Micro NEWS

TOUS LES GRANDS JEUX TESTÉS !

HORS SERIE

SEGA®

25,00 F

LES CONSOLES DE JEUX ET LES CARTOUCHES SEGA® SONT EN VENTE PRÈS DE CHEZ VOUS:

VOTRE POINT DE VENTE «SEGA BOUTIQUE»:

NICOMACHUS
241, AV. D'ARGENTEUIL
92270 BOIS-COLOMBES

VIDEOTIQUE
17 C/C FRANCONVILLE 2
95130 FRANCONVILLE

LOGITHEQUE
18, RUE MARCELIN-BERTHELOT
19100 BRIVE S

C.A.O.
169, RUE LEGENDRE
75017 PARIS

VIDEO POINT
C/C DE LA HETRAIE
76330 NOTRE-DAME-DE-GRAVENCHON

PASSE PRESENT FUTUR
12, RUE ST-LAURENT
54700 PONT-A-MOUSSON

JBG ELECTRONICS
163, AV. DU MAINE
75014 PARIS

PHOTOFOC
C/C DE LA FORET
91230 MONTGERON

ELS
11, RUE BARBES
11200 LEZIGNAN

SORO
22. AV. DU 22-AOUT
34900 BEZIERS

ETS BERNARD HUMEAU
3, RUE DES BAINS
17200 ROYAN

LECOMTE
31. RUE DU GAL-DE-GAULLE
95880 ENGHIEN

CONFORT-COMMUNICATION
C/C BELFONTAINE. RUE DOSSIER
79200 PARTHENAY

TOP GAMES
5. BD GIRAUD
20200 BASTIA

MICROPOLIS
29. RUE PAILLOT-DE-MONTABE
10000 TROYES

A.M.I.S.
7, AV. PARISOT-DE-LA-BOISSIERE
73200 ALBERTVILLE

CHIC CHIC VIDEO
C/C LA ROCADE
27500 PONT-AUDEMER

L'AUDITORIUM
10-12, RUE DU TEMPLE
89000 AUXERRE

NEYRIAL CENTRE CALCUL
3, BD DESAIX
63000 CLERMONT-FERRAND

ERIGE
158, AV. DE LA LIBERATION
50400 GRANDVILLE

MIN
102, RUE BERBISSEY
21000 DIJON

TFG
153, AV. DE LA REPUBLIQUE
78500 SARTROUVILLE

PHOTO MAXIMIN
23. RUE DE PERIGUEUX
16004 ANGOULEME

CBI
6, RUE MAZARINE
13100 AIX-EN-PROVENCE

GAME'S
67. BD DU GAL-LECLERC
06800 CAGNES/MER

STUDIO GETTLIFFE
15. RUE DU GAL-DE-GAULLE
55500 LIGNY-EN-BARROIS

NEURONES BOUTIQUE
11, RUE DE LA PREFECTURE
GALERIE EMERAUDE
74000 ANNECY

LA BOUQUINERIE
7, RUE DU PORT
56100 LORIENT

TANDY LA VARENNE
14, RUE DU BAC
94210 LA VARENNE

DELTA LOISIRS
84, AV. CANTINI
13272 MARSEILLE

MICHEL MARTIN
6, RUE D'AGUESSEAU
92100 BOULOGNE-BILLANCOURT

TELEKTRONIC
28. RUE DU PETIT-BOIS
08000 CHARLEVILLE-MEZIERES

AU TELE QUI FUME
5, AV. GAMBETTA
02000 LAON

ACTION INFORMATIQUE
1, RUE GEORGES-GENOUX
70000 VESOUL

VIDEO CENTER ODE
C/C AUCHAN
42390 VILLARS

VIDEOTIME
171. RUE PAUL-VAILLANT-COUTURIER
94140 ALFORTVILLE

GM INFORMATIQUE
LES PALMIERS 3
83420 LA CROIX-VALMER

RM SOFT
ROUTE DE LA FAUCILLE
01630 ST-GENIS-POUILLY

LABYRINTH
13, RUE DU QUAI
27400 LOUVIERS

SYNETIC
9. BD DU MONTPARNASSE
75006 PARIS

CIFE DREUX
43, RUE ST-JEAN
28100 DREUX

PHOTO POSTE
23, RUE PARTONEAUX. B P 192
06505 MENTON CEDEX

JUNGMANN GASTON
50. RUE GENERAL-HIRSCHAUER
57500 SAINT-AVOLD

BROTHER MUSIC AND THE
16, RUE DE L'INONDATION
76400 FECAMP

LES LUTINS
123, RUE DES BOURGUIGNONS
92270 BOIS-COLOMBES

ROCCA
C/C AUCHAN BARNEOUD
13400 AUBAGNE

HOBBY
28, ROUTE DU MOUTIER
93300 AUBERVILLIERS

CHARLEMAGNE
5, BD DE STRASBOURG
83000 TOULON

VILLECHALANE INFORMATIQUE
8, AV. DU MARECHAL-SEBASTIANI
20200 BASTIA

PROGEST 71
18, QUAI DES MESSAGERIES
71100 CHALON-SUR-SAONE

DEBAS ET FILS
85-100, RUE EMILE-MORLAIX
02310 CHARLY-SUR-MARNE

BONIN
89, GRANDE-RUE
71500 LOUHANS

NAIRE
22. AV. PAUL-GIRAUD
73400 UGINE

MICRO SPOT INFORMATIQUE
56, RUE DU 11-NOVEMBRE
42100 SAINT-ETIENNE

SEMAPHORE TASMAN S.A.
01630 CHALLEX

ZOOM 2000
ZAC PETITE FORET
59410 ANZIN

ESPACE MICRO VIDEO
53, RUE LOUISE-MICHEL
92300 LEVALLOIS-PERRET

PHOT'CENTER
RUE GUICHARD
94230 CACHAN

PETREL INFO
6, RUE ISAMBARD
27120 PACY-SUR-EVRE

THUILLIER & CIE
8. RUE DU GENERAL-LECLERC
51330 GIVRY-EN-ARGONNE

LOGICONTACT
25, COURS GALLIENI BP 224
40105 DAX CEDEX

JB BUREAUTIQUE
20 BIS. RUE PIERRE-SEMARD
34200 SETE

CLV
1, PLACE DU MARCHE
91190 CHEVRY-SUR-YVETTE

CREATIVITE SCIENTIFIQUE
7. PLACE DU SAUCERROIS
78130 MAUREPAS

MICROPUS II
GALERIE COMMERCIALE PLEIN SUD
34470 PEROLS

COCONUT
13, BD VOLTAIRE
75011 PARIS

VIDEOMATIQUE
5. RUE DE CARBONNIERES
13100 BRIVES

EPISOFT
141. BD POISSON
13004 MARSEILLE

C.V. INFORMATIQUE
C/C REPUBLIQUE
72000 LE MANS

VISUEL
7. RUE DE L'EMBERGUE
12000 RODEZ

CIKA INFORMATIQUE
93. RUE NEUVE
24100 BERGERAC

TANDY SAINT-QUENTIN
1. RUE DE PARIS
02100 SAINT-QUENTIN

PICARDIE TELEMATIQUE
19, ESPACE LES ORIELS
02100 SAINT-QUENTIN

VIDEO SON
3. RUE FELIX-FAURE
26100 ROMANS

MAISON DE LA PRESSE
2. RUE DE DOUAI
62450 VITRY-EN-ARTOIS

DÉCOUVREZ LA **SEGA** BOUTIQUE DU VIRGIN MÉGASTORE

Virgin MEGASTORE
52-60, AV. DES CHAMPS-ÉLYSÉES
75008 PARIS

L'ORDINATEUR DIFFUSION
3. RUE LAFONT
13006 MARSEILLE

TANDY MILLAU
2. RUE DE LA PEPINIERE BP 315
12103 MILLAU

WATT WATT
RUE DE LA VIEILLE-SOMME
80800 DAOURS

CAFOREL
19. RUE SANSOM
77140 NEMOURS

2010 ELECTRONIQUE
71. RUE DU CHERCHE-MIDI
75006 PARIS

SHOOT AGAIN
145. RUE DES FLANDRES
75019 PARIS

SIA LA VALETTE
PARC SAINTE-CLAIRE
ROUTE DE LA GARDE
83160 LA VALETTE

ESPACE SON IMAGE ET INFORMATIQUE
2. RUE DE LA GARE
67700 SAVERNE

MICROPUCE DOUAI
28. RUE SAINT-JACQUES
59500 DOUAI

CBE ELECTRONIQUE
1. AVENUE PASTEUR
24100 BERGERAC

AUDIO PHOTO SERVICE
44. RUE FREBAULT
97110 POINTE-A-PITRE

MICRO CENTER GABON
BP 104
LIBREVILLE GABON

LVE
1, AVENUE DES MARRONNIERS
BP 69
91560 CROSNES

VALERY
18, PLACE DU MARTROI
45300 PITHIVIERS

MANOSQUE INFORMATIQUE
5. PLACE D'ENGAUCH
04100 MANOSQUE

TV CENTER
26, RUE GEORGES-CLEMENCEAU
41200 ROMORANTIN

VIDEO PASSION
RN 73 - SUPER U
39500 TAVAUX

INFORMATIQUE DE DEMAIN
C/C DU PONT DES EAUX
431. RUE RENE-CASSIN
84000 AVIGNON

SYL VIDEO
28. RUE NEUVE
53400 CRAON

MASTER VIDEO 7
C/C ROSNY-SOUS-BOIS
93117 ROSNY-SOUS-BOIS

PINEAU INFORMATIQUE
26, RUE TOUFAIRE
17300 ROCHEFORT

ETABLISSEMENT MORANGE
6. PLACE DENIS-DUSSOUBS
87000 LIMOGES

CHT ELECTRONIQUE
13. RUE ROTROU
28100 DREUX

COLAFA
20, PLACE ARISTIDE-BRIAND
40110 MORCENX

GELIN APELT
48, BOULEVARD FREDERIC-MISTRAL
BP 602
11106 NARBONNE

MBS
13. BD CHANDEYSSON
26700 PIERRELATTE

EUROPE TELEVISION
5, PLACE DU GENERAL-LECLERC
67310 WASSELONNE

CHAMP INFORMATIQUE
63-69. AV. DU GENERAL-DE-GAULLE
78300 POISSY

LTI
6, RUE MEDERIC
92110 CLICHY

MELISANDE
67, GRANDE-RUE
02400 CHATEAU-THIERRY

LUXINFOR
40, RUE EDOUARD-HERRIOT
70300 LUXEUIL-LES-BAINS

OCTOPUCE INFORMATIQUE
4, RUE SAINT-CHRISTOPHE
71400 AUTUN

LOISIRS INFORMATIQUE 76
22, PLACE DU GENERAL-DE-GAULLE
76600 LE HAVRE

HEMARD
4-6, RUE BOUVIER-SASSOT
51120 SEZANNE

IBS
48, AVENUE DU 11-NOVEMBRE
48000 MENDE

PIXI SOFT
1, RUE DE METZ
31000 TOULOUSE

POLIAN
20, RUE SAINT-PIERRE
60000 BEAUVAIS

PHOTO LEO
8-10, PLACE JEAN-JAURES
92120 MONTROUGE

SOGEDIS
8. RUE CHAROST
62100 CALAIS

RUN ELECTRONIC (TANDY)
24, RUE DE LA CONVENTION
47300 VILLENEUVE-SUR-LOT

ROUVROY ET FILS
11-13. BD D'ANGLETERRE
59376 DUNKERQUE

TEMPS X
4 BIS. RUE DE LA POSTE
74000 ANNECY

MEGA JUMP
12, RUE DE LA BASTIDE
95800 CERGY-SAINT-CHRIST

CHEMIN DU MICHALON
10, RUE SAINT-GAUCHER
26200 MONTELIMAR

MICRO DIFFUSION
39. BD CHARLES-DE-GAULLE
42120 LE COTEAU

BLM INFORMATIQUE
20. BD VICTOR-HUGO
87200 SAINT-JUNIEN

MICROVISION
18. RUE JEAN-BART
64200 BIARRITZ

TEMPS K RUNGIS
C/C BELLE-EPINE
94531 RUNGIS

ET AUSSI DANS LES MAGASINS:

AUCHAN ■ BHV ■ BOULANGER ■ CARREFOUR ■ CASINO ■ CONFORAMA ■ CONTINENT
CORA ■ EUROMARCHÉ ■ FNAC ■ GALERIE LAFAYETTE ■ PRINTEMPS ■ MAJUSCULE ■ NASA ■ RALLYE

LISTE COMPLÈTE DES POINTS DE VENTE **SEGA** SUR MINITEL **3615 SEGA.**

LIAISON INTERNATIONALE

SOMMAIRE

L'ENCYCLOPÉDIE DES JEUX SEGA®

Rédacteur en chef :
Jean-Michel Berté
Rédacteur en chef adjoint :
Georges Brize
Secrétaire de rédaction :
Jean-Henri Derveaux
Rédaction :
Jean-Pierre Labro,
Marc Lacombe
Directrice de la publicité :
Isabelle Berté
Secrétariat :
Jocelyne Lefebvre
Maquette et mise en page :
Jean-Yves Zagnoni,
Cécile Font
Abonnements :
Franck Maillochon
Ont collaboré à ce numéro :
Cyrille Baron, Mathieu Brisou, Brice Defeyer, Mourad Krim, Jean-Michel Maman, Tony Takoushi
Illustrations :
Carali, Lerouge
Photogravure :
Photocop
Impression:
Rotolaf
Dépôt légal :
4ème trimestre 1989
ISSN 0984-9629
Commission paritaire : 70043
Edité par Sandyx S.A. au capital de 250 000 F - 67, avenue du Maréchal Joffre - 92000 Nanterre
Tél. : 47.21.29.29
Télécopie/Fax : 47.25.72.75
Directeur de la publication :
Jean-Michel Berté
Membre inscrit à l'OJD
Copyright MICRO NEWS, Paris 1989

JEUX :
PSYCHO FOX, GALAXY FORCE, CASINO GAMES, CYBORG HUNTER, VIGILANTE, ALTERED BEAST, AMERICAN PRO FOOTBALL, OUTRUN 3D, GOLVELLIUS, WONDERBOY 3, TENNIS ACE, CLOUD MASTER, BOMBER RAID, RASTAN, WANTED, REGGIE JACKSON BASEBALL

BD LE FRAPPÉ DE LA MICRO

JEUX :
CALIFORNIA GAMES, WORLD SOCCER, MY HERO, TEDDY BOY, CHOPLIFTER, ACTION FIGHTER, ENDURO RACER, ROCKY, OUTRUN, DOUBLE DRAGON

TOP SECRET :
DES SOLUTIONS DE JEUX COMME S'IL EN PLEUVAIT !

ABONNEMENT MICRO NEWS

JEUX :
BLADE EAGLE, MAZE HUNTER 3D, AZTEC ADVENTURE, PENGUIN LAND, SHINOBI, POSEIDON WARS 3D, MISSILE DEFENSE 3D, PRO WRESTLING, THUNDERBLADE, SHANGAI, CAPTAIN SILVER, RAMBO 3, ALIEN SYNDROME, ZILLION, LORD OF THE SWORD, GANGSTER TOWN, AFTERBURNER, FANTASY ZONE 2, QUARTET, ZILLION 2, TRANSBOT, BLACK BELT, SPACE HARRIER

BD LE FRAPPÉ DE LA MICRO

JEUX :
YS, R-TYPE, POWER STRIKE, GLOBAL DEFENSE, SUPER WONDERBOY IN MONSTER LAND, GHOSTBUSTERS, ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD, ALEX KIDD THE LOST STARS, F16 FIGHTER, ZAXXON

TOP du mois CONSOLES

PSYCHO-FOX

Renard rusé qui fait sa loi

Cette fois j'en suis sûr, les Japonais sont fous ! En tout cas, il me semble que seul un esprit plus allumé qu'une ampoule électrique 2000 watts est capable d'accoucher de quelque chose d'aussi dingue que *Psycho-Fox.*

Un renard qui se transforme en hippopotame, en singe ou en tigre, poursuivi par une horde de coquillages, de pommes à hélices et d'oiseaux coiffés de bonnets d'aviateurs de la première guerre mondiale, le tout sur des tremplins, des lacs, des rochers, des ressorts, dans les airs ou sur des poteaux élastiques, avouez que tout cela est plus original que la sempiternelle histoire du chevalier qui va sauver sa princesse des griffes du méchant dragon.

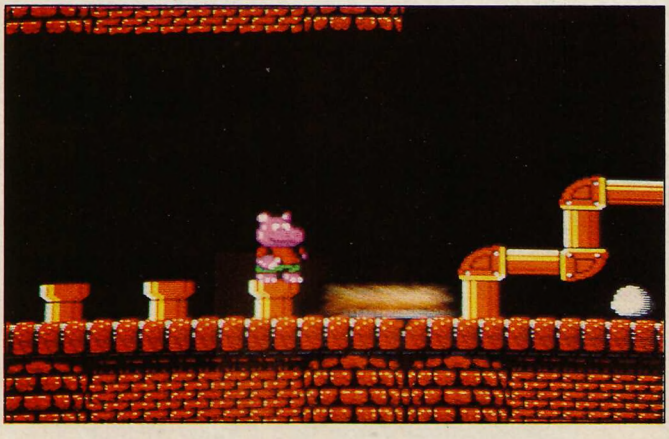
Psycho-fox est une espèce de jeu de plates-formes dont les décors sont dévoilés par un scrolling. Il existe sept niveaux de jeu, comportant chacun trois rounds, soit - faites un petit effort de calcul mental - vingt et une (bravo !) séquences différentes.

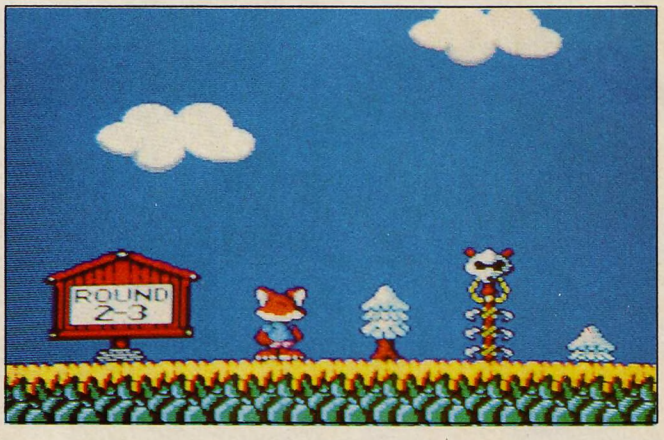
Le moindre round dure déjà plus de dix minutes, ce qui signifie qu'il vous faudra au minimum trois heures et demie pour parcourir tous les tableaux, en admettant que vous ne perdiez aucune vie, ce qui est encore plus difficile que de trouver une place assise dans le RER le soir vers dix-huit heures ! Rassurez-vous, une option offre le choix du niveau de départ, ce qui permet de découvrir le jeu dans sa totalité sans avoir à s'épuiser pendant des heures sur le joystick tandis que les parents râlent parce que vous monopolisez la télé et que justement Serge Lama est l'invité de Guy Lux sur la 2. Mais revenons plutôt au jeu lui même... Votre renard peut se faire aider dans sa tâche par un oiseau au look très BD (peut-être un corbeau) qui surgit des coquilles d'œufs préalablement démolies par notre ami à poils (mais non, pas Eric Satyre, je parle du renard !). Une fois libéré, le corbeau suit le renard partout et - pas rancunier du tout malgré une sombre histoire de vol de fromage - s'envole pour détruire les ennemis se trouvant devant lui. Lorsqu'on appuie sur la touche "pause", un menu permettant d'utiliser les objets récoltés apparaît. C'est dans ce menu que vous pouvez choisir de vous transformer en hippopotame rose, en tigre, ou en singe, ce qui semble ne servir à rien si ce n'est à faire rire. Mais méfiance... chaque détail a en fait son importance et il vous faudra apprendre à utiliser tous les éléments du décor et du jeu pour parvenir à franchir les obstacles qui se dressent sur votre route.

Psycho-fox est un monument de délire truffé de gags et d'astuces. Certains détails visuels apportent au jeu l'apparence d'un véritable dessin animé : lorsque le renard freine, un petit nuage de fumée suit ses pas, et lorsqu'il fait brusquement demi-tour, ses jambes tournent dans le vide pendant quelques instants... Moralité : rien ne sert de partir en vacances, il faut courir acheter *Psycho-Fox,* une cartouche à ne rater sous aucun prétexte. Comme on dit dans la pub : "Toute absence devra être sérieusement justifiée".

Cartouche pour la console Sega.

M.L.



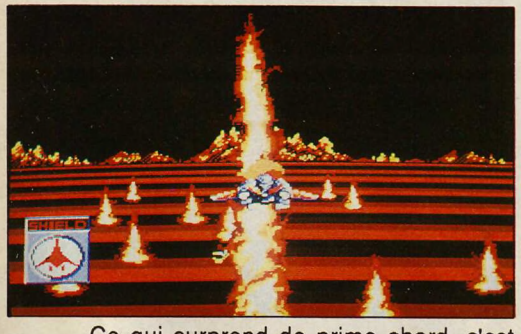


GALAXY FORCE

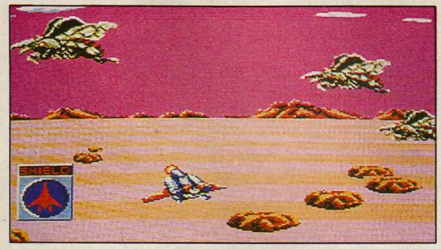
Attention à l'hypertension !

Ca y est c'est décidé, dès ce soir je m'achète une console Sega ! J'ai craqué après le test de Galaxy Force. Que les maniaques des 16 bits se voilent la face de peur de la perdre, quant aux malingres 8 bits, ils vont se tordre de douleur et cracher leurs misérables pixels s'ils aperçoivent ce jeu. Bien fait ! Que leurs spasmes résonnent jusqu'au pays du Soleil Levant !

Les programmeurs du bon Monsieur Sega sont de plus en plus fortiches. Les limites de leur génie dépassent l'entendement humain. Ne seraient-ils pas des êtres étranges, venus d'ailleurs (ciel ! David Vincent) pour nous étourdir à coups de jeux géniaux ? Je pose la question et je suis à vous. Nous vous avions présenté dans le numéro 22 des photos d'écran de Galaxy Force. Et qu'est-ce qu'elle disait la légende ? attention chef-d'œuvre (il y en a deux qui suivent). Une vision prémonitoire à coup sûr et je dirais même plus, c'est un chef-d'œuvre ! Vous allez vous éclater sur votre console chérie, en avant toute, à fond les manettes !

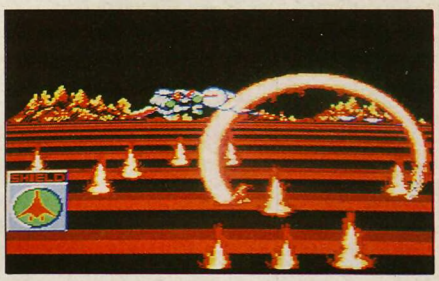


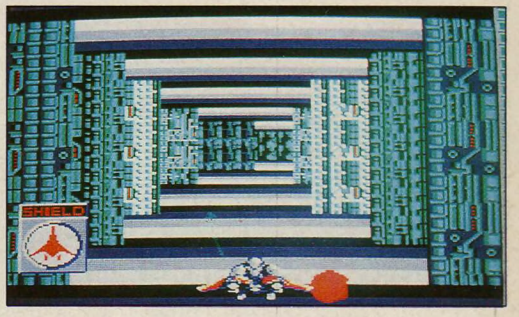
Ce qui surprend de prime abord, c'est l'excellente réalisation technique et la beauté des graphismes. L'animation est géante, ça décoiffe. Le scénario n'est pas d'une originalité folle, je vous le livre tout de go. Vous êtes aux commandes d'un vaisseau chargé de balayer des hordes sauvages d'immondes agresseurs. Quatre tableaux sont à sélectionner dès le départ : deux vues vous renseignent sur l'endroit de vos futurs exploits et sur l'emplacement du QG ennemi. Avant d'entreprendre quoi que ce soit, passez en revue ces différents lieux. Il y en a pour tous les goûts. Pressez sur le bouton fire et bonne chance. Des glaces de l'antarctique aux terres volcaniques, vous allez devoir détruire une armada d'ennemis démoniaques. Un petit détail, chaque envol est précédé d'un mini-intermède qui vous



permet d'apprécier la virtuosité des créateurs du soft. Vous vous élancez, selon la région à nettoyer, d'une plateforme ascensionnelle ou du vaisseau mère, trop heureux de vous larguer vite fait-bien fait sur le champ de bataille. Serrez bien votre joystick, enclenchez l'hyper-vitesse, armez vos rayons laser et banzaï ! Il va y avoir de la carcasse roussie dans l'air... Si vous possédez une manette de jeu avec tir automatique (ou un rapid-fire), son utilisation vous est chaudement recommandée par la rédaction de Micro News. Ça déferle sec sur votre pauvre carcasse, des engins non identifiés aux intentions belliqueuses vous foncent dessus. Il en sort de partout. Un écusson clignote à gauche de l'écran, il vous indique l'état de santé de votre destroyer volant. Bleu, c'est tout bon, si ça vire au rouge danger, noir il ne vous reste plus qu'à ramasser votre zinc à la petite cuillère. Descendez tout ce qui bouge, vaisseaux, têtes géantes, etc. Pas le temps de souffler, des vagues successives d'agresseurs se pointent déjà à l'horizon. Une

fois ce petit boulot accompli, vous pénétrez dans la base ennemie. Changement complet de décor, vous êtes dans une sorte de gigantesque couloir dans le plus pur style Guerre des Etoiles. La moindre erreur de pilotage et c'est l'explosion fatale. Cette partie du jeu est réellement difficile, mais vous permet d'accéder au niveau suivant. Un peu de concentration devrait vous permettre de vous en sortir avec les honneurs. Sachez quand même que pour corser le tout (dur, dur) des objets bizarroïdes défendent avec acharnement ce repaire de bandits. Des indications, très précieuses sur la direction à suivre dans ce dédale, s'affichent en haut de l'écran, une aide à ne surtout pas négliger. Les quatre niveaux sont tous aussi beaux les uns que les autres. J'ai





quand même un petit faible pour les paysages volcaniques où de magnifiques gerbes incandescentes et des geysers de lave traversent l'écran. C'est de toute beauté. D'autres surprises (agréables) vous attendent, à vous de les admirer. Que votre témérité soit récompensée et que le dieu des espaces infinis vous protège...

Cartouche pour la console Sega.

J.-P. L.

CASINO GAMES

Hey Gambler !

Premier et dernier avertissement : les imprudents qui se lanceront tête baissée dans Casino Games perdront jusqu'à la respectueuse considération de leurs consoles !

Mais si vous persistez, passez d'abord à l'accueil où une superbe blonde vous demandera si vous disposez d'un compte. Evidemment pas. Donc la vamp vous alloue d'autorité 500 dollars et tous ses voeux de bonne chance. Ne commettez pas l'erreur de vous lancer dans une partie de poker ou de blackjack. Essayez le jackpot, il vous permettra peut-être de grossir votre pactole. Il vous est loisible ensuite, soit d'affronter un ou une adversaire au poker, soit de jouer au blackjack ou au baccara.

Pour ceux que l'ambiance guindée des tables à cartes indispose, il peuvent retrouver l'atmosphère sans chichis des bistrots de quartier : un flipper génial dont l'animation, les bruitages et les degrés de difficulté (il y en a trois) enchanteront plus d'un fondu.

Fidèles à leur réputation, les concepteurs de Sega ont fait preuve de compréhension envers les acheteurs, car pour le prix d'une seule cartouche vous avez cinq jeux différents, sans parler du flipper qui constitue l'attraction essentielle. Alors pourquoi se priver ?

Cartouche pour la console Sega.

M.K.

CYBORG HUNTER

Chasseur De Bécanes

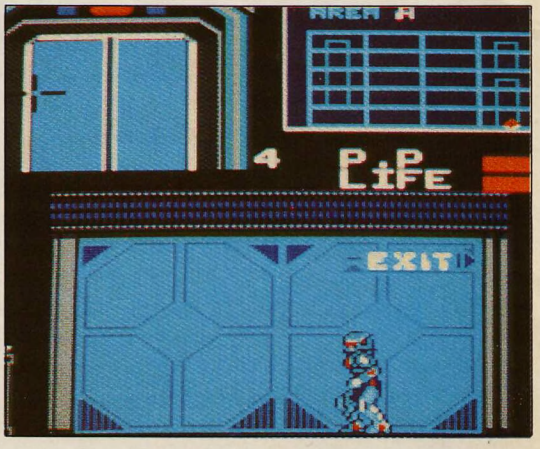
En l'an 2242, l'innommable Vipron et sa horde de cyborgs menacent de contrôler l'Univers. Pour en faire quoi ? Personne ne le sait, d'ailleurs personne ne se préoccupe de cet aspect de la question ; l'essentiel pour le moment est de trouver un gladiateur galactique capable d'affronter Vipron et ses sbires mécaniques. Mais où trouver cet oiseau rare ? Ah mais attendez, je crois que j'en tiens un... Vous, oui vous, cher lecteur ! Ne me regardez pas comme si j'étais subitement devenu fou, je vous connais bien, vous êtes un virtuose du joystick. Votre nom est Paladin et vous êtes le chasseur de primes le plus courageux de la galaxie. Alors ne faites pas le modeste ! Lisez plutôt ce qui suit et vous serez fixé.

Votre mission est de vous infiltrer dans la forteresse redoutable de Vipron et de vous frayer un chemin à travers sept zones infestées de cyborgs. Chaque zone comporte cinq étages que vous devez explorer à la recherche d'objets pouvant vous servir à traverser la zone suivante. A chaque fois un ascenseur sera à votre disposition. La belle Adina, votre contact au Quartier Général, ne cessera de vous prodiguer de précieux renseignements. Ecoutez-la bien : elle peut vous sauver la vie. Au début de la chasse vos seules armes seront vos poings et votre habileté à survivre aux assauts meurtriers des gardes cyborgs. Au cours de vos déplacements, vous trouverez des armes et quelques accessoires dont vous saisirez vite l'utilité. Votre mission prendra fin quand vous aurez éliminé Vipron qui se trouve dans la zone G.

Vous voilà donc paré pour une aventure excitante. Vous n'avez pas fini d'arpenter les couloirs de *Cyborg Hunter* de sitôt, car tout y est bien pensé et bien conçu. Que ce soit le graphisme précis, l'ergonomie parfaite ou l'intérêt du jeu. Même les méchants y sont attirants. Soyez donc attentif et rapide, car un chasseur sachant chasser sait chasser etc.

Cartouche pour la console Sega.

M.K.



TOP du mois

VIGILANTE

Coup De Pompe

Maria, Maria où-es tu ? Votre lamento résonne à travers la ville. Vous errez comme une âme en peine depuis que les ignobles Rogues, bandits néopunks aux crêtes tranchantes comme des lames de rasoir, ont enlevé votre dulcinée. La haine croît en vous, une vengeance immédiate s'impose.

Bien décidé à la délivrer coûte que coûte, vous allez les affronter sur leur propre terrain : la rue.

Un point d'importance a échappé à ces brutes épaisses dont la cervelle baigne dans un océan de bière : vous êtes le vigile. Votre renommée n'est plus à faire depuis que vous dirigez le plus célèbre comité d'autodéfense du pays. Les fous, les inconscients ! S'attaquer à l'être qui vous est le plus cher au monde, c'est carrément un suicide collectif ! Le cœur battant, avec pour seule arme vos poings et votre maîtrise exceptionnelle du kung-fu, vous partez à l'assaut du QG des ravisseurs.

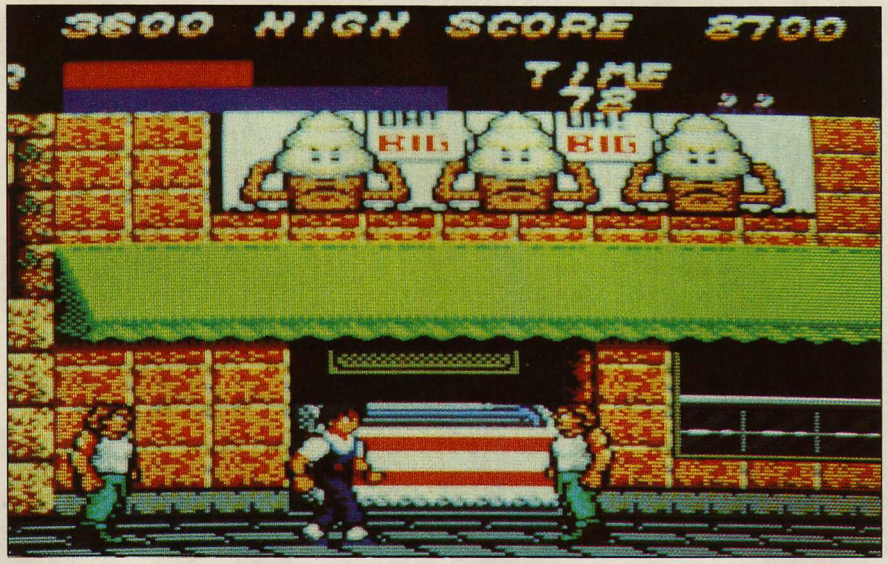
Seul contre tous, vous pénétrez en territoire ennemi ; sans perdre une seconde ces asociaux vous sautent à la gorge. Spécialistes de la prise d'étranglement, ils ne vous feront pas de quartier. Alors veillez au grain. Un bon coup bas bien assené et hop ! vous les envoyez voltiger dans le caniveau. Au début de votre parcours du combattant, vous verrez sur le sol un nunchaku qui vous permettra de briser membres et crânes à gogo. Pendant cette traque, vous devrez parcourir les rues de la ville, vous frayer un chemin

dans une décharge, dégommer des étrangleurs sur un pont, investir le centre-ville et enfin éclater le reste de la bande sur un chantier. Si vous arrivez sauf à la fin de ce voyage au bout de l'enfer, vous affronterez en combat singulier le Grand chef. C'est l'ultime épreuve, atomisez-le et la tendre Maria retrouvera la liberté.

Malgré un scénario classique, cette cartouche est excellemment réalisée et vaut largement les adaptations déjà parues dans le monde des A (Atari, Amiga et Amstrad).

Cartouche pour la console Sega.

J.-P.L.



CONSOLES

TOP du mois

ALTERED BEAST

Zombie Olympique

A l'époque où l'Empire romain dominait le monde, votre pauvre carcasse de légionnaire se morfondait six pieds sous terre. Vous luttiez jour et nuit contre une armée de vers bien décidés à vous mettre les os à nu. Ce pénible état aurait pu durer une éternité, si les dieux n'en avaient décidé autrement...

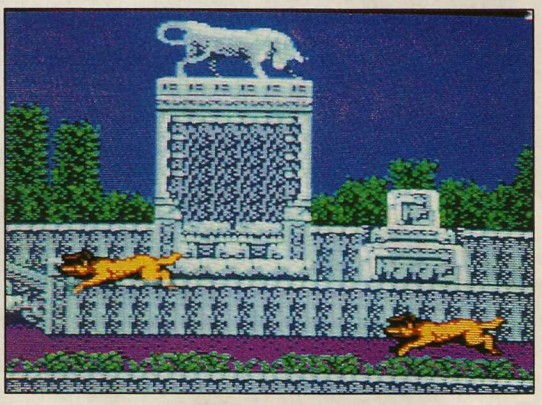
Scoop en provenance directe de l'Olympe : on vient d'enlever Athéna. Cette magnifique créature est la fille de Zeus. Son cher papa, le big boss du panthéon grec, était selon la légende une tête de cochon qui faisait régner sur terre son ordre et sa justice, maniant la foudre aussi facilement que d'autres le fouet. Seul un fou a pu perpétrer un tel sacrilège.

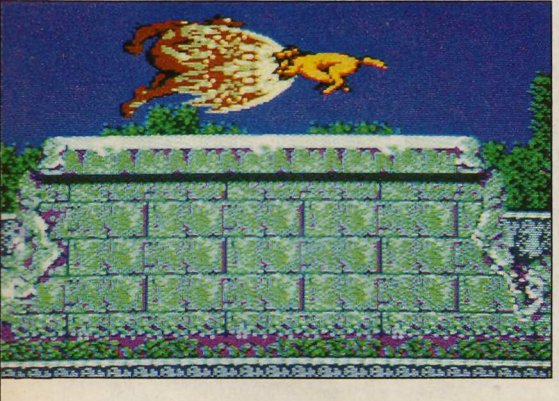
L'enlèvement d'Athéna a déclenché un raffut du tonnerre chez les tenants de l'éternité. Mais même les divinités ont leurs faiblesses, comme de répugner à se salir les mains. Comme d'habitude en pareil cas, un volontaire est désigné d'office. Bing ! Dans un bruit de tonnerre, Zeus vous propulse hors de la tombe. Il vous explique rapidos la situation et ce qu'il attend de vous. Avant de vous lâcher dans la nature, il vous remet en état et vous dote de pouvoirs très spéciaux que possèdent aussi, malheureusement, les ravisseurs. Le jeu va vous entraîner alors dans quatre tableaux démoniaques.

A peine remis sur pied, vous devez déjà en découdre avec des zombis venus du fin fond de l'horreur. Ces morts-vivants sont pleins de vie, n'hésitez pas, d'un coup de pied, à les remettre à leur place. Par vagues déferlantes, ils essayent de vous renvoyer dans l'au-delà. Un terrible combat s'engage, mais vous disposez d'une arme secrète que le mari de Junon vous a gracieusement octroyée : lorsque vous détruisez ces débris de l'Enfer, une boule bleue s'échappe de leur dépouille. Elle contient l'esprit de l'adversaire et vous métamorphose en entité invincible. Dans la première partie, l'assimilation de deux boules multiplie par deux votre masse musculaire et l'efficacité de vos attaques. Tout au long de votre parcours vous subirez ce genre d'avatar et deviendrez loup-garou, dragon ou tigre. Une bonne dose de difficulté, des décors bien réalisés et une grande variété de monstres font de ce jeu un bon logiciel d'action.

Cartouche pour la console Sega.

J.-P.L.





1er JANVIER 90

RETROUVEZ LES JEUX ET LES ASTUCES SEGA

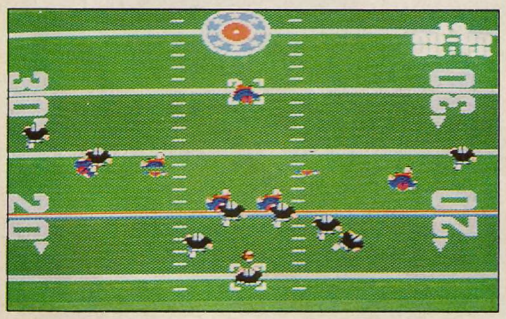
3615 MICRONEWS

AMERICAN PRO FOOTBALL

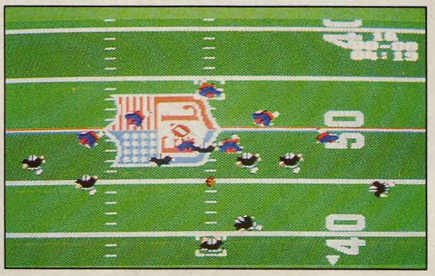
C'est du balaise

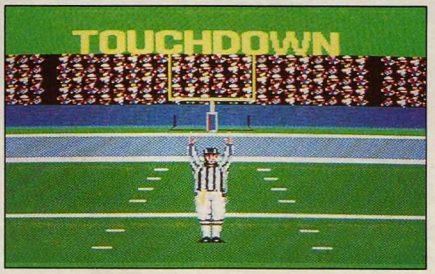
Découvert il y a quelques années en France par des adeptes de la culture outre-atlantique, le football américain (très physique et qui demande de grandes qualités athlétiques, avec une taille en rapport) fait de plus en plus d'adeptes parmi les jeunes. Pour ne pas développer de complexe face à ces athlètes, Sega propose une cartouche qui vous permettra, via les joysticks, de vous prendre pour un balaise.

Avant de prendre la route du Superbowl (finale du championnat aux USA), essayez-vous au jeu simple, celui-ci vous permettra de vous entraîner aux différentes combinaisons possibles et de vous familiariser avec le terrain (psychologiquement c'est important). Vous devrez ensuite choisir votre équipe. La liste qui vous est présentée est évidemment impressionnante, entre les Ours de telle ville, les Castors d'une autre et les Wild Boys d'une troisième, vous n'avez que l'embarras du choix. D'ailleurs, à moins d'être des férus de ce sport et de connaître toutes les équipes par cœur, vous ferez comme tout le monde : vous choisirez selon le nom de la ville, au hasard, ou selon la couleur du maillot, comme le fait votre humble serviteur.

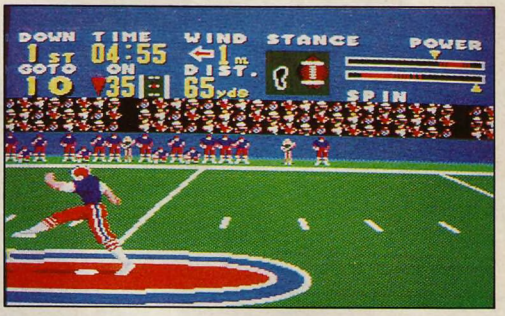


vous ferez comme tout le monde : vous choisirez selon le nom de la ville, au t du pareil au même ont perdu ; tous ceux qui croient au contraire que ces deux pratiques n'ont rien en commun ont perdu aussi. Comme dans le rugby, le but du jeu est de rentrer dans la zone de l'adver-



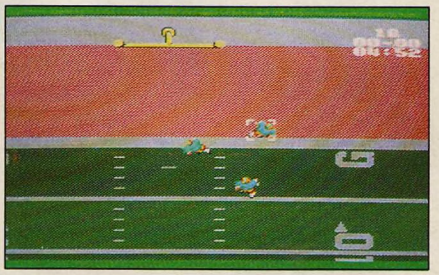


saire balle à la main. Il n'est pas nécessaire de poser le ballon pour marquer des points, il suffit que la moitié du corps dépasse à l'intérieur de ladite zone. Pour ce faire, l'équipe en attaque a droit à quatre essais. Si elle ne réussit pas à avancer au moins de dix yards, c'est à l'équipe adverse d'attaquer. Le plus étonnant dans le football américain est la multitude de combinaisons possibles, que ce soit en attaque ou en défense. Entre chaque phase de jeu, l'ordinateur (selon votre situation : attaquant ou défenseur) vous propose différentes tactiques, aussi alambiquées les unes que les autres. Là aussi, pas d'autre alternative que de choisir au hasard. Au bout d'un certain temps, on acquiert plus d'expérience et on se trouve plus d'affinités avec telle ou telle tactique. L'autre possibilité pour une équipe en attaque est de faire un kick-off, ce qui permet de dégager la balle le plus loin possible vers la zone adverse. Pour



cela, le soft vous offre plusieurs possibilités : la force, l'effet et la direction de votre dégagement.

Avec American Pro Football, les joysticks vont certainement atteindre des températures très élevées et les parties entre copains risquent de se dérouler dans une ambiance surchauffée ; non pas à cause du graphisme remarquable ni de la maniabilité des joueurs, mais bien parce que le football américain est un sport de contact, très physique. Alors un petit conseil, éloignez votre petite sœur et



mettez le vase en cristal de votre mère en lieu sûr avant d'allumer votre console...

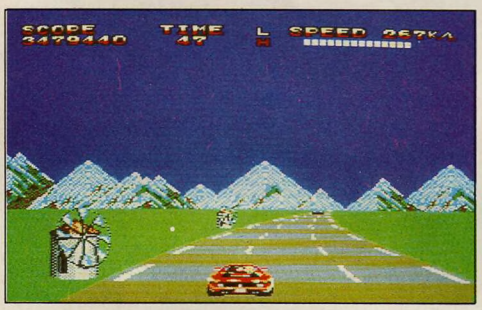
Cartouche pour Sega.

M.K.

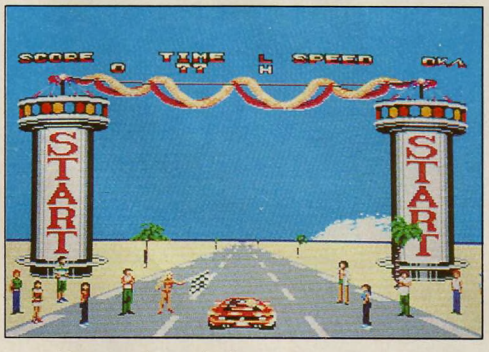
OUTRUN 3D

Plein les mirettes

Pour commencer, je voudrais pousser un cri de bonheur et de joie : "yeah" !
Ah ! quel plaisir... quelle ivresse de conduire une Ferrari Testarossa sur les routes ensoleillées de Californie, avec à ses côtés une superbe blonde platine, stimulante comme un camion tout neuf. Merci Monsieur Sega. Ce grand classique de la course automobile a connu de nombreuses adaptations, pas toutes réussies, mais cette nouvelle version Sega a vraiment mis le turbo !



Rien ne manque. Vous allez en prendre plein les mirettes car, suprême raffinement, le jeu est en 3D. Branchez vos lunettes 3D sur la console, ajustez-les et en avant, plein pot pour la troisième dimension ! Attention, la première fois vous risquez d'oublier le pilotage de votre caisse, pour admirer l'effet tridimensionnel. Superbe ! On s'y croirait.



Un peu de technique, avant toute chose. Savez-vous pourquoi nous voyons en trois dimensions ? Ouais, bof, les bonnes réponses ne se bousculent pas au portillon, vous vous croyez déjà en vacances ? Et bien parce que tout simplement chaque œil a une vision légèrement différente, décalée. La cartouche Out Run affiche ces deux images et, lorsque vous chaussez les lunettes SegaScope, la magie opère, le relief vous saute au visage (ah, le traître). Comme dit ma concierge : "on n'arrête pas le progrès".

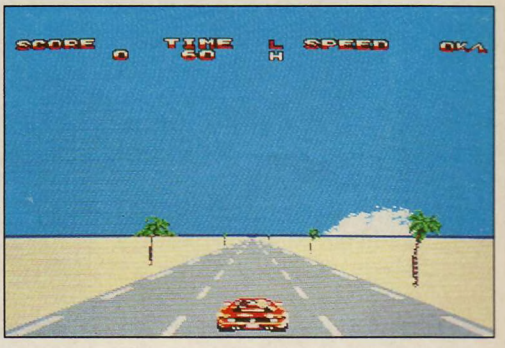
Une minute d'inattention et bang, c'est le scrash, vous vous retrouvez les quatre pneus en l'air. Ça vous apprendra à vous ébahir sur le paysage ! Concentrez-vous donc sur la conduite et ne lorgnez pas trop sur le décolleté de Miss California 89. Vous voilà sur la ligne de départ, le pied sur l'accélérateur, votre bolide rugit, assoiffé d'asphalte, il n'attend que votre

signal pour bondir. Le feu passe au vert, c'est parti. Un petit coup d'accélérateur et vous voilà déjà en tête. Vous allez devoir conduire serré, la moindre erreur et direction le palmier du coin. La tôle froissée ça fait pauvre ! Si vous ne vous sentez pas en grande forme (ça arrive à tout le monde), trois options vous sont offertes pour sauver la face : débutant, moyen ou expert (c'est mieux pour draguer). Au passage, vous pourrez choisir la musique de fond que jouera votre autoradio. Plein les oreilles, dommage que ce ne soit pas en stéréo...
Votre dextérité va être mise à rude épreuve, les virages, les montées et les dérapages se succèdent à un rythme infernal. Vous n'aurez pas le temps de lâcher votre joystick pour vous gratter le nez. Ça défile à une vitesse incroyable. Vos pneus vont cracher leurs boyaux, surtout à 250 km/heure, bonjour les sensations. La prise en main des commandes ne réclame pas un long apprentissage. L'accélération, le freinage et la conduite s'effectuent au joystick. Gardez en permanence un œil (plutôt les deux) rivé sur vos compteurs (score, temps, vitesse, tachymètre). Pour atteindre le premier la ligne d'arrivée, vous allez en avaler des kilomètres, tout au long de cinq étapes aussi difficiles que variées. Cette équipée crissante et grisante est superbement réalisée et tient la route

dans tous les domaines. Pour les malchanceux qui ne possèdent pas les lunettes 3D, l'appui sur la touche pause (pendant l'écran de présentation) vous permet de jouer en mode normal. Mais franchement, ça serait dommage, vous passeriez à côté de quelque chose de grandiose.

Cartouche pour la console Sega.

J.-P.L.



GOLVELLIUS

L'enfant terrible

Voici la légende de Golvellius et de la vallée de la malédiction ! Il y a de cela un siècle régnait sur la vallée un tyran, le maléfique Golvellius, qui détruisit presque entièrement son royaume avant de disparaître étrangement. Sous le sceptre bienveillant de nouveaux rois, le royaume revint à la vie, connaissant enfin une ère de paix et de prospérité. Puis Aleid devint souverain. Il était bon et si dévoué à sa tâche que le peuple donna son nom au pays. Le seul problème rencontré par les habitants était dû à l'eau, qu'ils étaient obligés d'aller chercher dans une vallée voisine. Mais ces gens étaient honnêtes

et courageux et cette tâche ne les effrayait pas... Jusqu'au jour où des démons commencèrent à apparaître dans la vallée. Certaines personnes, parties chercher de l'eau, ne revinrent jamais ! Les choses empirèrent de jour en jour et le roi, se reprochant tous les maux de la Terre, vint à tomber malade... Seule une herbe magique, appelée Mea, pouvait encore le sauver. Vous voulez savoir la suite ? Alors en avant pour l'aventure !

Vous vous nommez Kelesis et êtes né avec des cheveux verts (nobody is perfect). Depuis votre plus tendre enfance, vous vous savez destiné à affronter les démons. La simple vision d'un portrait de Rena, la fille du roi, vous a rendu amoureux et vous a décidé à partir sur le champ... Dès vos premiers pas, vous rencontrez une sorcière qui

vous fait don d'une paire de bottes et d'une épée ! Puis vous vous engagez dans une grotte, unique chemin d'accès à la vallée maudite. Vous avancez et le scrolling horizontal parfait vous fait traverser de sombres tunnels à la rencontre de vos premiers ennemis, des créatures superbes et dangereuses. Abattre des serpents et des chauve-souris ne vous pose pas de problème jusqu'à l'arrivée d'un serpent géant, capable en quelques instants de faire descendre votre niveau d'énergie jusqu'à son seuil fatal. Votre unique potion de vie ne fait pas de vous un guerrier résistant, mais ne craignez rien, d'autres sorcières vous échangeront contre de l'or des potions bien utiles. Et si vous ne pouvez porter que mille pièces d'or en début de jeu, sachez que là aussi les sorcières peuvent vous venir en aide. D'ailleurs ces charmantes vieilles dames, qui vivent dans des cavernes, vendent quasiment de tout, à des prix parfois exorbitants. Revenons à notre tunnel pour le quitter immédiatement, la mort du serpent vous amenant à une nouvelle phase de jeu, se déroulant cette fois en mode vertical. Ici, les monstres les plus courants sont les abeilles, les serpents, les araignées, les porcs-épics, les

crapauds et autres corbeaux ! Les tuer vous rapporte de l'or et vous permet bien souvent de découvrir l'entrée d'une grotte. Hormis les sorcières, on y trouve parfois des fées possédant des renseignements intéressants qu'elles vous délivrent en un vieil anglais parfois difficile à saisir. Mais il suffit de savoir que pour trouver l'entrée de la caverne de Golvellius, il vous faudra d'abord en découdre avec sept démons imposants, chacun d'eux étant en possession d'un cristal. Et bien entendu ces sept cristaux sont absolument indispensables pour trouver la grotte de Golvellius...

Alliant à merveille action et stratégie, Golvellius est un de ces grands jeux dont les Nippons ont le secret. Munie d'une pile pour vous permettre de sauvegarder vos parties, c'est une cartouche passionnante à tous les niveaux. Les plus jeunes joueurs auront néanmoins besoin d'une personne connaissant un peu l'anglais pour les aider à progresser...

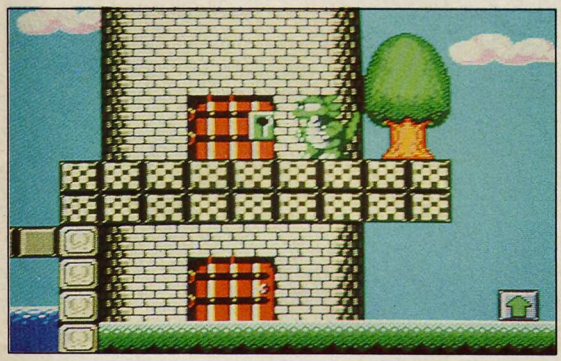
Cartouche pour la console Sega.

B.D.

WONDER BOY 3

J'aime, tu aimes, elle aime...

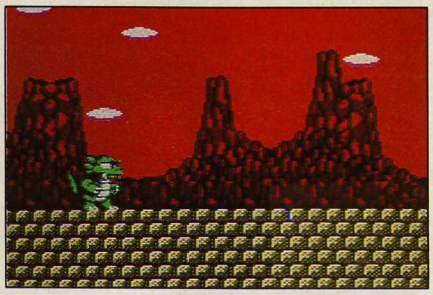
Avant vous était le Monde des Monstres. Surmontant diverses mésaventures, vous entrez enfin dans le Château des Monstres. Votre but est de trouver la mortelle chambre du dragon. Mais vous ne saviez pas que le dragon a le pouvoir d'invoquer des malédictions sur



ses ennemis...". C'est par ces quelques lignes (en anglais dans la cartouche) que débute le jeu, faisant référence à *Wonder Boy* et *Super Wonder Boy*, pour ceux qui ne connaîtraient pas encore ces cartouches.

Vous voilà redevenu pourfendeur de dragons ! Immédiatement, vous êtes parachuté dans un petit labyrinthe où se côtoient dans l'allégresse serpents géants et cyclopes, squelettes sans tête et autres chauve-souris. Trucider ces charmantes bestioles ne pose pas de gros problèmes, toutefois il est conseillé de descendre dans le premier puits venu et de prendre ensuite le puits de gauche, à moins d'avoir envie d'errer sans fin dans les couloirs... Doit-on vous dire aussi que derrière la seule porte que vous trouverez se cache un énorme dragon ? Et qu'il faut sauter à hauteur de ses yeux, se coucher en l'air et le frapper de la pointe de l'épée pour l'occire ? Néanmoins, nous pouvons vous avouer qu'après avoir tué ce monstre, vous serez vous-même transformé en mini dragon verdâtre, cracheur de feu bien entendu ! L'apéritif étant consommé, le vrai jeu peut débuter...

Etre un "homme-lézard", un dragon, n'est pas des plus plaisants. Certes, vous ne manquez pas de flamme, mais vous risquez d'avoir du mal à fonder une famille. Et vous voici parti à l'aventure, cherchant sans relâche le monstre cruel responsable de votre sort. Les contrées que vous traversez sont magnifiques et toutes ont leurs spécialités de monstres. Villes, montagnes et déserts glissent sous vos pas alors que résonnent dans votre tête des musiques entraînantes. Si vous ratez votre coup en tentant de sauter par dessus une rivière, vous aurez la joie de découvrir un vaste monde sous-marin. Et puis, tous ces ennemis que vous tuez ont tout de même l'intelligence de mourir en



vous laissant un petit quelque chose : ici une pièce, là un boomerang, ou encore une pierre, une clé, une boule de feu, une tornade, une flèche, un éclair, enfin bref, de quoi en mettre un peu plus dans les gencives du prochain malotru qui croisera votre route. Il faut aussi savoir gérer son argent, acheter des "points de vie" ou une nouvelle épée, à moins de se contenter d'une armure ou d'un bouclier. Enfin, il faut savoir chercher bonus cachés et passages secrets, mais vous connaissez la musique ! Pour les impatients, ceux qui veulent tout savoir ou presque, sachez qu'après avoir combattu un nouveau dragon (enfin, si c'en était bien un !), une nouvelle transformation vous mettra dans la peau d'un homme-souris ayant la particularité de pouvoir marcher sur certains murs, même la tête en bas...

C'est une cartouche à pile, heureusement ! Après quelques heures de jeu, l'envie de jouer du début se transforme en passion puis en fureur. Mais il vous faudra tout de même dormir de temps en temps pour arriver au bout de cette aventure complètement géniale, alors n'oubliez pas de noter soigneusement le code délivré par le jeu.

Cartouche pour la console Sega.

B.D.

TOP du mois CONSOLES

TENNIS ACE

Avantage Sega !

Comme son nom l'indique, *Tennis Ace* n'est pas une simulation de pétanque, mais un logiciel de tennis. A certaines périodes de l'année, à n'importe quelle heure du jour ou de la nuit, il est impossible d'allumer sa télévision sans tomber sur une retransmission de "Roland Gravos" ou de "Vilebedon". Désormais, les malheureux qui sont allergiques aux gesticulations d'athlètes en short s'essoufflant à rattraper des baballes jaunes ne pourront même plus se réfugier sur leur console favorite puisque, là aussi, le tennis sera roi.

Cette cartouche offre toutes les options possibles et imaginables dans une simulation de tennis. Vous choisissez tout d'abord votre joueur parmi les stars masculines et féminines du tennis mondial. Leurs noms ont été légèrement modifiés,

mais on peut les reconnaître facilement malgré tout (devinez par exemple qui est "Yannick Nova" ou "Ivan Lender" ?). Il est possible de changer les caractéristiques des joueurs en répartissant à loisir un certain nombre de points entre différentes capacités (technique, puissance, vitesse). La partie peut se jouer en simple, contre l'ordinateur ou contre un adversaire humain, et en double avec un partenaire humain ou électronique.

Le programme vous offre la possibilité de choisir le type de compétition (tournoi international, match d'entrainement, ou match d'exhibition), le niveau de difficulté, le nombre de sets et même la musique d'accompagnement ; on n'en demandait pas tant !

Vous devez tout d'abord réussir votre

service avant de voir la balle survoler le filet pour aller s'écraser le plus loin possible de la raquette de votre adversaire. La meilleure technique consiste à tenter un service "canon" avec la première balle puis en cas d'échec à assurer la deuxième balle en effectuant un service "pèpère". Lors de cette séquence, votre joueur est présenté de profil, parfaitement dessiné, on peut même apercevoir la petite culotte de la "tenniswoman" lorsque celle-ci rate son coup (ce n'est cependant pas une raison pour rater tous ses services). Pendant le match, le terrain est présenté en vue de dessus, ce qui signifie par exemple que la balle grossit lorsqu'elle prend de l'altitude. L'action est rapide mais le maniement des joueurs, très simple, permet tout de même d'effectuer les principales figures du tennis avec précision (smash, montée au filet, amortie).

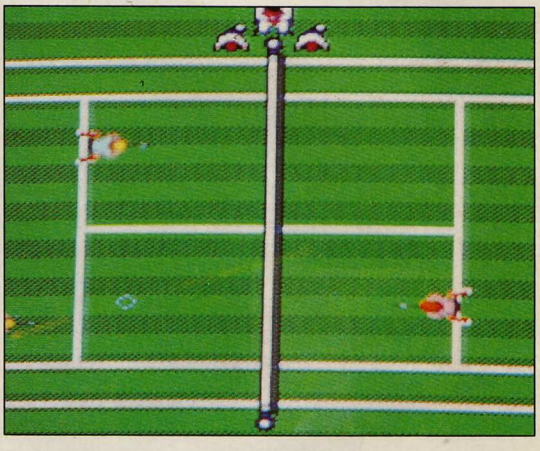
Il est donc tout à fait possible de mettre au point des stratégies de jeu comme laisser l'adversaire monter au filet après avoir servi en douceur, puis le lober.

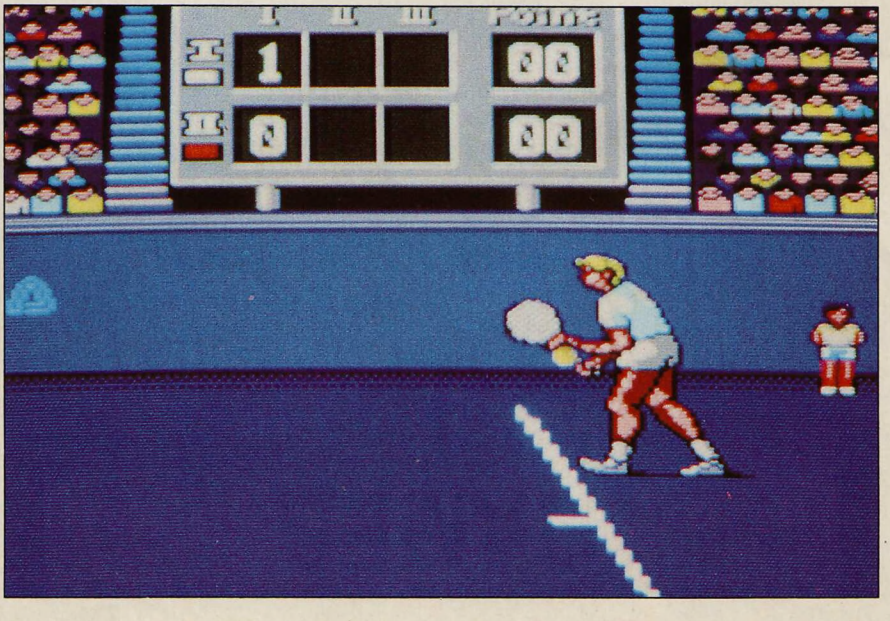
Sur les côtés du court se trouvent les arbitres de ligne, l'arbitre principal, le public, et même les ramasseurs de balles.

La voix de l'arbitre, digitalisée, annonce les fautes tandis que le public applaudit à chaque point. Bref, même si vous n'aimez pas le tennis, cette cartouche risque de rester "coincée" dans votre console pendant un bon moment.

Cartouche pour la console Sega.

M.L.





CLOUD MASTER

La tête dans les nuages

Perché sur un petit nuage, vous survolez d'immenses contrées sauvages à la recherche d'on ne sait trop quoi, Samourai Micro ayant avalé la notice.

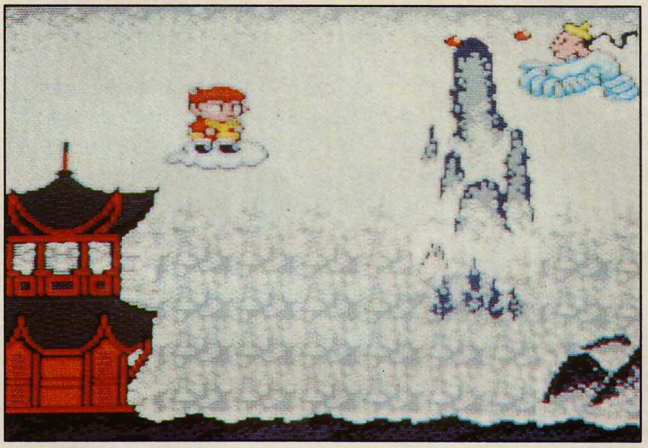
Les superbes décors, qui ressemblent fortement à des estampes japonaises (mais allez savoir pourquoi, Eric Satyre semblait un peu déçu) défilent dans un scrolling parfait. De temps en temps, après une vague d'emmerdeurs plus coriaces les uns que les autres, une jarre apparaît et vous permet d'améliorer votre armement. Si vous réussissez à détruire les "supervilains" juchés eux aussi sur des nuages, une porte s'ouvrira devant vos yeux éblouis et vous pourrez choisir parmi quatre sorts celui qui vous semble le plus efficace pour vous débarrasser de vos adversaires.

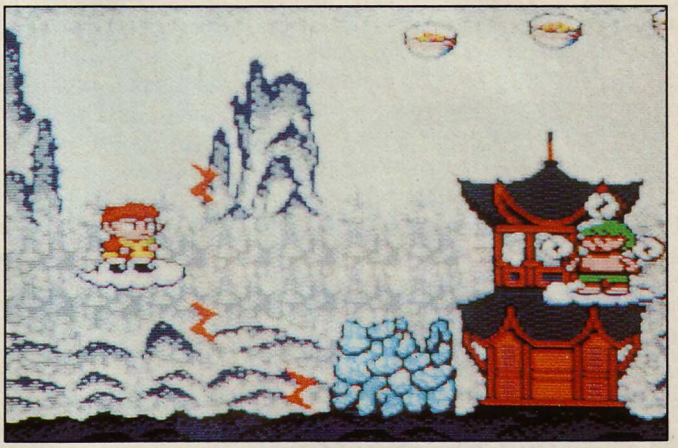
Lorsque le petit personnage est touché, il meurt carbonisé avec un look "charbon de bois" tout à fait hilarant : on se croirait dans un dessin animé de Tex Avery !

Cloud Master est l'exemple type du shoot'em up sur console : une multitude de tableaux avec des bonshommes bizarres, des têtes de cochons volantes et de gros monstres en fin de niveau, dont un coq géant qui vous volera dans les plumes ! C'est une vraie ménagerie, on n'y comprend pas grand-chose mais finalement on y prend goût à cette ménagerie de cirque à la sauce estampes jap' !

Cartouche pour la console Sega.

M.L





BOMBER RAID

SAINT-EX & CO

Prenez votre envol pour la mission la plus délirante de votre jeune carrière de pilote et rejoignez les as de l'aviation dans la légende du ciel. Vous allez piloter un bombardier dernier cri, un dangereux oiseau à l'armement sophistiqué. Poussez sur le manche et enclenchez la première, la piste d'envol vient à peine de fondre sous votre train d'atterrissage qu'une escadrille ennemie vous tire dessus. Vous disposez d'une puissance de tir illimitée mais de seulement trois chapelets de bombes. Heureusement des pastilles de puissance apparaissent et modifient votre armement et votre vitesse, puis vous permettent d'obtenir des avions supplémentaires.

Cinq missions de plus en plus dures vont vous demander des réflexes d'enfer et une bonne dose de sens stratégique, car vous devrez déployer du mieux possible votre escadrille de chasse. De plus, le nombre et la variété d'ennemis à abattre sont impressionnants et sauver sa peau réclame une habileté peu commune - mais que ne ferait-on pour devenir un héros !

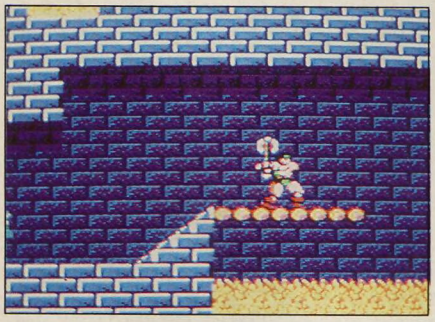
Cartouche pour la console Sega.

J.-P.L.

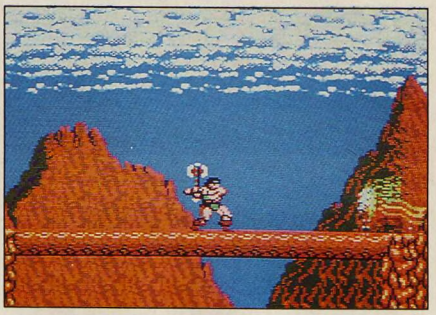
RASTAN

Les forces du Mal ont encore frappé !

Jadis roi d'une contrée prospère, Rastan est devenu un vagabond et doit, à la force de ses biceps, reconquérir ses terres spoliées. Armé de son courage et de l'énergie du désespoir, il vous semblera invincible. Invincible ? Enfin presque, car l'armée des forces du Mal (encore elle !) est forte et bien équipée. Mais votre dextérité au maniement de l'épée (vous savez combattre debout, à genoux ou dans les airs) et votre rapidité seront vos principaux atouts. De plus, votre plaisir de combattre sera décuplé car les paysages de ces contrées mythiques captiveront vos sens : l'eau est bleue comme aux premiers jours de l'humanité et les poissons couleur arc-en-ciel y vivent en toute tranquillité (sauf les pirhanas qui ne demandent qu'à grignoter vos jambes !). Alors, changez d'air le plus vite possible et n'oubliez pas que votre fluide vital est inversement proportionnel aux attaques réussies par vos adversaires. En clair, si vous les laissez faire, ils sont capable de vous tuer, ce qui serait dommage pour votre réputation.



Rastan vous enchantera. Le graphisme, superbement varié et lumineux, le scrolling parfait et bien travaillé, tout a été pensé et réalisé dans l'espoir de vous séduire... c'est réussi ! Vous aurez même droit au cycle complet d'une journée avec lever, zénith et coucher du soleil et de lune. Les tableaux sont longs et il faut à votre personnage une dextérité de champion pour réussir à tuer ses ennemis, tout en ramassant les armes magiques et autres potions de vie qui traînent ou apparaissent au cours du jeu. Ne craignez rien, si l'entreprise est difficile, elle reste néanmoins réalisable à condition de ne pas se précipiter tête baissée sur les obstacles. Attention, par exemple, à certaines potions empoisonnées ! Pour le reste, rien d'autre à signaler : vous avez entre les mains un des jeux les mieux réussis depuis l'invention des osselets. Vous mettrez du temps pour arriver à bout de Rastan... pour votre plus grand plaisir. Et n'oubliez pas de regarder les paysages, vous vous y croirez et prendrez le jeu plus à cœur.



Les forces du Mal peuvent trembler, car les forces du Bien c'est vous ! Alors ralliez vous à votre panache blanc !

Cartouche pour la console Sega.

B.D.

WANTED

Joe la gâchette

Dans les plaines du Far West quand vient la nuit, les cow-boys, après avoir ingurgité leur ration quotidienne de bourbon, se racontent leurs exploits. Ce soir là, un certain Joe, chasseur de primes de son état, tient en haleine une joyeuse assemblée de vieux briscards de la gâchette. Il leur conte une histoire incroyable, dont certains détails se noient dans les vapeurs d'alcool.

Il était une fois une bande de desperados de la pire espèce, assoiffés de sang, pourchassés par la loi. Leur fuite éperdue les emmena aux portes d'une paisible ville de l'ouest. Profitant de la faiblesse du shérif local - plus à même d'abattre des cartes au saloon que de s'occuper de la protection des citoyens - et de la lâcheté ambiante, ils écument et rançonnent à tour de flingue. Plus personne ne met son nez dehors de peur de se choper une bastos entre les deux yeux. La situation empire de jour en jour. Dans cette tourmente, seul un homme se lève et résiste aux hors-la-loi. Armé de votre pistolet light phaser, vous allez remettre ces bandits sur le droit chemin. La bataille fait rage autour du bar, de l'intérieur, sur les toits, cachés derrière des tonneaux, une pluie de balles s'abat sur vous. Le premier tableau se passe dans les rues de Tombstone. Vous avez le choix entre trois niveaux de difficulté. Vous scrutez les habitations, à l'affût, attention aux bavures car si vous tuez des innocents votre énergie diminuera. Par contre, pas de pitié pour les bandits patibulaires qui vous prennent pour cible. Certains vont jusqu'à dégainer au dernier moment afin de vous surprendre, bonjour les réflexes. Une fois une bonne trentaine de détrousseurs de la veuve et de l'orphelin descendus, un kamikaze vous défie. Il vous faudra plusieurs coups de phaser avant de l'envoyer en enfer. Le deuxième tableau a pour cadre le désert. Sur votre fidèle pur-sang vous pourchassez ce qui reste de la horde sanguinaire. Bang, bang et un cheval sauce mitraille ! Votre croisade exterminatrice vous ramène ensuite au saloon de Mary, dernier repaire de ces casseurs de pieds-tendres. Le décor change mais l'action reste la même. Un bon jeu, très distrayant, et qui vous éclatera bien la tête...

Cartouche pour la console Sega.

J.-P.L.

REGGIE JACKSON BASEBALL

Le roi de la batte

TOP du mois CONSOLES

Dallas, printemps 1989. Une chaleur à faire bouillir le cerveau dans sa boîte en os massif. Pourtant le stade est bourré à craquer. Déjà tôt dans la matinée les spectateurs commençent à affluer par petits groupes devant les portes d'entrée, solidement gardées par des policiers en tenue. Casquettes, fanions et petits drapeaux aux couleurs des équipes en compétition forment des taches de couleurs dans le flot des supporters. La foule grossit à mesure que le temps passe, les gradins se remplissent et la tension monte. Le reste du match, car c'est bien de cela qu'il s'agit, se déroulera sur l'écran de votre ordinateur et la description qui précède n'est que le fruit de l'imagination fiévreuse d'un testeur surmené. Mais détrompez-vous ce n'est pas d'un match de foot qu'il s'agit mais d'une rencontre de baseball. Un sport qui peut être considéré comme la deuxième religion aux USA, après le soap-opera bien entendu.

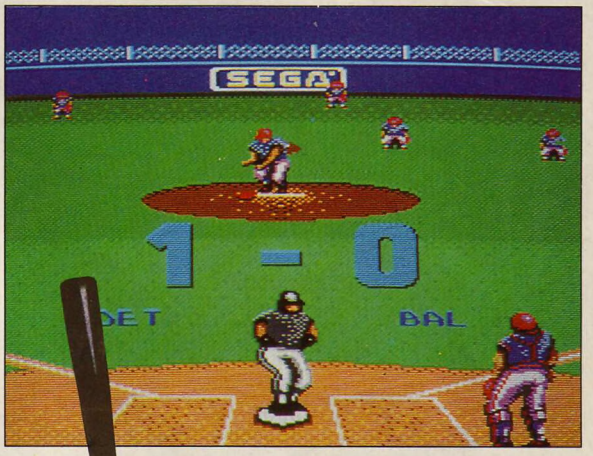
Bien des acheteurs potentiels de softs de baseball hésitent, car ils ne connaissent pas les règles du jeu (voir article ci-contre). C'est bien dommage, car ceux qui ont connu les joies de la batte au moins une fois dans leur vie apprécieront certainement **Reggie Jackson Baseball.** Dans son principe le soft n'est pas d'une originalité fracassante : il est basé sur les mêmes principes que les autres jeux du même genre. Mais la réalisation du soft et son concept général surpassent largement ses prédécesseurs. Tout d'abord, vous devez choisir votre équipe et vous n'avez que l'embarras du choix parmi les plus prestigieuses des USA, mais attention, il y a des équipes plus balaises que d'autres. L'expérience vous montrera lesquelles il faut choisir. La deuxième phase vous permettra de choisir dans quel championnat vous voulez jouer, le "tournament" étant le plus dur.

Une fois sur le terrain, vous serez surpris par la finesse de la représentation des joueurs, tout cela dans des proportions et des perspectives bien rendues ; le joystick répond bien à toutes vos injonctions, ce qui permet d'affiner au maximum les effets donnés à la balle. Par contre, les sprites coureurs ressemblent à des crabes boiteux, c'est assez amusant de les voir courser la balle, d'autant plus que ce n'est pas gênant pour le déroulement du jeu.

Voilà de quoi faire de vous le roi de la batte au pays du camembert...

Cartouche pour la console Sega.

M.K.



LE FRAPPÉ DE LA MICRO a testé pour vous...

"OUT RUN 3D"

ET "AMERICAN PRO FOOTBALL"

VROÂÂÂRR

C'EST PARTI SUR LES CHAPEAUX DE ROUES AVEC "OUT RUN 3D"

QUI PASSE EN 3D AVEC CES SUPERBES LUNETTES NOIRES

UNE 3D TELLEMENT RÉALISTE QUE JE ME SUIS PAYÉ LE PREMIER BEC DE GAZ VENU.

J'AI DONC SAUTÉ EN CROUPE DE SULTAN, LE VIF ÉTALON

HOP!

ET HARDI PETIT!

MANQUE DE POT, J'AVAIS GARDÉ LES LUNETTES NOIRES JE VOYAIS DONC EN 6 DIMENSIONS. PAS MOYEN DE LOCALISER CES SATANÉS INDIENS DE MALHEUR QUI DEVAIENT SE CACHER DERRIÈRE L'ECRAN

INDIEN TOI-MÊME

CROUIC CROUIC

CROUIC CROUIC

A L'ATTAQUE L'AMERICAN PRO FOOTBALL.

ET PUIS, IL Y EUT UNE MÊLÉE TERRIBLE DE LAQUELLE J'AI PU M'EXTIRPER EN ABANDONNANT MES LUNETTES NOIRES.

ET LÀ! BON DIEU ÇA A PÉTÉ SEC!

KLING

MAIS! IL EST COMPLETEMENT FRAPPÉ, LUI! IL A PÉTÉ LA VITRE! MERDE!

C'EST RIEN PATRON! C'EST LE FRAPPÉ QUI TESTE. ON VA LA RECOLLER

HEU... BON...

J'Y VAIS... HEU... J'AI UN RENDEZ-VOUS, LÀ,... LES MECS.

J.L. FROGE

TOP du mois CONSOLES

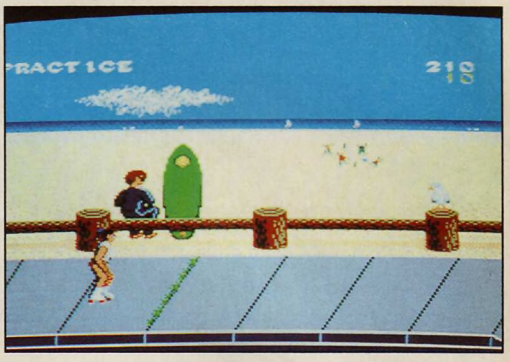
CALIFORNIA GAMES

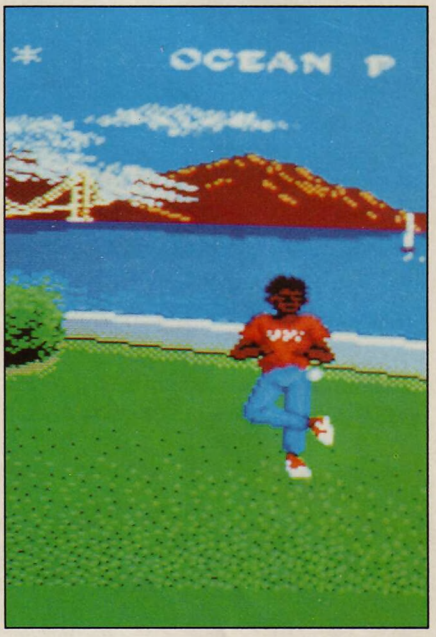
RÉVISEZ VOS CLASSIQUES !

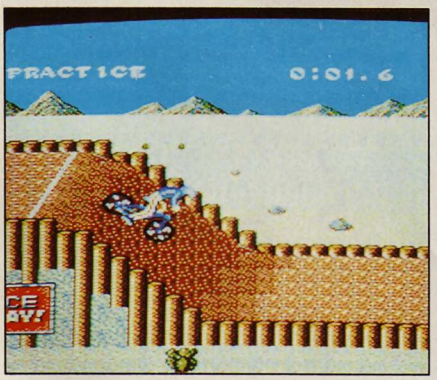
L'adaptation sur console de ce grand succès n'a rien à envier aux versions précédentes... Les habitués retrouveront avec plaisir les six épreuves qui ont fait la renommée de ce logiciel : skateboard, patin à roulettes, surf, vélocross, footbag (jonglage avec une balle) et frisbee. Un cocktail qui a comme un petit goût de vacances ! Si vous êtes nul en surf, vous pourrez toujours vous rattraper au frisbee ou au skateboard car les épreuves sont très variées, ce qui met les joueurs à égalité de chances et augmente nettement le plaisir des parties entre copains (huit joueurs peuvent ainsi s'affronter). Comme toujours dans les productions Epyx, chaque épreuve est agrémentée de petits gags (requins qui tournent autour du surfer, patineuse qui trépigne sur le sol après un échec, ou jeune fille qui secoue la tête d'un air dépité après avoir raté le frisbee). Quant à ceux qui ne connaissent pas encore *California Games* (mais comment peut-on vivre ainsi ?), ne ratez pour rien au monde ce grand classique. A découvrir d'urgence !

Cartouche Epyx pour la console Sega.

M.L.



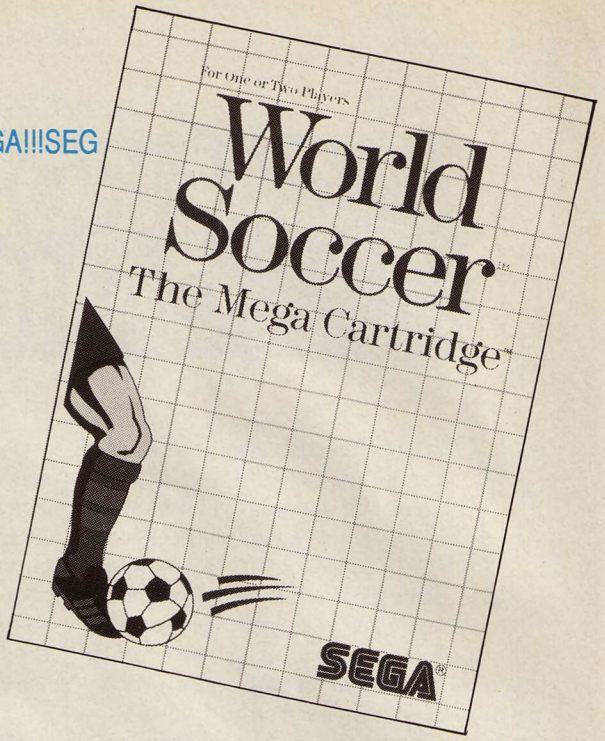




SEGA SEGA!!!SEGA

WORLD SOCCER

GA!!!SEGA!!!SEGA!!!SEG

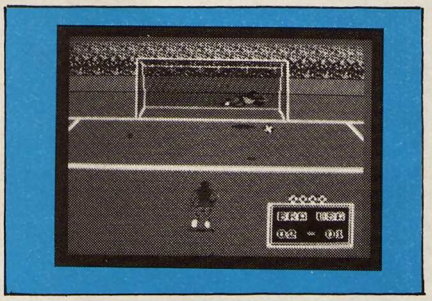


Soccer, en Anglais, égal football. Bref, cette cartouche vous propose de revivre la dernière Coupe du Monde, ou de préparer la prochaine, avec les plus grandes équipes.

La simulation de football sur ordinateur ou console, c'est classique. Tous les éditeurs ont "leur" soccer, plus ou moins réussi. Le problème, avec le football, c'est qu'il y a 11 joueurs par équipe. Donc, quel rôle allez-vous bien pouvoir incarner ? Guider les 11 joueurs simultanément ? Impossible ! Etre juste l'entraineur, définir des schémas tactiques et regarder évoluer son équipe sans participer à l'action ? Trop intellectuel, trop passif ! Etre un seul joueur, un capitaine, un Platini, entouré de partenaires dirigés par l'ordinateur ? Frustrant par bien des côtés, et délicat à programmer...
La solution habituelle est donc de vous faire guider alternativement chaque joueur, à savoir celui qui est le plus proche du ballon. Le football Sega n'échappe pas à cette règle sacro-sainte, mais l'enrichit : vous déplacez le joueur le plus proche du ballon, mais avec suffisemment d'autonomie pour pouvoir en garder le contrôle presque permanent, si vous suivez fidèlement la balle.

PASSE ! DRIBBLE ! ET... BUT !!!

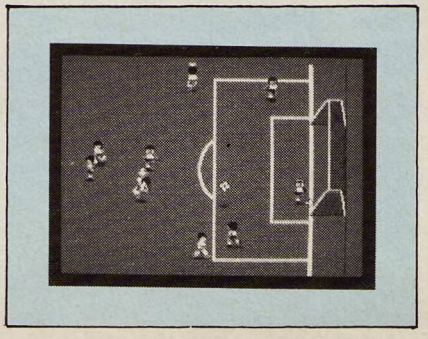
Quatre types d'actions sont à votre disposition : le dribble, il suffit d'éviter les autres joueurs pour conserver la balle ; le tacle ou l'interception, en vous jetant dans les jambes de l'adversaire en possession du ballon, ou en vous plaçant sur une trajectoire de passe ; le tir (avec le bouton 1 de la commande), qui part toujours vers le but adverse, quelle que soit la position de votre joueur ; la passe, une balle en cloche automatiquement destinée au coéquipier vers lequel vous êtes tourné. Vous reconnaissez le joueur que vous dirigez à la flèche bordée de noir qu'il a au dessus de la tête. Le joueur vers qui ira la passe a aussi une flèche sur la tête, sans bordure noire. Inutile de vous dire que la confusion est complète lors des premières parties ! Les plus malins s'y retrouveront les premiers...
Ce système permet de jolies combinaisons : pendant que vous faites une passe, vous pouvez déplacer le joueur qui l'a envoyée. Et donc l'avancer, par exemple. Puis le coéquipier reçoit la passe, vous en prenez le contrôle, et vous refaites une passe au précédent passeur. Et ainsi de suite... Vous êtes en train de progresser à coup de magnifiques "une-deux" ! Attention : au bout d'un certain nombre de passes consécutives, celles-ci ont tendance à devenir imprécises et à ne plus atterrir exactement dans les pieds du joueur visé. N'en abusez donc pas...



Autre vedette : le goal. Le terrain est affiché par portions, selon les mouvements de la balle (joli scrolling horizontal) ; dès qu'il apparait à l'écran, le goal est sous votre contrôle, en même temps qu'un autre de vos joueurs de champ. A vous de savoir le déplacer au bon moment pour intercepter les tirs. Il y a des moments de panique complète : " Mais où donc est passé ce bon dieu de goal ?!?!..", généralement suivis par un but...
Les principales règles du vrai jeu sont reprises : touches, corners, sorties de but, hors-jeu. Dommage, il n'y a jamais de fautes, de coups francs, de cartons jaunes ou rouges... Et l'arbitre est cruellement absent ! Le programme a toutefois des fantaisies surprenantes qui apportent de l'inattendu à la partie : il peut arriver, par exemple, que votre goal relâche la balle dans ses buts ; ou qu'il marque contre son camp en ratant sa passe de dégagement... Inutile de râler, de démonter la console, ou d'écrire une lettre d'injures à Monsieur Sega : vous n'y pouvez rien, "c'est le football" comme disent les mauvais entraineurs !..

L'INSOUTENABLE ÉPREUVE DES PÉNALITÉS...

Essentielle pour ce genre de simulation, la vitesse d'animation est remarquable, et le jeu donc nerveux, étourdissant. Tout y est pour retrouver l'excitation des vrais



matchs, spectateurs déchainés, chrono, musique de but et... pénalties ! En cas de match nul, vous tirez en effet les pénalties. Gros plan : le tireur de dos, le goal en face, seul dans son but trop grand. Les possibilités de tir, et de bond pour le gardien, sont nombreuses : il faut apprendre à jouer astucieusement de la manette et de ses boutons. La règle de jeu ne dit quasiment rien là-dessus, il faut tout découvrir soi-même...
Enfin, sachez que vous pouvez jouer contre l'ordinateur ou contre un ami, que ce soit en match ou juste pour tirer des pénalties. Vous choisissez votre équipe parmi huit (couleur de maillot et hymne approprié), réparties en quatre couples : Argentine-RFA, France-Brésil, Angleterre-Pologne, USA-Japon. Ce qui donne quatre niveaux de jeu, et permet de jouer des matchs à handicap : l'Argentine pour un adversaire débutant, et le Japon seulement, pour vous qui êtes un vieux briscard !
Cocorico : remarquez l'excellente place de l'équipe de France... Vraiment une cartouche sublime !

SEGA!!!SEGA!!!SEGA!!!SEGA!!!SEGA!!!SEGA!!!SEGA!!!SEGA!!!SEGA!!!SEGA!!!SEGA!!!SEGA!!!S

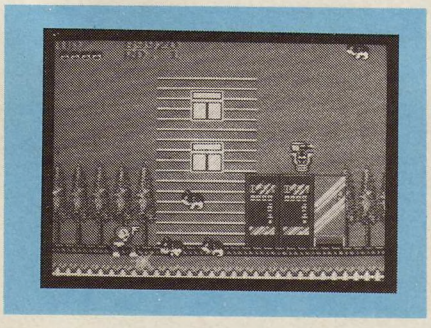
MY HERO

LA BLONDE ET MOI

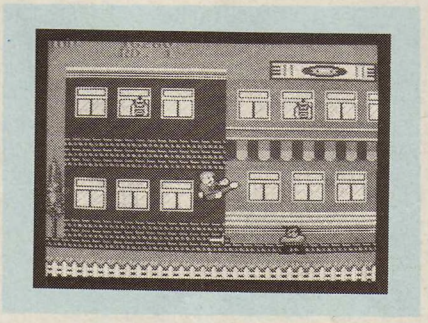
D'abord une gentille musiquette entraînante genre kermesse flamande, puis la première scène : vous, dans un parc de verdure avec votre dulcinée.

Vous alliez vous assoir sur un banc pour lui compter fleurette quand arrive un affreux punk qui vous allonge d'un coup de poing. Le sagouin s'empare alors de votre chérie et l'enlève, l'emportant sous son bras comme un vulgaire sac de linge sale!
Vous partez aussitôt à sa poursuite mais il s'est dirigé vers le quartier malfamé de la ville, repaire des voyoux de tous acabits...

KERMESS PUNK



Certains se jettent sur vous à coups de poings ou vous lancent des couteaux, d'autres, aux fenêtres, vous balancent des bouteilles sur la tête!
Heureusement, vous semblez avoir quelques notions de karaté et de boxe et,



une fois vos esprits recouvrés, vous allez leur faire passer le goût de la bière et des petites blondes, car en plus la chérie était blonde! Comme dans beaucoup de jeux Sega, l'apprentissage du jeu est assez décourageant car il convient d'acquérir un certain coup de main, de comprendre les trucs ainsi que la stratégie générale. Pendant cette période, vous allez vous faire casser la figure lamentablement. Lorsque vous commencerez à maîtriser le jeu vous serez habité d'une véritable hargne qui ajoutera encore du piment à un jeu qui n'en manque déjà pas!

PIZZA PUNK

Vous n'aurez que trois vies au début mais une vie supplémentaire vous sera accordée à chaque étape complétée.
D'autres obstacles renforceront les difficultés tout au long du chemin : chiens féroces et grenouilles (!), boules d'acier espérant vous transformer en quille de bowling, cochons échappés de l'abattoir, bombes, pneus cloutés, blocs de pierre espérant vous transformer en pizza punk, incendies et voitures folles contrôlées par radio. Vous vous en doutez, le parcours ne sera pas de tout repos, mais que ne ferions-nous pas pour retrouver la blonde du parc de notre enfance?

SEGA SEGA!!!SEGA

TEDDY BOY

A!!!SEGA!!!SEGA!

Totalement génial !

Vous cherchez un jeu d'arcade psychédélique ? Un véritable cauchemar ? Une bataille étourdissante ? Jetez-vous sur Teddy Boy !

Le graphisme est plutôt enfantin : des dés posés sur des plates-formes, des petits bonshommes tout mignons qui sautillent, des chenilles géantes, des limaces, des escargots, des têtes de crocodiles... On se croirait presque dans un magasin de jouets ou de farces et attrapes.

Erreur ! Grave erreur ! Teddy Boy s'adresse aux virtuoses du joystick, aux stratèges du petit écran !

Un principe simple : du sommet des dés jaillissent divers ennemis. Le chiffre visible sur la face du dé indique le nombre d'ennemis qui peut encore en sortir. Votre Teddy Boy ne passera au tableau suivant que lorsqu'il aura éliminé tous ces êtres malfaisants. Il est seulement muni de ses jambes, qui courent assez vite, et sautent plutôt haut quand on appuie sur le bouton 1, et d'un pistolet rapide et nerveux (bouton deux). Il peut sauter librement d'une plate-forme à une autre ; contrairement à beaucoup d'autres jeux de ce type, il peut tomber sans dommage de n'importe quelle hauteur. Mieux vaut toutefois qu'il soit toujours en mouvement : s'il reste immobile trop longtemps, la passerelle se troue sous ses pieds. Ces gouffres sont souvent gênants par la suite...

DES MORTS? NON : DES BILLES!

Les ennemis touchés se transforment en billes, qui roulent et rebondissent à travers le champ de jeu. Teddy Boy a intérêt alors à aller les ramasser (en passant simplement dessus) : d'abord, il marque ainsi des points, ensuite il libère un nouvel ennemi hors d'un dé. C'est important, car chaque tableau est chronométré, et le temps non utilisé se rajoute comme bonus. Il faut donc faire vite sortir les ennemis, et les toucher rapidement ! Enfin, les billes oubliées se transforment en "gloutons blancs", qui vont manger une partie du temps qui reste pour le tableau ! Agréable...

En fait, le champ de jeu est sphérique, infini dans tous les sens. Il faut le voir pour le comprendre. Avec de la pratique, on s'habitue à ce drôle d'univers, pour en tirer parti : inutile de poursuivre un lutin bleu qui descend les plates-formes, il est plus rapide de remonter pour aller l'attendre... Vous suivez ? Non. C'est justement le problème avec Teddy Boy !

Le deuxième tableau, encore plus délicat à visualiser (une sorte d'escalier bordé de plates-formes...) fait intervenir de nouvelles créatures : les chenilles rouges, qui s'agitent comme des serpentins ; les redoutables escargots, collés aux surfaces, qui suivent d'énigmatiques figures géométriques, et sont parfois capables de se protéger du tir de Teddy Boy sous leur coquille ; et bien sûr, comme toujours, une foule de lutins bleus !

Une récompense vous attend après ce deuxième tableau : une phase-bonus. Teddy Boy chûte entre de multiples petites passerelles. Un dé sur chacune, qui cache un objet. On peut ainsi glaner beaucoup de points en collectant des ours, des baskets, des perroquets... si toutefois on ne tombe pas sur le "Den Den " !

CROCODILES ET LIMACES

Le troisième tableau propose une armée de têtes de crocodiles qui se heurtent aux murs de la bulle où Teddy Boy est enfermé. Effroyable : il faut ouvrir des portes en tirant, et toucher les crocodiles par l'ouverture !

Et ça continue comme ça sur une vingtaine de tableaux, toujours plus fous et incompréhensibles ! Pas d'exploits graphiques, mais une grande variété de sprites (chenilles, crocos, limaces sont superbes), et beaucoup d'humour dans le dessin. Une "note" spéciale pour l'accompagnement musical : entêtant à souhait ! Conclusion : un programme essentiel. Prévoir un bon week-end de libre, et débrancher le téléphone !..

LES CONSEILS DU PROFESSEUR BONUS

- **Premier tableau :** filez tout de suite à droite, et tirez vers le cube en vous retournant. Excellent début, vous verrez...

- **Second tableau :** restez sur la passerelle de départ en bougeant sans cesse, et abattez les premiers lutins et la chenille qui descend.

- **Troisième tableau :** perchez-vous sur une des extrémités de la passerelle de départ, ouvrez une porte, mitraillez par l'ouverture. Sortez de la bulle pour tuer les crocodiles restants.

- **Quatrième tableau :** suivez toujours les limaces, ne les précédez jamais !

CHOPLIFTER

Une mission d'actualité...
Choplifter ? Ça ne vous dit rien ?
N'y auriez-vous pas déjà joué sur MSX, Apple, ou Atari ?
Peu importe : la nouvelle version Sega, totalement reprogrammée, est d'enfer !

Pour ceux qui ignoreraient les principes de ce jeu mémorable, en voici le rappel : vous êtes au commande d'un hélicoptère de combat. Vous partez de votre base pour pénétrer en territoire ennemi; des otages y sont retenus, à vous de les libérer! Evidemment, ils sont sévèrement gardés : canons sol-air, chars, escadrilles de Jets, lance-missiles. L'hélicoptère peut tirer ou lâcher des bombes. Voilà pour les généralités.

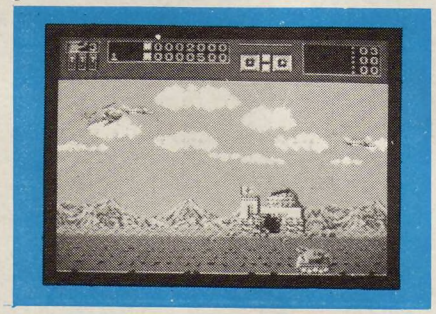
La version Sega amplifie tous ces éléments. Le pilote monte dans l'hélicoptère en vous adressant un petit salut. Un décor de montagnes plutôt sèches évoque insidieusement l'extrême-Orient... On décolle ! Le bouton 2 de la manette permet de faire pivoter l'hélico. Bref, vous avez le choix entre trois positions : tourné vers la gauche, vers la droite, ou face à vous. Dans les deux premières, l'hélico tire à la mitraillette. Dans la dernière, il lâche des bombes. La mitraillette détruit les avions et les défenses au sol lointaines. Les bombes détruisent les chars, placés au premier plan.

MANOEUVRES DÉLICATES

L'hélico avance incliné vers le sol (scrolling horizontal parfait de l'écran), ce qui est commode pour exploser les canons, mais terriblement gênant pour descendre les avions. Il doit toujours se déplacer : sinon, il chute...

La première mission comprend quatre casernes où sont retenus 64 otages, 16 dans chaque. Il faut tirer sur le toit de la caserne pour la faire exploser; les otages s'évadent alors. Atterrissez à côté d'eux, ils montent dans l'hélico! Redécollez, et retournez à la base les mettre en sécurité !

"Pfff... Facile!" Hélas non! D'abord, l'hélico doit se poser avec précaution : trop vite, c'est l'explosion! Ensuite, mieux vaut ne pas écraser au passage un ou deux otages affolés, qui seront alors mis au compte de vos morts... Enfin, un tank s'approche et vous bombarde dès l'atterrissage. Danger! Certains de ses missiles tuent des



otages, d'autres peuvent démolir l'hélico... et tous ses passagers !

Choplifter apparaît alors comme un jeu de combat très tactique. Inutile de tirer comme un fou sur tout ce qui bouge. L'important, c'est de ramener des otages. La mission n'est pas chronométrée : *vous avez tout votre temps!* Mieux vaut donc jouer la carte de la prudence : un hélico en charge maximale, c'est-à-dire 16 otages, descendu par la DCA ennemie, c'est une véritable catastrophe !

SUR MER ET SOUS TERRE

La deuxième mission, si vous l'atteignez un jour, vous oblige à sauver des otages retenus sur des navires de guerre. C'est bien pire : impossible de se poser en mer. Et certains canons sont impitoyables... Plus loin encore vous decouvrirez des grottes dans lesquelles l'hélico doit se faufiler. Choplifter se donne alors des allure de Srcamble : marrant!

Moralité : si vous connaissez déja Choplifter dans une version précédente, oubliez tout : la nouvelle mouture Sega est incomparable!

Et si vous découvrez le jeu, régalez vous, c'est un classique, un très grand classique!

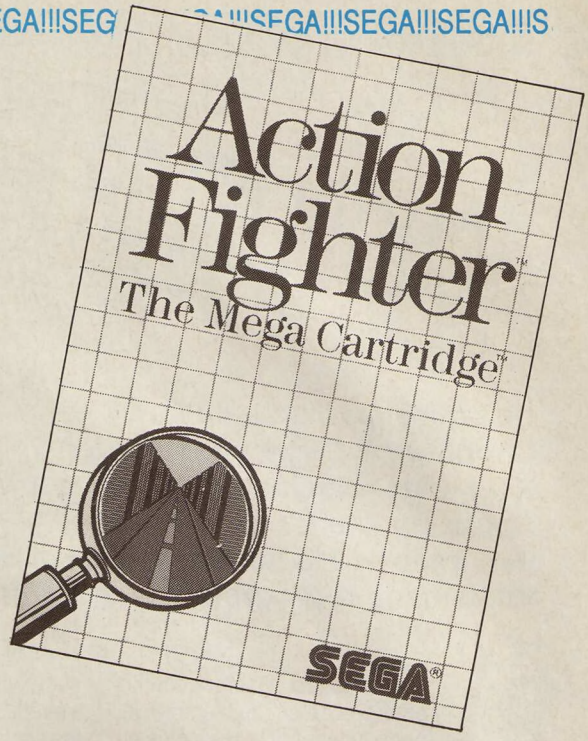
LES TRUCS DU PROFESSEUR BONUS

- Quand vous chargez des otages et que le tank s'approche, décollez aussitôt et lâchez une bombe. Pour ne pas perdre de temps, atterrissez-donc avec l'hélico *de face*.

- Ne libérez pas tous les otages de toutes les casernes à la fois. Ils s'éparpillent alors dans la nature, et, avant que vous ne reveniez les chercher, ils auront déjà été abattus...

- Prenez votre temps: le nombre d'avions ennemis n'augmente pas sensiblement avec la durée du jeu. L'apparition de jeeps peut être génante. Seule la mitraillette peut les détruire.

ACTION FIGHTER



Comme son nom l'indique, Action Fighter, vous propose du combat et de l'action dans un jeu violent et stressant, mais très gratifiant pour celui qui est prêt à s'accrocher!

Il s'agit du célèbre jeu d'arcade où votre moto se transforme d'abord en bolide puis en vaisseau spatial! Au début vous conduirez la moto avec vue du dessus et défilements des paysages en scrollings verticaux. La manette sert d'accélérateur et de frein et le bouton droit sert de tir en continu ou en accéléré. Le jeu est chronométré et les vies sont infinies tant qu'il reste du temps. On démarre avec 999 secondes.
Sur la route sillonnent d'autres motos, des voitures et des ambulances. On peut dégager les motos en les cognant et elles se fracassent sur les bas-côtés. Par contre les contacts avec les voitures sont fatals. Un semi-remorque Sega apparaît de temps à autre; si l'on arrive à rentrer dedans par l'arrière, on ressort avec un tir double qui permet de mieux détruire les autres motos ainsi que les voitures noires.
Il faut constamment trouver la bonne vitesse car si l'on est trop lent les voitures vous percuteront de l'arrière, par contre en vitesse rapide, gare aux émotions!

GARE A L'HELICO!

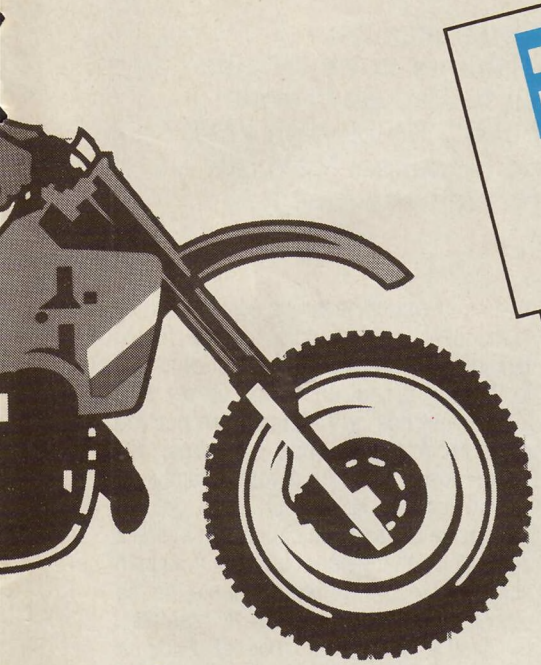
Un hélicoptère est toujours sur votre trace et il vous bombardera si vous lambiner trop.
De temps à autre des lettres apparaissent sur le parcours, il est primordial de passer dessus. Le D transforme la moto en voiture blindée. Elle vous permettra de vous faire plaisir en jouant au stock-car et en bousculant tout sur votre passage. La voiture peut se rechanger à volonté en moto pour échapper à l'hélico ou mieux grimper dans le camion Sega.
Le F permet à la voiture de se transformer en avion et lorsqu 'on arrive sur la piste d'envol, de décoller en fin de parcours. L'avion prend alors de l'altitude et, après une traversée des nuages, se trouve confronté à des hordes de missiles armés de rockets.

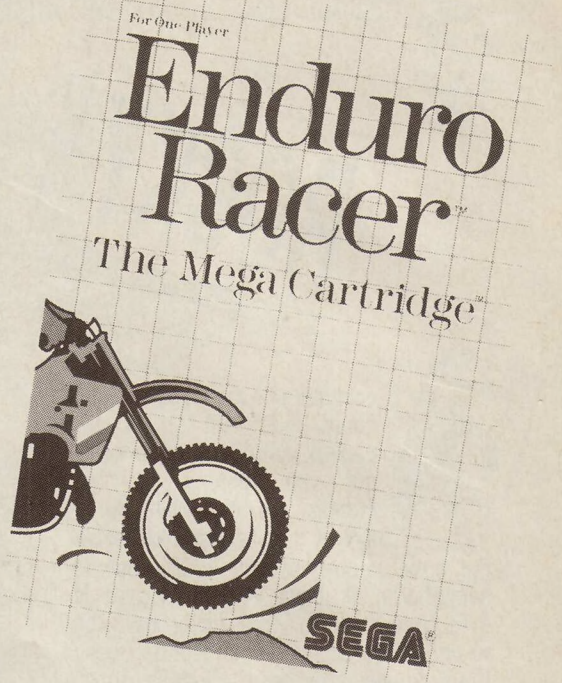
Action Fighter est une excellente cartouche, très prenante et que l'on a du mal à abandonner. Il faut une certaine pratique pour arriver aux niveaux "voiture" et "avion", car la moindre inattention est fatale. Ce jeu demande en fait une très grande concentration ; on regrette, au début, qu'il ne soit pas plus facile puis, avec la pratique, vient la dextérité et la victoire!

LES TRUCS DU PROFESSEUR BONUS

Il faut absolument monter dans le camion Sega dès que possible afin d'acquérir un tir double.
Vous pourrez alors atteindre une grande vitesse sans crainte car votre tir détruira tous les véhicules, sauf les camions Sega. Votre vitesse fera apparaître toutes les lettres les unes après les autres, presqu'en enfilade. Dès la lettre D, vous serez davantage protégé par le blindage de la voiture et vous pourrez alors rapidement atteindre la piste d'envol.
Si vous arrivez à monter dans le camion Sega une deuxième fois vous aurez la possibilité d'activer un missile à tête chercheuse en appuyant sur le bouton n° 1. Ce missile ne peut être utilisé que contre l'hélicoptère, qu'il détruira automatiquement. Le nombre de missiles est illimité.
Si vous arrivez à monter une troisième fois dans le camion Sega, votre véhicule clignotera pendant quinze secondes, période pendant laquelle vous serez invincible.
A chaque fois que vous êtes détruit, vous perdez tous les avantages du camion Sega et repartez à zéro.

ENDURO RACER





Le Paris-Dakar à portée de manette ! Vous allez, avec ce jeu, retrouver les sensations de la célèbre course, sans avoir besoin de sortir de chez vous.

Il s'agit en effet d'une course de motos et de voitures qui reproduit assez bien les conditions de route du rallye de Thierry Sabine, exigeant une grande endurance face à tous les dangers et à la grande diversité des paysages traversés.

WHEELING

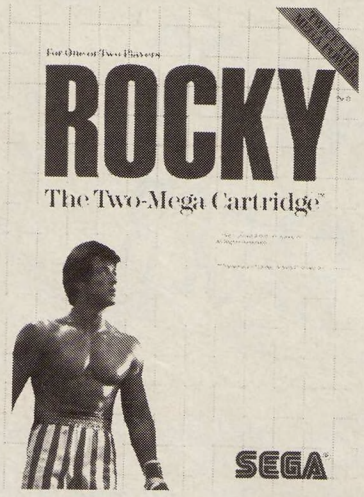
Vous êtes aux commandes d'une moto tout-terrains qui vous permet de sauter les obstacles et de faire du "wheeling", c'est-à-dire de cabrer la moto pour rouler sur la roue arrière. Vous traverserez cinq paysages différents : une piste de campagne, des ruines, un désert, des marécages et enfin une piste de montagne, la plus difficile avec ses rochers, ses falaises et surplombs, sa poussière et ses dérapages qui peuvent être mortels ! Ces paysages, qui défilent en scrolling diagonal, sont semés de pièges et d'embûches, et vous devez conduire le plus rapidement possible en dépassant le maximum de voitures et de motos. Les parcours sont chronométrés et vous n'accèderez au suivant que si vous ne dépassez pas la limite de temps imparti, soit 60 secondes. Si vous parvenez à traverser les cinq parcours, ils se répèteront avec des variantes et un temps limite de 50 secondes chacun. Le parcours total comprend donc dix terrains successifs.
Voilà bien un excellent jeu, qui combine agréablement une action sans répit à des graphismes de toute beauté. Les paysages sont en effet très réussis. C'est un véritable plaisir que de les admirer, alors que l'on vit une aventure palpitante, tout comme dans le vrai Paris-Dakar !

LES TRUCS DU PROFESSEUR BONUS

Lorsque vous terminez un parcours avant les 60 ou 50 secondes imparties, la différence de temps (entre votre temps personnel de parcours et le temps maximum autorisé) est reportée sur le parcours suivant, sans que le temps total d'un parcours puisse jamais dépasser 99 secondes.

Lorsque vous sautez un obstacle, le temps passe deux fois moins vite mais, lorsque vous endommagez la moto, il va deux fois plus vite.
Chaque atteinte à la moto est comptabilisée sous forme de "points de dommages" qui vont de 0 à 10, les moins pénalisants étant les nuages de poussière, les rochers et les pierres qui diminuent la vitesse, les plus pénalisants étant l'eau qui noie le moteur ainsi que les gros obstacles (autos, motos, arbres) qui le cassent. A la fin de chaque parcours seront comptabilisés vos points de bonus et de dommages tenant compte des obstacles rencontrés, du temps écoulé, et du nombre de véhicules dépassés. Un autre écran de préparation mécanique vous permettra d'échanger vos points de bonus contre des pièces détachées qui amélioreront vos performances : guidon pour virer plus rapidement, pneus, moteur plus rapide, suspensions permettant de sauter sans perdre de vitesse, plus une dizaine d'accessoires de réparations qui permettent de réduire les futures points de dommages : boîte à outils, trousse de secours, réservoir supplémentaire, boisson revigorante, etc.

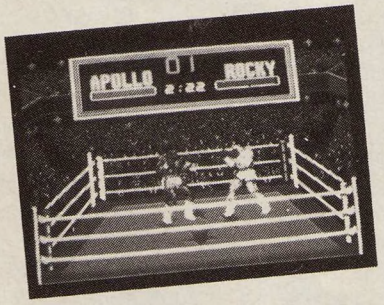
ROCKY



Vous avez peur d'abimer votre joli nez en faisant de la vraie boxe ? Eh bien en voici de la fausse. Mais qui ne plaisante pas !

Rocky, comme vous le savez sans doute tous, est un boxeur pauvre, courageux, et honnête, qui veut obtenir le titre mondial. Il s'est entrainé dur. Il a tout sacrifié dans ce noble but. Il mérite de trouver la récompense de ses efforts. Or c'est VOUS qui allez le faire boxer ! Alors, écoutez bien ce qu'on va vous dire, il en va du bonheur de Rocky ! Vous pouvez affronter l'ordinateur ou un ami. Si vous jouez contre l'ordinateur, vous affronterez successivement Apollo, Lang, et Drago (le vilain Russe). Si vous jouez contre un ami, gardez Rocky pour vous et confiez-lui le rôle du méchant !

Première phase : l'entrainement (1 joueur seulement). Vous voici devant un lourd sac de sable. Vous avez 60 secondes pour le bourrer de coups, 50 au minimum, en variant votre frappe selon la position du sac. Excellent échauffement, indispensable pour régler son rythme et sa longueur de frappe. Car ici, la simulation des coups de

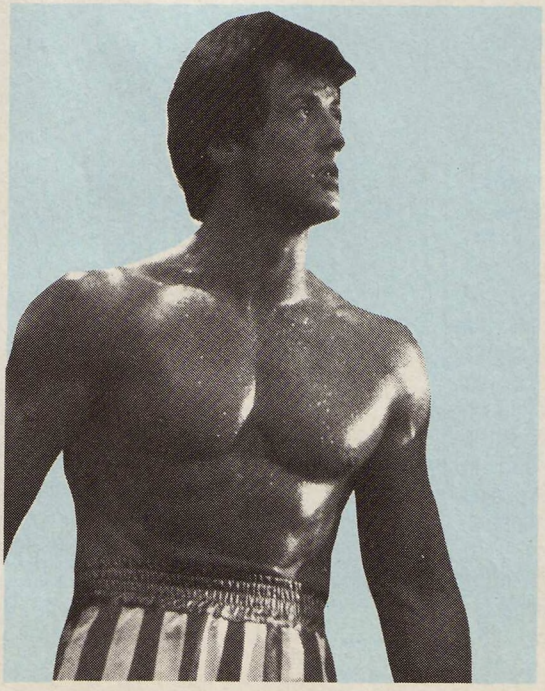


la boxe n'est pas du style " un coup de joystick à droite, 2 fois le bouton 1, une fois le bouton 2 = Rocky commence à actionner son index pour préparer un crochet, etc, etc ", mais tout dépend essentiellement de la distance qui sépare les deux boxeurs. L'uppercut se porte de très près, le crochet à distance moyenne, et le direct en position écartée. Le bouton d'action 1 permet aussi diverses manœuvres défensives, esquive en se baissant, en se rejetant vers l'arrière, ou protection avec les deux poings en écran. Voilà. Vous savez quasiment tout des manipulations.

Le reste, c'est de l'expérience et du feeling !

L'écran reproduit le ring, vu par le flanc, entouré par une foule rugissante, et surmonté d'un panneau qui indique le numéro du round, le temps écoulé pendant le round, et l'indice de puissance de chaque boxeur. Cet indice baisse à chaque fois que le boxeur prend un coup, et remonte légèrement dès qu'il récupère en position d'attente. Apprenez donc à ménager des temps de récupération à votre champion ! Car il tombera K.O. si un coup de son adversaire fait soudain chûter son indice à zéro. Et là, changement d'écran, gros plan sur le boxeur à terre, qui tente de se relever devant l'arbitre qui le "compte". Si c'est le vôtre, vous pouvez l'aider à reprendre le combat en appuyant frénétiquement sur les boutons 1 et 2.

Chaque combat se déroule en 15 rounds de 3 minutes (temps réel : 1 minute). Comme sur un véritable ring, vous pouvez gagner par K.O. direct (l'adversaire est "compté" 10 et ne se relève pas), par arrêt de l'arbitre (si vous envoyez votre adversaire au tapis 3 fois, l'arbitre préfère arrêter le massacre), ou enfin "aux points", attribués par les juges à la fin de chaque round et totalisés en fin de match.



Mais tout cela, ce ne sont que des mots : il faut goûter vraiment cette cartouche ! Car Rocky est un pur régal. Les mouvements des boxeurs sont souples et impressionnants de réalité. Tout l'entourage du combat est restitué : entrainement au sac de sable, au puching-ball, test des gants, KO en gros plan, pose entre les rounds avec les soigneurs qui frottent Rocky ! Et les adversaires-ordinateurs ont bien chacun leur style : Apollo est puissant, mais trop prudent ; Lang fonce sur vous et tape sur tout ce qui bouge ; enfin, Drago est calculateur et dévastateur comme un bulldozer ! Une grande cartouche Sega.

CARTOUCHE 2 MEGA

A!!!SEGA!!!SEGA!!!

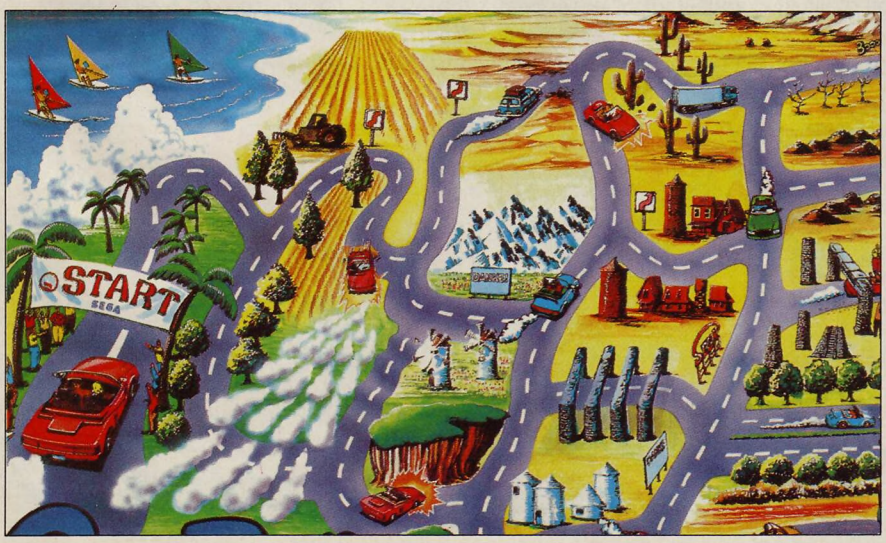
OUT RUN

**Vous avez froid ? Vous rêvez de soleil, de liberté, d'exotisme ?
Out Run est une cartouche de rêve.**

La Californie : grand soleil, plages ourlées de vagues, cocotiers paresseusement inclinés, et grandes routes dégagées. Aujourd'hui, le comité des fêtes organise une course. Tout le monde peut participer. Vous aussi, avec votre décapotable rouge, et cette blonde charmante à côté de vous dont je ne me souviens plus exactement le nom... Vous allez pouvoir choisir votre trajet, après avoir réglé la radio F.M. du tableau de bord sur la station de votre choix, ce qui déterminera la musique d'accompagnement du jeu. Au début, vous longez plages et cocotiers. Mais à la fin de ce premier tronçon, vous parvenez à un embranchement : partez à droite ou à gauche, à votre goût ! Vous traverserez alors une zone de marais

CALIFORNIA SUNSET

ou un paysage de collines. Et, au bout d'un de ces deux tronçons, vous arriverez à nouveau à une bifurcation. A droite ou à gauche ? Vous avez compris le principe : pour parvenir à un point d'arrivée (il y en a 5), vous devez parcourir 5 tronçons. Le point d'arrivée dépendra des tronçons choisis. Et un petit calcul permet d'affirmer qu'Out Run offre en tout 25 routes possibles : de quoi renouveler le plaisir !
Attention : Out Run n'est pas seulement une jolie balade ! Vous devez conduire vite pour boucler chaque tronçon dans un temps déterminé (comme à World Grand Prix, ou Hang On). Deux innovations : la vitesse de défilement du paysage est tout simplement hallucinante. Aucun programme de course n'a encore été aussi rapide, à notre connaissance. Ou aussi varié dans ses décors. Normal, la cartouche fait 2 Megas ! Et la route n'est pas plate : dos-d'âne, collines, virages au sommet, c'est l'enfer ! D'autant que les cocotiers, les rochers, ou autres panneaux publicitaires vous attendent en bord de route pour punir toute erreur de pilotage d'un terrible accident !
Out Run est un programme hypocrite. Dans un premier temps, il vous promet la détente, le farniente, la conduite insouciante au milieu de superbes paysages

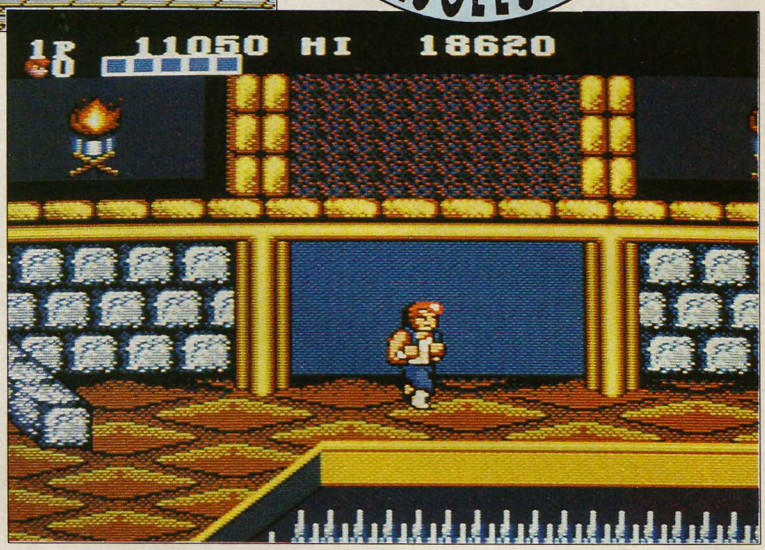


californiens. Mais ce n'est qu'une illusion : les temps de qualification sont très courts, les routes de plus en plus sinueuses et accidentées, et vous terminez le parcours complètement stressé, le nez collé à l'écran, la bave aux lèvres, la manette disloquée en main ! Et impossible de s'arrêter pour aller se baigner !
Une cartouche sublime, mais cruelle.

CARTOUCHE 2 MEGA

DOUBLE DRAGON

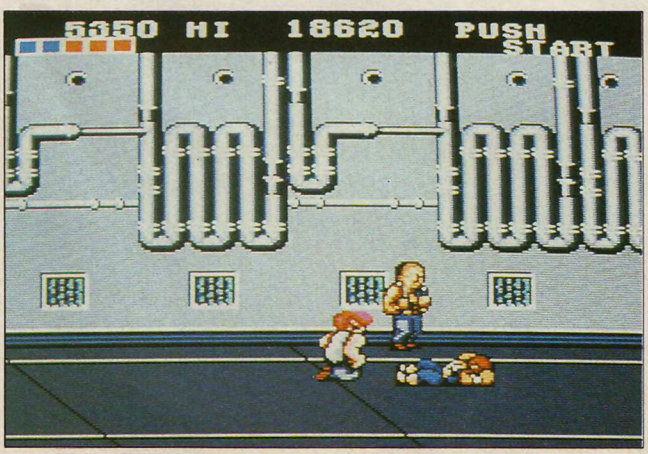
Yahouuu, encore un Top du mois sur Sega ! 1988 était l'année du Dragon, et il serait facile de dire que cette adaptation sur console crache le feu. Pas la peine de faire des bonds, attendez plutôt d'avoir la cartouche.

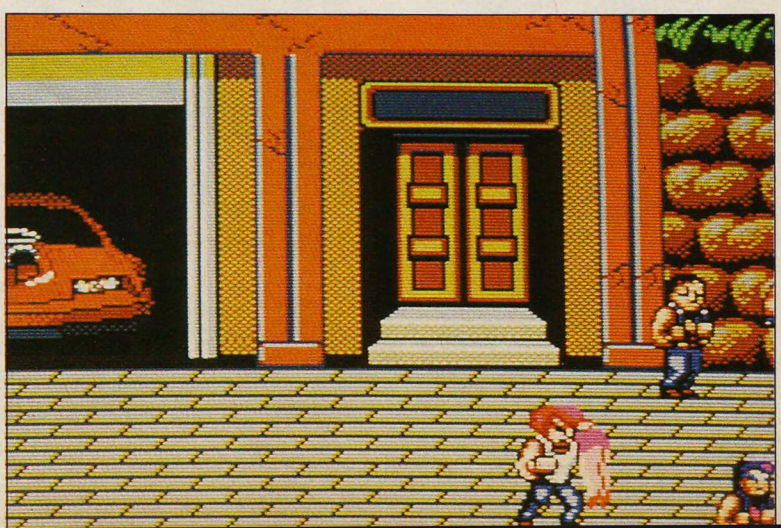


Comment ? Qu'est-ce, qu'entends-je ? Vous ne connaissez pas Double Dragon, l'ultime "punch and kill" ? Soit. Vous devez être de bonne foi, je veux bien vous croire, alors laissez-moi vous expliquer de quoi il retourne (et hop, par dessus l'épaule !). Dans une ville post-cataclysmique, les deux frères jumeaux Billy et Jimmy Lee sont les rois du combat de rue. Mais un jour, ô rage, ô desespoir, le gang des Guerriers Noirs enlève la fiancée de Billy. Vous (Billy), devrez vous aventurer dans les quartiers les plus sombres de la ville pour retrouver votre dulcinée. Histoire de vous aider, votre frère peut s'en mêler (des fois que votre petite sœur ait aussi envie de castagner) parce que deux c'est mieux qu'un, c'est bien connu. Votre périple commence sur les trottoirs de la susdite ville, et dès qu'un inconnu vous agresse en demandant "killer est-il ?", répondez-lui "deux baffes moins le cœur" ou "il est minuit, Alka-Seltzer". Ce n'est que plus tard qu'il comprendra l'utilité de l'Alka-Seltzer, alors que vous lui aurez asséné l'un des 8 coups que comporte votre panoplie. A moins que ces fourbes ne décident de vous balancer un bâton de dynamite, voire un couteau, ou qu'une des accortes jeunes filles qui traînent un peu partout, n'essaie de vous mener au fouet... Inutile de vous leurrer, vous allez en prendre plein les dents, et il vous faudra utiliser toutes les ressources de votre environnement pour arriver à rejoindre votre bien-aimée. Par exemple, si vous ramassez une pierre pour la jeter sur votre ennemi, je peux vous assurer qu'il va se fendre la gueule... mais ne dévoilons pas tous les plaisirs subtils et raffinés de ce jeu : ce serait manquer de délicatesse ! Malgré tout, une chose me laisse rêveur : c'est la splendeur de cette ville, dont on nous dit qu'elle est ravagée par la guerre ; Les maisons sont pimpantes, on y voit même un garage abritant le plus beau V8 que voiture ait jamais connu. La deuxième mission vous emmène dans le quartier des usines, d'une propreté que nous envieraient bien des hôpitaux, et où les couleurs n'engendrent pas la morosité. On est pas chez Renault et croyez-moi, ça se voit ! Je n'ose même pas vous parler de la forêt verdoyante qui s'étale sous vos pas lors de la troisième mission : si la guerre est passée par là, elle a dû mettre des patins et ramasser ses détritus... Et si la dernière mission vous intéresse, achetez donc la cartouche : malgré une certaine facilité dans la progression du jeu, Sega à réussit là une cartouche qui n'a rien à envier à la version ST ! Si si, on court acheter le Top du mois, allez zou !

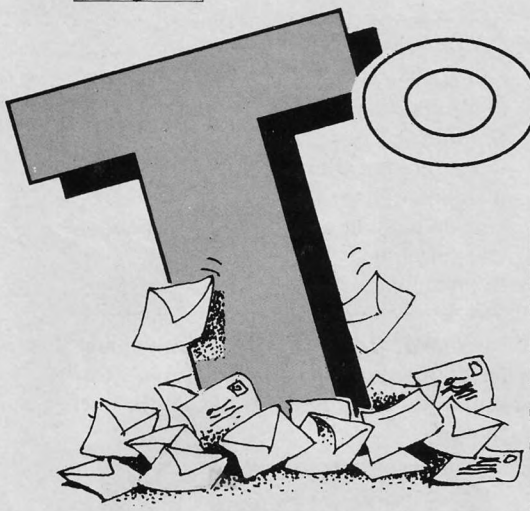
Cartouche pour la console Sega.

B.D.





TOP SECRET



Des solutions comme s'il en pleuvait ! Des astuces diaboliques pour parvenir à la fin d'un tableau plus vite que l'éclair. De quoi découvrir ou redécouvrir tous les jeux Sega. Accrochez-vous, les cartouches vont bouillir ! Si vous-même parvenez à trouver la solution d'un jeu par une astuce quelconque, n'hésitez pas à en faire profiter les lecteurs de Micro News - magazine dont sont extraits ces Top Secret - en les expédiant à *Micro News - Top Secret - 67, avenue du Maréchal Joffre, 92000 Nanterre.* Tout le monde sera content et vous n'y perdrez pas au change, puisqu'en récompense vous recevrez un jeu pour votre console.

LORD OF THE SWORD

(envoyé par Lionel Guyot)

Dans ce jeu de rôle, vous pourrez faire 10 fois "continue". Cependant, ne gaspillez pas vos vies. Voici le chemin à suivre pour réussir votre mission : mais avant, vous devez savoir que pour obtenir les messages des hommes des villages, il faut fortement insister. Pour être sûr d'avoir le message, frappez 6 fois de suite à la porte. Voici le chemin à suivre pour espérer réussir. Ici, vous sont donnés uniquement les endroits où aller : par exemple quand vous lirez Crambog, il faudra tuer le monstre.

HARFOOT - AMON - PHARAZON - AMON - ULMO FOREST -ITHILE - CRAMBOG- ITHILE - DWARLE - LINDON - FALAS - AMON - HARFOOT - OZGUL - DWARLE - THE THARBADS - MT MORGOS -

A ce moment - là, vous avez accompli deux de vos trois missions. Pour accomplir la troisième, prenez les chemins que l'ordinateur a rajouté par magie. Ces chemins se trouvent à PHARAZON - AMON - BALALA RAVINE et aussi à RINENS. Pour être couronné Roi du pays, allez au château Varlin. C'est la fin du jeu.

CAPTAIN SILVER

(envoyé par Lionel Guyot)

Un mode "continue" existe. lorsque vous avez perdu toutes vos vies, le message Game Over apparaît, mettez aussitôt votre joypad en haut à droite et appuyez de suite sur le bouton 2, plusieurs fois. Vous disposerez de 3 vies en plus.

BLADE EAGLE 3D

(envoyé par Lionel Guyot)

Il est très difficile de parvenir au tableau élevé de ce jeu. Voici un code exclusif venant de Los Angeles pour choisir le niveau, le tableau dans ce jeu. Pour cela, faites avec votre joypad des tours dans le sens des aiguilles d'une montre. Faites deux ou trois tours et un numéro apparaîtra à droite de l'écran. Avec la manette choisissez le numéro correspondant au tableau désiré.

POWER STRIKE

(envoyé par Lionel Guyot)

Un round 0 existe. Pour le découvrir et pouvoir y jouer, il faut terminer tous les stages et voir la fin du jeu. Ensuite, à la présentation du jeu, appuyez sur l'option "continue" et vous découvrirez le round secret qui est en fait le round 1 en couleur rose avec une rapidité diabolique.

MIRACLE WARRIOR

(envoyé par Tea Teck Hao)

Voici comment trouver votre compagnon et peut être finir l'aventure.
Vous commencez votre quête à Arukas dans le château d'Arasia. Tout d'abord, gagnez de l'argent et achetez un équipement. Puis, allez à Austel ; vous y trouverez le sage Kosama. Si vous avez assez d'argent rendez-vous dans la ville d'Orcho et achetez un masque (Mask) et emmenez avec vous le forgeron, ainsi votre équipement sera toujours en bon état et le masque vous permettra de voir dans les grottes. Ensuite, allez dans la grotte qui se trouve à Julus, en cherchant bien vous trouverez un coffre contenant 100 fangs et un autre contenant un casque (Helm), faites une carte sinon vous tournerez en rond. Allez ensuite dans la forêt d'Ortycia, où vous trouverez un château. Vous obtiendrez une hache (Iris) contre 300 fangs. Puis allez à Baton et cherchez et entrez dans la ville. Dirigez-vous directement chez la vieille dame qui vend des herbes. Elle vous proposera de lancer un sort (Spell), vous le lancez et miracle ! voici qu'apparaît votre premier compagnon : Guy. Achetez-lui un équipement et collectez 300 fangs. Puis allez dans les montagnes de Dirke et dans le château qui s'y trouve et vous aurez un sabre (Turos) contre 300 fangs. Allez ensuite à Hierax et trouvez le village des forgerons à la frontière du désert, et contre 40 à 60 000 guilders, ils vous remettront vos armes spéciales (Iris et Turos) à 100% de leurs forces (comme dans la notice). Si l'un de vos personnages meurt, il y a un village de résurrection dans les montagnes de Penteus. Dirigez-vous vers la ville de Minos et achetez des herbes (Herbs) et remettez votre niveau d'énergie au maximum. Puis allez dans les montagnes de Decima, vous y trouverez une grotte gardée par un renard. Si vous le tuez, il vous donnera une armure spéciale (Kronos), si vous aviez eu des Nuts en tuant des Liphants, envoyez-les pour bien entamer le renard puis finissez-le à la main. Utilisez vos herbes et allez vers la forêt de Kokalos et sauvegardez avant d'y entrer. Puis allez vers le petit passage qui mène à la presqu'île Kadmos. Là se trouve un squelette que vous pourrez tuer avec Guy.
Si vous passez, trouvez un village au milieu de la presqu'île et vous pourrez avoir un bateau (Ship) contre 30 000 guilders. Ce bateau vous servira à aller au pays d'Eratos. Quand vous y serez, allez dans la ville de Doris et trouvez la maison où une jeune femme en soutien-gorge vous permet de jeter un sort. Jetez-le et que voyez-vous? Votre 2ème compagnon : Médi. Collectez 300 fangs et allez au château Elatoria pour avoir, contre vos 300 fangs, une épée pour Médi. Allez ensuite à Karme pour acheter des bâtons de tremblements de terre (Staff of Earthquakes) contre 10 000 guilders. Ensuite, allez à Iphis pour avoir des statues contre la magie (Stone of Protection) contre 50 fangs. Allez ensuite dans l'île qui est dans le lac à Iphis. Entrez dans la grotte et vous trouverez un nain. Jetez un sort et voici qu'apparaît Turo. Votre dernier compagnon. Puis montez sur l'aile la plus haute de la chaîne de montagne à Iphis. Vous trouverez un monument, jetez un sort et vous pourrez avoir tout l'équipement spécial de Turo. Retournez ensuite dans les grottes où vous ne pouviez pas aller lorsque Médi n'était pas avec vous. Vous y trouverez les équipements spéciaux de vos personnages. Puis allez à Gorophonos dans l'île dans le lac, vous y trouverez un village qui vous donnera un bateau pouvant naviguer dans les mers sombres (Fine Ship) et qui vous permettra d'aller à Aréos. Allez dans les montagnes Agenor, au milieu se trouve un carré de désert, appuyez sur le bouton 2 et jetez un sort. Vous pourrez ainsi avoir une clé (Key dans la notice).
Maintenant je vous laisse trouver les deux autres clés et affronter Terarrin.

Trucs

1) Lorsque vous rencontrerez des moines blancs (White Monks) parlez-leur, il remettront vos barres d'énergie au maximum.
2) Lorsque vous rencontrerez des monstres avec des grandes barres, essayez de les attaquer, car certains sont très résistants mais très faibles d'attaque (ex: Gurol, Egara).
3) Lors de votre quête, visitez tous les recoins des pays, car vous pourrez trouver des villes, villages et châteaux.
4) Dans les villes, lorsqu'on vous propose de donner de l'argent (500 guilders) pour une simple donation, acceptez car vous aurez en échange des informations importantes pour finir l'aventure.
5) Achetez des plumes dans chacune des villes que vous rencontrerez car elles pourront vous téléporter dans les villes où vous les avez achetées, quelque soit la distance.
6) Sauvegardez lorsque vous gagnez une arme spéciale ou une grosse somme d'argent, car ainsi vous n'aurez pas besoin de recommencer depuis le début si vous mourez.
Bonne chance.

Et voici déjà des trucs pour Golvellius (envoyés par Olivier Beer-Gabel). Ce super jeu vous fera mourir d'heroic - fantasy !

GOLVELLIUS

D'abord, si vous n'arrivez pas à trouver les bottes aquatiques, je peux vous dire où elles se trouvent (sinon on ne vous en parlerait pas, d'abord !). Elles sont sur la plage, tirez avec votre épée sur les palmiers et une caverne s'ouvrira.
Les bottes d'ascension ne peuvent vous appartenir que si vous avez le miroir. Le miroir est dans la forêt d'Haidi, dans un endroit où se trouvent des taupes roses. Tirer sur une des pierres et une caverne s'ouvrira.
Les bottes se trouvent au nord de la forêt d'Haidi où se trouvent des fantômes. L'épée de la vallée se trouve dans le royaume de Taruba, près de la rivière. L'épée légendaire est plus difficile à trouver, elle se trouve au nord dans la forêt d'Haidi, là où se trouvent des fantômes et des chevaliers blancs.
La bague qui permet de détruire les pierres indestructibles se trouve au nord de la forêt de Fosbus sur une île.
Le pendentif en forme de cœur se trouve dans le royaume de Taruba ; pour l'avoir il faut les bottes d'ascension.
Le pendentif est entre plusieurs pierres. Pour ceux qui veulent savoir où est le puissant bouclier, il est à l'entrée du monde de Jasba où se trouvent des chauves-souris roses (si vous n'aimez pas le rose, vous pouvez toujours jouer à autre chose !).
Pour ceux qui ne veulent pas attendre, voici un code :
07KQ CHPZ XNOS 36GF Q5X7 2O3L 5e4e QMQL

FANTAZY ZONE 2

(envoyé par Nicolas Roche)

1ère étape : PASTARIA

- Planète de la forêt et de la verdure : 3 rounds, une forêt de sapins, un champ de fleurs et des collines de verdure (WARP).
- Equipement conseillé : SHOP de la forêt de sapins - 1) normal engine; 2) twin Bombs.
- Pour le monstre, il suffit de s'avancer le plus possible puis de le tuer en larguant des bombes et en tirant.

2ème étape : SARCAND

- Planète de la mer et du corail : 3 rounds, un champ de bosses et de tuyaux, un champ de pointes et un champ de corail (WARP).
- Equipement conseillé : SHOP du champ de pointes, EXTRA SHIP.
- Pour le monstre, il faut s'avancer, tirer des bombes et des lasers, puis reculer et ensuite répéter la manoeuvre.

3ème étape : HIYARIKA

- La planète du froid, de la glace et de la neige, 5 rounds : plaques de glace avec en fond la nuit (lunes, étoiles) ; neige partout ; mer avec un iceberg ; sol violet avec pointes de glace ; stalactites et stalagmites avec un chaos glacial (WARP).
- Equipement conseillé : shield et red bottle (shop secret) situé dans la mer avec un iceberg. Se mettre par terre (marcher) et avancer en tirant. Le shop apparaîtra mais il faut que toutes les bases soient détruites.
- Pour détruire le monstre, il faut lui passer dessus ou dessous tout en tirant et bombardant.

4ème étape : BOW BOW

- Planète du feu et de la lave : 5 rounds, boule de feu, cratères et tourbillons violets, épines de feu rouges et jaunes et feu au loin, tourbillons de feu ressemblant à des poils, fond rouge (WARP) ; montagnes détruites par le feu (SHOP 1) ; montagnes marrons (relief) et feu jaillissant (SHOP 2).
- Equipement conseillé : JET ENGINE (SHOP 1) ; EXTRA SHIP (SHOP 2) ; (BIG SHOTS 2).
- Pour tuer le monstre, il faut tirer dans la tête tout en évitant le corps.

- Planète de l'eau et des plantes aquatiques : 5 rounds, collines bleues parsemées de pointes bleues et de bulles ; réservoirs d'eau sur océan (SHOP SECRET : même technique qu'au 3) ; collines vertes déversant de l'eau dans l'océan (SHOP 1) ; nénuphars et collines ennuagées ; palmiers et océan (SHOP 2) (WARP).
- Equipement conseillé : TWIN BIG BOMBS (SHOP 1), FIRE BALL (SHOP 2), BIG SHOTS.
- Pour tuer le monstre, tirer une fire ball quand la tête grossit.

6ème étape : FUWAREAK

- Planète des nuages et du ciel : 5 rounds, tubes, nuages et boules de couleur ; montagnes enneigées et nuages ; brouillard ton bleu ; nuages hauts et bas et éclairs ; collines roses (SHOP).
- Pour tuer le monstre : tirer sur les "crêpes" quand elles tombent et passer de l'autre côté quand elles sont assemblées. SHOP SECRET : tube, nuages et boules de couleur (même technique que pour le 3 et le 6).

7ème étape : SBARDIAN

Aucune caractéristique spéciale. 5 rounds : amas de rochers et collines vertes ; désert parsemé de cactus ; mer de glace parsemée de trous bleus (SHOP) ; terre marron et fond beige et violet ; mer avec rochers .
- Equipement conseillé : TWIN BIG BOMBS, ROCKET ENGINE (SHOP) et POWER (RED BOTTLE)
- Pour tuer le monstre, il n'y a rien de spécial : il faut tirer dans la cavité centrale , c'est-à-dire la bouche de la créature qui tourne sur le pivot.
- Après, je n'arrive pas à avoir la suite car l'écran se brouille et je ne joue plus de peur de détériorer la console.

AUTRES :

Au 2ème tableau, il faut tirer et bombarder tout en marchant dans l'étage du champ de pointes. Un bonus apparaîtra qui a les mêmes effets que le"red bottle". Il faut faire la même chose au 3ème tableau dans l'étape du "WARP", ainsi qu'au 6ème dans l'étape départ. Il donne des points supplémentaires.

GHOST HOUSE :

- Pour avoir le couteau, il faut sauter sur un chandelier puis sauter sur celui-ci quand il part du mur. Il n'est utilisable que quelques coups.
- Pour immobiliser tout l'écran sauf le héros (ce qui est pratique pour tuer les vampires) il faut sauter sur une lampe accrochée au plafond.
- Passer devant une lampe à huile provoque le tir d'une flèche. Si l'on saute sur celle-ci plusieurs fois, à la manière des couteaux, on devient temporairement invincible .
- Pour avoir la clé qui ouvre les cercueils, il suffit de taper sur l'abat-jour d'une grande lampe.
- On peut voyager de salle en salle sans perdre de temps grâce aux portes secrètes (portes encadrées en or) en se mettant en face avec la manette vers le haut.

TRANSBOT :

Au début, il suffit d'appuyer un petit moment sur le bouton 2 lorsqu'on allume la console. Un tableau apparaît qui donne des bonus (armes illimitées, vies supplémentaires, etc...).

PHANTASY STAR

(envoyé par Alexandre Thilmany)

Au début, vous êtes tout seul dans une ville sur Palma (à Camineet). Allez en premier à droite, dans la réserve de la ville (maison grise), et allez chercher 50 M (Mesetas, monnaie du jeu).
Allez ensuite questionner tous les gens du village, deux d'entre eux sont importants, un vous donnera un "Laconian Pot" et grâce à un autre, vous aurez une copine qui vous redonnera tous vos points de HP (énergie) et de MP (magie) et même quand vous aurez tous vos copains avec vous. Avant de sortir dehors, allez plutôt chercher le "Leather Shield" dans l'armurerie, et ainsi que des "Colas". Sortez de la ville en allant sur Exit, vous vous retrouverez à l'intérieur de l'enceinte, voir carte, et où il y a deux villes (avec la vôtre) et un aéroport où vous ne pouvez pas encore aller. Au début, vous êtes très faible (HP=16, MP=0, Level 1, Att=12, Déf=16), à titre d'exemple : au Level 25, HP=208, MP=29, Att=111, Déf=225 !!! Au début, vous pouvez accéder à trois villes, les deux de

l'enceinte et une à l'est de cette enceinte, appelée Scion. Notez ce que les armureries vous vendent, et économisez pour acheter un meilleur équipement. Vous pourrez passer aux choses sérieuses quand vous aurez au moins atteint le level 6. Votre premier but est alors de trouver vos trois amis, dans l'ordre (Myau, Odin, Noah)... Myau se trouve sur la deuxième planète (Motavia, à Paséo). Donc, il vous faut un "Roadpass" pour pouvoir aller à l'aéroport. Pour l'obtenir, allez à Scion, dans le magasin "Secondhand Shop", avec un minimum de 200M, là, on vous proposera "Secret", allez sur Secret, comme si vous vouliez l'acheter, mais le marchand ne vous le vendra pas, pour cela, il faut y aller trois fois tout de suite tout en indiquant toujours "Secret" et après que vous ayez insisté, il vous le vendra. Muni alors du "Roadpass", allez à l'aéroport, achetez-y un passeport pour 100M, puis envolez-vous à Paséo sur Motavia. Là, un marchand échangera Myau contre votre "Laconian Pot". Ce dernier vous dira qu'il a un remède (Alsulin) qui permet de rendre Odin normal, car en effet, Odin se trouve dans la grotte juste au Sud de l'enceinte sur Palma, transformé en pierre. Il vous suffira d'aller le rejoindre et d'utiliser l'Alsulin et vous aurez Odin. Odin vous dira alors qu'il a planqué un compas dans cette grotte et même si vous avez déjà tout fouillé, refaites toute la grotte, et vous trouverez un nouveau trésor enfermant le compas. Avec le compas, vous pourrez aller dans le village se trouvant au sud de l'enceinte, appelée Eppi. Là, un vieillard dans une maison vous demandera si vous cherchez après une clé du donjon, dites "Oui" et il vous dira qu'elle est cachée dans la réserve de Camineet, donc, la petite cave où vous étiez au début de l'aventure, cherchez vos 50M. Allez-y et vous la trouverez. Avant d'aller chercher Noah, vous pouvez aller faire un tour dans la grotte au sud de Scion, elle est très compliquée et avec de nombreuses trappes, et à l'étage le plus bas, en face d'un cul-de-sac, vous aurez la possibilité de combattre des squelettes (Stalker ou Skeleton), les seuls que vous trouverez dans cette grotte. Tuez-les, et vous obtiendrez une arme particulièrement efficace pour Myau : l'Iron Fang. Maintenant, pour trouver Noah, vous devez aller dans la grotte au nord de Scion (et j'ai dit une grotte, pas la forteresse qui se trouve juste au nord de Scion) elle est indiquée sur la carte. A la fin de cette grotte, vous arriverez chez un marchand de cakes qui vous en vendra un pour le prix tout à fait honnête de 1 000M !! (économisez). Avec ce cake, allez de nouveau à l'aéroport, puis à Paséo et allez chez le gouverneur (en passant par le tunnel). Ce dernier vous dira que Noah vit dans la grotte au nord de Paséo (voir carte). Une surprise vous attend chez le gouverneur... Donc vous irez dans la grotte et quand vous aurez trouvé Noah, il vous dira qu'il y a un passage secret dans l'aéroport de Palma (à l'Ouest de l'aéroport, un genre de bouche d'égout). Mais si vous avez envie d'y aller avant d'avoir Noah, c'est impossible, car seul Noah connaît le passage. Donc prenez le passage secret et vous vous retrouverez enfin de l'autre côté de cette maudite eau qui vous bloquait. Vous ressortez du passage dans le village nommé "Gothic". Descendez au sud du village, il y aura une forteresse (et pas au sud-ouest, car là il y a la tour de Médusa où vous irez plus tard). Dans la forteresse, après avoir passé le robot, allez à toutes les portes, à l'une d'entre elles, vous trouverez le Docteur Luveno, mais il ne voudra pas venir, alors insistez trois fois et il cèdera enfin et vous donnera rendez-vous dans le village Gothic. Revenez alors plus tard dans le village Gothic, allez voir le Docteur Luveno qui vous dira d'aller chercher son assistant dans le seul embranchement qu'il y a dans le passage secret que vous connaissez. Et puis revenez de nouveau chez Luveno qui vous demandera de l'argent pour construire le vaisseau, car vous aurez en fait votre propre vaisseau spatial. Alors, allez et revenez chez lui jusqu'à ce qu'il vous dise que le Luveno (nom du vaisseau) est prêt, mais il vous faut Hapsby, le robot sachant piloter le Luveno. Pour cela, allez au sud de Gothic, ensuite à l'ouest (longez la plage) jusqu'au bout, puis remontez au nord, vous contournez la tour de Médusa. Vous arriverez à de la lave, passez dessus en sachant qu'à chaque pas, vous perdez tous 2 points de HP. Après la lave, il y aura un village détruit qui s'appelle "Bortévo" et une grotte. Entrez dans la grotte et vous ressortirez sur une autre île (île au nord-ouest de la carte). Allez alors à l'est, puis longez toute la plage et vous arriverez à Loar (ville au nord de l'enceinte - voir cart -) achetez-y le Silver Fang pour Myau. Montez ensuite au nord, puis à l'ouest de l'Oar et vous arriverez à Abion. A Abion, achetez le "Polymtrl" et allez dans la maison qui se trouve au centre du village en passant par le souterrain, il y aura un robot, répondez "Non" à sa question et tuez-le (Dr Mad sera son nom). Ce robot vous donnera un "Laconian Pot". Revenez ensuite à Bortévo (voir plus haut), allez dans la maison qui est différente des autres et utilisez le "Polymtrl" vous aurez Hapsby. Revenez alors à Gothic chez le Doc Luveno, puis allez ensuite à gauche de chez lui vers la sortie du village gardée par un mec qui laissera passer et vous pourrez enfin voyager avec votre propre vaisseau. Vous avez alors le choix entre Uzo sur Motavia et Skurre sur Dezoris. Allez où vous voulez, moi je vais à Uzo. A Uzo, un mec vous parlera d'une flûte, revenez alors à Gothic chercher la flûte cachée. Elle se trouve dans le sud-ouest, dans le village, prenez un chemin qui aboutit devant un arbre, faites la fonction "Srch" et vous trouverez la flûte. Revenez à Uzo et allez au sud de cette ville, un petit peu vers l'ouest aussi, prenez la grotte (vous remarquerez qu'il y a un seul embranchement dans cette lon-

gue grotte, voir après), vous arriverez alors dans la ville appelée Casba, achetez la Landrover à 5 200 M et quand vous verrez un mec qui vous parle de l'hovercraft, retournez-y deux fois en répondant une fois Oui une fois Non. Il vous dira qu'il a caché un hovercraft à Bortévo sur Palma (voir plus haut). Et avant d'aller le chercher, revenez dans la grotte et prenez l'embranchement, faites un petit plan et vous devrez tuer le dragon de Casba (un dragon bleu) qui vous remettra l'Amber Eye (pour plus tard). Allez chercher l'hovercraft sur Palma à Bortévo en faisant la fonction "Scrh" dans chaque maison, vous le trouverez. Avec l'hovercraft, baladez-vous en mer de Palma, vous y découvrirez une île avec une tour (voir plus tard) et une ville en plein milieu de l'océan. Allez dans cette ville, acheter le "Gas Shield" (dans la grotte). Grâce à ce dernier, revenez sur Motavia et allez au nord-est d' Uzo (à côté du grand lac), il y aura des marais de Gaz et au milieu, une ville. N'y aller pas sans le Gas Shield !! Dans la ville un mec vous demandera 400 M, donnez les lui et il vous dira où est un bouclier de verre contre Médusa. Ce dernier se trouve juste à droite des marais où vous êtes, en plein milieu du lac. Allez sur l'île (où il y a une fourmilière),avec l'hovercraft, et faites "Scrh" à chaque endroit de l'île où il y a un palmier, et vous aurez le bouclier. Revenez ensuite sur Palma tuer Médusa (voir plus haut) et vous aurez le Laconian Axe pour Odin.

De Palma, prenez l'hovercraft qui vous mènera à la petite île au milieu de laquelle se trouve une tour. Arrivé à cette tour, vous devrez tuer un dragon rouge qui vous livrera la Laconian Sword destinée à Alis. Après, revenez sur Motavia, franchissez le grand lac au moyen de l'hovercraft et débarquez au sud du lac, à l'amorce d'un passage qui conduit au sein des montagnes. Descendez un peu à pied, et vous arriverez à une grotte (on peut aussi y aller d'une autre façon, en empruntant un défilé bloqué par des fourmilières et où une Landrover se révèlera indispensable). Rentrez dans la grotte et vous y trouverez peu après le maître en sortilèges de Noah, que ce dernier devra affronter (donc ménagez Noah). Si Noah gagne, on lui remettra le FRD Mantle (sa seule armure valable). Maintenant, rendez-vous à Dezoris. Allez au passage dans la ville de Skure acheter les Gloves, le Wand et le Laser Gun. Skure est la ville la plus au sud sur la carte ! A partir du moment ou vous avez acquis le Luveno, vous n'êtes plus obligé d'agir dans l'ordre indiqué. Une fois sorti de Skure, pénétrez dans la grotte située au sud-est, qui communique avec celle dont l'entrée est de l'autre côté des montagnes. (Pour plus de commodité, numérotez-les : la 1, celle qui se trouve au sud-est de Skure; la 2, celle qui communique avec la 1, et ainsi de suite, mais surtout dans l'ordre où vous les abordez). Mobilisez votre attention sur la troisième plaine, où s'ouvrent les grottes 4 et 5 (j'y reviendrai). Quand vous déboucherez de la grotte numéro 6 allez au nord-est jusqu' à la grotte 7, et ressortez illico par la 8). Si jamais vous vous êtes égaré, notez bien que la grotte 8 est celle qui se trouve en plein milieu de la carte, juste à côté de la deuxième ville (la plus au nord), Dezoris. Rendez-vous dans cette cité, achetez-y l'Ice Digger à 1200 M.. Revenez à la grotte 6, mais n'y pénétrez pas; dirigez-vous vers l'ouest de cette grotte (vous ferez ainsi le tour de la planète, de la carte en quelque sorte) et tomberez sur la grotte 9. Dès cet instant, munissez-vous de l'Ice Digger, foncez vers le sud tout schuss et mettez-vous à creuser dans la glace jusqu'au moment où vous parviendrez à une grotte oubliée . En mettant votre nez partout et avec un peu d'huile de coude (il faudra en découdre avec un Titan) vous repartirez de là avec le "Prism". Repassez devant la grotte 9 et l'âme plus légère, en route vers le nord ! Se dressera alors sur votre chemin une forteresse où est cachée la Laconian Armor (faites attention : il y a une trappe juste devant la porte du lieu qui renferme l'armure). Enfilez la grotte 9 pour aboutir à la 10 (dans la grande plaine au nord de la carte), et rendez-vous à la grotte sise le plus à l'ouest de la grande plaine et de la carte. Entrez-y, n'écoutez pas ce qu'on vous dit dès l'abord et en allant jusqu'au bout de cette grotte vous aboutirez au Laconian Shield. Allez ensuite à la grotte la plus au nord de la carte qui est (vous vous en souvenez ?) une forteresse. Après avoir traversé de bout en bout cette forteresse, échangez votre Amber Eye contre une Torch. Equipé de la torche, revenez à la plaine où se trouvent les grottes 4 et 5; cherchez alors un endroit pour creuser avec l'Ice Digger. Cet effort vous amènera dans une plaine où il faudra trouver un arbre solitaire (c'est pas dur). Utilisez votre torche bien en face et vous obtiendrez des Nuts. Revenez sur Palma, allez dans la tour au sud de Scion et quand vous verrez le robot, dites- lui "non", et tuez-le. Vous passerez la forteresse, monterez tout en haut, prendrez la petite grotte, puis après être sorti, utiliserez l'hovercraft, passerez sur la lave. Vous arriverez enfin à un labyrinthe énorme et d'une difficulté extrême (bonne chance !). Fouillez tout ! Vous découvrirez alors le Chrystal et la Miracle Key. L'extrémité du labyrinthe aboutira à un ciel, utilisez alors le Prism qui vous permettra de distinguer le Château Noir, puis les Nuts, et envolez-vous vers le château. Suivez le chemin jusqu'au Palais, un labyrinthe pas très compliqué vous attend au détour. Lassic, votre ennemi, se trouvera derrière une porte fermée par magie (sauver votre game avant de l'ouvrir), abattez-le tout à trac. Ensuite allez chez le gouverneur de Motavia. Là vous tomberez dans une trappe au fond de laquelle s'amorce un couloir sans embranchement. Suivez-le, vous allez tomber dans deux trappes (obligatoire) et vous

arriverez à un rectangle que fait le labyrinthe. Une porte secrète y est cachée : pour la trouver, vous devez vous tourner vers l'extérieur du rectangle, exactement à l'opposé de la largeur par laquelle vous arriverez et au milieu de cette largeur. Ouvrez la porte, suivez le petit chemin jusqu'à une porte fermée par magie (sauvez votre game), ouvrez la toute dernière porte et tuez le monstre gigantesque qui vous guette derrière. Ecoutez après le gouverneur qui s'adressera à vous, et regardez la fin du jeu qui est vraiment superbe.

Trucs à gogo (et en vrac).
Quand vous arriverez dans un village ou une ville, ne faites pas seulement ce que je vous ait dit, questionnez tout le monde, achetez des armes, de la nourriture, etc. Faites le plan de chaque labyrinthe, ils sont tous concrets. Exécutez le plus souvent possible des coups de main dans l'unique but de tuer des monstres, de gagner de l'argent et des points d'expérience. Si vous faites RUN devant un monstre, et que cela ne marche pas, vous pouvez réessayez, cela marchera peut-être, et ainsi de suite. Une porte compte pour deux mouvements dans un labyrinthe (une porte, pas un escalier !). Quand un coffre explose, vous perdez tous un tiers de HP, et pour une flèche, un seul d'entre vous perd un tiers. Seul le Laser Shield convient à Noah. Avant d'aller dans un hôpital, refaites-vous une santé grâce à votre magie, vous économiserez plus. Quand vous avez la responsabilité de répondre oui ou non dans une maison, faites toujours les deux. Au début du jeu, ne vous aventurez pas dans la forêt. Le Laser Gun est efficace contre plusieurs monstres en même temps. On ne peut pas changer d'armes dans un combat. Et le fait de manger ou de boire quelque chose pendant un combat vous fait perdre un assaut. La Tarentule et le Manticor (monstres) vous répondront si vous faites la formule magique"CHAT". Le dragon blanc fera la même chose, mais avec "TELE" de Noah. Les Dezorians et les N-Farmer' vous répondront si vous faites la fonction"TALK". Achetez le plus tôt possible une lampe magique. Faites "HELP" de Mya contre les gros monstres. Notez le nombre de points de magie que vous prennent tous les sorts. Au début du jeu, n'utilisez pas trop vos "Cola", mais allez plutôt chez votre copine. Quand vous avez acheté une arme, n'oubliez pas de l'équiper.

Quelques conseils d'ordre pratique en ce qui concerne l'équipement :
Armes d'Alis : début, Short Sword-Iron Sword-Ceramic Sword-Light Saber-Laconian Sword. Armures : début, Leather Armor-Light Suit ou directement Zirconian Armor-Diamond Armor (15 000 M.). Boucliers : début, rien-Leather Shield-Ceramic Sield-Laser Shield-Laconian Shield. Armes de Myau : Fang. Armure : début, rien-Thick Fur. Bouclier : début, rien-Gloves. Armes d'Odin : début, Iron Axe-Ceramic Sword-Light Saber-Laconian Axe. Armure : début, Iron Armor-Zirconian Armor-Laconian Armor. Boucliers : début, rien-Leather Shield-Ceramic Shield-Mirror Shield. Armes de Noah : début, Woodcane-Wand. Armures : début, White Mantle-Frd Mantle. Boucliers : début, rien-Laser Shield.
Maintenant vous êtes paré pour affronter le jeu.

GREAT FOOTBALL

(envoyé par Cyril Réol)

League AFC (American Football Conference)

SPARTRANS :
Cette équipe est en théorie l'équipe la plus difficile à jouer des deux ligues confondues. En effet, l'une des caractéristiques principales des Spartrans est la vivacité de ses joueurs. Le jeu à la main est préférable car la rapidité de ses avants entraîne de nombreuses interceptions. Mais il faut savoir prendre de temps en temps des risques en choisissant l'une des quatre premières combinaisons possibles
Niveau : 12 points.

DUKES :
A l'image des Spartrans, cette équipe est une des meilleures. Elle possède des avants qui empêcheront votre jeu aérien de se développer. Mais si vous arrivez à "passer" ce même jeu aérien, alors tous les espaces vous seront ouverts. Il suffit à votre ailier de courir en diagonale et de changer brutalement de direction (toujours en diagonale) lorsqu'un des joueurs adverses se fait trop pressant (à environ trois cm de vous sur l'écran).
Niveau : 19 points.

SHARKS :
Cette équipe est relativement facile à jouer : en effet vos propres avants n'auront aucun problème à retenir ceux des Sharks. Vous pourrez ainsi jouer librement en faisant de grandes passes. Il sera tout aussi facile pour votre ailier de courir en alternant les deux diagonales possibles.
Niveau : 31 points

BOMBERS :
On continue encore dans la grande facilité. Rien de plus simple que de gagner plus de 50 yards sur une seule action (record personnel : 82 yards, qui dit mieux?) Mais méfiez-vous toutefois du réveil des Bombers car ils vous feront vite perdre 40 yards sur deux interceptions consécutives.
Niveau : 35 points

FOXES :
Les Foxes forment une équipe d'un niveau relativement moyen. Mais faites attention car ils possèdent de bons avants. Il faut bien varier le jeu, en prenant comme ultime recours la formation numéro 9. Je vous conseille d'utiliser quand même un jeu aérien. L'approche de leur "End Zone" reste quand même difficile.
Niveau : 26 points.

HUSKIES :
Cette équipe est d'un bon niveau. Si vous voulez employer une des quatre premières formations, votre ailier ne courra pas bien longtemps. La facilité est dans un emploi trop monotone du jeu aérien. Mais méfiez-vous de l'eau qui dort ! Ils arrivent parfois à puiser dans leurs réserves et viennent vous contrer deux ou trois fois dans une partie.
Niveau : 21 points.

League N.F.C. (National Football Conference) :

BUCKS :
Cette équipe est la plus faible de toutes. Leurs joueurs ne courent pas bien vite (sur leurs relances du milieu de terrain, vous arriverez facilement sur votre ligne des 40 yards en suivant les conseils de la note à la fin de cet article. Il faut néanmoins éviter de répéter des formations basées sur les ailiers et par conséquent, n'hésitez pas à varier le jeu à la main.
Niveau : 37 points.

▶

WILDCATS :
Il s'agit d'une équipe toute à fait moyenne. Si vous employez un jeu aérien, variez-le de temps à autre par des formations du type 5, voire 6. Cette équipe est facile à battre, mais constitue une bonne formation, difficile pour un joueur débutant.
Niveau :23 points.

BOOMERS :
Pour battre les Boomers, il faut déjà posséder une bonne expérience de *Great Football*. En effet, c'est un jeu à la main qu'il faudra employer. Il faut essayer au fur et à mesure d'incorporer un jeu d'ailier pour arriver au niveau supérieur. Mais ne vous faites pas d'illusions, les percées ne dépasseront que rarement 30 yards.
Niveau : 18 points

KNIGHTS :
Attention, cette équipe est très rapide. Vous aurez vite fini de vous trouver dans votre "End Zone". Vous ne gagnerez que peu de terrain sur les relances. Surtout, n'employez pas de jeu de formation 1, 2, 3 ou 4 (sauf si vous aimez être intercepté, subir des pertes territoriales ou bien faire quatre passes incomplètes à la suite). Cette équipe est très dure (plus difficile que les Spartrans à mon avis).
Niveau : 16 points.

BEAVERS :
Il vous faudra sans aucun doute de l'expérience pour la battre (à moins d'un don surnaturel). Vous pouvez jouer les combinaisons de formation de 1 à 4 en faisant bien attention à l'avant central qui ne vous fera pas de cadeau si vous tardez trop à livrer la balle à votre ailier. Le jeu à la main ne vous fera pas gagner beaucoup de terrain mais favorisera la temporisation.
Niveau : 16 points.

GATORS :
Ils sont à l'image de l'emblème qui orne leur maillot. Empotés du diable ! Vous pourrez développer le jeu à votre convenance. Cette équipe reste quand même un bon training pour se familiariser avec les commandes de contrôle de votre équipe.
Niveau : 32 points.

Notes et remarques:
Les points pour chaque équipe donnent la valeur que Sega a attribué à ces mêmes équipes. Plus le nombre de point est élevé, plus l'équipe est facile à jouer lorsqu'elle représente la console (et inversement). Lors d'un renvoi de l'équipe adverse, il y a deux possibilités : si le renvoi est central, je vous conseille d'avancer tout droit jusqu'à la ligne des 10 yards et ensuite de partir en diagonale en bas ou en haut. Si le renvoi est latéral, partez avec votre arrière central en diagonale vers le côté opposé à la réception. Dans les deux cas, vous gagnerez un maximum de terrain, suivant l'adversaire qui vous est opposé. Lorsque le jeu est déporté sur un côté du terrain, je vous conseille de jouer un jeu aérien (contre l'une des quatre premières formations qui vous sont proposées) car votre ailier n'en tirera que des avantages.
Tous ces conseils ne sont valables que lorsque vous jouez contre la console car à deux joueurs, seuls les principes fondamentaux de l'équipe sont sauvegardés (rapidité des joueurs etc.) ; de toute manière vous avez une grande part dans la direction des évènements.
GREAT FOOTBALLEZ BIEN ! ! !

SHINOBI

TABLEAU N°1:
La première partie de ce tableau est relativement simple : il suffit d'aller vers la droite et de délivrer les otages en passant dessus. Pour les hommes qui vous attaquent à mains nues, une petite étoile fera l'affaire ou alors un coup de poing. Pour contrer les hommes qui disposent d'un pistolet, accroupissez-vous donc et tirez-leur dessus ! Pour vous opposer à ceux qui sont armés d'un boomerang, accroupissez-vous et balancez une étoile lorqu'ils lancent le boomerang. La deuxième partie ressemble un peu à la première avec cependant beaucoup plus d'ennemis. Utilisez la même méthode. Un seul truc spécial pour les hommes-araignées (spidermen). Pour le premier, avancez-vous et placez-vous un peu devant lui, il tombera et vous n'aurez plus qu'à le frapper (avec épée, poings etc.). Le seul point faible du monstre du tableau 1 est la fragilité de ses yeux, qu'il faudra donc viser 5 fois. Pour éviter ses deux flammes, il suffira de sauter deux fois en l'air lorsqu'il les projette : elles se dirigeront vers le haut. Passez dessous et tirez dans les yeux.

TABLEAU N° 2 :
Pour les deux premières parties de ce tableau, réutilisez la même méthode pour abattre les différents ennemis. Il n'y a qu'un seul type nouveau de ninjas verts ; pour les tuer, il suffit de tirer deux étoiles dans leurs pieds en s'accroupissant. Pour la troisième partie, les principaux ennemis sont les hommes-grenouilles. Pour les tuer, il faut se placer sur les plates-formes situées sur l'eau, puis s'arrêter et les hommes-grenouilles sauteront hors de l'eau : vous n'aurez plus qu'à les cueillir, avec une étoile par exemple. L'ennemi du tableau 2 à la fin est un hélicoptère, (il est recommandé d'avoir un pistolet). Pour le descendre, tirez à de nombreuses reprises sur l'hélice. Tuez éventuellement les ninjas bleus qui sautent sur vous.

TABLEAU N° 3 :
La première partie du tableau regroupe tous les ennemis rencontrés avant. Utilisez donc la même méthode. Les nouveaux ennemis sont des Rambos que vous tuerez avec deux lancers d'étoiles. Attention aux lancers d'obus : accroupissez-vous pour les éviter. Autre ennemi nouveau : les ninjas bleus. Leur méthode d'attaque est simple : ils sautent sur vous ! Quand ils bondissent, il faut se déplacer un peu, attendre qu'ils atterrissent et les tuer d'un coup de poing ou de nunshaku

etc. Pour les parties 2 et 3 du tableau 3 : il vous faudra soit les étoiles, soit le pistolet. La seule méthode est la suivante : s'approcher des chaises en sautant en l'air, tout en tirant. Une fois proche des chaises, tirez 4 fois sur chacun le plus vite possible, puis reculez un peu et recommencez l'opération pour toutes les chaises.

TABLEAU N° 4 :
Pour la première partie, voici une astuce très efficace : la progression serait facile s'il n'y avait pas les ninjas bleus et les colonnes, je vous conseille donc de sauter sur une colonne, un ninja bleu bondira alors sur vous ; sautez vite en arrière et le ninja bleu atterrira juste devant vous - donnez-lui un coup. Les deuxième et troisième parties sont à peu près similaires. La difficulté venant des trous au sol, la chute est mortelle. Le meilleur et plus sûr moyen est d'utiliser la magie pour voler, sinon approchez-vous le plus près possible du trou et sautez. Aux alentours des trous vous guettez un nouvel ennemi : les espèces de gros lézards. Le seul moyen de les tuer est de lancer une étoile. Le monstre du tableau 4 est très simple à tuer : il suffit de lancer une étoile en visant la tête lorsque le monstre abaisse son épée. Lorsqu'il lève l'épée, il se protège la tête. Recommencez l'opération cinq ou six fois. N'oubliez pas non plus que vous avez un grand espace derrière vous pour reculer.

TABLEAU N° 5 :
La première partie comporte un immense piège : les grands fossés au premier étage. Vous ferez donc attention de ne pas sauter sur le premier étage lorsqu'il y a des trous (ceci quand vous êtes au deuxième étage). Un nouvel ennemi apparaît : les sorciers qui vous lanceront de nombreux bâtons. Le meilleur moyen de les tuer est de s'abaisser et de leur envoyer des étoiles. Le deuxième partie se passe dans la jungle. Des ninjas se jetteront sur vous à une vitesse folle. Ici seuls les réflexes les plus fous vous permettront de survivre. Une petite aide quand même : pour qu'ils ne vous tombent pas tous dessus en même temps, avancez petit à petit en vous arrêtant tous les dix pas. La troisième partie est beaucoup plus classique, seuls les squelettes sont nouveaux. Ils essaieront de vous mettre des coups de bâton, tirez vite dessus à deux reprises lorsqu'ils vous feront face. Le monstre du tableau 5 est le ninja masqué : vous aurez affaire à lui à cinq reprises, à chaque fois sous une nouvelle forme. Chaque forme possède son point faible. Mais personne n'a survécu pour le raconter... Bonne chance sur ce génial jeu !!!

Dernière minute : pour choisir tableau et niveau de départ, mettre la manette en bas, puis appuyer longtemps sur le bouton 2.

BLACK BELT

(envoyé par Cyril Michel)

Un petit truc : après l'apparition du titre, l'écran devient bleu pendant au moins une seconde ; à ce moment, pressez la touche Reset pour obtenir des vies infinies.

ROCKY

(envoyé par Lionel Guyot)

Pour battre Appolo, avancez le plus près possible de lui et frappez-le sur la tête ou dans le ventre. Pour battre Lang, il faut frapper uniquement dans le ventre. Pour battre Drago, appliquez la technique suivante : faire au minimum 7 coups par seconde lors de l'entraînement de Lang. Pour faire 7 coups, prenez par exemple vos ongles (index et majeur) et frottez très rapidement de gauche à droite les 2 boutons du joypad. Après avoir effectué 7 coups par seconde, vous n'aurez aucun mal à battre Drago qui ne me, ne vous oposera aucune résistance!

SECRET COMMANDO

(envoyé par Lionel Guyot)

70% des personnes ayant ce jeu ne savent pas comment passer la dernière forteresse. Il suffit pourtant de jeter 4 ou 5 grenades dans les 3 portes en commençant par celle de droite (les espèces d'étagères), puis celle de gauche et enfin jetez 6 grenades dans la porte du milieu. La porte éclatera et vous pourrez passer. Si vous n'avez plus de grenades, vous pouvez tirer sur les portes avec la mitraillette, mais c'est beaucoup plus long.

SPACE HARRIER

(envoyé par Lionel Guyot)

Voici en exclusivité dans la Sega Bible, la vraie formule de vie infinies pour Space Harrier. Lorsque vous avez perdu vos vies, l'écran Game Over apparait ; au lieu de faire le truc indiqué dans la notice, faites avec le joypad : UP UP DOWN DOWN RIGHT LEFT RIGHT LEFT RIGHT DOWN UP DOWN UP. Cette formule est à refaire chaque fois que vous perdez vos 3 vies. Vous pourrez l'appliquer tant que vous voudrez. Dans le test son, il existe un tableau secret. Pour le voir, faites avec le joypad 7437481. Vous pourrez choisir le niveau de et contrôler le personnage.

THUNDER-BLADE

(envoyé par Lionel Guyot)

D'après les dires du Club Segamix, la plupart des possesseurs de ce jeu ne passent pas le troisième tableau sur la rivière. C'est pourquoi nous vous donnons la méthode à suivre : il ne faut pas perdre de vie avant de parvenir au 3ème tableau. Pour les hélicos qui arrivent en nombre, placez-vous sur l'eau et contentez-vous de tirer sur les bateaux au sol ; les tirs des hélicos ne vous toucheront pas. Pour les avions qui attaquent en rafales successives, il faut bouger en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, mais il faut s'arrêter 1/2 seconde toutes les secondes. Cela pour ne pas avoir à faire plusieurs fois le tour et s'exposer aux tirs des bateaux au sol. En appliquant ces conseils, vous devriez passer ce troisième tableau diabolique de difficulté. Les derniers tableaux ne posent guère de problèmes.

SEGA ET MICRO NEWS L'ABONNEMENT QUI FAIT TOURNER LA TÊTE.

ÉCONOMISEZ 3 NUMÉROS EN VOUS ABONNANT !

1 an 205 francs

(11 numéros dont 1 numéro spécial été)

GAGNEZ UN DES DEUX SUPER SYSTEM SEGA

offerts chaque mois à deux nouveaux abonnés tirés au sort.

CONSOLES DE JEUX SEGA® MASTER SYSTEM

☐ Je m'abonne à MICRO NEWS pour 1 an (11 numéros dont 1 spécial été) et je joins un chèque de 205 francs.

A retourner à MICRO NEWS - 67, avenue du Maréchal-Joffre - 92000 Nanterre

Micro NEWS

Nom _____ Prénom _____ Age _____

Adresse _____

Ville _____ Code postal _____

Type de machine possédée _____

POUR L'ÉTRANGER ET LES D.O.M. T.O.M. 11 numéros 325 francs UNIQUEMENT PAR MANDAT

BLADE EAGLE

profondeurs infinies de l'espace...

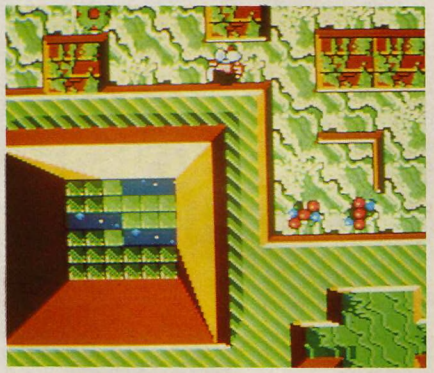
Blade Eagle utilise les lunettes spéciales de Sega qui, par stroboscopie, donne l'illusion du relief. Une illusion saisissante, particulièrement dans cette cartouche puisque le jeu, proche de Galaxian, Xenon et autres, consiste à avancer avec un vaisseau spatial en tirant sur les vagues de croiseurs ennemis qui arrivent... Mais cette fois, ils arrivent à différentes hauteurs (ou profondeurs si vous voulez), de telle sorte qu'on ne peut réussir à les dégommer qu'en étant aligné sur eux, et à la même hauteur ! Il se produit ainsi fréquemment que des escadrons entiers passent au-dessus ou en-dessous de votre vaisseau ; ils ne vous détruisent pas, mais vous laissez filer beaucoup de points...
Ce jeu de tir banal est donc considérablement enrichi. Il faut apprendre à plonger ou à remonter au bon moment pour intercepter les ennemis...ou pour les éviter ! Et tout cela se complique vite du fait que certaines vagues d'assaut apparaissent simultanément à différentes hauteurs... L'illusion 3D est parfaitement réussie, condition indispensable au bon fonctionnement du jeu. Et on est parfois émerveillé devant ces terribles profondeurs où se cachent des bases clignotantes (faut-il plonger pour aller les bombarder ?)... Une cartouche esthétiquement superbe, qui donne le vertige, mais qui reste quand même une sorte de Space Invaders des temps modernes. Mention très bien pour les effets spéciaux. Pas de mention pour le scénario, sans originalité aucune.
(Cartouche Sega).

J.M.M.

MAZE HUNTER 3D

Labyrinthe anti-stress

Si ça continue, vous allez vraiment vous sentir obligé d'acheter les lunettes 3D ! En effet, au niveau des effets 3D, Maze Hunter est aussi bien fait que Space Harrier. Vous devrez combattre dans un labyrinthe constitué de cinq tableaux : architecture métallique, terrain accidenté, jungle, glaciers et terre de feu. Chaque partie comprend quatre niveaux, avec trois sous-niveaux. Vous ne pourrez passer d'un tableau à l'autre que si vous avez trouvé la clé qui en permet l'accès.
Vous rencontrerez de nombreux ennemis : des dés roulants, des cerises tournoyantes, des étrangleurs costauds, des blocs de pierre bleus, et autres diverses brutes. Vous mourrez si vous rentrez en contact avec l'un d'entre eux et vous perdrez ainsi l'une de vos trois vies. Heureusement, des points de pouvoir sont disséminés ça et là, vous permettant de sauter haut au-dessus des ennemis, et des barres métalliques vous donneront également de quoi les convaincre de votre bon droit.
Les graphismes sont agréablement détaillés et hauts en couleurs, le tout rehaussé par la 3D. Maze Hunter se joue assez calmement, un peu trop d'ailleurs et c'est là que le bât blesse, c'est trop répétitif et trop doux. A recommander à ceux qui aiment les jeux calmes... et qui ne doivent pas être nombreux parmi nos lecteurs.



Cartouche Sega

T.T.

AZTEC ADVENTURE

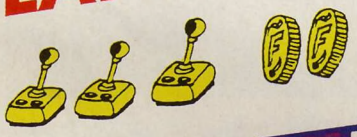
Nino et le temple du soleil

Si vous avez aimé Fantasy Zone, voilà un jeu de la même veine, traité cette fois à la mode inca.
Depuis les frères Mario et les sœurs Gianni, les noms italiens semblent très en vogue chez les concepteurs de logiciels. Vous vous appelez donc Nino et vous partez à la recherche de la civilisation perdue des indiens aztèques, avec l'aide de quelques compagnons rencontrés en chemin : des lapins et des canards ! Différentes armes vous seront accessibles : épée, argent, bombes, missiles, tir à quatre directions. Bien sûr, il y a aussi des méchants : grenouilles et crapauds, des chats démoniaques,

des plantes qui crachent des fèves et de vilains insectes. Vous pouvez les éviter ou les tuer avec l'épée, dans ce cas, ils laisseront parfois des armes derrière eux, ce qui s'avèrera précieux pour acquérir les armes pré-citées.
Les graphismes sont agréables et très incas - aztèque oblige- et la musique rappelle aussi Fantasy Zone.
Carte Sega

T.T.

PENGUIN LAND



Penguindash mystery

Connaissez-vous le jeu *Boulderdash* ? Oui. C'est bien ! Vous connaissez aussi *Penguin Adventure* et *Eggerland Mystery* ? Oui. C'est très bien. Alors vous êtes prêt pour Penguin Land qui mixe habilement des éléments pris à ces trois jeux. Vous êtes un pingouin et vous devez aller mettre vos œufs en sécurité, en parcourant un dédale de labyrinthes et de plates-formes dont vous pourrez changer la disposition en bougeant des blocs de pierre. Vous descendrez ainsi les scrollings verticaux, poussant les blocs avec votre nez, permettant aux œufs de tomber au niveau inférieur. Si la chute est trop longue, l'œuf se brisera et il faudra recommencer !
Ce n'est déjà pas si simple et ça le sera encore moins lorsque vous saurez que des ours polaires écument la région, cherchant bien évidemment à casser vos œufs. Qui dit labyrinthe dit risque de se perdre, Thésée et le Petit Poucet en savent quelque chose... Heureusement, ici, vous avez une possibilité de pause qui vous permet d'avoir une vue globale de la

section où vous vous trouvez, grâce à un scrolling sympa, pratique et vite indispensable.
Penguin Land comporte cinquante niveaux différents. Au début, vous pouvez accéder, au choix, à l'un des trente premiers niveaux. Une fois atteint le trentième niveau, vous pourrez de nouveau choisir parmi les vingt suivants. Und, und... vous pourrez également construire et sauvegarder jusqu'à quinze différents tableaux entièrement créés par vous !
Un petit jeu bien sympathique, qui combine allègrement l'action et la réflexion dans de jolis puzzles aux graphismes agréables, sur une musique qui ne l'est pas moins.
Carte Sega.

T.T.

SHINOBI

Seul contre les ninjas

Nous n'avons pas encore testé Shinobi dans la rubrique Insert Coin et, déjà, le voici pour Sega ! Qui s'en plaindra ? Certainement pas les Segâtés !
Or donc, voici le grand baston ninja, le seul, le vrai, l'unique et incomparable Shinobi !
Les méchants ninjas ont capturé les enfants ninjas et les retiennent prisonniers dans différentes parties de la ville. Vous devez, bien sûr, les délivrer. Il y aura cinq missions, avec trois ou quatre niveaux dans chaque mission. Vous pourrez frapper avec vos poings et vos pieds, lancer vos étoiles shuriken ou utiliser votre sabre.
L'image d'introduction vous donnera déjà la chair de poule lorsque vous verrez un gros ninja rouler des yeux devant vous... Appuyez sur fire pour faire disparaître l'horrible apparition qui fera place à un plan de la ville ; une petite boîte indiquera l'endroit où vous vous situez. L'action se situera souvent sur deux

niveaux différents et vous pourrez passer de l'un à l'autre en pressant les deux boutons et en bougeant la manette.
Les enfants sont cachés à différents endroits et sont gardés par des ninjas de toutes sortes. Les shurikens sont votre meilleure arme et vous pouvez les lancer sur les ninjas dans différentes positions, notamment en sautant en l'air. Les ninjas peuvent être cachés dans toutes sortes d'endroits, derrière des barils, assis sur des murs, certains possédant même des boucliers qui dévieront vos projectiles. A chaque fois que vous serez touché, vous perdrez de l'énergie et lorsque votre réserve atteindra zéro, vous aurez une vie de moins.
A la fin de chaque niveau, vous devrez combattre une grosse brute qui vous en fera voir de toutes les couleurs.
Les graphismes et la bande sonore sont agréables et, surtout, le plaisir de jouer est au rendez-vous, le maniement du joystick devenant rapidement instinctif, pour votre plus grand plaisir...
Cartouche Sega

T.T.

POSEIDON WARS 3-D

Vous l'avez compris en lisant le titre, Poseidon Wars se joue avec les lunettes 3D Sega. Mais si vous ne possédez pas cet agréable instrument, ne fuyez pas : une option est prévue qui vous permet de basculez en vision 2D classique. Heureusement d'ailleurs, car personne ne doit rater cette excellente cartouche !

Pas de scénario pour ce jeu qui n'a pas pour volonté de se placer dans un contexte historique, ce qui à mes yeux n'a pas la moindre importance vu la qualité du jeu ! Enfin pas de scénario, ce n'est pas tout à fait juste puisque l'on vous dit tout de même que, suite à une situation grave dans le pays, vous êtes rentré à l'Académie Navale comme cadet. On ne sait pas contre qui on se bat et c'est tant mieux, ça laisse le champ libre à l'imagination. Mais rentrons dans le vif du sujet, je sens votre impatience... du moins je l'espère !

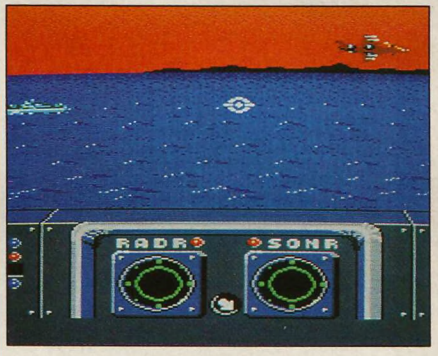
PLOUF !

Etant donné votre niveau lamentable en ce qui concerne la navigation et l'art de la guerre, il est bien évident que les autorités ne vont pas vous lâcher comme ça dans la nature avec un croiseur qui coûte une fortune, juste pour le plaisir de vous voir couler ! Vous commencez par cinq missions d'entraînement, sans être toutefois obligé de faire les quatre premières dans l'ordre. Mais méfiez-vous : lors de ces simulations, vous apprenez rapidement les tactiques des avions de combat et des navires de guerre, tactiques qui changent radicalement lors des missions "réelles" ! L'animation est superbe, la mer entière est en perpétuel mouvement, et les dégradés de couleurs donnent une impression de profondeur même sans les

lunettes 3D... ceci dit, si vous ne les avez pas, je vous conseille de bien travailler en classe pour que papa ou maman ne puisse vous les refuser ! Sinon, il vous reste la possibilité de trafiquer le fatidique carnet de notes, mais je décline toute responsabilité dans ce genre d'affaire... En tout cas, vous qui possédez les lunettes 3D, vous allez vous en mettre plein les mirettes !

DU HAUT DE LEUR 16 BITS...

...les possesseurs d'Atari et d'Amiga ne savent pas ce qu'ils ratent. Moi et mon Archimedes, on n'est même pas dans la course, vu le nombre de jeux qu'il y a sur cette bécane ! Mais justement, je ne suis pas si mal placé pour comparer de façon plus impartiale les consoles et les ordinateurs 16 bits... et force est d'avouer que les consoles s'en sortent plutôt bien ! Alors que le 783 ème jeu de karaté sort sur Amiga, on a la possibilité sur Sega de changer un peu de décor, de graphismes, de jeu, d'idées... Ce qui me fait palpiter dans *Poseidon Wars*, c'est de commencer en plein jour ma première mission, et voir le ciel passer au rouge-orangé lorsque le soleil descend sur l'horizon, puis lentement passer au bleu nuit, pour finir dans la nuit la plus noire qu'il m'ait été donné de voir... Le ciel à vraiment été très bien réalisé, en dégradés bien sûr, mais en ayant de plus une incidence sur le jeu... En effet, les avions qui vous attaquent apparaissent d'abord sur votre radar, puis des points noirs s'allument à l'horizon, avant de grossir pour devenir de splendides chasseurs rouge vif... Très beau certes, mais lorsque le ciel tourne au rouge, il devient très difficile de distinguer leur approche, il vaut donc mieux les descendrent lorsque ils apparaissent,



simples points noirs. Par contre, la nuit, on ne les voient pas apparaître... et lorsque vous distinguez le fuselage d'un appareil, il est déjà presque trop tard pour le descendre ! Ce qui aurait pû être un défaut devient un des plaisirs du jeu car on sent que ce choix des couleurs était voulu, et non pas dû à une erreur de programmation...

FACILE ? A VOIR...

Votre navire est blindé certes, mais pas indestructible pour autant... Le radar, le sonar, le moteur et même vos canons sont des organes fragiles. Des voyants rendent compte de leur état : bleu, tout va bien ; rouge, l'appareil est endommagé ; noir, il est carrément hors-circuit !

Et que la facilité des premiers niveaux ne vous laisse pas croire qu'il en sera toujours ainsi... attendez que la vraie bataille commence !

Cartouche pour la console Sega.

B.D.

MISSILE DEFENSE 3D

Un ami entre chez vous, pousse un grand cri, et s'évanouit. Pourquoi ? Vous êtes en train de jouer à Missile Defense 3-D !
D'abord, il ne vous a pas reconnu : les effroyables lunettes 3-D qui vous cachent la moitié du visage vous font ressembler à un terrible extra-terrestre. Ou pire : vous avez été robotisé, le cable qui part des lunettes va se brancher à l'avant de la Sega et relie directement votre cerveau à la console ! Ensuite, votre ami croit souffrir de troubles de la vue : l'image de la télé est dédoublée, tremblotante, et scintille dans un curieux mélange de vert et de rouge.
Et vous-même, vous n'en menez pas large car les vaisseaux ennemis vous foncent vraiment droit dessus ! L'effet 3-D est exceptionnellement réussi. Les objets mobiles se détachent nettement sur les décors avec des effets de perspective étourdissants. Bien sûr, il faut porter ces pénibles lunettes, mais on finit par les

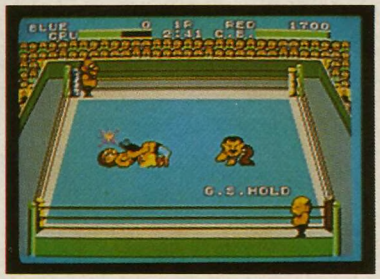
oublier. Seul regret : la luminosité de l'écran est très fortement réduite, et on gagne en relief ce qu'on perd en vivacité des couleurs. Le jeu lui-même est simple et efficace. C'est un jeu de tir, qui réclame aussi le pistolet Sega, le Light Phaser (lunettes, pistolet, console, quel équipement !).
L'ennemi dit "de l'Ouest" s'est décidé à passer à l'offensive et attaque la cité "de l'Est" avec ses missiles nucléaires. A vous de les détruire avant qu'ils n'atteignent leur but, car vous représentez une force neutre et pacificiste qui essaie d'éviter le conflit... Par chance, vous avez le don d'ubiquité, et votre mission de défense s'organise en plusieurs phases successives. Voici la base de décollage des missiles de l'Ouest : essayez d'en détruire le maximum dès leur apparition. Deuxième écran : l'Arctique, vue de très haut, une seconde chance pour vous de pulvériser les missiles qui vous ont échappé. Troisième écran : la capitale de l'Est. Là c'est grave ! S'il reste encore des missiles en vol, exterminez-les avant qu'ils atteignent la ville sinon la partie est finie...
Évidemment, l'Est est très mécontent de cette attaque et décide de passer à la contre-offensive... Encore du travail pour vous ! Même démarche : tir sur la base de lancement des missiles (de l'Est cette fois-ci), puis dans l'espace, et enfin devant la capitale de l'Ouest... Ouf ! Tout est sauvé ? L'Ouest est très mécontent et lance une contre-contre-offensive. En route pour la base des missiles de l'Ouest ! Et ainsi de suite jusqu'à destruction d'une des deux capitales... Absolument épuisant !
A notre avis, Missile Defense 3-D, malgré la prouesse technique, ne vaut pas les autres jeux de tir Sega, comme Gangster Town entre autres. La vision en 3 dimensions, bien que très claire, enlève de la précision aux impacts, et empêche très souvent de viser correctement. En outre, le jeu est assez répétitif et, si l'on oublie le scénario et les décors qui l'entourent, se résume en fait à un banal tir aux

pigeons d'argile. Dommage, car, vraiment, les effets 3-D sont surprenants, les meilleurs qu'on ait pu voir jusqu'à présent !
(Cartouche SEGA).

J.M.M.

PRO WRESTLING

Au départ, l'idée est séduisante : une simulation de catch à quatre, ça promet du spectacle ! D'autant que le graphisme de la Sega est à la hauteur.
Le manuel de règles est étonnamment discret sur les instructions de maniement. On attendrait, comme dans les programmes de kung-fu par exemple, une description précise des figures, du style "manette vers la gauche + bouton 2 : coup de pied à la face, etc. " Mais non. En fait, chaque équipe de catcheurs a ses caractéristiques. C'est-à-dire que jamais les Terreurs Masquées ne pourront effectuer des ciseaux arrière comme les Tueurs de l'Ouest et que jamais les Tueurs de l'Ouest ne balanceront des sauts de carpe comme les Terreurs Masquées... Bref, les figures réservées à chaque équipe sont peu nombreuses (2 ou 3 au maximum).
Le reste consiste à se déplacer ou à rebondir sur les cordes... L'impression de variété des coups est totalement artificielle.
Quand vous vous serez amusé une ou deux fois à écraser votre adversaire, ou à sortir du ring pour l'assommer avec une chaise, vous commencerez à vous lasser et à comprendre que le combat est une série de séquences préprogrammées qui échappent en grande partie à votre contrôle...
En outre, les combats durent trop longtemps, car, selon la règle du catch à quatre, les catcheurs de chaque équipe peuvent se relayer et donc reprendre leurs forces (jauge de niveau de force en haut de l'écran). Il



est bien difficile d'empêcher le relai quand on sent l'adversaire faiblir. Et le nouveau catcheur est tout frais... Lassant.
Conclusion : une cartouche d'abord hilarante, puis ennuyeuse. Peut-être une bonne simulation de catch, après tout !..
(Cartouche SEGA).

J.M.M.

THUNDER BLADE

Top-niveau !

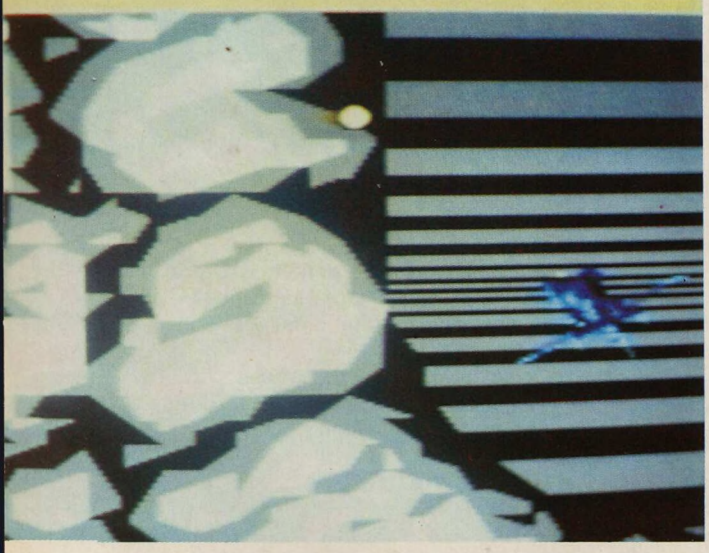
Ça y est les mecs, vous allez pouvoir arrêter de mettre toutes ces pièces dans la machine Thunder Blade au coin de la rue, le jeu sort sur Sega et sur la plupart des ordinateurs !
Et en plus, la conversion est réussie ! On s'inquiétait un peu... Comment convertir un tel jeu, en gardant ses superbes graphismes et sa vitesse ? Ils l'ont fait ! Ne nous demandez pas comment, mais ils l'ont fait.

Ze story

Des forces rebelles envahissent votre territoire ; leur plan est de renverser le gouvernement et de le remplacer par un dictateur cruel et corrompu. Vous êtes le meilleur pilote d'hélicoptère, votre nom : Gunship Gladiator. Votre mission est simple, piloter l'hélicoptère Thunderblade dans une bataille à mort. Le jeu se déroule sur quatre tableaux : combat urbain/dans la montagne et le désert/au-dessus d'une rivière/au dessus de raffineries de pétrole. Dans chaque tableau, vous serez confronté à des forces de terre et aériennes, avec scrolling vertical et horizontal. A la fin de chaque tableau, vous devrez affronter une super forteresse.
La présentation est top-niveau, chaque nouveau jeu Sega semble avoir de meilleurs graphismes et être plus agréable à jouer ! Dès l'ouverture, Thunderblade en est un parfait exemple, avec l'hélicoptère qui vole au-dessus de la ville et le titre qui s'inscrit en lettres rouges.

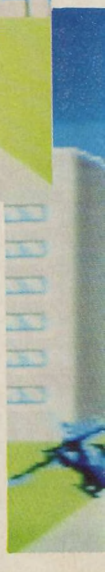
Ze akchion

En pressant le bouton de tir, vous accédez au premier tableau. La première scène est le combat urbain (scrolling vertical) : vous volez comme un dingue au-dessus des toits de la ville. L'ennemi prend la forme d'hélicoptères verts équipés pour le combat dans la jungle ; ils n'ont pas de grandes prétentions, juste un seul et unique souhait : vous descendre en flammes... Vous pouvez ruser et vous faufiler entre eux mais la meilleure défense est simplement de leur en mettre plein la trogne ! Pour vous simplifier la vie, il y a des tanks aux intersections qui vous canardent à coups de roquettes, vous pouvez les éviter ou leur lâcher quelques missiles. C'est pas le moment de s'endormir, l'action est plus qu'intense et vous vous tournerez immanquablement vers le bouton pause de la console, tel un croyant se tournant vers la Mecque, c'est-à-dire avec une grande ferveur. Si vous atteignez la fin de la première partie, vous monterez vers le haut de l'écran pour redescendre entre les bâtiments, des hélicoptères ennemis arrivant alors de partout, sans compter les tanks !



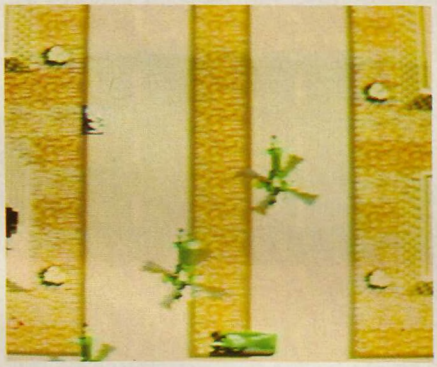
Vient ensuite la super forteresse, un ENORME avion de combat, aux mitrailleuses bien garnies. Il faut l'attaquer en hauteur et essayer de détruire le nez de l'appareil qui contient le poste de contrôle. Le bonus est alors de 400 000 points.
Le second niveau vous permettra de faire une petite ballade au-dessus des belles montagnes dorées made in Sega. Quel calme, quelle plénitude... La nature, y'a que ça de vrai ! Hélas, deux secondes plus tard arrivent les ennemis et le carnage recommence... A la fin de ce parcours, vous descendrez sur une grande plaine bordée d'arbres colorés et... d'avions à dégommer !

Si vous survivez (l'espoir fait vivre...), vous arriverez devant une abrupte falaise. Il y a une petite entrée sur la gauche qui vous permet de vous faufiler, en essayant d'éviter les gros piliers qui sont là pour corser la sauce, déjà fort pimentée... Et pourtant vous survivez... Ouf, on se relâche un peu, histoire de souffler. Niet, verboten ! Y'a plein de tanks qui font rien que vous tirez dessus et, à la sortie, y'a plein d'avions qui font pareil !
Bon, moi j'arrête, sont trop méchants ces asticots-là !



Ça, ce n'était qu'un avant-goût des deux premiers niveaux, il vous faudra acheter le jeu pour voir le reste. Moi je vous quitte, je dois passer chez Sega toucher mon pourcentage sur les ventes de ce jeu immonde dont j'ai ignominieusement accepté de dire du bien. Non, c'est pas vrai. Le Blade est un des jeux les plus rapides sur la planète, les graphismes sont parmi les plus beaux de la console Sega et les versions 16 bits seront certainement superbes. Les sons et effets sonores sont au poil et l'action est plus qu'intense. Nous vous recommandons même l'acquisition de la "Rapid Fire", qui permet d'avoir un tir plus rapide. Dans le cas contraire, nous déclinons toute responsabilité pour les foulures du doigt qui pourraient résulter de l'usage intensif de ce médicablade.

A consommer d'urgence. Pas d'usage intensif sans avis médical. Déconseillé aux cardiaques, personnes sensibles et aux femmes enceintes. Non encore remboursé par la

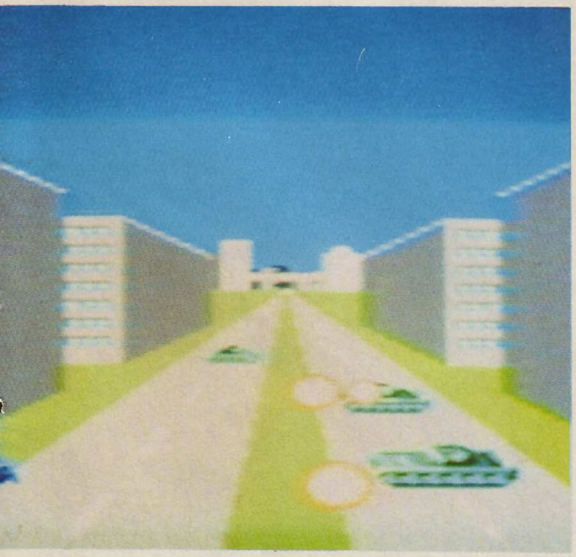


Sécurité Sociale. On est prié de réserver chez son pharmacien, la demande sera forte.

Cartouche Sega.

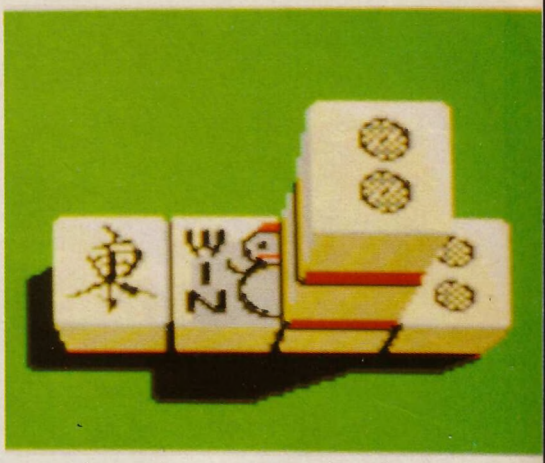
Ce jeu sortira en novembre sur ST, puis sur Amiga. Les versions 8 bits devraient suivre.

T.T./J.-M.B.



SHANGAÏ

Des dragons dans les bambous



Une cartouche peu banale : un jeu de réflexion asiatique ! Avouez que c'est plutôt rare sur les consoles de jeux... Shangaï utilise les pions du Mah-Jong, jeu d'origine chinoise, très pratiqué par les Japonais, et rappelant vaguement le Rami. Ces pièces sont des "tuiles", sortes de dominos, marqués de différents symboles : des bambous, des cercles, et des "écritures", numérotés de 1 à 9 ; des dragons, verts, rouges, et blancs (quatre de chaque) ; des vents (Est, Sud, Ouest, Nord), des Saisons, et des Fleurs... Au total, 144 tuiles.

Vous n'y comprenez rien. Pas de panique, c'est normal !

Ces tuiles sont disposées sur l'écran selon une figure qui rappelle, pour un esprit sans doute habitué aux raffinements asiatiques, la gueule ouverte d'un dragon. Le but du jeu est de faire disparaître toutes les tuiles en un minimum de temps (chrono à l'écran). On peut faire disparaître deux tuiles, si elles sont semblables et si elles ne sont pas recouvertes, ni entourées à droite ou à gauche par d'autres tuiles. En disparaissant, elles libèrent ainsi d'autres tuiles, etc. Bref, c'est une sorte de "réussite".

Les choses se compliquent du fait qu'on a bien du mal, au début, à reconnaître les tuiles semblables, et qu'on doit faire souvent appel à un menu d'aide. Pourtant, avec un peu d'habitude, on se laisse vite absorbé par ce casse-tête étrange, à l'aspect et à l'ambiance si exotiques. Un menu spécial permet de chronométrer la partie, ou chacun des coups, et ainsi de se lancer de terribles défis.

Alors, surtout, ne vous laissez pas effrayer par ce dragon, et vous découvrirez un jeu d'une richesse étonnante ! Les programmeurs, d'ailleurs, ne s'y trompent pas : Shangaï existe maintenant sur tous les micros familiaux. Tenez votre joystick d'une main, votre tasse de thé au jasmin de l'autre : Zen !

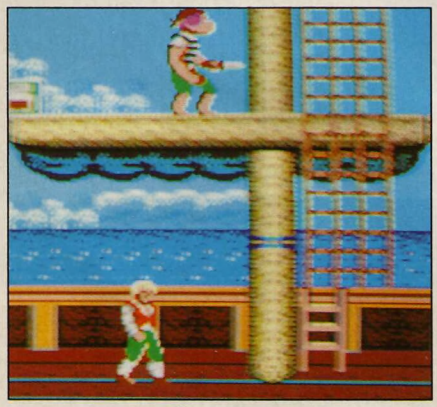
Cartouche Sega, existe aussi sur Amiga, Atari, Amstrad, Thomson, compatibles PC et Macintosh.

J.-M.M.

CAPTAIN SILVER

Les rois de la flibuste

Captain Silver est un jeu d'arcade-aventure, c'est à dire que vous devez faire progresser un personnage le plus loin possible dans de vastes lieux. Vous incarnez le capitain Silver, flibustier d'époque, et le promenez dans un scrolling horizontal fait de décors colorés etvariés. Les



choses vont rapidement se Segâter car de nombreuses personnes en veulent à votre peau. Pour vous défendre, vous utiliserez votre sabre d'abordage. Passons rapidement le premier niveau qui se situe dans un port. Le second niveau se passe sur un grand trois-mâts et est au moins trois fois plus vaste que le précédent. Vos ennemis seront de nombreux corsaires qui essaieront de vous frapper de taille et d'estoc, les plus intelligents préférant vous allumer à coup de pistolet. Mais qu'allait-il donc faire dans cette Segalère ? Eh bien, il doit récupérer des lettres disséminées ça et là pour former les mots CAPTAIN SILVER, affichés en haut de l'écran et se complétant au fur et à mesure de votre progression. L'obtention de toutes les lettres ne semble pas avoir d'incidence particulière sur le jeu si ce n'est quelques milliers de points de bonus. Après avoir vaincu le capitaine du Segalion, vous passez au troisième niveau et empochez une vie supplémentaire. Ça se passe sur une île où vous devrez faire attention aux autochtones et... aux noix de coco tombant des cocotiers (bin tiens !). Nous n'avons pas pu dépasser le quatrième niveau, situé dans une grotte où vous devrez faire preuve de dextérité pour sauter de plate-forme en ascenseur de pierre ! L'ensemble du jeu est riche et très coloré et surtout assez varié pour retenir l'attention des spécialistes du genre. Seul reproche dans certains niveaux, la musique repart à zéro à chaque changement de lieux et cela devient rapidement agaçant.

A la prochaine, bande de Segalopins !

Cartouche Sega

RAMBO 3

Enfin la version Sega !

Le film n'était pas encore sorti sur les écrans français que nous avions déjà reçu la cartouche ! Rambo, c'est un film que l'on va voir pour se détendre. Quand on a des envies de meurtres contre sa petite sœur, son chef de bureau, son prof d'histoire-géo ou son rédacteur en chef, on va se voir Rambo et on en ressort soulagé et serein (cui-cui). Mais parlons de la cartouche et décrivons tout de suite deux catégories de joueurs : les premiers ne possèdent pas le light-phaser Sega, n'étant probablement pas des fanas des jeux de tir ; les seconds, par contre, adorent ça et possèdent le light-phaser. Bin les premiers peuvent passer à l'article suivant car Rambo 3 est un jeu de tir bête et méchant et se joue uniquement avec le flingue qui se branche sur un port joystick de la console. Les seconds peuvent se réjouir, Rambo 3 est un authentique jeu de tir avec lequel ils vont pouvoir flinguer absolument tout ce qui bouge, et même ce qui ne bouge pas si ça peut les soulager. Les graphismes sont soignés et détaillés, colorés à souhait, même si c'est le vert kaki qui domine l'ensemble. L'action se passe sur divers niveaux de jeu et ressemble un peu à *Opération Wolf* (pour les connaisseurs). Les décors scrollent vers la gauche de l'écran pendant que des soldats sortent de tous côtés pour vous allumer. Mais le roi de la kalashnikov, c'est vous.

La présentation est spendide avec le beau Sylvestre vu de dos (quels muscles !) et trois poignards qui se dressent agressivement.

Ça démarre vite et fort dans un camp militaire truffé d'ennemis. Vous commencez chaque niveau avec 80 balles de fusil-mitrailleur, un obus de mortier et une grenade. Le tir au fusil-mitrailleur est jouissif à souhait car, en laissant l'index appuyé sur la gâchette, vous pouvez balayer l'écran et voir l'impact des projectiles. Malheureusement, vous pourrez aussi voir baisser votre niveau de munitions, ce qui nettement moins réjouissant... Vous utiliserez l'obus de mortier pour dégommer des adversaires éloignés et la grenade pour descendre l'hélicoptère qui apparaît de temps à autre. Attention aux otages qui traversent l'écran sans crier gare ou qui agitent la main pour se faire reconnaître ! Il est impératif de ne pas les tuer. Après le camp, vous vous retrouverez dans un village mexicain, puis dans des ruines et des hangars, avec toujours plus d'assaillants de plus en plus belliqueux.

Rambo 3 n'est pas un jeu facile, loin de là. Aucun gaspillage de munitions n'y est toléré et il faut, la plupart du temps, abattre les ennemis avant même qu'ils commencent à tirer (comme dans la réalité), faute de quoi votre niveau vital baisse rapidement et le fatidique "game over" s'inscrit sur l'écran. Mais la difficulté est, dans les jeux de tir, un ingrédient indispensable, afin d'éviter une rapide lassitude. Rambo 3 se classe d'emblée parmi les meilleurs jeux du genre, si ce n'est le meilleur, avec des graphismes superbes, une action trépidante et fort bien dosée et une foule de petits détails qui pimentent agréablement l'ensemble. Une très belle réussite, indispensable pour les possesseurs du light-phaser.

Cartouche Sega

J.-M.B.

ALIEN SYNDROME

Toutes les peuplades extra-terrestres de la dixième galaxie se révoltent contre l'Empire, et prennent comme otages tous les ambassadeurs terrestres. En les répartissant dans plusieurs vaisseaux...

Mais les humains ont plus d'un tour dans leur sac. Grâce à un téléporteur très puissant, vous êtes matérialisé dans le premier vaisseau. Il est composé environ d'une quinzaine de salles. Chaque salle occupe un écran, et quand vous passez par un des couloirs de bord, vous passez directement dans une autre salle. Le scrolling n'est donc pas continu, et chaque salle est un écran à part.

Dans une salle, il y a d'abord des gardes: ils ressemblent furieusement à Alien, ce qui, si vous avez vu le film, vous donne une idée de leur air avenant!.. Les gardes apparaissent dès que vous entrez dans la salle. Ils sont à peu près trois fois plus gros que vous, leur contact est mortel, mais ils se déplacent heureusement avec une lourdeur certaine. Si vous vous attardez trop, ils convergent vers vous; si vous continuez à lambiner, ils vous tirent dessus. Vous pouvez bien sûr tirer sur les aliens; mais ils ne disparaissent alors que pour renaître dix secondes plus tard.

Il y a aussi de drôles de têtes vertes, encastrées dans le sol, grimaçantes, et qui lâchent des boules d'énergie qui se dirigent lentement vers vous.

C'est pénible, et gênant à la longue. Vous pouvez neutraliser ces "têtes" en les touchant avec votre tir.

Vous pouvez encore trouver, sur les parois de certaines salles, des sortes de placards. Certains amélioreront la puissance de tir de votre arme, en remplaçant votre ridicule pistolet initial, à très faible portée, par des boules de feu meurtrières, ou un faisceau laser extrèmement efficace. D'autres vous feront gagner une vie. D'autres vous téléporteront dans une autre salle. Et les plus sournois se contenteront de vous redonner votre arme initiale!

Reste les otages. Une dizaine, répartis à travers tout le vaisseau, jamais plus d'un par salle. Il suffit de passer dessus pour les délivrer. Quand tous auront regagné leur liberté grâce à vous, il vous faudra quitter le vaisseau par la salle de sortie. Et vite! Car les aliens, mécontents de votre intrusion, ont déclenché une bombe nucléaire à retardement. Le décompte du temps avant son explosion est visible dans un coin de l'écran.

Evidemment, vous passez alors dans un autre vaisseau, plus complexe, avec des ennemis plus hargneux et des otages plus nombreux. A noter que les aliens de chaque vaisseau sont différents, avec une certaine recherche graphique, mais tous également méchants et répugnants.

Alien Syndrome semble simplet au départ, mais il devient vite intéressant de rechercher le meilleur parcours pour se tirer d'affaire. Car les aliens réapparaissent toujours aux mêmes endroits et, dans un premier temps, effectuent toujours les mêmes déplacements. Vous apprendrez donc qu'il faut courir tout droit vers l'otage dans cette salle, mais qu'il vaut mieux d'abord s'embusquer dans un coin dans cette autre salle. Vous construisez ainsi votre organisation tactique en fonction des salles, des points d'apparition des aliens, de la position des têtes vertes, et des avantages que peuvent vous apporter les placards. En plus, il y a visiblement pour chaque vaisseau un ordre idéal de visite des salles, plus court, plus sûr.

Une excellente cartouche, à laquelle on adressera seulement deux reproches: la gestion des mouvements ne semble pas très bien adaptée aux contrôles de la manette Sega (il s'agit visiblement d'une adaptation d'une cartouche MSX), et aucune astuce ne permet de sauter les premiers vaisseaux, dont la résolution finit par être trop facile, et donc fastidieuse. Mais ces défauts restent très secondaires à côté de la qualité de l'ensemble.

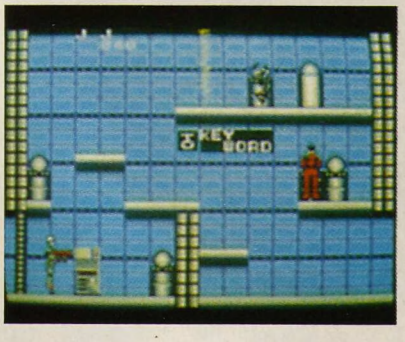
(Cartouche Sega).

J.M.M.

ZILLION

Cette cartouche est probablement la plus attractive pour console Sega. Il ne s'agit pas d'une adaptation d'un jeu d'arcade mais d'une création originale et passionnante à plus d'un titre du point de vue purement ludique. Le but est de détruire une base ennemie après avoir récupéré des disquettes, délivré des prisonniers, etc.

Concrètement les choses se déroulent de la manière suivante. On se déplace dans diverses salles. Dans chacune est présent un terminal informatique, des cartes d'accès et des éléments codés nécessaires pour ouvrir des portes ou mettre en service des ascenseurs par le biais desquels il est possible de passer dans d'autres salles. De même, on peut changer d'arme, prendre de l'énergie, etc. Evidemment, des systèmes de défense sont présents et vous pompent des points de vie. Ce paramètre



est donc important et le maîtriser s'avère essentiel pour parvenir à la fin du jeu.

Créé pour la console Sega, Zillion diposait d'un minimum de contraintes au départ. Problèmes de superposition de Sprites et amaigrissement du jeu original ne sont pas présents ici. On profite donc d'un jeu complet avec animation de grande qualité et graphismes de bonne facture. Côté bruitages, le programme propose une mélodie constante et agréable ainsi que des virgules sonores très convaincantes. Bref, Zillion est un très bon jeu mais ne se termine pas en une heure... Loin de là!

(Cartouche Sega).

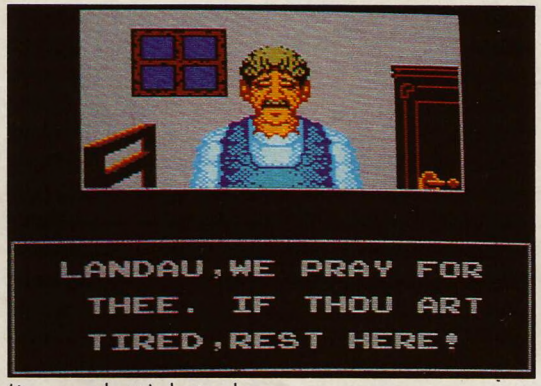
M.B.

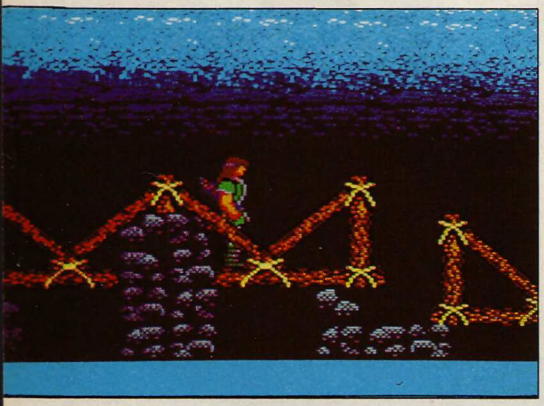
LORD OF THE SWORD

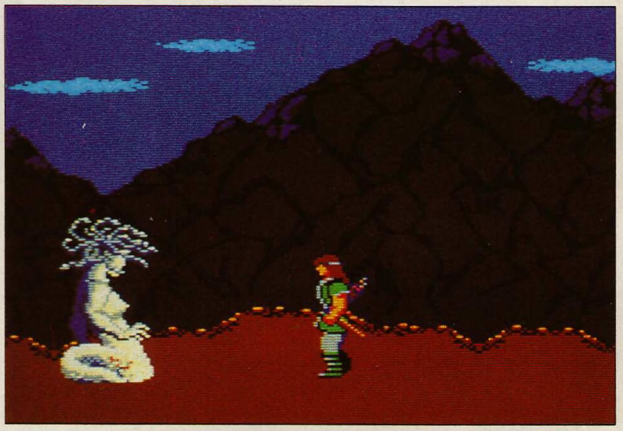
On y joue, on y joue encore, et quand on en a marre d'y jouer, on y rejoue. Et encore, encore... Vous avez offert une console à vos enfants, les jeux ne vous intéressent pas ? Alors n'achetez pas Lord of the Sword, vous pourriez découvrir qu'il y a autre chose dans la vie que "Les chiffres et les lettres"...

Lord of The Sword, titre banal d'un jeu qui l'est moins. C'est... comment dire ? Heu... ce sont les hommes qui en parlent le mieux. Enfin j'espère, puisque me trouvant dans cette catégorie et condamné à y rester. N'ayant pas peur des mots (ça diffâme parfois, mais ça ne mord jamais, un mot), j'ose affirmer que ce jeu est l'un des meilleurs que j'ai vu dans le style arcade-aventure.

Vous, Landau, partez pour une mission sacrée : la Quête pour la Couronne ! Et pitié, évitez-moi les jeux de mots pénibles, du genre "Landau, le petit poucette" etc... on n'est pas ici pour rigoler. En fait de sacrée, la quête vous intéresse à un niveau plus personnel : la royale famille s'étant fait occire par une bande de vilains fourbes, celui qui réussira les trois épreuves choisies par les Doyens de Baljinya (à vos souhaits) deviendra roi de cette contrée. Seulement voilà. Non content de tuer tout le monde, les vilains veulent aussi libérer l'esprit inhumain et corrompu de leur chef, le Démon Ra Goan. Et si ceci devait arriver quand le trône est vide, il ne fait pas de doute que Ra Goan s'emparerait de la couronne, plongeant pour toujours cette douce contrée dans une misère noire.







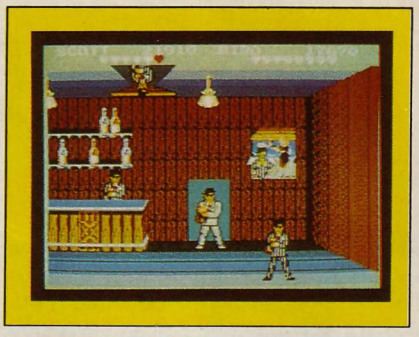
Mais vous êtes intrépide, d'autant plus qu'être roi est une situation des plus enviables. Pour poser votre digne postérieur sur le trône, il vous faudra d'abord retrouver l'Arbre de Marill, symbole de la famille royale. Je vous conseille d'aller faire un tour dans le village d'Amon et de rentrer dans la première maison ouverte, afin d'y trouver le magicien. Continuez tout droit sur la forêt d'Ulmo, et faites demi-tour en direction de la forêt de Namo... Vous y trouverez un arbre-esprit, qui lachera ce fichu symbole dès que vous l'aurez occis. Bien entendu, tout cela ne se passe pas précisément dans une ambiance bon-enfant : si la fluidité du scrolling est une pure merveille, les monstres rencontrés sont de vrais teignes, très colorés et pas plus gentils pour autant, que ce soit les chauve-souris géantes, les serpents et toutes sortes d'animaux ou encore les homme-lézards, les nécromanciens, etc. N'allez pas croire que je vais vous en faire la liste, j'ai déjà croisé plus de vingt monstres différents et je n'ai résolu que le tiers du jeu !

Comme tout être humain qui se respecte, Landau n'a qu'une vie. Autant dire qu'il lui faudra manier avec dextérité son épée, ou lancer avec précision ses flèches. Il doit d'ailleurs avoir un carquois magique ce gars-là, puisqu'il ne manque jamais de flèche ! Tiens, en parlant d'armes, il faut savoir que celles en votre possession ne sont pas parmi les plus puissantes... Cela veut-il dire qu'il en existe d'autres ? Heu... Allez donc faire un tour dans les châteaux de la contrée, histoire de voir... Que vous dire de plus, sinon que ce jeu est superbe, complexe, prenant, tuant, et que malgré une vie unique, une option *continue* vous permet de rejouer jusqu'à dix fois en continuant la même histoire... En fait, dix vies quoi. Bon d'accord, j'aurais pu le dire plus tôt... Un reproche quand même ? Une pile pour sauvegarder l'aventure eut été la bienvenue... Oui je sais, je ne vous ai pas parlé des deux autres épreuves... Alors si on veut savoir, hé ben... allez, on court acheter !

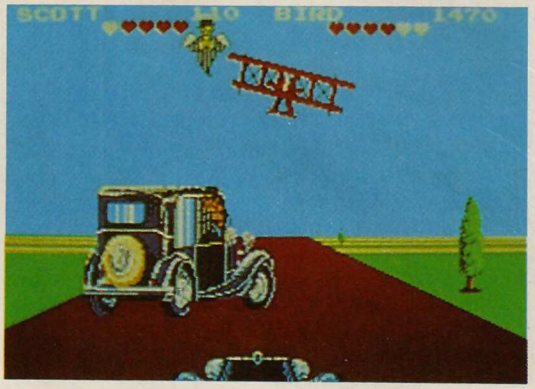
Cartouche pour la console Sega

B.D.

GANGSTER TOWN



Une ville entièrement peuplée de gangster : il faut nettoyer ça, et au plus vite ! Prévoyez des cartouches...
Seul contre plusieurs centaines de bandits : il va falloir viser juste !
Vous partez donc pour l'enfer. Déjà, sur la route, les hostilités commencent : une voiture se glisse devant vous en zigzaguant, et des gangsters apparaissent aux portières pour vous mitrailler. Il faut essayer de les toucher pendant leur brève apparition.
Cette première épreuve passée, vous pénétrez enfin dans la ville.
Les gangsters marchent dans la rue sur fond de vieux immeubles en briques rouges, comme à Chicago. Tuez-les au plus vite ! Sinon, ils se retournent et font feu sur vous. Vous perdez une vie pour deux balles reçues. L'un d'entre eux essaie même d'enlever une jeune fille : tuez son agresseur sans la blesser!
Vous arrivez enfin devant un gigantesque bar. Le pire est à venir : des gangsters surgissent de partout, fenêtres, bouches d'égoût, bientôt suivis par leur chef, un teigneux qui ne meurt qu'après 5 balles en plein ventre !
Gangster Town est un authentique chef-d'oeuvre. La précision de tir est excellente ; les différentes épreuves sont variées et réclament à la fois de l'habileté et de l'opportunisme; enfin, le graphisme est remarquable, un véritable Chicago de caricature, whisky, orchestre de jazz, docks couverts de caisses de contrebande, et gangsters en borsalino armés de mitaillettes.



Bref, on s'y croirait !
Ajoutons que la progression de difficulté des différentes scènes est dosée à merveille. Un seul mot : bravo!
(Cartouche Sega).

J.M.M.

TOUS NOS PRIX SONT T.T.C.

·COCO NUT·

COCONUT REPUBLIQUE
13, bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. : (1) 43.55.63.00
Métro Oberkampf

COCONUT ETOILE
41, av. de la Grande Armée
75016 PARIS
Tél. : (1) 45.01.67.28
Métro Argentine

COCONUT MONTPELLIER
C.C.ial Le Triangle - Ni. Bas
34000 MONTPELLIER
Tél. : 67.58.58.88

COCONUT GRENOBLE
8, cours Berriat
38100 GRENOBLE
Tél. : 76.50.99.41

COCONUT
Vente par correspondance
13, Bd Voltaire
75011 PARIS
Tél. : (1) 43.55.63.00

SEGA

CONSOLE SEGA 990
MASTER SYSTEM PLUS 1149
SUPER SYSTEM 1499

PHASER SEUL 295
PHASER + 3 JEUX 345
LUNETTES 3D 290

JEUX
AMERICAN BASEBALL 295
AMERICAN PRO FOOTBALL . 295
ALTERED BEAST 295
AZTEC ADVENTURE 255
AFTER BURNER 295
ALIEN SYNDROME 295
ALEX KIDD 255
ALEX KIDD 2 295
ALEX KIDD 3 255
ACTION FIGHTER 255
ASTRO WARRIOR / PIT POT .. 255
BOMBER RAID 295
BANK PANIC 195
BLACK BELT 255
CASINO GAMES 295
CALIFORNIA GAMES 295
CYBORG HUNTER 255
CAPTAIN SILVER 295
CHOPLIFTER 255
DOUBLE DRAGON 295
ENDURO RACER 255
F16 FIGHTER 195
FANTASY ZONE 3 255
FANTASY ZONE 2 295
FANTASY ZONE 255
GHOSTBUSTERS 255
GALAXIE FORCE 295
GOLVELLIUS 295
GREAT GOLF 255
GREAT FOOTBALL 255
GREAT BASKETBALL 255
GREAT BASEBALL 255
GREAT VOLLEYBALL 255
GHOST HOUSE 195
KENSEIDEN 295
KUNG FU KID 255
LORD OF THE SWORD 295
MONOPOLY (ANGLAIS) 255
MIRACLE WARRIOR 395
MY HERO 195
OUT RUN 295
PHANTASY STAR 395
PENGUIN LAND 295
POWER STRIKE 255
PRO WRESLING 255
QUARTET 255
RASTAN 295
RAMPAGE 295
R TYPE 295
RESCUE & MISSION 255
ROCKY 295
SHANGAI 255
SHINOBI 295
SPY VS SPY 195
SECRET COMMAND 255
SUPER TENNIS 195
SPACE HARRIER 295
TENNIS ACE 295
TIME SOLDIERS 295
THUNDERBLADE 295
TEDDY BOY 195
TRANSBOT 195
THE NINJA 255
VIGILANTE 295
WANTED 255
WORLD SOCCER 255
WORLD GRAND PRIX 255
WONDERBOY 255
WONDERBOY 2 295
WONDERBOY 3 295
Y'S 295
ZILLION 255
ZILLION 2 255

JEUX POUR PHASER :
GANGSTER TOWN 255
RAMBO 3 295
SHOOTING GALLERY 255

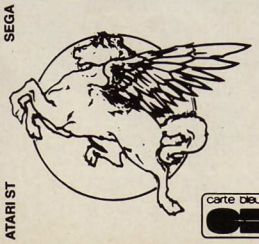
JEUX POUR LUNETTES 3D :
BLADE EAGLE 3D 295
MISSILE DEFENSE 295
OUT RUN 3D 295
POSEIDON 3D 295
SPACE HARRIER 3D 295
ZAXXON 3D 295

JOYSTICKS SEGA :
SPEED KING SEGA 145
CONTROL STICK 145

OFFRES VALABLES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

VENTE PAR CORRESPONDANCE à adresser exclusivement à : COCONUT - 13, bd Voltaire - 75011 Paris ☎ 43 55 63 00

SEGA
ATARI ST



carte bleue CB

NOM _____
ADRESSE _____
_____
_____
TEL. _____

Date d'expiration _____
Signature _____

TITRES / PRIX

_____ _____
_____ _____
_____ _____
_____ _____

Participation aux frais de port et d'emballage + 15 F
● Total à payer

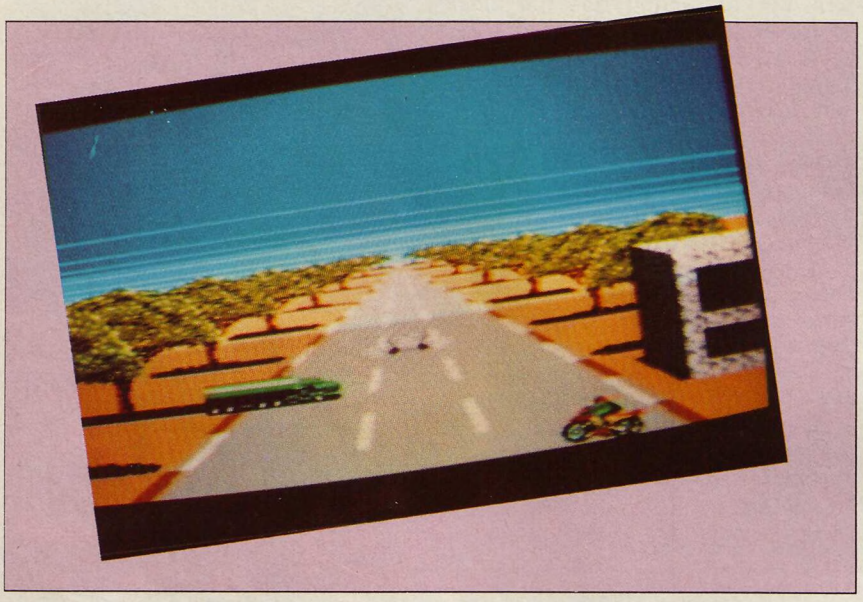
Règlement je joins ☐ chèque bancaire ☐ CCP ☐ mandat-lettre ☐ CB

☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 20 F pour les frais de rembt.)

AFTERBURNER

CA Y EST, C'EST LA REVELATION ! L'Afterburner de Sega est arrivé et il me rend cinglé !

Ne lisez pas cette chronique, car votre vie risque de devenir un enfer si, par malheur, votre boutique préférée a épuisé son stock de ce jeu. Afterburner est superbe. Sega a saisi l'essence même de la version arcade dans une cartouche 4 megabits.



Comme vous le savez probablement, Afterburner est la dernière simulation de bataille de l'air en jeu d'arcade, conçue par ces maîtres que sont les japonais de Sega. Vous devez faire franchir 18 scènes de combat à votre avion et le faire atterrir sur un porte-avions à la fin de la mission.

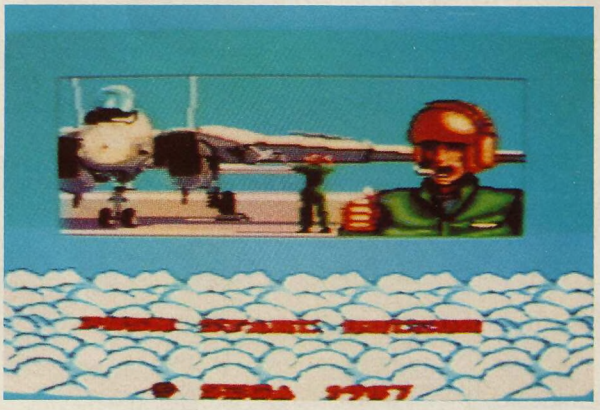
C'est vraiment l'aristocratie des jeux de console.

Préparez vos pansements avant de jouer : vous en aurez besoin pour protéger votre pouce après quelques furieuses séances de zapping.

La cartouche-prototype que nous vous révélons ici commence par un logo en gros caractères qui s'efface de l'écran pour faire apparaître deux images d'un avion de combat et d'un technicien en train de donner le signal de départ. Suit alors une démonstration du niveau 1.

La séquence de lancement apparaît en appuyant sur le bouton de mise à feu. Vous vous retrouvez sur la plate-forme de lancement d'un porte-avions. Vous accélérez lentement en montant dans le ciel, tandis qu'une voix prononce ces mots : "get ready", et que le navire s'éloigne de vous.

L'écran offre une vue maritime et l'on vous montre le numéro du palier (1-18), les vies qui vous restent et le score. Les mouvements se font de bas en haut, de gauche à droite et en diagonale, et sont assez faciles à contrôler.



Pour bien maîtriser l'Afterburner (dans ses versions arcade et console) il suffit de savoir quand s'écarter pour éviter les missiles, et comment utiliser la règle des 360 degrés (voir plus loin).

Vous possédez deux armes pour descendre vos ennemis : une mitrailleuse et des missiles. La mitrailleuse possède une quantité illimitée de cartouches, tandis que les missiles sont en nombre limité et vous risquez de les épuiser à différents moments du jeu. Il vous suffit d'appuyer sur le bouton 2 pour tirer avec la mitrailleuse, les missiles doivent être fixés sur leur cible avant que le lancement ne puisse s'effectuer. Le problème de temps est donc crucial. Il vous faut survivre à une certaine période de temps pour terminer un palier et les avions ennemis qui arrivent de tous les coins de l'écran rendent cette mission presque impossible. Vous pouvez descendre ces enfoirés à vue grâce à quelques mouvements simples, mais il vous faudra du temps pour maîtriser les mouvements essentiels. Il y a différents avions et différents angles d'attaque. Certains arrivent sur vous directement en lançant des missiles dont il est difficile de se débarrasser, tandis que d'autres arrivent par la gauche ou par la droite. Il y a également un avion qui fait demi-tour dès que vous lui tirez dessus et s'éloigne vers le haut de l'écran.

Vous perdez l'une de vos vies lorsque vous êtes atteint par un avion ou par un missile. La scène de destruction par un missile est assez impressionnante (comme dans le jeu d'arcade). Vous avez pris du plomb dans l'aile et tombez vers le sol en dégageant de la fumée, puis une boule de feu éclate sur le sol.

Le terrain que vous survolez varie et passe de la mer à la forêt, à la glace et au désert, chacun avec des détails qui se déroulent sous vous.

Vous pouvez faire des mouvements de 360 degrés avec votre avion, et ça décoiffe un maximum de voir l'écran tourner autour de vous, comme si votre cervelle tournait à 360 degrés (ça prend vraiment la tête).

Il est bon de lever le nez de votre avion lorsque vous devez faire face à une vilaine attaque de missiles. J'ai découvert un gros défaut au cours du jeu : entre les paliers 1 à 12, il suffit de maintenir le joystick sur n'importe laquelle des diagonales et les avions ennemis vous ratent (j'imagine que cela ne sera plus possible dans la version définitive !).

Si vous survivez aux trois premières scènes, vous pouvez refaire le plein et vous réapprovisionner en missiles. Cette manoeuvre est difficile car il

vous faut mettre en position le câble d'un avion de ravitaillement et le faire entrer dans votre lance-missiles. Tous les trois paliers apparaît le compte de vos points et de vos coups. Plus vous avez descendu d'avions et plus vous avez de points. A la fin du sixième palier, vous devez combattre un énorme bombardier qui lâche des missiles sur vous et qui a une mitrailleuse à l'arrière. Il vous faut esquiver et vous faire un chemin tout en essayant de le descendre. Si vous y parvenez, vous gagnez le droit d'atterrir et de refaire le plein, puis de remonter dans le ciel.

Le jeu est très rapide et peut se révéler un peu troublant au début en raison même de sa vitesse. Les images sont relativement claires. En fait j'attendais mieux d'une cartouche 4 méga. La musique est bonne. Le seul point faible est le bruit de la mitrailleuse qui me paraît un peu léger.

Le problème avec la version console des jeux d'arcade, si parfaits sur le plan graphique, est précisément celui-là : il est presque impossible de faire une copie exacte de la version arcade, et sur bien des points, toute comparaison est nulle et non avenue. Mais Sega a quand même fait un bon boulot sur cet Afterburner et vous ne pouvez pas vous permettre de le rater. C'est le premier d'un nouvelle génération. Une nouvelle classe de jeu de console qui va appartenir à l'histoire. Alors, achetez-le avant qu'il ne soit épuisé.

(Cartouche pour console Sega).

T.T.

FANTASY ZONE 2

Il est rare que la suite d'un jeu se révèle encore meilleures que la première partie. C'est pourtant le cas de "Fantasy Zone 2" qui est deux fois mieux que la première mouture (et deux fois plus puissant avec 2 mégabits). Il s'appelle "Tears of Opa Opa" et suit de près "Fantasy Zone I" dans sa présentation et la manière de jouer. L'histoire nous montre Opa Opa essayant de libérer la "Fantasy Zone" des redoutés Blackhearts (nous aurons d'ailleurs l'occasion de reparler d'eux).

Pour ceux d'entre vous qui ne sont pas familiarisés avec cette "Fantasy Zone", sachez que vous avez peu de contrôle sur Opa Opa et que vous devez détruire les méchants envahisseurs à travers plusieurs écrans. L'action se déroule sur un fond très détaillé et coloré, avec des ennemis étranges et merveilleux qui ne demandent qu'à se faire descendre. Vous allez de gauche à droite et le fond se déroule dans les deux directions pour dévoiler chaque scène.

Il faut huit rounds pour terminer le jeu (Pastaria, Sarcand, Hiyarika, Bow Bow, Chaprun, Fuwareak, Sbardian et Wolfin) et chaque round a un certain nombre de scènes qu'il faut parcourir (3/3/5/5/5/5/5/5, respectivement). Le but final est de détruire les Blackhearts et vous devez combattre un Blackheart à chaque round.

Pour vous aider dans la bataille, vous pouvez acheter avec de l'argent un certain nombre d'armes. Vous récoltez de l'argent en tirant sur les ennemis et en attrapant les pièces abandonnées par les ennemis descendus. Pour acheter des armes, vous vous rendez dans une boutique située dans l'une des scènes et vous pouvez choisir vos armes parmi trois catégories: vitesse (grandes ailes, moteur normal, jet, turbo et fusée), tir (rayon laser, rayon large, gros calibre, pistolet à 3 coups et pistolet à 7 coups), bombes (boule de feu, bombes doubles, grosses bombes, grosses bombes doubles, bombes intelligentes, bombes incendiaires, bombes lourdes). Les armes à feu durent un temps limité, la vitesse et les bombes durent jusqu'à ce que vous perdiez l'une de vos trois vies. Vous pouvez retourner dans la boutique et racheter les mêmes articles mais leur prix augmentera à chacun de vos passages (un rayon laser coûte 2000 au premier achat mais vous coutera 1000 de plus à chaque achat supplémentaire.

Au cours des rounds 3, 5 et 6 vous trouverez des boutiques cachées avec des armes spéciales; elles sont invisibles et vous devrez tirer dans tous les coins jusqu'à ce que vous voyiez des balles disparaître dans l'air, annonçant la base cachée.

On se sert des armes en manipulant le bouton 1 (balles) et 2 (bombes). Tout contact avec l'un des 31 types d'ennemis est mortel, mais si vous êtes atteint par leurs balles, un compteur de puissance se met à descendre et vous perdez une vie quand il atteint le zéro.

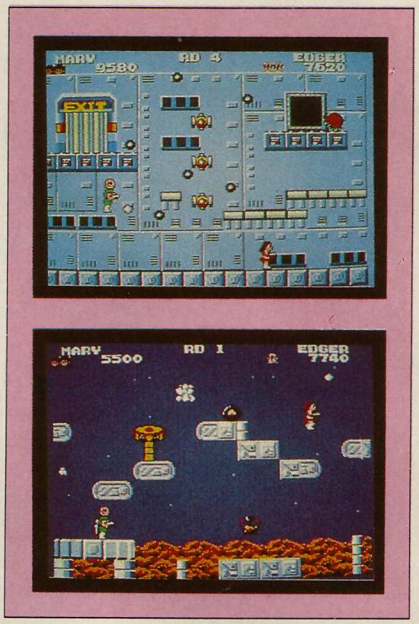
Pour passer d'une scène à une autre, vous trouverez des portes qui apparaissent lorsque vous avez tiré plusieurs fois sur les grandes bases ennemies.

"Fantasy Zone II" est un jeu d'habileté et de rapidité. Le graphisme est merveilleusement détaillé, les couleurs très variées. Il me fait penser à "Tutti-Frutti", et je n'ai qu'une envie c'est de le dévorer. Vous verrez, vous aussi.

(Cartouche pour console Sega).

T.K.

QUARTET



Mary et Edgar sont deux personnages d'une célèbre série de dessins animés TV japonais, que nous n'avons pas encore vus (sur la 5 ? la 6 ?). Vous pouvez jouer seul, vous dirigez alors Mary (honneur aux dames). A deux, un joueur dirige Mary, l'autre Edgar, et cela simultanément ! Voilà qui est franchement nouveau... En fait, les deux joueurs peuvent collaborer, histoire de poursuivre longtemps leur mission commune, ou se faire des vacheries, histoire d'essayer de battre l'autre au score... A votre goût !

Le jeu se décompose en zones, ou tableaux. Pour passer de l'une à l'autre, il faut s'emparer d'une clé. On obtiendra la clé en détruisant un monstre redoutable, caché sournoisement au bout de chaque zone.

Avant de le rejoindre, il faut traverser une contrée éminemment hostile et vraiment très mal fréquentée : globules géants, scarabées sauteurs, fleurs qui lâchent des bombes, yeux métalliques, bouches voraces. Le tout dans un univers chaotique, passerelles en suspensions, rochers, murailles à détruire, gouffres à franchir... Bref, du bon vieux jeu d'arcade, difficile et énervant à souhait !

Mary (ou Edgar) peut sauter ou tirer. Le tir transforme les ennemis en pastilles de bonus, de 500 à 2000 points. Intéressant, mais mieux vaut ne pas revenir sur ses pas pour se gorger de bonus, car le temps vous est compté: tout contact avec l'ennemi vous fait même perdre, en plus, de précieuses poignées de secondes!

Dans ce monde hostile, quelques accessoires peuvent aider nos héros. En premier lieu, le turbo-propulseur : attrapez-le, et vous pourrez voler ! Inappréciable pour franchir les gouffres et tous les passages difficiles, et pour aller exterminer les monstres dès leur apparition, généralement en altitude, c'est-à-dire hors de portée de vos gambettes non turbo-propulsées... Un risque : dès qu'un ennemi ou un projectile ennemi vous touche, le propulseur vous quitte, et vous tombez. S'il y a un gouffre sous vous, c'est la mort, une vie de perdue ! Sinon, vous pouvez toujours essayer d'aller récupérer l'engin. Hélas, vous voliez peut-être trop haut, et il est inaccessible... Rageant !

Il serait fastidieux d'énumérer les objets à ramasser. On notera juste que Quartet, malgré son bon graphisme, sa souplesse de manipulation, et ses difficultés bien dosées, manque sérieusement d'originalité. Aucune nouveauté dans le principe de jeu, aucune trouvaille qui le démarque des autres jeux dits "d'arcade-aventure". Quartet vous passionnera donc si vous avez peu l'expérience de ce genre de programme, et vous décevra vite si vous êtes un habitué. Seul le mode de coopération à deux joueurs apporte un certain piment à ce jeu fade et sans rythme. Au moins, on se dispute !

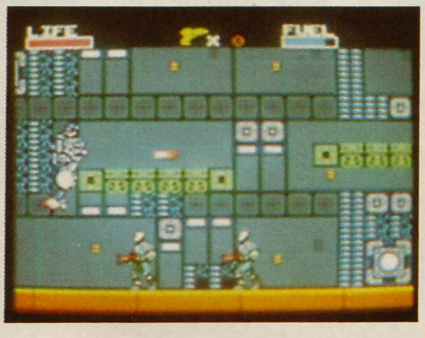
(Cartouche Sega).

J.M.M.

ZILLION II

Les grands succès engendrent les séries : le fabuleux Zillion a maintenant un petit frère, aussi beau que lui. Mais beaucoup plus sauvage...

Dans la première cartouche Zillion, vous pénétriez à pied dans la base ennemie. Ce temps-là est bien révolu, vous voici désormais équipé d'une extraordinaire moto. Un design d'enfer, et des performances remarquables : elle peut sauter ou presque voler, elle peut s'abaisser, elle a un canon à l'avant, et elle freine ou accélère au quart de tour. Ce ne sera pas de trop, car vous êtes lancé sur votre terrible engin dans un couloir infernal : des gardes vous canardent tous les dix mètres, assistés par des robots volants. Vous devez donc vite vous habituer à jouer sur trois hauteurs de tir : sauter pour toucher les robots, position normale pour les gardes debout position abaissée pour les gardes accroupis... Le tout se déroule à très grande vitesse, et ce premier tableau est une suite éprouvante d'acrobaties !



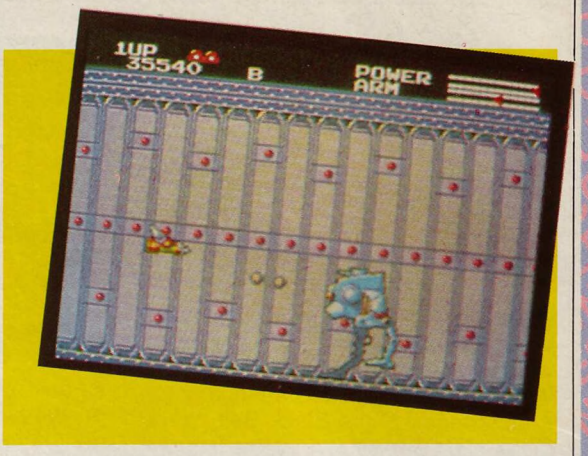
Le sol lui-même se met contre vous. Vous devez éviter des plates-formes magnétiques qui font dangereusement baisser votre énergie dès que vous y posez les pneus ; plus loin, des gouffres mortels s'ouvrent sous vos roues. Ce qui vous impose des séries infernales de freinage-saut-accélération-tir-freinage-saut, etc, où la moindre erreur de timing est fatale ! Quand vous aurez réussi cette intrusion en force, vous abandonnerez votre moto pour un univers qui ressemble davantage à celui du premier Zillion. Un enchevêtrement de couloirs et de plates-formes où patrouillent des gardes et de drôles d'animaux volants, qui rappellent terriblement les monstres burlesques de la cartouche Fantasy Zone. Un clin d'oeil Sega ?

Mais pas encore d'ordinateurs, d'identity cards ou de code secret à découvrir... Zillion II privilégie l'action et l'habileté. On peut même dire que les combats initiaux sont les plus violents que nous ayons pu voir sur la Sega ! Une cartouche épuisante pour les nerfs, à casser les manettes, aussi soignée graphiquement que la première. Bref, à couper le souffle.

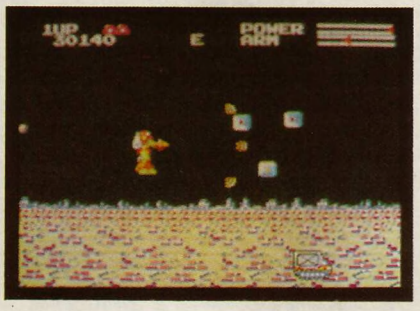
(Cartouche Sega).

J.M.M.

TRANSBOT



Les robots ont la pêche !
Un lendemain de guerre nucléaire. Il fait chaud. Il fait lourd. Seuls les robots peuvent survivre dans cette atmosphère surchargée. Et soudain le computer Dalaus décide de prendre le pouvoir !
Mauvais début de journée... Déjà que la Terre entière a été ravagée la veille par un conflit nucléaire. Passe encore! Mais ce vacarme incessant de combats de robots géants au-dessus de votre abri anti-atomique a fini par vous réveiller. Trois baillements, un tube de café, un tube de croissants, et un coup d'œil à la vidéo : ça continue ! Les informations ne sont pas bonnes : tout excité par le déferlement de particules issu des explosions, Dalaus, le célèbre computer, s'est mis en tête d'asservir le monde ! Il a déjà pris possession de plusieurs villes, et ses armées automatiques déferlent.
Zut ! Vous espériez pourtant une journée de repos. Mais, vous êtes le seul à pouvoir intervenir efficacement en prenant les commandes du CA-214, un robot "transformer".
Ce robot est très beau (ou très "bot" plutôt). Soigneusement calé à gauche de l'écran, il voit arriver sur lui au fur et à mesure de sa progression les multiples et diverses escouades ennemies. Il y en a vraiment de toutes sortes, de toutes formes. Les graphistes s'en sont donnés à coeur-joie! Mais un seul engin compte vraiment pour vous, une sorte de char qui apparait régulièrement en bas de l'écran et passe rapidement. Allez le détruire par tir ou contact. Des lettres se mettent alors à défiler en haut de l'écran, de A à G. Il s'agit de 7 types d'arme. Appuyez sur le bouton 1 au moment voulu : vous obtiendrez l'arme correspondant à la lettre sur laquelle vous vous êtes arrêté. Amusant. Et abominablement utile : l'arme de série du CA-214 est faible. Certaines de celles que vous pouvez obtenir sont redoutables : barre d'énergie balayant tout sur toute la hauteur de l'écran, rayons



à deux ou trois directions. Mais chaque arme est limitée en énergie (curseur visible qui décroit à chaque tir) : la lettre G remet au maximum cette énergie et vous permet donc de garder plus longtemps une bonne arme.
Votre mission est d'atteindre le repaire secret de Dalaus, et de déconnecter ses Rams et ses Roms. C'est une mission titanesque car le nombre d'ennemis à abattre auparavent est considérable !
Transbot n'est pas vraiment un jeu original. Exceptée la sélection des armes par le système des lettres, c'est un banal jeu de tir, avec scrolling horizontal, vagues successives d'ennemis, énergie, etc. Une particularité quand même : le jeu est facile et il s'adresse plutôt aux débutants ou à de jeunes joueurs d'arcade.
(Cartouche Sega)

J.M.M.

PIXISOFT *LES JEUX D'ENFER*
1 rue de Metz 31000 TOULOUSE Tél. 61 23 48 02
VENTE PAR CORRESPONDANCE

TOUT SUR SEGA

SEGA Pour 100 F seulement, vous pouvez échanger votre jeu contre un autre de même valeur. Si celui que vous désirez est d'une valeur supérieure, il convient d'ajouter la différence. Les jeux doivent être donnés avec notice et boîte d'origine.

BON DE COMMANDE à retourner à PIXISOFT 1 rue de Metz 31000 TOULOUSE

NOM .....
PRENOM .....
ADRESSE .....
.....
.....
.....
.....
Téléphoner pour les disponibilités

COMMANDE	PRIX	RETOUR (éventuel)	ECART
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....
.....	TOTAL	.....	

☐ Ci-joint mon règlement ☐ Chèque ☐ Mandat ☐ Contre remboursement (+30F)

FORFAIT ECHANGE (100 F x nombre de titres)
TOTAL

SEGA

CHANGEZ DE JEU!!!
POUR 100 F *(port compris)*

CARTES 199 F
BANK PANIC-F16 FIGHTER-GHOST HOUSE-MY HERO-SUPER TENNIS-TEDDY BOY-SPY VS SPY-TRANSBOT.

CARTOUCHES 1 MEGA 259 F
ACTION FIGHTER-ALEX KIDD-ALEX KIDD 3-ASTRO WARRIOR-AZTEC ADVENTURE-BLACK BELT-BLADE EAGLE-CHOPLIFTER-CYBORG HUNTER-ENDURO RACER-FANTASIE ZONE-FANTASIE ZONE 3-GANGSTER TOWN-GLOBAL DEFENSE-GREAT BASKETBALL-GREAT BASEBALL-GREAT FOOTBALL-GREAT GOLF-GREAT VOLLEYBALL-KUNG FU KIDD-MISSILE 3D-PINGUIN LAND-POWER STRIKE-PRO WRESTLING-QUARTET-RESCUE MISSION-SECRET COMMAND-SHANGAI-SHODTING GALLERY-THE NINJA-WONDER-BOY-WORLD GRD PRIX-WORLD SOCCER-ZILLION.

CARTOUCHES 2 MEGA 299 F
AFTER BURNER-ALTERED BEAST-ALIEN SYNDROME-AMERICAN BASEBALL-BOMBER RAID-CALIFORNIA GAMES-CASINO GAMES-CLOUD MASTER-DOUBLE DRAGON-FANTASIE ZONE 2-GALAXIE FORCE-GOLLVELIUS-MIRACLE WARRIOR-OUT RUN-OUT RUN 3D-PSYCHOFOX-RAMBO 3-RAMPAGE-RASTAN-ROCKY-RTYPE-SHINOBI-SPACE HARRIER-SPACE HARRIER 3D-TENNIS ACE-THUNDER BLADE-TIME SOLDIER-WONDERBOY 2-WONDERBOY 3-ZAXXON 3D-ZILLION 2-VIGILANTE.

BLACK BELT

L'homme au kimono blanc. Un kimono blanc, pieds nus, en pleine forme : vous êtes prêt à mettre en pratique votre art du Kung-Fu. Et attention : il y a du monde ! Dans Black Belt, votre tâche n'est pas simple : votre fiancée a été enlevée par un gang sans foi ni

loi (incroyable le nombre de fiancées enlevées dans les jeux vidéo ! Il faudrait faire quelque chose...). Ce gang est remarquablement structuré : au bas de l'échelle, les hommes de main. Ils ne combattent pas en finesse, mais sont horriblement nombreux et n'hésitent par à vous attaquer par derrière. Peu importe : vous apprendrez dès les premières parties à vous en débarrasser d'un seul coup de pied à la poitrine. Comme ils sont nombreux et se succèdent, c'est juste une question de timing.

Au-dessus de ces malfrats, divers combattants plus expérimentés : lutteurs gras et lourds, Jujitsu en robe rouge, Aigles Ninja en noir, Femmes déchaînées. Chaque nouvelle catégorie remplace la précédente quand vous changez d'étape. Mais vous devez pour cela affrontez des Maîtres : un maître de Kung-Fu d'abord, puis deux lutteurs avec fouet et couteau, puis un maître de Jujitsu, des Ninja avec fouet et sabre, des femmes armées de torches, et enfin le Grand Maître, dans un duel final : Monsieur Wang !

Première conclusion : vous devez apprendre méthodiquement toutes les figures de combat auxquelles votre héros a droit, 16 au total. On regrettera l'absence d'un "hall d'exercices", écran sans ennemi où l'on peut s'entrainer. Pour le reste, il faut apprendre à connaître chaque ennemi. C'est le seul secret !

Black Belt a des graphismes dignes d'un jeu de café : personnages parfaitement dessinés et animés dans

toutes les positions, variété d'ennemis, décors exotiques... Rien à lui reprocher, si ce n'est que la difficulté n'est peut-être pas aussi grande qu'il y parait au premier abord...

(Cartouche Sega). **J.M.M.**

SPACE HARRIER

C'est dur d'être un super-héros : vous devez subir 18 vagues d'assauts ennemis avant de triompher. Le paysage se déroule en perspective devant vous. Vous avancez très vite et ne pouvez influer sur cette vitesse. Vous avez juste le droit de voler à droite, à gauche, en haut et en bas.

Les ennemis viennent donc à votre rencontre à toute allure. Ne vous attardez pas à les contempler : votre seule chance est d'en détruire au moins un ou deux avant qu'ils ne se soient placés...

Les créateurs de Space Harrier s'en sont donné à cœur joie ! Ils ont inventé une foule de monstres fabuleux et terrifiants, des canaris avec des ailes de chauves-souris, des squelettes volants, des poulpes végétaux, etc. Un véritable festival d'horreur, superbement mis en valeur par la définition et les couleurs de l'image Sega !

Le seul reproche qu'on puisse adresser à Space Harrier, c'est que la meilleure tactique est toujours de tirer en permanence, encore et encore !

D'un tableau à l'autre, décors et monstres changent complètement, mais l'action reste identique : éviter les tours et les rochers, tirer sur tout ce qui bouge. Certains trouveront peut-être cet exercice de combat frénétique un peu lassant... Mais les amateurs de vrais jeux d'arcade se régaleront !

(Cartouche SEGA).

J.M.M.

LE FRAPPÉ DE LA MICRO à testé pour vous

Hé, les mecs ! C'est moi le frappé ; vous voulez savoir comment j'en suis arrivé là. C'est simple, j'ai testé ALTERED BEAST. Ce jeu commence...

...Dans la joie et l'allégresse en attrapant des petits ballons...

Hop!

Hop!

...Puis on passe très vite à l'état de loup-garou crachant des flammes du bout des doigts, ce qui est très pratique...

...pour griller les immondes raclures qui vous agressent...

Alors ! On fait moins les marioles ?

Puis de fil en aiguille, on prend l'apparence de diverses créatures qui crachent toutes du feu...

...Pour atteindre l'état d'homme-tigre, également abonné au GAZ DE FRANCE...

...Mais au moment où j'allais me transformer en ALTERED BEAST, une fée échappée d'un autre logiciel m'est apparue

Oh ! le joli petit éléphant rose !

éléphant rose ??

...Cette andouille m'a alors jeté un sort et je me suis retrouvé dans mon état de grenouille.

Ta Tsoin

POP

BREF !

J'avais déjà les doigts brûlés par les flammes, alors ce vieux gnafron d'AGGAR m'a terminé à la poêle avec de lait et du persil !

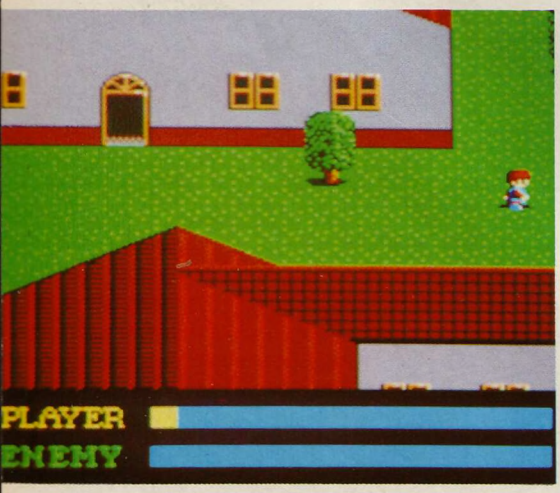
Merci MICRO NEWS !

J. LERUGE

YS

Une page d'Ys... toire

Cette fois-ci, les possesseurs de Sega vont pouvoir goûter, tout autant que les autres, aux joies de l'aventure à grande échelle. En effet, Sega vient de nous concocter, sur la base d'un logiciel Falcom (créateur du jeu original), un jeu d'arcade/aventure tenant sur une megarom 512 Ko. Au début de la partie, le personnage qu'incarne le joueur se retrouve aux portes d'une ville. Les graphismes des personnages et surtout la musique, très entraînante, rappellent les dessins animés japonais. La ville, représentée en 3D, permet au joueur de s'équiper dans différents magasins. Je vous conseille de faire un tour chez Rosetti, l'armurier. De même, les tavernes vont permettre de contacter d'autres aventuriers, tel Galex qui a une revanche à prendre sur les nombreux coupe-jarrets écumant les bois de la région. Un autre personnage particulièrement intéressant est Donis. En effet, c'est lui qui va vous confier votre première mission : récupérer le saphir que lui avait donné sa grand-mère. Une fois la ville explorée de fond en comble, le joueur peut sortir par la grande porte. Dès lors, il est possible d'aller de ville en ville. Par moment, des entrées secrètes permettent de pénétrer dans des souterrains. Je vous conseille de vous munir d'une torche dans l'une des échoppes que vous pourrez trouver en cours de route, sinon le paysage se résumera à un tout petit rond de lumière entourant le personnage, et le suivant dans tous ses déplacements.

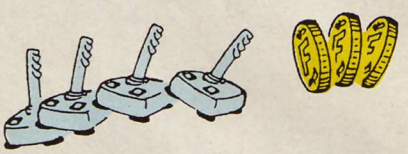


Ce court résumé n'est qu'un bref aperçu des possibilités de cette cartouche qui permettra aux possesseurs de consoles de pénétrer dans l'univers des jeux d'aventure, avec tous les avantages d'un jeu sur ordinateur. En effet, la sauvegarde des parties est rendue possible par une pile au lithium de 3 volts (d'une durée de vie de plusieurs années) intégrée dans la cartouche, qui permet de sauvegarder cinq parties et de les conserver, même si l'on éteint la machine et que l'on enlève la cartouche. Vous retrouverez bientôt cette possibilité technique (également utilisée par Nintendo dans *La légende de Zelda*) dans un prochain jeu Sega : Phantasy Zone.

Cartouche pour la console Sega.

C.B.

R-TYPE



Superbe !

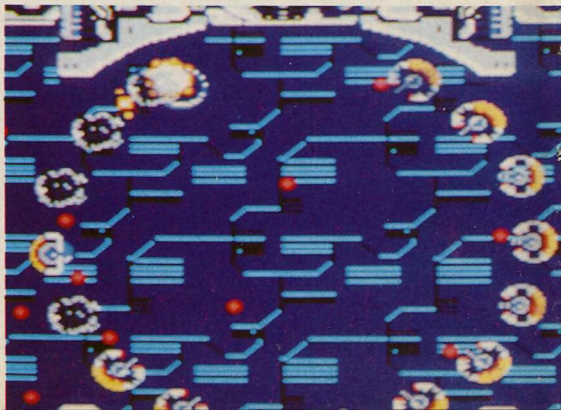
Ça y est, voici enfin R-Type sur la console Sega !

Autant vous rassurer immédiatement, c'est une splendide réussite qui donnera aux Segaccros de passionnantes heures de jeu haletant, ponctuées de sueurs froides et de battements de cœur !

Graphiquement, le jeu est superbe et l'intérêt ludique n'est pas en reste non plus. Le seul reproche que l'on pourra lui adresser est une certaine parenté avec Nemesis et Salamander, mais c'est loin d'être le seul jeu récent à qui l'on peut faire cette remarque. Au moins ici, le thème du vaisseau spatial qui combat sur fond de scrolling horizontal est traité de façon grandiose et en plus R-Type propose un grand nombre d'options originales !

Le premier tableau commence de manière très "nemesienne" avec des vagues d'assaillants qui ont manifestement fait leurs classes chez Konami. Mais l'originalité ne se fait pas attendre sous la forme de nouveaux vaisseaux qui forment un cercle presque entièrement clos sauf sur une petite portion. Il faudra vite profiter de cette faille/talon d'Achille pour pénétrer à l'intérieur du cercle et tirer sur les vilains qui n'en resteront pas là et essaieront aussi de vous canarder : pas évident du tout...

Tout au long du parcours, les vagues d'assaillants décimés feront apparaitre des bonus qui, en passant dessus, vous permettront d'obtenir différentes options : bombes à tête chercheuse, tir laser multi-directionnel, etc.



Comme chez Konami, l'acquisition de ces options est très importante, surtout pour vaincre les monstres qui gardent l'entrée du niveau suivant.
A la fin du premier tableau, vous devrez combattre le fameux monstre R-Type, une énorme monstruosité qui n'est pas sans rappeler le monstre du film Alien, mais en 100 fois plus gros. La bombe à tête chercheuse sera alors indispensable puisqu'elle ira se fixer sur la bête pour la détruire.
Au second tableau, vous serez confronté à un énorme vaisseau vert qui vous agresse à l'aide d'un rayon laser plus qu'imposant. Il faudra passer sous le ventre du mastodonte et tirer sur certaines parties qui, ô surprise, se détacheront alors.
Le troisième tableau vous emmènera dans les îles mais vous n'y rencontrerez ni vahinés ni requins puisqu'il s'agit d'îles spatiales. Des aliens arrivent soudain : ils connaissent leurs classiques par cœur et ont été apparemment traumatisés par *Boulder Dash* puisqu'ils laissent derrière eux un sillage de rocs de l'espace. Au début, ça vous fera peut-être ricaner mais vous réaliserez bien vite que c'est là un piège redoutable, puisqu'ainsi les sagouins vous enferment rapidement dans un dédale de cailloux qui se transformera en linceul si vous ne réagissez pas immédiatement.
Et puis au quatrième tableau, vous atteindrez une ville de l'espace, faite de structures tubulaires et... mais arriverez-vous alive and well jusqu'à ce niveau ? Oui ? Hum, permettez-moi de ne pas en être aussi certain car, comme la plupart des jeux Sega, R-Type n'est pas un jeu facile, ce qui signifie aussi que vous mettrez très longtemps à vous en lasser. En tout cas, nous aurons l'occasion d'en reparler à loisir dans la rubrique Top Secret.
Nous avons mis la note maximum (4 joysticks) mais cette cartouche aurait amplement mérité d'être dans les Tops du mois. C'est vous dire à quel point nous la considérons comme un achat indispensable à vous procurer de toute urgence car, sinon, votre console chérie risquerait de ne pas vous le pardonner...

Cartouche pour la console Sega.

J.-M.B.

POWER STRIKE

Tuez-les tous !

Sur SEGA, les jeux se suivent et se ressemblent, surtout lorsqu'il est question de "Shoot them up". Tenez, c'est pas compliqué : prenons une cartouche au hasard : Power Strike. Après l'avoir insérée dans la fente idoine, que voyons-nous ? Allons, j'attends... Que voyons-nous ? Bon, je vous donne la solution mais c'est la dernière fois. Et cessez de m'interrompre à tout bout de champ. Eh bien c'est très simple, nous ne voyons rien car nous avons oublié d'allumer la machine. Tsss... Trève de plaisanteries douteuses, commençons à décrire ce qui est affiché à l'écran. Il s'agit d'un vaisseau spatial. Ni trop grand ni trop petit, avec deux ailes, une queue et suffisamment d'armes pour détruire n'importe quelle vague d'envahisseurs extra-terrestres. Un vaisseau tout ce qu'il y a de plus banal, somme toute. Pour l'instant, le vaisseau en question survole un paysage aussi campagnard que verdâtre. Un champ de bataille, quoi... Les bruitages sont habituels et la musique plutôt réussie.Comme il se doit, l'écran scrolle verticalement. Les vaisseaux ennemis arrivent en sens inverse (ben tiens, j'aurais parlé de poursuivants, sinon). Ça et là, quelques cibles numérotées permettent au joueur d'obtenir de providentiels bonus s'il les abat à temps (les cibles, pas les bonus !). L'animation est fluide et les graphismes des appareils Aliens sympas mais sans plus. Les décors, eux aussi, sont tout ce qu'il y a de sobres, même s'ils s'améliorent dans les tableaux suivants : pas d'effet de relief, pas de couleurs vraiment gaies ni vibrantes. Pire - bien que l'ensemble du jeu soit dans les limites assez floues du raisonnable, notez-le- aucune ombre n'est représentée à l'écran, à croire que votre vaisseau fait du rase-motte ou qu'il vole très très haut. Le bon sens et l'honnêteté professionnelle m'obligent à trouver à cet excès d'altitude une explication au manque de détails. Le bon sens n'est pas bon styliste... Au niveau du jeu lui-même, rien de notable, si ce n'est la possibilité, en cas de destruction des trois vaisseaux dont on dispose à chaque partie, de reprendre le jeu au tableau où l'on s'est fait descendre en flammes. Les puristes et autre stakhanovistes du manche à balai pourront, quant à eux, reprendre la partie au début. C'est comme on veut quoi. Idem en ce qui concerne l'achat du logiciel.

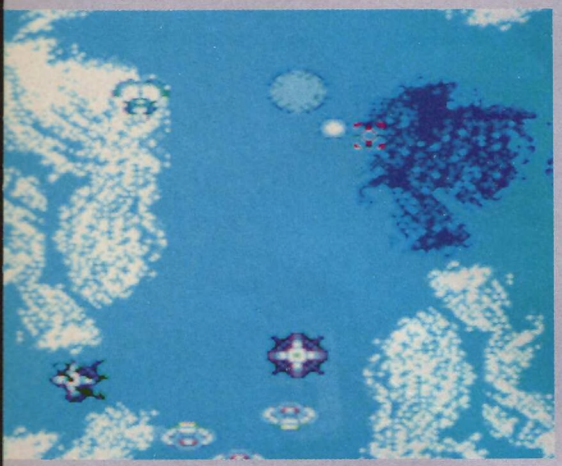
Cartouche Sega

C.B.

GLOBAL DEFENSE

La guerre des étoiles... atomique !

On vous le dit tout de suite, Global Defense, c'est génial ! Et en même temps prodigieusement simple. Au centre de l'écran, votre satellite et un curseur



rouge à côté de lui. Phase offensive : le satellite survole la Terre et doit détruire les installations atomiques de l'ennemi. Il suffit de déplacer le curseur rouge et de tirer : une explosion circulaire grossit puis diminue à l'endroit où il se trouvait quand vous avez pressé le bouton. Exactement comme dans Missile Command : tout objet ennemi touché par cette explosion disparait.

Vous devez protéger votre satellite des missiles ennemis. Pour déplacer le satellite, il faut presser le bouton 1 et actionner le joystick mais vous devez aussi gêrer le curseur : au début la panique est totale ! Mais où est mon curseur ? Tiens, le satellite vient d'exploser, j'avais oublié de le surveiller !

A chaque fois qu'un objet ennemi échappe à votre tir et disparait après avoir traversé tout l'écran, une des cases du bas de l'écran devient rouge. C'est ennuyeux, on le verra... La phase offensive se termine quand une navette vient embarquer le satellite.

Phase défensive : l'ennemi commence à bombarder la Terre. Des points bleus montent au dessus du globe. Détruisez-les aussitôt, ou ils vont se transformer en missiles nucléaires et retomber vers la planète ! Quand l'un d'eux y parvient, une case rouge de plus... Comme les cases rouges de la phase offensive sont restées, et que la Terre explose (fin de partie !) dès que toutes les cases sont devenues rouges, vous avez une phase défensive d'autant plus facile que vous avez bien réussi la phase offensive !

Ajoutez à cela des bonus par types d'armes détruites, des pourcentages de destruction, des vagues d'assaut toujours plus complexes, des missiles qui se séparent pour former de véritables parachutes nucléaires, et mille autres trouvailles diaboliques, plus un graphisme spatial efficace : le jeu d'arcade rapide, stressant par excellence !

Indispensable si vous aimez les montées d'adrénaline !

(Cartouche Sega).

J.M.M.

SUPER WONDER BOY IN MONSTER LAND

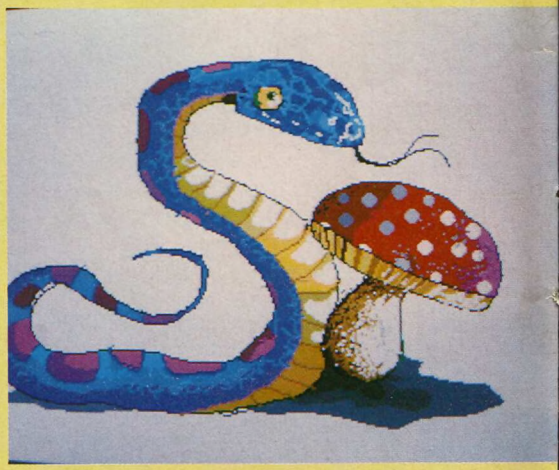
Un nouveau classique

Vous aviez adoré Wonder Boy et rêviez de continuer l'aventure... Alors réveillez-vous, Super Wonder Boy est là dans une nouvelle histoire qui est une mixture d'aventure, d'arcade et de stratégie !

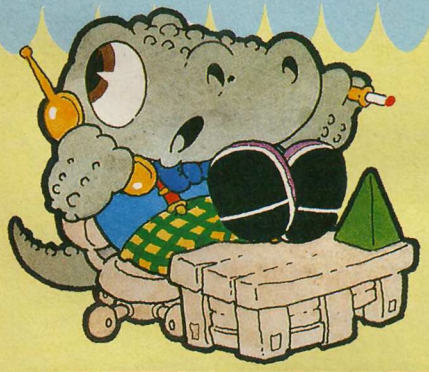
Le but du jeu est de tuer un dragon et de restaurer la paix. Vous rencontrerez beaucoup d'ennemis qu'il faudra (bien sûr) tuer. Ils disparaitront en laissant une pièce d'or que vous devrez ramasser. Il y a des portes qui, une fois ouvertes, vous donneront accès à des messages ou à des armes et des talismans que vous pourrez acheter avec les pièces d'or. Chaque niveau doit être traversé en un temps limité, indiqué par des petits cœurs, et tout contact avec les "méchants" réduit le temps disponible. A la fin de chaque niveau, vous devrez tuer un gros monstre et récolter la clé qu'il laisse derrière lui.

Vous obtiendrez alors un bonus de temps supplémentaire et vous pourrez obtenir 10 000 points de plus en récoltant ensuite tous les objets "extra" (à tuer ou toucher deux fois). Vous rencontrerez toutes sortes de situations et de personnages : des serpents, oiseaux, piscines, ascenseurs, boules de feu, champignons ambulants, etc.

Les graphismes sont parmi les meilleurs disponibles à ce jour sur la console Sega et la maniabilité et le plaisir

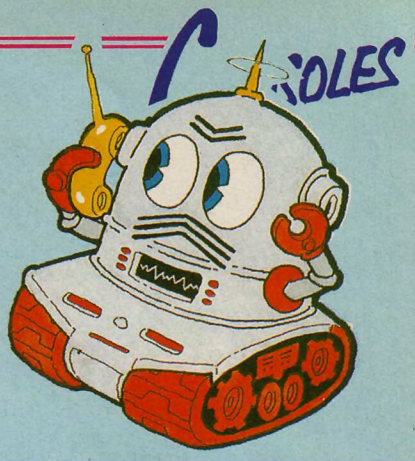


GHOSTBUSTERS



de jouer sont au top-niveau. Les programmeurs de chez Sega semblent en progrès constants et ce jeu montre une évolution au niveau de l'utilisation des couleurs. Les sprites tremblent peu contrairement au premier Wonder Boy et d'une manière générale Sega semble mettre la barre plus haut, tant au niveau du graphisme que de l'intérêt du jeu.
Super Wonder Boy deviendra certainement un classique et ouvrira peut-être la voie à toute la série des nouveaux jeux d'arcade/rôle/aventure qui font en ce moment un malheur au Japon.
(Cartouche Sega).

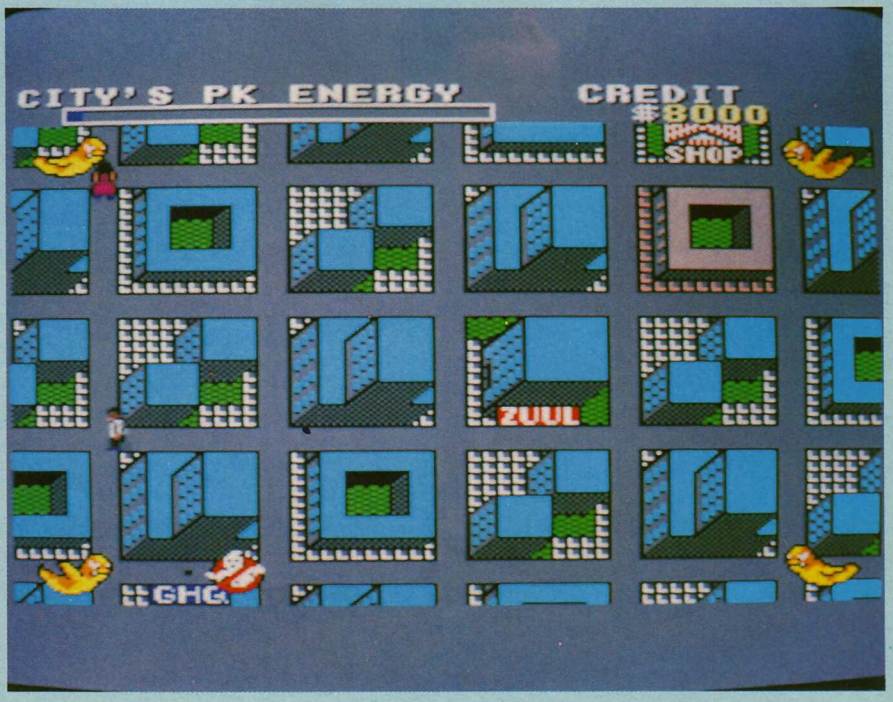
T.T.



La chasse aux fantômes est ouverte

Voici, sur Sega, la reprise du logiciel d'Activision déjà édité sur Amstrad, Commodore, Atari, MSX et Spectrum. Le thème, vous l'avez deviné car votre culture cinématographique n'a pas de limites, est celui du fameux film "SOS Fantômes", traduction de Ghostbusters.
Vous commencez par équiper votre équipe de "chasseurs de fantômes" avec toute une série de gadgets choisis parmi une panoplie impressionnante et surréaliste : aspirateurs à fantômes, lave-fantômes, déradiatiseurs, et je vous passe le reste. Puis vous commencez à patrouiller dans la ville, en vous efforçant de capturer les fantômes dès qu'ils investissent un immeuble, et ce avant qu'ils ne se réunissent pour donner naissance à leur chef, grotesquement représenté sous les traits (moelleux) de l'énorme "homme-guimauve". Bref, on suit le film à la lettre.
Hélas, le jeu est abominablement raté : certains intermèdes vous obligent à conduire votre voiture le long d'une rue longue et déserte, à dix kilomètres-heure, pendant deux bonnes minutes... A mourir d'ennui ! Les bruitages sont une véritable agression pour l'oreille, et la musique, imitée de la bande-son du film, est fausse à faire hurler.
Pour tout dire, cela faisait bien longtemps que nous n'avions vu une cartouche aussi nulle et même aussi désagréable à jouer ! Une purge.
(Cartouche Sega).

J.M.M.



SOFTS

SPORTS SEGA :

La nouvelle vague

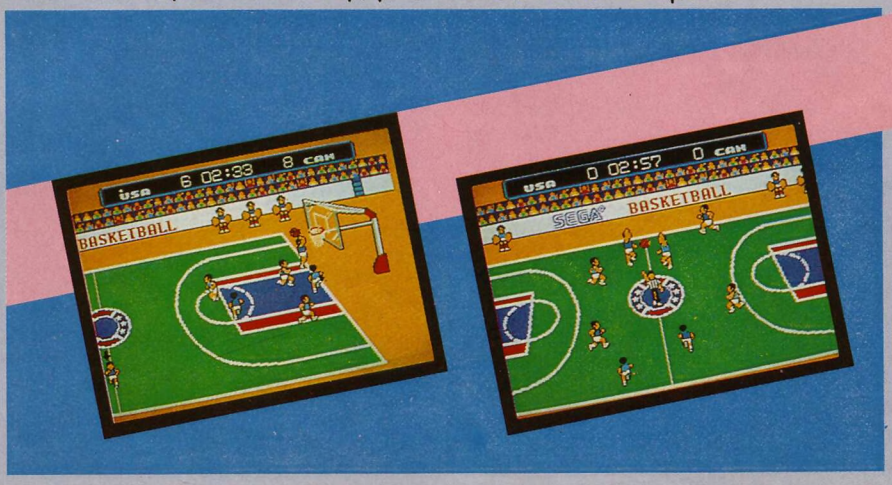
Bien que toujours placées derrière les jeux d'arcades, de tir, et d'aventure dans les sondages-lecteurs, les simulations de sport contribuent beaucoup à la réputation d'une console... Sega, jusqu'alors pauvre dans le genre, vient de combler cette lacune.

Golf, Basketball, Volleyball, Baseball, Rugby Américain : cinq simulations infernales qui devraient paraître avant la fin du mois de mars, et que nous avons testées pour vous en avant-première!

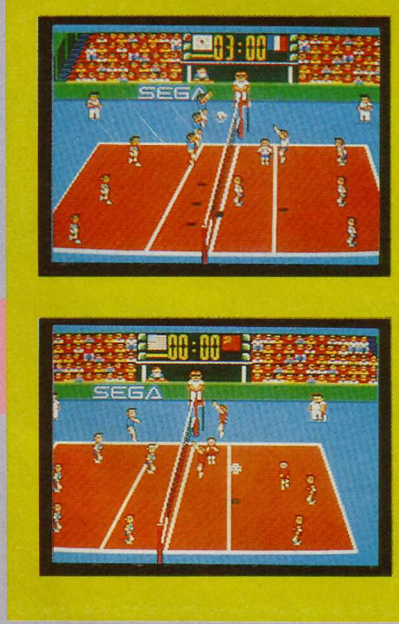
Histoire de ne pas trop nous fatiguer tout de suite, commençons par le golf. Un parcours de 18 trous, pouvant être effectué par 1, 2, 3 ou 4 joueurs, selon deux règles de compétition choisies au départ : en tournoi, le vainqueur est le joueur qui a tapé le moins de coups pour parcourir le parcours ; en match à deux, le premier joueur à avoir remporté 10 trous est déclaré vainqueur sans qu'on finisse le parcours. Plus rapide, mais bien moins dramatique.

On commence par sélectionner les 14 clubs auxquels on a droit, puis une vue réduite de l'ensemble du parcours s'affiche, utile au début. On passe enfin à l'écran principal, extrêmement bien conçu, exploitant parfaitement les possibilités graphiques de la console : à gauche, une vue en hauteur de l'ensemble du trou, et quelques paramètres essentiels, force et direction du vent, longueur du trou, etc. A droite, une vue au niveau du sol, à l'emplacement actuel de votre golfeur, qui permet de juger des obstacles environnants. Pour frapper la balle, vous avez quatre sélections à opérer : choix du club, choix de la direction de frappe, choix de la position des pieds (pour donner de l'effet), choix de la force du coup (en stoppant un curseur mobile sur une sorte d'échelle graduée). L'ensemble de ces sélections se fait en 4 pressions sur le bouton 2, et si vous avez un regret vous pouvez revenir en arrière pour faire des modifications avec le bouton 1. C'est exceptionnellement pratique et agréable à jouer. Le graphisme et le dosage de tous les paramètres des coups sont d'une remarquable précision. Le golf parfait.

Le Basket est plus animé. Trop, peut-être ! Car les joueurs sont vraiment animés d'une frénésie démente, et se déplacent à toute vitesse. Il faut un long moment pour s'y habituer, d'autant que les règles sont impitoyables : ne vous jetez pas comme un sauvage sur le joueur adverse pour lui prendre la balle, c'est la faute garantie (pénalités systématiques par lancers-francs au-delà de 5 fautes) ; ne l'empêchez pas non plus d'avancer trop nettement, ou c'est encore une pénalité pour obstruction !... Affreux! Heureusement que l'arbitre est électronique, sinon... Bref, ce basket nous semble à la fois bien difficile à jouer et répétitif : il est presque impossible de bloquer un adversaire, et les feintes, qui sont un des charmes de ce sport, sont quasiment absentes... Résultat, une succession de courses et de paniers d'un bord à l'autre du terrain, sans grande tactique. Une cartouche suspecte.

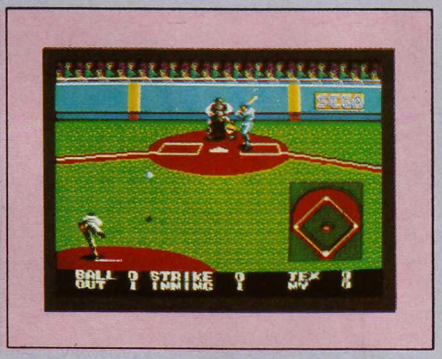


Aucun rapport avec le Volley, en tous points excellents. Nous vous avions déjà fait l'éloge du volley de Nintendo, mais celui-ci est encore meilleur ! Par une programmation subtile, vous dirigez les six joueurs tout en n'en amenant qu'un seul sous le ballon : le processus de jeu est ainsi parfaitement naturel. Les balles de service peuvent être brossées abominablement et prendre les pires effets pour tromper l'adversaire. Et on croirait de vrais joueurs : ils plongent, font des manchettes, ralentissent la balle ou lancent soudain des accélérations, smashent, sautent, contrent, multiplient les feintes... Des parties acharnées et passionnantes. Si vous n'avez pas d'adversaire, la Sega vous proposera d'affonter dans un grand tournoi les 7 meilleures équipes du monde!

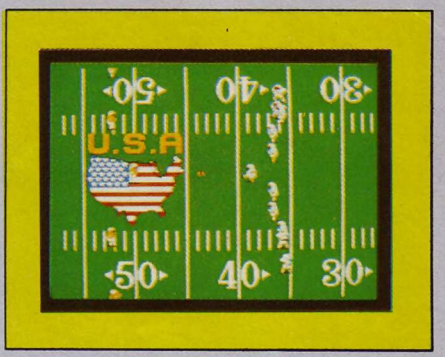


Et le Baseball, et le Football Américain ? Certains d'entre vous s'apprêtent déjà à passer à un autre article... Quelle erreur ! Ces deux sports s'adaptent à merveille sur console, la vieille Mattel en avait déjà fait la preuve! Et si vous ignorez tout des règles de ces jeux, ce n'est pas un problème, elles sont très simples. Et vous pourrez frimer en devenant un spécialiste branché des sports américains...

Au Baseball, un "pitcher" lance une balle vers un "batteur". Le batteur essaie de frapper la balle avec sa batte pour l'envoyer le plus loin possible. Tant que l'équipe du pitcher n'a pas rattrapé la balle, le batteur et ses coéquipiers peuvent courir autour du terrain ; chaque joueur qui a fait un tour de terrain complet donne un point à son équipe. Mais dès que l'équipe du pitcher a rattrapé la balle, ceux qui couraient doivent s'arrêter ou sont sortis du jeu... Voilà une explication sommaire des règles du baseball, qui peut vous donner une idée de l'action. La simulation vous fera tenir tour à tour le rôle du pitcher (le plaisir de balancer des balles vaches...) et du batteur, en gros plan sur l'écran. Puis on voit l'ensemble du terrain : les joueurs d'une équipe courent, les autres se ruent pour rattraper la balle. Le maniement est facile, efficace, et se maîtrise dès la première partie. Et il est même possible de faire seulement des duels pitcher-batteur, très intenses !



Le football américain est plus stratégique. Comme au rugby, il s'agit d'avancer vers la ligne adverse et de déposer le ballon au-delà. Mais il faut progresser par étapes. La balle est toujours jouée à la main. Les [illegible] équipes s'alignent face à face. L'équipe attaquante va passer la balle à un joueur spécial, le "quaterback", qui a alors deux solutions : soit courir tout seul vers l'avant, en essayant de se faire plaquer le plus tard possible ; soit attendre que ses coéquipiers aient avancé, et lancer la balle à l'un d'eux pour qu'il coure vers le but adverse. Le problème principal est que l'équipe défensive se jette sauvagement sur les attaquants pour les bloquer (presque tous les coups sont permis), et plus spécialement sur le quaterback pour le plaquer ou intercepter sa passe. Tout cela donne une violente mêlée, apparemment désordonnée. Pas du tout ! Avant chaque coup, vous devez choisir votre formation d'attaque, c'est-à-dire la disposition de vos joueurs, qui décidera de toute votre attaque, course ou passe. Il faut savoir aussi faire des crochets pour éviter l'adversaire... Une simulation animée, qui paraît terriblement confuse au début, et à laquelle on reprochera peut-être de durer trop longtemps.



En tout cas, essayez au moins le Baseball, même si ces sports américains vous font peur. Vous ne le regretterez pas !

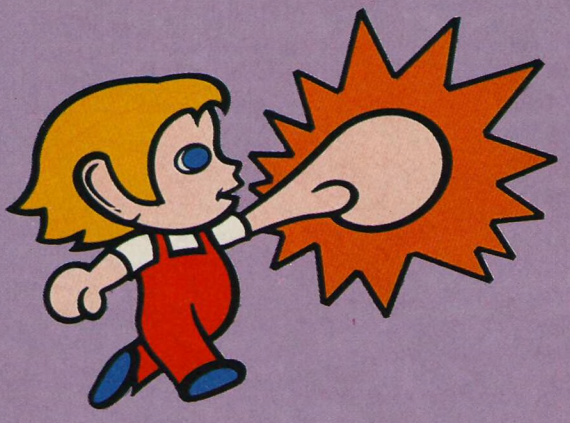
(Cartouche SEGA).
J.M.M.

ALEX KIDD

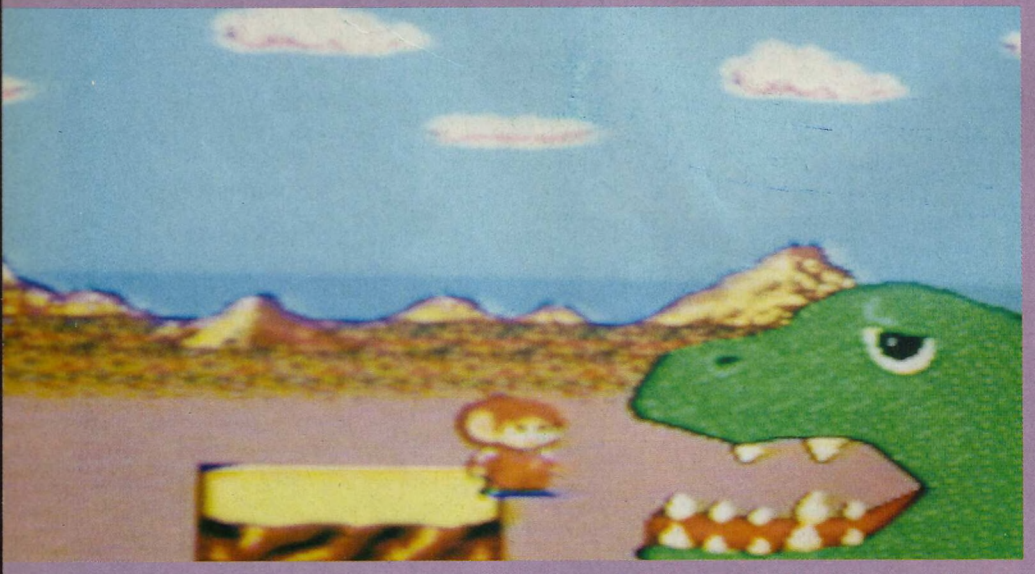
Les 4 jeux essentiels sur Sega sont Zillion, Quartet, Wonderboy et Alex Kidd. Voici tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur Alex Kidd et sur sa suite : Alex Kidd/The Lost Stars.

IN MIRACLE WORLD

Voyage au pays des merveilles



Toute l'histoire commence au sommet d'une falaise avec un petit garçon, Alex Kidd, qui sait diablement bien sauter. D'ailleurs, il franchit d'un coup un premier gouffre et va frapper un bloc de pierre marqué d'une étoile : tiens, un sac plein de dollars... Autant le ramasser !



Cette courte et émouvante scène occupe moins d'un 500e du jeu. Pour ne rien vous cacher, Alex doit traverser tout un royaume pour aller délivrer son frère, sa sœur, un sage, une princesse et plein d'autres personnages séquestrés par l'abominable Janken. Et combien de falaises, de lacs, de marais, de collines, de villages, le séparent de ce but ! Dans le genre aventure au long cours, on a rarement fait mieux...

Bien sûr, c'est une aventure à la sauce arcade. Les objets et les énigmes se cachent sous divers types de blocs de pierre ; les ennemis courants sont des aigles, des poissons, des scorpions, des étincelles de feu, des petits démons grimaçants, et j'en oublie ! Sans compter les grands vilains, qui attendent Alex Kidd toutes les deux étapes pour le défier à un jeu inhabituel : le ciseau-pierre-papier. Alex (c'est-à-dire vous) choisit un de ces trois objets. Puis le vilain fait de même. Sachant que les ciseaux coupent le papier, mais que le papier emballe la pierre, mais que la pierre casse les ciseaux, on voit qui a gagné, et ce en trois rounds successifs. Si Alex en gagne deux, il peut continuer son chemin. Sinon, il perd une vie, et le défi recommence.

Le plus drôle dans l'affaire, c'est que le vilain (c'est-à-dire la console elle-même) triche. Soit il emploie toujours la même succession d'objet, soit il essaie de voir l'objet que vous avez choisi pour en choisir un meilleur... Honteux ! Mais rassurez-vous, il y a un truc pour gagner à tous les coups...

Mais cette phase amusante et originale est secondaire. L'ensemble du jeu rappelle, en mille fois mieux, une cartouche comme Pitfall d'Activision sur l'ancienne console Atari, ou, en un peu mieux seulement, le très bon Mario Brothers de la console Nintendo. Le parcours est une succession de difficultés où il faut apprendre à passer par les bons endroits, à sauter au bon moment, et à frapper les bons blocs de pierre. Certains, en effet, paralysent Alex Kidd pendant quelques secondes, ou libèrent un phoque sauvage qui le poursuit à mort ! D'autres blocs donnent des dollars ou des objets magiques (un anneau qui transforme en tirs les coups de poings d'Alex, une boule qui lui donne des alliés, une potion d'invisibilité, etc). L'intérêt des dollars est de donner la possibilité de faire des achats dans les boutiques qui se présentent de temps en temps, et on y trouve de tout : vies supplémentaires, poudres magiques, motos, et même hélicoptères !

C'est la folie, la folie complète : onze étapes interminables qui vous feront sauter, tomber, plonger, escalader, foncer en moto, voler en hélicoptère, explorer des salles, résoudres des signes mystérieux, passer dans des goulots apparemment impossibles, combattre des géants, des pieuvres, des magiciens... Et pourtant chaque énigme, chaque impasse peut être résolue : il suffit de bien s'y prendre, de posséder les bons objets et de les utiliser quand il faut !

On se demande encore comment ils ont réussi à mettre tant de choses dans une seule cartouche, avec en plus un graphisme si réussi ! Dites-vous bien que pour résoudre Alex Kidd, il faudra le traiter comme un vrai jeu d'aventure, dresser un plan des étapes difficiles, noter l'emplacement des bons blocs, la succession des objets, trouver les séquences de ciseau-pierre-papier, découvrir le moyen de vaincre Janken et ses grands monstres, déduire la suc-

cession des symboles du Lac Cragg, imaginer la bonne route dans le Radactian Castle, et tant de choses encore ! Alors, si vous êtes vraiment bon, n'hésitez pas : des programmes comme ça sur console, on n'en voit pas tous les jours ! Ni même tous les ans.
(Cartouche Sega).

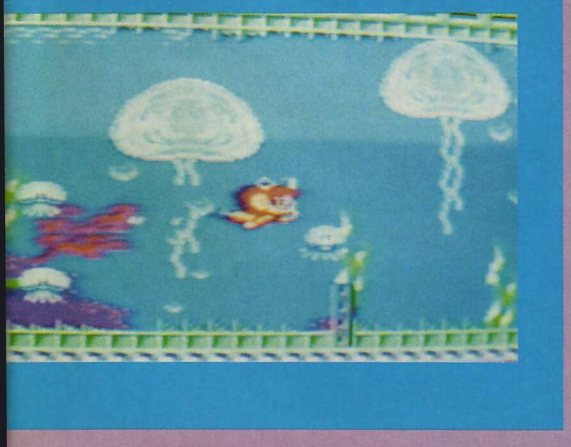
J.M.M.

THE LOST STARS

Encore plus !

Dès le début du jeu, vous vous trouvez face à un monstre qui se tient au centre de l'écran et vous entendez soudain sa voix vous intimer très clairement : "Trouvez la balle magique !".
La recherche de la balle-miracle aura lieu sur 14 planètes successives, avec un temps limité pour chaque parcours.
Planète 1. Vous êtes dans une drôle de campagne qui fait penser à Lewis Carroll et "Alice au Pays des Merveilles" : il faut sauter sur un chien qui crache des lettres, faire du trampoline et se tenir à des câbles de tramway (attention aux trains !) ; il y a des cartes à jouer ambulantes, des voitures et un ours qui vous envoient des notes.
Planète 2. Vous voilà dans une usine avec des presses et des plates-formes hydrauliques, des trous dans le plancher, des énormes pistons qui essaient de vous écraser, des lianes pour faire Tarzan et des éclairs qui vous donnent de sacrés décharges !
Planète 3. C'est une apothéose de couleurs comme on en a rarement vue auparavant ! Une forêt épatante, avec des plates-formes multicolores et plein de méchants à éviter.
Planète 4. Glou-glou, nous voilà sous la mer ! Une pieuvre nous crache dessus, il y a de gros poissons, des ancres et des coquillages et une course d'obstacles parmi des lamelles de métal.
Planète 5 et 6. Un monde de cavernes et d'îles volcaniques hanté par des spectres, de la bave verte, des blocs de pierre qui rétrécissent, des dinosaures et des ballons !
Planète 7. Son nom est Ziggurat et elle est en plein espace. Super fun assuré, on peut faire des sauts sur les plates-formes, parcourant ainsi la moitié voire les trois-quarts de l'écran ! Des troupes d'assaut essaient de vous détruire et il faut éviter des astéroïds.
Planètes 8 à 14. Une répétition des 7 précédents niveaux, mais en plus compliqué.
Tout le jeu se déroule en scrolling, le temps disponible sur chaque planète est minuté et il faut arriver à la porte de sortie avant qu'il ne soit écoulé. Des bonus sont disséminés sur le parcours : temps et munitions supplémentaires, capacités de saut accrues, trésors, argent, etc.
Le parcours complet demande environ trois heures qui se transforment en un véritable régal, tant au niveau du plaisir de jouer que des graphismes et des effets sonores ! Alex Kidd 2 est un must incontournable, le top-niveau de la console Sega !
(Cartouche Sega).

T.T.



LES SECRETS D'ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

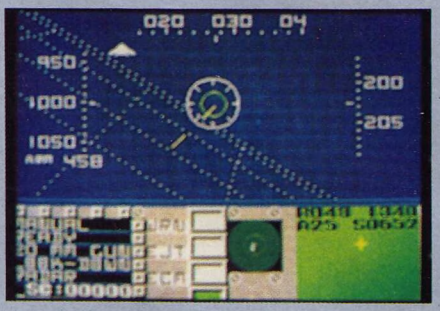
Le lac Cragg : passer sur la boîte "soleil", sur la boîte "deux vagues", sur la boîte "lune", puis "étoile", "soleil", "lune", "deux vagues", "poisson", "étoile", "poisson". Une couronne à trois branches apparait alors sur la plate-forme, attrapez-la et un message secret apparaitra.
Poursuivre le jeu : la procédure donnée dans Micro News n°8 ne fonctionne que si vous avez au minimum 400 dollars.
Missiles à longue portée : vous rencontrerez, au début du jeu, une boîte avec un "?". Donnez lui un coup de poing et vous recevrez une bague. A ce moment, il faut appuyer sur pause sur la console et sur le bouton 1 de la poignée, puis sur pause de nouveau afin de retourner au premier écran. A partir de là, à chaque fois que vous donnerez un coup de poing, vous libérerez un missile longue portée, ce qui sera bien utile une fois sous l'eau !
Le secret du Château rouge : lorsque Alex est à l'intérieur du Château de Janken, il y a deux pièces dont le plafond descend avec des piques. La première contient une boîte "poisson" mais pas la deuxième.
Frappez la boîte "poisson" située sur le mur gauche dans la première pièce : le plafond ne descendra plus et le plancher s'ouvrira pour vous permettre de descendre dans une autre pièce.
Les boîtes roses : vous devez les frapper pour faire apparaître la sortie mais elles ne disparaîtront pas ni ne se briseront sous les coups. Il faut frapper et continuer à avancer.
Niveau 5 : il y a deux boîtes avec un "?". La première renferme un fantôme ! N'y touchez donc pas, mais par contre la seconde contient une vie supplémentaire !
Le premier jeu ciseau-pierre-papier : d'abord la pierre puis les ciseaux. Lorsqu'il vous lance quelque chose, esquivez et frappez le !
Deuxième adversaire : faites exactement comme lui. Utilisez les ciseaux et le papier.
Troisième adversaire : Paperhead essaiera de vous battre. Il essaiera de battre ce que vous êtes, en changeant deux fois.
Le deuxième jeu : la seconde fois où vous affronterez Paperhead, courez à gauche le plus possible et tirez trois fois vers le bas de l'écran lorsque sa tête vient vers vous.
Après avoir gagné, attention aux têtes qui tombent et qui rouleront vers vous en essayant de vous toucher car elles sont mortelles ! Frappez les trois fois.
Tuer le Triton : vous le rencontrerez dans l'eau et il faudra le frapper deux ou trois fois.
Tuer la pieuvre : il faut la frapper dans les tentacules (un à la fois).

F.16 FIGHTER

combat aérien

Duel au sommet, au-delà des nuages, bien au dessus du plancher des vaches ! Les simulateurs de combat aérien ont, jusqu'à présent, toujours été oubliés sur les consoles de jeu. A tort : ce programme en vaut bien d'autres...
Votre avion : un F-16, chasseur hypersonique, volant à plus de 20.000 mètres à une vitesse supérieure à Mach 2. Pas mal, non ? En face, l'ennemi : un MIG 25 Foxbat, chasseur supersonique russe, aux performances équivalentes. Ça, c'est pour le niveau 1. Si vous y survivez, vous vous trouverez au fur et à mesure confronté à des avions plus nombreux (jusqu'à 8) et apparaissant ensemble (parfois 3 !)...
Donc, c'est vital, il faut apprendre toutes les commandes, et il y en a ! La preuve : vous utilisez les deux manettes de jeu pour piloter le F16...
Une dizaine d'instruments sont visibles à l'écran, dont les plus importants en affichage "tête haute", c'est-à-dire réfléchis sur le cockpit-même de l'avion, pour que vous n'ayez pas à quitter des yeux votre cible pour consulter les instruments : comme dans un vrai supersonique moderne ! Donc, vous partez à la chasse des avions ennemis. Les missiles à longue portée sont puissants, mais très limités en nombre. La mitrailleuse est presque inépuisable, mais elle ne tire que de très près : si l'ennemi se retourne et lâche un missile, c'est fini... Sauf si vous vous éjectez à temps !

La vitesse d'exécution du programme est à la hauteur. Le graphisme est plutôt dépouillé et "high-tech" : inhabituel et un peu tristounet sur une console, mais le genre "simulateur" veut cela. La silhouette des avions ennemis est réussie ; leurs réactions sont parfois remarquablement intelligentes, et vous obligeront souvent à des piqués catas-



trophiques. Et, malgré la complexité des commandes, l'ensemble reste très jouable. Une belle tentative d'ouverture sur les amateurs de simulateurs, qui ne seront pas déçus.
(Cartouche Sega).

J.M.M.

ZAXXON

LE MEILEUR JEU 3D JAMAIS RÉALISÉ !

Zaxxon fit grand bruit lorsqu'il sortit pour la première fois, avec son déroulement en diagonale et son jeu en perspective. Il a fallu du temps, mais voici enfin la version 3D, avec les compliments de Sega !
Le scénario et le jeu suivent de très près la version arcade, mais en 3D !
Vous commencez dans l'espace : des avions de combat pointent à l'horizon et foncent sur vous, devenant de plus en plus gros au fur et à mesure qu'ils approchent. Vous pouvez aller dans huit directions tout en tirant. Si votre vaisseau se trouve au même niveau horizontal que celui de votre ennemi, un signe apparaît sur le nez du vaisseau et vous pouvez tirer sur lui.
Certains vaisseaux ennemis lâchent une nacelle lorsqu'ils sont détruits, vous permettant d'obtenir des points qui augmentent votre vitesse et votre puissance de feu.
Après la bataille de l'espace apparaît la forteresse qui arrive sur vous de l'horizon et remplit lentement tout l'écran. Effet garanti ; comme dans la version arcade, vous devez vous faufiler en haut de l'entrée, (vous pouvez déterminer votre hauteur en tirant quelques rafales). Il vous faut alors descendre en piquer jusqu'au pont de la forteresse et tirer sur les containers de

pétrole (ce qui augmente vos réserves d'essence), puis détruire les bases ennemies pour gagner des points. Ne quittez pas votre jauge des yeux, car vous perdez une vie lorsqu'elle atteint zéro, et vous n'avez que 3 vies !
Après la forteresse, vous survolez un haut mur et vous vous retrouvez dans l'espace face au vaisseau-amiral. Il vous crache ses obus à la face et il faudra atteindre son centre plusieurs fois pour le détruire.
Les seconds et troisièmes rounds sont semblables au premier, mais les ennemis se déplacent plus rapidement et font de violents crochets dans l'espace. La forteresse se déplace plus vite et il vous faudra tirer encore plus sur le vaisseau-amiral pour le détruire.
Les choses se compliquent terriblement au quatrième round : la bataille de l'espace s'intensifie et la forteresse vous lance des missiles ; les murs possèdent des champs de force sous lesquels vous devez passer. Le déroulement est tellement rapide qu'il vous faudra être particulièrement attentif pour survivre.
Dans l'ensemble, Zaxxon 3D est le meilleur jeu en trois dimensions à ce jour, bien qu'il soit un peu lent au départ. Les lunettes 3D ne sont pas bon marché et je vous suggère de les essayer avant de dépenser un argent dûrement gagné.
(Cartouche Sega).

T.T.

N°3

La lettre du SEGA Club

SEGA News

L'HIVER SEGA SERA CHAUD!!!!!!!!!!!

MAITRE SEGA DIT TOUT SUR LES GHOSTBUSTERS

VOS ASTUCES SUR RASTAN, R-TYPE ET SHINOBI

SEGAPSYCHO : VOS MANIES QUI FONT RIRE

FAITES PLAISIR A VOTRE T.V. BRANCHEZ-LA SUR UNE SEGA®

NÉE DE LA TECHNOLOGIE DES CÉLÈBRES JEUX D'ARCADES, LA CONSOLE **SEGA** OFFRE UN GRAND CHOIX DE JEUX DOTÉS D'UNE QUALITÉ GRAPHIQUE ET SONORE EXCEPTIONNELLE.

LE CONTROL STICK.
Une manette de jeu hyper-sensible conçue spécialement pour piloter les jeux **SEGA**.

LES LUNETTES 3D.
Un accessoire indispensable pour pénétrer l'univers fantastique de la 3e dimension.

LE LIGHT PHASER.
Un pistolet laser qui permet de viser directement des cibles sur l'écran du téléviseur.

Les jeux **SEGA** sont proposés sous forme de cartouches ou de cartes.
Chaque boîtier contient un jeu et un livret explicatif de 32 pages.
(Plus de 90 titres déjà disponibles).

BRANCHEZ-VOUS

SEGA®

Virgin LOISIRS

8, 10 rue Barbette
75003 PARIS
Tél. : (1) 42 78 98 99

LIAISON INTERNATIONALE