

Sega
Nintendo
Lynx
Neo Geo
Nec

Flayer

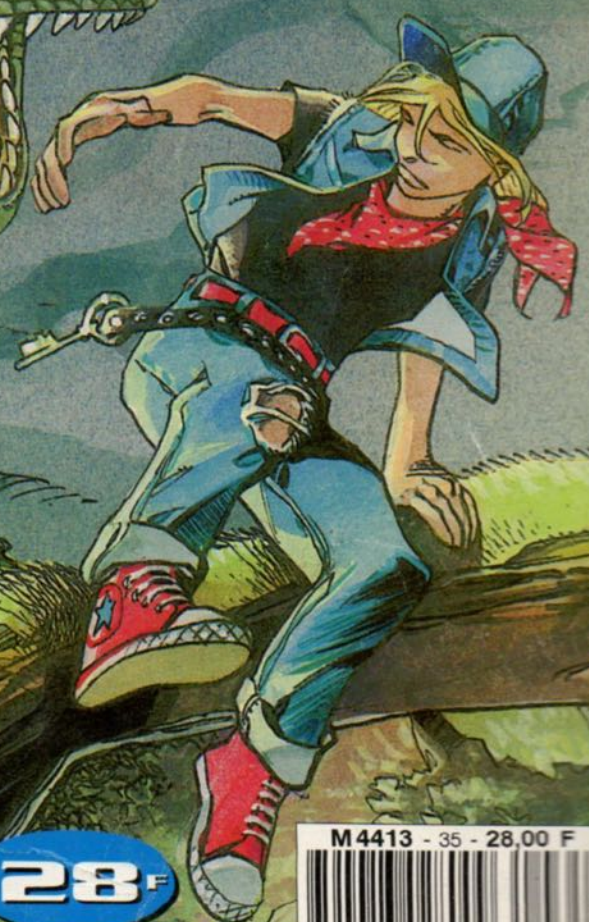
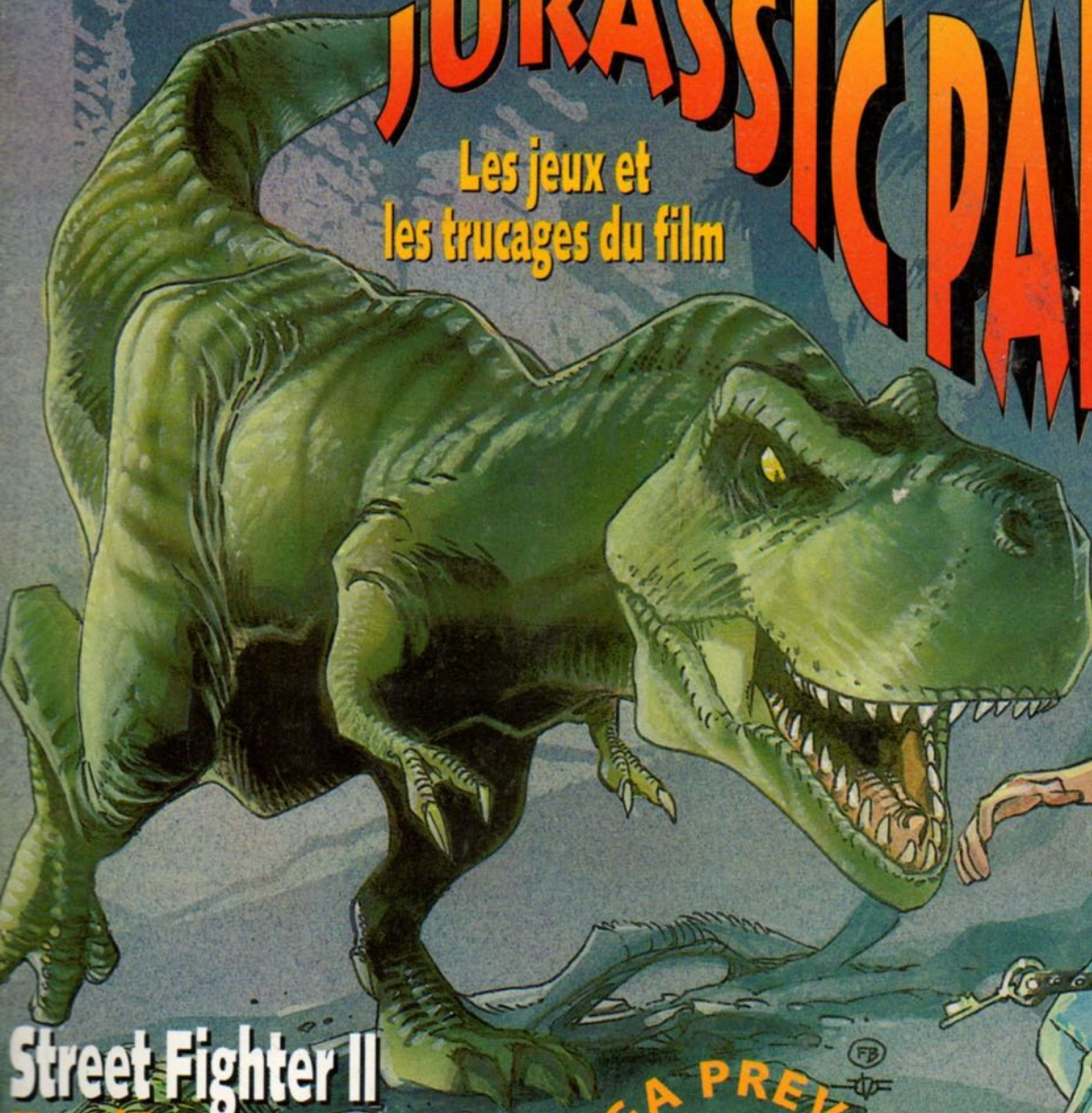
one

JURASSIC PARK

Les jeux et
les trucages du film

LES
HITS
DU
MOIS

- Chuck Rock 2
- Batman returns
- Alien 3
- Dragon Ball Z 2
- Cybernator
- 2020 Baseball
- Robo Aleste



Street Fighter II
Megadrive et Super Nintendo
Mario All Stars
Les 3 Mario (NES) sur
Super Nintendo

MÉGA PREVIEW
Aladdin
MÉGA PREVIEW

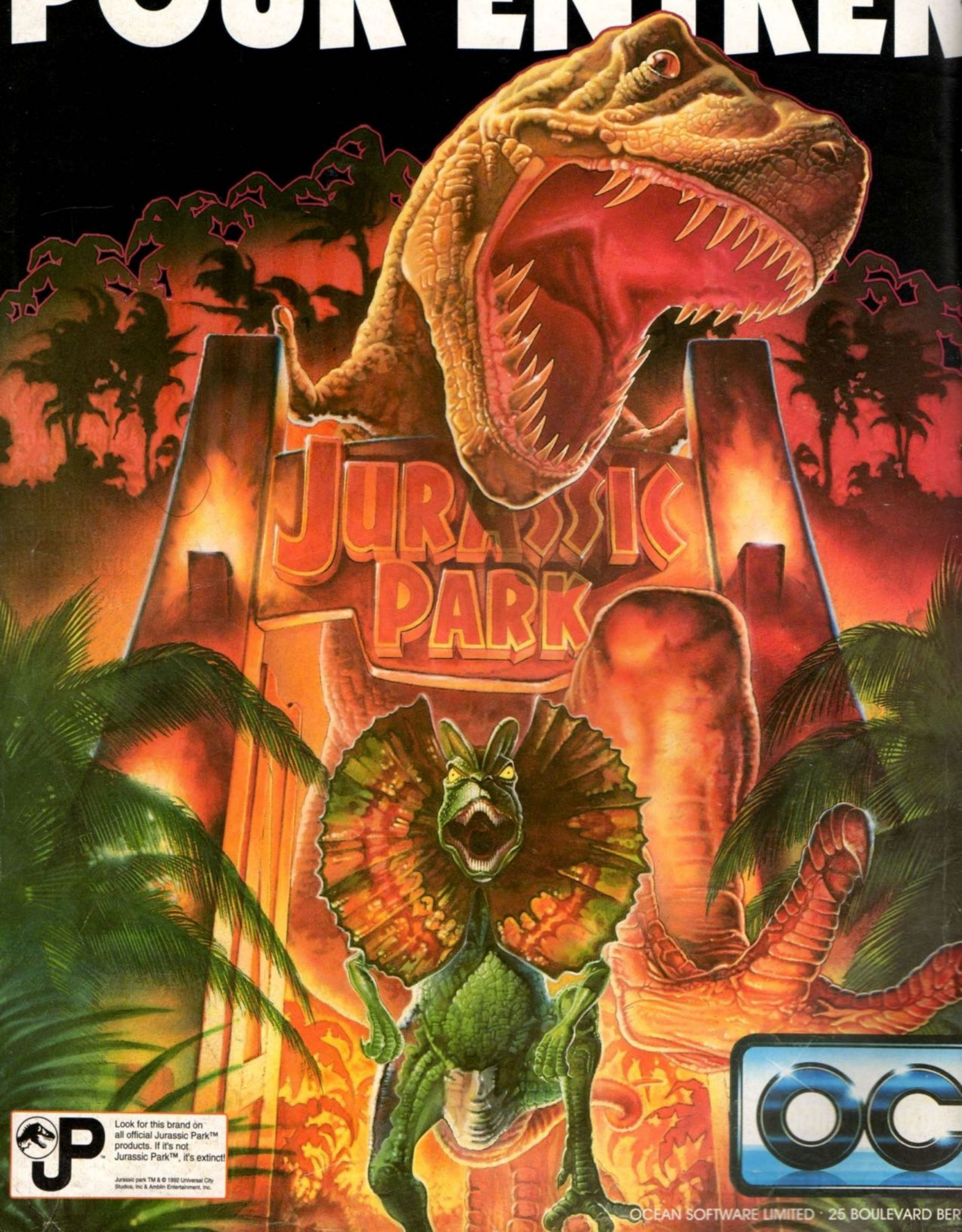
35 OCTOBRE 93

28 F

M 4413 - 35 - 28,00 F



POUR ENTRER



Look for this brand on all official Jurassic Park™ products. If it's not Jurassic Park™, it's extinct!

Jurassic Park™ & © 1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc.



OCEAN SOFTWARE LIMITED · 25 BOULEVARD BER

A JURASSIC PARK™

MIEUX VAUT AVOIR SES CARTOUCHES



TM & © 1992 UNIVERSAL CITY STUDIOS, INC.
& AMBLIN ENTERTAINMENT, INC.

5017 PARIS · TEL: (1)40539286 · FAX: (1)42279573

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Nintendo
ENTERTAINMENT
SYSTEM

GAME BOY™

LE PREMIER MAGAZINE EUROPÉEN CONSACRÉ AUX CONSOLES DE JEUX

L'événement du mois, vous l'avez tous deviné, c'est... Jurassic Park ! On ne pouvait pas faire autrement que de vous mijoter un petit dossier avec présentation et test des jeux disponibles sur le marché. Pour être original, Inoshiro, notre reporter tout terrain, a été désigné d'office pour vous conter l'histoire des super effets spéciaux du film. Ino s'est donc une fois de plus décarcassé pour trouver l'info, les photos et, bien sûr, pour inventer quand il n'avait pas assez de matière... On le connaît bien, nous, notre reporter de choc ! Bon, à part ça, octobre est comme à son habitude un mois chargé de nouveautés d'excellente qualité : Mario All Stars, les deux nouveaux Street Fighter II sur Super Nintendo et sur Megadrive, Chuck Rock 2, Batman Returns, Alien 3 et Dragon Ball Z 2. Sans oublier la méga preview d'Aladdin, que nous testerons dans un mois pour éviter toute indigestion. Bon ben, si ça ne vous suffit pas, ne vous inquiétez pas, le prochain numéro vous réserve une surprise de taille qui en fera frémir plus d'un.

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 40 à 47), toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra.

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

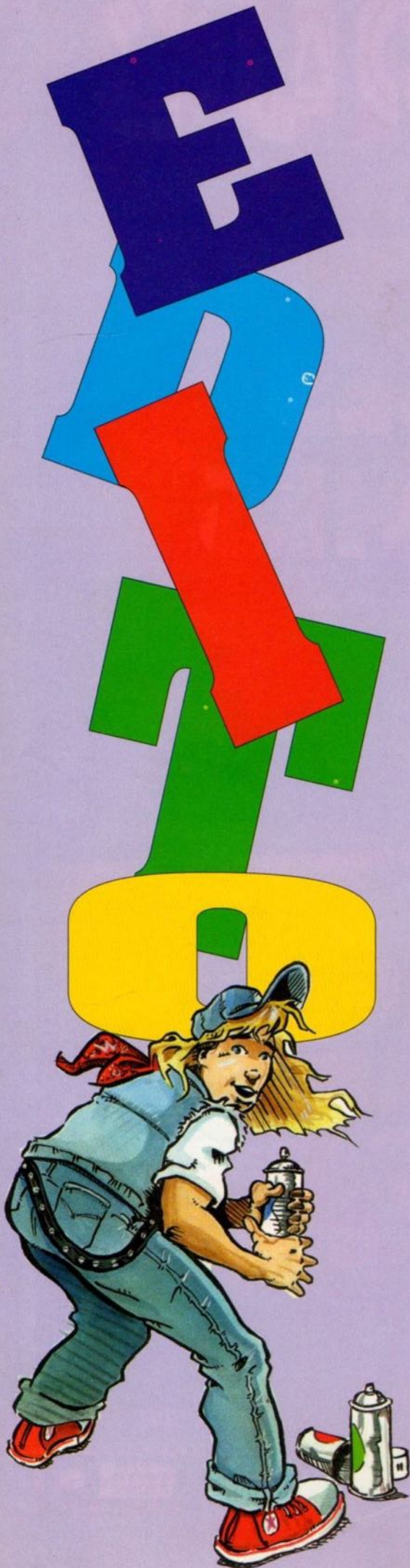
Pour les Plans et Astuces (pages 154 à 159) adressez votre courrier à Pierre ou à Sam. Si vous êtes bloqué dans un jeu,

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 bloquez.

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

- 12/33 -
STOP INFO

- 36/38 -
OVER THE WORLD

- 40/47 -
TRUCS EN VRAC

- 48/59 -
DOSSIER JURASSIC PARK

- 60/140 -
TEST DE JEUX

- 80/86 -
PETITES ANNONCES

- 148/153 -
VITE VU

- 154/159 -
PLANS ET ASTUCES

- 160/161 -
REPORTAGE

- 162 -
TOP 10

INDEX DES JEUX TESTÉS

SUPER NINTENDO

Mario All Stars	60
Street Fighter II Turbo	64
Batman Returns	90
Alien 3	96
Dragon Ball Z 2	100
Cybernator	104
Denis la Malice	106

MEGADRIVE

Street Fighter II' S.C.E.	68
Chuck Rock 2	72

Dizzy	110
Haunting Starring Polterguy	112
2020 Baseball	114
Two Tribes, Popoulus 2	116

MEGA CD

Robo Aleste	108
Sherlock Holmes	126

NES

Kirby's Adventures	118
Krusty's Fun House	122

Jimmy Connors Tennis	134
Crash Dummies	136

MASTER SYSTEM

Crash Dummies	128
Wonder Boy	130
K.O. Boxing	132

GAME BOY

Spiderman	124
F1 Pole Position	138
Flintstones	140

TOP 10,
LE RETOUR

ALADDIN,
C'EST
MAGIQUE

DOSSIER
JURASSIC PARK

PLANS ET
ASTUCES :
WORLD
OF ILLUSION
SECONDE
PARTIE

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, Hélène LÉ.

Rédaction : Sylvain ALLAIN, Christophe DELPIERRE, François DESCOMBE,
Cyril DREVET, Mahalia GARRAUD, Patrick GIORDANO, Christophe POTTIER,
Olivier RICHARD, Olivier SCAMPS, François TARRAIN.

Couverture : Fred BLANCHARD et Olivier VATINE.

Infographistes : Laurent VIEL, Laurent FAIDIDE.

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 détachable, gratuit, de huit pages
foliotées de 79 à 86, entre les pages 78 et 87 du magazine.



SUPER NINTENDO™
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 CESSER 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

TIME TO PLAY*...

***„MAINTENANT, À VOUS DE JOUER“**



HUDSON GROUP
HUDSON SOFT®

Courrier

Salut à tous ! Pas d'intro ce mois-ci, vu la longueur des lettres qui sont publiées ; on attaque directement sur le jeu des questions-réponses du courrier.

Hi Sam !

Excuse-moi de passer les congratulations d'usage, mais de toute façon, il n'existe pas de mots terriens pour définir la magnificence de votre mag...

Voici mes questions :

1°) Pour *Street Fighter II* sur Megadrive, est-il possible d'effectuer tous les coups (y compris les coups spéciaux) avec un paddle à trois boutons ?

2°) Les jeux vidéo sur console subissent-ils une censure du point de vue de la violence et de la vulgarité ?

3°) Le dessinateur des couvertures de *Player One* fait-il des albums de BD ? Si oui, comment se les procurer ?

4°) J'ai acheté dernièrement *Another World* sur Megadrive, et j'ai beau assurer un max dans les jeux, je patine littéralement dans le beurre de cacahuète avec cette cartouche, alors, please Sam... Y aurait-il quelqu'un qui pourrait peut-être me passer les passwords des niveaux, je vous en supplie, sinon, vous aurez un suicide sur la conscience. Mes salutations suppliantes.

The Damned Paddle

P.-S. : Pour les z'amis du club à bulles, moi z'aime bien ce magazine, et z'est très bien comme ça !

Salut mec,

1°) Oui, au moins pour les coups spéciaux, par contre, pour les enchaînements, c'est plus compliqué. Je m'explique : avec le paddle d'origine les trois boutons servent soit pour les coups de poing, soit pour les coups de pied. Pour passer d'une fonction à l'autre, il faut appuyer sur le bouton start. Ce n'est vraiment pas évident ! Il vaut donc mieux avoir le paddle qui ne coûte que 150 F et, comme d'autres jeux vont également l'utiliser, c'est un bon investissement...

2°) Pas vraiment, je dirais plutôt que c'est de l'auto-censure. En fait, il n'y a aucune instance chargée de contrôler le contenu des jeux vidéo, mais les éditeurs et les constructeurs, d'un commun accord, essayent de ne pas dépasser certaines limites. En plus, pour éditer un jeu qui tourne sur Sega ou Nintendo, il faut avoir l'accord de ces deux sociétés et, si elles estiment qu'un jeu est trop violent, elles demandent à l'éditeur de le modifier. C'est ce qui s'est passé avec *Mortal Kombat*. Nintendo a demandé à ce que le sang soit effacé ; Sega, plus malin, a contourné le problème en insérant un cheat mode qui permet de jouer avec ou sans sang !

3°) Les couvertures de *Player* sont réalisées par différents dessinateurs, dont certains ont édité des albums de BD. Parmi eux, Olivier Vatine est celui qui a dessiné le plus grand nombre de nos couvertures. En BD, il est le créateur (avec T. Cailleteau) d'Aquablue, et de Palomita (avec F. Lamy et A. Clément).

4°) Pour *Another World*, ce que tu as de mieux à faire est d'appeler la hot line de Sega au 47 79 23 45. Ciao the Damned Paddle !

Sam

Salut Sam,

Pour ne pas faillir à la tradition, je commence cette lettre en t'écrivant combien ton mag est génial ! C'est d'ailleurs grâce à ses tests qu'il y a à peine quinze jours, j'ai acheté le fameux Global Gladiators de chez Virgin Games (en VF) à mon petit frère. Or ce jeu refuse de fonctionner sur sa Megadrive qui, je le précise, est japonaise. En réalité, Global est pourvu d'une protection spéciale qui semble détecter, malgré l'adaptateur de cartouches, la nationalité de la console. Ceci n'est absolument pas spécifié sur l'emballage du jeu, mais sur l'écran, on peut lire un texte en anglais qui signifie grosso modo que Global ne peut être utilisé que sur une Megadrive française. On se demande à quoi rime une telle absurdité ?

Virgin Games aurait-il décidé d'endiguer de cette manière l'intrusion des consoles japonaises sur le marché français ? Je te pose la question. Je te remercie d'avance pour ta réponse.

Olivia et Matthieu

Salut à tous les deux, Tiens ! Revoilà les problèmes de compatibilité. Alors faisons le point. Depuis le début, *Player* vous a conseillé de ne pas acheter des consoles en import parallèle. C'est parce que nous savions que les éditeurs feraient tout pour l'éviter. En

fait, c'est un peu un cercle vicieux. Les éditeurs mettent des protections dans leurs jeux, les importateurs mettent au point des adaptateurs, les éditeurs créent de nouvelles protections, etc. C'est sans fin. Et donc, ceux qui ont acheté des consoles étrangères auront régulièrement des problèmes de compatibilité. Dans le cas de Virgin, ce ne sont pas les consoles japonaises qui les inquiètent, puisque, eux, n'en vendent pas. Leur problème c'est plutôt les jeux qui ne viennent pas d'Europe. Voilà, j'espère que j'ai répondu à ta question. Ciao Olivia et Matthieu,

Sam

Cher Sam,

Pour ne pas manquer à la tradition, je vais te dire que ton mag est hyper, super, méga génial. J'espère que tu auras le temps de répondre à mes questions.

1°) J'adore la NEC. Je trouve que c'est une superbe console. Pourquoi n'avoir consacré qu'une page à SF II'. C'est un méga jeu qui explose les capacités de cette console. Il aurait mérité deux à quatre pages. Pour ne pas faire de jaloux, pourquoi ne pas faire qu'une page sur la version Super N et MD ? Je pense qu'il y en a qui râleraient et ils auraient raison.

2°) À quand le test de PC Kid 3 (j'espère qu'il aura quatre pages, lui) ? Je le trouve mieux que certains de ses concurrents.

3°) Pourquoi certaines de vos photos sont plus belles que d'autres ?

4°) Pourquoi ne pas faire un méga dossier Dragon Ball Z. Je sais que vous adorez les mangas et les DA japonais. Ce serait bien de faire la totale avec plein de photos à l'occasion de la sortie du jeu. Vous pourriez faire un récapitulatif sur l'histoire du DA, parler des OAV, des autres œuvres d'Akira Toriyama. Ce serait bien de faire un giga poster (comme dans le n° 20) et une fiche sur chaque perso avec des photos de Sango-ku, Vegeta... en Saïdjine (les fans comprendront). Pourrais-tu également parler de DB Z The New Generation. Je pense que ma lettre est trop longue pour que tu la passes, mais j'espère quand même que tu en tiendras compte.

Un fan de la NEC et de DB Z

Salut mec,

1°) C'est vrai qu'on aurait dû consacrer plus de pages à SF II' sur NEC. Malheureusement, nous l'avons reçu en retard et il ne restait qu'une page de libre. Nous sommes les premiers à le regretter.

2°) PC Kid 3 a été testé dans le Player One n° 27 en deux pages et il a obtenu la très honorable note de 90 %.

3°) C'est un de nos problèmes, il faut bien l'avouer, certaines de nos photos ne sont pas très bonnes, on essaie de faire mieux, mais c'est lié à des difficultés techniques que nous ne maîtrisons pas complètement.

4°) Figure-toi qu'on a bien failli le faire dans ce numéro. Mais comme il y avait aussi Jurassic Park, nous avons été obligés de choisir et c'est Jurassic qui a gagné. Ciao le fan de NEC.

Sam

Cher Sam Player,

L'envie de t'écrire me démangeait depuis longtemps, je n'ai jamais osé le faire... jusqu'à aujourd'hui. Tout d'abord, un grand bravo pour ce magnifique magazine qui ne cesse de s'améliorer depuis trois ans. Mais j'ai quand même quelques remarques à faire :

1°) Pourquoi n'es-tu plus sur la couverture ? Je trouve cela dommage, car c'est justement un des trucs qui différencient ce magazine des autres. Cela enlève un peu de charme... Mais, en tout cas, promets-moi que les couvertures seront toujours illustrées par un dessinateur et non par la vulgaire photo d'un jeu !

2°) Je pense que l'idée de tester les mauvais jeux brièvement ne vaut pas le coup, car lors de la lecture de ces tests (les mauvais), on ne peut s'empêcher de rire et de passer un bon moment. Souvenez-vous de Captain America : je félicite Chris pour son superbe test, j'étais plié...

3°) Je pense qu'il serait mieux de faire un seul test pour les jeux identiques (quelques photos et une comparaison dans le test), sachant que les notes sont pratiquement les mêmes. Qu'en penses-tu ?

4°) Qui est Megadeth ?

5°) Club NEC et Club Lynx... bien vu !

6°) À quand un nouveau Player One Pocket ?

7°) L'idée de la notice notée va-t-elle enfin être appliquée ?

8°) Pourquoi autant de critiques sur des jeux comme Golden Axe et Final Fight ?

9°) Quel avenir donnes-tu au CD-Rom ? Voilà, j'espère que vous me publierez.

Marty

Cher Marty,

1°) Ben j'y suis à nouveau, c'était juste une petite exception à la règle, mais bon, ça pourra se reproduire. Faut pas avoir peur de changer de temps en temps. Mais rassure-toi, on gardera toujours les illustrations réalisées par des dessinateurs.

2°) et 3°) Alors là, je ne suis pas d'accord. D'abord, ce ne sont pas que les mauvais jeux qui sont testés dans les Vite Vu. En fait, nous avons créé cette rubrique parce que de nombreux jeux sortent sur différentes machines sans qu'il y ait vraiment de grands changements entre eux. On a choisi la solution de mettre à l'épreuve la meilleure version et de faire un test court sur les autres. Mais ne t'inquiète pas, il y aura toujours de mauvais jeux qui seront testés en grand.

4°) Megadeth est un de nos testeurs fan du groupe du même nom.

5°) Merci.

6°) Bientôt peut être...

7°) Oui, d'ailleurs on vous réserve une surprise sur les tests de jeux, le mois prochain.

8°) ??????

9°) Le CD-Rom, c'est l'avenir des jeux vidéo sans doute possible ! Ciao Marty.

Sam

P.-S. : Kikou, G. Higashi, Séverine et Lionel, n'hésitez pas à m'appeler à la rédaction le mercredi après-midi, vos lettres m'ont intéressé, mais, pour diverses raisons, je n'ai pas pu les publier...

P.P.-S. : Eh ! les petits fûtés de l'Over Game Team, c'est bien gentil de me dire que je peux vous appeler, mais encore aurait-il fallu que vous me laissassiez votre numéro pour que je pusse le faire. Bon, vous savez ce qui vous reste à faire maintenant...





**IL FAUDRAIT PEUT-ÊTRE PRESSER LE PAS,
VOUS N'ÊTES PAS DANS UN MUSÉE ET
CE TYRANNO SAURE 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 RECOÏNS, D'OU PEUVENT SURGIR LE
CRUEL VELOCIRAPTOR OU ENCORE LE T-REX,
REDOUTABLE 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*. 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 désigne une fourchette de prix :

A : de 150 à 249 F.

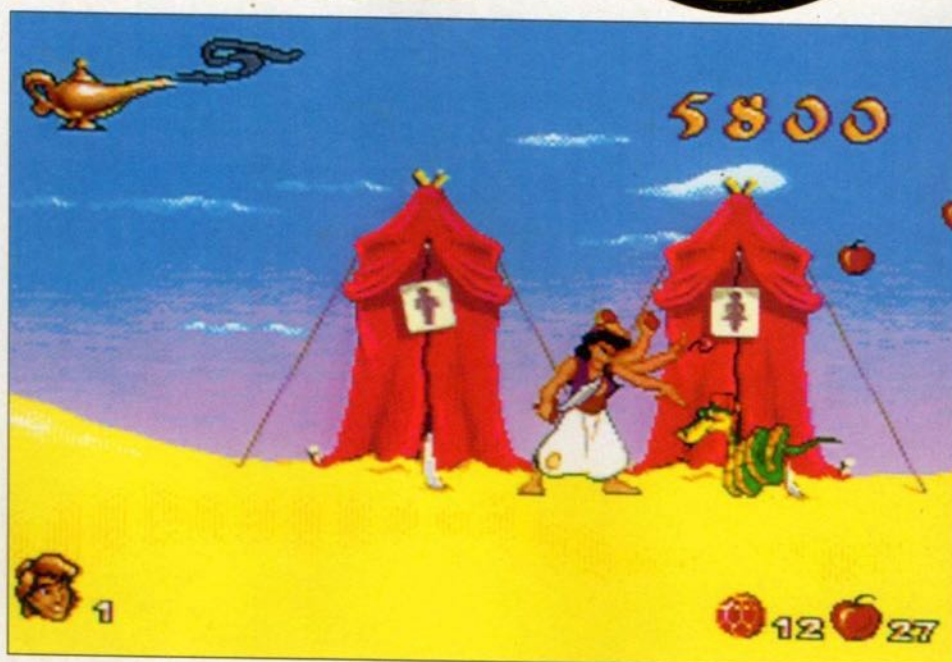
B : de 250 à 349 F.

C : de 350 à 449 F.

D : de 450 à 549 F.

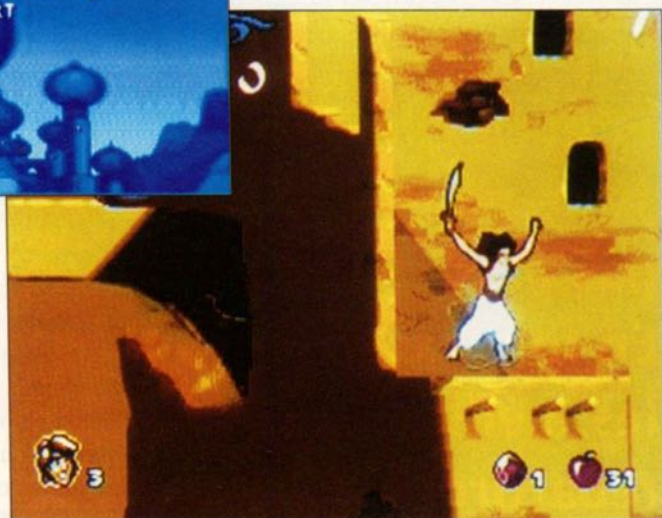
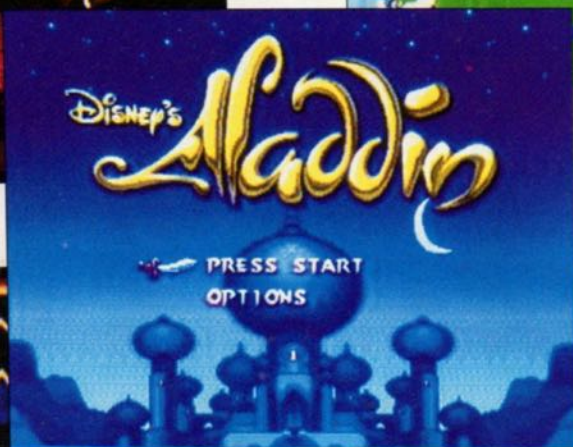
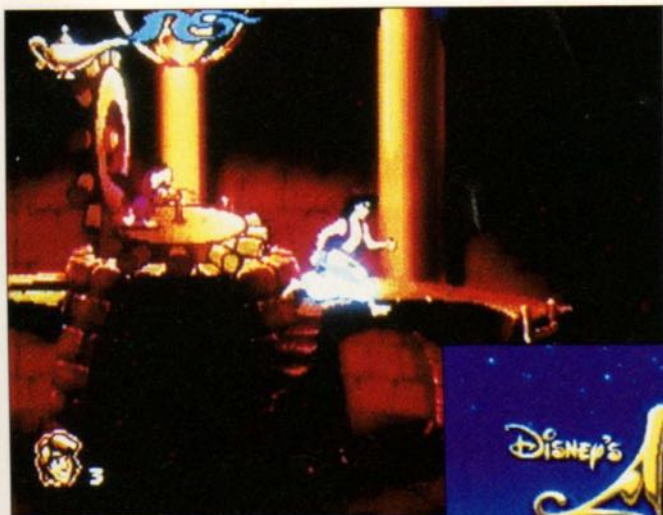
E : de 550 à 649 F.

F : 650 F et plus.



ALADDIN,





C'EST MAGIQUE !

Le jeu de l'année sur Megadrive
c'est bien sûr Aladdin
de Virgin Games.
Prévu initialement pour novembre
(mois de sortie du film en salle),
il a été avancé à octobre.
Player One a donc décidé de vous
offrir un gros aperçu
de ce jeu fabuleux, pour se donner
le temps de vous faire
un méga-giga dossier
le mois prochain...

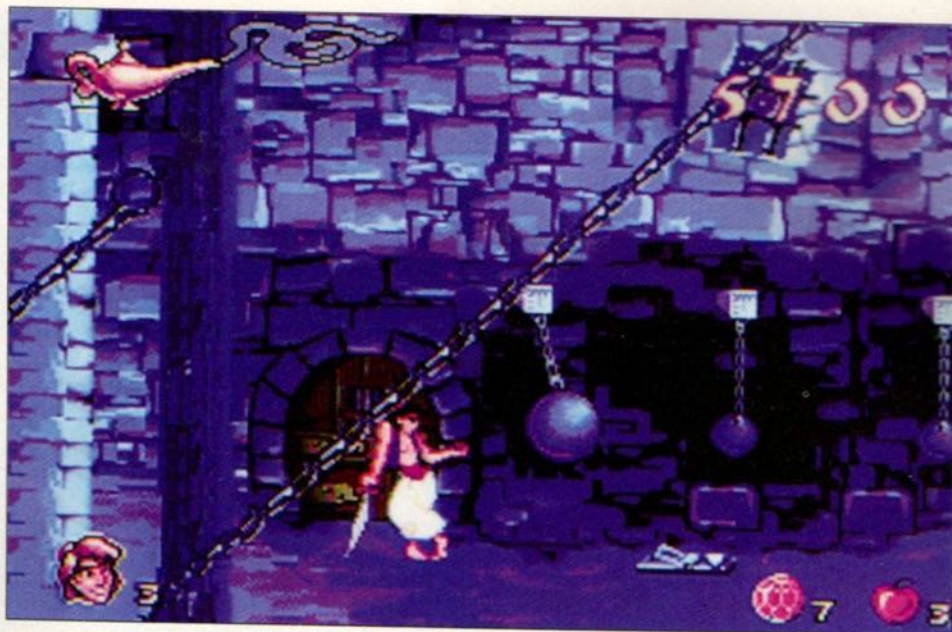


ALADDIN SUR LE 3615 PLAYER ONE

Aladdin fait
l'objet d'un quizz
sur le 3615
PLAYER ONE !
Je ne vous en dis
pas plus !
En tout cas
les meilleurs
repartiront
avec une BD...
d'Aladdin,
bien sûr !

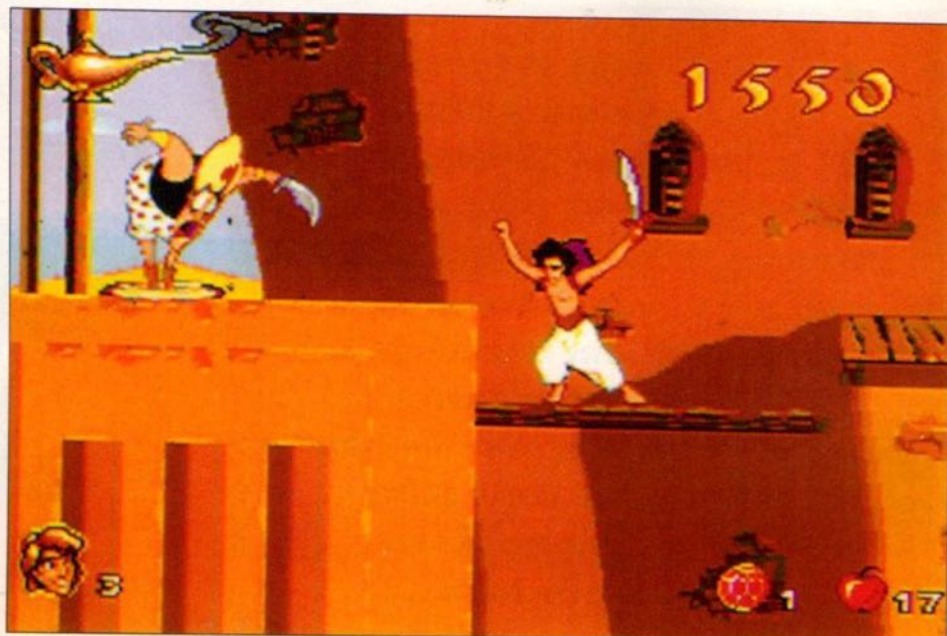


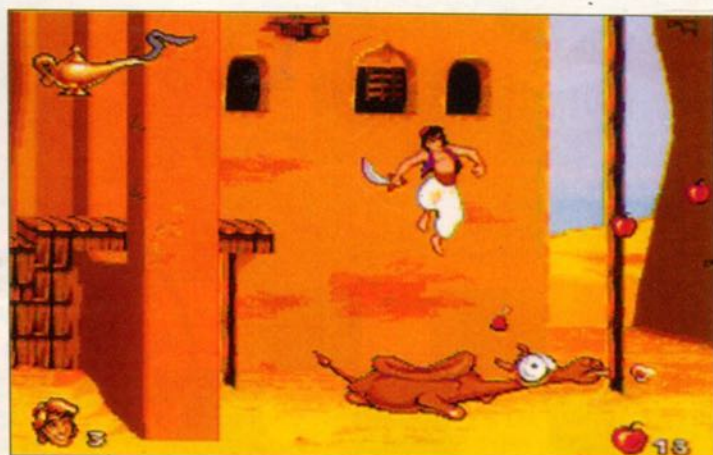
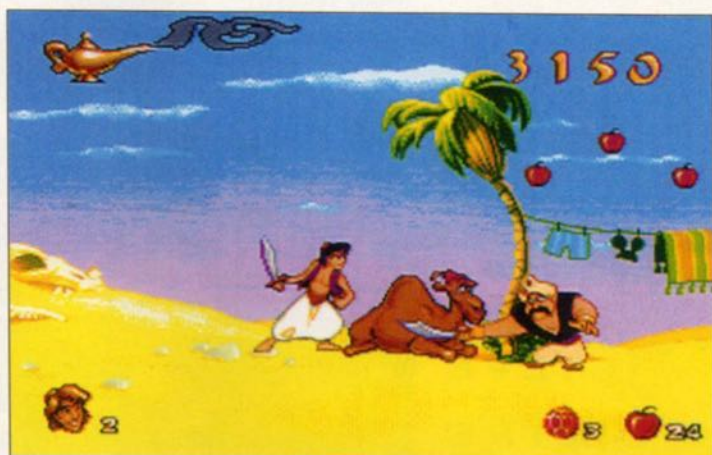
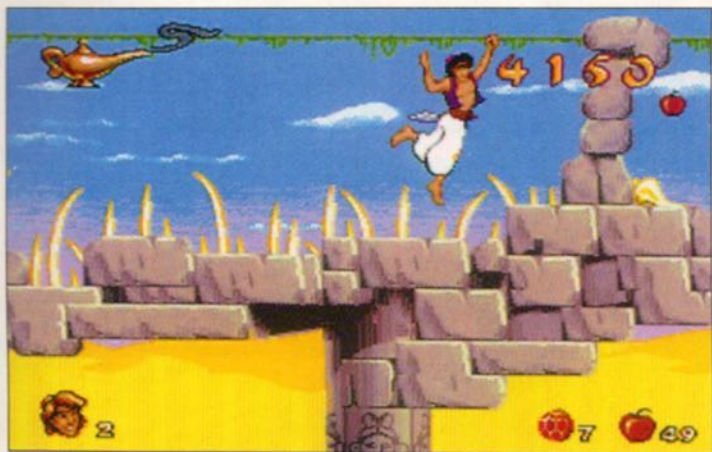
© DISNEY



Aladdin va tout casser à Noël. Il faut déjà signaler qu'il est adapté du nouveau film de Walt Disney, qui a battu aux États-Unis tous les records d'entrées pour un film de ce genre. Il a ainsi rapporté plus de 200 millions de dollars, soit autant que *Terminator 2* ! Virgin Games ne s'est pas contenté de faire une simple adaptation sans goût et sans saveur. Non, ils ont carrément eu l'idée de génie que personne n'avait exploitée jusque-là. En effet, le dessin des personnages et leur animation ont été réalisés chez Disney par les animateurs qui ont conçu le film, avec les mêmes techniques. Le résultat est plus qu'incroyable. Aladdin se déplace avec une prestance et un nombre d'attitudes que l'on avait encore jamais vus dans un jeu vidéo. Certes, des jeux comme *Prince of Persia* avaient déjà beaucoup fait progresser la qualité des mouvements des personnages, mais c'était au

détriment du look des sprites et de la fantaisie des actions. Là, c'est tout autre chose. Cela reste fluide, mais avec des dizaines et des dizaines de mimiques. Cette fois, on se croit vraiment dans un dessin animé interactif. Aladdin bondit dans tous les coins, pourfendant ses ennemis avec son sabre ou à coups de pomme (!). En plus, le jeu est vraiment hyper speed. Le tout dans des décors majestueux directement tirés du film. Là aussi, c'est l'une des grandes réussites du jeu. Il suit et reproduit fidèlement l'ambiance du film. On y retrouve tous les principaux protagonistes, sans aucun anachronisme. Bref, du grand art, qui a non seulement l'avantage d'être amusant, mais, en plus, qui fait progresser l'univers du jeu vidéo dans une direction très prometteuse. Rendez-vous le mois prochain pour le test complet dans *Player One*... ■





BEAT
The ★
BEST
LUDI SPORT

FI POLE POSITION PROFESSIONNEL

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

LICENSED BY
Nintendo

FI POLE POSITION

UBI SOFT
Entertainment Software

Original Nintendo Best of Quality

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

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

Nintendo

GAMEBOY

FI POLE POSITION

UBI SOFT Entertainment Software

36.15
LUDI
GAMES



SOS LUDI
16 (1) 48 70 29 45

POSITION, 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 splité
- 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 !**

PLAYER ONE À LA RADIO !

Les allumés des jeux vidéo ont maintenant leur émission à la radio :

GAME 40, tous les mercredis de 19 h à 20 h.

Branchez-vous sur M40 (106.3 MHz) et retrouvez Sam Player qui répondra en direct à toutes vos questions.



MD/MS/GG

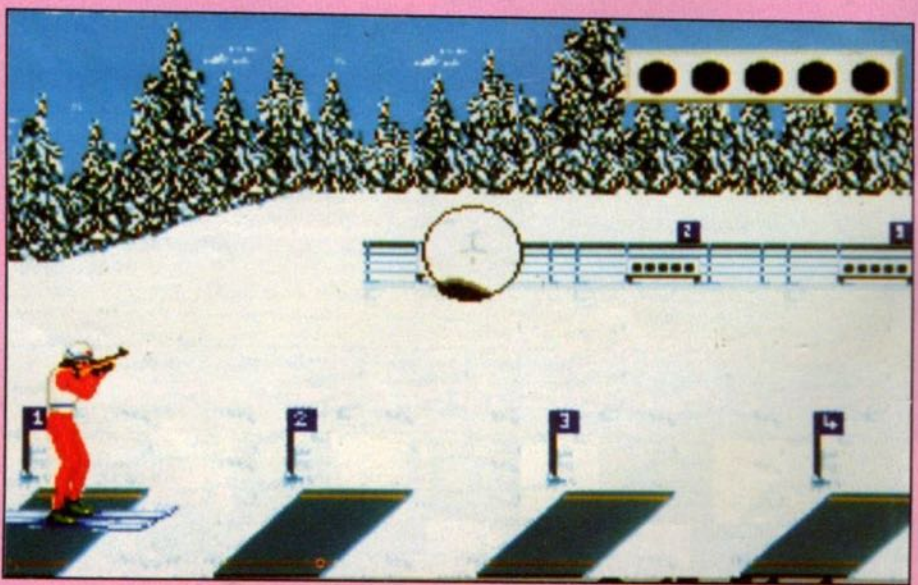
WINTER OLYMPICS

US GOLD
DECEMBRE

Winter Olympics s'annonce comme LA simulation sportive de cette fin d'année. Après le succès incontestable d'Olympic Gold (près d'un million de jeux vendus) US Gold propose cette fois une petite escapade du côté de Lillehammer, une petite station de sport d'hiver située en Norvège, à cent kilomètres au nord d'Oslo. Au bord d'un lac, au pied des montagnes, cette bourgade qui compte près de 23 000 habitants sera, du 12 au 27 février prochain, le théâtre du plus grand événement sportif. Eh oui, pendant ces quinze jours, deux milliards de téléspectateurs se bousculeront pour suivre les XVII^{es} Jeux olympiques d'hiver. Bon, au niveau de la culture sportive, ça suffira pour aujourd'hui. Passons maintenant à Winter Olympics ! Au programme de cette édition, dix épreuves sportives : le slalom, le super G, le géant, l'épreuve de bosses



et de ski artistique, le bobsleigh, la luge, le saut, le short track (patinage de vitesse) et le biathlon. Le jeu est décliné sur les trois consoles made in Sega. Pour le reste, patientez jusqu'au prochain *Player One* !



MS/GG

COOL SPOT

SEGA
NOVEMBRE

Après la version Megadrive, la pastille rouge de 7Up débarque sur Master System et sur Game Gear. On retrouve Cool Spot en route pour délivrer ses petits copains que l'affreux Wild Wicked Wily Will a mis en cage. Dans des décors colorés à souhait, des vilains-méchants-pas-cool-du-tout vous attendent et feront tout pour vous embêter. Sans parler de la musique qu'aucun test de jeu ne pourra vous faire entendre...



Game Gear.



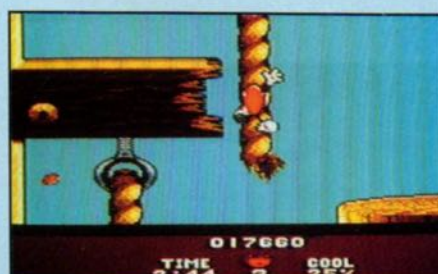
Game Gear.



Master System.



Master System.



Master System.

SN
SUPER NINTENDO

COOL SPOT

VIRGIN
DECEMBRE



« Sea, SNES and Seven Up » ! La mascotte de Seven Up passe de la Megadrive à la Super Nintendo. Ne vous attendez pas à une révolution dans cette adaptation qui ressemble comme deux gouttes d'eau à la version originale. Ce ne sont pas les nombreux amateurs de ce jeu réussi et rafraîchissant qui s'en plaindront.

Seule réserve : voir le sable, la mer et le ciel bleu risque de rendre plus insupportables les salles de classe en cette fin d'année.



JOUE ET GAGNE LA NOUVELLE MEGA CD2 !

Mega CD2 de sega

+ la **Supernintendo**,
la console **Néo-Géo**
et plein de cartouches
de jeux !



Pour jouer c'est facile, appelle vite au :
36.68.98.01

Une chance de plus si tu tapes le code clé ▶ 300

SCESI Pour les appels en 36.68, la taxation est de 2,19 F/min

JURASSIC PARK SUR 3615 PLAYER ONE

Testez vos connaissances sur Jurassic Park : un quizz de quinze questions vous attend. Les meilleurs d'entre vous recevront la BD du film !



MD
MEGADRIVE

JAMES POND 3

ELECTRONIC ARTS
NOVEMBRE

« Quel est votre nom, darling ? — Mon nom est James, James Pond. » Eh oui, voici le retour de la vengeance du canard aux facultés impressionnantes. Cette fois, il lui est possible de marcher au plafond et sur les murs en défiant toutes les règles de la pesanteur. Remarquez, vu les lieux qu'il doit visiter, ça lui sera bien utile ! Les décors ont l'air assez classes et l'action hyper drôle. Alors



on attend avec impatience sa sortie pour vous faire un test complet.

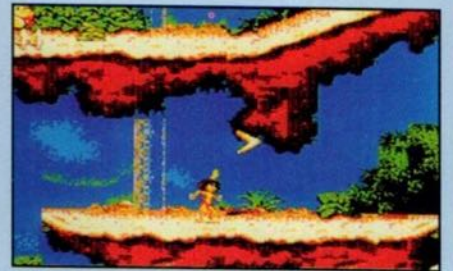
MS/GG

JUNGLE BOOK

SEGA
NOVEMBRE



Il suffit d'un rien pour être heureux ! Mowgli vient faire un petit tour sur votre Master System et votre Game Gear dans un jeu de plate-forme coloré. Bien sûr, même dans la jungle, tout n'est pas rose, il y a des singes et des serpents qui ne vous veulent pas que du bien. Malgré



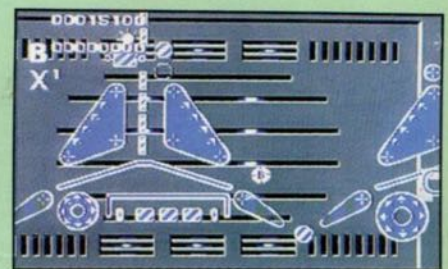
tout, vous devrez progresser en évitant les noix de coco qui pleuvent de tous côtés et en vous servant des lianes et des catapultes qui ne sont pas là par hasard. De bonnes idées, une pincée de jouabilité et un soupçon d'humour pour une réalisation des plus sympathiques.

MD
MEGADRIVE

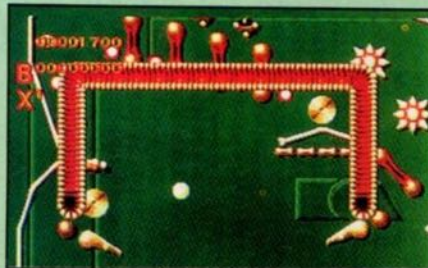
VIRTUAL PINBALL

ELECTRONIC ARTS
NOVEMBRE

Un flipper sur Megadrive, c'est une excellente idée. Reste à savoir maintenant s'il vaut quelque chose et s'il peut égaler Devil Crash sur NEC. Au premier abord, il est assez jouable. De plus, son côté destroy doit plaire aux gros bourrins que vous êtes. Les tableaux semblent variés et les options nombreuses. Malheureusement, les cibles et autres rampes, qui font la qualité d'un flipper, sont un peu oubliées (peut-être que cette ver-



sion n'est pas définitive). Pour en savoir plus, rendez-vous dans notre prochain Player One pour un test complet.





LA
VIE
SERAIT
MERVEILLEUSE
SI TOUT
ETAIT
AUSSI
FACILE
QUE DE
JOUER



AUX
JEUX
VIDEO
AVEC MON
ASCIIPAD MD

Ceux qui disent que la vie est injuste ont dû se faire rouler dans la boue par un asciiPad MD. **TIR TURBO** avec jusqu'à 24 coups par seconde, **AUTO TURBO MAINS LIBRES, CONTROLE DE RALENTI**, décidément, vous ne laisserez aucune chance à votre adversaire! De plus, son look est génial et sa forme est conçue pour qu'à aucun moment il ne vous lâche. asciiPad MD, il n'y a plus de justice!



NOUVEL
ASCIIPAD MD

ASCIIWARE

TM

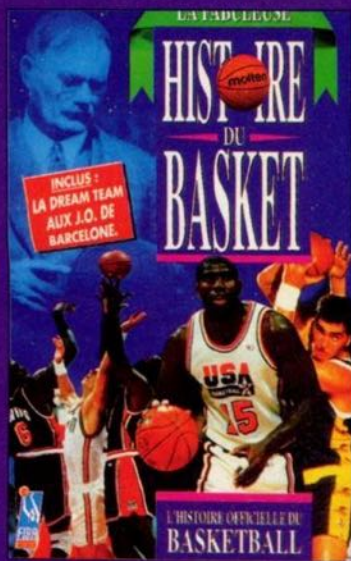
pour sega MEGA DRIVE et MEGA CD

LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.

BASKET SUR 3615

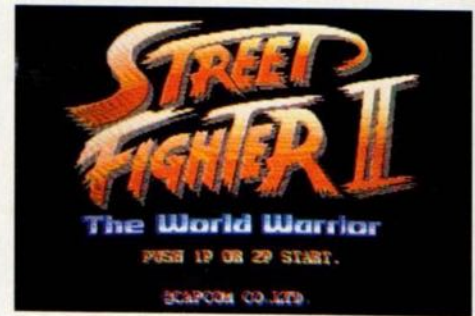
PLAYER ONE

Du 5 octobre au 5 novembre, si vous êtes vachement calé en basket-ball, n'attendez pas : connectez-vous sur le 3615 **PLAYER ONE**. Si vous répondez correctement aux questions, vous pouvez gagner la cassette vidéo de *La Fabuleuse histoire du basket*.



LE STREET FIGHTER NOUVEAU ARRIVE !

On attendait Street Fighter III, voici Super Street Fighter II (ou Street Fighter II Hyper !). Le titre définitif n'est pas encore arrêté. Selon des rumeurs insistantes à Tokyo, Capcom travaille d'arrache-pied sur une nouvelle mouture de son célèbre jeu de baston. Non contente de modifier quelque peu les coups et de permettre de choisir la couleur de son perso, cette version proposerait quatre nouveaux combattants : un rappeur black, une blonde amazone, un Chinois champion d'arts martiaux et un Indien.



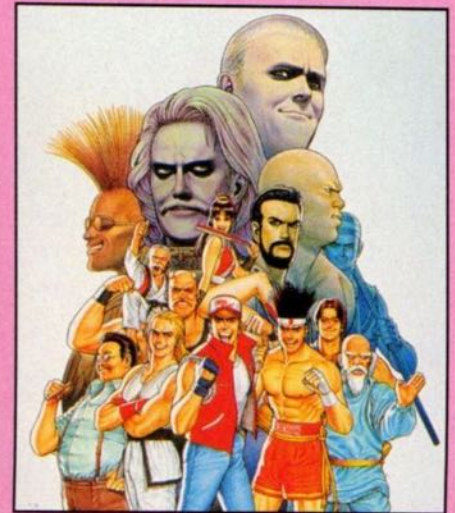
La version arcade pourrait arriver avant la fin de l'année. Aucune adaptation console n'est prévue pour le moment. ■

NEO GEO
SNK

FATAL FURY SPECIAL

GUILLEMOT
NOVEMBRE

Possesseurs de Neo Geo, ouvrez bien grand vos yeux. Fatal Fury nous revient dans une version totalement revue et corrigée. Explications. Les gens de SNK ont eu l'excellente idée de réunir Fatal Fury I et II sur la même cartouche. En plus, ils ont apporté de nombreuses améliorations. Désormais, on joue avec tous les persos des deux jeux (y compris les boss). En tout, cela fait quinze personnages. Ils disposent tous de nouveaux coups et d'une palette de mouvements améliorés. Même chose pour les graphismes. Du grand art ! Cette cartouche s'annonce comme un événement important. Voilà sans doute l'unique jeu de combat qui



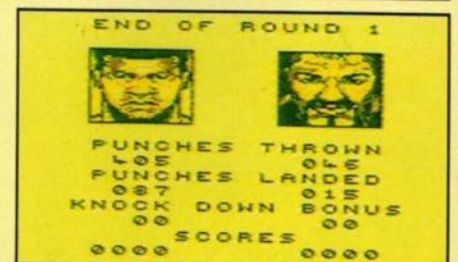
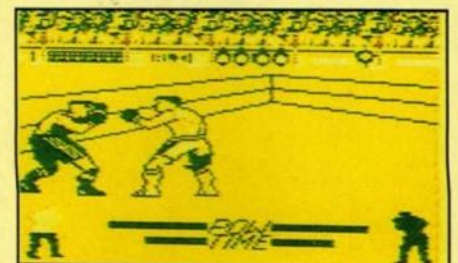
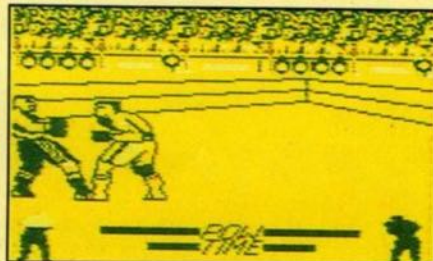
puisse se vanter d'être quasiment l'égal de Street Fighter II Turbo.

GB
GAME BOY

MOHAMMED ALI

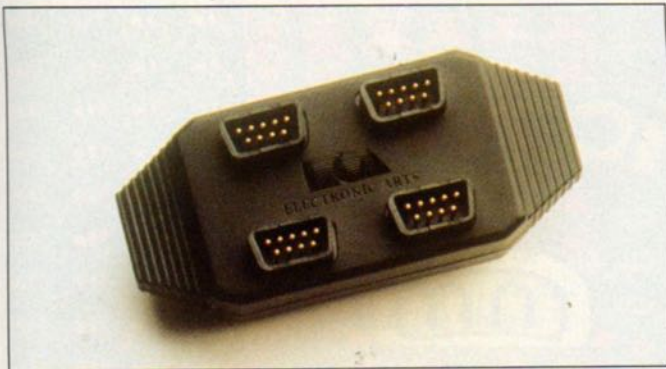
VIRGIN
NOVEMBRE

Ça va cogner dur sur Game Boy ! Mr Ali va en effet honorer la portable monochrome de sa présence. À cette nouvelle, une question me vient à l'esprit. Il est déjà difficile de programmer une simulation de boxe convenable sur 16 bits alors que peut valoir cette version ? Il y a des chances pour qu'elle soit résolument axée bourrin. Reste à savoir mainte-



nant si la qualité de la réalisation apporte un plaisir de jeu.

FOUR WAY PLAY, À QUATRE C'EST BEAUCOUP MIEUX !



Quand Electronic Arts Angleterre nous rend visite pour une petite démonstration de simu sportive, *Player* est en ébullition. Alors imaginez quand, en plus de superbes joutes sportives, on nous présente en avant-première le Four Way Play, un adaptateur pour quatre paddles de la Megadrive. Même si ce nom n'est pas encore définitif, sa sortie est d'ores et déjà prévue pour octobre et nous n'en connaissons pas encore le prix. Pour ce qui est des jeux, nous avons vu LA simu de foot de l'année. Son nom de code : EA Sports Soccer (sur Megadrive). Elle s'annonce comme la plus fidèle qui soit. L'ambiance des stades est particulièrement soignée, on se croirait à Wembley ! Tactiquement, rien ne manque non plus. L'atout indéniable du jeu est surtout le mode « quatre joueurs ». On peut ainsi se faire un deux contre deux, un trois contre un, et même un quatre contre la machine ! Ne ratez pas le test dans le prochain numéro de *Player*. ■



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



Un walkman Sony,

36 68 21 01

36 68 21 01

Des CD Michael Jackson



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.

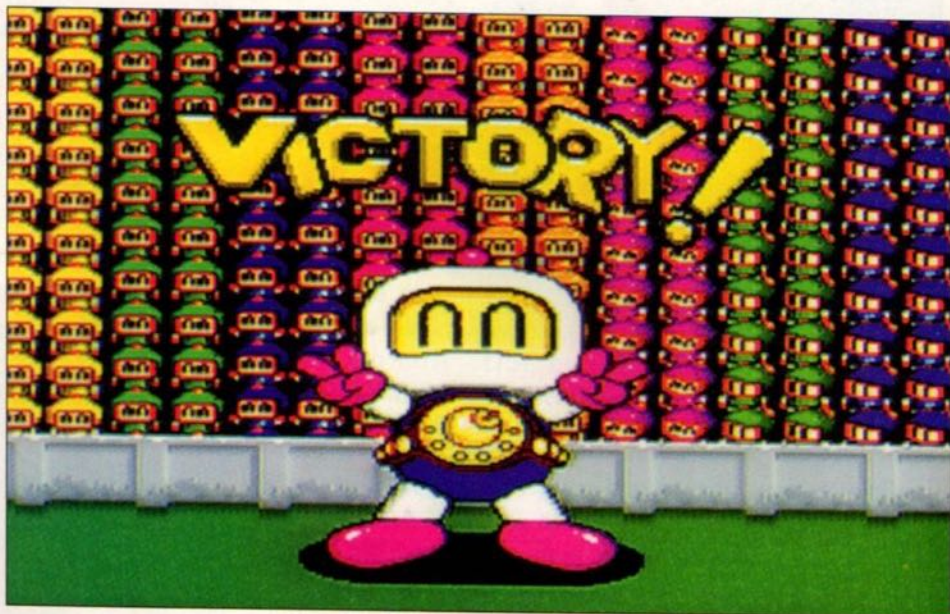
CODE MEDIA

181

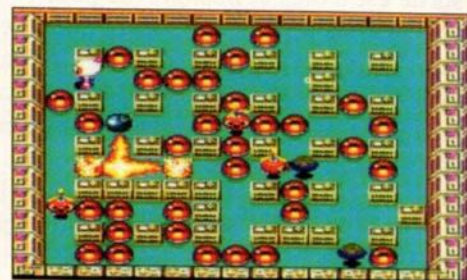
DE PLUS
EN PLUS
FAXILE

Si vous désirez recevoir par fax un texte lu sur le 3615 PLAYER ONE, rien de plus facile : suivez les instructions indiquées à chaque page du serveur.

SUPER BOMBERMAN, L'ÉVÉNEMENT



Player est heureux de vous annoncer qu'en collaboration avec Sony Image Soft, Hudson Soft et Télévisator 2, nous organisons un grand concours Super Bomberman auquel vous pourrez tous participer du 24 au 28 novembre 1993 au parc des expositions de Paris, à la porte de Versailles. Conçu comme un véritable tournoi comprenant phases éliminatoires et poules finales, ce concours vous opposera à d'autres joueurs ainsi qu'aux équipes de *Player One*. Pour en savoir plus, ne ratez surtout pas le prochain numéro de *Player* où un dossier complet sera consacré à Super Bomberman, le jeu mythique d'Hudson Soft. ■



F1 POLE POSITION : MEA CULPA !



Comme vous vous en êtes sûrement rendu compte, dans le *Player One* du mois dernier (n° 34), le test du jeu *F1 Pole Position* a été malencontreusement titré « Human Grand Prix ». Grave erreur de notre part. Deux photos ont été inversées et personne n'a rien

vu ! Que la honte nous emporte en enfer ou sur île déserte... Mais on sait tous que vous avez rectifié comme des grands, parce qu'au moins, vous, vous suivez !

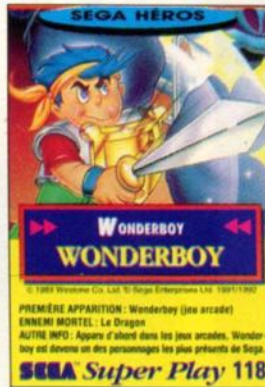
CHAMPIONNAT DE F1 SUR JEUX VIDÉO

Une balade d'une journée en Ferrari, ça vous dit ?

Si vous habitez du côté de Lyon, allez faire un tour au salon Lyon-Eurexpo (du 2 au 10 octobre). Les organisateurs vous proposent une méga compétition sur Virtual Racing, la borne d'arcade la plus fun du moment et sur F1 Pole Position, la meilleure simu de course automobile de chez Ludi Games. En plus de la promenade en Ferrari (le premier prix), un bon paquet de lots récompenseront les participants. D'autre part, la pole position réalisée le matin et l'après-midi (de chaque journée de compétition) se verra offrir un tour d'essai accompagné dans une Porsche Carrera RS Cup. Notez bien que cette merveille n'a été produite qu'à 1 200 exemplaires ! Pour toute info, consultez le service Minitel 3615 Master Games. ■



PANINI AIME SONIC !



Panini n'est pas un nouveau venu puisque même les plus vénérables testeurs de *Player* se souviennent encore des stickers autocollants marqués du sceau de la marque qu'ils collaient amoureusement sur des albums. Pour ses trente ans, la firme italienne lance le Sega Super Play. Il s'agit d'une collection de cartes en couleurs entièrement dédiée au papa de Sonic. Copies de jaquettes, photos d'écrans, présentation des principaux personnages de la marque, tests et astuces de jeu forment l'essentiel de ce qui vous attend sur les 120 cartes vendues par série de huit chez tous les marchands de journaux. Comme toujours chez Panini, les cartes sont réparties au hasard sous pochette opaque : il est donc impossible de deviner ce que contient la série que vous achetez. Pour écouler les inmanquables cartes en double, il reste toujours l'échange avec les copains... comme au bon vieux temps où j'étais encore jeune et beau. ■



LES CASQUETTES OFFICIELLES JURASSIC PARK™



99 Frs LA CASQUETTE BRODÉE
+ 20 Frs de Port. Livraison sous 15 jours



Réf. 001



Réf. 002



Réf. 003

Taille unique. Réglable. 100% coton. Types Base Ball. Couleur noir.

**OFFRE EXCEPTIONNELLE :
LES 3 CASQUETTES POUR 250 Frs Réf.: 004**

Cette offre est valable dans la limite des stocks disponibles.

INFO & CADEAUX SUR 3615 JURASSIC PARK™.

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier sur papier libre et à retourner à :

EDEM : 10/12 rue Franquet 75015 PARIS (RCS PARIS B 381 752 765)

- OUI, je désire recevoir : la ou les casquettes JURASSIC PARK™.
- Réf.: 001 : x 99 Frs =Frs
- Réf.: 002 : x 99 Frs =Frs
- Réf.: 003 : x 99 Frs =Frs
- Réf.: 004 : x 250 Frs =Frs
- Participation aux frais de port + 20 Frs
- TOTAL COMMANDE =Frs

que je joins avec ma commande par :

Mandat lettre Chèque bancaire CCP à l'ordre d'EDEM.

Mr. Mme. Mlle. :

ADRESSE :

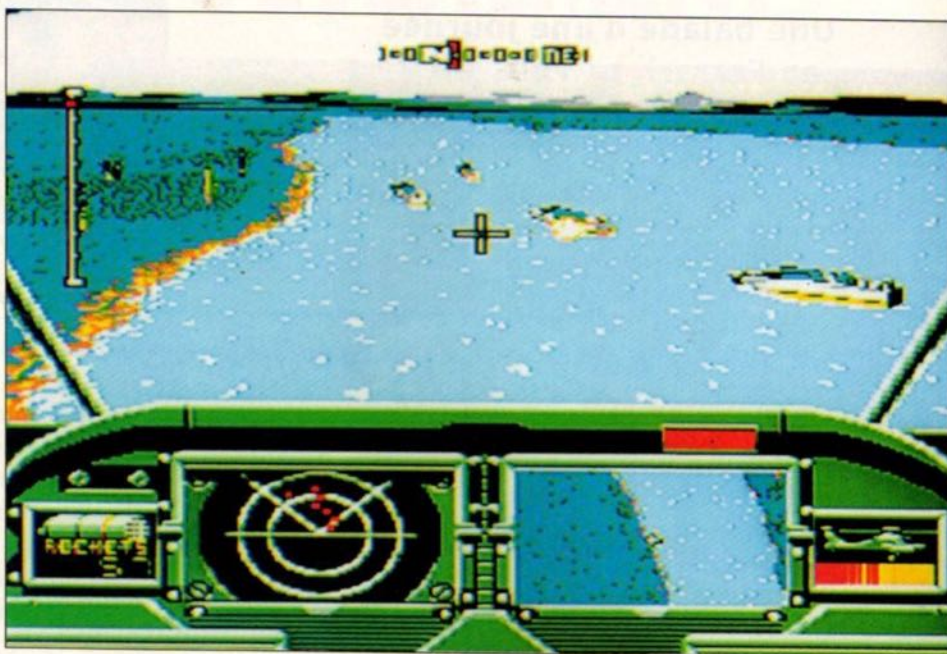
CODE POSTAL :VILLE :

SIGNATURE :

EN AVANT-
PREMIÈRE
SUR 3615
PLAYER ONE

N'oubliez
pas : le
sommaire
de votre
prochain
numéro de
Player One
est visible
dès le
1^{er} novembre
sur le 3615
PLAYER ONE !

THUNDERHAWK SO



Développé par Core Design, un éditeur anglais, Thunderhawk est un véritable concentré des meilleures technologies que peut offrir le Mega CD aux joueurs. L'occasion pour nous d'en faire le tour !

Testé dans le dossier Mega CD du mois précédent, Thunderhawk va rapidement être disponible chez les revendeurs. Sous l'aspect anodin d'un titre sans passé, ce jeu de tir se distingue par sa réalisation technique de toute première qualité. Réalisation qui met parfaitement en avant les capacités du lecteur CD-Rom de Sega. Il nous permet de vous donner un aperçu en direct live de ses possibilités qui, nous l'espérons, devraient être exploitées dans les titres futurs.

INCONTESTABLEMENT SUR CD !

La principale caractéristique de Thunderhawk est, vous l'aurez compris, d'être l'un des premiers jeux Megadrive sur CD. Ce qui paraît simple à dire



Touché !

comme ça, mais entraîne un certain nombre d'originalités qui en font un jeu tout à fait particulier. Passons sur les plus désagréables, comme le temps de chargement, qui sont largement compensés par les aspects positifs, et abordons directement la première grande réussite : la bande sonore !

« Y VA L'AVOIR, SA P...
DE GUERRE ! »



Petit briefing avant de partir en mission.

C'est évidemment du son CD. Les différents morceaux de musique qui accompagnent les menus et séquences de jeu ont été enregistrés par un véritable orchestre, sur de vrais instruments de musique, avant d'être enregistrés tels quels sur le CD. A contrario des musiques de jeu sur cartouches

ET LES TRIPES DU MEGA CD !

qui sont, certes, composées à partir de vrais instruments, mais traduites dans un code compréhensible par le microprocesseur et le processeur sonore de la console, puis interprétées par ce même processeur. Et comme les processeurs sonores que l'on trouve sur consoles sont loin de fournir une fréquence d'échantillonnage assez élevée pour reproduire un instrument avec réalisme, cela donne les sons synthétiques et parfois disgracieux d'une simple Megadrive (c'est aussi le cas pour la Super Nintendo, bien que sa fréquence d'échantillonnage de 32 KHz la rapproche de celle des CD qui plafonnent à 44 KHz). Bref, la musique en CD est irréprochable dans Thunderhawk, du moins au niveau de la restitution sonore, car pour ce qui est de la composition, cela dépend de vos goûts musicaux. Ce n'est pas tout : le CD propose de la belle musique, mais offre en plus une voix humaine ! Et là, Virgin Games, qui distribue le jeu en France, a fait fort en choisissant la voix de l'acteur qui double Rambo en version française... Effet garanti ! Il est fort probable que l'on verra de plus en plus d'acteurs célèbres dans les jeux avec l'avènement de cette technologie.

3D C'EST MIEUX QUE 2D TU L'AURAS !

Passons maintenant à l'image. Premier choc, les séquences de présentation sont entièrement réalisées en 3D pré-



Scène animée du décollage.

calculée. Pourquoi précalculée ? Parce que même avec son deuxième processeur 68000 à 12.5 MHz, le Mega CD associé à la Megadrive ne dispose pas d'une puissance suffisante pour afficher des scènes complètes en temps réel. La ruse consiste donc à les calculer sur des énormes ordinateurs (genre Silicon Graphics) puis à les convertir à la résolution de la Megadrive, dans un code qu'elle comprend. C'est un peu le même principe que pour les séquences vidéo digitalisées. Et tout cela n'est possible que grâce à l'énorme capacité de stockage du CD. Là aussi, l'effet est garanti. Un jeu complet est même prévu avec cette technique : Sylpheed, qui sortira vers novembre/décembre.

7 À LA MODE

Pour en finir avec cet impressionnant cocktail d'effets très spéciaux, intéressons-nous aux séquences de jeux entièrement basées sur l'utilisation intensive du zoom et de la rotation hard, tant

pour les décors que pour les sprites (qui comptent parmi les apports du Mega CD à la Megadrive). Les programmeurs de Core Design ont reproduit le fameux mode 7 de la Super Nintendo (dont le nom n'est pas connu sur Mega CD). Principe selon lequel le graphiste dessine le terrain vu de dessus, puis la machine se charge de l'afficher et de l'animer en perspective. Sauf, qu'en plus, Thunderhawk démontre qu'il est possible de faire pivoter tout cela (quand l'hélicoptère tourne), et de gérer dessus de très gros sprites (arbre, falaises, ennemis...) en zoom hard. Le résultat est sidérant. Voilà donc ce qu'offre Thunderhawk en exploitant le Mega CD comme aucun jeu ne l'avait encore réussi, et en révélant les nombreuses ressources dont il dispose. Reste que cela ne suffit pas pour en faire un bon jeu, car si la jouabilité est là, la durée de vie est limitée par des missions bien trop répétitives. Une belle vitrine, en quelque sorte, du Mega CD... ■



Une animation fluide, même si les sprites ennemis ne sont pas toujours clairs.



POSSIBILITÉS DU MEGA CD

Thunderhawk bénéficie d'effets assez spectaculaires. Lors de la présentation ou des phases de jeu intermédiaires, des mouvements de caméra sympathiques (rotation, travelling...) agissent sur les images. Évidemment, d'autres fonctions, comme le zoom, sont également possibles.



EXPRIMEZ-VOUS SUR LE 3615 PLAYER ONE

Donnez votre avis sur votre magazine en tapant 3615 PLAYER ONE. Répondez à notre sondage permanent et gagnez des abonnements d'un an à *Player One*.

SN
SUPER NINTENDO

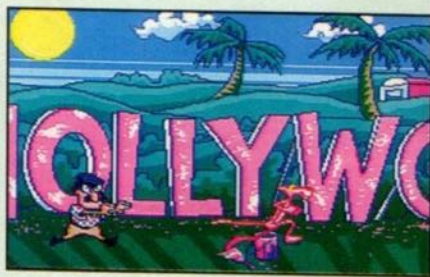
PINK PANTHER GOES TO HOLLYWOOD

TECMAGIK
DECEMBRE

S'il existe un héros qu'il n'est plus la peine de présenter, c'est bien la Panthère Rose. Ce félin né de l'imagination délirante de Friz Freleng débarque sur Super Nintendo dans un jeu de plate-forme *a priori* délirant. Le but du jeu est de s'échapper d'un studio hollywoodien et élucider les énigmes posées par l'inspecteur Clouseau. D'après ce que l'on a pu en voir, les graphismes sont très classes et la Panthère assez éclatan-



te. Alors rendez-vous pour un test complet dans le prochain numéro de *Player One* !



MD
MEGADRIVE

COSMIC SPACEHEAD

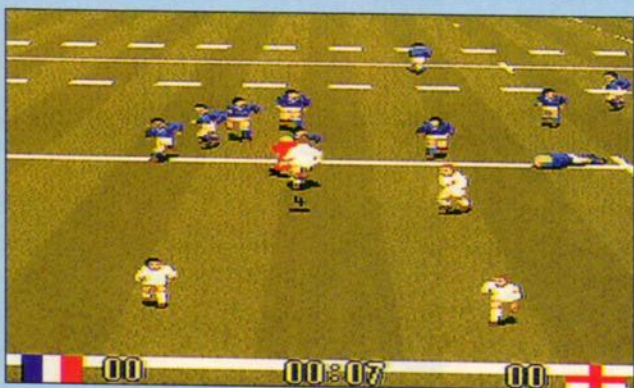
CODEMASTERS
NOVEMBRE

Créé par l'original éditeur Codemasters, Cosmic Spacehead s'annonce comme un jeu curieux mais très sympathique. Basé sur le principe bien connu sur micro-ordinateur du jeu d'aventure, plusieurs commandes (« parle à », « regarde », « prends »...) vous permettent d'agir sur les éléments du décor et d'avancer. Le plus fort dans Cosmic Spacehead, c'est qu'en plus de cet aspect dominant du jeu, il y a diverses phases (plates-formes, arcade en mode « deux joueurs »...) qui viennent rompre une linéarité qui pourrait se révéler ennuyeuse. Ce jeu est prévu sur Megadrive, Master System et Game Gear.



MD
MEGADRIVE**JOHN MADDEN 94****ELECTRONIC ARTS**
NOVEMBRE

Voici la dernière mouture de la meilleure des simus de football américain : John Madden 94. Electronic Arts nous offre une fois encore une véritable petite merveille ! Malheureusement, nous n'avons pas eu le temps d'y jouer très longtemps. Cependant, nous n'avons pas résisté... Voici donc des images très prometteuses de cette simu que nous testerons dès le mois prochain... si Electronic Arts nous envoie des cartouches qui fonctionnent... avec d'autres photos de jeux que les previews de l'an 2023 !

**SN**
SUPER NINTENDO**WORLD CLASS RUGBY****LUDI GAMES**
NOVEMBRE

Ce jeu de rugby, qui sera sans doute sponsorisé par Serge Blanco, s'annonce comme LA simulation de ce sport. Vous pouvez participer à un match amical ou bien à un tournoi et seize équipes sont à votre disposition. De nombreux paramètres sont modifiables, comme les conditions météo par exemple, et le jeu, qui utilise excellentement le mode 7, semble agréable à pratiquer (quoique un peu lent). Test complet incensablement sous peu.



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

Le plus Grand Choix de cartouches FAMICOM disponibles en France

NOUVEAUTES DE L'ETE

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

ACCESSOIRES
Action Pro Replay
Boîtiers
Câble Stéréo
CPS Infra 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

MEGA DRIVE

Vitrine de 200 titres

GAME BOY

Vitrine de 100 titres
Turner FM stéréo +
casque Walkman

NEC ET SUPER CD

Vitrine de 200 titres

GAME GEAR

Nouveautés
nous consulter

POUR TOUS VOS ECHANGES

téléphoner au :

45 49 19 39

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.

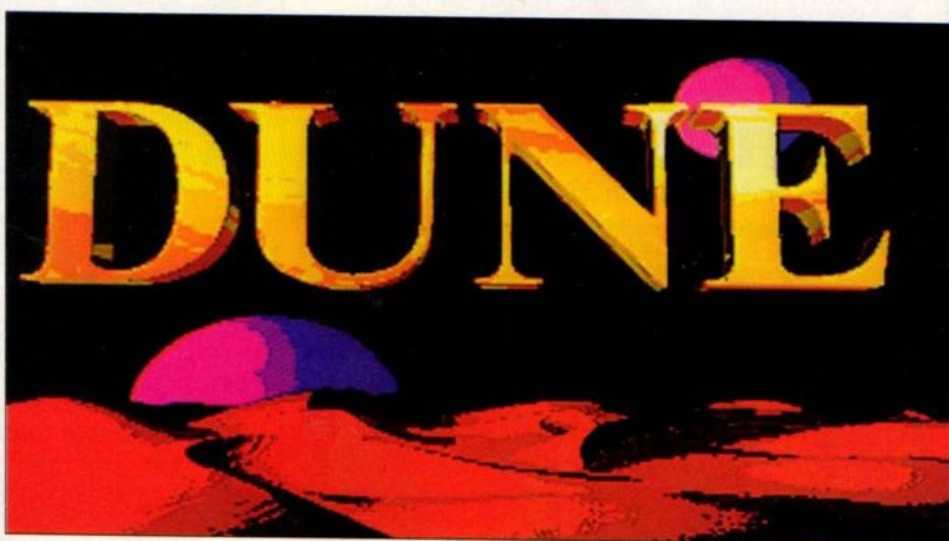
De 60 à 79 % :
bon jeu.

De 80 à 89 % :
jeu excellent.

De 90 à 98 % :
jeu hors du commun.

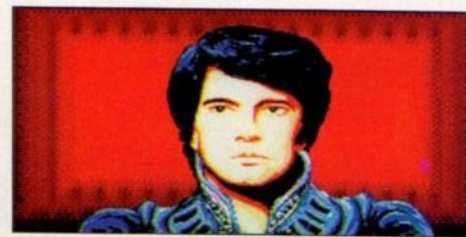
De 99 à 100 % :
jeu mythique !

DUNE : L'ÉPICE VOYAGE SUR CD



Outre *Sylpheed* et *Jurassic Park*, le Mega CD attend *Dune* comme autre grand titre d'ici Noël.

Dune, vous le savez est tiré du fabuleux film de David Lynch, adapté du roman de Frank Herbert. Le jeu nous vient du monde des micro-ordinateurs. Il a été converti par ses créateurs : une bande de doux dingues géniaux répondant au nom de Cryo dirigée par notre maître spirituel à tous, Philippe Ulrich (l'un des visionnaires le plus fous et le plus sympa du monde des jeux vidéo). Après une version réussie sur compatible PC, le voici presque intact sur Mega CD. La seule différence se situe surtout au niveau des graphismes. Le résultat donne un jeu d'aventure très réussi et passionnant pour tout joueur qui aura le courage de se plonger dedans. Le plus impressionnant est sans conteste l'intro, qui reprend la première scène du film avec la mère de Paul atréide. Elle nous présente un tableau de deux ou trois minutes dans une séquence vidéo assez extraordinaire. Quant au jeu lui-même, signalons — c'est impor-

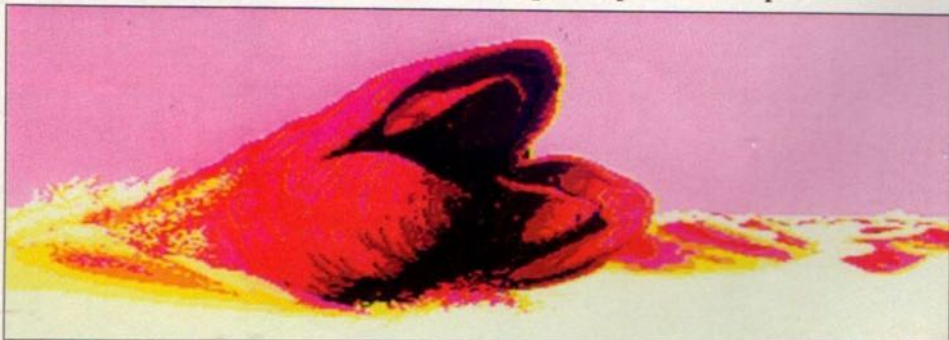


Paul Leto Atréide, alias Paul Muad-Dib.



Baron Vladimir Harkonnen, l'ennemi des Atréides.

tant — qu'il est entièrement doublé en français par des acteurs professionnels. Si ce n'est pas le jeu du siècle, tout comme *Thunderhawk* ou *Sylpheed*, *Dune* démontre que le CD peut apporter quelque chose au jeu vidéo, à condition qu'il soit correctement utilisé. Sortie prévue pour le mois prochain. ■



Shai Hulud, le ver d'Arrakis.

MD
MEGADRIVE

TMHT TOURNAMENT FIGHTING

KONAMI
DECEMBRE

Plus que quelques mois à attendre avant de pouvoir goûter à ce qui s'annonce comme un des meilleurs jeux de baston de la Megadrive. Teenage Mutant Hero Turtles Tournament Fighting ou TMHT-TF ne saurait mieux être défini que comme un clone de Street Fighter II mettant en scène les batraciens. Se battre sur les mêmes terres que le hit de Capcom risque de ne pas être une partie de plaisir mais on peut compter sur le



charme des personnages, les graphismes canons et le savoir-faire de



Konami pour faire de TMHT-TF un outsider sérieux.



MD
MEGADRIVE

MUTANT LEAGUE HOCKEY

ELECTRONIC ARTS
DECEMBRE

Dans la série des Mutant League, on connaissait déjà Mutant League Football. Une simu totalement destroy qui proposait des matchs de football américain un rien débridé ! Seize équipes sauvages formées par des Aliens, des robots et des squelettes s'affrontaient à coups de mine, de lance-flammes, etc., sur des ter-

rains qui ressemblaient plus à des champs de bataille qu'à des stades. C'est maintenant au tour des patinoires d'accueillir ces équipes composées de joueurs plus que fair play. Y a qu'à voir dans quel état ils ont mis la patinoire pour attendre avec impatience la sortie du jeu ! Vous serez bien de mon avis ?

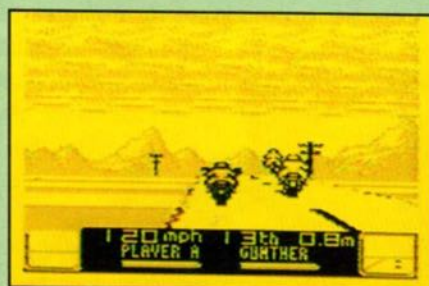


GB
GAME BOY

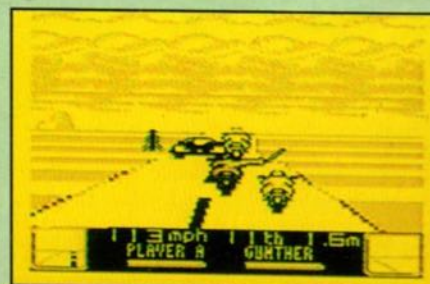
ROAD RASH

ELECTRONIC ARTS
NOVEMBRE

Incroyable, le jeu de moto le plus destroy de la planète débarque maintenant sur Game Boy. Plusieurs stages sont à votre disposition pour frapper, cogner, tabasser tous les cinglés de moto qui vous accompagnent. Évidemment, convertir un jeu pareil sur la portable de chez Nintendo tient de la gageure. Va-t-on véritablement ressentir les mêmes frissons que ceux qui nous avaient



hérissé le poil en jouant à la version Megadrive ? C'est ce que nous vous



dévoilerons dès que ce jeu sortira, en novembre prochain.

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...

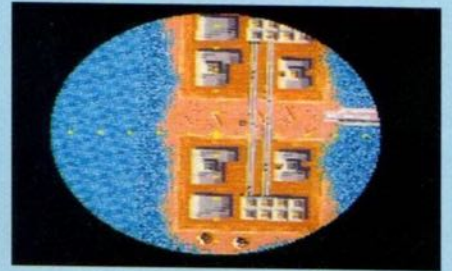


SN
SUPER NINTENDO

MECHWARRIOR

BANDAI
DECEMBRE

Cette superbe simulation de combat en mode 7 devrait en ravir plus d'un. *Mechwarrior* débarque enfin sur Super Nintendo. Et ça dépote un max ! Inspiré des robots qui firent la réputation de la série *Robotech* en Europe ainsi qu'au Japon sous le nom de *Macross*, ce jeu propose d'évoluer dans un véritable monde 3D en temps réel (méga cool !) et d'affronter en duel des machines de combat hypersophistiquées, capables de réduire en poussière une ville en moins de temps qu'il n'en faut à Chris pour l'atter Vega. L'utilisation du mode 7 apporte ici beaucoup au réalisme. L'effet rendu, surtout dans le cockpit, accentue la sensation de 3D. Résultat : on s'y croirait. Mais



avant de prétendre casser du robot, il faut attendre encore un peu.



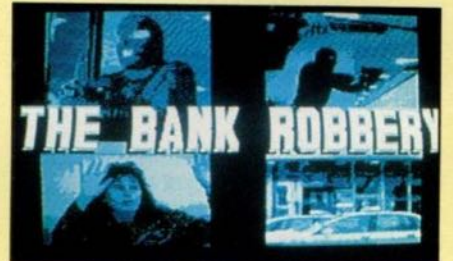
MD
MEGADRIVE

LETHAL ENFORCERS

KONAMI
DECEMBRE

Operation Wolf vous semble aussi gentillet qu'un épisode de *La Petite Maison dans la prairie* ? Vous trouvez la version arcade de *Terminator 2* un peu trop calme ? Alors rabattez-vous sur *Lethal Enforcers*, la dernière production des usines Konami. Tir à gogo au programme de ce jeu qui vous propose de « shooter » dans la joie et la bonne humeur tout un tas

d'affreux malfaisants, genre pilleurs de banque ou trafiquants de drogue. Le tout sur des images digitalisées très réussies. La grande originalité de ce jeu, c'est qu'il est vendu avec un pistolet permettant de faire des cartons sur l'écran. Essayez, après ça, d'expliquer à votre chère mère que les jeux vidéo n'incitent pas à la violence...



MD MEGADRIVE	LOTUS 2	ELECTRONIC ARTS DECEMBRE
------------------------	----------------	-------------------------------------------

Dans la série des previews à long terme, sachez que le 17 décembre prochain, les fans de Lotus (sur Megadrive) pourront s'équiper de la Lotus 2. La dernière-née des petites sportives chères à James Bond, tout juste sortie des chaînes de montage du célèbre constructeur automobile Electronic Arts !



SN SUPER NINTENDO	SHANGAI	ACTIVISION NOVEMBRE
-----------------------------	----------------	--------------------------------------



Très célèbre au Japon et en Chine, Shanghai trouve désormais ses marques sur la Super Nintendo. Activision, qui détient les droits pour les versions américaines et européennes, se fait fort de promouvoir ce jeu dont l'origine est très ancienne. Vous pourrez donc déplacer les fameux petits dominos à l'aide de votre console préférée afin de les éliminer tour à tour « pour qu'à la fin, il n'en reste plus qu'un ! » Comme vous l'avez compris, le jeu consiste à supprimer toutes les pièces par association... Attention, seules les pièces placées aux extrémités des colonnes et des rangées peuvent être associées. Si vous raffolez de stratégie avec un goût d'exotisme, n'hésitez pas, c'est vraiment sympa.

PADDLES ASCII SANS NEIGE

Dans la série « voilà une nouvelle marque de paddle », nous vous présentons la série des Ascii. Les paddles de cette marque n'ont rien d'extraordinaire mais ils sont de bonne qualité. Le premier, par exemple, n'est rien d'autre qu'un paddle Super Nintendo normal, dont la forme est un peu modifiée. Il inclut les fonctions ralenti et auto-fire. Le second est un véritable joystick qui possède les mêmes fonctions mais qui en plus offre toutes les garanties de sérieux et de robustesses de la marque. ■



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**

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

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

Un Gameboy

- 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 Zoozopa,
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° 426.09, 75424 Paris Cedex 09. CODE MEDIA 181

ARKAID



Ne manques surtout pas la nouvelle serie de figurines DRAGON BALL Z!

249 Frs

La collection complete de 12 personnages DBZ

GENIAL !

FIGURINES DBZ

119 Frs l' une



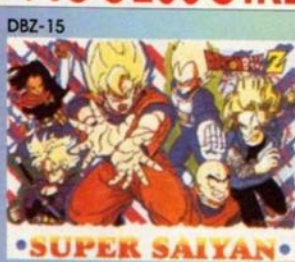
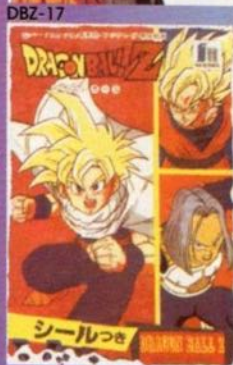
SUPER BATTLE COLLECTION



LE CATALOGUE ARKAID ACCESSOIRES bientôt DISPONIBLE 25 Frs !



Publicite parue dans PLAYER ONE / septembre 1993



**MANGAS
CARDASS
RAMICARDS
SHITAJIKIS
POSTERS
STICKERS
TRANSFERTS
FIGURINES
K7 VIDEO / PAL**



Les nouveaux transferts de STREET sont arrives ! **STREET FIGHTER II**

Dispo tous les 12 personnages



ATTENTION !
Les differents modeles presentes correspondent uniquement a des transferts

Renseignes toi vite... plus de 20 nouveaux transferts DRAGON BALL Z



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

RENSEIGNE-TOI VITE !

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: Pre nom:
 Adresse:
 Ville: Code Postal:
 Telephone: Age:

TRANSFERTS

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



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

SUPERFAMICOM



*Renseignez-vous vite!
Téléphone à votre magasin
ARKADOID le plus proche!*



MEGADRIVE

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

ARKADOID

SEGA GAME GEAR



Le catalogue
ARKADOID accessoires
bientôt disponible!
Reservez le vite!

25 Frs + 7 Frs de frais de port



NINTENDO GAMEBOY



SNK NEO-GEO

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

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

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

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

Tous les jeux sur toutes les consoles

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

TELEVISATOR



OVER THE WORLD

Les previews sont

Over the World propose un aperçu des nouveautés du monde entier ! Mais attention, les jeux présentés ici ne sont pas encore officiellement disponibles en France. Il est même fort probable que certains d'entre eux ne franchissent jamais nos frontières, ou alors après de nombreuses modifications. Une situation qui pourrait évoluer car Nintendo et Sega réduisent de plus en plus les décalages entre les sorties françaises et celles du reste du monde.

SUPER NINTENDO

Virgin attaque fort sur Super Nintendo ! Alors que Cool Spot sur Super Nintendo sort tout juste aux States, l'éditeur travaille sur un titre très alléchant : **Young Merlin**. Ce jeu d'aventure, qui n'est pas sans rappeler Zelda, présente l'originalité de n'avoir aucun texte à l'écran. Quant à **Jungle Book** (Le Livre de la Jungle), autre grosse sortie de Virgin, il est reporté au printemps 94 mais devrait être encore plus beau. Alors que les Français ne se sont pas encore remis du sublime Super Star Wars et attendent avec impatience **Super Empire Strikes Back** (qui sort



Young Merlin (Super Nintendo).



Jungle Book (Super Nintendo).

en novembre aux États-Unis), LucasArts est déjà au travail sur **Super Return of the Jedi**. **Inspector Gadget** de chez Hudson suit fidèlement le dessin animé dont il s'inspire, avec un héros bardé de gadgets électroniques et des graphismes très clean. **Actraiser 2** abandonne le côté wargame qui faisait l'originalité du premier épisode. Cette suite, qui tient sur 12 mégas, est axée 100 % action avec plus de sorts. Les graphismes sont de toute beauté et la musique est signée par le génial Yuzo Kushiro. Vivement la sortie américaine prévue en novembre !

Pour Acclaim, tout va bien. À

peine remis de **Mortal Kombat**, la firme adapte un jeu d'arcade de basket utilisant aussi des personnages digitalisés. **NBA Jam**, c'est son nom, devrait sortir sur Super Nintendo d'ici janvier prochain. Dans la série « On ne change pas les équipes qui gagnent », Acclaim annonce le énième jeu mettant en scène les personnages des Simpsons.



Itchy and Scratchy (Super Nintendo).

Itchy and Scratchy fait intervenir le chat et la souris de la série TV pour un jeu de course poursuite aux graphismes dan-

tesques. Le jeu sort en février. Sortie des salles d'arcade, **Suzuka 8 Hours** est une course de motos made in Namco qui se démarque par une réalisation de grande classe et la bagatelle de quatre modes de jeu (dont deux pour deux joueurs). Pour rester dans la mécanique, on se quitte avec **Super Chase HQ** de Taito qui délaisse la vue habituelle des autres versions en plaçant le joueur à l'intérieur de la Porsche. Ça a l'air très classe et ça sort en décembre.

MEGADRIVE

Dans la lignée de **Bubsy**, voici **Awesome Possum**, la dernière production de Tengen. Un personnage digne d'un cartoon, des niveaux ultra-long, et des voix digitalisées sont les principaux atouts de ce nouveau venu. Le scénario est saupou-



NBA Jam (Super Nintendo).

PLUS DE COULEURS POUR LE MEGA CD ?

Sega of America finalise une nouvelle technologie appelée CinePack. Intégrée dans de futurs jeux CD, elle améliore le rendu de la vidéo sur le Mega CD. CinePack pourrait même résoudre (notez bien le conditionnel) la principale limitation de la machine en portant le nombre de couleurs affichables simultanément à 512 au lieu de 64. Info ou intox ? Nous attendons de voir.

E WORLD

LES PREVIEWS
L'actualité dans le monde.

alisées par Iggy.



Actraiser 2 (Super Nintendo).

dré d'un zeste d'écologie. Il est attendu pour novembre. On vous l'annonçait depuis quelques mois : Castlevania a enfin posé le fouet sur la Megadrive sous le nom de Castlevania Bloodlines pour les Ricains et de Vampire Killer pour les Nippons. La sortie de ce mégahit de Konami est prévue d'ici décembre au Japon et aux États-Unis.



Castlevania Bloodlines (Megadrive).

bianche digne d'un film d'épouvante, et vous devez résoudre des énigmes. Les graphismes digitalisés sont beaux mais assez pauvres en couleurs (y a pas de miracle !). En revanche, le jeu devrait faire grand usage des possibilités sonores et des effets spéciaux de la bécane. Sortie de ce titre dans le courant du mois en version japonaise. Sous le nom US de Out of this World 1 & 2, Another World arrive sur Mega CD. Outre le premier volet enrichi d'une meilleure bande sonore, vous aurez droit sur le même CD à un second épisode continuant l'histoire à l'endroit où le jeu original s'arrêterait. Tiens, un nouveau

CHÉRIE, T'AS VU LA FACTURE DE TÉLÉPHONE ?

Après le Sega Channel (en phase de test sur quelques villes avant d'être étendu au niveau national pour janvier prochain), Sega of America joue la carte des télécommunications. Élaboré en collaboration avec le géant ATT, le Edge 16 permet de relier une Megadrive à une ligne téléphonique afin de jouer avec un pote connecté à l'autre bout du pays. L'instrument devrait également améliorer les capacités de la machine en incluant de la mémoire supplémentaire, une entrée pour cartes de la taille des cartouches NEC (sur lesquelles les joueurs pourraient stocker leurs parties et les éditeurs intégrer de nouveaux scénarios ou des persos supplémentaires pour des jeux existants). Le Edge 16 est attendu pour le printemps 94 aux États-Unis. En France, malheureusement, le coût des communications téléphoniques et le monopole de France Telecom laissent augurer de gros problèmes d'importation... si importation il y a.



Awesome Possum (Megadrive).



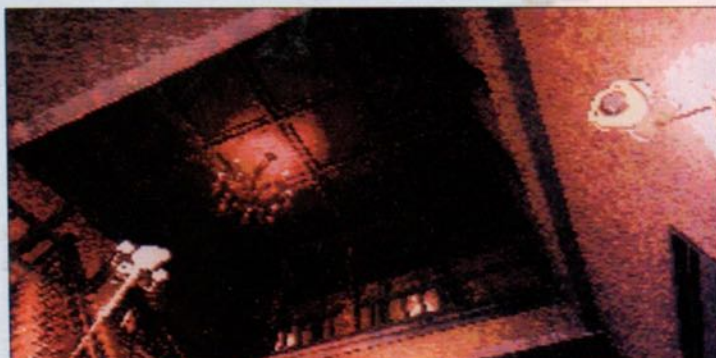
Out of this World 1 & 2 (Mega CD).

jeu de dessin est sur les rails ? My Paint est une espèce d'album de coloriage électronique sur disque compact. On termine par une bonne nouvelle pour les amateurs de jeux

de rôle : Lunar the Silver Star est en phase de traduction américaine. On a une chance de le voir arriver sur le vieux continent un de ces quatre matins. ■



Super Chase HQ (Super Nintendo).



Midnight Serenade (Mega CD).

OVER THE WORLD

3

LES NEWS

Une rubrique réalisée par Crevette.

THUNDERBIRDS

◆ SUPER FAMICOM ◆

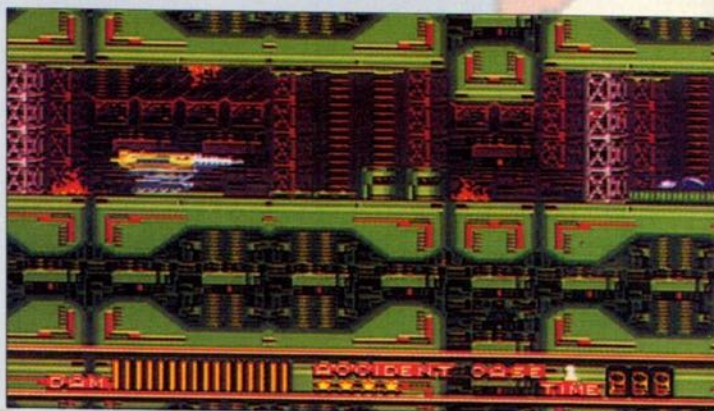
Grâce à la Super Famicom, la Force internationale revient hanter nos écrans...

Souvenez-vous des Thunderbirds, cette série culte qui passait, il y a une dizaine d'années, dans le poste (récemment diffusée par Canal Jimmy). Idée géniale : les acteurs étaient des marionnettes hyper réalistes avec des tronches incroyables ! Mais ce n'était pas tout, ils pilotaient des vaisseaux d'enfer, de sublimes maquettes au look sensationnel. Les histoires palpitantes, sans être insipides, nous baladaient aux quatre coins de la planète sur divers scénarios catastrophes. Bien que britannique, cette série n'a mar-

ché qu'en France et au Japon. C'est donc en toute logique que les Bridés en produisent une adaptations sur la Nintendo 16 bits. 5... 4... 3... 2... 1... Thuuuuunderbirds !

CATASTROPHE SURNATURELLE

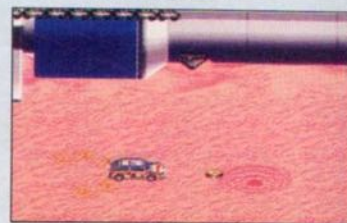
Autant vous prévenir, Thunderbirds est loin d'être le jeu de l'année. Mais n'en déduisez pas qu'il est nul. Bien au contraire, il reprend fidèlement l'univers particulier du feuilleton. D'abord, la présentation nous offre de



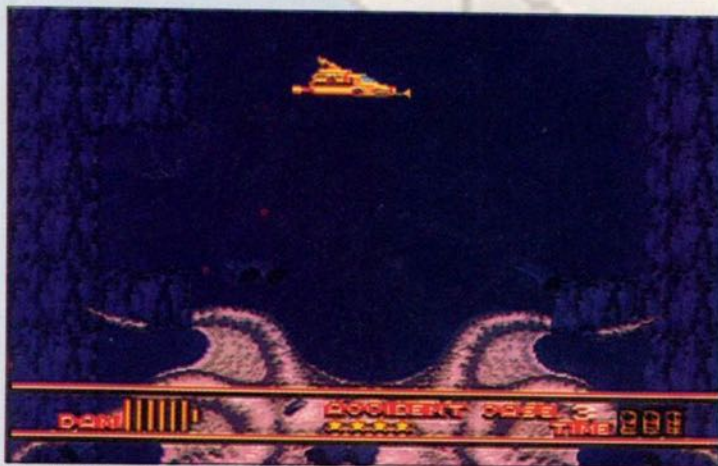
Déposé par Thunderbirds 2, vous éteignez le feu à l'aide du module de forage.

sublimes graphismes avec les divers personnages et vaisseaux de la série. Le tout accompagné de zoom hard très fluide. Après cette sublime mise en bouche, on choisit entre trois missions de choc, avec deux niveaux de difficulté possible. Chaque mission correspond à un scénario catastrophe. Dans le premier, par exemple, il faut éteindre un entrepôt en feu en le bombardant d'eau avec un des vaisseaux. Genre Canadair en plein mois d'août. Les entreprises sont vraiment différentes les unes des autres. On pilote tour à tour les vaisseaux

de la série et l'on doit empêcher des voitures de s'ensabler ou de déclencher des avalanches de neige. Bref, pas de problème, on a vraiment l'impression d'être revenu dix ans en arrière et de regarder la série à la télé. Sauf que, cette fois, vous êtes maître du jeu ! ■



Thunderbirds 1 largue des capsule pour empêcher les voitures d'être englouties par les sables mouvants.



Thunderbirds 4 s'attaque à la pieuvre géante de Jules Verne !



NOUS AVONS DISSEQUE UNE IDEE GENIALE

La véritable sensation des jeux d'arcade. Vous découvrirez que la seule différence entre le Super Advantage et les machines à sous, c'est la fente pour la pièce. Okay, on lui a donc ajouté un cordon extra long. La disposition des boutons et du stick vous sera familière et vous permettra d'affronter les plus durs combats de rue ou les plus terribles batailles pour la sauvegarde de l'univers. Si vous préférez les pads, vous allez adorer l'asciiPad. Dans les deux cas, nos manettes ont des fonctions que vous ne trouverez pas sur les machines à sous. TURBO FIRE, AUTO TURBO, et même RALENTI ont été spécialement conçues par ASCIIWARE pour une maîtrise des meilleurs jeux. SUPER ADVANTAGE et asciiPad pour la Super NES. **LA VICTOIRE EST ENTRE VOS MAINS.**



LICENCIES PAR
Nintendo



asciiPad, petite taille,
super puissance.

ASCIIWARE™

TRUCS en VRAC

« Alors, la rentrée fut bonne ? Non ! Bah pourquoi ? Argh... Mais lâchez-moi ! Eh... mais qu'est-ce que vous faites... aaahhh ! » Excusez-nous pour le petit problème technique mais notre glorieux Astuceman vient de péter les plombs... C'est vrai quoi, il en pose des questions, j'vous jure ! Bon, nous espérons tous ici, à la rédaction, que la reprise ne fut pas trop dure pour la majorité d'entre vous, et que vous êtes tous partis avec de bonnes résolutions. Nous aussi d'ailleurs. Comme nous vous l'annonçons le mois dernier, la rubrique bénéficiera désormais de beaucoup plus d'astuces et de trucs vraiment béton. Bref, tout ce qu'il faut pour vous rassasier !

Sébastien LANS

MEGADRIVE MICKEY ET DONALD

Ça y est ! C'est parti mon kiki. Des astuces en voili, en voilà. Sébastien qui fait fort sur Megadrive, nous communique bien gentiment quelques passwords fort intéressants. Jetez-y un coup d'œil... Ça vaut vraiment le déplacement. Alors heureux ?...

À l'écran des passwords, entrez les codes suivants :

Niveau 2 : roi de trèfle, reine de cœur, roi de cœur, roi de carreau
Niveau 3 : roi de trèfle, roi de cœur, reine de cœur, roi de pique
Niveau 5 : roi de trèfle, roi de carreau, roi de pique, roi de cœur



Cyril BETH

GAME GEAR SONIC 2

Eh oui ! Tout le monde a droit à sa p'tite astuce, même sur les portables. Mais keep cool, les mecs. Pas d'impatience, il y en aura pour tout le monde.

Alors pour ceux qui auraient une petite faiblesse dans les phalanges de l'index droit ou du pouce gauche... et bien pour ceux-là, voilà le select round de Sonic 2 sur Game Gear.

À la page titre du jeu, appuyez sur le bouton start jusqu'à ce qu'apparaisse l'ordre « Press start button ». Laissez votre doigt appuyé sur start, pressez ensuite sur la diagonale bas/gauche et appuyez aussi sur les deux boutons en même temps. Relâchez après la petite musique et pressez ensuite le bouton start. Vous obtiendrez le select stage.

TRUCS en VRAC

PRO ACTION REPLAY

Sébastien COLLIGNON

MEGADRIVE STREETS OF RAGE

Hallucinant ! La foule en délire acclame le héros, il vient de pénétrer dans la rédaction de *Player One*, c'est carrément de la folie. Porté par tous les testeurs, Sébastien ne sait plus où il en est...

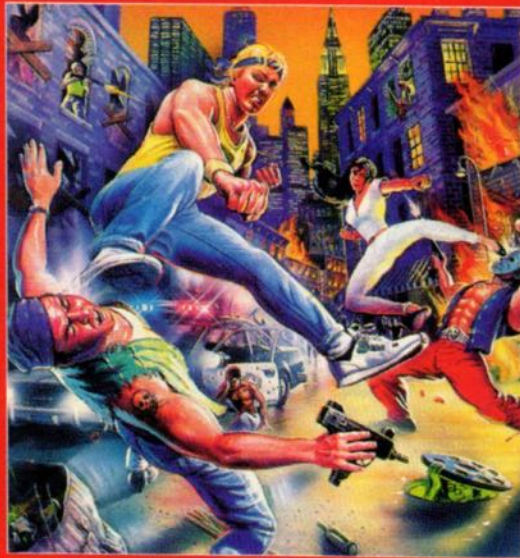
C'est la rançon du succès : normal avec de tels codes, il ne pouvait en être autrement.

Les vies infinies pour les deux joueurs. C'est pas génial, ça ?

Vies infinies joueur n° 1 : FFEF8 3000X

Vies infinies joueur n° 2 : FFF08 3000X

Ça va castagner sec désormais !



Frédéric LOUPY

MASTER SYSTEM RAMPAGE

Ils sont déchaînés ce mois-ci les p'tits loups... La preuve, avec cette big astuce, les amateurs de baston vont se régaler. Pour obtenir quatre continue supplémentaires pour vous letter entre mutants, effectuez la manip suivante : au moment où vous voyez que vous perdez, appuyez sur bas, droite et simultanément sur le bouton 2. Super non ?

Thierry CHARDONNET

MEGADRIVE LHX ATTACK CHOPPER

Les fous de simulations seront heureux de découvrir cette série complète des codes de LHX. Vous donner toutes les listes serait trop facile. Mais comme je suis de bonne humeur et que je ne veux surtout pas faire de peine à Thierry, voici les codes de : Mission Central Vietnam

Code : BCAEBSA

Reindar Flotilla

Code : BCAEJTA

Flaming Avrouc

Code : BCIERUA

Men House

Code : BCIEZVA

Lova Lamp

Code : BCIEAOG

Anterior Nova

Code : BCIEIPG

Gemini

Code : BCIEQMG

Chess

Code : BCIEYMG

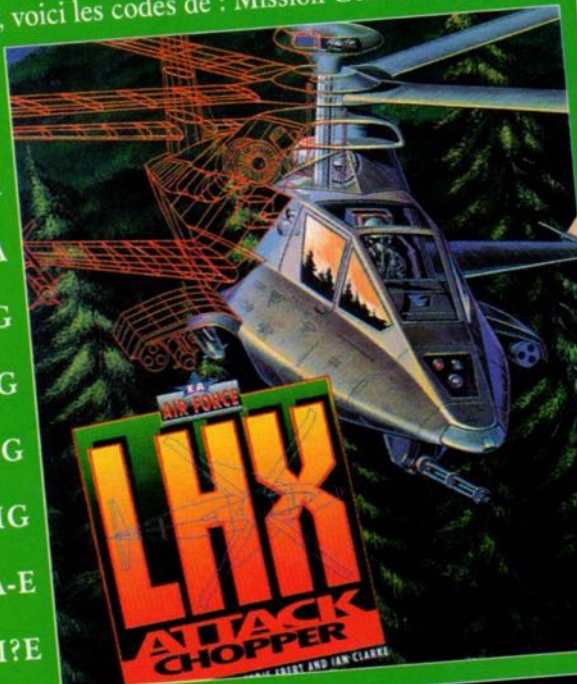
Binary Rainstorm

Code : BCIEA-E

Freedom Train

Code : BCIEI?E

Domino...



PRO ACTION REPLAY

Frédéric LOUPY

MEGADRIVE KID CHAMELEON

Mes très chers frères, on les reconnaît, les spécialistes de l'Action Replay ! Alors comme ça, mon petit Frédéric, on passe le plus clair de son temps à tricher avec la cartouche magique. Celle qu'utilisent tous les « déplombeurs » qui se respectent. Hein ? Tu fais partie des rusés si j'ai bien compris. On ne t'en veut pas le moins du monde, au contraire, puisque tu files toutes tes découvertes aux autres lecteurs. Alors lisez attentivement et tous à vos Pro Action Replay. Ça vaut de l'or !

Vies infinies : FFFC3F0003

Temps illimité : FFFC1F0007

Énergie infinie : FFFC410002

TRUCS en VRAC

PRO ACTION REPLAY

Frédéric LOUPY

MEGADRIVE QUACKSHOT

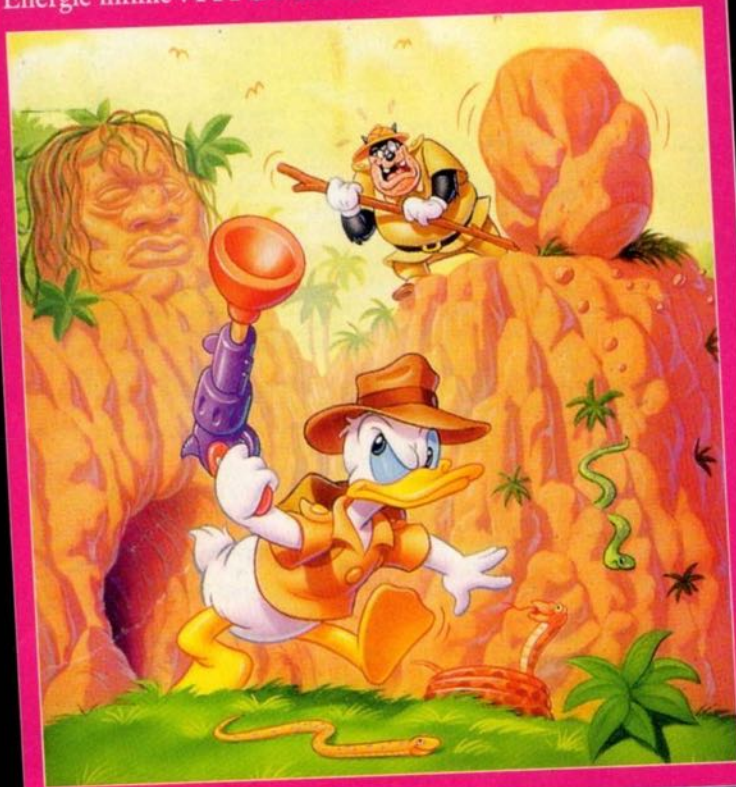
Fini de rire, Pat ! Avec ces codes pour votre Action Replay, les vilains-pas-beaux de Quackshot ne sont pas prêts de s'en remettre. Donald va les massacrer et les réduire en chair à pâté. Alors les p'tits loups, balancez-moi ces codes illico presto dans le ventre de votre machine, que ces vils marauds sachent qui vous êtes vraiment... Na !

Les codes :

Vies infinies : FFFC3 F0003

Temps infini : FFFC1 F0007

Énergie infinie : FFFC4 10002



L'Inconnu (faut signer de son p'tit nom, hein !)

MEGADRIVE

ALIEN 3

Allez, on reprend les mêmes et on recommence. Au menu du jour, destruction totale de tous les Aliens, et c'est pas du gâteau ! Mais grâce à ce cheat mode, merci à l'Inconnu, vous pourrez sélectionner le round de votre choix pour aller l'atter du xénomorphe à tout va ! Cela dit en passant, prenez tout de même vos précautions. Car ces sales bêtêtes ne s'avoueront pas vaincues pour autant. Console le dise ! Pour obtenir le select round, allez dans le menu des options. Connectez le joypad sur le port n° 2 de votre console puis faites la manip suivante : C, haut, droite, bas, gauche, A, droite, bas. Une musique se fera entendre en cas de réussite. Rebranchez ensuite le paddle sur le port n° 1. Commencez une partie et, en cours de jeu, faites pause, puis appuyez sur C,A,B et start. Voilà, pour passer tous les niveaux, il suffit de répéter l'opération (la dernière).

L'Inconnu

GAME GEAR

SHINOBI II

Ce mois-ci, les trucs sur Game Gear sont aux abonnés absents. Eh ! faudrait voir à vous réveiller, les p'tits gars. Heureusement qu'il y a notre cher Inconnu... Bon, trêve de plaisanterie, je dois vous avouer que les astuces sur la portable ne sont pas monnaie courante. Alors n'hésitez pas à nous écrire... pour quelques bon trucs bien de chez vous.

Pour obtenir tous les Ninjas, entrez ce code : 9F723.

PRO ACTION REPLAY

Goubven

MEGADRIVE BATMAN 2

Des codes pour régler définitivement son compte à l'infernal Pingoin, ça vous branche ? Je sens bien que ça vous tente... Qu'à cela ne tienne ! Avec cette longue liste plus qu'exhaustive, il vous suffira de choisir le code de votre choix en fonction bien sûr de votre dextérité.

Vies infinies : FFFE3 20009 - Arme illimitée : FFFE3 4000A - Bombe illimitée : FFFE3 50003

Super corde : FFFE3 7000F - Boomerang : FFFE3 8000F - Énergie infinie : FFFE3 1002C

TRUCS en VRAC

SUPER NINTENDO NHLPA HOCKEY

« Bon, que ça glisse ou que ça casse peu importe, mais ça doit passer à tout prix, OK ! Alors pas de quartier. » Il y va un peu fort, je trouve, l'entraîneur. Mais c'est le hockey... Alors fonce dans le tas et marque. Et dans ce type de rencontre, le tournoi de Montréal est sans aucun doute l'un des plus célèbres. Joffrey en sait long sur la question et nous propose quelques codes qui feront la joie des adeptes de ce sport de glisse mais aussi de castagne.

Codes 1/4 de finale : B3PCRZ8C332JKZYS

Codes 1/2 finale : B4CYBL69FO3NC654

Codes finale : B2HDRZT8NYVWOBJ3



Jérôme VITTE

NES GREMLINS 2

Très fort ce mois-ci, notre petit copain Jérôme. Non content de nous balancer comme si de rien n'était des bidouilles sur Tetris, il se permet en plus de nous filer tous les codes de Gremlins 2.

Sans indiscrétion, Jérôme, tu ne dormirais pas par hasard avec ta NES sous l'oreiller, toi ?

Niveau 1-2 : BVKF

Niveau 2-1 : DXNH

Niveau 2-2 : CGMW

Niveau 3-1 : NJTD

Niveau 3-2 : ZFPJ

Niveau 4-1 : SHMC

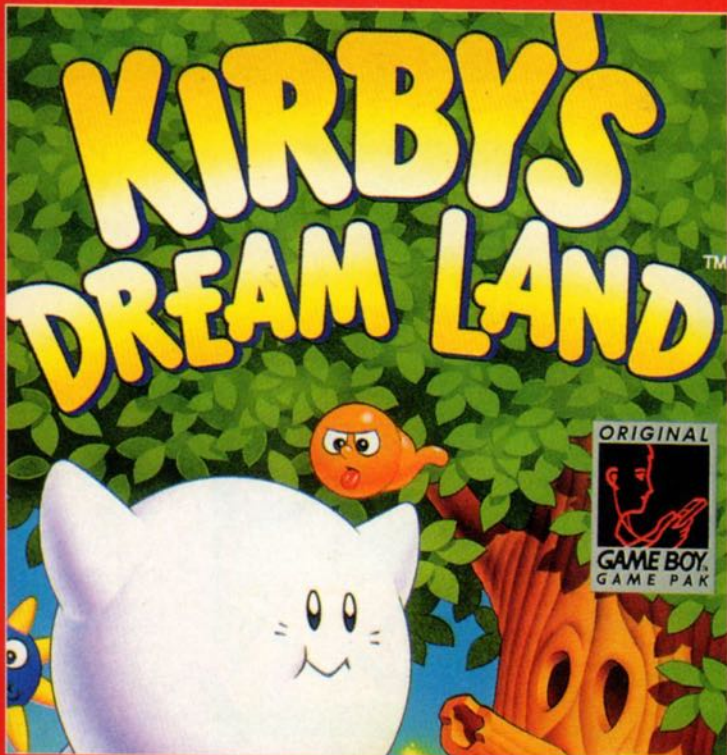
Niveau 4-2 : VLBB

Niveau 5-1 : NXRD

Frédéric DELATOUR

GAME BOY KIRBY'S DREAM LAND

Le jeu n'est pas assez difficile pour vous parce que vous êtes un as du paddle... Avec ce cheat mode, vous allez en voir de toutes les couleurs. Au titre, appuyez sur haut, A et select simultanément.



PRO ACTION REPLAY

Jacques JACQUOT

GAME BOY KIRBY'S DREAM LAND

Allez, c'est parti ! Pour Kirby's Dream, voilà la totale. Tous les codes nécessaires pour s'éclater de long en large avec ce petit jeu de plate-forme.

Vies infinies : 010589D0

Énergie infinie : 080686D0

Musique bizarre : 087C79DE

Bruitages étranges : 08709DDE

Petits ou super sauts : 081665D0

TRUCS en VRAC

TRUCS EN VRAC

PRO ACTION REPLAY

Fabrice LEVILLAIN

SUPER NINTENDO MAGICAL QUEST

Vous êtes de plus en plus nombreux à désirer des codes pour la fameuse cartouche Action Replay. C'est chose faite. Le p'tit Fabrice, dans sa bonté habituelle, nous a gentiment envoyé toute une série de codes qui vous permettront de venir à bout de ce superbe jeu de plate-forme même en mode « hard ». Démoniaque !

Énergie infinie : 7E02B104

Temps illimité : 7E03SF05

Vies illimitées : 7E037202



Jérôme VITTET

NES TETRIS

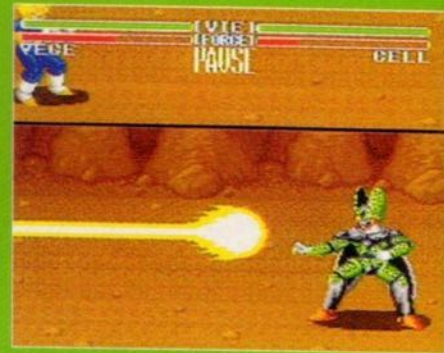
Vous pénétrez dans une nouvelle dimension et allez être tétrisé ! Damned... Qu'est-ce que c'est que ce truc ? Cube, rectangle... Oh ! la prise de tête. Prise de tête ? Pas si sûr. Grâce à cette petite astuce en mode « B », il vous suffira de laisser votre doigt appuyé sur la touche select lorsque la première pièce touchera, et la partie sera alors gagnée. Astucieusement vôtre.

Joffrey LOMPRES

SUPER FAMICOM DRAGON BALL Z 2

Vous avez peur dans le noir ? Non, on rigole... Vous avez du mal à vaincre Frieza, à éclater ce vaurien de Vegeta... Vous ne parvenez pas à disloquer ces maudits Cyborgs n° 16, n° 18 et n° 20. À foudroyer Celus... Ne paniquez plus ! Avec ce cheat mode, même la console ne pourra vous battre. Normal puisque vous la ferez jouer contre elle...

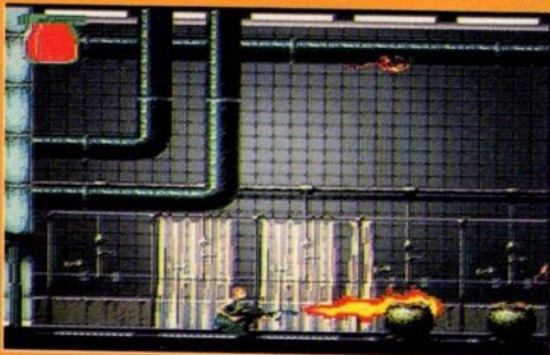
Alors pendant le combat, appuyez sur start, puis sur les boutons : X, B, A et Y simultanément, sur les deux manettes...



Éric GARINO

SUPER NINTENDO ALIEN 3

Alors là, chapeau ! Ce sont les gros balèzes et les amateurs de boucherie en tout genre qui vont être contents. Le sang, les giclées d'acide,



les explosions, l'horreur quoi... sont plus que monnaie courante dans ce superbe jeu. Mais parvenir à vaincre tous ces Aliens et xénomorphes, c'est pas de la tarte. Alors on dit merci à qui ? À Éric, qui a achevé les monstres pour nous filer tous les codes en mode « hard ». Une brute, ce mec...

Stage 2 : QUESTION - Stage 3 : MASTERED

Stage 4 : MOTOWAY

Stage 5 : CABINETS - Stage 6 : SQUIRREL

Frédéric DELATOUR

SUPER NINTENDO ASTERIX

Il y en a qui n'ont que ça à faire, semble-t-il... Chercher des passages secrets, c'est vraiment intéressant. Enfin, faut de tout pour faire un monde... Mais je plaisante, c'est une bêtise et rien d'autre. Sans rire, elle est bien ton astuce.

Pour accéder au passage, prenez les ailes qui se trouvent au



bout à droite du niveau 2-2. Puis envoyez-vous vers l'issue qui mène au niveau supérieur, passez ensuite au travers du mur. Derrière lui, vous trouverez plusieurs bonus.

TRUCS en VRAC

PRO ACTION REPLAY

L'Inconnu

SUPER NINTENDO

SUPER ALESTE

Réjouissez-vous, mes très chers frères. Vous qui idolâtrez les shoot them up, voici une série de codes à la mesure de votre passion pour Super Aleste.

Avec ce code, vous pourrez moduler la puissance de feu de vos options. Tout du moins en variant le degré d'intensité. Il suffit pour cela de remplacer la variable X par 0 jusqu'au 6.

Code : **7E006FOX**

Même principe pour les codes suivants :

Type de tir :

Code : **7E006E0Y**

0 = MPL - 2 = CIR - 4 = MIS - 6 = SPR

1 = LSR - 3 = MDS - 5 = PWR - 7 = SCT

Vitesse de déplacement : Code : **7E0158ZZ** - ZZ = nombre



TRUCS EN VRAC

Rodolphe WURTZ

SUPER NINTENDO

ADDAMS FAMILY

« J'ai découvert votre magazine cet été, et il me plaît beaucoup. Je vous écris pour vous proposer quelques petites astuces sur Super Nintendo... »



Ah ! ça fait toujours plaisir des petites bafouilles aussi sympathiques. Ça nous donne du cœur au ventre. C'est pour cela, c'est promis, que notre rubrique sera toujours plus belle... Na !

Alors en attendant, visez-moi un peu tous ces codes pour Addams Family !

1ZR1X : 2 cœurs et Wednesday sauvée

&ZS9 : 3 cœurs et Wednesday sauvée

DZJ9H : 4 cœurs et Wednesday sauvée

VZ1K : 4 cœurs et Wednesday et Pugley sauvés

VGK9Z : 4 cœurs et Wednesday, Pugley et Fester sauvés

VLK9D : 4 cœurs et Wednesday, Pugley, Fester et Granny sauvés

LZYRF : 5 cœurs et Wednesday sauvée

BZY8M : 5 cœurs et Wednesday et Pugley sauvés

BDJZS : 5 cœurs et Wednesday, Pugley et Granny sauvés

BL#ZS : 5 cœurs et Wednesday, Pugley, Granny et Fester sauvés

BLZRz : 5 cœurs et Wednesday, Pugley, Granny et Fester sauvés ainsi que 38 vies de réserve. Qui dit mieux ?

Pascale PASINI

NES

BOULDER DASH

Voici les codes jusqu'au monde 4. Vraiment efficace, Pascale...



Monde 1

Stage 2 : 635870 Glace - Stage 3 : 840137 Sable

Stage 4 : 840967 Océan - Stage 5 : 225378

Relique - Stage 6 : 752053 Volcan

Monde 2

Stage 1 : 423480 - Stage 2 : 457397

Stage 3 : 432579 - Stage 4 : 864111

Stage 5 : 995265 - Stage 6 : 827100

Monde 3

Stage 1 : 532375 - Stage 2 : 243481

Stage 3 : 606664 - Stage 4 : 692551

Stage 5 : 724892 - Stage 6 : 772974

Monde 4

Stage 1 : 724045 - Stage 2 : 723846

Stage 3 : 231750 - Stage 4 : 228733

Stage 5 : 923838 - Stage 6 : 184904

TRUCS en VRAC

Yann DELFOLIE

SUPER NES « américaine » THE LOST VIKINGS

Ils sont vraiment paumés ces Vikings. C'est sûr qu'il n'est pas évident pour ces petits bonshommes moustachus et de fourrure vêtus de retrouver leur chemin dans un monde aussi étrange. Mais Yann, grand sauveur devant l'Éternel est là, tel le super héros... Il nous livre tous les secrets, ou plus exactement tous les codes, de cette pittoresque aventure. Sus aux Vikings !

Level 2 : GR8T	Level 14 : C1R0	Level 26 : NFL8
Level 3 : TLPT	Level 15 : SPKS	Level 27 : WKYY
Level 4 : GRND	Level 16 : JMNN	Level 28 : CMB0
Level 5 : LLM0	Level 17 : TTRS	Level 29 : 8BLL
Level 6 : FL0T	Level 18 : JLLY	Level 30 : TRDR
Level 7 : TRSS	Level 19 : PLNG	Level 31 : FNTM
Level 8 : PRHS	Level 20 : BTRY	Level 32 : WRLR
Level 9 : CVRN	Level 21 : JNKR	Level 33 : TRPD
Level 10 : BBLS	Level 22 : CBLT	Level 34 : TFFF
Level 11 : VLCN	Level 23 : H0PP	Level 35 : FRGT
Level 12 : QCKS	Level 24 : SMRT	Level 36 : 4RN4
Level 13 : PHRO	Level 25 : V8TR	Level 37 : MSTR



Antoine LETOURNEL

GAME BOY WORLD CUP

Les amateurs de ballons noir et blanc vont sauter de joie c'est certain. Non seulement ils vont désormais marquer à tout va quelques méchants buts mais, en plus, ils pourront le faire avec n'importe quelle équipe. C'est si bon de disposer d'autant de codes, pas vrai Antoine ! Petit veinard...

Japon : 22413 - France : 03313 - URSS : 53013
 Espagne : 36313 - Angleterre : 17213
 Mexique : 42913 - USA : 56113
 Brésil : 51313 - Hollande : 97113
 Italie : 08613 - Argentine : 01613

Michel HUERTAS

SUPER NINTENDO STARWING

Une astuce de rien du tout... Tu m'excuses, Michel ! On peut se tutoyer ? Bref il est vraiment très sympa, car un tuyau comme celui-ci, ça ne peut que servir. Alors lisez bien attentivement ces quelques lignes. Pour vous débarrasser des méduses du secteur Y, ou d'un des secteurs où crèchent ces saletés de bestioles. Quand elles se permettent de vous enlacer langoureusement dans leurs charmantes tentacules, plus moyen de contrôler convenablement le vaisseau. Alors la big astuce réside dans un tonneau ou looping (c'est comme vous voulez) en appuyant sur les boutons L ou R. Elles ne supporteront pas la dépression engendrée et lâcheront prise.

Joffrey CRAS

SUPER NINTENDO BULLS VS BLAZERS

Les spécialistes apprécieront sans aucun doute cette série de passwords qui leur permettront d'aller jusqu'en finale en mode « tournament » avec l'équipe des Chicago Bulls.

1/8 de finale

Bulls vs Nets (New Jersey)

Deuxième manche : QXVBBCBY

Troisième Manche : QXVBBBVP

1/4 de finale

Bulls vs Knicks (New York)

Première manche : QXZBBCVZ

Deuxième manche : QXZBBHVW

Troisième manche : QXZBBFV4

Quatrième manche : QXZBBKV7

1/2 finale

Bulls vs Cavaliers (Cleveland)

Première manche : QXXBBCV9

Deuxième manche : QXXBBWV8

Troisième manche : QXXBBMV6

Quatrième manche : QXXBB3V7

Finale : Ça va dégager un max !

Bulls vs Lakers (Los Angeles)

Première manche : QXOBCV4

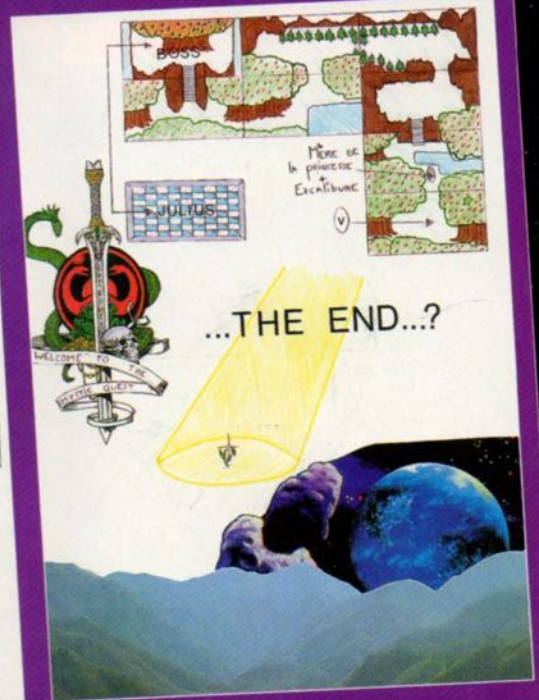
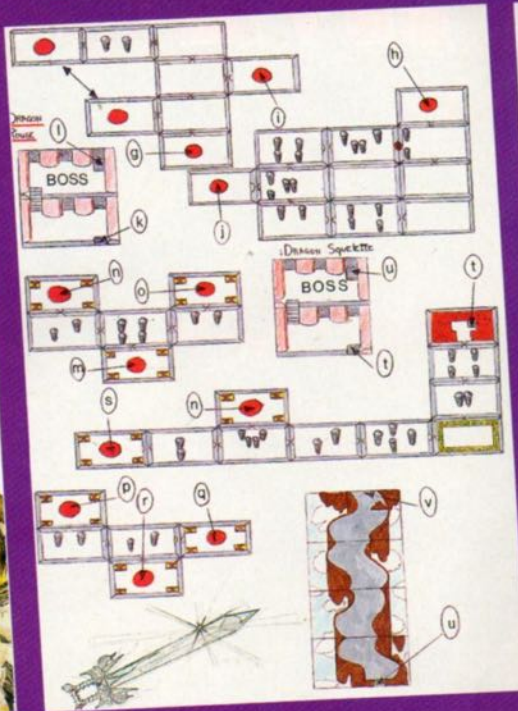
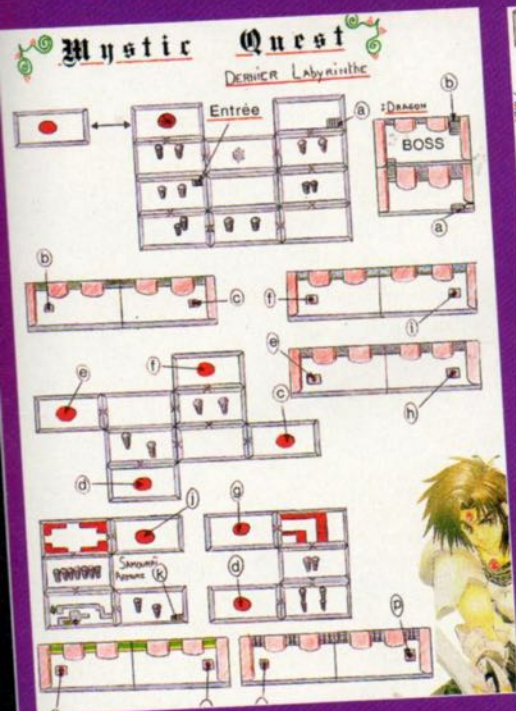
Deuxième manche : QXOBDCVX

Troisième manche : QXOBCCVP

Quatrième manche : QXOBFCVF

Et pour finir... Code : QXWBBCVK

TRUCS en VRAC



LE PLAN DES LECTEURS

Je ne saurais trop conseiller à Astuceman de revenir au coca et au hamburger. Quant au plan des lecteurs, j'avoue que la sélection est difficile. Lequel choisir ? Tu peux rallumer la lumière s'il te plaît Iggy ? C'est David Benoît qui gagne un abonnement à *Player* pour son plan très précis de *Mystic Quest*. Pour les autres, prenez-en de la graine. Pensez comme lui à nous envoyer vos plans, et un bon conseil : plus ils sont d'un petit format, plus nous pouvons les utiliser.

P.-S. : Le plan que Bruno Robert nous a fait parvenir est vraiment une réalisation qui nous a tous beaucoup impressionnés. Il a carrément fait un montage photo des écrans de *Flash Back*. Chapeau, l'artiste ! Techniquement, nous ne pouvons pas le publier, mais son travail mérite bien un abonnement à *Player*...

Voilà encore un flot d'astuces qui vous permettra de tenir un mois en attendant le prochain numéro. J'ai choisi et vérifié toutes ces astuces avec amour et, pour toute la partie Nintendo, avec l'aide du Club Nintendo que je remercie vivement. Nous concluons comme d'habitude par un proverbe qui nous vient aujourd'hui du Tibet : « La voie qui conduit vers la lumière est un chemin sombre et tortueux. Ne sois pas aveugle et souviens-toi que la ligne droite est toujours plus rapide. » Au niveau du vécu, cette maxime est pleine de sagesse. Je vous la laisse méditer calmement... (Eh ! Crevette tu me passes de l'encens ?)

PLAYER ONE

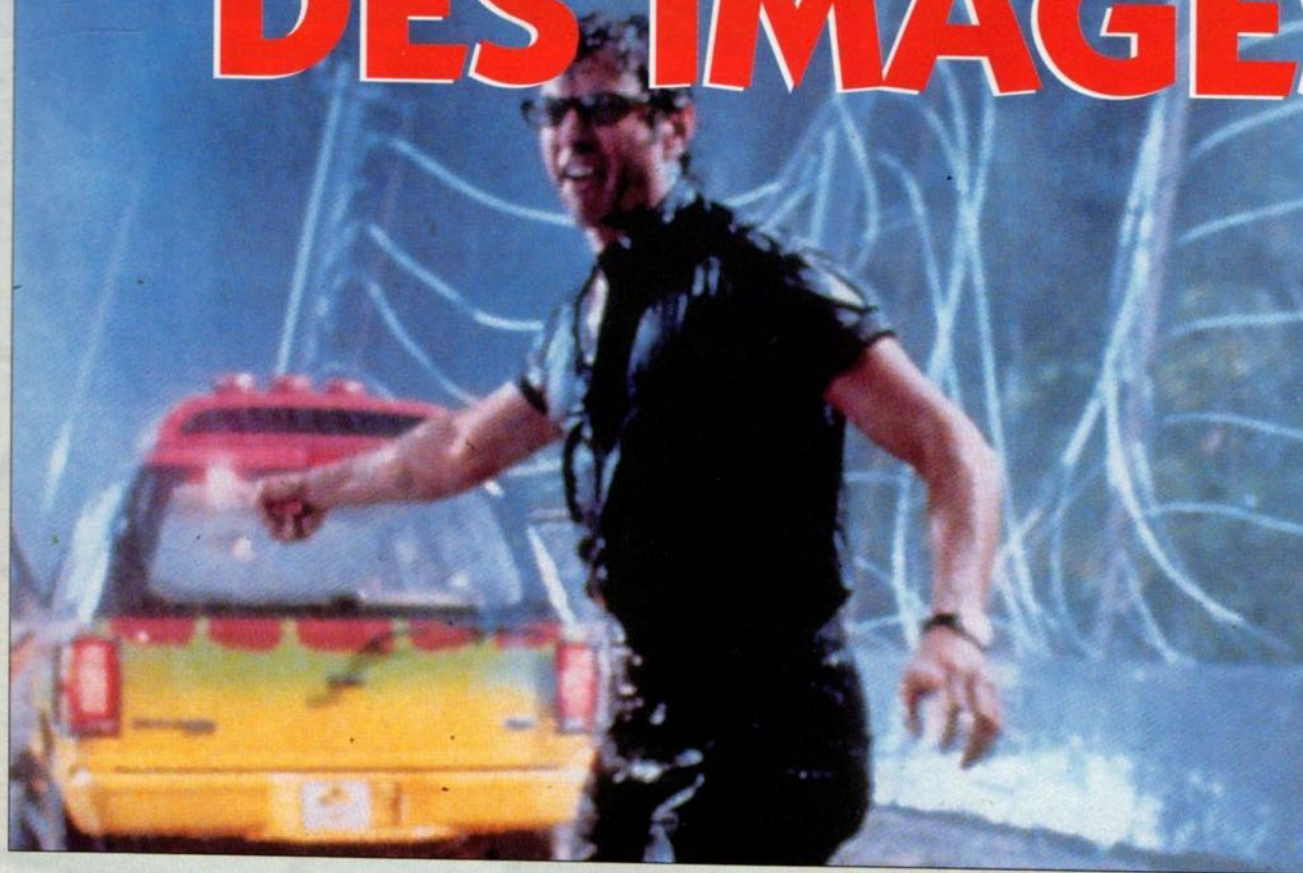
Astuceman, Trucs en Vrac
19, rue Louis-Pasteur — 92513 Boulogne cedex

PLAYER ONE

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

**3615
PLAYER
ONE**

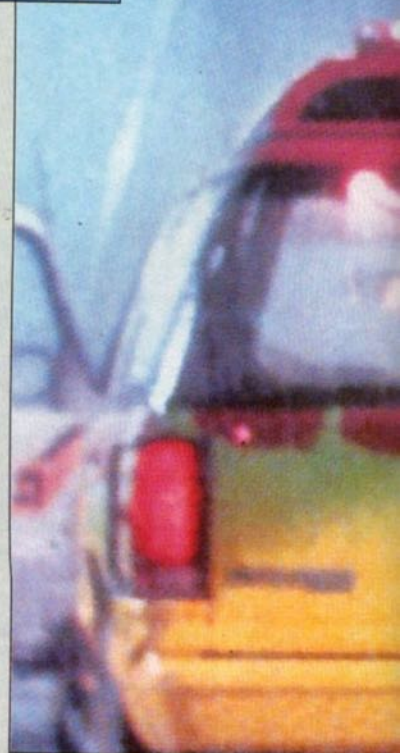
JURASSIC PARK DES IMAGES D



8

Enfin ! vous allez découvrir *Jurassic Park*, le film événement de Steven Spielberg qui triomphe actuellement sur toute la planète. Nous vous avons présenté le film dans un précédent numéro. Aujourd'hui, nous vous disons tout sur les effets spéciaux révolutionnaires utilisés par Spielberg et son équipe pour faire revivre les... dinosaures ! Dans quelques jours – le 20 octobre, précisément –, vous comprendrez enfin ! Ne manquez pas le rendez-vous !

Dossier réalisé par Inodino pour la partie reportage, par Matt et Iggy pour la partie test.



Incrustation d'une image de synthèse (en haut, à ga

LE TRIOMPHE DE LA SYNTHÈSE



une séquence du film (ci-dessus).

Screen courtesy of SOFTIMAGE - ILM/UNIVERSAL PICTURES



Vélociraptors. Images de synthèse !

Les Dents de la mer. Après des mois d'études, le metteur en scène (qui avait contacté à ce propos la NASA !) abandonna l'idée de ce procédé coûteux, peu fiable et nettement en dessous de ses espérances.

Pressenti dès la naissance du projet, le spécialiste Stan Winston fut chargé des animatronics. Il s'agit de modèles de tailles diverses manipulés informatiquement, à l'instar des endosquelettes de Terri-



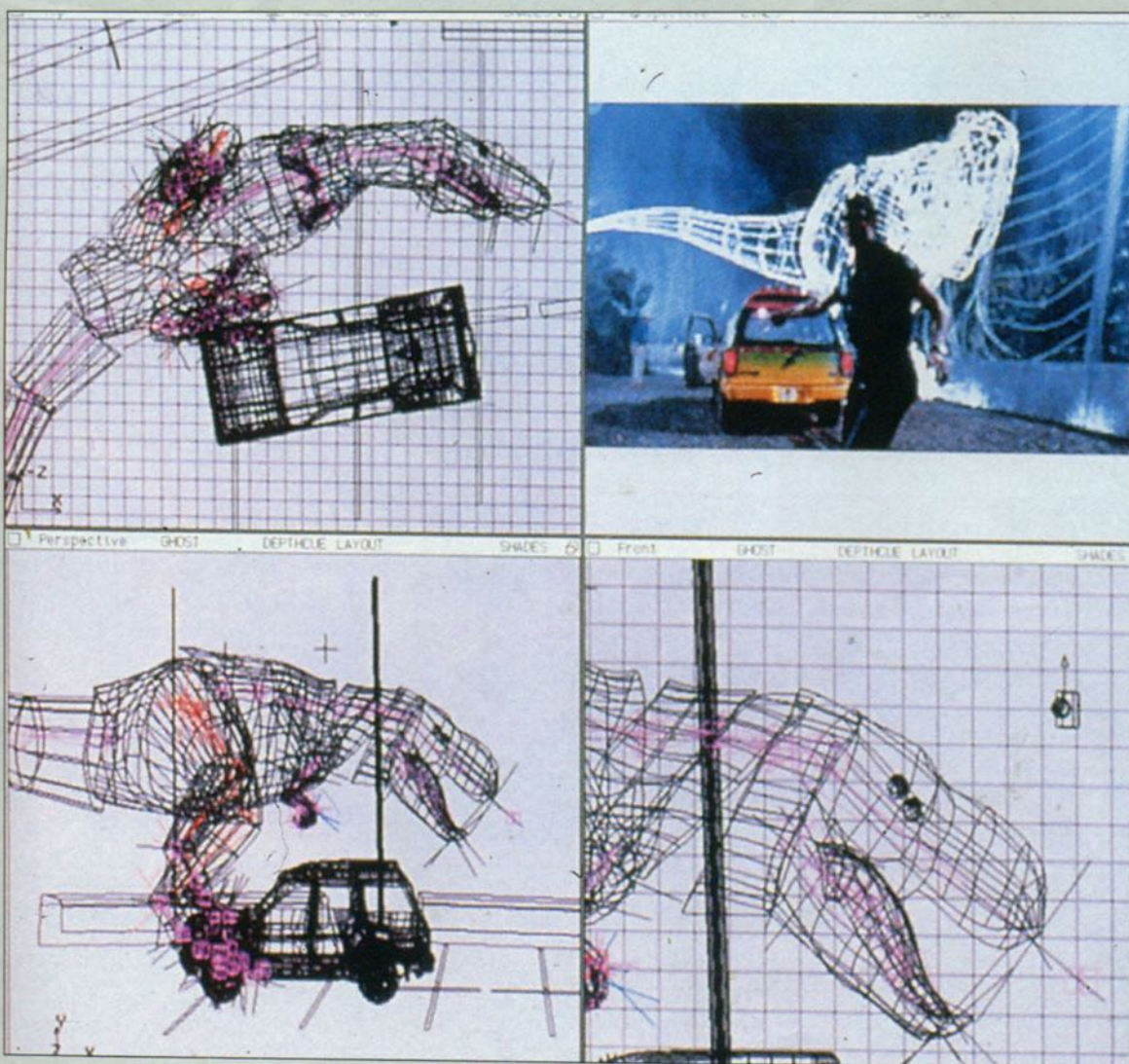
Alan Grant (Sam Neill) fuit devant un troupeau de gallinimimus.

nator ou d'Aliens, qui firent la réputation de Winston. La taille énorme de certains des animatronics exigeait un expert, qui fut trouvé en la personne de Michael Lantieri, collaborateur de longue date

des productions Spielberg. Lantieri se chargea de la conception des imposantes machineries et des effets spéciaux de plateau (pluie, etc.).

DINO WITH THE GO-MOTION

Le système des robots abandonné, Spielberg choisit d'embaucher le M. Dinosaur d'Hollywood, Phil Tippett. Grand spécialiste des dinosaures, Tippett a étudié durant des années ces animaux. Responsable des effets spéciaux, il a développé la gomotion, une technique très perfectionnée d'animation image par image de figurines articulées. On peut en apprécier les résultats et les possibilités dans la scène de la bataille polaire de *L'Empire contre-attaque*. L'équipe fut complétée par le studio Industrial Light and Magic (ILM), fondé par George Lucas, qui détacha son plus célèbre spécialiste, Dennis Muren, un grand des SFX ayant collaboré aux plus grandes productions récentes. En constante ébullition, l'équipe des SFX se répartit les plans, technique par technique. Il restait encore à coordonner les scènes obtenues, la transition entre un gros plan d'animatronic et un plan large tourné en gomotion devant être impercep-



Seconde étape. En haut à droite, une incrustation d'éléments 3D dans un plan du film.

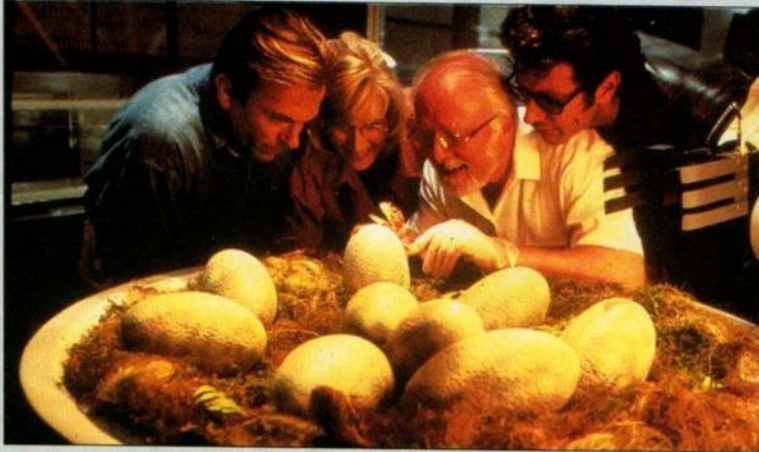


Vélociraptors.

© Universal/Ambilin.



Le pavillon du parc : une façade de vingt mètres de haut sur soixante mètres de large.



L'éclosion d'un jeune raptor est réalisée grâce à des mécanismes internes par Richard Landon.



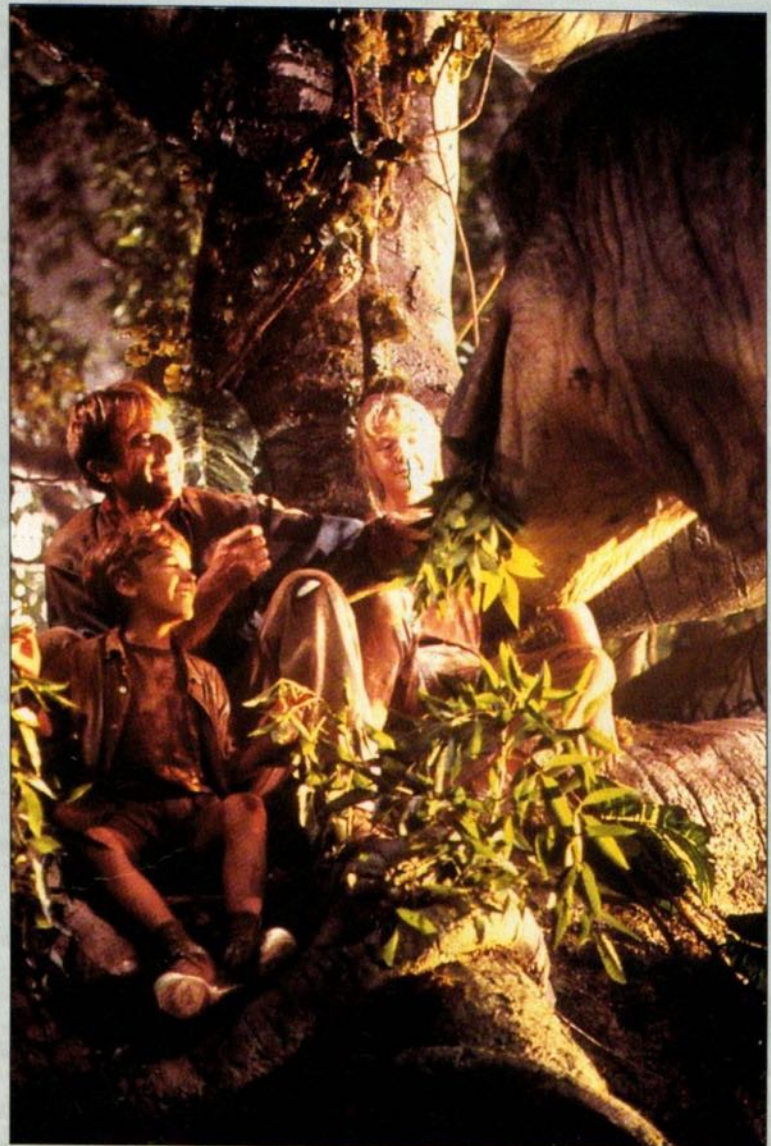
Richard Attenborough dans le rôle de Hammond, le créateur du parc.

tible. Tippett, qui avait accumulé les données en tout genre sur les dinos, fut également chargé de conseiller les différentes équipes pour tout ce qui concernait les paramètres zoologiques. Afin de ne pas commettre d'impairs et de s'attirer les foudres des scientifiques, on fit appel à plusieurs paléontologues. Le résultat final leur arracha des exclamations d'enthousiasme ! Ils voyaient enfin bouger les animaux dont ils essayaient de percer les secrets !

DIS, COMMENT ÇA MARCHE UN T-REX ?

L'organisation du travail allait pourtant être bouleversée. Dès le départ, il avait été

prévu de tourner certains plans en images de synthèse. Les infographistes d'ILM, tirant profit de l'expérience acquise sur *Terminator 2*, réalisèrent deux scènes (une d'entre elles comportait un troupeau de dinosaures herbivores), difficilement réalisables en go-motion. Le résultat était au-delà de toute espérance ! Enthousiasmé, Spielberg prit la douloureuse décision de remplacer tous les plans prévus en go-motion (technique coûteuse) par des images de synthèse. Effondré, Tippett passa du rôle d'animateur à celui de « superviseur dinosaures ». Il devait veiller à ce que les dinos digitaux d'ILM bougent de la façon la plus réaliste possible. Cette



Plusieurs versions des tyrannosaures ont été construites...



Ici, on ne voit qu'une partie des Tyrannosaures.

réorganisation accomplie, les infographistes d'ILM durent réaliser une somme incroyable de 52 plans de dinos en images de synthèse ! Une véritable expérience. Pour ce faire, Muren utilisa l'essentiel de la crème de l'image de synthèse nord-américaine, impliquant plusieurs entreprises. Les infographistes d'ILM travaillèrent sur du hardware (stations de travail) conçu par Silicon Graphics. Le software (logiciels) était de provenance multiple. Par exemple, ILM (qui a d'ailleurs ses propres softs) utilisa un soft de la compagnie canadienne Alias pour le *modeling* (sculpture de la figure à animer sur écran, consiste aussi à figner les cicatrices de la peau d'un T-

Rex !). L'animation fut rendue possible grâce aux softs de la société québécoise Softimage, qui compte Sega parmi ses acheteurs de logiciels. Il est important de se rendre compte que l'expérience *Jurassic Park* marque une date dans l'histoire du cinéma. Les possibilités inouïes des images de synthèse sont désormais prouvées — et avec quel succès ! À ce titre, les capacités du matériel Softimage devraient certainement convaincre les plus sceptiques...

**JURASSIC,
C'EST DÉJÀ DEMAIN**

Une partie des dinos développés sur Softimage furent entièrement créés sur écran.

EST-CE POSSIBLE ?

La science peut-elle ressusciter les dinosaures ? Théoriquement, oui. En effet, le clonage d'un animal disparu à partir de données contenues dans son ADN additionnées à celles d'un de ses proches descendants (qui complètent les éléments manquants) pourrait permettre une manipulation similaire à celle de *Jurassic Park*. Cela dit, il y a un énorme fossé entre théorie et pratique. Et les financiers potentiels ne se bousculent pas (encore ?) au portillon. Mais...



Rien n'a été laissé au hasard : Grant (Sam Neill), Tim (Joseph Mazello) et Lex (Ariana Richards) examinent un indice paléontologique.



Ici, on ne voit qu'une partie des Dinosaurés.



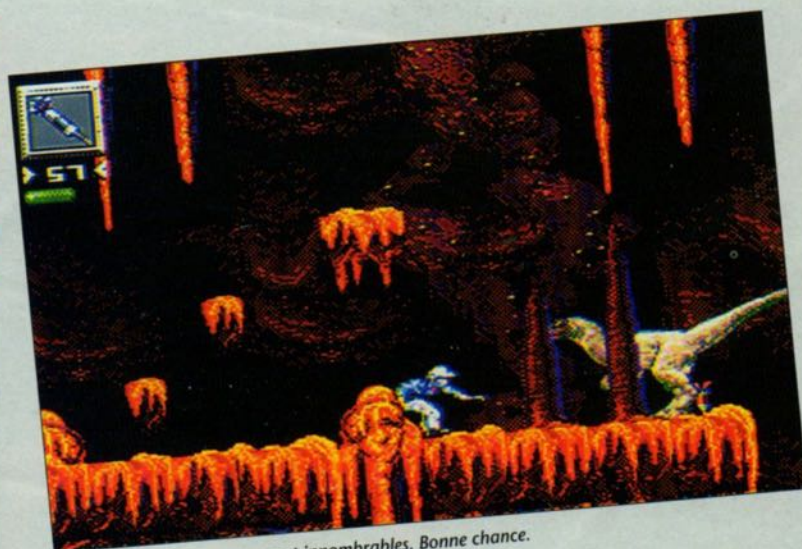
Quand la Megadrive se met à la « dinomania », le résultat n'a rien de préhistorique.

Mes enfants, j'ai très peur. À l'heure où j'écris, nous en sommes encore à plus d'un mois de la sortie du « blockbuster » de Spielberg, et déjà, je bouffe du dinosaure par tous les pores. J'en vois à la télé, dans les magazines, au beau milieu des vitrines, et voilà que mes consoles se mettent elles aussi à afficher des reptiles préhistoriques en

crachant d'effroyables hurlements. Rhaaaaa !!!!

RAPTOR OU GRANT, LA MAISON VOUS LAISSE LE CHOIX

Plus fort encore, la 16 bits de Sega me permet d'incarner un dinosaure. Car, allons directement à l'essentiel, c'est là l'idée géniale du jeu. Au

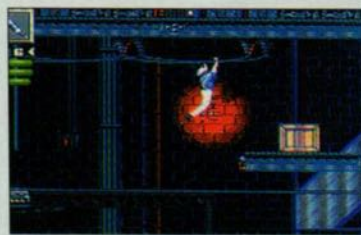


Dans le volcan, les raptors sont innombrables. Bonne chance.

début de la partie, vous pouvez choisir le personnage que vous souhaitez diriger dans ce jeu de plate-forme : dinosaure ou humain. Selon vos goûts, vous optez pour une partie gentille où, dans la peau de Grant, vous tentez de vous évader du parc Jurassic, ou bien un jeu nettement plus sanglant au cours duquel vous guidez Raptor, tenaillé par une seule pensée : avaler tout ce qui lui passe sous les mâchoires en finissant par



En montant sur les lignes électriques, évitez les décharges électriques.



Grant se hisse péniblement jusqu'à la caisse qu'il poussera dans l'ascenseur pour atteindre une plate-forme haut placée.

Grant en dessert. Excellent ! Ce choix n'est pas uniquement un gadget. En effet, le jeu change du tout au tout selon le perso que vous incarnez. Ainsi, les niveaux ne sont pas les mêmes. Jungle, centrale électrique, station de pompage, canyon, volcan, centre des visiteurs, si les décors (très beaux d'ailleurs) sont identiques quel que soit le personnage dirigé, les difficultés et le dessin des niveaux sont complètement différents. Grant s'offre même deux passages que ne possède pas son ennemi dinosaure : une traversée de rivière en canoé et une descente au cœur d'un volcan.

QUAND EST-CE QU'ON MANGE ?

Raptor ne fait pas dans la finesse. Regardez donc tout ce qu'il a trouvé pour éliminer ses adversaires.



Coup de pied.



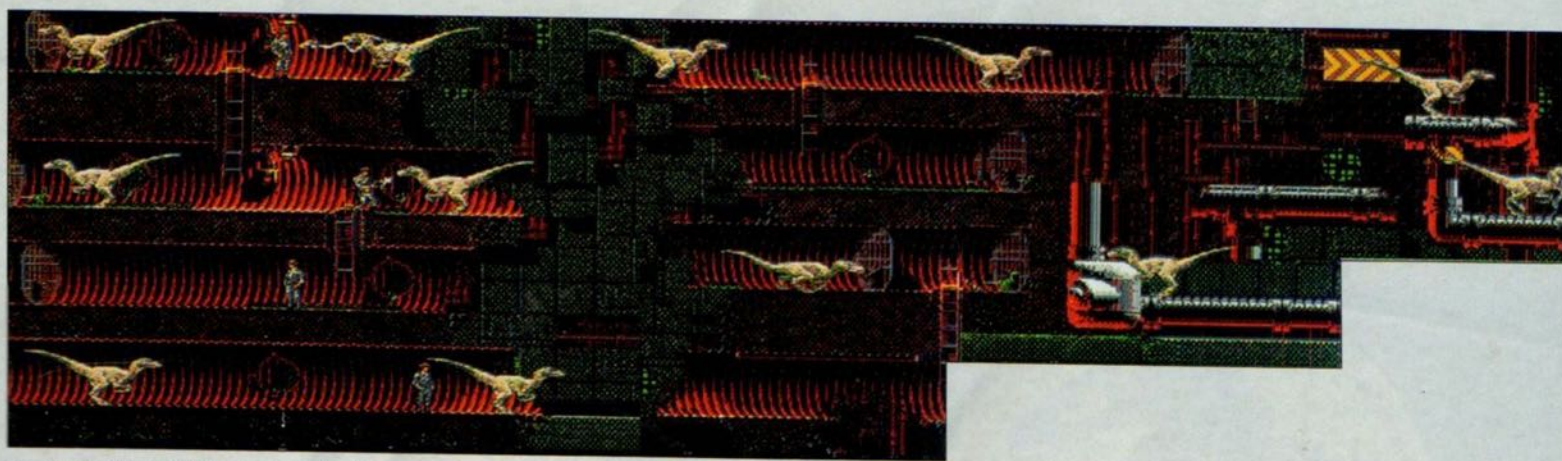
Morsure.



Saut sur la tête.

Y'A BON L'HOMME

Bien évidemment, les deux héros ne se manient pas du tout de la même manière. Les parties avec Grant ne sont pas sans rappeler Flashback. Votre challenge sera double : vous repérer dans des niveaux assez labyrinthiques et éviter



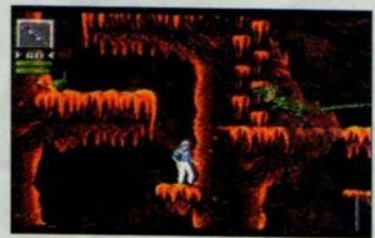
Raptor nous fait son numéro dans la station de pompage. Un niveau tout en plates-formes où la plupart des chutes se terminent au fond de la flotte. Elles sont mortelles, quoà.



Le stage en bateau est réservé à Grant.

de vous faire rétamé par la cohorte de dinosaures qui ont envahi les lieux. Vous disposez, pour cela, d'une batterie d'armes anesthésiantes dont l'effet est malheureusement limité dans le temps. Toutefois, le moyen de survie le plus efficace reste généralement de prendre ses jambes à son cou... quand la fuite est possible. À l'instar du héros de Flashback, Grant dispose d'une palette de mouvements assez étendue : il peut sauter, escalader certaines surfaces, se pendre à des lianes ou à

des filins, emprunter des ascenseurs et même pousser des caisses afin de les utiliser comme marchepied. Raptor est nettement plus limité : à part les sauts (titanesques, à croire qu'il est monté sur ressort !), il ne peut pas se livrer à des mouvements bien variés si ce n'est frapper et dévorer. Deux choses qu'il fait d'ailleurs très bien, tant en ce qui concerne les humains (très réussi le cri des hommes qui meurent sous les coups de la bestioles) que pour ses camarades dinosaures (tout est bon



Vous trouvez pas que ça sent le brûlé ?

à manger pour mon pote le Raptor). Les niveaux le mettant en scène sont donc plus basiques que ceux de Grant : l'essentiel de l'action se limite à calculer ses sauts au millimètre près et à trucider tout ce qui bouge en évitant les tirs de ses ennemis bipèdes.

préhistorique mise à part, les parties avec Grant ne ressemblent pas à celles que vous pouvez faire avec Raptor. Il est même franchement marquant de voir les rôles s'inverser et de tomber, lorsque l'on joue l'humain, sur un Raptor qui n'est plus un héros mais au contraire un des principaux ennemis. Cette bonne idée présente également l'avantage d'accroître la durée de vie : une fois le jeu fini avec Grant, vous pourrez attaquer les stages de Raptor. Vous n'êtes pas prêt de finir la cartouche,



Belle brochette !

MIEUX QU'UN SEUL : DEUX JEUX SUR UNE SEULE CARTOUCHE !

Vous l'avez compris, Jurassic Park propose carrément deux jeux en un. L'ambiance



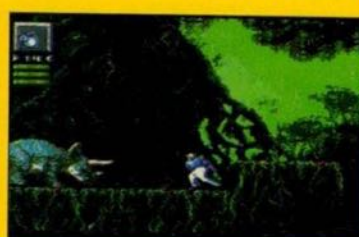
Un petit texte introduit chaque niveau.

LA GRENADE, ÇA DÉPOTE !

Parmi les multiples armes que peut utiliser notre ami Grant, les grenades constituent la défense la plus efficace contre les grosses bestioles. Il en existe trois types : à gaz, flash et percutantes. Comme toutes les autres armes, leur maniement est enfantin. À l'aide du bouton du paddle, sélectionnez l'arme que vous souhaitez utiliser parmi toutes celles que vous possédez (écran 1). Lorsque la bonne grenade apparaît dans l'écran en haut à gauche, envoyez la sauce (écran 2). La bestiole s'endort (écrans 3 et 4). Au fait, les munitions sont limitées, alors allez-y mollo et n'oubliez pas de ramasser les caisses qui traînent un peu partout.



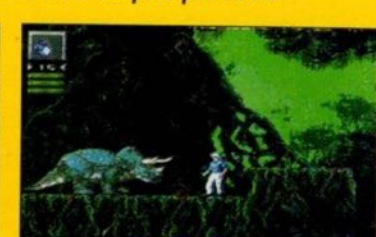
Écran 1.



Écran 2.



Écran 3.



Écran 4.

L'ANNÉE JURASSIC

Après de nombreuses retouches, la version Super Nintendo sera fin prête pour le mois de novembre prochain. Ceux qui attendent un jeu destroy où on dégomme des dinosaures devraient être surpris. Ils auront la chance de découvrir un jeu au carrefour de plusieurs genres.

Même si l'action est omniprésente dans Jurassic Super Nintendo, tout y est basé sur la recherche, avec un petit côté labyrinthe. Les scènes extérieures sont vues du dessus, avec des graphismes très fins, et vous devrez y trouver un certain nombre d'œufs (de dinosaures, bien sûr). Pour vous défendre contre tous les habitants du parc, bien décidés à ne pas vous laisser détruire leur progéniture, vous disposez d'un sacré arsenal. Les scènes intérieures sont, elles, en 3D. Dans ces passages très proches (visuellement parlant) des jeux de rôle, vous visitez de véritables labyrinthes, à la recher-

che d'objets (par exemple les lunettes pour voir dans le noir) et d'énergie tout en dégommant tout ce qui se trouve sur votre route. Le mélange de scènes classiques aux scènes 3D donnent en fait au jeu une grande variété d'ambiances et de situations. Les astuces sont nombreuses, les pièges innombrables et la qualité graphique irréprochable. Reste maintenant à savoir si le jeu demeure intéressant sur la longueur, ce qui reste tout de même primordial pour un jeu qui mise beaucoup sur la recherche et la réflexion. Attendons donc le mois prochain pour un test complet.

Les jeux NES et Game Boy sont, *a priori*, beaucoup plus « classiques »... ou moins originaux, selon les points de vue. Jurassic Park Game Boy est incroyablement rapide, même si le jeu NES demeure une bonne réalisation pour une cartouche 8 bits. Sur ces deux formats, vous devez aussi ramasser (ou détruire) un maximum d'œufs. Lorsque vous en avez trouvé un nombre suffisant, vous avez accès aux immeubles du parc. Dans ces immeubles, point de 3D ou de prouesses graphiques comme sur Super Nintendo, mais de l'action, beaucoup d'action. On combat toutes sortes de dinosaures, on

se jette sur des bonus cadeaux (attention, certains sont piégés !), on ramasse des œufs et on trouve l'astuce pour passer au niveau suivant. Pour l'instant, nous n'avons eu le temps de voir que le premier niveau, dans lequel il faut trouver l'ordinateur permettant d'ouvrir la grille du parc. Une fois la grille ouverte, on tombe sur les premiers boss, des dinosaures géants qu'il faudra non pas détruire, mais éviter... Voilà ! vous en savez maintenant assez pour patienter jusqu'aux tests complets des trois jeux en question. Alors rendez-vous dans le prochain *Player One* ! ■



Toucher la grille n'est pas sans danger... Alors utilisez votre arme pour actionner le système d'ouverture (Super Nintendo).



Votre mission : ramasser un maximum d'œufs (Super Nintendo).



Dans les bâtiments, gare au dino (Super Nintendo) !

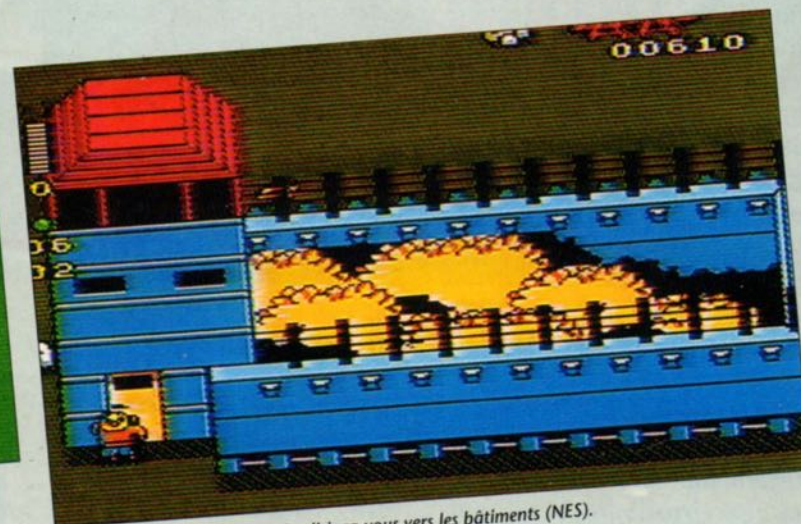


Vous aurez toutes les chances de vous perdre dans le Jurassic Park (Super Nintendo) !

LE JEU SUR NINTENDO



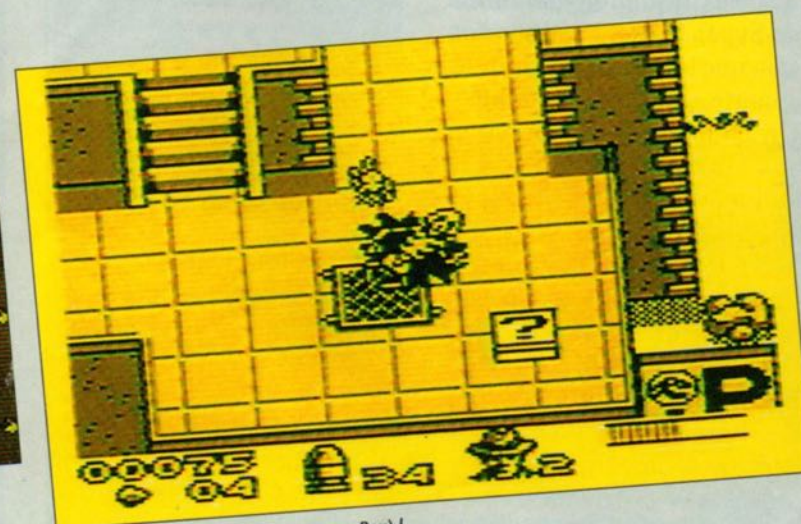
Les boss du premier niveau : contentez-vous de les éviter (NES).



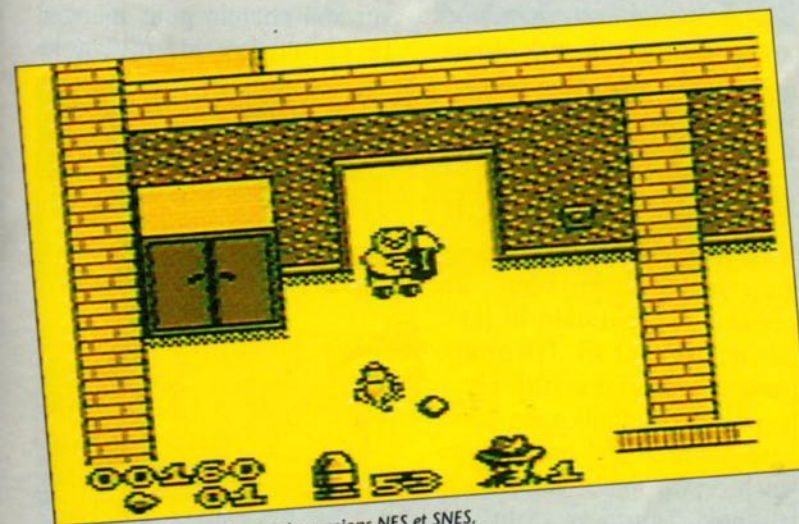
Une fois tous les œufs ramassés, dirigez-vous vers les bâtiments (NES).



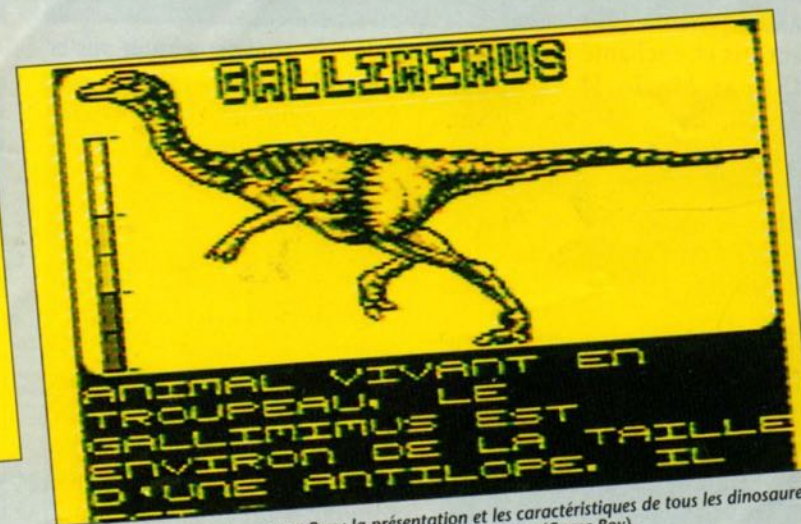
But du jeu : ramasser (ou détruire) les œufs (NES) !



Attention aux grilles électrifiées (Game Boy) !



Si le but est identique à celui des versions NES et SNES, le jeu est beaucoup plus speed sur Game Boy...



Le petit plus de la version Game Boy : la présentation et les caractéristiques de tous les dinosaures rencontrés dans le jeu... ou comment apprendre en s'amusant (Game Boy).



La méga compilation qui va faire un méga carton sur la Super Nintendo... Fans de Mario, sortez les cierges !

Y a un truc qu'est assez fabuleux quand on est un fan de Super Mario, c'est que l'on sait que chaque année nous apporte son nouveau Mario. Un coup sur NES, un coup sur Game Boy, et, dans le meilleur des cas, sur Super Nintendo. C'est d'autant plus exceptionnel que l'on sait pertinemment qu'il faut un peu plus de deux ans à Miyamoto (le créateur de Mario et de Zelda) pour en produire un. C'est pourquoi il y en a toujours deux en permanence sur le feu dans les laboratoires de Nintendo. Et ce qui est encore plus fou, c'est que l'on sait à chaque fois que l'on va être surpris et enchanté du résultat (Super Mario II et Super Mario Land II étant pour l'instant les deux seuls contre-exemples à cette règle). Mais dans le cas de Super Mario All Stars, j'avoue que l'effet de surprise est plus que réussi :



Le nouveau look des warp zones de Mario I.

alors que tout le monde attendait bien sagement un Super Mario V sur Super Nintendo, voici qu'ils nous ressortent les vieux Mario dans une compil remise au goût du jour pour la 16 bits de Nintendo ! Et je peux vous dire que lorsque l'on a passé des centaines d'heures sur Super Mario III en version NES, rien que l'idée de pouvoir y jouer sur la Super Nintendo, ça vous met dans un état proche de l'extase... Vous allez voir qu'il y a de quoi !

QUATRE EN UN !

Super Mario All Stars s'adresse à deux catégories de gens. Tout d'abord, aux fans de Mario qui ont pris leur pied sur les trois aventures de la NES, et qui aimeraient bien pouvoir y jouer sur la Super NES. Ensuite, à ceux qui ont découvert Mario dans Super



Les bonus sont toujours au même endroit...

Mario IV sur Super NES et qui aimeraient bien connaître les trois précédents sans avoir à racheter une NES. Je vous rassure tout de suite, Mario All Stars remplit parfaitement ces deux missions ! La cartouche contient donc Super Mario Bros I, Super Mario Bros II et Super Mario Bros III. Plus, en guise de méga bonus, les Lost Levels, une aventure de Mario qui n'avait jamais été distribuée hors du Japon et qui s'adresse aux pros de Mario, avec un niveau de difficulté élevé. Le tout réarrangé avec les graphismes et le son de la Super Nintendo. Voyons tout cela en détail...

SUPER MARIO BROS I

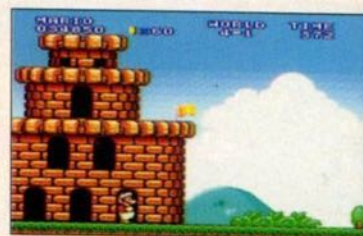
Première aventure de notre plombier (qui, je vous le rappelle, luttait auparavant contre un certain Donkey Kong, dans le jeu du même nom). C'est dans celui-là que toutes les bases ont été définies. Les tortues Koopas, les Lakitu, King Koopa, la princesse Toadstool... tous ces éléments que l'on retrouvera



Voilà l'origine du nom « jeu de plate-forme ».



... Et les warp zones n'ont pas changé.



Les châteaux sur Super NES ont vraiment la classe.

dans les Mario suivants ont été mis au point dans ce Super Mario Bros. Le jeu est structuré en huit mondes de trois levels. À la fin du troisième level de chaque monde, il faut affronter un boss qui garde l'un des huit châteaux. Mais contrairement aux Mario suivants, quand on a fini le jeu, on n'a pas le droit à un générique de fin, mais juste à un message de congratulation, et l'on reprend au monde 1, avec un niveau de difficulté nettement plus élevé. Et ainsi de suite, *ad vitam eternam*. Pour la première fois de l'histoire, mais pas vraiment la dernière, Mario commence en tout petit. Il faut attendre de casser l'un des premiers blocs qu'il trouve sur son chemin pour manger le champignon qui va le



La neige fait son apparition sur le 5-1.

transformer en... **Super Mario** ! Ensuite, il lui suffit de prendre une fleur pour qu'il devienne Super Mario Féroce (il crache des boules de feu). Pour ce qui est du décor, il découvre la joie des tuyauteries, avec les conduits qui mènent aux warp zones ou les plantes carnivores qui en surgissent. Cela a beau être le premier Mario, je peux vous dire qu'il y a pas mal d'astuces à découvrir. Y a même, déjà, les niveaux immergés, dans lesquels notre



Voici le nouveau look de Mario II.

mène dans le monde négatif de Mario II (que l'on peut aussi décrire comme l'envers du décor). Et c'est dans ce monde négatif que l'on trouve les fameux champignons de Mario, mais qui n'ont plus du tout le même rôle. Le but du jeu consiste donc à retrouver les flacons pour ouvrir une porte au bon endroit (là où se trouve un champignon), puis à finir le monde en éliminant le mini-boss de fin de niveau. Je vais vous avouer que moi qui suis pourtant l'un des plus grands fans de Mario de la terre, j'aime pas trop ce Mario II. Il est moins intuitif, plus confus que les autres. Et même si les graphismes ont nettement été améliorés sur la Super Nintendo, il garde ce côté ambigu qui plaît à beaucoup, mais en repousse tant d'autres. Enfin bref, l'avoir sur cette compil est quand même

perturbe. De même qu'ils attrapent des ennemis, ils peuvent aussi arracher les brins d'herbe qui tapissent le sol, pour s'en servir, entre autres, d'armes. Mais parfois, certains brins cachent un flacon de potion. Lorsque l'on jette cette fiole, elle fait apparaître une porte. Celle-ci



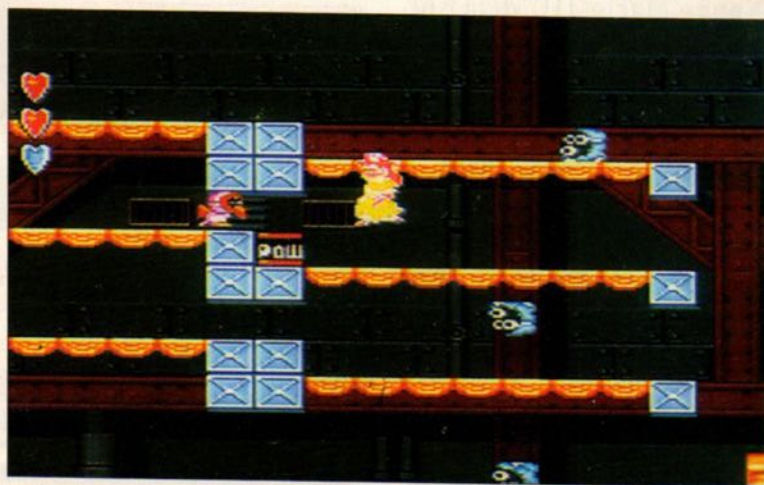
Monde Lego sur Super Nintendo, pas mal, non ?

petit gros moustachu fétiche doit nager. Les nouveaux graphismes en relèvent vraiment l'intérêt ; en revanche, on regrettera que la sauvegarde le rende un peu plus facile que sur NES, mais bon, pas de quoi fouetter un chat !

SUPER MARIO BROS II

Allons droit au but : historiquement, **Super Mario Bros II** n'est pas un vrai Mario ! À l'origine, il s'agit d'un jeu qui s'appelait **Doki Doki Panic** au Japon. C'est

Nintendo of America qui en a juste modifié les personnages et quelques éléments pour en faire le deuxième volet des aventures de Mario. Ce qui explique qu'il est assez différent des autres de la série. Le schéma classique du level/boss de fin est ici quelque peu modifié. Tout d'abord, vous pouvez jouer avec **Mario** et **Luigi**, mais aussi avec la princesse **Toadstool** et **Toad**. Chacun a sa personnalité. Ainsi, par exemple, la princesse saute beaucoup plus loin que les autres (même que c'est la préférée des fans de Mario II). Et là n'est pas la seule différence, car les personnages n'éliminent pas leurs ennemis en leur sautant dessus comme le fait Mario dans les autres aventures. Non, ils s'en saisissent à bout de bras pour les jeter à terre. Voilà qui



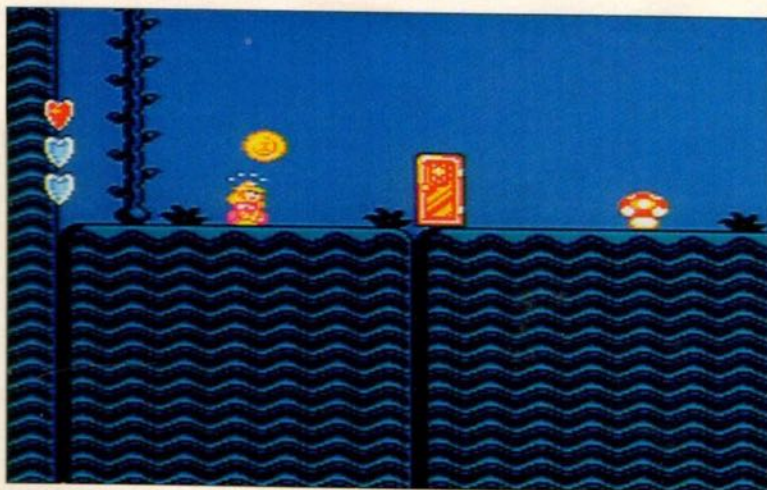
La Super NES permet d'avoir deux profondeurs de décor.



Maintenant, les cactus ressemblent à de vrais cactus.



La fameuse sélection des personnages de Mario II.



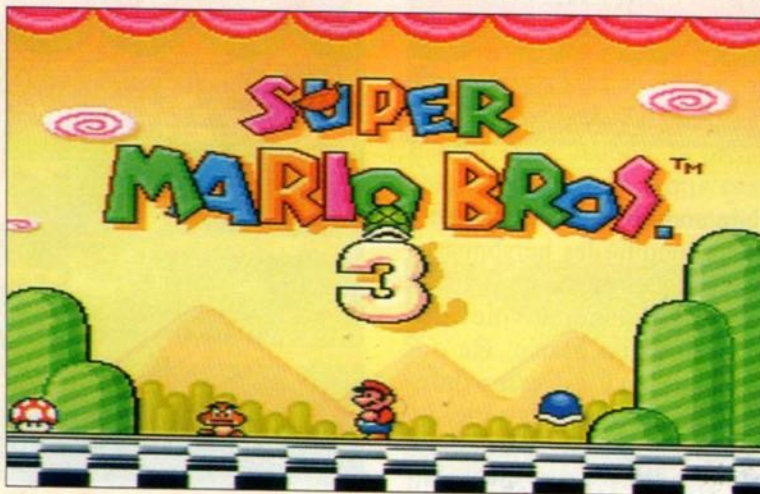
L'envers du décor !

une bonne chose, puisque cela permet de l'ajouter à son tableau de chasse, même si l'on n'y prend pas le même plaisir que dans les autres.

SUPER MARIO BROS III

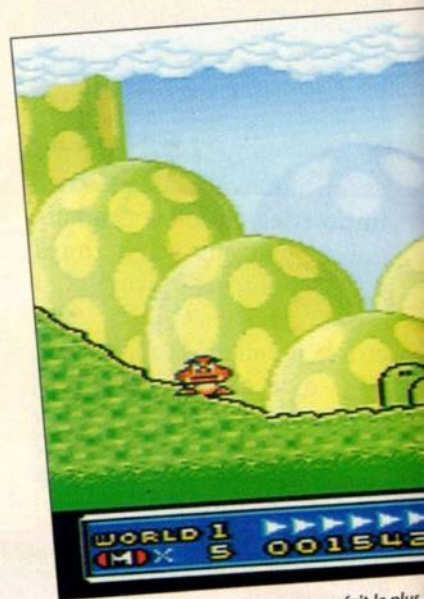
Alors là, on sort les mouchoirs tant on attaque la séquence émotion de ce test. Super Mario III, déjà sur NES, était LE Mario de référence. Encore aujourd'hui, j'en arrive à me poser la question du choix du meilleur Mario entre le III sur NES et le IV sur Super Nintendo. Et je peux vous dire que la réponse n'est pas aussi tranchée que ça ! Alors, quand on voit Mario III débarquer sur Super Nintendo, y a de quoi se poser encore plus de questions ! Faut dire qu'il a tout pour plaire : il est long, long, long, comme un rouleau de

papier-toilette Lotus (huit mondes de sept à neuf levels chacun !), et il est d'une beauté, d'une richesse et d'une jouabilité comme aucun autre jeu ne peut se vanter au monde. Nintendo ne s'y est pas trompé, puisque c'est dans Super Mario All Stars qu'il y a les meilleurs graphismes. Ils sont si poussés,



Une intro très colorée.

d'ailleurs, qu'ils sont même meilleurs que ceux de Mario IV. Le monde du Désert, le monde des Glaces, le monde des Géants, le monde des Nuages, ils ont tous été refaits dans des couleurs, des tons et dans un style particulièrement acidulés. On retrouve avec bonheur la combinaison de Mario Castor qui lui permet de voler sur de courtes distances (ou plus loin s'il chope la bonne option), mais aussi les trois flûtes bien planquées dans leur warp zones, qui permettent d'accéder directement au monde que l'on désire. Et si vous voulez vraiment succomber à une extase visuelle, je vous conseille de faire un petit tour dans les châteaux et sur les vaisseaux de fin pour admirer les décors avec double ou triple scroll et des dégradés en 256 couleurs à tomber par terre (sans oublier

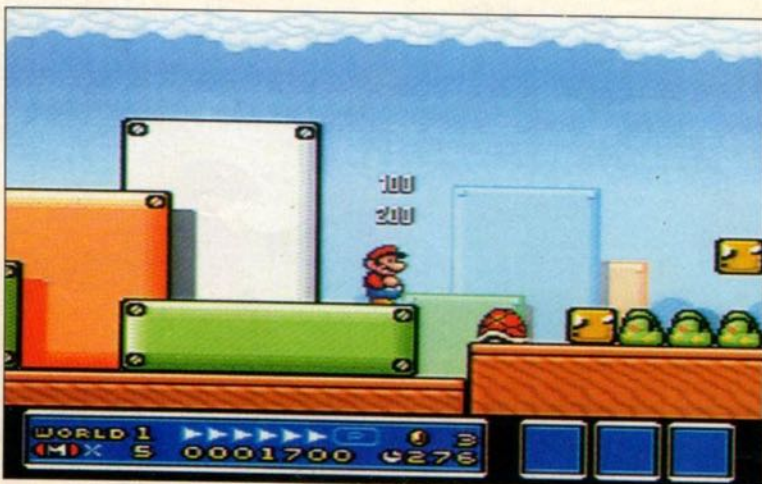


C'est sur Mario III que la différence se fait le plus

les effets de transparence). En revanche, même remarque que pour Mario I : une grande partie de l'intérêt de Mario III résidait dans son niveau de difficulté assez élevé, mais la présence des sauvegardes en gomme un peu l'effet (mais ça évite de laisser la console allumée pendant des jours entiers, donc ce n'est pas si mal !). Et pour être franc, sans Yoshi et la cape, Mario IV aurait du mal à lutter contre ce Mario III spécial Super Nintendo.

SUPER MARIO AND THE LOST LEVELS

Ce jeu est totalement inédit par chez nous. En fait, il s'agit du vrai Super Mario



Le relief sur les blocs, le scroll de fond, les nuages... C'est bô, hein !



Le monde des Géants version Super Nintendo.



ment à petits pas. En clair : un bonus providentiel qui vous aidera, j'en suis sûr, à vous surpasser...

100 MILLIONS DE MARIO, ET MOI, ET MOI...

Au final, nous ne pouvons être que comblés de cette compilation, célébrant, je vous le signale, la 100 millionième cartouche de Mario vendue dans le monde (record toutes catégories, et loin devant, pour un jeu vidéo !). Nous retrouvons intacts (les

dez comme ces graphismes sont fabuleux !



Les bonus stages relookés.

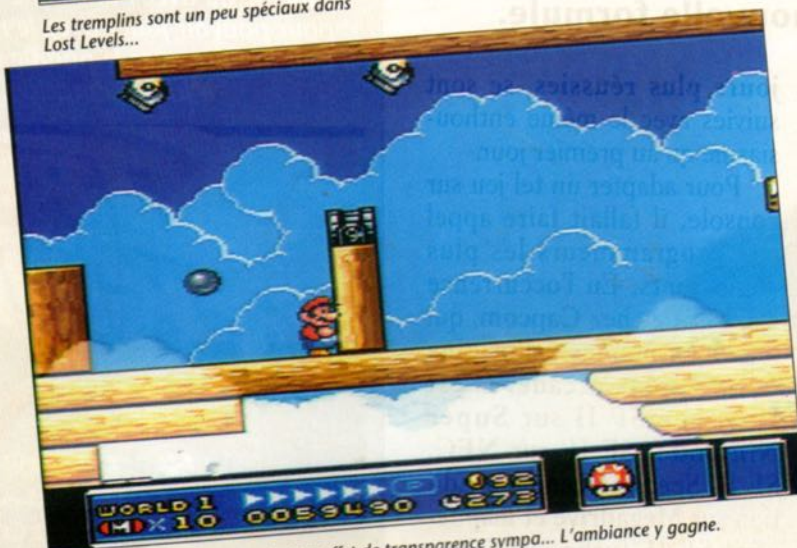
II, mais qui n'est jamais sorti hors du Japon (sans doute parce qu'il ressemble trop à Mario I). Le voici donc sous le nom de Lost Levels (Les Niveaux Perdus) en guise de cadeau bonus dans cette compilation. On pourrait le décrire comme un Mario I hyper dur. D'ailleurs, Nintendo le recommande surtout pour les fans de Mario qui ont terminé tous les autres et qui veulent s'attaquer à un challenge de taille. Ce qui est le plus étonnant, c'est que lorsqu'on le regarde comme ça, rapidement, on n'a pas l'impression qu'il est particulièrement difficile. Mais en y jouant, on se rend compte que l'on butte sur certains passages et que l'on ne progresse que lente-



Les tremplins sont un peu spéciaux dans Lost Levels...



Le début du Lost Levels.



Les Airwings sont agrémentés d'un effet de transparence sympa... L'ambiance y gagne.

97%

SUPER MARIO ALL STARS

- SUPER NINTENDO
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 95 %
- Animation : 96 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 95 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 99 %
- Player fun : 99 %

A B C D E F





« Sho Ryu kick ! »

n'ai qu'une chose à dire : « Merci monsieur Capcom, je vous aime, je vous adore, je prie pour que vous alliez toujours bien, je ne vous remercierai jamais assez, je me mets à plat ventre et vous baise les pieds, je... »

peu relooké. Erreur. Il y a de grandes différences entre les deux. Évidemment, on retrouve les mêmes personnages, mais cette fois, ils ont l'air beaucoup plus méchants. Fini les gueules d'amour auxquelles on avait droit dans le premier SF II. Cette fois, c'est à de vrais killers que nous avons affaire. En plus, ils disposent tous de nouveaux coups et pouvoirs spéciaux. Et puis n'oublions pas les boss avec lesquels on peut enfin jouer. Depuis le temps qu'on attendait ça...

L'HISTOIRE EST UN ÉTERNEL RECOMMENCEMENT

À première vue, SF II Turbo n'a pas l'air si incroyable que ça. On pourrait penser que c'est juste un SF II un

Il aura fallu une petite année pour que le plus célèbre des jeux de combat ait une suite. L'attente fut longue, mais le résultat — ô combien réussi — en valait vraiment la peine. Gros plan sur le Street Fighter nouvelle formule.

Street Fighter n'est pas seulement un jeu, c'est une légende. Adulé par des milliers de joueurs, il constitue la référence ultime des jeux de baston. Son succès a commencé avec les versions arcade bien évidemment, et les fous furieux qui ont passé des heures le dos courbé sur les machines de café ne se comptent plus. Street Fighter, Street Fighter II, Street Fighter II' (prononcez « prime »), Street Fighter II Turbo Hyper Fighting... Les versions, tou-

jours plus réussies, se sont suivies avec le même enthousiasme qu'au premier jour.

Pour adapter un tel jeu sur console, il fallait faire appel aux programmeurs les plus compétents. En l'occurrence les gens de chez Capcom, qui sont eux-mêmes à l'origine des versions arcade. C'est ainsi que SF II sur Super Nintendo, SF II' sur NEC, SF II' Special Champion Edition sur Megadrive et maintenant SF II Turbo sur Super Nintendo ont vu le jour. Je

LE CHEAT MODE

Il existe un cheat mode dans SF II Turbo qui permet de porter le nombre d'étoiles du turbo jusqu'à dix. Le jeu va alors à trois cents à l'heure. Voici la manipulation à effectuer : bas, R, haut, L, Y, B, X et A. C'est effectivement la même qu'avec l'ancienne version (vous vous souvenez, pour pouvoir jouer avec le même perso), mais cette fois il faut la faire avec le paddle n° 2 lorsque le mot « Turbo », à la présentation, défile sur l'écran.

LES NOUVEAUX COUPS ET POUVOIRS SPÉCIAUX



Coup de genou de Ryu.



Hurricane kick en l'air.



Coup de genou de Honda.



Le pouvoir de Honda se décompose en deux mouvements : l'envol...



... et la retombée.



Coup de genou de Chun Li.



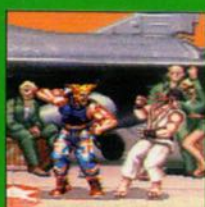
Whirlwind kick en l'air.



Boule d'énergie de Chun Li.



Coup de genou de Guile.



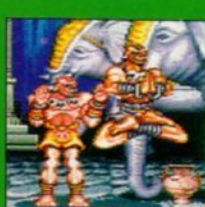
Coup de coupe de Guile.



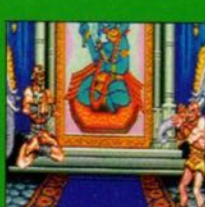
Rolling attack la verticale.



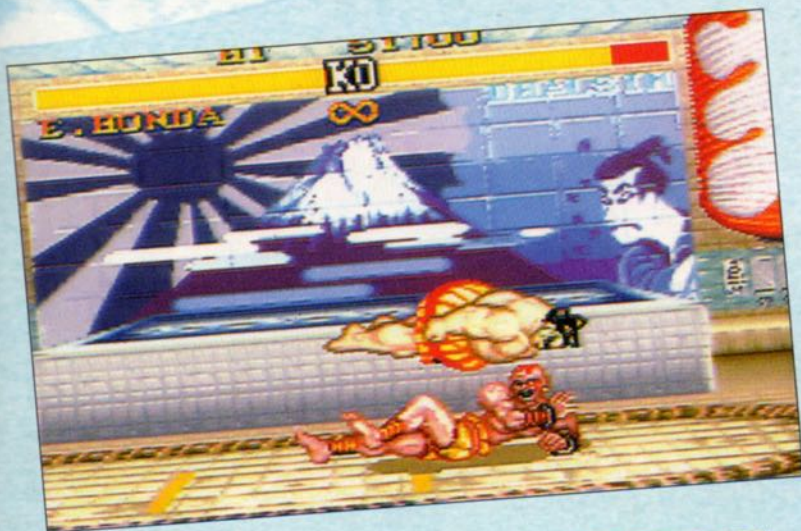
Nouvelle prise de Zangief.



Téléportation de Dhalsim...



... qui se rematérialise derrière son sosie.



Oh ! joli coup, Baronne !



... pour en savoir plus.

INDISPENSABLE

Avec ses graphismes et ses sons améliorés (bruits d'applaudissements, barrissements d'éléphants chez Dhalsim), cette cartouche est indispensable. Évidemment, il n'a pas grand intérêt puisque cela

est un tournoi difficile sans corners mais qui s'adapte à l'ancienne version, dans les nouveaux coups et avec son ignominieuse lenteur. Seul avantage, vous pou-

vez donner votre vieille cartouche de SF II sans regrets (c'est ce que j'ai fait). Beaucoup plus intéressant, le mode « turbo » est celui qui vous propose toutes les nouveautés déjà citées. Sa parti-

cularité la plus intéressante est la possibilité de modifier la vitesse du jeu. Symbolisée par un certain nombre d'étoiles, il vous suffit d'en sélectionner une, deux, trois... et le jeu ira de plus en plus

LES BOSS

On peut enfin se mettre dans la peau de Bison, Balrog, Sagat ou bien Vega. Cela faisait longtemps que vous en rêviez, n'est-ce pas ? Allons, ça y est, le rêve devient réalité. Ne vous retenez plus. Les griffes de l'Espagnol, les poings du boxeur noir américain ou le corps enflammé du général soviétique sont désormais à votre portée.



vite. L'idée est beaucoup plus qu'excellente : elle est véritablement géniale !

LE JEU DE COMBAT PAR EXCELLENCE

Grâce à sa vitesse, aux nouveaux coups et à la possibilité de jouer avec les boss, les combats prennent une nouvelle dimension. Jamais un jeu de baston n'avait été aussi vite et aussi fort ! L'ancienne version, à côté, paraît obsolète. Il faut signaler également qu'avec SF II Turbo on réapprend à jouer. Bien sûr, on retrouve les mêmes automatismes qu'avec le premier SF II, mais les différences sont assez importantes pour que l'on soit obligé de se remettre à s'entraîner sérieusement. Un des aspects les plus intéressants de SF II Turbo, c'est qu'il vous permettra de réaliser des enchaîne-



Guile se remet sur ses pattes.

RYU/KEN : LES DIFFÉRENCES

Contrairement au premier SF II, Ryu et Ken possèdent cette fois des capacités vraiment différentes. Ainsi, le Dragon punch de Ken se révèle d'une plus grande amplitude que celui de Ryu. Il va bien plus loin. En ce qui concerne le Hurricane kick, il faut savoir que Ryu, lorsqu'il l'amorce (au tout début, pendant une demi-seconde), est invincible. Rien ne peut le toucher. Autre particularité : quand le Hurricane de Ryu touche un adversaire, celui-ci est violemment repoussé. Lorsque c'est celui de Ken, l'adversaire reste debout et se prend trois coups d'affilée. Enfin, les caractéristiques des boules d'énergie de Ryu (rapides ou lentes) sont renforcées. Autant de petits détails qui comptent beaucoup lors des combats.



Le Dragon punch de Ken...



... va chercher loin Ryu.



Le Hurricane kick de Ryu éjecte Ken.



Avec celui de Ken, Ryu reste debout.



Dans un duel à la boule d'énergie, c'est Ryu qui a l'avantage.



Ryu commence juste son Hurricane. La boule d'énergie passe au travers.

« VAS-Y, ENCHAÎNE ! »

Un des aspects les plus intéressants de SF II Turbo, c'est qu'il permet de réaliser des enchaînements qui détruisent littéralement l'adversaire. Un enchaînement, lorsqu'il est correctement réalisé, est une suite de coups complètement imparables. Lorsque vous vous en prenez trois ou quatre d'affilée, votre top prend bien évidemment une claque monstrueuse. Mais avant de savoir les maîtriser, il faudra vous entraîner sérieusement. En voici quelques-uns.



Chun Li retombe en donnant un grand coup de poing...



Arrivée à terre, un coup de poing moyen...



... et elle s'approche pour une projection.



Ryu donne un grand coup de poing...



... encore un autre...



... et termine par une boule d'énergie.



Blanka retombe les griffes en avant...



... coup de patte moyen...



... et coup de poing moyen en se baissant.

ments à une vitesse impressionnante (histoire de vous écœurer). Croyez-moi, c'est très important. Depuis que les petits jeunes de chez Banzzaï sont venus ici me ridiculiser (rhhaa ! je les hais !), j'en sais quelque chose. Référez-vous à l'encadré « Vas-y, enchaîne ! » pour en savoir plus.

INDISPENSABLE

Avec ses graphismes et ses sons améliorés (bruits d'applaudissements, barrissements d'éléphants chez Dhal-sim...), sa **jouabilité monstrueuse**, sa vitesse modifiable, ses nouveaux coups et sa diffi-



Avec le turbo, on peut jouer avec les boss !

culté hallucinante (au niveau de difficulté 8 turbo 10, le tournoi devient vraiment très difficile à remporter, surtout sans continue. Les personnages manipulés par le conseil s'adaptent en effet à ce que vous faites et vous pouvez souvent des enchaînements meurtriers), SF II est un jeu vraiment impressionnant. Les fans de l'ancien

SF II se feront un devoir de l'obtenir, et les autres, sauf les réfractaires à toute forme de violence, seraient bien avisés d'en faire autant. Le meilleur jeu de baston de la planète, c'est celui-ci. ■

Chris, Street Fighter déchu (mais bon, faut bien faire avec...).



... dans des postures un peu inhabituelles.

98%

STREET FIGHTER II TURBO

- SUPER NINTENDO
- Genre : combat
- Graphisme : 97 %
- Animation : 99 %
- Son : 98 %
- Jouabilité : 99 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 99 %
- Player fun : 99 %

A B C D E F





Après plusieurs retards, SF II' est enfin sur Megadrive. Copie quasi conforme de son homologue sur Super Nintendo, elle est — en plus —, enrichie par quelques améliorations. On croit rêver !

Hé, hé !... C'est drôle de voir comment deux géants comme Nintendo et Sega font tout pour avoir la meilleure version de Street Fighter II. Remarquez, tant mieux. C'est

Mr Capcom qui a développé ce jeu sur les deux machines. Donc le résultat ne peut qu'être excellent. En plus, il a dû gagner deux fois plus de sous. Il doit être content. Et si



Draw game. Il va falloir remettre ça !



Guile vient de se faire « dragon-puncher ».

Mr Capcom est content, je le suis également. La grosse surprise vient du contenu de ce SF II' sur Megadrive. En effet, d'après le titre, on devrait seulement avoir droit à la version II' qui existe en arcade. Ça paraît logique. Eh bien non, c'est carrément la version Turbo Hyper Fighting qui nous est offerte. Exactement comme sur Super Nintendo. Était-ce prévu au départ ou bien Sega, alarmé par la qualité de la version

SNES, a-t-il décidé de contre-attaquer avec les mêmes armes ? Je ne le sais pas, mais tout ce que je peux dire en tout cas, c'est que c'est une excellente chose. Les possesseurs de Megadrive, de cette façon, ne sont pas lésés.

LES ENTRAILLES DE LA BÊTE

Inutile de revenir sur l'histoire de Street Fighter II. Ce qui nous intéresse mainte-

SUR LE VIF

Voici quelques photos qui nous montrent certains personnages de face. Comme vous pouvez le remarquer, ils ont souvent l'air grotesque dans leur posture. Surtout lorsqu'ils sont accroupis.

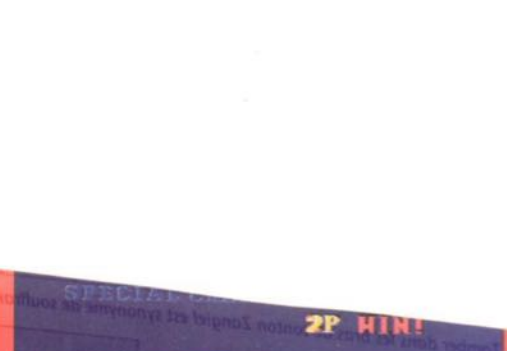


à la boule d'énergie, c'est Ryu bae.

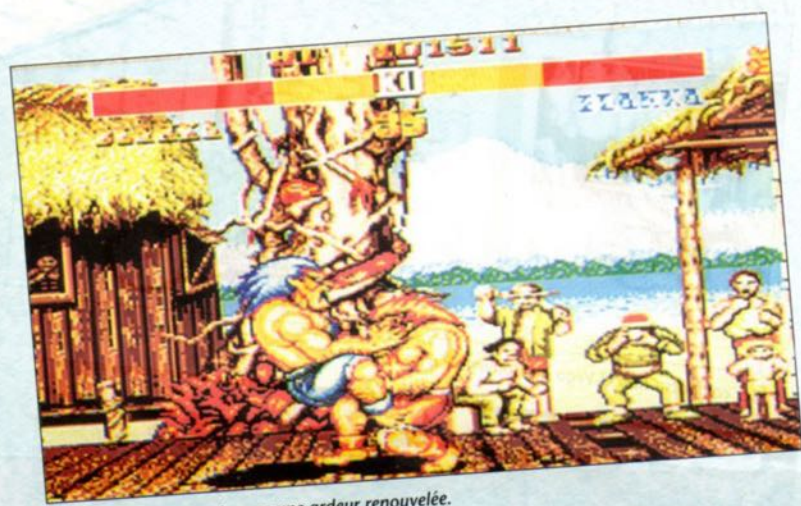


LE DEUXIÈME

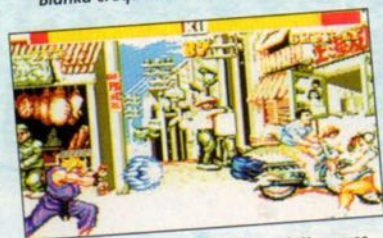
En plus du mode « tournoi » original, contre l'ordinateur, il y a un mode « hyper » contre un ami (qui ne le sera vite plus). Chacun choisit le personnage. Une idée neuve comme on aime.



nant, c'est de savoir ce que vaut exactement cette version Megadrive. Eh bien elle est excellente. Sur une cartouche de 24 mégas (quatre de plus que le SF II de la Super Nintendo), elle réunit de nombreuses qualités : nouveaux coups et pouvoirs spéciaux, possibilité de jouer avec les boss, mode « hyper » (pour régler la vitesse du jeu)... tout y est. On peut seulement reprocher, au niveau de la réalisation, des graphismes quelquefois un peu pauvres en couleurs (mais la palette de la Megadrive ne permet pas des miracles. Heureusement, les couleurs sont plutôt bien choisies). Par contre, les graphismes sont encore plus fidèles à l'arcade que dans la version Super Nintendo. Par exemple, chez Ryu, un crois-



Blanka croque son sosie avec une ardeur renouvelée.



Ça y est, Chunchun peut tenir tête à Ken avec ses boules d'énergie.

sant de lune est visible dans le ciel nocturne (alors que sur le SF II Turbo, il n'y est pas). Pour les plus pointilleux, signalons qu'il manque toujours un palmier chez Sagat et que seuls deux éléphants sur trois sont présents chez Dhalsim. Mais ce sont là des détails sans importance. Tou-

jours pour les reproches (rassurez-vous, c'est le dernier), il faut bien avouer qu'au niveau sonore, la Megadrive est loin de nous proposer une musique de qualité CD. Les différents thèmes, s'ils restent reconnaissables, ont quelque peu soufferts. Même chose en ce qui concerne les voix digit. Enfin, ce n'est pas une catastrophe, mais quand même...

ILS ONT CONSERVÉ L'ÉLÉMENT LE PLUS IMPORTANT !

Le plus important dans tout ça, ce ne sont ni les sons ni les graphismes, mais la jouabilité. Et pour notre plus grand bonheur, elle est complètement conservée. La prise en main s'effectue hyper rapidement et vous pouvez enchaîner un adversaire à loi-



En amorçant son envol, Honda passe au travers de la boule de Ken.

Eh oui, avec SF II', pas besoin d'effectuer une manip avec votre paddle. Dès le premier menu d'options, vous pouvez monter le nombre d'étoiles de l'Hyper Fighting à 10. Plus loin, à l'écran du select stage, vous avez également la possibilité d'activer les pouvoirs spéciaux des personnages sélectionnés. Cool, non ?

STREET FIGHTER II'

SPECIAL CHAMPION EDITION

GRAND TON

BYDER *****

OPTIONS

1P	2P
Fireball OFF	Fireball ON
Dragon Punch ON	Dragon Punch ON
Hurricane Kick OFF	Hurricane Kick ON
Air Hurricane Kick ON	Air Hurricane Kick ON

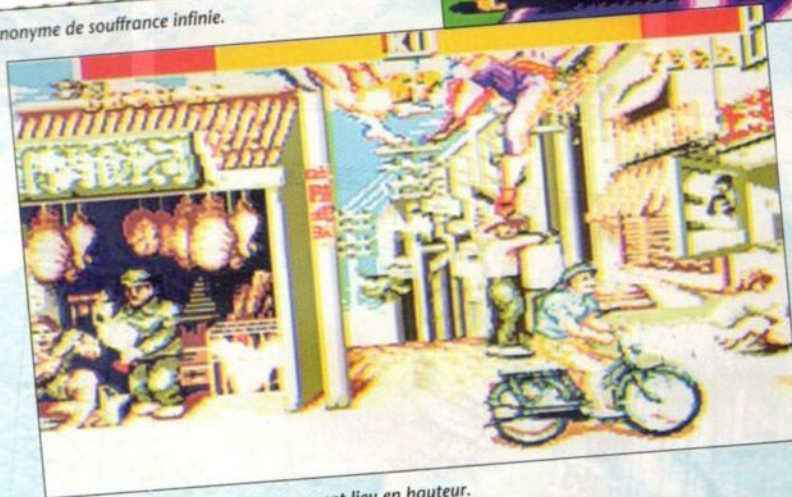
Tomber dans les bras de tonton Zangief est synonyme de souffrance infinie.

70
 sir. Le problème vient évidemment du paddle d'origine, qui ne comporte que trois boutons au lieu des six nécessaires à ce jeu. Appuyez sur start pour interchanger coups de poing et de pied, ça va cinq minutes, mais bon... Heureusement, un paddle six boutons est commercialisé en même temps que SF II'. Un peu trop souple (je n'ai jamais tâté une croix de direction aussi molle), il ne me semble pas vraiment génial mais tient tout de même la route. Par contre, il est de taille vraiment réduite. Si vous êtes un pilier de rugby avec des mains en forme de battoir, vous allez sûrement avoir du mal à l'utiliser. Pour les autres, pas de problème.

Pour revenir au jeu, j'ouvre une petite parenthèse — également valable pour la version Super Nintendo — concernant le niveau de difficulté le



Ça c'est du rentre-dedans !



Les combats Chun Li-Vega ont souvent lieu en hauteur.



Hop ! juste au-dessus de la bouboule.

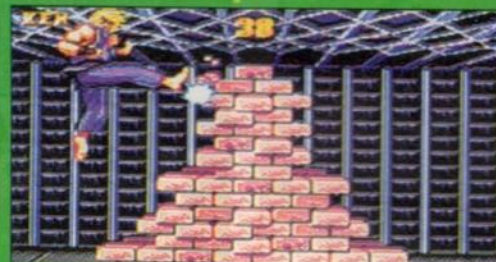


Ce SF II' est le seul qui propose une présentation identique à celle l'arcade. Deux combattants s'affrontent et, à la première mandale, un scrolling vertical vous amène jusqu'en haut du building où l'on découvre le titre du jeu.

LES STAGE BONUS



Défoncer une voiture au Dragon punch, la classe !



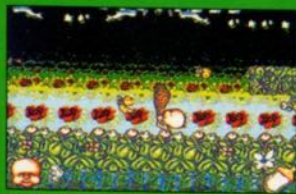
Avec la possibilité d'utiliser le Hurricane en l'air, on peut casser du mur sans effort.



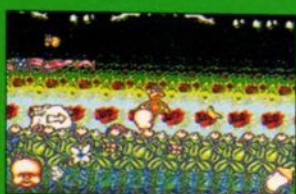
Sympa l'électricité de Blankette pour exploser les tonneaux.

PAS IDIOT, LE PRÉHISTO !

Chuck Rock ne se contente pas de faire appel à vos réflexes. Certains passages sollicitent votre jugeote. La preuve par l'exemple : ici, vous vous retrouvez face à une série de pointes qui vous empêchent de passer. Il y a bien quelque chose sur la plate-forme mais celle-ci est inaccessible. Tiens, une banane descend de sa branche. Poussez alors la banane jusqu'à ce qu'il arrive sous le Wonder... heu, le singe aperçu au début du niveau (écran 2). Une fois la bête à côté de la plate-forme, montez sur sa tête (écran 3) puis frappez sur la chose. Elle se transformera en une autruche (écran 4) suffisamment agile pour vous permettre de sauter par-dessus les pointes (écran 5).



Écran 1.



Écran 2.



Écran 3.



Écran 4.



Écran 5.



La montagne des fruits propose un scrolling sur deux plans de toute beauté.

a fait la réputation de son père dans tous les troquets du Paléolithique. Heureusement, Chucky Jr se rattrape grâce au tournevis de l'homme prémoderne : la massue. Comme le dirait mon ami Bricolo Jack,

c'est inouï ce qu'on peut faire avec un bout de bois comme ça. Ça sert aussi bien à parler (excusez-moi : à trucidier les ennemis. On avait une haute opinion du dialogue à cette époque), à pousser des

rochers afin de franchir certains passages ou à déclencher des mécanismes. Les rares neurones de notre bébé lui ont également appris qu'il valait mieux utiliser des montures plutôt que d'user ses petits pieds, ce qu'il fait le plus régulièrement possible.

ILS SONT BEAUX MES BOSS

Comme le veut la tendance, Chuck Rock se démarque de la structure répétitive « niveau-boss ». Vous ne croirez donc pas un monstre à la fin de chaque niveau. Ça risque de déplaire aux puristes mais, personnellement, je préfère : on a plus de surprise lorsque l'on tombe inopinément sur une de ces grosses bêtes. Virgin a préféré la

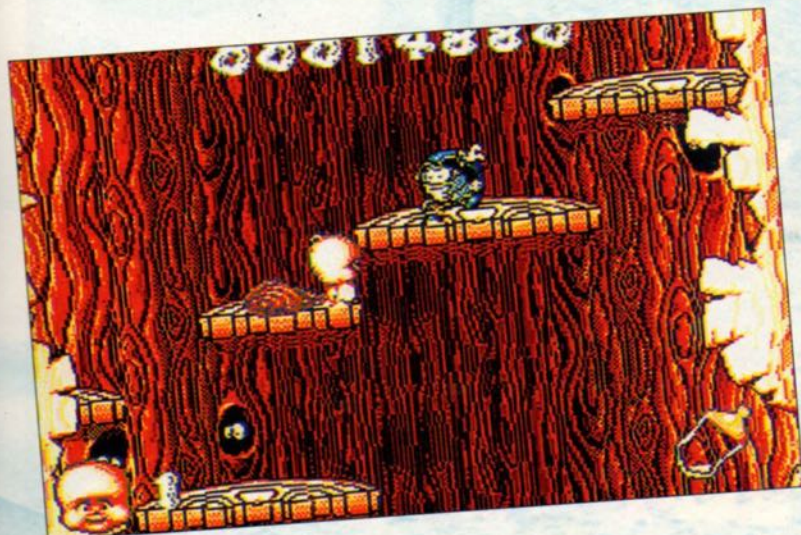


Une course vous permet de récolter des « continue ».



Il a fumé le streumon ?

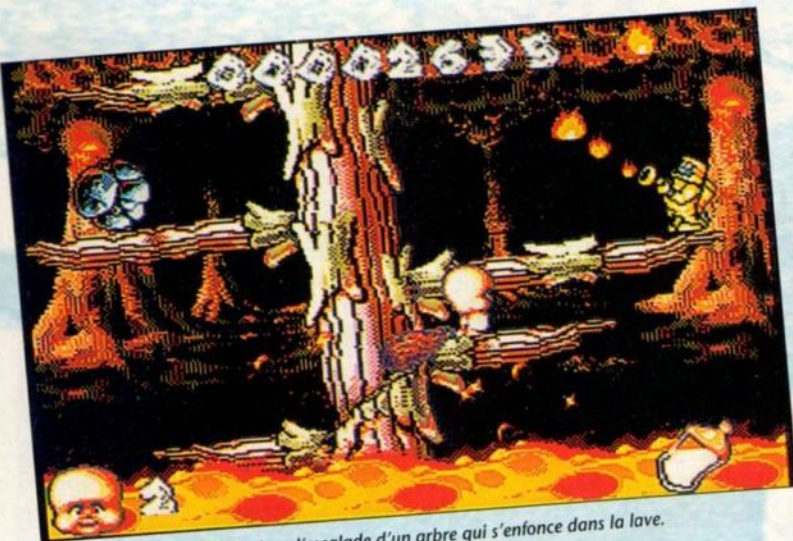
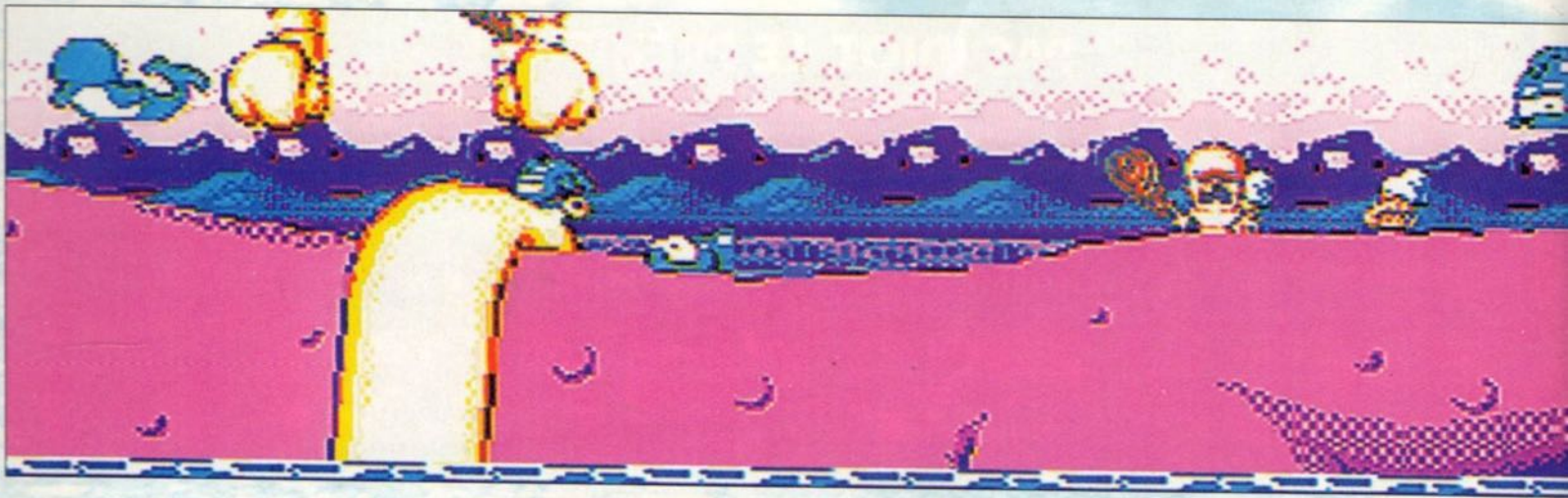
qualité à la quantité : les streumons sont assez géants, dans les deux sens du terme. Occupant allègrement les trois quarts de l'écran, ils bénéficient en plus d'un graphisme fabuleux. Pieuvre géante, dinosaure en folie,



Remontez l'arbre.



Surfing in the USA.



Un des grands moments du jeu : l'escalade d'un arbre qui s'enfonce dans la lave.

poudre la partie : les adversaires sont délirants (prix personnel d'Iggy aux crocodiles équipés d'un bonnet de bain, aux surfeurs préhistoriques et, surtout, aux bergers exhibitionnistes) et les anachronismes innombrables. Tomber



Petit œuf est devenu méchant oiseau.

œuf qui se transforme en oiseau, crabe géant et même robot artisanal en final, c'est plutôt grandiose, et en plus

très drôle. L'une des caractéristiques les plus attrayantes de Son of Chuck provient de l'humour ravageur qui sau-

LA JUNGLE EN FOLIE

Dans le genre « folie totale », on a rarement vu pire que les persos de Son of Chuck. Morceaux choisis.



Préhisto « normal ».



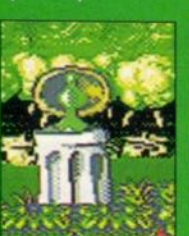
Gros costaud.



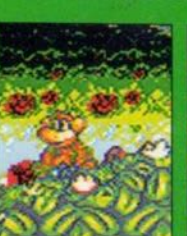
Préhisto déguisé en dinosaure.



Yull Briner.



Créature des poubelles.



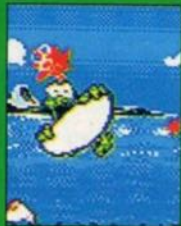
Chimpanzé.



Plante carnivore.



Crocodile.



Surfeur.



Canard.



Danseuse.



Troglodyte.



Préhisto au lance-flammes.



Père Noël.



Grosse Bertha.



Oiseau.



sur des poubelles ou des lignes téléphoniques au beau milieu d'un décor d'avant l'industrialisation, atterrir dans un égout ou une usine de voitures après une rencontre avec un dinosaure font partie des charmes de Son of Chuck.

UNITED COLORS OF CHUCK ROCK

Qui a dit que la Megadrive n'était pas une machine de pointe que je lui casse la tête à coup de massue ? Les graphismes pètent de couleurs : trop même parfois, le résultat s'avérant de temps en temps un peu chargé, pour ne pas dire confus. Mais bon, c'est une affaire de goût. Moi, des décors pareils me laissent sur le c... Faut-il vraiment que je vous parle de l'animation ? Un personnage qui prend des

LUCKY ? UNLUCKY !





Les plus fins observateurs remarqueront qu'un personnage survient parfois dans le jeu. Il se fait ainsi allégrement écraser par un dinosaure au premier niveau, cramer les fesses dans le monde des laves ou tombe avec une chute de pierres dans la montagne des fruits. Il ne sert à rien, si ce n'est à ajouter une petite touche d'humour... et se trouver au mauvais endroit au mauvais moment.

mimiques irrésistibles, des scrollings hallucinants, des sprites gigantesques animés sans le moindre ralentissement, c'est parfait. Accrochez-vous, ils sont même parvenus à inclure des effets spéciaux : spot de lumière et même imitation de zoom lorsqu'un oiseau gigantesque arrive d'un bout à l'autre de l'écran. Et je ne vous parle pas

de certains passages comme le niveau dans lequel vous montez au sommet d'un arbre qui s'enfonce dans la lave et qui est un des plus impressionnants jamais vu dans un jeu de plate-forme. Il n'y a que la bande sonore qui me laisse un peu sur ma faim. Correcte, elle dénote au milieu de ce festival visuel. Une réalisation béton, un perso adorable, une bonne dose d'humour, et si Son of Chuck était tout simplement indispensable parce qu'il est excellentement bon à jouer ? Varié, bourré d'idées (comptez-en plusieurs par niveau) et jouable, Son of Chuck a la faculté de scotcher n'importe quel amateur de plate-forme à sa console. Et après des heures en tête-à-tête avec le rejeton de Chuck, un seul mot peut lui venir à l'esprit : « Hugh ! » ■



Autre tableau de bonus : sculptez un Chuck dans la pierre pour obtenir un « continue ».



Renvoyez-lui ses projectiles dans l'œil.

Igghy, a rajouté deux « h » pour se mettre à la mode préhistorique.

90%

CHUCK ROCK II : SON OF CHUCK

- MEGADRIVE
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 94 %
- Animation : 96 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 95 %

A B C D E F



JE M'ABONNE...

**1 an =
11 numéros
280 F* au lieu
de 308 F**

(*Tarif étranger et DOM TOM : 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.

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 rechange, 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 et DOM TOM : 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 :

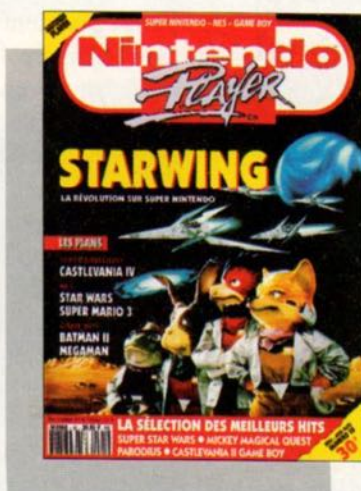
Code Postal : Ville :

Date de naissance : Console(s) :

Signature obligatoire (des parents pour les mineurs) :

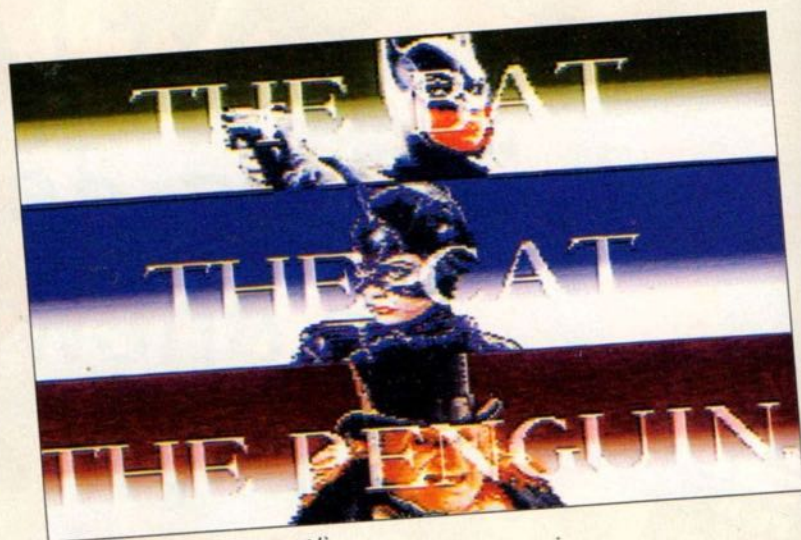
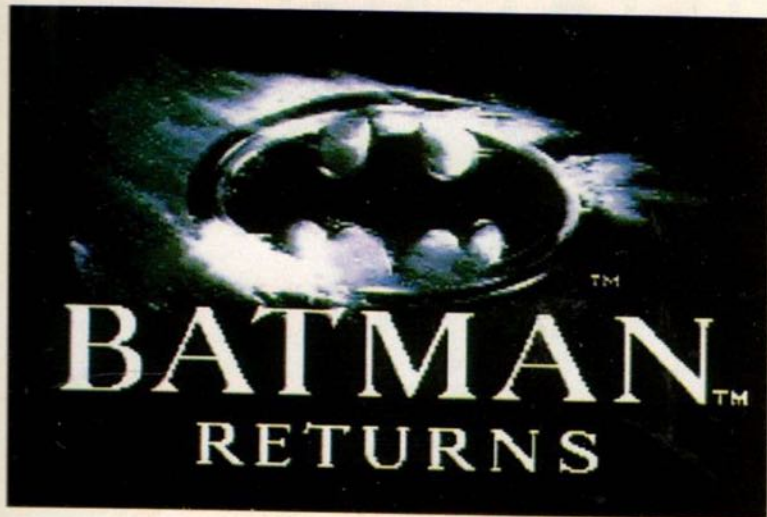


“Tirez des bulles
de chewing-gum
sur les Z bleus
pour obtenir de
nombreuses vies
supplémentaires.”



*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.**



Les trois protagonistes du jeu sont là.

L'homme chauve-souris nous revient dans des aventures placées sous le signe de la baston et de la mauvaise humeur. On savait déjà qu'il ne fallait pas lui marcher sur ses bat-pieds, mais là, il y va vraiment fort. Remarquez, en face, on ne se gêne pas non plus pour essayer de lui couper les ailes, à l'homme animal.

Tiré du film du même nom, *Batman Returns* en est une adaptation à peu près fidèle. Pour mémoire, rappelons un peu l'histoire du long métrage ! La ville de Gotham City, protégée par la ténébreuse chauve-souris, est un lieu relativement calme. Pas étonnant, les voyous se font rapidement bat-défoncer la tête et, donc, le taux de criminalité a tellement baissé que même les

plus craintives grands-mères squattent les discothèques. En plus, Noël arrive et les esprits sont à la fête, alors... Alors justement, tout ne va pas si bien que ça. Un personnage mystérieux va bientôt faire son apparition. Son nom : Oswald Cobblepot. Rejeté par ses parents (remarquez, vu sa tronche, on les comprend), cet être difforme a passé son enfance dans les

égouts, élevé par des pingouins (le truc classique, quoi). Sa totale aversion pour le genre humain le pousse à prendre le pouvoir de la ville. Il devient donc maire de Gotham grâce à de mirobolantes promesses (démagogie, quand tu nous tiens !). Un autre personnage, Catwoman, tient également un rôle important dans le film. D'abord indécise en ce qui concerne

ses sentiments (ce n'est pas une femme pour rien...), elle va finir par s'allier au pingouin et devenir l'adversaire de Batman. Heureusement, par la suite, les choses s'arrangent. Voilà, le film repose sur cette simple trame. Le jeu suit à peu près sur les mêmes bases. Évidemment, de nombreux aspects du film sont négligés, mais *Batman Returns* (n'est qu'un beat them up pur et



Vite Bruce, va enfiler ta combi !

CHATTE EN COLÈRE NE SE LAISSE PAS FAIRE

Catwoman est une adversaire que vous devrez affronter deux fois dans le jeu. Méfiez-vous d'elle, elle a plus d'un tour dans son sac.



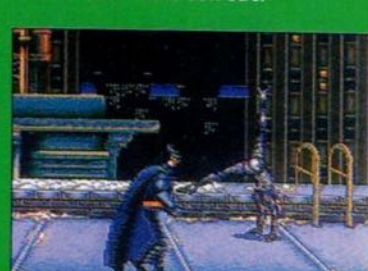
Coup de fouet. Ça claque sec.



Catwoman est si rapide qu'en se déplaçant, parfois, elle semble se multiplier.



Attention à ses coups de pied vicieux (merci la coquille).



Hop ! essaie donc d'en faire autant, Batman.

ET TU TAPES, TAPES, TAPES...



L'homme chauve-souris possède une grande panoplie de coups. Il peut attraper et projeter ses adversaires...



... faire appel à un pouvoir spécial et tourner sur lui-même...



... enchaîner de méchants coups de poing et coups de pied...



... projeter des adversaires contre le mur...



... il peut même se protéger (il faut y penser)...

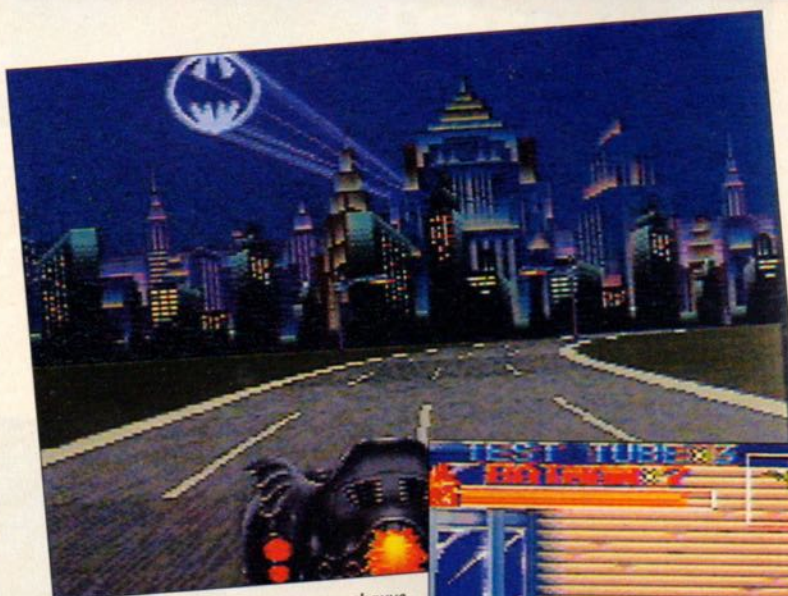


... et, fin du fin, il a la possibilité de prendre un vilain pour taper sur l'autre. Grandiose.

dur. Le côté psychologique est un peu négligé, mais ce sera pour une autre fois.

BATMAN : « TIENS, UN MÉCHANT ? » PAF !

Batman Returns ne vous retournera pas les neurones. Tout ce que vous devez avoir en tête, c'est d'avancer sans cesse et de ne laisser personne vous barrer la route. Un point c'est tout. Bon, cela ne veut pas dire pour autant qu'il ne faut pas réfléchir. Quand vous attrapez un gros vilain par le col, vous vous posez parfois une question : « Je lui mets un coup de tête ou je l'achève "à la main" ? ». Il faut dire qu'au niveau nombre de coups, notre bat-héros est blindé. Coups de poing, coups de pied, coups de tête... Les vilains en prennent pour leur grade. Et si ça ne suffit pas, Batman les attrape et les projette sauvagement par terre, ou bien encore il en prend un



Haut dans le ciel, le signe de l'homme chauve-souris illumine la voûte céleste...

pour taper sur l'autre, ou alors... Mais jetez donc un œil sur l'encadré « Et tu tapes, tapes, tapes... », vous vous ferez une idée plus précise des capacités offensives du bat-personnage. Le plus extra en matière de jouabilité, c'est que pour effectuer tous ces coups, un seul bouton suffit.

Vous n'avez qu'à modifier la direction pour changer de prise. L'ergonomie est over top. Et le plaisir de jeu aussi.

UN CERTAIN SOUCI DU DÉTAIL

Mais, me direz-vous, Batman Returns ne serait-il donc qu'un de ces beat them up comme on en connaît tant,



Ça plane pour moi.



C'est ici que Batman devra faire preuve d'adresse et de sang-froid. Son bat-grappin doit bien accrocher et sa main ne pas trembler. Attention surtout aux différents ennemis et aux poutres enflammées qui tombent

dans lequel il faut jouer des pieds et des mains bêtement jusqu'à ce que mort s'ensuive ? Eh bien oui et non. Oui parce qu'il faut bien le reconnaître, l'intérêt de Batman Returns est assez limité. Non parce que même si on casse du vilain, ce n'est pas n'importe comment. D'abord, on l'a vu, l'homme à la cape noire dispose d'un arsenal de coups faramineux. C'est un gros avantage. Ensuite, le jeu regorge de petits détails qui prouvent qu'un effort réel a



Hou ! le vilain ! Se cacher derrière une faible femme sans défense...

vent se lasser entre eux. Il suffit d'esquiver le tir d'un de ces pourris de lanceur de roquettes, si un adversaire se trouve sur la trajectoire, il bouffe le blast. Même chose pour les bombes au sol. Cool, non ? Et si cela ne ne vous convainc pas, sachez que vous pouvez attraper un ennemi et le balancer dans le décor. Ça c'est la preuve d'un souci certain du détail ! Si vous répondez non, je ne vous parle plus.

ET PUIS IL Y A AUSSI...

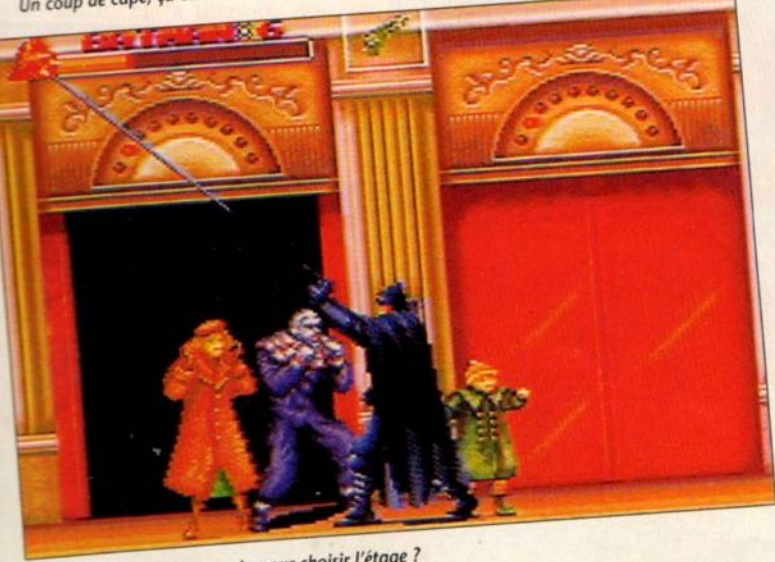
Mais ne croyez pas que Batman Returns se limite à la baston pure et dure. Certains passages différents du beat them up brisent heureusement la linéarité du jeu. Par exemple, Batman doit faire

été apporté à sa conception. Ainsi, vous pouvez voir les méchants brandissant leurs épées, prêts à vous embrocher, boire de temps en temps

au goulot d'une bouteille. C'est bien connu, boire un petit coup, ça donne du courage ! Autre subtilité bien appréciable, les ennemis peu-



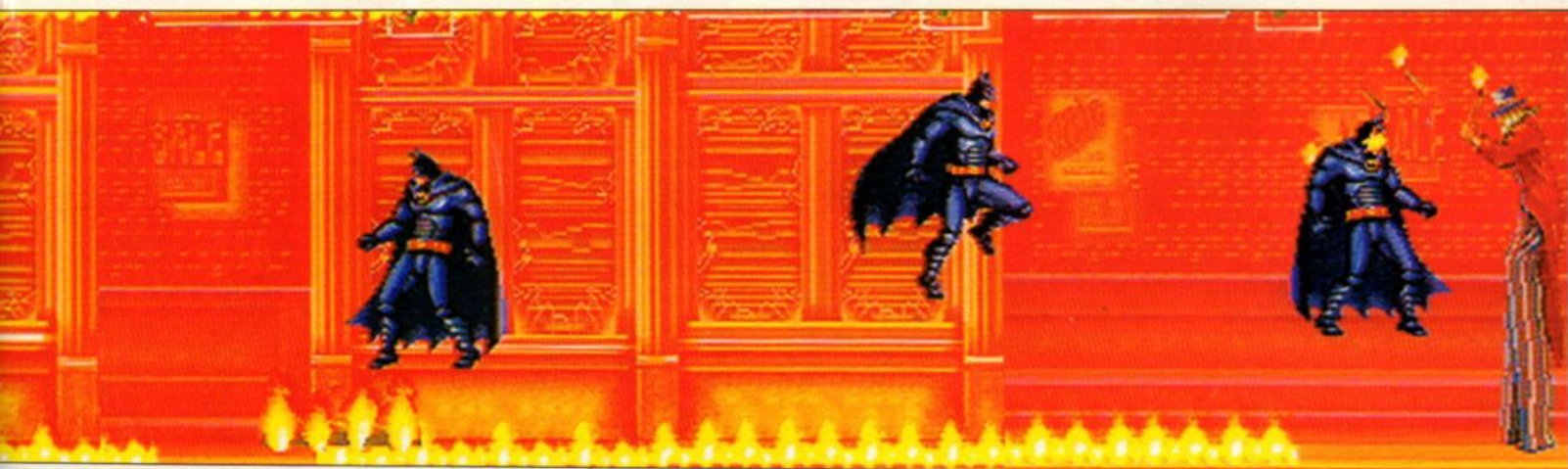
Un coup de cape, ça calme.



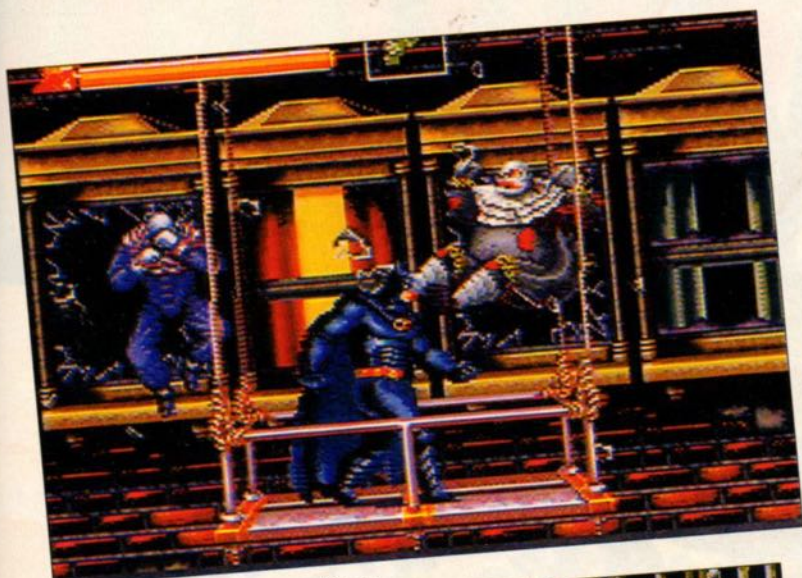
Un petit coup de bat-grappin pour choisir l'étage ?



Il a de la poigne, tout de même, ce Batman.



emment, au moment même où vous passez dessous.



« Mon espace vital est réduit au minimum. Dégage ! »



Les pingouins balancent leurs missiles.



Ouf ! la batmobile passe juste entre.

dans le moindre détail. Ainsi, des images digitalisées tirées du film viennent agrémenter les différentes phases de jeu et permettent de mieux comprendre l'histoire. Les graphismes sont de toute beauté. Les sprites sont énormes et se déplacent de façon fluide et rapide. Non, il n'y a rien à dire. Et puis les décors sont vraiment géants. Regardez les photos, elles parlent d'elles-mêmes. Au niveau du son, c'est encore du tout bon. La musique, qui reprend le thème du film, s'avère d'excellente qualité. Bref, on en vient à se demander si ce jeu a vraiment un défaut. Eh bien la réponse est non ! Mais, comme on l'a déjà dit, son intérêt est limité. Celui qui n'aime pas la baston bestiale



Miss Sapin de Noël est en mauvaise posture. Allez, je vais vous dire ce qu'il lui arrive : elle meurt.

laissera bien volontiers Batman Returns de côté. Par contre, pour les adeptes, c'est du tout bon. Quant aux fans de baston et de Batman, pour eux, c'est le nirvana. ■

Chris a déjà rencontré des demoiselles tout en cuir, mais ce n'étaient pas des catwomen.

preuve de souplesse dans le poignet lorsqu'il se trouve dans une maison où le plafond et le sol sont en proie aux flammes. Il lui faut manier le bat-grappin à la perfection. Encore plus fort lorsqu'il est au volant de sa fameuse batmobile dans les rues de Gotham à 200 km/h. Cerné par les motards de la mort, il slalome au milieu des grenades et les bâtons de dynamite qu'ils balancent sur le bitume. C'est pas beau tout ça ? Allez, avouez que vous n'en espérez pas tant.

BILAN FAVORABLE

Batman Returns bénéficie d'une réalisation hors du commun. Tout a été peaufiné

89%

BATMAN RETURNS

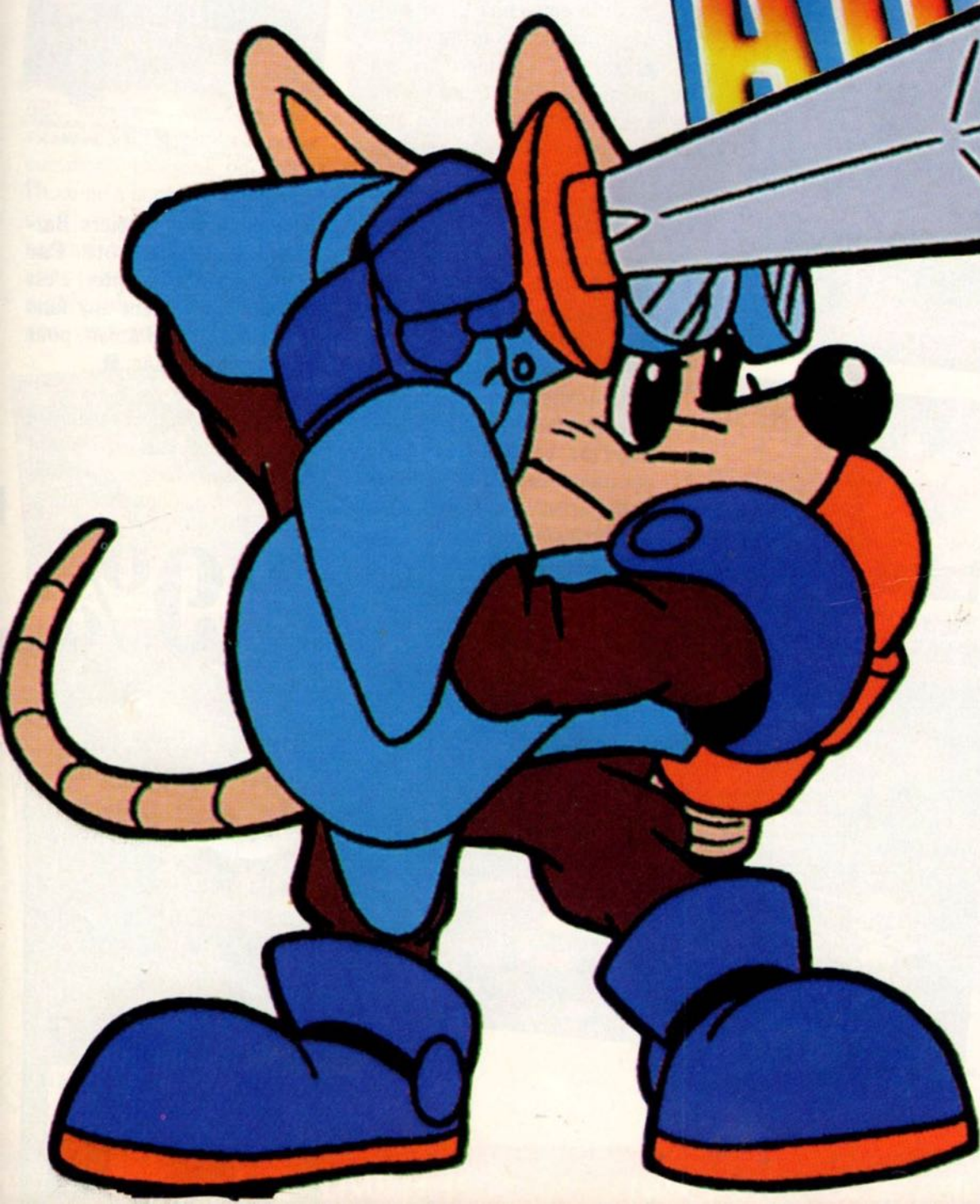
- SUPER NINTENDO
- Genre : beat them up
- Graphisme : 97 %
- Animation : 94 %
- Son : 95 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 95 %

A B C D E F



CONNO

ROCKET ADVENTURE



Flayer 050

TELEVISATOR
2

Pour en savoir plus Tape

COULIRS

KNIGHT TOURES

POUR JOUER!! C'EST FACILE!!
RETROUVEZ LA QUESTION SUR TELEVISATOR 2
LE 13 OCTOBRE DE 9 h 20 à 11 h 20
EN ATTENDANT VOILA L'INDICE PLAYER ONE :
" ON S'Y BRÛLE LES DOIGTS "

Vous pourrez également retrouver toute l'actualité :
-Jeux vidéo, Ciné, BD, ... ainsi que vos dessins animés préférés : JAMES BOND JUNIOR,
FAMILY DOGS ET RETOUR VERS LE FUTUR.

A GAGNER

 **KONAMI**

2
France

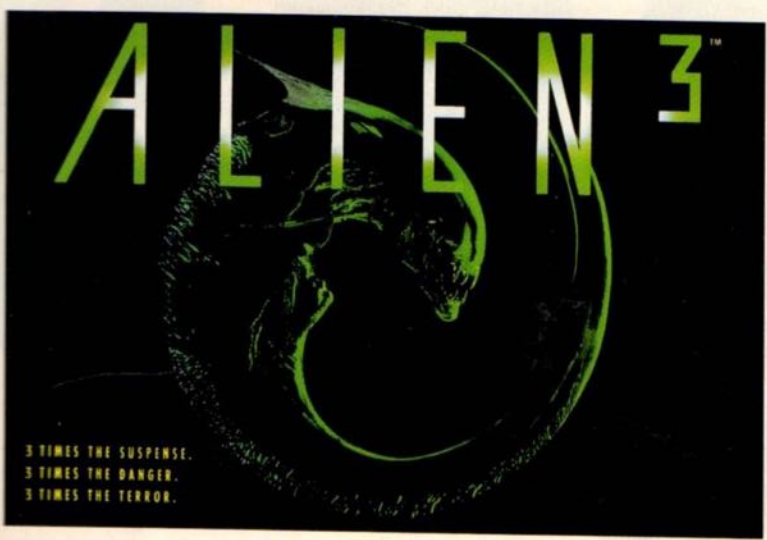


la version
arcade de

LE TRUCAL DU JOUEUR

3615 PLAYER ONE

2^e au 10^e : 1 Jeu ROCKET KNIGHT ADVENTURES



Ambiance malsaine, angoisse et sueurs froides : voilà ce qui vous attend sur le sol de Fiorina « Fury » 161. Une planète d'un genre un peu spécial où la peur est la première cause de mortalité !

Comme vous le savez tous, Alien 3, c'est d'abord un film. Histoire de se remémorer un peu l'histoire, voici un bref résumé du scénario. Alors que son vaisseau revient vers la Terre, le lieutenant Ripley (Sigourney « plus d'cheveux » Weaver) et son équipage sont en état de repos artificiel. Tout doit se passer pour le mieux lorsqu'un accident se produit. Un véhicule de sauvetage est immédiatement envoyé dans l'espace. Il atterrit sur la planète Fiorina 161. Après l'atterrissage,



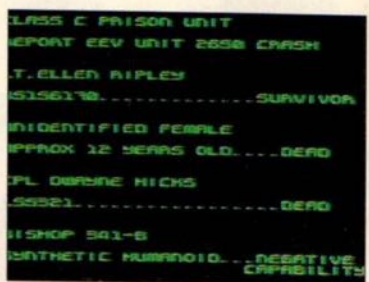
Sur le tube qui la protège ou dans ses rêves, les Aliens assaillent constamment Ripley. Pauvre petite...

Ripley est la seule survivante du groupe. Enfin pas vraiment, puisqu'un Alien débarque en même temps qu'elle (décidément, ils sont coriaces). Les morts vont alors se

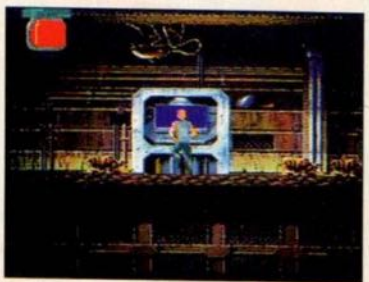
multiplier. La belle lieutenant, aidée de malades sanguinaires (double chromosome Y oblige) qui se trouvent sur cette planète prison, va tout faire pour éliminer le monstre (surtout qu'elle-même en abrite un en son sein et... mais bon, il faut voir le film). Voilà, à peu de choses près, la trame du long métrage. Intéressons-nous maintenant au jeu qui s'en inspire.

ADAPTATION LIBRE

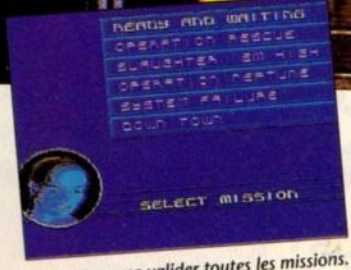
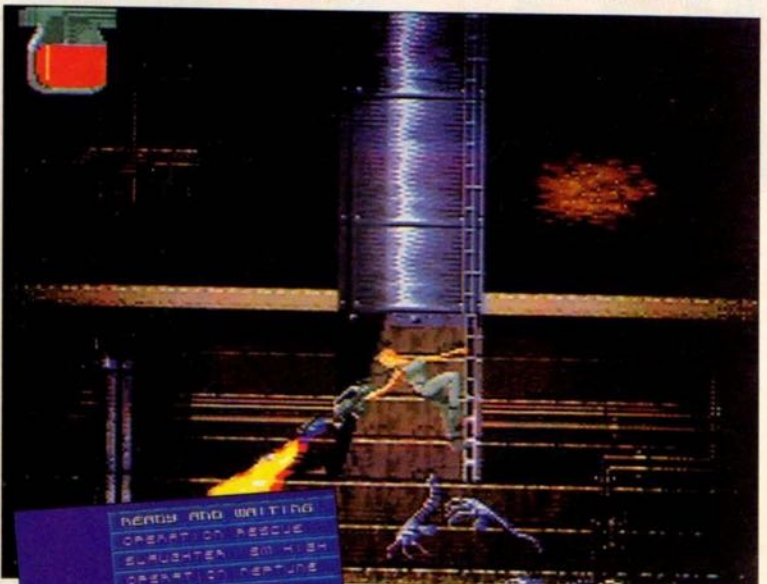
Alien 3, le jeu, s'inspire très librement du film. Ce n'est pas à un Alien que vous



Le rapport après le crash...



Le terminal est l'endroit à partir duquel...



... vous pouvez valider toutes les missions.

Ces espèces de bulbe sont des nids d'Aliens. Grillez-les !

avez affaire, mais à une multitude. De toute façon, c'est simple : ne comptez que sur vous pour accomplir différentes missions : délivrer de pauvres prisonniers, réparer certaines machines, condamner certaines portes, nettoyer un endroit infesté d'Aliens, etc. Vous allez comprendre ce que signifie le mot « polyvalence ». Vous ressentirez également l'angoisse viscérale qui prend aux tripes. Pour mener à bien vos missions — un niveau en compte six ou sept qu'il faut enchaîner sans passer l'arme à gauche —, vous disposez de trois armes différentes : le fusil à impulsion

C'EST BON À SAVOIR



Dans les conduits d'aération, utilisez de préférence le lance-flammes. Son rayon d'action vous permettra de blaster avec plus de facilité les Aliens qui s'y promènent.



Ne croyez pas que tous les murs sont infranchissables. Certains vous laissent passer. C'est d'ailleurs indispensable pour parvenir à certains endroits. Alors n'hésitez pas à jouer les passe-murailles.



Surprise ! on peut aussi bien s'accrocher aux chaînes qu'aux échelles ! A priori, ce n'est pas évident car elles se fondent diablement bien dans le décor. C'est des malins ces programmeurs...

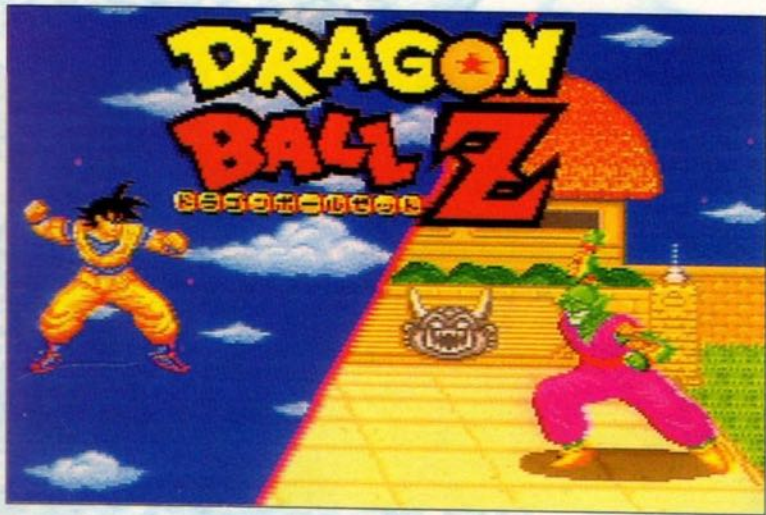
Les Players Ones explosent les Boss en 5 minutes !



Les jeux vidéo, du lundi au vendredi à 18h15 (rediffusions à 0h15 et 8h15),
et le Best Of : le samedi de 17h à 18h et le dimanche de 12h à 13h.



La Chaîne Musicale
Sur le Câble et CANALSATELLITE



« Je vais t'anéantir, Sangoku !

— Je ne pense pas que tu en sois capable, Vegeta. — C'est bien ce qu'on va voir...

KAAMEHAAMEEEEEHAAAAA ! »

La série Dragon Ball Z a vu le jour au Japon, il y a maintenant sept ans. Après la télévision, c'est au tour de

vosre Super Nintendo de bénéficier d'une adaptation de la saga sous forme de jeu. Reprenant, épisode par épiso-

de, les moments les plus marquants de toute la série, il vous plongera dans l'univers impitoyable de Sangoku, de ses amis, mais aussi et surtout, de ses pires ennemis. Tout au long de votre quête (si vous optez pour le mode « histoire »), vous affronterez tous les personnages du jeu. Certains se révèlent être des alliés fidèles et sûrs après des combats acharnés. Ce sera tout d'abord le cas de Piccolo ou de Satan Junior. Ce dernier s'allie à vous pour combattre l'inférial Vegeta. Si vous battez ensuite Vegeta, il devient également votre allié, et ainsi de suite jusqu'à l'innommable Cell, boss ultime qui n'aspire qu'à la destruction de Goku et de ses compagnons. Notez qu'au fur et à mesure que vous progressez, les personnages voient leurs pouvoirs augmenter. À tel point que certains, en l'occurrence tous

les Saïdjines (Sangoku, Vegeta, Trunk et Sangohan), se transforment à nouveau...

UN ÉCRAN SPLITTÉ... ÇA DÉCOIFFE !

Par rapport à la majorité des jeux inspirés de Street Fighter II et compagnie, Dragon Ball Z offre une particularité importante. En effet, il n'est pas nécessaire de rester à proximité de votre adversaire pour l'affronter. Vous pouvez ainsi combattre à distance. Dès que vous choisissez cette option, l'écran se divise en deux. Chaque partie est attachée à l'un des deux joueurs. En fonction de la position des combattants, ces écrans permettent d'effectuer des rotations. Un radar indique alors au joueur la situation de son adversaire. Il prépare ainsi ses attaques ou ses déplacements en consé-

PLUS DE PARAMÈTRES QUE DANS STREET FIGHTER II !

Il existe différents modes de jeu qui proposent des menus spécifiques. Par exemple, si vous choisissez le mode « histoire », il vous est possible de jouer en aveugle en supprimant le radar et votre jauge. Vous pourrez faire de même en mode « combat », avec deux joueurs, ainsi qu'en « championnat ».



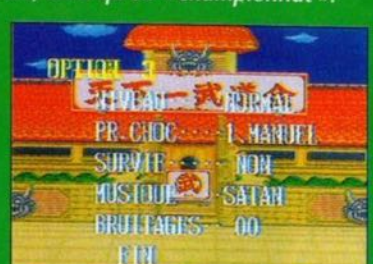
Le menu de commande pour les coups.



Le menu « option 1 » permet de configurer le paddle.



Le menu « option 2 » supprime le radar, la jauge et augmente le nombre de continue, etc.



Le menu « option 3 » détermine l'activation automatique des pouvoirs.



Voici la combinaison du « Kamehameha » : même Frizer ne s'avise pas de le prendre de face...



Quand Vegeta opère son « final flash », Cell ne peut éviter l'explosion, malgré son immense pouvoir. Normal ! Vegeta est en Super Saïdjine.

LE CHAMPIONNAT

Le mode « championnat » est vraiment très intéressant. Il offre la possibilité de se lasser la tronche sans aucune retenue même à huit joueurs. C'est fort appréciable pour régler quelques comptes : « Chris, lâche SF II et viens te faire lasser sur DBZ ! » Chacun choisit son personnage et la console détermine au hasard les diverses rencontres avec la plus grande objectivité (mon œil !). Ainsi, dès les quarts de finale, on peut savoir quel est le meilleur des huit personnages.



Second quart de finale : Goku contre Vegeta.



Ça castagne dur dans les demi-finales.



Trunk ou N° 20, lequel des deux l'emportera ?



Un coup qui fait mal.

quence. On remarque également que le trait de séparation change de couleur en fonction de la distance mais aussi du déclenchement d'un **superpouvoir**. Si le trait devient noir... c'est qu'il est trop tard ! Gniaf, gniaf, gniaf !

DES SUPERPOUVOIRS

Les pouvoirs des combattants constituent le principal intérêt du jeu. Tous aussi dévastateurs les uns que les autres, ils infligent à l'adversaire, si celui-ci ne les esquive pas ou s'il les renvoie, d'énormes dégâts, et parfois même la mort. Cependant, il faut savoir les utiliser au bon

moment et pas n'importe comment. En effet, certains personnages comme le **Cyborg N° 20** ou même Cell ont d'étranges facultés... Le N° 20 absorbe ainsi votre pouvoir et le transforme en énergie personnelle. Pour sa part, l'infâme Cell annule littéralement votre attaque. Cela se révèle souvent très vexant,

surtout quand on ne dispose plus de « power » pour en relancer une autre. Sachez tout de même pour votre survie qu'il est préférable, et même conseillé, d'esquiver les **pouvoirs** si vous ne disposez plus d'énergie pour les renvoyer. Même en les évitant, le souffle produit vous enlève de la vie. Quand on y



Attention, le trait est jaune ! C'est mauvais signe.

regarde de plus près, Dragon Ball Z se joue beaucoup plus en finesse que les autres jeux du même acabit. Il ne s'agit plus ici de jouer du paddle comme un fou et d'éclater gentiment la tronche du mec en face. Si le but reste le même, il faut faire preuve de **subtilité** et d'agilité pour esquiver ou renvoyer une attaque sans pouvoir se protéger en se mettant en garde comme dans SF II. Il faut également gérer la distance entre les personnages même si le corps à corps demande tout

autant de **technique**. Surtout quand le nombre de combinaisons et d'enchaînements est important.

PLUS DE STRATÉGIE, MOINS DE BLA-BLA !

Il est nettement plus intéressant de travailler sur les déplacements qui surprennent vraiment l'adversaire. La préparation des pouvoirs qui en découle vous laisse alors tout ébahi. Par exemple, **Frizer** se trouve à l'autre bout du niveau. Le bon truc, si vous



C'est mieux que de la danse rythmique.

LES BONS

LES PAS-COOL

LES MÉCHANTS



Sangoku : Je suis admiratif devant tant de puissance.



Vegeta : Je suis le plus fort !



Frizer : Nul ne saurait me vaincre.



Satan : Je les éliminerai tous !



N° 16 : Ne me touchez pas, sinon je vous tue.



N° 20 : J'avalerais votre énergie.



Trunk : Je viens du futur pour sauver votre présent.



N° 18 : De quel côté je suis, moi ?



Cell, sous sa première forme : Laissez-moi vous dévorer pour que je devienne parfait.



Sangohan : Je suis l'élève de Satan, fils de Sangoku.

Voilà un aperçu des principaux personnages auxquels vous aurez affaire durant vos combats. Il y a d'abord les copains, ceux sur lesquels vous pouvez compter, et il y a les méchants, ceux que vous devez détruire !



Cell, sous sa troisième forme : Je suis parfait...

voulez rire, c'est de lui lancer une série de trois boules avec Sangohan et de léviter en vous dirigeant vers lui. Frizer n'aura que deux solutions : soit il encaisse sans broncher les trois boules d'énergie, soit il lévite. S'il choisit la seconde solution, vous lui tombez dessus à bras raccourcis et à poings fermés : ça fait très mal, croyez-moi ! Pour conclure, si vous aimez le **dessin animé**, vous allez littéralement fondre pour ce superbe jeu qui détient bien des secrets... ■

Sylvain : où il est mon kart dans tout ça ? Hein !

92%

DRAGON BALL Z 2

- SUPER NINTENDO
- Genre : action arcade
- Graphisme : 87 %
- Animation : 89 %
- Son : 96 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : variable
- Durée de vie : 90 %
- Player fun : 98 %

A B C D E F



CONCOURS

ocean

Player One

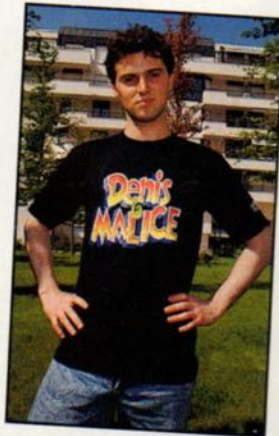


Gagnez 1 Vélo Tout Terrain Energy EN 400

Tube MAGNUM CROMO. Fourche unicrown "BIG FORK". Pédalier SHIMANO Exage LT. 21 vitesses indexées SHIMANO STI. Manettes de transmission SHIMANO Exage LT. Pneus 26 x 2.1. Jantes dural anodisées. Cintre dural. Potence Chromoly T-BONE. Pédales avec cale-pieds et courroies.

LES QUESTIONS :

- 1 - Quelle est l'arme favorite de Denis ?
a/ Le pistolet à eau
b/ Le pétard
c/ Le lance-pierre
- 2 - Qui est le dessinateur de la bande dessinée Denis La Malice ?
a/ Franck Margerin
b/ Fred Kirby
c/ Hank Ketsham
- 3 - Que trouve Denis dans son jardin ?
a/ Une lampe magique
b/ Un os de dinosaure
c/ Un essaim de guêpes



LES LOTS :



- 1^{er} prix : 1 Vélo Tout Terrain + 1 jeu Super James Pond (sur Super Nintendo, NES ou Game Boy au choix) + 1 T-Shirt + 1 Frisbee Denis la Malice.
- 2^e au 10^e prix : 1 jeu Super James Pond (sur Super Nintendo, NES ou Game Boy au choix) + 1 T-Shirt + 1 Frisbee Denis la Malice.
- Du 11^e au 25^e prix : 1 T-Shirt + 1 Frisbee Denis la Malice.
- Du 26^e au 50^e prix : 1 Frisbee Denis la Malice.

Pour participer au concours, adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom, adresse, sans oublier de préciser la machine que vous possédez (Super Nintendo, NES ou Game Boy) à :

PLAYER ONE
CONCOURS DENIS LA MALICE
BP 4 - 60700 SACY-LE-GRAND



EXTRAIT DU RÈGLEMENT : jeu gratuit sans obligation d'achat doté de : 1 Vélo Tout Terrain, 10 jeux Super James Pond (sur Super Nintendo, NES ou Game Boy au choix), 25 T-Shirts et 50 Frisbee Denis la Malice ; les réponses doivent parvenir au journal avant le 5 novembre 1993 à minuit ; les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses ; les résultats seront publiés dans *PLAYER ONE* n° 37 et sur Minitel 3615 Player One (rubrique JEUX) à partir du 20 novembre 1993 ; le présent règlement est déposé chez Maître Savoye, huissier de justice à Rouen, et disponible sur simple demande à l'adresse du journal.



Les bons gros robots armés de mégablats sont encore et toujours à la mode. Dirigez une de ces énormes carapaces rutilantes à travers des déluges de fer et de feu procure toujours un plaisir intense.

Fans de Robotech, admirateurs de Goldorak, ce jeu vous est destiné. De toute façon, à mon avis, si vous êtes un accro de robots, la vue de ces pages a dû vous remplir d'une joie intense. Sympa les graphismes, non ? Dans le jeu, l'histoire se déroule dans un futur lointain où des guerres intergalactiques pour la conquête de l'espace font rage. Vous, jeune homme frais émoulu d'une école où sont formés les meilleurs pilotes, êtes plongé directement au cœur de l'action. Vous allez

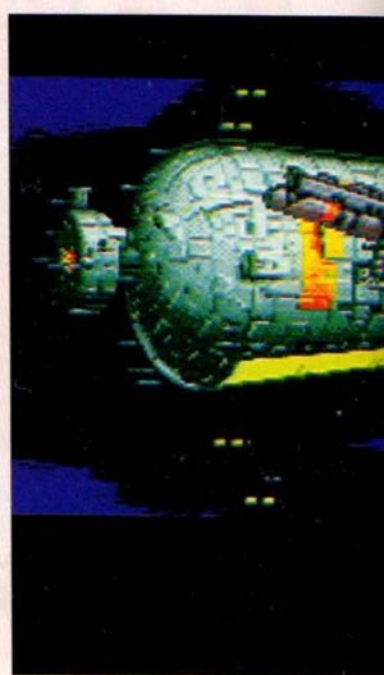
faire partie d'une troupe d'élite chargée de remplir plusieurs missions d'une extrême importance. *Alea jacta est.* Ne vous posez pas de question, foncez.

Seulement attention, vous êtes pilote, mais pas de n'importe quel engin. Vous

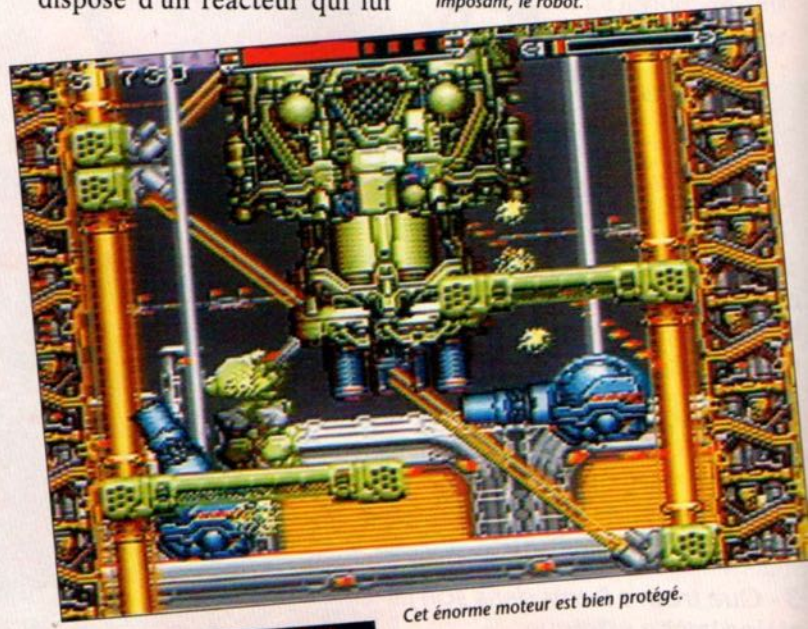
êtes pilote de robot. Et quand on voit le monstre...

C'EST PAS DU MATOS DE PETIT JOUEUR, ÇA !

Bien engoncé dans votre fauteuil, aux commandes de votre **super robot**, vous n'avez vraiment peur de rien. Protégé par plusieurs tonnes d'acier trempé, on comprend que la confiance vous habite. Mais méfiez-vous, vous allez avoir à faire à forte partie. Les gars d'en face possèdent de gentils joujoux eux aussi. Votre robot, une excellente **machine**, est capable de pas mal de choses. D'abord, il dispose d'un réacteur qui lui



Imposant, le robot.



Cet énorme moteur est bien protégé.

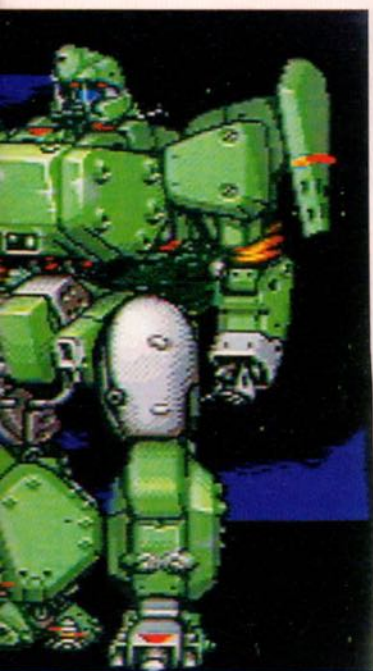


Balade dans un champ d'astéroïdes.



Vous êtes en liaison radio avec le QG.

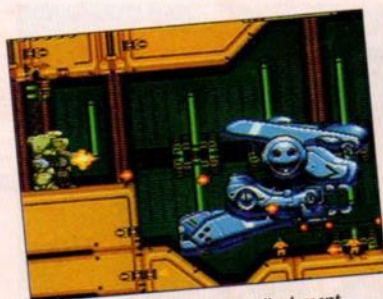
permet de planer sur quelques mètres (pas plus vu sa masse !). Il dispose également d'un tir et d'un coup de poing pour attaquer les machines adverses. D'autres armes, comme par exemple un laser, sont également récupérables. Autre particularité de l'engin, il peut glisser à toute vitesse sur sol plat. Certains passages du jeu vous obligent à jouer les « fend-la-bise » sinon vous encaissez et subissez des dégâts considérables. Enfin, et c'est un élément très important du jeu, votre robot dispose d'un **bouclier** qui lui permet d'absor-



trépidante. Et puis les missions se suivent sans se ressembler. Dans celle-ci vous devez traverser un champ d'astéroïdes, dans celle-là procéder à une entrée dans l'atmosphère terrestre... Je vous promets qu'en jouant à Cybernator, vous ne risquez pas de vous ennuyer.

À COUPER LE SOUFFLE !

Un peu dans le même esprit que Batman Returns, sur la même machine (les deux jeux ont été développés par Konami), Cybernator est le type même du jeu qui fait passer un excellent moment mais au cours duquel vos capacités intellectuelles sont



Vous voyez comme ils sont ridiculement petits, les petits bonshommes en bas ?



Je crois bien que c'est un gros morceau devant.



L'atmosphère est brûlante.



Ta-ta-ta-ta ! Allumez-les de votre hauteur.

loin d'être sollicitées. Bah, ce n'est sans doute pas le but. De toute façon, Cybernator se révèle être, par sa sublime réalisation, un véritable bijou que tout fan de shoot them up se doit de posséder. Les graphismes, en particulier, sont d'une qualité rare. Et puis, il y a des petits détails qui font craquer, comme le

souffle des réacteurs sur le sol ou l'impact des balles qui marquent la surface des vaisseaux. Moi, en tout cas, je suis en mille morceaux. ■

Chris, ne se laisse pourtant pas séduire si facilement (quoique...).

89%

CYBERNATOR

- SUPER NINTENDO
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 97 %
- Animation : 95 %
- Son : 93 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 82 %
- Player fun : 92 %

A B C D E F



Une pièce d'artillerie mobile. Feu à volonté !



Ils vont arrêter de tourner ces deux... euh... machins.

ber la plupart des chocs. Il est quasiment obligatoire de s'en servir si l'on veut avancer.

« CYBERNATOR, SCÈNE 1... MOTEUR ! »

Pour vous donner une idée de ce qui vous attend dans Cybernator, voici la description de quelques passages du jeu. La première mission, par exemple, vous confie la tâche de détruire le moteur d'un énorme vaisseau ennemi avant qu'il ne soit en place. Il vous faut alors traverser un champ métallique de tourelles et de robots en essayant de vous prendre le moins de blasts possible et, une fois devant le moteur, tirer dessus à en faire fondre votre canon. Comme vous le constatez, ça ne va pas chercher bien loin, mais tout ceci étant vécu sous un déluge de tirs croisés, l'action est on ne peut plus



Remarquez comme l'impact des balles abîme la surface du vaisseau.



Si vos parents vous empêchent de faire des bêtises à longueur de journée et si votre plus grand rêve est de casser tous les objets fragiles de la maison, Denis la Malice est un jeu pour vous.

J'ai une sainte horreur de l'autorité parentale. Au cours de ma dure enfance, j'ai été bassement frappé pour la moindre bourde (minute dramatique, sortez vos mouchoirs !). C'est vous dire si Denis la Malice m'a permis d'évacuer ma rancœur. Cet enfant espiègle a tout du parfait fouteur de m... Il multiplie les bêtises et ne se soucie jamais des conséquences de ses actes. Quel bonheur !

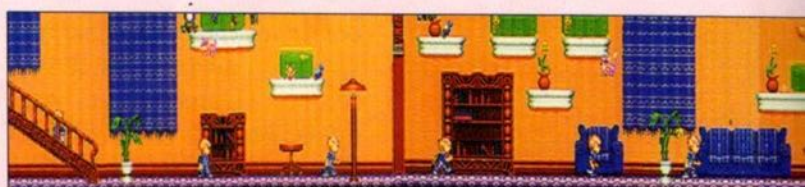
QUEL AFFREUX PETIT CHIARD !

À ses débuts héros de BD dessiné par Hank Ketscham, Denis hante ensuite les petits

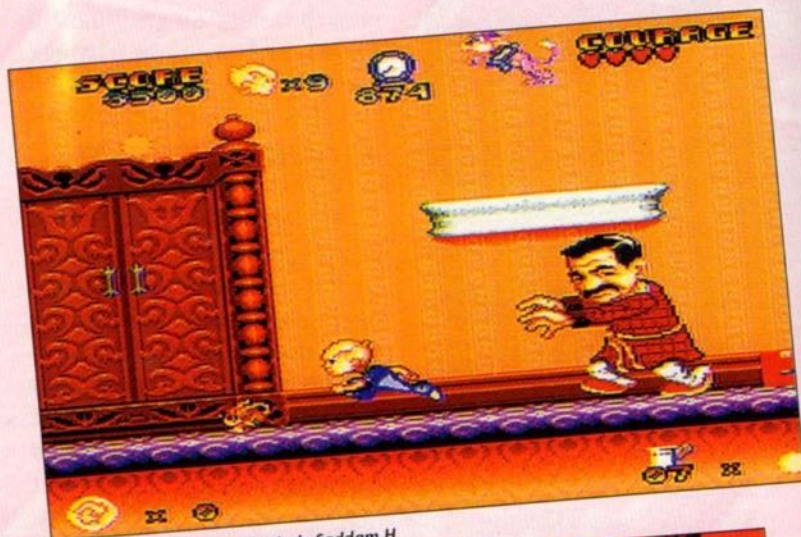
écrans grâce à la fameuse série de dessin animé. Aujourd'hui, vous pouvez le retrouver au cinéma. Le scénario, vous le connaissez tous, est d'une simplicité enfantine. Denis est un **monstre** (un peu comme Crevette !). Le jeu respecte ce principe. Le petit blondinet se balade dans divers lieux pour sauver sa ville de l'emprise d'un voleur qui a kidnappé ses amis, tout en récupérant (comme de bien entendu) des pièces de monnaie volées. Vous devez tout d'abord visiter de fond en comble la maison de **monsieur Wilson**. Là vous trouverez des pièces d'or et des 1Up. Vous vous promenez



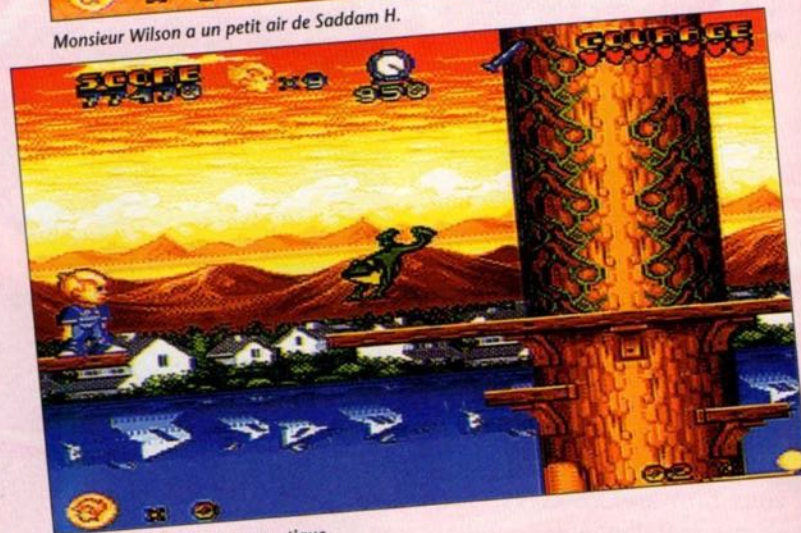
L'arme du siècle : le pistolet à eau !



La maison de monsieur Wilson possède quatre étages. Voici le rez-de-chaussée.



Monsieur Wilson a un petit air de Saddam H.



Une grenouille pas très sympathique.

ensuite dans un parc en jouant les singes sur les branches d'arbres gigantesques. Dans une chaufferie, qui vous réserve bien des surprises, récupérez impérativement les pièces. D'ailleurs, dans chaque level, il faut prendre **cinq grosses pièces** pour continuer. Vous aurez parfois à chercher les pièces dans des décors tarabiscotés. Elles sont souvent dissimulées sur des plates-formes d'accès difficile, même pour le téméraire Denis. On se prend aussi la tête avec l'ordre des actions à accomplir. Avec tout ça, il faut éviter sans cesse mon-



La pleine lune dans un ciel azuré...



Dans ce level du parc, restez au maximum sur la remorque.

sieur Wilson qui vous course sans arrêt ! Parlons maintenant des objets dont vous disposez pour blaster vos ennemis. L'arme fétiche du petit diable est le pistolet à eau (très dangereux au demeurant). Bien sûr, d'autres jouets



J'ai toujours détesté les grosses rousses avec des couettes (pardon Sophie !).



Certains boutons actionnent des ponts lorsque vous marchez dessus.

sont à votre disposition pour vous défouler. Par exemple, avec un lance-pierres ou un pistolet à fléchettes vous dégommez des chats et des souris, des lapins et des tortues... Non Brigitte, n'attaque pas Ocean en justice, c'est pour rire !

LA CATA !

Je ne dis pas ça dans le sens « C'est un jeu nul... » mais plutôt « C'est du délire total ! » En vous baladant dans des décors très classes, Denis saute, court et blaste tout ce qui bouge, dans un



Des décors très classes !

LA PIÈCE FINALE

À chaque fin de level, une pièce cachée que vous ne pourrez récupérer qu'après avoir trouvé les autres.



Dans l'enfer d'une chaufferie infernale...



Vous devez pousser des rochers pour atteindre certains endroits.

des éléments. Frustrant ! Cependant, on prend un pied monstre à diriger un rejeton que rien n'arrête dans une ville aux multiples facettes et aux boss délirants ! ■

Elwood, finalement aime bien les enfants (mais pas Victor Hugo !).

90%

DENIS LA MALICE

- SUPER NINTENDO
- Genre : 90 %
- Graphisme : plate-forme
- Animation : 95 %
- Son : 92 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 78 %
- Durée de vie : 82 %
- Player fun : 93 %

A B C D E F

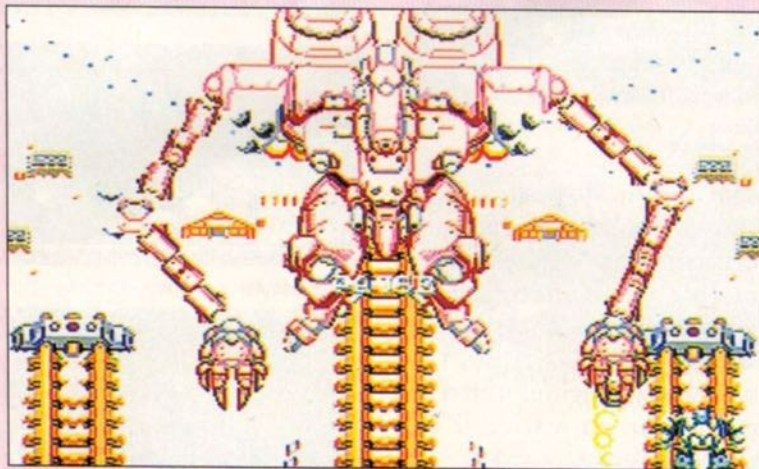




Non ! le shoot them up n'est pas mort.

Au milieu des simulations sportives, des jeux de plate-forme et des innombrables clones de SF II, se glisse parfois un jeu de tir. Youpi !

Vous aurez beau dire, mais on ne m'ôtera pas de l'idée que le monde du CD-Rom défie toute logique. Lorsque les premiers lecteurs de compacts virent le jour, tout le monde s'attendait à voir fleurir de nouvelles générations de jeux, plus proches d'un film que d'un vidéo game classique. Or l'expérience du CD-Rom de la NEC montre que, finalement, les jeux CD les plus intéressants ne sont pas des pseudo-films mais plutôt



Ce boss dispose de trois attaques différentes, et le tout a une vitesse impressionnante.

de bons vieux shoot them up ou jeux de rôle, enrichis de dessins animés, d'une bande son de qualité compact et de niveaux plus nombreux. Le Mega CD confirme cette tendance : alors qu'un Road

Avenger nous a laissés de glace, c'est un shoot them up ultra classique qui casse la baraque.

ALESTE, UN NOM

Aleste est un vieux de la vieille du shoot them up. Développé à l'origine sur MSX (ordinateurs nippons qui se sont pris une grosse gamelle dans les pays occidentaux), il a par la suite été adapté sur CD-Rom NEC sous le nom de Spriggan. On a même vu débarquer un Super Aleste sur Super Nintendo, programmé par Toho. Il va sans dire que chacune de ces adaptations a connu un succès considérable. Et ce n'est que justice : Chris, Sylvain et moi gardons des souvenirs émus de nos parties de Spriggan et continuons à considérer ce jeu comme l'un des meilleurs shoot them up du monde.

ACCROCHE-TOI AU ROBOT, ÇA DÉPÔTE !

Ne vous attendez pas à des innovations majeures. Robo Aleste est un shoot them up à scrolling vertical des plus classiques. Vous y dirigez un robot qui détruit tout ce qui lui passe par le laser et profite de la confusion ambiante pour

VOUS AVEZ DEMANDÉ LE ZOOM ?



Le Mega CD n'est pas qu'un simple lecteur de compacts. La bête de Sega incorpore en effet un coprocesseur graphique permettant de réaliser des effets de zoom. Le problème, c'est que, jusqu'ici, on ne peut pas dire que les jeux sur compact en fassent une utilisation intense. Alors saluons donc en images les efforts de Robo Aleste qui pousse la gentillesse jusqu'à nous offrir quelques zooms des plus sympa.

L'utilisation la plus courante du CD-Rom consiste à stocker des dessins animés de présentation. Ça ne coûte pas cher et c'est très sympa. Avant le jeu, des écrans vous présenteront l'histoire pendant que des voix gutturales (genre Japonais parlant anglais : c'est grandiose !) s'époumonent dans les baffles de votre chaîne. Mais dites, la plupart des images n'occupent que la moitié de l'écran ?



Comme tous les boss, le gros Goldorak est plus impressionnant que vraiment dangereux. La difficulté est présente, mais elle est répartie au sein des niveaux.

récolter un maximum de bonus. On trouve **deux types de bonus** : ceux qui augmentent la fréquence de tir, et les autres qui dotent votre boîte de tôle d'armes spéciales. Ne crachez pas sur les bonus : même en mode « easy », le **niveau de difficulté** est très élevé et vous en aurez besoin pour ne pas devenir fou. Voilà, une fois ces quelques points de détail expliqués, il n'y a plus grand-chose à ajouter sur

Robo Aleste. Dans ce genre de jeu, seuls comptent l'intensité de l'action et les effets visuels qui attendent le joueur.

LA MARQUE DES GRANDS

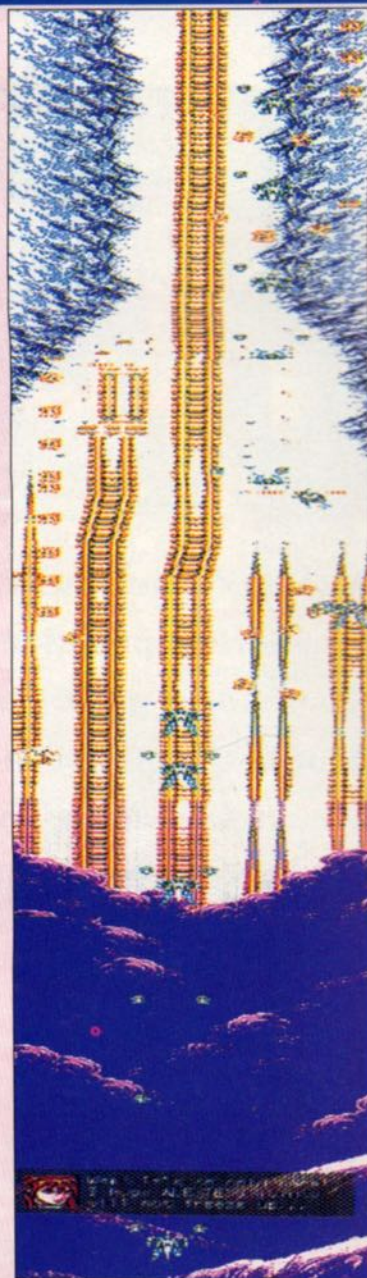
De ce côté-là, vous ne serez pas déçu. Le joueur n'a pas deux minutes pour souffler sur une **musique de grande classe**, à mi-chemin entre le folklore japonais et la techno. Un bon shoot them up se



Ce vaisseau gigantesque n'est pas un élément du décor...

reconnaît à ses morceaux de bravoure : vous aurez droit, entre autres, à un passage dans une montagne recouverte de brume chimique meurtrière, un combat contre un train géant qui occupe plus de **vingt écrans** ou une lutte féroce au-dessus d'un gigantesque vaisseau spatial. Tant dans la variété des adversaires que dans la cohérence des décors (les transitions entre les paysages sont particulièrement soignées), Robo Aleste respire le professionnalisme par tous ses pores. Ce jeu n'est pas exempt de défauts pour autant : outre son classicisme, on peut lui reprocher de ne pas exploiter à fond les possibilités du Mega CD. Malgré quelques zooms, les **effets spéciaux** de la bécane ne sont pas beaucoup sollicités et les décors de fond auraient gagné à être un peu plus travaillés. La palette de couleurs de la Megadrive n'excuse pas tout, surtout lorsqu'on dispose d'un CD-Rom entier pour stocker les graphismes. Mais ces réserves ne pèsent finalement pas face au **plaisir** qui s'en dégage. Robo Aleste n'est peut-être pas un jeu CD au sens strict du terme, mais c'est en tout cas le jeu qui m'a le plus éclaté sur Mega CD, et de très loin. Alors que demande le peuple ? ■

Iggy se demande pourquoi vouloir faire compliqué alors qu'on peut faire simple.



Par rapport à la majorité des shoot them up, Robo Aleste dispose de décors variés. Vous aurez l'indiscible joie de voir évoluer les paysages au sein d'un même niveau. C'est-y pas beau ?

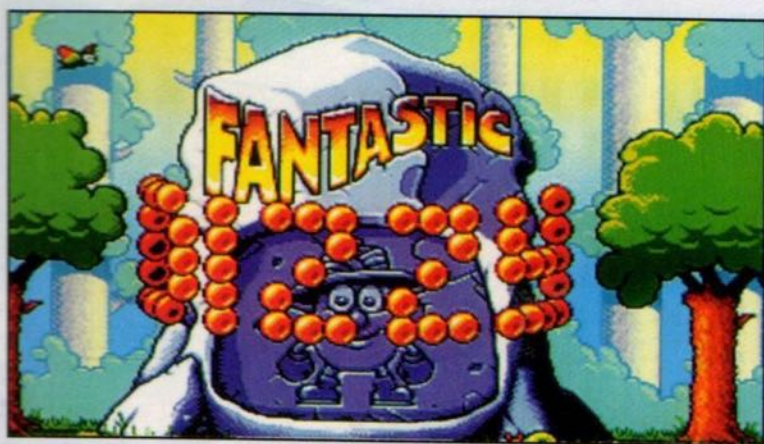
84%

ROBO ALESTE

- MEGA CD
- Genre : shoot them up
- Graphisme : 83 %
- Animation : 89 %
- Son : 91 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 89 %
- Durée de vie : 89 %
- Player fun : 92 %

A B C D E F





Attention ! ne vous fiez pas à votre première impression. Ce soft n'est absolument pas un jeu de plate-forme gentillet de plus, mais une réussite époustouflante et une véritable mine d'astuces et d'intelligence.

Certains d'entre vous ont probablement découvert ce jeu Codemasters sur la NES. Dizzy, le petit œuf sur pattes, avait fait un véritable tabac aux États-Unis, où il s'était hissé à la force de sa coquille au rang de jeu mythique. C'est dire si cette version Megadrive était attendue... D'autant plus qu'elle garde le game play de la version originale, tout en passant au niveau supérieur côté graphisme, son et jouabilité.

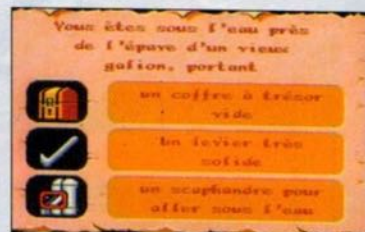
IL Y A TOUJOURS UNE SOLUTION...

Dizzy est le type même du jeu d'action réflexion. Et l'une des plus belles réussites

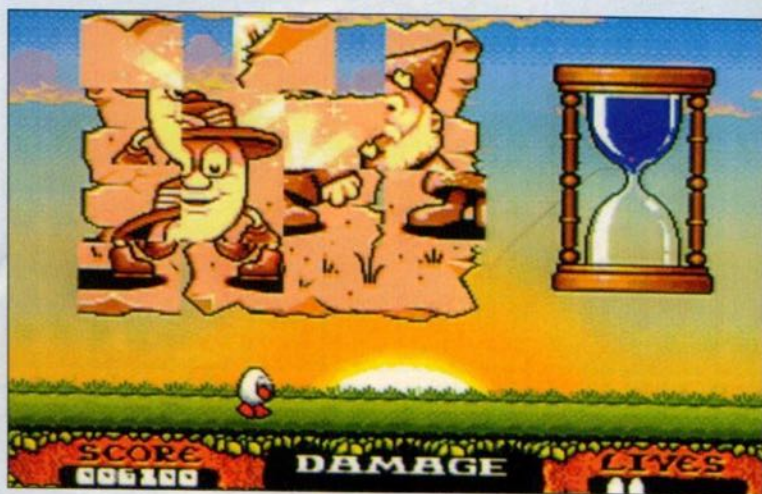
du genre. D'entrée, le ton est donné. Dizzy est dans sa maison (juchée dans les arbres), mais la porte est fermée. À vous de trouver la clé pour partir à l'aventure. Si ce pre-

mier problème est enfantin à résoudre, les choses se corsent par la suite. En sortant de sa maison, Dizzy part vers la gauche et débouche sur une impasse. Il se dirige alors à droite mais est stoppé *illico* par une énorme plante carnivore. Après avoir atteint le niveau inférieur (le pied des arbres), il sera bloqué successivement par un précipice bordé de pics et par un énorme monstre dévorant tout sur son passage. À vous donc de

trouver un moyen de faire un pont pour éviter le précipice, de donner à manger au monstre pour qu'il vous laisse passer et de vous débrouiller pour contourner la plante.



En plus, tous les textes sont en français.



Réussissez le puzzle...



...avant que le sablier ne se vide et gagnez un 1Up.

Dans Dizzy, il faut toujours garder à l'esprit que tout problème a sa solution...

QUEL QUE SOIT LE PROBLÈME...

Si, comme je le disais plus haut, tout problème a sa solution, il faut d'abord savoir que Dizzy ne peut transporter dans sa petite coquille plus de trois objets. Et vu le nombre de choses rencontrées en chemin, trois, croyez-moi, ça ne fait pas lourd. Vous devrez

LES CONSEILS DE MATT



Trouvez le scaphandre avant de visiter les zones sous-marines.



Donnez le sac de pièces au soldat qui garde l'entrée du tunnel dominant sur Bridge Street...



... et le tonneau de rhum au pirate.



Servez-vous de la planche pour faire un pont...



Le monstre vous empêche de passer : normal, il est affamé...

LE CIMETIÈRE



Sur le bateau, le pirate vous fait passer par-dessus bord...



Dizzy a trouvé une nouvelle étoile dans les mines...

donc sans cesse choisir quels objets emmener avec vous dans un nouveau **level inconnu**, revenir sur vos pas pour récupérer une corde ou une clé que vous aviez abandonnées et avoir toujours à l'esprit les divers éléments du jeu. Ce qui donne à ce Dizzy Megadrive un excellent côté stratégique. Et un temps de vie plutôt sympathique. Eh oui, les amis, vous n'avez pas

fini de tourner en rond avant de mettre les pieds (enfin, je devrais dire les « pattes ») dans le **dernier château**, où vous attendent une bande de trolls.

LE JEU AUX MILLE IDÉES

Difficile de faire la somme des idées fabuleuses rencontrées dans Dizzy. Tout y est

astucieux, intelligent et drôle. Ainsi, vous découvrez de **nouveaux personnages** habitant les arbres au-dessus de la maison de Dizzy, vous tombez sur des puzzles et des jeux de rapidité vous permettant de gagner des 1Up, vous visitez des cimetières hantés, un bateau pirate, un château perché dans les nuages, apprenez à respirer sous l'eau grâce à des bouteilles d'oxygène, vous vous prenez pour **Indiana Jones** dans les mines, et encore mille autres choses que je vous laisse découvrir, car trop révéler nuirait au plaisir que procure cette excellente cartouche. D'autant plus que du côté de la réalisation, on frôle la perfection. Les couleurs

sont sublimes, la jouabilité parfaite... Le temps se paye même le luxe de changer lorsque Dizzy visite certains niveaux du jeu, passant du soleil à l'orage en des changements de teintes d'une parfaite grâce. Du grand art ! ■

Matt, adore Dizzy. 1

92%

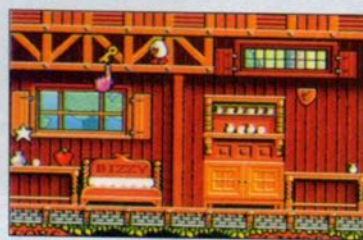
DIZZY

- MEGADRIVE
- Genre : action réflexion
- Graphisme : 96 %
- Animation : 88 %
- Son : 84 %
- Jouabilité : 89 %
- Difficulté : 90 %
- Durée de vie : 87 %
- Player fun : 92 %

A B C D E F



... et vous devrez vous aider des bulles pour remonter.



Dans la maison de Dizzy, une petite main vous indique où se trouve la clé.



sont radicaux. Bien sûr, vos pouvoirs ne sont pas éternels. Lorsque votre réserve d'ectoplasme (comme le slim dans SOS Fantômes) est épuisée, vous vous retrouvez dans un donjon où vous devez récupérer du précieux liquide en évitant les pièges surnaturels. **Haunting Starring Polterguy se divise en deux parties** : la première où vous devez faire peur à la famille Sardini pour qu'ils quittent leur maison et la seconde, dans laquelle il vous faut récupérer de l'ectoplasme et des sorts. C'est

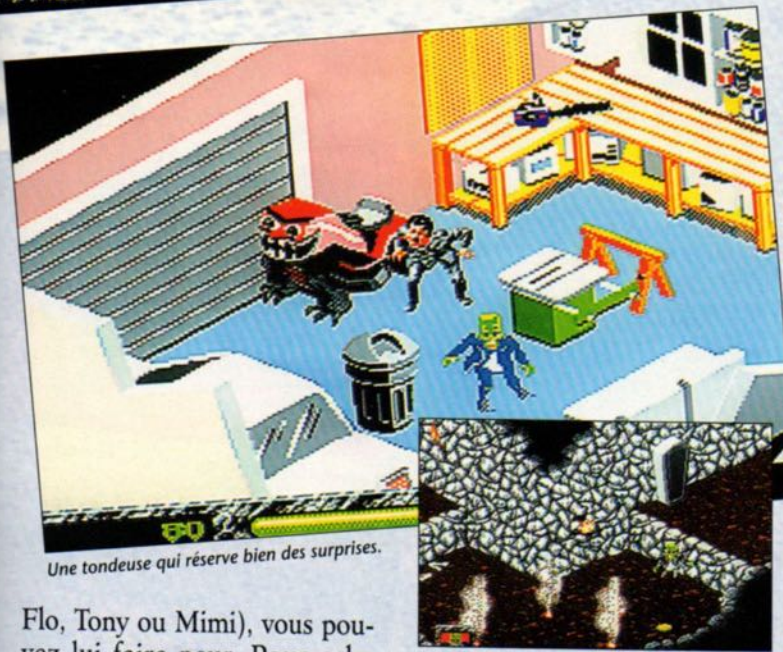
d'ailleurs uniquement dans cette seconde partie que vous pouvez mourir à cause des créatures surnaturelles qui vous attaquent.

À HURLER DE RIRE DU DÉBUT À LA FIN

Vous n'avez qu'à regarder attentivement les photos pour vous en persuader. Polterguy se veut avant tout un jeu comique où l'aspect visuel prime. Pas la peine d'être un roi du paddle pour s'éclater. Les actions sont hyper simples à réaliser et rendent peut-être le joueur un peu trop spectateur de l'action.

Mais c'est tellement drôle de voir une mère de famille morte de frousse devant un canapé qui se transforme en grosse bouche gloutonne que le plaisir de jeu reste intact. De plus, des graphismes très corrects, une animation assez fluide du fantôme Polterguy (qui est transparent, spectre oblige !) et la possibilité de jouer à deux sont là pour pallier le relatif manque d'action. Un jeu plutôt destiné à un public jeune qui se fera de fausses frayeurs en compagnie de Polterguy ! ■

Elwood, l'ectoplasme ambulante.



Une tondeuse qui réserve bien des surprises.



Voilà une vraie souris pour ordinateur.

Flo, Tony ou Mimi), vous pouvez lui faire peur. Pour cela, deux possibilités s'offrent à vous. La première consiste à posséder un objet du décor en l'envoûtant (les objets aptes à faire peur sont marqués d'une petite lumière). Dans ce cas, votre personnage se transforme en monstre hideux qui effraie le pauvre humain. La seconde alternative est d'utiliser des sorts que vous obtenez par moments et dont les effets



Un bain de ketchup ça vous tente ?

LA FAMILLE IDÉALE

Le père est un escroc, la femme dilapide l'argent de son mari, le fils est un violent et la fille admire l'inventeur du DDT. Bref, on n'aura pas de remords quand ils mourront de peur.


 <p>VITO SARDIN EDUCATION: MBA IN SLEAZY ECONOMICS, TOTALLY HONOR V.</p>	 <p>FLO SARDINI HOBBIES: SPENDING MONEY, WHINING AND MORNING, COLLECTING FURS</p>
 <p>TONY SARDINI FAVORITE MOVIE: TEXAS JIGSAW MASSACRE PARTS 1-9</p>	 <p>MIMI SARDINI HERO: THE INVENTOR OF DDT</p>

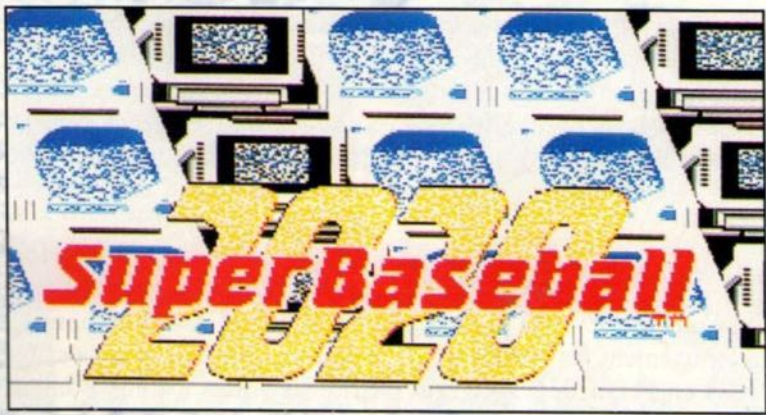
78%

HAUNTING STARRING POLTERGUY

- MEGADRIVE
- Genre : jeu d'aventure
- Graphisme : 85 %
- Animation : 82 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 84 %
- Difficulté : 65 %
- Durée de vie : 71 %
- Player fun : 84 %

A B C D E F





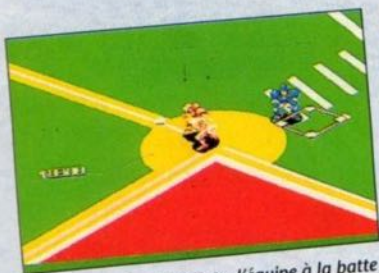
Adapter un jeu Neo Geo sur la Megadrive est un pari intéressant. Dans le cas de 2020 Super Baseball, le résultat comble toutes nos espérances !

Comme son nom l'indique, 2020 Super Baseball est une simulation futuriste du plus original des sports américains. Dans 2020 vous prenez la direction d'une équipe constituée de joueurs plus ou moins « cybernétisés », ou de robots (100 % jus de fruit). Armé jusqu'aux dents et prêt à bondir, votre team d'enfer dispute une league plutôt hard,

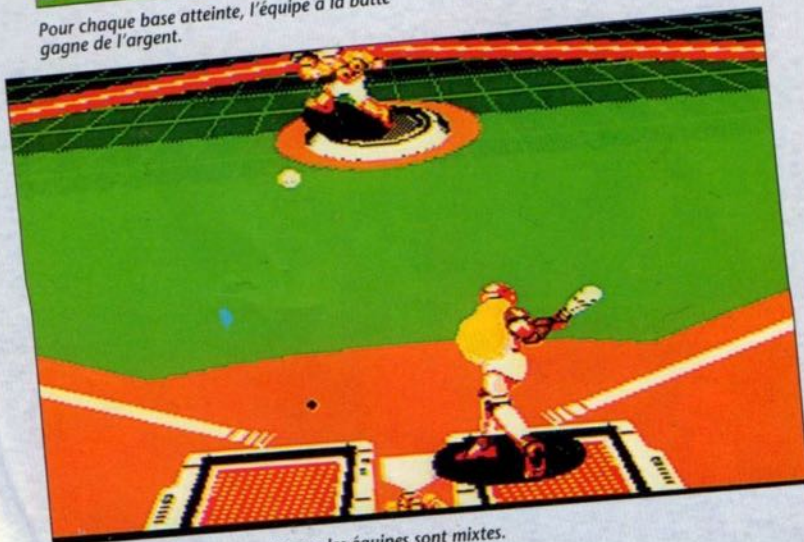
constituée de six équipes. Pour ceux qui n'y connaissent rien, un match se déroule en neuf manches. Une manche est divisée, pour chaque équipe, en une phase d'attaque et une phase de défense.

DANGER : CHAMPS DE MINES !

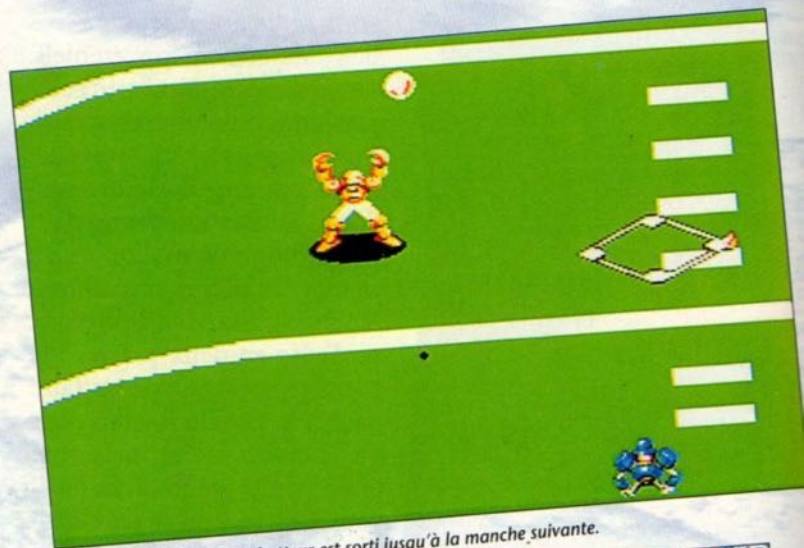
Commençons par une note négative, en mode « deux joueurs », il est impossible de participer au championnat de league. Seule l'option « match exhibition » le permet. Heureusement, quel que soit le mode de jeu choisi, chaque frappe de balle réussie,



Pour chaque base atteinte, l'équipe à la batte gagne de l'argent.



Sur cet excellent coup, on note que les équipes sont mixtes.



En cas d'arrêt de volée, le batteur est sorti jusqu'à la manche suivante.



Sur les arrivées en base litigieuses, cette séquence montre l'empreinte du pied du coureur.



Les arrêts de volée sont accompagnés de gros plans.

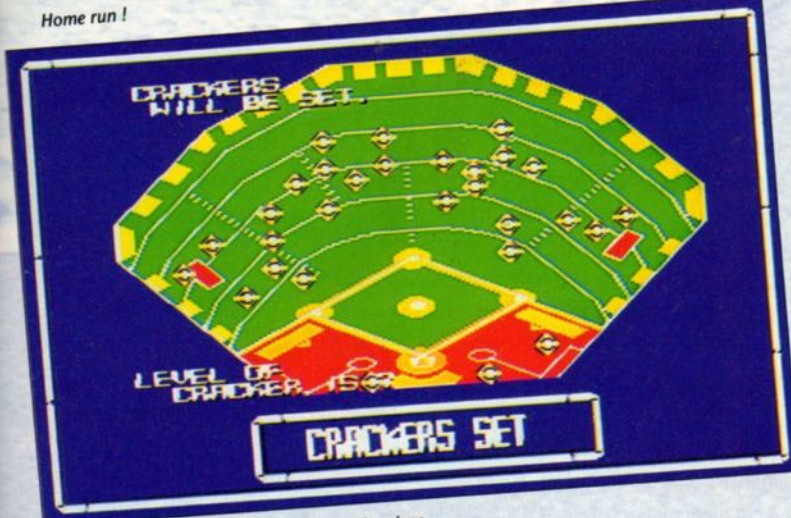
chaque passage en base vous rapportent un bon paquet de dollars. Ces gains augmentent la puissance ou la vitesse d'un de vos joueurs. Par exemple, votre batteur attend le lancer du pitcher (lanceur) adverse alors que trois de vos joueurs sont déjà sur les bases. Avec un batteur over-dopé, vos chances d'effectuer un home run sont plus que multipliées. Cependant, il ne faut pas perdre de vue qu'il s'agit d'une simulation futuriste. En défense, vous êtes aussi atten-



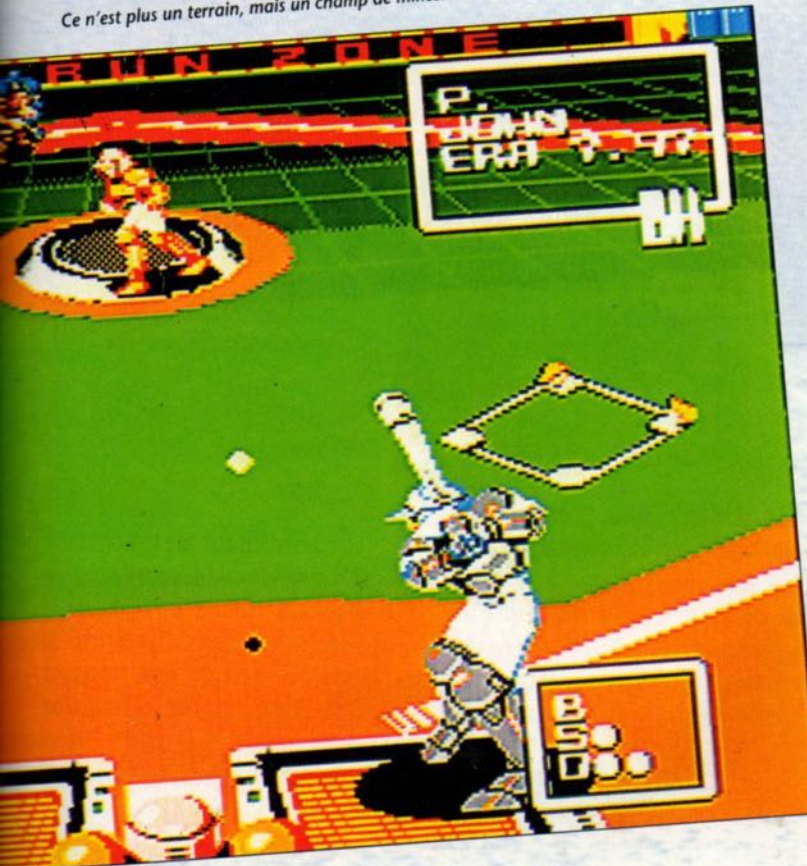
Vous pouvez augmenter la puissance du...



Home run !



Ce n'est plus un terrain, mais un champ de mines.



apparaît alors en clignotant.

LE B.A.-BA DU BASE-BALL

Le terrain est délimité par un losange dont les angles représentent les bases. L'équipe qui attaque envoie ses batteurs un à un frapper la balle. L'équipe qui défend place un joueur sur chaque base, le lanceur (*pitcher*) se place sur le monticule et le reste des joueurs occupent le terrain. Le batteur a trois essais pour frapper la balle et faire le tour du terrain en courant. S'il y parvient, il marque un point. Il est éliminé si un des joueurs de champ effectue un arrêt de volée ou s'il renvoie la balle au défenseur posté sur la base visée par le coureur. Enfin, un batteur qui lance la balle hors des limites du jeu réussit le fabuleux *home run*.



Un robot infirmier évacue le batteur blessé par un lancer.

du. Les défenseurs sont équipés de réacteurs individuels ! Je peux donc vous dire que, pour réussir une jolie coup, il faut assurer. Et la tâche devient moins facile au fil des manches.

une musique très speed agrémentée par des digits vocales de bonne qualité. Avec 2020 Super Baseball, on ne s'ennuie pas un instant et les montés d'adrénaline sont assurées. ■

Wolfen

TOUT EST DANS L'AMBIANCE

Les matchs se déroulent en une succession rapide de séquences. Au moment de frapper la balle, la vue est en fausse 3D avec un effet de zoom sur la balle qui restitue la profondeur. Dès que la balle est frappée, on a droit à une superbe **vue panoramique**. À droite de votre écran, un losange en surimpression vous indique la position et la progression du batteur sur les bases. Des animations plein écran apparaissent à l'occasion d'arrêts de volée ou d'arrivées catastrophes en base. Le tout est rythmé par

86%

2020 SUPER BASEBALL

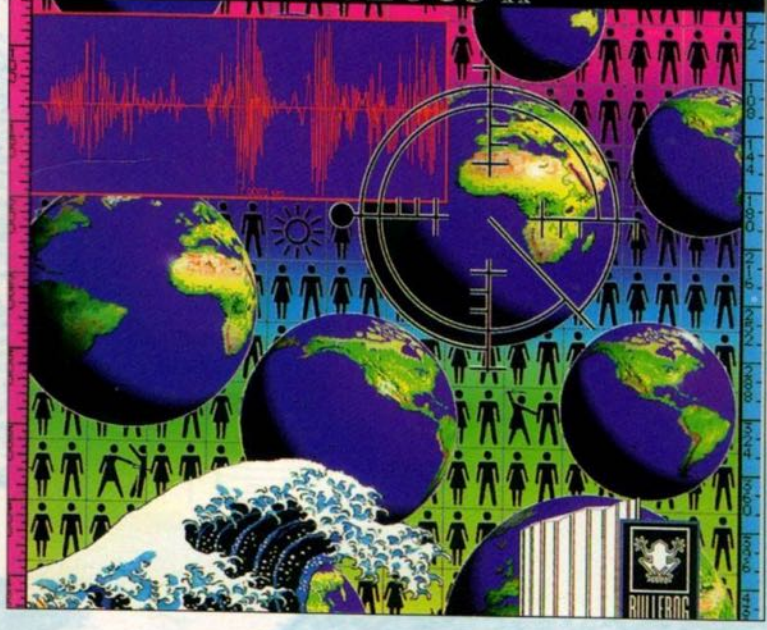
- MEGADRIVE
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 80 %
- Animation : 93 %
- Son : 94 %
- Jouabilité : 85 %
- Difficulté : 80 %
- Durée de vie : 91 %
- Player fun : 96 %

A B C D E F



TWO TRIBES

POPULOUS II



Si vous avez toujours rêvé d'être un dieu de l'Olympe, vous pourrez enfin exaucer votre vœu en jouant à Populous II.

Pour commencer en beauté, un petit intermède philosophique. Nietzsche a déclaré : « Dieu est mort. » Vous allez pouvoir lui prouver, à titre posthume, que c'est faux ! Avec Populous II, le rêve de tout homme moyen devient réalité. Si vous êtes moche, petit et gros, que l'on vous frappe au bahut, vous pourrez chez vous faire semblant d'être quelqu'un. Ce n'est qu'un jeu mais ça fait toujours plaisir. Devenir un dieu l'espace de quelques heures, c'est

plus intéressant que de blaster des morts-vivants sans réfléchir. Vous ne trouvez pas ?

OH ! MY GOD !

Le concept de Populous II est éprouvé. Le premier épisode (testé dans *Player One* n° 4 par Iggy) était un gros carton. Dans ce second épisode intitulé *Two Tribes*, votre challenge sera encore plus périlleux : obtenir votre place d'honneur sur le mont Olympe. Vous devez pour cela



Au commencement, il y avait une petite bâtisse.

combattre une myriade de dieux, et quand je dis myriade, le mot est bien faible, car c'est au total plus de 1 000 mondes que vous devrez conquérir ! Bien sûr, il sera de plus en plus difficile de gagner pour parvenir au combat final contre LE dieu : Zeus en personne ! Ça c'est du wargame comme on voudrait en voir plus souvent...

DUR DUR D'ÊTRE UN DIEU !

Avant de débiter votre longue et éprouvante quête vers la reconnaissance divine, vous devez paramétrer votre dieu. Pour commencer, il faut le nommer (par exemple « Elwood le grand Ténébreux »), puis il faut définir son faciès selon 24 combinaisons de cheveux, de regards et de mentons. C'est une grande originalité, car la combinaison sélectionnée donne naissance à un dieu empli de bonté ou de méchanceté. La grande classe ! Ensuite, il faut attribuer des points d'expérience (cinq au total) pour chaque type d'intervention divine : population, végétation, feu, eau, terre et air. Pour finir, vous pouvez grâce à un **password** enregistrer la configuration que vous avez choisie.

Une tornade envoyée par votre ennemi sévit.

Pour ce qui est du jeu à proprement parler, deux options s'offrent à vous : un mode « conquête » (conquest game) et un mode « personnalisé » (custom game). À partir de là, place au spectacle.

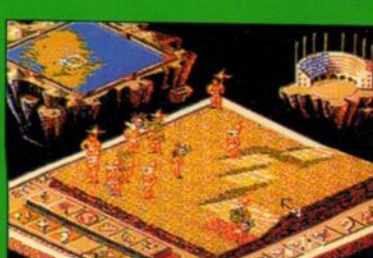
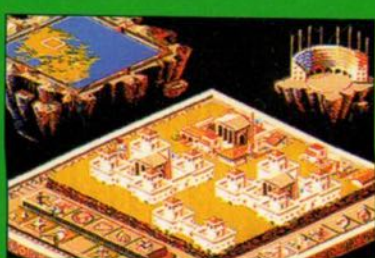
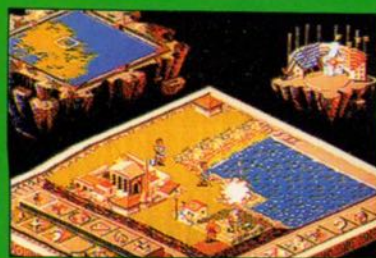
« JE SUIS L'ÊTRE LE PLUS PUISSANT AU MONDE... HA, HA, HA ! »

Le sentiment de puissance qui s'empare de vous dès le début de votre épopée est absolument jouissif. Avoir le contrôle total sur votre **peuple** vous apporte un statut que seul le monde des consoles peut vous conférer. Mais trêve de balivernes, parlons peu, parlons bien. La fenêtre de jeu est composée d'un mapping de votre royaume et d'un agrandissement de



Vous avez vaincu.

LA MARCHÉ À SUIVRE



Construisez des maisons pour augmenter votre mana (puissance), et, si vous le pouvez, invoquez Armageddon. Résultat, Zeus vous envoie dans un autre monde.



celui-ci où vous pouvez vous déplacer. Sur vos terres se trouvent deux peuples (*two tribes*, titre oblige !). L'un vous est dévoué et l'autre est celui du dieu ennemi que vous devez détruire. Un Colisée vous indique quant à lui l'état de votre peuple et de votre mana (puissance qui croît avec l'adoration de vos fidèles). Autour de l'agrandissement du terrain, se trouvent les effets d'intervention divine et les commandements divins utilisables. Dès lors, le but sera pour vous de faire pros-

pérer les peuples humains ralliés à votre cause en leur créant un environnement propice à leur survie. Chaque peuple est composé de **trois types de personnages** : les marcheurs (bleus pour les bons et rouges pour les mauvais), les leaders et les héros. Chacun possède ses propres caractéristiques et, chose originale, lorsqu'un marcheur touche l'aimant papal (icône d'adoration), il devient un leader. Ça c'est de la promotion ! Lorsque vous vous sentirez assez fort, vous pourrez utiliser un des **trente effets d'intervention divine** disponibles dans le monde où vous évoluez, comme le raz de marée, la pluie de feu, la tempête... pour anéantir le peuple de votre ennemi. De même, vous pourrez envoyer vos disciples au combat en espérant qu'ils vaincront et élimineront la racaille d'en face.

des dieux de pacotille qui vous barrent l'accès à l'Olympe, le combat final contre Zeus sera à votre portée. Et là, bon courage, car ce n'est pas un enfant de chœur !

UN JEU BÉNI

Populous deuxième du nom n'a rien perdu de sa qualité originelle. Il est grand, beau et pas facile du tout. De **longues nuits** vous attendent pour en voir la fin, et le mode « personnalisé », où vous choisissez le camp du Bien ou du Mal et où vous pouvez paramétrer votre royaume, rend ce jeu immense. Si les grandes quêtes ne vous font pas peur, ce soft est pour vous. ■

Elwood, dieu du sommeil et de la paresse.



Ça blaste dur !

Vous n'aurez pas à conquérir tous les mondes. En effet, Zeus, après une conquête, vous envoie dans un monde plus ou moins difficile selon votre **puissance** acquise. Si vous réussissez à venir à bout

89%

TWO TRIBES
POPULOUS II

- MEGADRIVE
- Genre : wargame
- Graphisme : 90 %
- Animation : 80 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 95 %
- Durée de vie : 93 %
- Player fun : 88 %

PRÉLIMINAIRES



Configurez votre dieu.



Recueillez des infos sur le monde...



... et sur le dieu à combattre.

A B C D E F



LES TRANSFORMATIONS DE KIRBY

Kirby ne peut subir ces transformations qu'en avalant des ennemis qui possèdent cette particularité. Vous saurez quelle arme vous détenez en regardant dans la barre de menu. Vous pourrez aussi contrôler votre niveau de vie. Si toutes ces armes sont bien utiles il est parfois nécessaire de ne pas en avoir, surtout face à certains boss.



Kirby possède un rayon flamboyant.



Notre héros lance des rayons laser.



Il manie l'épée à merveille.



Il lance des boules de feu.



Attention, n'approchez pas, il pique !



Il a un sacré coup de parasol. Pas la tête !



Transformé en tornade, il détruit tout sur son passage.



Après avoir digéré une voiture, le voilà en pneu Michelin.

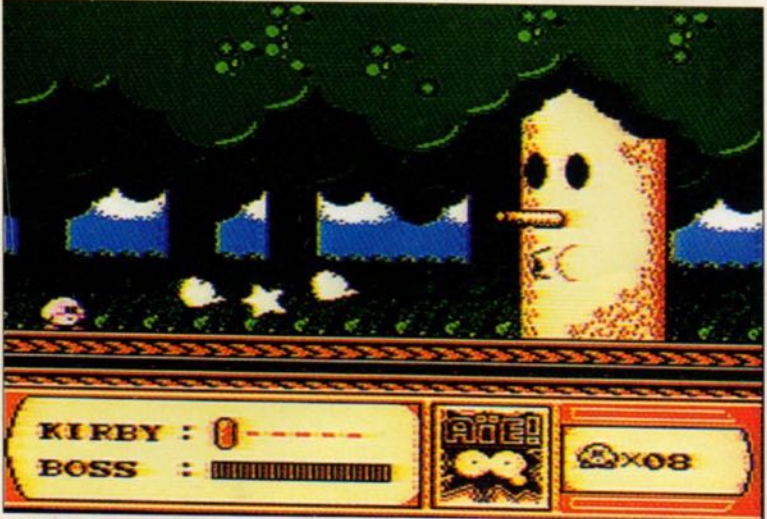


Dans l'eau, Kirby ne peut que souffler sur ses ennemis.



Hé ! les gars, je vole ! Pour les méchants alors rencontrés, il peut cracher de l'air.

ravin Rougeoyant. Chaque fois que vous avez fini un monde, un mur s'écroule et apparaît devant vos yeux émerveillés la porte du monde suivant. Vous savez que vous n'avez rien oublié si, lorsque vous sortez, la porte est devenue blanche. En effet, il peut arriver qu'il y ait des objets à découvrir comme des tomates qui vous redonnent toute l'énergie, des boissons toniques qui ne restaurent que partiellement



Un des charmants boss que vous allez rencontrer. Un des plus faciles !

cette énergie, des friandises pour devenir invincible pendant quelques secondes ou encore des 1Up. Vous pouvez aussi trouver des tableaux bonus. Une fois encore, on est submergé par tant d'originalité. Dans ces tableaux bonus, vous pourrez soit vous affronter au revolver lors de duels dignes de *Il était une fois dans l'Ouest*, soit gober des œufs que vous envoie notre très cher Dadidou (attention aux bombes !), ou jouer à la grue (vous savez, comme dans les fêtes foraines, il faut à l'aide

d'une grue ramasser une poupée Kirby et la mettre dans une corbeille). Parfois, Kirby vous annoncera qu'il est un peu fatigué, il piquera alors un petit roupillon.

GÉNIAL, NON ?

En plus, pas besoin de vous occuper des sauvegardes, elles s'effectuent automatiquement. Ce jeu est fabuleux, je dirais même plus, comme le soulignait Dupont (à moins que ce soit Dupond ?), mythique. Même s'il est un

peu facile, on ne s'en lasse pas. Dernier petit avantage, promis ! après je vous laisse aller l'acheter, toutes les explications sont en français. De toute façon, il y a tellement à dire sur ce jeu qu'il vaut mieux que vous vous rendiez compte par vous-même. En plus, c'est pas que je m'ennuie mais y a Kirby qui m'attend. ■

Mahalia, qui reste songeuse.

92%

KIRBY'S ADVENTURE

- NES
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 89 %
- Animation : 90 %
- Son : 88 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 74 %
- Durée de vie : 76 %
- Player fun : 96 %

A B C D E F



MEGADRIVE

30000

ENERGY

Votre copilote vous hurle de rectifier la trajectoire, mais il est déjà trop tard! Un bruit strident vous déchire les tympans, lumière aveuglante, sensation de chaleur, tout est allé trop vite et vous ne savez plus très bien où vous en êtes... Bienvenue sur Mega CD! Images vidéo interactives, graphismes stupéfiants, son laser stéréo*, vous venez de passer au niveau supérieur! Désormais vous n'êtes plus seulement au coeur de l'action, vous l'anticipez, la modifiez. ■

* Le Mega CD lit également tous les CD audio.

3615 SEGA



LA CLAQUE

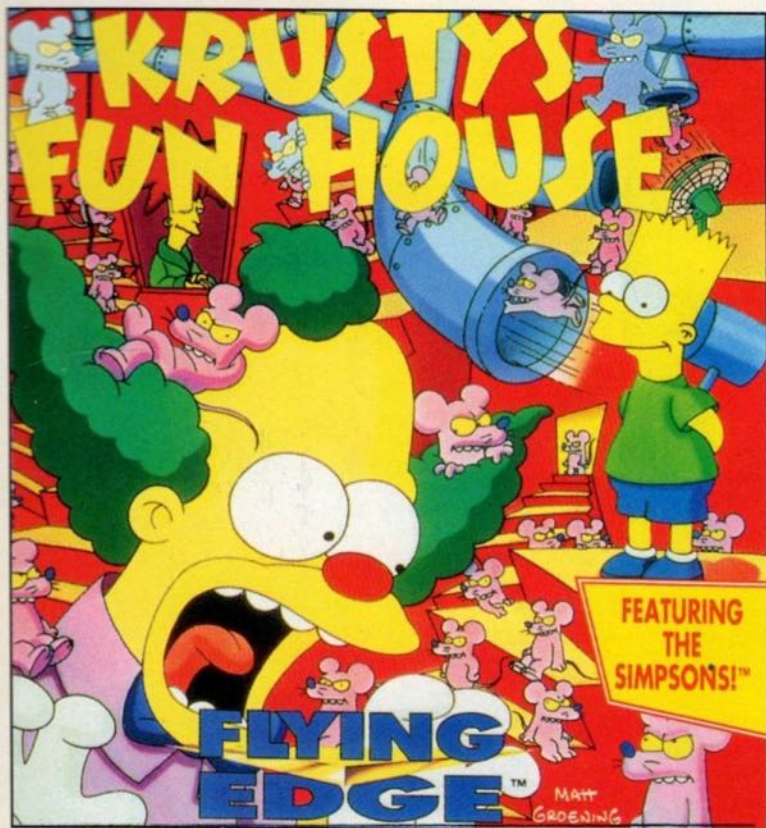
+ MEGA CD]



Provoquer vos adversaires, étudier leurs réactions, tout est permis. Mais n'oubliez jamais: c'est avec votre vie que vous jouez! Le Mega CD, une machine infernale d'une capacité de stockage et de traitement des données monstrueuse, capable d'avaler des disques contenant 500 fois plus d'informations qu'une cartouche 16 Bit. Piloté par trois microprocesseurs ultra puissants et boosté par une puce fuzzi-programming, le Mega CD transforme votre Megadrive en arme redoutable. Mega CD, jamais une claque n'aura fait autant de bruit. ■

QUE TOI. C'EST PLUS FORT
SEGA

INTERACTIVE

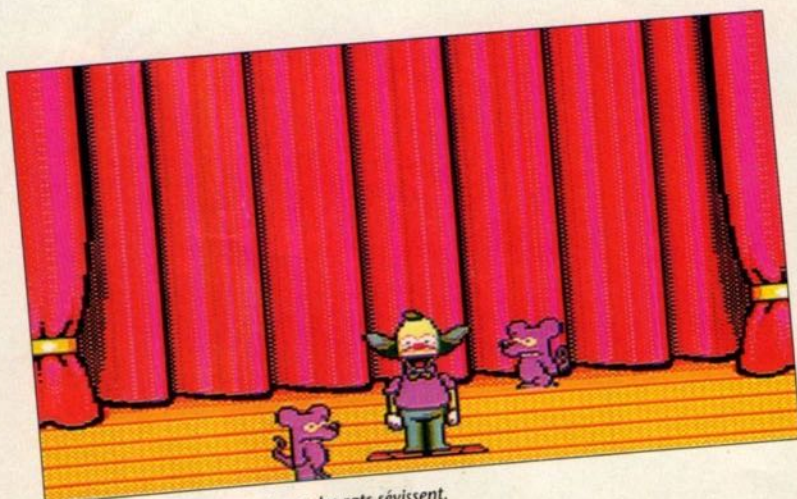


Alors quoi, vos neurones commencent à se dessécher avec tous ces jeux de combat et autres shoot them up ?
Ah, là, là ! on ne laisse plus à la réflexion la place qui lui est due.

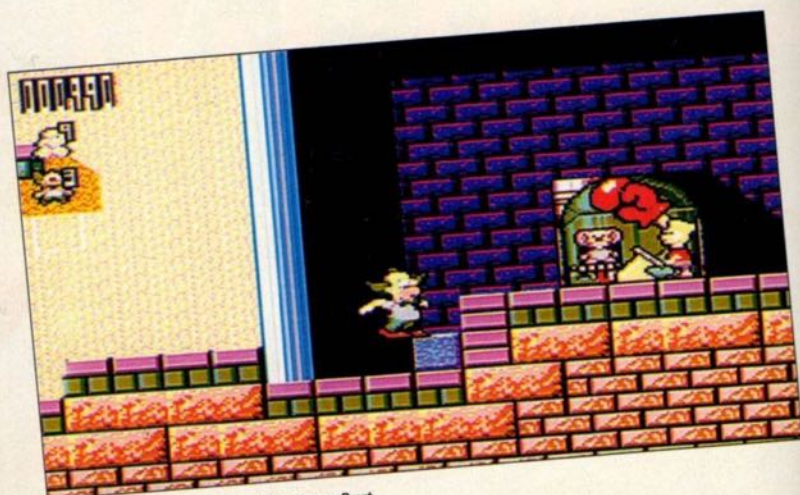
Heureusement, Krusty est là.

Comme vous le savez sans doute déjà, Krusty est le clown que l'on voit côtoyer la famille des Simpson. Ou bien est-ce le contraire ? Bref,

toujours est-il que Bart, Homer et Cie accompagnent le pétillant humoriste dans son dur labeur de dératisation. Eh oui, Krusty a des



Même sous le chapiteau du cirque, les rats sévissent.



Purée de rats à coups de poing façon Bart.

problèmes avec les rongeurs à poil court. Sa maison en est infestée. Et quand je dis sa maison... je devrais plutôt dire son château. Elle est immense. Il a du pain sur la planche, le Krusty. Mais voyons un peu de quelle manière vous allez devoir vous y prendre.

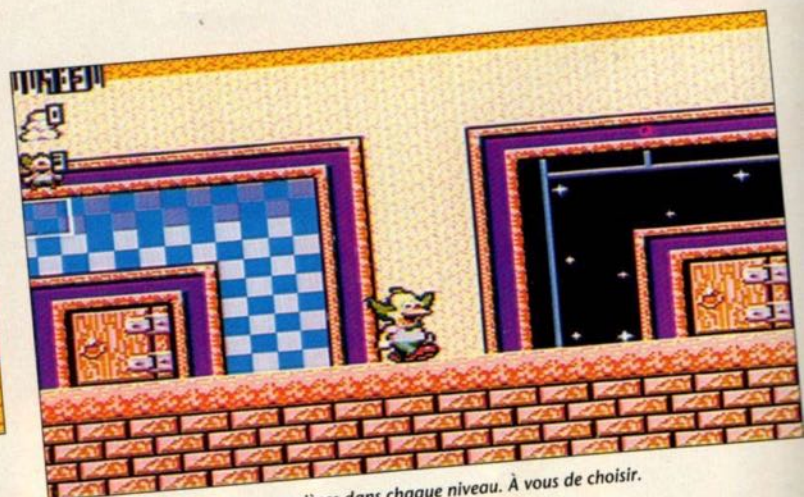
DE L'ART ET LA MANIÈRE...

Inutile de vous leurrer. Si vous n'êtes pas un adepte des prises de tête, Krusty's Fun House n'est pas fait pour vous. En voici le principe : chaque pièce de la maison est occupée par plusieurs rats qui, après être sortis de leur trou, avancent droit devant eux sans se poser de question (à la Lemmings. C'est à croire que tous les rongeurs sont des abrutis !). C'est alors à

vous de jouer avec les différents éléments du décor, de faire en sorte que les bestioles atteignent la machine de mort (tenue par un des membres de la famille Simpson). Pour cela, l'objet le plus utile est un bloc. À vous de le trouver, de le pla-



Dans ce tableau, c'est contre le temps que vous allez vous battre. Quand vous arrivez trop tard, les rats tombent dans la fosse.



Vous pouvez nettoyer plusieurs pièces dans chaque niveau. À vous de choisir.

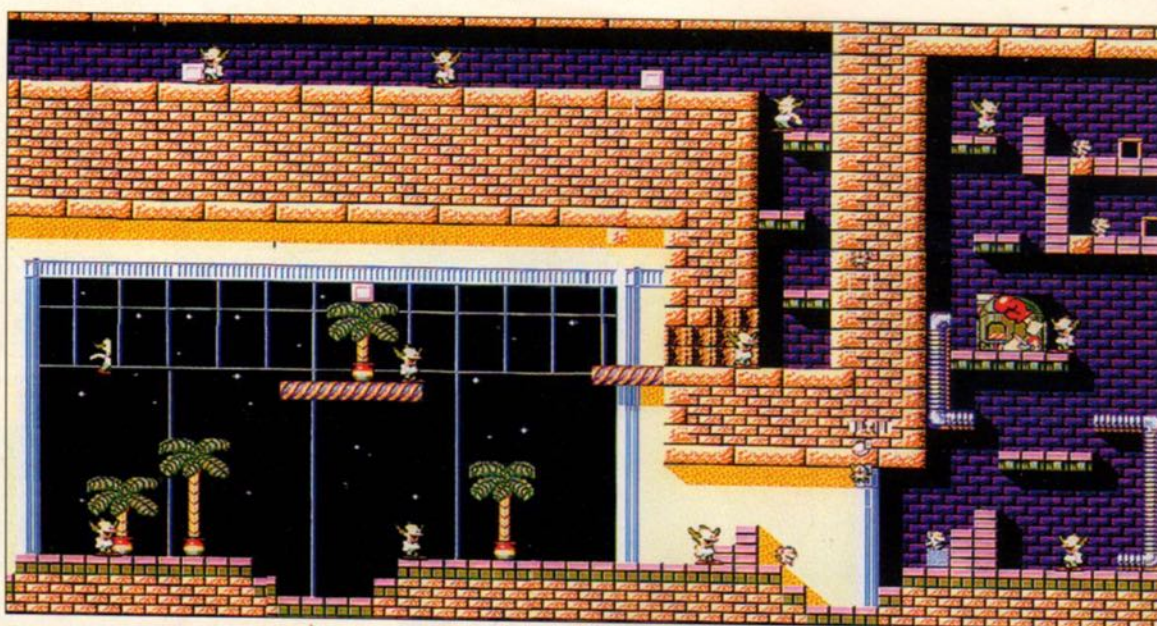
cer au bon endroit. C'est en effet bien pratique pour faire franchir certains passages à ces rongeurs qui sont plutôt courts sur pattes. Évidemment, au fur et à mesure que vous avancez dans les **niveaux**, la gestion du (ou des) bloc(s) est de plus en plus subtile. Parfois, il faut les disposer en escalier, les faire apparaître juste au-dessus d'un vide... Bref, autant d'habiles manœuvres nées de l'imagination perverse des programmeurs !

PAS FACILE, MAIS TELLEMENT BON !

Krusty's est un jeu évolutif qui vous rendra rapidement totalement cinglé. Les niveaux, d'abord de taille rela-



tivement réduite, se transformant peu à peu en véritable champs de bataille. La meilleure tactique consiste alors à les fouiller de fond en comble pour voir quels éléments s'y trouvent et de quel-

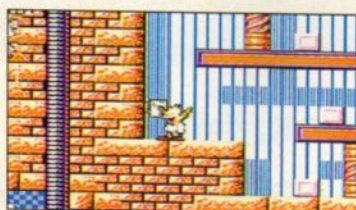


Voici le plan d'une des pièces les plus petites de la maison de Krusty. Si la terminer est plutôt simple (il faut juste utiliser le bloc deux fois), soyez sûr que les autres pièces posent des problèmes bien plus balèzes.

le façon est agencé le décor. Évidemment, comme si tout était trop simple, des ennemis occupent toutes les pièces de la maison. Que ce soient des humanoïdes ou des lasers, ils vous obligent non seulement à faire fonctionner votre matière grise, mais aussi à accomplir de véritables prouesses athlétiques. Krusty, c'est le premier clown-acrobate intello. La réunion de ces différents éléments constitue un **cocktail détonnant** de réflexion arcade qui vous fera passer de longues, très longues heures devant votre écran.

SIMPLE ET EFFICACE

Krusty's Fun House est un **jeu bourré de qualités**. Au départ, il fait parti de ce genre de jeu qui ne réclame pas d'effets spéciaux extraordi-



Certaines salles secrètes regorgent de bonus.

naires. Quand on joue sur la Master, ça aide. Mais cela ne signifie pas pour autant que le jeu est mal réalisé. Au contraire. Il bénéficie d'un soin tout particulier. Les **graphismes** sont particulièrement clairs et l'animation, parfaite, permet de déplacer Mr « Nez-rouge » au doigt et à l'œil. Heureusement d'ailleurs... Convivial, Krusty's permet à n'importe qui de se prendre la tête sur les problèmes les plus ahurissants (et puis à plusieurs, la solution vient plus facilement). Enfin, un **sytème de codes** vous permet, lorsqu'un certain nombre de pièces ont

été nettoyées, de reprendre plus tard la partie au même endroit. Un jeu bon, long, et à la durée de vie impressionnante. Que demande le peuple ? ■

Chris, des micro-processeurs plein la tête (avec l'eau, ça fait pas de court-circuit ?).



Dans le tuyau, les rongeurs !

EXEMPLE DE COUP VICIEUX



S'il est possible de superposer deux blocs...



... il paraît moins évident d'en faire tenir un au-dessus du vide.



Pour terminer ce tableau, il faut ramasser le bloc du bas et se servir de l'autre pour passer le mur...



... puis l'utiliser plus loin pour faire grimper ces rats béats.

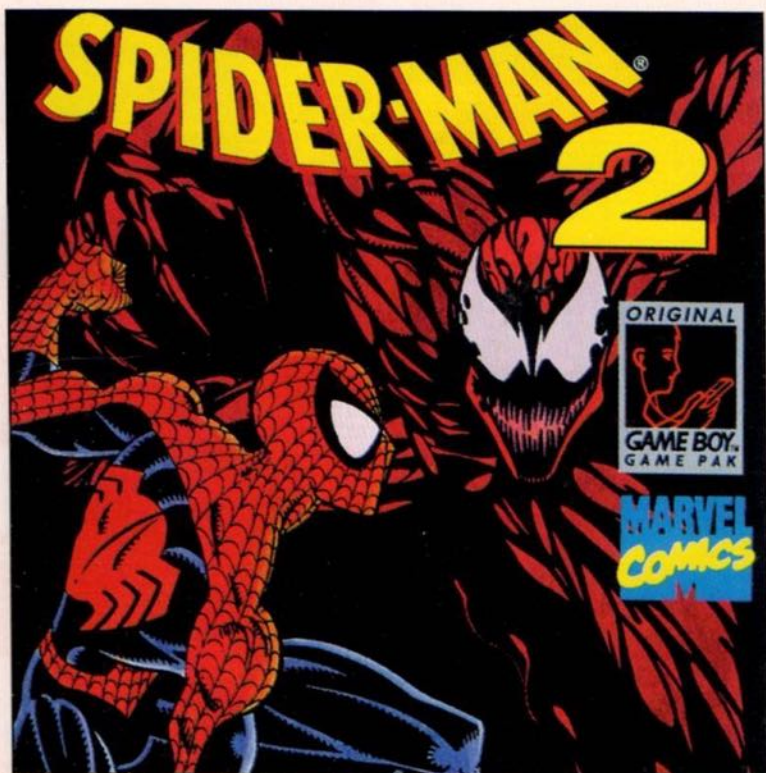
90%

KRUSTY'S FUN HOUSE

- MASTER SYSTEM
- Genre : réflexion
- Graphisme : 89 %
- Animation : 95 %
- Son : 85 %
- Jouabilité : 92 %
- Difficulté : 96 %
- Durée de vie : 93 %
- Player fun : 89 %

A B C D E F





On va s'faire une toile ? OK, j'allume ma Game Boy, j'introduis ma cartouche de Spiderman 2, et c'est parti !

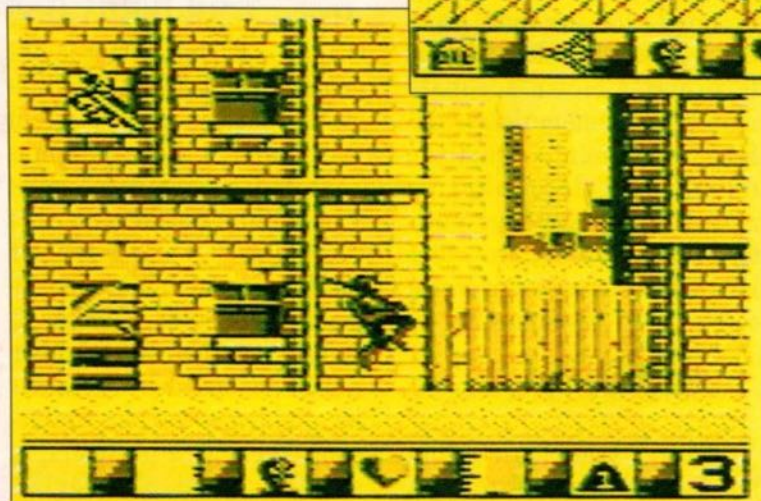
Moi qui, depuis ma plus tendre enfance, ai une sainte horreur des araignées, j'éprouvais une certaine appréhension en allumant ma Game Boy. Mais après avoir surmonté mon arachnophobie, je me suis plongé avec grand plaisir dans ce jeu. Voilà enfin un Marvel qui, adapté sur une console, ne donne pas un jeu médiocre.

ET UNE EMBROUILLE AVEC LES MÉCHANTS, UNE !

Tout le monde connaît Spiderman et je n'aurai donc pas à présenter ce super-héros



Sader, ça adhère !



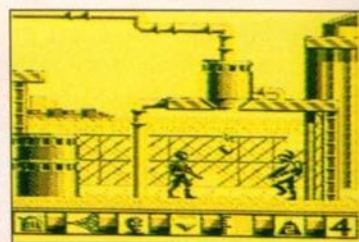
Ça balance...

aux facultés étranges. Dans ce deuxième épisode de ses aventures sur console, il va devoir affronter une horde de méchants qui se sont une fois de plus juré de lui faire la peau. Parmi ceux-là, on peut citer Black Cat, Lizard, Carnage, Graviton. Un plan machiavélique est mis en place pour discréditer Spiderman aux yeux de l'opi-

nion publique : un sosie de l'homme araignée commet larcin sur larcin sans souci de justice, seule raison de vivre de tout super-héros. Mais ça ne va pas se passer comme ça, armez-vous de votre toile gentiment tricotée par votre grand-mère, la Veuve Noire, et partez vous venger !

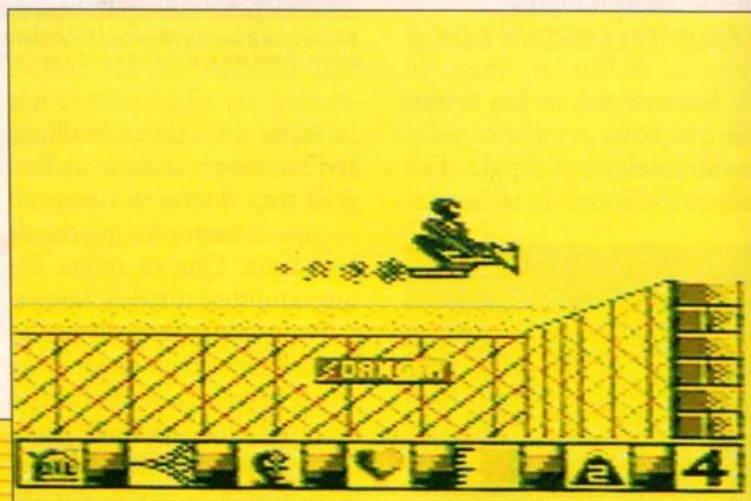
AVENTURE + ACTION = BÉTON !

Passons maintenant au déroulement du jeu. Spidey se déplace dans un décor au



Une usine très dangereuse...

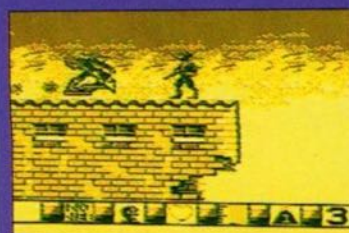
scrolling horizontal et vertical assez classe où vous rencontrez de nombreux ennemis à blaster. Chaque level (il y en a six) se solde par un boss plus ou moins dur à vaincre. Les différents lieux à visiter sont assez variés et vous aurez



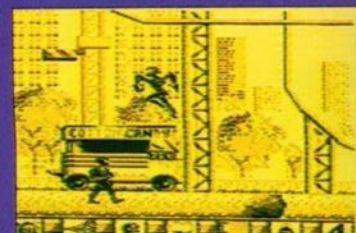
Voilà comment sortir du premier level.

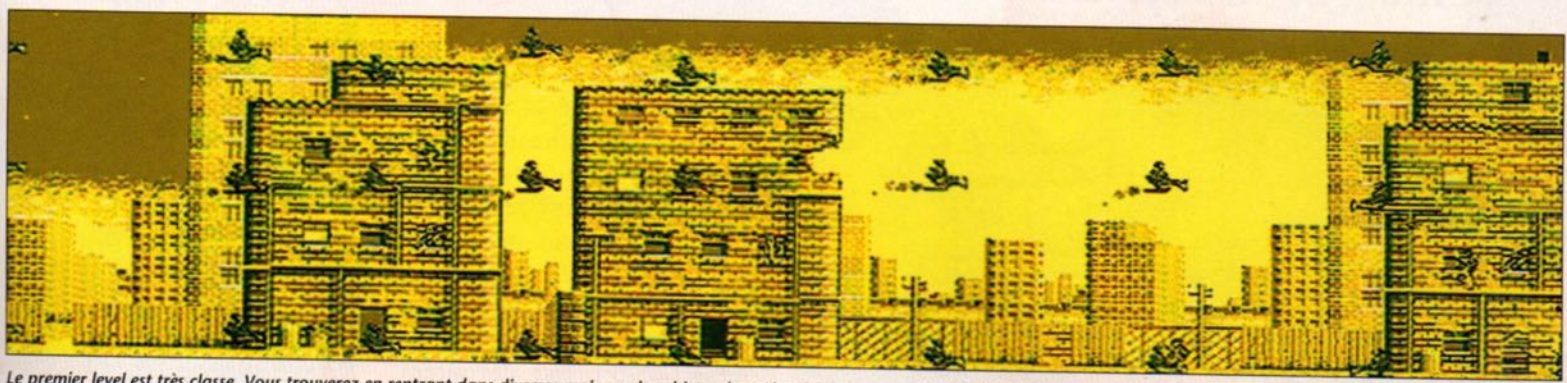
l'occasion d'y trouver les objets nécessaires à la bonne continuité du jeu (n'oubliez pas que vous pouvez grimper aux murs). La palette des actions est vaste et permet un grand nombre de déplacements dans les moindres recoins du décor qu'il ne faut pas négliger. Un petit côté aventure vient agrémenter l'action et donne au jeu son

DEUX BOSS



Hobgoblin est facile à battre. Par contre, pour Carnage, c'est autre chose...



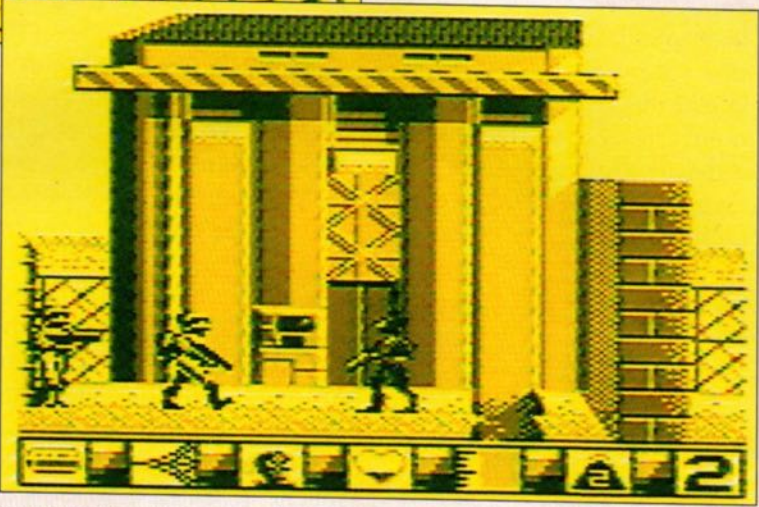


Le premier level est très classe. Vous trouverez en rentrant dans diverses maisons des objets nécessaires à la bonne continuité de l'action.



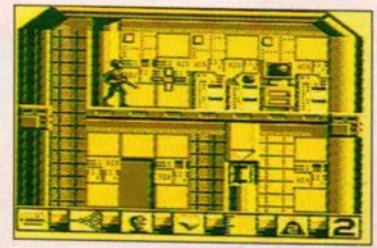
Batman vous rend une petite visite.

originalité. Par exemple, il vous faut trouver des codes pour ouvrir les portes ou de l'huile pour mettre en marche une machine. Ces petites astuces nécessitent de votre part une certaine réflexion car il n'est pas toujours aisé de trouver un objet dans les dédales des sous-sols infestés de rats. Et quand bien même vous réussissez à trouver ces objets, il faut alors savoir où

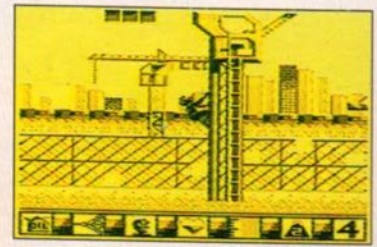


Pour rentrer, il vous faut une carte d'accès.

et comment s'en servir. Le fait de devoir, au cœur de l'action, se servir de ses méninges apporte un plus indéniable à l'action. Les pros de la castagne devront réfléchir et les « cogitomen » (ou women) pourront s'en donner à cœur joie. Cela dit, je dois tout de même vous informer que ces mini-énigmes ne sont pas insurmontables. Au final, Spiderman 2 est un jeu très



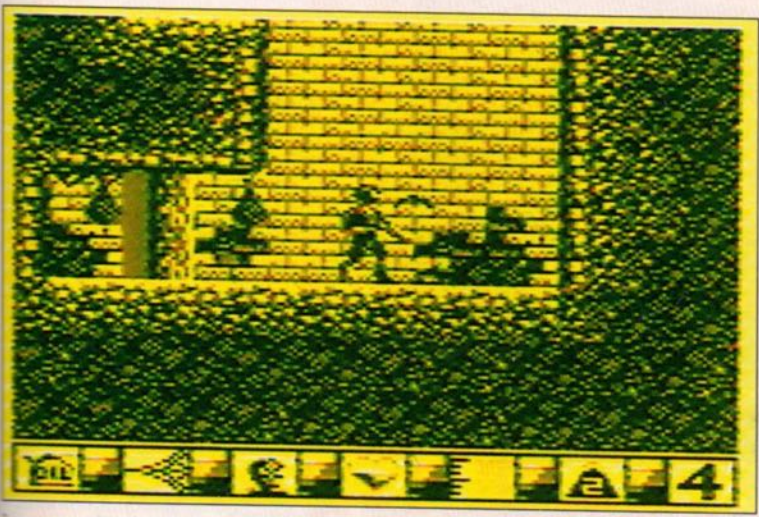
Faites attention aux viseurs.



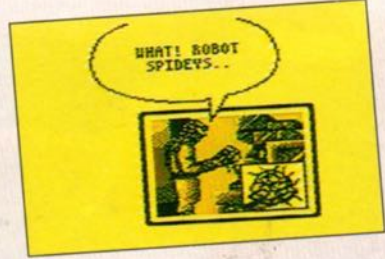
En haut de l'échelle, il y a une hirondelle.

rend la réflexion nécessaire. Qui a dit que les super-héros étaient bêtes ? Ah oui, je crois bien que c'est moi quand j'ai joué à Superman ! ■

Elwood, qui finalement aime bien les araignées.



À gauche, il y a des réserves de toile à récupérer.



Petite illustration sympa.

sympa où l'on ne s'ennuie pas une seconde. La Game Boy est un support assez agréable qui ne nuit pas à la jouabilité. Les graphismes et l'animation sont à la hauteur de ce que l'on peut attendre d'une monochrome et le côté aventure

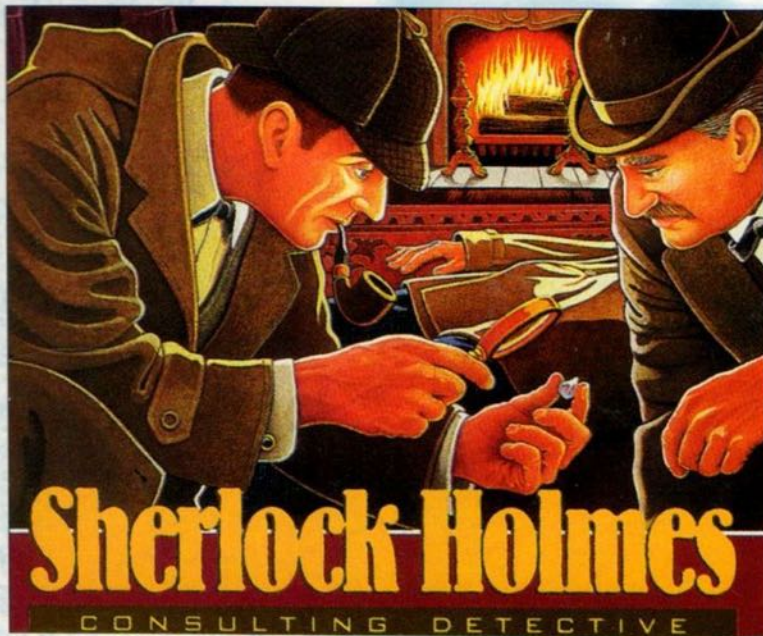
83%

SPIDERMAN 2

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 85 %
- Animation : 83 %
- Son : 87 %
- Jouabilité : 78 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 83 %
- Player fun : 87 %

A B C D E F





« Do you speak english ?
No ? Then f... off ! »

Grâce à l'immense capacité de stockage du CD-Rom, la vidéo fait son entrée en force sur console. Malheureusement, comme le soulignait Crevette dans son dossier sur le Mega CD, le résultat n'est que rarement à la hauteur de nos espérances. Qu'ils s'appellent Night Trap ou Sewer Shark, les jeux reposent exclusivement sur des images vidéo et perdent alors au passage une bonne part de leur interactivité. On se retrouve donc face à de très belles choses, impressionnantes lors des premières parties dont l'intérêt s'émousse très vite. Sherlock Holmes fait à cet égard figure d'exception. Développé par Icom (Road Runner sur Super Nintendo) sur le CD-Rom de la PC Engine, ce jeu d'aventure policière utilise en effet la vidéo de manière suffisamment intelligente pour être à la fois une belle démo... et un jeu.

DETECTIVE STORY

Vous vous retrouvez ici dans la peau du détective né dans l'imaginaire de Sir

Conan Doyle. Vous êtes confronté à trois enquêtes si bien foutues qu'on les croirait tirées de véritables romans : la malédiction de la momie, la meurtrière mystifiée et le sodat de plomb. Pour chacune de ces enquêtes, votre tâche consiste à trouver les



Épluchez le London Times...



Au début de chaque enquête, l'inspecteur Leskade vous donnera quelques informations.

mobiles du meurtre, le coupable et de présenter un dossier qui tienne la route au tribunal pour faire boucler le malfaisant. Pour cela, vous devrez éplucher le London Times, et surtout interroger une foule de personnages. Et c'est là que Sherlock Holmes devient révolutionnaire : les interrogatoires se déroulent en effet sous forme de films vidéo tournés par de véritables acteurs en tenue d'époque. C'est en suivant attentivement ces films et en faisant fonctionner vos cellules grises que vous pourrez ébaucher des déductions. Classe, l'idée !

MY TAILOR IS NOT RICH

Sherlock Holmes est génial. Ou plutôt devrait être génial. Car cette version présente un défaut rédhibitoire : elle est entièrement en anglais. Ne croyez pas que, comme dans la plupart des jeux d'aventure de la Mega-drive, vous pourrez vous débrouiller en baragouinant la langue de Shakespeare. Car tous les dialogues des interrogatoires sont uniquement oraux. À moins de comprendre la langue du prince Charles comme un Briton pur souche, le jeu en devient donc

MERCI LA CHAÎNE !

Un petit truc en passant. Si le son de votre télé n'est pas excellent, pensez à brancher la sortie son du Mega CD sur une chaîne Hi-Fi. Les dialogues en deviendront bien plus audibles.



Arrêt de travail syndical des faiseurs de légendes

inabordable. À défaut de refaire toute la bande son en français, aurait-il été si difficile d'inclure des sous-titres en français, comme au cinéma ? Toujours est-il que, en l'état actuel des choses, Sherlock Holmes, qui aurait pu être un des titres phares du Mega CD, ne demeure qu'une curiosité pour tous ceux d'entre vous qui ne sont pas nés entre Hyde Park et Trafalgar Square. Dommage. ■

Iggy, vend méthode Berlitz très peu servi.

50%

SHERLOCK HOLMES CONSULTING DETECTIVE

- MEGA CD
- Genre : jeu d'aventure
- Graphisme : 85 %
- Animation : 91 %
- Son : 92 %
- Jouabilité : 30 %
- Difficulté : 97 %
- Durée de vie : 89 %
- Player fun : 10 %

A B C D E F



CONCOURS BUBSY

on peut toujours rêver
d'être l'heureux gagnant
du concours
BUBSY...



◆ 1^{ER} PRIX ◆
UN WEEK-END DANS UN MONDE
MAGIQUE POUR 3 PERSONNES
◆ DU 2^{EME} AU 11^{EME} PRIX ◆
UN JEU BUBSY SUR MEGA DRIVE
◆ DU 12^{EME} AU 25^{EME} PRIX ◆
UNE CASQUETTE, UN BONNET
OU UN TEE-SHIRT
◆ DU 26^{EME} AU 126^{EME} PRIX ◆
UN PIN'S BUBSY

7



Quel est l'autre nom de ces
étranges créatures intergalactiques
qui cherchent à piéger le pauvre BUBSY ?

- 1- les goobies
- 2- les woolies

3615
PLAYER
ONE

Distributed by
Guillemot
international
Software, BP2, La
Cacilly, France.
TEL.: (16) 99 08 90 88

Pour participer au
concours :
adrez vos
réponses sur carte
postale
uniquement en
indiquant vos nom,
prénom, adresse à :
PLAYER ONE/
CONCOURS BUSBY
BP 4
60700
SACY-LE-GRAND
OU SUR 3615 PLAYER ONE



Mes ennemis vont avoir du fil
à retordre ! Vite, pas un ins-
tant à perdre. Je dois récupé-
rer un maximum de pour
les affaiblir !

Que doit prendre BUBSY pour
améliorer son score ?

- 1- des pelotes de laine
- 2- des bouteilles de lait



La planète est envahie par des
lainophages, étranges créatures
intergalactiques connues pour leur
appétit vorace de pelotes de laine.
Mais super BUBSY débarque...

3

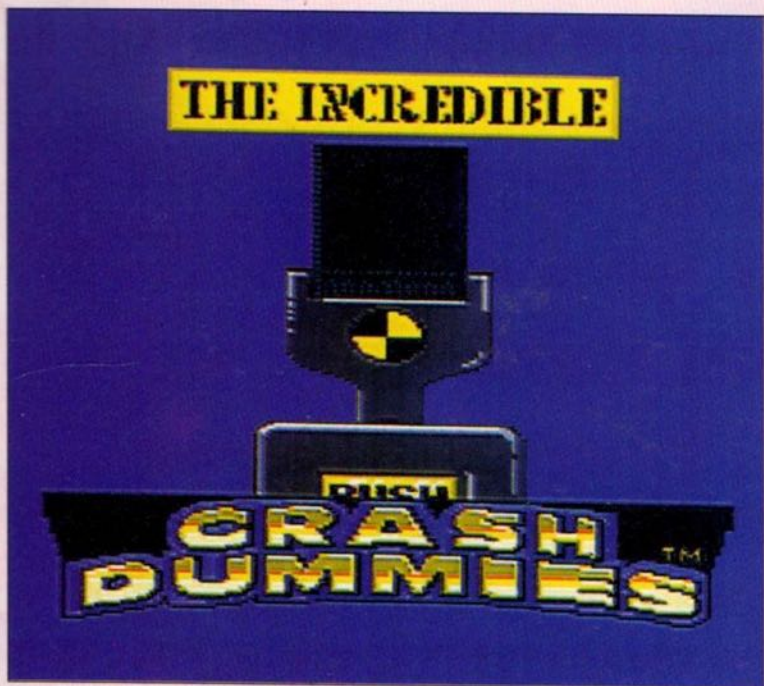


A votre avis, combien de Megs
pour cette cartouche SEGA à
l'effet renversant ?

- 1- 8 Megs
- 2- 16 Megs

Extrait de règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat
doté de :
Un week-end à EURO DISNEY, des jeux BUBSY, des
bonnets BUBSY, des casquettes, des Tee-shirts, des
pin's.
Les réponses doivent parvenir au journal avant le
05/11/93 à minuit; les gagnants seront tirés au sort parmi
les bonnes réponses; les résultats seront publiés dans
Player One N°37 et sur le 3615 PLAYER ONE à partir du
15/11/93.
Le présent règlement est déposé chez Maître Savoye,
huissier de justice à Rouen, et disponible sur simple
demande à l'adresse du journal.





« Bonjour ! Je suis un Crash Dummie.

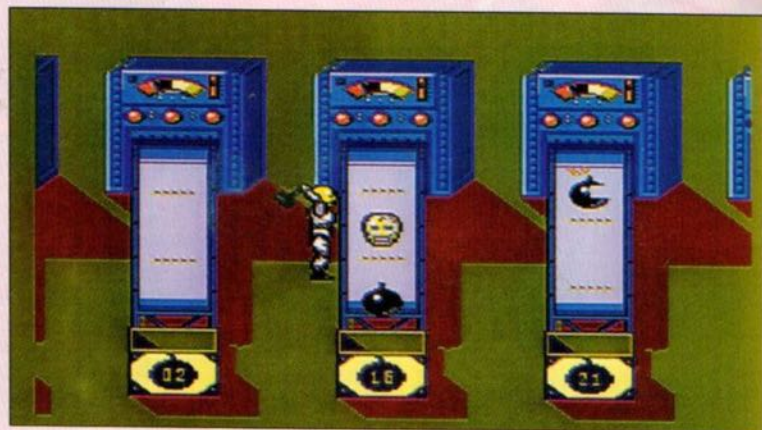
J'aime m'écraser au sol, me démantibuler, essayer de nouveaux systèmes de sécurité et faire des cascades...

Qui veut jouer avec moi ? »

Rassurez-vous, The Incredible Crash Dummies n'est qu'un jeu. Si les robots finissent inévitablement en pièces détachées, les joueurs ont pour leur part toutes les chances de finir explosés de rire grâce à la bonne humeur qui règne tout au long des cinq épreuves du jeu...

PRENDRE UN MAXIMUM DE COUPS

The Incredible Crash Dummies est une sorte de



Quatrième épreuve : travail à la chaîne. Soufflez sur les bombes et détruisez les morceaux de robots.

simulation sportive assez délirante, dans laquelle il faut successivement vous jeter du haut d'un immeuble, piloter une voiture, réussir une descente de ski, travailler à la chaîne et piloter une navette



Cinquième épreuve : pilotez la navette spatiale en évitant les montagnes et les missiles.



Troisième épreuve : ne zigzaguez pas entre les poteaux — mais sur les poteaux ! —, et détruisez les bonshommes de neige.



Deuxième épreuve : évitez tous les obstacles et ramassez l'air comprimé pour minimiser le choc final.

très originaux. Le jeu a conservé cette qualité, même si on regrette qu'il se termine un peu trop rapidement. Sa principale qualité vient surtout de son humour et de sa réalisation très propre. Bref, voilà une cartouche sympathique qui devrait accrocher tous les fanatiques des personnages et les amateurs de bizarreries. ■

Matt le Fou, dans son élément.

770%

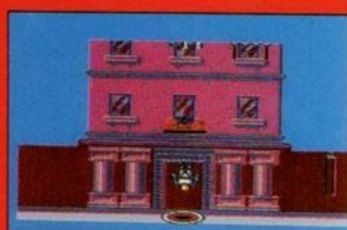
THE INCREDIBLE CRASH DUMMIES

- MASTER SYSTEM
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 84 %
- Animation : 82 %
- Son : 76 %
- Jouabilité : 86 %
- Difficulté : 69 %
- Durée de vie : 76 %
- Player fun : 80 %

A B C D E F



PREMIÈRE ÉPREUVE



Sautez du haut de l'immeuble, cassez un maximum de choses et visez la cible !

spatiale. Tout un programme ! Si vous aimez les jeux variés, vous êtes servi...

QUE LES FOUS LÈVENT LE DOIGT !

Les robots Crash Dummies servent de témoins dans les crash tests. Devenus ensuite des jouets fabuleux, ils sont des personnages vraiment



Master the GAME[®]

DIRECT U.S.A.

Official and sole Agent of Master the Game USA

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

SUPER NES	
ADAPTEUR AD 29	99
ALIENS 3	449
BATMAN RETURNS	459
BUBSY	469
B.O.B.	445
COOL SPOT	TEL
CYBERNATOR	449
CANTONA FOOTBALL	TEL
DESERT STRIKE	399
FATAL FURY	489
F1 POLE POSITION	TEL
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 KOMBAT	549
MYSTIC QUEST	399
POCKY & ROCKY	469
SHADOW RUN	489
SIM CITY	449
SIM EARTH	499
SONIC BLASTMAN	449
STAR FOX	475
STREET FIGHTER 2 turbo	569
SUPER SLAP SHOT	459
SUPER STAR WARS	449
SUPER BOMBERMAN	TEL
T2 JUDGEMENT DAY	449
TECHMO NBA BASKET	489
TINY TOONS ADV	459
UTOPIA	469
VEGAS STAKES	419
WWF II ROYAL RUMBLE	549

MEGADRIVE/GENESIS	
ALIEN 3	399
A.W.S. SOCCER	TEL
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
F 15 STRIKE EAGLE	TEL
FATAL FURY	379
FLASHBACK	379
GENERAL CHAOS	TEL
GLOBAL GLADIATOR	379
HAUNTING	TEL
HARDBALL 3	TEL
JUNGLE STRIKE	379
JURASSIC PARK	379
LEMMING	379
MICRO MACHINES	379
MIG 29	TEL
MORTAL KOMBAT	479
NHLPA HOCKEY 94	TEL
ROCKEY KNIGHT ADV	TEL
ROLLING THUNDER 3	459
SHINNING FORCE	389
SHINOBI 3	459
SPLATTER HOUSE 3	445
STREET FIGHTER 2	TEL
STRIDER II	445
SUMMER CHALLENGE	359
TURTLES NINJA	379
WINBLEDON 2	TEL
X MEN	379

SEGA CD	
COOL SPOT	419
DRACULA	439
FINAL FIGHT	419
HOOK	419
NIGHT TRAP	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
MORTAL KOMBAT	239
SIDE POCKET	235
SUPER MARIO LAND 2	279
L'EMPIRE CONT. ATTACK	279
F15 STRIKE EAGLE	TEL

GAME GEAR	
MORTAL KOMBAT	259
MICKEY MOUSE 2	265
OUT RUN EUROPA	289
STREET OF RAGE	259
STREET OF RAGE	TEL
WINBLEDON TENNIS	245
NEWS...	TEL

NEO GEO	
FATAL FURY II	TEL
WORLD HEROES 2	TEL
SAMOURAI SHODOWN	TEL
NOMBREUX TITRES DISPOS TEL	

PROMO CLUB du Mois

* Prix réservés aux Membres du Club

SUPER NES

MORTAL KOMBAT

Version française

499 F*

STREET FIGHTER 2

TURBO¹

1) Version US 60Hz fonctionnant avec Adapteur 60Hz

499 F*

MEGADRIVE

MORTAL KOMBAT

Version française

459 F*

CLUB Master the GAME

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)

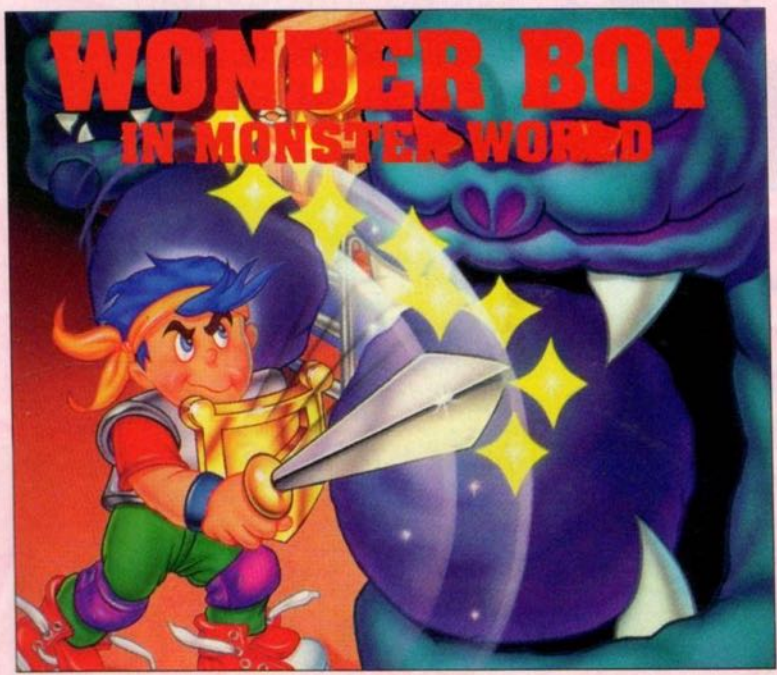
DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES
OFFRE VALABLE FRANCE METROPOLITAINE TOTAL

LES MARQUES CITEES SONT DEPOSEES PAR LEURS PROPRIETAIRES RESPECTIFS

Chèque Carte Crédit Mandat
Carte de Crédit n°

Expiration | | / | |

Signature Obligatoire :
(des Parents pour les mineurs)



Quand tout va mal dans une contrée féerique, on appelle Wonder Boy à la rescousse...

Déjà adapté sur Megadrive, **Wonder Boy in Monster World** débarque sur la Master System. Cet épisode est une rétrospective des précédentes aventures de Shion (à la manière de Mario All Stars) compilées dans un seul jeu. Il va vous falloir encore sauver un royaume soumis à une emprise maléfique. Cette fois, c'est la région de Monster World dont il s'agit. Shion

devra se mesurer à de nombreux monstres afin de libérer la princesse Shiela (et non Sheila, qui n'est pas une princesse) qui a disparu. Vous avez, pour combattre, une épée et des rudiments de magie. C'est hyper classique mais efficace.

ET ÇA CONTINUE ENCORE ET ENCORE...

Au début de votre quête, vous êtes vêtu le plus simplement possible. Il faudra vous procurer quelques **attributs précieux** (bouclier, armure, chaussures de marche, épée puissante...). Pour acheter ces différents éléments, vous



Un des nombreux magasins.



Il vous faut connaître les mélodies d'ocarina pour ouvrir cette porte.

devrez tout d'abord récupérer de l'or en tuant tout ce qui bouge puis rentrer dans les nombreux magasins disséminés sur votre parcours. Un bon **conseil**, visitez tous les lieux où vous pourrez vous rendre car ils regorgent de nombreux trésors. De plus, votre personnage a la possibilité de discuter avec les gens qu'il rencontre, ce qui est très important car ceux-ci vous fournissent des informations vitales pour la poursuite de votre aventure.

BEAU ET ORIGINAL !

Wonder Boy in Monster world est bourré de **bonnes intentions**. Par exemple, vous devrez apprendre à jouer de l'ocarina (et pas comme ceux qui sont restés premiers des

semaines au Top 50) pour ouvrir des portes. Il est certain que le paddle de la Megadrive n'a pas une allure d'ocarina, mais c'est sympa quand même. De plus, les décors et les boss que vous rencontrerez sont presque du niveau de la 16 bits. Et ça, c'est étonnant pour une Master. Bref, tous les **inconditionnels** de Wonder Boy et les autres seront ravis de découvrir ce soft très sympa. ■

Elwood, Wonder play-boy devant l'Éternel.

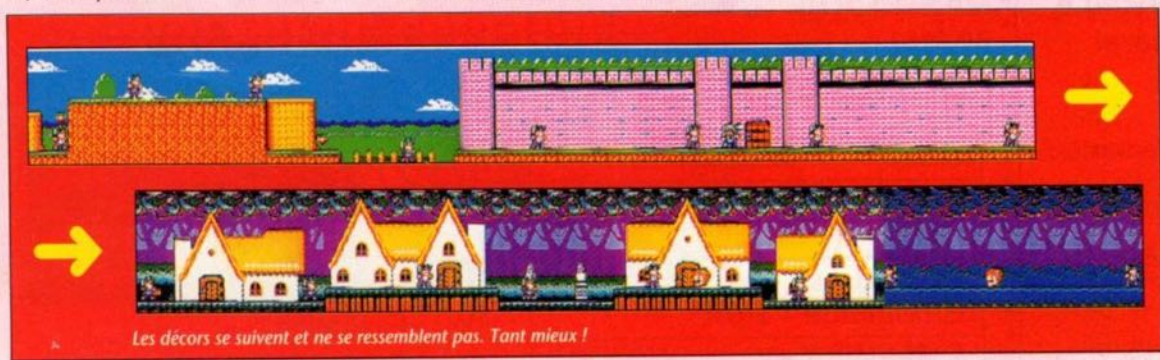


Un coffre rempli de trésors.

130



Oh, la zolie princesse !



Les décors se suivent et ne se ressemblent pas. Tant mieux !

83%

WONDER BOY IN MONSTER WORLD

- MASTER SYSTEM
- Genre : arcade aventure
- Graphisme : 88 %
- Animation : 70 %
- Son : 60 %
- Jouabilité : 72 %
- Difficulté : 75 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 78 %

A B C D E F



Alors champion! Tu veux toujours continuer à jouer??

Casser du Robotnik, détruire le syndicat du crime, cogner les boss, ça te fait pas peur? Yo!

Alors suis PANINI! Les 120 cards SEGA SUPER PLAY viennent d'atterrir chez ton marchand de journaux.

Avec des trucs, des tips, des astuces d'enfer pour cartonner dans l'univers SEGA MEGADRIVE, des infos canons sur 79 jeux et des fiches top secret sur les segahéros. Tu prendras des forces en les collectionnant et en les échangeant.

Alors, secoue toi les pads et speed te les procurer.

Mot de passe: PANINI

Comment? t'es pas encore parti?



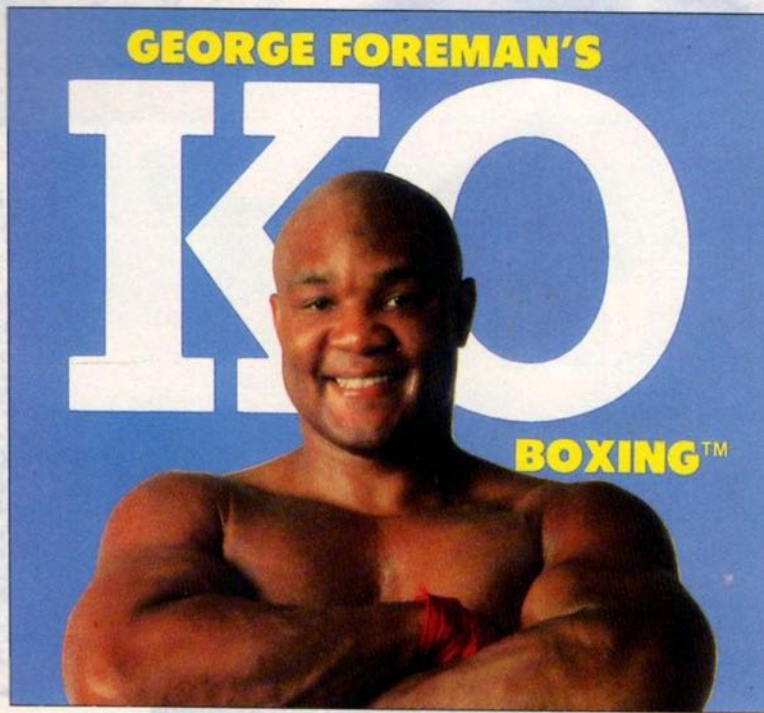
SEGA

COLLECTOR CARDS "SEGA SUPER PLAY"



5Frs la pochette de 8 cards - 30Frs le classeur spécial cards - en vente chez ton marchand de journaux

© Sega Enterprises Ltd. 1991 Licensed by European Licensing Group B.V. - HAYAS COMMUNICATION MEDITERRANEE



Après de nombreuses versions ratées de ce jeu de boxe, en voilà une qui tient enfin la route. Ouf !

La Master System que l'on dit en bout de course nous prouve le contraire avec **George Foreman's KO Boxing**. Une version qui devance de plusieurs longueurs celles des autres consoles et nous offre une simulation de boxe assez

sympa. Dans KO Boxing, vous incarnez George Foreman. Champion du monde des lourds en 1973, il a un nombre de victoire impressionnant à son actif. Votre **challenge** sera donc de remporter le titre des lourds. Pour cela, il faut affronter d'autres boxeurs et les mettre tous au tapis. Dans un second mode vous pourrez également disputer un match contre un ami en choisissant parmi plusieurs boxeurs celui qui vous



Reviens sur terre, j'ai pas fini.



Au tapis Paulo !

convient le mieux (en fonction de sa puissance, de son jeu de jambes et de ses super-punchs).

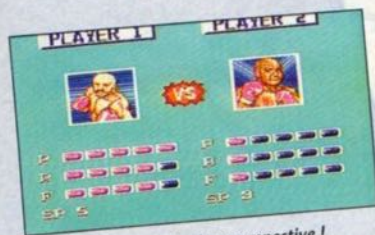
GET ON THE RING

Après avoir sélectionné la **rapidité du combat** (« slow » ou « fast »), vous êtes paré pour l'affrontement. La vue du ring, contrairement aux autres versions, présente les adversaires dans leur totalité et de profil. C'est une assurance de clarté qui permet de gérer convenablement le déplacement des boxeurs. La **panoplie des coups** est assez complète : direct, punch, uppercut, superpunch, etc. Avec quatre types de protection possible, les combinaisons envisageables sont vastes. Les deux particularités du jeu sont les KO et le super-punch, qui sont aussi les spécialités de Foreman. KO Boxing est une simulation de boxe assez sympa. La jouabilité est correcte et les écrans

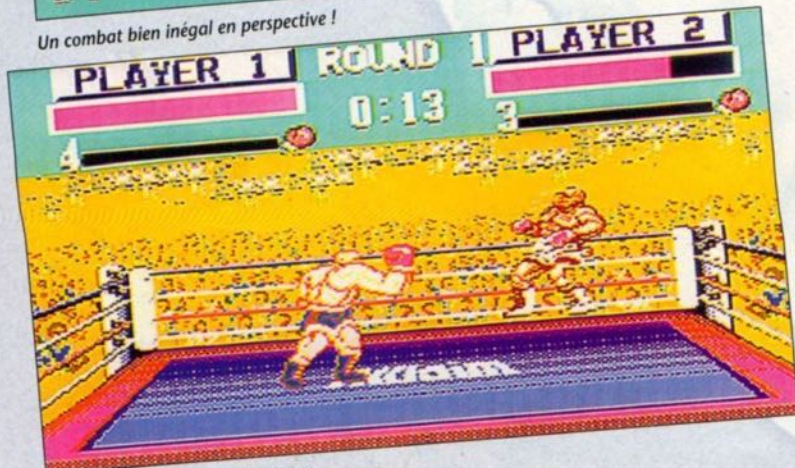
digitalisés entre les séquences de jeu égayent l'action. Si elle ne laisse pas une trace indélébile, cette version sur Master est bien la meilleure du lot. À bon entendeur, ciao ! ■

Elwood boxe son réveil tous les matins.

32



Un combat bien inégal en perspective !



Le superpunch terriblement efficace.

65%

GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

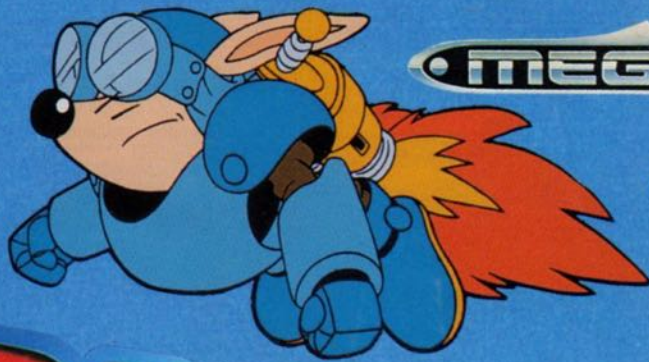
- MASTER SYSTEM
- Genre : boxe
- Graphisme : 70 %
- Animation : 68 %
- Son : 72 %
- Jouabilité : 75 %
- Difficulté : 70 %
- Durée de vie : 60 %
- Player fun : 75 %

A B C D E F



SEGA

MEGA DRIVE



“Découvrez Sparkster...”

graine de super héros et nouvelle mascotte de Konami
dans Rocket Knight Adventures sur Sega Megadrive.

ROCKET KNIGHT ADVENTURES



Sparkster est fin prêt pour une vengeance sans pitié contre le meurtrier de son maître et père adoptif: Mifune. Propulsé par son réacteur et armé d'un glaive, il vole cheveu au vent vers une mission périlleuse: anéantir Dark Lord et rétablir, une fois encore, la paix sur sa terre natale.”

97% “Rocket Knight s'est speed, on ne s'ennuie pas un instant. Ça n'arrête pas de bouger... C'est l'estase.” **PLAYER ONE**

“Désormais, avec Rocket Knight, la Megadrive tient un hit absolument indéniable.”
MEGAFORCE

97%

95% “Konami s'affirme de plus en plus sur Megadrive, notamment avec ce titre carrément fantastique!”
SUPERSONIC

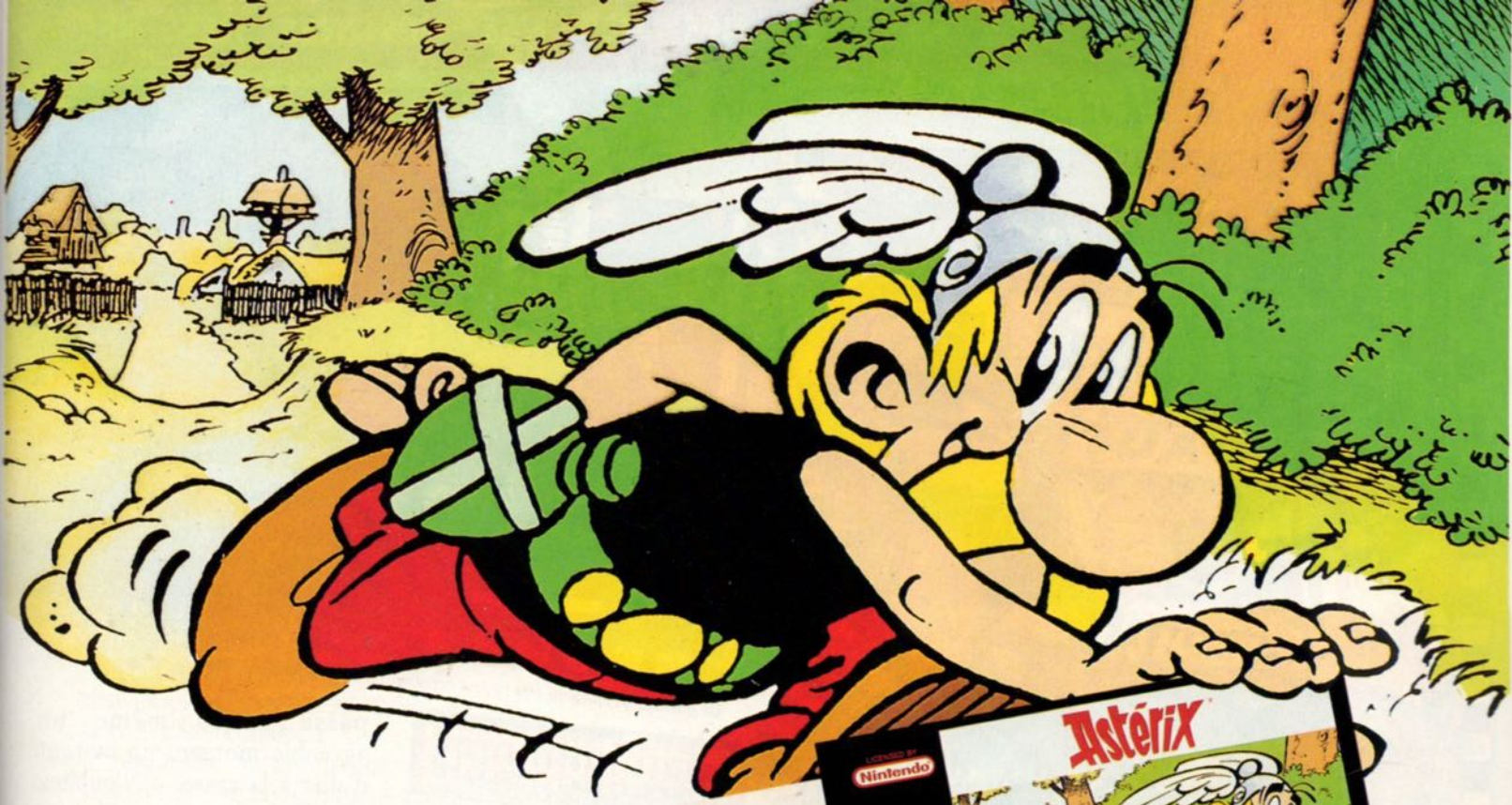


KONAMI®

Distribuée par Sega France, 19-21 rue du Colonel Pierre Buia, 750175 Paris.
Sega and Megadrive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Konami is a registered trademark of Konami Co. Ltd. © 1993 Konami. All rights reserved.



© 1993 LES ÉDITIONS ALBERT RENÉ GOSCINNY - UDERZO



VA-Y AVOIR DE LA BAGARRE !

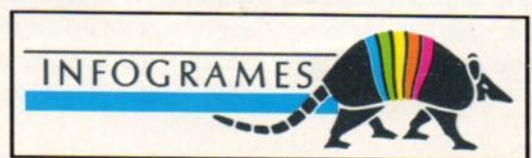
INFORMATIONS au

36 15
Asterix

ou

36 68 30 20*

*(2,19' La minute)



Je désire recevoir gratuitement une documentation concernant le produit

Asterix

GB NES SNES

Nom _____
Adresse _____

Code postal _____
Ville _____

Bon à retourner à :
INFOGRAMES - 84, rue du 1^{er} Mars 43
69628 VILLEURBANNE Cedex

3^{EME} SALON INTERNATIONAL DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

LE TROISIEME SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS "SUPERGAMES", RENDEZ-VOUS EUROPEEN INCONTOURNABLE, VOUS PROJETTE EN AVANT PREMIERE DANS L'UNIVERS QUOTIDIEN DU 3^{ME} MILLÉNAIRE. MICRO-INFORMATIQUE, MULTI-MÉDIA, RÉALITÉ VIRTUELLE, IMAGE DE SYNTHÈSE, SIMULATION, ETC... CES AVANCÉES TECHNOLOGIQUES APPLIQUÉES À L'ÉDUCATION, À LA CULTURE, À LA MUSIQUE ET AU JEU, VOUS FERONT PÉNÉTRER DANS UNE NOUVELLE DIMENSION POUR VOS SENS ET RISQUENT DE BOUSCULER PAS MAL D'IDÉES REÇUES. VENEZ VOUS PLONGER DANS CET UNIVERS DU 24 AU 28 NOVEMBRE, AU PARC DES EXPOSITIONS DE LA PORTE DE VERSAILLES, À PARIS.



Préparez vous à vivre une rencontre d'un nouveau type...

ATTENTION ! Offre promotionnelle valable jusqu'au 31 octobre 1993

SUPERGAMES

LE SALON DE LA HIGH-TECH DE LOISIRS

DU 24 AU 28 NOVEMBRE 1993
PARC DES EXPOSITIONS - PORTE DE VERSAILLES - PARIS

COUPON à remplir et à renvoyer accompagné de votre règlement à : SHOWAY - 70, rue Compans - 75019 PARIS

OUI, JE VEUX DEVENIR UN VISITEUR PRIVILÉGIÉ DE SUPERGAMES 93 EN PROFITANT DE TARIFS EXCEPTIONNELS.

JE COMMANDE DES AUJOURD'HUI :

- "Formule Journée" à 30 F au lieu de 50 F sous forme d'une carte coupe-file pour les animations du salon.
- "Formule Non-Stop" pour 95 F, une carte nominative me permettra d'entrer autant de fois que je le voudrai, sur SUPERGAMES pendant les 5 jours d'exposition. Cette carte me servira également de carte coupe-file pour les animations du salon.

ET JE JOINS MON RÈGLEMENT DE F par chèque bancaire à l'ordre de SHOWAY.

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

(Pour la "Formule Non-Stop" adressez un bulletin par personne ainsi qu'une photo d'identité).

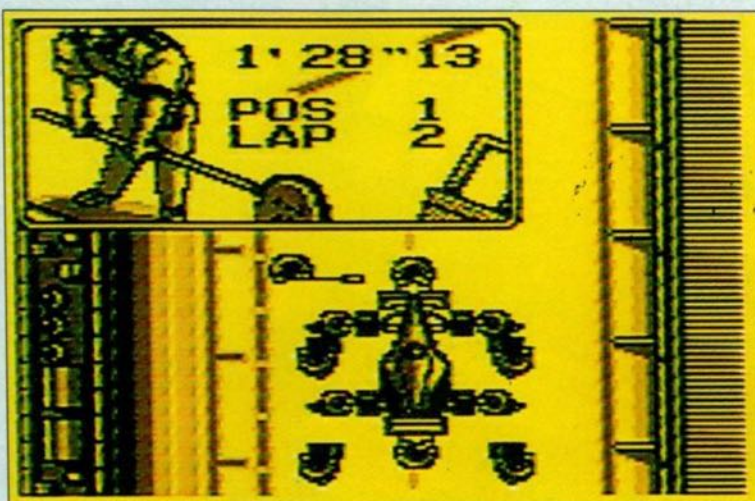
F1 POLE POSITION

L'énorme succès provoqué à la rédaction par F1 Pole Position sur Super Nintendo pourrait toucher la version Game Boy. Bien que fort différente, elle laisse entrevoir d'intéressantes perspectives...

F1 Pole Position est un événement très attendu par tous les fans de F1. Rappelons que sur la Super Nintendo, le jeu est une simulation pure de course auto, comportant tous les paramètres d'un grand prix. Sur la portable, le jeu est sans aucune doute plus abordable. Tant pis pour les pros et tant mieux pour tous les autres.

UN CONTRAT À DURÉE DÉTERMINÉE

Contrairement à la plupart des simulations de course, F1 Pole Position repose sur un scénario assez original. Vous êtes engagé par une petite écurie pour disputer les quatre premiers grands prix de la saison. Votre sponsor



Plus votre voiture est endommagée, plus l'arrêt au stand sera long.

exige de vous certains résultats. Si vous les atteignez, vous signerez un nouveau contrat de quatre courses supplémentaires. Assurez bien, car jusqu'à la fin de la saison, le big boss de votre team n'a

aucune confiance en vous. Il ne vous propose que des contrats à quatre grands prix ! Si malgré tout vous parapez les quatre contrats de l'année, vous enchaînez alors sur la saison suivante.

L'IMPORTANCE DES RÉGLAGES

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



Grâce à l'aspiration, le pilote de droite déboîte pour déborder Patrese.



Cette simulation est agrémentée de quelques digitalisations dignes d'intérêt.



Dans les virages, la voiture a tendance à s'ouvrir.

qu'une voiture réglée sans ou avec moins d'appuis aérodynamiques. À vous de trouver le bon compromis tenue de route/vitesse. Au niveau du pilotage, la voiture a tendance à glisser des roues arrières, mais cela n'entame en rien l'excellente jouabilité de F1 Pole Position. ■

Wolfen

85%

F1 POLE POSITION

- GAME BOY
- Genre : simulation sportive
- Graphisme : 75 %
- Animation : 85 %
- Son : 70 %
- Jouabilité : 90 %
- Difficulté : 85 %
- Durée de vie : 80 %
- Player fun : 75 %

A B C D E F



FANTASTIC DIZZY



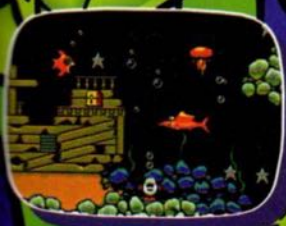
Le voici! **Dizzy** est plongé dans l'action d'une gigantesque aventure d'arcade! Explorez le royaume magique de Zakeria, avec sa plage de palmiers, sa ville médiévale, son cimetière hanté, le palais troll et bien d'autres lieux mystérieux et passionnants! Faites la connaissance d'individus, de créatures et de monstres très étranges dans cette aventure sensationnelle! Vous retrouverez tous ces éléments surprenants dans ce jeu d'aventure acclamé par les critiques et que vous n'oublierez jamais!



Da cabane de le survie



Attaque du Château



Vaisseau naufragé

"C'est un jeu captivant, énigmatique, bien présenté et extrêmement prenant - un succès garanti" **90%**
Sega Pro magazine (MEGA DRIVE)



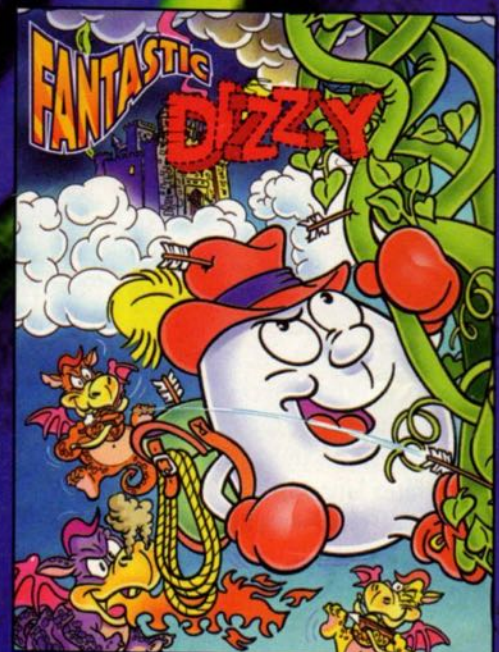
Tanière du dragon

"L'association judicieuse d'un jeu de plates-formes et d'énigmes astucieuses"
Sega Power magazine



Le Château dans les nuages

"Une superbe aventure bourrée d'énigmes, qui vous passionnera" **92%**
Sega Pro magazine

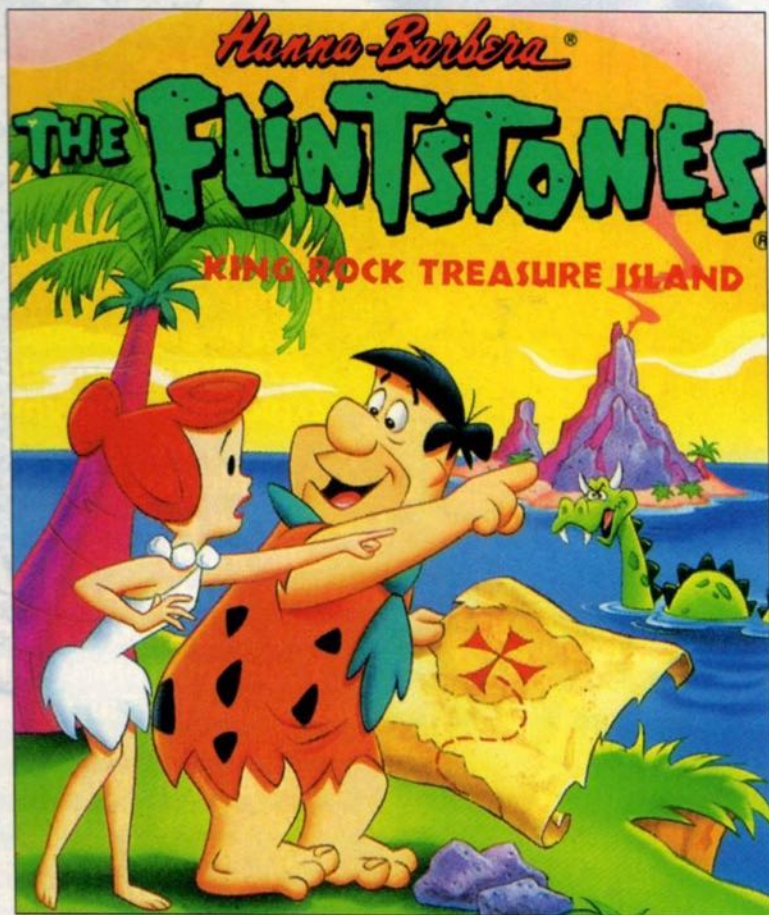


SOUS LICENCE DE SEGA ENTERPRISES LIMITED POUR LE JEU SUR LES SYSTEMES: SEGA MEGA DRIVE. SEGA MASTER SYSTEM. SEGA GAME GEAR ALSO AVAILABLE ON: AMIGA. IBM PC. NES*

POUR PLUS DE RENSEIGNEMENTS VEUILLEZ CONTACTER: Codemasters Software Company Limited, Stoneythorpe, Southam, Warwickshire, CV33 0DL, R.U.

Codemasters™

© 1993 The Codemasters Software Company Ltd. ("Codemasters"). Tous droits réservés. Codemasters et Fantastic Dizzy sont des marques utilisées sous licence par Codemasters Software Company Ltd. Sous licence de Sega Enterprises Ltd. pour utilisation sur Sega Megadrive, Sega Master System, et Sega Game Gear. Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques de Sega Enterprises Ltd. Codemasters utilise la marque conformément à la licence. NES est une marque de Nintendo Company Limited. Codemasters n'est en aucune façon affilié ou associé à Nintendo Co. Ltd. * Initiale "The Fantastic Adventures of Dizzy". Pas de texte à l'écran en italien ou espagnol.



Les aventures épiques du plus galant des maris préhistoriques : voilà le programme de cette cartouche Game Boy sortie tout droit du fin fond des âges...

Décidément, quelle classe ce Fred ! Alors qu'il est en train de suer sang et eau à casser des cailloux pour sa petite famille, il découvre une ardoise sur laquelle est gravé un curieux dessin. C'est une **carte au trésor** ! N'écouter que son amour illimité pour sa tendre et douce Wilma, Fred décide de se lancer à la recherche du fabuleux butin qui s'offre à lui pour fêter leur **anniversaire de mariage**. Quelle noble aspiration ! Tant de grandeur d'âme me laisse rêveur...

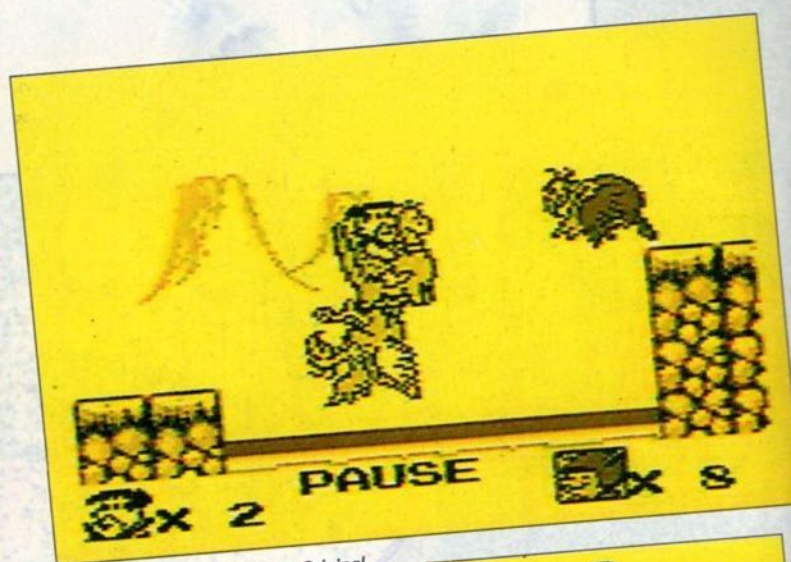
YABBA-DABBA-DOO !

Pour parvenir à ses fins, Fred doit traverser sept stages habités par toutes sortes d'ennemis. En bon jeu de

plate-forme, The Flintstones vous oblige à tenir compte du décor pour avancer avec, en plus, une originalité. En effet, lorsque vous tirez une première fois sur un adversaire, il tourne sur lui-même et s'immobilise durant quelques secondes. Vous pouvez alors vous en servir, grimper dessus et atteindre ainsi des endroits inaccessibles. Un exercice de style impressionnant. Pour



Fred, sous l'œil de son ami dino, découvre la carte au trésor.

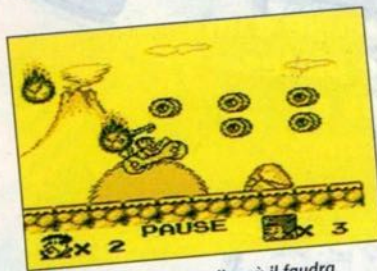


Le vautour sert de plate-forme. Original.

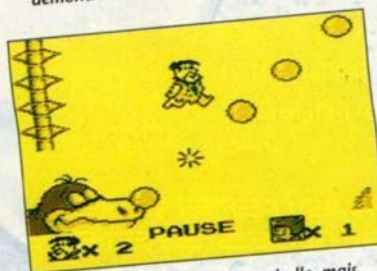
l'aider dans sa tâche, un **docile dinosaure** sert quelquefois de monture à notre bon Cro-Magnon. L'avantage ? Un saut bien plus impressionnant (donc efficace) et une capacité de tir multipliée. Évidemment, il y a aussi les inévitables bonus qui vous rapportent, accumulés, points et nouvelles vies.

PAS DE SURPRISE

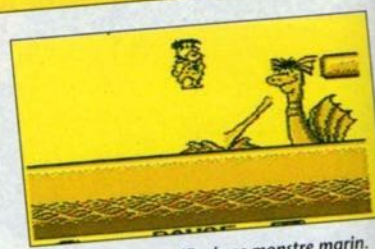
The Flintstones possède tout ce qu'il faut pour s'enorgueillir d'être un bon jeu. Rien de plus, rien de moins, remarquez. Ce jeu n'a rien d'extraordinaire. Cependant, il est bien réalisé et les commandes



Un stage un peu particulier où il faudra démontrer vos talents de pilote.



Plop ! Il faut sauter de bulle en bulle, mais elles éclatent.



Méfiez-vous du souffle de ce monstre marin.

répondent au doigt et à l'œil. Les **graphismes**, quoique dépouillés (n'oublions pas que nous sommes sur Game Boy) sont clairs et nets... Bref, un gentil petit jeu capable, sans aucun doute, de distraire son homme pendant les longues nuits d'automne... ■

Chris, va chasser le Wonder les nuits de pleine lune, alors que hurlent les loups, là-haut, dans la montagne...

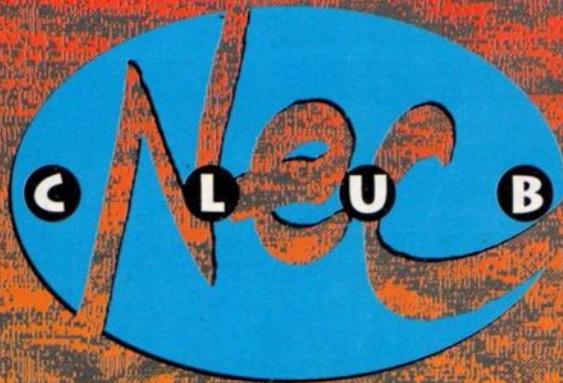
77%

THE FLINTSTONES

- GAME BOY
- Genre : plate-forme
- Graphisme : 79 %
- Animation : 88 %
- Son : 80 %
- Jouabilité : 88 %
- Difficulté : 68 %
- Durée de vie : 65 %
- Player fun : 70 %

A B C D E F



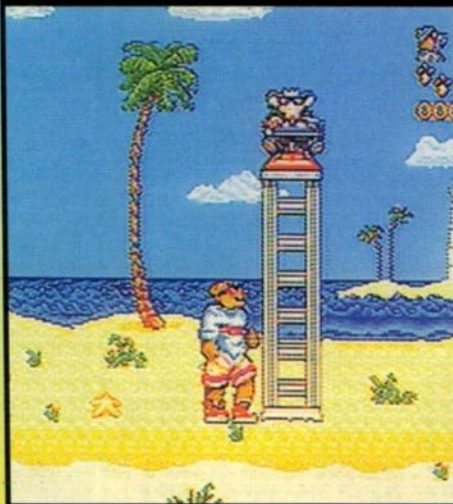


Bienvenue au NEC Club seconde édition :
infos, tests, et previews,
voici le ballon d'oxygène des inconditionnels
de la petite japonaise.

Le Paddle nouveau est arrivé !

On nous l'avait promis lors de la sortie de Street Fighter II', le voici qui arrive dans notre beau pays. Ce paddle six boutons est un must pour tous les possesseurs du jeu de baston de Capcom : plus besoin de soumettre ses petits doigts aux pires contorsions pour effectuer un « sonic boom » ou un « dragon punch » ! À signaler qu'il est également utilisable avec d'autres jeux de baston comme Fatal Fury 2.

Camp California



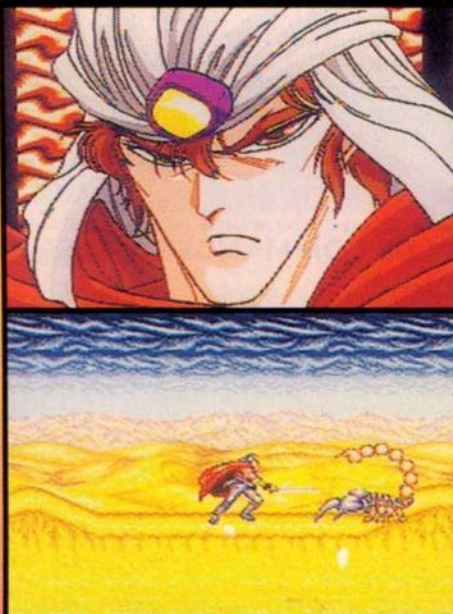
support	genre	nombre de joueurs
CD ROM	PLATE-FORME	1
éditeur	sauvegarde	continue
ICOM	NON	OUI

Pour ne pas dépayser tous ceux qui, comme Crevette, ont passé leurs vacances à rêver de surf sur des vagues de quatre mètres (« oh, purée ! quatre mètres ! »), voici le premier jeu dont la bande sonore est signée par les Beach Boys. En CD, ça décoiffe ! Hélas, les tubes des garçons de la plage et l'utilisation de leur mascotte comme héros sont bien la seule innovation marquante de Camp California. Ce n'est qu'un jeu de plate-forme panaché d'un zeste

d'aventure, orné de graphismes corrects mais desservi par une animation perfectible. Choisir son personnage parmi cinq héros délirants ne suffit pas à propulser Camp California vers les plus hautes sphères. Un petit jeu rigolo qui s'essouffle malgré tout sur la distance.



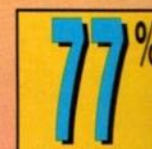
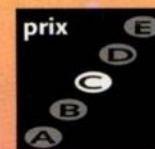
Exile



support	genre	nombre de joueurs
CD ROM	JEU DE ROLE	1
éditeur	sauvegarde	continue
WORKING DESIGN	OUI	NON

Via l'importation de titres américains, les possesseurs de CD-Rom et de Duo peuvent enfin goûter aux fabuleux jeux de rôle qui ont fait la réputation des machines NEC au Japon. Le dernier arrivé à la rédaction n'est pas le meilleur du genre. Pourtant, il se défend encore très correctement. Exile adopte le parti pris de mélanger des séquences de vue aériennes type Zelda avec des scènes d'action genre beat them up. Le résultat, assez déroutant, risque de rebuter nombre d'amateurs du genre. Quatre personnages, aux talents complémentaires, pourront se joindre à vous durant

la quête. Comme on pouvait s'y attendre sur CD-Rom, la réalisation est très classe avec, en particulier, des musiques somptueuses et des dessins animés (en anglais !) d'enfer. Exile est trop bizarre pour devenir un must du genre mais il devrait séduire certains joueurs. Et puis, rien que pour le superbe dessin japonais gravé sur le CD, on a envie de se l'offrir.



LES ALLUMÉS DE
JEUX VIDÉO
ONT MAINTENANT
LEUR ÉMISSION À
LA RADIO :

GAME 40
MERCREDI
19H00 / 20H00

avec

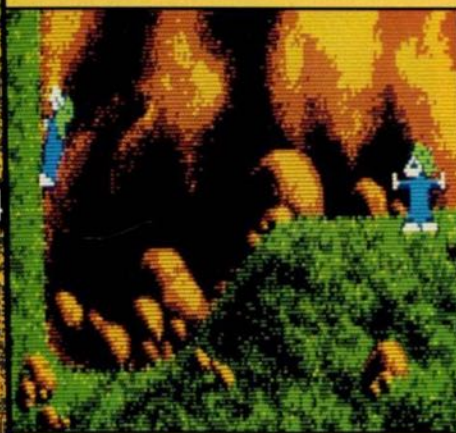
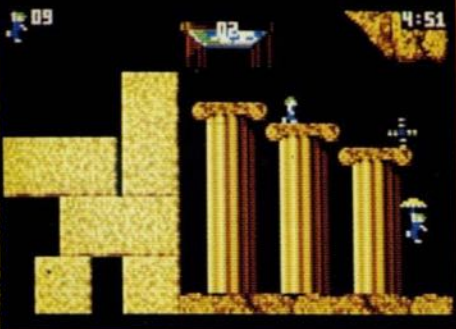


Paris 105,9 FM et toutes les fréquences sur 3615 M40.



Bienvenue pour cette seconde édition du Lynx Club !
 La portable d'Atari s'endort ce mois-ci : il n'y a pas de previews.
 Consolez-vous : cette pénurie aura l'avantage de nous laisser
 plus de place pour un superbe test, Lemmings débarque sur Lynx
 et il n'a jamais été aussi bon !

Lemmings



Il était une fois une horde de petits rongeurs dont la renommée, d'abord confinée aux amateurs de micro-ordinateurs, s'étendit vite à la planète entière. NES, Game Boy, Super Nintendo, Megadrive, Master System, Game Gear, NEC, toutes les consoles de la création ont vu débarquer un jour ou l'autre une version de ce qui reste encore aujourd'hui le jeu de réflexion le plus original de ces dernières années. Vous avez certainement dû apercevoir au moins une fois dans votre vie ce jeu. Il vous demande de conduire un groupe de petits rongeurs à bon port en commandant à certains d'entre eux d'effectuer des missions très précises : creuser, bloquer ses camarades, construire un pont... Le problème vient du fait que le gros de la meute se contente d'avancer imperturbablement droit devant lui quel que soit les dangers qui s'ouvrent sous ses pieds. Et comme Lemmings compte une centaine de tableaux, requérant chacun une stratégie différente, les neurones du « lemmingsmaniaque » fonctionnent à plein régime. Simples au début, les tactiques deviennent progressivement dantesques. Cet-

te adaptation sur la Lynx est très largement au niveau de ses homologues sur 16 bits. Le problème de la petite taille de l'écran a été résolu en adoptant une astuce. En effet, les icônes qui permettent d'effectuer les actions ne restent pas en permanence affichées à l'écran. Il faut, pour les faire apparaître, appuyer sur le second bouton. Pas très pratique au début mais on s'y habitue assez vite. Mis à part ce petit détail, ainsi que la disparition du mode « deux joueurs » (vraiment dommage pour une portable disposant d'un câble de communication), l'adaptation de Lemmings sur la Lynx ressemble comme deux gouttes d'eau aux meilleures versions de Lemmings. Un petit bonus profite des capacités de la console : les tableaux apparaissent en zoom. Très classe ! Et bien sûr, un système de codes vous permet de ne pas avoir à refaire plusieurs fois un tableau terminé. Jouable, beau et surtout accrocheur, Lemmings est un must pour tous les possesseurs de la Lynx. La preuve que, quand les éditeurs se décarcassent un peu, la petite couleur est vraiment capable d'héberger des jeux somptueux.



genre	RÉFLEXION
difficulté	TRÈS PROGRESSIVE
graphisme	84 %
animation	84 %
son	75 %
jouabilité	89 %
durée de vie	95 %
player fun	96 %
prix	95%

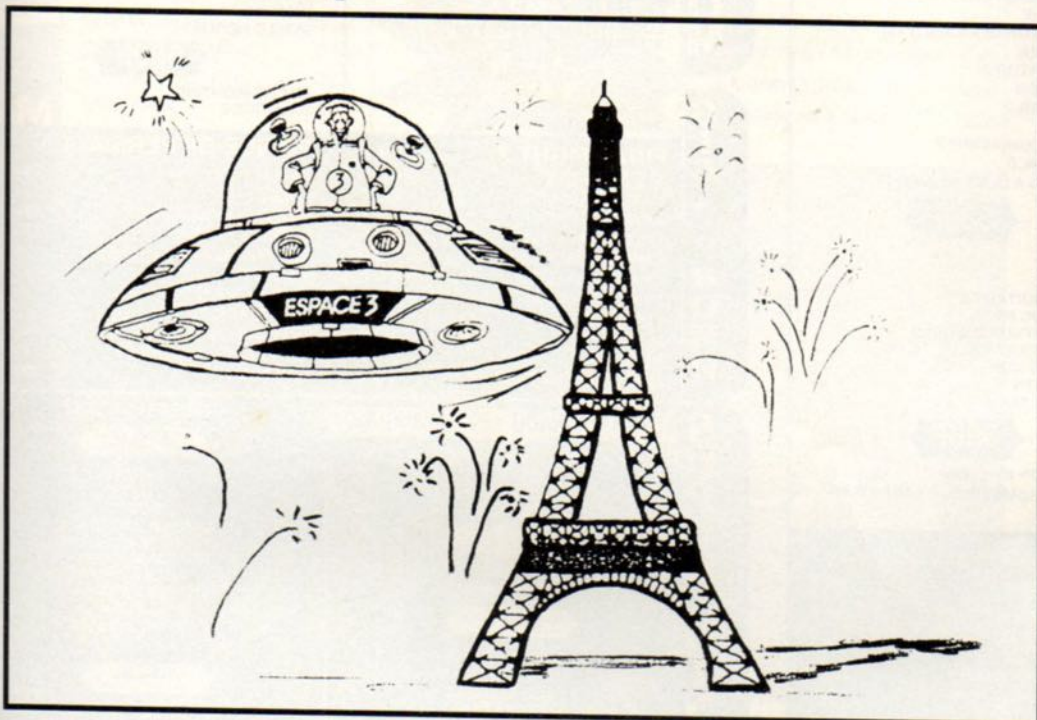
lggy

ESPACE 3

News

N° 3 - Octobre 1993

ESPACE 3 ENVAHIT PARIS ! Eh oui ! ESPACE 3 ouvre enfin une boutique à PARIS.



Une nouvelle adresse
à retenir
ESPACE 3 PARIS
2 rue Théophile Roussel
75012 PARIS
METRO
LEDRU ROLLIN

- o -

C'est après une forte demande
de votre part, chers clients, que
nous avons décidé d'ouvrir
"ESPACE 3 PARIS".

Ce point de vente vous proposera
un énorme choix de jeux et
toujours les super prix **ESPACE 3**,
mais en plus, vous pourrez bénéficier

des **PROMOS D'OUVERTURE**.
Outre les méga giga super prix, un
T Shirt sera offert à tout acheteur.

- o -

**VENEZ NOMBREUX
OUVERTURE LE
SAMEDI 23 OCTOBRE**

LA MASCOTTE PLEBISCITEE

Le sympathique personnage qui
voulait s'introduire dans notre équipe a
remporté un énorme succès ! Vos
votes sur minitel sont unanimes, "nous
devons l'adopter". Il faut avouer qu'il a
une "bonne tête" et un caractère
joueur...!!!



CE MOIS-CI SUR LE 3615 ESPACE 3

Vite à votre minitel !

Si vous avez voté OK pour
l'adoption de la mascotte, vous
êtes peut-être parmi les 50
chanceux tirés au sort qui
auront l'immense privilège de
porter le GENIAL EXTRA
TERRESTRE sur le T Shirt
ESPACE 3 qui leur sera envoyé.
BRAVO et MERCI POUR LUI !



**ET TOUJOURS !
4 000 F de lots
à gagner avec**

- * LE SUPER TOP FLOP
- * LE MEGA TOP FLOP



CONSULTEZ
LA COTE DE L'OCCASION



TOUTES LES NOUVEAUTES



TOUTES LES PROMOS
DU MOIS



PASSEZ VOTRE
COMMANDE
SUR LE 3615 ESPACE 3
VOUS SAUREZ TOUT DE SUITE
SI VOTRE JEU EST DISPONIBLE
ET A QUELLE
DATE IL SERA LIVRE

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 PROMOTO

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 SF4 : 99 F - SUPERSCOPE : 490 F

250F

KABLOO EY
ROAD RIOT
SPANKING QUEST
SKULJAGGER

395F

ADDAMS FAMILY 2
AMAZING TENNIS
AMERICAN GLADIATORS
CALIFORNIA GAMES
CHESTER CHEETAH
CHUCK ROCK
COOL WORLD
GODS
GREAT WALDO SEARCH
HIT THE ICE
MARIO IS MISSING
NCAA BASKET BALL
OUTLANDER
OUT OF THIS WORLD
PHALANX
ROAD RUNNER DEATH VALLEY
SHANGAI
SIMPSONS:KRUSTYS FUN HOUSE
STREET COMBAT
SUPER GOAL
SUPER TURICAN
TERMINATOR
TOM & JERRY
WINGS 2
WARP SPEED

449F

MICKEY MISTICAL QUEST
SUPER BUSTER BROTHER
YOSHI'S COOKIE

DESERT STRIKE	390 F
FINAL FIGHT	299 F
F ZERO	299 F
GHOULS AND GHOSTS	250 F
GRADIUS III	299 F
JAMES BOND JR	250 F
LETHAL WEAPON 3	299 F
PIT FIGHTER	250 F

495F

BATTLETOADS
BIO METAL
COOLSPOT
ETOPIA
FATAL FURY
GPI
LOST VIKING
MECH WARRIOR
ROCK AND ROLL RACING
ROCKY RODENT
SONIC BLASTMAN
STAR FOX
SUPER STRIKE EAGLE (F15)
TAZMANIA
TERMINATOR 2
TINY TOON
TOP GEAR 2
TOYS
WINGS COMMANDER
WOLFCHILD
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR

539F

EVO
BUBSY
FINAL FANTASY 2
JURASSIC PARK
KING ARTHUR'S WORLD
NBA BASKET BALL
SHADOW RUN
SIM EARTH
THE 7TH SAGA

590F

DUNGEON MASTER
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP

POWER MOVES (POWER ATHLETE)	299 F
PUSH OVER	299 F
RACE DRIVIN	299 F
STAR WARS	399 F
STREET FIGHTER II	299 F
SUPER R TYPE	299 F
YS III	299 F

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 99 F

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
TOP RANK TENNIS
YOSHI COOKY
YOSHI

229 F

ADDAMS FAMILY 2
BATTLE TOADS 2

DOUBLE DRAGON 3
FELIX THE CAT
JIMMY CONNORS
JURASSIC PARC
KRUSTY FUN HOUSE
MOHAMED ALI BOXING
NIGEL MANSEL
SPIDERMAN 3
STAR WARS
SUPERMARIOLAND II
TERMINATOR II
TINY TOON
TITUS THE FOX

249 F

EMPIRE STRIKES BACK
LEMMINGS
MEGAMAN 3
MORTAL KOMBAT
MYSTIC QUEST
POPULOUS
ZELDA

299 F

FINAL FANTASY LEGEND III

F1 RACE + ADAPTATEUR 4 P / 199 F

SUPER FAMICOM GIGAPROMO SUPER NINTENDO

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

nouveautés

STREET FIGHTER 2 TURBO TEL 645 F
RAMNA 1/2 3

299 F

CONTRA SPIRIT | PHALANX
JACKY CRUSH | POWER ATHLETE
JOE & MAC II | SKY MISSION

390 F

ALIEN VS PREDATOR
AXELAY
BLUES BROTHERS
DEAD DANCE
LOONEY TOON (road runner)
SONG MASTER
SUPER DUNK STAR
SUPER VOLLEY BALL TWIN
TURTLES IV
USA ICE HOCKEY
VALKEN (CIBERNATOR)

FINAL FIGHT 2 **299 F**

STAR FOX **299 F**

BATMAN RETURN	299 F
BRASS NUMBER	299 F
CASTLEVANIA IV	299 F
COMBATRIBES	299 F
DRAGON BALL Z 2	490 F
FIRST SAMOURAI	250 F
FLYING HERO	299 F
IKARI NO YSAI	250 F
IMPERIUM	199 F
OUT OF THIS WORLD	299 F

490F
MARIO ET WARIO
NIGEL MANSEL
POP'N TWIN BEE
POPULOUS II
STRANGE WORLD (KIKI KAI KAI)
SUPER FORMATION SOCCER 2
SUPER VOLLEY BALL 2

590F

EXHAUST HEAT 2
FAMILY TENNIS
MAGIC JOHNSON SUPER PUNK
SEIKEN DENSETSU (légendeof star sword 2)
SILPHEED
TETRIS 2
WORLD HEROE

690F

ART OF FIGHTING
SOLSTICE 2

PRINCE OF PERSIA **199 F**

RAMNA 1/2 1	449 F
ROCKETTER	150 F
ROYAL CONQUEST	199 F
RUSHING BEAT	179 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
TINY TOON	390 F

SUPER NINTENDO + STAR WING 990 F

NOUVEAUTES

SUPER STRIKE EAGLE
JURASSIC PARK

299 F

EARTH DEFENSE FORCE
L'ARME FATALE

349 F

BULLS VS BLAZERS
DRAGON'S LAIR
JOE AND MAC
POPULOUS
SUPER KICK OFF

389 F

ALIEN 3
MARIO COLLECTION
MARIO KART
SIM CITY
WORLD LEAGUE BASKETBALL
ZELDA 3

419 F

JIMMY CONNORS

SUPER PGA GOLF

439 F

ADDAMS FAMILY 2
ASTERIX
BOB
CANTONA FOOTBALL
DESERT STRIKE
NHLPA HOCKEY
POCKY AND ROCKY
ROBOCOD
STAR WING
SPIDERMAN X MAN
SWIV

495 F

FIGHTING SPIRIT
RAMNA 1/2 2
WORLD CLASS RUGBY
STREET FIGHTER 2 TURBO

549 F

MORTAL KOMBAT

590 F

WWF2 : ROYAL RUMBLE

ACCESSOIRES

JOYSTICK ARCADE PRO 5 6 boutons, compatible Mégadrive et Super Nintendo / Super Famicom	349 F
2 MANETTES SANS FIL PRO 6	299 F
ACTION REPLAY PRO Pour Mégadrive	395 F
ACTION REPLAY PRO Pour Super Nes/Super Famicom/Super Nintendo Peut être utilisé comme adaptateur universel	395 F
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 FO
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 79 FAVEC UNE CARTOUCHE ACHETÉE : 49 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

Vite Vite



NES

Alien 3

prix **E** **59%**

éditeur
ACCLAIM

genre
PLATE-FORME

nombre de joueurs
1

password
NON

continue
NON

Autant la version qui tourne sur la Super Nintendo est vraiment géniale, autant celle-ci est vraiment médiocre et sans intérêt. Sur le même principe que ce que l'on avait déjà observé sur la version Megadrive (voir *Player One 24*), vous devez délivrer un certain nombre de prisonniers dans un temps limité, et puis c'est tout. Le complexe dans lequel vous vous déplacez est on ne peut plus labyrinthique. Vous risquez en effet fortement de vous égarer et souvent de perdre votre chemin. L'intérêt du jeu n'est déjà pas fabuleux, mais, en plus, la réalisation se montre extrêmement médiocre. Bref, des couleurs criardes et une jouabilité des plus limites... pour un jeu qui est très bof!

Chris

GAME GEAR

Ultimate Soccer

prix **E** **70%**

éditeur
SEGA

genre
FOOTBALL

nombre de joueurs
1 ou 2

sauvegarde
NON

continue
OUI

Les simulations de sport collectif ont généralement pour réputation de ne pas donner de bons jeux sur les consoles portables. Super Kick Off sortait du lot grâce à une adaptation Game Gear particulièrement réussie. La preuve désormais est faite que cette console de jeu a suffisamment de ressources, Sega tente à nouveau sa chance avec Ultimate Soccer. Cette adaptation possède indéniablement quelques qualités. Avec un grand nombre d'options à votre disposition (jeu à un ou à deux, entraînement, championnat, etc.), vous pouvez ainsi paramétrer à votre guise toutes les rencontres. Quant aux matchs, ça speede méchamment, ce qui rend le contrôle du ballon hasardeux avec cependant une relative jouabilité.

Elwood

NES

Batman Returns

prix **E** **56%**

éditeur
KONAMI

genre
COMBAT

nombre de joueurs
1

sauvegarde
PASSWORD

continue
OUI

Tiens, r'voilà Batman, l'homme chauve-souris ! C'est vraiment marrant : le jeu ressemble beaucoup à la version Super Nintendo. C'est d'ailleurs toujours aussi bourrin, mis à part un passage en batmobile. L'action se limite donc à terrasser les affreux vilains-pas-beaux avec quelques bons coups de poing et des batarangs. Par contre, la réalisation est beaucoup moins réussie que sur la Super Nintendo. C'est même franchement assez laid dans l'ensemble. Les couleurs sont très agressives, genre vert fluo, et les sprites clignotent sans cesse. Les deux précédents Batman de la NES avaient tout de même nettement plus de classe. Tiens, Batman vient de repartir ? Bof, il ne nous manquera pas beaucoup de toute façon.

lgyy

MEGADRIVE

Bart's Nightmare

prix **E** **85%**

éditeur
ACCLAIM

genre
PLATE-FORME

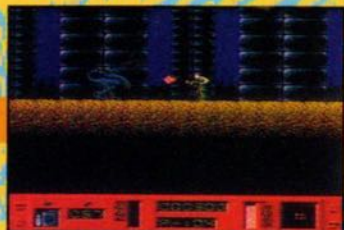
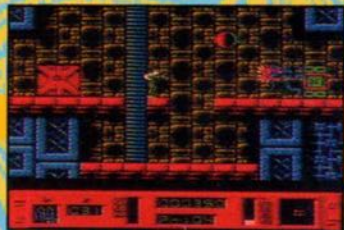
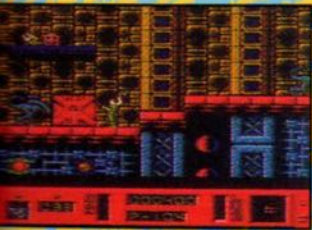
nombre de joueurs
1

sauvegarde
NON

continue
NON

Après l'adaptation sur la Super Nintendo, l'affreux jojo des Simpsons continue ses cauchemars sur Megadrive. Très proche de la version originale, cette cartouche conserve l'ambiance délirante et les graphismes « à la Matt Groening » en restant fidèle au dessin animé. Au cours du jeu, Bart se métamorphose en Bartzilla ou en Bartman, se déplace dans des vaisseaux sanguins, rencontre Itchy and Scratchy. Les Megadrive larguées des fenêtres du building ont bien évidemment été changées en une autre console. Drôle et original, Bart's Nightmare serait vraiment indispensable s'il bénéficiait d'une jouabilité irréprochable. Ce n'est malheureusement pas le cas. Néanmoins, les fans des Simpsons se régaleront.

lgyy



ALIEN 3 (NES)

LE ZOOM DE VITE VU

De la mitraillette au lance-flammes, Ripley dispose de quatre armes différentes.

NES

Bartman meets the radioactive man



prix



70%

éditeur

ACCLAIM

genre

PLATE-FORME

nombre de joueurs

1

sauvegarde

NON

continue

OUI

Les Simpsons suite et certainement pas fin. Dans ce tout nouvel épisode sur NES, Bart se lance à la rescousse de Radioactive Man, son héros de bande dessinée préféré. Assez difficile dans l'ensemble, ce jeu de plate-forme n'est pas désagréable dans la pratique. Les graphismes, très sombres et moins réussis que ceux du premier Simpsons de la NES, présentent au moins l'avantage de retranscrire fidèlement l'ambiance glauque des marécages et autres décharges, qui servent de décor aux exploits de notre abominable jojo. Un bon petit jeu conforme à l'esprit du dessin animé qui éclatera bien les fans de notre Bartounet même s'il apparaît beaucoup moins indispensable que le premier Simpson de la NES.

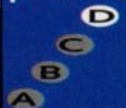
lggy

MEGA CD

Afterburner III



prix



60%

éditeur

SEGA

genre

SHOOT THEM UP

nombre de joueurs

1

sauvegarde

NON

continue

OUI

Régulièrement, le shoot them up 3D « qui était canon en borne d'arcade avec sa pléiade de processeurs, son cockpit mobile et ses enceintes stéréo, mais qui mouline sec sur console » fait sa petite apparition sur nos télécs. Cette version est un mix entre l'Afterburner original et G-Loc. Comme dans G-Loc, vous voyez en effet la scène depuis votre cockpit et d'un point de vue extérieur. Pour le reste, les changements ne sont pas légion : tout juste des musiques plus péchues, un film de présentation en photos digitalisées et quelques zooms. Bref, ça risque de plaire aux fans mais on est très loin de la borne d'arcade. En matière de shoot them up sur Mega CD, Silpheed devrait faire plus mal.

lggy

GAME GEAR

Crash Dummies



prix



77%

éditeur

FLYING EDGE

genre

DIVERS

nombre de joueurs

1 ou 2

sauvegarde

NON

continue

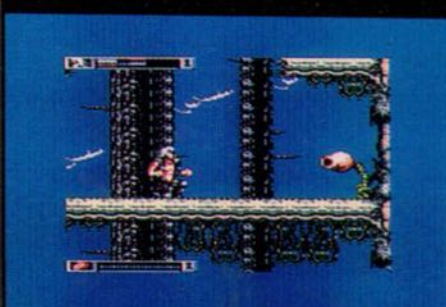
INFINI

Les Crash Dummies sont les robots utilisés dans les tests de sécurité, dans des cascades ou autres. Évidemment, ils adorent se démantibuler, exploser et finir en pièces détachées. Le jeu bénéficie d'une excellente réalisation. Il est constitué de cinq épreuves : saut d'un immeuble (en cassant un max de choses pendant la chute), parcours automobile destroy, descente de ski loufoque (on ne slalome pas entre les poteaux mais SUR les poteaux !), séquence dans l'usine de montage et pilotage de navette. Le but est d'amasser le plus de fric possible. Bref, ce jeu est idéal pour faire des petits concours entre potes. Surtout si vous trouvez les simulations de sport monotones. Ici, l'humour est au rendez-vous.

Matt

GAME GEAR

Wolfchild



prix



67%

éditeur

VIRGIN

genre

PLATE-FORME

nombre de joueurs

1

sauvegarde

PASSWORD

continue

NON

Le loup-garou, transfuge du monde des micro-ordinateurs, vient faire une petite promenade de santé sur Game Gear. Il fallait s'y attendre : cette version est identique, au pixel près, à sa consœur sur Master System. Sur Game Gear, Wolfchild laisse le même sentiment mi-figue, mi-raisin que sur l'aînée des consoles Sega. Du côté des « plus », les graphismes sont vraiment sympa, avec une touche personnelle très bienvenue. Du côté des « moins », la jouabilité et l'intérêt du jeu sont un peu en dessous des standards actuellement en vigueur sur consoles. Cependant, la production, plus pléthorique sur Game Gear que sur Master System, demande plus d'exigence. Pas désagréable mais pas forcément indispensable non plus.

lggy

Vite Vite



GAME BOY

Krusty's Fun House

prix **E** **90%**

éditeur **ACCLAIM**
genre **REFLEXION**
nombre de joueurs **1**
password **OUI**
continue **NON**

Pour faire la totale, chez les sœurs Nintendo, il ne manquait plus à Krusty's Fun House que de faire une apparition sur la petite portable de la famille. C'est maintenant chose faite. Et bien faite ! Le passage en monochrome des péripéties du clown au nez rouge ne gâche rien à l'affaire. Au contraire, on peut même se dire que jouer où l'on veut au « guide pour rats » procure un plaisir encore plus important. Parce que dans Krusty's Fun House, vous devez vraiment dératiser toute une maison. La tâche s'annonce rude. Avec ses nombreux niveaux et ses problèmes incroyablement tortueux, ce jeu va vous remuer tous les neurones. Krusty's fait décidément un carton toutes machines confondues.

Chris

GAME GEAR

Krusty's Fun House

prix **E** **90%**

éditeur **ACCLAIM**
genre **REFLEXION**
nombre de joueurs **1**
password **OUI**
continue **NON**

Comme c'est très souvent le cas, la version Game Gear de Krusty's Fun House ressemble comme deux gouttes d'eau à celle de sa consœur sur Master System. Normal remarquez, elles ont exactement les mêmes capacités. Mais qu'ajouter de plus, après le test de la version Master System, sur ce jeu de folie ? Rien, vraiment rien de plus. La meilleure chose que vous ayez à faire, si vous voulez en savoir encore plus, c'est de vous référer au test de jeu sur deux pages qui est présent dans ce même numéro. Pour parler spécifiquement de la portable, on peut dire que l'écran de la Game Gear supporte très bien Krusty's. En plus du plaisir de jeu, vous avez droit au confort des yeux (enfin presque). À ne pas rater.

Chris

NES

Krusty's Fun House

prix **E** **90%**

éditeur **ACCLAIM**
genre **REFLEXION**
nombre de joueurs **1**
password **OUI**
continue **NON**

Le passage de cet extraordinaire jeu, on ne peut plus prise de tête, sur console NES est véritablement une réussite. Les couleurs sont peut-être moins bien choisies ici que sur les versions des consoles Sega, mais, en contrepartie, l'animation du jeu se révèle — eh oui, c'est possible — encore nettement plus rapide et plus fluide. Mis à part ça, le scénario reste toujours le même. C'est encore une histoire de rats qui avancent, qui avancent... et d'un clown qui leur construit un chemin jusqu'à l'incinérateur du coin. Préparez-vous bien mentalement et nerveusement avant de vous lancer dans l'aventure. Quand vous aurez commencé à jouer à Krusty's Fun House, vous ne saurez certainement pas quand vous pourrez vous arrêter.

Chris

MEGA CD

Prince of Persia

prix **E** **80%**

éditeur **SEGA**
genre **PLATE-FORME**
nombre de joueurs **1**
sauvegarde **OUI**
continue **NON**

Dans la série « Donnez des titres connus au Mega CD, à vot' bon cœur m'ssieurs dames ! », voici Prince of Persia. Cette adaptation du hit de Jordan Mechner reprend l'action ainsi que les niveaux des versions micro et consoles 8 bits. C'est d'ailleurs le problème : pourquoi proposer la même chose que sur cartouche ? Regardez les graphismes, sympa mais pas transcendants. Écoutez la musique, réussie mais répétitive. À part le joli dessin animé, on ne se croirait pas sur CD. Il est étonnant de voir que la version Super Nintendo, sur cartouche, propose des niveaux plus grands et des graphismes plus fouillés. Bref, ça sent la conversion hâtive même si Prince of Persia est toujours aussi bon à jouer. Les mythes survivent à tout.

lggy



KRUSTY'S FUN HOUSE (Game Gear)

LE ZOOM DE VITE VU

Le but de Krusty : amener les rats jusqu'à un "assommoir".

SUPER NINTENDO

George Foreman's KO Boxing

prix

E

45%

D
C
B
A

éditeur

ACCLAIM

genre

BOXE

nombre de joueurs

1 ou 2

password

OUI

continue

NON



La preuve est faite avec George Foreman's KO Boxing que la Super Nintendo peut aussi être le support de mauvais jeux. En effet, celui-ci fait pitié à voir. Les graphismes ne sont pas beaux, la jouabilité est moyenne et, le comble de la pauvreté, les coups et les enchaînements sont dérisoires : deux attaques classiques (crochets) et un superpunch qu'il faut obtenir par des combinaisons de coups (!). La boxe n'est pas gâtée et, quand on voit les bons jeux de baston qui tournent sur cette console, on est ébahi par un tel ratage. Ça plaira peut-être aux inconditionnels, mais j'en doute. En tout cas, George Foreman's KO Boxing ne figurera pas parmi les légendes de simulation de boxe.

Elwood

NES

George Foreman's KO Boxing

prix

E

50%

D
C
B
A

éditeur

ACCLAIM

genre

BOXE

nombre de joueurs

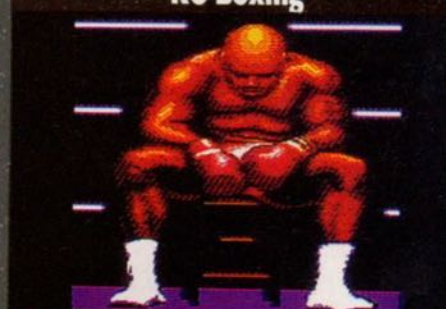
1 ou 2

password

OUI

continue

NON



La boxe est un sport spectaculaire où les coups sont variés. Eh bien, avec KO Boxing, ça n'est pas du tout le cas ! Vous êtes George Foreman, un grand champion américain qui doit combattre d'autres boxeurs pour prétendre au titre de champion du monde des poids lourds. De plus, vous avez la possibilité de lasser un copain dans un combat amical. Même si la NES n'est pas une console hyperpuissante, on est déçu par le résultat : une extrême pauvreté des coups (quatre plus un superpunch inefficace et difficile à exécuter), une supériorité écrasante de l'ordinateur, une impossibilité de se déplacer sur le ring, etc. Le constat n'est pas très brillant et laisse un arrière-goût de bâclé.

Elwood

GAME BOY

George Foreman's KO Boxing

prix

E

55%

D
C
B
A

éditeur

ACCLAIM

genre

BOXE

nombre de joueurs

1

password

OUI

continue

NON



Une fois de plus, on prend les mêmes et on recommence. KO Boxing sur Game Boy n'a rien à envier aux autres versions. Cette fois, le problème est différent. En effet, il est difficile de faire un jeu de boxe sur un si petit écran. La jouabilité souffre énormément de cet handicap. On frappe son adversaire au petit bonheur la chance, en espérant enchaîner deux coups par miracle. Sinon, on retrouve les défauts des autres versions : un nombre de coups limité, la platitude de l'action et la suprématie de l'ordinateur. Bref, un jeu qui ne restera pas dans les annales. Dommage, on aurait aimé une version réussie car si vous appréciez George Foreman, vous ne pourrez l'incarner que si vous possédez une Master System.

Elwood

MEGADRIVE

George Foreman's KO Boxing

prix

E

50%

D
C
B
A

éditeur

ACCLAIM

genre

BOXE

nombre de joueurs

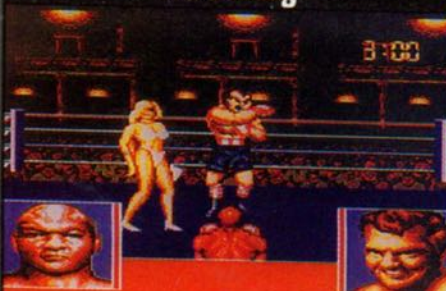
1 ou 2

password

OUI

continue

NON



La déclinaison de KO Boxing sur Megadrive est à peu près aussi mauvaise que celle des autres versions. Ça n'est donc pas sur cette console que l'on pourra s'éclater avec le boxeur George Foreman, champion du monde des lourds en 1973. Au rayon des améliorations, on peut citer une jouabilité un rien meilleure (mais alors très peu, disons même ridiculement meilleure), et puis... c'est tout ! Le reste des critiques est du même type que pour les autres consoles. Ça fait quatre fois que je répète que l'on ne peut porter que quatre coups dans la quatrième édition d'un jeu qui vaut trois fois rien et qui ne mérite qu'une note à peine supérieure à 33 %, voire 44 % (ah ! la loi des chiffres, ça ne trompe pas !).

Elwood

Vite Vite

ANOTHER TYPE OF CODE
COULD BE DEFINED
AS AN ARBITRARY
SYSTEM OF SYMBOLS
OR LETTERS FOR
TRANSMITTING
MESSAGES. CODE
A SECRET CODE™
MORTAL KOMBAT™
APPEARS TO MANY
CODES, BUT DOES
IT CONTAIN ONE?

GAME GEAR

Mortal Kombat



prix



94%

éditeur

ACCLAIM

genre

JEU DE COMBAT

nombre de joueurs

2

sauvegarde

NON

continue

OUI

Le jeu de combat bien saignant sur la tranche est un véritable killer sur la petite console couleur. Avec des graphismes jamais vus jusqu'à présent sur cette machine, des combattants qui occupent tout l'écran se dérouillent dans des combats dantesques. Contrairement à la version sur Game Boy, la taille des sprites ne pénalise pas la jouabilité. Une telle adaptation ne saurait être réalisée sans compromis : Kano disparaît avec certains décors et l'utilisation de la touche « start » comme troisième bouton du paddle n'est pas des plus pratiques... L'essentiel a cependant été conservé dans cette cartouche qui n'a aucun mal à s'imposer comme le meilleur jeu de baston de la Game Gear, et de très loin.

lggy

MASTER SYSTEM

Mortal Kombat



prix



94%

éditeur

ACCLAIM

genre

JEU DE COMBAT

nombre de joueurs

2

sauvegarde

NON

continue

OUI

Pas de jaloux : les amateurs de Master vont goûter aux délices du jeu le plus violent du moment. Comme sur Game Boy, cette adaptation laisse un petit goût d'insatisfaction. On a le sentiment que les programmeurs ont eu les yeux plus gros que le ventre en voulant retranscrire des sprites aussi impressionnants que sur les 16 bits. Il en résulte une animation saccadée et une jouabilité qui n'est pas toujours au top. Tous les combattants (sauf Kano) sont présents et, comme sur les autres machines de Sega, il y a un cheat mode pour pouvoir jouer avec du sang. De plus, la concurrence en matière de jeu de combat est suffisamment anémique sur Master pour que les amateurs du genre y trouvent leur bonheur.

lggy

GAME GEAR

Superman The Man Of Steel



prix



35%

éditeur

VIRGIN GAMES

genre

PLATE-FORME

nombre de joueurs

1

sauvegarde

NON

password

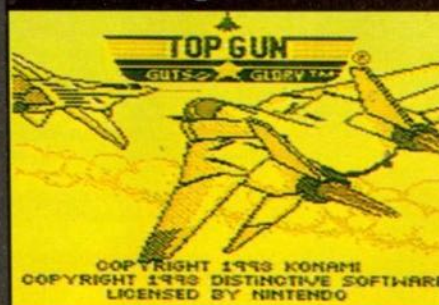
NON

Superman pixellisé ne vaut pas le détour car rien ne le rend attrayant. Il part une fois encore en croisade contre les ennemis du bien dans un jeu de plate-forme. C'est classique et sans surprise, mais alors sans aucune surprise. La particularité de ce jeu, outre sa médiocrité évidente (mais est-ce vraiment une particularité ?), réside dans son extrême rapidité. Bon d'accord, on râle toujours quand un jeu est trop lent mais ici les programmeurs ont vraiment abusé. C'est absolument injouable car les ennemis sont sur vous avant que vous ayez pu les apercevoir (un peu comme les vendeurs de cuirs aux Puces). Pauvre Clark Kent, reste sur Krypton, la Terre n'est pas un bon refuge pour toi...

Elwood

GAME BOY

Top Gun



prix



45%

éditeur

KONAMI

genre

SIMUL. DE VOL

nombre de joueurs

1

sauvegarde

NON

continue

NON

Il faut que les programmeurs comprennent un jour que la Game Boy n'est pas un support idéal pour une simulation de vol. Avec Top Gun, ils devraient le comprendre. Ce qui devrait être beau, grandiose et speed est un jeu injouable. Certes, ça va assez vite, mais les avions ennemis sont tellement petits que l'on a l'impression de chasser des mouches ! De plus, même si les options sont complètes, les missions se ressemblent toutes plus ou moins et on a beaucoup de mal à y trouver un réel intérêt. Le syndrome Tom Cruise n'est décidément pas fait pour contaminer les consoles portables ! Peut-être qu'un jour, une simulation de vol réussira à sortir la Game Boy du marasme qui sévit dans ce domaine.

Elwood



MORTAL KOMBAT (Game Gear)

LE ZOOM DE VITE VU

En appuyant successivement sur les touches 2, 1, 2, bas et haut lors de l'affichage de cet écran, vous obtiendrez la version "sans pour sang".

GAME GEAR WWF Wrestlemania



prix **E**
40%

éditeur
ACCLAIM
genre
CATCH
nombre de joueurs
1 ou 2
sauvegarde
NON
continue
NON

Voilà un jeu où une loupe n'est vraiment pas un accessoire inutile ! En effet, les sprites sont ici à peu près aussi gros que des cerveaux de catcheurs. Le catch, qui se veut un sport (c'est un bien grand mot pour le qualifier) où le spectacle prime, mérite des adaptations qui en mettent plutôt plein la vue. C'est notamment le cas dans WWF, mais pour le coup le résultat est une grosse myopie ! Votre challenge est de vaincre des adversaires très moches. La vue du ring est panoramique et, je le répète encore une fois, les catcheurs sont microscopiques. Par contre, au niveau des prises, les possibilités offertes sont assez sympa, mais pas du tout impressionnantes. Bref, vite vu, vite descendu !

Elwood

GAME GEAR Spiderman, return of the Sinister six



prix **E**
75%

éditeur
FLYING EDGE
genre
PLATE-FORME
nombre de joueurs
1
sauvegarde
NON
continue
1

Malgré les guerres, la famine, le chômage et la crise, il reste toujours une poignée de vilains très méchants persuadés qu'il subsiste un quelconque intérêt à devenir maître du monde. Doc Octopus fait partie de cette catégorie de mégalomanes. De plus, il a cinq autres dingues de son espèce comme associé : Electro, Sandman, Mysterio, Vulture et Hobgoblin. Le joueur combat donc pour la survie de l'humanité. Voilà une aventure de Spiderman pleine d'action, de panache et de combats arachnéens. Spiderman a les mêmes pouvoirs que dans la BD et le jeu est assez long et varié pour tenir en haleine les amateurs du genre. La cartouche est identique à la version NES et, comme elle, s'adresse surtout aux fans de l'univers Marvel...

Matt

MEGADRIVE Double Dragon 3



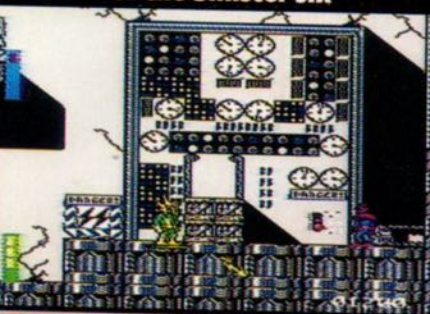
prix **E**
20%

éditeur
ACCLAIM
genre
BEAT THEM UP
nombre de joueurs
2
password
NON
continue
OUI

Mais comment ont-ils pu faire une chose pareille ? Pourquoi massacrer une telle légende des jeux de baston et des jeux vidéo ? Double Dragon, c'était un bon jeu au départ. Qu'est-ce que j'ai pu m'éclater dessus dans les salles d'arcade ! Et puis le temps a passé, les adaptations se sont succédées et, aujourd'hui, on a droit à la version numéro 3 sur la Megadrive. J'ose à peine vous décrire le jeu, ou plutôt la chose, c'est tellement ahurissant de médiocrité. Les frères Lee sont présents, bien entendu, mais, cette fois ils sont accompagnés par d'autres personnages. L'intérêt est inexistant. Le nombre de coups est ridicule, l'animation vraiment craignos... Pfff ! ça me désespère !

Chris

NES Spiderman, return of the Sinister six



prix **E**
75%

éditeur
ACCLAIM
genre
PLATE-FORME
nombre de joueurs
1
sauvegarde
NON
continue
1

Ils sont six. Ils sont sinistres. Ce sont les pires ennemis de Peter Parker, un jeune photographe plus connu sous le nom de Spiderman. Chaque vilain a son propre niveau dans ce jeu de plate-forme. Si je compte bien, ça fait six niveaux. Dans le genre, il y a de meilleurs jeux sur la 8 bits. Il y en a aussi de bien pires. Spiderman cogne, tire, s'accroche à sa toile et grimpe aux immeubles. Il vous arrive même de réfléchir, entre deux coups de pied, pour trouver le moyen d'ouvrir une porte ou de vous sortir d'un trou infesté de rats. Voilà un petit jeu de bonne tenue du côté « game play », un peu bâclé du côté des graphismes, mais sur lequel se jeteront tous les adeptes de Marvel.

Matt



MEGADRIVE

SECONDE PARTIE

On se retrouve pour notre rendez-vous mensuel avec World of Illusion. Ce jeu de plate-forme, avec nos amis Mickey et Donald, est à nouveau à l'honneur pour la seconde partie de l'aide de jeu.

Cela fait maintenant un mois que Mickey et Donald errent dans un monde féérique. Comment ont-ils fait pour se fourrer dans pareil pétrin ? Tout simplement en jouant aux apprentis sorciers lors d'un spectacle de magie. Donald s'est volatilisé quelques minutes seulement avant la première représentation publique, alors qu'il préparait un nouveau numé-



Marchez sur la bombe aérosol pour franchir le vide.

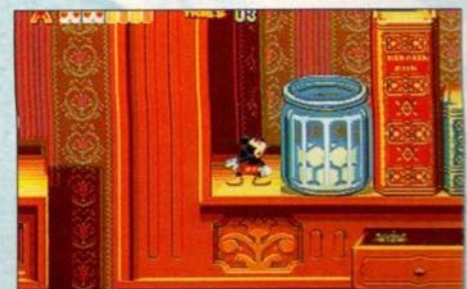
ro avec une boîte mystérieuse. À peine à l'intérieur, il disparaît dans un monde d'illusions (d'où le titre du jeu). Mickey se met aussitôt en quête du double fond pouvant expliquer la disparition de son ami Donald. Ce faisant, il est également projeté dans un monde imaginaire.

« DE QUOI S'AGIT-IL DOCTEUR ? »

World of Illusion est un jeu de plate-forme qui possède des graphismes et une animation dignes d'un véritable dessin animé. Il est également doté d'une option peu répandue dans l'univers des consoles, à savoir que les deux héros peuvent jouer simultanément. Dans le cadre d'une



La transition entre le monde aquatique et celui-ci s'effectue par l'aquarium.



En plus des gélules, cette petite boîte contient un bref niveau plein d'options.



L'option « feu d'artifice » détruit tous les monstres présents à l'écran.



Un bouchon dépasse du goulot d'une bouteille d'eau gazeuse : un piège ?



Chevauchant le bouchon, Mickey traverse les hautes sphères du monde des illusions.



Le contrôle des hommes cartes est utile pour franchir les obstacles.



Les cartes forment un pont qui permet de franchir le précipice.

aventure en solo, le cas est particulier. Le personnage entame la traversée de la première partie du niveau. Il arrive ensuite un moment où, selon celui que vous dirigez, un chemin spécifique se présente. Au terme de ce parcours, les deux itinéraires se rejoignent en un niveau commun, jusqu'à l'affrontement avec le boss. Pour les aider, de multiples options parsèment les mondes et ne demandent qu'à être ramassées. Dans la première partie, l'aide de jeu portait sur les trois premiers mondes du jeu qui en compte cinq au total. Nous allons donc explorer ensemble les deux derniers niveaux du jeu.

Wolfen



Pour Mickey, une partie de l'aventure se déroule dans un miroir.



Les obstacles qui attendent Mickey vont du trou à une volée d'assiettes et de bougies.

MONDE 4



Le château de cartes vertes communique avec un château rouge.



Ce sont ces boxeurs montés sur ressorts qui vous ramènent de l'autre côté.

L'ITINÉRAIRE

Nous avons abandonné nos héros à la suite d'une épopée sous-marine. Le boss de l'épave aura donc livré son trésor : un sort de téléportation. Il ne vous permet pas de rentrer chez vous mais vous autorise néanmoins des téléportations locales. Le quatrième monde diffère légèrement des précédents, dans la mesure où la séparation du chemin des deux personnages s'effectue à deux endroits précis. Nous sommes dans un monde imaginaire. C'est pourquoi vous démarrez dans ce monde en sortant d'un aquarium. Ce sera visiblement le théâtre de votre précédente aventure aquatique. Le niveau qui se présente, se déroule dans une immense bibliothèque. Tout y est démesuré. Ici, l'itinéraire ne sera pas identique pour les deux héros. On remarque également que le parcours de Donald est beaucoup plus difficile que celui de Mickey. Nos deux compères doivent trouver le chemin menant à une boîte de cookies où se déroule la suite de l'expédition. Profitez de votre progression pour entrer dans les boîtes de somnifères qui sont garnies d'options. Cependant, en arrivant sur l'étagère des livres, Donald doit pénétrer seul dans un roman pour traverser un tableau assez corsé avant de revenir à la bibliothèque. Quand vous découvrez une boîte semblable à celle qui est responsable de vos tracés, vous êtes alors téléporté à proximité de la boîte de cookies. Le niveau des biscuits est assez linéaire. Mickey trouvera ici une partie de niveau qui lui est exclusivement réservée. Lorsque il pose le pied sur le bouchon de la bouteille d'eau gazeuse, il explose. Notre héros aux grandes oreilles est alors propulsé dans l'espace à cheval sur le bouchon. Il dirige le bouchon pour éviter les virus qui jonchent son parcours. Cette séquence ne dure guère plus de deux minutes avant de rejoindre l'itinéraire commun. Les adversaires sont assez variés et deux fois plus résistants que ceux des trois premiers mondes. Pour vous en débarrasser, donnez deux coups de cape au lieu d'un seul.



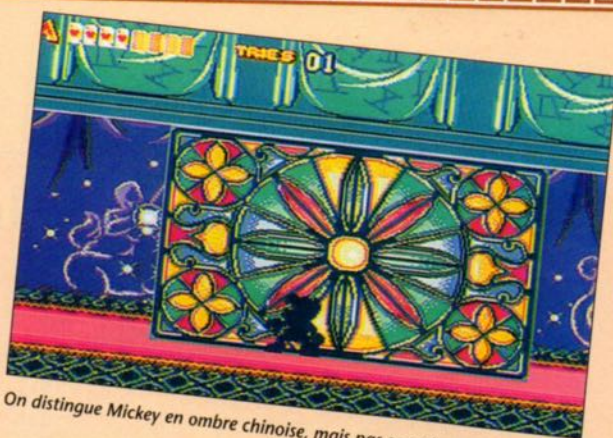
D : Donald - M : Mickey

LA BIBLIOTHÈQUE





Le dernier niveau de la partie.



On distingue Mickey en ombre chinoise, mais pas ses adversaires !

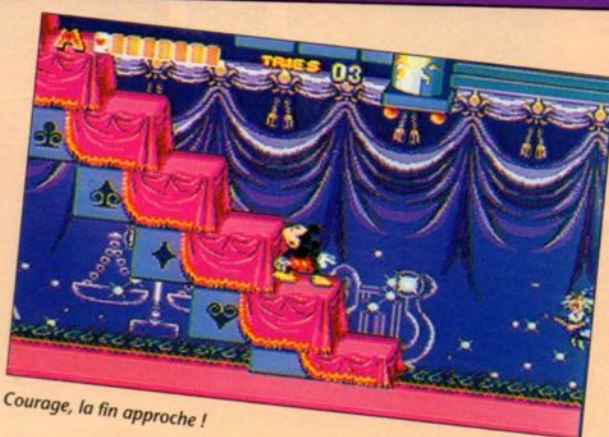
LA SORCIÈRE



Ce nouveau boss est sans doute le plus imprévisible du jeu. En tout cas, Madame Pim — c'est son nom — dispose d'une multitude d'attaques. C'est, de toute évidence, un combat qu'il vaut mieux écouter. Chevauchant son balai magique, la sorcière apprécie particulièrement l'attaque en piqué. La parade consiste simplement à se baisser et, quand elle traverse l'écran, à sauter pour lui donner un petit coup de cape. Comme tous les boss, il faut la toucher six fois. Dans d'autres cas, elle se pose au sol — du côté opposé au vôtre —, et elle charge. Acceptez alors l'assaut frontal, sans oublier de la frapper lorsqu'elle est à portée de cape. Quoi qu'il en soit, ne lui laissez pas la possibilité d'utiliser sa boule de cristal : ses sorts de magie sont très difficiles à parer.



Cette charrette magique permet d'éviter les piques.



Courage, la fin approche !

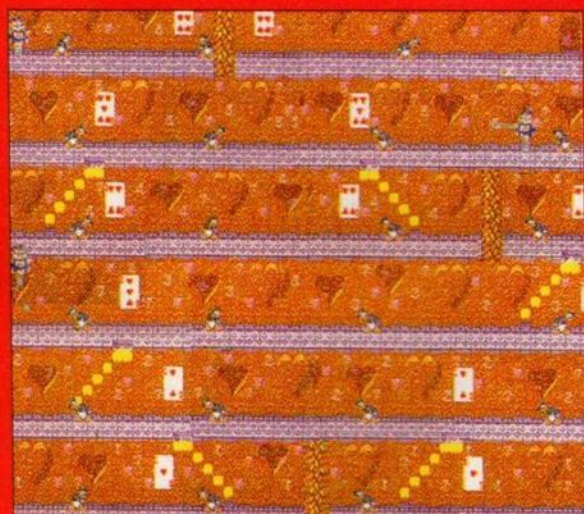
MONDE 5

L'ITINÉRAIRE



LE PAYS DES MERVEILLES

ENTRÉE ↓



↑ SORTIE

Mickey et Donald se retrouvent maintenant au pays des merveilles cher à Alice. Nous sommes dans la dernière ligne droite de cette folle aventure. Le parcours commun des deux héros est peuplé d'hommes cartes. Ceux qui se déplacent doivent être neutralisés à coups de cape. Ceux qui sont immobiles ne sont pas des ennemis. Au contraire, ce sont de précieux alliés. Utilisez le sort de contrôle des cartes récupérées auprès de la sorcière pour vous créer un passage selon l'obstacle à franchir. Ainsi, ils peuvent former une échelle ou des plateformes. Il faudra néanmoins faire preuve de beaucoup de dextérité. A l'issue du parcours, une série de six dés attendent que vous appuyez sur l'un d'eux. Attention, les dés noirs vous ramènent assez loin en arrière tandis que les rouges vous offrent soit la sortie, soit des bonus. Ici, le chemin des deux héros se sépare. Mickey entre dans un miroir dont le scrolling avance automatiquement. Ne vous placez pas trop à droite de l'écran afin d'avoir le temps pour bien repérer les obstacles. Vous devrez faire face à des trous ou des attaques de bougies et d'assiettes. Ce niveau est assez bref. Donald, quant à lui, a une tâche bien plus délicate. Son périple consiste à traverser deux châteaux de cartes communiquant entre eux en plusieurs endroits. Dans le château vert, des picverts creusent des ouvertures vers l'autre forteresse. De même, dans le château rouge, des boxeurs montés sur ressorts vous ouvrent un passage dans l'autre sens. Vous remarquerez également sur les plans que les étages sont numérotés par des cartes pour vous faciliter la tâche. Nos deux héros se retrouvent dans un monde spatial. Sur fond de constellations, Mickey et Donald entament le sprint final. Il n'y a pas grand-chose à dire sur cette dernière partie. Faites attention dans les passages en ombre chinoise : vous distinguez la silhouette de votre héros mais pas celle de vos adversaires. Avancez avec précaution afin de ne pas être pris au dépourvu. Vous aurez aussi besoin de toute votre vitalité pour affronter le boss final.



Attention ! Dès que vous posez le pied dessus, elle tombe...

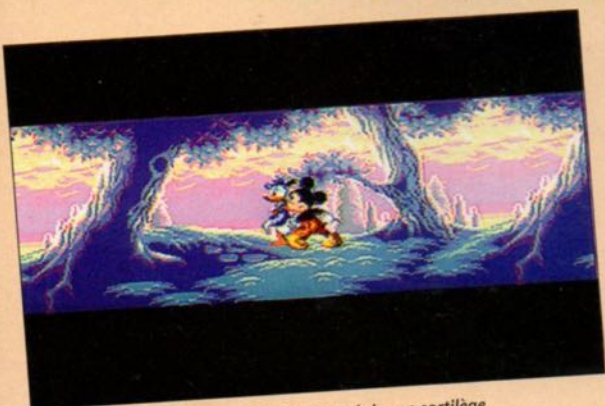


... Tenez-vous prêt à sauter vers la droite dès que vous apercevez le sol.

LE SORCIER



Le boss final est Pat Hibulaire, ou presque. En premier lieu, ne vous laissez pas intimider par sa taille : il ne porte aucune attaque directe. Il se contente d'invoquer de petits clones fantômes à son image qui sortent de ses mains. Au sol, une série de colonnes montent et descendent de façon totalement anarchique. L'essentiel consiste à sauter de l'une à l'autre en évitant les fantômes et sans jamais être englouti par le nuage. Ce n'est pas fatal, mais vous perdez une unité de vie. La difficulté réside dans votre rapidité à toucher la tête du boss six fois avant qu'il ne s'avoue vaincu. Bon perdant, il vous offrira finalement le grimoire qui contient le sort nécessaire pour rentrer chez vous. Tout est bien qui finit bien.

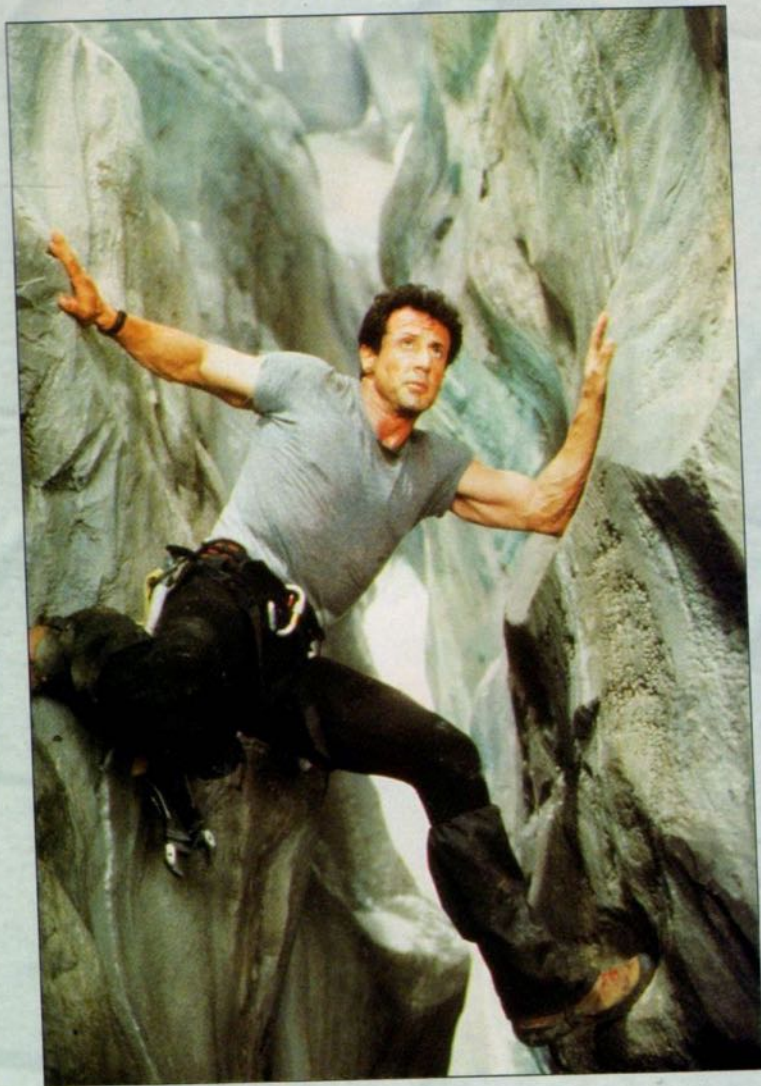


Le monde des illusions est enfin débarrassé de son sortilège.



Le spectacle commence : regardez en bas à droite qui y assiste...

CLIFFHANGER : L'A



hanger de Stallone a quant à lui récolté un très joli score au box-office américain. L'heure du retour de Sly a bel et bien sonné...

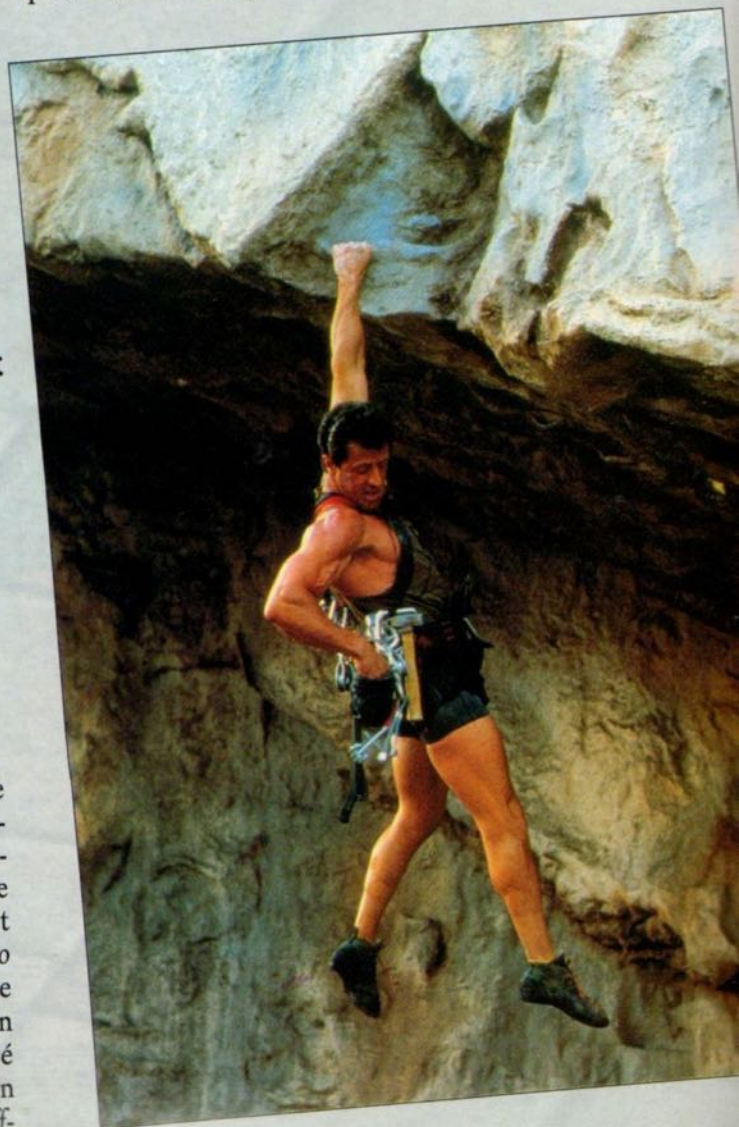
ACTION !

À la lecture même du titre, on est tout de suite fixé. En effet, le mot « cliffhanger » qualifie les dizaines de films et de magazines populaires d'action des années 30, dans lesquels des casse-cou intrépides bravaient les dangers les plus insensés pour défendre de belles créatures hurlantes. Action non-stop ! Voilà, ce que promet *Cliffhanger*. Le générique a, lui aussi, de quoi exciter l'imagination.

Derrière la caméra, Renny Harlin, le réalisateur finlandais qui dirigea Bruce Willis jusqu'au bout de la bouche dans la suite de *Piège de cristal*. Une production assurée par Carolco et Le Studio Canal+, les géniteurs de T2. Et bien sûr Stallone. Rajuni, musclé, l'auteur de *Rocky* est venu à Cannes pour promouvoir son dernier-né. Et il a de quoi être fier, le brave...

ESCALADE

Le scénario est entièrement construit pour l'action. On y découvre comment un guide de haute montagne échoue lors d'une tentative de sauvetage. Rongé par le remord, l'athlète abandonne



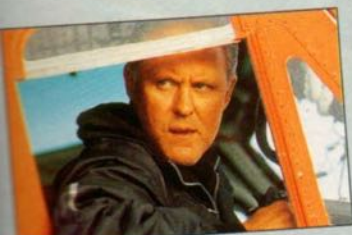
160

Sylvester Stallone revient ! Abandonnant la comédie, Sly retrouve le cinéma d'action sous la direction de Renny Harlin, le metteur en scène teigneux de *58 Minutes pour vivre*. Le film s'appelle *Traque au sommet* et c'est vraiment balèze !

On se souvient que Rocky avait surpris tout le monde en tournant deux comédies consécutives, *L'Embrouille est dans le sac* (un remake d'Oscar, avec Louis de Funès) et *Arrête ou ma mère va tirer !* Désappointé, le public n'avait pas suivi et la cote de Rambo à Hollywood avait plongé. Au

même moment, Schwarzie écrasait tout le monde, évidemment grâce à T2. Automne 1993 : le rapport de force s'est complètement inversé. Le *Last action hero* de Schwarzie s'est payé une gamelle anthologique en étant littéralement dévoré par les dinosaures de Steven Spielberg, alors que le *Cliff-*

CTION NON-STOP !



John Lithgow, le méchant.

les cimes. Plusieurs mois passent... L'homme (Stallone, évidemment) revient sur les lieux du drame. Au même moment, des gangsters high-tech détournent un avion du Trésor fédéral, chargé d'une fortune en dollars. L'opération se déroule très mal et l'avion s'écrase sur une montagne enneigée.



Sly et Janine Turner.

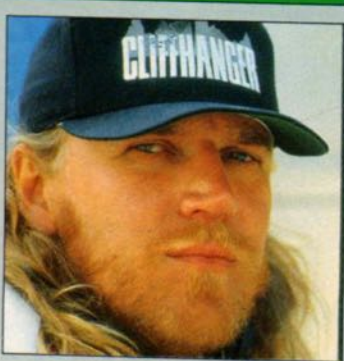
Les caisses de billets sont éparpillées au hasard. Les tueurs lancent alors un faux appel de détresse. L'ex-guide y participe. À peine arrivés sur le lieu du crash, les secouristes sont pris en otages par les bandits, qui vont les forcer à grimper pour récupérer le trésor...

SIDÉRANT !

Tel est *Cliffhanger*. Pendant près de deux heures, on assiste, médusé, à une succession de cascades inouïes, qui multiplient l'impact du suspense. Contrairement à *58 Minutes...*, la surenchère est ici bienvenue. On s'en prend plein la tête ! La plupart des scènes de cascades pourraient servir de clous à une dizaine de films « normaux » ! Il faut le voir pour le croire. Seule réserve, une certaine complaisance dans les scènes de violence (ça n'étonnera pas ceux qui ont vu le précédent film de Renny Harlin). *Cliffhanger* est un film compact, puissant et estomaquant. Décidément, ce mois d'octobre sera très, très fort, cinématographiquement parlant. *Cliffhanger* et *Jurassic Park* à

ATTENTION, MANGAS !

La Convention de la BD de Paris aura lieu les 9 et 10 octobre à l'Espace Austerlitz : 30, quai d'Austerlitz, 75013 Paris. Comme d'habitude, on y trouvera des kilos de bédés en tous genres. L'événement de cette manifestation consistera en la projection non-stop de DA japonais inédits ! Les lecteurs de *Player* devraient être excités d'apprendre que le DA *Fatal Fury* sera au programme (le dimanche, sous réserves). En plus de ces merveilles, on annonce un stand bourré de mangas qui sera tenu par la librairie Tonkam.



Renny Harlin.

quelques semaines d'intervalle : « Aaaarrhhh ! »

S-F

Le prochain film de Stallone s'annonce aussi très fort. Il sort en ce moment aux États-Unis (en France,

début 94). Intitulé *Demolition Man*, il entraînera Sly dans le futur où il incarne un super-flic, confronté à un vilain ultra-dangereux interprété par Wesley Snipes. Les décors sont signés David Snyder (*Blade Runner*, *Super Mario Bros*). On vous en reparlera... *Traque au sommet* de Renny Harlin. À partir du 6 octobre. ■

Inoshiro

DAREDEVIL, LE RETOUR

Vous vous souvenez sans doute du travail formidable accompli par Frank Miller sur Daredevil, le super-héros aveugle. Eh bien Miller retrouve le vieux tête-à-cornes pour une nouvelle mini-série en cours de publication chez Marvel, le colosse du comic book. Miller a placé la barre très haut : réécrire l'origine légendaire du justicier en collant rouge. Les connaisseurs l'ont compris : il s'agit bien de la même opération que celle effectuée par l'auteur sur Batman dans *Year One*. Une modernisation du mythe ! Les illustrations de ce nouveau DD ont été confiées à deux poids lourds du comic book, John Romita Jr. et Al Williamson. Comme souvent chez Miller, le récit frôle le mélo social. Le premier numéro s'attache à décrire en détail l'enfance de Matt Murdock et les événements tragiques qui le transformèrent en défenseur de la loi et de l'ordre. On notera la présence — déjà ! — de Stick, mystérieux gourou qui veille sur le jeune Matt. Ce premier numéro permet d'espérer une suite aussi démentielle que l'épopée classique où DD croisait le chemin d'Elektra et de Bullseye. Terminons en pensant à ceux qui n'auraient pas encore eu la chance de lire des BD de Miller. Cet homme a signé les scripts de *Robocop 2* et *3*, de *Dark Knight*, de *Liberty* et de *Sin City* : on se comprend ? Disponible en import chez Actualités, Album, Déesse et Tonkam (Paris).



MEGADRIVE

1 JUNGLE STRIKE

- 2 FLASHBACK
- 3 COOL SPOT
- 4 TINY TOON
- 5 ECCO THE DOLPHIN
- 6 X-MEN
- 7 STREETS OF RAGE
- 8 SHINING FORCE
- 9 BULLS VS BLAZERS
- 10 MICRO MACHINES

SUPER NINTENDO

1 STARWING

- 2 ASTÉRIX
- 3 SUPER TINY TOON
- 4 BULLS VS BLAZERS
- 5 ALIEN 3
- 6 JIMMY CONNORS TENNIS
- 7 ZELDA 3
- 8 MARIO KART
- 9 MICKEY MAGICAL QUEST
- 10 STAR WARS

MASTER SYSTEM

1 MICKEY MOUSE 2

- 2 STREETS OF RAGE
- 3 TOM AND JERRY
- 4 GLOBAL GLADIATORS
- 5 THE NINJA
- 6 WIMBLEDON 2
- 7 WONDER BOY 5
- 8 THE TERMINATOR
- 9 GP RIDER
- 10 SUPER KICK OFF

NES

1 SUPER MARIO 3

- 2 DUCK TALES
- 3 TETRIS
- 4 FERRARI GP CHALLENGE
- 5 TINY TOON ADVENTURES
- 6 SUPER MARIO 2
- 7 MACDONALD LAND
- 8 SUPER BALOO TALESPIN
- 9 BATMAN RETURN OF THE JOCKEY
- 10 ADVENTURES ISLAND

GAME GEAR

1 MICKEY MOUSE 2

- 2 SONIC 2
- 3 STREETS OF RAGE 2
- 4 GLOBAL GLADIATORS
- 5 WORLD CUP SOCCER
- 6 TOM AND JERRY
- 7 STREETS OF RAGE
- 8 TAZMANIA
- 9 DONALD DUCK
- 10 TALESPIN

GAME BOY

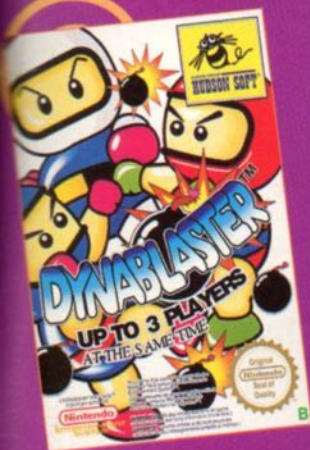
1 ASTÉRIX

- 2 SUPER MARIO LAND 2
- 3 SUPER MARIO LAND
- 4 TINY TOON ADVENTURES
- 5 KIRBY'S DREAM LAND
- 6 SUPER KICK OFF
- 7 FERRARI GP CHALLENGE
- 8 TOM AND JERRY
- 9 STAR WARS
- 10 LOONEY TUNES



Player One

**Un jeu Nes
+ 30 Francs
=
6 mois
d'abonnement
à Player One**



**Pour tout achat d'un de ces jeux
LUDI GAMES sur Nintendo,
profitez de l'offre spéciale
d'abonnement à PLAYER ONE :
6 mois d'abonnement pour
le prix d'un numéro.**



Opération valable jusqu'au 31/01/94 lors de l'achat d'un de ces 6 jeux sur Nintendo : Dynablast, Elite, F 15 Strike Eagle, Félix le Chat, Hammerin' Harry, Prince of Persia. Envoyez votre ticket de caisse, le code barre (ou une photocopie) de votre cartouche Nintendo et un chèque de 30 F à Player One, BP 4, 60 700 SACY-LE-GRAND. Vous recevrez alors Player One chez vous pendant 6 mois.

Nintendo®



Screen: Super Nintendo Entertainment System



Screen: Super Nintendo Entertainment System

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%



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, I.P. © 1993. Nintendo, SNCS, 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.

KONAMI
La passion des jeux