

Play **one**

Sega
Nintendo
Lynx
Neo Geo
Nec

Play

one

Le Premier Magazine des Consoles de Jeux Vidéo

3^e ANNIVERSAIRE

SCOOP

La 64 bits
NINTENDO

Invités
du mois

Street Fighter II

Aladdin

L'Empire
Contre-Attaque

Rocket Knight
Adventures

DOSSIER
MORTAL
KOMBAT

LES CD

DÉBARQUENT

Méga CD II
Amiga CD 32

LES
HITS
DU
MOIS

Pocky and
Rocky

F1 Pole
position

Bubsy

Cantona
Football

NBA Basket

Yoshi's
Cookie

Gargoyle's 2
Streets of
Rage II

34 **SEPTEMBRE 93**

28^F

M4413 - 34 - 28,00 F



34





Max
Air Force
nouvelles
T'as vu

8 ... 9 ... 10 ... 34 T'as mis KO. Avec Barkley, ya plus d'parquet.
C'est pire qu'un ring. Ah, ça fait bing. Il joue physique.
Les autres paniquent. 34 défonce ta défense. Toi, tu le cherches.
Lui, il te trouve. Et ouais... Le Sir, c'est Charles. Et ouais.
C'est lui qui parle. Trop gros? 340 dunks agressifs.

340 rebonds offensifs
C'est le round mound du rebound
Ding, Ding, Reprise...
Il pénètre dans la raquette
Il feinte la passe. Et il te passe
Tu démenage... Et fait le ménage
En un contre Un, fais pas le malin

Tu y reviens?
Mais tu as tort
Regarde le score
34 affiche 34 plus
97... kilos T'as vu
Jouer tu
Atomisé. Ratainé.
Tu jettes l'éponge.
Encore tu songes
Ay numéro du 34...
Il t'a pile
Ding, Ding
Ding, Ding



LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEUX

Voilà trois ans et 34 numéros que *Player One* a vu le jour par un beau matin de septembre 1991. C'est pas grand-chose, mais on tenait à vous le signaler et à vous remercier pour votre fidélité. Allez, trêve de sanglots ! L'actualité est sacrément fournie ce mois-ci. On commence tout de suite par le superscoop de l'année : Nintendo prépare la sortie d'une 64 bits ! Ne vous réjouissez pas trop vite, ce sera pour 1995, pas avant. Plus près de nous, Sega sort en grande pompe le Mega CD II et la Megadrive II. Cette nouvelle technologie adaptée aux consoles marque un tournant important dans l'histoire du jeu vidéo. De son côté, dès le 15 septembre, Commodore lance l'Amiga CD 32, une console aux capacités assez surprenantes. Bref, ça cartonne dans le monde du hard ! Du côté des jeux, on continue avec des photos inédites de *Street Fighter II* et d'*Aladdin* sur Megadrive. En dessert, on vous laisse en tête à tête avec un mégadossier sur *Mortal Kombat* ! Si vous rajoutez maintenant nos rubriques habituelles et huit pages de petites annonces gratuites vous obtenez un fabuleux numéro de 172 pages digne de ce troisième anniversaire...

Sam Player



À QUI ÉCRIRE ?

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

Pour la rubrique Trucs en Vrac, (pages 58 à 66), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra.

Attention ! les meilleurs seront publiés. Écrivez à Wonder Fra, *PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.

Pour les Plans et Astuces (pages 148 à 155) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam. Si vous êtes bloqué dans un jeu, écrivez à *SOS PLAYER ONE*, 19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex, sans oublier d'indiquer le nom du jeu et le niveau dans lequel vous perdez.

Si vous voulez faire passer une petite annonce gratuitement, envoyez-la à :

Petites Annonces *PLAYER ONE*

19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.

SOMMAIRE

- 4/5 -
ÉDITO SOMMAIRE

- 8/9 -
COURRIER

- 12/37 -
STOP INFO

- 39/48 -
OVER THE WORLD

- 58/65 -
TRUCS EN VRAC

- 50/57 -
DOSSIER MEGA CD

- 68/75 -
DOSSIER MORTAL KOMBAT

- 128/133 -
DOSSIER TENNIS

- 76/145 -
TESTS DE JEUX

- 146/147 -
NEC CLUB/LYNX CLUB

- 148/155 -
PLANS ET ASTUCES

- 158/163 -
REPORTAGE

INDEX DES JEUX TESTÉS

SUPER NINTENDO

Cantona Football	98
F1 Pole Position	86
NBA Basket Ball	100
On the Ball	104
Pocky and Rocky	76
Rocket Knight Adventures.....	92

NEO GEO

Samourai Shodown	96
------------------------	----

MEGADRIVE

International Rugby.....	106
--------------------------	-----

Bubsy.....	108
Bill Walsh	
College Football.....	134
General Chaos	136
Techno Clash	138

NES

Gargoyle's Quest 2	
Yoshi's Cookie.....	

MASTER SYSTEM

Superman	114
Wolfchild	116

GAME GEAR

Streets of Rage II.....	118
-------------------------	-----

GAME BOY

Bionic Commando.....	124
Kid Dracula.....	126
L'Empire contre-attaque	120
Robin Hood.....	142
Titus the Fox	122

NEC

Street Fighter II	140
-------------------------	-----

**EXCLUSIF :
LA 64 BITS
DE NINTENDO**

**PLANS ET
ASTUCES :
WORLD
OF ILLUSION**

LE MEGA CD

**STREET
FIGHTER II
EN MANGAS**

PLAYER ONE est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION
19, rue Louis-Pasteur — 92513 BOULOGNE cedex
Tél. : 41 10 20 30.

Directeur de la publication : Alain KAHN.
Rédacteur en chef : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef adjoint : José CARRION.
Secrétaire de rédaction : Gilles SAUER.
Rédaction : Sylvain ALLAIN, Christophe DELPIERRE, François DESCOMBE,
Cyril DREVET, Mahalia GARRAUD, Christophe POTTIER,
Olivier RICHARD, Olivier SCAMPS, François TARRAIN.
Couverture : Olivier FIQUET.
Infographistes : Laurent VIEL, Sylvain ALLAIN.
Secrétariat : Christine NABAIS.

Publicité : tél. : 41 10 20 40.
Responsable de la publicité : Perrine MICHAELIS.
Chef de publicité : Nezhia BOUBEKRI.
Responsable marketing et télématique : Barbara RING-RÉMY.

Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ.
Assistante de fabrication : Valérie RICHARD.
Photogravure : Pi-M - SAMAT. Impression : SNIL.
Service abonnement : B.I.I. - BP 4, 60700 SACY-LE-GRAND.
Tél. : (16) 44 69 26 26.

Média Système Édition, SA au capital de 250 000 F.
RCS Nanterre B341 547 024.
Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité : Françoise LE MÉTAYER.
Administration : Jacqueline SEVASTELLIS.
Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP. Dépôt légal janvier 1993.
Tous les documents envoyés sont publiés sous
la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Photos et illustrations tous droits réservés :
Michel BLOSSIER, Sandro MASIN.
Ce numéro comporte un encart broché détachable, gratuit, de huit pages
foliotées de 1 à 8, entre les pages 82 et 83 du magazine.



SUPER NINTENDOTM
ENTERTAINMENT SYSTEM



Super Nintendo Entertainment System™ is a trademark of Nintendo.



SUPER BOMBERMAN™

**...PROCHAINEMENT,
VOUS POURREZ**

UNIQUE

**JOUER À 4 ET LUTTER POUR SA SURVIE,
C'EST LE DÉLIRE!**

GENIAL

**L'ESPRIT TACTIQUE, LE SENS DE L'ACTION
COMBINÉS, C'EST DÉTONNANT!
VOUS ET VOTRE AMIS, VOUS ALLEZ
ÊTRE EXPLOSÉS!**

BOMBASTIC

**AVEC SUPER BOMBERMAN, VOTRE
ESPRIT SERA SANS CESSE EN ÉVEIL. ET
VOUS SEREZ AU CENTRE DE L'ACTION!**

Vous voulez en savoir plus!



**N'attendez pas, procurez-vous le Super
Multitap d'Hudson Soft!**

**Vous pourrez en parler à vos amis et
devenir le Super Bomberman.**

**Dès aujourd'hui, vous pouvez trouver le
Super Multitap un peu partout: grands
magasins ou votre spécialiste habituel.**

© 1993 HUDSON SOFT

Hudson Soft® is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd. Super Bomberman™ is a trademark of Hudson Soft Co. Ltd.

TIME TO PLAY*...



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

***„MAINTENANT, À VOUS DE JOUER“**

Courrier

Hey ! Player a trois ans les mecs, on en a profité pour changer quelques petits trucs. D'abord la couverture, ensuite on a créé trois nouvelles rubriques (pour les trois ans de Player ça s'imposait). D'abord « Vite vu », une rubrique dans laquelle on parle des jeux dont on a déjà fait le test sur une autre machine, ou qui ne valent pas le coup qu'on leur consacre une page. Ensuite, les fans de Lynx et de NEC auront désormais une page mensuelle consacrée uniquement à leurs petites bécanes chéries. Voilà, écrivez-moi pour me dire ce que vous en pensez.

Sam

Salut Sam,

J'ai des questions à te poser :

1°) Dans votre dossier sur le CES d'été à Chicago, dans le number 34, y'avait même pas de photos de Jurassic Park SNES, alors qu'un autre mag montre des photos et affirme qu'il est décevant. What's the matter ?

2°) La note pour la notice est une très bonne idée.

3°) La nouvelle couverture est peut-être

un peu « légère ». C'est bien, mais j'aurais préféré l'ancienne.

4°) Le Super FX ne serait-il pas une ruse de Nintendo pour excuser le retard du fameux CD-Rom ? Et quand va-t-il sortir, ce CD-Rom, d'abord ?

5°) Pourquoi ne pas faire un Player One Pocket pour chaque numéro ? Un sur Starwing, par exemple ?

6°) J'ai envoyé un plan du Sandcrawler dans Star Wars sur SNES. Va-t-il être publié ? À propos, pourquoi ne met-on pas un « s » à Star à la place de War ? C'est bien la guerre des étoiles, non ?

7°) Je trouve que vous surnotez les jeux. 99 % à Starwing, alors que l'avenir nous réserve sûrement bien mieux, c'est un peu fort, non ? 99 % à F-Zero, non, mais il est fou, Crevette ? J'espère qu'il va mieux, parce que Télévisator 2 ne l'arrange pas non plus. Bon, je suis peut-être un peu dur, mais c'est comme ça ! Bon, c'est tout et j'espère que malgré sa longueur, tu publieras ma lettre. Salut à toute la rédaction.

Le Tipeur Fou.

Salut le Tipeur Fou,

1°) Si nous n'avons pas passé les photos d'écrans dont tu parles c'est que, contrairement à l'autre mag, nous savions que tous les graphismes du jeu seraient refaits. On en donne la preuve dans la double page de « Stop Info » que nous consacrons à Jurassic.

2°) Vous êtes nombreux à nous dire la même chose, on va sûrement l'introduire dans les tests en fin de compte !

3°) Ouai, à Player, on est tous un peu d'accord avec toi, mais celle de ce mois-ci me paraît beaucoup mieux. Écrivez-moi pour me dire ce que vous en pensez.

4°) Tout — ou presque — ce que nous savons sur la future console Nintendo se trouve dans les « Stop Info ».

5°) Les Player Pocket coûtent pas mal d'argent et nous ne pouvons pas en faire un tous les mois.

6°) Pour les Plans des lecteurs, c'est Crevette qui s'occupe de ça, moi j'y peux rien. Pour Star Wars, la traduction littérale donnerait effectivement « les guerres de l'étoile », mais va savoir pourquoi, les distributeurs français du film ont traduit ça par la Guerre des étoiles. Ils ont dû penser que c'était plus bô !

7°) T'as raison, mais tu sais, nous sommes nous aussi des passionnés de jeu, et parfois on se laisse un peu emporter par notre enthousiasme, c'est humain, non ?

Sam

Salut Sam,

J'écris de Tahiti (même ici on achète Player One). Je ne te félicite pas pour ton mag, car tout le monde le fait déjà : il est Super, Hyper... Génial !!!

1°) Pourriez-vous mettre plus d'astuces dans votre mag (je raffole des astuces).

2°) Y a-t-il une différence entre le Game Genie et le Pro Action Replay ? Salut et merci.

Nha-Thi (une fille)

Salut Nha-Thi,

Quand j'ai reçu ta lettre, je l'ai montrée à toute la rédac : « Wouah ! y'a une fille, Nha-Thi de Tahiti, qui m'a écrit ! » Bref, ça m'a fait un peu rêver. Cela dit, je réponds à tes questions.

1°) Pour les « Trucs en Vrac », nous allons en mettre moins, mais nous les sélectionnerons mieux, en espérant qu'ils soient de meilleure qualité.

2°) Le Game Genie et le Pro Action Replay se ressemblent parce que tous les deux permettent de tricher dans les jeux. Le Game Genie est plus facile à utiliser, mais l'Action Replay est plus puissant. C'est un résumé peut-être simpliste, mais ça correspond, en gros, à la réalité. Ciao Nha-Thi (quel beau prénom !).

Sam.

Yo Sam,

Ton mag est clean, que dis-je, il est extraordinairement sensoriellement génial, j'aimerais te poser des questions auxquelles j'espère que tu vas répondre.

1°) Pourquoi ton mag a-t-il augmenté de 15 à 28 francs ?

2°) Quand Rocket Knight Adventures sortira-t-il en France sur MD ?

3°) Dans le Player One 32 vous avez dit que SF II' MD sortira en juillet, alors pourquoi n'y a-t-il pas le test dans le n° 33 ?

4°) J'ai 16 ans, à mon âge est-ce que je peux devenir testeur de jeux ? Si oui, y aurait-il une place chez vous ?

The Videozapper.

Salut The Videozapper

1°) Certes, Player est passé de 15 à 28 francs, c'est-à-dire qu'il n'a pas vraiment doublé de prix. Par contre, le nombre de pages, lui, a presque triplé (de 64 à 164) et ce qui coûte le plus cher dans un mag, c'est le papier. Nous avons augmenté le prix, mais aussi la quantité et, j'espère, la qualité de Player One.

2°) En septembre, tu peux d'ailleurs lire le test que nous en faisons ce mois-ci. Ce jeu est géant. Drôle, original, varié et très bien réalisé, un hit.

3°) La sortie de SF II' sur MD a subi de nombreux changements auxquels,

évidemment, nous ne pouvons rien, mais en fin de compte, et à la surprise générale, il sortira finalement le 15 octobre. On lui consacre d'ailleurs deux pages dans les « Stop Info » de ce mois, avec des photos en exclu.

4°) Le plus jeune testeur de Player avait 17 ans quand il a commencé avec nous. C'est Chris. Il en a 20 aujourd'hui. Il continue d'écrire et travaille sur Télévisator 2 (France 2) et Player One TV (MCM)... 16 ans me paraît être un peu jeune, mais si tu es doué, pourquoi pas ? Envioie-nous un texte sur un jeu et on verra...
Ciao.

Sam

Hello Sam,

Ton mag est bien, mais je trouve que vous avez une préférence pour la Megadrive. Ne le niez pas, cela se voit en lisant vos textes et tests de jeux et aussi l'article sur le CES de Chicago. (FX Trax n'est pas un mauvais jeu.) Ne t'énerve pas, je ne dis pas ça méchamment. Maintenant, je voudrais te poser quelques questions.

1°) Pourquoi Chris n'aime pas World Heroes 2 ? ce jeu est super mieux que FF II, AOF et SF II (SNES). Au fait, je bats le dernier boss. Il faut Capt'ain Kidd, Vikking ou le Shaman (c'est les plus forts).

2°) La série des Final Fantasy va-t-elle être traduite en français ?

3°) Noter les notices dans les tests, c'est une très bonne idée.

4°) Pourquoi n'y a-t-il plus de P.O. Pocket ?

5°) Pourquoi pas plus de pages pour les « Trucs en Vrac » et surtout des codes Action Replay ?

6°) Global Gladiators va-t-il être adapté sur SN ?

7°) À quand la Game Boy couleur, le Super CD-Rom et la Nintendo 32 bits (projets prévus, sources sûres) ?

8°) Astérix de Konami (arcade) va-t-il être fait sur SN ?

9°) Moi, et tous ceux que je connais, voudrions, à la place de la rubrique cinéma, une rubrique Arcade. Ciao, Bye, bye.

BOF

Salut BOF (parce que moyennement content ?).

Tiens, c'est marrant ce que tu dis, d'habitude on nous accuse de favoriser la SNES.

1°) Alors là, Chris a fait fort avec ce texte, j'ai reçu un paquet de lettres où nos lecteurs se plaignent de ce qu'il a écrit. Je lui en ai parlé, il m'a dit qu'il maintenait ce qu'il avait dit. Têtu, le mec !

2°) Pour l'instant non, certains de ses épisodes sont sortis aux États-Unis, mais pour l'instant, pas de traduction prévue pour la France.

3°) No comment !

4°) Je crois que j'ai déjà répondu à cette question, non ?

5°) Euh... à ça aussi j'ai déjà répondu, même que c'était pour une lettre de Nha-Thi de Tahiti !

6°) Oui, mais il ne faut pas le dire.

7°) Pas de Game Boy couleur à l'horizon, par contre une version, tenez-vous bien, portable de la Super Nintendo, mais exclusivement réservée au Japon pour l'instant. L'info n'est pas encore vérifiée, c'est pour ça qu'on n'en parle pas. En revanche, pour la nouvelle console Nintendo 64 bits (et non 32 bits) va faire un tour dans les « Stop Info », Pedro nous a trouvé un véritable scoop.

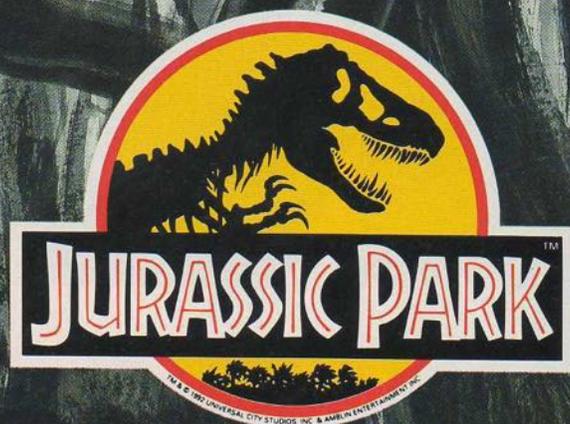
8°) Non, rien n'est prévu.

9°) Re-non, la rubrique cinéma est et restera dans Player. Tu verras que, de plus en plus, le monde du cinéma et celui des jeux vidéo auront de nombreux points communs, bien plus qu'avec celui de l'arcade. Nous avons misé sur le cinéma et tu comprendras que nous avons raison. De plus, quand nous estimons que certains jeux d'arcade valent vraiment la peine, nous leur consacrons une rubrique.
Ciao BOF

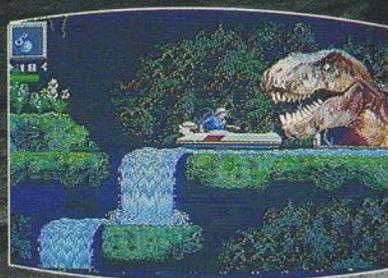
Sam.

P.-S. : Pour Stéphane de Saint-André-de-Cubjac, Fred et sa lettre destructrice, les deux Player's Kids, Prof Madingue et Guile, vous pouvez appeler à la rédaction le mercredi en demandant Sam ou Pedro, il sont au courant.





**IL FAUDRAIT PEUT-ÊTRE PRESSER LE PAS,
VOUS N'ÊTES PAS DANS UN MUSÉE ET
CE TYRANNOSAURE N'EST PAS EMPAILLÉ.**



**NON, LES DINOSAURES
N'ONT PAS DISPARU. ILS
ONT ENVAHI JURASSIC
PARK. DES PAYSAGES
GRANDIOSES, DES BRUITS
INQUIÉTANTS, VOUS VOI-**

**LÀ PLONGÉS AU COEUR DU PLUS TERRIFIANT
DES PARCS. TERRIFIANT JUSQUE DANS LES
MOINDRES RECOINS, D'OÙ PEUVENT SURGIR LE
CRUEL VELOCIRAPTOR OU ENCORE LE T-REX,
REBOUTABLE AVALEUR D'HOMMES! SI VOUS
AVEZ CHOISI DE JOUER AU PROFESSEUR
GRANT, MÉFIEZ-VOUS, UN DINOSAURE PEUT
VOUS MANGER DANS LA MAIN... COMME IL
PEUT VOUS LA MANGER! ET SI VOUS ÊTES UN
VELOCIRAPTOR, SACHEZ QU'ENTRE EUX LES
DINOSAURES S'EN DONNENT À COEUR JOIE ET
QUE LES HUMAINS VOUDRONT VOUS FAIRE LA
PEAU. FABULEUX JURASSIC PARK, MAIS LE
CAMPING ET LES PIQUE-NIQUES SONT FORTE-
MENT DÉCONSEILLÉS.**

JURASSIC PARK DISPONIBLE SUR MEGADRIVE
MASTER SYSTEM ET GAME GEAR.



3615 SEGA

SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.



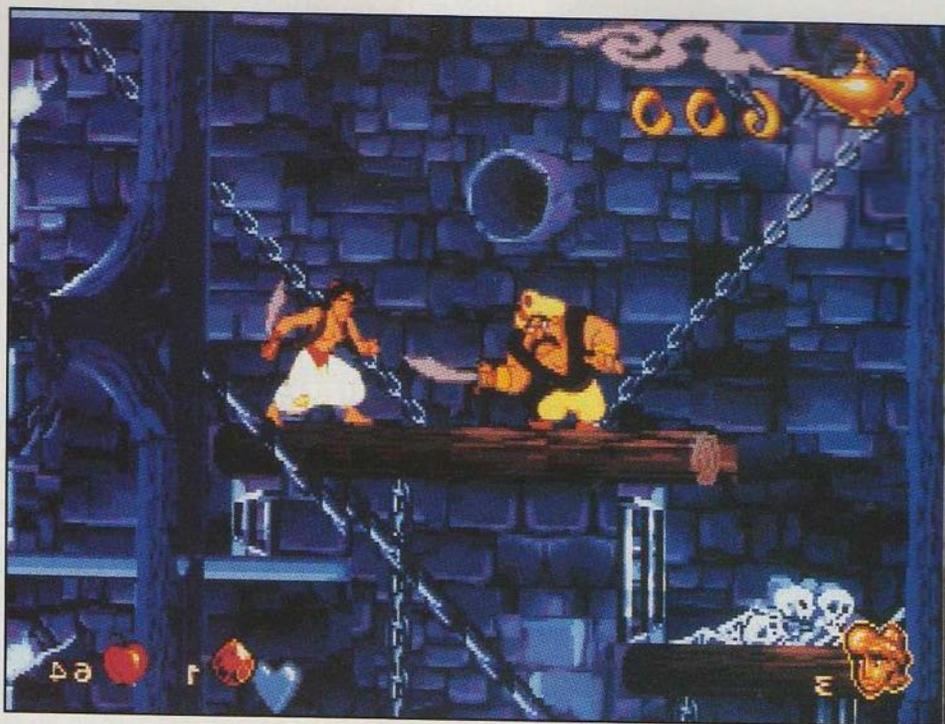
STOP

INFO

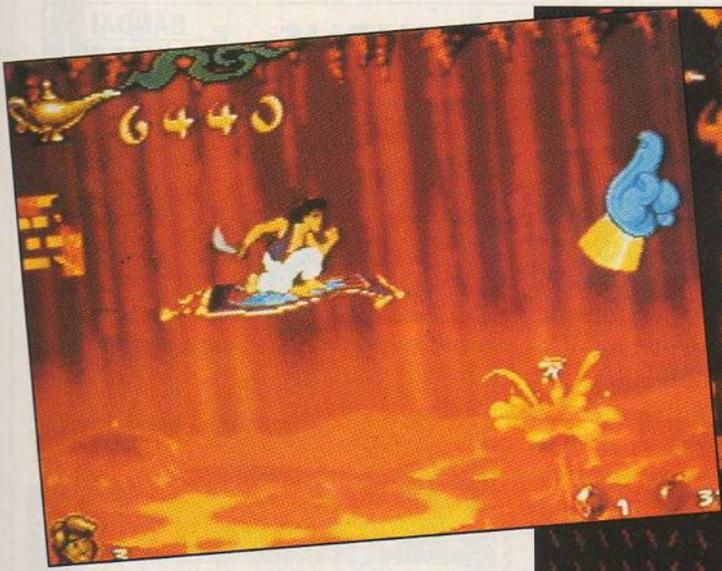
**LES PRIX
DANS
PLAYER ONE**

Nous publions le prix des jeux que nous testons dans *Player One*. Pour rendre claire et pratique cette notation, nous avons adopté le système suivant : six zones de prix (notées de A à F) déterminent les tarifs moyens des jeux selon les consoles. À la fin de chaque test, dans le tableau résumant les notes décernées au jeu, vous retrouverez ces six zones, celle qui sera mise en couleur correspondra au prix du jeu. Chaque zone correspond à une fourchette de prix :

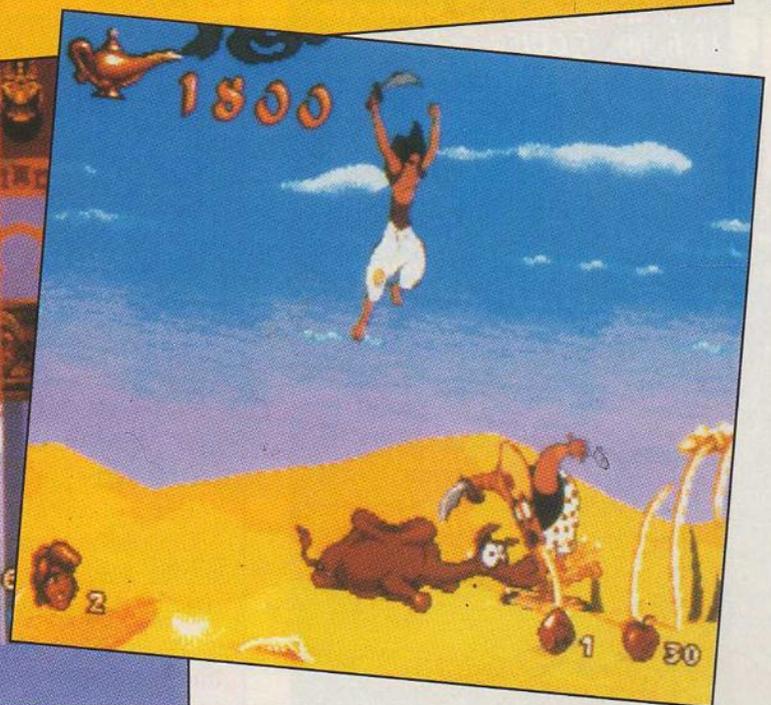
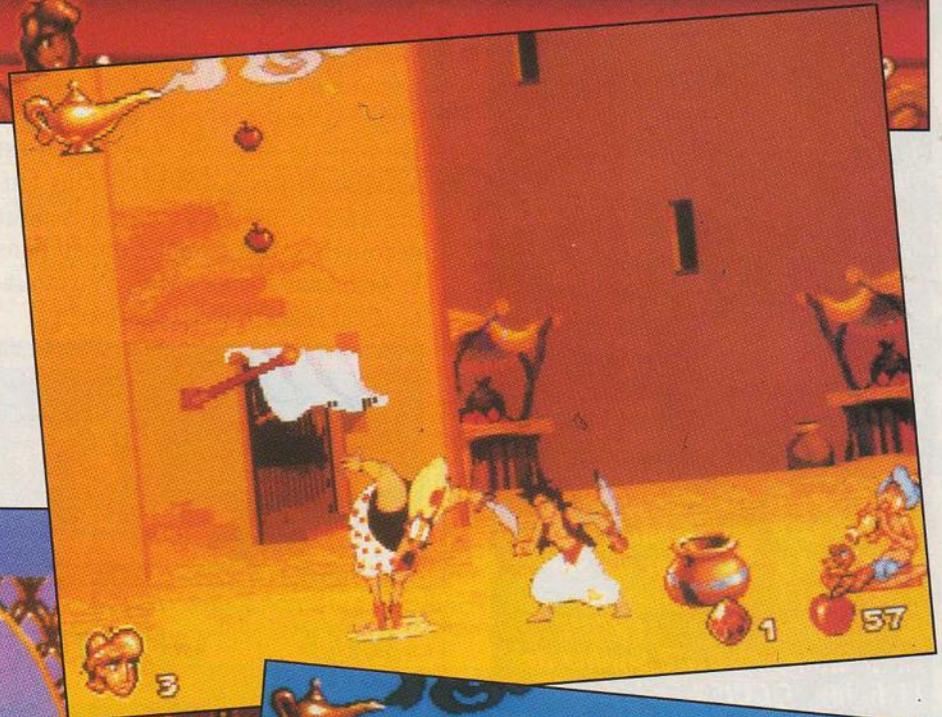
- A : de 150 à 249 F.
- B : de 250 à 349 F.
- C : de 350 à 449 F.
- D : de 450 à 549 F.
- E : de 550 à 649 F.
- F : 650 F et plus.

**ALADDIN,
UN GÉNIE
DANS VOTRE
MEGADRIVE**

La superproduction Disney, Sega, Virgin est fin prête pour envahir le monde dès le mois de novembre. *Player One* vous offre, en avant-première, de nouvelles photos de la version définitive d'Aladdin.



Dix animateurs de Disney ont travaillé en étroite collaboration avec les meilleurs programmeurs de Virgin et de Sega. Objectif : réaliser des animations d'un réalisme encore jamais vu toutes consoles confondues. En mélangeant diverses techniques comme de l'animation pure et de la digitalisation de personnages humains, les concepteurs d'Aladdin ont réussi le pari de rendre le jeu aussi beau et fluide que le dessin animé. Nul doute qu'Aladdin sera l'événement de cette fin d'année en matière de jeux vidéo. En attendant sa sortie, voici quelques photos, dont certaines sont exclusives... histoire de vous mettre l'eau à la bouche. ■



RÉSULTATS DU CONCOURS BON JOVI PARU DANS LE PLAYER ONE N° 32

1er prix : 1 flight en cuir
+ 1 tee-shirt + 1 CD Bon Jovi.
GENTIL François d'Auxerre.

Du 2e au 10e prix : 1 tee-shirt
+ 1 CD Bon Jovi.
*SAXOD Virginie du Plessis-
Robinson ; CABRI Thomas de
Metz ; BOURDON Yoann de Ven-
del ; DARDENNE Gérard de
Mouaze ; MICHEL Guy de Tours ;
MORA Eric de Jurançon ;
TUAUX Gilles de Pantin ;
GIRAUD Sébastien de Valpui-
seaux ; HAFFRER Audrey de
Woustuiller.*

Du 11e au 40e prix :
1 CD Bon Jovi.
*PERRIN Arnaud de Thaon ;
LABBÉ Julien de Bréval ; SERRA-
NO Patrick de Sartrouville ;
BONHOMME Jérôme de Fleu-
rieu-sur-Saône ; PEREIRE Marie-
Ange de Saint-Denis-en-Val ;
GINESTE Marie d'Aurillac ;
FLEURY Philippe de Mainvilliers ;
REYMONDET Stéphane de Saint-
Étienne ; MICHEL Jacques du
Plessis-Robinson ; LHERMITE
Pascal de Sainte-Gemmes-sur-
Loire ; LAIGLE Xavier de Sar-
celles ; BURET Thomas de
Bruay-la-Buissière ; LEROUX
Alain de Ifs ; STAUB Sophie de
Lixheim ; FIGUIER Erik de
Ramonville ; MARIN Lucie de
Chambéry ; VALLON Martine de
Lozanne ; REZNY Jessica de Lif-
fol-le-Grand ; BERTRAND Simo-
ne de Auzeville ; QUEYRAUX
Jeannine de Beyssenac ; TOMA-
SELLA J. Philippe de Cocumont ;
LEMOINE Aymeric de Dinan ;
RIGAUX Patricia de Bellefontai-
ne ; REYNOUD Joël de Sceaux ;
RABAUD Simone de Bougival ;
LORIEUX Vivien de Maisons-
Alfort ; THOMAS Romain de
Saugues ; DARRY Laurent du
Blanc-Mesnil ; MERVEILLE Arlet-
te de Hem ; COUZELAS Jean
d'Asnières.*

SN
SUPER NINTENDO

BATMAN RETURNS

BANDAI
OCTOBRE

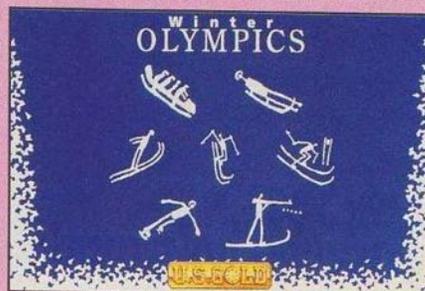
La chauve-souris noire est de retour sur Super Nintendo ! La frêle tranquillité de Gotham City est à nouveau menacée par un affreux pingouin. Batman ne va pas chômer ! Après une prise en main rapide, notre héros va assainir les rues de ses clowns qui saccagent tout. Ça débute par un coup de boule suivi d'un coup de genou au ventre. Le ton est donné : d'entrée, vous êtes plongé dans un univers glauque et violent. Le décor est fabuleux : des méchants déboulent dans des gerbes d'étincelles. S'ils ne sont pas sages, rien ne vous empêche de les projeter contre un mur ou une vitrine. C'est Noël ! Les scènes ne sont pas dénuées d'humour et la difficulté est parfaitement dosée. Côté son, la bande originale du film vous accompagne à chaque pas de votre périple. Voilà un beat them up qui défoule ! De plus, la sensuelle Catwoman est aussi de la partie ! Bref, il vous faudra encore patienter un mois pour découvrir le test complet du jeu dans le prochain Player. Moi, j'y retourne... j'ai rencart avec Catwoman !



MD
MEGADRIVE

WINTER OLYMPICS

SEGA
NOVEMBRE



Comme avec Olympics Gold, Sega devance de quelques mois l'événement sportif de l'année 1994 : les J.O. d'hiver de Lillehammer. Pour coller à l'actualité, rien de mieux qu'une petite simu de sports de glisse. Au programme : bobsleigh, luge, slalom, ski acrobatique, saut, patinage de vitesse et un p'tit biathlon pour finir ! Au fait, c'est US Gold qui s'est



chargé de la conception du jeu. Gage de sérieux, non ?

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

SCORE GAMES
LA VIDEO-JEU PASSION

17, rue des Ecoles 75005 PARIS
(1) 43.290.290+

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F	399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F	549 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :		
AX BATTLER	109 F	SONIC 149 F
SUPER MONACO GP 1	139 F	STREET OF RAGE 175 F

MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD)	249 F	
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (Version française) :		
GLOBAL DEFENSE	99 F	KENSEIDEN 139 F
SHINOBI	99 F	LORD OF THE SWORD 139 F
AFTER BURNER	99 F	SONIC 1 139 F
CYBER SHINOBI	139 F	VIGILANTE 139 F
DOUBLE DRAGON	139 F	CALIFORNIA GAMES 199 F
GOLDEN AXE	139 F	MICKEY 1 199 F
GOLVELLIUS	139 F	SONIC 2 209 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE MEGADRIVE (Française)	695 F	499 F
MANETTE PRO 2	125 F	PRO PAD (transparente) 159 F
GAME-GENIE	349 F	Adaptateur Jeux Japonais 79 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :		
SONIC	79 F	TERMINATOR 199 F
GYNOUNG	89 F	TWO CRUDES DUDES 199 F
SUPER THUNDER BLADE	89 F	THUNDERFORCE 3 249 F
ALTERED BEAST	99 F	ECCO LE DAUPHIN 275 F
WORLD CUP ITALIA	139 F	FATAL FURY 275 F
STREET OF RAGE	149 F	FLASHBACK 275 F
GHOSTBUSTERS	199 F	GLOBAL GLADIATOR 275 F
JB DOUGLAS BOXING	199 F	MICKEY ET DONALD 275 F
KID CHAMELEON	199 F	SONIC 2 275 F
MICKEY MOUSE	199 F	STREET OF RAGE 2 275 F

MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)

MEGA-CD 2 Français (neuf) avec 1 jeu	1990 F
--------------------------------------	--------

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE GAME-BOY	349 F	239 F
ETUI ANTI-CHOC	69 F	LOUPE LIGHT BOY 99 F
GAME-GENIE (neuf)	249 F	HANDY-BOY 349 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :		
TORTUE NINJA	109 F	SUPER MARIO LAND 2 175 F
SUPER MARIO LAND 1	139 F	GREMLINS 2 189 F
BURAI FIGHTER	159 F	TERMINATOR 2 189 F

NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
CONSOLE DE BASE * (garantie 3 mois)	249 F	
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :		
TORTUE NINJA	99 F	BATMAN 175 F
GAUNTLET 2	139 F	ZELDA 2 179 F
SUPER MARIO BROS	139 F	DOUBLE DRAGON 2 199 F
PUNCH OUT	149 F	DUCK TALES 239 F
SOLSTICE	149 F	SUPER MARIO 3 249 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

	Neuve	Occasion
CONSOLE SUPER-NINTENDO (française) :		
CONSOLE nue	690 F	499 F
CONSOLE + MARIO KART	890 F	699 F
CONSOLE + STARWING	990 F	-----
CONSOLE + STREET FIGHTER 2	1090 F	799 F
MANETTE PRO PAD (transparente)	159 F	
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES	99 F	

(+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

	Neuve	Occasion
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :		
R. TYPE	249 F	ANOTHER WORLD 339 F
BLAZING SKIE	269 F	AXELAY 339 F
PILOT WINGS	269 F	CASTELVANIA 4 339 F
SUPER TENNIS	269 F	PRINCE OF PERSIA 339 F
EXHAUST HEAT	299 F	ROAD RUNNER 339 F
ZELDA 3	299 F	STREET FIGHTER 2 339 F
STARWING	314 F	SUPER STAR WARS 339 F
SUPER PROBOTECTOR	314 F	SUZUKI F1 339 F

NEO-GEO

CONSOLE NEO-GEO (NEUVE) (+ DE 200 JEUX DISPO.)

	NEUVE	OCCASION
MAGICIAN LORD	590 F	399 F
FATAL FURY 2	1490 F	999 F
WORLD HEROE	1490 F	999 F
WORLD HEROES 2	1490 F	1090 F
VIEW POINT	1690 F	-----

TEL

CONSOLE NEC DUO R	2190 F
CONSOLE PORTABLE GT TURBO * avec 1 jeu	995 F
+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)	
à partir de 99 F	

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



VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+



Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOMPRENOM
ADRESSE.....
CODE POSTALVILLE
TEL DOM :TEL BUR :

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F)	CONSOLE : 60 F	30 F
TOTAL A PAYER		

Je règle par :
MANDAT LETTRE
CHEQUE
CARTE BLEUE N°

Date expiration : . . / . .
Signature

PLAYER 09/93

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

VENTE PAR CORRESPONDANCE **24 / 48 H** LIVRAISON COLISSIMO

+ 8000 JEUX*
NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 5500 NOUVEAUTES
*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

Toutes les marques citées sont des marques déposées.

* OCCASION

Offre dans la limite des stocks disponibles.

RC : Paris B 385 215 603

Nous rachetons vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux :
•GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO
 Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province
 et échangeons vos consoles et jeux sur :
•N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC
(voir modalités au magasin)
(Boîtes d'origine indispensable)
(Echange exclusivement réalisé au magasin)

LA NOTATION DE « PLAYER ONE »

Dans *Player One*, les notes des tests de jeux sont subjectives et exprimées en pourcentages. Elles tiennent compte également des différentes capacités techniques de chaque console. Voici un petit tableau indicatif des échelles de pourcentages...

De 0 à 24 % :
à jeter d'urgence !

De 25 à 49 % :
aucun intérêt.

De 50 à 59 % :
jeu moyen.

De 60 à 79 % :
bon jeu.

De 80 à 89 % :
jeu excellent.

De 90 à 98 % :
jeu hors du commun.

De 99 à 100 % :
jeu mythique !

L'AMIGA CD 32 UNE NOUVELLE

Commodore, le célèbre constructeur américain de micro-ordinateurs se lance sur le marché des consoles de jeux tenu par les deux géants japonais Sega et Nintendo. Sa console, l'Amiga CD 32, devrait être disponible dans le monde entier dès le 15 septembre au prix de 2 490 F. Réaliste, Commodore ne prétend pas détrôner les deux leaders actuels, mais revendique une part du gâteau.

UN PARI AUDACIEUX

Pour Commodore, qui éprouve de plus en plus de difficulté à vivre sur le marché de la micro-informatique, le lancement de cette nouvelle console représente un pari audacieux et risqué. C'est aussi l'occasion unique de redorer son blason. Autant le dire tout de suite, nous n'avons pu disposer à temps de la CD 32 pour la tester dans nos locaux à notre façon.

Cependant, nous l'avons vue fonctionner lors d'une conférence réunissant la presse spécialisée. Dans ces conditions, il est difficile de se faire une réelle opinion de la machine. Nous vous proposons donc un rapide survol des capacités techniques de la CD 32 avant d'y revenir plus longuement dans nos prochains numéros. Côté look, la CD 32 ressemble un peu à un répondeur téléphonique auquel on

aurait rajouté un lecteur de CD-Rom (voir photos). On aime ou pas, c'est selon. Sur la façade avant, on trouve un gros bouton « reset », un curseur pour le volume, une prise casque et un voyant de fonctionnement du disque. L'ensemble en plastique gris fait 31 cm de large, 21,2 cm de profondeur (à peu près la taille d'une feuille de papier standard) et 8,1 cm de haut. Voilà pour l'aspect extérieur, passons maintenant aux choses plus intéressantes et examinons les entrailles de la nouvelle bête.

VUE DE L'INTÉRIEUR

Côté technique, la CD 32 est vraiment impressionnante. Construite sur la même structure que l'Amiga 1200 (un des micro-ordinateurs familiaux les plus puissants du marché), c'est une 32 bits à base de CD-Rom d'une capacité de 540 mégaoctets pouvant lire également des CD audio ainsi que des CD + G (son et images fixes). De plus, grâce à un CD spécial, la console pourra également lire les CD photo Kodak dans les mois à venir. Enfin, un petit module supplémentaire se branchant sur la console permettra dans le futur de visionner jusqu'à 72 minutes de vidéo en plein écran (c'est-à-dire des films d'une qualité intermédiaire entre le VHS et le CDV). Il faut noter

DES PADDLES ORIGINAUX

Le paddle doté de sept boutons (comme la Super Nintendo) se tient avec la croix de direction posée sous le pouce gauche. Une touche start étant disposée à gauche des quatre boutons de couleur. Au bout des deux « branches » de ce paddle se trouvent deux autres boutons invisibles sur la photo.



2 DE COMMODORE : E CONSOLE DÉBRIDÉE



que la technologie utilisée par Commodore pour cette application est promise à un bel avenir, puisqu'il s'agit d'un standard mondial. Mais bon, toutes ces perspectives alléchantes ne sont pas pour tout de suite... Sur le plan de la connectique, la CD 32 a tout ce qu'il faut, mais pas vraiment là où il faut. En effet, le bouton marche-arrêt se trouve à l'arrière de la machine (pas pratique) et les ports paddles sur le côté. Par contre, elle dispose de trois sorties vidéo (antenne, composite et s-vidéo) et d'une sortie audio également situées à l'arrière. Une prise auxiliaire a été prévue pour brancher un boîtier permettant de transformer votre CD 32 en Amiga 1200. On ne le répétera jamais assez, une console, aussi puissante soit-elle, ne

vaut que par les jeux qui tournent dessus. Or, ne disposant pas encore de la machine, nous n'avons évidemment pas pu les tester. En tout cas, dès sa sortie, la CD 32 disposera d'un grand nombre de jeux déjà existants sur l'Amiga 1200 (entre 50 et 100 d'ici à Noël). Le problème, c'est que ces jeux ont été conçus pour un micro-ordina-

teur et nous savons que les caractéristiques de tels jeux ne correspondent pas systématiquement à l'attente des joueurs habitués aux consoles... Voilà tout ce que nous pouvons dire actuellement sur cette machine. Nous vous en reparlerons plus longuement dans *Player One* dès que nous aurons pu l'essayer à fond. ■

FICHE TECHNIQUE

PROCESSEUR : Motorola 32 bits 68EC020 cadencé à 14 MHz.

MÉMOIRE : 2 MO de mémoire vive.

LECTEUR CD : 300 ko/s.

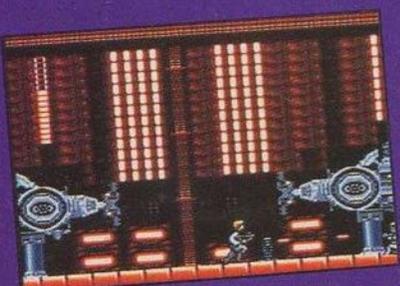
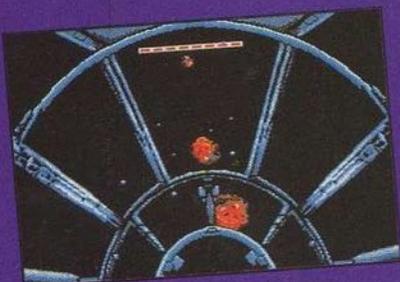
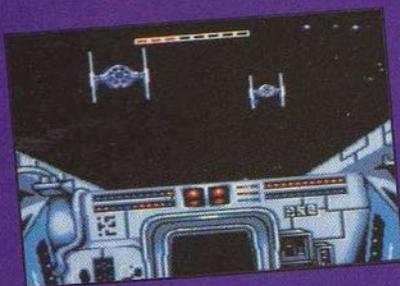
COULEURS : 256 000 couleurs affichables parmi une palette de 16,8 millions.

RÉSOLUTION MAXIMALE : 800 X 600.

AUDIO : son stéréo 4 voies.

STAR WARS SUR MASTER, CHAUD DEVANT !

La plus célèbre
saga intersidérale
continue : c'est
au tour de la Master
System d'accueillir
Solo, Luke,
la Princesse, R2D2,
Vador et toute la
clique. Bref, de quoi
tenir tout le premier
trimestre à l'ombre
de l'étoile noire !

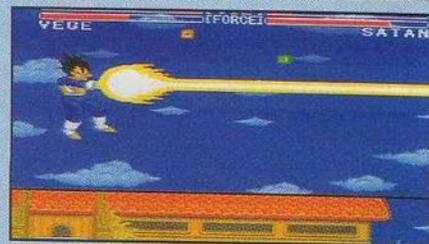
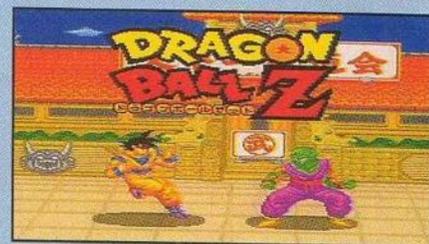


SN
SUPER NINTENDO

DRAGON BALL Z

BANDAI
OCTOBRE

Que tous les fans de Dragon Ball se réjouissent ! La version française de ce jeu où n° 16 peut s'en donner à cœur joie pour taper sur Petitcœur (les amateurs comprendront) arrive. Pas trop tôt. La possibilité de lancer différents pouvoirs spéciaux et le fait de retrouver les personnages du dessin animé raviront certainement les fans de DBZ. Pour les autres, l'aspect peu réaliste des combats et la relative lourdeur de l'animation ne rendent pas ce jeu indispensable. Enfin, on vous en dira plus incessamment.



LES GAGNANTS DE L'ENQUÊTE LECTEURS PARUE DANS LE PLAYER ONE N° 32

Les 50 premières réponses gagnent 1 tee-shirt L. A. GEAR.

NOËL Christophe de Coutiche ; DECASSE Théo de Moissac ; BRUYÈRE Carla de Paris ; POTIER Béatrice de Donnery ; CAPELLE Gérard de Lille ; REMOULE Yann de Rouen ; PHILIPPE Bertrand de Yssingeaux ; MOULON Nicolas des Herbiers ; MICHELON Frédérique de Créteil ; PREGO Nicolas de Suisse ; SEGALOT Grégoire d'Aubignan ; RIGOUX Alain de Bagnoux ; VIDALI Vivienne de Paris ; HUYGHE Thomas de Villeneuve-d'Ascq ; SOURIOU Ludovic de Saint-Germain-des-Près ; DORAL Jonathan de Vanves ; GAUJARD Joël de Montrouge ; DELORME Louis de Marseille ; BRUNONI Anthony du Petit-Quevilly ; PHILIPPE Michel de Malaunay ; CLOARC Guillaume de Brest ; MERLE Frédéric de Bruyat ; MESERT Lionel de Haguenau ; CALLES Frédéric de Brignoles ; BITTINI Stéphane de Six-Fours ; MAHIER Aurélien de Bazouges ; LEPAGE Stéphane des Sables-d'Olonne ; BELLANGER Thomas de Vauchrézien ; AMARCA Nathanaël de Suisse ; COUSSA Olivier d'Argenteuil ; BÉGUIER Cédric de Longueville ; CARRIÈRE Stéphane de Cergy ; DESMASSIAS Olivier de Limoges ; TRÉMINTIN Yann de Saint-Cloud ; BOISDE Matthieu de Saint-Yzan-de-Soudiac ; GÉRARD Damien de Lyon ; BOUJASSY Élise de La Rochelle ; CARMEL Rudy d'Autkirch ; MEUNIER Jean d'Échirolles ; FIORÈSE Jean-Philippe de Chambéry ; AL AJHOURY Corinne de Sucy-en-Brie ; PÈTREQVIN Samuel de Gray ; GACIMI Bérengère de Levallois ; BOITO Daniel de Miramont ; PRADIER Yohann de Bagnols ; SCHWARZ Christophe de Behren ; YAHER Sébastien de Versailles.

Les 100 réponses suivantes gagnent 1 porte-clés L. A. GEAR.

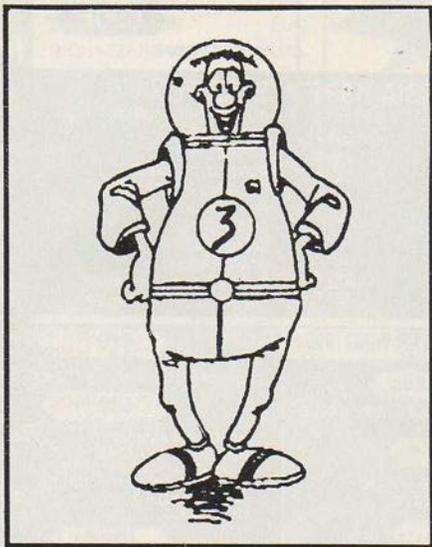
AZZOUZI Raffik de Garges-lès-Gonesse ; BOUVET Thierry de Meudon ; GOUILLART Guillaume de Viny ; LEGROT Romaine de Bondy ; TREELS Cédric de Waurin ; AURIC Simon de Mansle ; WARCHOLAK Arnaud de Neuchâtel ; ROYON Nicolas de Jouy ; BRAMBILLA Pablo d'Ambès ; PESSINET Yohann de Saint-Egrève ; MICHAUD Nicolas de Coudekerque ; QUETEL Pascal du Mans ; RINGARD Vincent du Nord ; HUTIN Jérôme de Vidauran ; BERTHELOT Denis de Sainte-Geneviève-des-Bois ; ABOUT Grégory de Valence ; DASILVA Jérôme de Lyon ; BONFILS Laurent de La Motte-Servolex ; LECLERC Tanguy de Saint-Hilaire ; QUESNEL Nicolas de Barentin ; FOURNIER Guillaume de Cornebarrieu ; CHAPITEAU David de Lyon ; DEWILDE Cédric du Nord ; DINDAUD Séverine de La Châtre ; DOCQUOIS Frédéric de Roubaix ; DUQUESNE Xaouan de Paris ; EDE Sylvain de Donnery ; FAISANT Frédéric de Dreux ; MINGUET François de Macheval ; YVERNES Thierry du Mans ; GERAG Michaël de Corsept ; HOULON-RUBILLON Éric de La Tour-du-Pin ; LERONDEL Matthieu de Rogerville ; CABIOC'H Cédric de la Richardais ; FIORENZE Laurent de Montrouge ; GHAFFAR Ahmed d'Épernay ; ROUX Samuel des Herbiers ; DUTAILLY Franck de Clamont ; DOYEN Xavier de Péronne ; DERCA Arnaud de Belgique ; CARRE Frédéric d'Évreux ; SCHMIDT Nicolas d'Ostricourt ; CLAVEL Gilles de Seynod ; TAVANI Jean-Louis de Boulogne ; PACOU Florent de Saint-Genis-des-Fontaines ; GUEVARA Adrien de Chuyer ; FITOU Emmanuel de Montpellier ; PIROTON Michaël de Gap ; CHMURA Jean-Charles de Liévin ; MOLS Christophe de Montlouis ; HERRAIZ Clément de Boulzicourt ; KUDER Stéphane de Chaux ; FITTE-DUVAL Éric de Poissy ; HUFTIER Matthieu de Coutiches ; NATTIER Romain de Paris ; ANDRIANAVALONA John de Toulon ; AIOUTZ Mike de Fresnes ; VERMEILLE Renaud d'Ermont ; MEUNIER Fabrice de Bourgoin-Jallieu ; DOUMÈNE Philippe de Verdun ; BRISBOIS Jérôme de Mitry-Mory ; PIERRON Benoît de Bordeaux ; VALENTE Thierry de Puget ; NICOLAS Carmelo de Lyon ; BURGAUD Matthieu de Pont-du-Carre ; ANZIANO Thierry de Sainte-Marie-aux-Mines ; FORNER Christophe d'Aucamville ; DUBOIS Christophe de Paris ; LÉONARD Jérôme de Douai ; CARLIER Sylvain de Templeuve ; MARSAULT Loïc de Villeneuve-d'Ascq ; PONSEEL Christophe de Saint-Omer ; LAURENT Stéphane de Paris ; PROTEAU Adrien de Montpellier ; MEURICHE Éric de Lewarde ; CHABANEL Corinne du Puy ; VAILLANT Philippe de Maisons-Alfort ; GIOCONDI Pascal de Mitry-Mory ; GIBERT Olivier de Revin ; BERTHELOT David de Saint-Martin-d'Auvigny ; LAGNEAUX Frédéric de Brie-Comte-Robert ; WATRIN David de Neuville-Saint-Amand ; JARDEZ Julien de Bondues ; GUYON Cédric de Chenou ; BOROWICZ François de Saint-Saulve ; LHERMENIER Fabrice de Rennes ; BOURABLE Cédric d'Amiens ; MALARTIC Arnaud de Fontenay-sous-Bois ; LARROQUE Christophe de Cappel-la-Grande ; SOYER Romain d'Orléans ; CAVAZZANA David de La Ferté-Milon ; DAMIENS Clément de Cires-les-Mellois ; DELONSON Julien de Saint-Nicolas ; LEJEUNE Danièle de Villeneuve-d'Ascq ; FORTEMS Fabien de Cires ; DIDIER Gérald de Laveline ; ROBIN Steve de Moissy-Cramoyel ; GUICHARD Sylvie de Montbard ; ROSIERS Alexandre de Wattignies ; DOS SANTOS Antonio de Biarritz.

ESPACE 3

News

N° 2 - Septembre 1993

ESPACE 3 DOIT-IL ACCUEILLIR UNE MASCOTTE ? A VOUS DE DECIDER !



C'est après un très long voyage dans notre galaxie, en état d'hibernation, que ce sympathique extra terrestre a atterri sur notre planète ESPACE 3. Son vaisseau, après avoir subi les terrifiants trous noirs et les chocs des météorites, était dans un bien triste état et ne pouvait plus repartir. Alors notre

extra terrestre, après un réveil difficile (217 années de voyage, imaginez !!!) décida de visiter les lieux. Quel ne fût pas son étonnement en découvrant toutes ces cartouches de jeux vidéo et consoles, la magie du laser, les techniques du 16 bits. Il nageait dans le bonheur, allant du shoot-them-up au beat-them-up en passant par des jeux de rôle, histoire de se réveiller les neurones. Ne voulant plus quitter cet endroit magique, il se proposa de porter notre sigle et de devenir notre mascotte. Nous lui avons répondu que nous ne pouvions pas décider seuls et c'est à vous, chers clients, de nous donner votre avis en nous communiquant votre vote sur le **3615 ESPACE 3 - rubrique J'AIME - J'AIME PAS**. Un tirage au sort effectué parmi les réponses permettra à 50 petits veinards de gagner un tee-shirt **ESPACE 3, SUPER NON !!!**

DU NOUVEAU...

TOUJOURS DU NOUVEAU

Notre rubrique petites annonces ayant rencontré un franc succès durant les vacances, nous avons décidé de l'améliorer. En effet, nombre d'entre vous se demande comment évaluer le prix des jeux d'occasions que ce soit pour la vente ou l'achat. Nous allons donc mettre à

votre disposition une nouvelle rubrique sur le 3615 ESPACE 3 :

LA COTE DE L'OCCASION

Ce qui vous permettra d'avoir une estimation des prix de nombreux jeux que l'on peut trouver sur le marché de l'occaz.. Et oui, chez ESPACE 3, notre soucis principal est de vous aider.

Vous avez été plusieurs milliers à nous faire confiance cet été. Nous allons essayer de faire encore plus. Nous baissons de nombreux prix



3615 ESPACE 3

DEJA LA REFERENCE !...

Pour la revente et l'échange des jeux d'occasion, plus de 200 petites annonces cet été.

N'hésitez pas à laisser des messages dans la rubrique suggestion.



2 NOUVEAUX JEUX CONCOURS

LE SUPER TOP FLOP

LE MEGA TOP FLOP

Déterminez les 3 tops dans l'ordre (sept 93) et le flop sur SUPER NINTENDO et MEGADRIVE 4 000 F EN BONS D'ACHAT A GAGNER.

Vos votes détermineront le classement par attribution de points 10 / 5 / 2 pour les 3 tops et -10 pour le flop.

Les personnes ayant les 3 tops dans l'ordre + le flop se partageront les lots. En cas d'égalité, ils seront tirés au sort. Il y aura de toute façon 7 gagnants au SUPER TOP-FLOP et 7 au MEGA TOP-FLOP

L'EQUIPE ESPACE 3 VPC

DIDIER - RAYMOND - PATRICIA

**VENTE PAR
CORRESPONDANCE**
☎ 20 87 69 55
Fax 20 87 69 75
(de Paris faire le 16)

ESPACE 3 games

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

★
4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

★
DOUAI
39 rue Saint Jacques
Tel : 27 97 07 71

SUPER NES USA
PROMO

SUPER NES USA + Prise péritel + 1 manette 990 F
SUPER NES USA + Prise péritel + 2 manettes + Mario IV 1 190 F
SUPER NES USA + 1 manette + Street fighter 2 Turbo 1 569 F
MANETTE CAPCOM : 6 BOUTONS : 590 F - MANETTE SF3 : 149 F - SUPERSCOPE : 529 F

nouveautés

JURASSIC PARK
HYPER VOLLEY BALL
MIGHT AND MAGIC II
MORTAL COMBAT
UTOPIA

299F

KABLOO EY
ROAD RIOT
SPANKING QUEST
SKULJAGGER

395F

ADDAMS FAMILY 2
AMERICAN GLADIATORS
COOL WORLD
FINAL FANTASY MYSTIC QUEST
FINAL FIGHT
GREAT WALDO SEARCH
HIT THE ICE
MARIO IS MISSING
OUTLANDER
OUT OF THIS WORLD
PHALANX
ROAD RUNNER DEATH VALLEY
SHANGAI
SIMPSONS-KRUSTYS FUN HOUSE
STREET COMBAT
SUPER GOAL
SUPER TURICAN
X ZONE (SUPERSCOPE)

449F

AMAZING TENNIS
CALIFORNIA GAMES
CHESTER CHEETAH
CHUCK ROCK
GODS

ACTRAISER 395 F
DESERT STRIKE 390 F
F ZERO 390 F
GHOULS AND GHOSTS 299 F
GRADIUS III 299 F
JAMES BOND JR 299 F
LETHAL WEAPON 3 299 F
PIT FIGHTER 299 F

MICKY MISTICAL QUEST
NCAA BASKET BALL
ROBOCOP 3
SUPER BUSTER BROTHER
SUPER VALIS IV
TERMINATOR
TOM & JERRY
YOSH'S COOKIE
WINGS 2

495F

ALIEN 3
BATTLETOADS
CAPTAIN OF AMERICA
COOLSPOT
FATAL FURY
LOST VIKING
MECH WARRIOR
SONIC BLASTMAN
SPIDERMAN X MAN
STAR FOX
SUPER STRIKE EAGLE (F15)
TAZMANIA
TERMINATOR 2
TINY TOON
TOYS
UNIVERSAL SOLDIER
WARP SPEED
WINGS COMMANDER
WOLFCHILD

539F

EVO
BUSBY
FINAL FANTASY 2
KING ARTHUR'S WORLD
NBA BASKET BALL
SHADOW RUN
SIM EARTH
SOUL BLAZER

590F

DUNGEON MASTER
WWF2 : ROYAL RUMBLE

POWER MOVES (POWER ATHLETE) 390 F
PUSH OVER 395 F
RACE DRIVIN 299 F
SIM CITY 449 F
STAR WARS 449 F
STREET FIGHTER II 390 F
SUPER R TYPE 299 F
YS III 299 F

SUPER FAMICOM
GIGA PROMO

SUPER FAMICOM + Alimentation + PERITEL 1 390 F
SUPER FAMICOM + 1 Cartouche au choix 1 790 F
d'une valeur maxi de 590 F

nouveautés

MARIO COLLECTION
NIGEL MANSELL GP
RAMNA 1/2 2
STREET FIGHTER 2 TURBO 645 F
TEL

299 F

CONTRA SPIRIT
JACKY CRUSH
JOE & MAC II

390 F

ALIEN VS PREDATOR
AXELAY
BLUES BROTHERS
LOONEY TOON (road runner)
SONG MASTER
USA ICE HOCKEY

449F

TINY TOON

PRINCE OF PERSIA 199 F

BATMAN RETURN 299 F
BRASS NUMBER 299 F
CASTLEVANIA IV 299 F
COMBATRIBES 299 F
DINA WARS 250 F
FINAL FIGHT 2 299 F
FLYING HERO 299 F
HUMAN GRAND PRIX 469 F
IKARI NO YSAI 299 F
IMPERIUM 199 F

AGURI SUZUKI F1 SUPER DRIVING
POP'N TWIN BEE
POPULOUS II
STRANGE WORLD (KIKI KAI KAI)
SUPER DUNK STAR
SUPER FORMATION SOCCER 2
SUPER VOLLEY BALL 2
SUPER VOLLEY BALL TWIN
VALKEN

590F

DRAGON BALL Z 2
EXHAUST HEAT 2
FAMILY TENNIS
MAGIC JOHNSON SUPER PUNK
SUPER BOMBERMAN
TETRIS 2

690F

WORLD HEROE

STAR FOX 390 F

OUT OF THIS WORLD 299 F
RAMNA 1/2 1 490 F
ROCKETTER 150 F
ROYAL CONQUEST 199 F
RUSHING BEAT 299 F
RUSHING BEAT 2 299 F
SMASH TV 199 F
SOUL BLADER 199 F
STAR WARS 399 F
SUPER DOUBLE DRAGON 299 F
THE KING OF THE RALLY 299 F

SUPER NINTENDO + STAR WING 990 F

nouveautés

MORTAL KOMBAT et SUPER STRIKE EAGLE

299 F

EARTH DEFENSE FORCE
L'ARME FATALE

349 F

JOE AND MAC
DRAGON'S LAIR

385 F

MARIO KART
WORLD LEAGUE BASKETBALL

419 F

JIMMY CONNORS SUPER PGA GOLF

439 F

ADDAMS FAMILY 2
BULLS VS BLAZERS
CANTONA FOOTBALL CHALLENGE
DESERT STRIKE
POCKY AND ROCKY
STAR WING

469 F

BOB

495 F

FIGHTING SPIRIT
WORLD CLASS RUGBY

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 99 F

Nouveautés : MORTAL KOMBAT

99 F

UNIVERSAL SOLDIER

149 F

ALLEWAY
ALTERED SPACE
DR. FRANKEN
DRAGON'S LAIR
KICK OFF
PRINCE OF PERSIA
R TYPE II
SUPER RC PRO AM
TURRICAN

195 F

ALIEN 3
KIRBY'S DREAM LAND
SUPERMARIO LAND
TOP RANK TENNIS
YOSH COOKY
YOSHI

239 F

ADDAMS FAMILY 2
BATTLE TOADS 2
CASTLEVANIA 2
DARKWING DUCK
CHUCK ROCK

DOUBLE DRAGON 3
F15
FELIX THE CAT
FINAL FANTASY LEGEND 2
JIMMY CONNORS
JOE & MAC
JURASSIC PARK
LETHAL WEAPON
MOHAMED ALI BOXING
NIGEL MANSEL
SPEEDY GONZALES
SPIDERMAN 3
STAR WARS
SUPER HUNCH BACK Quasmode
SUPERMARIO LAND II
TERMINATOR II
TINY TOON
TITUS THE FOX
TOM & JERRY

259 F

ASTERIX
EMPIRE STRIKES BACK
LEMMINGS
MAGDONALD LAND
MEGAMAN 3
POPEYE 2
POPULOUS
ZELDA

299 F

FINAL FANTASY LEGEND III

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P / 199 F

ACCESSOIRES

- ☛ **HANDY BOY** 299 F
- ☛ **JOYSTICK ARCADE PRO 5** 349 F
6 boutons, compatible Mégadrive et Super Nintendo / Super Famicom
- ☛ **BATTERY PACK** 149 F
+Alimentation secteur pour Gameboy
- ☛ **ACTION REPLAY PRO** 449 F
Pour Mégadrive
- ☛ **ACTION REPLAY PRO** 449 F
Pour Super Nes/Super Famicom/Super Famicom
Peut être utilisé comme adaptateur universel
- ☛ **ACTION REPLAY PRO pour Game Boy** 299 F

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches
US et japonaises
Fonctionne aussi avec
SUPER MARIO KART et STAR FOX
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 99 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETÉE : 69 F
AVEC DEUX CARTOUCHE ACHETÉES : GRATUIT
OU POUR L'ACHAT DE 2 JEUX
SUPER NES / SUPER FAMICOM
UNE RALLONGE POUR MANETTE SNES/SFC/
SUPER NINTENDO AVEC ENROULEUR

MEGADRIVE 2 + PERITEL + SONIC 840 F

nouveautés

BEST OF THE BEST	TEL
BOB	TEL
HOOK	TEL
JURASSIC PARK	TEL
MORTAL COMBAT	TEL
NIGEL MANSEL	TEL
PELE SOCCER	TEL
PUGSY	TEL
ROCKET KNIGHT ADV.	TEL
ROLLING THUNDER 3	TEL
SHERLOCK HOLMES 2	TEL
WOLF CHILD	TEL

249 F

AQUATIC GAMES (J POND II)	EUR
HOME ALONE	USA
INDIANA JONES	EUR
LITTLE MERMAID	USA
MICKEY CASTLE	JAP

299 F

ATOMIC RUNNER	USA
BART SIMPSON	EUR
BIOHAZZARD BATTLE	USA

CAPTAIN OF AMERICA	USA
CHAKAN	USA
CRUE BALL	JAP
CRYING	JAP
GREEN DOG	EUR
LHX ATTACK CHOPPER	USA
LOTUS TURBO CHALLENGE	USA
MICKEY ET DONALD	JAP
POWER MONGER	USA
RISKY WOOD	USA
SLIM WORLD	USA
SUPER HIGH IMPACT	USA
SUPER SMASH TV	USA
TALE SPIN	USA
TAZMANIA	EUR

345 F

BATTLE TOADS	JAP
GLOBAL GLADIATOR	US/EUR

CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 99 F

385 F

BULLS VS BLAZERS	US/EUR
COOL SPOT	EUR
ECCO LE DAUPHIN	EUR
FATAL FURY	USA
G LOC	EUR
JAMES BOND 007	EUR
JOHN MADDEN 93	USA
JUNGLE STRIKE	EUR
MUHAMMAD ALI	USA
NHLPA HOCKEY	USA
OUT OF THIS WORLD	EUR
POWER ATHLETE (Deadly Moves)	USA
ROAD RASH II	EUR
INTERNATIONAL RUGBY	EUR
SHINING FORCE	EUR
SHINOBI III	JAP
SIDE POCKET	EUR
SPLATTER HOUSE III	JAP
STREET OF RAGE 2	EUR
STRIDER 2	EUR
SUPER KICK OFF	EUR
T2 : ARCADE GAME	USA
THUNDER FORCE IV	EUR
TINY TOON	EUR
TMNT HYPERSTONE HEIST	EUR
X MEN	EUR

SONIC 2	299 F	FLASH BACK	349 F
BLOCK OUT	99 F	JORDAN VS BIRD	190 F
ALIEN 3	249 F	KID CHAMELEON	149 F
ALISIA DRAGON	199 F	LAND STALKER	379 F
ATOMIC ROBOKID	149 F	MASTER OF MONSTERS	99 F
AYRTON SENNA GP	290 F	MERCS (cartouche française)	149 F
BATMAN RETURN	249 F	OUTRUN 2019	199 F
BUSSY	379 F	RAMBO 3	199 F
CALIFORNIA GAMES (Cartouche française)	199 F	ROAD RASH	199 F
DARIUS II	149 F	SAINT SWORD	149 F
DICK TRACY	199 F	SONIC	149 F
DAVID ROBINSON BASKETBALL	199 F	THUNDERFORCE III	199 F
DONALD QUACK SHOT	190 F	THUNDER PRO WRESTLING	129 F
EA ICE HOCKEY	199 F	TOKI	199 F
F1 CIRCUS	190 F	TOE JAM EARL	129 F
F 22 INTERCEPTOR	199 F	TURBO OUT RUN (cartouche française)	199 F
GALAXY FORCE 2 (60 Hz)	99 F	UNDEADLINE	149 F
GOLDEN AXE 2 (Cartouche française)	199 F	VERITEX	129 F
GYNOUG	149 F	WONDERBOY 3	129 F
J MADDEN 92	199 F	ZERO WING	129 F

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES
TOUTES LES SEMAINES
N'HEситеZ PAS ACONSULTER
LE 3615 ESPACE 3



LIVRAISONS RAPIDES
PAR COLISSIMO
24/48 h

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

NEO GEO + PRISE PERITEL 2 490 F
NEO GEO + Prise peritel +1 cartouche d'une valeur de 690 F MAXI au choix 2 990 F
MANETTE 490 F
MEMORY CARD 229 F

ART OF FIGHTING	1490 F
BLUES JOURNEY	590 F
BURNING FIGHT	690 F
EIGHT MAN	790 F
FATAL FURY	990 F
FATAL FURY II	1290 F
FOOTBALL FRENZY	990 F
GHOST PILOT	590 F
KING OF MONSTER II	1290 F
LAST RESORT	1290 F
MAGICIAN LORD	590 F
MUTATION NATION	1190 F
NAM 1975	590 F
POP HENTER	TEL
SAMOURAI SHOW DOWN	1590 F
SENGOKU II	1490 F
SUPER BASEBALL 2020	590 F
SUPER SIDE KICKS	1490 F
TRASH RALLYE	890 F
3 COUNT BOUNT	1490 F
VIEW POINT	1690 F
WORLD HEROE II	1490 F

GAME GEAR + SONIC 2 + LOUPE ALIMENTATION SECTEUR 1 090 F

GLOBAL GRADIATOR	249 F
MICKEY MOUSE 2	199 F
MORTAL KOMBAT	TEL
SONIC 2	199 F

NOMBREUX TITRES EN STOCKS NOUS CONSULTER

GENIAL LE CDX PRO 449 F
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET USA SUR VOTRE MEGA CD JAPONAIS

MEGA CD 2	1 790 F
MEGA CD 2 (Version Française)	
+ Road Avenger	1 990 F
MEGA CD USA	2 490 F
+ Solfeace + Sherlock Holmes + 4 jeux en 1+ CDX PRO	
MEGA CD JAPONAIS	MEGA CD USA
4 JEUX EN 1 - 449 F	BATMAN RETURN 449 F
AFTER BURNER III 399 F	CHUCK ROCK 449 F
AH FIRE HAWK TEL	COBRA COMMANDO 449 F
BLACKHOLE ASSAULT 299 F	COOL SPOT TEL
ELECTRIC NINJA ALESTE 299 F	DARK WIZARD 449 F
ERNEST EVANS 299 F	DUNE TEL
FINAL FIGHT 299 F	ECCO LE DAUPHIN 449 F
HEAVY NOVA 299 F	HOOK 449 F
INDIANA JONES 449 F	INXS : Music video 549 F
PRINCE OF PERSIA 390 F	JAGUAR XJ220 449 F
RAMNA 1/2 449 F	KRISS KROS 549 F
ROAD BLASTER 489 F	MONKEY ISLAND 449 F
SILPHEED 590 F	NIGHT TRAP 495 F
SOL FEACE 290 F	RISE OF THE DRAGON 449 F
SUPER LEAGUE 450 F	SEWER SHARK 549 F
TIME GAL 489 F	SHERLOCK HOLMES 449 F
WONDER DOG 390 F	SHERLOCK HOLMES 2 449 F
	SPIDERMAN 449 F
	TERMINATOR 495 F
	WOLF CHILD 449 F

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la voyette - centre de gros n°1- 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES & JEUX	PRIX
Frais de port * (Jeux 20 F/consolés & accessoires volumineux : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom : Prénom :
 Adresse

 Code Postal : Ville :
 AGE : Téléphone : Signature :
 Je joue sur :
 SUPER NINTENDO SUPER FAMICOM MEGA CD
 SUPER NES NES GAME BOY
 MEDAGRIVE MASTER SYSTEM GAME GEAR

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre-remboursement + 35 F Carte bleue Numéro
 * CEE - DOM TOM : LES CHEQUES DOIVENT ETRE LIBELLES A L'ORDRE DE
 Cartouches : 40 F ESPACE 3 VPC Date de validité :
 Consoles : 90 F TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO Signature :
 Prix valables sauf erreur d'impression - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles

**RÉSULTATS DU CONCOURS
JUNGLE STRIKE PARU
DANS « PLAYER ONE »
N° 32**

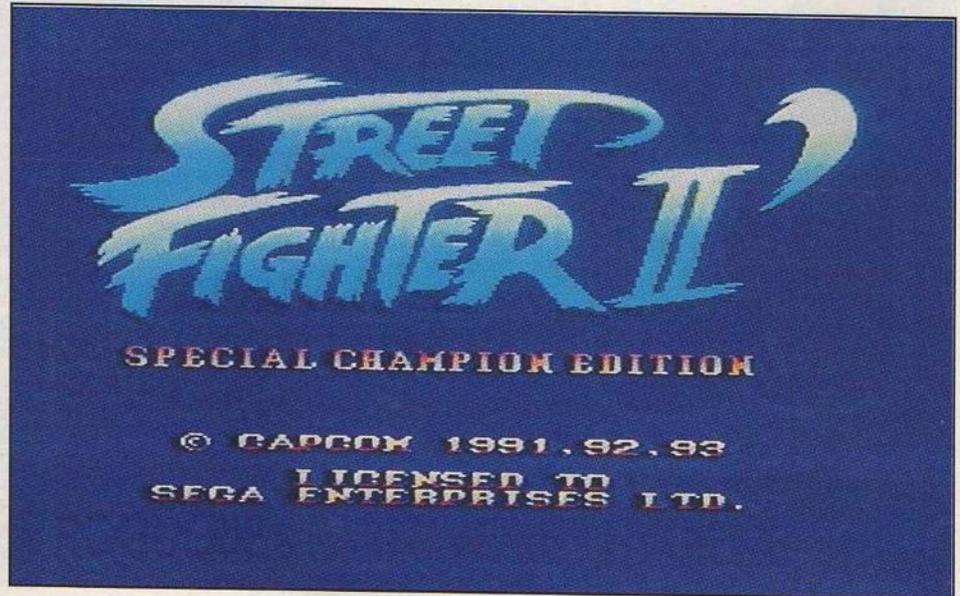
**1er prix : 1 baptême de l'air.
GILLOT Francis de Savigny-sur-Orge.**

Du 2e au 51e prix :

1 cartouche de jeu.

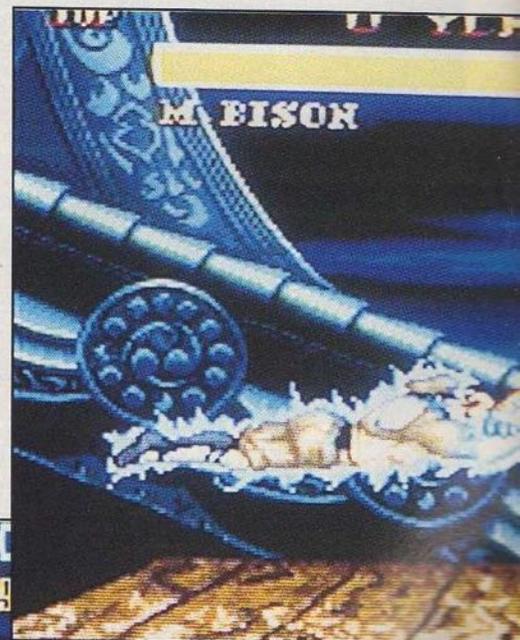
BROCHARD Florian de Rambouillet ; PELTIER Frédéric de Paris ; LABIRIN Franck de Vitry-sur-Seine ; LE BRAS Yann d'Arcueil ; GIRAUD Jérôme d'Ussel ; LALLEMAND Alain du Havre ; BOSCONO Stéphane de Fontaine ; BLUTEAU Nicolas de Barbezieux ; GUICHARD Sylvie de Montbard ; MONET Wilfrid de Trélazé ; PUJOL Christophe de Rognac ; BON Nicolas de Pessines ; POUSSIN Raphaël de Clamecy ; DUC Alexandre de Kutzenhausen ; JANIAC Alexis de Herlies ; DAGNIAUX Quentin de Wattignies ; HAAG Jean-David de Ribauvillé ; GUILLET Manuel de Saint-Malo-de-Guersac ; DESROCHES Christophe de Verdun ; GAULTIER Antoine de Tours ; LAMARTINE Christophe de Châteaurenard ; COUTANT Thomas de Monnaie ; SONSEAU Frédéric de Chelles ; BLIN Antony de Romilly-sur-Seine ; MAURY Franck de Nanterre ; SCHOENMACKER David de Rocharon ; THEVENIN François de Volx ; MOSCA Yannick de Saint-Ambrois ; PASI Jonathan de Béziers ; DELOISON Julien de Saint-Nicolas ; ROY Sébastien de Onnaing ; SKORNIK Jérémie de Paris ; BLANC Cédric de Fleurieux ; BARRAL Olivier de Montluel ; ANTONELLI Florian de Urtaca ; RAMON Christophe de Clermont ; CONIN Sophie de Ouistreham ; MAHELLE Guillaume de Denain ; BOYER Stephan de Pithiviers ; BARON Nicolas de Thiais ; LONGUET Thierry de Colmar ; TRUONG Anh Hoa de Lons ; BARRAZA Jean-Patrice du Bouscat ; BRUNA Julien d'Élan-court ; BOURGEOUX Philippe du Havre ; BOMPAIS Julien de Fresnes ; DUONG Frédéric de Noisiel ; LE LIVEC Yannick d'Octeville ; BLOQUE François d'Albi ; ZANDT Mickaël de La Capelle.

STREET FIGHTER II

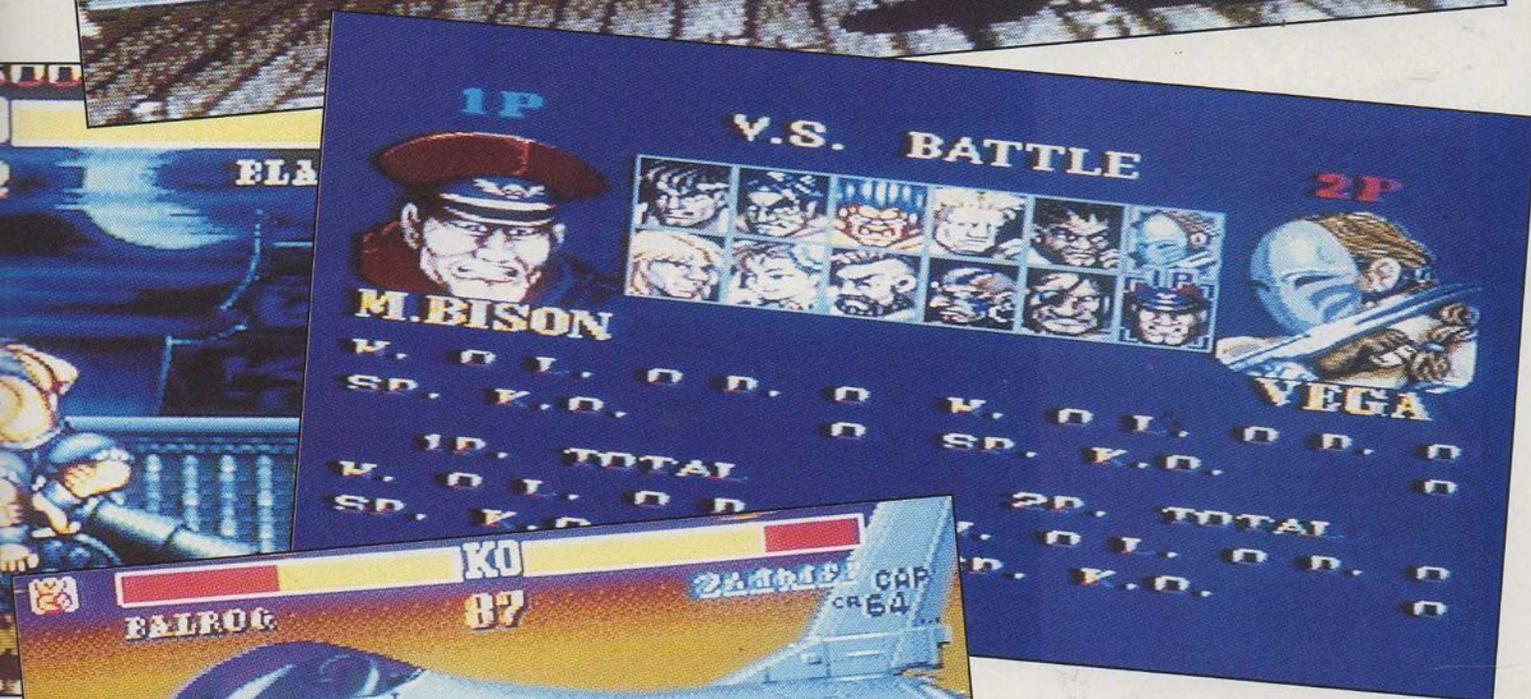
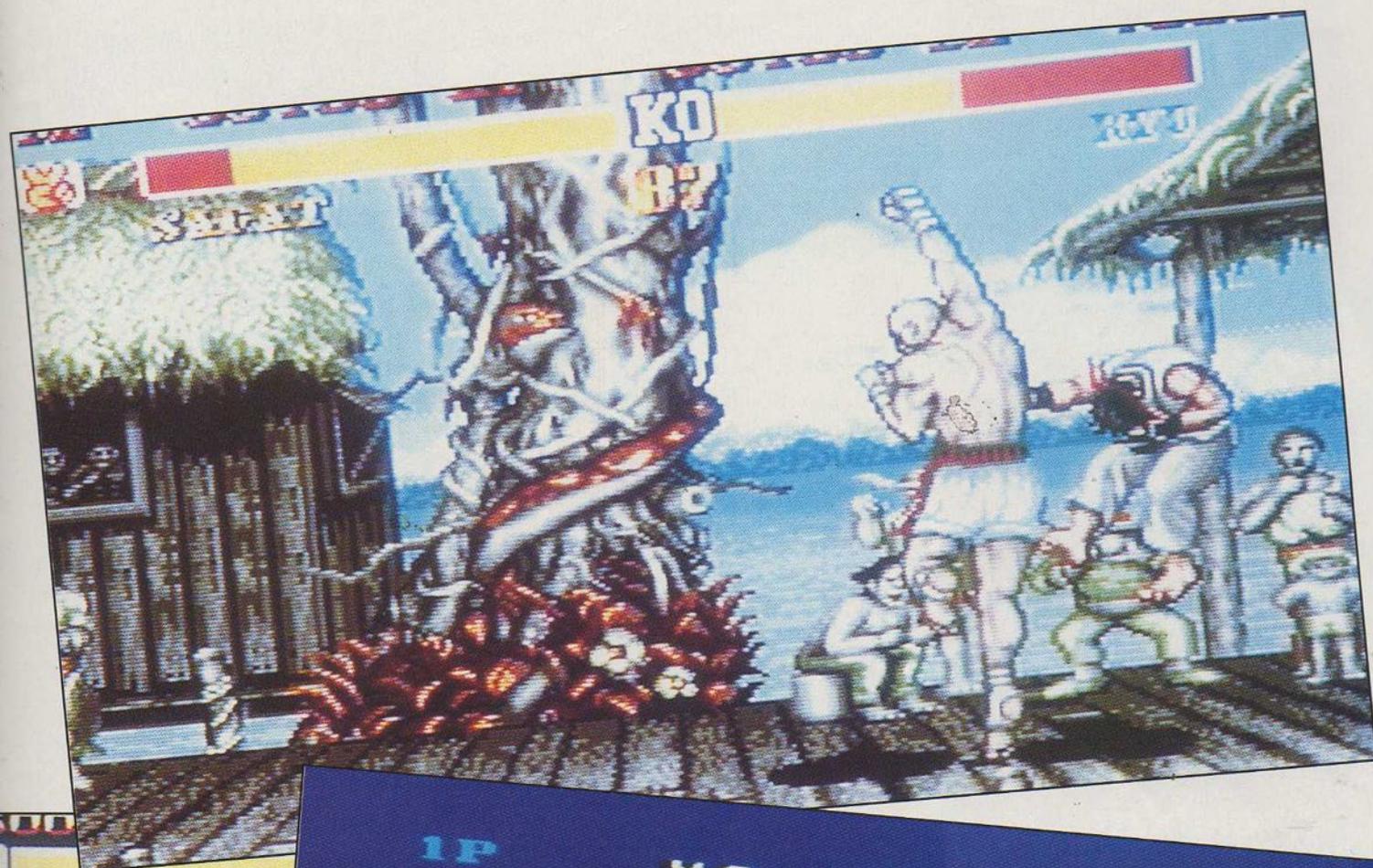


Après d'innombrables retards, voire des rumeurs d'annulation, le feuilleton Street Fighter II Megadrive est sur le point de parvenir à sa conclusion...

Sega France vient en effet d'annoncer, à la surprise générale, que le meilleur jeu de baston de la planète serait disponible aux environs du 15 octobre prochain. Sa sortie devrait coïncider à un mois près avec celle de Street Fighter II Turbo sur Super Nintendo. Cette version Megadrive s'appelle en fait Street Fighter II' Champion Edition et intègre en plus le mode Hyper Fighting. Un mode de combat original a été également rajouté, il permet de jouer à plusieurs (les uns après les autres) par élimination selon les points accumulés au cours des différents combats. Enfin,



C'EST PLUS FORT QUE TOI !



pour pouvoir profiter de tous les coups disponibles, un paddle avec six boutons sera mis en vente au prix de 150 francs. Quant au jeu, il devrait coûter dans les 500 francs. La version qui nous a été présentée est superbe tant pour ce qui est des graphismes que de la rapidité de l'animation. En attendant le test dans notre prochain numéro, nous vous présentons une série de photos dont certaines sont inédites. ■

3615 PLAYER ONE

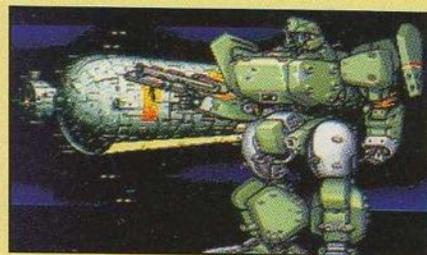
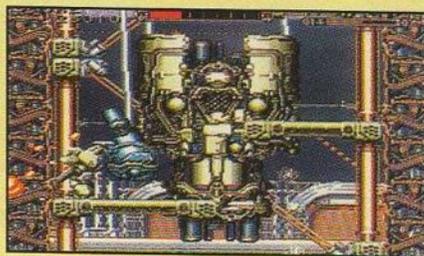
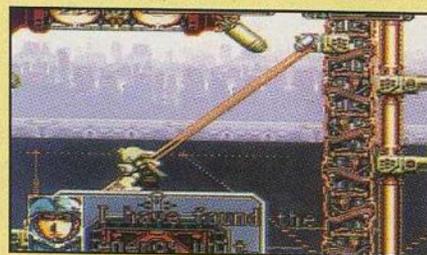
Dès le 1er octobre, consultez le sommaire du numéro d'automne de *Player One* en avant-première sur le 3615 PLAYER ONE.

SN
SUPER NINTENDO

CYBERNATOR

KONAMI
SEPTEMBRE

Konami sait très bien sortir des sentiers battus pour proposer des jeux bourrés d'innovations et de détails. Avec *Cybernator*, c'est encore mieux. Les amateurs de jeu d'action comme *Super Probotector* trouveront ici de quoi s'éclater les phalanges. Le joueur incarne un pilote de robot, véritable machine de guerre à qui rien ne résiste... *Cybernator* recèle une infinité de petits trucs qui accrochent le joueur dès le début. Les graphismes sont très fournis et les animations d'un réalisme à couper le souffle. Bref, c'est pour septembre. Alors patience...



MS/GG

DESERT STRIKE

DOMARK
NOVEMBRE

L'un des jeux les plus fabuleux de la Megadrive arrive enfin sur la Master System et la Game Gear. *Desert Strike* devrait, en effet, sortir sur ces deux machines dès la fin octobre ou le début novembre. Fans d'hélicos et des grosses bastons aériennes, préparez-vous, car ces deux versions reprennent pour l'essentiel les caractéristiques développées sur la Megadrive.



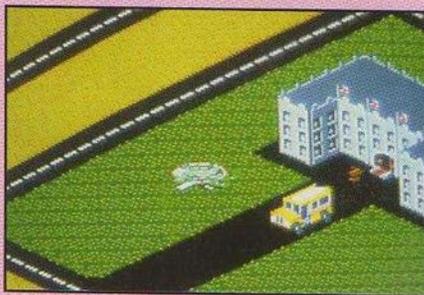
Game Gear.



Game Gear.



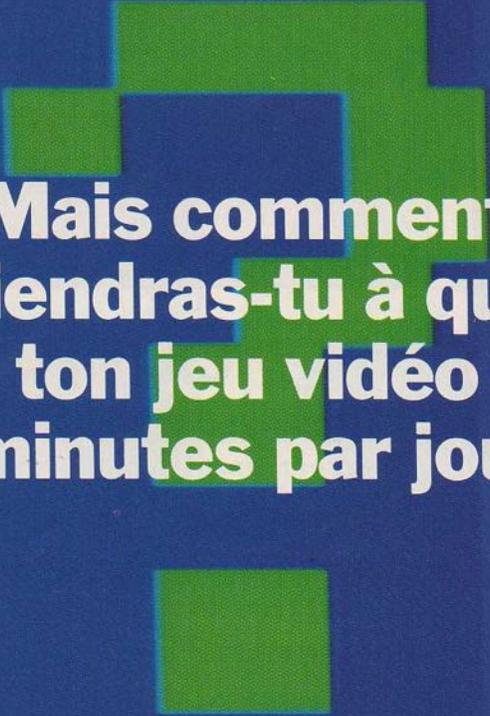
Game Gear.



Master System.



Master System.



**Mais comment
parviendras-tu à quitter
ton jeu vidéo
5 minutes par jour ?**

C'est très simple: pour cela, il te suffit de regarder **du lundi au vendredi à 17h30**,
l'émission **Player One**, animée par **Crevette**. Lundi, les nouveautés,
mardi, les tests (meilleures consoles, meilleurs jeux), mercredi, les previews, jeudi, les trucs
et les astuces, vendredi, le top de la semaine et samedi, le best of. Encore bravo,
en regardant **Player One** sur **MCM**, tu as gagné une vie encore plus passionnante!



DISPONIBLE SUR LE CABLE
ET SUR CANALSATELLITE.

My chaîne musicale is française.

JOUEZ AVEC « TÉLÉVISATOR 2 »

Si vous souhaitez participer au jeu de « Télévisator 2 » et courir sur Virtua Racing pour gagner de nombreux cadeaux, écrivez à :
Player One -
Télévisator 2
19, rue
Louis-Pasteur,
92513 Boulogne
cedex.

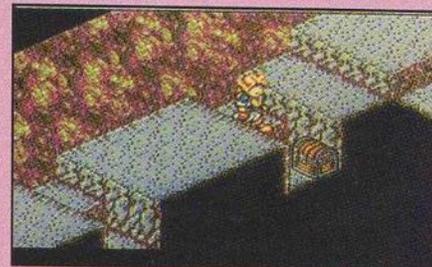
N'oubliez pas de nous préciser vos coordonnées ainsi que votre âge.
Bonne chance !

MD
MEGADRIVE

LANDSTALKER

SEGA
OCTOBRE

Vous aimez les jeux d'aventure et d'action... Vous adorez anéantir toutes sortes de monstres et de démons... Vous ne pouvez vous empêcher de chasser les trésors. Alors, ne craquez surtout pas ! En octobre, vous pourrez vous éclater comme des petits fous avec Landstalker. Sans doute l'une des plus belles quêtes sur Megadrive. Inspirée d'Alien sur micro, la 3D isométrique est superbement bien gérée et les différentes actions que vous menez sont vraiment très intéressantes. Bourré de trucs et d'effets délirants, ce jeu ne manquera pas d'étonner les fans du genre.

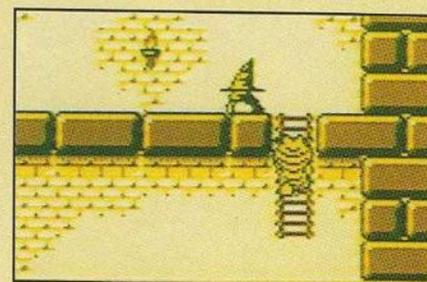
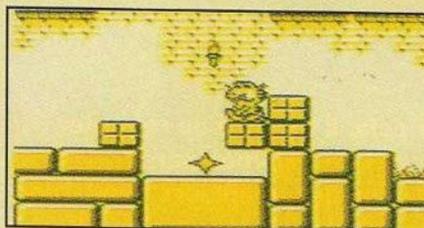


GB
GAME BOY

GARFIELD LABYRINTH

KEMCO
OCTOBRE

Ça y est, le voilà... Il débarque tout frais ronronnant sur vos petits écrans. Eh oui, l'infernal matou connu pour ses terribles aventures à la télévision sévit désormais sur votre Game Boy. Comme vous pourrez le constater, Garfield est aussi malicieux que dans la série télévisée. Présenté sous forme de



jeu de plate-forme, vous incarnez le gros chaton. Le but du jeu consiste, au travers de multiples stages, à trouver la clé qui vous conduira vers la sortie tout en évitant les vilains pas beaux, bien sûr. Le test dans le prochain *Player*.

MD
MEGADRIVE

CHUCK ROCK II

CORE DESIGN
OCTOBRE

Des monstres impressionnants, des animations à faire péter l'écran et des effets spéciaux comme vous en avez rarement vus sur Megadrive... Tout ça pour le retour du fils de la vengeance ! Non, ce n'est pas une plaisanterie. Après Chuck Rock, qui avait fait forte impression il y a quelques mois, voici Son of Chuck. Chuck Rock II, si vous préférez. Ce fabuleux soft de plate-forme vous en fera voir de toutes les couleurs. C'est carrément du délire. Y'a pas de mot pour exprimer l'enthousiasme de la rédaction. C'est bourré d'humour et d'effets spéciaux comme des rotations, avec un scénario béton. Bref,

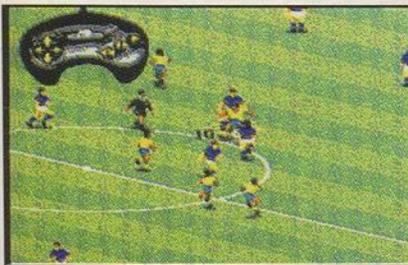
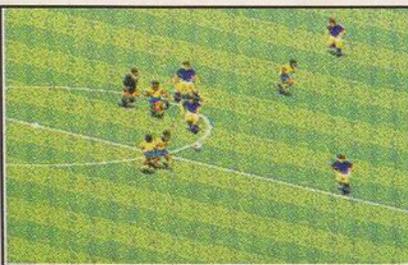


c'est beau à en pleurer... seulement voilà, c'est pas pour maintenant mais pour octobre, alors... patience !

Va falloir jouer des coudes, car ça va chauffer dans les virages. GP-1 est une simulation de course de motos qui arrive sur nos consoles Super Nintendo. En prime, un rendu intéressant sur le pilotage d'une moto de compétition. En un instant, votre paddle se transforme en manette de gaz et votre chaise en coursier mécanique. Dans les lignes droites, la vitesse de pointe monte à plus de 300 km/h. Toute la technique réside dans la façon d'aborder les courbes. Disons que le plus simple est de se jeter carrément dans le virage quand la console vous signale sa proximité. À vous également d'équiper votre engin avec l'argent gagné en course. Changer les suspensions ou le châssis, comme le moteur, en améliore considérablement les performances. Cela est appréciable pour dépasser certains concurrents prêts à en découdre. Le mode « deux joueurs » permet de vous mesurer à un camarade et de l'humilier en lui offrant une vue sur votre pot d'échappement. Quelques petites choses, comme la sauvegarde des parties, manquent malgré tout pour vraiment se prendre au jeu. Une sortie prévue pour octobre et pour les fous de sports mécaniques.



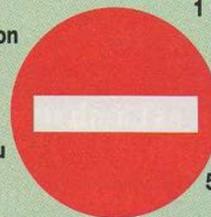
À QUATRE, C'EST ENCORE MIEUX !



Electronic Arts Angleterre est venu nous présenter en avant-première le Four Way Play. En français : l'adaptateur Megadrive pour quatre paddles. Bref, les testeurs fous de votre rédaction préférée et adorée ont pu le tester sur une simu de foot qui ne sortira qu'en décembre. Son nom de code : EA Sports Soccer sur Megadrive. C'est sûrement la simulation de football la plus fidèle qui soit. L'ambiance des stades est particulièrement soignée. Tactiquement vous retrouvez les fameux 4.4.2, 4.3.3, 3.2.5, Sweeper, etc., mais l'avantage indéniable du jeu réside surtout dans le mode quatre joueurs. En effet, on peut se faire un deux contre deux, un trois contre un et même un quatre contre la machine !

INTERDIT AUX NANAS !

- 1 Tout sur les filles !
- 2 Comment assurer à ton premier rencart ?
- 3 Embrasser une fille... c'est tout un art ?
- 4 Tu n'as pas encore eu de rapports sexuels. Est-ce normal ?
- 5 Comment être plus sûr de toi ?



- 1 Comment rencontrer des filles ?
- 2 Es-tu prêt à faire l'amour ?
- 3 Qu'est-ce qui fait craquer les filles ?
- 4 Comment avoir beaucoup de succès ?
- 5 Comment sortir avec une fille sans perdre ton indépendance ?

36 70 21 01

36 70 21 07

gagnez avec CANAL 21

Un appareil photo **36 68 21 01**

La cassette vidéo de Malcolm X... **36 68 21 02**

Une console Sega **36 68 21 02**

La cassette vidéo de Alien 3 **36 68 21 01**

Un magnéphone de "MAMAN J'AI RATÉ L'AVION" **36 68 21 02**

Un Gameboy **36 68 21 02**

Des vidéos :
Arrested Development,
New Kids on the Block...

Concours Musique
36 68 21 06
gagnez

Des CD :
The Clash,
Depeche Mode,
Georges Michael &
The Queen,
U2 Zooropa,
Patrick Bruel...

2 billets pour les concerts de :
Lenny Kravitz,
UB 40 à Bercy.

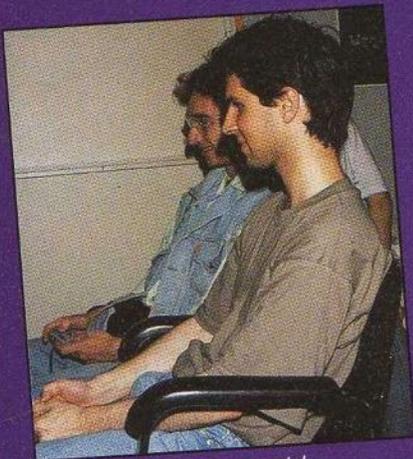
stars secrets
36 70 21 06
Tous les potins
sur vos stars préférées

et sur votre minitel :
le N°1 des bourses
d'échanges de jeux vidéos,
36 15 code CANAL 21

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute. En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute. pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute. Ces services géniaux sont édités par News Télémedia, BP N° 428.09, 75424 Paris Cedex 09. CODE MEDIA 181

STREET FIGHTER : L'HEURE DE VÉRITÉ !

Quel testeur est imbattable sur Street Fighter II ? Chez *Player*, nous le savons depuis longtemps : c'est Chris. Mais, sur la place de Paris ? Pour le savoir, *Player* a organisé, début juillet, une rencontre avec les autres canards de la presse spécialisée... Eh bien ! nous avons pris une de ces volées ! Les trois sbires (David, Mike et Lionel) du journal *Banzai* sont intouchables ! Chapeau, donc, aux trois spécialistes qui monopolisent le podium. Mais rira bien qui rira le dernier, la prochaine rencontre se jouera sur le « Mega Over Hit » : Super Bomberman !



Chris Fighter II ne s'en est pas remis !



Les quatre finalistes !

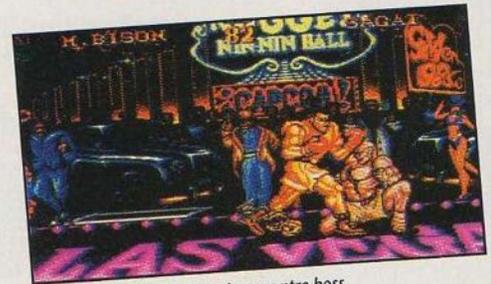


La grande finale, ça cogne dur chez Banzai !

STREET FIGHTER II TURBO CASSE LA BARAQUE !



Street Fighter II est, de par le monde, le jeu le plus vendu sur la Super Nintendo. Mais s'il n'est pas besoin d'en faire son éloge, on peut rappeler tout de même qu'un certain nombre de détails avaient de quoi frustrer ses utilisateurs les plus acharnés. À commencer par l'impossibilité de jouer à deux avec le même personnage, sans être obligé de rentrer un fastidieux cheat mode. De même pour le choix des boss. Et enfin une critique sévère quant à la lenteur sur la console française. Voici que ces détails se règlent d'un coup, grâce à la sortie de Street Fighter II Turbo en France, dès la fin



On peut faire des combats boss contre boss.



Blanka réussit son roulé-boulé dans les airs.

septembre ou le début octobre. Non seulement on peut jouer à deux avec le même personnage, mais on peut aussi choisir les boss. Le mode Turbo est quatre fois plus rapide (on peut aller jusqu'à dix avec un cheat mode). Le fin du fin, c'est que certains personnages héritent de nouveaux coups. Chun-Li peut se vanter désormais de lancer des boules de feu. Dhalsim peut disparaître à sa guise et se téléporter à un autre endroit de l'écran. Une version magique, avec des graphismes encore plus beaux, qui relance totalement l'intérêt du must des jeux de baston. La vie est belle ! ■



Chun-Li attaque à distance, grâce à ses nouvelles boules de feu.

EXCLUSIF : LA NOUVELLE CONSOLE 64 BITS DE NINTENDO

Player One est en mesure de révéler en exclusivité les projets de Nintendo concernant sa nouvelle console.

Lundi 23 août, à San Francisco, un porte-parole de Nintendo of America déclare : « Nous nous sommes associés avec la société Silicon Graphics pour mettre entre les mains des joueurs une nouvelle génération de consoles de jeux qui aura la puissance d'un superordinateur. » Cette nouvelle console, une 64 bits, sera tout d'abord commercialisée en 1994 dans les salles d'arcade. Elle arrivera ensuite sur le marché grand public dès 1995 à un prix inférieur à 250 dollars (environ 1 500 francs). Cette console, construite par Nintendo, utiliserait des composants créés par Silicon Graphics. Elle permet-

trait ainsi d'intégrer aux jeux de la 3D des images de synthèse de très haute qualité. Pour ceux qui l'ignorent, Silicon Graphics est la société qui a créé les effets spéciaux de Terminator 2 et de Jurassic Park. En contrepartie, Nintendo devra payer des droits d'utilisation pour cette technologie. À propos de cette nouvelle console, dont le nom de code est « Project Reality », Howard Lincoln, vice-président de Nintendo of America déclare : « Cette nouvelle console va repousser les limites actuelles des jeux vidéo, et entraîner tout le monde à repenser ce que les jeux peuvent faire... » Au cours de cette

annonce, une démonstration des capacités de cette nouvelle machine a été faite. Elle présentait un joueur chevauchant un dinosaure évoluant dans un décor préhistorique extrêmement réaliste. Selon certains analystes, cette nouvelle console Nintendo 64 bits devrait entrer en compétition avec la future 3DO (32 bits) qui se situait jusqu'à présent à la tête de l'avancée technologique. Enfin, aucune information ne nous a été donnée quant au format sur lequel les futurs jeux de cette console seront réalisés. Mais il y a de fortes chances qu'il s'agisse de CD-Rom. À suivre... ■

RÉSULTATS DU CONCOURS TORTUES NINJA III® PARU DANS LE PLAYER ONE N° 32

1^{er} et 2^e prix : 1 parure de lit + 1 K7 vidéo + 1 CD + 1 figurine Tortue Ninja®.
GIRAUD Franck d'Athis-Mons ; Castro Jean-Philippe de Millery.

Du 3^e au 50^e prix : 1 K7 vidéo + 1 CD + 1 figurine Tortue Ninja®.

ARTUS Gérald de Poivres ; BERIZZI Alexandre de Noisy-le-Sec ; GAULTIER Antoine de Tours ; CHAN ZHEN Yi de Dunkerque ; OLIVIER Christophe de Sinceny ; BURGER Frédéric de Muret ; Albert Bossy de Rognac ; REYNOUD Joël de Sceaux ; COIMBRA Nicolas d'Étampes ; WINDELS Kévin de Bourg-la-Reine ; TOURNIER Arnaud de Brantôme ; ALLIBERT Gaston de Salon-de-Provence ; LEDUC Kwami de Ganges ; SANCHEZ Mickaël de Toulouse ; BURET Thomas de Bruay-la-Buissière ; CHEVAL Jérémy du Vaudreuil ; DANNA Stéphane de Longwy-Haut ; JAMET Fabien de Sartrouville ; CLABAUT Ludovic de Montagnac ; QUEYRAUX Jeannine de Beyssenac ; SAGIS Jérôme de Sainte-Eulalie ; MARQUILLY Bertrand du Hénin-Beaumont ; TURCAN François de Saint-Cyr-l'École ; KERENNEUR Benjamin de Trouville ; MEBOURG Antoine d'Oyonax ; EYHERACHAR François de Mendionde ; COUSIN Sophie de Niort ; MARQUET Cyril de Massieux ; THORREZ Patrice de Mouscron ; DE PRADO Arnaud de Merville ; DA SOUZA Vincent de Pontault-Combault ; RIGAUDIÈRE Bertrand de Tours ; RICHARD Jean-Baptiste de Fontvieille ; PAULIN Éric de Vif ; ALLIBERT Georges de Salon-de-Provence ; DARONNAT Lionel de Dun-sur-Auron ; MARIN Georges de Chambéry ; PILOU Damien de Toulon ; HABIB Albert de Bondy ; WATRIN David de Neuville-Saint-Amand ; MICHAUD Franck de Belley ; SCHNEIDER Philippe de Molsheim ; DUMAIS Yannick d'Olivet ; VESQUE Guillaume de Saint-Jean-d'Angély ; DUC Alexandre de Kutzenhausen ; DOURSTER Christophe de Pagny-sur-Moselle ; SZKOPINSKI Jonathan de Morgny-les-Hameaux ; PICCI Fabien de Boen.

Du 51^e au 100^e prix : 1 figurine Tortue Ninja®.

CAETANO Patrick de Cognac ; BOURGEOIS Charles de Belgique ; CANCE Florent de Nogent-sur-Marne ; CHARLES Rodolphe de Chauffry ; HARRBURGER Gaël de Morrville ; TACONNAT Alexandre des Aix-d'Angillon ; HAVINI Isabelle de Pithiviers ; HAAG Jean-David de Ribeaupville ; BOISMERAUD Guillaume de Limoges ; LIMPIO Laurent de La Londe ; DENTIE Jean-Marc de Gruissan-Plage ; PILVEN Nicolas de Quimper ; FARACO Stéphan d'Alès ; JIBRANE Dahha d'Aumont-Aubrac ; POIRE Guillaume d'Étousy ; BODIN Emmanuel de Lognes ; CHOUNRAMANY Arya de Saint-Jean-de-Védas ; ITIER Cyril d'Alès ; BONNAFOUX Cédric de Beaumont-Monteux ; DUDKIEWICZ Vincent de Salbris ; CORVILAIN Nicolas de Belgique ; GAGNE Gilles de Montigny ; MELLION Alexandre de Barentin ; JEDRSIAK Mathieu de Nérès-les-Bains ; ALBERGE Romain de Châteauroux ; PATAO Armand de Châteaubriant ; GAYOT Stanislas de Royan ; DELAVIGNE Damien de Saint-Dieux ; HILLON Johan de Côte-d'Or ; DESMECHT Julien de Belgique ; LESAGE Jean-Noël de Maintenon ; PETREMANT Brice de Sceaux ; LIMARE Cyril de Ry ; EXBRAYAT Thomas de Vals ; BECAVIN Christophe de Martignas ; REVUE Alexis de Blagnac ; QUINET Jean-Baptiste de Chalifert ; ORIA Bertrand de Bantigny ; LECOUTRE Renaud de Saint-Priest ; MASCHERPA Florian de Saint-Raphaël ; GOZE Mathieu de Mauguio ; TESTART Rémy de Waziers ; LIGONNET Cédric de Savigny ; CARION Samuel de Longueau ; LOUINEAU Cyrille de Croix-Chapeau ; MARESCAUX Cathy de Marcq-en-Barœul ; PATOUX Julien de Vitry-aux-Loges ; MOUILLARD François de Fressenneville ; TORRISI Marc de Charleval ; REDON Vincent de Villeurbanne.

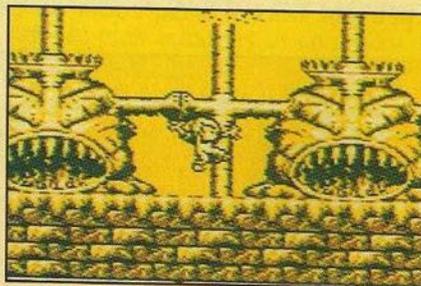
TRÈS FAXILE SUR 3615 PLAYER ONE !

Désormais vous pouvez recevoir par fax un texte lu sur le 3615 PLAYER ONE. Pour cela, rien de plus simple, suivez les instructions indiquées sur chacune des pages du Minitel.

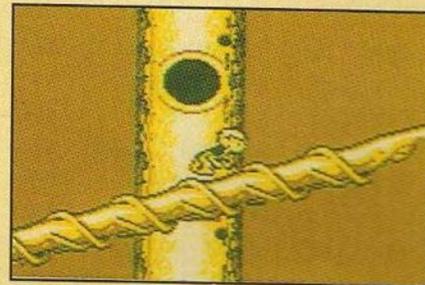
SNES
SUPER NINTENDO

ARCUS ODYSSEY
LORICIEL
OCTOBRE

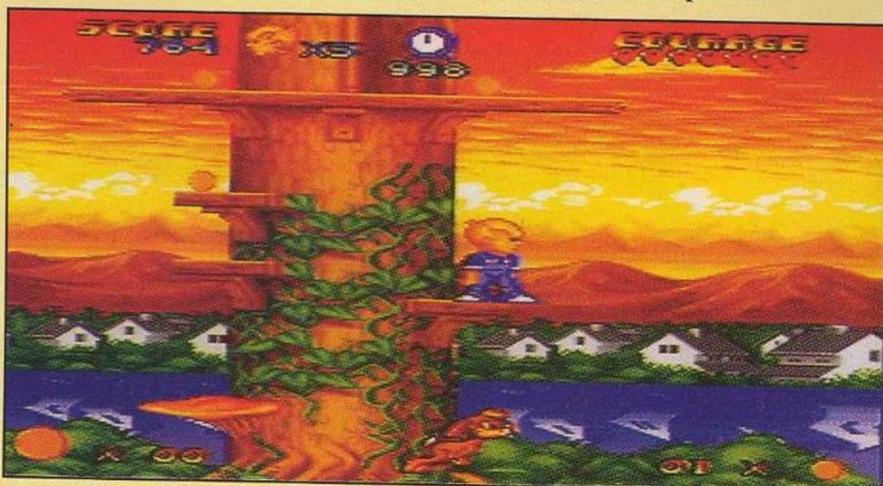
Enfin un nouveau jeu d'aventure sur Super Nintendo et entièrement traduit en français s'il vous plaît ! Les plus érudits se souviendront que ce jeu est déjà sorti sur la Megadrive au Japon il y a plus d'un an. Son passage sur Super Nintendo est tout à fait réussi et on retrouve tous les éléments qui ont fait le succès de ce jeu au pays du Soleil-Levant : un scénario solide, des ambiances sonores réussies, beaucoup d'action, une quête prenante et la possibilité de jouer à deux en même temps. En attendant le test le mois prochain, félicitons donc Loriciel d'avoir traduit ce jeu et de le distribuer sur le marché français.


SNES/GB
DENIS LA MALICE
OCEAN
NOVEMBRE

Game Boy.

Le petit Denis vient tout juste de nous faire vivre ses aventures sur grand écran que déjà son arrivée est annoncée sur consoles. Résolument axé plate-forme, ce jeu vous fera parcourir, entre autres, la flore luxuriante et sauvage d'une immense forêt. L'arme de prédilection de ce préado non pubère : un pistolet à eau. Y'a pas à dire, c'est vraiment un sale gosse ! Mais on vous en racontera davantage sur les « malices » de


Super Nintendo.

Game Boy.

Denis dès qu'il pointera définitivement le bout de son pistolet.


Super Nintendo

SNES
SUPER NINTENDO

RANMA 1/2

OCEAN
NOVEMBRE



Sorti il y a des lustres en import, le Ranma 1/2 nouveau semble être sur le point d'arriver en France. Proposant une dizaine de personnages du dessin animé, il vous permettra d'effectuer des combats qui démontreront si vous êtes vraiment le plus fort. Évidemment, les pouvoirs spéciaux sont au rendez-vous, et vous feriez bien de les utiliser sans compter. Comme vous pouvez sans doute le deviner — et puisqu'il faut bien y venir —, Ranma 1/2 New ne semble pas en mesure de détrôner Street Fighter II (et surtout pas le Turbo). Un jeu sympathique, néanmoins.



MD
MEGADRIVE

BASEBALL STAR

EA
OCTOBRE

La fameuse et superbe (en tout cas c'est notre préférée) simulation de baseball sur Neo Geo arrive sur Megadrive. Et ce n'est rien moins qu'Electronic Arts qui a réalisé la conversion. L'occasion est belle de découvrir ce sport à travers un jeu assez fidèle aux règles de base. Les principaux éléments du jeu ont en effet été conservés. Évidemment, pour ce qui est du graphisme et du son, il ne faudra pas s'attendre à retrouver la version originale. Pour en savoir plus, attendez le mois prochain pour le test complet.



EURO LOISIRS

20, rue Littré - 75006 Paris - Tél. : 45 49 19 39 - Fax : 45 49 07 30

Ouvert du Lundi au Samedi de 11 h à 20 h - Dimanche de 15 h à 19 h

M° Montparnasse

SUPER FAMICOM

Complète avec 1 jeu au choix

VITRINE DE 300 Titres

La Compétence du Spécialiste

La plus Grand Choix de cartouches FAMICOM disponibles en France

NOUVEAUTES DE L'ETE

Aéro Fighters	Odysseya
All Japan Pro-Wrest	Patty Moon
Ancient Magic	Scope Bazooka
Back to the Future	Scope Yossy Road
Battle Mobile	Seiken Densetsu 2
Crayon Schinchan	Silva Saga 2
Death Blade	Smash Ball
Dragon's Magic	Sonic Wings
Estpolis	Street Fighter 2 Turbo
Family Tennis	Super Air Diver
Final Fight 2	Super Chinese World 2
GP 1	Super F1 Circuit 2
High Impact	Super Formation Soccer 2
J. League Prime Goal	Super James Pond 2
Jinsei Gekijo	Super Mario Collection
Kamen Rider	Tekaman
Madara 2	World Heroes
Megalomania	World Soccer
Nitro Punka	WWF Royal Rumble

ACCESSOIRES

Action Pro Replay
Bottiers
Câble Stéréo
CPS: Intra Rouge
Malettes
Multi adaptor
Super Scope

Manettes :

Capcom Power Stick
XE 1 SFC
Fighting Stick
Super ASCII Stick
City Boy
ASCII etc.
Power Stick Fighter

Autres nouveautés,
nous consulter

JEUX
SUPER NES
NOUS CONSULTER

Une montre GAME GEAR sera offerte
pour tout achat supérieur à 1 000 F*

(* aux 100 premiers clients porteurs de cette annonce)

Les nouveautés réellement disponibles en Avant-Première

Grand choix de CONSOLES et de JEUX

Mega CD2 - MegaDrive 2 - Game Gear - Game Boy - Neo Geo

NEO GEO

Art of Fighting	Ninja Combat
Aso II	Ninja Commando
Burning Fight	Raguy
Eight Man	Riding Hero
Fatal Fury 2	Robo Army
Fire Suplex	Sengoku 2
Foot Ball Frenzy	Soccer Brawl
Ghost Pilots	Super B. Ball 2020
King Monsters 2	Super Side Kick
Magician Lords	Super Spy
Mutation Nation	Trash Rally
Nam 75	Word Heroes 2

MEGA CD

Vitrine de 30 titres

GAME BOY

Vitrine de 100 titres
Turner FM stéréo +
casque Walkman

MEGA DRIVE

Vitrine de 200 titres

NEC ET SUPER CD

Vitrine de 200 titres

GAME GEAR

Nouveautés
nous consulter

POUR TOUS VOS ECHANGES



téléphoner au :

45 49 19 39



CD MARIO SUR 3615 PLAYER ONE

Fans de
plomberie,
branchez-
vous sur
le 3615
PLAYER ONE,
il y a 20 CD
Super
Mario Land
à gagner !

MD
MEGADRIVE

NHL HOCKEY 94

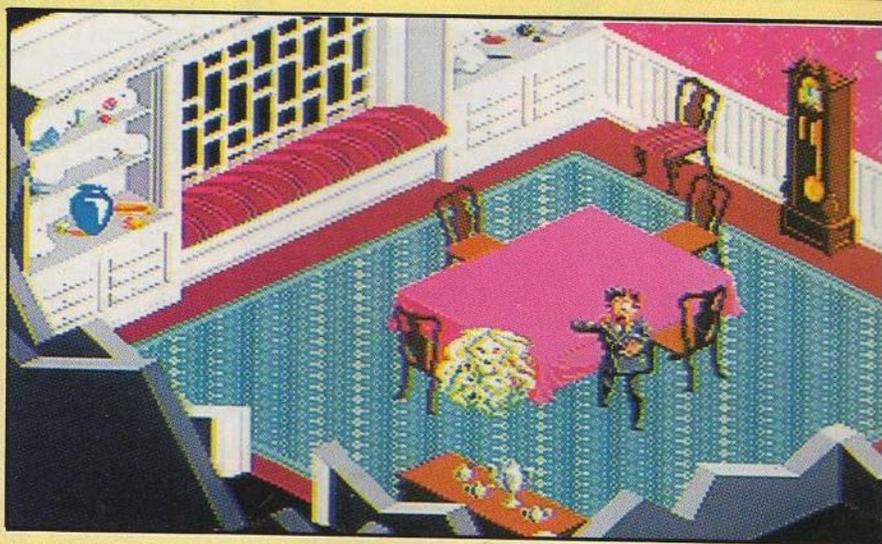
EA
OCTOBRE

Boum ! EA frappe à nouveau dans la simu sportive sur Megadrive. NHL 94 reprend tous les éléments qui ont fait le succès des précédentes versions. L'impression de glisse sur la glace est toujours aussi

bien rendue et les différentes options tactiques pour gérer votre équipe vous répondent au doigt et à l'œil. Bref, du tout bon pour les amateurs de rondelle, de glace et de baston. Tabernacle !


MD
MEGADRIVE

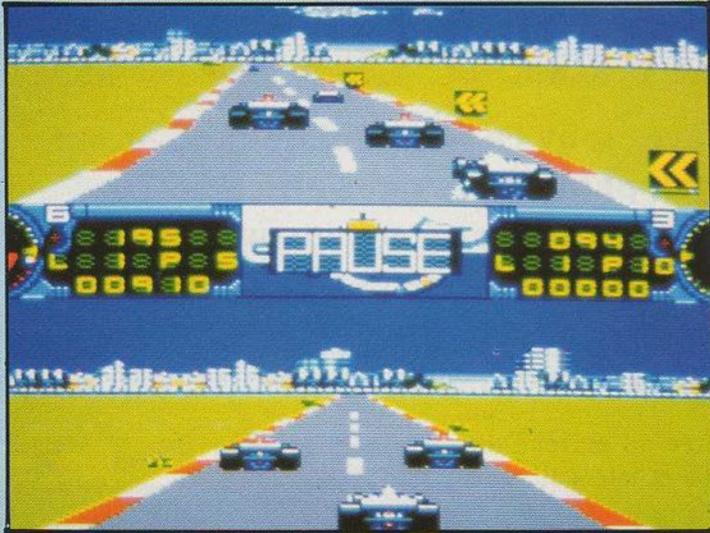
HAUNTING STARRING POLTERGUY

EA
OCTOBRE


Voilà un jeu original dans lequel vous interprétez le rôle d'un fantôme dont l'objectif est d'effrayer les habitants d'une maison jusqu'à ce qu'ils quittent tous le domicile familial. Pour atteindre votre but, il faudra hanter leur maison et ainsi déclencher des

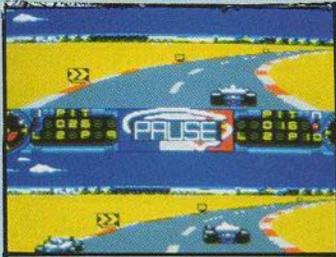
phénomènes surnaturels propres à leur foutre une trouille bleue. Les animations des objets qui sont hantés par votre fantôme sont souvent drôles et la réalisation du jeu est plus que correcte. Suite au prochain numéro de *Player*.



MS/GG**F1****DOMARK
NOVEMBRE**

Master System.

C'est la conversion de la simu de F1 sur Megadrive que nous avons testée le mois dernier. Sur la 16 bits de Sega, la note avait été de 92 %, c'est donc un excellent jeu. Qu'en sera-t-il des versions Master et Game Gear. Il est encore trop tôt pour nous prononcer. En tout cas, les graphismes ne sont pas mal du tout. Reste à voir si l'animation tient la route (c'est le cas de le dire). Tests très bientôt quand nous aurons les versions définitives de ces jeux.



Game Gear.



Game Gear.

**MD
MEGADRIVE****F15 STRIKE EAGLE II****MICROPROSE
OCTOBRE**

Amateurs de duel aérien, enfiler vos combinaisons ! Un F 15 Strike Eagle II a été aperçu dans le ciel de la Megadrive. Merci Microprose ! Une superbe simulation de vol vous propose dorénavant d'effectuer



une série de six missions au-dessus de l'Europe, du golfe Persique, du Moyen-Orient, du Viêt-nam, de la Libye et même au-dessus du cercle Arctique ! Bien sûr, ce n'est pas de la photo aérienne qu'on vous demande, mais plutôt un tir nourri sur les bases ennemies, les dépôts de munitions, les navires, etc. Le test complet en octobre prochain dans *Player One*.

MESSAGE URGENT

Achetez le PREMIER
toutes les
nouveautés import et
françaises en
consoles, jeux et
accessoires... STOP
**** * **** * ****

Nous avons
L'INTROUVABLE !!!
**** * **** * ****

Démonstration
gratuite de toutes consoles,
jeux et accessoires sans
rendez-vous... STOP
**** * **** * ****

Des arrivages en
permanence du monde
entier en liaison
avec une V.P.C.
rapide, simple et
efficace... STOP...
**** * **** * ****

Toutes réservations
de jeux, accessoires ou
consoles sont
possibles avant même
toutes les sorties
officielles
françaises et import
...STOP...

**** * **** * ****

Pour tout
renseignement,
contactez-nous.

Nous sommes à votre
disposition. STOP.

L'international des jeux vidéo.
Tél. : 46 24 33 19

Fax. : 47 45 23 54

62bis, avenue

Charles de Gaulle

92200 NEUILLY/SEINE

Métro : Sablons

RER : Porte Maillot

Immeuble Mac Donald's

FIN ... !!!

QUIZZ SUR 3615 PLAYER ONE

N'oubliez pas
les Quizz sur
le Minitel
3615 code
PLAYER ONE,
il y a un
paquet de sac
à dos et de
trousses
Game Boy
à gagner.

SONY IMAGESOFT, L'ARRIVÉE D'UN GÉANT

J'en ai rêvé, Sony l'a fait ! Qui ne connaît pas ce slogan publicitaire qui s'affiche encore aujourd'hui un peu partout. Jusqu'à présent, cette confiance en forme de profession de foi ne touchait pas encore le monde des jeux vidéo. C'est désormais chose faite.

« Face à la montée du marché du matériel multimédia et interactif, une société comme Sony ne pouvait pas ne pas réagir. » C'est à peu près, et dans son jargon, ce que nous a déclaré un des directeurs du marketing de Sony of America à Chicago, au printemps dernier, pour justifier l'arrivée en force de Sony dans le monde des jeux vidéo. Si l'on traduit cette déclaration de manière plus simple, on pourrait dire que Sony est décidé à devenir un acteur important, tant sur le marché des cartouches que sur celui des consoles. C'est ce que notre homme a voulu dire par « interactif » et « matériel multimédia ». Si l'on suit à la lettre cette traduction, il ne serait pas étonnant de voir dans les mois à venir une console de jeu portant la marque Sony. Mais pour l'instant, aucune information offi-



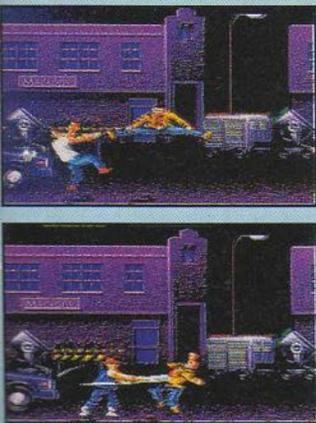
cielle ne confirme cette interprétation. En revanche, sur le plan des jeux, Sony met les bouchées doubles et a déjà mis en place une antenne européenne pour créer et distribuer des jeux sur notre continent. En attendant la confirmation de nos prédictions, voici un rapide coup d'œil sur les prochains jeux estampillés Sony qui sortiront dès le mois de novembre en France.

SNES SUPER NINTENDO	CLIFFHANGER	SONY IMAGESOFT NOVEMBRE
<p>Il faudra s'y habituer, Sony étant devenu l'un des plus grands producteurs d'Hollywood, c'est eux-mêmes qui éditeront désormais l'adaptation de leurs films en jeux vidéo. Cliffhanger est, avec Last Action Hero, l'un des premiers exemples de cette nouvelle équation. Pour ceux qui l'ignorent encore, <i>Cliffhanger</i> (le film) met en scène Sylvester Stallone dans le rôle d'un gentil alpiniste défendant sa peau contre les dangers de la montagne et une tripotée de</p>		
	<p>méchants qui en veulent à sa peau. Le jeu reprend évidemment ces deux éléments avec une nette tendance à favoriser la baston par rapport à l'escalade...</p>	

SNES
SUPER NINTENDO

LAST ACTION HERO

SONY IMAGESOFT
NOVEMBRE



Après Stallone, voici Schwarzy ! Inutile de vous rappeler le scénario un peu alambiqué de son dernier film. Si vous avez lu le dernier *Player One*, vous êtes déjà au courant de l'histoire, sinon, tant pis pour vous. De toute façon, le jeu ne reprend que les scènes d'action du film. En bref, c'est un jeu de baston pur jus, sans surprise, mais avec la présence de notre Monsieur muscle préféré. Gare aux baffes.

SNES
SUPER NINTENDO

FLASH BACK

SONY IMAGESOFT
NOVEMBRE

C'est le jeu français le plus célèbre du monde. Développé à l'origine sur Megadrive par Delphin Software, un éditeur parisien, ce titre a connu un grand succès international. C'est Sony qui a eu la bonne idée de le commercialiser sur Super Nintendo dans une version strictement identique à la précédente. Mais quand c'est bon, c'est bon, pourquoi changer ?



SNES
SUPER NINTENDO

EQUINOX

SONY IMAGESOFT
NOVEMBRE

Équinoxe : « Temps de l'année où les jours sont égaux aux nuits. » (*Nouveau Larousse illustré.*) Franchement, on n'a pas eu le temps de jouer assez longtemps pour vous dire en quoi la définition du titre correspond au scénario du jeu. Le héros de l'histoire (une sorte de prince perse) se balade sur une carte qui défile sous vos yeux grâce à la magie du mode 7 de la Super Nintendo. Certains points de cette carte représentent des lieux dans lesquels il entre afin d'affronter une épreuve qui lui permettra d'augmenter ses pouvoirs d'attaque, de vie ou de magie. C'est beau et original. Test dans le prochain numéro.



SNES
SUPER NINTENDO

SKYBLAZER

SONY IMAGESOFT
NOVEMBRE



Skyblazer pourrait devenir le nouvel héros d'une longue série. En tout cas, il en a toutes les caractéristiques. Dès les premières images on sent que ce jeu est bourré de qualités. Bon graphisme, animation impeccable et surtout un perso doté de nombreuses possibilités d'action, le tout intégré dans un jeu de plate-forme trépidant. Bref, la classe. À moins que les deux premiers tableaux que nous avons vus soient les seuls dignes d'intérêt, ce qui serait surprenant. À suivre...

GAGNEZ !

Des lecteurs PHILIPS CD-i,
des montres et des Tee-shirts Supergames
avec

SUPERGAMES

LE SALON DES JEUX VIDEO ET DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

sur le
36 68 20 90

gagnez !

Un Lecteur de CD portable

36 68 21 02



Un vélo tout terrain,

36 68 21 01

36 68 21 01

Des CD Michael Jackson



Un walkman Sony,
36 68 21 01



36 68 21 02

DO THE FUNK 7 et 8

GRAND JEU

ALIEN 3

GAGNEZ

DES CONSOLES DE JEU SEGA MEGADRIVE
DES DISQUES COMPACTS ROCKLINE
DES TEE-SHIRTS ALIEN 3



36 68 80 33

DEFIE ALIEN ET GAGNE DES SUPER CADEAUX

et sur votre minitel :
le N°1 des bourses
d'échanges de jeux vidéos,
36 15 code CANAL 21

pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F par minute. En 36 15, la taxation est de 1,27 F la minute.
pour les appels 36 70 la taxation ne sera que de 8,19 F à la connexion plus 2,19 F par minute.
Ces services géniaux sont édités par News Télémedia, BP N° 428.09, 75424 Paris Cedex 09.

CODE MEDIA
181

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



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



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



Jeu avec un pistolet comme *Operation Wolf* ou *Duck Hunt*.



Indique que l'on peut jouer à un joueur.



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



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



Jeu de combat comme *Double Dragon*.



Jeu de plate-forme comme *Mario I* et *II*.



Pour les simulations de guerre.



Pour les simulations sportives.



Jeu de rôle.



Jeu d'aventure.



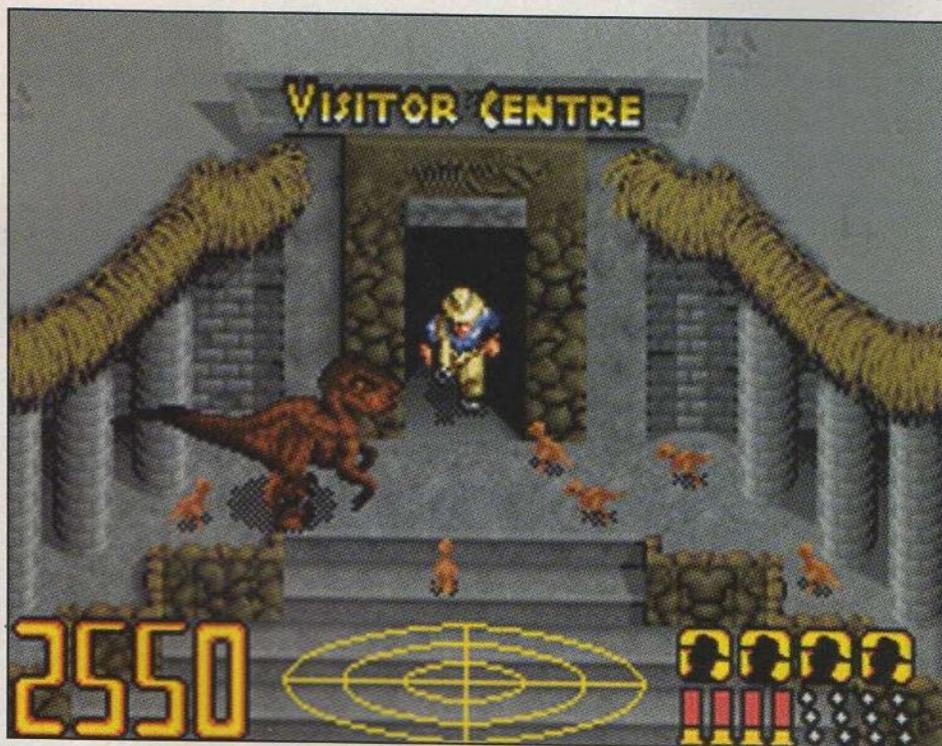
Et enfin... les jeux de réflexion !

Évidemment, chaque jeu est désigné par plusieurs pictos.

Ex. : *Double Dragon* est un jeu de combat à deux joueurs, adapté d'une borne d'arcade...



JURASSIC PARK VONT



Vous devez déjà être au courant, quoi que vous fassiez, vous n'échapperez pas à la vague Jurassic Park.

Le nouveau film de Steven Spielberg bat tous les records, et pas seulement dans les salles, mais aussi dans les magasins ! Jamais une licence de film n'avait provoqué un tel remue-ménage. Regardez autour de vous : pas un magasin qui n'affiche fièrement une reproduction de dinosaure, pas un magazine qui ne passe pas une photo ou un dossier sur les géants du Jurassique... Et ce n'est rien encore, car ce sera véritablement la folie à partir du 20 octobre, le jour où sort *Jurassic Park* au cinéma. Il



eût été étonnant, donc, que nos consoles soient épargnées ! Cinq machines vont accueillir ces encombrants animaux de compagnie : la Megadrive, le Mega CD, la Game Boy, la NES, et la Super Nintendo...

SUR NINTENDO...

C'est Ocean qui se charge de réaliser *Jurassic Park* sur les trois consoles du numéro un mondial. Le moins que l'on puisse dire, c'est que ça s'annonce plu-

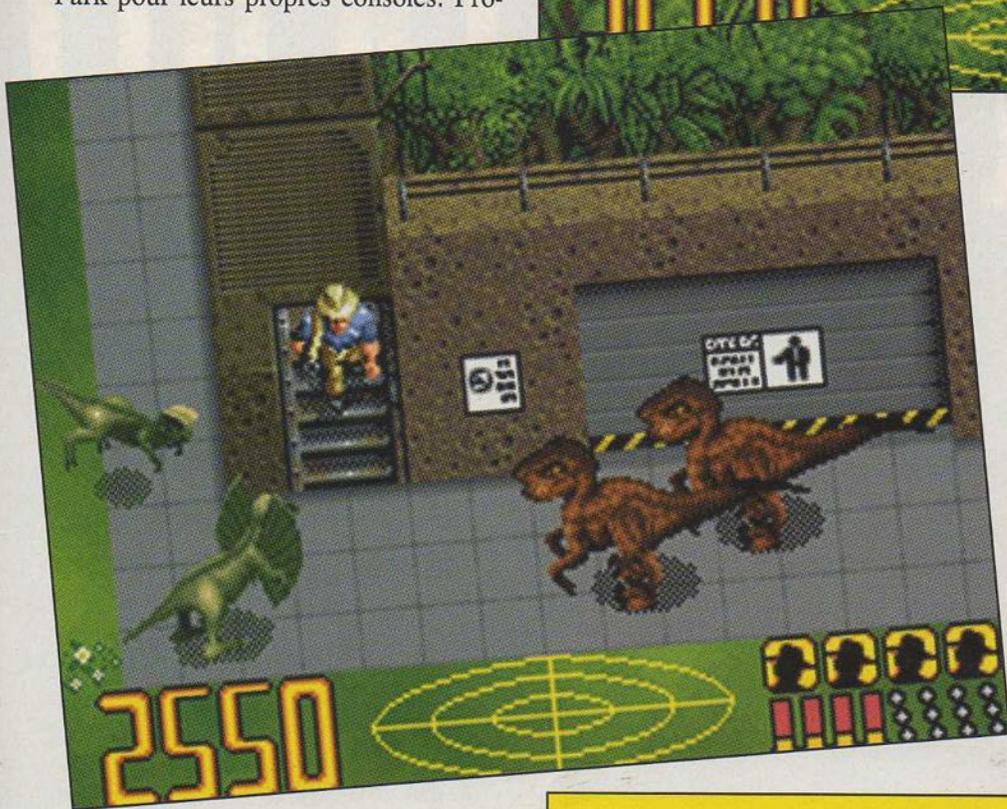


MÊME VOS CONSOLES EN BOUFFER !

tôt mal, puisque lors des premières présentations au CES de Chicago les observateurs ont été unanimes pour qualifier cette adaptation de ratage. À tel point qu'Ocean a décidé de refaire la version Super NES pendant qu'il en était encore temps. En voici les premières images : espérons que cela a évolué dans le bon sens. Quant aux versions NES et Game Boy, elle sont très en dessous de ce que l'on est en droit d'attendre d'une telle licence... Test complet dans les numéros d'octobre et de novembre.

ET SUR SEGA...

C'est Sega qui se charge directement de faire les adaptations de Jurassic Park pour leurs propres consoles. Pro-



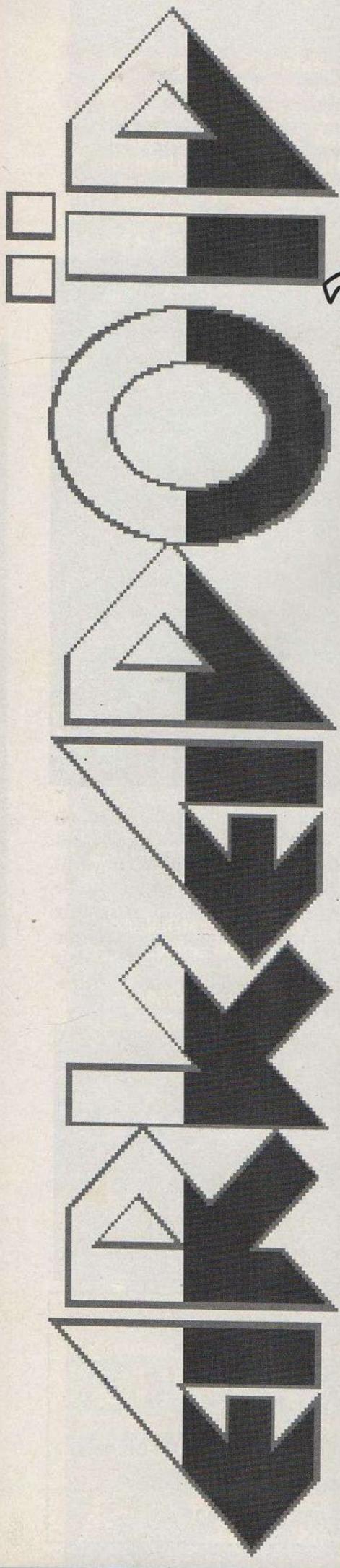
beaucoup plus attiré par la version Megadrive en cartouche qui, elle, est magnifique. Les graphismes sont superbes. En plus, c'est un bon jeu de plate-forme tout simple. Il semble cependant qu'il y ait un léger problème en ce qui concerne la jouabilité... Mais nous verrons bien en octobre, à l'occasion de sa sortie. ■



cédon par élimination : la version Mega CD est carrément ratée. Malgré une inspiration très forte sur 7th Guests, les concepteurs de cette version CD tombent dans le piège désormais classique de cette machine, avec les pseudo-séquences de film interactives. C'est pas beau, on ne joue pas, et de toute façon on sera certainement

JURASSIC PARK SUR LE 3615 PLAYER ONE

Un concours Jurassic Park d'enfer sur le 3615 PLAYER ONE.
Si vous êtes calé en dinosaures, vous repartirez
avec des tee-shirts et des pin's Ocean.



Tous les jeux d'import
USA & JAPON
En Direct Live !!!

ARKADOID

METZ
BESANCON
NANCY
GENEVE
BRUXELLES
BETHUNE

TOUS LES JEUX D' IMPORT
JAPON & USA SONT
DISPONIBLES DANS VOS MAGASINS
ARKADOID HABITUELS

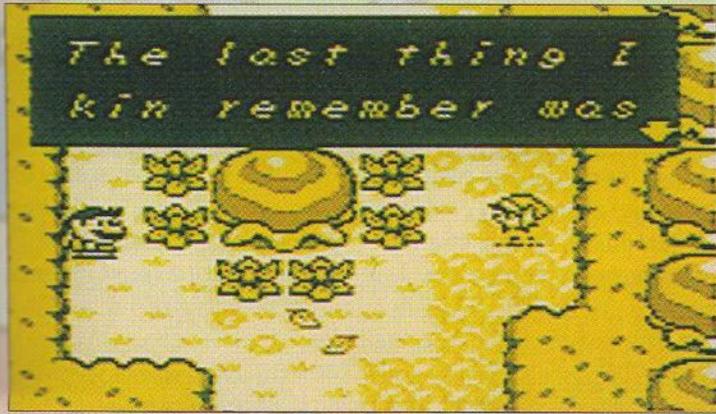
OVER THE WORLD

Vu le nombre de jeux assez important qui débarquent ce mois-ci dans Over the World, on attaque directement par les News : une rubrique réalisée par Crevette.

ZELDA : LINK'S AWAKENING

Le plus fabuleux des jeux d'aventure en format poche !

◆ GAME BOY ◆



Tarin a la tronche de Mario dans ce nouveau Zelda.

La sortie d'un nouvel épisode de The Legend of Zelda est toujours un événement. Surtout que maître Miyamoto (à qui, je vous le rappelle, on doit Mario, Donkey Kong, F-Zero, le look de Starwing, et bien sûr tous les Zelda !) prend généralement deux bonnes années avant d'en lancer un nouveau. Il crée même la surprise ! Tout le monde s'attendait à une suite de Zelda 3 sur Super Nintendo, et voici qu'il nous en propose une sur Game Boy... Ce qui est stratégiquement très bien joué. Cela relance totale-

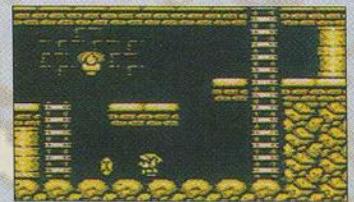
ment l'intérêt de la Game Boy. Et puis les aventures de Link ne s'étaient pas encore déroulées sur la portable de Nintendo. C'est donc une première. À plusieurs titres, d'ailleurs, puisque c'est aussi la première cartouche de 4 mégas qui soit commercialisée sur Game Boy. Il faut dire que pour faire tenir un Zelda complet, il fallait bien ça !

ZELDA, NE VOIS-TU RIEN VENIR ?

Loin de sombrer dans la monotonie, maître Miyamoto, grâce à son génie créateur, nous offre un scénario fabuleux, à faire baver les fidèles de cette saga. Après avoir vaincu Ganon dans Zelda 3, Link s'engage à accomplir un voyage initiatique pour développer ses connaissances en magie et son expé-

rience. Sur le chemin du retour, le bateau qui le ramène est fracassé dans une tempête. Link évite de peu la noyade en s'échouant sur une île qui lui était inconnue. Réveillé par une jeune fille, il apprend qu'il se trouve sur Koholint Island, une île étonnante dont le centre est occupé par un volcan éteint, surmonté d'un œuf géant ! La légende prétend que le Wind Fish est prisonnier de cet œuf. Les habitants de Koholint demandent à Link de trouver les huit instruments de musique qui permettent d'ouvrir l'œuf. Chaque instrument se trouve dans un palais (comme les médaillons de Zelda 3). Dans chaque palais, Link doit éliminer le gardien pour acquérir l'instrument. Les modes de déplacement, d'attaque et d'uti-

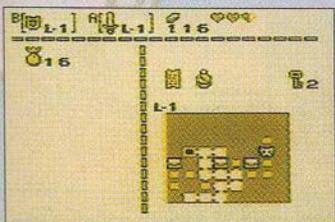
lisation des objets sont exactement identiques à ceux de Zelda 3. Mais rassurez-vous, il y a de nouveaux objets à découvrir et la topographie de Koholint est suffisamment différente de Hyrule pour ne pas paraître comme une copie du Zelda précédent. Et puis il y a tant d'innovations et d'astuces qu'avec la sauvegarde par pile, on peut voyager au rythme que l'on veut. Zelda sur Game Boy, c'est encore plus d'émotions, d'aventure et... de liberté ! ■



Comme dans Zelda 2, il y a des séquences plates-formes vues de côté... Elles sont fabuleuses !



Les coffres sont toujours là.



La fiche de personnage.

OVER THE WORLD

YOSHI'S COOKIE

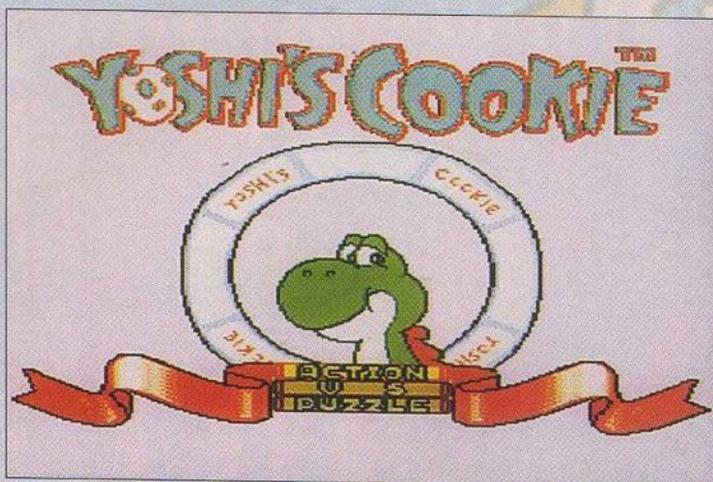
◆ SUPER NES ◆

Quand Yoshi fait sa cuisine, c'est pas de la tarte... C'est du gâteau !

Après la grande vague des Tetris, Dr Mario, Mario and Yoshi, ce genre de jeux prend une direction assez étonnante avec Yoshi's Cookie : une démarche intellectuelle assez intéressante. Développé par Bullet Proof Software (la société où travaille Alexey Pajitnov, l'inventeur de Tetris), Yoshi's Cookie explore la voie encore vierge, sur console, de la descendance du Rubik's Cube. Les plus vieux d'entre vous se souviennent certainement de ce cube magique, inventé par le professeur Rubik, qui faisait fureur à la fin des années 70. Le principe était simple mais démoniaque : chaque face du cube était constituée de neuf petits carrés de couleur. Chaque face avait une couleur et, une fois mélangé, le but du jeu était de se prendre la tête à reconstituer toutes les faces. Tout cela en ne déplaçant que des lignes horizontales et verticales.

**JE VEUX
MON GÂTEAU...
C'EST MON
ANNIVERSAIIIIIRE,
WARF !**

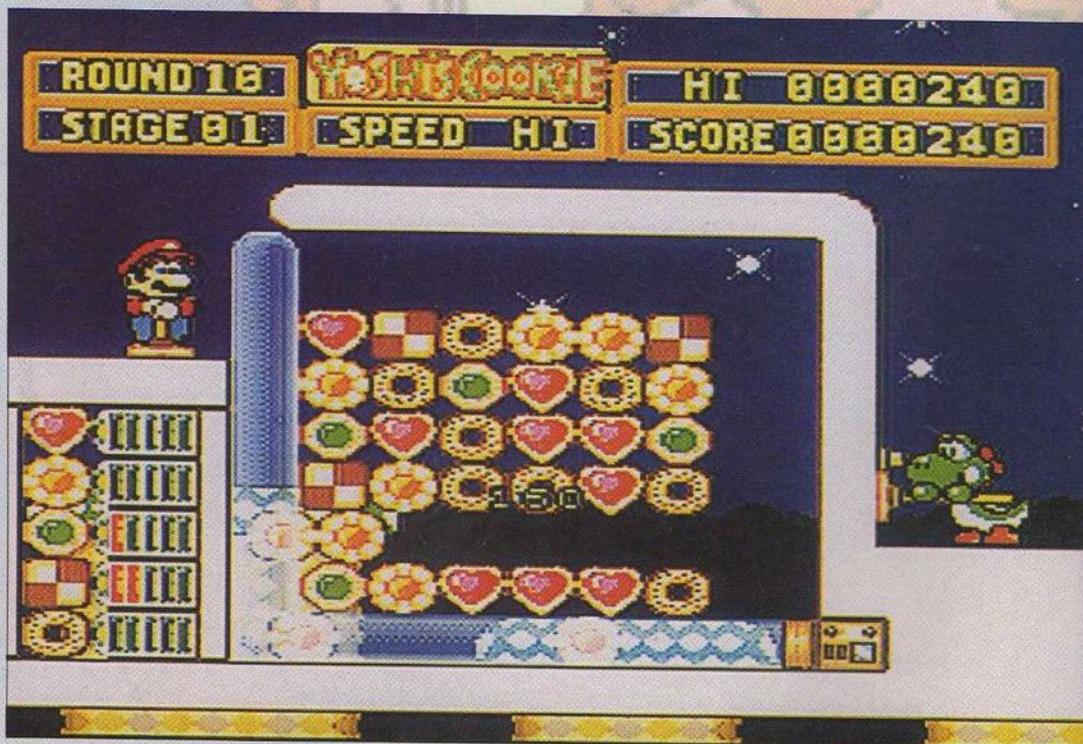
Dans Yoshi's Cookie, on retrouve le tableau de Tetris. Sauf que lorsque l'on commence le jeu, il y a déjà un empilement de gâteaux ! On n'agit donc pas sur des gâteaux qui tombent (comme c'est le cas sur les pièces de Tetris), mais sur les gâteaux qui sont déjà empilés. C'est le principe de déplacement de ces lignes de gâteaux qui est identique à celui du Rubik's Cube. Le but est de former une ligne complète avec des gâteaux de



même type. Lorsque la ligne est complète, elle se désintègre. Bien évidemment, il faut éliminer tous les gâteaux du tableau pour passer au level suivant. Dans cette version Super NES, il y a trois modes de jeu différents : le mode normal, le mode puzzle et le mode deux joueurs. En normal, il faut éli-

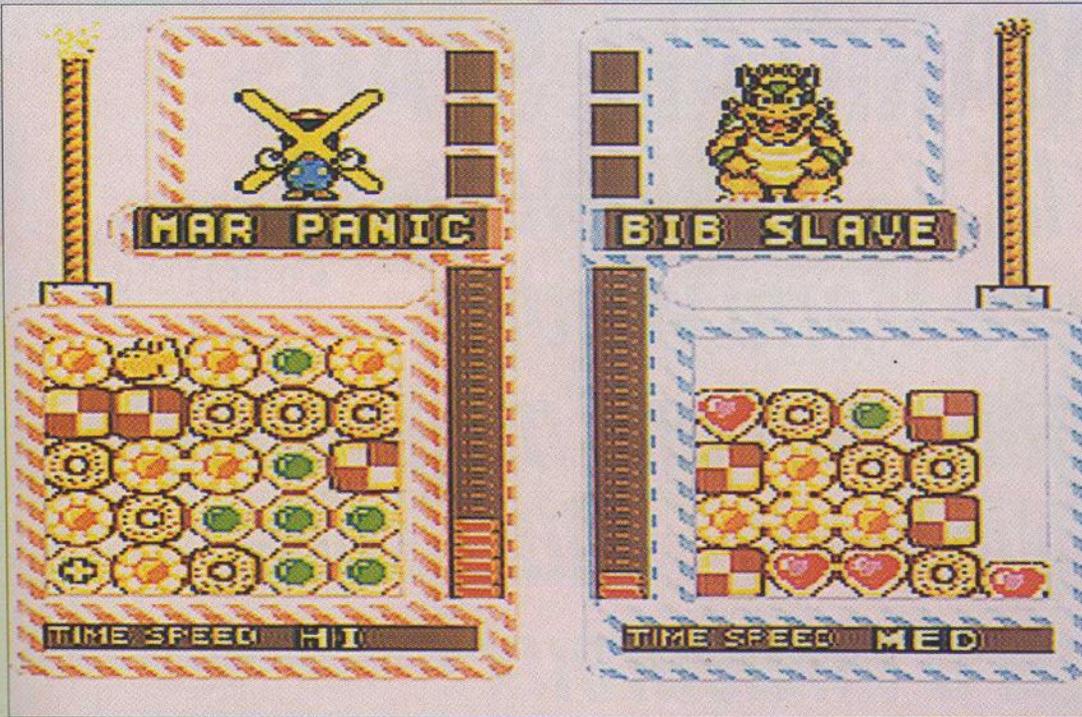
miner les gâteaux le plus vite possible, avant que l'écran ne se remplisse. Au fur et à mesure que vous montez dans les levels, le rythme d'arrivée des gâteaux devient de plus en plus rapide. Le mode puzzle est nettement plus délicat. Pour l'anecdote, il a été imaginé par Pajitnov lui-même. Dans ce mode, vous

devez éliminer tous les gâteaux du tableau. Mais la subtilité réside dans le nombre limité de mouvements ! Il faut donc trouver la bonne combinaison de mouvements qui mène à l'éradication de tous les gâteaux. Si c'est facile au début quand vous n'avez que quatre rangées de gâteaux, cela devient l'enfer quand vous en avez dix ! Votre cerveau s'échauffe rapidement face au nombre de mouvements qu'il faut anticiper. Quant au mode deux joueurs, c'est encore plus fou ! Le système est carrément vicieux ! Le but est extrêmement compliqué. À chaque fois que vous faites une ligne de gâteaux, un cookie à l'effigie de Yoshi entre dans le tableau. Dans le même temps, en haut de l'écran, une fenêtre affiche un sort que vous pouvez infliger à l'autre. Pour lui



Le mode "action".

LES NEWS

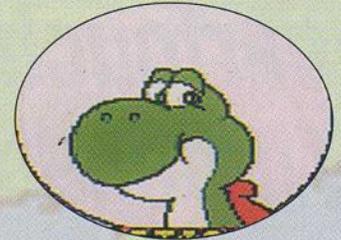


Le mode "versus" (deux joueurs).

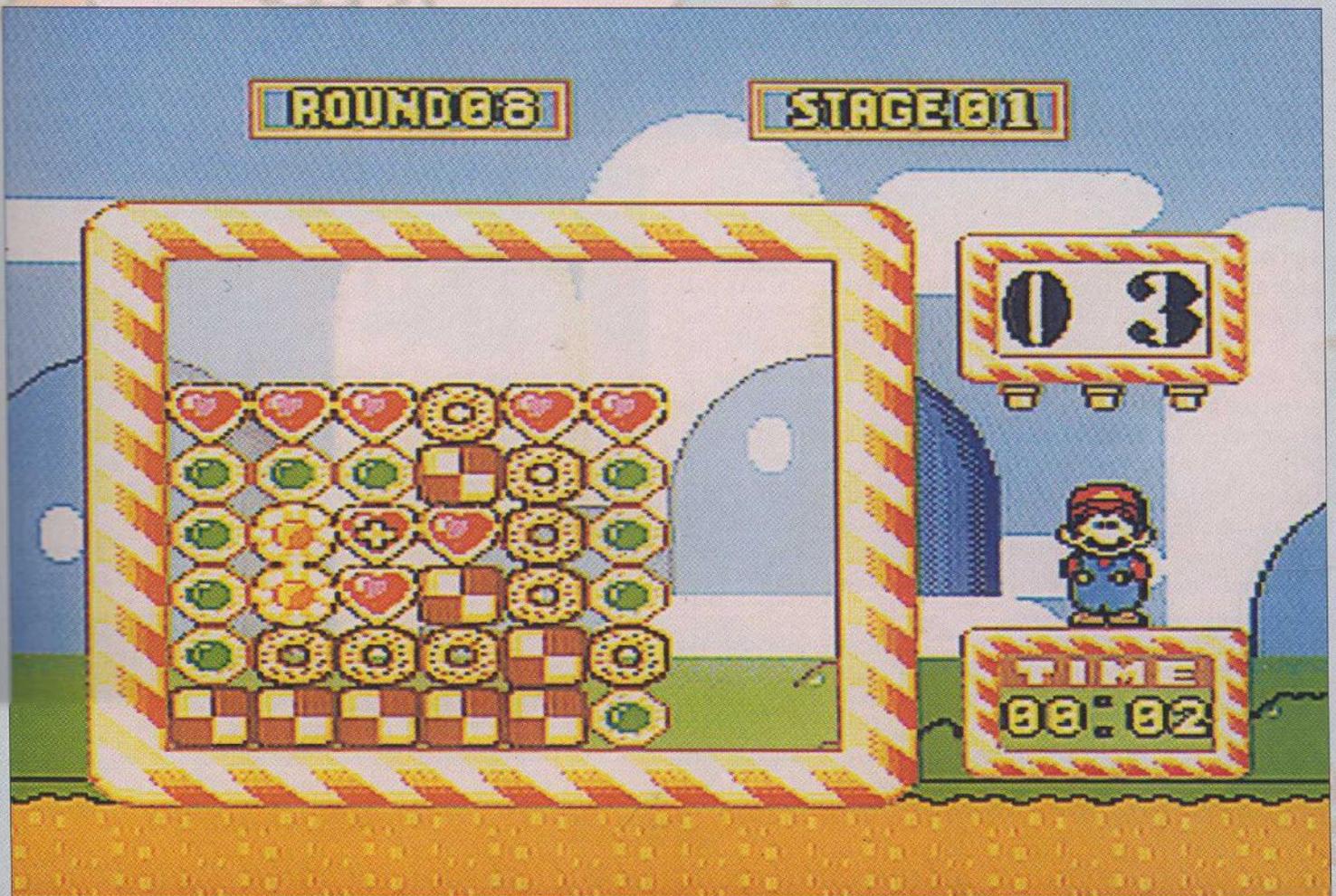
envoyer, il faut compléter la ligne de cookies Yoshi ! Mais attention, il faut bien regarder, car un petit signe indique s'il est dirigé contre vous ou contre

votre adversaire. Si vous ne faites pas gaffe, vous vous infligez un malheur... C'est dur pour vous, non ? Et c'est pas tout : vous avez un temps limi-

té pour compléter une ligne ! Vous êtes donc parfois obligé de vous infliger un sort sous peine de perdre au chrono ! Quant au but, il est simple : à



chaque ligne que vous faites, votre barre de niveau augmente. C'est le premier qui remplit sa barre qui gagne. Bref, il vaut mieux avoir un QI de plus de 150 pour réussir ce jeu. Pour tous ceux qui n'ont pas peur de se torturer les méninges, foncez sur Yoshi's Cookie (il ne devrait pas tarder à sortir en France en version officielle), c'est vraiment béton ! ■

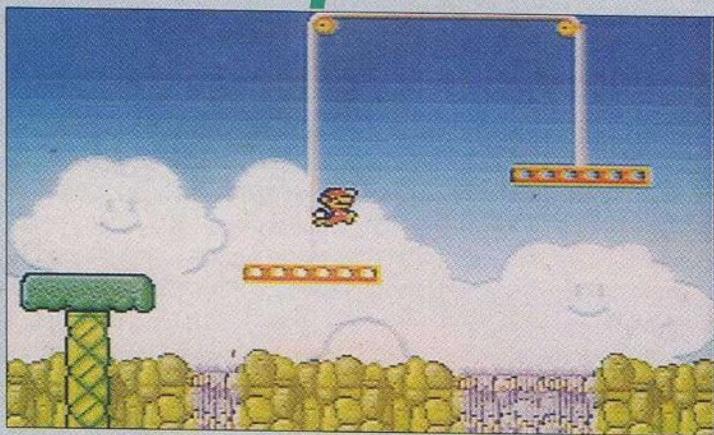


Le mode "puzzle".

SUPER MARIO ALL STARS

Pour fêter la 100 millionième cartouche de Mario vendue, Nintendo nous sort une méga compil sur Super Nintendo... Qui risque de faire plus d'un heureux !

◆ SUPER FAMICOM ◆



L'un des premiers obstacles du Lost Level (Mario 2, au Japon).

Super Mario s'est imposé en dix ans comme le personnage de jeu vidéo le plus connu de la planète, mais aussi comme le meilleur jeu de plate-forme de tous les temps (ce qui est un peu normal quand on sait que le terme de « jeu de plate-forme » a été inventé pour Donkey Kong, qui n'est autre que la première apparition de Mario !). Il est même plus célèbre que Mickey dans certains

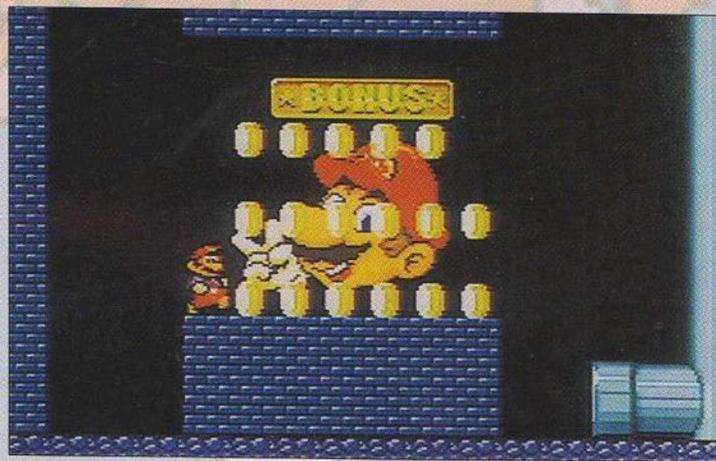
coins de la planète (notamment aux États-Unis !). Un tel succès se doit d'être salué avec tous les honneurs qu'il mérite. C'est ce que fait Nintendo avec panache en nous proposant Super Mario All Stars (appelé Super Mario Collection au Japon). Il s'agit d'une compilation regroupant Mario Bros 1, 2, 3, et un nouveau qui n'était sorti qu'au Japon, remis au goût du jour pour la Super Nintendo !

Quel pied, rien qu'à l'idée de jouer à Mario 3 sur la Super Nintendo... J'en ai les tentacules qui bavent !

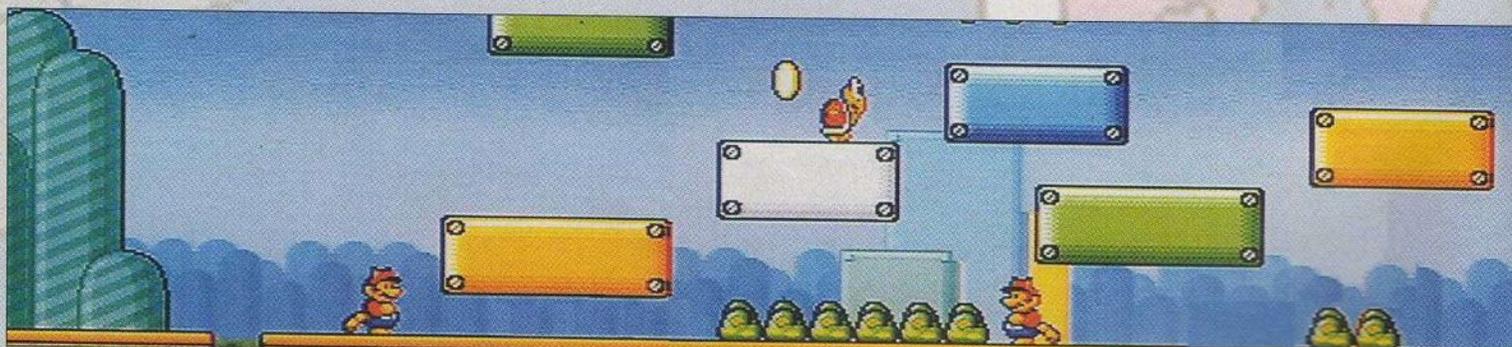
UN PEU D'HISTOIRE

Pour bien comprendre l'historique de Mario, il faut remonter à 1983. Après le succès de Donkey Kong, Miyamoto (le créateur de Donkey Kong) et Yamauchi (le big boss de

Nintendo) ont décidé de sortir Mario de Donkey Kong, pour lui tailler des aventures sur mesure. C'est la première idée de génie qui va faire de Nintendo, dix ans plus tard, la société japonaise au plus gros bénéfices ! C'est ainsi que naquit Super Mario Bros. Il sera suivi d'un Super Mario Bros 2, qui n'est jamais sorti en Occident. On le retrouve pour la première fois dans cette compil, sous le nom



Les nouveaux intérieurs des tuyaux de Mario 1.



LES NEWS

de Lost Levels (il ressemble beaucoup à Super Mario Bros 1, mais en nettement plus dur). Quant au Super Mario Bros 2 que nous connaissons, nous, il s'agit en fait d'un jeu qui était sorti sous le nom de Doki Doki Panic au Japon (il y est ressorti récemment sous le nom de Mario USA). C'est sous ce nom-là que vous le retrouverez dans la version japonaise de Super Mario All Stars. Eh oui, depuis le temps que je vous dis que le Super Mario 2 vendu chez nous est un faux Mario, bricolé par Nintendo of America... Quant à Mario 3, il n'y a aucune ambiguïté, c'est bien le même partout, et il est bien l'œuvre de maître Miyamoto, en personne !

DU CHANGEMENT ?

Ce qui est incroyable dans cette compil, c'est que les quatre aventures de Mario sont identiques au pixel près à la version NES. Les obstacles sont exactement aux mêmes endroits, les astuces sont les mêmes. Mieux, les ennemis sont exactement aux mêmes emplacements et réagissent exactement

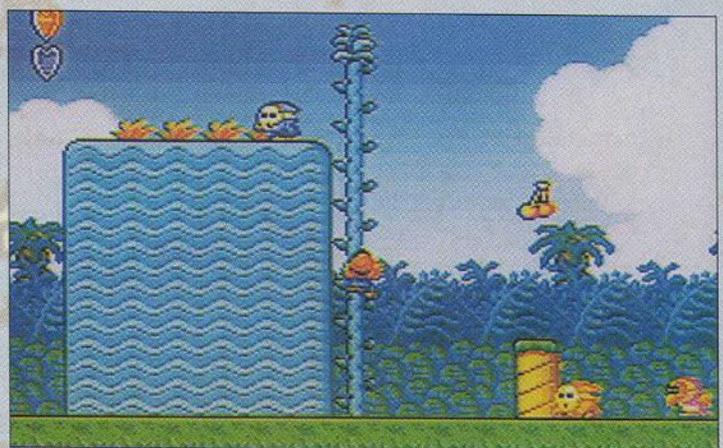
de la même manière ! Mais alors, qu'est-ce qui change ? Ben, déjà, c'est classe de pouvoir jouer à ces Mario sur Super Nintendo. Mais, le plus important, c'est que les graphismes sont remis au standard de la 16 bits, avec des décors en 256 couleurs et une résolution nettement plus fine. Sans oublier les multiscrollings qui n'avaient pas été possibles sur NES. La différence se fait le plus sentir sur Super Mario Bros 3, dont les graphismes sont carrément net-

tement supérieurs à ceux de Super Mario Bros 4 (qui, je vous le rappelle, a été conçu spécialement pour la Super Nintendo lors de son lancement). Les musiques, aussi, se retrouvent nettement améliorées. Pour finir, trois sauvegardes par pile au lithium, pour chaque Mario, permettent de reprendre la partie là où on l'a laissée. En clair, cette compil est un véritable petit bijou, une sorte de mémoire collective du jeu vidéo à elle toute seule. Elle arrachera de

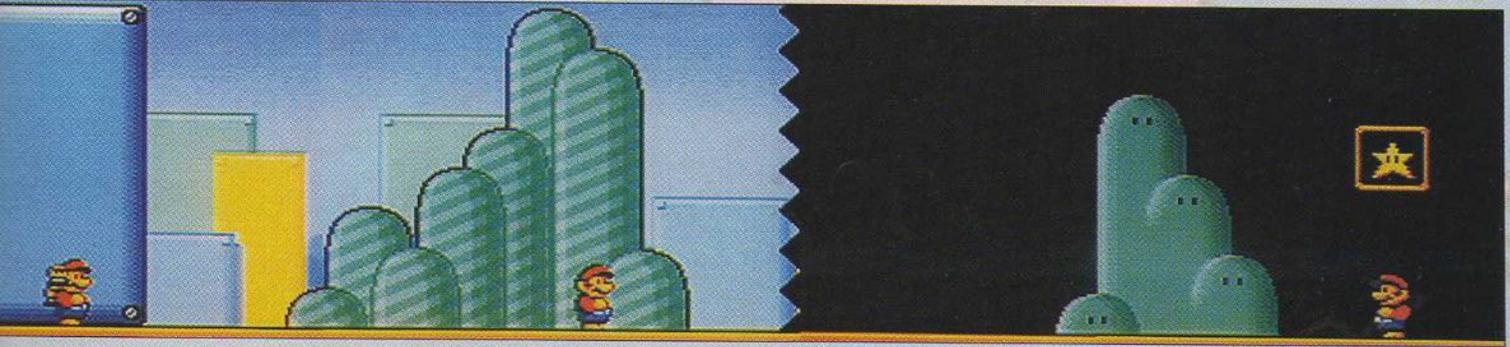
nombreuses larmes de nostalgie aux fans de Mario et fera découvrir aux autres pourquoi le petit plombier moustachu est devenu un véritable phénomène de société... Et Crevette se retourne pour pleurer, tant il est ému ! ■



Les fabuleux décors de Mario 3 sur SNES.



Mario 2 (Mario USA, au Japon).

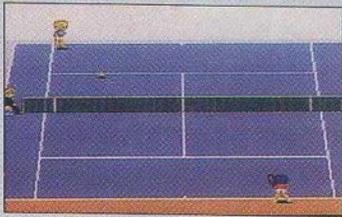


SUPER FAMILY TENNIS

◆ SUPER FAMICOM ◆

Repos, travail et loisirs, « Mars » aide à vous soutenir !

Super Family Tennis est l'œuvre de Namcot, le fameux éditeur japonais à qui l'on doit World Stadium Tennis sur la console NEC PC Engine (considéré, avant que ne sorte Final Match Tennis sur la même machine, comme le meilleur tennis en jeu vidéo). Faut dire que pour s'attaquer à Super Tennis et Jimmy Connors, il faut avoir



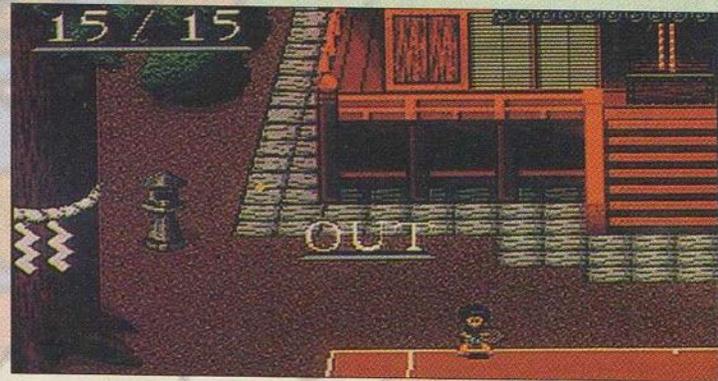
des arguments béton. Family Tennis débarque comme une fleur. Non seulement il est hyperjouable mais, en plus, il propose plein de nouveautés rigolotes. On joue sur des surfaces totalement inattendues ! Une plage, une montagne, un court couvert aux sports d'hiver... Et comme la bande sonore participe largement à recréer l'am-

biance de chaque lieu, on s'amuse vraiment beaucoup.

Important, on peut jouer à quatre grâce au multi-tap d'Hudson Soft. Bref, il y a plein d'humour, c'est très jouable et

très classe ! Ne le ratez pas quand il sortira en Europe. ■

(P.-S. : c'est pour rallonger mes fins de mois, je loue un peu d'espace dans mes tests à des publicitaires... Vous m'en voulez pas ?)



TAZMANIA

◆ SUPER NES ◆

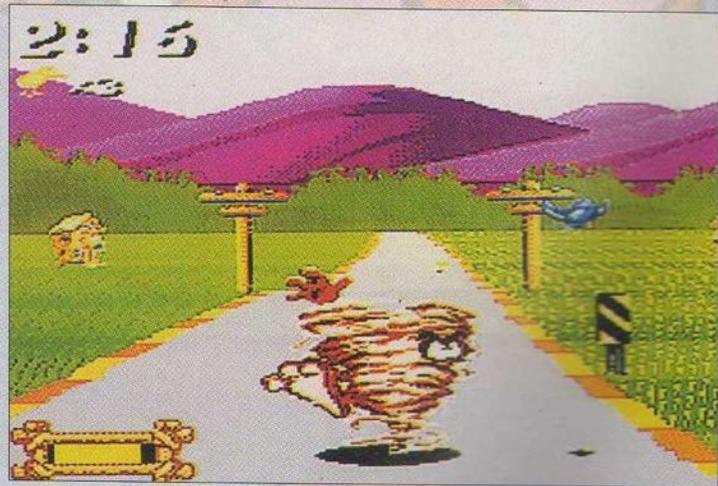
Elle est où la peluuuuuche ?



Tazmania est sans conteste l'un des héros les plus marquants des dessins animés de la Warner. Que ce soit lui, dans ses aventures de l'homme de Tazmania, ou son fils Dizzie, qui sévit dans les Tiny Toons. Cette espèce de grosse boule de poils, qui se déplace dans une tornade, qui bouffe tout ce qui passe à portée de sa main et qui ne s'exprime que par gro-



gnements caverneux, remporte de plus en plus l'affection du public. Ce qui explique sa présence dans pas mal de jeux vidéo. Après une version Sega assez moyenne sur la Megadrive, Sunsoft tente le coup sur Super Nintendo. Ils ont choisi un biais assez intéressant et très payant. Plutôt que de faire un X millionième jeu de plateforme, ils ont



utilisé certaines routines du mode 7 pour en faire un jeu de course assez spécial ! Taz est vu de dos, il court à tout berzingue sur une route. Une route parsemée d'embûches, bien entendu. L'animation est gé-

niale, les graphismes sont dignes du dessin animé, mais, ce qui est le plus réussi, c'est la cascade de gags qui anime le jeu... Fans de Taz, ne ratez pas la sortie de ce petit délire en cartouche. ■

BLASTER MASTER 2

◆MEGADRIVE◆

Le retour du délire !

Il était une fois un petit jeu fort étrange sur NES : Blaster Master. Je m'en souviens comme si c'était hier. Un jeu totalement anodin, qui semblait venir de nulle part... Enfin, j'exagère, car ce qui avait éveillé

mon attention, à l'époque, c'est que Blaster Master venait de chez Sunsoft, à qui l'on doit, notamment, la fabuleuse série de Batman (NES et Game Boy). Et je me rappelle de la surprise que j'avais eue en découvrant



un jeu démoniaque, dont le concept de base m'avait totalement scié. On y dirige une sorte de véhicule blindé, genre char lunaire, sur une planète psychédélique. Jusque-là, rien de spécial. Mais le plus fou, c'est qu'il y a un petit bonhomme à l'intérieur du char, et quand on veut explorer un endroit inaccessible, on fait sortir le bonhomme et il se balade dans le décor ! Ça, c'est ce qu'on peut appeler de la liberté de mou-



vement ! Eh bien voilà que Blaster Master refait surface et atterrit sur Megadrive. En plus des graphismes sublimes, les levels sont totalement différents de la version NES et c'est toujours aussi incroyable à voir ! Seule la jouabilité du petit bonhomme est un peu moins bonne mais, dans l'ensemble, c'est toujours aussi démentiel ! ■



GOLDEN AXE III

◆MEGADRIVE◆

Tiens, on l'avait oublié, celui-là !

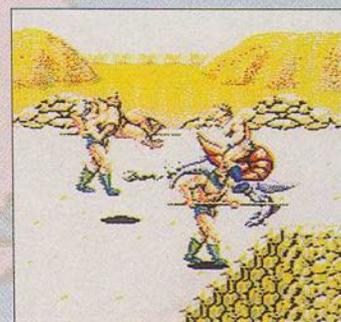
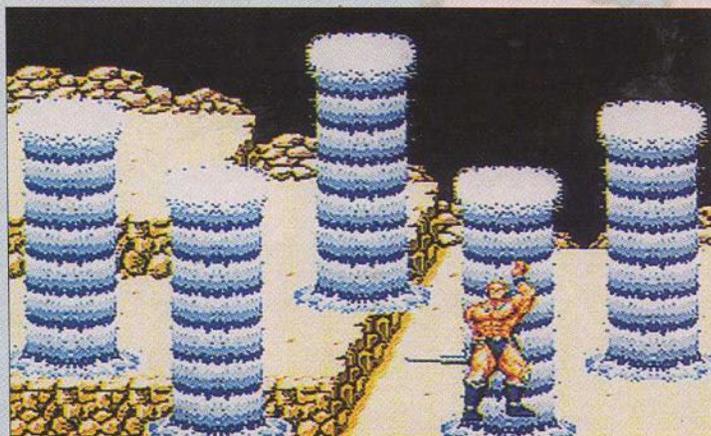


Il y a quelques années, à l'ère préhistorique du jeu, Golden Axe fut l'un des tout premiers succès de Sega en borne d'arcade. Dans cet environnement, Golden Axe fit rapidement fureur dans tous les sens du terme ! La base était simple, mais efficace : Un guerrier, une égérie, un vieux sorcier, au choix, et l'on partait frapper, sans réfléchir, les innombrables bestioles, monstres et cerbères moyenâgeux qui en voulaient à votre tête. En plus, pour com-

bler les fans de Double Dragon qui en avait lancé la mode, il était possible de jouer à deux joueurs simultanés, et de se frapper l'un l'autre. Quand la Megadrive est sortie, ce fut l'un des premiers titres à y être adapté. La réalisation n'était pas trop

mal, d'ailleurs. Puis survint, dans l'indifférence la plus totale, Golden Axe II. Il faut dire qu'entre-temps Street Fighter est arrivé. Après, on l'avait complètement oublié, et ce n'est que depuis que l'on a découvert Golden Axe III que l'on se

souvent avec un petit peu de nostalgie que ce jeu a existé. Il n'a pas changé, toujours les mêmes coups, la même technique de magie... Sauf que quelques années ont passé, et que même si Golden Axe III est bien réalisé, il fait figure de dinosaure face aux réalisations actuelles (c'est Jurassic Park qui va être jaloux !). ■



THE REVENGE OF SHINOBI 3

Quand la Megadrive est sortie en France, un des premiers jeux à voir le jour s'appelait The Revenge of Shinobi (appelé aussi Super Shinobi).

◆ MEGADRIVE ◆

Issu d'une longue lignée moyennement intéressante de jeux sur borne d'arcade et sur Master System, cette première version Megadrive avait quelque chose de magique. À tel point qu'il s'est imposé d'entrée comme notre jeu préféré sur Megadrive. Graphismes démoniaques, jouabilité plus que correcte, bande sonore délirante (composée par Yuzo Koshiro, le plus grand musicien de jeux japonais) et, surtout, une action très bien dosée. Bref, ce jeu tournait jour et nuit à la rédac. Une fois terminé, nous l'avons oublié. Bien qu'en y réfléchissant, Revenge of Shinobi restait inégalé sur Megadrive. Il y a bien eu la suite, mais les graphismes n'étaient pas aussi beaux. Il manquait la petite touche qui faisait de l'autre un jeu si particulier. La preuve, c'est que même les Sonic n'ont pas réussi à nous enlever le petit pincement au cœur qui nous étirent quand on y repense. Alors, pensez mon émotion



quand j'ai vu arriver sur mon bureau, en direct du Japon, puisqu'il ne sort que dans un mois ou deux en France, The Revenge of Shinobi 3 !

Y'A PLUS DE CHEAT !

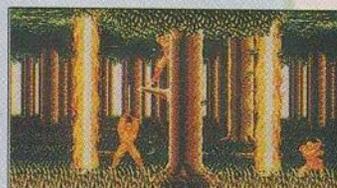
Pour notre plus grand bonheur, Super Shinobi 3 reprend exactement le même système

de jeu que dans le premier volet. Ainsi, avant de commencer, un petit voyage dans le menu options s'impose. Premier réflexe, mettre le nombre de shurikens à « 00 » et attendre quelques secondes pour voir si le fameux cheat mode du premier était toujours valide. Et là, douche froide, rien ne se produit ! Autrement dit, adieu les shurikens infinis, il faudra se contenter de 70, qui est le nombre maximal qu'il est possible de mettre. Pour le reste, toujours pareil, on peut configurer sa manette avec le lé-

gendaire « Attaque, saut, pouvoir magique », sur A, B et C. Ensuite, c'est parti pour un tour !

**RAAAAAAH
LOOOOVELY !**

Dès que la partie commence, on retrouve notre bon vieux Ninja, ainsi que nos automatismes d'autant. À une différence près, comme le nombre de shurikens est limité, on hésite un peu plus à les lancer. Les premiers ennemis se pointent, on s'accroupit, on balourde un petit shuriken, et hop ! ils s'en prennent plein la tête. On en profite pour ramasser du rab de shuriken et des options « power » dans les caisses qui traînent dans le coin, et l'on arrive à la grotte. Les choses sérieuses commencent. Première re-



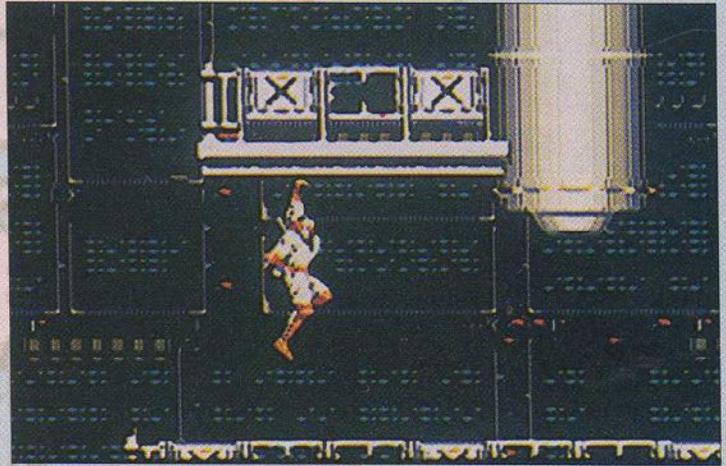
LES NEWS



et là ça me fait vraiment plaisir, sans être aussi incroyable, on retrouve dans ce Super Shinobi 3 une bonne partie du bonheur que l'on avait éprouvé dans le premier épisode. Et j'avoue être retombé sous le charme, même si des titres comme Tiny Toons ou Rocket Knight Adventure lui donnent un petit coup de vieux. Mais la passion a ses raisons que la raison ignore ! ■

marque, les graphismes sont quand même moins beaux que ceux du premier, mais cela reste très acceptable et nettement supérieur à la moyenne des jeux Megadrive (souvenez-vous de grands titres aussi ratés que Batman Returns ou Captain America...). La musique est moins bonne, mais elle n'est pas complètement pourrie. Quant à la jouabilité, c'est la même. Mais ce qui est fabuleux, c'est qu'il y a plein de nou-

velles idées originales, qui sont hyper bien réalisées. Notamment le level 2, à cheval, on s'y croirait vraiment tant le galop de la bête est réussi. De même on peut désormais s'accrocher aux plates-formes ou aux câbles suspendus, l'effet est assez réaliste : c'est vraiment bien. Le niveau de difficulté, même en mode « easy », est assez bien dosé, ce qui veut dire que dès la première partie on prend déjà un maximum son pied. En clair,



OVER THE WORLD

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Enfin, il est sorti, après plus de deux ans de gestation... Mais cela valait le coup d'attendre !

◆ SUPER NES ◆



Ecrasé comme une crêpe !

L'histoire des Battletoads commence sur NES aux USA. Lorsque Tradewest, un éditeur local, sort ce jeu beat'em up incroyable. Aux États-Unis, c'est de la folie. Il s'y vend à plusieurs millions d'exemplaires. Un score habituellement réservé aux Super Mario et autres Zelda. À tel point que les trois crapauds héros de Battletoads sont devenus de véritables stars américaines ! On trouve leurs figurines dans les magasins de jouets et un dessin animé leur est consacré ! Mais tout ce show-business n'enlève aucune qualité au jeu lui-même. Il reste l'un des

trois ou quatre jeux les plus durs et les plus longs de la Nintendo 8 bits. Les versions Game Boy et Megadrive ont suivies la version NES. Il y a un peu moins de deux ans, Tradewest nous a montré des images et des démos de la version Super NES remaniée. À la vue de ces images, on est littéralement tombé par terre. Après maints retards,



Un poing, c'est tout !



Wouah, le coup de massue !

Battletoads in Battlemaniacs sort finalement sur SNES et notre première impression est confirmée... C'est fabuleux !

DES CRAPAUDS COPAINS COMME COCHONS !

L'aventure commence quand un savant, que connaissent les Battletoads, leur montre un nouveau système mis au point pour envoyer, par le biais d'une porte dimensionnelle, un personnage dans un jeu vidéo. Malheureusement, ce qui est possible d'un côté l'est aussi de

l'autre. Les Psycho Pigs, les monstres du jeu, passent la porte pour kidnapper l'un des Battletoads et une de leurs copines. Fous de rage, les deux autres franchissent la porte à leur tour, pour tenter de les sauver. Le principe de jeu est exactement le même que dans Double Dragon. Vous pouvez jouer seul ou à deux. Les Battletoads ne disposent pas de beaucoup de coups, mais le plus rigolo, c'est qu'ils ne les exécutent jamais de la même manière. Leur main devient gigantesque, leur pied se transforme en masse d'arme... Et puis ils ont plein d'attitudes marrantes. Quand ils voient un boss, ils tremblent de peur, ils se font aplatis comme une crêpe, ils font des gestes de provocation aux ennemis... En tout cas, on ne s'ennuie pas. Surtout que les levels sont tous différents. Après une séquence beat'em up, ils montent sur des plates-formes magnétiques dans un tunnel vertical. Ils prennent les commandes de hors-bords volants dans une grotte. C'est classe, d'autant que cette version Super Nintendo offre des effets visuels comme on n'en avait jamais vus dans un jeu. ■



Diantre, il est gros le monsieur.

Commandez vos jeux en direct
des USA et du JAPON,
téléphonez vite à

ARKADOID

METZ

8, rue des augustins
57000 - METZ
Tel.: 87.36.36.05

BESANCON

110, rue battant
25000 - BESANCON
Tel.: 81.83.20.46

GENEVE

4, avenue Gallatin
CH-1203 GENEVE
Tel.: (041).22.340.10.77

NANCY

48, avenue Henri Poincare
54000 - NANCY
Tel.: 83.32.58.06

BRUXELLES

484, av. Georges Henri
B-1200 WOLUWE SAINT LAMBERT
Tel.: **Bientot**

BETHUNE

47, rue Eugene Haynaut
62400 - BETHUNE
Tel.: 21.56.26.08

ARKADOID, c' est aussi tous les accessoires...

n' oubliez pas : 3615 code ARKADOID

TOUS LES JEUX D' IMPORT
JAPONAIS & US SONT
DISPONIBLES DANS VOS MAGASINS
ARKADOID HABITUELS



SEGA MEGA CD II : RE



TOUR VERS LE FUTUR

Depuis
le temps
que l'on vous
en parle
de ce sacré
Mega CD,
eh bien le voici
qui vient,
finalement,
de débarquer
dans notre
douce contrée.
Présentation
d'une machine
de transition...

Dossier réalisé par
Crevette « Mega CD »
(Cyril Drevet) !

Après la musique et le cinéma, c'est au tour des jeux vidéo de se mettre à l'heure du Compact Disc. Et si cette mutation est vraisemblablement nécessaire pour l'évolution des jeux, elle risque d'être beaucoup plus douloureuse que l'on avait prévu. En lançant le Mega CD, c'est donc un véritable pavé dans la mare que jette Sega, bien que ce soit NEC qui ait ouvert le feu, voici trois ans, avec le Super CD-Rom II pour la NEC PC Engine (Core Grafx et Super Grafx). Dans les deux cas, ils se heurtent à un gigantesque problème : un jeu CD ne se conçoit pas du tout comme un jeu cartouche... Ce format est si nouveau que personne ne sait encore vraiment l'exploiter de façon optimale. Mais pour mieux comprendre tout cela, expliquons ce qu'est le Mega CD, et à quoi il sert !

CD-ROM, KÉSACO ?

Pour simplifier, on peut tout bonnement décrire le Mega CD comme un lecteur de Compact Discs qui se connecte sur la Megadrive. Mais, contrairement aux lecteurs audio qu'un grand nombre d'entre vous possèdent, celui-ci est capable de lire deux catégories de CD : les CD de jeux et les CD de musique. Les CD de jeux, que l'on appelle des CD-Rom, remplacent tout bonnement les cartouches que l'on utilisait jusqu'à présent sur console. Attention, tous les Compact Discs contenant des données informatiques entrent dans la catégorie des CD-Rom, mais ne sont pas compatibles entre eux. Un CD-

Rom pour IBM PC ou pour Macintosh ne peut pas être lu par le Mega CD. De plus, il est toujours possible de jouer avec des jeux sur cartouches, même quand le Mega CD est connecté à votre Megadrive (d'ailleurs, la production de cartouches n'est pas prête de s'arrêter, et la majorité des titres continuera de sortir sous ce format). Pour ce qui est des CD de musique, cela se complique un peu, puisqu'il peut en lire de deux types : les CD audio normaux et les CD + G (CD + Graphics). Pour le CD audio, pas de problème, vous pouvez ainsi introduire n'importe quel CD du marché (de Michael Jackson à Guns and Roses). Un menu spécifique vous offre toutes les fonctionnalités d'un lecteur de CD normal. Les CD + G, pratiquement introuvables en France, proposent, quant à eux, quatre ou cinq morceaux de musique, avec des images digitalisées pour les illustrer (parfois les paroles des chansons sont affichées à l'écran). Mais bon, comme je vous l'ai dit, les CD + G sont introuvables en France, alors on ne s'y attarde pas.

POURQUOI UN JEU SUR CD ?

La vocation première du Mega CD étant de lire des jeux, c'est donc sur ce type de CD que nous allons nous attarder un peu. Le Compact Disc possède de nombreux avantages par rapport aux cartouches, mais aussi quelques inconvénients. Première qualité, sa capacité de stockage est gigantesque. Imaginez qu'un seul CD peut contenir l'équi-

valent de 600 cartouches ! Résultat, il est donc possible d'y faire tenir des jeux beaucoup plus longs. Mais aussi, et c'est malheureusement la tendance actuelle, d'y inclure de nombreuses séquences vidéo digitalisées, soit pour faire des présentations somptueuses (très bô !), soit pour créer des pseudo-films interactifs (très ennuyeux !). Autre qualité, la musique n'est plus engendrée par le processeur de la console, mais enregistrée sur le CD comme pour un CD de musique normal. La qualité du son est donc irréprochable (du coup, les héros se mettent à parler, et les bandes sonores peuvent entrer dans le Top 50 !). Dernier avantage, les coûts de production d'un CD sont peu élevés, ce qui va nous permettre de revendiquer auprès des constructeurs des jeux à 200 francs ! Et puis, un CD, c'est quand même assez fabuleux au niveau du look ! Passons maintenant au principal inconvénient du CD : le temps de chargement ! Sur une cartouche, le temps d'accès aux

données est immédiat. Il n'y a pas de pièce en mouvement dans une cartouche, car ce sont des composants électroniques qui rentrent en communication directe avec le processeur de la console. Sur un CD, les informations sont gravées en cercles concentriques sur le disque, et un faisceau laser vient balayer le disque pour lire les données, puis les envoyer à la console. Résultat, le temps que le faisceau trouve les données dont a besoin le processeur et qu'il les lise, il se passe un moment qui est assez désagréable et même le Mega CD n'échappe pas à cet inconvénient.

M. BRICOLAGE !

Le Mega CD qui est vendu en France est le Mega CD II, c'est-à-dire que c'est la deuxième génération de ce lecteur. Le Mega CD premier du nom ne sortira pas chez nous. Techniquement, le Mega CD II est identique au Mega CD I. Seule l'esthétique change... Au passage, on perd le look chaîne hi-fi qui était si



sympa dans le premier. On perd aussi le chariot de chargement, qui était vraiment classieux, au profit d'un couvercle type Discman plutôt cheap. Par contre, le design du Mega CD II a été conçu pour être en harmonie avec la Megadrive II qui se place sur une sorte de plateau soudé au Mega CD. C'est très beau avec la nouvelle Megadrive, mais pas avec l'ancienne. De plus, comme la Megadrive II est moins large, il faut ajouter une « plaque de rallonge » pour agrandir le plateau afin qu'il soit aux dimensions de l'ancienne Megadrive. La première fois, pour ouvrir la boîte du Mega CD, il vaut mieux être armé d'un bon tournevis et posséder des dons de bricoleur. En effet, pour fixer la rallonge, il faut visser une plaque de métal sous le plateau du Mega CD. Et ce n'est pas tout, car pour connecter la

Megadrive (I ou II) au Mega CD, il faut visser une autre plaque sous la console et l'encasturer sur le plateau du Mega CD... Des opérations assez surprenantes pour du matériel grand public et que les plus jeunes ne pourront réaliser sans le contrôle et l'aide des parents ! Autre galère, une fois que la Megadrive I est connectée au Mega CD, c'est la croix et la bannière pour l'enlever. Mais bon, ce n'est pas le but de la manœuvre

DÉBRANNNNNNCHÉ TOUUUT !

Une fois que vous en avez fini avec le tournevis, il faut entrer dans la séquence branchements. Pour commencer, il faut brancher les deux alimentations... Les deux ? Oui, il y a celle de la Megadrive et celle du Mega CD. Les esprits chagrins se rappelleront que sur



quand on passe par le câble stéréo. Heureusement, avec la Megadrive II vous n'avez pas besoin de faire ces manipulations. Après ce long périple, on peut allumer la machine.

CARTOUCHE OU CD ?

Quand vous allumez la Megadrive, si une cartouche y est connectée, elle a la priorité sur le CD. En revanche, si aucune cartouche n'est présente, c'est la présentation du Mega CD qui s'affiche. Il suffit d'introduire un CD et d'appuyer sur start pour lancer le jeu. Si vous avez mis un CD audio, vous obtenez un menu spécial, assez bien fait, qui reprend toutes les fonctions d'un lecteur de CD classique (Intro, Shuffle, Program, Repeat...) ainsi que des vumètres pour indiquer le niveau de chaque voie sonore. On peut aussi lancer les jeux à partir de ce menu, en sélectionnant l'option CD-Rom.



le CD-Rom de la NEC une seule alimentation suffisait... Ensuite, il faut brancher le câble stéréo, le câble vidéo sur la Megadrive et enfin... — un truc qui me laisse perplexe —, un câble qui se connecte à l'arrière du Mega CD d'une part et sur la prise casque de la Megadrive I de l'autre. Rendez-vous compte, ce câble sert à mélanger les sons de la Megadrive avec ceux du CD

Pour finir, un menu « memory » est présent pour la sauvegarde interne du Mega CD. Sur un CD, il n'est pas possible de mettre des sauvegardes à pile, comme c'est le cas des cartouches. Le Mega CD dispose donc d'une petite mémoire (RAM) de 64 kbits, qui permet de sauvegarder jusqu'à douze parties de jeux différents, sur une durée d'un mois. Si l'option de sauvegar-

LES TRIPES DU MEGA CD II

Le Mega CD n'est pas qu'un simple lecteur de Compact Discs, il intègre une batterie de composants électroniques qui ajoutent de la puissance à la Megadrive. Ainsi, on y trouve un processeur central assez puissant puisqu'il s'agit d'un MC 68000 fréquenté à 12,5 MHz. Son rôle est de calculer un maximum de données pour les envoyer « prédigérées » au processeur central de la Megadrive. Il est secondé par un coprocesseur graphique, l'ASIC. C'est grâce à lui que le Mega CD dispose désormais du zoom et de la rotation hard sur les décors (ce qui n'était pour l'instant que l'apanage de la Super Nintendo) et sur les sprites. En revanche, la résolution et le nombre de couleurs (320 X 200, 64 couleurs parmi 512) restent les mêmes que sur Megadrive. C'est une limitation importante face aux standards des machines concurrentes.

Caractéristiques techniques

- Processeur : Motorola MC 68000 à 12,5 MHz.
- Processeur graphique : Custom ASIC.
- RAM : 6 Mbits (programmation, image et son) ; 512 kbits (mémoire PCM : son) ; 128 kbits (mémoire cache) ; 64 kbit (mémoire de sauvegarde).
- ROM : 1 Mbit (BIOS : CD-Rom, CD-A, CD + G).
- Temps d'accès : environ 1 seconde.
- Son : source de son PCM stéréo 8 voies.
- Fréquence « sampling » : 32 KHz maxi.
- Convertisseur D/A 16 bits.
- Filtre Digital interne « over-sampling 8 times ».
- Caractéristiques audio : réponses en fréquence : 20 Hz — 20 KHz.
- Rapport signal/bruit (S/N) : > 90 dB.
- Capacité d'un CD : 550 Mo (4 400 Mbits).

de se trouve dans les jeux, ce menu permet d'organiser cette mémoire (effacer les anciennes sauvegardes, par exemple). Par la suite, des cartouches RAM (vendues en option) permettront de copier la mémoire du Mega CD afin de garder les sauvegardes plus longtemps. Ces copies se feront aussi dans ce menu.

2 000 FRANCS INVESTIS OU PERDUS ?

La grande question qui se pose, maintenant que l'on a fait le tour de la machine, c'est : est-ce que ça vaut le

coup ou pas de s'acheter un Mega CD ? En fait, la réponse ne se trouve pas dans la description que je viens de vous faire, mais plutôt dans les tests des jeux qui vont suivre. Une console n'est intéressante que si les jeux qui tournent dessus en valent la peine. Comme le Mega CD coûte quand même 1 990 francs avec Road Avenger — sans la Megadrive —, et qu'il ne compte, pour l'instant, que quelques jeux intéressants, il vaut mieux ne pas trop le précipiter, d'autant qu'il existe d'excellentes cartouches pour la Megadrive. ■

POUR

- Plus de mémoire.
- Format d'avenir.
- Son CD.
- Zoom et rotation hard.



CONTRE

- Prix du lecteur trop élevé.
- Nombre de jeux de qualité pas assez important.
- Installation « prise de tête ».
- Nombre de couleurs affichables et résolution trop bas.



FINAL FIGHT CD

La meilleur adaptation d'une borne d'arcade sur Megadrive !



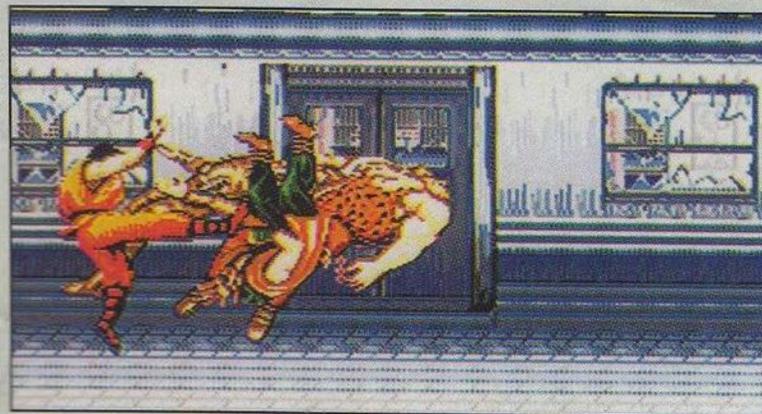
Même les gros Bill ne font pas peur à Guy.

Avant que Street Fighter II n'apparaisse sur Terre, Capcom avait déjà marqué le monde du jeu de baston avec Final Fight. Tirant toute sa force d'illustres prédécesseurs comme Double Dragon ou Renegade, Final Fight s'était rapidement imposé, à l'époque, comme la référence en la matière. Quand est parue la Super Nintendo, Final Fight est sorti pour la première fois du monde des bornes d'arcade, pour s'installer sur console. Et si cette version était carrément incroyablement fidèle au niveau graphique et sonore, elle n'en comportait pas moins quelques importantes

limitations, comme l'impossibilité de jouer à deux simultanément, ou l'oubli de l'un des combattants. Eh bien, ce n'est pas le cas sur cette version Mega CD, qui est moins bonne graphiquement, mais qui offre un Final Fight complet, dans ses moindres détails, avec une bande sonore absolument fabuleuse grâce aux musiques CD.

TROIS BOURRINS ÉNERVÉS!

La présentation est identique à celle de la borne d'arcade, à un détail près, des voix d'acteurs agrémentent la



Guy aime sa maman.

bande sonore... CD oblige ! Une fois sur la page de présentation, il suffit d'appuyer sur start pour se retrouver dans la page de sélection de son combattant. Et là, je peux dire que c'est assez cool d'avoir le choix entre Cody, Guy et Haggart, ce qui n'est pas le cas sur la version Super Nintendo. C'est aussi assez satisfaisant qu'un second joueur puisse se joindre à la sélection, pour entrer dans la

soit la version, c'est frappe et avance, y'a pas vraiment à réfléchir ! D'ailleurs, c'est peut-être ça le plus gros problème de cette version, c'est que Final Fight s'est pris un sérieux coup de vieux face à la vague déferlante de Street Fighter II. Et que, quand ce dernier sortira en cartouche sur Megadrive (le 15 octobre prochain), Final Fight CD n'aura plus qu'à aller se rhabiller au vestiaire... ■



Roulé boulééééé !

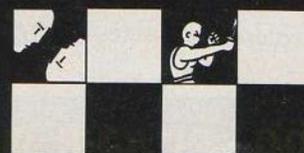
même partie. D'ailleurs, comme dans Double Dragon, il est possible de se frapper l'un et l'autre quand on joue à deux simultanément. Et dès que l'on pénètre dans les rues, et que l'on commence à frapper les premiers ennemis, on se rend compte que la conversion est vraiment précise au pixel près. Seule la finesse des décors et des personnages pêche un peu. Quant à la jouabilité, c'est pas le top ultime, mais c'est correct, et de toute façon Final Fight n'a jamais brillé par un nombre de coups ou une variété d'actions extraordinaires. Quelle que

75%

FINAL FIGHT CD

- MEGA CD
- Genre : baston
- Graphisme : 92 %
- Animation : 80 %
- Son : qualité CD
- Jouabilité : 77 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 55 %
- Player fun : 65 %

A B C D E F



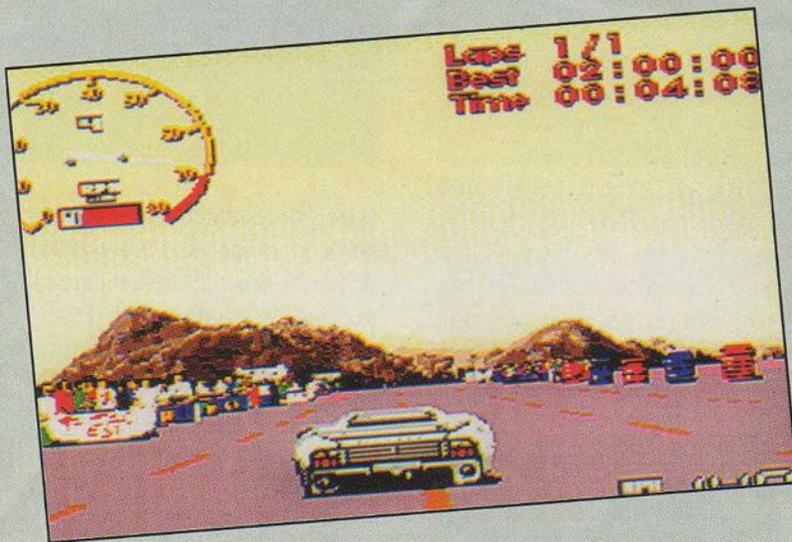
JAGUAR XJ220

Exemple typique de jeu qui aurait pu être fabuleux, et qui malgré tout rate son coup !

Jaguar XJ220 s'inscrit dans la tradition des jeux de course anglais. Sans avoir besoin de chausser une combinaison de pilote, ou de déboursier 2 millions de francs, il vous place au volant de la fameuse XJ220, la série limitée que vient de produire Jaguar à l'intention des quelques supramilliardaires qui peuplent notre planète. C'est aussi et avant tout la première simulation de conduite sur Mega CD. Enfin, simulation est un bien grand mot. Cela tient plus du jeu d'arcade. Pas de virages en épingle, pas de changement de pneus, pas de réglages de la voiture, pas d'aspiration, un comportement irréaliste dans les courbes... Bref, de l'action et rien d'autre.

TOUT DANS LE MOUVEMENT

Avec le CD, les présentations prennent de l'ampleur. Dans le cas de Jaguar XJ220, c'est assez particulier : on se paie une petite séquence vidéo, dans une fenêtre minuscule (le Cinémascope, à côté, c'est du plein écran !), où on survole un paysage désertique. Ensuite apparaît subitement une XJ220, abandonnée, dans un bruit de caserole. J'avoue ne pas avoir bien saisi toute la portée philosophique de cette séquence. M'enfin bon, le plus important, c'est quand même le jeu en lui-même. Tout commence par un menu d'options classique, dans lequel on peut choisir de faire une simple course ou un championnat

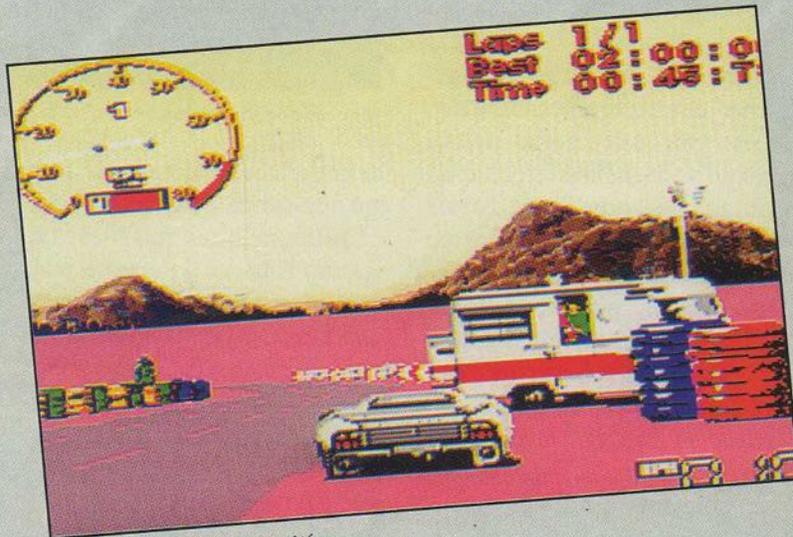


Le départ en qualif.

complet. Je vous préviens tout de suite que les circuits ne sont absolument pas fidèles aux circuits réels. On a aussi, et ça c'est plutôt bien, la possibilité de reprendre un championnat en cours grâce à la sauvegarde dans le back up RAM du Mega CD.

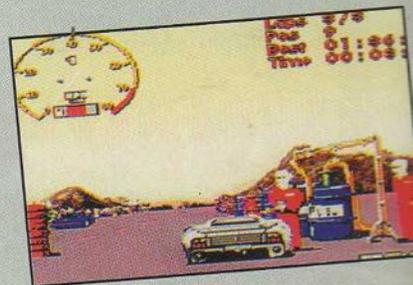
Avant de commencer la course, vous choisissez le morceau de musique qui va vous accompagner, sur un autoradio. Après il faut

patienter pendant au moins dix secondes, le temps que le jeu se charge. « Start your Engine » clame enfin une voix synthétique sur la ligne de départ. Le feu passe au vert, et c'est parti pour un tour de qualification. Ce qui frappe tout de suite, c'est la qualité de l'animation des bas-côtés ! Réalisée en zoom hard, la route est bordée de public, de barrières et d'un tas de décors qui ont un rendu très réaliste.



Remarquez la qualité des bas-côtés.

Le tout est suffisamment bien animé pour donner une bonne impression de vitesse. Malheureusement, malgré cela, le peu d'action et de stratégie à mettre en œuvre pour terminer la course font que l'on se lasse rapidement. Les circuits se ressemblent tous, et l'action est vraiment monotone. Dommage, car avec une telle technique d'animation, et un peu plus de rigueur, cela aurait pu donner une simulation fabuleuse... Surtout avec des options aussi incroyables que celle qui permet de dessiner soi-même les tracés. ■



Le ravitaillement en course.

60%

JAGUAR XJ220

- MEGA CD
- Genre : course de voitures
- Graphisme : 89 %
- Animation : 96 %
- Son : qualité CD
- Jouabilité : 61 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 45 %
- Player fun : 59 %

A B C D E F



BLACK HOLE ASSAULT

Dans la catégorie des jeux inutiles, Black Hole Assault met la barre très haut !



Lorsque l'on découvre un nouveau jeu sur CD, on peut s'attendre à quelque chose de surprenant et de fabuleux. Dans le cas de Black Hole Assault, on n'oserait même pas imaginer de voir ça sur une cartouche ! Allons direct au but, il s'agit d'un jeu de baston, façon Street Fighter II, sauf qu'ici ce sont deux robots qui s'en mettent plein la tête. Enfin, plein la tête, c'est vite dit ! Car nos deux

casseroles (vu le look craignons qu'ils ont, on ne peut pas les appeler autrement) ne disposent que de trois coups ! Un coup de poing, un coup de pied et une projection. Si l'on en veut plus, il faut entrer dans un menu totalement imbuvable dans lequel il faut jongler avec des taux de probabilités et des tas de trucs totalement surréalistes pour un simple jeu de baston. Côté décors, c'est le vide interstel-



laire (bon, d'accord les combats sont censés se passer dans l'espace, mais quand même, y'a des limites!). Quant à l'animation, c'est loin d'être le panard, surtout qu'il y a un petit temps de réponse entre l'action sur la manette et son résultat à l'écran. Bref, vous l'aurez compris, Black Hole Assault, c'est une méga daube qu'il faut à tout prix éviter quand vous ferez vos courses. ■

10%

BLACK HOLE ASSAULT

- MEGA CD
- Genre : baston
- Graphisme : 25 %
- Animation : 60 %
- Son : qualité CD
- Jouabilité : 15 %
- Difficulté : 50 %
- Durée de vie : 10 %
- Player fun : 6 %

A B C D E F

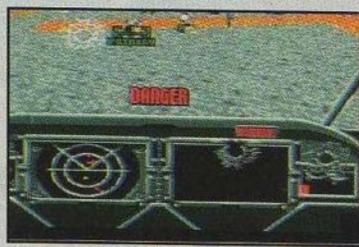


THUNDERHAWK

J'savais bien que le Mega CD était capable de faire du mode 7 !

Core Design est un éditeur anglais, assez actif ces derniers temps. Et particulièrement sur le Mega CD. On lui doit, notamment, Jaguar XJ220 (voir test dans ce dossier), qui n'est pas le plus mauvais des jeux du Mega CD. Thunderhawk est leur dernière création (Jaguar est prêt depuis presque un an) et marque la suite de leur recherche sur les zooms et

rotations du lecteur CD de Sega. Faut croire qu'ils ont bien bossé, car la technique qu'ils ont mise au point pour Thunderhawk est vraiment proche du mode 7 utilisé par Nintendo dans Pilotwings. Avec une différence énorme, c'est que tout l'écran pivote quand votre hélico effectue un virage. Ben oui, j'vous l'avais pas encore dit, mais, dans ce jeu, vous pilotez un hélicoptère super sophistiqué de l'armée, sur différents théâtres d'opérations (Amérique du Sud, canal de Panama...). Votre hélico est équipé de missiles et d'un canon à guidage. Une fois que l'on vous a assigné des cibles, leur direction s'inscrit sur votre indica-



Votre hélico est sérieusement touché.

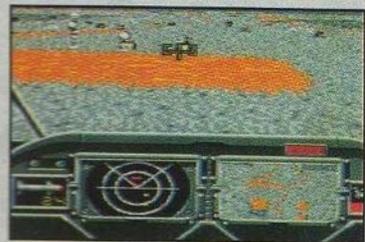
teur de cap, et il ne reste plus qu'à le suivre pour les trouver. Hop ! quelques missiles, on détruit tout, et il ne reste plus qu'à rentrer à la base. Alors, on se dit que ça va changer dans les levels suivants, mais non, c'est toujours pareil ! Bref, techniquement c'est superbe, mais le jeu est tellement répétitif qu'on craque au bout de la première demi-heure. Dommage ! ■

61%

THUNDERHAWK

- MEGA CD
- Genre : simulation de guerre
- Graphisme : 90 %
- Animation : 95 %
- Son : qualité CD
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 45 %
- Player fun : 68 %

A B C D E F

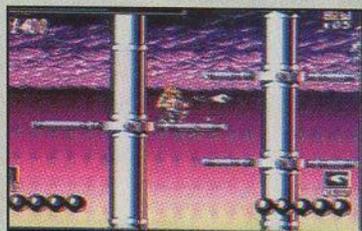


Une cible est repérée.

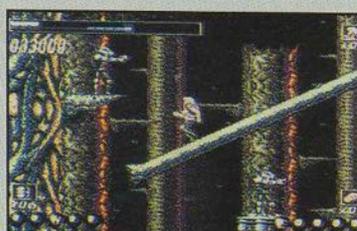
WOLFCHILD

Quand un loup-garou s'égare dans un jeu pas vraiment à la hauteur...

Décidément, Wolfchild n'aura pas brillé sur console. Peu intéressant sur Super Nintendo (il n'est sorti qu'aux États-Unis), le voici maintenant sur Mega CD. Malheureusement ce n'est pas mieux. Pourtant, la base est plutôt bonne : un jeu de plate-forme dont le héros est un loup-garou. Il part humain et se transforme en loup avec l'option adéquate, gagnant au passage un surplus de puissance. Rien à dire, c'est plutôt



classe. Là où ça bugge, c'est dans la réalisation. Et plus particulièrement dans le contrôle du personnage. Ses mouvements sont trop secs, trop rapides, et n'ont pas assez d'allonge. Et puis les graphismes manquent de relief et sont un peu trop pâles. Le problème, c'est que cela rappelle les jeux de plate-forme qu'il y avait sur micro-ordinateur (normal, vous me direz, puisque Wolfchild en



vient) aux premiers temps de l'Atari ST. La comparaison est vraiment sévère face aux standards du genre sur console. Et puis on est en droit d'attendre autre chose sur CD-Rom que ce truc vraiment limite. ■



58%

WOLFCHILD

- MEGA CD
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 49 %
- Animation : 55 %
- Son : qualité CD %
- Jouabilité : 60 %
- Difficulté : 64 %
- Durée de vie : 48 %
- Player fun : 52 %

A B C D E F



ROAD AVENGER

C'est comme un film...

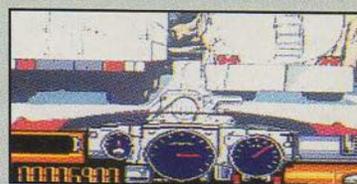
Domage que ce ne soit pas comme un jeu !

Autant vous prévenir tout de suite, Road Avenger est offert avec le Mega CD. Le principe de base de Road Avenger repose sur le dessin animé interactif. Un peu comme la version domestique des Dragon's Lair et autre Mac Dog McCree, qui ont ouvert la voie des jeux en CD dans les salles d'arcade. Vous y êtes censé piloter une voiture dans les rues de Tokyo et affronter les gangs de la route. Pour l'anecdote, l'histoire est directement tirée d'un épisode de BubbleGum Crisis, « Revenge Road », un dessin animé très célèbre au Japon. Tout le jeu se compose de plusieurs séquences vidéo, qui durent chacune deux ou trois



minutes. Chaque séquence correspond à un level. C'est vraiment comme un dessin animé, à la différence que la résolution et le nombre de couleurs affichable par la Megadrive sont limités pour ce genre d'exercices. Du coup, les dessins sont super, mais les couleurs sont délavées, et les traits grossiers. Certains passages ressemblent carrément à un brouillard de pixels. Mais ce n'est pas ça le problème, c'est que l'action du

joueur est trop simpliste. Des flèches et des icônes correspondant à un bouton de la manette s'affichent régulièrement à l'écran. Si vous n'appuyez pas suffisamment rapidement sur le bouton correspondant, vous avez perdu, sinon le film continue. Cela demande beaucoup de réflexes, mais laisse rapidement l'impression que l'on est plus un spectateur qu'un joueur. Autant directement acheter un dessin animé japonais en cassette vidéo ! ■

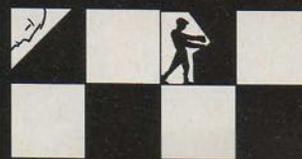


80%

ROAD AVENGER

- MEGA CD
- Genre : film interactif
- Graphisme : 89 %
- Animation : 56 %
- Son : 56 %
- Jouabilité : - %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 35 %
- Player fun : 40 %

A B C D E F



TRUCS en VRAC

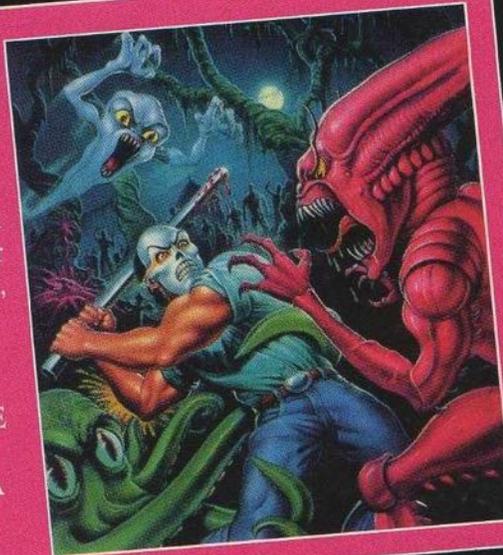
Salut les p'tits loups ! Comme d'habitude, vous avez été très nombreux à m'envoyer vos astuces et bidouilles en tout genre. J'ai choisi les meilleures pour que vous puissiez vous éclater à « donf ». Je dois reconnaître que vous n'avez pas chômé durant ces vacances... Et moi non plus ! La preuve : désormais vous trouverez plus d'astuces mais aussi plus de codes pour le Game Genie et le Pro Action Replay. C'est pas une bonne nouvelle ça !

Benjamin RICHARD

MEGADRIVE SPLATTERHOUSE 2

On commence très fort avec quelques codes pour l'un des jeux les plus « gore » que l'on trouve sur seize bits. Alors du sang : en voici, en voilà. Ah ! ah ! ah ! ah !

- Niveau 2 : EDK NAI ZOL LDL
- Niveau 3 : IDO GEM IAL LDL
- Niveau 4 : ADE XOE ZOL OME
- Niveau 5 : EFH VEI RAG ORD
- Niveau 6 : ADE NAI WRA LKA
- Niveau 7 : EFH XOE IAL LDL
- Niveau 8 : EDK VEI IAL LDL



PRO ACTION REPLAY

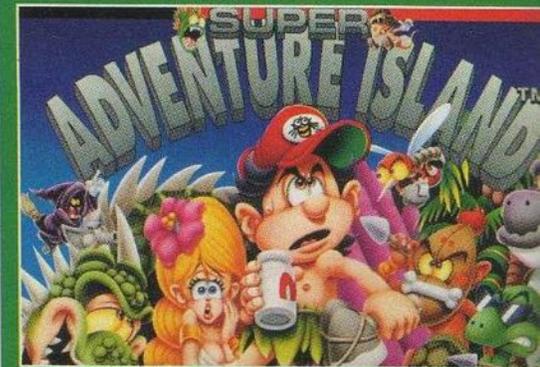
Benjamin SHERE

SUPER NINTENDO SUPER ADVENTURE ISLAND

Reconnu pour sa difficulté particulière, ce superbe jeu de plate-forme ne lâchera pas facilement tous ses secrets ! À moins de disposer des codes pour avoir des vies et de l'énergie infinie. Alors, qu'est-ce que vous en dites ?

Vies infinies : 7E030D02

Énergie infinie : 7E0D6C10



Julien TAINMONT

PRO ACTION REPLAY

SUPER FAMILICOM DRAGON BALL Z 2

Alors, les p'tits gars : on aime la castagne ? Eh ben, vous allez être servis avec ce code Action Replay. Il permet d'obtenir de l'énergie infinie. Et hop !

Code : 7E056096



Jérôme COPIN

MEGADRIVE FATAL FURY

Avec ce cheat, si gentiment proposé par Jérôme, vous pourrez en finir à jamais avec le boss de fin. À la page écran des « continu », si vous n'avez plus de crédits, appuyez sur les boutons A, B, C, start et haut simultanément.

TRUCS en VRAC

PRO ACTION REPLAY

Benjamin RICHARD

MEGADRIVE

KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

C'est vraiment très gentil de la part de Benjamin de penser à nous. Pendant qu'il y en a qui se la coulent douce. Lui, il s'est carrément défoncé pour nous faire profiter des codes de Krusty's. Peut-être que, comme il le suggère, vous pourrez en finir avec ce jeu. Merci Benjamin !

Niveau 2 : WHOAMAMA

Niveau 3 : FLANDERS

Niveau 4 : BROCKMAN

Niveau 5 : SIDESHOW



PRO ACTION REPLAY

Marc LECA

SUPER NINTENDO

BUBSY

Le rêve : Marc nous offre une série de codes pour faire un véritable carton sur Bubsy. Une fois que vous les aurez rentrés par le biais de la cartouche magique, Bubsy sera véritablement un super « cat ».

Pour avoir des vies infinies : 7E020D08

Pour être invincible : 7E00A104

Pour jouer avec le temps infini : 7E00DF59

Et ce n'est pas tout ! Bubsy est un petit malin et il délire un max. Ce code permettra à notre Bub de changer de couleur comme bon lui semble.

Code : 7E002818



Jérôme COPIN

MEGADRIVE

JUNGLE STRIKE

Les surdoués en stratégies militaires et en conflits nucléaires vont se régaler. Je dirai même plus : il vont s'éclater la pastèque avec cette série de passwords. Une occasion qui ne se représentera pas de sitôt d'avoir accès à toutes les campagnes. Libérer les otages et éliminer l'infâme dictateur ne sera plus qu'un jeu d'enfants. Pour les deux premières, faudrait peut-être voir à vous fatiguer un peu !

Campagne numéro 3 : 9V6PFD397SV

Campagne numéro 4 : XTMC9WNMCS

Campagne numéro 5 : VNPJ94MPYRG

Campagne numéro 6 : WSDV6GJDX7X

Campagne numéro 7 : THGZDBXVWLR



TRUCS en VRAC

PRO ACTION REPLAY

Benjamin SHERE

SUPER NINTENDO SUPER STAR WARS

Un petit code bien sympathique, très simple et très cool ! Remarquez, vous êtes tout excusé, ce jeu est vraiment hard. Alors, rien de tel que des vies en quantité illimitée. Vies infinies : **7E08FB03**



PRO ACTION REPLAY

Jimmy BRYSENS

SUPER NINTENDO STREET FIGHTER 2

Voici sans aucun doute le fin du fin pour les amateurs de SF 2. Une série de codes Action Replay inédite qui propose des options très intéressantes. De quoi laisser vos adversaires de glace !

Code **7E0E435C** : votre perso se met en défense automatiquement.

Code **7E0BED00** : l'écran devient plus grand.

Code **7E0C23BD** : les boules de feu électrisent l'opposant.

Code **7E1A6300** : permet de se battre avant le fight.

Code **7E1ADD42** : Blanka fait ses boules verticalement.

Code **7E0C3219** : les combattants sautent plus haut.

Code **7E1A5A0D** : permet de se battre dans les « bonus stages » comme dans les autres niveaux.



TRUCS en VRAC

PRO ACTION REPLAY

Pascal PRETTO

SUPER NINTENDO ZELDA 3

Comme il le dit si bien : « Démarrez votre quête armé jusqu'aux dents. » Avec cette petite liste, vous pourrez commencer Zelda avec des tonnes de rubis, de potions et de pouvoirs à ne plus savoir qu'en faire. Vous aurez une overdose avec toutes ces petites gâteries.

Arc en bois et flèches infinies :

7EF34001

Idem en argent et flèches infinies :

7EF34003

Bombes infinies : 7EF34302

Rubis à 999 : 7EF36104

Potion bleue : 7EF35D05

Potion verte : 7EF35F04

Potion rouge : 7EF35E03

Poudre magique : 7EF34402



La rédaction de *Player One*

MEGADRIVE

ECCO THE DOLPHIN

Superbe est le terme qui convient le mieux pour décrire Ecco The Dolphin. Dur, l'est encore plus ! Mais ne paniquez plus. Les Dents de la mer ne sont pas prêtes de vous dévorer tout cru. Les passwords que nous allons vous communiquer vous permettront de progresser rapidement dans cette magnifique aventure marine. Si on vous les donnait tous d'un coup, il n'y aurait plus aucun intérêt. C'est ti pas vrai, ma bonne dame ? Alors, dans l'immédiat, voici les quinze premiers codes. Sinon procurez-vous le *Player One Pocket* consacré à Ecco The Dolphin.

Niveau 1 : départ

Niveau 2 : TWZSPYCV Undercaves

Niveau 3 : NLCBLFBS The Vents

Niveau 4 : PZQNEEIH Lagoon

Niveau 5 : FEPMOQLZ Ridge Water

Niveau 6 : KJVXOQLA Open Ocean

Niveau 7 : PTYMRQLK Ice Zone

Niveau 8 : HIGJRQLW Hard Water

Niveau 9 : XAPFRQLJ Cold Water

Niveau 10 : HWCIOQLC Island Zone

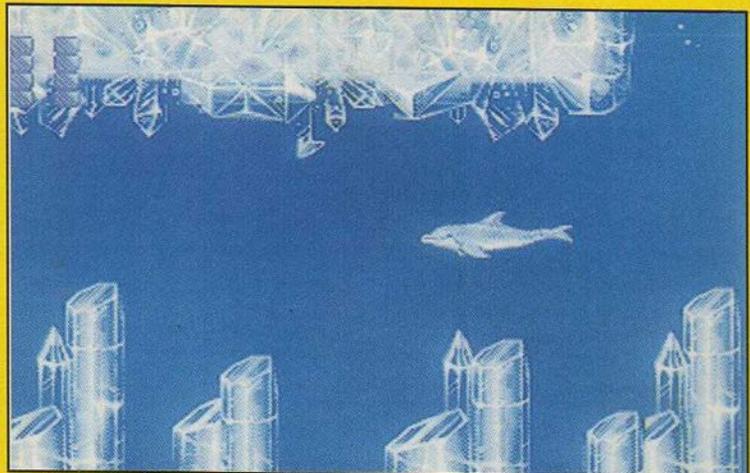
Niveau 11 : CJPPOQLE Deep Water

Niveau 12 : LTNTQQLI The Marble Sea

Niveau 13 : EJHXQQLI The Library

Niveau 14 : VYWPQQLV Deep City

Niveau 15 : DFGBRQLH City of Forever



TRUCS en VRAC

GAME GENIE

Nessim AITOUYAHIA

NES

CAPTAIN SKY HAWK

Piloter un F-14 Tomcat est une périlleuse affaire. Mais quand il s'agit de faire la chose en plein milieu de canyons ou entre des buildings, c'est carrément le délire.

Disposer alors d'une réserve illimitée de ce sacré zinc se révèle fort intéressant, surtout pour les pilotes non expérimentés. Pourquoi se priver d'un tel code ?
Avions illimités : **OZKAIGVK**



GAME GENIE

Nicolas VAUTIER

NES

ZELDA 2

Pour obtenir des vies, rien de plus facile avec le code suivant : **SZKKNXVK**. Il en sera de même pour le mégasaut : **IZKOZAI**.



PRO ACTION REPLAY

Wesley POUGNARD

MEGADRIVE

JUNGLE STRIKE

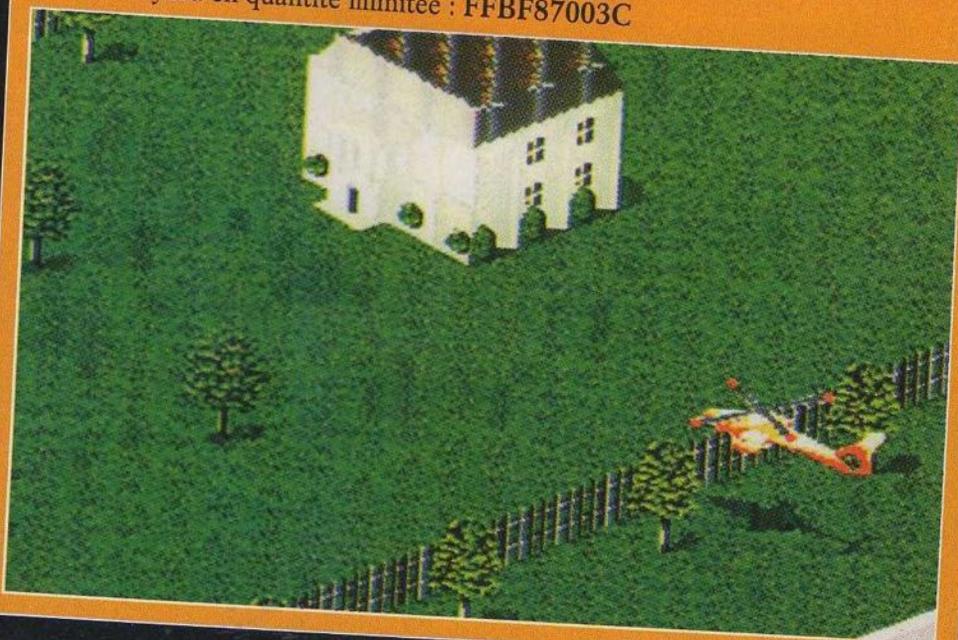
Wesley nous livre ses codes. Argh ! c'est émouvant ! Le fruit d'un labeur de toute une nuit : c'est émouvant. Séchons nos larmes et passons aux choses sérieuses.

Vies infinies (disons plutôt hélicoptère) : **FF10CF0003**

Fuel illimité (si, si, c'est possible) : **FF10C7005A**

Missiles Hellfire en quantité illimitée : **FFBF70009**

Missiles Hydra en quantité illimitée : **FFBF87003C**



Jérôme GRAZIANI

MEGA CD

WONDERDOG

Ils sont vraiment malins nos lecteurs, cette rentrée. Non seulement on a droit à tout le tralala, mais en plus ils nous proposent des codes et des astuces vraiment béton. C'est vraiment chouette ! Trêve de bavardages. Si Wonderdog vous a plu mais que vous n'avez pu aller jusqu'au bout, voici quelques codes vraiment indispensables.

Niveau 2 :

MYSTIC Dogville

Niveau 3 :

ANKES Serapyard

Niveau 4 :

LEDZEP Lonny-Moon

Niveau 5 :

REEVES Planet Weird

Niveau 6 :

PIXIES Planet Fossin

Niveau 7 :

WOOPIE Planet Rainu

TRUCS en VRAC

GAME GENIE

Nessim AITOUYAHIA

NES
BATMAN

Dans certaines conditions, il est vraiment difficile de passer tous les niveaux d'un jeu. Il arrive même que le nombre de vies accordé au départ ne soit pas suffisant pour y parvenir. Avec ce code Game Genie, fini les galères et sus à l'ennemi !
Vies illimitées : SZVGGTVG



Jérôme GRAZIANI

MEGA CD
THUNDER STORM FX

À la page de titre, pour obtenir le « select stage », il suffit de faire : gauche, droite. D'appuyer ensuite sur les boutons A, B et C et de foncer... vers le niveau de votre choix.

La rédaction de *Player One*

NES
LEMMINGS

Qu'ils sont bêtes ces lemmings. Il y en a un qui se jette dans le vide, et les autres suivent comme de vulgaires moutons. Enfin, nous sommes là pour les aider. Seulement voilà, en mode « Mayhem », il est vraiment très difficile de les secourir. Pour remédier à la chose, voici la liste complète des vingt-cinq niveaux de ce mode.

- Niveau 1 : SJFHGD
- Niveau 2 : HDFTGS
- Niveau 3 : XCSFSD
- Niveau 4 : SHDYWR
- Niveau 5 : KRWQHJ
- Niveau 6 : PDHJDN
- Niveau 7 : HPBFXX
- Niveau 8 : BZCSDT
- Niveau 9 : MLYZTF
- Niveau 10 : FFDYSF
- Niveau 11 : YYKSGS
- Niveau 12 : GLSHSL
- Niveau 13 : VKLSDH
- Niveau 14 : GTNGQQ
- Niveau 15 : JDFSDY
- Niveau 16 : WRDFVH
- Niveau 17 : KDHGFT
- Niveau 18 : WQDTGD
- Niveau 19 : THRRSH
- Niveau 20 : LJJDJJ
- Niveau 21 : KBCVXM
- Niveau 22 : SSSHJS
- Niveau 23 : LZTRYD
- Niveau 24 : VGXNFM
- Niveau 25 : ZQQPLM



TRUCS en VRAC

Antoine MALFAIT

MEGADRIVE ROAD RASH 2

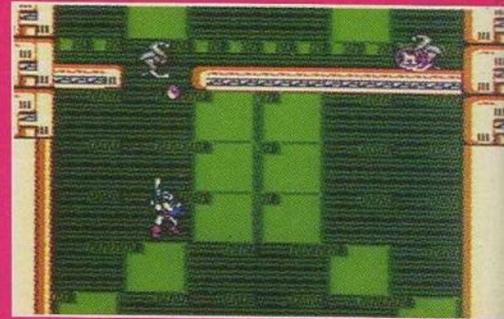
Voici une astuce sympa pour ce jeu. Elle vous permet d'obtenir la Diablo 1 000, version « Nitro », au level 4 et en plus de ne pas avoir la course « Vermont » à faire. Vous aimeriez bien avoir ce code ! Bande de p'tits rusés. Comme je suis dans un bon jour, je vous le donne : 015G4IG5.

Julien HAYE

NES BURAI FIGHTER

On le sait depuis longtemps, ce shoot'm up est un enfer à lui tout seul. Parvenir au niveau 4 relève presque de la fiction. Mais Julien nous prouve que le mot fiction n'est pas français (à part ça, on n'est pas chauvins nous !). Grâce à ces codes vous pourrez enfin casser la tronche de tous ces vilains aliens.

Niveau 2 : BQLL - Niveau 3 : CQMP - Niveau 4 : DTLL
Niveau 5 : RDRN - Niveau 6 : FQCR - Niveau 7 : GQMR



La rédaction de *Player One*

SUPER NINTENDO BATMAN RETURNS

Ah, ah ! On s'prend pour Batman... Mais pour prétendre à un tel titre, les p'tits loups, faudrait voir à cartonner comme lui. Vous craignez de ne pas y parvenir ? Alors, pas de panique, on vous offre un p'tit « cheat mode » pour bénéficier de neuf crédits supplémentaires. Sympa, non ! Merci *Player* !

Dès la page de présentation, sélectionnez le menu des options. Avec le second paddle, appuyez sur les boutons dans l'ordre suivant : haut, X, gauche, Y, bas, B, droite, A, haut et enfin X. Vous devez entendre une cloche qui indique la validation de la manipulation. Vous aurez neuf crédits de plus pour aller letter le Penguin et ses sbires. Pas mal, non ?



Léonard MESSIER

NES WORLD CUP

Les grands spécialistes du football et les amateurs de grandes finales apprécieront les codes de Léonard le Génie. Ils permettront d'accéder, quelle que soit l'équipe choisie aux phases finales du championnat. Braaaazill Alors à vos ballons et que le meilleur gagne (Vous vous rappelez du score Marseille - Valenciennes ?) À noter que pour les codes qui suivent il faut remplacer XX par le chiffre correspondant à l'équipe (USA : 00 ; Holland : 01 ; Japan : 02 ; France : 03 ; Cameroun : 04 ; Russia : 05 ; England : 06 ; Spain : 07 ; Brazil : 08 ; West Germany : 09 ; Argentina : 10 ; Italy : 11).

1st : 000XX - 2nd : 103XX - 3rd : 307XX
4th : 015XX - 5th : 220XX - 6th : 721XX
7th : 115XX - 8th : 424XX
Quart de finale : 626XX
Demi-finale : 223XX - Finale : 128XX

Julien PROST

GAME BOY POPULOUS

Les dieux n'ont qu'à bien se tenir... Les apprentis vont prendre la relève grâce à quelques codes dont seul Julien connaît le secret. Alors, tous à vos éclairs et à vos tridents ! Le Mal n'attend pas, quand il s'agit de le combattre.

Level : 925 - FUTINBOY / Level : 931 - TIMOGOPIL / Level : 937 - BUREEL
Level : 943 - ALPEAOUT / Level : 946 - HOBOJOB / Level : 948 - SHADDIDON
Level : 951 - SADET / Level : 956 - HAMOXMAR / Level : 958 - SUZIKEHILL
Level : 960 - SHIOPER / Level : 963 - TIMKOPCON / Level : 966 - SWAGBMET
Level : 969 - BURYORD / Level : 974 - WEAUVED / Level : 979 - BUGETORY
Level : 982 - BINSODOLD / Level : 985 - QAZEAICK / Level : 988 - HAMUME

Chris FABAS

GAME BOY BALLON KID

Pour obtenir des crédits supplémentaires, qu'est-ce qu'on ne ferait pas, hein Chris ? Grâce à cette petite astuce vous en aurez deux autres ! Dès que l'écran « game over » apparaît, laissez le bouton « A » enfoncé et deux crédits supplémentaires vous seront attribués.

TRUCS en VRAC

Mikel LARRARTE

NES

BATMAN : RETURN OF THE JOKER

Voici la liste complète de tous les codes (sauf un !) de chacun des niveaux. Ils vous permettront d'aller directement l'atterrir gentiment mais sûrement la face ingrate de l'ignoble Joker.

Level 1-1 : vous rigolez ? Faites un petit effort, non mais tout de même, faut pas charrier !

Level 1-2 : **MDRR**

Level 2-1 : **NMLL**

Level 2-2 : **NWKL**

Level 3-1 : **LGZQ**

Level 3-2 : **GPTW**

Level 4-1 : **GNXF**

Level 4-2 : **KHCN**

Level 5-1 : **QGVN**

Level 5-2 : **WBZT**

Level 6-1 : **FFHG**

Level 6-2 : **CKQC**

Level 7-1 : **GPZT**

Pour éliminer le

Joker sous son der-

nier aspect, il faut d'abord mettre hors service les quatre « lance-bombes » qui l'entourent en utilisant l'arbalète. Ensuite, tirez sur la tête en acier. Juste après explosion de cette dernière, placez-vous à gauche du Joker. Dès qu'il lance ses quatre bombes, glissez dans la direction opposée. En attendant les roues dentées vertes, tirez sur le Joker. Il suffit ensuite de se baisser ou de sauter. Répétez l'opération jusqu'à ce que mort s'ensuive (pour le Joker, bien sûr).



Sébastien SOUDANNE

GAME BOY

SUPER MARIO LAND 2

Pour ceux qui trouveront que ce fabuleux jeu est un tantinet trop difficile, essayez la manipulation suivante : au troisième tuyau, au moment de choisir sa partie, pressez les boutons « haut et select ».

Clément DEPAGNE

GAME BOY

NEMESIS

Espace... Frontière de l'infini. Euh... où en étais-je ? Ah, oui. Pour ceux qui manquent un peu de dextérité à Nemesis, voici un maousse « cheat mode ». Appuyez sur haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite et les boutons « B, A et start ». Vous obtiendrez ainsi toutes les options. Chouette, n'est-il pas ?

Julien PROST

GAME BOY

PRINCE OF PERSIA

Alors on est bloqué ! On n'arrive pas à libérer la petite princesse en moins d'une heure. On s'croyait plus malin que Superman ? OK, arrêtez de pleurer, vous allez enfin pouvoir prendre votre revanche :

voici tous les codes avec un max de temps et un max de vies en prime. (Notez que le level 12 bis est la seconde partie du 12.)

Level 2 : **06769075** - Level 3 : **25610065**

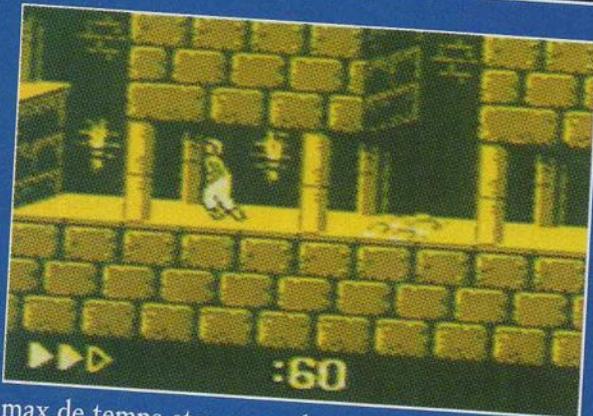
Level 4 : **83104015** - Level 5 : **47039105**

Level 6 : **79331135** - Level 8 : **01925195**

Level 9 : **35822685** - Level 10 : **85499754**

Level 11 : **52790744** - Level 12 : **43691774**

Level 12 bis : **71197764** - The last level : **66094714**



Michel GAUTIER

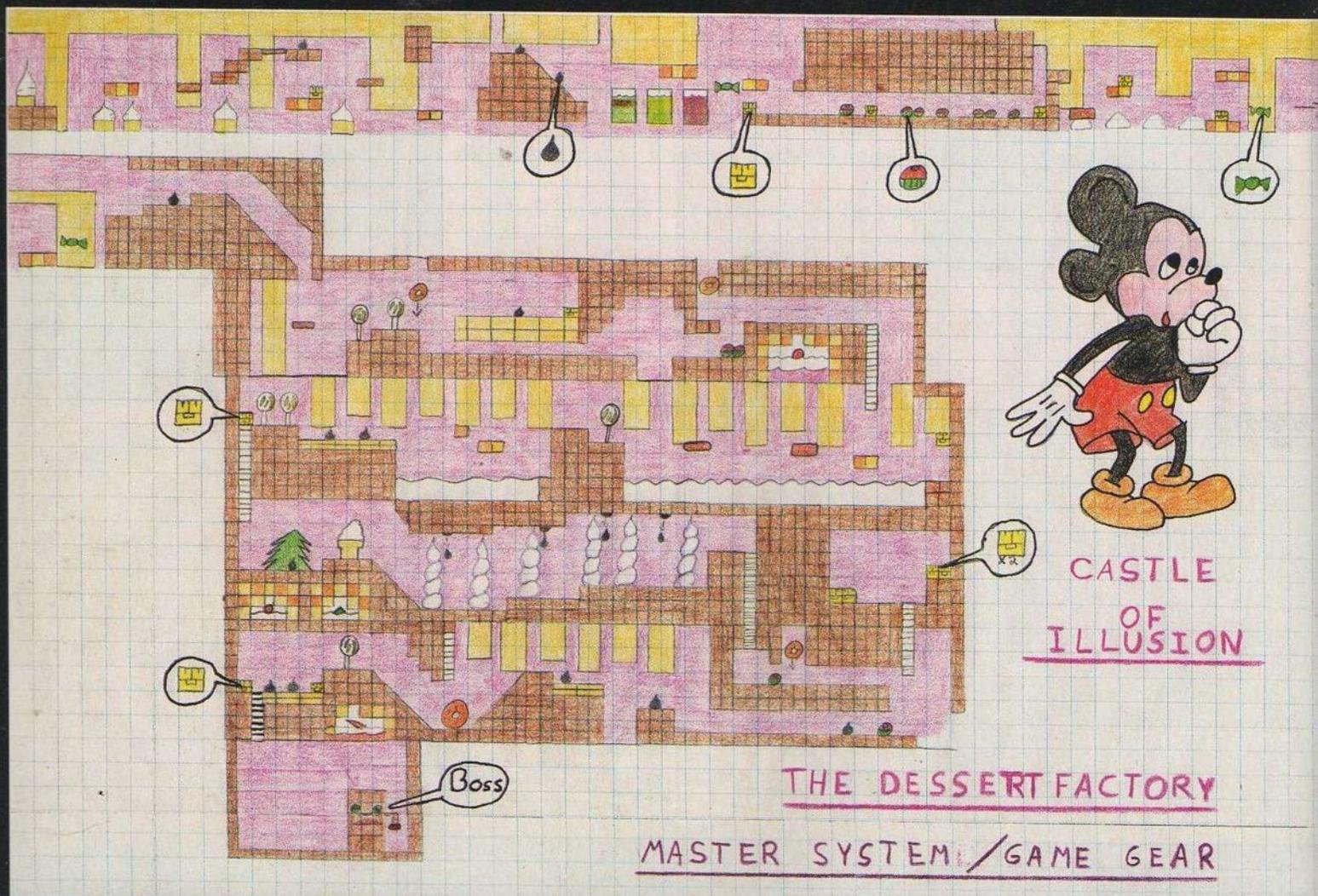
NES

PROBOTECTOR

C'est vrai que les gros balèzes n'ont pas besoin de cheat mode pour finir des jeux à la mesure de Probotector. Mais voici quand même une astuce pour commencer le massacre avec trente vies... Merci qui ? Lorsque vous allumez la console, durant la page de présentation, appuyez sur les boutons dans l'ordre suivant :

- Haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite et boutons « B et A ».
- Ensuite, faites « start ». Pour deux joueurs, il suffit d'appuyer sur « select » en plus de « start ».

TRUCS en VRAC



LE PLAN DES LECTEURS

Que d'émotions ce mois-ci dans *Player*, des astuces en veux-tu, en voilà. Et puis des tonnes et des tonnes de plans inondent mon bureau. Je flotte véritablement sur un océan de plans. Après la grande traversée, je débarque tel Jacques Cartier au Québec ! C'est le plan de notre ami Alexandre Noël qui gagne un abonnement à *Player One* pour un an. Tabernacle, mon gars, c'est ben toi qu'as gagné. Tu ne rêves pas ! Pour les autres, votre tour viendra bientôt. En attendant, continuez ! Vous êtes sur la bonne voie.

Après toutes ces émotions et ces astuces qui, je l'espère, vous aideront à aller au bout de toutes vos aventures, je conclurai par ce proverbe chinois (avec l'accent) : « Qui s'endort avec le paddle qui gratte se réveille avec le doigt qui sue. » Je vous laisse méditer cette question métaphysique. En attendant, n'oubliez pas de nous envoyer toutes vos bidouilles en les adressant à Astuceman...

PLAYER ONE

Astuceman, Trucs en Vrac
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne cedex

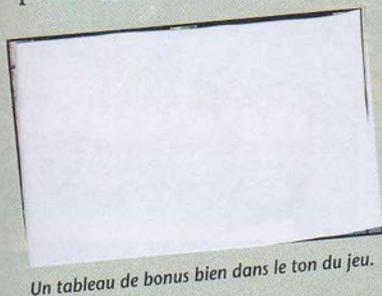
PLAYER ONE

Crevette, Plans des lecteurs
19, rue Louis-Pasteur - 92513 Boulogne cedex

MORTAL, C'EST MORTEL !

Mortal Kombat est constitué de digitalisations, élaborées à partir des mouvements de véritables acteurs filmés en tenue de combat. Ils ont pris Wonder pour faire Goro et Iggy pour Sonya ?

Que ce soit les personnages ou les décors, tout a été fait pour que vous ayez l'impression d'assister à un vrai combat, avec des êtres tout ce qu'il y a de plus réels et humains. Certains aiment, d'autres moins, mais il est incontestable que pour cette fois c'est plutôt réussi. On est loin du médiocre Pit Fighter. Ici, les digits sont nettes, bien définies et bénéficient d'une animation vraiment ahurissante. Le réalisme au plus haut point ! ■



Un tableau de bonus bien dans le ton du jeu.

JOHNNY CAGE

JOHNNY CAGE
 REAL NAME: JOHN CARLTON
 AGE: 29
 HEIGHT: 6' 1"
 WEIGHT: 200
 HAIR: BROWN
 EYES: BLUE
 LEGAL STATUS: CITIZEN OF THE UNITED STATES
 KNOWN RELATIVES: ROBERT CARLTON, FATHER; ROSE CARLTON, MOTHER; REBECCA CARLTON, SISTER; CINDY FORD, WIFE (DIVORCED)
 BIRTHPLACE: VENICE, CALIFORNIA
 OCCUPATION: ACTOR

Vedette de films d'arts martiaux, cet Américain typique a vraiment beaucoup de classe. Entraîné par les plus grands maîtres du monde, il possède une technique tout à fait remarquable. De plus, ce n'est pas un frimeur... malgré toutes les apparences.



Le coup de pied fantôme (gauche, droite plus coup de pied bas).



Le grand écart vicieux (blocage plus coup de poing bas).



La boule d'énergie (gauche, droite plus coup de poing bas).

KANO

KANO
 AGE: 35
 HEIGHT: 6'
 WEIGHT: 205
 HAIR: BLACK
 EYES: 1 BROWN, 1 INFRA-RED (BUILT INTO METAL IMPLANT)
 LEGAL STATUS: DEPORTED FROM JAPAN, WANTED CRIMINAL IN 35 COUNTRIES
 KNOWN RELATIVES: NONE - WAS ORPHANED AS A SMALL CHILD BY AN AMERICAN WOMAN IN TOKYO
 BIRTHPLACE: UNKNOWN
 OCCUPATION: CRIMINAL MEMBER OF THE BLACK DRAGON ORGANIZATION

Véritable mercenaire, Kano est un homme sans foi ni loi qui n'hésite pas à tuer. Membre du Dragon noir, une organisation criminelle très respectée et crainte dans les milieux les plus sombres, il aime le goût du sang et tue exclusivement par plaisir.



Le coup de boule (coup de poing haut en corps à corps).



La « rolling attack ». (faire une rotation de 360 degrés sur les touches de direction du paddle vers l'ennemi).

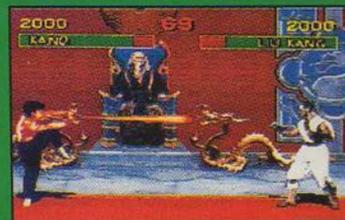


L'arc d'énergie (en gardant le doigt appuyé sur le blocage, gauche, droite).

LIU KANG

LIU KANG
 AGE: 24
 HEIGHT: 5' 10"
 WEIGHT: 185
 HAIR: BLACK
 EYES: BROWN
 LEGAL STATUS: CITIZEN OF THE PEOPLES REPUBLIC OF CHINA
 KNOWN RELATIVES: LEE KANG, FATHER (DECEASED); LIN KANG, MOTHER (DECEASED); CHOW KANG, BROTHER (WHEREABOUTS UNKNOWN)
 BIRTHPLACE: HONAN PROVINCE, CHINA
 OCCUPATION: SHAOLIN MONK, FISHERMAN

Membre de la société secrète du Lotus blanc, il a quitté celle-ci pour représenter les Shaolins dans le tournoi. Sa dextérité est impressionnante. Sa foi dans les principes Shaolin est profondément ancrée. Il méprise tout particulièrement Shang Tsung.



La boule d'énergie (droite, droite plus coup de poing haut).



Le coup de pied sauté (droite, droite plus coup de pied haut).



Le « p'tit-Chinois-qui-t-saute-dessus » n'a que deux coups spéciaux.

VOUS ÊTES SÛR QUE V

VOULÉ UN SCÉNARIO

combat est un combat pl... que.
 on, il ne p... pas des ch... compliquées.
 saurait si... jeu intelle

ous explique... Shang Tsung
 éennies, un... de l'âme des
 fut le grand... participants. Voilà
 régisseur du plus grand tournoi d'arts martiaux du monde. Après sa défaite, Shang Tsung, un sorcier maléfique accompagné du brutal Goro, prit la suite des opérations. Dès lors, la cruauté et la violence des combats n'eurent

Shang Tsung... de l'âme des
 participants. Voilà
 500 ans que cela dure — le sorcier et le mastodonte sont quasi immortels — et vous avez la ferme intention de mettre un terme à cette inadmissible mainmise sur le tournoi. Voilà, maintenant vous savez tout ! ■



Scorpion évite en beauté l'attaque de Rayden.

FINISH HIM !

Mortal Kombat propose une option : le « finishing move ». Lorsqu'un message « finish him ! » s'affiche à l'écran, vous pourrez achever l'inopportun d'un coup normal ou tenter une combinaison de touches du paddle pour une attaque spéciale, appelée « finishing move ». Pour les sadiques, voici les actions à accomplir pour les finishing moves de quelques perso.

- 1-Liu Kang enchaîne ciseau et uppercut (mouvement de 360 degrés sur les touches de direction du paddle).
- 2-Sub Zero gèle son adversaire pour toujours (droite, bas, droite plus coup de poing haut).
- 3-Rayden électrise son ennemi (droite, droite, gauche, gauche, gauche plus coup de poing haut).
- 4-Johnny Cage défonce allègrement la cage thoracique du perdant (droite, droite, droite plus coup de poing haut).
- 5-Sonya réchauffe le sang de Sub Zero (droite, droite, gauche, gauche plus blocage).



LE MODE VERSU

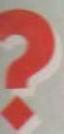
Pas besoin d'une combinaison de touches folklorique... Deux joueurs peuvent parfaitement prendre le même perso



Sonya vs Sonya en théorie...

... et en pratique

DOSSIER



RAYDEN

SCORPION

SUB ZERO

SUB-ZERO
 REAL NAME: UNKNOWN
 AGE: 32
 HEIGHT: 6' 2"
 WEIGHT: 210
 HAIR: BLACK
 EYES: BROWN
 LEGAL STATUS: NONE, HOWEVER RESIDES SOMEWHERE IN CHINA
 KNOWN RELATIVES: NONE
 BIRTHPLACE: UNKNOWN
 OCCUPATION: LIFE LONG MEMBER OF THE LIN KUEI, A RARE CLAN OF CHINESE NINJA-TYPE ASSASSINS.

SCORPION
 REAL NAME: UNKNOWN
 AGE: 32
 HEIGHT: 6' 2"
 WEIGHT: 210
 HAIR: BLACK
 EYES: VARIES
 LEGAL STATUS: SCORPION IS A REINCARNATED SPECTER AND HAS NO LEGAL STATUS.
 KNOWN RELATIVES: WIFE AND CHILD IN FORMER LIFE.
 BIRTHPLACE: IN FORMER LIFE — UNKNOWN AS SCORPION — HELL
 OCCUPATION: IN FORMER LIFE — UNKNOWN AS SCORPION — A LOST SOUL HELL-BENT ON REVENGE.

SUB-ZERO
 REAL NAME: UNKNOWN
 AGE: 32
 HEIGHT: 6' 2"
 WEIGHT: 210
 HAIR: BLACK
 EYES: BROWN
 LEGAL STATUS: NONE, HOWEVER RESIDES SOMEWHERE IN CHINA.
 KNOWN RELATIVES: NONE
 BIRTHPLACE: UNKNOWN
 OCCUPATION: LIFE LONG MEMBER OF THE LIN KUEI, A RARE CLAN OF CHINESE NINJA-TYPE ASSASSINS.



Rayden est connu comme étant un guerrier mystique. On dit de lui qu'il est l'incarnation du dieu du Tonnerre. Il aurait ainsi pris une forme humaine pour participer au tournoi. On murmure que Shang Tsung en personne l'aurait invité à y participer.

Le véritable nom et l'origine de ce Ninja sont inconnus du grand public. Tout ce que l'on connaît de lui, c'est qu'il éprouve une méfiance totale et une aversion profonde à l'égard de Sub Zero. C'est souvent la caractéristique entre clans ninjas rivaux.

Tout comme Scorpion, l'identité de Sub Zero est totalement inconnue. Néanmoins, d'après certains symboles visibles sur son costume, ce serait un Ninja membre du Lin Kuei, un très mystérieux clan chinois. Sa haine à l'encontre de Scorpion est réciproque.



Boule de lumière (bas, bas-droite, droite plus coup de poing bas).



Le « dard » (gauche, gauche plus coup de poing bas).



Le « surgèle » (bas, bas-droite, droite plus coup de poing bas).



venir le mode versus !
 e. La preuve en photos.



Téléportation (bas, haut).



Attaque « téléportée » (bas, bas-gauche, gauche plus coup de poing haut).



La glissade (DB plus blocage, coup de poing bas et coup de pied bas ensemble).



Torpille (gauche, gauche, droite).



Surprise, Scorpion n'a que deux coups spéciaux.



Si vous lancez deux fois de suite un tir paralysant, c'est vous qui vous faites surgeler.

LA VOIE VERS LA SAG

T SI MÉE D ABÛCH

ers Mortal

est semée de baffes

sept combat-
tants aux aspira-
tions, vous est
pouvez jouer
le vrai chal-
lenger du tournoi
contre l'organisateur. Les six per-
sonnages — et votre double ! —

pour des com-
bats de plus en
plus féroces. Une
fois les sept
combats acquisés,
vous combattre deux
suite avec une
seule barre d'énergie. Original !
Je vous assure qu'à partir de ce

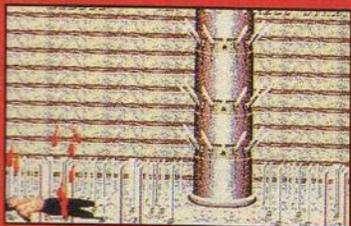
moment, le jeu est
très dur. Le but est de
venir : une fois les sept
combats remportés, vous
face à Gorou, le maître
humain mi-robot. Le
Shang Tsung, le maître maé-
trique du tournoi. ■



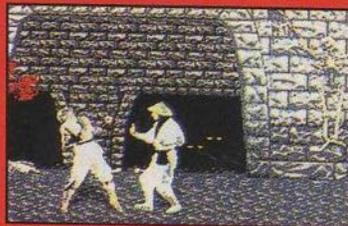
Les tableaux défilent sur plusieurs écrans. Gros plan sur l'un des plus beaux du jeu, le Warrior Shrine, environné par les statues des combattants.

FAUT QUE ÇA SAIGNE !

L'une des particularités de la borne d'arcade de Midway, c'est l'ambiance gore qui s'en dégage. Les têtes vibrent au rythme des baffes qu'elles se prennent, les coups sont donnés avec une violence inouïe et le sang gicle des corps torturés des combattants. Il faut le voir pour le croire. Il va sans dire que cette ambiance « bon enfant » n'est pas pour nous déplaire, à « Player One ». Le problème, c'est qu'elle a moins convaincu Nintendo et Sega. Il faut reconnaître que de telles tranches de vie font assez mauvais genre sur des consoles à vocation familiale. Vous imaginez la tête de votre chère mère tombant sur une décapitation ? Les constructeurs nippons ont donc traité le problème chacun à sa manière. Nintendo a joué les « Monsieur propre » en éliminant toute giclée indécente. Chez Sega, en revanche, on a préféré ménager la chèvre et le chou en livrant des cartouches « deux en un ». En clair, les versions Megadrive, Game Gear et Master System sont très propres sur elles, mais il est possible d'accéder au jeu non expurgé via une combinaison de touches. Sur Megadrive, attendez qu'apparaisse à l'écran les textes « start » et « option » qui sont encadrés par les visages des combattants et appuyez sur les touches bas, haut, gauche, gauche, A, droite et bas. Vous aurez alors accès à un écran d'options dans lequel il suffit de sélectionner « Blood on ». Sur Master System et Game Gear, la combinaison est 2, 1, 2, bas et haut.



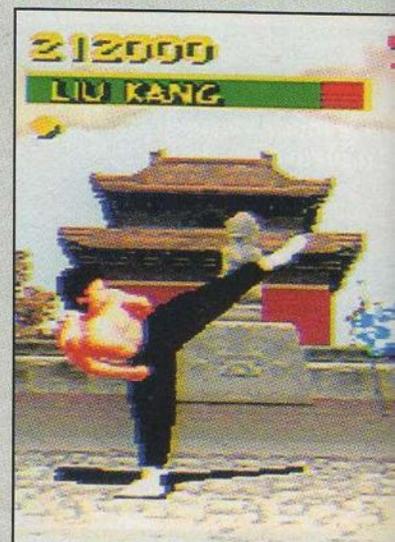
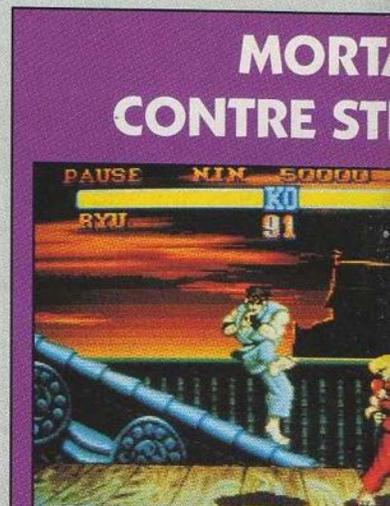
Après une chute de 10 mètres, notre loser local s'empale sur des pieux.



C'est plus des baffes, c'est de la décapitation !



Une ambiance tout en finesse. Vous ne trouvez pas ?



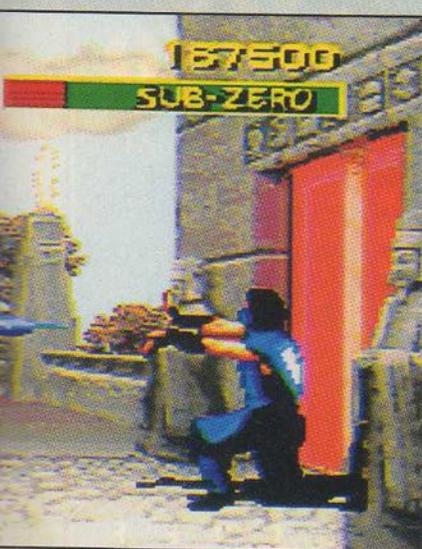
Le coup de pied n'est pas une défense contre cette a

ESSE

ES (Lao Tseu)

KOMBAT ET FIGHTER II.

La question que tout le monde se pose, c'est de savoir ce que vaut Mortal Kombat face au mythique SF II. C'est simple, alors que Mortal Kombat propose des graphismes digitalisés de toute beauté, un coup pour achever (le « finish him » !) très original et une ambiance « sans pitié » réussie, SF II bénéficie d'une réalisation remarquable. SF II offre surtout la possibilité d'effectuer des enchaînements grâce à une palette de coups très étendue. Cet atout, Mortal Kombat ne l'a pas. Avantage à SF II, donc.



SONYA

SONYA BLADE
 AGE: 26
 HEIGHT: 5'10"
 WEIGHT: 140
 HAIR: BROWN
 EYES: BLUE
 LEGAL STATUS: CITIZEN OF THE UNITED STATES
 KNOWN RELATIVES: MAJ. HERMAN BLADE, FATHER; ERICA BLADE, MOTHER; DANIEL BLADE, TWIN BROTHER (DECEASED)
 BIRTHPLACE: AUSTIN, TEXAS
 OCCUPATION: LIEUTENANT IN THE U.S. ARMY, MEMBER OF A SPECIAL PARA-MILITARY POLICE FORCE



GORO

GORO
 AGE: 2000
 HEIGHT: 8'2"
 WEIGHT: 550
 HAIR: BLACK
 EYES: RED
 LEGAL STATUS: EARTH - NONE; OUTWORLD - PRINCE OF KUATAN
 KNOWN RELATIVES: KING GORBAK, FATHER; QUEEN MAI, MOTHER; GORO ALSO HAS 7 WIVES
 BIRTHPLACE: KUATAN, 4TH ASTRAL PLANE OF SHOKAN, REALM OF THE OUTWORLD
 OCCUPATION: PRINCE OF KUATAN, RULER SUPREME OF SHOKAN'S ARMIES



SHANG TSUNG



Grand maître du tournoi, Shang Tsung est un sorcier diabolique qui possède plusieurs cordes à son arc. En fait, il les a tous, car il a le pouvoir de se transformer en n'importe quel personnage. Évidemment, il n'hésite pas à utiliser les qualités de chacun.



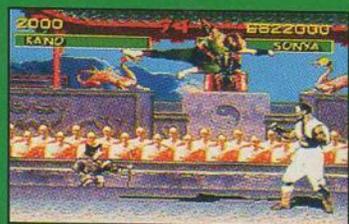
La vague de force (coup de poing bas, gauche plus coup de poing bas).



Le martelage de tête.



L'ultime combat.



Le coup de poing aérien (droite, gauche plus coup de poing haut).



Malgré une masse imposante, Goro sait esquiver les coups.



Boule d'énergie, à bout portant !



La prise à la jambe (bas plus coup de poing bas, coup de pied bas et blocage ensemble).



La boule d'énergie, en pleine tête !



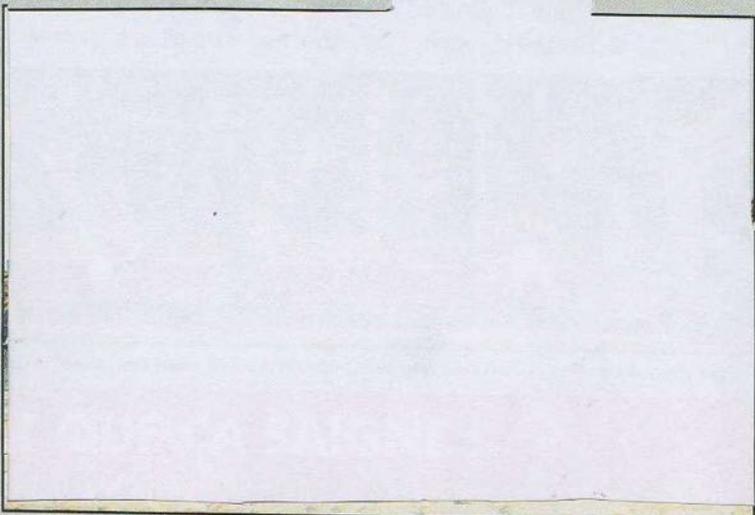
Les âmes des autres combattants s'échappent du corps du sorcier.

VERSION SUPER NINTENDO

Pas de surprise, c'est sur la 16 bits de Nintendo que Mortal Kombat est le plus beau. La palette de couleurs étendue permet d'obtenir une cartouche très fidèle à la borne originale. Comme on pouvait s'y attendre de la part d'une machine réputée pour ses capacités sonores, la bande-son colle merveilleusement bien à l'

Autre atout de cette version, six boutons confort de jeu deux pour les deux boutons les boutons arer, y'a pas edire. Ah si, ches quand ches peuvent a version de que nous ossession ne réglages lors

du Paset, ce qui se révèle par- gaçant. Espé- aut sera corri- plus subjectif : r les touches arer risque de ns de Street mme la clien- Kombat a de de se recrui- ns du jeu de bon, tout ça, grave. Mortal eau, un grand



Sonya fait une démonstration de son célèbre jeu de jambes.

jeu de combat sur Super Nintendo qui ne souffre finalement que d'un défaut majeur : la disparition du sang. Faut-il qu'on soit des bêtes pour attacher autant d'importance à un détail aussi sordide, mais c'est comme ça : Mortal Kombat sans giclée rouge, c'est aussi frustrant qu'un film avec Sharon Stone en parka polaire. ■

94%

MORTAL KOMBAT

- SUPER NINTENDO
- Genre : combat
- Graphisme : 89 %
- Animation : 88 %
- Son : 84 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 79 %
- Player fun : 88 %

A B C D E F

MORTAL KOMBAT SUR GAME BOY

Adapter un jeu comme Mortal Kombat sur Game Boy, le pari était de taille. Acclaim a réussi à conserver six des sept personnages (Cage gicle au passage) et la plupart des décors. Le point le plus fou de cette version, c'est quand même la taille gigantesque des combattants : ils occupent la moitié de l'écran ! Malheureusement, une Game Boy n'est pas une Super Nintendo et ce prodige se paye par une animation saccadée ainsi que par une jouabilité limitée. Le décalage entre les commandes et la réaction du combattant oblige à anticiper constamment. Alors oui, Mortal Kombat sur Game Boy est une prouesse technique, oui c'est le seul jeu de ce genre sur la portable monochrome, mais il ne s'agit pas pour autant d'un hit qui restera dans les annales. Qu'on le veuille ou non, cette console est bien plus faite pour Kirby's ou Tetris que pour un monstre de cet acabit. ■



Contrairement à ce qu'ils avaient laissé entendre, Acclaim a réussi à mettre des décors.

58%

MORTAL KOMBAT

- GAME BOY
- Genre : combat
- Graphisme : 94 %
- Animation : 65 %
- Son : 67 %
- Jouabilité : 67 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 71 %
- Player fun : 860 %

A B C D E F

VERSION MEGADRIVE



Dans une gerbe de sang, Scorpion démolit Cage.

Bon, c'est dit, maintenant, il ne faut pas dramatiser pour autant. Au contraire, le résultat est tout à fait présentable et, surtout, surtout, la version Megadrive est la seule à conserver tout le gore de la version originale. Il faut

reconnaître que cela est assez appréciable. Une fois entré le code pour avoir la version non expurgée, ça trucide à tout va dans des gerbes de sang. Ne vous approchez pas trop de l'écran : ça éclabousse ! Alors forcément, on retrouve ici tout le plaisir primaire et sadique qui avait rivé des hordes de passionnés aux commandes de la borne d'arcade. Et comme, en plus, Mortal Kombat ridiculise les rares clones de Street Fighter II à avoir vu le jour sur Mega-



On t'as déjà fait le coup du dard ?

drive, inutile de vous faire un dessin. En matière de baston, ce jeu est indispensable pour les mégafans. ■



Oh, ça doit faire mal !

93%

MORTAL KOMBAT

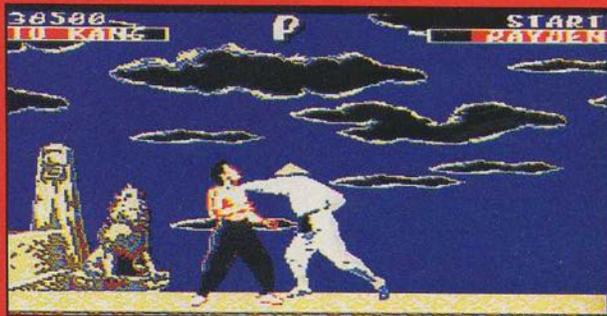
- MEGADRIVE
- Genre : combat
- Graphisme : 89 %
- Animation : 88 %
- Son : 84 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 79 %
- Player fun : 88 %

A B C D E F

Allez, on va le dire une bonne fois pour toutes : Mortal Kombat n'est ni aussi beau ni aussi jouable sur Megadrive que sur Super Nintendo : les couleurs plus tranchées et les sprites moins détaillés amoindrissent l'attrait visuel du jeu. Le paddle à trois boutons limite aussi la prise en main : appuyer sur select pour parer n'a rien d'intuitif.

POUSSEZ PAS, Y'EN AURA POUR TOUT LE MONDE !

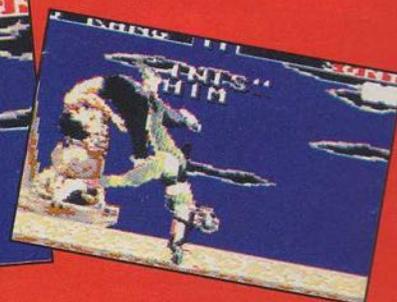
Mortal Kombat est prévu sur les autres machines de Sega. Des versions Game Gear et Master System, que nous n'avons pu tester faute de temps, seront disponibles lors du lancement officiel du jeu, le 13 septembre prochain. Une version Mega CD devrait également voir le jour par la suite. Alors heureuse ?



Master System.



Game Gear.





Ils sont petits, gentils et un peu barjos...
 Ça vous fait penser à quoi ?
 Aux Tiny Toons ? Raté. Cette fois,
 c'est à Pocky et Rocky que nous avons
 affaire. Croyez-moi, ils méritent tout
 autant qu'eux tous ces adjectifs.

Faisons connaissance : Pocky est un petit garçon à la sobre tenue bouffante des fils de dignitaires chinois. Son arme préférée, un petit fléau constitué de plaques de fer. Rocky est un raton laveur dévoué à son jeune maître. Il le suit dans toutes

ses pérégrinations. Comme tous ceux de son espèce, son instrument de prédilection n'est autre que sa queue.

Rien ne devait troubler la vie tranquille de ces deux charmants héros. Jusqu'au jour où certains de leurs amis lutins furent frappés par une



Tiens, une fée ? Elle dépose des options à vos pieds.



Des nappes de brume passent sous le pont. Pas mal.

malédiction. Ils décidèrent alors de prendre leur courage à deux mains et d'aller combattre le sorcier coupable de cette vilénie. C'est du scénario à deux francs, certes, mais l'important c'est le jeu, et de ce côté là...

UN MÉLANGE DE GENRES

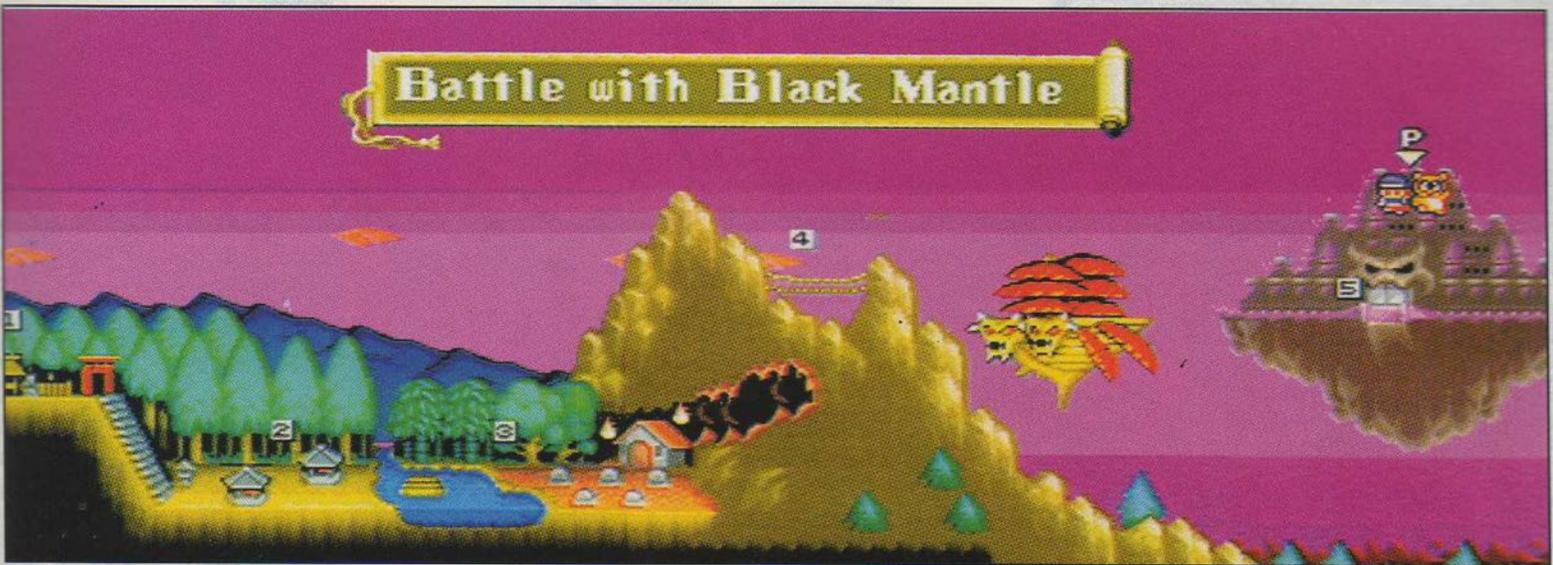
La grande particularité de Pocky and Rocky, c'est qu'il mélange allègrement beat them up et shoot them up. Vous explosez des adversaires humains, disons plutôt des humanoïdes — et encore, pas tout le temps —, pas seulement avec vos poings et vos pieds, mais en leur tirant



Ces sortes d'épis de maïs grandissent à vue d'œil.



Ils ont une bonne bouille tous les deux. J'arrive jamais à me décider.



Les différents endroits que vous traverserez. Six étapes de cauchemar où vous n'aurez qu'une chose à faire : sauver votre peau !

également dessus (d'où l'analogie avec le principe sommaire mais bien particulier du shoot them up). Le fléau et la queue ne servent alors qu'à l'occasion des combats rapprochés.

Sans autre prétention que de vous faire passer un agréable moment, ce jeu possède des qualités indéniables. D'abord, le nombre de lieux explorés est impressionnant. Il n'y a que six niveaux, mais ils sont divisés en plusieurs mondes. Vous parcourez finalement pas mal



Attention, le sol se sépare parfois brusquement.

de pays : forêt, cimetière, bateau volant, chemin de montagne... Vous n'allez pas vous ennuyer. Ensuite, la diversité et l'incroyable originalité de vos adversaires ne cesseront de vous étonner. Vous avez vu les photos ? C'est assez incroyable, non ? Des cyclopes cracheurs de feu vous projettent leur haleine brûlante à la figure. Des poissons canaris écar-

lates vous sautent dessus sans ménagement, un exemple qui inspire une multitude de petits singes brailleurs. Plus inquiétant, des morts vivants collent leurs restes putréfiés à votre personne et des monstres marins jaillissent d'eaux apparemment calmes. Même les éléments naturels s'en mêlent : le vent et la foudre vous harcèlent. On dirait que les enne-

mis les plus divers et les plus hétéroclites sont réunis rien que pour vous. Délicate attention !

BALÈZE, LES PETITS

Pour affronter ces légions de monstres, les deux personnages disposent de différents moyens d'attaque et de défense. En plus de leurs armes plus ou moins natu-





Prenez garde aux lanceurs de bombes, aux monstres qui jaillissent de l'eau et à ne pas glisser du radeau.

relles, ils peuvent également augmenter leur force de tir et la rendre jusqu'à trois fois plus puissante. Ce n'est pas négligeable. Autre **moyen de défense** : en se concentrant, Pocky tournoie comme un fou sur lui-même, fléau en avant. Il envoie ainsi valser tous les ennemis alentour. Rocky se transforme pour sa part en **statue indestructible** pendant un court laps de temps. Enfin, ils ont également la possibilité, pour fuir un danger immédiat, de plonger au sol après une brève course vers l'avant. S'ils se télescopent en effectuant ensemble cette action, l'un des deux glisse dans tous

les sens sur l'écran, en détruisant les ennemis qu'il touche. Comme vous le constatez, ils ont beau avoir l'air inoffensifs, ils ont de la ressource les petits !

GOOD !

En cherchant bien, on peut trouver deux défauts à Pocky and Rocky. Le premier, c'est qu'il souffre parfois de **ralentissements** lorsque trop de monde se

bouscule à l'écran. Bon, ce n'est pas très grave. De toute façon, ça n'a pas de conséquence sur la jouabilité. Le second défaut que l'on peut noter, c'est que le jeu est un peu répétitif. On tire, on avance, on tire... C'est assez vrai, mais c'est le cas de nombreux autres jeux, non ? Et puis, le but de Pocky and Rocky, c'est avant tout d'amuser et de détendre. Et là, c'est gagné ! Avec une réalisation de haut niveau,



Attention, chute de crânes !



Le dernier endroit à investir : c'est cet incroyable vaisseau.

VILS VILAINS !



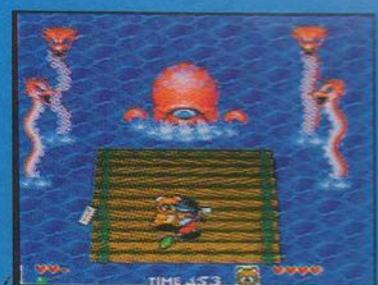
Patate Head.



Pudla Gueul.



Bambou Master.



Tentacle Eye.



Sorcerer Flame.



Big Genius.



Chaud Devant.



Captain Crochet.

il satisfera les plus exigeants. Les graphismes — on ne peut plus réussis — ne peuvent que vous faire craquer. Un jeu pas si crétin qui a tout ce qu'il faut là où il faut. Même

si ce n'est qu'un jeu, c'est assez appréciable. ■

Chris, le doigt dans le port cartouche.



Brrr... Pas très rassurant comme décor.

90%

POCKY AND ROCKY

- SUPER NINTENDO
- Genre : beat & shoot them up
- Graphisme : 94 %
- Animation : 90 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 91 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 92 %

A B C D E F



Vous êtes en mauvaise posture : au-dessus du vide avec, face à vous, un nuage très en colère.

“Entrez avec
un Gobliin,
retirez la pince
du tuyau avec
l'autre et parlez
au guitariste.”

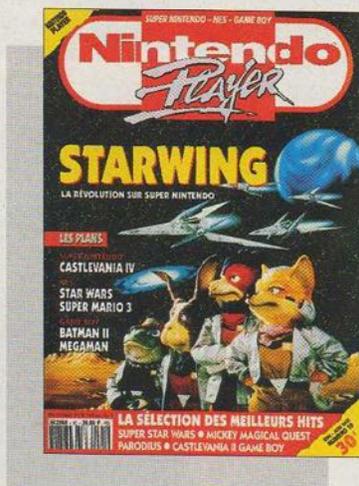


*C'est l'une des solutions que vous
trouverez dans PC Player.*

PC Player, c'est 100 pages
tous les deux mois
consacrées exclusivement aux
meilleurs jeux PC du marché
français, avec des tests, des
solutions complètes... et
toute l'actualité !
Incontournable pour exploiter
au mieux vos jeux sur PC !

**EN VENTE CHEZ TOUS LES
MARCHANDS DE JOURNAUX.**

“Tirez des bulles de chewing-gum sur les Z bleus pour obtenir de nombreuses vies supplémentaires.”



C'est le genre de conseil que vous trouverez dans Nintendo Player.

Magazine officiel Nintendo, Nintendo Player, c'est 148 pages de plans complets, d'aides de jeux détaillées, de trucs et astuces sur les meilleurs jeux NES, Super Nintendo et Game Boy. Inévitable pour profiter au maximum de vos jeux du début à la fin !
EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.



Le départ en pole position est déjà une bonne option pour la victoire.

Développé à l'origine par Human, à qui on doit le fabuleux Formation Soccer, F1 Pole Position arrive en France par le biais de Ludi Games. Attention, le harnais de sécurité et le port du casque sont obligatoires.

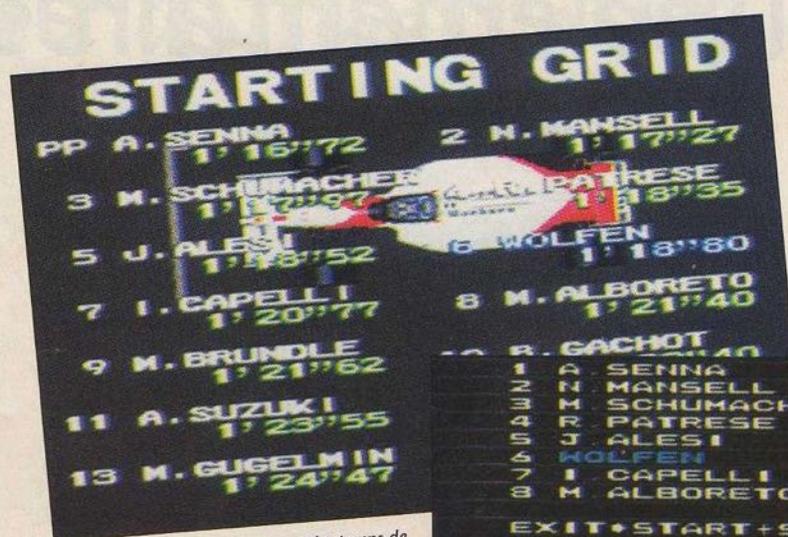
meilleur jeu de course autos du monde. J'exagère à peine, croyez-moi !

surgir de l'écran. Le ronflement des moteurs est déjà un vrai régal et les graphismes sont saisissants de réalisme. Il m'a fallu une bonne minute pour m'en remettre. Un bref coup d'œil sur les menus, le temps de choisir sa voiture, et cap sur la piste ! La voiture est dans les stands. Dès qu'on écrase l'accélérateur, un effet de rotation passe d'une vue latérale à une vue arrière avec une utilisation optimale du mode 7. Gérée automatiquement, la sortie des stands ne pose aucun problème. Sur la piste, « il n'y a plus que vous et Dieu », comme le dit Magic Senna. Au premier virage (probable-

INTERDIT AUX MOINS DE 18 ANS

Dès la présentation, le ton est donné. Un zoom sur chacune des quatorze voitures les fait littéralement

Depuis la version japonaise de F1 Pole Position, je n'avais plus qu'une obsession : voir cette simulation de formule 1 commercialisée en France. Il aura fallu attendre plus d'un an pour que ce soit chose faite. Si un Alesi ou un Schumacher sommeille en vous, ce jeu vous est particulièrement destiné. Il est temps maintenant de vous



Survol de la grille de départ avec les temps de tous les pilotes en surimpression.



Les réglages des voitures prennent en compte neuf paramètres !

faire partager le plaisir que l'on éprouve aux commandes de F1 Pole Position. Autant vous prévenir, c'est le



Lors de la séance d'essais, les huit meilleurs temps sont affichés sur l'écran du haut.

LES CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES DES VOITURES



McLaren et Williams.



Ferrari et Benetton.

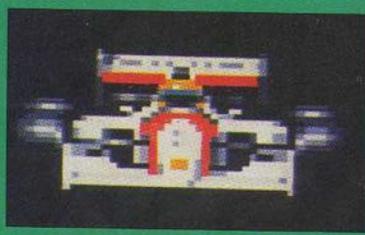


Jordan et Footwork.

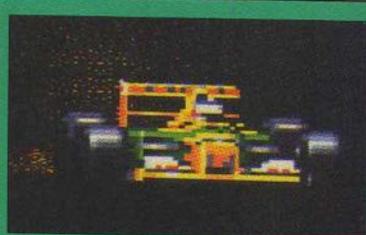


Venturi.

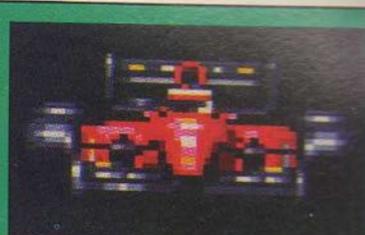
GROS PLAN SUR LES BOLIDES



McLaren.



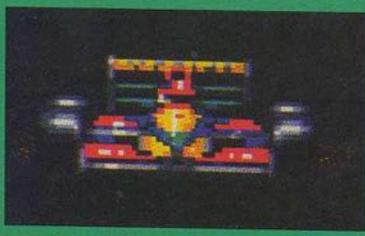
Benetton.



Ferrari.



Williams.



Venturi.



Footwork.



Jordan.

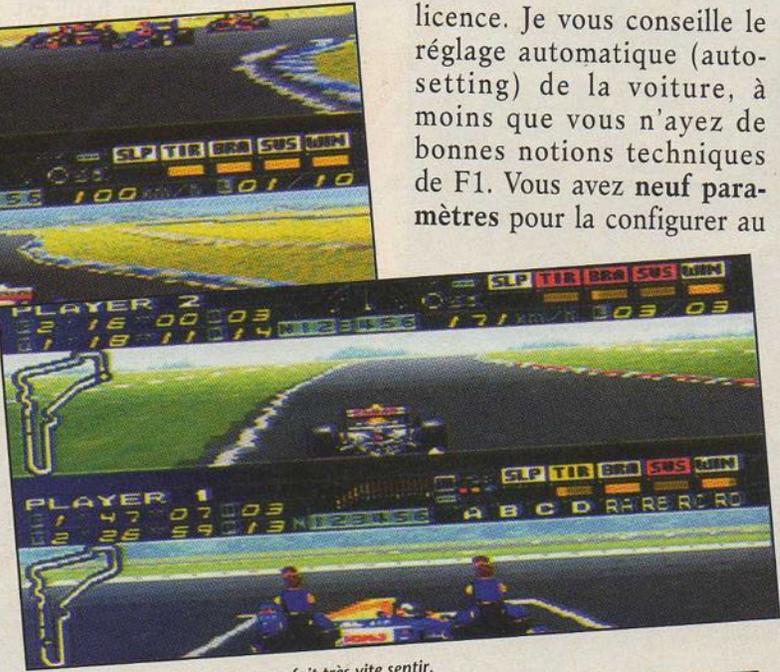


En mode « un joueur », l'écran du haut sert de rétroviseur.

ment aussi votre première sortie de route), il est clair que F1 Pole Position n'est pas destiné aux profanes, mais bien aux plus acharnés.

LA SIMULATION ULTIME

Après avoir choisi votre voiture, il est préférable d'effectuer un stage d'apprentissage. Ne vous lancez pas directement dans un cham-



À deux, l'absence de rétroviseur se fait très vite sentir.

piонат, ce serait une perte de temps. Quel que soit le circuit sur lequel vous apprendrez à conduire, il s'agit bien d'obtenir la super-

licence. Je vous conseille le réglage automatique (auto-setting) de la voiture, à moins que vous n'ayez de bonnes notions techniques de F1. Vous avez neuf paramètres pour la configurer au



Devinette : à quelle occasion apparaît le drapeau rouge ?

mieux. Chacun offre six possibilités. En course, un mauvais choix d'amortisseurs ou de régime moteur et s'en est fini de vos chances. Soulignons qu'il n'y a pas de boîte de vitesses automatique, bien que l'option soit proposée. C'est en fait une boîte semi-automatique et la clé du succès réside dans votre aptitude à la domestiquer. Aux freinages, votre voiture ne manquera pas de se retrouver en sous-régime. N'hésitez pas à utiliser les boutons L et R pour un freinage moteur et pour relancer avec le bon



S'extirper du peloton dès le départ exige une certaine virtuosité.



S'arrêter aux stands lorsqu'on mène la danse, c'est psychologiquement dur mais indispensable.



À 317 km/h, impossible d'éviter le travers de la Jordan.

APERÇU DES CIRCUITS

SOUTH AFRICA
KYALAMI INTERNATIONAL CIRCUIT
 4.257 km



SPAIN
CIRCUITO DE CATALUNYA
 4.747 km



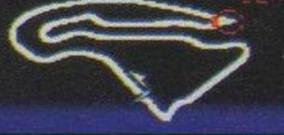
BRAZIL
AUTODROMO JOSE CARLOS PACE
 4.325 km



MONACO
CIRCUIT DE MONACO
 3.328 km



FRANCE
CIRCUIT DE NEVELS MAGNY COURS
 4.271 km



GERMANY
HOCKENHEIM-RING
 6.802 km



ENGLAND
SILVERSTONE CIRCUIT
 5.226 km



ITALY
AUTODOROMO NAZIONALE DI MONZA
 5.800 km




Réponse : en cas de carambolage sur l'A6, un week-end du 15 août.

rapport. La division horizontale de l'écran permet de jouer à deux. En mode « battle » ou en championnat. Seul, l'écran du haut est destiné au rétroviseur et, jamais dans une simulation de course cet élément n'a eu autant d'importance.

RÉALISME : 100 %

Finis le bon vieux temps des courses le doigt scotché

FINAL RESULT

UND 2	MEXICO	1:26:09.5
M&L	WOLFEN	1:26:14.0
M&L	A. SENNA	1:26:19.0
WIL	R. PATRESE	1:26:39.0
WIL	N. MANSELL	1:26:45.0
PER	J. ALESSI	1:26:57.0
BEN	M. SCHUMACHER	1:27:00.0

Le résultat d'une course indique la moyenne et le record du tour des six premiers pilotes.

sur le bouton d'accélérateur. Ici, la victoire est désormais une affaire de talent. Trois fichiers de sauvegarde permettent de se lancer dans le championnat du monde. Vous disposez de trois tours d'essais pour obtenir une bonne place sur la grille de



Schumacher, Mansell, Senna : c'est souvent le tiercé gagnant, à moins de jouer les outsiders.



Le moteur du pilote de notre rédaction crache de la fumée. Abandon ?

LES AS DU VOLANT



Ayrton Senna.



Gerhard Berger.



Nigel Mansell.



Ricardo Patrese.



Jean Alesi.



Yvan Capelli.



Michael Schumacher.



Martin Brundle.



Stefano Modena.



Mauricio Gugelmin.



Michele Alboreto.



Aguri Suzuki.



Bertrand Gachot.



Ukyo Katayama.



La sortie de route de la Benetton pousse la Williams à la faute.

départ. Un petit conseil pour effectuer des démarrages canons à la Jean Alesi : cliquez sur le bouton « R » lorsque le feu passe au vert. Sur les dix tours que dure une course, vous comprendrez très vite qu'on ne

pour doubler, c'est bien entendu les longues droites. Les tracés des circuits sont parfaitement respectés. Il ne manque pas une chicane. Cette simulation pousse le réalisme à l'extrême et je

vous garantis les montées d'adrénaline. Aucun doute, F1 Pole Position surclasse, et de loin, les précédentes simulations de F1 toutes consoles confondues. Dorénavant, la barre est placée vraiment très haut. ■

Wolfen aux anges.

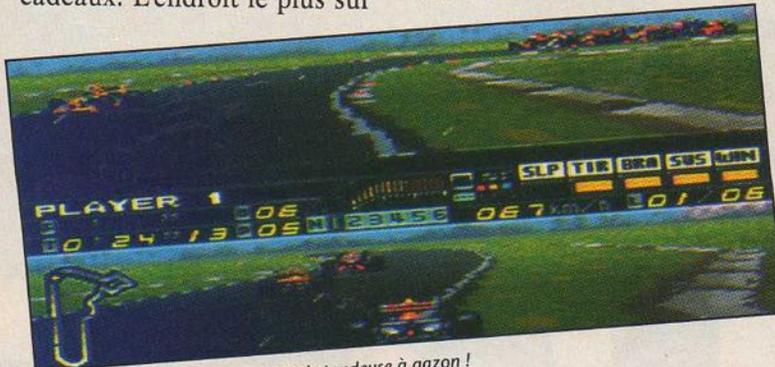


En mode « battle », vous sélectionnez le nombre de vos adversaires parmi les quatorze pilotes disponibles.

double pas n'importe où. Il est impératif de respecter la trajectoire idéale. Méfiez-vous de vos adversaires, ils ne vous feront jamais de cadeaux. L'endroit le plus sûr



Le franchissement de la ligne d'arrivée donne lieu à une rotation autour de votre voiture.



Sous la pluie, c'est une simulation de tondeuse à gazon !



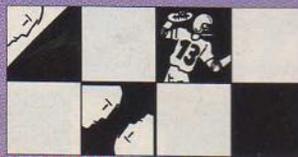
La première victoire est un moment d'intense satisfaction.

91%

F1 POLE POSITION

- SUPER NINTENDO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 96 %
- Animation : 95 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 90 %
- Player fun : 98 %

A B C D E F

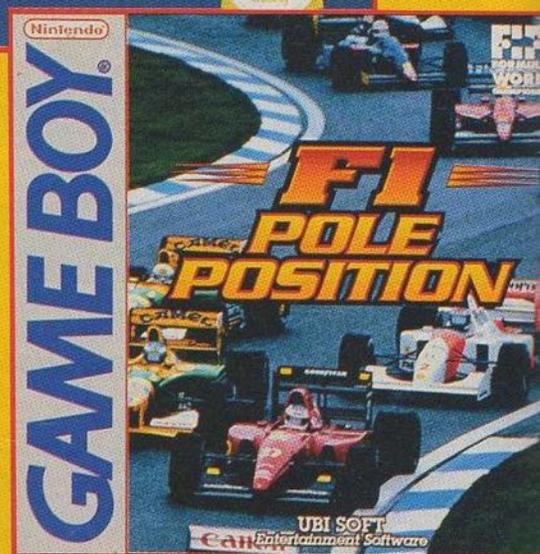


BEAT
The ★
BEST
LUDI SPORT

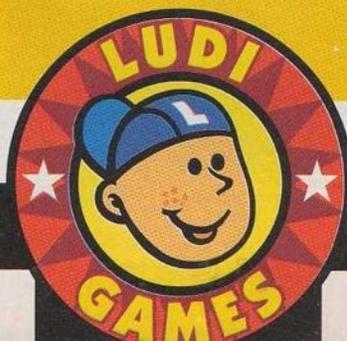
FI POLE P PROFESSION

VOUS
AVEZ
TOUJOURS
RÊVÉ
D'ÊTRE
AU VOLANT
D'UNE
MC LAREN,
D'UNE

WILLIAMS RENAULT OU
D'UNE FERRARI ...
VOS IDOLES S'APPELLENT
RICARDO PATRESE, JEAN ALES
OU NIGEL MANSELL ...
ET VOUS ÊTES AMATEUR DE
SENSATIONS FORTES ET DE
LONGS CHALLENGES À DEUX...



36.15
LUDI
GAMES



POSITION, V PILOTE

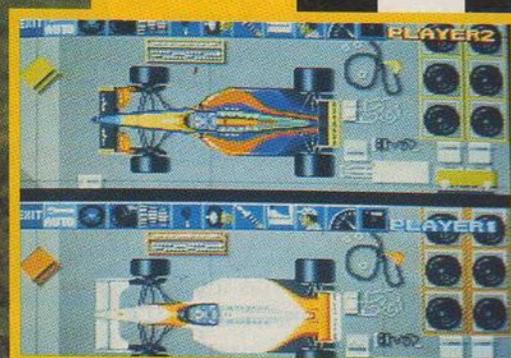


Sélectionnez votre voiture et votre pilote, le rêve devient réalité.



Le célèbre circuit de Monaco, avec ses chicanes et son tunnel en pointillés sur la carte.

- 1 ou 2 joueurs simultanément sur un écran split
- 3 modes de jeu : entraînement, essais libres ou championnat du monde
- 16 circuits, 7 écuries et 14 pilotes inscrits à la Fédération Internationale Automobile (FIA)
- Réglage de 5 paramètres sur la voiture (pneus, freins, boîte de vitesse, ailerons, suspensions)
- Sauvegarde de la configuration de la voiture et du classement en championnat du monde.



Réglez votre voiture en fonction du circuit et des conditions de course.

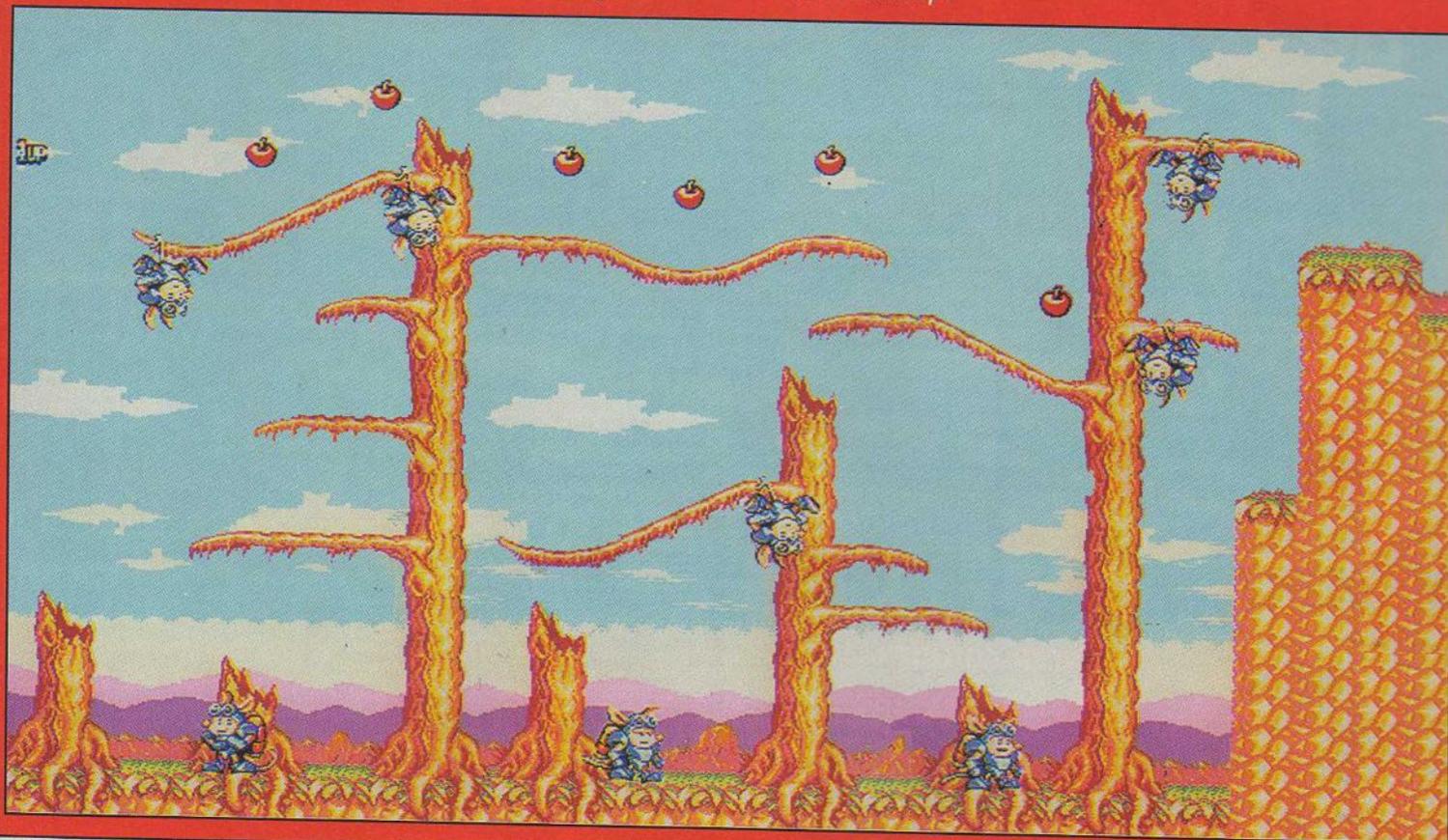


Le mode 2 joueurs vous tiendra en haleine des heures durant ... c'est certainement la meilleure simulation de F1 à 2 !

**F1 POLE POSITION,
LA PERFECTION SUR TOUTE LA LIGNE !**

IL FAUT SE SERVIR DE SON APPENDICE...

Comme on est sympas, chez Player, voici comment se sortir du premier passage « délicat » de Rocket Knight, avec en guise de cadeau bonus un beau 1up !



Effet garanti ! **Quant aux armes**, il n'en a qu'une, son épée. Elle est suffisamment efficace pour protéger sa vie. Tiens, d'ailleurs, en parlant de vie, je vous signale que vous disposez de cinq continue et de trois vies en mode « easy » ; et de trois continue et de deux vies en mode « hard ».

ÇA FAIT DE L'EFFET !

Comme je le disais au début, la réalisation de ce jeu est vraiment fantastique. Les graphismes sont colorés, la bande sonore est la meilleure que j'aie jamais entendue sur Megadrive. **Les animations**, tant des personnages que des décors, sont aussi rapides que fluides, avec, parfois, une dizaine de scrollings différentiels à l'écran. Sans oublier les incroyables déformations d'écran : effets de transpa-

rence, le top du top, comme dans le level 3, l'effet de miroir sur l'eau qui monte ou qui descend, ou alors comme quand on saute en aveugle sur des plates-formes, avec la seule vue en miroir comme repère... C'est plus que du grand art, c'est de l'opéra ! Et puis **les boss** sont tous gigantesques et incroyables (robot-crabe, ver-robot, poisson-robot cracheur de lave, sans

compter les mini boss qui arrivent à n'importe quel moment du level...). C'est peut-être ça le grand plus de Rocket Knight. Fini les levels linéaires avec un boss de fin qui vous attend toujours au même endroit. Dans Rocket Knight, **tout est mélangé** : le level commence par un boss, ou comporte des dizaines de séquences totalement différentes. C'est speed, on ne

s'ennuie pas un instant. Ça n'arrête pas de bouger... C'est l'extase ! ■

Crevette, épuisé mais heureux !



Sparkster a chaud aux fesses !

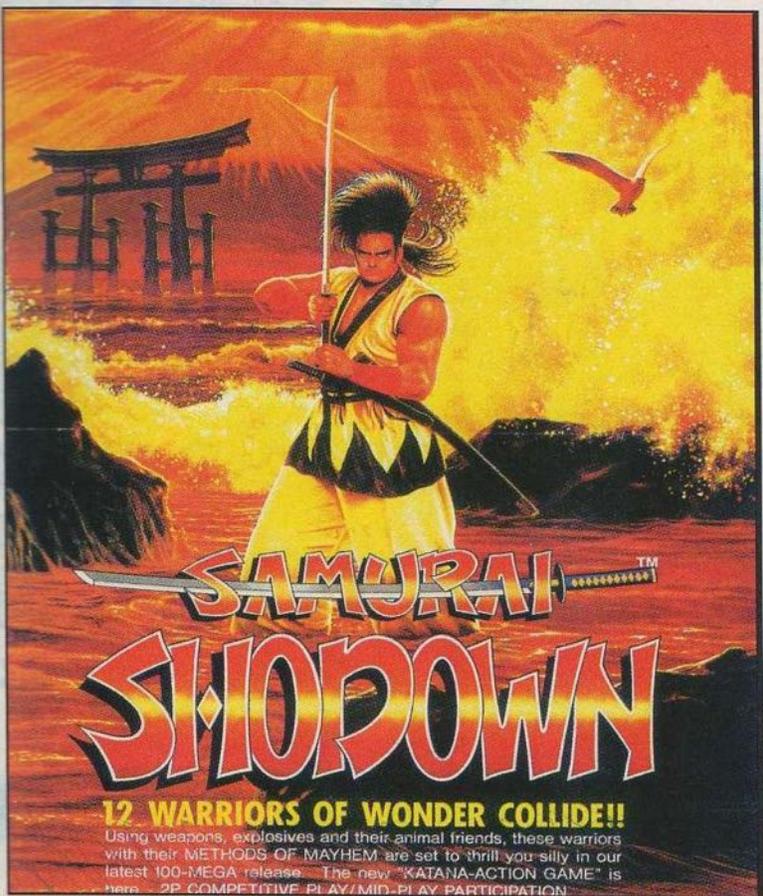
97%

ROCKET KNIGHT ADVENTURES

- MEGADRIVE
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 97 %
- Animation : 96 %
- Son : 96 %
- Jouabilité : 97 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 85 %
- Player fun : 97 %

A B C D E F





Qu'est-ce qui pousse dans le port cartouches des consoles Neo Geo depuis un bon moment ? Des géraniums, des roses, des algues ? Non ! ce sont les jeux « 100 Mega Shock ». Et pour changer, c'est encore de la baston !

Bon, il faudrait peut-être donner la définition de quelques mots — comme « nouveau » et « originalité » — aux gens de SNK. En effet, les jeux de combat sur leur machine connaissent un âge d'or envahissant. Il y eut d'abord Art of Fighting, Fatal Fury et World Heroes. Les cartouches de plus de 100 mégas

ont ensuite fait leur apparition : Fatal Fury 2, World Heroes 2 (à ce propos, vous avez été nombreux à m'écrire ; je ne pense pourtant pas avoir sous-estimé ce jeu, bien au contraire ! et je suis certain que vous serez bientôt de mon avis), et maintenant **Samurai Shodown**. La baston a beau être à la mode, je commence à en être gavé. Et pourtant, j'adore ça...

PARLONS DES PERSOS

Pour faire bonne mesure, Samurai Shodown propose une douzaine de personnages. Cela est maintenant un

minimum respectable. On peut les diviser en plusieurs catégories : d'abord, les grosses brutes, masses de muscles lobotomisées, que sont Wan Fu et Earthquake. Les tarés complets suivent juste derrière : Kyoshiro, Gen-An et Tam Tam. Ces persos sont parmi les plus vicieux et les plus pervers. Enfin, ceux qui restent, guerriers et ninjas en tout genre, peuvent être considérés comme à peu près normaux. À vous de faire votre choix.

L'une des principales particularités de Samurai Shodown, c'est que, pour une fois, tous les persos sont armés. À l'arme blanche, certes, mais armés. L'instrument de prédilection semble être le sabre de samouraï, que la moitié des héros du jeu manient avec fougue. On trouve aussi — c'est moins orthodoxe — un crochet monstrueux réservé à on ne sait quel usage (ils accrochent des bœufs entiers avec ça ou quoi ?) ou encore de longues

griffes d'acier. De toute façon, quelle que soit l'arme, elle est là pour tailler les chairs, trancher les os, transpercer la peau... Bref, pour faire mal.

SANS PITIÉ

Lorsque les coups sont donnés, on voit tout de suite que l'on ne joue pas. Le sang gicle à tout va. Remarquez, c'est cool. Ça met une bonne ambiance. Pour se vanter d'un minimum d'originalité, SNK a introduit deux éléments rarement — sinon jamais — vus dans un jeu de combat. Le premier, c'est que vous pouvez contrer une attaque adverse : sabre contre sabre, c'est à celui qui fera céder l'autre. Bien vu ! Mais surtout, et c'est le second élément, il y a le fait que certains des héros sont accompagnés. Ainsi, Nakoruru (joli nom) est aidée par son aigle tandis que Galford est assisté par un loup. Ils ne sont pas là pour faire beau, ils attaquent dès que leur maître leur en donne l'ordre et participent au combat. C'est beau la fidélité.

ET SINON ?

À part ça, on retrouve les éléments qui font le succès des jeux SNK. Les gra-



Jubei vainqueur.



Hé ! c'est de l'autre côté que ça se passe.



C'est le genre de coup qui calme.

PRÉSENTATION DES PERSOS



Ha-Oh Maru, le samurai au grand cœur.



Ukyo Tachibana, le maître d'épée.



aJubei Yagyu, l'agent secret de l'empereur.



Hanzo Hattori, le mystérieux ninja.



Galford, le chevalier ninja.



Wan Fu, le roi des vandales.



Charlotte, la noble révolutionnaire.



Nakoruru, l'adolescente à l'aigle.



Earthquake, le monstrueux ninja.



Tam Tam, le guerrier inca.



Kyoshiro Senryu, l'homme sauvage.



aGen-An Shiranui, le crapaud humain.



Belle pirouette.

phismes, plus que jamais, sont à tomber par terre. En plus, il y a plein d'animation dans les décors sur lesquels vous pouvez agir. Dans la caverne de Gen-An, vous pouvez même éteindre les feux de bois. Bravo ! c'est du grand art. En ce qui concerne la musique, même chose. Un rythme d'enfer et un son métallique à souhait... Les tympans en frémissent de joie. On retrouve également ici l'effet de zoom déjà présent dans Art of Fighting. Sans apporter véritablement un plus, cet effet est le bienvenu. Chaque personnage dispose bien sûr de pouvoirs spé-



L'a pas l'air net, le crapaud.

ciaux : projection d'armes, roulades, coups multiples, téléportation... La plupart sont déjà bien connus. Apparemment, comme dans Fatal

Fury 2, il existe des coups secrets qui ne sont pas dans la notice. En effet, l'ordinateur vous achève parfois d'une façon assez incroyable (Nakoruru vous plante ainsi son sabre entre les deux yeux).

Pour conclure : Samouraï Shodown est un bon jeu de combat, à la réalisation exceptionnelle. Il vaut à peu près Fatal Fury 2, qui est loin devant le très moyen World Heroes 2 ! Je persiste et signe.



En garde ! Vous avez remarqué, c'est écrit en français !

Il ne manque ici qu'une jouabilité démoniaque pour en faire un sérieux concurrent de Street Fighter 2. Mais là, c'est un autre problème... ■

Chris sent bien qu'il est mal aimé (sniff !).

87%

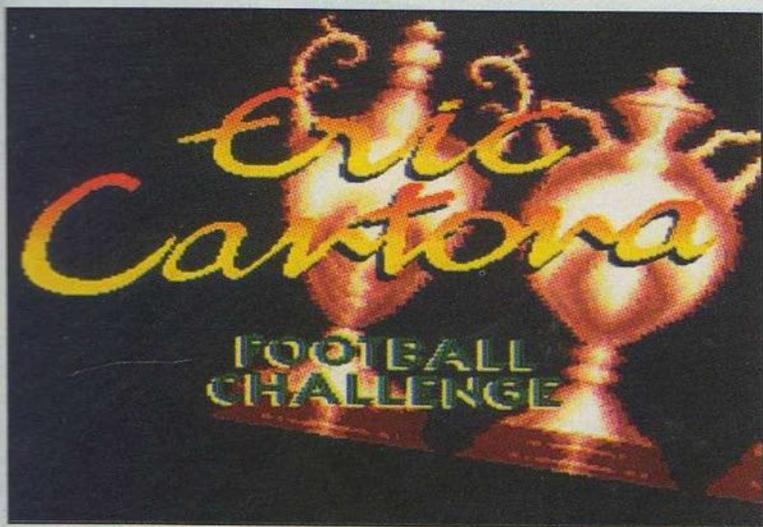
SAMURAI SHODOWN

- NEO GEO
- Genre : combat
- Graphisme : 97 %
- Animation : 88 %
- Son : 97 %
- Jouabilité : 80 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 85 %

A B C D E F



Mode versus.



Et hop ! un de plus. Voici une nouvelle simulation sportive cautionnée par un joueur de renom. Cette fois, c'est monsieur Éric Cantona lui-même qui s'y colle. Et bien sûr, on parle de foot pas de peinture !

Il y a eu Papin, Connors, Madden, Nicklaus, Montaña... Aujourd'hui, c'est à Cantona de parrainer un jeu vidéo. Il n'y a pas de raison et si cela influe sur sa qualité, tant mieux ! Maintenant, il ne faudrait pas qu'un nom célèbre serve à vendre un jeu de qualité médiocre. Ah ça non ! ça ne serait pas bien du tout. Mais ne vous inquiétez pas, Canto « je peins » a encore été bien inspiré sur ce coup-là. Ça n'est pas génial,

mais on sent une certaine flamme créatrice, quelque part au niveau du vécu...

LA FOIRE AUX OPTIONS

Dès qu'on allume sa console et que le jeu commence, deux choses nous frappent au premier abord. La première, c'est la **musique bavaroise** qui n'a vraiment rien à faire là. La seconde, c'est le nombre ahurissant d'options que vous pouvez définir.

Championnat, match pour rigoler, contre l'ordinateur, contre un ami, couleur des maillots, des chaussettes, entraînement à la maîtrise du ballon, aux tirs au but... Le choix est impressionnant. Et ça continue même lorsque vous avez choisi votre équipe, puisqu'on vous demande alors de décider de sa formation sur le terrain, de son style de jeu... On n'est vraiment libéré qu'une fois le coup de sifflet donné. Vindiuu !

DÉFAUT OU QUALITÉ ?

Ce qui étonne ensuite, lorsqu'on se retrouve sur le terrain (décidément ce jeu



Ça, c'est un but assuré.



Après les matchs, différentes statistiques vous indiquent votre niveau de performances.

étonne beaucoup), c'est la petitesse des joueurs et leur vélocité à se déplacer. Jamais un jeu de foot n'avait été aussi vite ! Le corollaire de cela, surtout lorsqu'on sait qu'on ne peut garder le ballon au pied qu'en mouvement, c'est qu'il est très difficile de suivre une tactique de jeu précise. Tout va beaucoup trop vite pour ça ! Conséquence : on se retrouve à parcourir le terrain avec un seul bonhomme lancé dans **une action en solitaire** pour marquer un but. Le pire, c'est que ça marche et c'est bien dommage ! Et peut-être plus souvent qu'en essayant de jouer normalement avec



Le tir est dirigé vers la surface de réparation adverse. Attention.



Il y a même du foot en salle.



action violente. Pas facile, dans ces conditions, d'obtenir le ballon. Enfin, s'il est possible de construire une tactique, il s'avère beaucoup plus simple de se diriger directement vers les buts adverses sans se poser de questions. Alors, défaut ou qualité ? À vous de juger.

AUTRES ASPECTS DU BÉBÉ

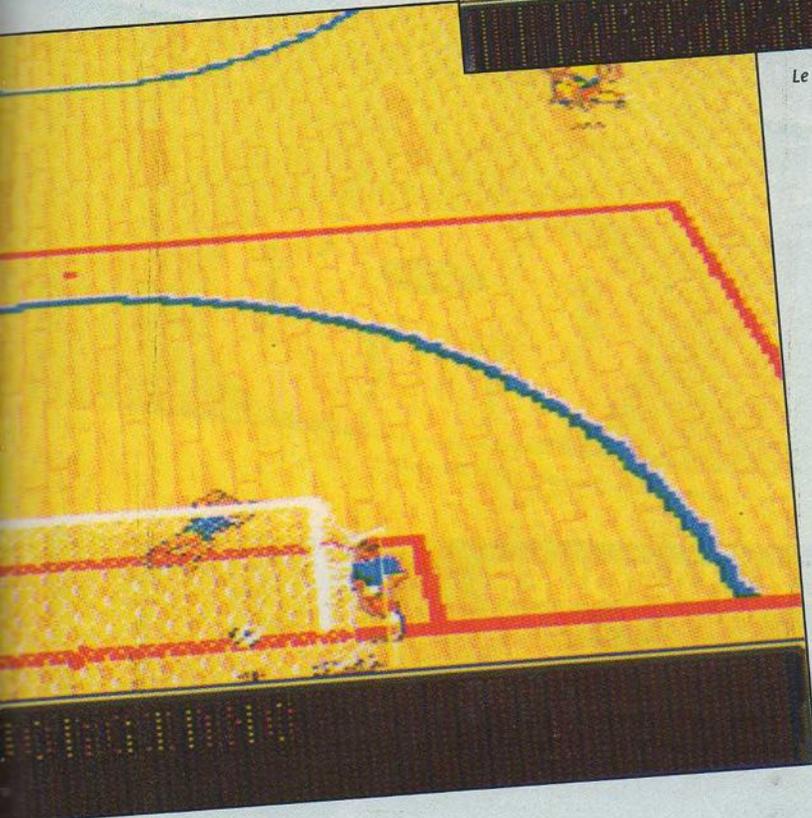
Penchons-nous maintenant sur d'autres particularités de ce jeu. Évidemment, les sacrosaintes règles du foot sont res-

passes, centre et reprise. Ou alors il faut être bigrement doué. Bref, le jeu collectif en prend un sérieux coup.

La seule façon de récupérer le ballon à un adversaire consiste à réaliser un tackle. Inconvénients : si vous le ratez, vous laissez filer le joueur adverse et, si vous le réussissez, il est possible que vous écopiez d'un carton pour



Séance de tirs au but.



Le rouge est raide mort.

pectées. Aucune fantaisie n'est autorisée dans ce domaine. Pour ce qui est du **contrôle du ballon**, vous pouvez lui donner de l'effet en le brochant. Ce n'est pas évident à réaliser mais l'ordinateur se débrouille très bien, lui. À vous d'en faire autant. Sur la palette de mouvements, en revanche, je suis assez dubitatif. À part la frappe au pied, je n'ai pas vu grand-chose. Peut-être bien une tête par-ci ou une reprise de volée par-là, mais c'est tout. **Ça va tellement vite que l'on ne voit rien.** De toute façon, vu le format lilliputien des sprites, je ne vois pas trop comment on pourrait décomposer leurs mouvements. Par contre, fin du fin, un ralenti avant-arrière façon magnéscope est ac-

cessible à tout moment. Sympa de revoir ses plus belles actions même si ça casse un peu le rythme du jeu. Pour conclure : si vous adorez le foot, **Éric Cantona Football Challenge** vous plaira peut-être. Essayez-le tout de même avant de l'acheter. Il est vraiment très curieux. Exactement le genre de jeu que certains vont adorer et d'autres abhorrer. Je dois bien avouer que, pour ma part, je ne suis pas tout à fait convaincu. ■

Chris, ni ne joue au foot ni ne peint (vraiment, quel glandeur !).

78%

ÉRIC CANTONA FOOTBALL CHALLENGE

- SUPER NINTENDO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 69 %
- Animation : 90 %
- Son : 45 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : selon les goûts, de 30 à 95 %
- Player fun : 70 %

A B C D E F



teurs pourront ainsi se mettre dans les baskets de leurs héros préférés.

En saison régulière, un planning des différentes rencontres vous est proposé. À la fin, les deux équipes qui ont les meilleurs résultats s'affrontent pour déterminer celle qui sera championne. Afin de mieux connaître les qualités et les défauts de chaque équipe, **plusieurs données sont affichables à l'écran** : celles de l'équipe dans son ensemble (formation sur le terrain, définition des tactiques de jeu...), mais aussi celles des joueurs. Ainsi, vous pourrez savoir quelle est la condition physique de n'importe quel

joueur, son pourcentage de réussite, sa vitesse de course, sa résistance, etc. Enfin, pour ce qui est du contrôle, sachez que vous pouvez aussi bien jouer avec les grands joueurs blacks (ils sont une majorité dans ce sport — c'est presque un domaine réservé) que les petits blancs entraîneurs. Dans ce dernier cas, il faudra gérer les temps morts, effectuer les remplacements, etc. Un travail moins physique mais tout aussi captivant.

**DE L'UTILITÉ
D'ÊTRE GRAND,
FORT ET RAPIDE**

En ce qui concerne les matchs, Super NBA propose des **commandes simples**. Lorsque vous avez le ballon, vous pouvez le passer à un équipier ou tenter un tir. Selon la distance, ce sera un panier à deux ou à trois points. **En défense**, vous pou-

Le basket-ball a de nombreux émules : voir de grands bonshommes en sueur sauter en l'air pour placer un ballon dans un panier malencontreusement percé semble constituer un spectacle intéressant. Le pire, c'est que je suis d'accord !

Après un Bulls vs Blazers plutôt moyen et un World League Basketball franchement génial (mode 7 fabuleusement exploité oblige), voilà qu'une nouvelle simulation de basket fait son apparition. On ne peut que s'en réjouir. Vu de côté, avec une vue classique, **Super NBA Basketball** est un jeu très complet qui propose des options à ne plus savoir qu'en faire. Les statisticiens dans l'âme vont être comblés. Le système de jeu paraît quant à lui assez simple et réussi. *A priori*, ce jeu a tout pour plaire. Mais creusons un peu sous la surface pour nous

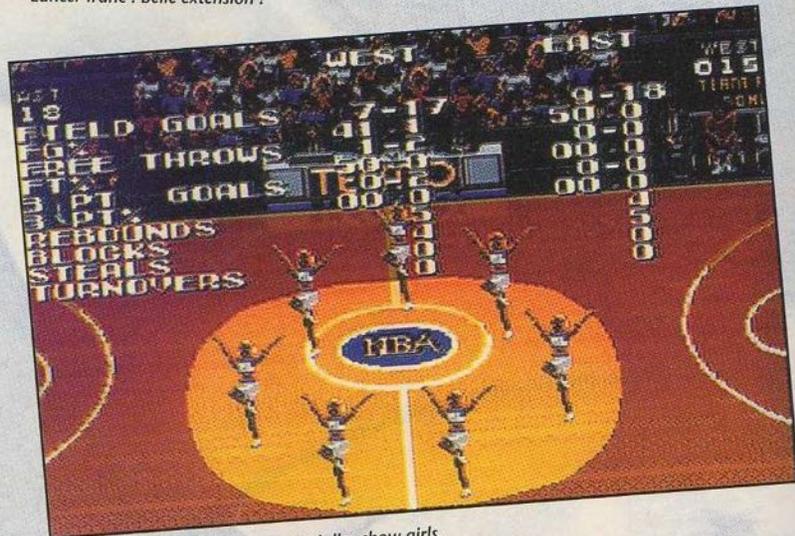
faire une idée plus précise de la chose. Car, en toute chose, l'habit ne fait pas le moine !

À VOTRE CONVENANCE...

Sitôt la console allumée, plusieurs écrans d'options viennent satisfaire votre regard. Vous avez tout d'abord le choix entre les **vingt-sept équipes** qui constituent le championnat américain. Évidemment, ce sont les **joueurs** que l'on connaît dans la réalité qui les composent (Michael Jordan chez les Bulls, Karl Malone chez les Utah Jazz...). C'est avec plaisir que les ama-



Lancer franc : belle extension !



Petite récréation féminine avec les jolies show girls.

CONSEILS POUR MARQUER

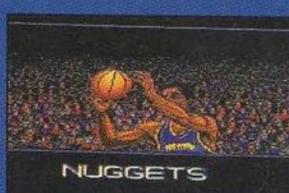


MAGIC

Lorsque l'arbitre vous présente un beau ballon...

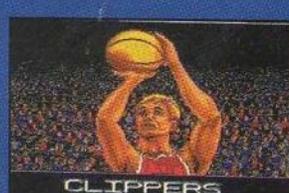


... emparez-vous-en et faites une passe à un joueur démarqué...



NUGGETS

a... ce dernier se saisit de la balle avec délicatesse...



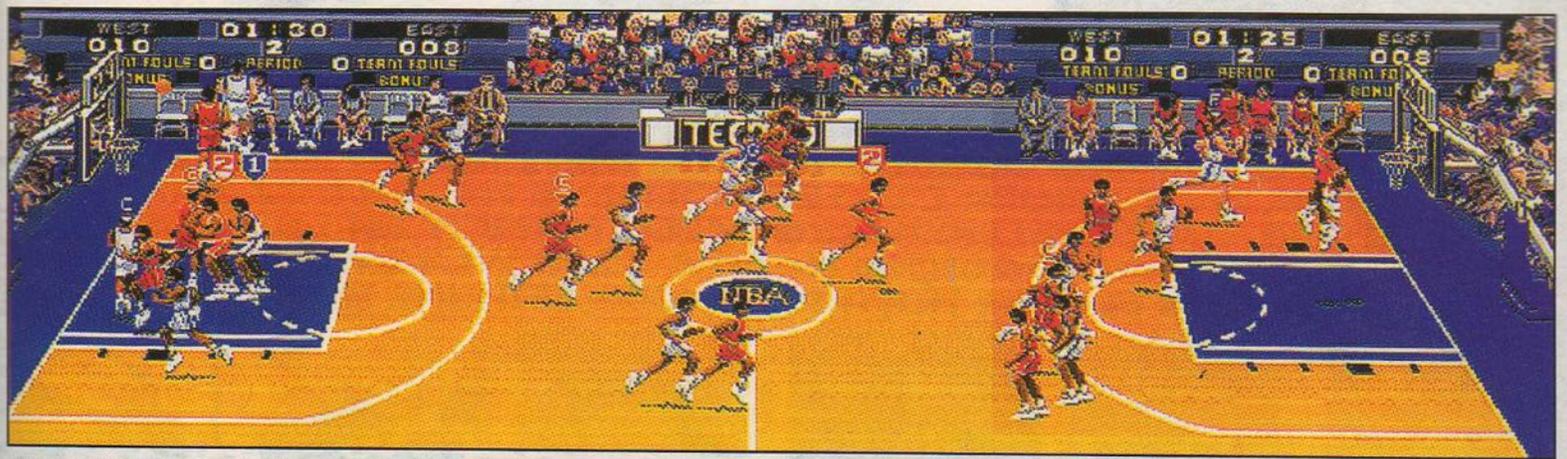
CLIPPERS

... la lance à un autre équipier qui tente un tir...

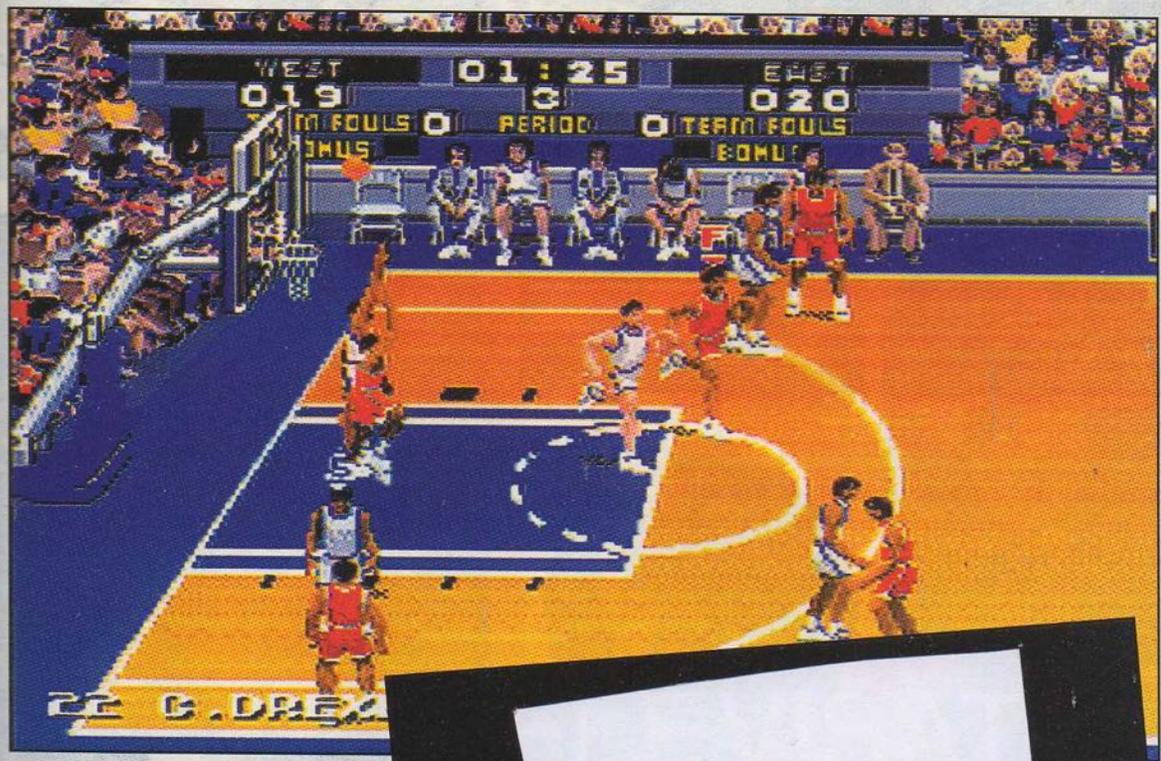


HEAT

... que conclue le dernier membre de l'équipe.



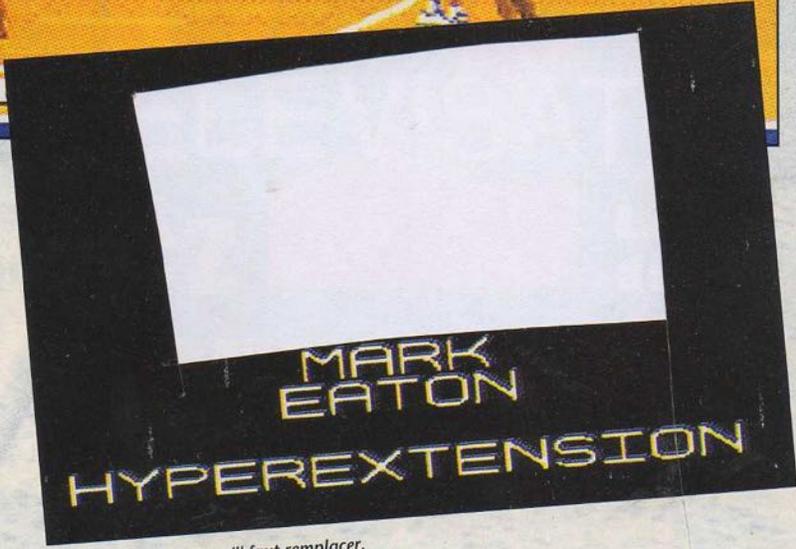
Décidément, il y a beaucoup d'agitation sur un terrain de basket. Vous remarquerez le public, digitalisé, dont les contours ont été redessinés. Les personnes assises, sur les chaises, sont les remplaçants et les entraîneurs de chaque équipe.



Tentative de contre, la balle retombe vers le panier.

vez contrer un tir en sautant, intercepter le ballon ou encore — une action apparemment répréhensible — commettre une faute volontaire lorsqu'un adversaire est trop offensif. Ce n'est pas très fair play mais il faut quelquefois se montrer vicieux (si, si !).

Chaque joueur possède ses propres qualités et vous feriez bien d'en tenir compte pour développer le jeu le plus efficace possible. Essayez de laisser un joueur démarqué pour mener vos actions offensives. Contre-attaquez le plus souvent possible et surveillez



Aie ! Voilà un joueur qu'il faut remplacer.

attentivement la fraîcheur physique de vos joueurs... Ce n'est que de cette manière que vous pouvez espérer gagner un match, surtout au plus haut niveau. Fin du fin, vous pouvez

même décider de différentes tactiques et les voir se réaliser sur le terrain. À ce niveau, on joue vraiment « pro ».

Si Super NBA s'avère jouable, l'animation fluide et

rapide ainsi que les matchs captivants, le jeu n'en est pas parfait pour autant. Le fait que les joueurs se ressemblent beaucoup et qu'ils ne marquent pas souvent de façon spectaculaire gâche un peu le plaisir (où sont les délires tourbillonnants de ces fous du panier qui marquent en faisant les plus ahurissantes figures ?). À part cela, Super NBA reste un très bon jeu. Il en est même, à la rédaction, qui le préfèrent à World League Basketball. Si vous êtes un fan, vous devriez apprécier. ■

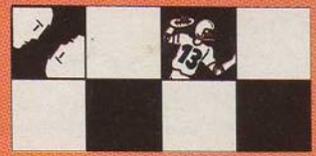
Chris mesure 2,04 m (sur un tabouret, les bras levés).

89%

SUPER NBA BASKETBALL

- SUPER NINTENDO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 87 %
- Animation : 89 %
- Son : 77 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 85 %
- Player fun : 78 %

A B C D E F



ARKAID

METZ 8, rue des augustins 57000 METZ tel.: 87.36.36.05
GENEVE 40, av. Gallatin CH-1203 GENEVE tel.: +41.22.340.10.77
NANCY 48, rue Henri Poincaré 54000 NANCY tel.: 83.32.58.06
BRUXELLES 484, av. Georges Henri B-1200 WOLUWE ST LAMBERT
BETHUNE 47, rue Eugene Haynaut 62400 - BETHUNE tel.: 21.56.26.08



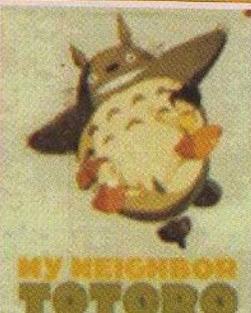
ST-01



ST-02



ST-03



TOT-01



CH-01



CH-02



DBZ-01



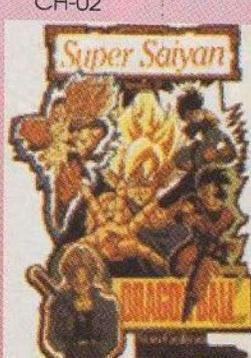
DBZ-02



DBZ-03



DBZ-04



DBZ-05



DBZ-06



DBZ-07



DBZ-09



DBZ-10

**MANGAS - TRANSFERTS - POS
 RAMICARDS - CARDASS - SHIT
 FIGURINES - ACCESSOIRES - JEU**



RAN-01



RAN-02



RAN-03



RAN-04



DBZ-11



DBZ-12

**POUR COMMANDER, RENVOIE VITE CE
 BON ET TA COMMANDE SUR PAPIER LIBRE
 AVEC TES COORDONNEES. POUR LE MONTANT
 DES FRAIS DE PORT ET D' AUTRES RENSEIGNEMENTS
 APPELLE VITE LE 87.36.36.05**

Nom: Prénom:
 Adresse:
 Ville: Code Postal:
 Telephone: Age:

Il existe plus de 100 modèles de TRANSFERTS différents.
 petit transfert seul 8 F
 Transfert avec T-Shirt 100% coton 125 g:
 moyen 79 F, grand 95 F

RENSEIGNE-TOI VITE!

- TRANSFERTS
- DRAGON BALL Z
 - RANMA 1/2
 - ORANGE ROAD
 - STREET FIGHTER II
 - CITY HUNTER



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPERFAMICOM



*Remarque les vités !
Telephone a ton magasin
ARKADOID le plus proche !*

3615
CODE
ARKADOID

ARKADOID



MEGADRIVE

Tous les jeux video
en import direct du
Japon et des USA !

ARKADOID



METZ - 8, rue des augustins - 57000 METZ -
tel.: 87.36.36.05

GENEVE - 40, Av. Gallatin - CH 1203 GENEVE -
tel.: +41.22.340.10.77

NANCY - 48, Av. Henri Poincare - 54000 NANCY -
tel.: 83.32.58.0

BRUXELLES - 484, Av. Georges Henri -
B 1200 WOLUVE ST LAMBERT

BETHUNE - 47, rue Eugene Haynaut - 62400 BETHUNE -
tel.: 21.56.26.08

SEGA GAME GEAR

Une gamme complete d'accessoires
DRAGON BALL Z et des
plus grands heroes de
la BD japonaise !

NINTENDO GAMEBOY

MANGAS
POSTERS
FIGURINES
STICKERS
SHITAJIKIS
RAMICARDS
CARDAS
ETC...



SNK NEO-GEO

FIGURINES DRAGON BALL Z SUPER BATTLE COLLECTION: 119 Frs l' une

DERNIERE MINUTE : LES VOL.9 & 10 SONT ARRIVES !

GENIAL!
Encore une exclusivite
ARKADOID



Tous les jeux sur toutes les consoles
Tous les mercredis de 9 h 20 à 11 h 20, sur France 2



TELEVISATOR

**Participez
aux concours
sur Télévisator 2
et gagnez des
abonnements
à Player One.**

Les invités spéciaux
du mois de septembre

- Final Fight**
- Batman Returns**
- Shinobi III**
- Alien 3**
- Sim City**
- Jaguar XJ 220**
- Gargoyle's Quest 2**
- Thunder Hawk**
- Rocket Knight**
- Mortal Kombat**
- Prince of Persia**



**Théorie du tout et du rien, de la matière et de l'espace, du bien et du mal...
Du bon et du mauvais !**

On the Ball (connu au Japon et en arcade sous le nom de Camel Try) est l'un des jeux les plus incroyables de la Super Nintendo et l'un des plus anodins ! Il est la preuve vivante que la qualité d'un jeu peu basculer pour un rien. Il nous replace, dans notre contexte terrestre, à notre juste place : des poussières d'atomes perdues dans l'univers. Un dur constat pour nos attitudes nombrilistes et individualistes. Pour tous

ceux qui se croient affranchis, voilà de quoi leur rappeler que le cordon de la vie ne tient pas dans leurs mains mais dans celles du destin.

LE MEILLEUR, C'EST PAS LE PIRE !

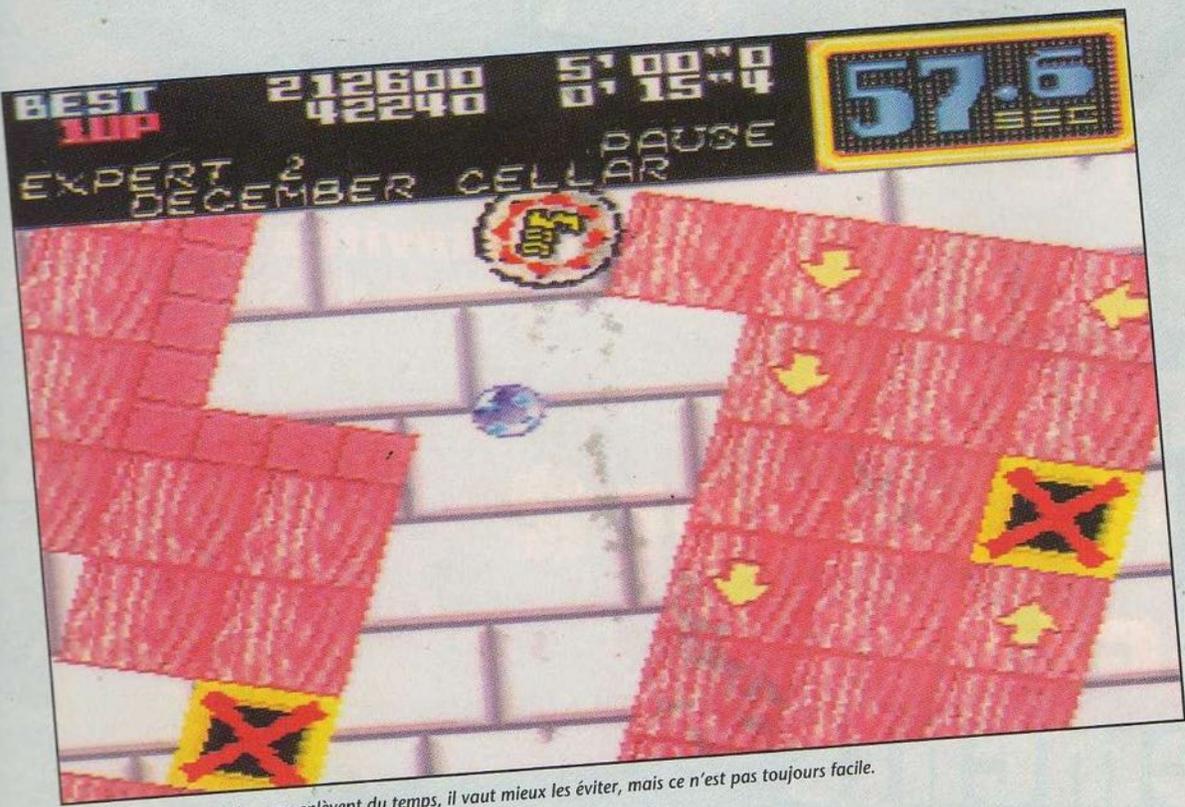
Un destin capricieux qui peut pencher vers le meilleur comme vers le pire. Le meilleur, c'est la qualité des animations en mode 7 de On the Ball. Le pire, c'est le



Certains blocs vous offrent un bonus de 1 000 points.

niveau de difficulté beaucoup trop faible, qui le rend finissable par un manchot aveugle en moins de quinze minutes. Le meilleur, c'est aussi la jouabilité extraordinaire qui vous met, par le biais du

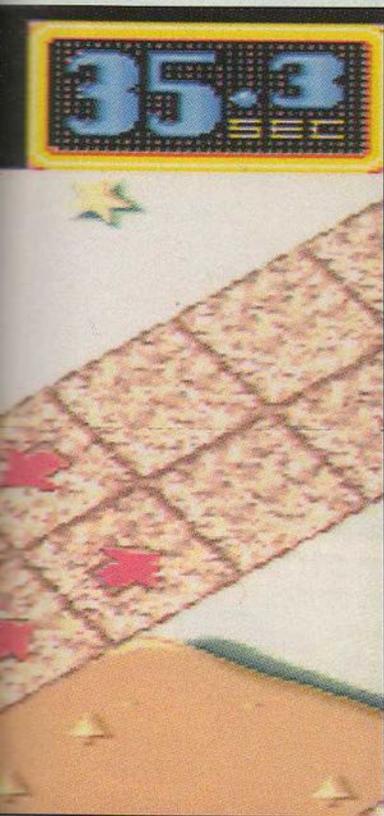
paddle, en prise directe avec l'action du jeu, sans qu'il y ait le moindre milliardième de seconde de temps de retard. Le meilleur, c'est aussi le concept génial de cette boule de flipper, irrésistiblement



Les carrés jaunes et noirs vous enlèvent du temps, il vaut mieux les éviter, mais ce n'est pas toujours facile.



La machine à sous vous offre une chance supplémen



Vous gagnez trois secondes de plus, grâce à ce bonus.

attirée vers le bas de l'écran, qu'il faut diriger vers la ligne d'arrivée. Non pas en agissant sur la balle, mais en exécutant des rotations de l'écran. Les pièges s'organisent de tableau en tableau. Certaines briques

vous enlèvent des secondes (car la vie est courte, ne l'oublions pas, elle est même limitée à deux minutes dans On the Ball !). Les tracés deviennent de plus en plus sinueux et accidentés... Tel un mystérieux ruisseau, cassé, ballonné, secoué par les forces

de la nature. Encore une puissance stellaire qui échappe au contrôle de l'homme. Mais la nature est plus ingrate que Taito, l'éditeur de On the Ball, et même en mode hard (le plus élevé des quatre modes de difficulté) il sera facile de rallier le carré à damier, marquant la fin du tableau. Surtout que, en plus, pour vous faciliter la tâche, des continue infinis lèvent les sanctions possibles à une maladresse éventuelle, et... le rendent finissable par un manchot aveugle en moins de quinze minutes.

vidéo. Il aurait pu être démentiel, mais simplement parce qu'il est finissable en moins de quinze minutes, il ne restera qu'une petite molécule d'eau, dans un océan de cartouches... ■

Crevette, qui perd la boule en moins de 15 minutes et qui n'est ni manchot ni aveugle !



VOUS avez perdu.

LA SENS DE L'HISTOIRE UNIVERSELLE

Telle est la genèse d'une histoire simple et compliquée en même temps : celle de l'humanité. À tout bout de champ, elle bascule et navigue au gré de la fureur des esprits combinée à l'égoïsme des éléments naturels. Ainsi, un petit rien peut prendre de l'importance au point de bouleverser le cours de l'histoire. C'est le dilemme de On the Ball, remis à la petite échelle du jeu

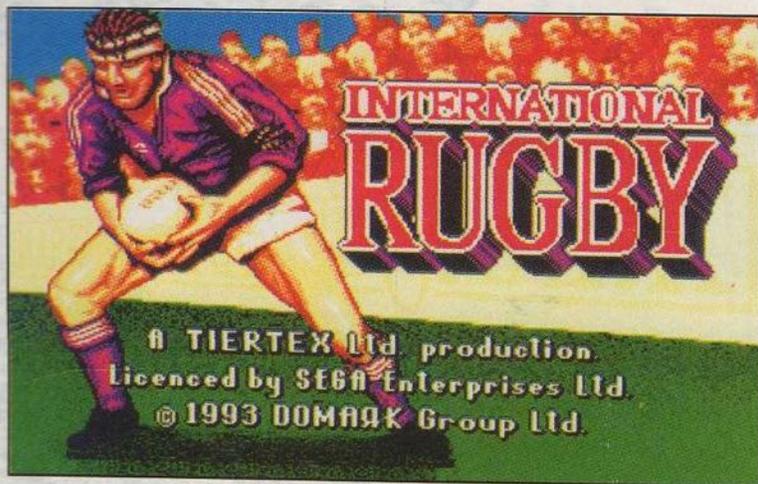
70%

ON THE BALL

- SUPER NINTENDO
- Genre : cosmique
- Graphisme : 85 %
- Animation : 97 %
- Son : 71 %
- Jouabilité : 98 %
- Difficulté : 10 %
- Durée de vie : 24 %
- Player fun : 86 %

A B C D E F





S'il manquait une simulation sur console, c'est bien celle du rugby.

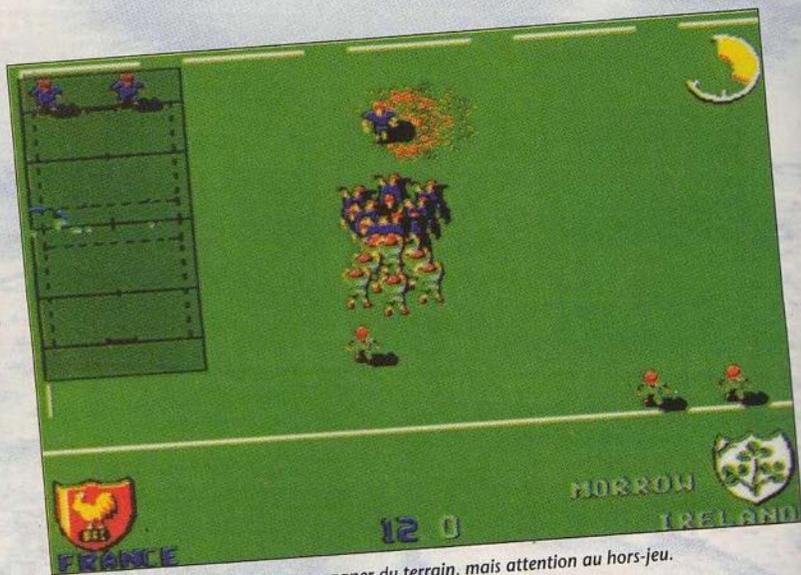
Domark y remédie avec International Rugby, la première du genre.

Amateurs de rugby (prononcer « rruby » avec l'accent), ce jour est à marquer d'une pierre blanche dans les annales des jeux vidéo. Après des simulations de foot à ne plus savoir où donner du crampon, le gazon de Twickenham, temple du rugby, va être enfin foulé

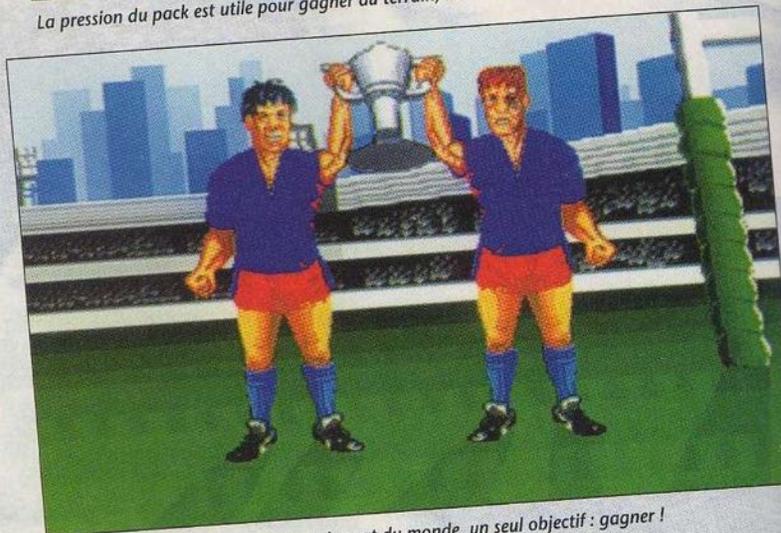
par votre seize bits. International Rugby présente la même vue et le même système radar que Kick Off pour localiser les trente joueurs présents sur le terrain. Mais cette ressemblance s'arrête à l'aspect visuel.

LE MENU DU JOUR

Les seize meilleures équipes internationales du moment sont représentées. Elles prétendent toutes au titre de champion du monde. Soulignons au passage que cette simulation permet de jouer à deux en



La pression du pack est utile pour gagner du terrain, mais attention au hors-jeu.



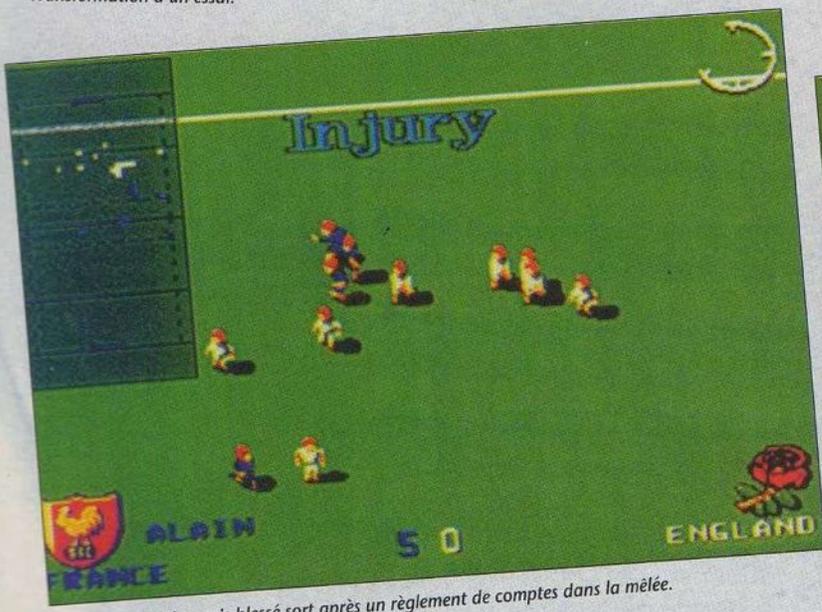
Tournoi des Cinq Nations ou championnat du monde, un seul objectif : gagner !

mode championnat, alors que la plupart des sports collectifs sur console n'offrent que des matchs amicaux. Les deux équipes débutent la compéti-

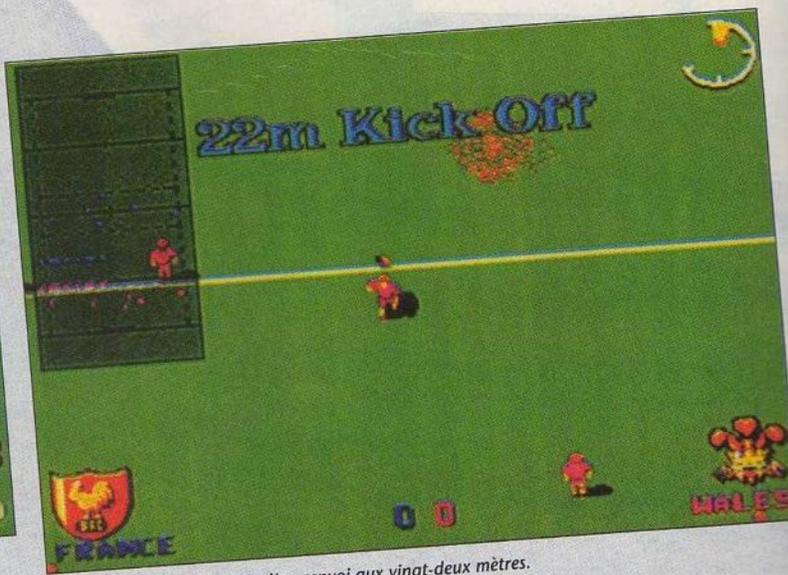
tion dans une poule qualificative différente pour, éventuellement, se retrouver en phase finale. Si vous sélectionnez la France ou l'une des quatre



Transformation d'un essai.



Le trois-quarts français blessé sort après un règlement de comptes dans la mêlée.

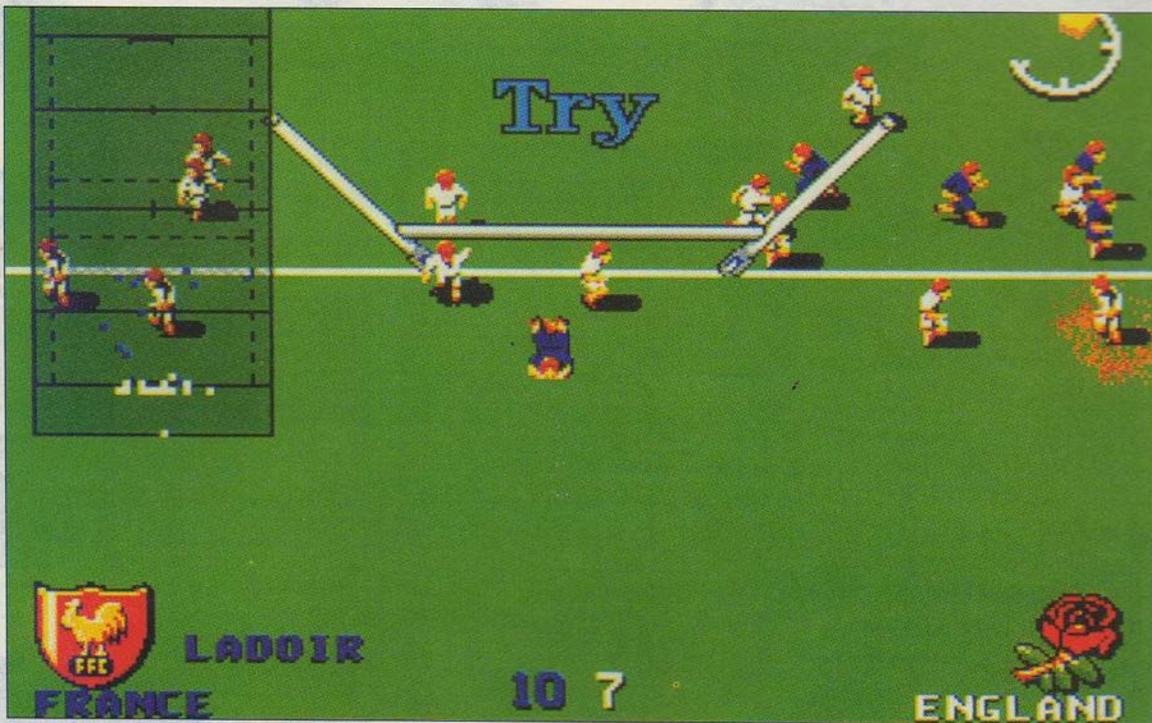


Le pays de Galles bénéficie d'un renvoi aux vingt-deux mètres.

équipes d'outre-Manche, vous pourrez également participer au prestigieux **tournoi des Cinq Nations**. Dans la pratique, International Rugby est d'une ergonomie peu commune. Mais pour apprécier pleinement cette simulation, il est impératif de bien connaître les règles du rugby.

PRESQUE MIEUX QU'À LA TÉLÉ

International Rugby est d'un intérêt et d'un réalisme qui ravira les puristes. Toutes les règles sont scrupuleusement respectées. D'ailleurs, pendant un moment, j'ai pensé que la console calculait mal les points de sortie du ballon lors des touches. En fait, j'ignorais la règle qui veut que la balle doit faire au moins un rebond avant de sortir en touche, sans quoi la remise en jeu s'effectue à hauteur du coup de pied. Les seules



Suite à une superbe action collective, Ladoir transperce la défense anglaise et marque l'essai.

touches directes acceptées sont en effet celles tapées des vingt-deux mètres ou après un coup de pied de pénalité. Cependant, il y a quelques **petites ombres**

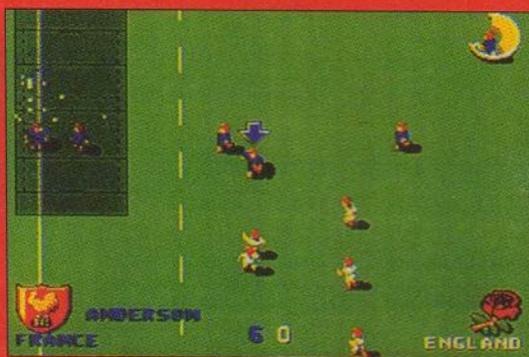
au tableau. On reprochera notamment des arrêts de jeu un peu longs qui ont tendance à casser le rythme du jeu. Quoi qu'il en soit, ces petits défauts

n'entament en rien une jouabilité remarquable. ■

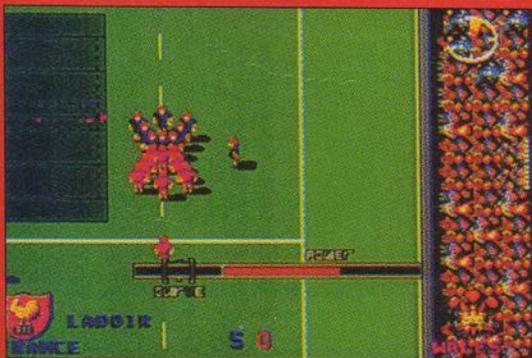
Wolfen, pilier de comptoir... heu... de rugby !

RUGBY MODE D'EMPLOI

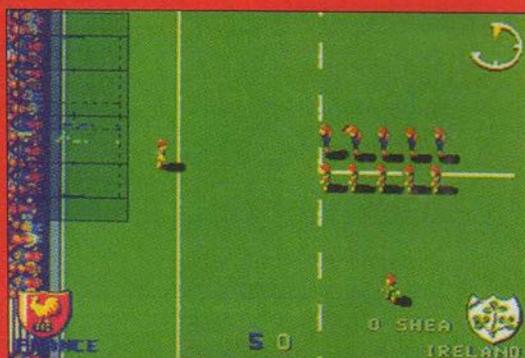
L'équipe progresse de deux façons. Soit elle tape la balle en touche pour gagner du terrain, soit elle lance une attaque à la main en faisant toujours des passes vers l'arrière (notez que les passes en-avant sont interdites et sanctionnées par une mêlée fermée). Sur mêlée ou sur touche, la remise en jeu s'effectue d'une manière assez semblable au golf. Vous dosez la puissance et l'effet de la balle grâce à un curseur qui se déplace sur une échelle horizontale.



L'attaque commence le long de la ligne de touche avec la possibilité de relancer au centre par une passe appropriée (bouton A ou C). Cet aspect du jeu est assez mal géré par la console, surtout pour la précision des passes.



Après l'introduction en mêlée, le bouton B permet de sortir la balle quand l'ordinateur vous indique qu'elle est en votre possession. Deux solutions s'offrent à vous : taper en touche ou filer vers l'en-but en lançant vos trois-quarts dans la bataille.



La touche est une phase de jeu importante pour lancer une attaque à la main ou progresser vers l'en-but adverse. Ici, elle est souvent la clé du match. Quand vous la maîtriserez, le gain du match vous sera pratiquement assuré.



À tout moment, vous pouvez consulter les statistiques des deux équipes.

85%

INTERNATIONAL RUGBY

- MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 60 %
- Animation : 80 %
- Son : 35 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 65 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 80 %

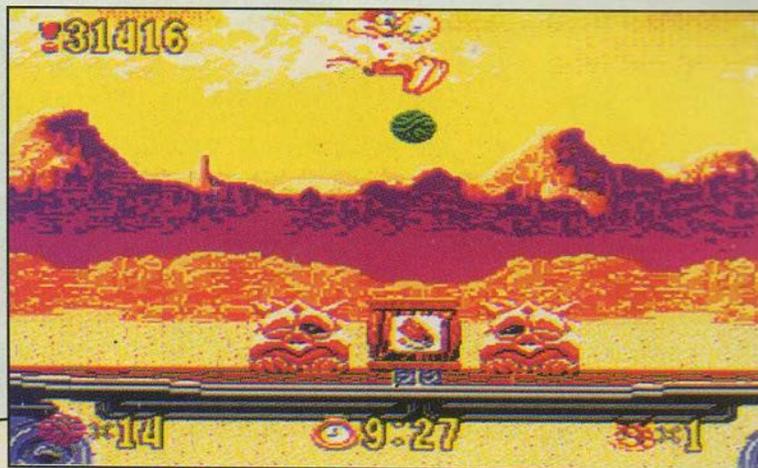
A B C D E F





Bientôt le canyon : ce n'est pas quand vous êtes sur la loco qu'il faut se laisser toucher par les œufs des Woolies.

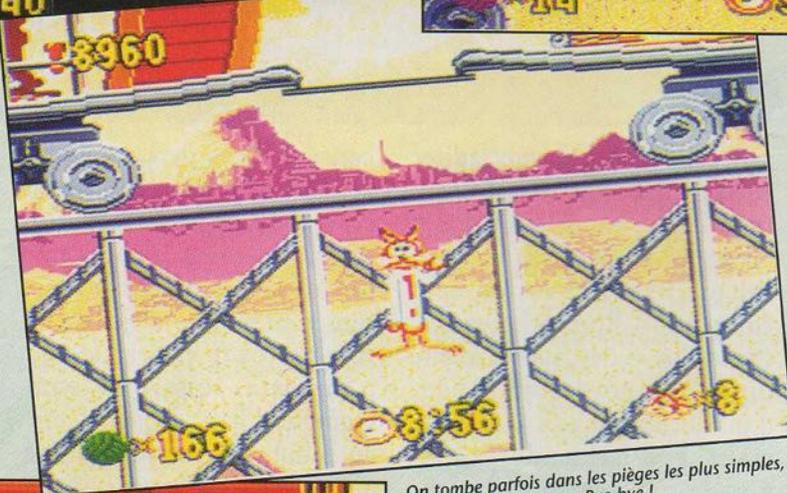
cis, des écrans bonus où... des retours en arrière ! Cela se termine fatalement par une rencontre avec le boss. Vous apercevez ainsi pour la première fois les soucoupes volantes des Woolies. Attention ! Elles sont lestées par d'énormes pelotes de laine. C'est un piège : n'y touchez pas ! Sautez plutôt sur



Attention les monstres, bonjour la dynamite ! Elle va vous faire décoller !

Surtout quand les Woolies dressent de nouveaux pièges. Il y a aussi plus de passages secrets, plus d'écrans bonus et principalement un labyrinthe assez coton ! Ensuite, un train vous fait traverser un désert du Far West. Remontez jusqu'à la loco pour le faire stopper et poursuivre votre aventure à pied dans un canyon. De nouveaux ennemis apparaissent. Pour les éliminer : sautez dessus. Attention, tout ce qui pique et qui ne bouge pas est indestructible ! Bubsy est un jeu qui ménage vraiment le suspense. C'est de bon augure pour la suite... que vous découvrirez tout seul ! ■

Ben Ja



On tombe parfois dans les pièges les plus simples, ici entre deux wagons. Bye-bye !...

les engins et attendez qu'un Woolie sorte la tête pour le cogner jusqu'à ce que la soucoupe explose. En récompense, vous obtenez un code pour aller au monde suivant sans repasser par la case départ.

BUBSY EST UN PETIT RIGOLO !

Les choses se corsent maintenant sur les montagnes russes d'une fête foraine. Il faut bien maîtriser la vitesse de Bubsy.



Dans les galeries du canyon, touché par un Woolie, Bubsy se liquéfie.



... cette vie supplémentaire.



Voici les boss : la soucoupe vulnérable est à gauche, avec le Woolie qui pointe sa tronche. Bingo !

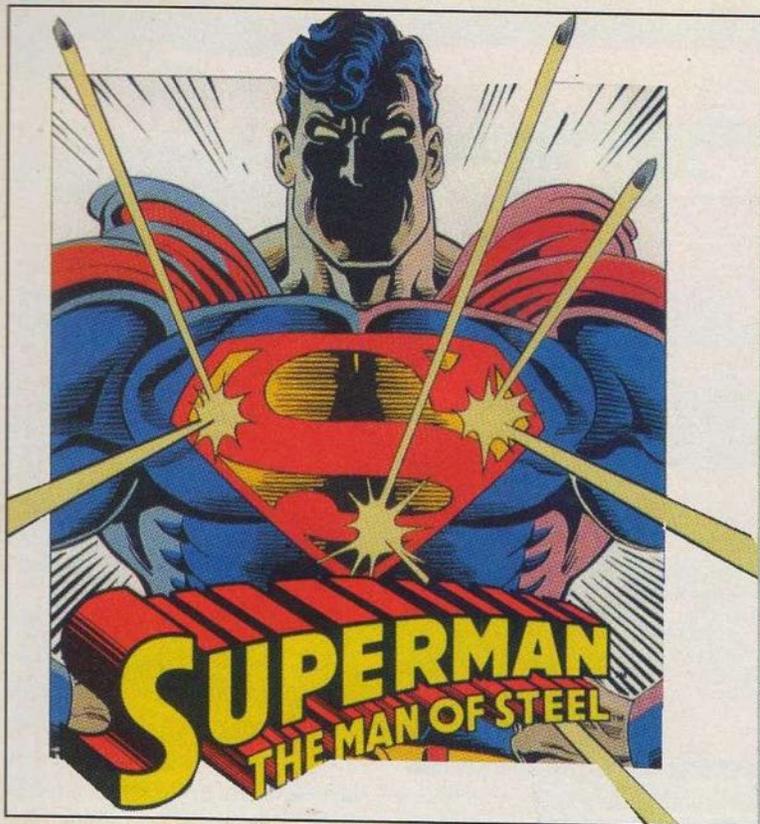
86%

BUBSY

- MEGADRIVE
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 90 %
- Animation : 90 %
- Son : 77 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 75 %
- Player fun : 83 %

A B C D E F





Tiens, revoilà le grand nigaud à la cape rouge.

Serait-ce à cause de sa mort récente dans la BD ? Toujours est-il que même si Superman ne fait pas l'objet d'une actualité brûlante, Virgin nous sort le premier jeu mettant en scène le boy-scout interplanétaire sur les machines Sega. Autant la version Megadrive ne comble pas toutes nos attentes (soulignons ici la tournure de cette phrase très diplomatique pour dire que nous avons en fait affaire à une daube. Cela nous

permet entre autres d'éviter un appel incendiaire de l'éditeur), autant sa petite sœur sur Master System tire bien son épingle du jeu.

« SUPERMAN, N'OUBLIE PAS DE PRENDRE LE PAIN EN REVENANT DE SAUVER LE MONDE » (SUPERGIRL)

Dans le genre « j'ai une journée chargée », Superman bat allègrement n'importe quel



Dans la première partie du troisième stage, Superman doit rattraper la rame de métro.



Un coup de poing dans la porte et coucou la fille !

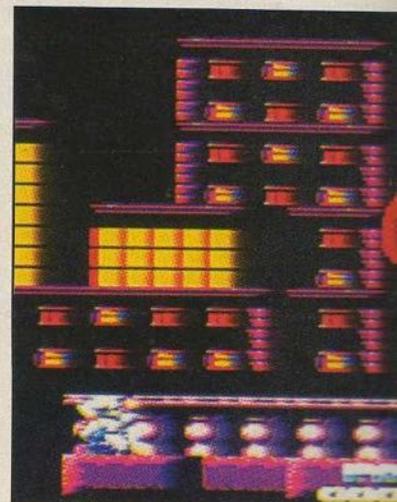
président-directeur général. Jugez-en plutôt en entendant cette confession prise sur le vif sur un gratte-ciel de Metropolis : « 8 heures du matin, lever en fanfare, même pas le temps d'avaler un bol de café et hop ! je pars sauver les enfants de Metropolis, enlevés par Prankster. Ensuite, je me retrouve à faire le gusse sur les toits de la ville puis à voler

Metropolis. Petit vol à toute vitesse au milieu des batteries de missiles (tiens, ça pousse dans le tromé, ces trucs ?). 16 heures : je comptais bien faire une petite pause café, mais cette grue de Lois Lane a trouvé le moyen de se faire kidnapper. Me voilà reparti pour l'exploration d'un réseau de cavernes sur l'île de Brainiac. 20 heures : un petit tour

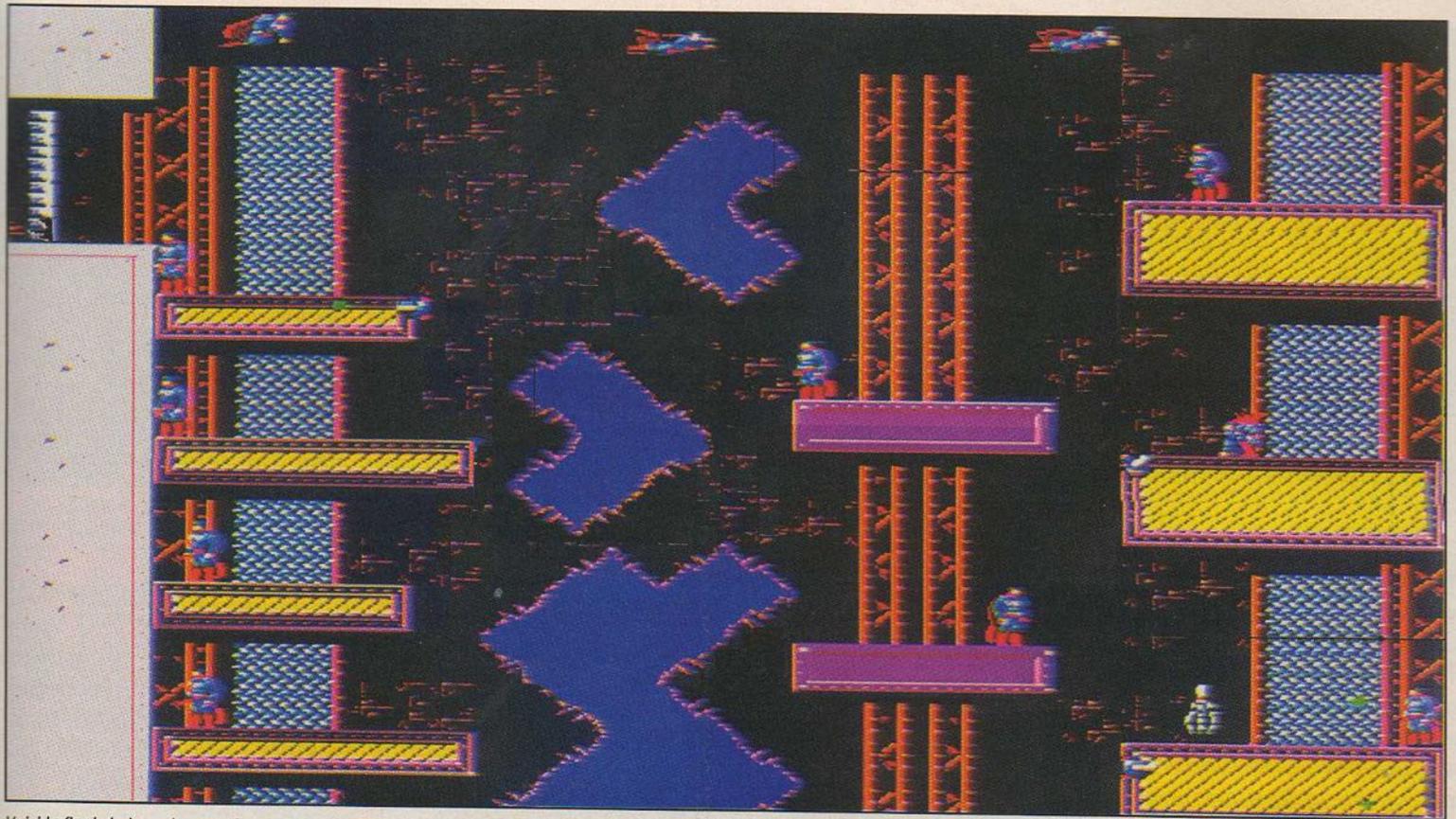


Ah ! Metropolis by night !

jusqu'au sommet d'un immeuble habité par des malfrats trop armés pour être honnêtes. 11 heures : ça doit être une habitude de kidnapper les enfants, ici. C'est maintenant Metallia qui s'y est mis. Toujours à jeun, plongé dans un dédale de bases souterraines. 15 heures : Metallia a décidément la tête dure. À peine lui ai-je mis une taulée qu'il détourne une rame de métro pour aller piller la banque de



Un petit coup de jarret et ça décolle.



Voici la fin de la base du second niveau. Plus beaucoup de chemin à faire avant de trouver Metallia. Notez qu'il est possible de voler pour couper court.



Le Daily Planet commente vos exploits.

dans l'espace pour finir la journée. Pas question de petit vol de santé : je dois trouver la base secrète de Brainiac et ramener l'affreux en prison. 22 heures : bon, c'est pas que je m'ennuie, mais je ferais

bien d'aller me coucher. Demain, j'ai une explosion atomique à stopper à 8 heures du mat'. J'aurais dû écouter ma mère et rentrer à France Télécom. »

« ELLE EST CHOUETTE TA CAPE : VIENS AVEC MOI DANS LA RUELLE QUE JE TE DÉPOUILLE. » (BATMAN)

Mouais, me diront les sceptiques en écoutant ce témoignage poignant, il essaye de nous faire pleurer l'autre guguss, mais c'est facile avec tous ses superpouvoirs. Pas de chance : le pauvre chéri a été exposé à de la « Kryptonite ». Or, comme chacun sait, il n'y a pas meilleur moyen pour affaiblir l'homme à la cape. Un peu loser, le bonhomme aujourd'hui. Heureusement, il lui reste encore quelques ressources, à commencer par ses capacités de vol. Un peu d'entraînement et vous réussirez à faire voler le superhéros. Si certaines parties ne



Plankster a plus d'un tour dans son chapeau.

peuvent être franchises que par la voie aérienne, la plupart vous laissent le choix : toujours est-il que voler est souvent un moyen de couper court et d'éviter les dangers. Par ailleurs, des bonus lui permettent de récupérer de l'énergie vitale, un superpunch ou un laser.

« MAIS QU'EST-CE QUE J'AI BIEN PU FAIRE DE MON BOUCLIER ? » (CAPTAIN AMERICA)

Je ne voudrais pas avoir l'air de me répéter mais, comme je l'ai déjà signalé, Superman est chouette sur Master. S'il ne fait pas des étincelles au royaume des jeux, il s'agit d'une honnête licence, dopée par une réali-

sation de très bonne facture et une action très variée. La jouabilité, sans être mauvaise, aurait pu être meilleure surtout pour contrôler le personnage en vol. Globalement, c'est du bon boulot. L'homme d'acier serait-il plutôt fan des 8 bits ? ■

NDR : Iggy vient signer !

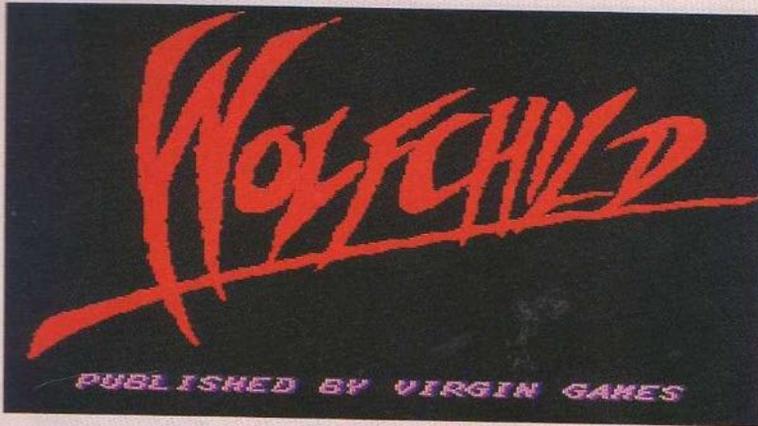
70%

SUPERMAN

- MASTER SYSTEM
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 84 %
- Animation : 71 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 79 %
- Difficulté : 74 %
- Durée de vie : 77 %
- Player fun : 85 %

A B C D E F





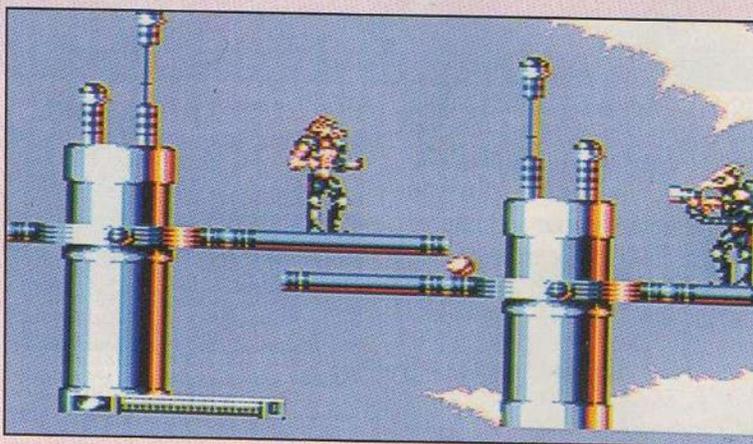
Tiens, revoilà l'homme à la tête de loup !

Wolfchild n'est pas un nom inconnu pour les possesseurs de **micro-ordinateur**. Né sur ST et Amiga, ce jeu issu des efforts de Core Design, une société anglaise de développement très réputée, a connu un beau succès avant d'arriver sur console grâce aux bons soins de Virgin Games. *Alea jacta est.*

ON M'APPELLE LE LOUP DES STEPPES

Wolfchild n'est pas sans rappeler ce bon vieux Strider. Il s'agit en effet d'un jeu de plate-forme fortement orienté beat them up dans un contexte de science-fiction bourré de

cyborgs et d'autres bestioles horribles. À la différence de Strider, toutefois, vous ne commencez pas la bagarre armé d'une épée. Nu comme un ver, votre héros ne dispose

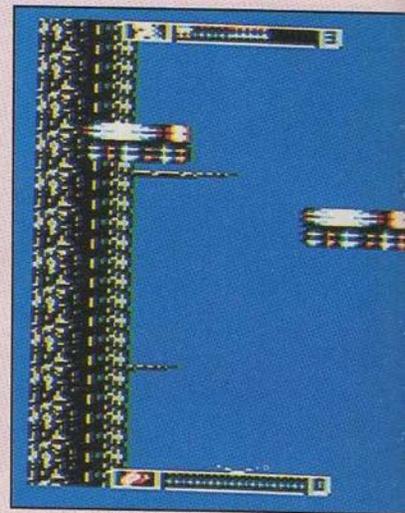


Qui est le plus laid des deux, à votre avis ?

que de ses malheureux poings, ce qui fait un peu léger face à un canon ou à un zombie armé d'un bazooka. La situation change heureusement du tout au tout lorsqu'il avale des pastilles qui lui permettent de se transformer en un loup-garou.

C'EST DINGUE AUTANT DE COULEURS

Mis à part le fait qu'elle rétrécisse grandement vos chances d'être admis au Diner's Club, cette transformation présente **deux avantages de poids**. En loup-garou, vous pouvez à la fois envoyer des rafales d'énergie et devenir plus résistant aux

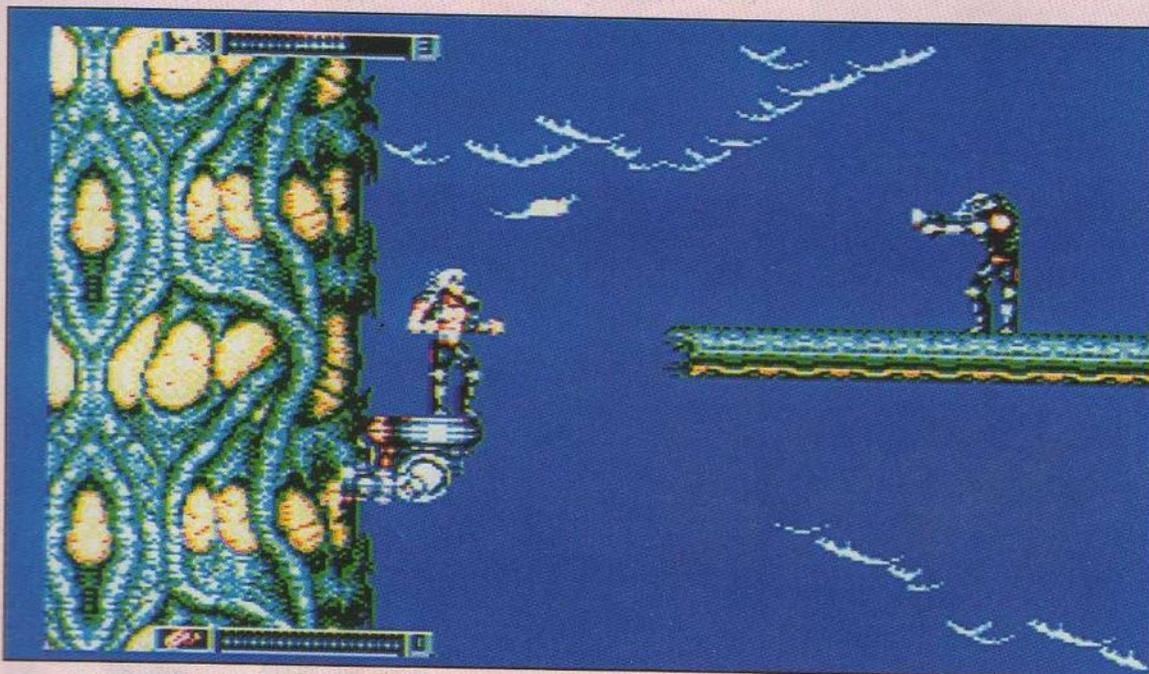


Revenu à une apparence plus humaine, Wolfchild se livre à une petite séance de saut.

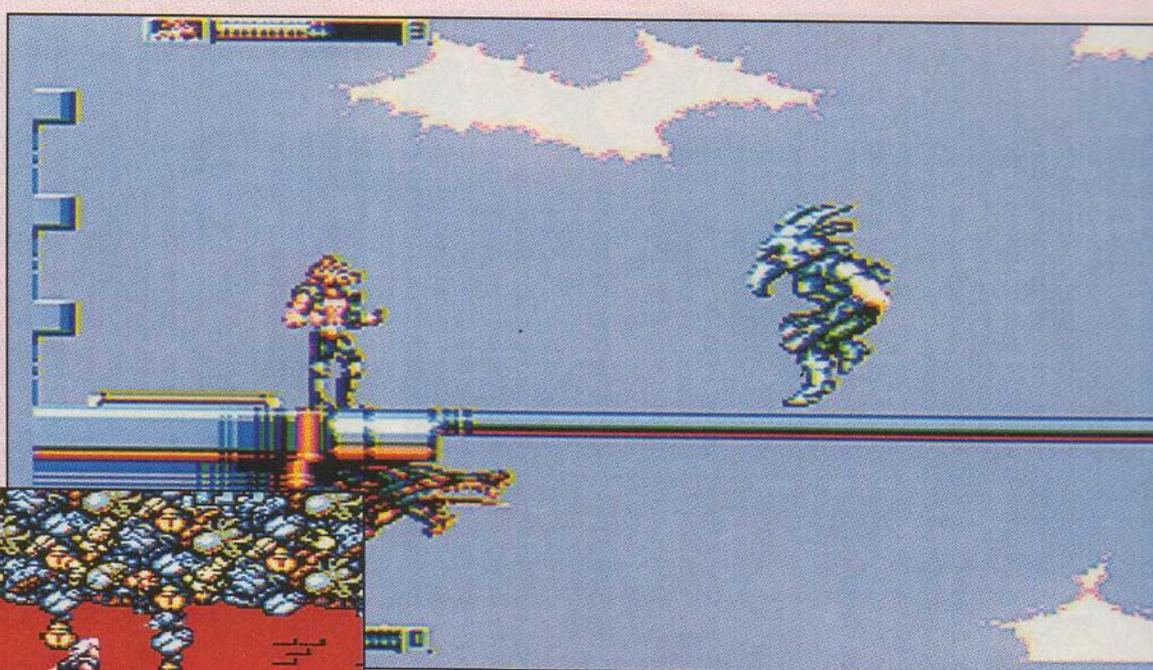
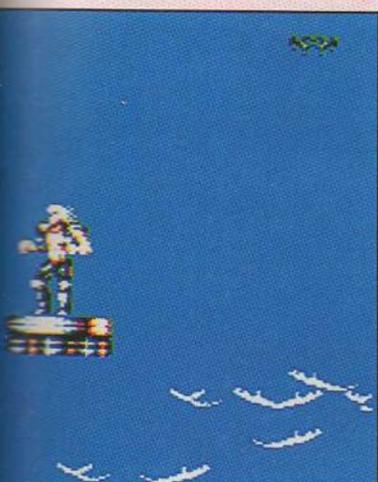
coups. En effet, un projectile ne vous tue pas : il vous redonne votre apparence humaine. La seule **stratégie** consiste donc à se transformer aussi souvent que possible en loup : certains boss sont carrément impassables si vous conservez votre apparence humaine. Sur le plan de la réalisation, Wolfchild est franchement réussi. Les **graphismes**, très beaux, sont marqués d'une « patte » incontestable (coup de chapeau au temple grouillant de vers) et exploitent à fond la palette de couleurs de la Master. On peut également se féliciter des l'absence de clignotement des sprites. Dommage que ce tableau idyllique soit gâché par l'**animation du personnage**, pas très réaliste, et par les bips archaïques qui ponctuent la progression.

MICRO ET CONSOLE, PAS AMIS

Wolfchild confirme une vérité à laquelle les fans de console commencent à être habitués : les **hits micro** ne donnent pas toujours de grands jeux de console. En matière de plate-forme, on pourrait même dire que cet adage se vérifie systématiquement. La cause en est simple : sur console, le jeu de plate-



Le second niveau se déroule dans une forêt remplie d'arbres géants.



Les vers grouillent : effet « gerbe » garanti.

forme a toujours représenté d'énormes ventes. Assurés de faire des grosses ventes, les éditeurs ne lésinent pas sur les moyens, d'où des jeux comme Mickey ou Sonic qui ont mis tellement haut la barre en terme de jouabilité et de

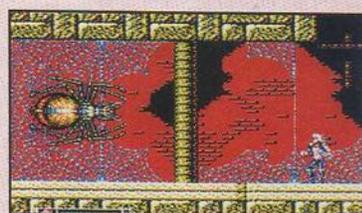
variété. La concurrence est ainsi très dure pour les nouveaux venus. Sur micro, au contraire, les jeux de plate-forme représentent des ventes plutôt moins importantes qu'un jeu de stratégie de top degré. Les joueurs n'ont pas

Frappez ce boss dans le dos.

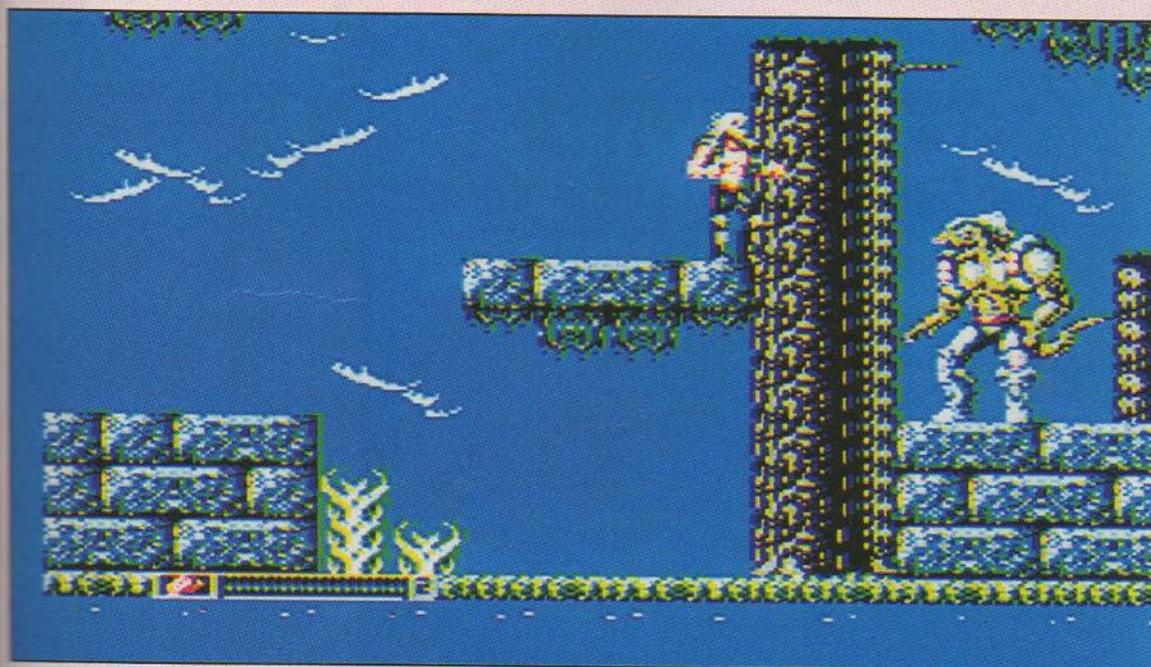
été accoutumés au même degré de qualité. Ils s'accommodent souvent d'un « game play » moins parfait pour peu que la réalisation tienne la route. Fatalement, à moins d'être complètement refaits, les transfuges micro sont souvent beaux, mais décevants sur le long terme. Wolfchild ne fait pas exception à la règle. C'est beau visuellement, ça se laisse jouer, mais de là à dire qu'on s'éclate comme un fou... M'enfin, ce n'est pas la Bere-zina. Comme la production

Master n'est pas brillante ces temps-ci, vous pouvez toujours vous laisser tenter à deux conditions : être en manque de plate-forme et posséder déjà l'intégrale des Sonic, Mickey, Wonderboy. ■

Iggy, plutôt mitigé.



Merci d'être velue.



L'iguane ne pourra être détruit qui si vous avez l'apparence du loup.

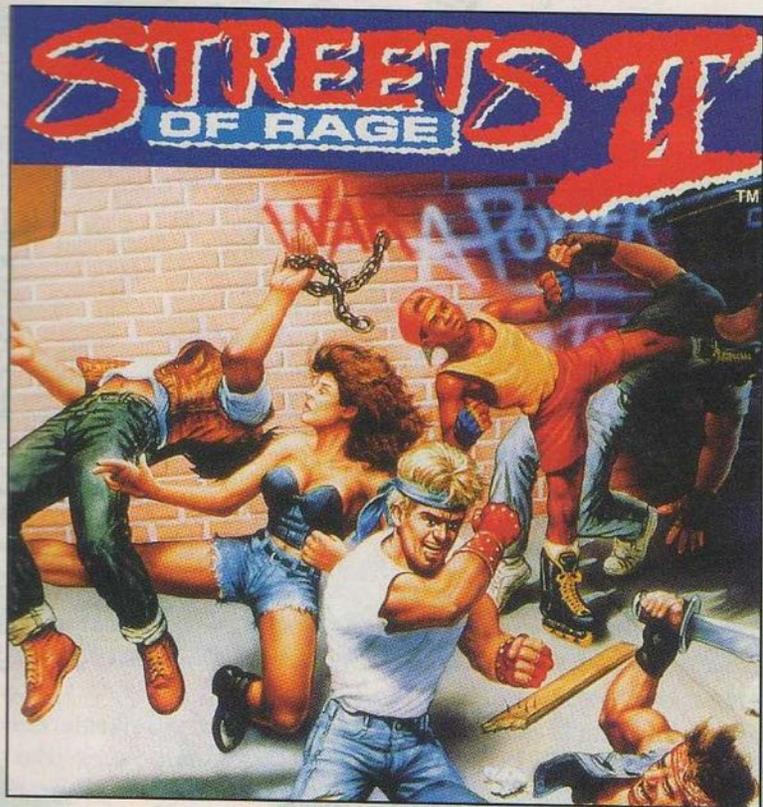
73%

WOLFCHILD

- MASTER SYSTEM
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 84 %
- Animation : 69 %
- Son : 55 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 83 %
- Durée de vie : 68 %
- Player fun : 55 %

A B C D E F





Qui a dit que la Game Gear n'était pas capable d'offrir un jeu de combat digne de ce nom, que je le bute ?

Née, un beau jour de 1991, pour contrer le Final Fight de la Super Nintendo, la série des Streets of Rage s'est imposée comme une des sagas de jeux de baston les plus populaires des consoles Sega. Malheureusement, la conversion du premier volet des aventures des redresseurs de torts urbains sur Game

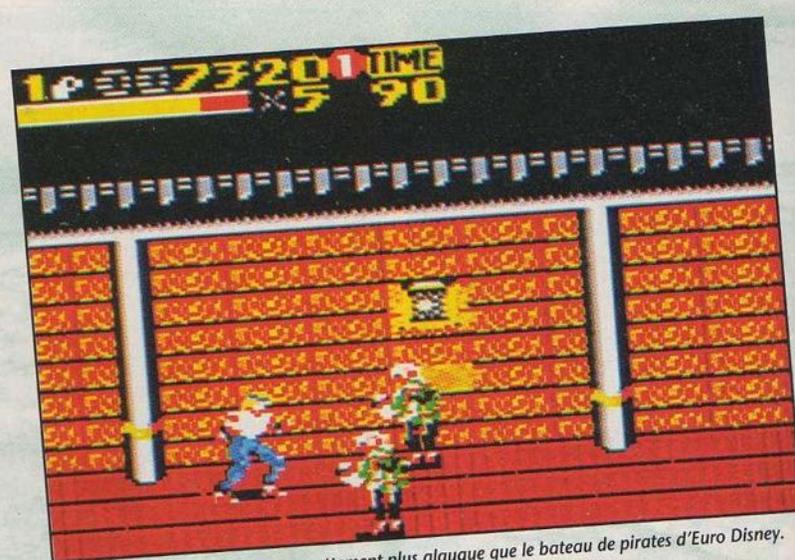
Gear sentait le travail bâclé. À défaut de créer l'événement, ce deuxième essai sur la portable couleur corrige au moins les ratages du premier.

QUE DEVIENT LA PETITE FAMILLE ?

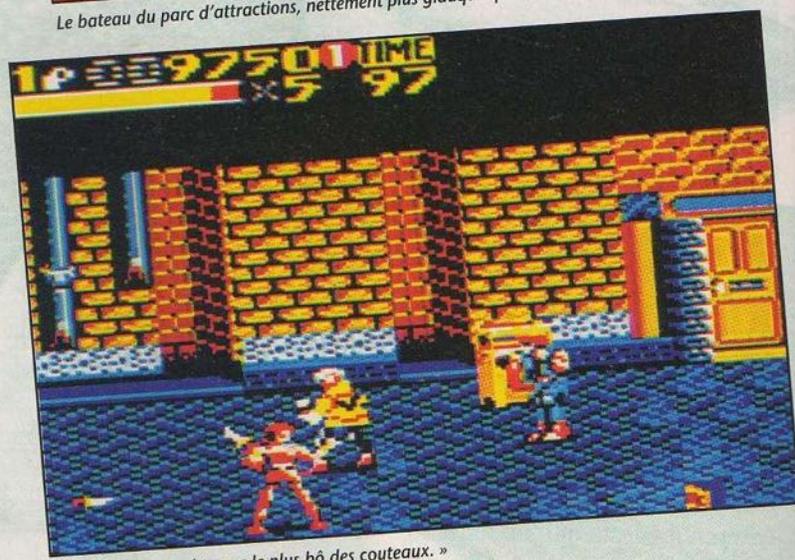
Ce qu'il y a de bien avec les Streets of Rage, c'est qu'on



Axel décolle sous les assauts de la grosse brute.



Le bateau du parc d'attractions, nettement plus glauque que le bateau de pirates d'Euro Disney.



« Ô mon couteau ! tou es le plus bô des couteaux. »

y voit du monde. Des héros arrivent, d'autres disparaissent dans une chouette ambiance bon enfant.

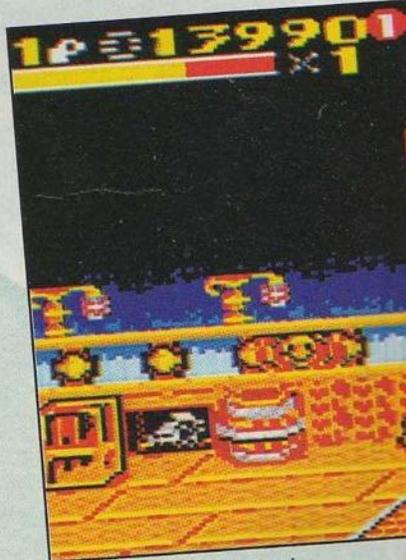
« Salut Max, mais qu'est-ce que tu fais là ?

— Oh ! j'avais cinq minutes, je suis passé castagner quelques affreux. Mais je reste pas longtemps, j'ai un train à 18 h 30. Je ne pourrai pas également assurer Streets of Rage III.

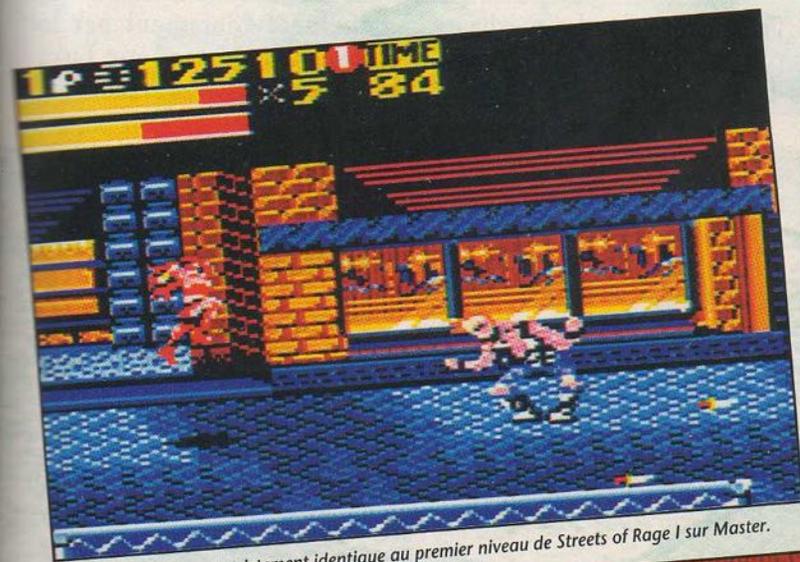
— Bon, ben alors salut ! »

Dans Streets of Rage II, c'est Adam, un des trois protagonistes de la version Megadrive, qui nous quitte pour cause d'enlèvement. C'est précisément pour le retrouver que Blaze et Axel, les deux survivants, se mobilisent à nouveau contre le syndicat du crime. Ils sont assistés par

Skate, un Black d'une agilité étonnante. Chaque personnage dispose de diverses capacités plus ou moins développées :



Le métro : un grand classique !



Le premier niveau est strictement identique au premier niveau de Streets of Rage I sur Master.

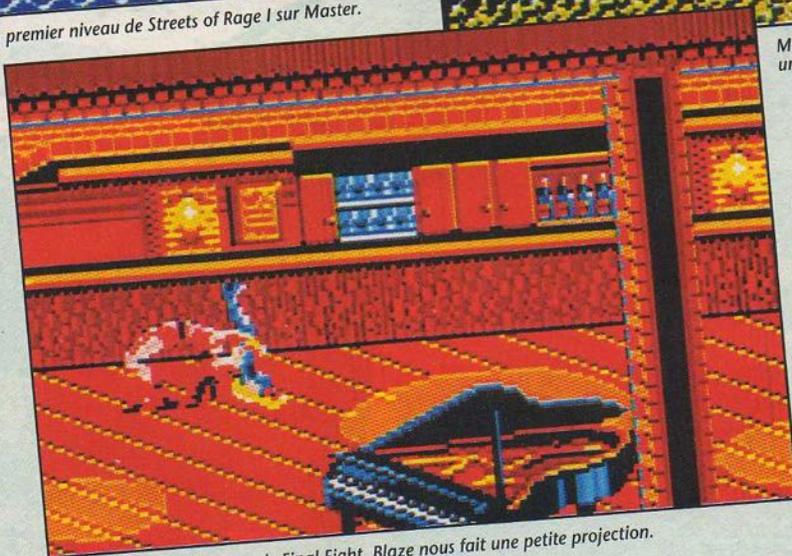


Motard et alien, le troisième level sort de l'ambiance urbaine habituelle.

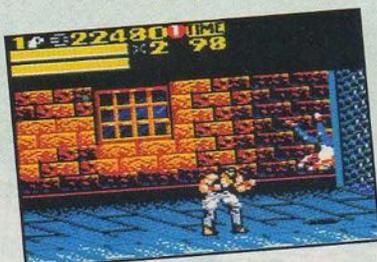
puissance, technique, rapidité, saut et résistance. Blaze dispose par exemple d'aptitudes plus marquées pour le saut, alors qu'Alex avoue une nette préférence pour le corps à corps. Comme dans tout bon clone de **Double Dragon**, chaque personnage peut ramasser des armes et les utiliser dans les combats.

ADAPTATION (TROP) FIDÈLE ?

Si l'on considère les différences techniques entre les machines, Street of Rage II propose une réalisation aussi soignée sur Game Gear que sur Megadrive. Les person-



Dans un bar qui fleure bon le Final Fight, Blaze nous fait une petite projection.



Oh ! ça va faire mal !

nages sont clairs et grands, les décors riches en couleurs et la musique cartonne bien. Normal, cette dernière est de **Yuzo Kushiro**, un des compositeurs japonais les plus célèbres du moment. Quant à la jouabilité, elle ne souffre que de la nécessité d'effectuer des combinaisons pour mener certaines attaques. Les deux malheureux boutons du paddle y sont ici pour beaucoup. Autres atouts empruntés à la version Megadrive, le jeu à deux (avec deux Game Gear

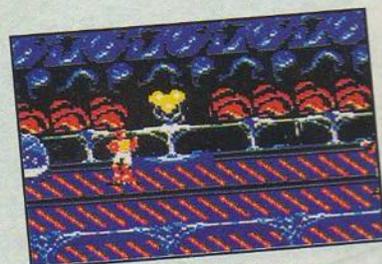
reliées par câble) et une palette de coups impressionnante pour une cartouche de ce genre. Chaque personnage compte une dizaine de coups à son actif. Malheureusement, la conversion est si fidèle qu'elle pousse le perfectionnisme jusqu'à copier les défauts de sa grande sœur, à savoir le manque de variété des adversaires et, surtout, une **facilité excessive**. Un bon joueur finit la partie assez rapidement grâce aux « conti-



Tiens ! une amazone, ça me rappelle Final Fight.

nue » généreux. Malgré tout, Streets of Rage II tient bien la route. Il pourrait même gagner le titre de meilleur jeu de baston sur Game Gear si la version de **Mortal Kombat** n'y était pas aussi belle. ■

• Iggy, las de tant de haine en ce bas monde.



Douteux, l'assemblage de couleurs.

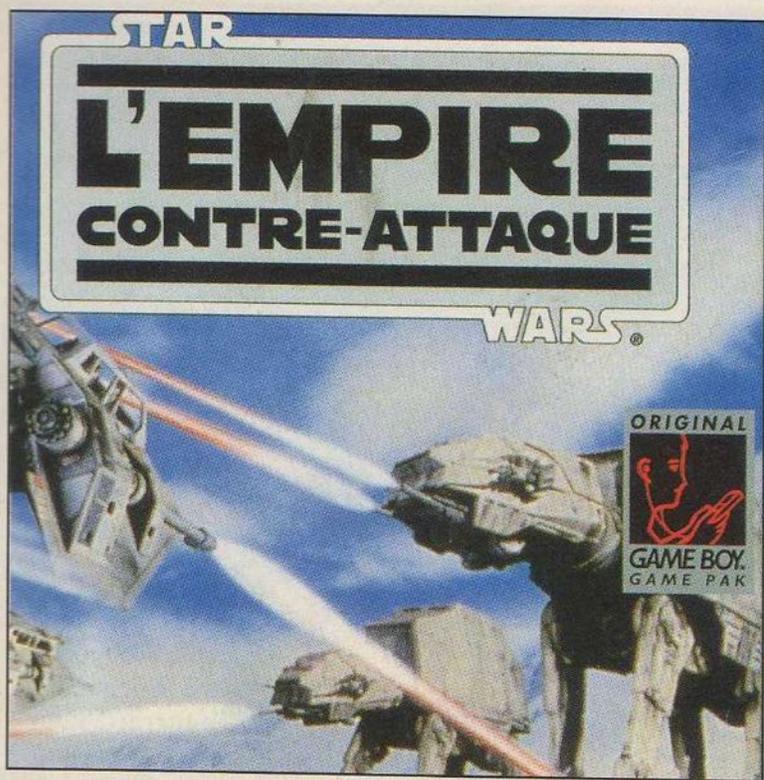
79%

STREETS OF RAGE II

- GAME GEAR
- Genre : combat
- Graphisme : 85 %
- Animation : 80 %
- Son : 89 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 55 %
- Durée de vie : 69 % (à quatre)
- Player fun : 80 % (à quatre)

A B C D E F





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

Voilà un jeu qui fait plaisir à voir. Il démontre une fois de plus que la monochrome de Nintendo a encore de beaux jours devant elle. Le déroulement de ce soft reprend, pour notre plus grand plaisir, exactement la trame du film. Je suppose qu'il est inutile de vous rappeler que *L'empire contre-attaque* fait suite à *La Guerre des étoiles* ! Au début de ce deuxième volet, les rebelles se sont réfugiés sur Hoth, une planète glacée, pour échapper à l'Empire (Eh, oui ! encore ce satané Dark Vador !). Malheureusement,

une des sondes des méchants tombe sur la petite planète des gentils !

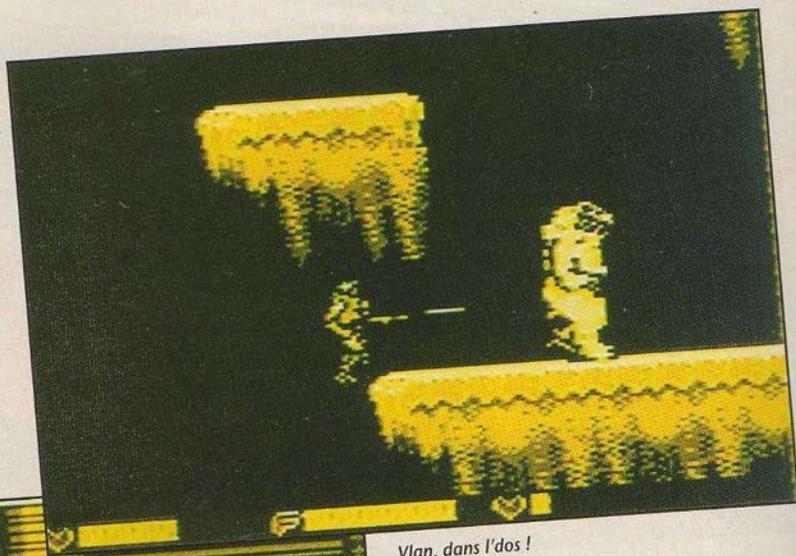
STAR WARS, ACTION !

Votre première mission sera donc de détruire le droïde espion. Il faut donc explorer les coins les plus sombres des cavernes de Hoth. Vous dirigez Luke Skywalker. Après avoir « blasté » tout ce qui bouge, à l'aide de votre pistolet laser, vous devez

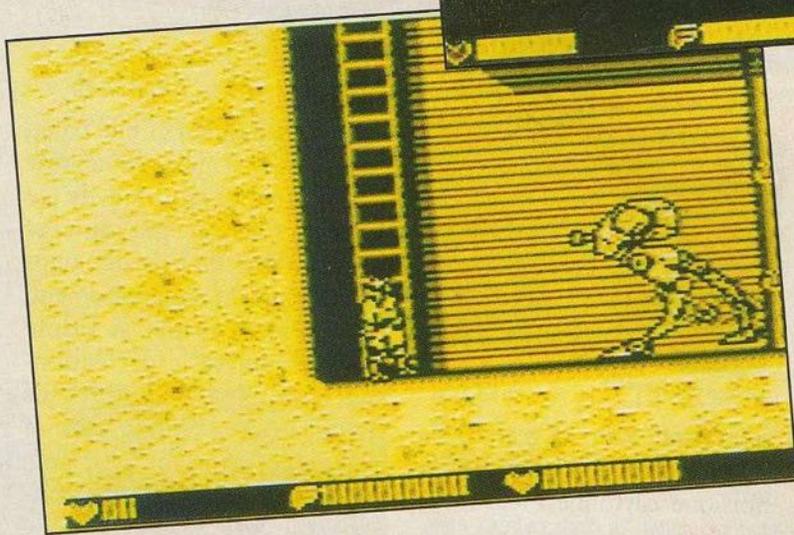
conclure évidemment par le combat mythique entre Luke Skywalker et Dark Vador, qui n'est autre que... son papa ! Vous imaginez le tableau !

Y BOUGE BIEN LE LUKOUNET !

Pour mener à bien votre aventure, de nombreuses armes sont à votre disposition. Au hasard : le pistolet laser, le sabre laser, la Force (très utile pour sauter plus

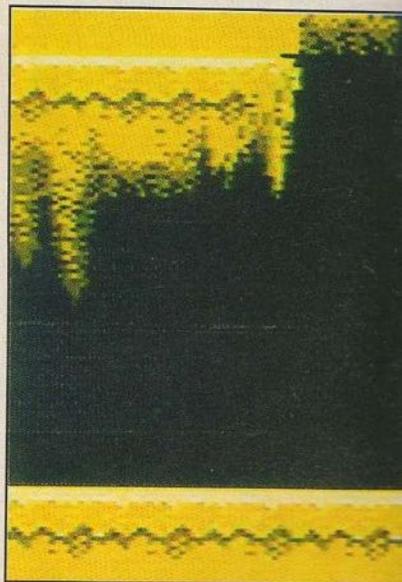


Vlan, dans l'dos !



Attention, stop !

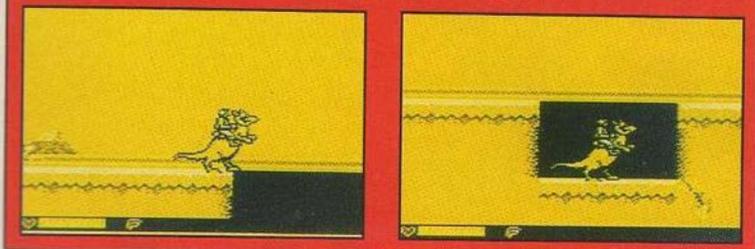
haut), etc. Il est aussi possible de glaner à droite à gauche diverses options très utiles pour progresser efficacement. Vous pouvez ainsi courir plus vite, renvoyer les tirs ennemis, « booster » la puissance de

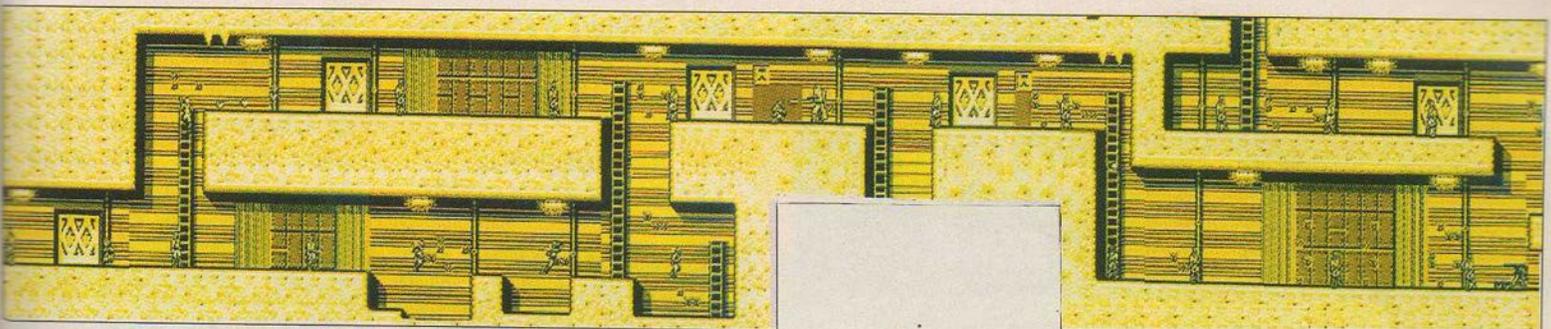


Allez, va dehors...

détruire les Walkers AT-ST avec votre Snow Wing. Sinon, utilisez l'épée laser. Ensuite, danger, les missions sont assez balèzes. L'évacuation de la base Echo et l'initiation de Luke sur Dagobath avec Yoda, le maître Jedi, ne sont qu'un début. Il faudra ensuite rejoindre Bespin pour combattre les chasseurs TIE (j'en ris encore !). Tout cela se

LE FAUX PIÈGE !





Dans la base Echo, vous découvrirez les redoutables AT-ST, qui vous mèneront la vie dure.

vosre épée et de votre pistolet, léviter, passer **une nuit aux Bahamas** (ah non ! là, je me trompe, je rêve de vacances en écrivant !). Vos adversaires sont nombreux et variés. Dans chaque stage, un foisonnement de personnages issus du film traverse l'écran, pour notre plus grand plaisir !

MA GAME BOY FAIT DU CINÉMA !

Autant vous le dire tout de suite, *L'empire contre-attaque* est un jeu classieux. Il vous

replonge dans l'ambiance de Star Wars et, plus que jamais, vous aurez le sentiment que la Force est avec vous.

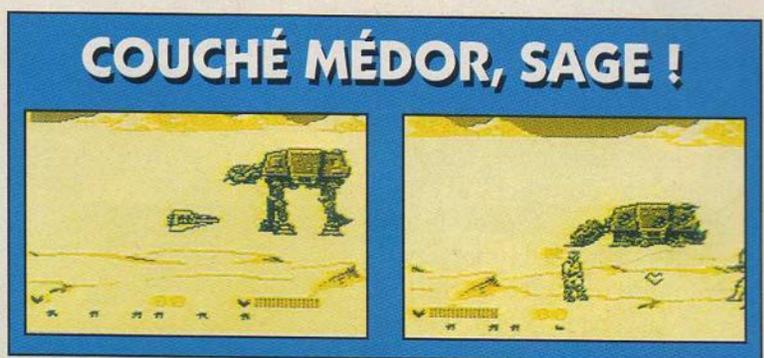
EN SCOPE !

Les graphismes sont très beaux. Je n'ai pas dit hauts en couleur, mais preuve est faite qu'avec un écran monochrome on peut parfois faire mieux qu'avec une grande palette de couleurs plus large ! La jouabilité ne souffre d'aucun défaut, malgré des mouvements assez lents lorsque plu-

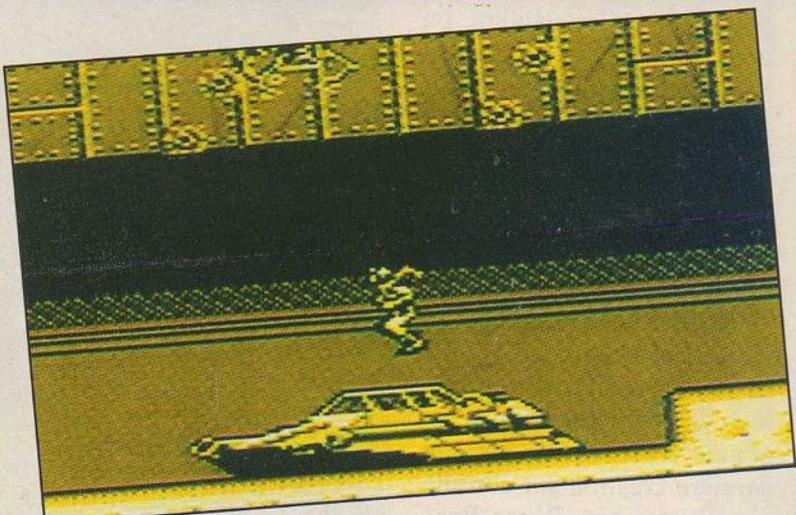


Le zoo, c'est la première à gauche.

sieurs sprites sont à l'écran. Par contre, si les labyrinthes vous donnent de l'urticaire, prenez dès à présent rendez-vous chez un dermato ! Ce sont de vrais casse-tête et, comble de malchance, certains passages vous ramènent en arrière. J'enrage rien que d'y penser ! Le niveau de jeu est ainsi assez élevé, sans toutefois nuire au plaisir de l'aventure. C'est même un véritable bonheur de jouer.



COUCHÉ MÉDOR, SAGE !



Oh ! le zoli vaisseau !



Merci Obi Wan Kenobi, t'es un frère.

On retrouve un univers fantastique qui saura satisfaire les plus difficiles d'entre vous. Moralité : les petits moyens ne nuisent pas dans la réalisation de grands jeux. ■

Elwood. Non, je ne signerai pas Elwood Skywalker !

90%

L'EMPIRE CONTRE-ATTAQUE

- GAME BOY
- Genre : aventure action
- Graphisme : 92 %
- Animation : 85 %
- Son : 83 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 85 %
- Player fun : 92 %

A B C D E F





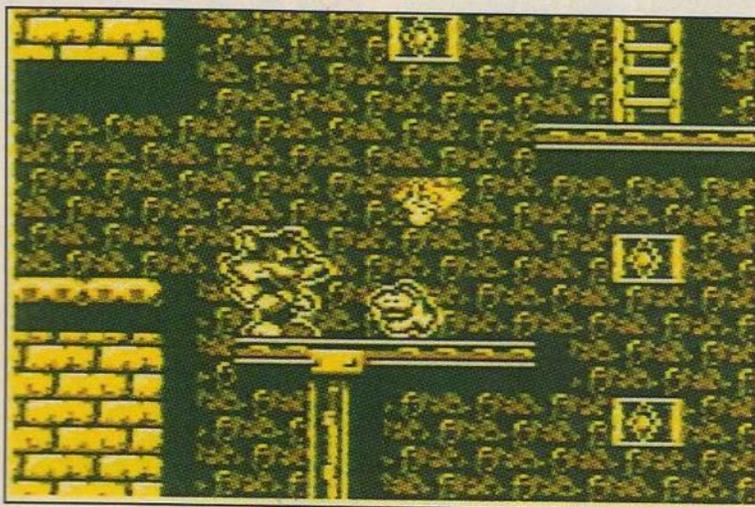
Rusé comme pas un, le renard corrige même ses erreurs.

Il y a des jours comme ça où on est brutalement envahi de préjugés. Des jours comme aujourd'hui où, après avoir frôlé dix fois la **dépression** nerveuse, hurlé à la mort et finalement déclaré forfait devant la version Super Nintendo des **Blues Brothers** pour cause d'injouabilité, on manque de se jeter par la fenêtre en lançant un dernier cri de haine envers la vie lorsque, au chargement de **Titus The Fox**, l'écran de sa Game Boy s'illumine de la tête d'un renard. Il faut signaler, pour tous ceux qui ne connaissent pas le monde du jeu sur micro-ordinateur, que ce renard n'est autre que le **logo de Titus**, une boîte hexagonale très connue dont la dernière création sur console n'est autre que **Blues Brothers**. Entre le désespoir et la haine, je me risque à ma première partie de **Titus The Fox**.

Inutile de vous décrire ma surprise lorsque je me suis aperçu que, au bout de plu-



Plus c'est petit, plus ça mord.



Vous ne trouvez pas qu'il ressemble à un chat, ce renard ?

sieurs minutes, j'étais, selon toutes les apparences, toujours vivant. On croit rêver !

AUJOURD'HUI, LEÇON DE JOUABILITÉ

Comme l'indique son titre, ce jeu met en scène la mascotte de Titus dans un jeu de plate-forme qui ressemble comme deux gouttes d'eau à un produit « niaqué ». Visiblement, nos petits Français ont disséqué les grands jeux de **plate-forme nippons** afin de reprendre les recettes tra-

par un b et un o : bo... Hé oui ! bravo à notre candidat surprise, monsieur Isidore Dugland, de Charleville-Mézières, qui gagne un abonnement gratuit ! Monsieur Dugland a raison, il s'agit bien d'un **tableau de bonus**. Car dans **Titus The Fox**, il n'y a pas de boss. Remarquez, quand je dis tableau de bonus, c'est une façon de parler, puisque vous pouvez y gagner des vies en récoltant des cristaux, mais également en perdre si vous faites une fausse manœuvre. Un tableau de bonus dans

ditionnelles qui ont fait leur succès. Rien d'étonnant, alors, de retrouver tous les pièges et astuces habituels, avec même quelques passages secrets.

MURS ET BONUS

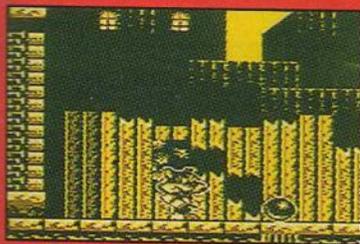
Les niveaux — prenant chacun un thème différent (ville, pyramide, etc.) — se divisent en plusieurs parcours et se terminent par... Allez, ne soyez pas timide, vous commencez à être habitué. Tenez, je vous aide. Ça commence



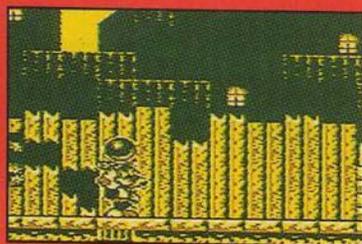
Un mur vous emmène jusqu'à des hauteurs...

TITUS EST UN MANUEL

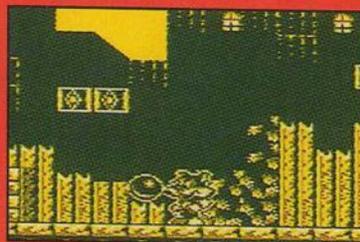
Notre renard prend tout ce qui lui tombe sous la main. Durant son périple, il rencontrera principalement deux catégories d'objets : des caisses (écrans 1, 2, 3 et 4) et des boules en plastique (écrans 5, 6, 7 et 8). Les caisses ne servent pas à atteindre un point situé en hauteur mais peuvent être allégrement balancées à la tronche des ennemis. Les boules servent, elles, de trampoline pour se hisser jusqu'à des plates-formes ou à des bonus situés en hauteur. Histoire de compliquer les choses, ces objets ne se trouvent jamais à côté de l'endroit où il faut les utiliser. La démarche se décompose donc en quatre étapes. Ciel ! je tombe sur l'objet (écrans 1 et 5). Diantre ! je vais le prendre (écrans 2 et 6). Fichtre ! je l'emporte jusqu'à l'endroit où je veux l'utiliser (écrans 3 et 7). Peste ! je l'utilise (écrans 4 et 8).



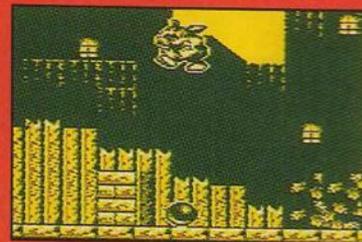
écran 1



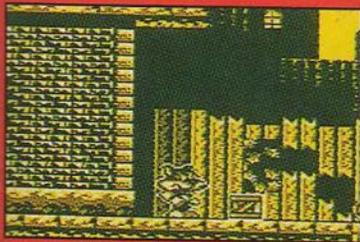
écran 2



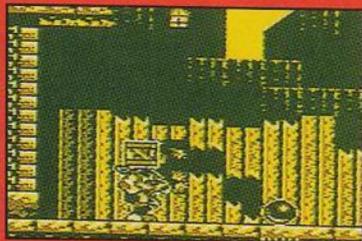
écran 3



écran 4



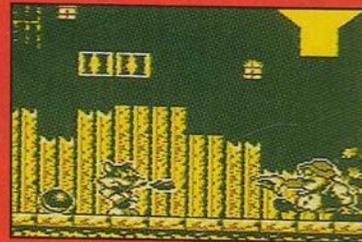
écran 5



écran 6

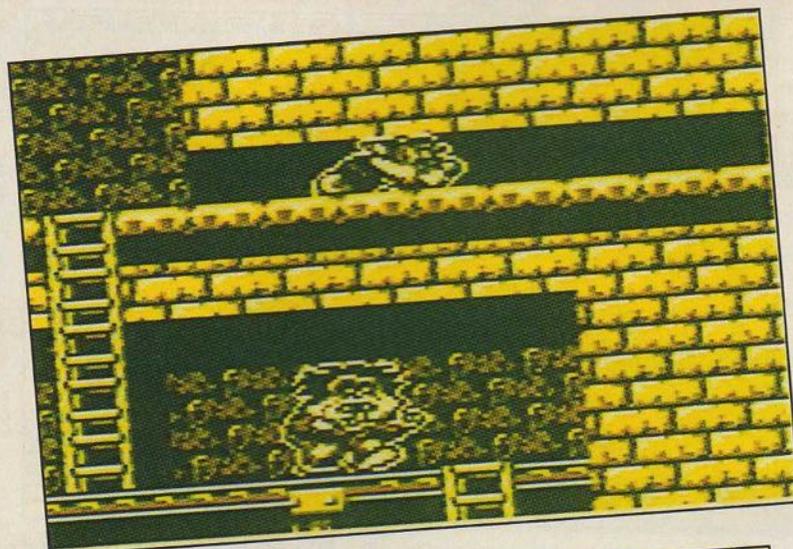


écran 7



écran 8

lequel on peut mourrir au moins c'est original ! L'autre élément omniprésent de ce jeu, ce sont les « murs champignons ». Vous vous promenez tranquillement et paf ! un mur surgit brusquement derrière vous, voire même sous vos pieds. Ces murs peuvent aussi bien vous interdire un chemin que faire office d'esca-

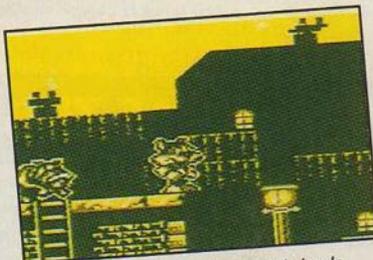


Titus rampe pour passer dans les conduits.

lier pour atteindre un endroit situé en hauteur.

Y'A DU PROGRÈS

Titus The Fox est une excellente surprise. Ce petit jeu ne prétend pas imposer de nouveaux standards dans un genre sur-représenté sur Game Boy mais dispose de graphismes de grand standing, d'une jouabilité très satisfaisante (malgré quelques petites choses bizarres par-ci par-là),



Va falloir trouver une caisse pour le bulldogue... ou déguerpir.

d'une progression de la difficulté parfaitement menée et de suffisamment de bonnes idées pour qu'on ne s'ennuie pas. Autant d'atouts qui, à défaut de lui permettre d'atteindre le niveau des plus

grands jeux de plate-forme de la Game Boy, font de cette production française un bon investissement. Dites messieurs, chez Titus, promettez-moi que vos jeux futurs resteront dans le ton de cette cartouche. ■

Iggy, qui ne pense déjà plus aux Blues Brothers...

79%

TITUS THE FOX

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 86 %
- Animation : 79 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 78 %
- Difficulté : 68 %
- Durée de vie : 74 %
- Player fun : 74 %

A B C D E F





Commando, commando, on a demandé un commando ?

Contrairement à ce que pourraient penser les inconditionnels du Sonic Boom, Capcom n'est pas apparu dans le monde des consoles le jour de la sortie de Street Fighter II. Grâce à Megaman et aux jeux Disney, cet éditeur s'est même longtemps fait une spécialité en réalisant des petites merveilles sur Nintendo 8 bits. Sans compter les plus gros hits de nos copains bridés, Bionic Commando, avait remporté en son temps un joli petit succès sur NES. Voici donc son adaptation sur Game Boy.

BIONIC AIME SA MAMAN

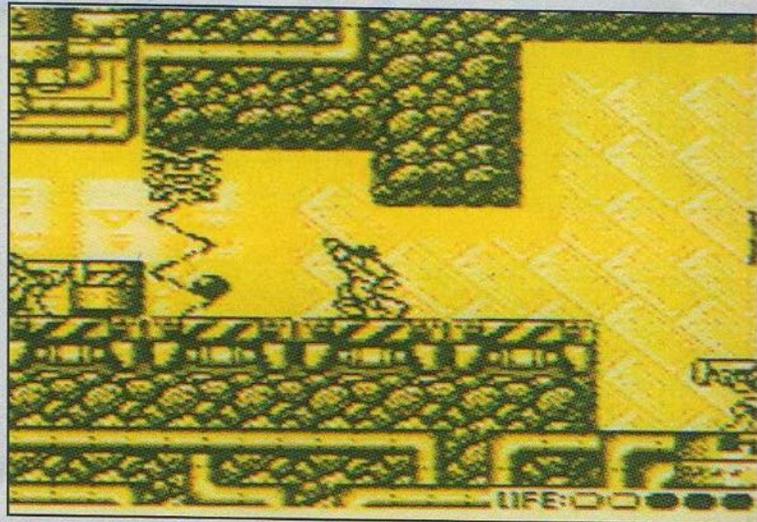
Je vous parlerai bien du scénario mais j'ai vraiment la flemme. Surtout que, pour changer, il s'agit encore d'une histoire de tyran sanguinaire,

confortablement abrité derrière son armée de mercenaires, qui menace la Terre. Bien sûr, les terriens, pas fous, lui ont préparé une petite surprise en la présence de leur dernière arme secrète : un cyborg de derrière les fagots. Notre

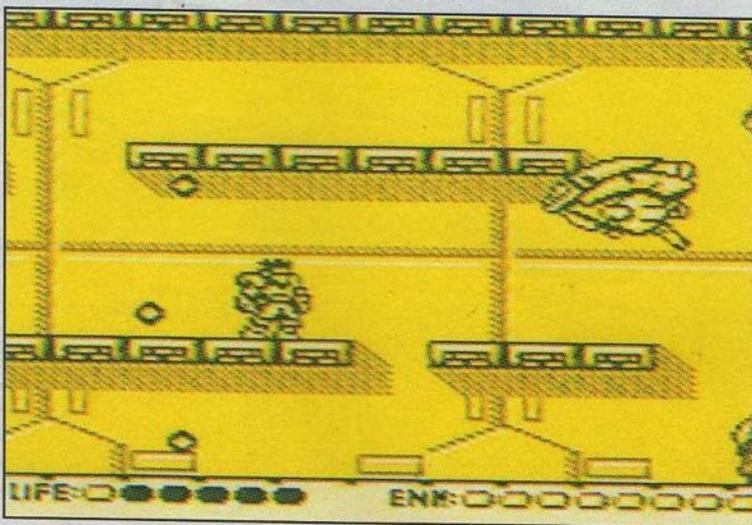
valeureux combattant (je ne sais pas pourquoi je dis le nôtre, c'est peut-être le vôtre après tout) s'en va donc ratisser les différentes bases ennemies. Ce n'est pas qu'elles soient immenses, mais il y en a quand même un bon paquet.



Sur le plan du secteur ennemi, vous pouvez choisir votre chemin.



Tirez pendu au plafond pour détruire le champ de force.



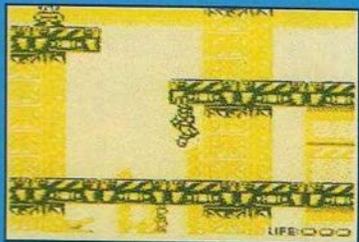
Détruire le réacteur est le but de chaque mission : mais le tas de tôles est défendu de plus en plus féroce.

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

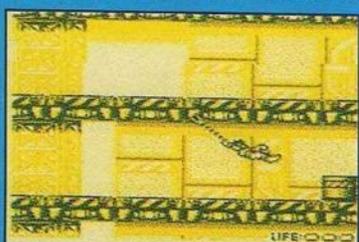
NE LAISSE PAS TON BRAS TRAÎNER PARTOUT

Bionic Commando utilise son bras bionique de trois manières différentes :

- Pour s'accrocher à un plafond afin de monter à l'étage supérieur ou de détruire un ennemi suspendu (écran 1).
- Pour jouer à Tarzan et franchir un obstacle : ennemi, trou, etc. (écran 2).
- Pour attraper un bonus situé hors d'atteinte (écran 3).



Écran 1.



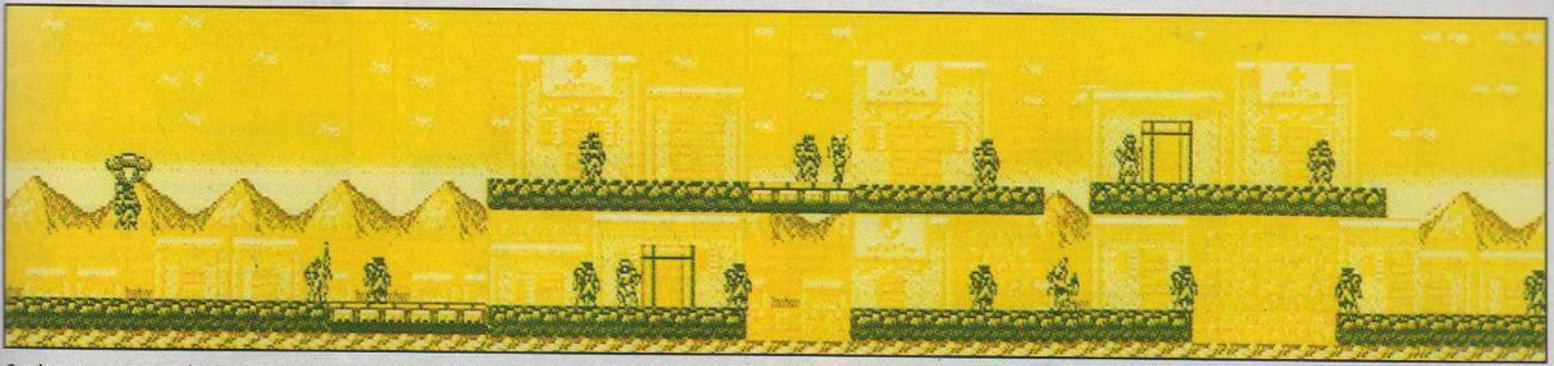
Écran 2.



Écran 3.

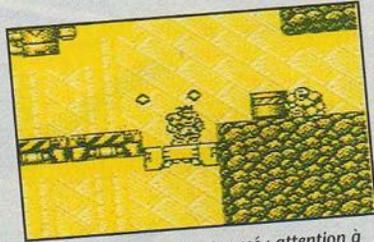
BONJOUR, JE SUIS L'HOMME QUI NE SAUTE PAS

Le plus déroutant dans Bionic Commando, c'est qu'il s'agit du premier jeu de plateforme où le héros ne saute pas. Non, c'est sérieux : il ne peut pas sauter. Plus désa-



Ce niveau est un peu spécial : il s'agit d'un parcours de bonus, qui réapparaît régulièrement, rempli d'objets intéressants et dans lequel il ne vous arrivera pas grand-chose, à moins que vous n'ayez le malheur de tirer. Car, dans ce cas, les adversaires débouleront de partout.

gréable encore, lors d'une chute dans le vide, il est impossible de le déplacer pour le faire tomber sur une plateforme située légèrement en retrait. Par contre, notre héros dispose d'un atout assez pratique : un bras métallique étirable qui lui permet de se gratter le dos tranquillement... euh ! pardon, qui lui permet de se hisser aux plates-formes situées en hauteur. Partant de là, il y a deux réactions possibles pour un joueur normalement constitué : « P..., c'est nul, je viens encore de tomber dans un trou en essayant de sauter (dur de résister aux

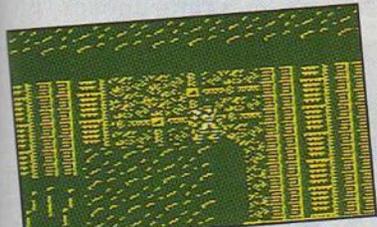


Un élévateur sur deux est cassé : attention à ne pas vous planter.

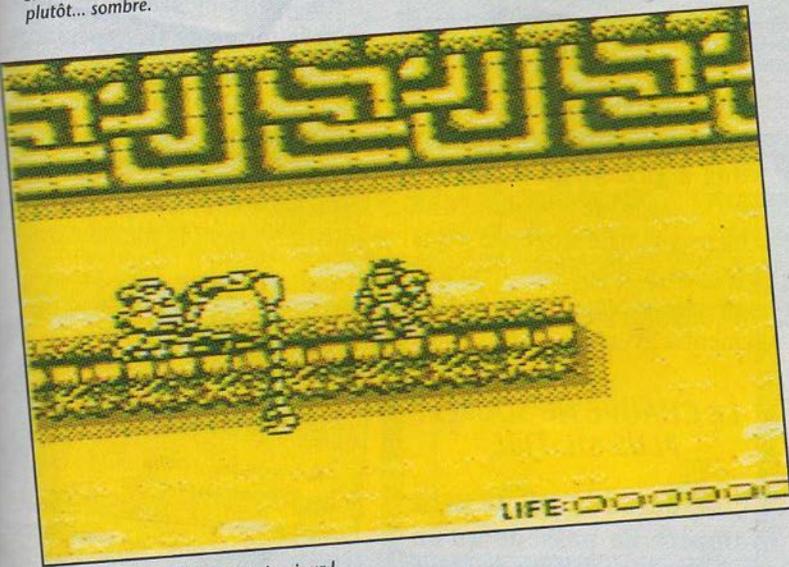
réflexes acquis au cours de longues années de jeux de plate-forme). » ou alors « C'est génial. Enfin du nouveau ! » Il y a gros à parier que la seconde proposition primera. Car, après une période d'adaptation, ce mode de déplacement est très sympa.

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

Bionic Commando est un sacré bon investissement pour sa portable. Beaucoup



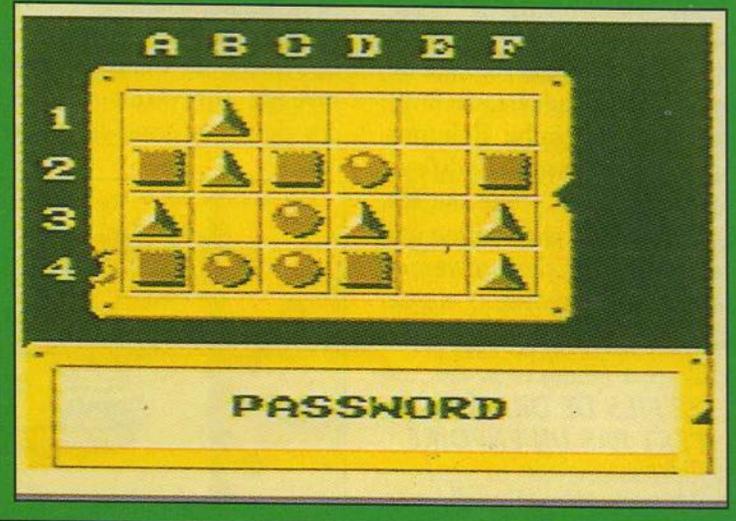
Si vous n'avez pas de torche, ce stage restera plutôt... sombre.



Bureau des Travaux publics, bonjour !

Z'AURIEZ PAS PLUS SIMPLE COMME PASSWORD ?

Chaque mot de passe est représenté par une combinaison de figures géométriques que vous devez rentrer sur un damier. Avec la lisibilité légendaire de l'écran de la Game Boy, c'est une vraie partie de plaisir. Je préfère encore les lettres.



moins difficile que sur NES, il est original, varié, hyper-jouable et fourmille de ces surprises qui prouvent que la cartouche a été testée et retestée avant de nous être proposé. Bref, c'est l'exemple parfait de ces jeux qui ont fait le succès des 8 bits, loin de toute esbrouffe et de tout zoom mais béton sur l'intérêt et le plaisir du joueur. Que demande le peuple ? ■

Iggy, l'homme qui valait... pas grand-chose en fin de compte.

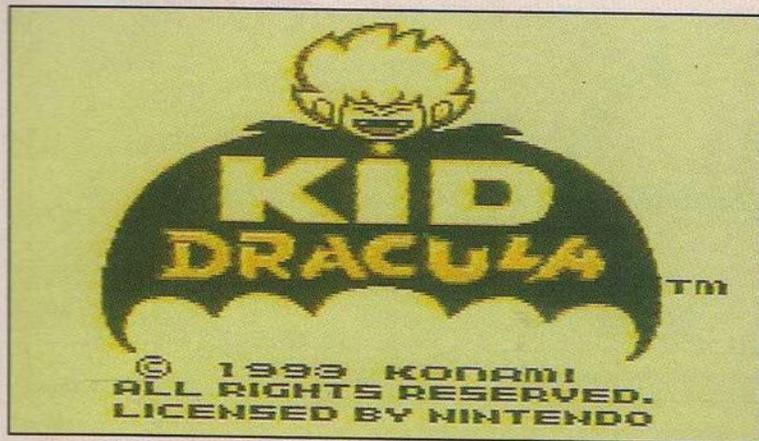
87%

BIONIC COMMANDO

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 79 %
- Animation : 82 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 79 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 70 %
- Player fun : 90 %

A B C D E F





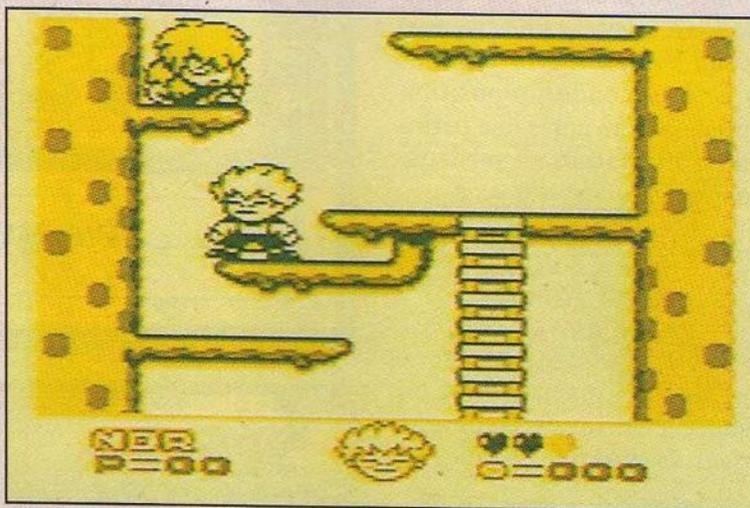
La Game Boy prouve, une fois encore, qu'en matière de plate-forme elle ne craint personne.

Konami et Dracula continuent leur love story. Après avoir transformé le vampire de ces dames en adversaire invétéré de **Christophe Belmont** dans Castlevania, l'éditeur japonais met en scène son fils dans un jeu de plate-forme qui devrait laisser des souvenirs de rêve aux amoureux de ce genre sur Game Boy.

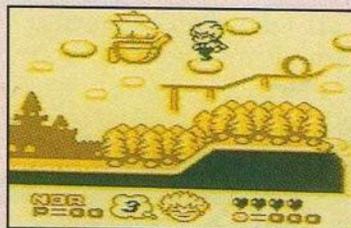
LE FILS DE DRACULA N'EST PAS UN ENFOIRÉ

Métamorphosé en héros, Dracu Junior peut difficilement garder sa tête de vampire maléfique. Les graphistes de chez Konami l'ont donc affublé d'une tête de gamin dont deux petites canines tra-

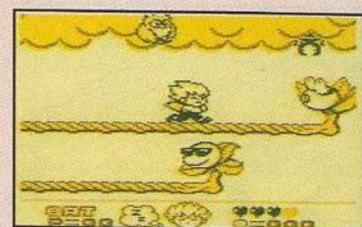
hissent les origines vampiriques. La mission du kid le conduira à franchir sept niveaux ultravariés : séquences de plate-forme classiques,



Petit passage vertical pour atteindre le sommet de l'arbre.



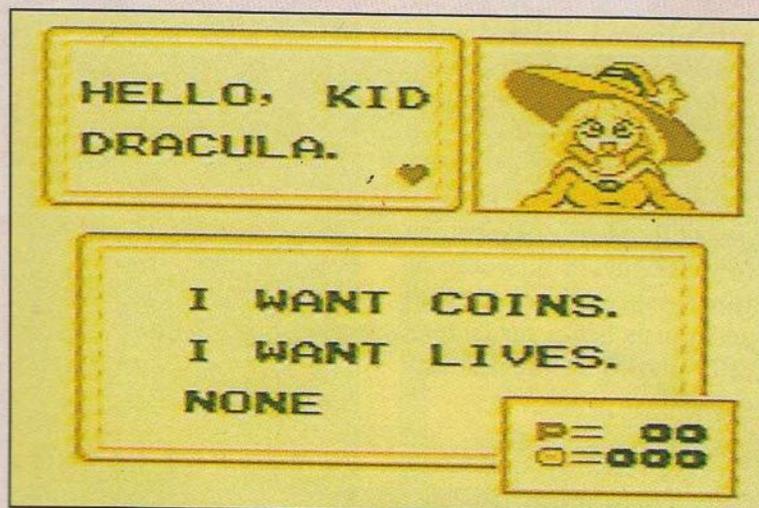
Des dessins agrémentent les passages entre les niveaux.



Tirez dans la tête des plantes pour qu'elles créent un pont suspendu.



Ces plates-formes pivotent sous votre poids. Sautez vite !



Intéressée, la fille.

action aérienne, course-poursuite en chariot, préparez-vous à en voir de toutes les couleurs. Par chance, une charmante demoiselle vous proposera d'acheter des vies entre les niveaux : veillez seulement à avoir du cash.

LE CHAUVESOURIS NE SOURIT PLUS : IL TIRE

Au début du jeu, le petit vampire ne possède qu'un seul tir qui peut toutefois être contenu pendant quelques

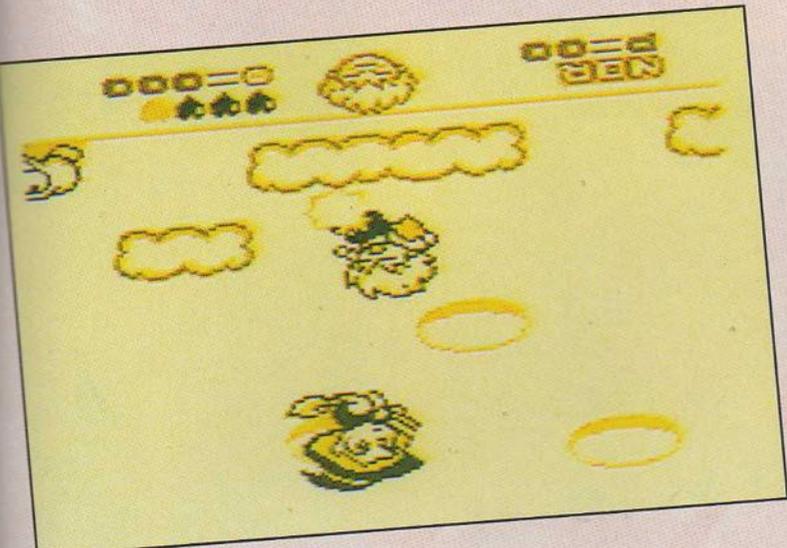
secondes pour éclater avec davantage de puissance. Par ailleurs, il dispose de **pouvoirs**. Le seul disponible au début, et le plus utilisé tout au long du jeu, est la possibilité de se métamorphoser en chauve-souris pendant quelques secondes pour atteindre les plates-formes inaccessibles ou franchir les précipices et autres ponts qui s'écroulent. À chaque fin de niveau, un nouveau sort vient s'ajouter à la liste. Ceux-ci prennent souvent la forme de **tirs spéciaux** plus ou moins efficaces (le tir chauve-souris dispose par exemple d'une portée trop limitée pour être vraiment efficace) mais qui présentent invariablement la même caracté-



À la fin du premier niveau, des chauves-souris vous rejoignent, ce qui vous donne un nouveau tir.



Le premier niveau se déroule dans un château infesté de morts vivants tous plus drôles les uns que les autres. Petit instantané d'une des nombreuses étapes de ce périple.



Des sorcières pareilles, j'en mangerais.

téristique : ils demandent quelques secondes d'attente pour être mis en œuvre, ce qui limite leur usage dans le feu de l'action.

GRAINE DE DRACU OU GRAINE DE MARIO ?

Kid Dracula est une vraie petite merveille ! Il est rare de voir autant de variété et d'innovations dans un même jeu. De nouveaux adversaires apparaissent constamment, les tactiques de pro-

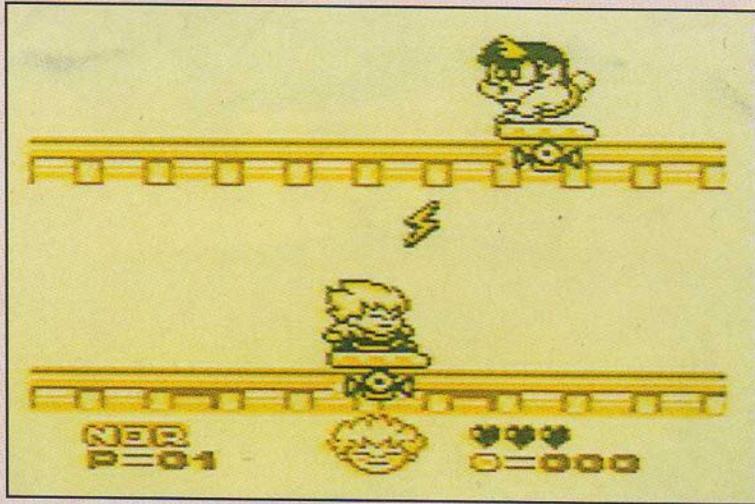
gression varient du tout au tout au sein du même niveau et il y a tant de bonnes idées au mètre carré qu'on ne sait plus où donner de la tête. Certains passages comptent carrément parmi les plus hallucinants que j'aie vus dans un jeu de plate-forme : la traversée de montagnes russes à bord d'un chariot, avec ses passages dans des grands huit ou la traversée sur des plantes qui forment un pont végétal lorsque vous leur tirez dans la tête sont de vrais moments de



Il a un peu trop vu Jason, lui. Quand il reviendra avec un fusil, il sera plus proche de Clint Eastwood.

grâce. La réalisation irréprochable et cette petite touche de magie indéfinissable qui fait les grands jeux ne font qu'ajouter à l'attrait d'une cartouche qui aurait allégrement pulvérisé la barre des 90 % si elle n'était si facile. Comptez deux jours pour qu'un bon joueur le finisse. 250 francs pour deux jours de bonheur pur, est-ce vraiment trop cher payer ? ■

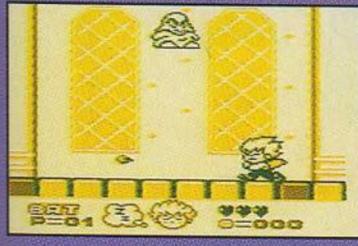
Iggy, tu copieras cent fois : je n'oublierai plus de signer mes tests de jeu.



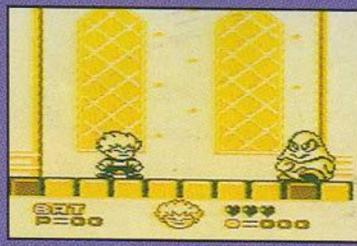
Une partie du troisième niveau vous place sur un wagon monté sur des rails pour un parcours qui n'a rien d'un manège.

TIENS, LE REVOILÀ !

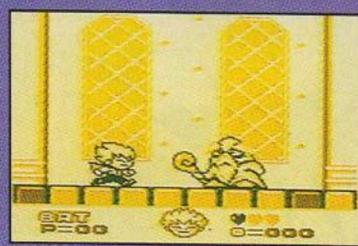
Dans Kid Dracula, les boss ne sont pas très vicieux. En revanche, plusieurs combats vous attendent à la fin de chaque niveau. A la fin du level 1, vous rencontrez par exemple un fantôme minuscule. Une fois battu, il partira en pleurant appeler son père qui, à son tour, appellera son grand-père à la rescousse. A d'autres endroits, ce sera le même boss qui reviendra plusieurs fois de suite, avec de nouvelles armes différentes. Ça, c'est cool !



Le petit fantôme.



Le papa fantôme.



Le grand-papa fantôme.

86%

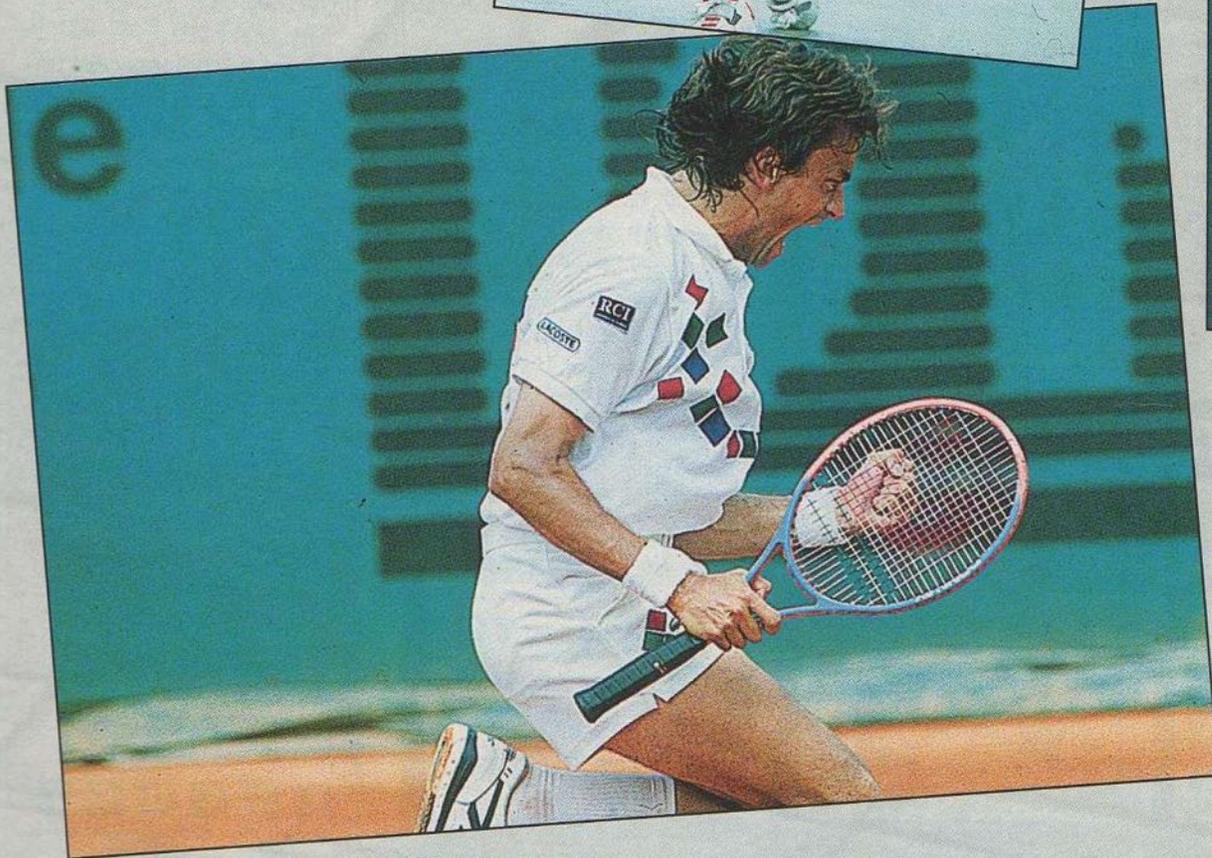
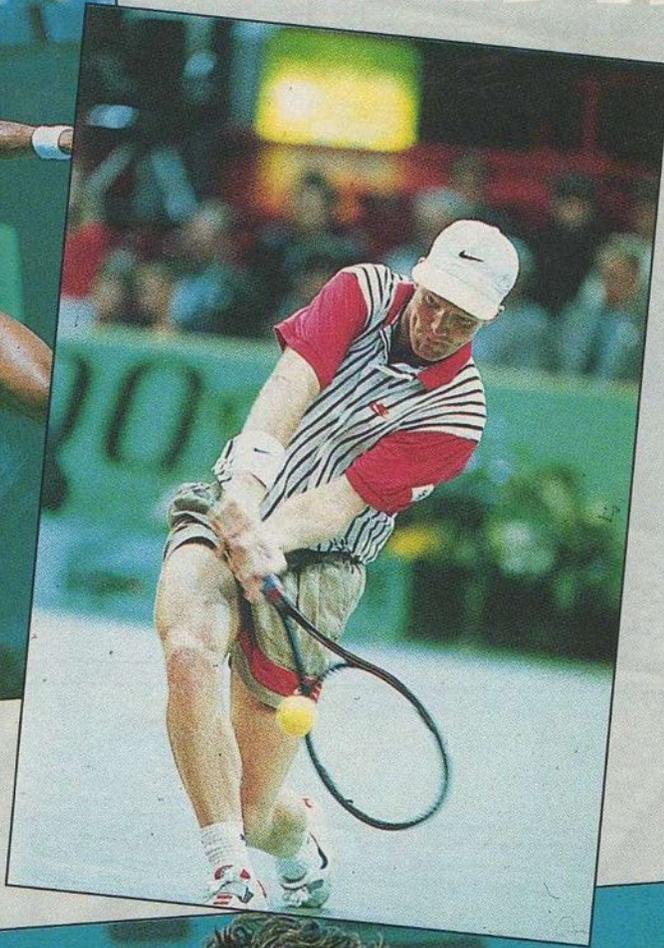
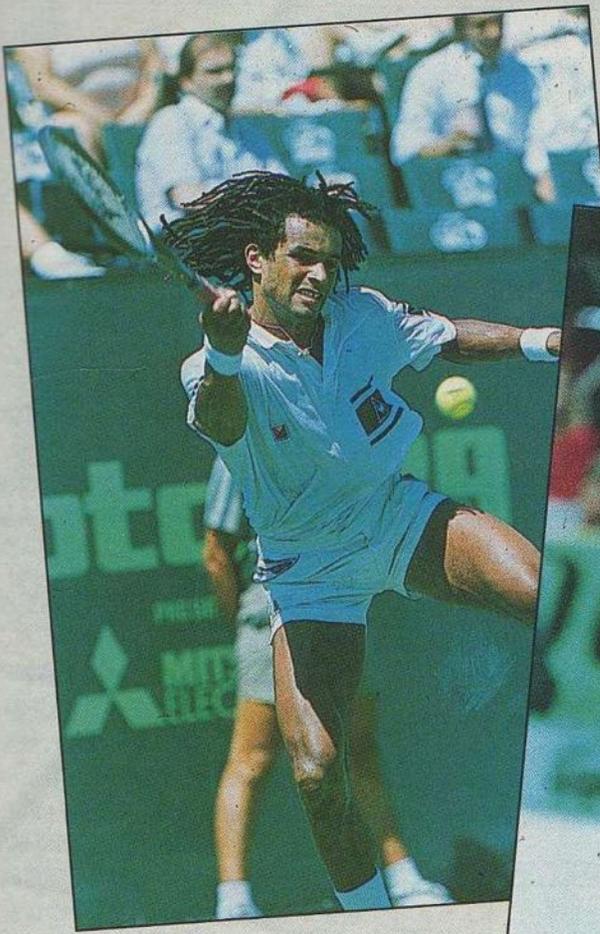
KID DRACULA

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 87 %
- Animation : 89 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 60 %
- Durée de vie : 53 %
- Player fun : 90 %

A B C D E F



TENNIS : EX



EXERCICE DE STYLE !



À l'approche du tournoi de Flushing Meadow, c'est un véritable raz de marée des simulations de tennis qui arrive sur nos consoles. Super Nintendo, Game Boy, Megadrive et NEC : elles vont toutes goûter à la terre battue et au gazon. Le tennis attaque sur tous les fronts et c'est tant mieux. Maintenant, il s'agit de savoir si tous ces jeux inspirés par la divine balle jaune sont de qualité. C'est une autre histoire...

Dossier réalisé par Chris.

**SUPER
NINTENDO**

INTERNATIONAL TENNIS TOUR

Sous le nom de Davis Cup, une simulation de Loriciel, un chatoyant éditeur français, International Tennis Tour a déjà remporté un franc succès dans le monde de la micro.



Le Français et l'italien se ressemblent étrangement.

L'adaptation sur Super Nintendo, autant vous l'avouer tout de suite, ne tient pas du génie. Malgré tout, cette simulation possède bien des qualités. En ce qui concerne les options, en particulier, le choix est assez impressionnant : jeu seul ou à deux, dans la même équipe ou bien comme adversaires, en simple ou en double, en match d'exhibition ou de tournoi, entraînement intense, réglage du niveau de la console... Vraiment, de ce côté, il n'y a aucun problème et guère de reproche à faire. Vous pouvez configurer le jeu comme vous le désirez selon vos préférences. Cela fait, il ne reste plus qu'à pénétrer, manche de raquette en avant, sur le court.

ÇA SE JOUE AVEC LES PIEDS ?

Pour le jeu à proprement parler, la présence d'écrans séparés (ou splités) dans le mode « deux joueurs » gêne

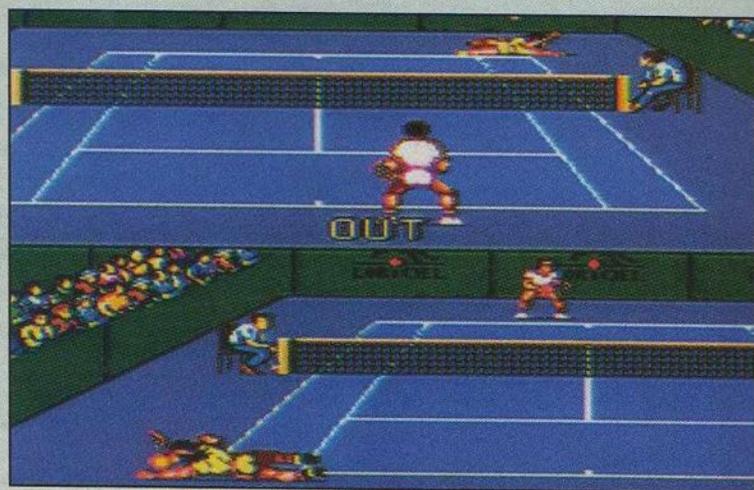
considérablement la vision du jeu. Il est en effet très difficile dans ce cas de jouer correctement au filet, car on ne peut pas voir la balle arriver. Il faudrait une vision du terrain beaucoup plus haute pour mieux apprécier la trajectoire de la petite balle jaune. De plus on se retrouve souvent, désir d'ubiquité oblige, à essayer de suivre ses déplacements sur l'écran de son adversaire. Il n'y a pas plus traître. Si vous avez en plus le regard qui biaise et qui louche



Défendez les couleurs de votre pays.



Belle envolée vers l'avant : la balle va être interceptée.



Un plongeon pour rien, la balle sort.

par mégarde à côté, alors c'est la fin. Il faut vraiment rester très concentré. En mode « un joueur », même si les choses s'arrangent un peu pour la vision (le terrain tient sur l'écran en entier — le truc normal, quoi !), ce n'est pas encore le nirvana attendu. Le

plaisir de jouer, quoique présent, est assez limité. Super Tennis et Jimmy Connors ne sont pas encore détrônés. ■

75%

INTERNATIONAL TENNIS TOUR

- SUPER NINTENDO
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 73 %
- Animation : 78 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 70 %

A B C D E F

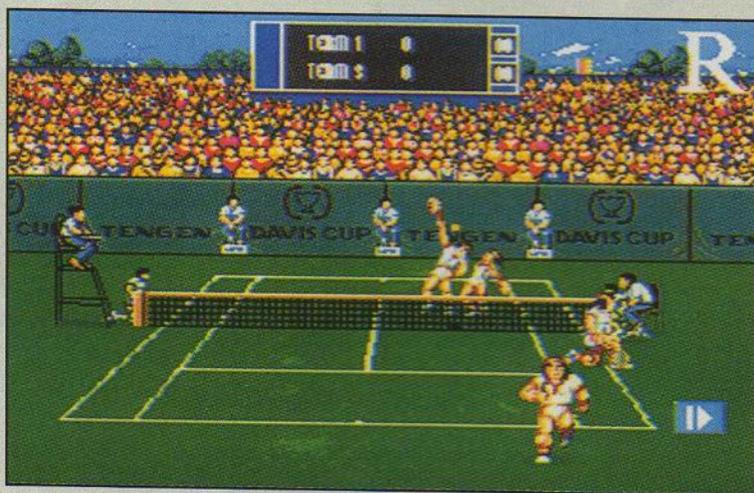


DAVIS CUP WORLD TOUR



Copie quasi conforme d'International Tennis Tour sur Super Nintendo, Davis Cup World Tour sur Megadrive en possède à peu près les mêmes défauts et qualités.

Sur Megadrive, les options sont les mêmes et les écrans restent malheureusement toujours splités. En ce qui concerne la réalisation, par contre, on remarque une légère amélioration. Cette fois, le court suit vos déplacements lorsque vous vous dirigez sur les côtés. C'est pas mal fait du tout et, même avec des écrans séparés, le tout est très bien géré. En ce qui concerne le son, la frappe de la balle et les ahans des joueurs, lorsqu'ils font un effort (et apparemment ils en fournissent constamment — les bougres, ils n'épargnent pas leurs calories), ajoutent un côté réaliste



Attention, les deux joueurs vont smasher en même temps.

assez convaincant. Vous pouvez même revoir les plus belles balles disputées grâce à un système de magnéscope déclenchable à tout moment. De quoi faire rager votre adversaire lorsque vous lui faites admirer pour la énième fois le passing fulgurant qui vient de le clouer sur place. Enfin, le fin du fin, vous pouvez contester un point qui vous semble litigieux et mal



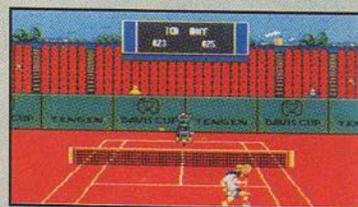
Pile ou face ?

jugé (voir encadré). C'est nouveau, c'est très bien pensé, et cela faisait longtemps que j'attendais cette possibilité dans une simulation de tennis.

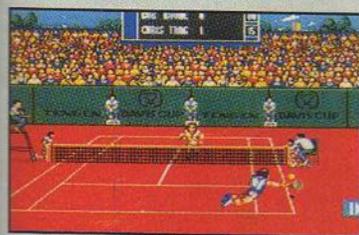
À DEUX, C'EST MIEUX ?

Bien entendu, et comme dans IIT sur Super Nintendo, vous pouvez participer à un championnat normal ou bien à la coupe Davis (d'où le titre). Dans cette compétition, le fait d'alterner les matchs en double (j'aime bien les doubles, pas vous ?) et en

simple rend le jeu, à mon humble avis, encore plus intéressant. Pour conclure, Davis Cup World Tour n'est certainement pas un must en la matière. Cependant, la simulation est d'un assez bon niveau. Je la trouve en tout cas un peu supérieure à son homologue sur Super Nintendo. D'autant que, sur Megadrive, les bons jeux de tennis ne sont vraiment pas légion. ■



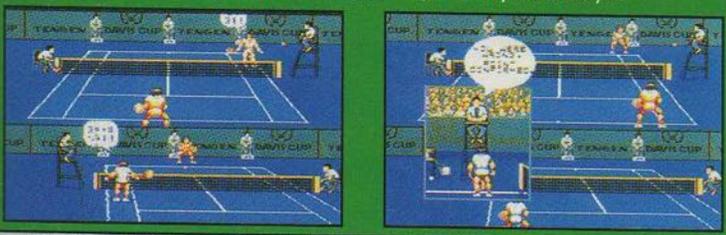
Une séance d'entraînement.



Beau plongeon. Mais ce sont les genoux qui vont souffrir.

MAIS ENFIN, MONSIEUR L'ARBITRE...

Une des particularités de Davis Cup, c'est de pouvoir contester les décisions de l'arbitre. Comment ? La balle est bonne ? Mais je l'ai vue dehors, promis, juré, craché ! Ça ne marche pas à tous les coups, mais ça vaut la peine d'essayer.



78%

DAVIS CUP WORLD TOUR

- MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 80 %
- Animation : 80 %
- Son : 90 %
- Jouabilité : 72 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 75 %

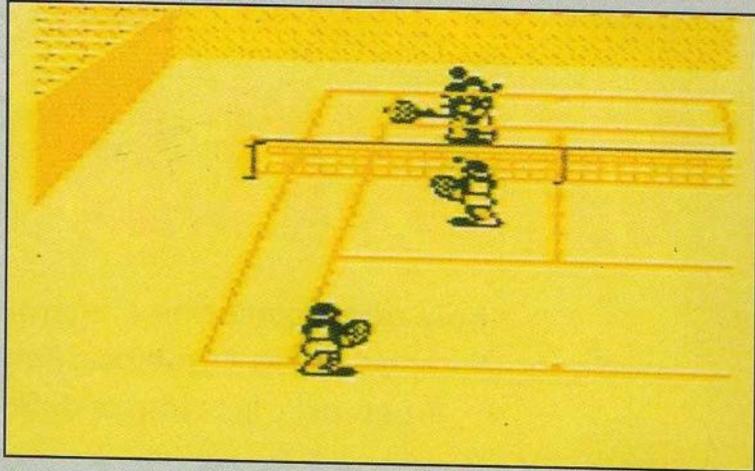
A B C D E F



GAME BOY

TOP RANK TENNIS

Ah ! les amoureux de tennis et de miniaturisation vont être ravis. Une nouvelle simulation vient de voir le jour sur leur console portable. Assez complète, elle propose un mode de jeu original : vous commencez non classé — ou vous prenez la place d'un joueur déjà présent à l'ATP —, et au fur et à mesure de vos victoires, votre place dans la hiérarchie tennistique s'améliore. Évidemment, une pile sauvegarde est



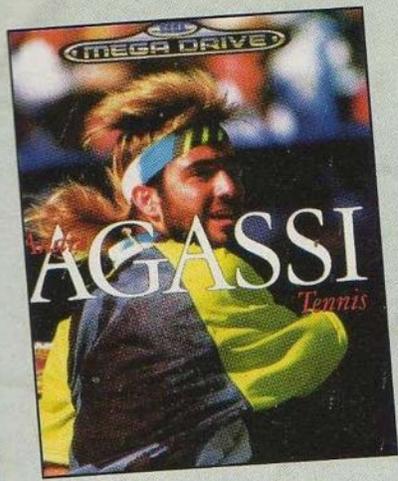
Deux joueurs l'un sur l'autre et ça cafouille tout de suite.

MEGADRIVE

ANDRE AGASSI TENNIS

Depuis ses ennuis physiques, on n'a plus trop entendu parler du Kid de Las Vegas. Pourtant, un jeu porte maintenant son nom, comme quoi... J'ai comme le senti-

ment que la médiocre forme d'André est contagieuse et se répercute sur la qualité du jeu. Vous disposez d'un panel de huit joueurs : six hommes, dont André Agassi, et deux



Match en double sur une herbe... usée.



Superbe détente !



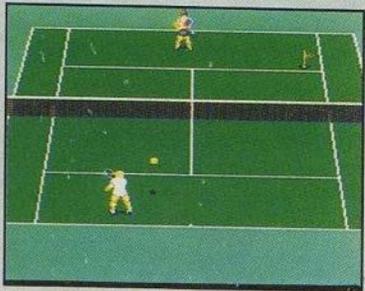
Belle frappe.

NEC

POWER TENNIS



Le choix des joueurs. Comme toujours sur NEC, c'est écrit en japonais.



Le petit drapeau indique le point d'impact de la balle. Curieux.

Cela faisait un bon moment que l'on n'avait pas vu une simulation de tennis débarquer sur notre chère console NEC.

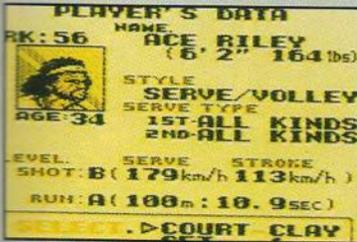
Enfin, en voici une qui pointe le bout de sa raquette. Et je suis poli ! Le jeu est très classique : choix de joueurs, diffé-

rents courts, tournois et exhibitions... En ce qui concerne la réalisation, il y a une grosse surprise : elle n'est pas réussie. De la part de Hudson, spécialiste de la NEC par excellence et devant l'Éternel, on est franchement déçus. Les joueurs sont extrêmement rigides, la précision des coups approximative, l'action lente et sans aucun punch... Une originalité, cependant : une option vous permet de voir quel type de balle vous ou votre adversaire

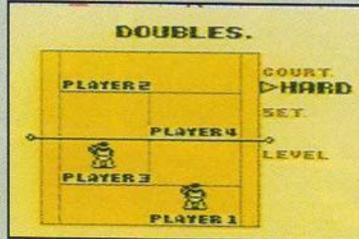
à votre disposition. En ce qui concerne le jeu, la première bonne nouvelle, c'est que vous pouvez jouer à quatre. La seconde, c'est que Top Rank Tennis est plutôt réussi.

O, ça n'est pas du délire ! il ne faut pas exagérer, mais le plaisir est réel. Les coups classiques du tennis sont présents et l'action, rapide à souhait, vous oblige à la concen-

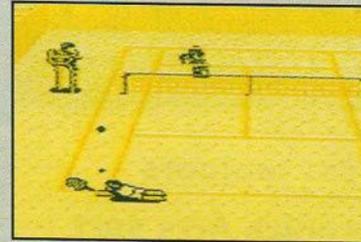
tration. On peut juste regretter de se détruire la vue en essayant de suivre la balle. Si vous n'avez pas de loupe, jouer plus d'une heure tient de l'exploit ! ■



Un choix d'options très vaste.



Il a rattrapé une balle qui sortait !



Vos différents adversaires.

80%

TOP RANK TENNIS

- GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 78 %
- Animation : 89 %
- Son : 79 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 90 %
- Player fun : 78 %

A B C D E F



femmes. Chacun possède ses propres qualités. Le jeu vous invite à vous entraîner, à participer à un tournoi ou bien encore à un autre un peu spécial dans lequel chaque coup rapporte de l'argent. Intéressant ! Pour la réalisation, André Agassi Tennis se veut le plus réaliste possible avec des mouvements de vrais joueurs digitalisés. Seulement pas de chance, la simulation est, à cause de cela, difficilement jouable. Les gestes des

joueurs sont trop amples et les déplacements par à-coups approximatifs... Même en mode « démonstration », la console fait souvent n'importe quoi. C'est vous dire ! ■



Cassie vue dans le détail.

55%

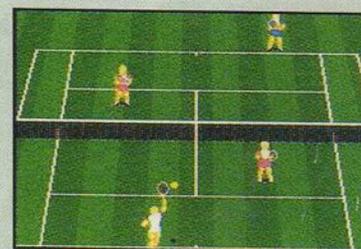
ANDRE AGASSI TENNIS

- MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 85 %
- Animation : 50 %
- Son : 77 %
- Jouabilité : 30 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 40 %
- Player fun : 30 %

A B C D E F



Le choix du terrain.



Peu d'intérêt même en double.

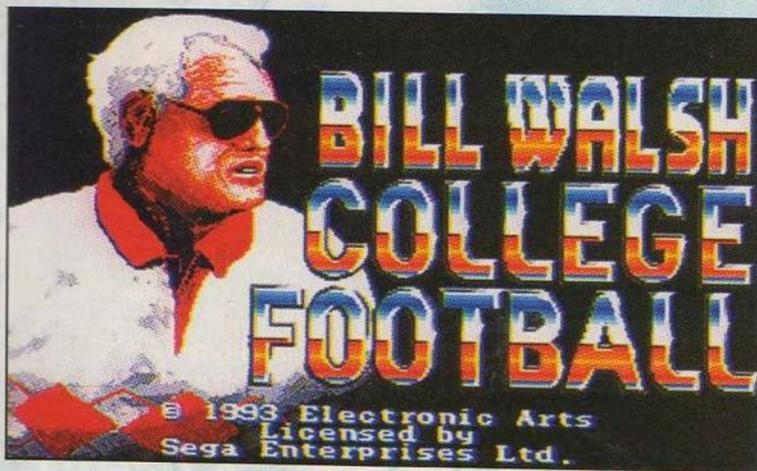
frappez. Ainsi, quand vous faites un smash, un petit « sm » s'affiche dans un coin de l'écran. Un jeu qui arrive à mi-cheville de Final Match Tennis, sur la même machine. ■

60%

POWER TENNIS

- NEC
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 88 %
- Animation : 60 %
- Son : 75 %
- Jouabilité : 50 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 70 %
- Player fun : 50 %

A B C D E F

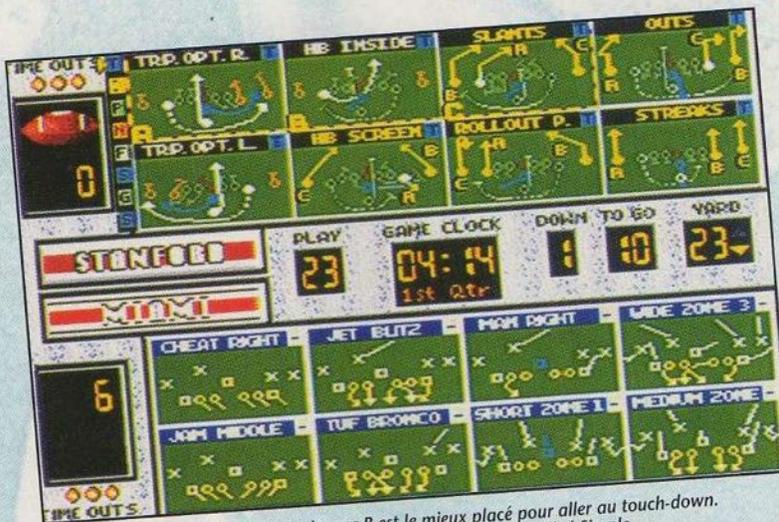


La rédaction de *Player* est toujours aux aguets quand Electronics Arts sort une simulation de sport. Une fois encore, le savoir-faire de leurs programmeurs va ravir plus d'un quarterback à l'entraînement sur Megadrive !

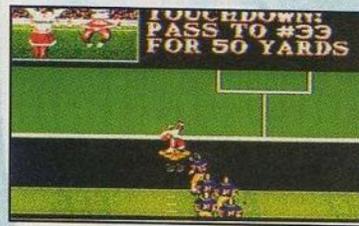
Au sommet de la pyramide des leagues américaines brille la NFL (National football league), riche de ses clubs ultra-médiatisés style 49ers de San Francisco, Washington Redskins, Dallas Cowboys ou Miami Dolphins ainsi que de ses vedettes Joe Montana, Dan Marino, Troy Ackmann et aussi du seul frenchie assez costaud pour résister aux gros « defensive line », j'ai nommé sa majesté Crevette ! Au-dessous, les universités proposent la NCAA, un championnat plus que relevé. D'ailleurs, cette league brasse chaque année presque autant de spectateurs que la NFL.

TACTIQUE, VOUS AVEZ, DIT TACTIQUE ?

Comme vous vous en doutez, c'est à cette seconde league que nous avons affaire dans *Bill Walsh College Football* sur Megadrive. Le foot américain est avant tout affaire de tactique. Vous allez être servi : cinquante-six tactiques défensives pour contrer



Trois coureurs sont démarqués. Le joueur B est le mieux placé pour aller au touch-down. Le quarterback n'a plus qu'à sélectionner le bouton « B » du paddle ! Simple.



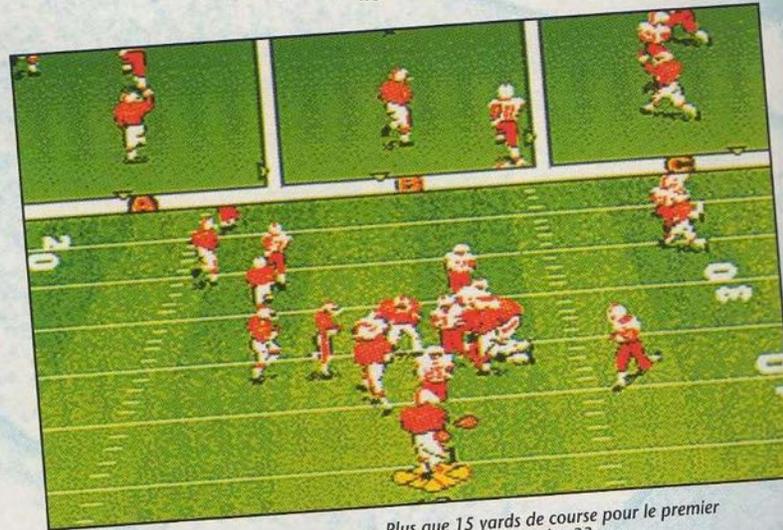
Miami mène par 6 à 0. Stanford prépare sa tactique de contre-attaque. Les flèches blanches pour les courses, les jaunes pour les passes.

les cinquante-six tactiques offensives de l'équipe adverse. Voilà la partie d'échecs qui vous attend. Bien sûr, ne croyez pas que lors d'une phase de jeu vous soyez obligé

de passer en revue les dizaines de tactiques proposées. En fait vous avez le choix, comme dans la réalité, entre trois types d'attaque : la course, la passe ou le coup de pied. À vous de trouver la bonne variante pour passer les différents rideaux défensifs. Sur de



Une passe de 50 yards et une belle course : la petite culotte de la pom-pom girl en prime !



Plus que 15 yards de course pour le premier touch-down du numéro 33.

j'oubliais l'option qui tue. Après une phase de jeu digne du Superbowl, n'hésitez pas à faire pleurer votre adversaire du jour en lui repassant l'action au ralenti grâce aux différentes caméras placées dans le stade. Du NBC Sports en direct ! ■

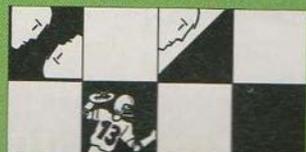
Z6PO, quarterback de choc sur son Transalp !

91%

BILL WALSH COLLEGE FOOTBALL

- MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 90 %
- Animation : 92 %
- Son : 72 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 95 %
- Player fun : 95 %

A B C D E F





Master the GAME[®]

DIRECT U.S.A.

Official and exclusive agent of Master the Game USA Boston, MA.

Le Number One des Services

"Ne cherchez plus les Titres Introuvables..."

APPELEZ

Tout de suite l'Equipe
Master the GAME

78.94.32.18

+ 1600 Titres

Toutes Consoles

Catalogue Général 20 F

PROMO CLUB du Mois

* Prix réservés au Membre du Club

SUPER NES

MORTAL COMBAT

STREET FIGHTER 2

TURBO¹

1) Version fonctionnant sur console US ou JP

499 F*

WORLD HEROES

529 F*

MEGADRIVE

BUBSY

359 F*

SHINOBI III

389 F*

SUPER NES	
ADAPTATEUR AD 29	99
ALIENS 3	449
BATMAN RETURNS	459
BUBSY	469
B.O.B.	445
COOL SPOT	TEL
CYBERNATOR	449
DESERT STRIKE	399
FATAL FURY	489
FINAL FANTASY 2	479
FINAL FIGHT 2	489
FIRST SAMOURAI	449
FLASHBACK	TEL
HYPER VOLLEY BALL 2	TEL
JURASSIC PARK	TEL
LOST VIKING	445
MAGIC JOHNSON SLAM	TEL
MARIO COLLECTION	TEL
MIGHT & MAGIC 2	489
MORTAL COMBAT	549
MYSTIC QUEST	399
POCKY & ROCKY	469
SHADOW RUN	489
SIM CITY	449
SIM EARTH	499
SONIC BLASTMAN	449
SOUL BLAZER	469
STAR FOX	475
STREET FIGHTER 2 turbo	569
SUPER SLAP SHOT	459
SUPER STAR WARS	449
T2 JUDGEMENT DAY	449
TAZMANIA	459
TECHMO NBA BASKET	489
TINY TOONS ADV	459
TUFF E NUFF	489
UTOPIA	469
VEGAS STAKES	419
WORLD HEROES	589
WWF II ROYAL RUMBLE	549

MEGADRIVE	
ALIEN 3	399
AMAZING TENNIS	445
BATTLE TOADS	379
BUBSY	379
B.O.B.	399
CHASE HQ II	399
COOL SPOT	379
DAVIS CUP TENNIS	445
ECCO THE DOLPHIN	379
EX MUTANT	379
F 15 STRIKE EAGLE	TEL
FATAL FURY	379
FLASHBACK	379
G LOC	379
GLOBAL GLADIATOR	379
HARDBALL 3	485
JAMES BOND 007	379
JUNGLE STRIKE	379
JURASSIC PARK	TEL
LEMMING	379
MICRO MACHINES	379
MIG 29	TEL
MORTAL COMBAT	TEL
ROCKEY KNIGHT ADV	399
ROLLING THUNDER 3	459
SHINNING FORCE	445
SHINOBI 3	459
SPLATTER HOUSE 3	445
STREET FIGHTER 2	TEL
STRIDER II	445
SUMMER CHALLENGE	399
TAZMANIA	379
TINY TOONS ADV	379
TURTLES NINJA	379
X MEN	419

SEGA CD	
COOL SPOT	419
DRACULA	439
FINAL FIGHT	419
HOOK	419
MORTAL COMBAT	TEL
TERMINATOR	TEL
NEWS...	TEL

GAME BOY	
ADAMS FAMILY	239
ALIEN 3	249
ALLEWAY	225
BASEBALL	225
BEST OF THE BEST	249
CHASE HQ	249
DOUBLE DRAGON 3	259
JIMMY CONNORS	219
MARIO LAND	195
NBA ALL STARS	239
SIDE POCKET	235
SUPER MARIO LAND 2	279
L'EMPIRE CONT. ATTAK	279
F15 STRIKE EAGLE	TEL

GAME GEAR	
GLOBAL GLADIATOR	259
LEMMINGS	259
MICKEY MOUSE 2	265
OUT RUN EUROPA	289
STREET OF RAGE	259
STREET OF RAGE	TEL
WINBLETON TENNIS	245

NEO GEO	
FATAL FURY II	TEL
WORLD HEROES 2	TEL
SENGOKU 2	TEL
NOMBREUX TITRES DISPOS	TEL

Extrait du Catalogue
AUTRES TITRES
CONSULTEZ NOUS !

CLUB

Demandez votre Master Carte et bénéficiez immédiatement des Prix Club

Cotisation annuelle

99 F

Recevez votre Carte de Membre

- 1 T-Shirt Club
- 1 Casquette Américaine
- Le Catalogue général

Lisez Le Fanzine du Club

Choisissez les Best of sélectionnés.

Recevez un cadeau d'anniversaire

Economisez avec les Promos Club

Réservez les Nouveautés en priorité

Participez aux Championnats de Jeux Vidéo dans votre région.



Master the GAME[®]

Master Carte

Nom : Julien DUPOND

Numéro : 15657 Validité 09/94

BOUTIQUE MASTER THE GAME 67 COURS EMILE ZOLA 69100 VILLEURBANNE

Bon de Commande

A retourner à cette adresse

MASTER THE GAME

BP 2163

69603 VILLEURBANNE Cedex

Tel : 78.94.32.18 Fax : 72.43.95.38

Nom & Prénom

Adresse

C. Postal + Ville

Tél (impératif)

Date de Naissance

Console	DESIGNATION	PRIX

Emballage + Port

30

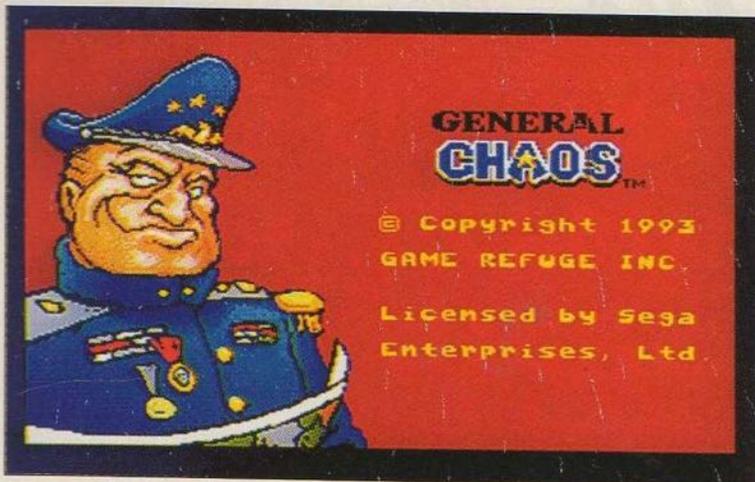
Carte CLUB Master the GAME (99F)

DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES **TOTAL**

Chèque Carte Crédit Mandat
Carte de Crédit n°

Expiration / /

Signature Obligatoire :
(des Parents pour les mineurs)



L'équipe des rouges a été laminée.

Délaissant les simulations sportives, Electronic Arts innove dans un genre tout à fait différent : le wargame arcade mâtiné de jeu de plateau. C'est tout nouveau !

Expliquons un peu les principes de base du jeu : deux généraux s'affrontent et doivent, par l'intermédiaire de leurs troupes respectives, prendre possession du plus grand territoire. Le gagnant est évidemment celui qui occupe tout le terrain visible sur une carte. Comme vous pouvez en juger : c'est simple, clair, et ça rappelle furieusement le genre wargame. Penchons-nous maintenant sur le côté, ô combien important, de l'arcade.

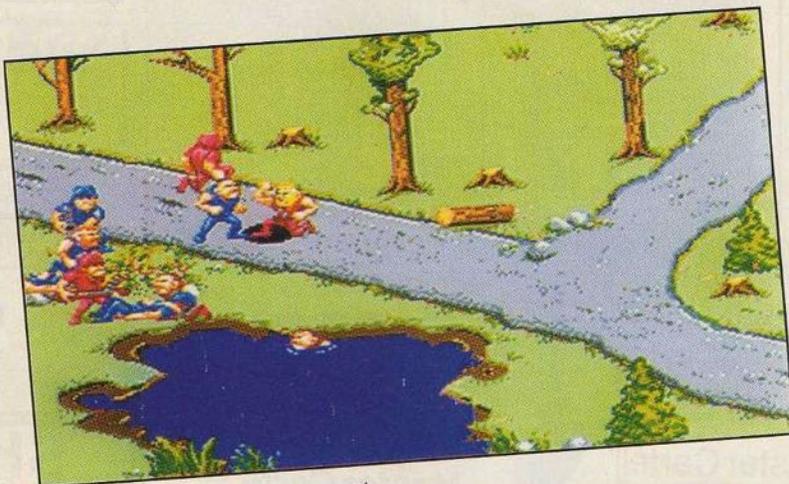
d'attaque bien précis. Pour cela, vous positionnez vos hommes pour utiliser au mieux toutes leurs capacités offen-

sives ou défensives. Ainsi, vous les rendrez vraiment efficaces. Dans les combats rapprochés, les soldats en viennent aux mains. C'est alors à vous de bastonner méthodiquement le type d'en face !

À ce stade, on a tout dit, ou presque. Les combats se déroulent dans différents endroits qui tiennent sur un seul écran. Il faut aussi tenir compte de la

géographie du terrain — vous pouvez tomber à l'eau, rester à l'abri derrière des sacs de sable, etc. —, si vous ne voulez pas donner l'impression de jouer n'importe comment. Le problème, justement, c'est qu'on a souvent cette impression. Il n'y a rien à faire : l'action est tellement rapide qu'elle s'avère assez confuse, surtout avec cinq personnages à déplacer simultanément. C'est dommage, car **General Chaos**, avec son option deux joueurs — l'un contre l'autre ou dans le même camp —, est vraiment éclatant à jouer. L'idée est excellente. Peut-être que si elle était mieux exploitée... ■

Chris « haitme » les militaires.



Les combats au corps à corps commencent.



La bataille fait rage.

« C'EST LE PAYS JOYEUX DES ENFANTS HEUREUX... »

Cinq types d'hommes combattent sur le terrain : mitrailleur, lanceur de roquettes, porteur de lance-flammes, dynamiteur ou bien lanceur de grenades. Rien que de beaux métiers ! Chaque arme couvre un espace et une distance



Choix de l'équipe : tous des anges !

75%

GENERAL CHAOS

- MEGADRIVE
- Genre : arcade wargame
- Graphisme : 84 %
- Animation : 80 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 70 %
- Difficulté : 79 %
- Durée de vie : 75 %
- Player fun : 75 %

A B C D E F



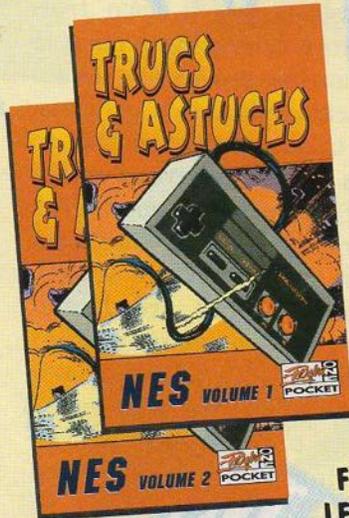
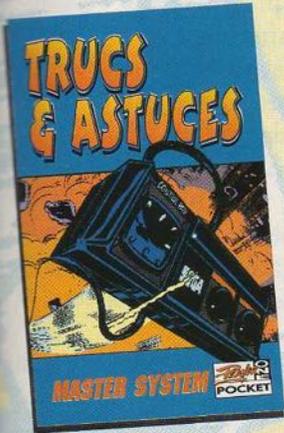
POUR SURVIVRE DANS LA JUNGLE DES JEUX VIDÉO,

LA COLLECTION PLAYER ONE POCKET.

TOUS LES TRUCS ET LES MEILLEURES ASTUCES
SUR TOUTES VOS CONSOLES PRÉFÉRÉES.

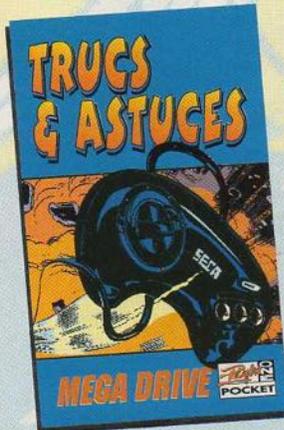
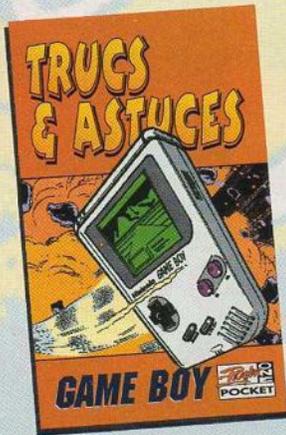
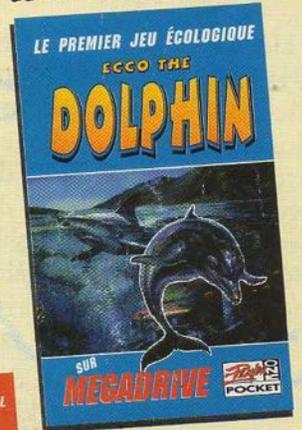
DISPONIBLE DÈS LA RENTRÉE.

**NOUVEAU
!!!**

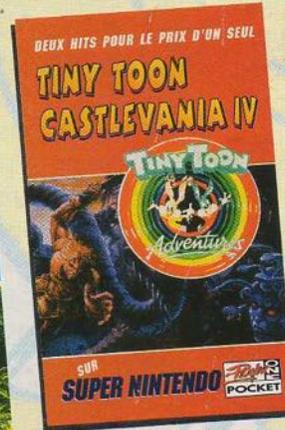


STREET
FIGHTER II,
LE MEILLEUR
JEU DE
BASTON.

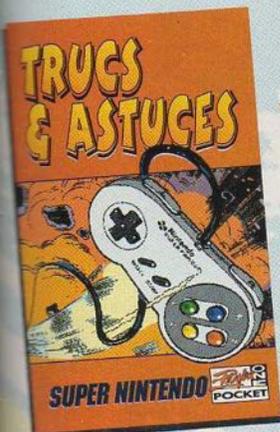
ECCO THE DOLPHIN,
LE PREMIER JEU ÉCOLOGIQUE.



SONIC 1 & 2,
LA TOTALE
SUR LE HÉRISSON
SPEEDÉ.



TINY TOON ET
CASTLEVANIA IV,
DEUX HITS
POUR LE PRIX
D'UN SEUL.

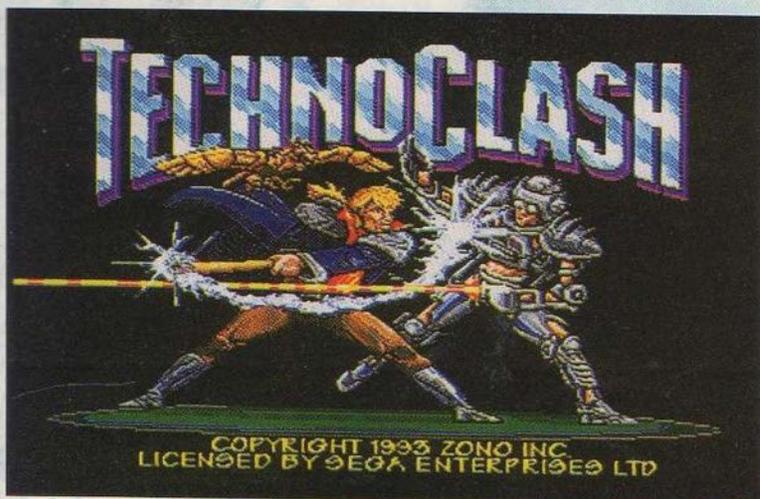


à partir de
29F

**Player
ONE
POCKET**

POINTS DE VENTE : HYPERMARCHÉS, SUPERMARCHÉS,
GRANDS MAGASINS, FNAC, TEMPS DE VIVRE...

POUR EN SAVOIR PLUS, CONSULTEZ LE 3615 PLAYER ONE.



La valse des baroudeurs, devenus magiciens, dans les décombres de ce qui fut l'une des plus belles civilisations...

Electronics Arts, pour ne pas le nommer (elle est bonne celle-là)... nous propose aujourd'hui un superjeu d'aventure qui a le goût de l'aventure, les couleurs de l'aventure, mais qui ressemble à s'y méprendre à un vulgaire shoot them up de bas étage. Comme on dit, l'habit ne fait pas le moine et, dans le cas présent, Technoclash n'est pas aussi mauvais qu'on pourrait le croire. Dans les jeux traditionnels d'aventure, l'accent est généralement mis sur la gestion des « items », des options, et surtout sur l'utilisation à un moment précis de certains objets. Dans le cas de Technoclash, le concept est présent mais le joueur doit faire preuve de beaucoup plus de dextérité qu'en temps normal. Cette nécessité demande, lors de certaines phases de jeu,

à jongler entre les ennemis comme s'il sagissait d'un bête shooting game.

DES POUVOIRS PLUS EFFICACES QUE DES ARMES

Le joueur incarne un vaillant magicien... Eh non ! il ne s'agit pas d'un guerrier comme d'habitude, quoiqu'il y ait peu de différence cette fois, tant notre magicien de service est armé. Tous les pouvoirs qu'il possède sont aussi destructeurs que nos armes modernes, sans compter certains engins de mort. Enfin bref, il est capable du pire comme du meilleur... C'est même certainement dans le pire qu'il est le meilleur. Gniaf ! Gniaf ! Gniaf ! Bon, trêve de plaisanterie, le système de sélection des armes est vrai-

ment très pratique. Il suffit d'effectuer une simple pression sur le bouton « C » pour changer d'armes ou de pouvoirs. Résultat, le joueur dégage un max sans subir trop de dommages.

DE SACRÉS BONS COPAINS !

Ce qu'il y a vraiment de bien dans ce type de jeu, c'est que l'on n'est jamais tout seul. Comme vous aurez pu le constater dans la démo, trois autres personnages peuvent venir vous assister dans les différentes phases de combats. Le choix s'effectue en fonction des actions que vous menez par rapport au niveau traversé. Par exemple, stage 4, le joueur doit trouver quatre « cards », seulement voilà, avec la présence d'un gros paquet d'ennemis, il est parfois « muy difícil » de s'en sortir seul... Alors, c'est là qu'interviennent vos trois compagnons. Ils vous assistent, chacun leur tour, en fonction de votre situation... qu'elle soit périlleuse ou non.

Y'A BON LES OPTIONS !

Bon, comme je vous le disais au début, Technoclash ressemble plus par moments à un shoot them up qu'à un jeu d'aventure. Ce qui pose problème, quand on se penche sur le menu de configurations. Il est beaucoup trop dense. Certes, les paramètres sont intéressants mais inutiles lorsque la seule action se résume à du tir bête et méchant.



Le Bodyguard fait très bien l'affaire.

Le seul avantage qu'il nous offre, c'est qu'à tout moment on a des infos sur les personnages... Même si, dans l'ensemble, le jeu paraît relativement dur, le degré de difficulté est progressif. Le soft propose ainsi une durée de vie plus élevée, appréciable quand on connaît les tarifs de ce genre de produit. Mais que les néophytes en la matière se rassurent, il y a tout de même un système de password pour les sauvegardes. Il est sous forme de code. Avis aux amateurs. ■

Sylvain, incognito.



Les ennemis sont féroces près des portes.

82%

TECHNOCLASH

- MEGADRIVE
- Genre : aventure / action
- Graphisme : 79 %
- Animation : 80 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 86 %
- Player fun : 84 %

A B C D E F



LES COPAINS



Concours



La Chaîne Musicale Française
sur le Câble et CANALSATELLITE



1000 CADEAUX À GAGNER !



LES QUESTIONS :

1) Quand est née la ville de New York ?

- a/ 1624
- b/ 1935
- c/ 800

2) Combien y a-t-il d'habitants

a New York ?

- a/ 834 000
- b/ 7,3 millions
- c/ 2,1 millions

3) Quel est le nom du célèbre

tournoi de tennis

de New York ?

- a/ Virginia Slims
Tournament
- b/ Flushing
Meadow
- c/ Wimbledon

LES LOTS :

1^{er} au 4^e prix : 1 VTT + 1 jogging +
1 coupe-vent + 1 T-Shirt + 1 pin's City Raid
Brut de Pomme.

5^e prix : 1 jogging + 1 coupe-vent +
1 T-Shirt + 1 pin's City Raid
Brut de Pomme.

du 6^e au 20^e : 1 coupe-vent + 1 T-Shirt
+ 1 pin's City Raid Brut de Pomme.

du 21^e au 100^e : 1 T-Shirt + 1 pin's
City Raid Brut de Pomme.

du 101^e au 1 000^e :
1 pin's City Raid
Brut de Pomme.



Pour participer au concours, il vous suffit d'adresser vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
Player One - Concours Brut de Pomme - BP4, 60700 Sacy-le-Grand ou jouez sur Minitel, 3615 code *Player One* rubrique Jeux.

EXTRAIT DU RÉGLEMENT :

Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 4 VTT, 5 joggings, 20 coupe-vents, 100 T-Shirts et 1000 pin's City Raid Brut de Pomme ; le concours sera clos le 6 octobre 1993 à minuit, le cachet de la poste faisant foi ; les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses ; la liste des gagnants sera publiée dans *Player One* n° 36, *Nintendo Player* n° 14 et sur Minitel 3615 code *Player One* rubrique Jeux à partir du 1^{er} novembre 1993 ; le règlement complet est déposé chez Maître Savoye, huissier de justice à Rouen, et disponible sur simple demande à l'adresse du journal.

Les amoureux de la NEC se reconnaissent désormais à leur nouveau cri de ralliement : « Sho Yu Ken ! »

Sortira ? Sortira pas ? Au même titre que sa cousine sur Megadrive, la conversion de Street Fighter II sur NEC tenait du serpent de mer. Annoncée, annulée, la chose ne s'est confirmée qu'au printemps dernier. Le jeu était déjà bien avancé. Les journaux japonais ont commencé

alors à nous faire saliver avec des photos d'écrans si somptueux qu'on croyait au trucage : « Allez, c'est pas possible ! avec des graphismes aussi beaux, l'animation doit être pourrie ou la jouabilité ne tient pas la route. » La rumeur n'était pas fondée : Street Fighter II' sur NEC est bel et bien un carton total ! Il aura fallu pour cela une carte d'une capacité record de 20 mégas.

MAIS COMMENT ONT-ILS FAIT ?

Premier point qui frappe les fidèles : c'est la version II' qui a été convertie. II', outre

quelques aménagements cosmétiques, implique la possibilité de jouer avec les boss. Nettement plus cool ! La claque vient surtout de la qualité des graphismes et des animations, encore plus beaux que sur Super Nintendo (légèrement en dessous de SF II' Turbo quand même). Ça pète de couleurs ! c'est fluide et, en plus, vous avez droit aux graphismes nippons d'origine, plus agressifs. En contrepartie, quelques scrollings disparaissent, mais il faut vraiment chercher la petite bête pour s'en apercevoir. Quant à la jouabilité, elle serait irréprochable s'il n'y avait le problème du paddle. En effet, les deux boutons de ce dernier sont un peu limités. Hudson et Capcom ont contourné le problème en utilisant le bouton select comme troisième touche et le bouton start pour passer des coups de poing aux coups de pied. Chaque touche possède donc deux fonctions selon que vous appuyez sur start ou non.

MERCI, ÇA SE DIT COMMENT EN JAPONAIS ?

La solution est ingénieuse. Elle permet de ne perdre aucun des coups que comporte SF II'. Cependant, elle ne remplace pas le confort qu'offre le paddle à six boutons. Pour résoudre ce problème, un paddle spécial (réutilisable avec d'autres jeux comme Fatal Fury 2) est commercialisé au Japon. Par ailleurs, SF II' gère le paddle à



Ah ! incarner les boss, quel pied !

trois boutons de NEC Avenue vendu avec Forgotten World. Malgré tout, avec deux ou six boutons, cette conversion est une véritable merveille qui prouve que la Core, malgré une position marginale dans les pays occidentaux, n'est pas encore bonne pour le cimetière. Tant qu'il y aura des petits Japonais pour acheter les machines de Monsieur NEC — et des éditeurs pour les pousser au-delà de leurs limites —, la petite continuera à nous faire rêver. ■

Iggy se tait face à tant de grâce et de vertu.



Bison découvre les pouvoirs de Dhalsim.



Ken n'a rien perdu de sa violence.



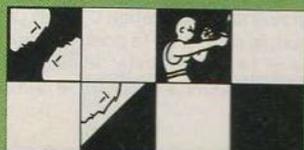
Il y a un an, vous auriez pensé voir ça sur NEC ?

96%

STREET FIGHTER II'

- CORE GRAFX
- Genre : combat
- Graphisme : 95 %
- Animation : 92 %
- Son : 84 %
- Jouabilité : 74 % (avec le paddle normal)
- Difficulté : très variable
- Durée de vie : 90 %
- Player fun : 99 %

A B C D E F



JE M'ABONNE...

**1 an =
11 numéros
280 F* au lieu
de 308 F**

(*Tarif étranger : 379 F)



**... et je bénéficie des avantages
Player One :**

- 1 • **Player One** directement chez moi pendant un an.
- 2 • 28 F d'économie, soit un numéro gratuit.
- 3 • La garantie du tarif pendant un an.
- 4 • Le cadeau du mois.

et je choisis mon cadeau d'abonnement*

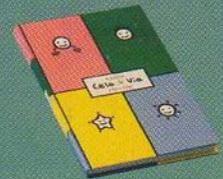
1/ Le classeur + le fourre-tout bandeau **GAME BOY™**
classeur 4 anneaux, format A4,
fourre-tout nylon, intérieur PVC.



2/ Coffret compas **HOOPLA**
6 pièces : 1 compas laiton, 1 compas balustre, 1 étui
avec mine de recharge, 1 raccord à encre, 1 pointe sèche,
1 manche plastique porte raccords.



3/ Agenda scolaire **CELA ET VIA**
200 pages, format 22 x 15 cm, 2 jours par page.



Bon à découper ou à photocopier et à renvoyer à : **Player One - BP4 - 60700 SACY-LE-GRAND.**
Les cadeaux vous parviendront par envoi séparé. Délai d'expédition : 4 semaines.

- Oui !** Je m'abonne à *Player One* pour 1 an au prix de 280 F (tarif étranger : 379 F). Je recevrai les 11 prochains numéros et le cadeau de mon choix.
- Je souhaite renouveler mon abonnement. Je recevrai 11 numéros de *Player One* et le cadeau de mon choix.
- En cadeau d'abonnement, je choisis : Le classeur + le fourre-tout bandeau Le coffret compas L'agenda scolaire
- J'en profite pour commanderreliure(s) *Player One* au prix de 80 F + 20 F de frais d'envoi par reliure.
- Je joins mon chèque de à l'ordre de M.S.E.

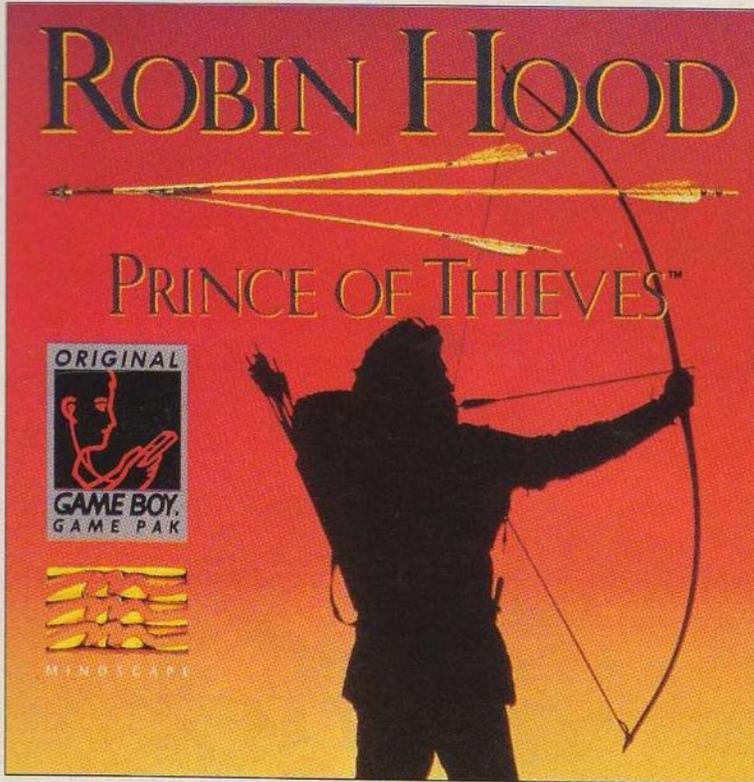
Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

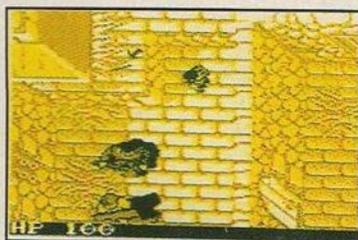
Date de naissance : Console(s) :

Signature obligatoire (des parents pour les mineurs) :



Robin des bois débarque sur Game Boy et telle que vous me voyez je m'interroge : mais pourquoi lui ? Pourquoi avoir transformé le héros de mes rêves en chiffe molle ?

Commençons par le commencement de ce jeu mi-plate-forme mi-aventure : le scénario. Comme d'hab', le héros (appelez-moi Robin) doit retrouver la gentille Marianne et sauver l'Angleterre du méchant Shériff de Nottingham. Alors, il va se battre ? Ouais un peu. Il va se servir de sa ruse légendaire ? Ouais un peu. Il va protéger ses amis, sauver son honneur et faire face à la cupidité des méchants ? Il va devoir... Eh ! on se calme ! Que je vous



À peine dans le donjon, la galère commence !



Les textes sont vraiment en français.

explique : il ne va rien faire du tout ou alors si peu qu'on ne le remarque à peine.

HORREUR ET DÉCEPTION !

Ce n'est pas facile de tirer dans le dos du sauveur de mes songes. Vous êtes devant votre petit écran à cristaux liquides. Vous vous dites « j'y suis, je suis Robin des bois, le prince des voleurs ». Et là, tout ce que vous avez à faire, c'est d'appuyer sur « select », de



La phase combat : quelle déception !

vous retrouver devant un tableau et d'ordonner à Robin de chercher des objets et de les utiliser. Certes, de temps en temps, des méchants vous menaceront d'un pitoyable : « Prépare-toi à mourir, infidèle ! », et vous devrez les combattre. Point besoin de stratégie, de finesse et de doigté ! Ce n'est pas Street Fighter 2. C'est plutôt : je frappe comme une brute et je le dégomme. Il y a quand même de nombreux objets à trouver. Mais vu le graphisme de la portable, bonne chance ! On ne distingue pas une pierre d'une torche, un poignard d'un brin d'herbe. Malgré tout, on ne peut nier une certaine originalité et une grande diversité d'objets à trouver (gigot, pomme, miche de pain, carquois, potion, pansement, etc.). Le tableau des options est très bien agencé : une bouche pour les victuailles, un œil pour chercher, des mains pour prendre les armes... Bref, tout le nécessaire pour faire de Robin un véritable Rambo du Moyen Âge.

CIRCULEZ Y'A RIEN À VOIR !

Si jamais vous tombez dans ce qu'ils appellent une mêlée (une baston à plusieurs !), vous ne savez plus du tout qui



Votre futur compagnon de route...

vous êtes. La jouabilité est très mauvaise dans ce cas. D'ailleurs, ce n'est pas le nirvana de ce côté-là. Mais alors, y'a quelque chose d'intéressant ? Les dialogues sont très sympas et ils sont en français (heureusement, car les personnages sont de vraies pipelets). Par contre, je vous déconseille de discuter avec les ennemis. En effet, la notice vous indique que pour parler avec quelqu'un il faut l'approcher et le toucher. Ainsi, si vous voulez converser avec votre adversaire, vous êtes obligé de le toucher et de perdre des points de vie. Logique impitoyable, non ? Décidément, je suis déçue, triste et mélancolique à la fin de ce test. Je m'en retourne seule, désormais, à la recherche d'un autre héros. ■

Mahalia



Vous voyez la différence entre les objets ?

47%

ROBIN HOOD

- GAME BOY
- Genre : plate-forme aventure
- Graphisme : 40 %
- Animation : 42 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 37 %
- Difficulté : 57 %
- Durée de vie : 48 %
- Player fun : 37 %

A B C D E F



Vite Vu

SUPER NINTENDO

Blues Brothers



C'est fou ce que j'aimerais passer des nuits entières avec les Blues Brothers. C'est fou ce que je déteste le programmeur qui a eu la mauvaise idée de ne pas inclure un mode solo et de destiner exclusivement cette cartouche à deux joueurs. C'est fou ce que je déteste les jeux si difficiles dont seul un dingue (pardon DEUX

dingues) de prise de tête pourra se régaler. C'est fou ce que je déteste les jeux alléchants mais injouables que ni la rédaction de Player One ni celle de Nintendo Player n'ont réussi à dépasser la fin du second niveau. C'est fou ce que je me sens si fatigué et si las. Bonne nuit, les petits, je vais faire dodo.

éditeur

TITUS

genre

PLATE-FORME

nombre de joueurs

2

sauvegarde

NON

continue

OUI

prix



50%

SUPER NINTENDO

Bubsy



Sortie un mois avant l'adaptation Megadrive, la version Super Nintendo des aventures du chat sauvage le plus rapide de l'Ouest est strictement identique. Mêmes niveaux, mêmes décors, mêmes animations aussi « cartoonesques » qu'ultrarapides. Pour le reste, Bubsy conserve ses

atouts (vitesse effrénée, humour et longueur) ainsi que ses défauts, ou plutôt son défaut, à savoir une jouabilité parfois limite (on meurt au premier choc et la vitesse de l'action conduit parfois à « perdre le contrôle »). Pour tous ceux qui rêvaient de voir Sonic débarquer sur Super NES.

éditeur

GREMLINS

genre

PLATE-FORME

nombre de joueurs

1

sauvegarde

CODE

continue

OUI

prix



85%

GAME GEAR

Double Dragon



Adapter ce monument historique du jeu de combat urbain sur la console portable de Sega était une idée louable et généreuse. Par contre, le faire aussi mal l'est beaucoup moins. Si les graphismes sont tout à fait corrects pour cette console, le frangin Lee, raide comme un manche à balai, se

déplace en effet avec la souplesse d'un Robocop couvert de rouille qui aurait oublié de prendre son bain matinal de Framéto. Sur Game Gear, Double Dragon ne possède même pas la palette de coups délirants qui avait tant fait pour son succès. Daube du mois, sans aucun problème !

éditeur

genre

JEU DE COMBAT

nombre de joueurs

2

sauvegarde

NON

continue

OUI

prix



20%

SUPER NINTENDO

Fighting Spirit



Dans la série des clones de Street Fighter II, Fighting Spirit se prend également le même gadin que beaucoup d'autres jeux. Rien à faire, le jeu mythique de Capcom reste encore et toujours « la » référence en la matière. Ce n'est pas ce pauvre jeu de combat, avec ses quatre malheureux per-

sonnages, sa palette de coups à faire fondre en larmes toute une armée de singes et de pingouins ainsi que son animation à « bip ! » (NDR : ce dernier mot a été censuré, car il aurait pu heurter la sensibilité de nos jeunes et fidèles lecteurs), qui nous fera penser le contraire.

éditeur

LUDI GAMES

genre

BEAT THEM UP

nombre de joueurs

2

sauvegarde

NON

continue

INFINI

prix



67%

NES

Indiana Jones and the last Crusade



EXPLORING THE GAMES

Avec un titre pareil, toutes les portes s'ouvrent ! Seulement, voilà : l'animation de cette version NES est quasi inexistante. Au niveau de la gestion des collisions des sprites, il y a une erreur assez importante : il est en effet impossible d'affronter un ennemi et de rester en vie. Ça tient véritablement

de l'exploit que de calculer les distances qui vous séparent réellement de tous vos ennemis. Une fois que l'on sait qu'il ne faut s'y attaquer que lorsqu'ils vous tournent le dos, vous avez nettement plus de chance de progresser dans l'aventure... et encore, c'est pas gagné d'avance !

éditeur

LUDI GAMES

genre

PLATE-FORME

nombre de joueurs

1

sauvegarde

PASSWORD

continue

3

prix



50%

MASTER SYSTEM

Off road



Après les versions Super Nintendo, Game Gear et... (mettez ici le nom de votre console préférée, il y a des chances que Off Road figure dans sa logithèque), cette course de 4X4 en pseudo 3D débarque sur la plus vieille des Sega. Surprise, on se croirait sur Game Gear. On retrouve les innombrables

circuits, les pin-up de présentation et la possibilité de gonfler son véhicule grâce à l'argent gagné avec les victoires. Comme sur Game Gear, on s'amuse bien avec ce petit jeu sans prétention dont la réalisation, sommaire mais efficace, s'adapte aux possibilités des consoles 8 bits.

éditeur

VIRGIN

genre

COURSE AUTO

nombre de joueurs

1

sauvegarde

NON

continue

OUI

prix



74%

SUPER NINTENDO

Super Goal



C'est fou comme le mot super est employé à toutes les sauces dans les titres des jeux vidéo. Ce n'est pourtant pas toujours mérité. La preuve avec Super Goal, qui se révèle être une simulation de foot pour le moins assez décevante. Ses principaux défauts sont sa jouabilité et son animation, les

d'eux étant étroitement liés. Les joueurs se déplacent rapidement mais sans aucune fluidité et les actions, servies notamment par une médiocre précision dans la gestion des passes, sont difficilement réalisables. Dommage car on attendait beaucoup mieux de cette simulation !

éditeur

LUDI GAMES

genre

SIMU. SPORTIVE

nombre de joueurs

2

sauvegarde

PASSWORDS

continue

NON

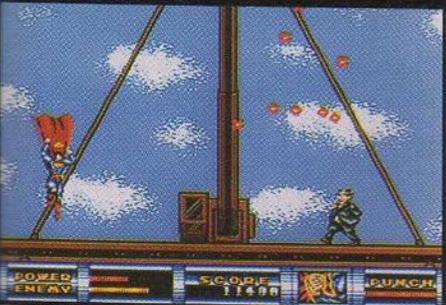
prix



58%

MEGADRIVE

Superman



Le mutant aux pectoraux hypertrophiés se prend les pieds dans sa belle cape. Superman sur Megadrive reprend globalement l'action de la version Master System en étoffant un peu les niveaux et en rajoutant des petites choses par-ci par-là. On découvre ainsi un mouvement tournoyant qui

permet notamment de creuser le sol. Malgré tout, l'ensemble manque cruellement de variété et l'animation du personnage reste très loin de ce qu'on est en droit d'attendre d'une cartouche pour console 16 bits. Bon, c'est pas tout ça, mais quand est-ce qu'on mange ? J'ai faim moi !

éditeur

VIRGIN

genre

PLATE-FORME

nombre de joueurs

1

sauvegarde

NON

continue

OUI

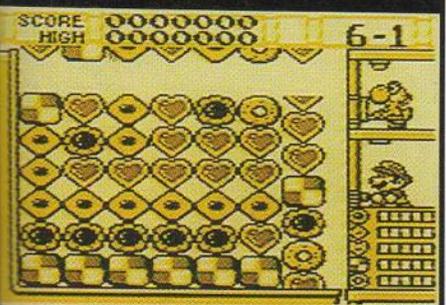
prix



61%

GAME BOY

Yoshi's Cookie



Dans la tradition des jeux de réflexion à la Tetris, Yoshi's Cookie renouvelle le genre en introduisant le concept du Rubik's Cube. Il faut aligner plusieurs types de gâteaux avant que l'écran ne soit rempli. Les pièces bougent par lignes horizontales ou verticales. Cette version Game Boy est identique à

celle sur NES. Excepté que dans le mode « deux joueurs » chacun joue sur sa propre Game Boy et dispose ainsi de son écran. Une version sans surprise, dont le principal avantage est sans aucun doute de vous permettre de garder ce jeu fabuleux en permanence... dans la poche !

éditeur

NINTENDO

genre

REFLEXION

nombre de joueurs

1 ou 2

sauvegarde

NON

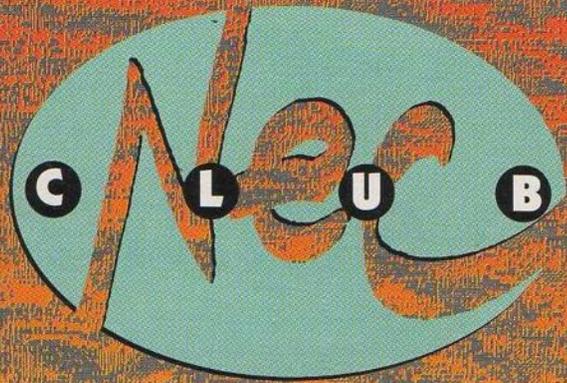
continue

INFINI

prix



95%

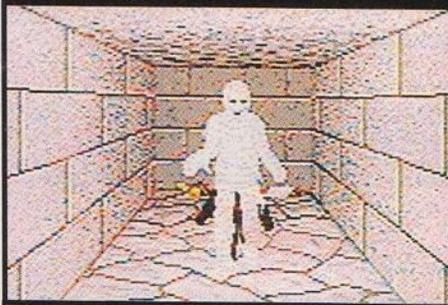


Salut les NEC fans. Bienvenue dans cette rubrique qui sera désormais régulièrement consacrée à votre machine préférée. Infos, tests, coups de projecteurs sur les previews les plus marquantes : tout sur la plus nippone des consoles !

A l'horizon !

Konami planche sur deux petites merveilles. À tout seigneur tout honneur, Vampire Killer X de Konami n'est autre que l'adaptation de Castlevania sur CD-Rom. C'est somptueux et ça sort le 29 octobre prochain. Super Yie Ar Kung Fu, l'adaptation d'un hit MSX, est pour sa part un clone de Street Fighter II de toute beauté. Sortie prévue en décembre sur CD. Changement d'éditeur mais pas de genre avec Fatal Fury 2. Premier jeu développé conjointement par SNK et Hudson, ce jeu de baston prévu pour décembre propose des graphismes jamais vus sur NEC. Le secret : le CD est complété par une cartouche contenant des coprocesseurs destinés à booster la NEC. Quelle classe !

Dungeon Master



support	genre	nombre de joueurs
CD ROM	JEU DE RÔLE	1
éditeur	sauvegarde	continue
VICTOR	OUI	NON

Plus besoin d'apprendre le japonais pour apprécier les jeux de rôle sur PC Engine : la version américaine de Dungeon Master est importée dans notre pays. Coup de pot, c'est l'un des meilleurs jeux de rôle qui débarque. Le secret de Dungeon Master ? Une ac-

tion en vue subjective (on voit les monstres à travers le regard des héros) entièrement graphique. Bref, c'est un jeu tellement classe qu'on pardonnera les quelques fautes d'orthographe qui se sont glissées dans la traduction française.

Rainbow Island



support	genre	nombre de joueurs
CD ROM	PLATE-FORME	2
éditeur	sauvegarde	continue
TAITO	NON	OUI

Plus de deux ans après les premières annonces de sa sortie, Rainbow Island arrive. Vu le résultat, on ne peut s'empêcher de se demander pourquoi il aura fallu une telle attente. Car c'est franchement cheap en ce qui concerne la réalisation : sprites minuscules,

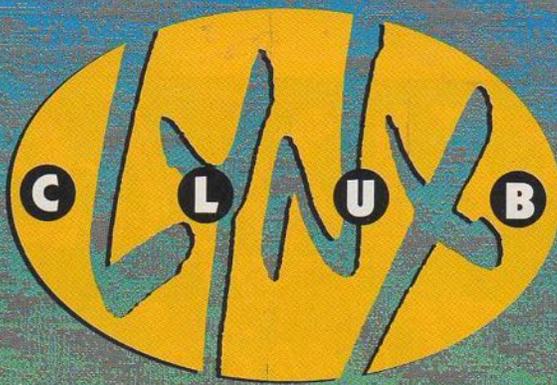
couleurs peu variées, même le son est mauvais, ce qui est un comble sur CD. Reste la jouabilité, la variété et l'intérêt du jeu pour accrocher les fans. Toutefois, on ne m'ôtera pas l'idée que la suite de Bubble Bobble méritait mieux. Ho ! Taito, on se réveille !

Yie Ar Kung Fu 2



Fatal Fury 2





La Lynx dispose désormais d'une rubrique dans Player One. Tests ou previews, vous y trouverez toutes les infos pratiques sur la petite merveille technique d'Atari.

T E S T

Gordo 106



Les jeux écologiques arrivent en force. Après Ecco the Dolphin et Captain Planet sur Megadrive, voici Gordo 106, le premier jeu antivivisection. Vous jouez le rôle d'un singe de laboratoire doté d'une intelligence peu commune pour un singe (comprenez : entre Iggy et un homme normal) à la suite d'une expérience. Décidé à arrêter ces expériences barbares, il tente de délivrer ses petits camarades et de faire la peau des savants qui se livrent à ces pratiques exécrables pour le compte de la société N'Human. Gordo 106 semble excellent

au premier abord. Comme souvent sur Lynx, la réalisation est vraiment très bonne et le scénario a l'avantage d'être original. Malheureusement, un jeu, c'est aussi — et surtout — une bonne jouabilité. Et de ce côté-là, il y a des progrès à faire. De plus, le personnage ne peut pas tirer et sauter en même temps et certains passages sont vraiment très difficile à passer. Sans parler de la gestion des collisions, qui est parfois limite. Gordo 106 n'est certainement pas un coureur de fond : malgré un bon départ, il s'es-soufle vite.

genre
PLATE-FORME
difficulté
76 %

graphisme

85 %

animation

80 %

son

73 %

jouabilité

50 %

durée de vie

77 %

player fun

50 %

prix

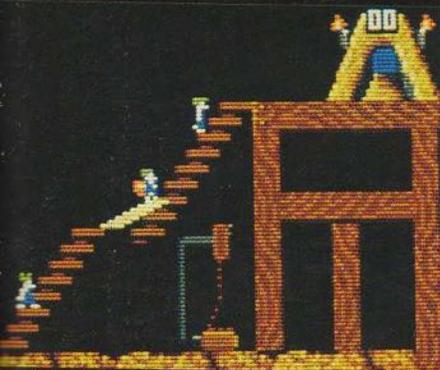
E
D
C
B
A

55 %

147

P R E V I E W

Lemmings



On ne cesse de vous le répéter à Player One : pour devenir une alternative crédible à la Game Gear sur le front des portables couleur, il manque à la Lynx les gros titres qui ont fait le succès des consoles nipponnes. C'est pourquoi nous saluerons dignement l'arrivée de Lemmings sur la machine d'Atari. Inutile de revenir sur l'inté-

rêt de ce jeu de réflexion, c'est le seul à avoir vraiment apporté quelque chose depuis Tetris. Sachez par contre que cette version s'annonce superbe : Psygnosis, déjà auteur de Shadow of the Beast, sait programmer une Lynx et ça se voit. Du tout bon en perspective, qui devrait être en magasin au moment où vous lirez ces lignes.





MEGADRIVE

PREMIÈRE PARTIE

Ça faisait un bail qu'un jeu de plate-forme n'avait pas été traité dans la rubrique des Plans et astuces. Remettons donc les pendules à l'heure à l'occasion de la rentrée. Place à la solution de World of Illusion !

Les jeux qui mettent en scène les héros de Walt Disney sont de superbe facture, tout particulièrement sur Megadrive. Pour cette raison, notre choix s'est porté sur World of Illusion. Ce jeu de plate-forme réunit



Donald et Mickey rampent dans les passages étroits.



Débarrassez-vous de vos adversaires d'un coup de cape magique.



Un passage avec des tremplins : c'est impressionnant mais simple.

Mickey et Donald, les deux protagonistes de Castle of Illusion et de Quackshot. Bien entendu, s'ils sont tous deux en tête d'affiche, c'est qu'il est possible de jouer à deux simultanément. L'aide de jeu que nous vous présentons ici concerne uniquement les aventures solo de chaque héros.

Cependant, gardez toujours à l'esprit le proverbe grec selon lequel l'union fait la force !

AVANT-PROPOS

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il est primordial de rappeler



L'itinéraire de Mickey le mène à un niveau plein de fleurs.

bonbons et des parts de gâteaux, nos deux personnages récupèrent l'énergie qu'ils perdent au fur et à mesure de leur progression. Les « Iup » s'obtiennent en ramassant les options en forme de chapeau de magicien. Une autre solution consiste également à récolter les quarante as qui parsèment les tableaux. Par



La fleur propulse Mickey à la jonction du parcours de Donald.

quelques points importants du jeu. Tout d'abord, il utilise les trois boutons du paddle. En plus du saut et de l'attaque, le troisième bouton sert à courir. Dans bien des cas, cela permet de se sortir des situations délicates. D'autre part, un rappel du contenu des différents sacs d'options est indispensable. En récoltant des



Les points d'exclamation signalent un danger.

ailleurs, si un niveau vous pose quelque difficulté : n'hésitez pas ! Très souvent, les légendes peuvent résoudre votre problème. Enfin, le trajet que vous accomplirez varie selon votre personnage. Pour chaque monde, vous trouverez également un encadré qui résume l'itinéraire à emprunter.

UN ŒIL SUR L'INTRO

Mickey et Donald montent ensemble un spectacle de magie. Lors de la première représentation publique, un événement lourd de conséquences se produit. Donald disparaît après avoir pénétré dans une boîte qu'il utilise pour le spectacle. Mickey se volatilise à son tour en cherchant à ouvrir une trappe. Nos deux sympathiques apprentis sorciers se retrouvent propulsés dans un monde magique d'où ils devront s'échapper...



MONDE 1



Donald emprunte un passage plus aérien.



L'option feu d'artifice permet de se débarrasser de tous les ennemis présents à l'écran.

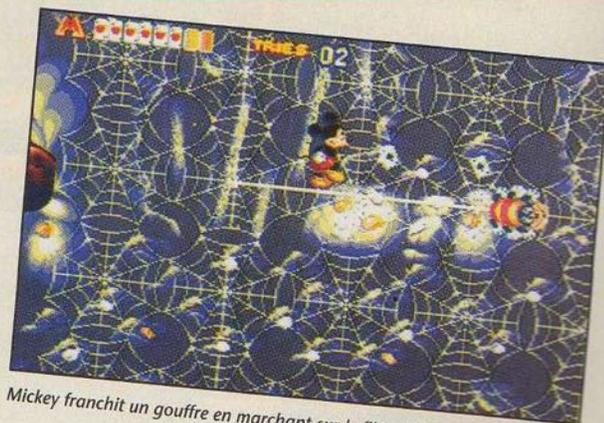
L'ITINÉRAIRE



L'aventure débute au plus profond d'une sombre forêt. Ici, la magie n'est pas encore trop présente. Il ne s'agit que d'une simple prise en main du jeu pour vous familiariser avec les commandes. Les seuls ennemis peuplant le premier tiers du tableau sont des petits fantassins armés de piques et des plantes volantes qui n'opposent guère de résistance. Nos deux compères débouchent rapidement dans un cul-de-sac où se trouve une fleur rouge. C'est là que leurs chemins se séparent. Mickey s'engage sur un sentier fleuri où les options intéressantes sont surtout placées en hauteur. Quant à Donald, il se retrouve au pays des haricots géants. Vous aurez besoin de faire preuve de toute votre dextérité pour lui permettre d'arriver sans encombre à la jonction des deux parcours. Mickey (ou Donald) débarque alors dans une grotte peuplée d'araignées. La principale difficulté consiste à franchir un précipice en marchant en équilibre sur un fil qui se désagrège !



La jonction des parcours s'effectue dans la grotte aux araignées.



Mickey franchit un gouffre en marchant sur le fil tissé par l'araignée.



Grâce au grimoire, Donald peut invoquer un tapis volant.



Slalomer entre les tornades et les oiseaux n'est pas une chose facile.

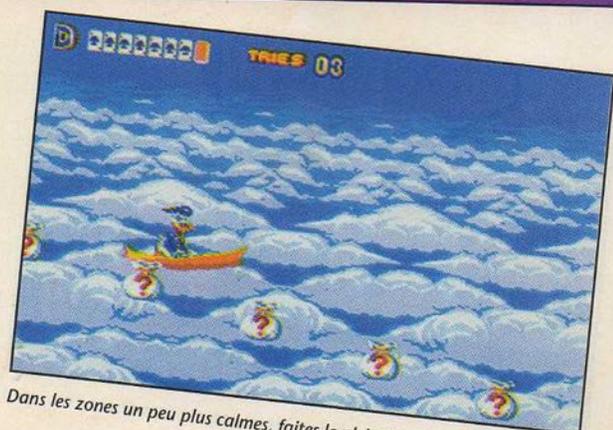
LA REINE DES ARAIGNÉES



Vous affrontez ce premier boss dans son antre. L'araignée dispose de trois trajectoires d'attaque qui partent toujours du haut : deux par les diagonales et une par le centre. Placez-vous légèrement à droite du centre. Modifiez légèrement votre position si besoin et attaquez-la deux fois coup sur coup à chacun de ses passages. Attention, entre chaque attaque, l'araignée se met à l'abri derrière sa toile.



Ne ralentissez pas à la vue de ces as.

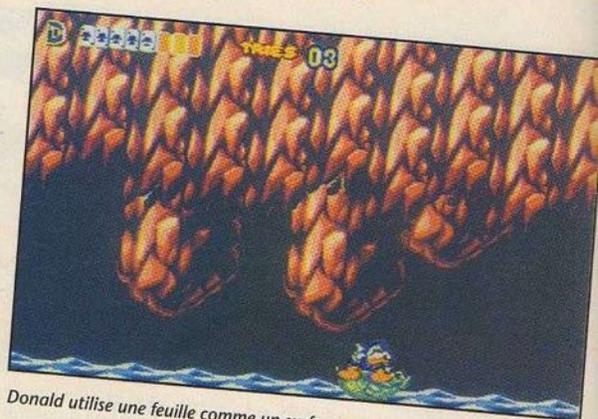


Dans les zones un peu plus calmes, faites le plein d'options.

MONDE 2



L'itinéraire de Donald l'entraîne dans une rivière souterraine.



Donald utilise une feuille comme un surf.

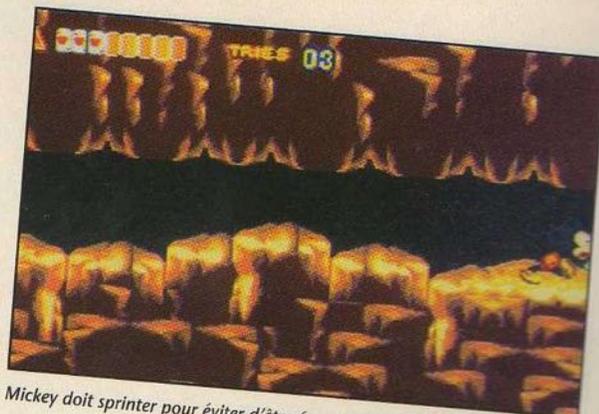
L'ITINÉRAIRE



La reine des araignées vaincue, vous récupérez le grimoire qu'elle gardait. Le sort qu'il renferme vous permet d'obtenir un tapis volant très utile pour franchir le précipice qui vous attend. Diriger votre tapis magique n'est pas très difficile, il suffit d'utiliser le bouton C. La difficulté vient plutôt des petites tornades très fréquentes qui ont une fâcheuse tendance à vous attirer vers elles. Ce passage est relativement court et recèle un stock d'options en tout genre. Le trajet réservé à Donald suit le court d'une rivière souterraine. Il utilise une feuille d'arbre comme un surf et doit, en sautant ou en se baissant, éviter divers obstacles (rochers ou feux follets). Mickey se retrouve quant à lui dans un tableau de montagnes rocheuses. Parvenu à une grotte, il devra sprinter pour éviter un mur qui s'abaisse inexorablement sur lui. L'itinéraire redevient commun au niveau des nuages. Chaque personnage doit passer de l'un à l'autre en évitant les pauses prolongées sur les plus arrondis. Ceux-ci se désagrègent au bout de quelques secondes d'arrêt. Après un passage sur grand clavier bourré d'options, vous débouchez dans la grotte du dragon.



L'itinéraire de Mickey se poursuit dans les montagnes rocheuses.



Mickey doit sprinter pour éviter d'être écrasé par le plafond qui descend.



Tous ces rochers tombent dans un parfait ensemble.



Les deux trajets se rejoignent dans les nuages où votre dextérité est de nouveau mise à l'épreuve.

LE DRAGON



Sous la tête de la statue du dragon, six blocs de pierres s'animent dès que vous passez. En tombant, les blocs se transforment en petits dragons. Ces derniers ont invariablement le même déplacement, lors de la première attaque. Il ne faut pas leur laisser le temps d'en placer une seconde. Lorsqu'un dragon prend forme, il saute en arrière et crache une boule de feu. Notre héros doit immédiatement faire un saut pour éviter le projectile. Au même moment, le petit dragon bondit sur vous. D'un coup de cape, rendez-lui sa forme initiale.

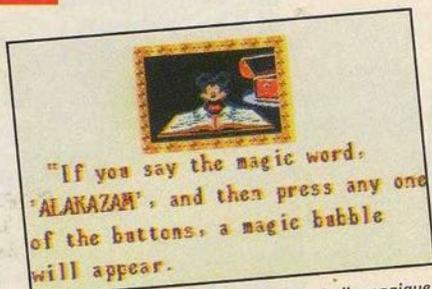


Non seulement les sauts sont durs, mais il faut éviter les attaques aériennes.



Un piano qui rythme l'avancée de Mickey.

MONDE 3



Mickey apprend un nouveau sort : la bulle magique.

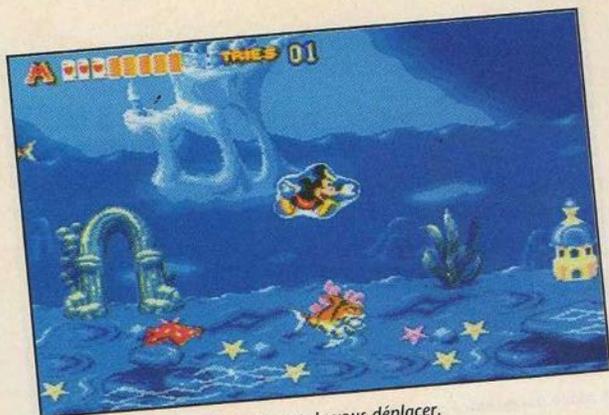


Utilisez la bulle magique avant que l'eau n'envahisse la grotte du défunt dragon.

L'ITINÉRAIRE



Le sort que vous récupérez lors de la défaite du dragon s'utilise immédiatement. Vous avez en effet juste le temps d'invoquer une bulle magique. Elle vous permettra d'être en sécurité dans l'eau qui envahit la grotte. Le courant vous conduira au niveau suivant : le fond de l'océan. Nos deux héros doivent se frayer un chemin au milieu de poissons plutôt voraces. Après un court passage dans une immense fosse, votre périple vous mène dans une grotte inondée. Méfiez-vous des oursins accrochés aux parois. Le trajet est commun pour nos deux apprentis sorciers jusqu'à l'ouverture où seul Mickey peut passer. Donald doit faire demi-tour et se laisser remonter à la surface. Son parcours se poursuit d'îlots en canots pneumatiques en prenant bien soin d'éviter les poissons volants. Attention, certains canots coulent dès que Donald pose le pied dessus. Ce passage doit donc s'enchaîner rapidement. Dans la grotte, notre camarade Mickey est aux prises avec des coquilles Saint-Jacques qui n'en feraient qu'une bouchée ! Cela dit, le parcours de ce dernier est tout de même beaucoup plus aisé que celui de Donald. Le trajet redevient commun pour nos deux amis au niveau de l'épave. En arrivant dans la cale, vous aurez la très désagréable surprise d'être assailli par une bande de poissons-scies. Ils en ont plus après la coque du navire qu'après vous, mais mieux vaut les éviter prudemment. Ensuite, sprintez une nouvelle fois pour éviter l'eau qui envahit le navire. Vous ne serez sauf qu'en arrivant dans le repaire du boss. Mais c'est une autre affaire !



La bulle vous permet de respirer et de vous déplacer.



Les zones de bulles sont infranchissables...



Cet endroit marque la séparation des parcours.



Mickey s'aventure dans une grotte sous-marine où il peut respirer.

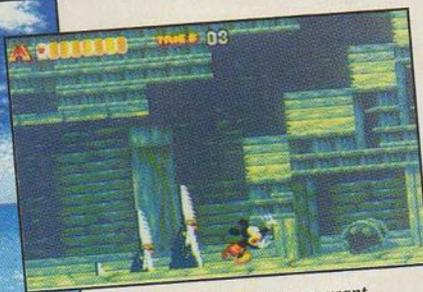
LE REQUIN



Le sol de cette pièce est fissuré sur toute la longueur. Une fois à l'intérieur, un aileron de requin surgit. Lorsqu'il disparaît par une des issues, tenez-vous prêt à lui assener un coup de cape quand il vous chargera, les dents bien en évidence. Si vous le touchez, ne sautez pas, son attaque a échoué. Répétez l'opération jusqu'à ce qu'il replonge à nouveau. Quand l'aileton s'enfonce dans la fissure, soyez prêt à sauter et, si vous le pouvez, donnez-lui un ou deux coups. Le grimoire qu'il protège renferme le sort de téléportation.



Un passage délicat attend Donald.



Fuyez les poissons-scies en courant...

FIN DU HORS-D'ŒUVRE

Le mois prochain nous découvrirons ensemble comment utiliser à bon escient le sort de téléportation. Dites-vous également que les trois premiers mondes de World of Illusion présentés dans cette partie sont très faciles compte tenu de ce qui vous attend par la suite ! ■

Wolfen

VOUS RECHERCHEZ UN TEST DE JEU ?

COMMANDEZ LE NUMÉRO DE PLAYER ONE CORRESPONDANT.

SUPER NINTENDO

- n° 28 • Actraiser
- n° 29 • Addams II
- n° 32 • Aguri Suzuki Grand Prix
- n° 26 • Another World
- n° 26 • Axelay
- n° 27 • Bart's Nightmare
- n° 29 • Battle Clash
- n° 32 • Best of the Best
- n° 26 • Blazing Skies
- n° 30 • Cool World
- n° 29 • Desert Strike
- n° 25 • Dragon's Lair
- n° 26 • Earth Defense Force
- n° 26 • Exhaust Heat
- n° 20 • F-Zero
- n° 28 • Jimmy Connors
- n° 25 • Kick Off
- n° 31 • King Arthur's World
- n° 25 • Krusty's Fun House
- n° 30 • Lethal Weapon
- n° 31 • Magic Sword
- n° 27 • Mario Paint
- n° 29 • Mickey : The Magical Quest
- n° 32 • NHLPA Hockey
- n° 25 • Nintendo Scope 6
- n° 25 • Paperboy 2
- n° 29 • Parodius
- n° 31 • PGA Tour Golf
- n° 25 • Pilotwings
- n° 24 • Populous
- n° 28 • Prince of Persia
- n° 29 • Road Runner
- n° 26 • Robocop 3
- n° 32 • Spanky's Quest
- n° 29 • Spindizzy Worlds
- n° 24 • Street Fighter II
- n° 25 • Super Adventure Island
- n° 26 • Super Aleste
- n° 31 • Super Double Dragon
- n° 24 • Super Ghouls'n Ghosts
- n° 27 • Super Mario Kart
- n° 19 • Super Mario World
- n° 28 • Super Off Road
- n° 29 • Super Pang
- n° 25 • Super Protector
- n° 21 • Super R-Type
- n° 24 • Super Smash TV
- n° 21 • Super Soccer
- n° 30 • Super Star Wars
- n° 29 • Super Swiv
- n° 20 • Super Tennis
- n° 32 • The Chessmaster
- n° 31 • Tiny Toon Adventures
- n° 25 • Top Gear
- n° 25 • Turtles in Time
- n° 26 • Ultraman
- n° 32 • Wing Commander
- n° 32 • World League Basketball
- n° 25 • Zelda III : A Link to the Past

NES

- n° 24 • Addams Family
- n° 26 • Adventure Island
- n° 22 • Adventure Island Part II
- n° 20 • Adventures of Lolo 2
- n° 3 • Adventures of Lolo
- n° 1 • Airwolf
- n° 9 • Bad Dudes vs Dragon Ninja
- n° 28 • Bart vs the World
- n° 2 • Batman
- n° 25 • Batman Return of the Joker
- n° 24 • Battletoads
- n° 13 • Battle of Olympus
- n° 6 • Bayou Billy
- n° 30 • Best of the Best
- n° 4 • Bionic Commando
- n° 6 • Blades of Steel
- n° 20 • Blaster Master
- n° 27 • Blues Brothers
- n° 16 • Blue Shadow
- n° 14 • Boulder Dash
- n° 11 • Boy and his Blob
- n° 3 • Bubble Bobble
- n° 12 • Burgi Fighter
- n° 13 • California Games
- n° 20 • Captain Planet and the Planetoids
- n° 11 • Captain Skyhawk
- n° 28 • Castlevania III
- n° 13 • Chevaliers du Zodiaque
- n° 17 • Chip'n Dale Rescue Rangers
- n° 4 • Cobra Triangle
- n° 21 • Crackout
- n° 10 • Days of Thunder
- n° 20 • Defender of the Crown
- n° 13 • Digger T. Rock
- n° 3 • Double Dragon II
- n° 21 • Double Dragon III
- n° 8 • Double Dragon
- n° 3 • Double Dribble
- n° 16 • Dragon's Lair

- n° 11 • Dr Mario
- n° 1 • Dragonball
- n° 9 • Duck Tales
- n° 24 • Dynablaster
- n° 24 • Elite
- n° 29 • F 15 Strike Eagle
- n° 6 • Faxanadu
- n° 30 • Felix the Cat
- n° 2 • Fester's Quest
- n° 1 • Fighting Golf
- n° 21 • Galaxy 5000
- n° 10 • Gauntlet II
- n° 7 • Ghostbusters II
- n° 13 • Goal
- n° 21 • Godzilla : Monster of Monsters
- n° 9 • Gremlins II
- n° 27 • Hammerin Harry
- n° 19 • Happy Birthday Bugs Bunny
- n° 18 • High Speed
- n° 21 • Hook
- n° 24 • Hudson Hawk
- n° 9 • Iron Sword
- n° 14 • Isolated Warriors
- n° 18 • Jackie Chan's Action Kung Fu
- n° 12 • Jack Nicklaus
- n° 20 • Joe & Mac : Caveman Ninja
- n° 13 • Kabuki Quantum Fighter
- n° 15 • Kickie Cubicle
- n° 19 • Kick Off
- n° 21 • Konami Hyper Soccer
- n° 27 • Lemmings
- n° 6 • Life Force
- n° 20 • Little Nemo : The Dream Master
- n° 15 • Low G Man
- n° 22 • Lunar Pool
- n° 17 • Maniac Mansion
- n° 27 • Mario & Yoshi
- n° 24 • McDonaldland
- n° 22 • Megaman III
- n° 7 • Megaman II
- n° 3 • Megaman
- n° 3 • Metal Gear
- n° 16 • Miracle
- n° 17 • Mission Impossible
- n° 17 • Maniac Mansion
- n° 28 • Monopoly
- n° 22 • NES Open Golf
- n° 20 • New Ghostbusters II
- n° 25 • Paperboy 2
- n° 7 • Paperboy
- n° 26 • Parasol Stars
- n° 30 • Parodius
- n° 7 • Pin Bot
- n° 16 • Power Blade
- n° 26 • Prince Valiant
- n° 29 • Protector II
- n° 8 • Protector
- n° 10 • Punch Out
- n° 10 • Rad Gravity
- n° 20 • Rainbow Island : Bubble Bobble 2

- n° 8 • Rescue the Embassy Mission
- n° 5 • Robocop
- n° 15 • Roller Games
- n° 1 • Rygar
- n° 11 • Shadowgate
- n° 14 • Shadow Warriors
- n° 5 • Silent Service
- n° 1 • Simon's Quest
- n° 2 • Skate or Die
- n° 15 • Ski or Die
- n° 7 • Snake Rattle'n Roll
- n° 19 • Snake's Revenge
- n° 7 • Solar Jetman
- n° 12 • Solstice
- n° 5 • Spy vs Spy
- n° 17 • Star Wars
- n° 7 • Stealth ATF
- n° 1 • Super Mario Bros II
- n° 14 • Super Mario Bros III
- n° 8 • Super Off Road
- n° 11 • Super Spike V'Ball
- n° 17 • Super Turrican
- n° 21 • Swords and Serpents
- n° 24 • Sword Master
- n° 2 • Talespin
- n° 2 • Teenage Mutant Hero Turtles
- n° 22 • Tennis : Four Players
- n° 2 • Tetris
- n° 20 • The Hunt for Red October
- n° 16 • The Miracle : Piano Teaching System
- n° 20 • The New Zealand Story
- n° 15 • The Simpsons
- n° 13 • Time Lord
- n° 24 • Tiny Toon Adventures
- n° 25 • Tom & Jerry
- n° 1 • Top Gun
- n° 14 • Top Gun The Second Mission
- n° 20 • Totally Rad
- n° 3 • To the earth
- n° 12 • Turbo Racing

- n° 18 • Turtles II : The Arcade Game
- n° 3 • Wizards & Warriors
- n° 24 • Wizards and Warriors III
- n° 9 • World Cup
- n° 5 • World Wrestling
- n° 7 • Wrath of the Black Manta
- n° 15 • WWF Wrestlemania
- n° 8 • Zelda

GAME BOY

- n° 24 • Addams Family
- n° 22 • Adventure Island
- n° 2 • Alleyway
- n° 32 • Astérix
- n° 8 • Balloon Kid
- n° 17 • Bart Simpsons : Escape from Deadly Camp
- n° 27 • Bart's vs the Juggernauts
- n° 24 • Batman : Return of the Joker
- n° 12 • Batman
- n° 24 • Battletoads
- n° 29 • BC Kid
- n° 30 • Best of the Best
- n° 20 • Blades of Steel
- n° 18 • Boulder Dash
- n° 14 • Baxxle
- n° 18 • Bubble Bobble
- n° 18 • Bubble Ghost
- n° 11 • Bugs Bunny
- n° 3 • Burai Fighter De Luxe
- n° 21 • Burger Time
- n° 13 • Castlevania Adventure
- n° 30 • Castlevania II : Belmont's Revenge
- n° 14 • Chase HQ
- n° 11 • Chessmaster
- n° 19 • Choplifter II
- n° 20 • Double Dragon II
- n° 3 • Double Dragon
- n° 24 • Dr Franken
- n° 19 • Dragon's Lair
- n° 9 • Dr Mario
- n° 13 • Duck Tales
- n° 13 • Dynablaster
- n° 12 • F1 Race
- n° 22 • Football International
- n° 17 • Fortified Zone
- n° 7 • Gargoyle's Quest
- n° 21 • Gauntlet II
- n° 16 • Ghostbusters II
- n° 2 • Golf
- n° 14 • Gremlins II
- n° 22 • Hook
- n° 26 • Hudson Hawk
- n° 13 • Hyper Lode Runner
- n° 31 • Jack Nicklaus
- n° 22 • Kid Icarus of Myths and Monsters
- n° 8 • King of the Zoo
- n° 27 • Kirby's Dream Land
- n° 13 • Kung Fu Master
- n° 29 • Looney Tunes
- n° 22 • Marble Madness
- n° 27 • Mario & Yoshi
- n° 31 • Maru's Mission
- n° 26 • McDonaldland
- n° 18 • Mercenary Force
- n° 22 • Metroid II : Return of Samus
- n° 31 • Mickey Chase
- n° 24 • Mickey Mouse
- n° 12 • Motocross Maniacs
- n° 16 • Navy Seals
- n° 31 • Nemesis II
- n° 16 • Nemesis
- n° 16 • Othello
- n° 14 • Pac Man
- n° 26 • Paperboy
- n° 29 • Parasol Stars
- n° 29 • Popeye 2
- n° 29 • Pop Up
- n° 27 • Prince of Persia
- n° 26 • Prince Valiant
- n° 25 • Protector
- n° 3 • Puzzle Boy
- n° 20 • Q-Bert
- n° 3 • Qix
- n° 28 • R-Type II
- n° 13 • R-Type
- n° 12 • Radar Mission
- n° 16 • Rescue of Princess Blobette
- n° 5 • Revenge of the Gator
- n° 13 • Robocop
- n° 12 • Side Pocket
- n° 20 • Sneaky Snakes
- n° 19 • Snoggy's Magic show
- n° 19 • Solar Striker
- n° 31 • Solomon's Club
- n° 27 • Spirit of F1
- n° 30 • Star Wars
- n° 26 • Super Hunchback
- n° 2 • Super Mario Land 2
- n° 2 • Super Mario Land

- n° 15 • Super RC Pro AM
- n° 31 • Talespin
- n° 7 • The Amazing Spiderman
- n° 30 • The Blues Brothers
- n° 22 • The Hunt for Red October
- n° 24 • Tiny Toon Adventures
- n° 30 • Tip Off
- n° 11 • TMHT : Fall of the Foot Clan
- n° 31 • Tom and Jerry
- n° 31 • Track and Field
- n° 24 • Track Meet
- n° 22 • Trax
- n° 22 • Turrican
- n° 29 • Universal Soldier
- n° 5 • Wizards and Warriors
- n° 11 • World Cup
- n° 21 • WWF Superstars

MEGADRIVE

- n° 14 • 688 Sub Attack
- n° 5 • Aero Blasters
- n° 8 • After Burner II
- n° 3 • Alex Kidd in Enchanted Castle
- n° 24 • Alien 3
- n° 13 • Alien Storm
- n° 21 • Alisia Dragon
- n° 29 • Another World
- n° 25 • Aquatic Games
- n° 24 • Arch Rivals
- n° 15 • Arcus Odyssey
- n° 26 • Ariel the Little Mermaid
- n° 5 • Arnold Palmer Tournament Golf
- n° 10 • Arrow Flash
- n° 20 • Art Alive
- n° 28 • Atomic Runner
- n° 24 • Bart vs the Space Mutant
- n° 26 • Batman Returns
- n° 7 • Battle Squadron
- n° 32 • Battle Toads
- n° 26 • Bio Hazard Battle
- n° 17 • Bonanza Bros
- n° 18 • Buck Rogers
- n° 4 • Budokan
- n° 32 • Bulls vs Blazers
- n° 24 • Bulls and Lazers
- n° 16 • Burning Force
- n° 18 • California Games
- n° 8 • Castle of Illusion Starring Mickey Mouse
- n° 12 • Centurion : Defender of Rome
- n° 28 • Chakan
- n° 30 • Chiki Chiki Boys
- n° 22 • Chuck Rock
- n° 6 • Collum
- n° 32 • Cool Spot
- n° 25 • Corporation
- n° 10 • Crack Down
- n° 26 • Crie Ball
- n° 6 • Cyberball
- n° 30 • Cyborg Justice
- n° 14 • Dark Castle
- n° 22 • David Robinson : Supreme Court
- n° 15 • Decap Attack
- n° 20 • Desert Strike
- n° 10 • Dick Tracy
- n° 32 • Double Clutch
- n° 24 • Dragon's Fury
- n° 11 • Dynamite Duke
- n° 6 • Dynam
- n° 13 • EA Hockey
- n° 26 • Ecco the Dolphin
- n° 22 • European Club Soccer
- n° 31 • Ex-Mutant
- n° 16 • F22 Interceptor
- n° 12 • Faery Tales
- n° 12 • Fantasia
- n° 12 • Fatal Labyrinth
- n° 14 • Fatal Rewind
- n° 27 • Ferrari F1 Race
- n° 17 • Fire Shark
- n° 29 • Flashback
- n° 15 • Flicky
- n° 16 • F22 Interceptor
- n° 27 • G-Loc
- n° 15 • Gaiars
- n° 10 • Gain Ground
- n° 5 • Ghostbusters
- n° 2 • Ghouls'n Ghosts
- n° 29 • Global Gladiators
- n° 16 • Golden Axe II
- n° 3 • Golden Axe
- n° 24 • Greendog
- n° 19 • Gynoug
- n° 18 • Hard Drivin'
- n° 19 • Hellfire
- n° 25 • Home Alone
- n° 27 • Indiana Jones and the Last Crusade
- n° 32 • James Bond
- n° 11 • James Douglas Knock out Boxing
- n° 16 • James Pond II : Robocod

- n° 9 • James Pond
- n° 15 • Jewel Master
- n° 11 • Joe Montana Football
- n° 20 • Joe Montana II
- n° 27 • John Madden 93
- n° 5 • John Madden American Football
- n° 16 • John Madden Football 92
- n° 22 • Jordan vs Bird : Super One on One
- n° 32 • Jungle Strike
- n° 21 • Kid Chameleon
- n° 13 • King's Bounty
- n° 18 • Klax
- n° 29 • Krusty's Fun House
- n° 26 • LHX Attack Chopper
- n° 26 • Lotus Turbo Challenge
- n° 13 • M-1 Abrams Battle Tank
- n° 19 • Marble Madness
- n° 19 • Mario Lemieux Hockey
- n° 28 • Megalomania
- n° 27 • Menacer
- n° 17 • Mercs
- n° 4 • Michael Jackson's Moonwalker
- n° 12 • Might and Magic
- n° 18 • Miss Pacman
- n° 32 • Muhammad Ali
- n° 2 • Mystic Defender
- n° 25 • NHLPA Hockey 93
- n° 22 • Olympic Gold
- n° 14 • Out Run
- n° 18 • Pacmania
- n° 21 • Paperboy
- n° 27 • PGA Golf Tour
- n° 7 • Phantasy Star II
- n° 14 • Phantasy Star III
- n° 16 • Phelios
- n° 22 • Pit Fighter
- n° 4 • Populous
- n° 28 • Powermonger
- n° 26 • Predator 2
- n° 15 • Quack Shot
- n° 15 • Raiden Trad
- n° 2 • Revenge of Shinobi
- n° 18 • Rings of Power
- n° 26 • Risky Woods
- n° 26 • Road Rash II
- n° 13 • Road Rash
- n° 28 • Rolling Thunder
- n° 28 • Rolo
- n° 10 • Shadow Dancer
- n° 27 • Shadow of the Beast II
- n° 15 • Shadow of the Beast
- n° 32 • Shining Force
- n° 15 • Shining in the Darkness
- n° 31 • Side Pocket
- n° 25 • Sonic 2
- n° 11 • Sonic the Hedgehog
- n° 24 • Speedball 2
- n° 12 • Spider Man
- n° 14 • Star Flight
- n° 14 • Streets of Rage
- n° 27 • Streets of Rage II
- n° 31 • Strider II
- n° 7 • Strider
- n° 30 • Sunset Riders
- n° 26 • Super Fantasy Zone
- n° 2 • Super Hang On
- n° 19 • Super Hydride
- n° 31 • Super Kick Off
- n° 5 • Super Monaco
- n° 6 • Super Real Basketball
- n° 26 • Super Smash TV
- n° 7 • Sword of Vermillon
- n° 27 • Talespin
- n° 24 • Tamif's Adventure
- n° 30 • Teenage Mutant Hero Turtles : The Hyperstone Heist
- n° 27 • Terminator 2
- n° 15 • The Immortal
- n° 25 • The Legend of Galahad
- n° 25 • The Steel Empire
- n° 25 • Thunder Force IV
- n° 2 • Thunderforce II
- n° 13 • Thunderforce III
- n° 30 • Tiny Toon
- n° 14 • Toe Jam and Earl
- n° 20 • Toki
- n° 14 • Turrican
- n° 31 • Two Crude Dudes
- n° 24 • USA Basketball World Challenge
- n° 15 • Vapor Trail
- n° 26 • Where in the World with Carmen
- n° 20 • Where in time is Carmen Sandiego
- n° 20 • Wonder Boy : In Monster Land
- n° 10 • Wonder Boy III in Monster Lair
- n° 29 • World Class Leader Board
- n° 26 • World of Illusion
- n° 16 • Wrestle War

- n° 27 • WWF
- n° 7 • Zany Golf
- n° 20 • Zero Wing

MASTER SYSTEM

- n° 12 • Ace of Aces
- n° 3 • Alex Kidd in Shinobi World
- n° 26 • Alien 3
- n° 16 • Alien Storm
- n° 22 • Arcade Smash Hit
- n° 2 • Assault City
- n° 17 • Astérix
- n° 15 • Back to the Future II
- n° 24 • Bart Simpsons vs the Space Mutant
- n° 2 • Basket Ball Nightmare
- n° 26 • Batman Returns
- n° 1 • Battle Out Run
- n° 16 • Bonanza Bros
- n° 15 • Bubble Bobble
- n° 7 • Castle of Illusion
- n° 1 • Chase HQ
- n° 22 • Chuck Rock
- n° 5 • Columns
- n° 7 • Cyber Shinobi
- n° 7 • Danan
- n° 9 • Dick Tracy
- n° 16 • Donald Duck
- n° 6 • Double Dragon
- n° 15 • Dragon Crystal
- n° 2 • Dynamite Dux
- n° 4 • Eswat
- n° 3 • Fire Forget II
- n° 12 • Forgotten Worlds
- n° 2 • Freedom Fighters
- n° 4 • Gain Ground
- n° 8 • Gauntlet
- n° 17 • Ghost Laser
- n° 10 • Ghouls n Ghosts
- n° 1 • Golden Axe
- n° 12 • Golden Axe Warrior
- n° 3 • GOLFmania
- n° 10 • Heavy Weight Champ
- n° 17 • Heroes of the Lance
- n° 8 • Impossible Mission
- n° 8 • Indiana Jones and the Last Crusade
- n° 9 • Joe Montana Football
- n° 16 • Kick Off
- n° 21 • Klax
- n° 17 • Laser Ghost
- n° 26 • Lemmings
- n° 15 • Lime of Fire
- n° 22 • Marble Madness
- n° 27 • Master of Darkness
- n° 15 • Mercs
- n° 9 • Michael Jackson's Moonwalker
- n° 31 • Mick and Mack as the Global Gladiators
- n° 27 • Mickey II
- n° 24 • Miss Pac-Man
- n° 22 • Olympic Gold
- n° 1 • Operation Wolf
- n° 17 • Out Run Europa
- n° 11 • Pacmania
- n° 8 • Paperboy
- n° 4 • Parlor Games
- n° 11 • Populous
- n° 29 • Predator 2
- n° 25 • Prince of Persia
- n° 10 • Psychic World
- n° 32 • Rainbow Island
- n° 27 • Rampart
- n° 1 • RC Grand Prix
- n° 17 • Running Battle
- n° 19 • Sagaia
- n° 1 • Scramble Spirits
- n° 17 • Sega Chess
- n° 16 • Shadow Dancer : The Secret of Shinobi
- n° 19 • Shadow Danger
- n° 25 • Shadow of the Beast
- n° 15 • Sonic 2
- n° 24 • Sonic the Hedgehog
- n° 28 • Space Gun
- n° 14 • Speedball 2
- n° 12 • Speedball
- n° 14 • Spiderman
- n° 7 • Slinder
- n° 7 • Submarine Attack
- n° 12 • Summer Games
- n° 2 • Super Monaco GP
- n° 26 • Super Smash TV
- n° 26 • Super Space Invaders
- n° 25 • Tazmania
- n° 6 • Tennis Ace
- n° 22 • Terminator
- n° 18 • The Flintstones
- n° 26 • The New Zealand Story
- n° 4 • Ultima IV
- n° 22 • Wimbledon
- n° 30 • World Cup 92'
- n° 5 • World Cup Italia 90
- n° 22 • Xenon
- n° 16 • Xenon II

GAME GEAR

- n° 28 • Alien 3
- n° 27 • Alien Syndrome
- n° 31 • Ariel the Little Mermaid
- n° 20 • Ax Battler
- n° 25 • Ayrton's Senna

- n° 28 • Super Monaco GP II
- n° 27 • Bart vs the Space Mutant
- n° 25 • Batman
- n° 12 • Batman Returns
- n° 31 • Castle of Illusion
- n° 30 • Chakan
- n° 21 • Chuck Rock
- n° 27 • Crystal Warriors
- n° 20 • Defenders of Oasis
- n° 26 • Fantasy Zone
- n° 17 • George Foreman's KO Boxing
- n° 28 • Halley Wars
- n° 27 • Indiana Jones
- n° 32 • Lemmings
- n° 32 • Master of Darkness
- n° 17 • Mick and Mack as the Global Gladiators
- n° 22 • Ninja Gaiden
- n° 25 • Olympic Gold
- n° 15 • Paperboy
- n° 25 • Pengo
- n° 27 • Popl's
- n° 18 • Shinobi II
- n° 27 • Slider
- n° 17 • Sonic II the Hedgehog
- n° 24 • Sonic the Hedgehog
- n° 29 • Space Harrier
- n° 22 • Spider-Man
- n° 28 • Streets of Rage
- n° 29 • Super Kick Off
- n° 29 • Super Off Road
- n° 30 • Super Smash TV
- n° 32 • Super Space Invaders
- n° 27 • Talespin
- n° 29 • Tazmania
- n° 20 • Terminator
- n° 15 • The Chessmaster
- n° 15 • Woody Pop

NEO GEO

- n° 32 • 3 Count Boot
- n° 14 • Alpha Mission II
- n° 27 • Art of Fighting
- n° 21 • Baseball Stars
- n° 14 • Blue's Journey
- n° 16 • Burning Fight
- n° 15 • Crossed Swords
- n° 6 • Kick Off
- n° 17 • Klax
- n° 17 • Laser Ghost
- n° 30 • Fatal Fury 2
- n° 17 • Fatal Fury
- n° 19 • Football Frenzy
- n° 14 • Ghost Pilots
- n° 7 • Jojo Kid Puzzled
- n° 14 • King of the Monsters
- n° 21 • Last Resort
- n° 15 • League Bowling
- n° 20 • Legend of Success Joe
- n° 22 • Magician Lord
- n° 17 • Mutation Nation
- n° 31 • Ninja Commando
- n° 19 • Robo Army
- n° 15 • Sengoku II
- n° 19 • Sengoku
- n° 15 • Soccer Brawl
- n° 31 • Super Base Ball 2020
- n° 27 • Super Sidekicks
- n° 19 • Thrash Rally
- n° 25 • View Point
- n° 25 • World Heroes

NEC

- n° 13 • 1941 : Counter Attack (SUPER GRAFX)
- n° 11 • 1943 (Core G)
- n° 28 • Addams Family (CD-Rom)
- n° 10 • Adventure Island (Core G)
- n° 4 • After Burner II (Core G)
- n° 8 • Aldynes (SUPER GRAFX)
- n° 5 • Alice in Wonderland (Core G)
- n° 17 • Ballistix (Core G)
- n° 4 • Batman (Core G)
- n° 5 • Bomber Man (Core G)
- n° 24 • Bonanza Bros (CD-Rom)
- n° 6 • Burning Angel (Core G)
- n° 7 • Champion Wrestler (Core G)
- n° 12 • Columns (Core G)
- n° 6 • Cyber Combat Police (Core G)
- n° 5 • Darius Plus (Core G)
- n° 7 • Dark Legend (Core G)
- n° 8 • Dead Moon (Core G)
- n° 2 • Devil Crash (Core G)
- n° 4 • Die Hard (Core G)
- n° 16 • Darraon II (Core G)
- n° 1 • Down Load (Core G)
- n° 16 • Dragon Egg (Core G)
- n° 17 • Dragon Saber (Core G)
- n° 10 • Eternal City (Core G)
- n° 4 • F1 Circus (Core G)
- n° 4 • Final Blaster (Core G)
- n° 9 • Final Match Tennis (Core G)
- n° 12 • Final Soldier (Core G)
- n° 21 • Forgotten World (CD-Rom)
- n° 3 • Formation Soccer (Core G)
- n° 2 • Ghouls n Ghosts (SUPER GRAFX)
- n° 28 • God Empire (CD-Rom)

- n° 4 • Gomola Speed (Core G)
- n° 17 • Gradius (Core G)
- n° 11 • Hatris (Core G)
- n° 2 • Hell Explorer (Core G)
- n° 14 • Hit the Ice (Core G)
- n° 19 • Human Sports Festival (Core G CD-Rom)
- n° 28 • Image Fight (CD-Rom)
- n° 7 • Jackie Chan (Core G)
- n° 7 • JB Harold Murder Club (CD-Rom)
- n° 2 • Klax (Core G)
- n° 27 • Legend Bout 3
- n° 9 • Legend of Hero Tonma (Core G)
- n° 27 • Lemmings
- n° 3 • Lode Runner (Core G)
- n° 27 • Loom
- n° 6 • Marchen Maze (Core G)
- n° 28 • Motoroad II (Core G)
- n° 28 • Naxar (CD-Rom)
- n° 3 • Naxat Open (Core G)
- n° 3 • Operation Wolf (Core G)
- n° 6 • Out Run (Core G)
- n° 7 • Override (Core G)
- n° 8 • Parasol Stars (Core G)
- n° 19 • Parasol Stars 2 (Core G)
- n° 27 • PC Kid 3
- n° 12 • PC Kid II (Core G)
- n° 11 • Popping World (CD-Rom)
- n° 9 • Populous (Core G)
- n° 12 • Power Eleven (Core G)
- n° 15 • Power Gate (Core G)
- n° 25 • Power Sports (Core G)
- n° 8 • Puzzle Boy (Core G)
- n° 4 • Rabio Lepus (Core G)
- n° 16 • Raiden Trad (Core G)
- n° 12 • Saint Dragon (Core G)
- n° 17 • Salamander (Core G)
- n° 12 • Skweek (Core G)
- n° 9 • Son of Dracula (Core G)
- n° 10 • Special Criminal Investigation (Core G)
- n° 6 • Spin Pair (Core G)
- n° 21 • Spriggan Mark 2 (CD-Rom)
- n° 21 • Star Parodia (CD-Rom)
- n° 15 • Super Long Nose Goblin (Core G)
- n° 20 • Super Raiden (CD-Rom)
- n° 1 • Super Star Soldier (Core G)
- n° 28 • Terra Cresta (CD-Rom)
- n° 21 • Terra Farming (CD-Rom)
- n° 24 • The Kick Boxing (CD-Rom)
- n° 16 • Time Cruise II (Core G)
- n° 6 • Toy Shop Boy (Core G)
- n° 12 • Tricky (Core G)
- n° 19 • TV Sports Football (Core G)
- n° 10 • Twin Bee (Core G)
- n° 10 • Valis III (CD-Rom)
- n° 6 • Violent Soldier (Core G)
- n° 2 • World Court Tennis (Core G)
- n° 28 • World Cup Soccer (CD-Rom)
- n° 4 • W Ring (Core G)
- n° 1 • Xevious (Core G)
- n° 6 • Zipang (Core G)

LYNX

- n° 31 • Pit-Fighter
- n° 2 • Blue Lightning
- n° 2 • Chip's Challenge
- n° 29 • Dirty Larry
- n° 29 • Dracula
- n° 2 • Gates of Zendocon
- n° 2 • Gauntlet
- n° 15 • Ishido
- n° 29 • Joust
- n° 4 • Klax
- n° 5 • Miss Pas Man
- n° 7 • Paperboy
- n° 8 • Roadblasters
- n° 5 • Robo Squash
- n° 7 • Rygar
- n° 15 • Scrapyard Dog
- n° 8 • Shangai
- n° 4 • Slime World
- n° 27 • Switchblade II
- n° 27 • Worldclass Soccer
- n° 6 • Xenophobe
- n° 18 • XYBols
- n° 6 • Zarlou Mercenary

DOSSIER

- n° 29 • Dossier arcade
- n° 11 • Dossier consoles
- n° 30 • Dossier jeu de rôle
- n° 22 • Dossier portables
- n° 31 • Dossier simulations sportives
- n° 32 • Dossier Starwing
- n° 28 • Dossier technique : comment marche votre console
- n° 20 • Dossier Terminator
- n° 18 • Dossier top 5 consoles
- n° 28 • Las Vegas : les jeux du futur
- n° 14 • Le dossier Super Mario 3
- n° 19 • Le dossier Super Mario 4
- n° 19 • Le dossier Super Nintendo

- n° 24 • Les meilleurs jeux de plate-forme sur 8 bits
- n° 21 • Les meilleurs shoot'em up de la Megadrive

PLAYER ONE POCKET

- n° 32 • Mick and Mack as the Global Gladiators (Megadrive)
- n° 25 • Sonic (Megadrive)
- n° 24 • Street Fighter II (Super Nintendo)
- n° 26 • Zelda, part I (Super Nintendo)
- n° 27 • Zelda, part II (Super Nintendo)

MADE IN JAPAN / OVER THE WORLD

- n° 25 • Acrobat Mission (Super Famicom)
- n° 28 • Assault Suit Valken (Super Famicom)
- n° 24 • Baby Jo : Going Home (Core Graft)
- n° 22 • Battlemania (Megadrive)
- n° 18 • Berlin Wall (Megadrive)
- n° 15 • Castlevania (Super Famicom)
- n° 25 • Chelnov (Megadrive)
- n° 17 • Dahna (Megadrive)
- n° 31 • Dead Dance (Super Famicom)
- n° 21 • Devilish (Megadrive)
- n° 17 • Double Dragon II (Super Famicom)
- n° 30 • Dragonball ZII (Super Famicom)
- n° 17 • Dungeon Master (Super Famicom)
- n° 30 • F1 Exhaust Heat II (Super Famicom)
- n° 18 • F1 Circus MD (Megadrive)
- n° 19 • F1 Exhaust Heat (Super Famicom)
- n° 27 • Final Fight CD (Mega CD)
- n° 20 • Final Fight Guy (Super Famicom)
- n° 32 • Hook (Mega CD)
- n° 26 • Human Grand Prix (Super Famicom)
- n° 32 • Ikari No (Super Famicom)
- n° 28 • Joe and Mac 2 (Super Famicom)
- n° 16 • Joe and Mac : Caveman Ninja (Super Famicom)
- n° 15 • Kabuki Soldier (Megadrive)
- n° 25 • King of the Monster (Super Famicom)
- n° 23 • Krusty's Fun House (Megadrive)
- n° 26 • Landstalker (Megadrive)
- n° 21 • Magic Adventure (Megadrive)
- n° 30 • Mazin Saga (Megadrive)
- n° 26 • Mickey Mystical Quest (Super Famicom)
- n° 22 • Nakajima's F1 Hero (Megadrive)
- n° 29 • NHLPA Hockey 93 (Super NES)

- n° 32 • Night Trap (Mega CD)
- n° 23 • Paradius (Super Famicom)
- n° 24 • Phalanx (Super Famicom)
- n° 24 • Piper Dream (Super Famicom)
- n° 31 • Pop'n Twin Bee (Super Famicom)
- n° 29 • Populous (Super Famicom)
- n° 23 • Prince of Persia (Super Famicom)
- n° 18 • Pro Football Super John Madden (Super Famicom)
- n° 32 • Pro Sinker (Megadrive)
- n° 26 • Pulusu Nanpasu (Super Famicom)
- n° 21 • Ranma 1/2 (Super Famicom)
- n° 19 • Road Blaster (Megadrive)
- n° 28 • Road Blaster FX (Mega CD)
- n° 27 • Road Runner's Rally (Super Nes)
- n° 19 • Rocketeer (Super Famicom)
- n° 16 • Rolling Thunder 2 (Megadrive)
- n° 16 • Runark (Megadrive)
- n° 22 • SD Valis (Megadrive)
- n° 27 • Splatterhouse part II (Megadrive)
- n° 29 • Starfox (Super Famicom)
- n° 20 • STG (Super Famicom)
- n° 22 • Street Fighter II (Super Famicom)
- n° 18 • Super Adventure Island (Super Famicom)
- n° 21 • Super Aleste (Super Famicom)
- n° 30 • Super Baseball 2020 (Super Famicom)
- n° 29 • Super Boxde (Super Famicom)
- n° 19 • Super Contra (Super Famicom)
- n° 30 • Super Doraman (Super Famicom)
- n° 25 • Super Double Dragon (Super Famicom)
- n° 23 • Super Dunksot (Super Famicom)
- n° 17 • Super Formation Soccer (Super Famicom)
- n° 15 • Super Ghouls n Ghosts (Super Famicom)
- n° 24 • Super Mario Kart (Super Famicom)
- n° 24 • Super Pang (Super Famicom)
- n° 25 • Super Play Action Football (Super Famicom)
- n° 27 • Super Star Wars (Super Nes)
- n° 31 • Super Strike Eagle (Super Nes)
- n° 29 • The Kick Boxing (Megadrive)
- n° 16 • The Legend of Zelda (Super Famicom)
- n° 23 • Thunder Force IV (Megadrive)
- n° 28 • Tiny Toon Adventures (Super Famicom)
- n° 20 • Top Racer (Super Famicom)
- n° 23 • Tortues Ninja IV (Super Famicom)
- n° 32 • Toys (Super Nes)
- n° 20 • Turbo Out Run (Megadrive)
- n° 27 • Wing Commander (Super Nes)
- n° 15 • Wonderboy (Megadrive)

Bon de commande à découper et à renvoyer à :
PLAYER ONE - BP4 - 60700 SACY-LE-GRAND
 (délai d'expédition : 4 semaines).

Je désire recevoir le(s) numéro(s) suivant(s).
 J'ajoute 7 F par numéro, pour les frais d'envoi.

Numéros	Prix unitaire	N° commandé(s)	Prix total
N° 2, 5 et 6	15 F + 7 F		F
N° 7 à 10	17 F + 7 F		F
N° 11 à 22	25 F + 7 F		F
N° 24 à 32	28 F + 7 F		F
TOTAL			

ATTENTION : LES NUMÉROS 1, 3, 4, 12 ET 23 SONT ÉPUIÉS.

Je joins un chèque de F, à l'ordre de MSE.

Nom Prénom

Adresse

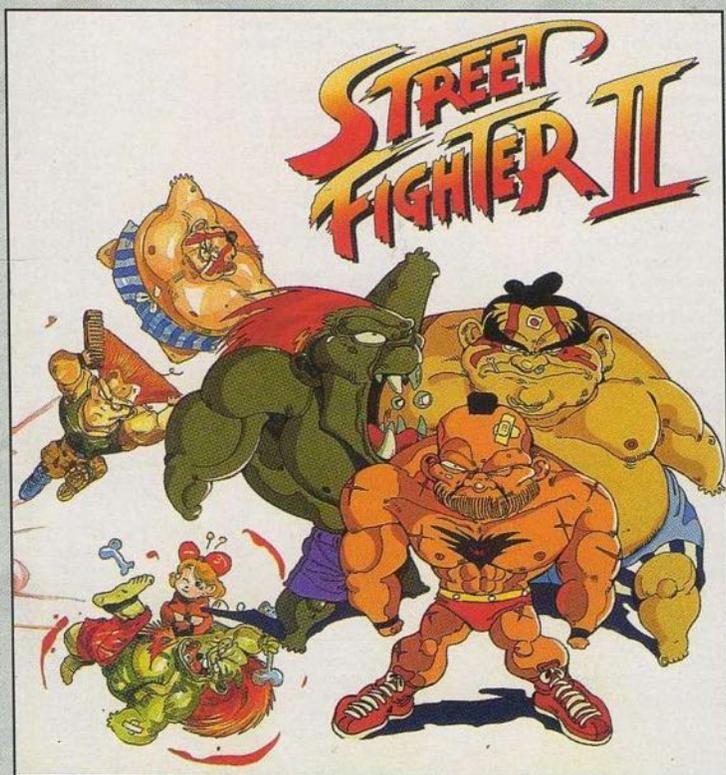
Code postal [] Ville

Date de naissance Signature (1) :

Console(s)

(1) Signature des parents pour les mineurs.

STREET FIGHTER



Street Fighter II semble ne devoir jamais quitter les devants de la scène !

Au moment où un grand producteur américain lance la production du film, les produits dérivés se multiplient... pour la plus grande joie des streetfighters de la planète ! *Player One* a fait une petite sélection...

Toujours aucunes nouvelles du comic-book américain inspiré par SF II. An-

noncé depuis des lustres, le foutu fanzine n'est pas encore paru. Pas de panique,

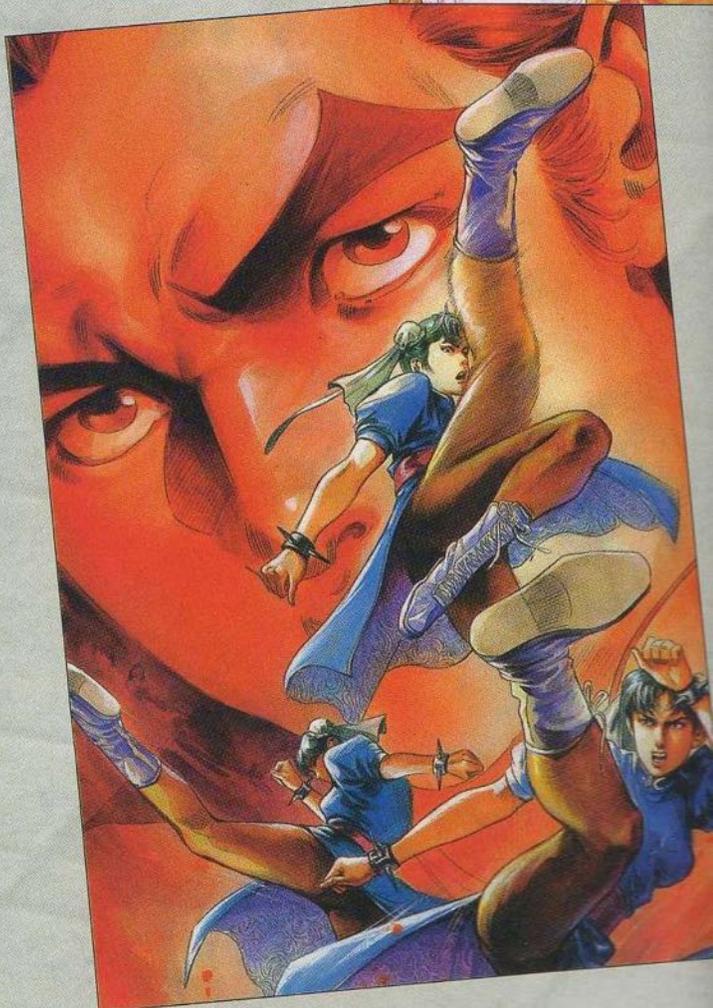
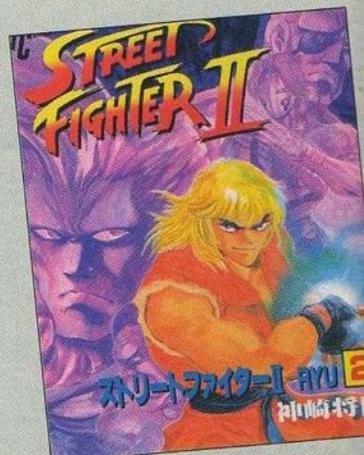
INCROYABLE...

Mais vrai ! La Convention de la bande dessinée de Paris sera le rendez-vous obligatoire des fans de mangas et de dessins animés japonais. En plus des stands habituels consacrés aux albums, comics et pièces de collection divers et variés, on annonce en effet des kilos et des kilos de mangas ! Ce sera le week-end des 9 et 10 octobre à l'Espace Austerlitz, 30, quai d'Austerlitz, 75013 Paris. Encore plus fort : des projections non-stop de DA japonais seront organisées. De l'inédit ! Et le programme risque de cartonner puisqu'on parle d'une projection du DA Fatal Fury le 10 ! Réservez dès maintenant votre week-end ! Pour plus d'infos sur cette Convention, téléphoner au (1) 48 27 13 04.

c'est courant chez les petits éditeurs américains. En attendant, les Japonais ne chôment pas... Voici de quoi délirer encore plus sur les héros du jeu et, surtout, sur Chun Li !

SF II : MANGA

Comme d'habitude, on ne comprendra l'intrigue que si on lit le japonais (soit 0,01 % des lecteurs de *Player One*). Bah ! Ce manga comblera probablement tous les fans de SF II. Il reprend des histoires publiées dans des fanzines depuis 1992. Chaque chapitre est un match. On retrouve les personnages du jeu plus une bande de nouveaux assez folkloriques. Dessin classique pour un manga signé Masaomi Kan-



II EN MANGAS !

KAZE

Tant qu'on est dans les mangas, jetez un coup d'œil à « Kaze », une bande dessinée également signée Masaomi Kamzaki. C'est de l'héroïc Fantasy, mâtinée de SF. Dessin précis, fouillé, nerveux et très efficace. Bravo ! Un peu de violence et quelques tétons par-ci par-là, pour prévenir les parents (import Tonkam).



zaki. Les illustrations et le découpage sont hypernerveux, à la mesure du jeu. En plus, le bouquin est d'un format chouette. Deux tomes parus à ce jour.

SF II : BOOK

Très beau bouquin d'illustrations en quadri sur SF II. Peintures, planches de mangas, dessins délirants. Le style, comme souvent dans ce genre d'ouvrages, est varié. Il y a des illustrations dans le style typique du manga et d'autres assez européennes. Un beau bou-

quin d'art sur vos héros favoris ? Ça sent le cadeau !

SF II : TURBO

Pour les fanatiques absolus, je signale la parution de ce bouquin de trucs et astuces, sorte de superpocket de Player, disséquant complètement la nouvelle version du classique des jeux de réflexion... euh ! hé, hé, non ! c'est pas vraiment ça. Question pratique, ça ne me semble guère utile si on ne comprend pas le texte (en japonais, bien sûr), mais c'est un livre sacrément

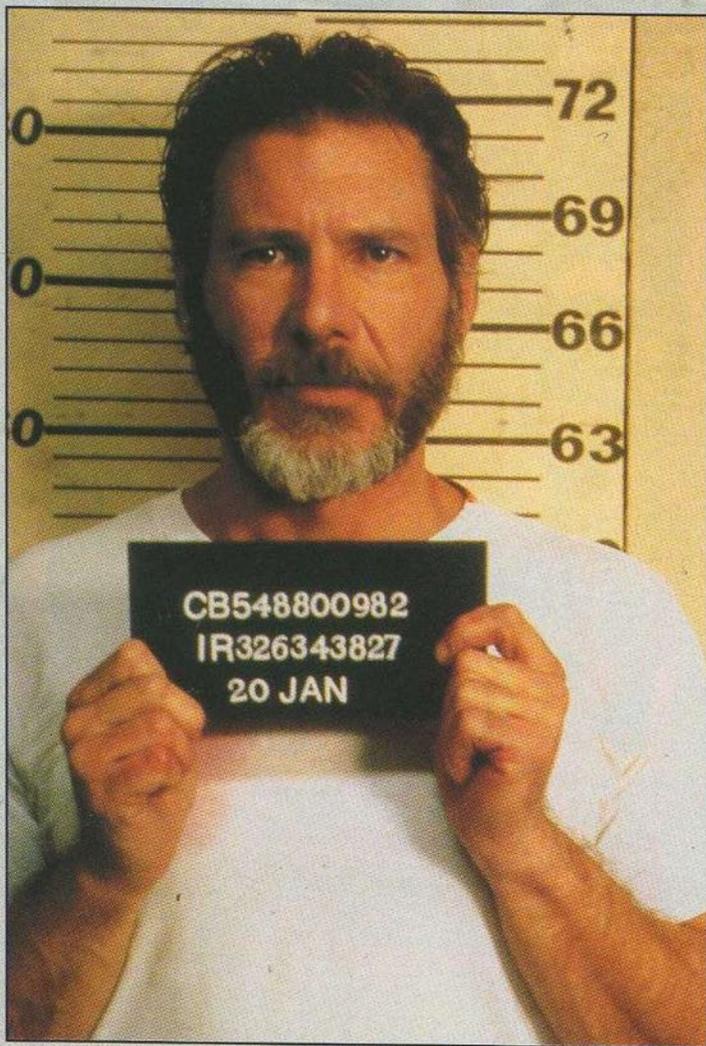


chouette. Seule critique : la taille ultraréduite des photos (160 pages). Ces trois livres sont édités au Japon

par TIC (Tokuma Intermedia Comics) et disponibles en import par l'intermédiaire de la librairie Tonkam. ■



LE FUGITIF : ON



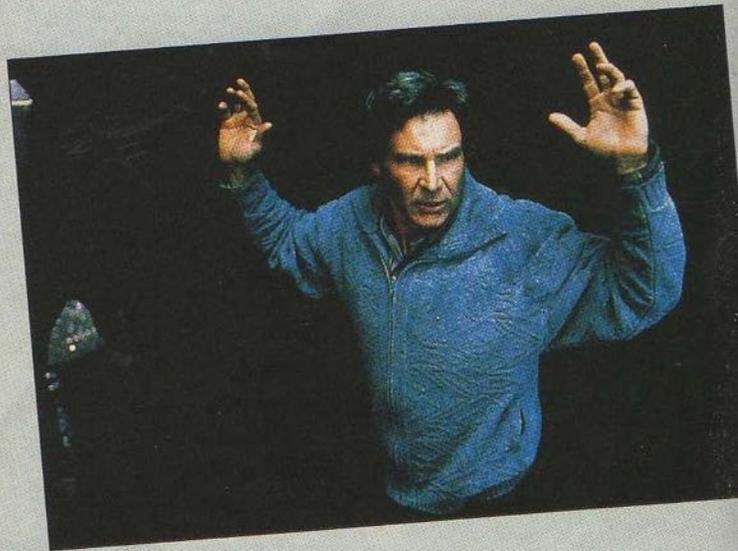
Harrison Ford accusé, coursé, tabassé, ligoté et, finalement, électrocuté sur la chaise ! Qui ose ? Personne. C'était un cauchemar ! Pourtant, le personnage qu'il interprète dans *le Fugitif* en prend plein la gueule. Vite, on vous dit tout sur les malheurs d'Indy...

Adaptation d'une série télé du même nom des années 60, *le Fugitif* est avant tout l'occasion de retrouver un acteur aussi sympathique que talentueux : Harrison Ford. Sans mentir, dès que le nom de ce type figure dans un générique, je m'intéresse doublement au film. Fanatisme Star Wars ? Dévotion à Indy ? On s'en fout. La seule chose qui importe, c'est que ce type est

bon. À preuve, les rôles variés qu'il interpréta entre 1985 et 1991 (flic, inventeur allumé, chirurgien, businessman, pro-



Le marshal Gerard.



Fin de cavale !

cureur et avocat handicapé plus, évidemment, Indy). Néanmoins, depuis 1992, Harrison a choisi de travailler dans le genre le plus évident pour lui : l'action !

SÉRIE TÉLÉ

Donc, *le Fugitif* transpose du petit au grand écran l'histoire du Dr. Kimble, un médecin accusé par erreur du meurtre de sa femme. Il dément comme un beau diable et signale que le crime a été commis par un inconnu, manchot... Personne ne croit Kimble, qui est condamné. En



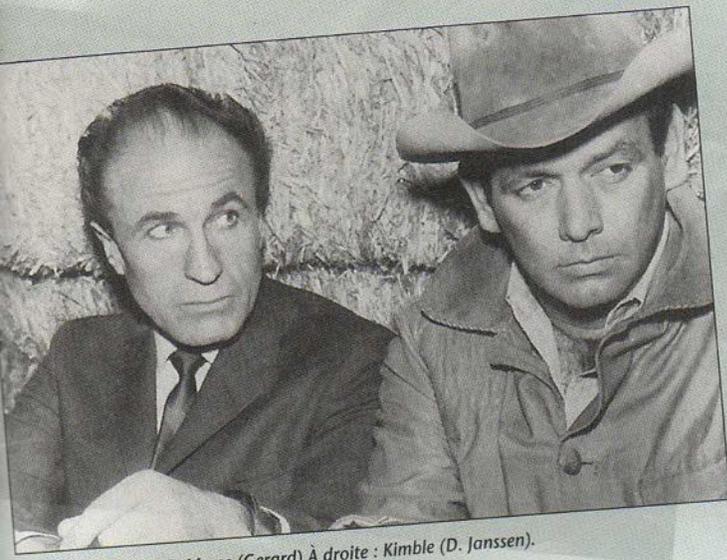
Et si le manchot...

cours de transfert, il s'évade. Une gigantesque chasse à l'homme est lancée, sous la direction du marshal Gerard. Kimble s'enfonce dans la nature, et va tout faire pour prouver son innocence... Pour commencer : retrouver le manchot ! Kimble était interprété par David Janssen et

NEWS CINÉ

- Sortie en octobre de *Porco Rosso* de Hayao Miyazaki (sous réserve, on vous en dira plus dans notre prochain numéro).
- Le 20/10 : *Jurassic Park*, tout le monde le sait.
- Le 17/11 : *Hard Target*, le nouveau film de Jean-Claude Van Damme, dirigé par John Woo et produit par Sam Raimi.
- Le 24/11 : *Aladdin* des studios Disney. Les scènes que nous avons vues sont GRANDES !
- Le 22/12 : *Addams Family 2*, avec la même famille que le premier film. Cette fois-ci, ils ont un... bébé ! Le titre exact est *Addams Family Values* ! Attention ! Les dates communiquées ici le sont à titre indicatif. En effet, la concurrence farouche à laquelle se livrent les distributeurs les amène souvent à décaler, reculer ou avancer les sorties de films.

N VEUT À INDY!

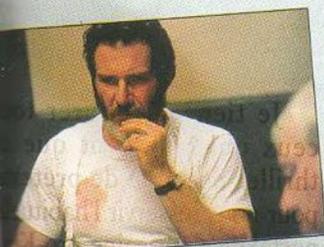


La série. À gauche: B. Morse (Gerard) À droite: Kimble (D. Janssen).

Gerard par Barry Morse. Diffusée de 1964 à 1967, la série connaît un dénouement historique : le dernier épisode fut suivi par près de trente millions de téléspectateurs américains ! Ce record ne fut d'ailleurs battu qu'en 1976, par un épisode de *Dallas*. Bref, tout ça pour vous dire que, pour les Yankees, *Le Fugitif* fait partie du patrimoine.

FILM Les scénaristes de la sécurité...

Ne nous étonnons plus, dans ces conditions, qu'un producteur investisse dans une transposition ciné de la traque de Kimble. Après *les Incorruptibles*, *Star Trek*, *Dra-gnet* et pas mal d'autres, le tour de l'homme-qui-fuit est donc venu. Remarquons le calcul rusé inhérent à ce genre de projet : soit A (vieille série populaire adorée) et B (recherche sujet de film susceptible d'attirer masse de gens sans prendre trop de



interrogatoire.

risques). Si $A + B = C$ et $C = \$\$\$\$$! vous comprendrez ! Classe, hein ? Presque, car ce théorème ne se vérifie pas toujours ! On vous tiendra au courant de l'évolution des recherches. Donc, le producteur, Arnold Kopelson, lance le projet. Il connaît parfaitement la série puisqu'il bossait avec son géniteur, Quinn Martin (décédé depuis). Kopelson branche Harrison Ford qui s'investit à fond. Il ne manque plus qu'un metteur en scène...

STEVEN SEAGAL John Fitzgerald Kennedy Hor-

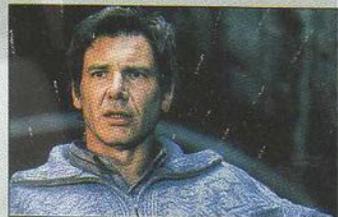
Vous vous souvenez de *Piège en haute mer* ? Il nous avait bien plu à *Player*. Dans le genre destroy, mais avec le sourire et sans se prendre la tête, ce film a cartonné aux États-Unis (encore) avec Steven Seagal dans le rôle d'un cuisinier de la Navy. Ceux qui l'ont vu comprendront pourquoi Kopelson et Ford ont choisi son metteur en scène, Andrew Davis, un as de l'action robuste et parfaitement huilée ! Le tournage peut commencer... Je n'irai pas par quatre chemins : *le Fugitif* est, à mon humble avis, le meilleur film tourné par Harrison depuis *Présumé*

innocent. Bonne nouvelle, non ? L'intrigue calque assez fidèlement (on s'en doute) celle de la série. À vrai dire, ce film de plus de deux heures peut se résumer à une longue et haletante traque. Kimble n'a qu'un espoir : retrouver le manchot assassin et comprendre pourquoi l'infirme s'est acharné sur Mrs. Kimble. Partant de là, Davis et Ford s'en donnent à cœur joie, multipliant les scènes d'action, confortablement assis sur un budget de plusieurs dizaines de millions de dollars.

EXCELLENT

Par respect pour le lecteur, qui souhaite fort probablement découvrir le film au maximum, nous n'en dirons pas plus sur les scènes spectaculaires. Si ! Il y a une scène vraiment fortiche ! Vous n'en saurez pas plus ! Croyez-moi

les gars ! De même nous ne révélerons rien de la fin, si ce n'est qu'elle se démarque sensiblement de celle de la série. Par contre, nous couvrirons d'éloges l'acteur Tommy Lee Jones — le nouveau Gerard —, qui est carrément excellent. À la hauteur d'Harrison ! Pour situer, c'était le terroriste-rocker de *Piège en haute mer*. Diantre, le bas de page arrive à la vitesse d'un coup de latte de Chun Li ! Conclusion ! Le nouveau Harrison Ford est excellent, une grosse machine à suspense ! Idéal pour s'éclater ! *Le Fugitif*, en salle depuis le 1^{er} septembre. ■



Le fugitif.

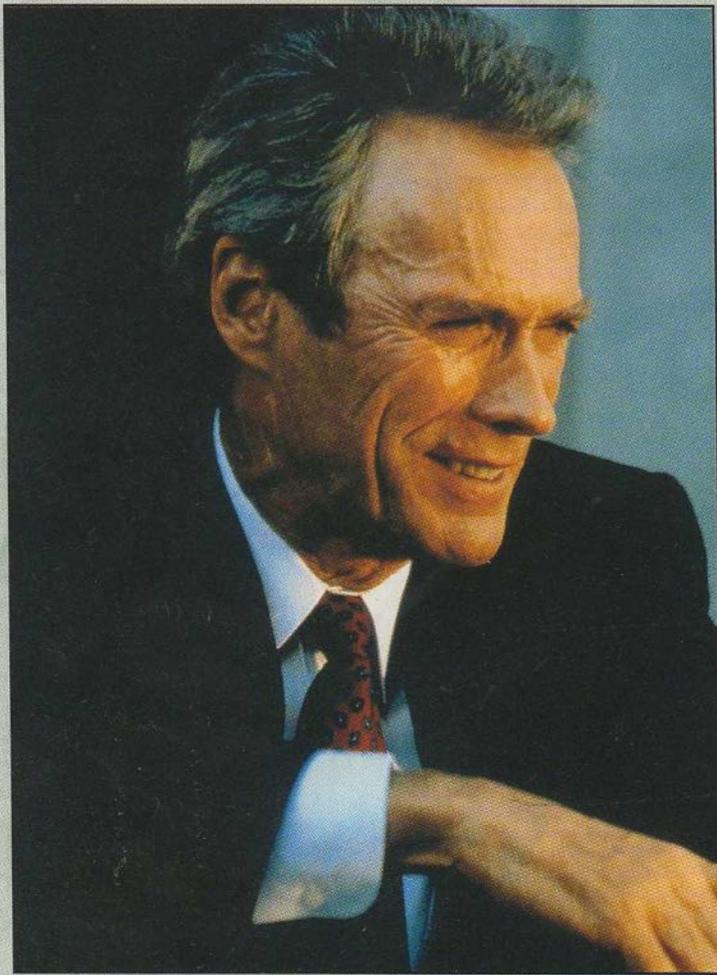
FILMO SÉLECTIVE DE HARRISON FORD

Né en 1942, Harrison Ford débute au cinéma dès 1965 et tourne dans des films et des séries télé, sans grand succès. Et pourtant...

- 1973 : *American Graffiti*.
- 1974 : *Conversation secrète*.
- 1977 : *La Guerre des étoiles ; Heroes*.
- 1978 : *L'ouragan vient de Navarone*.
- 1979 : *Apocalypse Now ; Guerre et Passion ; Un rabbin au Far West*.
- 1980 : *L'empire contre-attaque*.
- 1981 : *Les Aventuriers de l'arche perdue*.
- 1982 : *Blade Runner*.
- 1983 : *Le Retour du Jedi*.
- 1984 : *Indiana Jones et le temple maudit*.
- 1985 : *Witness*.
- 1986 : *Mosquito Coast*.
- 1987 : *Frantic*.
- 1988 : *Working Girl*.
- 1989 : *Indiana Jones et la dernière croisade*.
- 1990 : *Présumé innocent*.
- 1991 : *À propos d'Henry*.
- 1992 : *Jeux de guerre*.
- 1993 : *Le Fugitif*.

En prévision : un nouvel épisode des aventures de Jack Ryan, l'agent de la CIA de *Jeux de guerre*.

DANS LA LIG



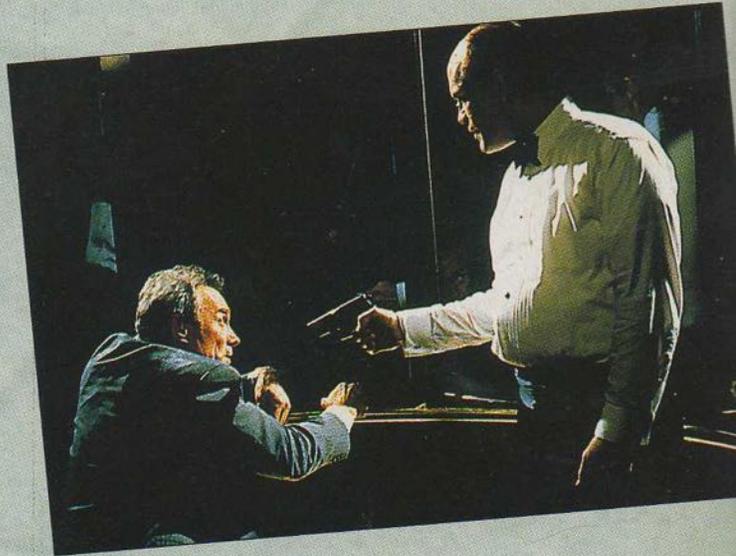
Deuxième sortie balèze du mois : celle de « Dans la ligne de mire », un thriller infernal dans lequel le grand Clint Eastwood affronte un tueur terrible interprété par John Malkovich. Succès colossal aux États-Unis. Normal, c'est TRÈS FORT !

Après le triomphe (public, critique et professionnel !) amplement mérité, de son superbe western, *Impitoyable*, Clint Eastwood revient donc avec un nouveau

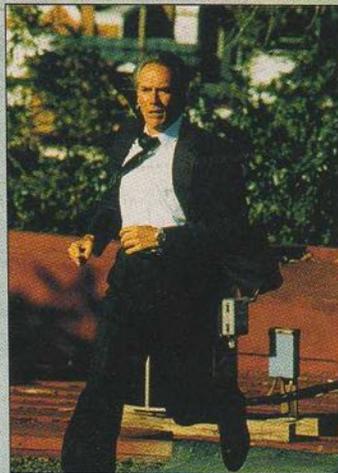
film. Cette fois-ci l'acteur, réalisateur et auteur ne s'est pas chargé de la réalisation, confiée au metteur en scène allemand Wolfgang Petersen (*l'Histoire sans fin*).

J. F. K.

Clint incarne Frank Horrigan, un vieil agent des services secrets américains. Chargé de la protection du Président, Horrigan ne s'est jamais remis du jour funeste où, à Dallas,



Face au tueur.



Frank Horrigan.

John Fitzgerald Kennedy fut abattu. Trente ans après, Horrigan se considère toujours responsable de la mort du Président. Après tout, ne s'était-il pas copieusement soulé la veille de la parade présidentielle ? La fatigue du garde du corps ne l'aurait-elle pas empêché d'assurer correctement son boulot ? Telles sont les questions qui rongent Horrigan, persuadé à jamais d'avoir réagi une fraction de seconde trop tard au moment de l'attentat. Il n'empêche. Horrigan continue de faire partie des équipes spéciales de la Maison-Blanche. Routine. Le Président reçoit chaque année des dizaines de menaces plus ou moins sérieuses. Pourtant, l'équipe de

Horrigan va découvrir un complot terrible. Un terroriste dangereux et intelligent prépare le meurtre du Président. Pour Horrigan, c'est un horrible flash-back. Hanté par les événements de Dallas, il tente de faire comprendre aux politiciens l'urgence de la situation. Las ! Les bureaucrates ne pensent qu'à l'approche de la campagne présidentielle. Et qui dit élection dit déplacements du Président et donc cauchemars de la sécurité...

LEARY

Enter the killer. L'homme ne plaisante pas. Rapidement, Horrigan comprend le danger. Pire, le tueur lui téléphone pour s'entretenir longuement de l'assassinat de J. F. K., de l'ingratitude des gouvernants. Excédé par ce véritable jeu du chat et de la souris, Horrigan veut coincer le meurtrier. Et calmer ses vieux démons

IMPECCABLE

Je tiens à rassurer tous ceux qui craignent que ce thriller ne serve de prétexte pour nous resservir l'habituelle nostalgie américaine pro-Kennedy. Bien qu'ébranlé par



Fausse alerte...

NE DE MIRE



disparition prématurée de J. F. K., le personnage de Horrigan n'a pas été inventé pour perpétuer une quelconque image d'Épinal de ce prési-

dent. Au détour d'une réplique, la légende J. F. K. laisse place à une vision plus réaliste et, à la limite, proche du sacrilège de l'homme d'État.

Face au tueur.

FILMO SÉLECTIVE DE CLINT EASTWOOD

Clint Eastwood débute en tenant des petits rôles dans les années 50. On le remarque par exemple dans des films de SF dirigés par Jack Arnold. Il rejoint le casting de la série western *Rawhide* dans laquelle il interprétera pendant plusieurs années un rôle de cow-boy. Mais c'est en Europe, sous la direction de Sergio Leone, que Clint va être découvert par le grand public international...

(Les films réalisés par C. E. sont suivis de « R » ou « RS », ce qui indique que Clint dirige mais n'interprète pas ce film.)

1964 : *Pour une poignée de dollars.*
1965 : *Et pour quelques dollars de plus.*
1966 : *Le Bon, la Brute et le Truand.*
1967 : *Les Sorcières.*
1968 : *Pendez-les haut et court ; Un shérif à New York.*
1969 : *Quand les aigles attaquent ; La Kermesse de l'Ouest.*
1970 : *Sierra torride ; De l'or pour les braves.*
1971 : *Les Proies ; L'Inspecteur Harry ; Un frisson dans la nuit.*
1972 : *Joe Kidd.*

1973 : *Magnum Force ; l'Homme des hautes plaines ; Breezy.*

1974 : *Le Canardeur.*

1975 : *La Sanction.*

1976 : *L'inspecteur ne renonce jamais ; Josey Wales hors-la-loi.*

1977 : *L'Épreuve de force.*

1978 : *Doux, dur et dingue.*

1979 : *L'Évadé d'Alcatraz.*

1980 : *Bronco Billy.*

1981 : *Ça va cogner.*

1982 : *Firefox ; l'Arme absolue ; Honkytonk Man.*

1983 : *Le Retour de l'inspecteur Harry.*

1984 : *La Corde raide ; Haut les flingues.*

1985 : *Pale Rider.*

1986 : *Le Maître de guerre.*

1988 : *La Dernière Cible ; Bird.*

1989 : *Pink Cadillac.*

1990 : *Chasseur blanc ; Cœur noir ; La Relève.*

1992 : *Impitoyable.*

1993 : *Dans la ligne de mire, A Perfect World : une histoire de kidnapping interprétée par Kevin Costner. Vous pariez que ce mefil cartonnera au box office ?*

Ouf ! Mieux : la description des services secrets et de la CIA est conçue à l'exact opposé de celle véhiculée par des films aux contenus douteux comme *Jeux de guerre*, où ces braves agents de la CIA sont dépeints comme des héros, purs et sans reproche (ha ! ha !). Dans le film qui nous intéresse, l'accent est mis sur le réalisme. La production a d'ailleurs embauché plusieurs ex-agents des services secrets qui ont surveillé l'authenticité des scènes (souvent très impressionnantes) où l'on voit comment est protégé le président américain. Notons au passage quelques redoutables joujoux *high-tech* qui vont en surprendre plus d'un ! On retiendra surtout le duel fascinant du tueur, et de Horrigan.

L'influence d'Eastwood pèse sur tout le film. Le personnage abîmé de Horrigan s'inscrit tout à fait dans la lignée des héros vulnérables popularisés par l'acteur. Clint/Horrigan est vieux et brisé par l'attentat de Dallas. Eastwood continue de martyriser son image. Face à lui, Leary, interprété par un excellent Malkovich, semble invincible. Appliquant froidement les étapes d'un plan organisé de longue date, le maniaque y prend beaucoup plus de plaisir qu'en discutant avec son « ami » (c'est lui qui le dit !) Horrigan...

À VOIR !

Ainsi, *Dans la ligne de mire* prouve que Hollywood peut toujours lancer de gros budgets sans pour autant sacrifier au mercantilisme. Ce film est aussi intelligent que palpitant : il est pour VOUS ! Dans la ligne de mire, à partir du 8 septembre. ■

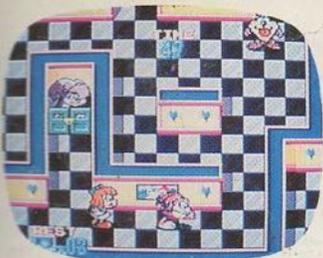
La rubrique « Reportage » est réalisée par Inoshiro



Les Tiny Toon en folie !

Konami nous entraîne dans de nouvelles aventures avec Porky, Dizzy, Buster Bunny et tous leurs amis. Retrouvez la magie des cartoons sur Game Boy, NES et Super Nintendo. Des graphismes somptueux, une bande son à tout casser, d'une jouabilité exemplaire, avec une foultitude de levels... Un vrai régal pour les yeux !!! Entamez un voyage fantastique dans un monde féérique.

Tiny Toons se paie le luxe d'être à la fois, beau, drôle et mignon. Avec ce jeu Konami nous offre l'un des plus fabuleux jeu de plate-forme de l'histoire... 97%



Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screen: Super Nintendo Entertainment System



KONAMI
La passion des jeux



Screens: Super Nintendo Entertainment System

Pour tout renseignement sur les jeux, appelez le SOS Nintendo au (1) 34 64 77 55. Distribution Bandai France.

TINY TOON ADVENTURES, names, characters and logos are registered trademarks and copyright of WARNER BROS., a division of TIME WARNER ENTERTAINMENT, LP. © 1993. Nintendo®, SNES®, NES®, GAME BOY®, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo. KONAMI® is a registered trademark of Konami Co., Ltd.

