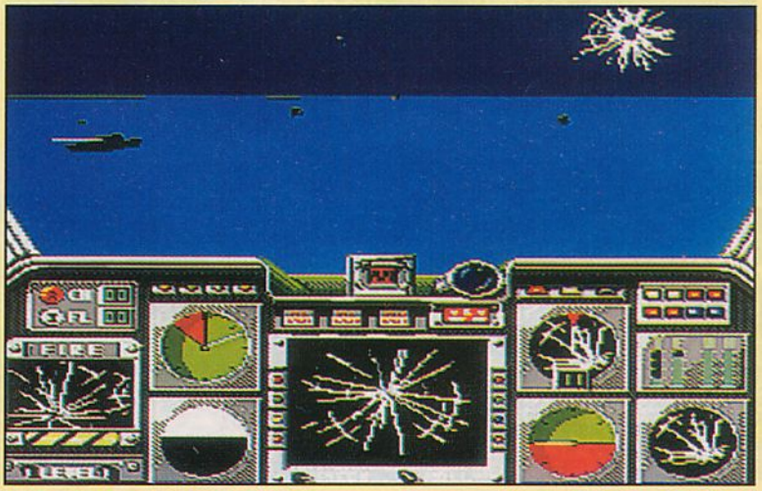
JE PLAISANTE

Non, c'est vrai, je dis ça pour rigoler. LHX n'est après tout pas si mal. Les missions sont variées (contrairement aux graphismes), les engins ennemis nombreux (pas comme les musiques) et une **quantité de détails**, comme les différents points de vue possibles ou des voix digits, prouvent bien qu'un certain effort a été fourni au niveau de la réalisation. Dommage que ce ne soit pas le cas de l'intérêt du jeu... ■

Chris, y est allé mollo.



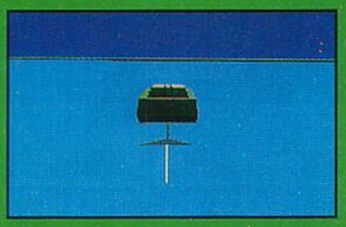
Une carte vous permet de visualiser votre position.



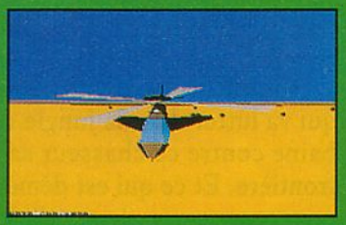
Les impacts de balle sur le cockpit signifient que vous êtes en danger de mort.

LES DIFFÉRENTS POINTS DE VUE

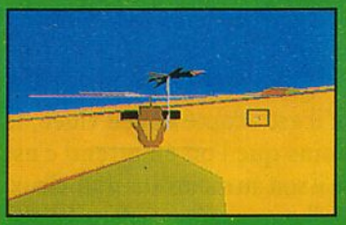
L'hélico vu de bas.



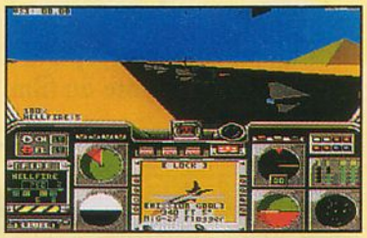
Ici, on suit le missile.



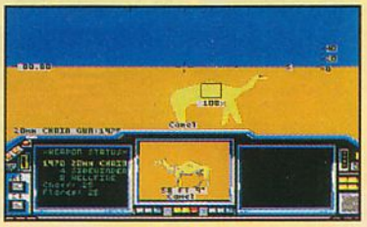
Vue de face.



Vue extérieure arrière.



Un aéroport ennemi, avec quatre Mig à détruire.



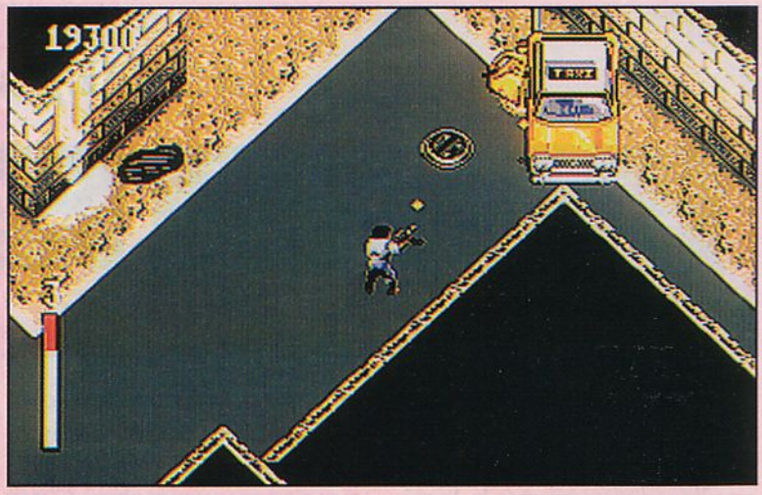
Tiens, un dromadaire !

68%

EN RÉSUMÉ

LHX ATTACK CHOPPER

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation de combat
- Graphisme : 70 %
- Animation : 85 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 65 %
- Player Fun : 60 %



Un taxi bloque le passage, il faut lui tirer dessus.

Que les adaptations de film réussies lèvent le doigt... On se lève tous pour Predator 2, Predatoooooooor 2 !

Quand un film est génial et qu'il est adapté en jeu vidéo, le moins que l'on en attend c'est qu'il soit au moins aussi fabuleux. Malheureusement, dans la réalité, peu de titres répondent à cette affirmation. Les éditeurs n'hésitent pas à se servir du nom célèbre du film, pour bâcler une suite en un rien de temps. Eh bien, à la **surprise** générale, Predator 2 ne rentre pas dans cette catégorie... Bien au contraire, il saura vous tenir en haleine pour vous offrir une petite frayeur...

Cette fois, c'est Danny Glover qui va lutter dans la jungle urbaine contre ce chasseur sans frontière. Et ce qui est dément pour commencer, c'est que le jeu reproduit fidèlement toutes les scènes importantes du film. Ainsi l'on commence directement en pleine fusillade entre une bande de dealers et la police de Los Angeles. Danny Glover mène l'attaque et il est complètement sous vos ordres.

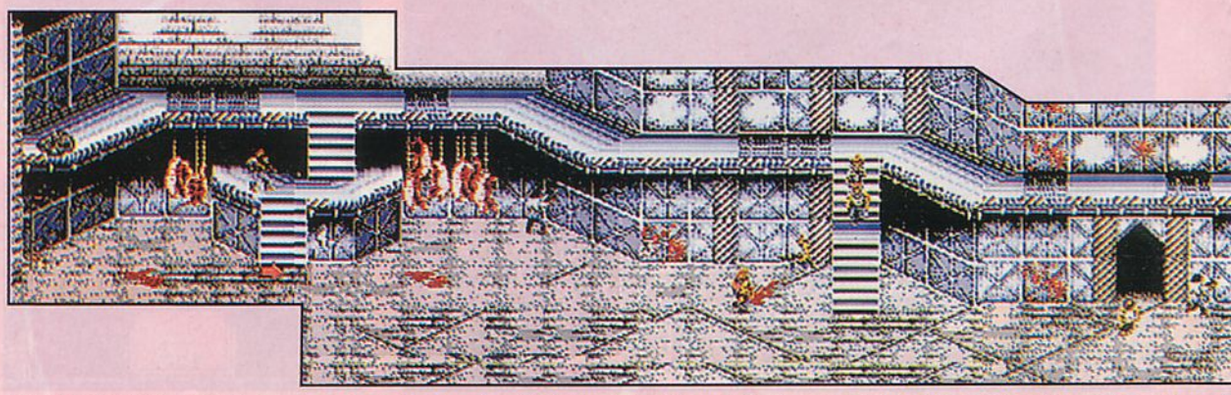
Chaque level correspond à une scène importante du film, dans lequel il va falloir délivrer un certain nombre d'otages. Mais il faudra dans le même temps **échapper** aux dealers qui tirent dans tous les sens, et aux griffes de Predator, qui est constamment sur votre dos à vous observer discrètement, prêt à profiter de la moindre erreur de votre part pour ramener votre tête sur sa planète, en guise de trophée (aux côtés de celui d'un Alien).

Les décors sont vus en 3D isométrique, et votre personnage se déplace avec une liberté de mouvement total. Il est bien évidemment armé d'un gun conséquent. Il peut l'utiliser de deux façons : soit le tir suit la direction de déplacement du personnage, soit on peut bloquer le tir dans une **direction**, tout en continuant de déplacer le personnage dans tous les sens. Sur votre chemin, il sera

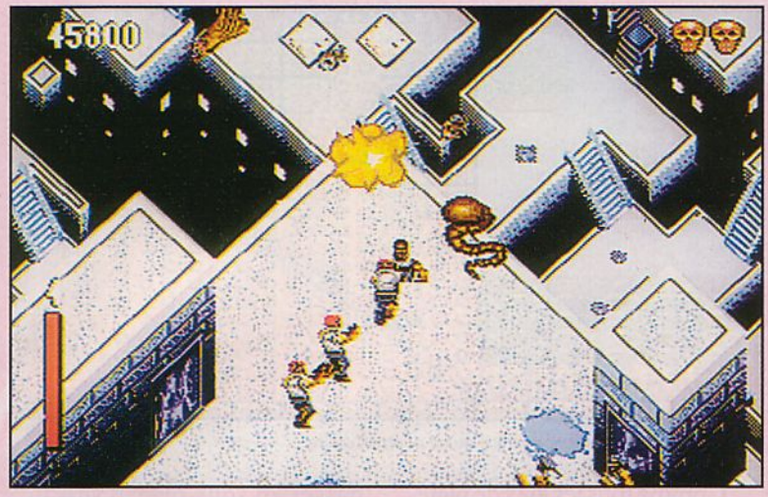
De superbes images digitalisées du film marquent la fin de level.

SHADOW OF THE BEAST

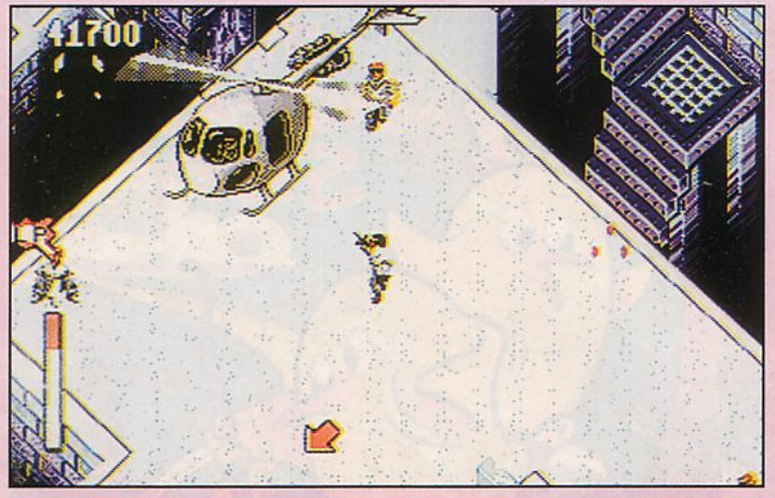
Predator 2 est avant tout basé sur le film démoniaque du même nom. Une créature extra-terrestre débarque sur Terre pour se livrer à une véritable chasse à courre, s'attaquant à toutes les espèces **animales** qui y vivent. Dans le premier épisode, les Predator s'étaient heurtés à l'imposante musculature du camarade Schwartzy en pleine jungle.



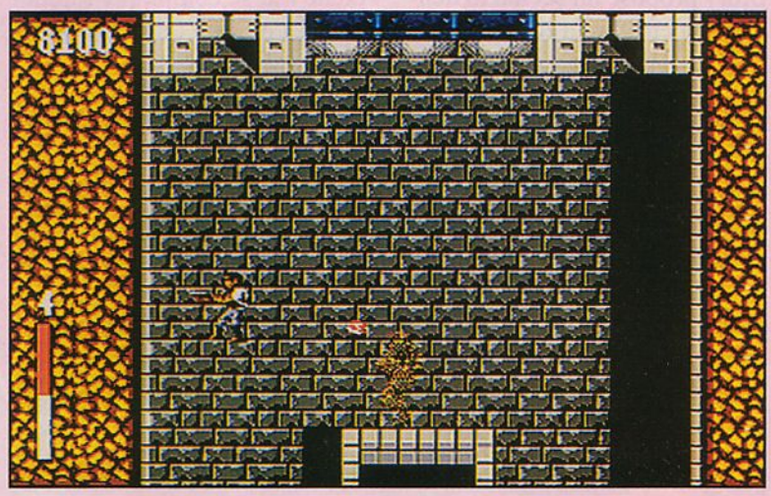
LA BOUCHERIE SANS EAUX ! La fameuse scène du film dans laquelle les flics de la CIA tentent de pièger le Predator est reproduite fidèlement dans le jeu... Un



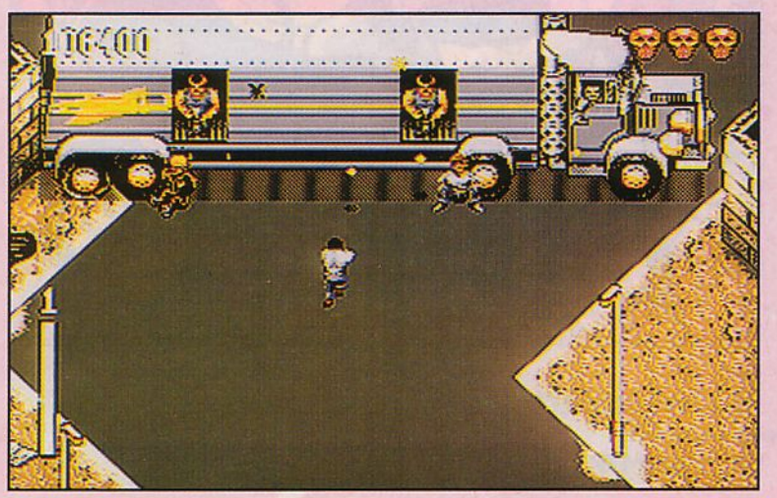
Le Predator vient d'exploser un otage, les boyaux volent dans tous les sens !



Baston sur le toit contre l'hélicoptère de la CIA (vous noterez sur la droite, la visée laser du Predator qui cherche une proie).



Duel contre Predator.



Un énorme camion US vous empêche de regagner la sortie.

possible de collecter des armes d'un autre type (grenade, fusil mitrailleur...) et de les sélectionner en fonction de celle dont on a besoin. Parfois, il faudra s'attaquer à de gros morceaux comme des hélicoptères ou d'énormes trucks qui bloquent la route.

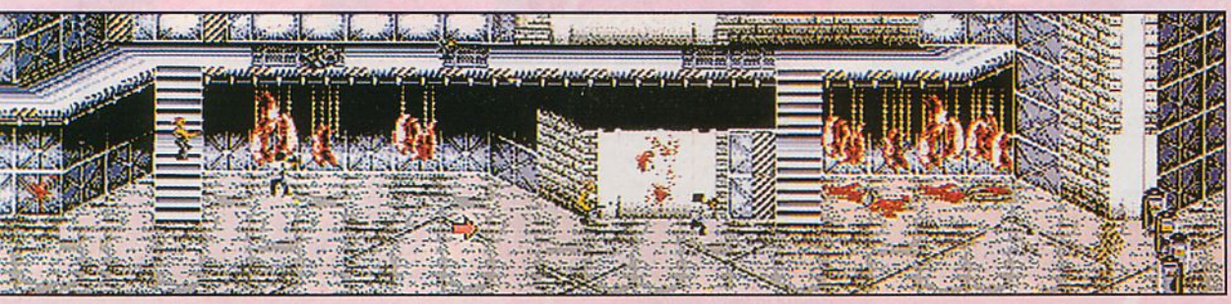
RUES BARBARES

En s'aidant de la pause pour repérer d'où viennent les balles, on arrive aisément à passer ce genre d'obstacle sans trop de problèmes. Quand vous avez sauvé tous les otages (il faut se magner car si vous mettez trop de temps, le Predator leur explose la tête et il ne reste plus que de la **chair** à pâté à votre arrivée), une porte « Exit » s'ouvre à un endroit du tableau. Il faut vite s'y engouffrer, sinon c'est vous que le Predator tente de réduire en miettes ! Si vous réussissez, vous passez au level suivant après avoir noté le mot de passe qui vous permettra de reprendre la partie en cours plus tard. Bien que peu annoncé par Sega, Predator 2 est une véritable surprise de par sa qualité !

DÉMONIAQUE

Une jouabilité exemplaire (le personnage répond au doigt et à l'œil, et le système d'armement est hyper bien foutu), des décors reprenant bien l'ambiance du film, et une bande sonore extraordinaire en font un superjeu. ■

Crevette, qui sait que le Predator tue !



passage gore qui se termine (à tort ?) par une rencontre avec le chasseur extra-terrestre.

93%

EN RÉSUMÉ

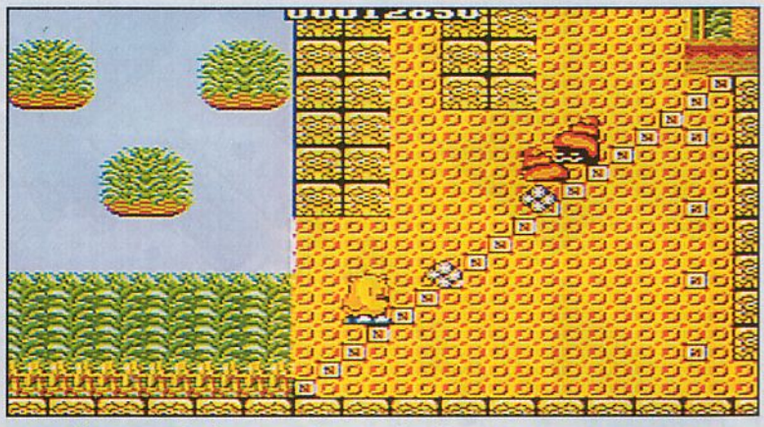
PREDATOR 2

- Console : MEGA D.
- Genre : jeu de tir
- Graphisme : 90 %
- Animation : 94 %
- Son : 91 %
- Jouabilité : 95 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 69 %
- Player Fun : 91 %

Le kiwi préféré des vrais amateurs de plate-forme réussit impeccablement son examen de passage sur Master.

Est-il encore nécessaire de présenter New Zealand Story ? Ce jeu de plate-forme de Taito s'était imposé dès sa sortie en borne d'arcade. Converties par la suite sur un bon paquet de bécanes, les aventures du Kiwi ont toujours réussi à passer parfaitement sur console.

Cette **conversion** sur Master ne fait pas exception à la règle et réussit même à atteindre la qualité de la version Nec. Un prodige quand on connaît la différence entre les deux machines ! Décidément les sorciers de chez Tecmagic n'ont pas fini de nous étonner.



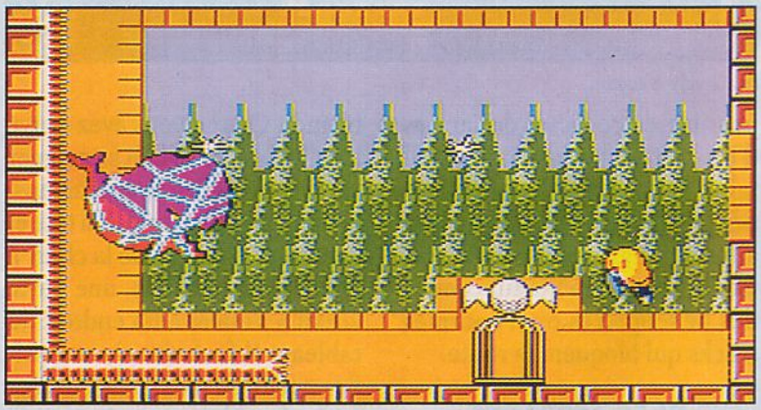
Les coquillages sont plus dangereux qu'on pourrait croire.

Comme tous les jeux de plate-forme de Taito, New Zealand Story propose un **scénario** délicieusement gamin et totalement délirant. Wally Walrus, le phoque malfaisant, vient de kidnapper un clan de kiwis pour les revendre à divers zoos du pays. Tiki, seul rescapé du groupe, se retrouve donc seul pour délivrer ses petits camarades.

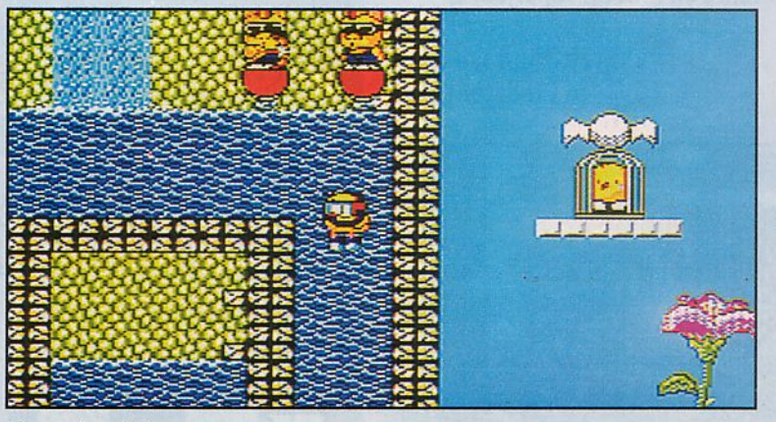
Chaque zoo se divise en plusieurs zones dans lequel se trouve une cage contenant un malheureux kiwi. Vous l'avez deviné, pour passer au sous-niveau suivant, Tiki doit délivrer son pote. Une tâche qui se complique rapidement, à mesure que les niveaux croissent en taille.

OUVREZ LA CAGE AUX OISEAUX

À la fin de chaque niveau, on retrouve bien évidemment l'immanquable... monstre de fin de niveau (toutes nos félicitations à Gérard Dugland de la Ferté-sur-Orge qui a répondu avant les



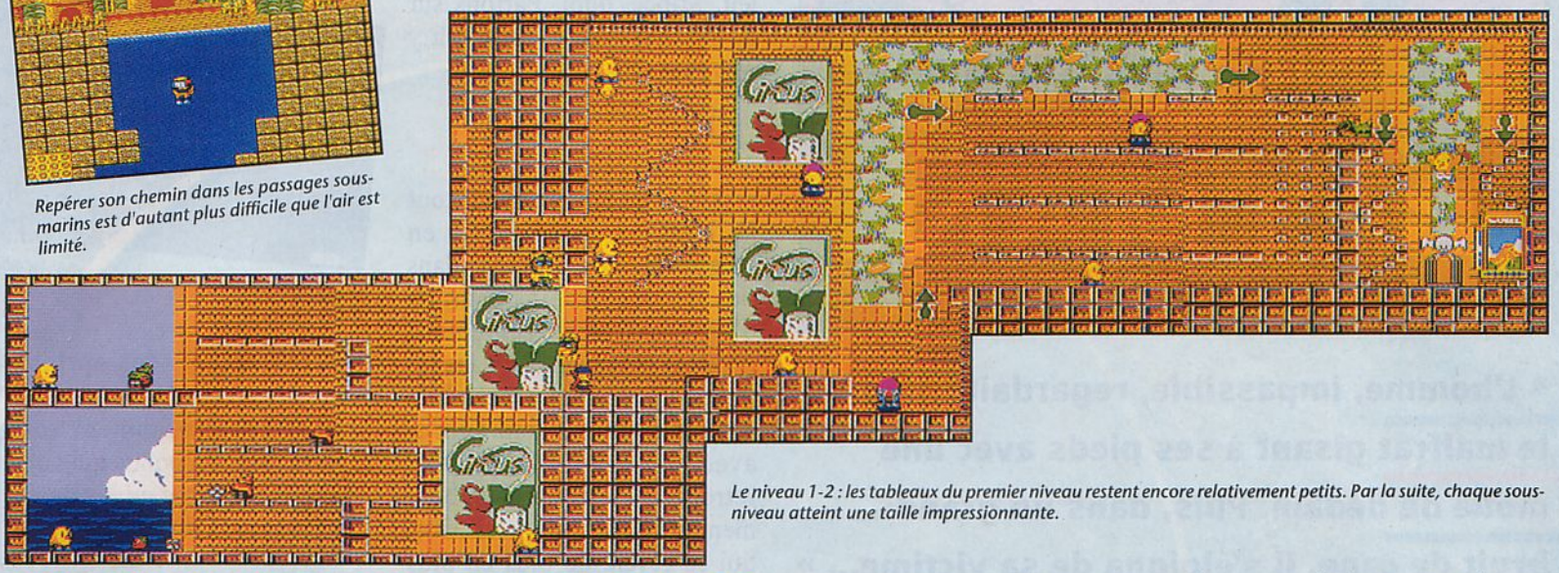
La baleine du premier level ne vous avale plus. Dommage.



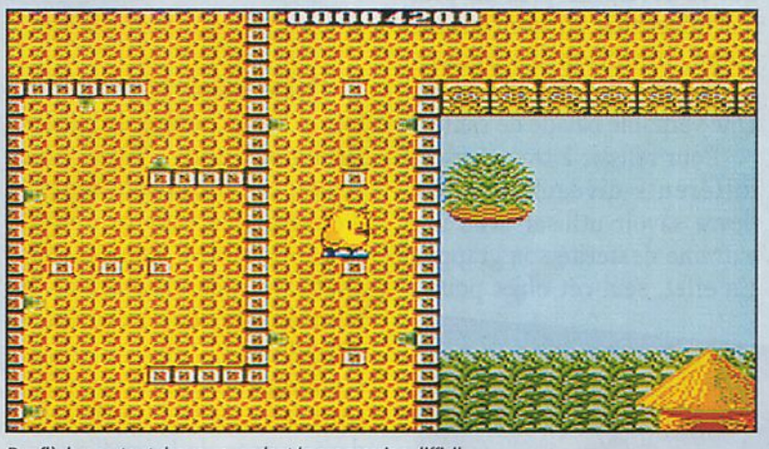
Là, un prisonnier !

J'aurai ta peau, Walrus !

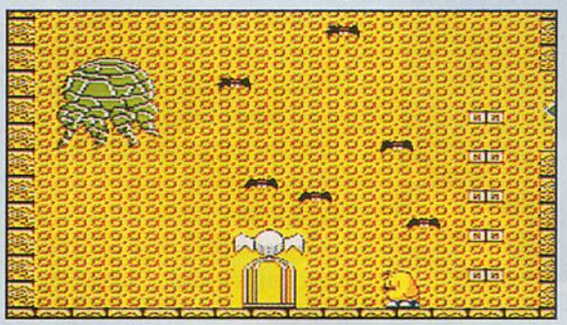
Repérer son chemin dans les passages sous-marins est d'autant plus difficile que l'air est limité.



Le niveau 1-2 : les tableaux du premier niveau restent encore relativement petits. Par la suite, chaque sous-niveau atteint une taille impressionnante.



Des flèches sortant des murs rendent la progression difficile.



Une pieuvre garde l'entrée du troisième niveau.

QUELQUES MOYENS DE TRANSPORT

La natation.

Ballon normal.

Ballon gonflable.

Ballon blindé.

Canard.

Nacelle.

autres et gagne un abonnement gratuit). Zoo oblige, celui-ci prend la forme d'un animal type pieuvre ou baleine. D'ailleurs, de manière plus générale, New Zealand Story donne dans le **registre** : *Vie des bêtes*. Ce sont en effet des oursons, des coquillages et autres bestioles, épaulés quand même par quelques aborigènes qui tenteront de vous empêcher de progresser.

COUCHÉ LE NOUNOURS !

Face à tant de haine, Tiki n'est pas vraiment disciple du « quand on me frappe à la joue droite, je tends la joue gauche ». Il arrose donc **copieusement** ses adversaires de flèches ou, au grès des bonus, des lasers et des armes de destruction du même acabit.

Bizarrement, notre oiseau ne sait pas voler, ce qui pose des problèmes insurmontables dans la mesure ou la majorité des tableaux exige de progresser par les airs. Heureusement, il peut désarçonner les adversaires et leur piquer leur monture.

BEST OF THE BEST

Cette version Master est carrément excellente. Dans une réalisation impeccable, on retrouve tous les éléments qui font de New Zealand Story un succès : l'ambiance enfantine, les nombreuses warp zones, la pléiade de bonus, la variété de l'action et des tableaux, sans oublier **l'indispensable** petite touche Taito, ce zeste de perfectionnisme dans la finition qui fait les musts. Indispensable ! Sonic 2, Prince of Persia et maintenant New Zealand Story : la fin de l'année 1992 est riche en événements sur la plus vieille des consoles de Sega. ■

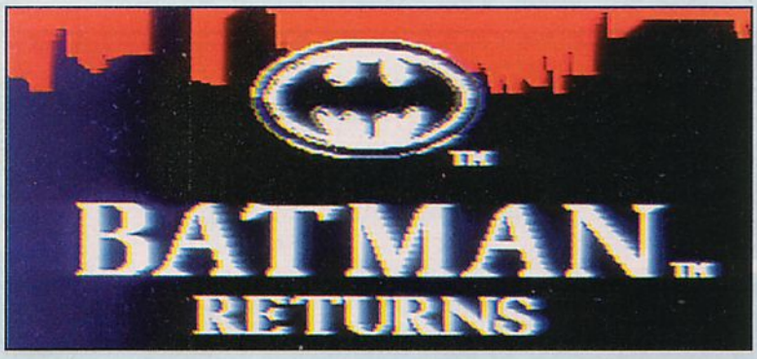
Iggy, en oublie même de signer !

90%

EN RÉSUMÉ

NEW ZEALAND STORY

- Console : MASTER S.
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 90 %
- Animation : 85 %
- Son : 86 %
- Jouabilité : 84 %
- Difficulté : 73 %
- Durée de vie : 84 %
- Player Fun : 92 %



« L'homme, impassible, regardait le malfrat gisant à ses pieds avec une moue de dédain. Puis, dans un grand bruit de cape, il s'éloigna de sa victime... »

L'homme chauve-souris, de nouveau, repart à l'assaut du crime dans un jeu de plate-forme des plus classique. Malgré un manque certain d'originalité, cette adaptation se révèle être d'une qualité supérieure à son homonyme sur Megadrive, testé dans ce même numéro par mon camarade Huggly. Comme quoi ça prouve que les possesseurs de Master peuvent encore être fiers de leur machine.

DÉCORS URBAINS

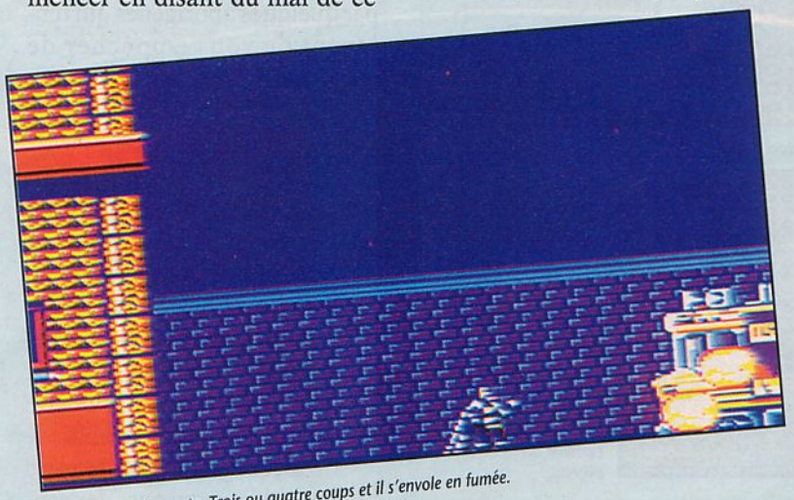
Voici donc notre sombre héros ; grand, mince et tout habillé de noir. À ce propos, seul ce dernier aspect du personnage est clairement visible sur les **graphismes** que nous proposent la version Master System. Mais bon, ne commençons pas à être mauvaise langue. Effectivement, les sprites sont petits et plus ou moins bien dessinés, mais ce n'est pas une raison pour commencer en disant du mal de ce jeu. Mince, quoi. Partons sur de bonnes bases. Enfin ça y est, c'est dit.

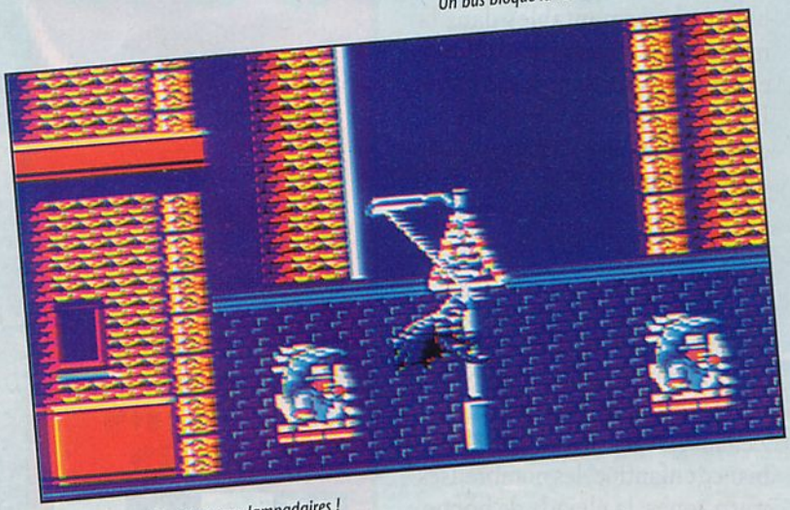
SOUPLE, LE POIGNET...

On reprend : Batman, tout au long de ce jeu divisé en cinq parties, se promène dans des décors urbains remplis d'adversaires extrêmement **hostiles**. Il commence dans les rues d'une ville (dont il escalade allègrement les immeubles avec son grappin), puis se retrouve à l'intérieur d'un bâtiment. Ensuite, retour en ville, qui se révèle de plus en plus mal fréquentée, et, avant l'ultime stage, direction les égouts, nauséabonds et dangereux. Une véritable balade de santé !

Pour réussir à traverser ces différents niveaux, Batman devra savoir utiliser avec une extrême dextérité son grappin. En effet, seul cet objet pourra le tirer de bien des **situations** délicates (genre, il faut sauter d'une plate-forme et en agripper une autre sinon on tom be dans le vide). À la fin d'ailleurs, on a vraiment l'impression de voir se déplacer Spiderman.

En plus de son grappin, Batman ne devra pas non plus oublier d'utiliser, sans **modération**, son batarang pour éliminer ses adversaires. En effet, si ceux-ci le touchent (ou arrivent à lui balancer un tir), il trépasse aussi sec. Dur.


Un bus bloque la route. Trois ou quatre coups et il s'envole en fumée.


Batman s'accroche même aux lampadaires !

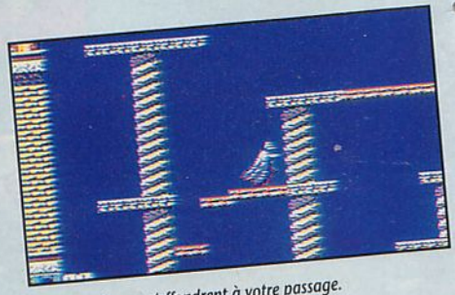
Souvent, les options se trouvent dans des endroits difficiles d'accès.

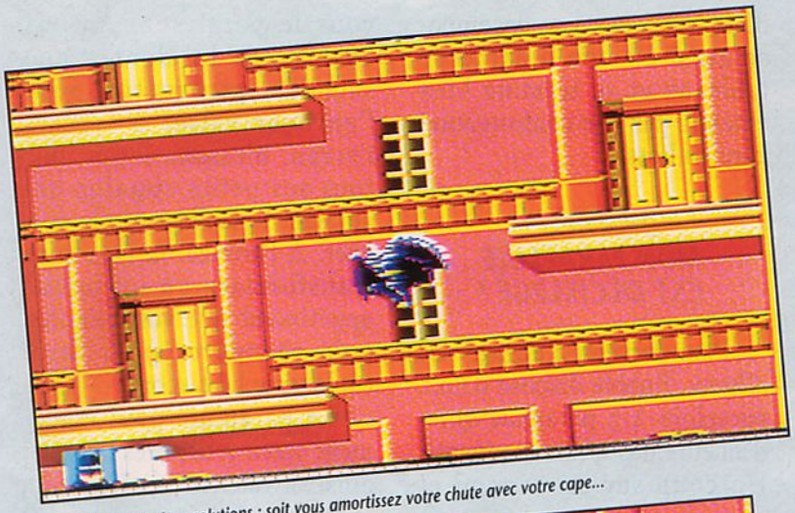
Heureusement, des options sont dispersées un peu partout. Elles contiennent soit une vie, soit un bonus qui augmentent la portée ou la vitesse du batarang. Ouf !

QUE D'EMBÛCHES !

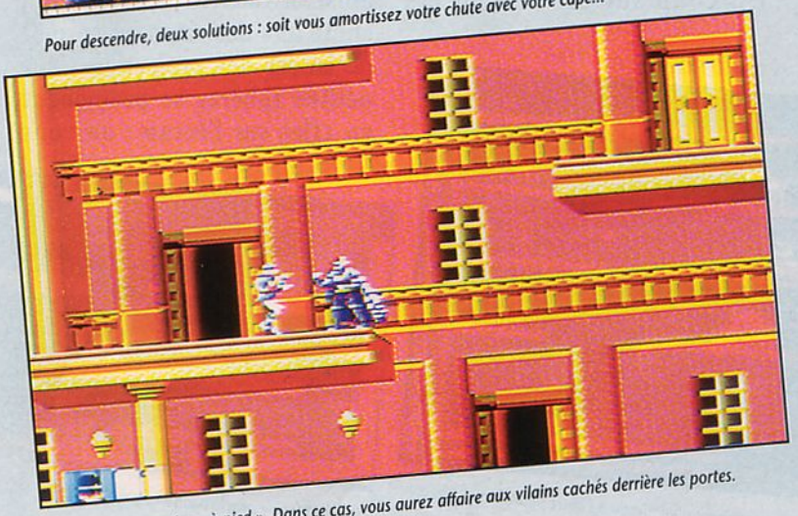
Décidément, Batman aura fort à faire pour s'en sortir. Résumons-nous : il y a cinq stages, et ceux-ci sont remplis d'ennemis en tout genre. Ce peut-être des fous de la gâchette, des dingues de la bombinette, des **acrobates** suicidaires, des mutants « soniqués » qui se mettent tout à coup en boule, des dosés armés de lance-flammes ou encore, les plus dangereux, des lanceurs de flèches chercheuses (?). Balèze. Et j'en passe bien d'autres.

Et les ennemis ne constituent pas, à eux-seuls, tous les dangers auxquels vous serez confrontés. Il y a le décor aussi qui s'y met. Souvent, il se révèle assez vicieux et réclame que vous effectuiez parfois de véritables prouesses (Batman agrippé au plafond au-dessus d'un plancher en feu, Batman emporté par le flot des égouts vers le vide...). Mais c'est ça la vie de héros.


Les plates-formes s'effondrent à votre passage.



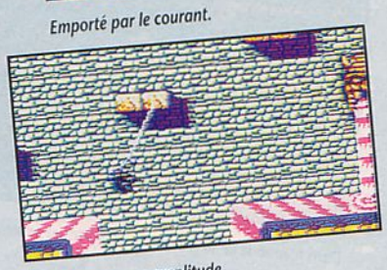
Pour descendre, deux solutions : soit vous amortissez votre chute avec votre cape...



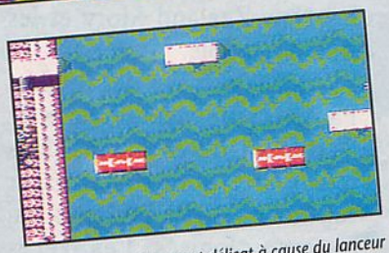
... soit vous descendez « à pied ». Dans ce cas, vous aurez affaire aux vilains cachés derrière les portes.

Nombreux sont les passages où vous devez utiliser votre grappin. Ici, on se rend particulièrement compte de son utilité. Vous devez toujours rester le plus près possible du plafond si vous ne voulez pas échouer lamentablement dans les flammes.

Emporté par le courant.



Prenez une bonne amplitude.



Un passage extrêmement délicat à cause du lanceur de missiles.

Et puis bien sûr il y a les boss. Reportez-vous à l'encadré si vous voulez les admirer. Et si vous ne voyez pas le dernier d'entre eux, c'est parce que je préfère vous laisser la **surprise**. Comment ? Non non, ce n'est pas parce que je n'y suis pas arrivé. C'est pour vous laisser découvrir. Mince quoi, ils n'ont plus aucune confiance ces jeunes. Mais où allons-nous donc ?

Au niveau de la réalisation, Batman Returns ne s'en sort pas trop mal. À part la réserve déjà émise en ce qui concerne les sprites, le reste est digne d'une Master.

MOUAIS...

Dans son déroulement, Batman Returns reste très classique et ne propose rien de remarquable. Une originalité cependant : à chaque level abordé (sauf le dernier), vous avez la possibilité de **choisir** entre deux chemins. Le lieu restera le même (la ville, les égouts...), mais les décors auront une physionomie complètement différente. Excellente idée pour allonger un peu la durée de vie, il faut l'avouer, un peu courte, de ce jeu. À vous de voir, maintenant, si vous souhaitez l'acheter ou vous le faire offrir... ■

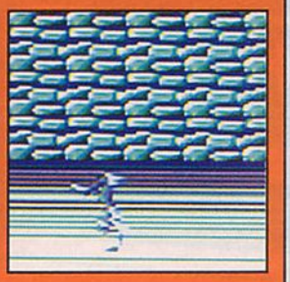
Chris, « et si Dieu nous envoyait la bat-manne ? »

J'VAIS ME LES FAIRE !

Le boss cracheur de feu.

Catwoman. Agile la bougresse !

Le Golem lanceur de pierres.



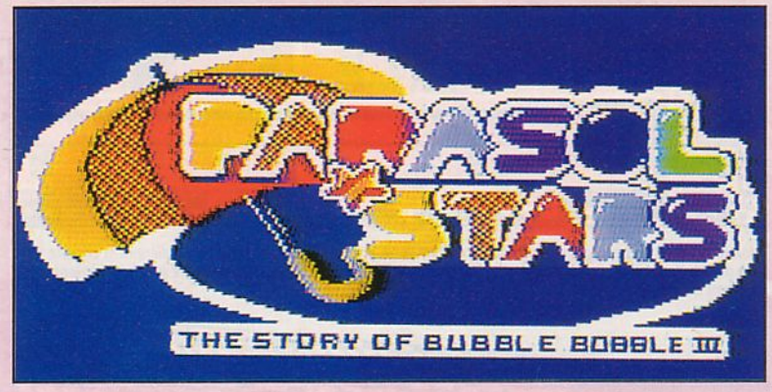
Catwoman bis. Elle revient encore plus en forme.

77%

EN RÉSUMÉ

BATMAN RETURNS

- Console : MASTER S.
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 79 %
- Animation : 81 %
- Son : 83 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 77 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 75 %



Les porteurs de parapluie azimutés s'en viennent faire les quatre cents coups sur NES.

Il y a quelques années déjà, les Nippons de chez Taito marquèrent l'histoire du jeu de plate-forme en s'offrant le luxe de créer deux séries cultes : les New Zealand Story et les Bubble Bobble.

Troisième volet des Bubble, Parasol Stars vous propose de diriger les frères Bubble dans leur quête pour débarrasser sept mondes des bestioles qui les ont colonisés. **Les frères Bubble** ? Le frère Bubble devrais-je plutôt dire puisque, à la différence de l'arcade, il n'est pas possible de jouer à deux.

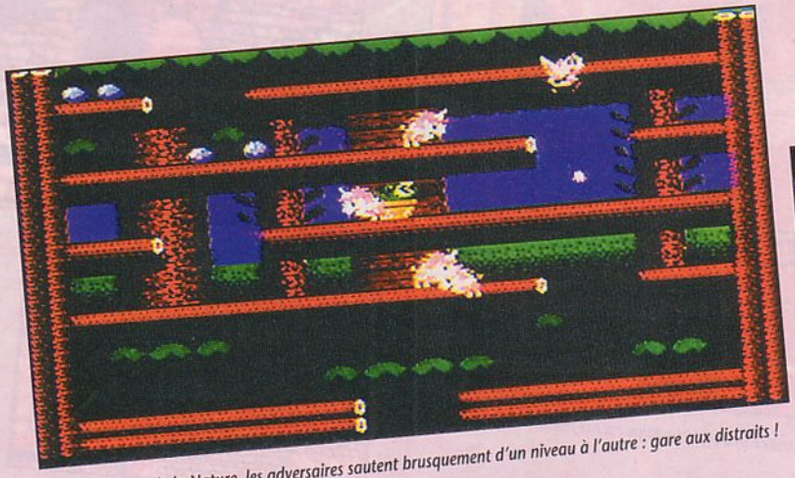
C'EST PETIT ET C'EST BON

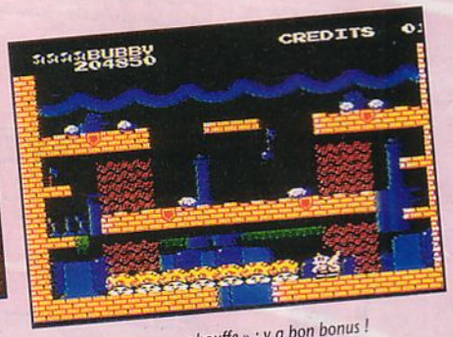
Parasol Stars change considérablement des jeux de plate-forme que vous avez eu l'habitude de voir sur NES. En effet, l'action se déroule ici sur des tableaux minuscules, grands de quelques écrans au maximum : **le but** ne consiste donc pas, comme dans un Mario, à explorer un vaste territoire mais à éliminer tous les ennemis présents dans chaque tableau. Chacun des sept mondes à « nettoyer », (monde des Jouets, des Plan-tes, de la Musique...) se décompose ainsi en une dizaine de tableaux et se termine bien entendu par une confrontation avec un boss.

DAMNED ! MON PARAPLUIE EST DÉCHARGÉ !

Pour parvenir à dégager les affreux, Bubble dispose d'un... parapluie. Un parapluie qui a d'ailleurs des effets étonnants. Un coup sur un ennemi et vous le paralysez. À vous ensuite, de lui donner une seconde pichenette pour l'envoyer valser à travers l'écran, blessant à son tour tous ses petits **copains** qui auraient le malheur de le toucher. À l'arrivée, la bêbête se transformera en un bonus appétissant que vous n'aurez qu'à récupérer pour faire exploser le high score.

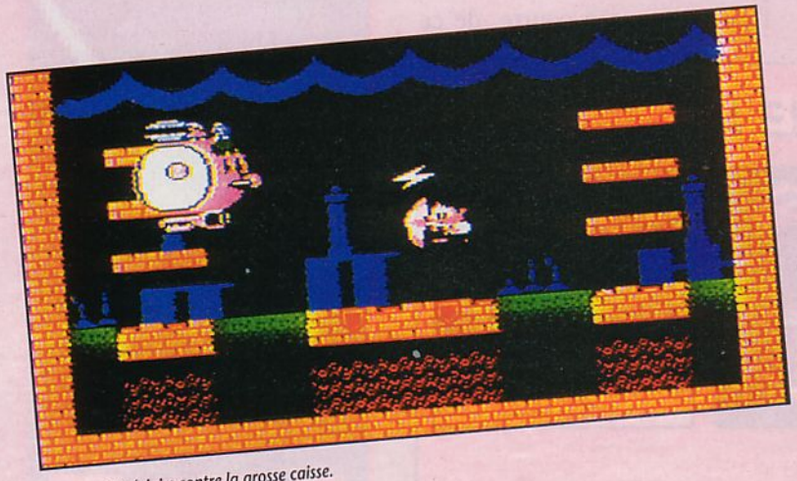
Le parapluie peut également servir à d'autres usages : ainsi, il ralentit la vitesse de chute lors des sauts ou permet de lancer des projectiles. Des petites sphères se promènent en effet sur l'écran : en vous


Dans le monde de la Nature, les adversaires sautent brusquement d'un niveau à l'autre : gare aux distraits !

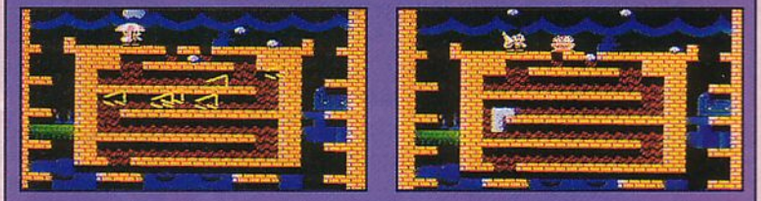


Quart d'heure « grosse bouffe » : y a bon bonus !

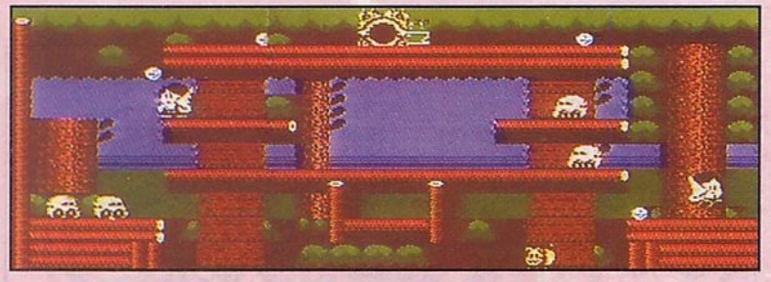
Les adversaires sortent d'une base qu'il faut détruire pour finir le tableau : dans le monde de la Musique, ce sont des pianos qui tiennent lieu de base.


Envoyez des éclairs contre la grosse caisse.

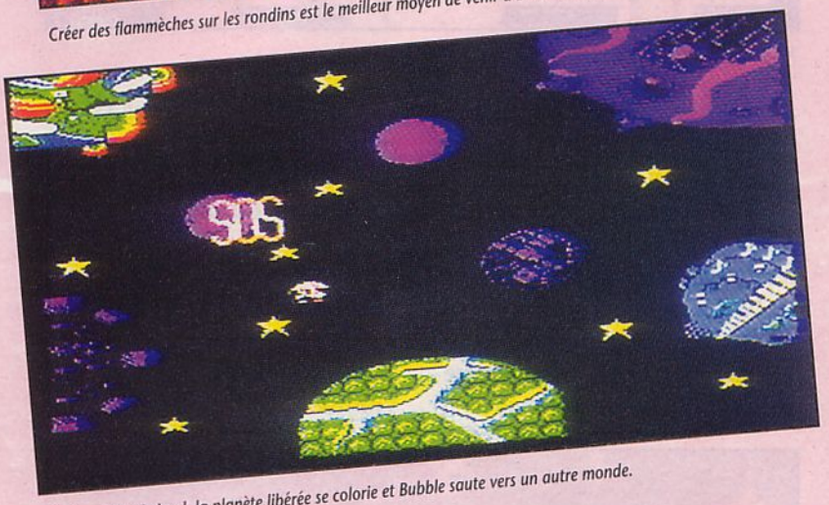
LE GRAND NETTOYAGE


Les superpouvoirs se révèlent souvent indispensables. Dans ce tableau du monde de la Musique, il vous suffit de récolter cinq sphères sur votre parapluie afin de créer une boule, puis de relâcher le bouton de tir, créant un torrent qui emporte tous les monstres.

Créer des flammèches sur les rondins est le meilleur moyen de venir à bout de la plante carnivore.



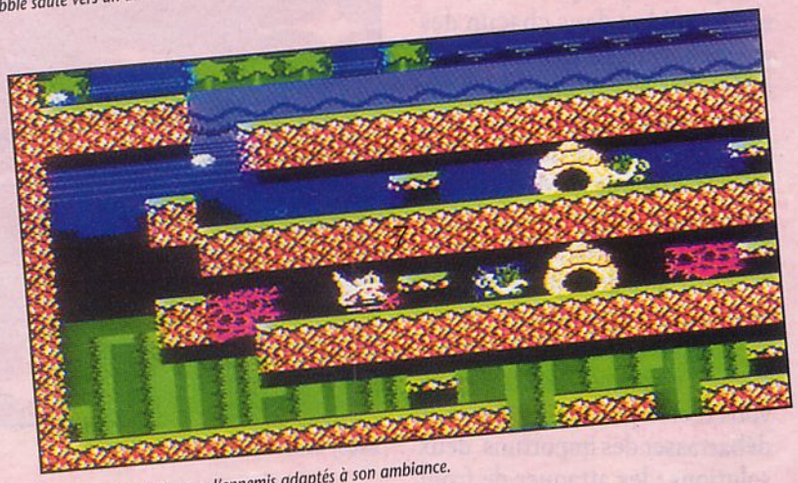
Pas de problème, on ne risque pas de se perdre au sein des tableaux de Parasol Stars. La difficulté vient plutôt de la vitesse et de l'acharnement des ennemis qui sortent des troncs d'arbre.



À chaque fin de level, la planète libérée se colorie et Bubble saute vers un autre monde.

positionnant dessous, vous pourrez les **stocker** en haut de votre parapluie et les envoyer sur les streumons.

Plus fort encore, en accumulant plusieurs boules sur votre pépin et en les relâchant d'un coup, vous pouvez envoyer des méga-éclairs, des gerbes de feu ou créer des torrents qui emportent quasiment tout sur leur passage.



Chaque niveau dispose d'ennemis adaptés à son ambiance.

INTERVIEW EXPRESS

Inutile de le nier, je suis fou de Parasol Stars. Comme tous les jeux de plate-forme de Taito, ce programme à l'apparence anodine m'a déjà fait dépenser une fortune colossale. Les raisons d'un tel coup de cœur ? Tout. L'action rapide et toujours **très fun**, la jouabilité hors pair, l'ambiance « premier âge » cachant un jeu bien plus complexe qu'on pourrait le croire au premier abord, le nombre hallucinant de bonus secrets (des mois après l'avoir acheté, on continue à tomber sur de nouvelles surprises), la variété et l'humour des monstres, tout dans ce soft a de quoi faire craquer. Je profite d'ailleurs de l'occasion pour passer le micro à mon ami Wonder, en direct de sa salle d'arcade préférée.

« Alors Wonder, toi aussi tu es un fan total de la série des Bubble. Peux-tu nous expliquer pourquoi ce coup de foudre ?

— Tout à fait Iggy, je suis un fan intégral. D'ailleurs, comme le disait le réparateur de la **borne d'arcade** dans laquelle j'ai coutume de me rendre le soir après avoir savouré un big Mac, tu sais le Mac Do qui est situé à côté du boulevard de Sébasto...

— Merci Wonder.»

Regardez la petite sphère au-dessus de Bubble : qu'il en récolte trois et un miracle se produira.

CONCLUSION

On enchaîne pour dire simplement que tout fan de plate-forme normalement constitué n'a aucun alibi plausible pour passer à côté de cette petite perle, d'autant que la version NES, malgré quelques inévitables problèmes de clignotement de sprites, brille par sa fidélité à la borne d'arcade originale. ■

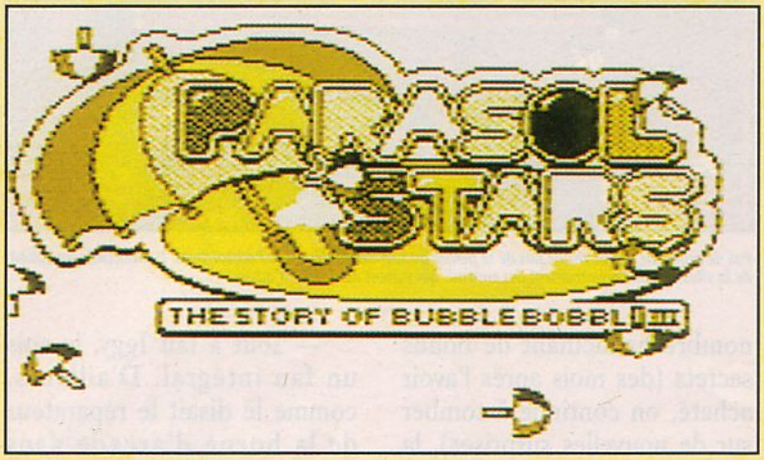
Goûté et approuvé :
Iggy, the Bubble Boy.

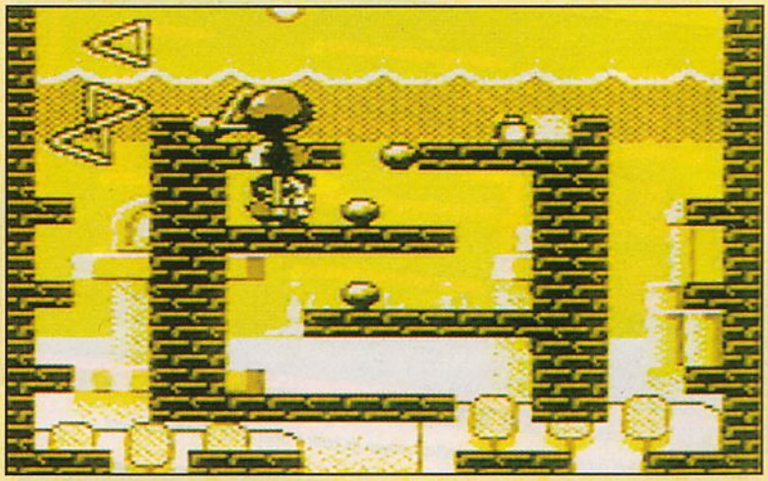
90%

EN RÉSUMÉ

PARASOL STARS

- Console : NES
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 89 %
- Animation : 83 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 93 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 89 %
- Player Fun : 92 %




Vengez-vous des maths et combattez des triangles !

Ou comment un gentil petit gars à l'air candide, lorsque vous le mettez dans des situations pas possibles, sait faire preuve d'une étonnante dextérité avec un simple parapluie...

Vous avez sans doute déjà entendu parler de Bubble Bobble, non ? Et de Rainbow Island aussi ? Eh bien voilà le troisième volet de cette série que nous pourrions qualifier d'acidulée et **rafraîchissante**. Un vrai bonheur que l'on apprécie chaque fois avec le même entrain. Et c'est tant mieux.

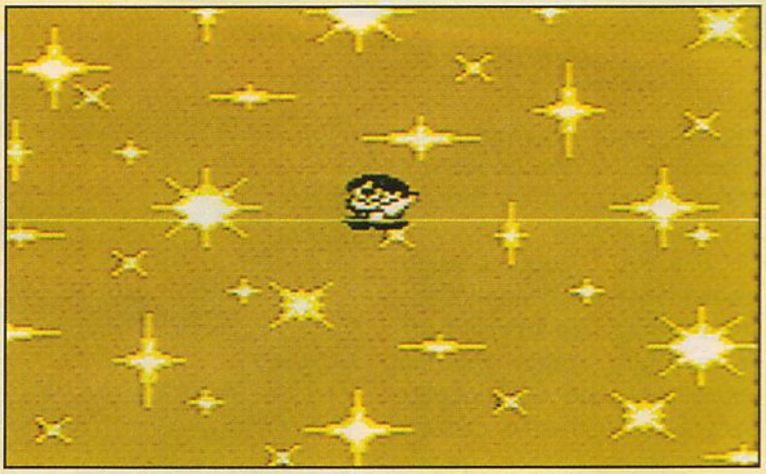
COUVREZ-VOUS BIEN !

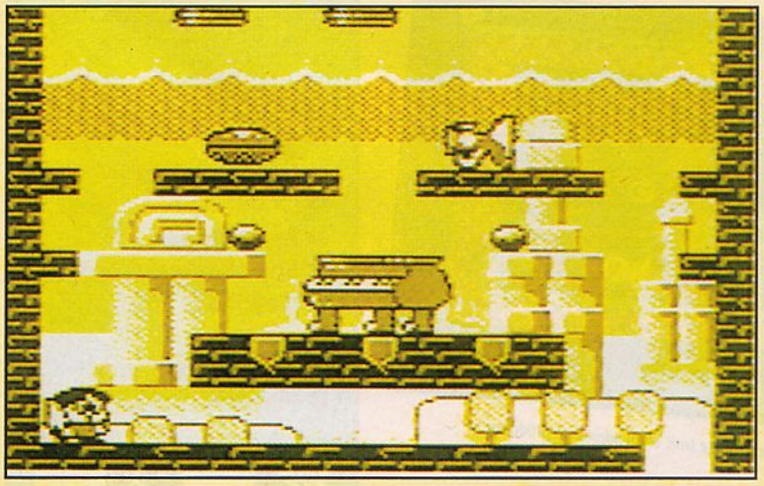
Cette fois, Bubby possède comme seule arme son parapluie. Quoique peu impressionnant, cet objet se révèle néanmoins redoutablement efficace à l'usage. En se débrouillant bien, il devrait pouvoir bannir les **nombreux ennemis** qui infestent chacune des planètes qu'il doit visiter. Vous voulez savoir exactement ce qu'il faut faire ? Pas de problème, suivez le guide : dans chacun des mondes, vous serez confronté à différents adversaires (dans le monde océanique, par exemple, vous serez face à des animaux marins. Logique !). Mais ne vous en faites pas, dans l'absolu, la tactique reste toujours la même.

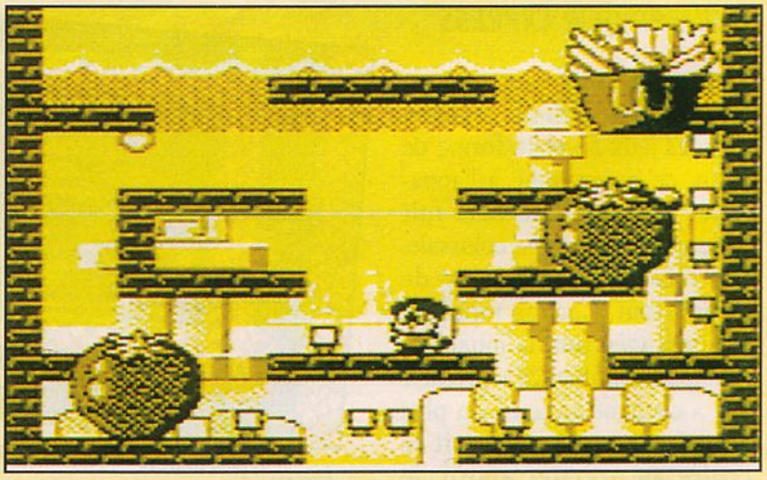
Votre aire de déplacement se limite à un ou deux tableaux constitués de plates-formes et, big problème (c'est même le seul d'ailleurs), vous n'êtes pas seul. Pour vous débarrasser des importuns, deux solutions : les attaquer de front avec **votre fameux parapluie** (mais c'est dangereux et certains adversaires y sont insensibles), ou bien vous servir des petites boules qui tombent — non, je ne ferai pas de commentaires — pour les balancer sur autrui. Et ce qu'il y a de bien, c'est que vous pouvez cumuler. Deux, trois, quatre petites boules, jamais vous n'en avez eues autant. Et arrivé à cinq, vous avez droit à un superpouvoir : un éclair destructeur, un flot salvateur ou une gerbe de feu. Imparable.

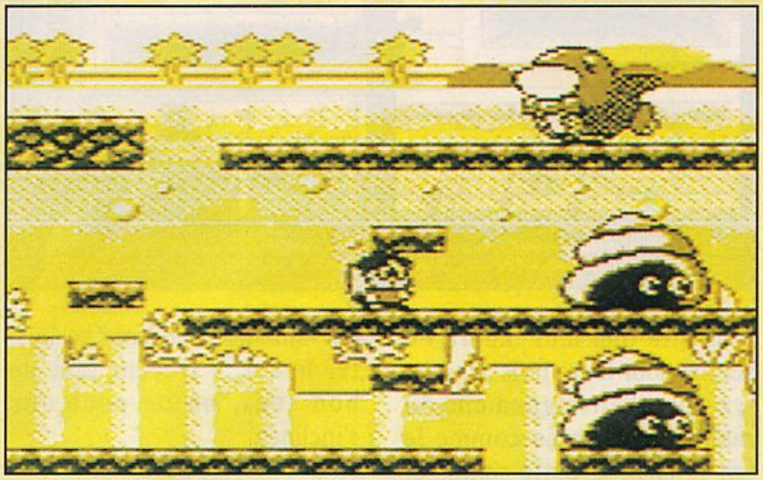
MÉGATEUF, EXCELLENT !

Ça y'en a être un bon jeu ! Vraiment, il n'y a rien à dire. La


Bubby dans une warp zone.


Dans le monde des instruments : là le chef, c'est le piano.


Wouah ! la big fraise !

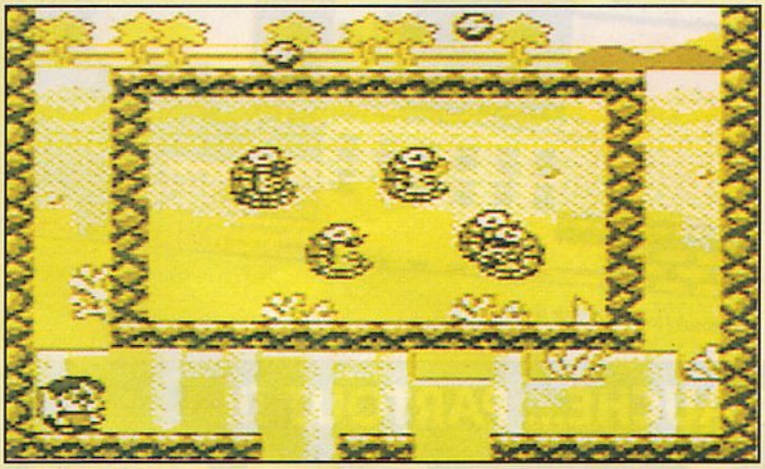


Eh ! l'ermite ! Tu sors jamais de ta coquille ?

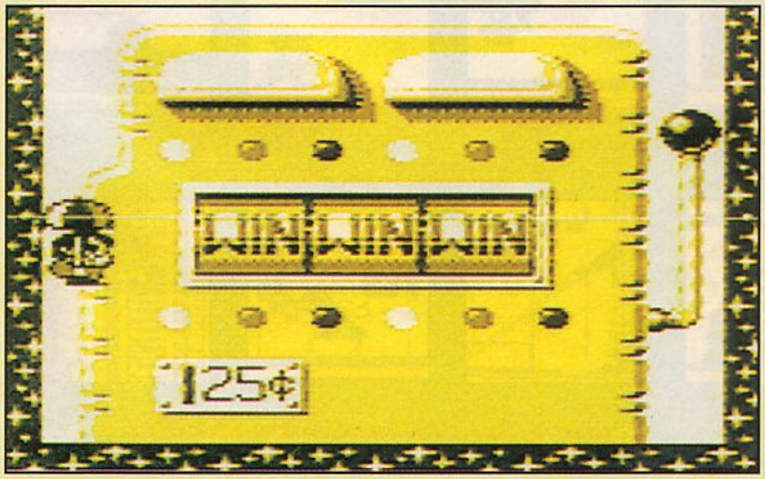
jouabilité de Parasol Stars est exemplaire et, même si vous êtes « Aaaarrgh !!! » sur un niveau, vous ne pourrez pas dire que c'est parce que le jeu est mal foutu. Il faudra vous en prendre à vous-même.

Des **tas d'idées** sympa, comme les bonus stages, viennent encore amuser le joueur qui, de toute façon, ne s'ennuie vraiment pas. Bref, un soft excellent au niveau réalisation et qui procure un grand plaisir de jeu. Je ne peux que vous le conseiller que très fortement. Alors tous à vos bourses. Prêts ? Partez ! ■

Chris,
starter ludique.



Pour tuer les crevettes (quoi, qu'est-ce que j'ai dit de mal ?), accumulez les boules éclairs.



La séquence jackpot avec multiples bonus à la clé.

LES TROIS PREMIÈRES PLANÈTES

Votre aventure commence dans le monde musical...

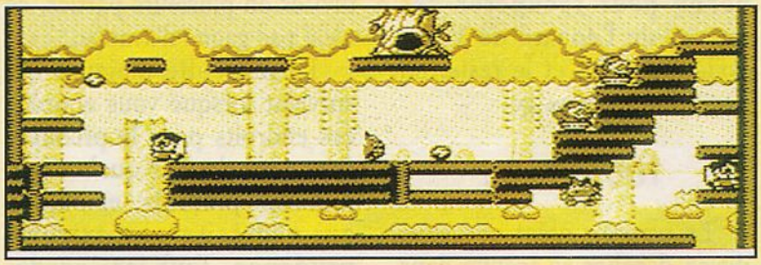
... où le boss est une énorme batterie.

Là, le monde de la forêt...

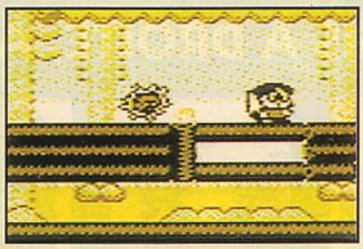
... et son boss plante-canard sauvage.

Glouglou ! Le monde de la mer...

... et la méchante tortue-volcan.



Dans le monde écolo, méfiez-vous particulièrement du petit sagouin que l'on voit dans la partie inférieure droite de l'écran (pas Bubby, l'autre !). En effet, il ne craint pas vos coups de parapluie et il lui faut trois coups de boule, c'est le cas de le dire, pour l'achever.



Quand vous dépassez le temps qui vous est imparti pour terminer un tableau, cette bizarre boule de feu vous mène la vie dure.

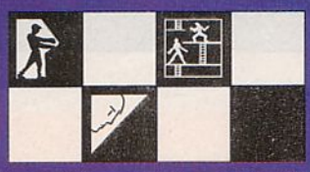
Bubby a concentré le pouvoir de l'éclair. Chaud devant !

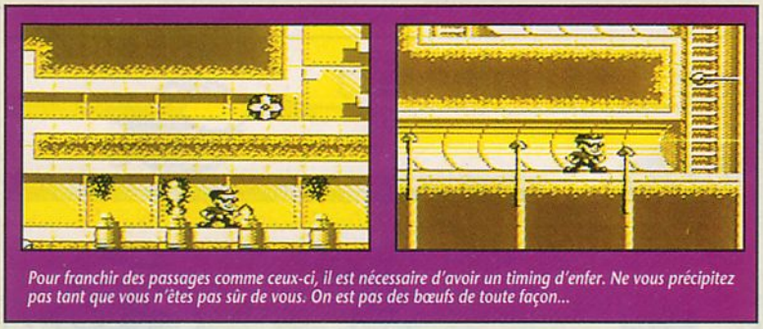
89%

EN RÉSUMÉ

PARASOL STARS

- Console : GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 90 %
- Animation : 92 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 94 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 93 %





Pour franchir des passages comme ceux-ci, il est nécessaire d'avoir un timing d'enfer. Ne vous précipitez pas tant que vous n'êtes pas sûr de vous. On est pas des bœufs de toute façon...

Certes, vous cambriolez, mais pour une fois, c'est pour la bonne cause. Et pour changer, ce n'est pas la vôtre.

Je vous fais grâce du scénario du jeu, auquel je n'ai pas compris grand-chose (en plus je n'ai pas vu le film dont il est tiré, alors je suis mal), mais bon, de toute façon, j'ai quand même saisi que vous étiez chargé de jouer les **Lupin en herbe** pour récupérer des œuvres de Léonard de Vinci. Voilà, c'est dit, et le reste, on s'en fout. Here we go.

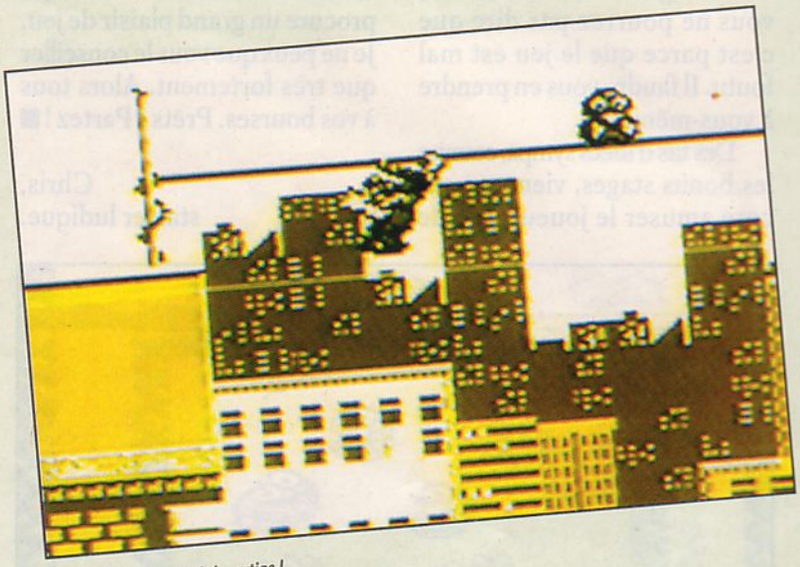
TOUT DOUX !

Le premier objet que vous devez dérober se trouve dans une bâtisse fortement gardée. Ensuite, direction le Vatican (ne me regardez pas comme ça ! Je n'y peux rien), puis rendez-vous dans un château. Seulement trois endroits, me direz-vous. Bah ! oui, trois objets, trois endroits. Et vu la taille de ces derniers, qui sont divisés en plusieurs parties, ce n'est pas gagné d'avance.

La difficulté majeure qui survient lorsque vous abordez ces endroits pour la première fois, c'est de voir quels ennemis sont présents, et où. Ce qui nécessite une extrême **prudence**. Tous les speedés qui veulent terminer les levels plus vite que leur ombre en seront pour leurs frais. Rappelez-vous l'enseignement du maître : « Marche comme le fait le chat, la patte souple et les moustaches frémissant au moindre souffle du vent, car si tu ne le fais pas, ô vermisseau qui a encore tout à apprendre, tes ennemis viendront te botter le cul. » Devant tant de bon sens, on ne peut que s'incliner.

VINDIOU, L'ARMADA !

Nul doute que pour oser s'attaquer à Hudson Hawk, il



Waouh ! faut pas avoir le vertige !

ENNEMIS À DROITE, À GAUCHE... PARTOUT !!!

Le balayeur. Même lui vous gêne.

Le biker, sur une roue.

Eh ! taré ! Regarde où tu vises !

Le poseur de bombes, mais que fait la police ?

« Homme kangourou cherche femme pour joyeuses sauteries... »

Le parachutiste.

La bonne sœur : « Appelez-moi mammaire. »

Un robot casse-bonbons.

Le gardien, la tête dans l'hélium.

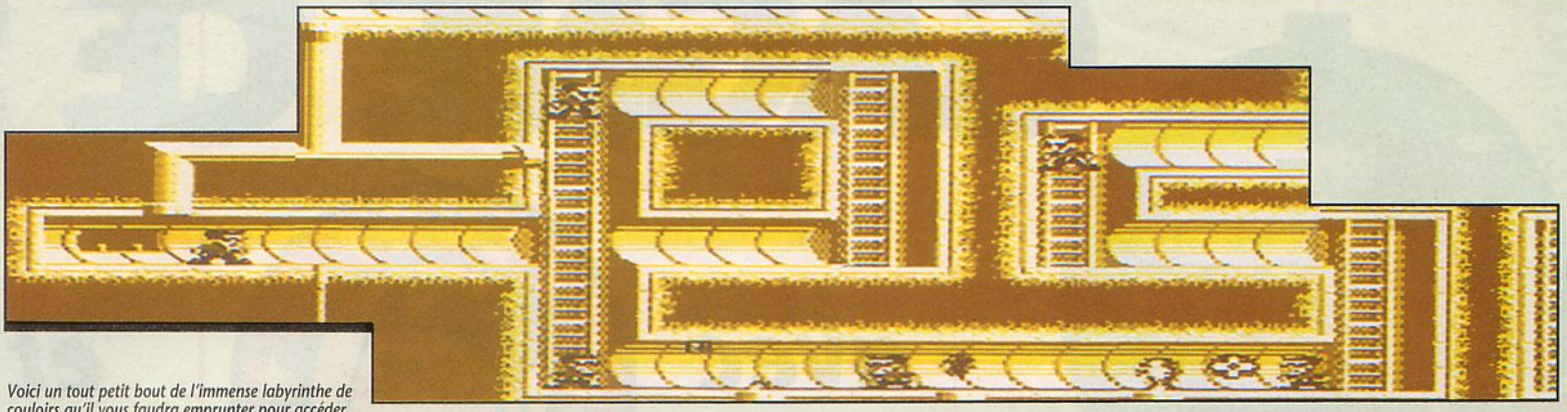
Le photographe. Un flash vous immobilise.

Le keuf. Tout doux, man.

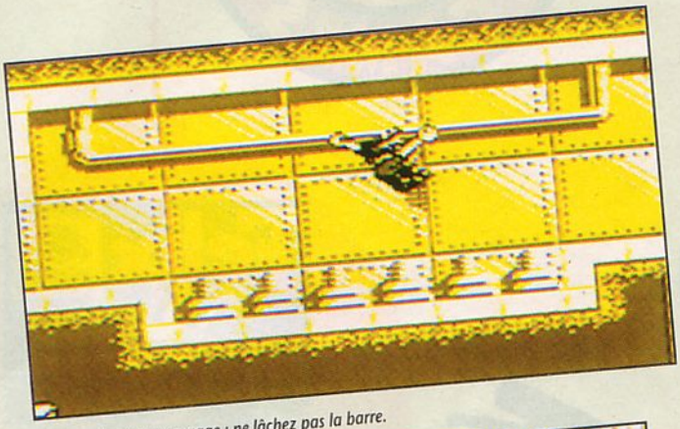
La caméra à rayon laser. Non humain, cet engin n'en est pas moins vicieux.

Pour se défendre, Hudson devra utiliser sa balle de base-ball d'une main sûre...

... sinon c'est la mort.

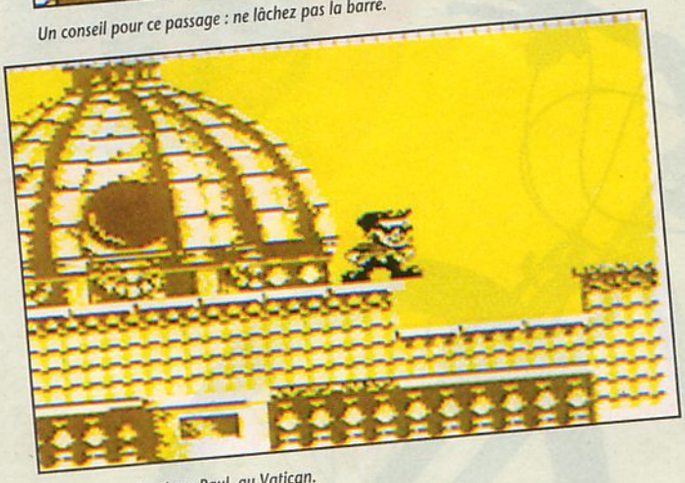


Voici un tout petit bout de l'immense labyrinthe de couloirs qu'il vous faudra emprunter pour accéder aux toits des bâtisses du Vatican. Alors primo, ne vous perdez pas, et secundo, faites très attention aux ventilateurs qui vous découpent en menus morceaux.

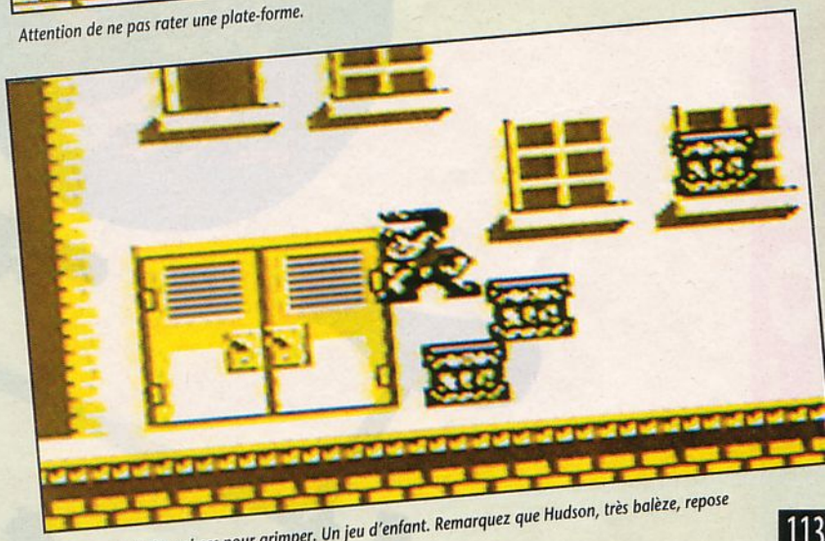


Un conseil pour ce passage : ne lâchez pas la barre.

Attention de ne pas rater une plate-forme.



Sur le toit de chez Jean-Paul, au Vatican.



Il faut se servir des caisses pour grimper. Un jeu d'enfant. Remarquez que Hudson, très balèze, repose dans le vide.

faut être très calme. Les ennemis sont légions et les pièges constitués par le décor aussi. Si vous aviez de quoi vous défendre, passe encore... Mais non, vous ne possédez qu'une minable balle de base-ball qui ne part même pas droit quand vous l'envoyez. Autrement dit, souvent, elle passe par-dessus les adversaires. Les boules ! Enfin, cela n'est qu'un défaut (voulu en plus. Argh ! les vicieux !) face à de nombreuses qualités. Parmi celles-ci, il faut remarquer la décomposition des mouvements du personnage, très fluide, qui rend ses déplacements vraiment réalistes. Bref, dans la lignée des jeux de **plate-forme** de qualité, Hudson Hawk vient grossir les rangs d'une famille déjà bien nombreuse sur l'étonnante Game Boy. ■

Chris, doré au four (???).

OH ! LES ZOLIES Z'IMAGES !

Une image digitalisée sur Game Boy. La classe !

Quand même ce Léonard, c'était une tête.

83%

EN RÉSUMÉ

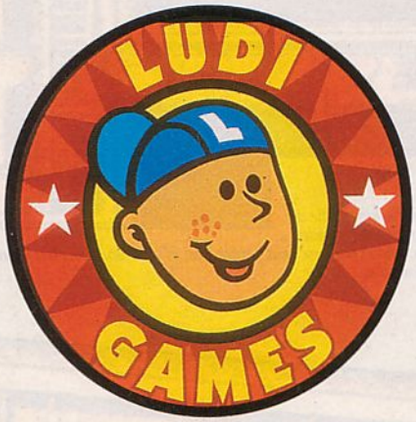
HUDSON HAWK

- Console : GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 85 %
- Animation : 79 %
- Son : 91 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 82 %
- Durée de vie : 75 %
- Player Fun : 85 %

CONCOURS

GAGNE CE S

avec



et

Vous pouvez également répondre sur le 3615 PLAYER ONE

SUPERBE VTT

CONCOURS

LES QUESTIONS

1 Parmi ces 3 titres, lequel n'est pas encore disponible sur Super Nintendo ?
a) Kick Off
b) Populous
c) Tip Off

2 Ludi Games est un label de qualité pour une gamme de jeux qui fonctionnent sur quel type de consoles ?
a) Nintendo
b) Sega
c) Atari

3 Dans le jeu JORDAN VS BIRD,
a) vous êtes Jordan et vous jouez contre Bird.
b) vous êtes Jordan ou Bird et vous jouez contre l'ordinateur.
c) vous êtes l'ordinateur et vous jouez contre Jordan ou Bird.

4 Dans le jeu POPULOUS, vous êtes :
a) le Diable
b) Dieu
c) un chevalier
d) un paysan

5 Le jeu FELIX THE CAT va être développé par :
a) Imagineer
b) Microprose
c) Hudson Soft

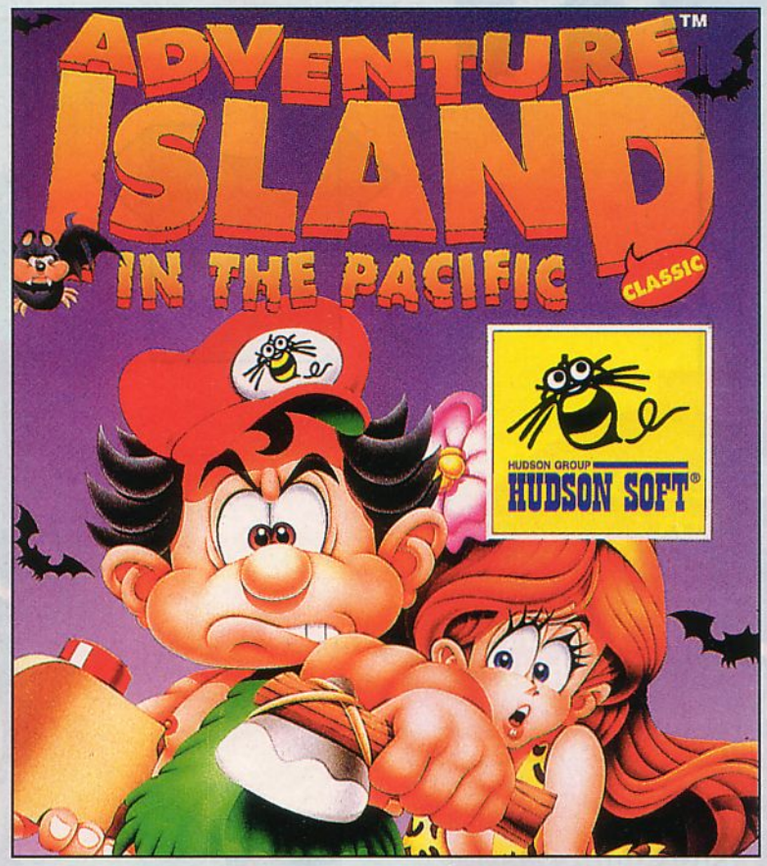
LES LOTS
1er prix :
un superbe VTT
2e prix :
la collection des jeux Ludi Games sur la console de ton choix*
3e au 12e prix :
le T-shirt et le pin's Ludi Games
13e au 22e prix :
la casquette et le pin's Ludi Games
23e au 50e :
le pin's Ludi Games

Adressez vos réponses sur le 3615 PLAYER ONE ou sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à M.S.E. - PLAYER ONE Concours Spécial Noël 19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne cedex

DATE LIMITE DE PARTICIPATION 15 janvier 1993

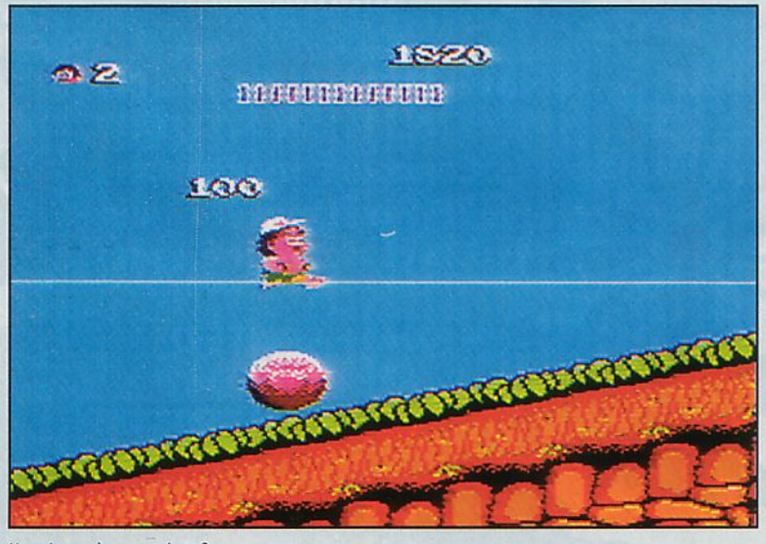
Les vainqueurs seront tirés au sort parmi les bonnes réponses.

** NES, Game Boy ou Super Nintendo*

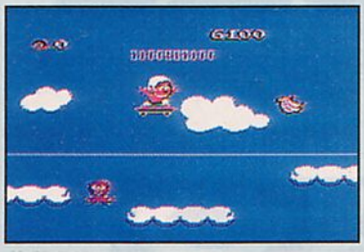


Sous le terme de classique, c'est tout simplement le premier volet de Adventure Island qui touche nos rivages. Quart d'heure nostalgie.

Qui pourra m'expliquer les raisons du destin sinueux des Adventure Island ? Imaginez. Pendant des années, aucun épisode de cette série de jeu de plate-forme fortement inspirée (allez, on va même dire pompée) de Wonder Boy n'avait été importé, malgré un succès incontestable aux States. Et puis brutalement, depuis un peu plus de six mois, c'est l'avalanche : NES, Game Boy, Super Nintendo, on n'en finit plus de compter les débarquements. Peu de temps après la sortie du deuxième volet, Ludigames nous propose un **nouvel épisode** qui n'en est pas vraiment un : Adventure Island Classic n'est en effet ni plus ni moins que Adventure Island I, celui par lequel tout a commencé. Mais comme cet épisode n'avait jamais été importé jusqu'ici, ne boudons pas notre plaisir.



Une pierre, où ça une pierre ?



Envolée sur les nuages pour notre ami Higgins.

TARZAN FAIRE DU SKATE

Les Adventure Island suivent une règle immuable : Higgins, le bon sauvage héros de la série, se réveille un beau matin et réalise qu'une nouvelle tuile lui est tombée dessus. Ici, il s'agit de la sculpturale princesse Leilani qui a encore trouvé le moyen de se faire enlever. Aussitôt dit aussitôt fait, Higgins revêt son plus beau pagne et part à la recherche de la belle.

Il faudra, pour la retrouver, traverser six niveaux variés, divisés en sous-niveaux et remplis de plates-formes et de **créatures maléfiques**. Dans la grande tradition de la série, il récolte des armes ou son célèbre skate-board en cassant tous les œufs qu'il a trouvés sur son chemin.

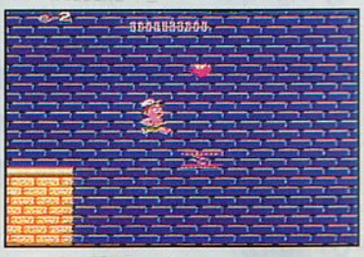
LA VIEILLESSE EST UN NAUFRAGE

Malgré (ou peut-être, à cause de...) leur ressemblance avec la saga des Wonder Boy, les **aventures** de Higgins ont toujours su nous plaire. Il ne s'agit généralement pas de très grands jeux mais de cartouches amusantes, bien léchées, bourrées de bonus secrets et suffisamment fun pour bien faire délirer les amateurs de jeux de plate-forme. Cette version se révèle aussi jouable et aussi drôle que les autres.

Seulement, le problème vient de son âge : Adventure Island Classic souffre d'une **réalisation** qui fut peut-être au top à son époque mais qui apparaît comme plutôt pauvre vu ce que propose la concurrence en 1992. À 100 francs en prix « budget », ce jeu aurait pu connaître une nouvelle jeunesse mais, à un tarif « normal », je crains fort que seuls les inconditionnels d'Higgins se laisseront tenter. ■

Moi Iggy, toi Jane.

Le skate, moi j'aime !



Un petit level de bonus ?

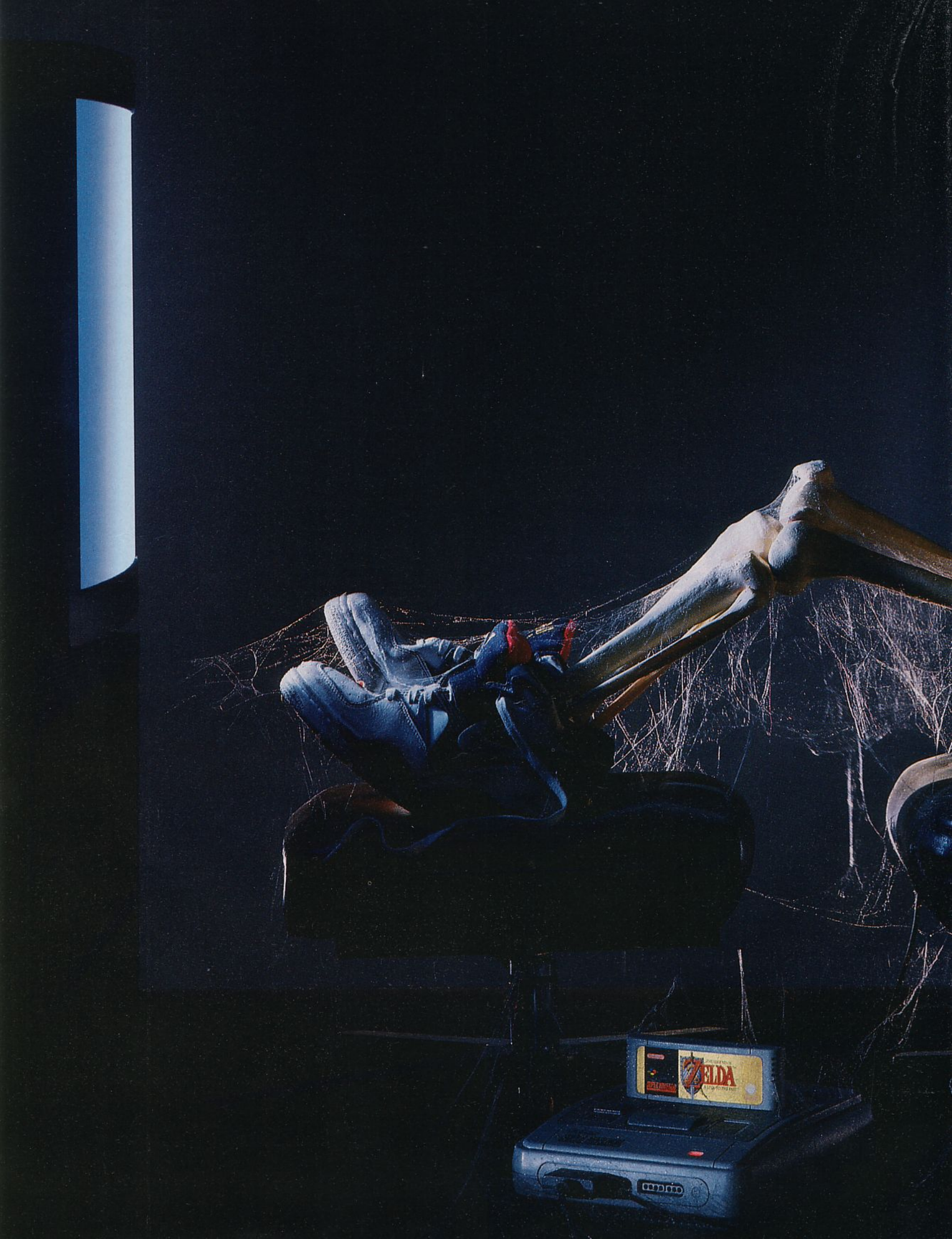
68%

EN RÉSUMÉ

ADVENTURE ISLAND CLASSIC

- Console : NES
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 63 %
- Animation : 64 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 86 %
- Difficulté : 72 %
- Durée de vie : 50 %
- Player Fun : 74 %

COMBIEN DE TEMPS VOUS FAUDRA-T-IL POUR FINIR ZELDA III ?


ZELDA

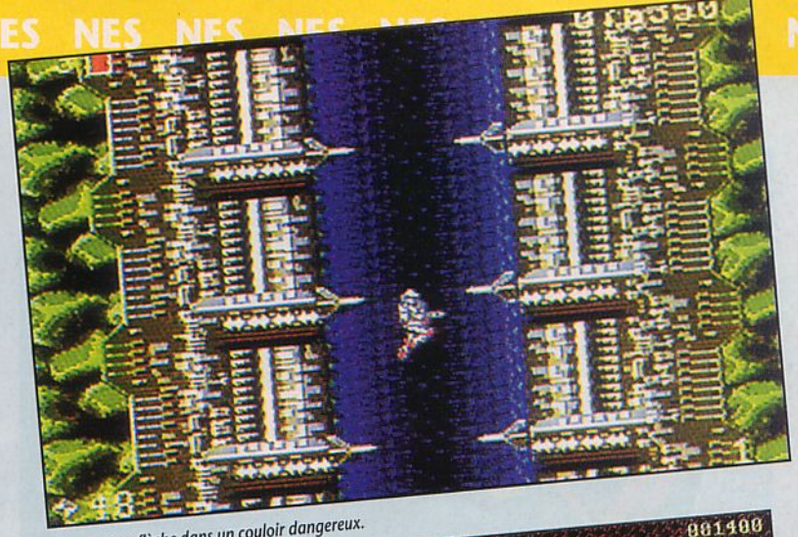
SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

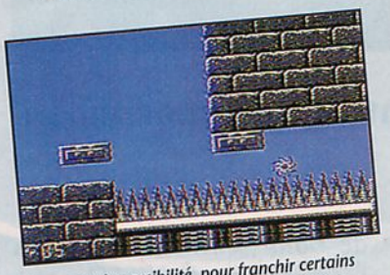
Rien de prévu pour le prochain millénaire ?
Parfait. Appuyez sur le bouton "start".
Zelda III, c'est plus de régions, de niveaux, de monstres, de mystères, qu'il n'est possible d'imaginer dans un jeu vidéo.
Pas une minute de répit.
Votre quête héroïque dans l'ancien temps vous transporte du Monde de la Lumière au Monde des Ténèbres.
Avec les graphismes 16 bits vos ennemis prennent une dimension diabolique.
Avec le son digital 8 pistes vous entendez tout, craquement des escaliers, grondement des chutes d'eau, crépitement de la pluie.
Et pour la première fois, les textes, y compris l'appel télépathique de Zelda à Link, sont intégralement traduits en français.

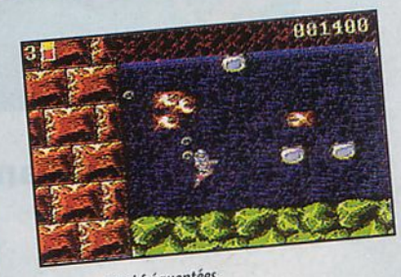
Dans vos chaussures Pégase, préparez-vous à courir à une vitesse surhumaine.

Apprenez à vous battre dans les forêts et les marais, armé de votre bâton de glace ou de votre boomerang. Vous sauverez Zelda. Vous prendrez possession de l'Epée Suprême. Vous serez victorieux du grand sorcier Agahnim. Mais vous ne serez pas encore au bout de vos peines.
Zelda III. Vous pensez en avoir fini. Mais c'est juste le début.

Young & Rubicam 92


Descente en flèche dans un couloir dangereux.


Vous avez la possibilité, pour franchir certains passages, de vous transformer en gyroscope. Étonnant, non ?


Des eaux mal fréquentées.

À cet endroit, tirez dans le vide. Cela fera apparaître une mini plate-forme et une vie.

Mais comment fait-il pour se déplacer aussi vite avec une armure pareille ?

Vous êtes Turrican, le dernier espoir des habitants de la planète Landorin, et patati et patata... Vous avez une grosse armure, un gros flingue, et vous êtes très en colère. Bref, vous êtes prêt à mener à bien le nettoyage de cette planète qui, soyez-en sûr, sera périlleux.

APPELEZ-MOI SUPER !

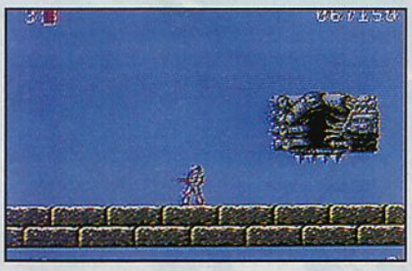
Turrican... Pardon, Super Turrican (genre) s'avère être un jeu de plate-forme assez labyrinthique. Chaque niveau voit son aire de jeu s'étaler sur plusieurs écrans, en long et en large, et recèle de nombreux passages secrets. Le personnage que vous dirigez ressemble très vite à un véritable **pois sauteur** : il saute dans tous les sens à une vitesse et avec une agilité incroyables. Pas de problème, l'animation est fluide. Tout au long des stages qu'il parcourt, Super Turrican a la possibilité de ramasser un nombre imposant d'armes, comme des tirs multiples ou des lasers, bien utiles face aux hordes d'ennemis qui ne cessent d'affluer sur l'écran de jeu. Cool, les Aliens. Allez-y mollo.

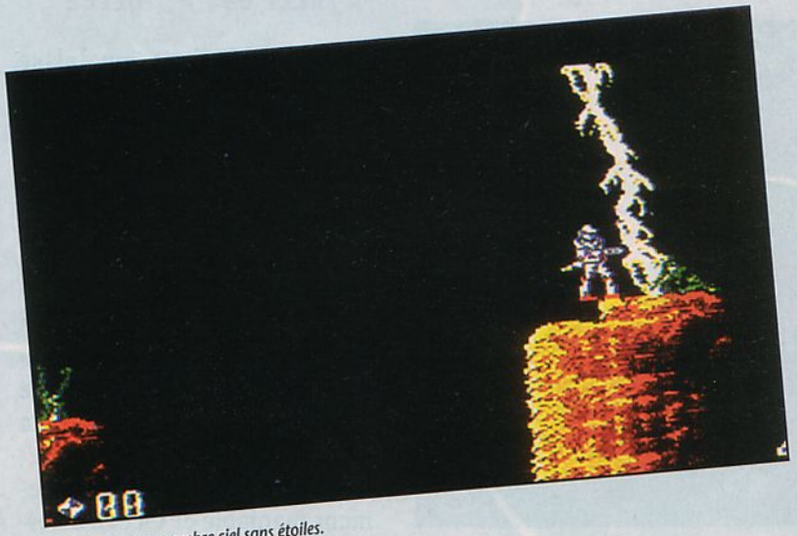
En fait, Super Turrican n'est ni très bon, ni franchement mauvais. Exactement le genre de jeu que je déteste (ben oui, on ne peut ni le casser ni en dire du bien. Évidemment, ça limite un peu).

UN COUP POUR RIEN

Sa réalisation est moyenne. Les clignotements de sprites sont à la fête. **La jouabilité** est bonne, mais le tout s'avère tout de même plutôt terne ! Bref, un de ces jeux sans saveur qui, loin de vous rendre euphorique, vous laisse l'œil éteint devant un écran qui demande à ne pas l'être moins. ■

Chris, hurle à la mort
« Ouu-ouuhh ! »


Le premier boss : un poing de fer clouté !

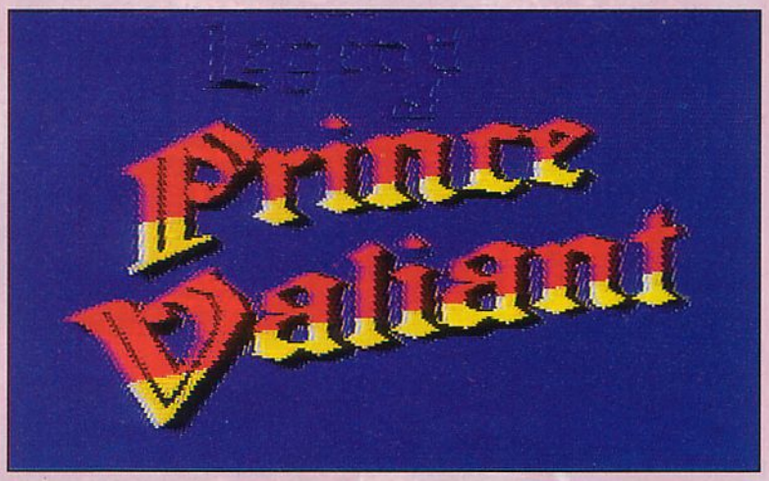

L'éclair zèbre un sombre ciel sans étoiles.

75%

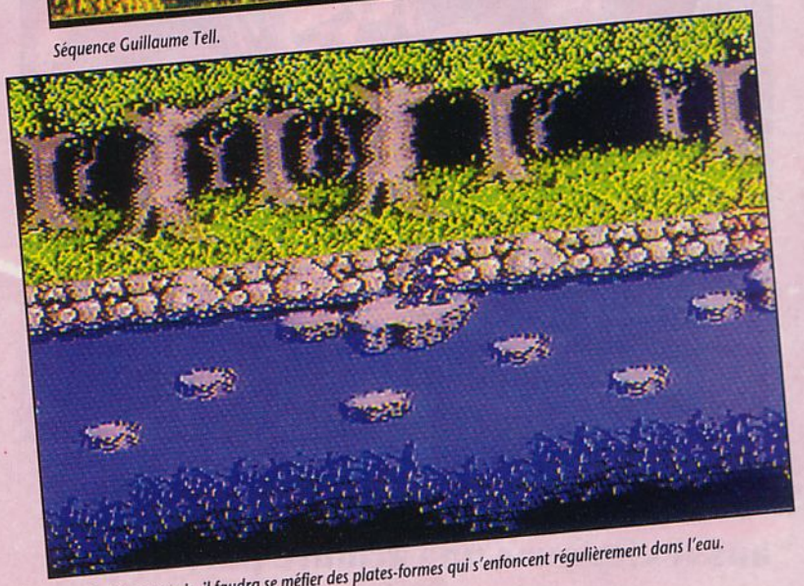
EN RÉSUMÉ

SUPER TURRICAN

- Console : NES
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 75 %
- Animation : 90 %
- Son : 72 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 65 %



Séquence Guillaume Tell.

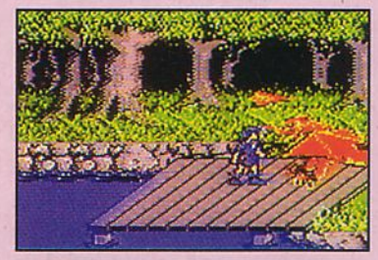

Outre les tirs ennemis, il faudra se méfier des plates-formes qui s'enfoncent régulièrement dans l'eau.

Quand Prince Vaillant se métamorphose en Prince Valium.

Vous ne le saviez pas forcément, mais sous mes airs de dur au cuir tanné par le froid et par quatre mois d'armée (plus que six mois !), je suis un grand sentimental. Le soir, le visage face à la lune, je me laisse aller à une certaine **nostalgie**. Une vision surgit alors devant mes yeux embrumés de larmes : il s'agit d'un vieil album de BD caché dans le grenier de mes parents. Son nom ? *Prince vaillant*.

TIENS, TU AS MIS TON ARMURE DU DIMANCHE ?

Bon, je me calme. J'arrête la boisson et je redescends sur terre. Tout ça pour vous dire que *Prince Vaillant* est une BD vieille comme le monde, pleine de bons sentiments jusqu'à l'écœurement. Bref, si Ocean a acquis les droits de ce héros sorti des âges farouches, ce n'est pas pour la BD mais pour le dessin animé qui devrait être diffusé à la télé début 93. N'ayant pas la notice sous les yeux, pour cause d'Eprom (version non commercialisée des jeux), je ne peux pas trop vous parler du scénario. À mon humble avis, il doit bien y avoir une histoire de **princesse kidnappée**, prétexte à diriger le prince au milieu d'un jeu mixant les genres. Ainsi, le premier niveau vous propose un jeu de combat mâtiné de plate-forme alors que le second est une sorte d'Operation Wolf remplaçant la pétoire des familles par une arbalète.


Le boss du marais est un dragon.

Un serpent d'eau douce vous barre l'accès à la liane.

MAIS NON, ELLE EST ROUILLÉE

Prince Valiant me laisse assez perplexe : pas vraiment mauvais, mais pas complètement intéressant non plus, ce jeu laisse filtrer une atmosphère désuète. Graphisme, animation, bruitage et intérêt, tout laisse à penser que cette cartouche date de quelques années, à l'époque où les programmeurs n'avaient pas encore fait exploser les limites de la NES. En gros, c'est franchement pas beau, pas excessivement maniable et Ocean a certainement fait du meilleur boulot avec Parasol Stars qu'avec ce petit jeu anodin. Il y a certains héros qui feraient bien mieux de rester dans les pages poussiéreuses de nos vieux albums de BD. ■

Iggy, crie haut et fort : « Donnez-moi un Akira ! »

50%

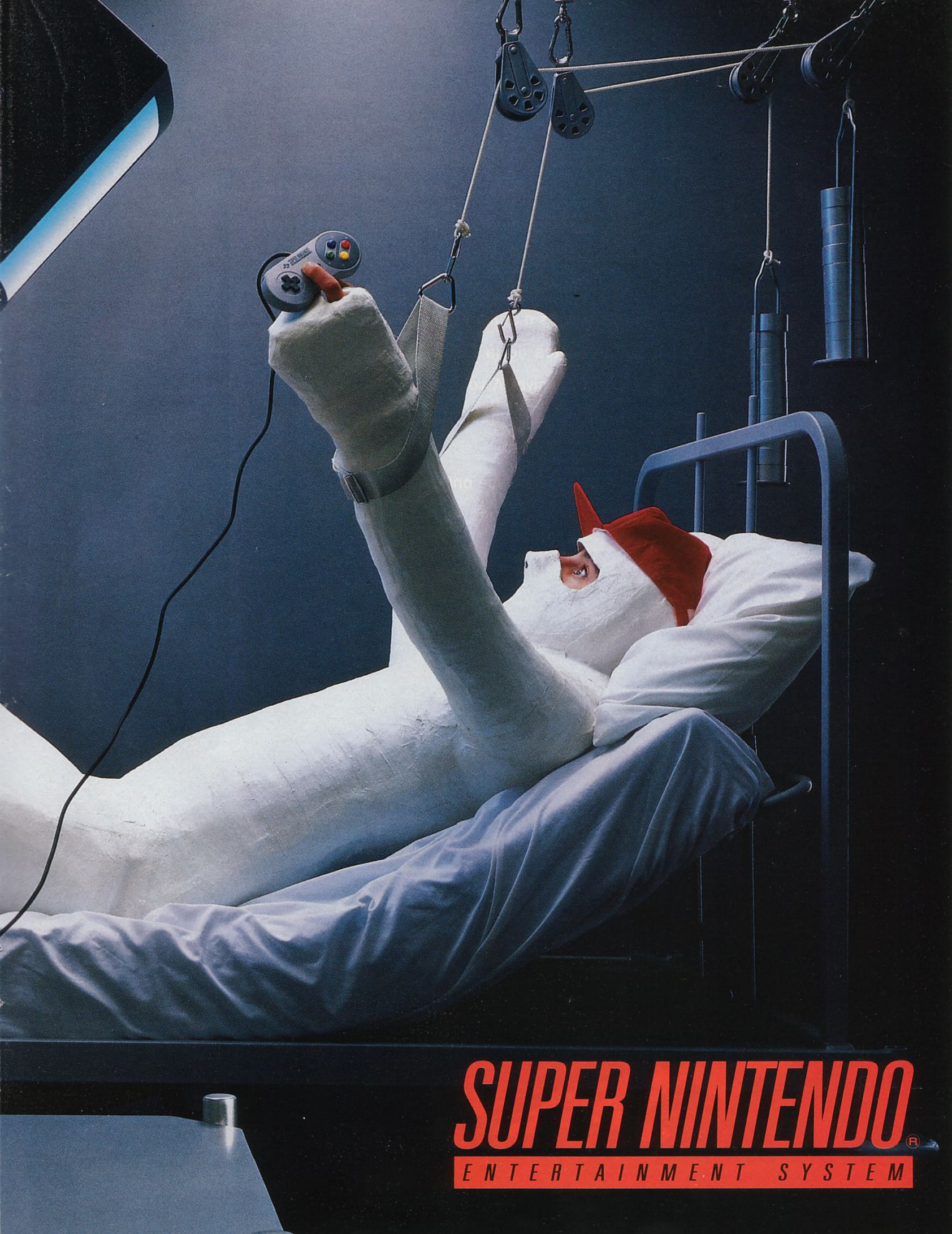
EN RÉSUMÉ

PRINCE VALIANT

- Console : NES
- Genre : multigenre
- Graphisme : 68 %
- Animation : 65 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 69 %
- Difficulté : 76 %
- Durée de vie : 80 %
- Player Fun : 30 %

DANS QUEL ETAT SEREZ-VOUS APRES STREETFIGHTER II ?

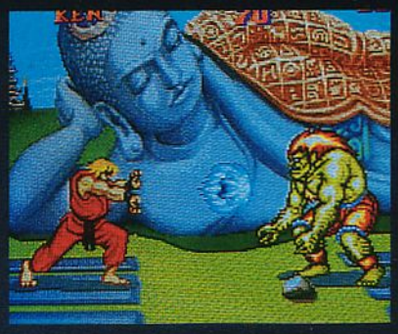
Nintendo
SUPER NINTENDO
CAPCOM
Nintendo
SUPER NINTENDO


SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

Aïe, aïe, aïe !

Quand on perd dans Streetfighter II, ça fait vraiment très mal. Dites-vous bien que 8 combattants, les plus méchants, les plus monstrueux, les plus abjects qui soient, et 4 maîtres d'Arts Martiaux vous attendent. Leur mission : vous démolir, vous écraser, vous envoyer aux oubliettes.

En supposant qu'ils soient de bonne humeur !



Pour éviter la salle des urgences, à vous d'utiliser les 8 possibilités de combat qui existent sur les manettes de la Super Nintendo, du retourné en passant par la flexion offensive. A vous de jongler avec les subtilités d'attaque, des plus simples aux plus puissantes.

Les mordus des jeux d'arcade ont déjà pu goûter aux délices de Streetfighter II. La version de Super Nintendo est tout aussi forte. En un mot, préparez-vous à être KO.

Young & Rubicam 92

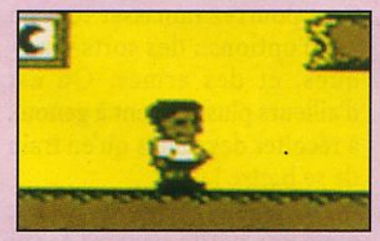
McDo, McDo... Ce nom rempli d'une signification toute culinaire a décidé de ne plus s'en prendre à ce seul domaine. Il s'attaque maintenant aux consoles.

Eh oui ! McDonald s'attaque au marché des jeux vidéo maintenant. Après le repas, un petit jeu. Pas mal trouvé. Vraiment pas mal.

PRUDENT

Pour sa venue dans notre monde ludique, McDonald n'a pas pris de risques. C'est un jeu de plate-forme classique qu'il nous propose. Dirigeant un teenager dans des décors plus ou moins vicieux (l'influence Mario en ressort fortement), votre but sera d'aider Ronald McDonald à retrouver son sac magique. Mais pour cela, il y aura de **nombreux pièges** à déjouer, de nombreux ennemis à éliminer. Au niveau de la réalisation, pas de problème. Les graphismes sont sympa, la physionomie des décors bien pensée et nombreux sont les passages qui réclament en même temps, ce qui est excellent, réflexion et dextérité. Bref, sur le plan de l'intérêt de jeu, McDonaldland, c'est tout bon.

Option marrante : vous pouvez choisir de jouer avec un teenager de race blanche...

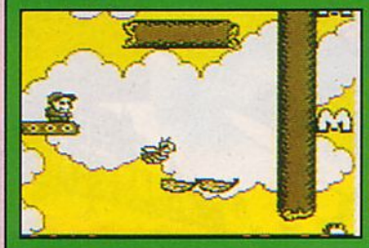


... ou bien de race noire. Ça fait très « United Colors ».

La seule réserve que j'émettrai à propos de ce jeu se situe au niveau de la maniabilité du personnage. En effet, ses déplacements sont trop secs, trop nerveux, et quelquefois difficilement contrôlables. Bref, moi je n'aime pas. Cela dit, c'est **le seul reproche** sérieux que je peux faire à McDonaldland. Pour un coup d'essai, c'est plutôt réussi. Gageons que le prochain jeu « from McDo » aura pallié cette imperfection tout en conservant un intérêt aussi important. ■

Chris, croise les doigts (de pied).

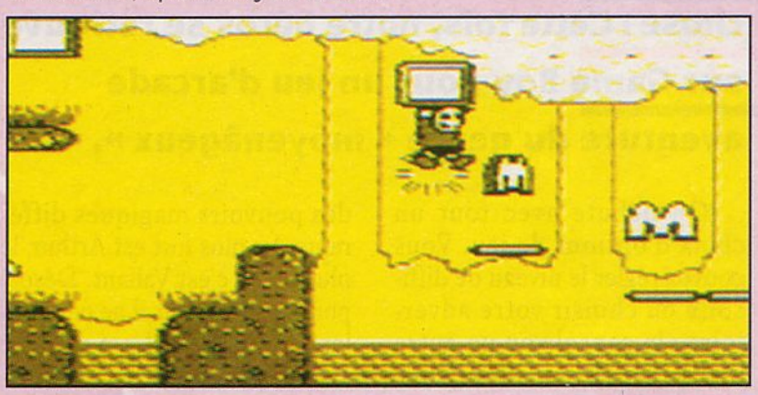
PTOOOING !



Lorsqu'une plate-forme est trop haute, il faut s'accroupir...

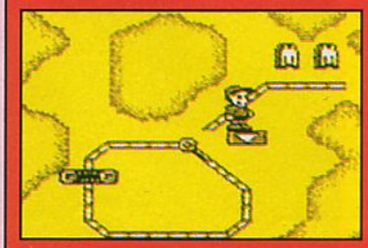
... et alors, on peut sauter plus haut parce qu'on a rassemblé ses forces dans ses petites gambettes.

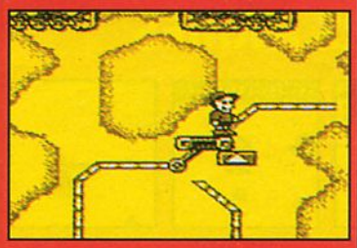
Bah ! alors Ronald, tu pourrais faire gaffe à tes affaires !



On peut transporter des blocs et les balancer sur les ennemis.

OH ! LA RUSE !





On peut changer l'aiguillage de la plate-forme en sautant sur le bloc marqué d'une flèche.

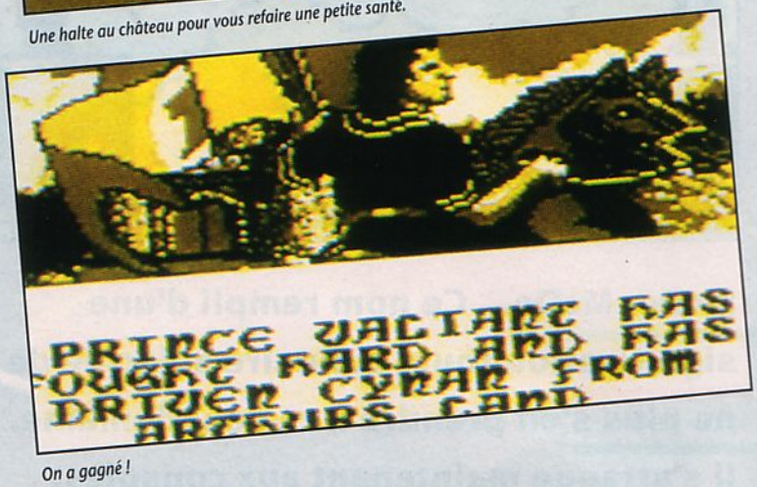
77%

EN RÉSUMÉ

MCDONALDLAND

- Console : GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 79 %
- Animation : 84 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 68 %
- Difficulté : 82 %
- Durée de vie : 78 %
- Player Fun : 74 %

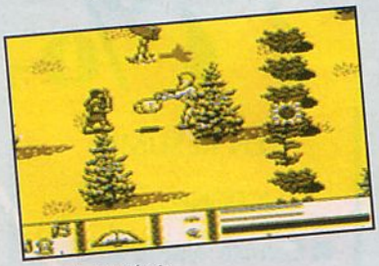
Une halte au château pour vous refaire une petite santé.



On a gagné !

Voilà un nom qui me rappelle quelque chose ! Cette fois, notre héros se retrouve sur Game Boy pour un jeu d'arcade aventure du genre « moyenâgeux ».

On débute avec tout un choix d'options de jeu. Vous pouvez régler le niveau de difficulté ou choisir votre adversaire : la console ou un autre joueur via le game link. Vous avez le choix entre **sept combattants**, chacun de ces personnages ayant des aptitudes et des pouvoirs magiques différents. Le plus fort est Arthur, le plus faible c'est Valiant. Désolé pour les fans mais il ne peut pas lancer d'armes ! L'est ridicule avec sa petite épée.


Un combat de géants.

BEAU MAIS MONOTONE

Ça y est, « sonnez clairons, résonnez trompettes ! » j'ai choisi mon premier combattant. Sa mission est d'investir le territoire ennemi, de gagner les batailles, d'entourer les châteaux de l'autre royaume. Le jeu commence dans une plaine, quelques buissons, des tournesols, des barrières, des cahutes, c'est très champêtre. Après deux heures de jeu, ça le sera encore car le **paysage** ne varie pas beaucoup, faut le dire.

UNE BASTON, UNE BASTON !

Durant votre progression vous pourrez ramasser tout un tas d'options : des sorts magiques, et des armes. On est d'ailleurs plus souvent à genoux à récolter des objets qu'en train de se battre !

C'est pas que je m'ennuie mais une petite bagarre serait la bienvenue. Un **ennemi** arrive, où il est ? Derrière, devant, mais il tire ! Et je le vois pas ! Bon, je suis dead. Ces débiles tirent en courant en dehors de l'écran de jeu ! Je suis bien embêtée, ce jeu m'excite pas des masses.

Pourtant, les personnages sont variés, les options abondantes, les différents paysages rares, la musique moyenâgeuse, MAIS C'EST TOUJOURS PAREIL ! Comment ça, j'ai crié ? D'accord, on peut jouer à deux ou contre l'ordinateur (c'est plus dur), mais ça n'empêche pas les combats d'être monotones, l'action soporifique, tout ça pour gagner en une heure sans même le vouloir... ■

Miss V.T.M.

LES PERSONNAGES ET LEURS ARMES

Etaient présents à cette aventure, de gauche à droite : l'archer et ses flèches, la reine Guenièvre (disques magiques et poignards), le roi Arthur surpuissant, le paladin lanceur de haches, le géant et ses cailloux (heu ! ses pierres), Merlin (boules de feu et bâton), et pour finir, Valiant mal armé mais le seul à porter une armure.

50%

EN RÉSUMÉ

PRINCE VALIANT

- Console : GAME BOY
- Genre : aventure
- Graphisme : 85 %
- Animation : 80 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 30 %
- Player Fun : 40 %

Nouveau sur GAME BOY. Nouveau sur Nintendo Entertainment System. Nouveau

TINY TOON

Drôles de jeux pour stars de la TV

TINY TOON – La passion des jeux

Mauvais TOONS sur NES!

Au pays des Toons, un gag chasse l'autre. Babs, l'amie de Buster Bunny™ a été enlevée par le méchant Montana Max™. Les niveaux sont différents de ceux de la version GAME BOY et sont naturellement tout aussi amusants.

- pour 1 joueur
- Système: NES

TINY TOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992

Chasse au lapin sur GAME BOY!

Buster Bunny™, Plucky Duck™ et Hamton™ sont les sympathiques petites stars de ce super jeu. Découvrez leurs folles aventures au milieu de sombres forêts ou dans des villes bruyantes. Réactions rapides et intelligence indispensables pour ce nouveau jeu de KONAMI.

- pour 1 joueur
- Système: GAME BOY

Distribué par BANDAI
Pour plus d'informations sur les jeux, appelez-nous au:
(16-1) 34.64.77.55

PALCOM™ SOFTWARE

Original Nintendo Seal of Quality

OFFICIAL GAME BOY GAME PAK — OFFICIAL GAME LINK GAME PAK

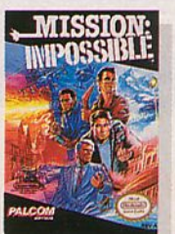
KONAMI

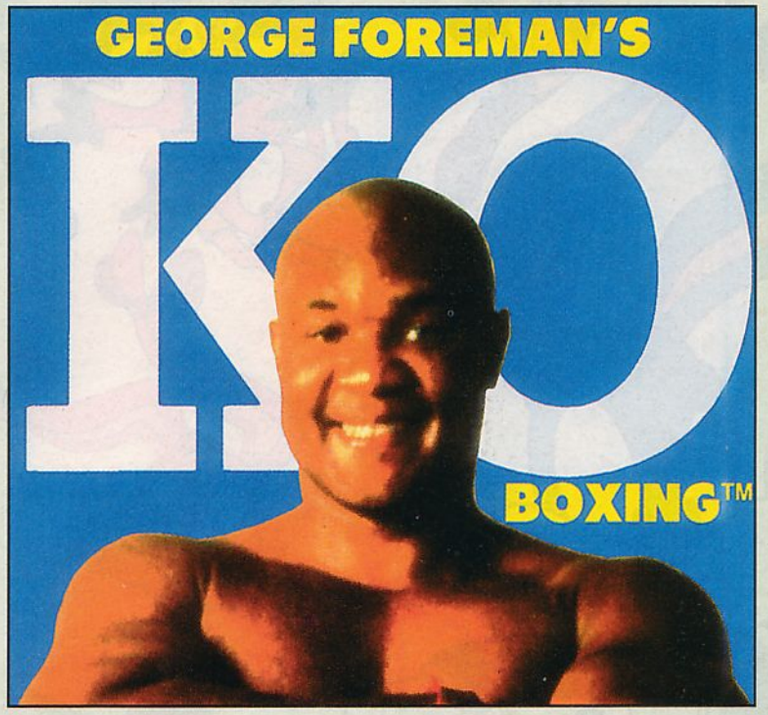
La passion des jeux

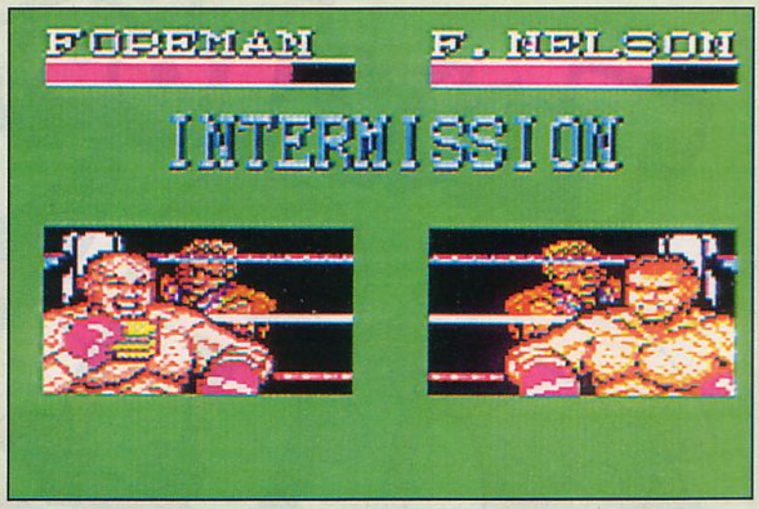
Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

F&P 92/285 P1

Des tas d'autres jeux KONAMI sur GAME BOY et NES







Entre les rounds, il faut récupérer.

Quelques rounds de boxe sur une portable, ça vous tente ?

Grande star de la boxe jusqu'au début des années 80, Big George Foreman fut une fois champion olympique et deux fois champion du monde des **poids lourds**. Son palmarès est édifiant, 72 victoires pour seulement 3 défaites : pourrez-vous faire aussi bien ?

RING FIGHTER ?

Dans George Foreman's KO Boxing, votre but est de gagner le championnat du monde des poids lourds. Pour ce faire, vous devrez affronter et battre à la régulière, une dizaine d'adversaires aussi **teigneux** que vous. Autre mode de jeu : le versus mode vous permet de jouer à deux à l'aide de deux Game Gear et du câble approprié. Dans les deux cas, les combats se déroulent en dix rounds de deux minutes, les dommages sont montrés comme dans Street Fighter à l'aide de barres horizontales.

Au final, trois méthodes départagent les boxeurs : la victoire aux points (pas de KO : c'est celui qui a le plus tapé qui gagne), le KO technique (trois envois au tapis pendant un même round), le KO (au tapis pendant dix secondes). À noter que durant toute les interruptions (pendant vos KO, ceux de votre adversaire et entre les rounds), vous récupérez des points d'énergie. Quand vous sortez vainqueur d'un match, vous percevez un bonus d'expérience qui varie en fonction de la qualité de votre **victoire**. Ces deux, trois ou quatre points vont vous permettre d'augmenter, lors de votre prochaine rencontre, votre capacité de récupération, votre punch ainsi que votre vitesse de déplacement.

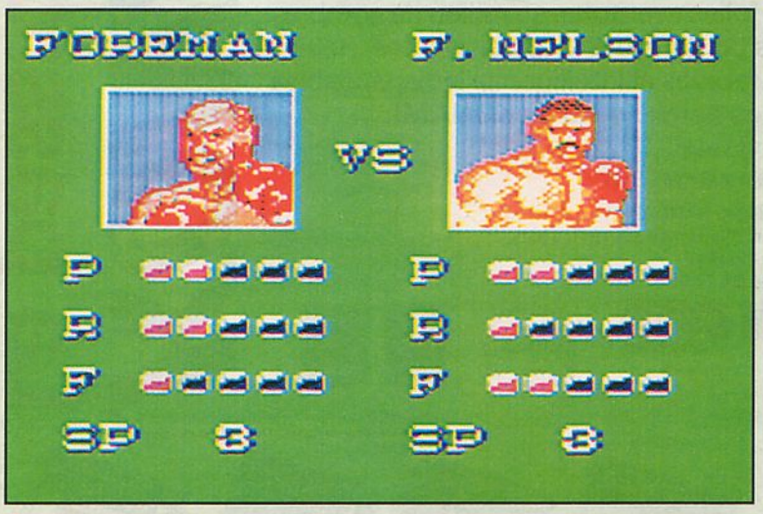
Admirez le jeu de jambes.

MÉGAPUNCH

Super bonne surprise, la jouabilité est excellente. Cela provient de la palette tout à fait correcte de coups et de parades possibles : parade haute et basse, direct du droit ou du gauche, coup au corps, uppercut au visage et au ventre. Enfin, il y a le superpunch, limité à trois ou quatre coups par match. Il fonctionne en libérant de **l'énergie** accumulée, en appuyant sur les deux boutons en même temps. Efficace... quand on le maîtrise.

Au niveau technique, ce jeu est fort correctement réalisé : les graphismes sont réalistes et les animations tout à fait impeccables. Un bon point pour le versus mode qui augmente la durée de vie d'un tel jeu. En conclusion : George Foreman's KO Boxing est un excellent jeu de boxe sur Game Gear. ■

Huggly : un sacré coup d'paddle.



Les points rouges sont vos aptitudes : (P)unch, (R)écupération, (F)oot (mouvement).

Le superpunch.

85%

EN RÉSUMÉ

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

- Console : GAME G.
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 70 %
- Animation : 70 %
- Son : 65 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 65 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 80 %

ACHETEZ VOS JEUX VIDEO D'OCCASION de 30% à 70%

MOINS CHER QUE LES JEUX NEUFS

+ 3500 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN DONT + DE 1000 NOUVEAUTES

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)

GAME-GEAR avec COLUMNS *	695 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

CONSOLE MEGADRIVE (Française) avec SONIC *	695 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise)	79 F

Exemple de prix :

ALTERED BEAST	99 F	SPIDERMAN	199 F
SONIC	149 F	GOLDEN AXE	199 F
WORLD CUP ITALIA	179 F	MOONWALKER	199 F
SUPER THUNDER BLADE	179 F	GHOSTBUSTER	199 F
ALEX KIDD	179 F	TOE JAM AND EARL	199 F

MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix :

SUPER TENNIS	89 F	OUT RUN	169 F
WORLD GRAND PRIX	89 F	SHINOBI	179 F
GHOST HOUSE	96 F	GOLDEN AXE	199 F

NINTENDO

GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

GAMEBOY avec TETRIS *	495 F

NES (+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)

Exemple de prix :

RUSH'S ATTACK	115 F	TORTUE NINJA	199 F
IKARI WARRIORS	125 F	DRAGONBALL	229 F
KUNG FU	189 F	FAXANADU	265 F

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES (+ DE 350 JEUX DISPONIBLES)

ADAPTATEUR SNINT/SFC/SNES	99 F
SUPERSCOPE + 6 JEUX	590 F

- ADDAMS FAMILY
- CASTELVANIA 4
- CONTRA 3
- RIVAL TURF
- SUPERMARIO KART
- R TYPE
- SUPER TENNIS
- ZELDA 3
- LEMMINGS
- ROBOCOP 3 •••

CONSOLE **SUPER NINTENDO** Française **990 F** garantie 1 an

* CONSOLE D'OCCASION

CONSOLE NEC COREGRAFX II * avec 1 jeu **690 F**
+ 400 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

NEO-GEO

(+ DE 50 JEUX DISPO.)

CONSOLE SEULE (NEUVE)	1990 F
avec MAGICIAN LORD	2490 F

Exemple de prix :

BASE BALL 2020	479 F	NINJA COMBAT	549 F
ALPHA MISSION 2	479 F	KING OF THE MONSTER	549 F
BLUE JOURNEY	479 F	ROBO ARMY	690 F
NAM 75	479 F	FATAL FURY	690 F

Avec notre CARTE DE FIDELITE, vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de **10%**

RESERVEZ OU VENDEZ VOS CONSOLES OU VOS JEUX EN APPELANT LE (1) 43.290.290

Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
(Nocturne 21 H le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - RER : Luxembourg/St Michel
BUS : 63.86.87 Parking Maubert

OUVERT EXCEPTIONNELLEMENT
Les dimanches 6 - 13 - 20 et 27 Décembre 1992
Les vendredis 25 Décembre et 1 er Janvier 1993
de 14 H à 18 H

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
☎(1) 43.290.290+

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

Rachéte **vos consoles** ainsi que la majorité de vos jeux sur :

•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD
•GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO

et échange vos consoles et jeux sur :

•N.E.S •MASTER-SYSTEM •LYNX •NEC

(voir modalités au magasin)

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province

RC : Paris B 385 215 603

BON DE COMMANDE : A retourner à SCORE GAMES

NOM ..... PRENOM .....
ADRESSE .....
CODE POSTAL ..... VILLE .....
TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par : MANDAT LETTRE ❑ CHEQUE ❑ CARTE BLEUE ❑ N°

| | | | | | | | | | | | | | | | | | |

Date expiration : . . / . .

Signature .....

Offre dans la limite des stocks disponibles.

PLAYER 12/92.

De plus en plus sexy, la miss Ripley !

Une fois encore, la Master copie sa jeune sœur en accueillant à son tour le monstre le plus redouté de la science-fiction. Fais-moi peur, Alien.

Cette adaptation reprend globalement le scénario de la version Megadrive. Une fois encore, vous reprenez les commandes de notre amie **Ripley**, alias Sigourney Weaver (affectueusement surnommée Sinead O'Connor par ses amis depuis le tournage du film), dans sa traque des Aliens.

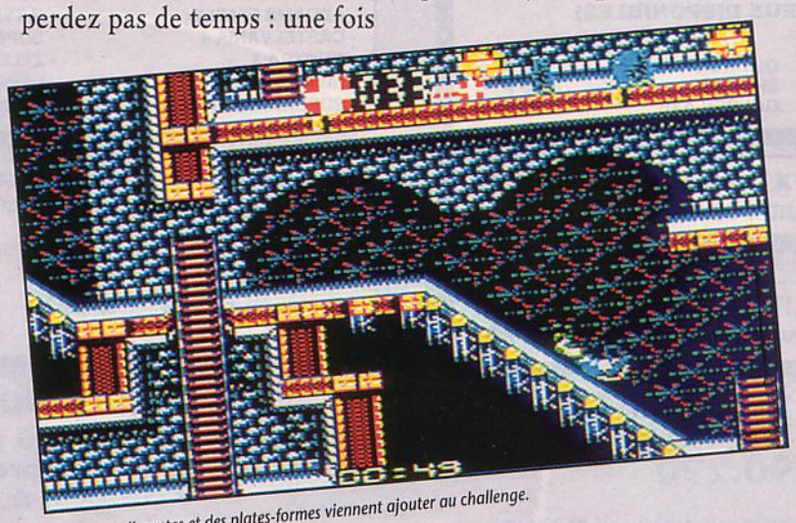
BONNE AMBIANCE !

Bazooka à la main, vous devrez donc retrouver tous les êtres humains qui ont été capturés par les monstres, tout en butant allégrement les créatures visqueuses. Celles-ci déboulent bien sûr de partout, couloirs, plafonds ou trappes, pour tenter de vous ajouter à leur menu. Dans notre grande série « Exterminons, oui, mais dans l'**allégresse** et avec un zeste d'intelligence », la belle rasée pourra récolter diverses armes et passer de l'une à l'autre en fonction de la situation et en tenant compte des réserves de munitions. Mais ne perdez pas de temps : une fois le compte à rebours achevé, l'Alien que Ripley abrite sans le savoir va éclore et la tuer.

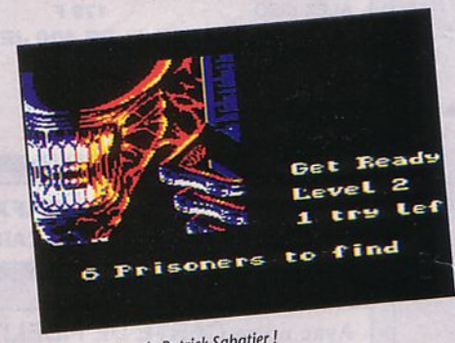
SI ON PASSAIT À AUTRE CHOSE ?

Alien 3 fait partie de la catégorie de jeux qui se révèlent vraiment galère à tester, de ces cartouches qui présentent autant de points positifs que de points négatifs, bref de ces jeux désespérément moyens, dont on ne pense ni mal ni bien. Ainsi, si on peut se féliciter de la **fidélité** à l'atmosphère du film et de la qualité de la réalisation (bien que l'univers glauque d'Alien s'accommode mieux des possibilités de la Megadrive que de celles de la Master), il est difficile de ne pas reprocher le côté bourrin et peu varié de l'action. Bref, il n'y a pas de quoi se révolter mais pas non plus de quoi se réjouir. Moyen, je vous dis. ■

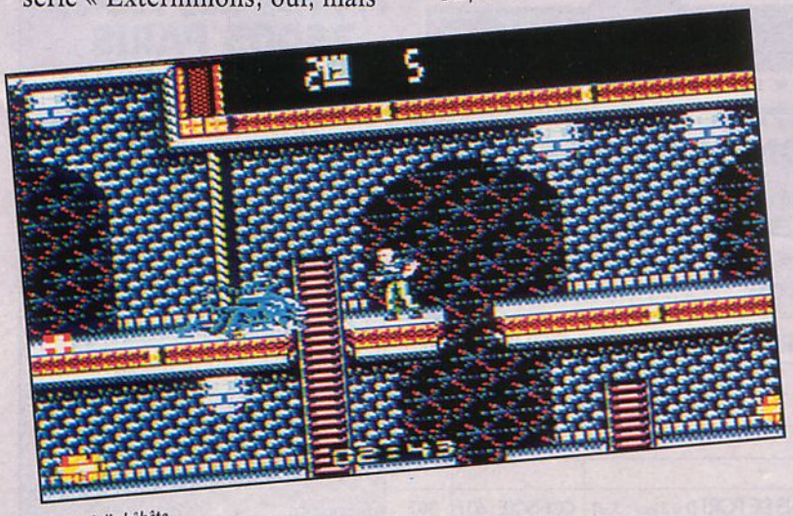
Iggy vient de voir un Alien dans les locaux de *Player* (oh ! excuse moi, Wonder, je ne t'avais pas reconnu...).



Des pentes glissantes et des plates-formes viennent ajouter au challenge.



Oh ! le sourire de Patrick Sabatier !



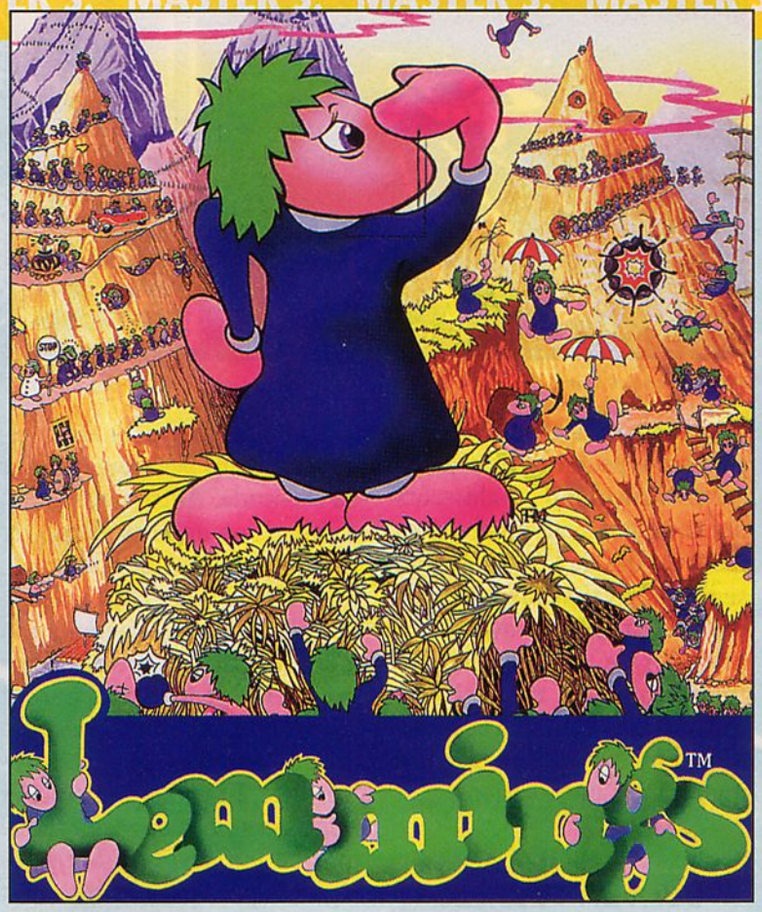
Oh ! la jolie bêbête...

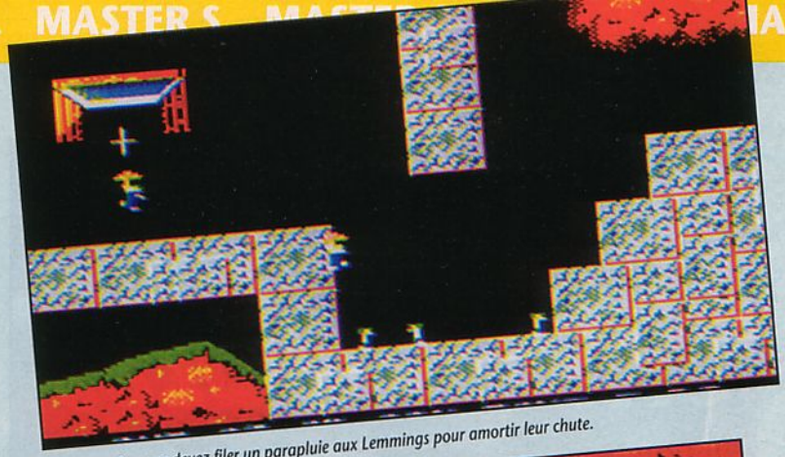
65%

EN RÉSUMÉ

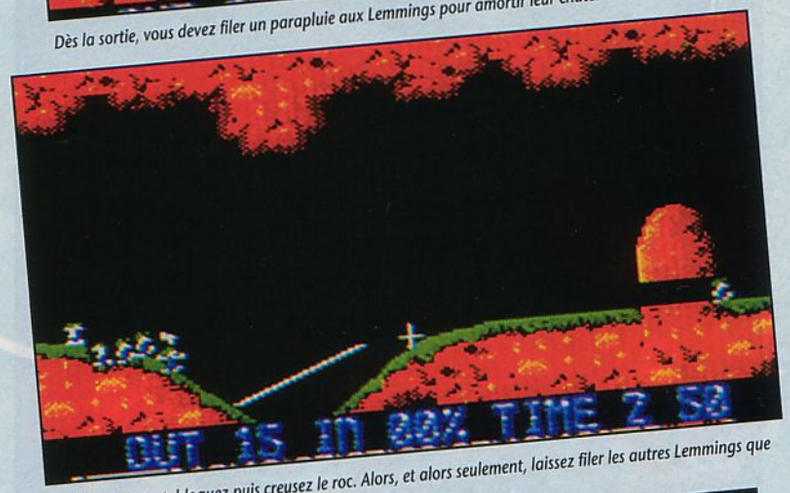
ALIEN 3

- Console : MASTER S.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 87 %
- Animation : 84 %
- Son : 74 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 68 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 68 %

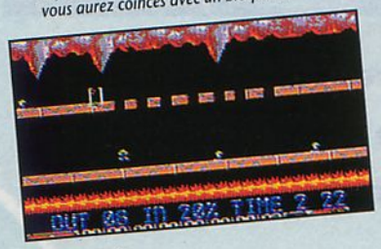




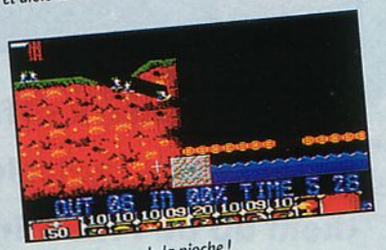
Dès la sortie, vous devez filer un parapluie aux Lemmings pour amortir leur chute.



Ici, faites un pont, bloquez puis creusez le roc. Alors, et alors seulement, laissez filer les autres Lemmings que vous aurez coincés avec un bloqueur.



Que de trous !



Vas-y petit, joue de la pioche !

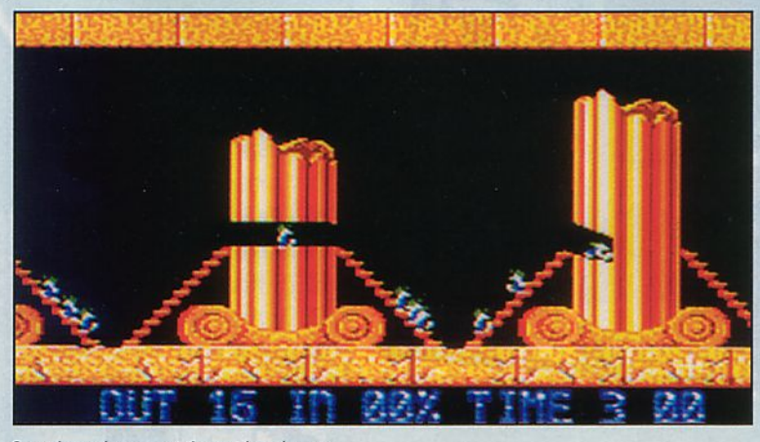
C'est toujours l'histoire d'une ribambelle de rongeurs qui marchent, qui marchent...

Il n'y a pas de raison, pourquoi seuls les possesseurs de Megadrive auraient-ils le droit de devenir fous ? Les détenteurs de Master System peuvent aussi donner des coups de tête contre les murs, ils peuvent aussi se mettre à mordre de toutes leurs forces leur paddle. Génial !

ON LA REFAIT ?

Bon, il ne faut tout de même pas exagérer. Je ne vais pas me retaper l'**explication** de ce jeu. Je l'ai déjà fait une fois, vous n'avez qu'à revenir quelques pages en arrière et regarder. Ça suffit ! Faudrait voir à pas pousser mémère dans les orties ! Non mais sans blague, y'a plus de jeunesse, moi je vous le dis.

Bref, tout ça pour dire que si vous voulez savoir ce qu'il faut faire dans ce jeu et tout et tout, vous n'avez qu'à vous référer au test de Lemmings Megadrive. Meuh non, c'est pas d'la flemme... Ça prouve seulement un esprit pratique doué d'un sens de l'utile peu commun. Seulement ça, vous ne voudrez jamais le reconnaître. Mais un jour viendra où la vérité toute nue se découvrira et où l'on verra son squelette. Ce jour là, on en reparlera.



On se demande comment tiennent les colonnes.

ET À PART ÇA ?

Euh !... excusez-moi. Je viens de relire mon texte là et, hum ! je me rends compte que je ne savais pas trop ce que je disais. Preuve est faite que ce jeu rend **vraiment fou**. Même sur la modeste Master System, Lemmings reste toujours aussi prenant. Évidemment, les graphismes sont moins fins que ceux de sa grande sœur, et la réalisation en général est un ton en dessous. Mais c'est normal. Et puis l'intérêt de Lemmings vient d'autre part que du simple souci du beau. Il vient de beaucoup plus loin, d'une contrée lointaine où la femme est à géométrie variable, où le centaure est sans reproche et les hallucinations fréquentes... ■

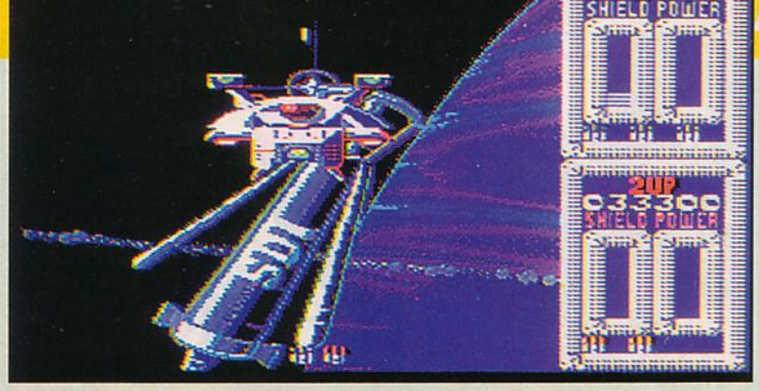
Chris, s'exile aux faînes.

80%

EN RÉSUMÉ

LEMMINGS

- Console : MASTER S.
- Genre : action-réflexion
- Graphisme : 84 %
- Animation : 80 %
- Son : 79 %
- Jouabilité : 78 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 90 %
- Player Fun : 81 %



Les boss sont souvent coriaces.

Taito et Domark offrent une cure de jouvence radicale au premier shoot them up de l'Histoire. Brillante idée.

Il est des jeux qu'on ne présente plus. Ainsi Space Invaders de Taito. Lors de son apparition en 1978, cette borne d'arcade créait l'événement. D'accord, elle tournait en noir et blanc (non, vous ne rêvez pas !), d'accord, les graphismes étaient basiques, mais ce vétéran marqua l'Histoire en s'imposant comme le **premier** shoot them up du monde, le père (mouais ! disons le grand-père) de tout jeu de tir, celui sans lequel tous les R-Type et Thunder Force IV du monde n'auraient probablement jamais existé. Il y a quelques années, Taito relookait ce pan d'Histoire en sortant une nouvelle version complètement remaniée que les Anglais ont eu le bon goût d'adapter sur Master.

SPACE INVADERS PAS MORT

Évidemment, Super Space Invaders reprend le principe de son vénérable ancêtre. À bord d'un vaisseau qui ne peut se déplacer qu'à droite ou à gauche, vous tentez de repousser des **armadas** d'envahisseurs qui se rapprochent progressivement du bas de l'écran. Qu'un seul de ces vaisseaux touche le sol et c'est le game over. Pour atténuer le côté archaïque (mais toujours efficace) de cette action, Taito a eu la bonne idée d'incorporer un nombre important d'améliorations.

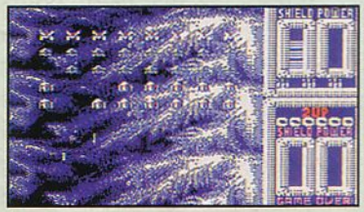
FOSSILE, QUI A DIT FOSSILE ?

D'abord, il y a la possibilité de jouer à deux qui apporte un net plus. Ensuite, la décomposition du jeu en plusieurs niveaux évite la lassitude : à la différence du premier volet qui proposait toujours les même vagues d'Aliens sur un décor immuable, vous aurez ici droit à plusieurs niveaux, dans lesquels les schémas d'attaque et le look des adversaires changent du tout au tout.

Plus fort encore. Une fois un stage « nettoyé », vous aurez la possibilité de choisir le niveau suivant parmi plusieurs qui vous sont proposés. Cette possibilité de choisir son chemin concourt beaucoup à éviter la lassitude. Autre nouveauté, l'apparition de boss, de power up et de tableaux de bonus.

Ainsi remanié, Space Invaders perd complètement son côté répétitif et retrouve une **nouvelle jeunesse** d'autant plus appréciable que la réalisation de cette version s'avère très correcte. Et comme au premier jour, on se retrouve accroché par ce jeu sorti du fond des âges. Super Space Invaders est l'exemple même du lifting réussi. L'anti-Paperboy. ■

Papi Iggy,
ne craint pas la poussière.



Essayez d'abord de tirer sur les groupes situés sur les côtés afin de ralentir la descente des vaisseaux.

Un tableau de bonus vous demande d'empêcher les envahisseurs de kidnapper des vaches !

Tactiques différentes pour chaque niveau, j'aime.

80%

EN RÉSUMÉ

SUPER SPACE INVADERS

- Console : MASTER S.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 78 %
- Animation : 70 %
- Son : 73 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 90 %

LES JEUX NINTENDO PAR PLAYER

LES JEUX Nintendo™ PAR PLAYER

THE LEGEND OF ZELDA™
A LINK TO THE PAST

SUPER MARIO WORLD
SUPER MARIO BROS 3

GAME BOY
GREMLINS 2
GARGOYLE'S QUEST

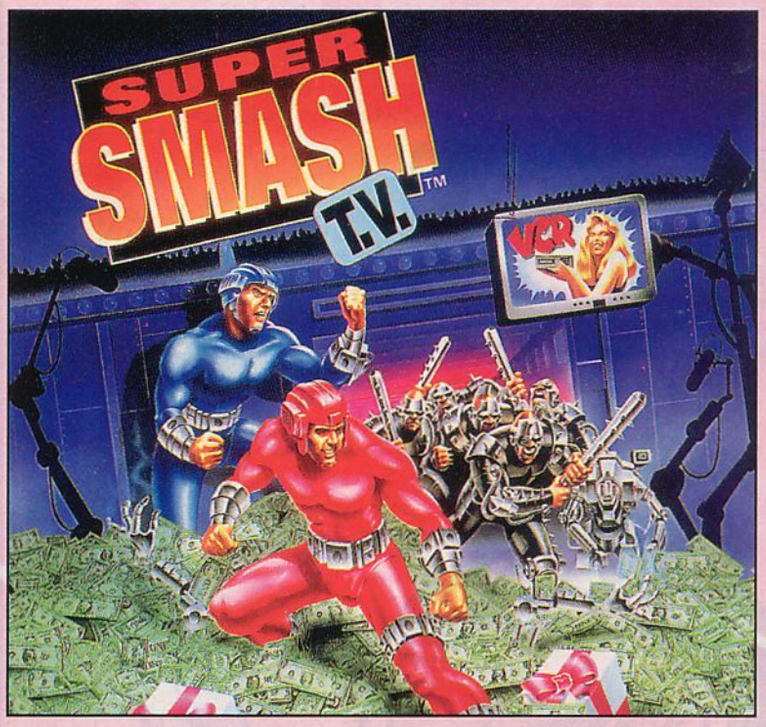
NES
CHEVALIERS DU ZODIAQUE
2e PARTIE

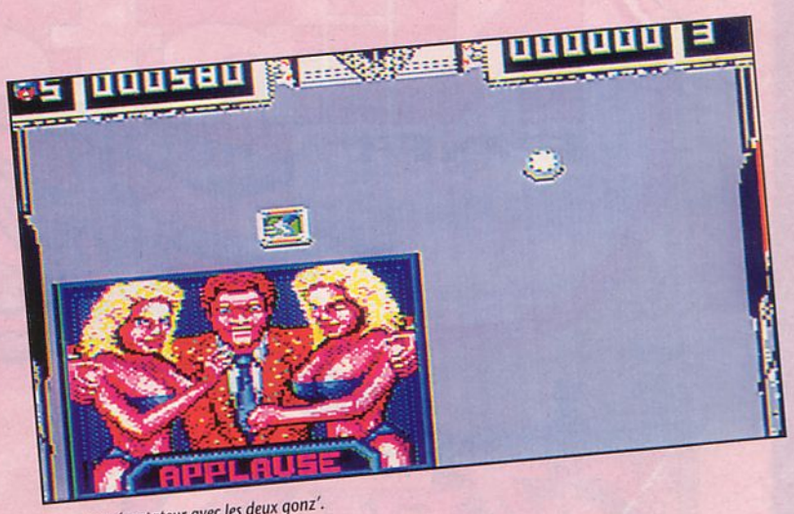
STREET FIGHTER II

GRAND CONCOURS SUPER MARIO
Gagnez une télévision, un magnétoscope,
des cassettes vidéo "Au pays de Mario"
et des dizaines d'autres super lots !

NOVEMBRE - DECEMBRE 92
NUMERO 7
30 F

M 2988 - 7 - 30,00 F -RD
ISSN : 1153 4451 219 FB - 7,5 $ Can. - 9,5 FS





Matez le présentateur avec les deux gonz'.

Hum ! Ben oui... c'est encore lui.

Super Smash TV, un jeu bourrin ?

Nooon, juste ennuyeux.

Je ne dirai qu'une chose : ce jeu est médiocre, tant par son scénario que par son intérêt général. Pourquoi l'avoir baclé sur la Master System alors que sur Super Nintendo et Megadrive, il est nettement meilleur ? Encore une question qui restera sans réponse ?

TUER OU ÊTRE TUER

1999, un show télévisé répond à la soif de sang des téléspectateurs. Et parmi les badauds présents dans le public, vous êtes choisi pour y participer. Cette émission plus dangereuse que Ciel mon mardi est Smash TV. Vous abattrez humains, robots, et **humanoïdes** pour gagner des grille-pain, magnétoscopes, voitures de rêve, etc. En un mot comme en cent, votre mission va être de tuer, massacrer, bref, d'exterminer tout ce qui bouge.

Un pour tous ! Tous pour rien : lorsque le jeu commence, vous avez accès à un menu d'options. Ces options vous proposent les différents modes de tir : le forward vous permet de tirer dans la direction de vos déplacements, le reverse, fait tirer votre personnage dans le sens opposé de son **déplacement**. Le lock fixe votre tir dans une direction unique. Vous pouvez jouer seul, avec un ami, enlever ou laisser le son et les effets sonores.

C'est cool, vous passez à la télé !

MAIS C'EST NOËL !

Dans votre aventure, des bonus seront de la partie, lingots d'or, billets ou cadeaux. Et pas n'importe lesquels : des VCR (magnétoscopes) grille-pain, voyages de luxe, voitures de **rêve**. Mais le plus important pour votre survie, servez-vous des armes. Elles apparaissent dans l'ensemble des salles que vous visitez. Des missiles, grenades, protections et options qui vous assistent, sont là pour vous faciliter la tâche.

Le mutoïde n'est pas content du tout.

C'EST PAS VRAIMENT ÇA

Les graphismes de Super Smash TV sont très moyens pour une Master System. Les sprites mal dessinés, l'animation manque de fluidité. Sans parler des ennemis qui apparaissent et vous tuent sans que vous ayez le temps de les esquiver. La bande sonore, elle, ne rattrape rien, trop répétitive, elle vous saoule au bout de quelques minutes.

Déception : je suis déçu par Super Smash TV sur Master System, il ôte l'envie de jouer et fatigue tous ceux qui l'approchent. Je vous conseille de le voir avant de l'acheter, pour éviter d'être désappointé. ■

50 Hz, un point c'est tout !

Ce boss ne respire pas la joie de vivre.

30%

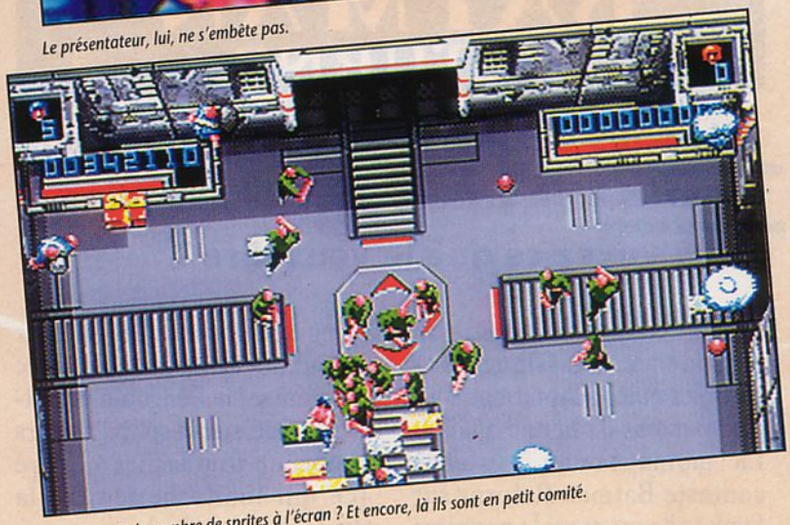
EN RÉSUMÉ

SUPER SMASH TV

- Console : MASTER S.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 30 %
- Animation : 20 %
- Son : 10 %
- Jouabilité : 40 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 35 %
- Player Fun : 20 %

SUPER SMASH T.V.

Le présentateur, lui, ne s'embête pas.



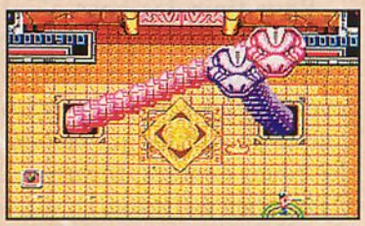
Vous avez vu le nombre de sprites à l'écran ? Et encore, là ils sont en petit comité.

Vindiou, ils n'y vont pas de main morte ces fous de la gâchette !

Ça y est, les hommes ont disjoncté. Nous sommes en 1999 (bientôt, l'air de rien) et le spectacle le plus populaire du moment est le Super Smash TV, un jeu télévisé qui met en scène un ou deux participants devant faire face à des **hordes** déferlantes d'ennemis toujours plus pressants. Non mais, où va-t-on ? Je vous le demande...

SOURIEZ QUAND VOUS MOUREZ

Vous voici donc parti, seul ou avec un ami, à l'assaut des différentes salles dans lesquelles se déroule ce jeu de fou complètement et irrémédiablement bourrin. Au début, ça va. Les ennemis arrivent en quantités raisonnables et vous pouvez les aligner sans trop de mal. Mais les choses se corsent rapidement. Enfermé dans une pièce aux dimensions restreintes, vous êtes rapidement noyé sous **le nombre** quelquefois hallucinant des adversaires. Trop, c'est trop. Heureusement, des bonus sont là, qui vous permettent de tirer des missiles ou d'envoyer des balles dans plusieurs directions. Malgré tout, la partie n'est pas gagnée d'avance. Chaque salle « nettoyée », vous accédez à la suivante, où la boucherie est encore plus grave. Non mais vraiment, il faut le voir pour le croire. Ce sont des hectolitres d'**hémoglobine** qui se répandent dans chaque pièce.



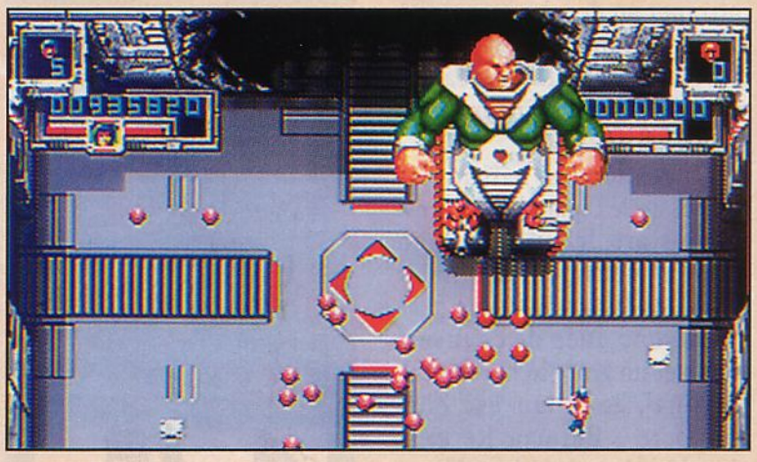
Jolis, les serpents. Ne vous laissez pas hypnotiser.

Enfin, n'oublions pas les monstres de fin de stage, véritables mastodontes sur lesquels vous devrez vider plus d'un chargeur. Pfff ! à ce niveau-là, c'est plus du bourrinage ! C'est du... de la... il n'y a même pas de mot pour le décrire.

ET TU PENSES, PENSES, PENSES AVEC... ?

Bon, alors autant vous le dire tout de suite, si vous recherchez un tant soit peu matière à réflexion dans un jeu, celui-ci n'est pas pour vous. Ça, c'est clair. Ici, vous vous bornez à tirer sur autrui tout en évitant des balles. Un bon exercice de **dextérité**, mais ça ne va pas plus loin. Un jeu à la réalisation correcte mais à l'intérêt bigrement limité. Je ne suis vraiment pas un fan. ■

Chris, aime aussi réfléchir (quelquefois).



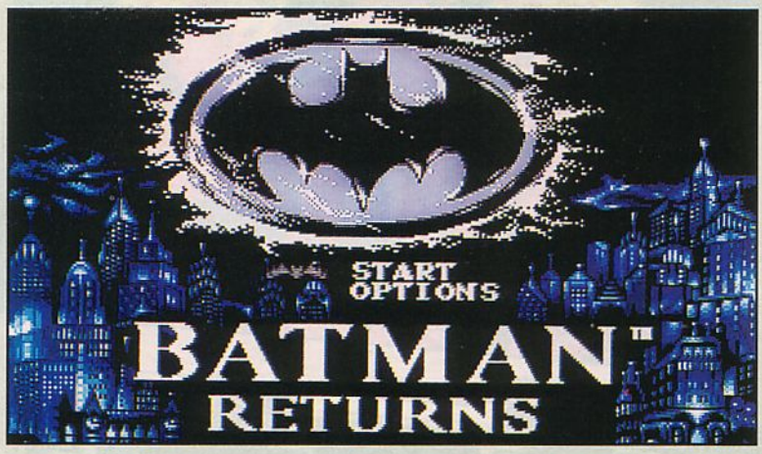
Le gros monstre chauve vous en fera voir de toutes les couleurs.

60%

EN RÉSUMÉ

SUPER SMASH TV

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 80 %
- Animation : 80 %
- Son : 82 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 88 %
- Durée de vie : 30 %
- Player Fun : 50 %



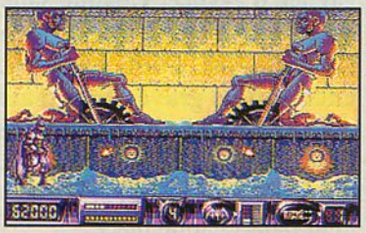
Si je vous dis que le méchant de Batman Returns a un arrière-goût de banquise, vous voyez ce que je veux dire ?

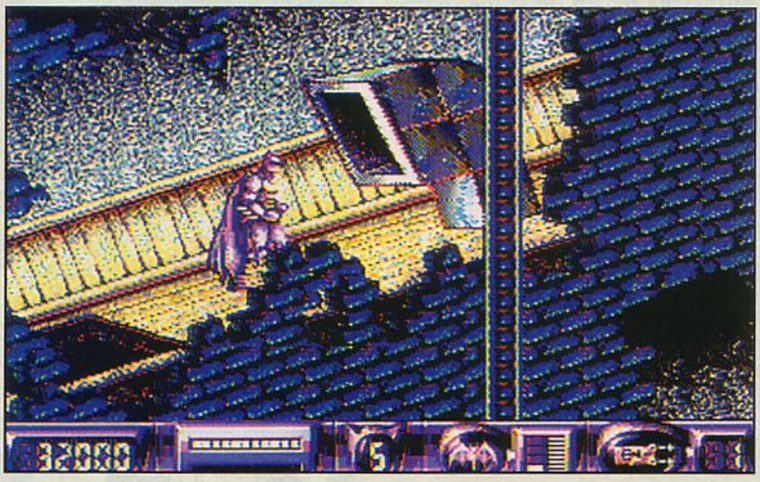
Batman est désormais un personnage classique des consoles et les adaptations sont globalement de bonne qualité. La moins bonne est sans conteste Batman Returns sur Lynx : elle est aussi la première adaptation du deuxième film. Returns est cette fois sur Megadrive : réussira-t-il là ou la Lynx a échoué ?

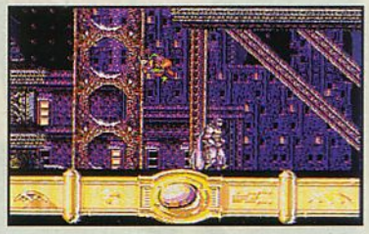
BONJOUR, JE SUIS... MAUVE

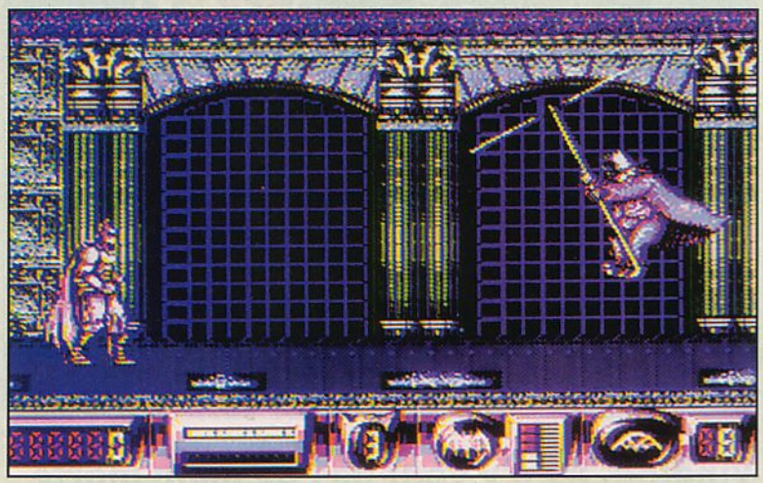
En guise de préambule, Batman Returns n'est pas vraiment une adaptation du film : c'est un traditionnel beat them up dans un scrolling multidirectionnel. Les tableaux se ressemblent un peu : tout commence par un **parcours** dans la ville (des toits, des immeubles, une usine désaffectée...) et finit par le traditionnel boss de fin (avec notamment le Pengouin et Catwoman). Ceux-là sont d'ailleurs beaucoup trop faciles à battre (ce qui limite nettement la durée de vie du jeu).

Pour finir, les boss n'ont parfois aucun rapport avec l'univers de Batman : dans le level 2, les méchants sont un couple de statues qui lancent des roues dentées, bizarre !... Dans un jeu de baston, l'histoire n'est qu'un prétexte mais hélas, le niveau **visuel** ne rattrape pas le manque d'intérêt du scénario : les graphismes côtoient le meilleur (l'immeuble tordu du deuxième niveau) comme le pire (Catwoman est tellement mal dessinée quelle ressemble à Dalsim !). Quoi qu'il en soit, ce n'est pas digne d'une console 16 bits. Ne parlons pas des couleurs, vous n'avez qu'à regarder les photos : Batman est en mauve. Enfin, l'animation de tous les personnages est hyper saccadée.


Le beau boss du deuxième niveau.


Batman contre le Titanic.


La ceinture d'option.

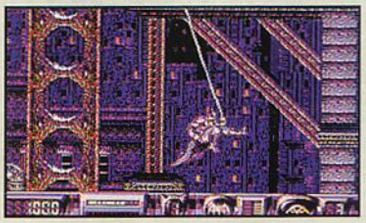

Batman vs Pengouin.

À CROIRE QUE LE PENGOUIN PORTE LA POISSE

Au niveau jouabilité, le bilan est là encore mitigé. En combat, le personnage est lent et imprécis : l'issue des assauts est un peu aléatoire. Par contre, pour la **voltige**, notre héros est très maniable : il peut ralentir sa chute à l'aide de sa cape et se rattraper au dernier moment à l'aide du grappin. Cela permet d'évoluer tout à fait agréablement dans le scrolling multidirectionnel du décor.

La gestion des batgadgets est classique : quand vous pressez le start, le jeu se met en pause et vous pouvez choisir entre les batarangs, les grenades, une nuée de chauves-souris et un grappin horizontal. Au final, **le bilan** est bien médiocre : Batman Returns n'est décidément pas la meilleure batcartouche : à destiner aux inconditionnels qui ne supportent pas un mois sans leur chauve-souris préférée. ■

Huggly est-il un batwriter ?


Haute voltige grâce au grappin.

45%

EN RÉSUMÉ

BATMAN RETURNS

- Console : MEGA D.
- Genre : beat them up
- Graphisme : 50 %
- Animation : 40 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 50 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 50 %
- Player Fun : 30 %

NOUVEAU

PC Player

TEST EXCLUSIF : INCA
LA SAGA POLICE QUEST

12 JEUX D'EXCEPTION

B 17

INCA

KING'S QUEST VI

LINKS 386 PRO

LES JEUX A EVITER

GAGNER DES ORGANIZERS TEXAS INSTRUMENTS

PC Player N° 2 Novembre/Décembre 1992

M 2837 - 2 - 30,00 F

30 F

ISSN : 1168 8254 - 219 FB - 7,5 $ Can. - 9,5 FS

Comment ça j'ai une sale gueule ?

Après Ecco, Iggy que la rédac surnomme désormais « le commandant Cousteau de *Player One* », s'en retourne plonger 20 000 lieux sous les mers. Chronique d'une noyade.

Décidément, les personnages de Disney filent une parfaite love story avec les jeux vidéo. Après tous les héros « classiques » du grand Walt, c'est au tour d'Ariel la petite **sirène** de goûter aux charmes des pixels. Dommage que le résultat ne soit pas vraiment à la hauteur d'un jeu tel que Castle of Illusion.

MER D'HUILE

Dans la peau d'Ariel ou de Triton (ne vous creusez pas trop la tête pour choisir : mis à part le look du sprite, il n'y a quasiment aucune différence), ce jeu vous demande de retrouver des sirènes transformées en **algues**. Histoire d'éviter de vous perdre dans les niveaux — assez grands —, un plan accessible à tout moment affiche le relief et la position des prisonnières.

Évidemment, une meute de bestioles marines (requins, murènes, crabes...) hante les parages et menace de faire baisser votre jauge de vie. Vous disposez pour les contrer de deux armes différentes mais la plus puissante n'est qu'en nombre limité. **Natation** oblige, les personnages d'Ariel adoptent un mode de déplacement qui n'est pas sans rappeler Ecco (en moins riche quand même).

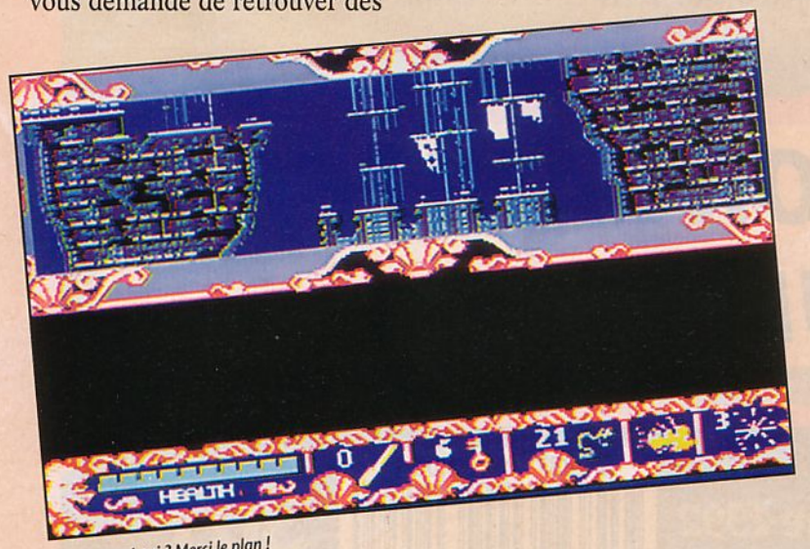
Un peu ternes les fonds marins : rendez-nous Ecco !

Mais c'est malheureusement le seul point commun que l'on peut relever entre Ecco et Ariel.

MER MORTE

Pour le reste, la version Megadrive du film de Disney n'est qu'un petit jeu, qui séduira essentiellement les plus jeunes et les inconditionnels du dessin animé, dont il restitue bien **l'ambiance**. Les autres s'ennuieront vite face à la platitude de l'action ou la qualité moyenne du son et de l'animation. Un investissement pour avoir la paix le jour où votre mère vous a imposé la petite sœur pour l'après-midi. ■

Iggy, vous répète qu'il est un dauphin, pas une sirène.



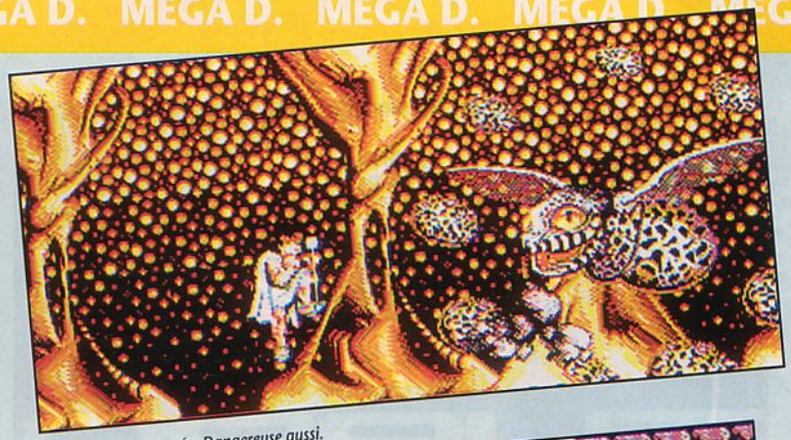
On dit merci qui ? Merci le plan !

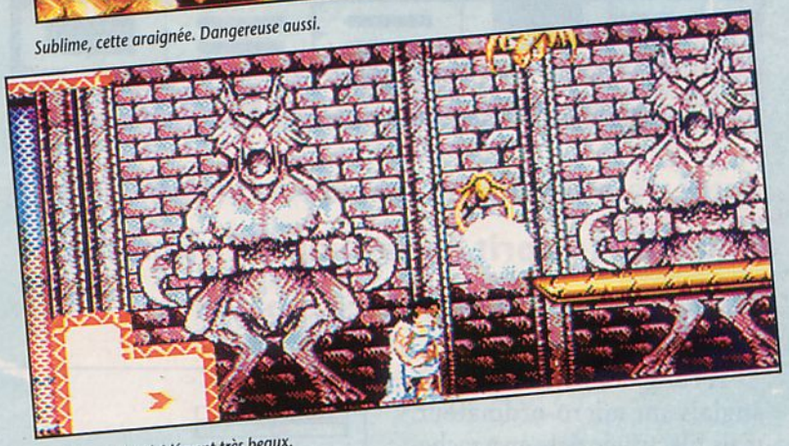
53%

EN RÉSUMÉ

ARIEL THE LITTLE MERMAID

- Console : MEGA D.
- Genre : shoot them up aquatique
- Graphisme : 73 %
- Animation : 64 %
- Son : 64 %
- Jouabilité : 72 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 60 %
- Player Fun : 45 %


Sublime, cette araignée. Dangereuse aussi.


Les décors sont décidément très beaux.

Vous avez vu avec quelle classe je la porte, ma petite jupette ?

Dans notre série « Les adaptations micro-consoles se font nombreuses », voici un jeu de plate-forme assez sympathique au demeurant. Remarquez, je dis que c'est une adaptation, après tout je n'en sais rien. Je n'en ai jamais entendu parler. Mais je jurerais que c'en est une tant j'ai l'impression de jouer sur un PC ou un Amiga. Cela dit, on s'en fout un peu. C'est le jeu qui compte.

TIENS, C'EST PAS UNE PRINCESSE ?

Grande nouveauté : cette fois c'est toute une ribambelle de moines que vous devez délivrer, et non plus une donzelle de bonne famille enlevée pour son c... son QI extrêmement élevé. L'intérêt se révèle plus **spirituel** que charnel. Ça change énormément.

Vous êtes Rohan, un jeune guerrier, et c'est vous qui partez à l'assaut des forces du Mal qui ont jeté un sort, etc. Rapidement, vous allez vous rendre compte que votre tâche est assez ardue.

Les ennemis, des **gobelins** à la démarche pesante et des bestioles volantes, pour la plupart, ne vous laissent en effet aucun répit. Si vous n'avez pas d'autofire sur votre paddle, vous allez pleurer. Pour vous aider, des coffres apparaissent de temps en temps. Ils contiennent souvent des bonus (énergie en plus) mais parfois aussi des malus (vous revenez en arrière). Attention donc.

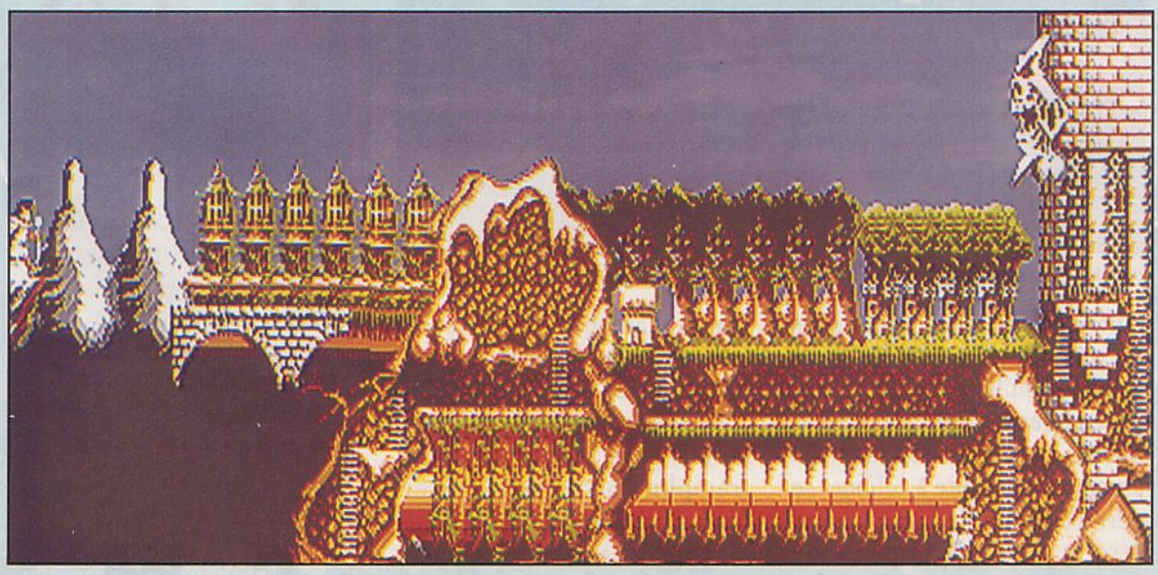
BIEN FAIT MAIS...

Pas facile de donner son avis sur Risky Woods. Au niveau de la réalisation, il est nickel. Les graphismes, en particulier, sont somptueux. Son et jouabilité sont satisfaisants mais je ne sais pas, il manque quelque chose. Au niveau de l'intérêt du jeu sans doute. En effet, les parcours sont **linéaires** et à part éviter les coups, vous ne faites pas grand-chose. Et puis ce jeu est très difficile, sans continue. Du beau travail, certes, mais auquel il manque une âme. ■

Chris, très spirituel (au sens philosophique, bien sûr).

Recouvert de l'armure d'argent.

Ah ! un coffre. Ouvrez-le vite pour voir ce qu'il contient.

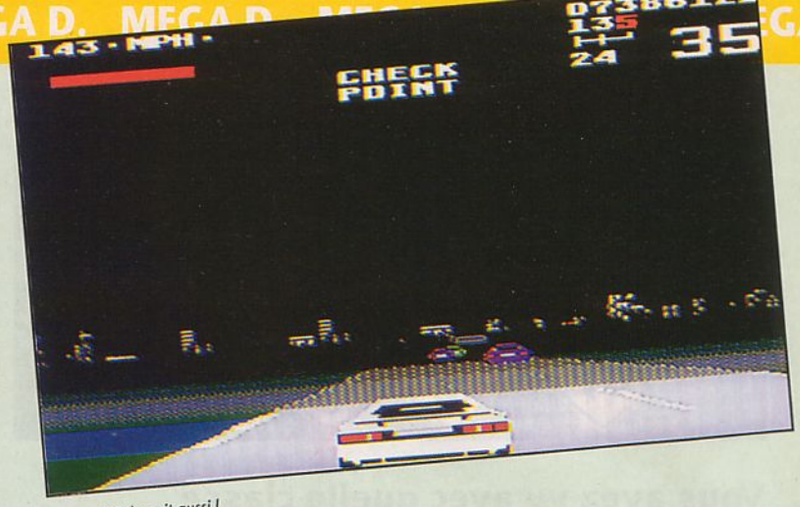

Voici les endroits que vous aurez à parcourir avant d'arriver à la demeure maléfique. Courage !

80%

EN RÉSUMÉ

RISKY WOODS

- Console : MEGA D.
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 96 %
- Animation : 92 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 96 %
- Durée de vie : 70 %
- Player Fun : 75 %



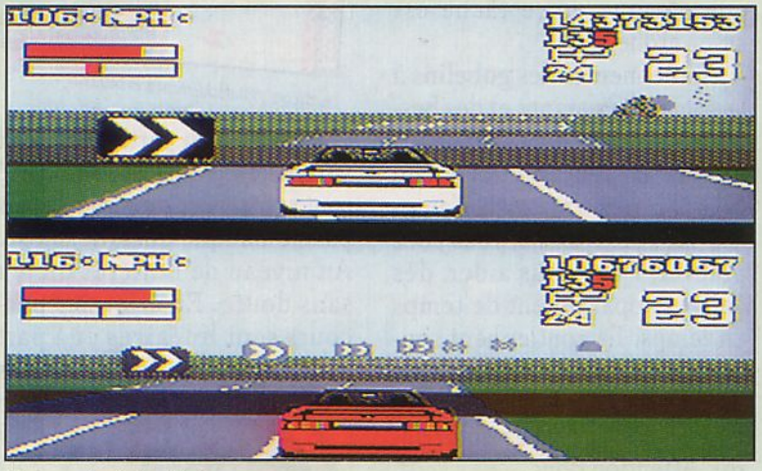
On conduit la nuit aussi !

Quoi de plus smart que de naviguer dans une Lotus Esprit sans avoir de vignette, d'essence et d'assurance à payer ?

À l'origine, Lotus est un jeu anglais sur micro-ordinateur, mais Electronic Arts en a racheté la licence pour le développer sur Megadrive... Le voici ! Pour ceux qui ne seraient pas trop branchés truc avec quatre roues et un moteur, précisons que la Lotus Esprit est un beau brin de caisse, genre **intérieur cuir** et de quoi la propulser à des vitesses inavouables.

Les fans de James Bond retiendront, eux, que c'est la voiture qu'il transforme en sous-marin, dans *L'espion qui m'aimait* ! Mais il n'est pas question ici de rejouer *Le grand bleu*, on va plutôt se lancer à fond les manettes sur les highways US. Tiens, à propos de manettes, prévoyez-en deux, car on peut jouer à deux joueurs simultanés... Ça commence vraiment fort !

Le tracé de l'un des parcours.



Une course dans le brouillard.

Des arbres gisent sur la route.

DOUBLE CONDUITE

Comme vous le supputez, si l'on peut jouer à deux en simultané, cela veut dire que l'écran est splitté (séparé) horizontalement en deux parties. Et ce qui est génial (et là j'applaudis vraiment très fort) c'est qu'en mode un joueur, l'écran ne reste pas splitté et s'affiche sur la totalité... Classe !

Pour le reste, il faut réussir à compléter une série de circuits soumis à des conditions de plus en plus dramatiques (pluie, brouillard, neige...). Sur chacun des **circuits**, des checkpoints rythment le tracé. Et comme un compte à rebours se déroule durant la partie, il faut être le plus rapide possible. Pour vous en empêcher, des troncs d'arbre, des rivières en crue, etc. vous barrent la route. À vous de les éviter.

Votre Lotus (ça sonne bien, hein !) peut rebondir sur des tremplins pour les esquiver. Mais si vous retombez hors de la route dans une forêt de panneaux, vous allez rebondir mollement et perdre un temps infini. Le seul moyen, c'est de **zigzaguer** entre les voitures concurrentes et de pas trop se laisser griser par la vitesse, car il faudra lever le pied de temps en temps dans les virages vraiment serrés.

BEL ESPRIT, LOTUS

Côté réalisation, c'est pas mal du tout, l'animation est très fluide, la superjouabilité permet de **contrôler** hyper facilement sa voiture et ce, dès les premiers tours de roue. Et comme l'effet de vitesse est réussi, cela donne un bon petit jeu, que l'on soit seul à jouer... ou bien plusieurs. ■

Crevette qui trouve que les Lotus, c'est long, long...

89%

EN RÉSUMÉ

LOTUS TURBO CHALLENGE

- Console : MEGA D.
- Genre : simulation de conduite
- Graphisme : 75 %
- Animation : 84 %
- Son : 65 %
- Jouabilité : 95 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 55 %
- Player Fun : 93 %

TOP 10

NES

Le Top 10 Nes est établi en fonction des votes recueillis sur le 36 15 Nintendo

1. RESCUE RANGERS
2. SUPER MARIO BROS. 3
3. HYPER SOCCER
4. DOUBLE DRAGON 3
5. TINY TOONS
6. TOM AND JERRY
7. MEGAMAN 3
8. LITTLE NEMO
9. TERMINATOR 2
10. FOUR PLAYER TENNIS

MASTER SYSTEM

Le Top 10 Master System est établi avec la collaboration de Sega France

1. ASTÉRIX
2. DONALD DUCK
3. TERMINATOR
4. SUPER TENNIS
5. TOM AND JERRY
6. WORLD GRAND PRIX
7. MICKEY MOUSE
8. SONIC
9. AYRTON SENNA'S GP II
10. THE NINJA

MEGADRIVE

Le Top 10 Megadrive est établi avec la collaboration de Sega France

1. AYRTON SENNA'S GP II
2. SONIC
3. QUACKSHOT
4. WORLD CUP ITALIA 90
5. MICKEY MOUSE
6. OLYMPIC GOLD
7. KID CHAMELEON
8. EUROPEAN CLUB SOCCER
9. DRAGONS FURY
10. TEAM USA BASKET

GAME BOY

Le Top 10 Game Boy est établi avec la collaboration de Nintendo

1. SUPER MARIOLAND
2. ADDAMS FAMILY
3. TINY TOONS
4. SIMPSONS
5. BATMAN
6. BUGS BUNNY
7. MICHEY MOUSE
8. BATMAN 2
9. HOME ALONE
10. NINJAS TURTLES 2

SUPER NINTENDO

Le Top 10 Super Nintendo est établi en fonction des votes recueillis sur le 3615 Nintendo

1. ZELDA III
2. STREET FIGHTER 2
3. MARIO 4
4. SUPER ADVENTURE ISLAND
5. PILOTWINGS
6. SUPER SOCCER
7. NINJA TURTLE 4
8. SUPER PROBOTECTOR
9. TOP GEAR
10. SUPER TENNIS

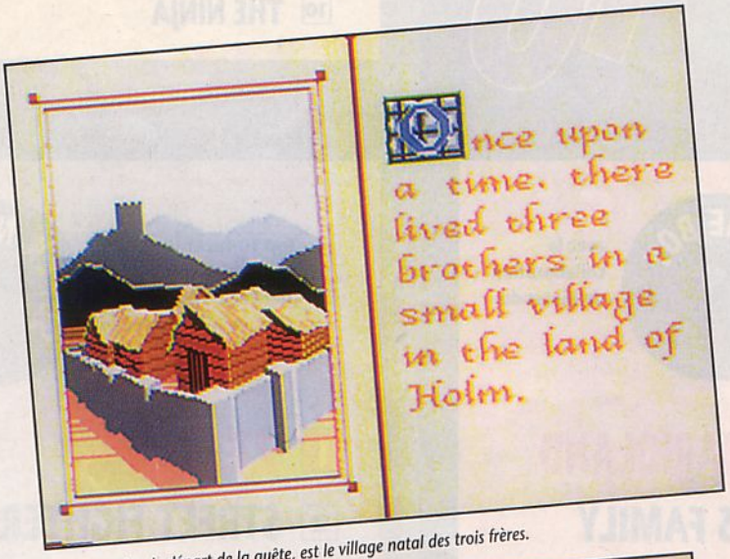
FAERY TALES

MEGADRIVE

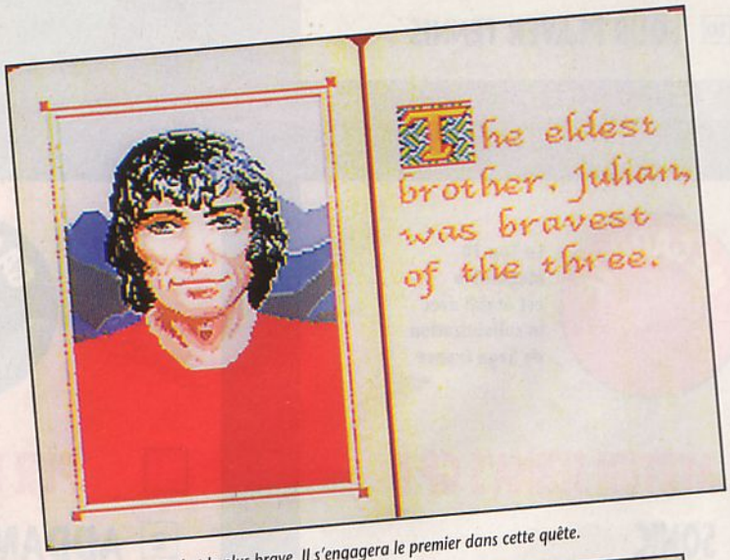
À l'occasion du numéro de Noël, *Player One* consacre sa rubrique des plans et astuces à Faery Tales. Ne payant pas de mine à première vue, ce jeu d'aventure s'avère être des plus passionnant.

Sous le nom enchanteur de Faery Tales se cache un jeu qui ressemble plus à un cauchemar qu'à un conte de fées. Tambry, petit village situé au centre du vaste continent d'Holm, est le point de départ de l'aventure relatée dans Faery Tales. Depuis quelque temps déjà, les forces maléfiques se répandaient comme une traînée de poudre à travers tout le pays. Depuis des lustres, le village de Tambry était protégé de toutes les calamités par un puissant talisman magique. Mais un matin, après une nuit qui vit les manifestations diaboliques atteindre leur paroxysme, le talisman disparut.

Après le massacre de la plupart des villageois, votre père partit à sa recherche mais revint mortellement blessé. À la suite d'une longue nuit passée en compagnie de vos deux frères cadets au chevet de votre père agonisant, il vous confie dans un dernier souffle la mission de retrouver ce puissant talisman. Si un malheur devait vous arriver, un de vos frères prendrait immédiatement la relève. Pensez quand même que vous n'avez que deux frères. Votre personnage est défini par quatre caractéristiques : la bravoure, la chance, la gentillesse et la vitalité. Mais trêve de bavardage, ce matin il est temps de prendre la route.

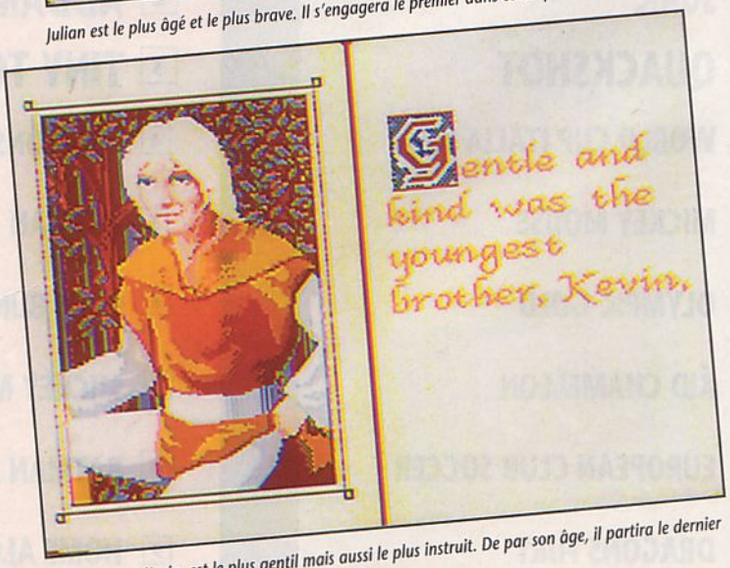


Tambry, point de départ de la quête, est le village natal des trois frères.



Julian est le plus âgé et le plus brave. Il s'engagera le premier dans cette quête.

Phillip est le plus chanceux. S'il arrivait malheur à Julian, il prendrait sa suite.



Le plus jeune, Kevin, est le plus gentil mais aussi le plus instruit. De par son âge, il partira le dernier s'il le faut.

VOS ADVERSAIRES

❶

❷

❸

❹

❺

❶ *Les squelettes sont les morts vivants les moins puissants.*

❷ *Bien plus puissants que les squelettes, les spectres peuvent être neutralisés à l'aide d'un crâne de jade.*

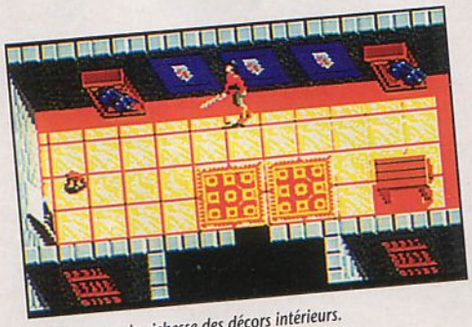
❸ *Bien que très peu peuplé, le royaume regorge de bandits de grand chemin. Méfie-toi particulièrement des archers.*

❹ *La rapidité des serpents donne un peu de fil à retordre.*

❺ *Une fois passé dans son dos grâce à un anneau d'or, vous pouvez lâchement l'envoyer en enfer.*

AVERTISSEMENT AUX AVENTURIERS

Comme dans la plupart des jeux d'aventure, le scénario repose sur plusieurs piliers incontournables tels que des lieux et des objets indispensables à trouver, mais la solution en elle-même n'est pas linéaire. N'échappant pas à la règle, Faery Tales est régi par ce principe fondamental. Comme souvent dans ce style de soft, l'aide de jeu proposée doit être considérée par toi, intrépide aventurier, comme une proposition de solution et non pas comme LA solution.



Zyeute un peu la richesse des décors intérieurs.

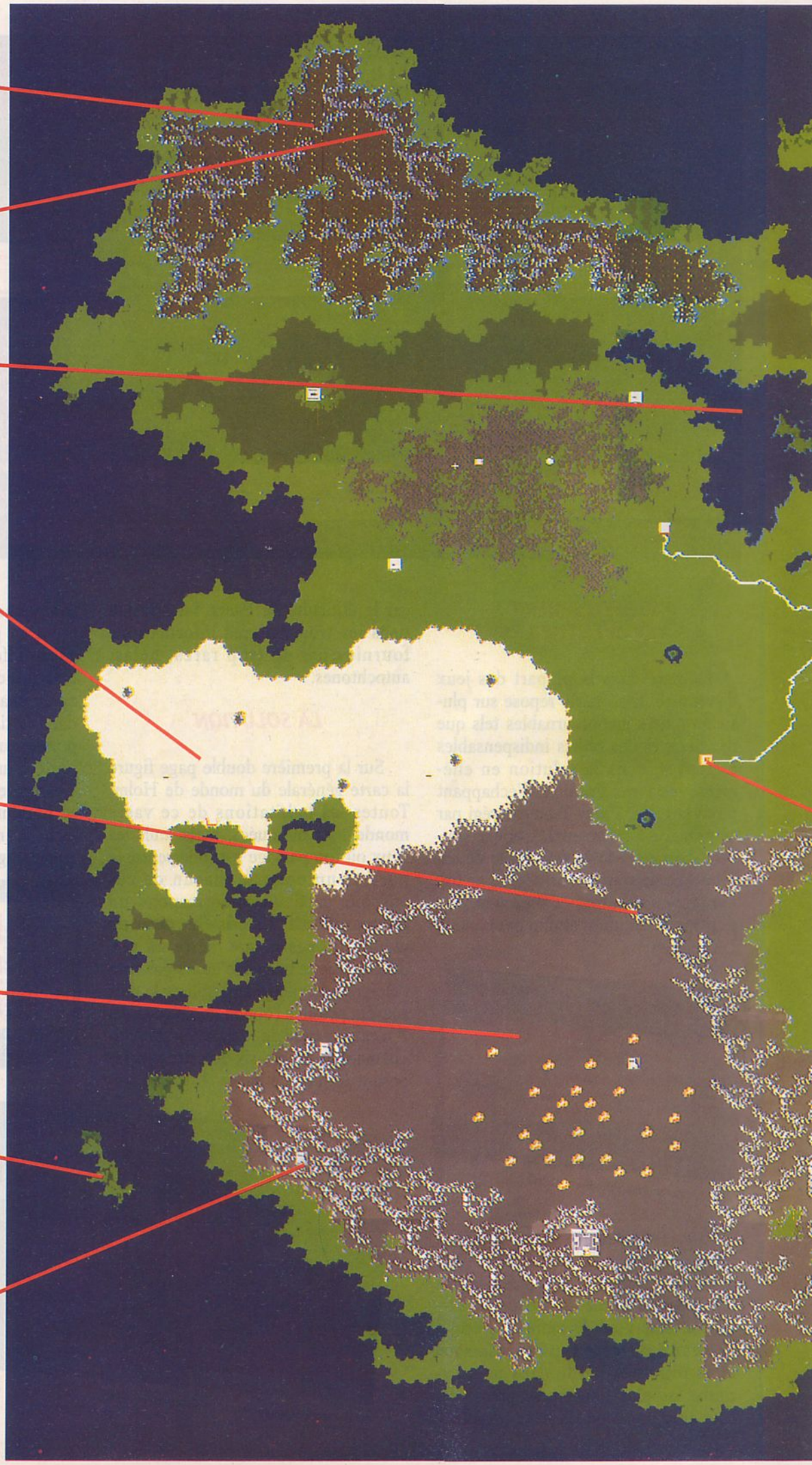
Il existe plusieurs façons d'utiliser cette aide de jeu. Tu peux la suivre à la lettre et terminer très rapidement ce jeu, mais la durée de vie de ta cartouche sera pour le moins écourtée. Tu peux également t'en servir lorsque tu te retrouves perdu dans un labyrinthe, ou plus simplement pour localiser avec précision les lieux à visiter ; car la difficulté de Faery Tales réside dans les trop maigres informations fournies par de trop rares, hélas, autochtones.

LA SOLUTION

Sur la première double page figure la carte générale du monde de Holm. Toutes les habitations de ce vaste monde sont indiquées, mais seuls les lieux où ton passage est indispensable portent un nom. À chacun de ces endroits particuliers correspond un texte explicatif. La prise en main du menu d'icônes risque d'être un peu délicate : je te conseille de ne pas trop t'éloigner du village et d'utiliser le plus souvent possible l'option de sauvegarde. Il n'est pas utile de recopier systématiquement les trente-six caractères composant le mot de passe. L'option restore game te ramènera automatiquement au point de la dernière sauvegarde effectuée. Cependant, il peut être judicieux de noter le password après chaque séance de jeu. Comme dans Ultima IV, tu trouveras ici des portes qui te permettent d'être téléporté à une autre porte de ton choix. Ces portes sont au nombre de dix et se présentent sous la forme de cromlechs, cercles mégalithiques du type stonehenge.

À travers le continent d'Holm, il existe dix destinations par ces portes.

Ces cercles mégalithiques servent de porte dimensionnelle.


MONTAGNES GELÉES
GROTTE DU DRAGON
LAC DES RÊVES
DÉSERT BRÛLÉ
MONTAGNES DE CENDRE
PLAINES DE CHAGRIN
ÎLE DE SWAN
MONTAGNES NOIRES

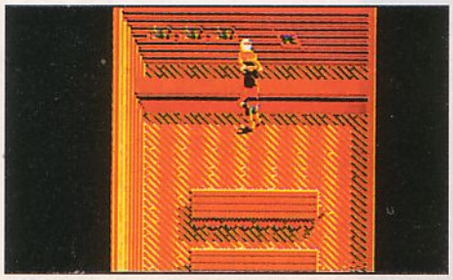
CAP
DE LA TORTUE
ÎLE DE LA
SORCELLERIE
GRIMWOOD
TAMBRY
TOUR DE GUET
CIMETIÈRE
MARHEIM
TOMBE
D'HEMSATH

Toutes les habitations sont désertes, à l'exception de celle du maire et de l'échoppe (les préparatifs de départ).

LES PRÉPARATIFS DE DÉPART

Avant de quitter le village de Tambry, fais le tour de ton village natal pour recueillir quelques informations de la part des villageois, et principalement du bourgmestre. N'hésite pas à entrer dans toutes les maisons pour y fouiller les cheminées. Les gens qui habitaient ici avant le massacre ont, pour la plupart, dissimulé leurs maigres richesses dans l'âtre.

Passe également à l'échoppe faire quelques achats. Désintéresse-toi des armes et oriente ton choix plutôt sur la nourriture et les potions de soin. En ce qui concerne l'armement, tu pourras fouiller les cadavres des ennemis que tu as terrassés pour échanger ta dague contre une arme beaucoup plus meurtrière.



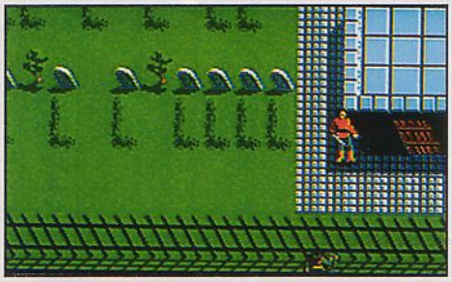
Tu peux y acheter armes, nourriture et équipement divers.

Maintenant que tu maîtrises un peu mieux la gestion du personnage, aventure-toi hors des murs du village. Si un ennemi venait à mettre un point final à ta quête de façon anticipée, une fée te ressuscitera en échange de quelques points de chance. Lorsque ton total de chance atteint zéro, c'est la mort irrémédiable.

S'il t'arrivait malheur, une fée te ramènera à la vie tant qu'il te reste des points de chance.

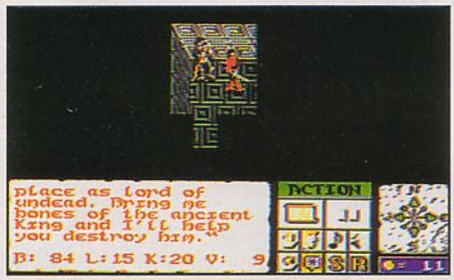
LE CIMETIÈRE

Avant de te lancer dans cette difficile quête, tu peux commencer par te rendre au cimetière pour te recueillir sur la tombe de ton défunt père. Ce n'est absolument pas nécessaire, mais c'est un bon motif pour te rendre dans le premier lieu que tu devras visiter. Reste sur place jusqu'à la tombée de la nuit et combats les multiples créatures qui tenteront dès maintenant de mettre un terme à ta quête.



Le cimetière. Dans cette crypte, tu rencontreras un spectre non violent.

À l'issue de chaque combat, pense systématiquement à fouiller tes ennemis. En plus d'une arme, ils ont très souvent en leur possession des clés ou d'autres objets fort utiles pour la suite de ton aventure. Lorsqu'il fera nuit noire, entre dans la crypte. À ta grande surprise, tu découvriras le spectre d'un humain qui t'assignera pour quête de lui rapporter les ossements d'un roi qui aurait usurpé son titre. En échange de ce service, ce mort vivant te remettra un objet.



Lors de ton entretien avec le mort vivant, il t'assignera une nouvelle quête.

MARHEIM

À l'issue de ton entrevue avec le spectre, tu n'es pas tellement plus avancé pour mener à bien ta quête première : celle du talisman. Ne sachant pas plus où se trouvent les ossements que tu dois rapporter au spectre, le mieux est d'aller t'entretenir avec le maître du royaume. Il habite la capitale du monde de Holm. Suis la route qui t'a mené au cimetière en direction du sud. Tu finiras pas tomber sur l'enceinte de cette ville fortifiée. Les clés vont commencer à être indispensables.

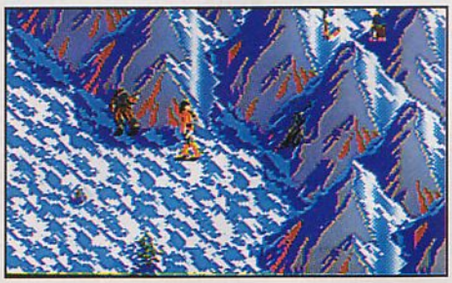
À Marheim, la plupart des habitations sont fermées à clé. Y entrer n'est pas nécessaire, mais dans l'une d'elles habite un prêtre qui peut restaurer ta vitalité jusqu'au maximum. Deux autres renferment une cargaison de pommes (ton aliment de base). Tu auras besoin d'une clé blanche pour ouvrir les portes du château. Ton entretien avec le roi se soldera par une nouvelle quête : retrouver la princesse enlevée par les forces maléfiques. Décidément, on te confie quête sur quête mais lorsqu'il s'agit de te donner les informations pour savoir par où commencer, il n'y a plus personne !

LA TOUR DE GUET

À l'opposé de la baie qui borde Marheim, il y a une tour de guet destinée à prévenir toute incursion maritime. Pour t'y rendre, continue à suivre la route en direction du sud. Après avoir longé un bon moment une zone de champs cultivés, tu finiras par arriver à un donjon sans grande importance. La route s'arrête ici. Tu vas devoir désormais continuer à travers la forêt. À l'extrême nord, la tour de guet renferme un coquillage magique. Lorsque tu souffleras dedans, une tortue marine t'offrira de traverser des portions de mer sur son dos.

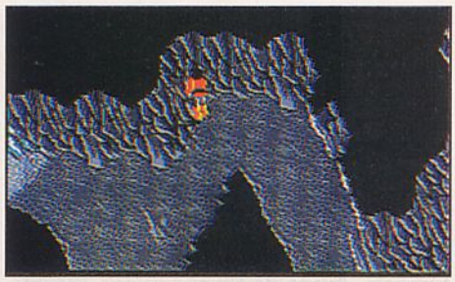
LA GROTTE DU DRAGON

Au nord-ouest du territoire de Holm se trouve une chaîne montagneuse. C'est au milieu de ces terres glacées que se trouve la grotte de ce



L'entrée de la grotte du Dragon ne saute pas aux yeux.

terrible dragon. Il s'agit du premier labyrinthe souterrain divisé en deux parties. La première est constituée de grottes naturelles et un dragon défend l'accès à la partie artificielle du réseau. Son souffle de foudre a de quoi dissuader les héros les plus téméraires,



Avant de rejoindre le souterrain artificiel, une randonnée dans la grotte s'impose.

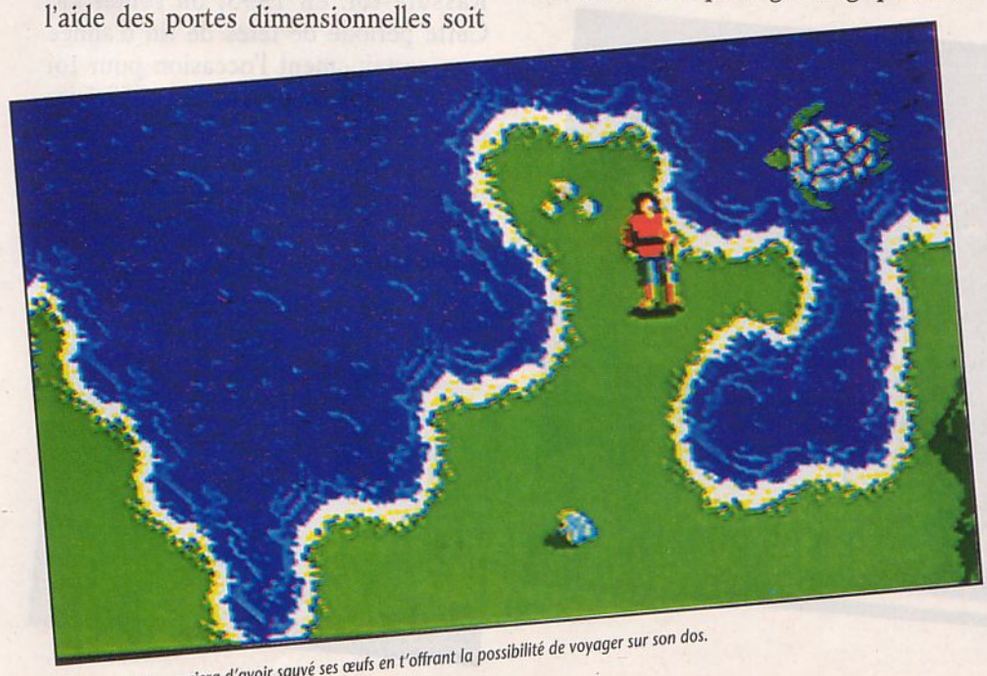
mais en utilisant un anneau en or, tu pourras le paralyser momentanément. C'est dans la partie aménagée par l'homme que tu trouveras la baguette magique, une arme particulièrement efficace aussi bien au corps à corps qu'à distance.

Avec le bâton magique, tu peux enfin combattre à distance, sans te soucier des munitions.

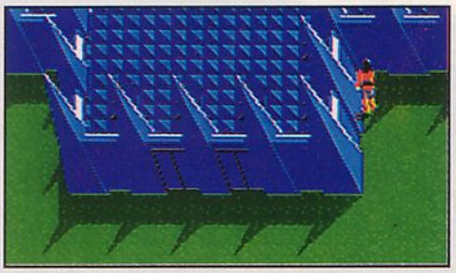
L'ÎLE DE LA SORCELLERIE

Ton capital de chance a peut-être été sérieusement entamé. Il est temps d'effectuer un pèlerinage à l'île de la Sorcellerie. Dans le palais de Cristal vit une sorcière qui te remettra une des cinq statues en or et régénérera, d'une façon très efficace, ton compteur de chance. Pour t'y rendre, il est nécessaire de traverser la mer, soit à l'aide des portes dimensionnelles soit à dos de tortue. Si tu ne possèdes pas encore le coquillage magique, rends-toi au cap de la Tortue, au nord du continent. Au moment de ton passage dans ce lieu au nom étrange, tu rencontreras probablement pour la première fois des serpents attaquant un nid de tortue, et toi par la même occasion. Lorsque tu les auras tués, la tortue à qui appartiennent les œufs t'offrira le coquillage magique. Tu pourras l'utiliser à chaque fois que tu souhaiteras franchir un bras de mer sur son dos.

Tu peux franchir des bras de mer autant de fois que tu le désires.

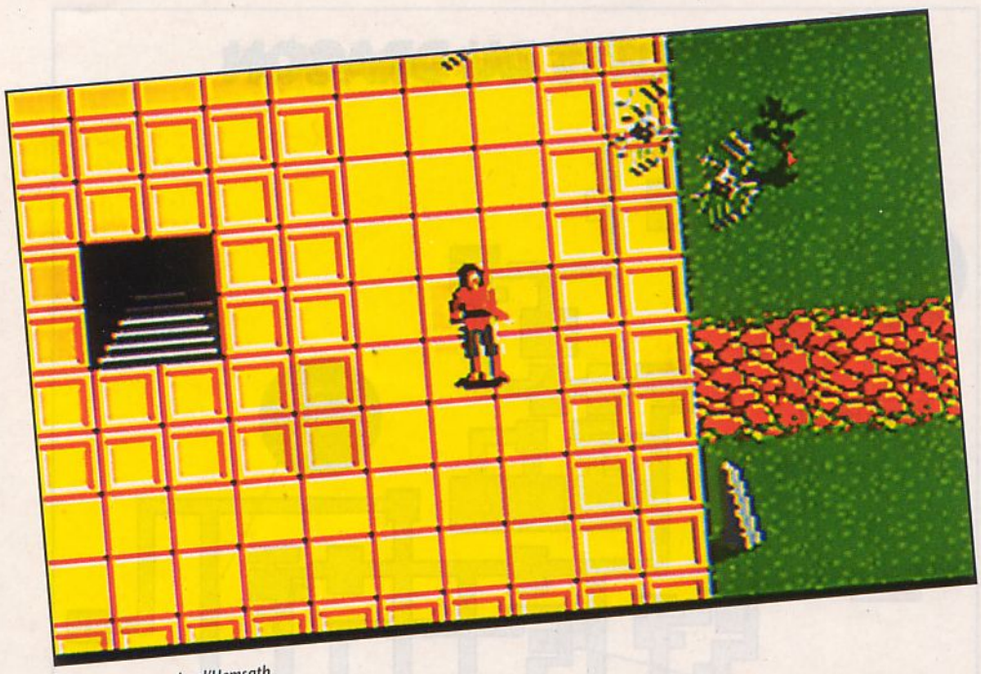


La tortue te remerciera d'avoir sauvé ses œufs en t'offrant la possibilité de voyager sur son dos.

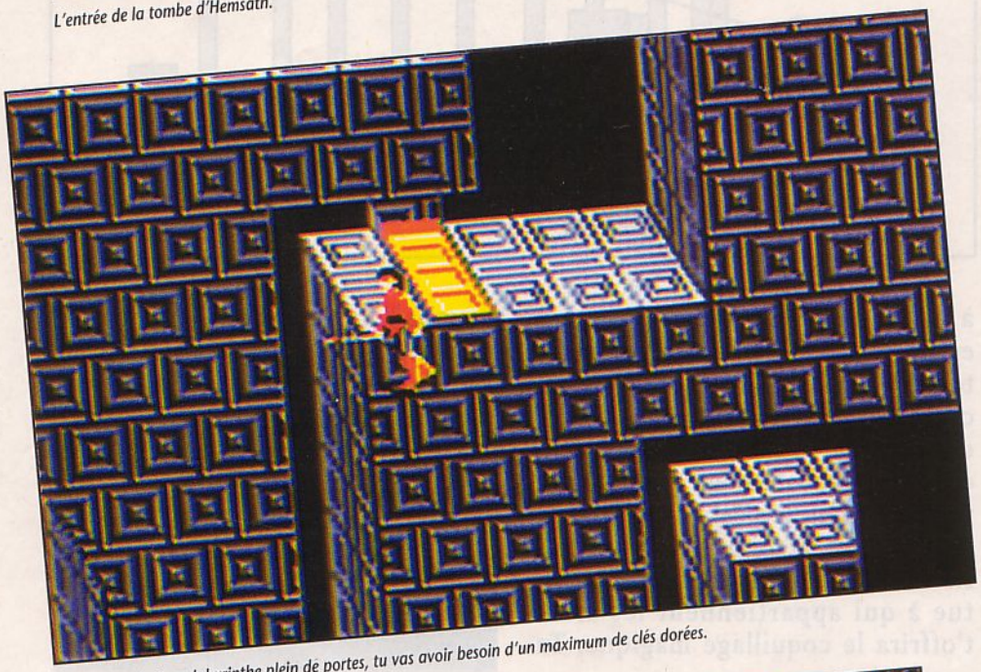


Le palais de Cristal est une imposante bâtisse.

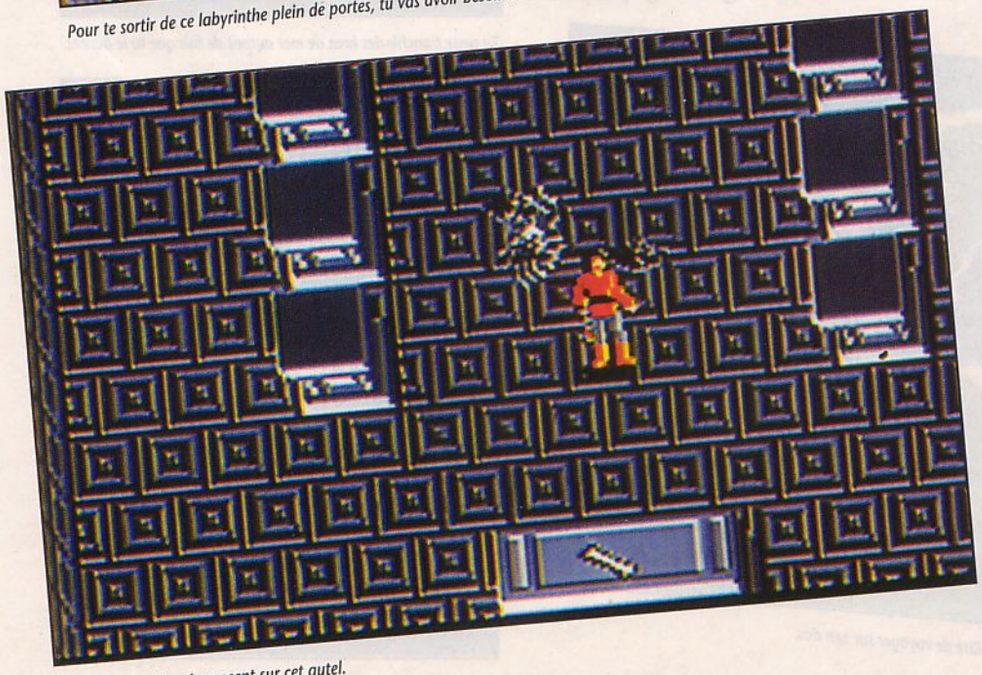
La sorcière qui y vit te restaurera les points de chance perdus.



L'entrée de la tombe d'Hemsath.



Pour te sortir de ce labyrinthe plein de portes, tu vas avoir besoin d'un maximum de clés dorées.

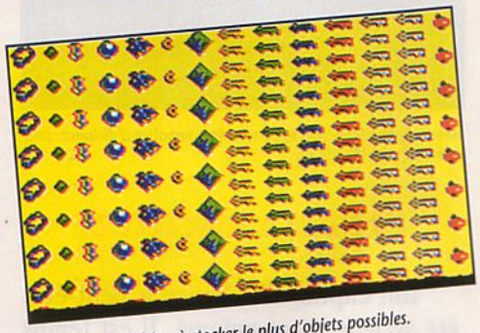


Les ossements du roi reposent sur cet autel.

LA TOMBE D'HEMSATH

À ce moment du jeu, tu devrais être suffisamment fort pour tenter l'exploration de la tombe d'Hemsath, le roi maudit. Divisé en deux parties, ce nouveau souterrain est bien plus complexe et étendu que la grotte du Dragon. Avant de t'y aventurer, assure-toi que tu as en stock une bonne dizaine de clés dorées.

En consultant le plan, tu constateras que c'est au plus profond de ce souterrain que se trouvent les ossements que tu cherches. Tu y trouveras également la deuxième statue dorée. Une fois en possession des restes du roi, il te faudra rendre une nouvelle visite au spectre du cimetière. Encore une fois, tu devras attendre la nuit pour le rencontrer. Lorsque tu lui auras donné ce qu'il désirait, il te remettra le tesson de cristal.



Il ne faut pas hésiter à stocker le plus d'objets possibles.

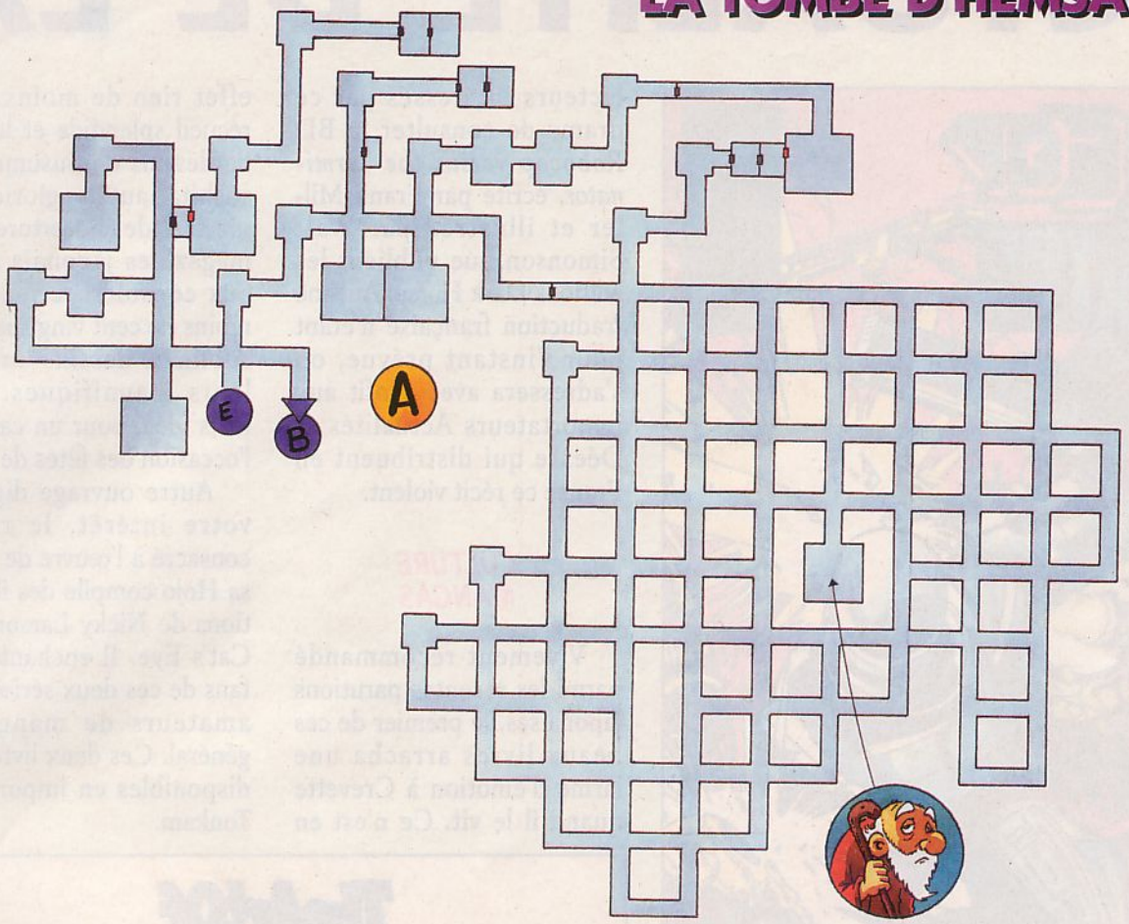
LA SUITE, L'ANNÉE PROCHAINE

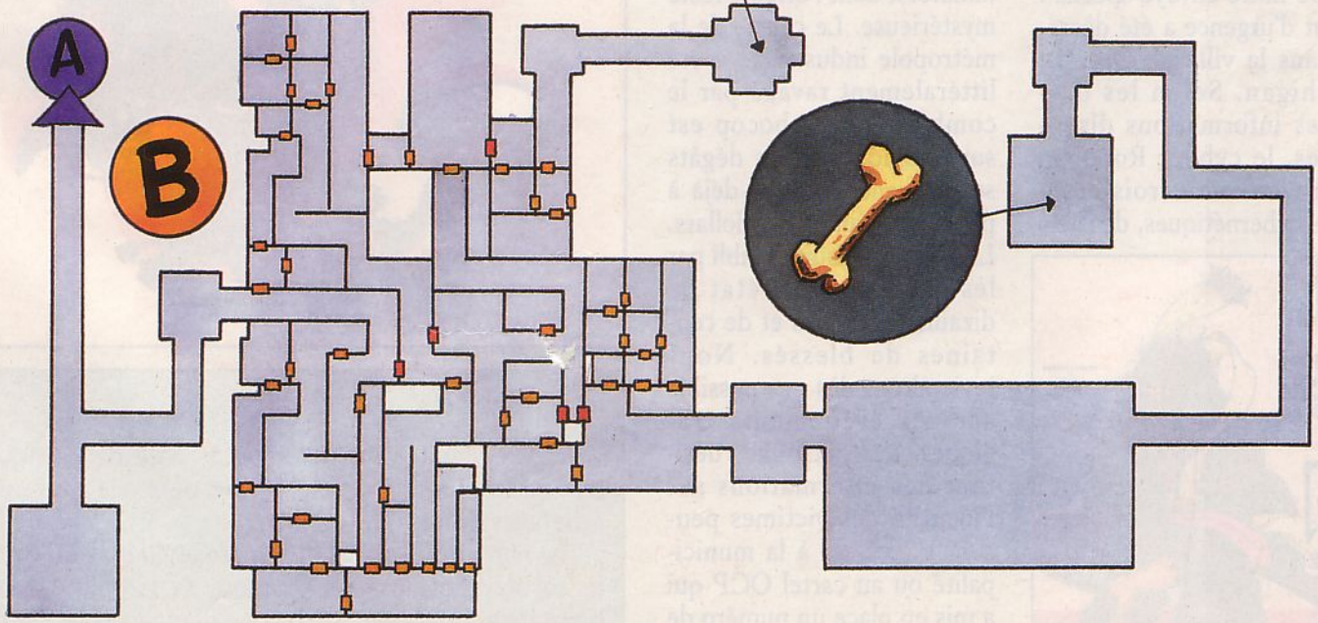
Eh oui, nous arrivons malheureusement au terme des pages dont bénéficie la rubrique des plans et astuces. Rassure-toi, en 1993, on remet ça. Cette période de fêtes de fin d'année sera certainement l'occasion pour toi de recevoir de nouveaux jeux. N'hésite pas à me contacter sur le 3615 Player One pour me faire part de tes suggestions pour les prochaines solutions. Allez, pour conclure : noyeux joël et bonne année les consoleux !

Wolfen

Mort prématurée des trois frères...

LA TOMBE D'HEMSATH





Robocop vs Terminator.

De notre envoyé spécial : L'état d'urgence a été décrété dans la ville de Detroit, Michigan. Selon les dernières informations disponibles, le cyborg Robocop aurait affronté trois créatures cybernétiques, des Terminators, dont l'origine reste mystérieuse. Le centre de la métropole industrielle a été littéralement ravagé par le combat dont Robocop est sorti vainqueur. Les dégâts se chiffrent d'ores et déjà à plusieurs millions de dollars. Le bilan provisoire établi par les autorités fait état de dizaines de morts et de centaines de blessés. Nous reviendrons dès que possible sur ces événements tragiques. Les personnes désirant des informations sur l'identité des victimes peuvent s'adresser à la municipalité ou au cartel OCP qui a mis en place un numéro de téléphone « rouge » : 1-800-DESTROY (appel gratuit). *Player One* conseille à ses lecteurs intéressés par ce drame de consulter la BD *Robocop versus the Terminator*, écrite par Frank Miller et illustrée par Walt Simonson que publient les éditions Dark Horse. Aucune traduction française n'étant pour l'instant prévue, on s'adressera avec profit aux importateurs Actualités et Déesse qui distribuent en France ce récit violent.

CULTURE MANGAS

Vivement recommandé parmi les récentes parutions japonaises, le premier de ces beaux livres arracha une larme d'émotion à Crevette quand il le vit. Ce n'est en effet rien de moins qu'un recueil splendide et luxueux de dessins de Susumu Matsushita, auteur glorieux de dizaines de couvertures pour magazines japonais dédiés aux consoles de jeux. Pas moins de cent vingt pages de sublimes dessins aux couleurs magnifiques. Cher mais idéal pour un cadeau à l'occasion des fêtes de Noël !

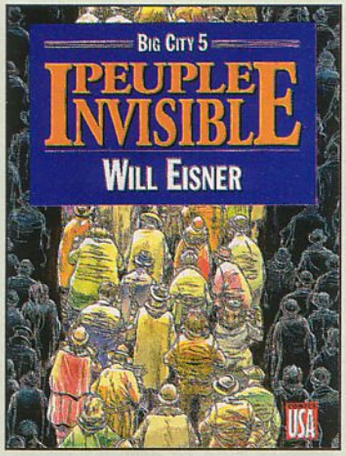
Autre ouvrage digne de votre intérêt, le recueil consacré à l'œuvre de Tsukasa Hojo compile des illustrations de Nicky Larson et de Cat's Eye. Il enchantera les fans de ces deux séries et les amateurs de mangas en général. Ces deux livres sont disponibles en import chez Tonkam.

NEWS

TF1 n'annonce toujours pas de date de programmation de la série *Young Indiana Jones* dont elle a récemment acheté les droits.

Le film *Cool World*, sorte de *Roger Rabbit* pour adultes ne sortirait pas en France à cause de son piètre score au box office américain. Tristesse : devra-t-on se contenter d'un écran vidéo pour suivre les aventures de Kim Basinger au pays des Toons ?

BANDE DESSINÉE



Peuple invisible.

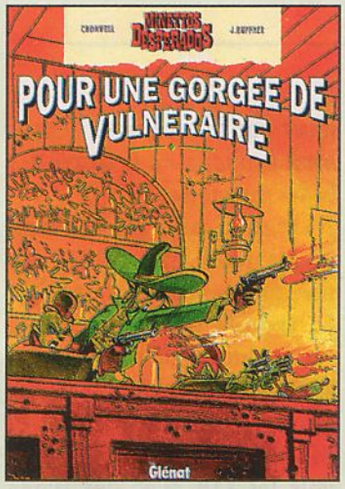
Pas de problème ! C'est le dernier album du vétéran Will Eisner que nous plaçons en tête des musts du mois. Eisner est le créateur du Spirit, un des héros les plus célèbres de la bande dessinée américaine (apparu pour la première fois dans les années 40).

À près de quatre-vingts balais, Eisner continue de dessiner et d'écrire des chefs-d'œuvre, à preuve ce *Peuple invisible*, cinquième tome de sa série Big City. L'album raconte les destins tristes de trois personnes tout ce qu'il y a de plus anonymes (invisibles !) à New York, dans les années 30. Avec des auteurs comme Eisner, la BD se hisse sans peine au niveau des meilleurs romans et films. Un livre humaniste, fort et émouvant. Indispensable !
(Comics USA/Glénat éditeurs)

MINETTOS DESPERADOS

Dans un registre complètement différent c'est avec une joie furieuse que j'ai appris la sortie du troisième album de la série Minettos Desperados : *Pour une gorgée de vulnéraire*. Le vulnéraire est un alcool infâme et explosif que distillent sans vergogne les trois pires gonzesses de toute l'histoire du Far West, les Minettos. Vrai ! À côté de mesdemoiselles Berthalou, La Chtouille et Razorblade, Calamity Jane passerait pour une dame de patronage !

Ces trois monstres ignorent qu'elles ont récupéré (après moultes péripéties) l'Étoile des Rocheuses, un diamant fabuleux et légendaire. Les voilà donc coursées par une meute de brutes sanguinaires d'où émerge la sinistre Anastasia Fokoff, une chasseuse de primes flanquée d'une hyène idiote. On peut faire confiance au scénariste Joe Ruffner et à son comparse le dessinateur Cromwell. Les histoires qu'ils racontent tireront un grognement de joie au plus monstrueux tueur de bisons. Alleluia, il reste encore de bonnes bédés d'humour en France !
(Glénat éditeur)



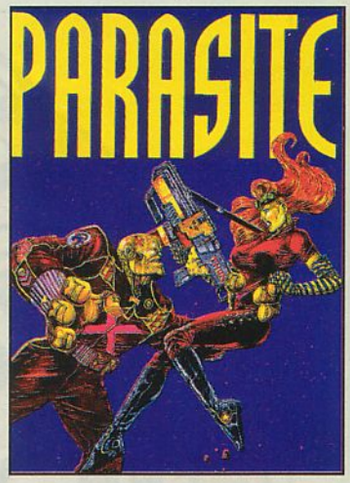
Minettos desperados.

PARASITE

Remballez vos *Judge Dredd*, les copains ! Voilà un bouquin tellement hard que le juge de Megacity peut prendre sa retraite : l'univers de *Parasite* est tellement dur et destroy que le justicier du futur y serait obsolète. À la casse le juge ! Amateurs de baston postnucléaire, *Parasite* est pour vous ! Imaginez qu'on lâche une horde de mutants équipés de balles dum-dum dans un décor qui ressemble à un croisement de *Total Recall* et *Blade Runner*. Rajoutez un peu de *Rank Xerox* et un *Alien* très sale et vous aurez une (vague) idée de *Parasite* ! Je ne pense pas me tromper : on entendra bientôt reparler de Stan, le maître d'œuvre de cette empoignade vraiment méchante !
(Zenda/Glénat éditeurs)

LUNE NOIRE 4

La suite des chroniques de la *Lune Noire*, la saga d'Heroic Fantasy de Ledroit et Froideval vient de paraître. Les armées de l'empereur, la Lune Noire, l'ordre de la Lumière et la troupe de Wismerhill sont désormais face à face. La guerre peut commencer...



Parasite.

Dans le prochain album. Les fans tiendront-ils jusque-là ?
(Zenda/Glénat éditeurs)

NEWS

Bonne nouvelle : l'édition américaine de *Ranma 1/2* est désormais en noir et blanc comme le manga. Résultat : le bouquin coûte beaucoup moins cher !

ÉPICES & LOVE

Le tout nouvel album d'Éric Cartier entraîne Flip, son personnage ahuri, à l'époque des pirates, dans la mer des Caraïbes et en plein isocèle des Bermudes ! Le pauvre garçon commence l'histoire dans la redingote d'un botaniste et finit l'album en brigand des mers chaudes après avoir croisé une sorte de proto-rocker, lequel l'accompagnera à bord du bateau du Hollandais volant et à travers une faille temporelle ! Délire à toutes les pages, couleurs flashantes et sourires garantis. Du bon boulot ! À lire absolument.
(Zenda/Glénat éditeurs)

MARGERIN PRÉSIDENT

Affiche du festival.

La ville d'Angoulême accueillera le dernier week-end de janvier le Festival international de la bande dessinée. À cette occasion, *Player One* remettra pour la seconde fois son Prix du meilleur jeune illustrateur qui récompense un artiste de moins de trente ans. Pour célébrer le vingtième anniversaire de cette manifestation vivement conseillée, nous sommes allés rencontrer le président du jury, Frank Margerin. Il nous a reçu chez lui, dans une petite rue agréable du quinzième arrondissement.

Alors, comment est-ce d'être président ?

Ça m'amuse parce que je vais voir de l'intérieur ce dont j'entends parler depuis des années. Ça implique des responsabilités puisqu'il faut choisir les albums primés. Ce qui m'a moins plu, c'est le boulot énorme pour préparer l'expo (en plus de l'expo Margerin, le festival présentera un panorama de l'œuvre de Morris, le dessinateur de Lucky Luke)...

Que penses-tu dans l'ensemble du système des Prix ?

Le Grand Prix est bien sûr très subjectif puisqu'il reflète avant tout la sensibilité et les goûts du jury qui est choisi pratiquement entièrement par le président. J'ai reçu l'année dernière le Grand Prix et j'ai été touché parce qu'il m'a été remis par des gens que j'estime. Certains de ces dessinateurs m'ont donné envie de faire de la bédé. Mais sinon, c'est sûr que ça ne changera vraiment pas ma vie !

Nous parlons de la situation médiocre de la bande dessinée, un secteur touché de plein fouet par la récession... Comment expliques-tu le succès des bédés japonaises ?

Je trouve que c'est assez mystérieux, que ce soit au niveau des bédés ou des DA. Je trouve que toutes ces séries qui viennent du Japon sont nulles à chier. Il paraît que c'est génial... Peut-être. Mais j'ai du mal. Quand je vois les DA avec des types qui ne bougent pas pendant un quart d'heure à part la bouche qui fait... (il mime le speech frénétique d'un perso de DA). En plus, les histoires sont toujours les mêmes : des monstres et des trucs galactiques. Ça ne me branche pas mais les gosses adorent. C'est là que je me dis que je suis peut-être un vieux con ! (rires). Je ne suis jamais allé au Japon mais je dois y aller en avril. L'Institut français m'y a invité avec d'autres dessinateurs. Il est prévu que je fasse une bédé sur ma vision du Japon et de la jeunesse japonaise. J'essayerai de rester plus longtemps pour visiter un peu le pays.

Ton nouvel album ?

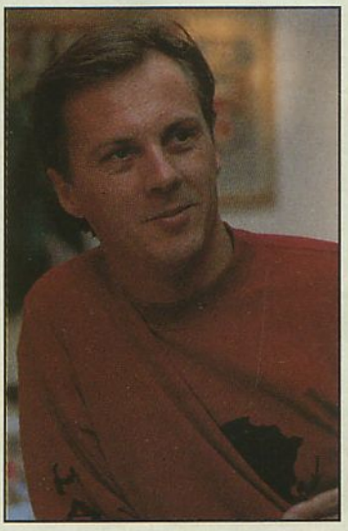
C'est un peu l'arlésienne. J'en parle depuis deux ans et je vais commencer seulement dans les jours qui viennent. Il sortira en mai. Je ne préfère rien te dire de précis car je change d'idée un peu tous les jours...

Je réussis quand même à me faire dire que ça se passera aux USA. Au fait, que penses-tu des jeux vidéo ?

Je les connais parce que j'en vois dans les cafés et que mes neveux américains en sont fous. Comme j'y joue rarement, j'ai à peine commencé que bing ! c'est déjà "game over, vous êtes nul" (rires). Pour y jouer, il faut de l'entraînement, développer des réflexes, et tout ça prend du temps. Il faudrait que j'arrête de dessiner. Par contre, j'adore le flipper. j'y joue depuis des années et je pourrais y jouer toute la journée.

Un mot pour les lecteurs de Player One *?*

Ne vous esquintez pas trop les yeux sur vos écrans ! Lisez aussi des bédés !



Frank Margerin.

L'ACTUALITÉ DU CINÉ

BODYGUARD

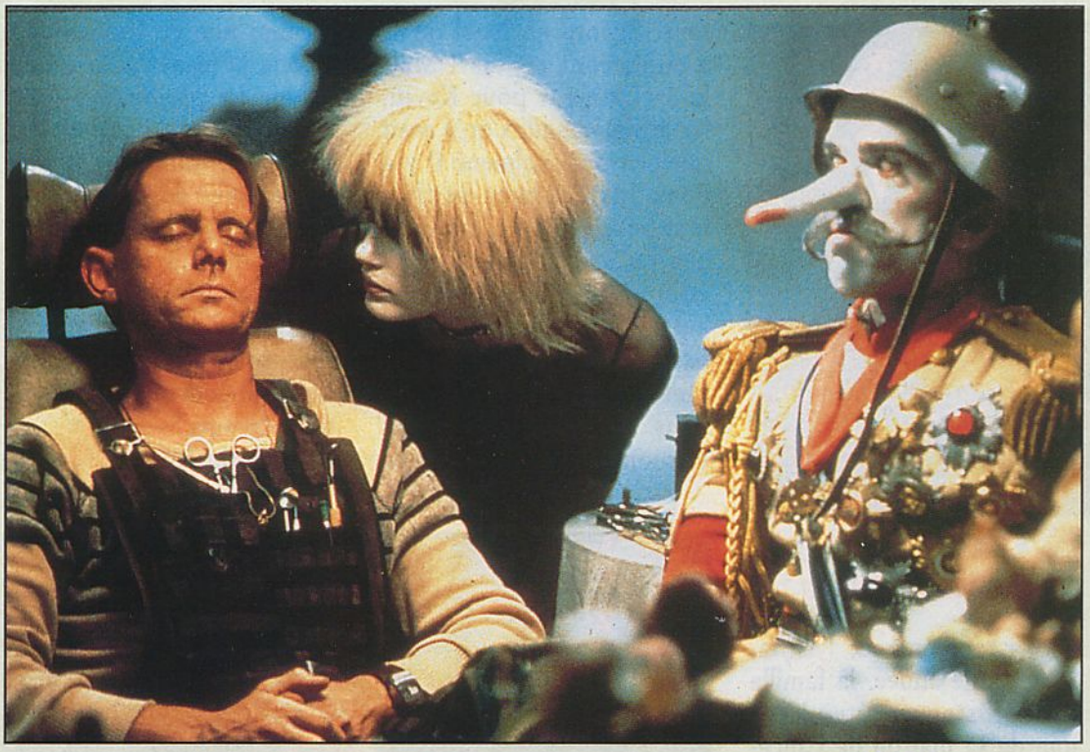
On l'écrivait le mois dernier : Kevin Costner incarne dans ce film un garde du corps chargé de protéger une star disco jouée par la chanteuse Whitney Houston. La malheureuse est victime d'un maniaque qui menace de la « johnlennoner ». On s'en doute, la belle vocaliste s'éprendra du taciturne mercenaire qui aura bien du mal à mettre hors d'état de nuire le vilain. Mis en scène par Mick Jackson (*L.A. story*), ce thriller a bénéficié de moyens confortables et cela se voit. La mise en scène, la photo, l'ensemble des aspects techniques servent l'histoire qui, malheureusement ne suit pas (elle a pourtant été écrite par Lawrence Kasdan, le réalisateur du western *Silverado*). L'identité de l'assassin sera devinée par les astucieux bien avant la fin du film. Les mobiles du tueur sont à peine esquissés et l'idylle des deux tourtereaux évoque les romans-photos pour midinettes. Reste quand même le spectacle d'un polar hollywoodien de classe « A ». Vite vu, vite oublié, *Bodyguard* ne brillera pas dans la filmographie de Kevin Costner.
(depuis le 9/12)

HOME ALONE 2

Ça recommence ! Comme chaque année, la famille McCallister va fêter Noël loin de sa maison de Chicago. Cette année, la tribu s'en va vers la Floride, pour des fêtes qui s'annoncent ensoleillées. Tout irait pour le mieux dans cette famille d'Américains joyeux si les parents n'étaient pas si distraits. Et ce qui n'aurait jamais dû recommencer recommence : Kevin, le benjamin de la famille (Macaulay Culkin) est séparé de ses parents et... rate l'avion. Eh oui ! *Maman, j'ai encore raté l'avion* reprend les mêmes recettes que son prédécesseur de 1990. Heureusement, Kevin reste toujours le kid le plus débrouillard de la planète et, alors que tout autre que lui serait épouvanté, notre ami est enchanté de débarquer tout seul comme un grand à New York. Rusant comme un dieu, le gamin se réserve une superbe suite dans un palace grâce aux cartes de crédit de son père. À peine installé, il part dévaliser les mégaboutiques de jouets (toujours grâce aux cartes de papa). Pendant ce temps, ses parents — qui subissent une succession de pluies tropicales en Floride — s'inquiètent. Encore un Noël qu'ils n'oublieront jamais ! Malheureusement pour Kevin, les affreux bandits qu'il avait quelque peu malmené il y a deux ans viennent de tirer leur révérence au pénitencier où ils croupissaient. Le couple de malfrats arrive aussi à New York pour tomber pile sur le petit Kevin ! Destin, quand tu nous tiens... Ici sont réutilisés les éléments qui permirent au premier film de triompher à travers la planète. La même équipe (le producteur John Hughes et le réalisateur Chris Columbus) est aux commandes de ce spectacle complètement familial et idéal pour les fêtes de fin d'année. Emmenez votre petit frère de dix ans, il s'identifiera complètement à Kevin. Rigolo et sans prétentions. Sympa !
(à partir du 16/12)

TOM ET JERRY

Le film sera sorti depuis une dizaine de jours quand vous lirez ces lignes. Ce DA vise la cible des tout-petits qui, on n'en doute pas, seront ravis. L'animation est correcte et certaines scènes et décors sont très sympathiques. Moins ambitieux que *Rockorico* et *Fievel au Far West*, mais plus agréable. L'innovation principale par rapport aux DA classiques consiste à faire parler les deux héros. Pas vraiment surprenant car il aurait été dur de mettre en scène une course poursuite effrénée de plus d'une heure (où il aurait fallu le talent unique de quelqu'un comme Tex Avery). À voir avec vos petits frères et sœurs.
(depuis le 2/12)



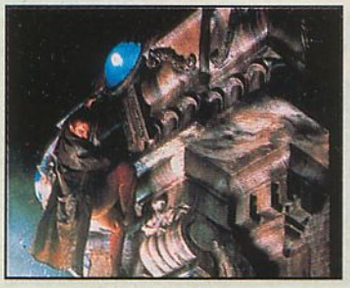
BLADE RUNNER, DIX ANS DÉJÀ

À quoi bon s'étendre sur la réédition de ce classique de la science-fiction sorti depuis déjà dix ans ? Tout simplement parce qu'il s'agit d'une nouvelle version revue et corrigée par le metteur en scène en personne, monsieur Riddley Scott, l'homme d'*Alien*, *Legend*, *Thelma et Louise* et *Christophe Colomb*.

FLASHBACK

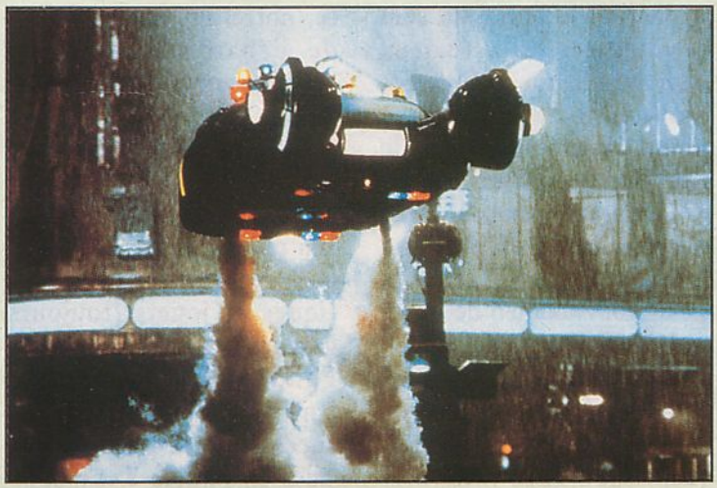
Dix ans déjà depuis la sortie de *Blade Runner*, troisième film du metteur en scène, son second (et dernier à ce jour) film de science-fiction. Adapté d'un roman de P. K. Dick, le film raconte la traque impitoyable que mène une sorte de super-privé (Harrison Ford) lancé à la poursuite d'un groupe de réplicants (des superandroïdes que rien ne différencie des humains normaux et qui sont chargés des basses besognes de la conquête intersidérale) arrivés clandestinement dans le Los Angeles du XXIe siècle. À l'époque, on n'avait absolument jamais vu ça !

Une décennie plus tard, le faste et la richesse visuelle, proprement révolutionnaires, de *Blade Runner* n'ont jamais été égalés. On exagérait à peine en écrivant qu'il s'agissait d'une œuvre prophétique et visionnaire. Classique instantané et mérité. Il n'empêche, le film sorti à l'époque était en fait un compromis...



LE VRAI BLADE RUNNER

Les réactions des audiences des avant-premières où le film avait été testé étaient mitigées. Une partie du public jugeait le film « obscur ». La production rajouta donc, et ce contre l'avis même d'Harrison Ford, un commentaire en voix off qui explicitait l'action. Ce soliloque rajoute, à mon avis, au côté polar du film (*Blade Runner* mélange une esthétique ultrafuturiste avec des éléments qui rappellent délibérément les années 40 et les classiques du polar). De plus, une fin optimiste et ensoleillée, qui se démarque complètement de l'ambiance glauque et humide du reste du film fut également incorporée. Le *Blade Runner* devant lequel s'extasient les spectateurs depuis dix ans n'est donc pas le film voulu par son maître d'œuvre. Réjouissons-nous ! Il est désormais possible de voir *Blade Runner* tel que son auteur le voulait. Le film ressort ce mois-ci expurgé des rajouts et complété par plusieurs scènes absentes de la première version dont une scène magnifique où le blade runner rêve d'une licorne. Ne comptez-pas sur moi pour vous expliquer pourquoi. Allez voir le film. J'ajoute simplement que ce *Blade Runner* new-look est une sorte de *Blade Runner* puissance dix. L'identité réelle du chasseur devient sujette à caution (humain ou réplicant ?). Ainsi, le film se rapproche plus du roman de Dick et des interrogations sur le Moi chères à l'auteur (on trouvera donc des similitudes avec *Total Recall*, autre film inspiré par Dick). J'espère que tout le monde a compris qu'il est donc crucial de voir cette nouvelle version. De plus, rien ne vaut l'écran large d'un cinéma pour apprécier les décors babyloniens du film. À la casse télés, magnétoscopes et même LD ! Le vrai *Blade Runner* arrive. Un véritable événement !
(depuis le 9/12 à Paris et à partir du 23/12 en province)



L'ACTUALITÉ DU CINÉ

LA MORT VOUS VA SI BIEN

Rien qu'en jetant un coup d'œil au générique, on est tout de suite fixé : Bruce Willis, Meryl Streep et Goldie Hawn dirigés par Robert Zemeckis, le metteur en scène de *À la poursuite du diamant vert*, *Roger Rabbit* et de la série *Retour vers le Futur* ! On parle vraiment de GRAND film.

COMÉDIE

Pourtant, l'histoire n'a pas — a priori — de quoi faire délirer les exigeants que vous êtes. Il s'agit d'une comédie sur deux amies qui commencent à sérieusement angoisser en se regardant dans la glace tous les matins. Rides, rides, l'horreur. Pire, l'amitié des deux femmes est en fait une façade. Madeline (Meryl Streep) et Helen (Goldie Hawn) se jalousent farouchement.

Apeurée par la perspective de perdre son job à cause de son âge, Madeline chipe le fiancé d'Helen, un chirurgien plasticien (Bruce Willis) qui ne vaut malheureusement rien. La guerre est désormais déclarée entre les deux ex-amies/vraies-ennemies. Traumatisée, Helen devient boulimique et se transforme rapidement en monstre obèse. Elle s'en sort grâce à un traitement et n'a désormais plus qu'un but : la vengeance ! De son côté, Madeline décide de confier ses rides à une esthéticienne miraculeuse qui la traite avec une sorte d'élixir de jouvence. Prodige : Madeline redevient belle, jeune, etc. C'était oublier les effets secondaires de ce remède singulier...

ILM

Jusqu'à présent, il n'y pas de quoi s'exciter, hein ? Et si je vous dis que les effets spéciaux sont assurés par ILM, la société de techniciens géniaux fondée par George « *Star Wars* » Lucas ? Ha, ha !... Nous commençons à nous comprendre. *La mort vous va si bien* comporte un échantillon de trucages 3D et de maquillages ultra-modernes renversants. Prenez la scène où le cou de Meryl Streep s'allonge de dizaines de centimètres avant que la tête de l'actrice effectue un demi-tour complet : du grand, grand art !

Dans ces conditions, il est clair que *La mort vous va si bien* mérite d'être vu, ne serait-ce que pour ces passages à la technique exceptionnelle.

Pour savoir si l'histoire est vraiment drôle, il faudra attendre le 23 décembre, date de sortie du filmsur les écrans. Patience donc...

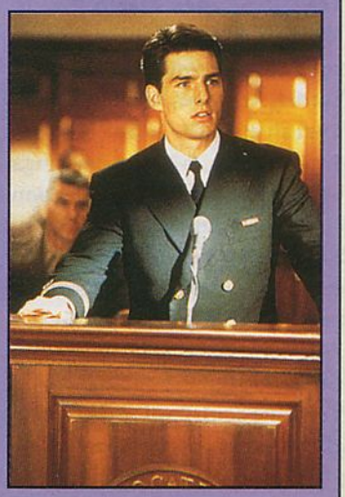
Inoshiro

CINÉ SPEED

Sortie le 16 décembre de *Des hommes d'honneur* signé Rob Reiner (Misery) avec Tom Cruise et Jack Nicholson. Drame militaire, cour martiale, etc.

Notez également dès maintenant que *Dracula*, le prochain film de Francis Ford Coppola, sortira sur vos écrans le 13 janvier.

La suite du film *Chérie, j'ai rétréci les gosses*, (*Honey I blew up the baby*) sera sur les écrans des salles de cinéma à partir du 3 février.



Des hommes d'honneurs.

SOS

Le carton des SOS s'est retrouvé moins plein que d'habitude. La rentrée vous aurait-elle déprimé à ce point ? C'est bientôt Noël, et ce sera probablement l'occasion pour vous de recevoir de nouvelles cartouches. Profitez du temps qu'il reste d'ici là pour terminer les jeux qui vous résistent encore. Pour ce faire, n'hésitez pas à passer par la rubrique SOS, elle est là pour ça.

RÉPONSES AUX SOS

Greg est un fanatique de NINTENDO. Il possède les trois consoles et s'est offert le luxe de terminer un bon paquet de jeux. Sur la 8 bits, il est venu à bout de Batman, Battle of Olympus, Zelda I et II, Double Dragon I et II, Super Mario Bros I, II et III, Bart vs The Space Mutant, Faxanadu, Teenage Mutant Hero Turtles, Duck Tales, Castelvania I et II, Digger T. Rock, Ghosts'n Goblins, Wizzards and Warriors I et III, Iron Sword, Megaman I et II, Gremlins II, Dragonball, Bubble Bobble, Power Blade, Top Gun II, Rescue Rangers, Star Wars, Dr Mario, Rad Gravity, Snake's Revenge et Les Chevaliers du Zodiaque. Sur GAME BOY, il répond à toutes vos questions concernant Super MarioLand, Batman, Double Dragon, Duck Tales et Ninja Turtles. Enfin, ayant tout récemment eu le pack Street Fighter II, il peut vous expliquer la plupart des coups spéciaux des personnages. Envoyez vos bafouilles à Greg Jamy : 129, rue Jean-Jaurès, 80330 Longueau ; ou appelez le au 22 47 18 66.

À l'instar de Greg, Rémi est un accro de SEGA. C'est d'ailleurs un récidiviste qui m'envoie la dernière mise à jour de ses jeux terminés. Sur sa MASTER SYSTEM il a bouclé Super Monaco GP, Mickey, Alex Kidd in Miracle World, Out Run, Shinobi, Hang-On, Altered Beast, Danan et Bonanza Bros. Sur la 16 bits, il est venu à bout des jeux suivants : Dick Tracy, Granada, Altered Beast, Super Monaco GP, Quackshot, Golden Axe I et II, Road Rash, Mickey, Fantasia, Alex Kidd, Mario Lemieux Hockey, Sonic, Shadow Dancer, Revenge of Shinobi, Super Real Basketball, Wolrd Cup Italia, World Cup Soccer, Moonwalker, Budokan, E-Swat, Columns, Arrowflash, Knock Out Boxing, James Buster Douglas, Out Run, Battle Squadron, Thunder Force II et III, Ghouls'n Ghosts, EA Hockey, Last Battle, Rambo III, Afterburner II, Mercs, Winter Challenge, Out Alive, NHL Hockey, James Pond II, Joe Montana, Super Hang-On, Desert Strike, Terminator, European Soccer et Streets of Rage. Sur sa dernière acquisition, la GAME GEAR, il a terminé Kick Off, Super Monaco GP et Sonic. Envoyez vos SOS à Rémi Barberot : 19, rue Bourgmayer, 01000 Bourg-en-Bresse. Vous pouvez également le contacter par téléphone au 74 23 70 40. PS : je m'occupe personnellement de ton problème.

Le cas de Guillaume est un peu différent : il est fan de toutes les consoles qui lui passent sous la main. Son cas serait-il incurable ? En attendant, il le vit plutôt bien et se propose de répondre à vos SOS concernant les jeux NINTENDO ES suivants : Super Mario Bros I, II et III, Zelda I et II, Castelvania I et II, Gremlins II, Megaman I et II, Batman, Double Dragon II, Shadow Warrior (jusqu'au niveau 6), Teenage Mutant Hero Turtles (niveau 6), Duck Tales, Rygar (dernier palais), Double Dribble, Kung-Fu, Tetris, Dr Mario, Probotector, Life Force, Jackie Chan, Bad Dudes et Solstice. Sur sa GAME BOY, il a terminé Super MarioLand, Final Fantasy II, Tetris, Gargoyle's Quest, Double Dragon I et II, Rescue of Princess Blobette, Duck Tales, Batman, Contra, Nemesis, R-Type, Teenage Mutant Hero Turtles I et II, Dynablaster, Robocop, Prince of Persia, Gremlins II, Tiny Toon, Kung-Fu Master, et Adventure Island (dernier niveau). Sur GAME GEAR : Shinobi, Sonic et Columns. Sur MEGADRIVE : Quackshot, Sonic, Kid Chameleon, Thunder Force III, Alisia Dragoon, Alienstorm, Ghouls'n Ghosts, Castle of Illusion, Arrow Flash, Road Rash, Robocod, Shadow Dancer, Revenge of Shinobi, Phantasy Star II, Golden Axe II, Moonwalker, Sword of Vermillion, Gynoug et Altered Beast. Sur NEO GEO : Fatal Fury, ASO III, Blue's Journey, Ninja Combat, Cyber Lip, Robo Army, Eight Man et Soccer Brawl. Sur CORE GRAFX : Gun Head et Down Load. Et enfin, pour terminer sa liste de jeux SUPER NINTENDO : Super Mario World (96/96), Street Fighter II (avec tous les personnages), Super Contra, Actraiser, Addams Family, Castelvania IV, Super R-Type, Super Tennis, F-Zero, Lemmings et Zelda III. Pour toute question concernant les jeux susmentionnés, contactez-le sur le 3615 code PLAYER ONE, Bal : Nintenboy ; ou écrivez à Guillaume Gete : 260, rue Marc-Séguin, 07500 Guilherand.

Voici une contribution dédiée exclusivement aux possesseurs de SUPER NINTENDO ou SUPER FAMICOM. Il s'agit d'ailleurs d'une remise à jour des jeux qu'a terminés Alexandre. Sa liste inclue Ranma 1/2, Super Aleste, Castelvania IV, F-Zero, Joe & Mac, Final Fight, Super Tennis, Super Mario World, Super Adventure Island, Super Chinese World, Arthur's Quest, Actraiser, Exhaust Heat, Super Contra et Super Off Road. Super R-Type, Valis IV, Lemmings, Rocketeer, Super Formation Soccer, Zelda III, Bill Laimbeer's Basketball, EDF, Augusta Golf et Street Fighter II. Envoyez vos SOS à Alexandre Liverneaux : 13, lotissement le Vieux Château, 02150 Sissonne ; ou appelez le 23 80 41 55.

Pascal s'offre d'aider les lecteurs qui se heurteraient aux jeux NINTENDO ES suivants : Super Mario Bros I et II, Duck Tales, Bubble Bobble, Teenage Mutant Hero Turtles (jusqu'à la Tortue-robot) et Bart vs The Space Mutant (jusqu'au niveau II). Sur sa MASTER SYSTEM, il a disséqué Alex Kidd in Miracle World, Wonderboy in Monster Land, Castle of Illusion, Sonic the Edgehog, Psychofox, Rastan, R-Type (niveau 4), Rampage et Enduro Racer. Il a également terminé Sonic et Paperboy sur MEGADRIVE. Envoyez une enveloppe timbrée et libellée à votre adresse, ainsi qu'une description très précise de votre problème, à Pascal Laffitte, Ladevèze-Rivière, 32230 Marciac.

La contribution qui suit est impressionnante par son volume, et plus particulièrement par la liste de jeux GAME BOY terminés. Commençons par les jeux MEGADRIVE entièrement disséqués : Dick Tracy, Sonic, Castle of Illusion, Quackshot, Shinobi, Shadow Dancer, Altered Beast, Super Hang On, James Pond Robocod, Mercs, Ghouls'n ghosts, Out Run, Road Rash, Thunder Force II et III, EA Hockey, Golden Axe I et II, Alisia dragon, NHL Dragon, John Madden Football 92, Strider, Street of Rage, Phantasy Star II et III, Shining in the Darkness, Wonderboy II et V, Populous, Kid Chameleon, E-Swat, Dacap Attack, El Viento, Batman, Moonwalker, Phelios, Desert Strike, Forgotten World, Spiderman, Columns, Dynamite Duke et Midnight

LA RÉPONSE DU MOIS

Deux frères se partageront l'abonnement d'un an à *Player One*. Leur liste est multiconsole et comprend même l'Atari 2600, précurseur des consoles de jeux vidéo. Sur NINTENDO ES, ils ont terminé Adventure of Lolo, Bionic Commando, Dragonball, Duck Tales, Fester's Quest, Gonnies II, Megaman I et II, Simon's Quest, Super Mario Bros I, II et III, Teenage Mutant Hero Turtles, Zelda I et II, Wrath of the Black Manta, Bayou Billy, Double Dragon I et II, Life Force, Gradius, Robocop, Rygar, Top Gun, Blades of Steel, Soccer, RC Pro Am, Rad Racer, Off Road, Track & Field II, World Wrestling, Batman, Bubble Bobble, Duck Hunt, Gremlins II, Shadow Warrior, a Boy and his Blob, Super Spike V'Ball, Days of Thunder, Punch Out, Jackie Chan, Star Wars, Battle of Olympus, Wrestlemania Challenge, The Simpsons, Blue Shadow, Snake Revenge, Impossible Mission, Faxanadu, Bad Dudes, Time Lord, Kick-Off, Tetris et Gun Smoke. Sur la CORE GRAFX, ils ont terminé Cyber Core, Japan Warriors et Kung Fu. Sur leur MASTER SYSTEM : Golden Axe, Kenseiden, Life Force, Alex Kidd in Miracle World, Spellcaster, Y's, Phantasy Star et Ultima IV. Sur MEGADRIVE : Quackshot, Mickey, Castle of Illusion, Elemental Master, Super Monaco GP, Strider, Hellfire et Sonic.Sur GAME BOY : Super MarioLand, Batman, Tetris, Gargoyle's Quest, Castelvania Adventure, Ninja Turtles, Spiderman et Bad'n Rad. Sur ATARI 2600 : Mickey Mouse, Shinobi GG et Psychic World. Sur GAME BOY : Double Dragon, Commando, Pole Position, Video Olympics, Video Pinball, Indiana Jones, Super Breakout, Space Invaders, Mar's Revenge et Combat. Pour finir passons à la, désormais courte et traditionnelle, liste de jeux terminés sur SUPER NINTENDO avec Super Mario World et Street Fighter II. Envoyez vos SOS à Yann et Joris Opinel : 3, impasse Laurent-Bonnevay-Gleizé, 69400 Villefranche-sur-Saône. Vous pouvez également les joindre par téléphone au 74 62 84 67.

Resistance. Sur GAME BOY, il a terminé Tetris, Duck Tales, Dragon's Lair, Motocross Maniacs, R-Type, Golf, Solar Striker, Kung-Fu Master, Castelvania Adventure, Gargoyle's Quest, Robocop, Gremlins II, Buraï Fighter Deluxe, Spiderman, Fortress of Fear, Alley Way, F1 Race, Final Fantasy Legend I et II, Final Fantasy Adventure, Super MarioLand, RC Pro Am, Revenge of the Gator, Double Dragon I et II, Choplifter II, Bugs Bunny, Marble Madness, Batman, Navy Seals, Nemesis, Rescue of the Princess Blobette, Chase HQ, Side Pocket, Soccer, Fortified Zone, Metroïd, Contra, Fall of the Foot Clan, Nintendo World Cup, Baloon Kid, Tennis, Dr Mario, Qix, The Simpsons et blades of Steel. Enfin, sur SUPER NINTENDO, il est venu à bout de Super Soccer, Super Mario World, Super Tennis, Super R-Type et F-Zero. Envoyez votre numéro de téléphone ou une enveloppe timbrée avec votre adresse à Mickael Zilavec : 12, impasse Petavis, 59239 Thumeries.

Gérald s'offre de répondre à tout SOS se rapportant aux jeux NINTENDO ES suivants : Probotector, Les Chevaliers du Zodiaque, Batman, Teenage Mutant Hero Turtles, Super Mario Bros I, Duck Gunt et Double Dragon II. Envoyez vos SOS à Gérald Mattei, Vergers d'Escameix, Saint-Faust, 64110 Jurançon.

SOS

KICKLE CUBICLE (NINTENDO ES)

Julien est resté plusieurs semaines bloqué avant de se décider à lancer un SOS. Malgré ses efforts, il n'arrive pas à terminer le 29e tableau du special stage. Vous pouvez envoyer la solution à Julien Dilaj : 12, rue Antoine-Bourdelle, 94400 Vitry-sur-Seine.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES (NINTENDO ES)

Après plusieurs vaines tentatives, Jean-Philippe désespère de se perdre systématiquement dans le dédale que constitue le troisième niveau. Que les personnes susceptibles de lui venir en aide écrivent à Jean-Philippe : 32, rue des Rouges-Gorges, 66140 Canet-Village.

SUPER MARIO BROS II (NINTENDO ES)

Patrice renonce à essayer de passer le monde 6-1. Malgré plusieurs essais, ses parties se sont systématiquement soldées par des échecs. Si quelqu'un pouvait lui faire parvenir le plan du niveau, il s'y remettra. Écrivez à Patrice Kozakiewicz : 7, rue Jean-Claude-Lampin, 62680 Méricourt.

SUPER MARIO BROS III (NINTENDO ES)

Samuel a terminé Super Mario III en explosant le compteur du sc ore. Malgré des heures de recherche, il n'est pas parvenu à trouver le sifflet magique permettant de choisir le monde à explorer. Envoyez votre réponse à Samuel Pradeilles : 12, rue du Bois de Courielles, 25200 Montbéliard.

SUPER MARIO WORLD (SUPER NINTENDO)

Allez, on remet ça avec Super Mario IV. Christophe a complété 93 des 96 tableaux de ce quatrième épisode de Super Mario. Je ne vois malheureusement pas d'autre moyen que de citer tous les niveaux qu'il a visités. L'ÎLE DE YOSHI : stage 1, 2, 3 et 4, Yellow Switch Palace, Iggy's Castle ; LES PLAINES DE BEIGNETS : stage 1, 2, 3 et 4, passage secret 1, Ghosthouse secrète, Green Switch Palace, Ghosthouse, Morton's Castle ; LE DÔME DE VANILLE : stage 1, 2, 3 et 4, Ghosthouse, Red Switch Palace, les deux passages secrets, Butter Bridge 1 et 2, Cheese Bridge, la forteresse, Lemmy's Castle ; LA MONTAGNE DE COOKIES : stage 1, Ludwig's Castle ; LA FORÊT DES ILLUSIONS : stage 1, 2, 3 et 4, Ghosthouse, Blue Switch Palace, le passage secret, la forteresse, Roy's Castle ; L'ÎLE CHOCOLAT : stage 1, 2, 3, 4 et 5, Ghosthouse, la forteresse, le passage secret, le bateau fantôme, Wendy's Castle ; LA VALLÉE DE BOWSER : stage 1, 2, 3 et 4, Ghosthouse, la forteresse, l'entrée du château de Bowser, la porte de service et Bowser's Castle. La Star Road et les STAGE SPÉCIAUX : Tubular, Way Cool, Awesone, Groovy, Mondo, Outrageous et Funky. Vous pouvez envoyer la réponse à Christophe Cuq : 22, rue Saint-Denis, 77400 Lagny-sur-Marne ; ou appelez-le au 60 07 13 01.

DOUBLE DRAGON (GAME BOY)

À force de se frapper la tête contre les murs, Matthieu commence à ressembler étrangement aux vilains de Double Dragon après le passage du héros. Il a beau s'acharner, il n'arrive pas à passer les crânes de la mort du niveau 4. Vous pouvez envoyer la technique de combat adaptée à ce passage à Matthieu Galley : 125, avenue Franchet-d'Esperey, 81000 Albi ; ou contactez-le au 63 54 41 93.

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II (NINTENDO ES)

Malgré de multiples essais, Gérald n'arrive pas à franchir l'étape du technodrome. Si vous connaissez la technique adéquate, écrivez à Gérald Mattei, Vergers d'Escaumeix, Saint-Faust, 64110 Jurançon.

Un problème dans un jeu ? Posez votre question sur 3615 Player One, rubrique SOS.

PETITES ANNONCES

VENTES

GAME BOY

Vends GAME BOY + battery pack + 7 jeux (Tetris, Tennis, Golf, Double Dragon, Batman, Super MarioLand, Radar Mission). Le tout acheté 2 200 F, vendu 1 400 F. Demandez Stéphane au 42 09 77 88, de 9 h à 17 h.

Vends jeux GAME BOY : Batman et Chase HQ à 150 F pièce. Emmanuel au 40 61 38 47, en soirée.

Vends Nemesis sur GAME BOY. Miguel au 39 16 44 40 à partir de 18 h.

Vends battery pack (170 F) + 4 jeux : Tetris (50 F), Ninja Turtles (100 F), Braï Fighter Deluxe (150 F) et Chase HQ (150 F). Le tout en très bon état vendu à 550 F. Yvon Paytra : 4, rue de la gare, 91410 Saint-Escobille ; ou appelez le 64 95 52 18, aux heures de repas.

Vends cartouches GAME BOY : Boomer, Castelvania, Rescue of Princess Blobette et F1 Race à 150 F pièce + light boy à 110 F. Appelez le 86 57 71 44 (Nièvre).

Vends GAME BOY (juin 92) + 4 jeux (Kick Off, Gremlins II, Double Dragon II et Tetris. Contactez le 99 38 49 23.

Vends GAME BOY + 6, 7 ou 8 jeux à partir de 900 F. Téléphonez au 91 22 23 90.

Vends console GAME BOY en très bon état + sacoche de transport + loupe + jeux : Bugs Bunny, Radar Mission, Tetris + game link. Appelez le 42 37 79 46.

Vends GAME BOY + alimentation 220 V + game light + jeux. Prix à débattre. Benjamin Caron : 7, avenue Léon-Heuzey, 75016 Paris ; ou appelez le 42 88 35 67.

Vends GAME BOY + 7 jeux (Batman, Super Stars WWF, Terminator II, Duck Tales, Ninja Turtles, Addams Family, Raid Rad et Tetris) + loupe + transfo + boîtier de transport. Prix : 2 300 F à débattre. Alexandre Odant : 1, rue de L'Ameisenthal, 67710 Wangenbourg-Freudeneck ; ou appelez le 88 87 34 83.

Vends GAME BOY en très bon état + 5 jeux : Tetris, The Simpsons, Bugs Bunny, Baloon Kid et Gremlins II. Le tout acheté 1 450 F, vendu à 1 100 F. Peter Le Cuziat : 2/4, rue Joseph-Bara, 93230 Romainville ; ou appelez le 48 45 52 42.

Vends GAME BOY + 2 jeux + game light pour 500 F, en très bon état. Patrice au 63 41 00 31.

Vends GAME BOY + light master + câble link à 800 F. Anthony au 80 21 85 44.

NINTENDO ES

Vends console NINTENDO ES en très bon état + zapper + cartouche Super Mario Bros I/Duck Hunt + 2 paddles à 800 F, + 12 jeux à 100 F pièce dont The Simpsons, Super Mario Bros III, New Zealand Story, Adventure Island II, etc. Téléphonez au 64 34 67 18.

Vends NINTENDO ES + 9 jeux dont Megaman, Duck Tales, Rescue Rangers, etc. + boîte de rangement + NES four scores. Prix : 2 000 F à débattre. Sébastien au 34 84 36 95 (région parisienne).

Vends jeux NINTENDO ES : Megaman II (230 F), Super Mario Bros II (230 F), Zelda I (200 F), Teenage Mutant Hero Turtles (200 F), Double Dragon (200 F) et Metal Gear (180 F) + revues. Téléphonez au 27 49 96 92 (Nord).

Vends à 1 200 F console NINTENDO ES + 6 jeux dont Bayou Billy, Double Dragon et Goal. Possibilité d'échanger le lot contre MEGADRIVE + 1 paddle + 1 jeu. Roméo au 47 63 58 81.

Vends jeux NINTENDO ES : Teenage Mutant Hero Turtles et Captain Skyhawk à 250 F pièce ; Megaman II à 300 F. Le week-end au 96 28 01 76, demandez Philippe.

Vends NINTENDO ES (mai 92) + 4 jeux : Teenage Mutant Hero Turtles, Super Mario Bros III, Ghostbusters II et Captain Skyhawk. Le tout en très bon état. Fanny Noreux : BP 2511, 34554 Béziers ; ou appelez le 67 30 53 92.

Vends jeux NINTENDO ES : Kung-Fu, Golf, Castelvania II, Hyper Soccer et Teenage Mutant Hero Turtles + magazines. Miguel au 39 16 44 40 à partir de 18 h.

Vends NINTENDO ES + Super Mario Bros I/Duck Hunt + zapper (450 F) + NES advantage (220 F) + 8 jeux (Super Mario Bros III, Batman, Megaman II, Super Spike V'Ball, Robocop, etc.) de 150 F à 225 F. Cyril Baranco : 15, rue des Palombes, 30900 Nîmes ; ou contactez le 66 64 30 81.

Vends console NINTENDO ES + 1 jeu à 600 F + manette turbo (200 F) + jeux à 250 F pièce (Super Mario Bros I et II, The Simpsons, Zelda, etc.). Appelez le 86 57 71 44.

Vends NINTENDO ES + 12 jeux : Duck Hunt, Soccer, Gyromite, Excitebike, Wild Gunman, Ikari Warriors, Dragonball, Silent Service, Zelda II, Super Mario Bros II et III, Konami Hyper Soccer + robot + zapper + 2 manettes. Valeur : 3 800 F/4 000 F. Vente séparée possible. Thomas au 42 41 25 99, de 18 h 30 à 20 h 00.

Vends console NINTENDO ES (juin 92) + 2 jeux (Teenage Mutant Hero Turtles et Megaman III) à 800 F. Contactez le 48 84 08 43.

Vends NINTENDO ES + 7 jeux à 2 100 F. Appelez le 88 60 48 59, à partir de 18 h 30.

Vends NINTENDO ES + Super Mario Bros I, Probotector, Roller Games + adaptateur américain + zapper + jeux à 800 F. Appelez le 20 93 81 19.

Vends NINTENDO ES + 2 manettes + pistolet + 7 jeux : The Simpsons, Top Gun, Super Off Road, Super Mario Bros I, Duck Hunt, Double Dribble, etc. Prix : 1 400 F. Vincent, à partir de 20 h, au 64 33 60 83.

Vends console NINTENDO ES + 3 jeux (Ikari Warriors, Bayou Billy et Skate or Die). Le tout pour 400 F. Benjamin au 49 30 40 03.

Vends NINTENDO ES + 6 jeux à 1 500 F au lieu de 2 350 F. Walid au 46 02 29 69.

Vends console NINTENDO ES + 4 jeux. Appelez le 42 37 79 46.

MASTER SYSTEM

Vends MASTER SYSTEM + light phaser + 7 jeux (Mickey, Shinobi, Operation Wolf, etc.). Prix à débattre, possibilité de vente séparée. Appelez le 45 91 62 68.

Vends MASTER SYSTEM + 3 jeux incorporés + 8 jeux dont Rastan, Bomber Raid, Wonderboy I et II à 1 500 F. Possibilité de vente séparée. Téléphonez au 47 01 53 00.

Vends MASTER SYSTEM + 4 jeux : Astérix, Altered Beast, Afterburner et Moonwalker. Le lot est vendu à 700 F. Antoine au 28 22 11 01, à partir de 17 h.

Vends MASTER SYSTEM II + 3 jeux dont Mickey + 11 magazines SEGA + stockers à 700 F. Fabien Gicquel : 91, rue de la 87e Division Territoriale, 35000 Rennes ; ou appelez le 99 53 93 58.

Vends MASTER SYSTEM + 3 jeux à 650 F. Benjamin au 80 21 85 44.

Vends MASTER SYSTEM II + 1 paddle + 10 jeux : Slap Shot, Altered Beast, Afterburner, Tennis Ace, Power Strike, Wonderboy III, Alex Kidd, The Ninja et Spiderman pour 1 200 F. Téléphonez au 46 86 94 93.

Vends console MASTER SYSTEM + 11 jeux à 2 500 F. Contactez le 88 60 48 59, à partir de 18 h 30.

Vends 14 jeux MASTER SYSTEM de 40 F à 250 F sur Maine-et-Loire uniquement. Thierry au 41 47 25 54.

Vends console MASTER SYSTEM en très bon état + lunettes + phaser + 2 paddles + joystick + 2 jeux incorporés + 12 jeux dont Y's, Space Harrier, Battle Out Run et California Games. Appelez le 67 98 16 37.

Vends console MASTER SYSTEM II (300F) + Sonic (150F) + Donald Duck (150F), Astérix (150F) et Golden Axe (150F). Contactez le 46 38 70 35.

GAME GEAR

Vends GAME GEAR + 7 jeux dont Sonic, Mickey, Wonderboy I et II + sacoche pour 2 000 F. Possibilité de vente des jeux au détail à 150 F pièce. Appelez le 72 02 79 21.

MEGADRIVE

Vends MEGADRIVE (décembre 91) en très bon état + 2 paddles + 6 jeux : Strider, F22 Interceptor, PGA Tour Golf, Quackshot, Lakers vs Celtics et, Kid Chameleon. Chaïb au 43 34 51 82.

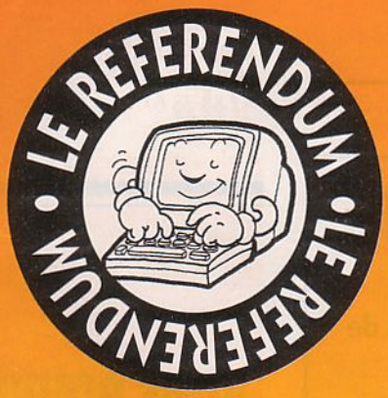
Vends MEGADRIVE française (décembre 91) + 2 manettes +

TOUS LES MOIS UN GIGA SONDAGE

GAGNEZ DES ABONNEMENTS* À PLAYER ONE

SUR

3615 PLAYER ONE



Répondez aux quatre questions qui vous sont posées chaque mois sur le 3615 *PLAYER ONE* et nous analyserons vos réponses.
Les résultats seront publiés le mois suivant dans *PLAYER ONE*.
Grâce au 3615 *PLAYER ONE* donnez votre avis sur le monde des jeux vidéo.

Le 3615 *PLAYER ONE* reste à votre écoute !
Désormais, le sondage lecteurs permanent vous permet de donner votre avis 24h/24 sur votre magazine.
Réactions, remarques, critiques, souhaits, ... vos avis nous intéressent !

Ce mois-ci gagnez 10 calculatrices TEXAS INSTRUMENTS sur le 3615 PLAYER ONE

3615 PLAYER ONE, C'EST AUSSI :

- des solutions pour tous vos jeux
- des dialogues avec vos journalistes
- des heures de connexion gratuites et de nombreux cadeaux à gagner
- des Petites Annonces et des infos sur les consoles et sur les jeux

* tous les mois 5 abonnements à *PLAYER ONE* sont à gagner par tirage au sort.

4 jeux : Sonic, Super Monaco GP, Street of Rage et Quackshot + adaptateur japonais. Prix : 1 600 F. Christophe Seiller : 10, rue du Château d'Eau, 91130 Ris-Orangis ; ou appelez le 69 43 10 60.

Vends MEGADRIVE française + 2 joysticks + adaptateur japonais + Revenge of Shinobi à 750 F (frais de port compris). Le tout en très bon état. Simon au 78 49 58 21.

Vends jeux MEGADRIVE de 50 F à 250 F : Street of Rage, David Robinson Supreme Court, Toki, F22 Interceptor, Phantasy Star II, etc. Éric au 60 48 14 28.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 4 jeux : Sonic, Street of Rage, Desert Strike et Altered Beast pour 1 500 F. Appelez le 46 34 68 30.

Vends MEGADRIVE japonaise + 9 jeux + manette pro 1 + switch à 1 890 F. Grégory au 48 35 40 77, à partir de 16 h 30.

Vends MEGADRIVE + 2 paddles + 6 jeux : El Viento, Street Smart, Street of Rage, etc. Le tout vendu 1 600 F. Possibilité de vente séparée. Appelez le 34 14 85 93.

Vends jeux MEGADRIVE à 200 F pièce ou 700 F le lot : Sonic, Strider, Shinobi et James Buster Douglas Boxing. Téléphonez au 20 51 72 29 (Nord).

Vends MEGADRIVE française + Sonic + James Pond Robocod + Quackshot + The Duel + adaptateur jeux japonais. Le tout en très bon état. Fabien au 44 42 48 62.

Vends nombreux jeux MEGADRIVE dont Batman, Kid Chameleon, Fantasia, James Pond Robocod, Street of Rage, Golden Axe I et II, Sword of Sodan, Altered Beast, Twin Hawk, etc. Appelez le 25 80 83 12.

Vends jeux MEGADRIVE à 100 F pièce. Contactez le 20 52 13 32.

Vends MEGADRIVE neuve + 2 manettes + 4 jeux (Donald Duck, Sonic, Spiderman et Kid Chameleon) au prix de 1 900 F. Téléphonez au 40 92 84 52, à partir de 18 h (région parisienne).

Vends MEGADRIVE française + 2 jeux : Revenge of Shinobi et F22 Interceptor pour 1 000 F. Franck au 48 31 98 84.

Vends MEGADRIVE + 3 jeux : Sonic, Cyberball et Altered Beast. Le tout vendu à 800 F. Contactez le 39 97 82 38.

Vends MEGADRIVE + 3 jeux : Street of Rage, Altered Beast et Gynoug + adaptateur japonais + revues. Appelez le 64 58 40 95 de 17 h à 21 h.

SUPER NINTENDO

Vends Super R-Type sur SUPER NINTENDO pour 200 F. Édouard Laforêt : 64, rue des bertagnes rubelles, 77950 Maincy ; ou appelez le 64 38 44 18.

Vends jeux SUPER FAMICOM (Super Ghouls'n Ghosts, etc.) : de 250 F à 300 F. Téléphonez au 71 02 07 92.

NEC

Vends NEC CORE GRAFX en très bon état + Cyberodge, Paccano et Tonma à 750 F. Appelez le 78 51 45 11.

ACHATS

Achète Sonic sur GAME GEAR. Contactez le 20 52 13 32.

Achète SUPER NINTENDO + Street Fighter II pour 1 000 F. Appelez le 91 22 23 90.

Achète GAME GEAR + 2 jeux de 750 F à 900 F. Patrice au 63 41 00 31.

ÉCHANGES

Échange Teenage Mutant Hero Turtles et Captain Skyhawk contre Gremlins II, Batman, Duck Tales, Castelvania, Legend of Zelda, Simon's Quest, Solstice ou The Simpsons et Megaman II contre Super Mario III. Téléphonez à Philippe au 96 28 01 76, le week-end.

Échange NINTENDO ES + 6 jeux contre MEGADRIVE + 2 jeux. Wallid au 46 02 29 69.

Échange jeu Super Ghouls'n Ghosts contre Super Probotector sur SUPER FAMICOM. Appelez le 71 02 07 92.

Échange MEGADRIVE + 3 jeux : Street of Rage, Altered Beast et Gynoug + adaptateur japonais + revues + minitélé + accessoires contre SUPER NINTENDO + 3 jeux. Téléphonez au 64 58 40 95.

Échange MASTER SYSTEM + 3 jeux + NINTENDO ES contre MEGADRIVE + 3 jeux minimum. Possibilité de vendre le tout à 1 600 F. Contactez le 76 22 46 04.

Échange GAME BOY + 3 jeux + light master + câble link + console MASTER SYSTEM + 3 jeux contre SUPER NINTENDO. Anthony au [illegible]21 85 44.

[illegible]e NINTENDO ES + zapper [illegible] Super Mario Bros I, II et [illegible]e Dragon II et III, Star [illegible]eenage Mutant Hero [illegible]linja, Goal et Duck Hunt contre [illegible] SUPER NINTENDO franç[illegible] Street Fighter II ou autre jeu. [illegible]an Alanou : Trohoët, 29510 [illegible]andrevarzec ; ou appelez le 98 57 36 49.

Échange GAME BOY + alimentation 220 V + game light + jeux contre LYNX II en très bon état + alimentation 220 V + jeux. Benjamin Caron : 7, avenue Léon-Heuzy, 75016 Paris ; ou appelez le 42 88 35 67.

RÉDIGEZ VOTRE PETITE ANNONCE GRATUITE

Vous pouvez composer votre annonce vous-même, en n'oubliant pas de nous indiquer tous les détails précis en majuscules.

Rubrique *(ventes, échanges, achats, divers)* :

Console concernée :

Nom et prénom :

Texte de la PA :

Adresse :

Tél. *(facultatif)* :

Adressez votre annonce à :

MSE PLAYER ONE, PETITES ANNONCES
19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex

VOUS POUVEZ AUSSI PASSER UNE ANNONCE SUR

3615 PLAYER ONE

RUBRIQUE PA.

Si vous choisissez le Quartier Latin pour vous défouler, vos parents ne pourront pas vous le reprocher.

Gilles CARON / Distri. Contact

© SEGA 1992

Fnac Micro, le plus grand magasin de jeux vidéo ouvre au 71 bd St-Germain, le 3 décembre 1992.

Ça faisait pas mal de temps que le quartier latin n'avait pas autant bougé. Avec l'ouverture d'un magasin comme la Fnac Micro, les pavés vont recommencer à vibrer: 400 m² de jeux vidéo, avec toutes les nouveautés, le plus grand choix de jeux, de consoles, et même de magazines. Nintendo, Sega, NES, Infogrames... Ils sont tous là. Vous pouvez les essayer et aussi rencontrer ceux qui les ont conçus. Et si vos parents hésitent encore à retourner Boulevard Saint-Germain, l'étage de micro-informatique de la Fnac Micro les fera certainement changer d'avis.

fnac

3615 fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.

DDB Corporate

Nouveau sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM Nouveau sur

ORIGINAL GAME LINK GAME PAK ORIGINAL GAME BOY GAME PAK

SUPER PROBOTECTOR ALIEN REBELS™

La bataille va commencer!...

Nous sommes en l'an 2636, et la Terre est menacée par une terrible invasion. Les Rebelles, des mutants fous venus d'une autre planète, sont de retour, avec la ferme intention de se venger férocement de leurs défaites précédentes, en anéantissant la race humaine.

Seul espoir pour les Terriens, les PROBOTECTORS, des robots de combat superpuissants. Mais leurs intervention sera-t-elle suffisante? Pourront-ils détruire ces misérables mutants à temps et sauver le monde?

KONAMI®
La passion des jeux

Original Nintendo Seal of Quality

Distribué par BANDAI
Pour tout complément d'informations, appelez-nous au (16-1) 34 64 77 55.