F1 POLE POSITION 2

F1 POLE POSITION 2, UN JEU OFFICIEL DE LA FIA FORMULA ONE WORLD CHAMPIONSHIP !

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

JOUES et GAGNE

...Le Top des Consoles Et Plein de Cartouches de Jeux

APPELLE VITE AU :

36 68 68 77
édito

7 000 pages, 50 000 photos, 3 millions de mots, plus de 1 000 jeux testés, des hectoristes de café, de Coca et de bière, sans compter les centaines de sandwichs et les paquets de Pépito, Player One, 4 ans plus tard, tourne à plein régime. On passe encore la vitesse supérieure pour prendre à fond le virage fatidique du 50e numéro, dans 5 mois, déjà… Demain, quoi ! En attendant, bienvenue dans cette nouvelle édition encore plus musclée que Stallone, Schwarzy et Van Damme réunis. Van Damme justement, dont nous publions une interview exclusive que notre intrépide reporter est allé enregistrer dans le bush australien, là où Jean-Claude interprète le rôle de Guile pour l'adaptation de Street Fighter. À propos de SF, ne manquez pas les huit pages où nous vous livrons tous les coups secrets de ce méga hit. Et puisque nous sommes dans la baston, restons-y ! Avec notre dossier sur Mortal Kombat II, qui n'aura plus de secret pour vous quand vous l'auriez dévoré, slurp ! On n'arrête pas le progrès et Player vous livre en pâture toutes les infos disponibles sur les nouvelles consoles. Un dossier complet que seul Player était capable de vous offrir. Pour finir, je ne vais pas vous tarter par vos reportages, nos exclus sur les derniers mangas dispo, vous savez tous que nous avons été les premiers à en parler et que toutes les bonnes infos, c'est dans Player que vous les trouverez. Enfin, ne vous étonnez pas si, ce mois-ci, vous découvrez deux Player dans vos kiosques. Une manière à nous de fêter notre quatrième anniversaire. Car en fait, il s'agit du même numéro, sous deux couvertures différentes. À vous de savoir si vous voulez en acheter un seul, ou bien avoir la chance de posséder un futur numéro collector avec les deux couv'.

Moï, je n'hésite pas une seconde…

Sam Player

À qui écrire ?
Si vous avez quelque chose à dire (ou bien ou en mail) à propos de PLAYER ONE, écrivez à :
Sam Player, PLAYER ONE, 10, rue Louis-Pasteur 92210 Boulogne Cedex.
Pour une rubrique Truc en Vrac, toutes vos lettres sont les bienvenues. Envoyez vos propres trucs, vos trouvailles les plus extra.
Attention ! Les meilleurs seront publiés.
Écrivez à Astucoman,
PLAYER ONE, 10, rue Louis-Pasteur 92210 Boulogne Cedex.
Pour les fans de baston, adresser votre courrier à Pierre ou à Sam.
Si vous voulez faire passer une petite annonces gratuitement, envoyez-la à :
Le Petit Annonces PLAYER ONE,
10, rue Louis-Pasteur 92210 Boulogne Cedex.
Sommaire

6 Courrier
10 Stop Info
24 Over the World
29 Dossier MK II
43 Tests
98 Vite Vu
102 Trucs en Vrac
108 Plans & Astuces
117 Dossier Nouvelles Consoles
134 Reportage
145 Dites-nous tout!

Sonic revient, le Super Game Boy débarque, les programmeurs d'Urban Strike et de Street Racer parlent : toute l'actualité des jeux vidéo.

Ragnacèn Ty et Super PC Kid, notre sélection de hits venus de l'étranger.

Les meilleurs jeux du mois testés sans pitié.

Les consoles du futur viennent chatouiller les 16 bits. Iggy vous dévoile tout.

« Street Fighter » le film, ça vous dit ? Alors, foncez dans la rubrique de notre Ino national.

Mortal Kombat II. Les Double Chris et Terry vous livrent les secrets de ce jeu de baston saignant sur la tranche.

Adaptations, petites cartouches, ratages, toute l'actualité du mois passée en revue.

Des astuces et des codes pour finir vos jeux préférés.

Plans & Astuces

Nos bastonneurs ne chôment pas ce mois-ci puisqu'ils se sont aussi attelés à l'incontournable Super SF II.
Hello, Sam
Je trouve ton mag Super cool. Bon, je vais passer sur les autres compliments. Je te pose tout de suite quelques questions :
1°) Connais-tu le nom définitif de la Project Reality ?
2°) Sais-tu quand Super Street Fighter II Turbo va sortir sur Super Nintendo ?
3°) Est-il possible, dans Super Mario Kart, d’avoir un Cheat Mode permettant de repétiser tous les concurrents d’une course ?
4°) Je trouve sublime le plan de Landstalker. J’aimerais savoir combien de temps il a fallu à Wolfen pour le réaliser.
Bon, je vais te laisser pour me taper une partie de FIFA Soccer. Merci d’avance.
Sagit II

Salut, Sagit II
1°) La Project Reality devrait s’appeler Nintendo Ultra 64, mais ce nom risque encore de changer. Pour en savoir plus, jette un coup d’œil à notre dossier sur les nouvelles consoles.
2°) Nintendo, qui va distribuer Super SF II sur SN, ne sait pas encore quand il sera disponible. « Avant Noël, de toutes façons », disent-ils. Ça, c’est de l’info !
3°) Pas à ma connaissance, le seul truc dont je dispose permet de réduire la taille de ton personnage, je te le donne quand même. Il faut se mettre en mode Match Race ou Mario Kart GP. Lorsque tu es sur l’écran de sélection des persos, appuie sur A et Y en même temps.
4°) Wolfen a travaillé deux mois pour réaliser tous les plans et astuces de Landstalker.
Ciao, Sagit II.

Salut, Sam
Tout d’abord, je tiens à vous féliciter pour votre magazine qui est vraiment « hypermégagénial ».
Bon, après ces brèves félicitations, je passe aux questions :
1°) Combien coûtera la 32X ?
2°) Dans le n° 41, vous avez publié un article « Comment devenir testeur de jeux vidéo ». Je n’ai pas pu me l’acheter, alors j’aimerais savoir comment je le procurer.
3°) Quel est pour toi le meilleur jeu de baston sur Megadrive ?
4°) Est-il possible d’avoir les techniques secrètes de Dragon Ball Z MD ?
J’espère que tu répondras à mes questions. Allez, salut !
Cédric Segamaniaque

Lutaz, Mas
Je suis la princesse du Vorlat !
Dommage que si peu de filles s’intéressent aux jeux vidéo. Bref, ton gam (mag) est persu, mais tu as fait une petite erreur qui me laisse à penser que les photos sont truquées. À la page 78 du n° 44, pour le test de Super SF II Megadrive,
Salut, Sam

Je voudrais d’abord dire un grand merci à toute l’équipe de Player One pour ce super mag. Je voulais vous dire aussi que mettre en place une rubrique sur les daubes serait vraiment génial.

1°) La Megadrive sera-t-elle un jour définitivement lâchée au vide-ordres. Et si oui, combien d’années lui reste-il à vivre ?

2°) Dans l’avenir, serons-nous obligés d’avoir une manette six boutons sur Megadrive ?

3°) J’ai été un peu déçu de voir les jeux Sega à 450 F et plus, alors qu’il y a quelques années, vous disiez que Sega avait décidé de vendre les nouveaux jeux à moins de 400 F. Cela devient impossible d’acheter des jeux aujourd’hui. Voilà, c’est fini, j’espère que tu me publieras.

The Megadriveman

Salut, mec

1°) Les 16 Bits ont encore du temps devant elles, au moins deux belles années, elles seront ensuite remplacées par de nouvelles consoles comme la Saturn, la PlayStation ou l’Ultra 64.

2°) C’est déjà le cas pour certains jeux comme Super SF II, et ça devrait s’accentuer avec le temps. Trois boutons, ce n’est souvent pas suffisant pour les jeux actuels.

3°) Les jeux sont trop chers, on est bien d’accord. Sega avait décidé de sortir certaines nouveaux à moins de 400 F. Et ils le font. Le problème, c’est que les nouveaux jeux sont très gourmandes en mémoire (40 mégas pour SSF II) et la mémoire coûte chère. Il n’y a pas vraiment de solution, à moins que Sega ou Nintendo se décide à vendre des jeux quasiment sans faire de marge. Ciao, Megadriveman.

Bonjour, Sam

J’ai des questions à te zéro :

1°) J’ai adopté un Blanka, mais je ne sais pas quoi lui donner à bouffer... Qu’est-ce que tu lui donneras à ma place ?

2°) Quelle zikmu écoute-tu ?


Sam
### SUPER NINTENDO (Europe)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Console</th>
<th>Prix (€)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>CONSOLE AMERICAINE</td>
<td>1045</td>
</tr>
<tr>
<td>CONSOLE EUROPEENNE</td>
<td>825</td>
</tr>
<tr>
<td>ACTION PRO REPLAY</td>
<td>435</td>
</tr>
<tr>
<td>X TERMINATOR</td>
<td>273</td>
</tr>
<tr>
<td>ADAPT. SXF</td>
<td>153</td>
</tr>
<tr>
<td>MANETTE SUPER 4</td>
<td>97</td>
</tr>
<tr>
<td>ASCII PAD</td>
<td>182</td>
</tr>
<tr>
<td>SUPER ADVENTAGE</td>
<td>391</td>
</tr>
<tr>
<td>MULTITAP</td>
<td>275</td>
</tr>
<tr>
<td>SCHTROMPF'S</td>
<td>439</td>
</tr>
<tr>
<td>AERO THE ACRABAT</td>
<td>487</td>
</tr>
<tr>
<td>BREATH OF FIRE (US)</td>
<td>619</td>
</tr>
<tr>
<td>DRAGON BALL Z + MANGA</td>
<td>610</td>
</tr>
<tr>
<td>DRAGONBALL Z 3 (NEW 25/09) (JAP)</td>
<td>626</td>
</tr>
<tr>
<td>EQUINOXE</td>
<td>432</td>
</tr>
<tr>
<td>FATAL FURY 2 (US)</td>
<td>714</td>
</tr>
<tr>
<td>FATAL FURY SPECIAL (JAP)</td>
<td>749</td>
</tr>
<tr>
<td>FLASHBACK</td>
<td>451</td>
</tr>
<tr>
<td>F1 RACER 2 (US)</td>
<td>571</td>
</tr>
<tr>
<td>F1 POLE POSITION</td>
<td>509</td>
</tr>
<tr>
<td>JOHN MADDEN 94</td>
<td>432</td>
</tr>
<tr>
<td>LES INCORRUPPTIBLES (US)</td>
<td>523</td>
</tr>
<tr>
<td>LIVRE DE LA JUNGLE (F)</td>
<td>495</td>
</tr>
<tr>
<td>MARIO ALL STARS</td>
<td>339</td>
</tr>
<tr>
<td>MEGAMAN X (US)</td>
<td>549</td>
</tr>
<tr>
<td>METAL COMBAT 2 (F)</td>
<td>545</td>
</tr>
<tr>
<td>NHL PA HOCKEY 94</td>
<td>538</td>
</tr>
<tr>
<td>PAC ATTACK (F)</td>
<td>386</td>
</tr>
<tr>
<td>PSG</td>
<td>472</td>
</tr>
<tr>
<td>RANMA 1/2 2</td>
<td>454</td>
</tr>
<tr>
<td>ROCK'N ROLL RACING</td>
<td>421</td>
</tr>
<tr>
<td>SKYBLAZER</td>
<td>432</td>
</tr>
<tr>
<td>SMASH TENNIS (F)</td>
<td>449</td>
</tr>
<tr>
<td>SOCCER SHOOT OUT 94 (US)</td>
<td>545</td>
</tr>
<tr>
<td>SPACE ACE (US)</td>
<td>505</td>
</tr>
<tr>
<td>STUNT RACE FX (US)</td>
<td>522</td>
</tr>
<tr>
<td>SUPER METROD (F)</td>
<td>619</td>
</tr>
<tr>
<td>SUPER STREET FIGHTER 2 (US)</td>
<td>654</td>
</tr>
<tr>
<td>SUPER TURRICAN</td>
<td>439</td>
</tr>
<tr>
<td>T2 ARCADE</td>
<td>432</td>
</tr>
<tr>
<td>WORLD CLASS RUGBY</td>
<td>512</td>
</tr>
<tr>
<td>WORLD CUP 94</td>
<td>498</td>
</tr>
<tr>
<td>YOUNG MERLIN</td>
<td>454</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### GOODIES ET MANGAS

<table>
<thead>
<tr>
<th>Item</th>
<th>Prix (€)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>DRAGON BALL Z</td>
<td>590</td>
</tr>
<tr>
<td>CARDSSERIE 10 (Nouvelle série)</td>
<td>50</td>
</tr>
<tr>
<td>CARDSSERIES 1 à 15 (Très rare)</td>
<td>50</td>
</tr>
<tr>
<td>POWER LEVEL BATTLE 10 (Nouvelle série)</td>
<td>50</td>
</tr>
<tr>
<td>CD MUSIQUE (12 têtes)</td>
<td>120</td>
</tr>
<tr>
<td>CLASSEUR GRAND MODELE (Nouveau design)</td>
<td>180</td>
</tr>
<tr>
<td>DECOR DE CHAMBRE EN RELIEF</td>
<td>35</td>
</tr>
<tr>
<td>FIGURINES 15 CM VOL. 1 À 10</td>
<td>99</td>
</tr>
<tr>
<td>HARD CASE PP CARDS SET (BOITIER + CARDS)</td>
<td>60</td>
</tr>
<tr>
<td>HERO COLLECTION (Nouvelle série)</td>
<td>30</td>
</tr>
<tr>
<td>JEU DE CARTES</td>
<td>55</td>
</tr>
<tr>
<td>POWER CARDS (Sacchi de 9 dont 2 lasers - Superbe)</td>
<td>45</td>
</tr>
<tr>
<td>PP CARDS ALBUM SET (CLASSEUR LONG + CARDS)</td>
<td>164</td>
</tr>
<tr>
<td>PP CARDS SERIE 24 (PACK DE 34 - Nouvelle série)</td>
<td>170</td>
</tr>
<tr>
<td>POSTER</td>
<td>25</td>
</tr>
<tr>
<td>RÉCHARGES CLASSEUR (HORIZ. OU VERTIC. - Pack de 4)</td>
<td>75</td>
</tr>
<tr>
<td>FALFURY SPECIAL</td>
<td>1683</td>
</tr>
<tr>
<td>FALFURY SPECIAL</td>
<td>1683</td>
</tr>
<tr>
<td>MIRACLE ADVENTURE</td>
<td>1683</td>
</tr>
<tr>
<td>SAMOURAI SHOWDOWN</td>
<td>1683</td>
</tr>
<tr>
<td>SUPER SIDEKICKS 2</td>
<td>1485</td>
</tr>
<tr>
<td>WORLD HEROES 2</td>
<td>1683</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### NEO GEO

<table>
<thead>
<tr>
<th>Console</th>
<th>Prix (€)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>CONSOLE</td>
<td>2199</td>
</tr>
<tr>
<td>JOYSTICK</td>
<td>545</td>
</tr>
<tr>
<td>MEMORY CARD</td>
<td>254</td>
</tr>
<tr>
<td>ART OF FIGHTING 2</td>
<td>1683</td>
</tr>
<tr>
<td>FALFURY SPECIAL</td>
<td>1683</td>
</tr>
<tr>
<td>FALFURY SPECIAL</td>
<td>1683</td>
</tr>
<tr>
<td>MIRACLE ADVENTURE</td>
<td>1683</td>
</tr>
<tr>
<td>SAMOURAI SHOWDOWN</td>
<td>1683</td>
</tr>
<tr>
<td>SUPER SIDEKICKS 2</td>
<td>1485</td>
</tr>
<tr>
<td>WORLD HEROES 2</td>
<td>1683</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### 3 DO

<table>
<thead>
<tr>
<th>Console</th>
<th>Prix (€)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>CONSOLE + 2 JEUX</td>
<td>4400</td>
</tr>
<tr>
<td>ALONE IN THE DARK</td>
<td>472</td>
</tr>
<tr>
<td>LEMMINGS</td>
<td>495</td>
</tr>
<tr>
<td>MAD DOG MAC CREE</td>
<td>495</td>
</tr>
<tr>
<td>MICROSOFT</td>
<td>495</td>
</tr>
<tr>
<td>NIGHT TRASH</td>
<td>495</td>
</tr>
<tr>
<td>ROAD RASH</td>
<td>472</td>
</tr>
<tr>
<td>SHOCK WAVE</td>
<td>495</td>
</tr>
<tr>
<td>TOTAL ECLIPSE</td>
<td>495</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### CONTACTEZ-NOUS

**POUR TOUTES LES NOUVEAUTÉS**

2 TARIFS DANS LE CATALOGUE:

- PRIX DE GAUCHE : PAIEMENT EN 4 FOIS
- PRIX DE DROITE : -10% POUR PAIEMENT COMPTANT

JEUX GAME BOY ET GAME GEAR : NOUS CONSULTER

La solution pour dénicher moins !

### MEGA CD

<table>
<thead>
<tr>
<th>Console</th>
<th>Prix (€)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>CONSOLE MEGA CD 2</td>
<td>2189</td>
</tr>
<tr>
<td>CDX PRO</td>
<td>414</td>
</tr>
<tr>
<td>BATMAN RETURNS</td>
<td>424</td>
</tr>
<tr>
<td>DOUBLE SWITCH</td>
<td>459</td>
</tr>
<tr>
<td>DUNE (F)</td>
<td>468</td>
</tr>
<tr>
<td>FIFA SOCCER</td>
<td>450</td>
</tr>
<tr>
<td>GROUND ZERO TEXAS</td>
<td>424</td>
</tr>
<tr>
<td>MORTAL COMBAT</td>
<td>439</td>
</tr>
<tr>
<td>MICROSOFT</td>
<td>439</td>
</tr>
<tr>
<td>NIGHT TRAP</td>
<td>468</td>
</tr>
<tr>
<td>SONIC</td>
<td>488</td>
</tr>
<tr>
<td>TOMCAT ALLEY</td>
<td>459</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Catalogue couleur de nos produits : 30 F

**COMMANDE MINIMUM : 200 F**

### GAMEBOY

<table>
<thead>
<tr>
<th>Console</th>
<th>Prix (€)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>COOL SPOT</td>
<td>219</td>
</tr>
<tr>
<td>DONKEY KONG</td>
<td>245</td>
</tr>
<tr>
<td>LIVRE DE LA JUNGLE</td>
<td>245</td>
</tr>
<tr>
<td>MORTAL COMBAT 2</td>
<td>245</td>
</tr>
<tr>
<td>SCHTROMPF'S</td>
<td>245</td>
</tr>
<tr>
<td>WARIO LAND 3</td>
<td>245</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### MEGADRIVE (Europe)

<table>
<thead>
<tr>
<th>Console</th>
<th>Prix (€)</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>CONSOLE MD 2</td>
<td>869</td>
</tr>
<tr>
<td>4 WAY PLAY</td>
<td>279</td>
</tr>
<tr>
<td>ADAPT. 60 Hz NEW UNIV.</td>
<td>164</td>
</tr>
<tr>
<td>ACTION PRO REPLAY</td>
<td>404</td>
</tr>
<tr>
<td>JOY. FIGHTER 2 6 BOUTONS</td>
<td>189</td>
</tr>
<tr>
<td>MANETTE PRO 4</td>
<td>97</td>
</tr>
<tr>
<td>DRAGONBALL Z + MANGA</td>
<td>610</td>
</tr>
<tr>
<td>DUNE 2</td>
<td>461</td>
</tr>
<tr>
<td>FIFA SOCCER</td>
<td>416</td>
</tr>
<tr>
<td>GAUNTLET 4</td>
<td>433</td>
</tr>
<tr>
<td>LIVRE DE LA JUNGLE</td>
<td>460</td>
</tr>
<tr>
<td>MORTAL COMBAT</td>
<td>439</td>
</tr>
<tr>
<td>MORTAL COMBAT 2 (F)</td>
<td>490</td>
</tr>
<tr>
<td>NBA JAM</td>
<td>487</td>
</tr>
<tr>
<td>NHL HOCKEY 94</td>
<td>451</td>
</tr>
<tr>
<td>PETE SAMMARS</td>
<td>483</td>
</tr>
<tr>
<td>PGA EUROPE. TOUR GOLF</td>
<td>483</td>
</tr>
<tr>
<td>PSS</td>
<td>451</td>
</tr>
<tr>
<td>PUGSYY</td>
<td>498</td>
</tr>
<tr>
<td>SONIC 3</td>
<td>498</td>
</tr>
<tr>
<td>STREET OF RAGE 3 (F)</td>
<td>525</td>
</tr>
<tr>
<td>SUB-TERRAIA</td>
<td>451</td>
</tr>
<tr>
<td>SUPER STREET FIGHTER 2 (US)</td>
<td>654</td>
</tr>
<tr>
<td>VIRTUA RACING VF</td>
<td>657</td>
</tr>
<tr>
<td>WORLD CUP 94</td>
<td>461</td>
</tr>
<tr>
<td>WWF ROYAL RUMBLE</td>
<td>466</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Magasin à Nancy : Passage Bleu - 54000 NANCY - Tél. 83 32 39 79

Le paiement en 4 fois ne vous intéresse pas ?
Le prix n'est pas important pour vous ?
ALORS TOURNEZ VITE CETTE PAGE !!!

Génial
Promotion du mois
Vous achetez 3 cassettes
Nous vous faisons
une remise de 15 % sur la 4ème.

Super
Pour l'achat de
2 jeux SNES
l'adaptateur 60 Hz à 105 F

Pour l'achat de
2 jeux MEGADRIVE
l'adaptateur 60 Hz à 77 F

LIVRAISON 24 heures chrono

Bon de commande à retomner à PLAYER GAME - BP 116 - 54003 NANCY Cédex - Tél. 83 20 59 88

Date de la commande : ........../........./1994

Nom - Prénom :
Adresse :
Code Postal : ...... Ville :
Tél. :

Je joue sur :
☐ SNES ☐ MEGADRIVE ☐ MEGA CD
☐ NEO GEO ☐ 3 DO ☐ FAMICOM

MODE DE REGLEMENT
Je paye au comptant ☐
☐ CB N° _____/_____/_____ Expiré : __/____

Signature

Je paye en 4 fois ☐

Soit 25 % à la commande et 3 mensualités égales le 5 de chaque mois*

CONSOLES ET JEUX

PRIX

TOTAL

FRAIS DE PORT* :
- JEUX 30 F
- CONSOLE 60 F

TOTAL A PAYER

CEE et DOM TOM : Jeux : 50 F - Consolles : 90 F

Prix valables, 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.
* Sous réserve d'acceptation du dossier par Franfinance
STOP INFO

SUPER HOCKEY VIENT CHATOUILLER NHL

Alors que la série NHL s’est octroyée le quasi-monopole des simulations de hockey sur les 16 bits, Super Hockey vient jouer les trouble-fête sur la Super Nintendo. Intégralement réalisée en mode 7, dans l’esprit de World League Basket Ball, cette simulation semble posséder suffisamment d’atouts pour s’imposer comme l’une des meilleures du genre.

Depuis la sortie de Sonic 3, en février dernier, des rumeurs annonçant la sortie d’un Sonic 4 circulaient. Les échos étaient contradictoires. Certains parlaient d’un jeu indépendant, d’autre d’un simple « add-on » s’enchantant dans la cartouche Sonic 3 et permettant d’obtenir des niveaux supplémentaires. Maintenant le rideau est levé et, aussi incroyable que cela puisse paraître, les deux infos sont vraies. Sonic & Knuckles est à la fois un jeu indépendant et une extension. Jeu indépendant car, une fois la cartouche enclenchée, on obtient un nouvel épisode des aventures de Sonic. La grosse nouveauté, c’est la possibilité de diriger Knuckles en plus du hérisson bleu de Sega. Le nouveau venu dispose de capacités assez différentes de celles de notre héro: après qu’il peut grimper aux murs, voler et défoncer les murs à coups de poing. Pour le reste, pas de surprise : c’est du Sonic pur jus. D’ailleurs, IggY, arrivé en retard à la présentation, a cru en tout bonnie foi que c’était Sonic 3 qui tournait sur l’écran.

Mais Sonic & Knuckles, c’est aussi une extension. Et là, l’idée est géniale ! En effet, la cartouche comportera un connecteur sur lequel vous pourrez insérer Sonic 2 ou Sonic 3 (Sonic Spinball et Sonic 1 seraient encore à l’étude). Une fois Sonic 3 connecté à Sonic & Knuckles, on obtiendrait alors un mégajeu mélangant allègrement les deux épisodes. Seraient présents tous les niveaux des deux cartouches, les trois persos (Sonic, Knuckles ou Tail) avec de nouveaux stages bonus, des superpouvoirs supplémentaires, etc.

Bref, l’assemblage Sonic 3/Sonic & Knuckles risque de devenir indispensable pour tout fan digne de ce nom. Avec Sonic 2, c’est plus sage. Les deux jeux ne s’adjoigneraient pas comme précédemment. Simplement, le joueur pourrait diriger Knuckles dans les tableaux de Sonic 2, ce qui permettrait d’avoir accès à certaines zones et bonus secrets (puisque la bête peut voler). Des tableaux supplémentaires seraient peut-être ajoutés mais pour l’instant, c’est le silence radio à ce sujet chez Sega.

D’ailleurs, toutes les caractéristiques de la cartouche n’ont pas encore été dévoilées, Sega voulant distiller les infos petit à petit. Qu’est-ce que c’est cachottier à cet âge là ! Alors plus de news next month, lors du test.
Appelle le
36.68.98.00
Pour gagner et choisir ton cadeau
comme cette MEGA CD2, plein
d'autres consoles ou tes jeux favoris...

Récupère un SUPER BONUS
de points grâce à ce code clé
350

- SCSEI -
Pour les appels en 36 68...
la taxation est de 2,19 F/min.
STREET RACER
Sortis de nulle part, ils seront partout !

Remarqué au dernier CES de Chicago, Street Racer d'Ubi Soft s'annonce comme un titre très prometteur. Histoire d'en savoir plus, nous sommes allés à Londres rendre visite aux développeurs de Vivid Image.

Le projet de Vivid peut paraître fou : réaliser un jeu de 8 mégas sur Super Nintendo qui réunirait les qualités de Super Mario Kart et de Street Fighter. « Impossible ! », diriez-vous. Notre reporter n'est pas de cet avis : de Super Mario Kart, on garde l'idée de la course, avec les différents circuits et le mode 7. De Street Fighter, on prend le côté baston, puisque vous pourrez friter vos sept adversaires à coups de batte de baseball, de serviette de plage ou de turbans. Et on peut jouer à quatre en même temps (avec des écrans splittés). Faut de bons yeux ! grâce au Multi-tap. L'objectif des programmeurs a été de réaliser un jeu simple, efficace, hyper jouable, drôle et vendu à un prix raisonnable. Et tous les ingrédients ont été réunis. L'aspect course est bien rendu (ça ressemble vraiment à Mario Kart), tous les modes de jeu sont présents, avec en plus une option « soccer » qui permet une partie de « Kart Ball ». Quant à la jouabilité, d'après ce que l'on a pu juger, elle ne souffre d'aucune faiblesse. L'aspect fun se retrouve dans le look des persos et leurs capacités à transformer leur bagnoles en tapis volant ou en avion. Avec ces qualités, Street Racer risque bien d'être la révélation de cette fin d'année à l'outsider qui pourrait voler la vedette aux mastodontes qui sont Lion King ou Donkey Kong Country. À suivre. En tout cas on vous aura prévenu.

LEVER DE RIDEAU !

Chris West a programmé la version Super Nintendo de Street Racer, qui sort en novembre. Il a déjà mis au point la version Megadrive de Marko's Football. Harrisson Fernandez (photo), lui, programme la version Megadrive, en cours de développement. Et l'équipe de Vivid Image au grand complet se penche et planche sur celle de la PlayStation de Sony. Preuve que le programme doit valoir son pesant d'or !

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 ?
Décrochez le plan Orsec en appelant au 36 70 77 33.
Vous pourrez alors exposer votre problème,
Player One vous répondra en 48 heures.

PLAYER ONE 12 SEPTEMBRE 94
2, rue de la Salpêtrière - 54000 NANCY - Tél. 83 39 59 49

**MEGADRIVE (Europe)**

- DRAGON BALL Z + MANGA: 499
- DUNE 2: 399
- ETERNAL CHAMPION: 429
- FIFA INTER SOCCER: 336
- LIBRE DE LA JUNGLE: 359
- MORTAL COMBAT: 250
- MORTAL COMBAT 2: 389
- NBA JAM: 389
- PETE SAMPRAS: 389
- PGA EUROPEAN TOUR: 389
- PSG: 389
- SONIC 3: 410
- SONIC SPINBALL: 325
- STREET OF RAGE 3 (F): 349
- SUB-TERRANIA: 549
- SUPER STREET FIGHTER 2 (US): 549
- VIRTUA RACING VF: 499
- WORLD CUP 94: 349

**MEGA CD (Europe)**

- DOUBLE SWITCH: 369
- DUNE: 369
- FIFA SOCCER: 349
- GROUND ZERO TEXAS: 375
- MICROASM: 359
- NIGHTRAP: 375
- TOMCAT ALLEY: 369

**SUPER NINTENDO (Europe)**

- BREATH OF FIRE (US): 449
- COOL SPOT: 349
- DRAGON BALL Z 2 + MANGA: 499
- DRAGON BALL Z 3 (NEW 25/09) (JAP): 495
- FATAL FURY SPECIAL (JAP): 580
- FIFA SOCCER: 369
- FLASHBACK: 349
- F1 ROC 2 (US): 480
- LES INCORRUPTIBLES (US): 425
- LIVRE DE LA JUNGLE (F): 390
- MORTAL COMBAT 2 (F): 450
- MR NUTZ: 349
- NRL HOCKEY 94: 449
- PAC ATTACK (F): 389
- PSG: 399
- RANMA 1/2: 379
- SKYBLAZER: 349
- SOCCER SHOOT OUT 94 (US): 455
- SPACE ACE (US): 409
- STUNT RACE FX (US): 459
- SUPER METROID (F): 449
- SUPER STREET FIGHTER 2 (US): 549
- WORLD CUP 94: 399

**GOODIES ET MANGAS**

**DRAGON BALL Z**

- CARDASS SERIE 19 (Nouvelle série) par 10: 50
- CARDASS SERIES 1 à 16 (très rare) par 10: 50
- POWER LEVEL BATTLE 10 (Nouvelle série) par 10: 50
- CD MUSIC (12 titres): 120
- CLASSEUR GRAND MODELE (Nouveau design): 180
- DECOR DE CHAMBRE EN RELIEF: 55
- FIGURINES: 15 CM VOL. 1 à 10: 60
- HARD CASE: 60
- HERO COLLECTION (Nouvelle série - le pack de 10 cards): 30
- JEU DE CARTES: 55
- POWER CARDS (Sachet de 9 dont 2 lasers - Superbe): 45
- PP CARDS ALBUM SET (CLASSEUR LONG + CARDS): 79
- PP CARDS SERIE 24 (PACK DE 34 - Nouvelle série): 170
- POSTER: 25
- POST'N: 109
- RECHARGES CLASSEUR (HORIZ. OU VERTIC. - Pack de 4): 75
- TAPISSERIE (30 sorties): 109
- STORE (30 sorties): 109

**SAILOIR MOON "S" (Nouvelle collection)**

- DELUX PP CARDS SET (BOITIER + CLASSEUR + 45 PP CARDS): 150
- FIGURINES BEAUTY SELECTION 1, 2 OUI 3 (15 CM): 99
- HARD CASE: 60
- HERO COLLECTION (LE PACK DE 10 CARDS): 30
- JEU DE CARTES (NOUVELLE SERIE): 70
- PP CARDS ALBUM SET (CLASSEUR LONG + CARDS): 79

- YU YU HAKUSHO

- BROMIDES: (PACK DE 34): 170
- DELUX BROMIDES GENIE SOUL QUE ASIS: (PACK DE 34 - SUPERBE): 239
- DELUX PP CARDS SET (BOITIER + CLASSEUR + 45 PP CARDS): 150
- HERO COLLECTION (LE PACK DE 10 CARDS): 30
- PP CARDS (PACK DE 34): 170
- PP CARDS ALBUM SET (CLASSEUR LONG + CARDS): 79

**ACCESS. NINTENDO**

- ADAPT. SFX 60 Hz: 99
- X-TERMINATOR: 229
- ACTION PRO REPLAY: 349
- TRIBAL TAPE 6 JOUEURS: 159
- MANETTE SUPER 4: 88

**ACCESS. MEGADRIVE**

- ADAPT. MEGAKEY 2: 99
- NITRO ADAPT. 2 UNIVERS: 119
- MANETTE 6 BOUTONS: 109
- PRO CDX: 349
- ACTION PRO REPLAY: 349
- 4 PLAYERS E.A.: 249

**CARTE D'ADHÉRENT**

50 F
Seuls les adhérents peuvent acheter
VALABLE 1 AN
sans obligation d'achat

---

**CONSOLE**

**TITRE**

**PRIX**

□ Adhésion Club : 50 F

Frais de port : 30 F
(quelque soit le nombre de jeux)

TOTAL A PAYER

N° d'adhérent :

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

VILLE :

C.P. :

TEL :

Règlement :

□ CHEQUE

□ MANDAT LETTRE

CB N°

Exp. fin.../....

Signature
SPARKSTER

La mystérieuse bestiole de Rocket Knight Adventure est de retour pour un second épisode. On ne sait toujours pas de quelle espèce il s'agit, mais du moment que ça rebondit dans tous les coins...

C'est vrai, c'est quoi, ce truc ? Un opoecum, un marsupilami, un épagneul à poil dur ? Ya savoir... En tout cas, la bestiole, équipée d'un réacteur à l'arrière, a toujours littéralement le feu aux fesses. Appuyez quelques secondes sur le bouton du joy-pad, et la voilà qui décolle à fond la caisse dans la direction de votre choix... Pratique, pour se débarrasser des monstres particulièrement balzozes que l'on trouve en quantité impressionnante dans ce jeu de plates-forme incroyablement speed !

Et, en plus, l'animal est capable de se suspendre par la queue pour s'accrocher aux branches ou se déplacer en hauteur (même Nicolas Hulot ne peut pas en faire autant !). Alors que seuls les possesseurs de Megadrive avaient pu profiter du premier épisode, cette suite, prévue pour novembre, sortira à la fois sur Megadrive et Super Nintendo. Comme ça, tout le monde sera content, d'autant que les deux versions valent vraiment le détour !
PAS DE RETRAITE POUR MICKEY !

Malgré son âge avancé, la souris la plus célèbre du monde repart au turbin dans une sublime aventure à travers le temps.

Dans ce jeu de plate-forme, le joueur évoluera de façon chronologique dans les plus célèbres dessins animés de Disney. La partie commence très logiquement en noir et blanc et a pour décor « Steamboat Willy », le premier DA mettant en scène notre héroïs. Au fur et à mesure, la sourie évolue, prend des couleurs et rencontre des personnages. Amis ou ennemis, ceux-ci apparaissent dans le même ordre chronologique que dans la véritable histoire de Mickey. Dès que Disney met la main à la pâte, on peut s'attendre à un jeu qui crève l'écran. Pas de surprise avec Mickey Mania, qui se veut résolument brillant. Les graphismes sont sublimes et l'animation particulièrement fluide. Ici, on l'attend en brûlant d'impatience et on commence déjà à se battre pour savoir qui aura l'immense privilège de tester ce jeu, qui déboulera au mois de décembre sur la Super Nintendo. Petit Papa Noël, quand tu descendras du ciel, avec tes cartouches par milliers, n'oublie pas ma petite console...
C'EST AUSSI LA RENTRÉE CHEZ SONY

En attendant Vortex, Mickeymania et ses grosses sorties de Noël, Sony abreuve nos consoles d'une petite fournée de rentrée à très forte dominante sportive.

Dans de foot américain, réjouissez-vous, car Troy Alkman, la nouvelle simulation sportive de l'éditeur, s'annonce particulièrement brillante. L'action en vue plongeante vous place au cœur du match. Sortie prévue sur Super Nintendo pour le mois d'octobre. On reste dans le football américain avec Beastball, un foot d'arcade délirant pour votre Super Nintendo, où tous les coups seront permis. Alors, si ça vous dit, affûtez vos haches et vos fléaux, et rendez-vous à la mi-octobre (pas un mot de tout cela à l'abbé Tonneuse l).

Dans un tout autre genre, mais toujours sur SN, Super Morph est un jeu de plateforme/réflexion, où vous devrez mener à bon port une drôle de boule qui se transforme en goutte d'eau en nuage, voire même en boulet de canon. L'atterrissage sur notre planète est planifié pour le début octobre.

Après la version Megadrive, Barkley Shut Up and Jam fait son come-back sur Super Nintendo. Un « street-ball » de qualité mais où, hélas, on ne peut jouer qu'à deux et non pas à quatre comme dans certains softs que je ne nommerai pas. On verra ça de plus près en octobre.

Finisons Brett Hull Hockey, qui, vous l'avez tous deviné, est un jeu de... Qui a dit basket ? Très drôle, Wolfen ! Non, c'est évidemment du hockey sur Super Nintendo pas mal du tout, dirait-on. Mais la compétition sera rude face à Super Hockey et NHL 95 !

JUNGLE STRIKE SN
SECRET OF MANA EN VF

Les amateurs de jeux de rôle ne sont pas à la fête sur Super Nintendo.
En novembre, la sortie de Secret of Mana dans une version entièrement traduite devrait leur mettre du baume au cœur.

Secret of Mana — pour ceux qui ne le sauraient pas — est le meilleur jeu de rôle à l'heure actuelle. Un monument qui, en outre, se vante d'être convivial. Car, et c'est une première, il est possible d'y jouer à trois simultanément. L'action de Secret of Mana est un subtil alliage entre Zelda III pour ce qui est des combats et Final Fantasy pour le reste. Toujours dans le cadre de l'innovation, la gestion de l'équipement est un peu particulière, puisqu'elle utilise des menus rotatifs pour chacun des personnages. C'est un peu troublant durant les premières minutes mais, à la longue, on s'y fait et ce système apparaît finalement très ergonomique. Ajoutons également que, en plus des traditionnels niveaux d'expérience, vous pouvez vous spécialiser dans la pratique d'un ou de plusieurs types d'armes. Bref, il y a fort à parier que la commercialisation de ce hit reléguera Mystic Quest au rang de simple économiseur d'écran pour console. Mais, afin d'éviter les faux espoirs comme avec Might & Magic II (jamais sorti), on conseille aux amateurs de jeux de rôle de faire preuve de dévotion à l'église St Nintendo, et même d'y brûler quelques cierges.

La légende dit que l'épée protège notre village de tout désastre possible.

CREVETTE CHEZ DOROTHÉE

Suite de notre papier sur la fin de « Télévisator 2 » ou « Crevette, que vas-tu faire ? »

Crevette : « Je vais au Club Dorothée !

Player One : Noon ! Pourquoi ?
— Je serai à l'antenne tous les jours. Les lundis, mardis, jeudis et vendredis, je présenterai des sujets sur tout ce qui peut intéresser les ados : ciné, bédés, mangas, etc. Les mercredis et samedis, ce sera les jeux vidéo !
— Les ados, c'est quel âge ?
— Et bien, quand je dis « ados », j'en parle au sens large : de six à vingt ans !
— Et es-tu heureux ?
— Ouais ! Je suis plus que content !
— Un commentaire sur ton passage de France 2 à TF1…
— Ben, disons que, à propos de France 2, je n'ai rien à dire…
— OK. Et quel est ton objectif professionnel ?
— M'intégrer pleinement dans l'équipe de Dorothée ! »

Rendez-vous donc avec Crevette, tous les jours, sur TF1, dans le Club Dorothée…

Propos recueillis par Inoshiro.

SHAQ FU

On vous en parlait dans le numéro précédent, et les dernières prévisions le confirment : Shaq Fu a vraiment l'air d'être une bonne cuvée, même si notre « fighting team » (Chris, Chrys et Terry) lui reproche de manquer de technique par rapport à Super SF II et Fatal Fury Special, leurs références absolues. Rien que pour vos yeux, voici donc quelques photos supplémentaires. Et si vous pouviez voir comme ça bouge !
SEGA DANS LES NUAGES

Exclusif ! Player One a testé le premier « Centre de jeux familial » ! « La Tête dans les Nuages », parrainé par Sega et McDonald’s, a en effet ouvert ses portes le 26 août dernier. Compte-rendu.


Situé à Amiens, à 150 km de Paris, « La tête dans les nuages » est le premier centre de jeux familial, parrainé par Sega et McDonald’s.

réunies sur une surface de près de 1 000 mètres carrés : deux Daytona USA, un R-360 (vous savez, ce simulateur de vol qui a pour particularité d’autoriser loopings et tournées de 18 ans et trop souvent enfumées. Ici, on ne fume pas. On vient pour se distraire et aussi se remplir la panse : le centre de jeux intègre un restaurant McDonald’s !

Reportage réalisé par
David Téné

La Tête dans les Nuages - Centre Sega.
Halles du beffroi, rue du général Leclerc, 80 000 Amiens
STREET RACER LANCE... LE PERMIS A POINGS !

C'EST RAPIDE, C'EST FOU ET PLEIN DE PUNCH,
C'EST LE PREMIER JEU DE COURSE ET DE BASTON “4 JOUEURS”, C'EST STREET RACER™ !

- 8 personnages hyper sympas dans des bolides délirants !
- 24 circuits différents dans 8 décors fabuleux...
- Du jamais vu : un mode “rumble” (chasse à l'homme), un mode “football” et un “playback” !
- 2 mots clé : jouabilité et mode 7.
- Un mode “4 joueurs” hyper excitant !

Jouez et gagnez au
36 68 68 77
2,19 Fr par minute
URBAN STRIKE
RENCONTRE AVEC LES AUTEURS

Plus que quelques semaines à attendre pour jouer à la suite de Jungle Strike ! Pour vous faire patienter jusqu'ici, Player est allé rencontrer John Manley et Tony Barnes, respectivement "producer" et "Game Designer" du jeu.

```
MIRACLE !
```

Dune MCD est arrivé à la rédac en version déf. Rappelons pour mémoire (c'est si bon de lire !) que le jeu devait initialement sortir en octobre dernier et que, depuis, il s'était vu régulièrement reporté au point d'être une de nos «jokes» préférées. Et maintenant ils annoncent une commercialisation de Night Trap, autres retardataires esnotaires. Comme quoi, avec un peu de foi...

Avec le
George EDDY
Basket Club
mesure toi aux plus
grandes stars du
basket américain et
gagne des
collectors
Upper-Deck,
des T-Shirts, des
casquettes...

```
36 68 50 09
```

Player One : « Pouvez-vous vous présenter ?
Tony Barnes : Je suis arrivé à la fin de Desert, j'ai beaucoup bossé sur Jungle et me voici "co-designer" d'Urban avec John.
PO : Desert Strike, Jungle Strike et maintenant Urban Strike, vous n'avez pas de problème pour trouver de nouvelles idées, de nouveaux concepts ?
J.M. & T.B. : La série des Strike a beaucoup plu. Aussi, avons-nous été très attentifs à conserver le "Gameplay" origi-

C'est une suite conçue intelligemment, vous voulez tous les épisodes.
PO : Vos projets futurs ?
Propos recueillis par l'a

nal et la recette qui l'a rendu si populaire. Toutefois, nous voulons créer un jeu bien plus grand et bien meilleur. Et c'est un vrai défi que d'innover dans ces conditions ! Le "cœur" de Desert Strike est encore là. Mais nous avons apporté au moins une douzaine d'améliorations. Notre idée, lorsque nous faisons une suite, est de conserver tout ce qu'il y a de bon dans l'original et de bâtir par dessus. Nous nous efforçons de ne pas faire une simple mise à jour mais de créer un bon jeu qui se suffise à lui-même, de manière à ce que la suite ne détruise pas le premier volet. Jungle Strike n'a pas rendu Desert Strike obsolète. Lorsq
Les Battletoads et les Double Dragons s’associent pour faire tomber leur ennemi respectif légendaire Dark Queen et Shadow Boss, ainsi que leur bande de crapules.

Des coups tordus, des pièges mortels et des engins super équipés font de ce jeu d’action un périple jalonné d’humour et de suspense.

Sony Game Line
Nouveautés et concours sur
36.68.22.02

Super Nintendo
Entertainment System
Final Version

Game Boy
SUPER GAME planquez-vous, le voilà !

Vous le connaissez tous, depuis le temps qu'on vous bassine les mirettes. En septembre, le Super Game Boy arrive enfin chez nous... Et en plus, il marche !

 Jouer aux jeux Game Boy sur Super Nintendo, c’est pour très bientôt grâce au Super Game Boy. Fini, les heures passées à écarquiller yeux pour suivre l'action sur la portable de Nintendo, car il faut bien avouer que certaines jeux restent difficiles à jouer, particulièrement quand ils utilisent un scrolling. Outre l'avantage d'un meilleur confort pour les yeux et le reste, cet adaptateur permet aux possesseurs de Super Nintendo qui n'ont pas de Game Boy (ça existe !) de découvrir une pléiade de jeux carrément excellents. Vu le nombre de hite que compte la ludothèque Game Boy, ce serait dommage de rater ça.

DE LA COULEUR POUR LES ANCIENS JEUX
Oui, enfin bon. Quand on dit que c'est en couleur, il ne faut pas exagérer non plus. Les anciens jeux Game Boy seront dotés de quatre couleurs. Deux solutions seraient offertes : choisir l'une des 32 palettes mises à disposition (photo 1) ou créez votre propre palette en « faisant votre marché » parmi quelque 60 teintes (photo 2). Vous avez remarqué que l'on ne joue pas en plein écran avec le Super Game Boy. La fenêtre de jeu occupe qu'une petite partie de l'écran. Au lieu d'un triste et ennuyeux contour noir, vous pourrez choisir un motif parmi huit fonds différents (photo 3). Voici dessiner votre propre cadre (photo 4). On aurait pu craindre une grosse perte de qualité au niveau des graphismes Game Boy sur une télévision et, pourtant, le résultat est plus qu'honorables. Les graphismes ne sont pas trop pixelisés, même assez fins, et le plaisir de jeu est toujours présent. On dispose même d'une jouabilité un peu meilleure, grâce au padle SN. Seule note discordante : les jeux fonctionnant en Game-Link ne peuvent se jouer qu'alternativement.

TÉLÉPHONEZ AU 36 68 77 33 et participez au grand quiz Sega. Les 500 meilleurs d'entre vous auront la joie de recevoir une démo jouable de Soulstar et Battlecorps sur Mega CD ! Alors, ne perdez pas de temps et téléphonez vite au 36 68 77 33 !

RÉSULTATS DU CONCOURS 36 68 77 33 PARU DANS PLAYER ONE N° 43

Du 1er au 30ème prix :
1 jeu HYPER V BALL sur SNES
BECART Pascal d'Augny, NAUD Frédéric de Couzes, MALLARD Édouard de Ventreben, MONROCK Florent de Gibleville, SOUFFLE-TEAU Grégoire de Sevron, DO ALTO Hervé de Lyon, MAGGI César de St Vrain, PIRTEAU Patrice de La Rocher sur Yon, BILGAR Frédéric de St Beron, MUNOZ Arnaud de Nevers, MOLS Christophe de Montelieu sur Loire, LEMAIRE Bruno de Bourges, GIRAUD Sébastien de Volpiauzoue, PONTI Julien de Limay, SAMEL Florian d'Aix en Provence, DAVIS Christopher de Paris, MOULIN Nicolas de Bois d'Arcy, TRAFFTART Christian de Lognes, FOUCHEZ Sylvie de Loupian, MIERE Patrick de La Rochele, HERVANT Pierre de St Ambroise, MNAUD Gérard de Deuil la Barre, GILBERT Jérémy des Herbiers, CLEMENT Jérôme de Voiron, DELES Nathalie d'Auxerre, MAZOT Nicolas de Villiers sur Marne, VERGNE Matthieu de Compiègne, PRIVAT Daniel de Lens, PHONG Tran de Strasbourg, STANG Bernard d'Étampes.
UNE NOUVELLE GÉNÉRATION
DE JEUX GAME BOY

Les prochaines cartouches
Game Boy (ou du moins une
bonne partie d'entre elles)
seront spécialement conçues
pour tirer parti des possibilités
du Super Game Boy. Plusieurs
titres sont déjà fort avancés,
voire finis : Donkey Kong 94
testé en page 56), Aladdin,
Megaman 5, Tetris Flash, Daffy
Duck, PC Kid, Bomberman... Ces
jeux disposeront de leurs
propres décors de fond et de
petite « plus » (Bomberman
permettra par exemple le jeu à
quatre avec le Multitap). Ils
bénéficeront également de gra-
phismes « coloriés ». Enfin, ne
rêvez pas : les fonds et les
crans fixes sont superbes
mais, pour ce qui est de la
fenêtre de jeu, on ne dépasse
pas les quatre couleurs. Vous
pouvez, bien sûr, utiliser ces
cartouches sur la Game Boy
originelle, cela va de soi.

Le Super Game Boy s'avère
donc être un ustensile indispen-
sable à tout possesseur de
Super Nintendo, qu'il ait ou non
une Game Boy. Seule hice, le
bijou est annoncé à 450 F et,
tenez-vous bien (encore mieux), il
sera vendu sans aucun jeu. Hé
ouh, il faudra allonger 250 F de
plus pour profiter du superbe
Donkey Kong 94 (colorié). Le
moins que l'on puisse dire, c'est
que, chez Nintendo, ils ont le
sens du commerce.

GAGNEZ LA TRILOGIE
DES TORTUES NINJA
EN K7 VIDEO

Composez vite
le 36 68 77 33 et
jouez avec nous en direct,
ou tapez sur votre Minitel
3615 Player One, rubrique JEUX.

3668 : 2,19 F la minute/3615 : 1,27 F la minute.
SUPER FAMICOM

Super PC Kid

Possesseurs de Super Famicom (ou de Super Nintendo avec adaptateur), réjouissez-vous, car vous allez acquérir quelque chose de sacrément encombrant, mais de bouleversant attachant. Demandez aux quelques rares survivants de l'ére de la console NEC, car ce sont eux qui l'hébergeraient jusqu'alors, et vous aurez toutes les chances de les voir verser une larme de nostalgie. Ce petit bonhomme s'appelle PC Kid, c'est l'un des héros de jeu les plus primaires qui soient.

LE JURASSIC KID S'ÉMANCEPE

Mais PC Kid est surtout un des grands jeux de plate-forme qui fut un temps, rival était encore face aux Mario et autres Sonic. Son comportement primaire ne tient pas seulement à son maigre accoutrement, basé sur l'utilisation intense de la peau de béte, mais surtout à la façon très particulière qu'il a de se défendre. Point de laser, de gun, de tronçonneuse, ou même de poing, mômeur se contente tout simplement de distribuer les coups de boule ! Un bon boule-pif, et voilà qu'il se débarrasse de tous les cadavres qui traînent dans le périmètre. Un marteau pneumatique n'aplatirait pas mieux les têtes de clou ! De plus, notre PC Kid ne s'encombre pas des détails, pas de chichi : lorsqu'il faut escalader un mur ou une paroi, mômeur ne sort pas ses griffes mais montre ses dents, puis qu'il gravit l'obstacle à coups de canines. Rassurez-vous, il ne mord pas le joueur. Bien au contraire, il va se laisser guider par lui au long d'impossibles niveaux, complètement déliant et totalement destructurés. Ça se passe de tableaux en warp zones, en tombant, de temps en temps, sans crier gare, sur un bon de fin de niveau. Mais ce qui est le plus surprenant, et particulièrement dans cette version Super NES (c'est même la principale nouveauté), c'est le nombre de transformations et d'attitudes dont dispose notre petit bonhomme. C'est infini, il peut retrouver, devenir géant, eter sa tête, se transformer en dragon, en autre... Bref, c'est la folie. Et comme le jeu est hyper-jouable, les décors super, et l'animation correcte, le croix qu'il est clair que PC Kid a au garrot son charme. Mieux, il a eu devenir... super !

Crevette
PC KID À CAP CANAVERAL

PC Kid reprend un moyen de s'envoyer en l'air qu'il connaît bien, puisqu'il s'agit de son fameux casque-fusée.

date et lieu de sortie
DISPONIBLE
JAPON
éditeur
HUDSON SOFT

PC KID, EN POSITION !

Voici une concentration non exhaustive des différentes positions ou tranches que peut prendre le Kid...

"Etonnige, neii ?"
Manifestement agacé par l'incroyable succès du Zelda de son concurrent le plus direct, Sega a décidé de s'inspirer de ce hit sans égal et de sortir une création reprenant le même système de jeu. C'est ainsi que vous dirigez — à surprise — un petit bonhomme, vu de trois quarts haut, armé d'une solide épée. Le personnage évolue au milieu de décors hautes en couleur et vraiment mignons pour la plupart (il foiré dans la campagne et se perd dans de hautes herbes, traverse une rivière en provoquant mout renou...). Il semblerait vraiment qu'au niveau de la réalisation, Sega se soit donné les moyens d'égaler Zelda : effets de transparence des nuages, effets de scrolling sympatiques avec habillage d'arbres en premier plan, etc. Des détails, peut-être, mais qui prouvent combien les concepteurs du jeu ont été perfectionnistes.

JE NE SUIS PAS BILINGUE!

Ou si peu. Et en tout cas, je ne parle ni ne lis le japonais. Ce qui peut poser un problème avec un jeu d'arcade-aventure comme celui-ci. Les rencontres que vous faites sont en effet fréquentes et les dialogues que vous entamez avec chaque personnage manifestement importantes. La frustration atteint un paroxysme insoutenable lorsqu'il vous est demandé de choisir entre plusieurs réponses possibles. Alors, on baragouine n'importe quoi et on continue, mais on ne peut s'empêcher de se dire, lorsque l'on se trouve coincé, qu'une réponse...
Le jeu "Ragnacén Ty" est un jeu qui fait également appel à vos réflexes. Les ennemis, assez rigolos dans l'ensemble (le genre petites bestioles au regard malsain), se révèlent quelques fois nombreux (il y a des nids !) et ils font tout, bien sûr, pour grignoter votre précieuse barre d'énergie. En tuant tous les êtres hostiles que vous rencontrerez, vous pourrez récupérer quelques pièces d'or. Même chose en défendant les foyers à coup d'épée (le parallèle avec Zelda, ici encore, est évident). Bref, Ragnacén Ty semble un jeu bourré de qualifications. Bien sûr, pour le moment il est entièrement en japonais, ce qui est quasiment inhabi-

Chris,
Inconditionnel du français.
JOUEZ AU 36 68 77 33

ET GAGNEZ DES JEUX POUR VOS CONSOLES

Voici un jeu de plate-forme dont l'originalité tient surtout au comique de notre héro.

Eek à la possibilité de s'aplatir, de s'étirer, de s'écraser ou encore de s'immobiliser un court instant. Mais s'il perd la trace de ses amis, il ne lui reste plus qu'à recommencer. Eek est le chat le plus populaire de la télévision américaine et nous allons participer à ses débuts dans le monde du jeu vidéo.

Vous avez besoin de trucs, de codes ?

Téléphonez vite au 36 70 77 33

Player One vous trouvera la solution en 48 h.
Mortal Kombat, une fois encore, crée l’événement. La suite de ce jeu d’une violence rare, où le sang gicle par litres des corps torturés, ne peut laisser personne indifférent. Et surtout pas nous. Non pas que nous soyons sadiques, non, mais disons que certains spectacles nous semblent un tantinet euh... divertissants. Voici donc un dossier réunissant tests du jeu et présentation des différents personnages. Il ne vous reste plus qu’à tourner la page...

Dossier réalisé par Chris (l’original), Chrys (l’autre, sympa, mais qui aurait pu se trouver un autre surnom) et Terry, qui a eu la bonne idée de trouver un surnom (un peu plus) original. Lui.
MORTAL KOMBAT II

Un an après la sortie du premier épisode, arrive Mortal Kombat II, toujours plus sanglant, toujours plus inquiétant. La controverse se tasse, les joueurs sur l'écran trépassent.

Qui ne connaît pas Mortal Kombat ? Sûrement pas vous, cher et érudit lecteur. Lorsque la borne d'arcade de Midway vit le jour en octobre 92, certains puritains crièrent haro sur ce jeu diabolique où les instincts primaires du premier teenager venu pouvaient s'exprimer dans toute leur sanglante bestialité. On ne prend pas plaisir à décapiter sauvagement son adversaire sans raison. Cela tombe sous le sens. Et si vous avez l'audace de rétorquer que cinq minutes d'infos à la télés valent toutes les violences ludiques du monde, vous allez sûrement vous entendre dire que la comparaison, en plus d'être douteuse, est révélée on ne peut plus facile. Et ils n'auront pas tout à fait tort. Maintenant, jouer les censeurs dans l'illustre espoir de faire des 15-20 ans (tranche d'âge approximative) de petits gars « gentils tout pleins » qui détourneraient le regard à la vue de la moindre goutte de sang est au moins aussi idiot. Tout ça pour vous dire que Mortal Kombat II à de qui tenir. Les critiques se feront encore sûrement entendre, mais sans doute avec moins de virulence. Le chien le plus teigneux, après avoir aboyé durant des heures, finit toujours par tirer un peu la langue. MK I et MK II n'ont pas grand-chose à voir. Ce qui caractérise Mortal façon notable. De sept personnages, on passe à douze. Une bonne moyenne. Il y a même un véritable effort de scénario (voir encadré) qui apporte un agréable sentiment de continuité avec le Mortal Kombat premier du nom. Les décors sont plus nombreux.
Scénario et fatalities

Après que Goro et Shang Tsung ont été vaincus à la fin du premier Mortal Kombat par l'ascétique Liu Kang, le vil sorcier implore son supérieur, Shao Kahn, de lui laisser une seconde chance. Ce dernier le rejette alors et lui adjoint une nouvelle âme damnée : Kitano, encore plus sauvage et déterminé. Ambiance bon enfant assurée. Petit clin d'œil au premier épisode, on peut voir Kano et Sonia (les deux personnages de MK I manquants) attachés à des chaînes à l'intérieur du décor de Shao Kahn. Rigolo.

En ce qui concerne les Fatalities, il faut noter plusieurs choses : d'abord, vous avez à votre disposition des « Babalities ». Autrement dit, vous pouvez transformer votre adversaire en bête. Il y a aussi certaines fatalities qui fonctionnent à certains besoins. Autre élément sympa, les friendships, ou cadeaux à l'adversaire. À vous de voir de quelle façon vous désirez achever votre adversaire.

Saisie contre éventail. Les deux soeurs ennemies, lorsqu'elles se rencontrent, s'adonnent à des joutes sans merci (SN).

Les ondes aussi peuvent constituer une arme. Ici, celles qu'envoie l'éventail de Kitana soulèvent Baraka du sol (SN).

Combat acharné entre Liu Kang et l’ultime boss, Shao Kahn. Sa défaite vous ouvrira les portes de la félicité (MD).

Sans doute du fait qu'il faille aller dans des directions « nettes » (genre bas, gauche, gauche). Dans les

Choose Your Fighter

Voici tous les personnages. Si Liu Kang a l'air à peu près normal, c'est déjà un peu moins le cas de Kung Lao, la mine sombre sous son vaste chapeau. Johnny Cage, toujours aussi flamboyant et continue à bronzier sous les « sunlights ». Reptile, qui se cachait dans les coulisses de MK I, dégage le même air déterminé que Scorpion et semble posséder le même tailleur, couleur du vêtement excluse. Shang Tsung, maintenant rajeuni, conserve toujours son regard vide de monstrueux tueur que Kitana, loin d'être une faible femme, soutient sans sourciller. Jax, ardent patriote, pose devant le drapeau de son pays tandis que Mileena, veille féminale aux noirs instincts vous observe insidieusement, l'œil en coin. Baraka, le plus monstrueux de tous, n'a rien à envier, au niveau sauvagerie, à un Scorpion sorti des flammes de l'enfer ou à un demi-dieu comme Rayden, qui prend pourtant un malin plaisir en vous électrocutant.
Les avis de Chrys et Terry

**CHRYS** : « Personnellement, je trouve que MK II s'en tire plutôt bien en le comparant à son homologue de l'arcade : giclées à gogos, Fatalities, Friendships... OK, on n'a pas la même définition que l'arcade, mais le plaisir est bel et bien là. Je lui reprocherai sa maniabilité assez rebutante, surtout quand on est habitué à celles d'autres grands titres dans le domaine. Une bonne alternative à SF II même si les enchainements et la durée de vie ne sont pas au rendez-vous. »

**TERRY** : « Mortal Kombat est le genre de jeu qu'on aime ou qu'on déteste, il n'y a pas de juste milieu. Pour ma part, je le trouve franchement bon. Les giclées de sang et les Fatalities y sont pour beaucoup. Il semble normal que le joueur se lançant dans une partie de Mortal Kombat en ayant la jouabilité de Street Fighter dans la tête pourra difficilement l'aimer. Mais chaque bon jeu de combat à son style. Pour l'apprécier, il faut retrouver l'esprit d'origine plutôt que de vouloir toujours le comparer à Street Fighter. »

**LES « PLUS » DE MK II**

Voici quelques joyeusetés propres à Mortal Kombat II. Premier truc rigolo, le Babality. Ici, on peut voir Mileena revenir à l'âge auquel elle portait encore des couches-culottes assise aux pieds de Kung Lao, fier et hautain. Sur la deuxième photo, la Fatalité du Pit Stage. Kung Lao (toujours lui), vient de faire une douleuruse rencontre avec le sol. Enfin, la dernière image vous montre une torture ninja cachée derrière un arbre (véridique !).

**en résumé**

Un jeu de combat sans concession où les coups portés font vraiment mal. Coup de chapeau à la réalisation, impeccable.

**Chris,**

bourreau de travail

**GRAPHISME**

De la digitalisation nette, claire et sans bavure. Du bon quoi.

**ANIMATION**

Les derniers sursauts, pendant la mort, sont saisissants.

**SON**

Musiques qui collent à l'ambiance et voix digites « excellentes ».

**JOUABILITÉ**

Les pouvoirs spéciaux sortent sans problèmes. Par contre, les finir...
Si beaucoup sont partis à la recherche du secret de “Mystic Quest,” peu en sont revenus. Depuis que les monstres volants se sont échappés de la Tour Focale, tout n’est plus que désordre et désolation. Si tu crois être l’élu qui rétablira le savoir et la justice, bonne chance. Pour t’aider, tu trouveras avec ta cartouche, un grimoire qui te livrera toute l’étendue des mystères. Mais après, tu seras seul face aux dangers.

Si “Mystic Quest Legend” est le premier jeu de rôle sur Super Nintendo, n’oublie pas que tu peux aussi partir à la recherche de “Mystic Quest” en Gameboy.

*Le livre “Mystic Quest Legend” est offert pour tout achat de la cartouche du jeu.
À partir de 29 F

LA SEUL COLLECTION DE POCHE SUR LES JEUX VIDÉO

Véritables guides de survie des passionnés de jeux vidéo, les Player One Pocket vous offrent des aides de jeux, des trucs, des astuces et des plans pour finir vos jeux en beauté.

Player One Pocket : l'outil indispensable pour ne jamais renoncer !

Trucs et Astuces
Master System
120 pages
29 F

Trucs et Astuces
NES (vol. 1)
120 pages
Jeux de A à Z
29 F

Trucs et Astuces
NES (vol. 2)
120 pages
Jeux de M à Z
29 F

Trucs et Astuces
Megadrive
120 pages
29 F

Trucs et Astuces
Game Boy
120 pages
29 F

Trucs et Astuces
Super Nintendo
120 pages
29 F

Trucs et Astuces
Super Nintendo
128 pages
35 F

Street Fighter II
Super Nintendo
128 pages
en couleurs
35 F

Ecco the Dolphin
Megadrive
128 pages
en couleurs
35 F

Tiny Toon et Castlevania IV
Super Nintendo
128 pages
en couleurs
35 F

Pour commander un ou plusieurs numéros, retournez le bon à décourvrir ci-dessous accompagné de votre règlement à : Player One Pocket - BP 4 - 60 700 Saclay-le-Grand

Tél : 44 69 26 26 (Si vous habitez Paris ou la région Parisienne, composez le 16)

Delai d'expédition : 4 semaines

Je commande le(s) Player One Pocket suivant(s) au prix unitaire de 29F ou 35F, auquel s'ajoutent les frais d'envoi suivants :

Pour 1 exemplaire : 11,50 F  /  2/3 exemplaires : 16 F  /  4/7 exemplaires : 21 F / 8/10 exemplaires : 28 F

* Je joins un chèque de
  F à l'ordre de Média Système Édition * ou
  Crédits Player

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Date de naissance :
Console(s) :
Ville :

Signature obligatoire *
* des parents pour les mineurs
Encore 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.

### LES TESTS DÉCODÉS

<table>
<thead>
<tr>
<th>Nom du jeu testé</th>
<th>Type de console</th>
<th>Données techniques</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Titi &amp; Grosminet</td>
<td>Megadrive</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Sequences**
Elles vous permettent de découvrir des personnages, des boss, des armes... Cet espace peut être occupé par un plan

**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**
- 50%-59% = sans intérêt
- 60%-69% = jeu moyen
- 70%-79% = jeu correct
- 80%-89% = bon jeu
- 90%-99% = 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 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.
On l'attendait avec impatience. La peur au ventre, nous l'avons vu débarquer. Tenailles par le doute, nous y avons joué. Enjoués par le résultat, nous y jouons encore... Let's go!

L'or de sa sortie sur Super Nes, Bomberman fit très mal. Ce jeu au concept résolument novateur avait mis sur le quirot toute la rédaction qui, durant de longues journées de bouclage, ne jurait plus que par cette divine création d'Hudson Soft. Les amitiés, les haines et les alliances allaient bon train. Bref, Bomberman devint (et reste) un important phénomène de société, bouleversant le microcosme des possesseurs de Super Nes. Aux malheureux possesseurs de Megadrive, l'accès à cet indicible plaisir n'avait que du goût. Qu'à cela ne tienne, maître Sega pour les combler leur offre Mega Bomberman. La discrimination prend fin et tout le monde est heureux dans le meilleur des mondes. Alléluia!

SURVIVRE OU EXPLOSER
Mega Bomberman sur Megadrive est basé sur le même principe, très simple, et à combien génial, que Bomberman sur Super Nes et plus encore que Bomberman 94 sur Nec. Quatre petits personnages ronduillards attendent de recevoir les injonctions de quatre paddleurs, logés dans vos petites mains moites et boudinées. Ces Bomberman sont enfermés dans un labyrinthe clos, une sorte d'arène où la mort côtoie la peur. Dès lors, chaque participant ne peut survivre d'un homonyme ennemi ! C'est à la fois très simple et très complexe. Je m'explique : la prise en main du jeu est hyper rapide. N'importe quel pékin peut, en quelques minutes, maîtriser le maniement des Bombermen. Mais ça n'est que la base du

La Power Zone offre de belles explosions, souvent fatales à plusieurs persos à la fois. Ici, quatre sautent en même temps !

Quand on est bien équipé en options, on quadrille facilement une bonne partie du décor. Chaud devant !
jeu, le niveau zéro de la pensée. Car, sur ce principe simpliste, il est possible de développer les stratégies les plus variées et diaboliques, qui font d'un petit joueur un tueur impitoyable, prêt à tous les sacrifices pour vaincre (y compris le suicide) ! Ce mode de jeu, pouvant être pratiqué seul ou à plusieurs (de un à quatre participants, grâce à l'adaptateur Sega) est sans conteste le plus intéressant et le plus prenant. Il en existe cependant un autre, dans lequel vous devez combattre seul contre l'ordinateur et sa horde de disciples dans des niveaux sinistres. Votre objectif est alors de réunir des fragments de pièces qui une fois mis bout à bout, vous donnent accès à un boss plus ou moins coriace. L'enjeu de tout ça, c'est bien sûr, à quelque chose près, le sort de l'humanité ! La grande qualité de Mega Bomberman est d'offrir aux joueurs la possibilité d'évoluer dans l'art et la manière de supprimer leurs adversaires.

**Bomberman vs Mega Bomberman**

Quelques différences notables existent entre les deux versions. En ce qui concerne les options, le patin (pour augmenter la vitesse des déplacements) et le gant (pour envoyer les bombes par-dessus les murs) ont disparu. Par contre, une nouvelle option fait son apparition : un dinosaure (voir encadré) ! Pour ce qui est des graphismes, le changement est radical. Issus de la Nes, ils sont assez spéciaux comparés à ceux de la Super Nes, mais on s'y habitue !

Le conclusion est simple : attendu que les possesseurs de Bomberman sur Super Nes ne sont pas concernés par cette version Sega, attendu que les possesseurs de Megadrive ne pouvaient jusqu'alors pas profiter de ce jeu, le débat est plutôt vain. Le principe du jeu est tellement dément que l'on ne peut que vous conseiller de vous le procurer ! Bomberman sera toujours Bomberman et rien ne pourra refuser ces formidable débordements de bonheur que sont les parties de Bomberman !

En mode Story, il faut récupérer un fragment de pièce. Toutes les briques non cassées se changent en pièces d'or.
Options à gogo !

La liste des options est longue, nous ne vous en présentons ici qu'une sélection des principales.
* La flamme : cette option vous permet d'agrandir la portée de votre bombe. La taille de la flamme s'accroît d'une case.
* Le coup de pied : lorsque vous récupérez cette option, en donnant des coups de pied dans les bombes, vous les faites glisser jusqu'au prochain obstacle.
* La tête de mort : également appelée maladie, elle vous refile pendant quelques instants un virus plus ou moins bénéfique (et souvent carrément néfaste). Il en existe même une qui intervertit la place de tous les personnages à l'écran.
* La bombe : normalement, votre Bomberman ne peut lâcher qu'une seule bombe à la fois. Plus vous récupérez d'options bombes, plus vous pourrez en poser à la suite.
* L'œuf : une option très utile. L'œuf vous permet de chevaucher un dinosaure qui vous protège si vous êtes touché une fois. Les dinosaures possèdent également des pouvoirs propres, différant selon leurs couleurs (speed, saut, coup de poing...).

D'abord, les nombreuses options par- semant les niveaux vous permettent de "booster" les capacités de votre Bomberman. Celles-ci sont variées (voir encadré) et transforment parfois votre personnage en un véritable engin de guerre. Ensuite, la stratégie des attaques est très importante : plutôt que de poser une bombe à un endroit en espérant qu'un ennemi vienne se griller dessous, il est pré-
**NOUS ACHETONS**

(Paiement immédiat au bon d'achat)

| Vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux | **GAME-GEAR / MEGADRIVE** | **CDM GAME-BOY / CD-ROM PC** | **SUPER-NINTENDO / NEO GEO / 3DO** |

Piétement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos jeux sur :

**NEC / SONY**

**NEO-GEOS**

(voir modalités au magasin) (Belles d'origine indiscutable) (Changement exclusivement réalisé au magasin)

---

**RAYON CD ROM PC & MAC / CDI PHILIPS**

+ 400 JEUX NEUFS & OCCASIONS

**VENTE PAR CORRESPONDANCE**

**24 / 48 H**

**LIVRAISON COUSSINOU**

(Commande à Paris exclusivement)

**NOUS DISPOSIONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUS Les CONSOLES.**

**N'HEZITE PAS A NOUS LES DEMANDER**

---

**BON DE COMMANDE EXPRESS** : A retourner exclusivement à SCORE GAMES, 17, rue des Ecoses 75005 PARIS - Tél. : (1) 43 290 290 -

<table>
<thead>
<tr>
<th>NOM</th>
<th>Prenom</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>ADDRESSE</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>CODE POSTAL : VILLE</td>
<td>TEL. BUREAU</td>
</tr>
<tr>
<td>TITRE</td>
<td>CONSOLE / PRIX</td>
</tr>
<tr>
<td>Je règle par :</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>MANDAT LETTRE</td>
<td>CHEQUE / CARTE BLEUE</td>
</tr>
<tr>
<td>N° : Date expiration : /</td>
<td>Signature :</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

**SEGA**

---

**NEO-GEOS**

<table>
<thead>
<tr>
<th>CONSOLE / OCCASION</th>
<th>NEUF OCCASION</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>CONSOLE SSI (avec Chroma) 699 F</td>
<td>CONSOLE SSI 699 F</td>
</tr>
<tr>
<td>CONSOLE MEGA-CD 2 499 F</td>
<td>CONSOLE SSI 699 F</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

**NEO-GEOS**

<table>
<thead>
<tr>
<th>CONSOLE / OCCASION</th>
<th>NEUF OCCASION</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>CONSOLE SSI (avec Chroma) 699 F</td>
<td>CONSOLE SSI 699 F</td>
</tr>
<tr>
<td>CONSOLE MEGA-CD 2 499 F</td>
<td>CONSOLE SSI 699 F</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

**NEO-GEOS**

<table>
<thead>
<tr>
<th>CONSOLE / OCCASION</th>
<th>NEUF OCCASION</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>CONSOLE SSI (avec Chroma) 699 F</td>
<td>CONSOLE SSI 699 F</td>
</tr>
<tr>
<td>CONSOLE MEGA-CD 2 499 F</td>
<td>CONSOLE SSI 699 F</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

**NEO-GEOS**

<table>
<thead>
<tr>
<th>CONSOLE / OCCASION</th>
<th>NEUF OCCASION</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>CONSOLE SSI (avec Chroma) 699 F</td>
<td>CONSOLE SSI 699 F</td>
</tr>
<tr>
<td>CONSOLE MEGA-CD 2 499 F</td>
<td>CONSOLE SSI 699 F</td>
</tr>
</tbody>
</table>

---

**NEO-GEOS**

<table>
<thead>
<tr>
<th>CONSOLE / OCCASION</th>
<th>NEUF OCCASION</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>CONSOLE SSI (avec Chroma) 699 F</td>
<td>CONSOLE SSI 699 F</td>
</tr>
<tr>
<td>CONSOLE MEGA-CD 2 499 F</td>
<td>CONSOLE SSI 699 F</td>
</tr>
</tbody>
</table>
Le Mega CD nous offre enfin un jeu basé sur la vidéo qui vaut réellement le détour : Tomcat Alley, ou comment se prendre pour un pilote de chasse le temps de quelques shoots !

Tomcat Alley est construit sur un scénario typiquement américain. Vous êtes un pilote de chasse américain et vous devez mettre hors circuit un fanatique psychopathe, le colonel Alexi Povích ! Ce dernier, vous l’aurez sans aucun doute compris, est russe. Il a émigré et a fui vers le Mexique avec une base ultra-secrète et pour projet de déclencher une guerre chimique.

À l’assaut !
Miais voilà, les ricanes sont des lavettes, ce sont des guerriers, des guerriers ! Faut pas les embrouiller, sinon ils répliqueront illico à coup d’uti-

matumes agressifs ! Remarquez, ce coup-ci, la personnalité de l’ennemi, la seule solution est une attaque aérienne dévastatrice.
L’opération est menée par deux F14X Tomcat, avions de chasse ultra-modernes. Votre rôle est d’être copilote dans un de ces coucous. Votre commandant s’appelle Dakota, c’est votre supérieur et, par conséquent, vous devez lui obéir sans broncher.
En tant que copilote, vous devez remplir diverses tâches : utiliser la radio afin de communiquer avec l’autre F14, régler les caméras, laisser les levers quand un mig vous colle au train et surtout, envoyer des missiles à la gueule des russkoi !

L’objectif de votre toute première mission est de détruire un avion cargo à l’aide de gros missiles à radar !

Le système de sauvegarde par passe-temps est le bienvenu. Une initiative trop rare qui mérite d’être soulignée !

À chaque mission, un briefing vous expose votre objectif (en anglais et sans texte, que des voix !). Une fois dans le F14, vous devez obéir à votre pilote : lorsqu’il vous ordonne...

Le missile qui vient de frôler votre zing est celui d’un mig. Vos paillettes thermiques l’ont dévité de son but.
Le premier jeu ininteractif, l'avis de Stef

La vague des jeux à base de séquences vidéo continue de faire des ravages. Et, autant le dire, je ne comprends pas l'engouement que suscitent ces jeux à l'interactivité pourtant extrêmement limitée.

Car il ne s'agit, pendant la quasi-totalité du jeu, que d'appuyer sur un bouton au bon moment. L'attrait ne peut pas non plus venir des graphismes : au lieu d'attirer l'œil, les digits du Mega CD le repoussent carrément. Dans Tomcat, l'exemple est frappant : lors de séquences vidéo salement digitalisées, un curseur apparaît et là, c'est à vous de jouer... pendant cinq secondes chrono, puisqu'il vous faudra juste bouger le curseur vers une cible et exercer une légère pression sur le bouton. Votre rôle se limite à des actions de ce type.

Bref, Tomcat Alley est encore moins amusant que l'ancêtre Operation Wolf où, au moins, on bougeait le viseur pendant tout le jeu.

Et je ne comprends même pas que des éditeurs en viennent à proposer de telles daubes, des pseudo-films soi-disant interactifs aux passionnés de jeux. Ils restent d'un intérêt bien trop limité à mon goût.

Un missile soviétique vous a locké : là, soit vous changez la course de votre avion soit vous larguez des lauriers !

Une vue vraiment très impressionnante de votre F14 en plein largage. Ça, c'est du Top Gun tout craché !

Sur ce gros bouton rouge, se trouve inscrit le mot « launch » qui signifie que vous allez larguer un missile !

Ceci est bien entendu un exemple du mode de fonctionnement de jeu. Mais sachez que cette règle des cinq secondes puis trois secondes est imuable. Qu'il vous faille engager une cible, larguer un missile ou prendre des photos, c'est toujours pareil ! Alors, sachez-le, vous n'avez pas intérêt à trainer, sinon vous devrez larguer à la fois l'US Air Force ! Lorsqu'une tâche vous est confiée, vous accédez à l'HUD (Head Up Display), un menu en surimpression sur la vue extérieure. Ce dernier regroupe sous forme d'icônes toutes les fonctions disponibles dans le F14 (radio, missiles air-air et air-sol, caméras, lauriers...). Vous déplacez un curseur grâce à la croix du pad, encerclez la bonne fonction et l'utilisez. Simple en théorie, ça l'est bien moins en pratique, vu le peu de temps imparti !

VIDEO À OUTRANCE !

Tomcat Alley est un jeu entièrement en vidéo qui a eu droit à un véritable tournage hollywoodien : casting.

CINEMASCOPE !

Depuis l'intro jusqu'aux combats, en passant par les séquences intermédiaires, Tomcat Alley n'utilise que l'image vidéo ! Vous pourrez jouer par vous-même de la quantité de plans différents contenue dans le jeu.

Alors ne vous étonnez pas de n'être, durant de nombreuses minutes, que spectateur. Profitez-en pour mater les superbes vues des F14 et les jeux de caméra toujours assez saisissantes. Et puis, si vous êtes méchamment calé en anglais, vous pourrez même essayer de comprendre le baratin de vos coéquipiers à la langue bien pendue qui n'arrêtera pas de prodiguer ordres et conseils à votre intention !

Bref, Tomcat Alley c'est du cinéma pur et dur. Et même si l'image n'est pas d'une qualité extrême et l'interactivité pas au top, on se tape quand même des bonnes pointes à Mach 2 !

Un dernier conseil, ne restez pas le nez scotché à votre écran car la phyllisation de l'image vous apparaîtra très grossière. Mettez-vous plutôt à quelques mètres, ce sera beaucoup plus classe !

Une mission vous amène à détruire des ponts en plein désert mexicain. Là, votre missile tombe juste à côté !
TOP GUN, BIS !

Ce qu'il y a de complètement hallucinant dans Tomcat Alley, c'est la tension et le réalisme que l'on trouve dans les différentes phases de jeu.

L'utilisation exclusive de la vidéo rend les actions criantes de vérité. Ça n'a rien à voir avec les jeux à base de sprites. Dans ce système-là, chacune de vos actions influence sur le comportement des avions ennemis et, par conséquent, sur le déroulement du jeu. Par exemple, lorsque vous devez engager une cible parmi cinq ou six, selon votre choix, l'ennemi sera en position de force ou de vulnérabilité.

S'il prend le dessus, il pourra vous balancer une bonne fourrée de missiles. À vous d'apprendre donc à repérer quelles cibles sont les plus faciles à shooter (souvent celles qui sont excentrées), et à avoir un minimum de migs derrière vous !

Tomcat Alley joue à fond la carte du spectacle et de la débauche d'effets spéciaux. Et même si certains puristes soutiennent haut et fort qu'un jeu à base de vidéo n'est pas un jeu vidéo, je peux vous affirmer qu'à moi que ça n'est pas fait pour me déplaider !

---

LEÇON DE TIR

Lorsque vous êtes en phase de combat, vous devez tout d'abord repérer une cible en la sélectionnant. Lorsque le mif ennemi est à portée de tir, vous devez le locker à l'aide de votre visée. Votre F14 largue alors un missile et c'est l'explosion inévitable du Ruskov qui s'est mesuré à vous ! Cette démarche reste la même durant tout le jeu et c'est à vous d'économiser un maximum de missiles en faisant toujours mouche !

---

EN RÉSUMÉ

Le Mega CD nous propose enfin un soft à base de vidéo jamais lassant. Tomcat Alley, c'est du grand spectacle et de grosses sensations !

---

GRAPHISME

De la vidéo en plein écran ! Juste un tout petit peu saccadée et pixelisée.

ANIMATION

Que de la vidéo. Donc ça rame par moment, sans gâcher l'attrait des séquences.

SON

Une bande-son décante : musiques hyper violentes et bruitages très réalistes.

JOUABILITÉ

Les commandes sont simples et faciles d'accès, au niveau zéro de la complexité !
De la fantaisie au rire, il n'y a qu'un monde celui des ... CLAYMATES

Après Clayfighter, entrez dans l'aventure Claymates: 5 fabuleux amis, chacun avec ses propres spécificités, ont à résoudre de nombreuses énigmes. La technique Claymation a permis d'animer chaque personnage en 3 dimensions à partir de figurines en pâte à modeler. Vous rencontrerez les pires ennemis à travers 5 mondes totalement différents. Saurez-vous sauver l'univers des Claymates?

Sony Game Line
Nouveautés et concours sur le
36.68.22.02* 2,19F la minute

Claymates © 1993 Interplay Productions, Inc. and Visual Concepts. All rights reserved. Claymates, Muckster, Ozzy, Globemaster and Don-Doh are trademarks of Interplay Productions, Inc. Sony Electronic Publishing is a trademark of Sony Electronic Publishing Company.
Dynamite Headdy

Un nouveau héros au grand cœur débarque sur votre Game Gear. Il se prénomme Dynamite Headdy et va vous entraîner dans des aventures délirantes au pays de l'insolite et du danger...

Les grandes stars sur consoles ne sont pas légion. Je ne vous parle pas des dizaines de sous-héros de pacotille qui squattent, le temps d'un jeu pourri, vos machines, mais seulement des vraies créatures légendaires au caractère franchement original et attachant. Eh bien, dans cette famille très élitiste, une nouvelle star est née. Et croyez-moi, elle va faire du bruit, beaucoup de bruit... normal puisque sa tête est une bombe !

SCÉNARIO... IDIOT !

Dynamite Headdy est un être hybride au physique digne de la pire manipulation génétique ! Jugez plutôt (de bas en haut) : deux petites jambes malingres chaussées d'enormes pompes, un gros bide rondouillard, des grands yeux vifs et audessus de tout ça, une grosse tête en forme de bombe ! Maintenant que les présentations...

BOSS DURS!

Voici un bref aperçu de ce que peuvent être les boss dans Dynamite Headdy. Ils ont certes une bonne bouille mais n'en restent pas moins extrêmement dangereux. Heureusement, ils ne sont pas invulnérables !

Ces petits pacmans font office de plates-formes lorsque vous leur donnez des coups de boule.
Non mais, c'est diiingue !

À chaque fois qu’un nouveau jeu sort, on espère y rencontrer des éléments originaux qui font tellement défaut à de trop nombreux softs. Avec Dynamite Headdy, on a été méchamment gâté. À chaque tableau, un petit détail ou une petite astuce vient agrémenter l’action. C’est ce qui fait qu’un personnage devient célèbre et populaire. Mario et Sonic ont réussi leur transition du statut de héros à celui de mythe et il y a fort à parier que Dynamite Headdy en fera autant.

En effet, tout joue en faveur de Dynamite Headdy : les levels sont variés et pour chacun d’eux vous devez adopter un état d’esprit différent — un coup il s’agit de viser juste, un autre il faut un timing en béton (voire les deux en même temps) —, vous ne maîtrisez jamais totalement le cours du jeu car celui-ci change sans arrêt, et les ingrédients qui composent le jeu sont variés : scrolling vertical, horizontal, boss à gogo et options originales. Ça paraît tout bêtement et pourtant, il est rare de rencontrer un jeu qui possède tous ces avantages en même temps !

DÉLIRANT !

Voici une option très originale. Dynamite s'endort et récupère pendant son sommeil, toute son énergie !

FÉÉRIQUE

Mattez un peu ces décors fabuleux qui sortent tout droit d’une Game Gear ! Rarement les couleurs de la portable ont été aussi bien utilisées. Ce n’est pas une raison pour trop vous émerveiller !

AU SECOURS !

Ce petit aperçu d’un level vous résume parfaitement le principe de Dynamite Headdy. Sur sept écrans de jeu, on dénombre pas moins de trois demi-boss suivis d’un gros boss bien coriace !

détruire ses ennemis. Pour se faire, Dynamite exécute plusieurs mouvements : il envoie sa tête dans toutes les directions avec un effet boomerang (elle se dérobe du tronc et s’y recolle en quelques secondes).

TÊTE DE TURC !

C’est sa seule arme et pourtant Dieu sait combien elle peut être efficace ! Car en plus de ces gestes de base, de nombreuses options viennent booster les capacités de la bête crânière surdéveloppée : des petites bonus parmi lesquels on peut se servir de la force. Ainsi, il pourra lancer sa tête plus loin, avec plus de force, il pourra aussi devenir invulnérable durant quelques secondes ou se servir de...
Des boss, encore des bosses !

Le boss est l'ingrédient obligatoire et inaliénable du jeu vidéo. Les boss, on aime ça, car lorsqu'on les affronte, on se mesure toujours à plus fort que soit et c'est alors l'intelligence seule qui permet de gagner. Eh bien, si vous appréciez tout spécialement de vous retrouver à nez à nez avec ce genre de brute, vous allez être servi sur un plateau. Dynamite Headdy, c'est le paradis des boss ! Tant et si bien que les ennemis classiques ont été mis à l'écart (il n'y en a pas des masses) afin de privilégier les très imposants serviteurs du Mal. Sans exagérer, vous rencontrerez toutes les deux minutes un nouveau boss ! Que ce soit au début, au milieu, aux trois quarts, ou à la fin de chaque niveau, ils sont tous extrêmement diversifiés et originaux. La technique universelle du « j'arrête en coin où il peut pas se toucher et j'attrape quand j'en vois » ne fonctionne pas. Les recettes miraciles, c'est bon pour les petits joueurs ! Alors observez, analysez, préparez et frappez juste, c'est vital.

Certaines boules suspendues vous permettent d'atteindre des plate-formes élevées. C'est la tête qui s'y colle !

son corps comme d'un énorme aspirateur à ennemis ! Bien entendu, ces options sont limitées dans le temps et c'est à vous d'en faire bon usage. Maintenant que vous êtes familiarisé avec les pouvoirs du héros, il ne vous reste plus qu'à foncer tête baissée dans l'enfer du jeu, avec pour seul mot d'ordre la progression !

Au niveau intérieur et esthétique, Dynamite Headdy érase au nombre de jeux de plate-forme sur Game Gear. Cependant, il faut vous mettre en garde sur un point essentiel : Dynamite Headdy est un jeu, certes classique mais aussi très difficile ! Il ne convient pas aux petits joueurs qui risquent de décrocher au bout de cinq minutes. Car, ce jeu est un énorme enchaînement de bosses, plus ou moins belliqueux, qui ont, chacun, leur propre technique et pour lesquels vous devez trouver un point faible exploitable ! Autant vous dire tout de suite que le schéma de progression du jeu est simple : à chaque partie, vous apprenez à tuer un nouveau boss (pour cela vous perdez toutes vos vies) et vous recommencez la partie à zéro ! Ça peut paraître frustrant mais on a tellement envie de voir ce qu'il y a après que l'on s'acharne sans relâche jusqu'à la victoire...

Elwood,
la tête dynamisée !

GAME GEAR

DYNAMITE HEADDY

éditeur
TREASURE/SEGA

genre
PLATE-FORME

joueur(s)
1

sauvegarde
NON

continue
OUI

difficulté
DIFFICILE

duree de vie
LONGUE

prix
ABCDEF

PLAYER ONE 88%

en résumé
Avec des jeux de la classe de Dynamite Headdy, la Game Gear ne risque pas de nous lasser : une telle originalité, ça ne se rencontre pas tous les jours !

Coup de Boule!
Les petites bornes que vous voyez constituent des options qui rendent la tête de Dynamite plus puissante : longueur, force, aspiration et invulnérabilité — mettez cette option c'est un Bomberman !

GRAPHISME
94%

Pour une portable, les décors et les ennemis sont franchement classieux. Animation

ANIMATION
89%

Classe pour sur portable, le leitmotiv du « scrolling qui arrache les yeux » est présent.

SON
85%

C'est pas du grand art mais on se laisse bercer par une musique guillerette.

JOUABILITÉ
94%

Le héros répond au quart de tour à vos moindres ordres.
VOS GOODIES EN DIRECT DU JAPON

LES 7 RÈGLES PLAYER GAME

- Un stock conséquent à votre disposition
- La qualité du service
- Pas de promesses inutiles
- Les meilleurs jeux en avant première
- Un réseau européen et asiatique qui appartient à Player Game
- Pas d’intermédiaire
- Les meilleurs prix

Franco de port à partir de 4000 F

Revendeurs, contactez-nous
Pas de minimum d’achat

Tous nos envois se font en 24 heures
Paiement en contre-remboursement
3 % pour paiement par Carte Bleue

Tél. : 83 20 59 88
Fax : 83 20 59 34
Quinze ans après avoir sévi sur arcade, Mario s'offre un petit retour aux sources en partageant la vedette avec son premier adversaire : Donkey Kong. Séquence nostalgie !

E diter sur console une conversion fidèle de la borne d'arca
de Donkey Kong, cela aurait vraiment été une escroquerie caractéristique. Rappelons pour les plus jeunes que ce jeu était constitué de quatre niveaux revenant en boucle à l'infini. Nintendo a donc décidé de reprendre le tout premier jeu de plate-forme en y intégrant une bonne part de réflexion, ainsi que des éléments propres à Donkey Kong et à Donkey Kong Junior, sorti deux ans plus tard. Que les fans du plombier moustachu se rassurent, on retrouve également de très nombreux clins d'œil à la saga de Super Mario. Et puis, il faut le souligner, Donkey Kong est le premier jeu développé spécifiquement pour le Super Game Boy, mais il reste tout à fait compatible avec la portable standard.

Comme la plupart des jeux vidéo actuels, Donkey Kong propose une intro destinée à situer le contexte dans lequel vous allez évoluer. Loin de premier point, d'apparence banale, possède la particularité d'être jouable. Vous vous retrouverez littéralement catapultés quinze ans en arrière pour une partie du Donkey Kong d'origine (séquence pur jeu de plateforme). Au terme de ce flash back, Donkey Kong n'est pas vaincu comme il l'est dans la version arcade, et c'est à ce moment-là que le jeu commence véritablement : Donkey s'enfuit en emportant votre bien-aimée dans le dédale des gratte-ciel new-yorkais.

I WANNA BE HIGHER

La course-poursuite est engagée. À chaque niveau, la tâche de Mario consiste à trouver la clé ouvrant la porte qui mène au niveau suivant. Seulement voilà, des quantités de bestiaux de tout genre et des obstacles comme des zones de vide

Donkey Kong fait partie de ces rares jeux dans lesquels l'intro est une séquence de jeu à part entière.

Un nouveau tableau typiquement inspiré des aventures de Donkey Kong Jr en arcade.

Un générique ? Vous n'êtes pas du tout, il s'agit simplement de la fin des quatre niveaux d'intro.
Nintendo/Mario : les noces de cristal

Lorsque l'on évoque Donkey Kong, impossible de refréner une pensée compatissante pour les pionniers du jeu vidéo, qui s'usaient les yeux sur la borne d'origine. C'était au début des années 80, un temps où un jeu en couleur était considéré comme un bijou de très haute technologie. Lorsqu'il possédait de surcroît quatre niveaux, ça devenait une merveille de programmation. Au départ, le héros était un petit plombier moustachu dont la fiancée avait été enlevée par un gorille répondant au doux nom de Donkey Kong. Mario parvenait finalement à capturer Donkey Kong. L'occasion était trouvée de sortir une nouvelle borne : Donkey Kong Junior. Le fiston venait secourir son papa. Mario devint une star sur les Game & Watch (portables avec écran à cristaux liquides) puis sur consoles de salon. Quant à Kong, il marquera l'actualité de cet automne avec pas moins de trois jeux.

KESACO Q.I. ?

Comme vous pouvez vous en rendre compte sur cette sélection de plans, les différents niveaux sont de taille relativement réduite. Toutefois, il convient de préciser que si l'aire d'action apparaît restreinte, Donkey Kong comporte quand même une bonne centaine de tableaux divisés en neuf mondes. Si, pour résoudre les case-tête qui les composent, il n'est pas besoin de posséder un quotient intellectuel de polytechnicien, certains d'entre-eux peuvent cependant sembler insolubles de prime abord. Dans ce cas, mettez en application le vieil adage populaire français qui dit : « Pourquoi faire compliqué quand on peut faire simple ? » Quoi qu'il en soit, Donkey Kong est le jeu idéal pour vous décoller les neurones après deux mois de canicule estivale.
Super Game Boy, offre deux avantages : d'abord, le jeu se déroule sur grand écran, ensuite les graphismes sont en couleurs. Mais, sur ce dernier point, il faut bien avouer que c'est la déception. Pour ce qui est des écrans statiques : pas de problème, ils fourmillent de teintes diverses. En revanche, dès qu'il s'agit des phases de jeu animées, on se retrouve avec une ou deux couleurs d'un goût parfois très douteux. Heureusement, le jeu brille par son intérêt. Si les graphismes ne sont pas transcendants, ils sont compensés par une animation honnête et une jouabilité exemplaire. Donkey Kong 94 mérite à plus d'un titre de figurer dans toute la littérature四级 de ce nom. Ce jeu est une leçon d'histoire pour les plus jeunes d'entre vous, une cure de jouvence pour les autres.

Wolfen Junior

**GRAPHISME**

Même sur Super GB, ça manque de couleurs. On se croirait à Lascaux ! 75%

**ANIMATION**

Une animation toute simple mais quasi irréprochable. 80%

**SON**

Les plus âgés retrouveront avec plaisir les bandes-son des bornes d'origine. 85%

**JOUABILITÉ**

Exemplaire... Enfin, dès lors que les commandes sont bien assimilées. 90%
Avec Pac-Man sur toutes les consoles Nintendo, il ne fait pas bon être un fantôme.

Il est jaune, il a de grandes dents, il revient et il a très faim.


“Pac-Attack”, c’est toute la folie de “Pac-Man” et toute la complexité de “Tetris” enfin réunies ! Avec plus de cent niveaux de casse-tête, seul ou à deux, vous n’avez pas fini de chasser les fantômes !
Le dernier rapport de nos espions infiltrés chez l'ennemi fait état de la sortie imminente d'une simulation de vol non dénueée.

Il y avait un moment que les amateurs de simulations de vol n'avaient plus trouvé chaussure à leur pied. Turn & Burn tombe à point nommé. Vous êtes un pilote de l'Aéronavale et vous voila embarqué pour faire la police sous l'égide de l'ONU. Une zone d'exclusion aérienne a été décrétée, mais l'ennemi fait d'ignorer les divers avertissements. On ne nargue pas impunément l'ONU. Les frappes aériennes vont commencer. Ce n'est pas sans une certaine appréhension que l'on se retrouve sur l'aile de décollage du porte-avions. Les gaz ouverts à fond, l'engin est soudain propulsé et le voici déjà à quelque 2 000 pieds d'altitude. Les trois premières missions sont simples, puisqu'elles consistent à descendre quelques migs s'étant imprudemment aventurés dans la zone d'exclusion. Pour cela, vous disposez d'un armement qui se résume à deux types de missiles plus un canon 20 mm avec un chargeur de 600 balles. La gestion du tableau de bord exige une lecture attentive de la doc. Même s'il s'agit plus d'un jeu d'arcade que d'une véritable simulation, le but n'est pas seulement de...
CONDITIONS DE VOL
La majorité de vos missions se déroulent de jour, mais il arrive aussi qu'elles aient lieu de nuit ou au crépuscule. La localisation visuelle des adversaires est alors plus délicate.

Si au cours d'une mission, votre réserve de kérosène atteint un niveau critique, un avion ravitailleur fera son apparition.

Votre mission...
Vos objectifs sont variés. Il peut aussi bien s'agir de détruire un prototype dérobé par l'ennemi que de neutraliser les défenses d'un navire ou d'une plate-forme pétrolière.

Quel ennui !
L'avis de Stef
Encore un jeu que je n'aime pas. Vous allez vraiment finir par croire que je n'aime aucun jeux... En bien... c'est faux. Au contraire, je les aime tellement que j'ai beaucoup de peine à voir des jeux comme Turn & Burn. Tout d'abord, sachez que je ne suis pas un fan des simulations sur consoles, toujours trop arcade et peu variées dans l'action. Ce sont, à mon avis, de mauvais jeux d'arcade qui se dissimulent sous un label « simulation » pour excuser de sales graphismes. Turn & truc ne déroge pas à la règle : c'est un jeu techniquement dépassé qui propose une étendue de mer bleu foncé et un ciel bleu clair (virant au rouge le soir), égayés parfois de quelques avions. Et le contenu du jeu ne vaut pas mieux : tirer un avion, un méchant bateau... on le cherche pendant dix minutes sans qu'il y ait d'action pour autant. Un jeu à dormir debout.

GRAPhISME
L'utilisation du Zoom Hard sur les objectifs est impressionnant.

ANIMATION
C'est fluide. La sensation de vitesse est très bien rendue.

SON
Le son est incontestablement le point faible de cette simulation.

JOUABILITÉ
Les commandes de direction sont peut-être un peu trop sensibles.

En résumé
Turn & Burn est plus proche du jeu d'arcade que de la simulation de vol à proprement parler, et s'adresse donc à un large public.
Super Adventure Island II

Maitre Higgin's après un long séjour dans sa maison de repos, reprend du service pour un nouveau volet de Super Adventure Island, plus axé aventure mais gardant un côté arcade de qualité.

Maitre Higgin's n'a vraiment pas de pot. Alors qu'il voulait en grande forme au côté de sa dulcinée, en route pour une lune de miel mémorable, sur une coquille de noix — effectivement, il n'a pas cherché la facilité sur ce coup-là ! — une affreuse tempête les envoya tous deux valdinguer sur une île inconnue.

UN ILLOT DE RÊVE
Un prétexte supplémentaire pour voyager au travers d'un archipel aux graphismes variés, et baigner dans une agréable atmosphère estivale sur un fond musical très entraînant. Bref, de quoi vous rappeler que les îlots peuvent être pleins de surprises.

Un jeu hyper prenant
Super Adventure II possède de nombreux atouts. Outre une prise en main facile, le jeu propose énormément d'indices guidant le joueur sans le prendre trop par la main. Le mariage plate-forme, action pure et aventure fonctionne ici à merveille. Le monde à explorer est grand, varié et même après avoir vaincu un boss sur une île, on est amené à y revenir pour ouvrir ce satané coffre coincé par des plates-formes. Des petits plus, comme le Casino, des grottes isolées recelant de trésors et la présence d'un maître qui vous enseigne de nouveaux trucs pour casser des briques ou déplacer des rochers, font que l'on a toujours envie d'aller plus loin pour découvrir objets et sorties inédits. Bref, un excellent jeu, varié et intelligent.

Vacances sont bel et bien terminées ! Le jeu a pour cadre un chapelet d'îles quasi paradisiaques. Au centre de ce pays se trouve le château du roi, qui vous indique quelle parcelle explorer pour retrouver la princesse. Chaque îlot correspond à un niveau peuplé de monstres, de plates-formes et d'objets indispensables à votre quête. La plupart du temps, les objets semblent inaccessibles et c'est là que le casse-tête commence : pour les obtenir, il faut souvent vous rendre sur une autre île pour en débloquer l'accès grâce à un système de lever. Higgin's, qui se promène tout au long du jeu avec une démarche enjouée...
Super Adventure Island II

éditeur
Hudson Soft

genre
Plate-forme

joueur(s)
1

sauvegarde
Oui
continue
Illimité

difficulté
FACILE

durée de vie
BONNE

prix
ABCD

87%

en résumé
Super Adventure Island II possède tout pour plaire aussi bien aux fans de jeux de recherche qu'aux néophytes, tant sa prise en main est agréable.

Stef le Flou,
voyageur au court-courir.

GRAPHISME
Simple avec des couleurs bien harmonisées. Très sympa à l'œil.

80%

ANIMATION
Quelques effets spéciaux qui sont toujours les bienvenus.

90%

SON
Musiques très agréables, par contre les bruitages sont un peu faibles.

90%

JOUABILITÉ
Les parties plate-forme s'avèrent excellentes. Bonne prise en main.

94%

BOSS
Les inévitables gardiens de fin, sans qui aucun jeu n'aurait sa raison d'être, sont toujours là, prêts à vous lasser la tronche en deux coups de griffes à moins que vous n'ayez la bonne arme. Les mini-boss vous donneront de quoi débuter un niveau.

très drôle, répond très correctement aux injonctions du paddle. Graphiquement irréprochable, Super Adventure Island II possède une réalisation excellente. Le confort de jeu est bel et bien présent à tous les moments. Ajoutez à cela que vous avez la possibilité de sauvegarder vos parties, et ce nouveau volet vous promet quelques heures très sympathiques de recherche et d'action.
La série des Fatal Fury, qui fait un véritable carton au Japon, est malheureusement bien moins connue en France. Cette conversion relativement réussie de FF II répare quelque peu cette injustice.

Akara, qui s'occupe d'adapter sur SNES les différents jeux de baston de la Neo Geo, nous propose cette fois Fatal Fury II. Après des résultats assez médiocres avec, par exemple, Fatal Fury I et Art of Fighting, FF II rattrape le coup et s'avère beaucoup plus réussi. Le contraire eut été dommage, car l'original sur Neo Geo était excellent.

**Fatal Fury Story**

La saga des Fatal Fury sévit principalement sur Neo Geo. Si FF premier du nom reste assez anecdotique, sa suite l'est en revanche beaucoup moins. Lorsque FF II est sorti sur la Roll's des consoles, il y a de cela un an et demi, il a véritablement créé l'événement. L'équipe de SNK avait enfin réussi à programmer un jeu de combat digne de concurrencer Street Fighter II (car c'était bien là le but, inutile de le cacher). Le fait d'adapter cet excellent jeu sur SNES est une très bonne idée. Le seul problème tient à sa sortie : n'est-il pas déjà un peu tard ? Car si FF II était béton il y a un an, ce n'est plus tout à fait le cas à présent. Entre-temps, au Japon, Super SF II a fait son apparition sur Super Famicom et le Fatal Fury Special de la Neo Geo est passé sur la 16 bits de Nintendo. Ce troisième volet des aventures de Terry, Joe et les autres se révèle d'une qualité très supérieure à celle des deux premiers, on ne peut s'empêcher de se sentir frustré. Mais la cartouche aurait été trop chère pour la marché français.

Evidemment, les différents protagonistes du jeu possèdent tous des capacités et des pouvoirs spéciaux qui leur sont propres. Ainsi, Joe Higashi pratique la boxe thaï, Big Bear le catch, et Jubé le judo... Il y en a à peu près pour tous les golfeurs. Si le jeu se révèle plutôt bon dans...
Laurence Blood, l'Espagnol, se sert de sa cape pour se protéger de l'attaque du fougueux Joe Higashi. Olé !

Joli ballet entre les deux Kim qui, dans cette seconde version de Fatal Fury, ne sont guère efficaces. Dommage.

Superpouvoirs
Tous les personnages disposent de pouvoirs qui l'on pourrait qualifier de la « dernière chance ». En effet, ceux-ci ne sont utilisables que lorsque la barre d'énergie est au plus bas et que le perso risque de mourir très bientôt. Lorsque ces coups font mouche, croyez-moi, ils font très mal.

Super Nintendo
FATAL FURY II

éditeur
TAKARA

genre
VIOLENT

joueurs(s)
1 ou 2

sauvegarde
NON continue

difficulté
VARIABLE

durée de vie
MOYENNE

Prix
ABCD...F

En résumé
Un jeu de combat de qualité. Notre seul regret est de devoir se contenter de Fatal Fury II, alors que le Fatal Fury Special est déjà sorti au Japon.

Graphisme
Les décors et les sprites des personnages sont vraiment réussis.

Animation
Mouvements fluides, aucun ralentissement. Rien à redire.

Son
Les musiques et les voix digitalisées manquent de pêche. Dommage !

Jouabilité
Les commandes semblent parfois réagir avec un léger temps de retard.

Chris,
fan de la petite Mâle.

86
85%
DESERT FIGHTER

Quand on sort une copie presque conforme d'un grand hit, on a intérêt à assurer un max. Desert Fighter a la prétention d'égaler, sinon de surpasser, son illustre ancêtre Desert Strike. Remplacez l'hélico d'origine par un chasseur ou un bombardier et gardez tout le reste. Ça sent drôlement le réchauffé.

Vous voici dans la peau d'un pilote de chasse américain.Votre nation, engagée dans un conflit en Extrême-Orient, vous demande de mener à bien diverses opérations qui lui assureront grandeur et suprématie. Les militaires, d'un naturel efficace comme chacun sait, vous expédient, seul contre tous pour accomplir huit missions. Vos objectifs, répartis sur différentes sites, vous obligent à surveiller l'ensemble du territoire ennemi. Sympa, vos chefs vous ont quand même refilé une carte (appuyez sur Start). Premier objectif, les radars, qui dérégleront bien de détecter vos troupes, doivent être neutralisés.

HEUREUSEMENT IL Y À VOTRE Q.G.

Un des lieux primordiaux de Desert Fighter est votre quartier général. Vous y ferez le plein d'armes et de protection, pourrez consulter l'état des forces en présence et regarder les flashs d'actualité de GNN, la chaîne d'information officielle du conflit. Ça rappelle quelque chose !

Votre ennemi, on s'en serait douté, sont équipés de Scuds. Patriotes, sauvez nos petits gars : détruisez les missiles au sol.

Strike ou Fighter ?

Le risque de confusion est évident : de Desert Strike (le jeu d'Electronic Arts) à Desert Fighter, il n'y a qu'un pas, et il est vite franchi. Car les similitudes ne s'arrêtent pas aux titres. Les scénarios sont également identiques. Même les graphismes, bien que différents, sont représentés dans les deux cas en 3D isométrique, et inutile de vous dire que les actions sont très semblables. En plus, la réalisation de Desert Fighter (la copie) n'atteint pas le niveau de celle de Desert Strike (l'original). Les missions, notamment, sont bien moins variées : alors que, dans Desert Strike, vous étiez chargé de détruire des sites et de sauver des prisonniers américains servant de bouclier humain, vous vous contenterrez dans Desert Fighter de bombarder les sites adverses. Ne rempliez du côté de Desert Fighter que si vous êtes un inconditionnel du canardage.
C'EST TOUJOURS LA MÊME CHOSE !
Ah ! les militaires, ça manque cruellement d'originalité ! Hein, Bubu, tu le sais, toi…

avant d'infiltrer les lignes ennemies. L'armement qui vous est octroyé étant particulièrement performatif, vous allez pouvoir jouer tout en finesse, et frapper chirurgicalement les bases adverses. Ah ! le progrès ! Bref, n'oubliez pas de vous ravitailler au QG (inutile d'attendre la panne d'armement !).

LA GUERRE EN DIRECT
Desert Fighter jouit d'une réalisation très… propre. L'animation fluide rend parfaitement les déplacements de votre zirc à travers des paysages en 3D isométrique. Bien que clairs, les graphismes n'ont toutefois rien de transcendant. Au chapitre des reproches : la maîtrise de votre avion, qui vous demandera un entraînement certain, et la monotonie des décors. Malgré ces défauts, on peut tout à fait se laisser prendre au plaisir de larguer une pluie de bombes et d'admirer les explosions.

Megadeth, n'aime les militaires que sur console.

GRAPHISME
Bien que relativement simple, il remplit parfaitement sa fonction.

78%

ANIMATION
L'animation est propre, très propre, et rend parfaitement l'impression du pilotage.

85%

SON
La bande-son se limite à la stricte expression des divers tirs du jeu.

75%

JOUABILITÉ
La prise en main de l'avion est étrange au départ, mais on s'y fait.

80%
Vous aimez les jeux de plate-forme, mais vous êtes aussi dingue des softs de réflexion ?
JVC vous comble avec sa dernière trouvaille : Magic Boy, à la fois prise de tête et distrayant.
Alors, elle est pas belle, la vie ?

Hewlett (prononcez comme vous pouvez), a la vie dure. Il est un apprenti sorcier particulièrement maladroit. Aussi, lorsque son maître lui demande de mettre au point une potion magique, il se trompe, évidemment. Le sorcier est transformé en éléphant et les inoffensifs animaux de la forêt en hostiles créatures. Pour corriger son erreur, notre héros doit rattraper tous les animaux des quatre mondes (Désert, Océan, Game World et Métropole) afin de retrouver son patron.

C'EST PAS SORCIER !
Ça ressemblerait pas à Pierre le Chef ou à Parasol Stars, ça, Emilie & Bien vu, Germaine, c'est exactement le même principe. Explication pour cesseuses qui n'ont jamais entendu parler de ces jeux. En tirant sur les animaux (les légumes dans Pierre le Chef), vous les paralysez et pouvez même les Bonus Stages requièrent de l'astuce. Il faut y aller doucement pour ne pas passer à côté de certains objets !
Ô DÉSERT ENNEMI!

Les tableaux du Désert regorgent de pièges vicieux. Tels que ces ressorts vifs, par exemple, qui vous envoyeront valser dans les airs si vous avez l’impudence de poser un seul doigt de pied dessus. Sachez aussi que certaines plate-formes ne resteront que des levers : en croyant sauter dessus, vous passerez tout bonnement au travers.

Le genre de mirages que je trouve particulièrement désagréables !

LA MER...

La mer, c’est bien joli. Ça rappelle les vacances. Heureusement, nos plages sont mieux fréquentées que celles de notre héro ! Car Hwett, lui, doit non seulement exterminer mout crabe géante, requin et autres serpents de mer, mais en plus, il doit faire preuve d’un maximum d’adresse. Imaginez-vous que certaines plate-formes se disloquent sous vos pieds et d’autres se revêtent carrément mortelles.

Attention, terrain glissant !

alors les capturer. Une fois les bêtes toutes neutralisées, vous passez au tableau suivant. Bien sûr, votre temps est compté. Au bout de quelques minutes, les animaux déjà en cage commencent à s’échapper... et vous n’auriez rien à plus qu’à tout recommencer.

Dans des tableaux parfois gigantesques, certaines plate-formes vous sembleront difficiles d’accès, et c’est tant mieux. De plus, les concepteurs ont eu l’heureuse idée d’inclure au scénario une bonne dose de réflexion et de proposer des énigmes particulièrement corsées. Toujours au chapitre des réussites : les décors et les personnages rigolos. La jouabilité, en revanche, est un peu faible. Le maniement du héro manque cruellement de précision. Lors de certains sauts, il arrive même que le personnage rebondisse de façon incommode. Allez, faudra m’améliorer ça pour la prochaine fois !

Mahalia,

ou, oui, c’est moi la sorcière...
Assomante cette baston !
l'avis de Bubu

Ce jeu a le malheur de rassembler trois défauts typiques de ce genre de cartouche. D'abord, l'action est trop linéaire, il n'y a pas un niveau (ni même une scène) qui soit original. C'est de la baston à 100% — ça pourrait encore passer — mais il faut voir les combats !

Déjà, on dispose de trop peu de coups ! Dire que l'antique Double Dragon en proposait trois fois plus ! Si ses défauts se limitaient à cela, le jeu pourrait encore être défoulant, mais il ne l'est même pas ! Car nos braves guerriers assènent ces quelques coups avec un sacré... manque d'énergie ! Les combats, mous, deviennent soporifiques et baignent dans une grande confusion. Les bruitages sont comme assourdis. De peur de réveiller le joueur ? Ce manque total de pêche est impardonnable !

Mais peut-être est-il dû au poids des armures ? Car les personnages, même quand ils ne frappent pas, se déplacent avec difficulté. En bref, je vous déconseille ce jeu, qui n'a pour avantage que ses graphismes attirants. À réserver aux guerriers asthéniques !

---

Enfin un jeu de baston qui ne me laisse pas indifférent ! L'action se déroule dans un univers médiéval et fantastique avec, dans les rôles principaux, Kuro et son frère Kyo. Armés d'une épée et d'une hache, les deux barbares vont débarquer leurs pays de vilains envahisseurs, des hordes de créatures maléfiques, avant d'affronter Clovis, le maître d'œuvre de ce chaos.

LE COURT MÉTRAGE DU MOIS

Le scénario est d’une parfaite banalité. Le jeu se divise en cinq niveaux qui paraissent plutôt longs du fait de la lenteur de la progression. Fort heureusement, le menu d’options permet

---

**LE MUSÉE DES HORREURS**

Qui dit beat 'em up dit boss de fin de niveau. Legend ne déroge pas à la règle en présentant des créatures charmantes mais peu fréquentables. Leur énorme taille ne les empêche pas d'être animées de superbe façon, mais on ne les admire pas longtemps.

---

Durant les Bonus Stages, votre personnage peut ouvrir un certain nombre de coffres en fonction des clés collectées.
UN MONDE DE TÈNÈBRES

La grande majorité des niveaux constituant Legend sont linéaires et assez longs. Mais, comme dans toute règle, il y a une exception. Ce que vous voyez là, c'est le niveau de la Tour, de tous les décors certainement le plus réussi, et également le plus clair. En effet, les niveaux sont en général très sombres, sans parler de ceux qui se déroulent de nuit. Si cette obscurité contribue à traduire l'ambiance sinistre de ce jeu, elle n'en est pas moins un tantinet désagréable ! Quoi qu'il en soit, ce léger bémol n'entame en rien la jouabilité de Legend.

Il s'agit de récupérer de l'or, dans d'autres, de piller une salle des coffres. Dans ce cas, ce sont les clés récupérées en cours de jeu qui vous permettront d'ouvrir ces coffres et de gagner des options en pagaille. Au niveau de la réalisation, il n'y a rien à redire, Legend est de toute beauté. Cependant, il y a fort à parier que les accros de baston en tout genre s'ennuieront ferme, compte tenu de la désespérante facilité de ce jeu. Dommage !

Wolfen
POUR MIEUX JOUER TOUTE L’ANNÉE,

Je Mûonne!

ET JE BÊNÉFICIE DES AVANTAGES PLAYER ONE:

- un numéro gratuit
- 2 heures de crédit en 3614 sur le service Minitel de Player One
  (0,36 F/min au lieu de 1,87 F/min)
- la garantie du tarif
- en cadeau : le Player One Pocket de mon choix

Délai d'expédition : 4 semaines

1. 6 numéros + 1 Player One Pocket 168 F
2. 11 numéros + 1 Player One Pocket 280 F

Bon à découper ou à photocopier, et à renvoyer à : Player One, BP4, 60700 Sacy-le-Grand.
 Téléphone : 44 69 26 26. (Si vous habitez Paris-RP, composez le 16.)

oui! je m’abonne à Player One :

1. 6 numéros + le Player One Pocket de mon choix : 168 F
   (Dom-Tom et étranger : 229F)
   ou 135 F + 770 Crédits Player.

2. 11 numéros + le Player One Pocket de mon choix : 280 F
   (Dom-Tom et étranger : 379F)
   ou 239 F + 770 Crédits Player.

Je souhaite recevoir
le Player One Pocket
Trucs et Astuces...

SNES NES Vol.1
GB NES Vol.2
MD MS


Nom : .................................................. Prénom : ..................................................
Adresse : .................................................. Ville : ..................................................
Code postal : .................................................. Date de naissance : ..................................................
Pseudo : .................................................. Console(s) : ..................................................

Signature obligatoire
* des parents pour les mineurs

(a créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)
Les Players Ones explosent les Boss en 5 minutes !

Les jeux vidéo du lundi au vendredi à 7h45, 13h45 et 16h55 et le Best Of : le samedi 21h et le dimanche à 18h30. Retrouvez Cyril Dreyer, Daubeman, Bitos, Mahalia, Ness Top et Matt le Fou.

La Chaîne Musicale
Sur le câble et CanalSatellite
Cumulez vos Crédits... vous aurez des Bonus!

<table>
<thead>
<tr>
<th>LES BONUS PLAYER</th>
<th>COMMENT LES OBTENIR ?</th>
<th>CREDITS</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>P</strong>aseez votre petite annonce en priorité</td>
<td>Retournez le coupon situé dans la rubrique PA du magazine.</td>
<td>325</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>G</strong>agnez une heure en 3614 (0,36 F au lieu de 1,27 F/min)</td>
<td>Créez votre BAL sur le 3615 PLAYER ONE et communiquez-nous vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.</td>
<td>560</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>R</strong>ecevez un magazine gratuit</td>
<td>Commandez le numéro paru de Player One, Nintendo Player ou le hors série de votre choix.</td>
<td>675</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>R</strong>ecevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré</td>
<td></td>
<td>680</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>E</strong>conomisez 20 % sur le prix de l'abonnement</td>
<td>Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales.</td>
<td>770</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>R</strong>ecevez un Player One Pocket</td>
<td>Complétez le bon de commande situé dans la page Player One Pocket du magazine</td>
<td>800</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>P</strong>articipez à l'émission Player One sur MCM</td>
<td></td>
<td>1280</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>A</strong>ssistez à l'émission Game 40 sur M40 avec Sam Player</td>
<td></td>
<td>1280</td>
</tr>
<tr>
<td><strong>V</strong>enez affronter le testeur de votre choix à la rédaction</td>
<td></td>
<td>1600</td>
</tr>
</tbody>
</table>

**REGLEMENT**

**Article 1**
Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One, Nintendo Player et les hors séries (les jeux Sega et les jeux Game Boy par Player One) sous la souveraineté absolue du Crédit Boss.

**Article 2**
Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player et donnent droit à des Bonus Player.

**Article 3**
Seules les demandes complètes seront prises en considération, avec vos nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, le Bonus de votre choix et le nombre de Crédits Player exact.

**Article 4**
Les Crédits Player donnent droit à des Bonus, valables pour Player One, Nintendo Player et les hors séries (les jeux Sega et les jeux Game Boy par Player One).

**Article 5**
L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpages, accompagnées du Bonus de votre choix et de vos coordonnées sur papier libre à :

Crédits Player 19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex
### Super NES USA

<table>
<thead>
<tr>
<th>🚀 Super NES USA</th>
<th>🚀 Super Famicom</th>
<th>🚀 Super Nintendo</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><em>Price 850 F</em></td>
<td><em>Price 1,100 F</em></td>
<td><em>Price 1,300 F</em></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Price 660 F</em></td>
<td><em>Price 800 F</em></td>
<td><em>Price 1,000 F</em></td>
</tr>
<tr>
<td><em>Price 550 F</em></td>
<td><em>Price 650 F</em></td>
<td><em>Price 800 F</em></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### GENIAL !!!

**NECESSITE UN ADAPTATEUR 60 Hz AD25 TURBO : **PRIX 90 F !

*AVEC UN JEU ADDITIONNEL 40 F POUR DEUX JEUX ACQUIS = ** GRATUIT.

**NECESSITE L'ADAPTATEUR PROGRAMMABLE : **PRIX 249 F OU LES PACKS SPECIAUX.

### LE COIN DES PROMOS !

**SPECIAL PROMO SUPER NES !**

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Super Turocan</strong></th>
<th><strong>Z X Zone (Super Scope)</strong></th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td><strong>Terminator</strong></td>
<td><strong>99,99 F</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Cool World</strong></td>
<td><strong>129,99 F</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Power Moves</strong></td>
<td><strong>149,99 F</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Final Fury</strong></td>
<td><strong>149,99 F</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Ghouls and Ghosts</strong></td>
<td><strong>149,99 F</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>American Gladiator</strong></td>
<td><strong>149,99 F</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>NHL 94</strong></td>
<td><strong>159,99 F</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Runn Saber</strong></td>
<td><strong>169,99 F</strong></td>
</tr>
<tr>
<td><strong>Dr. J.</strong></td>
<td><strong>179,99 F</strong></td>
</tr>
</tbody>
</table>

### Giga Promo Super Famicom !

| **Nigel Mansell + Adaptateur Programmable : **390 F |
|-------------------|---------------------------|
| **Imperium**      | **149,99 F**              |
| **Out Of This World** | **189,99 F**        |
| **Ramana 1-2**    | **219,99 F**              |
| **Blues Brother**| **249,99 F**              |
| **Grass Number**  | **249,99 F**              |
| **Dead Dance**    | **249,99 F**              |
| **Space Ace**     | **249,99 F**              |
| **Super Formation Soccer 2** | **299,99 F**        |
| **Flying Hero**   | **349,99 F**              |
| **Huyman GP**     | **349,99 F**              |
| **Royal Conquest**| **449,99 F**              |

### NEC

**Promo - Liste sur simple demande ou sur 3615 Espaces**

<table>
<thead>
<tr>
<th><strong>Duo R</strong></th>
<th><strong>1990 F</strong></th>
</tr>
</thead>
</table>

**Quelques exemples :**

- **All Star + Scud 5 + 4 Manettes**
- **Bomberman 94 + Scud 5 + 4 Manettes**
- **Space Harrier + Mappy**
- **City Drive + Harrier**
- **Bomber Man + Giga**
- **Super Soccer**

### Accessories

- **2 manettes sans pilote**
- **Joystick Arcade Pro 35**
- **Cajon**
- **Super Famicom**
- **Super Nintendo**

### Jaguar

**Jaguar (V) + Cibermorph**

**Arcade**

**Ninja Warrior**

**Galaxy**

**Metal Slug**

**Party**

**Terror Stick**

**Super Laser**

**Super Game Boy**

**1990 F**
### 3 DO

<table>
<thead>
<tr>
<th>NTSC</th>
<th>PAL</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>3290 F</td>
<td>3690 F</td>
</tr>
</tbody>
</table>

- **SEWER SHARK**: 375.00 F
- **ESCAPE FROM MONSTER MANOR**: 375.00 F
- **WHO SHOT JOHNNY ROCK**: 375.00 F
- **TWISTED**: 375.00 F
- **THEATER WARS (JAP)**: 450.00 F
- **ULTRAN (JAP)**: 450.00 F
- **TOP MODEL GO WILD**: 278.00 F
- **MAD DOG MC CREE 2**: 378.00 F
- **DRAGONS LAIR**: 375.00 F
- **OUT OF THIS WORLD**: 1599 F
- **TOTAL ECLIPSE**: 259.00 F
- **MIGA RACE**: 275.00 F
- **LEMMINGS**: 378.00 F
- **PISTOLET**: 345.00 F
- **JOHN MADDEN FOOTBALL**: 288.00 F
- **MICROCOG**: 378.00 F
- **WING COMMANDER**: 379.00 F
- **THE HORSE**: 1599 F

### MEGADRIVE

- **MORTAL KOMBAT II**: 499 F
- **SUPER STREET FIGHTER 549 F**

<table>
<thead>
<tr>
<th>NAME</th>
<th>PRICE</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>ADAMS FAMILY (EUR)</td>
<td>299.00 F</td>
</tr>
<tr>
<td>ALADDIN (EUR)</td>
<td>295.00 F</td>
</tr>
<tr>
<td>BATTLE TOADS VILLAGE DOUBLE DRAGON (EUR)</td>
<td>199.00 F</td>
</tr>
<tr>
<td>CHAMPION SHIP POOL (USA)</td>
<td>425.00 F</td>
</tr>
<tr>
<td>CHAO ENGINE (EUR)</td>
<td>425.00 F</td>
</tr>
<tr>
<td>DRAGON BALL 2 (JAP)</td>
<td>499.00 F</td>
</tr>
<tr>
<td>DRAGON BALL Z (JAP)</td>
<td>399.00 F</td>
</tr>
<tr>
<td>DUNE II (EUR)</td>
<td>449.00 F</td>
</tr>
<tr>
<td>FATAL FURY II (EUR)</td>
<td>449.00 F</td>
</tr>
<tr>
<td>FIFA SOCCER (EUR)</td>
<td>345.00 F</td>
</tr>
<tr>
<td>JOHN MADDEN 94 (EUR)</td>
<td>425.00 F</td>
</tr>
<tr>
<td>LETHELE ENFORCER - gun (USA)</td>
<td>399.00 F</td>
</tr>
<tr>
<td>LE LIVRE DE LA JUNGLE (EUR)</td>
<td>425.00 F</td>
</tr>
<tr>
<td>MORTAL KOMBAT (EUR)</td>
<td>399.00 F</td>
</tr>
<tr>
<td>MORTAL KOMBAT 6 (EUR)</td>
<td>499.00 F</td>
</tr>
</tbody>
</table>

### MEGA PROMOS (MEGADRIVE)

**BUBSY (EUR)**: 169.00 F
**AYRTON SENNA GP (JAP)**: 99.00 F
**ATOMIC ROBOKID (JAP)**: 99.00 F
**BARE KNUCKLE STREET OF RAGE (JAP)**: 129.00 F
**BIOHAZARD BATTLE (60 Hz) (USA)**: 99.00 F
**C.A. DOUBLE NOSER (EUR)**: 149.00 F
**GLOBAL GLADIATOR (EUR)**: 149.00 F
**GYNOUG (EUR)**: 129.00 F
**HAUNTING (EUR)**: 159.00 F
**JAMES POND 3 (EUR)**: 169.00 F

**ADAPTATEUR POUR CARTOUCHE JAPONAISES**: 68 F
**AVEC DEUX CARTOUCHE ACHETEZ GRATUIT**: 149 F

**ADAPTATEUR 60 HZ MEGAEKEY POUR CARTOUCHE USA OU JAP**: 149 F
**AVEC UN JEU ACHETE**: 99 F

### ARTICLES DRAGON BALL

**STICKERS**: 10 F
**MANGA**: 35 F
**MANGA COULEUR**: 75 F
**CD MUSICAUX**: 149 F
**POSTER**: 39 F
**Puzzle 500 pieces**: 99 F
**RAMMACARDS à partir de 5 F**
**CAHIERES**: 29 F
**PIQUNES**: 36 F
**MAGNETS**: 15 F
**INSIDE**: 15 F
**JEUX DE 64 CARTES**: 99 F
**CASSEROLE VIDE PAL**: 139 F

**ARRIVAGE MASSIFS D'ARTICLES DRAGON BALL Z, RAMNA 1/2, SAILOR MOON**

### GENIAL LE CDX PRO 299 F

**NOMBREUX AUTRES TITRES EN STOCK, NOUS CONSULTER**

**ARRIVAGE DE NOUVEAUTÉS 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 - 59618 LESQUIN. Tél: 20 87 69 55

<table>
<thead>
<tr>
<th>CONSOLES ET JEUX</th>
<th>PRISE</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td></td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

**Frais de Port (sur 25 F): cartouches & accessoires**: 20 F

**TOTAL À PAYER**: 489 F

**Mode de paiement**: ❌ Chèque bancaire  ❌ Contre Remboursement + 35 F ❌ Carte Bleue N°

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

**TOUTES LES COMMANDES SONT LIVRÉES PAR COLISSIMO.**

**Prix valables, 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.**
CLAYMATES

Ils ont drôlement dû en bouffer de la pâte à modeler chez Interplay pour nous sortir deux jeux sur le sujet en un couple de mois. Après Clay Fighter, jeu de baston qui en a fait sourire plus d'un, voici Claymates, jeu de plate-forme qui fait marrer mon chien.

ALL OVER THE WORLD
Tous les quatre niveaux,
- Clayton grimpe dans un canon qui le propulse sur un nouveau continent, dans le Pacifique, au Japon, en Afrique... Ça varie un peu les monstrues (poissons, samouraï, indigènes) et les décors, dont les graphismes s’améliorent de monde en monde. C'est la moindre des choses car les couleurs sont presque immondes au début du jeu !

Voilà ce qui arrive lorsque l'on traîne tout seul dans les niveaux. Mais que fait la police ?!

LIFTING EN PROFONDEUR
La grande originalité de Claymates vient de la faculté qu'a le héros de se transformer en souris qui speed (un peu à la manière d'un hérisson bleu), en chat qui grimpe aux arbres (et qui marche comme un poisson), en écureuil qui casse les noisettes à tout le monde (il en balance partout !), en oiseau qui vole (presque aussi bien qu'un pingouin) ou encore en poisson qui nage (comme un chat; bref ils ont dû se mélanger les sprites chez Interplay). Toutes ces spécificités d'action varient un peu les plaisirs. Mais pour se transformer, il faut trouver de la pâte à modeler de la couleur nécessaire. Et, comme tout contact avec un monstre provoque la transformation de Clayton en boule, on se retrouve fréquemment handicapé par cette forme peu gratifiante et peu efficace puisque, une fois boule, on est plus vulnérable au moindre coup.

J’ME SENS TOUT MOU
Nous voilà embarqués pour parcourir tous les continents. Et ça s'annonce difficile, tellement il est dur de se
« É-CLAY-REZ MA LANTERNE ! »

Y a vraiment de quoi se paumer dans les niveaux de Claymates. On grimpe sur des nages, on parcourt des galeries souterraines, on emprunte des téléporteurs qui viennent mettre le bordel (des fois qu'on aurait compris où c'est qu'on est)... Bref, on est bien content de trouver la sortie. Il n'est pourtant pas inutile de rallonger un peu le chemin qui y mène afin de dénicher quelques options, et les boules de pâte à modeler nécessaires à toute transformation.

Autre chose intéressante : les diamants. Ils permettent d'accéder aux niveaux bonus en fin de stage, où les vies sont généreusement distribuées.

déplacer lorsque l'on est en boule. À peine a-t-on commencé depuis deux secondes que déjà on se « transmède » en souffle après avoir tourné sur une autre boule de pâte ! Plus tard, on pourra se transformer en d'autres animaux qui ont tous une capacité particulière (voir l'encadré). Dans les vastes niveaux du jeu, Clayon trouvera bien d'autres choses intéressantes. Outre les très nombreux passages secrets, on peut trouver des options d'invincibilité ou d'immobilisation. Parfois — un peu comme dans Mario —, certains blocs options qui

faute taper par dessous ne sont effectifs que si l'on possède un symbole correspondant, lequel ne se trouve pas forcément dans le même niveau. Car chaque monde de Claymates se compose de quatre niveaux suivis d'un boss maladroit. Les plates-formes sont bien plates, les pièges mortels bien mortels, etc. Bref, c'est du classique, plutôt bon compte tenu de la flocage de jeux moyens apparus ces derniers mois.

Milouse, a mangé toute la pâte.

---

**GRAPHISME**

Inégaux, les graphismes manquent franchement de couleur.

**ANIMATION**

Scrolling impeccable, mais le côté pâte à modeler reste inexploité.

**SON**

Trop classique, on a l'impression de déjà entendu.

**JOUABILITÉ**

Loin d'être mauvaise, elle irrite par moment (surtout sous l'eau).
Après la Super Nintendo, la Megadrive déroule le tapis rouge pour Aero la petite souris à lunettes noires (n'est-ce pas Elvira ?)... qui y traîne ses guêtres avec un plaisir non dissimulé.

Heureux possesseurs de Megadrive que vous êtes, voici allée enfin pouvoir découvrir un jeu de plate-forme que je n'hésiterais pas à qualifier d'exceptionnel. Oui, oui, rien que ça. Je sais bien, le coup du « c'est le meilleur jeu de la fin du monde », on vous l'a déjà fait cent mille fois. Mais là, Aero va sans problème vous scotcher à l'écran. Aero l'acrobat a pour lui des atouts de taille. Tout d'abord son maniement : assez déroutant au départ, il se rende original et souple à manier. Comme dans tous les jeux de plate-formes, vous pouvez sauter (spectaculaires, les bonds d'Aero !). Là où la nouveauté arrive, c'est que...

Aero Vs Sonic : la guerre des mascottes

Aero est suffisamment original pour devenir la mascotte officielle de la Megadrive. Proposant un système de déplacement neuf et très maniable, plein de moyens de locomotion (volo, saut à l'élastique, moto à réaction...), il comporte aussi une panoplie d'actions qui lui permet de se renouveler fréquemment (détruire des plates-formes, trouver des clés, etc.). Les situations loufoques abondent. Ajoutez à cela une action trépidante, un fun constant et une bande-son qui tient la route, Aero reste à mon avis bien au-dessus de la mascotte officielle dont le mot d'ordre est « speed » mais l'action beaucoup moins fun et technique. Que ceux qui doutent encore jouent à Aero...

Le canon permet d'atteindre des endroits très très hauts. Grimpez dedans et règlez la puissance de tir.

Vous pouvez, à n'importe quelle hauteur de saut, effectuer une pirouette vers le haut ou vers le bas qui détruira vos ennemis ou vous permettra d'atteindre des plates-formes.

De la variété

Un autre élément caractérisant ce jeu : la variété des situations. Au départ dans un cirque, Aero joue les hommes canon et voltige sur son trapèze. Plus tard, il pilotera une moto sur rail, essaiera une attraction hyper speed, et ira même jusqu'à se lancer dans le vide accroché à un élastique.

Au total, vingt niveaux dans lesquels il faudra détruire des plates-formes, trouver des clés et passer dans des...

Encore une acrobatie de la mort. Tenez bon car en bas, c'est le tapis de pics, y aura pas de filet.
AERO, IL EST TROP BAT!
(MERCI, EL DIDOU)
Aero ne se déplace pas exclusivement à pied. Très souvent, il en appelle à la haute technologie et pratique le vélo (précisément le monocycle) et le parachute. Grimpe dans des canons, des motos à réaction... Bref, il s'amuse comme un petit fou et ça fait bien plaisir à voir !

ANNEXES ENFLAMMÉES. Pour couronner le tout, les graphismes sont supers et les couleurs bien choisies. Seules les musiques sont un peu en dessous : le processeur de la Megadrive ne fait pas de miracle.

Aero est vraiment un jeu excellent, mais attention car il est plutôt difficile. À réserver à ceux qui s'accrochent coûte que coûte. Notez une petite différence par rapport à la version SN : le jeu est un peu plus lent.

Stef le Flou,
bon, j'aimerais bien passer au 2.

GRAPHISME
Une belle réussite et les couleurs sont utilisées à bon escient.

ANIMATION
Scrollings fluides, pas de ralentissements. Aero ressort ses mimiques de la mort.

SON
Les bruits sont assez soignés. Les musiques, entraînantes, collent à l'action.

JOUABILITÉ
La jouabilité est au top. Très instinctive, la prise en main est immédiate.
Si je vous dis : « Tiens, z'ai cru voir un 'ros minet », vous pensez à l'espiègle canari, bien sûr ! Fans de Titi réjouissez-vous, les comparses débarquent, pour le meilleur et le pire.

Le soft apparaît au premier abord comme un jeu de plate-forme classique. On saute aux quatre coins de chaque niveau (en s'éclatant parfois la tête contre les murs) avec un seul et unique but : engloutir le canari. Mais l'ingénieux volatile a le don de se mettre hors de portée de vos griffes. Sylvester va donc devoir user d'agilité et de malice, sauver sur toutes les plate-formes (et d'autres objets) qui pourront le soutenir et, si cela ne suffit pas, empiéter les meubles pour se hisser jusqu'à ce satané plaf ! Bien évidemment, tandis que vous vaquez tranquilles à la capture de votre petit déjeuner, des brutes viennent armez-toi, le ciel t'aidera !

Tout au long de votre chasse aux Titi, vous pourrez collecter différents objets qui vous permettront de franchir des obstacles ou de vous défendre de ceux qui se dressent contre vous. Ainsi, il est fortement probé que vous rencontriez au début d'un tableau une paire de gants de boxe, un marteau (pour lutter tous vos adversaires exceptée la Mamie). Vous ne frapperez pas une dame troisième âge quand même ? Qui a dit si ? Oh ! Iggy t'as pas honte ?), et aussi des parapluies, des super ressorts, des poisons ou des os (ces derniers vous permettant d'éloigner le bulldog et le chat). Tout l'arsenal que vous ramassez s'emmagne sur un écran d'options dans lequel vous validez votre choix avec Start. Pratique, non ?

Faites-vous botter l'arrière-train par le kangourou : c'est la seule façon d'atteindre Titi. Douloureux mais efficace !

« Non mais ché pas bientôt fini ? Allez debout ch't'as un chat ! Nom d'une souris ! Ah, tu faie moins le malin ! »

« Oh ! qu'il est beau le gros nonos à son pèpère. Allez, va chercher gros tas de muscles. Non mais, quel idiot ce chien ! »

La même les décors et les scénarios de certaines cartoones. On s'amuse à « donf ». Les graphismes et l'animation sont tellement beaux que l'on a l'impression de regarder un véritable DA. C'est de la chasse au Titi, pure et dure ! Une seule chose m'embarrasser, c'est que ce jeu est, à rage, à

Hello, Breakfast !

Ce qui différencie Titi et Grosminet des autres jeux utilisant les persos de Warner, c'est sa parfaite fidélité aux épisodes du DA. On retrouve Grosminet père et fils. Suivez les conseils du fruston qui vous indique par où passer pour coincer Titi. Quelle famille !
Lorsque vous mourrez, un ange sort de votre corps. Si vous disposez d'autres vies le jeu continue sinon, retour case départ.

Vous pouvez porter ou pousser des objets afin de sauter par-dessus les obstacles. Soyez malin et vous y arriverez.

'TOON À MORT!' C'est un vrai régal de maltraiter Sylvester, de le balancer contre les murs, rien que pour voir son minois de grosminet s'écrabouiller. L'humour est l'atout majeur de cette carte. Tous les personnages sont dotés de mimiques à se rouler par terre.

Dans le labo du docteur Jekyll, Titit se transforme en un drôle de monstre. Cherchez vite les fioles...

TOON À MORT! C'est un vrai régal de maltraiter Sylvester, de le balancer contre les murs, rien que pour voir son minois de grosminet s'écrabouiller. L'humour est l'atout majeur de cette carte. Tous les personnages sont dotés de mimiques à se rouler par terre.

Le cartoon et la réalisation béton ! Mais bon, on arrive trop vite au Z !

El Didou,

« z'en veux encore, m'sieur Warner ! »

TOON À MORT! C'est un vrai régal de maltraiter Sylvester, de le balancer contre les murs, rien que pour voir son minois de grosminet s'écrabouiller. L'humour est l'atout majeur de cette carte. Tous les personnages sont dotés de mimiques à se rouler par terre.

Dans le labo du docteur Jekyll, Titit se transforme en un drôle de monstre. Cherchez vite les fioles...

Le cartoon et la réalisation béton ! Mais bon, on arrive trop vite au Z !

El Didou,

« z'en veux encore, m'sieur Warner ! »

'TOON À MORT! C'est un vrai régal de maltraiter Sylvester, de le balancer contre les murs, rien que pour voir son minois de grosminet s'écrabouiller. L'humour est l'atout majeur de cette carte. Tous les personnages sont dotés de mimiques à se rouler par terre.

Dans le labo du docteur Jekyll, Titit se transforme en un drôle de monstre. Cherchez vite les fioles...

Le cartoon et la réalisation béton ! Mais bon, on arrive trop vite au Z !

El Didou,

« z'en veux encore, m'sieur Warner ! »
ESCAPE FROM MARS

Tazmania, ce gouffre sans fond, cet estomac vivant, revient sur vos consoles. Kidnappé par des Martiens sans scrupules, il va devoir retrouver le chemin de la Terre.

Pas de pot pour ce pauvre Taz, choisi par les Martiens pour figurer dans un insaisissable petit zoo de ballon où personne ne vient jamais. Doté d'un vif esprit de contradiction, Taz n'a qu'une envie : se barrer. Plus facile à dire qu'à jouer. Le premier niveau vous familiarise avec vos pouvoirs de brute. La tomate est l'attaque la plus destructrice, envoyant paître les monstres, les murs et même les options. Si vous n'y faîtes pas gaffe, tiens, parlons-en des options ! Il y en a deux sortes : les gentilles options et les vilaines options. Les gentilles vous redonnent vigueur et vitalité et les vilaines vous sautent au pif, ou plutôt au gosier.

Taz, le toon malchanceux

Parmi tous les toons adaptés sur consoles, Taz n'a pas eu un parcours très heureux. Après une première apparition moyenne sur Megadrive et une véritable catastrophe sur Super Nintendo, le voici à nouveau embarqué dans une version Megadrive qui tient tout juste la route. Mais qu'est-il allez faire dans cette galère ? En faisant le tour des toons qui grouillent sur consoles, je crois bien que seuls les Tiny Toons (merci, Konami) et le dernier Titi et Grosminet (de Warner) ont tiré leur épingle du jeu. Cette version de Taz n'est certainement pas à la hauteur du dessin animé. Même s'il avale tout ce qui passe à sa portée, cela ne suffit pas pour restituer la personnalité excentrique de cet agressif simplet. Peut-être une prochaine fois, avec un jeu encore plus mieux...

La roche est peuplée de sales bêtes qui vous arrachent la tronche au moindre contact. Le saihom est indispensable.

D'autres gadgets de ce genre se planquent plus loin dans le jeu, comme le champignon hélicoptère.

TOUJOURS PLUS

Taz est bourré d'idées et sait éviter les niveaux repétitifs. Mais il souffre à l'evidence d'une trop grande difficulté.

En touchant la statue à votre effigie, vous pourrez crever d'inanition sans craindre d'avoir à refaire tout le niveau.

La, vous vous arracherez les cheveux. Seule une parfaite connaissance des pièges vous permettra de vous en sortir.
ESPECHE DE GROS TAZ

Qu'il ne bouge pas, se planque dans la terre, avale des explosifs ou qu'il rapetisse, Taz garde toujours au fond de l'œil cette naifisnerie qui confine à une stupidité sans borne. Oui, Taz est comme tout le monde : il ne sait pas ce qu'il fait, ni pourquoi il est là, mais il faut qu'il bouffe, qu'il bouffe...

Taz erre toujours sur Mars. Ce niveau est assez rapide et l'action encore assez simple pour ne rebuter que les moins patients.

Taz a l'air aussi débile sur ce tuyau que sur n'importe quel autre élément du décor. Dans un sens, c'est rassurant.

Espérons encore des lacunes dans le maniement du personnage. Par exemple, si vous touchez un pic, Taz se jette en arrière et, quelqu'endroit, dans un autre piège. D'autres fois encore, en prenant le temps, pourtant légitime, de manger une option, Taz se fait assez tôt rattraper par une attaque mortelle. Le genre de détail qui achève rapidement un joueur. Taz est un jeu sympa qui pêche par un excès de difficulté.

Stef le Flou,
hello, breakiffast !

GRAPHISME
80%
Sprites sympa, boss impressionnants et décors très... très martiens, quoi !

ANIMATION
80%
de petites lacunes. Le scrolling n'est pas d'une fluidité exemplaire, mais on a vu pire.

SON
60%
aie, ça fait mal ! Des musiques médiocres et aucun des immondes crachouillis de Taz.

JOUABILITE
75%
Les mouvements brusques de Taz rendent le contrôle imprécis et délicat.
Les animaux ont la cote sur Megadrive. Après Sonic, Mickey et bientôt Aero the Acrobat, déboule Havoc. Il ressemble étrangement à d'autres jeux du genre, mais c'est dans les vieux pots que l'on fait les meilleures soups.

Les jeux de plate-forme reprennent à peu près tous le même scénario, et Havoc n'échappe pas à cette règle. Vous devez traverser de multiples zones comme un bateau pirate, un monde sous marin, de lave ou encore une montagne enneigée. Ce long péril vous amènera à délivrer une princesse kidnappée par l'affreux de service et à découvrir, par la même occasion, un fabuleux trésor. Tâche d'autant plus rude que vous ne disposez que de vos pieds pour écraser vos opposants. Heureusement, en récupérant certains bonus, vous pouvez augmenter certaines de vos capacités. Les bottes par exemple, vous permettent de sauter plus haut, et si vous récupérez cent joyaux vous aurez droit à une vie supplémentaire.

Du clone, du clone, oui mais pas que Sonic

D'accord, d'aucuns diront que Havoc s'apparente un peu trop à Sonic : même principe de vitesse, mêmes bonus qui augmentent les capacités de Havoc (les bottes par exemple). Mais ne chipotons pas, car, malgré ces quelques similitudes, Havoc apporte des touches personnelles indéniables comme des musiques démentes et un humour permanent, rendu parfaitement grâce notamment aux graphismes tout en couleurs pastel. Le résultat apparaît saisissant et séduit immédiatement. Une incertitude demeure cependant : Havoc est-il un hamster ou un oiseau ? Renseignements pris auprès de Codemasters, il s'agirait d'un chat (pas évident, m'enfin s'ils le disent...).

Havoc dirige son orchestre. Devant ce maestro, vous ne devez faire qu'une chose : vous taire et écouter.
Le seul moyen que vous ayez d'éteindre ces flammes, c'est de sauter sur les pompes à eau.

Score 126700 1:50

Oh ! ben ça, alors, ça tombe vraiment très bien, j'adore les huîtres. Pas vous ?

orchestre d'animaux musiciens aux mimiques carrément tendantes. Une ouverture d'autant plus à propos que les musiques sont extrêmement belles et variées du début jusqu'à la fin du jeu.

Classe mais bourré de petites allusions à l'univers du cartoon, Havoc a de quoi vous séduire, surtout si vous êtes déjà venu à bout de toutes les aventures de Sonic.

Megadeth, aimerais aussi avoir son cadeau !

**L'HUMOUR FRAPPE TOUJOURS DEUX FOIS**

L'humour est un classique des jeux Codemaster, et Havoc n'échappe pas à la tradition. Mattez les postures que prend Havoc lorsqu'il meurt ou encore la dégaine des Boss, et vous comprendrez l'influence cartoon des concepteurs.


**GRAPHISME**

87%

Les graphismes sont drôles, fins et précis. Que voulez-vous demander de plus ?

**ANIMATION**

87%

Fluides, et certains effets (le décor du niveau 3 notamment) sont vraiment réussis.

**SON**

95%

Des musiques tout bonnement géniales. Où est mon magnéto ?

**JOUABILITÉ**

79%

Bizarre, bizarre... Au début, on arrive encore à s'y faire, mais après...

**en résumé**

Parmi tous les clones de Sonic, Havoc est certainement celui qui possède le plus d'arguments propres à vous divertir.

**éditeur**

CODEMASTERS

**genre**

PLATE-FORME

**joueur(s)**

1

**sauvegarde**

NON

**continue**

3

**difficulté**

MOYENNE

**durée de vie**

MOYENNE

**prix**

86%

89%

**PLAYER FUN**

87%

**SEPTEMBRE 94**
Prize Fighter veut faire figure de jeu réaliste, donc d'une brutalité implacable. Mais devant tant de violence, je ressens le besoin de me confesser. Vous n'avez pas vu l'abbé Tonneuse ?

Paradoxe-moi, mon père, d'avoir péché.
— Je vous écoute, mon fils.
— Voilà, mon père, j'ai joué à un jeu violent. Oh, je sais que c'est fort mal, mais c'est Iggy qui m'a forcé. Moi, je n'y tenais pas vraiment, mais vous savez comment il est. Quelqu'un en soit, me voilà, après quelques heures de jeu, relativement conquis par cette simulation de boxe. Mais je tenais à vous faire remarquer pour ma défense que les gens de chez Digital Pictures ont tout fait pour nous pervertir. Le jeu est basé sur des séquences vidéo en noir et blanc.

Je suis deuxième ! Préparez-vous à ces images de défaite. Ce sont certainement les seules que vous pourrez admirer durant les premières parties.

Qui collent parfaitement à l'atmosphère moite et musclée d'un match de boxe. Ils n'ont d'ailleurs pas laissé sur les moindres, puisque c'est Ron Stein (choregraphe des combats de Raging Bull) qui a réalisé la mise en scène. C'est un véritable film de boxe.
— Est-ce bien tout, mon fils ?
— Non, parce qu'une fois sur le ring (c'est une petite lucarne qui représente votre champ de vision), j'ai attendu fébrilement que le combat commence. Mais rassurez-vous, mon père, j'ai plus souvent tendu la joue que je n'ai frappé. La prise en
**ET CRAC! UN BOURRE-PIF !**

J’en avais marre que ce morveux d’Honey Boy me mette la raclée, alors j’ai appelé Wolfen... il l’a cogné et boum, l’a mis KO. Faut pas le titiller, l’ami des loups.

Il faut avouer que la première fois que l’on se retrouve face à un type avec une gueule pareil, on flippe un peu.

— main est el difficile que l’on passe plus de temps au tape que sur ses jambes. Et c’est ça qui me laisse perplexes. On ne peut pas dire qu’il soit totalement in jouable, mais les possibilité d’actions semblent très restreintes. On ne peut pas frapper qu’à des moments précis et, du coup, cela devient assez aléatoire. Mais quel plaisir lorsque l’on fait mouche !

— Allons, mon fils, calmez-vous, et récitez-moi trois : « Je vous salue, Marie de Plouvezec ».

El Didou,

« Je vous salue, Marie de Plouvezec... »

---

**ENCORE UN JEU MÉGA- RATÉ ! L’AVIS DE STEF**

Prize Fighter n’est pas un jeu : c’est une tentative de jeu. Comme toujours, il y a un film d’intro pour vous plonger dans l’ambiance. Mais là où l’on rigole, c’est quand on découvre l’écran de jeu, format timbre poste. En gros, ça ressemble à Punch Out en moins jouable. Lorsque vous touchez l’adversaire, le plan change et une séquence digitalisée interrompt l’action. Génant. Les « films interactifs » dans le genre de Night Trap étaient déjà peu convaincants, mais quand le Mega CD s’essaie au « jeu interactif », c’est le massacre. Faute de proposer un jeu classique potable, les programmeurs auraient pu nous concocter de original, parce que là... même les petits graphismes autour de l’écran de - ha ha ! — jeu sont minables. Encore un ratage CD. Arrêtez, les gars : ma poubelle est pleine !

---

**GROPHISME 90%**

Très beau. Le noir et blanc est particulièrement bien adapté à l’ambiance.

**ANIMATION 90%**

Pas de problème pour l’animation : c’est de l’image vidéo.

**SON 90%**

Les dialogues et les cris de la foule sont particulièrement réalistes.

**JOUABILITÉ 50%**

Sans l’aide de l’ordinateur, il est quasiment impossible de jouer.

---

Malgré de sublimes images vidéo et un scénario bêté, Prize Fighter n’est, hélas, pas suffisamment jouable pour plaire à tout le monde.
Wolfenstein est le premier jeu réellement digne d'intérêt sur la Jaguar qui, jusqu'à présent, n'était pas vraiment gâtée.

Le flingue au poing, vous débutez la première mission de Wolfenstein. Le but du jeu est simple : pendant la seconde guerre mondiale, vous entrez dans la peau d'un espion américain gentil, musclé, californien, et vous devez tuer le nazi à tout va. Petite anecdote à ce sujet : certaines débiles profondes ont cru (ou voulu faire croire), au vu des croix gammées et des portraits d'Hitler appliqués sur les murs, que le jeu était prorazi et malsain ; il doit l'être en effet au moins autant que le dernier Indiana Jones (dans lequel Indy tombe nez à nez avec Hitler).

**DE QUOI FAIRE**
La carte est très pratique car on se pique très facilement dans ces dédales. Le débriefing de fin de niveau vous suggère vos découvertes.

**Les nouvelles consoles décolleraient-elles enfin ?**

Encore un gros fou à vos trousses, c'est vraiment pas de pot. Il est beaucoup mieux armé que vous.

**Bref...** Le but du jeu consiste à trouver la sortie des niveaux ou le Boss si vous terminez une mission. Chaque niveau est un labyrinthe plus ou moins complexe selon la mission que vous effectuez.

**AMBIANCE BÉTON**
Wolfenstein ne se contente pas d'être un simple jeu de piste. Tout repose sur l'ambiance dégagée. Les musiques savent être stressantes sans jamais devenir énervantes. L'intérêt du jeu est renouvelé par la présence de très nombreux passages.
CÔTE RECHERCHE
La clé jaune ouvre les serrures... jaunes et les clés bleues les serrures... quoi, on vous l'a déjà faites celle là ? Gaffe tout de même, les clés sont bien gardées.

Le docteur fou veut vous soigner. Tirez-vous ! Notez la finesse des graphismes, même près des sprites.

2 secrets ainsi que par la possibilité d'accès à différents niveaux de difficulté. Nul doute que, après quelques parties, vous ouvrirez les portes de chez vous avec davantage de prudence. Seule défaut à signaler : le jeu ne tire pas profit des capacités de la machine et les bruitages sont exactement les mêmes que sur la version Super Nintendo. Mais de qui se moque t'on ? En tous cas, moi, j'attends Doom avant de me décider à acheter une Jaguar.

Stef le Flou, attend Doom avec impatience.

L'ARMEMENT
Six armes différentes allant du couteau de boucher au lance-flammes. De quoi faire de bons barbecues. Amateurs de viandes fraîches, à vos fourchettes (alluuirp).

Wolfenstein est un précurseur, un des meilleurs jeux d'action en 3D sur consoles... mais bientôt, l'adaptation de Doom sur Jaguar devrait lui donner un coup de vieux.

Wolfenstein au rang des ancêtres, à tous les niveaux : graphismes, action, réalisme et profondeur de jeu. Wolfenstein a mis du temps à débarquer, mais les consoles traditionnelles 16 bits ne pourraient se permettre d'adapter ce jeu sans tomber dans le grotesque. La jaguar nous prouve qu'elle peut s'en tirer sans problème, mais attendons Doom, qui devrait arriver d'ici la fin de l'année sur la console d'Atari : pour cette machine, ce sera l'épreuve de vérité.

GRAPHISME
Les textures sont belles mais se ressemblent beaucoup. Il n'y a ni sol ni plafond.

ANIMATION
La 3D est d'une fluidité exemplaire mais il n'y a pas tant d'éléments à animer.

SON
Les ziques ne sont pas mal mais restent en-dessous de ce que l'on peut attendre.

JOUABILITÉ
Certaines actions restent peu pratiques à effectuer avec le (hum !) paddle.

Wolfenstein fut créé par ID Software il y a plus d'un an sur PC. Il mettait une grosse claquette technique à beaucoup de jeux par le réalisme et la rapidité de son animation en 3D. Plus fort, les textures (graphismes couvrant les murs en 3D) étaient belles et variées. Wolfenstein représentait le premier vrai jeu d'action sur PC. Depuis, Doom (de la même équipe) est apparu, reléguant...
Enfin un tennis de qualité sur la Game Gear puisque, après la Megadrive, c'est au tour de la portable de Sega d'accueillir le déjà célèbre Pete Sampras Tennis. Alors, heureux ?

Vous ne le savez peut-être pas encore (shame on you !), mais Codemaster nous a pondu il y a quelques mois une superbe cartouche de tennis qui a ravi la quasi totalité de la rédaction. Alors, lorsque l'on nous annonce une version Game Gear, on se réjouit et on s'inquiète tout à la fois. Peut-être, sans se moquer des acheteurs, réaliser une version de qualité sur un portable de chez Sega ? La réponse vient de tomber, et c'est oui ! Ce soft est tout simplement génial.

Trois modes de jeu s'offrent à vous : le tournoi, le simple match et le World tour — dans ce dernier, la sauvegarde est assurée par un système de passwords. Seul ou à deux, en simple ou en double, vous allez pouvoir jouer sur tous les terrains du monde. Certains vous diront, après un examen sommaire, qu'il ne trouvera qu'un petit bémol. Alors, il n'est pas étonnant que l'on ne dispose que de deux boutons, un pour frapper en coup droit et un pour lobber ou pincer, mais ce n'est pas plus mal pour la prise en main. D'autant que sous cette simplicité apparente se cache une simulation de tennis haut de gamme où tous les types de jeu sont possibles. Il ne suffit pas de renouer stupidement la balle (comme c'est malheureusement le cas trop souvent) : vous pouvez la diriger là où bon vous semble, et ainsi mettre en pr

Une cartouche pour deux

Pete Sampras Tennis révolutionne le mode deux joueurs de la portable de Sega. Il vous permet en effet de jouer avec l'un de vos comparses en utilisant une seule Game Gear et un seul jeu ! Mais non, Garimore n'est pas dans le coup ; ce sont les petits gars de chez Codemasters qui nous ont concocté un adaptateur aussi simple qu'astucieux. Il vous permettra de relier un pad à votre Gear à Toer. D'où économie de place et d'argent. Il faudra bien sûr vous en douter avec votre adversaire pour trouver la bonne position de l'écran, afin que tout le monde voit bien. J'ai testé pour vous et ça s'avère tout à fait jouable. Et même si vous êtes tout seul (pauvre petit chéri), vous pourrez toujours jouer avec le pad. Alors tous en chœur : "Merci Codemasters."
Grâce à l'Instant Replay, vous pouvez voir de vos yeux ébahis ce superbe plongeon. À mon avis, c'est pas gagné.

Le panneau des scores, très bien réalisé, permet de visualiser à tout moment les résultats. Bel effort !

INSTANT REPLAY IS ACTIVED

L'Instant Replay est une option très intéressante, a fortiori dans une simulation sportive. Elle vous permet de revoir un bel échange ou tout simplement de constater la validité de la balle. Très pratique lorsque vous affrontez un mauvais joueur !

Comme quoi tennis et Game Gear peuvent bien finir par jouer en double.

El Didou,
encore tout émusillé.

GRAPHISME

Graphismes corrects mis à part la ressemblance entre les joueurs.

ANIMATION

Pas mal. Le perso exécute ses mouvements avec grâce et souplesse.

SON

De ce côté-là rien d'extra, même Jordy pourrait faire mieux.

JOUABILITÉ

Jouabilité excellente, mais il faut tout de même s'entraîner.
ASTÉRIX AND THE GREAT RESCUE

Nos ancêtres gaulois menait la belle vie.
Régler les différends à coups de poing, bouffer du sanglier et du Romain, faire preuve d'astuce et de bonhomie, ça peut donner un bon jeu de plate-forme, non ?

C'est bien connu : l'union fait la force !

Allons bon, voilà que notre héros gaulois se prend pour la mère Denis et se lance dans la grande lessive !

Dans nombre de tableaux, vous devrez trouver des clés. N'oubliez pas de fouiller dans tous les recoins.

Même au fin fond des océans, les Romains érigent des statues à la gloire de leur empereur César.

Le bande est le premier boss. Il vous faudra éviter les notes de musique qu'il laisse tomber tout en lui tirant dessus.

Vous avez besoin de déméner une colonne ou de causer un mur ? Faites donc appel à la force légendaire d'Obélix.

Certsains passages difficiles. C'est bien connu : l'union fait la force !

QUE JE TRÉPASSE SI JE FAIBLIS !
Tout au long de votre parcours, vous trouverez des petites potions. Chacune offre les pouvoirs que vous utili- serez au moment où vous en aurez besoin mais en petite quantité. Ainsi, vous pourrez voler, vous camoufler dans des brancheages, lancer des petits nuages, qui font office de marches pour accéder à des plate-formes élevées, ou encore jeter des projectiles sur vos ennemis. Pour vous débarrasser de ces derniers, il vous est également possible de leur balan- cer tout simplement un bon coup de

Pour se redonner de l'énergie, rien de tel qu'un bon rôti de sanglier !
**IlS SONT FOUS...**

Les soldats romains sont prêts à toutes les basesses ! Les traîtres se planquent sous leurs casques ou vous envoient des hippocampes.

**LES AIDES**

Grâce à de petites potions, Astérix acquiert des pouvoirs très utiles pour se camoufler, voler, lancer des nuages ou encore jeter des projectiles.

**POING DANS LA FIGURE.** Certains tableaux sont ardus et les graphismes de toute beauté, ornés de couleurs somptueuses. L'animation des personnages bénéficie d'une très bonne finition et l'intérêt de jeu ne faiblit jamais. La jouabilité est parfaite, le héros répondant au millième de seconde, ses mouvements sont vifs et précis. Décidément, je ne trouve aucun défaut à cette cartouche, hormis un léger manque d'originalité.

---

**En résumé**

Un joli jeu de plate-forme, doté d'une excellente jouabilité et bourré d'astuces... et d'espionneries, c'est ça, la vie d'Astérix !

---

**MAHALIA, adore les petites moustaches.**

---

**GRAPHISME**

Des couleurs magnifiques. Certains tableaux fleurent bon le « peace and love ».

---

**ANIMATION**

Les ennemis sont nombreux et bien animés. Idem pour les personnages principaux.

---

**SON**

Des musiques bien rythmées et sympa-thiques. Des bruitages un peu répétitifs.

---

**JOUABILITÉ**

La perfection. Jamais on ne manque de précision ou de rapidité.
**TETRIS 2**

Tetris. Un nom tellement illustre qu'il aura fallu attendre plus de dix ans avant que quelqu'un ose y accoler un numéro !

Q uoi de neuf pour ce descend du plus célèbre des jeux vidéo ? L'innovation principale réside dans l'apparition de couleurs différentes à l'intérieur de chaque figure. Pour faire disparaître une ligne, il suffit d'aligner au minimum trois petits carrés de même teinte. Il n'est donc plus indispensable d'emboîter les pièces, mais vous aurez tout de même intérêt à le faire, ne serait-ce que pour éviter que l'empilement n'atteigne le plafond. Cette fois, le jeu est divisé en rounds au cours desquels vous devrez faire disparaître un certain nombre de blocs ronds de couleur, dispersés sur l'écran dès le début. Selon le niveau de difficulté, l'écran est encombré, au départ, d'un nombre variable de blocs « parasites » qui font rien qu'à vous empêcher d'atteindre les blocs ronds. Vous devrez donc vous empêcher de les diminuer. Lorsque vous jouez à deux, contre un adversaire humain (avec un câble reliant les deux Gameboy) ou contre l'ordinateur, chaque coup réussi abaisse d'un cran la hauteur du plafond de l'adversaire... Et évidemment, comme dit Michael Jordan, plus c'est bas et plus c'est dur !

DUEL AUX BRIQUES

Le mode deux joueurs se dispute en trois manches gagnantes, et une animation récompense le vainqueur !

Cette suite sera-t-elle à la hauteur du mythe ? À mon avis, non.

En mode Puzzle, vous faites tomber les briques quand vous voulez. Ça soulage !
ATTENTION AU PLAFOND !
Depuis Dr Robotnik, les clones de Tetris jouent à fond la carte de l'interactivité... Ici, le plafond s'abaissera en fonction des coups réussis par l'adversaire.

Le jeu propose une foule d'options fort appréciables : musiques, niveaux, vitesse, etc.

Expérience scientifique
Pour prouver que les jeux les plus simples sont souvent les meilleurs — puisqu'ils plaisent à tout le monde —, procérons à une expérience. Prenons un chimpanzé que nous appellerons A, votre petite sœur de deux ans que vous nommerez comme vous voulez, et une chanteuse dotée d'un cerveau inversement proportionnel à la taille de ses nénés que nous baptiserons Lova M afin de respecter son anonymat. Donnons maintenant les jeux Tetris et Tetris 2 à nos trois sujets...

Qu'observons-nous ? Après avoir essayé les deux logiciels, nos trois sujets ne jouent plus qu'à Tetris premier du nom, et ce n'est pas le chimpanzé qui fait le plus mauvais score. Voilà qui prouve à l'évidence que la question « Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ? » n'est pas totalement stupide, et que les concepteurs de Tetris 2 auraient peut-être dû se la poser.

SALAUDS D'OBSTACLES !
Chaque niveau contient des briques à faire disparaître afin de dégager l'accès aux blocs roide. Plus le niveau est élevé et plus l'écran est encombré !

GRAPHISME
Peut-être pas très joli mais au moins lisible. Et c'est le principal !

ANIMATION
La chute des briques est fluide et il y a des animations intermédiaires.

SON
Les musiques à choisir sont plutôt sympa, surtout la Bossa !

JOUABILITÉ
Tetris était d'une simplicité binaire. Tetris 2 l'est moins mais reste jouable.

En résumé
Un excellent jeu de réflexion, qui n'a toutefois rien de révolutionnaire. Les puristes regretteront sans doute la simplicité du vrai Tetris.
Le jeu est identique à la version MD, avec un peu moins de tableaux, beaucoup plus de fluidité dans l'animation et une meilleure jouabilité. Votre personnage doit sauver les occupants d'un paquebot qui prend l'eau. Chaque pièce à visiter est un nouveau tableau de jeu et les actions pour mener vos protégés jusqu'à la sortie sont variées. Il faut agir promptement, éliminer les obstacles à la faute de bombes, installer des plate-formes pour créer une issue, etc. Les passagers ne posent pas trop de problèmes : ils sont suivis bêtement. Un bon petit jeu de réflexion pour la Game Gear.

S.S. Lucifer - Man Overboard ! C'est un jeu de réflexion tendance Lemmings. Vous êtes à bord du paquebot qui coule à pic, Titanic pour les intimes, et parcourez la quai à la recherche de survivants. Chaque pièce est un tableau de jeu. L'écran de présentation vous indique votre point de départ, l'endroit où se trouvent ces zozos et, surtout, où se situent les issues. Le but est d'amener tout ce joli monde à l'extérieur. La difficulté, c'est que les personnes à sauver sont encore plus bêtes que les Lemmings... À savoir qu'ils ne peuvent rien faire par eux-mêmes et n'hésitent pas à plonger dans un incendie, tomber dans un trou, se noyer, dans de l'eau, etc., si vous n'avez pas ouvert la voie salvatrice. Il faut donc décrocher des bouées, actionner des rampes roulantes, installer des plate-formes, coller des fuites de gaz... Et tout cela en un temps record, car le niveau d'eau monte rapidement. Pour conserver un peu de difficulté, certains mots de passe ne vous sont donnés que tous les quatre tableaux. Le jeu est long, au moins deux cents tableaux de difficulté croissante, les graphismes et la musique sont sympa. La jouabilité en revanche n'exclue pas : votre personnage ne peut pas sauter quand il est sur une échelle (c'est agaçant), et si vous ratez votre sauvegarde, il faut attendre que tous les occupants soient sauvés avant de recommencer le tableau. Une option d'annulation aurait été la bienvenue. Malgré ces quelques défauts, la prise de tête est agréable.

El Didou

Misé Étanche
**World Cup 94**

_Éditeur_ : US Gold
_Genre_ : Football
_Nombre de joueurs_ : 1 ou 2
_Sauvegarde_ : Oui
_Continue_ : Non

**FIFA Soccer**

_Éditeur_ : Electronic Arts
_Genre_ : Simulé, Sportive
_Nombre de joueurs_ : 1 à 4
_Sauvegarde_ : Oui
_Continue_ : Non

_Bon, OK, la coupe du monde est terminée, mais les éditeurs nous achètent avec des versions CD de leurs jeux de foot récemment sortis. Ainsi, on retrouve dans ce WC 94, l'équivalent des tactiques spéciales de la version Super Nintendo. Cette nouvelle mouture apporte quand même quelques plus, anecdotiques mais intéressantes. Un petit jeu Quiz pour un ou deux joueurs apparaît. Exclusivement réservé aux inconditionnels, il consiste à répondre rapidement à des questions sur le foot pour avancer des joueurs-pions. Le reste du CD est rempli de « films » sans intérêt._

_Miloūce_

**GAME BOY**

**World Cup 94**

_Éditeur_ : US Gold
_Genre_ : Football
_Nombre de joueurs_ : 1
_Sauvegarde_ : Non
_Continue_ : Non

_Manquait plus que la version Game Boy à l'appel pour le World Cup 94 tant controversé, détesté par les « pro-fifteaux » et adulé par les « pro-kickoffiens ». Cette version risque fort de mettre tout le monde d'accord, elle est en effet plutôt... comment dire sans choquer personne... nulle (voilà, c'est le mot !). Toutes les options sont présentes mais le fun a pris ses vacances et l'absence d'un mode Game Link se fait cruellement sentir. Un jeu de sport auquel on ne peut pas jouer à plusieurs, ça n'est pas très drôle, y'a pas à dire. Seule la réalisation se tient._

_Stefle Flou_

**GAME BOY**

**Tom & Jerry 2**

_Éditeur_ : Hit Tech
_Genre_ : Plate-forme
_Nombre de joueurs_ : 1 ou 2
_Sauvegarde_ : Oui
_Continue_ : Oui

_Pour se venger de l'arrivée d'Itchy & Scratchy, Tom & Jerry font leur retour sur la portable Nintendo. Ce nouvel épisode n'est, hélas, pas transcendant. Aucune nouveauté par rapport au premier : vous parcourez des niveaux de gauche à droite. Au programme, des bonus à ramasser qui vous donnent des points en fin de niveau... Certes, les décors sont variés mais l'action manque sévèrement de punch. Seul intérêt : des graphismes travaillés et assez jolis (ce qui explique la note). Vous conviendrez que cela fait tout de même un peu léger._

_Caliméro_
**The Incredible Hulk**

Hulk Enos respecte le personnage des comics Marvel... à défaut d'être un jeu totalement convaincant. Sprite de bonne taille, puissance des coups, soit il tremble lorsque le géant vert retombe sur ses pieds et transformations très réussies du super-héros en gingalet Dr Banner (et vice versa). Dommage que l'action soit si répétitive et que la réalisation souffre de nombreux défauts (collisions des sprites limites, ennemis trop similaires...). Pourtant, un peu d'imagination aurait suffi à ce jeu pour passer à la vitesse supérieure. Reste une série B sympathique qui a au moins le mérite de ne pas salir l'image de l'Inseptateur de Blanka.

Matt le Fou

---

**Ball Z**

Ball Z se propose d'apporter le style de Virtual Fighters (animations spectaculaires en 3D) sur Mega Drive. Huit guerriers s'y affrontent dans un style assez ditile. L'effort est louable, la 3D réussie, mais les coups manquent de précision et il y a trop peu d'attaques différentes. Les musiques débilentes deviennent vite insupportables et elles collent bien au côté comique des combats. L'idée de créer de nouveaux genres de jeux de combat est bonne, mais là encore on est très loin d'égaliser le seigneur et maître que je ne citerais pas.

Terry

---

**Battletoads & DD**

Identique à la version Game Boy dans lequel vous pouvez jouer les frères Lee ou les crapauds Toads, garde toute sa diversité. On retrouve ainsi les scènes de plateau-forme, la scène en jet-ski, et le shoot-tem up. Malheureusement, la qualité des graphismes sur Super Nintendo n'est pas tellement supérieure à celle de la GB. Il n'y a que les couleurs en plus. Etc surtout, cette version est rendue plus difficile encore par une jouabilité cette fois-ci carrément imprécise (on se fait souvent buter sans pouvoir réagir). Mais bon, ce jeu reste quand même correct.

Bubu

---

**Lemmings 2**

Pas moyen d'être tranquille avec ces créatures de Lemmings ! Heureusement, cette nouvelle version vous met aux prises avec des Lemmings un peu plus résistants que leurs ancêtres. Cette fois, une cinquantaine d'actions sont à votre disposition. Chacune des douze tribus que vous allez devoir protéger est adaptée à son environnement. Les musiques dénouent vrai et collent parfaitement à l'ambiance de chaque tribu. C'est un régale de voir ces bestioles s'agiter dans tous les sens à l'écran. Le jeu, un peu moins stratégique que le premier épisode, est resté quant plus fun !

Little Big Marc
**Ball Z** bénéficie d'effets de caméra plutôt sympatiques.

---

**Maximum Carnage**

- Éditeur : Acclaim
- Genre : Baston
- Nombre de joueurs : 1 OU 2
- Sauvegarde : Non
- Continue : Oui

_Dans ce jeu de baston à la Final Fight, vous incarnez Spiderman ou Venom pour combattre Carnage et autres supervilains de comics. Ce jeu dispose de quelques atouts : l'action est rapide et vos personnages bénéficient d'une palette de coups variée (ils peuvent utiliser leurs fils d'araignée pour capturer les ennemis). On trouve même des scènes originales, comme par exemple l'escalade d'immeubles new-yorkais. Hélas, la réalisation est moyenne, et les ennemis disposent, eux, de peu de coups pour se défendre, d'où des combats inintéressants, et une action répétitive._

_Bubu_

---

**Mario Andretti Racing**

- Éditeur : Electronic Arts
- Genre : Course Auto
- Nombre de joueurs : 1 OU 2
- Sauvegarde : Oui
- Continue : Oui

_Electronic Arts est capable du meilleur comme du pire. Champion de la simulation sportive, cet éditeur signe un joli plantage avec Andretti !_

_Après avoir sélectionné une des trois voitures, correspondant chacune à un style de course (sprint, stock car et Indy), vous choisissez votre circuit. Une fois dans le feu de l'action, c'est... le cauchemar. La conduite est molle, les circuits ne demandent pas une once de technique, les décors sont inexis- tants et enfin, la gestion des chocs est nulle. Bref, Andretti c'est du mauvais Super Monaco GP II et de l'excrétasque Virtual Racing !_

_Elwood_

---

**Le Livre de la Jungle**

- Éditeur : Virgin
- Genre : Plate-Forme
- Nombre de joueurs : 1
- Sauvegarde : Non
- Continue : Non

_Virgin, profitant du succès du Livre de la jungle sur les consoles 16 bits, décide d'en réaliser une version Nes. Jusque là, rien d'anormal. Mais on s'aperçoit bien vite que ce jeu de plate-forme est loin d'être jouable._

_C'est à se demander si Virgin n'entend pas user de ce nom prestigieux pour se faire du blé sans trop se fouler. C'est pas joli, joli ! Ne soyez pas surpris quand même, pas de mauvaise foi. Les graphismes sont assez réussis. L'histoire et l'ordre des niveaux sont exactement les mêmes que sur les grandes consoles. Mais bon, il n'empêche que c'est injustifiable._

_Mahalia_

---

**Le Livre de la Jungle**

- Éditeur : Virgin
- Genre : Plate-Forme
- Nombre de joueurs : 1
- Sauvegarde : Non
- Continue : Oui

_Si les versions des consoles 16 bits sont béton, celle-ci est carrément médiocre. Le jeu est nique, mais la maniabilité tellement mauvaise que l'on s'arrache les cheveux à chaque fois qu'il faut atteindre une plate-forme ou une liane. Comme dans la version Megadrive, Mowgli doit collecter des diamants pour progresser. Vous risquez d'être chauve avant !_ Ce soft est en fait un résidu commercial des versions 16 bits qui espère bien tirer parti de la popularité de ces dernières. Alors, ne vous laissez pas faire et enco- bez-le à tout prix. Faut pas abuser non plus ! Non mais !_

_El Didou_
Bon allez, arrêtez de pleurnicher. OK, c'est vrai, les vacances sont finies ou presque, mais moi, je serai toujours là (c'est ça, marrez-vous !). Et puis le bahut, c'est pas si terrible que ça (je sais ce que je dis, j'y suis allé). Vous allez voir, quelques petits cheats et codes, et le moral remontera en flèche, comptez sur moi.

PRO ACTION REPLAY

Mathieu et Cédric

Megadrive

LANDSTALKER

Ce mois-ci, on commence très fort avec une multitude de codes pour un jeu dont la réputation n'est plus à faire. Avec ça, on se demande ce qui pourrait vous résister.

Vies infinis : FF1040000A
Cœurs infinis : FF5430000A
Or infini : FF120E000A
Pour avoir la dernière épée : FF10420009
Pour avoir la dernière armure : FF10460007
Pour avoir la dernière paire de bottes : FF10440013
Pour avoir le dernier anneau : FF10480015
Pour avoir les herbes eke-eke infinis : FF104E0002
Pour avoir l'herbe et les statues de Gaïa infinis : FF10490099
Pour avoir le DAL et les statues d'or infinis : FF10560099

Alain Citerne
Master System
ASTERIX 2

Ce cher Alain m'écris qu'il s'est défoncé pour trouver ces codes. Alain, tu peux tout faire, mais je te rappelle qu'il est interdit d'utiliser des anabolisants. Ça détruit la
compétition et, de plus, c'est dangereux. Mais enfin, exceptionnellement, je passe l'éponge. Ça va pour cette fois, mais que ça ne se reproduise pas.
Vies infinies : OCC 14609
Énergie infinie : OCC 8307
Temps infini : OCC F100
Pour avoir toujours Astérix : OCC F1800
Pour avoir toujours Obélix : OCC 1801
Pour avoir Idéfix : OCC 1802

Cédric Petitjean
Super Nintendo
MEGAMAN X
Qui sait, ce cher Cédric est peut-être un descendant du grand ami de Robin des bois. Vous en doutez, moi aussi, mais bon, il sait se débrouiller avec un Action Replay, alors profitez-en.
Vies infinies : 7E1F8002
Énergie infinie : 7E08CE10

Filou et Léon d'Osaka
Super Nintendo
SUPER TURRICAN
Non, les revolita une fois de plus. Que vais-je devenir si des lecteurs essayent de prendre ma place ? Si un jour ils se pointent à la rédact, ils vont vouloir me détrôner, c'est sûr. Je crains de devoir abandonner, je suis tombé sur plus fort que moi.
Voyez donc ces codes :
Nombre de vies : 7E04FB+XX (XX = de 0 à 63)
Temps infini : 7E05F090
Smart line : 7E050A03
Énergie infinie : 7E04FFC0
Énergie wheel : 7E05032F
Puissance de l'arme :

Spreas shot = 7E05AD04
Mighty power = 7E05AF04
Bonce shot = 7E05B804
Bouclier infini : 7E04F001

CHEAT MODES

The Gear boss
Game Gear
PENGU
Dans le genre je vais finir ce jeu sans me casser la tête, ce lecteur (ou ces lecteurs) nous donne une solution des plus simples pour se retrouver au round 16 avec 7 vies.
À la page de présentation, faites Haut, 1, 2 et Start simultanément.

Astuceman
Megadrive
COOL SPOT
Alors là, on vous fait la totale. Vous aviez eu le code pour passer les niveaux, et bien voici le code des vies infinies, du select stage et de l'énergie infinie. Grand Dieu, je suis génial !
Un visage d'homme apparaîtra, et ensuite, avec les boutons A, B et C, vous pourrez décider si oui ou non vous désirez ces options.

Jacques Sauvage
Super Nintendo
WOLFENSTEIN 3D
Pff, c'est même pu la peine ! Avec ça, vous allez terminer ce jeu les doigts dans le nez.
Invincibilité, plan complet, armes et munitions à donf et level select.
Gardez le bouton R de la deuxième manette appuyé.
Allumez votre console (le bouton R toujours enfoncé) et commencez le jeu.
Mettez une pause en prenant soin de garder le bouton R enfoncé (je sais, je me repète, mais c'est important).
Pendant la pause, effectuez les manipulations suivantes (avec la manette 1) en fonction de votre choix :
Invincibilité : Haut, Haut, B et A.
Pour quitter le level : Haut, Haut, R et B.
Munitions à donf : R, Haut, Haut et A.
Plan complet : A, A, Haut et B.
En gardant encore le bouton R enfoncé, retirez la pause, puis, au bout de cinq secondes, relâchez le bouton R (enfin !)
Il est à noter que vous ne pouvez effectuer ces cheats qu'au premier stage. Vous garderez ensuite votre astuce jusqu'à la fin du jeu.

Frédéric Danguiral
Super Nintendo
FIFA SOCCER
Cinq petits cheats se sont échappés. Ils sont venus se réfugier chez moi un soir. Ils tremblaient de peur, leur ancien maître devait les battre jusqu'au sang. Si de telles actions vous révoltent, adhérez au C.C.L.P. (comité contre les consoles pervers).
Toutes ces astuces se font au tableau des options :
Pour avoir le Dream Team :
A, B, B, Y, Y, X et X
Pour avoir les balles folles :
X, A, B, Y, Y, B, A et X
Pour avoir les Super Shoots :
B, A, B, B, B, B, B et B
Pour avoir les murs invisibles :
Y, Y, A, X, A, A et B
Et enfin, pour avoir les Super Shoots :
A, A, A, A, A, Y, Y, Y

The Gear boss
Game Gear
PSYCHIC WORLD
The Gear boss réside avec un stage select. Plutôt sympa pour ceux qui ont du mal avec ce jeu.
À la page de présentation, faites Haut, Gauche, 1 et Start.
Les mots « Spécial mode » et « sound test ED » apparaîtront. Faites ensuite 1 et 2, et vous verrez marqué « ROUND 1 ».
Il suffit alors de bouger de haut en bas pour sélectionner le niveau de votre choix.

Astuceman
Megadrive
SONIC THE HEDGEHOG III
Vous l'attendiez avec impatience. La hotline était inondée d'appel pour avoir le select stage de Sonic III. Eh bien ça y est, on l'a trouvé.
Mais passion tout de suite aux
choses sérieuses !
Après avoir entendu « Sega », faites très rapidement Haut, Haut, Bas, Bas, Haut, Haut. Allez ensuite au son test et vous verrez un nouvel écran.
PS : si c’est dur à faire, ressanz-vous, ça vaut le coup.

Alexandra Much
Megadrive
ALADDIN
Je suis heureux, enfin une fille nous écrit. Et de plus, son astuce fonctionne à merveille. Un cheat plus que monstreux. D’ailleurs, c’est à peu près le même que celui de Cool Spot. Allez dans le menu des options, puis faites A, C, A, C, A, C, A, B, B, B, B et B.

André Gremaire
Megadrive
VIRTUA RACING
Une petite astuce permettant d’obtenir directement le fameux mode « Mirror ». Plus besoin de finir les courses en première position pour accéder aux circuits inversés. À l’apparition du logo Sega, maintenez les boutons A, B et Haut. Ensuite, à la page de présentation, appuyez sur Start. Enfin, choisissez le mode « Virtua Racing » qui est inscrit à l’envers.

Jérôme Grimove
Megadrive
STREET OF RAGE III
Youpi (excusez ce terme mais il exprime, en toute simplicité, ma joie) ! Vraiment, ce coup-ci, vous allez avoir un mois de septembre fantastique, il y a au moins dix « levels select » ! Et avec celui-là en plus, je ne pense pas que vous en redemandez (quoi ?). Au menu de sélection du nombre de joueur, appuyez sur le bouton B et maintenez-le. Faites de même avec la direction Haut.

Dinez-vous ensuite dans les options et choisissez « Level Select ».

Filou et Léon d’Osakaï
Super Nintendo
SUPER TURRICAN
À la page de présentation, au moment où Sonic apparaît, faites Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite et B.

David Arbaret
Game Boy
PROBOTECTOR
Encore un stage select ! Mais il n’y a que ça ce mois-ci ! Enfin bon, je sais que vous avez besoin de votre dose de codes mensuel sinon vous devenez nerveux et vous le manifestez. Donc, voici « le cheat » en question : À l’apparition du mot « Probotector », faites Haut, Haut, Bas, Bas, Gauche, Droite, Gauche, Droite, B, A, B, A, Start et select. Merci qui ?

Juan Satorra
Mega CD
ECCO CD
Quel jeu mes amis ! Quel jeu ! Une ambiance si prenante qu’on y passerait la nuit, des musiques si calmes et reposantes qu’elles pourraient nous bercer. Mais, un jeu sans tips n’est pas un jeu, alors voici un petit cheat :


Astuceman
Mega CD
SONIC CD
Et hop là, encore un cheat mode qui tue ! Décidément, pendant le jeu, faites effectuer un demi-tour à Ecco. Au moment où il se trouve en face de vous, appuyez sur Start. Ensuite, faites Droite, B, C, B, C, Bas, C et Haut.

Bruno Combes
Lynx
VIKING CHILD
Pfff, des codes pour la Lynx. Ça doit faire au moins dix ans que je n’en avais pas entendu parler. C’est bien dommage, car c’était une des consoles portables qui possédait le plus de capacités, mais une mauvaise gestion donne de mauvaises consoles. Enfin, voici donc de quoi rassasier les derniers possesseurs de Lynx.
Niveau 1 : FASTHALK
Niveau 2 : PATRICIA
Niveau 3 : REDDWARF
Niveau 4 : DEWSBURY
The Gear boss

Game Gear

 slider

Encore le même ! Eh bien, il peut être fier de lui, il pourra se vanter devant ses amis.
Quoique, est-ce vraiment une gloire que d'être publié ? Vous pouvez que oui, et... vous avez tout à fait raison. Sinon, pour quelle raison m'enverriez-vous toutes ces astuces. Bref, voici un petit tas de passwords très très cools.
Niveau 10 : ACAC
Niveau 20 : AAEE
Niveau 30 : AC GG

Pour avoir tous les pouvoirs, entrez le code LY.

Frank Terme

Megadrive

DUNE II

Ça vous dirait les passwords de Dune II ? Vous ne refusez pas, hein ? Et comme je suis d'une gentillesse plus qu'immense, je vais peut-être faire un effort. À moins que... Nan, je vais quand même pas vous faire cette vacherie là. Bon, on y va, et j'espère que vous vous sou

6 : Ashikenny
7 : Sonicblast
8 : Dunerunner
ORDOS :
1 : Domination
2 : Spicesable
3 : Arrakissun
4 : Coldhunter
5 : Willymentat
6 : Slymelaime
7 : Stealthwar

NOTÉ D'ASTUCESMAN

Bon, j'espère que, au moins, vous avez apprécié tout le mal que je me suis donné pour

Niveau 40 : AAEE
Niveau 50 : AAGA
Niveau 60 : AEEI
Niveau 70 : APED
Niveau 80 : EAAE
Niveau 90 : ECAG
Niveau 99 : PCJK

viendrez de mon geste.

HARKONNENS :
1 : Demolition
2 : Spicesatyr
3 : Burning Sun
4 : Darkhunter
5 : Evilmentat
6 : Itsjoebwan
7 : Devastator
8 : Deathruler
ATREIDES :
1 : Diplomatic
2 : Spice Dance
3 : Eternal Sun
4 : Deathhunter
5 : Fairmentat

Camille Huot

Megadrive

POPULOUS II

Comme le dit Camille lui-même, voici un petit code simple et efficace.

8 : Powercrush

Jérôme Graziani

Neo Geo

WORLD HEROES 2 JET

Décidément, en ce moment, Player vous offre la plupart des coups spéciaux de bon nombre de jeux.
World Heroes 2 n'échappe pas à cette règle, donc...
Broken : A et B en même temps
Ryoko : Droite, Droite et A
Kim Dragon : A et B en même temps

vous satisfaire ?

Simon, beaucoup d'entre vous m'affirment qu'il existe des personnages cachés dans la version Megadrive de DBZ. Alors si quelqu'un connaît le cheat, qu'il me l'envoie, et il aura l'insigne honneur de recevoir un jeu sur sa console préférée. Sinon, ce n'est pas parce qu'on est en septembre qu'il va falloir baisser les bras. Je compte sur vous pour m'envoyer encore plus d'astuces que d'habitude. En passant,
une grosse bise à Sarah, dont le
plan de Solar Jetman était
trop petit pour être publié.
Je tenais tout de même à la
remercier (d'autant plus que
c'est une fille).
Le temps passe vite, et comme
dit le proverbe bien connu de
vous tous, « le temps c'est de
l'argent ». Et comme je suis un
dépensier hors pair, je vais
vous laisser afin de retourner
ton occupation préférée,
le dodo.

**PLAN DES LECTEURS**

Comme vous avez pu vous en
rendre compte, il n'y a qu'un
seul et même gagnant ce
mois-ci, c'est Philippe
Cavallini.
Son plan est, il est vrai, de
toute beauté, donc je n'ai pu
résister à l'envie de le faire
paraître. Je rappelle à cette
occasion, que sous le pseudo
de Philippe Cavallini se
 cachent en fait les deux lec-
teurs les plus acharnés de la
rubrique Trucs en Vrac, j'ai
nommé Filou et Léon
d'Osakal. Oui, oui, vous avez
bien lu. Comme le dirait si bien
mon confrère Astuceman, trop
c'est trop. Mais que pouvons
nous faire face à ces monstres.
Rien, bien entendu ! Nous
avons appelé l'armée et les
services secrets français, mais
rien à faire, ils demeurent tout
bienment introuvables. Alors
que faire ? Si par hasard, l'un
d'entre vous les connaissait,
qu'il appelle au plus vite le
commissariat le plus proche.
Ces individus doivent être
retrouvés absolument.
Bon, MCM a besoin de moi,
donc à la prochaine.

**PLAYER ONE**

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

Crevette, Plan des Lecteurs
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex
Vu ce qui vous attend, heureusement qu'on vous a laissé un peu de temps pour tout finir. Car en entrant dans Mégaman X, vous allez vous retrouver seul contre tous, perdu dans des univers hostiles à 12 mégas et face aux terribles Reploïdes du Docteur Cain. Pour la première fois sur Super Nintendo, vous allez enfin découvrir Mégaman, ses 12 niveaux, ses graphismes incroyables et sa durée de vie exceptionnelle. Et croyez-nous, celle-ci ne sera pas de trop, vu que vous devrez sauver l'humanité...
Quatre nouveaux personnages viennent agrandir la famille des « Street Fighters ». Afin de mieux savoir de quoi ils sont capables, voici huit pages consacrées à leurs meilleures techniques de combat. Maîtrisées parfaitement, elles feront de vous un pro de Super SF II.

 Avec ses mensurations (88, 57, 88 ! Juré, je n’invente rien), Cammy aurait bien pu devenir top model. Mais la vie ne l’entendant pas ainsi, la belle perd la mémoire au cours d’un mystérieux accident. Recueillie par les Forces spéciales britanniques, elle devient rapidement un agent hors pair aux techniques proches du close-combat, à l’instar de Guile. Mais lors du tournoi, la belle enfant finira par apprendre la vérité sur son passé et éclairera enfin l’énigme de son accident...

### Pouvoirs Spéciaux

<table>
<thead>
<tr>
<th>Technique</th>
<th>Combinaisons</th>
<th>Description</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Spinning Knuckle</td>
<td>←, →, →, →</td>
<td>+ coup de poing</td>
</tr>
<tr>
<td>Cannon Drill</td>
<td>↑, →, →, →</td>
<td>+ coup de pied</td>
</tr>
<tr>
<td>Thrust Kick</td>
<td>→, →, →, →</td>
<td>+ coup de pied</td>
</tr>
</tbody>
</table>
ENCHAINEMENTS

**Thrusting Kick**
Retombez en donnant un grand coup de poing. Au sol, enchaînez ensuite avec un coup de poing moyen et terminez l'enchâinement par un Thrust Kick.

**Thrustink Kick 2**
Effectuez un passage dans le dos avec un grand coup de poing. Au sol, enchaînez avec un coup de pied moyen accroupi et terminez, là encore, par un Thrust Kick.

**Cannon Drill Three Hit**
Cette fois, on se sert uniquement des jambes de la ravissante Cammy. Grand coup de pied en retombant, coup de pied moyen accroupi et Cannon Drill pour finir.

**Four Hit Thrust Kick**
Passage dans le dos avec grand coup de poing. Au sol, coup de poing moyen, puis grand coup de poing et on termine avec un Thrust Kick. Zangief va avoir du mal à s'en remettre.

**12 Hit Combo !**
L'enchâinement qui tue ! Il permet de placer douze coups sans que l'adversaire n'aille pu se protéger. Comment le réussir ? Ah, ça, c'est un mystère que seuls les meilleurs pourront élucider. Sachez seulement que Chrys s'est servi de Fei Long face à Zangief pour le réaliser. Pour information, il semblerait qu'au Japon, le record soit de 13 Hit Combo. On se rapproche...

Record battu

Un challenge pour les meilleurs joueurs de la planète : battre le Staff Capcom.
Il s'agit d'anéantir son adversaire (dirigé par l'ordinateur) en un minimum de temps.
Le record de Capcom est de 06'874.

À la rédaction de Player One, Chrys a réalisé un temps encore inférieur : 06'441. Moins de six secondes et demie pour se débarrasser, avec Ken, du pauvre Dhalsim.
Pas mal, non ? Je suis sûr que les sieurs David, Lionel et Mike (du magazine Banzai) doivent apprécier la performance. Eh, eh...

---

PLAYER ONE 109 SEPTEMBRE 94
Deuxième New Challenger, Dee Jay est un personnage vraiment très intéressant. Première particularité, il a été entièrement créé par Capcom USA (tous les autres personnages sont l'œuvre de Capcom Japon), sous la direction de M. James Goddard, l'un des principaux designers des Street Fighter II. Kickboxer jamaïcain pure souche, Dee Jay a hérité d'un rythme de combat alliant à la fois technique et musique (le souriant rasta est en effet musicien à ses heures perdues) pour un « maximum » d'efficacité. Sa palette de mouvements se révèle, grâce à cela, totalement originale et monstrueusement efficace (nombre de ses coups sont difficilement prévisibles). Bref, Dee Jay est un sérieux prétendant au titre qui, entre deux tournois de kickboxing, se fait plaisir en participant à quelques bruyants concerts. Le Jamaïcain adore combattre autant que faire la fête.

**POUVOIRS SPÉCIAUX**

**Max Out**
- **en concentration**
- + coup de poing

Un coup qui ressemble étrangement au Sonic Boom de Guile. Et comme le projectile de l'Américain, celui-ci se révèle diablement efficace.

**Double Dread Kick**
- **en concentration**
- + coup de pied

Ici, le Jamaïcain nous dévoile sa technique de jambes. Ce double coup de pied, lorsqu'il touche, éjecte directement le personnage en face.

**Hyper Fist**
- **en concentration**
- + coups de poing répétés

Un coup efficace mais on ne peut plus difficile. Il permet d'enchaîner un 4 hit Combo qui risque bien d'être fatal à l'adversaire.

Le remuant Dee Jay ne manque pas de fans. Preuve que sa musique, comme sa manière de combattre est excellente.
**ENCHAÎNEMENTS**

**Hyper Fist Combo**
Passage dans le dos (coup de pied moyen) puis série de petits coups de poings accroupis (de un à trois). On finit avec l'Hyper Fist qui peut toucher jusqu'à quatre fois !

**Maximum Three Hit**
Retombez sur votre adversaire en assénant un grand coup de pied. Ensuite, donnez un coup de poing moyen debout et poursuivez avec un Max Out pour couronner le tout. Prévoyez une contre-attaque si l'ennemi ne tombe pas.

**Hyper Fist Combo 2**
Dans cet enchaînement, Dee jay effectue un passage dans le dos avec un grand coup de pied. Arrivé au sol, poing moyen accroupi, suite de petits coups de poing (vous pouvez en placer plus d'un), puis Hyper Fist. Ce dernier coup peut toucher de une à quatre fois.

**Five Hit Dread Combo**
Effectuez un passage dans le dos en donnant à votre adversaire un coup de pied moyen. Puis, au sol, coup de poing moyen accroupi, puis debout, et enfin double Dread Kick. Un Five Hit Combo, c'est aussi simple que ça !

**Anciens persos, nouveaux coups**

**KEN**
Fist Dragon Punch
+ grand coup de poing
Plus efficace que celui de Ryu. Effectuez-le au dernier moment, ou enchaînez-en plusieurs pour faire une « Dragon Dance ».

**RYU**
Hurricane Punch
+ coup de poing
Permet d'enflammer l'adversaire. Envoyez une boule lente, une rapide, puis effectuez un Two Hit Combo.

**GUILE**
Flash Kick
en concentration
+ coup de pied
Le Flash Kick de Guile touche l'adversaire en bout de course.
Dépassant largement les deux mètres (Zangief semble être un nain à côté de lui), Thunder Hawk est le plus grand combattant de Super Street Fighter II. Son pays natal a été ravagé par l'organisation Shadalou et sa famille a été contrainte de s'installer à Mexico. Bison étant à la tête de cette organisation meurtrière, Hawk, assoiffé de vengeance, participe au tournoi pour l'éliminer et rendre aux siens la terre qui leur échoit. Il honorera ainsi la mémoire de ses ancêtres. Bien que cet Indien géant soit un des combattants les moins violents (son côté « peace » et écolo prend le dessus par instant), la puissance de ses coups en fait un adversaire redoutable.

POUVOIRS SPÉCIAUX

**The Hawk**
Sauter, appuyer sur deux boutons de coup de poing en même temps. Le géant indien fond sur l'adversaire. Pas le temps de dire ouf.

**Thunderstrike**

✿ ✿ ✿ + coup de poing
Avec grâce et légèreté, T. Hawk prend son envol, et réussit à contrer de nombreux coups.

**Storm Hammer**

360° + coup de poing
La projection la plus impressionnante. Celui qui la subit a du mal à s'en remettre. Quand il n'a pas trépassé...

HAWK WIN!

Le colosse indien n'est bercé que de rêves de terres promises reconquises et de couchers de soleil flamboyants. Lorsqu'il se défait de Bison, il lui fait comprendre, par un regard oblique plein de fureur, que ses rêves de conquête feraient bien de s'arrêter maintenant. Une terre sacrée ne saurait souffrir d'autre intrusion.
**ENCHAÎNEMENTS**

**Combo Storm**
Passage dans le dos avec un grand coup de poing. Puis, coup de poing moyen debout et Storm Hammer. Ce dernier coup n'est pas indispensable, mais matraque l'adversaire.

**Thunder Three Hit**
Toujours passage dans le dos avec un grand coup de poing, mais cette fois, vous enchaînez avec un coup de pied moyen puis un Thunderstrike. Joli Three Hit Combo.

**Thunder Four Hit**
Version améliorée de l'enchâinement précédent, le Thunder Four Hit ressemble au Three Hit, à la différence près qu'un petit coup de poing supplémentaire se trouve placé entre le passage dans le dos et le coup de pied moyen. Plus on en met, plus ça fait mal... Si le passage semble trop court, utilisez le poing moyen accroupi.

**Thunder Four Hit 2**
On continue avec un passage dans le dos (avec le grand coup de poing). Coup de pied moyen accroupi, petit coup de poing debout et Thunderstrike. La coordination des mouvements est recommandée. Si votre adversaire se protège, utilisez un « casse-garde ».

**Anciens persos, nouveaux coups**

**BALROG**
- **Shoulder Butt**
  - en concentration
  - + coup de poing
  Le nouveau pouvoir de Balrog lui permet, entre autres, de passer au travers des boules d'énergie. Efficace et surprenant.

**CHUN-LI**
- **Kikoken**
  - en concentration
  - + coup de poing
  La chinoise est capable d'envoyer une nouvelle boule d'énergie redoutable, lancée en concentration comme un Sonic Boom.

**ZANGIEF**
- **Siberian Suplex**
  - 360° + coup de pied
  Grâce à ses nouvelles projections, le Russe se révèle encore plus redoutable. À distance, il peut vous attraper par surprise.
FEI LONG

Vous avez sans doute remarqué qu’en créant ce personnage, Capcom rend un hommage à Bruce Lee. En effet, Fei Long (Dragon volant) s’entraîne à l’art du Kung Fu depuis son plus jeune âge et consacre sa vie à améliorer ses mouvements et ses techniques. C’est un perfectionniste. Son rêve : devenir une star du cinéma d’action. En apprenant l’existence du tournoi de Street Fighter, Fei long a voulu y participer afin de tester ses capacités au combat face aux meilleurs combattants de la planète. Il aura fort à faire avec, en lice, quinze « Street Fighter » aussi farouches et déterminés que lui.

POUVOIRS SPÉCIAUX

Rising Dragon Kick

+ coup de pied
Aussi esthétique qu’efficace, ce pouvoir stoppe tout et est aussi redoutable qu’un Dragon Punch.

Rekka Ken

+ coup de poing
Où l’art et la manière de s’exprimer avec ses poings. Méthode primaire et efficace.

SOUPLE LE CHINOIS

Fei Long possède une palette de mouvements impressionnante au travers de laquelle il nous prouve à quel point il est souple et agile. Démonstration ici avec un grand écart en plein saut.

VEGA

Claw Thrust

en concentration
+ coup de poing
Vega a enfin compris qu’il fallait également se servir de ses jambes pour frapper. Sa palette de mouvements a été étendue. Il possède désormais de nouveaux pouvoir et esquive.

SAGAT

Tiger Knee

+ coup de pied
Le nouveau Tiger Knee de Sagat touche une fois à ras de terre, puis une deuxième fois plus haut. Le géant thaïlandais bénéficie...
**Enchaînements**

**Simple Three Hit**
Donnez un grand coup de pied vers l'avant (deux impacts) puis enchaînez avec un grand coup de poing accroupi.

**Four Hit Dragon**
Retombez en donnant un grand coup de poing, puis, au sol, enchaînez avec un petit coup de poing debout. Pour terminer, un Rising Dragon Kick (le grand).

**Five Hit Rekka Ken**
Grand coup de poing en retombant. Même coup de poing au sol, debout, puis suite de trois Rekka Ken (toujours avec le grand coup de poing).

**Ultimate Six**
Voici un enchaînement meurtrier propre à écouer n'importe quel adversaire : passage le dos avec un grand coup de pied, coup de pied moyen debout, grand coup de poing puis suite de trois Rekka Ken ou si vous préférez, vous pouvez enchaîner avec un Rising Dragon Kick. Pas facile à placer, mais très efficace.

**Bison**
Flying Psycho Fist
- en concentration
- + coup de poing
Cette attaque très rapide permet à Bison de se sortir des situations les plus périlleuses. Vicieuse, elle lui permet même de frapper son adversaire dans le dos. Seul problème, il faut savoir diriger le dernier boss, avec une précision hors du commun. Son Scissor Kick, plus puissant que dans les précédentes versions, renverse l'adversaire dès qu'il fait mouche. Seule sa torche n'a pas subi de modifications majeures.
Super Battletank 2

Turn and Burn
NO-FLY ZONE
Ce jeu de simulation aérienne permet au joueur d’acquérir une expérience en matière de vol acrobatique et de combats aériens. Ce jeu bénéficie d’incroyables effets sonores et visuels et, grâce au mode 7, d’une rotation de la ligne d’horizon.

Des images de synthèse qui nous transportent dans un univers totalement fantastique et délirant. Un décor hallucinant, un casting bestial, des scènes sidérantes de réalisme.

3615 PLAYER ONE
3615 : 1,27 F la minute
Nouvelles consoles : La mort des 16 bits ?

C'est une invasion ! Les consoles de la prochaine génération sont déjà là... ou presque, et 1995 sera leur année. Player consacre un dossier complet à ces incroyables machines qui, avouons-le, nous font bien rêver nous aussi.

Dossier réalisé par Iggy et Arnaud.
JAGUAR :
RENDEZ-VOUS MANQUÉ

Dôtée d’atouts non négligeables mais soutenue par une structure commerciale chancelante et peu appuyée par les éditeurs, la Jaguar dispose d’un an pour s’imposer dans les pays occidentaux. Après quoi, la concurrence de Sony et Sega risque de lui mener la vie dure.

Vaste problème que la Jaguar. Sur le papier, cette bécanne a tout d’une machine de rêve. Elle est, en vrai, performante, en avance d’au moins un an sur la concurrence, fabriquée en Occident par IBM (c’est un atout important dans un pays aussi protectionniste que les États-Unis) et commercialisée à un prix raisonnable (absence de CD-Rom obligatoire). Bref, en théorie, tous les atouts sont réunis pour imposer la 64 bits d’Atari comme un des best-sellers de la prochaine génération. Mais dans les faits, le tableau est nettement moins idyllique. En fait, le problème de la Jaguar est simple. Il s’appelle Atari. Comprennez que l’ancien géant est dans une situation financière particulièrement difficile. À tel point que la firme de Jack Tramiel ne peut fabriquer qu’un nombre très limité de machines. En Europe par exemple, les Jaguar sont livrées au compte-gouttes. Dans de telles conditions, on comprend que les grosses boîtes de développement ne se pressent pas pour nourrir l’outsider en gros jeux. La majorité des développeurs sont de toutes petites sociétés. Quant aux grands, ils adoptent deux attitudes. Une partie attend, une autre (Virgin, Time Warner, Ocean...) travaille sur cette machine mais sans vraiment donner l’impression d’y croire. Certains de ces pionniers affirment même ouvertement que la Jaguar est pour eux un terrain d’essai permettant à leurs équipes de programmeurs de se roder aux nouvelles consoles. D’autres se contentent de balancer des adaptations de titres conçus pour des machines 16 bits... Bref, l’attentisme est de rigueur.

La logithèque de la Jaguar, maigre et sans grand intérêt, reflète bien cet état de fait. On trouve heureusement des choses très sympatiques en développement. Si les prochains titres s’avéraient suffisamment séduisants pour décider un certain nombre de joueurs à investir, cela créerait un parc installé capable de motiver les éditeurs. Bref une dynamique bénéfique s’enclencherait autour de la machine avant que les rouleaux compresseurs Sony et Sega ne se mettent en route. Mais pour cela, il faudra d’abord qu’Atari arrive à fournir des consoles en quantité suffisante.

À QUAND LA DISPO FRANÇAISE ?
À la fin de l’année dernière, Atari promettait une disponibilité de sa console en France pour Noël. Tous ceux d’entre vous qui se sont risqués à une petite promenade dans les boutiques émettront quelques doutes. Ils auront raison puisque le félin est quasi-introuvable chez nous ! La raison en est simple : Atari ne peut pas fabriquer assez de machines pour approvisionner tous ses points de vente. En bonne logique, les États-Unis ont été privilégiés. À en croire Atari Europe, la situation devrait peu à peu se débloquer. Le papa de la Jaguar pense ainsi pouvoir fournir 15 000 à 20 000 machines dans l’Hexagone d’ici Noël. C’est pas lourd, mais c’est toujours mieux que rien. Reste que, un peu échaudés par les promesses non tenues, on attendra de voir pour croire.

FICHE TECHNIQUE

PROCESEURS : 5 processeurs regroupés en 3 chips :
- Deux 64 bits RISC
- Deux 32 bits (dont un DSP) cadencés à 26,6 MHz env.
- Un 16 bits cadencé à 13,295 MHz

CAPACITÉS GRAPHIQUES :
- 16,7 millions de couleurs
- Gouraud Shading et mapping géré en "hard"

CAPACITÉS SONORES :
- Digitalisations à 44,1 KHz (qualité CD)

MÉMOIRE VIVE :
- RAM : 16 mégabits (2 Mo)

SUPPORT DE STOCKAGE :
- Cartouche de 16 à 48 mégabits (2 à 6 Mo)
- CD-Rom double vitesse en option (dispo à la fin de l’année)

DATE DE SORTIE :
- Novembre 1993 dans les pays occidentaux (mais gros problèmes d’approvisionnement)
LES JEUX DE LA JAGUAR

Six jeux ! Voilà à l'heure actuelle toute la ludothèque de la Jaguar. Si tous ces titres étaient excellents, on pourrait se laisser séduire. Ce n'est malheureusement pas le cas et seuls deux jeux survivent... sans pour autant donner l'impression d'exploiter tout ce que la console a dans les tripes.

Wolfenstein 3D
Ce jeu est (enfin) un bon présage pour la Jaguar. Malgré quelques défauts (voir test page 90), il reste très prenant et on se prend à rêver d'une adaptation de Doom surpassant la version PC sur tous les points.

Tempest 2000
Cette adaptation d'un antique hit d'arcade en déroutera très certainement plus d'un. Sa réalisation dépouillée est censée laisser place à l'action pure... Le jeu est prenant mais est-il vraiment la peine de posséder une Jaguar pour jouer à ça ! Frustrant...

LES MEILLEURS TITRES À VENIR

Cybermorph
Ce shoot 'em up, vendu avec la Jaguar, est un des seuls à montrer (un peu...) les capacités de la console. Shading de Gouraud et voix digitalisées ne peuvent malheureusement rien contre la monotonie de l'action.

Crescent Galaxy
Très beaux fonds et sprites précalculés avec un logiciel de 3D agrémentent ce shoot 'em up à scrolling horizontal. Mais malheureusement, l'action manque tellement de sel que l'on s'endort aux commandes. Dommage...

Raiden
Ce shoot 'em up renommé est victime d'une adaptation qui fait honte à la Jaguar... Une console 16 bits mal programmée ferait au moins aussi bien. Même les inconditionnels de l'arcade auraient du mal à se motiver.

Dino Dudes
À part des superbes décors en fond de tableau, cette version est strictement identique à celle des autres consoles 16 bits. Ça sent l'adaptation à 2 francs et l'image de la console en prend encore un sacré coup.

Alien vs Predator
Prévu pour le printemps mais reporté à début octobre dans le but de retravailler la jouabilité et l'intérêt du jeu, une course-poursuite dans un vaisseau spatial rempli de marines, d'aliens et de predators. Action 3D et décors mappés, cela devrait être un des gros titres de la machine.

Ultra Vortex
Autre jeu de baston à base de digits. Ultra Vortex est bien moins avancé que son compère Kasumi Ninja. Le jeu s'agrémente de musiques mixant rap, grunge et techno. L'animation et le Gameplay seraient, à en croire les développeurs, supérieurs à MK II version arcade.

Rayman
La surprise jaguar du dernier CES. Un jeu de plate-forme craquant réalisé par les Français de chez Ubisoft. C'est boursouflé de couleurs, ça bouge extrêmement bien et ça regorge d'humour.

Redline Racing
D'abord connu sous le nom de Chequered Flag II, Redline Racing a été complètement refait depuis la sortie de Virtua Racing sur Megadrive, d'où le retard. Remarquez, il valait mieux !

Kasumi Ninja
Atari pompe ouvertement Mortal Kombat dans ce superbe clone. La version essayée dispose d'une belle réalisation mais ne permet pas de juger vraiment de la profondeur du jeu. À voir.

Doom
Celui qu'on attend tous avec impatience. Un incroyable jeu de tir qui a rendu tout le monde fou sur PC et qui, technique-ment, aura valeur de test pour la console d'Atari.
3DO:
LA COUREUSE DE FOND

Performante, ouverte, conçue dès l'origine pour faciliter le travail des développeurs et soutenue par des boîtes aussi importantes que Electronic Arts ou Panasonic (c'est-à-dire Matsushita, l'un des géants de l'électronique), la 3DO semblait gâtée par les dieux. Hélas, la réalité a sérieusement terni le conte de fées. Chienne de vie !

Annnoncée en grande pompe début 93, la 3DO avait fait naître de grands espoirs. Elle devait, disait-on, révolutionner le monde du jeu vidéo. Hélas, depuis l'apparition de la première machine à la norme 3DO — la Real de Panasonic —, c'est le désenchantement qui prédomine. Le lancement américain, en novembre 1993, a été un flop notoire. Au Japon, officiellement, tout va bien. Mais nos sources font plutôt état d'un essoufflement des ventes après un départ en flèche. On peut avancer deux causes à cet échec : le prix de la machine et le manque de jeux. Car si la 3DO coule sous les programmes éducatifs et les essais bizarres (CPU Bach, Twisted...), elle manque de bons vrais jeux. Qui plus est, une bonne partie des titres disponibles brillent surtout par leur faible intérêt : passé des intros incroyables tout en images de synthèse avec voix digitalisées et musiques CD à la pelle, on s'ennuie ferme.

Pas la peine de faire un dessin : la guerre éclair est perdue. La 3DO table donc sur le long terme et passe à la guerre de tranchées. De nouvelles machines (voir encadré) devraient apparaître, ce qui pourrait faire encore baisser les prix et augmentera la présence du standard dans les magasins. Par ailleurs, une nouvelle génération de jeux plus intéressants semble pointer le bout de son nez (Road Rash, qui devrait être disponible au moment où vous lirez ces lignes, FIFA Soccer, Super Street Fighter II Turbo, Dragon Ball Z, Way of the Warrior, Parodius, etc.). Et pour contrer l'assaut des monstres qui s'apprêtent à lancer Sega, Sony et Nintendo, il y a le projet MK II, visant à élaborer une nouvelle norme 3D II. Contrairement à l'habitude, les acheteurs actuels ne seraient pas laissés sur le carreau puisqu'une carte permettrait de faire évoluer sa 3DO actuelle en 3D II pour moins de 100 $ (environ 600 F).

C'est là une conséquence du caractère « ouvert » du standard, conçu dès l'origine pour évoluer. Tout cela suffirait-il à imposer cette norme autrefois triomphante ? Dans les guerres de tranchées, le temps est seul juge.

À QUAND LA DISPO FRANÇAISE ?


**FICHE TECHNIQUE**

**PROCESEURS** :
- Un 32 bits RISC cadencé à 12,5 MHz
- Deux coprocesseurs graphiques 32 bits cadencés à 25 MHz
- Un DSP cadencé à 25 MHz
- Un coprocesseur mathématique

**CAPACITÉS SONORES** :
- Digitalisations à 44,1 KHz (qualité CD)
- Son stéréo

**MÉMOIRE** :
- RAM : 16 mégabits (2 Mo)
- Vidéo-RAM : 8 mégabits (1 Mo)

**CAPACITÉSGRAPHIQUES** :
- 16,7 millions de couleurs
- Mapping, transparente en « hard »

**SUPPORT DE STOCKAGE** :
- CD-Rom double vitesse

**DATE DE SORTIE** :
- Novembre 1993 (US)
Les jeux de la 3DO

Les jeux 3DO sont souvent décevants, au regard de ce que l'on peut attendre d'une telle machine. La réalisation n'est pas en cause, elle est la plupart du temps excellente. Mais la jouabilité et le plaisir de jeu manquent à l'appel. Les softs de la 3DO ont un « look and feel » bien plus micro que console. Sélection de ceux qui nous semblent les plus intéressants.

Total Eclipse
Un shoot 'em up 3D à la réalisation phénoménale. Avec un Gameplay un peu mieux réglé, c'était le hit assuré.

Alone in the Dark
Ce jeu d'aventure graphique à base de polygones est un peu lent, mais les énigmes et l'ambiance sont très prenants.

John Madden Football
Le meilleur jeu de foot US des 16 bits se retrouve transfiguré sur 32 bits.

Shock Wave
L'introduction de ce soft laisse sans voix. Après ça forcément, on est un peu déçu par la réalisation, surtout par les bruitages, d'ailleurs. Le jeu reste cependant très agréable.

Night Trap
Niveau qualité d'images, cette adaptation du célèbre « film interactif »

3DO au Pluriel
La 3DO étant un standard, il existera plusieurs bécanes au format 3DO fabriquées par différents constructeurs et entièrement compatibles entre elles. D'ailleurs, la société 3DO ne fabrique pas directement de consoles : elle se contente de définir les spécificités techniques du standard et laisse les grands de l'électronique manufacturer et commercialiser les machines. Pour le moment toutefois, seul Panasonic propose une bécane à la norme 3DO. D'autres sociétés (Goldstar, Sanyo, Samsung...) ont annoncé un modèle d'ici la fin de l'année, mais elles semblent trainer des pieds. Visiblement, on est loin de l'enthousiasme des débuts !

Road Rash
Encore un classique de la Megadrive qui retrouve une nouvelle jeunesse avec cette version techniquement étonnante.

Off World Interceptor
Une très belle course de buggys pour un ou deux joueurs.

Off World Interceptor
plus intéressant pour un Européen de base.

Way of the Warrior
Lors du dernier CES, Panasonic faisait tourner ce jeu de baston à base de mots à côté de SF II sur Megadrive et de MK sur Super Nintendo. Faut-il préciser lequel était le plus impressionnant ?

FIFA Soccer
Aussi beau que John Madden, et nettement du monde. Images de synthèses, vidéos et son de qualité CD. Un mauvais trip digne d'un film d'horreur.

7th Guest : 11th Hour
Également prévu sur PlayStation, le plus beau jeu

BIENTÔT SUR 3DO

3DO 64 Bits
Une nouvelle norme 3DO II est en projet. Bâtie autour d'un processeur 64 bits et très performante en matière de 3D (un talon d'Achille de la 3DO actuelle). Les machines au format 3DO II seraient compatibles avec les modèles existants. Les premières bécanes devraient sortir fin 1995, à un prix oscillant entre 250 et 400 $ (environ 1 500 à 2 400 F).
La MegaDrive 32X, c'est la « petite » 32 bits de Sega à destination de l'Occident. Un jocker malin pour évoluer sans se ruiner.

Les consoles de la nouvelle génération sont trop chères pour vous ? OK. Mais si je vous fournissais une extension qui coûte à peine le prix de trois cartouches (moins de 1 500 F), s'enfiche dans votre 16 bits et vous permet de bénéficier de la puissance d'une « mini-Saturn », qu'est-ce que vous répondrez, hein ? Vous l'acheterez, bien sûr. La MegaDrive 32X n'est rien d'autre que cette extension. Au cœur de la bête, on trouve deux processeurs 32 bits RISC de chez Hitachi (les mêmes que ceux de la Saturn), un nouveau processeur vidéo et un chip sonore. Toutes ces pièces sont capables de prendre contrôle du système et d'utiliser les circuits de la MegaDrive comme simples assistants. La puissance des 32 bits ne sera donc pas freinée par les capacités limitées de la MegaDrive. N'en rajoutons pas : vous avez compris que, sous la forme d'une simple extension, c'est quasiment une nouvelle bécane que nous propose Sega. Une fois ce module 32 bits enclenché, votre machine risque de ne plus avoir grand-chose à voir avec la 16 bits que vous avez tant aimée. Les couleurs se battant en duel ? Il y en a désormais 32 768 simultanément à l'écran. Les effets spéciaux qui font si cruellement défaut à la MegaDrive ? Zooms et rotations de sprites sont gérés en « hard », comme sur la Super Nintendo. Les jeux en 3D qui pédalaient dans la choucroute ? La machine peut afficher jusqu'à 50 000 polygones/seconde. Les séquences vidéo foireuses ? Le rendu sera grandement amélioré. Le son craquillant ? Là aussi, ce n'est plus qu'un souvenir. La MegaDrive 32X pourra lire des jeux stockés sur cartouche. C'est d'ailleurs sous ce format que seront proposés les plus gros titres. Mais Sega compte également proposer des CD pour les fidèles qui ont investi dans un Mega CD. Ceux-ci seront en fait des versions améliorées (surtout en ce qui concerne la qualité des séquences vidéo) des jeux proposés par ailleurs pour le « Mega CD normal ». Visiblement, l'outsider de Sega ne devrait pas souffrir d'un manque de jeux. Sur le papier, la MegaDrive 32X s'avère donc suffisamment séduisante pour faire un carton. Reste à voir, comme avec toutes les machines non encore disponibles, si les dates annoncées seront tenues (une sortie après Noël serait un coup dur) et si les performances seront conformes aux promesses de Sega.

À quand la Dispo française ?
La MegaDrive 32X devrait toucher les États-Unis en novembre 1994 et l'Europe très peu de temps après (en parlant de décembre). En revanche, au japon, c'est le profil bas, le faible parc de Mega Drive installées dans l'Empire du Soleil levant rendant l'objet nettement moins utile.

FICHE TECHNIQUE

| PROCESSEURS : |
| Deux 32 bits RISC Hitachi cadencés à 23 MHz |
| Un chip vidéo (le VDP) |
| Un 16 bits (le 68 000 de la MegaDrive) + éventuellement le 68 000 du Mega CD |

| CAPACITÉS GRAPHIQUES :
| 32 768 couleurs simultanément |
| Affichage de 50 000 polygones/seconde maximum |
| Mapping, zoom et rotation de sprites en standard |

| CAPACITÉS SONORES :
| Q-Sound |
| Stéréo |

| MÉMOIRE :
| RAM : 4 mégabits (512 Ko) + RAM de la MD + RAM du MCD |

| SUPPORT :
| Cartouches de 16 à 24 mégabits (2 à 3 Mo) |
| Lecteur CD-Rom (Mega CD) |

| DATE DE SORTIE PRÉVUE :
| Novembre 1994 (US) |
Arcade ou jeux d’aventure, la Megadrive 32X ratisse large. Outre les développements Sega, le large soutien dont elle bénéficie chez les développeurs occidentaux lui permet aussi de profiter en outre d’une bonne poignée de hits américains. À signaler que les plus grands éditeurs occidentaux (Virgin, Acclaim) semblent décidés à porter les mêmes jeux sur MD 32X et sur Saturn.

**Virtua Racing Deluxe**

Cartouche

Une version remaniée de la course d’autos mythique de Sega. Trente images par seconde (d’où une très grande fluidité d’animation), six circuits et trois voitures, Virtua Racing Deluxe mérite bien son nom.

**Bullet Fighter**

Cartouche

Sur MD 32X, les shoot them up se la jouent en polygones. Pourquoi pas ? Les graphismes 3D s’adaptent bien à ce genre de machines.

Courage, Elwood, plus que quelques mois à attendre !

**Star Wars Arcade**

Cartouche

Ce shoot them up en 3D polygonale non mappée, est l’adaptation d’un superbe jeu d’arcade qui vient d’arriver dans les salles françaises. La version MD 32X dispo sera certainement d’un mode "deux joueurs coopératifs" (l’un tire, l’autre pilote).

**Metal Head**

Cartouche

Des batailles de robots dans un univers en 3D mappée avec mouvements de caméra et zooms à gogo, ça vous branche ? Alors, engagez-vous dans les régions de Metal Head !

**Super After Burner**

Cartouche

Sega pulse dans son catalogue et nous balance un bon vieux classique de derrière les fagots. After Burner n’avait jamais bénéficié d’une adaptation console digne de lui. Serait-ce la fin de la série noire ?

Dans une ballade à travers un pays irréel. Une déclinaison Mega CD est prévue mais seule la version "boostée" pour MD 32X devrait faire honneur aux somptueux écrans de ce jeu fascinant.

**Ultimate Fighting**

Cartouche

De la baston futuriste sans grande surprise mais avec une réalisation assez béton.

Un jeu d’aventure sous-marin aux graphismes dignes de la machine. "20 000 lieux sous les Mers", ce sera pour très bientôt ! Là aussi, il sera doublé par une version Mega CD "simple" comportant beaucoup moins de couleurs.

**Myst**

CD

Venu des micro-ordinateurs, Myst vous emmène graphismes en 3D mappées forment le menu de ce titre culte. Si Sega parvient, comme il l’affirme, à proposer une version plus fluide que sur PC, la Megadrive 32X disposera d’un sacré coup de pouce.

**ET AUSSI...**

SEGA :

- Super Space Harrier
- Cyberbrawl
- Golf Magazine's 36
- Great Holes
- Stellar Assault
- Super MotoCross
- Tempo
- Fahrenheit (CD)
- Midnight Raiders (CD)
- Wirehead (CD)
- Surgical Strike (CD)

ACCLAIM :

- Alien Trilogy
- NBA Jam Tournament
- NFL Quarterback Club 95
- MLBPA Baseball
- Batman Forever

Virgin :

- Creature Shock
- Lands of Lore II
- Ectosphere
- Hoops : Basket
- Cool Spot 2

**L’AVIS DES PROGRAMMEURS**

- "La Megadrive 32X pourrait bien marcher aussi, à condition d’être disponible rapidement et à moins de 1 000 F."
SATURN
L'ÉTOILE MONTANTE DE SEGA

Pour se faire une place au soleil entre la PlayStation et la Nintendo Ultra 64, le successeur de la Megadrive devra batailler ferme. Mais avoir des gros biscottos et porter le nom de Sega sur son extrait de naissance facilite grandement la vie.

Welcome to the next level», proclame le slogan de Sega of America. Le next level, à l'heure actuelle, s'appelle Saturn. Un nom d'astre pour la prochaine console 32 bits du grand de l'arcade, attendue au Japon pour la fin de l'année. Au niveau technique, la bête bétonnée bien. Autour des deux 32 bits qui travaillent en parallèle, viennent se greffer une flopée de chips dédiées à des tâches précises. Les performances annoncées par Sega laissent songeur. La Saturn disposerait en effet de capacités graphiques et sonores impressionnantes qui permettraient particulièrement de merveille dans les jeux en 3D. Équipée à la fois d'un lecteur de CD-Rom et d'un port cartouche, la machine se rassure les éditeurs, ce qui explique pourquoi tous les grands acteurs du jeu travaillent ou s'apprêtent à travailler sur Saturn. Si la guerre avec Sony s'annonce sauvage, la nouvelle machine de Sonic ne part pas sans munitions.

NAISSANCE D'UN STANDARD ?

Demière minute : Sega Japon vient d'autoriser Hitachi, Yamaha et JVC à fabriquer des consoles « compatibles Saturn ». Si ces accords se traduisent par de véritables lancements de machines, cela ferait de la Saturn un standard au même titre que la 3DO. Et une pique contre Sony et Nintendo, une !

À QUAND LA DISPO FRANÇAISE ?

En Occident, Sega préfère pour l'instant mettre en avant la MD 32X. La Saturn, plus difficile à vendre car plus chère, peut attendre. On parle du printemps 1995 pour les États-Unis et quelques mois après pour l'Europe, où son prix devrait tourner autour des 3 000 F. Vous parliez qu'ils vont reporter les dates et attendre que la PlayStation vienne les chatouiller dans nos contrées pour se décider à lancer leur bébé ?

FICHE TECHNIQUE*

<table>
<thead>
<tr>
<th>PROCESEURS</th>
<th>CAPACITÉS SONORES</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Deux SH2 32 bits</td>
<td>Échantillonnage à 44,1 KHz</td>
</tr>
<tr>
<td>RISC cadencé à 27 Mhz</td>
<td>8 canaux FM</td>
</tr>
<tr>
<td>Un DSP 24 bits</td>
<td>32 canaux PCM</td>
</tr>
<tr>
<td>Un SH1</td>
<td>Son stéréo</td>
</tr>
<tr>
<td>Un processeur vidéo</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Un 68 000 (16 bits)</td>
<td></td>
</tr>
<tr>
<td>Divers co-processeurs</td>
<td></td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>CAPACITÉS GRAPHIQUES</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>16,7 millions de couleurs simultanément</td>
</tr>
<tr>
<td>5 niveaux de scrolling</td>
</tr>
<tr>
<td>Zooms et rotations de sprites gérés en « hard »</td>
</tr>
<tr>
<td>Affichage de 900 000 polygones/seconde</td>
</tr>
<tr>
<td>Mapping et Gouraud shading gérés en « hard »</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>SUPPORT</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Cartouches</td>
</tr>
<tr>
<td>Lecteur de CD-Rom double vitesse</td>
</tr>
</tbody>
</table>

<table>
<thead>
<tr>
<th>DATE DE SORTIE PREVUE</th>
</tr>
</thead>
<tbody>
<tr>
<td>Fin 1994 au Japon</td>
</tr>
</tbody>
</table>

* sous réserve de modifications
LES JEUX DE LA SATURN

De l'arcade, encore de l'arcade et puis encore un petit peu d'arcade pour la route SVP ! Il n'est pas vraiment étonnant de voir Sega tabler sur sa position dominante dans le « coin up » pour imposer la Saturn. Qui s'en plaindra ? Mais le constructeur met aussi l'accent sur les jeux d'aventure et les RPG. Forcément, le public nippon en raffole.

Klockwork Knight
Un jeu de plate-forme aux très beaux graphismes qui sortira en même temps que la machine.

Daytona USA
La course auto star. Vu la puissance de la borne, ce sera un moment de vérité pour la machine, surtout avec Ridge Racer en face !

Rampo
D'après un film japonais, images de synthèse, séquences en 3D mappées, vidéo, bande-son réalisée avec l'aide des acteurs, une vitrine pour la Saturn.

Sim City 2000
Le même principe que Sim City mais en dix fois plus beau, riche et passionnant.

Victory Goal
Du foot entièrement en 3D avec mouvements de caméra à gogo. Voilà de quoi détrôner l'illustre FIFA, au point de le faire passer pour un protosauure.

Daytona USA

Panzer Dragon
Ce shoot 'em up 3D vous place sur le dos d'un dragon. Réalisation classique !

Virtua Fighter
Sega met les bouchées doubles pour finir l'adaptation de son jeu de baston vedette. Plus les développements avancent, plus on se rapproche de l'arcade.

Yumemi Mansion
Un très beau jeu d'aventure venu du Mega CD. Sur Saturn, forcément, ça a une autre gueule.

Pebble Beach Golf
Le golf de la Saturn dispose de graphismes digitalisés de toute beauté.

Magic Night Ray Ace
Un très beau RPG, « starring » trois petites filles.

Shinobi Ex
Papy Shinobi gagne des graphismes complètement digitalisés.

Deadlus
Un shoot 'em up aux graphismes en 3D précalculée et à la bande-son carton.
PLAYSTATION
LE CHALLENGER ATTENDU

Attention les yeux ! Un grand de l'audiovisuel s'apprête à faire son entrée dans le cercle des fabricants de consoles. Avec la PlayStation en guise de fer de lance, Sony réussit le prodige d'inquiéter à la fois Sega et Nintendo. Chouette ! Un troisième larron vient perturber les petites habitudes du vieux couple.

Cela fait des années que Sony affiche son intention de pénétrer dans le domaine de la console de jeu. Quoi de plus normal pour une boîte qui possède une maison de disques, un studio de cinéma et qui fabrique tout ce qui peut avoir un quelconque rapport avec le son et l'image, du magnétoscope au Compact Disc ? Le jour J n'est plus très loin. En effet, c'est début décembre que la bête devrait être lancée au Japon à un prix s'élèvant à 50 000 yen (environ 2 700 F). Mais qu'a donc la PlayStation de si remarquable ? Deux choses. D'abord des caractéristiques techniques impressionnantes. Globalement, la machine présente les spécificités que l'on est en droit d'espérer sur cette génération de machines : plusieurs processeurs 32 bits RISC, 16,7 millions de couleurs... Complètement dépourvue de port cartouche, elle utilisera uniquement un lecteur CD-Rom. Cela risque de pénaliser certains jeux, en particulier les adaptations d'arcade. Par contre, face à ses concurrentes, elle se distinguerait particulièrement dans deux types d'opérations : la compression/décompression de données (très utile pour les images de synthèse et la vidéo) ainsi que le calcul 3D. Les moteurs de ce prodige sont des circuits spécialement développés pour Sony par LSI, un des grands fabricants mondiaux de semi-conducteurs. Aux dires de la plupart des développeurs, on serait en présence d'une véritable petite bombe. Et c'est précisément cet enthousiasme des éditeurs qui fait la seconde force de Sony. De mémoire de joueur, on n'a jamais vu un tel engouement ! De Konami à Capcom, en passant par Acclaim ou Virgin (et même Electronic Arts pourtant sérieusement lié à la 3DO), tout le monde bosse sur des jeux pour cette bécane. Visiblement, le nom de Sony, la présence de la console ainsi que la qualité des outils de développement (source de gain de temps pour les programmeurs), ça compte ! Cette euphorie promet l'apparition d'une flopée de titres forts. D'autant que Sony, de son côté, a mis sur pied une division chargée de la création de jeux pour son bébé. C'est d'ailleurs de cette structure que devraient venir la majorité des vingt-sept titres prévus pour le lancement de la machine. Alors, peut-on déjà affirmer que la PlayStation sera la machine de l'année 1995 ? Difficile de se prononcer avant d'être sûr que les délais annoncés seront respectés, d'avoir eu la bestiole entre les mains et, surtout, d'avoir vu les premiers jeux disponibles. Dans le monde des jeux vidéo, les promesses non tenues (et les espoirs déçus !) sont monnaie courante. Mais il est certain que Sony dispose de très beaux atouts pour imprimer durablement son nom dans le futur du jeu vidéo.

FICHE TECHNIQUE*

| PROCESSEURS : | • Un 32 bits RISC cadencé à 33 MHz  |
|              | • GTE. Coprocesseur dédié aux calculs 3D |
|              | • MDEC. Coprocesseur de compression/décompression |
|              | • GPU. Coprocesseur graphique |
| CAPACITÉS GRAPHIQUES : | • 16.7 millions de couleurs simultanément |
| | • 4 000 sprites |
| | • Zooms et rotations de sprites, gérés en « hard » |
| | • Affichage de 360 000 polygones/seconde |
| MÉMOIRE : | • RAM 16 mégabits (2 Mo) |
|              | • Vidéo-RAM 8 mégabits (1 Mo) |
|              | • Audio-RAM 4 mégabits (512 Ko) |
| SUPPORT : | • Lecteur de CD-Rom double vitesse |
| DATE DE SORTIE PREVUE : | • Décembre 1994 au Japon |

* sous réserve de modifications

À QUAND LA DISPO FRANÇAISE ?

Sony prévoit de lancer son poulain dans les pays occidentaux en septembre 1995, soit un peu moins d'un an après la sortie japonaise, pour un prix avoisinant 350 £ (autour de 3 000 F). D’après l’inventeur du walkman, ce délai vise à laisser aux développeurs occidentaux suffisamment de temps pour mettre au point quelques grands jeux sur cette bécane. Après tout, comme Sega n’a pas l’air trop décidé à brusquer les choses pour sa Saturn, ils auraient tort de se géné...
On peut être surpris par le côté très nippon de la première fournée de jeux présentés sur PSX : shoot them up, RPG, batailles de robots, on se croirait sur NEC ! Néanmoins, la situation devrait évoluer courant 1995 à mesure que les grands de l'arcade et les éditeurs occidentaux dévoileront leurs projets en développement.

**Zero Divide**
Des combats de robots bénéficiant d'une réalisation graphique somptueuse.

**Red Plasma**
Encore de la 3D, encore des robots, encore et toujours des écrans absolument superbes.

**Philosma**
Ex-ORA 194, un shoot them up classique mais avec des graphismes à tomber par terre.

**Poripori Circus**
La nouvelle version de ce shoot them up parodié fraîchement débarqué de l'arcade.

**Grand Prix**
Une course marrante comme tout, dotée d'incroyables « replay » en 3D.

**Gambarre Morigawa Kun**
Un jeu de réflexion qui apparaît graphiquement bien dépouillé par rapport aux autres merveilles de la PSX.

**Cyber Sled**
Le meilleur jeu à deux que l'on puisse trouver en salle d'arcade ces temps-ci.

**Gundam**
De la bataille entre robots-chevaliers avec, comme souvent sur PSX, des graphismes que l'on croirait sortis d'Imagina.

**Race Drivin'**
La suite du célèbre Hard Drivin', l'une des premières courses arcade en polygones. Mais depuis, il y a eu Daytona USA et Ridge Racer.

**Aquanaut**
Une promenade dans les fonds sous-marins d'une beauté ravageuse.

**A IV**
Déjà apparu sous le nom de A-Train, une simu genre Sim City sur la construction d'un réseau ferroviaire. La version PSX permettra de se promener dans les villes représentées en 3D.

**Hamlet Aark the Lad Poporoguroisu**
Qu'est-ce que j'veux mettre aujourd'hui, ma bonne dame ? Trois jeux de rôle ! Allez, après tout, ça se vend comme des petits pains au Japon !

**Aqua Man**
Une promenade dans les fonds sous-marins d'une beauté ravageuse.

**Metal Jacket**
Un shoot them up en 3D vous proposant de diriger un Tech.

---

**L'AVIS DES PROGRAMMÉS**
- « La Saturn, la 3DO et la PlayStation sont les seules consoles à avoir un vrai système d'exploitation (NDLR : la couche logicielle qui fait le lien entre la machine et les jeux) et une architecture intéressante. Cependant, seul le hardware de la PSX semble réellement très performant. »
- « Vu la puissance marketing de Sony et la qualité du kit de développement de la PlayStation, celle-ci a de bonnes chances de réussite. »
- « Nous venons juste de recevoir le kit de développement de la PlayStation et les premiers essais sont assez impressionnants. Pour le moment, elle a l'air plus puissante que la Saturn et l'assistance aux développeurs est très bien organisée. »

---

**ET AUSSI...**
**ACCLAIM :**
- Indy Car Racing
- Ectosphere
- Hoops Basket
- 7th Guest Part II : 11th Hour

**VIRGIN :**
- Demolition Man

**SEIBU :**
- Raiden Serie
Nintendo Ultra 64
Une Silicon Graphics pour 1 500 F

Nintendo adopte la plus grande discrétion en ce qui concerne sa prochaine console 64 bits. Un silence bien dans les habitudes de la maison, qui alimente les doutes des sceptiques.

Comme d'habitude en effet, la firme de Kyoto se refuse à dévoiler des machines non finies. Tout juste a-t-elle consenti à présenter les deux premiers jeux pour la version arcade de sa console à quelques visiteurs triés sur le volet, lors du dernier CES de Chicago. Élaborée par Silicon Graphics, la Nintendo Ultra 64 utiliserait un processeur 64 bits dérivé de celui de l'Indy, la plus petite des stations de travail du constructeur. La console ne serait pas dotée d'un lecteur de CD-ROM en standard ; Nintendo mise sur un nouveau type de cartouche à haute capacité permettant de stocker jusqu'à 100 mégabits (environ 12 Mo) pour le prix d'une cartouche normale. Toute la question est de savoir comment les deux sociétés vont réussir à commercialiser une telle bécane à 250 $ (environ 1 500 F). Une Indy coûte encore la bagatelle de plusieurs dizaines de milliers de francs ! Visiblement, le constructeur table sur la production de masse pour minimiser les coûts (c'est une loi économique de base, que l'on appelle « l'économie d'échelle » : plus on produit, moins ça coûte cher). Le temps joue également : en informatique, le prix des technologies baisse très vite et un an, cela peut représenter une baisse de prix substantielle.

Visiblement sûr de lui, Nintendo signe des accords avec les partenaires les plus prestigieux comme Alias, Rare, DMA et Acclaim pour le développement de jeux. Mais, pour le moment, c'est surtout l'alliance avec Williams (NBA Jam ou Mortal Kombat en arcade, c'est eux !) qui fait couler de l'encre. Celle-ci prévoit en effet que les prochaines bornes du constructeur occidental utiliseront la technologie Ultra 64. C'est donc en arcade, sous la marque Williams, que les premiers jeux pour l'Ultra 64 verront le jour : il s'agira de Killer Instinct, un Street Fighter en images de synthèse (mais pas en vraie 3D comme Virtua Fighter !) et de Cruisin' USA, une course auto de toute beauté (mais quand même moins impressionnante que Daytona US ou Ridge Racer). Ces titres sortiront en salle d'ici la fin de l'année. Pour Noël 1995, Nintendo compte proposer une version domestique de sa machine : les jeux y seraient, dit-on, strictement identiques à leurs équivalents arcade. Si toutes ces promesses sont tenues, l'avenir s'annonce radieux, mais le pari est ambitieux !

L'AVIS DES PROGRAMMEURS
- « Nous sommes d'accord avec Nintendo en ce qui concerne leur choix de conserver les cartouches comme support de l'Ultra 64. C'est le seul support qui permette un accès immédiat aux données. Deux catégories de consoles devraient apparaître : celles à base de CD, qui resteront assez chères, et celles à base de cartouche, qui resteront dans une gamme de prix raisonnable. »
- « Nintendo a fait une très belle plaquette. À part ça, il n'y a visiblement pas grand-chose à voir... »
NEC PC-FX

Avant la fin de l'année, la NEC lancera sa propre 32 bits, la PC-FX. Dotée d'un lecteur de CD-ROM et bâtie autour d'un processeur 32 bits RISC, la nouvelle NEC se distingue essentiellement par deux aspects : un look "tower", qui n'est pas sans rappeler certains ordinateurs, et des capacités techniques, assez différentes de celles de ses concurrentes. La bête privilégie la compression/décompression rapide d'images plutôt que le calcul 3D. Conséquence logique : on verra beaucoup moins de jeux en 3D temps réel style Doom et beaucoup plus de titres à base de vidéo ou d'images de synthèse précalculées. La qualité graphique surprenante des premiers titres semble justifier ces choix technologiques un peu étonnants à première vue. La PC-FX risque cependant de rester un simple objet de curiosité pour nous autres, NEC n'ayant aucun plan d'importation de cette machine dans notre contrée.

CDI

Le CDI — ou Compact Disc Interactif — est la plus « hors norme » des bâches présentées dans ce dossier. Car, dans l'esprit de Philips, il s'agit moins d'une console de jeu que d'une machine audio-vidéo hybride de magnétoscope et de lecteur de Compact Disc. Sur CDI, le jeu est loin d'être une application dominante : on trouve beaucoup de produits culturels, d'encyclopédies, de titres éducatifs pour les plus jeunes, de logiciels de découverte... Le lecteur peut également ingurgiter des CD audio, des photos CD et même (une fois équipé d'une cartouche Digital Video) des vidéos CD, c'est-à-dire des films stockés sur Compact Disc. Depuis quelques temps cependant, Philips semble redécouvrir le ludique et des titres intéressants voient le jour. Le créneau du CDI, c'est le jeu type micro-ordinateur avec de très belles images, des dessins animés incroyables et des séquences vidéo à damner un moine, mais pas forcément une jouabilité béton : International Tennis (que vous avez dû voir sur France 2/France 3 pendant Roland-Garros), Space Ace, Mac Dog Mac Cree, 7th Guest... Ce n'est pas seulement la qualité qu'on verra apparaître un Daytona USA ! De toute façon, la machine se verra bien incapable de gérer ce genre de jeu avec son processeur 16 bits. Aux lecteurs classiques, dont l'esthétique rappelle vraiment un magnétoscope, est venu s'ajouter un nouveau modèle : le 450, moins cher (2 500 F environ) et au look plus console. Prévoyez l'achat de la cartouche Digital Video : cette extension permet de lire des films, et est indispensable pour faire tourner les jeux les plus intéressants.

AMIGA CD 32

La plupart de ces machines ont une architecture multiprocesseur. Késako ?

Un ordinateur (ou une console) peut être bâti de deux manières différentes :
- Ou bien il possède un seul processeur très puissant chargé d’effectuer la plupart des opérations — advante : la machine qui en résulte est généraliste, elle passe facilement d’une tâche à l’autre.
- Ou bien il fait appel à plusieurs processeurs spécialisés dans un type d’opération précis (graphisme, son, animation 3D...). Un processeur central, généralement pas très rapide, se charge alors de répartir les tâches entre les différents co-processeurs. L’avantage de ce système est que les différents processeurs sont spécialement conçus pour effectuer les tâches qui leur incombent. L’inconvénient tient au fait que cela donne des machines très peu polyvalentes qui mouleront dès que l’on leur demandera d’effectuer des opérations non prévues à l’origine. Exemple type : la Super Nintendo. Son chip graphique est particulièrement performant pour un certain nombre d’effets, comme la 3D si spéciale du mode 7. Par contre, si l’on demande à la console d’afficher des graphismes en polygones, genre Virtua Racing, elle pédale dans la choucroute. Pourquoi ? Parce que ses concepteurs n’ont pas prévu ce genre de tâche. La machine ne dispose donc d’aucun coprocesseur capable de gérer la 3D polygonale. Par défaut, c’est donc le processeur central qui doit traiter (tand bien que mal) ce type d’information. Et comme il n’est pas très performant...

Toutes ces machines utilisent des processeurs RISC. C’est quoi, le RISC ?

Les processeurs RISC sont une famille de processeurs conçus de manière simplifiée par rapport aux processeurs traditionnels (dits aussi CISC). Ils effectuent donc moins de choses, mais les font plus vite. En utilisation courante, ils s’avèrent plus rapides que leurs ancêtres. Et en plus, ils chauffent moins et coûtent moins cher à fabriquer.

Quelle est la différence entre des processeurs 32 et 64 bits ?

Le bit est une mesure informatique de base. On parle de bits pour mesurer une donnée, de même qu’on utilise le gramme pour évaluer un poids. Le processeur n’est finalement qu’une petite usine à traiter des données. Selon la famille à laquelle il appartient, il manipulera ces données par paquets plus ou moins gros. Un processeur 8 bits (NES, Master System, Game Boy...) traite les données par blocs de 8 bits. Un processeur 16 bits par blocs de 16, un processeur 32 bits par blocs de 32, etc. En règle générale, plus un processeur peut manipuler de gros blocs de données, plus il est performant.

Qu’est-ce que la cadence (ou fréquence) d’un processeur ?

C’est le nombre d’instructions qu’il peut effectuer par cycle d’horloge. En clair, sa vitesse. Elle est exprimée en mégahertz : ainsi, quand on dit qu’un processeur est cadencé à 23 MHz (celui de la Megadrive 32X, par exemple), cela signifie qu’il exécute 23 millions d’instructions par cycle. La puissance d’un processeur dépend donc à la fois de sa famille (8, 16, 32 ou 64 bits) et de sa cadence.

Virtua Fighter (Saturn)
Y a-t-il de grosses différences entre les consoles 32 ou 64 bits ?
Franchement, pas trop.
Vu la manière dont sont bâties les 32 bits les plus puissantes (avec six ou sept processeurs travaillant simultanément), elles ne devraient pas présenter de grosses différences avec les consoles 64 bits. Toutes ces bécanes appartiennent finalement à la même génération de machines et les éditeurs ne s'y trompent pas : ils prévoient les mêmes jeux sur les 32 ou les 64 bits.

Que veut-on dire quand on parle d'une cartouche de XX mégabits ?
On l'a vu, le bit est une mesure inutile. Lorsque l'on parle de la taille mémoire d'une machine (ou d'une cartouche), on la mesure en bits. Plus exactement en kilobits (environ 1 000 bits) ou en mégabits (environ 1 000 Kbits). Quand un fabricant de consoles parle de cartouches 24 mégas, il sous-entend 24 mégabits. Jusque-là, pas de problème. Le hic, c'est que si, dans le monde des consoles, on mesure tout en bit/Kbits/Mbits, dans le monde de la micro-informatique, on utilise une autre unité qui est l'octet (ou byte en anglais). On parle donc d'octet, de kilo-octet (Ko) et de mégaoctet (Mo). Il arrive donc que l'on voit les deux systèmes de mesure dans les fiches techniques, ce qui peut prêter à confusion.
Pour vous y retrouver, un moyen simple : divisez par 8 pour passer de Mbits à Mo et multipliez par 8 pour passer de Mo à Mbits. Ainsi une cartouche de 24 mégabits contient en fait 3 mégaoctets ou 3 mégabytes. COFDF.

Si on parlait du DSP ?
Le DSP est un processeur spécialisé dans le traitement du signal numérique : son, vidéo, etc. Il est utilisé comme co-processeur dans la Saturn, la Jaguar et la 3DO. Un DSP était présent dans les cartouches Virtua Racing et Starwing.

Pourquoi la plupart de ces machines possèdent-elles des lecteurs de CD-Rom ?
Les nouvelles consoles disposent de la puissance de calcul et des capacités graphiques leur permettant d'exploiter à fond des technologies telles que la vidéo ou les images de synthèse. Mais ces technologies ont un gros défaut : elles consomment énormément de place. D'où le lecteur de CD-Rom. Rappelons brièvement, aux moins informés, que le CD-Rom a deux gros avantages : son énorme capacité de stockage (environ 640 Mo, soit 5 120 Mbits. À peu près 210 fois la cartouche de Mortal Kombat II, quand même !) et le coût dérisoire des CD. Car le disque lui-même ne coûte quasiment rien à presser, contrairement à la cartouche.

Il présente malheureusement deux gros inconvénients : le prix du lecteur et son extrêmement lenteur. Chargé des données du CD prend beaucoup plus de temps que depuis une cartouche. On ne peut améliorer la vitesse en dotant la console de lecteurs de CD-Rom plus rapides (dits double vitesse) et d'une grande quantité de mémoire vive. Cette mémoire vive, également appelée RAM, est en effet aussi rapide qu'une cartouche. La console peut y stocker les infos dont elle a le plus souvent besoin, ce qui lui évite de faire trop souvent appel au CD-Rom. C'est pour cela que la capacité de mémoire vive des consoles à base de CD-Rom est très importante.
Mais bon : il n'y a pas de solution miracle. Ce n'est pas sans raison que Sega a décidé de conserver un port cartouche en plus du CD-Rom sur sa Saturn.

Toutes ces machines utilisent des lecteurs de CD-Rom double vitesse. Késako ?
Le Mega CD (comme le CDI, d'ailleurs) utilise un lecteur de CD-Rom assez ancien, capables de transférer seulement 150 Ko par seconde. Les nouveaux lecteurs à double vitesse transfèrent 300 Ko/s. Ils sont donc deux fois plus rapides. Des lecteurs à quadruple vitesse (600 Ko/s) existent sur micro, mais aucun constructeur n'envisage d'en installer un dans une console ; ils sont trop chers. Mais toujours est-il qu'on reste extrêmement éloigné des tempes de réponse d'une cartouche.

Qu'est-ce que la compression de données ?
L'idée, c'est de tasser au maximum les données afin de gagner de la place. Très utilisée sur cartouche, la compression trouve aussi son utilité sur CD-Rom. Sans elle, il serait impossible de stocker certains types d'informations très gourmands en mémoire, comme la vidéo. Toutes les séquences vidéo que vous pouvez voir sur console sont com-

---

**GRAPHISMES 2 OU 3D ?**

Les graphismes auxquels vous êtes habitués sur 16 bits sont le plus souvent réalisés en 2D. Dans ce cas, le graphiste dessine le décor et les personnages « à la main », sur ordinateur, comme il le ferait sur une feuille de papier et des crayons.
Mais il existe une autre façon de réaliser une image : la 3D. Dans ce cas, l'écran n'est pas dessiné, il est calculé. Le graphiste crée un monde virtuel (pièce, circuit automobile...) dans la machine. En fonction de la position du joueur dans ce « monde », c'est l'ordinateur qui se charge de calculer ce qui est vu et de dessiner le résultat en assemblant des formes géométriques simples : les polygones. C'est cette technique qui est utilisée, entre autres, dans Virtua Racing. Elle permet d'avoir une liberté de mouvements appréciable (la possibilité de faire demi-tour dans Virtua Racing) et des effets de camera de folie (genre Virtua Fighter). Peu utilisées sur 16 bits car demandant des processeurs puissants, les images en 3D calculée se généraliseront sur les nouvelles machines.
Dossier

Nouvelles consoles

On a vu qu'il était important de comprimer les données, particulièrement lorsque l'on utilise des images ou de la vidéo. Un constructeur peut faire appel à ses propres techniques de compression, comme Truvidéo, utilisé par Sega pour stocker de la vidéo sur Mega CD. Mais il existe également des normes standard, utilisées par de nombreuses boîtes. Les plus connues sont J-PEG pour les images fixes, et M-PEG pour la vidéo. Le CDI et le CD32 peuvent devenir compatibles M-PEG 1, moyennant l'ajout d'une carte.

La Jaguar et la 3DO devraient disposer rapidement d'une extension de ce genre. Sega étudie également cette possibilité pour sa Saturn.

Concrètement, pour l'utilisateur, posséder une machine compatible M-PEG 1 permet surtout de lire des films stockés sur CD-ROM à la norme Video CD (ou Digital Video). En théorie, transformer ainsi sa console en une sorte de magnétoscope (sans les fonctions d'enregistrement) semble séduisant. Mais en fait, le Video CD peine à s'imposer, et très peu de films sont encore disponibles sur ce format.

La compatibilité M-PEG 1 n'apparaît donc pas fortement indispensable en l'état actuel des choses. Une nouvelle norme M-PEG 2, plus performante, mais pas encore répandue, vient d'ailleurs de faire son apparition.

Pourquoi les développeurs vont-ils adopter de plus en plus systématiquement une politique multiconsole ?

On avait déjà vu ça sur 16 bits. L'arrivée des machines 32 bits devrait confirmer cette tendance. Les éditeurs ne développent plus un jeu pour une seule machine, mais raisonnent de plus en plus en terme de conversion multiconsole. La raison ? Tout simplement les coûts de développement d'un jeu qui deviennent de plus en plus astronomiques. Une Silicon Graphics ou une équipe de tournoi, ça n'est pas donné ! Plus il peut amortir ces coûts en sortant le jeu sur différentes machines, plus l'éditeur retrouve le sourire. Si, si.

Ces machines ne feront-elles que du jeu ?

La plupart de ces bécanes — principalement celles dotées de lecteurs CD-ROM — sont conçues de façon à gérer des applications variées, en standard ou moyennant l'ajout d'extensions. Ainsi :

- La lecture de Photo CD. Vous allez chez votre photographe avec une pellicule et il vous rend un CD. Insérez-le dans votre lecteur de CD-Rom et les photos s'affichent sur la télé. Ce procédé, inventé par Kodak, n'apparaît plus à la science-fiction. Il fonctionne très bien : le CDI et la 3DO gèrent ce genre d'application.
- La lecture de Vidéo CD, c'est-à-dire de films stockés au format M-PEG 1 (voir ci-dessus).
- Le décodage pour la télévision interactive. À l'heure actuelle, ce n'est qu'un projet, mais il risque de devenir réalité dans les années à venir.
- Lire les produits éducatifs ou culturels. On trouvera ainsi des jeux d'éveil pour les plus jeunes, des visites guidées de musées, des logiciels de formation (genre « Apprenez l'anglais, la photo et la guitare en dix leçons »), des encyclopédies incluant des photos, des sons ou de la vidéo, etc. Autant de softs qui commencent à se généraliser sur micro mais auxquels nos consoles sont

Des polygones à toutes les sauces

Vous avez dû rencontrer dans les fiches techniques le terme shading (« lissage »), en français. Il s'agit d'effets destinés à améliorer la qualité visuelle des images 3D. Car une image 3D de base apparaît finalement assez moche, puisqu'il ne s'agit que d'un assemblage de polylines. Le principe du shading consiste à prendre en compte les reflets de la lumière sur les objets, afin d'atténuer les arêtes des formes géométriques de la 3D, en jouant sur les couleurs. Le Flat Shading et le Gouraud aux objets 3D. Toute la difficulté réside dans le calcul de ces couleurs lorsque les objets sont en mouvement... Jettez un œil à Cyber-morph (photo) pour avoir une idée du résultat. D'autres techniques d'amélioration des graphismes 3D de la puissance nécessaire pour les mettre en œuvre. Ainsi, le Phong Shading, ou le Ray-tracing (traduissez « lancer de rayons » en français !) qui aboutit à des images dites « photoréalistes », c'est-à-dire d'une très grande qualité.
restées Hermétiques jusqu'à maintenant.
Bref, ça s'appelle le "multimédia" et ça a de grandes chances de faire partie de votre quotidien de demain. La 3DO, le CDI et la Saturn, notamment, mettent particulièrement en avant ce genre d'application. Reste que le jeu sera toujours la principale application de ces consoles. Heureusement !
Peut-on dire, parmi les machines présentées dans ce dossier, quelle est la plus performante ?
Difficile, très difficile de se livrer à ce genre de classement. La plupart des consoles de la nouvelle génération (Saturn, MD 32X, PSX...) ne sont même pas encore commercialisées. Nous ne disposons donc que des renseignements que les constructeurs veulent bien nous donner. Et les fiches techniques sont souvent très optimistes ! Il faudra attendre que toutes ces bécanes soient disponibles et de voir les jeux pour se faire une opinion valable. Néanmoins, après avoir sondé les développeurs qui travaillent déjà sur ces besoines, on peut se risquer à une première évaluation. En gros, la 3DO serait la moins performante des 32 bits, alors que la Saturn et la PlayStation se tiendraient grosso modo au coude à coude depuis que Sega a boosté son chip vidéo (avec quand même, disent les programmateurs, un avantage pour la PSX, plus performante et surtout plus facile à programmer). La Jaguar, dans laquelle les processeurs 64 bits sont freinés par le 16 bits, serait au niveau d'une bonne 32 bits. Quant à l'Ultra 64, c'est pour l'instant le mystère le plus total.
Y aura-t-il de grosses différences entre les machines de la nouvelle génération et les 16 bits ?
Je veux, mon n'vou ! La prochaine génération de consoles offrira un saut technologique au moins équivalent au passage du 8 au 16 bits et certainement beaucoup plus. Les jeux seront bien plus beaux, la 3D se généralisera, etc. Pour comprendre à quel point ces machines sont attendues par les développeurs, il faut savoir que les concepteurs de jeux ont vraiment le sentiment d'être arrivés au bout de ce que permettaient les capacités des consoles 16 bits. Des techniques, déjà utilisées actuellement mais peu adaptées aux consoles actuelles (vidéo, images de synthèse précalculées...), prendront une nouvelle dimension, et d'autres techniques encore seront mises au point. Et ce n'est qu'un début : les jeux phares de cette nouvelle génération de machines n'existant pas encore. Souvenez-vous du temps qu'il a fallu entre la première apparition de la Megadrive et le développement de jeux exploitant réellement les capacités de la 16 bits.
Ma console 16 bits est donc bonne à jeter ?
Oui et non. Oui à long terme. Certainement pas à court terme. La Super Nintendo et la Megadrive sont sur leur pente déclenante, mais elles ont encore de beaux restes. Pourquoi ? D'abord parce qu'il s'en est vendu des millions de par le monde, ce qui motive les développeurs. Ensuite parce que les petites merveilles que nous vous présentons dans ces pages sont très, très chères. La PlayStation et la Saturn devraient par exemple coûter dans les 3 000 francs lors de leur commercialisation officielle en Europe (en import parallèle, ça risque d'être comique, tellement elles seront hors de prix) ! Autant dire qu'un tel tarif les destinerà dans un premier temps aux élites éclairées (et fortunées, genre Chris ou Elwood !). Il coulera de l'eau sous les ponts avant que les prix baissent et que ces machines ne se diffusent auprès d'un large public. Pendant ce temps-là, sur quoi jouera-t-on ? Sur des machines 16 bits évidemment.

LE MAPPING,
TECHNIQUE D'AVENIR

Le mapping est l'une des techniques les plus en vue en matière de graphisme 3D. Elle répond au même but que les différents shadings (voir encadré « Polygones »), à savoir renforcer le réalisme des dessins élaborés à partir de polygones. Le mapping consiste à poser une couche représentant une matière sur les polygones affichés par la machine. Ainsi, dans un jeu comme Daytona USA, Sega applique une texture "voiture" sur les bolides, un rendu « pierre » sur les montagnes, etc. Le résultat est assez... hallucinant. Il nécessite malheureusement des bécanes musclées.
STREET FIGHTER... LE FILM !

EXCLUSIF

« Street Fighter » le film, c'est parti !
Le tournage de l'adaptation cinématographique du jeu de baston le plus populaire de tous les temps a débuté le 30 mai dernier, dans la jungle thaïlandaise. Il s'est poursuivi pendant plusieurs semaines en Australie, dans les studios Warner.

Player One y était... à ses risques et périls !

C'est donc à 16 000 km d'ici, dans le Queensland en Australie, à quelques minutes de Surfers Paradise (le paradis des surfeurs) qu'a enfin lieu le tournage du film « Street Fighter ». Les plus grands plateaux des studios Warner sont mobilisés par l'équipe qui, à peine arrivée de Thaïlande, attaque l'essentiel des prises de vues de cette superproduction de 30 millions de dollars US. En projet depuis deux ans, le film « SF » est entièrement financé par Capcom (c'est dire s'ils ont des moyens !). L'éditeur a confié l'écriture du scénario et la mise en scène du film à Steven De Souza, l'un des meilleurs scénaristes de films d'action hollywoodiens (« 48 Heures », « 58 Minutes pour vivre »), qui signe ici sa première réalisation. Quant à l'interprète principal, Jean-Claude Van Damme, il hérite du treillis et de la coupe en brosse de Guile. Face au kick-boxer d'Outre-Quiénvain, nul autre que monsieur Gomez Addams, alias Raul Julia !

Julia endosse l'uniforme de Bison, le grand méchant du film.

Conscients de l'importance du « phénomène Street Fighter », les auteurs du film ont tenté de restituer le plus fidèlement possible les personnages du jeu (à ce qu'ils disent, en tout cas). Et c'est dans leur intérêt, car on imagine sans peine toutes les salles de cinéma de la planète dévastées par des horde de « kids » prêts à tout pour défendre leur jeu préféré ! On retrouvera donc dans le film les meilleurs « street fighters » : Chun Li, Ken, Ryu, Balrog, Honda, Dhalsim, Sagat, Vega, Zangief, Cammy, T. Hawk, Dee Jay, Blanka, en plus, bien sûr, Guile et Bison ! Mais ce n'est pas tout : que vont-ils faire pendant une heure et demie, tous ces héros ?

L'HISTOIRE

Shadaloo, un pays imaginaire du sud-est asiatique, en 1995. La guerre civile bat son plein depuis sept mois. Le seigneur de la guerre, Bison, séquestre des membres des Nations alliées (l'équivalent de l'ONU dans le film), qu'il menace d'exécuter si on ne lui verse pas 20 milliards de dollars ! Dès lors, le risque de mondialisation du conflit est important. La communauté internationale décide donc d'organiser sa riposte et envoie l'as des forces spéciales, le colonel Guile, libérer les otages... Aidé par sa spécialiste des
fournisseur d'armes, le sinistre Sagat (Wes Studi, l'interprète principal de "Geronimo")...

BALI-BELLY

Revenons sur le plateau et, plus précisément, devant le studio 5, un immense hangar que les assistants sont en train de transformer en quartier général de Bison ! Après avoir soigneusement évité les nombreuses trappes aménagées pour les effets spéciaux, le journaliste de Player One a la joie d'assister à la préparation d'une cascade au cours de laquelle la doublure de Van Damme, un colosse taciturne, va être projetée en arrière à une vitesse fulgurante... Je m'approche de la poutrelle en acier et, soudain, au milieu des écrans d'ordinateurs, Van Damme apparaît ! Il vient d'arriver et discute de la cascade avec l'équipe. Au bout de quelques minutes, il sort car nous avons rendez-vous pour une interview. Le voici ! Il est bronzé et apparemment en pleine forme...

— Jean-Claude ! Jean-Claude ! Comment vas-tu ?
— Pas très bien ! J'ai mal au ventre et je me sens tout faible. Je crois que c'est le poison que j'ai mangé en arrivant ici...

Renseignements pris, Jean-Claude arrive de Bali, Indonésie, où il a passé quelques jours de vacances en compagnie de son épouse. Les Australiens présents affirment que c'est en fait là-bas que Jean-Claude a attrapé ces douleurs intestinales. Beaucoup de touristes sont, paraît-il, victimes...
de cette désagréable spécialité locale surnommée Bali-Belly (le « ventre de Bali ») par les Australiens. Cette petite contrariété n’empêche pas notre hôte de se soumettre de bonne grâce au rite de l’interview… À la recherche de calme, nous quittons le plateau et nous installons à l’extérieur, à deux pas du circuit emprunté par les petits trains de visite touristique des studios…

VAN DAMME,
L’INTERVIEW!

Player One : « Street Fighter » est ton film le plus important à ce jour. Comment est-ce de travailler dans ces conditions ?

Jean-Claude : C’est super ! C’est vraiment agréable ! Pour moi, c’est très rafraîchissant ! Le film doit être PG-13 aux USA (NDLR : Interdit aux moins de treize ans non accompagnés)... Il est donc complètement différent des films plus violents que je tourne d’habitude (NDLR : Interdits en général aux moins de dix-sept ans non accompagnés). « Street Fighter », c’est plus pour les gamins, le genre de film qui sort pour les vacances de Noël ! En plus, comme il y a plein d’acteurs très différents, le tournage est très coloré !

— « Street Fighter » sortira aux USA à Noël, juste après « Time Cop »...
— « Time Cop » sortira aux États-Unis en septembre. C’est vraiment un super film ! Il y a de l’action, une histoire d’amour, des gadgets... Nous avons fait des projections-tests aux USA et les résultats ont été trois fois supérieurs à ceux de « Chasse à l’homme » !
— Cool ! Pour en revenir à « SF », que peux-tu nous dire de Guile ?
— Guile is a funny guy », hé, hé ! Guile est un drôle de type ! D’un côté, c’est un dur, un militaire qui donne des ordres et, d’un autre point de vue, il peut se montrer très vulnérable !
— Tout le monde ici loue ton sens de l’humour. Est-ce que l’on en retrouvera un peu dans Guile ?
— Steven m’a écrit quelques répliques vraiment marrantes... enfin, j’espère qu’elles le seront ! Nous avons beaucoup parlé de mon personnage. C’est en passant du temps avec un acteur que l’on peut découvrir sa vraie personnalité. Il ne faut jamais se fier à ce que l’on en voit à l’écran... Il y a des types qui ont l’air de malades absolus, et qui sont en fait des gens super gentils,
alors que certains, qui une apparence sympa, sont en réalité complètement fous !

À ce moment, un train bondé de touristes passe derrière nous... Reconnaissant Jean-Claude, les visiteurs se dévissent le cou pour regarder l'acteur. Jean-Claude, en professionnel chevronné, les salut automatiquement d'un : « Hi, guys ! » chaleureux.

— Au fait, connais-tu le jeu Street Fighter II ?
— Oui ! J'y ai joué plusieurs fois pour connaître les mouvements de mon personnage. À la fin du film, je me bats et les « kids » se rendront compte que je respecte les coups de Guile !

— Et justement, que penses-tu de la façon de combattre de Guile ?
— Elle est marrante ! Et pleine de ruses ! Tiens, le film sera à l'origine d'un nouveau jeu Street Fighter, qui sortira presque en même temps que le film. Il y a en ce moment six cents personnes qui travaillent dessus pour en faire le meilleur jeu vidéo du monde ! Ce jeu représente beaucoup pour les gens de Capcom qui veulent vraiment sortir quelque chose de très fort ! Je leur ai demandé s'ils allaient réaliser un jeu comparable à Mortal Kombat... Ils m'ont répondu que non, car Mortal Kombat est trop sanglant et trop violent. Ils veulent continuer dans la même ligne que Street Fighter II : de l'action mais sans trop de violence ! C'est bien.
— Après « Street Fighter », tu dois diriger « The Quest » (« La quête »), ton premier film en tant que metteur en scène...
— Oui ! Mais avant, je tournerai un film avec Peter Hyams, le réalisateur de « Time Cop ». Le film doit s'appeler « Sudden Death » (NDLR : « Mort soudaine ») et ce sera un film d'action avec du hockey sur glace et des terroristes ! Je suis content car en ce moment, je varie mes films et mes personnages... C'est bon signe !
— « Street Fighter » est le premier film de Steven De Souza. Comment travaille-t-il en com-

TU ES BLOQUÉ DANS UN JEU ET TU NE CONNAIS PAS LE CHEAT MODE ?

TU CHERCHES DES CODES, DES SELECT STAGES POUR EXPLORER TES JEUX EN PROFONDEUR ?

TÉLÉPHONE VITE AU 36 70 77 33
LE NUMÉRO DE TOUS LES VIDÉOMANIACIQUES EN DIFFICULTÉ !

TU POURRAS EXPOSER TON PROBLÈME APRÈS AVOIR SÉLECTIONNÉ TA CONSOLE ET LE NIVEAU DE JEU DANS LEQUEL TU COINCES.

LA RÉDACTION SE CHARGE DE TE RÉPONDRE EN 48 H.
paraison avec John Woo, le célèbre metteur en scène de "Chasse à l'homme"?
— On ne peut pas les comparer, leurs styles sont trop différents... Comme si tu voulais comparer une Cadillac avec une Subaru... Ce sont toutes les deux de bonnes voitures.
— Et qui c'est, la Subaru?
— John Woo !
— ???
— Non, je plaisante ! John, c'est un vrai réalisateur de films d'action, il a son propre style. Steven, quant à lui, est un super scénariste. Il a écrit « Piège de cristal », « Le flic de Beverly Hills 3 », mais il doit encore faire ses preuves en tant que metteur en scène.
Le tournage de « Street Fighter » vient de commencer, alors c'est un peu tôt pour se faire un avis ! En ce qui concerne « Chasse à l'homme », John est arrivé trop tôt sur le tournage. Le script n'était pas assez travaillé. Le film a rapporté beaucoup d'argent, mais il aurait été très différent avec un meilleur scénario, genre celui de « The killer » (NDLR : Film légendaire et malheureusement inédit en France de John Woo)... Il arrive parfois que le temps soit vraiment de l'argent et que les studios de production travaillent très rapidement...

Pour conclure, est-ce que Guile a une romance avec Chun Li ou Cammy ?
— Non ! Ses relations avec elles sont strictement professionnelles !
Une assistante de production nous fait signe qu'il est temps d'arrêter. L'heure tourne et Jean-Claude va bientôt devoir retourner sur le plateau...
— Bon, merci Jean-Claude !
— Merci à toi ! A la prochaine !

Jay Tavare est Vega.

Je me dirige ensuite vers le plateau 3. On y tourne une scène de briefing. Des dizaines de soldats des Nations unies écoutent les ordres d'un chef invisible, Steven De Souza, le réalisateur ! La prise est bonne. L'équipe se lance immédiatement dans le démontage des décors : la salle de réunion doit laisser place à une galerie souterraine ! En attendant, Steven De Souza rejoint Player One pour en dévoiler davantage sur le contenu du film...

« Le héros abat le vilain » et pas : « La bulle lui rentre dans l'œil et sort de l'autre côté du crâne en éclaboussant tout de

STEVEN DE SOUZA,
LE METTEUR EN SCÈNE !

Player One : Quel genre de film sera « Street Fighter » ?
Steven De Souza : « Street Fighter » sera bien sûr un film d'action ! Mais il y aura beaucoup d'humour et le film ne glorifiera pas la violence. Ces dernières années, le film d'action a en quelque sorte évolué vers le film d'horreur. Moi-même, en tant que scénariste, il m'est déjà arrivé d'être stupéfait par les films tirés de mes scripts... Il leur arrive d'être horribles ! J'avais écrit :

[Images de scènes du film avec des soldats et un briefing]

« Puisse incomparable et sensualité animale 
(NDR : Mais qu'est-ce qu'il dit ?) ou Guile et Cammy... »
sang» ! Dans « Street Fighter », il y aura quelques morts, mais le film est avant tout un film d'action ! D'ailleurs, personne ne meurt dans le jeu ! Et il n'y a pas d'armes (NDLR : Et les griffes de Vega, vous appelez ça comment alors?) ! Dans le film, des gens de plein de pays se unissent pour affronter les méchants... Quelque part, l'histoire véhicule un message pacifiste !

— Comment se fait-il que Guile soit le héros du film ?
— Quand j'ai écrit la première version du scénario, je ne me suis pas inquiété des problèmes de distribution. J'ai fait en sorte que chacun des douze personnages ait le même temps à l'écran... Ensuite, il était clair qu'un des personnages se détacherait des autres, comme c'est le cas dans « Les sept samouraïs », par exemple. Une fois que nous avons su que nous aurions Van Damme, il devenait clair que Guile serait mis en avant. Van Damme ne peut pas jouer Honda ou Ryu, mais il est parfait pour Guile ! C'est comme ça que Guile est devenu le personnage principal ! Mais le film a été écrit de sorte que d'autres personnages aient des rôles importants dans l'histoire. Ce n'est pas genre « Guile et les autres », Ryu et Ken, par exemple, sont très importants ! Comme Chun Li ! C'est la même chose avec le méchant, Bison qui est interprété par Raul Julia. Raul Julia est vraiment un vilain merveilleux, de la trempe de celui que j'ai eu la chance d'avoir dans « Piège de cristal », Alan Rickman. Et, bien qu'on le déteste, on ne peut pas s'empêcher de l'adorer. Vous retrouverez donc dans « Street Fighter » tous ces personnages, Chun Li, Ryu, Bison et même certains de la dernière version du jeu !
— Comment est-ce de travailler avec Jean-Claude ?
— Super ! Nous passons d'excellents moments ensemble. Je me suis rendu compte qu'il est très différent des personnages qu'il interprète... Il a beaucoup d'humour, il parle facilement, alors que ses personnages sont d'habitude du genre silencieux. Lorsque nous avons commencé à travailler, je lui ai proposé de faire en sorte que Guile lui ressemble... Vous allez découvrir un Van Damme très, très différent de celui que vous connaissez ! Il est toujours dur, mais il ne se bornera pas à se battre... Vous allez aussi le voir jouer !
— Quelle est l'origine de captain Sawada, le nouveau personnage ?
— On m'a présenté Kenya Sawada, qui est acteur au Japon. Je l'ai trouvé super et j'ai voulu l'inclure dans le film. Je savais qu'un nouveau jeu Street Fighter était en préparation. Je me suis dit que c'était l'occasion de devancer cette prochaine version en incluant d'ors et déjà dans le film ce nouveau personnage. Le captain Sawada sera un des héros du prochain jeu « Street Fighter »... Une fois n'est pas coutume, le film précède le jeu !

Dans le film, Sawada est un des subalternes de Guile. C'est un expert en arts martiaux dont les coups spéciaux sont tenus secrets !

— Le prochain jeu Street Fighter sera inspiré du film ?
— Tout à fait ! On y retrouvera des personnages et des idées du film !
— Ici, tout le monde dit que le jeu comprendra des images digitalisées...
— Je ne sais pas exactement s'ils utiliseront des images digitalisées, mais je sais qu'on retrouvera dans le prochain jeu certains des décors tirés du film.
— En tant que réalisateur, que pensez-vous des films interactifs produits par des compagnies telles que Digital Pictures ?
— Je suis très impressionné ! Je pense qu'il s'agit certainement d'une nouvelle forme d'entertainment. J'ai joué à plusieurs d'entre eux. J'ai d'ailleurs écrit et coproduit un
jeu interactif qui sortira sur Mega CD (NDLR : Aux USA) pour Noël et qui est inspiré de la bande dessinée « Cadillac and Dinosaurs » (NDLR : cette bédé est dite en France par USA/Glénat). — Avez-vous eu beaucoup de liberté pour écrire l'histoire du film ? — J'ai eu pratiquement carte blanche. J'ai conservé certains des éléments de biographie donnés par le jeu. Par exemple, Chun Li veut toujours venger son père, qui a été tué par Bison. Cela dit, on ne sait presque rien de ces personnages, ce qui est normal, puisque le jeu fonctionne sur le principe d'un tournoi. Je leur ai donc inventé une « vie civile ». Chun Li est devenue une journaliste qui travaille pour une chaîne d'information retransmise par satellite !

Le nouveau décor est prêt. De Souza prend congé et retourne s'occuper de l'invasion de Shadaloo ! Démambulant dans les studios, j'aperçois la salle où s'entraînent les acteurs. C'est ici que je dois retrouver...

**CAMMY MINOGUE !**

La chanteuse/actrice est là. Adorable, elle répond de bonne grâce à mes questions... **Player One :** Connais-tu le jeu ?

**Kylie Minogue :** Non ! Mais je m'y suis mise dès que j'ai eu le rôle. Je dois faire des progrès, je l'avoue, car pour l'instant j'appuie sur tous les bouts en même temps et j'attends qu'il se passe quelque chose ! Et, généralement, je me fais battre.

— Steven De Souza nous a dit avoir inclus beaucoup d'humour dans le script ? Est-ce que Cammy est drôle ?

— Oui ! Par exemple, chaque fois que Guile me cherche, il appelle : « Lieutenant ! » et je surgis tout d'un coup de nulle part ! Ça permet de jouer avec ma taille (NDLR : Quasiment lilliputienne.) !

— Comment se passe ton entraînement ?

— Très bien ! C'est vraiment agréable de travailler avec Benny, notre entraîneur (NDLR : Champion du monde de kick-boxing). Nous alternons arts martiaux et culture physique...

— Jusqu'à quel point fais-tu tes combats ?

— J'en fais le plus possible, mais, pour des raisons de sécurité, nous devons parfois céder la place à des cascadeurs !

— Tu te bats beaucoup ?

— Nous nous battons surtout à la fin du film. Et c'est seulement à ce moment-là que Cammy fera la démonstration de ses coups spéciaux !

— Eh bien, bonne chance !

— Merci !

Bon, l'heure est à présent venue de quitter l'équipe du film « Street Fighter ». L'affaire s'annonce sacrément intéressante. On surveille, cela va de soi ! À suivre, dans Player One, et nulle part ailleurs.

Inoshiro

« Street Fighter », le film, sortira courant 95.

Kylie Minogue joue Cammy.
TRUE LIES, LE RETOUR D'ARNOLD !

Achtung ! Arnold Schwarzenegger, le Terminator austro-américain du cinéma hollywoodien, revient en force sur nos écrans à partir du 12 octobre dans « True Lies, le Caméléon », une comédie destroy signée James Cameron !

James Cameron, c'est, bien sûr, l'illustre metteur en scène de « Aliens », « Abyss » et des deux « Terminator » ! Fort du succès global de « T2 », Cameron a créé sa propre société de production, Lightstorm, et son studio d'effets spéciaux digitaux, Digital Domain, qu'il possède conjointement avec Stan Winston (un des as des trucages de « Jurassic Park ») et le géant de l'informatique IBM... Cameron s'est ensuite attaqué à son premier projet « post-T2 », le film que nous vous présentons ici...

« TRUE LIES »

Le film s'inspire — ô surprise ! — d'une comédie bien de chez nous : « La Totale » de Claude Zidi ! Vous avez bien lu ! « True Lies », le nouveau Cameron, le prochain Schwar- zie, le dernier-né de la rencontre de deux des hommes les plus puissants d'Hollywood, est un remake d'un film du père des « Ripoux » ! C'est Arnold lui-même qui en eut l'idée... « Je venais de voir un petit (NDLR : !??!) film français appelé “La Totale”, qui raconte la double vie d'un agent secret... J'en suis tombé amoureux et j'y ai trouvé un énorme potentiel pour en faire un grand film, un super film d'action avec de la comédie et de la romance ! » Arnold se charge ensuite de convaincre son ami Cameron. Le réalisateur explique... « Je n'avais jamais fait de comédie et j'étais intrigué par cet agent secret qui est en quelque sorte parfait. Il parle plusieurs
langues, il est diplômé en physique nucléaire, il sait piloter un hélico et un jet, et... il ne perd jamais un combat ! Quelque part, c'est un return aux thrillers d'espionnage des années 60... » Mais ! hurle le peuple, de quoi s'agit-il exactement ?

**CAMERON ! CAMERON !**

Le film raconte donc l'histoire d'un as du contre-espionnage, Harry Tasker (Arnold), qui va devoir affronter le Jihad Cra-moisi, un groupe terroriste qui menace de faire exploser des bombes nucléaires aux quatre coins des États-Unis. Mais, alors que le sort du monde libre repose sur ses larges épaules, Harry va devoir faire face à une grave crise familiale ! Helen, sa tendre et fidèle épouse (Jamie Lee Curtis) aurait une liaison avec Simon, un hurluberlu douteux (Bill Paxton). En résumé, l'ami Tasker va devoir combattre simultanément sur deux fronts... Damn !

N'ayez crainte, « True Lies » n'est pas une copie conforme de « La Totale » (rien à voir avec le minable « Nom de code : Nina » qui calquait à 98 % le « Nikita » de Besson). On notera quand même qu'Arnold reprend le rôle de mesure des « Aliens » ou du cauchemar nucléaire de « T2 ». Bon, rendez-vous au prochain numéro. Nous vous dirons plus en détail pourquoi « True Lies » nous a fait craquer ! Soyez là ! Ne manquez pas notre numéro d'octobre : il contiendra une interview de James Cameron !

Thierry Lhermitte et que Jamie Lee Curtis marche sur les traces de Miu-Miou... Mais, ce qui, en France, constitue le point de départ d'une fantasie sympa, donne lieu ici, sous la houlette de Cameron à un spectacle total, dantesque, cyclopéen et — osons ! — caméronesque ! Oui ! Vous retrouverez la démesure des autres films du réalisateur ! Oui, oui, oui ! Cela dure 140 minutes, avec des explosions, des cascades incroyables et des effets apocalyptiques à la

---

*Juno (Tia Carrere)... Chauingue !*
INFOS MANGAS

Konnichiwa ! Nous n'avons ni la place ni le temps de tergiverser ! Entrons donc immédiatement dans le vif du sujet. Nous sommes heureux de vous présenter les dernières nouvelles du front du Pacifique !

L'intro du mois se bornera à une simple constatation : les mangas envahissent de plus en plus la France ! Les preuves, tout de suite, maintenant !

« ANIME LAND »

Le 14ème numéro de ce zine vient de paraître. Une fois de plus, les éditeurs prouvent leur éclectisme en consacrant leurs pages à Paul Grimault, le génial metteur en scène du Roi et l'oiseau récemment disparaît, et à plusieurs dessins animés nippons, télé ou ciné, tels que Laputa, Hokuto no Ken, Ranma 1/2 et DBZ... Nous avons aussi relevé une introduction utile à la langue japonaise, un entretien avec le directeur des studios Shangai Yilimei et une interview de Rumiko Takahashi...

Anime Land-Animate. 15, rue de Phalsbourg, 75017 Paris. (Joindre une enveloppe timbrée libellée à votre adresse.)

« TSUNAMI »

Tsunami augmente sa pagination à l'occasion de son 12ème numéro. Désormais, le bimestriel ne comptera pas moins de 52 pages, et ce toujours pour le même prix (12 francs). Le numéro comprendra des papiers sur Black Magic, Ah ! My Goddess, le DA Final Fantasy (avec une interview de Kenichi Sonoda) et un dossier sur le groupe rock X Japan. À lire d'office, comme d'hab !

On notera que les gens de Tonkam, auxquels on doit Tsunami, vont publier en 1995 des versions françaises de mangas qui seront éditées dans le sens de lecture japonais (contraire au nôtre). Pour que

les éditions Tonkam. Le second volume de cet ouvrage magnifique vient de paraître. Il peut être commandé à la même adresse que Tsunami ou dans toute librairie spécialisée qui se respecte. Rappelons que Video Girl Ai est un récit de romance fantastique, fleur bleue et émouvant, signé Masakazu Katsura. Le même éditeur annonce, pour la mi-octobre, le premier volume du Black Magic de Masamune Shirow, rien de moins que la première bédé de l'auteur d'Appleseed ! Les Éditions Tonkam publieront ensuite (en janvier) le célèbre Dominion de Shirow...

De leur côté, les éditions Glénat vont éditer, en septembre, le premier volume du Orion de (toujours !) Shirow qui complétera les trois premiers numéros de la version américaine. Glénat sortira aussi en septembre le 10ème album de Dragonball et le second numéro de son magazine Kameha. Rappelons que Kameha est le premier mensuel français entièrement dédié aux bandes dessinées MANGAS EN FRANÇAIS !
VIDÉOS !

La bonne nouvelle, c'est la multiplication des K7 de DA japonais. Tonkam va très prochainement se lancer dans la vidéo avec le premier épisode de Mamono Hunter Yohko (sortie fin 1994) et Ushio To Tora. Connaissant la qualité du travail de ces gens, on ne peut qu'attendre avec impatience leurs premières K7 vidéo ! On en reparlera !

Sinon, les célèbres Manga Video seront distribuées en version française par PFC Vidéo à partir du mois d'octobre. La première livraison (K7 doublées en français) sera constituée de six titres : Urotsukidoji, Dominion, Venus Wars, 3x3 Eyes, Wicked City et Doomed Megalopolis !

De même, nous sommes heureux d'annoncer l'édition française du DA DBZ par les éditions IDE. Ces quasi nouveaux venus dans le domaine de l'« anime » vont lancer une collection Japannimation de K7 VHS Secam en VO sous-titrée. La première livraison, prévue pour septembre, comprendra des inédits de Ranma 1/2, Macross et plein, plein d'autres titres ! Bref, ça chauffe !

IMPORT ET CÆTERA

On conclut à toute berzingue avec la parution au Japon du Dragon Ball 38, la sortie au cinéma en France de Tetsuo, un film légendaire sur lequel on reviendra en octobre, et quelques nouvelles de chez AB : le dessin animé numéro 1 au Japon, Yu Yu Hakusho, viendrait bientôt égayer vos matinées télévisées ! Pour en savoir plus, plus que jamais : lisez Player !

Les pages Reportage sont réalisées avec amour par Inoshiro.

---

SON POUVOIR : PÉNÉTRER LA MÉMOIRE DES ORDINATEURS LES PLUS SOPHISTIQUÉS

DE LA PLANÈTE. SA MISSION : VIOLER LES SECRETS DÉFENSE DE L'ÉTAT DU BRÉSIL.

IL A 136 PAGES DE B.D. POUR ACCOMPLIR SA MISSION.

TOUS LES SIX MOIS SAVOIA / BUCHET / MORVAN / CHAGNAUD VONT SECOUER LES PUCES DE LA B.D.

À DÉCOUVRIR DANS TOUTES LES LIBRAIRIES.
Oui farpaitement, dites-nous tout ! On a besoin de tout savoir sur vous : votre âge, ce que vous aimez, les jeux qui vous éclatent, votre marque de whisky préférée (heu...non, pas ça finalement)... Bref, tout.
Et cela dans un seul but : faire un Player qui réponde toujours plus à vos attentes. Alors, à vos plumes !

Renvoyez ce questionnaire à : **Player One - Sondage, 19, rue Louis-Pasteur 92513 Boulogne Cedex**

**VOUS**

1- Vous êtes :
- Un garçon
- Une fille

2- Vous avez :
- Entre 6 et 11 ans
- Entre 12 et 14 ans
- Entre 15 et 18 ans
- Entre 19 et 25 ans
- Plus de 25 ans

3- Le sport, vous ne le pratiquez pas que sur console. Alors, quelle activité physique vous occupe régulièrement ?
- La gymnastique
- L’athlétisme
- La natation
- Les sports de combat
- Les arts martiaux
- Le tennis de table
- Le tennis
- Le football
- Le handball
- Le basket-ball
- Le volley-ball
- Le rugby
- Le VTT
- Le roller ou le skate-board
- La planche à voile
- D’autres sports
- Aucune, de toute façon, je n’aime pas le sport !

4- Vous allez au cinéma, non ? Combien de films voyez-vous en salle ?
- Plus d’un par semaine
- Un par semaine
- Deux ou trois par mois
- Un par mois
- Moins d’un par mois

5- Et en sûre, vous écoutez quoi, vous ?
(Plusieurs réponses possible)
- Dance, techno...
- Rap

6- Au fait, de quel matos hi-fi ou vidéo disposez-vous ?
- Chaîne hi-fi
- Télévision
- Baladeur
- Discman
- Magnétoscope
- CDI
- CDV
- Caméscope
- Télécommandes
- Câble
- Canal +
- Autres

7- Visiblement, Player fait partie de vos lectures. Quels autres magazines consultez-vous de façon régulière ?
- Console +
- Joypad
- Nintendo Player
- Banzai
- Super Sonic
- Super Power
- Megafon
- Sega Player
- Joysticks
- MPC Player
- PC Loisirs
- SWM
- Science et Vie
- Science et Vie Junior
- Pil
- Okapi
- Le journal de Mickey
- Télénaine Junior
- Picsou Magazine
- Tennis Magazine
- Onze Mondial
- Spirou Magazine
- Autres

8- Vous possédez une ou des consoles :
- Super Nintendo
- Game Boy
- NES
- Megadrive
- Mega CD
- Game Gear
- Master System
- Neo Geo
- Jaguar
- Lynx
- Nec
- Amiga CD 32
- 3 DO

9- Avec combien de jeux ?
- De 1 à 5
- De 6 à 10
- De 11 à 20
- Plus de 20

10- D’ici un an, comptez-vous acheter une nouvelle bêta ?
- Oui
- Non
- Vous ne savez pas

11- Si oui, laquelle ?
- Super Nintendo
- Game Boy
- Megadrive
- Mega CD
- Game Gear
- Neo Geo
- Jaguar
- Lynx
- Megadrive 32X
- 3 DO d’import
- PlayStation d’import
- Saturn d’import
- NEC FX d’import
- Vous ne savez pas encore

12- Comme Elwood ou Chris, vous êtes certainement multimillionnaire. Mais bon, il y a des limites
à tout. Quelle somme maximale pouvez-vous consacrer à l'achat d'une console ?

- 500 F ou moins
- 1 000 F
- 2 000 F
- 3 000 F
- 4 000 F
- 5 000 F ou plus

13- Vous achetez plutôt vos jeux dans les :

- magasins spécialisés
- grandes surfaces
- par correspondance

14- Pour faire votre choix, vous vous fiez aux (plusieurs réponses possibles) :

- tests de Player One
- pubs
- images vues dans les émissions télé
- démos dans les boutiques
- avis des potes

15- Vous avez bien sûr des types de jeux favoris. Quelle catégorie vous intéresse le plus ?

- Baston
- Shoot them up
- Plate-forme
- Sport
- Course
- Jeux de rôle
- Réflexion
- Wargames
- Simulations (voi, tank...)
- Bomberman

16- Achetez-vous des jeux d'occasion ?

- Oui, souvent
- Oui, ça m'arrive parfois
- Non, jamais

17- Et l'échange ?

- Oui, souvent
- Oui, ça m'arrive parfois
- Non, jamais

18- Si oui, par quel biais :

- Les boutiques
- Les petites annonces
- Le Minitel
- Les copains

VOUS ET PLAYER ONE

19- Flash back. Comment avez-vous découvert Player ?

- En furetant chez un libraire
- Sur les conseils d'un ami
- En voyant une pub
- En regardant la télé

20- À part vous, combien de personnes lisent votre exemplaire de Player One ?

- Aucune
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- Plus de 5

21- Au cas où vous ne l'auriez pas remarqué, Player One a changé de look depuis un an. Que pensez-vous de sa nouvelle maquette ?

- Extra
- Bien
- Passable
- Grosse daube

22- Et si vous notiez de 1 à 5 (5 : meilleure note ; 1 : la plus mauvaise) les rubriques suivantes...

- Édito
- Sommaire
- Courrier
- Stop Info
- Over The World
- Dossiers
- Tests
- Vite Vu
- Trucs en Vrac
- Plans & Astuces
- Reportage

23- Une petite rétrospective des dossiers passés :

- Tél. PO n° 38
- Zombies. PO n° 38
- Sonic 3. PO n° 39
- Tortues Ninja. PO n° 39
- CES de Vegas. PO n° 39
- NBA Jam. PO n° 40
- Rock'n Roll Racing. PO n° 41
- Devenez testeur. PO n° 41
- Virtua Racing. PO n° 42
- Métiers du jeu vidéo. PO n° 42
- DBZ. PO n° 43
- Warlo. PO n° 43
- CES de Chicago. PO n° 44
- Mortal Kombat II. PO n° 45
- Nouvelles machines. PO n° 45

24- Dans l'ensemble, vous trouvez les tests :

- Trop durs
- Trop gentils
- Juste ce qu'il faut

25- Les Vite Vu, c'est :

- Une super idée
- Pas mal
- À vomir

26- Il y a de plus en plus de mangas dans les pages Reportage de Player One. Ça vous plait ?

- Classe ! On en veut encore plus
- Bien, il y a juste ce qu'il faut
- Bof, moi, j'aime pas les mangas

27- Que pensez-vous des couvertures de Player One ?

- Super
- Pas mal
- Nulles

28- Souhaitez-vous que nous consacrions de nombreuses pages aux nouvelles machines et à leurs jeux (PlayStation, Saturn, 3DO...) même si elles ne sont pas disponibles officiellement ?

- Oui
- Non

29- Au fait, vous avez déjà vu l'émission Player One sur M6 ?

- Oui
- Non

30- Si oui, vous en pensez quoi ?

- Géniale
- Bien
- Pas mal, sans plus
- Complètement naze

31- Les concours de Player One, vous y participez :

- Tous les mois
- Parfois
-Jamais

32- Possédez-vous un Minitel ?

- Oui, chez vous
- Oui, mais pas chez vous
- Non

33- Vous consultez le 3615 Player One :

- Deux fois par mois ou plus
- Une fois par mois environ
- Une fois tous les deux ou trois mois
- Jamais

34- Vousappelez le 36 70 77 33, la hotline des Players en galère :

- Deux fois par mois ou plus
- Une fois par mois environ
- Une fois tous les deux ou trois mois
- Jamais

35- Allez, on reste dans la hotline. Notez, de 1 à 5, les éléments suivants :

- Rapidité de la réponse
- Qualité de la réponse

36- De juillet 1993 à juillet 1994, quel a été, pour vous, le meilleur article paru dans Player One ?