SPECIAL HORS SERIE ETE

20F

LES JEUX GAME BOY™ PAR Player one

LES JEUX GAME BOY PAR PLAYER ONE

NOUVEAU

WARIO LAND

LA STAR DE L'ÉTÉ FAIT SON CINÉMA

SUPER GAME BOY

POUR VOIR TOUS VOS JEUX GAME BOY EN COULEURS

DERNIÈRES NOUVEAUTÉS SUR LA REINE DES PORTABLES

LES PLUS GROSSES DAUBES



HORS-SÉRIE
Le Magazine N°1 des Consoles
Player one

LE GUIDE D'ACHAT DES MEILLEURS JEUX GAME BOY

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

M 2722 - 1 - 20,00 F-RD

ISSN : 1155 4491 219Fb - 7,5 Can - 9,9Fs

WARIO, nouveau héros de Nintendo :

"A part moi, tous des nuls"

EN JUIN, WARIO EST LE HÉROS DE 5 NOUVEAUX FILMS PUBLICITAIRES À L'OCCASION DE LA SORTIE D'UN NOUVEAU JEU SUR GAME BOY : "WARIOLAND". FIDÈLE À LUI-MÊME, IL PROFITE DE SON PASSAGE DANS GAME BOY PLAYER POUR RÉGLER SES COMPTES. IL N'ÉPARGNE PERSONNE. SAUF LUI.



"17h, dans un luxueux salon d'un palace parisien, Wario arrive enfin, avec une heure de retard, apparemment de très mauvaise humeur. Dans le hall, les gens le reconnaissent et se retournent sur son passage. Wario les chasse d'un geste hautain".

Journaliste : Nous avions rendez-vous à 16h non ?
Wario : Et alors ?

Il est plus de 17h.
Ne vous plaignez pas ! Je suis trop bon de ne vous avoir fait attendre qu'une heure. Une star comme moi à tous les droits !

Vous vous comparez aux plus grandes stars de l'histoire du cinéma, du rock, ou des jeux vidéo ?
Non, Wario est incomparable. Je suis la plus grande star que la terre ait jamais connue !

Etes-vous sûr de ne pas exagérer un peu ?
Certain ! Par contre, vous semblez ne pas bien vous rendre compte que c'est un être exceptionnel que vous interviewez ! Si vous entendez le contraire, il s'agit de pure diffamation de la part de jaloux et d'aigris !

En quoi êtes-vous si différent de tous les autres héros des jeux vidéo ?
Connaissez-vous quelqu'un d'aussi séduisant, d'aussi puissant, d'aussi redouté, d'aussi malin que moi ?

D'aussi modeste également...
Exactement ! J'ai toutes les qualités. Je suis le héros parfait, n'en déplaise à tous ceux qui m'imitent !

Il y a pourtant de nombreuses stars dans le monde des jeux vidéo ...
Faux ! Tous les héros auxquels vous pensez sont bidons ! Aucun ne m'arrive à la cheville !

Vous pensez à qui ?
A tous ! Tous ces soit-disant sur-hommes qui veulent sauver le monde ou telle ou telle planète ! Tous ces princes charmants ridicules qui prennent plaisir à délivrer des princesses tout aussi niaises !

Il y a quand même Mario, non ?
Bon, alors lui, je le connais bien. Nous avons vécu pas mal d'aventures ensemble. Mais regardez-le bien et vous verrez qu'il n'est rien à côté de moi.
Il est le passé, je suis à la fois le présent et l'avenir.

Parlez-nous de "Supermarioland 3".
(S'énervant) : Imbécile ! Ne prononce plus jamais ce mot ! C'est "Warioland" ! Compris ? C'est pas possible, ils ont envoyé le prince des blaireaux pour m'interviewer !

Parlez-nous de "Warioland" donc.
"Warioland" est un jeu exceptionnel sur Game Boy dont je suis le héros. C'était donc normal qu'il porte ce si beau nom qu'est le mien. Vous devez connaître Super Marioland et Super Marioland 2 dans lequel je crevais l'écran. Ce sont deux jeux fabuleux. Et bien, "Warioland" est encore plus exceptionnel.

Mais en quoi est-il réellement supérieur à l'ensemble des autres jeux vidéo ?
Crétin ! Il est mille fois supérieur aux autres parce que j'en suis le héros ! Ma parole, vous êtes aux questions idiotes ce que je suis aux jeux vidéo : une référence absolue !

Je crois que dans "Warioland", vous jouez plusieurs rôles ?
Parfaitement. Je suis le seul et unique héros de "Warioland", mais je joue toute une galerie de personnages. Je suis tour à tour Dragon-Wario, Taureau-Wario, Avion-Wario, etc ...
Ce sont de vrais rôles de composition que j'étais le seul à pouvoir assurer !

Le seul ?
Le seul. Il fallait à la fois beaucoup de classe et beaucoup de talent, deux qualités extrêmement rares aujourd'hui.

N'avez-vous pas peur de vous faire des ennemis ?
Ne parlez pas d'ennemis, parlez plutôt d'envieux, de jaloux, d'aigris !
Jaloux de ma beauté, de mon intelligence, de mon charme...
Je pense que plus d'un héros va essayer d'adopter mon look ! Je leur souhaite bonne chance...

Mais avant "Warioland", dans le passé...
Ah, ça suffit ! Qu'importe le passé ! Seul le présent et l'avenir comptent. Je plains tous ces pauvres héros que les enfants vont maintenant comparer à moi !

Et bien merci Wario, l'interview se termine ...
Si l'interview se termine, mon règne, lui, ne fait que commencer !

"Warioland"
Sur Gameboy
Nintendo

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

“Tous les héros auxquels vous pensez sont bidons !”.



www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

La Game Boy est actuellement la console la plus vendue dans le monde, et, paradoxe, aucun magazine ne lui avait été dédié. C'est pour réparer cette injustice que nous lançons le premier numéro de *Game Boy Player.* Dans cette édition vous trouverez un guide d'achat complet des meilleurs jeux Game Boy sortis depuis le lancement de la reine des portables. Nous avons classé ces jeux par catégorie, 7 au total, pour que vous puissiez faire votre choix plus facilement. Dans chaque catégorie nous avons sélectionné un vainqueur et des outsiders. Mais rassurez-vous tout les jeux que nous vous présentons dans ce magazine sont des hits. Tous ? Pas vraiment, puisque sous les conseils malveillants de Wario nous vous présentons également le plus mauvais jeu de chaque catégorie. Tiens, à propos de Wario, la star de l'été, comme il se surnomme lui même, vous allez le retrouver tout au long du magazine avec comme point final un dossier complet sur son humble (?) personne. Mais oui Wario, on le sait t'es le plus beau. Bref, nous avons essayé d'être aussi complet que possible et nous espérons que tous les Game Boy maniaque apprécieront ce premier *Game Boy Player.*

La rédaction

Les jeux Game Boy™ par Player One est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION
19, rue Louis-Pasteur-92513 Boulogne Cedex Tél : 41 10 20 30

Directeur de la pubication : Alain Kahn.

REDACTION
Rédacteur en chef : Pierre Valls.
Rédacteur en chef adjoint : Marc Lacombe.
Couverture : © Nintendo™

PUBLICITÉ :
Tél : 41 10 20 40
Responsable de la publicité : Perrine Michaelis.
Responsable marketing et télématique : Barbara Ring-Rémy.
Assistante de publicité : Delphine Bronn.

FABRICATION
Responsable de la fabrication : Isabelle Derveaux-Berté
Assistante de fabrication : Valérie Richard.
Maquette : PI-M.
Imprimé en Italie.

Service abonnement
B.I.I.- BP 4, 60700 SACY-LE-GRAND. Tél : (16) 44 69 26 26
Service des ventes : PROMEVENTE-Michel Iatca
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Dominique Bellevrat. Tél. vert : 05 19 84 57 au terminal EB6.

MEDIA SYSTEME EDITION, SA au capital de 4 millions de francs
RCS Nanterre B341 547 024.
Président-directeur général : Alain Kahn.
Responsable financière et comptable : Sylvie Brutinaud.
Comptabilité : Isabelle Mantrand.
Secrétariat : Christine Nabais.

Commission paritaire n°72 809. Distribution NMPP.
Dépôt légal janvier 1994.
LES JEUX GAME BOY™ PAR PLAYER ONE
est un magazine non officiel Nintendo™.
Média Système Edition est une société totalement indépendante de Nintendo™.

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

LE SOMMAIRE

ACTUS
Toutes les nouveautés ..... Page 6

PLATE-FORME
Super Marioland 2 ..... Page 26
Batman/Castlevania ..... Page 28
Kirby's Dream Land/Megaman 2 ..... Page 30
Bionic Commando/Duck Tales/Gremlins 2/Kid Dracula ..... Page 32

CARNAGE AERIEN
Parodius ..... Page 36
Choplifter 2/Nemesis 2 ..... Page 38
R-Type 2/Traxs ..... Page 40
R-Type/Mercenary/Nemesis/Talespin ..... Page 42

BASTON
Double Dragon 2 ..... Page 46
Battletoads/ Empire Strike Back ..... Page 48
Probotector/Tortues Ninja ..... Page 50
Best of The Bes/Star Wars/Gauntlet/Kung Fu Master ..... Page 52

SPORTS
F1 Race ..... Page 56
Motocross Maniacs/Top Rank Tennis ..... Page 58
Track'n Meet/World Cup ..... Page 60
Blades of Steel/F1 Pole position/Side Pocket/F1 Spirit ..... Page 62

AVENTURE
Zelda ..... Page 66
Gargoyles Quest/jurassic Park ..... Page 68
Mystic Quest/Rescue of Princess Blobette ..... Page 70
Alien 3/Robin Hood ..... Page 72

REFLEXION
Docteur Mario ..... Page 74
Boxxle/Dynablaster ..... Page 76
Lemmings/Yoshie's Cookies ..... Page 78
ChessMaster/Mario & Yoshi/Solomon Club/Fidgets ..... Page 80

REBELLES
Kirby's Pinball Land/Marble Madness ..... Page 84
Pinball Dreams/Pang ..... Page 87
DOSSIER MARIO ..... Page 88

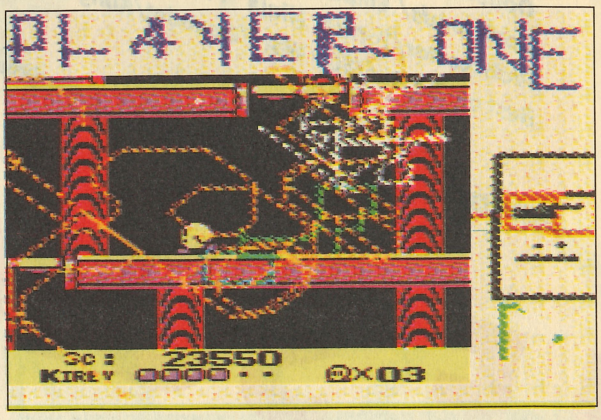
www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

actus

LA GAME BO PASSE A LA

Jouer avec un jeu Game Boy sur l'écran de votre télé, ça vous dirait ? Si oui, ça tombe bien parce que le Super Game Boy devrait débouler dès la rentrée sur les rayons de votre revendeur préféré ! Avec ce gadget révolutionnaire, la Game Boy prend de l'ampleur... et de la couleur !

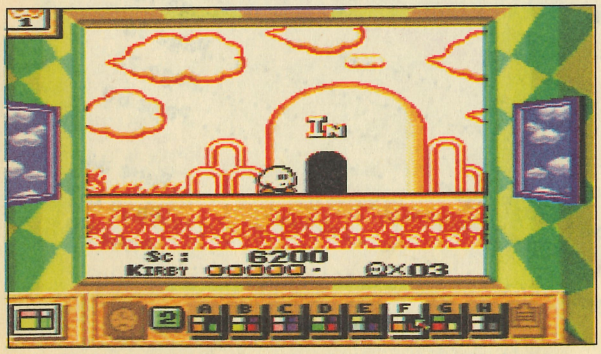
Le Super Game Boy est un petit adaptateur qui a la forme, la taille et presque le prix (350 F) d'une cartouche de jeu pour Super Nintendo et vous allez voir comme c'est bien foutu... Il rentre tout juste dans le port cartouche de la Super Nintendo ! C'est pas formidable, ça ? Il ne reste plus ensuite qu'à glisser un jeu Game Boy dans l'encoche prévue à cet effet sur la cartouche pour qu'il apparaisse comme par miracle sur l'écran de la télé !
Résumons : tout ce qu'il vous faut, c'est une Super Nintendo, un Super Game Boy, une télévision et un jeu Game Boy... D'accord, ça fait un peu beaucoup, mais c'est une bonne excuse pour vous faire offrir enfin une Super Nintendo, et peut-être même une télévision (profitez-en au passage pour leur reparler de la mob !).



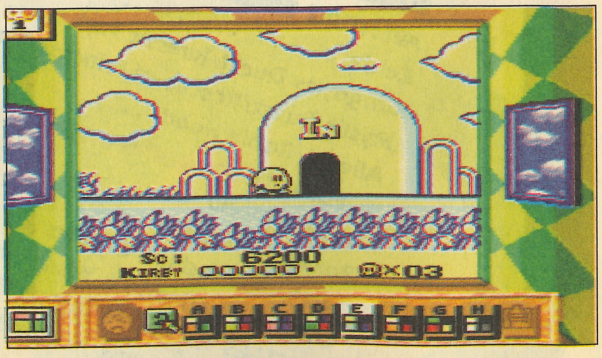
Dessiner avec un joypad n'est pas chose facile...
Cette photo montre ma tentative la plus réussie pour écrire « Player One » (on ne se moque pas, merci !). En revanche je suis assez fier du portrait de notre ami Megadeath... Si, si, le truc là – à droite !

BEURK ?

Evidemment, une fois agrandis 50 fois (ah, oui, je ne vous avais pas dit : demandez de préférence un téléviseur 243 cm, écran plat, coins carrés, etc.), les graphismes de la Game Boy avec leurs couleurs jaune pipi semblent nettement moins réussis que lorsque vous jouez dans le bus sur un écran de 4 ou 5 cm.
Mais on est malin chez Nintendo, et on a pensé à tout un tas d'options qui vont vous changer la vie... En effet, le Super Game Boy n'est pas qu'un simple adaptateur, il contient un petit programme qui fait



Comme les vieux films en noir et blanc, les jeux Game Boy vont bientôt connaître les délices de la colorisation !



Le même jeu, « colorisé » différemment. Pas beaucoup plus joli, mais un peu plus lisible !

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

Y
TELE !

actus

Ça a la forme d'une cartouche Super Nintendo, ça a la couleur d'une cartouche Super Nintendo, ça coûte aussi cher qu'une cartouche Super Nintendo... Ça n'est pas une canette de Canada Dry mais le Super Game Boy !



apparaître un menu très pratique. Il vous permet par exemple de choisir le fond sur lequel vous allez placer l'écran de la Game Boy – car celui-ci n'occupe qu'une partie de l'écran télé. Vous avez le choix entre une dizaine de modèles colorés et assez rigolos : un panneau publicitaire posé au cœur d'un paysage champêtre (notre préféré), un simple écran noir (sobre, mais très lisible), le dessus d'un bureau agrémenté de quelques crayons, une bande de petits chats qui roupillent sur des coussins ou bien encore la partie supérieure d'une Game Boy (qui vous donnera l'impression de plonger dans *Chérie j'ai rétréci les gosses*). L'écran est déjà plus joli, mais la couleur jaune reste tout de même un peu pénible...

LA VIE EN TECHNICOLOR !

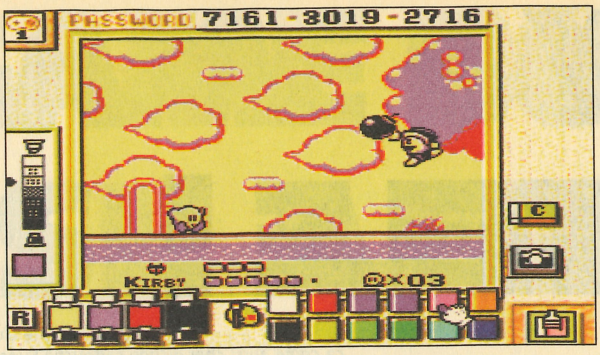
Heureusement, une autre option vous permet de choisir plusieurs dizaines de palettes de couleurs différentes pour remplacer les quatre couleurs d'origine. Et si les palettes fournies ne vous suffisent pas, vous pouvez faire appel à un autre sous-menu qui vous permettra d'affecter directement la couleur de votre choix (avec même des demi-teintes, s'il vous plaît !) à chacune des quatre couleurs proposées.

A chaque modification de couleur, un code composé de chiffres apparaît en haut de l'écran. Notez-le et il vous suffira plus tard de l'entrer à nouveau pour retrouver les teintes que vous aurez choisies, ce qui vous épargnera d'avoir à recommencer toute l'opération de sélection à chaque fois. Encore plus fort, un petit utilitaire de dessin vous permet de réaliser vous-même vos propres fonds et même de gribouiller carrément sur l'image du jeu tout en continuant à jouer !

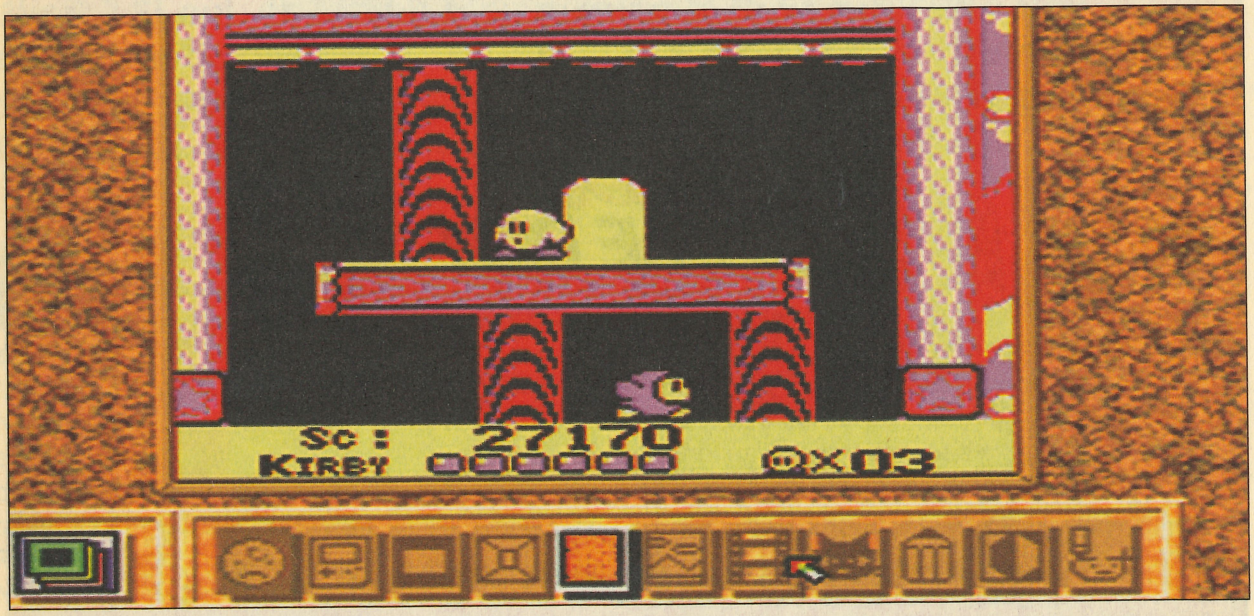
En théorie, cela devrait vous permettre de réaliser de jolis décors qui vous serviront de fond, mais en pratique le maniement hasardeux du joypad donne des résultats franchement décevants... A moins de vous faire offrir aussi une souris Super Nintendo et Mario Paint au passage (mais là, ça commence à faire beaucoup !).

Pour finir, une dernière option vous permet de configurer comme vous le désirez les quatre bou-

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

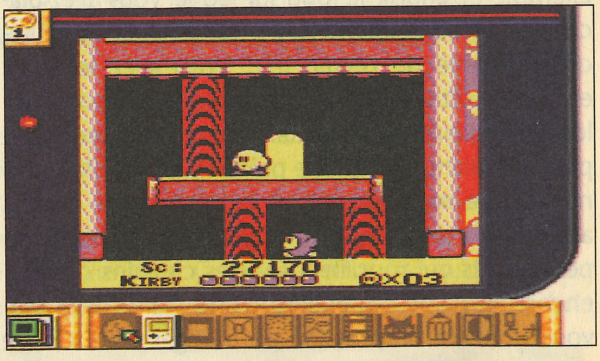


Petite séance de coloriage...
C'est vous qui choisissez les quatre couleurs qui coloreront l'écran de jeu.



Le Super Game Boy propose plusieurs dizaines de palettes de couleurs différentes...
A vous de trouver celle qui convient le mieux au jeu que vous avez choisi.

Ce menu vous permet de sélectionner votre décor de fond préféré parmi la dizaine de dessins que propose le programme.



tons du joypad (les deux autres boutons – L et R – sont utilisés pour faire apparaître et disparaître le menu à tout moment du jeu). Une fonction pas franchement indispensable, mais qui peut toujours servir (oh oui, Charles-Henri, soyons fous ! Mettons le bouton B à la place du bouton A ...).

PAS DE CAPRICE A DEUX !

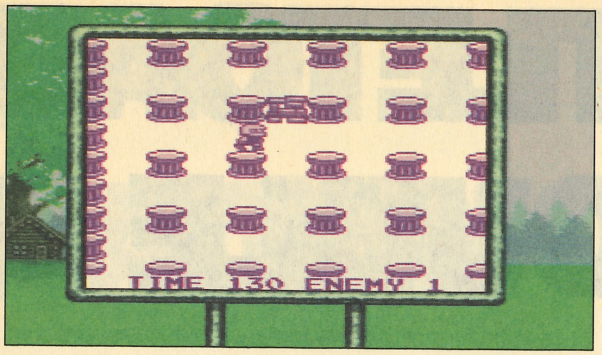
La Game Boy propose de plus en plus de jeux prévus pour deux joueurs ou plus... Ces jeux comptent même souvent parmi les meilleurs, mais il n'est pas toujours très facile de réunir plusieurs copains ayant tous acheté le même jeu avec plusieurs Game Boy et plusieurs câbles de liaison... On espérait donc fermement que le Super Game Boy permettrait d'utiliser des jeux prévus pour deux joueurs ou plus grâce aux nombreuses manettes de la Super Nintendo (jusqu'à cinq joueurs avec le Multitap)... Ben non, ce sera pour une autre fois ! Le Super Game Boy refuse obstinément de simuler la présence d'un câble



SOS PLAYER ONE
Vous êtes bloqué dans un jeu ?
Le boss vous paraît insurmontable ?
Téléphonez vite au 36 70 77 33,
la hot-line de tous les players en galère.

Le Magazine N°1 des Consoles
Player One
3670 : 8,76 F l'appel + 2,19 F la minute

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/



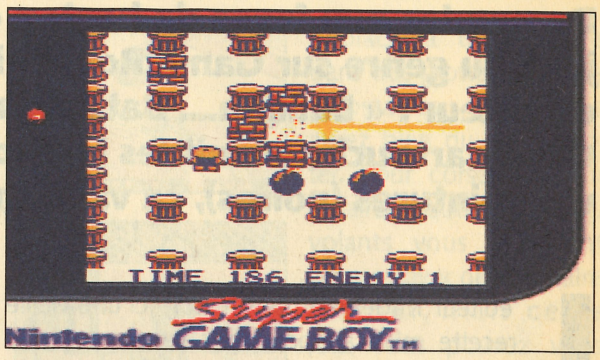
Verdoyant, coloré, agréable : ce joli décor champêtre est de loin notre préféré... On a presque l'impression de jouer dehors !

de liaison pour « tromper » le programme et permettre le jeu à plusieurs. C'est vraiment dommage car voilà qui aurait pu donner aux jeux Game Boy la convivialité qui leur fait parfois un peu défaut. Peut-être que les prochaines cartouches géreront la présence du Super Game Boy,

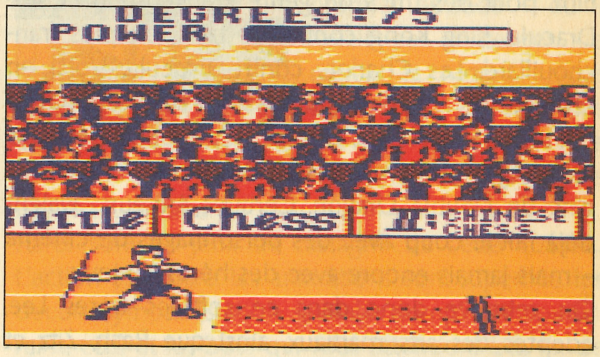
DERNIÈRE MINUTE

De retour de Chicago où se tenait une grande expo sur les jeux vidéo, nos reporters ont rapporté une information qui confirme mes prévisions. En effet, l'éditeur japonais Hudson Soft (le créateur de dynablaster et du multitap) a annoncé qu'il allait sortir une nouvelle version de Dynablaster pour le Super Game Boy à laquelle on pourra jouer à 5. Ce qui prouverait que le Super Game Boy est bien capable de gérer plusieurs joueurs en même temps à condition que les jeux soient prpgramé pour. Messieurs les éditeurs, à vous de jouer.

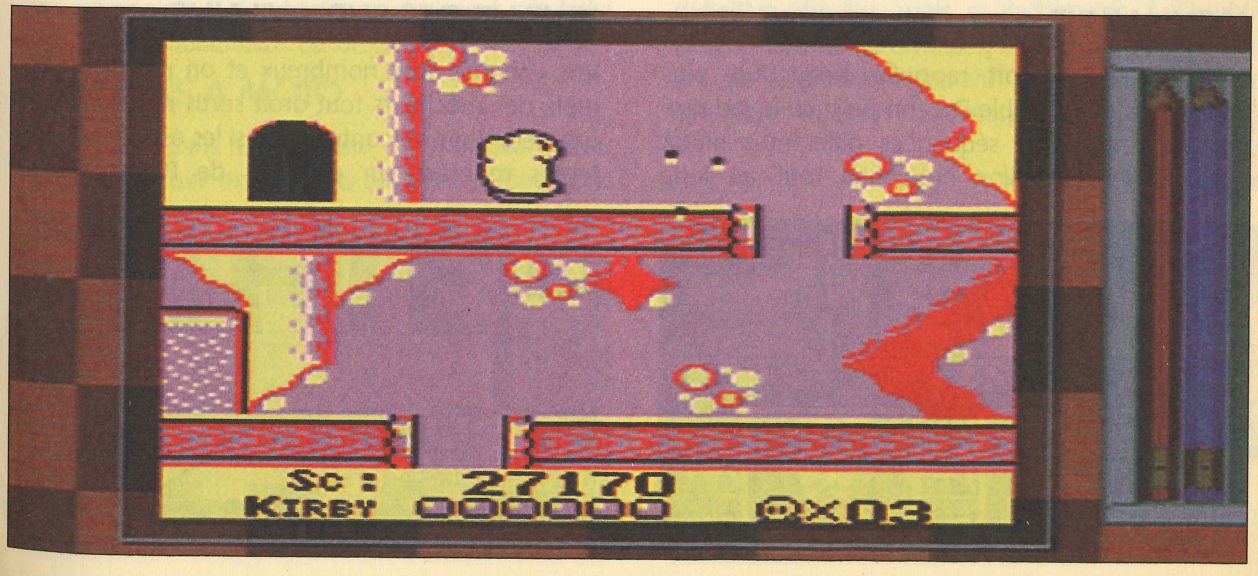
Little Big Marc



Vous voilà en train de jouer sur une Game Boy géante, de la taille de votre téléviseur... Impressionnant !



Track and Meeet dans sa version recolorisé par nos soins, c'est t'y pas beau ?



Houuuuu, les jouuuuulis crayons ! Comment ne pas rester admiratif devant des décors d'une telle splendeur !

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

actus

BATTLETOAD & DOUBLE D

Demandez aux fanas de baston quels sont les deux meilleurs jeux du genre sur Game Boy, et ils vous répondront tous en chœur : « Euuuhh.... Battletoads et... Double Dragon ! ». Cette cartouche réunit les ingrédients des deux... Attachez vos ceintures (noires), ça va saigner !

L'éditeur Tradewest nous ressort ici une vieille recette mise au point par les producteurs d'Hollywood pour rafler des sous : réunir deux grands personnages de cinéma dans le même film, pour des trucs du genre Frankenstein contre Dracula, King Kong contre Godzilla, ou plus franchouillard, Les Charlots contre Dracula. Voici en effet qu'arrive pour la première fois une cartouche qui réunit deux héros de jeux vidéo spécialisés dans la castagne : les crapauds de Battletoads et les frangins de Double Dragon. Certains éditeurs avaient déjà fait le coup avec des personnages de cinéma – mais jamais encore avec des héros de jeux.

On retrouve donc dans ce soft les frères Lee, adeptes des arts martiaux, ainsi que Rash, Zitz et Pimple, trois crapauds mutants autrement plus délirants que leurs concurrentes les Tortues Ninja !

MENU VARIE

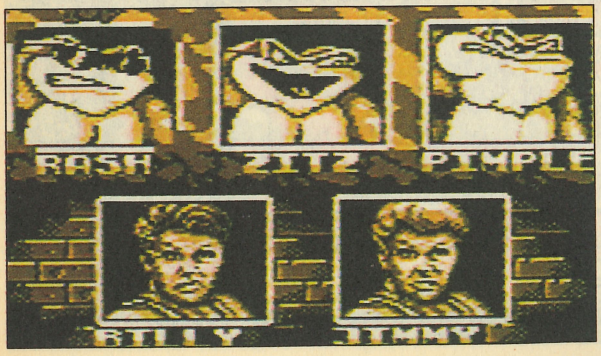
Le principe du soft rappelle beaucoup plus Battletoads que Double Dragon puisque le jeu propose une foule de séquences différentes plutôt qu'un simple scrolling horizontal tout au long duquel vous vous contenteriez d'assommer les adversaires par paquets de douze.

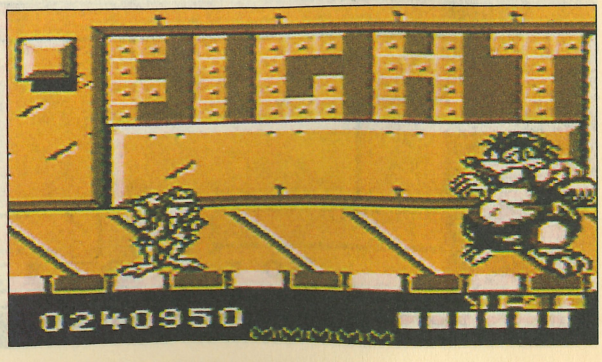
Mais pour s'échauffer, rien ne vaut une bonne petite séquence de castagne, et de ce côté-là, vous allez être servis... Nos héros sont toujours aussi bagarreurs et, même si les coups ne sont pas très nombreux, l'excellente animation les rend plus variés. Nos amis sont capables de balancer divers coups de pied et coups de poing, et agrippent leurs adversaires pour les projeter sur leurs copains ou les écrabouiller méchamment sur le sol.

La plupart des coups que vous portez sont tout à fait « sobres » mais le « coup de grâce » final est toujours très spectaculaire : les combattants se livrent à d'impressionnantes acrobaties, et les poings et les pieds enflent soudain démesurément pour mieux achever l'ennemi !

LE CLUB DES SUPERVILAINS

Vos ennemis sont nombreux et on retrouve pêle-mêle des méchants tout droit sortis des deux softs originels. Vous rencontrerez ainsi les espèces de lanternes montées sur échasses de Battletoads, et

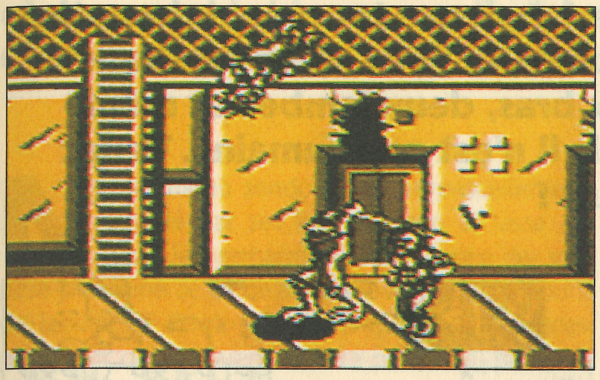




www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

DOUBLE DRAGON

actus

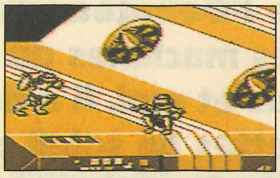


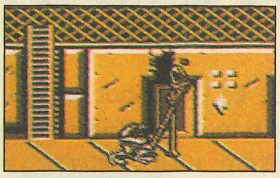
même (oh oui, oh oui !)... les superbes gonzesses vêtues de cuir de Double Dragon, qui manient le fouet avec une rare délicatesse (j'en suis encore tout émoustillé !). Au menu également, les inévitables punks agressifs de Double Dragon et les grille-pain tueurs de Battletoads. Certains adversaires se planquent dans le décor et sont parfois difficiles à dénicher... à moins de ramasser les bâtons de dynamite qu'ils vous lancent pour leur renvoyer dans la tronche !

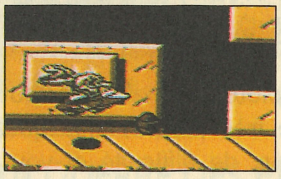
Car comme dans Double Dragon, qui fut le premier à utiliser cette option dans un jeu de baston, il est possible de ramasser les armes que laissent tomber vos adversaires... Vous pourrez ainsi vous servir de bombes, de nunchakus ou de bâtons.

CASCADES A MOTO

Et comme dans Battletoads, on retrouve l'inoubliable poursuite en motojets qui a fait la réputation de nos crapauds mutants. Votre petit véhicule se





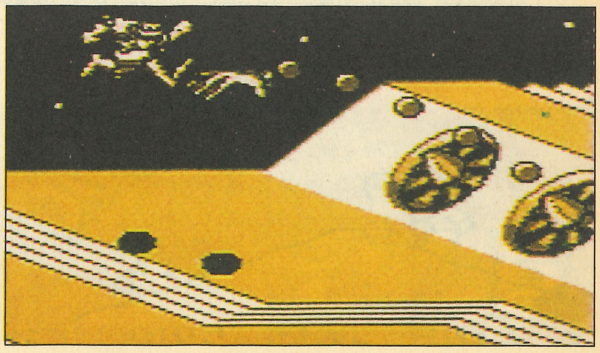


déplace à toute allure dans des grottes remplies d'obstacles que vous aurez bien du mal à éviter. Pour corser un peu l'affaire, d'autres motards volants vous rattrapent pour essayer de vous faire tomber. Mais cette fois, vous pouvez vous défendre... Contrairement à ce qui se passait dans le premier épisode – où il fallait se contenter de piloter la moto – vous pouvez ici donner des coups de pied (de palme ?) à vos adversaires tout en conduisant !

Rares sont les jeux de castagne de cette qualité... L'action est variée, les animations sont superbes, les décors sympas (station spatiale, complexes souterrains, etc.) et les boss qui vous attendent à la fin de chaque niveau coriaces à souhait.

Nous n'avons pu voir qu'une version pas tout à fait définitive du jeu, mais si Battletoads & Double Dragon tient ses promesses, il montera sans problème sur la première marche du podium de notre catégorie « baston » l'année prochaine !

Odile Croc





www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

actus COOL SPOT

Approchez ! Approchez ! Venez découvrir un phénomène de foire unique au monde ! De retour d'une fabuleuse tournée internationale sur toutes les machines du monde, le voici enfin sur Game Boy ! Comme vous et moi, il a deux bras, deux jambes et même une paire de lunettes de soleil, mais il n'est pas humain... Venez voir Cool Spot, le « Smarties » vivant !

Drôle de bestiole que ce Cool Spot ! A première vue, l'animal a tout l'air d'un croisement génétique entre un « Smarties » géant (pour la forme) et Mickey Mouse (pour les pieds et les mains gantées). Mais on s'y habitue vite, et on finit même par s'y attacher !

Mis à part son personnage plutôt original, Cool Spot est un jeu de plate-forme très (trop ?) classique. Le jeu propose trois niveaux de difficulté et vous met aux commandes de la bestiole précitée. Notre ami est d'une souplesse remarquable et bénéficie d'une animation exemplaire... Il faut le voir traîner les pieds et balancer ses bras avec nonchalance pour comprendre combien il mérite son surnom de « Cool Spot » ! En revanche, le nombre de ses actions se révèle plutôt limité...

Cette feignasse est en effet tout juste capable de tirer quelques bricoles sur ses ennemis et de se suspendre. à des ballons.

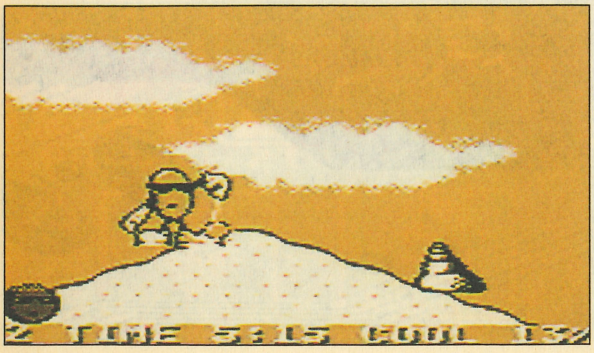
Pour éviter la plupart des obstacles, il faudra donc vous contenter de courir et de sauter. A noter que dans chaque niveau, vous avez un certain nombre de « trucs » (impossible de savoir ce que c'est, c'est

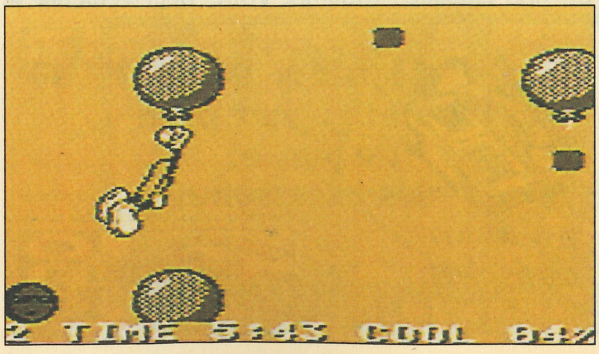


trop petit et ça ne représente pas grand-chose !) à récolter afin de déclencher l'ouverture de la porte de sortie.

Les obstacles qui vous attendent sont des plus classiques (trous, pics, monstres divers, etc.)... Seule trace d'originalité : quelques ballons qui vous permettent de survoler le terrain et de récolter les bonus qui se cachent dans les airs.

Classique mais efficace, Cool Spot devrait ravir les fanas de jeux de plate-forme sur Game Boy, comme il l'a fait sur la plupart des autres machines. Patience, il ne devrait plus tarder à sortir !





www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

GARFIELD

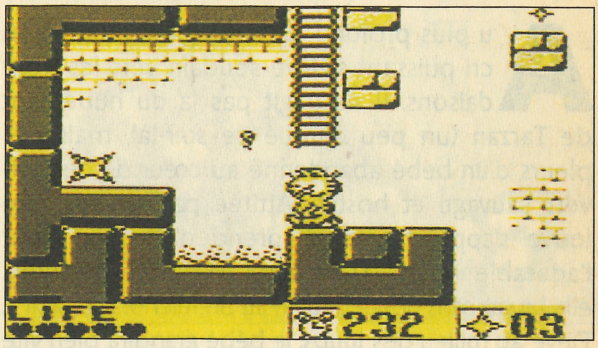
actus

Le chat le plus gourmand de la planète se met au régime et se contente dans ce soft d'avaler des étoiles ! C'est une méthode à Rika Zaraï, ça ?

Notre matou rondouillard, perpétuellement obsédé par ses kilos en trop et lassé de subir les remarques moqueuses de son pèse-personne, se lance dans une aventure au cours de laquelle il devra se livrer à quelques exercices physiques qui devraient lui faire perdre du poids.
Alors qu'il se balade en compagnie de son copain – le chien Odie –, notre félin préféré tombe dans un trou qui conduit tout droit à un monde étrange, peuplé de petits magiciens agressifs. Pour sortir de chaque niveau, Garfield devra explorer les environs et récolter un certain nombre d'étoiles, fixé au début de chaque niveau par le programme.

UNE VIEILLE RECETTE

Ce jeu reprend exactement le principe du bon vieux Lode Runner, l'ancêtre des jeux de plate-forme, avec pour seules différences des graphismes beaucoup plus beaux et un scrolling qui suit les déplacements du héros à travers ses pérégrinations (à la place d'une vue générale du niveau). Notre ami est en effet équipé d'un marteau-piqueur qui lui permet de démolir les briques qui se trouvent sous ses pieds, afin de se frayer un passage à travers le décor. Mais les briques se reconstituent automatiquement quelques secondes après avoir été détruites, et il faudra faire attention à ne pas vous laisser enfermer – ou pire, emmurer vivant !
Au début, vous n'aurez que cinq ou six étoiles à récolter pour obtenir la clé de la porte de sortie, mais dans les niveaux les plus élevés, il faudra en récolter plus d'une quarantaine... Dur, dur quand on vient d'en trouver quarante-quatre, qu'on meurt devant la quarante-cinquième et qu'on doit tout recommencer !
Mais heureusement, le jeu n'est pas trop difficile et vous ne vous retrouverez que rarement dans cette pénible situation.



LA GUERRE DES ETOILES

Pour compliquer les choses, le temps vous est compté et une ribambelle d'obstacles et de monstres barrent l'accès aux précieuses étoiles. Il est possible de sauter par-dessus, mais vous disposez également de bombes que vous posez où bon vous semble et qui explosent dès qu'elles entrent en contact avec un de vos ennemis. Enfin, des étoiles ou des bonus se cachent parfois dans les briques, et comme les niveaux ne sont pas linéaires, vous devrez faire preuve d'astuce et de mémoire pour réussir à finir chaque niveau. Le jeu réclame finalement davantage de réflexion que de réflexes, ce qui nous change agréablement des jeux de plate-forme bourrés d'action, mais épuisants pour les nerfs !

Shamir Haffin


Des infos, des trucs, des astuces et plein de concours sur le 3615 PLAYER ONE.
Le Magazine N°1 des Consoles
Player one
3615 1,27 F la minute

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

actus

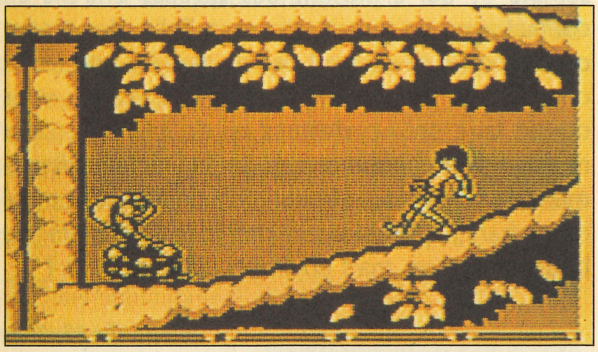
LE LIVRE DE LA JUNGLE

Le livre de la jungle, un des plus grands chefs-d'œuvre de Walt Disney débarque sur la Game Boy ! Même si les couleurs ne sont évidemment pas au rendez-vous, l'animation et les musiques, elles, semblent tout droit sorties du dessin animé !

Au plus profond de la jungle indienne, un cri puissant s'élève soudain vers les frondaisons. Il ne s'agit pas là du hurlement de Tarzan (un peu enroué ce soir-là), mais des pleurs d'un bébé abandonné au cœur de cet univers sauvage et hostile. Attirée par les cris, une louve s'approche, et se prend d'affection pour l'adorable « petit d'homme » (si ç'avait été Jordy, elle l'aurait sans doute bouffé au premier braillement !). Elevé au milieu des loups, le bébé grandira bien vite pour devenir un charmant petit garçonnet connu dans la jungle sous le nom de Mowgli.

L'ETOFFE DES HEROS

Chaque fois que je pense à Mowgli, j'ai une pensée émue pour le type qui parade courageusement sur le char du Livre de la jungle à Euro Disneyland, à peine vêtu d'un slip, en plein mois de novembre... C'est donc avec émotion que je me permets de saluer ici le sprite qui, avec tout autant de courage, joue le rôle de Mowgli dans ce jeu de plate-forme bourré de dangers. Car il en faut, du courage, pour traverser la jungle et tenter de regagner le village des hommes...
La moindre petite baignade dans une rivière se transforme en véritable cauchemar dès lors que vous devez faire face à des chutes de pierres, des bûches flottantes, des piranhas, des crocodiles et des poissons géants ! Mais notre héros n'a pas le choix, car le terrible Shere Khan, un tigre féroce, est de retour dans la région et rêve d'inscrire Mowgli au menu de son petit déjeuner.



TOURISME VERT

La jungle est vaste (12 niveaux, rien que ça !) et vous traverserez entre autres une forêt, un village construit dans les arbres, une rivière, une cascade et des arbres géants.
Pour se déplacer, Mowgli utilise le moyen de transport le plus le prisé dans ces contrées lointaines, le RER de la jungle : la liane. Et lorsqu'il est fatigué de sauter de liane en liane, notre ami grimpe sur le dos d'un perroquet, pour s'envoler au-dessus des arbres ! Astucieux, le gamin ! Encore plus fort : pour se défendre contre ses adversaires, il balance des bananes-boomerangs... Un vrai petit Mac Gyver !
On retrouve bien sûr aussi dans le jeu tous les personnages du film, de la bande de singes au sympathique ours Baloo, en passant par Bagheera la panthère ou Kaa le serpent hypnotiseur.
L'animation est impressionnante et cette petite balade dans la jungle tombera vraiment à pic pour vous changer les idées si vous ne partez pas en vacances cet été !

Loustic

SONY
ELECTRONIC PUBLISHING
Pendant les vacances, participez au grand concours Choplifter III sur le 36 68 77 33 et gagnez une console 16 bits et des jeux vidéo.
Le Magazine N°1 des Consoles
Player one
3668 : 2,19 F la minute

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

MISTER NUTZ

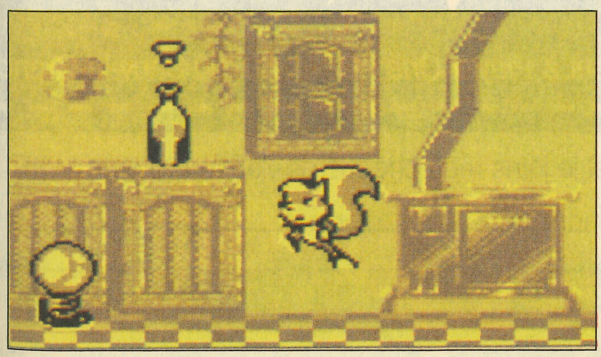
actus

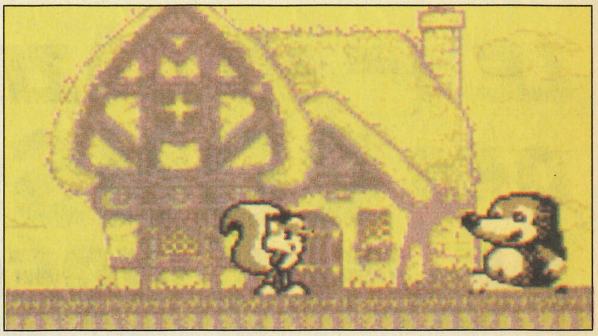
Après son triomphe sur Super Nintendo, Mr Nutz, l'écureuil, vient sautiller sur la Game Boy. Rien à voir avec la mascotte de la Caisse d'Epargne... Cet écureuil-là se dépense sans compter !

Tous ceux qui ont eu le plaisir de voir Mister Nutz sur Super Nintendo seront d'accord avec moi pour dire qu'il s'agit là d'un des plus beaux jeux de plate-forme qu'on ait vus sur cette machine... Le jeu proposait en effet de superbes graphismes aux couleurs chatoyantes et des décors issus en ligne directe des plus beaux dessins animés de Walt Disney.
On pouvait donc s'attendre au pire pour son passage sur le tout petit écran de la Game Boy...
Heureusement, toutes proportions gardées, les graphismes de Mister Nutz sont tout aussi réussis sur Game Boy que sur Super Nintendo ! Et les décors regorgent de détails, mais restent toujours très lisibles.

ON SE LES GELE !

Le scénario du jeu, bien entendu, n'a pas changé : la planète est menacée par une nouvelle ère glaciaire... Pratique pour faire du patin à glace au mois d'août, mais dangereux pour la plupart des espèces, qui ne résisteront pas longtemps au froid.
Le responsable de cette nouvelle glaciation n'est autre que l'abominable homme des neiges, qui de ses montagnes du Tibet, a décidé soudainement de devenir le maître du monde (un métier très convoité). Pour parvenir à ses fins, le bougre a carrément





gelé la planète afin d'installer partout le climat qui lui convient le mieux. Même si sa fourrure le protège plutôt bien du froid, Mister Nutz l'écureuil est bien décidé à ne pas laisser se perpétrer un tel crime. Sans prendre le temps de faire ses valises (il cueillera des noisettes en route), notre héros part donc à travers le monde, bien décidé à aller jusqu'à l'Himalaya pour y rencontrer le yéti en personne, et lui donner une bonne correction !

VOYAGE...VOYAGE...

Les décors que vous traversez sont variés et nombreux... Une forêt, l'intérieur d'une petite chaumière, les profondeurs sous-marines (Mister Nutz sait nager !), un volcan, des nuages et bien sûr les vastes étendues glacées qui forment le repaire du yéti.
Comme il se doit, une foule de monstres (plantes carnivores, hérissons, esquimaux, araignées géantes, etc.) va tenter d'enrayer votre progression, mais notre rongeur arboricole est agile et dispose de bombes qui lui permettront de se débarrasser des gêneurs.
Heureusement, le niveau de difficulté semble plutôt bien dosé et les fanas de jeux de plate-forme trouveront là un challenge à leur mesure !

Toto mégaloro

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

Je m'abonne !

3 MOIS ~~= 90F~~ ➤ **75F***

LE 1ER MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO

PLAYER ONE,
C'EST TOUS LES MOIS DES NEWS, LES TESTS DES NOUVEAUX JEUX, DES TRUCS ET DES ASTUCES POUR VOUS AIDER À PROGRESSER...



En vente chez tous les marchands de journaux

* Offre valable pour la France métropolitaine.

Bon à retourner accompagné de votre règlement à *Player One* - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand

☐ **OUI** je m'abonne à ***Player One*** pour 3 mois et je joins mon chèque de 75F à l'ordre de M.S.E.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... Ville : .....

Date de naissance : ..... Console(s) : .....

Signature obligatoire*

* Des parents pour leurs enfants

OS/GB1

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

Le Magazine N°1 des Consoles

Player One SUR MINITEL

36 15 PLAYER ONE



Des Infos...

. Consultez tous les tests de jeux parus dans *Player One* depuis le n° 1.
. Trouvez des trucs, des astuces, des codes Pro Action Replay.
. Passez votre PA pour échanger, vendre ou acheter des jeux et des consoles.
. Écrivez à tous les testeurs de la rédaction.
. Participez à tous les concours du magazine.
. Dialoguez en direct avec les vidéomaniaques atteints du virus.
. Votez pour vos jeux préférés, et faites votre Top.
. Rendez-vous avec Ludika tous les mercredis de 14 h à 17 h.
. Faites-vous faxer toutes les informations figurant sur le service.
. Découvrez les sorties ciné, BD et les bons plans dans la rubrique Reportage.
. Gagnez des points-cadeaux et échangez-les contre le lot de votre choix.

Cumulez 560 Crédits Player et bénéficiez d'une heure en 3614 sur le service Minitel de Player One.

Des Cadeaux...

CONCOURS

JOUEZ ET GAGNEZ DES ACCESSOIRES POUR VOTRE GAME BOY

ASCIIWARE



Mallette de transport avec sangle pouvant contenir la Game Boy, ses accessoires et 13 cartouches.



Boîtier antichoc pour transporter la Game Boy, ses accessoires et 5 cartouches.

Les produits ASCIIWARE sont distribués en France par BIG BEN, n° fax : 20 87 57 99

* Offre valable pour la France métropolitaine.

3615 J2M - la minute

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

à partir de 29F

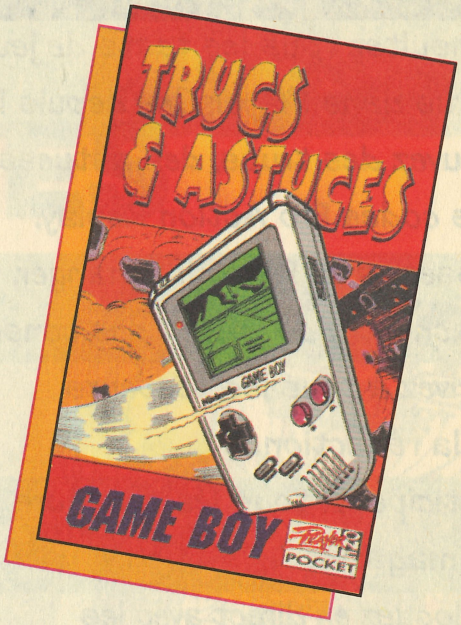
Player One POCKET

Cumulez 800 Crédits Player et recevez Player One pocket



LA SEULE COLLECTION DE POCHE SUR LES JEUX VIDÉO

Véritables guides de survie des passionnés de jeux vidéo, les Player One Pocket vous offrent des aides de jeux, des trucs, des astuces et des plans pour finir vos jeux en beauté. Player One Pocket : l'outil indispensable pour ne jamais renoncer !



Trucs et Astuces
Game Boy
120 pages : 29 F

Délai d'expédition : 4 semaines

Pour commander un ou plusieurs numéros, retournez le bon à découper ci-dessous accompagné de votre règlement à : Player One Pocket - BP 4 - 60 700 Sacy-le-Grand

Oui ! Je commande *Player One Pocket* au prix unitaire de 29F, auquel s'ajoutent les frais d'envoi suivants de 11,50 F

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Edition ou ..... Crédits Player

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code postal : ..... Ville : .....

Date de naissance : ..... Console(s) : .....

.....

Signature obligatoire*
*des parents pour les mineurs

GB1

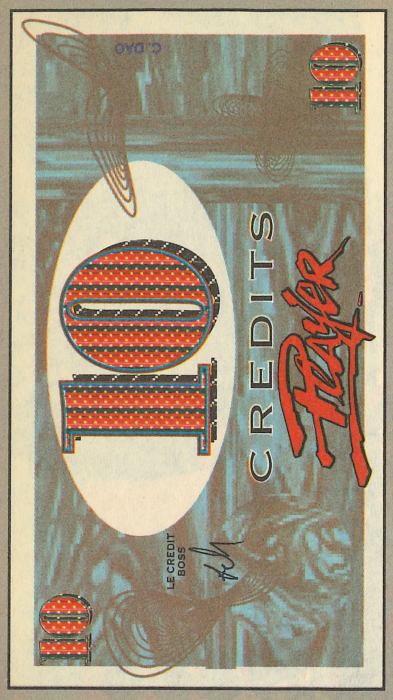
www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

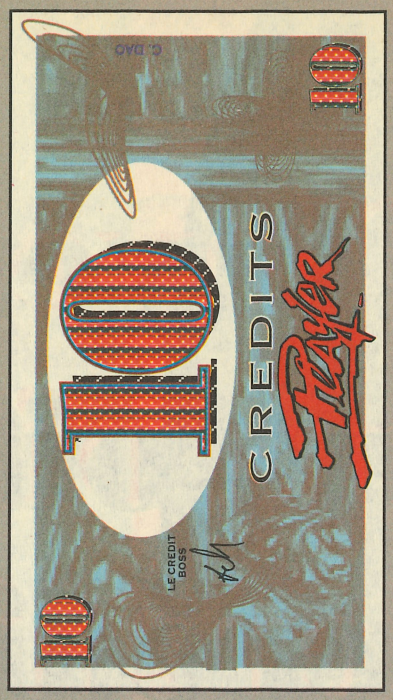
Player vous offre des crédits...

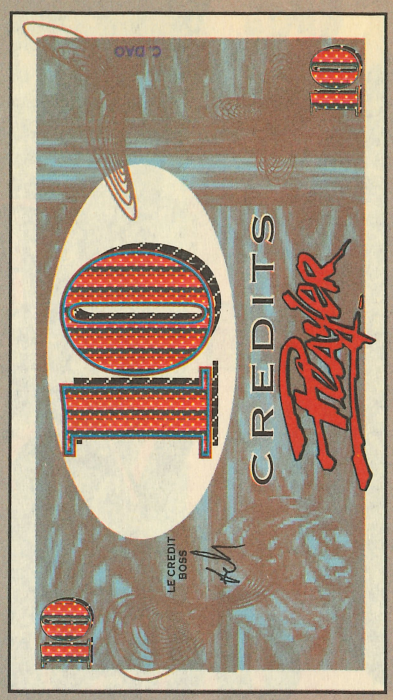


...les Bonus

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/







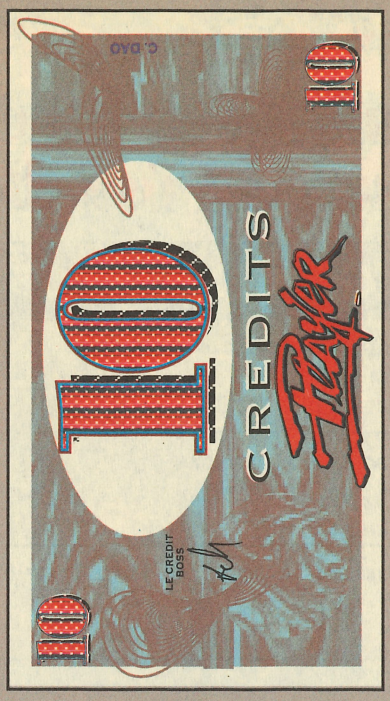
One Pocket vous offrent des aides de jeux, des trucs, des astuces et des plans pour finir vos jeux en beauté. Player One Pocket : l'outil indispensable pour ne jamais renoncer !





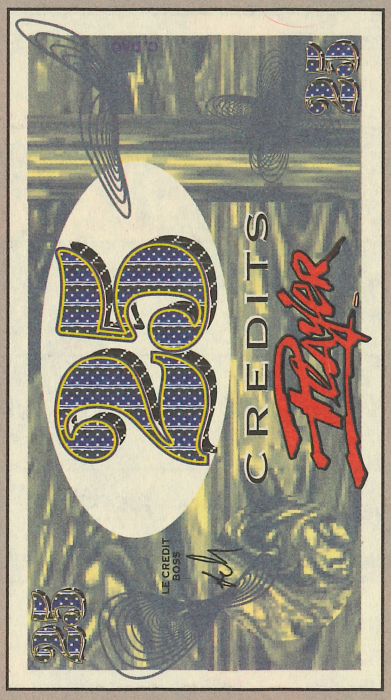
www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/



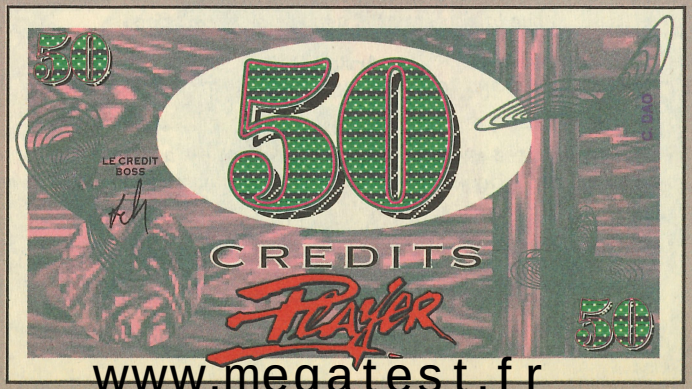












www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

LES JEUX GAME BOY PAR Player One

Le Magazine N°1 des Consoles Player One

LES JEUX SEGA PAR Player One

SUPER NINTENDO - NES - GAME BOY Nintendo Player

Cumulez vos Crédits... vous aurez des Bonus !

LES BONUS PLAYER	COMMENT LES OBTENIR ?	CREDITS
Passez votre petite annonce en priorité	Retournez le coupon situé dans la rubrique PA du magazine.	325
Gagnez une heure en 3614 (0,36 F au lieu de 1,27 F/min)	Créez votre BAL sur le 3615 PLAYER ONE et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.	560
Recevez un magazine gratuit	Commandez le numéro paru de Player One, Nintendo Player ou le hors série de votre choix.	675
Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré		680
Economisez 20 % sur le prix de l'abonnement	Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales.	770
Recevez un *Player One Pocket*	Complétez le bon de commande situé dans la page Player One Pocket du magazine	800
Participez à l'émission *Player One* sur MCM		1280
Assistez à l'émission Game 40 sur M40 avec Sam Player		1280
Venez affronter le testeur de votre choix à la rédaction		1600

REGLEMENT

Article 1
Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines *Player One, Nintendo Player* et les hors séries (les jeux Sega et les jeux Game Boy par Player One) sous la souveraineté absolue du Crédit Boss.

Article 2
Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player et donnent droit à des Bonus Player.

Article 3
Seules les demandes complètes seront prises en considération, avec vos nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, le Bonus de votre choix et le nombre de Crédits Player exact.

Article 4
Les Crédits Player donnent droit à des Bonus, valables pour *Player One, Nintendo Player* et les hors séries (les jeux Sega et les jeux Game Boy par Player One)

Article 5
L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

Retournez vos Crédits Player découpés, accompagnés du Bonus de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à : Créations Player One - Jeux Vidéo - 32513 - 75015 Paris Cedex

LE GUIDE D'ACHAT DES JEUX GAME BOY



D'accord, la Game Boy est la console la moins chère qu'on puisse trouver, mais les jeux, eux, restent toujours à un prix élevé malgré l'immense succès rencontré par la reine des portables. Qu'ils soient bons ou mauvais, les jeux sont tous vendus pratiquement au même prix lors de leur sortie... Et rien n'est plus désagréable que de payer plus de 250 F pour s'apercevoir une fois à la maison que le jeu qu'on vient d'acheter, malgré sa jolie jaquette ou son titre prometteur inspiré d'un film à succès, est plus chiant qu'un dimanche après-midi devant la télé avec Jacques Martin !
Pour vous épargner ce genre de mauvaise surprise, nous avons réuni ici les meilleurs jeux qu'on puisse trouver sur Game Boy.
Les plus anciens ne se trouvent parfois plus en magasin, mais vous pourrez les dénicher à un prix enfin raisonnable sur le marché de l'occasion.
Les différentes rubriques regroupent les jeux par genres et vous permettront de choisir en fonction de vos goûts.
Nous avons volontairement écarté les jeux moyens ou mauvais, pour ne parler que de ceux qui méritent vraiment le détour... A l'exception du pire : LE jeu qu'il faut à tout prix éviter d'acheter, reconnu unanimement mauvais par l'ensemble de la rédaction ! Et pour être sur que vous ne le loupiez pas, nous l'avons collé sur la première page de chaque rubrique.
Le reste, c'est du tout bon, et vous pouvez y aller les yeux fermés, pour peu que vous aimiez le genre !
Soyez vigilants, choisissez avec précaution... et amusez-vous bien !

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

LE PLEIN D'ÉTOILES



Il suffit de jeter un coup d'œil à la vitrine d'un revendeur ou au catalogue de monsieur Nintendo pour comprendre que le jeu de plate-forme est le genre de prédilection de la Game Boy. On en compte déjà plusieurs dizaines et il en sort de nouveaux chaque mois... Mignons à croquer, les adorables héros de ces jeux passent leur temps à rebondir avec insouciance de plate-forme en plate-forme à la recherche d'une princesse enlevée ou d'un fabuleux trésor. Toujours de bonne humeur, nos amis évoluent sans se poser de questions dans un univers coloré rempli de champignons magiques, de joyeux fantômes, de cochons ninjas et autres visions hallucinatoires tout droit sorties de l'imagination d'un baba cool au cerveau dérangé. C'est le royaume du réflexe, l'empire de la précision, mais les joueurs les plus futés réussissent toujours à dégoter un passage secret, un pont invisible, un tremplin caché qui mènent inévitablement à une grotte regorgeant de bonus !

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/



LA BAIGNE !

HOME ALONE

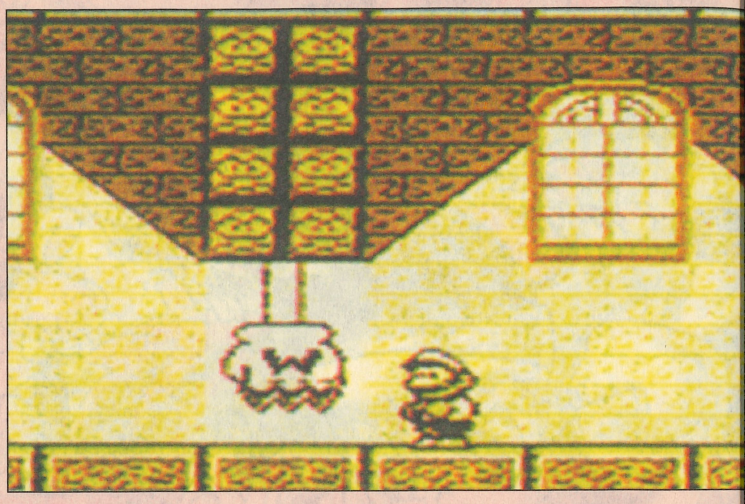
Et allez hop ! Encore une adaptation de film foireuse !

La version Super Nintendo de Home Alone était un jeu de plate-forme ultraclassique inspiré du film du même nom (Maman j'ai raté l'avion ! en français), dans lequel on pouvait tout de même faire de la luge dans le voisinage, poser des pièges pour stopper les cambrioleurs et bricoler des armes avec trois bouts de ficelle et un chewing-gum, comme l'aurait fait Mac Gyver... Et le jeu était déjà d'une nullité affligeante ! Alors imaginez ce que peut donner le même jeu, sans tous les éléments un tant soit peu originaux que je viens de citer ! Vous devrez vous contenter de ramasser tous les objets de valeur de la baraque avant que les cambrioleurs ne mettent la main dessus... Et c'est tout. C'est moche, lent, déjà vu mille fois, et on s'ennuie à mourir. Je pouvais déjà pas sacquer cette petite peste de Macaulay Culkin (en plus Môôôsieur a un nom imprononçable !), alors c'est pas Home Alone sur Game Boy qui me fera changer d'avis !

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

SUPER MARIO LAND 2

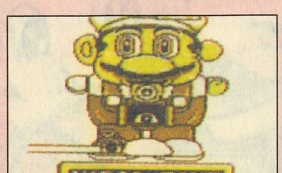
Vastes niveaux, ennemis à la pelle, passages secrets, astuces et réflexes... Tous les ingrédients du jeu de plate-forme sont là... Cette nouvelle aventure de Mario reste sans conteste le modèle du genre !



Bon, ce n'est pas la peine que je vous refasse le topo habituel sur Mario ? Vous le savez tous, c'est LA grande star des jeux vidéo de la planète, plus connue chez les kids américains que Mickey, et c'est aussi la série de jeux la plus vendue au monde. Vous savez aussi que le terme de « jeu de plate-forme » a été inventé spécialement pour les aventures de Mario et donc qu'il se doit d'être la référence en la matière. Ainsi, chaque épisode amène son lot de nouveautés qui repoussent un peu plus les limites de cette formule. Avec à mon goût un seul faux pas pour l'instant : Mario 2 (le faux Mario, puisqu'il est tiré d'un jeu qui se nommait Doki Doki Panic au Japon). Super Mario Land 2 est aussi synonyme d'évolutions, mais elles sont un petit peu désordonnées et pas toujours justifiées.
On sent que Mario 4 est passé par là. La carte du monde, les marques de mi-niveau, la sauvegarde sur batterie, pas mal d'idées de la version 16 bits se retrouvent dans Super Mario Land 2.

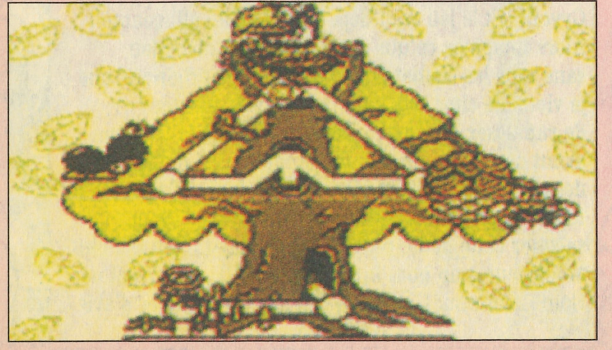
JE ME BALADE !

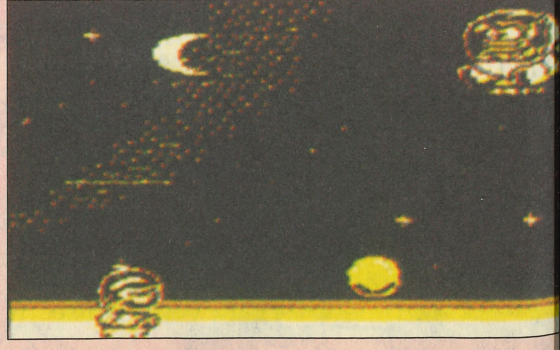
Tant que vous n'êtes pas game over, vous pouvez reprendre un level inachevé en son milieu (si vous avez activé la clochette qui sert de sauvegarde, bien sûr). Résultat : comme avec le système des bonus, il est aussi facile de se faire un maximum de vies que dans Mario 4, on peut éviter une grande partie des obstacles en fonçant comme un kamikaze jusqu'à la clochette... Trop facile et pas très intéressant !
Autre problème, la carte du monde de Mario 4 autorisait à se balader partout, mais il y avait quand même un chemin à



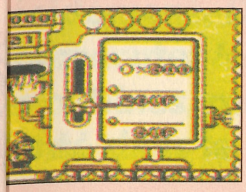


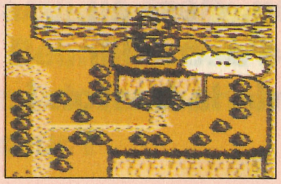
suivre. Dans Super M Land 2, ce n'est pas le cas peut aller à l'autre bout monde et entrer dans le mier level qui vous tombe la main. La progressi légendaire de Mario est complètement sacrifiée à liberté de mouvement (tains boss sont durs, d'au pas, idem pour les levels... On aurait préféré que ma Miyamoto (le créateur Mario) conserve Yoshi principe de base des ghost houses mais il n'en est rien et tains pourront considérer l'influence de Mario 4 sur ce M





www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

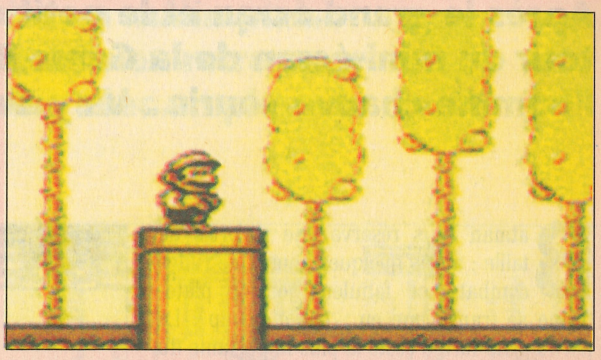




d 2 plus néfaste que positive.
é faune, ce Mario Land 2 est tout de même assez riche.
illeurs les habitués du plombier auront la surprise de ne
onnaître que très très peu des ennemis des précédentes
ntures de Mario.

S D'ENNEMIS A MOTO !

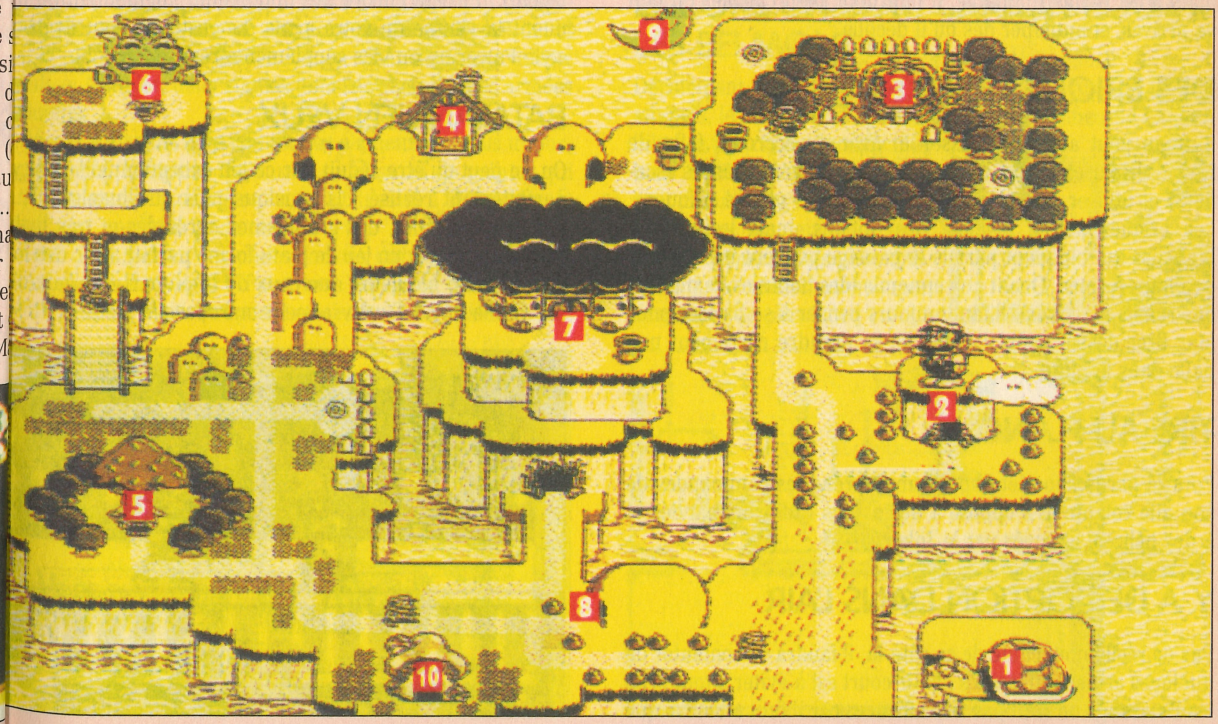
ne rencontre que quelques rares tortues koopas (détail : il
possible de porter leur carapace et de l'envoyer sur des
ersaires), les goombas sont méconnaissables et le reste
araît comme complètement nouveau (hormis quelques
ortations, encore une fois de Mario 4, comme les poissons
elettes...).
y trouve de très bonnes surprises (comme les hiboux
es-formes, les requins ou les clowns ballons). Tout cela
r finir sur la grande nouveauté de Mario Land 2, j'ai
mé Wario ! Qui est-il ? Tout simplement le clone négatif
Mario !
'est lui qui remplace Bowser dans le rôle du gros méchant
bô qui veut user de tyrannie pour contrôler le monde.



C'est bien sûr contre lui qu'a lieu la confrontation finale, au cours d'un duel fratricide !

MARIO DENATURE ?

Bien que les graphismes soient incroyablement plus réussis que ceux de Mario Land 1, l'ensemble manque quelque peu de personnalité, de continuité, et on a du mal à reconnaître l'esprit de Mario dans le toutim... Les puristes risquent donc d'être un peu déçus. Malgré ces quelques défauts (qui, reconnaissons-le, ne gêneront véritablement que les fanatiques intégristes du plombier italien tels que moi), Super Marioland 2 reste malgré tout un jeu extraordinaire, nettement au-dessus des autres jeux de plate-forme. Mais Nintendo nous a habitués à beaucoup mieux... Peut-être trop, d'ailleurs. Peuvent-ils encore se surpasser ?

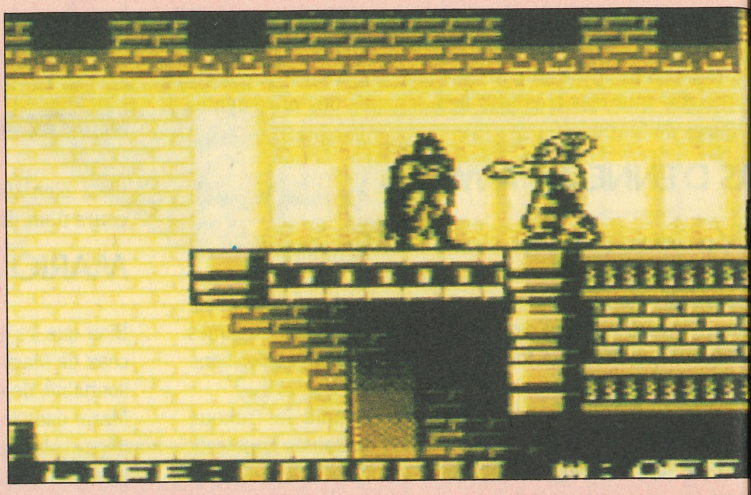


www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

BATMAN

Après le grand écran et le petit écran, c'est au tour du mini-écran de la Game Boy d'accueillir l'homme chauve-souris... Va y avoir de la baston !

Batman vous réserve une surprise de taille : après quelques heures de rudes combats, ce fabuleux jeu de plate-forme se transforme en... shoot'em up ! La partie plate-forme reste la plus importante du jeu : des rues de Gotham City jusqu'à la cathédrale, en passant par le musée, il va falloir enjamber des kilomètres d'obstacles et tirer sur des centaines d'ennemis !



BATMAN TIENT LA PLATE-FORME !

Le jeu reprend le scénario du film, il est donc normal de trouver cette scène de Shoot'em up qui correspond à la séquence où Batman est au commande de sa Batwing. Mais pour le reste, c'est de la plate-forme pure et dure du bon gros classique plein de surprises. Comme dans Super Mario, il est possible de modifier la trajectoire de Batman pendant un saut, mais il est moins maniable, il faut donc bien calculer où l'on va arriver, et anticiper dès qu'il décolle.

DES BRIQUES BROKEN

Batman peut aussi se baisser et avancer accroupi (afin de ramasser par exemple les bonus qui se trouvent sous les escaliers) et utiliser son arme pour détruire de petites briques... Les briques noires révèlent des options, mais les briques blanches qui bloquent parfois le passage peuvent aussi servir de plates-formes. Quant aux ennemis (des hommes de main et des robots du Joker), il faut toujours penser à se baisser pour leur tirer dessus, afin d'éviter de se prendre carrément une balle dans le buffet !

TIRE-AU-FLANC

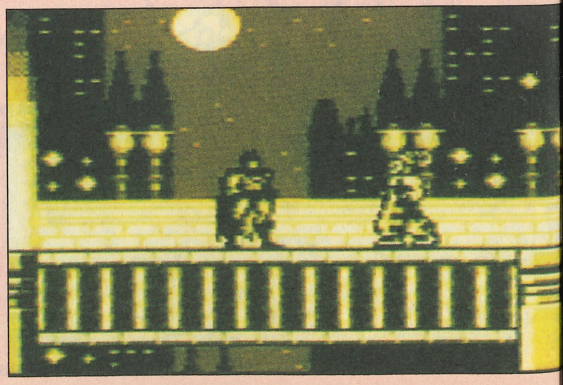
Pour la partie shoot'em up, Batman prend les commandes de son aile volante et s'oppose à des avions radiocommandés et à des hélicos, envoyés par le Joker.

Y A DE L'OPTION DANS L'AIR

Pas de réelle nouveauté de ce côté-là, il faudra se contenter de quelques armes différentes : le tir court est à éviter à tout prix, les Batarangs ne sont pas très efficaces car il faut attendre que ceux que vous avez envoyés reviennent. Le mieux reste qua même le laser, qui ne fait pas de cadeau ! Les Batwings s aussi très pratiques (elles tournent autour de vous et vous p tègent). Il existe encore des options qui augmentent ou di nuent la vitesse de votre arme. Le reste, ce sont des bo style Power up ou vies supplémentaires.

BATMAN J'EN VEUX

On ne peut qu'être séduit par ce jeu exceptionnel ! Tout y parfaitement réalisé : la musique plus que magistrale, jouabilité parfaite, des graphismes agréables et très lisib bref, Batman est un jeu de plate-forme parfait, avec des le shoot'em up meilleurs que ceux de la plupart des jeux d sur Game Boy... C'est vraiment une réussite !

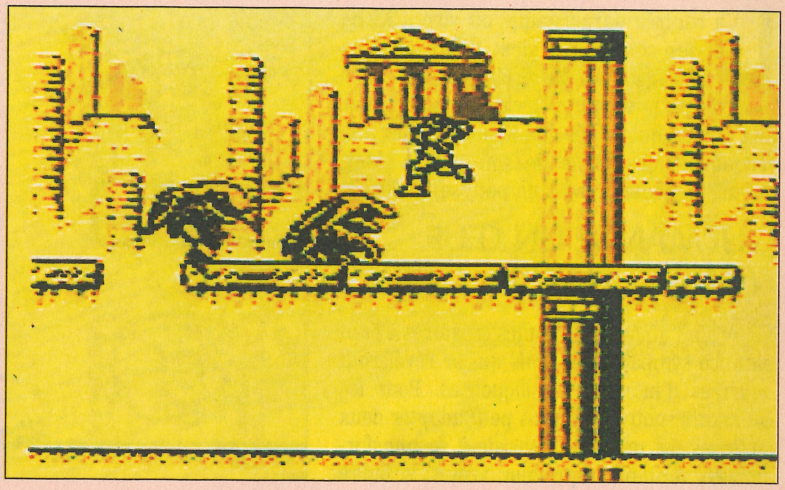


www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

CASTLEVANIA II

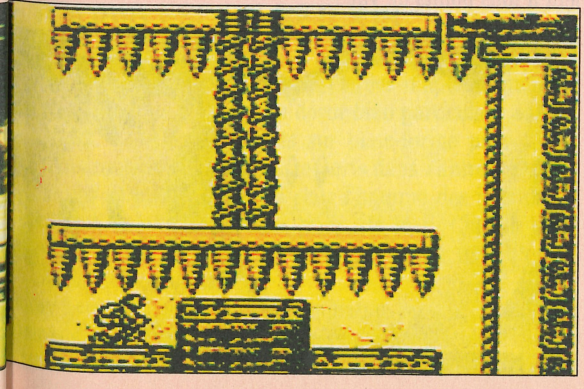
Décidément, Dracula semble prendre un malin plaisir à persécuter les Belmont. Bah ! Tu peux bien retrousser tes babines, manant, tu souriras moins avec un pieu planté dans le cœur !

Quinze ans après sa première aventure, Christopher Belmont reprend son fouet pour partir une nouvelle fois à assaut de la forteresse de Dracula.
Mais avant d'y arriver, vous devrez traverser d'autres châteaux, remplis comme il se doit de vilains pas beaux et de pièges destinés à vous faire agoniser dans d'atroces souffrances... Prudence, donc.
Les ennemis que vous rencontrez sont peu variés. Parmi les plus dangereux, signalons le Hunaguchi, une énorme tête sans corps ; le Medusa, qui a trouvé dans le boomerang son instrument de chasse favori ; et les nombreuses chauves-souris, qui ne cessent de vous tomber dessus.



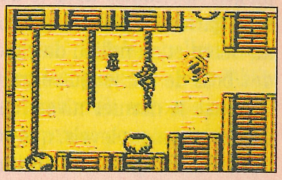
CHACUN LE SIEN

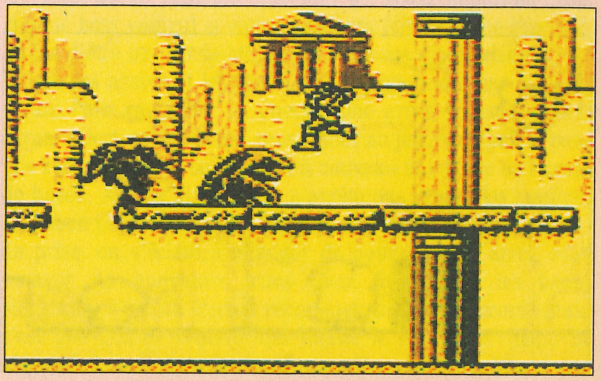
Il reste quand même à chaque château son boss ! Le Monstre de fer du Château-Roc, par exemple, porte une lourde armure qui le ralentit, mais vous ou défiez-vous, il peut l'enlever ! L'Ombre mortelle du Château-des Boristal est un sorcier doué du pouvoir de téléportation et capable d'invoquer la foudre, et le Château-Nuage abrite Cumulo et Nimbler, deux statues jumelles gigantesques armées de tridents.
Les décors sont sans conteste un des éléments les plus importants du jeu... Imaginez un mur vertical garni de pointes qui avance et recule sans cesse, vous obligeant à descendre le long d'une corde à toute vitesse et à en sauter au bon moment. Sans parler des plates-formes qui s'effritent et des fonds qui s'écroulent ! Pour vous en sortir, vous devrez parfois utiliser vos propres ennemis... Le passage où Christopher se sert des fils d'une toile d'araignée pour franchir le vide en est un exemple parfait.



ENCORE UN BEAU CARTON POUR LES BELMONT !

Décidément, quelle que soit la console sur laquelle ils sont adaptés, les Belmont s'en sortent avec les honneurs ! La jouabilité est parfaite, la difficulté bien dosée, et les musiques sont fabuleuses. Evidemment, le principe du jeu reste toujours le même, mais c'est toujours très réussi, alors que demander de plus ?





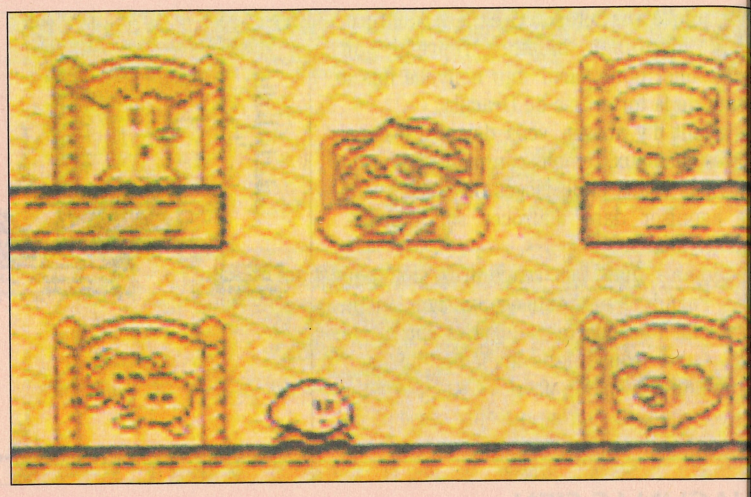
www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

LES JEUX GAME BOY PAR Player one

KIRBY'S DREAM LAND

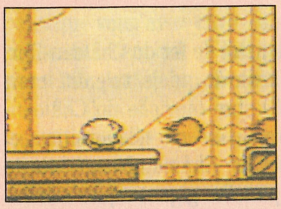
Miam, miam ! Kirby déboule, et c'est mieux pour te manger, mon enfant.

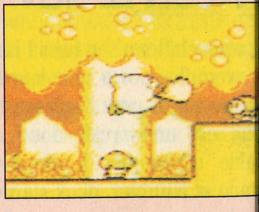
La contrée paradisiaque où vivent Kirby et ses congénères vient d'être envahie par les forces du mal, qui pillent les réserves de nourriture. Décidant de remédier à la famine qui en résulte, Kirby se lance à la reconquête des biens de son peuple. Moi-même, je me ferais bien un petit sandwich...



QUI MANGE UN ŒUF MANGE UN BŒUF

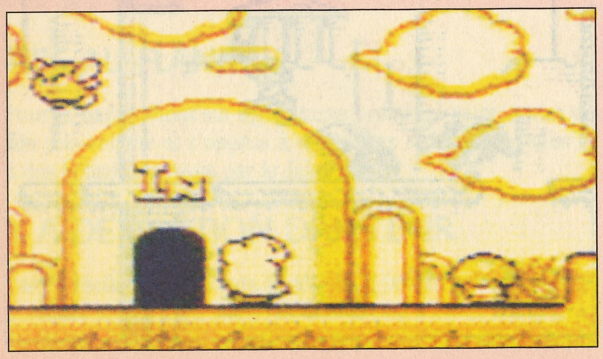
Kirby aura affaire à de petites créatures à l'apparence sympathique, mais qui se révéleront bourrées d'intentions belliqueuses. Pour les combattre, notre petit gros peut adopter deux tactiques. La première consiste à se transformer en véritable aspirateur vivant. Il ouvre une bouche grande comme lui et enfourne tous ceux qui passent à sa portée. Il peut ensuite soit les avaler, soit les recracher sur d'autres. La seconde tactique lui permet de se gonfler d'air pour pouvoir voler et recracher des bulles qui tuent. Ce faisant, il se vide complètement et retombe comme une masse sur d'autres bestioles pour les écrabouiller.
Le jeu est composé de cinq niveaux qui représentent les différents territoires du pays des rêves, le dernier étant le château du roi. La faculté de voler vous sera très utile pour éviter les pièges disséminés dans le décor : falaises abruptes, sol et plafond garnis de pointes, etc. Les boss de service vous attendent au début et au milieu de chaque niveau. A noter que pour l'un des boss de fin, le jeu se transforme en véritable shoot'em up. Original, le dernier niveau est une complication d'extraits des quatre premiers levels, que vous devez repasser (boss compris) dans l'ordre que vous désirez avant d'affronter le roi Dedede sur... un ring de boxe.





DIGESTION DIFFICILE

Certaines options valent le déplacement, tel le plat épicé permet d'envoyer un souffle brûlant sur les ennemis (j'obti le même résultat quand je mange du saucisson à l'ail). dire d'un tel jeu si ce n'est quelques onomatopées du gen hmm, miam, slurp, blurp (s'cusez-moi) !? Traduction : ex lent à tous points de vue !

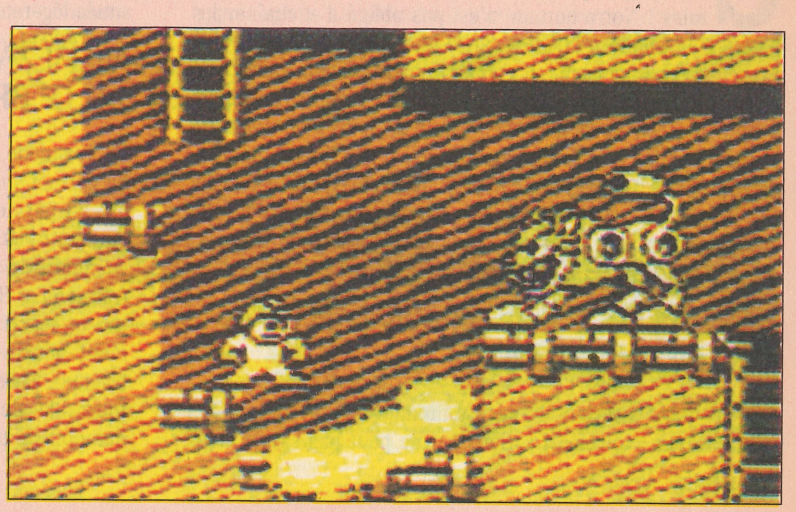




www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

MEGAMAN II

Megaman, l'homme qui acquiert ses multiples armes en combattant sans relâche, est de retour ! Il faut dire que le méchant Dr Willy, masochiste, en redemande toujours... Alors au boulot !



Ce retour ressemble curieusement au Megaman 3 de la NES. Pour dire que notre héros ne change pas de style ! D'ailleurs pourquoi le ferait-il ? C'est son genre bien particulier qui fait son succès... Comme toujours, les boss de fin de niveau donnent de nouvelles armes, et surtout, comme dans Megaman 3, le petit robot a un note : le Megadog ! Enfin là j'interprète, son nom, c'est Rush (traduction : fonce !) et ce toutou est bien pratique, voire indispensable, pour passer certaines étapes. Une idée sympa qui mérite qu'on s'y attarde, non ?

MUTANT L'ANIMAL

Cette fois, Megaman est donc accompagné de son fidèle toutou, Rush. Cette bestiole vous aidera à atteindre ou traverser les endroits difficiles. Lorsque vous aurez vaincu les boss qui les détiennent, vous disposerez en tout de trois petits chiens aux caractéristiques différentes. Le premier, Rush Coil, vous est donné par Clash Man et vous sert de tremplin. Metal Man détient Rush Marine, qui glisse sur l'eau tel un poisson, avec vous au-dessus dans votre petit scaphandre. Quant à Rush Jet, le vide ne lui fait pas peur et il est capable de flotter dans les airs. Mais attention, le niveau d'énergie des toutous s'épuise comme celui des armes et il faut récupérer des capsules d'énergie pour les siffler et les faire revenir.

Autre nouveauté, le héros peut maintenant glisser pour avancer dans les passages étroits ou passer sous les ennemis qui rebondissent... Ce qui permet de descendre les adversaires par exemple dans le dos. Yark ! Yark !

LE TOUBIB EST DE RETOUR

Le Dr Willy a remis ses troupes préférées d'aplomb pour ce come-back. Chaque niveau a un décor bien particulier, adapté à son boss. Echelles et circuits sur plate-forme pour Clash Man, tapis roulants et diables à ressorts dans l'antre de Metal Man, lapins et autres bestioles chez l'homme des bois (alias Wood Man), ventilos et nuages pour Air Man. Chacun vous donnera son pouvoir une fois vaincu avec, pour trois d'entre eux, un clébard en prime.

Chaque nouvelle arme permet l'élimination sans problème des ennemis des différents niveaux. On jubile par exemple quand on se rend compte que l'arme de Wood Man élimine facilement les oiseaux lanceurs d'œufs du monde d'Air Man (et lui aussi du même coup). C'est pourquoi il faut essayer toutes les armes pour trouver les adversaires contre lesquels elles sont les plus efficaces.

DOUZE OPTIONS EN TOUT

Et voilà quatre nouveaux boss à affronter dans de nouveaux décors à l'entrée du château Tête de Mort. Lequel est situé... dans l'espace, pour changer. Alors là, il faut sortir la grosse artillerie pour les catcheurs, tigres, balais, pelleteuses, aimants volants, et j'en passe ! Et ce n'est pas tout : le Dr Willy est encore protégé par un Man qui rebondit sur une canne. Une fois la canne en poche, ça sent le roussi pour le toubib qui vous affronte dans son robot sauteur ! Mais avant d'en arriver là, vous aurez ramassé pas mal de codes (donnés après chaque boss vaincu) et éteint plusieurs fois la Game Boy — à moins d'être un pro de Megaman et de ses manipulations.

Toutes les armes et les toutous se sélectionnent sur le sous-écran. Pour ravitailler en énergie une arme épuisée : sous-écran, sélection de l'arme, puis retour au jeu, on prend la pastille reconstituante, sous-écran à nouveau et reprise de l'arme de base... Autant dire que ça n'arrête pas et que les manips, au début, peuvent sembler fastidieuses. Mais une fois l'habitude prise, on s'éclate à changer de pouvoir sans arrêt, et à essayer de nouveaux trucs pour dégommer les boss. Megaman, c'est un éternel recommencement, d'accord, mais c'est une grande réussite qui mérite le détour. A quand la Megagirl ?

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

BIONIC COMMANDO

Commando, commando, on a demandé un commando ?

Gonflé comme pas deux, le guerrier de Bionic Commando part tout seul à l'assaut de bases ennemies ! Notre homme n'est pas obligé d'enchaîner les niveaux de manière linéaire car le jeu se divise en tronçons. Au sein de chaque partie, il a généralement le choix entre deux ou trois bases. Il devra cependant les éliminer toutes pour passer au tronçon suivant. Par ailleurs, un petit côté aventure enrichit l'action : le personnage dispose d'une liberté de mouvement totale au cœur d'un niveau. Il récolte ainsi des objets (armes, lampe, etc.) qui lui serviront ultérieurement. Il profite également de son périple pour délivrer des prisonniers ou glaner des conseils auprès des potes qu'il croisera en route.

BONJOUR, JE SUIS L'HOMME QUI NE SAUTE PAS

Le plus déroutant dans Bionic Commando, c'est que le héros ne saute pas. Non, c'est sérieux : il ne peut pas sauter. Plus désagréable encore, lors d'une chute dans le vide, il est impo sible de le déplacer pour le faire tomber sur une plate-for située légèrement en retrait.

MEFIEZ-VOUS JEUNE HOMME, J'AI LE BRAS LONG

En revanche, notre héros dispose d'un bras métallique lui permet de se gratter le dos tranquillement... euh ! pard qui lui permet de se hisser sur les plates-formes situées hauteur. Pas de panique, après une période d'adaptati ce mode de déplacement est très sympa. Bionic Commando est un sacré bon investissement pour la portable. Il est original, varié, hyperjouable et fourmille de surprises. Que demande le peuple ?



DUCK TALES

J'aime pas les radins... Mais – allez savoir pourquoi – j'aime Picsou !

Cette version est l'adaptation de la version NES et l'éditeur, Capcom, a réussi là un jeu hypervarié, comme on aimerait en voir plus souvent. Picsou, évidemment, est en quête de richesses et il part à l'aventure pour trouver cinq trésors éparpillés à travers le monde. Toujours pressé, il emmène Flagada, son pilote personnel. Comme il a peur de manquer d'ingéniosité, ses neveux, Riri, Fifi et Loulou, l'accompagnent aussi pour l'aider.

UN CANARD SOUS LA LUNE

La petite famille va devoir prospecter cinq contrées différentes afin de dénicher les trésors : la Transylvanie, l'Amazonie, les mines africaines, l'Himalaya, et... la Lune. A vous de choisir l'ordre des destinations et leur niveau de difficulté. Pas d'arme pour ces héros de B.D., mais Picsou use efficacement de sa canne pour sauter sur les ennemis, les assommer et rebondir dessus afin d'atteindre les bonus cachés dans des sacoches.

UN SWING DESTRUCTEUR

Chauves-souris, serpents, araignées et autres bestioles d gréables nuisent à votre avance. Alors n'oubliez pas le sw de la canne ! A chaque fin de contrée, il faudra affronter le dien du trésor. Ne traînez pas en route car le temps vous compté, mais des passages secrets existent et offrent des courcis super. En avant pour la grande quête de Picsou activez vos méninges !



www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

GREMLINS 2

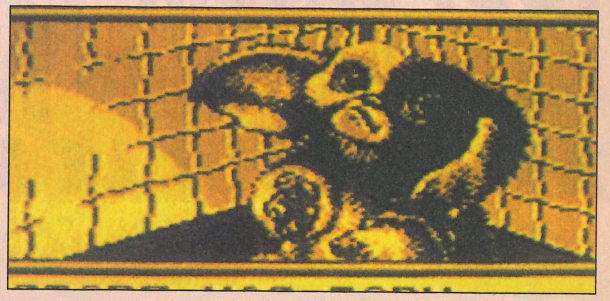
En ligne directe du film de la Warner, les gremlins envahissent la Game Boy !

Après avoir été délivré par Billy, son ancien maître, Gizmo crée malheureusement quatre gremlins surpuissants qu'il doit désormais détruire. Le jeu se compose de quatre niveaux d'aventure et deux niveaux de bonification où Gizmo peut gagner une vie supplémentaire en donnant des coups de poing dans un sac de sable !

GIZMO LE BOXEUR

Les méchants gremlins n'ont qu'à bien se tenir car le gentil mogwaï dispose d'armes impressionnantes pour traverser le laboratoire : un crayon pour les trois premiers niveaux et un arc et une flèche pour le quatrième... Rambo à côté c'est Bernard Kouchner ! Mais Gizmo peut trouver des radiocassettes (qui lui permettront de lancer des notes de musique destructrices) et même des boîtes à outils dans lesquelles il peut se cacher tout en avançant. Des cœurs disséminés dans les niveaux lui redonnent un peu de vie. Si c'est un gros cœur, pactole ! Toute la vie est remplie !

Le jeu se révèle extrêmement jouable et les graphismes sont hypersoignés. La difficulté demeure moyenne car vous trouverez de nombreux cœurs au long de votre périple et l'option « continue » est illimitée. Gremlins 2 est un sympathique petit jeu et ses gadgets (comme les ressorts ou les tapis roulants) lui apportent le plus qui fait mouche.



KID DRACULA

La Game Boy prouve, une fois encore, qu'en matière de plate-forme elle ne craint personne.

La mission de Dracu Junior le conduira à franchir sept niveaux ultravariés : séquences de plate-forme classiques, action aérienne, course-poursuite en chariot : préparez-vous à en voir de toutes les couleurs.

LE CHAUVE NE SOURIT PLUS : IL TIRE

Au début du jeu, le petit vampire ne possède qu'un seul tir, pouvant toutefois être contenu pendant quelques secondes pour éclater avec davantage de puissance. Mais il est aussi capable de se métamorphoser en chauve-souris un court laps de temps afin d'atteindre des plates-formes inaccessibles ou de franchir les ponts qui s'écroulent et les précipices. A chaque fin de niveau, un nouveau sort vient s'ajouter à cette liste non exhaustive.



Ceux-ci prennent souvent la forme de tirs spéciaux plus ou moins efficaces.

GRAINE DE DRACU OU GRAINE DE MARIO ?

Kid Dracula est vraiment une petite merveille ! De nouveaux adversaires apparaissent constamment, les tactiques de progression varient du tout au tout au sein du même niveau et il y a tant de bonnes idées au mètre carré qu'on ne sait plus où donner de la tête. Certains passages comptent carrément parmi les plus hallucinants que j'aie vus dans un jeu de plate-forme : la traversée de montagnes russes à bord d'un chariot, avec ses passages dans les grands huit ou le franchissement sur des plantes qui forment un pont végétal, sont de vrais moments de grâce. La réalisation irréprochable et cette petite touche de magie qui fait les grands jeux ne font qu'ajouter à l'attrait de cette cartouche hélas un peu trop facile.

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

Je M'abonne !

3 MOIS ~~= 9F~~ ➤ **79F***

TOUT SAVOIR SUR L'UNIVERS NINTENDO AVANT TOUT LE MONDE...

MAGAZINE OFFICIEL NINTENDO, NINTENDO PLAYER, C'EST TOUS LES MOIS DES PLANS COMPLETS, DES AIDES DE JEU DÉTAILLÉES SUR LES JEUX NES, SUPER NINTENDO, ET GAME BOY, ET BIEN SUR TOUTE L'ACTUALITÉ NINTENDO



En vente chez tous les marchands de journaux

Bon à retourner accompagné de votre règlement à *Nintendo Player* - BP4 - 60700 Sacy-le-Gra

☐ **OUI** je m'abonne à ***Nintendo Player*** pour 3 mois et je joins mon chèque de 79F à l'ordre de M.S

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

.....

Code Postal : ..... Ville : .....

Date de naissance : ..... Console(s) : .....

Signature obligatoire* .....

* Des parents pour les mineurs

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

SHOOT'EM UP



Bienvenue au royaume de la mitrailleuse laser et du missile guidé ! Bienvenue dans un monde où vos ennemis viennent bêtement se coller par paquets de douze droit devant la bouche de vos canons ! Ces jeux incroyablement excitants, baptisés p ar de perfides Anglais du terme imprononcable de « shoot'em up », obéissent à une règle simple : tirer sur tout ce qui bouge ! Les ingrédients sont toujours les mêmes : un avion, un hélicoptère, une soucoupe volante, un canard, ou n'importe quoi d'autre capable d'échapper à l'attraction terrestre (pas d'Airbus A-320 par exemple), un gros flingue, et des centaines d'ennemis qui finiront en miettes avant même d'avoir eu le temps de traverser l'écran.
Bien sûr, ça défoule, mais les meilleurs jeux du genre réclament aussi une certaine finesse, ce qui vous oblige à mémoriser le parcours de chaque niveau plutôt que de compter sur des réflexes dignes de ceux de Lee Majors dans *L'homme qui valait trois milliards*.

LA BAUBE !

HUNT FOR RED OCTOBER

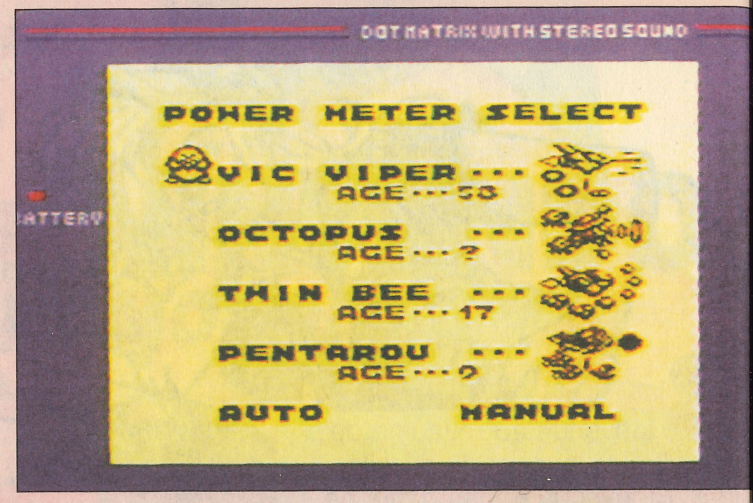
Gloub, gloub, gloub, qu'y a-t-il de plus grotesque qu'un sous-marin qui coule ? Un sous-marin qui coule sur Game Boy !

Le film était déjà minable... Il n'y avait donc pas de raison pour que le jeu soit meilleur ! Après une version NES assez désastreuse, on a droit à une version Game Boy en dessous de tout... Et pas seulement du niveau de la mer...
Les plus observateurs d'entre vous feront sans doute remarquer qu'une simulation de sous-marin n'a rien à faire dans la catégorie « Carnage aérien »... Ils se trompent car les auteurs de Red October se sont crus malins et se sont contentés de remplacer le vaisseau spatial d'un quelconque shoot'em up sans originalité par un sous-marin équipé de missiles à tête chercheuse et de torpilles classiques. Résultat :
un jeu sans aucun intérêt, d'une lenteur effroyable, avec des commandes un peu lourdes. En plus la difficulté est très mal réglée et l'action manque sérieusement de rythme....
Une cartouche à oublier d'urgence !

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

PARODIUS

Parodius a été conçu comme une véritable parodie de shoot'em up... On y retrouve des ingrédients venus des plus grands représentants du carnage aérien ! Résultat : le meilleur jeu du genre !



Allez, histoire de vous dégraisser un peu les quelques neurones qui ne seraient pas encore atteints d'épilepsie, on va remonter dans les temps empiriques du jeu vidéo... A cette époque, les shoot'em up venaient tout juste d'éclore lorsque débarquèrent Irem avec R-Type, mais aussi et surtout un certain Konami. Ce dernier se lança dans une longue dynastie ludique, toujours vivante aujourd'hui, répondant tour à tour au nom de Life Force et de Nemesis, mais que tout le monde connaît sous celui de Gradius.

De nos jours, les Gradius sont désormais suivis d'un chiffre aussi élevé que celui du dernier Rambo ou de l'ultime Rocky ! De plus, des mégahits comme Twin Bee ne se sont pas gênés pour asseoir la notoriété de Konami sur borne d'arcade et plus récemment sur console. Pour fêter ces années de succès, la firme a décidé de sortir un jeu « commémoratif ». Et comme ils ont beaucoup d'humour chez Konami, c'est sous la forme d'une parodie qu'ils l'ont présenté... Le résultat vous surprendra, vous amusera, et surtout, vous éclatera énormément !

C'EST QUOI, LA MORT ? EUH... C'EST QUAND Y A PLUS DE MUNITIONS

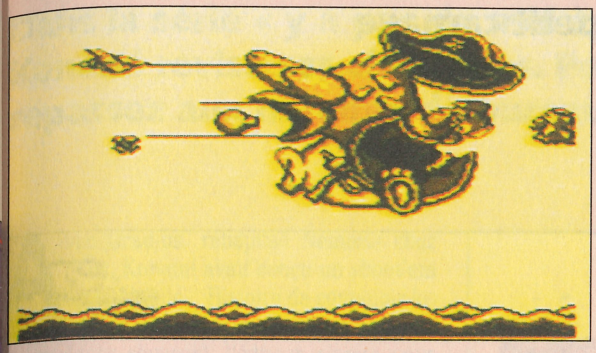
Parodius reprend en effet les éléments marquants des divers Gradius, mais aussi de titres comme Twin Bee. Parodius ressemble d'ailleurs plus à Gradius qu'à Twin Bee (qui, je le rappelle, est un shoot'em up vertical). On le constate notamment au niveau du système d'armes, qui en est directement issu... Comme dans la plupart des jeux de carnage aérien, il suffit de détruire certains ennemis puis de ramasser l'option qui ap raît. Mais ces options n'augmentent pas immédiatemen puissance de votre tir... Chaque option récoltée fait grim d'une case le curseur de la barre de menu qui se trouve au de l'écran. Chaque case correspond à une arme de plus plus puissante ou un équipement de plus en plus efficace c'est vous qui décidez quelle arme vous installez sur v vaisseau, en appuyant sur le bouton au moment où le curs a atteint le symbole de celle que vous désirez (vitesse sup mentaire, double laser, bouclier, mégatirs...). Si ça vous pl le chou, un mode automatique s'en charge tout seul en sé tionnant les armes les unes après les autres. Tout ceci est c pliqué par le fait que quatre vaisseaux sont à votre disposi Vous aurez le choix entre Vic Viper (celui de Gradius), T Bee, Pentarou, et Octopus (les petits nouveaux créés spéc ment pour Parodius). Chacun possède des armes différe mais qui fonctionnent toutes sur le même principe. S oublier les vies supplémentaires ou les bonus comme le qui tue » (une longue phrase s'échappe de votre vaissea détruit tout sur son passage !).

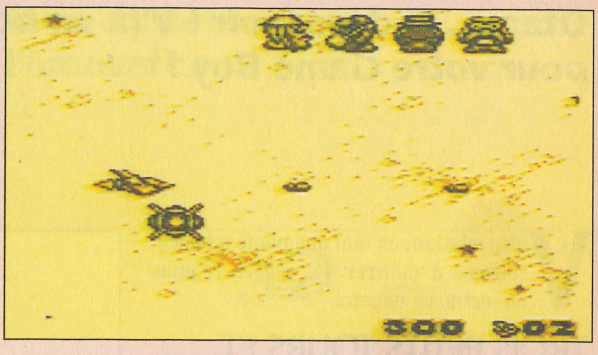


C'EST COMME LA-BAS, DIS !

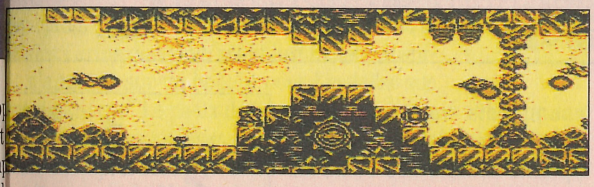
Comme sur borne d'arcade ou sur Super Nintendo, la ver Game Boy est dotée d'une réalisation impeccable. Même les couleurs, on retrouve les décors magiques, marrant impressionnants, qui ont fait toute la renommée de ce titre plus, les amateurs éclairés reconnaîtront au passages séquences tirées de Gradius. Ainsi les volcans ne proje

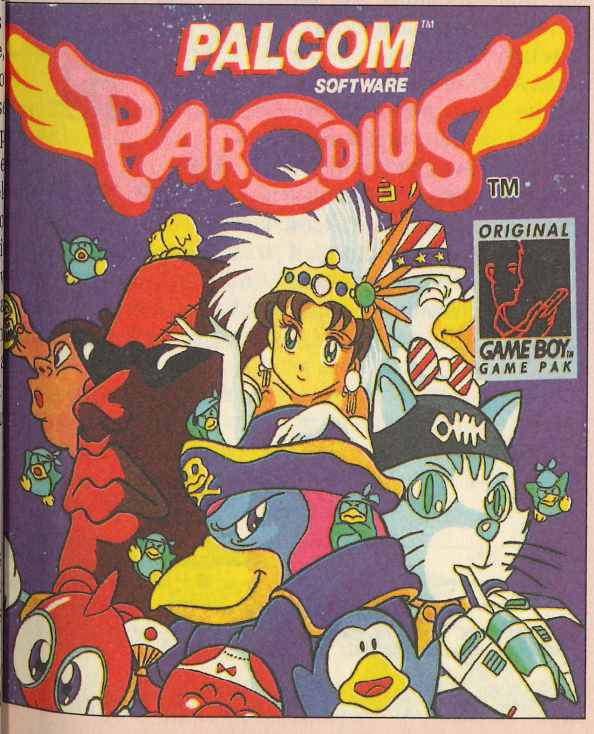
www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

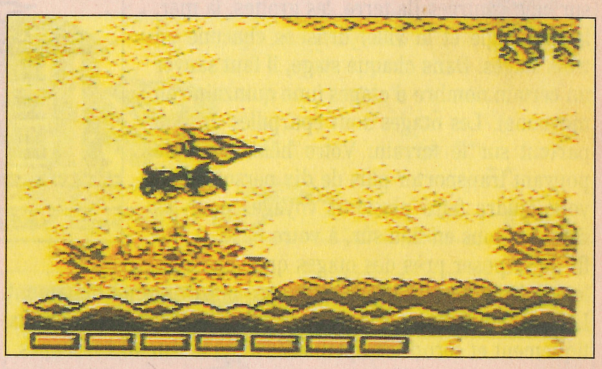


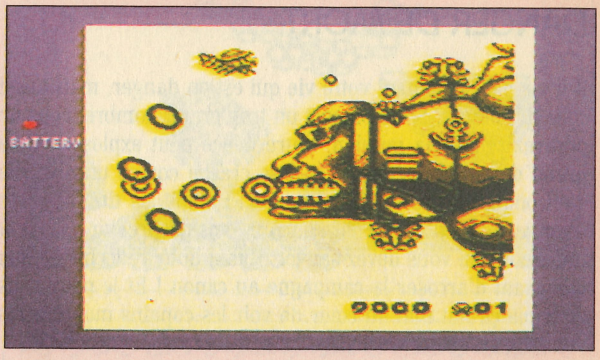


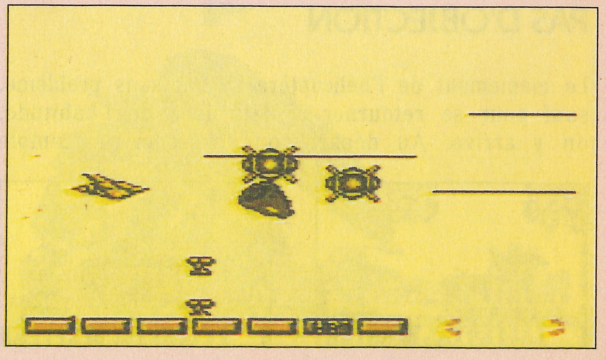
plus de la lave mais des bestioles adoptant la forme de parapluies. La matière qui se reconstituait derrière votre vaisseau est remplacée par des bonbons, et les fameuses statues de l'île de Pâques apparaissent sous forme de clowns. Les arbres qui bougent n'ont pas changé, et on note l'arrivée de boss de fin assez particuliers comme le dieu de la destruction Çiva, entre les jambes duquel il faut passer plusieurs fois avant qu'il ne disparaisse. La bande sonore est totalement au niveau avec des musiques de cabaret version synthé assez hilarantes dans le contexte du jeu. Il suffit d'ajouter que la jouabilité est extraordinaire pour un shoot'em up sur console portable, et je vous fais un paquet cadeau qu'il va être urgent de vous faire offrir !









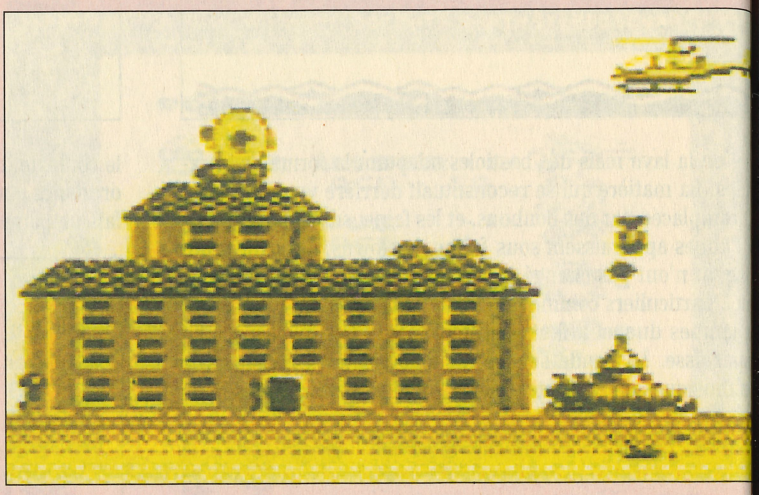


www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

CHOPLIFTER 2

Otage... O désespoir ! V'là un bon petit carnage pour votre Game Boy !

Votre mission, en tant que pilote d'hélico, consiste à délivrer des otages retenus en territoire ennemi.



TROIS PETITS TOURS ET PUIS S'EN VA !

Le territoire que vous allez découvrir s'étend sur cinq contrées (la terre, les grottes, la mer, la juuuungle et la ville) divisées chacune en trois stages. Dans chaque stage, il faut sauver un certain nombre d'otages (une quinzaine en moyenne). Les otages sont éparpillés un peu partout sur le terrain. Votre hélicoptère ne pouvant transporter plus de dix personnes, il vous faudra faire plusieurs voyages pour les ramener tous en lieu sûr, à votre base. Il suffit de se poser près des otages que vous avez localisés pour qu'ils montent à bord automatiquement. Lorsque vous reviendrez à votre QG, ils descendront automatiquement et seront comptabilisés dans la liste des rescapés.

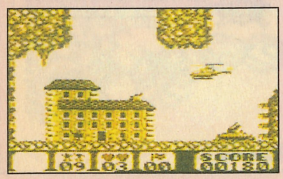
DANGER DE MORT

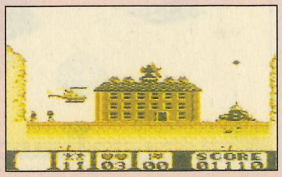
Il n'y a pas seulement votre vie qui est en danger, mais aussi celle des otages. S'il en meurt un trop grand nombre, vous ne pourrez réussir la mission. Votre hélico peut exploser s'il se prend des tirs adverses ou s'il se crashe contre un obstacle quelconque (arbre, maison, colline...), mais les tirs adverses tuent aussi les otages... Pire encore : vos propres tirs peuvent tuer ceux que vous devez sauver. Il faut donc réfléchir à deux fois avant d'arroser la campagne au canon ! Et je peux vous dire que ça fait mal au cœur de voir les copains mourir sous vos yeux et... sous vos balles.

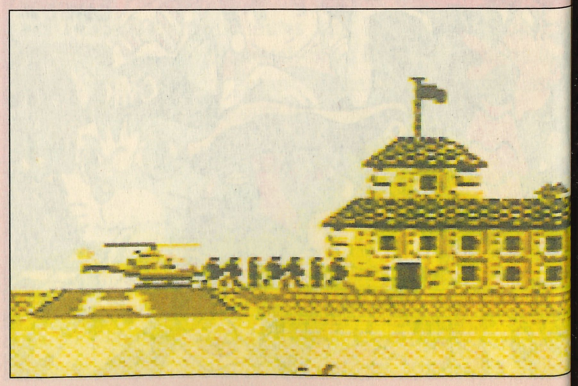
PAS D'OBJECTION

Le maniement de l'hélicoptère se fait sans problème, sauf pour se retourner : mais avec de l'habitude, on y arrive. Au départ vous possédez un simple canon,mais vous trouverez sur votre chemin des options comme des bombes, un lance-flammes ou un blindage supplémentaire. L'action se révèle assez intense car le niveau de difficulté est plutôt élevé et l'on se fait rapidement accrocher par la DCA ennemie, sans parler des manœuvres complexes dues au relief : avec un tel cocktail vous obtenez un jeu fabuleux, à déconseiller aux petits joueurs ! Alors à vous de joue







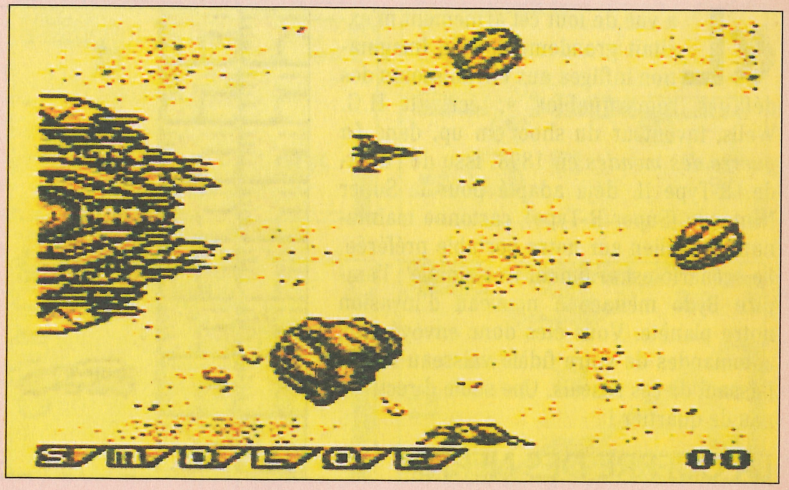


www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

NEMESIS II, THE RETURN OF THE HERO

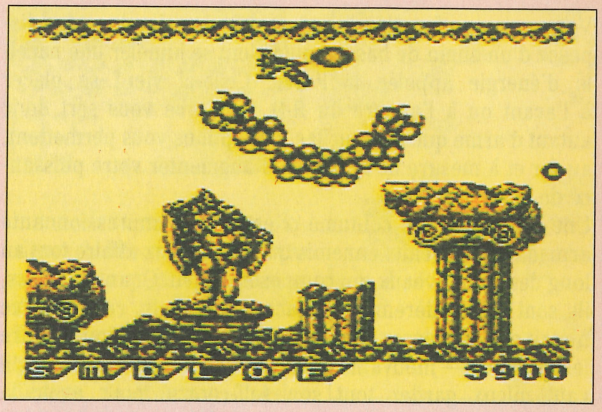
Dans la série « y a pas de mal à se faire du bien », Konami révise ses classiques. Pour l'innovation, repassez aux horaires de bureau.

Avec Gradius, rebaptisé Nemesis chez nous, Konami avait conçu un shoot'em up mythique... Histoire de contenter les fans (et accessoirement de remplir sa popoche de quelques sousous), l'éditeur nippon nous gratifie d'une suite sans grande originalité mais néanmoins excellente !



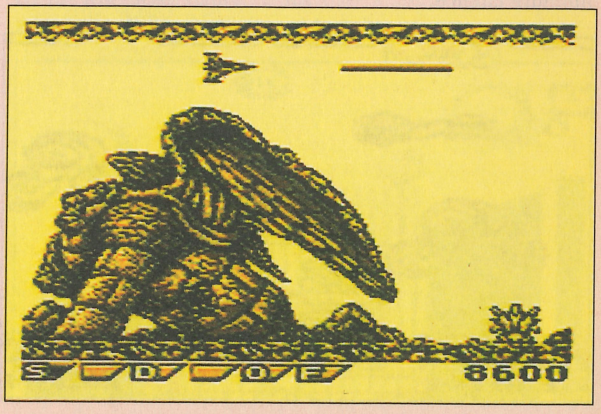
ON PREND PAS DE RISQUE

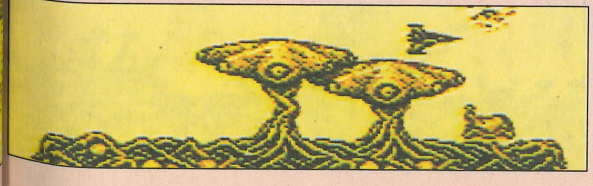
Dans Nemesis II, on retrouve le même scrolling horizontal, le même vaisseau, et surtout un système d'armement aussi bizarre que celui utilisé dans le premier du nom. En guise de bonus, vous récoltez des générateurs qui font monter une jauge en bas de l'écran. Lorsque celle-ci atteint l'arme que vous souhaitez utiliser, il suffit d'appuyer sur un bouton pour l'installer sur votre vaisseau. Le choix des armes est assez varié : vous pouvez disposer de tirs au laser, de tirs multidirectionnels, de missiles, d'un champ de force et même d'un vaisseau de renfort — sans oublier les accélérateurs de vitesse.



ÇA Y EST, J'SUIS MORT

Pour survivre dans les passages vraiment galères, rien ne vous empêche de cumuler plusieurs armes. Et croyez-moi, ce n'est pas du luxe ! Les cinq niveaux vous en feront bien baver : même en mode facile, la barre du niveau de difficulté est placée assez haut. Pour passer certains endroits, il faut slalomer au millimètre, ce qui n'est pas forcément évident vu la faible lisibilité de l'écran de la Game Boy. Sans loupe, c'est l'enfer ! Heureusement, un mode entraînement vous permettra d'effectuer une reconnaissance de chacun des quatre premiers niveaux et de vous habituer aux dangers qui vous attendent. Le continue illimité facilite aussi les choses. Dire de Nemesis II qu'il déclenche l'enthousiasme serait franchement exagéré. Trop peu original, ce jeu sent à vrai dire le réchauffé. N'empêche qu'il bénéficie de tout le savoir-faire de Konami en la matière : c'est beau, très bien fait, suffisamment dur pour éclater les pros et surtout, bon à jouer !



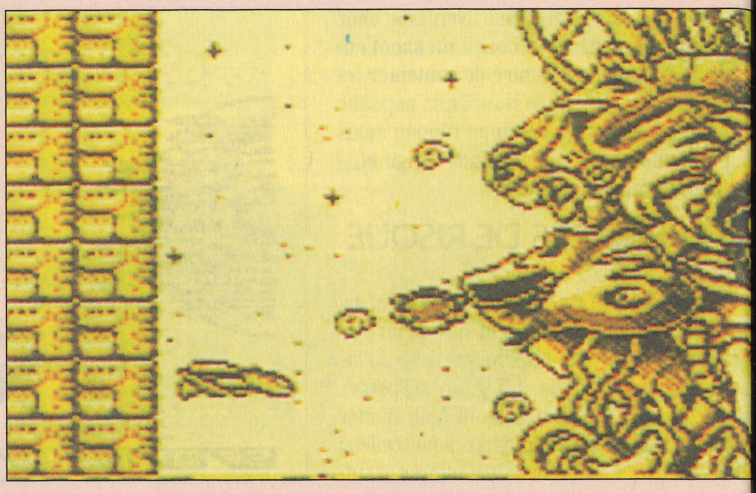


www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

R-TYPE II

Si certains avaient cru avoir débarrassé leur Game Boy de tous les envahisseurs de R-Type, ils s'étaient mis le missile dans l'œil !

«La vue de tout cet armement m'excitait grandement. Mon imagination infligea aux envahisseurs des défaites remarquables », écrivait H.G. Wells, inventeur du shoot'em up, dans *La guerre des mondes* en 1898. Issu de l'arcade, R-Type II, déjà adapté pour la Super Nintendo (Super R-Type), cartonne maintenant de l'alien sur notre portable préférée. Le scénario est vraiment très simple : l'empire Bydo menace à nouveau d'invasion notre planète. Vous êtes donc envoyé, aux commandes de votre fidèle vaisseau R-9, à l'assaut de ces rascals. Une seule directive : pas de quartier !

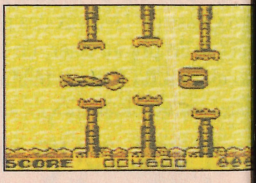


LA GUERRE DES NERFS

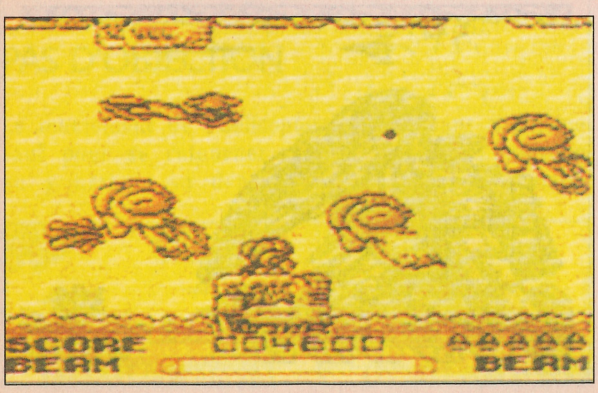
Votre vaisseau fonctionne sur un principe simple : vous disposez d'un engin de base auquel vient se jumeler une nacelle d'énergie appelée la Force. Celle-ci vient se placer à l'avant ou à l'arrière du R-9. La Force vous sert donc autant d'arme que de bouclier. Les options vous permettent, au fur et à mesure de la partie, d'augmenter votre puissance de feu.

Une fois n'est pas coutume, c'est à une impressionnante armada de vaisseaux ennemis que vous aurez affaire tout au long des cinq niveaux qui composent le jeu. Quant aux boss, ils sont particulièrement coriaces. Pour finir, comme si ce n'était pas déjà assez compliqué, vous devrez slalomer entre les éléments — mouvants ou fixes — du décor. C'est dire s'il vaut mieux garder tout son self-control pour avoir la moindre chance.

ON N'EST PAS PRES DE S'EN LASSER !



Adapter un shoot'em up avec succès sur Game Boy était un défi qu'Irem a relevé, encore une fois, avec succès. niveau de difficulté de ce jeu est la garantie d'une durée vie importante. Toutes proportions gardées, cette versi là n'a rien à envier à ses grandes sœurs. Des spri impressionnants, des niveaux plus fous les uns que autres, tels sont les ingrédients qui font de ce jeu une ré site. Bon courage, moi je pars au Tibet faire une cure sommeil !

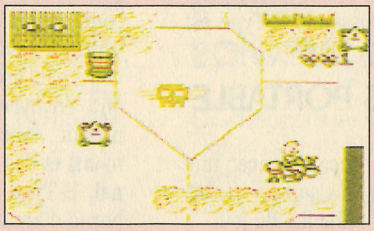
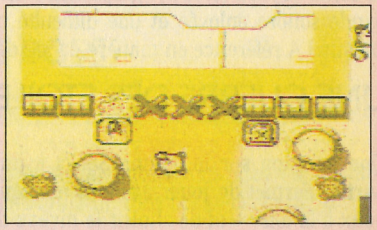
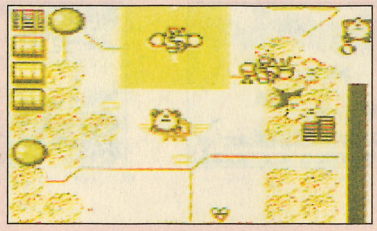
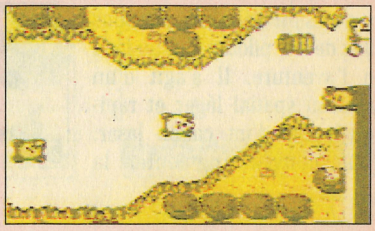




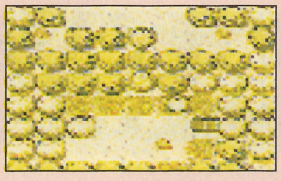
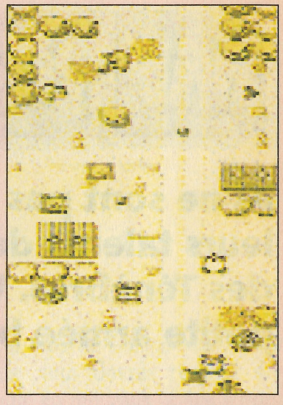
www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

TRAX

Quand les chars n'ont pas des gueules de chars, quand la guerre c'est fun, quand il n'y a pas d'adjudant débile pour nous empoisonner la vie, moi j'aime l'armée !

Même si les combats se déroulent au sol, dans une succession de scrollings tour à tour horizontaux ou verticaux, Trax se range indiscutablement dans la famille des shoot'em up.
Votre engin n'a d'ailleurs rien du char classique qu'affectionnent tant les gros bœufs militaristes... Il a même plutôt un look BD avec ses formes rondes et ses grosses roues noires à l'air débonnaire.
Notre petit tank s'en va donc, progressant dans un décor montré en vue aérienne, en démolissant la cohorte d'engins métalliques qui tente de lui barrer le chemin. Qui dit shoot'em up dit (tous avec moi !) bonus. Une fois détruits, certains engins libèrent des icônes dont le dessin change régulièrement. Selon l'image affichée au moment où vous passez dessus, vous récupérerez des tirs dans les trois directions, des tirs avant et arrière, des bombes à méga-explosion, ou des missiles. Evidemment, l'astuce consiste à changer d'arme en fonction des difficultés rencontrées.

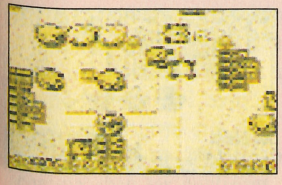



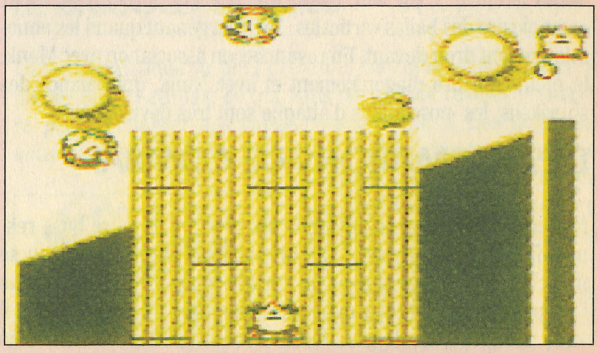
DE L'UTILITE DE LA TOURELLE

Contrairement à un vaisseau spatial moyen, un char est capable de tirer dans une direction autre que celle dans laquelle il avance... Et par quel miracle est-ce possible, hein ? Je vous le demande ! Tout simplement grâce à la tourelle. Durant toute la progression, vous devrez la régler pour ajuster le tir sur les adversaires. Autre élément à prendre en compte : le fuel. Afin de ne pas tomber en panne sèche, il faut régulièrement récupérer des gallons d'essence qui traînent un peu partout dans le paysage.

DEUX EN UN !

Trax propose également dans la même cartouche un deuxième jeu qui permet de jouer à deux ou à quatre simultanément ! Si le principe de base reste le même, le but devient ici d'éclater plusieurs tanks dirigés par vos potes, et à quatre, les parties deviennent vite infernales !
Trax est typiquement le jeu qui n'a l'air de rien mais qui dégage un charme irrésistible. Son seul défaut : un niveau de difficulté vraiment trop bas.





www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

R-TYPE

Mais oui, il existe aussi sur Game Boy ! R-Type fait partie des shoot'em up les plus célèbres.

Il s'agit, à l'origine, d'une borne d'arcade créée par les Japonais d'Irem qui remporta un succès retentissant dans les salles de jeux. Avec des graphismes riches et très colorés, une bande sonore enlevée et une difficulté croissante, R-Type est devenu LA référence en matière de jeu de tir futuriste.

UNE GUERRE DES ETOILES PORTABLE

Une pression sur le bouton Select avant de commencer une partie permet de jouer avec les musiques, les sons — ou les deux à la fois — et de choisir le niveau de difficulté du jeu.

R-TYPE, c'est le nom de code du puissant appareil que vous allez devoir piloter tout au long de l'aventure. Il s'agit d'un vaisseau spatial léger et rapide, équipé d'un canon laser. Vous pouvez augmenter la puissance de ce canon grâce à un système d'options tout à f classique : certains ennemis, une fois abattus, laissent petites capsules qu'il vous faut ramasser. Chaque caps contient une arme supplémentaire. Une nacelle à réaction s' sérant à l'avant ou à l'arrière de votre engin sera notamm votre plus précieuse alliée. Indestructible, cette navette pou être envoyée dans le cœur même d'un monstre de fin niveau. Avec des graphismes (la couleur en moins, évide ment) et des bandes sonores absolument identiques à l'ori nal, R-Type sur Game Boy comblera les nostalgiques de borne d'arcade.







MERCENARY FORCE

Ils ne sont pas sept mercenaires, mais cinq à unir leurs talents de combattants contre le seigneur des Ténèbres. Vous voilà aux commandes d'une vraie petite armée bien disciplinée !

Enfin du nouveau dans le jeu de tir ! Vous commandez en même temps quatre guerriers. Chacun a un style de tir différent et c'est leur union qui fait leur force. Mystic par exemple tire des balles verticales... et c'est gênant quand les ennemis arrivent droit devant. En revanche, en association avec Monk, le moine qui tire diagonalement et avec Ninja, qui balance des shurikens, les possibilités d'attaque sont très développées.

DES FORMATIONS DE COMBAT

Nos héros vont devoir affronter six niveaux et leurs boss respectifs. Vous découvrirez vite que chaque étape de niveau se franchit plus aisément avec un certain type de formation. Il ne faut pas seulement tirer mais aussi user de stratégie. Parfois il vaut mieux mettre le plus faible devant (et donc le sacrifier) pour garder la puissance des autres à leur top. Quand quatre guerriers sont décimés, le jeu repart... au niveau 1

UN ZESTE D'AVENTURE

Avec le shoot'em up et la stratégie, Mercenary Force offre au quelques options d'aventure. Vous rencontrez des temples charmes réconfortants, des autels de bonne aventure, Daibutsu qui ressuscitent vos morts et même des cafés sékis qui vendent des produits très utiles. Au début le jeu semble assez compliqué, mais tant d'originalité fait de Mercenary Force un hit vraiment sympa.



www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

NEMESIS

Le roi Nemesis s'est fait la malle de sa prison. Comme en plus il est vampire et rêve de boire votre sang, va falloir vous défendre âprement !

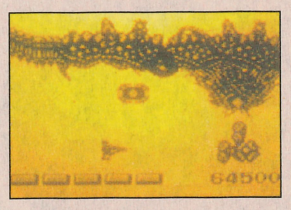
En tant que chef de la police interplanétaire, vous disposez d'un chasseur interstellaire, et pas n'importe lequel : il s'agit du Proteus 911... La classe ! Et c'est parti pour cinq niveaux de shoot'em up dans l'espace et sur des terres inconnues ! Le menu permet de choisir le niveau auquel vous commencerez, ainsi que le niveau de difficulté. Il est aussi possible de commencer la partie avec 99 vies... De quoi s'entraîner pendant des heures sans craindre le Game Over !

UN ARMEMENT BALAISE

Chaque fois que vous ramassez une option laissée par les ennemis que vous avez descendus, l'indicateur de la barre d'énergie située en bas de l'écran change de case. Chaque case correspond à un type d'armement différent que vous pouvez utiliser en même temps que le tir de base. Cela vous permet, au choix, d'augmenter la vitesse de votre chasseur, d'utiliser des missiles, des lasers, un canon à double portée, des bombes de gigadestruction, ou bien un champ de force. On trouve en plus des options qui détruisent tout à l'écran et des vies supplémentaires !

BONJOUR LE BOSS

Classique mais toujours bon à prendre, les boss sont présents et difficiles à chatouiller. Si vous voulez vous en sortir vivant, vous devrez utiliser toutes ces armes, mais vous êtes un véritable Lucky Luke de l'espace et rien ne vous fait peur, paraît-il !



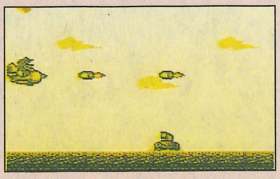


TALESPIN

Toc, toc, badaboum ! Baloo s'en va jouer à la Patrouille de France sur Game Boy.

C'est chaque fois la même chose ! Il suffit d'entamer une sieste bien méritée pour que survienne une mission ! Dans ce jeu de tir, alternant scrolling horizontal et scrolling vertical, vous devrez guider Baloo à travers des paysages accidentés emplis de batteries de DCA et d'acolytes de Don Karanage. Ceux-ci prennent les déguisements les plus fous : vous aurez ainsi la surprise de tomber sur des lanceurs de battes de base-ball ou des oursons accrochés à des deltaplanes. Ici, la stratégie du bourrin ne donne pas grand-chose.... L'avion de Baloo ne dispose que d'un tir lent, ce qui ne permet pas, comme chez les confrères, de forcer le passage en mitraillant à tout va. Ici, on vise ! Pour marquer le maximum de points, vous devrez récolter des caisses et des stocks d'or en route, ce qui vous oblige à vous livrer à des exercices de rase-mottes hautement périlleux.





LE BRICOLO DU CIEL

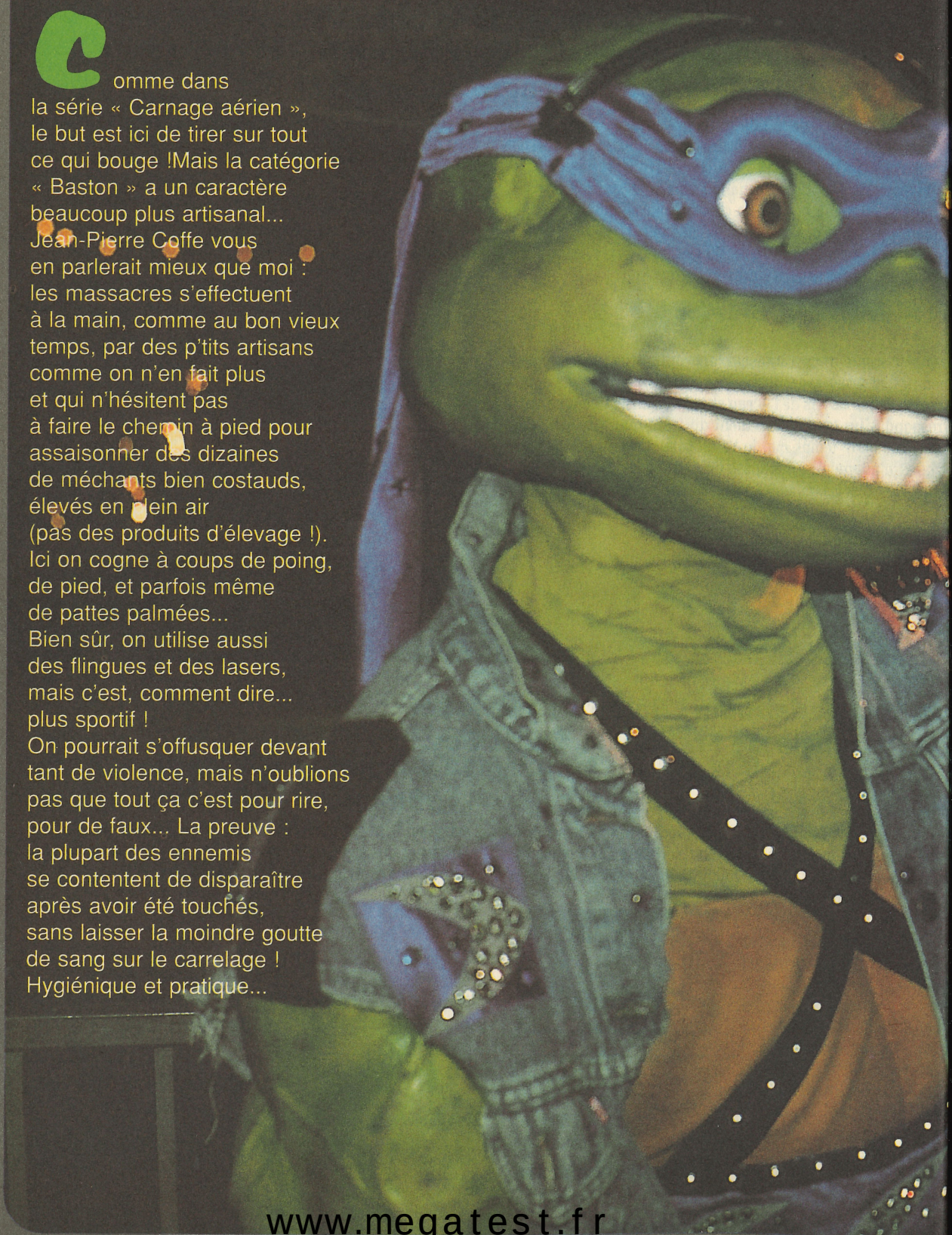
La caractéristique la plus drôle du jeu reste la possibilité de piloter la tête en bas, ce qui vous permet de revenir en arrière pour récupérer des caisses inaccessibles ! Des boutiques vous permettent d'acheter un tas d'équipements : tir rapide, tir très rapide, continue, vie supplémentaire, moteur et stage de bonus. Une bonne cartouche avec une action originale et intense pour éclater aussi bien les amateurs de tir à gogo que les fans de Disney !



www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

CARNAGE À L'ANCIENNE

Comme dans la série « Carnage aérien », le but est ici de tirer sur tout ce qui bouge !Mais la catégorie « Baston » a un caractère beaucoup plus artisanal... Jean-Pierre Coffe vous en parlerait mieux que moi : les massacres s'effectuent à la main, comme au bon vieux temps, par des p'tits artisans comme on n'en fait plus et qui n'hésitent pas à faire le chemin à pied pour assaisonner des dizaines de méchants bien costauds, élevés en plein air (pas des produits d'élevage !). Ici on cogne à coups de poing, de pied, et parfois même de pattes palmées... Bien sûr, on utilise aussi des flingues et des lasers, mais c'est, comment dire... plus sportif ! On pourrait s'offusquer devant tant de violence, mais n'oublions pas que tout ça c'est pour rire, pour de faux... La preuve : la plupart des ennemis se contentent de disparaître après avoir été touchés, sans laisser la moindre goutte de sang sur le carrelage ! Hygiénique et pratique...



www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/



LA BAUDE !

MORTAL KOMBAT

Grande première : pour la première fois au monde, un jeu sort sur les trois consoles Nintendo en même temps... Vu le résultat, on se serait bien passé de la version Game Boy !

Vous choisissez votre personnage parmi les sept guerriers (plus agressifs les uns que les autres) qui vont s'affronter lors d'un légendaire tournoi d'arts martiaux. Chaque combattant possède un arsenal de coups qui lui est propre... Il s'agit de les découvrir assez vite car sinon vous risquez de voir plus souvent l'aspect « Mortal » que l'aspect « Kombat »...

Autrement dit, les qualités indispensables pour venir à bout de ce jeu sont la rapidité, l'agilité et la connaissance des coups de l'adversaire. Les graphismes, réalisés à l'origine grâce à des images digitalisées d'acteurs, sont loin d'atteindre la qualité des autres versions et souffrent terriblement de la petite taille de l'écran de la Game Boy... Résultat : un jeu moche, inintéressant, et presque injouable !

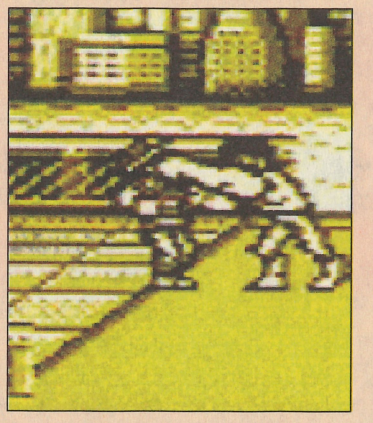


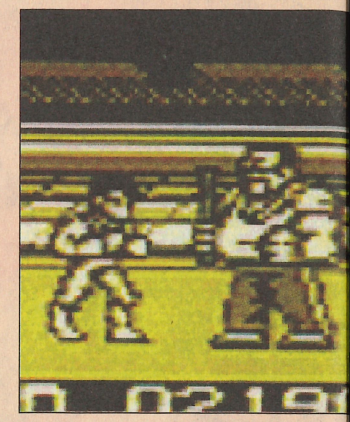
www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

DOUBLE DRAGON II

Deuxième service de marrons pour les punks qui squattent la Game Boy. L'ancêtre des beat'em up est-il toujours à la page ? Here we go !

Quand on pense aux jeux de baston, un nom vient instantanément à l'esprit : Double Dragon. Il faut dire que ce vénérable titre a pratiquement tout inventé dans ce domaine. Sorti il y a un sacré bout de temps sur borne d'arcade, ce fut le tout premier à proposer le jeu à deux. De même, les coups étaient inédits pour l'époque : coups de boule, coups de genou, saut retourné... L'impact de Double Dragon pouvait largement se mesurer à celui de Street Fighter II aujourd'hui. L'autre grande innovation, c'est qu'en mode deux joueurs, on pouvait se taper l'un sur l'autre. Arrrgh ! Bonsoir les amitiés brisées d'un seul coup...



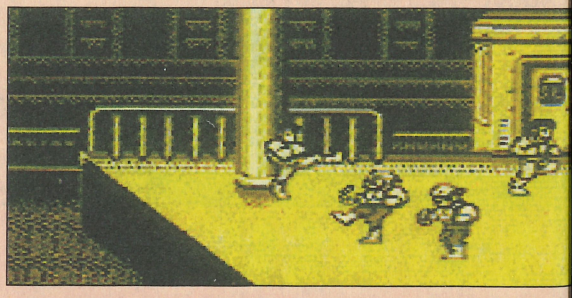


DOUBLE VAN DAMME... EUH... DOUBLE DRAGON !

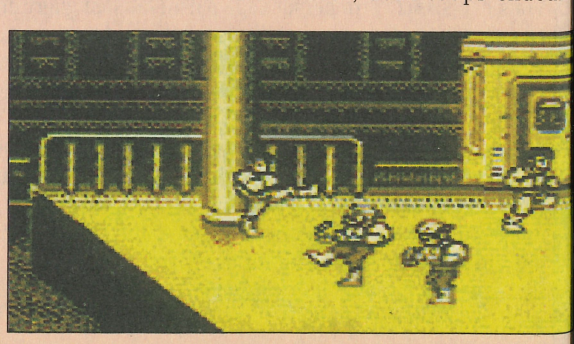
La première adaptation de Double Dragon sur Game Boy était particulièrement réussie, c'est donc avec plaisir et un a priori plutôt positif qu'on accueille cette suite du retour de la fureur du dragon. Première observation, le scénario n'évolue guère. Sauf qu'on apprend avec tristesse, sniff, que la meuf qu'on s'est cassé le pouce à sauver dans l'épisode précédent s'est finalement fait descendre par des ninjas quelconques... Pfff, à quoi ça sert qu'on se décarcasse ? Sinon le reste du scénario, c'est n'importe quoi, tout juste un prétexte à baston, mais on s'en fout ! On ne choisit pas ce jeu pour réfléchir.

TU VEUX MOURIR, TOI ?

Dès que les premiers pixels s'affichent, on retrouve tout de suite l'ambiance bien marquée de la version originale. Y a pas à dire, on s'est pas trompé de jeu, c'est bien le beat'em up auquel on s'attendait. Immédiatement, les premiers ennemis viennent vous prendre la tête. C'est peut-être une idée fausse, mais à première vue — et même en mode Easy —, je les trouve plus durs à taper que dans Double Dragon premier du nom. Impossible de dire pourquoi, mais j'ai besoin de plus de concentration que sur les autres cuvées, pour progresser. Déliré-je ? Ce qui n'empêche que l'autre gros Bill qui tente de m'éclater la tête, en guise d'accueil dans son univers pixélisé, je lui mets un méga coup de latte dans la tronche ! Ça commence fort, surtout qu'en plus sont deux. Pas de problème, on se les prend un par en faisant bien gaffe de ne pas se faire coincer en



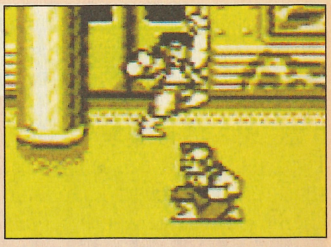
eux. Si par malheur un ennemi vous tient par le c back, il est possible de se dégager en mettant la man te vers le bas ou vers le haut, en fonction de l'endr où vous êtes dans l'écran. Allez, deux coups chacun



www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

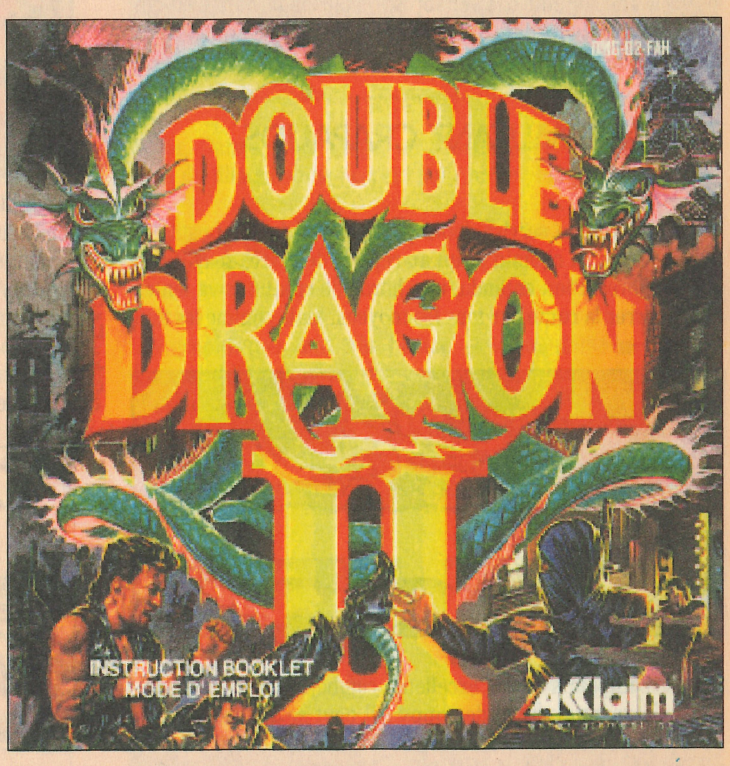
ils rejoignent leurs ancêtres. Voilà, c'est parti pour dix levels de combat acharné contre toute la racaille du Bronx. Ces dix levels s'étendent sur trois zones spécifiques, les rues, le métro et l'immeuble du boss qu'il faudra flinguer en final pour retrouver sa sérénité.
Il est d'ailleurs rigolo de noter que le passage du métro ressemble très fortement à celui de Final Fight (arcade/Super Nintendo), je ne sais pas lequel des deux est pompé, mais ça manque un peu d'originalité, tout de même.

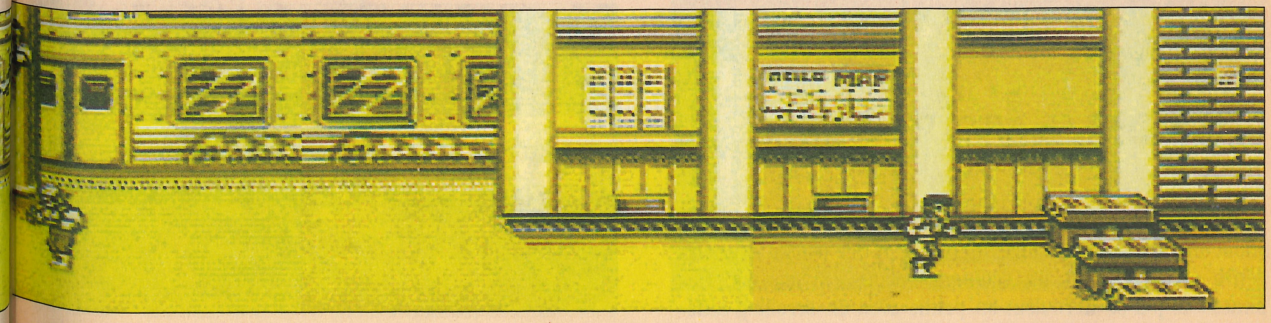




EH YOU, FUCKIN' BASTARD !

On ne peut pas dire que les ennemis soient particulièrement nouveaux. On retrouve l'armada de punks, gros Hell's Angels terminés à la bière, et autres Portoricains rois du couteau : bref le classique dans Double Dragon.
Il y a toujours les boss de fin de niveau, qui demandent tous un petit peu d'entraînement si vous voulez les éjecter hors de votre route. Les coups sont relativement variés avec cependant une très mauvaise note pour le saut, qu'on obtient en appuyant sur les deux boutons en même temps, ce qui est éminemment nul au niveau de la jouabilité, sinon tout le reste est très bien.
Et, pour finir, une mention toute particulière pour les graphismes, qui sont d'une qualité à tomber par terre, malgré l'écran monochrome. Encore une fois, Double Dragon s'en tire avec les honneurs et en profite pour rester le meilleur jeu de baston de la Game Boy... Chpafff !





www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

BATTLETOADS

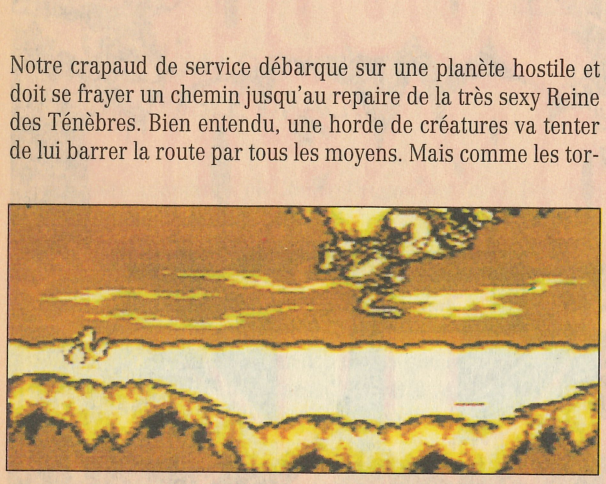
Après avoir connu un vif succès outre-Atlantique, les crapauds ninjas de Battletoads débarquent enfin en France !

Shredder récidive ! Les crapauds ninjas reprennent du service, heu... A moins que ce ne soit la Reine des Ténèbres qui ait fait prisonnières les tortues mutantes ? Dis donc, mec, redescends un peu ! Tu dois confondre... D'accord, Battletoads a un vague air de Teenage Mutant Hero Turtles, mais pas de panique, cette ressemblance s'arrête au style des personnages. La mission de Zitz (le héros) consiste à libérer ses deux congénères, qui sont bel et bien tombés dans les griffes de la Reine des Ténèbres. De plus, alternant beat'em all et shoot'em up, Battletoads est vraiment un grand jeu, qui satisfera tout les goûts.



TEENAGE MUTANT CRAPAUDS

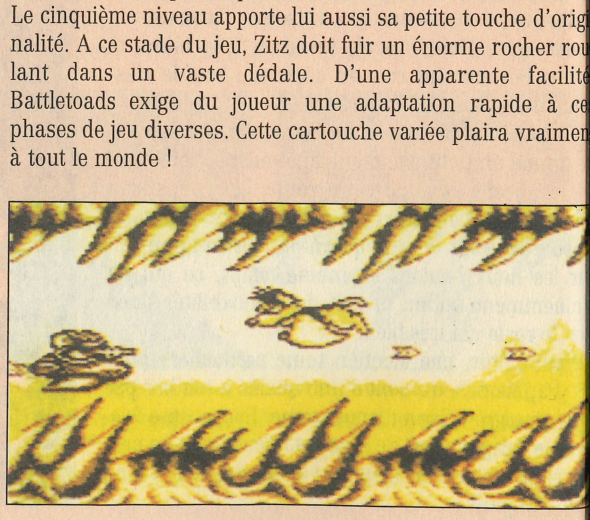
Notre crapaud de service débarque sur une planète hostile et doit se frayer un chemin jusqu'au repaire de la très sexy Reine des Ténèbres. Bien entendu, une horde de créatures va tenter de lui barrer la route par tous les moyens. Mais comme les tortues, les crapauds sont d'excellents combattants... Zitz dispose d'une gamme variée de coups : il peut se battre à pattes nues, armé, ou même à coups de scooter des mers dans le niveau des marais. A chaque fois qu'il porte le coup de grâce à l'un de ses adversaires, un effet de zoom assez spectaculaire vient souligner l'animation.

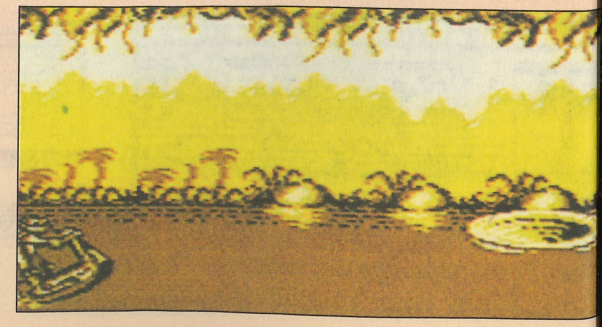


UNE RICHESSE A TOUTE EPREUVE

A ces phases de beat'em up viennent s'ajouter des niveaux de shoot'em up. C'est avec un évident plaisir que les amateurs du genre enfourcheront les scooters volants ou marins. Ces phases de jeu se déroulent en prime avec un scrolling différentiel (s'il vous plaît !) et la meilleure solution consiste à éviter les obstacles plutôt que de les détruire.

Le cinquième niveau apporte lui aussi sa petite touche d'originalité. A ce stade du jeu, Zitz doit fuir un énorme rocher roulant dans un vaste dédale. D'une apparente facilité Battletoads exige du joueur une adaptation rapide à ces phases de jeu diverses. Cette cartouche variée plaira vraimen à tout le monde !





www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE

Le deuxième épisode de la trilogie de Star Wars vient de faire un petit tour sur la Game Boy : du grand art !

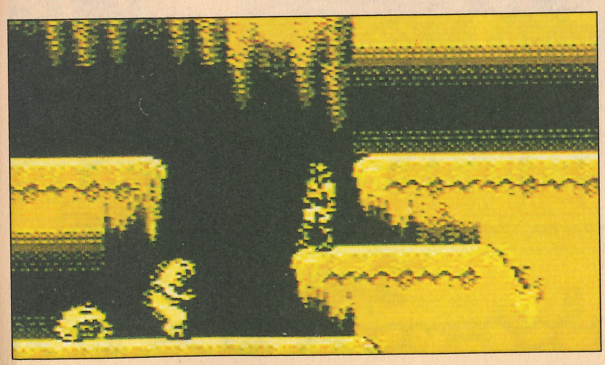
Le déroulement de ce soft reprend — pour notre plus grand agrément — exactement la trame du film. Au début de ce deuxième volet, les rebelles se sont réfugiés sur Hoth, une planète glacée, pour échapper à l'Empire (eh oui, encore ce satané Dark Vador !). Malheureusement, une des sondes des méchants tombe sur la planète des gentils...

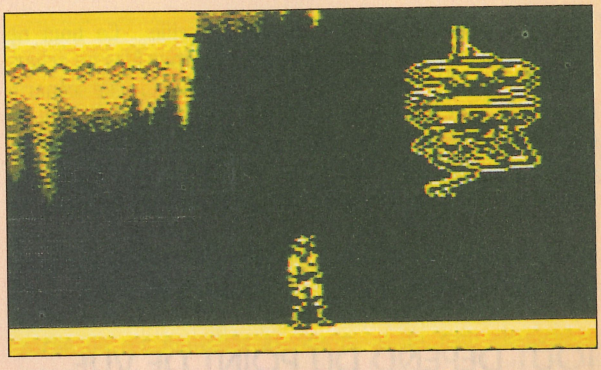
STAR WARS, ACTION !

Votre première mission sera de détruire le droïde espion. Il faut donc explorer les coins les plus sombres des cavernes de Hoth. Vous dirigez Luke Skywalker.
Après avoir « blasté » tout ce qui bouge à l'aide de votre pistolet laser, vous devez détruire les Walkers AT-ST avec votre Snow Wing. Sinon, utilisez l'épée laser. L'évacuation de la base Echo et l'initiation de Luke sur Dagobath avec Yoda, le maître Jedi, ne sont qu'un début. Il faudra ensuite rejoindre Bespin pour combattre les chasseurs TIE (j'en ris encore !). Tout cela se conclut évidemment par le combat mythique entre Luke Skywalker et Dark Vador, qui n'est autre que son... papa ! Vous imaginez le tableau ?

Y BOUGE BIEN LE LUKOUNET !

De nombreuses armes sont à votre disposition : le pistolet laser, le sabre laser, la Force (très utile pour sauter plus haut), etc. Quelques options que vous glanerez en route vous permettront de courir plus vite, de renvoyer les tirs ennemis, de « booster » la puissance de votre épée et de votre pistolet, ou bien encore de léviter. Vos adversaires sont nombreux et

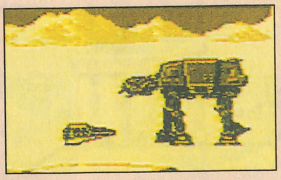


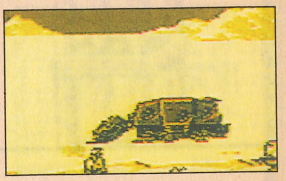


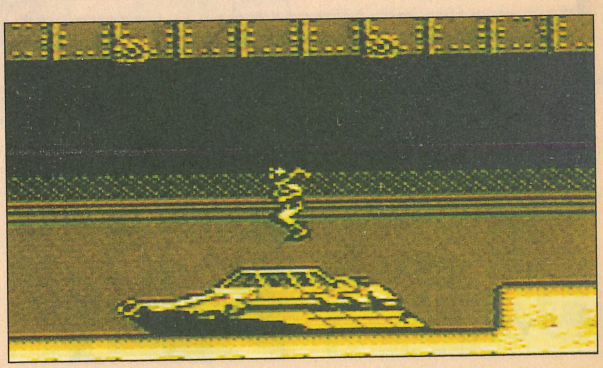
variés. Dans chaque stage, un foisonnement de personnages issus du film traverse l'écran, pour notre plus grand plaisir.

EN SCOPE !

Les graphismes sont très beaux, et la jouabilité ne souffre d'aucun défaut, malgré des mouvements assez lents lorsque plusieurs sprites sont à l'écran. Le niveau de jeu est ainsi assez élevé, sans toutefois nuire au plaisir de l'aventure. C'est même un véritable bonheur de jouer. On retrouve un univers fantastique qui saura satisfaire les plus difficiles d'entre nous !







www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

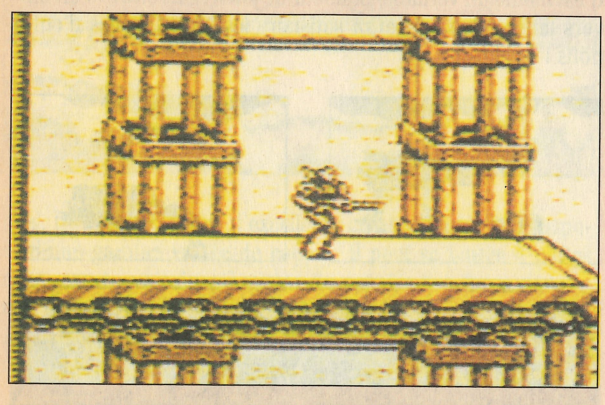
PROBOTECTOR

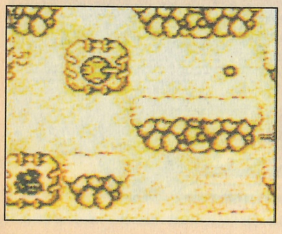
C'est bien connu, la principale préoccupation des aliens est d'envahir notre belle planète... Les voilà qui remettent ça sur Game Boy...

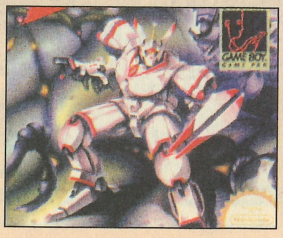
Mais heureusement, Probotector veille... Ce nom ne vous est sûrement pas inconnu si vous êtes un acharné du Blaster sur NES et Super Nintendo. Le scénario est simple : les hordes de la Vipère noire se sont installées chez nous. Une section de scientifiques charge le robot de combat RD008 (c'est-à-dire vous) de les repousser. Pour cela, il faudra vous introduire dans leur base sur l'île Galga et les affronter, avant d'être opposé à la Vipère noire elle-même. Pas besoin de vous faire un dessin, en gros, il n'y a qu'une tactique : tirer sur tout ce qui bouge et éviter d'y laisser sa tôle.

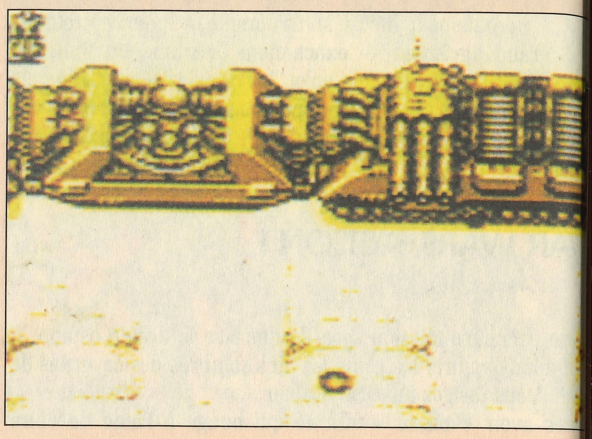
TOUT DEPEND DU POINT DE VUE...

La principale surprise qui vous attend en découvrant le jeu est le mode de scrolling utilisé. Je devrais plutôt dire les modes puisque sur les cinq tableaux qui le composent, trois sont en scrolling horizontal et deux en vertical, ce qui permet de varier agréablement. La difficulté, outre celle d'échapper aux tirs croisés de vos ennemis, est de s'adapter à ces changements en cours de jeu. Mais croyez-moi, une fois que le rythme est pris, c'est avec un plaisir non dissimulé que vous vous laisserez entraîner dans la danse...



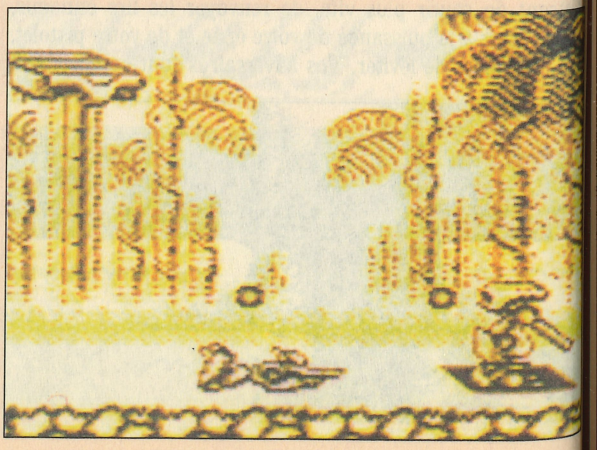






BOUCHERIE EN GROS

La variété des types d'ennemis (fantassins, pièces d'artillerie blindés à tourelles multiples...) et la diversité des pièges qu vous attendent sur le terrain permettent de renforcer le nivea de difficulté et la durée de vie du jeu. L'animation est d'un bonne fluidité et les graphismes sont suffisamment sobre pour ne pas parasiter l'action.
Une dernière bonne note pour le réalisme des bruitages per met de conclure à propos d'un jeu certainement un peu tro violent pour Monseigneur Lustiger, mais qui ravira tous les a de la sulfateuse lourde... Aucun doute, Probotector restera jamais un des grands classiques du jeu de baston !

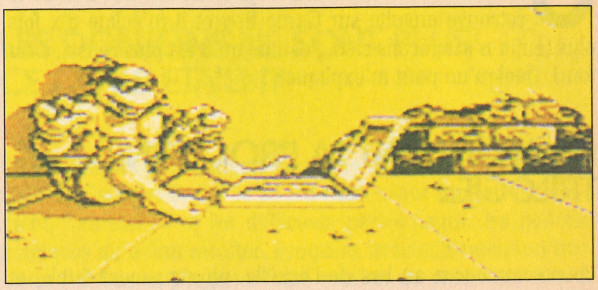


www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES BACK TO THE SEWERS

Cowabunga ! Le deuxième volet des aventures des Tortues Ninja vient d'arriver sur Game Boy ! Il est encore tout chaud !

Nos quatre héros sont de retour ! L'infâme Shredder, après son échec cuisant contre les tortues (voir précédent épisode), kidnappe à nouveau la jolie journaliste April O'Neil. Pire encore : Krang l'extraterrestre s'allie avec cet empêcheur de tourner en rond pour mettre au point une tactique de bataille afin de tendre un piège diabolique à nos tortues. A vous de faire en sorte que nos mangeuses de pizzas s'en sortent une fois de plus.

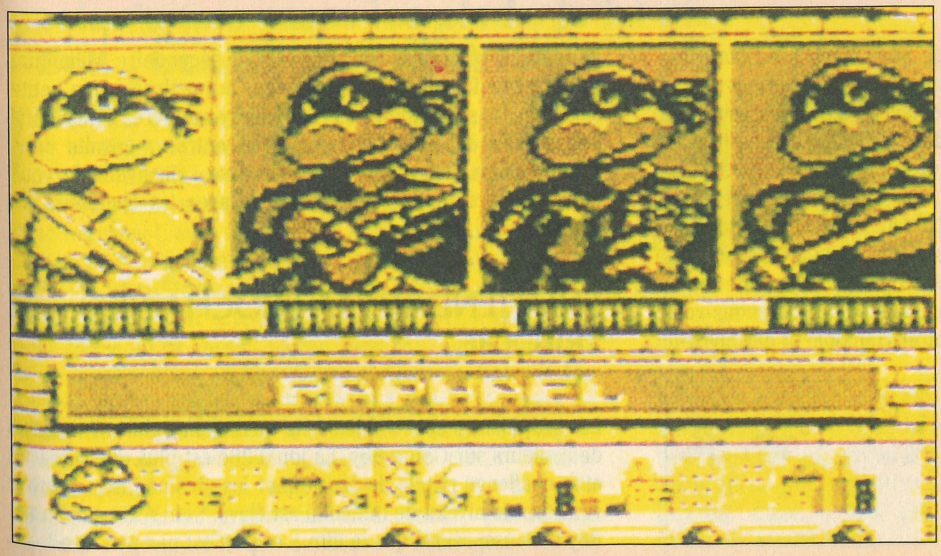


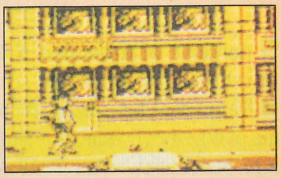
VISITE DES EGOUTS

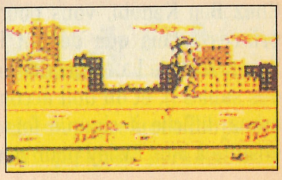
Konami nous a concocté la suite des aventures de nos héros à carapace, prêts à tout casser. Du même genre que le premier épisode sur Game Boy, on n'y relève que peu de variantes. C'est un peu dommage : plus de fantaisie et d'options auraient relevé le niveau. Mais ne nous lamentons pas, Turtles II est tout de même très sympa : beaucoup apprécieront les frasques de ces ninjas très particuliers. Les graphismes sont plus travaillés et le souci du détail a été respecté.
On retrouve les mêmes affreux ravageant tout sur leur passage : Rocksteady, Bebop et les autres seront toujours là en fin de stage pour vous mettre des bâtons dans les roues. Des parts de pizza sont disséminées un peu partout et vous rencontrerez Splinter lui-même à la fin du premier stage...
Le jeu se déroule en scrolling horizontal pendant une bonne partie de ces nouvelles aventures, et un petit changement intervient au niveau 4 (je vous laisse le plaisir de le découvrir).

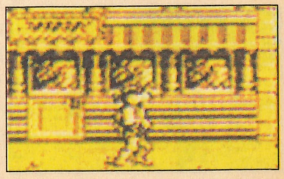
BONUS STAGE

Vous obtiendrez une étape de bonus si vous passez le niveau sans perdre de vie. Il faudra récupérer un maximum de pizzas pour obtenir des points supplémentaires. Une étape de sauvetage vous donnera une chance de libérer un de vos amis si vous réussissez à vaincre le garde robot dans un temps donné. Attention, à chaque fois que vous vous ferez toucher, vous perdrez de précieuses secondes, et il va falloir esquiver !
A vous de vous débrouiller pour leur mettre la pâtée une fois de plus, Cowabunga !







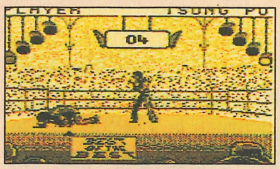


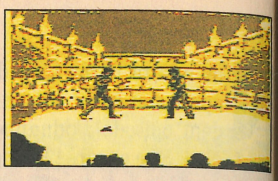
www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

BEST OF THE BEST

Attaquant sur tous les fronts à la fois, le jeu de kick boxing du moment débarque également sur Game Boy. Surprise, la conversion est réussie !

C'est vrai, quoi ? C'est quand même bizarre : je teste Best of the Best sur NES et je le trouve très bof. Je le retrouve ensuite sur Game Boy et il m'éclate dix fois plus (enfin n'exagérons rien, j'estime qu'il est plus réussi, c'est tout). Quelqu'un peut m'expliquer ?





EN ATTENDANT LA PROCHAINE TRILOGIE...

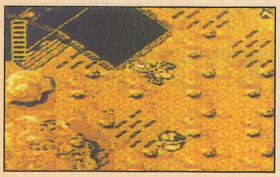
Vous commencez au bas de l'échelle, physiquement faible, et vous devenez de plus en plus fort au fil des combats. Il y a l'entraînement, le choix des coups, etc. Bref, tout ce qu'on trouvait déjà sur NES. Il n'y a peut-être pas de couleurs mais ce n'est pas tout flou et, pourvu qu'on écarquille un peu ses petits yeux embrumés de fatigue, on distingue nettement les sprites qui se déplacent à l'écran. Pour donner des coups et évaluer les distances, cela s'avère bien pratique. Et le plaisir de jouer vient petit à petit vous remplir d'un enchanteur contentement. C'est bien là tout ce que nous attendons.

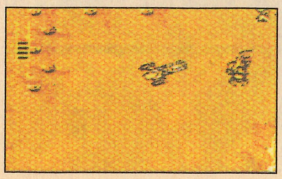
Même s'il est correctement réalisé, Best of the Best souffre d'un évident manque d'intérêt. Les combats, bourrins au possible, sont toujours un peu les mêmes et cela réduit bien évidemment la durée de vie du jeu. Sans ce défaut, Best of the Best aurait pu vraiment être excellent. Dommage ! Une mention spéciale pour l'animation toutefois, qui est véritablement hors du commun.

STAR WARS

Plongez dans l'univers magique de *La guerre des étoiles*. La Force est avec vous... Sur Game Boy !

Identique à la version NES, ce Star Wars sur Game Boy reprend les meilleures scènes du film. Tout commence sur Tatooïne, par l'exploration des cavernes où vous trouverez un pistolaser. Il faudra ensuite délivrer D2R2, retenu prisonnier par les Jawas au cœur de leur immense char des sables. Chez Ben Kenobi, vous pourrez déchiffrer le message de la princesse Leïa que détient D2R2. On passe d'un endroit à l'autre avec le Landspeeder de Luke (méfiez-vous des hommes des sables !), et on doit accomplir un parcours de plate-forme assez difficile à chaque fois pour finir l'étape. Rendez-vous ensuite à Mos Eisley pour rencontrer Han Solo et découvrir le hangar où se trouve son vaisseau, le légendaire Millenium Falcon. Une fois dans le Falcon, vous aurez droit à une petite séquence de simulation dans laquelle vous devrez éviter dans l'espace les débris d'Alderaan. Vous entrerez ensuite dans l'Etoile Noire pour délivrer la princesse Leïa avant de vous enfuir à bord du Millenium Falcon, avec les chasseurs de l'Empire aux fesses.





EN ATTENDANT LA PROCHAINE TRILOGIE...

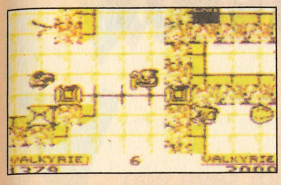
Les graphismes sont si bien faits qu'ils font oublier l'absence de couleurs sur Game Boy. La jouabilité est plus que correcte et le challenge risque de passionner les plus endurcis d'entre vous tant le niveau de difficulté est élevé. Star Wars sur Game Boy est aussi réussi que le film... et ça n'est pas peu dire !

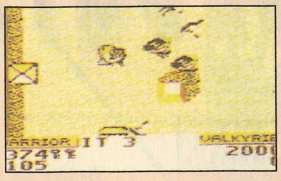
www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

GAUNTLET II

**« Qu'est-ce que tu veux faire plus tard ?
– Sauveur du monde, c'est un métier d'avenir. »**

Gauntlet 2, c'est l'histoire de quatre personnages qui, dans une ambiance médiévale, se disputent le « privilège » d'en découdre avec la horde de fantômes, de guerriers et autres goules qui hante de sombres donjons : Thor, un guerrier aux gros bras, dont la finesse cérébrale atteint tout juste celle d'un Jean-Claude Van Damme au mieux de sa forme, un magicien qui à l'inverse donne plutôt dans le





registre « intello », enfin une walkyrie et un elfe, mixant plus harmonieusement aptitudes à la magie et au combat. Selon que vous jouez seul ou à plusieurs, vous emmènerez un seul de ces héros dans l'aventure ou vous formerez une équipe de choc, comme dans un jeu de rôle.

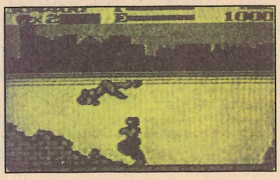
LES DONJONS NE SONT PLUS CE QU'ILS ETAIENT

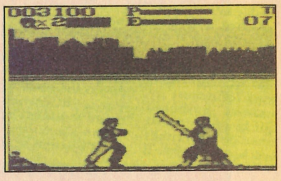
C'est d'ailleurs ce mélange d'arcade et de rôle qui fait tout l'intérêt de Gauntlet 2. Car si ce jeu reste avant tout un défoulement, l'ambiance et les différents personnages, les potions magiques qu'il faut récolter, évoquent irrésistiblement un bon vieux Donjons et Dragons. Cette version de poche n'a rien à envier à celle de la NES. Si l'on excepte les couleurs, on retrouve tous les ingrédients charmants de ce jeu indémodable, à commencer par le jeu à plusieurs. Avec, en bonus, des voix comme vous en avez rarement entendues sur cette bonne vieille Game Boy. A mon signal, sortez vos haches !

KUNG FU MASTER

Bonjour, honorable visiteur ! Mon nom est Lee, je suis expert en arts martiaux, et quand quelqu'unme casse les pieds, je lui dis : « Bou... bou... bouge de là ! »

Inutile donc de s'attarder longtemps sur le scénario : sur un scrolling horizontal, une ceinture noire bardée de dans va faire la peau à une bande d'infâmes gangsters. Les paysages traversés brillent par leur variété : ville, complexe industriel, on a même droit à un niveau sur un train en marche ! La progression au cours des niveaux n'est pas trop dure, il suffit d'exploser les membres du gang au fur et à mesure de leur arrivée. Un coup à gauche, un à droite, ça passe ou ça casse ! Le hic vient souvent des boss de fin de niveau, aussi originaux que dangereux. Entre le fou qui nous fait un remake de *Massacre à la tronçonneuse*, le dingue aux tonneaux ou le militaire équipé de lance-flammes et de grenades, l'ambiance est plutôt chaude. Surtout quand le décor s'en mêle : dans le train, des trappes laissent apparaître un tireur caché, des canons dissimulés lâchent des tirs de laser... l'enfer quoi ! Notre





héros doit se débrouiller avec seulement quelques coups de pied, coups de poing, des sauts et quelques parades très spectaculaires.
Avec ses graphismes soignés, ses animations réalistes et ses musiques bien orientales, Kung Fu Master est un bon petit beat'em up, sympa à jouer et bien défoulant. L'action apparaît un peu répétitive et il n'existe pas de mode deux joueurs, mais le tout est suffisamment trépidant pour qu'on s'y éclate bien.

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

“GARDEZ TOUJOURS TROIS FEES DANS VOTRE FLACON. IL Y EN A AU SOUS-SOL DU PALAIS”



Nintendo Player, magazine officiel Nintendo, c’est tous les mois des plans complets, des astuces détaillées sur les meilleurs jeux NES, Super Nintendo et Game Boy, et bien sûr toute l’actualité Nintendo.
Nintendo Player existe également en versions belge et hollandaise.

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

Nintendo Player
est une publication de
Média Système Edition,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Tél. : 41 10 20 30
Fax : 46 04 80 57
Service abonnements :
Paris : 16 44 69 26 26
Province : 44 69 26 26.

Vous êtes coincé dans un jeu ?
Appelez au secours sur le
3615 Player One
rubrique SOS

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

... ou téléphonez au 36 70 77 33
pour avoir la solution en 48 heures.
Pour jouer et gagner plein de cadeaux,
téléphonez au 36 70 77 33.

LES ROIS DU SPORT



Vous avez toujours rêvé de faire une carrière de sportif de haut niveau et de partir à l'assaut des plus hautes marches du podium, mais vous détestez revenir chez vous couvert de boue, ruisselant de sueur et sentant des pieds ? Alors les simulations sportives sont faites pour vous ! Avec votre Game Boy, vous pourrez même jouer en plein air et sans risques ! Des courses de voitures au billard, en passant par le tennis, le hockey sur glace ou l'athlétisme, tous les sports sont représentés et vous n'aurez donc que l'embarras du choix. Les simulations sportives, c'est aussi très souvent l'occasion de vous mesurer à vos copains car la plupart de ces jeux permettent de jouer à deux ou plus. Désormais, rien ne vous empêche de refaire les Jeux Olympiques dans le bus ou dans les toilettes !

LA LAUZE !

WWF SUPERSTARS

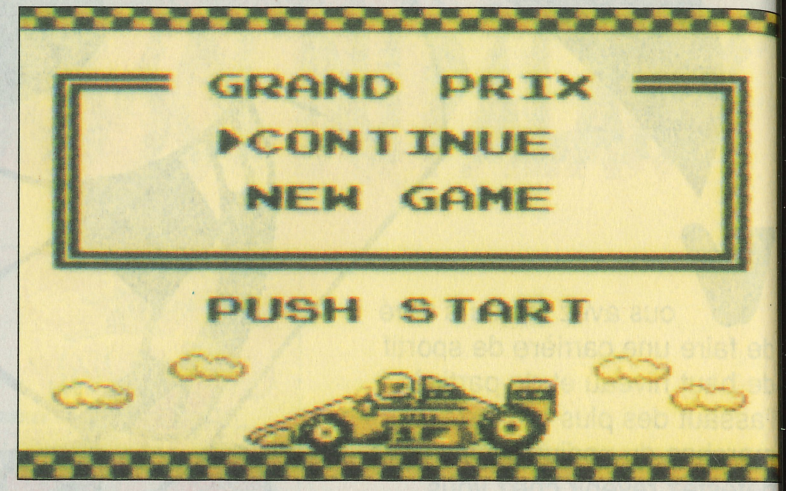
Si vous êtes un fan de catch, mieux vaut investir dans un décodeur Canal Plus que dans cette cartouche plutôt minable... WWF Superstars propose d'incarner un des cinq catcheurs vedettes de la World Wrestling Federation. Avec votre personnage, vous devez affronter les quatre autres catcheurs en combat singulier. Distribuez manchettes et coups de latte tout en évitant d'en prendre, jusqu'à plaquer les épaules de votre adversaire au moins trois secondes au sol. Tous les catcheurs disposent d'un coup spécial, mais ces coups ne se révèlent pas plus meurtriers les uns que les autres, et les sauts à partir des poteaux du ring sont particulièrement difficiles à exécuter. Sur NES, WWF Wrestlemania Challenge proposait huit catcheurs et souffrait déjà d'une déconcertante facilité : avec ses cinq catcheurs, WWF Superstars n'améliore pas vraiment la durée de vie de l'adaptation Game Boy. Même le mode deux joueurs manque franchement d'intérêt... Un comble !

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

F1-RACE

Loin des ennuyeuses courses en solitaire, F1-Race vous propose de vous mesurer à vos copains. La Formule 1 se pilote à quatre... sur Game Boy !

F1-Race est une véritable révolution sur Game Boy ! Avant, tout était triste et sombre et l'univers n'avait pas de sens... L'avenir était incertain et, comble de malheur, on ne pouvait connecter que deux Game Boy. Mais soudain, tout s'éclaire, les nuages se dispersent, et le joueur reprend enfin goût à la vie : grâce à une petite interface judicieusement baptisée « multigame », que l'éditeur a pris soin de glisser dans la boîte de F1-Race, il est désormais possible de jouer à quatre simultanément sur le même Grand Prix !

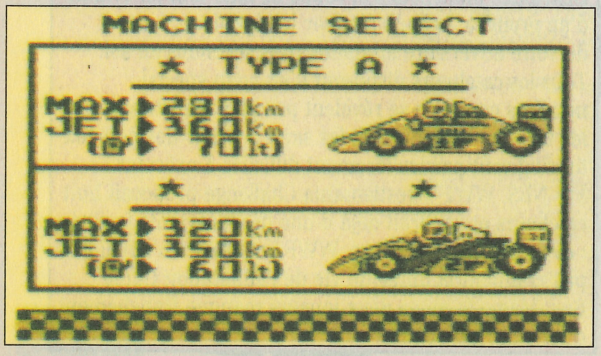


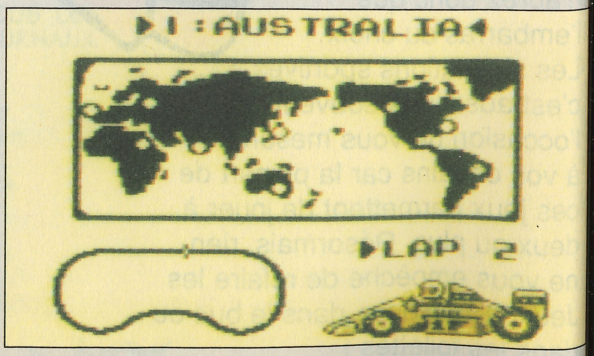
PLUS ON EST DE FOUS, PLUS ON RIT !

Effectivement, s'il était possible jusqu'à présent pour deux amis de se mesurer sur un jeu grâce au câble Game Link, c'est maintenant à quatre que vous allez pouvoir vous éclater... Mais attention, car la compétition est si intense que vos trois amis ne vont sans doute pas le rester longtemps ! Alors attachez votre ceinture, et que le meilleur gagne ! De plus, le jeu avec son interface est proposé pour un prix à peine supérieur à celui d'une cartouche normale et d'autres jeux Game Boy utiliseront sans doute ensuite la multigame. Alors pourquoi se priver ? L'écran de présentation propose trois challenges différents. Le « Grand Prix » est un championnat du monde se disputant sur neuf circuits. Il présente une originalité de taille : tant que vous ne terminez pas en tête d'une course, vous ne passez pas à la suivante. Et croyez-moi, dès la troisième course il vous en coûtera plusieurs litres de... sueur, rien que pour figurer dans les premières places. Les autres voitures, pilotées par l'ordinateur, ne vous font pas de cadeau et seule une excellente connaissance du circuit, accompagnée de bons réflexes, vous permettra de grimper sur la première marche du podium. Ce mode de jeu, plutôt classique, est d'autant plus excitant que l'impression de vitesse est vraiment bien rendue.

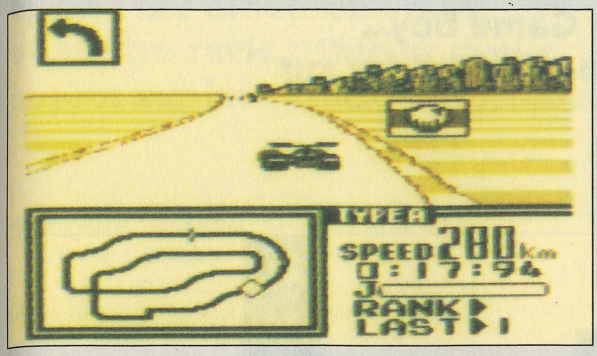


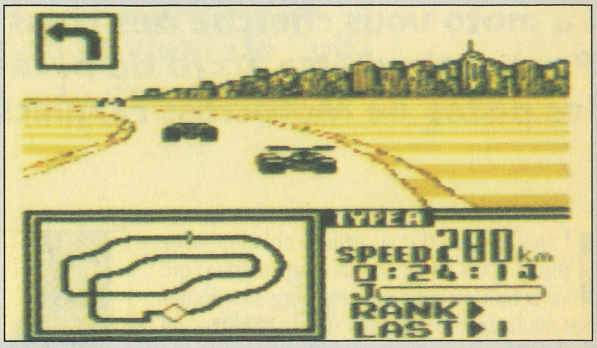
Le « time trials », comme son nom l'indique, est une course contre la montre qui permet de se familiariser au passage avec les différents circuits du championnat. Deux sous-options vous sont proposées : « avec obstacles » (des concurrents sans pitié vous bloquent le passage), ou « sans ». Vous choisissez ensuite le circuit qui vous convient le mieux... A vous ensuite de faire des temps « canons » (une pile intégrée dans la cartouche sauvegarde vos résultats).





www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/





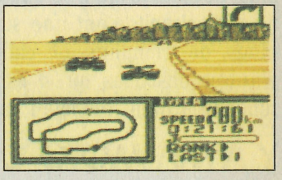
Mais le mode « multigame », qui permet de jouer à deux, trois ou quatre simultanément, reste bien sûr le plus fabuleux (ce jeu a déchaîné les passions à la rédac, à tel point qu'il a presque fallu nous confisquer nos Game Boy pour nous remettre au travail !). De plus vous avez le choix de vous battre sur un, trois ou cinq circuits différents. Tout est alors permis pour gagner des points au championnat : déplacements, queues de poisson et carambolages occasionneront cris de joie et fureur !

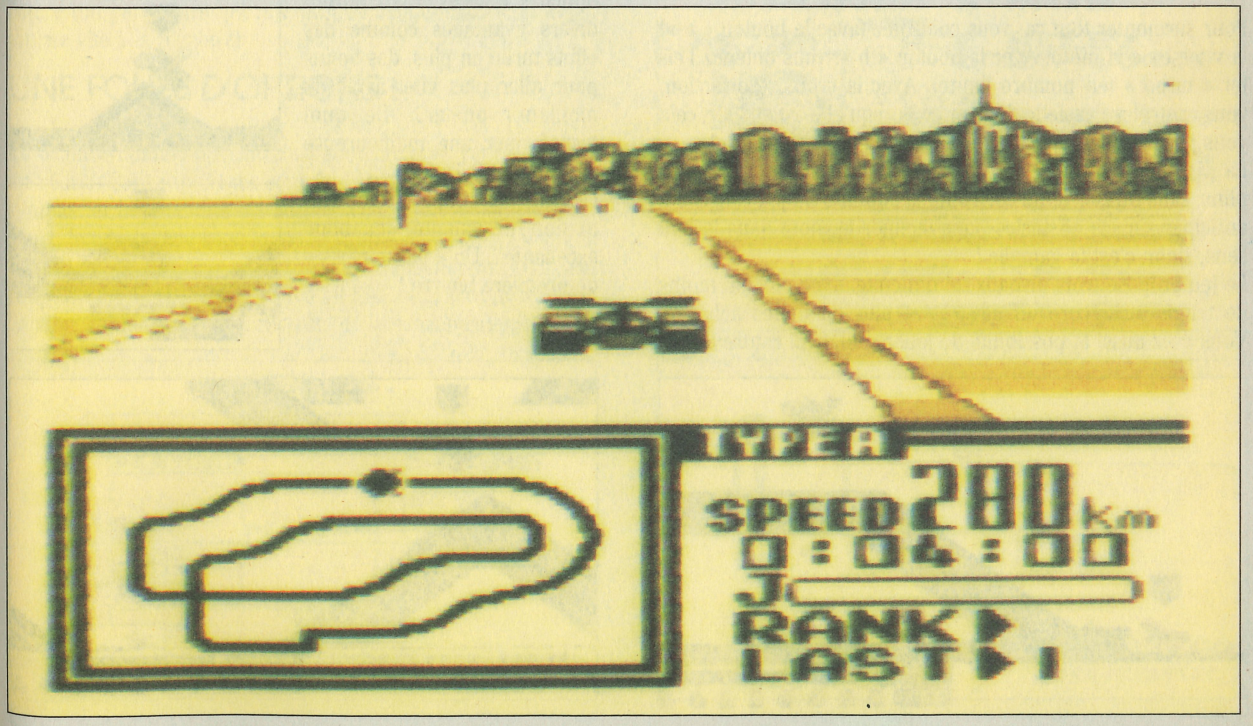
LE TURBO A LA PECHE !

F1-Race demande une concentration extrême. La moindre faute d'inattention, et vous finissez dans un panneau ! Les commandes sont simples : un bouton pour accélérer, un autre pour freiner ! Un turbo vous donne, sur commande, une très forte accélération, mais utilisez-le avec parcimonie car il n'est pas inépuisable. Avant la course, vous avez le choix entre deux voitures... La première est très rapide, l'autre l'est moins, mais elle dispose d'un turbo beaucoup plus puissant. Cependant, ne l'utilisez jamais dans les virages si vous ne voulez pas terminer la course dans le décor, en compagnie des spectateurs.

ÇA GAZE POUR F1 RACE

Ce jeu est une véritable folie ! L'animation est très rapide, les graphismes sont réussis, et la jouabilité est maximale ! On rentre rapidement dans la partie, et la pression exercée sur vos nerfs demande beaucoup d'énergie. Quant aux parties à quatre, c'est l'extase !



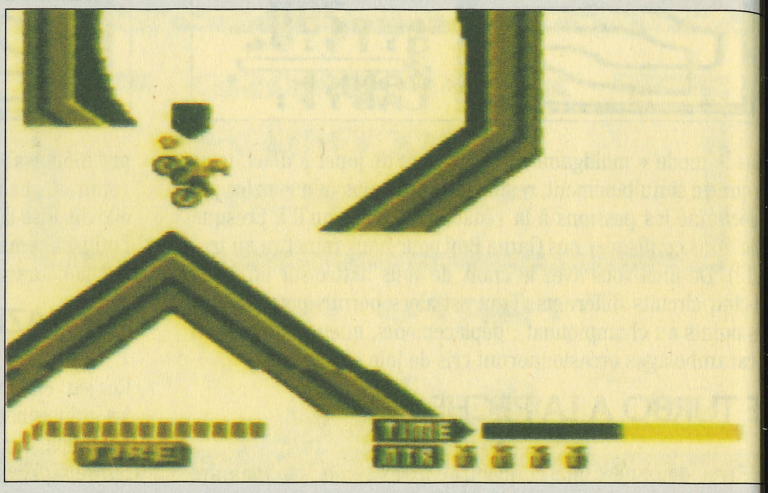


www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

MOTOCROSS MANIACS

La moto vous cherche des cross sur Game Boy... Pas besoin d'être accro de bécane pour s'éclater sur les pistes de Motocross Maniacs.

Il ne s'agit pas d'une réelle simulation, mais plutôt d'un jeu d'arcade démoniaque, qui vous met en selle sur des parcours dignes des meilleures montagnes russes ! Maîtres du « wheeling »(roue arrière), voici le jeu de votre vie...

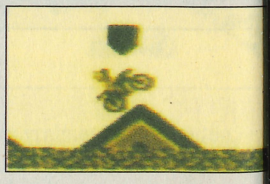


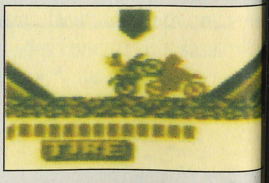
DES CIRCUITS A TON GRE !

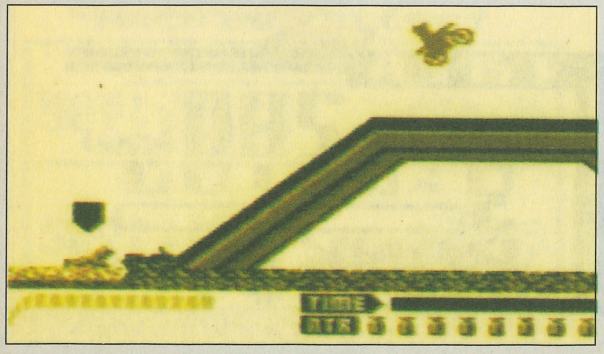
Il existe huit circuits différents, de difficulté croissante. Lorsque vous en terminez un (c'est-à-dire que vous atteignez la ligne d'arrivée en un temps inférieur au temps limite), vous embrayez sur le parcours suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce que vous soyez éliminé. Ces circuits sont une succession de loopings, de tremplins, de cailloux et d'un tas d'autres obstacles qu'on est plus habitué à rencontrer dans une fête foraine que sur une piste de moto !

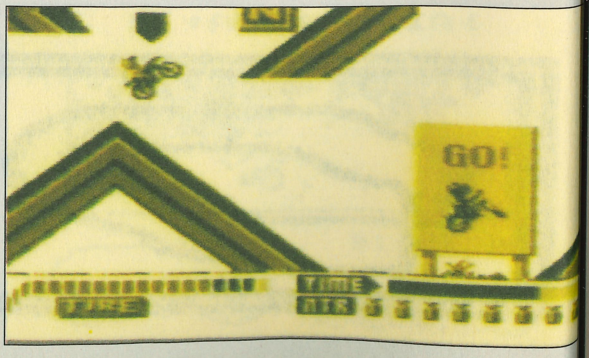
Y A MA MOTO QU'A DERAPE

Pour surmonter tout ça, vous contrôlez (avec le bouton « a ») la vitesse de la moto. Avec le bouton « b », vous obtenez l'effet « turbo » (en nombre limité). Avec la croix de direction, vous contrôlez l'assiette de la moto (lorsqu'elle est en l'air, cela vous permet de la pencher vers l'avant ou vers l'arrière).
La direction « haute » aide à prendre de l'élan sur les tremplins, sans utiliser le turbo. Toute la subtilité du jeu consiste à anticiper sur les obstacles pour incliner la moto dans le bon sens, sinon c'est la gamelle !
Le jeu propose trois niveaux de difficulté, avec plus ou moins de temps ou encore un adversaire plus ou moins acharné. Vous avez aussi la possibilité de jouer seul, seul contre l'ordinateur, ou à deux Game Boy par le biais du Game Link.
Les autres options se rencontrent sur les parcours, placées dans des endroits (forcément) difficiles d'accès. Elles offrent divers avantages comme des effets turbo en plus, des bonus pour aller plus vite, avoir de meilleurs pneus... De quoi transformer une malheureuse 125 en « 600 Ténéré ».
Graphismes simples, mais animation de qualité, jouabilité excellente... Un « passe-nerfs » de première bourre !





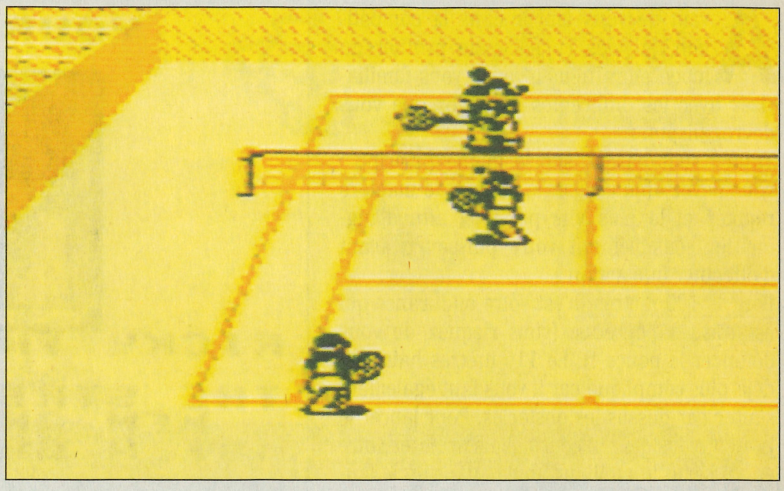




www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

TOP RANK TENNIS

Enfin ! Les amoureux de tennis et de miniaturisation vont être ravis... Une nouvelle simulation vient de voir le jour sur leur console portable, et non des moindres !



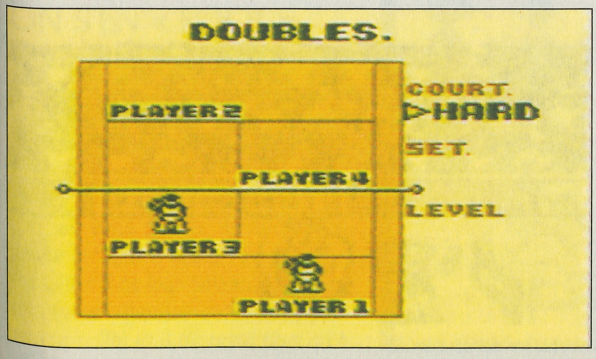
Top Rank Tennis est une des simulations les plus complètes qu'on puisse trouver dans le genre. Le jeu comprend quelques petits détails originaux. Par exemple, vous pouvez choisir au début de la partie de prendre la place d'un joueur déjà classé à l'ATP, ou bien de partir de zéro en jouant « non classé ». C'est alors au fur et à mesure de vos victoires que vous grappillerez quelques places dans la hiérarchie tennistique. Pas de panique, la cartouche contient évidemment une pile de sauvegarde qui vous permet de préserver vos scores et votre classement à l'ATP. Outre son classement à l'ATP, chaque joueur possède ses propres caractéristiques (âge, taille, poids, etc.) et son style de jeu (volée, fond de court, smash, etc.).
En ce qui concerne le jeu, la première bonne nouvelle, c'est que vous pouvez jouer à quatre en reliant quatre Game Boy... Même si les situations sont parfois un peu confuses, rien ne vaut ce mode quatre joueurs qui vous fera passer des moments infernaux, partagés entre la joie et la colère (un partenaire qui rate un peu trop de balles, et le jeu tourne vite à la baston !)

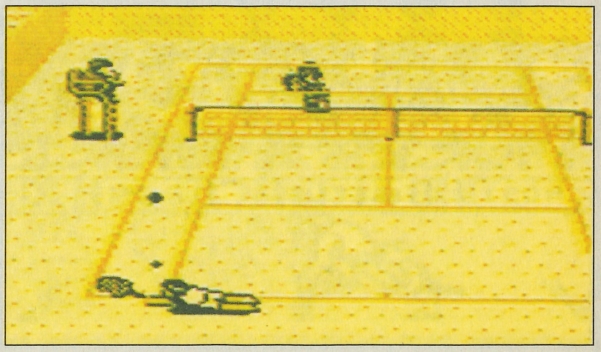
UNE FOULE D'OPTIONS !

La seconde bonne nouvelle, c'est que Top Rank Tennis est plutôt réussi. Les graphismes sont fins et lisibles, les animations sympas, et la jouabilité est bonne. Vous pouvez choisir votre court, le nombre de sets, le mode simple ou double, ainsi que différents adversaires. Les coups classiques du tennis (smash, coup droit, lob, amortie, montée au filet, etc.) sont présents et l'action, rapide à souhait, réclame de la concentration.

On peut juste regretter qu'il soit si difficile d'essayer de suivre la balle. Si vous n'avez pas de loupe, jouer plus d'une heure tient de l'exploit... Mais quand on aime, on ne compte pas !







www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

TRACK MEET

Track Meet vous propose sept épreuves sportives pleines d'humour... Enfilez votre short, et c'est parti !

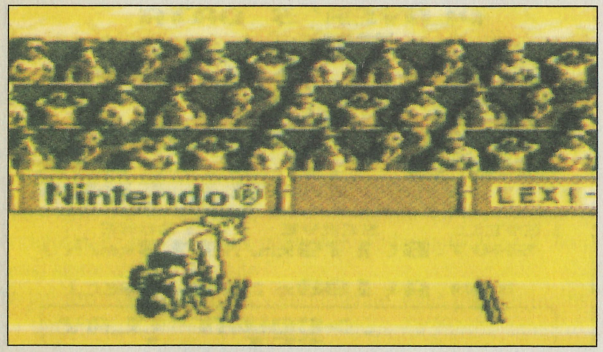


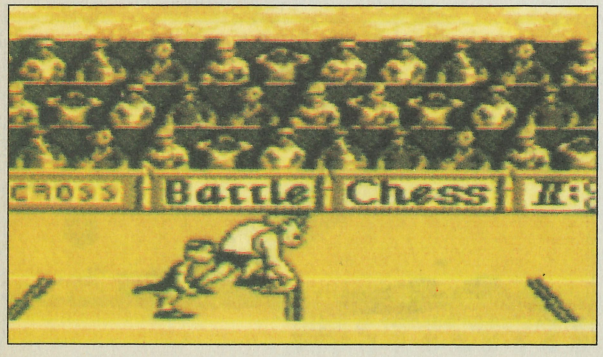
Avant de vous lancer dans la compétition, je vous conseille de profiter du mode entraînement pour vous familiariser avec les différentes épreuves que vous devrez disputer.

Toutes sont basées sur le même principe : vous devez appuyer sur le bouton de manière répétée et le plus vite possible, afin d'augmenter sensiblement votre puissance avant d'effectuer une action.

Pour le 100 mètres, c'est votre endurance qui est mise à l'épreuve (vous risquez de vous défoncer le pouce !). Le 110 mètres haies est déjà plus compliqué car il vous faut également sauter par-dessus les obstacles. Pour lancer le javelot, vous devrez courir, puis orienter votre engin selon le meilleur angle avant de le lancer. Le saut à la perche est de loin le plus complexe... C'est vous qui choisissez la hauteur de la barre, et vous avez droit à trois essais pour franchir chaque nouvelle hauteur. Il faut courir, planter la perche au bon moment, puis la lâcher afin qu'elle ne vienne pas heurter la barre. Le saut longueur demande de l'endurance, mais aussi de la précisi car c'est vous qui déterminez l'angle de votre saut. Pour le l cer de disque, il faut tourner le plus vite possible sur vo même avant de lâcher l'engin. Les haltères constituent au une discipline assez technique : vous devrez hisser l'haltèr la hauteur de vos épaules, puis au-dessus de votre tête, maintenir cet effort quelques secondes.

Enfin, lorsque vous jouez seul, un code vous permet reprendre la partie où vous l'aviez laissée. Les adversair contrôlés par l'ordinateur ont des tronches vraiment gra nées, et les épreuves ne manquent pas d'humour. Mais mieux est de jouer à deux, vous pourrez ainsi vous mesure un de vos copains. Les graphismes sont très réussis, et variété des épreuves fait qu'on s'ennuie rarement, surtout mode deux joueurs !





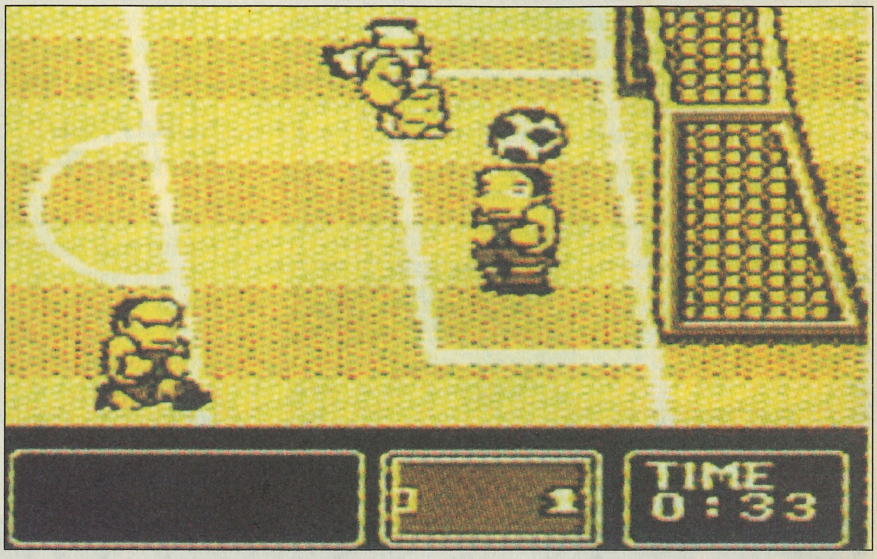


www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

WORLD CUP

Les fans de foot et de Game Boy peuvent se réjouir. Ces deux passions sont désormais compatibles !

Comme le titre de World Cup le laisse entendre, vous allez participer au championnat du monde de football. Trois modes s'offrent à vous : 1 ou 2 joueurs contre l'ordinateur (vous appartenez alors à la même équipe) et le classique mode 1 joueur contre un autre (hors championnat). Ce qui laisse beaucoup de possibilités de varier le jeu. Avant de prendre position sur le terrain, vous devez choisir votre équipe. Ensuite vous pouvez, en fonction des caractéristiques et possibilités de chacun, modifier la position de vos joueurs sur le terrain. Mais il faudra beaucoup de temps pour trouver quels sont les joueurs les plus efficaces.

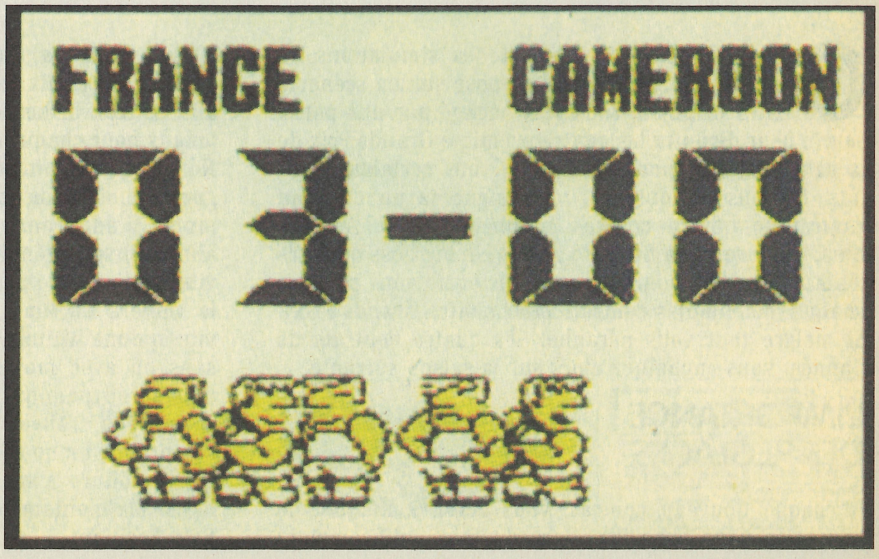


JOLIS SHORTS !

Une fois la sélection validée, la partie stratégie n'est pas pour autant terminée ! Vous devez maintenant répondre à deux questions très importantes. Primo, préférez-vous que vos équipiers vous passent la balle, ou bien qu'ils dribblent en remontant le terrain ? Dans le premier cas, ils vous enverront le ballon dès qu'il sera en votre possession et dans le second, ils dribbleront jusqu'à ce que vous réclamiez la balle en appuyant sur le bouton A. Et secundo, autorisez-vous vos coéquipiers à tirer au but lorsqu'ils sont en bonne position ?

ON S'EN « FOOT » COMPLETEMENT !

Sur le terrain, vous contrôlez un joueur dont la position est indiquée en permanence sur le scanner du bas de l'écran. Ce qui trouble, c'est que les trois quarts du temps, ce joueur ne figure pas à l'écran ! Vos équipiers font leur salade dans leur coin (vous attendez qu'ils vous passent la balle) et il ne reste plus qu'à bien vous placer devant le but adverse. Les terrains sont de qualité variable (terre, glace, cailloux) et les tacles assez violents (il arrive souvent qu'un joueur reste au sol).
Les graphismes sont sympas, même si des clignotements de sprites apparaissent parfois lorsque trop de joueurs sont rassemblés. En bref : un bon jeu à réserver aux fans du football.

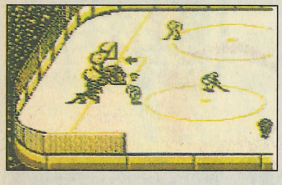


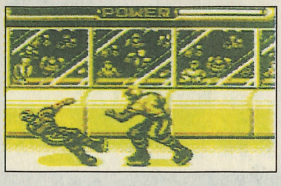
www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

BLADES OF STEEL

L'une des meilleures simulations de hockey passe des cristaux glacés d'une patinoire aux cristaux liquides d'une Game Boy... Qui se ressemble s'assemble ?

Blades of Steel bénéficie d'une jouabilité parfaite et d'un contrôle des joueurs totalement adapté au jeu... Un bouton pour faire une passe à l'un de ses ailiers, et l'autre bouton pour tirer. C'est enfantin et largement suffisant pour s'offrir des parties au rythme effréné et aux sensations proches de celles d'un vrai match, même si la fatigue physique n'y est pas (quoique le pouce en prenne un sacré coup...) ! Surtout que l'effet de glisse n'est pas trop mal rendu, et que toutes les règles de ce sport fascinant sont conservées. On retrouve même les fameuses bastons qui font la réputation des rencontres professionnelles ! Un joueur vous bloque de fa ça dégénère et chpaf ! un coup dans la tête ! L'autre répliq et c'est celui qui gagne au poing qui garde la possession palet... D'accord, c'est immoral, mais qu'est-ce que c'est am sant ! Z'êtes pas d'accord ?





SUR LA GLACE, LA GAME BOY ECHAUFFE LES ESPRITS

Les capacités de la Game Boy sont exploitées à fond, et résultat vous en met plein les mirettes. Les graphismes so sublimes pour ce type de jeu et sur ce type de machine. Il y sans arrêt de petites animations sur l'écran. Bref, la réalis tion n'est pas loin d'être parfaite, et si l'on ajoute qu'on pe choisir parmi une dizaine d'équipes américaines et can diennes, ça vous réserve un sacré nombre d'heures de bo heur (surtout en mode deux joueurs).

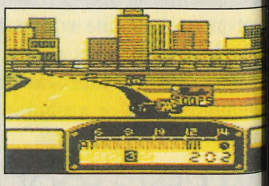
F1 POLE POSITION

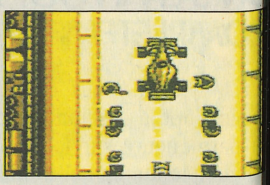
Cette adaptation d'un jeu Super Nintendo est une réussite ! Bien que fort différente de l'original...

Contrairement à la plupart des simulations de course, F1 Pole Position repose sur un scénario assez original. Vous êtes engagé par une petite écurie pour disputer les quatre premiers Grands Prix de la saison. Votre sponsor exige de vous certains résultats. Si vous les obtenez, vous signerez un nouveau contrat de quatre courses supplémentaires. Assurez bien, car jusqu'à la fin de la saison, le big boss de votre team n'a aucune confiance en vous et ne vous propose chaque fois que des contrats pour quatre Grands Prix ! Si malgré tout vous paraphez les quatre contrats de l'année, vous enchaînez alors sur la saison suivante.

L'IMPORTANCE DES REGLAGES

A chaque nouveau contrat, vous obtenez un mot de passe. Je vous conseille alors de faire suffisamment d'essais libres sur les quatre nouveaux circuits, afin de trouver les réglages idéaux pour chaque course. Notez qu'une voiture configurée pour avoir le maximum d'adhérence (gros ailerons) sera pénalisée en vitesse de pointe puisqu'elle roulera 70 km/h moins vite qu'une voiture réglée sans ou avec moins d'appuis aérodynamiques.





A vous de trouver le bon compromis tenue de route/vitesse. Au niveau du pilota ge, la voiture a tendance à glisser des roues arrièr mais cela n'entame en rien l'excellente jouabilité de F Pole Position.

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

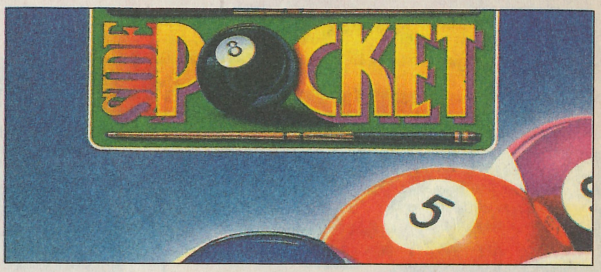
SIDE POCKET

Comme un billard ne rentre pas facilement dans le coffre d'une voiture, Bandaï vous en propose un qui tient dans la poche !

Side Pocket reprend les règles du billard américain. En mode « 9 Ball », vous devez mettre toutes les boules dans les trous, les unes après les autres, en partant du plus petit numéro (la boule n°1) jusqu'au plus grand, la fameuse boule n°9. La première boule que vous touchez doit porter le plus petit nombre de celles qui restent sur la table. Imaginons par exemple que la boule n°4 soit la plus petite boule restante. C'est elle que vous devez mettre dans le trou en priorité, mais c'est également elle qui doit être touchée la première par votre boule blanche, sous peine de perdre le point. Le mode « Pocket » n'est pas très éloigné du « 9 Ball », mais vous n'avez qu'un nombre limité de coups pour atteindre votre but.

BOULES-VERSANT !

La table est vue de dessus, et vous choisissez la trajectoire avec la croix de direction pour ajuster votre tir. En maintenant votre pression sur le bouton et la croix de direction, vous décalez le curseur qui symbolise l'endroit sur lequel la boule blanche va taper. Il ne reste plus que la jauge de puissance, et votre coup part ! Malgré quelques petits défauts de réalisation (alternance du contour des boules et de leur numéro), les amateurs de billard devraient s'y retrouver et les débutants prendront vraiment plaisir à découvrir les joies du tapis vert !



THE SPIRIT OF F1

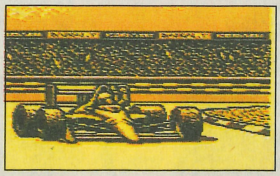
Non monsieur, n'insistez pas. Je vous assure que Virtua Racing n'est pas prévu sur Game Boy.

L'intérêt du jeu réside bien plus dans le nombre d'options et la possibilité d'augmenter l'équipement de la voiture que sur les sensations fortes. Trois types de véhicules, plus ou moins difficiles à conduire, vous sont proposés. Vous pouvez vous entraîner sur un circuit, participer à une course unique ou concourir en mode championnat. Dernier raffinement, le choix de l'écurie : vous pourrez y sélectionner une voiture de série avec ou sans boîte de vitesses. Mais le plus fun reste reste toutefois de construire sa propre voiture : à vous d'adopter le moteur, la boîte de vitesses, les ailes et les pneus les plus adaptés au circuit et à votre style de conduite.

J'AI LA MEILLEURE TENUE DE ROUTE, C'EST DANS LE CONTRAT

Les courses proprement dites restent assez « arcade ». Malgré tout, l'usure des pièces et l'obligation de s'arrêter au stand apportent un petit zeste de stratégie bienvenu. Les réactions de votre voiture sont en effet étroitement liées à l'état de ses pièces : essayez de négocier des virages à la corde avec des pneus lisses, pour voir. Si le jeu en solo reste marrant, Spirit of F1 ne prend vraiment toute sa mesure qu'à quatre.

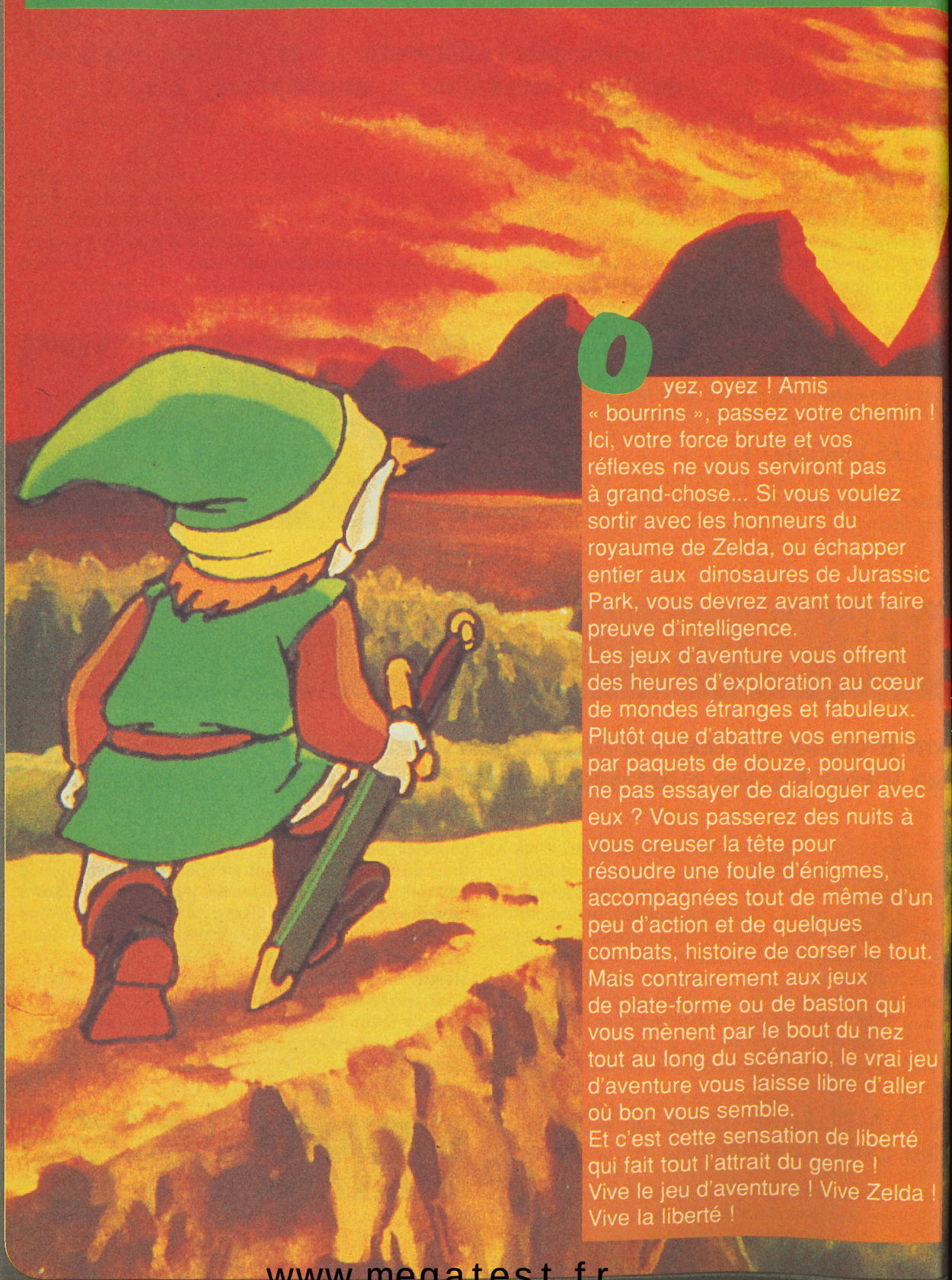
Malgré une réalisation honnête mais pas extraordinaire (l'effet de vitesse aurait pu être encore un peu plus percutant), Spirit of F1 est un grand classique, indémodable et solide, qui comble un vide dans la ludothèque Game Boy.





www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

VIVE LA LIBERTÉ !



Oyez, oyez ! Amis « bourrins », passez votre chemin ! Ici, votre force brute et vos réflexes ne vous serviront pas à grand-chose... Si vous voulez sortir avec les honneurs du royaume de Zelda, ou échapper entier aux dinosaures de Jurassic Park, vous devrez avant tout faire preuve d'intelligence.

Les jeux d'aventure vous offrent des heures d'exploration au cœur de mondes étranges et fabuleux. Plutôt que d'abattre vos ennemis par paquets de douze, pourquoi ne pas essayer de dialoguer avec eux ? Vous passerez des nuits à vous creuser la tête pour résoudre une foule d'énigmes, accompagnées tout de même d'un peu d'action et de quelques combats, histoire de corser le tout.

Mais contrairement aux jeux de plate-forme ou de baston qui vous mènent par le bout du nez tout au long du scénario, le vrai jeu d'aventure vous laisse libre d'aller où bon vous semble.

Et c'est cette sensation de liberté qui fait tout l'attrait du genre ! Vive le jeu d'aventure ! Vive Zelda ! Vive la liberté !

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/



LA BAUSE !

PRINCE VAILLANT

Sur Game Boy, le prince Vaillant est loin de l'être... vaillant ! On a même affaire à un jeu d'aventure carrément moyenâgeux et soporifique !

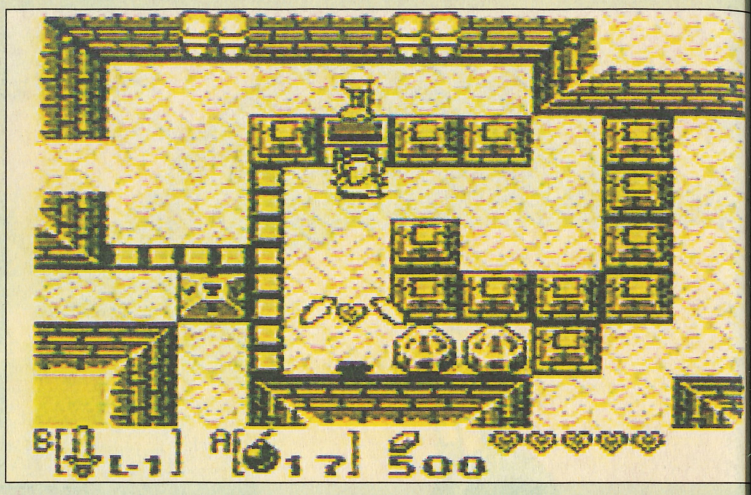
Vous avez le choix entre sept combattants et le plus faible c'est... Vaillant. Il ne peut même pas lancer d'armes ! L'est ridicule avec sa petite épée !
Votre mission est d'investir le territoire ennemi, de gagner des batailles et d'encercler les châteaux de l'autre royaume.
Durant votre progression, vous pourrez récolter des sorts magiques et des armes. On est d'ailleurs plus souvent à genoux à récolter des objets qu'en train de se battre ! Ah si, un ennemi arrive... Où il est ? Derrière, devant ? Il tire et je le vois pas ! Bon, voilà je suis mort. Ces traîtres tirent en courant en dehors de l'écran de jeu ! Les personnages sont variés, les options abondantes, les différents paysages franchement pas variés, la musique moyenâgeuse, MAIS C'EST TOUJOURS PAREIL ! Comment ça, j'ai crié ? Les combats sont monotones, l'action soporifique, et tout ça pour gagner en une heure sans même le vouloir !

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

ZELDA, LINK'S AWAKENING

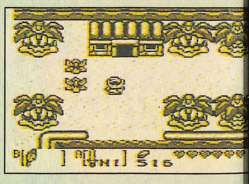
Ça faisait un bail qu'on l'attendait, on ne l'espérait plus... C'était sans compter sur le génie de l'équipe de Miyamoto. C'est beau, c'est grand, c'est captivant... En un mot comme en cent, Zelda est un véritable chef-d'œuvre !

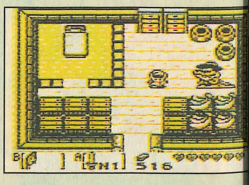
Zelda et Link auraient pu être des personnages de contes de fées, ces histoires qu'on se racontait au coin du feu, à la veillée... Le principe est le même en fait, mais le tout transposé dans le monde des jeux vidéo. Bien qu'on y joue tout seul dans son coin, Zelda constitue un véritable phénomène de société... Il suffit de susurrer le nom de Link pour que toutes les têtes se tournent et que les langues se délient... Certains accros sont même intarissables ! Mais comment rester de marbre devant un jeu aussi vaste, doté d'une réalisation sans faille et d'un scénario en béton qui rappelle justement ces merveilleux contes et légendes !



UNE LONGUE HISTOIRE...

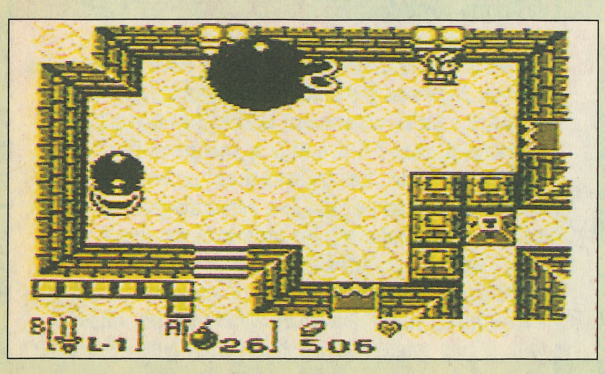
Tout a débuté en 1989 lors de la sortie du premier volet de la plus grande aventure jamais connue sur console. Deux personnages inconnus — Zelda et Link — ont ravi le cœur des joueurs français. Depuis, nos deux héros ont fait un bout de chemin en notre compagnie et on en redemande ! Comble de bonheur, Nintendo ne s'arrête pas là et continue de nous gratifier de ses meilleures productions. La version Game Boy, contrairement à celles sorties sur NES et Super Nintendo, se déroule sur l'île de Cocolint et non plus sur Hyrule. Link s'est embarqué sur un voilier et part à la conquête du monde. Alors qu'il vogue sur les flots pour rentrer sur Hyrule, une tempête l'envoie se fracasser sur les récifs de Cocolint. Ici débute votre quête. Et vous ne pourrez quitter l'île qu'à une seule condition : découvrir huit instruments magiques disséminés dans huit palais labyrinthiques. Une fois ces instruments en votre possession, rendez-vous devant l'œuf où dort depuis la nuit des temps le poisson-rêve. A son réveil, lui seul pourra vous aider à retrouver le chemin de votre terre natale.

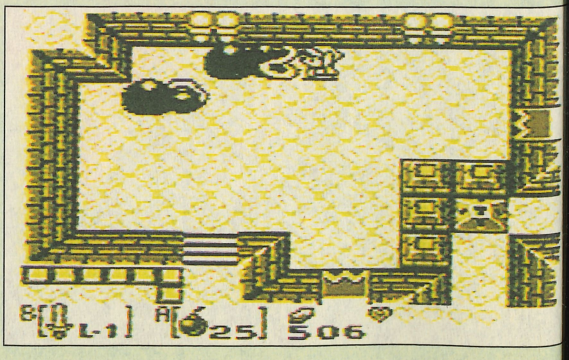




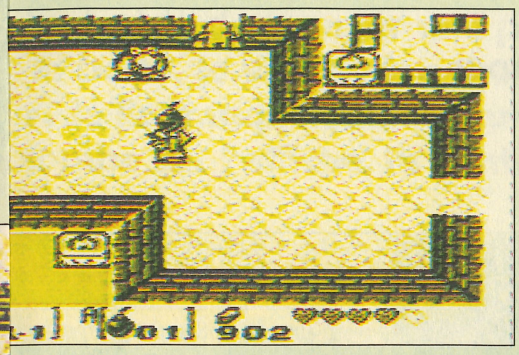
UN MONDE ENCHANTE

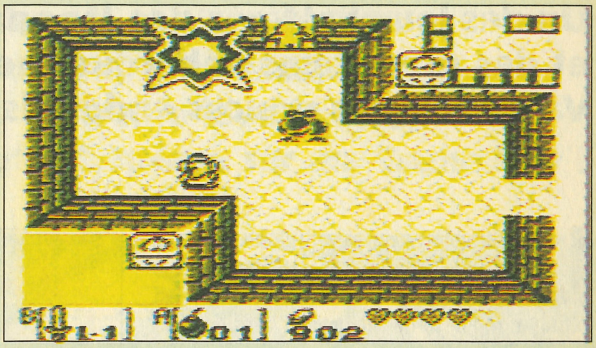
Comme d'habitude, les décors sont présentés en vue de dessus, et vous dirigez Link où bon vous semble, explorant de vastes paysages où vous rencontrerez de nombreux personnages. Vous retrouverez ici une foultitude de monstr certains sympathiques, d'autres moins.



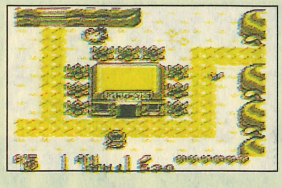


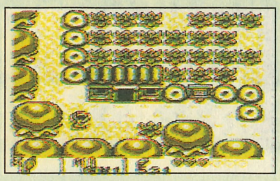
www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

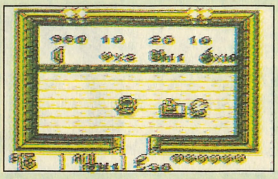


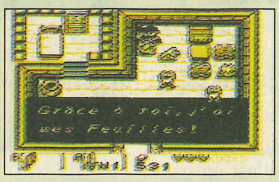


mbats sont assez mais suffisamment pour provoquer frissons lorsque les urnent mal. Au début, disposez que de votre ée, mais très vite vous rez d'autres armes cientes... Les bombes rmettront de vous ser de certains enne- s aussi de faire sauter derrière lesquels se des passages secrets.









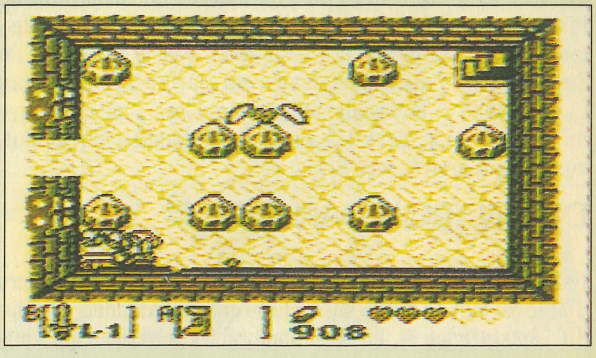
Cachées au plus profond de certains coffres, vous dénicherez de nouvelles armes. Ainsi, dans le premier palais, vous trouverez la plume (pour sauter), dans le second palais, ce sera le bracelet de force (pour soulever des rochers, des crânes...), dans le troisième palais, les bottes de sept lieues... Ces attributs vous permettent de progresser (tous les recoins ne sont pas accessibles dès le début, normal). Mais je cause, je cause, et je suis sûr que vous n'avez qu'une envie : courir acheter le jeu et plonger à votre tour dans l'aventure !

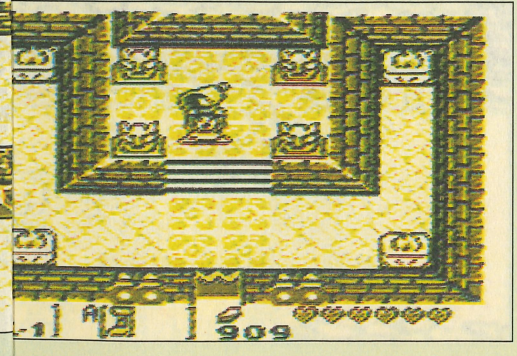
permet d'abattre vos adversaires à distance et d'évi- ps à corps, souvent très dangereux avec les monstres alaises.

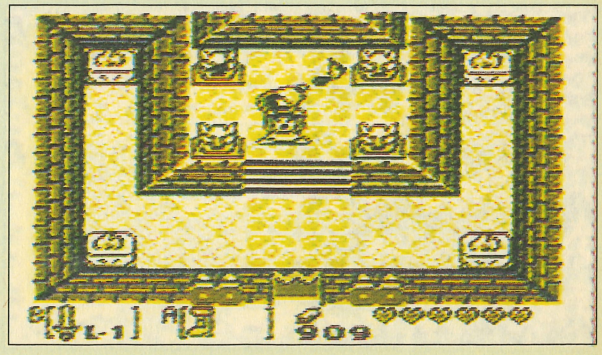
ment, vous rencontrerez également des amis qui teront main-forte afin de mener votre quête à son ngagez le dialogue, ils ont tous beaucoup à vous Ne stressez pas, tout est en français, et c'est un vrai sybarite !

Z CURIEUX DE TOUT

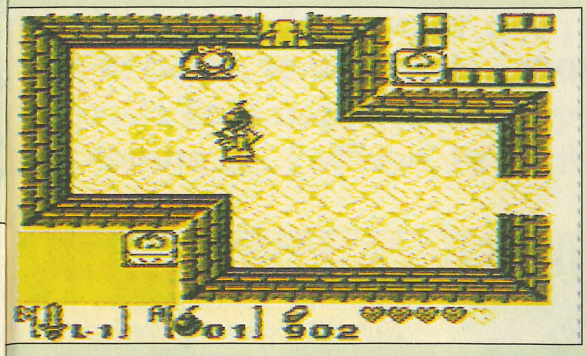
déterrez, scrutez, inspectez... Tout ce qui vous paraît et même ce qui ne l'est pas) doit être passé au crible. aines pierres, par exemple, se cachent des escaliers conduisent dans les entrailles de Cocolint.

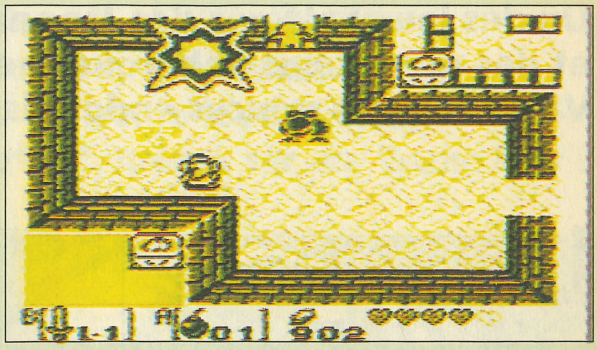




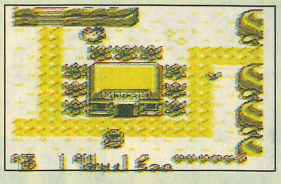


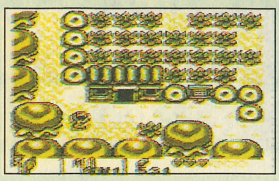
www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

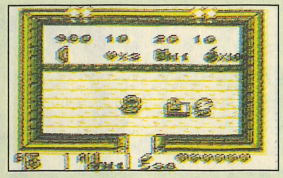


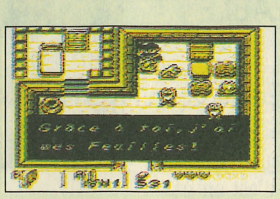


es combats sont assez imples, mais suffisamment fficaces pour provoquer uelques frissons lorsque les hoses tournent mal. Au début, ous ne disposez que de votre etite épée, mais très vite vous écouvrirez d'autres armes lus efficientes... Les bombes ous permettront de vous ébarrasser de certains enne-is, mais aussi de faire sauter es murs derrière lesquels se achent des passages secrets. 'arc, lui, permet d'abattre vos adversaires à distance et d'évi-r le corps à corps, souvent très dangereux avec les monstres s plus balaises.







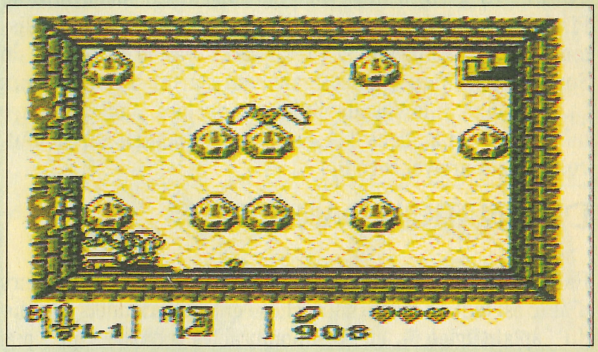


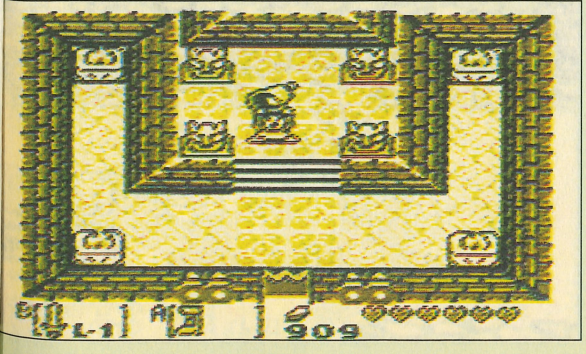
Cachées au plus profond de certains coffres, vous dénicherez de nouvelles armes. Ainsi, dans le premier palais, vous trouverez la plume (pour sauter), dans le second palais, ce sera le bracelet de force (pour soulever des rochers, des crânes...), dans le troisième palais, les bottes de sept lieues... Ces attributs vous permettent de progresser (tous les recoins ne sont pas accessibles dès le début, normal). Mais je cause, je cause, et je suis sûr que vous n'avez qu'une envie : courir acheter le jeu et plonger à votre tour dans l'aventure !

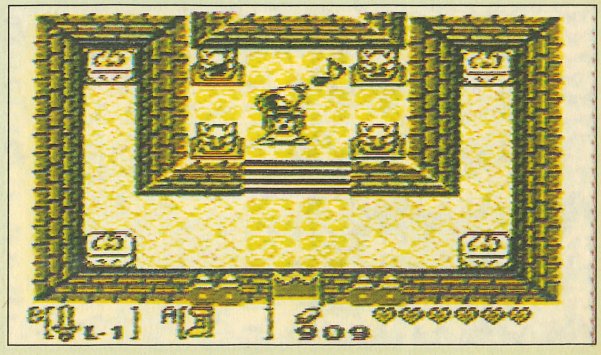
eureusement, vous rencontrerez également des amis qui ous prêteront main-forte afin de mener votre quête à son rme. Engagez le dialogue, ils ont tous beaucoup à vous aconter. Ne stressez pas, tout est en français, et c'est un vrai laisir de sybarite !

OYEZ CURIEUX DE TOUT

ouinez, déterrez, scrutez, inspectez... Tout ce qui vous paraît urieux (et même ce qui ne l'est pas) doit être passé au crible. ous certaines pierres, par exemple, se cachent des escaliers ui vous conduisent dans les entrailles de Cocolint.





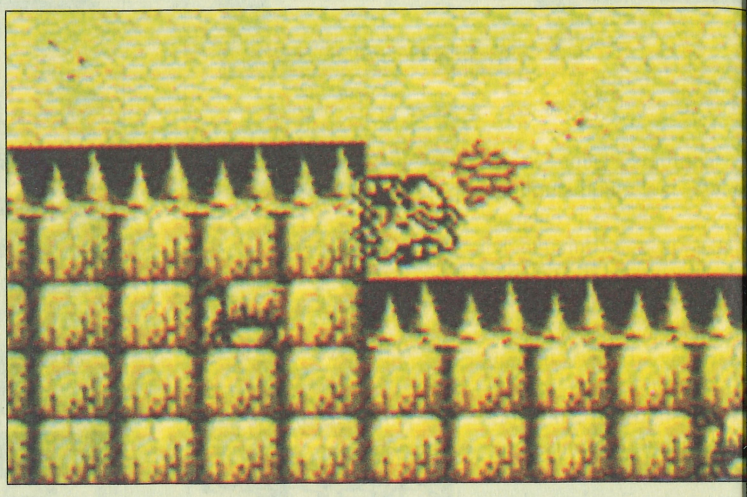


www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

GARGOYLE'S QUEST

Un des jeux préférés des Japonais et des Américains débarque chez nous... Va y avoir des pouces endoloris !

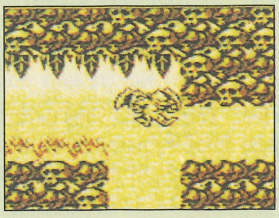
Les dirigeants du royaume des Goules chargent Firebrand (c'est vous ! Oui, je sais, ça fait un peu frimeur, mais c'est plutôt agréable !) de retrouver l'héritier de la Gargouille rouge, qui seul pourra repousser une invasion ennemie imminente... Vous avez plutôt intérêt à être du genre « sans peur et sans reproche » car vous allez être bien esseulé pour mener à bien cette périlleuse mission. Bon courage !



UN COCKTAIL AGREABLE

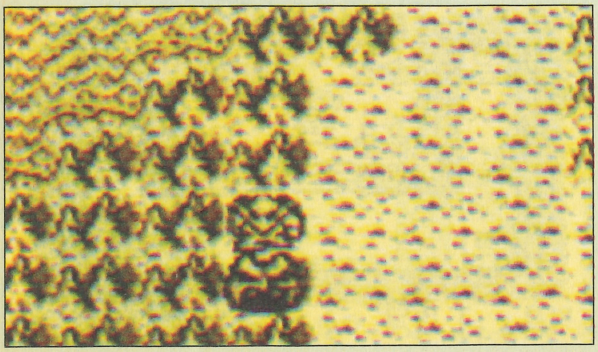
Le jeu est en fait composé de deux parties bien distinctes : l'une, présentée en vue de dessus, est plutôt du type jeu de rôle, et la seconde, présentée en vue de côté, s'apparenterait davantage à un jeu d'arcade. Et c'est en partie cet habile mélange de genres qui fait l'attrait de Gargoyle's Quest. Dans la partie jeu de rôle, un menu peut être appelé pour interroger d'autres personnages, prendre des objets, ou avoir accès à votre fiche de personnage. En mode arcade, Firebrand peut marcher ou même voler sur de courtes distances (à se demander si ça ne serait pas le fils caché de Superman !), mais il peut également s'accrocher aux murs (... bon, bah ! le fils de Spiderman alors... ou peut-être même des deux, tiens ! A force de se balader en collant, voilà ce qui arrive, coco !).

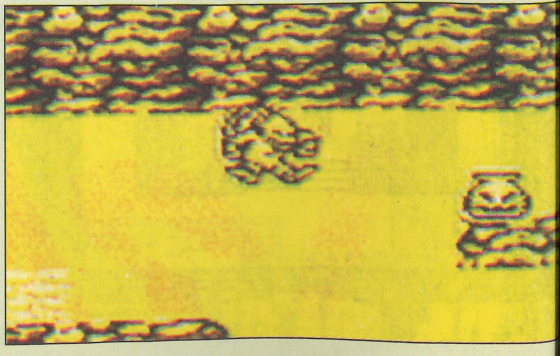




DESTINATION DANGER

Entre les pieux qui se dressent sur le sol, les poissons broyeurs d'os (c'est tout de même autre chose que les bâtonnets de colin du Captain Igloo !), et les innombrables monstres qui vous attaquent, votre durée de risque vraiment d'être limitée ! Côté graphismes, moins fouillé qu'un jeu com Double Dragon, mais cela r tout de même très agréable La musique est super comme toujours sur la G Boy, et l'animation est v ment très réussie. Un jeu que fabuleux, mais que conseillerais avant tout joueurs expérimentés qu cun danger ne fait reculer le niveau de difficulté est pl élevé.





www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

JURASSIC PARK

Hier, je décide de manger une portion de Vache qui Rit. Dans la boîte, je vois écrit « Grand concours Jurassic Park ». Je lis tranquillement dans le métro, je lève la tête, et je tombe sur l'affiche. Ils sont partout, même sur ma Game Boy !



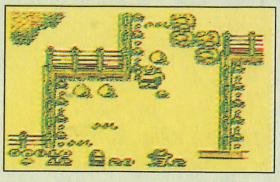
Ahhh ! Même morts depuis leur extinction il y a des millions d'années, les dinosaures continuent leur invasion ! En ce qui concerne la Game Boy, on vous propose carrément d'incarner le docteur Grant, celui qui doit rétablir l'électricité dans le parc, neutraliser les dinos, et sauver les deux jeunes enfants coincés à l'intérieur... Rien que ça !

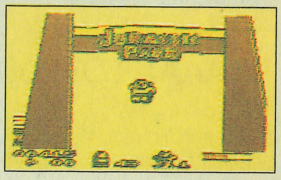
JE CRAQUE !

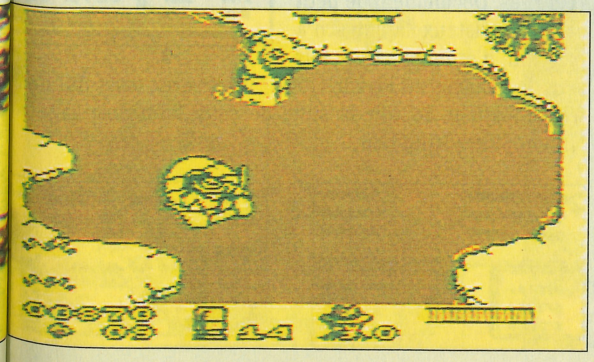
Il vous suffit de ramasser ou de détruire les œufs de ces monstres préhistoriques. Un jeu d'enfant, me direz-vous, sauf que je ne vous ai pas encore appris qu'il y aura des pièges, des tricératops et autres dilophosaures qui prendront un malin plaisir à vous attaquer. Il faudra avancer très lentement car ils surgissent de partout, surtout de derrière les arbres et les buissons. Une fois que vous avez tous les œufs, vous avez enfin accès aux bâtiments du parc.

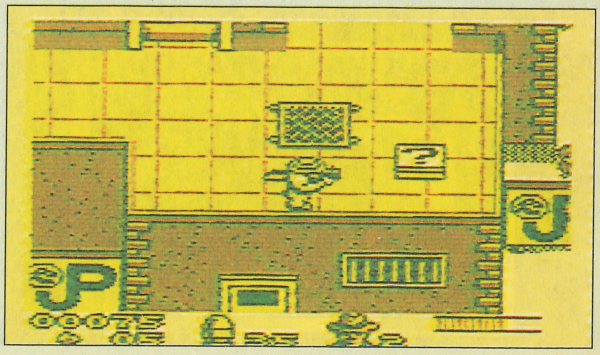
ET C'EST PAS FINI !

Ne vous croyez pas à l'abri pour autant, ces saletés de bestioles se cachent là aussi. Vous pourrez ramasser en chemin de petites cases marquées d'un point d'interrogation. Ces cases renferment soit des bonus qui vous redonnent de l'énergie vitale, soit des électrochocs qui vous en enlèvent. Vous serez aussi obligé de ramer lorsqu'il faudra prendre le petit canot pneumatique (une des scènes les plus spectaculaires du bouquin, qu'on ne retrouve pourtant pas dans le film). Vous devrez éviter les rondins de bois, le venin que vous crachent les dilophosaures, et les énormes dinos, genre monstre du Loch Ness, qui apparaissent devant vous. En fait, le but de ces monstrueuses créatures : contrôler le parc. Pour de l'aventure, ça c'est de l'aventure ! Par ailleurs les graphismes ne sont pas confus du tout, ce qui rend le jeu parfaitement lisible et clair. Quelle qualité et quelle animation fluide ! L'action est rapide et la jouabilité très correcte. Bref, on a affaire à un très bon petit soft tout ce qu'il y a de sympathique si on veut continuer à bouffer du dino ! A vous rendre complètement dinomaniaque.







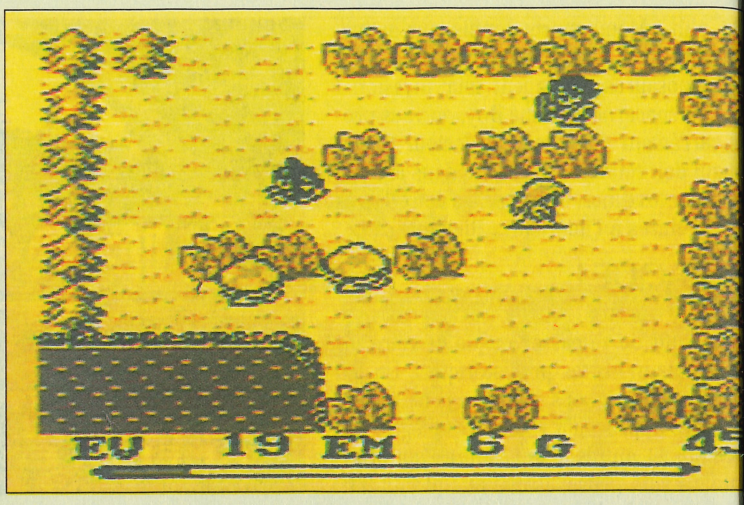


www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

MYSTIC QUEST

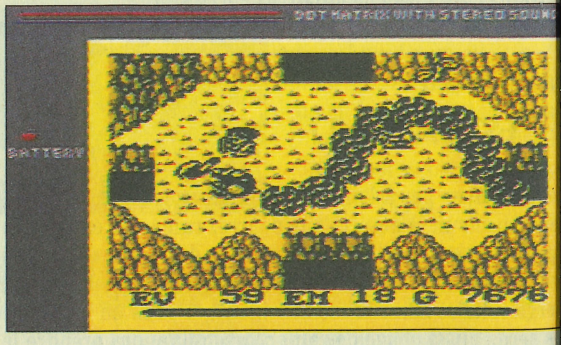
Il semblerait que nous soyons définitivement entrés dans la nouvelle ère des jeux de rôle et d'aventure. Après Shining Force sur Megadrive, la petite portable de Nintendo se met au parfum.

Vous incarnez un jeune héros qui va prendre son destin en main et par la même occasion celui du monde. Mystic Quest repose sur un scénario bien ficelé et plein de rebondissements. Première constatation, l'intégralité des textes est en français. C'est un bon point lorsqu'on connaît l'importance des dialogues dans les jeux de rôle. Le jeu se déroule un peu à la manière de Zelda mais en matière de réflexion, il n'a rien de comparable. Pour vous aider dans votre longue quête, des alliés se joindront temporairement à vous et vous feront bénéficier de leurs compétences magiques ainsi que de leurs aptitudes au combat.



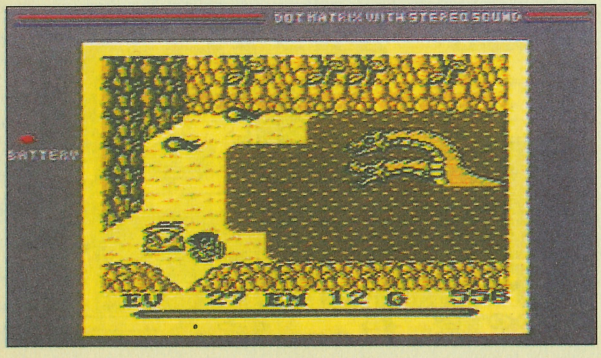
AVENTURE ET REFLEXION

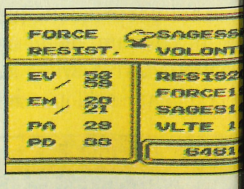
Mystic Quest est plus qu'un simple jeu de rôle et d'aventure. En effet, vous vous retrouverez souvent bloqué. Vous devrez alors changer l'arme que vous en avez en main pour vous jouer des obstacles (la hache pour déboiser, la chaîne pour franchir les rivières et les gouffres, etc.). Le deuxième point, de loin le plus novateur, concerne le rôle de votre personnage. En pleine aventure, alors que vous en bavez pour progresser, vous vous retrouvez simple spectateur et assistez impuissant à des événements qui modifient le cours du jeu. Ces séquences sont accompagnées de musiques qui collent parfaitement aux scènes.

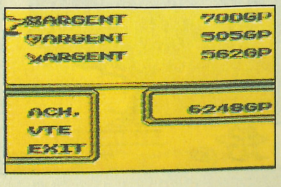


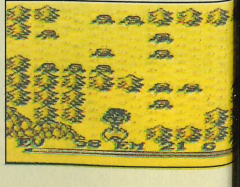
RHAAAA LOVELY !

Il y a encore bien des choses à dire sur ce jeu hors du commun. J'insiste sur la qualité des musiques comme sur la richesse du scénario et signale à votre attention la cartouche équipée d'une pile qui permet d'effectuer deux sauvegardes. Décidément, le petit écran à cristaux liquides n'a pas fini d'étonner. Une fois sous le charme de Mystic Quest, vous serez sans nul d très impatient de voir la suite de cette fabuleuse saga NES et Super Nintendo.









www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

RESCUE OF PRINCESS BLOBETTE

Après un triomphe sur NES, voici que le « p'tit gars » et son pote le Blob débarquent sur Game Boy... Encore un succès prévisible !

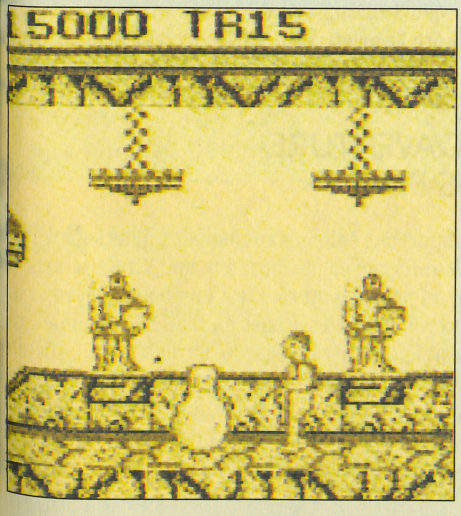
Blob est une sorte de grosse boule de gélatine blanche dotée d'intelligence et qui détient l'extraordinaire pouvoir de se transformer en à peu près n'importe quoi dès qu'elle avale des boules de gomme. Suivant la saveur de ces bonbons, la transformation est différente : la « Licorice » transforme le Blob en échelle, la « Tangerine » en trampoline, le « Punch » en trou (d'où l'expression « boire comme un trou » !) et le « Cola » en bulle. Le jeu compte quatorze transformations différentes !

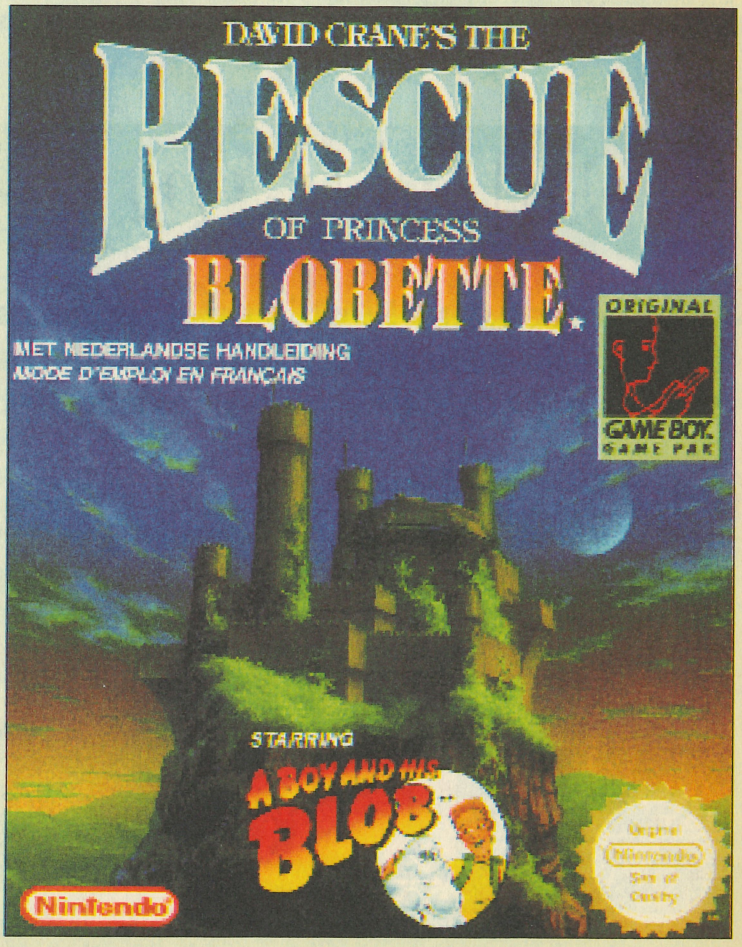
PAS BLOB ! PAS BLOB !

Autre singularité de cette charmante créature, elle est tellement attachée au gamin qui l'accompagne qu'elle le suit dans tous ses déplacements. Lorsqu'il est transformé, le Blob ne bouge plus. Il faut alors donner un coup de sifflet pour qu'il reprenne sa forme originelle. Un autre coup de sifflet, et le voilà qui avance à nouveau.
A l'aide de ces transformations, vous pourrez progresser dans le château où est détenue la princesse Blobette, en récupérant au passage des trésors ou des bonbons à la menthe (5 bonbons vous donnent une vie supplémentaire).

DUR ! DUR !

L'alchimiste qui a enlevé la princesse a truffé son château de pièges mortels... Les torches et les lance-flammes vous grillent, des machines infernales vous écrasent, et vous risquez parfois la noyade. Heureusement, chaque piège peut être déjoué grâce à une transformation... A vous de trouver la parade !
Le jeu bénéficie d'une difficulté bien dosée et d'une jouabilité excellente. Même si vous bloquez à un endroit, il y a plusieurs chemins possibles et vous pouvez toujours partir à la recherche de trésors ou de bonbons à la menthe en attendant de trouver la solution. Les graphismes rendent bien l'ambiance du jeu et la musique (façon Indiana Jones) s'écoute avec délectation. Mais le plus fabuleux, c'est l'animation des personnages, qui est un modèle du genre ! Pas de doute, on parlera encore de ce jeu pendant des décennies...





www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

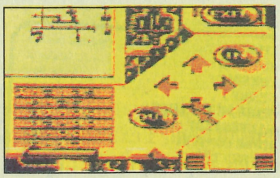
ALIEN 3

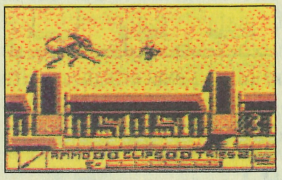
Hummm... Alien 3 adapté sur Game Boy, voilà un projet bien audacieux. Et pourtant, c'est mission accomplie avec, en prime, une relative fidélité au film.

Quand un vaisseau s'écrase sur une planète-prison, quand le seul rescapé en est une et qu'en prime les aliens ont débarqué, qu'est-ce qui se passe d'après vous ? Eh bien Ripley, l'héroïne, n'aura plus qu'une idée en tête : détruire ces aliens tout en essayant de sauvegarder sa vertu des entreprises de prisonniers affamés qui la trouvent plutôt mignonne.

CHERCHER ET DETRUIRE

Alien 3 est un jeu d'aventure dans la plus pure tradition du genre. Il s'agit pour l'essentiel d'explorer une prison que les aliens ont déjà plus ou moins envahie.
Votre mission consiste à détruire tous les aliens, des œufs à la reine pondeuse. Au fur et à mesure de votre progression, vous découvrirez certains objets comme des clés magnétiques, des kits médicaux ou des armes. L'un des objets les plus importants est sans conteste le lance-flammes — la seule arme



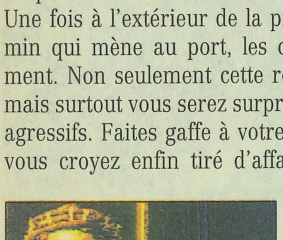


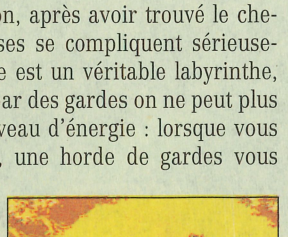
capable de faire des œufs d d'aliens ! La prison se compo de différents niveaux interc nectés par des systèmes ventilation.
Une fois engagé dans ces aé tions, il faut désactiver, à l'a d'interrupteurs, les souffler qui sont fatales au moin contact. Le jeu n'est pas ab lument linéaire, mais exige contraire d'incessants va- vient entre les différe niveaux. Pour corser le to des aliens de tailles diverses sillonnent les couloirs et a quent à vue. D'une partie à l'autre, le sentiment de piétine fait sentir, mais avec un peu d'obstination, le pari devient v ment passionnant !

ROBIN HOOD

Oyez braves gens ! Robin des Bois, le prince des voleurs et le défenseur des pauvres est de retour pour délivrer son pays de la tyrannie !

Avant de rejoindre l'Angleterre, Robin, vous avez quelques affaires à régler... Il faudra commencer par chercher les clés qui vous permettront d'ouvrir toutes les portes et de délivrer votre ami, ainsi qu'Azeem le Sarrasin. Une fois à l'extérieur de la prison, après avoir trouvé le chemin qui mène au port, les choses se compliquent sérieusement. Non seulement cette route est un véritable labyrinthe, mais surtout vous serez surpris par des gardes on ne peut plus agressifs. Faites gaffe à votre niveau d'énergie : lorsque vous vous croyez enfin tiré d'affaire, une horde de gardes vous assaille à nouveau ! Si vous en sortez vivant, vous pour peut-être rejoindre l'Angleterre... Mais le pied à peine posé votre terre natale, vous voilà agressé par les hommes du s rif de Nottingham !





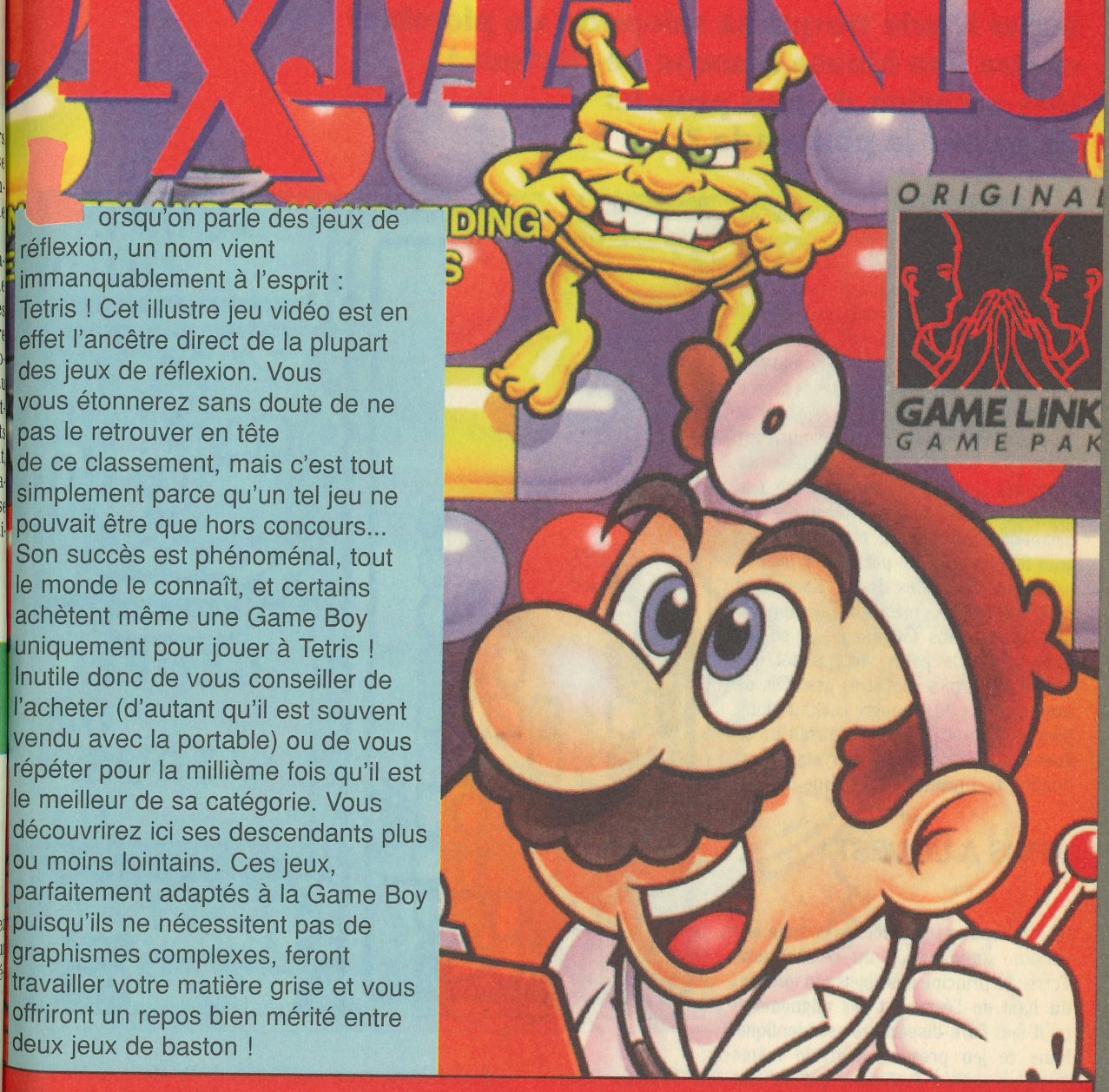
UN JEU D'AVENTURE, S'IL VOUS PLAIT !

Alors que la plupart des éditeurs adaptent les films sous for de jeux de plate-forme ou de beat'em up, Virgin a pris risque de faire un jeu d'aventure. C'est une bonne chose et retrouve de surcroît toutes les scènes du film. Seul petit défa vous n'avez droit à aucune sauvegarde. Parfaitement ! Aucu sauvegarde ! Ce qui vous condamne à mener votre avent d'une seule traite. Certains vous diront que cela augment durée de vie, moi je ne trouve pas. Cela dit, Robin Hood re un petit jeu sympa, regorgeant de bonnes idées.

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

REMUE-MÉNINGE

Lorsqu'on parle des jeux de réflexion, un nom vient immanquablement à l'esprit : Tetris ! Cet illustre jeu vidéo est en effet l'ancêtre direct de la plupart des jeux de réflexion. Vous vous étonnerez sans doute de ne pas le retrouver en tête de ce classement, mais c'est tout simplement parce qu'un tel jeu ne pouvait être que hors concours... Son succès est phénoménal, tout le monde le connaît, et certains achètent même une Game Boy uniquement pour jouer à Tetris ! Inutile donc de vous conseiller de l'acheter (d'autant qu'il est souvent vendu avec la portable) ou de vous répéter pour la millième fois qu'il est le meilleur de sa catégorie. Vous découvrirez ici ses descendants plus ou moins lointains. Ces jeux, parfaitement adaptés à la Game Boy puisqu'ils ne nécessitent pas de graphismes complexes, feront travailler votre matière grise et vous offriront un repos bien mérité entre deux jeux de baston !



GEAR WORKS

LA CLAQUE !

Et vas-y que ça tourne dans tous les sens ! Moi j'ai la tête comme une citrouille et puis je ne sais plus qui je suis et... je vais craquer ! Les engrenages, je n'y ai jamais rien compris, et ça m'a toujours énervé... Alors Gear Works n'a rien arrangé ! Le but du jeu consiste à relier les deux roues dentées qui sont placées au départ de chaque côté de l'écran. Celle de gauche tourne, et celle de droite est immobile. Pour faire tourner celle de droite, il faut placer d'autres roues — données au hasard par le jeu — les unes à côté des autres sur des essieux dont le nombre diminue à chaque niveau, ce qui complique les choses. Toutes les roues ne vont pas ensemble et il est donc indispensable de les mettre dans un certain ordre pour ne pas bloquer le système. Comme la lisibilité de l'écran laisse à désirer et que l'ensemble est loin d'être passionnant, on se demande bien qui pourrait avoir envie de s'abîmer les yeux et de se prendre la tête pour si peu !

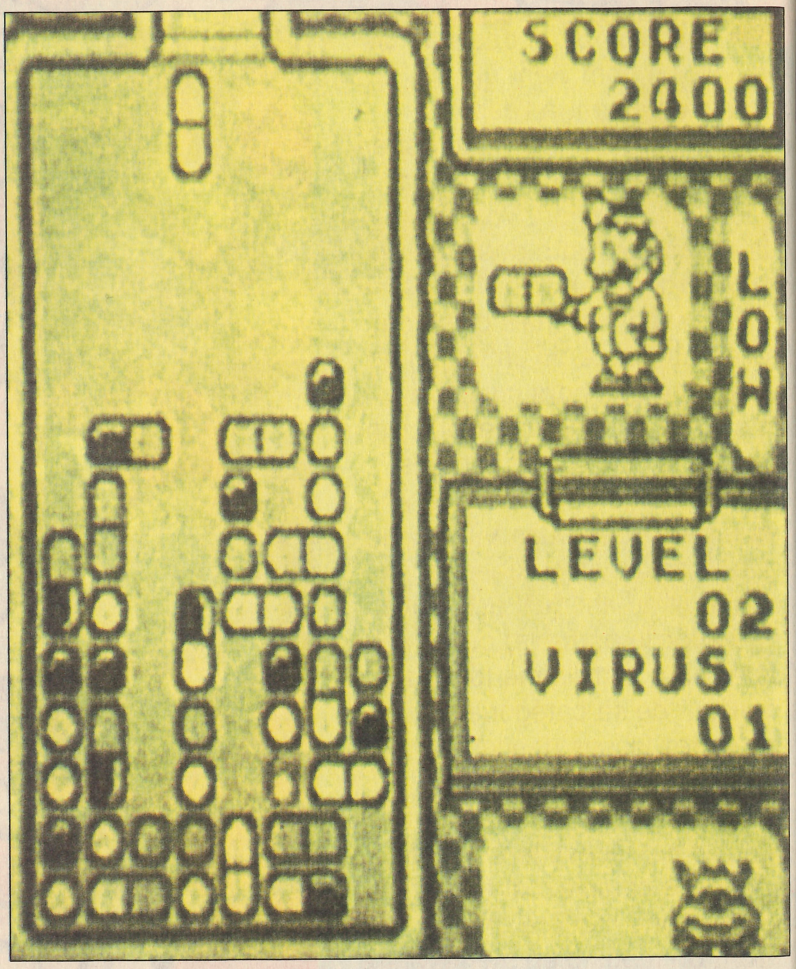
www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

DOCTEUR MARIO

Super Mario troque sa salopette de plombier contre une blouse blanche de docteur ! Une occasion de plus pour lui de passer la pommade ?

Mario, l'infatigable mascotte de chez Nintendo, est de retour ! Mais qui l'eût cru : alors qu'on s'attendait plutôt à un Super Mario Land 2534, voilà notre Mario qui déboule déguisé en docteur et atteint de « Tetrisite » aiguë (une terrible maladie qui frappe les malheureux joueurs accros de Tetris) !

Au panier les mondes exotiques aux couleurs rose bonbon de ses précédentes aventures... Mario se permet cette fois une petite pause, bien méritée après tant d'exploits ! Désormais, nous savons ce qu'il fait quand il ne part pas sauver la princesse des griffes du roi Koopa : il tient un cabinet médical (ça rapporte plus, c'est moins fatigant et on se bat juste contre de petits virus plutôt que contre d'énormes monstres assoiffés de sang !). Bravo ! Le bougre cachait plutôt bien son jeu et personne n'aurait pu se douter que le petit plombier était aussi diplômé en tuyauterie organique !



VIRUS A L'OUEST !

Dr Mario pourrait se décrire comme une version sophistiquée du célébrissime Tetris. Le principe des objets qui tombent du haut de l'écran et des alignements qu'il faut faire disparaître est identique. Mais ce jeu présente tout de même quelques petites évolutions qui en font tout l'intérêt. Dans Tetris, vous deviez emboîter des pièces de formes différentes. Ici, ce sont des gélules de couleurs différentes que Dr Mario sort de sa poche et jette dans un flacon. Vous devez les aligner à l'horizontale ou à la verticale. Chaque gélule est composée, comme vous le savez (bande de drogués !) de deux couleurs différentes. Quand vous alignez quatre moitiés identiques, elles s'annulent et disparaissent, alors que les moitiés restantes retombent au fond du flacon.

Jusqu'ici, pas grand-chose de bien nouveau, et les fans de Tetris seraient en droit de se moquer de cet ersatz sans originalité, qui semble manquer franchement d'imagination... Heureusement, toute la difficulté de Dr Mario réside ailleu
que dans l'assemblage de petites gélules multicolores... Le v
problème, c'est que des virus (eux aussi de différentes c
leurs) se sont installés dans le flacon !

Ils ont beau être symbolisés par de petites bestioles plu
rigolotes, il est indispensable de s'en débarrasser. Je s
ça fait mal au cœur, mais que voulez-vous... Et puis je do
que Brigitte Bardot rapplique pour prendre la défense de
sales petites bébêtes ! Pour les éradiquer, il faut accumu
sur eux quatre gélules identiques et de même couleur qu
virus. Quand on y arrive, les quatre gélules disparaisse
détruisent au passage le virus. Lorsque vous avez élim

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

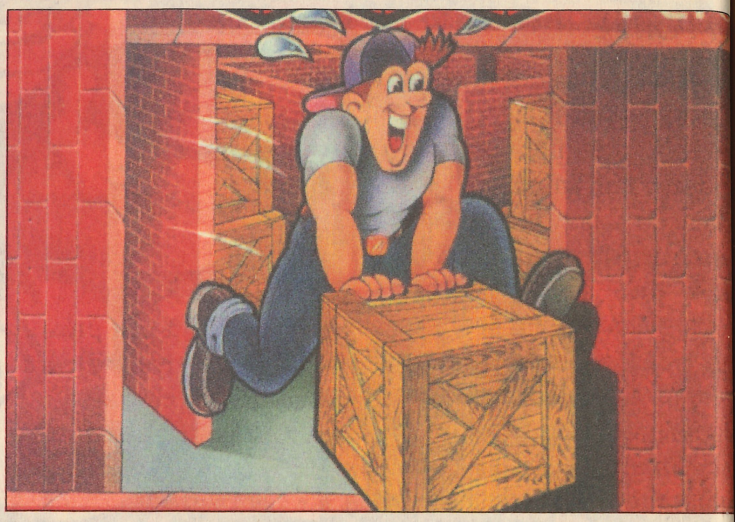


tous les virus, vous passez au niveau suivant. Là, bien entendu, les choses se compliquent considérablement...
Les gélules tombent de plus en plus vite et il devient difficile de se débarrasser des virus, qui arrivent de plus en plus nombreux. Notons au passage que le niveau de difficulté est remarquablement bien dosé puisque celle-ci augmente très progressivement, ce qui n'était pas toujours le cas dans les différentes versions de Tetris.
Bien évidemment, avant de commencer la partie, vous pouvez choisir le niveau de difficulté et la vitesse de chute des gélules. Par ailleurs, comme sur de nombreux jeux Game Boy, il est possible de jouer à un ou deux joueurs. C'est d'ailleurs dans ce mode que vous vous éclaterez le plus, crise de fou-rire garantis. Pour son retour sur les écrans, Dr Mario surprend ,mais ne déçoit pas ! Même si, en tant que fan du petit plombier, je préfère ses aventures au royaume des Koopas, je suis conquis par l'excellente finition de ce jeu qui n'a pas à rougir à côté de Tetris.
Les graphismes, très simples, restent toujours très lisibles et l'animation ne souffre d'aucun défaut. Encore un jeu qui prouve, s'il en était besoin, que les meilleurs jeux ne sont pas forcément les plus beaux et les plus complexes... D'une simplicité évangélique, ce Tetris « new look » est un véritable petit chef-d'œuvre !

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

BOXXLE!

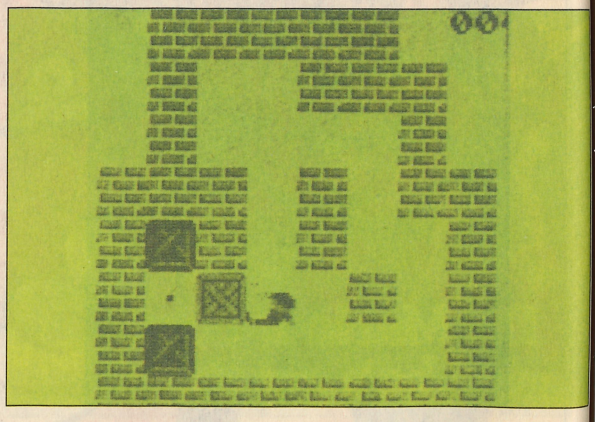
Pour les amateurs de Kwirk, voici Boxxle... Les neurones vont encore trinquer. Mais, on aime ça !

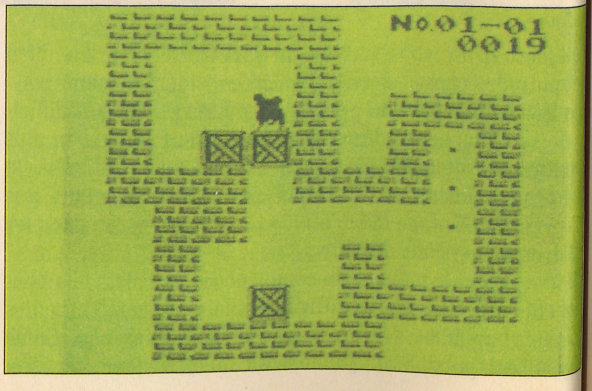


Boxxle est l'un de ces petits jeux de réflexion qui s'adaptent parfaitement à la Game Boy. Pas besoin de graphismes évolués ou d'animations supersoniques, tout repose sur la complexité des problèmes à résoudre ! Dans Boxxle, Willy (votre personnage) doit déplacer des caisses. C'est pour offrir un cadeau à la girl de ses rêves qu'il accepte ce boulot de magasinier dans un entrepôt. Contrairement à l'habitude, il n'aura pas besoin de gros muscles bien gonflés, mais plutôt d'un cerveau bien rempli ! Les temps changent...

CAISSES T'EN PENSES ?

Imaginez un entrepôt de 108 pièces et vous comprendrez la hauteur de la tâche qui l'attend ! Chaque pièce est un labyrinthe en miniature. Des petits points inscrits sur le sol marquent l'endroit où Willy doit placer les caisses, elles-mêmes dispersées un peu partout dans la pièce. Willy doit les pousser jusqu'aux emplacements réservés. Il peut pousser, mais en aucun cas tirer. Et comme les espaces et les couloirs sont la plupart du temps très étroits, il ne faut pas se tromper dans les déplacements. Si vous poussez une caisse au mauvais endroit, elle reste irrémédiablement bloquée. Mais le temps est limité et quand le compte à rebours arrive à zéro, c'est fini ! Si vous êtes bloqué avant, vous pouvez toujours interrompre la partie et reprendre au début.
Et si les 108 tableaux ne vous ont pas suffi, il est possible de créer ses propres tableaux ! On vous file un écran blanc et c'est à vous de le remplir. Le curseur symbolise alors l'objet qu'on va dessiner. Un bouton permet de changer d'objet et un autre de le tracer sur l'écran. Quand tout est terminé, c'est à vous de jouer... Sur votre création !





OU EST L'ASPIRINE ?

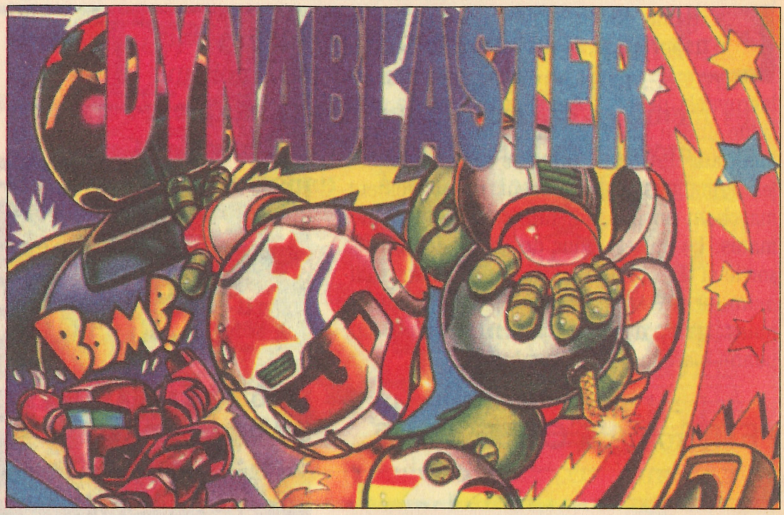
Entre deux shoot'em up destructeurs, cela fait du bien de réfléchir un peu ! La musique est de très bonne qualité avec, surprise, la digitalisation d'un cri de joie pour saluer votre réussite sur un tableau. Si l'on ajoute le mode création de tableau, on comprendra que le jeu est loin d'être bâclé... Planquez vos neurones !

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

DYNABLASTER

Devinez qui se cache sous ce nom ? C'est Bomberman, sur Game Boy ! La rédaction de Player One a du mal à s'en remettre...

Il faut vous expliquer que quand Bomberman arriva chez Player One, ce petit jeu anodin fit l'effet d'une... bombe ! Le jeu tournait nuit et jour et que de luttes acharnées, on ne sortait plus du bureau ! Bomberman revient sur Game Boy et sous le nom de Dynablaster. La nostalgie nous reprend...



MECHE COURTE OU MECHE LONGUE ?

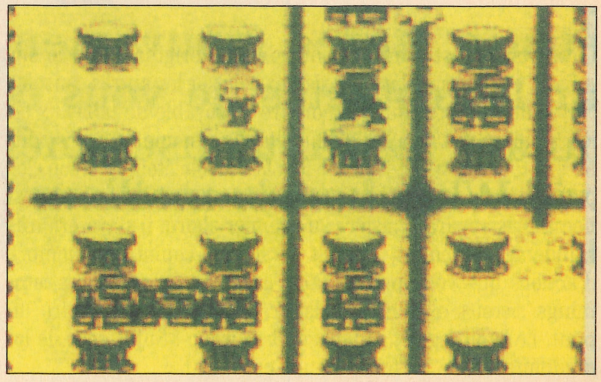
Cette version Game Boy nous réserve une surprise de taille : elle contient deux jeux pour le prix d'un seul ! En plus du Bomberman que nous connaissons tous, on découvre avec surprise Bomberboy ! Ma qué es Bomberboy ? Un jeu différent dans lequel notre petit héros artificier s'attaque à des usines où sont retenus prisonniers des copains à lui. Mais



le principe du jeu est le même que celui du Bomberman classique... L'action se déroule sur des tableaux qui font souvent plusieurs écrans de long et de large. Vous dirigez un petit bonhomme ayant pour objectif la destruction de toutes les bêtes étranges qui le poursuivent à travers les labyrinthes. Il dispose pour cela de bombes à retardement. Quand il en pose une, il doit courir se planquer derrière un mur, sinon il se fait exploser la tête ! Certains murs sont indestructibles mais d'autres ne résistent pas aux bombes de notre camarade. En se désintégrant, ils peuvent révéler une option (pour larguer plusieurs bombes en même temps, avoir des bombes plus puissantes, etc.) ou laisser apparaître la porte de sortie. Elle s'ouvre quand vous avez dégommé tous les monstres. Petite différence à signaler dans Bomberboy : les options s'achètent dans une boutique qui se trouve à l'extérieur des tableaux, sur une carte générale du monde de Bomberboy.

ET MON CŒUR FAIT « BOUM » !

Ah, là, là ! Que c'est bon de retrouver cette merveille sur Game Boy ! Ça explose dans tous les coins, surtout si l'on joue à deux avec le câble de connexion ! La musique de la version originale est intacte, les graphismes sont simples, mais efficaces et de bon goût. Bref, un jeu du tonnerre !



www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

LEMMINGS

C'est au tour de la Game Boy de se retrouver envahie par des centaines de lemmings décérébrés. On se demande d'ailleurs comment autant de petites bêtes peuvent entrer dans une si petite console...

La Game Boy pouvant se transporter n'importe où, vous aurez tout votre temps pour résoudre le nombre incroyable de problèmes posés par ce classique du jeu de réflexion. Je rappelle brièvement aux novices le principe original du jeu : les lemmings se déplacent collectivement, marchant en file indienne comme des automates. Le but est donc de les guider vers la sortie et d'en ramener sains et saufs un maximum, en évitant précipices, jets de flammes, murs... Bref, tout ce qui pourrait entraver leur bonne marche.



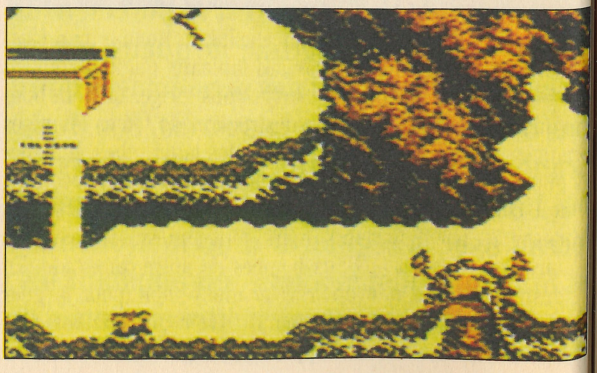
PETITS, MAIS OBEISSANTS...

Pour un tel jeu, une bonne gestion de la manette apparaît primordiale. La chose est ici parfaitement réussie : l'accès au menu se révèle aisé (en appuyant sur le bouton B), on peut se mettre en pause à tout moment du jeu (ce qui est pratique pour réfléchir à la tactique qu'on va utiliser en abordant un niveau supérieur) et le déroulement de l'écran est rapide. D'autres détails ont leur importance et n'ont d'ailleurs pas été oubliés par les programmeurs qui ont trimé sur cette version. Il est ainsi très facile de cliquer sur un lemming pour lui faire accomplir une action précise, et ce malgré la petite taille des personnages et de l'écran.



NOMBREUX, MAIS FIDELES...

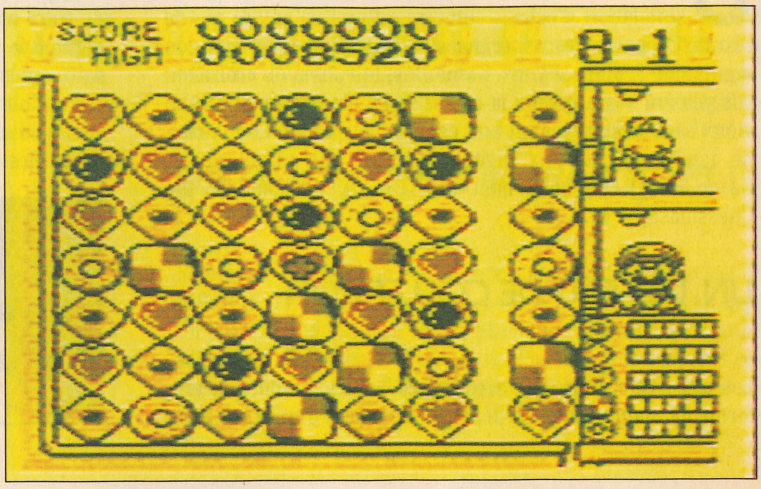
Cette version est parfaitement fidèle à l'originale (parue sur micro), et donc à celles qui existent déjà sur les autres consoles Nintendo. On y retrouve le nombre incroyable de tableaux (et leurs différents niveaux de difficulté), le système de codes pour ne pas tout recommencer une fois la console éteinte, et tous les petits détails et astuces qui ont fait le succès du jeu. Si Lemmings apparaît austère au premier abord, il s'avérera très rapidement prenant, surtout lorsqu'on connaît le nombre d'actions que vous pouvez faire accomplir à vos chers lemmings : creuser, grimper, planer, bloquer ou construire un pont. Le lemming est capable de beaucoup ! Suffit juste de lui en donner l'idée. Et le cerveau, c'est vous !



www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

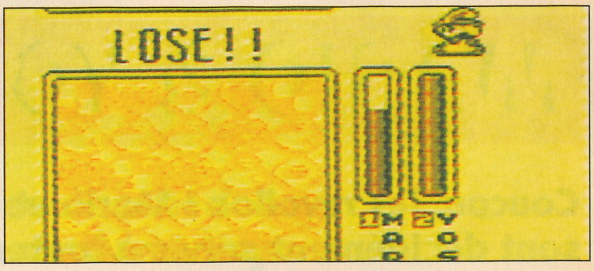
YOSHI'S COOKIE

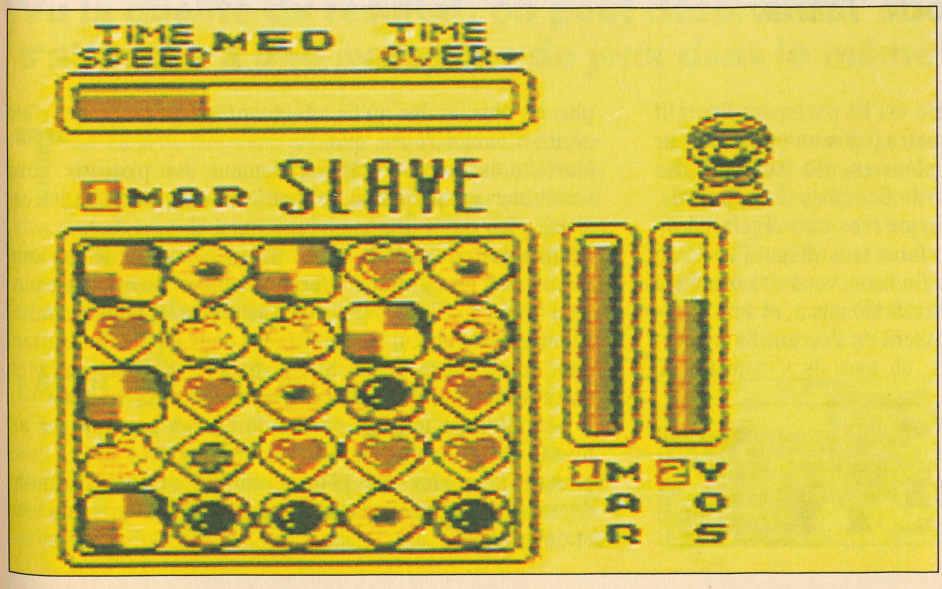
Décidément, Tetris n'en finit pas de faire des émules... Yoshi's Cookie renouvelle le genre avec habileté !

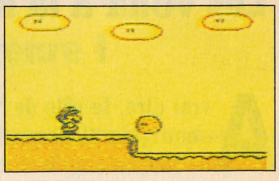


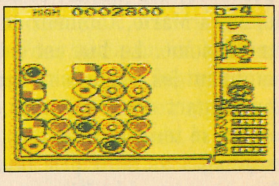
Yoshi's Cookie aurait pu se contenter de reprendre les sympathiques personnages de Mario (le plombier le plus célèbre — et le plus disponible — du monde !) et de l'adorable Yoshi (un dinosaure autrement plus amical que ceux de Jurassic Park) pour nous livrer une énième version de Tetris sans aucune originalité. Heureusement, tout en restant dans la grande tradition des jeux de réflexion à la Tetris, Yoshi's Cookie réussit à renouveler le genre en introduisant le concept du Rubik's Cube. Si comme moi, vous avez dans votre jeunesse passé des heures à vous énerver sur ces saletés de cubes multicolores (avant de les balancer rageusement dans la première poubelle venue), vous savez que les petits cubes se déplacent par bandes. C'est le même principe qui est repris ici, puisque les pièces bougent par lignes horizontales ou verticales, comme dans le Rubik's Cube.

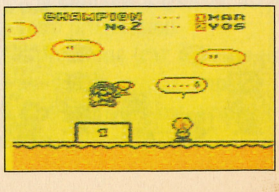
Le but de Yoshi's Cookie consiste à aligner plusieurs types de gâteaux (c'est toujours plus appétissant que des briques !) avant que l'écran ne soit rempli. Cette version Game Boy est identique à la version NES, si l'on excepte que dans le mode deux joueurs, chacun joue sur sa propre Game Boy et dispose ainsi de son écran. Une version sans surprise, dont le principal avantage est sans aucun doute de vous permettre de garder ce jeu fabuleux en permanence... dans la poche !











www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

CHESSMASTER

Grâce à Chessmaster, vous allez pouvoir vous prendre pour Karpov ou Kasparov... en voyage !

Un échiquier et ses pièces, ça n'est pas facile à transporter, alors quoi de mieux pour les amateurs qu'une simulation d'échecs sur Game Boy ? D'autant que le résultat dépasse les espérances et bat ses concurrents en ergonomie ! Allumez votre Game Boy, et vous n'en croirez ni vos yeux ni vos oreilles : la célèbre page de présentation (un vieux sage chinois jouant aux échecs) vous chatouille la rétine tandis qu'une voix digitalisée (c'est une première sur Game Boy !) annonce haut et clair : « Welcome to the Chessmaster ! »

UN TABLEAU DE COLLECTION

Les pièces sont bien dessinées et très lisibles. Un curseur en forme de main permet de déplacer les pièces d'une case à une autre avec un naturel déconcertant. A chaque fois que vous jouez un coup, un bref jingle musical, différent de celui de votre adversaire, retentit. Pour parfaire le tout, une voix digitalisée signale si vous avez éliminé une pièce de l'adversaire, ou si c'est le contraire.

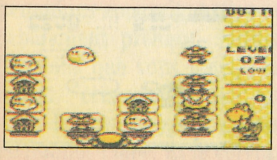
Les options sont nombreuses : changement de côté, retour plusieurs coups en arrière, aide de l'ordinateur, et même sauvegarde des parties ! Vous avez également le choix entre plusieurs niveaux de difficulté (débutants, 12 normaux, 1 infini) et un mode spécial où le Chessmaster vous apprend à jouer. Et il est possible de jouer à deux par l'intermédiaire du câble Video Link de la Game Boy. Encore une fois, la Game Boy a fait très fort !

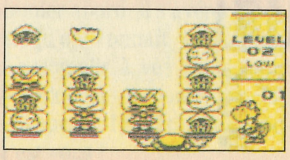


MARIO & YOSHI

Coucou, les revoilou ! Mario et son Yoshi sont décidément servis à toutes les sauces. Les voilà à la mode Tetris.

A vrai dire, le rôle de Mario est ici purement figuratif : notre plombier porte quatre plateaux tournants sur lesquels s'empilent des pieuvres, des fantômes, des piranhas, des plantes et des Little Goombas. Ces ennemis, chers à Mario, tombent de l'écran avec une régularité de métronome. Le but est de les faire tous disparaître... en empilant les persos similaires. En clair, vous devez mettre en contact deux goombas, deux fantômes... et hop ! dès qu'ils se touchent, ils disparaissent de l'écran. Si les personnages ne sont pas assortis, eh bien ils s'empilent de plus en plus, et dès qu'ils atteignent la ligne du haut, c'est perdu. Comme Tetris, quoi !





Mario doit tourner très rapidement ses plateaux pour assembler ses ennemis, et plus le niveau de difficulté est élevé, plus les persos tombent vite.

Yoshi n'est pas encore né... Parfois, la moitié de son œuf tombe. Si c'est la moitié inférieure, elle se pose sur un plateau vide ou sur les persos déjà présents. Quand la moitié supérieure tombe, il faut mettre les deux parties en contact pour faire éclore Yoshi. Si des persos sont en sandwich entre les deux moitiés de l'œuf, ils disparaissent tous.

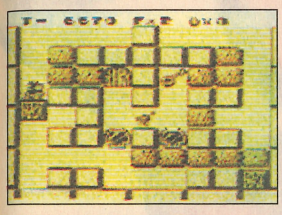
Il faut éliminer tous les persos de l'écran pour passer au niveau de difficulté suivant. Et si vous êtes deux, vous pouvez faire une compète. Bref, ce jeu est vraiment dément et vous promet de longs moments de prise de tête et de bonheur.

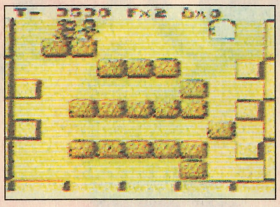
www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

SOLOMON'S CLUB

Avec Solomon's Club, la Game Boy s'est de nouveau mis en tête de nous rendre intelligents. Dur combat !

Ce n'est pas moins de cinq levels de dix stages chacun qui vous attendent dans Solomon's Club et plus de cinquante salles-énigmes qu'il faut résoudre. Dana, le héros, possède une incroyable faculté, il peut faire et défaire à loisir des blocs de pierre. Le tout est d'arriver à choper la clef qui se trouve dans un coin de la pièce, pour ouvrir la porte de sortie généralement située dans un autre endroit. Mais pour arriver à ces deux éléments, il faut survivre aux innombrables pièges qui se dressent devant vous. Des flammes, des voies sans issue, des petits monstres et même des dragons sont là pour vous polluer la vie. Pour vous en sortir, il faut créer des blocs et s'en servir pour monter plus haut, mais aussi les utiliser pour piéger les bébêtes qui rôdent alentour. On trouve bien sûr diverses options pour « customiser » votre camarade Dana : ce n'est pas trop pour lutter contre les tableaux des levels élevés qui portent bien leur nom, vu la difficulté.





SOLOMON(STER)'S IN MY POCKET !

Solomon's Club s'impose à l'usage comme un excellent jeu de réflexion. Les graphismes sont parfaitement adaptés au type du jeu, la bande sonore est proprement orchestrée et la jouabilité peut se vanter d'être parfaite. Pas un instant on ne s'ennuie et une bonne connaissance des casse-tête permet de moins galérer. Bref, c'est excellent à jouer.

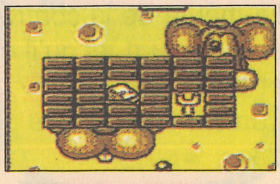
THE FIDGETTS

The Fidgetts inaugure un type de jeu de réflexion (façon Lost Vikings) jusqu'ici inédit sur Game Boy... Vu la qualité du résultat, on peut désormais s'attendre à une avalanche de jeux dans le même genre !

The Fidgetts met donc en scène les aventures rocambolesques de deux rats aux aptitudes physiques différentes mais complémentaires. C'est donc l'entraide qui prévaudra tout au long de leur périple. Contrairement à la formule qui veut que les rats quittent le navire, nos petits ratons ont pour objectif d'embarquer sur un cargo en train d'appareiller et à bord duquel se trouvent leurs parents.

LAUREL ET HARDY

Vous dirigez en alternance les deux personnages : le premier est gros mais possède, malgré son embonpoint, une toute petite taille qui lui permet de se faufiler dans des passages trop exigus pour son ami. Le second, grand et maigre, peut quant à lui effectuer des sauts à des hauteurs que ne pourrait jamais atteindre son acolyte. En alliant ces deux aptitudes, nos deux rongeurs doivent se frayer un chemin à travers chaque tableau jusqu'au niveau suivant. Vous serez amené à utiliser votre matière grise afin de trouver chaque fois comment rejoindre la sortie. Et une fois que vous l'aurez repérée, il faudra encore y accéder. Enfin, entre deux niveaux, le jeu propose une partie de casse-briques dont la difficulté augmente au fil de votre progression.



Seul problème (car il y en a un hélas !) : le temps imparti à chaque tableau est vraiment très très juste.

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

SANS FOI NI LOI



Ils sont à peine une poignée, mais on les aime tout particulièrement... Les « rebelles » sont ces petits jeux malins qui échappent à toute classification. Ni jeux de plate-forme, ni jeux de réflexion, ni aventure, ni shoot'em up, ces inclassables sont souvent les seuls à vraiment faire preuve d'originalité. Alors que les jeux de baston sans imagination se comptent par dizaines, on ne trouve chaque année qu'un ou deux « rebelles » pour sortir des sentiers battus. Les plus réussis d'entre eux ne se contentent pas de mélanger les genres, mais mettent en œuvre des principes de jeu encore jamais vus. Le plus célèbre des jeux vidéo, Tetris, était lui-même de la confrérie avant de connaître la gloire et de s'avachir dans la facilité, mais son impact fut tel qu'il créa autour de lui une véritable catégorie, celle des « clones de Tetris ».

Souvent imités, mais rarement égalés, ces pionniers resteront pour la plupart à jamais gravés dans l'histoire du jeu vidéo.

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

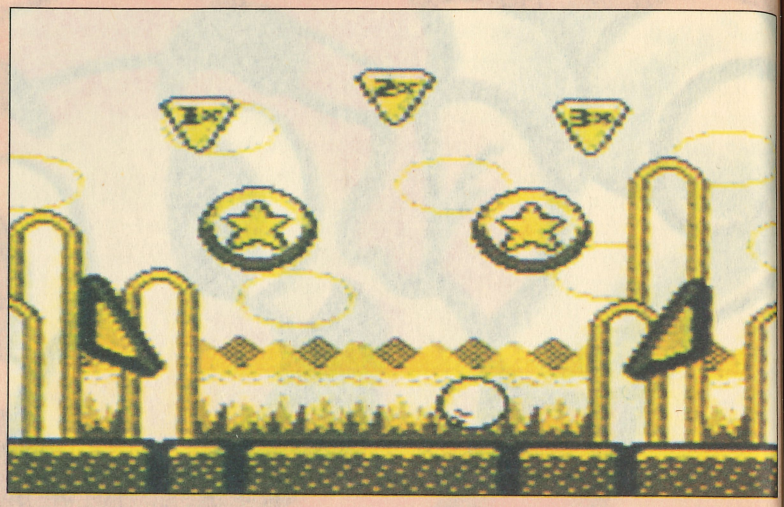


www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

KIRBY'S PINBALL LAND

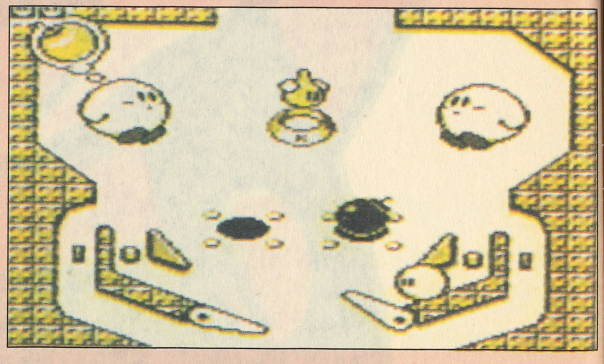
Kirby, notre ami replet, revient dans un rôle original : une boule de flipper ! C'est sûr, il a le profil de l'emploi, mais on ne s'attendait pas à le retrouver sous cette forme...

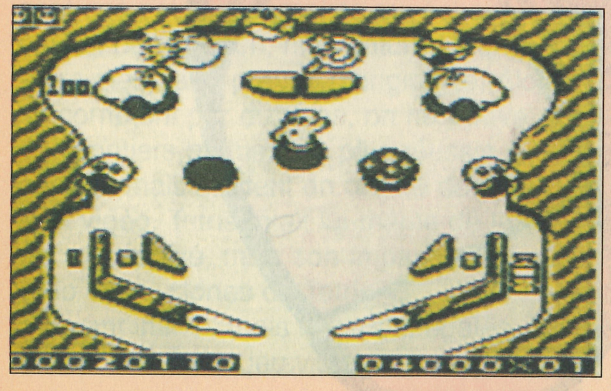
Après Kirby's Dream Land, qui connut un franc succès sur Game Boy, le héros de Nintendo revient pour de nouvelles aventures monochromes. Mais plutôt que de pomper sur l'épisode précédent, les programmeurs ont préféré changer radicalement de genre. Car comme son nom l'indique, Kirby's Pinball n'est pas un jeu de plate-forme mais bel et bien un flipper.



BOULE QUI ROULE N'AMASSE PAS MOUSSE

Pinball Land, le pays que vous devrez explorer, se compose de trois flippers divisés chacun en trois étages (sans compter les salles de bonus). Pour l'occasion, Kirby se transforme donc en boule que vous manipulez à l'aide de flips, comme dans un flipper classique. Votre tâche consistera à faire monter notre héros jusqu'au sommet de chaque flipper, où il rencontrera un boss qui garde l'accès menant au monde suivant. En rebondissant, Kirby détruira tout sur son passage (ennemis, cibles...) et amassera des bonus à ne plus savoir qu'en faire.
A vous de trouver chaque fois l'astuce qui vous permettra de grimper au niveau suivant... Pour arriver devant le boss du monde de Kracko par exemple, vous devrez démolir un petit personnage en forme de soleil, qui se transformera ensuite en lune. Lorsque vous aurez éliminé les trois vilains, il ne vous restera plus qu'à défier le roi Dadidou, le superméchant. Et après, c'est tout ? C'est fini alors ? Eh non ! Recommencez le tout en essayant de faire plus de points !

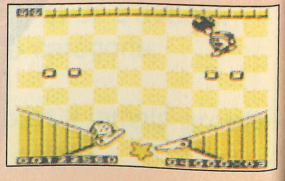




QUAND KIRBY TILTE

Si comme moi vous aimez les flippers réalistes, qui réagissent comme la machine du bistro du coin, vous risquez d'être plutôt déçu par ce jeu. En revanche, si vous recherchez un jeu sympa, plutôt original et pas trop facile, vous en tenez un ! Si en plus vous aimez la petite boule boulimique et les persos qui peuplent son univers, votre bonheur sera total !





www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

MARBLE MADNESS

La célèbre borne d'arcade Marble Madness enfin adaptée sur Game Boy avec plus ou moins de réussite.

Marble Madness est une application mathématique de la découverte de Newton. Vous gérez le déplacement d'une bille que vous devez mener, à travers un tableau plein d'embûches, jusqu'au point d'arrivée. Tout l'intérêt du jeu repose sur la force d'inertie qui anime la balle et qui complique considérablement les choses... En effet, la balle n'obéit pas au doigt et à l'œil, mais évolue en fonction de son élan et de la pente. De plus, vous n'avez qu'un temps limité pour traverser chaque tableau. Chaque fois que vous sortez du parcours, votre bille tombe dans les abysses du jeu vidéo. Vous disposez d'autant de billes que nécessaire, dans la limite du temps imparti, mais chaque bille qui tombe du circuit vous fait perdre quelques très précieuses secondes. En appuyant sur le bouton du paddle, vous pouvez accélérer la vitesse de déplacement de votre bille. Enfin, vous avez le choix entre deux modes différents pour gérer la direction.

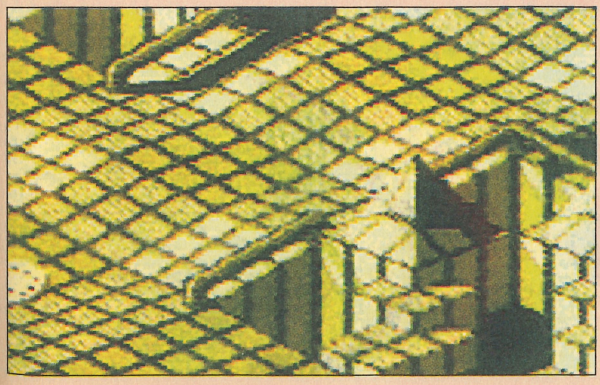
UN MINIGOLF PSYCHEDELIQUE

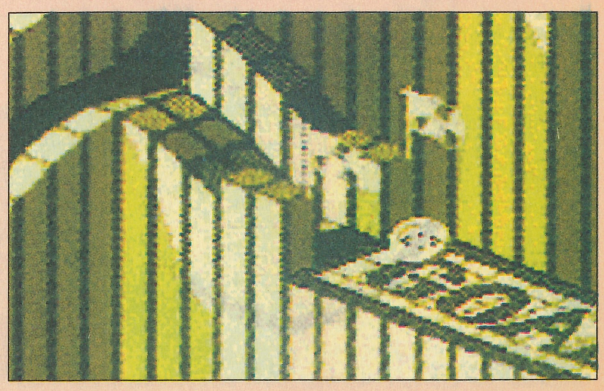
Un peu comme au minigolf, vous avez un point de départ, un point d'arrivée et un obstacle à franchir. Dans Marble Madness, c'est une succession de pièges qui vous attend. Cela va de la flaque d'acide qui dissoudra votre bille à l'aspirateur influant sur la direction, en passant par les dénivellations vicieuses. En mode deux joueurs, chacun dirige sa propre bille. Dans ce cas, le jeu devient une course contre la montre. Le premier arrivé marque le plus de points.

SOUVENT ADAPTE, JAMAIS CLONE

Quelles que soient les machines qui l'adaptent, Marble Madness est toujours resté fidèle à la borne originelle. La version Game Boy n'échappe pas à la règle... Malheureusement, l'animation n'est pas à la hauteur, bien que le jeu reste jouable. Le scrolling de l'écran est flou et le déplacement de la bille assez délicat sur les bords du plateau de jeu.





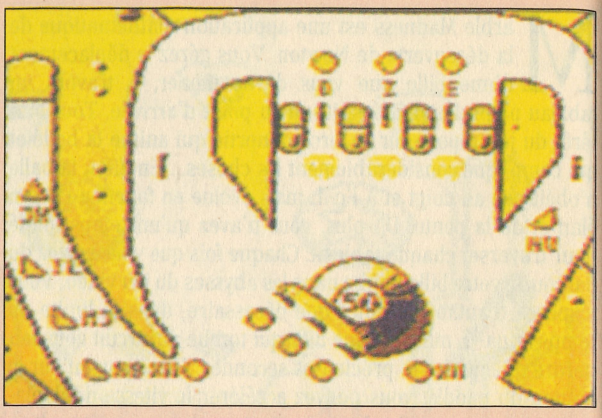


www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

PINBALL DREAMS

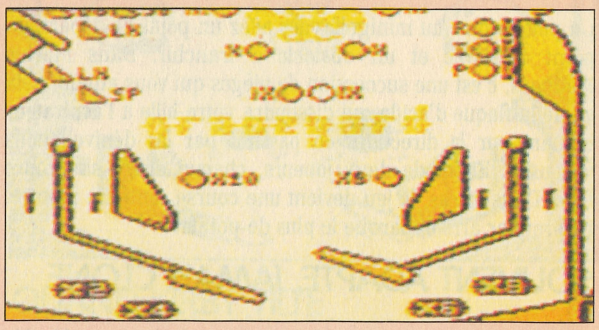
Enfin un flipper (mais non Wonder, rends la cartouche, c'est pas Flipper le dauphin !) digne de ce nom sur Game Boy. Depuis le temps que j'en rêvais !

Un peu de vocabulaire pour commencer :
• Une « cave » : laisser la bille tomber sur les côtés du flipper.
• Un « avion » : perdre la bille au milieu du flipper.
• Une « fourchette » : rattraper de justesse la bille sur le point de faire un avion (voir plus haut) à l'aide des deux flips (un flip empêche la bille de tomber, l'autre lui redonne une pêche d'enfer pour la remonter illico dans le jeu).
• « Claquer » : gagner une partie gratuite. En général, ça fait CLAC ! et là, on se retourne tout souriant pour montrer à tout le monde dans le bar qu'on vient de claquer, prouvant par là-même qu'on est un bon joueur !
Et voici deux expressions montrant ce qu'on peut dire en jouant au flipper : « Ouaah, t'as vu comment j'ai sauvé la cave en secouant le flipper. » Ou : « Ttooow, y m'fait qu'des avions aujourd'hui ! »



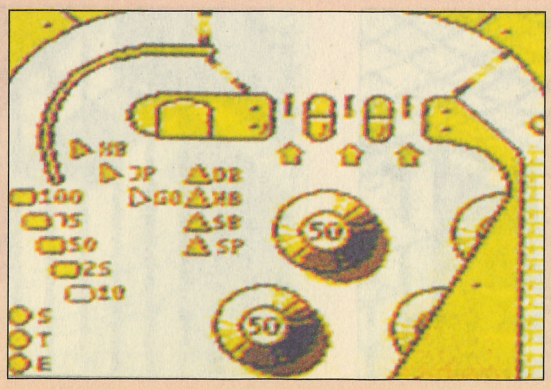
TRAVAUX PRATIQUES

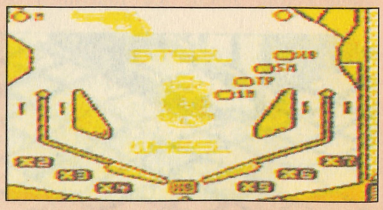
Bon, maintenant que vous voilà un pro, vous pouvez allumer l'écran de votre Game Boy... Vous aurez à choisir entre trois flippers différents, tous proposant des actions plutôt variées à effectuer. Ignition vous fait revivre la conquête de l'espace (vous aurez à allumer les différents étages d'une fusée avant de décoller), Steel Wheel vous plonge en plein western, et Graveyard se déroule dans un cimetière rempli de fantômes et de zombies.

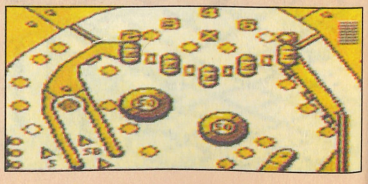


PLUS VRAI QUE VRAI !

Contrairement à la plupart des flippers vidéo, Pinball Dream tente de se rapprocher des vrais, ceux qu'on peut trouver dans les bars enfumés. L'ensemble est très réussi, la réalisation impeccable et la lisibilité des flippers bonne (sauf la nuit !). Les mouvements de billes sont réalistes et cohérents, on peut même recréer certaines actions comme dans la réalité. Je me suis d'ailleurs laissé aller à secouer ma portable pour débloquer la bille (désolé, mais on ne se refait pas !). Je n'ai qu'un seul regret : impossible de claquer (sniff !).





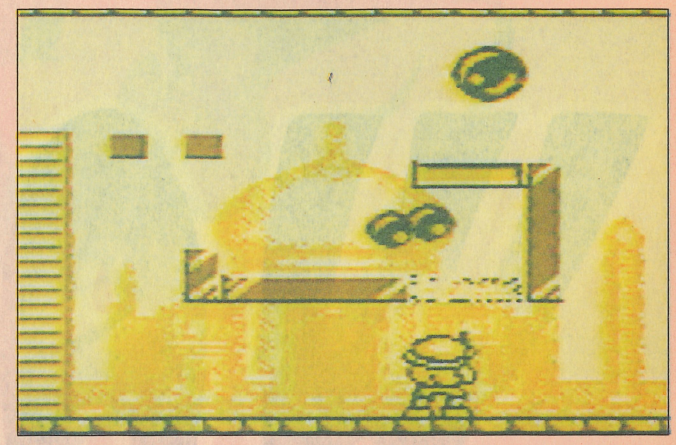


www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

PANG

Déjà adapté sur de nombreuses machines, Pang, un des jeux les plus sympathiques que je connaisse, arrive enfin en version Game Boy. The « panard » !

Vous avez sans doute déjà entendu parler de Pang, non ? L'histoire de ces petits bonshommes qui tirent sur des boules jusqu'à ce qu'elles disparaissent est on ne peut plus excitante. Présent sur Super Nintendo et CD-Rom NEC, ce jeu a déjà emballé des milliers de personnes de par le monde (tout cela n'est que spéculations, mais je ne dois pas me tromper de beaucoup). Est-il aussi réussi sur la Game Boy ?



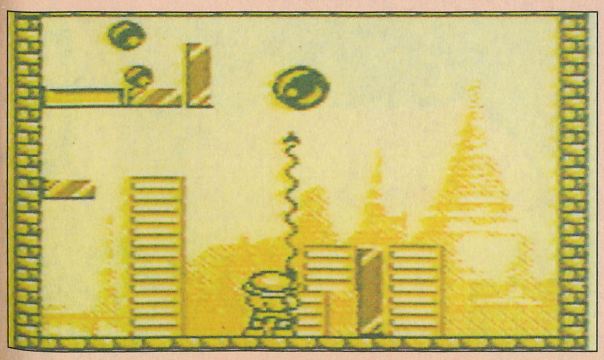
OUI ! (ENFIN PRESQUE)

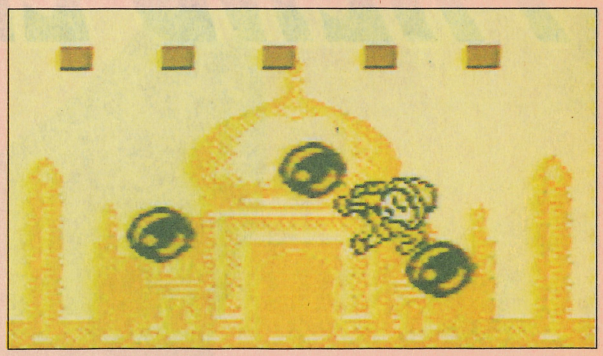
Pas de surprise. Ce Pang ressemble aux deux autres. Vous commencez votre périple dans un pays puis, au fur et à mesure, vous avancez et parcourez ainsi la quasi-totalité du globe. Votre but est très simple. Chaque tableau dans lequel vous débarquez est habité d'une ou plusieurs bulles qui rebondissent en tous sens. Selon la physionomie des tableaux (présence de plates-formes, escalier, etc.), vous devrez agir d'une façon bien précise pour percer toutes les bulles et les réduire à néant. Pour ce faire, vous pouvez lancer une espèce de corde raide. Lorsqu'elle touche une bulle, elle la divise en deux. Et ainsi de suite, jusqu'à ce que les plus petites bulles indivisibles soient touchées et disparaissent. Pour vous aider, différents bonus descendront quelquefois du ciel : pistolet, bloqueur de temps, invulnérabilité...

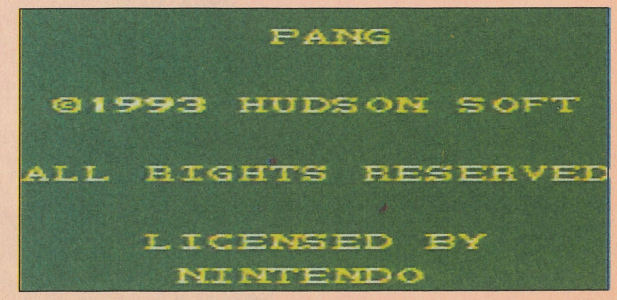
QUESTION DE TAILLE

Si Pang sur Game Boy conserve les qualités qu'on trouvait déjà dans les autres versions, il a tout de même un défaut : la visibilité. En effet, sur l'écran de la portable, les bulles qui vont et viennent de tous les côtés ont tôt fait de vous donner un sacré tournis.

De plus, on peut apparemment y jouer à deux avec le câble de liaison Game Boy. Ne disposant que d'une seule Eprom (version du jeu non encore commercialisée), nous n'avons pu le vérifier mais l'option existe...







www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

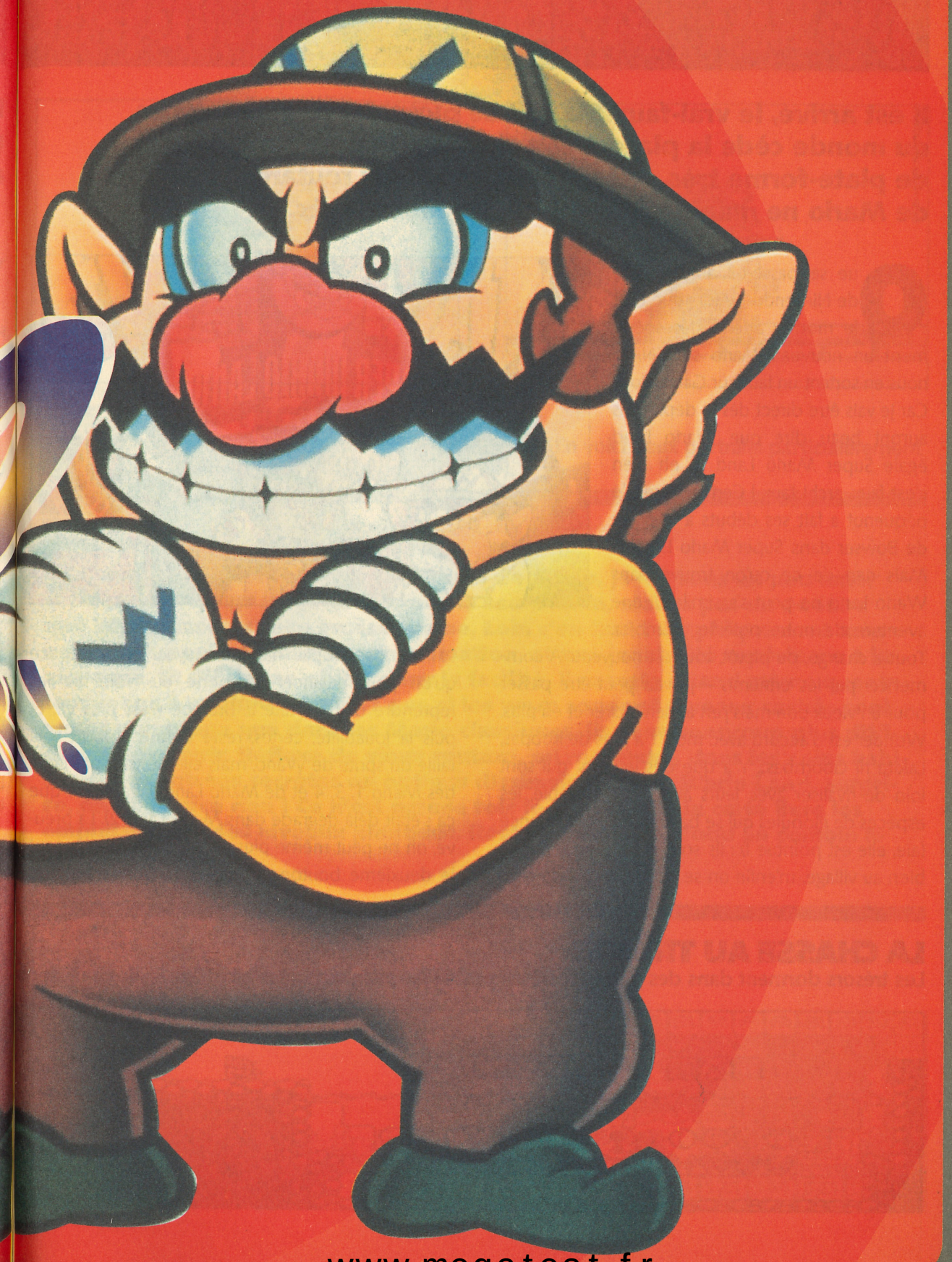
WARIO PREND LE POUVOIR



Un nouveau Mario sur la portable la plus vendue au monde, ça se fête ! Champagne : *Player One* vous emmène à la découverte de la méga sortie Nintendo de ce printemps.

Dossier réalisé par Nostalgic Crevette

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/



www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

WARIO LAND (SUPER MARIO

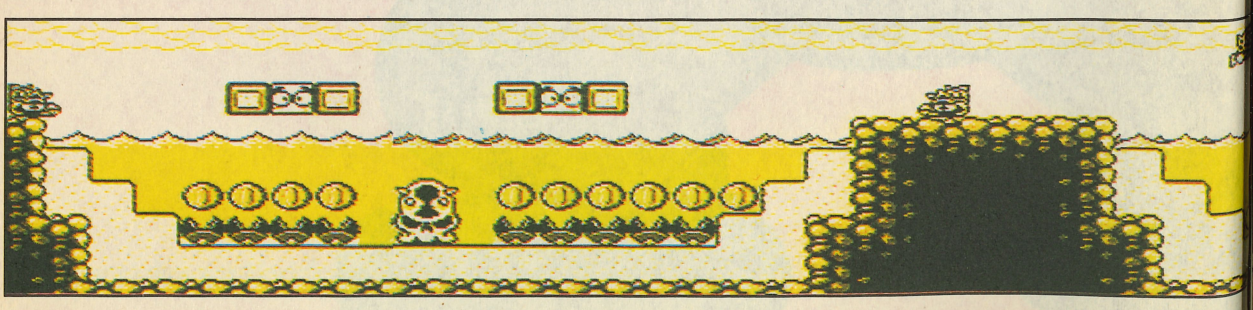
Il est arrivé, le vrai-faux Mario ! Le plombier le plus célèbre du monde cède la place à son rival Wario pour un jeu de plate-forme très... dépaysant. Les vieux routards de Mario ne manqueront pas d'être interloqués.



Que se passe-t-il au royaume de Nintendo ? Alors que tout le monde attend désespérément un nouveau Mario sur SN, ils nous en sortent un faux sur Game Boy ! Car je vais être direct dès le départ : ils auront beau dire que Wario Land égale Super Mario Land 3, eh bien c'est faux, archi faux ! Certes, Wario le péquenot a fait ses débuts à la place de Bowser dans Super Mario Land 2. Mais rien de ce qu'on trouve dans Wario Land ne peut s'assimiler à une aventure de notre pote le plombier. Tout a changé, ou plutôt, tout est nouveau. À commencer par les ennemis – je vais peut-être passer pour un vieux con mais j'en ai rien à cirer et en plus, Wonder est d'accord avec moi.. Y a plus de Koopas, Lakitu ni Goombas... Y a que des jeunots, qui sont loin de rivaliser avec leurs aînés. Par exemple, les espèces de globules qui se baladent avec une lance (aïe, elle est pointue !) : ils sont gentils, on les aime bien au village, m'enfin on se trouve loin de la classe de nos Koopas habituels, avec leur carapace qu'on peut balancer n'importe où (voire se les reprendre dans la tête !). Bref, ce n'est plus ça. Et puis la jouabilité, certes, reste bonne rapport à la taille du sprite de Wario, mais elle ne vaut pas celle des Mario 1, 3, 4 et de Mario Land 1 (faut dire que ça s'était déjà dégradé dans Mario Land 2). La preuve, on ne peut même plus accélérer en maintenant le deuxième bouton appuyé (une bonne part du

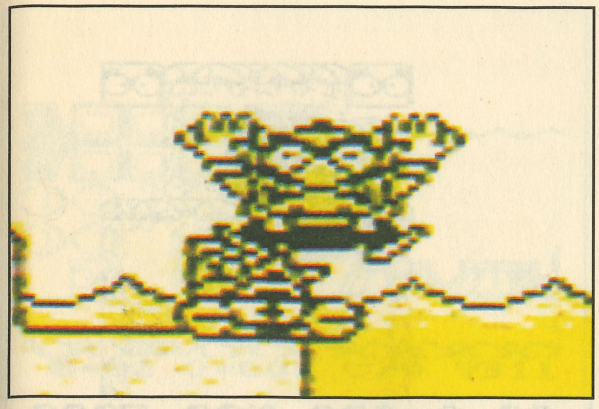
LA CHASSE AU TRÉSOR

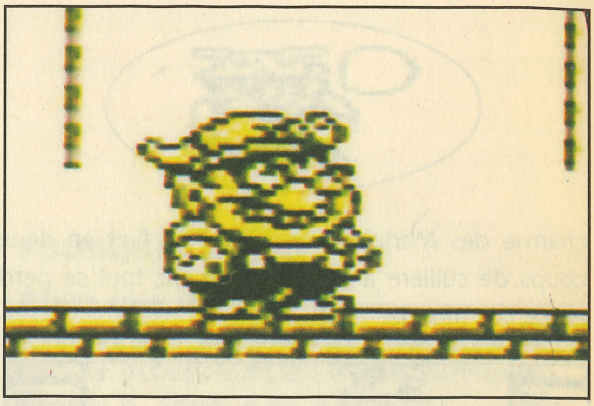
Les trésors dorment dans des pièces secrètes protégées par des portes blindées. Mais ce n'est p



www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

LAND 3)





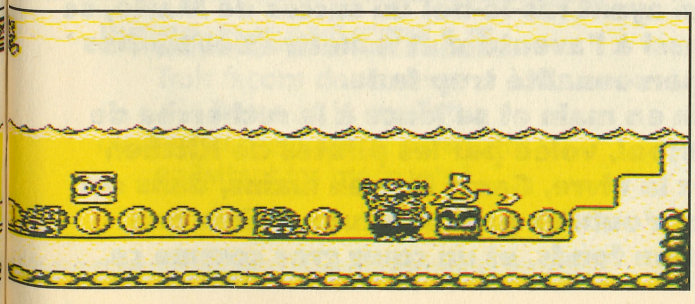
UNE SACRÉE TRONCHE

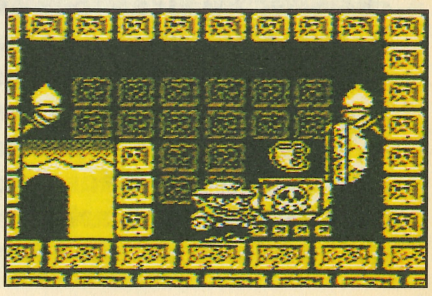
Il faut reconnaître qu'il a une gueule incroyable, Wario ! En voici deux portraits particulièrement expressifs. (« Tu veux ma photo, tête de pioche ? »).

POSITIVE, GARS, POSITIVE !

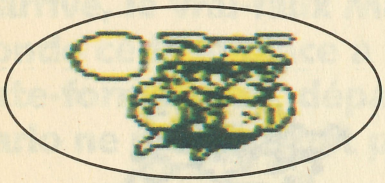
Bon, avouons-le, en tant que fan ultime de Mario, je me sens un peu amer ces derniers temps (et je ne suis pas le seul). Enfin, n'allez pas en déduire que Wario Land est une grosse daube. Loin s'en faut ! Graphiquement assez beau, il s'appuie sur une bonne animation, et une jouabilité supérieure à la moyenne. Et s'il donne plutôt dans la facilité, il compte quand même quarante niveaux à explorer. À noter que si les warp zones et niveaux cachés sont moins nombreux que dans les Mario classiques, ils sont beaucoup plus difficiles à découvrir. Réflexe de vieux routard, on recherche, dans les coins habituels, des entrées secrètes ou options dissimulées. Dans Wario Land, surprise, on ne trouve rien ! Ce n'est qu'une fois le jeu fini que la carte livre les emplacements des niveaux planqués. Reste à fouiller de fond en comble le level qui y accède.

le tout d'en trouver la serrure, encore faut-il la clé.

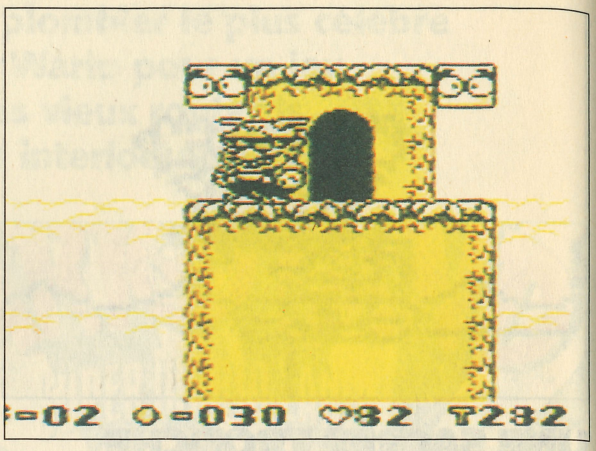


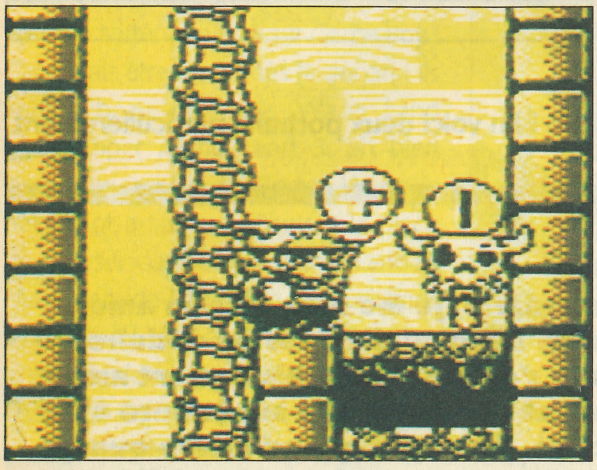


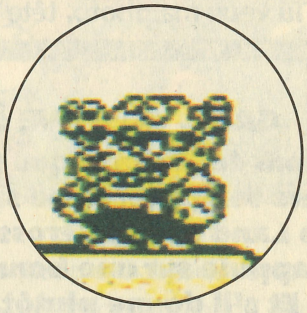
www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/



charme des Mario). Et en plus, il se finit en deux coups de cuillère à pot. Décidément, tout se perd en ce bas monde.



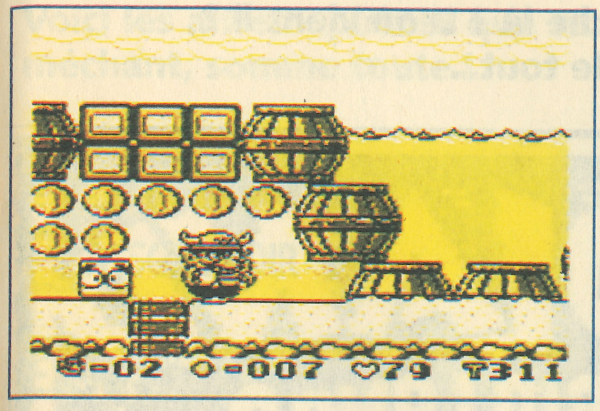


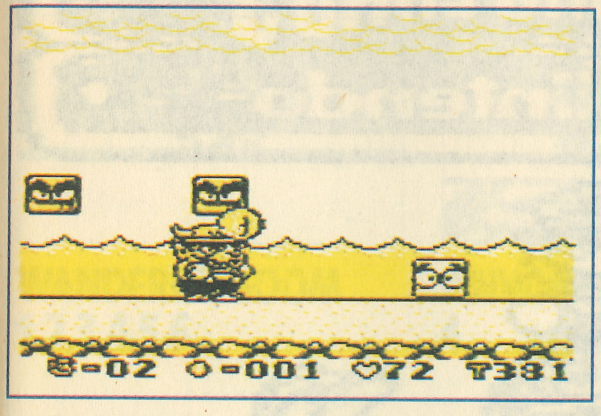


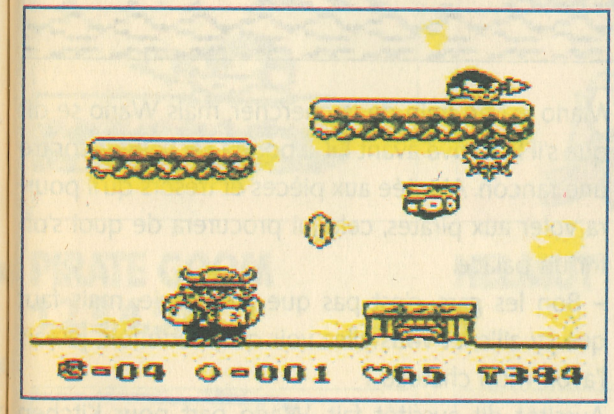
QUI EST WARIO ?

Wario, l'antithèse de Mario, est apparu pour la première fois dans Super Land 2 : Six Golden Coins. Il était le dernier boss du jeu, mais obtint tant de succès qu'il éclipsa presque Mario dans le cœur des joueurs. De quoi donner aux créateurs de Nintendo l'idée de développer ce personnage aux multiples facettes. Et peu à peu, la personnalité de Wario s'est dessinée. Autant Mario est sympa, gentil avec tout le monde, presque « bébé », autant Wario est une vraie tête à claques, le type même de l'individu narcissique qui ne veut qu'on parle que de lui et qu'on lui passe tous ses caprices. Pourtant Wario et Mario étaient au départ copains comme cul et chemise. Jusqu'au jour où Wario, en ayant ras-le-bol du succès de Mario, se décida à se lancer à se lancer lui aussi à l'aventure et à mettre des bâtons dans les roues de son double à la personnalité trop fade.
Aujourd'hui, Wario a pris son destin en main et se lance à la recherche de la statue d'or de la princesse Toadstool, volée par les pirates de Kitchen Island. Cette aventure, vous pouvez la vivre, Game Boy en mains, dans cet excellent Super Mario Land 3. Mais n'oubliez pas : si Wario n'aime pas qu'on lui marche sur les pieds, il a bon fonds, et un cœur gros comme ça.

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/







PRENDS L'OSEILLE...

Trois façons de ramasser de la thune : à la cueillette, ou dans certains blocs, ou encore en lattant les méchants !

POURQUOI WARIO

Alors que les « Nintendomaniaques » du monde entier attendent un hypothétique Mario 5, Nintendo a surpris tout le monde en délaissant sa mascotte au profit du méchant de Super Mario Land 2, Wario. Il faut dire qu'après les nombreuses déclinaisons du plombier auxquelles nous avons eu droit, dans le domaine du jeu (Mario Kart, Mario et Yoshi...) comme dans les produits dérivés (le film et le dessin animé plutôt décevants...), le personnage commençait à perdre de son aura. D'autant plus qu'il a maintenant un concurrent plus que sérieux qui lui dispute la place de représentant du monde Nintendo. Un concurrent qui s'appelle Link, le héros de la série Zelda. Enrichir la série SMB d'un nouveau personnage plus ambigu et plus recherché que le plombier (Wario a un côté plus « sombre » et moins lisse que son alter ego) est finalement une excellente idée. D'autant plus que Wario est maintenant suffisamment installé pour apparaître dans les prochaines aventures des frangins moustachus... et rendre encore plus fun l'une des meilleures séries de l'histoire des jeux vidéo.

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

WARIO LAND, THE HISTOIRE!!

Que veut Wario ? Qu'est-ce qu'il fiche là ? D'où vient-il ? Crevette l'a rencontré et vous révèle tout...



Crevette : Salut mon gros, qui c'est que t'es, toi ?
Wario : Waaaario, je m'appelle Wario !
– Ah ouais, t'es le mec de la pub. Je me disais bien que je t'avais déjà vu quelque part !
– Qu'est-ce tu m'prends la tête, toi ? La dernière fois que je suis venu, c'était pour me foutre sur la gueule avec ce petit... biiip... de Mario.
– Ben oui, c'était dans Super Mario Land 2, même qu'à la fin tu t'es fait chourer ton château par Mario...
– Raaaaaah ! me parle pas de celui-là, je me suis juré de me venger. Un jour, je l'étriperai ce satané Mario, mais pour l'instant je n'ai qu'une idée en tête : m'acheter un château plus beau et plus gros que celui de Mario, et pour cela, je viens d'échafauder un plan, mais écoute plutôt...
La rumeur répand que les pirates de Kitchen Island ont volé la statue en or de la princesse Toadstool. Mario est en train de la chercher, mais Wario se dit que s'il la trouve avant lui, il pourra l'échanger contre une rançon. Ajoutée aux pièces et trésors qu'il pourra voler aux pirates, cela lui procurera de quoi s'offrir un palace.
– Bon les gars, c'est pas que j'm'ennuie, mais faut que j'y aille, et vous allez voir que, cette fois, je vais l'avoir mon château !
Aussitôt dit aussitôt fait, Wario part pour Kitchen Island. Mais s'il va facilement atteindre Syrup Castle, il lui faudra trouver TOUS les trésors et ramasser un maximum de pièces. Car à la fin du jeu l'ensemble des richesses qu'il a engrangées sont comptabilisées, et si le bougre n'a pas accumulé assez d'argent, il se retrouve avec un château ridicule. Mais je ne vous en dis pas plus, vous verrez vous-même...

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

LES BROWN SUGAR PIRATES ...ET LES MOYENS DE LES TUER !

Voici les affreux pirates que va affronter Wario... Rien de bien méchant, somme toute !

1 COUP DE PIED

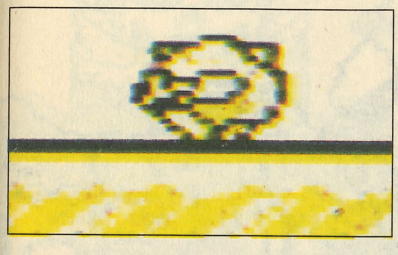
2 ASSOMMOIR

3 COUP DE BOULE

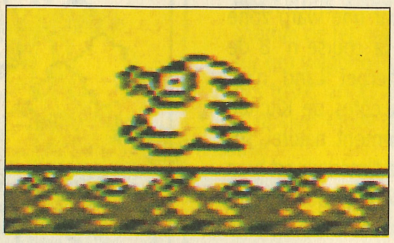
4 FLAMMES DU DRAGON

5 STOMP

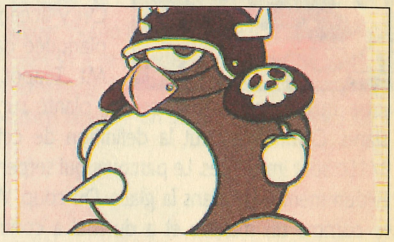
6 TREMBLEMENT DE TERRE



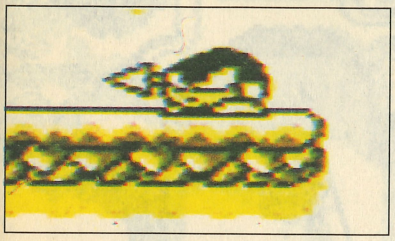
WANDERIN' GOOM
1,2,3,4,5,6



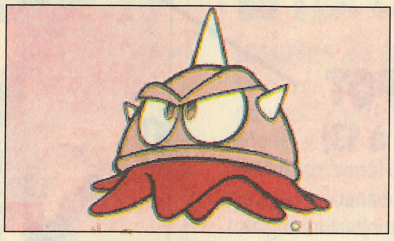
PINWHEEL
4



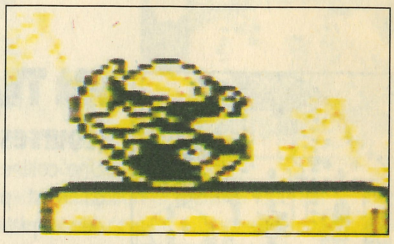
PENKOON
1,2,3,4,5,6



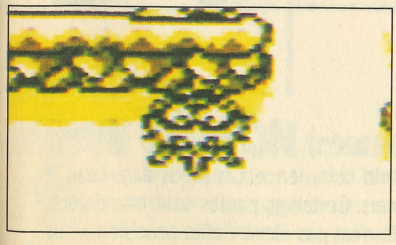
PIRATE GOOM
1,2,3,4,5,6



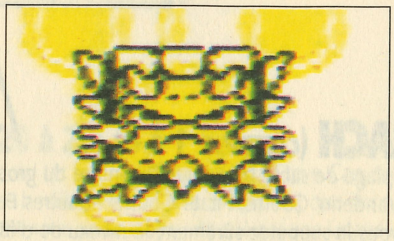
HELMUT
4



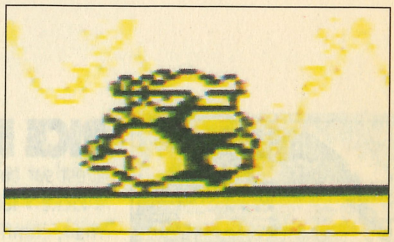
D.D.
1,2,3,4,5,6



DROPPER
1,2,5



POUNCER
(Le haut de sa tête sert de plate-forme.)

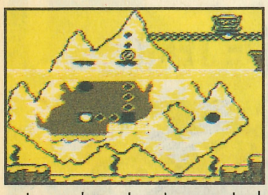


BUCKET HEAD
1,2,3,4,5,6

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

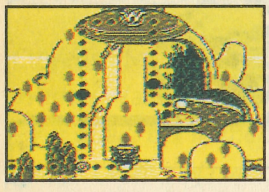
KITCHEN ISLAND

L'île des pirates que va investir Wario s'appelle Kitchen Island. Et il faut dire qu'elle porte bien son nom,car Rice Beach ou Mt Teapot sont autant de lieux à consonance culinaire. En tout, c'est sept régions que doit traverser Wario pour atteindre son but. Dès que vous terminez une région, un petit drapeau vous l'indique, mais il vous est possible d'y revenir à tout moment. En attendant, suivez le guide.



SHERBET LAND (courses 14 à 19)

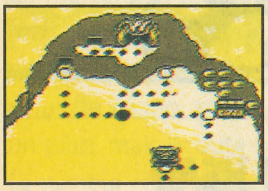
On y accède par une warp zone planquée dans la course n° 8 de Mt Teapot. Sherbet Land n'est autre qu'un gigantesque iceberg planté sur les côtes de Kitchen Island. Comme le veut la définition de cet élément naturel, ses 9/10es sont immergés. Le parcours qui serpente à l'intérieur est bien évidemment tracé dans la glace. Du coup, Wario le péquenot glisse comme un malade et a du mal à contrôler ses mouvements. Heureusement pour lui, les obstacles et les ennemis ne sont pas encore très méchants à ce niveau-là. À signaler qu'en plus des trésors, deux niveaux y sont planqués et n'apparaissent pas sur la carte.



Mt TEAPOT (courses 7 à 13)

Une colline en forme de théière, ça n'est pas banal, mais cela devrait plaire aux joueurs anglais ! Et si l'extérieur se caractérise par une forme aussi exentrique, l'intérieur, de son côté, comprend tout bonnement un réseau de grottes que Wario doit explorer méticuleusement. Ceci afin de finir dans le mini-château qui trône au sommet.





RICE BEACH (courses 1 à 6)

C'est sur cette plage de sable blanc que l'aventure du gros Wario commence. Les pieds dans l'eau, il « kicke » les Wanderin' Gooms, Pirate Gooms et autres Pouncers. Certaines parties sont immergées, mais, comme vous le supputez sûrement, le niveau de difficulté n'est pas élevé. Petite précision, vous devrez découvrir un trésor dissimulé dans la troisième course.

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

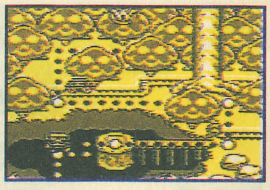
SYRUP CASTLE (courses 37 à 40)



Déjà la fin du voyage... mais quelle fin ! À chaque niveau de cette zone que vous complétez, le château change de forme, dans une animation remarquable (du « morphing » sur Game Boy, fallait oser !). Des couloirs étroits, des échelles de corde et des faisceaux laser sont au programme. L'épilogue est grandiose, avec un boss assez sympa à dégommer (le chef des pirates), et un générique de fin, ma mère, comme il est bon ! Les mauvaises langues pourraient même prétendre qu'il est meilleur que le jeu... Ah ! moi, j'ai rien dit !

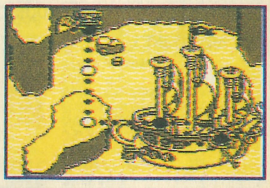


PARSLEY WOODS (courses 31 à 36)



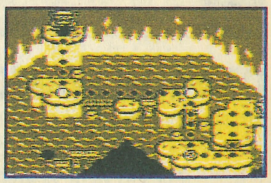
En fait de bois, il s'agit essentiellement d'une interminable ligne de chemin de fer, qui va obliger Wario l'infâme à jouer les équilibristes sur des wagonnets de mine et à se balader, moustache au vent, sur des trains lancés à pleine vitesse. Parsley Woods constitue la seule et unique région du jeu dans laquelle on trouve des niveaux à scrolling.

SS TEA CUP (courses 26 à 30)



Le bateau des pirates, le *SS Tea Cup*, est amarré dans une petite crique au sud-est de l'île. Encore une fois, Wario doit se mouiller pour rejoindre les entrailles du galion de cuisine. Une fois à l'intérieur, l'ambiance rappellera certainement aux vieux fans du plombier quelques aventures passées de Mario 4 (où l'on accède au monde 7 par un galion assez ressemblant).

STOVE CANYON (courses 20 à 25)

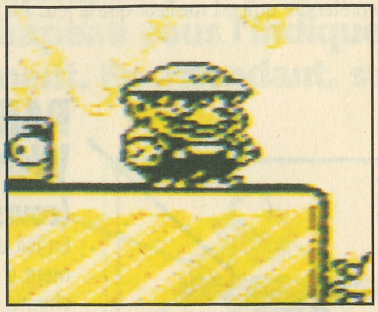


Après les trous qui gèlent dans Sherbet Island, voici les trous qui fument dans Stove Canyon ! Car en fait de canyon, il s'agit plutôt d'une gigantesque caverne bouillonnant de lave. À tel point que dans la course n° 20, fat Wario doit secouer sa lourde carcasse adipeuse sous peine d'être rattrapé par une langue de magma (allez, couché Wolfen !). L'un des niveaux est planqué et n'apparaît pas sur la carte.

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

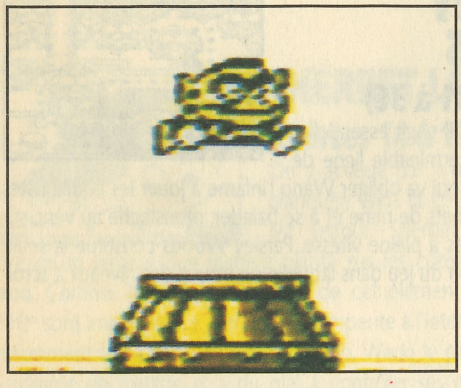
LES TRANSFORMATIONS

Comme Mario, Wario subit des mutations quand il chope certaines options. Ça permet d'acquérir les pouvoirs suivants...



WARIO

C'est l'état normal de Wario. Il est ainsi au commencement du jeu et de chaque level.
Vêtu de la sorte, il peut accélérer en donnant un coup d'épaule sur une courte distance. Ses coups de boule lui permettent d'assommer ses ennemis.

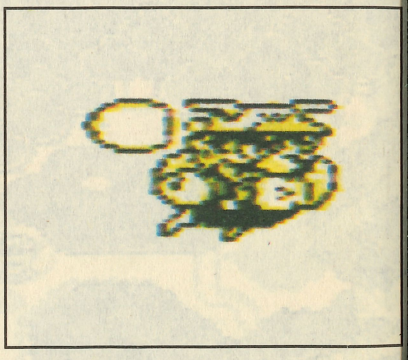


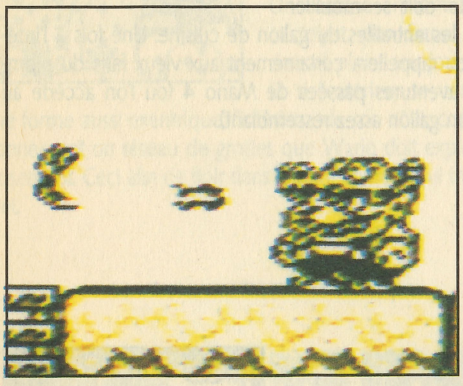
SMALL WARIO

Contrairement à Mario, qui part petit pour devenir Super Mario, Wario ne devient petit que lorsqu'il se fait toucher. Mais même en réduction, il peut continuer de donner des coups de boule et dérouiller ses adversaires.

JET WARIO

Ah ! voici une option franchement utile puisqu'elle permet de demeurer quelques instants en vol, après un saut. Pratique pour éviter tous les petits désagréments de la marche à pied.

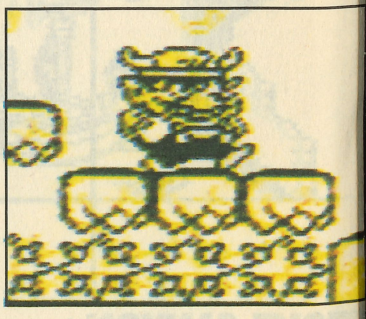




DRAGON WARIO

Étrange combinaison (à la frontière du ridicule) que revêt Wario quand il prend l'option « dragon ». Une tête de monstre vient se greffer sur sa tête. Fini les coups de boule, mais, en revanche, bonsoir le jet de flammes qu'il peut balancer devant lui.

BULL WARIO



À mon avis la plus efficace et la plus sympa de ces quatre transformations. Il suffit de prendre une option « garlic » et paf ! le casque de Wario s'orne de deux cornes, et il devient tout méchant. Il peut, plus que jamais, donner des coups de boule, shooter dans ses ennemis et, grande nouveauté, les « stomper », c'est-à-dire retomber sur eux en maintenant le bouton B appuyé, ce qui a pour effet d'éliminer l'ennemi. Et ce n'est pas tout car, avec le Bull Suit, Wario peut déclencher un tremblement de terre. Il retombe au sol violemment, et toutes les bestioles qui traînaient dans le voisinage sont anéanties par les vibrations. Et puis, je gardais le meilleur pour la fin : s'il a deux cornes sur son chapeau, ce n'est pas pour rien... mais tout bêtement pour lui permettre de s'accrocher au plafond pour retomber quand il le sent...

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/



VENDEZ, ECHANGEZ, ACHETEZ VOS JEUX ET CONSOLES D'OCCASION

(30% à 70% moins cher que les Jeux Neufs)

V.P.C.

17, rue des Ecoles
75005 PARIS
OUVERT TOUT L'ETE
☎ **(1) 43 290 290 +**
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h non stop
- Métro : Maubert Mutualité
- RER : Luxembourg/St Michel
- BUS : 63 86 87 • Parking : Maubert

25, av. de la Division Leclerc
N 20 - 92160 ANTONY
☎ **(1) 46.665.666 +**
* Fermé du 7 Aout au 26 inclus *
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- Dimanche matin de 10 h à 13 h • TRAIN : Orlyval
- RER : Antony • BUS : 197 297 395 APTR
- Face au Marché d'ANTONY (200 m du RER)

SCORE GAMES — LA VIDEO-JEU PASSION

37, Cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
☎ **44.20.52.52**
* Fermé du 1er Aout au 26 inclus *
- Lundi de 14 h à 19 h
- Mardi au vendredi de 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h
- Samedi de 10 h à 19 h • 100 m de la gare de Compiègne
- Parking 700 places face au magasin • BUS : 3 / 4

42, rue de Paris
78100 ST GERMAIN EN LAYE
☎ **(1) 30 61 47 47 +**
- Mardi au samedi de 10 h à 19 h
- Dimanche de 10 h à 13 h
- RER : St Germain en Laye
- A 200 m du RER

OUVERT TOUT L'ETE

+ 10 000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE)

GAME BOY

+ DE 600 JEUX DISPONIBLES

CONSOLE GAME-BOY nue (occasion) 199 F
CONSOLE GAME-BOY (neuve) + Tee Shirt Mario Land 3 329 F

HOUSSE ANTI-CHOC	39 F	PACK BATTERIE (8 heures)	129 F
LOUPE ECLAIRANTE	59 F	GAME-GENIE (neuf)	249 F
ADAPTATEUR SECTEUR	69 F	SUPER GAME-BOY	499 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :			
BURAI FIGHTER	49 F	DOUBLE DRAGON II	99 F
FORTRESS OF FEAR	49 F	TORTUE NINJA	99 F
GARGOYLES QUEST	49 F	SPIDERMAN	139 F
BATMAN	79 F	SUPER MARIO LAND 1	139 F
GREMLINS 2	79 F	BUGS BUNNY	149 F
ROBOCOP	79 F	SUPER MARIO LAND 2	175 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :			
MR NUTZ	TEL	ROAD RASH	249 F
KIRBY PINBALL LAND	199 F	SUPER MARIO LAND 3	249 F
MISS PACMAN	199 F	TINY TOON 2	249 F
ASTERIX	249 F	TORTUE 3	249 F
LES SCHTROUMPFS	249 F	ZELDA	249 F
MEGAMAN 3	249 F	COOL SPOT	269 F
MORTAL KOMBAT	249 F	DONKEY KONG	269 F
MYSTIC QUEST	249 F	WORLD CUP USA 94	289 F

NINTENDO - N.E.S

+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES

CONSOLE NEUVE + 2 Manettes	249 F	GAME GENIE	299 F
PISTOLET (OCCASION)	149 F	KIT DE NETTOYAGE	39 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :			
TROJAN	49 F	SILENT SERVICE	99 F
WIZARD AND WARRIORS	49 F	SUPER MARIO 1	99 F
FAXANADU	79 F	BAYOU BILLY	139 F
METAL GEAR	79 F	CASTELVANIA II	139 F
ROBO WARRIOR	79 F	DONKEY KONG	139 F
SHADOWGATE	79 F	DOUBLE DRAGON 2	139 F
TORTUE NINJA	79 F	MEGA MAN 2	139 F
BATMAN	99 F	SOLSTICE	139 F
CASTELVANIA	99 F	WORLD CUP	139 F
DOUBLE DRAGON	99 F	BLADE OF STEEL	159 F
DUCK HUNT	99 F	SUPER MARIO 2	159 F
GHOST AND GOBLINS	99 F	TOP GUN II	169 F
GREMLINS 2	99 F	DUCK TALES	179 F
METROID	99 F	SUPER MARIO 3	179 F
PROBOTECTOR	99 F	ZELDA 2	179 F
ROBOCOP	99 F	RESCUE RANGERS	199 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :			
ADV. MAGIC KINGDOM	199 F	KIRBYS ADVENTURE	299 F
PACMAN	199 F	MEGAMAN 5	299 F
STAR WARS	199 F	SCHTROUMPFS	299 F
DUCK TALES 2	299 F	ASTERIX	349 F

CONSOLE GAME-BOY nue (neuve)
299 F
CADEAU : 1 SACOCHE

CONSOLE SUPER NINTENDO Française (neuve)
SUPER PROMO
CONSOLE + STREET FIGHTER II
690 F
+ Jeux ALLADIN
990 F

RESERVEZ VOTRE CONSOLE D'OCCASION
(Révisée - Garantie)

RAYON GOODIES

- Films K7 vidéo DRAGON BALL Z, version original PAL, volume 1 à 12 — PRIX UNITAIRE 179 F
- RAMICARD à partir de 5 F
- HEROE COLLECTION (les 10 cartes) 30 F
- TEE SHIRT officiel DRAGON BALL Z 99 F
- Pin's DRAGON BALL Z 39 F

(Cardass, Cartes DBZ, Posters, Figurines, Puzzles, Magnets, Albums ...)

OUVERTURE
D'UN RAYON
CD ROM PC
+ 100 JEUX NEUFS & OCCASIONS

SUPER NINTENDO

+ DE 2500 JEUX DISPONIBLES

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française (neuve)

MANETTE SUPER 4 (6 BOUTONS)	69 F	ADAPTATEUR SECTEUR	149 F
CABLE PERITEL	149 F	GAME GENIE (neuve)	349 F
MANETTE ASCII PAD	99 F	ACTION REPLAY PRO 2 (neuve)	399 F
MANETTE ORIGINE	99 F	ADAPTATEUR JEUX JAP/US	99 F
ADAPTATEUR 6 JOUEURS	199 F	2 MANETTES INFRA ROUGE	299 F

Exemple de prix (Jeux en version française) :

	NEUF	OCCASION		NEUF	OCCASION
ADDAMS FAMILY II	249 F	169 F	PAC ATTACK	449 F	--------
ALIEN 3	--------	199 F	PEPSI JAMMIT	TEL	--------
ALLADIN	449 F	269 F	PIERRE LE CHEF	489 F	249 F
ANOTHER WORLD	489 F	199 F	PILOT WINGS	199 F	139 F
ARME FATALE	199 F	139 F	PINBALL DREAMS	489 F	--------
ASTERIX	249 F	169 F	PIRATE OF THE DARK WATER	489 F	--------
BATMAN RETURN	489 F	299 F	POP'N TWINBEE	449 F	299 F
BEST OF THE BEST	489 F	199 F	PRINCE OF PERSIA	489 F	299 F
BLAZING SKIES	389 F	139 F	PSG FOOTBALL	449 F	314 F
BUBSY	449 F	299 F	RANMA 1/2 2	499 F	349 F
BUGGS BUNNY	549 F	--------	RANMA 1/2 4	TEL	--------
CANTONA FOOT	449 F	299 F	ROAD RUNNER	489 F	199 F
CHOPLIFTER III	TEL	--------	ROCK'N'ROLL RACING	489 F	349 F
CHUCK ROCK	249 F	169 F	R TYPE	199 F	139 F
CLAYFIGHTER	469 F	349 F	SCHTROUMPFS	449 F	--------
CLAYFIGHTER 2	TEL	--------	SECRET OF MANA	549 F	--------
COOL SPOT	299 F	199 F			
DAFFY DUCK	469 F	299 F	SENSIBLE SOCCER	439 F	314 F
DESERT STRIKE	439 F	299 F	SHANGAI 2	489 F	339 F
DRACULA	449 F	269 F	SIM CITY	389 F	269 F
DRAGON BALL Z	489 F	349 F	SIMPSONS BART	199 F	139 F
DRAGON BALL Z 2	549 F	--------	SKYBLAZER	399 F	269 F
ECOLE DES CHAMPIONS	489 F	--------	SPECTRE	399 F	--------
EMPIRE STRIKE BACK	549 F	379 F	STAR TREK	549 F	--------
EQUINOX	439 F	314 F	STARWING	299 F	169 F
F 1 POLE POSITION	489 F	339 F	STREET FIGHTER 2	199 F	99 F
FIFA SOCCER	499 F	379 F	STREET FIGHTER 2 TURBO	489 F	269 F
FIGHTER'S HISTORY	TEL	--------	SUPER AIR DRIVER	499 F	299 F
FLASHBACK	439 F	299 F	SUPER BOMBERMAN	389 F	269 F
FX TRAX	TEL	--------	SUPER BOMBERMAN 2	TEL	--------
F ZERO	199 F	139 F	SUPER GOAL	489 F	269 F
GOOF TROOP	449 F	299 F	SUPER MAGICAL QUEST	549 F	299 F
GP 1	489 F	339 F	SUPER MARIO KART	389 F	269 F
HOME ALONE 2	199 F	139 F	SUPER METROID	449 F	--------
HUMANS	399 F	--------	SUPER SOCCER	389 F	199 F
HYPER VOLLEY BALL	469 F	--------	SUPER STAR WARS	489 F	269 F
JIMMY CONNORS TENNIS	419 F	269 F	SUPER STREET FIGHTER II	TEL	--------
JOHN MADDEN FOOTBALL 93	449 F	299 F	SUPER SWIV	199 F	139 F
JURASSIC PARK	299 F	199 F	SUPER TENNIS	199 F	139 F
KICK OFF 3	499 F	--------	SUPER TINY TOONS	489 F	339 F
LAMBORGHINI	479 F	299 F	SUZUKI F1	489 F	269 F
LEMMINGS	489 F	199 F	TECMO BASKET BALL	489 F	339 F
LIVRE DE LA JUNGLE	499 F	--------	TOP GEAR 2	489 F	--------
LOST VIKING	449 F	299 F	TORTUE FIGHTERS	549 F	379 F
MARIO ALL STARS	389 F	269 F	TORTUE NINJA 4	489 F	299 F
MAXIMUM CARNAGE	TEL	--------	ULTRAMAN	199 F	99 F
MECH WARRIOR	489 F	249 F	UTOPIA	399 F	--------
MEGAMAN SOCCER	TEL	--------	VAL D'ISERE CHAMP	499 F	349 F
MEGAMAN X	449 F	--------	WRESTEMANIA	199 F	139 F
METAL COMBAT	389 F	--------	WOLFENSTEIN 3D	449 F	--------
MORTAL KOMBAT	249 F	169 F	WORLD CUP USA 94	489 F	--------
MORTAL KOMBAT 2	TEL	--------	WORLD HEROES	499 F	349 F
MR NUTZ	449 F	299 F	WORLD LEAGUE BASKETBALL	-------	199 F
MYSTIC QUEST + livre	389 F	--------	YOUNG MERLIN	499 F	349 F
NBA JAM	549 F	379 F	ZELDA 3	389 F	269 F
NIGEL MANSELL	449 F	299 F	ZOMBIES	489 F	349 F

Toutes les marques citées sont des marques déposées. Offre dans la limite des stocks disponibles. * OCCASION ** POUR L'ACHAT DE CONSOLE NEUVE RC : Paris B 385 215 603

NOUS ACHETONS

(Paiement immédiat ou bon d'achat)

vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •GAME-BOY • CD ROM PC •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO •3DO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur : •N.E.S •CD 32 •MASTER-SYSTEM •NEC •LYNX

(voir modalités au magasin) (Boites d'origine indispensable)

(Echange exclusivement réalisé au magasin)

VENTE PAR CORRESPONDANCE
24 / 48 H
LIVRAISON COLISSIMO
(Commande à Paris exclusivement)

Avec notre **CARTE DE FIDELITE** complète, vous gagnez **300 FRS** de Jeux Gratuits

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF ET EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES.
N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 +

NOM MUNOZ PRENOM GEOFFREY
ADRESSE 2 avenue de Veyssière résid. du parc
CODE POSTAL 69130 VILLE Ecully
TEL. DOM .... TEL BUREAU 72 61 64 23

TITRE	CONSOLE	PRIX
BURAI FIGHTER	Game Boy	49 F
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		79 F

Je règle par : Mme Loris
MANDAT LETTRE ☐
CHEQUE ☒ CARTE BLEUE ☐
N° |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|
Date expiration : . . / . .
Signature..................

GAME BOY 07/94

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/

VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE ?



GAME BOY

www.megatest.fr
www.facebook.com/MegatestRetro/