

Sega  
Nintendo  
Lynx  
Neo Geo  
Nec

# Play

# 100

NUMERO  
SPECIAL

## TORTUES NINJA 5 SONIC 3

### LES HITS DU MOIS

- Ground Zero Texas
- T2 The Arcade Game
- Tiny Toon II
- Docteur Robotnick
- Super Battleship
- Batman Animated
- Le Cobaye
- Championship Pool

### CES LAS VEGAS Capitale du jeu... vidéo

1994 153 ARX - 183 FB - 5,25 \$ Can - 7,50 F\$

**39** FEVRIER 94

**28** F

M4413 - 39 - 28,00 F



# A PARTIR DU Le 1<sup>er</sup> Tournoi National

## 1<sup>ER</sup> FEVRIER 1994

**METTEZ ENFIN A PROFIT  
VOTRE EXPERIENCE DE  
STREET FIGHTER ! NE LAISSEZ  
PAS PASSER VOTRE CHANCE !**

**PARTICIPEZ AU DUEL DU SIECLE ! PAS DE TIRAGE AU HASARD  
QUE LES MEILLEURS GAGNENT !**

**TOUTES**

**ELIMINATOIRES :**

**1<sup>ER</sup> AU 30 AVRIL 1994.**

**FINALE NATIONALE :**

**DERNIER WEEK-END DE MAI  
1994 A PARIS.**

**STREET  
FIGHTER II**

**STREET  
FIGHTER II**

**STREET  
FIGHTER II  
TURBO**

**SUR TOUTES LES CONSOLES,**

**1<sup>ER</sup> PRIX TOU  
200**

**POINTS DE PARTICIPATION,  
SALLES DE JEUX OFFICIELLES DU TOURNOI**

94 531	THIAIS	LE BOWLING, CENTRE COMMERCIAL REGIONAL DE BELLE EPINE 740
93 110	ROSNY SOUS BOIS	STRIKE CENTRE COMMERCIAL ROSNY 2
92 000	CLAMART	CENTRE COMMERCIAL DE LA PLAINE 4 RUE DE PICARDIE
87 000	LIMOGE	LIMOUSIN MATIC 81 BOULEVARD GAMBETTA
83 000	TOULON	FUN HOUSE 68 BOULEVARD DE STRASBOURG
83 000	TOULON	CENTRAL PARC 2 RUE PASTEREAU
81 000	ALBI	LE TILT, 6 PLACE FERNAND PELOUTIER
80 000	AMIENS	LA BOITE A JEUX, 19 RUE DES AUGUSTINS
75 018	PARIS	OMNIUM, 76 BOULEVARD DE CLICHY
75 010	PARIS	INTERMEALS, 8 BOULEVARD BONNE NOUVELLE
72 000	LE MANS	ESPACE LOISIR 9 BOULEVARD RENE LEVASSEUR
69 000	LYON	STRIKE CENTRE COMMERCIAL LYON PART-DIEU
64 200	BIARRITZ	ATLANTIC CITY, 22 AVENUE DE LA REINE VICTORIA
60 000	CREIL	VIDEO LOISIRS GARE SNCF
59 140	DUNKERKE	BUSOZ 16 RUE CURSALE
57 000	METZ	LE MAKAO, RUE DU COTLOSQUET
54 000	NANCY	STRIKE CENTRE COMMERCIAL DE SAINT SEBASTIEN
45 000	ORLEANS	BUSOZ 20 RUE SAINTE CATHERINE
42 000	SAINT ETIENNE	MEGADRIVERS, 12 RUE GERANTET 42 000 ST ETIENNE
38 000	GRENOBLE	AUTOMATIC AMUSEMENTS 16 BOULEVARD GAMBETTA
35 000	RENNES	TOP GAMES, RUE D'ISLY CENTRE COMMERCIAL DES 3 SOLEILS
34 000	MONTPELLIER	JEUX ACADEMY IV 5 RUE BOUSSAIROLLE
33 000	BORDEAUX	LE PALAIS DES ATTRACTIONS, 33 COURS GEORGE CLEMENCEAU
31 000	TOULOUSE	LE STAR 49 RUE BAYARD
31 000	TOULOUSE	LA CIBLE RUE DES 3 JOURNEES
31 000	TOULOUSE	LE TILT RUE DE REMUSAT
30 000	NIMES	GAME HOUSE 10 RUE TEDENAT
25 000	BESANCON	KUNICK JEUX (RAINBOW) SALLE DE JEUX, 65 GRANDE RUE
21 000	DIJON	TILT, 5 AVENUE FOCH
17 100	SAINTE	LE MOULIN 61 AVENUE GAMBETTA
13 006	MARSEILLE	LE SNAC LE DEPANNEUR 16 RUE SAINT SUFFREEN
03 000	AVERMES	BOWLING DE MOULINS, CHEMIN DES MAISONS NEUVES 2B2



**U.S. GOLD**

**PremierLoisir**  
FRANCE SA

**CAPCOM**



Street Fighter 2 © Capcom, Capcom est une marque déposée par Capcom Co. Ltd. Sega est une marque déposée par Sega Enterprise Ltd., NJI est une marque déposée par NJI, Nintendo est une marque déposée par Nintendo Co Ltd., US Gold est une marque déposée par US Gold Ltd, Bandai est une marque déposée par Bandai Co. Ltd., Premier Loisir France est une marque déposée par Premier Loisir France SA.

**COMMENT PARTICIPER (Tournoi ouvert à tous)**

Inscriptions : jusqu'au 31 mars 1994 à minuit, le cachet de la poste faisant foi. Éliminatoires : du 1<sup>er</sup> au 30 avril 1994. Finale nationale : dernier week-end de mai. Pour s'inscrire : renvoyer le bulletin ci-contre dûment complété accompagné de votre règlement de 250 FF. Vous recevrez alors le tee-shirt officiel du tournoi ainsi que votre carte personnalisée de participant, indispensable pour prendre part aux éliminatoires et à la finale nationale.

- Salle de jeux : le meilleur score de chaque jour sur Super Street Fighter II sera retenu pour participer à la finale de la salle réunissant les 29 finalistes locaux. Les scores seront validés par le responsable de la salle uniquement sur présentation de la carte du Tournoi.

La finale locale se déroulera en mode duel, en deux parties gagnantes. Le vainqueur de la salle sera sélectionné pour la finale nationale à Paris.

- Consoles et micro : les candidats devront envoyer une photo d'écran sur papier couleur de leur meilleur score, en cours de jeu et non sur tableau des scores, accompagnée de son nom et de son numéro de participant figurant sur sa carte. Les 32 meilleurs scores de chaque catégorie seront sélectionnés pour la finale nationale à Paris. Tous candidats ayant réalisés un haut score en trichant seront éliminés.

Les finalistes de provinces recevront un titre de transport allé-retour pour 2 personnes à cette occasion.

La grande finale nationale se déroulera en mode duel uniquement, en 2 parties gagnantes.

Les vainqueurs de chaque catégorie disputeront une série de duels dans toutes les catégories. Des points seront attribués en fonction de la place obtenue (1<sup>er</sup> place : 7 points... 7<sup>me</sup> place : 1 point). Le joueur ayant marqué le plus de points sera désigné champion de France Street Fighter II toutes catégories.

Le règlement complet du Tournoi est déposé chez Agnus et Pollet, huissiers de justice, à Paris et disponible sur demande à : OMNIUM CONCOURS, 124 avenue du général Leclerc 95230 SOISY SOUS MONTMORENCY

présente

Officiel

M

# STREET FIGHTER II

SORT !  
CATEGORIES



PC, ST ET AMIGA

EN ARCADE UNIQUEMENT  
DANS LES SALLES DE JEUX  
OFFICIELLES DU TOURNOI

S CATEGORIES

000 F

UNE CARTOUCHE DE JEUX  
A CHAQUE 500<sup>ème</sup> INSCRITS,  
DES LOTS FABULEUX JUSQU'AU  
1000<sup>ème</sup> GAGNANT

+ 1 VOYAGE POUR 2 PERSONNES  
POUR 2 SEMAINES DANS UN PAYS  
SUPER STREET FIGHTER II DE VOTRE CHOIX !

2<sup>ème</sup> PRIX : UNE BORNE D'ARCADE SUPER STREET  
FIGHTER II

+ 100 000 F

3<sup>ème</sup> PRIX : UN FLIPPER STREET FIGHTER II

+ 50 000 F

4<sup>ème</sup> PRIX : UNE CARTE JAMMA SUPER STREET FIGHTER II

+ 25 000 F

5<sup>ème</sup> PRIX : UN SCOOTER 49 CM<sup>3</sup>

+ 12 500 F

6<sup>ème</sup> PRIX : UN PC 486 DX2 66

+ 6 000 F

VAINQUEUR DE CHAQUE CATEGORIE :

UNE 3 DO + TOUS LES JEUX 3DO + 20 000 F

BAN  
DAI



BON DE PARTICIPATION A DECOUPER OU A PHOTOCOPIER ET A RENVOYER A (DATE LIMITE D'INSCRIPTION : 31 mars 1994 à minuit), le cachet de la poste faisant foi. :  
OMNIUM CONCOURS, 124 AVENUE DU GENERAL LECLERC, 95230 SOISY SOUS MONTMORENCY - Tél. : ( 16 - 1 ) 39 32 05 00

NOM ..... AGE .....

PROFESSION .....

NOM ..... JE PARTICIPE DANS LES CATEGORIES SUIVANTES :

ADRESSE ..... (Précisez ARCADE, PC, ST, AMIGA ou le nom de ta console).

CODE POSTAL .....

VILLE .....

Je joins le règlement de mon inscription d'un montant de 250 FF à l'ordre de : OMNIUM CONCOURS

par chèque  mandat ccp  autre (préciser)

JE RECEVRAI  
MON TEE-SHIRT OFFICIEL  
DU TOURNOI AINSI  
QUE MA CARTE  
PERSONNALISÉE  
DE PARTICIPANT



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

Directeur de la publication : Alain KAHN.

#### RÉDACTION

Rédacteur en chef : Pierre VALLS.  
Rédacteur en chef adjoint : Olivier SCAMPS.  
Secrétaire de rédaction : Nathalie ROY-REUILLE, Hélène LÉ.  
Rédacteurs : Sylvain ALLAIN, Véronique BOISSARIE,  
Stéphane BURET, Christophe DELPIERRE, Mahalia GARRAUD,  
Patrick GIORDANO, Guillaume LASSALLE, Éric PAVON,  
Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD,  
François TARRAIN, Julien VAN DE STEENE, Jean-François VIÉ.  
Conseiller auprès de la rédaction : Cyril DREVET.

Directeur Artistique : Christian DAO.

#### PUBLICITÉ

Tél. : 41 10 20 40.  
Responsable de la publicité : Perrine MICHAELIS.  
Responsable marketing et télématique : Barbara KING-RÉMY.  
Responsable TV : Netzia BOUBEKRI.  
Assistante de publicité : Delphine BRONN.

#### FABRICATION

Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX-BERTÉ.  
Assistante de fabrication : Valérie RICHARD.  
Maquettiste : Stéphane NOËL.  
Infographistes : Laurent VIEL, Laurent FAIDIDE.  
Montage et photogravure : Pi-M - ...samat.  
Impression : SNIL.

#### Service abonnement

B.L.L. - BP 4, 60700 SACY-LE-GRAND.  
Tél. : (16) 44 68 26 26.

Responsable des éditions étrangères : Carla VAN ENDE BOAS.

MEDIA SYSTEME ÉDITION, SA au capital de 4 millions de f.  
RCS Nanterre B341 547 024.

Président-directeur général : Alain KAHN.  
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.  
Comptabilité : Françoise LE MÉTAYER.  
Administration : Jacqueline SEVASTELLIS.  
Secrétariat : Christine NABAIS.

Commission paritaire n°72 809. Distribution NMPP.

Dépôt légal janvier 1994.  
Tous les documents envoyés sont publiés  
sous la responsabilité de leur auteur et restent  
propriété du magazine.

Photos tous droits réservés :  
Michel BLOSSIER.

#### A 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 Yrac, (pages 36 à 53),  
toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez  
vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra.  
Attention ! les meilleurs seront publiés.

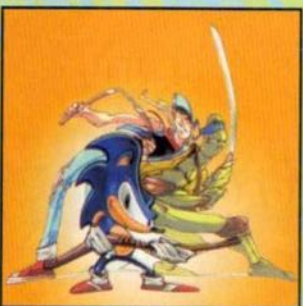
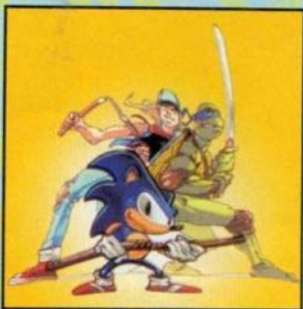
Ecrivez à Astuceman,  
PLAYER ONE, 19, rue Louis-Pasteur  
92513 BOULOGNE cedex.

Pour les Plans et Astuces (pages 160 à 167)  
adressez votre courrier à Pierre ou à Sam. Si vous  
voulez faire passer une petite annonce  
gratuitement, envoyez-la à :  
Petites Annonces PLAYER ONE,  
19, rue Louis-Pasteur 92513 BOULOGNE cedex.

La couv'



Olivier Vatine



# édito

Ça s'affine, et je ne suis pas bègue.

Je vous parle de la maquette des tests.

On a remis les notes d'animation et de Player Fun,  
pas seulement pour vous faire plaisir, mais parce  
qu'on trouve aussi que c'est mieux. On a encore modifié  
deux ou trois petites choses pour rendre le tout un peu  
plus clair dès le premier coup d'œil. Tout ça pour  
la forme, pour que votre mag préféré soit encore plus  
agréable à lire. Quant au fond, on y travaille aussi.

Matez nos dossiers sur Sonic 3 et les Tortues 5,  
allez donc voir, dans la rubrique Reportage, nos articles  
sur Cityhunter et les mangas japonais et convenez  
que ce type d'infos, vous ne les trouvez que dans Player.

Côté nouveautés, c'est pas mal non plus,  
avec notre compte rendu sur le salon de Las Vegas  
où nos reporters ont sélectionné pour vous  
les futurs hits, ces jeux qui vont arriver  
dans les prochains mois sur vos consoles préférées.

Enfin vous trouverez, dans ce numéro toutes  
vos rubriques habituelles, avec une mention spéciale  
pour le premier volet de la solution complète  
de Flashback et, bien sûr, les tests impitoyables  
de Player réalisés par toute l'équipe. Ah ! au fait,  
dans un an, mois pour mois, Player One fêtera  
son 50<sup>e</sup> numéro, un anniversaire anticipé  
en quelque sorte...

Sam Player



# sommaire

Les meilleurs jeux venus de l'étranger



## OVER THE WORLD

# 6

Sam Player répond à toutes vos questions

## COURRIER

# 8

Toute l'actualité sur l'univers des jeux vidéo

## stop info

# 70

Des astuces et des codes pour finir vos jeux préférés

## trucs en vrac

# 26

## DOSSIER CES LAS VEGAS

Capitale du jeu... vidéo

# 74

## POSTER

### Sonic 3

# 47

## Tortues Ninja 5

Konami + Tortues = le jeu de baston du moment

# 59

## Sonic 3

Mais où s'arrêtera le hérisson le plus rapide de l'Ouest ?

# 81



Tous les jeux du mois testés sans pitié

# 112



L'actualité des jeux vidéo passée en revue

# 124

## Plans & astuces

### Flashback 1<sup>re</sup> partie

## PETITES ANNONCES

Les bonnes affaires de Player One

# 132

## Reportage Street Fighter II

revu et corrigé par Jackie Chan... et la sélection ciné, bédé et télé de Player One

# 146

## TOP 10

Concours ZOMBIES 85

# Courrier

**J'enrage, vous trouvez pas que le look de ma rubrique fait un peu ringard ? Il serait temps d'y remédier, aussi, je vous propose de m'écrire pour me donner des indications sur le nouveau look qu'elle devrait avoir. Comme ça, non seulement vous faites le travail à notre place, mais en plus vous ne pourrez pas râler puisque les idées viendront de vous, pas mal non, dans le genre démagog. Ah ! au fait, pour changer un peu de style, je me suis permis de supprimer les compliments qui se trouvaient au début de toutes les lettres que je publie ce mois-ci, c'est plutôt sympa de recevoir des félicitations, mais j'ai l'impression que vous les écrivez juste par habitude et il n'y a rien de pire que les habitudes...**

**Sam**

Salut Sam,

Voilà mon problème. Je possède une NES. Parfois, quand je l'allume, l'écran de la télé clignote en même temps que le

voyant rouge de la console. Ensuite, je l'éteins, je vérifie tous les branchements, puis je la rallume, et là, parfois ça fonctionne et parfois ça rate. J'habite à Djibouti et mon père pense que la console est en surchauffe car elle n'a pas de ventilation. Je vais avoir une Super Nintendo, que faut-il que je fasse pour que cela ne se produise plus ?

Juju

Salut Juju,

Je ne vois que deux réponses à ton problème. Soit tu utilises des jeux qui ne sont pas compatibles avec ta NES (des jeux américains sur une console française par exemple), soit c'est dû à ton alimentation (baisse de tension du réseau ou autre). Mais de toute façon, je ne crois pas que cela vienne d'une surchauffe de la console, elles sont increvables les NES. Pour te donner un exemple, nous en avons branché une pendant plus de quinze jours sans aucun souci. Il reste peut-être une dernière explication : c'est que les connecteurs de ta cartouche sont un peu encrassés. Dans ce cas, il faut que tu achètes un kit de nettoyage pour NES. Voilà Juju, j'espère que ces quelques conseils te permettront de résoudre ton problème. Ciao.

Sam

Salut Sam,

1°) Je viens de m'acheter une MD et je ne connais pas ses capacités (ne rigolez pas !), pourrais-tu me les donner ?

2°) Est-il vrai que Sega s'est fait « virer » du Japon, d'Amérique et bientôt d'Europe par Nintendo ?

3°) Pourquoi avez-vous mis dans la même rubrique les astuces Pro Action Replay et celles du Game Genie ?

4°) Pour toi, en général, les simulations de sport tournent mieux sur Megadrive ou sur Super Nintendo ?

5°) Où sont passés les jeux sur NES et Master System ? La génération des 8 bits est-elle définitivement finie pour laisser la place aux 16 bits ?

6°) Le Mega CD de Sega a combien de bits ?

Pierre fan d'AC/DC

Cher Pierre,

1°) Je te rassure tout de suite, personne ne va se foutre de toi parce que tu ne connais pas les capacités techniques de la MD, je suis sûr que de nombreux possesseurs de cette console sont dans le même cas que le tien. Mais tu sais, les capacités techniques d'une console ne veulent pas dire grand-chose, ce qui compte le plus, c'est la qualité des jeux qui sont disponibles pour la console en question. Ça, c'est vraiment important, et, de ce côté-là, on peut dire que la MD est bien fournie. Cela dit, voici la réponse à ta question :

Processeurs : 1 Motorola 68 000 cadencé à 7.6 MHz (16 bits) + Zilog Z80 cadencé à 3.5 MHz (8 bits) pour le son et compatibilité avec la MS.

Résolution : 320 x 244.

Couleurs : palette de 512 couleurs. Trois modes sont possibles : 512 (jamais utilisé), 64 couleurs (pour les images fixes, pratiquement jamais utilisé), 32 couleurs (c'est le mode le plus utilisé mais pour des raisons de place mémoire les programmeurs ne mettent que 16 couleurs par écran de jeu), souvent.

Son : 10 voies stéréo.

2°) N'importe quoi ! je ne sais pas qui t'a raconté ça, mais tu t'es fait avoir. La MD marche très bien en Amérique et en Europe, par contre au Japon, c'est vrai qu'elle n'a pas de succès.

3°) Parce que nous avons voulu réunir dans une même rubrique toutes les astuces, que ce soit des combinaisons sur le paddle ou des codes pour l'Action Replay ou le Game Genie. Nous trouvons que c'est plus logique.

4°) Il existe de bonnes simulations sur ces deux machines, mais c'est vrai que la MD dispose d'un plus grand nombre de cartouches de ce genre...

5°) La génération des 8 bits n'est pas morte, elle a été rattrapée par les 16 bits, c'est pour ça qu'il sort de moins en moins de jeux sur la NES et la MS. Malheureusement, cette tendance va s'accroître, surtout avec l'arrivée prochaine des 32 et 64 bits.

6°) Le Mega CD est aussi un 16 bits, comme la MD.

Ciao Pierre « Highway to Hell ».

Sam

*Cher Sam Player,*

*Je passe les compliments et j'attaque par les questions :*

1°) Mettras-tu, dans ton magazine, une rubrique sur les daubes ?

2°) Supprimer la note d'animation n'est pas une bonne idée...

3°) Testez-vous seulement les meilleurs jeux sur Neo Geo ?

4°) Qu'est-ce que la GX 4000 ?

*L'inconnu*

Salut l'inconnu,

1°) Nous avons prévu de mettre une rubrique sur les daubes dès le prochain numéro, mais nous sommes encore en train de réfléchir sur sa présentation. Je ne te dis rien de plus

pour que tu aies la surprise de la découvrir le mois prochain.

2°) D'accord avec toi, je crois qu'on s'était vraiment gouré en supprimant les notes d'animation et de player fun, mais bon, il n'y a que ceux qui ne font rien qui ne se trompent pas ! On a donc décidé de les remettre dans le pavé de notes des tests, je suis sûr que vous serez nombreux à apprécier le retour de ces deux notes...

3°) Non, on teste avec impartialité tous les jeux Neo Geo.

4°) La GX 4000 est (ou plutôt était, puisqu'elle n'est plus fabriquée) une console 8 bits fabriquée par la société Amstrad. Elle est sortie en même temps que la MD sur le marché français. C'était la seule console européenne. Elle n'a jamais marché, il faut dire qu'elle n'était pas terrible et qu'elle n'a jamais eu de bons jeux.

Ciao l'inconnu.

Sam

*Salut Sam,*

*Voilà mes questions :*

1°) Est-il prévu pour le salon du CES de Las Vegas un Street Fighter II amélioré ou même un numéro III ?

2°) Quelles seront les capacités de la Saturn de Sega ? Et marchera-t-elle avec des CD ou des cartouches ?

3°) À quand le test complet de Sonic 3 ? Déjà, qu'en penses-tu ? Y a-t-il Tails dedans ?

4°) Dans le Player One spécial Sega (Sega Player quoi), vous parlez d'un certain SegaSonic The Hedgehog. Sur quelle machine tournera-t-il ? Et quand sortira-t-il ?

*Sonic-Player*

Salut Sonic-Player,

1°) Non, comme tu pourras le lire dans notre dossier, il n'y avait pas de nouvelle version de SF II au salon de Las Vegas. Par contre, pour celui de Chicago qui aura lieu en juin, on pourrait bien voir arriver les versions MD et SN de Super Street Fighter. Eh oui, je sais, c'est long six mois...

2°) Les capacités techniques de la Saturn ne sont pas encore complètement définies. Mais on sait déjà

qu'elle disposera de deux processeurs Risc 32 bits d'une puissance étonnante (ce sera donc, en principe, une 32 bits), ces processeurs seront assistés par une batterie de six ou sept autres coprocesseurs qui auront chacun des fonctions spéciales (son, rotation, zoom, effets spéciaux, etc.). Pour l'instant, il semblerait que Sega veuille sortir la Saturn avec un lecteur CD-Rom et un lecteur de cartouches, mais, là encore, la décision finale n'a pas encore été prise. Pour en savoir plus, tu peux lire, dans ce numéro, le dossier sur Las Vegas et les Stop Info où nous parlons justement de la future bombe de Sega.

3°) Tu trouveras le test de Sonic 3 dans ce numéro. Nous avons concocté tout un dossier spécial de onze pages rien que sur les nouvelles aventures du hérisson bleu et de son pote Tails, qui l'aide encore une fois à combattre l'infâme Robotnik.

4°) SegaSonic est la version arcade de Sonic. Cet épisode n'existe pas sur cartouche, mais je suis prêt à parier ma paire de Nike contre une boîte de choucroute que ce sera un des premiers jeux qui sortira sur Saturn. Tu tiens le pari ?

Ciao Sega Sonic.

Sam

P.S. : Pour Manu et Sam II, OK pour le parrainage, mais d'abord, envoyez-le-moi ce fameux zine. Salut à Christopher de la CTM, merci pour ta (trop) longue lettre, tes critiques sont intéressantes, mais j'avoue ne pas avoir tout compris, tu n'aurais pas, toi aussi, un problème de clarté ? Bravo à toi, Nav, et à ton équipe, pour votre CM très bien foutu. Et enfin merci à Guish pour tes excellentes remarques.



3615 : 1,27 F/mn  
Écrivez aux journalistes  
de la rédaction sur le  
3615 Player One  
(tapez \* BAL)



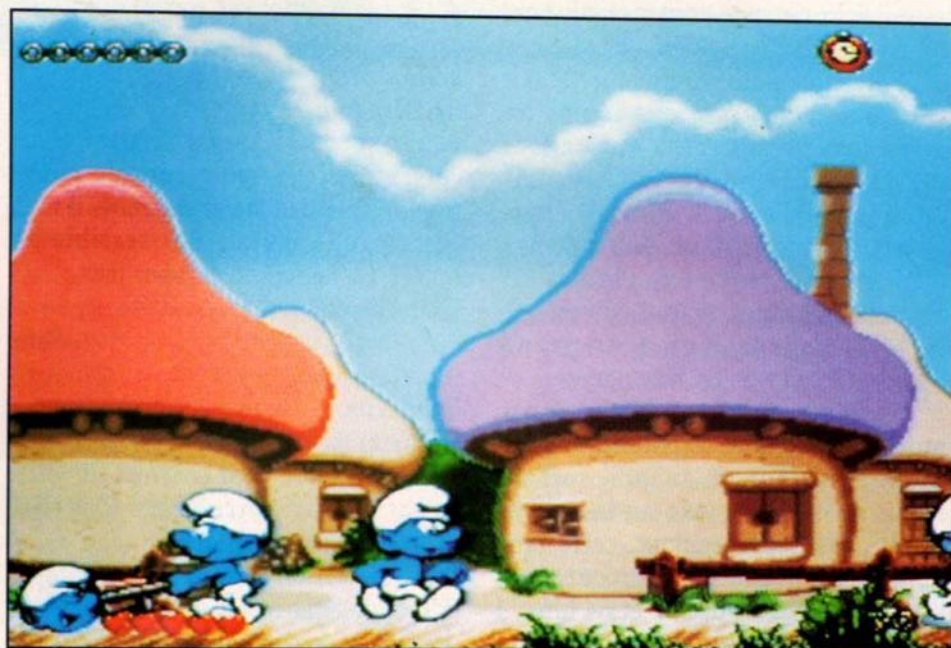
3615 PLAYER ONE... 3615 PLAYER ONE

# STOP

# INFO

## BODY COUNT

À *Player One*, on est rarement convaincus par les tirs sur cible à la *Operation Wolf*. Faut croire qu'il y a quand même une demande puisqu'il ne se passe pas un mois sans qu'un éditeur nous en balance un dans les gencives. *Body Count*, le petit dernier du genre, tourne sur Megadrive. Dans une ambiance futuriste à la *Alien*, ce jeu vous propose de blaster des hordes de robots et d'aliens bellicieux. Vous pourrez utiliser le paddle, le Menacer ou la souris et jouer seul ou à deux. *Body Count* n'a pas déchaîné l'enthousiasme d'Iggy et Xabert, qui ne sont pourtant pas des monstres d'intellectualisme. Espérons que le test complet nous réservera une bonne surprise.



## « MOI J'AIME PAS LES JEUX VIDÉO QUI PARLENT DES SCHTROUMPFS »\*

Espérés initialement pour la fin de l'année 1993, les Schtroumpfs se décident enfin à pointer le bout de leur nez. Les héros de Peyo se risqueront en effet sur Game Boy dans le courant du mois de mars. Le gros débarquement, sur NES et Super Nintendo, ne se fera toutefois pas avant juin. Dans les trois versions, vous dirigez le Schtroumpf costaud parti délivrer ses potes (et la Schtroumpfette !) enlevés par Gargamel. L'univers des petits lutins bleus au ventre rebondi (mais non David pas toi !) semble bien respecté : figurent entre autres au programme, les champs de Salsepareille, les Schtroumpfs noirs, le Cracoucass ou Azraël. Pour vous défendre, vous pouvez lancer les paquets explosifs du schtroumpf farceur. Salles secrètes et passwords répondent à l'appel. Complètement remanié par rapport aux versions 8 bits, le jeu sur Super Nintendo

comprend 20 niveaux et 50 ennemis différents. Il propose également des séquences en 3D. L'action s'étoffe en vous permettant de prendre le contrôle des Schtroumpfs délivrés : chacun possédant des capacités propres, vous choisirez donc tel ou tel personnage en fonction de la situation. Fans de Sega, ne vous faites pas de mauvais Schtroumpf. Des adaptations sur Megadrive, Game Gear et Master suivront en septembre.

### \* Schtroumpf grognon





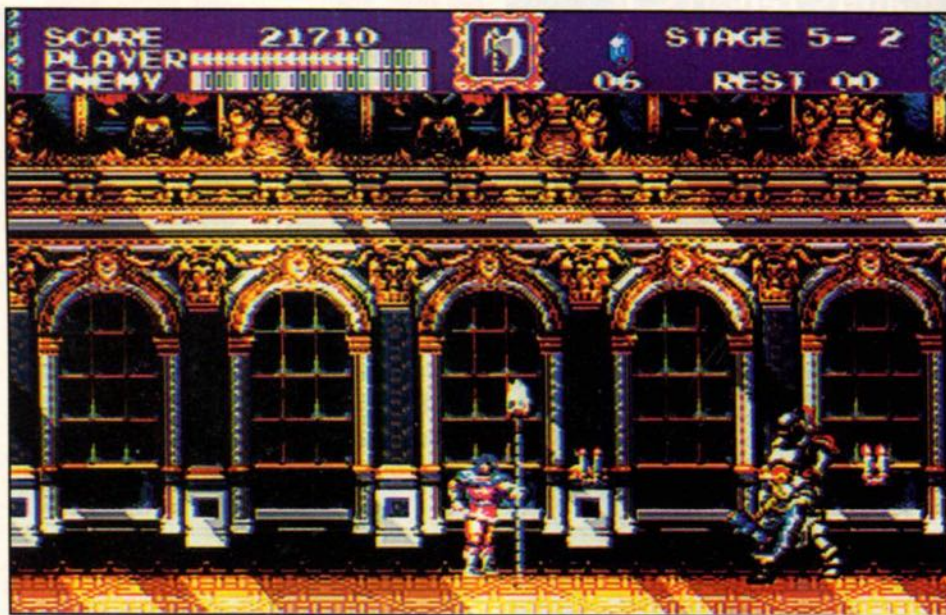
# CASTLEVANIA

## GOTHIQUE FLAMBOYANT SUR MEGADRIVE

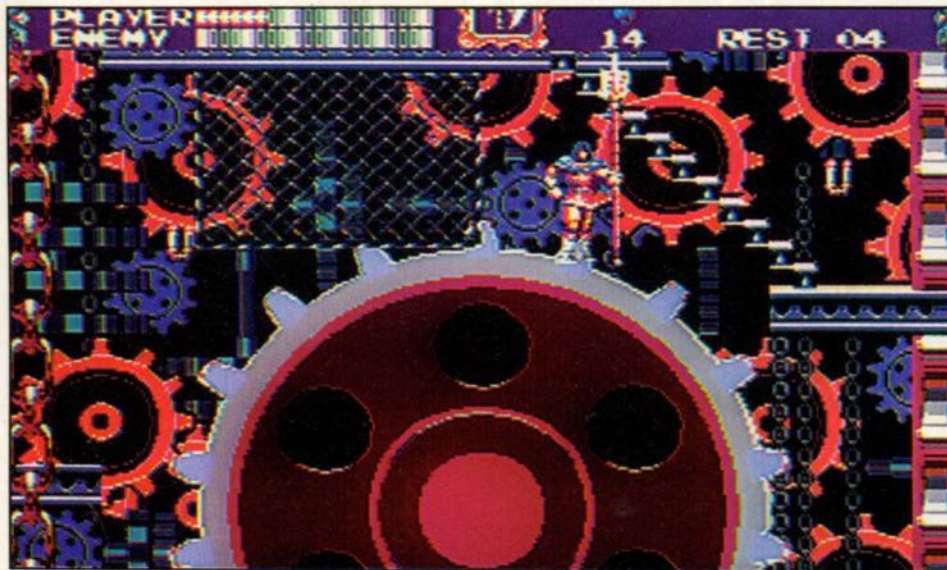


Ce passage qui vous amène au sommet de la tour de Pise vous donnera le vertige tant il est beau.

Longtemps réservé aux possesseurs de consoles Nintendo, Castlevania fait son entrée en grande pompe dans la galaxie Sega sous le noble nom de Castlevania : the New Generation. Tout un programme. Un vieux proverbe chinois du <sup>xv</sup>e siècle dit, à peu de chose près : « Si tu



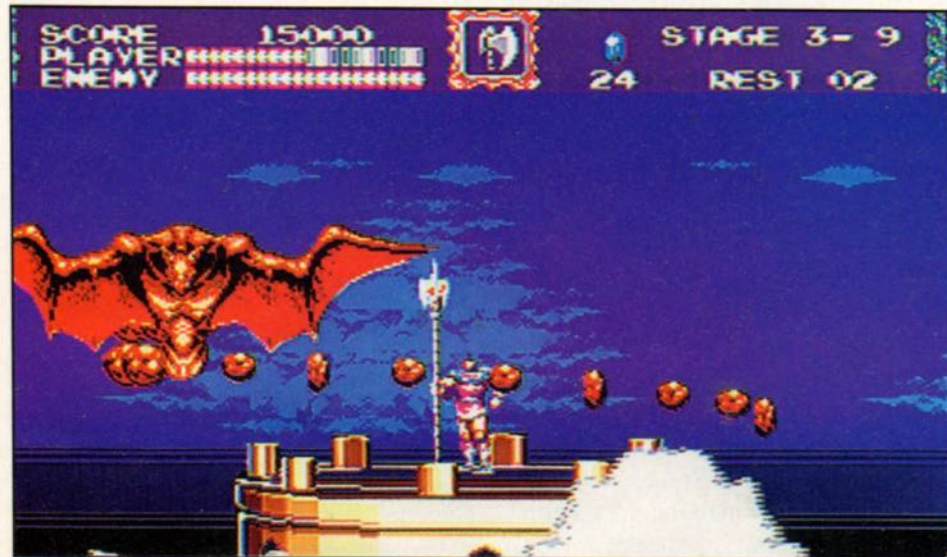
La finesse des décors du stage de Versailles est fabuleuse ! On se croirait vraiment dans la Galerie des Glaces.



En Allemagne, vous êtes plongé dans un engrenage sans fin où la dextérité est de mise.



Le boss du stage 4 est une espèce de grand clown aux intentions fort malfaisantes.



Le boss du stage 3 vous harcèle en haut de la tour de Pise. D'agréables rotations vous aideront à supporter au mieux la situation.

marches dans les pas de celui qui marche avant toi, tu n'es pas près de le rattraper. » Cette phrase peut bien sûr vous paraître étrange mais, rassurez-vous, elle se justifie parfaitement. Explication.

À la différence de Castlevania IV sur Super NES, cette version Megadrive n'en met pas plein la tête dès les premières secondes. De ce fait, elle peut sembler au premier abord de facture moyenne. Grossière erreur ! Car le jeu de Konami s'avère, à la longue, fidèle à la réputation béton de cette saga.

Cela tient à deux choses : d'une part, les décors, au fil des niveaux, deviennent magnifiques et, d'autre part, on retrouve parfaitement l'ambiance qui fit le succès du célèbre cycle.

Comme dans les autres versions 16 bits, l'aspect aventure des versions NES a disparu au profit d'un jeu d'action pur et dur.

Mais patientez jusqu'au test complet prévu pour le mois prochain.

## ÉQUINOXE DE PRINTEMPS

Après maints et maints reports, il semble qu'Equinoxe se décide enfin à sortir en France. « Pas trop tôt ! » diront tous ceux qui se souviennent que les premières démonstrations de ce jeu Sony ont eu lieu il y a plus d'un an. Enfin, l'attente aura été payante puisque le résultat n'est pas dégueu du tout. Ce jeu d'arcade/aventure reprend une vue en 3D isométrique identique à celle de l'excècellent Solstice sur NES et propose quelques jolis effets de rotation pour les scènes se déroulant à l'extérieur. Malgré de petits défauts dans le rendu de la perspective, on peut escompter un grand hit : notre confrère Yoda, de *Nintendo Player*, n'en décolle plus depuis des jours. Test complet du retardataire dans le prochain numéro.



# LE BIG MAC FRAPPE TOUJOURS DEUX FOIS



Entre les opérations promo au Burger King et les jeux sponsorisés par Mac Do, Sega n'en finit pas d'afficher son goût pour le hamburger dégoulinant de ketchup. Après *Global Gladiator*, voici donc *Mac Donald's Game*, le second jeu à la gloire de la plus grande chaîne de fast food du monde. Comme on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même, c'est le clown mascotte de la multinationale qui tient la vedette dans ce jeu de plate-forme classique. À première vue, ça a tout l'air d'être du travail de pro. Pas très original, d'accord mais bien foutu. Seule originalité (relative) de l'affaire : Ronnie déploie un parapluie qui lui sert à contrôler ses sauts. Sur Megadrive, le maniement de notre héros au sourire si niais vous demandera un peu d'entraînement : le clown marque une pause lorsque vous lui demandez de se retourner tout de

suite après un saut, ce qui vous sera parfois fatal. Une version Game Gear, nommée *Ronald in the Magical World*, est également prévue. Très belle, elle s'offre même le luxe d'être plus jouable que sa grande sœur 16 bits. Comme quoi, quand les programmeurs se décarcassent un peu, la portable couleurs est capable de grandes choses. Sortie de ces jeux fin mars. Et avec les cartouches, vous prenez une petite ou une grande frite ?



GG  
GAME GEAR

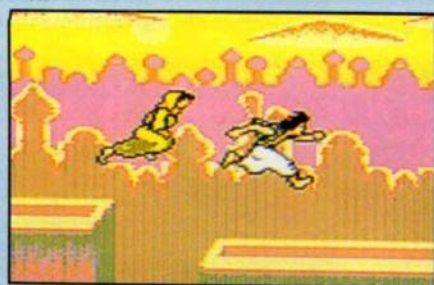
ALADDIN

SEGA  
AVRIL

Aladdin serait-il un nom auréolé de magie ? Toujours est-il que les jeux adaptés du fabuleux film de Disney brillent par leur qualité.

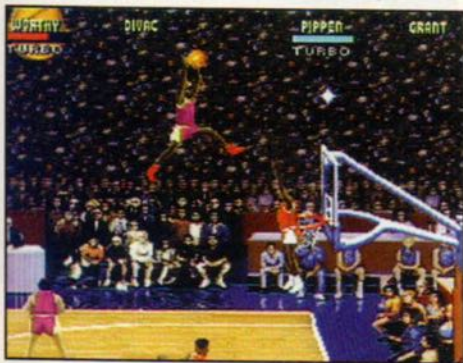
Témoin, la superbe version Game Gear des aventures du « Prince Ali ». Il s'agit bien entendu d'un jeu de plate-forme reprenant les principales scènes du film.

Tout comme son homologue sur 16 bits, ce jeu propose des graphismes superbes, une animation déliée, et restitue à merveille l'atmosphère du DA. On peut d'ores et déjà pronostiquer un énorme succès à ce nouveau venu. Reste à découvrir la durée de vie mais ce sera l'objet d'une prochaine exploration.



# NBA JAM

## EXTRÊME PLAISIR



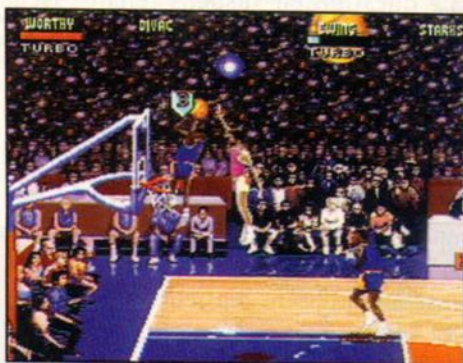
Un bond d'une ampleur d'environ six mètres, on n'a pas souvent vu ça, même aux J.O. !

d'une adaptation haute en couleur de la borne d'arcade : NBA Jam.

Ce jeu diffère de ses congénères par deux particularités de taille : on peut jouer à quatre (sauf sur Game Gear bien sûr), et tous les graphismes sont réalisés à partir d'images digitalisées. Avec des équipes ne comptant que deux joueurs, c'est le fun qui est ici privilégié, au détriment du réalisme. Tous les coups sont permis et une option



La version Game Gear de NBA Jam n'est pas très belle mais reste quand même plutôt sympa à jouer.

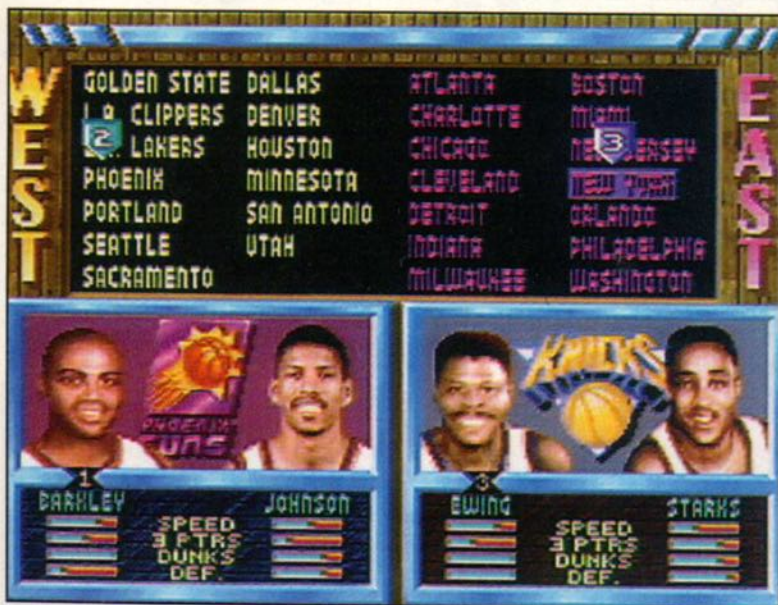


Pour contrer ce panier, tous les joueurs se ruent comme un seul homme sur le porteur de balle.

Sur Super Nintendo, Megadrive ou Game Gear, NBA Jam vous propose de vivre des matchs d'une rare intensité en compagnie de géants de 2,10 m chaussant du 58... des basketteurs comme les autres, quoi.

Si je vous dis panier, grand noir et USA, à quoi pensez-vous ? Au basket bien sûr ! Eh bien, amateurs de ce sport fabuleux autant que bondissant, réjouissez-vous car Acclaim s'est fendu

« turbo » permet de booster les capacités des joueurs afin de leur faire exécuter des paniers incroyables. En revanche, les noms des joueurs des équipes de la NBA ont été gardés secrets. C'est vrai que ça a l'air méchamment cool et que la rédaction est déjà méchamment accro. Tellement d'ailleurs qu'on s'est déjà mis au travail pour vous pondre un méga dossier dans le prochain Player.



Voici toutes les équipes que vous pouvez mettre en scène. Belle brochette, non ?

### QUELLE HONTE !

Elwood, tout émoustillé à l'idée de retrouver la belle et cruelle Morticia, a attribué par mégarde Addams Family sur Megadrive à Virgin. Impardonnable erreur Elwood ! C'est Acclaim qui a signé ce très beau jeu de plate-forme. Que ça ne se reproduise pas ou je lâche l'oncle Fetide !

## NOUVEAU EXCLUSIF

Gagnez

# UNE CONSOLE PAR JOUR

sur le

# 36.68.1166

Tous les jours, et chaque jour durant un mois, joue et gagne une console de jeu vidéo parmi des :  
MEGADRIVE de SEGA ● SUPER NINTENDO  
GAME BOY de NINTENDO ● GAME GEAR de SEGA  
et certains jours, une JAGUAR d'ATARI

CODE  
BONUS  
141

Et plein de consoles  
Mega CD2, Néo-Géo  
et Amiga sur le : **36.68.1039**  
+ des jeux vidéo : 36 15 7 SUR 7



Paris : 105.9 FM

## PLAYER ONE À LA RADIO

**Avis à tous  
les allumés  
de jeux vidéo !  
Tous les  
mercredis  
de 19 h à 20 h  
sur M40,  
Sam répond à  
vos questions  
en direct !**

La fréquence de votre ville :  
3615 M40.



# SATURN ÇA SE PRÉCISE

**Saturn Saga : suite mais  
certainement pas fin.  
Selon nos dernières  
infos en provenance  
du Levant, Sega aurait  
enfin finalisé la machine.**



La prochaine Sega est conçue pour des jeux en 3D comme Virtua Fighter. Une adaptation est d'ailleurs prévue.

La question en suspens tenait essentiellement au nombre et au type de processeurs. 32 bits ? 64 bits ? Comme Sony, Sega a préféré se reposer sur une batterie de 32 bits plutôt que sur un seul 64 bits. Le calcul est essentiellement économique (les 64 bits sont encore très chers) mais se base aussi sur des arguments techniques : une machine utilisant plusieurs processeurs 32 bits peut s'avérer plus puissante qu'une console dotée d'un seul 64 bits. La Saturn sera donc bâtie autour de deux processeurs Hitachi 32 bits Risc d'une puissance de calcul de 50 mips chacun (énorme !). Ces puces seront secondées par plusieurs coprocesseurs graphiques et sonores, parmi lesquels un DSP dédié au traitement des signaux numériques (vidéo, son...). Petit gag : on trouve même un 68 000 dans la bête. Ce bon vieux 16 bits jouerait le rôle de coprocesseur sonore. En tout, la bécane abriterait donc la bagatelle de sept processeurs diffé-

rents. Pour le reste, les caractéristiques ne changent pas par rapport à ce que nous vous avons communiqué précédemment. La machine confirme ses possibilités impressionnantes en matière d'animation en 3D. Elle gère en hard une énorme batterie d'effets spéciaux, parmi lesquels le très précieux mapping, qui permet d'appliquer une texture (brique, peau, bois...) sur un objet en 3D afin de le rendre plus réaliste. La présence d'un port cartouche, en plus du CD-Rom, est toujours à l'étude. Sega s'interroge sur l'adoption de la norme internationale M-PEG. Cela permettrait d'afficher de la vidéo avec une qualité supérieure au VHS et de lire les films stockés sur Compact Disc selon le tout nouveau format de CD Video. La machine de Sega devrait être présentée officiellement en juin et sortirait à l'automne au Japon. Son prix serait inférieur à 50 000 yen (2 500 F) et les jeux tourneraient entre 5 000 et 10 000 yen (250-500 F).

### FICHE TECHNIQUE

Processeurs : 2 Hitachi 32 bits Risc +1 DSP 24 bits + coprocesseurs  
Couleurs : 16,7 millions de couleurs affichables simultanément  
Effets hard : shading, mapping, zoom avant/arrière, rotations, déformations  
Mémoire : principale : 16 mégas - Vidéo : 12 mégas - Buffer CD-Rom : 4 mégas  
IPL Rom : 4 mégabits  
Son : PCM 32 canaux, FM 8 canaux

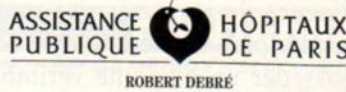
### CONCOURS F-1 POLE POSITION

Chaque mois, Ludi Media vous propose un concours sur F1-Pole Position. Ce mois-ci, vous devrez réaliser le meilleur temps possible sur le circuit d'Estoril au Portugal en courant avec Schumacher sur Ford Benetton. Prenez une photo de votre performance et renvoyez-la avec, au dos, vos nom, adresse et téléphone, à l'adresse suivante :  
Challenge F1- Pole Position - 28, rue Armand Carrel - 93100 Montreuil  
Les cinq meilleurs temps pourront gagner un jeu Ludi Games de leur choix.

# Faites Nous Confiance !

Eric Cantona, David Ginola, Basile Boli, Laurent Blanc, et Luis Fernandez

ont lancé une opération humanitaire pour lutter contre la maladie et la misère dans un monde très difficile pour les petits et les exclus. Dans le cadre du projet « Faites Nous Confiance » les cinq joueurs reverseront l'intégralité des royalties concernant la vente des Tee-Shirts et Sweat-Shirts à différentes associations à vocation caritative et humanitaire.



"Le Football n'est pas seulement un monde d'affaires. Eric Cantona, David Ginola, Laurent Blanc, Basile Boli et Luis Fernandez ont décidé d'éditer des tee-shirts personnalisés et de reverser les droits à des œuvres humanitaires. Il faut les soutenir."

TELE 7 JOURS

"Cinq footballeurs français ont lancé une opération humanitaire pour lutter contre la maladie et la misère dans un monde très difficile pour les petits et les exclus. Cette initiative tombe à pic pour redonner une image saine au foot Français."

FRANCE-SOIR

"La structure qui les distribue, EPI Productions, s'est entourée de toutes les garanties financières et juridiques. C'est pourquoi aujourd'hui, on a envie de répondre à leur appel."

L'EQUIPE

**TEE-SHIRT  
129F**

**SWEAT-SHIRT  
179F**

RECEVEZ SOUS 10 JOURS LE TEE-SHIRT OU SWEAT-SHIRT "FAITES NOUS CONFIANCE"



OFFRE SPÉCIALE N° 1

LES 5 TEE-SHIRTS  
+  
LE TEE-SHIRT "FAITES NOUS CONFIANCE"  
**645 F**

COMMANDEZ DÈS AUJOURD'HUI  
POUR CONTRIBUER AU SUCCÈS  
DE L'OPÉRATION  
«FAITES NOUS CONFIANCE»

OFFRE SPÉCIALE N° 2

LES 5 SWEAT-SHIRTS  
+  
LE TEE-SHIRT "FAITES NOUS CONFIANCE"  
**895 F**

EN CADEAU...



Le Tee-Shirt «Faites nous Confiance» en cadeau pour les commandes des Offres Spéciales N°1 ou N°2

BON DE COMMANDE A ENVOYER A MÉDIA SYSTEME ÉDITION 1 / EPI - 19, RUE LOUIS PASTEUR - 92513 BOULOGNE CEDEX

Nom : .....  
Prénom : .....  
N° Rue .....

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

Paiement à l'ordre de E/P/I  
 CHEQUE  CCP  MANDAT

Pour la Taille des enfants préciser l'âge.

TEE-SHIRT	PRIX	QTE	TAILLES : M L XL	TOTAL
ÉRIC CANTONA	129 F	.....	.....	.....
DAVID GINOLA	129 F	.....	.....	.....
BASILE BOLI	129 F	.....	.....	.....
LAURENT BLANC	129 F	.....	.....	.....
LUIS FERNANDEZ	129 F	.....	.....	.....
SWEAT-SHIRT			TAILLES : S M L XL	
ÉRIC CANTONA	179 F	.....	.....	.....
DAVID GINOLA	179 F	.....	.....	.....
BASILE BOLI	179 F	.....	.....	.....
LAURENT BLANC	179 F	.....	.....	.....
LUIS FERNANDEZ	179 F	.....	.....	.....
<input type="checkbox"/> OFFRE N° 1	645 F	.....	.....	.....
<input type="checkbox"/> OFFRE N° 2	895 F	.....	.....	.....
Frais de port				25 F
<b>TOTAL À PAYER</b>				



## SOS Player One

36 70 77 33,  
la hot-line de  
tous les Players  
en galère...

Vous êtes coincé  
dans un jeu ?

Le boss  
vous paraît  
insurmontable ?

Impossible  
de progresser ?

Déclenchez  
le plan Orsec  
en appelant au  
36 70 77 33.

Vous pourrez  
alors exposer  
votre problème,  
Player One vous  
répondra en  
48 heures.

3670 : 8,76 F l'appel + 2,19 F la minute



# L'OVERGAME MACHINE OU L'ARCADE À DOMICILE

L'Overgame Machine vient chatouiller la Neo Geo sur le créneau des joujoux de luxe pour fous d'arcade.

Il y a le peuple qui, comme vous et moi, vit une paisible histoire d'amour avec sa console. Et il y a l'élite, les dingues de jeu, ceux qui sont prêts à vendre père et mère à la seule idée de posséder un jour une véritable borne d'arcade dans leur salon. C'est à eux que s'adresse l'Overgame Machine. Le concept de ce genre de bécane est simple comme bonjour. Il s'agit d'une espèce de console équipée d'un port joystick et d'une prise Pritel. Seulement au lieu d'insérer des cartouches, vous connectez des plaques d'arcade au format Jamma (un standard reconnu par la quasi-totalité des jeux de café).



Les dernières news restent très chères. L'acquisition de Super Street Fighter II vous délestera par exemple d'environ 6 000 F.

L'idée n'est pas nouvelle et elle rencontre même un certain succès au Japon. En France, par contre, les rares essais ont viré au fiasco. La qualité pour le moins contestable des machines vendues (l'une d'elles a carrément grillé dans notre salle de test), leur prix élevé et la difficulté à se procurer des plaques ne sont pas étrangers à cet échec.

L'Overgame Machine veut pallier ces défauts. Et force est de constater que, pour une fois, on se trouve face à une bécane bien finie, esthétique et très abordable (moins de 1 500 F). Tout aussi important : Game Zone, la société qui commercialise l'objet, s'efforce de mettre en place une véritable infrastructure. Un fanzine et un serveur Minitel sont à la disposition des fans de la machine et leur permettent d'échanger des jeux. Vu le prix des plaques, ce n'est pas du luxe ! Puisqu'on est au chapitre des pépètes, sachez que Game Zone propose des



L'Overgame Machine.

jeux pour un prix s'échelonnant entre 500 et 2 000 F. Ils peuvent également travailler à la commande et s'efforcer de vous importer la borne de vos rêves. Deux réserves pour ne pas finir sur une note béate d'optimisme (ça fait fayot). D'abord, le joystick prévu pour la machine n'est autre qu'une manette Neo Geo à quatre boutons. Jouer à des jeux de combat faisant appel à six boutons (Chris retourne à ton bureau, je n'ai pas encore parlé de SF II !) ne sera donc pas aisé. Game Zone compte remédier à ce problème en adaptant ultérieurement une manette six boutons à son bébé. Par ailleurs, quelques plaques ne sont pas acceptées par l'Overgame Machine. Ainsi, impossible de jouer au mythique Virtua Racing faute de volant. Les jeux au format MVS (propre à SNK) refuseront également de fonctionner sur l'Overgame Machine. Là aussi, Game Zone planche pour trouver une solution. L'arcade à domicile, et si c'était enfin une réalité ?

### QUELQUES EXEMPLES DE PRIX DE PLAQUES

500 F : Ghosts 'n' Goblins, Toki

600-800 F : SF II

800-1 000 F :  
Martial Art, de nombreux  
shoot 'em up...

1 000-1 500 F :  
SF II', Seibu World Cup,  
Sunset Riders...

1 500-2 000 F :  
Undercover Cops, Mortal  
Kombat, Warrior of Fate...

N.B. : Les tarifs donnés ici sont approximatifs et n'ont qu'une valeur indicative.

# Chez SCORE GAMES achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

17, rue des Ecoles 75005 PARIS ☎ 36.685.686\* + (24 H/24 - 7 J/7)  
37, cours Guynemer 60200 COMPIEGNE ☎ 44.20.52.52

de province, composer  
directement sans faire le 16.1

## SEGA

**GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)**

Neuve Occasion  
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns) 595 F 399 F  
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux) 795 F 549 F  
ADAPTATEUR SECTEUR 49 F LOUPE GROSSISSANTE 79 F  
**Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :**  
WOLFCHILD 99 F MICKY MOUSE 159 F  
SUPERMAN 149 F MORTAL KOMBAT 189 F  
SUPER KICK OFF 149 F SONIC 2 189 F  
**Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :**  
ASTERIX 269 F DONALD DUCK 2 269 F  
DESERT STRIKE 269 F FORMULA 1 269 F

**MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)**

CONSOLE MASTER SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 289 F  
**Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :**  
GLOBAL DEFENSE 79 F TENNIS ACE 99 F  
GOLDEN AXE 79 F BOMBER RAID 139 F  
NINJA 79 F MICKY MOUSE 139 F  
RASTAN 79 F SONIC 139 F

**MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)**

CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + 1 jeu 695 F  
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + 1 jeu 499 F  
MANETTE MEGADRIVE (neuve) 69 F PRO PAD (transparente) 149 F  
GAME-GENIE (neuve) 349 F ADAPTATEUR JEUX JAPONAIS 49 F  
**Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :**  
SONIC 79 F ALIEN III 199 F  
JAMES BOND 007 99 F EUROPEAN CLUB SOCCER 199 F  
STREET OF RAGE 99 F MEGAGAMES (3 jeux) 199 F  
WORLD CUP ITALIA 99 F FATAL FURY 275 F  
PREDATOR 2 139 F FLASHBACK 275 F  
F22 INTERCEPTOR 149 F ALADDIN 314 F  
KID CHAMELEON 149 F MORTAL KOMBAT 349 F  
TERMINATOR 149 F STREET FIGHTER 2' 389 F  
**Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :**  
DRAGON'S REVENGE 359 F TURTLE FIGHTER 449 F  
FIFA SOCCER 449 F ETERNAL CHAMPION 499 F  
GAUNTLET 4 449 F SONIC 3 499 F

**MEGA-CD (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)**

MEGA-CD 2 Français (neuf) 1690 F  
**Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :**  
AFTER BURNER III 279 F ECCO THE DOLPHIN 314 F  
FINAL FIGHT 279 F SONIC CD 314 F  
PRINCE OF PERSIA 279 F SYLPHED 314 F  
BATMAN RETURN 314 F THUNDERHAWK 314 F  
**Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :**  
MICROCOSM TEL DUNE 449 F LETHAL ENFORCER 499 F  
DRACULA TEL JURASSIC PARK TEL NIGHT TRAP 499 F

## NINTENDO

**GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)**

Neuve Occasion  
CONSOLE GAME-BOY (Française) 299 F 199 F  
HOUSSE ANTI-CHOC 39 F LOUPE LIGHT BOY 59 F  
GAME-GENIE (neuf) 249 F ADAPTATEUR SECTEUR 69 F  
**Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :**  
CASTELVANIA 79 F MORTAL KOMBAT 175 F  
SUPER MARIO LAND 1 139 F SUPER MARIO LAND 2 175 F  
ASTERIX 175 F ZELDA 175 F  
**Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :**  
F1 POLE POSITION 269 F TETRIS 2 269 F  
JURASSIC PARK 269 F TINY TOON 269 F

**NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)**

CONSOLE neuve + 1 Jeu 289 F  
**SUPER PROMO JEUX US neuf :**  
ADDAMS FAMILY 99 F DUCK TALES 99 F  
ADAPTATEUR GAME KEY 99 F SUPER MARIO 3 99 F  
**Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :**  
DUCK TALES 2 299 F MEGAMAN 4 299 F  
KIRBY'S ADVENTURE 299 F ASTERIX 349 F

**SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES**

CONSOLE SUPER-NINTENDO Française neuve :  
CONSOLE nue 690 F CONSOLE + MARIO ALL STARS 990 F  
CONSOLE + ALADDIN 990 F MANETTE d'origine 99 F  
ADAPTATEUR SNINT/SFAMICOM/SNES 79 F  
ou 49 F avec 1 Jeu acheté ou GRATUIT avec 2 Jeux achetés  
Nouvelle ADAPTATEUR 60 Hz 149 F RALLONGE MANETTE 39 F  
**Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :**  
ADDAMS FAMILY 149 F ZELDA III 269 F  
PILOT WINGS 199 F MR NUTZ 299 F  
STREET FIGHTER II 199 F PRINCE OF PERSIA 299 F  
STARWING 209 F ASTERIX 314 F  
MARIO ALL STARS 269 F NIGEL MANSELL 314 F  
SIM CITY 269 F DRAGON BALL Z 2 349 F  
SUPER MARIO KART 269 F STREET FIGHTER 2 TURBO 349 F  
**Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :**  
ARME FATALE 199 F FLASHBACK 439 F  
HOME ALONE 2 199 F ALADDIN 449 F  
F ZERO 249 F EQUINOX 449 F  
DRAGON BALL Z 3 TEL F1 POLE POSITION 489 F  
SUPER BOMBERMAN 389 F WORLD HEROES 499 F

## CADEAU

### MONTRE SCORE GAMES OFFERTE



POUR UN ACHAT SUPERIEUR A 600 Frs

Toutes les montres offertes sans aucune contrepartie.

## NEO-GEO

CONSOLE NEO-GEO\* + 1 JEU 1690 F (+ DE 200 JEUX DISPO.)  
**Exemple de prix :**  
NEUF OCCASION  
MAGICIAN LORD 590 F 399 F  
WORLD HEROES 2 1490 F 999 F  
FATAL FURY SPECIAL 1690 F 1190 F  
MEMORY CARD 229 F MANETTE 449 F

## NEC

CONSOLE PORTABLE GT TURBO\* avec 1 jeu 995 F  
+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)  
à partir de 69 F  
MANETTE 99 F QUINTUPLEIN 99 F

## AMIGA CD 32

CONSOLE neuve + 2 Jeux 2490 F  
+ 20 JEUX DISPONIBLES

## ATARI

CONSOLE LYNX (OCCASION) 349 F  
CONSOLE JAGUAR (NEUVE) + 1 JEU 1790 F

## 3 DO

CONSOLE 3 DO (Version PAL) Disponible + 30 JEUX DISPONIBLES  
Venez voir les 3 DO en démonstration permanente

+ 10 000 JEUX\* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 6500 NOUVEAUTES  
\*(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

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

VENDEZ, RÉSERVEZ, ÉCHANGEZ VOS JEUX en appelant le 36.685.686\* + (24 H/24 - 7 J/7)

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

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

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

Nous rachatons vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : •GAME-GEAR •MEGADRIVE •MEGA CD •LYNX •GAME-BOY •SUPER-NINTENDO •NEO-GEO

Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures par la province et échangeons vos jeux sur :  
•N.E.S •MASTER-SYSTEM •NEC  
(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensables) (Échange exclusivement réalisé au magasin)

**BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS**

NOM ..... PRENOM .....

ADRESSE .....

CODE POSTAL ..... VILLE .....

TEL DOM : ..... TEL BUR : .....

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

Je règle par :  
MANDAT LETTRE   
CHEQUE  CARTE BLEUE   
N° [ ]  
Date expiration : . . . / . . .  
Signature .....

RC : Paris B 385 215 603

**RESULTATS  
DU CONCOURS FFF PARU  
DANS LE PLAYER ONE N° 36**

1<sup>er</sup> prix : 1 voyage au Japon pour 1 personne  
REMIOT Martine de Reims.

Du 2<sup>e</sup> au 51<sup>e</sup> prix : 1 T-shirt FFF

**BONTEMPS** Anthony de Mitry-Mory, **TOFFEL** Jean-Luc de Haisnes, **MARTINET** Didier de Bagneux, **BAUCHERIE** Laurence de Montauban, **LEPRETRE** Jean-Marc de Reims, **HIRSCH** Rachel d'Ivry-sur-Seine, **DUPUIS** Stéphane de Châteauneuf-sur-Loire, **SUBLIN** M. de St-Lo, **ASSIRE** Françoise de Clères, **BONVILLE** Maryse de Condrecourt-le-Château, **COGNE** Bruno d'Asnières-sur-Seine, **ROUSTAN** Jacques de St-Rome-de-Cernon, **SABATIE** Jeannine de St-Germain-les-Vergnes, **BENEDICTE** Peter de Dannemarie, **LEMARCHAND** Anthony de Pont-de-l'Arche, **MARQUE** Sandrine de Lille, **TROUBLE** Laurent de Paris, **YOUF** Daniel de Port-en-Bessin-Huppain, **LECONTE** Robert de Vis-en-Artois, **VIGIER** Michèle de Fours, **ACKES** Martine du Plessis-Robinson, **COENE** Laurent d'Evreux, **SIMMONET** Maryline de Paris, **DECAUSIN** Jean-Luc de Bordeaux, **JOMIN** Benjamin de Riedisheim, **VERNE** Martine de St-Genis-Laval, **CORBES** Isabelle de Melesse, **DEVILLENEUVE** Sylviane de Montargis, **BARDET** Maryvonne de Vannes, **CAZAUX** Christelle d'Agde, **BUCHET** Maxime de Salon-de-Provence, **FROMONT** Pierre de Lembeye, **POMAR** Jeannette de Reims, **FERON** Patrick d'Épernay, **JEANDEL** Gérard de Delme, **CHALEIL** Karine de Mende, **GRONDIN** Thierry d'Épinay-sous-Sénart, **ENEME** Christian du Gabon, **MEILLER** Thierry de Péage-de-Roussillon, **SIMONNET** Ginette de Noyers, **MOLAKIOIS** Alexandre de Paris, **CLEDA** Sébastien de Vrigne-aux-Bois, **MADIOT** Emmanuel de Salbris, **ZAMANSKI** Igor de Paris, **EPINEAU** Jean-François de Quiberon, **PETRIGUET** Alexandra de Paris, **CLEMENT** Martial de Paris, **CHEGOYEN** A. de Mauléon-Soule, **SEROUILLE** Henri de Vayrac.

Du 52<sup>e</sup> au 101<sup>e</sup> prix : 1 K7 vidéo du clip Silver Groover.

**BERG** Laxandra de St-Denis, **RIADO** Pierre de Paris, **AIM** Mickaël de Paris, **DESENNE** Christine de Reims, **BERTHEAULT** René de Franois, **BERTHEAULT** Colette de Franois, **JACQUIN** Rose-Marie de Toul, **PELLETIER** Frédérique de Rivesaltes, **ACCAME** Jean de Rehon, **MILLET** Ghislaine de Verneuil-sur-Avre, **GUILLOTEAU** Laurent de Salignac-Eyvignes, **GUILOTEAU** Michèle de Salignac-Eyvignes, **VIDAL** Alain de St-Hippolyte-du-Fort, **LIBERT** Jean-Marie de Lambersart, **LECLAIR** Danièle de Plaisir, **DUCOLLET** Cyril de Clermont, **DUCOLLET** Aurélien de Clermont, **MAIER** Delphine de Toulon, **FREMONT** Françoise de Mennecy, **BEAUFORT** Sébastien de Thiais, **FAURE** Alexandre de Sevrans, **ROMAN** Philippe de Miramas, **ROULET** J-C de Bardou, **BOURGEOIS** Jean-Pierre de Roubaix, **BOYER** Vincent de St-Just, **BAROTIN** Arnaud de Montigny-le-Bretonneux, **STAUB** Alfred de Lixheim, **CLEMENCEAU** Claire d'Argent, **DONET** Amaury de Neuves-Maisons, **ABDELAZIZ** Anne de Plechatel, **HOFFMANN** Jean-Jacques de Chaumont, **GIROD** Franck de Cluses, **DEBRUN** Anne de Fignières, **RUESCH** Sandra de Plan-de-Grasse, **BASSET** André de Lyon, **GALERNE** Christian de Vaux-le-Penil, **RAPIN** Marguerite de Vaux-le-Penil, **MOLIERAC** Timothée de Bordeaux, **MOLIERAC** François de Bordeaux, **MEZIANE** Thibault d'Argenteuil, **LACHIVER** Joëlle de Montrouge, **PREVOT** Franck de St-Laurent, **HUART** Matthieu de Seclin, **OLIVER** Marie-Pierre de Monaco, **RECHT** Jean-Luc de Suresnes, **LECHEVALIER** Sylviane de Romainville, **ENAULT** Julien d'Issoudun, **CHAUVAUX** Alban de Couesnon, **CAILLAUD** David de Marans.

<b>MCD</b> MEGA CD	<b>DOUBLE SWITCH</b>	DIGITAL PICTURE MARS
-----------------------	----------------------	-------------------------

Double Switch vous place aux commandes du système de sécurité d'un immeuble cosu dans lequel se déroulent des événements étranges : des truands entrent par les fenêtres, se pourchassent à tout va, et même les locataires semblent cacher des choses peu avouables. Heureusement, un réseau de caméras permet d'observer ce qui se passe dans n'importe quelle pièce. Votre tâche consiste à actionner des pièges disséminés un peu partout dans la maison afin d'arrêter les intrus.

Basé sur un principe similaire à celui de Night Trap — d'ailleurs signé par la même équipe —, Double Switch étonne par la qualité de ses séquences vidéo. Filmées par un réalisateur célèbre d'Hollywood, elles mettent en scène des acteurs professionnels, parmi lesquels Corey Haim, de la série Lost Boys, et Debbie Harry (oui, oui, l'ancienne chanteuse du groupe Blondie qui se




reconvertit. Que voulez-vous, faut bien manger !). La version commercialisée en France proposera des dialogues dans notre langue. Voilà un titre qui s'annonce donc très réussi dans sa catégorie. Pour le reste, c'est affaire de goût : certains adorent ce genre de jeu, d'autres détestent.

<b>MCD</b> MEGA CD	<b>PRIZE FIGHTER</b>	SEGA MARS
-----------------------	----------------------	--------------

Dans la série « j'en fais des tonnes avec ma vidéo », on trouve difficilement plus flambeur que le Mega CD. Après les « films » interactifs (Double Switch, Night Trap), les « films » jeux de tir (Sewer Shark, Ground Zero Texas), voici les « films » simulations sportives. Prize Fighter vous propose de participer à un combat de boxe entièrement réalisé à partir d'images tournées sur un ring. L'utilisation du noir et blanc donne un rendu série noire qui sied bien à ce sport, et de nombreuses scènes intermédiaires se

chargeront de vous plonger dans l'ambiance. Vous disposez de plusieurs hauteurs de garde et de différentes attaques. Au niveau visuel et sonore, c'est bien sûr canon. En démo dans les magasins, c'est clairement le genre de jeu qui devrait faire vendre du Mega CD.

Par contre, niveau intérêt de jeu, le bilan apparaît plus mitigé : après le choc initial, Prize Fighter nous a assez vite lassés. Attendons toutefois un examen plus poussé pour émettre un avis définitif.





# CD-ROM NINTENDO LA RENAISSANCE ?

Après avoir monopolisé toutes les conversations pendant près de deux ans, le CD-Rom Nintendo semblait définitivement enterré, passé à la trappe — au profit du projet « Reality », la console 64 bits élaborée avec Silicon Graphics. Et puis voilà qu'en ce mois de janvier, on commence à reparler de ce périphérique fantôme. Des rumeurs en provenance du Japon annoncent même sa sortie pour l'automne 1994. L'idée n'est pas aussi incohérente qu'elle en a l'air. En effet, la prochaine Nintendo ne pourra être commercialisée auprès du grand public que vers fin 1995, début 1996 au plus tôt. Et c'est sans compter d'éventuels retards, probables sur un projet d'une telle ampleur. Sega et Sony se retrouveraient donc un certain temps sans concurrence sur le créneau des consoles haut de gamme.

Le lancement d'un CD-Rom à un prix raisonnable serait un bon moyen de booster les capacités de la Super Nintendo et de faire patienter les millions de possesseurs de cette console jusqu'à l'arrivée de la relève.

Alors folles supputations ou réalité ? À en croire Nintendo, qui dément formellement ces rumeurs, ce ne serait que des hypothèses sans fondement.

# NIGHT TRAP VICTIME DE LA VIOLENCE



La controverse sur la violence dans les jeux vidéo a fait au moins un mort : Night Trap. La victime n'est pourtant pas inconnue des services de police. C'est en effet elle qui, avec Mortal Kombat, avait horrifié les mères de famille américaines et déclenché un vaste mouvement en faveur de l'instauration d'une censure sur les « video games ». Les sénateurs US ont complètement pétié les plombs en visionnant une séquence au cours de laquelle les affreux de service vident de son sang une minette en nuisette (mais non Elwood, ce n'est pas Patricia Kass !). Résultat : Night Trap a été retiré de la vente sur le territoire américain. Il sera remplacé prochainement par une version « expurgée ». Si le parfum de scandale vous pousse à donner le trublion en pâture à votre Mega CD, sachez qu'il sortira en mars dans notre pays bien aimé. La bande-son devrait être intégralement doublée en français et Sega nous promet la version originale dans toute sa sauvagerie. Miam !

Gagnez,  
avec  
COOL SPOT,  
c'est super  
COOL !

36 68 88 08

Trouvez les spots et  
gagnez une console  
de jeu et des T-shirts



Jeu de rôle  
**ALIEN**  
est de retour.

Il veut votre peau !  
Alors défiez-le sur le

36 68 80 33



Si vous êtes à la hauteur, vous pouvez  
gagner des consoles 16 bits, des jeux  
des centaines de CD et des Tee-Shirts

JOUEZ ET GAGNEZ AVEC LE SNORK



Mega CD II



Gagnez avant les autres ces superbes lots

Une console Mega CD II - Sega Mega Drive  
Sega Master system 2 - Sega Menacer avec 6 jeux

36 68 21 88

# BOÎTES AUX LETTRES VOCALES

SE FAIRE DES AMI (E) S,  
LAISSER DES MESSAGES, TOUT  
DIRE... OU PRESQUE, EN DIRECT.

36 70 21 12

Sur le 36 15 Code : Canal 21.

tout s'échange : jeux vidéo, consoles etc...

ALORS SAUTEZ SUR VOTRE MINITEL !

Pour les services 36 70 la taxation ne sera que de 8,76F à la connexion puis de 2,19F par minute. CODE ME  
Pour les services 36 68 la taxation ne sera que de 2,19F par minute. 181



## 10 numéros parus :

N°1 : Trucs et Astuces  
Master System

N°2 : Trucs et Astuces  
NES (vol. 1)

n°3 : Trucs et Astuces  
NES (vol. 2)

N°4 : Trucs et Astuces  
Megadrive

N°5 : Trucs et Astuces  
Game Boy

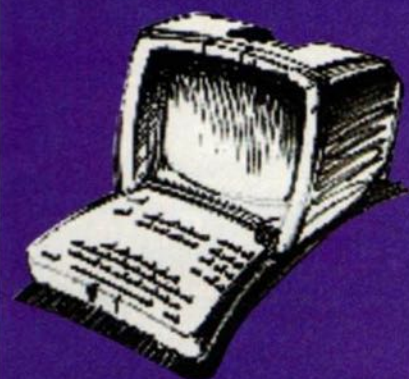
N°6 : Trucs et Astuces  
Super Nintendo

N°7 : Sonic 1 et 2  
(Megadrive)

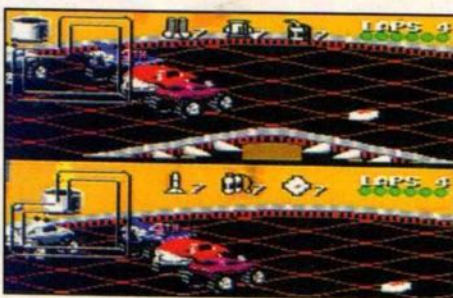
N°8 : Street Fighter II  
(Super Nintendo)

N°9 : Ecco the Dolphin  
(Megadrive)

N° 10 : Tiny Toon  
et Castlevania IV  
(Super Nintendo)



# OCEAN ET INTERPLAY CONVOLENT



Rock'n Roll Racing.

Ocean et Interplay viennent de signer un accord de distribution. Qu'est-ce que ça signifie pour nous autres pauvres consommateurs ? Tout simplement l'arrivée de deux cartouches d'enfer sur nos Super Nintendo. La première n'est autre que **Clay Fighter**, le jeu de baston fendard mettant en scène des héros en pâte à modeler (*Over the World, Player One n° 38*).

Quant à la seconde, il s'agit de **Rock'n Roll Racing**, un superbe clone de RC Pro Am. Les courses pour un ou deux joueurs s'y déroulent à un rythme incroyable sur fond de hard bien saignant sur la tranche.

Sortie de ces deux petites perles en avril-mai. On aura l'occasion de vous en reparler d'ici là.



Clay Fighter.

## ON ATTEND !

Comme les vraies stars, les jeux vidéo savent se faire attendre. De fait, les dates annoncées sur les plannings des éditeurs ne sont pas toujours respectées. Petit point sur les retardataires du mois.

Ne sortent que ce mois-ci :

- Sunset Riders (SN). Testé dans *Player One* n° 38. Note : 81 %.
- Microcosm (MCD). Testé dans *Player One* n° 38. Note : 68 %.
- Sensible Soccer (SNES/MS/GG). Testé dans *Player One* n°37 et 38. Note : de 75 à 87 % selon version.
- Microcosm (CD 32). Non testé.
- Kirby's Pinball (GB). Non testé.

Sont reportés :

- Young Merlin (SN). Reporté début mars.
- Pink Panther (SN/MD). Reporté début mars.
- Val d'Isère Championship (SN). Reporté à mars.
- Humans (SN). Reporté à mars.
- Zool (GB/SN). Reporté à mars.
- Dune (MCD). Reporté à avril.
- Fire and Ice (MS/GG). Reporté à mars.
- Ren and Stimpy (GG). Reporté à mars.
- Lost Vikings (MD). Reporté à avril.
- Terminator CD (MCD). Reporté à avril.
- Dune II (MD). Reporté à avril avec les textes traduits.
- Mystic Quest (SN). Reporté à avril.
- Tiny Toon 2 (NES). Annulé jusqu'à nouvel ordre.
- X-Men (GG). Annulé jusqu'à nouvel ordre.

Prix spécial retardataire :

- Landstalker (MD). La version française du meilleur jeu de rôle/aventure sur Megadrive, prévue initialement pour septembre, est, depuis, régulièrement reportée. Dernière date de sortie avancée ? Mi-mars. Mais comme on commence à être un peu échaudé, on attendra de toucher la cartouche de nos petites mains potelées avant d'y croire. La prochaine fois, c'est pas forcément la peine d'embaucher des Suisses pour la traduction.

# « C'EST MOI QUI Y AI PENSÉ LE PREMIER ! »



L'École des champions.

Le foot est populaire. Les jeux de plate-forme aussi. Alors pourquoi ne pas marier les deux en réalisant un jeu de plate-forme mettant en scène un footballeur ? « Joly good idea » comme dirait ma grand-mère anglaise. L'idée est d'ailleurs tellement bonne que deux boîtes l'ont eue en même temps. Saura-t-on jamais qui a espionné l'autre.

Toujours est-il que Domark nous propose **Marko's Magic Football**, dans lequel vous incarnez un jeune garçon écolo en guerre contre un savant fou. Pour se défendre, il dispose d'un ballon qu'il envoie contre ses ennemis. Les commandes, assez complexes, autorisent des coups impressionnants, en particulier un tir en arrière retourné de

toute beauté. Elles exigent en contrepartie un temps d'adaptation. Marko's Magic Football sortira en avril sur Megadrive. Une version Super Nintendo est prévue ultérieurement.

Ocean propose pour sa part Soccer Kid, renommé **L'École des champions** en France, d'après le DA du club

Dorothée. Là, vous partirez à la recherche de la Coupe du monde, dérobée par des extraterrestres. Ce jeu de plate-forme assez speed, dans lequel on utilise évidemment des ballons en guise d'armes, ne manque pas de charme. Plus d'infos lors de la sortie, prévue en avril sur Super Nintendo.



Marko's Magic Football.

**MD**  
MEGADRIVE

**PRINCE OF PERSIA**

**DOMARK**  
MARS

Un scénario sorti des *Mille et Une Nuits*, une action mêlant avec bonheur action et aventure, une animation au délié légendaire, tels sont les ingrédients magiques qui ont assuré à Prince of Persia un succès planétaire. Bizarrement, la Megadrive était restée à l'écart de ce vent de folie, voyant juste passer une version Mega CD assez décevante. Grâce aux Britons de chez Domark, déjà responsables des excellentes adaptations sur Master et Game Gear, cet oubli impardonnable est désormais réparé. Les préversions que nous avons vues laissent augurer un travail carré. Les programmeurs ont même rajouté des tableaux, des passages secrets et des énigmes. Attendons le mois prochain pour découvrir en profondeur la version Megadrive de ce jeu légendaire qui n'a pas pris de rides... ou alors juste quelques ridules par-ci, par-là.



## Joue et gagne



LA MEGA CD2  
LA 3DO  
PANASONIC  
LA NEO-GEO

ET AUSSI  
SUR  
3615  
VIDEOJEU

+  
1 CONSOLE  
DE JEU A  
GAGNER  
PAR JOUR !

Pour jouer c'est facile, appelle vite au

**36.68.9801**

Une chance de plus si tu tapes le code clé > 32

## PLAYER ONE SUR RTL

Le mardi 8 février, à 22h15 sur RTL, *Player One* sera l'invité de l'émission « Les jeunes sont comme ça » consacrée aux jeux vidéo. Pour participer c'est simple, vous pouvez appeler dès maintenant le 36 65 78 01 et poser toutes vos questions. L'équipe de *Player* sera là pour vous répondre. Un rendez-vous à ne pas rater.

# QUOI D'NEUF EN ARCADE ?

Le temps est au beau fixe pour les habitués des salles de jeux : *Virtua Fighter* de Sega est enfin sorti. Ce jeu de combat à la *Street Fighter* innove par la technique graphique utilisée : tous les éléments du jeu sont en 3D face pleine. Oui, comme dans une simulation de vol ! Résultat : des effets de caméra hallucinants et une animation hyper réaliste. Impressionnant ! Malheureusement, à en croire nos experts en jeu de combat, le soft finit par devenir lassant.

Dans un autre genre, *Cyber Sled* de Namco vous propose un combat de chars dans une arène. Vous pouvez jouer à deux, l'un contre l'autre (chaque joueur a son propre écran) ou seul contre l'ordinateur. Deux éléments font l'intérêt de ce jeu : d'une part un univers en 3D face pleine hyper fluide, d'autre part des commandes identiques à celles d'un char réel.



*Virtua Fighter.*



*Virtua Fighter.*



*Cyber Sled.*



*Cyber Sled.*

Enfin, *Donjon & Dragons*, le dernier-né de Capcom. Eh oui ! Capcom a réussi à acquérir les droits du célèbre JDR. Le principe du jeu est identique à celui des précédentes productions de Capcom : scroll horizontal avec une légère perspective de profondeur. Vous avez le choix entre quatre persos : un elfe, un guerrier, un cleric et un nain. Fin du fin, tous les textes ont été traduits en français.

**Player One**

**AU TELEPHONE**

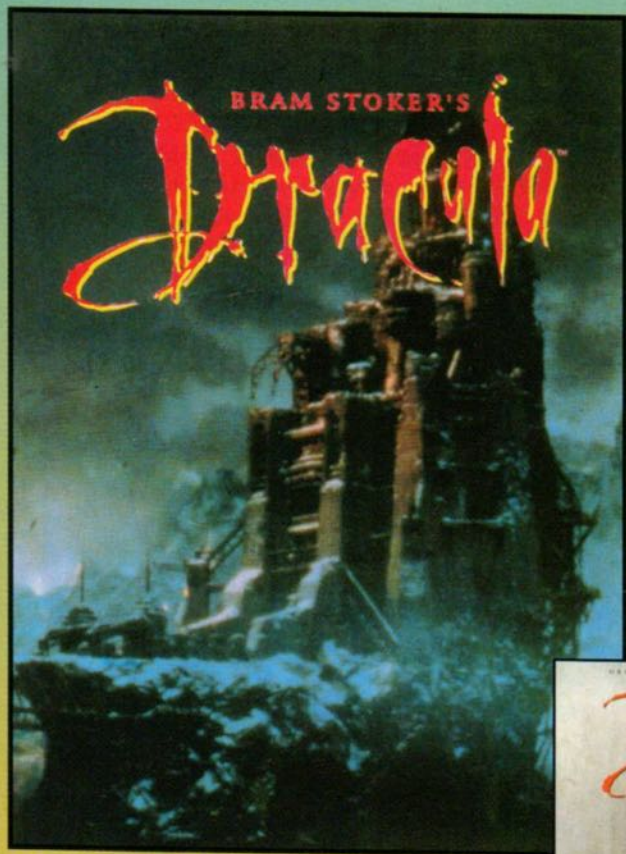
**JOUEZ AU 36 68 77 33**



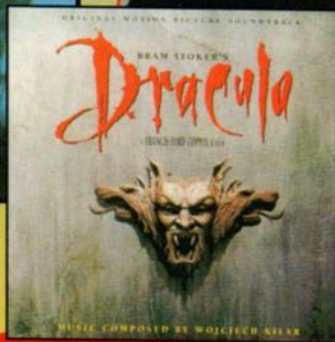
**ET GAGNEZ DES JEUX POUR VOS CONSOLES...**

...DES JEUX DRACULA, DES BLOUSONS,  
DES CD ET DES T-SHIRTS...  
OU DES JEUX MICROMACHINES

**Ce mois-ci :**



**SUR SUPER NINTENDO,  
NES OU GAME BOY**



**SUR MEGADRIVE, GAME GEAR  
OU MASTER SYSTEM.**

**Nintendo**

**GAME BOY**

**SUPER NINTENDO**

**Codemasters**

**Vous êtes coincé dans un jeu ?  
Vous voulez la solution dans les 48 heures ?  
Téléphonez au  
36 70 77 33  
la hot line**

**de Player One**





**Composez le  
36 68 77 33**

**et participez à  
tous les  
concours du  
magazine.**

**Ce mois-ci :  
gagnez un  
magnétoscope  
et des jeux  
Zombies sur  
Megadrive !**

**Participez aussi  
aux grands quizz  
Sega et Nintendo  
et gagnez des  
jeux pour vos  
consoles...**

**En février,  
Dracula pour  
les nintendoma-  
niaques et Micro  
Machines pour  
les fans de Sega.**

36 68 : 2,19 F la minute

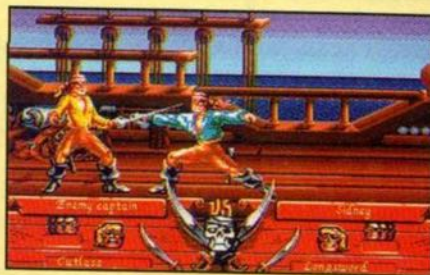


**ACD 32**  
AMIGA CD 32

**PIRATES GOLD**

**MICROPROSE  
DISPONIBLE**

Version légèrement améliorée d'un jeu existant depuis de nombreuses années dans l'univers micro, Pirates Gold débarque sur la nouvelle console de Commodore. Ce soft vous invite à jouer les baroudeurs en sillonnant la mer des Antilles aux XVI<sup>e</sup> et XVII<sup>e</sup> siècles. Vous pourrez faire du commerce, attaquer les navires et les villes de pays ennemis, rendre service à certains gouverneurs (voire épouser leur fille)... Bref, une trépidante vie d'aventurier vous attend. Entièrement en anglais, le jeu bénéficie de grandes idées. Seul point noir, la réalisation est indigne des capacités de la console (sauf en ce qui



concerne la présentation, mais bon...). Le nombre de couleurs utilisées, en particulier, est dérisoire. Mais ce défaut étant commun à la grande majorité des jeux sur cette machine, on ne fera pas la fine bouche, d'autant que Pirates Gold est réellement passionnant.

#### RESULTATS DU QUIZZ FANTASTIC DIZZY

SURET Stéphane de Dieppe, TACONNET Denis de Quiberon, ZEMBOULIS Alexandre de Rueil-Malmaison, HEGRAY Henrik de Paris, DUPONT Patrick de Nangis, RIVIERE Adrien de Meudon la Forêt, GERARDO Thierry de Mouroux, WIECZOREK Frédéric de Gannat, CORNU Loïc de Prauthoy, GIRAUD Richard de Grigny, CHAPEL Germain de Beziers, DARRE Stéphane de St Ouen, DE BASTOS David de Sarreguemines, CASTET Julien de Tarbes, DE JAEGER Thomas de Muret, FRAISSE Antoine de Gagny, BURLE Sophie de Bigny sur Rouché, POULAIN Yann de Reims, GUILLEMINOT Dominique de Destord, PETITJEAN Florent de Neufchâteau, LENÇON Bruno de Grand Charmont, BERTRAND Thomas de Montpellier, AUGER Mickaël de St Denis, ROUAT Marc d'Elliant, MONTRUGIER Karine d'Épinay sur Seine, HAIZE Régis de Paris, THERY Dominique de Puiseaux, JEANNOT Michelle d'Évry, RUGO Patrick de Lens, POUILLARD Régis de Montargis, VIVAN Joël de Marly, MAURIN Matthieu des Pennes-Mirabeau, POIRIER Arnaud de la Rochelle, DUREAU Magané d'Argenteuil, LAILLOT Guillaume de Malakof, GATTI Jérôme de Pierreville, FRIESS Fabien Jouy-en-Josas, ANSELLE Ludovic de Laon, SANCHEZ José de Monteux, PUJOL Olivier de Castelvînest.

#### RESULTATS DU QUIZZ CHUCK ROCK

OSSARD Christophe d'Amiens, DUREAU Magané d'Argenteuil, KERBRAT Julien de St-Martin, CHAUGNY Johann de Liancourt, BECHLER Antonin d'Illfurth, BURON François de Segré, LAURENT Daniel de Bron, LIMOUSIN Nicolas de Lievin, HELLEBOID Marc-Antoine d'Auray, MIGARD Rémi de Chessy, BESSON Laurent de Beaulieu-sous-la-Roche, PORTHA Emmanuel de Besançon, RIVA Olivier de Deuil-la-Barre, MUNOZ Arnaud de Nevers, SAMMARCO Grégory de Lievin, GARCIA Lionel de Marseille, LATAPPY Stéphane de Mont-de-Marsan, BARLOGIS Bruno de Grand-Charmont, GUILLON Thierry de Colombes, PRIMAUD Yann d'Augerville-la-Rivière, MONTAGNE Youri de Mouans-Sartoux, GOUGA Franck de Biot, MICHEL Raoul de Brives-sur-Charensac, BLASSIAU Cyril de Villeteuse, HIRIGOYEN Xavier de Cambau-les-Bains, MARTINS Raphaël de Villeneuve-St-Georges, DUPARC Philippe de l'Hôpital, VIDAL Stéphane de Loupian, MILLERE Matthias du Perreux-sur-Marne, LAMBERT Romain de Pitres, LAPORTE Sébastien de Montigny-le-Bretonneux, BINARD Cédric du Val-de-Reuil, TONET Auréliano de Paris, MARC Stéphane de Santec, MARCO Nicolas de Canet-Plage, GUILLERME Antony, FURTAK Frédéric de Jassans, JOLIVET Johan de Bonneville, NASSY Philippe de Caen, GARAUD Jean-Pierre de Milly.

#### RESULTATS DU CONCOURS F1 POLE POSITION

PARU DANS LE PLAYER ONE N° 37

1<sup>er</sup> prix : 1 journée de stage de pilotage, au volant de la monoplace Formule Ford sur le circuit routier de Montléry.

HIRSCH Paul de Drancy.

Du 2<sup>e</sup> au 11<sup>e</sup> prix : 1 jeu F1 POLE POSITION (SNIN ou GB).

BAUCHER Didier de Mitry-Mory, REMI Jean-Marc de Reims, DUPUIS Catherine de Lille, ACRES Michele d'Évreux, TROUBLE Maryline d'Ivry-sur-Seine, SIMON Stéphane de Delme, POMONT Jacques de Belgique, BUCHE Sylvain de Bordeaux, JANTEL Patrick de St-Mandé, FERY Jeannette de Salon-de-Provence.

# ESPACE 3

## News

N° 6 - Février 1994

### NOTRE MASCOTTE VOUS RAPPORTE DE LAS VEGAS DES NOUVEAUTES ENCORE PLUS DEMENTES !!!

#### LA 3DO

##### ESPACE 3

LE ARDER DU MARCHÉ, CE N'EST PAR HASARD !

3 RAISONS D'ACHETER CHEZ ESPACE 3

Chez ESPACE 3 les 3 DO fonctionnent en 220v à l'aide d'un cordon secteur aux normes VDE européennes. Il n'y a pas de transformateur 110/220v extérieur tout-à-fait hors normes et

dangereux !

##### 3 DO PÂL ?

OUI CHEZ ESPACE 3

Nos 3 DO sont équipées d'un transcodeur NTSC/RGB interne.

Ce transcodeur de haute qualité respecte parfaitement le rapport de la chrominance sur la luminance, ce qui permet d'avoir des couleurs très fidèlement reproduites. Vous avez

une sortie directe par péritel. Dans l'avenir, si vous achetez une TV NTSC : pas de problème, vous pourrez toujours utiliser votre sortie NTSC DIRECTE

- - -  
Vous bénéficiez toujours comme pour toutes nos consoles d'une garantie d'1 an, pièces et main d'oeuvre, dans tous les magasins ESPACE 3

#### 3 TOPS SUR SUPER NINTENDO

**NBA JAM** : le meilleur jeu de basket de tous les temps : 549 F chez ESPACE 3. **PRECOMMANDEZ ! NOUS VOUS LIVRERONS LE 4 MARS AVEC UN CADEAU.**

**DRAGON BALL Z 3 ou ACTION GAME 2** : disponible chez ESPACE 3 au prix de 690 F.

Chez ESPACE 3 vous avez été déjà plus de 1000 à acheter ce jeu. La spéculation sur ce jeu à été très forte.

Nous l'avons nous même payer cher pour pouvoir vous satisfaire. Nous n'avons pas profité, comme certains (nous ne citerons pas de nom) pour le vendre 900 F ! Nous ne l'avons pas non plus annoncé à 599 F ou moins pour ne livrer que 10 pièces à quelques clients en les obligeant à acheter d'autres jeux ! et quels jeux ! (nous ne citerons toujours pas de nom).

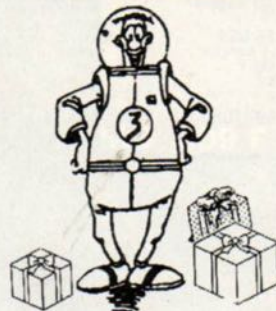
**LAMBORGHINI AMERICAN CHALLENGE**. Notre coup de coeur. Plus qu'un jeu de formule 1. Mérite le prix de l'originalité.

info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO - info 3DO

Comme vous le savez 3DO est un standard, vous n'aurez donc aucun problème d'adaptateur. Un jeu dément vient de sortir : **TOTAL ECLIPSE. LE PISTOLET** : sortie FÉVRIER. - 300 jeux en cours d'élaboration. La **CARTE FULL MOTION VIDEO** permettant de lire les films VIDEO CD est annoncée pour Mars.

**POUR LES AMATEURS DE BASTON : UNE SURPRISE VOUS ATTEND EN JUIN !**

### SCOOP ! ESPACE 3 BORDEAUX OUVRE SES PORTES



UN CADEAU POUR NOS AMIS DU SUD OUEST  
**ESPACE 3 OUVRE A BORDEAUX CENTRE VILLE**  
En face du cinéma "LE FRANCAIS"  
15 rue Condillac  
33000 BORDEAUX  
Tel : 56 94 78 06

### ET TOUJOURS SUR LE 3615 ESPACE 3

#### LE SUPER QUIZZ

GAGNEZ  
**UNE CONSOLE  
JAGUAR**  
jusqu'au 28 février

👉 LE CATALOGUE COMPLET AVEC TOUTES LES NOUVEAUTES

👉 EN CONSULTANT LE 3615 ESPACE 3 DECOUVREZ LA TOTALITE DE NOTRE CATALOGUE


👉 POUR ETRE SERVI PLUS VITE PASSEZ VOS COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE 3

👉 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

# ESPACE 3 games



## SUPER NES USA

**SUPER NES USA**  
+ Prise péritel + 1 manette  
**990 F**

**SUPER NES USA**  
+ Prise péritel + 1 manette +  
ACTRAISER 2  
**1390 F**

**SUPERSCOPE + 6 JEUX** **299 F**  
**MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS** **590 F**  
**MANETTE SUPER 4** **99 F**

ACTRAISER 2	495,00
ADDAMS FAMILY 2	395,00
AMAZING TENNIS	395,00
AMERICAN GLADIATORS	395,00
BATTLETOADS VS DOUBLE DRAGON	395,00
BUSSY	495,00
CALIFORNIA GAMES	395,00
CAPTAIN OF AMERICA	495,00
CHAMPION SHIP POOL	495,00
CHESTER CHEETAH	395,00
CHUCK ROCK	395,00
CLAYFIGHTER	495,00
CLIFHANGER	495,00
COOL WORLD	495,00
DRACULA	495,00
DR FRANKEN	495,00
EQUINOX	495,00
EVO	539,00
FATAL FURY	495,00
GPI	495,00
GODS	395,00
GOOF TROOP	495,00
GREAT WALDO SEARCH	395,00
HIT THE ICE	395,00
HYPER VOLLEY BALL	495,00
INSPECTOR GADGET	495,00
JIMI POWER : THE LOST DIMENSION	495,00
KING ARTHUR'S WORLD	495,00
LEGEND	495,00
LETHEL ENFORCER + GUN	590,00

MARIO IS MISSING	395,00
MECH WARRIOR	495,00
MEGAMAN X	549,00
MICKEY MYSTICAL QUEST	449,00
NBA JAM (4MARS)	549,00
NBA SHOWDOWN	549,00
NHPLA 94	495,00
OUTLANDER	395,00
PALADDIN'S QUEST	495,00
OUT OF THIS WORLD	395,00
PHALANX	395,00
ROAD RUNNER DEATH VALLEY	395,00
ROBOCOP VS TERMINATOR	395,00
ROCK AND ROLL RACING	495,00
ROCKY RODENT	495,00
ROMANCE OF 3 KINGDOMS 3	590,00
RUN SABER	495,00
SECRET OF MANA	590,00
SHADOW RUN	590,00
SHANGHAI	TEL
SIM ANT	395,00
SIM EARTH	495,00
SONIC BLASTMAN	539,00
STAR FOX	395,00
STREET COMBAT	299,00
STRIKER	299,00
SUNSET RIDERS	495,00
SUPER BOMBERMAN + MULTITAP	495,00
SUPER EMPIRE STRIKE BACK	590,00
SUPER GOAL	590,00
SUPER STRIKE EAGLE	395,00
TAZMANIA	495,00
TERMINATOR	495,00
TERMINATOR 2	395,00
TMTT - TOURNAMENT FIGHTERS	495,00
TOM & JERRY	549,00
TONY MOLA SOCCER	395,00
TOP GEAR 2	495,00
TOYS	495,00
UTOPIA	495,00
WINGS COMMANDER2	495,00
WOLFCHILD	495,00
YOSHI'S COOKIE	449,00
ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR	495,00

### ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE

**GENIAL !!!** permettant d'utiliser les cartouches US et Japonaises  
Une bonne également avec SUPER MARIO KART et STAR FOX  
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 79 F - AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F  
AVEC DEUX CARTOUCHE ACHETEE : GRATUIT ou pour l'achat de 2 jeux SNES ou SFAM, 1 rallonge pour manette SNES, SFAM ou SNIN avec enrouleur  
ADAPTATEUR DATEL 60 HZ : 149 F  
AVEC 1 JEU ACHETE : 99 F

## SUPER FAMICOM

**SUPER FAMICOM**  
+ Alimentation+ Prise péritel **1390 F**

**SUPER FAMICOM**  
+ 1 cartouche au choix ( valeur maxi de 590 F) **1790 F**

ART OF FIGHTING	590,00
BASTARD	690,00
<b>DRAGON BALL Z 3</b>	<b>690,00</b>
EXHAUST HEAT 2	490,00
FAMILY TENNIS	490,00
FATL FURY II	690,00
FIRE EMBLEM	TEL
GOEMON FIGHT 2	690,00
HOKUTO NO KEN 7	690,00
LOONEY TOON (ROAD RUNNER)	390,00
MACROSS	645,00
MAGIC JOHNSON SUPER DUNK	590,00
MARIO ET WARIO	490,00
NEW TETRIS 2	490,00
POPULOUS II	299,00
POWER ATHLETE	490,00
RAMNA 1/2 2	549,00
RAMNA 1/2 3	645,00
R TYPE 3	590,00
RUSHING BEAT SHURA	490,00
SENGOKU DENSOY	490,00
SKY MISSION	299,00
SONG MASTER	390,00
SUPER DUNK STAR	390,00
SUPER FORMATION SOCCER 2	390,00
SUPER NBA BASKET BALL	390,00
SUPER PINBALL	629,00
SUPER VOLLEY BALL 2	490,00
SUPER VOLLEY BALL TWIN	390,00
TETRIS 2	449,00
TWIN BEE 2	590,00
USA ICE HOCKEY	299,00
VALKEN ( CIBERNATOR)	390,00
WORLD HEROE	490,00

## SUPER NINTENDO

**SUPER NINTENDO+ MORTAL KOMBAT** **990 F**

ADDAMS FAMILY 2	439,00
AERO THE ACROBAT	479,00
ALIEN 3	399,00
ALADDIN	448,00
ASTERIX	439,00
BATTLETOADS	449,00
BULL VS BLAZERS	349,00
BUSSY	449,00
COOL SPOT	469,00
DAFFY DUCK	479,00
DENIS LA MALICE	439,00
DESERT STRIKE	439,00
DRAGON'S LAIR	349,00
F1 POLE POSITION	479,00
FLASH BACK	469,00
JOHN MADDEN 94	489,00
LAMBORGHINI CHALLENGE	479,00
MARIO COLLECTION	389,00
MARIO KART	389,00
<b>NBA JAM (4 MARS)</b>	<b>549,00</b>
NHLPA HOCKEY	439,00
NIGEL MANSELL	449,00
PINK PANTHER	479,00
RAMNA 1/2 2	489,00
ROBOCOP	439,00
RUN SABER	469,00
SIM CITY	389,00
SPIDERMAN X MAN	439,00
STREET FIGHTER 2 TURBO	489,00
SUPER AIR DIVER	479,00
T2 : JUDGEMENT DAY	469,00
THE LOST VIKING	449,00
VAL D'ISERE	479,00
WORLD CLASS RUGBY	469,00
WORLD HEROE	490,00
WWF 2 : ROYAL RUMBLE	590,00
ZELDA 3	389,00

### PROMO SUPER NINTENDO

BOB	299,00
CANTONA FOOTBALL	399,00
EARTH DEFENSE FORCE	199,00
JURASSIC PARK	299,00
L'ARME FATALE	299,00
MORTAL KOMBAT	299,00
MR NUTZ	489,00
POPULOUS	399,00
STAR WING	199,00
SUPER KICK OFF	299,00
SUPER SWIV	199,00
WORLD LEAGUE BASKETBALL	299,00

## GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 99 F

**F1 RACE + ADAPTATEUR 4P** **199 F**

BC KID	99,00
DENIS LA MALICE	249,00
DR FRANKEN 2	249,00
DUCK TALES 2	249,00
EMPIRE STRIKES BACK	249,00
FINAL FANTASY LEGEND III	299,00
F1 POLE POSITION	259,00
JOE AND MAC	99,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE	249,00
MEGAMAN 4	249,00
MORTAL KOMBAT	249,00
NIGEL MANSEL	229,00
ROAD RUSH	249,00
SUPERMARIOLAND II	229,00
SUPER MARIOLAND III	279,00
TERMINATOR II	129,00
TINY TOON 2	249,00
TITUS THE FOX	229,00
TOM & JERRY 2	249,00
TOP RANK TENNIS	195,00
TRACK AND FIELD	99,00
UNIVERSAL SOLDIER	99,00
YOSHI'S COOKIE	195,00
ZELDA	249,00

## ACCESSOIRES

<b>2 MANETTES SANS FIL PROG</b>	<b>299 F</b>
<b>JOYSTICK ARCADE PRO 5</b>	<b>299F</b>
<b>6 BOUTONS, COMPATIBLE MEGADRIVE</b>	
<b>ET SUPER NINTENDO/SUPER FAMICOM</b>	
<b>ACTION REPLAY PRO</b>	<b>395 F</b>
<b>POUR SNES/SFC/SNIN</b>	
Permet d'être utiliser comme ADAPTEUR UNIVERSEL	
<b>ACTION REPLAY PRO</b>	<b>299F</b>
<b>POUR GAME BOY OU GAME GEAR</b>	
<b>MANETTE ASCII</b>	<b>109F</b>
<b>MANETTE SUPER AVANTAGE</b>	<b>279F</b>
<b>MANETTE ASCII FIGHTER STICK</b>	<b>349F</b>

**LA JAGUAR**  
**DISPONIBLE CHEZ**  
**ESPACE 3**  
**1790 F**  
**AVEC 1 JEU**

## NEO GEO

<b>NEO GEO</b>	<b>1990 F</b>
<b>NEO GEO + 1 CARTOUCHE D'UNE VALEUR DE 590 F</b>	
<b>MAXI, AU CHOIX</b>	<b>2490F</b>
<b>MANETTE</b>	<b>490 F</b>
<b>MEMORY CARD</b>	<b>229 F</b>

ALFA MISSION II	690,00	NAM 1975	590,00
ART OF FIGHTING	1290,00	RIDING HERO	490,00
ART OF FIGHTING 2	TEL	SAMOURAI SHOW DOWN	1590,00
BLUES JOURNEY	490,00	SENGOKU II	1490,00
EIGHT MAN	790,00	SUPER BASEBALL 2020	590,00
FATAL FURY SPECIAL	1590,00	SUPER SIDE KICKS	1490,00
FATAL FURY II	1290,00	TOP PLAYER GOLF	490,00
FOOTBAL FRENZY	990,00	TRASH RALLYE	890,00
GHOST PILOT	490,00	3 COUNT BOUNT	1290,00
LAST RESORT	1290,00	<b>VIEW POINT</b>	<b>1290,00</b>
MAGICIAN LORD	690,00	WORLD HEROE II	1290,00
MUTATION NATION	990,00		

## NEC

<b>PROMO : LISTE SUR DEMANDE OU SUR 36.15 ESPACE 3</b>	
<b>QUELQUES EXEMPLES :</b>	
BOMBERMAN + SODI 5 + 4 MANETTES	199,00
BOMBERMAN 94- SODI 5 + 4 MANETTES	489,00
CIBER CITY ODEON	99,00
DARIUS PLUS	69,00
DOUBLE O	129,00
RABIO LE PLUS	69,00
SPRIGGAN	129,00
STAR PARODIER	149,00
STREET FIGHTER 2	299,00
<b>NOUVEAUTES :</b>	
DRACULA X	499,00
ARCADE CARD	TEL



VENTE PAR CORRESPONDANCE \*TEL : 20 87 69 55 \*FAX : 20 87 69 75

PARIS

2 rue Théophile Roussel  
75012 PARIS  
TEL : 43 45 93 82

LILLE

4 rue Faidherbe  
TEL : 20 55 67 43

15 rue Condillac  
TEL : 56 94 78 06

STRASBOURG

6 rue de Noyer  
TEL : 88 22 23 21

39 rue Saint-Jacques  
TEL : 27 97 07 71

BORDEAUX

44 rue de Béthune  
TEL : 20 57 84 82

DOUAI

## MEGADRIVE

### NBA JAM (4 MARS) 499 F

ADDAMS FAMILY (EUR)	385,00	NBA JAM (4 MARS)	499,00
ALADDIN (EUR)	425,00	NHL HOCKEY 94 (4JOUEURS) (EUR)	425,00
ASTERIX (EUR)	385,00	NIGEL MANSEL (USA)	TEL
ATOMIC RUNNER (EUR)	299,00	PINK PANTHER (EUR)	425,00
BEST OF THE BEST (USA)	425,00	POPULOUS 2 (EUR)	385,00
BULLS VS BLAZERS (USA+EUR)	385,00	POWER ATHLETE (DEADLY MOVES) (USA)	385,00
CAPTAIN OF AMERICA (USA)	299,00	PUGSY	495,00
DAVIS CUP TENNIS (USA)	385,00	PUYO PUYO (DT ROBOTNIC)(JAP)	299,00
DINOSAURS FOR HIRE (USA)	425,00	ROAD RASH II (EUR)	385,00
ETERNAL CHAMPIONS	523,00	ROBOCOP VS TERMINATOR (USA)	425,00
FATAL FURY (USA)	345,00	ROCKET KNIGHT ADVENTURES (JAP)	385,00
FIFA SOCCER (EUR)	419,00	ROYAL RUMBLE	490,00
FORMULA ONE 'EUR)	385,00	SHINOBI III (JAP)	385,00
GAUNTLET 4	TEL	SONIC 3	TEL
GENERAL CHAOS (EUR)	425,00	SONIC SPINBALL (EUR)	425,00
GLOBAL GLADIATOR (USA+EUR)	295,00	SPIDERMAN X MEN (USA)	425,00
GLOC (EUR)	385,00	SUPER KICK OFF (EUR)	385,00
GUNSTARS HEROES	385,00L	TECHMO WORLD CUP (EUR)	345,00
HAUNTING (EUR)	425,00	TERMINATOR 2 JUDGEMENT DAY (EUR)	385,00
HOOK (USA)	425,00	TINY TOON (EUR)	299,00
INTERNATIONAL RUGBY (EUR)	425,00	TMNT HYPERSTONE HEIST (EUR)	385,00
JOHN MADDEN 94 (EUR)	425,00	TMNT TOURNEMENT FIGHTER (USA)	495,00
JURASSIC PARK (EUR)	385,00	TOE JAM AND EARL 2 (USA)	425,00
LA BELLE ET LA ETE (USA)	425,00	ULTIMATE SOCCER (EUR)	385,00
LAND STALKER (EUR)	425,00	VIRTUAL PINBALL (EUR)	425,00
LOTUS II (EUR)	425,00	WIMBLEDON TENNIS (4JOUEURS)(EUR)	385,00
MICKEY ULTIMATE CHALLENGE (USA)	TEL	WINTER OLYMPIC (EUR)	425,00
MORTAL KOMBAT (EUR)	419,00	X MEN (EUR)	385,00
NBA ALL STAR CHALLENGE (EUR)	385,00	ZOMBIES ATE MY NEIGHBOR (USA)	425,00

## MEGA PROMOS !

AQUATIC GAMES (USA)	199,00
ALIEN 3 (EUR)	199,00
ATOMIC ROBOKID (JAP)	149,00
AYRTON SENNA GP (JAP)	199,00
BATTLE TOADS (JAP)	199,00
BATMAN RETURN (EUR)	199,00
BIOHAZZARD BATTLE (60Hz) (USA)	190,00
BLOCK OUT (JAP)	99,00
CHAMPIONSHIP PRO AM (USA)	129,00
CRYING (JAP)	190,00
DARIUS II (USA)	149,00
DICK TRACY (EUR)	199,00
F22 INTERCEPTOR (JAP)	199,00
GOLDEN AXE III (JAP)	199,00
GYNOUNG (EUR)	149,00
JOHN MADDEN 92 (USA)	149,00
JORDAN VS BIRD (USA)	149,00
KID CHAMELEON (JAP)	99,00
LHX ATTACK CHOPPER (USA)	199,00

<b>BUBSY STREET FIGHTER II'</b>	<b>299,00</b>
LITTLE MERMAID (USA)	<b>479,00</b>
MICKEY DONALD (JAP)	199,00
OUT RUN 2019 (JAP)	199,00
ROAD RASH (JAP)	199,00
ROBOCODE (JAP)	99,00
SAINT SWORD (JAP)	99,00
SLIM WORLD (USA)	199,00
SPEEDBALL 2	159,00
STRIDER (EUR)	199,00
SUNSET RIDERS	159,00
THUNDER FORCE III (JAP)	199,00
TOE JAM EARL (EUR)	99,00
UNDEADLINE (EUR)	149,00
VERITEX (EUR)	129,00
WONDERBOY 3 (EUR)	129,00
ZERO WING (EUR)	129,00

ADAPTEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F  
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 49 F  
AVEC DEUX CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

ADAPTEUR 60 HZ MEGAKEY POUR CARTOUCHES USA : 149 F  
AVEC UN JEU ACHETE : 99 F

## AMIGA CD 32

### AMIGA CD + OSCAR + DIGGERS 2490 F

D. GENERATION	219,00	PINBALL FANTASY	229,00
SLEEP WALKER	249,00	ZOO	259,00
OVER KILL	229,00	SENSIBLE SOCCER	229,00
NIGEL MANSELL	289,00	MICROCOSM	349,00

## 3 DO

### 3 DO + CRASH & BURN : NTSC 5490 F PAL 5890 F

JOINS THE PARADE	395,00	FUN PACK	395,00
IT'S A BIRD LIFE	395,00	STELLAR 7	495,00
BATTLE CHESS	495,00	MAD DOG MC CREE	495,00
DRAGON'S LAIR	495,00	OUT OF THIS WORLD	495,00
TOTAL ECLIPSE	495,00	NIGHT TRAP	495,00
MEGA RACE	495,00	LEMMINGS	495,00
PISTOLET	TEL	ESCAPE FROM MONSTER MANOR	495,00
JOHN MADDEN FOOTBALL	549,00	MICROCOSM	495,00

**GENIAL! LE CDX PRO 399 F**  
PERMET D'UTILISER LES CD EUROPEENS ET US  
SUR VOTRE MEGA CD

## MEGA CD

MEGA CD 2	1790 F
MEGA CD 2 (V.F.)+ ROAD AVENGER	1990 F

## MEGA CD JAPONAISE

BARI ARM	250,00	PRINCE OF PERSIA	250,00
ELECTRIC NINJA ALESTE	250,00	RAMNA 1/2	449,00
FINAL FIGHT	250,00	WONDER DOG	250,00

## MEGA CD USA

BATMAN RETURN	385,00	LETHAL ENFORCER + GUN	549,00
CHUCK ROCK	425,00	MAD DOG MC CREE	425,00
CLIGHANGER	425,00	MICROCOSM	495,00
DOUBLE SWICH	495,00	MONKEY ISLAND	449,00
DRACULA	495,00	NHL 94	495,00
DUNGEON MASTER	449,00	POWER MONGER	425,00
ECCO LE DAUPHIN	425,00	SPIDERMAN	495,00
EUROPEAN RACERS	425,00	SEWER SHARK	385,00
GROUND ZERO	495,00	SHERLOCK HOLMES 2	449,00
INDIANA JONES	449,00	SUN OF CHUCK	495,00
JOE MONTANA	495,00	TERMINATOR	495,00
JURASSIC PARK	449,00	WILLY BEMISH	449,00
KRISS KROSS	449,00		

## MEGA CD EUROPE

DUNE	385,00	SONIC CD	425,00
FINAL FIGHT	385,00	SILPHEED	425,00
HOOK	385,00	THUNDER HAWK	425,00
JAGUAR XJ220	385,00	WOLFCHILD	385,00
MORTAL KOMBAT	385,00	WONDERDOG	385,00
NIGHT TRAP	449,00	WWF : RAGE IN THE CAGE	385,00
SHERLOCK HOLMES	385,00		

NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES  
TOUTES LES SEMAINES  
N'HESITEZ PAS A CONSULTER  
LE 36.15 ESPACE 3

LIVRAISONS  
RAPIDES PAR  
COLISSIMO

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F)	
<b>TOTAL A PAYER</b>	

Nom : ..... Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... Ville : .....  
Age : ..... Téléphone : ..... Signature (signature des parents pour les mineurs) :  
Je joue sur :  
SUPER NINTENDO  MEGADRIVE  GAME BOY   
SUPER NES  MEGA CD  GAME GEAR   
SUPER FAMICOM  NEO GEO

\* CEE, DOM-TOM :  
cartouches : 40Frs / consoles : 90 Frs

Mode de paiement :  Chèque bancaire  Contre Remboursement + 35 Frs  Carte Bleue N° .....

Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC -

Date de validité : ...../...../..... Signature : .....

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix variables, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la parution - Toutes les marques citées sont déposées par leurs propriétaires respectifs - Dans la limite des stocks disponibles.

# CES DE LAS VEGAS : LA



C'est au Treasure Island, dans les chambres entourées en rouge que logeaient les reporters de Player One

**Welcome back in Las Vegas, comme chaque année, au mois de janvier, tous les pros du business se donnent rendez-vous dans la plus célèbre ville du Nevada pour la grande foire du jeu vidéo. Et même si, cette fois, l'ambiance n'était pas vraiment délirante, les équipes de *Player One* et de *Télévisator 2* se sont associées pour vous faire un compte rendu complet de ce salon.**



Quoi de neuf à Las Vegas ? En plus du Treasure Island (photo du haut), où logeaient les équipes de Player et de T2, deux nouveaux hôtels ont été construits en un an. Le Luxor (photo de gauche) et le MGM Grant (le plus grand hôtel du monde). Mais la véritable star du CES fut évidemment Virtua Racing sur MD qui a écrasé de toute sa classe tous les autres jeux. Cette année encore, Sega sort vainqueur de ce salon.

Dossier réalisé par  
Crevette « Two for one »,  
Photos : Jean-Phi « Amazing »  
et Pedro « Poker »,  
Real entertainer :  
Freddy « Funky » Hausser.  
Une production d'Alain  
« Luxor » Kanouche.

# FIN D'UNE ÉPOQUE ?

Nous aurions pu titrer « Waterloo, morne plaine », tant ce CES fut, pour la première fois, décevant au niveau des nouveautés. Il faut dire qu'en ces temps de crise, c'est pas la joie chez les éditeurs. Mais là n'est pas la vraie raison de tant de morosité, car, si l'on regarde bien, le marché du jeu vidéo est encore l'un de ceux qui se sont les mieux portés en 93 et qui ont dégagé le plus de gains. Certains éditeurs, comme Virgin, Acclaim, Electronic Arts ou Capcom, ont

même décroché le jackpot. Non, la vraie raison, c'est que l'on est en pleine période de transition. Nous assistons à la naissance d'une nouvelle époque ! Les NES, Megadrive et Super NES ont ouvert la voie à de nouveaux acteurs qui s'appellent : Saturn, Play Station et Project Reality. C'est une toute nouvelle génération de machines qui va débarquer de fin 94 jusqu'à mi-96. Nintendo et Sega seront toujours là, mais ils devront compter avec un gros nouveau... Sony !

Fini l'hégémonie du duo, c'est désormais un trio qui a toutes les chances de mener la danse. Et c'est ça, en fait, la grande nouveauté de ce CES de Las Vegas ; Sony était sur toutes les lèvres avec sa Play Station (voir p. 41). Du coup, les consoles 16 bits apparaissent de plus en plus comme des machines de transition, au bon sens du terme, un passage nécessaire entre la première génération des 8 bits et les machines multimédias du futur... Alors que deviennent

les 3DO, Jaguar et autre CDI ? Trop chères, mal ciblées ou mal distribuées, elles vont avoir du mal à lutter contre les trois machines citées plus haut. Le monde du jeu vidéo change, avec un lot de nouveautés — comme le Full Motion Video, le multimédia, le CD — qui vont peut-être modifier l'essentiel de ce que nous recherchons dans les consoles, soit l'intérêt pur du jeu, au profit de la qualité technique. Qu'est-ce qu'on se marrait bien sur nos consoles 8 bits...

# SEGA TROUVE LA SÉRÉNITÉ

Encore un nouveau CES que l'on va pouvoir porter à l'actif de Sega. Pour la deuxième année consécutive, Sega se démarque par son originalité, sa vivacité et son dynamisme.



Bref, le marketing de Sega prend sa vitesse de croisière, profitant du fait qu'en face, Nintendo est dans une période plutôt léthargique et n'a pas (encore ?) lancé de véritable contre-attaque.

Suivant l'ambiance générale du salon, Sega n'avait pas beaucoup de nouveautés à montrer, mais le peu a suffi à faire la différence. Et puis la Megadrive se porte bien en Occident. Le Mega CD, quant à lui, dispose d'un statut assez particulier puisqu'après avoir discuté avec l'ensemble des éditeurs et des acteurs du marché, on sait qu'il est unanimement considéré par le milieu comme une machine de transition, et que la sortie pro-

chaine de la Saturn (voir encadré) lui sera fatale. Pourtant, il s'est honnêtement vendu aux USA (1 million d'après Sega). Les éditeurs investissent donc un minimum dans le dévelop-

pement, et sortent juste quelques titres, histoire de se faire un peu d'argent de poche (c'est toujours bon à prendre). Quant à l'avenir, il tient en un seul mot : Saturn.



En attendant la Saturn, le Mega CD continue de se vendre aux U.S.A.

# SEGA CORP.



Incredible ! Grâce au DSP que Sega a placé dans la cartouche, Virtua sur MD restitue toutes les sensations de l'arcade.

## VIRTUA RACING (Megadrive)

Cherchez pas, c'est l'événement du salon. Cela faisait très longtemps que Sega nous promettait d'adapter sa borne d'arcade vedette sur Megadrive... Eh bien, c'est fait ! Et avec panache (sans alcool !), contournant les limitations techniques de la Megadrive en ajoutant un DSP (un processeur de traitement des signaux

digitaux) dans la cartouche. Le DSP précalcule toutes les données en 3D, avant de les envoyer au processeur central de la Megadrive, qui, lui, orchestre tous les éléments et la gestion du jeu. Et comme le processeur central de la Megadrive est assez rapide (68 000 fréquencé à 7,5 MHz), il ingurgite sans broncher les données en provenance du DSP. De plus, les program-



Même en mode deux joueurs, Virtua reste au top niveau.



Sur le stand Sega, une version de Virtua Formula One était présentée. Idéale pour se détendre entre deux rendez-vous.

meurs de chez Sega ont su parfaitement gérer cette architecture bicéphale, et le résultat est à tomber par terre. Pour moi qui connaît la borne sur le bout des doigts, je peux vous dire que cette adaptation est parfaite, la jouabilité excellente, les circuits sont respectés, et les sensations extraordinaires. Et, en plus, on peut jouer à deux simultanés, avec l'écran splitté. Le bonheur !

## SUB TERRANIA (Megadrive)

Sub Terrania passait presque inaperçu sur le stand Sega, et pourtant c'était loin d'être le jeu le moins intéressant. Il reprend le même principe que l'un des vieux jeux de la NES, dans lequel on dirige un vaisseau attiré vers le bas

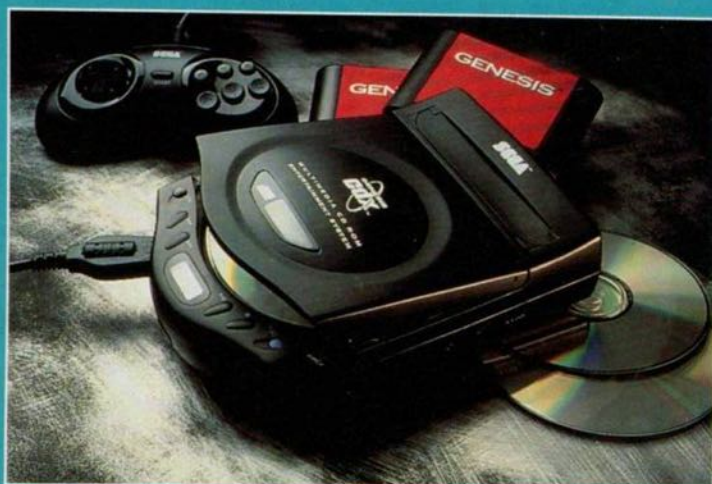
par la pesanteur. À coups de gaz, il faut diriger le vaisseau, et rechercher des mineurs prisonniers dans les gigantesques cavernes d'une mine. Ça n'est pas sans rappeler Asteroid au niveau des déplacements. En tout cas, je peux vous dire que c'est le genre de jeu qui ne paie pas de mine (c'est le cas de le dire !) mais qui peut vous scotcher pendant des heures devant un écran.



Sub-Terrania (MD).

# SEGA CDX

La seule nouveauté hardware du salon vient de chez Sega. Il s'agit du CDX. Késaco ? Le CDX est une machine géniale qui regroupe, dans un même boîtier, la Megadrive et le Mega CD. Jusque-là, rien de bien extraordinaire (le WonderMega est déjà comme ça au Japon), mais là où c'est carrément fabuleux, c'est que le tout est à peine plus gros qu'un Discman, et intègre des batteries qui permettent de l'utiliser comme CD audio portable en voyage ! Et comme le look de l'engin est particulièrement réussi, vous aurez compris que cette machine est incroyable. Il y a même un petit écran LCD sur le dessus, pour afficher les plages musicales quand vous l'utilisez en audio. On vous en fera une démonstration complète dès que la machine sortira en France (vers mars ou mai d'après Sega France).



Avec son look de Sony Discman, le Sega CDX a créé la surprise côté hardware.

### TOMCAT ALLEY (Mega CD)

Ce n'est un secret pour personne : le Tomcat est mon zinc préféré, et reste, vingt ans après son premier vol, le meilleur avion de chasse du monde. Alors quand j'ai vu les images de Tomcat Alley sur Mega CD, j'ai failli tomber dans les pommes !



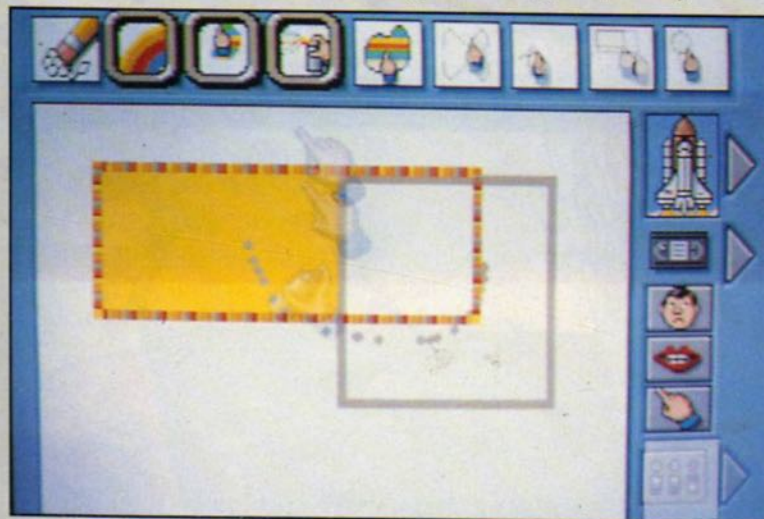
Un exemple de séquence vidéo sur Tomcat Alley (Mega CD).

Tout d'abord, j'ai cru qu'il s'agissait d'une bande annonce pour *Top Gun*, et puis, en regardant bien, je n'ai pas vu Tom Cruise, mais un démonstrateur, paddle en main. Bousculant tout le monde, j'ai approché cette merveille, tout en ressentant les premières frustrations. C'est sublime, il y a des dizaines de séquences vidéo filmées à bord d'un Tomcat, l'ambiance est digne d'un *Red flag* (les grandes manœuvres

annuelles de l'armée de l'air américaine), mais hélas votre intervention sur le jeu est trop limitée, et une fois que vous avez détruit un Mig (cinq minutes maxi), vous avez fait le tour du jeu. M'enfin bon, grâce à lui, j'ai gagné une casquette et passé un bon moment. À suivre pour un test plus en profondeur.

### MY PAINT (Mega CD)

Vous vous souvenez peut-être d'Art Alive, un programme de dessin qu'avait sorti Sega sur Megadrive il y a un bon bout de temps. Trop limité, il était resté confidentiel. Voilà qu'on remet ça chez Sega avec My Paint, et sur Mega CD. Il semble aussi que les erreurs du passé aient été gommées, puisque My Paint



My Paint (Mega CD).



Double Switch (Mega CD).

s'utilise avec la souris Sega (qui va bien finir par sortir un jour !), et propose des fonctions de dessin bien plus puissantes. Je dirai même plus, My Paint dispose de LA fonction qui faisait défaut à Art Alive et à Mario Paint : la loupe ! Grâce à ce nouvel outil, je pense qu'il sera possible de faire des dessins bien plus fins et précis. À découvrir donc avec intérêt lorsqu'il sera disponible dans notre contrée.

### DOUBLE SWITCH (Mega CD)

Mélange de *Night Trap* et de *Ground Zero Texas*, ce jeu fait une fois encore appel au principe des séquences vidéo interactives sur Mega CD. Alors que tout le monde est d'accord pour dire que ce type de jeu manque d'intérêt, les

éditeurs continuent d'investir des sommes énormes en développement. Double Switch en est l'exemple typique, puisque les concepteurs se sont carrément payés les services du réalisateur d'*Amityville IV* pour assurer la mise en scène des séquences vidéo. À la sortie c'est beau, mais on est plus spectateur que joueur.

### PRIZE FIGHTER (Mega CD)

Prize Fighter est un jeu assez bizarre, une sorte de film sportif interactif, combinant des séquences vidéo avec des combats digitalisés. Encore une fois, ce genre de jeu (si l'on peut appeler ça ainsi !) n'a pas beaucoup d'intérêt, et cela prouve une nouvelle fois que les éditeurs sont très mal à l'aise pour développer sur CD.



Prize Fighter (Mega CD).

**DRAGON'S LAIR**  
(Mega CD)

Dragon's Lair fut le premier jeu sur Laser Disc en arcade. Il n'est donc pas étonnant de le retrouver sur Mega CD. Il est strictement identique à la version arcade (la résolution et le nombre de couleurs en moins). Certains adorent, d'autres détestent, moi je dirais que je balance entre les deux !



Dragon's Lair (Mega CD).

**SOULSTAR**  
(Mega CD)

Soulstar a été développé par Core Design, auquel on doit l'impressionnant Thunderhawk. Et on retrouve justement beaucoup des acquis de Thunderhawk dans ce shoot



Soulstar (Mega CD).

them up en perspective qui utilise le mode 7 du Mega CD. Ça bouge redoutablement vite et bien, les graphismes sont assez sympa, le peu que j'en ai joué m'a laissé une très bonne impression... À suivre de près !

**COLUMNS II**  
(Megadrive)



Columns II (MD).

Le Tetris clone de Sega n'avait pas fait reparler de lui depuis sa version Game Gear. Finalement le revoilà ! C'est donc la suite de cet excellent jeu de réflexion qui emménage sur Megadrive. À première vue, pas de grand chambardement, si ce n'est des graphismes de meilleure qualité et l'apparition d'un timer.

**CAPCOM**

**MICKEY'S MAGICAL QUEST**  
(Megadrive)

Une seule et unique nouveauté chez Capcom pour Sega, mais elle est assez surprenante, puisqu'il s'agit de l'adaptation de Mickey's Magical Quest sur Megadrive !



Mickey's Magical Quest (MD).

Je ne suis pas persuadé que ce soit le jeu qui manquait le plus aux possesseurs de Megadrive, mais la réalisation est tellement bonne et le résultat si proche de la version originale sur Super NES, qu'après tout cela valait sans doute la peine de le réaliser.

**KONAMI**

**CASTLEVANIA BLOODLINES**  
(Megadrive)

On vous en avait déjà parlé au dernier CES de Chicago, et on vous avait dit à l'époque qu'il n'était pas terrible pour un Castlevania, mais que ce n'était qu'une préversion, et qu'il devait être retouché. À



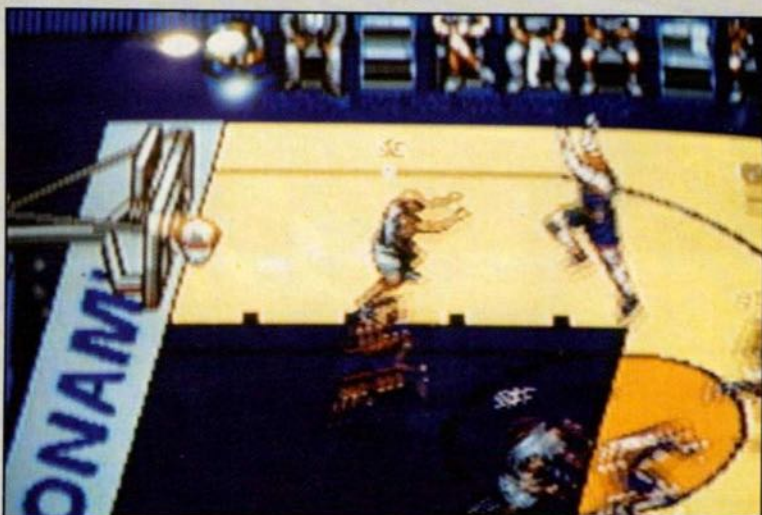
Castlevania (MD).

première vue, moi, je n'ai pas remarqué de changement, mais comme mes petits camarades l'ont trouvé vachement

côté des subtilités ! On gardera donc le suspens jusqu'au test complet. À propos de Castlevania, je tiens à vous signaler que la meilleure version de ce jeu est sortie il y a peu de temps sur NEC CD-Rom (voir NEC Club). Si vous possédez cette machine, précipitez-vous, c'est un véritable collector !

**DOUBLE DRIBBLE**  
(Megadrive)

Voici une nouvelle qui ne va pas faire plaisir à Iggy pour lequel Double Dribble (à l'époque sur NES) reste lié au souvenir d'un test maudit (qui entache toujours sa réputation, d'ailleurs !), mais cette simulation de basket-ball revient sur Megadrive. Alors, Iggy, y a combien de quarts-temps dans ce jeu ?



Double Dribble (MD).

**VIRGIN GAMES****JAMMIT**  
(Megadrive)

Au cas où personne ne s'en serait rendu compte, le basket est le sport à la mode en ce moment (et c'est pas moi que ça dérange, j'adore Jordan). À se demander si les sports vérolés comme le soccer (football européen) vont y résister. Bref, une boîte comme Virgin qui se veut branchée ne peut pas laisser passer un tel mouvement et y apporte son grain de sel avec une simulation du type One on One. Je doute que cela fasse autant de bruit qu'Aladdin en a fait du côté des jeux de plate-forme, m'enfin, qui vivra verra...

**DUNE II, BATTLE FOR ARRAKIS**  
(Megadrive)

Contrairement au premier Dune, réalisé par Philippe Ulrich (que je salue ici bien bas), ce n'est point un jeu d'aventure mais un wargame saupoudré de réflexion et d'un tout petit chouïa d'action. Moi, avec mon cerveau de moineau et mes goûts de bourrin, j'aime pas trop, mais j'ai un tas de copains qui en sont totalement fous. Et c'est vrai que c'est rudement bien foutu, mais faut rentrer dedans et aimer se prendre la tête. On vous expliquera tout quand on fera le test complet dans un prochain *Player*.

**ANOTHER WORLD**  
(Mega CD)

Version très décevante (surtout au niveau de la lenteur de l'animation) du hit d'Éric Chahy, notre génie national (qui était en touriste au CES, d'ailleurs). Au suivant !

**ELECTRONIC ARTS****SKITCHIN'**  
(Megadrive)

C'est le jeu phare du moment pour Electronic Arts. Mais autant le dire tout de

suite, je trouve qu'ils ne se sont pas beaucoup pris la tête pour le faire. C'est facile comme recette, il faut prendre Road Rash, remplacer la moto par un roller-skate et changer quelques tout petits détails. Et on obtient ?... ben oui, un nouveau jeu ! Ah la la ! y a des fois où c'est magique de faire des hits, quand même ! Sur notre dos ? Nooon, qu'est-ce qui vous fait croire ça ?

**MUTANT LEAGUE HOCKEY**  
(Megadrive)

Décidément, l'originalité fait un peu défaut en ce moment chez EA (il faut ajouter qu'ils n'ont pas chômé l'année dernière !).

Après Skitchin', remake de Road Rash, voici Mutant League Hockey, croisement de Mutant League Football et de NHL Hockey.

À signaler, à ce propos, la sortie de NHL Hockey sur Mega CD.

**ACCLAIM****NBA JAM**  
(Megadrive)

Comme à son habitude, Acclaim sort ses grosses licences sur tous les formats. NBA Jam, qui est, rappelons-le, leur gros titre de l'année, n'échappe pas à la règle et s'incruste également sur Megadrive.

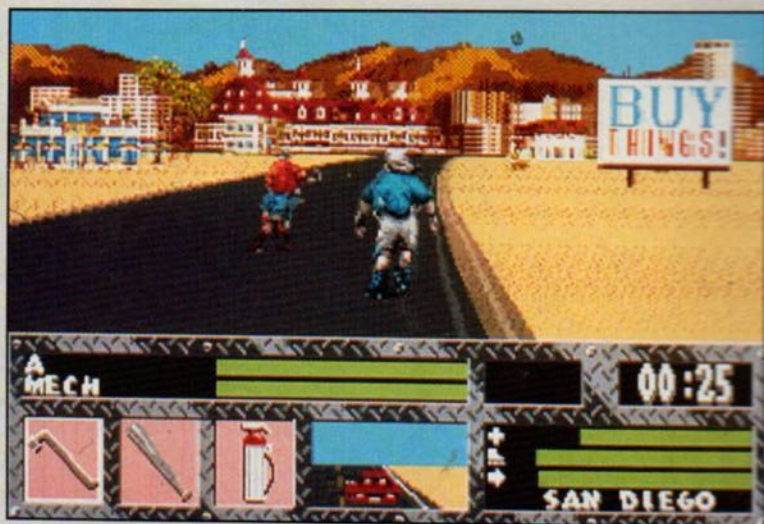
**ITCHY AND SCRATCHY**  
(Megadrive)

C'est l'adaptation d'un dessin animé célèbre aux USA.

**MORTAL KOMBAT**  
(Mega CD)

Le jeu de baston qui se targue d'être le plus violent (et déclenche, d'ailleurs, une énorme polémique autour de la violence dans les jeux aux États-Unis), s'installe sur Mega CD.

Voilà de quoi mettre l'eau à la bouche de tous les bastonneurs fous.



Skitchin' (MD).



Mortal Kombat (Mega CD).



Jammit (MD).



Dune II (MD).



Mutant League Hockey (MD).



NBA Jam (MD).



NBA Jam (MD).



Itchy and Scratchy (MD).



Bubsy II (MD).

**ACCOLADE**

**BUBSY II**  
(Megadrive)

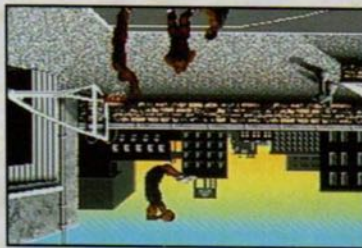
Le chat sauvage d'Accolade

aura beaucoup fait parler de lui en 93, et a l'air de vouloir récidiver en 94, puisque le second épisode de ses aventures est déjà pratiquement prêt. Cela ressemble au premier volet, avec quand même des nouveautés très intéressantes. Ainsi, le jeu n'est plus linéaire, mais des warp zones vous emmènent dans différents niveaux et endroits... dont nous reparlerons.

Encore un jeu de basket, cette fois à l'effigie de Barkley, (Megadrive)

**CHARLES BARKLEY BASKET**

Hull est l'un des plus grands joueurs de hockey sur glace (il ne vaut pas Wayne Gretzky quand même, mais il est au



Charles Barkley Basket (MD).

**BRETT HULL HOCKEY**

(Megadrive)

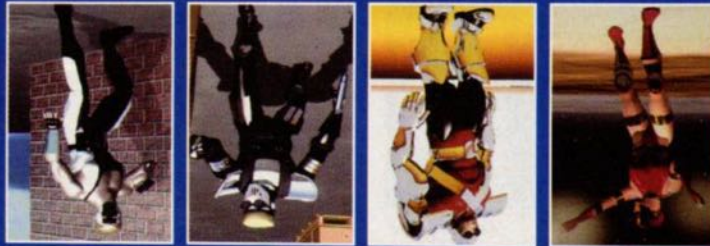
Ben oui, c'est bateau ce que je vais dire, mais Brett Hull est l'un des plus grands joueurs de hockey sur glace (il ne vaut pas Wayne Gretzky quand même, mais il est au

prêt. Cela ressemble au premier volet, avec quand même des nouveautés très intéressantes. Ainsi, le jeu n'est plus linéaire, mais des warp zones vous emmènent dans différents niveaux et endroits... dont nous reparlerons.

**JUGGERNAUTS**

(Megadrive)

Voilà un jeu qui, s'il est réussi, pourrait refaire le coup de tonnerre qu'a provoqué Mortal Combat. Vous l'aurez compris, il s'agit d'un jeu de baston, mais dont les héros ont été entièrement dessinés et animés sous Silicon Graphics, à partir des roughs d'un dessinateur de comics. En tout cas, le look des personnages est vraiment sauvage et assez fascinant. Reste à voir si la jouabilité et l'intérêt suivront...



Les quatre principaux combattants de Juggernauts. Impressionnant non ?

niveau de Mario Lemieux), et ce jeu est à son effigie. Que voulez-vous, pour vendre il faut... un nom !

**SPEED RACER**

(Megadrive)

C'est un jeu de course bizarre qui reprend un peu l'esprit de Cyber Formula, le dessin animé japonais.

**JVC**

**RISE OF THE ROBOTS**

(Megadrive)

Il s'agit d'un jeu de combat entre robots, peu intéressant, il faut bien le dire.

**REBEL ASSAULT**

(Mega CD)

Le fabuleux jeu de Lucas de trilogie de La Guerre des

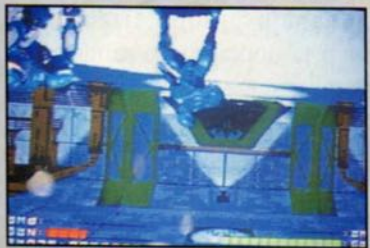


Bret Hull Hockey (MD).

Et c'est Technos, l'éditeur 1985 sur NES !), apparition remonte en effet à sur console (sa toute dernière s'était fait relativement discret Le bourfleur d'épinards

**TECHNOS**  
**POPEYE**  
(Megadrive)

étoiles. Conçu spécialement pour les CD-Rom PC, Rebel Assault ne démerite pas dans sa version Mega CD. Un jeu culte, tout comme la série de films dont il est tiré.



Rise of the Robots (MD).



Speed Racer (MD).



Popeye (MD).



Popeye (MD).





Lunar the Silver Star (Mega CD).

## WORKING DESIGN

### LUNAR THE SILVER STAR (Mega CD)

Lunar est sorti il y a un bon bout de temps au Japon, mais fait seulement son entrée en Occident. C'est un fabuleux jeu d'aventure... Peut-être même le meilleur sur Mega CD.

### VAI (Mega CD)

Dans le même esprit que Lunar, un jeu d'aventure au look manga, avec des mecchas (c'est comme ça qu'on appelle les robots genre Gundam ou Robotech) en prime.

### VIACOM BEAVIS AND BUTT-HEAD (Megadrive)

Si un jeu doit devenir mon titre culte sur ce salon, c'est bien celui-là ! Pour ceux qui ne seraient pas câblés, il faut que je vous explique que Beavis et Butt-Head sont les deux personnages fétiches de MTV, la chaîne musicale. Ces deux héros de dessin animé, volontairement abrutis, commentent avec une vulgarité hilarante et une bêtise particulièrement comique les programmes de MTV. Ils sont en même temps spectateurs et acteurs de leur propre chaîne. Du coup, ils sont devenus de véritables stars. À preuve, Viacom vient d'en faire un jeu. Moi qui les adule, ça me rend fou de penser que



Beavis and Butt-head (MD).



Fatal Fury 2 (MD).

je vais bientôt les avoir sur ma Megadrive...

Beavis : « Huh, this game looks pretty cool, huuuh ! »

Butt-head : — Haaa yeah, white-ass, but the two guys look stoopid ! ha ha ! »



Vai (Mega CD).

## TAKARA

### JOE AND MAC (Megadrive)

Sublime adaptation de la borne d'arcade de Data East, sans doute la plus fidèle sur console.

### FATAL FURY 2, KING OF THE MONSTER 2 (Megadrive)

Takara, comme c'est devenu l'habitude, continue d'adapter les jeux de la Neo Geo sur les 16 bits de Sega et de Nintendo.

C'est le cas pour Fatal Fury 2, le jeu de baston préféré de Chris (quand il souffle entre deux parties de Street Fighter II), et King of the Monster 2, que je trouve toujours aussi injouable.

## AMERICAN LASER GAMES

### MAD DOG MC CREE I, II (Mega CD)

Si vous fréquentez les salles d'arcade, vous connaissez forcément Mad Dog Mc Cree, le jeu sur Laser Disc dans lequel vous tirez avec un gun optique sur l'écran pour tenter de shooter de vrais acteurs dans un western spaghetti (ouf, on respire !). Eh bien les deux épisodes sont sur le point de sortir. Le gun sera vraisemblablement livré avec les jeux.



Ball Z (MD).

## AT&T

### EDGE 16 + BALL Z (Megadrive)

Le Edge 16 est un système que l'on a peu de chance de voir débarquer en France vu le monopole exercé sur les télécommunications. Il s'agit d'un modem qui permet de jouer contre des copains, à distance, par le biais du téléphone. Le premier jeu à exploiter cette technique s'appelle Ball Z, et c'est un jeu de baston. M'enfin bon, ça reste un peu gadget et, de toute façon, on n'est pas prêt de le voir arriver dans notre pays.

## SPORTS SCIENCES

### TEE V GOLF (Megadrive)



Tee V Golf (MD).

Tee V Golf est un système génial qui combine une simulation de golf sur Megadrive couplée à un club de golf équipé d'un faisceau laser analysant vos mouvements et que l'on peut connecter sur les prises paddle.

Avec ce principe, est gommé le principal défaut des simulations de golf en jeu vidéo : dans Tee V Golf, c'est le véritable mouvement du golfeur que vous effectuez, celui qui va déterminer la direction et la force de votre petite balle blanche. C'est assez incroyable à voir et le pire... c'est que ça marche !

# NINTENDO

## LA GAME BOY FAIT SON SHOW

Devinez quelle est la console qui, à l'heure actuelle, se vend le mieux... La Super Nintendo ? Que nenni ! La Megadrive ? Pas plus ! Alors, vous séchez, hein ! Il faut dire que la réponse a de quoi surprendre, puisqu'il s'agit de la Game Boy. Alors que tout le monde l'avait enterrée un peu vite, que les éditeurs se sont focalisés sur les consoles 16 bits, la Game Boy a continué son petit bonhomme de chemin en se vendant tous les ans à des dizaines de millions d'exemplaires. Et comme Nin-

tendo a eu l'intelligence de baisser régulièrement les prix pour arriver à des sommes abordables pour tous (une fois n'est pas coutume !), la conséquence est inévitable, cette petite console maligne devient un véritable succès populaire. Mais le prix n'explique pas tout, de Super Mario Land II à Zelda, en passant par Mystic Quest, Megaman ou Tiny Toon, la portable de Nintendo dispose d'une logithèque vraiment complète et de très grande qualité. Et puis elle possède un argument technique de

choc : un écran couleur c'est bien, mais tenir deux ou trois mois sans changer de pile, c'est mieux ! Cette vague Game Boy se ressentait fortement sur le salon. Même sur le stand Nintendo, les meilleures nouveautés tournaient sur Game Boy, quant aux *third parties* (les éditeurs licenciés par Nintendo), ils étaient

nombreux à présenter tout un tas de titres pour cette machine géniale (depuis le temps que l'on vous le dit). En revanche, la Super Nintendo, elle, se prend un petit coup de blues : rien de très nouveau ou de surprenant sur le stand Nintendo, et les licenciés ne présentaient que des trucs classiques ou déjà vus...



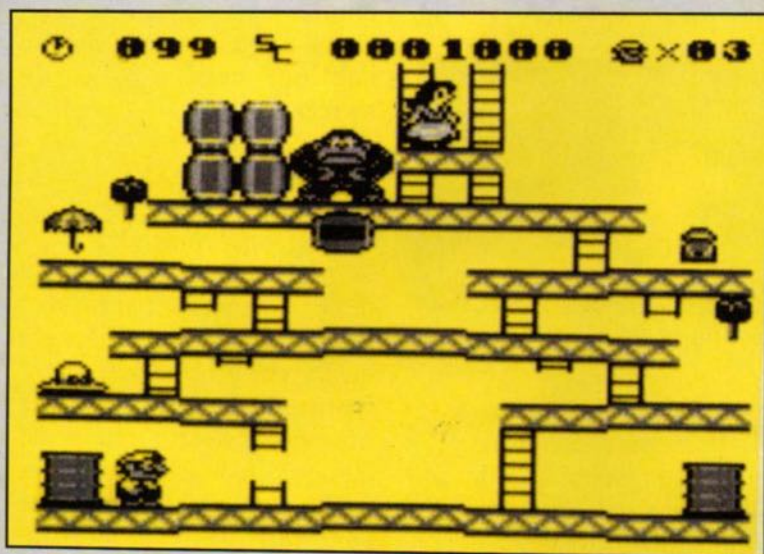
## NINTENDO 64 BITS PROJECT REALITY

Il était encore bien trop tôt pour espérer voir la future Nintendo 64 bits à Las Vegas (surtout qu'elle est encore loin d'être prête). En revanche, comme pour prouver l'existence du « Project Reality » (c'est le nom de code actuel de la 64 bits), Nintendo a proposé sur son stand une démonstration de Silicon Graphics (les ordinateurs qui servent de base à la conception de la future console de Nintendo, auxquels on doit les effets spéciaux de *Terminator 2* et de *Jurassic Park*). Un panneau annonçait : « Project Reality, Nintendo/Silicon Graphics, Coming 1995 » (arrivée en 1995). Mais beaucoup de gens du milieu (et nous les premiers) pensent qu'il faut plutôt compter dessus pour 1996. En tout cas, si Nintendo parvient à transformer en consoles les machines présentes sur ce stand, ça risque de décoiffer : sur une démo de simulateur de vol, on pilotait un F-16 qui dépassait nos rêves les plus fous (c'était largement du niveau des simulateurs qu'utilise l'armée de l'air !)... Une chose est sûre, avec l'arrivée de la Saturn de Sega et de la Play Station de Sony, Nintendo n'a pas intérêt à trop traîner ni à refaire les erreurs techniques commises sur la Super NES (processeur central trop lent et port d'extension 8 bits au lieu de 32), surtout qu'ils perdent pas mal de part de marché aux USA en ce moment.



La photo est nulle mais ce jeu est exceptionnel.

# NINTENDO Co LTD



Donkey Kong 94 (GB).

## DONKEY KONG 94 (Game Boy)

Pratiquement la seule surprise de ce salon. Le bon vieux Donkey Kong, qui est, je vous le rappelle, le jeu dans lequel est apparu Super Mario pour la première fois et sur lequel s'est construite la fortune et la réputation de Nintendo, nous fait un come back mémorable dans une sublime version portable. Pour qu'ils fassent appel aux valeurs anciennes, c'est que ça ne doit pas aller très fort en ce moment ! Toujours est-il que ce Donkey Kong réussit à faire abstraction du seul défaut qui affligeait les versions précédentes (il n'y avait que quatre levels et, quand vous les finissiez, cela reprenait au premier en plus difficile), puisqu'il compte sur Game Boy, accrochez-vous (Cliffhanger ?)... 110 levels !

## WARIO LAND « SUPER MARIO LAND III » (Game Boy)

Déjà présenté sous le nom de Wario Land au salon de Chicago l'année dernière, ce jeu nous revient sous le titre de Mario Land III. Certes, à l'époque, il s'agissait d'une préversion encore bégayante, alors que là, cette fois, il est

terminé. La grande originalité de ce Mario Land III, c'est que vous ne contrôlez plus Mario, mais Wario, son négatif ennemi juré ! Avec des sprites gros comme des poings, ce soft réussit le miracle d'être extrêmement jouable. J'irai même plus loin, je le trouve mieux que Mario Land II... Mais on aura le temps d'en reparler quand le temps viendra d'en faire le test !

## TETRIS 2 (Game Boy)

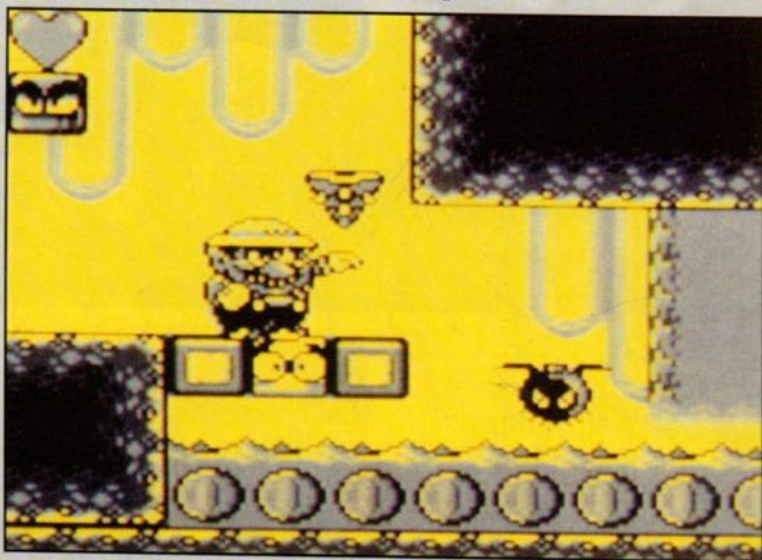
Encore du remake sauvage — comme je vous l'ai dit, on a vraiment l'impression que Miyamoto et ses coéquipiers ont perdu leur cerveau, car tout cela manque sérieusement d'originalité. Enfin, toujours est-il que Tetris 2 peut se décrire comme un compromis entre Tetris et Dr Mario. De toute façon, la recette de base est tellement bonne que l'on ne peut qu'aimer, mais bon, c'est pas ça qui va faire avancer le « schmilblick » !

## STUNT RACE FX (Super Nintendo)

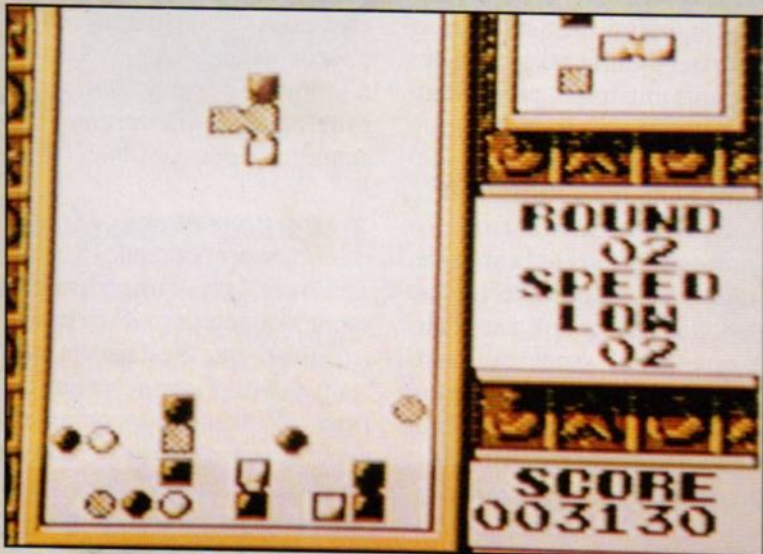
Depuis le temps que l'on attendait un nouveau jeu utilisant le Super FX, on commençait à se choper des toiles

d'araignée dans les coins. Après le rejet général dont avait écopé FX Trax au salon de Chicago, on espérait bien ne plus jamais le revoir. Eh c'est malheureusement raté ! Le voici, sous le nom de Stunt Race FX, et les éditeurs ont l'air décidés à le sortir en magasin... Ils ont beau nous

dire qu'il utilise le tout nouveau chip Super FX2, je n'ai jamais vu Nintendo, de toute son histoire, sortir un jeu, développé par eux, aussi lent, injouable et inintéressant. Chez Nintendo, ils affirment que la version finale sera très bonne, nous, on n'y croit pas trop. À suivre...



Wario Land (GB).



Tetris 2 (GB).



Stunt Race FX (SN).



Super Metroid (SN).

**SUPER METROID**  
(Super Nintendo)

Ah ! les possesseurs de NES se souviennent sûrement de Metroid, l'un des tout premiers jeux sur console sortis chez Nintendo. Et c'est avec surprise (quoique l'on se soit toujours dit qu'ils pourraient bien remettre ça en 16 bits) qu'on le voit débarquer sur la Super Nintendo.

Dur de vous décrire ses particularités (il faut dire qu'on a pas trouvé le temps d'y jouer beaucoup), car seuls les graphismes sont vraiment représentatifs de cette version. Sinon, le soft en lui-même reprend exactement les mêmes concepts, les mêmes mouvements, la même jouabilité (tant mieux d'ailleurs !). Bref c'est Metroid en... super !

**KIRBY'S TEE SHOT**  
(Super Nintendo)

Nintendo fait vraiment le forcing pour imposer Kirby comme l'un de ses personnages fétiches. On le retrouve partout ! Le dernier en date est ce Kirby's Tee Shot, un mélange de simulation de Mini Golf et de Marble Madness. Cela ressemble aussi au Fantasy Golf qu'avait édité Elec-

tronic Arts il y a très longtemps. Moi, j'adore ce type de jeu, donc je ne peux qu'être comblé, d'autant que les graphismes sont assez amazing comme diraient not' rédacteur chef et Jean-Phi (qui a fait les photos de ce dossier). Bref, revenons à nos moutons, c'est tout gentil, tout mignon et amusant. Donc c'est bien.

**SOUND FANTASY**  
(Super Nintendo)

Pour faire une bonne vanne, j'ajouterai que c'est un jeu qui risque de faire beaucoup de bruit lors de sa sortie (rires SVP !), mais pour redevenir sérieux, je dirai plutôt qu'il s'agit du petit frère de Mario Paint. Sound Fantasy va essayer, tout comme son prédécesseur, de nous éveiller intellectuellement (ça va être dur !), à l'aide de petits ateliers de musique, de dessins et de jeux (ah, tout de même !).



Kirby's Tee Shot (SN).

Tout cela, bien sûr, contrôlé à la souris. En tout cas, de l'avis de tous ceux qui étaient là, ça paraît très bien foutu.



Sound Fantasy (SN).

**NHL STANLEY CUP**  
(Super Nintendo)

Déjà présenté à Chicago, NHL Stanley Cup risque d'être attendu avec impatience par les fans de jeux de sport sur la Super Nintendo. Il faut dire qu'avec un terrain tout en

mode 7, des sprites de joueurs suffisamment gros pour lire le numéro sur leur maillot, et des mouvements de caméra déli-rants qui nous font suivre l'action, cela promet de sacrées parties.

**CAPCOM**

**MEGAMAN'S SOCCER**  
(Super Nintendo)

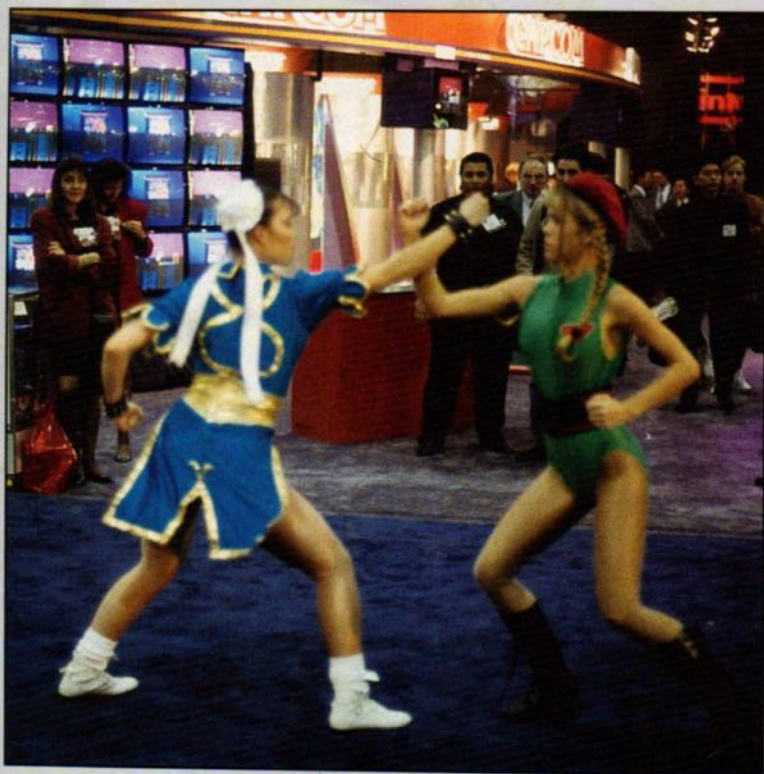
Megaman aura mis du temps pour arriver sur Super Nintendo, mais maintenant qu'il y est, il ne s'arrête plus ! Après Megaman X, voici Megaman's Soccer, une simulation de football un peu fantaisiste, dont les joueurs ne sont autres que les personnages des aventures de Megaman. C'est mignon tout plein, mais... faut aimer le football !



NHL Stanley Cup (SN).



Megaman's Soccer (SN).



Chun-Li et Cammy (la mieux des deux) miment pour vous un combat.



Sur son stand, Capcom exposait quelques uns des produits dérivés de SFII. A noter le superbe masque de Dhalsim, ça fout la trouille.



**ROCKET KNIGHT ADVENTURES**

(Super NES, Game Boy)

Deux coups de tonnerre vont résonner dans le ciel Konami : Rocket Knight, le jeu star de cet éditeur japonais qui a eu autant de succès sur Megadrive, arrive d'abord sur Game Boy (!), et ensuite sur Super Nintendo (!!). Nous n'avons qu'une photo, pas terrible, de la version Game Boy, et rien encore sur Super Nintendo, mais une chose est certaine : les deux versions vont faire un malheur.

**THE REVENGE OF THE MYSTICAL NINJA 2**  
(Super NES)

C'est l'un des meilleurs jeux de la Super Nintendo et, si je vous parle du second épisode qui est sur le point de sortir aux USA, c'est surtout pour signaler que le premier sort très prochainement en France et que c'est une véritable merveille (hey les mecs ! vous pouvez me dire merci, parce que ça fait plus d'un an que je prends la tête à mes potes de chez Konami pour qu'ils le traduisent et le sortent chez nous !).

**SLAM MASTER**  
(Super NES)

Tiré d'une des bornes d'arcade de Capcom, Slam Master est une simulation de catch fort réussie au niveau visuel. Pour ce qui est du jeu, mieux vaut être ricain, buveur de bière d'au moins 100 kg pour vraiment apprécier...



Slam Master (SN).

**KING OF DRAGON**  
(Super NES)

Descendant direct de Magic Sword, King of Dragon reprend une catégorie chère à Capcom, les beat'em up

d'heroic fantasy. Les graphismes sont particulièrement impressionnants à certains passages, et les boss rivalisent de grandeur... Capcom sera toujours Capcom !



King of Dragon (SN).

**KONAMI**  
**TWIN BEE RAINBOW BELL ADVENTURES**  
(Super NES)

Pop'n Twin Bee est l'un des plus beaux shoot'em up de la Super Nintendo et à peine vient-il de sortir que Konami récidive. Mais, cette

fois, les Twin Bee reviennent sous la forme d'un jeu de plate-forme. Et je peux vous dire tout de suite que c'est l'un des plus beaux que j'aie jamais vus. Coloré uniquement avec les pastels qui font tout le charme des Twin Bee, il est d'une jouabilité extraordinaire et propose même de jouer à deux en simultané sur écran splitté.

Sans conteste l'un des jeux les plus superbes de l'année prochaine... À ne rater sous aucun prétexte.



Twin Bee Rainbow Bell Adventures (SN).

**POP'N TWIN BEE**  
(Game Boy)

Pendant que nous sommes avec les Twin Bee, je vous signale que Konami va sortir Pop'n Twin Bee, le shoot'em up, sur Game Boy. J'en ai l'eau à la bouche !

**ANIMANIACS**

(Game Boy, Super NES)

Quant au grand jeu de fin d'année 94 sur lequel mise énormément Konami, ce sera Animaniacs, l'adaptation d'un dessin animé réalisé par Spielberg, qui fait un véritable carton. Mais il est encore beaucoup trop tôt, aucune image n'est à ce jour disponible.

**ACCLAIM**

**NBA JAM**

(Super Nintendo)

Mortal Kombat aura été leur cheval de bataille en 93, NBA Jam sera celui de 94. Il faut dire que ce jeu de basket, tiré d'une borne d'arcade assez



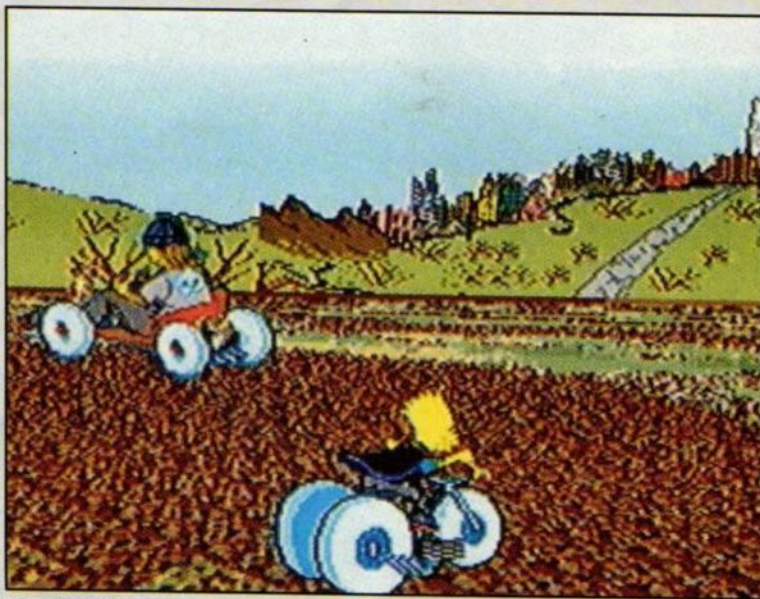
NBA Jam (SN).

célebre dans les salles, est particulièrement impressionnant sur Super Nintendo. Alors je ne m'étends pas trop, car ils vont tellement mettre le paquet dessus que vous allez en bouffer à toutes les sauces dans les mois à venir. Autant ne pas vous en dégoûter tout de suite.

**VIRTUAL BART**

(Super Nintendo)

Acclaim n'a pas fini d'exploiter le filon Simpsons et, pour être honnête, c'est pas moi que ça dérange ! Le camarade Bart revient une fois de plus sur les écrans, et pour notre plus grand plaisir, dans une aventure assez bizarre (décidément, à croire que la



Virtual Bart (SN).

Super Nintendo a des effets psyché sur lui !). Y a plein de séquences en mode 7, c'est assez jouable, et ça a l'air vraiment fou.

**BART AND THE BEANSTALK**

(Game Boy)

La Game Boy aussi a droit à une nouvelle aventure du Bartounet. Il va se prendre les pieds dans un jeu de plateforme cosmique et rentrer en conversation avec des haricots... D'où le nom !

**HUDSON SOFT**

**SUPER BOMBERMAN 94**

(Super Nintendo)

Vous avez dû vous en rendre compte, mais tant à Player qu'à MCM ou à Téléviseur 2, Super Bomberman est LE jeu qui rend tout le monde fou. Vous pouvez le demander à n'importe laquelle de ces trois équipes, elle vous répondra forcément que le meilleur jeu de la planète, c'est Super Bomberman. Alors imaginez nos tronches avec Pedro (le



Super Bomberman 94 (SN).

rédac chef) quand on s'est retrouvé devant Super Bomberman 94 sur le stand Hudson ! Du délire !

Du coup, on va tout faire pour se le procurer rapidement et vous expliquer ce qu'il a de nouveau (détour habile pour ne pas avouer que c'est surtout pour y jouer des nuits entières entre nous).



Fievel et le Nouveau Monde (SN).

**FIEVEL ET LE NOUVEAU MONDE**  
(Super Nintendo)

Souvenez-vous de ce film en animation qu'avait réalisé Spielberg il y a quelques années. Eh bien, allez savoir pourquoi, Hudson Soft s'est payé les droits, et nous en sort un jeu qui, ma foi, a l'air tout à fait correct.

**SUNSOFT**

**THE DEATH AND LIFE OF SUPERMAN**

(Super Nintendo)

Vous ne le savez peut-être pas, mais l'Amérique a été bouleversée, l'année dernière,

quand, dans un numéro spécial de l'une des revues de DC Comics, Superman est mort ! Seulement voilà, l'Amérique est ainsi faite : les intérêts économiques l'emportent souvent sur le panache. Les coûts d'une telle perte étant trop importants, DC Comics vient de ressusciter Superman. Avec une nouveauté, il a les cheveux longs (si ça continue, il va se mettre à chanter « Get in the Ring Motherfucker » à la place des Guns !). Sunsoft, qui a quand même beaucoup d'accointances avec DC Comics (cf. Batman), n'a pas raté l'occasion d'en faire un jeu. C'est un beat'em up qui ressemble beaucoup au Batman Returns de Konami (décidément, qu'est-ce qu'ils se pompent l'un l'autre !).



The Death and Life of Superman (SN).

**SPEEDY GONZALES**

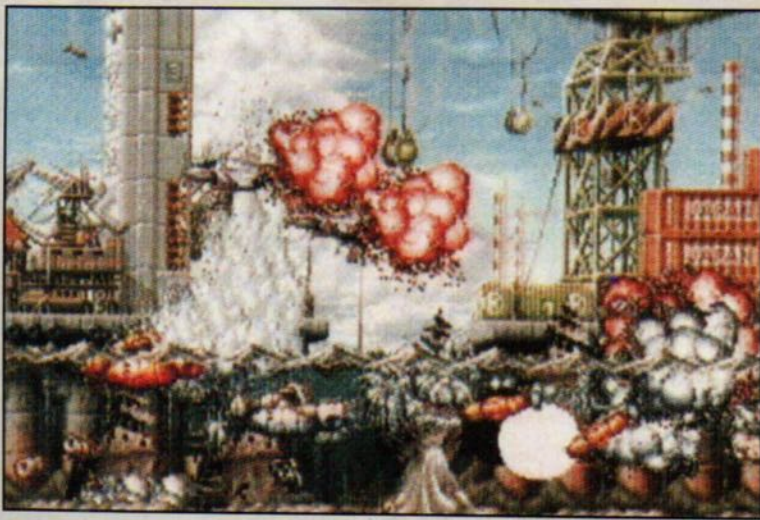
(Super Nintendo)

Arrriba, arrriba ! Speedy Gonzales, la souris mexicanos la plou rapidos de tout l'ouest du Pecos, vient s'incrustedos én la Super Nintendos.

Et qui c'est qui va être vachement content ? Ben c'est moi, parce que j'ai toujours été un fan de cette petite bestiole. Alors, forcément, ça me fait rudement plaisir de la retrouver sur Super Nintendo, surtout que cela occasionne un jeu de plateforme muy sympaticos !



Speedy Gonzales (SN).



In the Hunt (SN).

**IREM**  
**IN THE HUNT**  
(Super NES)

In the Hunt est le dernier shoot'em up (aquatique) qu'a sorti Irem en arcade, et la version Super Nintendo est déjà en préparation ! Ça promet un maximum car, graphiquement, c'est un jeu béton en arcade, et le principe de piloter un sous-marin plutôt que les éternels vaisseaux spatiaux est assez original. Espérons juste qu'il n'y aura plus les ralentissements de la version Coin up.

**R-TYPE III**  
(Super Nintendo)

Oui, je sais, je l'ai montré le mois dernier dans Over the World, je suis tellement fan de la série des R-Type, que je ne peux pas m'empêcher de vous en repasser une petite photo.

**SQUARESOFT**  
**FINAL FANTASY III**  
(Game Boy)

Dans le domaine du jeu de rôle, Square est un éditeur mythique. Il occupe à peu près



Final Fantasy III (SN).

la même place que Capcom dans le domaine du jeu d'action. On lui doit notamment toute la série des Final Fantasy, et rien que ça, c'est déjà beaucoup. Et en parlant de Final Fantasy, Square nous a présenté le troisième volet, qui s'annonce tout aussi alléchant que les précédents.

**BREATH OF FIRE**  
(Super Nintendo)

L'histoire de Breath of Fire est plutôt curieuse puisqu'il s'agit d'un jeu de rôle de 12 mégas qui a été développé par... Capcom.

Et voici que c'est Square qui le distribue en Occident ! Allez y comprendre quelque chose. Enfin, ça n'empêche pas le jeu d'être béton.

**THE SECRET OF MANA**  
(Super Nintendo)

C'est le titre de Square qui cartonne en ce moment. Il est presque aussi fabuleux que Zelda, dont il s'inspire.

Et je vous assure qu'ici on fait tous le méga forcing auprès de Nintendo pour



The Secret of Mana (SN).

qu'ils le sortent en France (traduit si possible). En tous cas, soyez sûr qu'on vous tiendra au courant de l'évolution de la situation, car c'est vraiment un jeu qui le mérite.

**SIEKA**  
**SUPER TURRICAN 2**  
(Super Nintendo)

Le premier Super Turrican a beaucoup marqué les esprits, tant il était efficace. Eh bien accrochez-vous, car le second est encore mieux, plus linéaire, mais avec des graphismes encore plus beaux et des boss encore plus fous.

J'en connais qui vont être rudement contents...

**TAKARA**

Comme sur Megadrive, Takara sort coup sur coup Fatal Fury 2 et King of the

Monster 2, deux titres directement issus de la Neo Geo.

**VIRGIN GAMES**  
**THE YOUNG MERLIN**  
(Super Nintendo)

The Young Merlin est un jeu d'aventure assez original dans lequel vous dirigez le jeune Merlin sans l'aide d'aucun texte. Toutes les énigmes lui sont suggérées par des « idées » transcrites dans des bulles. C'est pas mal du tout et suffisamment nouveau pour attirer du monde.



Breath of Fire (SN).



Super Turrican 2 (SN).



The Young Merlin (SN).

# 3DO

## UN CDI À L'AMÉRICAIN



La 3DO s'affiche.

Pour ceux qui n'auraient pas suivi (faut dire que l'on ne s'est pas beaucoup étendu dessus), la 3DO est une console (?) 32 bits à architecture Risc qui se veut la machine high-tech du moment. Basée sur un lecteur de CD à haute vitesse, elle est commercialisée par Panasonic et bientôt par Sanyo. Aucune date de sortie n'est actuellement prévue pour la France, et son prix est de 700 \$ aux USA (ce qui la mettrait aux alentours de 5 000 F en France). Bref, la machine est très chère et il n'existe que trois ou quatre jeux disponibles sur le marché. Plus d'une quin-

zaine étaient présentés au CES. Sur ce lot, un seul a vraiment retenu notre attention — Total Eclipse. Pour une machine aussi coûteuse, c'est un peu léger. Cela s'explique par le fait que la plupart des développeurs sur cette machine sont atteints du mal chronique de ceux qui s'attaquent au CD : ils balancent de belles images, de magnifiques séquences vidéo réalisées sous Silicon Graphics, mais oublient d'en faire des jeux. Impossible de retrouver sur cette machine le plaisir que l'on éprouve aux commandes d'un Super Mario ou d'un Sonic. En fait, il apparaît de plus en plus que la 3DO n'a pas été conçue comme une console mais plutôt comme l'équivalent américain de notre CDI européen...



Shock Wave (3DO).



Twisted (3DO).

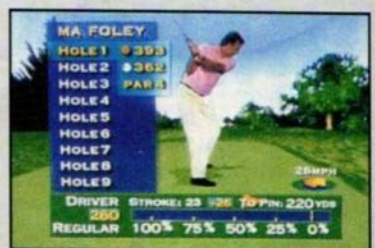


Theme Park (3DO).

### LES JEUX PRÉSENTÉS

John Madden 3DO (sport), Total Eclipse (shoot'em up 3D), Theme Park (réflexion/action), Worldbuilders (stratégie), PGA Tour Golf 3DO (sport), Road Rash 3DO (action), Shock Wave (shoot'em up), Twisted (TV interactive), Battlechess (réflexion), Jurassic Park Interactive (aventure), CPU Batch (super inutile !), Intelliplay Baseball, Football... (edutainment), Oceans Below (Grand Bleu interactif !), Peter Pan : A Story Painting Adventures (edutainment), The San Diego Zoo (encyclopédie), Putt Putt Joins the Parade (edutainment), Mad Dog Mc Cree (shooting), Another World (aventure/action), Dragon's Lair (dessin

animé interactif), Star Trek the Next Generation (action), Super Wing Commander (action), Stellar 7 (action), The Incredible Machine (puzzle game).



PGA Tour Golf (3DO).



Total Eclipse (3DO).



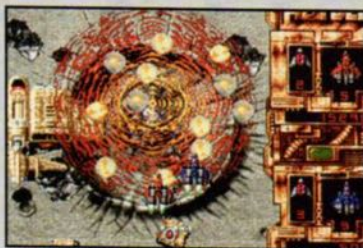
Peter Pan : Painting Adventures (3DO).



# JAGUAR UN FÉLIN EN VOIE DE DISPARITION ?

Lancer une 64 bits pendant que la plupart des concurrents en sont encore aux 16 bits n'est pas une chose aisée. Atari en fait la dure expérience, et est surtout en train d'apprendre que sortir une console avec trois ans d'avance est inutile si l'on n'a pas de jeux de qualité qui la mettent en valeur. De plus, la santé financière d'Atari est loin d'être excellente : la société américaine tourne au ralenti et

la Jaguar a des allures de dernière chance. Forcément, ça n'encourage pas les éditeurs à investir sur une machine dont l'avenir est plus qu'incertain.



Raiden (Jaguar).



Cybermorph (Jaguar).

Résultat : les quelques jeux présentés au CES manquaient vraiment d'intérêt (sauf peut-être Cybermorph) et ne démontraient que partiellement les capacités de la machine. Bref, le pessimisme ne peut

être que de mise concernant cet étrange animal. Les jeux présentés : Aliens vs Predator, Crescent Galaxy, Checkered Flag, Club Drive, Cybermorph, Dino Dudes, Raiden, Tiny Toon Adventures.

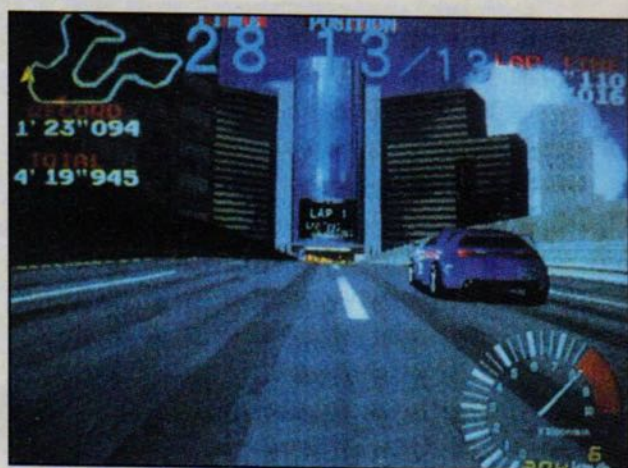
# SONY PLAY STATION LA MACHINE DE DEMAIN

Si la 3DO et la Jaguar sont, pour l'instant, incapables de trouver leur créneau, il est une machine qui arrive à grands pas et pourrait bien déclencher un véritable cataclysme. Cette machine, c'est la Play Station de Sony. Cela fait plus de deux ans que de nombreuses rumeurs laissent entendre que Sony préparait une console ; un accord de compatibilité avec Nintendo a même failli être conclu. Mais Sony a décidé de faire cavalier seul et les on-dit n'en sont plus, puisque les dirigeants de Sony viennent d'annoncer officiellement la sortie de la Play

Station entre septembre et décembre 94 au Japon. Selon les développeurs qui ont approché les rares prototypes existants, ce serait la machine la plus puissante du marché (architecturée autour de deux processeurs Risc 32 bits épaulés par un DSP spécialisés dans le traitement de la vidéo et du son digital). Mais là n'est pas son principal atout. D'après nos informations, Sony s'est entouré de Capcom, Konami et Namco pour la mettre au point. Du coup, elle intègre tous les outils qui simplifient la vie des développeurs de jeux. D'après nos

sources, la machine serait si complète qu'un programmeur ne rencontrerait aucune limitation ! D'après ce que l'on sait, elle serait capable d'afficher 16 millions de couleurs et disposerait de tout ce dont on peut rêver en matière de zoom, scrolling et rotation hard. La 3D et le mapping seraient aussi gérés hard. D'ailleurs, la participation de Namco à la conception de la machine laisserait entendre que leur fameux système de mapping, inauguré sur la borne Ridge Racers, a été intégré à la Play Station. D'autant que la rumeur donne Ridge

Racers comme l'un des premiers jeux à sortir sur cette machine. En tout cas, une chose est sûre, c'est déjà un gigantesque succès avant même son lancement. Et la pérennité de Capcom et de Konami rassure quant au support logiciel dont elle disposera. De plus, basée uniquement sur un lecteur CD de nouvelle génération (CDXA ?), elle s'ouvrira vraisemblablement à d'autres applications comme le CD photo et le CD vidéo... On en rêvait... et si Sony la faisait, cette machine multimédia que l'on attend depuis si longtemps ?



Ridge Racers sera l'un des premiers jeux de la Play Station FX de Sony.

# LES NEWS

Une rubrique réalisée par Crevette.

## HUMAN GRAND PRIX 2

### *La meilleure simulation de Formule 1 sur console, la voici !*



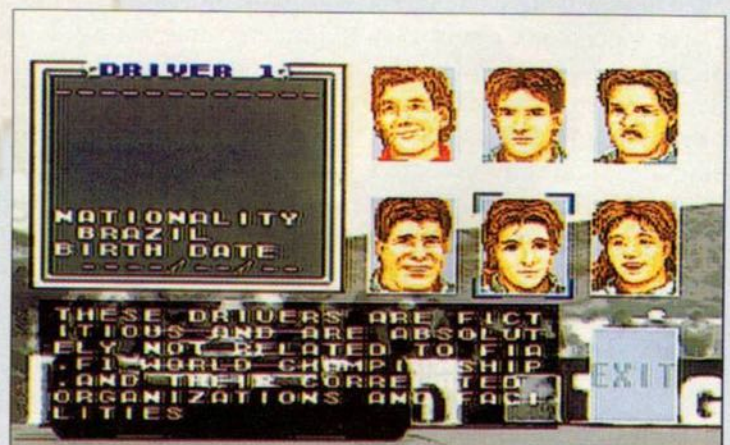
Après un Human Grand Prix déjà très réussi (plus connu dans notre vert pays sous le nom de F1 Pole Position), Human nous sort déjà la suite de cette fantastique simulation de course de Formule 1. Et quelle suite ! Celle-ci conserve toutes les qualités de son prédécesseur. C'est-à-dire un réalisme encore jamais vu sur console et un plaisir de conduire qui transporte les fans de Prost ou Senna — au hasard — dans un état de ra-

vissement proche de l'extase (pas vrai Wolfen ?). En plus de cette jouabilité monstrueuse, des tas d'options sont venues s'ajouter au jeu, le rendant par la même occasion beaucoup plus intéressant. Ainsi, vous avez la possibilité de créer votre propre pilote et de lui faire poursuivre une véritable carrière. Autre nouveauté, vous pouvez négocier des contrats entre plusieurs écuries (pour avoir un moteur Renault sur une Mac Laren par exemple). Il y a tout un aspect « affaires » en plus de la course elle-même, qui n'est pas à négliger. Parmi les améliorations notables, signalons également que ce sont tous les vrais pilotes de la sai-

son 1993 qui sont ici répertoriés. On va enfin pouvoir se prendre pour notre Prost national. Les records du tour sur chaque circuit sont mémorisés et il ne tient qu'à vous de les battre afin d'inscrire votre nom à la place, par exemple, du caractériel — et néanmoins talentueux — Mansell. Pour finir, il n'est pas inutile de dire que le comportement mêm-

◆ SUPER NES ◆

me de votre voiture a été légèrement modifié pour le rendre encore plus réaliste. Et puis, bien sûr, on peut jouer à deux. Bref, Human Grand Prix 2 s'annonce comme étant LA référence de Formule 1 sur Super Nintendo. ■



# TWIN BEE 2: THE RAINBOW ADVENTURES

◆ SUPER NES ◆

*Après le shoot them up,  
les Twin Bee s'attaquent  
au jeu de plate-forme.*



Vous connaissez tous Twin Bee, évidemment. Ce shoot them up haut en couleurs possède un charme très particulier auquel il est bien difficile de résister. Faisant preuve d'une imagination débridée (paradoxe nippon désormais banal), les programmeurs de chez Konami ont décidé de sortir une suite à ce jeu mais dans un genre totalement différent (enfin presque). Je m'explique. Twin Bee premier du nom est un shoot them up,

nous sommes d'accord. Eh bien ce second épisode, qui devrait en toute logique être aussi un jeu de tir, n'en est pas vraiment un. Très fortement axé plate-forme, il conserve un indéniable petit côté shoot them up, mais ce dernier aspect n'est pas prédominant. Conservant toutes les particularités qui ont fait le succès de Twin Bee (graphismes simples mais travaillés, couleurs acidulées, personnages originaux, jeu à deux en même temps...), les concepteurs de ce nouvel épisode ont en plus innové de façon assez impressionnante au niveau de la jouabilité. Non pas qu'elle soit vraiment meilleure, mais plutôt parce qu'elle diffère complètement. Cette fois, votre

vaisseau, vu de côté, peut sauter, courir, s'envoler à la verticale vers des hauteurs vertigineuses, donner des coups de poing, utiliser diverses armes... Au début, on se sent un peu perdu au milieu de

toutes ces commandes et un certain temps d'adaptation est nécessaire. Regorgeant d'astuces et d'idées incroyables, ce Twin Bee 2 devrait marquer l'histoire des jeux vidéo de sa chatoyante empreinte... ■



# ALCAHEST

◆ SNES/SFC ◆

## Un jeu à la Zelda sûrement aussi béton...



Jeu d'arcade-aventure pur et dur, Alcahest ressemble, à première vue, à de la graine de hit. Sorti tout droit des laboratoires de conception de Square (les Final Fantasy, c'est eux), ce jeu propose des graphismes, vus de trois quarts haut, d'une étonnante beauté. Au niveau de la réalisation, le soft est loin d'être bâclé. Vous incarnez un jeune

aventurier plein de fougue, et disposez pour vous défendre d'une belle et bonne épée. Soyez certain qu'elle vous servira souvent. Les monstres qui vont vous barrer le chemin sont nombreux... et sans pitié. Heureusement, pour vous aider, vous avez la possibilité de ramasser divers bonus ou trésors. C'est toujours bon à



prendre. Si vous vous débrouillez bien, vous pourrez même trouver un compagnon de route qui, en plus de vous divertir, saura vous aider en cas de coup dur pour affronter de gros monstres bien trop difficiles à occire tout seul. En ce qui concerne l'objet de votre quête, c'est la grande inconnue. Il faut bien avouer que notre maîtrise on ne peut plus limitée de la langue nipponne est pour quelque chose dans cette ignorance forcée. Bref, si Alcahest paraît béton, il faut néanmoins attendre que celui-ci sorte un jour en France (s'il sort !) pour nous faire véritablement une idée. Cela en vaudrait la peine ; alors croisons les doigts... ■

# TETRIS 2

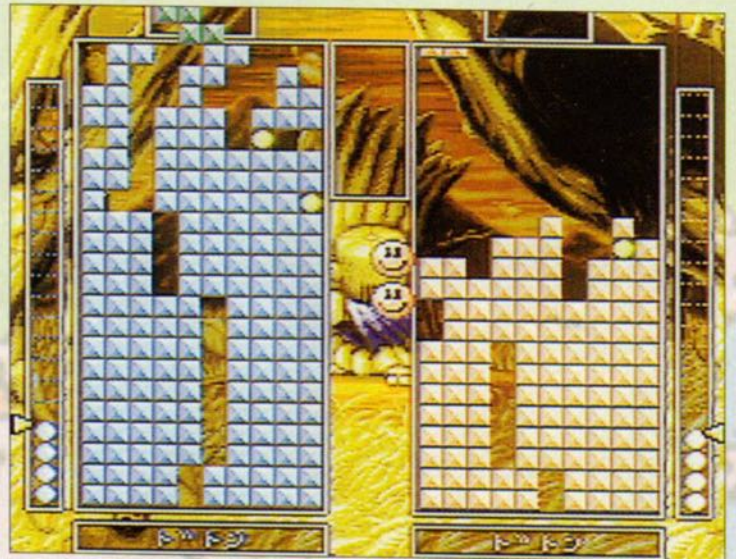
◆ SNES/SFC ◆

## Toujours aussi prise de tête... et toujours aussi bon.

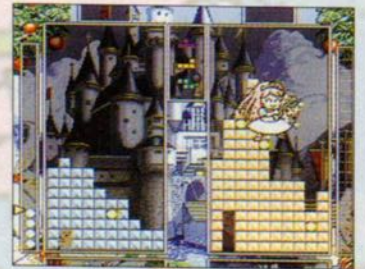


Tetris est sûrement le jeu vidéo de réflexion le plus connu dans le monde. Fruit de l'esprit particulièrement fertile d'un Soviétique — j'avoue que j'ai du mal à me souvenir de son nom (pardon, monsieur) —, ce jeu a fait des millions d'adeptes sur toute la planète. Cela paraît assez incroyable lorsqu'on connaît son principe. Différentes formes géométriques descen-

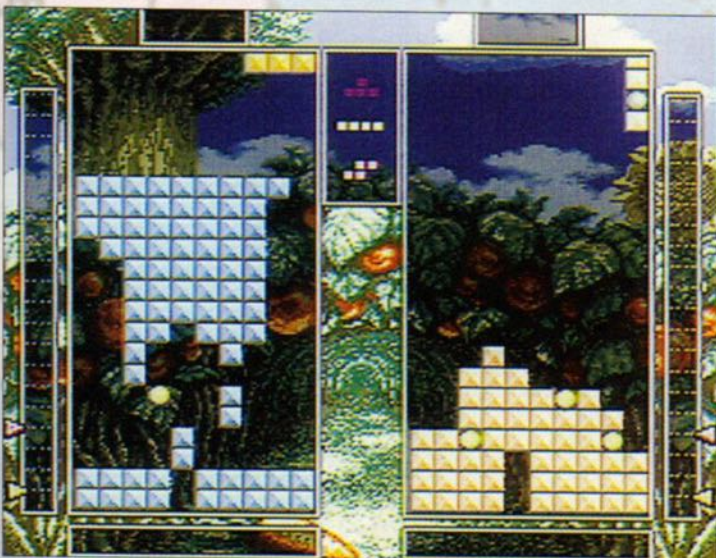
dent du haut de l'écran et il faut les disposer de façon à en faire des lignes. Créatin? Non, génial. Partant du fait que toute idée peut (et doit) être améliorée, ce nouveau Tetris, sur Super Famicom (la Super Nintendo nipponne) bénéficie de quelques originalités assez incroyables. D'abord, vous pouvez incarner plusieurs personnages bien distincts, tous très



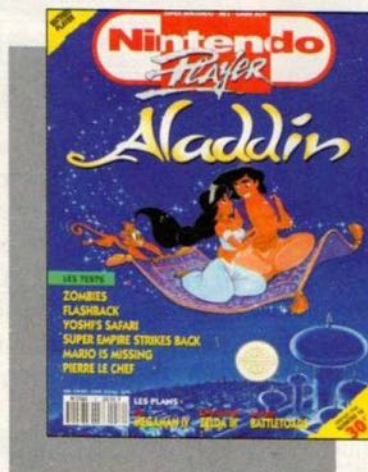
mignons (un loup, une princesse, un petit garçon...). Cela n'a pas d'influence véritable sur le jeu, mais joue sur les décors et les différents sorts que vous pouvez lancer. Eh oui, j'ai bien dit « sorts ». En cours de jeu, vous pouvez amasser des petites billes (de 1 à 20), chacune correspondant à un sortilège. Ainsi, vous pourrez rajouter trois ou quatre lignes de briques à votre adversaires, faire disparaître une partie des vôtres, inverser les commandes du joueur adverse... Inutile de vous dire que les parties, avec ça, se révèlent beaucoup plus stressantes et piquantes que lors d'un Tetris classique. Il existe même un mode « tournoi »,



solitaire, où vous devez vous mesurer à tous les autres persos afin de prouver que vous êtes le meilleur. Du très bon jeu de réflexion. À condition d'être un fan de Tetris. ■



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



**Nintendo Player**, magazine officiel Nintendo, c'est tous les mois des plans complets, des astuces détaillées sur les meilleurs jeux NES, Super Nintendo et Game Boy, et bien sûr toute l'actualité Nintendo.

**Nintendo Player** existe également en versions belge et hollandaise.

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

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



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



... ou téléphonez au 36 70 77 33  
pour avoir la solution en 48 heures.  
Pour jouer et gagner plein de cadeaux,  
téléphonez au 36 68 77 33.

# LES TORTUES CASSENT LA BARAQUE

Les clones de SF II ne se comptent plus. Pourtant, seul un nombre infime d'entre eux peuvent être comparés sans rougir au maître. Alors quand l'un de ces heureux élus met en plus en scène les inénarrables Tortues Ninja, comment résister à l'envie de vous pondre un dossier complet ?



Dossier réalisé par Chris Fighter et Fatal Terry.

# TMHT5 TOURNAMENT FIGHTERS

Cowabunga !  
Les tortues sont  
décidément  
des héroïnes  
indétrônables.  
À chaque fois



**F**ans de l'univers « Tortues ninjeseque » réjouissez-vous, adoreurs de jeux de baston prosternez-vous : ce TMHT Tournament Fighters à de quoi vous contenter tous. Jeu de baston classique à la Street Fighter, il réunit de réelles qualités. Assurément on ne peut être que convaincu de se trou-

ver face à un nouveau hit. Gros plan sur le dernier né de chez Konami...

### LEO AND CO

Très complet, TMHT Tournament Fighters propose un nombre important d'options. Évidemment vous pouvez jouer contre un ami, mais en plus, deux modes différents contre



### LA PARADE DE SHREDDER

Très efficace, elle lui permet de retourner un tir ennemi. Là, Raphael en fait les frais.



qu'elles débarquent sur une console, elles font un carton. Cette version n'échappera pas au succès.



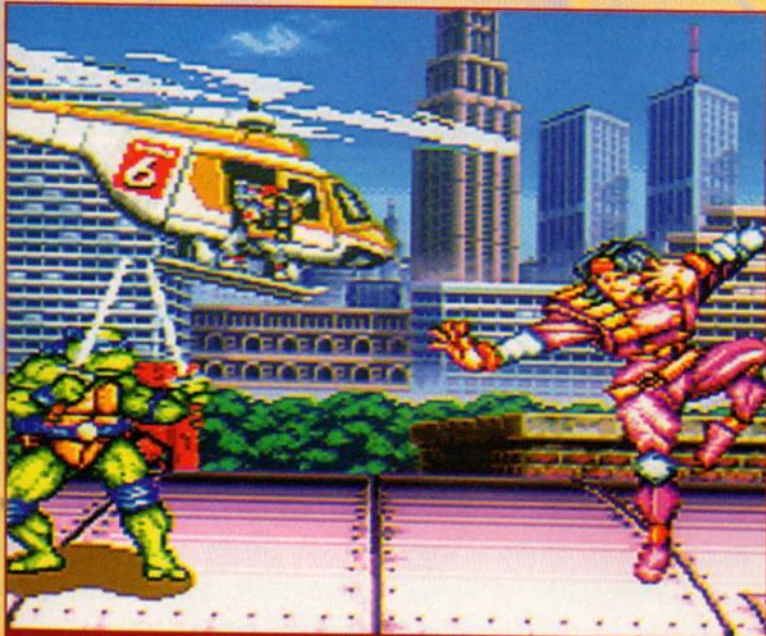
Belle esquive de Leonardo qui évite, de justesse, le tir de son double maléfique.

l'ordinateur vous sont proposés : story et tournoi (voir encadré). Cool. Autre point très important : la vitesse du jeu est modifiable. Rentrions maintenant dans le vif du sujet. Le jeu se prend en main plutôt facilement. Vous avez le choix entre dix persos. Les quatre Tortues, bien sûr, mais aussi Shredder, Aska (une belle jeune femme très efficace) et quatre affreux vilains. Les persos possèdent une grande palette de coups et différents pouvoirs spéciaux. Ils ont même une super attaque déclenchable selon certaines



**LE MODE VERSUS**

Le plus fun, dans tout jeu de combat, c'est bien sûr le mode deux joueurs. Avec TMHTTF (ouf!), vous avez le choix entre dix persos et autant de décors. Attrayant non ?



Face à face avec Karai la maléfique. C'est elle qui a enlevé April et Splinter. Méfiez-vous de ses prises au corps-à-corps.

conditions. Cette dernière, extrêmement puissante, s'avère bien souvent meurtrière.

Bénéficiant d'une jouabilité à toute épreuve (en tous cas en mode deux joueurs, car contre l'ordinateur c'est un peu trop dur), le jeu vous permet même de procéder à des enchaînements et d'effectuer des passages dans le dos. Les adeptes de SF II seront aux anges. Bref, TMHT Tournament Fighters est un jeu béton qui emmènent les tortues au firmament de leur gloire. ●

Chris,  
étonné par de si  
combattifs chéloniens



**L'ATTAQUE ULTIME DE MICHAELANGELO**

Chaque perso possède une attaque extrêmement puissante. Celle de Mike consiste en un enchaînement très impressionnant.

**Les combattants deviendraient-ils vénaux ?**



En plus du mode Story normal où il vous faut sous les traits d'une des quatre Tortues délivrer April et Splinter, il existe un autre mode :

le tournoi. Avec celui-ci, vous pouvez incarner n'importe lequel des dix persos sélectionnables et vous lancer à corps perdu dans une compétition, contre tous les autres participants. Ce show, retransmis à la télévision, est animé par devinez qui ? April bien sûr. L'originalité de ce mode réside dans le fait que plus vous remportez de combats, plus vous gagnez d'argent (en fait votre score). Un bon moyen, pour le combattant hors-pair que vous êtes, d'arrondir ses fins de mois.

éditeur  
**KONAMI**

genre  
**COMBAT**  
joueur(s)  
**1 OU 2**

sauvegarde  
**NON**  
continue  
**5**

difficulté  
**DIFFICILE**  
durée de vie  
**TRES LONGUE**

prix  
A B C D E F

PLAYER FUN  
**93%**

**en résumé**

Un excellent jeu de combat qui ravira autant les fans de baston que les incondi-tionnels des Tortues. Du très bon travail.

**GRAPHISME**

Les décors sont de toute beauté. Idem pour les sprites des combattants.

**97%**

**ANIMATION**

Les protagonistes bougent bien et les coups pleuvent sans ralentissement.

**97%**

**SON**

Musiques sympas, voix digitalisées de qualité... C'est du tout bon.

**95%**

**JOUABILITÉ**

Prise en main assez rapide mais le jeu contre l'ordinateur est ardu.

**92%**

Après le test, gros plan sur les différents persos.

Attention : les super attaques présentées ici s'effectuent en appuyant en même temps sur les boutons X et A.

Apprenez à vous en servir : elles sont meurtrières.

## LEONARDO



Leonardo, le leader des Tortues, est sans conteste la plus douée des quatre. Ses pouvoirs spéciaux, extrêmement efficaces, lui permettent de varier les mouvements offensifs et les parades défensives avec une facilité déconcertante. Ce n'est pas très étonnant remarquez, puisque les manipulations nécessaires à leur exécution sont identiques à celles de Ryu, le world warrior de Street Fighter II (lame éclair = ha-do-ken, roto-lame = dragon punch, ville infernale = hurricane + kick).

Maniant le katana comme personne, Leonardo est un redoutable escri-

## POUVOIRS SPÉCIAUX



La lame éclair  
(bas, diagonale bas-droite, droite + coup de poing)



La ville infernale  
(bas, diagonale bas-gauche, gauche + coup de poing)



La roto lame  
(droite, bas, diagonale bas-droite + coup de poing)



Super attaque :  
le lance-flux magnétique

meur et l'allonge que lui procurent ses armes en surprendra plus d'un. Ses activités préférées ne sont autres que la méditation et le yoga, ce qui en fait la Tortue la plus calme

(quand on ne lui cherche pas des noises). Son unique motivation est de démontrer qu'il est le meilleur des combattants; il aura l'occasion de le prouver durant le tournoi.

## DONATELLO



Donatello est particulièrement redoutable grâce à l'allonge dévastatrice que lui procure son bâton. Même si le combat à distance est une de

ses principales qualités, il n'en reste pas moins un excellent combattant au corps à corps. Par contre, ses attaques spéciales

manquent singulièrement d'efficacité (on ne peut pas tout avoir). Dommage pour les enchaînements. Inventeur à ses heures perdues, Donatello a

besoin de beaucoup d'argent pour peaufiner ses créations. Le tournoi lui permettra de se remplir abondamment les poches.

## POUVOIRS SPÉCIAUX



La griffe secrète  
(bas, diagonale bas-droite, droite + coup de poing)



l'attaque en ciseaux  
(bas, diagonale bas-gauche, gauche + coup de pied)



Le bâton  
(appuyer continuellement sur le bouton de coup de poing).



Super attaque :  
le dragon de feu .

## RAPHAEL



Affectionnant particulièrement les saïs, ces poignards redoutables utilisés par les ninjas, Raphael est une Tortue assez redoutable.

Ses coups spéciaux, extrêmement rapides, surprennent toujours l'adversaire qui se trouve à côté de lui. Ses faiblesses ? Un manque d'allonge cer-

tain (un saï n'est pas un bâton) et l'absence de pouvoir pour contrer un ennemi qui l'assaille. Gai luron dans l'âme, Raphael est

toujours le premier partant lorsqu'il s'agit de passer une soirée entre amis... et pour les animer on peut compter sur lui !

## POUVOIRS SPÉCIAUX



**L'étoile de la mort**  
(gauche pendant deux secondes, droite + coup de poing).



**Le coup de savate**  
(gauche pendant deux secondes, droite + coup de pied).



**La catapulte**  
(gauche, diagonale bas-gauche, bas, diagonale bas-droite, droite + coup de poing).



**Super attaque :**  
Le flux d'énergie.

## MICHAELANGELO



Véritable dieu du nunchaku, Michaelangelo se sert de son arme avec une dextérité diabolique. Son « coup de tonnerre », qui consiste en fait à

donner un coup de nunchaku vers le haut, est incroyablement efficace puisqu'il porte plusieurs coups en même temps à l'adversaire. Sans

véritables faiblesses, Michaelangelo a toutefois un petit désavantage en comparaison de la meilleure Tortue, Leonardo, puisque deux de ses trois

coups spéciaux exigent de la concentration (le temps de réaction est donc plus long). Malgré tout, Mike reste un excellent combattant.

## POUVOIRS SPÉCIAUX



**Le coup de tonnerre**  
(bas pendant deux secondes, haut + coup de poing).



**Le souffle du dragon**  
(gauche, diagonale bas-gauche, bas, diagonale bas-droite, droite + coup de poing).



**La dynamite fulgurante**  
(gauche pendant deux secondes, droite + coup de poing).



**Super attaque :**  
le rappeur fou.



# ASKA



Seule femme présente au tournoi, Aska est une guerrière redoutable qui n'a rien à envier aux qualités combattives des Tortues.

Dotée de coups spéciaux franchement efficaces, elle en surprendra plus d'un avec, en particulier, son uppercut tournoyant (que l'on ne

peut s'empêcher de comparer à un dragon punch). Bien qu'elle soit encore jeune (elle n'a que 18 ans), Aska aspire à atteindre une parfaite har-

monie entre son corps et son esprit. C'est la discipline des arts martiaux qui l'aide à progresser dans cette voie difficile.

## POUVOIRS SPÉCIAUX



L'attaque tournoyante (bas, diagonale bas-gauche, gauche + coup de pied).



L'uppercut tournoyant (bas, diagonale bas-droite, droite + coup de poing).



L'arrière-train bondissant (gauche ou droite + coup de pied).



Super attaque : la tornade.

# CHROME DÔME



Produit dans les laboratoires secrets de Shredder, Chrome Dôme est un robot qui a l'étonnant pouvoir d'étirer ses membres. C'est certain, il n'a pas

de problème d'allonge. Ses nombreux coups spéciaux, plutôt efficaces, ne sont pas toujours évidents à effectuer (en particulier celui du 100 000

volts). Autre faiblesse, il ne possède pas de pouvoir pour contrer un adversaire qui lui saute dessus. Chrome Dôme est un personnage

moyennement sympathique qui s'attirera surtout les faveurs d'un public féru de mécanique. Les autres le boudront sûrement.

## POUVOIRS SPÉCIAUX



Le chroméclair (bas, diagonale bas-droite, droite + coup de poing).



Le marteau piqueur (bas + coup de pied — en plein saut).



Monsieur 100 000 Volts (bas, haut + coups de poing et de pied faibles en même temps).



Attaque spéciale : la chromobombe.

## WAR



Horrible monstre à l'aspect on ne peut plus repoussant, War se révèle aussi bestial et sans pitié qu'il en a l'air. La destruction est sa raison

d'être et il s'en donne visiblement à cœur joie. Sous des dehors patauds de grosse bête lamine se cache en fait un

être aux réactions imprévisibles. Ses coups spéciaux, en particulier, le font dévaler sur vous à toute vitesse. Attention, donc. Assez lourd et fran-

chement laid, War ne devrait pas être un personnage plébiscité par un grand nombre de joueurs. Il est vraiment trop vilain.

## POUVOIRS SPÉCIAUX



L'uppercut tournant (gauche pendant deux secondes, droite + coup de poing).



Le colis fatal (bas pendant deux secondes, haut + coup de pied).



Attaque spéciale : le bowling foudroyant.



## WINGNUT



Si l'y a un personnage fantasque et complètement allumé dans ce jeu, c'est bien lui, Wingnut. Il adopte, aussi bien pour attaquer que pour se

défendre, les positions les plus abracadabrantes. Il n'est vraiment pas normal. Muni de son étrange paire d'ailes, il passe le plus clair de son

temps à vous survoler et à vous attaquer par la voie des airs. Pas si bête. Trop incroyable pour être issu de notre bonne vieille planète Terre,

Wingnut est en fait un... extraterrestre. Si les chauves-souris déjantées vous attirent, vous savez sur quel perso votre choix doit se porter.

## POUVOIRS SPÉCIAUX



L'éclair de lune (bas, diagonale bas-droite, droite + coup de poing).



Le missile (bas + coup de pied — en plein saut).



Le planeur (gauche ou droite + coups de poing et de pied faibles simultanés).



Attaque spéciale : le spectre fou.

# ARMAGGON



Énorme requin à l'impressionnante dentition, Armaggon est un affreux avec lequel il faut compter. Il est aussi efficace qu'il est laid, c'est tout

dire. Pourtant, a priori, il n'a pas grand-chose pour lui. Ses mouvements semblent désordonnés, son allure générale prête plutôt à souri-

re... Ne vous y fiez pas, c'est un adversaire vicieux à souhait. Son tranche-nageoires (?), qu'il vous place à chaque fois que vous essayez de lui

sauter dessus, est franchement exaspérant. En plus, il cogne fort. Une sale bête, avec laquelle on n'a vraiment pas envie de jouer.

## POUVOIRS SPÉCIAUX



**L'aqua-choc**  
(gauche pendant deux secondes, droite + coup de poing).



**Le tranche-nageoires**  
(bas pendant deux secondes, haut + coup de pied).



**Le bombardier**  
(bas + X en plein saut).



**Super attaque : le tsunami.**

# SHREDDER



S'il est un vilain qu'il n'est pas besoin de présenter, c'est bien Shredder. L'homme de toutes les manigances, le roi des félons, c'est lui.

Le visage soigneusement dissimulé derrière son éternel masque, il brûle d'une rage inépuisable et n'a qu'un désir : anéantir les Tortues.

Doté de coups spéciaux curieux mais indéniablement efficaces, c'est un méchant incontournable. Son bouclier lumière, en particulier, en

surprendra plus d'un. Décidément, il est rancunier et hargneux, ce Shredder. Il n'a en aucun cas l'intention de se laisser faire.

## POUVOIRS SPÉCIAUX



**Le genou broyeur**  
(gauche pendant deux secondes, droite + coup de pied).



**Le coup de poing éclair**  
(gauche pendant deux secondes, droite + coup de poing).



**Le bouclier lumière**  
(coups de poing et de pied faibles en même temps).



**Super attaque : le laser aveuglant.**

En plus de ces dix personnages, vous en rencontrerez deux autres pendant le tournoi, mais ceux-là, vous ne pourrez pas les prendre. Dommage. Car vous allez vous rendre compte lorsque vous les combattrez qu'ils sont vraiment redoutables.



Balayette. Rat King possède pas mal d'allonge.

## RAT KING

Véritable athlète, Rat King possède une carrure vraiment très impressionnante. On sent bien, lorsque l'on se retrouve face à face avec lui, qu'il n'est pas là pour rigoler. Méfiez-vous tout particulièrement des



Malgré sa corpulence hors du commun, Rat King fait preuve d'une souplesse incroyable.



## KARAI

Attention, la véritable instigatrice de tout ce complot, c'est elle. Responsable de la disparition d'April et de

Splinter, c'est le dernier boss que vous avez à affronter... et, comme de bien entendu, c'est le personnage le plus difficile à battre. D'une taille hors du commun, elle vous



Karai s'apprête à exploser la tête du pauvre Leonardo.



Le coup de pied éclair. Attention, grâce à ce coup, Rat King se déplace très très vite.

affrontements au corps à corps avec cette brute épaisse et sans scrupules. Il est capable de vous casser en deux avec une facilité à proprement parler déconcertante. Pour pallier sa relative lourdeur, son coup de pied éclair lui permet de foncer sur vous à une vitesse complètement démentielle. Vous allez avoir du mal à le tenir à distance. Bref, face à une telle force de la nature, je ne peux vous dire qu'une seule chose : « Bonne chance ! »



Pas de problème, elle a de la force dans les doigts, la bougresse.

toise avec un mépris non dissimulé. Elle ne doute pas une seule seconde de sa victoire. Remarquez, elle possède pas mal d'atouts. Sa plus grande force, c'est

sa rapidité. Elle se déplace à une vitesse ahurissante et vous assène des coups sans vous laisser le temps de réagir. Une grande combattante, assurément.



# LES ENCHAÎNEMENTS DE LA MORT

Après Street Fighter II, premier jeu de baston à nous avoir donné l'occasion de lasser un adversaire grâce à des enchaînements meurtriers, TMHT Tournament Fighters est le deuxième soft sur SNIN qui nous offre cette opportunité. Ici, le principe de base réside dans votre capacité à exécuter les coups et pouvoirs spéciaux sans laisser à votre adversaire le temps de les parer (c'est pas gentil, hein ?). Voici donc quelques enchaînements fatidiques...



## Raphael



On commence tranquillement avec Raphael qui retombe en donnant un grand coup de pied. Arrivé au sol, petit coup de pied bas puis on enchaîne dans la foulée un coup de savate. Bye bye War...

## Donatello



Malgré son impressionnante allonge, Donatello n'a pas beaucoup d'enchaînements. En voici un : grand coup de bâton en retombant, suivi d'un petit coup de poing accroupi. On termine avec de multiples coups de bâton.

## Michaelangelo



Michaelangelo possède un enchaînement particulièrement dévastateur. Il retombe en donnant un grand coup de nunchaku, ensuite, petit coup de poing accroupi et coup de tonnerre. C'est radical.



## Leonardo



C'est lui qui possède le plus grand nombre d'enchaînements. En voici un, esthétique mais assez hard à réaliser. Faites un vol plané puis, arrivé à terre, donnez un petit coup de pied. Terminez le tout à la roto-lame.





## Aska



Aska, la seule représentante du sexe féminin, est dotée elle aussi d'enchaînements assez destructeurs. Ici, elle retombe grand coup de poing en avant, une fois à terre, petit coup de poing bas, puis attaque en vrille.

## Shredder



Shredder aime faire mal... et il le prouve. Retombez en donnant un grand coup de poing, envoyez un petit coup de griffe en restant debout et abrégez les souffrances de votre adversaire avec un coup de poing éclair.



## Leonardo



Leonardo effectue ici un passage dans le dos (tiens, il me semble que j'ai déjà vu ça quelque part...). Arrivé au sol, petit coup de poing bas, et il finit le tout par une vrille infernale. On peut dire que ça calme.

## Aska



Ici Aska nous fait un triplé bien connu des adeptes de SF II : grand coup de poing en retombant, petit coup de poing debout (ou accroupi), et uppercut tournoyant pour finir. Ça ressemble fort à un enchaînement de Ryu !

## Shredder



Dans cet enchaînement, Shredder reste dans les techniques de jambes. Grand coup de pied sauté pour commencer, à la réception, petit coup de pied debout, et on termine avec le genou broyeur. Vraiment sans pitié ce Shredder...



# Vous hésitez entre SEGA et... SEGA ?



*Les Jeux Sega par Player One, hors-série spécial, vous propose une sélection des meilleurs jeux sortis sur Sega, des aides de jeu sur Jurassic Park, Rocket Knight et Street Fighter II.*

**EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX JUSQU'AU 30 MARS 94.**

*Les Jeux Sega par Player One, hors-série spécial, est une publication de Média Système Edition, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex. Tél. : 41 10 20 30 Fax : 46 04 80 57.*



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



*... ou téléphonez au 36 70 77 33  
pour avoir la solution en 48 heures.  
Pour jouer et gagner plein de cadeaux,  
téléphonez au 36 68 77 33.*

# SONIC PASSE LA TROISIÈME



Aucun doute n'est permis :  
Sonic 3 est le jeu  
Megadrive de ce début  
d'année. Mais la sortie  
mondiale de la superstar  
n'est prévue que pour  
le 24 février. Alors,  
pour vous faire patienter  
jusque-là, *Player One*  
vous offre un méga  
dossier sur le meilleur  
épisode des aventures  
du hérisson speedé.



Dossier réalisé par Chris et Elwood

# SONIC 3

Cette nouvelle aventure de Sonic corrige les défauts des précédentes et se permet même de frôler la perfection. Compte rendu de nos envoyés spéciaux au pays de l'excès de vitesse.



**S**onic fait partie de ces sympathiques globe-trotters que l'on aime retrouver régulièrement. Malheureusement, depuis l'épisode de Sonic CD, on avait la désagréable impression que ce cher héros commençait à vieillir. Avec Sonic 3, les programmeurs de Sega nous font oublier sans mal cette petite baisse de forme en ajoutant une pléiade de nouveautés aux atouts traditionnels du hérisson bleu.

## SONIC 3... FOIS PLUS D'ASTUCES

Non content de nous proposer une réelle mise en scène — le jeu débute en reprenant le générique de fin de

## Rien que pour le fun

Notre ami Sonic s'est toujours défini comme un héros malicieux qui ne se prend pas au sérieux. C'est là sa grande originalité face à Mario, célèbre mascotte de Nintendo. Car on ne joue pas avec Sonic comme on le fait avec le plombier concurrent. En effet, ce dernier évolue dans des softs très longs où l'aspect recherche-aventure prend le pas sur le côté spectacle. Sonic quant à lui a pour seul but de nous divertir.

Tous les épisodes auxquels nous avons eu droit ne sont pas franchement difficiles mais, en revanche, ils en mettent plein la vue. De mémoire de joueur, je peux vous affirmer que c'est un des jeux les plus speed, beaux et agréables à pratiquer. Et en plus, dans le troisième volet de ces aventures, les programmeurs nous ont réservé des tonnes de bonnes idées. En résumé, si un Sonic 4 voit le jour d'ici quelque temps, on a du mal à imaginer comment il pourrait être meilleur. Messieurs de chez Sega, à vous de trouver la réponse...



Le niveau des glaces est magnifique et bourré d'idées vraiment surprenantes. Matez le poussoir gelé !

Sonic 2 et des transitions sont placées entre chaque niveau —, ce nouvel épisode fourmille de petites astuces délirantes. Tous les niveaux sont ponctués de détails déconcertants, qui relancent sans cesse le plaisir de la découverte : une main qui surgit pour aider Sonic à prendre de la vitesse, un passage en surf, etc. Pour sortir de certaines situations, il



Dans le stage 6, cette plate-forme permet à Sonic d'atteindre les hauteurs de la base de lancement.

faudra carrément utiliser les ennemis comme des trampolines ! Les graphismes ont été améliorés, avec, par moments, un rendu « image de synthèse » très classe. Cette nouvelle mouture propose également des stages bien plus longs et un niveau de difficulté plus élevé que ses aînés.



Tails est plus agréable à manier que Sonic car il peut voler. Par contre, il n'utilise pas bien les diverses options.

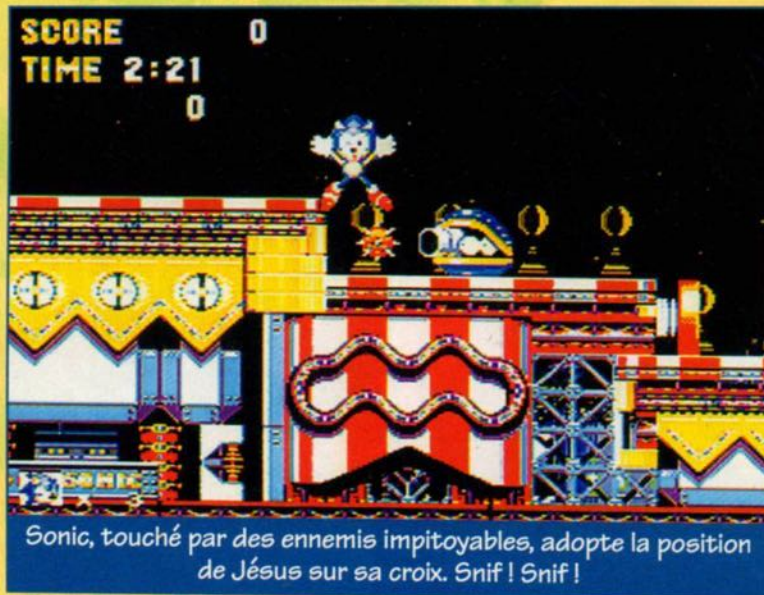


Ce drôle d'objet sur lequel Sonic attend est en fait une partie du boss intermédiaire du niveau 5.



## SONIC SUPER SAIDJIN\*

Sonic 3 commence au moment précis où s'achève Sonic 2. Transformé en Super Sonic, notre hérisson se fait subtiliser ses émeraudes par un de ses frères de race : Knuckles. Celui-ci est en fait manipulé par Robotnik. (\*Cf. DBZ)



Sonic, touché par des ennemis impitoyables, adopte la position de Jésus sur sa croix. Snif ! Snif !



Ce boss est l'un des plus énervants. Non qu'il soit difficile à battre, mais il faut savoir où le frapper.

Cerise sur le gâteau, le mode « deux joueurs », objet de critiques sévères (mais justes), a été remanié. Comme avant, vous pourrez jouer à deux sur le même écran en vous aidant dans les coups durs. En revanche, grande nouveauté, un autre mode de jeu permet de se livrer à une course à travers des niveaux spécifiquement

conçus pour l'occasion. L'écran y est splitté mais le rendu s'avère infiniment plus réussi que dans Sonic 2. La flèche bleue a décidément le don de se bonifier en vieillissant. ●



Sonic s'apprête à exécuter un bond prodigieux comme il les aime tant. Et ce à l'aide d'une passerelle à ressort.

Megadrive

# SONIC 3

98

éditeur

SEGA

genre

PLATE-FORME

joueur(s)

1 OU 2

sauvegarde

OUI

continue

NON

difficulté

MOYENNE

durée de vie

ASSEZ LONGUE

prix

A B C D E F

PLAYER FUN  
98%

## en résumé

Encore plus beau, plus riche et plus long que les autres épisodes, Sonic 3 frôle la perfection. Une claque monstrueuse...

Elwood,

remercie Sonic et Tails.

## GRAPHISME

Du pur Sonic encore plus beau que dans les autres épisodes.

97%

## ANIMATION

Pas un seul ralentissement, et pourtant ça va très vite : un must.

99%

## SON

Des musiques hyper entraînantes et des voix digit béton.

96%

## JOUABILITÉ

Les commandes répondent bien, mais Sonic se laisse vite griser par la vitesse.

95%

95

90

85

80

75

70

65

60

55

50



Pour se faire une idée de la beauté et de la richesse de Sonic 3, rien de mieux qu'une petite visite touristique. N'oubliez pas l'guide m'ssieurs dames.

## STAGE 1



Grâce à cette option, Tails évite les tirs ennemis. Faites gaffe : les pointes ne sont pas des aiguilles d'acupuncture !

## ANGEL ISLAND

non seulement ça fait toujours plaisir, mais en plus ça peut se révéler utile. Autre chose, le premier bonus stage est au tout début. Il n'est pas bien difficile à découvrir et vous pouvez y récolter votre première émeraude qui vous permettra, si vous récupérez les cinq autres, de vous transformer en Super Sonic. Le boss de fin est quant à lui plutôt facile à éliminer et conclut assez bien ce magnifique niveau.

qui martèle le sol de bombes dévastatrices. Ce saccage vous énerve au plus au point. Dans ce stage haut en couleurs (du moins au début), vous devez bien inspecter les recoins car se retrouver avec quelques vies supplémentaires,



Voici Tails, qui se glisse dans des tunnels tarabiscotés à une vitesse folle. Même sous l'eau il speede !



Tails ou Sonic peuvent s'accrocher de liane en liane. À vrai dire, ça ne sert pas à grand-chose, mais c'est marrant.

Vos aventures débutent dans un lieu au nom paradisiaque : l'île de l'Ange. Là, vous vous dites : « Chouette, on va enfin pouvoir jouer à Sonic ailleurs que dans la base spatiale hyper sophistiquée de Robotnik. » Eh bien détrompez-vous, car même s'il est

vrai qu'au début les décors fleurissent bon le vieux chêne et les essences exotiques, c'est compter sans la présence de votre ennemi juré : celui-ci va dès le milieu du stage transformer l'île en vaste brasier infernal, grâce à l'une des célèbres machines de mort



Le paysage est dévasté par les agissements pyromaniaques de Robotnik. Tails n'en est que plus haineux et il explose tout.



Voici le demi-boss du stage. Après avoir reçu quelques coups, il s'enfuit en lançant des bombes qui ravagent le paysage.

## LES ENNEMIS

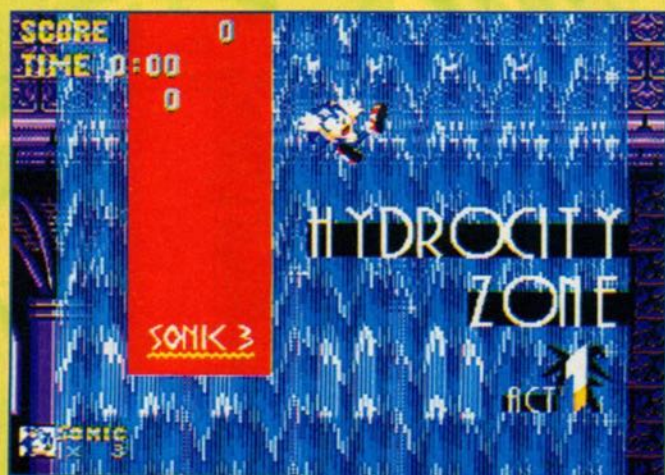


Le rhino-robot.



Le macaque mécanique.

# STAGE 2



## HYDROCITY ZONE

Sonic a toujours apprécié l'élément liquide. Dans ses précédentes aventures, de nombreux passages sont aquatiques. Non seulement l'eau mouille le doux pelage de notre ami, mais en plus, elle rend ses déplacements plus lents. Au paddle, ça se



Dans ces spirales, vous atteignez des vitesses prodigieuses sans que l'animation ne faiblisse.



Patience est le maître mot de ce boss. Vous ne pouvez pas le toucher souvent, mais il n'est pas très dangereux.

traduit par une méchante inertie bien lourde à gérer. Vous l'aurez compris, l'Hydrocity est un passage prise de tête. Ne vous énervez surtout pas en essayant d'accélérer. C'est le stage de la relaxation, soyez zen, tout va au ralenti... du moins lorsque vous êtes



Lorsque Tails s'élance dans une course poursuite effrénée, sa queue lui sert d'hélice. Vélocité assurée !



Ce boss actionne une espèce de centrifugeuse. Impossible de l'atteindre lorsque des flammes l'entourent.



Chaque fois que le boss final est libéré, vous devez détruire une cage dans laquelle des petits animaux sont prisonniers.

sous l'eau. Car une fois à l'air libre, vous pouvez vous en donner à cœur joie en empruntant des toboggans que les plus grands centres d'attractions aquatiques jaloussent déjà ! Allez, je vous donne un petit conseil : sous l'eau, essayez de récupérer

l'option « goutte ». Elle vous permettra de respirer aussi longtemps que vous le voulez sans avoir à vous recharger en oxygène. Au final, servi par des décors de toute beauté, ce stage vous réserve bien des surprises que vos yeux ne sauront qu'apprécier !

## LES MÉCHANTS



Le requin volant.



L'intruder.



Cette figure emblématique doit être détruite. Sautez sur son front en évitant les flèches ! Un passage s'ouvre alors dans le sol.

# MARBLE GARDEN

Marble Garden est sans conteste un des plus beaux stages. D'emblée, on se retrouve plongé dans une ambiance digne d'un grand péplum. Les ruines que vous traversez ressemblent à s'y méprendre à celles de Pompéi. Le sol tremble, les rochers fusent



Les espèces de cordes terminées par des anneaux sont des treuils qui vous permettent de grimper les falaises.



Tails, grâce à son hélice, négocie certains passages plus facilement que Sonic. Jouer avec lui est donc plus sympa.

et les pièges de Robotnik et de Knuckles se referment sur vous sans crier gare. Les décors sont tarabiscotés, alors n'oubliez pas de tout visiter. Malheureusement, le temps limité est quelque peu crispant et vous oblige à ne pas trop traîner. Et

## L'ASTUCE



Sur la première photo, Tails s'appuie contre une roue dont un quart dépasse. Utilisez la super vitesse en mettant la manette vers le bas et en appuyant plusieurs fois sur le bouton de saut. Vous aurez le plaisir de voir apparaître des marches.



Le prochain choc avec ce boss risque de faire très mal à Tails. Enfin, c'est la vie ! Il faut savoir faire des concessions !

lorsque Robotnik apparaît en milieu de stage, vous avez tout intérêt à prendre vos jambes à votre cou, car si vous ne speedez pas, vous serez irrémédiablement enfermé dans les ruines... jusqu'à la mort. Marble Garden est l'un des levels qui se paient le luxe d'être non seulement très beaux, mais, en plus, de fourmiller d'idées novatrices et hyper bien ficelées.



Sonic 3 vous rendra fou. La preuve : dans ce passage, les piquants sont mous et servent de trampoline. Cherchez l'erreur.

## LES PAS JOLIS



La sauterelle bio-mécanique.



Le pire fléau du XX<sup>e</sup> siècle.



# STAGE 4



## CARNIVAL NIGHT

Pleine de néons et de couleurs chatoyantes, la Carnival Night Zone est un endroit complètement fou qui risque bien de vous rendre cinglé (logique). Davantage que n'importe où ailleurs, vous allez valdinguer dans tous les sens. Des bumpers vous font



Les néons dessinent les contours d'un visage souriant. Mais n'ira bien qui rira le dernier, Robotnik...



Bel exemple de résistance à la gravité ou comment progresser la tête à l'envers en gardant tout son bon sens.

rebondir partout, des roues magnétiques « renversantes » vous mettent la tête en bas, des canons se servent de vous comme d'un boulet et vous envoient au loin... Le père Sonic va devoir assurer au maximum pour ne pas se retrouver essoufflé au



Des tuyaux bariolés comme celui-ci font vraiment penser à des éléments de fête foraine.



Le hérisson va effectuer un passage express dans la partie immergée du level.



Cette fois, le satanique Robotnik cherche à vous électrocuter. Décidément, tous les moyens lui sont bons...

milieu de tant d'agitation. D'un autre côté, on ne va pas se plaindre. C'est dans des décors comme celui-là que notre sympathique petit mammifère peut s'exprimer de la façon la plus convaincante : en fonçant comme un fou sans se poser de questions !

Dans ce stage, vous poursuivez deux objectifs. D'abord, trouver un interrupteur pour rallumer les lumières de la ville que l'infâme Knuckles a éteintes. Ensuite, vous débarrasser du tenace Dr Robotnik et de sa curieuse machine électrique.

### LES TRÈS LAIDS



La chauve-souris.



La coquille Saint-Jacques.

STAGE 5



ICE CAP ZONE

Parfaitement adaptée à cette saison d'hiver, la Ice Cap Zone emmène notre héros dans une contrée nordique où la neige et la glace sont les seuls éléments du décor. L'arrivée de Sonic dans cet endroit frisquet se fait de la façon la plus fun qui soit : en surf des



L'éternel looping de Sonic version grand froid, ou le hérisson courant pour se réchauffer.

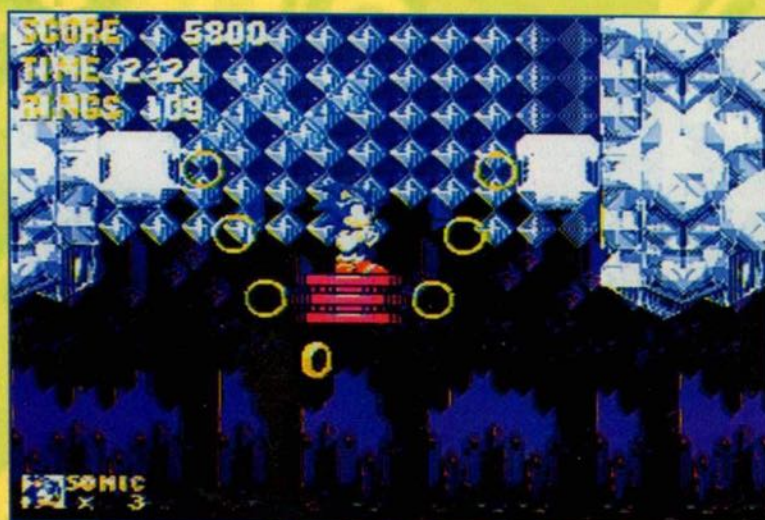


Si vous ne bougez pas, vous traversez ce passage sans aucun problème. Il n'y a pas de quoi s'affoler...

neiges. J'en connais qui aimeraient être à sa place. Durant cette courte phase de jeu introductive, vous ne pouvez rien faire, sauf regarder le hérisson dévaler les pistes... Livré à vous-même dans cet univers de glace, faites particulièrement attention aux



Avouez qu'il a la classe, notre Sonic, en surf des neiges, dévalant les pistes verglacées à cent à l'heure.



Attention, vous allez rebondir très haut ! Et cela vous permettra de rejoindre l'extérieur.



L'interrupteur fait s'effondrer la glace. Un passage est ouvert. Comme quoi le problème n'était pas bien ardu.

pics gelés qui, bizarrement, se décrochent du plafond juste au moment où vous passez dessous. Par contre, caractéristique appréciable, vous ne glissez pas sur la glace. Pas de mouvements d'inertie perturbateurs donc. Très réussi et original, ce niveau

ravira tous les amoureux de la neige. Et ils sont nombreux. Lorsque vous arriverez à la fin et serez confronté à notre éternel et malfaisant docteur, méfiez-vous de sa machine. Elle pourrait bien vous transformer en glaçon. Br... ça donne froid dans le dos !

LES VILAINS



Le pique-Sonic.



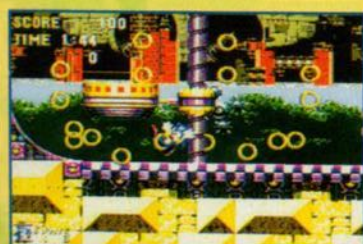
Le pingouin aviateur.

# STAGE 6

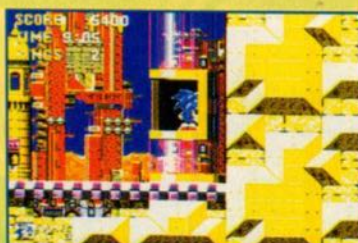


## LAUNCH BASE

La fin de votre aventure approche. Je n'irai pas jusqu'à dire que le plus dur reste à faire, mais ce stage n'est quand même pas le plus simple. Robotnik vous a attiré dans une base de lancement spatial. C'est bien dans ses habitudes de finir ses jours dans



Les rings sont toujours présents. Avec cent, vous gagnez une vie, avec cinquante, vous accédez à un stage spécial.



Cet ascenseur-centrifugeuse emporte Sonic dans la base de lancement, à la rencontre de Knuckles et Robotnik.

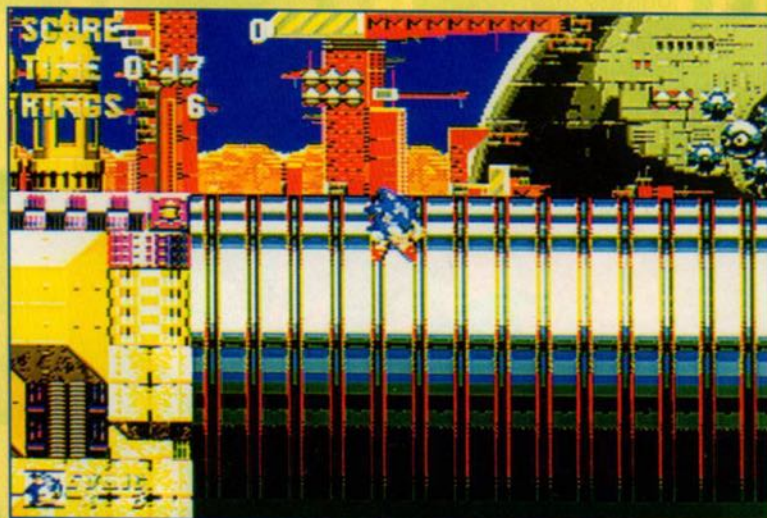
des lieux aussi étranges. Ici, le terme de délire prend toute sa dimension. Les ennemis sont partout, ça speede dans tous les sens... Bref, pour une fin de jeu, vous ne serez pas déçu. Pour évoluer dans les décors sans cesse changeants, Sonic emprunte des



L'affreux Knuckles vous nargue, mais sa fin est proche. Vous ne trouvez pas qu'il a un faux air de « Prédateur » ?



Et un boss de plus, un ! Celui-ci n'est pas bien méchant, un peu de méthode et le voilà out !



Sonic fait le tour de ces tubes à une vitesse affolante, ce qui lui vaut de dangereuses rencontres avec des ennemis piquants !

treuils, des toupies, des ascenseurs, et monte toujours plus haut en se rapprochant de plus en plus de son pire ennemi. Vous rencontrez tout d'abord Knuckles qui fait une chute alors qu'une énorme fusée décolle. Quelques instants plus tard, vous

pourrez essayer de détruire une fois pour toute Robotnik qui vous prend la tête depuis pas mal de temps. Voilà, c'est fini, une fois de plus, Sonic triomphe du Mal. Ce fut un long périple, mais franchement, quel bonheur d'y avoir participé !

## LES RÂCLURES



Le froggy assommant.



L'option « piège ».



# LE PLEIN DE NOUVEAUTÉS

Sonic 3 est un jeu rempli de bonnes idées. Pouvoirs du hérisson, bonus stages... Les nouveautés regorgent. Les voici présentées sur ces pages rien que pour vous.

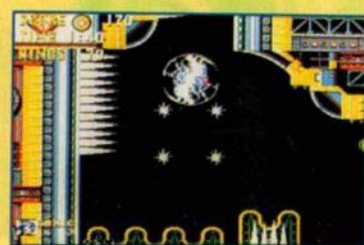
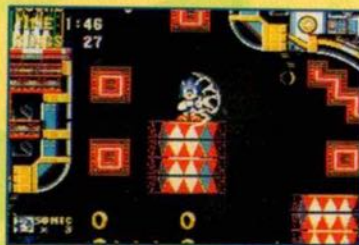
## LES BONUS STAGES



Sonic 3 ne se contente pas de vous proposer un bonus stage mais s'octroie le luxe de vous en offrir carrément deux. Sympa, non ? Le premier, dans lequel vous ne pouvez pénétrer que lorsque vous possédez au moins cinquante anneaux (arrêtez-vous sous un poteau surmonté d'une étoile et sautez sur les lueurs qui se mettent à scintiller à son sommet), vous emmène devant une machine à bubble-gum. À chaque fois que vous actionnez son mécanisme, ce ne sont pas des boules de pâte à mâcher qui tombent, mais différents bonus. Cool. Autre bonus stage, celui de l'anneau. Quand vous réussissez à en trouver un (la plupart du temps, les anneaux se trouvent dans des passages plus ou moins secrets), entrez dedans et vous vous retrouverez sur une espèce d'immense globe. Là, vous devez trouver toutes les billes bleues et les transformer en rouges afin de gagner une émeraude. Très réussi, ce bonus stage réclamera de votre part patience et sang-froid.

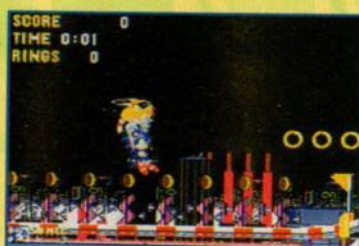


## LES POUVOIRS DE SONIC



En plus de l'option classique d'invincibilité, Sonic peut se munir de différents boucliers. Ils servent non seulement de protection (pour un coup), mais permettent aussi au hérisson d'accomplir certaines actions assez incroyables. Ainsi, le bouclier de feu (que vous perdez évidemment quand vous allez sous l'eau), offre à Sonic la possibilité de se transformer en véritable boule de feu. Avec le bouclier d'eau, encore plus pratique, notre héros respire sous l'eau. Finis les problèmes d'asphyxie. Enfin, le bouclier électrique permet à Sonic d'effectuer des doubles sauts. Pratique pour atteindre les plates-formes un peu trop éloignées.

## LE MODE « DEUX JOUEURS »

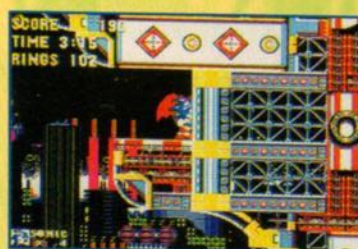


Un des atouts majeurs de Sonic 3, c'est que l'on peut y participer à deux. Cela relance encore l'intérêt du jeu. Si vous décidez de vous attaquer au jeu normal en équipe, celui qui dirige Sonic aura l'avantage. L'autre ne pourra que le suivre. Mais il pourra tout de même être utile puisque Tails, ici, a la possibilité d'emmener Sonic avec lui dans les airs.

Second mode, le jeu avec écran splitté. Amélioré par rapport à ce que l'on avait pu voir dans Sonic 2, ce mode vous propose de faire une course contre un ami à travers cinq stages totalement inédits (et très courts). C'est au premier qui aura bouclé cinq tours. Il faut noter qu'il n'y a que dans ce mode que vous pouvez jouer avec Knuckles.



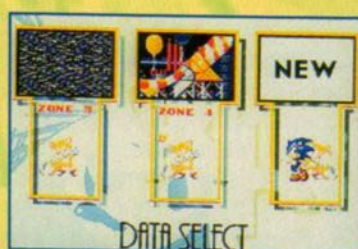
## LES PASSAGES SECRETS



Dans Sonic 3, les murs sont souvent creux. N'hésitez pas à les sonder pour voir s'ils ne dissimulent pas une planque pleine de bonus. Celle-ci pourrait vous tirer d'un bien mauvais pas...

## POUR VOTRE SAUVEGARDE...

Grande et utile nouveauté : les sauvegardes. Maintenant, plus besoin de recommencer au début du jeu à chaque fois que vous éteignez votre console. Plusieurs emplacements vous permettent de sauvegarder votre position dans le jeu. Ainsi, vous pouvez mener en parallèle une partie avec Sonic, une avec Tails et une autre en équipe, et pourrez y revenir quand bon vous semble. La classe.



# TRUCS en VRAC

**Hello les copains, alors ça va ? J'espère que ce mois de janvier fut plein de bonnes choses. Remarquez, il ne peut en être autrement sachant que vous avez tous pris de bonnes résolutions. Et puis, il y a ces nouvelles consoles, vous savez, ces bombes, véritables atomiseurs d'électrons qui nous font péter la rétine. Là encore, il va y avoir de la nouveauté, car qui dit nouvelles machines, dit plus de tips. Alors accrochez vos ceintures les cocos, la rubrique dégage un max ce mois-ci ! Il suffit d'un simple coup d'œil pour s'en rendre compte, non ?**

## NOTE

Les cartouches Pro Action Replay ainsi que les Game Genie sont des cartouches optionnelles. Elles permettent à l'utilisateur de rentrer des codes pour augmenter, par exemple, le nombre de loup (de vies), de sélectionner les stages, ou encore d'obtenir l'énergie infinie etc. Ces produits sont généralement disponibles dans les magasins spécialisés, voire même dans certaines grandes surfaces. Lorsqu'une astuce est précédée des mentions « Pro Action Replay » ou « Game Genie », cela signifie qu'il faut obligatoirement disposer de l'une de ces dernières pour profiter de l'astuce.

Chris The Ultimate Warrior

## SUPER NINTENDO TURTLES TOURNAMENT FIGHTERS

Ça ne va pas assez vite pour vous. Le stress et les coups de speed de Street Fighter II Turbo vous manquent. Qu'à cela ne tienne, à la page de présentation (voir photo), prenez le second paddle et effectuez la manipulation suivante : haut, haut, bas, bas, gauche, droite, gauche, droite, B et A.

Ô miracle, dans le menu des options, le joueur peut augmenter la vitesse jusqu'au niveau 3 désormais. Bigre, ça va faire très mal !



Thomas RICHOU  
GAME BOY  
SPEEDY GONZALES

On commence très, très fort sur Game Boy, grâce à notre cher ami Thomas qui, plus rapide que l'éclair, nous offre sur un plateau d'argent (hé ! Noël c'est fini... Bon, allez, on rigole) tous les codes de la souris la plus rapide du Mexique.

Mexico Zone : 500999 - Forest Zone : 343003 - Desert Zone : 830637  
Country Zone : 812171 - Cheese Zone : 522472

## PRO ACTION REPLAY

Alain CITERNE  
MASTER SYSTEM  
ASTERIX

Non Alain, on n'oublie pas les possesseurs de MS... mais rares sont les lecteurs à nous faire parvenir des codes pour la fameuse cartouche. Surtout sur Master System. Tu constateras d'ailleurs avec soulagement que nous n'hésitons pas un instant à te publier ainsi que tous tes codes. J'espère que tu comprendras notre position à ce niveau.

Bref, pour les doux dingues de MS, voici toute une série de codes démoniaques sur Astérix, notre Gaulois bien de chez nous.  
Temps infini : 00C0 A001 - Vies infinies : 00C0 9D99  
Énergie infinie : 00C0 9A06 - 50 os : 00C0 9F50  
Obélix brise les briques avec son ventre : 00C22E01  
Round select : 00C0 8F00 - Bonus stage : 00C0 A401  
Astérix saute plus haut : 00C2 2A00 - Obélix saute plus haut : 00C22D00  
Note : si toutefois les codes ne fonctionnaient pas, remplacez alors le chiffre « 0 » par la lettre « O ».

La rédaction de Player One  
SUPER NINTENDO

## NIGEL MANSELL'S WORLD RACING

Les amateurs de F14 Tomcat, euh... je perds les pédales !... de F1 vont pouvoir s'en donner à cœur joie avec tous les passwords. Eh oui ! tous les codes pour accéder à n'importe quel circuit dans n'importe quel ordre. Génial non ?

Les circuits :  
Mexico : LZ9ZN40LJ2541STCVL - Brésil : 6CL732YLZ3H07VNB9  
Espagne : PZPP693R91Q7NHQ..2 - San Marin : R49RGKFH.JBDSV0T79  
Monaco : L0XJ.XVCH3L7GDCFOR - Canada : B7JPR46QRB.RG08HNL  
France : LV0ZB206FG0K62K2D7 - Angleterre : TKX.B7G3VTJFS1QSKX  
Allemagne : TQPCLTBT7X21.JQGT - Hongrie : HLL2FWG1YY20FL.ING5  
Belgique : YMGW4BXM3BV61JR565 - Italie : 4QX4JKWXT50ZQ..K35  
Portugal : 4F3M0TZ507064KGCD5D - Japon : R48RR9GT7JB.BZVR4D  
Australie : 33DV4B.F1ZZG538GW3  
Démo de fin : PV2JTFBK4Y696HD4DXY  
Du calme Stone, ce n'est qu'un jeu...

# TRUCS en VRAC

## Laurent DUCAMP SUPER NINTENDO FLASHBACK

Digne de succéder à Another World, on le sait, Flashback se révèle parfois plus difficile à certains niveaux. Remercions donc Laurent pour tant de dévouement et surtout pour tous les passwords de ce magnifique jeu quel que soit le niveau de difficulté. Chapeau bas, messieurs !



Easy	Normal	Expert
BCKT	DLRGS	ZBVD
JWLYX	BGSFM	JNGLQ
RSVP	PRHG	HNYTM
DXCPT	WNPQVX	KVNF
SLMN	NMRYL	DWNGH
ZTHRK	SNTHN	STBRM
CRLQXZ	KLZHT	RDBQLR

## PRO ACTION REPLAY

### Nicolas DIGUET SUPER NINTENDO MR NUTZ

L'écureuil le plus célèbre du monde a lui aussi ses faiblesses et, lorsqu'il ramasse des noisettes, cela lui permet, comme vous le savez déjà, de détruire plus rapidement certains ennemis. Pour remédier à ce léger problème, il suffit de rentrer le code suivant :

Noisettes infinies : 7E0A2901

Tenez, comme je suis bon avec vous, je vous file aussi le code qui permet à Mr Nutz de léviter. Ainsi, il accède beaucoup plus facilement à toutes les noisettes mais aussi aux autres bonus parsemés un peu partout dans chacun des niveaux.

Mr Nutz lévite : 7E003928

### La rédaction de Player One SUPER NINTENDO MARIO IS MISSING

Hello, les copains ! c'est encore nous. On est les plus forts... nananananère.

C'est moi le plus beau ! Et le meilleur, pouët, pouët... Et pis si cela ne vous suffit pas, je m'en fiche, nanana ! Bon, trêve de mesquineries, très chers lecteurs, comme vous avez été vraiment bien sages ces derniers mois et fort nombreux à nous écrire, on va vous faire plaisir. Voici une liste comme vous en verrez rarement. Visez-moi un peu ces codes sur Mario is Missing. C'est du béton...

Firts room

Porte 1 : PVV23CZ - Porte 2 : FCBSB6W - Porte 3 : YHYAMLZ

Porte 4 : Y4MOPFW - Porte 5 : G5F96CX

Second room

Porte 1 : CX746YF - Porte 2 : NBGR6CF

Porte 4 : X42KLDK - Porte 5 : S48O5NA

Third room

Porte 1 : DWV6P78 - Porte 2 : PCD1384 - Porte 3 : DJ49LZ3

Porte 4 : D9FKPTR - Porte 5 : TTMGMQM



### Julien LETELLIER SUPER FAMICOM DRAGON BALL Z 2

Alors là, les dingues de la série télévisée, de la BD ainsi que de toutes les OVA (surtout la dernière avec Buriyu, The Eternal Warrior pour être exact) vont s'éclater comme des malades, tout comme moi. Ben oui ! Grâce à ces deux cheat modes, non seulement vous allez pouvoir vous lasser en choisissant Sangoku ou Buriyu mais, en plus, le faire en mode « turbo ». Que demande le peuple ?

Pour jouer donc avec Sangoku et Buriyu (le super super saïdjin), faites la manipulation suivante lorsque les deux poings de Sangoku apparaissent à l'écran : haut, X, bas, B, L, X, R, A.

Pour passer en mode « turbo », prenez le second padle, allumez la console tout en laissant les touches L et R appuyées. Si le cheat est validé, la musique doit avoir changé et le « 2 » doit clignoter.



3670 : 8,76F l'appel + 2,19 F/mn 3615 : 1,27 F/mn

**Vous êtes coincé dans un jeu ?**  
3615 Player One (tapez \* SOS)  
ou 36 70 77 33 pour avoir  
la solution en 48h

Player One

### Jérôme RAPP MEGADRIVE ASTERIX

Allez, hop ! encore des codes, et quels codes ! Pas des moindres, les p'tits loups. Si vous avez quelque difficulté sur Astérix à lasser tous ces fourbes de Romains qui traînent ici et là, passez la seconde ou plutôt au niveau suivant.

Niveau 2 : INSULA - Niveau 3 : CONDOR - Niveau 4 : VIENNA  
Niveau 5 : AVALON - Niveau 6 : DULCIS

# TRUCS en VRAC

## Jérôme GRAZIANI MEGADRIVE ALADDIN

Pour changer de niveau en cours de partie, il vous suffit de faire une pause puis d'appuyer sur les boutons comme suit : A, B, B, A, A, B, B, A et A. Facile non ?

## La rédaction de *Player One*

### Terry NEO GEO

#### FATAL FURY SPECIAL

Voici les bottes secrètes de quelques combattants de ce jeu de baston mythique. Pour les nouveaux persos, il faudra attendre un peu, les p'tits gars.



Terry : Power Geysir  
Bas, diagonale bas-gauche, gauche,  
diagonale bas-gauche,  
droite + B et C.



Andy : Cho Reppa Dan  
Bas (concentration),  
diagonale bas-droite,  
droite + B et D.



Joe : Power Upper  
Droite, gauche,  
diagonale bas-gauche, bas,  
diagonale bas-droite + B et C.



Big Bear : Fire Breath  
Droite (concentration),  
diagonale bas-droite, bas, diagonale  
bas-gauche, droite + B et C.



Jubei : Judo Man Drop  
Diagonale bas-gauche (concentration  
près de l'adversaire), diagonale bas-  
droite + B et C.

Kim : Phoenix Flash

Même manip que pour Terry, sauf B et D.

Mai : Ninja Bee Inferno

Droite, diagonale bas-gauche, bas, droite + B et C.

## Éric CARON SUPER NINTENDO SUPER BOMBERMAN

Tiens ! c'est marrant ça comme astuce. Alors si jouer les « Tiny Bomberman » vous branche un tantinet, il suffit de rentrer le code 5656 comme un password puis de sélectionner le mode de votre choix, qu'il s'agisse du « normal » ou du « battle », le résultat est le même.

C'est rigolo...



## Nicolas MULLER MEGADRIVE TINY TOON ADVENTURES

Comme le dit si bien Nicolas, cette tripotée de codes sur Tiny Toon, se passe de commentaire. La preuve, ils y sont tous ! Balèze le mec...

Note : les codes qui suivent sont dans l'ordre.

BVBG DLDD DDBD LLDD DDTG - HVBB DDLDD DDBK LDDL DDTN  
HBBQ GLLD DDBQ DDLQ DLQT - QRBW HGLL DLBQ HLLD LLDG  
VRBW HKLD LDBW HGLD LDDV - XRBQ HZGD DLBQ HZLD DDGM  
QRBQ HZBD DDBQ HZKL DLNM - YHBW HZBG LDBW HZBD LDTB  
THBW HZBB LLBW HZBB LLTV - YZBW HZBQ GL BW HZBW DLQV  
BNBQ HZBW GDBW HZBQ DLQV - RXBW HZBW ZKBW HZBQ ZGVN  
JJBQ HZBQ ZKBW HZBQ ZGVN - ZXBW WWBN QKBQ QZBW QGRQ  
NGQQ QQWW WKQW WQQW WGRY

## Cédric TOUTENBOIS GAME BOY HUMANS

La préhistoire, quelle époque, j'vous jure. Ils devaient vraiment se fendre la poire les cocos. Surtout lorsque l'hiver arrivait. La neige, le froid et tout, et tout. Ça devait leur faire plaisir toutes ces belles étendues blanches à perte de vue, hein... qu'est-ce que vous en pensez ? Ça devait leur réchauffer le cœur...

Non mais, t'es pas un peu à côté de tes pompes, Astuceman. Tu vois pas qu'ils en ont strictement rien à péter (pardonnez mon langage) de tes histoires, surtout Cédric. Je te signale gentiment qu'il t'écrit pour te donner tous les mots de passe de Humans, et non pour te voir débiter tout un tas de bêtises... Bref, alors fait ton boulot, mon p'tit lapin.

Excusez-moi, je m'égare parfois. Encore merci Cédric. C'est cool.

Passwords :

Level n°1 : XXXX - Level n°2 : CVBM - Level n°3 : QWSD - Level n°4 : PLKP  
Level n°5 : MNBV - Level n°6 : VBCD - Level n°7 : ZXVZ - Level n°8 : KJKR  
Level n°9 : PYST - Level n°10 : LKLQ - Level n°11 : HDZW - Level n°12 : NBGF  
Level n°13 : SWQR - Level n°14 : TYTL - Level n°15 : XRTD - Level n°16 : CDSR  
Level n°17 : JHYD - Level n°18 : MJHN

## Alfred CHOISY SUPER NINTENDO ZOMBIES

Vous vous rappelez sans doute notre dossier sur Zombies Ate My Neighbors, ce somptueux jeu d'horreur qui fait actuellement fureur sur bien des consoles. Eh ben comme on est vachement sympa et qu'on a des lecteurs encore plus cool, on vous file le code pour aller directement au bonus stage. À la page de présentation, entrez le code suivant : BCDF.



3670 : 0,76F l'appel + 2,19F/mn

Le boss vous paraît  
insurmontable ? 36 70 77 33  
la hot line des Players  
en difficulté

Player One



# INDEX - INDEX - INDEX - INDEX - INDEX

## GAME BOY

ASTERIX	PO n°32	Plate-forme	85 %
BART VS THE JUGGER	PO n°27	Arcade/stratégie	85 %
BIONIC COMMANDO	PO n°34	Plate-forme	87 %
CASTLEVANIA 2	PO n°30	Plate-forme	91 %
EMPIRE STRIKE BACK	PO n°34	Aventure/action	90 %
F1 POLE POSITION	PO n°35	Sport	85 %
HUMANS	PO n°36	Réflexion	87 %
KID DRACULA	PO n°34	Plate-forme	86 %
KIRBY'S DREAM LAND	PO n°27	Plate-forme	96 %
KRUSTY'S FUN HOUSE	PO n°35	Réflexion	90 %
LOONEY TUNES	PO n°29	Plate-forme	85 %
MARIO & YOSHI	PO n°27	Réflexion	90 %
MYSTIC QUEST	PO n°33	Rôle/aventure	94 %
PARODIUS	PO n°29	Shoot them up	95 %
PRINCE OF PERSIA	PO n°27	Aventure	93 %
STAR WARS	PO n°27	Plate-forme	93 %
TESSERAÉ	PO n°38	Réflexion	85 %
YOSHI'S COOKIE	PO n°34	Réflexion	95 %

## NES

CASTLEVANIA 3	PO n°28	Plate-forme	96 %
GARGOYLE'S QUEST 2	PO n°34	Aventure/arcade	90 %
JIMMY CONNORS TENNIS	PO n°35	Sport	85 %
KIRBY'S ADVENTURE	PO n°35	Plate-forme	92 %
KRUSTY'S FUN HOUSE	PO n°35	Réflexion	90 %
LEMMINGS	PO n°27	Réflexion	89 %
PROBOTECTOR 2	PO n°29	Combat	92 %
YOSHI'S COOKIE	PO n°34	Réflexion	90 %

## SUPER NINTENDO

ACTRAISER	PO n°28	Arcade/simulation	92 %
ADDAMS FAMILY 2	PO n°29	Plate-forme	96 %
AERO THE ACROBAT	PO n°37	Plate-forme	95 %
ALADDIN	PO n°37	Plate-forme	91 %
ALIEN 3	PO n°35	Beat them up	92 %
BART'S NIGHTMARE	PO n°27	Beat them up	95 %
BATMAN RETURNS	PO n°35	Beat them up	89 %
BATTLETOADS	PO n°37	Beat them up	85 %
BLANCO RUGBY	PO n°37	Sport	90 %
BUBSY	PO n°34	Plate-forme	85 %
CHESSMASTER	PO n°32	Réflexion	88 %
CHUCK ROCK	PO n°37	Plate-forme	88 %
COOL SPOT	PO n°37	Plate-forme	94 %
CYBERNATOR	PO n°35	Shoot them up	89 %
DENIS LA MALICE	PO n°35	Plate-forme	90 %
DESERT STRIKE	PO n°29	Shoot them up	88 %
DRAGON BALL Z	PO n°35	Combat	92 %
FLASHBACK	PO n°38	Action	95 %
GOOF TROOP	PO n°37	Arcade/Réflexion	93 %
HUMAN GRAND PRIX	PO n°34	Sport	91 %
JIMMY CONNORS	PO n°28	Tennis	94 %

KING ARTHUR'S WORLD	PO n°31	Réflexion	85 %
LAMBORGHINI	PO n°37	Sport	89 %
LOST VIKINGS	PO n°33	Plate-forme	90 %
MAGICAL QUEST	PO n°29	Plate-forme	96 %
MARIO ALL STAR	PO n°35	Plate-forme	97 %
MARIO IS MISSING	PO n°38	Educatif	89 %
MARIO PAINT	PO n°27	Creation	95 %
MIGHT AND MAGIC 2	PO n°38	Rôle/Aventure	88 %
MORTAL KOMBAT	PO n°34	Combat	94 %
Mr NUTZ	PO n°36	Plate-forme	93 %
NIEGEL MANSELL	PO n°33	Sport	85 %
PARODIUS	PO n°29	Shoot them up	96 %
POCKY & ROCKY	PO n°34	Shoot them up	90 %
PRINCE OF PERSIA	PO n°28	Arcade/aventure	95 %
SANKY'S QUEST	PO n°32	Plate-forme	88 %
SIM CITY	PO n°36	Réflexion	96 %
STAR WARS	PO n°30	Plate-forme	97 %
STARWING	PO n°32	Shoot them up	99 %
STREET FIGHTER TURBO	PO n°35	Combat	98 %
SUPER AIR DIVER	PO n°37	Shoot them up	85 %
SUPER BOMBERMAN	PO n°36	HIT	98 %
SUPER MARIO KART	PO n°27	Sport	96 %
SUPER NBA BASKET	PO n°34	Sport	89 %
SUPER PANG	PO n°29	Shoot them up	87 %
SUPER SWIV	PO n°29	Shoot them up	90 %
SUPER TURRICAN	PO n°36	Combat	89 %
WORLD LEAGUE BASKET	PO n°32	Sport	96 %
ZOMBIES	PO n°38	Arcade/aventure	92 %

## MEGADRIVE

ADDAMS FAMILY	PO n°38	Plate-forme	90 %
ANOTHER WORLD	PO n°29	Aventure	90 %
ATOMIC RUNNER	PO n°28	Shoot them up	85 %
BART'S NIGHTMARE	PO n°35	Plate-forme	85 %
BASEBALL 2020	PO n°35	Sport	86 %
BATTLETOADS	PO n°32	Beat them up	88 %
BILL WALSH FOOTBALL	PO n°34	Sport	91 %
BLADES OF VENGEANCE	PO n°36	Arcade/aventure	85 %
BUBSY	PO n°34	Plate-forme	86 %
CHUCK ROCK 2	PO n°35	Plate-forme	90 %
COMIC SPACEHEAD	PO n°37	Aventure	85 %
COOL SPOT	PO n°32	Plate-forme	85 %
DIZZY	PO n°35	Action/réflexion	92 %
Dr ROBOTNIK'S...	PO n°38	Réflexion	92 %
DRAGON'S REVENGE	PO n°38	Flipper	89 %
EX-MUTANTS	PO n°31	Plate-forme	88 %
F1	PO n°33	Sport	92 %
FIFA SOCCER	PO n°37	Sport	92 %
FLASHBACK	PO n°29	Aventure	96 %
GAUNTLET 4	PO n°38	Arcade/aventure	85 %
GLOBAL GLADIATORS	PO n°29	Plate-forme	97 %
INTERNATIONAL RUGBY	PO n°34	Sport	85 %
JAMES POND 3	PO n°36	Plate-forme	90 %
JOHN MADDEN 93	PO n°27	Sport	95 %



UP  
IN  
O  
S





050  
*Flayer*

# INDEX - INDEX - INDEX - INDEX - INDEX

JUNGLE STRIKE	PO n°32	Simulation	94 %
KRUSTY'S FUN HOUSE	PO n°29	Réflexion	91 %
LANDSTALKER	PO n°36	Rôle/aventure	91 %
MADDEN NFL 94	PO n°37	Sport	89 %
MAZIN SAGA	PO n°33	Beat them up	90 %
MEGALOMANIA	PO n°28	Simulation	92 %
MICRO MACHINES	PO n°33	Sport	89 %
MORTAL KOMBAT	PO n°34	Combat	93 %
NHL HOCKEY 94	PO n°37	Sport	90 %
NINJA TURTLES	PO n°30	Beat them up	87 %
PGA TOUR GOLF 2	PO n°27	sport	85 %
POPULOUS 2	PO n°35	Wargame	89 %
POWER MONGER	PO n°28	Réflexion	90 %
PUGGSY	PO n°36	Plate-forme	95 %
ROBOCOP VS TERMINATOR	PO n°37	Beat them up	88 %
ROCKET KNIGHT	PO n°34	Plate-Forme	97 %
SHINNING FORCE	PO n°32	Rôle/aventure	94 %
SONIC SPINBALL	PO n°37	Flipper	90 %
STREET FIGHTER 2'	PO n°35	Combat	97 %
STREETS OF RAGE 2	PO n°27	Beat them up	90 %
TERMINATOR 2	PO n°27	Combat	85 %
TINY TOON	PO n°30	Plate-forme	97 %
TOE JAM AND EARL 2	PO n°38	Plate-forme	91 %
WIZ & LIZ	PO n°36	Plate-forme	94 %
ZOMBIES	PO n°38	Arcade/aventure	91 %

SHINOBI 2	PO n°27	Combat	90 %
SONIC 2	PO n°27	Plate-forme	92 %
THE SIMPSONS	PO n°28	Action	87 %

## NEO GEO

FATAL FURY 2	PO n°30	Combat	89 %
FATAL FURY SPECIAL	PO n°37	Combat	98 %
SAMURAI SHODOWN	PO n°34	Combat	87 %
SUPER SIDEKICKS	PO n°31	Sport	95 %
VIEW POINT	PO n°29	Shoot them up	97 %

## NEC PC ENGINE

BOMBERMAN 93	PO n°27	Jeu d'adresse	92 %
LEMMINGS	PO n°27	Réflexion	90 %
PC KID ET LES PUNKIC	PO n°27	Shoot them up	90 %
STREET FIGHTER II'	PO n°34	Combat	96 %

## NEC SUPER CD-ROM

LOOM	PO n°27	Aventure	90 %
PC KID	PO n°36	Shoot them up	91 %

## LYNX

LEMMINGS	PO n°35	Réflexion	95 %
----------	---------	-----------	------

## MEGA CD

ECCO THE DOLPHIN	PO n°37	Aventure	95 %
SILPHEED	PO n°37	Shoot them up	93 %
SONIC	PO n°37	Plate-forme	86 %

## MASTER SYSTEM

CHUCK ROCK 2	PO n°36	Plate-forme	96 %
COOL SPOT	PO n°37	Plate-forme	86 %
GLOBAL GLADIATORS	PO n°31	Plate-forme	89 %
JAMES POND 2	PO n°36	Plate-forme	89 %
KRUSTY'S FUN HOUSE	PO n°35	Réflexion	90 %
LE LIVRE DE LA JUNGLE	PO n°37	Plate-forme	93 %
MICKY MOUSE 2	PO n°27	Plate-forme	90 %
MORTAL KOMBAT	PO n°35	Combat	94 %
SENSIBLE SOCCER	PO n°38	Sport	87 %

## GAME GEAR

CHUCK ROCK	PO n°30	Plate-forme	92 %
DEFENDERS OF OASIS	PO n°27	Aventure	91 %
KRUSTY'S FUN HOUSE	PO n°35	Réflexion	90 %
LAND OF ILLUSION	PO n°33	Plate-forme	94 %
LE LIVRE DE LA JUNGLE	PO n°38	Plate-forme	90 %
LEMMINGS	PO n°27	Réflexion	91 %
MORTAL KOMBAT	PO n°35	Combat	94 %
MOTIFANTS	PO n°36	Plate-forme	91 %
ECCO THE DOLPHIN	PO n°37	Aventure	96 %

## LISTE DES JEUX TESTÉS DANS *PLAYER ONE* DE JANVIER 1993 À JANVIER 1994 ET NOTÉS 85 % ET PLUS.

Bon de commande à découper ou à photocopier et à renvoyer à :  
*Player One* - BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand

Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne).

**Oui**, je souhaite recevoir le(s) numéro(s) de *Player One* suivant(s).  
 J'ajoute 7 F de frais d'envoi par numéro.

N° commandé(s)	Prix par exemplaire	Qté	Total
N° <input type="checkbox"/> 2 <input type="checkbox"/> 5 <input type="checkbox"/> 6	22 F (15 F + 7 F)		
N° <input type="checkbox"/> 7 <input type="checkbox"/> 8 <input type="checkbox"/> 9 <input type="checkbox"/> 10	24 F (17 F + 7 F)		
N° <input type="checkbox"/> 11 <input type="checkbox"/> 12 <input type="checkbox"/> 13 <input type="checkbox"/> 14 <input type="checkbox"/> 15 <input type="checkbox"/> 16	32 F (25 F + 7 F)		
N° <input type="checkbox"/> 17 <input type="checkbox"/> 18 <input type="checkbox"/> 19 <input type="checkbox"/> 20 <input type="checkbox"/> 21 <input type="checkbox"/> 22	32 F (25 F + 7 F)		
N° <input type="checkbox"/> 25 et suivants	35 F (28 F + 7 F)		

TOTAL GENERAL

**Attention ! Les numéros 1, 3, 4, 23 et 24 sont épuisés.**

Je profite de l'occasion pour m'abonner à *Player One* pour 6 mois :  
 6 numéros = 150 F au lieu de 168 F\*. \*Prix de vente au numéro. Tarif Dom Tom et étranger : 199F.

Ci-joint mon chèque de ..... F à l'ordre de Média Système Édition.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

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

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

Signature obligatoire :

(des parents pour les mineurs)

# TRUCS en VRAC

Jérôme GRAZIANI  
**SUPER FAMICOM**  
SONIC BLASTMAN

Pour vous entraîner aux bonus stages, choisissez, dans le tableau des options, la musique « Yohit », maintenez select appuyé, et pressez sur L, R, R, L puis sur start. Maintenant, vous pouvez choisir les bonus stages.



3615 : 1,27 F/mn

Plus de 5 000 trucs disponibles sur le 3615 Player One



Siegfried Konrad dit « le Conquérant »

**GAME BOY**  
KID DRACULA

Voilà quelques codes qui feront bien l'affaire des suceurs de sang, histoire de se fader tranquillos deux-trois petits cous bien frais... Aargh ! Ça fait du bien. Dis, Siegfried, tu ne serais pas originaire de Transylvanie par hasard ?

En tout cas, merci bien pour les codes mais, la prochaine fois, tâche de nous envoyer une enveloppe un peu plus blanche, parce que les taches rouges là, ça fait mauvais genre.

Passwords :

Level 2 : 5613  
Level 3 : 3272  
Level 4 : 7283  
Level 5 : 5346  
Level 6 : 7225  
Level 7 : 5539  
Level 8 : 7158

Geoffroy CALABRIA  
**NES**

IMPOSSIBLE MISSION

« Mission impossible », vous connaissez ? Vous savez, la série télévisée qui eut un succès monstre dans la fin des années 60, début 70. Celle où l'on voyait Mr Febs et toute son équipe mettre hors d'état de nuire tout un tas de vilains-pas-beaux sur la demande du Département d'État. Eh ben voici tous les codes du jeu inspiré de cette dernière.

Level 2 : HMPR - Level 3 : KMWV  
Level 4 : XDGJ - Level 5 : TVJL - Level 6 : QBYZ  
Voilà, à vous de jouer, mais attention : si vous ou l'un de vos collaborateurs venier à être capturé, le Département Player One nierait avoir eu connaissance de vos agissements... Dans quelques secondes...

Jérôme GRAZIANI  
**MEGA CD**  
BATMAN RETURNS

Une astuce à toute épreuve mais pas si évidente!

Pour passer les niveaux, dans le tableau des options, changer le « Game Type » en « Driving Only ». Ensuite, appuyez sur gauche et sur le bouton B, à nouveau gauche et encore B pour définir l'option suivante « difficulty ». Répétez la manipulation jusqu'à la dernière option. Là, ça se corse... Tout ce que vous venez de faire, il faut le recommencer pour chacune des options du tableau en remontant jusqu'à « Game Type » (en d'autres termes, faire une boucle). Une sonnerie retentira et vous signalera par la même occasion si le cheat mode est validé. Une fois cette big manip opérée, lorsque vous serez dans le jeu, il vous suffira d'appuyer sur pause puis sur le bouton C pour changer de niveau.

## PRO ACTION REPLAY

David et Sébastien BRYSSENS  
**SUPER NINTENDO**  
ALADDIN

Les deux font la paire, certes... Mais qu'importe le nombre pourvu que les astuces soient bonnes, n'est-ce pas ? En tout cas David et Sébastien ont fait preuve de beaucoup d'initiative en nous envoyant la totale des codes Action Replay les plus intéressants. Merci bien, les p'tits loups !

Codes :

Invulnérabilité : 7E036703  
Pas de musique : 7E033159  
Pommes infinies : 7E036999  
Diamants infinies : 7E036B99  
Vies infinies : 7E036403  
Select round : 7E035EXX

(remplacer « XX » par 1 jusqu'à 12)

Les ennemis ne peuvent vous toucher : 7E034745

Pas de fond : 7E039935

Le génie apparaît dès la page de présentation : 7E034521



La rédaction de *Player One*

**SUPER NES**  
F1 EXHAUST HEAT 2

Voici une liste de cheat modes vraiment intéressante pour cette fabuleuse simulation de course de F1. Vous m'en direz des nouvelles.

À l'écran-titre, effectuez les opérations suivantes :

Rank select : pressez les boutons left, right, left, right, left, right, left, right, left, right, left, right, left, right et right.

Configuration du mode « time » : pressez les boutons haut, X, R, Y, bas, B, L, A, A et start.

Sélection du modèle de F1 : pressez haut, bas, L, R, X, B, Y, A, A, A, A, A, A, A, A, et start.

# TRUCS en VRAC

**POURÉE YOSHI** ① D-12 on le trouve à un magasin du village.

**NOFFO PAPILLON** ② C-8 dans la maison des géants/plés.

**BOITE DE BONBONS POUR CHIEN** ③ B-11 dans la maison de Bow Wow.

**BANANES** ④ D-15

**RATON** ⑤ L-8

**ROCHE** ⑥ H-9

**COLLIER** ⑩ J-13

**PERLE LE CANARD (VIBRANT)** ⑪ K-15

**PERLE LE CANARD (VIBRANT)** ⑫ L-12

**PERLE LE CANARD (VIBRANT)** ⑬ M-11

**BALAI** ⑭ A-4 CHEZ MC WHITE

**ANIMAL VILAIN** ⑮ N-13

**FLIEUR** ⑯ F-2

**ANANAS** ⑰ N-14

Une fois le coquillage en votre possession, allez voir la statue de la sirène, mettez lui dessus et percez la statue. Il y a un passage qui vous mènera au miroir.

**1er PALAIS** (50 à 60) E-4  
- épée A-11

**2e PALAIS** C-7 pour y parvenir: B-9  
le gant (6e palais) Des rubis (50 à 60)  
Il faut pêcher un des deux plus gros. F-8 G-8

**3e PALAIS** O-3 on peut le casser avec une bombe.

**4e PALAIS** D-9 on I-8, pierres et feuilles vous trouverez un quart de cœur.

**5e PALAIS** J-14 (il faut plonger)  
SIRENE: J-13

**COQUILLAGES:**  
EW: D-11; B-8; C-14; L-3; B-11  
N1: F-14; K-14; P-16; E-3; H-1  
PEE: D-6; H-9; N-9

**SORCIERS:** F-7  
**RATON-LAVEUR:** B-6  
**CLE 4e PALAIS:** B-5  
**BIBLIOTHÈQUE:** A-12  
**10e PALAIS:** D-16

**CHAMPIONNAT** A-7  
CHEMIN ASSURÉ POUR ALLER JUSQU'À BOW WOW: A-8; A-8; B-3; B-7; C-7; C-5; D-5; E-5; E-6; F-4

**CHEF DES MOUGBLINS** D-9  
POUR BATTRE CELUI QUI GARDE BOW WOW METTEZ VOS CONTRE LE MUR ET SAUTER PE ÉVITEZ LES FLÈCHES. ENSUITE S'IL FONCE CONTRE LE MUR, SAUTEZ POUR L'ÉVITER ET ENROCHEZ-LE AVEC L'ÉPÉE!

## PLAN DES LECTEURS

Mé ! Astuceman ! t'as vu un peu ce qu'ils m'envoient mes lecteurs à moi... Hein ? t'as vu un peu ça. C'est pas des rigolos eux. Lorsqu'ils m'écrivent, c'est pour me dire parvenir des trucs et des plans vraiment béton. Pas comme tes p'tites astuces... Enfin, j'avais pas m'étaler dessus, mon cher, mais t'as pas la grande classe. Non mais, visiez-moi ça. Regardez-moi un peu ce plan, cette soluce de Zelda sur Game Boy... C'est carrément le délire. Que dis-je, de l'art. Vraiment balèze, Antonin. Ah oui, c'est toi, Antonin Gallo, qui remporte ce mois-ci un abonnement d'un an à *Player One*. Grâce à ton superbe plan. Prends-en de la graine, Astuceman, car tous les mois, ça sera comme cela et pas autrement. Rappelle-toi dans le n° 37, ce plan du palais d'Aghanim dans Zelda III sur Super Nintendo... Tu vois ce que je veux dire. Alors t'as intérêt à trouver. En attendant, bravo à tous pour votre courrier, car vous êtes fort nombreux, ne faiblissez pas ! Continuez à m'envoyer vos plans et toutes vos astuces, que je sois enseveli sous des tonnes de lettres. Bon, à plus, et que l'astuce soit avec vous.

# TRUCS en VRAC

(N-40)  
 BOOMERANG QUAND ON A 48 COQUILLAGES (E-16)  
 14  
 MAMU  
 D-14 13 12  
 IL FAUT LIRE LES PANCIETTES DANS L'ORDRE DES NOMBRES!  
 D-1  
 D-2  
 on E-1; C-6; G-15  
 K-1  
 METTRE DE LA POUDRE  
 Il faut le bouclier L.2  
 F-2  
 H-1

- ⊙ : QUART DE COEUR
- ⊞ : il faut poser une bombe
- ⊞ : ON PEUT LE POUSSER, S'Y ACCROCHER AVEC LE GRAPPIN
- ⊞ : ON LE DETRUIT AVEC LES BOTTES
- ⊞ : ON PEUT LE SOULEVER ET S'Y ACCROCHER
- ⊞ : COFFRE
- ⊞ : ON PEUT S'Y ACCROCHER
- ⊞ : BUISSON : ON PEUT LE DETRUIRE AVEC L'ÉPÉE, LA POUDRE, LE BOOMERANG, LES BOMBES; ET ON PEUT LE SOULEVER

**N'oubliez pas !**  
 AU BOUT DE 20 COQUILLAGES, UNE NOUVELLE EPÉE  
 LE MIROIR VOUS PERMETTRA DE SAVOIR LE CHEMIN  
 PRENDRE DANS LE WIND FISH'S EGG

## NOTE D'ASTUCEMAN

Alors, heureux les p'tits gars ? Qu'est-ce qu'on dit au maître ? Merci... Merci, je sais, je suis trop bon mais, que voulez-vous, c'est naturel chez moi. Je ne peux pas m'empêcher de vous faire plaisir. Et j'espère que vous en êtes tous bien conscients. Et puis vous avez vu un peu ces cheat modes sur la 3DO. Ça vous en bouche un coin, hein ! C'est dément. Enfin, je dois dire que je suis relativement fier sur ce coup-là. Si vous voulez que cela continue, il va falloir vous remuer. Donc pour ce faire, il faut m'écrire. Ce qui veut dire, en clair, qu'il faut prendre votre plus belle plume et votre beau papier pour m'envoyer de big astuces toujours adressées à :

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.

# La seule collection de poche sur les jeux vidéo

**POUR SURVIVRE**  
DANS LA JUNGLE DES JEUX VIDÉO  
LA COLLECTION PLAYER ONE POCKET

**TRUCS & ASTUCES**

1. MASTER SYSTEM 29F	7. SONIC 1 & 2 39F
2. NES VOL. 1 29F	8. STREET FIGHTER II 39F
3. NES VOL. 2 29F	9. ECCO THE DOLPHIN 39F
4. MEGADRIVE 29F	10. TINY TOON/CASTLEVANIA 39F
5. GAME BOY 29F	
6. SUPER NINTENDO 29F	

**NOUVEAU**




Pour tout savoir sur minitel  
**3615 PLAYER ONE**  
rubrique  
les petits frères de Player One

En préparation  
**JURASSIC PARK, ZELDA, FLASHBACK, MARIO**

## Points de vente :

### EN FRANCE :

FNAC, VIRGIN, MICROFOLIE'S, MICROMANIA, ARKADOID, GALERIES LAFAYETTE, ETC...

La liste des points de vente par département est consultable sur minitel.

### EN BELGIQUE :

4540 Amav - Andernack SPRL • 4640 Ampsin - Librairie Philippart • 6700 Arlon - Librairie City Press - Librairie Point Virgule • 6600 Bastogne - Librairie Croisy - Librairie du Séminaire • 5570 Beauraing - Librairie de la Gare • 6880 Bertrix - La bouquinerie Lib Pap • 5004 Bouge - Lipajou • 1000 Bruxelles - Librairie Castaigne - Librairie Filigranes - FNAC Sodal BXL • 6000 Charleroi - Librairie Nouvelle - Librairie Molière - Brains Lib Bourse SA - Nouvelle Lib de Cluny • 5590 Ciney - Librairie New Press 2000 - Inforvidéo 2000 - Librairie Moderne - Librairie Boesmans • 6400 Couvin - Librairie du Faubourg • 5500 Dinant - Librairie Mahaux SPRL • 5310 Eghezee - Librairie Complexe Press • 5310 Eghezee - Librairie de la Chaussée - Lienard • 4053 Embourg - Centre Embourg • 4480 Engis - Librairie Streeel SPRL • 6388 Florennes - Librairie Leblanc • 4280 Hannut - Le Tombeu • 4650 Herve - Nota Bene • 4500 Huy - Ram Gambit - La Dérive Lib Pap Presse • 5100 Jambes - Librairie du Bia Bouquin • 4720 La Calamine - Librairie Rya Schyns • 7100 La Louvière - L'Ecrivain Public • 4960 Malmedy - Lib SA Cunibert-Daumen • 6900 Marche en Famenne - Librairie Hanin • 7000 Mons - Nouvelle Librairie Leich • 5000 Namur - Librairie Arc en Ciel - Lib Papyrus - Agora Namur (Anc Ligena) - Brains Librairie Universitaire • 4100 Seraing - Librairie Malleux-Wanson • 4900 Spa - Librairie Pesesse - Librairie l'Ecume des Jours • 4800 Verviers - Librairie la Dérive - Librairie le Monde en Poche - Librairie Au Fil d'Ariane • 6690 Vielsalm - Librairie Robert Nizet • 4600 Vise - Librairie Wagelmans • 5150 Wepion - Librairie du Fourneau SPRL Franlu.



**E**ncore plus d'images, des séquences détaillées et commentées. Des points particuliers mis en valeur, des niveaux de lecture différents et deux codes couleur (l'un pour la marque, l'autre pour les notes). Tout ça pour vous permettre d'apprécier encore plus les tests de Player One.



# TOUS LES JEUX TESTÉS

## Super Nintendo

- Terminator 2 The Arcade Game 94
- Le Cobaye 96
- Pool Championship 98
- Super Battleship 100

## Game Boy

- TMHT 3 Radical Rescue 86
- Tiny Toon Adventures II 90
- Batman The Animated Series 106
- Bart & the Beanstalk 108

## Mega Drive

- Greatest Heavyweights 102

## Mega CD

- Ground Zero Texas 82
- Wonder Dog 104

## Game Gear

- Dr Robotnik's Meanbean Machine 110

# LES TESTS DÉCODÉS

### Séquences

Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan.

**Nom du jeu testé**  
Il est dans la couleur de la note obtenue.

**Type de console**

**Données techniques**

**Introduction**  
Un bref aperçu du jeu pour vous mettre en appétit. Le bandeau est dans la couleur de la marque.

**Encadré texte**  
Des points particuliers sont détaillés dans cette colonne.

**Notation détaillée**  
Le jeu en quatre points de vue commentés et notés.

**Note**  
0%-49% = à éviter  
50%-59% = sans intérêt  
60%-69% = jeu moyen  
70%-79% = jeu correct  
80%-89% = bon jeu  
90%-98% = jeu excellent  
99% = jeu mythique!

**Barème de prix des jeux**  
**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

**Résumé**  
Pour vous faire une idée du jeu en un coup d'œil. C'est le premier niveau de lecture avec l'intro et les notes.



# GROUND ZERO TEXAS

Les jeux à base de vidéo numérique sont de plus en plus nombreux sur Mega CD. Normal puisque le Compact Disc est le seul support qui permette l'exploitation de ce type de procédé.



**A**vec Ground Zero Texas, Sony a voulu frapper un grand coup. Pas moins de trois millions de dollars ont été investis dans ce jeu qui fait ainsi figure de superproduction. Et puis, on n'a pas affaire à n'importe quel réalisateur

puisque c'est Dwight Little (Maman j'ai raté l'avion, Halloween 4) qui a été chargé de concevoir ce film interactif. Les développeurs se sont donné les moyens de réaliser un jeu d'une qualité technique indéniable. Le tout maintenant est de voir de quoi il retourne exactement. Réponse dans les prochains paragraphes.



Ce modeste plan vous indique à quel endroit vous vous trouvez. Ici, quatre lieux différents sont répertoriés.

## LA MAGIE DE LA VIDÉO

Agent gouvernemental très coté, vous vous retrouvez dans la ville d'El Cadron avec cinq autres agents pour vous aider. Votre mission : débarrasser la ville de tous les extraterrestres qui l'infestent. Mais attention, ces derniers possèdent la



## VOICI VOS AGENTS

Quatre des cinq personnes qui sont sous vos ordres : Reece, un vétérinaire, Breen, un nouveau talentueux, Matthews, une valeureuse et Di Salvo, la seule femme du groupe. Mais quelle femme...



particularité de prendre l'apparence humaine. Et leur subterfuge est si parfait que vous ne pouvez pas savoir si un habitant est un affreux alien ou un innocent quidam tant qu'il n'a pas dégainé. Charmant.

Pour contrer cette engeance venue d'un autre monde, vous pilotez des caméras à partir de votre chambre



Il est dommage que les aliens touchés n'explorent pas dans des gerbes d'adipeuse hémoglobine...

d'hôtel (ah ! la technique...). Celles-ci sont dotées d'un système d'armement sophistiqué qui vous permet de tirer sur tout ce qui passe dans votre champ de vision. Malheureusement, le tir est de faible puissance et ne peut qu'étourdir les envahisseurs. Pour véritablement les anéantir, vous devrez, plus loin dans le jeu — avec l'aide de l'agent Reece qui, coiffé d'un casque-caméra, se déplacera selon vos instructions —, découvrir l'entrepôt où les aliens dissimulent leurs armes afin de vous en emparer. Si l'on excepte les séquences vidéo

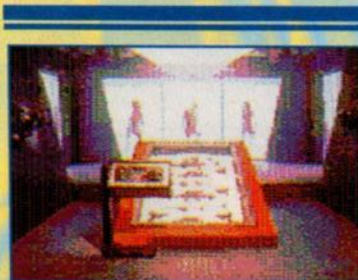
## Scénario cinématographique

L'action de Ground Zero Texas se situe à El Cadron, une petite ville du Texas. Des choses bizarres s'y déroulent. Le plus inquiétant tient dans la disparition mystérieuse de nombreux habitants. Soucieux de ne pas affoler l'opinion publique, le gouvernement des États-Unis décide d'inventer une histoire d'accident biologique, interdit la zone et envoie des experts sur le terrain. Là, on découvre vite que des extraterrestres — on ne peut plus hostiles — sont responsables des disparitions.

Les politiques décident de couvrir l'affaire et vous envoient sur le terrain pour régler cet épineux problème. Nombre d'entre eux vous portent très haut dans leur estime ; nul doute que, si vous y passez, votre bière ne soit abondamment fleurie. Équipé de nombreuses caméras et avec l'aide de cinq agents positionnés en différents points stratégiques de la ville, vous devez découvrir le moyen de contrer l'invasion extraterrestre. Il en va de votre vie et, accessoirement, de celle de tous les habitants de la Terre.



Attention, de temps à autre, d'innocents habitants traversent l'écran alors que vous êtes en pleine séance de tir.



### L'ARSENAL DES E.T.

C'est dans cet entrepôt que vous pourrez récupérer des armes assez puissantes pour éliminer les aliens.

dans lesquelles vous n'êtes en fait qu'un simple spectateur (90 % du jeu), Ground Zero Texas se résume à un simple jeu de tir. Remarquez, c'est une loi du genre. Operation Wolf, jeu fort apprécié à son époque (n'est-ce pas Iggy ?), ne possédait guère plus d'intérêt. Pourtant, nombreux sont les keusses, pas forcément lobotomisés, qui s'en sont régalez. Pour revenir à Ground Zero Texas, un indicateur au bas de l'écran vous apprend à quel endroit les extraterrestres se font pressants. Grâce à votre système de caméras, vous pouvez vous y rendre immédiatement. Vous vous retrouvez alors devant un décor statique dans lequel des aliens (ayant ou non apparence humaine) apparaissent par intermittence. À



## L'avis d'Iggy, gros bourrin

Hé ! psst... j'ai une confiance à vous faire. Moi, le tir sur cible, j'adore ! Tout petit, en couches-culottes, je jouais déjà à Operation Wolf. Depuis, quand le croissant mordoré troue les ténèbres obscures (quand la nuit tombe, quoi), je me délecte de parties de tir sur cible sous les quolibets de mes camarades, si bêtement élitistes. Les idiots ! Hé ! psst... j'ai une autre confiance... Moi, la vidéo sur console, ça m'hallucine. Même si le rendu n'est pas encore exceptionnel, même si les essais

de « jeu-film » ne sont que très rarement convaincants, voir ma machine me faire son cinéma, ça me laisse baba. Surtout que Ground Zero Texas propose les plus belles séquences vidéo que j'ai jamais vues sur un Mega CD. Ah, le plan de game over où votre supérieur vous colle un pain, quelle classe ! Alors, qu'importe qu'on s'en lasse à la longue. Moi, j'y reviendrai souvent rien que pour le simple plaisir de me venger de mes frustrations de la journée sur quelques aliens qui ne m'ont rien fait. Tant pis pour eux, z'avaient qu'à pas être là !



vous d'être le plus rapide. Si c'est le cas, vous aurez droit à un changement de plan de caméra, et c'est en vue rapprochée que vous les verrez s'exploser. De tels détails rendent compte du souci de mise en scène qui est à la base du jeu. Très vicieux, certains « faux humains » peuvent devenir hostiles en pleine séquence vidéo, entre deux phases. Réflexes « lucky-luckiens » exigés.

### UN BILAN MITIGÉ

C'est vrai, Ground Zero Texas peut se targuer d'être un des premiers films vidéo véritablement interactifs. Car selon vos actions, le jeu ne se dérou-

lera pas tout à fait de la même manière. En plus, les cibles changent d'une partie à l'autre. C'est aléatoire. Autre point fort, la vidéo est d'excellente qualité et tout est fait pour que l'on plonge dans l'histoire. Ce jeu ravira certainement les amateurs de tir, mais seulement ceux-là. Ceux qui ne raffolent pas du genre seront moins enthousiastes. Tout est question de goût. Voici donc un soft qui innove de façon plutôt heureuse dans l'univers CD sans toutefois marquer une véritable révolution. ●

Chris,

crèche à « Ground Zero Boulogne ».



### ÉLÉMENTS VITAUX

Faites extrêmement attention à vos caméras. C'est par leur biais que vous agissez sur l'environnement extérieur. Si vous les laissez subir le feu ennemi (pensez à votre bouclier), elles risquent d'être détruites.

### GRAPHISME

Les plus belles séquences vidéo jamais vues sur Mega CD... et de loin.

97%

### ANIMATION

C'est bien simple, vous vous trouvez face à un véritable film.

97%

### SON

De qualité CD. Normal remarquez, c'est le support du jeu.

97%

### JOUABILITÉ

Bonne, c'est vrai, mais ce n'est que du tir au pigeon.

80%

éditeur  
SONY IMAGESOFT

genre  
TIR  
joueur(s)  
1

sauvegarde  
NON  
continue  
INFINI

difficulté  
DIFFICILE  
durée de vie  
MOYENNE

prix  
A B C D E F

PLAYER FUN  
65%

### en résumé

C'est à ce jour, l'exemple de jeu à base de vidéo le plus réussi. Beau et impressionnant, il lasse malheureusement assez vite.



# ZOMBIES

## LES QUESTIONS :

**1 • Quel est le nom des chasseurs de Zombies ?**

- a) Zeke et Julie.
- b) Crevette et Iggy.
- c) Zak et Chrysta.

**2 • Quel est le but du jeu ?**

- a) devenir un Zombie.
- b) sauver ses voisins.
- c) manger un gâteau au chocolat.

**3 • Combien y-a-t-il de niveaux dans le jeu ?**

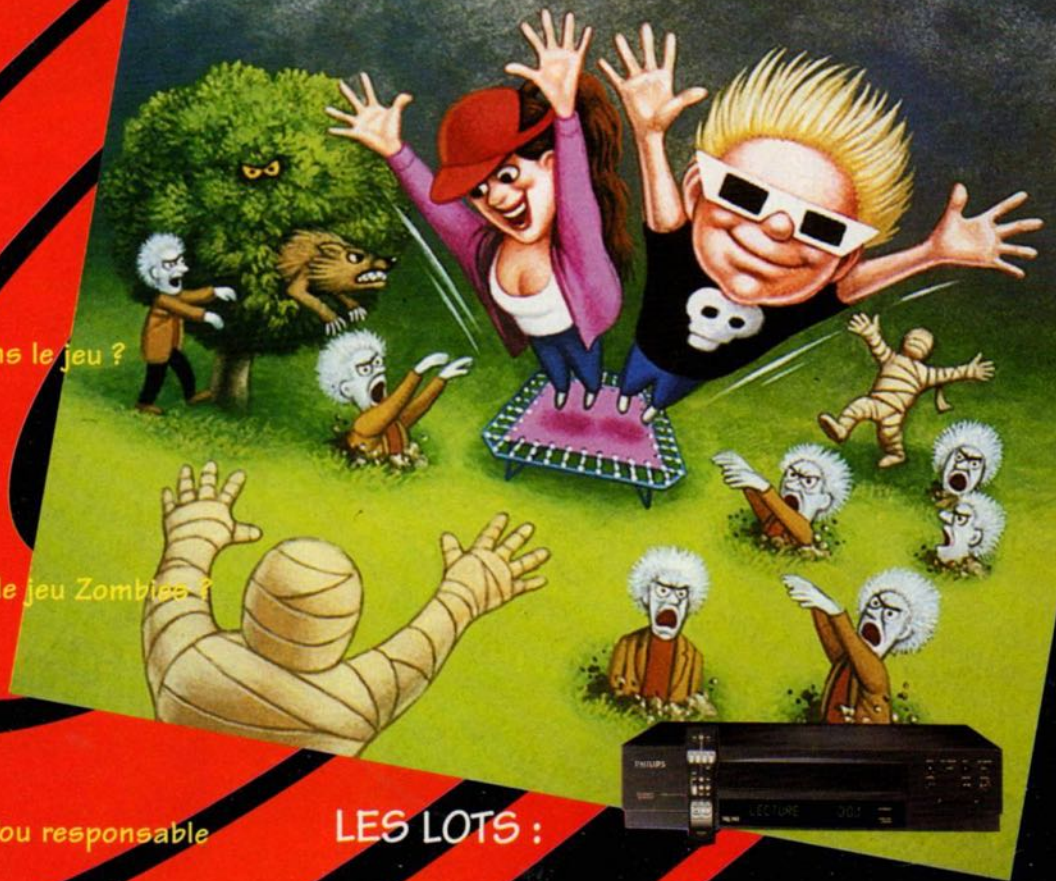
- a) 15.
- b) 55.
- c) 96.

**4 • De quel genre de film s'inspire le jeu Zombies ?**

- a) Comédie.
- b) Policier.
- c) Horreur.

**5 • Comment s'appelle le savant fou responsable de l'attaque des Zombies ?**

- a) Dr Robotnik.
- b) Dr Fogues.
- c) Dr Tongues.



## LES LOTS :

**1<sup>er</sup> prix : 1 magnétoscope + 1 jeu ZOMBIES sur Megadrive**

**2<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> prix : 1 jeu sur Megadrive**



**EXTRAIT DU RÈGLEMENT :** Jeu gratuit sans obligation d'achat, doté de : 1 magnétoscope + 20 jeux. Les réponses doivent parvenir au journal avant le 5 mars 1994 ; les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses ; la liste des gagnants sera publiée dans Player One n° 41 et sur Minitel 3615 PLAYER ONE à partir du 25 mars 1993 ; le règlement est disponible chez Maître Savoye, huissier de justice à Rouen disponible sur simple demande à l'adresse du journal.

Pour participer au concours,

\* composez le 36 65 77 33 et jouez avec nous en direct

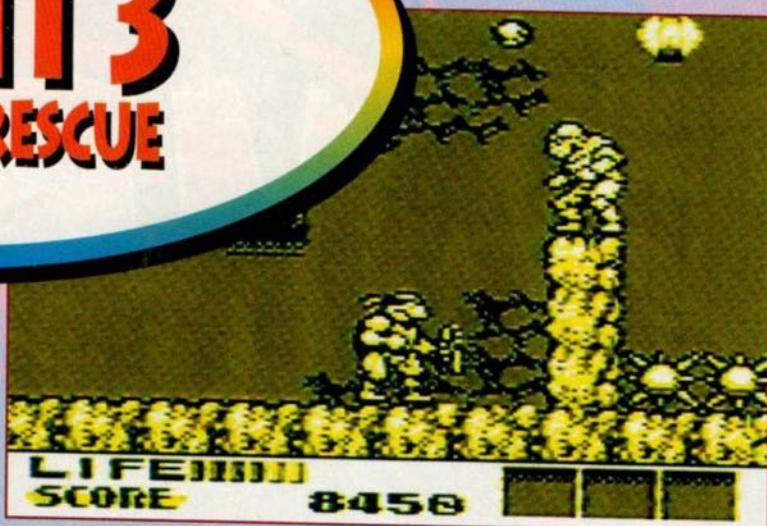
\* tapez sur votre Minitel, 3615 code PLAYER ONE, rubrique Jeux.

\* ou adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom, adresse et n° de téléphone : **Player One — Concours Zombies BP 4 — 60700 Sacy-le-Grand**

# TMHT 3

## RADICAL RESCUE

Plus moyen de se  
reposer ni de regarder  
la télé tranquillement.  
Shredder fait un  
retour en force et là,  
il ne donne pas dans  
la dentelle !  
Mais que fait  
la police ?



**S**i vous connaissez et appréciez (c'est souvent un pléonasme) les Tortues sur la portable Nintendo pour leur aspect baston-bourrin de rue, vous allez être surpris car, dans cet épisode, ce n'est pas exactement ce dont il

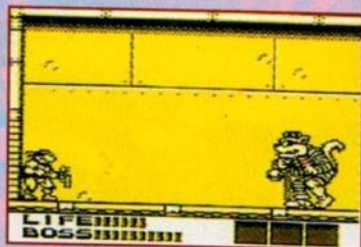


Michaelangelo et son fameux nunchaku qui vous protège des attaques ennemies. Heureusement, il dégaine vite.

s'agit. Pourtant, le scénario a un point commun avec ses prédécesseurs : April a été capturée (c'est une manie). La différence profonde se trouve dans le fait que Shredder, le vilain, a également enlevé trois des quatre reptiles. L'unique rescapé de ce rapt collectif, en la personne de Michaelangelo, va donc partir à la recherche de tout ce beau monde et, petit veinard, vous allez le manœuvrer.

### DANS QUEL ÉTAT J'ERRE ?

Plutôt que de parcourir des niveaux dans lesquels il faut exploser tout le monde, vous allez vous retrouver dans une mine qui ressemble à s'y méprendre à un labyrinthe. Là, vous



### LES ÉTAPES

D'abord, trouvez la bonne issue qui vous mènera à l'un des boss. Affrontez-le courageusement (vous êtes Ninja non ?). Si vous réussissez à le tuer, il vous donnera une clé. Puis, allez délivrer Leonardo.

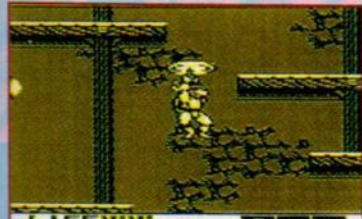


devrez non seulement tout dégommer (ça reste les Tortues Ninja), mais aussi et surtout trouver les repaires des boss. Une fois que vous aurez tué ces affreux, ils vous livreront un objet vous permettant de délivrer l'un de vos petits camarades. Cet objet facilitera également votre progression dans ce que Victor Hugo qualifierait de « dédale inextricable de ruelles, de carrefours et de culs-de-sac, qui ressemble à un écheveau de

## L'enfance sereine des Tortues...

**Vous l'attendiez tous avec impatience : l'encadré culturel ! Parler des Tortues, c'est bien joli, mais j'ai tenu à me renseigner sur la question... Vu mes connaissances en matière de faune et de flore, j'ai dû me référer au « Petit Robert », ce qui m'a bien aidé (quel talent ce Bob). Ne l'oublions pas, avant d'être mutants, nos amis étaient des reptiles comme les autres, on omet trop souvent de le dire. Ils se déplaçaient très lentement, possédaient de petites pattes boudinées, un bec corné et une carapace à carreaux sur le dos (Stef le Flou dirait qu'ils avaient leur maison sur leur corps). On peut donc remarquer que leur transformation a multiplié leurs pouvoirs, mais d'un autre côté, vu leur activité, leur espérance de vie en a pris un sacré coup. Notez qu'un soft qui se jouerait avec des tortues progressant à vitesse naturelle y perdrait considérablement.**

**Tout ça pour démontrer que ceux qui pensent que les Tortues ne sont que Ninja ont tort, et, comme chacun sait, le tort tue (elle est nouvelle celle-là !).**

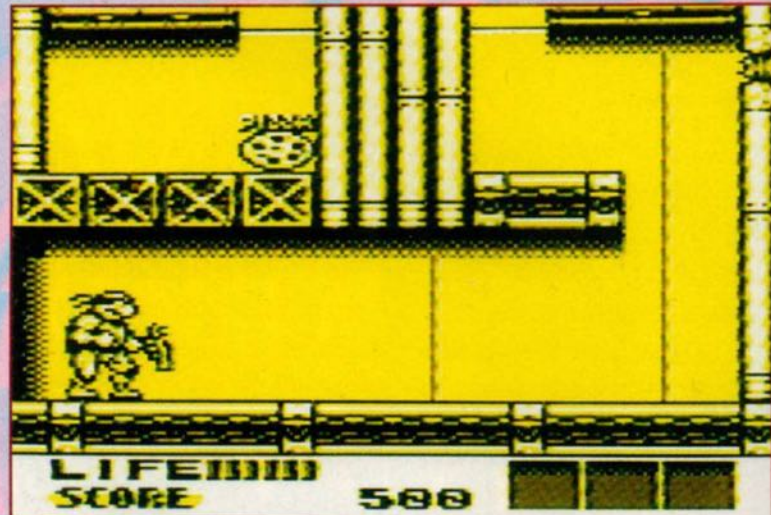


Le nunchaku est transformable en hélice, et vous aidera à passer certains obstacles difficiles.

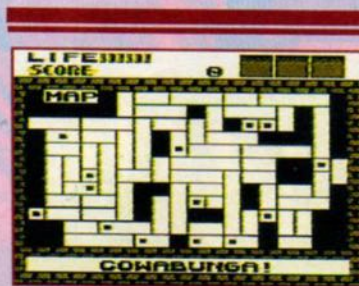
fil brouillé par un chat ». En réalité, je ne suis pas certain que ce cher Victor évoquait ce soft, mais notons ses dons de visionnaire. Car dans TMHT 3, la route est semée d'embûches. La carte aide, mais se repérer reste un problème majeur.

### QUAND JE DIS TROUVER...

Le sous-titre de ce jeu pourrait être sans conteste : « la cartouche dans laquelle le terme "trouver" prend tout



Voilà une option qu'il est très utile de découvrir, en particulier lorsque votre niveau de vie n'est pas au mieux de sa forme.



### QUAND VOUS NE JOUEZ PAS

Ces options permettent de voir le plan et choisir un héros parmi les Tortues délivrées.

son sens ». Je sais, vous devez commencer à penser que j'insiste beaucoup sur ce point mais j'aimerais que vous ayez une idée du temps qu'il m'a fallu pour découvrir une sortie. En fait, j'ai eu la panne du testeur, genre : « C'est pas vrai, je trouve pas ! ». Par fierté, je ne voulais pas avouer à mes petits camarades de la rédaction que mon inspiration était défaillante, j'ai donc tenté par des moyens détournés de soutirer des informations à lggy... Lequel m'a répondu que les labyrinthes, lui, ça le gonflait ! Ne sachant plus à quel saint me vouer — et après moult incantations totalement inefficaces —, j'ai pensé qu'allumer un cierge à Notre-Dame était la dernière solution. Aucun résultat. Apparemment, car au final,

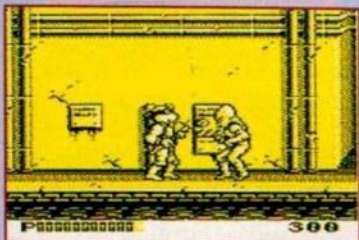


### DANS LA MINE

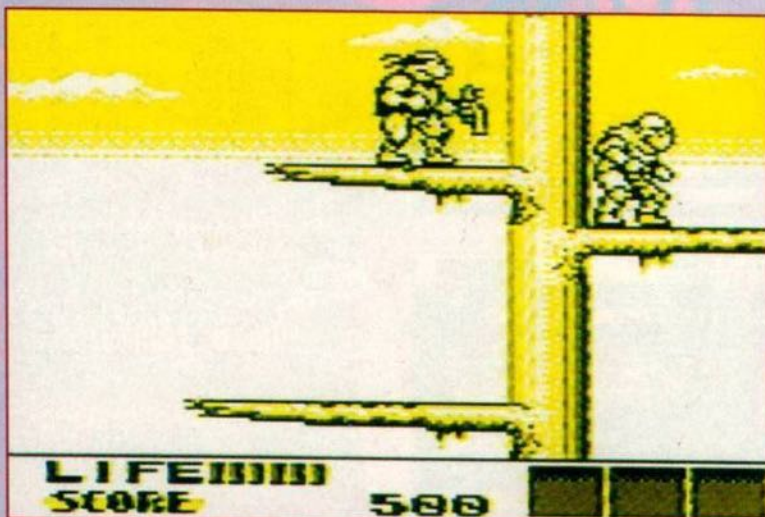
C'est là que vous évoluerez pendant une bonne partie du jeu. Une mine désaffectée, infestée de bestioles, qu'il faut désinfectée... Comme vous aurez souvent à revenir sur vos pas, un conseil : notez l'emplacement et le déplacement des méchants. Ceux-ci ne varient pas mais ces fameux monstres ressuscitent si vous retournez les voir. Vous savez que vos points de vie sont comptés, alors autant ne pas retomber dans leurs pièges.

## Bon, d'accord, mais avant ?

Une chose est sûre : vous avez déjà entendu parler des Tortues. Si vous n'avez pas eu, par contre, l'honneur et l'avantage de jouer aux deux premiers épisodes de cette saga sur Game Boy, voici une petite séquence « rattrapage ».



Dans ces cartouches, vous secondez nos héros au travers de missions beaucoup plus casse-cou, dans les rues ou les égouts... Il ne vous faut pas trop réfléchir mais plutôt foncer dans le tas jusqu'à réussir à libérer la charmante April ; ceci ne voulant pas dire que la tâche est plus aisée. En fait, cette troisième version ressemble plus à la première version des Tortues qui était sortie sur NES et reste pour beaucoup un jeu culte. Moi, j'aime mieux, mais c'est chacun son truc, et les allergiques aux jeux de labyrinthe penseront peut-être que TMHT 3 y perd.



Profitez bien de l'air frais, grimpez aux arbres, amusez-vous à ravager les monstres... Bref, une vraie promenade en forêt !

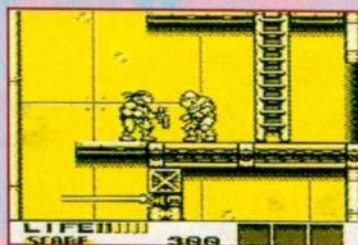
l'illumination est venue comme par enchantement (j'ai un peu l'impression de faire un trip mystique en ce moment). Yoda, pour sa part, m'a dit après coup qu'elle avait trouvé en dix minutes ; elle appelle ça le feeling... (c'est un chouïa complexant, je ne vous le cache pas !). Peut-être serez-vous plus en verve que je ne le suis... Quoiqu'il en soit, ne comptez pas sur moi pour vous donner ne serait-ce qu'un minimum d'indications ; débrouillez-vous (moi aigri ?). De plus, votre plaisir, en ne sachant rien de précis, n'en sera qu'accru. Parce que, pour être tout à fait franc, même s'il m'est arrivé d'avoir envie de fracasser ma Game Boy, voire de

sauter dessus à pieds joints, j'ai été emballé (mystique, aigri et masochiste : autrement dit, tout pour plaire...). TMHT 3 est parfois énervant mais il mérite que vous trouviez la patience et le courage de persévérer. Je vous promets que quand vous l'aurez essayé (c'est presque un devoir), vous n'arriverez plus à décoller de votre écran.

Et je tire mon chapeau à Konami qui est parvenu à améliorer très nettement Turtles sur Game Boy, en ajoutant au panache du jeu un côté aventure. ●

Caliméro,

dit bonjour à la grosse tortue.



### LES MÉCHANTS

Outre les boss, voici les principaux ennemis qui feront obstacle à votre progression. Pas très coriaces, ils sont néanmoins nombreux et pour certains vicieux ; usez de réflexes et tout ira pour le mieux.

### GRAPHISME

Les images ont le mérite d'être claires ; rien à reprocher.

85%

### ANIMATION

La qualité des mouvements est étonnante, on s'y croirait presque.

80%

### SON

Si ce soft est excellent, ce n'est pas grâce à sa musique !

65%

### JOUABILITÉ

Le principe est facile à comprendre et les Tortues répondent parfaitement.

90%

éditeur

KONAMI

genre

BASTON/AVENTURE

joueur(s)

1

sauvegarde

NON

continue

3

difficulté

DIFFICILE

durée de vie

LONGUE

prix

A B C D E F

PLAYER FUN  
90%

### en résumé

Un peu moins baston que les épisodes précédents, TMHT 3 est un jeu étonnant. Vous n'avez pas fini de vous creuser la tête.

95

90%

85

80

75

70

65

60

55

50



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

**GAME 40  
MERCREDI  
19H00 / 20H00**



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

# TINY TOON ADVENTURES II

Buster, le retour.  
Notre héros, petit  
avec des grandes  
oreilles, revient sur la  
Game Boy pour notre  
plus grande joie.  
En route pour une  
suite d'aventures  
extraordinaires et  
hilarantes...

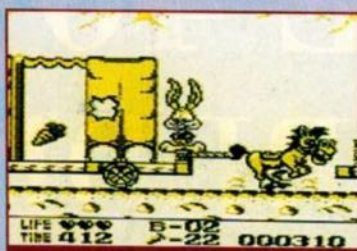


**P**our ceux qui ne connaissent pas les Tiny Toons, ce qui serait quand même un comble, je vous rappelle que ce sont les fistons des Toons de la Warner comme Bugs Bunny, Daffy Duck, Omer ou encore Willy le Coyote. Ils ont

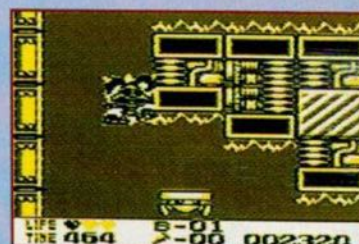
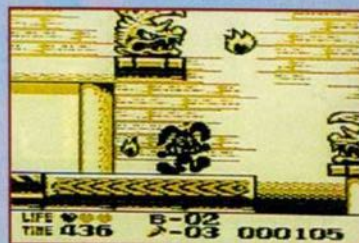
été créés par le génial Steven Spielberg. Maintenant que vous avez fait connaissance avec ces petits personnages, parlons un peu du jeu.

## IL ÉTAIT UNE FOIS...

Comme dans ses précédentes aventures, notre lapereau doit affronter son ennemi de toujours, j'ai nommé Max Montana. En effet, ce dernier a décidé de faire du cinéma pour ridiculiser Buster et jouer les vedettes. C'est qu'il est très orgueilleux le bougre. Mais notre ami aux longues dents a plus d'un tour dans son sac et il n'est pas prêt de baisser les bras ou plutôt les oreilles. Une fois tous les Tiny Toons confortablement

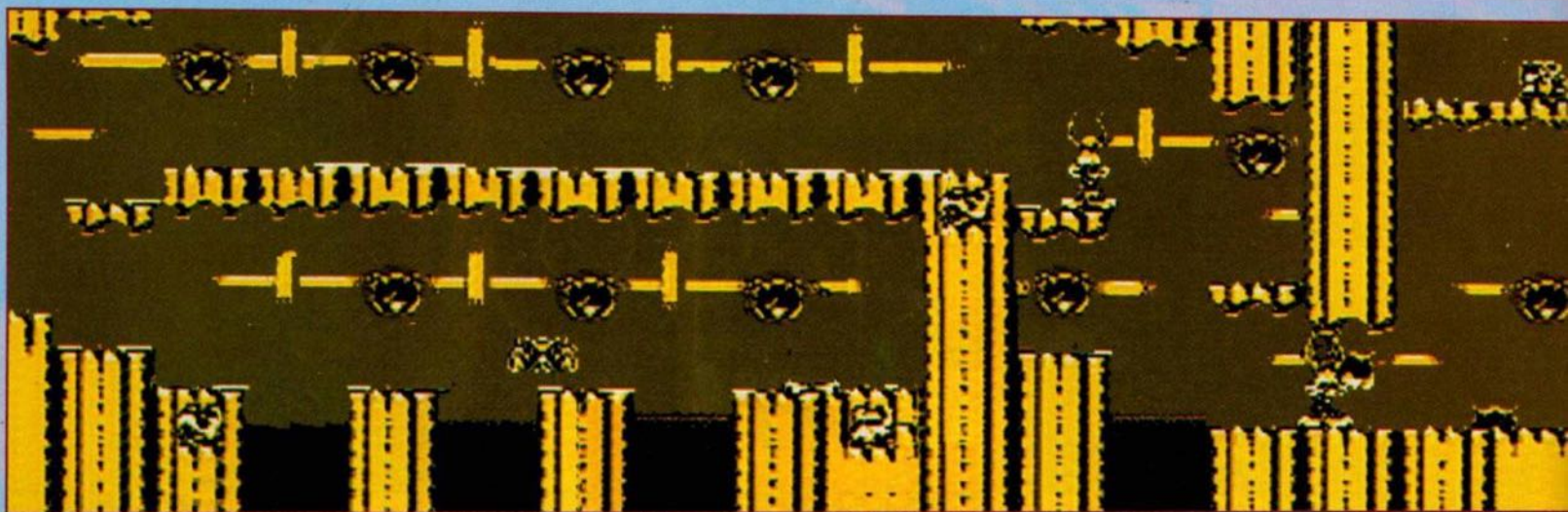


L'attaque du train. Fouillez tous les wagons et méfiez-vous des cow-boys qui vous jettent des caisses.



## LES MIMIQUES

N'est-il pas trognon notre petit Buster ? Pour courir, maintenez la touche bas de la commande multidirectionnelle et, quand le lapereau tapote du pied, vous pouvez y aller. Utile pour les grands sauts.





Sachez que vous pouvez sauter sur les éventails. Mais attention à leur effet boomerang.

installés dans leurs fauteuils, Buster se jette dans l'écran pour leur offrir un spectacle des plus amusants aux dépens de son ennemi juré.

### MOTEUR, ÇA TOURNE !

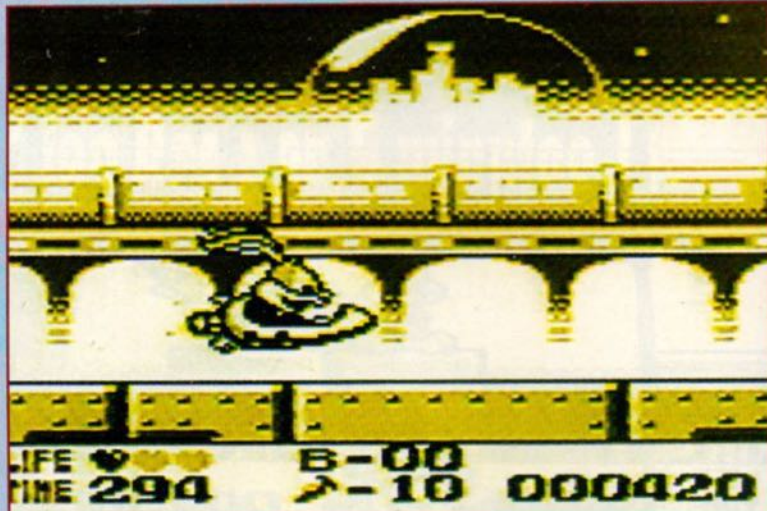
Le premier film que nous propose Max est un western. Il revêt donc son costume de cow-boy et ajuste son colt. Il a tendance à se prendre pour John Wayne, c'est grave, docteur ? Pas du tout, un petit saut bien placé sur la tête et hop ! le voilà transformé en carotte, que Buster s'empresse de

## En toute objectivité

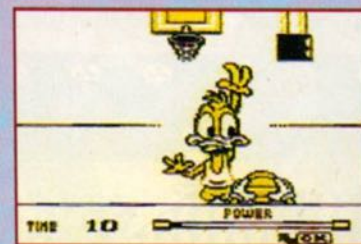
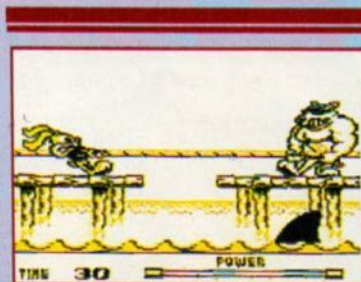
Ce jeu, je l'ai adoré ! Ah ! la démo et les interludes entre chaque tableau... bidonnants ! — enfin il faut quand même avouer qu'au bout de trois fois, ils commencent à nous sortir par les yeux puisqu'il n'y a aucun moyen d'y échapper. Mais, objectivité oblige, cela ne m'empêche pas de reconnaître qu'il manque tout de même quelques éléments pour en faire un must.

Tout d'abord, la structure est hyper classique. Vous n'avez qu'à avancer, sauter sur le peu d'ennemis et éliminer le boss de fin. J'eusse aimé (conditionnel passé deuxième forme. La classe, non ?) chercher des options, des passages secrets, bref me creuser un peu les méninges. Même le petit bonhomme vous permettant d'accéder à un bonus stage est facile à découvrir. Certains passages, comme celui de l'eau qui monte, vous demanderont d'observer les enchaînements. Mais une fois que vous avez pigé le principe, il n'y a plus de problème.

Cette cartouche s'adresse donc de préférence aux débutants et aux inconditionnels des Toons.



Dans le futur, tout est possible, tout est réalisable. La preuve : vous vous retrouvez aux commandes d'un vaisseau spatial.



### LES BONUS STAGES

Ils sont résolument sportifs. Vous devez marquer trois paniers ou dix buts, ou encore tirer à la corde.

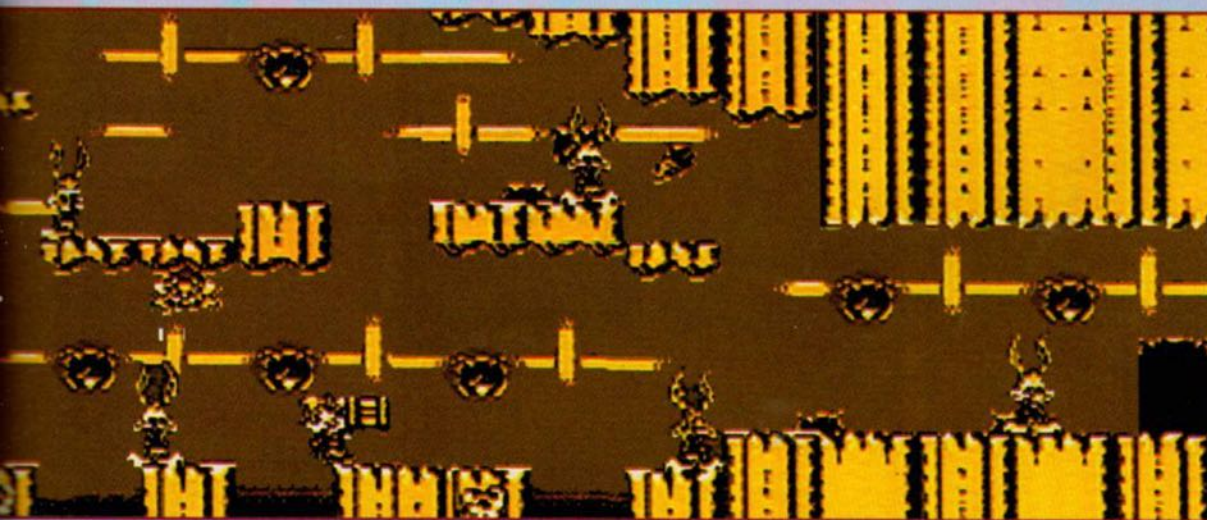
ramasser afin d'accumuler des points. Tous les éléments d'un bon western spaghetti sont réunis : des montagnes rocheuses, des éboulis de pierres, l'attaque d'un train et évidemment un duel digne de Il était une fois dans l'Ouest. Une fois que vous avez éliminé ce cow-boy de pacotille, Max Montana vous entraîne dans un film de samouraï. Dans ce tableau, vous devrez faire preuve de beaucoup de prudence : des lanternes mal accrochées tombent au moment où vous passez dessous, des dragons cracheurs de feu essaient de vous transformer en lapin cuit à point, sans parler des risques de noyade. On peut dire tout ce que l'on veut sur l'ignoble Montana mais, en tout cas, il ne manque pas d'imagination quand il



Ce bonus stage, vous permet de gagner toutes vos vies, un cœur en plus, l'invincibilité, dix carottes ou d'en perdre cinq.

### LES ROCHEUSES

Souvent, vous aurez deux chemins possibles pour parvenir à la fin du tableau. N'hésitez pas à revenir sur vos pas pour parcourir les deux. Vous trouverez peut-être un bonus stage ou des ennemis à éliminer pour récupérer des carottes. C'est le cas dans ce level western. Une fois les chauves-souris tuées, quatre jolies carottes vous attendent. Comme vous ne pouvez pas aller plus loin, repassez par le haut en vous méfiant des sbires de Max.



**Game Boy**  
**TINY TOON**  
ADVENTURES II

éditeur  
**KONAMI**

genre  
**PLATE-FORME**

joueur(s)  
**1**

sauvegarde  
**NON**

continue  
**VARIABLE**

difficulté  
**FACILE**

durée de vie  
**MOYENNE**

prix  
**A B C D E F**

PLAYER FUN  
**84%**

**en résumé**

**Humour, aventures et héros craquants, tels sont les ingrédients de ce jeu de plate-forme classique mais réussi. À savourer.**



**MAX BOSS**

Les boss sont faciles à éliminer une fois que vous avez compris le rythme. Il vous suffit de sauter dessus trois fois. Max Montana se fait aider d'une grosse grenouille, d'un cheval, se déguise en robot ou en monstre.

**GRAPHISME**

Les persos sont très bien dessinés et les décors ont un petit air de cartoon.

**78%**

**ANIMATION**

Buster a des mimiques exceptionnelles et une mobilité hyper fluide.

**79%**

**SON**

Peu de bruitages mais la musique est fabuleuse. Elle ne vous lâchera plus.

**81%**

**JOUABILITÉ**

Elle est très correcte. Le héros ne glisse pas et se stabilise immédiatement.

**79%**

100

95

90

85

**82%**

75

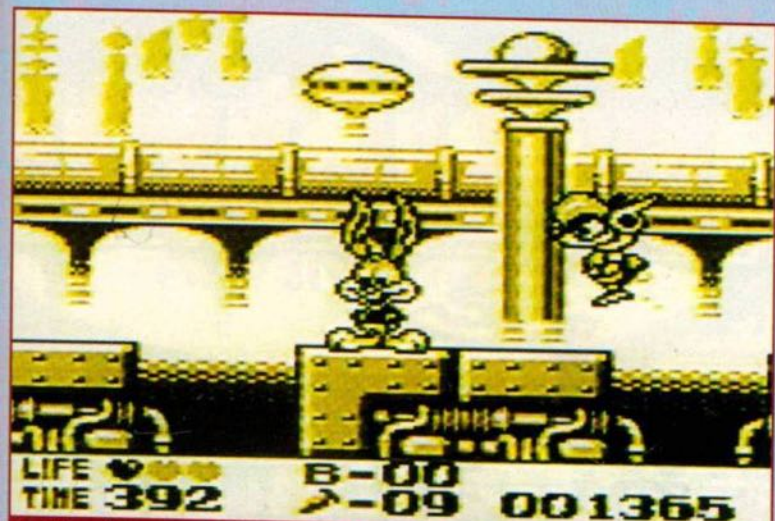
70

65

60

55

50

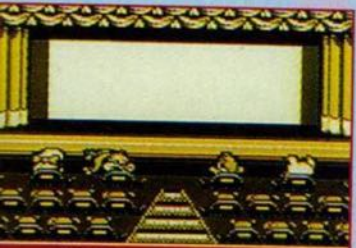


Le film de science-fiction est le plus étonnant. Vous trouverez des ennemis volants ou encore des fontaines à l'effigie de Montana.

attaque Buster Bunny sur une grosse grenouille armée d'un arsenal d'éventails (mais non Elwood, je ne parle pas de toi, j'ai dit éventail pas épouvantail). Je vous vois venir, bandes de petits bigorneaux, vous croyez que je vais tout vous raconter. Eh bien non, je vous laisse découvrir la suite, sinon ce n'est pas rigolo. Je peux juste vous dire que vous passerez d'un film de science-fiction à un film d'horreur (désolée Elwood, mais il n'y a pas de film X dans cette version). Voilà, je ne vous donnerai plus un seul détail sur les tableaux. Qui a parlé d'un chèque? Vous me prenez pour qui? Je ne suis pas une corrompue!

**HUMOUR, QUAND TU NOUS TIENS...**

Ce soft est bourré de petits gags. Tiens, pour vous mettre en appétit, je vous en livre un ou deux. Si je vous les racontais tous, j'aurais besoin d'une



Tous les amis de Buster - Babs, Plucky, Wile le Coyote - sont là pour l'admirer. Babs rêve même de l'embrasser.

dizaine de pages et le rédac chef adjoint n'est pas d'accord... Par exemple, lorsque vous terminez un level, Babs, une petite lapinette sexy, vous poursuit pour vous embrasser. Quand Buster se fait électrocuter, on voit son squelette. C'est pas très nouveau mais ça m'a toujours fait



Observez bien le dessin des lanternes car s'il est différent, cela signifie qu'elle va vous tomber dessus.

rire. De plus, entre chaque tableau, vous accédez à des bonus stages tous différents les uns des autres. Les graphismes ont été améliorés par rapport à la première version. La jouabilité est presque parfaite, le héros répond très bien aux commandes. Même si ce jeu possède de réelles qualités, il est malheureusement un peu trop facile. La musique est toujours aussi géniale. Bref, vous passerez à coup sûr des instants de bonheur en compagnie de tous ces Tiny Toons en folie. ●

Mahalia Bunny

# 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

# T2 THE ARCADE GAME

## Super Nintendo

Un gros flingue calé entre les mains, vous voilà prêt à casser du T1000 à l'envi. Pas de pitié, un zeste de dextérité,



**T**erminator est un des films les plus classe de tous les temps. Que ce soit le premier ou le second épisode, on se retrouve scotché devant son écran sous un déluge de feu et de sang. Eh bien, amateurs d'hémoglobine, réjouissez-vous, car T2 The Arcade Game a de quoi contenter les plus

vils pistoleros rêvant de devenir les guerriers ultimes du XXI<sup>e</sup> siècle !

**T'AS MIS T1000 DANS LE MILLE !** Armé du Super Scope, d'un paddle ou d'une souris, vous partez à la chasse aux boîtes de conserve dans un jeu reprenant le principe éprouvé d'Operation Wolf. C'est classique mais très



### TERMINATOR STORY

Les boss sont très divers. Le T1000 par exemple est un coriace. Tous sont des digits.



un doigt de haine, de bons avant-bras pour soutenir le Super Scope, et vive la tuerie !



Il vous faut refroidir le T1000 pour qu'il se désintègre. Comme dans le film.

efficace pour peu que l'on apprécie les armes. D'emblée, vous êtes plongé dans une ambiance de carnage. Une foule de T1000 vous feront vite comprendre qu'être mou de la gâchette est une erreur fatale. Heureusement, les diverses armes à votre disposition s'avèrent de plus en plus efficaces et de nombreuses options parsèment votre route. L'écran scrolle de gauche à droite et une myriade de robots déboulent sur vous. Sans pitié, vous canardez tout ce qui bouge (sauf les rebelles, vos alliés). À la fin de chaque stage, un

T2  
THE ARCADE GAME

100

**SUPER SCOPE VS PADDLE ?**

Examinez ces photos du même stage (Scope et paddle) : les couleurs sont radicalement opposées. Le Super Scope nécessite des tons clairs.



Cliché rarissime d'Iggy au réveil... après une soirée pour le moins fendarde.

énorme boss vous attend. Copieusement arrosé, celui-ci explose, dans une gerbe de feu et de métal... Relâchez vos épaules meurtries, vos bras tétanisés, vos muscles endoloris... jusqu'à la mission suivante.

Vous l'aurez compris, T2 est un soft très bassement bourrin, mais qui, pour une fois, donne au Super Scope une bonne raison d'exister. Ce n'est pas le jeu du siècle, cependant, si vous possédez le gadget, vous pouvez l'acheter sans hésiter. Car avec Yoshi's Cookie, c'est, à mon avis, le seul qui vaille réellement le coup. ●

Elwood,  
à bouffé son Super Scope.

éditeur  
**ACCLAIM**

genre  
**TIR**

joueur(s)  
**1 OU 2**

sauvegarde  
**NON**

continue  
**OUI**

difficulté  
**DIFFICILE**

durée de vie  
**MOYENNE**

prix  
**A B C D E F**

PLAYER FUN  
**85%**

90

84%

80

**en résumé**

Un jeu qui donne enfin envie d'acheter un Super Scope. Très difficile, mais on s'éclate à exploser les créatures « terminatorresques ».

75

70



**SKYNET**

Ici, vous devez détruire les membres de l'organisation Skynet. C'est l'un des levels les plus violents : tout ce qui constitue le décor peut être explosé !

65

**T2 fois plus hard**

Sans vouloir passer pour un petit joueur, je peux vous affirmer que T2 est d'une difficulté très élevée, d'autant plus qu'il n'existe pas de menu de paramétrage. En fait, le problème est de trouver le point

faible de ses adversaires avant de s'être fait complètement occire. Chaque boss a ses failles et elles ne sont pas toujours aisées à découvrir. Par exemple, le premier doit être détruit avec méthode : d'abord il faut exploser ses bras métalliques, puis sa tête et, pour finir, son buste et ses jambes. Ça paraît simple, mais de nombreuses vies sont nécessaires pour trouver la bonne tactique. En tout cas, le jeu à deux (un au Scope, l'autre au paddle) s'impose pour ne pas devenir chèvre.



**GRAPHISME**

Suffisamment clair et agréable pour ne pas nuire à la jouabilité.

**83%**

60

**ANIMATION**

Ça arrive de tous les côtés, un raz de marée assez bien géré.

**84%**

**SON**

Une ambiance qui colle parfaitement à la grosse brute que vous incarnez.

**80%**

55

**JOUABILITÉ**

Très agréable au Super Scope, mais le niveau de difficulté tempère cette note.

**75%**

50

# LE COBAYE

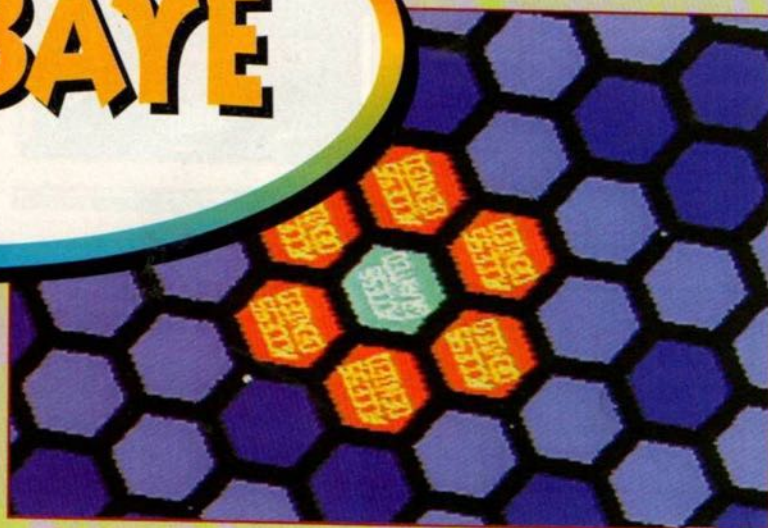
« Le Cobaye, c'est nul... »

— Nan, c'est bien !

— Arrête Milouse, je te dis que c'est nul...

— Non c'est bien

— Bon, on va pas s'énerver, je teste et tu donnes ton avis, ça marche ? »



**E**n route pour un shoot them up qui vous plonge dans deux mondes différents : le réel et le virtuel. Vous ferez tout d'abord évoluer Angelo ou Carla — ou les deux si vous êtes deux — dans un dédale de rues truffées de pourris qui n'ont qu'un seul but : vous transformer en passoire. Mais pas de panique, vous êtes armé d'un gun à toute épreuve qui pourra même, ô surprise, décliner différents tirs selon les options ramassées. Options en tout genre d'ailleurs qui vous permettront de récupérer des vies, des disques (pour la protection cybernétique) et j'en passe. Donc on tire, on avance, on tire, on avance... Et puis soudain, on

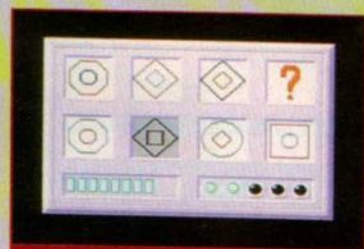
## L'avis de Milouse et Stef, tueurs de Didou

**Le Cobaye est un jeu qui ne paye pas de mine à la mise sous tension de la machine. On débarque dans un shoot them up déguisé en jeu de plate-forme, où les sprites ne sont pas énormes et les couleurs, heu... quelles couleurs au fait ? Sans vous parler des ralentissements ! Mais on y prend quand même du plaisir, et on arrive enfin à la première scène 3D. Là on comprend que ce jeu a quelque chose de différent, on continue encore un peu et on se rend compte que sa longueur est plutôt intéressante. On avance d'ailleurs un peu plus à chaque partie grâce à une difficulté progressive. C'est une qualité suffisamment rare pour être soulignée. Évidemment, il ne faut pas chercher les sprites de taille grobillesque, mais on prend son pied quand même, surtout à deux joueurs. Saurez-vous faire abstraction des défauts de la réalisation pour vous plonger dans ce bon jeu ? Et Didou, lui, dit que non. Bouh ! qu'il est nul !**



Dans l'entrepôt, bon nombre de boss vous attendent pour vous régler votre compte.

arrive près d'un sas, et là, c'est le début du grand voyage. Vous vous retrouvez dans la réalité virtuelle pour un slalom infernal, dans un décor 3D assez réussi — enfin rien de transcendant tout de même. Et hop ! retour dans la ville (« Et de l'ennui par la même occasion... — Chut Milouse, c'est pas là que tu donnes



Voilà un des terminaux à décoder. Super facile... non ? Arrête tes études alors...

ton avis ») en quête vers un nouveau sas, et ainsi de suite tout au long du jeu ; on passe alternativement du réel au virtuel avec une petite poursuite de voitures, vue de haut. Arrêtons-nous plutôt sur les scènes virtuelles qui représentent, selon moi, le seul intérêt du jeu. Vous évoluez dans différents types de stages :



Un voyage en hélico. Il ne dure pas très longtemps certes, c'est sympa quand même.



Dans la réalité virtuelle, vous serez parfois contraint d'utiliser votre arme.



LE COBAYE

100



JOBE WAS A SIMPLETON EVERYBODY CALLED HIM THE LAWNMOWER MAN.



DR. ANGELO EXPERIMENTED WITH VIRTUAL REALITY TO VASTLY INCREASE JOBE'S INTELLIGENCE.



THE RESEARCH WAS FUNDED BY THE SHOP. THEIR INTEREST WAS ITS POTENTIAL MILITARY USE.



THEY PROGRAMMED JOBE WITH THEIR OWN V.R. TREATMENT AND CREATED A MONSTER.



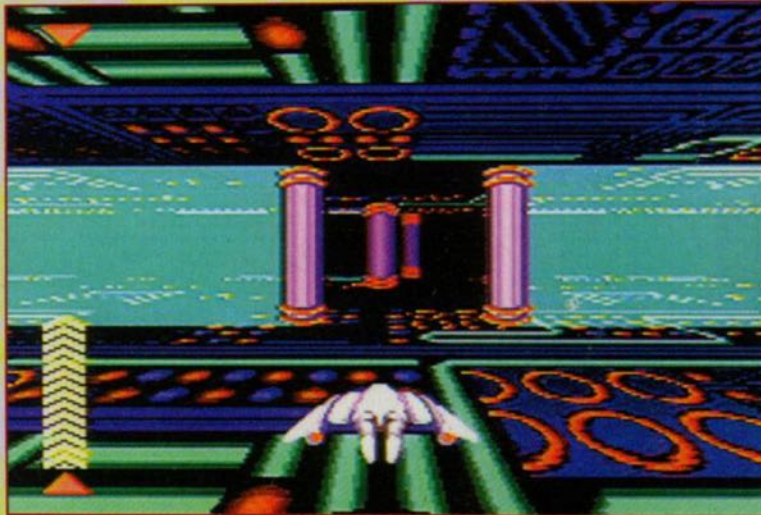
ONLY ANGELO AND CARLA CAN BREAK INTO JOBE'S VIRTUAL DOMAIN AND DEFEAT HIM.



PLAYER ONE ENTERING THE CYBER RUN

LE SCÉNARIO

Un demeure sert de cobaye et devient, après les malveillances d'une drôle d'agence (la Shop), une machine de guerre surpuissante issue de la réalité virtuelle. Mais comme d'hab, la machine dépasse le créateur et c'est le début des em... pardon !... des tracas.



Envolez-vous vers des horizons lointains où personne n'est encore jamais allé.



Une scène de toute beauté dans laquelle vous devrez blaster Jobe en personne.

courses, guerres, combats contre Jobe, le tout cybernétique bien sûr. Là, rien à dire : c'est correct voire très chouette.

PEUT MIEUX FAIRE

Quel dommage que les graphismes soient si pauvres, car le jeu est riche en rebondissements et propose une

action particulièrement variée. Mais bon ! Comme pour le film, ils ont tout misé sur la virtualité et ce qu'il y a autour est carrément bâclé. ●

El Didou



Oh lui ! Matte un peu la roue arrière qu'il nous fait pas ! T'as l'sens du show, mec !

GRAPHISME

Mis à part les scènes en 3D, on se croirait presque sur la NES.

60%

ANIMATION

Malgré quelques ralentissements, l'animation semble correcte.

70%

SON

Très techno, voire même transe à certains moments. Party on dude !

80%

JOUABILITE

Quel que soit le type d'action, le perso répond parfaitement.

75%

prix  
A B C D E F

PLAYER FUN  
60%

en résumé

Un jeu varié mais inégal. L'effort a été porté sur les scènes de réalité virtuelle au détriment du reste... Hélas !

75%

70

65

60

55

50

# CHAMPIONSHIP POOL

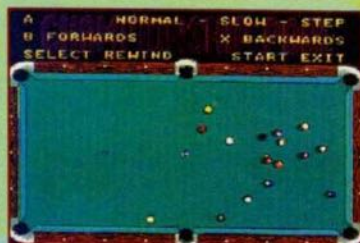


Oubliez les combats mortels, les plates-formes glissantes et les vaisseaux intergalactiques. Un jeu vidéo peut aussi être relaxant. Plus zen que le billard sur Super Nintendo, tu meurs !

**L**e billard, c'est cool ! À croire que cet adjectif a été inventé pour ce « sport », auquel on s'adonnait pourtant déjà au xv<sup>e</sup> siècle. Cool... et frime. Le problème, c'est qu'une table de billard, ça coûte cher... et ça encombre. Pool est donc le bienvenu pour tous les amateurs de queues et de boules (désolé, mais ce sont les noms des deux principaux objets utilisés au billard). Malgré de nombreux défauts, surtout visuels, Championship Pool donne une bonne approche du billard américain. Douze règles différentes vous y sont proposées. Du trois-boules (le plus petit score gagne) au quinze-boules (le contraire, sans qu'il

## Dans «jeu vidéo», il y a le mot «jeu»

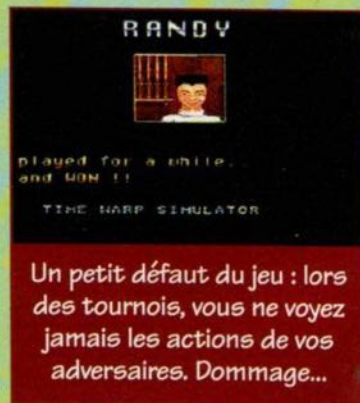
Lentement mais sûrement, le jeu vidéo récupère la plupart des activités ludiques qui l'ont précédé dans l'histoire de l'humanité. Échecs, Shangaï, joutes sportives, flippers, jeux de hasard, de casino et de tir, ou même Monopoly, tous se retrouvent un jour réduits à l'état de puce et de circuits intégrés. Même s'il vaut souvent mieux jouer aux versions originales (« live », devrait-on dire) de ces jeux, leurs adaptations sur écran ne présentent pas que des désavantages. Elles permettent ainsi aux amateurs de s'entraîner, de simuler leurs prochains exploits, de jouer à tout moment de la journée sans s'encombrer ni se prendre la tête. Mais ce sont surtout les novices qui ont tout à y gagner : ils acquièrent la possibilité d'appréhender une discipline en toute quiétude. Le grand problème étant ensuite de quitter son joystick pour définitivement passer à l'acte... et considérer le jeu vidéo autant comme un complément que comme une fin en soi.



Le mode « replay » : c'est en repassant vos actions au ralenti, que vous comprendrez vos erreurs...

n'y ait ni côté défini, ni bandes à faire), en passant par le speed pool, dans lequel il faut jouer (et donc réfléchir) le plus rapidement possible, l'éventail est large.

D'autant plus que certaines règles sont assez complexes et que vous devrez parfaitement maîtriser l'anglais pour les comprendre.



Un petit défaut du jeu : lors des tournois, vous ne voyez jamais les actions de vos adversaires. Dommage...

Si l'on pèse le pour et le contre, Pool une bonne réalisation.

### L'ÉQUILIBRE DU BIEN ET DU MAL

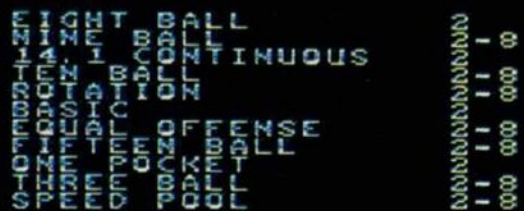
Possibilité de faire des tournois à huit joueurs, de jouer seul contre l'ordinateur, de vous entraîner en freestyle, de choisir vos effets et la



En appuyant sur Y, vous changez de vue. Voilà la vue latérale. Vous pouvez ainsi vous déplacer autour de la table.

## PARTY GAMES

for two or more players



CHOOSE YOUR GAME

PLAYERS

À nous de faire notre choix parmi les nombreuses règles de billard US proposées. Et si on les essayait toutes ?...

# Super Nintendo CHAMPIONSHIP POOL

100

éditeur  
**MINDSCAPE**

genre  
**BILLARD**  
joueur(s)  
**1 A 8**

sauvegarde  
**NON**  
continue  
**NON**

difficulté  
**MOYENNE**  
durée de vie  
**ILLIMITÉE**

prix  
**A B C D E F**

PLAYER FUN  
**88%**

95

90

**84%**

80

75

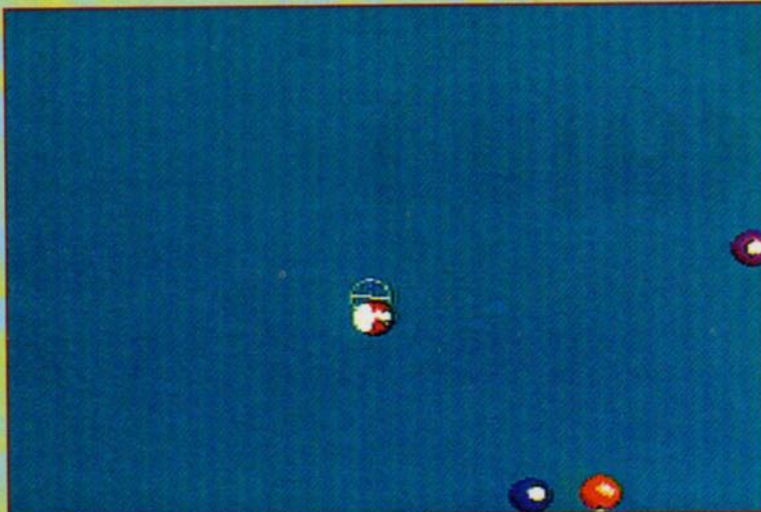
70

65

60

55

50



Et voilà la vue du dessus. Dommage que ce mode soit plus agréable à regarder, qu'à jouer...



Ça y est, vous avez gagné le tournoi. Votre adversaire fait la moue. Certains se mettent même à pleurer.

puissance de votre tir, de repasser votre dernière action au ralenti, de vous mesurer à toute une série de challenges, ou encore de sélectionner différentes musiques sur le juke-box du menu. Mais les bonnes choses ne doivent pas nous faire oublier tout ce qui aurait pu être : des pages-écrans plus nombreuses, quelques gags, et

un accès aux effets, puissance et scores plus naturel. ●

**Matt**

« l'Arnaque » Murdock.

## GRAPHISME

Réaliste, mais parfois embrouillé (on a du mal à voir les numéros sur les billes).

**75%**

## ANIMATION

Quelques séquences animées supplémentaires auraient été bienvenues.

**80%**

## SON

Bravo pour les bruits de billes qui s'entrechoquent. Au secours pour les musiques.

**74%**

## JOUABILITE

On se laisse prendre au jeu. Dommage que les options ne soient pas plus évidentes.

**85%**



Quatre modes de jeu vous sont proposés. À noter que le mode « multijoueur » (party) brille par sa convivialité.

## QUESTION DE CONCENTRATION

D'abord, vous entrez dans la salle et glissez une pièce dans le juke-box. Qui commence ? Face, c'est vous. Réglez la puissance de votre tir, vos effets et faites le break... Manquent plus que les épaisses volutes de fumée...

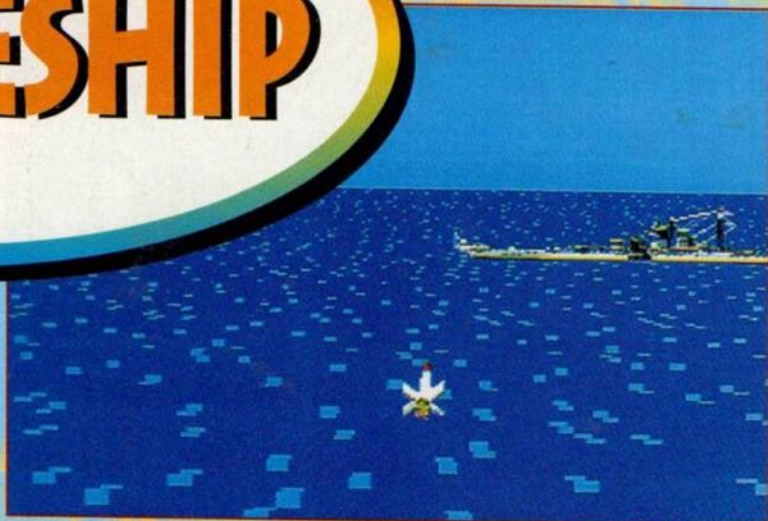


# SUPER BATTLESHIP

Super Nintendo

## Bienvenue à Trafalgar

Lors de la prise en main de ce premier wargame naval, les fans de jeu de stratégie entendent d'intéressantes perspectives qui, malheureusement, ne résistent pas à un examen approfondi. Bien sûr, Super Battleship prend en compte des facteurs tels que le potentiel de déplacement et autres zones de feu, mais de façon très superficielle. On en arrive rapidement à constater des illogismes favorisant la flotte ennemie durant les phases de combat. Par exemple si vous êtes coulé après avoir envoyé des torpilles sur un navire ennemi, ces dernières seront considérées comme perdues et n'atteindront jamais leur cible. De même lorsqu'un cuirassé armé de canons à très longue portée engage une vedette rapide qui, elle, n'a normalement pas la portée requise pour riposter, elle le pourra quand même. Dommage.



Qui aurait cru qu'un éditeur commercialiserait un jour un jeu de bataille navale tel que celui pratiqué par tous les écoliers de France et de Navarre.

Dieu merci, il y a également à la carte une option « wargame » qui, quoiqu'un peu simpliste, se révèle passionnante.



### LES NAVIRES DE L'ARMADA ENNEMIE

On avait déjà eu droit à des simulations de sous-marins, mais jamais encore à une simulation navale. C'est désormais fait avec deux jeux, radicalement différents, proposés par Super Battleship. Le premier est une conversion vidéo de la traditionnelle bataille navale, mais tout l'intérêt de cette cartouche vient du second mode de jeu : une simulation, ou plus exactement un wargame, qui vous promet au grade d'amiral de flotte.

#### LE MANUEL DU PETIT AMIRAL

Le mode « wargame » vous propose seize missions à effectuer par séries de deux ou trois en échange d'un mot



B5, B6, B7 Croiseur coulé. Vous pouvez affronter votre console lors d'une partie de bataille navale traditionnelle.

**SUPER BATTLESHIP**

éditeur	MINDSCAPE
genre	WARGAME
joueur(s)	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	NON
difficulté	MOYENNE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN  
80%

**en résumé**

Un petit mélange wargame/arcade pas déplaisant. Malgré quelques points noirs, c'est un challenge intéressant pour les stratèges en herbe.

80%



**UN PRÉCIEUX ALLIÉ : LE SATELLITE ESPION**

Ce conflit opposant les bleus aux rouges a pour cadre une mer close parsemée de petites îles. Les missions qui vous sont proposées se déroulent en divers points de cette carte et, au début de chacune d'elles, une brève étude de la photo satellite vous permet de localiser la position et d'estimer la puissance de feu de la flotte adverse. Ici, les deux camps s'apprêtent à livrer une bataille décisive pour le contrôle d'un point stratégique : les îles de Quemoy. Lors de cette mission, vous vous retrouvez encore en infériorité numérique. À vous d'assurer la bonne coordination de vos navires et de leur assigner des objectifs pertinents.

de passe. Ces opérations navales consistent à escorter des navires marchands, vous rendre maître d'un secteur maritime ou encore couler la totalité de la flotte ennemie.

Elles se déroulent en temps limité qui se compte non pas en minutes mais en tours de jeu. Lorsqu'un combat s'engage, vous passez en phase arcade, et vous ne vous occupez plus que du tir. Une bonne méthode consiste à neutraliser les canons ennemis, puis le navire, en visant ses moteurs, pour enfin l'achever à la torpille. Mais ce n'est pas toujours simple, surtout lorsque vos sonars ont détecté la présence d'un sous-marin. Dans un

premier temps, il faut vous en approcher sous le feu de ses torpilles, puis, lors de la phase d'arcade, estimer sa profondeur avant de larguer un chaquet de charges sous-marines.

Vous devrez assurer la coordination des manœuvres, et déterminer les avaries qui devront être réparées en priorité suite à un combat. Un seul regret, Super Battleship aurait pu exploiter un peu mieux les capacités de la Super Nintendo. ●

Amiral Wolfen

**GRAPHISME**

Sans coups d'éclat. Les détails du sprite restent les mêmes de loin comme de près.

65%

**ANIMATION**

Irréprochable en combat, elle l'est beaucoup moins en phase de déplacement.

75%

**SON**

Aussi bruyant qu'une mer d'huile ! C'est un peu pauvre, quoi.

45%

**JOUABILITÉ**

Quatre petites icônes suffisent pour diriger une flotte toute entière.

80%

100

95

90

85

75

70

65

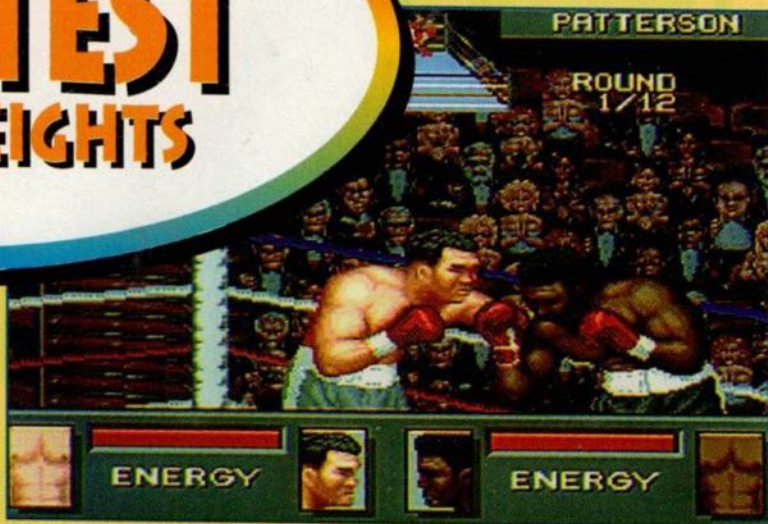
60

55

50

# GREATEST HEAVYWEIGHTS

Suite du déjà très brillant Evander Hollyfield's Real Deal Boxing, Greatest Heavyweights marque des points par rapport à son prédécesseur. Le KO technique n'est pas loin.



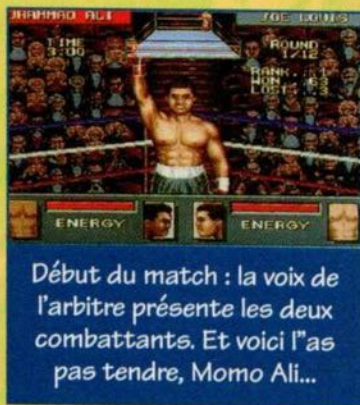
**C**e nouveau venu a incontestablement un gros atout puisqu'il offre la possibilité d'incarner huit figures légendaires de la boxe — Mohammed Ali, Rocky Marciano, Evander Hollyfield... Promoteur dudit noble art, Heavyweights vous propose trois modes de jeu : un simple combat, un tournoi vous permettant d'affronter sept autres boxeurs d'affilée, ou encore une carrière complète.

### BOXING IN THE USA

En cours de match, la vue adoptée est identique à celle d'Evander. Vous voyez donc en gros plan vos personnages en découdre, pendant qu'un

## Triste destinée de la boxe sur console

Il y a des sports qui semblent faits pour être adaptés sur console. Et puis il y a les autres, les vilains, les pas beaux, ceux qui se vautreront dans la honte pendant des générations... bref les sports qui « passent mal ». Avec la boxe, le problème naît des difficultés que rencontrent les programmeurs pour gérer des notions capitales : le « jeu de jambes » et le déplacement libre sur toute la surface du ring. Privé de cette dimension stratégique, le noble art se transforme en une séance de « bourinage » à tout va. Sans faire de miracle, Greatest Heavyweight a le mérite d'élever un peu le débat. Le nombre de coups disponibles, la liberté (très relative) de déplacement, les possibilités d'esquive et surtout les variations de tactiques entre les boxeurs (votre challenge consistera à analyser le jeu de l'adversaire et à trouver un moyen de le contrer) apportent une note de technicité qui le distingue de ses concurrents.



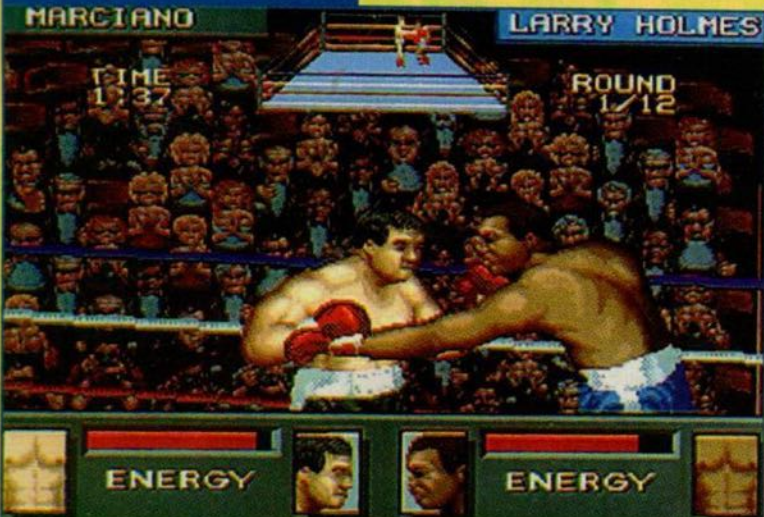
Début du match : la voix de l'arbitre présente les deux combattants. Et voici l'as pas tendre, Momo Ali...

« radar » en haut de l'image affiche leur position sur le ring. Car Greatest Heavyweights permet en effet de se déplacer. Mais il n'offre pas pour autant une mobilité complète. Noble art ou pas, la finalité de la boxe reste quand même de coller le maximum de patates à l'adversaire : pour ce faire, vous disposez d'un nombre



Lors du K.O., la visualisation change. Pendant que l'arbitre compte, vous devez utiliser le bouton A pour vous relever.

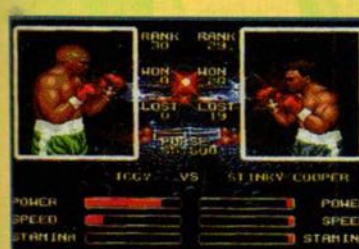
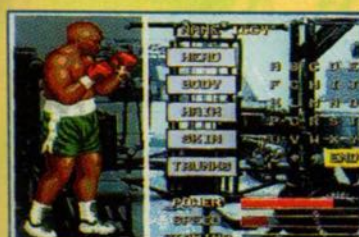
appréciable de coups. Une petite remarque à ce sujet : le jeu gère les trois boutons supplémentaires des nouveaux paddles apparus avec SF II'. Et cela accroît d'autant la jouabilité. Côté ambiance, le challenger nous fait la totale : la présentation des deux boxeurs par l'arbitre (avec voix digit et mouvements de caméra



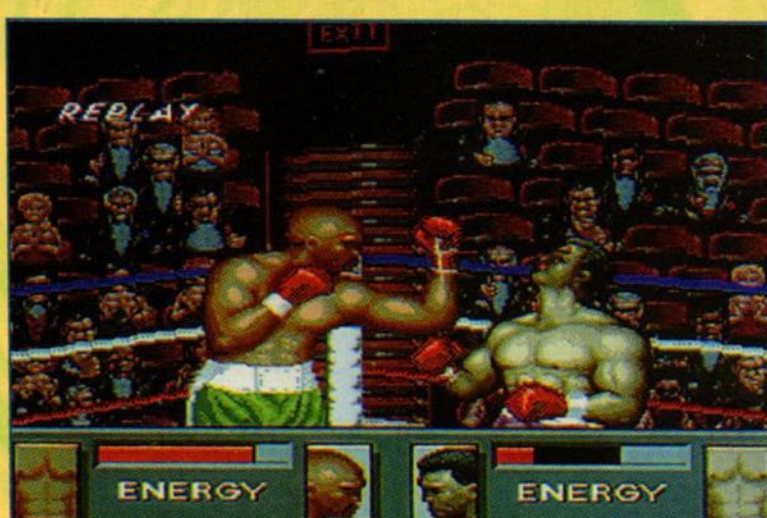
Le radar en haut vous renseigne sur la position des boxeurs sur le ring : hélas, il n'y a pas de vrai jeu de jambes.



Les différentes options (mode de jeu, nombre de joueurs, choix des boxeurs) sont réunies sur un même écran.



Durant tout le jeu, vous pourrez arrêter l'action et activer le magnétoscope pour revoir un beau coup.



Le dernier coup est rejoué après le match avant de se transformer en photo noir et blanc et de finir dans un journal.

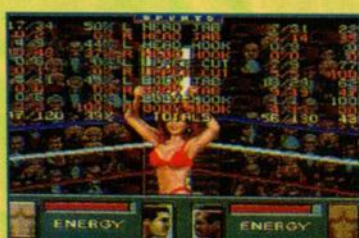
appropriés), les insultes de l'adversaire lorsqu'un boxeur bat en retraite, les cris de la foule, le gros plan sur le joueur qui tombe KO... Le clou du spectacle reste toutefois la séquence de fin de match : vous revoez les derniers moments du match puis l'image se fige et vient s'incruster dans le journal du jour. La classe

totale ! À moins d'être allergique à la boxe, difficile de résister au plaisir de dessouder des gros balèzes dans ce qui s'impose comme le meilleur jeu du genre sur Megadrive. ● aime bien dérouiller les plus petits que lui.

lggy,

### UNE CARRIÈRE COMPLÈTE

Le mode « carrière » permet de construire son propre boxeur de A à Z puis de le mener au sommet de la gloire. Après chaque match, vous vous entraînez afin d'améliorer votre force, votre rapidité ou votre résistance.



Impitoyable, la console fournit à la fin de chaque round des statistiques complètes sur les deux combattants.

- éditeur SEGA
- genre SIMU. SPORTIVE
- joueur(s) 1OU2
- sauvegarde OUI
- continue NON
- difficulté MOYENNE
- durée de vie MOYENNE
- prix

PLAYER FUN 84%

### en résumé

À ce jour la meilleure simulation de boxe sur Megadrive. Mais le jeu ultime mettant en scène le noble art n'est pas encore né.

80%

**GRAPHISME** 85%  
Excellent en général, sauf les fonds qui auraient pu être plus travaillés.

**ANIMATION** 70%  
De bons effets de mise en scène mais les boxeurs manquent de souplesse.

**SON** 80%  
De bonnes digits pour les insultes entre joueurs et les commentaires de l'arbitre.

**JOUABILITE** 90%  
Irréprochable avec six boutons, encore très bonne avec le paddle standard.

# WONDER DOG



Il y avait Wonder Woman, Wonder Fra (notre vedette locale), voici Wonder Dog. De rencontres plus ou moins agréables en

**U**ne lointaine planète, K-9, est envahie par de féroces Pitbullies. Ces horribles monstres veulent s'emparer du sérum magique. Mais des savants décident d'injecter cette « potion de vigueur » à un jeune chiot, et de l'envoyer dans une autre galaxie. Il va donc atterrir, je vous le donne en

mille... sur la Terre bien sûr ! Là, notre petit ami à poil (pas toi Bilou !) rencontre un garçonnet avec lequel il pourra jouer. Seulement le père de l'enfant ne veut pas du chien, et c'est la larme à l'œil que nos deux amis sont contraints de se séparer. De nouveau seul, notre toutou erre telle une âme en peine. Mais comme ce



## TOUCHEZ MON BOSS, NOBLE SEIGNEUR

Les boss meurent en peu de coups et ils sont d'une simplicité déconcertante.



lieux plus ou moins sûrs, ce chien hors du commun va vivre des aventures palpitantes.



Ce boxer ne rêve que de vous boxer (normal !). Ne l'approchez pas trop et, dès qu'il bouge, tirez sans arrêt.

n'est pas n'importe quel chien (heureusement, sinon il n'y aurait pas de jeu), Wonder Dog s'habille en super chien et part à l'aventure. Après tout, si les savants l'ont envoyé par-delà l'espace, c'est pour qu'il apprenne à combattre et revienne sauver les siens, nom d'un chien (et vice versa).

### ET ALORS ?...

Notre héros se retrouve donc dans une forêt, un souterrain, une ville mal famée, une décharge... Les décors de ce jeu de plate-forme sont variés autant qu'étranges. Les ennemis



**PETIT TRUC**

Lorsque vous êtes sur Lonny Moon, vous allez repérer au loin un vaisseau minuscule. Quand vous stoppez, il grossit et vous bombarde de martiens. Un conseil : n'arrêtez jamais.



Quand vous trouvez un petit soleil, toutes les pierres invisibles apparaissent. Bien utile pour certains passages.

aussi d'ailleurs : des putois mal élevés, des boxers boxeurs, des chats de gouttière, des extraterrestres ou encore des hommes invisibles. Les boss eux aussi sont bizarres et leurs apparitions assez fréquentes. Wonder Dog devra affronter une grosse femme et son rouleau à pâtisserie, un épouvantail ou un gros réveil (oh le cauchemar !). Il devra ramasser également un paquet d'options. Les graphismes sont très beaux et la jouabilité excellente. Par contre, la musique est lassante voire inaudible. Allez, toutou ! va chercher le bâton ! ●

Mahalia,  
« c'est le chienchien à sa mère ! »



**LA DÉCHARGE**

Vous rencontrerez nombre d'ennemis : des gros chiens, des chats errants ou des voyous à moto qui sortiront des coffres de voiture ou des poubelles. Prudence !

**Et le CD, c'est pour décorer ?**

-L'avis d'Iggy, un rien énervé (mais pas contre toi, belle Mahalia)-  
Chère Mahalia, loin de moi l'idée d'interrompre ton charmant babil, mais l'indignation me pousse à prendre la parole. Pourtant, tu as bien raison : voici un bon jeu... cartouche. Le problème, c'est qu'il est vendu sur une petite galette ovale de 12 cm pouvant contenir une masse de données phénoménale ainsi qu'une bande-

son suffisamment « punchy » pour pousser Dorothée à reprendre l'intégrale des Guns... Or Wonder Dog n'offre en tout et pour tout qu'un dessin animé d'intro poussif et des musiques médiocres (pas mal sur Compact !). Silpheed, Ground Zero Texas ou Thunderhawk ne sont pas parfaits mais eux ont le mérite de tenter d'exploiter les capacités du Mega CD. Dites les gars, quand un jeu peut tenir sur une cartouche, y a qu'à le sortir sur cartouche. C'est pas compliqué...

éditeur	SEGA
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	PASSWORD
continue	4
difficulté	FACILE
durée de vie	COURTE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN  
83%

**en résumé**  
Un jeu agréable quoique trop facile. Beaucoup d'humour, des persos nombreux et variés ainsi que pas mal d'idées sympathiques.

**GRAPHISME**

Graphismes magnifiques et colorés mais on attendait encore mieux sur Mega CD.

88%

**ANIMATION**

Impeccable. Tous les persos, et il y en a, ont des mimiques bien à eux.

84%

**SON**

Peu de bruitages et la musique est non seulement imbuvable mais en plus lassante.

51%

**JOUABILITÉ**

Elle est excellente, le perso répond hyper bien et ses actions sont très précises.

87%

100

95

90

85

80

75

70

65

60

55

50

# BATMAN

## THE ANIMATED SERIES

### Game Boy

La chauve-souris  
masquée et baraquée  
— oui, Batman — et  
son alcoolique... heu,  
acolyte Robin jouent  
les stars ce mois-ci



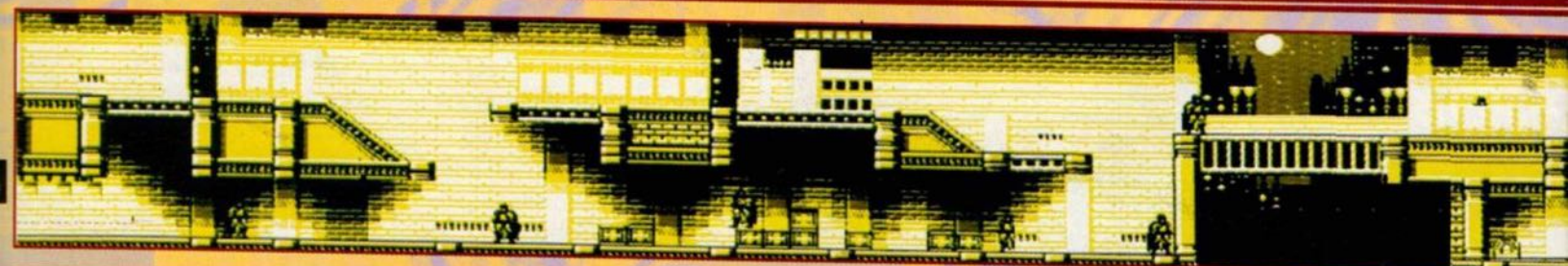
**E**ncore une fois, c'est sous la forme d'un jeu de plate-forme que se présente Batman. Je ne vous ferai pas l'affront de vous raconter le scénario, vous le connaissez tous, ou tout au moins vous pouvez le deviner... Non ? Allez, un petit effort quand même, c'est pas difficile. Le grand méchant, c'est le Jo, le Jo... ?

Mais non ! pas le Joker. Enfin si, en fait oui. Bref, le Joker revient et sème la pagaille dans Gotham City. Une fois de plus, Batman va devoir tout remettre en ordre, parce que bon, quand même, c'est lui le super héros. Alors quoi, faut bien qu'il bosse de temps en temps quand même (non mais alors !). Une fois n'est pas

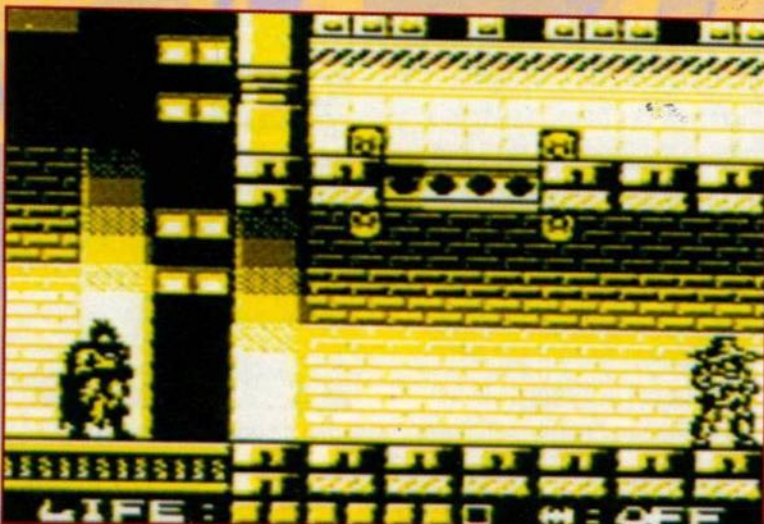


### UNE HISTOIRE...

avec des nounours explosifs, une ville sous le joug des méchants et une fin merveilleuse de romantisme.



sur Game Boy.  
Un jeu de plus mais,  
fort heureusement,  
pas de trop.



Allez, viens te battre si t'es un homme. Tu veux pas, trouillard ?  
Eh Robin, ramène ta fraise, moi j'me tire...

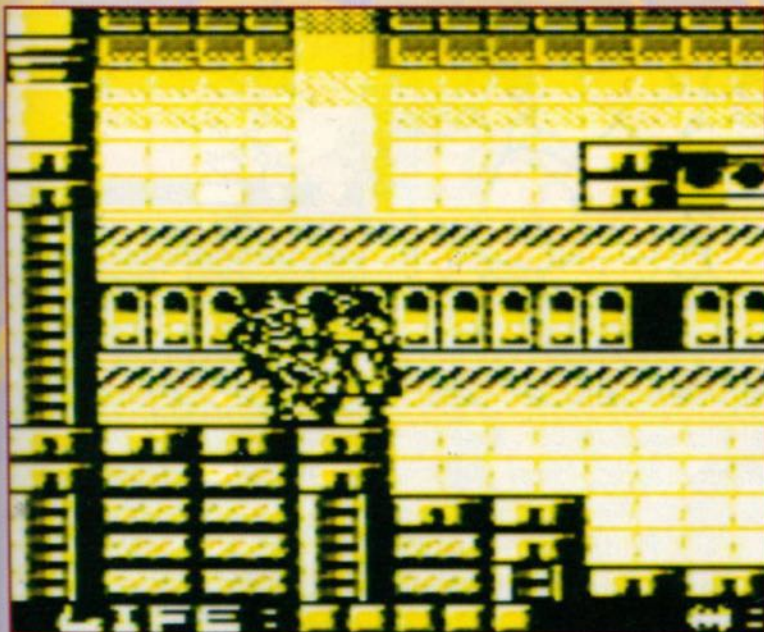
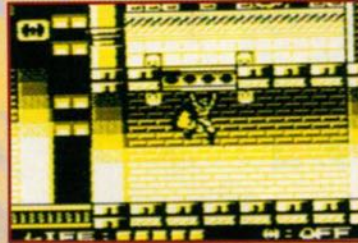
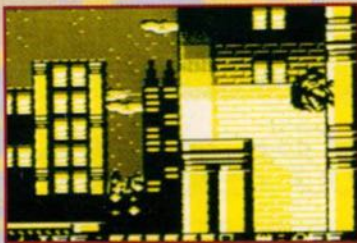
coutume, Batman emmène Robin, histoire de lui faire prendre l'air... et aussi sous l'officieuse raison de lui apprendre le métier de super héros à ce cancre. Nos deux joyeux lurons se partageront donc le boulot. Un niveau pour Batman, un autre demi-niveau pour Robin et ainsi de suite.

### DE LA SOBRIÉTÉ « S'IL VÔ PLAYE » !

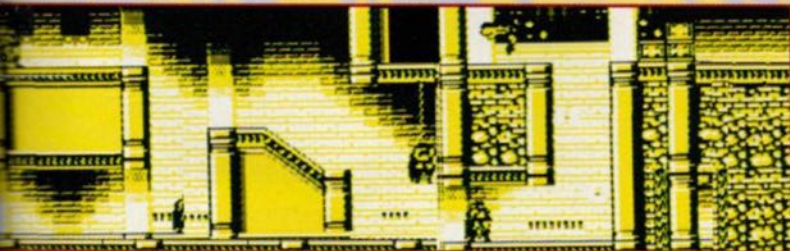
La réalisation de Batman est classique : un scrolling multidirectionnel très fluide, des graphismes sobres et sombres qui sur l'écran noir et blanc

## ROBIN ET BATMAN

L'un s'accroche à l'aide d'un grappin, l'autre se sert de ses mains comme de ses pieds. Moi, je préfère Robin, qui a plus de facilités à visiter les niveaux que ce lourdeau de Batman.



Robin met la main à la pâte. Pour avoir ce boss, il faut s'accrocher en haut à gauche et lui tomber sur le râble.



## Batman, le comique

Avant de devenir un héros de jeux vidéo, séries télé, films trépidants, et dessins animés ridicules, Batman fut un héros de comics. Créé dans les années 30 par Bob Kane, il fit son apparition dans « Detective comics » n° 27 avec une histoire intitulée « The Case of the Chemical Syndicate » (merci Manu, incollable sur les comics). C'était un personnage implacable, sans pitié pour ses ennemis. Le

dessin animé diffusé actuellement sur Canal+ — et dont s'inspire ce jeu — revient à cet esprit premier. Moins débile qu'avant, ce Batman ressemble plus au personnage des comics d'origine qu'au héros malingre de la série télé. L'ensemble du DA est donc plus sombre, les traits de Batman plus inquiétants, et même si les histoires ne volent pas bien haut, l'ensemble est légèrement plus agréable que ce qu'on a pu voir jusqu'à présent (NDLR : T'es pas fou Stef, il est d'enfer ce DA !).

prennent un aspect encore plus comics, une jouabilité parfaite. Bref, ce nouveau Batman ne remettra pas en cause l'excellente réputation qu'ont acquise les jeux de plateforme sur Game Boy. Comme souvent, c'est du tout bon, même s'il faut s'accrocher. Car à l'instar de nombre de ses congénères sur la portable Nintendo, le jeu est difficile. Une petite mention pour la bande-son pas rasante pour un sou. ●

Stef le Flou,  
presque baraqué.

## SUIVEZ LE GUIDE

Voici une petite partie du niveau 1. Pas de grosse difficulté mais attention au Joker. Avec lui, on ne fait pas du rentre dedans, ça ne marche pas.

Game Boy

**BATMAN**  
THE ANIMATED SERIES

éditeur

KONAMI

genre

PLATE-FORME

joueur(s)

1

sauvegarde

NON  
continue

OUI

difficulté

DURE  
durée de vie

LONGUE

prix

A B C D E F

PLAYER FUN  
83%

**en résumé**  
Difficile à souhait, ce jeu confirme la qualité des adaptations de Batman sur consoles. Une raison de plus pour apprécier l'homme chauve-souris.

## GRAPHISME

Sobres, les graphismes ne sont jamais fouillis, et c'est important sur Game Boy.

80%

## ANIMATION

Bonne tenue générale mais pas transcendante. Classique.

85%

## SON

Les musiques reprennent des airs connus pour... heu... les connaisseurs.

90%

## JOUABILITÉ

Pas de gros défaut à signaler, les personnages se maîtrisent facilement.

90%

100

95

90

85%

80

75

70

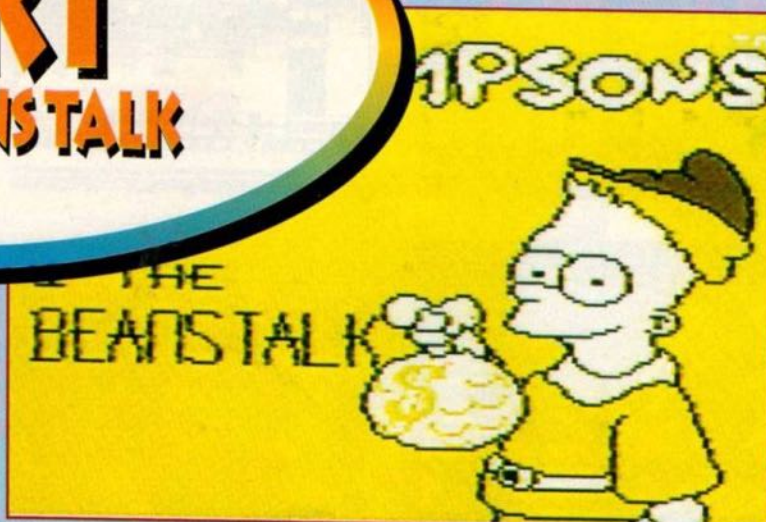
65

60

55

50

# BART & THE BEANS TALK



Nul besoin de vous présenter Bart Simpson, vous l'avez souvent vu à la télé ou sur vos consoles. Et voici que ce petit

**C**omme dans le conte Jack et le haricot magique, Bart va devoir monter jusqu'au ciel en grimpant le long d'une plante et ainsi arriver dans la maison de l'ogre pour lui dérober son trésor. Mais ce parcours est loin d'être une promenade de santé car la progression à travers les nuages est parsemée d'ennemis.

Est-il utile de préciser que c'est vous qui allez seconder Bart dans ce périlleux jeu de plate-forme ?

## PRUDENCE EST MÈRE DE SÛRETÉ...

Autant vous dire qu'il vous faudra faire preuve de précision car comme l'action se déroule dans les nuages,

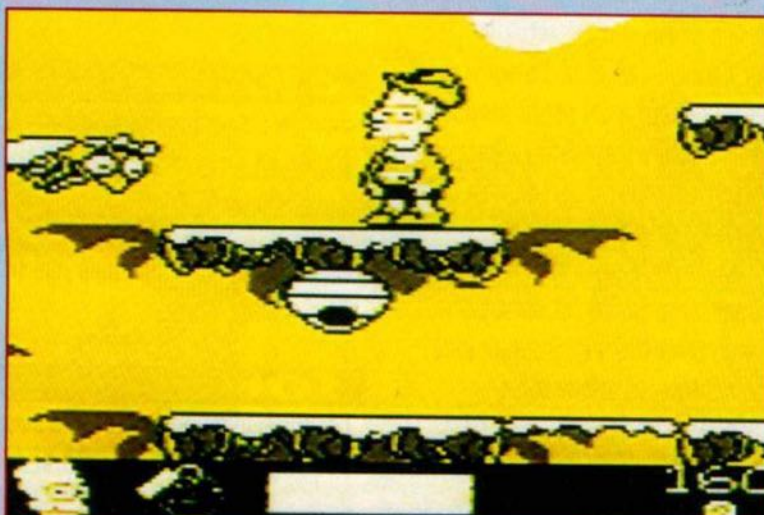


## LES DÉPLACEMENTS

Les principales actions qu'il va vous falloir exécuter avec brio... Certains sauts sont à réaliser au millimètre...



enchanteur nous fait revivre un conte de notre enfance. S'il te plaît, raconte-moi une histoire...



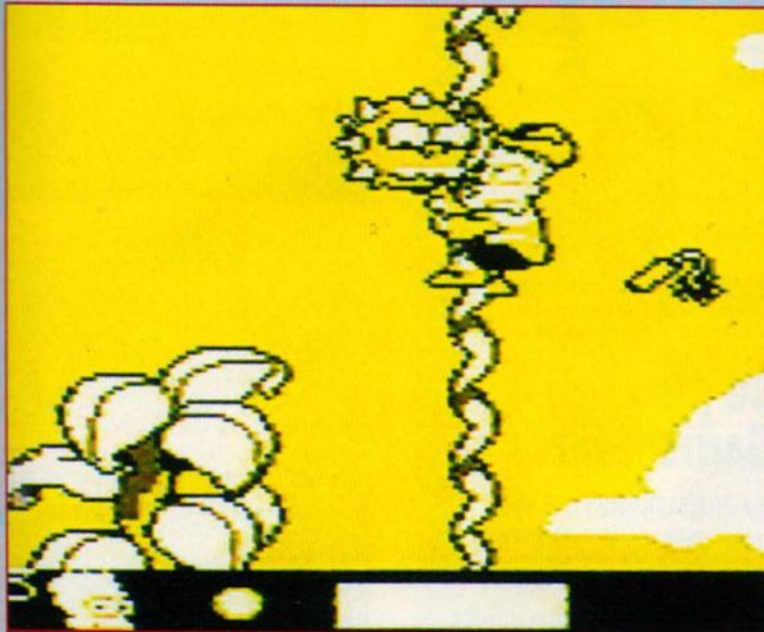
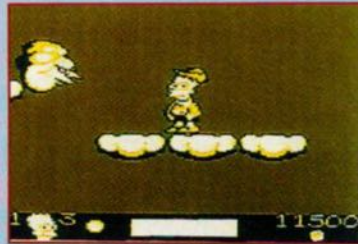
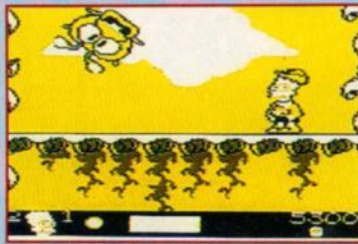
Comme vous pouvez le remarquer, ce ne sont pas de petites bêtes qui vous attaquent... Et elles vous foncent droit dessus.

vous imaginez quel peut être le résultat si vous loupez un saut. Quand, en plus, je vous aurai dit qu'à la moindre erreur, vous aurez tout le niveau à recommencer, que vous n'avez que trois vies et qu'il n'y a aucun continue, peut-être redoubleriez-vous de prudence. En fait, le mieux est d'avoir une bonne mémoire pour ne pas retomber deux fois dans les mêmes embuscades.

Un point positif à souligner tout de même : la taille des sprites utilisés pour les personnages est beaucoup plus importante que celle que l'on

**LES BOSS**

Ils ont l'air sympa., et une fois que vous aurez étudié leurs déplacements, ils ne seront pas très durs à dégommer. Mais si vous ratez votre coup : retour au début du niveau !



Ça, je ne peux pas vous dire ce que c'est comme bestiole mais sachez en tout cas qu'elle va vite et fait mal...

trouve habituellement dans la plupart des jeux (ceux qui ne me croient pas pourront comparer).

**LA CONVERSION D'UN CONTE**

Évidemment, lorsque l'on parle de conte, on s'imagine tout de suite qu'il va s'agir d'une cartouche pour les joueurs de trois à quatre ans. Alors, mettons les choses au point : l'aspect fabulateur ne trouve sa place que dans le scénario. Pour ce qui est de l'action elle-même, elle relève nettement moins du domaine de la fable. À essayer absolument ! ●

Caliméro

**DANS LES CIEUX**

L'idée est de sauter de nuage en nuage en évitant les attaques ennemies. Mais gare ! Certains tombent dès que vous vous trouvez dessus... et la chute est mortelle !

**Une intro œdipienne**

Les amateurs des Simpsons vont être ravis ; en effet, l'intro est un véritable petit régal présenté par les personnages du dessin animé eux-mêmes.

Au programme, plusieurs pages nous résumant l'histoire que Bart imagine et que nous allons partager avec lui. On découvre alors que c'est Mr Burns qui donne le fameux haricot à Bart, et surtout que c'est Homer qui tient

le rôle de l'ogre. L'image finale représente Bart terrassant l'ogre, son père. Mine de rien, cette scène a des relents du fameux complexe d'Œdipe : le père dans le rôle du méchant qu'il faut tuer ; personnellement, et sans vouloir tomber dans la psychanalyse à la petite semaine, je trouve que les Simpsons ont un côté de plus en plus freudien... Plus ça va, plus les jeux s'attachent à traiter de problèmes cruciaux. Alors à quand la portable sur le divan noir ?

éditeur	ACCLAIM
genre	PLATE-FORME
joueur(s)	1
sauvegarde	NON
continue	NON
difficulté	VARIABLE
durée de vie	MOYENNE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN  
75%

**en résumé**

Une nette amélioration par rapport aux autres versions des Simpsons sur la portable. Tout aussi délirant et beaucoup plus clair.

80%

**GRAPHISME**

La monochromie n'enlève rien à la qualité des décors et des animations.

90%

**ANIMATION**

Malgré de gros sprites, elle reste tout à fait correct.

85%

**SON**

Ce n'est pas l'intérêt principal du jeu. À force, ça finit même par prendre la tête !

70%

**JOUABILITÉ**

Rien à redire de ce côté-là. Bart répond parfaitement aux commandes.

80%



# DR ROBOTNIK'S MEANBEAN MACHINE



Après une version  
béton sur Megadrive,  
le père Robotnik et  
ses haricots  
robotisés débarquent  
sur Game Gear.  
Un jeu qui s'offre le  
luxé d'être aussi bon  
— voire meilleur —  
que sur 16 bits.

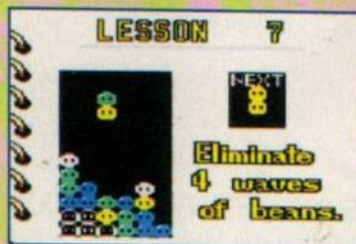
**R**appelons très brièvement le principe de cette petite merveille. Vous connaissez tous Tetris, le casse-tête qui a rendu plus d'un joueur complètement fou ! Eh bien on est ici en présence d'un clone, c'est-à-dire d'une copie revue et corrigée. Ne criez pas au blasphème ou au plagiat : on se rend rapidement compte en jouant à Robotnik que les perfectionnements apportés sont tout à fait fabuleux.

## ROBOTNIK JE TE N... !

Votre mission est de libérer des haricots que l'ignoble Robotnik (vous savez, l'affreux qui tyrannise Sonic depuis des décennies) a perfidement

## Le plus Game Gear

Les programmeurs ont eu la bonne idée — peut-être pour pallier les graphismes moins agréables — d'ajouter à cette version un mode de jeu absent sur Megadrive. Il s'agit de l'option « puzzle ». Celle-ci consiste en une suite de petits exercices à accomplir (uniquement lorsqu'on



joue seul). Par exemple, il vous est demandé d'éliminer tous les haricots rouges, ou bien de nettoyer l'intégralité du tableau, ou encore de faire trois, voire quatre enchaînements d'affilée. Au début c'est assez simple, mais rapidement les leçons deviennent ardues et il faut alors réfléchir. Heureusement, un password donné à chaque exercice vous permet de reprendre une partie en cours. Un petit plus qui rapporte gros. Chapeau !



Voici la galerie de portraits des sbires de Robotnik. Tous aussi laids, ils n'en sont pas moins dangereux.

transformés en robots. Pour cela, vous devez vaincre les sous-fifres qu'il a envoyés à vos trousses. Bien sûr, un mode « deux joueurs » vous permet aussi d'affronter un copain grâce au câble Gear-to-Gear. Et, comble du bonheur, il y a même un nouveau mode de jeu absent sur Megadrive : l'option « puzzle » (voir



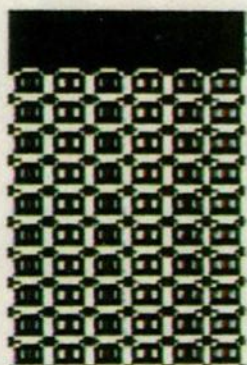
Une victoire fait toujours plaisir. Malheureusement le niveau de difficulté se corse rapidement.

l'encadré). Le principe de base est élémentaire : des haricots de couleurs différentes tombent par paires dans une cuve et vous devez les agencer pour qu'ils s'éliminent quatre à quatre par couleur. Au premier abord, cela peut sembler banal, mais c'est sans compter sur une idée géniale : les haricots que vous



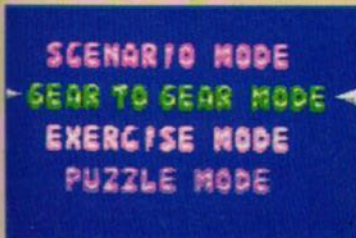
Arrivé à ce stade, une seule et unique solution : la prière ! Trois Pater et dix Ave feront peut-être l'affaire.

## LESSON 5



Let 10  
pairs  
drop in.

Cette leçon est très balèze. Sa réussite dépend de votre dextérité mais aussi du facteur chance !

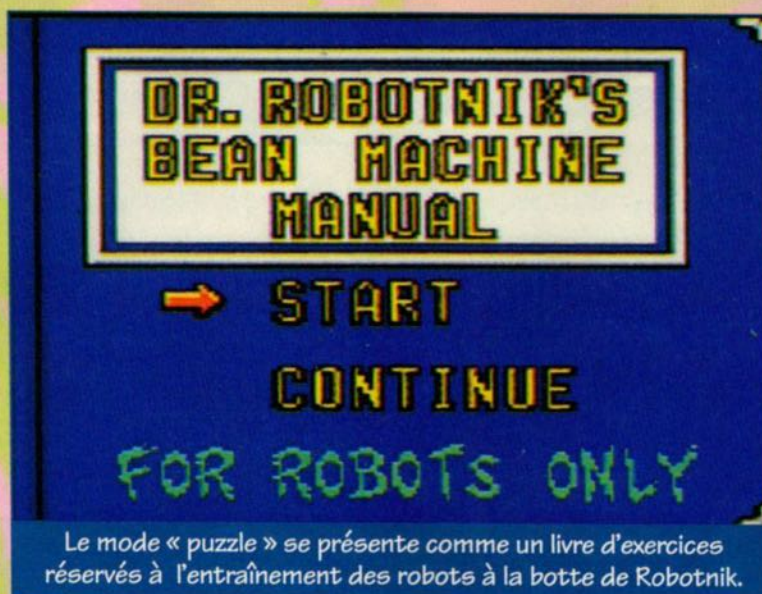


## LEÇONS DE JEU

Après une page de présentation simple, le menu vous offre plusieurs possibilités : le mode « story » (un joueur contre l'ordinateur), le jeu à deux, le mode « exercice » – basic – ou enfin le « puzzle ». Pour finir, une image fort triste de Robotnik motivant ses troupes.



Même dans un espace vital particulièrement réduit, vous pouvez réussir à vous en sortir.



Le mode « puzzle » se présente comme un livre d'exercices réservés à l'entraînement des robots à la botte de Robotnik.

éliminez contaminent l'écran du joueur adverse, qui s'acharne lui aussi à pourrir votre écran. Sur Game Gear, Robotnik tient sans difficulté la comparaison avec la version Megadrive. C'est un peu moins beau mais l'intensité demeure la même. Stress, difficulté, intérêt, longévité... Tout est là pour contenter un large

public. Un achat qui ne décevra pas les amateurs et qui met en valeur une console mal servie en jeux. ●

Elwood,

en passe de devenir fan de Robotnik.



En mode « story », ce sont les même paires de haricots qui tombent d'un côté et de l'autre.

Game Gear

DR. ROBOTNIK'S  
MEANBEAN MACHINE

éditeur	SEGA
genre	REFLEXION
joueur(s)	1OU2
sauvegarde	PASSWORD
continue	OUI
difficulté	DIFFICILE
durée de vie	LONGUE
prix	A B C D E F

PLAYER FUN  
96%

en résumé

Un des plus agréables clones de Tetris, toutes machines confondues. L'intérêt ne faiblit pas et la réalisation est excellente.

## GRAPHISME

Pour une portable, c'est tout à fait correct et très clair.

90%

## ANIMATION

Vu le type de jeu, il aurait évidemment été très grave de la rater.

90%

## SON

Une petite musique guillerette vient accompagner les affrontements.

85%

## JOUABILITE

Quand ça speede trop, il faut vraiment avoir des réflexes hors pair.

91%

100

95%

90

85

80

75

70

65

60

55

50

# Vite Vite



**MEGA CD**

## Amazing Spiderman



**prix** **45%**

A B C D E

éditeur  
**SEGA**

genre  
**PLATE-FORME**

nombre de joueurs  
**1**

sauvegarde  
**PASSWORD**


continue  
**OUI**

Jeu de plate-forme classique, Amazing Spiderman ressemble beaucoup au Spiderman sur cartouche, sorti il y a quelques années. Comme son homologue, ce jeu commence à dater. S'il n'a rien de transcendant, il est toutefois suffisamment fidèle à l'esprit de la BD pour brancher les fans. Le problème vient de la réalisation, très décevante pour un CD : graphismes tout juste corrects, dessins animés assez sommaires, même le son a été négligé : sur un tel support, il est incroyable de ne pas avoir en permanence de la musique... Le pauvre Spidey méritait-il un tel affront ?

Terry

**GAME GEAR**

## T2 The Arcade Game



**prix** **70%**

A B C D E

éditeur  
**ACCLAIM**

genre  
**TIR**

nombre de joueurs  
**1**

sauvegarde  
**PASSWORD**

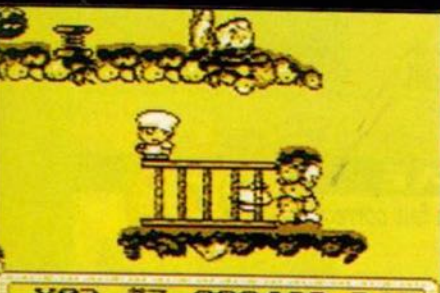
continue  
**OUI**

Sur Super Nintendo et Megadrive, le gros atout de T2 est que l'on peut y jouer avec les flingues maison. Sur Game Gear, le jeu est privé de cette qualité : on doit diriger le viseur à l'aide de la croix de direction pour tuer tous les robots de l'organisation Skynet qui menacent de détruire la Terre. T2 est correctement réalisé et l'écran dont on pouvait craindre les défauts de lisibilité reste assez clair. La Game Gear s'en sort donc plutôt bien et, pour une fois, Terminator peut se vanter de ne pas avoir été massacré sur console. À réserver cependant aux brutes épaisses.

Elwood

**GAME BOY**

## Pierre le Chef



**prix** **50%**

A B C D E

éditeur  
**MINDSCAPE**

genre  
**PLATE-FORME**

nombre de joueurs  
**1**

sauvegarde  
**NON**

continue  
**OUI**

X03 67 008468 247

Après une version Super Nintendo tout à fait potable (n'est-ce pas ma chère Mahalia ?), Pierrot le cuisinier nous revient sur Game Boy. À la vue de cette adaptation un seul mot me vient à l'esprit : déception. C'est vrai quoi, je l'aimais bien le petit Pierre. Avec sa manie de courir après tous les légumes qui passent pour en faire une ratatouille... L'intérêt de la version SNIN tenait à sa parfaite jouabilité et aux décors de fond, souvent très beaux. Sur Game Boy, ces deux éléments ont disparu. Va pour les décors, mais la jouabilité... Un jeu bien trop moyen, donc. À oublier.

Wolfen

**AMIGA CD 32**

## Sensible Soccer



**prix** **58%**

A B C D E

éditeur  
**SENSIBLESOFTWARE**

genre  
**SIMU. SPORTIVE**

nombre de joueurs  
**2**

sauvegarde  
**OUI**

continue  
**NON**

Sic'est pas malheureux ! Nous avons entre les mains une machine largement en mesure de gérer des jeux beaucoup plus complexes que Sensible Soccer. Pourtant, à la vue du résultat, on est en droit d'émettre des doutes quant à la volonté des programmeurs d'exploiter correctement les capacités de l'Amiga CD 32. On retrouve notre désormais classique clone de Kick Off, avec un seul bouton pour assurer passes courtes ou longues, ou encore tirs au but. Cela fait un peu juste pour pouvoir développer un jeu d'un réel intérêt. De toutes les versions, celle-ci est la moins convaincante.

Wolfen





AMAZING SPIDERMAN (Mega CD)

## LE ZOOM DE VITE VU

CD oblige, Amazing Spiderman propose un D.A. aux graphismes malheureusement assez dépouillés.

GAME BOY

### Tazmania



prix **E**  
D  
C  
B  
A **75%**

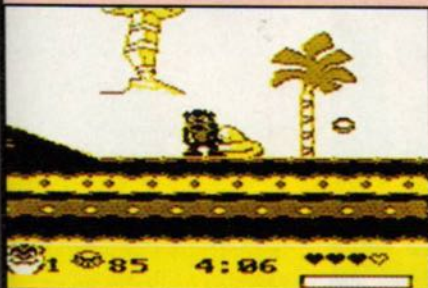
éditeur **THQ**  
genre **PLATE-FORME**  
nombre de joueurs **1**  
sauvegarde **NON**  
continue **NON**

**T**az déboule sur la Game Boy dans un petit jeu de plate-forme assez classique. Ses ennemis de toujours, les chasseurs Bull Gator et Axl, ont réussi à attraper toute sa famille. Pour dégommer ces affreux, Taz enclenche sa super vitesse et se transforme en tornade... enfin, tant qu'il a de l'énergie. Ce même principe sert aussi à démolir les murs louches : ceux derrière lesquels se cachent de nombreuses salles secrètes recelant des options de vie ou d'énergie. Il y a également pas mal de passages secrets à découvrir. L'autre force de notre héros est son saut.



Il saute haut, ça oui, mais il chute bas... Ça semble logique. Le problème est qu'il retombe souvent sur des ennemis non visibles d'en haut qui le blessent, voire carrément dans le vide, ce qui finit par être assez énervant. Mais bon, c'est un détail.

À part ça, la jouabilité est très correcte et l'animation sans faille. Niveau difficulté, les programmeurs ont fait un jeu sans continue, histoire de corser la chose. L'idée n'est pas mauvaise et elle compense la facilité des niveaux. La ténacité des boss vient également augmenter la



durée de vie. Avant de trouver la technique pour les avoir, il faut s'accrocher et se retaper dix fois le monde en entier... Au final, Tazmania offre les plaisirs d'un jeu de plate-forme classique, fourmillant d'ennemis rigolos et de labyrinthes. M'enfin, pas de quoi grimper aux rideaux, surtout sur une console aussi bien garnie en jeux de ce genre.

Miss TNT

SUPER NINTENDO

### Tazmania



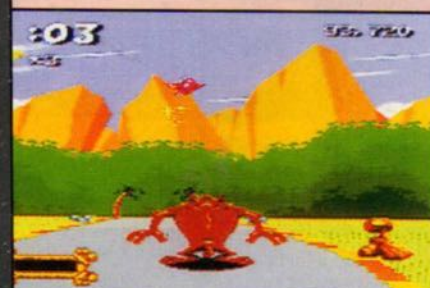
prix **E**  
D  
C  
B  
A **75%**

éditeur **THQ**  
genre **COURSE**  
nombre de joueurs **1**  
sauvegarde **NON**  
continue **OUI**

**G**énéralement, Taz est le héros de jeux de plate-forme plus ou moins réussis. Sur Super Nintendo, la tactique change : voici maintenant le diable de Tasmanie coureur de fond ! Vu de dos, il speede sur des routes sinueuses affrontant un timing de plus en plus serré et de multiples toons ennemis. Pour accélérer, il peut se transformer en tornade détruisant les obstacles. Pour sortir du niveau, il doit attraper un certain nombre de colibris jaunes. D'autres oiseaux, bleus ou rouges, lui redonnent des forces ou du temps sup. Le mode 7 de la Super Nintendo est à l'honneur pour ces courses



sympa à l'animation irréprochable. D'ailleurs, tout (ou presque) est réussi dans ce jeu : graphismes, zique, gags... Issu de DA, Taz offre un éventail d'expressions très étendu : écrasé par un bus, explosé à la dynamite, cartonnant un arbre... à chaque fois, sa tête est différente. En plus, ses ennemis lui en font voir de toutes les couleurs. Wendal, le loup dépressif,



se jette sur son dos et l'empêche de voir la route ; les ptérodactyles le ramènent en arrière ; Bull Gator et Axl lui tendent des pièges, sans parler de Tasmanian qui est folle de lui : si la belle l'attrape, le jeu est

alors fini... Le personnage plus sympa est quand même Didgeri Dingo. Il roule en scooter et balance un tas d'options à Taz, comme les patins à roulettes ou à ressort. Mais il peut aussi lui refiler un bâton de dynamite... Tout ça semble dément mais, hélas, on se lasse vite du jeu qui se révèle en fait très répétitif.

Miss TNT

# Vite Vite



AMIGA CD 32

## Overkill & Lunar C

prix

45%

A B C D E

éditeur

MINDSCAPE

genre

SHOOT THEM UP

nombre de joueurs

2

sauvegarde

MOT DE PASSE

continue

NON

Décidément, l'Amiga CD 32 ne semble pas pressé de séduire les foules, et ce n'est certainement pas cette conversion de shoot them up micro qui va changer quelque chose. Overkill & Lunar C sont en fait deux jeux radicalement différents : l'un s'inspire d'un certain Defender (un vieux hit arcade) et le second de Gradius. Ce n'est pas tellement la jouabilité qui est en cause, mais plutôt la réalisation. La pauvreté des décors, un scrolling différentiel de faible qualité sont autant de reproches qui semblent nous ramener à l'époque des balbutiements des premières 16 bits. **Wolfen**

AMIGA CD 32

## Alfred Chicken

prix

62%

A B C D E

éditeur

MINDSCAPE

genre

PLATE-FORME

nombre de joueurs

1

sauvegarde

NON

continue

NON

Egalement disponible sur NES et Super Nintendo, Alfred Chicken a suscité des réactions controversées. Alors que dire d'une version CD 32 qui n'apporte rien de plus ? Les niveaux de ce petit jeu de plate-forme sont strictement identiques à tout point de vue. Cela dit, bien qu'il ne soit pas transcendant, Alfred Chicken est doté d'un aspect labyrinthique susceptible de séduire les amateurs du genre. Côté réalisation, ce jeu est sans surprise mais franchement léger pour une console 32 bits. Ce n'est pas Alfred Chicken qui risque de faire décoller l'Amiga CD 32. **Wolfen**

SUPER NINTENDO

## Alfred Chicken

prix

75%

A B C D E

éditeur

MINDSCAPE

genre

PLATE-FORME

nombre de joueurs

1

sauvegarde

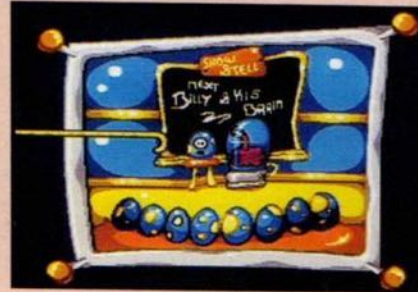
PASSWORD

continue

3



Jeu de plate-forme sympathique et sans prétentions, Alfred Chicken vous met dans la peau d'un poulet efflanqué chargé de délivrer de pauvres œufs kidnappés (?). Même si sa réalisation n'est pas extraordinaire, ce soft bénéficie d'un soin indéniab : graphismes simplets sans être laids, sons efficaces, commandes qui répondent au doigt et à l'œil... Il n'y a pas grand-chose à redire. Alfred Chicken se permet même le luxe indécent de faire travailler vos neurones. Nombreux sont les passages où vous allez devoir jouer avec les différents éléments du décor afin de pouvoir continuer. On est loin du jeu de plate-forme tout bête où il n'y a aucune astuce à découvrir. Autre qualité, les moments forts que vous allez vivre en manipulant l'hétéroclite volatile : un plafond descend inexorablement et vous avez seulement quelques secondes pour trouver un moyen de vous en sortir, ou encore une immense scie circulaire remonte le long de l'écran



et vous devez sauter de plate-forme en plate-forme avec un sang-froid olympien... Alfred Chicken possède donc pas mal de qualités. Seuls défauts, la jouabilité est un peu curieuse (le personnage

répond bien mais il y a un petit quelque chose qui ne colle pas) et la difficulté n'est pas vraiment bien dosée. Ces problèmes qui ne m'ont pas dérangé outre mesure ont nettement plus gêné mes chers camarades, Mahalia et Wolfen. En tout cas, une chose est sûre : ce jeu est d'un style unique et bien particulier.

Chris

## LE ZOOM DE VITE VU

Enfin un bon coup de poing et les Romains vont valdinguer dans les airs !

GAME GEAR

### Asterix and The Secret Mission



prix **E**  
D  
C  
B  
A

**82%**

éditeur  
**SEGA**  
genre  
**PLATE-FORME**  
nombre de joueurs  
**1**  
sauvegarde  
**NON**  
continue  
**INFINI**

Lorsque que le héros d'un jeu est un bon franchouillard bien de chez nous, on ne va pas se priver d'en parler. Eh oui, nos amis Astérix et Obélix sont de retour, sur la Game Gear cette fois. Comme dans la célèbre bande dessinée de Goscinny et de Uderzo, les Romains ont envahi la Gaule. Seul un petit village résiste, celui d'Abraracourcix. Les Gaulois puisent leurs forces dans la potion magique que fabrique le druide Panoramix.

Malheureusement, il manque d'herbes pour préparer sa mixture secrète et le village risque d'être envahi si César apprend la nouvelle.



Astérix et Obélix décident donc de partir à la recherche des plantes bien-faisantes disséminées un peu partout en Gaule. Dans ce jeu de plate-forme classique mais réussi, vous pouvez choisir l'un ou l'autre des deux héros au début de chaque niveau. Chacun d'entre eux a des caractéristiques bien précises : Astérix fait un double saut, bien utile pour certaines falaises



un peu hautes, il élimine ses adversaires en leur sautant dessus et il peut courir très vite. Quant à Obélix, il donne des coups de tête ou de pied à mi-hauteur et nage sous l'eau. Vous trouverez aussi un nombre

d'options non négligeable. Les graphismes sont superbes et les persos extrêmement figiolés. Le jeu est assez attractif, mais manque malheureusement des petites notes d'humour que l'on appréciait tellement dans la BD. Assez difficile, ce soft vous fera passer de nombreuses heures en compagnie de ces deux valeureux héros.

Mahalia

SUPER NINTENDO

### Run Saber



prix **E**  
D  
C  
B  
A

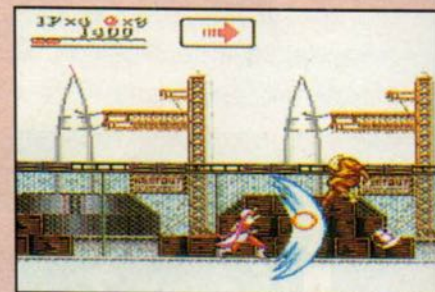
**77%**

éditeur  
**ATLUS**  
genre  
**PLATE-FORME**  
nombre de joueurs  
**10U2**  
sauvegarde  
**NON**  
continue  
**3**

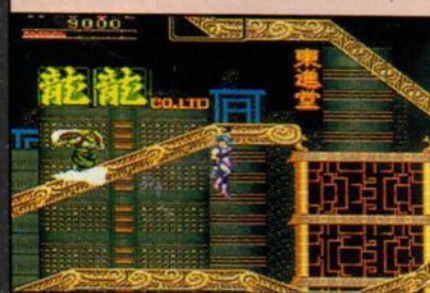
Vous vous souvenez de Strider et de Probotector ? Réunissant les meilleurs ingrédients de ces deux titres, Run Saber se situe à mi-chemin entre le jeu de plate-forme et le beat them up.

Côté scénario, pas de surprise : il s'agit d'une nouvelle invasion de la Terre par un troupeau d'aliens hostiles. Mais comme d'habitude, la planète dispose d'un dernier recours : deux héros cybernétisés qui ont la ferme intention de régler son compte à l'envahisseur.

En mode « deux joueurs », l'action est bien entendu simultanée. Dans un premier temps, il convient de se familiariser avec la multitude de mouvements que peuvent effectuer les deux héros : ils sautent, escaladent les murs, s'accrochent aux plates-formes, etc. Ils disposent également d'un arsenal d'attaques qui ferait pâlir de jalousie un Marine. Cela dit, vu la densité d'aliens au mètre carré, ce n'est pas superflu. Et comme dans toute



invasion qui se respecte, il faut des leaders pour coordonner l'action. Rassurez-vous, les hordes de boss sont aussi au rendez-vous. Vous les rencontrerez régulièrement tout au long des niveaux, pas



seulement à la fin. Franchement, ça fait du bien de se faire un bon petit jeu d'action de temps en temps. Ce soft n'est certes pas une révolution, mais les capacités de la machine (la rotation hard en particulier) sont bien exploitées. On aurait simplement apprécié plus de soin dans les graphismes et l'animation du perso. Vous avez aimé Strider ? Run Saber est pour vous.

Wolfen



GAME GEAR

## Desert Strike



prix **E** **D** **C** **B** **A** **91%**

éditeur  
**DOMARK**  
genre  
**TIR**  
nombre de joueurs  
**1**  
sauvegarde  
**PASSWORD**  
continue  
**NON**

Après son gros carton sur 16 bits, Desert Strike tâte de la Game Gear. La conversion est très fidèle. Vous incarnez le pilote d'un hélicoptère de combat chargé d'arrêter un dictateur moyen-oriental. Le jeu se divise en diverses missions, elles-mêmes constituées de plusieurs objectifs (détruire un radar, délivrer des prisonniers...). Outre la représentation graphique, entièrement en 3D isométrique, l'aspect le plus novateur de ce jeu provient de son aspect stratégie et réflexion : il faudra localiser les cibles sur une carte et trouver le chemin le plus sûr vers les objectifs.

lggy

GAME GEAR

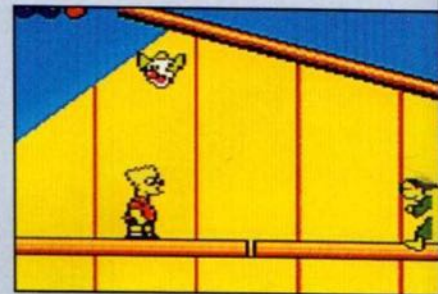
## Bart vs the World



prix **E** **D** **C** **B** **A** **75%**

éditeur  
**ACCLAIM**  
genre  
**PLATE-FORME**  
nombre de joueurs  
**1**  
sauvegarde  
**NON**  
continue  
**NON**

Arrivant simultanément sur les deux 8 bits de Sega, Bart vs the World s'annonce d'ores et déjà très bien. Strictement identique à celle qui tourne sur Master System, la version Game Gear semble toutefois un chouïa mieux réalisée. Elle a donc forcément droit à un petit peu plus de place. Bart Simpson possède sans doute quelques qualités, mais surtout beaucoup de défauts. Persuadé d'être aussi doué que Michel-Ange ou Léonard de Vinci, il n'est pas du tout surpris d'apprendre qu'il a gagné le premier prix d'un concours de dessin. Le voilà donc qui part avec sa famille pour une chasse au trésor autour du monde, sous l'œil avisé de Krusty le clown. À chacune des étapes de son périple, Bart doit récolter un maximum d'objets à l'image de Krusty. Pour ce faire, il visite deux sites touristiques par pays : l'un à pied dans une phase plate-forme conventionnelle, la seconde en skate-board. Il peut également gagner des objets « Krusty » en jouant à des casse-tête locaux tels que des puzzles. Enfin, lorsque Bart et sa famille quittent le pays pour l'étape suivante, notre délinquant juvénile affronte un des boss. Ce



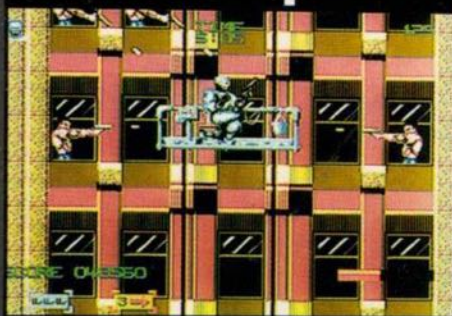
des objets « Krusty » en jouant à des casse-tête locaux tels que des puzzles. Enfin, lorsque Bart et sa famille quittent le pays pour l'étape suivante, notre délinquant juvénile affronte un des boss. Ce

sont en fait des parents de Mr Burns, directeur de la centrale nucléaire où Homère est employé, qui a juré la perte de la famille catastrophe. Ce nouveau volet des Simpsons se caractérise, une fois encore, par un fun omniprésent mais surtout par une durée de vie étonnante. On ne peut pas rêver meilleure conclusion de la part d'un anti-Simpsons convaincu.

Wolfen

MEGADRIVE

## Robocop 3



prix **E** **D** **C** **B** **A** **74%**

éditeur  
**ACCLAIM**  
genre  
**COMBAT**  
nombre de joueurs  
**1**  
sauvegarde  
**NON**  
continue  
**OUI**

Robocop 3 passe d'une machine à l'autre sans gagner un seul point de Q.I. Toujours aussi réfractaire aux joies apaisantes de la réflexion philosophique, notre carcasse métallique continue donc à tout triturer. Parfois cependant, l'action se transforme en shoot-them up ou se pimente d'un peu de recherche. Mais son niveau de difficulté balèze le réserve plutôt aux pros.

Dans le genre « méga bourrin », Robocop 3 semble très honnête. Mais tant qu'à faire, vous gagnerez à lui préférer Robocop vs Terminator, plus beau et plus réussi malgré une durée de vie moindre.

lggy

## LE ZOOM DE VITE VU

En appuyant sur start, vous pourrez afficher la carte et obtenir des infos.

SCORE	6550
VIES	3
CARBURANT	100
EQUIPAGE	0
CANONS	1178
HYDRAS	34
HELLFRES	8
BLINDAGE	600
START POUR COMMENCER	

IIIIII  
UUUUUU  
OOOOOO  
ZZZZZZ  
UUUUUU  
XXXXXX

3. AÉRODROMES  
ETAT

CENTRE DE  
COMMANDEMENT  
BLI : 250

4. DÉTRUISEZ LES  
COMMANDEMENTS  
DES ENNEMIS.  
CAPTUREZ LES  
COMMANDEMENTS  
DES ENNEMIS.

4. CENTRE DE  
COMMANDEMENT  
EN VUE

GAME GEAR

## Addams Family



prix

E  
D  
C  
B  
A

75%

éditeur

FLYING EDGE

genre

PLATE-FORME

nombre de joueurs

1

sauvegarde

NON

continue

OUI

Après une version Megadrive de toute beauté, la très célèbre famille Addams débarque sur la Game Gear. Gomez, le père de tribu, doit libérer tous les membres de son clan qui ont été emprisonnés par l'affreuse Abby Gail. Jeu de plate-forme classique, cette version d'Addams Family ressemble à s'y méprendre à celle de la Master System. Moins belle que sur Megadrive, elle n'en garde pas moins de nombreuses qualités. Il est cependant dommage que la jouabilité soit aussi moyenne. Enfin, pour une portable, c'est quand même pas mal, et les fans de la famille y trouveront leur compte. **Elwood**

MASTER SYSTEM

## Desert Speedtrap



prix

E  
D  
C  
B  
A

73%

éditeur

SEGA

genre

PLATE-FORME

nombre de joueurs

1

sauvegarde

NON

continue

3

Comme d'habitude, Wile E. Coyote poursuit inlassablement Bip Bip, l'oiseau qui se prend pour Speedy Gonzales. Notre pauvre volatile devra donc se méfier de tout car il sera attaqué non seulement par le coyote fou et ses machines de Retour vers le futur mais aussi par des plantes ou des vautours. Vous aurez huit niveaux à terminer et un paquet d'options à ramasser, comme des étoiles de temps, puisque le vôtre est très court, de l'invincibilité ou de l'accélération. Comme sur la Game Gear, cette version est pénalisée par une jouabilité médiocre. Dommage car c'est très beau. **Mahalia**

MASTER SYSTEM

## Bart vs the World



prix

E  
D  
C  
B  
A

74%

éditeur

ACCLAIM

genre

PLATE-FORME

nombre de joueurs

1

sauvegarde

NON

continue

NON

La famille Simpson est de retour pour de nouvelles aventures. Cette fois, Bart va participer à une chasse au trésor qui se déroulera autour du monde et aura pour dessein la collecte d'un maximum d'objets à l'effigie du clown Krusty. À chacune des quatre étapes de son périple, notre gamin doit traverser un niveau de plate-forme, jouer une séquence en skate-board et peut, facultativement, résoudre des casse-tête. Bart vs the World est original, varié et difficile, juste comme il faut. Avec deux fins possibles, ce jeu est en plus doté d'une durée de vie exemplaire. **Wolfen**

GAME GEAR

## Desert Speedtrap



prix

E  
D  
C  
B  
A

71%

éditeur

SEGA

genre

PLATE-FORME

nombre de joueurs

1


sauvegarde

NON

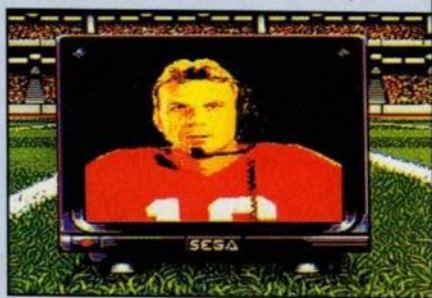
continue

3

Ce jeu vous offre deux héros de la Warner pour le prix d'un seul : Road Runner, alias Bip Bip, et Wile E. Coyote. Bip Bip est un oiseau sympathique qui ne demande qu'à courir en paix. Seulement le coyote a d'autres projets en tête, notamment celui de le manger. Il invente donc maints et maints pièges pour le coincer (graines piégées, machines infernales...). Les graphismes sont très beaux et l'ambiance du cartoon bien rendue. Malheureusement, cette cartouche souffre d'une jouabilité déroutante. Seuls les inconditionnels de ces persos auront envie de s'accrocher. **Mahalia**

<b>MEGA CD</b>	<b>prix</b> <span style="float:right">E D C B A</span> <b>92%</b>
<b>Joe Montana's NFL Football</b>	<b>éditeur</b> SEGA
	<b>genre</b> SIMU. SPORTIVE
	<b>nombre de joueurs</b> 10U2
	<b>sauvegarde</b> OUI
	<b>continue</b> NON

La « guerre » des jeux de foot US est déclarée ! Après avoir été longtemps surpassé par les différentes versions de John Madden (sur Megadrive et Super Nintendo), voilà que notre bon vieux Joe Montana se rebiffe. Résultat : Joe Montana's NFL Football sur Mega CD s'impose comme la meilleure simulation de football américain sur le marché ! Pourtant, question jouabilité, John Madden est plus rapide. En revanche, les graphismes du jeu de Sega sont beaucoup plus réalistes. Ça saute vraiment aux yeux lors des courses de joueurs et des réceptions.



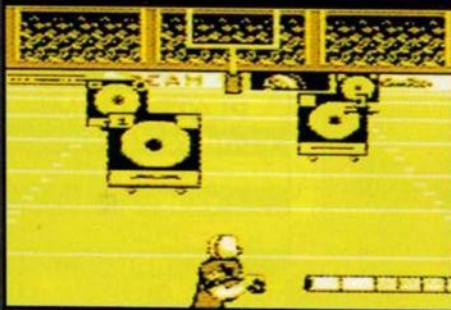
Autres bonnes surprises : l'utilisation de zooms sur les receveurs (visualisés par un cercle à leurs pieds), l'apparition de Joe Montana en images digitalisées qui vient vous donner des conseils sur les tactiques à adopter (plus de cinquante entre les attaques et les défenses !), les effets de relief et les rotations en 3D qui rappellent le désormais célèbre mode 7 de



Nintendo. Mais le plus impressionnant, ce sont les bruitages ! Lorsqu'un mec se fait plaquer, on a mal pour lui tellement le choc est bruyant ! Pas de doute : pour une fois, les capacités de la machine sont utilisées.


Avec Joe Montana's, vous pourrez participer à un match exhibition ou au championnat pro. Le jeu propose trois niveaux de difficulté et les parties peuvent durer de vingt à soixante minutes. J'oubliais. La seule bourde, c'est que le jeu présente Montana sous le maillot des 49ers de San Francisco alors qu'il joue à Kansas City !

Lib

<b>GAME BOY</b>	<b>prix</b> <span style="float:right">E D C B A</span> <b>60%</b>
<b>Quarterback Club</b>	<b>éditeur</b> ACCLAIM
	<b>genre</b> SIMU. SPORTIVE
	<b>nombre de joueurs</b> 10U2
	<b>sauvegarde</b> NON
	<b>continue</b> NON

Le quarterback est le joueur le plus important d'une équipe de foot US. C'est lui qui organise toutes les attaques et effectue les passes. Quarterback Club propose une compétition qui regroupe treize célèbres quarterbacks (sauf Joe Montana !). Vous devrez en choisir un et participer à quatre épreuves : adresse, rapidité et mobilité, puissance de bras et rapidité de lancer. Malgré ses trois niveaux de difficulté et ses excellents graphismes, Quarterback Club est un jeu qu'on finit trop rapidement. De plus, on aurait aimé disputer des matchs et non un simple multi-épreuve.

Lib

<b>MEGADRIVE</b>	<b>prix</b> <span style="float:right">E D C B A</span> <b>20%</b>
<b>Terminator 2 Judgment Day</b>	<b>éditeur</b> FLYING EDGE
	<b>genre</b> COMBAT
	<b>nombre de joueurs</b> 1
	<b>sauvegarde</b> NON
	<b>continue</b> NON

Dans la série « adaptation bâclée de film fabuleux », T2 Megadrive fait vraiment très fort. La version Super Nintendo de ce beat them up ringard était déjà affligeante, mais là on atteint des sommets de médiocrité. Reprenant les plus grandes scènes du long métrage, T2 vous met dans la peau du T800 (alias « Big Muscles » Schwarzy) chargé de protéger Sarah et John Connor. L'intention est bonne mais la réalisation se révèle vraiment en dessous de tout. Pire encore, la jouabilité est quasi nulle. Un jeu à oublier vite, très vite.

Chris



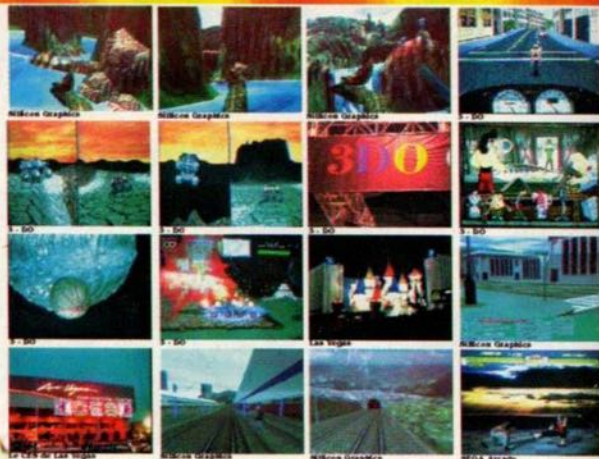
**Le mois prochain**

**dans Player One,**

**pour le même prix**

**vous aurez du crédit !**

SEGA  
NINTENDO  
SNK  
3 DO



**GENIAL!**  
La K7 Vidéo du CES de  
LAS VEGAS 1994 est dispo!  
**99 FRs!**



**ARKADOÏD**  
était à LAS VEGAS  
pour le Winter CES!  
Retrouve toutes les  
nouveauités en  
exclusivité!

# ARKADOÏD

JEUX VIDEO

ACCESSOIRES



**BROGLY**  
en K7 Vidéo PAL  
c'est plus que génial!

- Ramicards
- Figurines
- Shitagikis
- Cardass
- Mangas
- Posters
- Stickers
- etc...

**GOODS!**





**JEUX VIDEO**

**ARKAÏOÏD**

**ACCESSOIRES**

**LAS VEGAS Winter CES 1994 :**

les nouveaux jeux,  
les nouvelles consoles,  
les stands NINTENDO,  
SEGA & 3 DO ...  
la K7 Vidéo en PAL  
est dispo : 99 frs !



**ARKAÏOÏD**

**METZ**

**8, rue des Augustins  
57000 - METZ  
Tel.: 87.36.36.05**

**ARKAÏOÏD**

**BRUXELLES**

**484, Avenue georges henri  
B-1200 WOLUWE St LAMBERT  
Tel.: +32.2.732.95.78**

**ARKAÏOÏD**

**GENEVE**

**4, Avenue Gallatin  
CH-1203 GENEVE  
Tel.: +41.22.340.10.77**

**ARKAÏOÏD**

**BETHUNE**

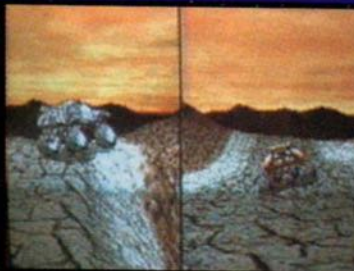
**47, rue Joseph Haynaut  
62400 - BETHUNE  
Tel.: 21.56.26.08**

**NINTENDO  
SEGA  
SNK**



**3 DO**

*Uniquement  
sur  
réservation*



**GOODS EN  
DIRECT DU  
JAPON**

**Tous les jeux sur toutes les consoles**

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

**TELEVISATOR**





Non ! possesseurs de NEC, le NEC Club ne vous a pas oubliés. Surtout que ce mois-ci, l'actualité est plutôt chaude sur NEC. Dracula X et Super Bomberman 94 sortent coup sur coup. Nous voyons Dracula X maintenant, et Bomberman le mois prochain.

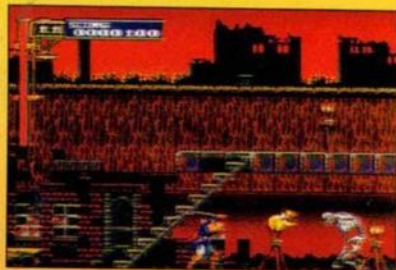
## Attention !

Konami frappe un grand coup. Dracula X, issu de la série fructueuse des Castlevania, s'installe sur le Super CD-Rom 2 de la NEC. Encore une fois, sir Simon Belmont va affronter le machiavélisme de Dracula et de ses créatures de la nuit.

## Dracula X



**T**out commence par un générique effrayant, apanage du CD-Rom, contant l'histoire en allemand avec un sous-titre japonais ! Rien n'est épargné : musique d'orgue, et même, c'est une première sur console, un chant grégorien pendant les menus de présentation. Une sauvegarde automatique garde en mémoire à tout moment votre progression, et s'avèrera très utile par la suite. Une fois que vous avez rentré votre nom, c'est parti pour un voyage lugubre et sanglant. Dès le

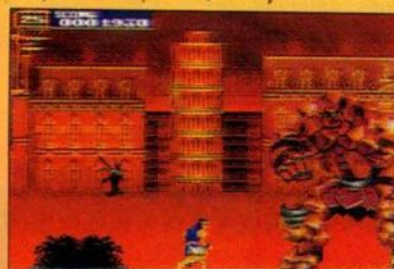


départ, des squelettes et des zombies vous attaquent. Le système de fouet n'est malheureusement pas aussi évolué que sur Super Nintendo (où l'on peut fouetter dans

toutes les directions), mais c'est vraiment la seule faiblesse de cette version. Pour le reste, c'est du grand art, les décors sont magistraux, la jouabilité parfaite (le bouton A déclenche le fouet, et, si vous faites pareil mais en appuyant sur la direction haute de



la croix de direction, ce sont les poignards ou les haches qui partent !), et la bande sonore correspond à ce que l'on est en droit d'attendre d'un CD. Mais soulignons l'atout majeur de Dracula X ; la grande force de ce jeu, ce sont les innombrables boss qui vont bloquer votre passage et qui sont aussi



gigantesques qu'hyper originaux. Y a pas à dire, Dracula X est une véritable merveille que je ne peux que vous enjoindre à acheter le plus vite possible... Il est bien certain que vous ne le regretterez pas. ●

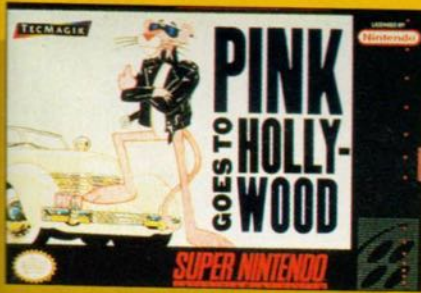
## QUIZZ, OTHELLO, VIRUS ATT



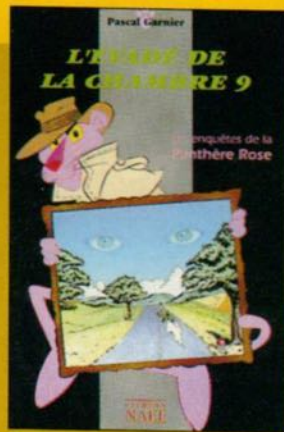
### DETENDEZ-VOUS

Ce mois-ci :

**GAGNEZ DES JEUX, DES LIVRES,  
UNE PELUCHE PANTHÈRE ROSE  
ET DES ABONNEMENTS D'UN AN  
À LA BD SPECIAL STRANGE.**



SUR SUPER NINTENDO  
ET MEGADRIVE



**semic**  
FRANCE



- . Consultez tous les tests de jeux parus dans *Player One* depuis le n°1.
- . Plus de 5 000 trucs et astuces pour vous aider à progresser (\*TRUCS).
- . 1 500 petites annonces tous les mois pour échanger, vendre ou acheter (\*PA).
- . Écrivez à tous les journalistes de la rédaction (\*BAL).
- . Participez à tous les concours du magazine (\*JEUX).
- . Dialoguez en direct avec des vidéomaniaques atteints du virus (\*DIA).
- . Votez pour vos jeux préférés (\*TOP).
- . Rendez-vous avec Ludika tous les mercredis de 14 h à 17 h.
- . Faites-vous faxer toutes les informations figurant sur le service.
- . Découvrez les sorties ciné, BD et les bons plans grâce à Inoshiro (rubrique Reportages).
- . Exprimez-vous sur votre magazine.
- . Gagnez des points-cadeaux et échangez-les contre le lot de votre choix.

3615 : 1,27 F la minute

# 3615 PLAYER ONE

# FLASHBACK

**SUPER NINTENDO**

**MEGADRIVE**

**La sortie de Flashback sur Super Nintendo est l'occasion de vous proposer une aide de jeu intégrale de ce hit exceptionnel. Bonne nouvelle, cette solution est également valable pour les possesseurs de Megadrive.**

Vous avez sans doute été très nombreux à prendre d'assaut votre quincaillier habituel suite au test de Flashback paru dans le précédent *Player One*. Je suppose que certains d'entre vous doivent se heurter à pas mal de problèmes. Réjouissez-vous, voici THE solution.

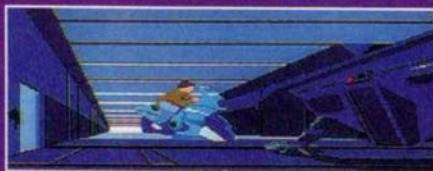
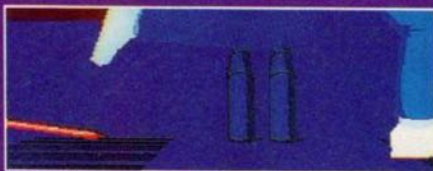
Développé à l'origine sur micro, Flashback tente de s'incruster, sans le moindre complexe, dans le monde des consoles. À l'instar d'*Alone in the Dark* et d'*Another World*, deux autres hits micro également conçus par des équipes françaises, ce jeu révolutionne tout ce qui se faisait en matière d'ani-

mation et de graphisme. À vrai dire, l'animation des personnages a requis la participation de véritables acteurs et l'utilisation de gros moyens vidéo. Plus qu'un jeu de type aventure/plateforme, Flashback tient du phénomène de société puisqu'il saura accrocher les joueurs de 7 à 77 ans.

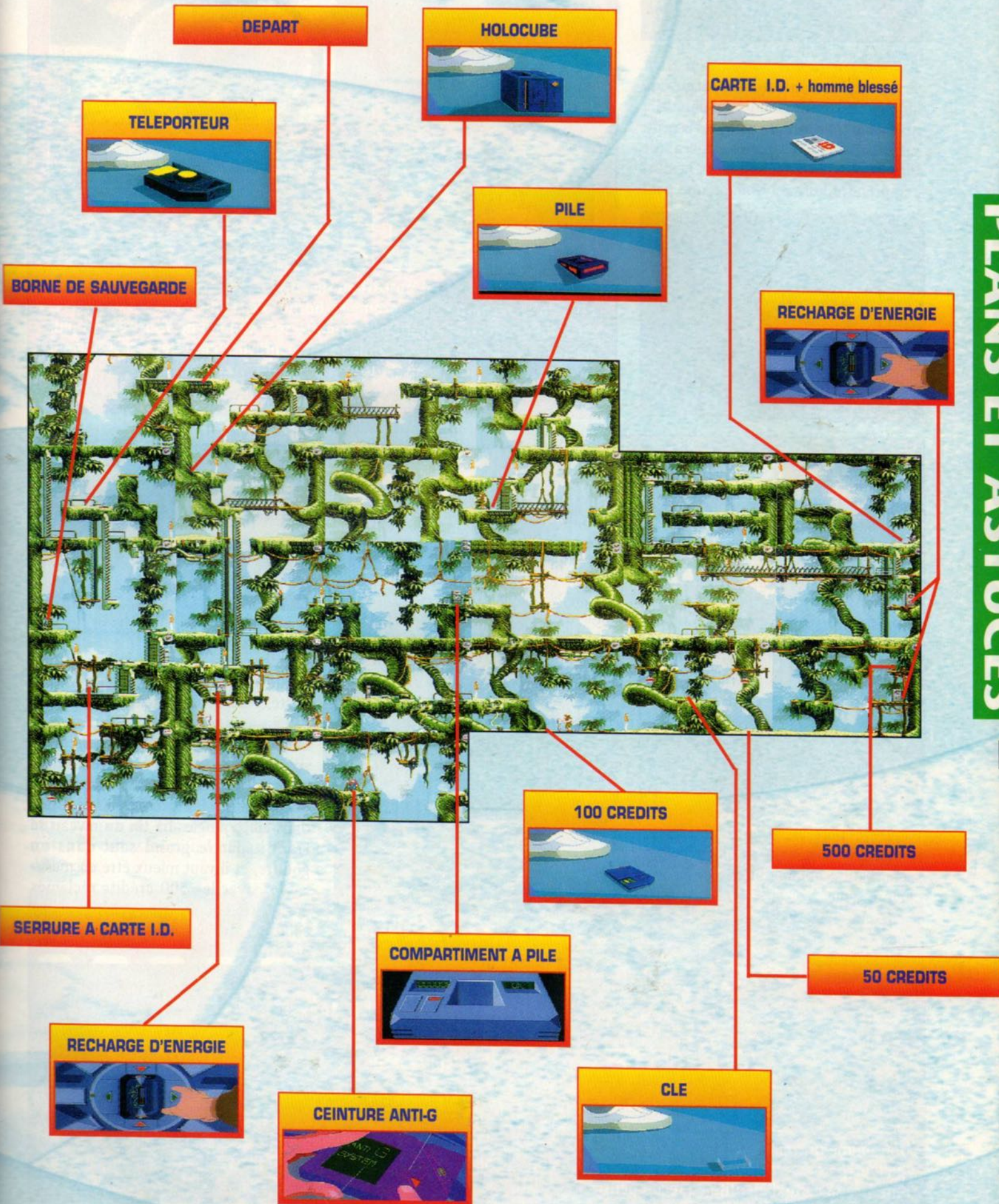
Conrad est tombé aux mains d'extraterrestres qui veulent, comme d'habitude, envahir la Terre. Il ne se souvient de rien, mais, guidé par son instinct de survie, il sait qu'il doit fuir. Alors que ses ravisseurs discutent de son sort, Conrad s'éclipse du bureau et rejoint un couloir ; l'alarme retentit aussitôt, lui « vrillant » le cerveau. L'impact d'un laser à quelques centimètres de sa tête le ramène à la réalité. Il reprend sa course alors que les haut-parleurs diffusent l'ordre de verrouiller les portes, et il a à peine le temps de plonger que déjà l'une d'elles se referme derrière lui.

Dans le hangar où il a atterri, Conrad aperçoit sa planche de salut : une moto anti-G. Il démarre et prend la fuite au moment où les gardes parviennent à ouvrir la porte. Immédiatement, une course poursuite s'engage entre le fugitif et une navette extraterrestre. Plus maniable mais moins rapide, la moto pilotée par Conrad esquive adroitement les tirs ennemis qui, inexorablement, se font plus précis. Après quelques minutes, son véhicule est finalement touché et va s'écraser dans une jungle inextricable quelque cent mètres en contrebas. Le projecteur de la navette balaie le point d'impact sans conviction avant de retourner tranquillement à sa base, laissant Conrad pour mort.

## HISTOIRE D'UN HÉROS AMNÉSIQUE



# NIVEAU 1 : LA JUNGLE





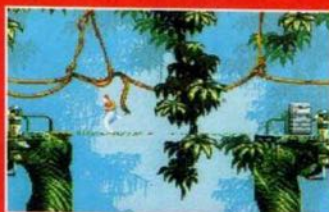
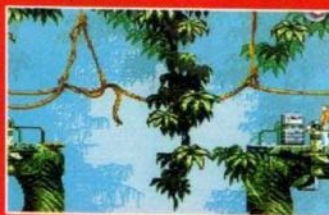
Premier objet à récupérer : l'holocube.

Lorsque Conrad émerge de l'inconscience après un terrible crash, une seule question lui vient à l'esprit : « Où suis-je ? » Le premier niveau de Flashback est essentiellement destiné à apprendre les mouvements que peut



Apprenez à reconnaître les ascenseurs. Ceux-ci ont une fâcheuse tendance à se confondre avec le décor.

## UN GOUFFRE INFRANCHISSABLE



Lorsque vous entrez en possession de la pile, votre premier réflexe devra être de la recharger à la première borne d'énergie que vous croiserez. Quand le moment de franchir le gouffre sera venu, il ne vous restera plus qu'à insérer la pile dans le compartiment prévu à cet effet. En réactivant cette machine, un champ de force apparaîtra, vous permettant de passer le gouffre en toute sécurité.

## LE TÉLÉPORTEUR



L'acquisition du téléporteur est l'exemple type d'un genre de casse-tête caractéristique à Flashback. Comme il s'agit d'un niveau de prise en main, vous risquez de vous heurter à certaines difficultés pour vous le procurer. À droite de la plate-forme médiane se trouve un mécanisme qui, lorsqu'il est enclenché, actionne la descente d'un ascenseur. Mais dès que vous quittez cet endroit, l'ascenseur remonte hors de votre portée. Sur la partie de gauche de la même plate-forme se trouve une pierre. Prenez-la et placez-la sur le mécanisme de l'ascenseur afin que celui-ci reste bloqué à la bonne hauteur. Vous y trouverez le téléporteur.

effectuer le héros. Concrètement, votre première tâche consiste à jouer le Samu de la jungle en allant porter secours à un homme blessé. Sur votre chemin, vous trouverez une pile qu'il vous faudra impérativement recharger à une borne d'énergie. Allez ensuite



L'holocube vous confirme le bien-fondé de votre instinct de fuite.



La serrure magnétique s'ouvre avec une carte d'identité.

chercher le téléporteur du blessé (voir encadrés). Lorsque vous l'aurez rapporté, vous serez en mesure de continuer votre exploration. Grâce à la carte d'identité qu'il vous aura remise, vous pourrez franchir la porte à serrure magnétique. N'oubliez surtout pas de ramasser les crédits disséminés dans cette jungle. La fin du niveau se traduit par le grand saut dans un gouffre, et il vaut mieux être en mesure de payer les 500 crédits réclamés par un vieil homme, en échange d'une ceinture anti-G.



## LA CARTE D'IDENTITÉ



Un homme gravement blessé par des aliens a besoin de soins urgents. Le problème, c'est qu'il a égaré son téléporteur quelque part dans ce niveau lors d'un moment de distraction. Si vous le lui rapportez, le blessé se fera une joie de vous remettre sa carte d'identité en récompense.

# NIVEAU 2 : NEW WASHINGTON

Bon, passé ce petit niveau d'entraînement, on attaque les choses sérieuses. Après une prise de contact en douceur avec le sol, Conrad se retrouve dans les souterrains techniques de la ville de New Washington. Si l'on en croit les indications de l'holocube, notre héros doit être en mesure de rencontrer un allié en la



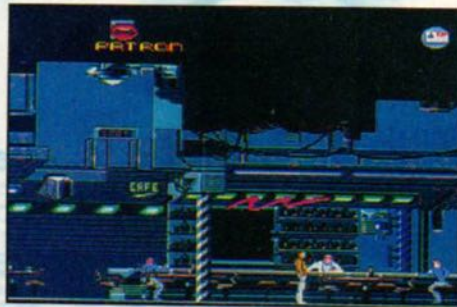
Grâce à sa ceinture anti-G, Conrad atteint les profondeurs de New Washington sans problème.

personne de son vieil ami Ian. Effectivement, vous découvrirez le labo de votre ami après cinq écrans. Ce dernier dispose d'une sauvegarde de votre mémoire effectuée peu avant vos démêlés avec les extraterrestres. Là, se déroule une séquence cinématique de près de cinq minutes résumant les événements qui ont mis Conrad dans ce pétrin. Une fois votre mémoire



Pour vos déplacements en ville, vous serez amené à emprunter le métro dont voici le plan.

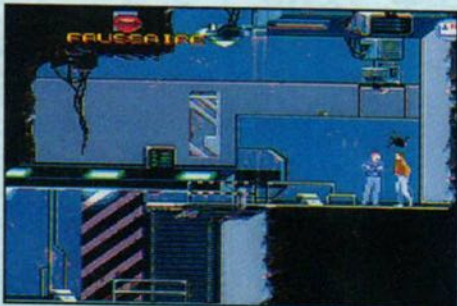
recouvrée, vous pourrez atteindre New Washington sans encombre. Enfin, lorsque vous arriverez au syndicat d'initiative, où l'on vous remettra un plan de la ville, je vous conseille de faire un peu de tourisme. Prenez le métro et visitez les différents quartiers de la ville.



Allez au bar (secteur America) et adressez-vous au patron qui vous indiquera où trouver Jack le faussaire.

## LA MARCHÉ À SUIVRE

Maintenant que vous êtes familiarisé avec les différents lieux de New Washington, un certain nombre de tâches vous attendent. Je vous restitue le contexte de l'embrouille en quelques mots avant de vous livrer la



Quittez le bar par la droite, Jack vous propose de faux papiers pour 1 500 crédits (secteur America).



Rejoignez le bar (secteur America). Adressez-vous à l'un des clients.

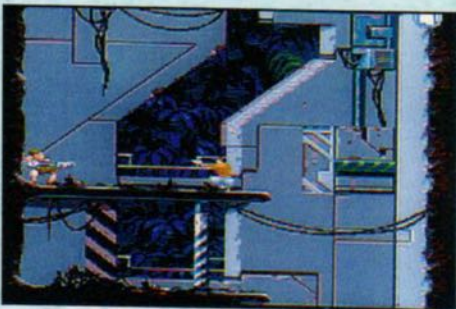
solution qui vous permettra de franchir ce niveau sans trop de problèmes.

Conrad veut rejoindre la Terre, mais le billet de retour est hors de prix. Le seul moyen de l'obtenir est de participer au Cyber Tower Show (un divertissement télévisé du genre *Le Prix du danger* au cours duquel vous mettez votre vie en jeu), mais il faut être en situation régulière. Ne disposant d'aucuns papiers, Conrad doit



Rendez-vous à l'entrée de la zone à accès restreint n° 2 (secteur Africa) puis nettoyez la zone des sinistres individus qui s'y trouvent (voir encadré). Retournez à l'entrée et escortez le savant jusqu'au centre de recherche. Une fois votre mission achevée, vous serez instantanément téléporté à l'agence du travail.

donc s'en procurer par l'intermédiaire d'un faussaire, mais le prix qu'il exige pour sa contrefaçon est exorbitant. Il ne vous reste plus qu'une solution : travailler d'arrache-pied !



Pointez-vous à l'entrée de la zone à accès restreint n° 3 (secteur Europa), et procédez au grand nettoyage du secteur. Une fois la mission effectuée, vous serez téléporté à l'agence du travail. En quittant l'agence, le gardien vous fera savoir que Jack souhaite vous rencontrer.

## TRANSFERT DE MÉMOIRE

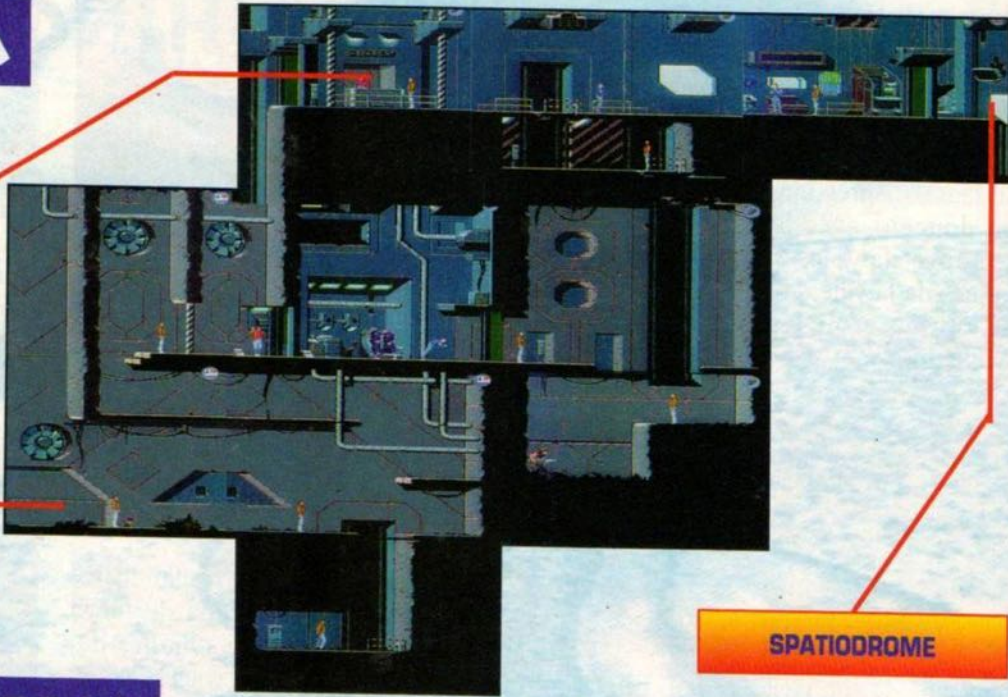


## SECTEUR ASIA

ACCES METRO

DEPART

SPATIODROME



## SECTEUR AMERICA

BAR

ACCES METRO



## CY-BORG 0.21

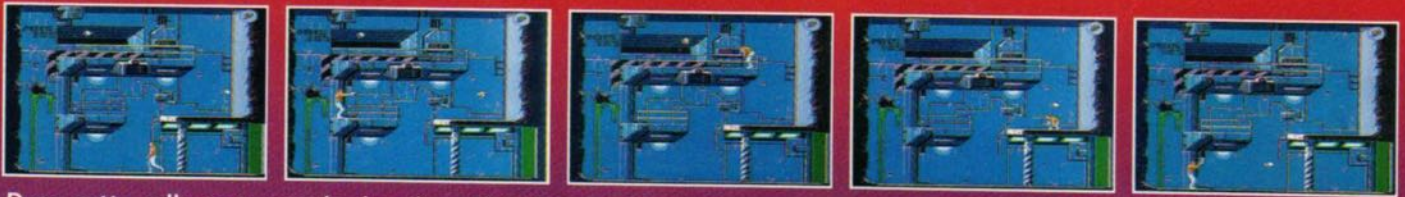


Le moins que l'on puisse dire, c'est que le fugitif que vous traquez vous fait faire bien des allers-retours. Lorsque vous aurez finalement ouvert la trappe d'accès à la planque de Cy-Borg 0.21, faites immédiatement une sauvegarde de la partie. Cy-Borg est divisé en deux entités individuelles et l'idéal consiste à les affronter l'une après l'autre. Si vous tentez une attaque par le bas, vous vous retrouverez avec les deux aliens sur le dos. Attaquez donc par la plate-forme du haut et tâchez d'atteindre la position de la photo n° 3. De là, il ne vous restera plus qu'à garder le doigt appuyé sur le bouton de tir. Le peu d'espace dont dispose l'alien ne lui permet pas d'utiliser sa super vitesse de déplacement. Pour le second, c'est un peu plus délicat, car au sol il dispose de son avantage de vitesse. Entre chaque coup que vous lui infligerez, anticipez le déplacement éclair qu'il ne manquera pas de faire par un roulé-boulé dans la direction opposée. Pour détruire la dernière entité, il vous faudra répéter cette opération cinq fois.



# SECTEUR AFRICA

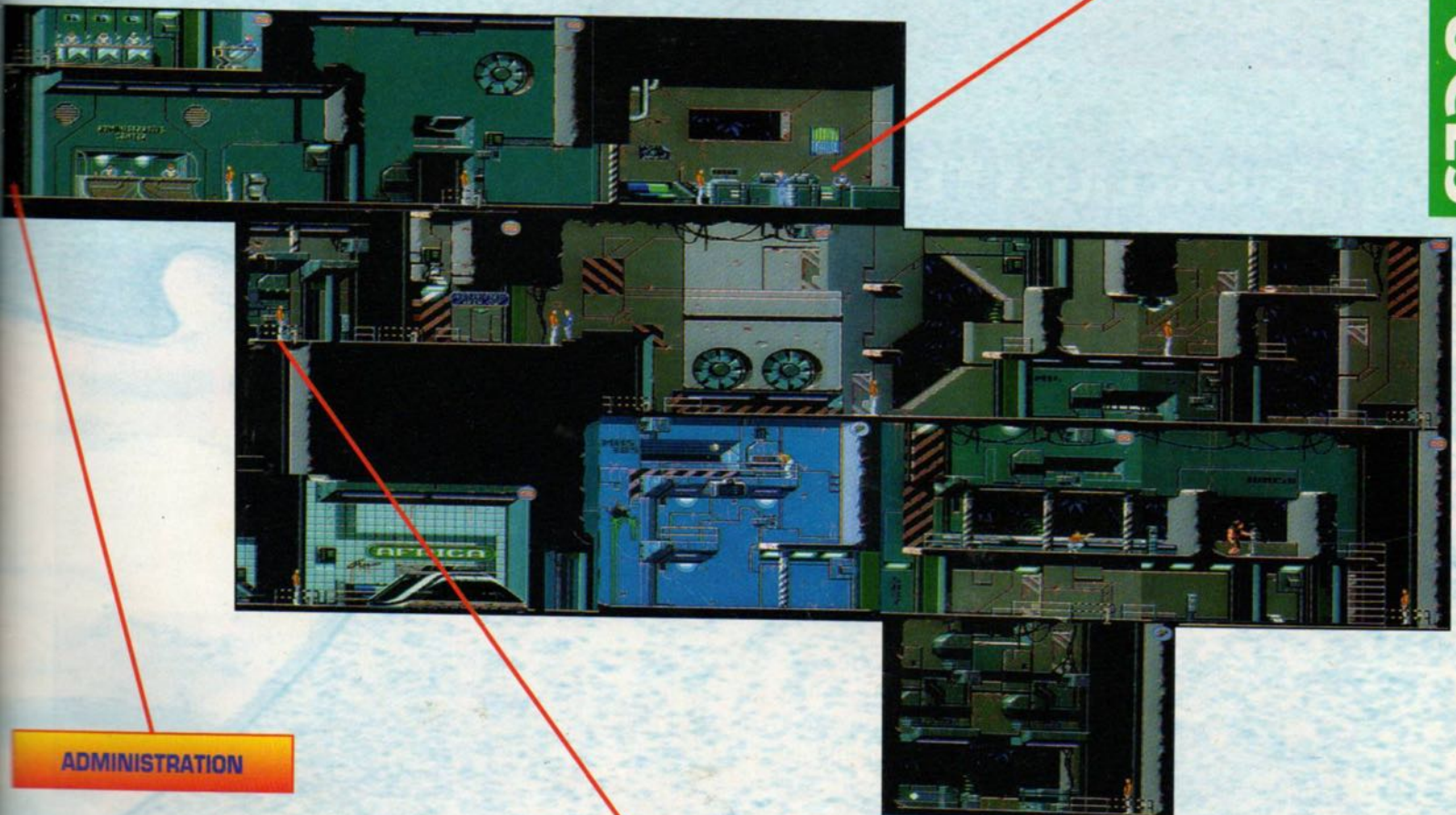
## RESTRICTED AREA N° 2



Dans cette salle se trouve la dernière clé indispensable pour permettre au savant d'accéder à son laboratoire. Cette pièce est gardée par deux robots de surveillance volants. Il s'agit en fait de petites boules qui, lorsque vous rentrez dans leur champ de vision, vous attaquent immédiatement.

Montez sur la plate-forme médiane de gauche et, avant que Conrad ait terminé sa grimpe, dégainez pour tirer dès qu'il se sera redressé. Ces robots sont solides et peuvent encaisser une dizaine d'impacts avant d'être détruits. Faites de même pour le robot du haut, mais dès qu'il fera mine de s'approcher, redescendez au sol. Il vous suivra lentement et vous aurez tout votre temps pour l'ajuster et le détruire. Une fois les deux robots vaincus, la porte se réouvrira mais, avant de quitter la pièce, n'oubliez pas de prendre la clé.

AGENCE DE VOYAGES

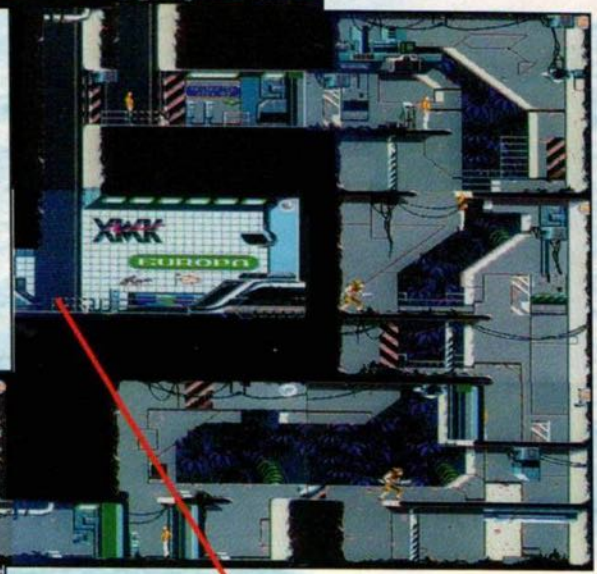


ADMINISTRATION

ACCES METRO



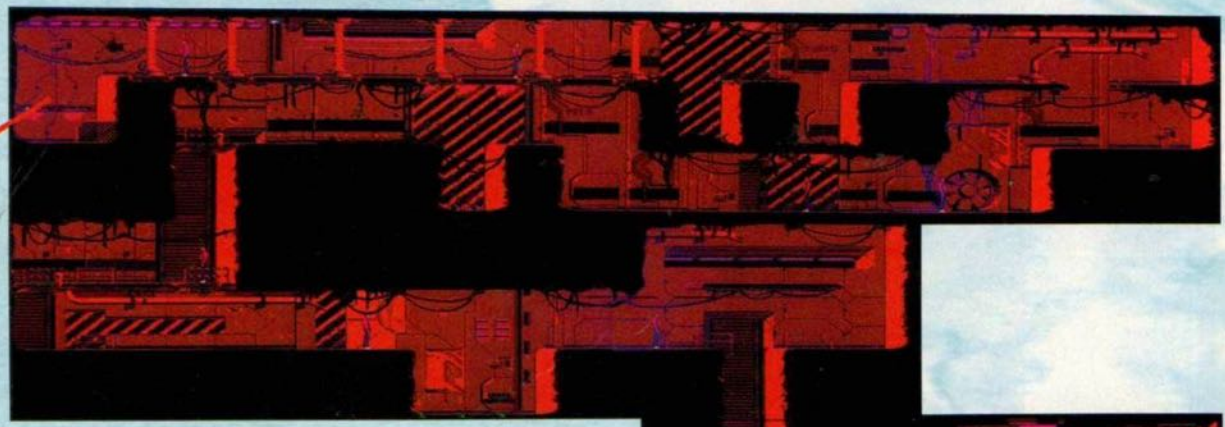
# SECTEUR EUROPA



AGENCE DU TRAVAIL

ACCES METRO

# LES GALERIES TECHNIQUES DE LA VILLE



DEPART

Vous disposez d'une minute trente pour effectuer cette mission. Passé ce délai, la ville toute entière explosera. Inutile de vous préciser qu'il vaut mieux assurer une petite sauvegarde avant d'accepter cette mission. Aidez-vous du plan afin d'étudier le trajet car une minute trente, c'est court. Vous n'avez pas le droit de perdre la moindre seconde à analyser votre nouvel environnement lors des changements d'écran. Lorsque vous arriverez dans la salle du générateur malade, remplacez la carte informatique du terminal C. Une fois la réparation effectuée, vous serez téléporté jusqu'à l'agence du travail où une nouvelle mission vous attend.



ORDINATEUR

# NIVEAU 3



L'animateur félicite l'heureux gagnant.

Curieusement – mais ne vous réjouissez pas trop vite, ça n'est que provisoire –, Flashback semble se simplifier au fil du jeu. Après votre errance dans les sous-sols mal famés de New Washington, arrive le moment de mettre votre vie en jeu. Comme n'aura pas manqué de vous le dire Ian, le seul moyen de regagner la Terre lorsque l'on ne dispose pas d'argent est de participer au Cyber Tower Show. De forme pyramidale, la tour est composée de huit étages absolument linéaires, et la publication du plan ne vous serait d'aucune utilité. De surcroît, vous trouverez régulièrement des bornes de sauvegarde ainsi que des recharges d'énergie pour votre bouclier qui vous faciliteront énormément la tâche. Les quelques ennemis que vous rencontrerez peuvent être



Conrad reçoit avec émotion son billet pour la Terre.

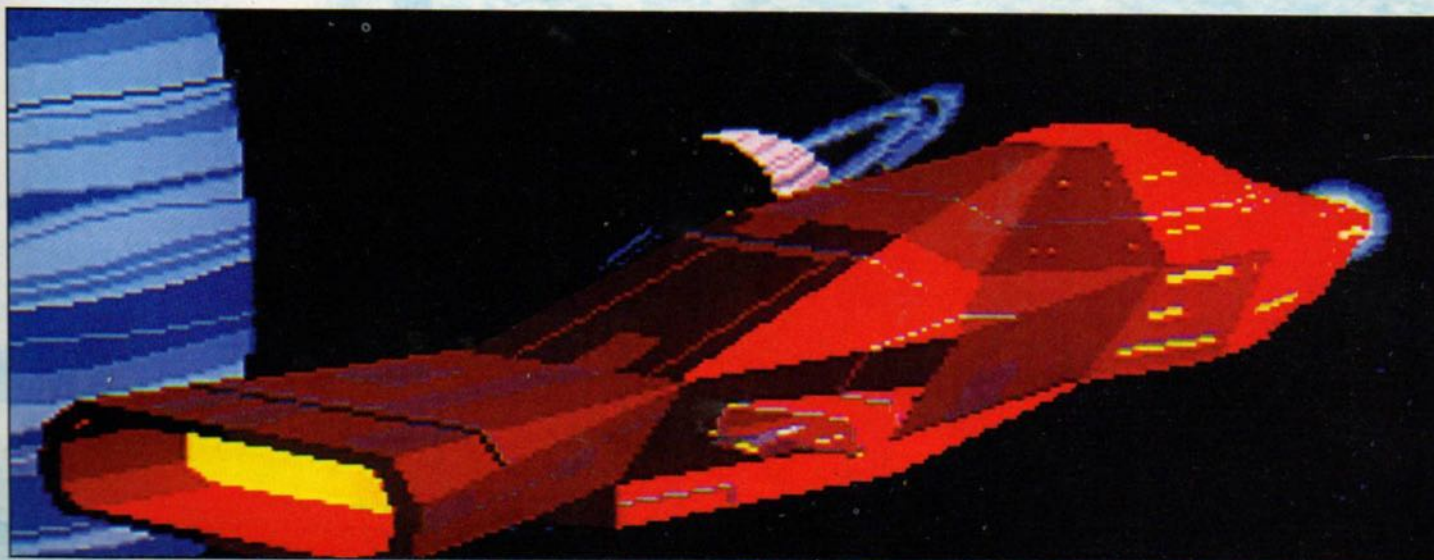
vaincus en suivant la technique proposée pour Cy-Borg 0.21 (voir niveau 2). À l'issue d'un combat avec un alien un peu plus résistant que les autres, l'animateur du jeu vous remettra enfin un billet pour la Terre.

En ces temps avancés, il faut compter environ un mois pour effec-

ami Saeda est embarqué dans une enquête airt à bord d'un paquebot de luxe. La croisière est pris d'assaut par un gang de mafiosi haie la féroce baston qui s'ensuit, Saeda/Chan a salle d'arcade du bateau, entièrement déco- beat them up absolu : Street Fighter II ! llique commence (avec, à chaque étape, la dant au jeu !)...

tuer le trajet Titan-Terre. Il vous faudra donc patienter avant que Conrad ne reprenne sa lutte contre les envahisseurs et, croyez-moi, tout cela n'était qu'un hors-d'œuvre. Courage, plus que deux planètes à visiter... ■

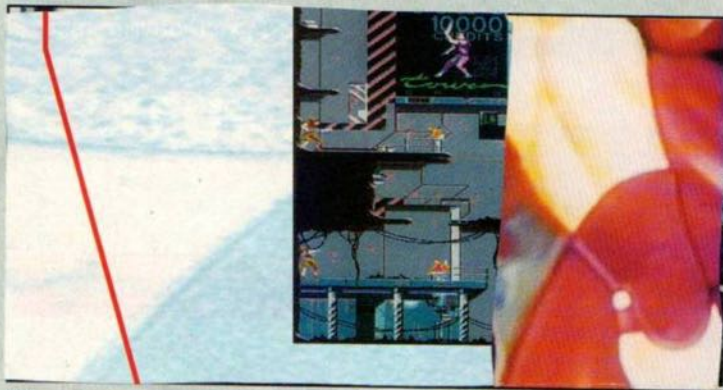
Wolfen



Le « Providence Star » quitte l'orbite de Titan avec Conrad à son bord.

# STREET FIGHTER

**Incroyable... mais vrai** : Jackie Chan, le fou génial du cinéma de Hong-Kong, oui, le casse-cou ultime, a interprété le premier film inspiré par *Cityhunter*, le manga mythique connu chez nous sous le nom de *Nicky Larson*. Et — ô joie galactique — cette épopée comprend la première illustration ciné du légendaire Street Fighter II ! C'est beau. C'est grand. Et c'est tellement fort que notre superbe Chris-Fighter en hennit de joie dans les bras de Guy Liguili, notre rédac chef adjoint.



Ken.



Honda.



Guile.



Dhalsim.



Chun Li.



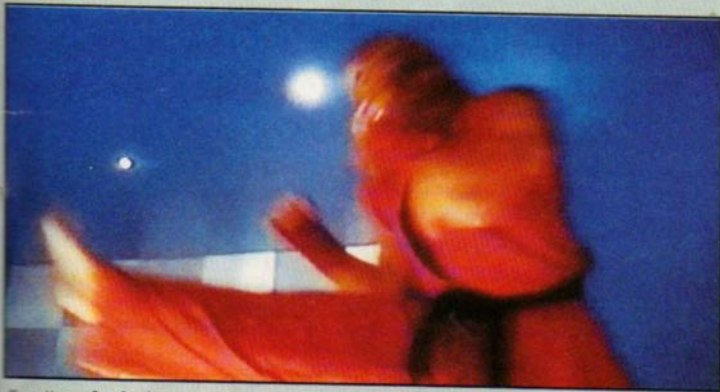
Au cours d'une baston, Ryu Saeda, projeté dans une borne d'arcade SF II, est quasiment électrocuté par l'appareil !

Cityhunter, le film, est disponible en K7 NTSC, version japonaise, chez Tonkam.

# II... POUR RIRE !



Ryu Saeda ouvre les yeux : son adversaire s'est transformé en Ken.



Ken attaque Ryu Saeda avec son fameux coup de pied tournoyant (hurricane kick).



Ryu est projeté sur la borne. En s'écrasant, il sélectionne Honda.

## ous, et la vie est belle !

Après un coup d'œil sur les débâcles de Robin Williams, nous retrouverons l'ami Jackie Chan, en ce moment sur les écrans dans une de ses aventures délirantes.

Columbus, le jeune metteur en scène des deux *Allô Maman*, j'ai raté l'avion — oui, celui-là même qui écrivit le scénario du premier

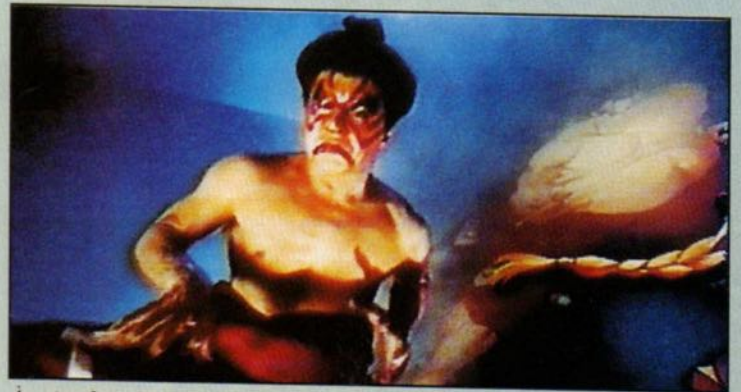


« MADAME DOUBTFIRE »

Honda/Saeda attaque Ken.

## L'HISTOIRE

Donc, je ne mens pas, le film *Cityhunter* adapte le célèbre manga. Vous pouvez pleurer votre mère, ce film reste, à notre connaissance, scandaleusement inédit chez nous. Seul moyen de se le procurer : l'import. Mais revenons au scénario. Jackie, c'est donc Ryu Saeda, mōssieur *Cityhunter*, un privé de choc et de charme qui délire sans fin sur les soutiens-gorge des donzelles. Un esthète de la femme, capable de faire pâlir Michel, notre photographe expert-globes mammaires. On ne vous cachera pas que le ton du film est placé sous le signe du délire absolu : à côté, *Le Magnifique* ou *Last Action Hero*, c'est du Doillon ! Donc, l'ami Saeda est embarqué dans une enquête difficile qui le conduit à bord d'un paquebot de luxe. La croisière dérape : le navire est pris d'assaut par un gang de mafiosi haineux. Au cours de la féroce baston qui s'ensuit, Saeda/Chan se retrouve dans la salle d'arcade du bateau, entièrement décorée à la gloire du beat them up absolu : *Street Fighter II* ! Et le délire parodique commence (avec, à chaque étape, la musique correspondant au jeu !)...



À son tour, Ryu, se transforme... en Honda !



Las ! Ken est trop fort et Honda doit s'avouer vaincu, à la manière du jeu.



2615 - 1,27 F/mn

Les meilleures nouveautés  
ciné, BD, K7 vidéo, laserdisc,  
CD et concerts : 3615 Player One  
(rubrique Reportages d'Inoshiro)





La victoire de Ken est de courte durée : un gamin qui assiste au combat est, à son tour, transformé... en Dhalsim.



La situation s'aggrave pour Ken car le second gamin se métamorphose... en Guile.



Mais les boules de feu de Ken lui assurent la victoire.



Pourtant, le triomphe de Ken est de courte durée : Ryu Saeda se transforme... en Chun Li !



L'attaque de Chun Li réduit à néant les ha-do-ken de Ken...

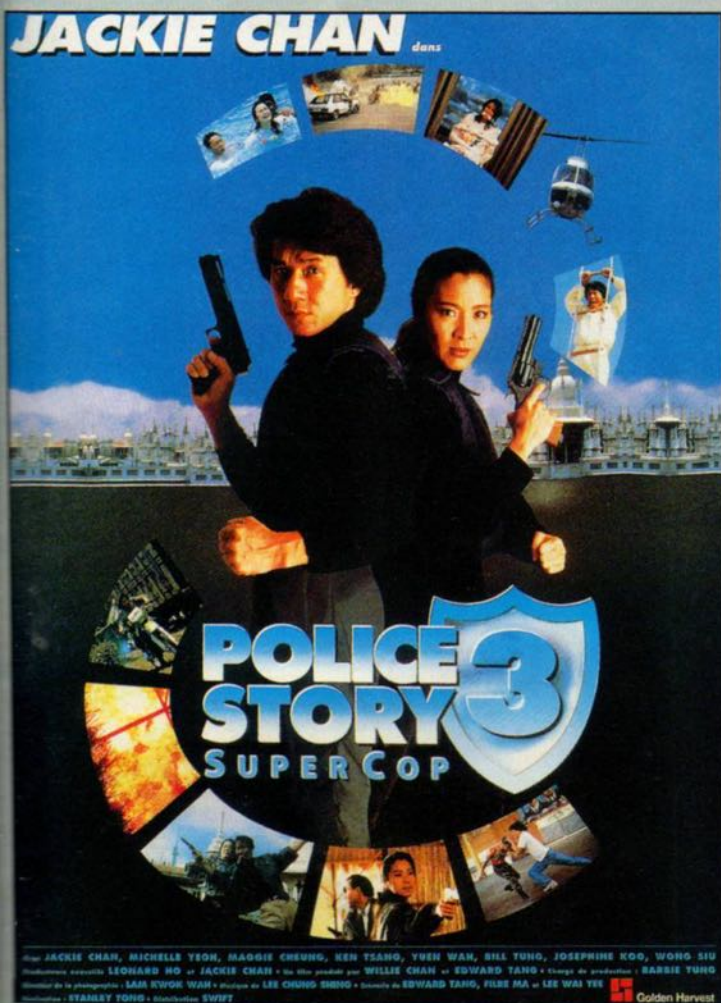


Son adversaire éreinté, Chun Li/Jackie Chan (!) peut brailler son « Hi, hi, hi... Kata ! » La baston est terminée, le Bien a remporté la victoire !



photos, n'hésitez pas à contacter Ino sur 3615 code Player One rubrique Reportage, ou à écrire à Player One, Ino, 19, rue Louis - Pasteur 92513 Boulogne Cedex.

# L'ACTUALITÉ CINÉ



**Le moins que l'on puisse dire, c'est que nous vous aimons. À preuve les pages qui suivent, dans lesquelles nous vous aidons à vous y retrouver parmi les tonnes de nouveautés du mois : films, disques, bédés, etc. Player pense à vous, et la vie est belle !**

Après un coup d'œil sur les déboires de Robin Williams, nous retrouverons l'ami Jackie Chan, en ce moment sur les écrans dans une de ses aventures délirantes.

## « MADAME DOUBTFIRE »

Énorme sortie familiale du mois, cette brave comédie a été dirigée par Chris

Columbus, le jeune metteur en scène des deux *Allô Maman*, j'ai raté l'avion — oui, celui-là même qui écrit le scénario du premier



*Gremlins*. Le film raconte comment un père — désespéré, car le jugement de son divorce lui interdit de voir ses moutards — réussit à côtoyer ses bambins en se faisant passer pour une nurse. L'intérêt de la chose tient au fait que le père déguisé en rombière est interprété par Robin Williams (le Peter Pan de Spielberg), chargé d'en faire des tonnes pour amuser l'audience. Méconnaissable, Williams s'en donne à cœur joie. On l'a compris, tout cela est 200 % familial, idéal pour un mercredi après-midi pluvieux. Emmenez Mémé, ça lui plaira. On terminera en précisant que, dans un passage, Williams se livre à des imitations que seule la VO permet d'apprécier.

## « POLICE STORY 3 »

Pas la peine d'avoir vu les deux premiers épisodes des exploits de Kevin Chang, le super-flic de Hong-Kong, pour apprécier ce film produit en 1992, un an après le *Cityhunter* que nous vous présentons dans ce numéro. Cette fois, le policier le plus valeureux de toute l'Asie est chargé d'infiltrer un gang de narco-trafiquants chinois particulièrement vicieux... L'opé-



ration entraîne le héros au fin fond de la cambrousse de Chine pop, puis au beau milieu de Kuala Lumpur, Malaisie. Fidèle à lui-même, Jackie se livre à un véritable festival de cascades périlleuses et souvent incroyables. À la faveur du générique de fin, qui se déroule sur fond de cascades ratées, on découvre que, une fois de plus, Jackie a travaillé dans des conditions carrément limite. Ce type est fou ! Dans le même genre, l'actrice Maggie Cheung cumule les rôles d'actrice et de cascadeuse avec une telle classe que tous les casse-cou du cinéma occidental ont l'air d'octogénaires arthritiques ! Jackie Chan oblige, l'humour est au rendez-vous. Pourtant, le ton du film est nettement moins innocent qu'on pourrait le croire, puisque certaines scènes illustrent clairement l'angoisse des Chinois de Hong-Kong face à l'échéance décisive de 1997. Concluons : *Police Story 3* cartonne... Ce film est pour vous.

## ET LE RESTE

Produite par Disney, la nouvelle version des *Trois Mousquetaires*, avec Kiefer Sutherland, Charlie Sheen et Tim Curry (qui campe un Richelieu tellement sadique qu'il ferait flipper Dracula), applique au roman d'Alexandre Dumas les mêmes recettes que celles utilisées par d'autres pour le Robin des Bois avec Costner. Encore un remake avec Tombstone, énième illustration du Règlement de comptes à OK Corral. Super casting (Kurt Russell, Val Kilmer, Charlton Heston), première partie très forte mais — horreur ! — la seconde moitié du film est tellement idiote et craignos que même les inconditionnels du western devraient être stupéfiés. Enfin, c'est le 2 mars que sortira en France le nouveau film de Spielberg, *La Liste de Schindler*, que la presse américaine ne finit pas d'encenser.

REPORTAGE

13

# LA PHARMA

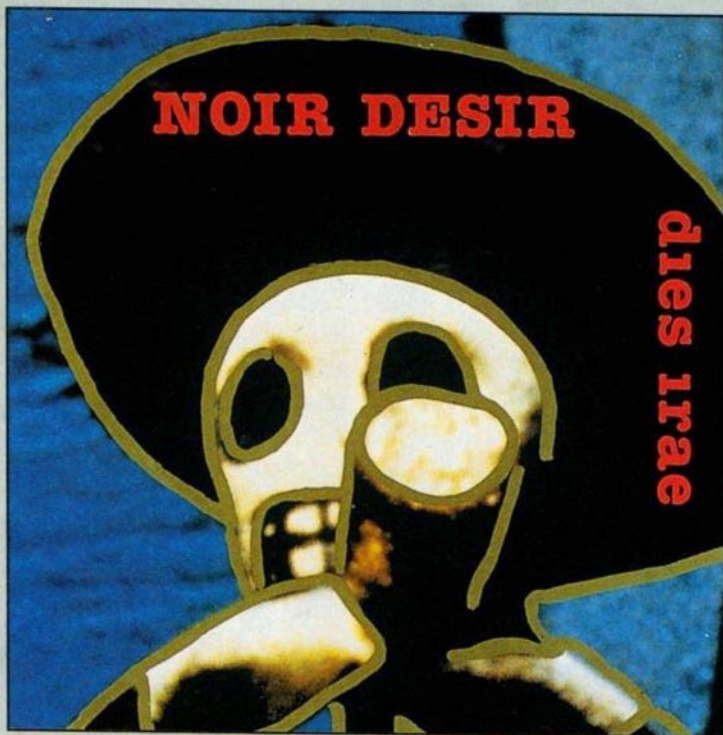
**Suite de notre impitoyable travail d'éclaireur, ces pages vous présentent les objets qui, ce mois-ci, ont permis aux journalistes de *Player* de soigner leurs crises de spritite aiguë. Recommandés par docteur *Player* !**

Nous ne vous l'avions jamais dit, mais l'équipe de votre revue préférée travaille en permanence en musique. Mélomanes, les testeurs se font une joie d'apporter des masses de K7 et de CD variés. L'auditeur averti remarquera que, dans cette cacophonie joyeuse, tous les genres de zique se mélangent, ce sur fond de BO de jeux. Ont été relevés, ce mois-ci, sur les bureaux de *Player*..

## MC SOLAAR

Le nouveau CD du rappeur est intitulé *Prose Combat*. Solaar y confirme qu'il est bien le plus cool des rappeurs français. Son style jazzy lui assure de toucher un public énorme. Pourtant, Solaar ne tombe jamais dans la variété. Comme quoi, on peut faire « commercial » sans renier son style.

(Polydor)



## NOIR DÉSIR

Le nouveau disque du groupe français est rien de moins qu'un double live. Furieux et sans concession, ce CD a été enregistré au cours

de la tournée 93 du gang devant un public complètement berserk.

Dans de telles conditions, le titre du disque *Dies Irae* est totalement justifié.

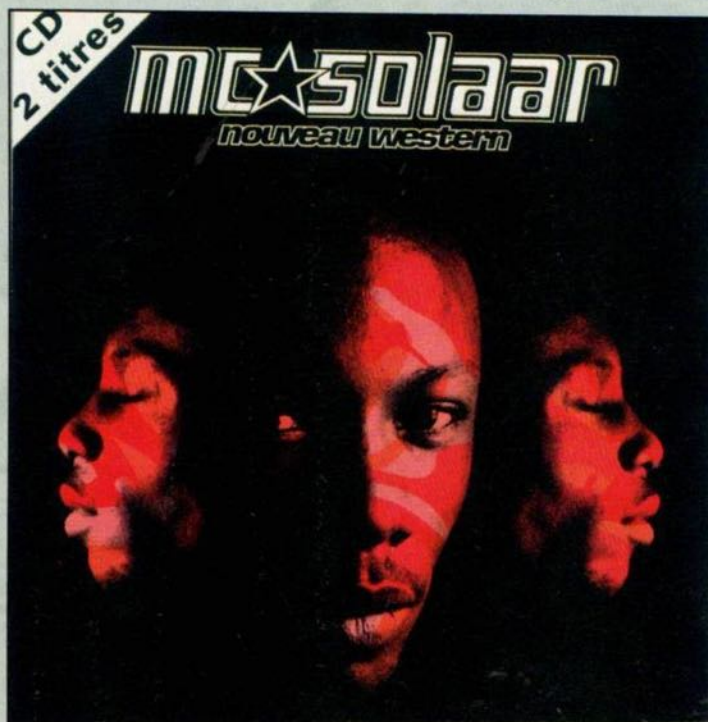
(Barclay)

## INDIANA JONES REVIENT ENFIN

Yeah ! Enfin ! La série télé *Young Indiana Jones* produite par George Lucas (lui-même) va enfin, enfin, enfin être disponible en France. Vous avez bien lu : « disponible » car elle sortira directement sous



la forme d'une collection de six K7 vidéo, réservées à la vente. Nous ne savons pas pourquoi ni comment cette série, annoncée depuis plus d'un an sur TF1, se retrouve en vidéo, mais l'essentiel, c'est qu'ENFIN le public français puisse la voir. Rage absolue : le public américain a depuis longtemps découvert la seconde saison de cette série. Mais bon, le calvaire prend fin : la France entière peut se plonger dans la première saison.



## PETITES ANNONCES

- Particulier loue chasse-neige. Idéal pour skieurs débutants. Contacter à Val d'Isère M. Arthur Luthor.
- Couple de retraités loue adorable bungalow à proximité de la plage d'Hossegor. Jeunes couples bienvenus. Écrire au journal à l'attention de M. Liguili et M. CD.
- Pigiste *Player* ch. à louer régie montage vidéo à la semaine. Écrire au journal à l'attention de M. Sleepfighter.



# CIE DU MOIS

Chaque volume de la collec comprend deux épisodes. Durée totale : 90 minutes ! Comme le titre l'indique, ces aventures racontent la jeunesse tumultueuse de l'Homme au fouet. Au moment du lancement de la production de la série, George Lucas annonça qu'en plus de perpétuer la légende, il souhaitait faire du pédagogique. Les scénarios trimentent donc le héros d'un bout à l'autre du monde, à la fin de la Belle Époque et pendant la Première Guerre mondiale. Historiens en diable, Lucas et les scénaristes organisent la rencontre d'Indy avec des grands hommes du temps : Pancho Villa, Churchill, Freud, etc. Que ceux que l'Histoire horripile se rassurent : le nom de Lucas garantit que nul ne s'ennuiera !

À partir de février. Éd. CIC Vidéo.

## ORGIE DE BD À ANGOULEME

Encore un mois de patience et vous découvrirez le nom de l'artiste récompensé(e) par le Prix Player One du

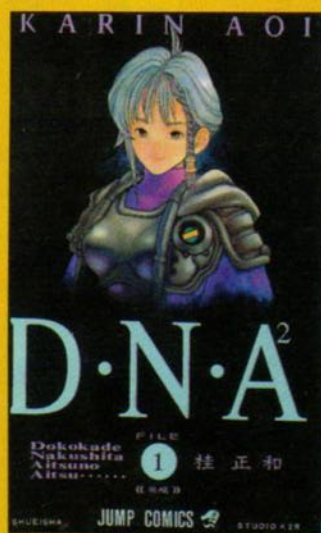
meilleur jeune illustrateur. Le mois prochain, Player vous proposera un panorama des belles choses survenues durant ce marathon des Mickeys. Dès maintenant, nous attirons votre attention sur le nouvel album de la série *Jérémiab*, écrit et dessiné par Hermann. Cette série d'action futuriste fêtait cette année son quinzième anniversaire et... Quoi ? vous ne la connaissez pas encore ? Sachez alors, jeunes blancs-becs, qu'il s'agit d'un vrai rouleau compresseur, tellement robuste que même les Jap nous l'envient ! On a rencontré son auteur. Il parlera dans notre numéro de mars. D'ici là, cultivez-vous en lisant ce bouquin.

*Jérémiab. Trois motos... ou quatre.* De Hermann. Éd. Dupuis.

## IMAGINA

Fans d'images de synthèse, de réalité virtuelle, de high-tech, rendez-vous à Monte-Carlo du 16 au 18 février pour découvrir les images du futur au Festival Imagina. On y reviendra ! ■

Inoshiro



Copyright 1994 Masakazu Katsura/Shueisha.

## « DNA »

Nous vous parlons dans ce numéro de la sortie française du Video Girl Ai de Masakazu Katsura. La nouvelle série de l'auteur, DNA, vient de paraître au Japon et elle confirme le talent de l'artiste. C'est remarquablement bien fait, japonais à mort (science-fiction, jeunes filles en petites culottes placées dans des situations... mmm... spéciales) et cela devrait donc faire un carton chez tous les véritables fans de mangas.

Pas de traductions envisagées, que ça soit en français ou en anglais. Et c'est disponible en Import chez Tonkam.



« DNA » de Masakazu Katsura.

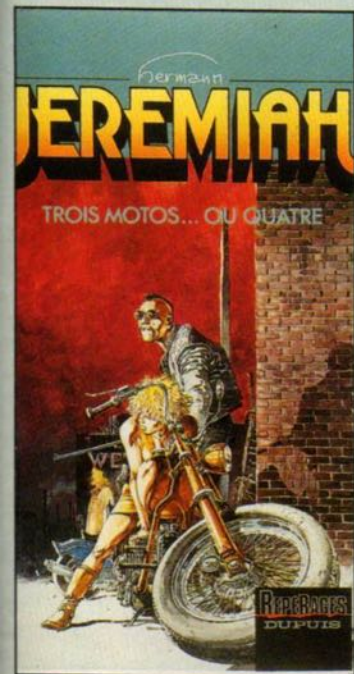
## RANMA 1/2 À NOUVEAU SUR CONSOLE

Le personnage de Rumiko Takahashi va connaître encore une fois les honneurs du jeu vidéo : on annonce la sortie d'un nouveau jeu à la gloire de Ranma. Ce jeu de baston de 16 mégas pour Super Nintendo sortira en avril au Japon.

Il devrait être commercialisé ultérieurement chez nous sous le label Ocean.



Le nouveau jeu Ranma 1/2.



# SPÉCIAL MANGA

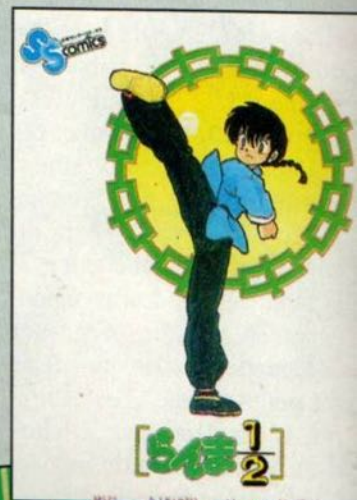


**Bonne nouvelle ! Les fans de bandes dessinées japonaises, les fameux mangas, peuvent se réjouir : on annonce la parution de deux séries quasi mythiques, *Ranma 1/2* et *Video Girl Ai*, ce, en français s'il vous plaît. *Player One* vous explique de quoi il retourne...**

Régulièrement, des voix s'élèvent, parmi les lecteurs et au sein de la rédaction, pour demander encore plus d'infos sur les merveilles inouïes venues du Japon : BD, DA, films, musique et même... érotisme ! Du

calme. *Player* suit de très près l'actualité jap, et nous allons continuer à vous donner le maximum de news sur ces belles choses. Mais justement chaque chose en son temps ! Il nous paraît prématuré de consacrer plus de

place aux mangas alors que l'essentiel de la production reste inédite en France (ou alors seulement par le biais d'imports coûteux et peu nombreux). Si c'est déjà bien de lire les mangas en VO, c'est encore mieux de le faire en français ! Ceux qui se sont tapé l'intégrale d'*Akira* en jap en conviendront : dur de saisir toutes les subtilités de la métamorphose de



Tetsuo sans traduction. Néanmoins, nous poursuivrons ce que nous avons commencé dès notre premier numéro : proposer un panorama (irrégulier mais bien réel) de l'actualité nippone, et nous associer aux initiatives qui nous semblent intéressantes dans ce domaine (style apposer le logo *Player*



# S EN FRANÇAIS

sur les mini-affiches du film *Akira* ou sur les couv du *Dragonball* des éditions Glénat). Cela dit, si vous souhaitez que nous augmentions le rythme et le volume de ces infos, écrivez à Sam, qui agira avec sa célérité habituelle ! Et maintenant place aux réjouissances avec...

« **RANMA 1/2** »

Nous vous avons déjà présenté ce manga dans notre numéro de novembre 92. Tout le monde connaît le DA, en cours de diffusion sur TF1, les mercredis matins dans l'inénarrable Club Dorothée. Écrit et dessiné par Rumiko Takahashi, *Ranma 1/2* raconte les mésaventures d'un jeune garçon qui, victime d'un sortilège, se transforme en fille dès qu'il est aspergé d'eau froide. Cette situation intolérable et humiliante durera jusqu'à ce que le malheureux soit plongé dans l'eau chaude. Parallèlement, le père du héros subit lui aussi un sort pénible : dès qu'il est en contact avec la flotte, il se transforme en panda. Gasp ! On imagine sans peine leurs problèmes quotidiens ! *Ranma 1/2*, c'est bien fait, jap en diable, et tellement drôle que même les mangaphobes les plus endurcis devraient être séduits. Jusqu'à présent, cette série n'était disponible qu'en import ou en version américaine (publiée par l'éditeur Viz Comics, spécialiste de l'adaptation US de mangas). Ce mois-ci, les éditions Glénat (responsables des versions françaises de *Akira* et *Dragonball*) lancent une série de traductions françaises de *Ranma 1/2*. Le format, la pagination et le N&B d'origine seront respectés.



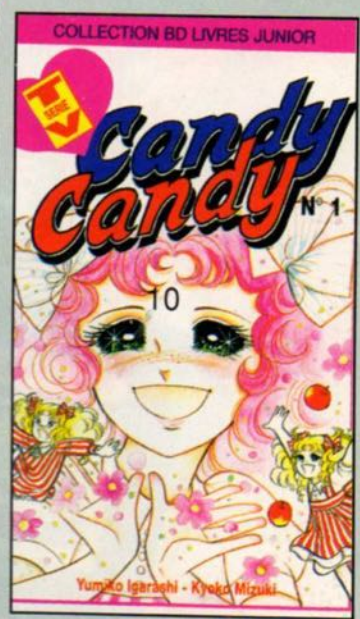
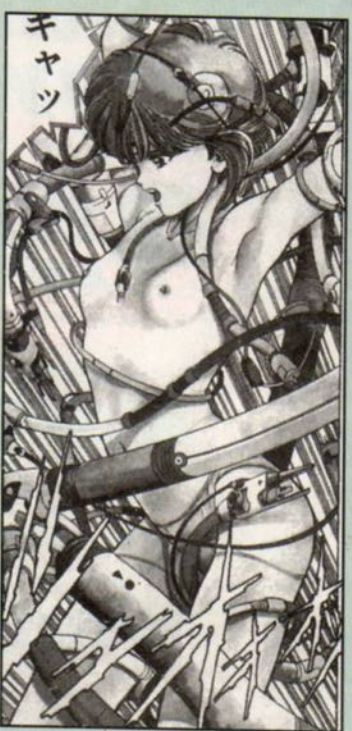
Contrairement à *Dragonball*, il n'y aura pas de version kiosque. Bref, une excellente nouvelle pour tous les fans de *Ranma 1/2*. Il va sans dire que nous applaudissons cette nouveauté. Interrogé par *Player*, l'éditeur nous a confié « préparer d'autres traductions de mangas ». Rien n'étant encore définitif, il préfère que nous gardions secrets les noms des séries envisagées. On vous en reparlera...

« **VIDEO GIRL AI** »

L'autre bonne nouvelle, c'est la parution en mai d'une traduction française du *Video Girl Ai* de Masakazu Katsura, qui sera publiée par les gens de la librairie Tonkam (oui, ceux qui éditent le zine *Tsunami*). Ils prévoient quinze volumes de 180 pages, qui seront distribués dans les librairies spécialisées en mangas. Les illustrations que nous



publions vous permettront d'apprécier la qualité des dessins de l'auteur. La série raconte les aventures de Yota, un jeune lycéen, amoureux fou de la belle Moemie. Malheureusement, celle-ci s'en fout ! Déprimé, l'ami Yota tombe nez à nez avec le *Gokuraku Club* (le « Club du Paradis »), un vidéoclub qui n'existe que pour les gens déçus en amour. Le taulier lui donne une carte de membre et Yota



emporte une K7 intitulée *Ai Amano* (« Amour et monde/famille »). Rentré chez lui, Yota entreprend de regarder le programme. Shazam ! Une superbe Video Girl, miss Ai, apparaît. Elle est venue pour l'aider à séduire Moemie... L'affaire se complique sérieusement lorsque Yota réalise que Ai devient une petite amie en puissance... Si c'est pas du manga, ça ! Surveillez nos colonnes : on reviendra dessus.

« **CANDY** »

Enfin, pour tous ceux (et celles, bien sûr !) d'entre vous qui aiment le style fleur bleue, on vous rappelle qu'une traduction française de la célèbre *Candy* de Yumiko Igarashi et Kyoko Mizuki est actuellement en cours. Tout le monde connaît le DA, donc pas de résumé de l'histoire. La série comprendra neuf volumes. ■

« *Ranma 1/2* » :  
 Illust. Copyright 1994 Rumiko Takahashi/Shogakukan/Viz Communications, Inc.  
 « *Video Girl Ai* » :  
 Illust. Copyright 1994 Masakazu Katsura/Shueisha/Tonkam.  
 « *Candy* » :  
 Illust. Copyright 1994 Yumiko Igarashi/Kyoko Mizuki/Kodansha Ltd (série diffusée en France par les Presses de la Cité).

# Ca va blaster!!!



## SUPER BOMBERMAN + 6 numéros de Player One

**Vous êtes  
déjà abonné(e) ?  
Et alors !  
Profitez de  
cette offre  
exceptionnelle,  
votre  
abonnement  
sera prolongé.**

# 459<sup>F</sup>

au lieu de

# 592<sup>F\*</sup>

Offre valable pour la France métropolitaine,  
jusqu'au 15 mars 1994.

Prix public du jeu généralement constaté :  
399F + frais d'envoi : 25F + 6 numéros de Player One : 168F.

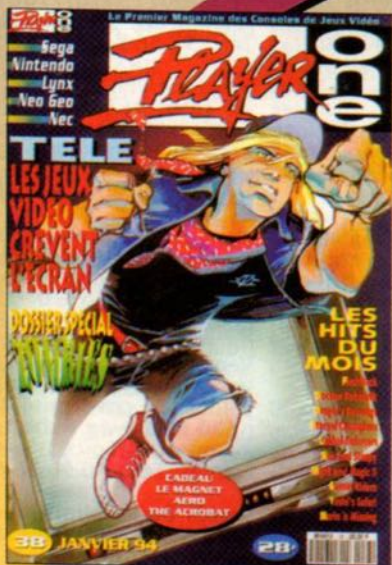


**Pour jouer à quatre, commandez en même temps la prise multitaap :  
185<sup>F</sup> au lieu de 250<sup>F</sup>**

POUR MIEUX JOUER TOUTE L'ANNÉE,

# Je M'abonne !

ET JE BÉNÉFICIE DES AVANTAGES **PLAYER ONE** :



- un numéro gratuit
- ma petite annonce d'achat, de vente ou d'échange prioritaire
- 2 heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de **Player One**  
(0,36 F/min au lieu de 1,27 F/min)
- la garantie du tarif pendant un an
- en cadeau : le **Player One Pocket** de mon choix



Délai d'expédition : 4 semaines

- 1** SUPER BOMBERMAN + 6 numéros + 1 **Player One Pocket** **459<sup>F</sup>**
- 2** La prise multiptap **185<sup>F</sup>**
- 3** 11 numéros + 1 **Player One Pocket** **280<sup>F</sup>**

..... Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à : **Player One**, BP4, 60700 Sacy-le-Grand. ....  
Tél. : 44 69 26 26 (faites le 16 si vous habitez Paris ou la région parisienne).

- 1** **Oui !** Je profite de l'offre exceptionnelle **SUPER BOMBERMAN** : 6 numéros de *Player One* + le jeu *Super Bomberman* + le *Player One Pocket* de mon choix, au prix de **459 F\*** au lieu de 592F.
- 2** Je souhaite recevoir la prise multiptap pour jouer à quatre, soit **185 F\*** au lieu de 250F.
- 3** Je préfère l'abonnement classique : 11 numéros de *Player One* + le *Player One Pocket* de mon choix : **280 F** (tarif Dom-Tom et étranger : 379F).

Je choisis le **Player One Pocket** **Trucs et Astuces...**

- SNES  NES Vol.1
- GB  NES Vol.2
- MD  MS

Je joins un chèque de ..... F à l'ordre de **Média Système Edition**.

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse :

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

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

Pseudo : .....  
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)



Signature obligatoire\*  
\*des parents pour les mineurs

\* Offre valable pour la France Métropolitaine jusqu'au 15 mars 1994.

# PLAYER ONE

## ANNONCES



**LES BONS PLANS POUR BIEN VENDRE ET MIEUX ACHETER**

**L'ARGUS DES JEUX VIDÉO**

**PLUS DE 320 ANNONCES CLASSÉES, SUR LES CONSOLES ET LES JEUX VIDÉO**

**VOUS CHERCHEZ UN JEU ? PLAYER ONE ANNONCES VOUS EN PROPOSE DES MILLIERS !**

**N° 11 FEVRIER 1994**

### VENTES

#### SUPER NINTENDO

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes Turbo + adaptateur + adaptateur 4 joueurs + 5 jeux (Street Fighter II Turbo, Lost Vikings, Bomberman 93, Starwing, F1) : 1 600 F. Sinon jeux (avec boîtes et notices) de 200 à 350 F pièce. Yannick Flinois : 8, rue Gilbert-Masquelin, 59152 Chereng. Tél. : 20 41 26 25 en soirée.

Vends Populous 149 F, Bart's Nightmare 239 F, Shadowrun 300 F. Vends aussi Sim City, Hook, Addams Family II. Alexis

Andrieu : 36 bis, avenue du Myosotis, Combes, 12110 Saint-Aubin. Tél. : 65 63 21 13.

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + 3 jeux (Mario IV, Street Fighter II, Prince of Persia) + AD 29 : 1 250 F. Nicolas Lebeau : 3, rue de Verdun, 95140 Garges-lès-Gonesse. Tél. : 34 53 64 31.

Vends Super Ghouls'n Ghosts 300 F. Arnaud Dupont : 9, rue de la Gare, 95610 Eragny-sur-Oise.

Vends SUPER NINTENDO + 3 jeux (Street Fighter II, Mario World, Zelda III) + bouquin (Les secrets de Mario) + 2 paddles : 1 000 F.

Matthieu Cadaux : Grèze, 81390 Briatexte. Tél. : 63 42 04 59.

Vends Prince of Persia 250/300 F, Push Over état neuf 230 F. Ou échange contre UN Squadron, Dragon Ball Z ou Alien III (fr.). Olivier Haine : 9, avenue Saint-Exupéry, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : 34 19 68 18.

Vends Super Star Wars, Street Fighter II, Another World 275 F pièce ; UN Squadron, Tortues Ninja IV (jap.) 250 F pièce ; Castlevania IV et Alien III 300 F pièce. Cédric Perez : 11, chemin du Colombier, 06110 Le Cannet. Tél. : 93 46 01 71.

Vends SUPER NINTENDO + 8 jeux (Street Fighter II, Super Soccer, Super Goal, Zelda III, Top Gear, Bart's Nightmare, Lemmings, The Magical Quest) + AD 29 + 2 pads : 2 800 F. Julien Leroy : 30, rue de l'Estraparts, 91070 Bondoufle. Tél. : 60 86 70 75.

Vends jeux SUPER NINTENDO française : Super R-Type, Adventure Island et Bart's Nightmare 300 F pièce. Benoît Delut : 3, place de l'Eglise, 10110 Celles-sur-Ource. Tél. : 25 38 51 49.

Vends Street Fighter II 350 F. Sébastien Carrière : H.L.M. Montplaisir, 48100 Montveils. Tél. : 66 32 24 85 ou 66 32 00 56.

Vends B.O.B. 250 F ou échange contre Contra III, Mario Paint, Star Wars, Batman Returns, Pocky and Rocky, Dragon Ball Z II ou Mario All Stars. Camille Canipet : 18/7, avenue du Président-Hoover, 59800 Lille. Tél. : 20 49 07 22.

Vends Super Off Road 270 F ou échange contre Zelda III, Super Mario World, Desert Strike, B.O.B., Ranma 1/2 I ou II, Astérix ou Bubsy. Super urgent ! Eric Barini : 224, avenue Georges-Clemenceau, 84300 Cavillon. Tél. : 90 71 54 58.

Vends Street Fighter II 390 F et Zelda 350 F. Stéphane Féret : 354, rue Guy-de-Maupassant, 76650 Petit-Couronne. Tél. : 35 68 75 24 à partir de 19 h.

Vends Street Fighter II 250 F, Joe and Mac 230 F, Adventure Island 210 F et Mario World 180 F. Thomas Rémy : 2, rue Jean-Moulin, 45380 La Chapelle-Saint-Mesmin. Tél. : 38 43 75 59.

Vends Starwing et Spiderman and X-Men 300 F pièce. Ou échange contre Dragon Ball Z II, Ranma 1/2 ou Rocky. Jérémy Nélia : La Coldebouye, 16150 Exideuil. Tél. : 45 89 30 26.

Vends (ou échange) Zelda III 180 F et Street Fighter II 250 F.

Nicolas Baude : 10, chemin des Crouzettes, 31800 Labarthe-sur-Lèze. Tél. : 61 08 63 38 (répondeur).

Vends Another World (fr.) et Actraiser (fr.) 300 F pièce, Street Fighter II avec boîte et notice (US) 250 F, Exhaust Heat II (jap.) 350 F. Eric Lacroux : 3, impasse Laurenous, 31750 Escalquens. Tél. : 61 81 68 40.

Vends Another World et F-Zero 250 F pièce. Contacter Alexandre Cousin : 348, chemin du Mas-des-Vignes, 38140 Rives. Tél. : 76 91 55 99.

Vends jeux SUPER FAMICOM : Super Turracan 300 F, Prince of Persia 250 F, Final Fight II 350 F. Vends aussi jeu SUPER NINTENDO : Contra III 300 F et Street Fighter II 250 F. Tous fonctionnent avec adaptateur. Franck Gaillot : 20, rue Walawender, 62750 Loos-en-Gohelle. Tél. : 21 43 45 06.

Vends SUPER NINTENDO + manette + Super Mario IV + Kick Off : 890 F. Urgent ! Tommy Berrier : 2, rue Coquel, 62700 Bruay-la-Buissière. Tél. : 21 53 70 09 après 18 h.

Vends Robocop III, Zelda III et Road Runner 250 F pièce, Fatal Fury 350 F. Ludovic Hébrard : 8, résidence Saint-Croix, 13390 Auriol. Tél. : 42 04 78 21.

Vends Super Mario Kart II 250 F, Super Mario All Stars neuf (nov. 93) et Street Fighter II 200 F. Recherche aussi Sim City. Pas-de-Calais uniquement. Geoffroy Parent : 7, rue de Piètre, 62840 Laventie. Tél. : 21 26 56 11.

Vends Super Tennis, The Blues Brothers, Populous, etc. Prix à débattre. Jérémy Poulet : 8 bis, avenue Jeanne-Mérienne, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34 69 10 81 de 16 h 30 à 20 h 30.

Vends Mickey (US), Chuck Rock (US), Pocky and Rocky (US), Zelda III, Tiny Toon, Axel, Addams Family. Vends aussi magazines à moitié prix. Maxime Duboc : 5, place de la Liberté, 14550 Blainville-sur-Orne. Tél. : 31 44 66 73 après 18 h.

Vends Starwing (avec boîte et notice) 360 F, Soul Blader (neuf) 350 F et Prince of Persia 370 F. Vends aussi jeux SUPER FAMICOM : Castlevania IV : 350 F, Actraiser 360 F, Final Fight (neuf) 390 F. Julien Lépine : 172, rue du Pas-Notre-Dame, 37100 Tours. Tél. : 47 54 26 57.

Vends Zelda III et Street Fighter II (avec notices) : 400 F les deux ou 250 F pièce. Christophe Biscarrat : 92, avenue Nancel-Penard,

33600 Pessac. Tél. : 56 45 63 49.

Vends F-Zero et Prince of Persia 250 F pièce, Street Fighter II 300 F et Super Mario Kart 350 F. Antoine Davoust : 4, rue Thiers, 53200 Château-Gontier. Tél. : 43 07 03 90 (répondeur).

Vends Scope 6 et Star Fox 350 F pièce, Exhaust Heat 300 F, Super Tennis 250 F. Florian Bonnichon : 10 square Jomat, 77140 Moncourt-Fromonville. Tél. : 64 28 43 89.

Vends F-Zero (fr.) 300 F et Wings II (jap.) 250 F. Ou échange contre autres jeux SUPER NINTENDO ou SUPER FAMICOM. Donatien Le Sciellour : 10, rue des Hortensias, 56650 Lochist. Tél. : 97 36 84 30.

Vends SUPER NINTENDO + 2 jeux (Zelda III et Castlevania IV) + adaptateur universel + manette Pro Pad : 1 000 F ! Julien Lossel : 24, rue Modigliani, 75015 Paris. Tél. : 45 57 81 00.

Vends Street Fighter II (fr.) 300 F. Contacter Sébastien Ferrant au 56 30 05 45 après 17 h 15.

Vends Prince of Persia 200 F. Vends aussi écran ordinateur couleur 36 cm + prise Péritel : 600 F. Ludwig Aubert : 16, avenue des Epicéas, 44300 Nantes. Tél. : 40 50 56 60.

Vends Bart's Nightmare et Mickey (US) 250 F pièce. Ou échange contre Super Star Wars ou Mortal Kombat (fr. ou US). Nicolas Leblanc : 44, rue Roger-Salengro, 59115 Leers.

Vends Street Fighter II, Mario Kart, Tecmo Super NBA Basketball, Zelda III et AD 29. Johan Bénouard : 228, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : 48 88 04 12.

Vends Street Fighter II (juil. 93) 350 F ou échange contre Super Mario Bros + livret. Ardèche uniquement. Guillaume Debize : 5, rue Montgolfier, 07100 Annonay. Tél. : 75 67 51 22.

Vends Another World (US) et Castlevania 250 F pièce. Frédéric Bouilleau : 3, rue Morand : 75011 Paris. Tél. : 47 00 19 23.

Vends SUPER NINTENDO + 7 jeux TBE (Street Fighter II, Starwing, Mario Kart, etc.) : 2 200 F. Sébastien Gebauer : 60, rue des Prés-Brûlés, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : 60 60 87 15 après 18 h.

Vends Mario Kart, Pilotwings, Super Baseball 275 F pièce, Super Bowling 250 F et Desert Strike 300 F. Contacter Patrice Vaquant au 48 73 50 39 (Val-de-Marne).

Vends Zelda III (fr.) 280 F.

Marc Breda : 1, rue des Clématites, 21800 Chevigny-Saint-Sauveur. Tél. : 80 46 43 76.

Vends Super Probotector et Magical Quest (US) 350 F pièce, Super R-Type 290 F. Michaël Marest : 24, rue de la Censurière, 02470 Neuilly-Saint-Front. Tél. : 23 71 14 38.

Vends Exhaust Heat II et Mortal Kombat 350 F pièce, Super Swiv et Best of the Best, Kawasaki 300 F pièce, EDF 250 F. Arnaud Sartelet : 14, rue de l'Hôtel-de-Ville, 25200 Montbéliard. Tél. : 81 91 43 75.

Vends SUPER NINTENDO + pad + AD 29 + 9 jeux (Fatal Fury II, Street Fighter II, Jimmy Connors, Super Swiv, The Blues Brothers) : 2 200 F. Marc Fouquignon : 1, rue Leconte-de-Lisle, 92320 Châtillon. Tél. : 47 35 46 93.

Vends SUPER NINTENDO + 2 manettes + 6 jeux + prise Péritel + prise secteur, le tout TBE 2 700 F. Damien Delhomme : 22, rue de l'Indépendance, 95330 Domont. Tél. : 39 91 35 17.

Vends Castlevania IV (jap.) 200 F, Sonic Blastman (jap.) et Valis IV (jap.) 250 F pièce. Vends aussi Street Fighter II. Steven Wallmann : 3, rue Aristide-Briand, 49400 Saumur. Tél. : 41 50 53 18.

### NES

Vends NES + 2 manettes + 5 jeux (Rescue Rangers, Rescue, Terminator II, Sword Master, Mario Bros) : 600 F. Avec Ship Mother + boîtier : 700 F. Contacter Christophe au 40 96 89 50.

Vends NES + 2 jeux (Tortues I, Mario I) + 2 manettes (sous garantie) : 450 F. Ou échange contre 1 jeu SUPER NINTENDO (Dragon Ball Z fr. ou Flashback). Urgent ! Julian Tinoco : 295, rue Marinot, résidence de Flandre, appt H11, 62100 Calais. Tél. : 21 96 11 47.

Vends NES + 2 manettes + NES Four Score + zapper + 14 jeux (Megaman II, Shadowgate, Mission Impossible, Jackie Chan, Gremlins II, World Cup, etc.) : 1 700 F. Ou échange contre 4 jeux MEGADRIVE (WWF, Chakan, Toki, Populous, Alien III ou Columbs, X-Men, Gynoug). David Matheis : 13, rue de la Liberté, 57390 Audun-le-Tiche. Tél. : 82 52 17 01 après 18 h.

Vends NES + 2 manettes + 7 jeux (Duck Tales, Mario III, Rad Racer, World Cup, Rad Gravity, Tortues Ninja, Zelda) : 1 200 F. Arnaud Pratt : 3, sente des Ecoles, 93390 Clichy-sous-Bois. Tél. : 43 02 03 23.

Vends NES + 2 jeux (Kabuki et Probotector), le tout TBE

de 400 à 450 F. Edouard Haramburu : 244, rue Malbec, 33800 Bordeaux. Tél. : 56 91 36 75 à partir de 17 h.

Vends NES + 2 paddles + Gyromite : 200 F. Laurent Desrivot : 32, rue Saint-Martin, 95300 Pontoise. Tél. : 30 32 11 18.

Vends Probotector 140 F, Super Mario Bros II 150 F, Zelda 100 F, Kid Icarus 90 F, Dragon Ball 85 F, Donkey Kong 75 F et Popeye 65 F. Christophe Mathieu : 1, allée du Roussillon, 78140 Vélizy-Villacoublay. Tél. : 30 70 85 78.

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 9 jeux (Mario I, II et III, Duck Hunt, Mission Impossible, Tom et Jerry, Battle of Olympus, Dragon Ball, Bugs Bunny) : 1 350 F (valeur réelle 4 200 F). Urgent ! Sylvain Protano : 134, bd des Etats-Unis, 69008 Lyon. Tél. : 78 01 60 33.

Vends NES + 2 manettes + 5 jeux (Mario Bros, Duck Hunt, Gauntlet II, Duck Tales, Battle of Olympus) : 1 000 F. Prix réel 2 170 F. Fabrice Nèves : hameau de Bercagny, 95750 Chars. Tél. : 34 67 46 18.

Vends NES + 2 manettes TBE + 4 jeux (Paperboy, Castlevania II, Rygar, Gunsmoke) : 440 F. Thomas Hubert : 1 bis, place de la Mairie, 77130 Forges. Tél. : 64 32 77 05.

Vends NES + 2 manettes + manette Turbo + zapper + 7 jeux (Super Mario Bros I et III, Duck Hunt, Bad Dudes, TMHT, Excitebike, Adventures of Lolo II) : 800 F. Cyril Costentin : 17, rue du Clos-de-Villevert, 60300 Senlis. Tél. : 44 53 58 93 après 18 heures.

Vends NES + 2 manettes + pistolet + Mario/Duck Hunt : 450 F. Vends aussi Talespin 275 F. Frédéric : 3, rue Philippe-le-Bel, 45000 Orléans. Tél. : 38 53 01 93 après 18 h.

Vends Time Lord, Ghosts'n Goblins, TMHT, Robocop, etc., de 150 à 200 F pièce. Vends aussi Power Glove 250 F et Mario/Duck Hunt + pistolet 250 F. Edwin Marin : 91, rue du 11-Novembre, 62400 Essars-lès-Béthune. Tél. : 21 56 17 00.

Vends NES + pistolet + 6 jeux (Super Mario Bros I et III, Silent Service, Ikari Warriors, Double Dribble, Duck Hunt), le tout TBE : 1 500 F. Landry Daumesnil : 1, rue Roger-Ledemey, 14370 Canteloup. Tél. : 31 23 06 93.

Vends NES + manette + 7 jeux (Turtles, Supercopter, Metal Gear, Bayou Billy, Probotector, Tennis, Adventure Island II) : 1 100 F.

Sinon jeux 100 F pièce. Amaury Fuss : 36, avenue Auriol, 08800 Charleville-Mézières.

Vends NES + manette + lecteur CD Kaïsui : 500 F. Nora Bin Yok : 6, rue Schach, 67100 Strasbourg. Tél. : 88 39 62 62.

Vends NES + 2 manettes + 14 jeux + pistolet + boîtier de rangement : 1 500 F. Sébastien Berthemet : 28, rue du Bois, 60000 Beauvais. Tél. : 44 45 55 50.

Vends Zelda I et II, Duck Tales, Megaman I, II et III, Super Mario III. Prix à débattre. Pas-de-Calais uniquement. Jérémy Poulet : 8 bis, avenue Jeanne-Mérienne, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : 34 69 10 81 de 16 h 30 à 20 h 30.

Vends NES + 9 jeux avec boîtes et notices (Super Mario I, II et III, Bugs Bunny, Gremlins II, Dream Master, The New Zealand Story, Tic et Tac, Long Man), le tout TBE. Sinon jeux 120 F pièce. Aurélie Goutier : 22, rue de l'Étette, 51460 Courtilsols. Tél. : 26 66 64 60 après 17 h.

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 7 jeux avec boîtes et notices (Mario I et III, Probotector, Dragon Ball, Captain Skyhawk, Duck Hunt, etc.), le tout TBE : 650 F. Sébastien Ruhant : 278, rue de la Prévôté, 59840 Péréchies. Tél. : 20 08 96 48 après 17 h.

Vends Batman, Robocop, Simon's Quest, Golf, Days of Thunder, Mario III de 150 à 280 F pièce (port compris). Julien Lépine : 172, rue du Pas-Notre-Dame, 37100 Tours. Tél. : 47 54 26 57.

Vends Battle of Olympus 100 F et NES Advantage 150 F. Jean-Etienne Boisseau : Chalons-le-Vergeur, 51140 Bonnancourt. Tél. : 26 61 52 36 après 20 h.

Vends NES + 2 manettes + pistolet + 14 jeux (Mario I, II et III, Open Golf, Zelda III, Hyper Soccer, etc.) + Game Genie : 3 000 F. Sinon vends jeux de 150 à 350 F pièce et Game Genie 300 F. Alexandre Bruchon : 77, route de Louhans, 71130 Saint-Germain-du-Bois. Tél. : 85 72 48 64.



3615 : 1,27 F/mn

**1 500 petites annonces disponibles tous les mois sur le 3615 Player One (tapez \* PA)**



Vends Super Mario Bros I, II et III, Zelda I et II, Roller Games et 7 autres jeux : 2 000 F. Ou échange le tout contre SUPER NINTENDO + Street Fighter II + Super Probotector. Anonyme : 3 bis, rue de La Perronnerie, 91470 Limours. Tél. : 64 91 51 99.

Vends Mario Bros, Double Dragon, Zelda, Skate or Die 150 F pièce. Céline Djebar : Berdoues, 32300 Mirande.

Vends 10 jeux (Wrath of the Black Manta, Life Force, Super Mario III, Megaman II, etc.) 100 F pièce. Vends aussi NES Advantage 150 F. Daniel Regrénil : Biquet, 33240 La Lande-de-Fronsac. Tél. : 57 58 24 54.

Vends NES + 2 manettes + 5 jeux (Super Mario Bros III, Kabuki Quantum Fighter, Marble Madness, etc.) : 500 F. Michel Dubus : 32, rue Koenig, 62940 Haillicourt. Tél. : 21 53 41 48.

Vends NES TBE + 3 manettes + 3 jeux (Super Mario Bros III, Top Gun II, TMHT) : 650 F à débattre. Possibilité de vente séparée. Dominique Roux : route de Vienne, 38 270 Revel-Tourdan. Tél. : 74 84 53 80 le week-end.

Vends NES + 12 jeux + pistolet + Game Genie : 1 300 F. Gauthier Soubeiran : 19, route de Salon, 13450 Grans. Tél. : 90 55 83 40.

Vends NES + 2 manettes + Ninja Turtles + Super Mario Bros avec astuces : 350 F à débattre. Contacter David Lorti au 73 96 12 91.

Vends Super Mario III, Megaman II et III, Tic et Tac, Bar' vs Space Mutants, Top Gun II, Ninja Turtles, Batman, etc. de 100 à 200 F. Vends aussi NES + 2 manettes + zapper + Mario/Duck Hunt : 300 F. Julien Bennett : 163, bd Murat, 75016 Paris. Tél. : 45 25 67 84.

Vends NES Advantage 195 F, A Boy and His Blob 95 F, Burai Fighter 90 F, Super Mario Bros 130 F, avec boîtes et notices. Jean-Yves Garçon : 1, allée des Erables, 92600 Asnières. Tél. : 40 86 28 40.

Vends Shadow Warriors 100 F et Mario Bros/Duck Hunt +

zapper 150 F. Sinon le tout 200 F. Ou échange NES + Shadow Warriors + Mario Bros + Duck Hunt + zapper contre GAME BOY + 2 ou 3 jeux + adaptateur secteur. Marc Lanclas : 4, place des Fêtes, 27600 Gaillon. Tél. : 32 53 47 92.

Vends Super Mario III et NES Advantage 100 F pièce. Ou échange contre jeu SUPER NINTENDO. Sébastien Perron : 34, chemin de Coat-Goarem, 29000 Quimper. Tél. : 98 53 75 29.

### GAME BOY

Vends GAME BOY + 2 jeux (Tetris, Batman : Return of the Joker) + écouteurs + câble link + boîtier de rangement : 550 F. Matthieu Cadaux : Grèze, 81390 Briatexte. Tél. : 63 42 04 59.

Vends GAME BOY + écouteurs + 4 piles + câble link + 4 jeux (Tetris, Mario II, Super RC Pro Am, Red October), le tout TBE : 750 F. Paul Guérin : 8, place des Tilleuls, 94470 Boissy-Saint-Léger. Tél. : 45 69 14 63.

Vends Parodius, Star Wars, Looney Tunes et Tiny Toon de 150 à 200 F pièce. Ou échange contre BC Kid, Kirby's Dream Land, Battletoads, Gargoyle's Quest Megaman I et II, Tom et Jerry, Addams Family, The Flintstones, Terminator II ou Universal Soldier. Yann Courte : 20, rue Fénelon, 34500 Béziers.

Vends GAME BOY + Tetris + 1 autre jeu TBE : 650 F à débattre. Vends aussi nombreux autres jeux (Dragon's Lair, Battletoads, Burai Fighter, Mercenary Force, Fortified Zone, Gauntlet II, etc. Julien Lépine : 172, rue du Pas-Notre-Dame, 37100 Tours. Tél. : 47 54 26 57.

Vends GAME BOY + Tetris : 200 F. Vends aussi Batman, Tetris, Skate or Die, Mario Land et Paperboy 100 F pièce. Céline Djebar : Berdoues, 32300 Mirande.

Vends Mario Land 130 F, Castlevania 120 F, Bad'n Rad et R-Type 100 F pièce, Tetris 50 F. Ou le tout 450 F. Jérôme Bigot : 1, La Maison-Boquin, 36600 Lye. Tél. : 54 41 02 17.

Vends GAME BOY + Lemmings + batterie rechargeable, le tout TBE. Johan Bénouard : 228, rue de Courcelles, 75017 Paris. Tél. : 48 88 04 12.

Vends Rescue of Princess Blobette et Solar Striker 80 F pièce, Robocop et Spiderman 100 F pièce. Frédéric Bouilleau : 3, rue Morand, 75011 Paris. Tél. : 47 00 19 23.

Vends Motocross Maniacs 150 F. Marc Zeggane : 14, rue Lavoisier, 77000 Melun. Tél. : 64 09 34 94.

Vends Gargoyle's Quest, Rescue of Princess Blobette, Prince of Persia, Addams Family, TMHT 130 F pièce et Astérix 160 F (port compris). Possibilité d'échange. Catherine Gonnet : Mas-Prunet II, lotissement 33, rue Louis-Capitan, 34070 Montpellier. Tél. : 67 27 34 37.

Vends Double Dragon, Dr Mario, Tennis, Pocket 100 F pièce. Sinon le tout 350 F. Alexandre Ollivier : 1, allée des Pinsons, 44500 La Baule. Tél. : 40 61 46 70.

Vends Kid Icarus + boîte et notice 100 F. Vends aussi loupe + zoom+ boîte 90 F. Ou le tout (TBE) 150 F. Valentin Dupitier : 26, avenue Victor-Hugo, 79100 Thouars. Tél. : 49 66 31 68 après 17 h 45.

Vends GAME BOY 300 F. Arnaud Sartelet : 14, rue de l'Hôtel-de-Ville, 25200 Montbéliard. Tél. : 81 91 43 75.

### MEGADRIVE

Vends Fantasia, Ecco the Dolphin de 150 à 200 F pièce, Desert Strike et Streets of Rage 200 F pièce, Sonic 150 F, Spiderman de 100 à 150 F, Thunder Force II, Sword of Sodan et Altered Beast 90 F pièce. Arnaud Dupont : 9, rue de la Gare, 95610 Eragny-sur-Oise.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 6 jeux (Sonic I et II, Monaco GP, Mickey, Fantasia, Olympic Games), le tout TBE avec emballages d'origine : 1 000 F. Didier Debray : 2, place Beaumarchais, Clair-Village, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : 69 24 80 44.

Vends MEGADRIVE + emballage + 2 pads + adaptateur jap. + 7 jeux (Streets of Rage II, Sonic II, Out Run, etc.) avec boîtiers : 1 700 F. Sébastien Le Gouez : hameau de Bâtonceau, 78120 Gazeran.

Vends Sonic 95 F, Moonwalker 120 F et Super Hang On 100 F (frais de port non compris). Pierre Combarmond : 2, place du Languedoc, 42400 Saint-Chamond. Tél. : 77 31 64 69.

Vends Dr Basket, Olympic Gold, Desert Strike, Mickey and Donald 270 F pièce. Sébastien Carrière : H.L.M. Montplaisir, 48100 Marvejols. Tél. : 66 32 24 85 ou 66 32 00 56.

Vends Arch Rivals, EA Hockey, Zany Golf, Speedball II, LHX, Sports Talk Baseball, Streets of Rage, Evander Holyfield's Boxing, Monaco GP II, Super Volleyball, The Duel et Bulls vs Lakers, le tout TBE. Prix très abordables. Michel Hunault : 10, avenue de la République, 92130 Issy-les-Moulineaux.

Vends Golden Axe, Shadow Dancer et Kid Chameleon 110 F pièce ou 300 F le tout. Contacter Philippe Grussenmeyer au 94 53 75 46.

Vends Road Rash II, Olympic Gold et Quackshot de 100 à 150 F pièce. Ou le tout 300 F. Aurélien Salles : Monts-en-Bessin, Le Grand-Haut-Fecq, 14310 Villers-Bocage. Tél. : 31 77 18 74 après 18 h.

Vends MEGADRIVE + Strider + Terminator II + Game Adaptor (vente séparée possible). Prix à débattre. Alexandre Cousin : 348, chemin du Mas-des-Vignes, 38140 Vignes. Tél. : 76 91 55 99.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 11 jeux (Rocket Knight Adventures, X-Men, Bubsy, Terminator, Sonic II, Last Battle, Altered Beast, Tazmania, Road Rash, Ghoul's'n Ghosts, Bonanza Bros). Michaël Guillot : 135, rue Danielle-Casanova, 93300 Aubervilliers. Tél. : 43 52 28 39.

Vends MEGADRIVE + jeux (Sonic, Golden Axe, Kid

Chameleon, etc.). Ou échange contre SUPER NINTENDO. Jean-Etienne Boisseau : Chalons-le-Vergeur, 51140 Bonnacourt. Tél. : 26 61 52 36 après 20 h.

Vends Sonic et Quackshot 100 F pièce. Possibilité d'échange. Contacter Grégory au 20 88 37 03 (Nord).

Vends MEGADRIVE (mai 93) + 2 manettes + 4 jeux (Sonic, Streets of Rage, World of Illusion, Aquatic Games) : 1 000 F. Thomas Richou : 3/33, pavillon Pyrénées, avenue de l'Europe, 59320 Haubourdin. Tél. : 20 33 14 32 après 19 h 30.

Vends Sonic I et II, Galahad, Corporation, Mickey et Donald, World Cup Soccer (jap.), Flashback : 1 500 F. Sinon 250 F pièce. Eric Camilleri : 7, rue de Grammont, 06100 Nice. Tél. : 93 84 49 52 (mercredi toute la journée et de 18 h à 20 h les autres jours).

Vends Super Monaco GP I et II, European Club Soccer, NHLPA Hockey 93, Olympic Gold, Sonic the Hedgehog. Prix à débattre (région de Metz uniquement). Xavier Chambion : 26, rue Hélène-Boucher, 57157 Marly-Frescaty.

Vends Sonic avec astuces 200 F et 2 manettes d'origine 80 F pièce. Prix à débattre. Contacter David Lorti au 73 96 12 91.

Vends Last Battle, The Immortal, Golden Axe II, Technocop, Jordan vs Bird, Ghoul's'n Ghosts 150 F pièce et Pro II 80 F. Ou échange contre jeux SUPER NINTENDO. Nicolas Chapays : rue Soutine, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93 73 76 79.

Vends MEGADRIVE état neuf + 2 jeux + 2 joysticks (le tout avec emballages d'origine) + adaptateur japonais : 500 F. Cédric Albertini : 1579, route de Mende, 34090 Montpellier. Tél. : 67 04 49 83.

Vends nombreux jeux (Thunder Force IV, Quackshot, Alien Storm, etc.) de 100 à 250 F. Marc Breda : 1, rue des

Clématites, 21800 Chevigny-Saint-Sauveur. Tél. : 80 46 43 76.

Vends MEGADRIVE + 3 manettes + 10 jeux (Sonic II, Kid Chameleon, Mickey et Donald, Shining in the Darkness, etc.), le tout état neuf : 2 000 F (valeur réelle 5 100 F). Urgent ! Nicolas Cazalou : La Riverotte, 31810 Clermont-le-Fort. Tél. : 61 08 21 14.

Vends Road Rash II 150 F ou échange contre Aladdin ou Chuck Rock II, Street Fighter II, James Pond III, Batman Returns, Bubsy ou Rolo to Rescue. Sandra Amaranta : 6, rue Léon-Blum, 93130 Noisy-le-Sec. Tél. : 48 49 86 67.

Vends MEGADRIVE + 2 manettes + 10 jeux (Bulls vs Blazers, Kid Chameleon, Fantasia, Greendog, etc.) + adaptateur universel : 1 500 F. Lyon et région uniquement. Michaël Imbroda : 3, rue Louis-Armstrong, 69200 Vénissieux. Tél. : 78 67 49 09.

Vends Streets of Rage 80 F, Mystic Defender 70 F. Vends aussi Decap Attack. Possibilité d'échange. Steven Wallmann : 3, rue Aristide-Briand, 49400 Saumur. Tél. : 41 50 53 18.

### MASTER SYSTEM

Vends MASTER SYSTEM + 2 jeux (Alex Kidd in Miracle World, Shinobi) + joystick Quickjoy SG Fighter : 400 F. Nicolas Raulo : 12, rue Augustin-Damoureau, 77100 Meaux. Tél. : 60 25 44 69.

Vends MASTER SYSTEM II + 4 jeux (Donald, Duck, Moonwalker, Alex Kidd, Krusty's Fun House) + manette et prises : 800 F. Jean-Noël Potez : 14, rue Casimir-Beugnet, 62160 Grenay. Tél. : 21 29 48 34.

Vends Astérix, Donald, Indiana Jones, Shinobi, Dick Tracy de 180 à 200 F pièce. Vends aussi Mario/Duck Hunt + Blow Out : 600 F. Tony Alloy : 22, place Crévecœur, 62100 Calais. Tél. : 21 85 32 83.

Vends Cyber Shinobi 180 F, Action Fighter et Ghostbusters 125 F pièce, Shinobi 100 F, Transbot, World GP, Teddy Boy et My Hero 55 F pièce. Julien Mirou : 4, clos de la Gare, 33380 Mios. Tél. : 56 26 68 33 le week-end.

Vends MASTER SYSTEM II + pistolet + 5 jeux : 590 F. Sébastien Carrière : H.L.M. Montplaisir, 48100 Marvejols. Tél. : 66 32 24 85 ou 66 32 00 56.

Vends MASTER SYSTEM + 2 paddles + 3 jeux (Alex Kidd in Miracle World, Astérix, World Cup Italia 90) + adaptateur secteur + big window + Péritel : 300 F à

débattre; Emmanuel Dorber : 9, avenue d'Alsace, 32000 Auch. Tél. : 62 63 54 55.

Vends Super Tennis, Castle of Illusion, World GP Shinobi, Bank Panic Transbot, Aztec Adventure Kung Fu Kid 100 F pièce Réduction sur les achats en nombre. François Lesueur : 41, route de la Fougonne, 74100 Vétraz-Monthoux. Tél. : 50 92 34 12.

Vends Sonic I et II, Mickey Mouse 99 F pièce, Secret Command 69 F, Alex Kidd the Lost Star 50 F et Super Tennis 49 F. Contacter Damien Petit au 57 58 16 10 (Gironde).

Vends MASTER SYSTEM + 8 jeux (Super Kick Off, Ayrton's Senna, Predator II, Golden Axe, etc.) + manette 1 400 F (valeur réelle 2 500 F). Emeric Chauvet : route de Maille, 85420 Maillezaais. Tél. : 51 87 20 60.

Vends Vigilante, Kung Fu Kid, Double Dragon, Kenseiden, Lord of the Sword, The Ninja, Shinobi, Alex Kidd in Shinobi World, Georges Maisonniaux : 3, boulevard de Courcelles, 75008 Paris. Tél. : 45 22 58 94.

Vends Sagaia 150F, Back to the Future II 120 F et Sonic 100 F. Marco Giamboni : 35, avenue Paul-Doumer, 75016 Paris. Tél. : 45 03 11 87.

Vends MASTER SYSTEM II + 8 jeux (Alex Kidd en mémoire, Olympic Gold, Sonic II, Mickey I et II, Global Gladiators, Prince of Persia, Retour vers le Futur) + manette. Prix à débattre. Fanta Payan : 301, rue de Vauguirard, 75015 Paris. Tél. : 45 32 39 06 (répondeur).

Vends MASTER SYSTEM II + Sonic + Astérix + Terminator + R-Type + Tazmania + Predator II + Shinobi + Alex Kidd : 1 100 F. Sinon jeux 120 F pièce ou 600 F le lot. Prix à débattre. Xavier Charbaut : 26, allée de la Chartre, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20 91 03 68 en semaine.

### GAME GEAR

Vends GAME GEAR + adaptateur secteur + adaptateur MASTER SYSTEM + adaptateur voiture + 3 jeux (Lemmings, Jurassic Park, Sonic) en BE : 1 200 F à débattre. Sébastien David : 348, chemin de la Civaude, 69440 Mornant. Tél. : 78 44 19 31 de 18 à 21 h.

Vends GAME GEAR + adaptateur secteur + 7 jeux : 1 400 F à débattre (valeur réelle 2 400 F). Contacter David Molter au 65 20 08 88 le week-end (Lot).

Vends GAME GEAR + 2 jeux (Columns, Sonic the Hedgehog) + batterie + adaptateur secteur + big window + sacoche : 1 000 F.



3615 : 1,27 F/mn

Achat, vente, échange  
contact par Minitel ?  
3615 Player One







## MEGADRIVE

### 1 ALADDIN

- 2 SONIC SPINBALL
- 3 STREET FIGHTER II'
- 4 WINTER OLYMPICS
- 5 ROBOCOP VS TERMINATOR
- 6 ASTERIX
- 7 TMHT TOURNAMENT FIGHTERS
- 8 FLASHBACK
- 9 JUNGLE STRIKE
- 10 SUNSET RIDERS

## SUPER NINTENDO

### 1 ALADDIN

- 2 MARIO ALL STARS
- 3 SUPER MARIO KART
- 4 STREET FIGHTER II TURBO
- 5 STARWING
- 6 GOOF TROOP
- 7 NIGEL MANSEL
- 8 ZELDA 3
- 9 SIM CITY
- 10 BATTLE TOADS

## MASTER SYSTEM

### 1 COOL SPOT

- 2 JURASSIC PARK
- 3 ASTERIX 2
- 4 JUNGLE BOOK
- 5 WINTER OLYMPICS
- 6 SONIC CHAOS
- 7 ROBOCOP VS TERMINATOR
- 8 FORMULA ONE
- 9 ROAD RUNNER
- 10 SON OF CHUCK

## NES

### 1 DOUBLE DRAGON

- 2 DUCK TALES II
- 3 KIRBY
- 4 TETRIS
- 5 SUPER MARIO III
- 6 SUPER MARIO II
- 7 DARKWING DUCK
- 8 WILD GUNMEN
- 9 BOULDER DASH
- 10 HOGAN'S ALLEY

## GAME GEAR

### 1 SONIC CHAOS

- 2 JUNGLE BOOK
- 3 WINTER OLYMPICS
- 4 ASTERIX SECRET MISSION
- 5 MICKEY MOUSE 2
- 6 COOL SPOT
- 7 TOM AND JERRY
- 8 SUPERMAN
- 9 DESERT SPEEDTRAP
- 10 ECCO THE DOLPHIN

## GAME BOY

### 1 SUPER MARIO LAND II

- 2 ZELDA
- 3 SUPER MARIO LAND
- 4 KIRBY
- 5 NIGEL MANSEL
- 6 MEGAMAN II
- 7 DARKWING DUCK
- 8 DR MARIO
- 9 MYSTIC QUEST
- 10 YOSHI'S COOKIE



**BEAT**  
The **BEST**  
LUDI SPORT

# VAL D'ISERE

# LE GRAND FRISSON



3 épreuves en mode compétition  
slalom spécial, slalom géant  
descente



Découvrez les vraies pistes  
de Val d'Isère en jouant !

**VAL D'ISERE,  
LA NOUVELLE  
SIMULATION  
"BEAT THE BEST"  
DEBOULE TOUT SCHUSS  
SUR SUPER NINTENDO !**



Vitesse, fun et mode 7  
3 défis pour un grand frisson !






Nintendo The Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.  
© Loricel 1993-1994.

**NOUVEAU !!! NEW !!! NOUVEAU !!! NEW !!!**

**36-68 68 77**

**APPRENDRE LA VITESSE**

**JOUE et GAGNE**  
Top de  
des co  
(Néo-Géo  
Méga CD II  
et tous  
LUDI  
(F1 Pole Posit  
Eric Cantona.



**36-68 68 77 C'EST FACILE, C'EST TOU**