NINTENDO PLAYER

Nintendo PLAYER

SUPER FX

LES PLANS

ZELDA III
KIRBY'S DREAM LAND
PRINCE OF PERSIA

SUPER FX

TOUT SUR STAR WING
LE MÉGA-JEU DE L'ANNÉE

ENFIN LA PEINTURE NE TACHE PLUS !

voir page 10

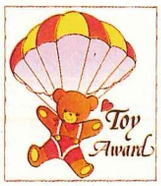
Les super promos du Club

AVRIL 1993
ÉDITION SPÉCIALE

A 16h02, Antoine comptait les mouches. A 16h37, il terrassait un dragon, avec son épée magique.

A vous les manettes. La SUPER NINTENDO 16 bits est plus que fantastique. On s'éclate dans le jeu pour le vivre intensément, en vrai. Par ses effets graphiques avec rotations d'écran et zoom entièrement gérés par microprocesseur, la SUPER NINTENDO est le jeu vidéo dans sa toute puissance. Prêts ! Entrez dans l'autre dimension, pour terrasser le dragon dans ZELDA.

Nintendo®



SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

L'autre dimension.

SÉQUENCE DÉCOUVERTE

STAR WING sur Super NES
Ambiance tournoyante

SÉQUENCE AVENTURE

ZELDA III
La clé de l'énigme

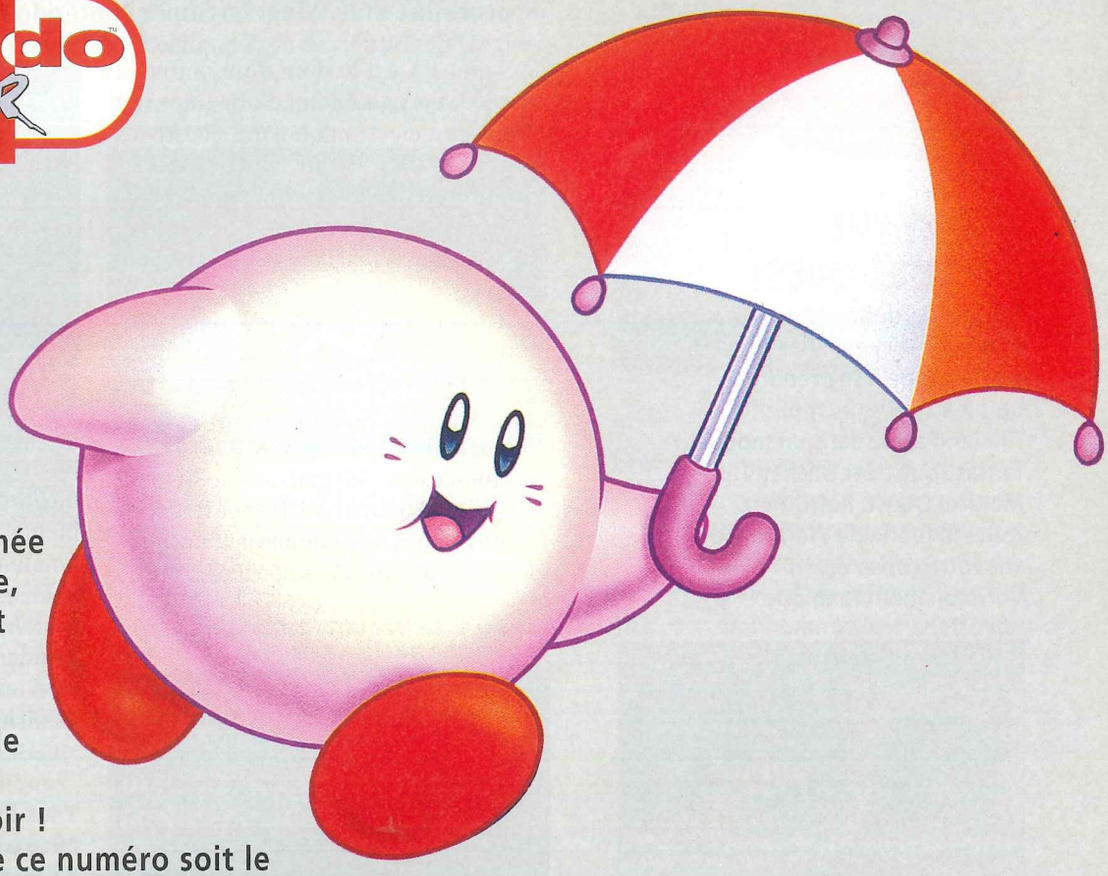
SÉQUENCE ARTISTE

MARIO PAINT
La peinture en musique

LE SOMMAIRE

INFOS ZAPPING ..... Page 6
MARIO PAINT ..... Page 10
AXELAY ..... Page 14
SYSTEME D ..... Page 16
ZELDA III ..... Page 20
GAME BOY CLUB ..... Page 26
KIRBY'S DREAM LAND
MARIO & YOSHI
PRINCE OF PERSIA
A LA RESCOUSSE ..... Page 32

ÉDITO



SALUT LES PLOMBIERS !
Eh oui, c'est nous, le Club Nintendo ! On ne vous avait pas oublié, simplement on préparait plein de nouveautés pour cette formidable nouvelle année 1993 (nouvelle, nouvelle, façon de parler : elle est déjà bien entamée !).
Une avalanche de changements, un vent de folie a soufflé sous nos casquettes. Attendez voir !
On s'est fendu pour que ce numéro soit le plus beau, le plus complet, truffé de plans (géniaaaal !) et de trucs et astuces sur les trois systèmes Nintendo (re-géniaaal !)... Et dites-vous bien que ça n'est qu'un avant-goût de votre futur magazine *Nintendo Player* ! Le prochain numéro, qui fera 100 pages, paraîtra courant mai et sera un véritable feu d'artifice. Pour le recevoir, abonne-toi dès aujourd'hui et rejoins ainsi le Club des super privilégiés Nintendo. Tu auras un max de cadeaux branchés (cassettes vidéo, CD, etc.) et plein d'autres choses tout aussi fabuleuses...
Alors, pas de doute, 93 sera une super année. Allez, assez de discours ! On vous laisse saliver devant ces quelques bonnes pages en attendant le prochain numéro...
Ah que, bonne lecture et a'tchao les kids !

NINTENDO™ PLAYER est une édition spéciale du Club Nintendo™, BP 25, 1780 WEMMEL 1.

Directeur de la publication : Alain KAHN.
Rédacteur en chef : Cyrille BAUDIN.
Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ.
Rédaction : Claire SAUNOIS, Patrick GIORDANO, Jean-Philippe ASTOUX, Véronique BOISSARIE, François DANIEL, Xavier LAMBERT.
Illustrations : Emmanuel VEGLIONA.
Infographie : Laurent VIEL.

Les mots et logotypes NINTENDO™ sont des marques déposées par la société NINTENDO Inc. – Tous droits réservés © NINTENDO Inc.
Les personnages Mario et Kirby sont © NINTENDO Inc. Tous droits réservés.
Tous droits de reproduction réservés pour tous pays.

NINTENDO™ PLAYER est une publication de MEDIA SYSTEME EDITION, 19, rue Louis-Pasteur. 92513 BOULOGNE CEDEX – FRANCE
Tél. : (331) 41 10 20 30
Président-directeur général : Alain KAHN .
Responsable de l'édition Benelux : Carla VAN EMDE BOAS.
Imprimé en France.

INFOS zapping

SUPER NES *preview*

MICKEY THE MAGICAL QUEST

Malgré ses déboires dans Fantasia, Mickey n'hésite pas une seconde à se prendre à nouveau pour un apprenti sorcier. Partez dans un monde fantastique avec Mickey The Magical Quest. Retrouvez toute la féerie de Walt Disney sur votre console. Véritablement magique !

BEST OF THE BEST

Amateur de kick-boxing et de sports de combat, voici votre jeu. Tout possesseur de console Nintendo y trouvera son compte, puisque Loriciel a la judicieuse idée de sortir Best of the best sur les trois supports : Super Nintendo, NES, Game Boy. Extrêmement technique. Une grande pratique sera nécessaire pour trouver les combinaisons de certaines prises.

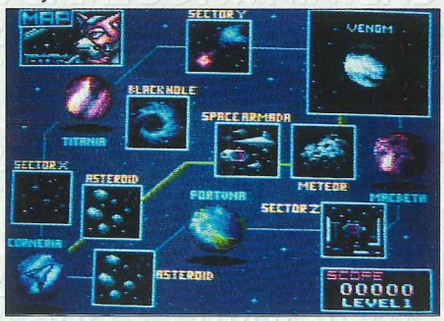
SUPER NES

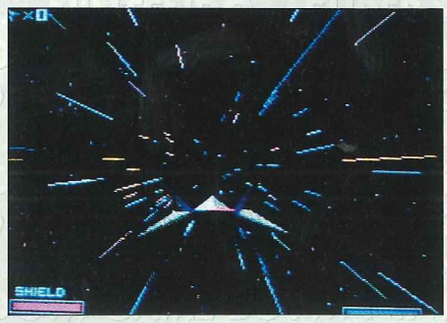
SUPER FX

Le CD ROM n'est pas encore prêt. Aussi pour calmer nos appétits gargantuesques, le géant japonais à mis au point un tout nouveau processeur appelé le Super FX. Premier jeu à sortir utilisant ce procédé : Star Wing. La Super Nintendo n'a pas fini de nous étonner !

Le Super FX est le nom d'un nouveau procédé. Il s'agit en fait d'une puce (un composant électronique) qui booste les capacités déjà phénoménales de la Super Nintendo. Tout logiciel conçu avec ce Super FX voit ses capacités s'accroître de 30 % par rapport à un logiciel vendu actuellement dans le commerce.
Les caractéristiques de cette puce utilisent la technologie RISC (Reduced Instruction Set Computer) ; en un mot, ça permet de calculer beaucoup plus rapidement des formules mathématiques. Les animations polygonales en 3-D sont calculées en temps réel. De nouveaux effets de zoom et de rotation viennent élargir la palette des effets spéciaux.

Star Wing : partez à la conquête du système solaire.





Vous passez en vitesse lumière...

Il est extrêmement difficile de gérer l'effet des ombres lors du déplacement des objets à l'écran, ce ne sera plus un problème. Des dégradés seront calculés en fonction de la position de chacun de ces objets. Un autre problème est enfin résolu : le scintillement des sprites à l'écran. Le microprocesseur Super FX est pourvu d'une possibilité de détection de collision entre les sprites.

QUE DE BONNES CHOSES !

Tous les calculs sont normalement gérés par le CPU (unité centrale). Le Super FX décharge le CPU de cette "tâche", ce qui laisse une "plus grande liberté de mouvements" à cette même unité centrale.

PRINCE OF PERSIA

Beau, fluide, astucieux, original... Tous les qualificatifs ont déjà été employés pour encenser Prince of Persia, monstre sacré des jeux vidéo. La version Super Nintendo est à la hauteur du mythe. Vous pouvez nous faire confiance et courir découvrir ce jeu avant même que nous vous le fassions découvrir plus en détail dans un prochain numéro... Mais que les possesseurs de NES ne se morfondent pas. La merveille sort aussi sur la Nintendo 8-bits.

STAR WING

Grande innovation, le Super FX crée des effets de 3-D en temps réel. Vous aurez une qualité graphique et une animation dignes de F-15 Strike Eagle III sur PC 386 SX. Tout ce qui est représenté à l'écran peut maintenant pivoter, être vu de dessus, de dessous ou latéralement. D'une rapidité et d'un réalisme impressionnants. On ne peut qu'être séduit !

Vous êtes Star Wing.

STAR WING : UN NOUVEAU MONDE...

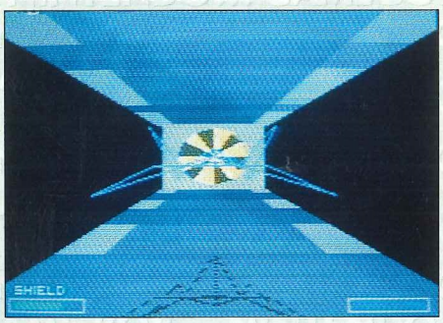
Star Wing est le premier soft qui utilise cette nouvelle forme de technologie. Aux commandes d'un engin intersidéral "très design", vous partez sauver le système solaire. Scénario banal, me direz-vous, mais la conception du jeu, elle, n'a rien de banal. Époustouflante du début à la fin. Même si vous n'affectionnez pas particulièrement les simulations de vol, vous ne pourrez rester insensible à la qualité graphique et à la fluidité de l'animation.

Sachez que plus d'un programme utilisant le Super FX sont en voie de développement. Notamment des simulations de sport, des jeux de rôle (sortiront-ils en Belgique ?) ou des jeux de stratégies.

Des décors dignes des meilleurs films de science-fiction.

En attendant, vous pourrez toujours vous rassasier avec Star Wing qui sortira bientôt chez nous.

Tirez à fond les gamelles dans la cible afin de traverser la suite de ce tunnel... sans fin.



LOONEY TUNES SUR SUPER NINTENDO

Savez c'que c'est, un géocoucou, non ? Eh ben, c'est la bestiole que course sans arrêt Willy le coyotte. Savez, cette espèce de grande autruche "gagueuse" qui speede à fond les gamelles. De bons graphismes et des farces dignes de Meep Meep.

BATTLE CLASH

Bonne nouvelle, Battle Clash est un jeu pour vos superscopes. Il faut les nourrir, ces p'tites bêtes. Nintendo en a pris conscience, et voici une armée à la Robotech qui cherche l'embrouille. Ne vous laissez pas démonter pour autant, épaulez l'arme suprême et éclatez- les à coups de rayons laser. YYEEAAAHHH !!!

SUPER PANG

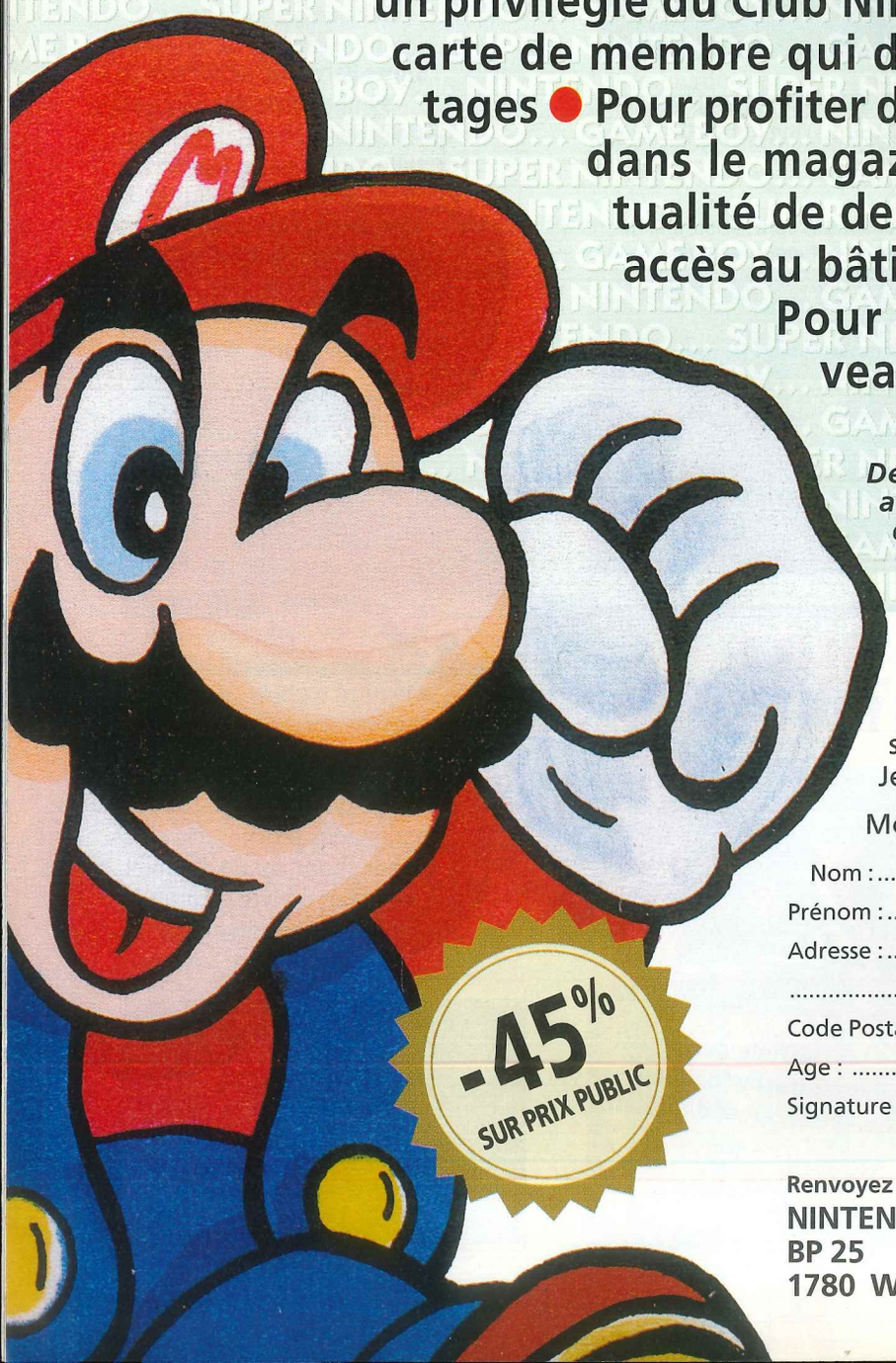
Super Pang est un soft bien sympa ; il est par ailleurs difficile de le classer dans telle ou telle catégorie de jeu. Armé d'un pistolet, un p'tit bonhomme devra nettoyer chaque stage de toutes les bulles qui s'y trouvent. Vous voyagerez ainsi de pays en pays, le décor en fond d'écran représentant à chaque stage une contrée différente.

PARODIUS

En s'inspirant du même système de jeu et des personnages fétiches des plus grands shoot'em up, Konami nous fait revivre de grands moments. Résultat garanti, Parodius est superbe.

ABONNE-TOI VITE À N
ET DEVIENS MEMBRE S
DU CLUB NINTENDO !

● Pour être à la pointe de l'info sur les jeux ● Pour être un privilégié du Club Nintendo ● Pour recevoir une carte de membre qui donne droit à plein d'avantages ● Pour profiter des superbes cadeaux offerts dans le magazine ● Pour connaître l'actualité de dernière minute ● Pour avoir accès au bâtiment Super NES à Walibi ● Pour découvrir toutes les nouveautés par téléphone ●



Découpe ce bulletin et tu recevras tous ces avantages dès réception de ta demande d'abonnement.
Offre valable jusqu'au 31 mai 1993.

Oui je souhaite m'abonner à Nintendo Player au prix spécial de 850 FB au lieu de 1320 FB pour 6 numéros et 1 hors-série, et devenir membre VIP.
Je recevrai le premier numéro vers le 20 mai.

Mode de paiement : ❑ chèque ❑ virement

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

.....

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

Age : .....Console(s) de jeu : .....

Signature (des parents pour les mineurs) :

Renvoyez ce bulletin d'abonnement à :
NINTENDO PLAYER
BP 25
1780 WEMMEL 1

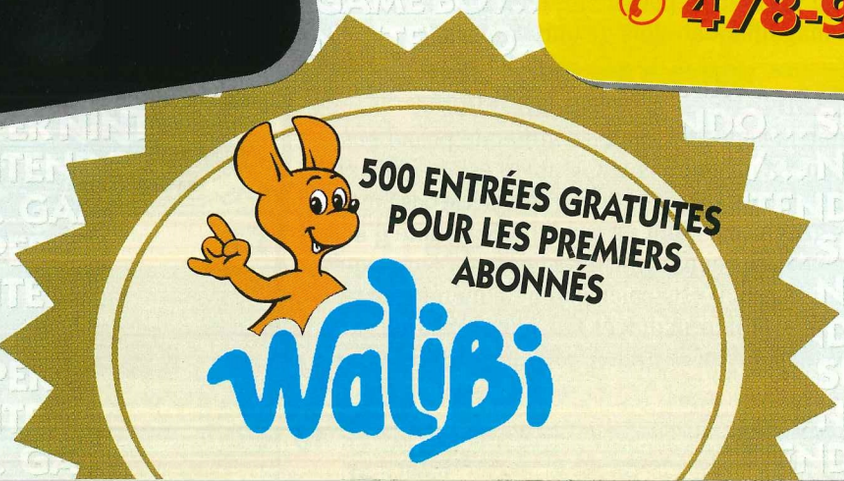
À NINTENDO PLAYER
E SUPER PRIVILÉGIÉ
O !

VOS AVANTAGES

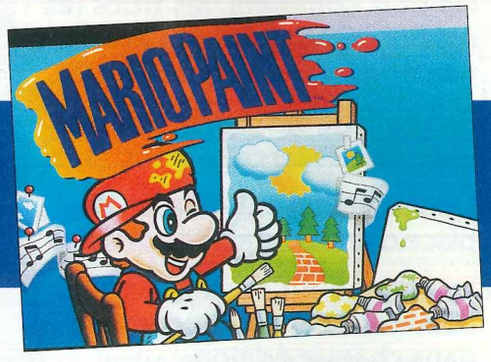
- Le fabuleux magazine *Nintendo Player*. Tous les deux mois : 100 pages d'infos "béton", les plans les plus complets, les trucs les plus confidentiels et la présentation des meilleures nouveautés.
- Une carte de membre nominative, avec code secret.
- La possibilité de gagner une place d'entrée gratuite à Walibi.
- La chance de participer aux nombreux concours organisés dans chaque édition.
- L'info au quotidien exclusivement pour toi.

100 PAGES D'ASTUCES TOUS LES 2 MOIS

SOS NINTENDO
✆ 478-92-08



SELECTION super nintendo



MARIO PAINT

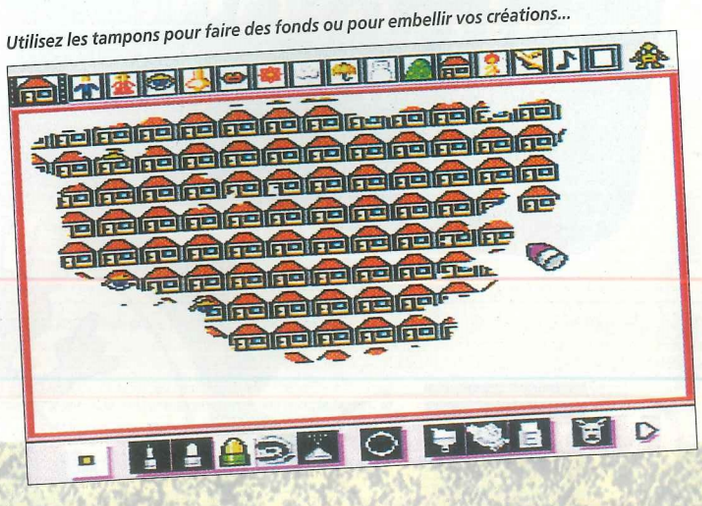
C'est la surprise de ce début d'année. Une cartouche sublime pour dessiner, composer, colorier, créer mille et une merveilles... Et même jouer ! Action !

Mario Paint est, à la base, un logiciel de dessin, qui s'utilise avec une souris. Je précise "à la base", car les possibilités d'une telle cartouche vont bien au-delà de la simple création graphique. Nintendo a réussi à repousser les limites de ce type de programme, le magnifiant au-delà de toute espérance...

DESSINER, C'EST MAGIQUE

Dès qu'on allume la console, la magie Nintendo prend possession de l'écran. La musique entraînante (il est possible de la changer ou de l'enlever), dans la lignée de la série des Super Mario Bros, les graphismes tout en rondeur, la facilité d'accès... tout est réuni pour nous scotcher à l'écran. Pour ce qui est du logiciel de dessin, il est sensiblement le même que les meilleurs du genre, déjà rencontrés sur micro-ordinateur. Vous disposez d'une palette de quinze couleurs, de différents types de crayons et de gomme, d'un aérographe (pratique pour les graphes !), d'un pinceau-brosse et d'icônes diverses pour réaliser cercles, rectangles, lignes. Ce qui frappe d'entrée, c'est le grand nombre et l'extrême qualité des deux cents motifs et tampons pouvant être intégrés à vos dessins (Mario, Yoshi, des animaux, des champignons, etc.). Les tailles des crayons sont variées, et la prise en main de la souris est d'une

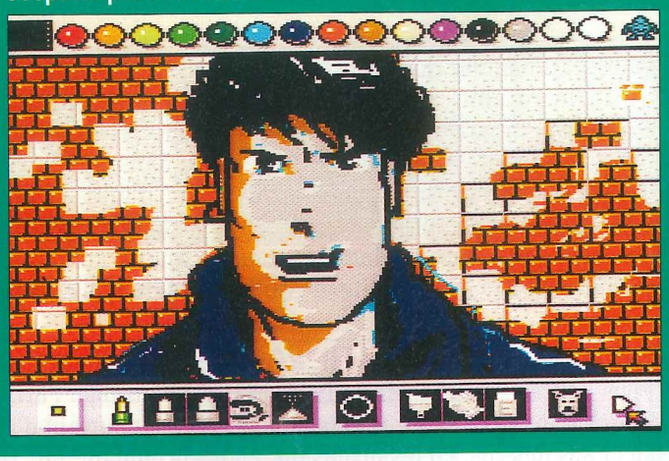
Utilisez les tampons pour faire des fonds ou pour embellir vos créations...



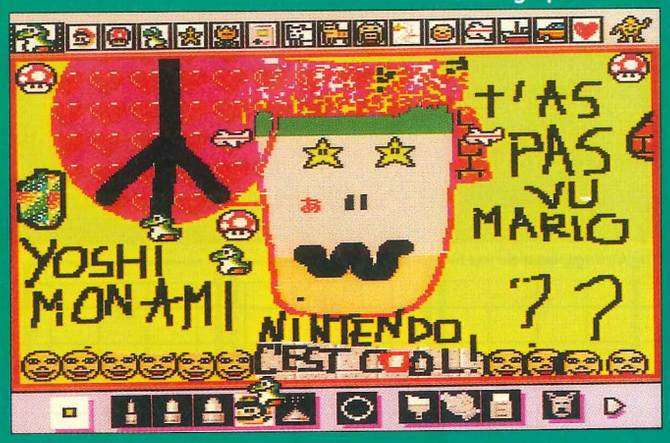
QUE VOUS SACHIEZ DESSINER OU PAS !

Je dessine très mal, je l'avoue (d'ailleurs au vu des photos, personne n'osera mettre ma parole en doute)... Je m'amuse pourtant comme un fou sur Mario Paint. Mais pour vous prouver que Mario Paint convient aussi bien au débutant qu'au pro, j'ai demandé au dessinateur de BD Francard (qui dessine Jeepster aux éditions Dargaud) de dessiner son héros, souris en main.

Jeepster par Francard !



Gribouillage par Matt !



parfaite ergonomie. Autre petit détail amusant concernant les tampons de lettres : outre les caractères romains, Mario Paint propose aussi les principaux caractères des trois systèmes d'écriture japonais. Encore un bon moyen pour apprendre les langues tout en s'amusant.

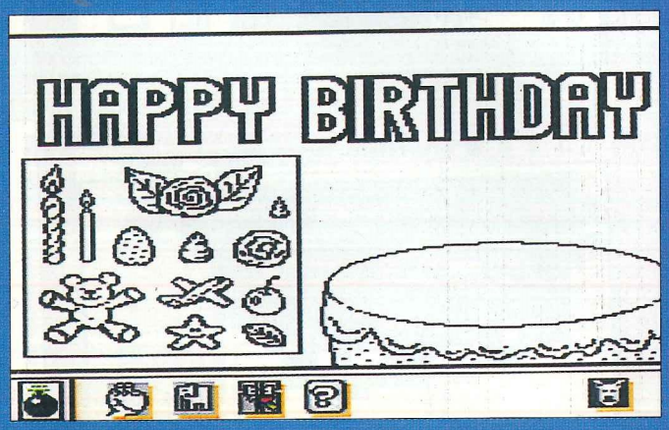
RÉALISEZ VOS DESSINS ANIMÉS

Dessiner, c'est bien, mais animer ses dessins, c'est encore mieux. Grâce au mode animation, vous pourrez ainsi réaliser des dessins animés de quatre, six ou neuf images. Et ce aussi bien à partir de vos propres créations que des lettres et dessins déjà existants. Le plus incroyable, c'est qu'il est en plus possible de composer la musique de ce dessin animé. La composition musicale est, elle aussi, traitée sur un mode original : chaque son y est représenté par un animal ou un objet rigolo. A vous de placer ces sons sur une portée et de créer une mélodie harmonieuse. Grâce à un véritable magnétophone, il est possible de varier le tempo (la vitesse), le mode rythmique et la durée de votre chanson. De quoi s'amuser des heures, tout en apprenant les rudiments de la composition musicale.

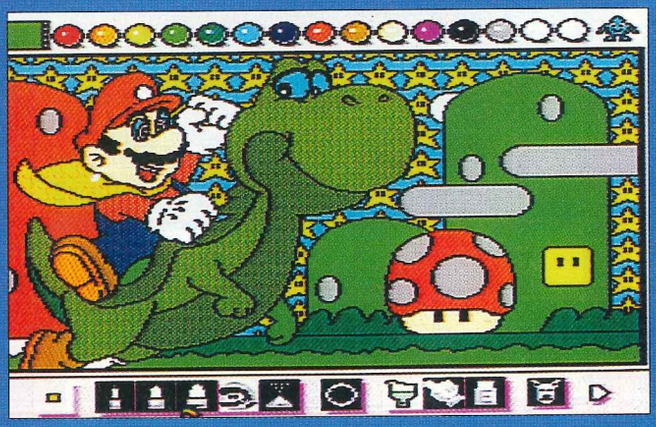
CRÉER EN S'AMUSANT

Les possibilités de Mario Paint sont innombrables. Des utilisateurs de tout âge pourront créer en s'amusant, et on peut

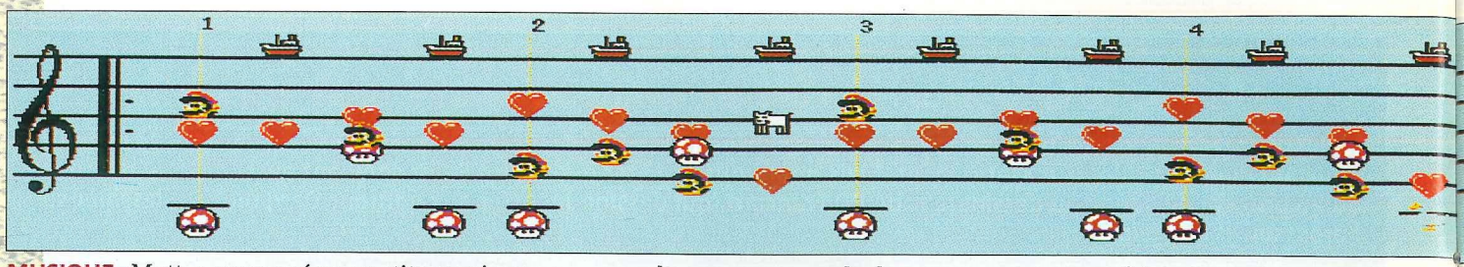
LIVRE DE COLORIAGE



De nombreux dessins sont disponibles.



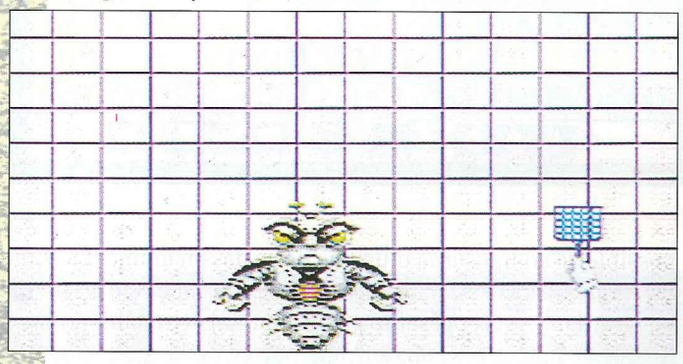
À vous de les mettre en couleur, comme ici Mario et Yoshi coloriés par Ornella (5 ans).



MUSIQUE : Matt a composé une petite musique pour vous donner un exemple de ce que vous pouvez faire...

d'ores déjà le considérer comme le "jeu" familial par excellence. Les plus jeunes pourront par exemple colorier des dessins, les plus anciens animer de petites séquences. En plus, en branchant directement la console sur le magnétoscope, vous pourrez enregistrer vos créations pour les revisionner à tout moment. Imaginez que les programmeurs ont même intégré à cette incroyable cartouche un véritable jeu d'action, grâce auquel vous pourrez vous détendre entre deux crises d'inspiration éreintantes. Il s'agit de Gnat Attack, dans lequel vous devrez écraser avec une tapette un maximum d'insectes et de monstres en tout genre. Ça va vite, il y a de gros vilains boss crachant des gerbes de flamme, et on s'y amuse autant que sur un véritable jeu de la Super Nintendo. Incroyable, non ?

Le roi Watinga, boss du jeu Gnat Attack.



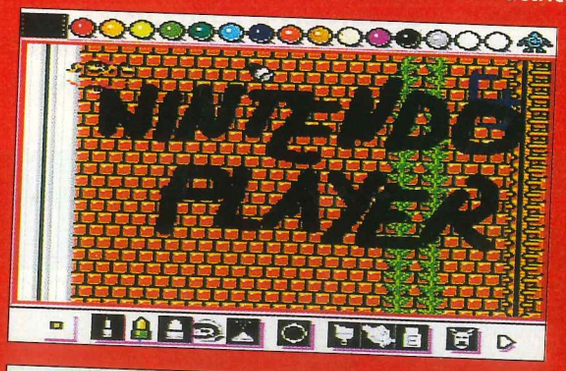
UN OUTIL PARFAIT

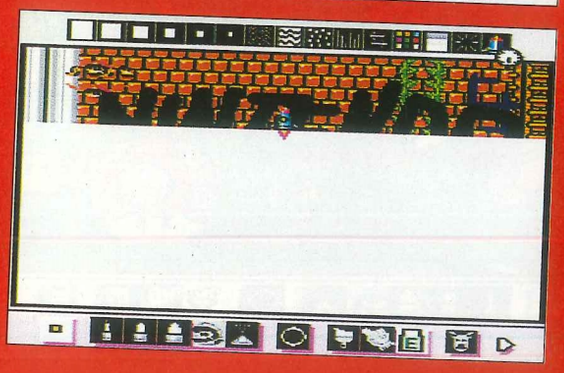
Vous l'aurez compris, Mario Paint est indispensable. Parfait jusque dans ses moindres détails. Il est même amusant d'effacer ses dessins, en les pixelisant, en les brouillant, etc. On peut y créer ses propres tampons, basculer ses œuvres... Mais chut ! J'arrête là pour vous réserver quelques surprises lors de votre découverte de cette cartouche indispensable à toute "Nintendothèque"...

Matt Murdock ■

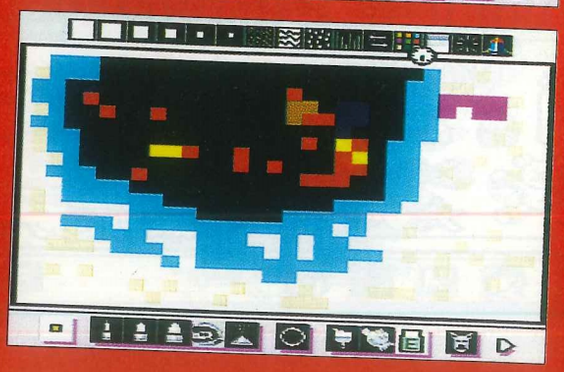
IL Y A BIEN DES MANIÈRES D'EFFACER SES DESSINS !

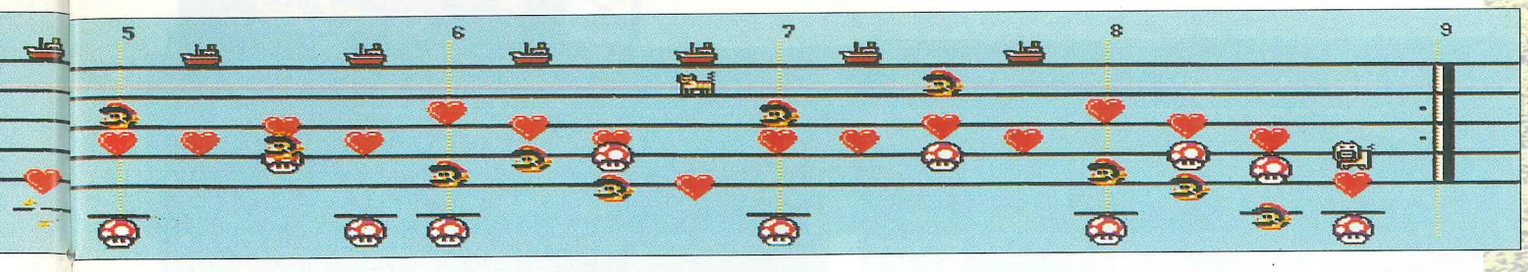
On peut par exemple envoyer la fusée destructrice...





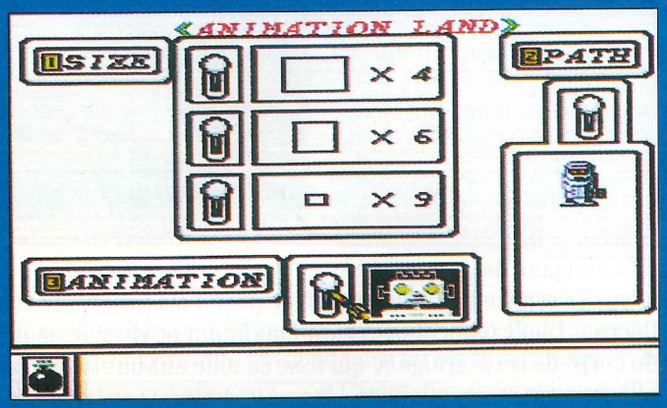
...Ou pixeliser son œuvre...



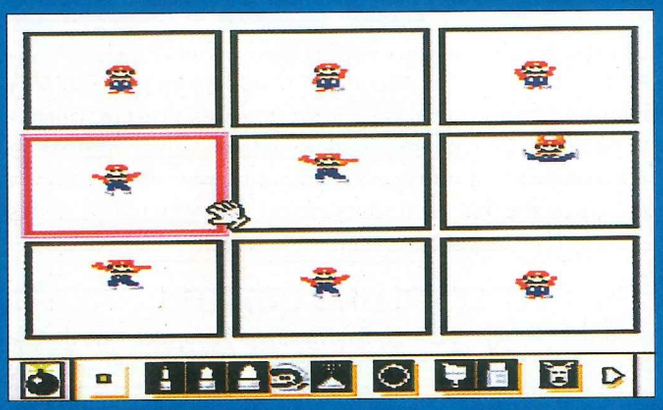


ANIMATION

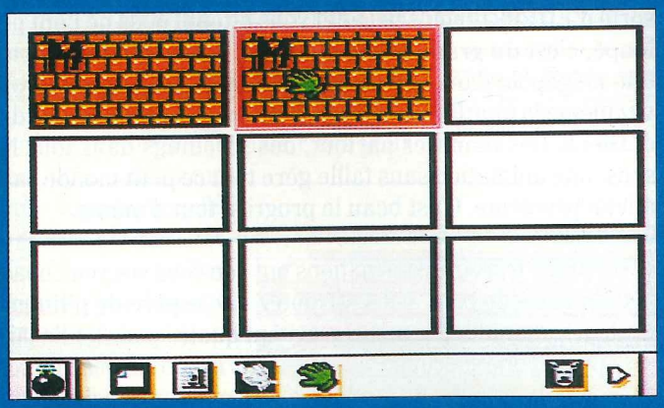
Vous pouvez réaliser des animations de quatre, de six et de neuf images...

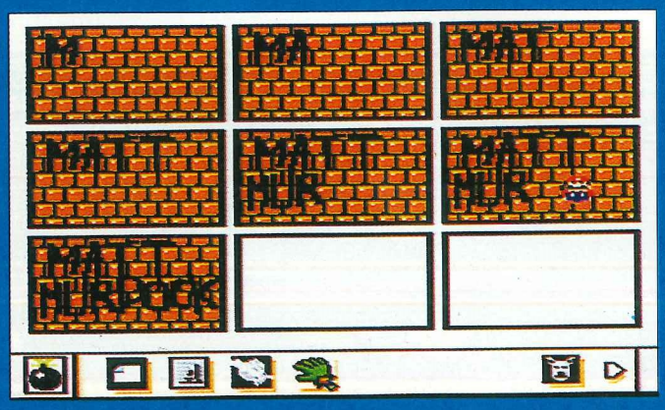


Vous pourrez ensuite vous lancer dans l'animation d'un personnage. Pour cette animation en neuf images, nous sommes partis d'un tampon de Mario pour le transformer et le faire sauter. Suffisait ensuite de rajouter un décor et de visionner ce mini dessin animé...



Commencez par animer votre nom pour vous entraîner...





AXELAY

Konami confirme et signe. Après Castlevania IV, Turtles IV, Super Probotector... Axelay s'annonce comme un titre très prometteur !

Pour le plaisir de vos yeux ébahis, nous avons l'insigne honneur de vous présenter Axelay. LE shoot'em up qui vous fera oublier tout ce que vous avez pu voir jusqu'à présent. Déroutant, superbe, fourmillant de mille détails, varié, original, le tout accompagné d'une musique du tonnerre... Le but du jeu restant le même dans tout shoot'em up : killer un max d'Aliens gluants ! Mais ce n'est pas ce qui nous intéresse à vrai dire.

LE SCROLLING QUI TUE !

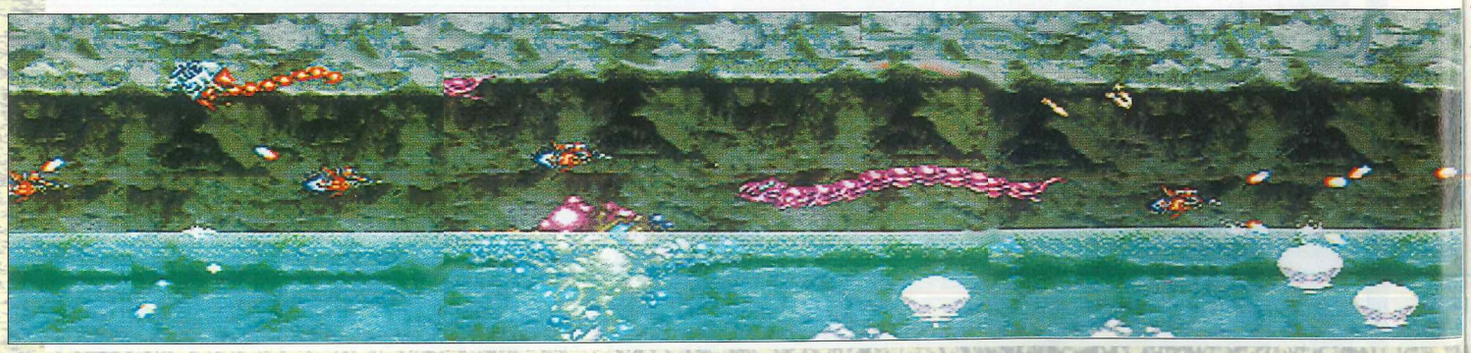
Détail curieux lorsque vous entamez vos premières parties, le défilement de l'écran. On a l'impression que le jeu est enroulé, comme du Sopalin, et qu'il se déroule au fur et à mesure que vous avancez. Très déconcertant, on a généralement le don de se casser le nez juste après, dans un canyon très escarpé, un peu à la manière de *Moon 44,* pour ceux qui ont vu le film. Second truc qui accroche, la taille des monstres. C'est vraiment hallucinant, vous êtes tout petit dans votre vaisseau et l'espèce d'affreux d'en face prend les trois quarts de l'écran. Don't panic, blastez un maximum et visez le centre du corps de cette araignée qui tisse sa toile en vous balançant allègrement sa progéniture.

Préparez vos mouchoirs !

Le deuxième stage est classique, mais attendez-vous à quelques pièges classieux. Par contre à la fin de ce même stage, une sorte d'ED 209 du plus bel effet vous attend, et ils ne l'ont pas loupé, c'est du grand art, il n'y a rien à dire. Vous survolez une mégapole dans la troisième phase de jeu, où vous trouvez même la tour Eiffel, en cherchant un peu parmi les hordes d'Aliens. Des lumières partout, des scrollings dans tous les sens, une animation sans faille gère tout ce petit monde sans aucun problème. C'est beau le progrès, tout d'même.

Un grand moment se profile à l'horizon, qui vous laissera sans voix, quand trois transformations ont lieu sous vos yeux ébaubis. En guise de boss, vous affrontez une espèce de p'tite mitrailleuse autour de laquelle gravitent quatre podes. Elle laissera place à une soucoupe volante, en forme de chapeau de sorcière. Sur la tranche de ce chapeau, une quinzaine de canons vous prennent pour cible. L'objectif est bien entendu de détruire cette soucoupe. Et là, une superbe distorsion d'écran s'opère

C'est moi qui vous remercie...



Soyez attentif, ça commence

Première transformation

Deuxième transformation

(le centre de votre écran ressemble alors à du chewing-gum), la troisième phase de transformation est en train de s'accomplir, on aurait presque envie de faire un arrêt sur image — de la guimauve, ce vaisseau ! — et l'animation suit toujours...

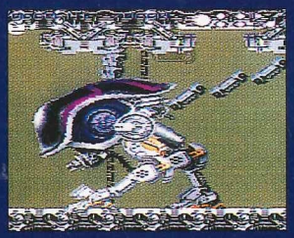
Y'A PAS À TORTILLER, ON NE PEUT PAS RÉSISTER !

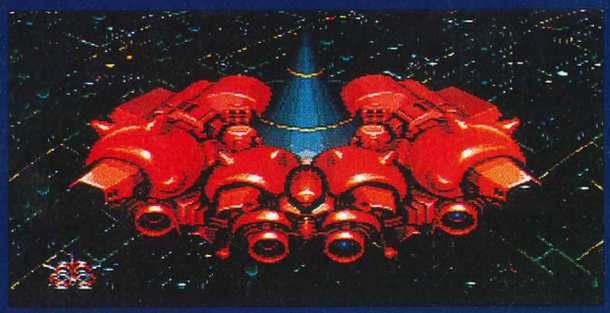
Je pourrais continuer indéfiniment à vous donner des détails croustillants sur la qualité de ce soft, mais je vous laisse le plaisir de les découvrir par vous-même. Les programmeurs ont préféré privilégier le plaisir des yeux à la difficulté. Cependant, vous pourrez toujours augmenter celle-ci en passant par le tableau des options. Tout ça pour vous dire que, si vous aimez le grandiose sous toutes ses formes, vous ne serez pas déçu...

Yoda ■

A la prochaine !

UNE BANDE DE CERBÈRES PAS VRAIMENT SYMPATHIQUES





Hello ! Vous savez quoi ? Eh bien je crois que j'vais bientôt faire une overdose de courrier... Vous me direz, ne t'en plains pas ! Alors en attendant la suite, je lis avec délectation vos lettres et vos trucs.

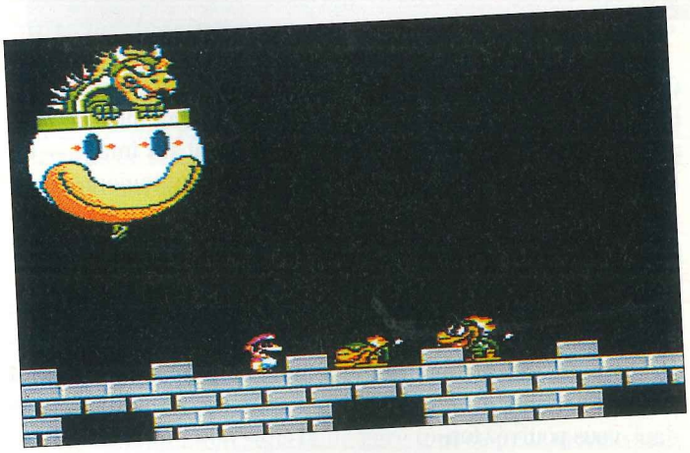
SUPER MARIO WORLD

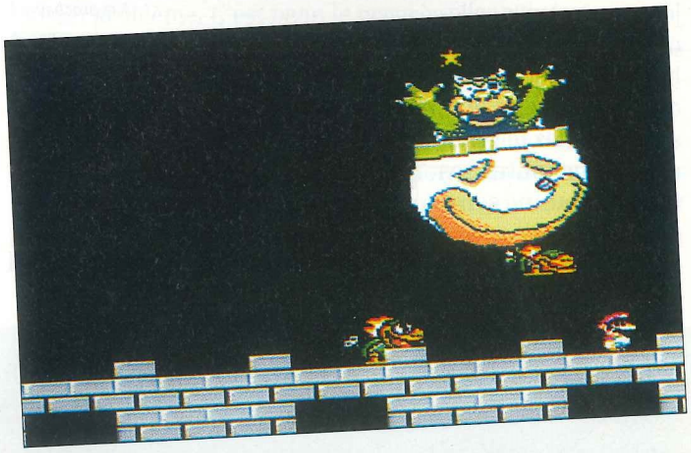
Quelquefois, lorsque vous tapez sur des points d'interrogation des pièces sortent, vous pouvez diriger le serpent de pièces avec la manette. En fait, elles vont dans la même direction que le regard de Mario.

A Yoshi Island 2, vous pouvez gagner une vie en lançant la première carapace sur la première série de tortues. Lorsque vous revenez dans un monde que vous avez déjà

complété, utilisez le désormais célèbre Start Select pour éviter de mourir lorsque vous tombez dans un trou par exemple. Lorsque vous rencontrez un Magikoopa, baissez-vous et son tir ne vous atteindra pas.

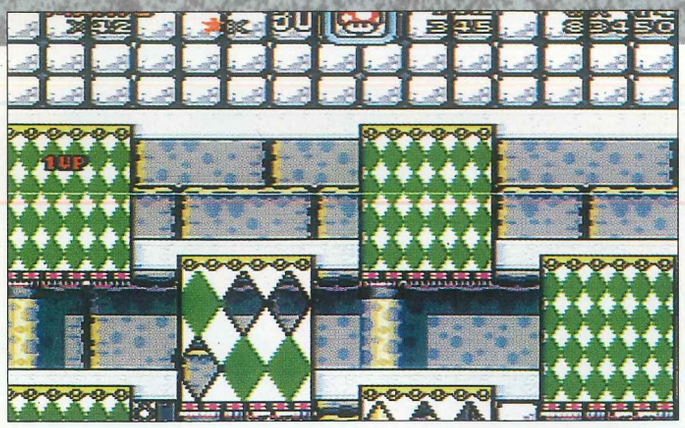
Pour vaincre Bowser, il faut rebondir sur les monstres qu'il balance puis les saisir et les lancer en l'air de façon à ce qu'ils lui retombent dessus. Il faut faire cela trois fois avec deux monstres ou trois fois avec trois monstres



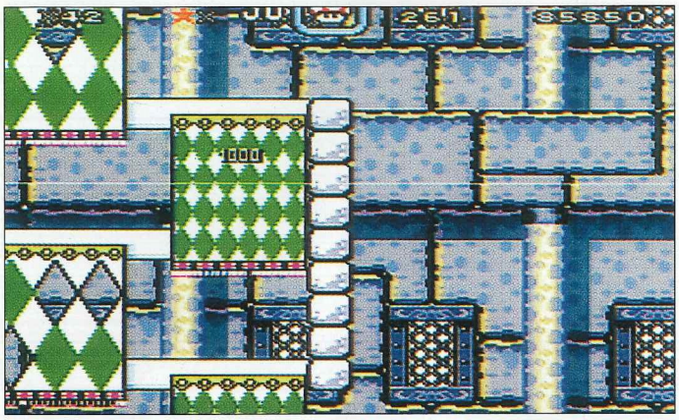


suivant les cas. Attention ! A la deuxième transformation de Bowser, il expédie deux gros boulets avant d'envoyer ses sbires.

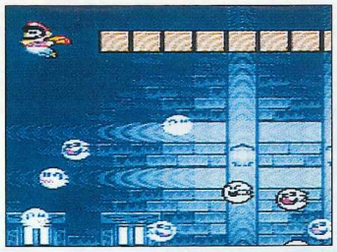
Dans le château de Bowser, prenez la porte N°3, allez dans le coin en haut à gauche, vous trouverez une vie supplémentaire derrière la tapisserie.



De même, un étage en-dessous dans le coin en haut à droite vous trouverez une plume.



Dans la Ghost House la plus au nord du monde 2, volez dès le départ en haut à gauche. Vous trouverez un passage dans le plafond vous amenant à 4 vies et à une 2e sortie.



Voici une astuce pour avoir des vies très facilement et rapidement : allez au Top Secret Area en possession de Yoshi. La case qui devrait vous donner ce dernier vous donnera un champignon 1Up. Répétez l'opération autant de fois que vous le désirez.

UN SQUADRON

Pour se faire un max d'argent, effectuez le plus de fois possible le stage de bonus avec les camions. Cela vous permettra d'acheter rapidement l'avion à 500 000 ou à 1 000 000 de dollars.

Rubrique vérifiée de façon nocturne par Wonder Fra.

Envoyez vos trucs à

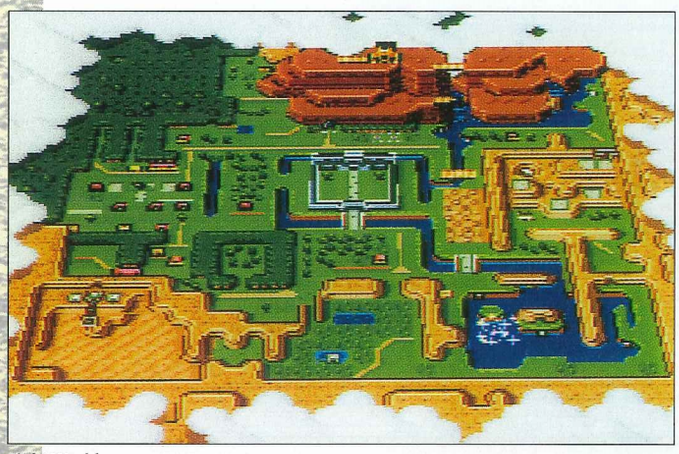
NINTENDO PLAYER
SYSTEME D
BP 271
1020 BRUXELLES

Yves
Jok
Valerie
Didier

Marcel
Valerie
Franck
Club Nintendo
Une équipe à l'écoute.
Du lundi au vendredi, de 14 à 18 heures
au 02/478 92 08
SOS NINTENDO

ZELDA III

Zelda III vient de débarquer. Et en français s'il vous plaît ! Tous ceux qui se demandent si le jeu est bien à la hauteur de sa réputation peuvent foncer les yeux fermés chez leur revendeur préféré. Explications...



Light World

Dark World

The Legend of Zelda et Link étaient déjà deux phénomènes du style arcade-aventure. Zelda III, profitant des capacités exceptionnelles de la Super Nintendo, va encore plus loin. Les graphismes sont on ne peut plus détaillés, la musique est une véritable symphonie (chaque partie possède son propre thème) et les détails qui tuent sont encore plus nombreux et inventifs. Au hasard, dans cette merveilleuse aventure, vous pourrez (liste loin d'être exhaustive) : découvrir qu'un arbre peut parler, nager en eaux profondes, prier pour déplacer de lourds objets, taquiner des poules, vous faire tirer l'avenir, offrir des pommes à de vieilles sorcières, vous faire suivre par de jolies princesses, vous entraîner à la course à pied, attraper des fées au filet à papillons, assécher un lac... je m'arrête là, la liste étant pratiquement infinie. Il y a tellement de choses à voir, à faire et à admirer dans Zelda III que le seul fait de regarder quelqu'un jouer procure un plaisir tel qu'on en reste scotché à l'écran. Bref, Miyamoto et son équipe nous ont concocté là un véritable dessin animé...

EN FRANCAIS DANS LE TEXTE !

Enfin un jeu d'aventures traduit correctement. Il faut dire que la chose a été réalisée par des joueurs chevronnés et éclairés

(des membres de SOS Nintendo, dont Yoda, en collaboration avec Sylvia Bromstein et Takeshi Yasukawa de Bandaï France) qui ont surtout cherché à rester fidèles à l'esprit du texte original. La notice est, elle aussi, très réussie d'autant plus qu'elle reprend en détail l'histoire d'Hyrule, l'origine des Triforces et de Ganon. Bref, tout pour se croire dans Hyrule dès le début de la quête.

LINK TOUJOURS PLUS FORT

Comme précédemment, Link, grand expert du maniement de l'épée et de la course à pied, découvre de multiples objets augmentant ses capacités. Zelda III est en fait beaucoup plus proche du premier épisode de la série que du second, Link. Il doit ainsi

D'innombrables trésors cachés.

sortir victorieux d'un certain nombre de Boss habitant différents palais d'Hyrule. Lorsque la première mission est terminée, vous pourrez passer dans le Dark World, le côté malfaisant d'Hyrule. Si le plan général est le même, tout change dans cette dimension maléfique. Jusqu'aux dimensions, puisque cette deuxième quête est beaucoup plus longue que la première.

INDISPENSABLE

Indispensable est vraiment l'adjectif qui caractérise le mieux ce Zelda III, qui s'appelle en fait "The Legend of Zelda, a Link to the past". Géant, magnifique, inventif et novateur, il est difficile à un possesseur de Super Nintendo de passer à côté de cette merveille. Pour chercher la petite bête, j'ai essayé de déceler des défauts qui pourraient contrebalancer cette avalanche de compliments, et, après des heures et des heures de jeu et de plaisir ultime, je n'ai trouvé qu'une seule faille, un bien petit détail : les perspectives graphiques entre les différents niveaux (collines, fosses) ne sont pas toujours très justes... C'est tout ? Parole de Nintendo Player !

ASTUCES

Voilà quelques petits trucs... Seulement quelques-uns, car tout le jeu est basé sur le plaisir de la recherche et de la découverte. Nous avons d'ailleurs laissé certains points sans réponse pour ne pas vous casser tout plaisir. Nous conseillons donc fortement à tous nos lecteurs de ne se plonger dans cette série d'explications qu'en cas de gros pépin (pitié, je bloque !), ou lorsque vous arriverez dans le Dark World, histoire de voir si vous n'avez rien oublié dans la première partie du jeu...

A QUOI PEUT BIEN SERVIR CE MYSTERIEUX FILET A PAPILLONS ?

Tout à fait Link ! Vous avez trouvé le filet, vous aimeriez bien vous en servir. C'est tout bête. Lorsqu'une abeille vous attaque, servez-vous en pour la capturer. Vous pourrez alors la mettre dans un bocal (encore faut-il en posséder un, hé, hé)... Relâchez l'abeille lorsque certains ennemis se font trop entreprenants, elle vous donnera un coup de main... De la même façon, il est possible de récupérer des fées... Elles vous ranimeront lorsque vous aurez perdu tous vos points de vie...

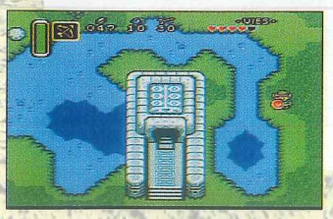
COMMENT PORTER PLUS DE BOMBES ET DE FLECHES ?

Simple ! Il suffit de trouver cette caverne. Elle se termine par un bassin tout mignon habité par une fée qui pourrait bien

exaucer certains de vos vœux. Jetez des rubis pour la faire apparaître. Ne soyez pas pingre, vous pourriez le regretter... D'accord, tout ça, c'est bien beau, me demanderez-vous, mais où se trouve cette caverne ? Hé, hé, à vous de trouver. Sans avoir peur de vous mouiller...

COMMENT ASSECHER LE LAC ?

Ce bâtiment est entouré d'un petit lac que Link pourra assé-



cher. Pour cela, il devra trouver le moyen d'ouvrir l'écluse empêchant l'eau d'envahir les couloirs du bâtiment. En faisant marcher ses muscles, sa tête, et en gardant bien à l'esprit qu'il est fort possible de tirer certains objets ou certaines parties d'objets... Un fragment de cœur à la clef dans la première quête...

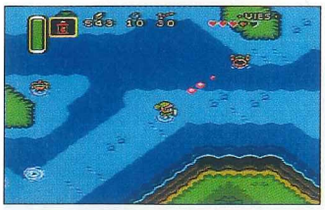
A QUOI SERT CE CHAMPIGNON A L'ODEUR DOUCEATRE DE FRUIT POURRI ?

Link ne pourra ni le manger, ni s'en servir de poison pour se débarrasser de Ganon... Par contre, en l'offrant à la vieille sor-

cière qui prépare sa mixture à côté de la Boutique Magique, il aura toutes les chances de mettre la main sur la poudre magique, un ingrédient fort recherché au pays d'Hyrule...

OU SE TROUVENT LES PALMES ?

En suivant la rivière qui longe la montagne du nord-est d'Hyrule, Link tombera sur un cul-de-sac. Cette cascade est la demeure du Roi des Poissons qui a un tel besoin d'argent qu'il



pourrait bien échanger quelques centaines de rubis contre les palmes indispensables pour progresser dans cette aventure...

MONSIEUR LINK

Link a plus d'une chose en commun avec Monsieur Spock. Les oreilles d'abord, la faculté de se téléporter ensuite. Une fois les palmes en votre possession, trouvez les tourbillons pour passer directement dans une autre partie d'Hyrule. Nous vous

conseillons d'ailleurs de noter leur emplacement et leur destination...

DE QUELLE FACON OUVRE-T-ON LE PALAIS II DU LIGHT WORLD ?

Tout d'abord, vous devez être en possession du livre que vous récupérerez dans la bibliothèque grâce à vos bottes. Mettez-

vous face à la stèle, au milieu des trois carapaces, sélectionnez le bouquin et lisez-le face à cette stèle. Ô miracle, les carapaces se mettront en mouvement, vous laissant ainsi le champ libre.

UN VERITABLE HEROS N'ABANDONNE JAMAIS !

Comme dans les deux précédents Zelda sortis sur Nes, vous serez souvent bloqués dans ce troisième épisode. Ne vous désespérez jamais, essayez toutes les solutions possibles, comme dans

cet étang habité par une fée qui vous demande de lui jeter des objets. Envoyez systématiquement tous ceux que vous possédez, vous serez récompensés...

OU PUIS-JE ME PROCURER DES FLACONS ?

Rendez-vous dans l'auberge du village. Passez par la porte de derrière. Vous jouerez les débroussailleuses histoire de vous frayer un chemin. A l'intérieur de cette gargote, vous trouverez un coffre entre deux jarres. Ouvrez-le et le premier des quatre flacons sera en votre possession. Dans le village, toujours, allez voir l'espèce de fakir assis en tailleur à proximité de la girouette. Troquez une certaine somme d'écus contre un nouveau flacon.

Jetez-vous à l'eau. Sous ce pont campe un personnage sympathique à souhait.

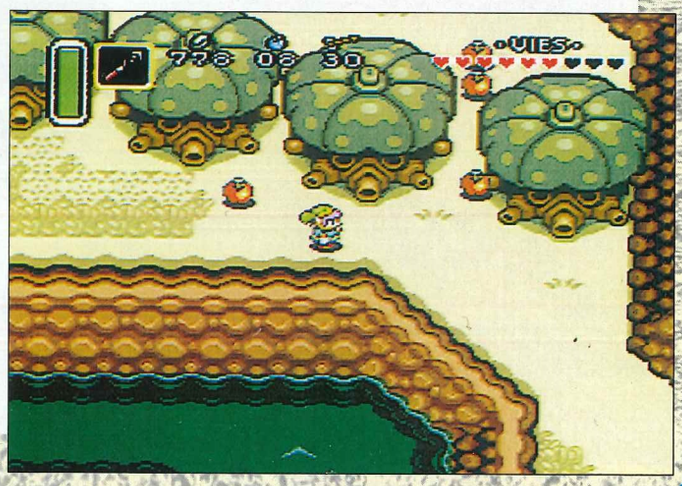
Discutez ensemble. Qui sait ? il vous remettra peut-être un objet utile !

COMMENT DECOUVRIR LA PAIRE DE BOTTES ?

Allez discuter avec le vieux sage vers le 1er Palais du Light World. Après avoir récupéré le premier pendentif, retournez le voir, il vous remettra votre paire de bottes.

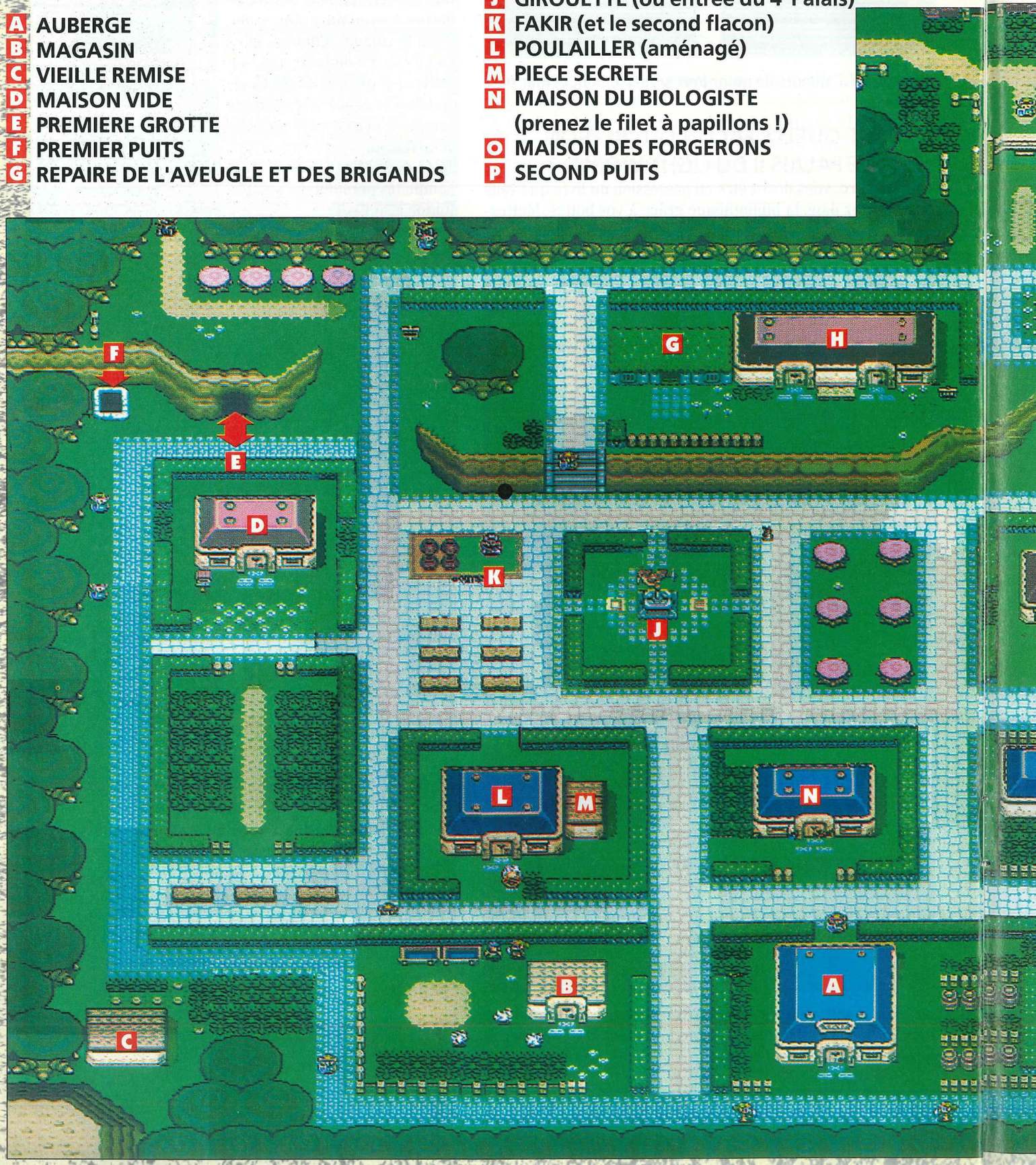
UN P'TIT TRUC SUPPLEMENTAIRE

N'hésitez pas à foncer dans les arbres en utilisant les bottes. Quelques fruits régénérateurs tomberont. A vous la belle vie !



LE VILLAGE

- **A** AUBERGE
- **B** MAGASIN
- **C** VIEILLE REMISE
- **D** MAISON VIDE
- **E** PREMIERE GROTTE
- **F** PREMIER PUITS
- **G** REPAIRE DE L'AVEUGLE ET DES BRIGANDS
- **H** AUBERGE PRINCIPALE (on vous y donnera un indice)
- **I** SECONDE MAISON VIDE
- **J** GIROUETTE (ou entrée du 4e Palais)
- **K** FAKIR (et le second flacon)
- **L** POULAILLER (aménagé)
- **M** PIECE SECRETE
- **N** MAISON DU BIOLOGISTE (prenez le filet à papillons !)
- **O** MAISON DES FORGERONS
- **P** SECOND PUITS



Q SECONDE GROTTE
R HOTEL
(et un indice !)

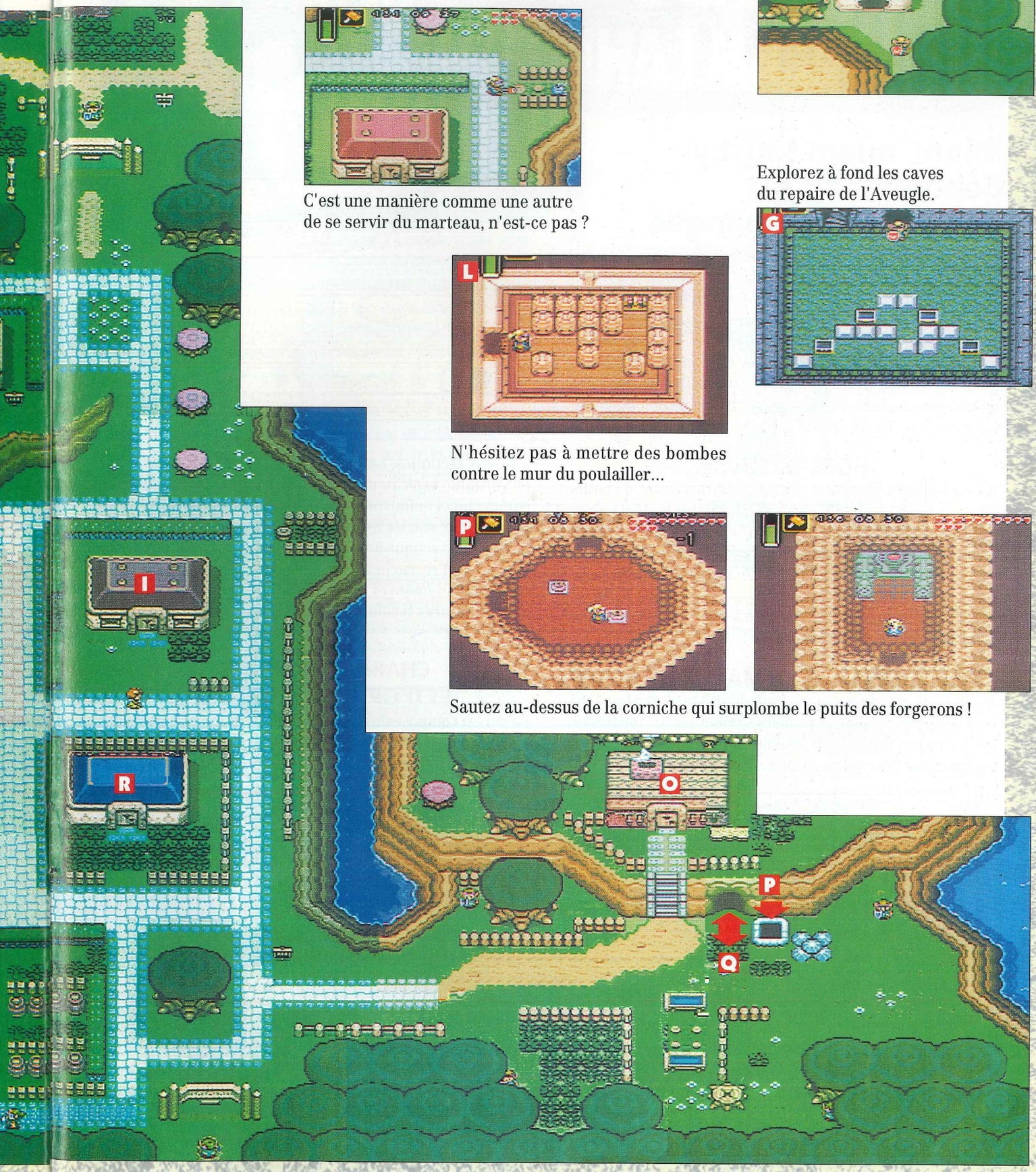
Visitez cette remise, vous y trouverez peut-être votre bonheur !

C'est une manière comme une autre de se servir du marteau, n'est-ce pas ?

Explorez à fond les caves du repaire de l'Aveugle.

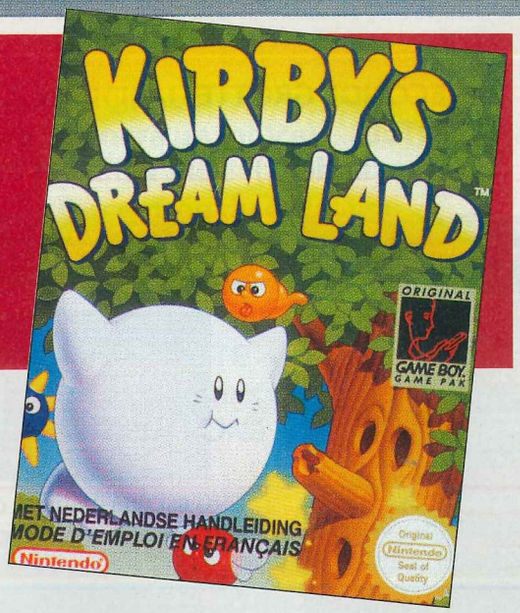
N'hésitez pas à mettre des bombes contre le mur du poulailler...

Sautez au-dessus de la corniche qui surplombe le puits des forgerons !



Dossier réalisé par Matt et Yoda

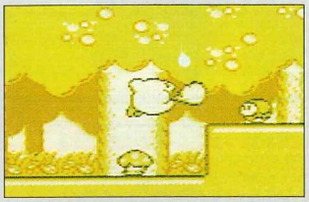
KIRBY'S DREAM LAND



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

Dans la lignée chère à Nintendo des univers absurdes et des créatures étranges qui les peuplent, voici un nouveau venu qui risque de ne pas passer inaperçu. Tant par la corpulence de Kirby, son jeune héros à l'appétit féroce que par l'univers qu'il nous propose, Kirby's Dream Land est un petit jeu de plates-formes qui vaut la peine qu'on y goûte sans retenue. Ça me donne faim rien que d'y penser.

Aspiration...


... expiration.

HORS-D'ŒUVRE

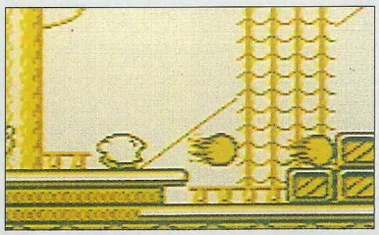
Sur une planète lointaine, dans le pays des rêves, de petits êtres en forme de boule vivaient très heureux. C'est alors que, descendant de leur montagne, les sbires du roi Dedede envahirent ce territoire paradisiaque pour piller ses réserves de nourriture et ses précieuses étoiles magiques. Décidant 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

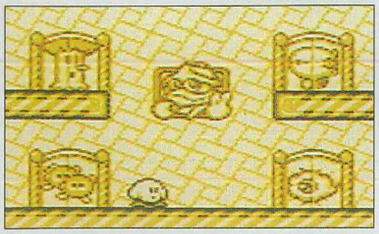
Avant de d'arriver au mont Dedede, Kirby doit parcourir un pays des rêves peuplé de petites créatures à l'apparence sympathique, mais qui se révéleront bourrées d'intentions belliqueuses. Pour les combattre, notre petit gros peut adopter deux tactiques. La première consiste à se transformer en véritable 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 le sol ou sur d'autres bestioles pour les écrabouiller.

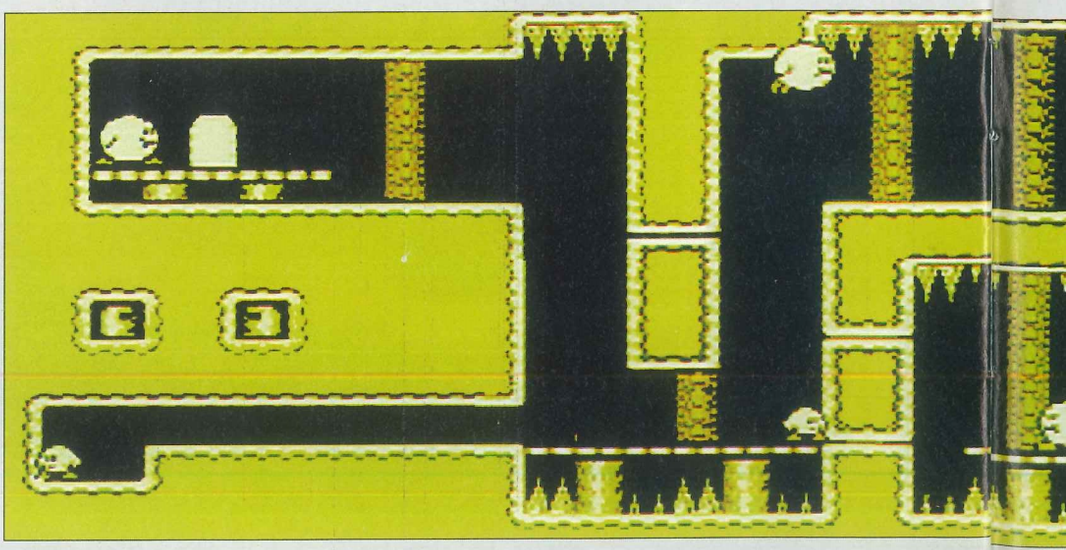
CHARIOTS D'ENNEMIS ET D'OPTIONS A VOLONTÉ

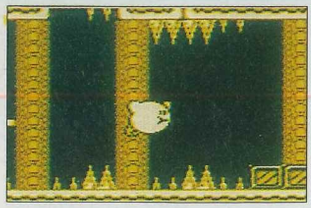
Le jeu est composé de cinq niveaux qui représentent les différents territoires du pays des rêves, le dernier étant le château du roi, au sommet du mont Dedede. Ne vous inquié-

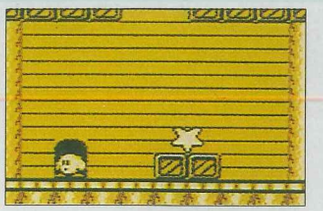

Viva el Chili con carne.

Compilation des quatre premiers niveaux avant le roi.






L'apesanteur, ça peut faire très mal.


Une étoile magique.

tez pas si l'impression étrange d'être complètement paumé vous saisit rapidement, c'est normal, car vous évoluez dans un dédale de salles communicantes et de passages secrets qu'il vous faudra explorer sans en oublier. La possibilité de voler vous sera très utile pour éviter les pièges disséminés dans le décor : falaises abruptes, sol et plafond garnis de pointes... (attention à la gravité !). En milieu et fin de chaque level, les boss de service vous donneront le fil à retordre habituel. Ils prennent ici des formes assez délirantes. A noter que, pour l'un des boss de fin, le jeu se métamorphose en véritable shoot'em up. Original, le dernier niveau est une compilation d'extraits des quatre premiers levels que vous devrez repasser (boss compris) dans l'ordre que vous désirez avant d'affronter le roi Dedede sur... un ring de boxe.

DIGESTION DIFFICILE ?

D'une manière générale, les ennemis ont un look assez craquant. Mais ne vous laissez pas attendrir et n'en faites qu'une bouchée. Attention, certains d'entre eux (les têtes de cochon) vous explosent au nez quand vous les tuez, tandis que d'autres (les têtes piquantes, les canons) sont carrément indestructibles.

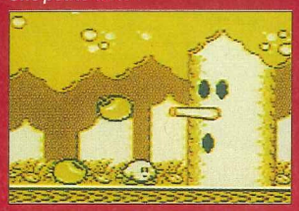
Des options, en veux-tu, en voilà. Certaines valent le détour, tel le plat épicé qui permet d'envoyer un souffle brûlant sur les ennemis (j'obtiens le même résultat quand je mange du saucisson à l'ail). J'en passe et des meilleures.

Que dire d'un tel jeu si ce n'est quelques onomatopées du genre : hmm, miam, slurp, burp (s'cusez moi) ? Traduction : excellent à tout point de vue. Dans un genre où l'innovation devient de plus en plus difficile, Kirby's Dream Land réussira à étonner les plus blasés. Les décors changent sans arrêt d'une salle à l'autre. L'éventail des actions et des chemins proposés multiplie les possibilités de tactiques à employer. Bref, tout concourt à faire de ce jeu un remède contre la monotonie. La réalisation graphique est à la hauteur du reste. Pour finir, la cerise sur le gâteau : les musiques sont dignes d'un cartoon de la Warner. Si vous y goûtez, vous êtes foutu.

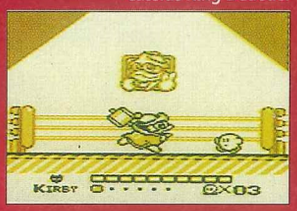
Sherlock

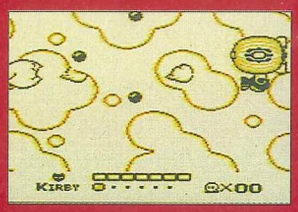
QUELQUES BOSS

Une petite tarte ?

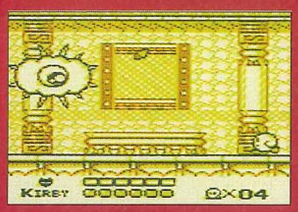


Cassius King Dedede.

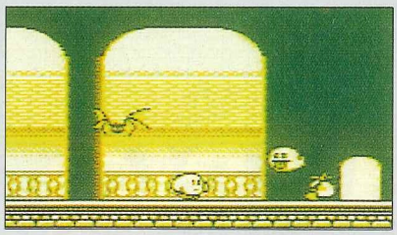


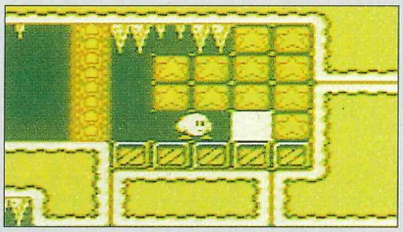


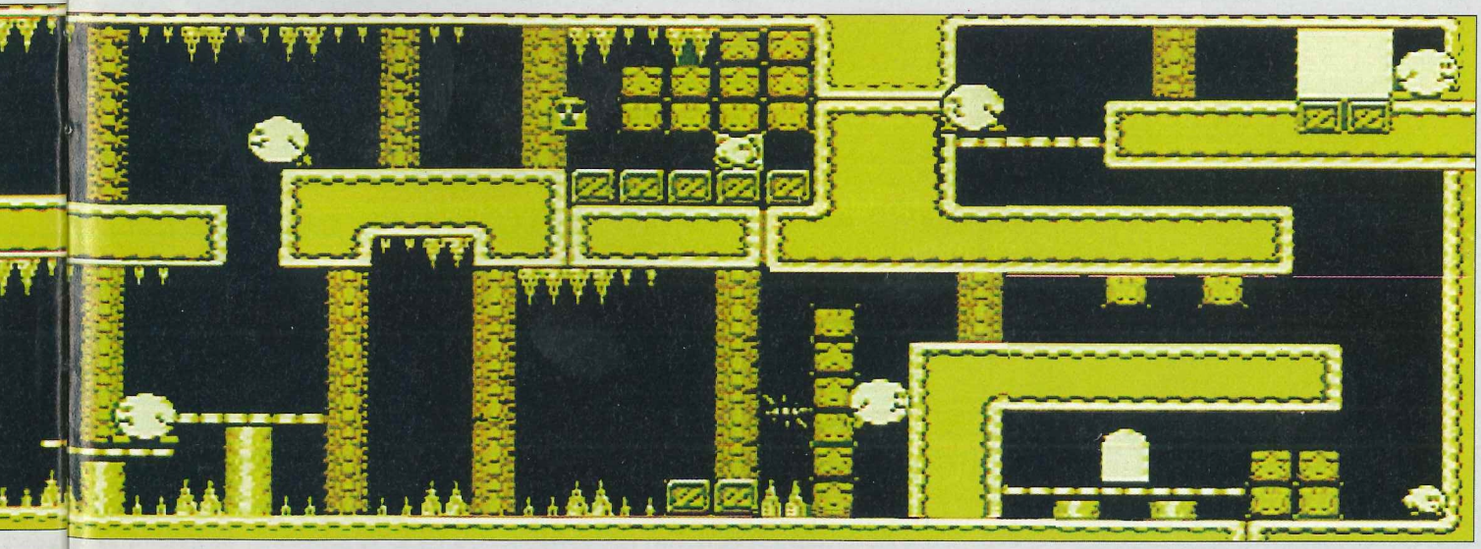
Kirby Jones et la dernière croisade.



Le nuage cyclope.


Kirby vs Dracula & co.


Un passage secret.

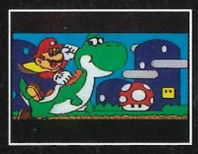


MARIO Paint

NEW

Cette souris sort de l'Académie avec grande distinction.

Avec sa souris, la cassette Mario Paint a tout pour dessiner
et apprendre la musique.
Ce logiciel doué est une merveille qui fera de toi un artiste.
En exclusivité sur SUPER NINTENDO.



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

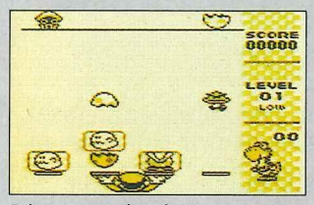
MARIO & YOSHI

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

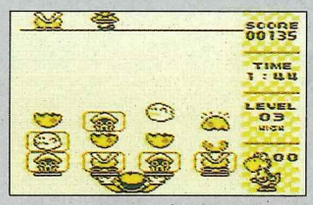
A vrai dire, le rôle de Mario est ici purement figuratif : notre plombier est devenu porteur de quatre plateaux tournants sur lesquels s'empilent des personnages que nous connaissons bien. Les Bloobers (pieuvres), Boo Buddy (fantômes), Piranhas plantes et Little Goombas, chers à Mario comme tout bon ennemi, sont de la partie et tombent du haut de l'écran avec la régularité d'un 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 ça, c'est vraiment pas bon... Dès qu'ils atteignent la ligne du haut, c'est perdu. Comme Tetris, quoi !

MARIO, ULTRA SPEEDÉ

Le rôle de Mario est de tourner très rapidement ses plateaux pour assembler ses ennemis. Autant dire que, plus le niveau de difficulté est élevé, plus les persos tombent vite. Sans parler du handicap croissant des niveaux, qui commencent avec déjà pas mal de persos à l'écran. Là, une stratégie est nécessaire. Un œil pour voir ceux qui tombent, l'autre pour mater ceux qui vont tomber. Les fans de Tetris vont se régaler.



Faites un max de points.



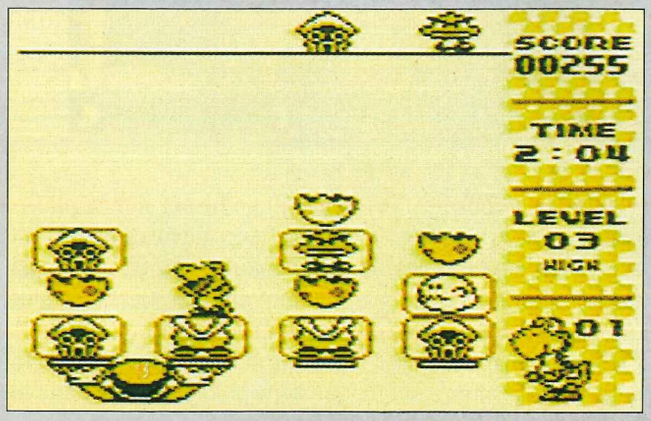
Les persos pris en sandwich ont disparu.

ET YOSHI ALORS ?

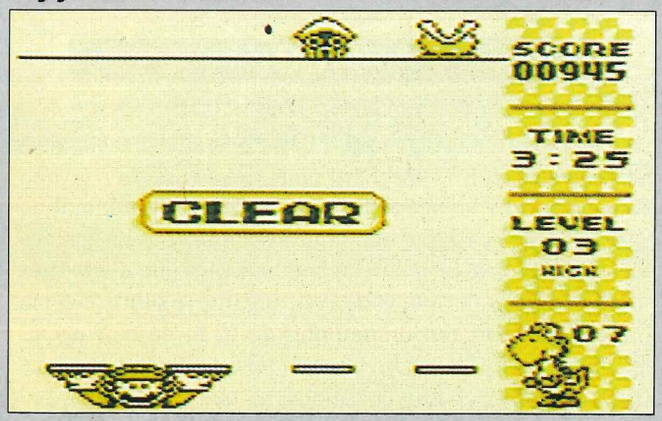
Yoshi n'est pas encore né... Parfois, la moitié de son œuf tombe. Si c'est la moitié inférieure, elle se pose sur un plateau vide ou sur les persos déjà présents. Quand la moitié supérieure tombe, il faut mettre les deux parties en contact et Yoshi va éclore ! Si des persos sont en sandwich entre les deux moitiés de l'œuf, ils disparaissent tous. Ah ! ça fait plaisir d'avoir de la place.
Vous pouvez jouer à marquer le plus de points possible. Dans ce cas, les persos tombent sans interruption et le but est d'amasser un max de points grâce aux paires et aux Yoshi. Si vous voulez terminer le plus d'étapes possible, 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 compèt'. En bref, ce jeu est vraiment dément et vous promet de longs moments de prise de tête et de bonheur.

Miss VTM

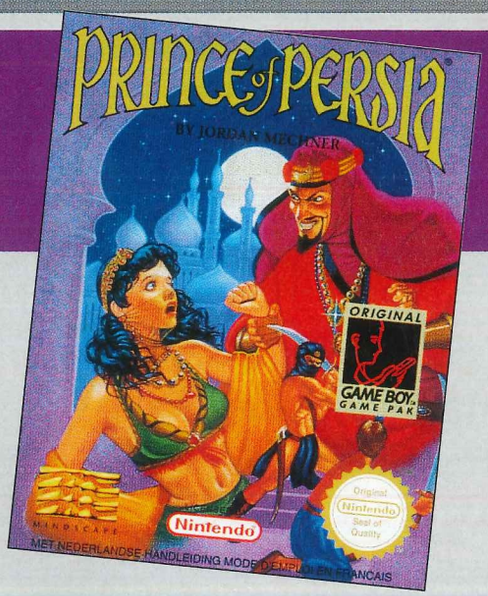
Yoshi est né, les ennemis boudent.



J'ai gagné. Au niveau 4 maintenant.



PRINCE OF PERSIA

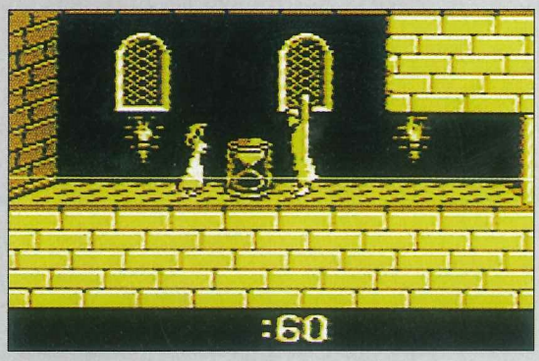


Lorsqu'un brave aventurier tombe amoureux d'une jolie princesse, on peut s'attendre à ce qu'un ignoble personnage décide d'entraver les projets des tourtereaux. Prince of Persia n'échappe pas à la règle...

Le sultan est parti en guerre contre un voisin envahissant. Le grand Vizir s'empare du trône et jette le jeune aventurier dans les profondeurs du donjon. Non content d'avoir brisé le bonheur de la princesse, il donne à cette dernière ce choix : l'épouser ou mourir. Elle dispose d'une heure pour se décider. Soixante minutes, c'est le temps que vous avez pour vous frayer un chemin jusqu'à elle et la sauver des griffes de Jaffar. Un beau programme en perspective.

DES KILOMÈTRES DE DONJON

Les caves du palais sont vastes et peuplées de gardes. Autant dire qu'il s'agit là d'un milieu hostile pour un évadé. Votre meilleur atout : vous êtes un athlète né : pas un mur ne peut vous rebuter et la voltige, ça vous connaît !

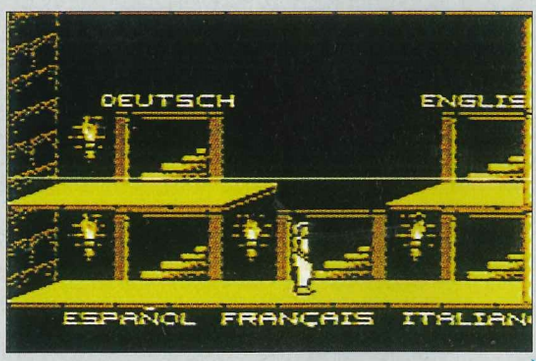


Une princesse + un vizir + 60 minutes = Prince of Persia

Une fois libéré de votre geôle, votre premier objectif sera de vous armer. En cherchant bien, dès le premier niveau vous trouverez un squelette et son sabre. Attention, il ne suffit pas de posséder un cimeterre pour que les gardes vous laissent passer, il faut les combattre. Si l'un d'eux vous tombe dessus sans que vous ayez dégainé le sabre, c'est la mort immédiate. Sur un peu plus de 15 niveaux, vous allez devoir vous frayer un chemin jusqu'à la princesse.Le trajet sera long et difficile. Allons, un peu de courage, go !

LE TRAPÈZE, ÇA AIDE !

A croire que notre héros a été trapéziste dans un cirque. Il vole presque aussi bien qu'un oiseau mais gare à la chute. La technique pour franchir les fossés est simple : prendre un peu d'élan et sauter aussi loin que possible. Il arrive que l'on soit un peu court mais qu'à cela ne tienne, en maintenant une savante pression sur le bouton B, on peut s'ac-



Cinq versions de langue sur la cartouche !

Combat acharné dans le donjon

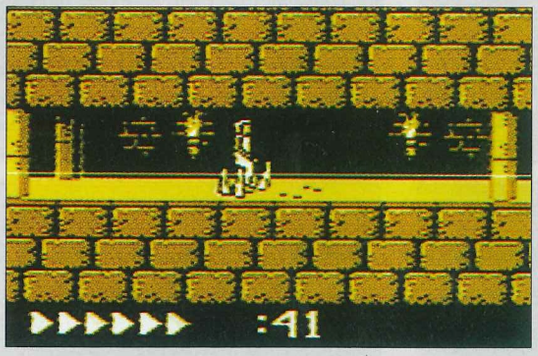
crocher au rebord du précipice et se hisser sur la plate-forme visée. Traction et autres exercices de force ne lui font pas peur. Mais il ne suffit pas de sauter, on trouve aussi dans ce donjon des pièges machiavéliques. Certains font surgir du sol des lames aussi acérées que mortelles. A d'autres endroits, ce sont "tout simplement" des lames qui vous hachent menu si elles ne sont pas franchies dans le

bon timing. Enfin, le combat contre les gardes. Il suffit parfois d'attaquer de front mais certains gardes des niveaux supérieurs sont de fins bretteurs et la partie sera plus dure. Comme vous pouvez le constater, l'heure que vous allez vivre ne sera pas de tout repos.

Gare au précipice !

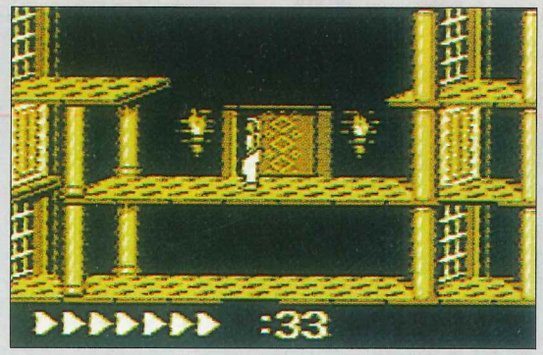
LES CARNETS SECRETS DE L'AVENTURIER

L'un des nôtres a vécu dans le passé une telle galère qu'il nous donne les conseils suivants pour arriver au bout de cette aventure dans l'heure qui nous est impartie : "Lorsque les coupe-jarrets se précipitent sur vous, attendez de subir leur première attaque et portez la vôtre tout de suite après. Si le singe veut continuer à faire joujou, recommencez jusqu'à ce que cette face de rat gise sur le sol. Certains de ces enturbannés savent manier la faucheuse,



Attention, çà coupe !

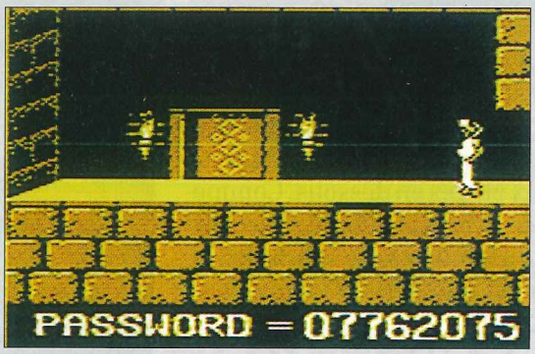
alors parez les coups pour éviter de saigner par tous les pores de la peau. D'après ce dont je me rappelle, les donjons sont parsemés de passages secrets qu'il suffit de dégager en sautant et en bousculant les dalles du plafond. Si vous avez l'impression d'être bloqués, n'hésitez pas à chercher ces trappes. Enfin, vous trouverez parfois des fioles, buvez-les. Elles vous revigorent (presque toutes) et ce n'est



Par quel côté commencer ?

pas de trop avec les embûches qui parsèment le parcours. Au fait, la dernière fois que je suis allé là-bas, il y avait une souris bloquée par une porte. Je lui ai ouvert cette porte et elle m'a été d'un grand secours par la suite. Si vous la voyez, dites-lui bonjour de ma part !"

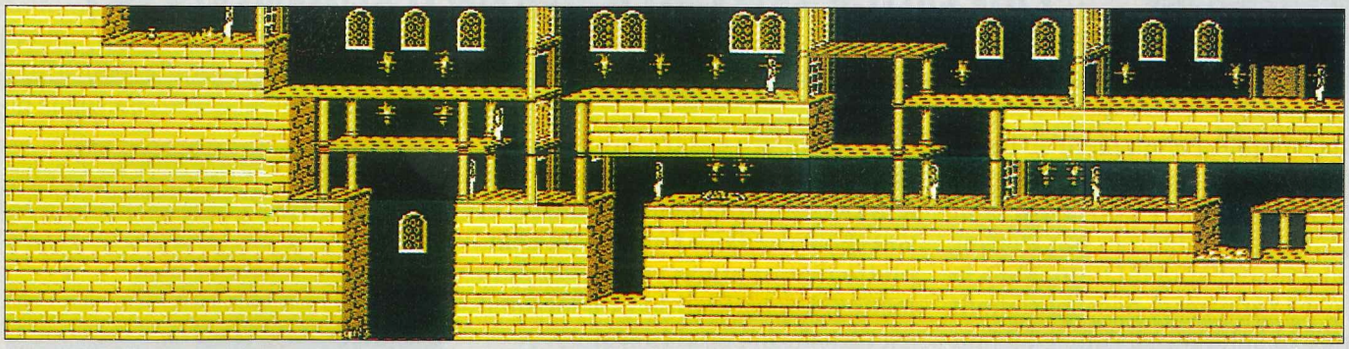
Glos Bill ■



Le password pour ne pas toujours recommencer...

PRESQUE PARFAIT

Prince of Persia, créé en 1989, est devenu un véritable classique. Il a été adapté sur la plupart des supports micro existants. On l'a vu sur PC, Amiga, Atari, CPC Amstrad, puis plus récemment sur Apple Macintosh. On le découvrira bientôt sur Super Nintendo. A chaque fois, c'est un plaisir incontesté. Un seul regret sur la version Game Boy, en appuyant sur le bouton B, on obtient le "petit pas", mais contrairement aux versions précédentes, le héros avance toujours, alors que dans les autres , ce "petit pas" le retenait lors des passages dangereux. C'est la seule ombre au tableau : on pourrait presque crier au génie...



A LA RESCOUSSE

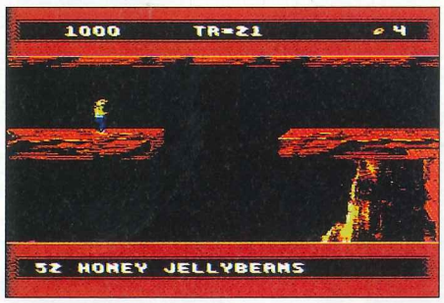
Salut les kids ! Bon, vous êtes une nouvelle fois bloqués sur votre jeu fétiche. Qu'à cela ne tienne, cette rubrique est là pour vous aider à sortir de ce mauvais plan.

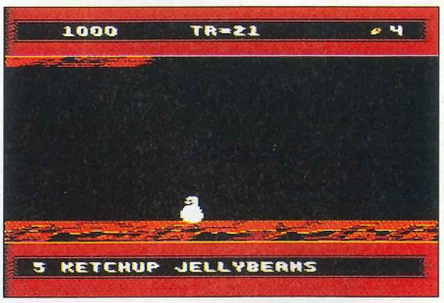
A BOY AND HIS BLOB — **NES**

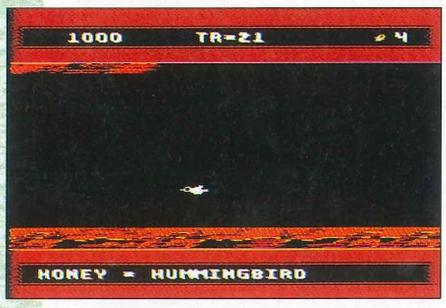
COMMENT RECUPERER LE BLOB LORSQU'IL EST LOIN EN CONTREBAS ?

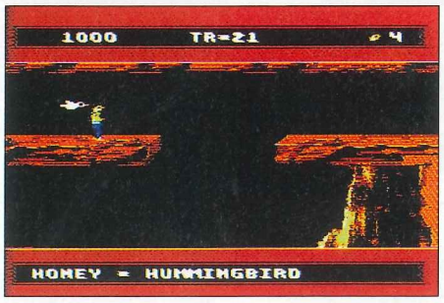
Il vous est sûrement déjà arrivé de vous retrouver bloqué en haut d'une plate-forme, votre Blob vous attendant deux étages en dessous. Comme vous ne pouvez pas aller le chercher sans risquer une chute mortelle, la solution est que le Blob vienne jusqu'à vous.

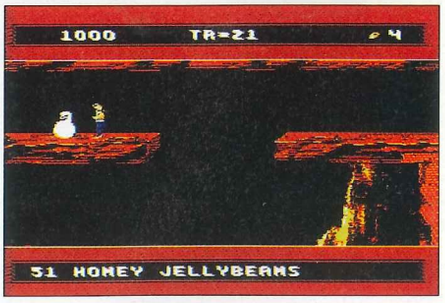
Pour cela, il vous suffit de lui envoyer une pastille de "honey" (miel) qui le transformera en oiseau. Sous cette forme, il volera d'une traite jusqu'à vous. Vous n'aurez plus qu'à siffler au bon moment pour le retransformer en Blob près de vous.











A BOY AND HIS BLOB — **NES**

QUE FAUT-IL FAIRE AU MAGASIN D'ALIMENTATION ?

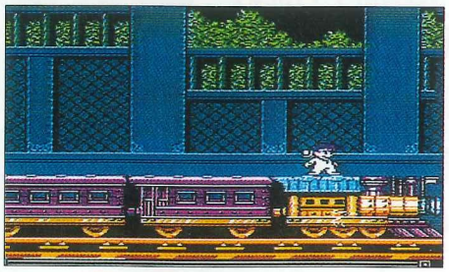
Tout le monde a fatalement eu l'idée de continuer vers la droite au départ pour voir ce qui s'y trouve. Au bout du chemin, vous finissez par trouver un magasin d'alimentation. Mais le hic c'est qu'il reste désespérément fermé. La solution est simple ! Il faut d'abord visiter le complexe souterrain, y prendre des trésors et en sortir. Votre prochaine visite au magasin le fera automatiquement s'ouvrir et vous pourrez faire l'importante emplette de vitamines. Celles-ci permettent à votre Blob de tirer lorsqu'il est transformé en vitablaster.

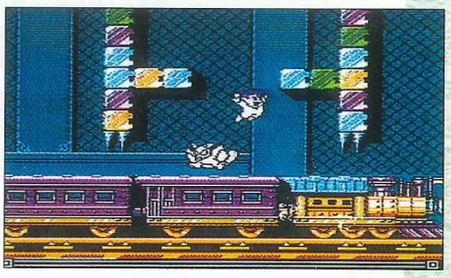
NES

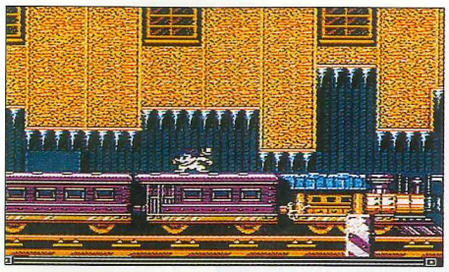
LITTLE NEMO

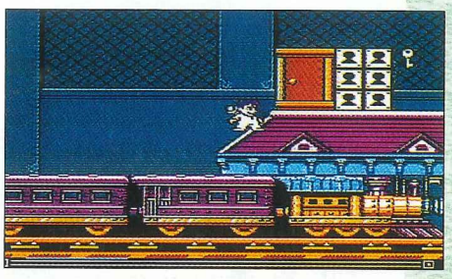
COMMENT PASSER SANS TROP DE DEGATS LE NIVEAU DES JOUETS ?

Ce niveau (le 3 pour être précis) se distingue des autres par deux aspects. D'une part, parce qu'il n'y a pas d'animaux à amadouer et d'autre part parce que c'est un pur niveau d'arcade, relativement difficile de surcroît. Pour le passer, il faut être quasiment constamment au niveau de la locomotive. Bien sûr, il vous faut de bons réflexes pour esquiver les ennemis, mais en contrepartie les lanceurs de bombes ne largueront que derrière vous. Il n'y aura alors que deux endroits où vous aurez à changer de position. D'une part, quand les deux chats vous fonceront dessus vous aurez intérêt à vous laisser porter vers la gauche afin de les voir venir. Et d'autre part, lors du passage du plafond hérissé de pointes, ceci afin de pouvoir bien esquiver celles qui atteignent le sol. Dernière recommandation, ne ratez pas les boîtes à pharmacie ainsi que les clefs. Votre survie en dépend.









GAME BOY

BART SIMPSON

COMMENT PASSER LES FRELONS AU NIVEAU 3 ?

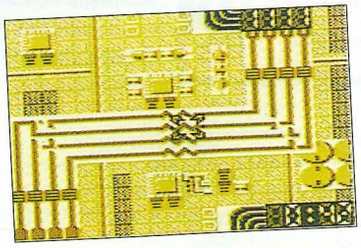
Il faut d'abord avancer doucement pour les faire apparaître un à un. Si le frelon est en haut, sautez et tirez en diagonale. S'il est en bas, baissez-vous et tirez. S'il est à mi-hauteur, sautez et tirez. Vous pouvez aussi vous aider des souches. En montant dessus, vous pourrez abattre les frelons plus facilement.

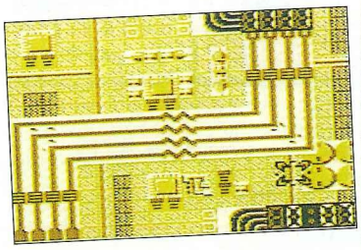
GAME BOY

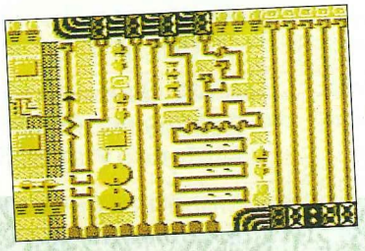
TERMINATOR II

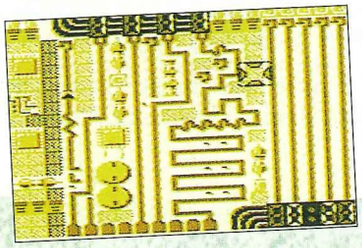
COMMENT DESAMORCER LE CPU DES T-800 ?

Cette phase de jeu prise de neurones en a déjà fait souffrir plus d'un. La solution est d'orienter la croix de direction vers les endroits où les fils sont coupés afin d'y rétablir le contact en appuyant sur le bouton B le nombre de fois nécessaire. Ceci afin de pouvoir y faire passer les étincelles. Mais attention, il faut être rapide.









NINTENDO PLAYER
A LA RESCOUSSE
BP 271
1020 BRUXELLES

CHERS AMIS DU CLUB NINTENDO

Vous venez de découvrir un avant-goût de votre futur magazine... Mais saviez-vous que Nintendo Player existe déjà en France? Commandez nos anciens numéros et découvrez les fabuleux plans et toutes les nouveautés "béton" signées Nintendo Player.

N° 1

PLANS NES :
Tortues Ninja
Duck Tales
Link (1ère partie)
Life Force

PLANS GAME BOY :
Super Mario Land

N° 2

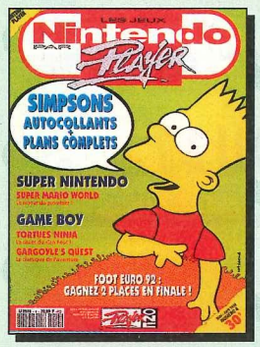
PLANS NES :
Batman
Link (2nde partie)
Super Mario Bros. 3
Super Mario Bros. 1

PLANS GAME BOY :
Batman

N° 3

PLANS NES :
Super Mario Bros. 2
Super Mario Bros. 3
Super Mario Bros. 1
Megaman 2

PLANS GAME BOY :
Castlevania Adventure



N° 4

PLANS NES :
The Simpsons
Super Mario Bros. 3
Super Mario Bros. 1

PLANS SUPER NES :
Super Mario World

PLANS GAME BOY :
Tortues Ninja
Gargoyle's Quest (1)

N° 5

PLANS NES :
Double Dragon II
Zelda (1ère quête)
Super Mario Bros. 1

PLANS SUPER NES :
Super Tennis

PLANS GAME BOY :
Double Dragon
Gargoyle's Quest (2)

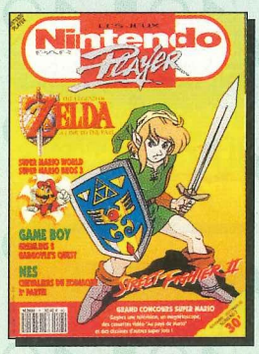
N° 6

PLANS NES :
Chevaliers du Zodiaque (1)
Zelda (2e quête)

PLANS SUPER NES :
Super R-Type

PLANS GAME BOY :
Duck Tales
Gargoyle's Quest (3)

+ Une cassette vidéo Super Nintendo



N° 7

PLANS SUPER NES :
Super Mario World

PLANS NES :
Chevaliers du Zodiaque (2)
Super Mario Bros. 3

PLANS GAME BOY :
Gremlins 2
Gargoyle's Quest (4)

N° 8

PLANS SUPER NES :
Super Mario World

PLANS NES :
Star Wars (1)
Super Mario Bros. 3

PLANS GAME BOY :
Gargoyle's Quest (5)
Tetris

N° 9

PLANS SUPER NES :
Castlevania IV (1)
Super Mario World

PLANS NES :
Super Mario Bros. 3
Star Wars (2)

PLANS GAME BOY :
Megaman (1)

Nom

Prénom

Adresse

Ville

Code postal

Je désire recevoir les anciens numéros suivants au prix de 271 FB (219 FB + 52 FB de port) par exemplaire

❑ n°1 ❑ n°2 ❑ n°3 ❑ n°4 ❑ n°5
❑ n°6 ❑ n°7 ❑ n°8 ❑ n°9

Mode de paiement : ❑ chèque ❑ virement

Renvoyez ce bulletin à :
Nintendo Player, BP 25. 1780 WEMMEL 1

Signature des parents obligatoire (pour les mineurs) :

LES OFFICIAL DEALERS NINTENDO VOUS OFFRENT :

- UN CONSEIL DE QUALITÉ
- UN FEU D'ARTIFICE DE PRIX AVANTAGEUX
- TOUTE LA GAMME, TOUTES LES NOUVEAUTÉS EN PRIMEUR.

PRÈS DE CHEZ VOUS , VOTRE OFFICIAL DEALER NINTENDO

• **1000 Bruxelles** - Christiaensen - rue Neuve 123 • **1020 Bruxelles** - Christiaensen - av. de Busleyden 10 • **1040 Bruxelles** - Christiaensen - rue des Tongres 27 • **1050 Bruxelles** - Christiaensen - chée d'Ixelles 104 • **1050 Bruxelles** - Plume et Pluche - chée de Boondael 244 • **1060 Bruxelles** - Christiaensen - av. de la Toison d'or 22A • **1070 Bruxelles** - Au palais de l'enfant - rue Wayez 77 • **1070 Bruxelles** - Christaensen Westlan Shopping - bld S. Dupuis 315 • **1080 Bruxelles** - Christiaensen - av. Charles Quint 420 • **1090 Bruxelles** - Moriame - rue Bonaventure 51 • **1160 Auderghem** - Christiaensen - bld. du Souverain 240 • **1180 Bruxelles** - Christiaensen - chée d'Alsemberg 692 • **1180 Bruxelles** - Christiaensen - chée de Waterloo 1345 • **1180 Bruxelles** - Le Jouet - chée de Waterloo 1359 • **1200 Bruxelles** - Christiaensen Woluwe Shopping - rue St. Lambert 200 • **1300 Wavre** - Christiaensen - place Cardinale Mercier 7 • **1300 Wavre** - Inform Jeux Service - rue de Nivelles 95 • **1310 La Hulpe** - Christiaensen - rue Broodcoorens 54/9 • **1340 Ottignies** - Christiaensen - av. des Combattants 6 • **1370 Jodoigne** - Mijou - rue St. Jean 10 • **1410 Waterloo** - Christiaensen - chée de Bruxelles 390 • **1480 Tubize** - Photo Poley - Grand Place 3 • **1500 Halle** - Christiaensen - Basiliekstraat 66 • **1730 Asse** - Graceland - Oude Straat 1 • **1840 Londerzeel** - Cools - Stationsstraat 37 • **1970 Wezembeek Oppem** - Christiaensen - chée de Malines 110 • **2000 Antwerpen** - Speelberg - Meir 23 • **2018 Antwerpen** - Empire Shopping Center - Appelmansstraat 25 • **2060 Antwerpen** - Rudi - Diepstraat 96 • **2140 Borgerhout** - Rudi - Turnhoutsebaan 66 • **2170 Merksem** - Game World - Bredabaan 651 • **2170 Merksem** - Serv - Bredabaan 360 • **2200 Herentals** - Vobraspel - Hofkwartier 33 • **2220 Heist o/d Berg** - Micro Games - Theo Debiestraat 8 • **2300 Turnhout** - Alluver - Gasthuisstraat 13 • **2440 Geel** - Dimpna center - De Billemontstraat 68 • **2640 Mortsel** - Ajak - Statielei 89 • **2800 Mechelen** - Christiaensen - Grootbrug 2 • **2850 Boom** - Chamar Electronics - Antwerpsestraat 91 • **2870 Puurs** - Goed Speelgoed - Hoogstraat 78 • **2880 Bornem** - Goed Speelgoed - Boomstraat 43 • **2900 Brecht** - Het Tinnen Soldaatje - Lessiusstraat 23 • **2920 Kaimthout** - 't Sparreke - Kerkeneind 16 • **2950 Kapellen** - Tuf Tuf - Stationsstraat 20 • **3000 Leuven** - Christiaensen - Diestsestraat 115 • **3012 Wilsele** - Kinderdroom - Aarschotsesteenweg 325 A • **3020 Herent** - Huis Michiels - Wilsele Steenweg 24 • **3090 Overijse** - Christiaensen - Brusselsesteenweg 402A • **3128 Baal - Tremelo-** Kinderplaneet - Betekomstraat 15 • **3200 Aarschot** - Ingelberts Toystar - Bogaardenstraat 19 • **3200 Aarschot** - Unikamp - Nieuwlandlaan 12 • **3300 Tienen** - Christiaensen - Leuvensestraat 40 • **3440 Dudelange** - Weirich - av. Charlotte 40 • **3520 Zonhoven** - Bammens - Molenweg 136 • **3630 Eisden** - Christiaensen - Pauwengraaf 26 • **3630 Maasmechelen** - Penders - Nijverheidslaan 26 • **3650 Roten-Bilzen** - Moonen-Doumen - Haagstraat 5 • **3700 Tongeren** - Christiaensen - Maastrichterstraat 124 • **3740 Bilzen** - St. Josef - Genutstraat 32 • **3800 Sint-Truiden** - De Speelvogel - Diesterstraat 45 • **3800 St-Truiden** - Poncelet - Hoogbrugstraat 16 • **3910 Neerpelt** - Tandy - Broesveldstraat 1 • **3920 Lommel** - Roosens Sport - Kerkstraat 10 • **3960 Bree** - Speelgoedcenter Breema - Opitterstraat 11 • **3990 Peer** - Pera - Oude Straat 20 • **4000 Liège** - Christiaensen - rue des Dominicains 22 • **4000 Liège** - Jocari - place de la République Française 35 • **4000 Liège** - World of Mario - rue Saint Gilles 120 • **4020 Liège** - Eric Petit - rue Gretry 59 • **4032 Chenée** - Nijssen - rue de la Station 38 • **4100 Seraing** - Casale Beaufort - place du Pairais 29 • **4100 Seraing** - Halleux-Wanson - rue de la Baume 282 • **4100 Boncelles** - Servitech Plus - route de Tilff 93B • **4300 Waremme** - Herck - av. Reine Astrid 16 • **4470 Saint Georges** - Pedoux - rue Catherine Seret 6 • **4500 Huy** - Bureauservice Roger - rue des fouarges 20 • **4500 Huy** - Dominos-Laruelle - Shopping Center Batta 14 • **4500 Huy** - La Hotte aux Jouets - rue Sous-le-Chateau 19-21 • **4620 Fleron** - Christiaensen - rue de la Clef 34 • **4800 Verviers** - Grandjean - place du martyr 51 • **4880 Aubel** - Franssen - place Nicolai 9 • **4920 Aywaille** - Cousin Jouets - rue N. Lambercy 23 • **4960 Malmédy** - Christiaensen V&V Toys - place Albert 1er • **5000 Namur** - Christiaensen - place de l'Ange 42 • **5060 Auvelais** - Meur - rue du Monument 1 • **5300 Namèche** - Photo Vidéo Lin - E. Vandervelde 15 • **5600 Philippeville** - Video Loisirs - rue de France 18 • **5660 Mariembourg** - Mobilux - chée de Philippeville 5 • **6000 Charleroi** - Christiaensen - Centre commercial ville 2 • **6010 Couillet** - Butelec - rue de Philippeville 233 • **6181 Gouy-Lez-Piéton** - Brison SA - rue de la Station 45 • **6440 Froidchapelle** - Ballon Rouge - place Albert 1er 39 • **6460 Chimay** - Unic - rue de Boulers 1 • **6560 Erquelinnes** - Photographic - rue Albert 1er 246 • **6690 Vielsalm** - Lanuit - rue Hôtel de ville 24 • **6760 Virton** - Paradis des enfants - av. Bouvier 129 • **6820 Florenville** - Unic - place Albert 1er • **6900 Marche** - City Sud Jouets - rue Chasseur ardennais 1 • **7000 Mons** - Christiaensen - Grand rue 47 • **7090 Braine-le-comte** - Grand Bazar - rue de la Station 15 • **7100 La Louvière** - Christiaensen - rue Albert 1er 2 • **7130 Binche** - Christiaensen - rue de Robiano 43 • **7500 Tournai** - Christiaensen - rue Royale 19 • **7800 Ath** - Blanchart - rue de la Magdelaine 41• **7850 Enghien** - Blanchart - rue de Bruxelles 45 • **7860 Lessines** -Récréation/Cettiez - rue de l'Hotellerie 9 • **8300 Knokke** - Christiaensen - Lippenslaan 332 • **8300 Knokke** - Christiaensen - Kustlaan 102 • **8370 Blankenberge** - Buelinckx - Langestraat 41 • **8511 Aalbeke** - Floribel - Moeskroensesteenweg 142 • **8520 Kuurne** - Chaveli - Ringshoppingcenter 213 • **8570 Vichte** - Molecule - Pareelstraat 7 • **8610 Kortemark** - Vermeersch - Edewallestraat 94 • **8790 Waregem** - Wargames - Holstraat 14 • **8800 Roeselare** - Bazar Anseeuw - Noordstraat 67 • **8930 Menen** - Huis 21 - Rijselsestraat 21 • **8930 Menen** - Speelgoed Jackie - Wervikstraat 77 - 79 • **8970 Poperinge** - 't Kabouterke - Paardemarkt 10 C • **9000 Gent** - Bazaar Steendam - Steendam 73 • **9000 Gent** - Christiaensen - Veldstraat 70 • **9032 Wondelgem** - Verbeke - Bosuilstraat 30 • **9060 Zelzate** - Toys - Grote Markt 80 • **9100 Sint-Niklaas** - Tandy - Regentiestraat 3 • **9100 Sint-Niklaas** - Christiaensen - Stationsstraat 55 • **9120 Beveren-Waas** - Christiaensen - Grote Markt 12 • **9160 Lokeren** - Alfa Elektronika - Groentemarkt 17 • **9240 Zele** - 't Kabouterke - Kouter 21 • **9300 Aalst** - Mascha-Speelgoed - Molendries 30 • **9300 Aalst** - Christiaensen - Nieuwstraat 18 • **9400 Ninove** - Christiaensen - Centrumlaan 2 • **9420 Burst** - Fant - Oudenaardsesteenweg 842 • **9450 Haaltert** - Embany - Stationsstraat 107 • **9500 Geraardsbergen** - Hoefijzer - Grotestraat 61 • **9800 Deinze** - Christiaensen - Stationsstraat 25 • **9900 Eeklo** - Christiaensen - Markt 48 • **9900 Eeklo** - Vermeersch & Andries - Leopoldlaan 63 • **L - 1648 Luxembourg** - Lassner - place Guillaume 46 • **L - 9051 Ettelbrück** - Leoni-Els - Grand-rue 98 • **L - 9999 Wemperhardt** - Massen - route de Stavelot 1

Cette liste est arrêtée au 15 mars 1993 et publiée sous réserve de modifications et sauf erreurs et/ou omissions.

Accroche - toi, ça décoiffe !

SUPER MARIO C'EST L'ESCALADE, LE "NUMBER ONE", ET IL N'A PAS FINI DE NOUS ETONNER ! LA SUPER STAR DE NINTENDO SE LANCE MAINTENANT SUR UN KART POUR UNE COURSE EFFRENEE DANS LAQUELLE NOTRE HEROS DEFIE SES AMIS (LUIGI, TOAD, BOWSER, DONKEY KONG...). IL DERAPE, PREND DES RACCOURCIS, IL PIEGE ET FAIT L'ACROBATE,... ÇA COGNE ! "SUPER MARIO KART" SUR SUPER NINTENDO EST COMPLETEMENT VISUALISE EN 3 D, TOUT COMME "F-ZERO". C'EST UN MUST A SAVOURER SEUL OU A DEUX SIMULTANEMENT.

SUPER NINTENDO®
ENTERTAINMENT SYSTEM

L'autre dimension.