

COLLECTION PLAYER ONE POCKET

N°5

# MICK AND MACK AS THE GLOBAL GLADIATORS



Flayer 20  
POCKET



**STREET FIGHTER II**  
DANS LE PLAYER ONE N° 24

**SONIC 2**  
DANS LE PLAYER ONE N° 25

**ZELDA III, A PAST TO THE LAST  
(PREMIÈRE QUÊTE)**  
DANS LE PLAYER ONE N° 26

**ZELDA III, A PAST TO THE LAST  
(SECONDE QUÊTE)**  
DANS LE PLAYER ONE N° 27

**MICK AND MACK  
AS THE GLOBAL GLADIATORS**  
DANS LE PLAYER ONE N° 31

# SOMMAIRE

## MICK AND MACK AS THE GLOBAL GLADIATORS

Quel Mick-Mack ! .....	4
Slimeworld .....	8
Mystical Forest .....	13
Toxitown .....	18
Arctic .....	23
Les bonus .....	28

*Dossier réalisé par Chris.*

*Mick and Mack as the Global Gladiators © est un jeu copyright SEGA.  
Les images et les illustrations composant ce supplément sont © SEGA.*

*Player One Pocket n° 4 est édité par Média Système Édition :  
19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne cedex.  
Tous droits de reproduction interdits dans tout pays.*

# QUEL MICK-MACK !



Tout commença dans un sympathique Mac Do californien...

Eh bien ça y est, les Mac Do ne se contentent plus de faire résonner d'appétissants échos dans les profondeurs encaissées de nos estomacs lorsqu'ils sont vides. Dorénavant, ils nous donnent aussi envie de jouer. Croyez-moi, l'attrait



Mick et son copain Mack étaient en train de lire une bande dessinée...



... et ils se disent que ce devrait être sympa d'être eux aussi des héros.

ludique vaut le culinaire. Ce serait presque l'occasion de se faire greffer un troisième bras pour déguster un Big Mac tout en s'éclatant sur sa console !

La présentation de Global Gladiators vous emmène directement à



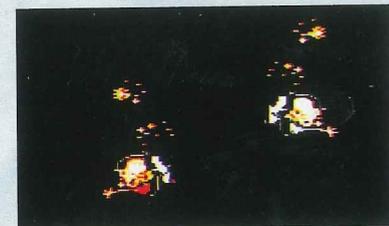
C'est sur ces paroles que Ronald apparaît...

l'intérieur d'un Mac Donald californien. Pas mal comme endroit pour commencer une aventure. Les deux héros de l'histoire, le petit Blackos Mick et le teenager américain Mack, sont tous les deux assis à une table, tranquillement en train de feuilleter une bande dessinée parlant de combattants la pollution. Tout à coup, un Ronald Mac Donald plus vivant et bariolé que

jamais apparaît à leurs côtés dans le restaurant ! La surprise des deux garçons est totale.

## C'EST MAGIQUE !

Ronald, en plus d'être un clown, est également un magicien hors pair. Mick et Mack flashaient sur leur bande dessinée ? Pas de problème, ils vont avoir l'occasion de prouver qu'ils sont, eux aussi, de



Aahh ! Les deux héros débarquent !



... et il exauce leur vœu en les téléportant dans la BD.



Que vous incarniez Mick...

véritables héros. Ronald les téléporte dans leur livre. Ils n'ont plus qu'à se munir de leur courage et de leur fusil à slime pour s'attaquer aux monstres pollueurs qui sévissent dans les pages du bouquin. Un jeu comme Global Gladiators ne pouvait commencer que d'une façon aussi hallucinante !

### COMMENT SURVIVRE ?

Pour vous sortir d'un jeu comme Mick et Mack as the Global Gladiators, il vous faudra mécham-



... ou bien Mack, une chose est sûre : ça va slimer !

ment assurer. Ce jeu n'est pas fait pour les petits joueurs, ça c'est sûr. Par exemple, vous devrez mériter vos continue (allez voir du côté des pages bonus, à la fin, pour en savoir un peu plus). En effet, ils ne vous tomberont certainement pas dessus par miracle.

Toutefois, on peut bien dire qu'en général le « Gladiator » s'en sort en utilisant son fusil à slime sans aucune modération. Comme le dit si justement Mack (ou bien est-ce Mick ?), un bon ennemi est un ennemi éliminé. Et de toute façon,



Mick, le bulleur.

vous pouvez tirer aussi longtemps et souvent que vous le voulez. Alors pourquoi vous gêner ? De plus, veillez bien à explorer la totalité des niveaux si vous le pouvez. Cela prend du temps et peut se révéler assez dangereux, c'est vrai, mais ça permet également de faire une véritable provision de « M » (là encore, vous seriez bien avisé de feuilleter les pages de fin pour savoir à quoi ils peuvent vous être utiles) et de visiter à fond le jeu. Si vous vous contentez de terminer

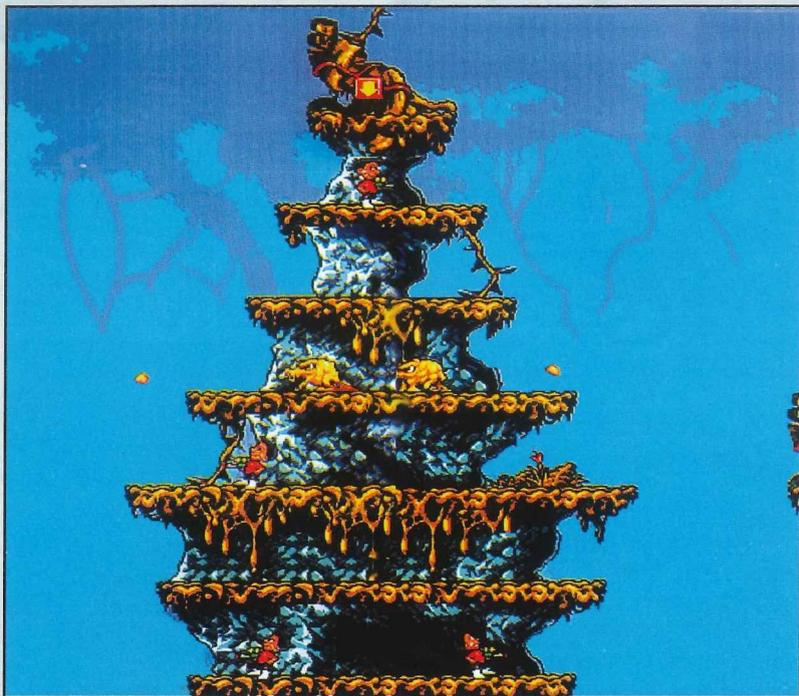
chaque niveau d'un trait, vous vous priveriez d'un grand plaisir : celui de la découverte d'un univers très particulier.

Ah ! une dernière chose : ce jeu compte deux héros, c'est exact mais on ne peut cependant pas y jouer à deux simultanément. C'est à vous de choisir le teenager qui vous botte le plus et de jouer seul. C'est dommage, c'est vrai, mais bon, comme le jeu s'avère excellent même en solitaire, on fait avec. Alors, vous êtes prêt à slimer ?



Mack, l'étireur.

# SLIMEWORLD

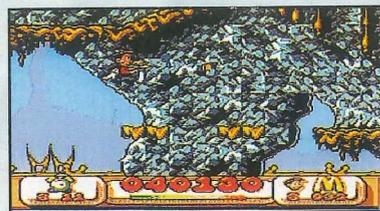


Comme vous pouvez le voir sur ce plan, ce n'est pas dans une nature ordinaire que vous vous trouvez. Celle-ci, en effet, semble avoir été brûlée et parait fondue. Le résultat est... dégoulinant.

Comme son nom l'indique assez explicitement, ce premier niveau, divisé en trois parties, comme d'ailleurs tous les autres, vous plonge dans un univers glauque et dégoulinant. Vous aurez du mal à faire un pas sans trébucher sur un monstre. Lire une bande dessinée est une chose, s'y trouver tout à coup plongé en est une autre !



La nature, quoique abâtardie, reste belle.



Les ponts s'effondrent sous votre poids.



Pauvre bête...



Allez chercher le cœur qui se trouve juste au-dessus de vous.

Les décors de ce Slimeworld sont, à mon avis, ceux qui collent le mieux à l'ambiance du jeu. Vous voulez être un combattant de la pollution ? Eh bien là, vous allez être servi. Le sol a l'air d'être exclusivement constitué d'éléments décomposés. Des plantes hybrides énormes constituent le décor tourmenté de ce monde décidément pas comme les autres, et il ne fait vraiment pas bon plonger dans les mares fétides constituées d'un liquide poisseux de cet univers en

pleine décomposition. On se croirait dans une forêt mutante où tous les éléments ont été créés pour vous être hostiles. Sympathique. Vous pourrez même trou-



Z'avez vu la taille des marguerites ?



Attention, ça pique !



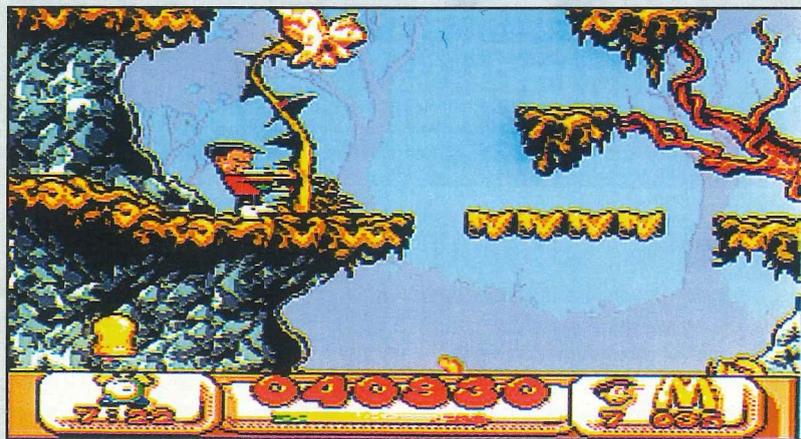
Deux bonus intéressants vous attendent en haut.



Eh oui, il y a des blocs invisibles.

ver, à quelques endroits précis, les squelettes blanchis d'animaux préhistoriques qui, et pourtant ce sont de grosses bêtes, n'ont pas réussi

à survivre dans un climat et une ambiance pareils. Remarquez, c'est bien compréhensible. Les champignons géants sont empoisonnés, des stalagmites acérées et mortelles viennent parfois bloquer votre chemin. Mais, par-dessus tout, des hordes d'ennemis ne cessent de vous harceler en vous tirant dessus ou en vous rentrant dedans. On comprend bien que, dans ces conditions, même des dinosaures n'ont pas pu survivre à



Petite pause chewing-gum.

## LES ENNEMIS



Le crado-trompette.



La machine à lancer des ordures.



Le rigolo sur quat'pattes.



L'asticot rampant.



La boule hallucinée.



L'oiseau furax.

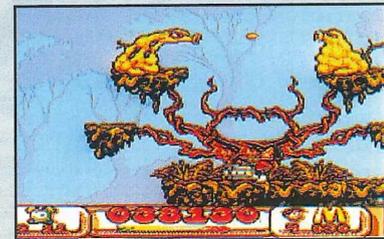
un tel acharnement. Pour parler plus précisément de vos adversaires, n'avez surtout ni pitié ni scrupule : aucun d'eux n'est humain. Ce sont tous, pour la plupart, des résidus au physique boursofflé et au teint verdâtre ou flavescant. De véritables top-models ! Il y a bien une espèce de volatile que l'on pourrait apparenter à un



Cassée, la machine.



Ah ! il manque un petit bout de pont, quand même !



Vous pouvez toujours essayer de passer entre les tirs.

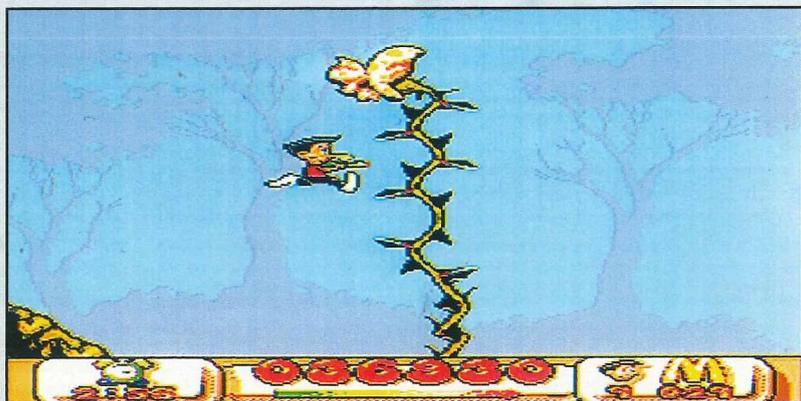


*La mare, en pleine ébullition, vous envoie des morceaux d'elle-même à la figure.*

oiseau à peu près normal mais, là encore, ce n'est pas très clair. Vu son air mauvais, il a dû se prendre une dose de radiations mortelle, lui aussi. Le blaster à coups de slime est sans aucun doute un service à lui rendre. Ah, la, la ! ce que c'est quand on aime rendre service...

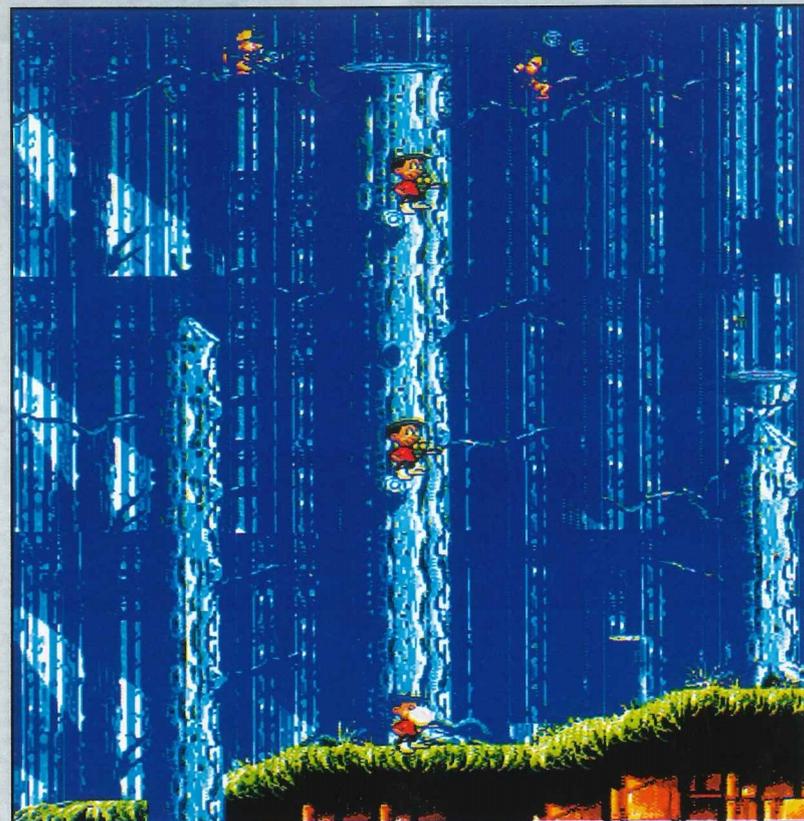


*Et hop ! on saute !*



*« Mignonne, allons voir si la rose, qui ce matin est éclosée... »*

## MYSTICAL FOREST



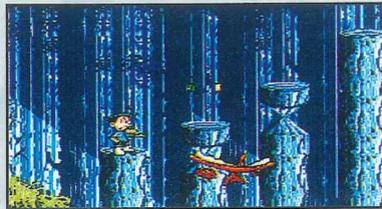
*Comme l'action se situe dans une forêt, on vous a pondu le plan de quelques arbres. Ce n'est pas original, c'est sûr, mais bon...*

Version adoucie du Slimeworld précédent, cette forêt a presque l'air d'avoir été créée exprès pour de tranquilles randonnées pédestres. Seulement attention, ne vous y trompez pas. Les sous-bois ont

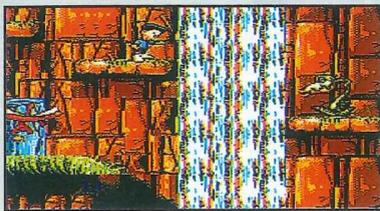
beau laisser passer, entre les frondaisons des arbres, d'apaisants rayons de soleil, il vaut mieux ne pas rester béat à les admirer... Remarquez, il y a du progrès. Vos ennemis, cette fois, ne sont pas des



Tiens, une statue de l'île de Pâques ?



Attention aux poissons et aux troncs d'arbre.



Dommage que l'endroit soit mal fréquenté.

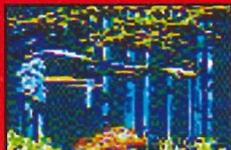
mutants gélatineux, mais de petits animaux bien plus mignons. Le seul problème, c'est qu'ils sont tout aussi dangereux. Remarquez, je dis qu'ils sont mignons, mais ce n'est

pas le cas de tous. L'écureuil est sympathique, c'est vrai. Et puis, avec son casque jaune sur la tête, il a une allure vraiment hors du commun. Par contre, les piranhas et les plantes carnivores sont tout de suite moins séduisants à fréquenter. Quand vous avez aperçu la mâchoire des premiers et que vous avez subi les assauts des secondes, vous comprenez qu'il vaut mieux ne pas trop se frotter à ces espèces. Il y a aussi le putois, qui saura vous tenir à distance avec son

## VOS ADVERSAIRES



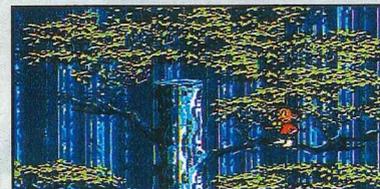
- 1• L'écureuil ouvrier.
- 2• Le hachoir vivant.
- 3• Le putois péteur.
- 4• La plante carnivore.
- 5• Le poisson mammifère.



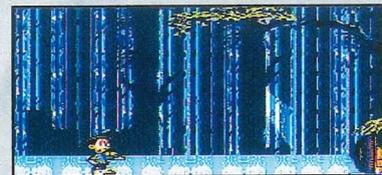
Maintenant, les poissons marchent. On aura tout vu.

odeur pestilentielle. Enfin, n'oublions pas de signaler cet ennemi bizarre, qui ressemble à un bout de bois surmonté d'une lame de hache (c'est surtout ce dernier élément qui pose problème) et qui semble bien vivant. Vous n'en verrez nulle part ailleurs que dans Global Gladiators.

En plus de tous vos adversaires, il vous faudra aussi faire vraiment très attention à l'endroit où vous mettez les Nike. Les décors sont bien plus rafraîchissants et agréables que ceux du Slimeworld,



Dans la forêt, grimpez haut dans les arbres.



Mack passe sur la carapace des tortues.



Pratique, le pont.



Les écureuils vous balancent des rondins.



*Gaffe aux hachoirs vivants !*

mais ils sont tout autant dangereux. Ne vous laissez pas subjugué par la beauté irisée des reflets de l'eau dans les cascades. Car qui dit cascade dit rivière juste en dessous, et si vous tombez dedans, vous êtes fait. Dur. Même chose

avec les rondins de bois. Certains sont coupés et attendent simplement, pour vous faire chuter, que vous leur passiez dessus. Prudence donc. Une des meilleures tactiques à adopter dans cette folle forêt est d'ailleurs de se déplacer de



*Sbadabam ! Mick vient d'en buter trois d'un coup !*



*Si vous trouvez une ruche, ne vous inquiétez pas...*

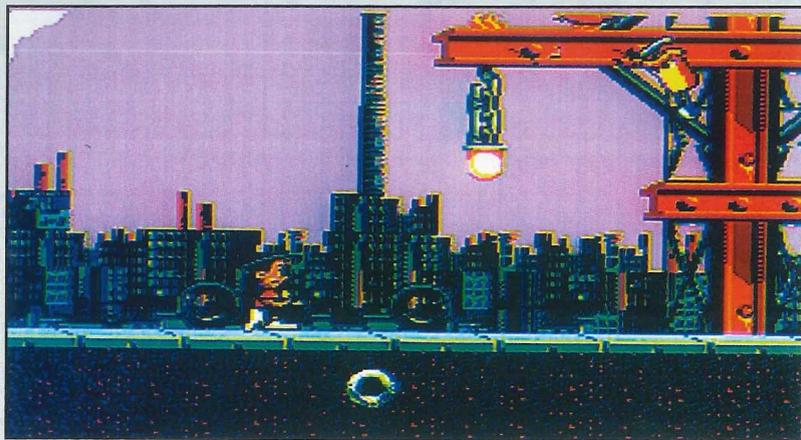
branche en branche, dans les hauteurs des arbres. On évite ainsi pas mal d'ennemis et on peut en redescendre quand on le veut. Le bon plan, quoi. Évidemment, c'est une façon de faire un peu lâche et il est tout de même plus méritoire

d'attaquer le problème à la racine. De toute façon, dans Mick et Mack as the Global Gladiators, jouer les Tarzan de manière forcée vous ferait perdre un maximum de bonus, alors il vaut mieux affronter en face l'adversité.



*... les abeilles se révèlent inoffensives.*

# TOXITOWN



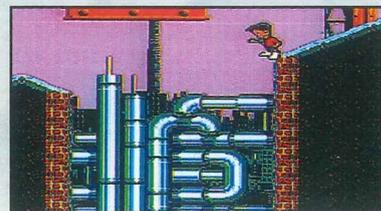
*Argh ! Mick est pris entre deux pneus !*

Changement total de décor avec Toxibot. Comme vous l'avez sûrement deviné, ce niveau va vous plonger jusqu'aux narines dans l'air vicié d'une ville méchamment pol-

luée. Une version exagérée de nos cités urbanisées, en quelque sorte. Et croyez bien que vous allez avoir beaucoup de mal à vous sortir de tous les pièges qui vous attendent



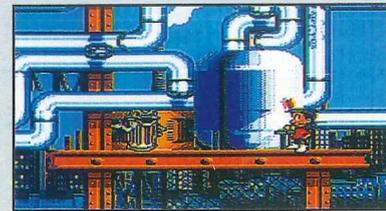
*Rarement des décors s'étaient révélés aussi froids et métalliques. On a presque l'impression qu'en touchant*



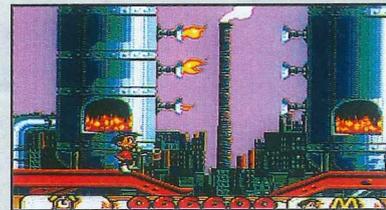
*Oh oh !... Faut pas tomber.*

dans cette métropole moderne qui semble constituée exclusivement de fer et de feu.

Des hauts fourneaux vous chaufferont de leurs flammes insistantes, des poutrelles qui font office de plates-formes vous feront marcher dans tous les sens jusqu'à ce que vous deveniez fou (comment, vous ne l'êtes pas déjà ?) et les ennemis que vous allez devoir affronter feront tout pour accentuer encore davantage cet état latent d'instabilité mentale qui s'agite maintenant en vous...

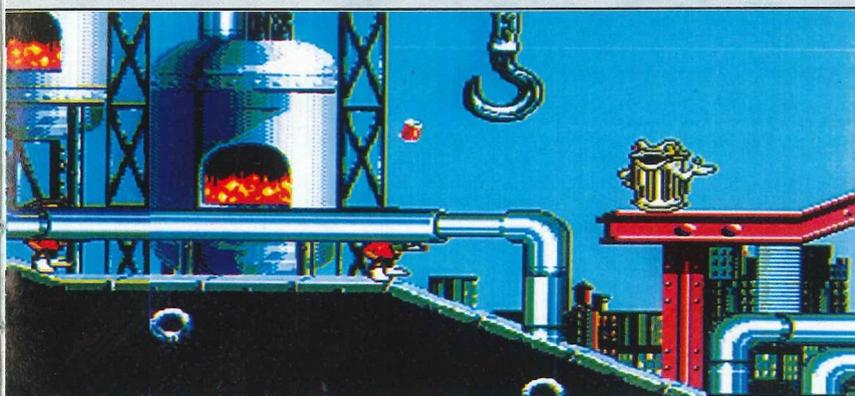


*Ça c'est de la tuyauterie !*

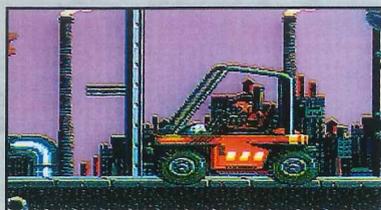


*Ça chauffe sec.*

Cette fois, ce ne sont plus des animaux qui vous en veulent. Ce ne sont même plus des mutants. Non, ce sont tout simplement des objets. Eh oui, maintenant, vous allez devoir contrer les assauts fré-



*l'écran, c'est le froid du métal que l'on va ressentir.*



*Mick semble aux commandes du monte-charge, mais ce n'est qu'une illusion.*



*N'hésitez pas à aller chercher les bonus, même s'ils sont gardés.*

les contrer, c'est toujours la même chose : vous épauliez votre fusil à slime et vous tirez dans le tas ! Pas besoin de faire dans la dentelle.

Il vous arrivera également, quelquefois, d'avoir à marcher sur des espèces de tapis roulants ou bien de vous retrouver suspendu à des chaînes. Ne vous en faites pas, il vous suffira juste de faire preuve d'un peu de dextérité pour vous en sortir. J'allais oublier, faites aussi très attention aux nuages toxiques. Ils vous foncent dessus sans préve-



*Mouillez-vous la tête avant de passer.*

tiques des marteaux piqueurs, éviter les canettes balancées par les poubelles, sautez par-dessus des pneus qui font tout pour vous rouler dessus... L'hallu totale ! Pour



*Il faut courir vite pour compenser l'effet du tapis roulant.*

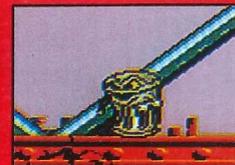
## LES Z'OBJETS



*Les ressorts aimantés.*



*Les gouttes acides.*



*La poubelle qui régurgite.*



*La flamme vivace.*



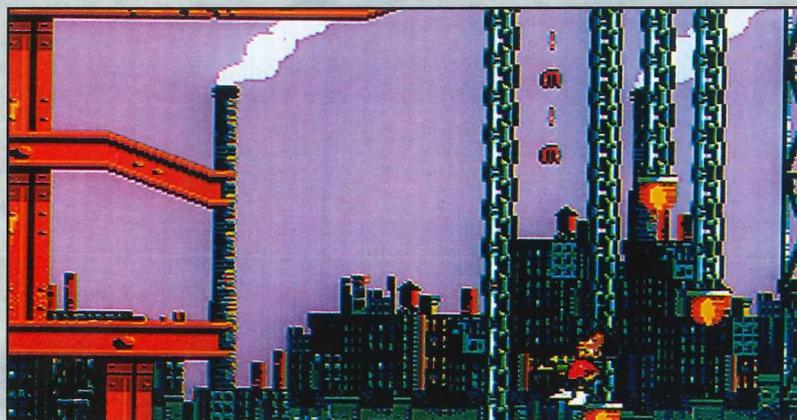
*Le marteau piqueur.*



*Le pneu enragé.*

nir et vous laissent à peine le temps de réagir avant de vous enlever un peu de votre énergie. Pour vous amuser, vous pourrez même,

de temps en temps, monter sur la plate-forme d'un monte-charge. Vous n'avez pas la possibilité de conduire le véhicule, malheureuse-



*Je veux des chaînes comme ça pour mon antivol.*



Houps ! Mack fonce vers le danger la tête la première.

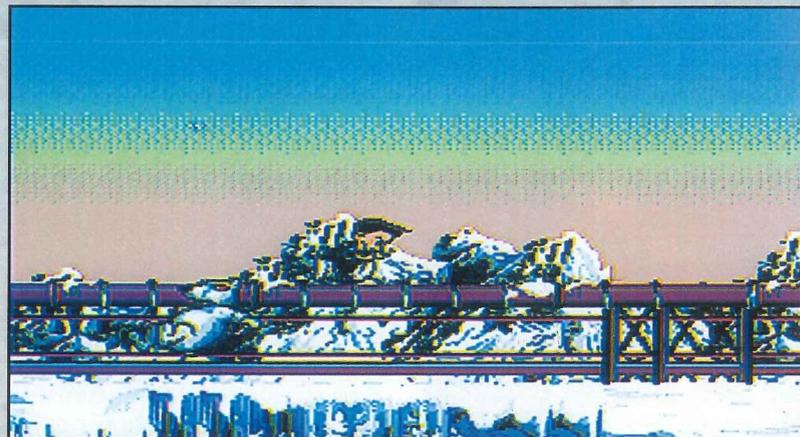
ment, mais on ne peut pas trop en demander non plus. En tout cas, une chose est sûre. En vous baladant dans Toxistown, vous allez sûrement flasher sur les constructions métalliques immenses qui y sont représentées.

Seulement faites bien attention, c'est impressionnant, on reste facilement hypnotisé à les regarder, mais n'oubliez jamais qu'elles sont aussi synonymes de grand danger. Oui, souvenez-vous de Chaplin dans *Les Temps modernes*...



Même ici il y a des grafs.

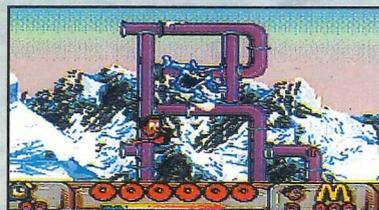
## ARCTIC



Pour éviter l'ours, passez sur le tuyau.

Préparez vos gros lainages, il va faire frisquet ! Après des forêts plus ou moins ravagées et une ville cauchemardesque, c'est l'air frais et piquant, les paysages de rêves et les montagnes enneigées du Grand Nord qui vous attendent. Au moins, avec *Global Gladiators*, une chose est sûre : vous voyagez. Mais faut pas rêver. Cette fois encore,

vous allez en baver. Comme c'est souvent le cas en montagne, les fosses sont nombreuses et il est dans votre intérêt de tout faire pour éviter d'y tomber : ce sont des pics de glace qui vous accueilleraient à l'arrivée. Même chose avec les quelques ponts que vous risquez de trouver sur votre chemin. Ils sont en effet très friables et ne



Houps ! Mick a glissé !



Lancer de boule à six mètres. Minable.



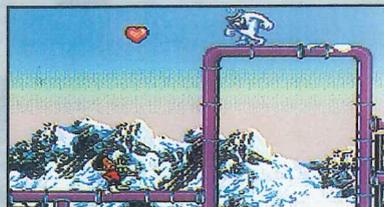
Le sol des grottes est parfois très réussi.



Ho ho !... Il ne fait pas bon de rester ici.



Plutôt bas, le plafond, non ?



« Eh ! tu descends, l'affreux ? »

supportent guère votre poids plus d'une seconde. Au tout début de cette zone, avant de pénétrer dans des grottes inquiétantes et étriquées, vous allez avoir la surprise de trouver quelques curieux assemblages de tuyaux.

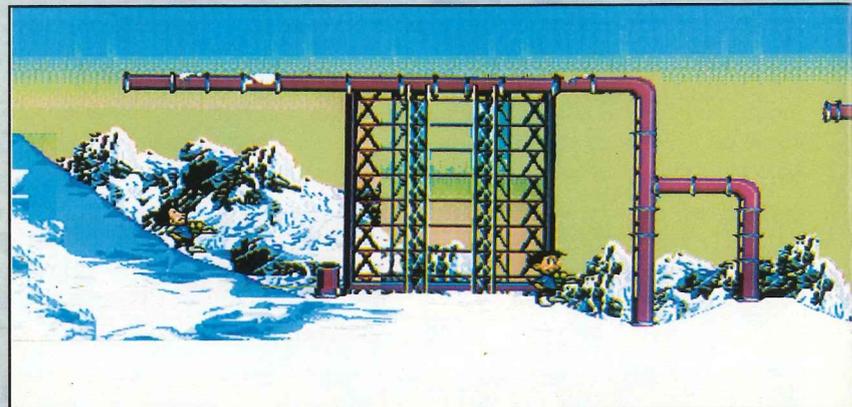
Remettez-vous rapidement de votre étonnement, car ces constructions bizarres sont remplies de monstres des glaces qui vous enverront sans discontinuer de nombreuses boules de neige. Et ils sont acharnés, les sauvages. Dans



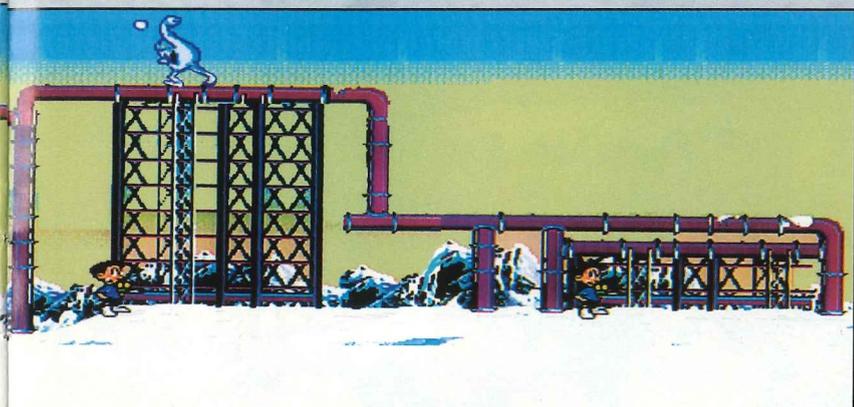
Là, il faut passer vite.

une moindre mesure, faites également attention aux ours blancs qui s'amuse à glisser sur le dos. Cependant, ils sont moins dangereux car ils restent constamment au sol. Par contre, les bestioles

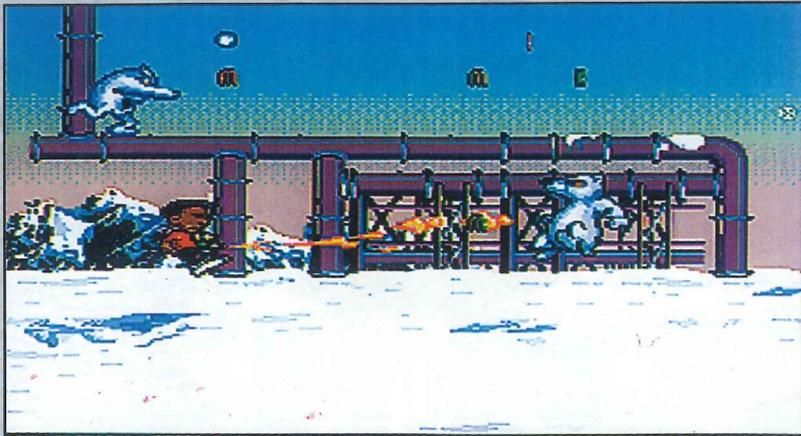
dont vous feriez bien de vous méfier, ce sont les créatures volantes. À l'extérieur, les oiseaux, et à l'intérieur, dans les grottes, les chauves-souris. Comme les nuages toxiques de Toxitown, elles vous



Eh oui, on a beau être dans le Grand Nord, il y a tout de même des constructions bizarres. Servez-vous-en et



montez dessus, si ça peut vous servir, sinon laissez tomber et gardez les pieds sur terre. C'est tout aussi bien.



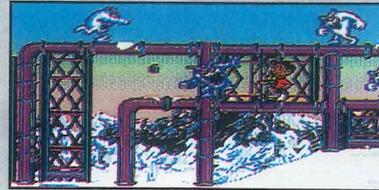
*Mick élimine un ours. Quand on pense que ces pauvres bêtes sont protégées...*

foncent dessus à toute vitesse et vous prennent souvent par surprise. Pour filer une claque au niveau de vie, il n'y a pas pire. À l'intérieur des grottes, lorsque vous aurez réussi à franchir tous les obstacles

qui se trouvaient sur votre chemin, lorsque vous vous serez défait de la totalité de vos adversaires, vous allez avoir le plaisir (mais est-ce vraiment le mot juste ?) de vous retrouver face à face avec le boss



*Allez chercher les « M » où vous pouvez.*



*Vous êtes plutôt mal entouré.*

de fin. Eh oui, comme nous l'avait signalé Crevette dans son test, Mick et Mack as the Global Gladiators innove en proposant un nouveau concept. Il n'y a pas de boss de fin de niveau, il y en a seulement un en fin de jeu. Original. En tout cas, avant de pouvoir admirer la fin du jeu, vous devrez vous débarrasser de deux immenses visages figés dans la glace



*Prenez votre élan avant de sauter.*



*Le boss de fin. L'unique.*

qui sauront se défendre à coups de stalactites et grâce à l'aide de vicieuses chauve-souris. Courage.

## LES MÉCHANTS



*Le monstre des neiges.*



*L'oiseau kamikaze.*

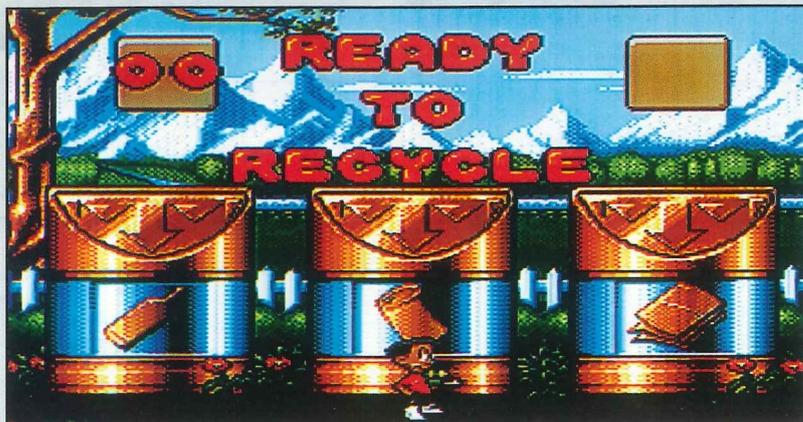


*L'ours joueur.*



*La chauve-souris.*

# LES BONUS



Le bonus stage. Prêt à recycler ?

Il est certain que Global Gladiators est un jeu très difficile à terminer. On ne vous donne pas de continue, vous débutez seulement avec trois

vies, les ennemis sont sans pitié... Bref, c'est l'horreur. Pour vous en sortir, et parce que les programmeurs sont tout de même conscients que ce jeu est destiné à des humains et pas à des extra-terrestres rois du paddle, quelques petits trucs sont tout de même à votre disposition. À vous de savoir en profiter.

Tout d'abord, et c'est la chose la plus importante du jeu, il y a les petits « M » que vous ramassez à chaque niveau et que vous pouvez accumuler avant de terminer votre stage. D'ailleurs, si vous n'en avez pas assez, Ronald vous empêche d'accéder au niveau suivant. Vous êtes alors obligé de revenir sur vos pas pour remplir votre quota. À



Un cœur, pour l'énergie.



Une vie gratis. Ça fait toujours plaisir.

partir de 20 M, vous pouvez passer. Maintenant, si vous réussissez l'exploit d'en récolter 75 (ou plus),

vous aurez la possibilité de participer à un bonus stage. Comme on est dans un jeu antipollution, il vous faut ramasser les bouteilles, canettes ou papiers gras qui tombent du haut de l'écran, et de les placer dans les containers correspondants. Attention aux enclumes, vous êtes éliminé si vous en prenez une sur la tête. Ce bonus stage, qui n'est pas si évident, vous permettra (si vous assurez) de gagner un continue. Chouette, non ?

## FOUILLEZ PARTOUT

Plus classique, les options que vous pouvez récupérer un peu n'importe où dans les niveaux s'avèrent, elles aussi, extrêmement utiles. Ainsi, vous pourrez gagner une vie, un cœur, qui vous rendra



Si vous touchez la borne, vous pourrez recommencer à partir de là.



*Pour une fois, la vue d'un réveil ne me hérisse pas le poil.*

votre énergie, ou encore un réveil, qui vous fera gagner un temps précieux (eh oui, parce qu'en plus, il y a un time dans ce jeu). À vous de tout faire pour découvrir où se cachent ces bonus. C'est pour cette raison qu'il est quasi nécessaire d'explorer tous les levels à fond. En essayant de terminer le

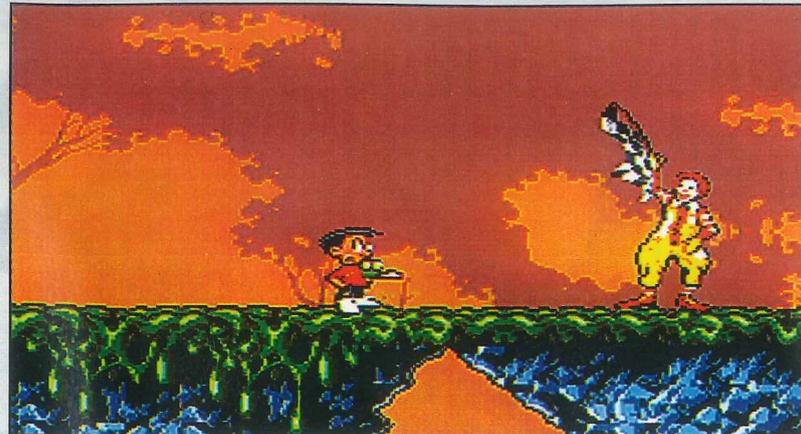


*Quand vous êtes comme ça, c'est mauvais signe.*

plus rapidement possible, vous perdez moins de vies, c'est sûr, mais vous n'en gagnez pas non plus. Et vous ne récoltez pas beaucoup de « M ». En fin de compte, quand on pèse le pour et le contre, il s'avère préférable de prendre quelques risques, mesurés, pour accumuler les options. Enfin, n'oublions pas



*Les « M », secret de la réussite.*



*Ronald vous attend à la fin de chaque niveau.*

les bornes marquées d'une flèche jaune, que vous trouverez un peu partout à chaque niveau. Elles vous permettront, lorsque vous mourez (ce que je ne vous souhaite pas),

de recommencer à leur hauteur. Dans le genre pratique, ce n'est pas mal non plus. Et profitez bien de toutes ces aides pour terminer Global Gladiators...



*Non non, vous ne pouvez pas passer. Allez chercher encore quelques « M ».*