

UN MAGAZINE + UN CD

La Compil

PLAYER ONE

EDITION UNIQUE

Une heure de musique

de jeux vidéo

Hors-série
exceptionnel
49^F

LBA

Earthworm Jim

La chanson
Player One

Spankster

Road Rash

Street Racer

NovaStorm

Castlevania

Donkey
Kong,
la pub
TV

Anger
Le hit
Rap-Metal
de
Downset

M 1016 - 4 - 49,00 F-RD



ISSN : 1153 4451 - 350 FB - 14,5 FS



**VOUS NE FINIREZ JAMAIS
TOUTES LES COURSES,
SI VOUS COMMENCEZ PAR
PRENDRE DES PATATES...**

**STREET
RACER**

Street Racer, le jeu de course
et de baston 4 joueurs, enfin
sur Mega Drive !



3615 LUDI GAMES*
des Astuces et des jeux.

*1,27 F/ mn



© 1995 Vivid Image. Mega Drive is a trademark of Sega Enterprises Ltd.



**Street Racer, le jeu de course et de baston
4 joueurs, enfin sur Mega Drive !**





Gagnez 10 Consoles

Les Questions

A. Quel est le nom de la lionne, amie de Simba ?

- 1- Milou
- 2- Nala
- 3- Georgina

B. Quels animaux sont Timon et Pumbaa ?

- 1- Un gnou et un ragondin
- 2- Une baleine et un poisson rouge
- 3- Une mangouste et un phacochère

C. Quels animaux Simba doit-il affronter dans le cimetière des éléphants ?

- 1- Des hyènes
- 2- Des piranhas
- 3- Des éléphants

D. Qui a composé la musique du Roi Lion ?

- 1- Patrick Juvet
- 2- Elton John
- 3- Michel Legrand

E. Qui est l'éditeur du jeu le Roi Lion ?

- 1- Perrine 2000
- 2- Virgin
- 3- Tiger International

Extrait du règlement
Jeu gratuit sans obligation d'achat doté de 10 Game Boy, de 10 jeux Le Roi Lion, 10 jeux Aladdin et 10 jeux Milon's Secret Castle. Les réponses devront parvenir avant le 30/06/95 1995 à minuit ; les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses ; les résultats seront publiés dans Player One n°55 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 25 Août 1995. Le présent règlement est déposé chez maître Savoye, huissier de justice à Rouen, et disponible sur simple demande à l'adresse du journal.

Les lots

Du 1^{er} au 10^e prix :
une console portable Game Boy (habillages couleurs) + un jeu Le Roi Lion + un jeu Aladdin + un jeu Milon's Secret Castle

Pour participer au concours :

- composez le 36.68.77.33 et jouez avec nous en direct ;
- tapez 3615 PLAYER ONE, rubrique JEUX ;
- ou adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
La Compil Player One, Concours VIRGIN
BP 4 - 60700 Sacy-Le-Grand



1995 AVRIL

sommaire

6

La Compil
Le CD

8

Level 1 : Player Fun

10

Bonus Stage 1

12

Level 2 : Player Dance

16

Level 3 : Player Gore

18

Bonus Stage 2

22

Level 4 : Player Délirium

24

Level 5 : Player Zen

26

Level 6 : Player Speed

30

La Compil
Le Mag
Interviews, histoires et
sélection des CD

La couv'



E. VEGLIONA



édito

Ouah ! C'est quoi ce truc ! Un CD ? Un magazine ? Les deux ! La Compil Player One est un CD à écouter en lisant un magazine... et un magazine à lire en écoutant un CD. C'est une première mondiale, qui démontre qu'il est enfin possible d'écouter de (bonnes) musiques de jeux vidéo en dehors de leur contexte ludique, avec en cadeau une chanson enregistrée spécialement pour La Compil Player One. Vous pourrez même juger de l'évolution du genre en comparant les musiques issues de sources différentes (Megadrive, SNES, Mega CD, CD-Rom, 3DO). Ce CD, que vous ne pouvez acheter nulle part ailleurs, est construit à la manière d'un jeu vidéo. Ainsi, il est composé de six niveaux de musique et de deux bonus stage... et il cache même une Warp Zone audio.

Dans le magazine, vous trouverez toutes les infos se rapportant aux musiques de jeux sélectionnées. Plus quelques surprises... Inutile de vous dire qu'on a pris du plaisir à vous pondre ce truc ! Loran a sorti toutes ses tripes sur la maquette, les rappers et les musiciens ont donné le meilleur d'eux-mêmes...

J'espère donc que vous vous amuserez autant que nous en l'écoutant et en le lisant. Et puis n'oubliez pas : « Il hurle comme mille frelons sur un champ de bataille ! »

Matt



SANDRO · 11

LA COMPIL PLAYER ONE, numéro hors-série de PLAYER ONE, est une publication de MÉDIA SYSTÈME ÉDITION 19, rue Louis-Pasteur - 92513 BOULOGNE Cedex Tél. : (1) 41 10 20 30, Fax : (1) 46 04 80 57, 36 68 77 33 (Jeux), 36 70 77 33 (Hot-line), 3615 PLAYER ONE Directeur de la publication : Alain KAHN.

RÉDACTION

Directeur de la rédaction : Pierre VALLS.
Rédacteur en chef : Cyrille BAUDIN.
Rédacteur en chef adjoint : Patrick GIORDANO.
Secrétaires de rédaction : Christophe VERRON, Hélène LÉ, Nathalie Roy-Reuiller.
Rédacteurs : Guillaume LASSALLE, Stéphane PILET, Christophe POTTIER, Olivier RICHARD.

Couverture

Couverture : Christian DAO.
Illustrations : Emmanuel VEGLIONA, Sandro MAZIN, Harry THOMAS.

PUBLICITÉ

Tél. : 41 02 40.
Responsable publicité et marketing : Perrine MICHAELIS.
Chef de publicité : Delphine BRONN.
Hot-line : Laurence CORBIER, Minitel : Arielle FRICAMPS.

FABRICATION

Responsable de la fabrication : Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication : Valérie RICHARD.
Maquettiste : Laurent CYSSAU.
Impression : Groupe Jacques LOPES.

Service abonnement

B.I.L. - BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.
Tél. : (16) 44 69 26 26.

Service des ventes : PROMÉVENTE - Michel IATCA (réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Paecal DION.

Tél. vert : 05 19 84 57 au terminal EB6.
Média Système Édition, SA au capital de 4 millions de F.
RCS Nanterre B341 547 024.

Président-directeur général : Alain KAHN.
Responsable financière et comptable : Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité : Isabelle MANTRAND.
Secrétariat : Christine NABAIS.
Commission paritaire n° 72 809. Distribution NMPP.

Dépôt légal Janvier 1995.
Tous les documents envoyés sont publiés sous la responsabilité de leur auteur et restent propriété du magazine.
Ce numéro comporte un CD audio gratuit déposé sur la couverture et ne peut être vendu séparément.

A FOND LA CAISSE !



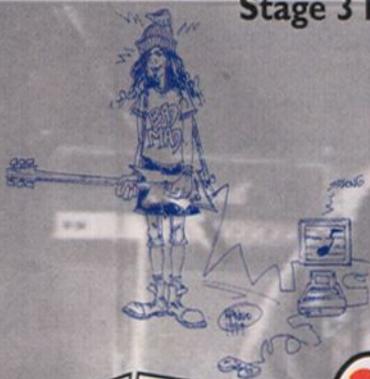
LEVEL 1 Player FUN

p. 8

- Track 01** • Intro (Playeeer !) 1'10
- Track 02** • Sparkster SNES (Konami)
Stage 1 level 1 - 1'33
- Track 03** • Spiderman X-Men
Arcade's Revenge (Acclaim) 1'21
Interprété par Madd Murdock
- Track 04** • Sparkster SNES (Konami)
Stage 3 level 1 - 1'19

« PLEIN DE MUSICIENS DISENT
QUE LES JEUX VIDÉO SONT DÉBILES
ET QUE ÇA REND LES GAMINS IDIOTS.
MOI, J'AURAIS AIMÉ AVOIR UNE CONSOLE
PLUTÔT QUE DE M'ENNUYER ET DE RESTER
TOUTE LA JOURNÉE SUR MA MOB
À NE RIEN FAIRE. »

Kelu, d'Elmer Food Beat



BONUS STAGE 1

p. 10

- Track 05** • Player One (Le Combat de Tom B) 5'37
(Michel Arnaud - Patrick Giordano/Harry Thomas/Fred
et Landry Mahoukou)
Interprété par Madd Murdock

Player ONE

LEVEL 2 Player DANCE

p. 12

- Track 06** • Earthworm Jim SNES (Virgin)
New Junk City - 2'26
(Mark Miller)
- Track 07** • NovaStorm CD-Rom (Psygnosis)
Just Desert - 1'57
(Rik Ede)
- Track 08** • NovaStorm CD-Rom (Psygnosis)
Space City - 5'23
(Rik Ede)
- Track 09** • Global Gladiators MD (Virgin)
Ouverture - 0'39
- Track 10** • Global Gladiators MD (Virgin)
Dance Tune - 1'00
- Track 11** • NBA Showdown 94 (Electronic Arts)
Slammin' - 1'32
(Traz Damji & Jeff Dyck)
- Track 12** • Super Adventure Island 2 SNES (Virgin)
Ouverture - 0'22
- Track 13** • Super Adventure Island 2 SNES (Virgin)
Calypso - 0'47

LEVEL 3 Player

p. 10

- Track 14** • Super Castlevania IV
Stage 1 level 1 - 2'07
- Track 15** • Super Castlevania IV
Stage 1 level 1 - 4'05
Interprété par Madd Murdock
- Track 16** • Super Castlevania SNES
Stage 6 level 1 - 1'17
- Track 17** • Castlevania The New
(Konami)
Stage 1 level 1 - 1'27
- Track 18** • Castlevania The New
(Konami)
Stage 3 level 1 - 1'22
- Track 19** • Earthworm Jim SNES
What the heck ? - 2'21
(Mark Miller)

COPYRIGHTS : Flink : music composed and produced
by Matthias Steinwachs. ©1994 Psygnosis Ltd. Nova-
storm : music composed and produced by Rik Ede.
©1994 Psygnosis. Street Racer : ©1994 Vivid Image.
Ren & Stimpy Show Time Warp ©1994 Nickelodeon.
Nickelodeon, The Ren & Stimpy Show and all related
characters and titles are trademarks owned and

BONUS STAGE 2

p. 18

Player TWO

- Track 20 • Downset**
 Anger (Mercury) 1'42
 (Rey/Downset/Roy Z)

LEVEL 4 Player DÉLIRIUM

p. 22

- Track 21 • Cool Spot SNES (Virgin)**
 Wipe Out Tune - 1'23
- Track 22 • Earthworm Jim SNES (Virgin)**
 Andy Asteroids - 1'25
 (Mark Miller)
- Track 23 • Nickelodeons « The Ren & Stimpy Show. Time Warp ! »**
 (musique du titre Super Nintendo de T-HQ Software) - (Ludi Games) 1'33

LEVEL 5 Player ZEN

p. 24

- GORE**
 SNES (Konami)
- Track 24 • Flink Mega CD (Psygnosis) 2'05**
 (Matthias Steinwachs)
- Track 25 • Little Big Adventure CD-Rom (Delphine Software)**
 LBA's Theme - 4'07 - (Philippe Vachey)

LEVEL 6 Player SPEED

p. 20

- (Konami)
- Generation MD**
- Generation MD**
- (Virgin)
- Track 26 • Street Racer SNES (Ludi Games) 1'18**
 (Allister Brimble)
- Track 27 • 3DO Driving 3DO (Electronic Arts)**
 Driving the Simulation - 2'04
 (Kris Hatlelid & Edwin Dolinski)
- Track 28 • Road Rash MD (Electronic Arts) 1'54**
 Interprété par Madd Murdock
- Track 29 • Road Rash 3DO (Electronic Arts)**
 Slippin' Rash Trash - 2'59 (Don Veca)
- Track 30 • Game Over**
 (Global Gladiators MD - Virgin) 0'09

LES MUSICIENS

Spiderman X-Men Arcade's Revenge
 Guitares : Gordon Russel et P'tit Chong
 Basse : Patrick Levy
 Batterie : Nirox

Super Castlevania IV
 Guitares (lead) : P'tit Chong et Matt le Fou
 Guitare (rythmique) : Gordon Russel
 Basse : Patrick Levy
 Batterie : Nirox

Road Rash
 Guitares : P'tit Chong, Gordon Russel et Matt le Fou
 Basse : Patrick Levy
 Batterie : Nirox

Player One (Le combat de Tom B)
 Musique : Michel Arnaud
 Paroles : Patrick Giordano, Harry Thomas, Fred et Landry Mahoukou.

Chant : Patrick « Matt » Giordano
 Rap : Épouvantail, Croque-mitaine, G. Kill et Hyde
 Guitares : Michel Arnaud (lead) et P'tit Chong
 Basse : Patrick Levy
 Batterie : Nirox
 Guitares frelon (rap) : Greg Browning

Enregistrement : Frédérique Kister
 STUDIO GARAGE

Merci à...

Michel Perrin « le fou de la mort », David Sauve, JM Destroy, Laurent Phénix, Sam Souibgui, Liberty Studio, Studio Garage et à toutes nos mamans !

WAR
P
Z
O
N
E

Donkey Kong Country - la pub - 0'42
 (John Powell, pour Vol de Nuit.)

licensed for use by Nickelodeon, a programming service of Viacom International Inc. T-HQ Software and T-HQ, Inc. are registered trademarks of T-HQ, Inc. ©1994 T-HQ, Inc. Avec l'aimable autorisation d'Acclaim, Delphine Software, Electronics Arts, Konami, Ludi Games, Psygnosis et Virgin Games.

LEVEL 1 Player FUN

Track 01 • Intro (Playeeler !)

Track 02 • Sparkster SNES (stage 1 – level 1)

Track 03 • Spiderman X-Men Arcade's Revenge, interprété par Madd Murdock

Track 04 • Sparkster SNES (stage 3 – level 1)

Qu'est-ce qui est le plus important lorsqu'on joue à un jeu vidéo ? Les graphismes, l'animation ? NON ! Le plus important, c'est le Player Fun, le petit plus magique qui nous en donne plus ! Alors bienvenue dans le premier niveau de La Compil Player One ! Que la musique commence !

HELLO, adeptes de la vidéo ! Sparkster, connu aussi sous le nom de Rocketknight (sous ce nom est sorti le premier volet de ses aventures, un fabuleux jeu paru il y a quelques années sur console Megadrive), demeure l'un des héros phares de la firme japonaise Konami. Les musiques que nous vous proposons ici sont extraites de Sparkster Super Nintendo, véritable petit bijou pixelisé.

Sparkster, jeu d'action pur et dur aux graphismes ronds et colorés, comporte des atouts intéressants : une grande palette de mouvements du héros, de nombreux (et immenses) boss que vous devrez affronter et un humour omniprésent, rythmant les différentes séquences. Ainsi Sparkster se met à trembler de peur en voyant un horrible boss surgir du sol, les ennemis vaincus perdent leurs vêtements et s'enfuient (à poil !) en hurlant. Le jeu, assez long et suffisamment difficile, est fait pour séduire les plus intransigeants, et reste l'une des références du genre sur console.

STAGE 1 – LEVEL 1

Avec ce magnifique thème musical, digne des meilleurs génériques de films héroïques, Konami nous prouve sa suprématie en matière de musique de jeux vidéo. Alors, pour mieux en profiter, levez-vous, tendez vos bras au-dessus de votre tête, fermez les yeux et imaginez-vous en Sparkster fendant les airs... Ça marche !



STAGE 3 – LEVEL 1

Dans ce stage qui nous la joue shoot'em up, Sparkster pilote un oiseau de métal lancé à vive allure. La musique, sorte de Deep Purple façon sup'héros nippon (on croirait presque entendre Jon Lord lancé dans un ultime solo d'orgue Hammond), colle parfaitement à cette course poursuite de folie. Ta, ta, ta...



LE MONDE DE SPARKSTER

Sparkster évolue dans le monde d'Elhorn, qui mélange un univers d'« heroïc-fantasy » (épées, armures et magie) à une technologie futuriste (robots géants et forteresses volantes). Sparkster est un jeune chevalier combattant pour la liberté du royaume Zebulos (et pour les beaux yeux d'une princesse... Normal, hé, hé !), menacé par les forces diaboliques de l'ignoble Chevalier Noir.



Sparkster, c'est aussi des boss en pagaille. Une véritable galerie de créatures gigantesques. Et on aime ça !



L'ENVOLEE SUPER HEROIQUE

Grâce au turbo accroché dans son dos, Sparkster peut s'envoler dans toutes les directions possibles. Et en appuyant sur L ou R, vous achevez son vol speedé en le transformant en boule de feu indestructible.



« AH ! C'EST UN APPEL À L'AIDE. PLAYER ONE ! ON A BESOIN DE TOI. ON EST DANS UN TOURNIQUET. IL HURLE COMME MILLE FRELONS SUR UN CHAMP DE BATAILLE !!! »

Les super héros ont toujours eu les honneurs des consoles de jeux vidéo. Mais concernant Spiderman X-Men (sur Super Nintendo), celui-ci se démarque grâce à une musique particulièrement soignée, signée Geoff et Tim Follin (de Software Development Team). Dans la lignée de Gun's Roses ! Il était donc inévitable de la retrouver sur cette Compilation Player One, interprétée par le groupe Madd Murdock.

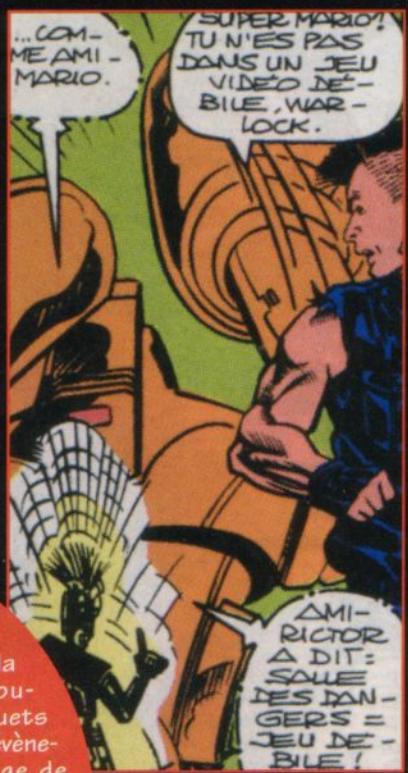
Côté jeu, vous incarnez les différents personnages de l'aventure, chacun dans leur monde bien distinct. Ainsi, Gambit est lancé dans une abominable course poursuite, la très jolie Tornade (alias Ororo) nous la joue Petite Sirène dans un environnement sous-marin et Serval sort ses griffes au pays des jouets. Le jeu est très difficile, mais reste fidèle à l'univers Marvel.

Les super héros et les jeux vidéo, c'est une longue histoire d'amour... Marvel a toujours voulu rester près de son public. Du coup, sa section Jeux Vidéo est devenue un véritable label distribué par Acclaim. Gloiire aux super héros !



SCOOP

Les super héros Marvel, c'est aussi de la romance. Sortez les mouchoirs, préparez les bouquets de fleurs, car s'annonce un événement incroyable : le mariage de Jean Grey et Scott Summers, alias Cyclope. Ils s'aimaient depuis si longtemps que cette union officielle nous a tous surpris. Tous les détails dans la saga de Jean et Scott, en vente en kiosque...



CYCLOPS

REAL NAME - SCOTT "SLIM" SUMMERS
 OCCUPATION - ADVENTURER
 GROUP AFFILIATION - X-MEN

SUPERHUMAN ABILITIES -
 THE BEAM OF OPTIC RAYS IS THE PROJECTIONS OF HIS CONCENTRATED WILL TO CONTROL HIS OWN OPTIC RAYS WITHOUT THE NEED OF RUBY QUARTZ.

PROGRESS - ● ● ●

SELECT - CHOOSE, START - PLAY



Track 05 • Player One (Le combat de Tom B)

Comme dans un jeu vidéo, La Compil Player One vous a ménagé deux petits stages de pur plaisir. Voici le premier qui met en scène Tom B, dans une chanson interprétée par le groupe Madd Murdock, et trois super héros surgis des entrailles de Ghetto City. À écouter au maximum du volume !

Tom B est un garçon sage
Il sourit aux filles de son âge
Sans amis, la haine se propage
Elles s'enfuient sur son passage

C'est sûr qu'un jour il deviendra
Comme Akira se lèvera
Car son monde ne ressemble pas
Aux rêves auxquels les anges croient

(refrain)
Player One
Player One



Tom B oublie de croire
Aujourd'hui, son monde a changé
Le combat va le révéler
Une lueur l'a submergé

Pour lui, c'est sûr il deviendra
Comme Akira se lèvera
Quand le joueur impose sa loi
Car on le sait Tom B vaincra

(refrain)
Au Player One
Player One

Épouvantail :
Ah ! c'est un appel à l'aide
Player One ! on a besoin de toi
On est dans un tourniquet
Il hurle comme mille frelons
[sur un champ de bataille...]

G. Kill :

Hello ! adepte de la vidéo
Je te kick sur ce tempo
J'installe la frousse sur la ville
Tel un pitbull qui te broie et qui te bousille
Microcosme barbare où le soleil ne luit pas
Où je risque de me faire tuer
Player One ! aide-moi...

Hyde :

Ne m' jugez pas,
Je suis tombé dans un piège, ah !
Et je n'ai plus de remède...

Le Croque-mitaine :

Pour les gosses, je suis le Player One
Rejoins le combat
[des dieux hop-rock phénoménal...]
Sur vidéo console
Aujourd'hui, je me présente
Sous forme digitalisée
Tu peux être le Player One
Ou le brutalisé
Hop-rock, les dieux combattent
Contre le dragon dans le ciel
On en a besoin d'un seul
Et on le plaque sur le sol
Avant qu'il ne se relève et qu'il ne crache
Le feu dans le ciel

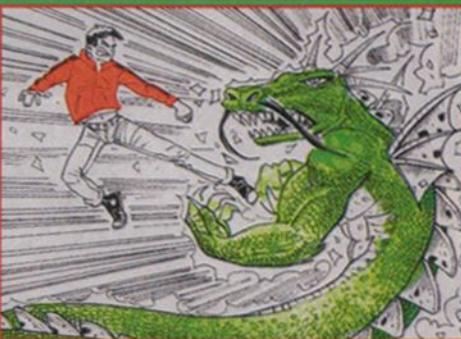
Épouvantail :

Il hurle comme mille frelons
[sur un champ de bataille...]

Dragon Kahn :

Ha, ha, ha ! Tom B ! tu es le Player One !

(refrain)
Player One
Player One



ÉPOUVANTAIL, G.KILL ET HYDE

Les trois combattants du hop-rock phénoménal font partie du Posse MA3. Ce sont trois personnages de bande dessinée qui ont pris vie pour La Compil Player One, et venir aider Tom B dans son combat contre le Dragon Kahn. Vous entendrez bientôt reparler d'eux...



PLAYER ONE (Le combat de Tom B)

Musique : Michel Arnaud
Paroles : Patrick Giordano, Harry Thomas, Fred et Landry Mahoukou
Chant : Patrick "Matt" Giordano
Rap : Épouvantail, Croque-mitaine, G.Kill et Hyde
Guitares : Michel Arnaud (lead) et P'tit Tchong
Basse : Patrick Levy
Batterie : Nirox
Guitares frelon (rap) : Greg Browning
Enregistrement : Frédérique Kister – Studio Garage



ÉPOUVANTAIL

Âge : 3 ans.

Lieu de naissance : Ghetto Paradise.

Particularités : ??? (en cours de recherche)

Pouvoirs : il change d'apparence et se transforme en Croque-mitaine pour contrôler les éléments naturels (pluie, tonnerre, éclair, cyclone, secousse sismique...). Par ailleurs, son poing caché dans un gant peut glacer d'effroi son adversaire.

Poids : 200 tonnes après transformation !

Aime : les nougats et Tom B.

Déteste : Dragon Kahn.



G. KILL

Âge : 16 ans.

Lieu de naissance : échappé de l'asile "La Fourrière" de Ghetto Paradise.

Particularités : un œil de verre et une voix très aiguë.

Pouvoirs : lorsqu'il reçoit un coup puissant, son œil de verre tombe à terre et roule comme une bille en déstabilisant son adversaire, et en projetant des rayons tétanisants. Il peut aussi se transformer en pitbull...

Selon la position de la lune, G. Kill peut se transformer en Hyde et vice versa.

Poids : variable.

Aime : les hot-dogs.

Déteste : tous ceux qui se mettent en travers de son chemin.



HYDE

Âge : 138 ans.

Lieu de naissance : les caves de la cité.

Particularités : une pilosité très développée, des locks et de grandes griffes, sans oublier une voix très ocre.

Pouvoirs : ses locks se transforment en tentacules. Lui-même peut se métamorphoser en chat aux griffes empoisonnées et aux dents aussi coupantes que des lames de rasoir.

Détient dans son pantalon, tout l'attirail du parfait docteur pour soigner ses compagnons blessés.

Poids : variable.

Aime : la solitude et les caresses félines.

Déteste : tous ceux qu'on n'aime pas.

LEVEL 2 Player DANCE!

- Track 06 • Earthworm Jim SNES**
New Junk City
- Track 07 • NovaStorm CD-Rom**
Just Desert
- Track 08 • NovaStorm CD-Rom**
Space City
- Track 09 • Global Gladiators Megadrive**
Ouverture
- Track 10 • Global Gladiators Megadrive**
Dance Tune
- Track 11 • Slammin' (NBA® Showdown 94)**
- Track 12 • Super Adventure Island 2 SNES**
Ouverture
- Track 13 • Super Adventure Island 2 SNES**
Calypso



Bienvenue dans la discothèque galactique de Player One. On démarre calmement (presque « ambient ») avec Jim et Novastorm... et puis les esprits commencent à s'échauffer sous les projecteurs. Essayez donc d'imiter la danse de Jim, le ver de terre, et vous saurez ce que Groovy veut dire ! Pour finir, la piste se vide avec un petit calypso des îles de l'Aventure !

**EARTHWORM
JIM**

NEW JUNK CITY

Le thème musical du premier niveau de ce jeu, pas comme les autres, est le même que celui de l'écran-titre. Normal, cette mélodie entêtante, signée Mark Miller, est l'un des grands atouts de ce jeu. Entre dance hypnotique et house ambiante, elle introduit magnifiquement le deuxième level de *La Compil Player One*.

Côté jeu, *New Junk City* vous plonge directement dans l'ambiance de ce que l'on peut considérer comme l'un des trois meilleurs jeux de 1994 : les poubelles attaquent, Jim le ver de terre se trace un chemin dans des montagnes de débris et la warp zone du niveau, et vous devez trouver les toilettes (warp zone). Un jeu déjanté et irrévérencieux !



JIM, LE VER DE TERRE

Jim est un ver de terre qui entre en collision avec une combinaison extraterrestre vivante ! Une fois qu'il l'a enfilée, les deux ne forment plus qu'une entité délirante, et Jim se mue en un héros franchement allumé.

Earthworm Jim est le premier soft de la société Shiny, créée par David Perry, jeune génie d'origine anglaise qui a déjà réalisé quelques-uns des meilleurs hits de Virgin : *Cool Spot*, *Global Gladiators* ou *Aladdin*, le succès Megadrive de 1993.

Earthworm Jim, par son souffle créatif, amène un renouveau dans les jeux vidéo : réalisation parfaite, longueur et durée de vie plus que suffisantes, et souci des détails graphiques et sonores. C'est, avec *Donkey Kong Country*, LE hit de l'année passée.

Player DANCE GROOVY!

Le mambo des îles

VOICI deux petits extraits de la seconde aventure d'Higgins sur Super Nintendo. Les programmeurs de l'éditeur Hudson Soft ont toujours beaucoup soigné les musiques de cette série, comme vous pourrez le constater (sur le CD) avec deux thèmes particulièrement dansants. En cadeau, El Didou, le testeur le plus allumé de Player, vous présente le jeu.



CHERCHER LA PARTENAIRE !

Si je vous dis Higgins, la plupart d'entre vous penseront sûrement à Magnum ! Mais les irréductibles players auront tout de suite reconnu le héros de Super Adventure Island... Mais si ! vous savez, la mascotte d'Hudson Soft qui n'arrête pas de paumer sa promise. Pour mémoire, voici le début : alors que maître Higgins et sa dulcinée voguent tranquillo sur les flots d'une mer turquoise, des éclairs transpercent le ciel et une tempête apocalyptique éclate. Quand soudain l'embarcation se... STOP ! Inutile d'en dire plus, vous avez déjà tous deviné la suite de l'histoire. Va falloir retrouver la « babe » d'Higgins. OK ! rien de vraiment original, mais vous savez bien que l'homme ne peut rien faire sans la femme... Alors lorsqu'elle se fait kidnapper, on fonce !

SUPER ADVENTURE ISLAND 2



L'AVENTURE, C'EST L'AVENTURE !

Super Adventure Island 2 allie habilement plate-forme et aventure. On joue avec deux vues : une de profil pour toutes les scènes d'action, et une vue de haut lorsque l'on se déplace géographiquement. Au total, il y a six îles à visiter, et dans chacune d'elles sont cachés des éléments (armes, pouvoirs magiques, clés... enfin bref, tout le nécessaire d'un aventurier en goguette) qui vous permettront de continuer votre quête. Si ce soft jouit d'une sublime réalisation (graphismes très mignons, musique extra, très bonne jouabilité...), il est hélas un petit peu trop facile. M'enfin, la cartouche vaut tout de même le détour et reste une bonne base d'apprentissage pour les grands jeux d'aventure. Vous je sais pas, mais moi j'y retourne. **El Didou**

LES DIX HÉROS LES PLUS GROOVY DE LA GALAXIE !

Ils sont nombreux, les héros funky des jeux vidéo. Et ils sont jolis aussi, hein ? Talatataa...



DEE JAY

Toujours fidèle au vinyle (comme tout bon DJ qui se respecte), Dee Jay, le boxeur ragga, fait voler les disques et cogne fort !



BLUE SUEDE GOO

Clayfighter est l'un des jeux de baston les plus délirants de la galaxie des Player. Et le rock'n roll y est très présent avec Blue Suede Goo, sorte d'Elvis pixelisé et... banané. Il lance des notes de musique meurtrières et frappe avec sa banane. Oh yeah !



EARTHWORM JIM

Le héros le plus fluide des consoles de jeux semble continuellement danser, même lorsqu'il dégomme d'horribles blobs visqueux avec son gun ! Groo-groo-groo-vy...



HIGGINS

Le héros hip-hop de Super Adventure Island a toujours été associé à des musiques dansantes. Pour preuve, le premier épisode de la série sur Super Nintendo nous la jouait house ou reggae avec des thèmes sublimes, signés du génie de la musique de jeu vidéo : Yuzo Kushihiro. Pour preuve aussi, ce Super Adventure Island, présent sur La Compil Player One, avec ses ambiances techno ou calypso.



COOL SPOT

Dans le jeu déjà, la petite pastille nous la jouait surf-rock sur les plages californiennes. Et comme si cela ne suffisait pas, Cool Spot a fait l'objet d'un disque, Cool cool d'être Spot, signé Futura : un titre dance façon Acid Jordy qui n'a cependant pas marqué les annales de la dance music.



DUCK KING

Fatal Fury est l'un des plus gros challengers de Street Fighter. Mais ce n'est pas tout ! Dans cette série culte de baston, il y a également un héros, roi du smurf breaker (c'est son pouvoir spécial). Il danse, nettoie le parquet en smurfant et s'appelle Duck King !



FUNKY KONG

Le cousin 3D d'Afrikaa Baambata vous promène dans son tonneau à travers la jungle de Donkey Kong Country. Yo !



MICHAEL JACKSON

Mine de rien, Michael est le premier « homme » à avoir été métamorphosé en super héros vidéo, dans Moonwalker (l'adaptation du film). Jeu sur micro, à l'origine, (les anciens essayaient de se sortir du labyrinthe de Moonwalker sur Amstrad CPC), il est devenu par la suite l'une des références de la Megadrive (à son début), avec un Michael lancé dans une danse zombie sauvage, qui se prend pour Goldorak dans une plate-forme de qualité.



PRINCE LÉON LE LION

Devise : « Je n'ai qu'un juge, le monde ! » Taille : 1,82 m. Poids : 113 kg. Léon est le musicien fou de Brutal, le jeu de baston zen sur SNES. Son coup spécial ? Il sort sa guitare et son ampli, et assène un accord killer à son adversaire. RRRRAaaahh !



OLAF

Le gros balèze des Lost Vikings (les trois héros chevelus et groovy aux prises avec des extraterrestres collectionneurs) est aussi le personnage caché de Rock'n Roll Racing. Ce jeu de course-metal d'Interplay reprend des musiques de Deep Purple et de Steppenwolf.

- Track 14 • Super Castlevania IV SNES**
Stage 1 – Level 1
- Track 15 • Super Castlevania IV SNES**
Stage 1 – Level 1 (interprété par Madd Murdock)
- Track 16 • Super Castlevania IV SNES**
Stage 6 – Level 1
- Track 17 • Castlevania The New Generation MD**
Stage 1 – Level 1
- Track 18 • Castlevania The New Generation MD**
Stage 3 – Level 1
- Track 19 • Earthworm Jim SNES**
What the heck ?

Miam, miam ! Voilà un niveau qui nous tient particulièrement à cœur, tant il est vrai que le jeu vidéo et le fantastique ont toujours fait bon ménage. De Splatterhouse au célèbre Doom, les programmeurs ont toujours aimé les monstres baveux et les effusions de sang... pour notre plus grand plaisir !

LE MYTHE

Comme les Mario, Zelda ou Sonic, Castlevania a acquis le statut envié de jeu vidéo mythique. Les premières aventures de Simon Belmont ont eu lieu sur Nes, la console 8 bits Nintendo (trois épisodes), pour se poursuivre sur Game Boy (deux épisodes). Elles ont fini par gagner leurs lettres de noblesse sur Super Nintendo et Megadrive. Si tous les jeux de Castlevania sont de purs joyaux, les versions SNES et MD proposent, en prime, des thèmes musicaux d'une incroyable richesse, comme souvent dans les jeux Konami. C'est la raison pour laquelle nous sommes particulièrement fiers de vous proposer, sur notre CD, deux extraits de chacune de ces versions. De plus, vous retrouverez en version originale et dans une version (très) métallique signée Madd Murdock le stage 1, level 1 de Super Castlevania IV, l'un des thèmes les plus entêtants de la courte histoire des jeux vidéo.

Super Castlevania IV SNES

STAGE 1 – LEVEL 1



Le jeu commence. Vous êtes Simon Belmont, prêt à casser du vampire le fouet à la main. Dès votre entrée dans le château — les grilles se lèvent, une forêt de lianes s'entrelacent sur leurs pointes métalliques... —, l'orgue annonce la couleur : vous venez de

pénétrer dans l'un des meilleurs jeux de la galaxie gore, accompagné par l'une des plus belles musiques de toute l'histoire des jeux vidéo. Player One vous offre la version originale de ce niveau magique, suivie du même thème repris par le groupe Madd Murdock.



**« IL REVIENDRA D'ENTRE LES MORTS
POURSUIVRE CEUX QUI L'ONT OFFENSÉ
SANS PITIÉ, NI REMORDS,
DÉMON QUE TU AS ENFANTÉ »**

Abdu Lorán (60 av. J-C)



Super Castlevania IV SNES

STAGE 6 – LEVEL 1

À présent, vous voilà dans l'une des premières salles du château de Dracula. Ici, les fantômes ont pris l'apparence de chiens et les chandeliers valsent pour vous entraîner dans le vide. Comme toujours, les musiciens de Konami ont fait des prouesses en créant des musiques aussi horribles que celles des meilleurs films de Carpenter ou de Dario Argento. Attention, le niveau 3 de La Compil Player One donne des sueurs froides... N'en abusez pas !

Castlevania The New Generation MD

Après les versions Nes, Game Boy, Nec et SNES, Konami a eu la bonne idée de nous offrir un épisode inédit de Castlevania sur la Megadrive. Au final, on obtient l'un des meilleurs jeux du genre sur cette console. The New Generation nous fait visiter l'Europe (l'Allemagne, la France et le château de Versailles, la tour de Pise

en Italie...) à la poursuite de Dracula. Outre ses qualités incroyables en matière de graphisme, de musique et de game play, cet épisode vous permet d'incarner deux personnages différents. L'ambiance est, elle, toujours aussi horripilante ; le jeu passant en revue l'ensemble des grands mythes de la littérature et du cinéma fantas-

tique occidentaux (zombies, goules, vampires, monstres métalliques, squelettes ressuscités...). Décidément, ces créateurs japonais ont parfaitement digéré notre culture !



Earthworm Jim SNES

What the heck ?

Une petite rasade supplémentaire du jeu qui a rendu fou la rédaction de *Player One* (et tous les joueurs en général). « What the heck ? », c'est la visite de l'Enfer, avec cris d'effroi et bruits démoniaques... La musique reprend le thème éternel d'*Une nuit sur le mont Chauve* de Moussorsky. Et ça colle parfaitement à l'ambiance... De quoi se taper de vraies sueurs froides !



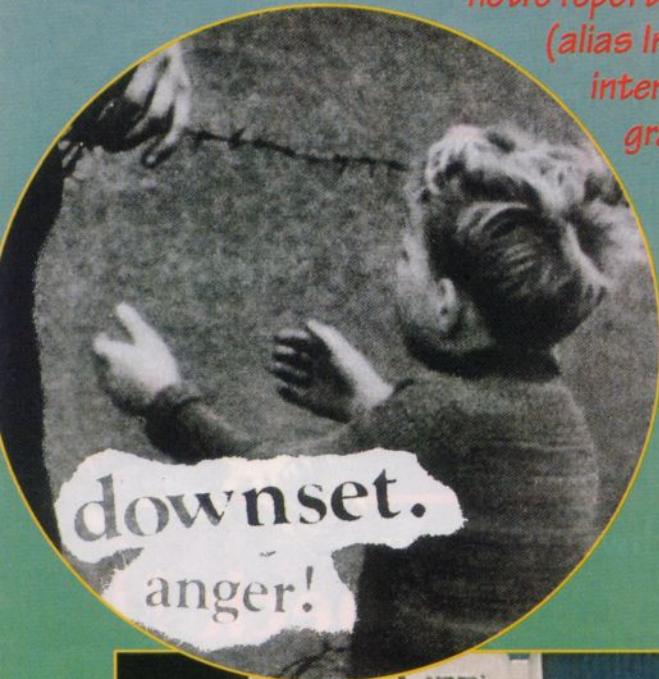
DRACULA REVIENT

En Transylvanie, tous les cent ans, Dracula émerge de sa tombe pour réveiller les forces du Mal. Et tous les cent ans, un membre de la famille Belmont se lance, fouet au poing, à la poursuite de ce vampire démoniaque et de sa bande de sbires. Dans *Super Castlevania IV*, vous incarnez Simon Belmont qui doit se frayer un chemin à travers des hordes de zombies, de gargouilles volantes, de squelettes assassins et de fantômes bien réels. Bien qu'étant l'un des premiers jeux proposés sur Super Nintendo, il n'a pas pris une ride : les décors sont magnifiques, les musiques captivantes... D'une égale qualité, la version MD exploite, elle, un système de jeu identique. À n'en pas douter, vous resterez scotché jusqu'à la rencontre finale avec Dracula. Inoubliable !



Track 20 • Downset Anger

Ça y est ! nous en sommes déjà au second bonus stage de La Compil Player One. Et quel bonus stage ! Écoutez Anger et découvrez le groupe américain Downset, que notre reporter Olivier Richard (alias Inoshiro) est allé interviewer pour votre plus grand bonheur. Angeer !



ANGER, la chanson qui constitue le deuxième bonus stage de La Compil Player One est interprétée par Downset, un groupe de Los Angeles (Californie). Downset peut être décrit comme la fusion de Rage Against The Machine et de Body Count (le groupe metal du rapper Ice-T), soit un hybride « destroy » de punk, funk et rap ! Anger est extrait de leur



premier CD, paru à la fin de l'année dernière. Comme beaucoup de groupes et rappers de L.A., Downset aborde dans ses morceaux, les mauvais côtés de la vie dans la Cité des Anges : violence, oppression policière, pauvreté,

grandi à l'est de la mégapole, dans la région de San Fernando, et ont tous été impliqués dans la musique (hip-hop, punk hardcore) ou/et dans les graffitis... Ce groupe 100 % « angeleño » représente un des témoignages les plus viru-

DOWNSET PEUT ÊTRE DÉCRIT COMME LA FUSION DE RAGE AGAINST THE MACHINE ET DE BODY COUNT.

désespoir, révolte des habitants des ghettos... À leur écoute, on réalise vite que les blessures provoquées par les émeutes de 1992 sont loin d'être cicatrisées ! Les cinq musiciens du groupe ont

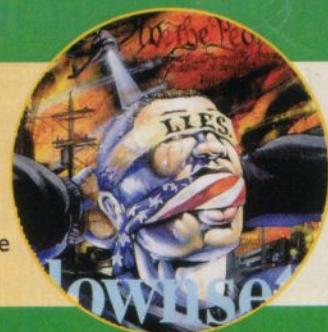
lents de la scène américaine contemporaine. Laissez tomber les bouses dance et les perruches hard-rock que diffusent les radios à longueur de journée... Écoutez plutôt Downset !

Olivier Richard

CE GROUPE 100 % « ANGELENO » REPRÉSENTE UN DES TÉMOIGNAGES LES PLUS VIRULENTS DE LA SCÈNE AMÉRICAINE CONTEMPORAINE.

LE POSSE

Ray Oropeza : messenger
James Morris : basse
Rogelio Lozano : guitare
Brian « Ares » Schwager : guitare
Chris Lee : batterie



Ultra Player ravivive les couleurs Nintendo



Ultra Player,
c'est tous les deux mois,
des plans complets, des
astuces détaillées sur les
jeux NES, Super Nintendo
et Game Boy, la sélection
des meilleures nouveautés
et bien sûr toute l'actualité
Nintendo.

EN VENTE CHEZ TOUS LES
MARCHANDS DE JOURNAUX.

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



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



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

INTERVIEW DOWNSET

James, player bassiste



On peut vivre à Los Angeles, jouer du metal, hurler sa colère (Anger !) et aimer les jeux vidéo. La preuve ? James, bassiste de Downset, resté bloqué dans un hélico virtuel...

Comment décrirais-tu la musique de Downset ? Elle est authentique, elle vient de la rue... C'est un mélange de hip-hop et de punk hardcore ! Mais nous ne souhaitons pas jouer un style particulier. Nous avons tous grandi dans la scène hip-hop, punk, graffiti de L.A., c'est pourquoi on retrouve toutes ces influences dans notre musique et nos paroles, qui traitent des problèmes de société.

Vous avez tous grandi à L.A. Comment vit un ado dans cette ville ? Si tu penses à la violence, on doit toujours faire attention. Il y a des problèmes mais on peut les éviter en étant malin... On voit beaucoup de choses, très jeune, et donc on s'endurcit. Très tôt, on découvre tous les aspects négatifs de la vie, les gangs, la drogue... Je ne veux pas faire style : "Oh man ! je suis courageux, etc.", genre macho, mais c'est vrai, j'ai eu ma part des choses et c'est dur.

« DIS, TU NE SAIS PAS OÙ JE POURRAIS TROUVER CHOPLIFTER III À PARIS ? »

3 mois d'essai = 79 F*

LE 1^{ER} MAGAZINE DES CONSOLES DE JEUX VIDÉO

En vente chez tous les marchands de journaux

Player One, c'est tous les mois des news, les tests des nouveaux jeux, des trucs et astuces pour vous aider à progresser...

Je M'abonne !
3 mois = ~~96 F~~ 79 F

Bon à retourner accompagné de votre règlement à : Player One - BP4 - 60700 Sacy-le-Grand

Oui ! Je m'abonne à Player One pour 3 mois et je joins mon chèque de 79 F à l'ordre de MSE.

Nom :
Prénom :
Adresse :

Code postal :
Date de naissance :

Ville :
Console(s) :

Signature obligatoire* :
* des parents pour les mineurs



« IL N'Y A RIEN DE "GLAMOUR" À ALLER EN PRISON, ÊTRE ENFERMÉ À ONZE ANS, ÊTRE CONDAMNÉ À MORT... »

les jeux d'hélicoptère, genre Choplifter ! J'aime bien quelques jeux de baston, mais je ne suis pas branché par les jeux de sport... À la maison, j'ai une Game Gear, et dès que je serai de retour, je m'achèterai un Mega CD ! En jeux Game Gear, j'ai les deux Mortal Kombat, Star Wars, Terminator, un jeu de combat avec des jets... Ah oui ! J'adore aussi les jeux de ninjas, genre Shinobi !

Est-ce que les autres membres du groupe apprécient également les jeux vidéo ?

Oh oui ! on est tous des fans ! Dans notre car, en tournée, on joue tout le temps.

Si tu pouvais réaliser un jeu vidéo signé Downset, dans quel genre le placerais-tu ?

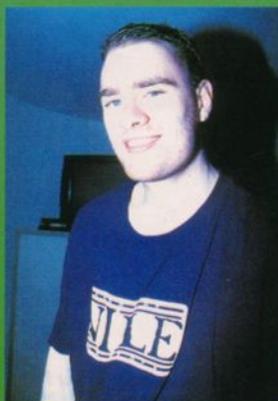
On aurait le choix entre nous quatre. Les joueurs auraient des pouvoirs spéciaux et ils devraient sauver... hum ! hum ! les passagers d'un avion pris en otages par des ennemis (NDLR : damned, c'est le jeu GIGN !). Bien sûr, il y aurait des levels et puis tout le reste...

Quels sont les projets du groupe Downset ?

On va faire une tournée aux USA avec les Bad Brains, et ensuite on travaillera sur notre prochain album !

Bon, ben merci !
Merci à toi... Dis, tu ne sais pas où je pourrais trouver Choplifter III à Paris ?

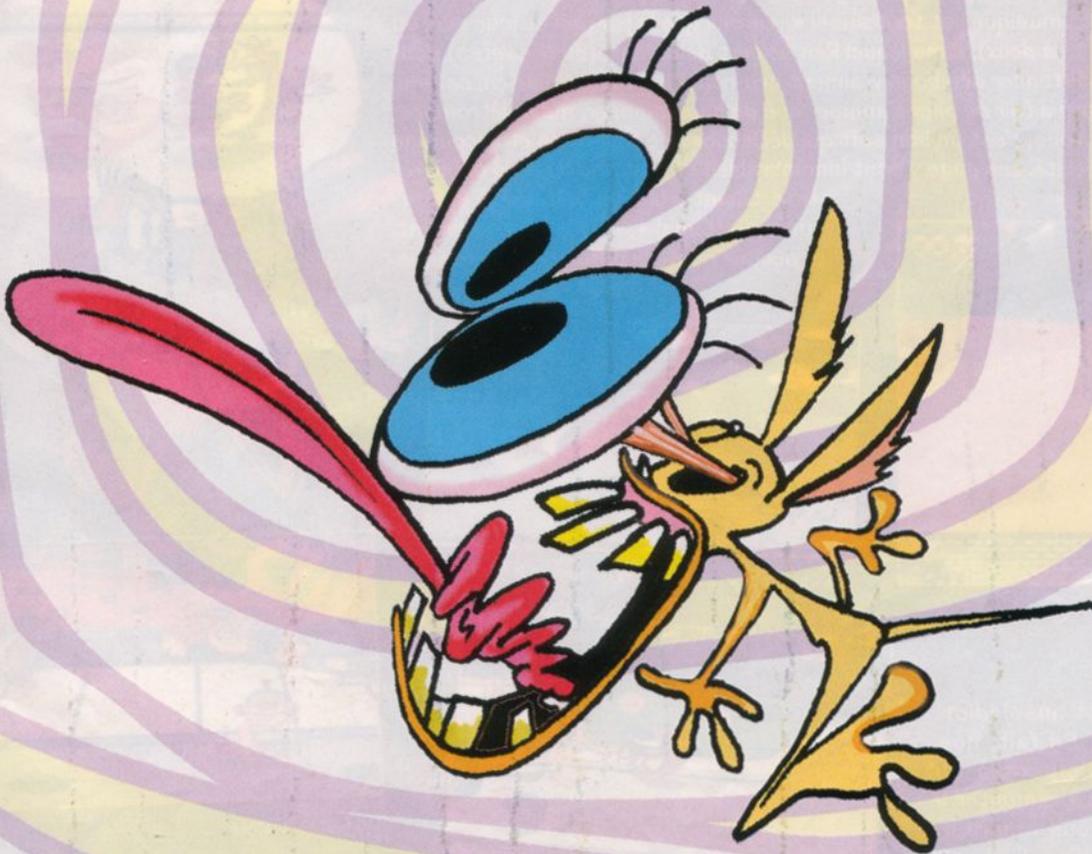
Propos recueillis par Olivier Richard





THE Ren & Stimpy SHOW

NE PAS DEPASSER LA DOSE PRESCRITE !



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM

Track 21 • Cool Spot SNES
Wipe Out Tune

Track 22 • Earthworm Jim SNES
Andy Asteroid

Track 23 • Ren & Stimpy Show SNES

Les jeux vidéo, ce ne sont pas que des bastons sanguinaires ou des combats intergalactiques. C'est aussi de l'imagination et de la fantaisie. Et de ce côté, on est servi dans La Compil Player One. Cool Spot est une pastille sur pattes, Earthworm Jim un ver de terre spatonaute et Ren & Stimpy sont deux des héros les plus allumés de l'histoire des DA.



Le pogo des abrutis

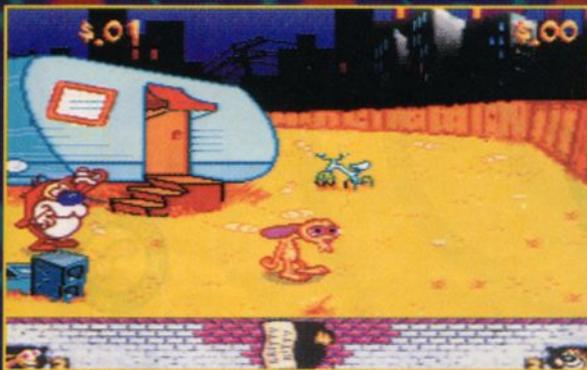
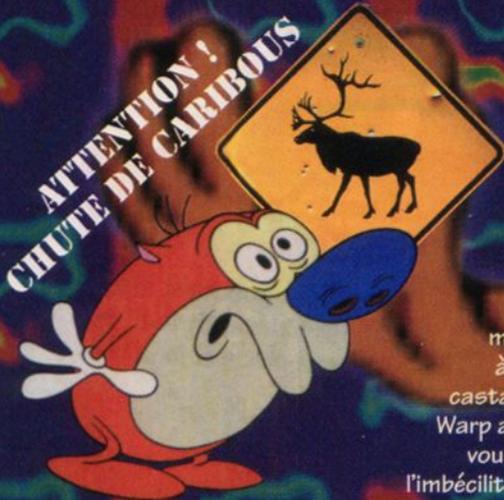


Les fous sont lâchés !

FOU, MOI ? JAMAIS !
Pascal Kant-Heidegger (1823)

The Ren & Stimpy Show

Si vous ne connaissez pas de série débilos, il vous faudra au moins découvrir le jeu des délires de Ren et Stimpy, dont une version Megadrive et une version SNES sont disponibles. Tiré de cette dernière, l'extrait retenu sur La Compil Player One nous met illico dans l'ambiance : la musique est tout aussi « zarbi » que le jeu (qui se joue seul ou à deux), dans lequel Ren se sert de Stimpy (et vice versa) pour castagner des boss vraiment neu-neu. Raconté comme ça, ce Time Warp a l'air de plus s'amuser que de nous amuser, mais détrompez-vous, c'est un bon soft qui déclenche des fous rires et encourage l'imbécillité. Les gags y sont innombrables et l'action toujours omniprésente. Quant à la série, elle a déjà été diffusée sur Canal +, et, malheureusement, aucune nouvelle diffusion n'est prévue.



TIME WARP

Le scénario de ce Ren & Stimpy est aussi idiot que leurs aventures précédentes. En fait, nos deux abrutis (bien aimés) participent à un concours pour gagner une machine à remonter le temps. Rien que ça ! Pour cela, il vous faudra les aider à collecter suffisamment de bons d'achat de paquets de céréales. Plus « zarbi » tu meurs, mais qui n'a jamais joué de sa vie à un jeu idiot, hein ?



Ne tombez pas dans les pattes du boss de la fourrière.



À deux, prenez votre pote pour taper sur les infâmes...



Cool Spot bat la mesure, sort son yoyo...



... essuie ses lunettes noires...



... avant de les remettre nonchalamment... Yo !



Délivrez la copine de Cool Spot ! Tirez sur le cadenas



COOL SPOT WIPE OUT TUNE

COOL SPOT, c'est une petite pastille sur pattes, héros d'un jeu vidéo sponsorisé par Seven Up. Son aventure s'est déroulée à la fois sur Megadrive et Super Nintendo, et c'est cette seconde version que nous avons retenue pour *La Compil Player One*. Le thème générique du jeu reprend l'un des grands classiques du surf-rock des années soixante. Côté mission, celle-ci est simple : vous devez ramasser un certain nombre de pastilles en un temps limité, pour pouvoir libérer la compagne du héros enfermée dans une cage. Musiques excellentes, mimiques du personnage adorables et bonne jouabilité, Cool Spot est un jeu de plate-forme tout simplement cool ! À découvrir de toute urgence !!!



TOMMY TALLARICO

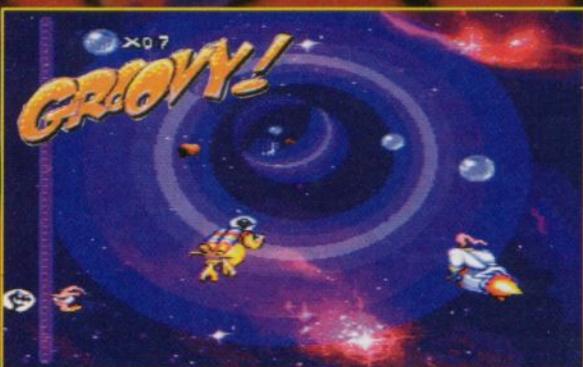


photo David Tiéni

« Certains appellent ça de la chance, moi j'appelle ça le destin ! ». C'est ainsi que Tommy Tallarico définissait son incroyable ascension au pays des musiques de jeux vidéo dans *Sega Player* n° 3. Car Tallarico incarne le rêve américain. En route pour Hollywood, il débarque dans la région d'Orange à la recherche d'un job décent. Il trouve alors un boulot de vendeur dans un magasin d'instruments de musique. Son premier client est un producteur de Virgin Games à la recherche de musiciens. La suite, ce seront les musiques des succès comme Cool Spot, Robocop ou le Livre de la Jungle. Aujourd'hui, fort de cette réussite exemplaire, Tommy Tallarico a créé ses propres studios. Un beau parcours !

COURSE FOLLE, VITESSE WARP

Il est partout, ce Jim ! Entre chaque niveau (on parle ici du jeu, SNES ou Megadrive), vous vous tapez une petite course intergalactique contre le vilain (et idiot) Psychrow. L'humour est une fois de plus au rendez-vous, surtout côté sonore avec une musique en total décalage avec l'action. Le western de l'espace !



SOS PLAYER



Tu ne dors plus ?
Tu ne manges plus ?
Tu projettes
de sauter
à pieds joints
sur ta console ?
Le boss te résiste ?
Ton Action Replay
réclame
des codes ?

Pas de panique !!!



Appelle vite

le 36 70 77 33

Lole tentera
l'impossible

pour te répondre.



36 70 : 8,76 F l'appel - 2,19 F la minute

Christian Dao

LEVEL 5 Player ZEN

Track 24 • Flink Mega CD

Track 25 • Little Big Adventure CD-Rom
LBA's Theme

« L'ÈRE DU BIP-BIP

Interview de
(compositeur de

Comme vous pourrez le constater en écoutant l'extrait que nous vous proposons sur le CD Player One, la musique de LBA est d'une incroyable qualité. Philippe Vachey a réussi une composition digne des meilleures musiques de films. Interview.

Peux-tu nous parler de la musique de LBA ?

Je l'ai composée à Lyon mais nous avons réalisé l'enregistrement à Paris, aux studios Delphine, où j'ai pu utiliser leur banque de sons, comme leurs samples d'orchestres symphoniques par exemple.

Comment es-tu arrivé à composer des musiques de jeux ?

J'ai 31 ans et je suis dans la musique depuis l'âge de 15 ans. Au départ, je jouais de la musique dans un groupe, à Lyon. Puis, ayant une formation d'informaticien et connaissant

des gens dans le milieu du jeu, j'ai commencé à travailler pour Infogrammes, sur des petits jeux, puis sur Alone In The Dark. Lorsque l'équipe d'Alone est partie chez Adeline, j'ai pris part au voyage...

Crois-tu que la musique de jeu est prise au sérieux, comme c'est le cas au cinéma, par exemple ?

J'espère qu'on arrivera à ce qu'elle soit considérée d'une autre manière. Au départ, la musique était le parent pauvre. Pourtant, elle peut apporter un

FLINK

En règle générale, les plus beaux jeux ont une fâcheuse tendance à être inintéressants et d'une durée de vie assez réduite. Avec Flink, si cette impression persiste quelques minutes à cause de l'exaspérante lenteur de dépla-

cement qui caractérise le personnage, on se laisse rapidement envôter par la magie de ce jeu. L'apprenti magicien que vous incarnez évolue dans des décors de toute beauté, et se débarrasse de ses ennemis en leur sautant sur la tête... Classique ! À l'instar d'un certain Wiz & Liz, de conception radicalement différente, vous élaborez des sorts que vous utiliserez ensuite durant la phase action. Pour ce faire, vous devez collecter divers ingrédients indispensables, mais surtout découvrir le parchemin renfermant la recette. Comme l'exige la tradition du jeu de plateforme, vous rencontrerez régulièrement des boss conçus pour ralentir votre progression. Enfin, pour compléter ce tableau enchanteur, il convient de mettre à l'honneur la musique. En effet, contrairement à bon nombre d'éditeurs,

Paygnosis s'est souvenu de la fonction première du support CD. C'est pourquoi il l'utilise afin de nous proposer des musiques élaborées. En résumé, si la jouabilité est un peu à la traîne par rapport aux autres caractéristiques du jeu, son côté recherche lui permet, en revanche, de se hisser au-dessus du panier et d'attirer l'attention du joueur moyen.

Wolfen



EST RÉVOLUTIONNÉE ! »

Philippe Vachey
la musique de LBA)

contenu émotionnel qui emmène le joueur très loin. D'ailleurs, désormais, on peut écouter certaines musiques de jeux sans jouer, comme une musique de film. L'ère du bip-bip est aujourd'hui révolutionnée...

Quel conseil donnerais-tu à un apprenti compositeur ?
Il faut qu'il travaille l'harmonie et le côté mélodique qui sont très importants pour moi, et un peu oubliés dans les styles techno ou rave... Et il devra démarrer avec une configuration moyenne permettant d'utiliser une grande palette de sons et de couleurs.

Tu aimes jouer ?

Je ne suis pas un fou furieux... Je joue très mal, c'est pourquoi j'adore plutôt regarder jouer les autres (rires)...

Tes projets ?

On est en train d'attaquer LBA 2. Twinsen sera toujours là,

mais il y aura des allers-retours entre différents univers. Par ailleurs, toujours avec la même équipe, on prépare un tout autre projet... un jeu de baston qui risque d'être pas mal du tout.

Le futur de la musique de jeu vidéo ?

Dans les années à venir, on va se frotter à des gens qui vont concevoir les jeux comme le cinéma. Ce qui n'est pas obligatoirement la meilleure manière car certains aspects de la création doivent rester spécifiques aux jeux vidéo. C'est réellement un domaine à part...

Après la dance, les délires, le rap et les super héros, l'heure est à la relaxation, au calme... Alors fermez les yeux, détendez-vous et laissez-vous emporter par les harmonies mystiques de Flink et LBA. Vous avez chaud, votre corps est lourd... ZEN...



LBA

Si LBA fait penser (pour l'ambiance, les rencontres et l'humour) à la série mythique des Zelda sur Nintendo, le fait qu'il soit sur CD-Rom lui a permis d'innover, ne serait-ce qu'au sujet des voix digitalisées et de la musique

symphonique.

À noter que les parties musicales de ce CD-Rom peuvent être écoutées sur une simple platine laser. Mais

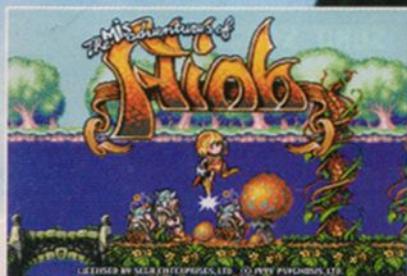
l'une des grandes originalités de LBA, c'est la possibilité de modifier l'humeur et le style de mouvements de votre personnage. Ainsi, Twinsen, le héros, peut (selon vos désirs) se la jouer « normal », sportif (courir ou sauter), agressif (se battre ; gare aux coups d'boule !) ou tout simplement discret. Dans ce dernier cas, il marche à grandes enjambées et au ralenti, sans un bruit ; ce qui, vu l'extrême qualité de l'animation, donne des mouvements très drôles. Superbe réalisation (les personnages ont été créés sur station Silicon Graphics), humour, action et scénario béton... LBA nous prouve une fois de plus l'excellence des créateurs français. Un grand bravo, donc, à Frédéric Raynal, Philippe Vachey et à toute l'équipe d'Adeline Software !



« Certains jeux développent les réflexes, et on peut sauver sa vie grâce à un réflexe. Ils développent aussi l'attention... ils développent l'esprit... »

La télévision crée une enfance passive, le jeu une enfance active... »

Alexandre Jodorowsky (cinéaste, scénariste, gourou...)



LEVEL 6 Player SPEED

- Track 26 • Street Racer SNES
- Track 27 • 3DO Driving
Driving The Simulation
- Track 28 • Road Rash Megadrive
Interprété par Madd Murdock
- Track 29 • Road Rash 3DO
Rippin' Rash Trash
- Track 30 • Game Over

Dernière ligne droite... La Compil Player One s'achève sur fond de crissements de pneus de kart et de vrombissements des motos de Road Rash. Vrooom !

STREET RACER

Street Racer est un jeu (anglais) de course délirant qui met en scène les rois du kart : une équipe de tarés roulant sur des machines trafiquées et se faisant la guerre pour obtenir la première place. Mais ce n'est pas tout ! La qualité de son thème musical principal, mélodie entêtante et rythme envoûtant, rivalise avec ceux des meilleurs jeux japonais. Signée Allister Brimble, cette musique prouve une fois de plus qu'il est possible de réaliser une véritable composition sur console. Mais trêve de bavardages... et place au jeu ! Dans cette course originale, le fair play n'existe pas, et chacun des protagonistes dispose d'une botte secrète pour faire mordre à ses adversaires. Vous pouvez également frap-

per les concurrents lorsqu'ils se trouvent « à portée de bras » (même si la gestion des coups assez imprécise empêche l'élaboration de tactiques imparables). Street Racer possède un autre atout essentiel : le jeu à quatre simultanément ; l'écran est alors splitté en autant de parties. Malgré

une moins bonne lisibilité, le plaisir est bel et bien là. Street Racer, c'est également plusieurs modes de jeux qui permettent de se délasser après un championnat éprouvant : le mode Soccer est, comme son nom l'indique, un jeu de foot d'un genre particulier composé d'un but, d'un ballon et d'une bande



de conducteurs enragés qui se frappent pour obtenir la balle. Passée une prise en main délicate, il s'avère sympathique à plusieurs. Le mode Rumble est, lui, une sorte d'autotamponneuse où il faut virer tous ses adversaires hors de la piste. Très confus, notamment à cause du problème des coups imprécis, ce mode de jeu est toutefois le moins plaisant de tous.

En résumé, Street Racer, sans atteindre le génie de Super Mario Kart, est un jeu fun et très esthétique. De plus, grâce à ses nombreuses options, il présente l'avantage de ne pas laisser le joueur au bout de deux parties. Enfin, le principe du jeu à quatre promet, quant à lui, des parties très, très agitées... Écrasez le champignon !

Stef le Flou

LA FINE ÉQUIPE

Un beau convoi de cinglés de la vitesse et de chatouilleux du volant. Pour les doubler, il faut du nerf, du muscle... et aucun scrupule !



Hodja. Vieux de quelques siècles, il a gardé une sacrée pêche !



Frank. À faire pâlir les chauves-souris ! Sa voiture peut voler.



Suzulu. Mon préféré ! Il conduit une super caisse qui file comme le vent.



Biff. Cet américain, nourri au hamburger, n'a pas sa bat de base-ball dans ses poches.



Raphaël. Le petit dragueur du groupe, avec ses lunettes noires, sa caisse dernier cri, et son klaxon qui tue.



Surf Sister. Cette Australienne est une blonde sexy qui use d'un charme imparable : la « magnetic attraction ».



Helmut. Cet aviateur pilote un biplane de la Première Guerre mondiale trafiqué en voiture. Redoutable...



Sumo-San. C'est dans sa voiture blindée que ce super sumo se déchaine. Son attaque : « le sumo-splash ».



Road Rash

Attention jeu culte ! Road Rash est à la fois un jeu de course ET un jeu de baston. Mais c'est surtout un jeu qui rend fou, grâce à un petit « plus » : une incroyable jouabilité lui conférant un pouvoir quasi hypnotique. Et malgré sa violence (tempérée par son humour), un épisode de Road Rash a la capacité de plaire à tous : enfants, joueurs du dimanche, débutants du paddle ou pros blasés. Reconnaissez qu'ils sont rares, les jeux remportant une telle unanimité !



« AU VOLANT, LA VUE C'EST LA VIE. »

Lao-Tseu (3242 av. JC)



ROAD RASH 3DO

La version 3DO de Road Rash est un pur bijou : les décors, réalisés à partir de photos digitalisées, sont magni-

fiques, les motos atteignent des vitesses phénoménales (au dernier niveau, ça va très très vite...) et le jeu fourmille de nombreux petits détails « tueurs ». Ainsi, des mémés vous donnent des coups de sac à main lorsque vous essayez de les écraser ; il est possible (mais vrai-

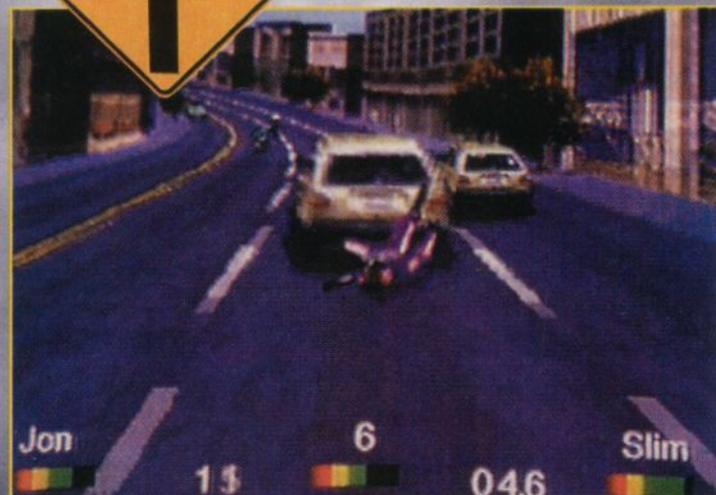
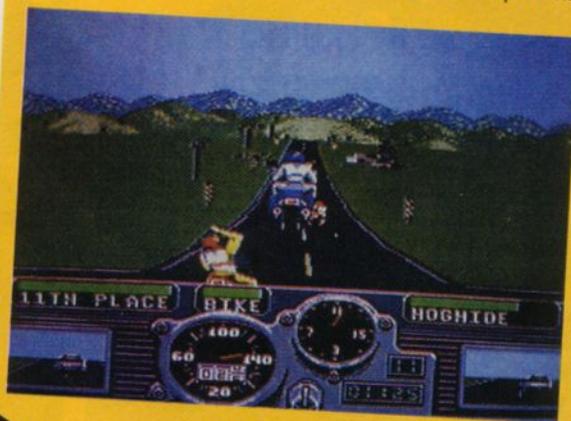
ment très dangereux) d'emprunter des sens uniques ; sur certaines bosses, vous pouvez réellement décoller... Tout est fait pour vous procurer un maximum de plaisir et de fous rires. Quand aux séquences vidéo, on atteint des sommets : cascades, superbes filles, humour et bikers fous, le tout donnant (au-delà du jeu) un véritable film, rythmé par les musiques de groupes metal comme Soundgarden... On achèterait presque une 3DO uniquement pour ce jeu !

LA SAGA ROAD RASH MD

Sur Megadrive, il existe trois épisodes de Road Rash dont le but est, pour chacun d'entre eux, de remporter un certain nombre de courses pour gagner un maximum

d'argent et passer ainsi aux niveaux suivants. Cet argent sert à acheter des motos plus puissantes ou des équipements pour booster votre engin. Tous les coups sont permis

dans ces courses sauvages et illégales : utilisation d'armes, combats avec des policiers (on perd de l'argent lorsqu'on se fait arrêter), écrasement de piétons... Ce qui pourrait être immoral est en fait hilarant grâce à l'humour phénoménal de ce jeu. Si Road Rash est très réaliste, on ne peut toutefois pas le classer dans le domaine de la pure simulation. Quant aux différences entre les trois versions, elles sont minimes, mise à part la possibilité de jouer à deux sur les épisodes 2 et 3. En posséder un seul, vous suffira donc amplement !



Grâce à La Compil Player One, peut-être avez-vous pris conscience de l'importance de la musique et du son dans un jeu vidéo. Pour ceux qui voudraient en savoir (encore) plus, ou qui rêvent à leur tour de composer des musiques de jeux, nous avons posé quelques questions à l'un des meilleurs artistes du genre.

INTERVIEW MICHEL WINOGRADOFF

Le mariage musique-informatique

PLUS connu pour son travail avec le Grand Orchestre du Splendid, Michel Winogradoff a également beaucoup travaillé dans la publicité. Mais il est aussi un spécialiste de la musique de jeu, qui a travaillé sur plus de cinquante softs (micro, Sega, Nec ou Nintendo), principalement pour la société française Loriciel. On lui doit ainsi les musiques de Best Of The Best, Bumpy (fabuleux jeu de plateau micro, d'ailleurs adapté sur Game Boy), Prince Of Persia ou encore Val D'Isère Championship.

Comment as-tu débuté ?

En 1983, 1984, je m'intéressais à la prise Midi et aux premiers séquenceurs, qui venaient de faire leur apparition. Je croyais beaucoup au mariage musique-informatique. Un ami m'a alors présenté une jeune société spécialisée dans les jeux informatiques.

Sincèrement, penses-tu que les musiques de jeux sont prises au sérieux ?

Comme pour les films, on trouve de tout dans les musiques de jeux vidéo : de la série B aux grandes fresques lyriques. Encore récemment, la majorité des machines n'offrait que peu de possibilités musicales, mais cela est en train de changer avec le développement des CD-Rom, CDI et les consoles de la nouvelle génération.

Quel conseil donnerais-tu à un musicien qui souhaite se lancer dans la composition de musiques de jeux vidéo ?

De toujours avoir à l'esprit que la musique est au service du jeu, et non pas le contraire. Mieux vaut parfois une petite mélodie en accord avec l'esprit du jeu qu'une sublime mélodie hors sujet. Et aussi de soigner les bruitages autant que la musique.

Parlons un peu technique. Quel matériel utilises-tu ?

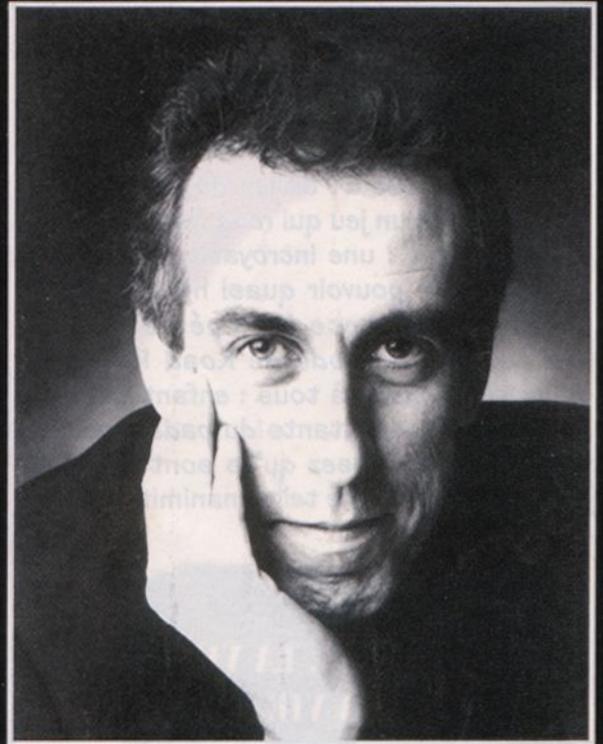
Les logiciels Notator, Wave... les expandeurs Proteus, Roland et Yamaha, des samplers Akai, un magnétophone Tascam 8 pistes, des effets Lexicon et Yamaha, une carte sampling Turtle Beach et, enfin, des ordinateurs Atari et PC.

Concrètement, la composition s'effectue, bien sûr, en tenant compte des contraintes de la machine, à savoir le nombre de voies de polyphonie, la taille mémoire disponible, la répartition de l'espace mémoire entre les bruitages et la musique, etc. La mise au point des bruitages se fait souvent en parallèle car, dans la plupart des cas, musique et bruitages devant cohabiter dans un espace mémoire commun, ils sont de ce fait liés.

Puis vient une longue période d'adaptation et de mise au point des fichiers

selon la machine de destination. Et enfin, un beau jour, tout cela fait "bip-bip" pour le plaisir des petits et des grands !

Propos recueillis par
Matt Murdock



DEVENIR MUSICIEN DE JEUX VIDEO

Dans les années quatre-vingt, Michel Winogradoff fut parmi les premiers musiciens à s'intéresser aux nouvelles technologies. Pas étonnant donc de le retrouver dans un magazine de jeux vidéo. Mais ils sont nombreux à avoir suivi un parcours différent, à avoir été, pour la plupart, musiciens dans des groupes avant de se lancer dans la musique de jeu. Fred Brados, par exemple, jouait dans les

Kœur's (aujourd'hui, il prépare la musique de Rayman pour Ludimedia) : « Compositeur depuis une dizaine d'années, j'ai commencé dans les Kœur's comme batteur, puis j'ai été réalisateur et compositeur de musiques pour d'autres artistes avant de composer des pubs radio. C'est un de mes amis, Dimitri (NDLR : célèbre DJ de la radio NRJ qui a d'ailleurs composé la musique de Blues Bro-

thers Super Nintendo), qui, un jour, m'a proposé de travailler pour la société Titus, elle cherchait quelqu'un pour composer la musique du jeu Lamborghini (SNES)... » Pour démarrer dans ce milieu, les contacts sont donc très importants, mais rien ne doit vous empêcher d'envoyer une K7 de vos compositions à un éditeur de jeux... Qui sait ? la chance pourrait un jour vous sourire !



le nez ! vous avez un ponton sur miroir... et regardez : tant, munissez-vous d'un di Player One. Pour l'instant, quelques part sur La Compil Player One, pour l'instant, munissez-vous d'un Donkey Kong Country musique de la publicité effet planqué la Nous avons en cache sur le CD ? celle qui se vous trouver Mais saluez-Warp Zone du magazine. Ca y est, vous venez de trouver la

Hé, t'as un ponton sur le nez !





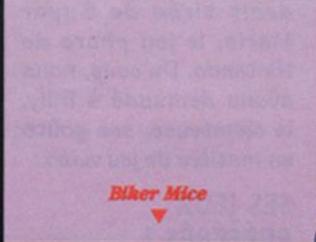
**DES BIKERS ROCKERS,
UN BATMAN QUI DEFIE L'ENFER
ET TOUS LES SECRETS DU SOCCER
POUR LES FOUS DU FOOT.**



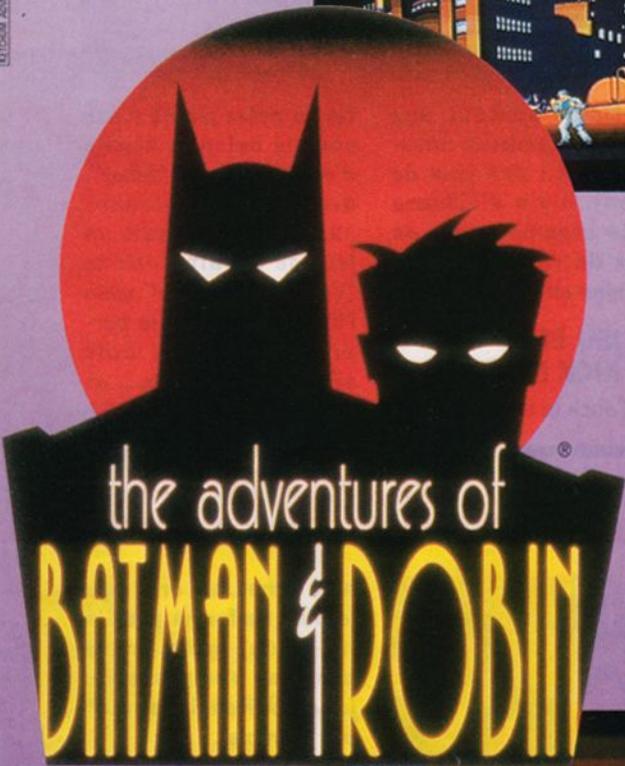
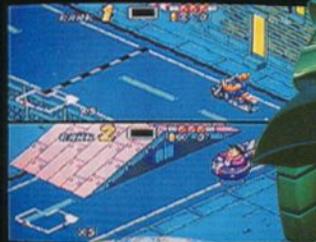
◀ Batman ▶



▶ Biker Mice ▶



Biker Mice



DISPONIBLE
DES DECEMBRE

36 68 20 01 BATMAN*

Batman ▶



DISPONIBLE
DES JANVIER

◀ Soccer ▶

**INTERNATIONAL
SUPERSTAR
SOCCER**

▶ Soccer ▶

**JOUE ET GAGNE !
HOT LINE SPARKSTER KONAMI :
36 68 99 10***

*(2,19 F/Min.)

DISPONIBLE
DES FEVRIER

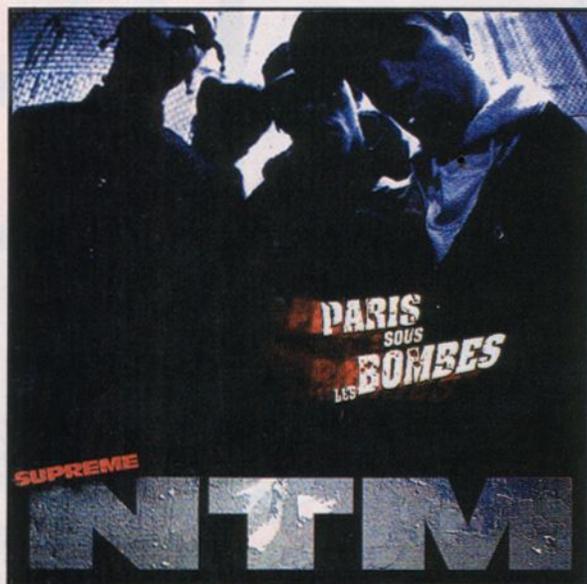


Batman and all related elements are the property of DC Comics™ & © 1994. All rights reserved.
Biker Mice From Mars, © 1994 Brentwood Television Funnies, Inc./Licensed by Bearstalk Group.

SUPER NINTENDO

ILS Y JOUENT !

Non ! il n'y a pas que les fous comme nous qui jouent aux jeux vidéo. Il y a aussi des chanteurs (et teuses), des musiciens, des rappers et des artistes de tous bords. En voici une brochette qui vous livre leurs goûts et leurs rêves...



Ils reviennent avec un nouveau CD, *Paris sous les bombes* (Sony) et seront en tournée dans toute la France en avril et mai. NTM, refusant toujours concessions et compromissions, restent fidèles à leur hip-hop hardcore et rageur. Pour *La Compil Player One*, ils nous parlent jeux vidéo.

LEURS JEUX PRÉFÉRÉS ?

Joey Starr : Sonic ! je ne joue qu'à Sonic ! D'ailleurs, Joey Starr, c'est plus fort que toi !

Kool Shen : Je viens de finir Donkey Kong Country. Mais non, j'ai pas fait 101%. J'ai du faire

dans les 90... il faut faire tous les passages secrets pour 101%, c'est ça ? C'est pas évident. Sinon, je joue au golf, à Links sur PC (NDLR : le jeu de golf le plus complet selon Wolfen, le spécialiste du genre de *Player One*). Et puis au tennis sur l'Amiga de mon frère...

LE JEU NTM ?

On ferait un jeu qui se passe dans l'underground, le métro parisien. Le but serait de faire des graphs et de pas se faire tchoper par la police... Si tu te fais avoir, tu dois te mettre en boule comme Sonic et essayer de t'échapper...

« FAIRE DE L'ARGENT ET ÊTRE CRÉATIF SONT DEUX CHOSES DIFFÉRENTES. POUR MA PART, JE PRÉFÈRE LA CRÉATION »

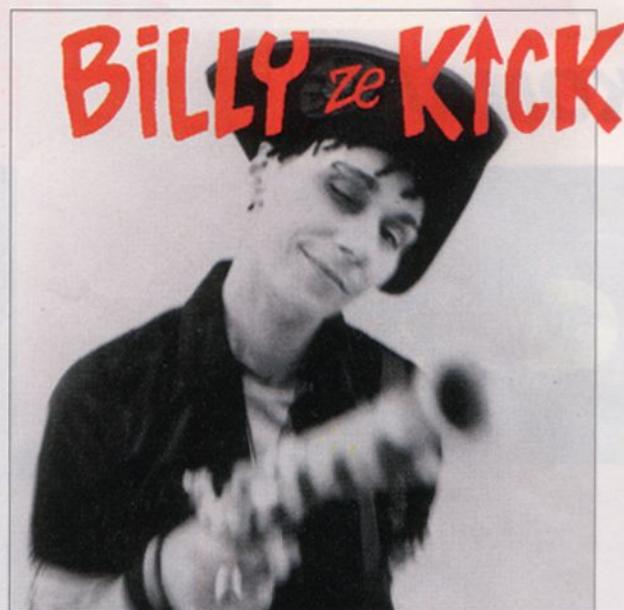
Shigeru Miyamoto
(génie du jeu vidéo, *Player One* n°24)

Billy Billy

Les nombreux amateurs de Billy Ze Kick doivent connaître *Virtue-lapolis* : une chanson sur les mondes virtuels et dans laquelle se dissimulent des sons tout droit tirés de Super Mario, le jeu phare de Nintendo. Du coup, nous avons demandé à Billy, la chanteuse, ses goûts en matière de jeu vidéo.

SES JEUX PRÉFÉRÉS ?

— Même si on a samplé Mario sur l'album, je joue plutôt sur micro. J'aime bien *Another World* ou *Wolfenstein*. Et puis je vais acheter *Sim City 2000*... Ça a l'air bien, non ? Mais en fait, je



participe surtout aux GN, les grandeurs nature (NDLR : des jeux de rôles). Il y a d'ailleurs trois organisateurs de jeux de rôle dans les *Gamins en Folie*...

LE JEU BILLY ZE KICK ?

— Toute la seconde partie

de notre album a été conçue selon la trame d'un jeu de rôle "killer", avec tous les personnages. Si on faisait un jeu, ce serait donc le "Voyage du tueur" avec l'Encraoudeur ou le personnage M, qui doit séduire à tout prix... et s'il ne séduit pas, il tue !

« MON SUPER POUVOIR SERAIT UNE POTION PSYCHIQUE QUI ATTAQUE LE CERVEAU DE L'ADVERSAIRE »



Osez

Comme de nombreux groupes de rap, les Suisses de Sens Unik sont nés un paddle à la main. Laissons donc la parole à Osez, l'un des rappers du groupe

SES JEUX PRÉFÉRÉS ?

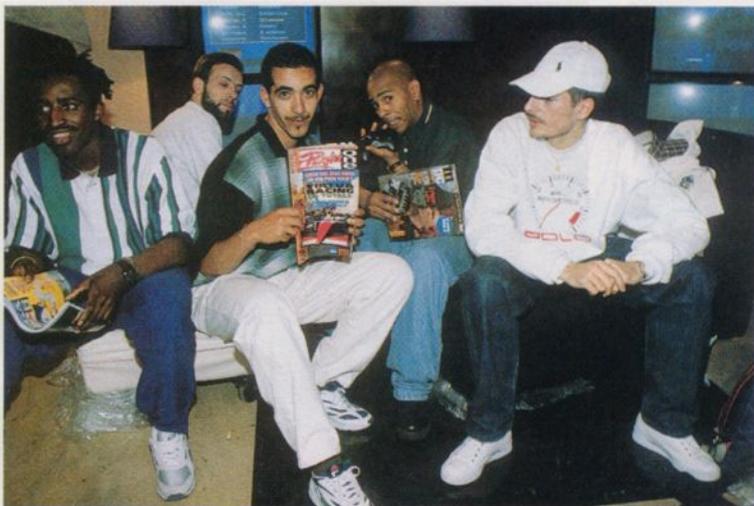
— Je joue sur Super Nintendo, j'aime Street

Fighter 2, même si la folie m'a un peu lâchée, *Lost Vikings* ou *Flashback*... J'aime aussi jouer dans les salles d'arcade : je trouve *Virtua Fighter 2* puissant et j'attends une nouvelle version de *CyberSled*, le jeu de tanks... Et puis j'attends également l'Ultra 64, la prochaine console Nintendo. Sinon,

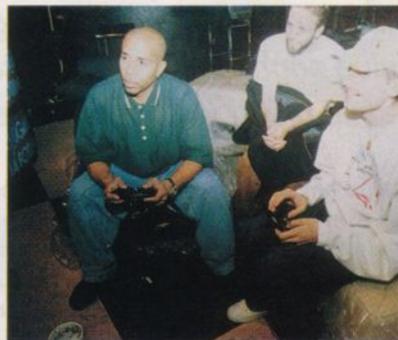
avec Sens Unik, on a reçu le Mac Performa pour la musique, mais on ne peut pas s'empêcher de jouer, à *Rebel Assault* par exemple...

LE JEU SENS UNIK ?

— Ce serait quelque chose comme "À la conquête du micro d'or", un jeu d'arcade dans lequel on pourrait choisir chaque membre du groupe... Tu combattrais à pied, puis tu prendrais un vaisseau... Mon super pouvoir serait une potion psychique qui attaque directement le cerveau de l'adversaire en le paralysant une dizaine de secondes... Mais un flipper Sens Unik, je trouverais cela pas mal aussi, non ?



I AM



IAM est un groupe composé de vrais pros du paddle. Tous joueurs, ils passent allégrement de la Game Boy à la Megadrive, rêvent de la PSX ou de s'acheter la borne d'arcade de NBA. Il faut d'ailleurs les voir lire (et commenter en cœur) un numéro de *Player One* pour com-

prendre leur passion des jeux vidéo. Lors de notre interview, nous avons amené une Megadrive et la cartouche de foot mythique, *Fifa Soccer*. L'ambiance fut digne d'une finale de coupe d'Europe au Stade vélodrome de Marseille... Et l'interview, du coup, difficile à réaliser !

LEURS JEUX PRÉFÉRÉS ?

Joe : Je suis loin d'être de la trempe de certains petits jeunes qui nous pulvérisent les doigts dans le nez ! Lorsque je suis chez moi, le soir, je peux me faire quinze matches de basket sur NBA, ou de foot sur *Fifa*, et quand je m'arrête, les

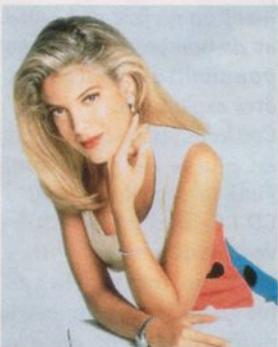
maines, elles sont comme ça ! (NDLR : il a les mains grandes ouvertes). Lors de la tournée 94, tout le monde s'était mis à *Flashback*... Sinon, j'aime *Zelda*, *Landstalker* sur Megadrive ou *Secret of Mana*, et je me régale avec les simulations de combat aérien. Chez moi, c'est la salle de jeux ! En

tournée, chacun emmène sa console dans sa chambre d'hôtel et on s'appelle de chambre en chambre... Et puis, quand tu tournes, t'es dans un bus pendant quatre à cinq heures tous les jours, du coup, c'est le walkman et la Game Boy. Sinon, je deviens fou...

Malek : J'adore la borne NBA Jam, à deux contre deux. Mon rêve serait de l'avoir chez moi.

Chill (en plein match sur *Fifa*) : *Fifa Soccer*, *Flashback*, *Populous* et les jeux de rôle en général. J'aime surtout quand je gagne (NDLR : il prend un but). Là, c'est pas bon ! je ne gagne pas. On a mis les fautes, ça ne m'avantage pas. Tu vois, je suis l'Italie...

Eric : *Fifa Soccer*, même s'il manque les clubs européens.



« TOUS LES ACTEURS DE BEVERLY HILLS JOUENT À MARIO, MAIS LES FILLES SONT LES PLUS FORTES. »

Tori Spelling (idole)

Jason (NDLR : les beaux mecs de la série) jouent également mais ils sont loin d'être aussi bons que nous...

Voilà, tout cela pour vous prouver qu'il n'y a pas que les intellos qui jouent. Les idoles ont aussi leur mot à dire (extrait de la bible *Nintendo Power* n° 38).

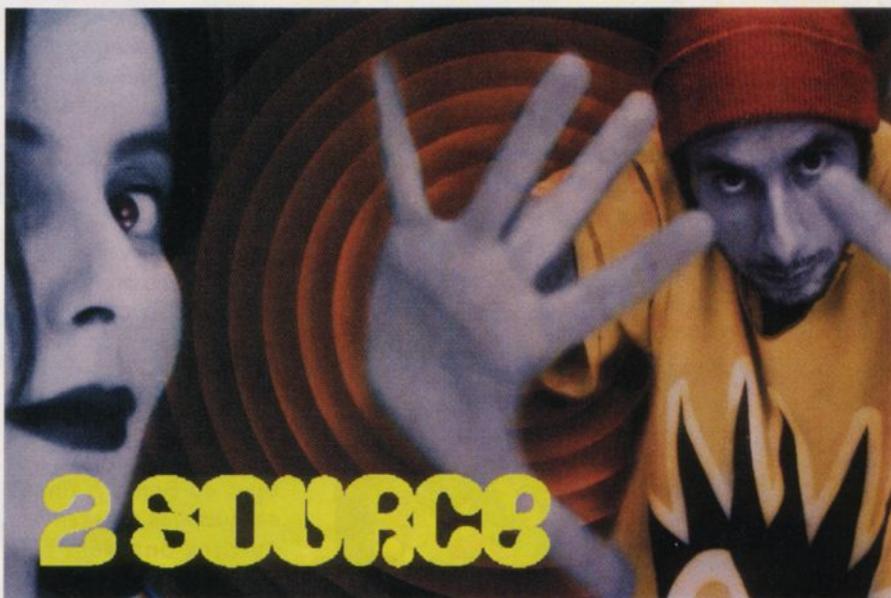
Tori Spelling

S'IL Y A bien une série qui cartonne en France (et dans le monde), c'est *Beverly Hills*. Malgré tout, et pour ce qui nous intéresse, il est bon de savoir que les acteurs de cette série sont de vrais Nintendo « addicts ».

— J'ai une Super Nes dans ma chambre à la maison et une Nes dans ma loge au tournage. Tous les jours, je joue à *Super Mario Bros 3* avec Shannen (Doherty) et Jenny (Garth). Luke et

Nicolas Erréra

2SOURCE est un nouveau groupe français très différent des autres (album *l'Éveil*, Shaman-BMG). Ils font en effet une dance hip-hop aux accents zen et jazzy, plus proche de Massive ou de Soul to Soul que de Sandra (le style de



dance craignos faite en France en général). Baignant dans un univers technologique, ils s'intéressent donc de très près aux jeux vidéo...

SES JEUX PRÉFÉRÉS ?

— Je joue sur CD-Rom. J'aime *Myst*, un vrai

classique qui se vit comme un roman, mais aussi *Rebel Assault*... Les deux genres sont intéressants.

LE JEU 2 SOURCE ?

— Notre jeu serait conçu dans un esprit zen et spirituel. Il y a beaucoup de choses à

inventer au sujet du rapport entre le jeu et la musicalité.

Pour l'instant, on en est à la préhistoire dans ce domaine, et même du côté des maisons de disques, il y a une vraie pédagogie à mettre en place face aux nouvelles technologies.

Toujours plus de musique !

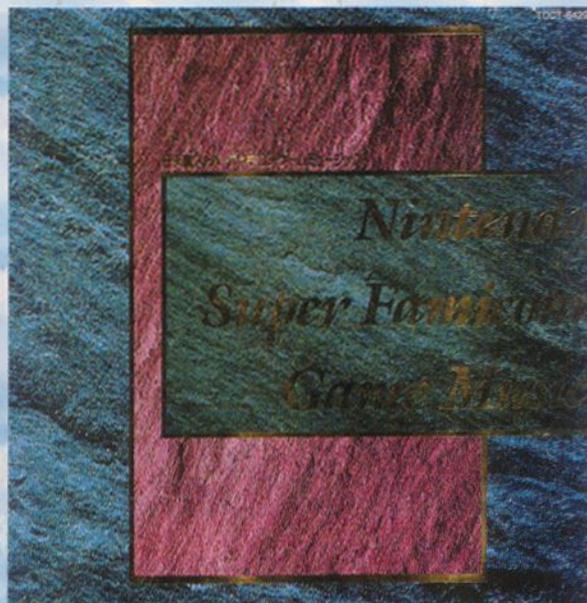
« Bip-bip » bafouillaient fièrement les premiers jeux vidéo. Aujourd'hui, leurs descendants nous charment grâce à des musiques de plus en plus sophistiquées. Mais ce n'est qu'un début ! L'avenir nous prédit de très belles surprises...

Dans les premiers jeux vidéo, la musique se résumait souvent à quelques « bip-bip » et autres sons « préhistoriques ». Les programmeurs se concentraient uniquement sur l'aspect graphique du jeu, et c'était bien souvent le concepteur du jeu, lui-même, qui se chargeait de la partie son. Mais avec la sophistication du matériel informatique et l'apparition de nouveaux supports, la musique a pris de plus en plus d'importance dans les jeux. Quelques compo-

siteurs ont alors commencé à se faire un nom en se spécialisant réellement dans ce domaine, comme l'Anglais David Whittaker (il a signé des centaines de musiques de jeu ; on lui doit, entre autres, le mythique jeu de baston *Barbarian*) ou les Japonais Koji Kondo (l'auteur des magnifiques musiques des Mario ou de la série *Zelda*) et Yuzo Kushihiro (Actraiser, *Super Adventure Island*, *Streets Of Rage*...). Ces derniers sont d'ailleurs très (re)connus dans leur pays ; les Japonais

sont très friands de CD compilant les musiques de leurs jeux préférés, dans leur version originale ou réorchestrée. En France, il est difficile de ne pas mentionner Philippe Ulrich, créateur de la société *Cryo* et musicien de talent, qui a tenté de nombreuses expériences musicales autour de ses propres jeux vidéo (concerts, CD originaux...).

Par ailleurs, l'explosion du secteur des jeux vidéo et l'apparition de nouveaux supports (CD-Rom) ont vite donné des idées à l'industrie musicale, qui connaît depuis quelques années un certain déclin. Jusqu'à présent plutôt rares, les ponts dressés entre ces deux industries devraient se généraliser dans un avenir très proche. Mais déjà, on a eu droit au rap de *MC Mario* (par les *Ambassadors Of Funk*), à quelques *Tetris house* et à quelques déclinaisons de dance de héros pixelisés comme *Cool Spot* ou *Sonic*. À l'inverse, quelques artistes pop ou rock ont déjà fait quelques apparitions dans les jeux vidéo. L'éditeur *Activision* a ainsi utilisé la musique des Belges *2 Unlimited* pour *Bio-Metal* et de *Psykosonik* pour *X-Kaliber 2097*. L'éditeur *Interplay* a fait chanter le thème de *Clayfighter* par le groupe vocal *Euphony*. *Ocean* ont eux fait travailler *Alien Sex Fiend*



Un CD japonais des meilleures musiques sur Super Famicom.

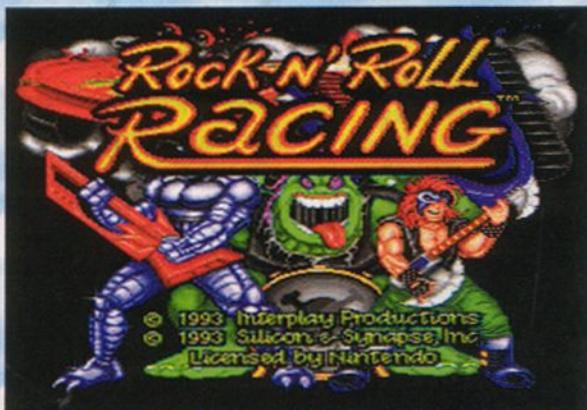
pour le jeu CD-Rom *Inferno*. De leur côté, les programmeurs anglais *Bitmap Bros* (*Chaos Engine*) travaillent main dans la main avec le label techno *Rythm'n King*. Sans oublier les chansons composées par *Brian May* (guitariste de *Queen*) pour *Rise Of The Robots* (*Time Warner*). Certains groupes ou chanteurs ont même eu l'honneur suprême de se retrouver dans la peau de héros de jeux vidéo. Comment ne pas citer le *Moonwalker* de *Michael Jackson*, dans lequel vous le faites danser avec une armée de zombies ; le flipper du groupe de hard américain *Motley Crüe*, *Crüe Ball* sur *Mega-*

drive (il paraît d'ailleurs que ce même groupe devrait prochainement apparaître dans un jeu de baston), ou l'aventure bien déjantée des métallos *Motorhead* sur *micro*. Même si la liste n'est pas exhaustive, globalement ça ne fait pas lourd et de nombreuses autres possibilités pourraient être exploitées.

Car le support du jeu est en phase de mutation. Finie la cartouche, vive le CD ! Celui-ci laisse entrevoir toutes les folies et tous les mariages jusqu'ici impensables. Il suffit de jeter un œil à la version 3DO de *Road Rash* pour comprendre l'impact que peut avoir une chanson de *Sound-*

DISQUES DE HÉROS

Mario a été le héros de nombreux CD audio (cf. *Dance Level*) parmi lesquels *White Knuckle Scoring*, une compilation du label *MCA*, dont les bénéfices furent reversés à la *Bobby Brooks Foundation*. Cette fondation soutient un large programme d'alphabétisation de l'enfance. Dans ce CD, on retrouve dix groupes et artistes, comme *Dire Straits* ou *Roy Orbison*. Un collector caritatif en somme !



Un jeu reprenant des classiques hard-rock (*Steppenwolf*...).

98%

Dans Player One on teste tous les jeux : ceux qui nous laissent froids et ceux qui nous font chaud au cœur !



Player One, premier magazine des consoles de jeux vidéo, c'est tous les mois des news, les tests des nouveaux jeux, des trucs et astuces pour vous aider à progresser...

EN VENTE CHEZ TOUS LES MARCHANDS DE JOURNAUX.

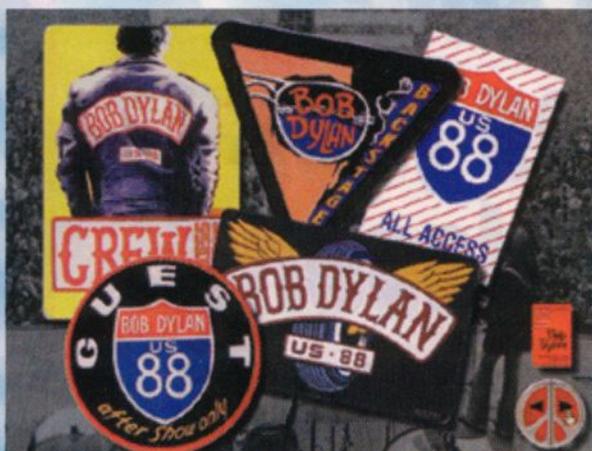
Player One est une publication de Média Système Edition, 19, rue Louis-Pasteur, 92513 Boulogne Cedex. Tél. : 41 10 20 30 Fax : 46 04 80 57 Service abonnements : Paris : 16 44 69 26 26 Province : 44 69 26 26.



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



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



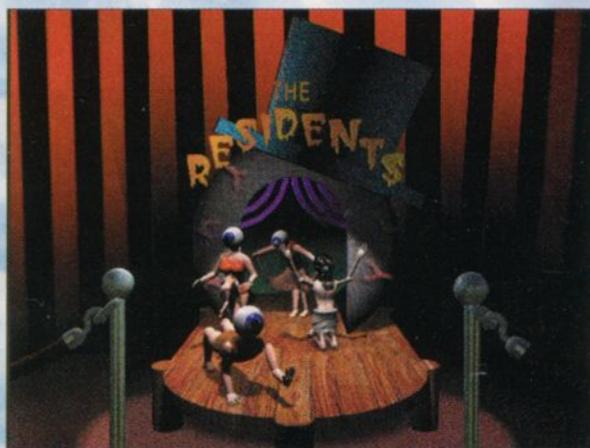
Highway 61 Interactive : la saga Bob Dylan sur CD-Rom.

garden dans un jeu vidéo. Parallèlement, la concentration des différentes industries (cinéma, musique et jeux vidéo) devrait favoriser ce type d'échanges. On peut imaginer Sony, par exemple, produire un artiste sur divers médias : disque, jeu et film, puisque cette société est désormais

présente dans ces trois domaines. J'en profite d'ailleurs (petite parenthèse) pour conseiller à tous les possesseurs de CD-Rom, le jeu Vidgrid (Virgin Games) : une petite merveille dans laquelle on doit recréer un clip à partir de pièces formant un puzzle. Le genre Tétris rock très accrocheur !

En tout cas, le CD-Rom permet déjà aux artistes de produire de véritables produits multimédia. Peter Gabriel a d'ailleurs été l'un des premiers à se mettre en scène dans Explora 1. Et aujourd'hui, tout le monde désire suivre le mouvement et travailler sur ce type de CD-Rom interactif et musical. Vous pouvez ainsi trouver Prince Interactive, un Jump de David Bowie, un Brian Eno, deux Residents et même Bob Dylan qui s'y est mis avec son Highway 61 Interactive très réussi. Mais l'un des événements dans ce domaine devrait être le CD-Rom Miles Davis, annoncé pour septembre prochain.

Alors que trouve-t-on dans ces produits d'un nouveau genre ? Des interviews, des petits jeux,



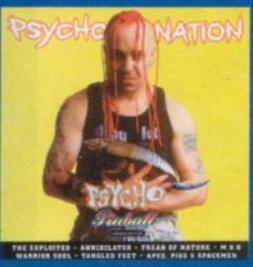
des photos, des clips... Bref, tout est possible et la seule limite est l'imagination de leurs auteurs. À suivre, donc...

Freak Show et Gingerbread Man, deux CD-Rom des Residents, groupe américain qui marie poésie musicale et interactivité romantique ! À offrir aux fans de The Wall.



PSYCHO NATION

Ce n'est un scoop pour personne. Psycho Pinball, le flipper de Codemasters sur Megadrive, est un excellent jeu. Et pour fêter cette merveille, Music For Nations sort une compilation (malheureusement pour vous, uniquement en promotion et donc avidement recherchée) regroupant sept de ses groupes. Un CD à la gloire du flipper et, surtout, du metal avec au programme : guitares (sur)saturées, voix d'outre-tombe et punk sauvage, et les groupes Warrior Soul, Exploited (groupe punk mythique) ou encore le hardcore new-yorkais de MOD.



SONS NIPPONS

Vous le savez, la mode mangas fait rage en France : les éditions originales et les versions françaises de mangas et d'anime (dessins animés) se succèdent avec une rapidité sidérante, et, chaque mois, on apprend qu'une nouvelle compagnie s'investit dans ce véritable phénomène de société. Parallèlement à cette frénésie éditoriale, les commerçants rusés importent du Japon de plus en plus de produits dérivés à l'effigie des héros de mangas ou de jeux vidéo, dont un pourcentage non négligeable de CD audio ! Ces disques peuvent être divisés en quatre catégories :
- les musiques de jeux. Il s'agit de CD compilant

les versions originales de musiques de jeux célèbres ;
- les réorchestrations de musiques de jeux par des groupes très divers. Exemple : la zique du

dernier Sonic, revue et corrigée par un groupe techno jap' ;
- les BO de dessins animés (ciné, OAV ou télé) : exemple DBZ ou Video Girl Ai ;



- enfin, les CD de groupes japonais d'inspiration musicales très différentes (hard, pop, techno, variété, punk, etc.).
Bref, les otaku ont du pain sur la planche ! Les « simples mortels » remarqueront toutefois que la plupart de ces CD ne proposent que d'affreuses sélections ou une vulgaire « techno de supermarché ». Gaffe donc ! Dernier conseil, le prix de ces disques est trop souvent prohibitif (import oblige), et la hausse du yen ne fait rien pour arranger les choses...

Olivier Richard

Les magasins Tonkam proposent un choix intéressant de CD.
Tonkam
29, rue Keller,
75011 Paris.
Tél. : (1) 47.00.78.38.

FIFA dans le creux de ta main

Enfile tes gants pour jouer à FIFA INTERNATIONAL SOCCER sur ta Game Gear. EA SPORTS a réuni absolument tous les ingrédients qui ont fait de FIFA sur Mega Drive un méga-succès. D'une vue en 3D inédite sur le terrain à des animations d'un réalisme incroyable, tout est là ! Les commandes sont tellement simples à utiliser que vous allez jouer comme un pro en un rien de temps.

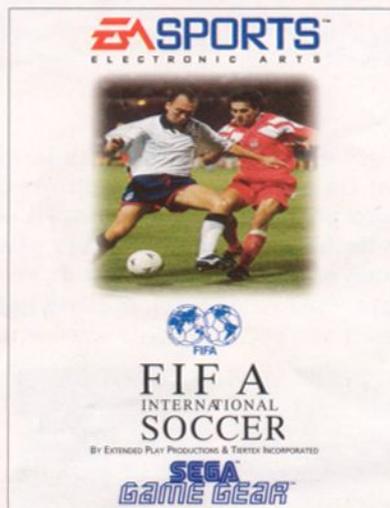
il y a 50 équipes nationales et plus de 800 joueurs, avec 10 compétences différentes. Il y a des ciseaux, des têtes plongeantes, des talonnades, des tacles glissés, des tirs aux 16 mètres qui vont déchirer le filet. Les goals plongent, sautent, dégagent des poings et se jettent sur le ballon tout en restant très propres sur eux. Choisis parmi 4 modes de jeu, prend la place du manager, décide des tactiques à adopter pendant les matches ainsi que de la formation de départ, surtout, n'hésite pas à remplacer tout joueur qui ne fait pas le poids.

Avec EA SPORTS - Tu es entre de bonnes mains!

90%
Player One



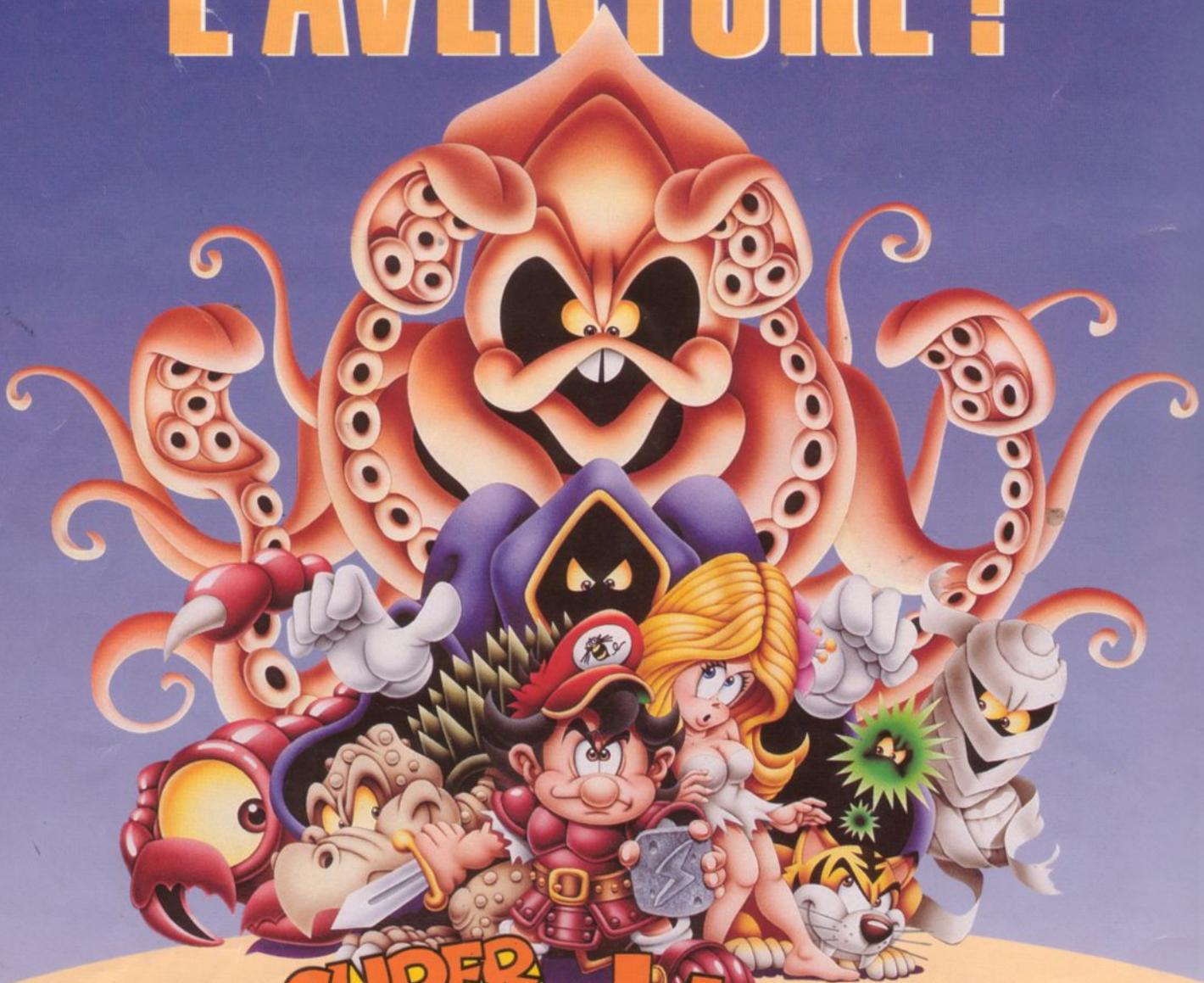
GAME GEAR™



if
it's in
the GAME,
it's in
the GAME™

EA SPORTS™
ELECTRONIC ARTS

PRETS POUR L'AVENTURE?



SUPER Adventure Island II™

© SUSUMU MATSUSHITA COMPANY

Votre petite amie,
Tina, a été enlevée par l'affreux Buzzard.
Ah mais ça ne se passera pas comme ça! De toute façon, un homme doit un jour ou l'autre courir les pires
dangers par amour pour une femme, alors c'est le moment.
D'innombrables niveaux, des énigmes hallucinantes, des cartes géantes et quelques tout petits indices,
voilà ce qui vous attend si vous voulez retrouver Tina.
C'est une grande aventure, très périlleuse, mais le jeu en vaut la chandelle.
Pensez à vos retrouvailles avec Tina...



SUPER ADVENTURE ISLAND II™ TM 1991 Universal City Studios, Inc. and Amblin Entertainment, Inc. All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc. Hudson Soft is a registered trademark of Hudson Soft Co., Ltd. Nintendo, Super Nintendo Entertainment System, Nintendo Entertainment System and the Official Seals are registered trademarks of Nintendo of America, Inc.

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM