

Cadeau
Un bubble gum
et des stickers
Schtroumpfs!

nintendo.sega.sony

CONCOURS

**Des consoles
32 bits
et des
jeux
Casper
à gagner!**

ultra

TRAVAIL

SNES
Donald in
Mau Mallard
Schtroumpfs 2

PLAYSTATION
Casper
Fade to Black

SATURN
Nights
Discworld

GAME BOY
Pinocchio



originau septembre X octobre 96

37

Les meilleurs jeux de la rentrée

32^F

M 2988 - 37 - 32,00 F - RD
ISSN : 1262 1366 219 FB 7,5 \$Can. 9,5 FS



3615 - 129 F/m

pour jouer : *jeux



Les Lots
4 000
Bubble-Gums
Schtroumpfs

© Peyo - 1996
Licensed through LM.P.S. (Brussels)



ultra Player
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.
E-Mail : player@imaginnet.fr
36 68 77 33 (Jeux)
3615 PLAYER ONE.

Directeur de la publication
Alain KAHN.

Directeur des rédactions
Pierre VALLS.

Rédacteur en chef
Cyrille BAUDIN.
Secrétaire de rédaction
Christophe VERRON.
Rédaction
Denis ADLOFF, Stéphane BURET,
Christophe DELPIERRE, Mahalia
GARRAUD, Patrick GIORDANO,
Guillaume LASSALLE, Stéphane
PILET, Christophe POTTIER,
Olivier RICHARD, Julien VAN DE
STEENE, Jean-François VIÉ.

Conception graphique
Christian DAO.
Maquette-Infographie
Lionel FAVERIE, Gilles RENOULT,
Laurent CYSSAU, Lionel GEY.
Illustrations
Emmanuel VEGLIONA.

PUBLICITE
Tél. : (1) 41 10 20 40.
Fax : (1) 46 04 80 61.
Responsable marketing/publicité.
Perrine MICHAELIS.
Assistante Marketing
Stéphanie LEGENDRE.
Chef de publicité
Delphine BRONN.
Audiotel - Minitel
Laurence CORBIER-VIÉ.

FABRICATION
Responsable de la fabrication
Isabelle DERVEAUX.
Assistante de fabrication
Agnès SEMPERE.

Photogravure numérique
ACTUEL PRODUCTION - Boulogne.
Impression
DIDIER QUEBECOR - Mary-sur-Marne.

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

Service des ventes
PROMÉVENTE - Lauric MONFORT
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION.
Tél. vert : 05 19 84 57, Terminal EB6.

MÉDIA SYSTÈME ÉDITION,
SA au capital de 4 000 000 F
RCS Nanterre B 341 547 024.
Président-directeur général
Alain KAHN.
Responsable financière et comptable
Sylvie BRUTINAUD.
Comptabilité et administration
Christine BERNADET.
Secrétariat
Valérie COURTOIS.

Distribution NMPP Dépot légal janvier 1996.
Tous les documents qui nous sont envoyés sont
publiés sous la responsabilité de leur auteur
et restent propriété du magazine.

Ce numéro comporte en supplément un Bubble
Gum Schtroumpfs et une pochette de stickers
Schtroumpfs déposés sur la Une de couverture et
ne pouvant être vendus séparément.

Pinocchio © The Walt Disney Company.
Donald © The Walt Disney Company.
Schtroumpfs © Peyo 1996 - Licensed through
I.M.P.S. (Brussels).
Casper © 1996 Universal City Studios, Inc. and
Amblin Entertainment Inc. All rights reserved.
Casper™ and the Casper characters are trade-
marks of and copyrighted by Harvey Comics, Inc.

édito

Hello !

J'espère que
vous avez tous
passé d'excel-

lentes vacances et que vous
êtes revenus en pleine forme,
fin prêts pour la rentrée!

Rentrée qui s'annonce d'ailleurs assez
chaude au vu des nombreuses nou-
veautés à venir. Ça déboule à tout va
sur PlayStation, sur Saturn, et même,
dans une moindre proportion, sur
Super Nintendo et Game Boy (il était
grand temps !)... Qui gagnera au
grand jeu des rushs de fin d'année ?
16 ou 32 bits ? Allez savoir... Peut-
être 64... Il subsiste toujours une
inconnue de taille qui nous empêche
de répondre à cette question : le flou
artistique qui entoure la date de sor-
tie française de la Nintendo 64...

Mis à part cela, suite à la nouvelle formule d'Ultra Player,
vous avez été nombreux à nous écrire pour nous donner
votre avis. Dans l'ensemble, vous avez plutôt bien accueilli
ce changement, avec bien sûr quelques reproches inévi-
tables de la part des fidèles nintendomaniaques de la pre-
mière heure (sur ce sujet, je vous renvoie au Courrier des
lecteurs en page 6). Toujours dans le même ordre d'idée,
vous trouverez dans ce numéro la désormais classique
"enquête lecteurs" annuelle, dans laquelle je vous propose
justement de tout nous dire sur cet UP new look. Alors
n'hésitez pas, répondez en masse (et en plus, il y a des
cartouches Snes à gagner !).

Sinon, quoi de neuf pour ce numéro 37 ? Comme d'hab',
des dossiers complets sur les meilleurs jeux du moment :
Donald sur Snes, Casper et Fade to Black sur PlayStation,
Discworld sur Saturn, et le "petit" nouveau de chez Sega,
Nights... Et j'en oublie sûrement. Pour le reste, je ne vous
ferai pas l'affront de détailler toutes vos rubriques habi-
tuelles : vous connaissez déjà tout
ça par cœur. Les meilleurs jeux,
les meilleures astuces, les
meilleurs plans, la crème de
l'actu...

C'est dans Ultra Player...

Goombas



Sommaire

6
Courrier

8
Actus

21
Sélection

89
Système D

95
Game Boy Club

105
Tests éclair

110
À la Rescousse

116
Ultra Manga

118
Ultra Shopping

120
Ultra BD

122
Champions

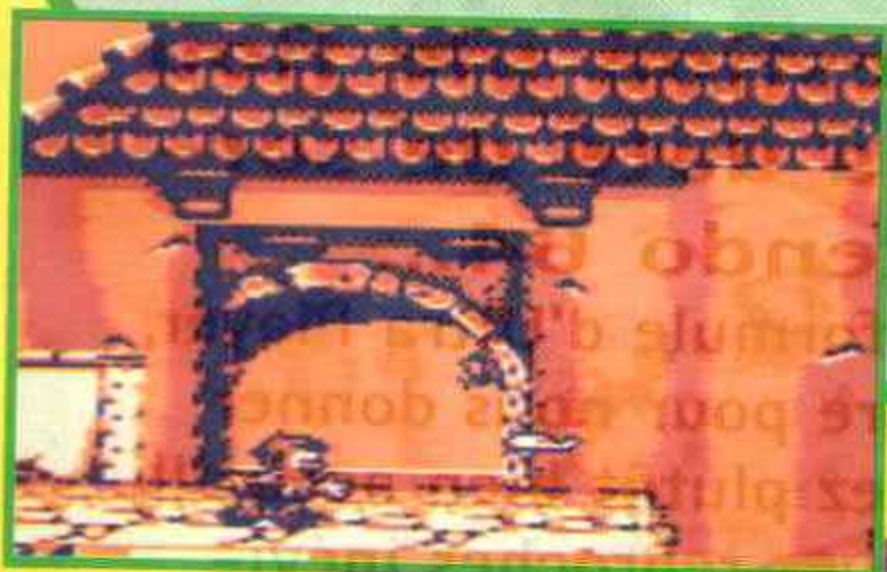
127
Top



Game Boy Club

Sélection
96
Pinocchio

102
Système D GB
Grâce à vos nombreuses astuces, cette rubrique continue d'exister. Soyez-en sûrs, la Game Boy survivra aux 32 bits !



Ultra Manga

Toutes les nouveautés essentielles de l'anime et du manga signées Ino !



Concours Jouez et gagnez

02
3615
Des boîtes de Bubble Gum Schtroumpfs.

16
Gagnez des consoles 32 bits et des jeux Casper.

103
Dites-nous tout avec l'enquête lecteurs et gagnez des cartouches Snes

131
36 68
Des K7 vidéo de Zorro

Infos Zapping

Il va falloir s'y faire, c'est comme ça : la Nintendo 64 n'est pas (encore) pour nous ! Les Japonais se la gardent rien que pour eux... Cela ne nous a pas empêchés d'en obtenir une à la rédac, avec en prime Mario 64, pour la première fois en 3D. Époustouflant !!!



Sélection



21
Snes

22
Donald in
Maui Mallard

32
Les Schtroumpfs 2

42
PlayStation

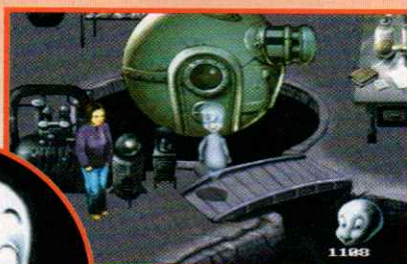
42
Casper

58
Fade To Black

68
Saturn

68
Nights

78
Discworld



Ultra Shopping

Après la totale sur DBZ (voir dans le dernier numéro), revoici le fourre-tout d'Ultra Player. Avec en vitrine, des objets "ludico-culturels" pour tous les goûts ! Une sélection de petits cadeaux, de l'indispensable à l'inutile.



**Abonnement
Page 121**

GOOMBYE

"Ultra Player, c'est plus qu'un mag' ! C'est un état d'esprit !" Voilà sans aucun doute le plus beau témoignage de fidélité que j'ai reçu ce mois-ci. C'est signé Liliom, un lecteur qui trouve la nouvelle formule forcément "géante". De la nouvelle formule, d'ailleurs, il en a été évidemment question dans toutes vos lettres. J'ai eu à peu près tous les modèles : les pour, les contre, les neutres, bref, il y en a pour tous les goûts ! Ci-dessous, un trop court florilège de vos missives... et mes réponses...

Salut Goomb'

Je m'appelle Ben G., je suis possesseur d'une Snes et d'une GB, et je lis ton superbe mag' depuis le début de la belle aventure qui vient d'être, selon moi, "entachée" par la nouvelle formule. J'ai préféré t'écrire cette lettre après la parution du n° 36, plutôt qu'après l'annonce de la nouvelle dans le n° 35, juste pour voir comment se présentait la "nouvelle formule de la nouvelle formule" du mag'. Et depuis cinq ans de bonnes et loyales lectures, je n'ai jamais été aussi déçu par UP. Ne possédant pas de 32 bits, je saute donc les pages les concernant, et cela revient à dire que je saute les 3/4 du magazine ! Cela dit, je comprends pourquoi vous devez publier des rubriques 32 bits (quoique votre seul concurrent, *Super Power*, ne soit toujours pas passé à l'acte). La "faute" en revient peut-être à Nintendo qui a dû délaisser la Snes au profit de la N64. La seule raison qui me fait encore acheter UP, aujourd'hui, c'est l'arrivée de la Nintendo 64 qui va, je l'espère de tout mon cœur, virer les intrus de mon mag' préféré.

Sur ce, "Goombye" et à la prochaine ! Bengé l'exorciste (n'exorcise que les vilaines 32 bits qui piquent la place aux pauvres 16 bits).

P.S. 1 : Les reliures, c'est pour quand ?

P.S. 2 : Je vous ai déjà dit que vous faisiez tous un boulot fantastique.

P.S. 3 : Publie-moi, s'il te plaît, et j'arrêterais de baver sur les 32 (et sur Panzer Dagoon. Hum ! sublime...).

Salut Ben G !

Tout d'abord, je tiens à te remercier pour tes cinq années de bonne et loyale fidélité à Ultra Player. Je comprends évidemment ton inquiétude et ta déception ; et d'ailleurs je m'y attendais. Flashback : avec la création de Nintendo Player, nous fumes historiquement le premier mag' dédié à tous les Nintendo-maniacs francophones — 1991, t'en souviens-tu ? On était jeunes, on était beaux, on sentait bon le sable chaud... mais je m'égarer. Alors bien sûr, cette place unique que nous avions acquise, numéro après numéro, auprès de vous tous, du fait de notre irréductible attachement au leader mondial du jeu vidéo (et qui le reste encore malgré quelques

déboires), cette place unique — disais-je —, risque fort d'être battue en brèche avec le virage multiconsole d'UP. Saches que pour la rédaction, également, ce changement n'aura pas été une décision facile à prendre. Je ne vais pas de nouveau m'étendre sur le fait que l'actualité Nintendo est devenue depuis quelques mois quasi inexistante, mais reconnais que s'il n'y avait pas eu l'arrivée de la PlayStation et de la Saturn, le monde des jeux vidéo n'aurait sûrement pas bougé comme il le fait aujourd'hui. Et c'est très bien ! Après tout, cela aura eu au moins la vertu d'obliger Nintendo à se remuer un peu.

Pour revenir au magazine, il est clair que le dernier numéro était particulièrement pauvre en produits Nintendo (encore une fois, ce n'est pas de ma faute !). Tu constateras que ça s'arrange avec cette nouvelle livraison, puisque quelques éditeurs font fort heureusement de la résistance !

Pour finir, je tiens à te rassurer quant à la place que prendra la N64 lorsqu'elle sortira chez nous : une place de choix ! Mais dans la mesure où je n'ai toujours aucune info officielle sur la sortie française de cette machine (malgré les rumeurs infondées, colportées ça et là par des magazines en mal de scoop), je ne peux pas te dire quand. Ce que je peux affirmer, en revanche, c'est que la Nintendo 64 va foutre une claque à tout le monde, que Mario 64 est un chef-d'œuvre, et que — bon sang ! —, j'aimerais bien que Miyamoto se magne un peu pour finir le prochain Zelda (c'est vrai, quoi ! je joue à quoi en attendant, moi ?). En bref, et pour conclure, je termine avec tes PS.

1/ Les reliures ?... Tiens, j'avais oublié ce détail... Depuis le temps... 37 numéros ! Cinq ans déjà... bientôt l'an 2000... Aie ! et j'ai paumé mon tube de Guronsan.

2/ On fait un boulot fantastique ?... En tout cas, on essaye ! Et tant que je recevrai des lettres comme la tienne, et comme toutes celles de ce courrier des lecteurs, on tiendra le cap. C'est vous tous qui êtes fantastiques (on va encore me traiter de démagog).

3/ Te publier ?... Ben voilà ! C'est fait. Pas de quoi s'énerver sur les 32 bits !

Allez, je te laisse. N'hésite pas à me récrire... À bientôt,

Goombas

Hello Goombas

C'est le retour de Taté Laure. J'en veux beaucoup à mon petit champipi et à ses petits copains, ils ont fait une grosse bêtise...

Définition de "bêtise" : comment oser délaisser Nintendo à ce point pour Sony et Sega ? Dans le numéro 35, tu disais que vous alliez parler de la Saturn et de la PlayStation, mais, comme beaucoup, j'avais imaginé une ou deux pages pour chaque 32 bits. Quelle fut ma surprise quand je vis une bonne cinquantaine de pages pour les deux ! Et tous ces chan-

gements : pub pour les 32 bits, les Goombas transformés en Ultras...

Autant le passage de NP à UP était génial, autant le passage multiconsole est décevant pour tout nintendomaniaque. Pourquoi des gens qui ont une Snes et qui vont avoir une N64 s'intéresseraient-ils à des 32 bits Sega ou Sony ? Beaucoup de lecteurs risquent de se tourner vers le dernier mag' Nintendo (que je ne citerai pas !). Même si les jeux se font très rares, on aurait compris et on aurait su apprécier des astuces, des plans, tops, etc. Et même si le mag' avait perdu quelques pages avant l'arrivée de la N64, ça n'aurait pas été bien grave, du moment qu'il s'agit de Nintendo. Je suis vraiment très déçue et je risque de délaisser UP... mais je relirais toujours les anciens numéros avec beaucoup de plaisir. Malgré tout, j'espère que tu répondras à mes questions car t'es encore et toujours le meilleur !

1) Est-ce que tu reviendras en arrière ? (Au nom de tous les nintendomaniaques, please...)

2) Comment fait-on pousser les choux de Bruxelles ?

Voilà, j'ai vraiment aimé UP, mais les temps changent et tout le monde fait des erreurs. J'espère que tu ne m'en voudras pas trop, car cette lettre vient vraiment du fond du cœur !

Adieu (à propos de Dieu, pourquoi pas un miracle ?)

Tatie Laure

Ma chère Tatie,

Ah, les farouches nintendomaniaques ! Comment les convaincre de nous rester fidèles ?... Bon, sur le fond du problème, je te renvoie à ma réponse à Bengé (voir plus haut). Ta lettre, bien sûr, m'attriste un peu, et j'espère que tu ne vas pas nous quitter comme ça. Laisse-nous le temps de roder la nouvelle formule, et je te jure que tu trouveras dans UP tout ce que tu veux savoir sur ta marque chérie. On essaie de faire au mieux pour contenter au maximum nos lecteurs, et, plus particulièrement, quand se sont des "anciens" (excuse !) comme toi. Nous ne reviendrons pas en arrière, mais nous adapterons au mieux la formule à vos désirs, et pour cela j'ai besoin de vos avis, en bien ou en mal ! Bref, je lance un long cri d'amour : "Reste avec nous Tatiiii !" !

Pour les choux de Bruxelles (du lat. caulis brussellium), j'ai bien peur que ce soit un mythe : je reviens de Belgique, et j'en ai vu aucun... Mais je vais me renseigner. Voilà, ma chère Tatie. Je vais te laisser en espérant te relire bientôt. Je t'embrasse, Goombas

Salut Goombas,

J'espère que tu vas bien et que l'on ne t'a pas marché dessus... Je t'écris pour te dire

que ton mag est hyper-super-ultra-méga-cool, et vraiment, je ne sais quoi dire sur la nouvelle formule d'Ultra Player (en bien !)... Je vais abrégé "les tonnes de blablas" et passer aux questions.

1) Moi qui n'aime pas attendre, j'hésite entre la PlayStation, pour sa disponibilité et le nombre de jeux, et la Nintendo 64 pour sa puissance et son prix. Peux-tu me donner ton avis personnel ? Merci.

2) Crois-tu que Dragon Ball Z Ultimate Battle 22 sur PlayStation existera, un jour, sur Snes, tout comme Tekken et Toshinden ?

3) Et enfin dernière question : dans le numéro 13 (très vieux !), vous avez parlé de la Famicom portable, était-ce un rêve ou une illusion ?

J'espère que vous me publierez.

Salut Goombas et longue vie à Ultra Player. Damien

Bonjour Damien !

Ravi de savoir qu'Ultra Player te plaise. Ta première question est plutôt difficile. Le grand avantage de la PlayStation, c'est d'abord d'être là et de posséder déjà une ludothèque plus que conséquente. De plus, son prix a considérablement baissé depuis sa sortie. C'est une bonne machine dont le seul défaut notable est inhérent au support CD : les maudits temps de chargement en cours de jeu. D'un autre côté, la Nintendo 64 n'est pas encore prévue chez nous, et tu risques d'attendre encore quelques mois... Si tu veux vraiment connaître mon avis, évidemment, je penche plutôt pour la 64 bits. Mais si tu peux le faire, le mieux est encore d'acheter une PlayStation maintenant, pour la revendre dès la sortie de la N64 (hé, hé...)

Concernant DBZ, je doute fort que Ultimate Battle voit le jour sur Snes. Bien sûr, il y aura de nouveaux épisodes sur 16 bits, mais les capacités des deux consoles sont trop différentes.

Pour la Super Famicom portable, voilà une machine qui est un peu passée aux oubliettes. Plus aucune nouvelle depuis. Je ne sais même pas si elle est finalement sortie au Japon. Black out total...

Voilà ! Je te salue bien bas. Tchao,

Goombas

Hi !

My name's Bond, Jam Bond (pour pas plagier). J'ai découvert votre mag en furetant chez mon libraire. En effet, j'ai pour habitude de feuilleter les magazines avant de les acheter, et le vôtre est le seul à ne pas être sous plastique. Alors...

J'ai tourné les pages et la magie a opéré : désormais, je suis accro ! UP, on y goûte, et on ne peut plus s'en passer...

Je possède une Saturn, une Snes et une GB, et je suis content qu'une revue enfin parle de mes consoles avec autant de talent et d'objectivité. Un grand merci à toute l'équipe.

Quelques questions cependant me traversent l'esprit :

1) Pourquoi Inoshiro n'est-il pas dans la rubrique Garçon la note ? Ne fait-il qu'Ultra Manga ?

2) Chris, quant à lui, fait-il autre chose que les Tests éclairs ?

3) Qui est Elwood ? Il est dans le tableau de notes mais n'a signé aucune rubrique.

4) La rubrique Ultra Shopping est la seule qui m'a déçu. Elle ne sert à rien (qui va acheter des rollers DBZ ?).

5) L'Ultra BD est trop top ! Vite la suite !

6) Je suis bloqué au monde 3 de SMW 2. Comment faire pour commander les anciens numéros avec les Crédits Player ?

Votre mag' est devenu ma bible, et je l'ai conseillé à tous mes potes. Vivement septembre ! See you.

(NBA) Jam Bond

Salut Jam !

J'espère que tu as quand même acheté ce nouvel UP, malgré le fait qu'il soit sous plastique (c'est pas facile d'agrafer un chewing gum). D'après ta lettre et tes questions, je vois que tu es un nouveau lecteur. Allons-y...

1/ Inoshiro est notre grand spécialiste manga et cinéma (il tient d'excellentes rubriques dans Player One et dans Manga Player). Il n'est pas dans le tableau de note de la rédaction, tout simplement parce qu'avec tous les mangas et les animés qui sortent, il n'a pas beaucoup le temps de jouer.

2/ Chris sait tout faire ! Pour preuve, va jeter un coup d'œil à la soluce de Discworld qu'il a concoctée dans ce numéro.

3/ Elwood a longtemps été testeur à Ultra Player. Aujourd'hui, il s'occupe entre autres des actus de Player One, c'est la raison pour laquelle il ne teste plus de jeux pour UP. Mais il les voit tous, et donc nous fait profiter de son avis éclairé.

4/ Évidemment, si tu n'es pas branché DBZ, je comprends que la rubrique ne t'aie pas intéressé. Ce mois-ci, les choix de Didou sont un peu plus ouverts et diversifiés...

5/ Vous êtes nombreux à trouver la BD d'Ultra excellente. Ça tombe bien : on continue...

6/ Il te suffit de découper tes Crédits Player et de les joindre au bon de commande Anciens numéros UP, situé en page 88.

Encore merci pour ta lettre, et bienvenue à Ultra Player !

Goombas

Ultra Player
Courrier des Lecteurs
 19, rue Louis-Pasteur
 92513 Boulogne Cedex



infos Zapping

Super Mario 64 Enfin !!

Cette fois, ça y est !
Sortie fin juin,
la Nintendo 64
n'est plus un rêve
immatériel... Hélas, elle
demeure inaccessible,
les japonais se la gar-
dant précieusement...
Il va falloir vous armer
de patience ! Encore...

8

Ils l'avaient essayée lors de salons au Japon et aux États-Unis ; ils vous en vantaient les mérites, ne tarissaient pas d'éloges à son égard, allant même jusqu'à inventer des superlatifs les plus farfelus... Et ils ne vous mentaient pas ! La Nintendo 64 est un événement, une révolution ; elle risque de devenir la référence absolue des années à venir. Au design élégant, ses proportions sont légèrement inférieures à celles de la Super Nintendo. À l'instar des précédentes consoles de la marque nippone, la N64 reçoit Mario comme premier héros dans... Mario 64. Le magazine entier ne pourrait suffire à faire l'étalage de toutes les qualités de cette cartouche — même nos amis "PCistes"



ont convenu de la grandeur de la chose. Quinze niveaux, des centaines de passages secrets, des milliers de pièges, des décors hallucinants, au soleil, sous la neige, dans l'eau, en l'air... Tout cela parcouru à plat ventre, en sautant, en rampant, en volant, en courant, en donnant des coups de pied, en s'accrochant... STOP !

Quelle manette...

Après mûre réflexion, je crois que le terme approprié est : troublant ! La prise en main est inhabituelle : plus question de croix directionnelle, place à ce fameux paddle analogique qui a fait couler tant d'encre et qui permet à Mario d'avancer plus ou moins vite. Rassurez-vous, l'émerveillement se substitue rapidement au trouble, à tel point même que lâcher le paddle équivaut à la "perte d'un membre"... Quant aux polémiques engendrées par le choix du support cartouche, nous nous interrogeons encore sur leur bien-fondé. Honnêtement, la durée de vie de Mario est un modèle du genre qui vous





promet de longues heures de jeu. Que les défenseurs du CD en fasse autant ! Bien entendu, estimer une console à partir d'un seul jeu est prématuré, et il faudra donc attendre avant de porter un jugement définitif. Le deuxième jeu disponible depuis la sortie de la N64 est Pilot

Wings 64, qui nous a étonnés par la variété des missions et par sa beauté. Notons également la sortie d'un Ma-Jong qui intéressera peut-être moins le public européen.



dépendra... — courant 1997 en Europe. Nous vous en parlons depuis un certain temps, et il vous faut patienter encore... Mais faites-nous confiance, nous vous tiendrons au courant de l'évolution des événements.

Caliméro



Un problème de taille !

Que de bonnes nouvelles en si peu de temps ! Et pourtant, votre déception risque d'être à la mesure de notre satisfaction. En effet, nos amis japonais ne semblent pas s'intéresser démesurément au marché européen (pour ne pas dire qu'ils s'en moquent éperdument). Malgré les rumeurs, nous espérions que, la console lancée, la planète serait envahie de Nintendo 64, qu'il y en aurait partout... dans les banques, dans les tabacs et les pharmacies (!). Mais la politique actuelle de Nintendo est de "cartonner" au Japon



Pilot Wings 64

et en Amérique du Nord. Vendue à plusieurs centaines de milliers d'exemplaires en seulement quelques semaines — au Japon uniquement —, la Nintendo 64 a de beaux jours devant elle, et les constructeurs prévoient de sortir la machine — peut-être, éventuellement, si on a le temps, on verra, ça



Mario est populaire, si, si !

La fille : Mahalia

Je l'ai aimé dès que je l'ai vu ! Sa petite tronche sympa en 3D, ses mimiques tordantes et sa façon de dire "Mama mia !" Ensuite, j'y ai joué et la magie a continué. Je pouvais l'emmener partout où je le désirais : dans l'eau, dans chaque pièce du château, au sommet des arbres, sur le toit... Évidemment, il est loin d'être facile. Se faire à une vraie 3D et se remettre au joystick, ce n'est pas toujours évident. Cela étant, il n'y a pas à dire : les plombiers ont vraiment un petit truc en plus...

Le difficile : Milouse

Encore un Mario qui va faire très mal ! J'ai été pris par le même enchantement que lorsque j'ai découvert Super Mario World sur Snes. Miyamoto et son équipe ne manquent décidément ni de créativité ni de talent. Avec la magie de la 3D en plus, impossible de ne pas fondre devant ce jeu.

Le chef : Goombas

À la rédaction, Mario 64 nous a tous mis sur le cul (sauf Stonehenge, évidemment, mais faut quand même pas trop en demander !). Splendeur des graphismes, fluidité des mouvements, richesse du jeu, qualité inégalable du game play (après un temps d'adaptation au paddle analogique)... bref, du jamais vu sur console. Encore une fois, Mario devrait casser la baraque. Et ce ne sera que justice !





BREATH OF FIRE 2

To be or not to be translated...

Contrairement à ce que nous vous avons annoncé dans le numéro 35 d'Ultra Player, la version française de l'excellent jeu d'aventure Breath of Fire 2 n'a pas été traduite dans notre belle langue. Nous avons testé cette cartouche dans sa version américaine, avec l'assurance du distributeur français — en l'occurrence Ludi Games — que le soft serait "localisé" (comme on dit dans le jargon du métier), ce qui signifie que les textes écran seraient intégralement traduits (indispensable dans ce type de jeu). Mais — ô stupeur — ce n'est malheureusement pas le cas, et nous avons reçu énormément de courrier d'acheteurs déçus, voire carrément mécontents. Souhaitons que ce genre d'erreur, inhabituel chez Ludi Games, ne se reproduise plus à l'avenir...

10

Mon royaume pour un paddle!

Sega vient de sortir son paddle analogique pour la Saturn, au prix de 400 francs. Et pour environ 100 francs de plus, vous pourrez l'emporter avec Nights, le nouveau hit Sega. Elle est pas belle, la vie ?



Crash Bandicoot

PlayStation



Le jeu de plate-forme "joker" de Sony devrait pointer le bout de son museau d'ici peu. Après l'avoir vu lors de l'E3 à Los Angeles, il paraissait indéniable que



Bandicoot était graphiquement une petite merveille. Jouant la carte de la 3D, comme beaucoup d'autres, il jouit en plus d'une palette de couleurs monstrueuse... Un véritable feu d'artifice ! Apparemment, il n'a pas souffert du voyage car la version que nous avons reçue dernièrement est encore plus spectaculaire. Malgré tout une question se pose : c'est beau mais le jeu tient-il la route ? Pour le moment, il n'est pas terminé, mais on peut déjà affirmer que le perso (un bandicoot, célèbre rongeur australien) possède un certain charme : il fait penser à un Taz en plus

maigre, doté de mimiques franchement loufoques. L'action, quant à elle, s'inscrit bel et bien par dans un cadre "plate-forme". Même si les décors et le perso sont en 3D, on n'évolue hélas pas librement comme on peut le faire dans Jumping Flash ou Mario 64. Là, on suit un chemin en profondeur, ou de gauche à droite à l'instar des plates-formes classiques. En clair, le titre promet par ses graphismes mais ne révolutionne pas le genre... comme Jumping Flash à pu le faire. Attendons tout de même sa sortie prévue en novembre pour nous prononcer plus sérieusement.



WipeOut 2097

PlayStation

Le WipeOut nouveau arrive ! Ceux qui ont déjà pris leur pied en pilotant un aéroglisseur à 400 km/h sur les circuits tobogans du premier volet ne seront pas déçus. Une quinzaine de

bolides, de nouvelles armes et huit circuits originaux vont leur être proposés. Ces derniers étant plus longs que dans WipeOut. La réalisation a été réhaussée, avec l'apparition de quelques effets graphiques



impressionnants. Enfin, les collisions avec les murs ont été améliorées ; une bonne nouvelle pour nos nerfs ! On l'attend d'ici deux mois.



Exhumed

Plus fort que Doom ?



Sega sort sur sa 32 bits un shoot'em up en vue subjective, dans la lignée de Doom. Ça s'appelle Exhumed et ça "dépoté un max" ! L'action se passe en Égypte, au milieu de pyramides que vous devez explorer en prenant garde aux mauvaises rencontres. Dans l'arsenal disponible, on trouve le revolver, la mitrailleuse, le lance-flammes, la grenade, et même des pouvoirs magiques à jeter sur ses ennemis. Bref, voilà de quoi réaliser des massacres aussi jolis que les graphismes. À noter que de nombreux effets de lumière donnent au jeu une profondeur et une ambiance bien particulières... Sortie en octobre.



Final Doom

La lutte finale !

Non, il ne s'agit pas de Doom 3 ! Vous ne verrez pas de nouveaux monstres, d'armes inédites, ni d'innovation d'aucune sorte... mis à part soixante niveaux originaux. Cela suffit à faire trépigner d'impatience les nombreux fans de Doom

(Bubu, Leflou et Milouse en ont la bave aux lèvres), qui ne se consolait plus de toutes les pâles copies sorties jusqu'à présent... Avec l'arrivée de Final Doom cet automne, ils vont enfin pouvoir ressortir leur bazooka nucléaire...



Mortal Kombat Trilogy

Fans des Mortal Kombat, inutile de collectionner toutes les cartouches et tous les CD de la série. MK Trilogy réunit, enfin, tous les persos apparus depuis le premier épisode (y compris les



boss cachés), avec leur panoplie de coups au grand complet, évidemment. Le jeu se paye même le luxe d'inclure de nouveaux combattants et des coups inédits. Bref, cette nouveauté a tout l'air d'un CD collector ! Bon esprit.



Résultats du concours Spirou

paru dans **Ultra Player n° 35**

Du 1^{er} au 3^e prix : 1 jeu vidéo Spirou sur Super Nintendo + 1 sac Spirou + 1 montre Spirou + 1 album Spirou.

FOYER Michel de Sochaux, LAN-TRAN Jonathan de Maurepas, MOLLARD James de Osny.

Du 4^e au 10^e prix : 1 jeu vidéo Spirou sur Game Boy + 1 sac Spirou + 1 montre Spirou + 1 album Spirou.

ALLES Michel de Salon-de-Provence, BAUDENS Christophe de Plan d'Orgon, COUSIN Aurélien de Courbevoie, DELCOURT Jean de Marquette, LALLEMAND Alain du Havre, RICHERT Antoine de Saint-Maur, THOMAS Guillaume de Drancy.

Du 11^e au 50^e prix : 1 album Spirou.

BALANSA Alain de Narbonne, BEAUDOIN Stéphane de Lons, BELL Nicolas de Sautron, BERNAL Guillaume de Marciarg, BRUCELLE Sébastien de Brest, CHARTIER Yannick de Auxy, CIANCIMINO Monique de Salon-de-Provence, COCHIN Marie-Thérèse de Carcassonne, DELESTE Jean-Philippe de Benesmarene, DEYROLADE Arnaud de Colmar, DIDOT Jérôme de Maxeville, DOMERGUE Kevin de Hesdin, FAUQUET Laurent du Mesnil-Saint-Denis, FAUTREY Fabien de Fonleroy, FROCHOT Emmanuel de Lisieux, GLEMIN Pierre de Thouare-sur-Loire, JADEAU Mariam des Herbiers, LANVERS Léonard de Messery, LEGROS Nieto de Reims, LEPRETRE Christophe de Saint-Denis, LUCAS Jérôme de Bourges, LUCIANI Laurent de Boissy-sous-Saint-Yon, LUCIENI Laurent de Boissy-sous-Saint-Yon, MESA Rémy du Rove, MONTAGNE Cédric de Saint-Louis, NAHON John-David de Bordeaux, NAPOLEON Laurent de Chilly-Mazarin, NAVARRO Raphaël de Miramas, ORGEAS Sébastien de Roanne, PERRON Christian de Clichy, PETERI Isabelle de Chars, PLUMET Grégory de Givet, RENON Julien de Fontenay-les-Bris, RINGARD Aurélie de Sainte-Euphémie, ROY Michel de Hadancourt-le-Haut-Clocher, SEMARD Yoann de Nogent, SOURD Mathieu de Sarcelles, VERDEAUX Emmanuel de Toulon, VIVIEN Marc de Montpellier, WEISS Cédric de Soultz.

Les résultats complets sont sur le 3615 Player One. 3615 : 1,29 F/mn.



ZORRO EST AU 36 68 77 33

Zorro est arrivé... en cassette vidéo, dans de nouvelles aventures et avec des personnages inédits ! À coup sûr, ce DA (italo-japonais !) devrait ravir les tout-petits ; le célèbre Zorro joue toujours des tours au gros sergent mexicain. Et vous, bande de veinards, vous pouvez gagner ces cassettes en téléphonant au 36 68 77 33. Pour en savoir plus, rendez-vous en page 131 de ce numéro.

36 68 : 2,23 F/mn





Burning Road

Funsoft nous propose sur PlayStation, un jeu de course automobile qui réunit plusieurs genres déjà vus. À l'instar de Daytona USA, il propose trois niveaux de course (débutant, normal, expert), et est doté d'une texture graphique très voisine. Les véhicules s'inspirent quant à eux de Super Off Road, à ceci



près qu'ils sont bien gros avec des allures de tank. Quant à la technique de conduite, elle est basée sur les dérapages contrôlés.

Attendons toutefois une version du jeu un peu plus aboutie, avant de nous faire une véritable idée. Wait and see ! Sortie octobre.



SEA BASS FISHING

C'est une idée originale qu'a eue Virgin en éditant ce produit ! Le principe, grossièrement, est de vous apprendre à pêcher en mer sans même



quitter votre salon. Pour cela, votre capitaine vous prodigue moult conseils. Ensuite, libre à vous de pêcher tranquillement dans votre coin, ou de participer à des tournois. À noter que ce soft a été réalisé en collaboration avec des spécialistes de pêche au gros. Sortie prévue en octobre.

Cadeau aux lecteurs

Comme dans tous les numéros d'Ultra Player, les gagnants des rubriques interactives du magazine (Système D, Top, Champions) ont droit à un petit cadeau. Pour cette 37^e édition, les heureux lauréats recevront une cartouche Snes offerte par Electronic Arts, l'éditeur spécialiste des simulations sportives. En l'occurrence, NHL 96, la meilleure simulation de hockey sur glace à ce jour !



ELECTRONIC ARTS

12

Prince of Persia 2

Super Nintendo

Vous connaissez certainement Prince Of Persia, le premier volet sorti sur Super Nintendo il y a maintenant pas mal de temps. Ce jeu, qui nous vient du PC, met en scène un jeune prince



luez au sein de labyrinthes truffés de pièges mortels qui vous feront recommencer de nombreuses fois avant de réaliser un parcours sans faute. Par ailleurs, les sbires du despote et les gardes du palais sont là pour vous empêcher d'atteindre votre but, mais c'est sans compter avec votre habileté exemplaire dans le maniement du sabre.



des Mille et une nuits qui a pour mission de rejoindre une princesse prisonnière en moins de deux heures. Rassurez-vous, la durée de vie du soft est tout de même très longue : vous évo-



Graphiquement, cette version est moins fine et moins nuancée que la première, développée par Konami. Espérons que le nombre de niveaux sera aussi important qu'auparavant. Test et plans dans le prochain numéro... si tout se passe bien ! Sortie en octobre.



Iron blood

Ce soft d'Acclaim, tiré de Donjons et Dragons, est vraiment spécial ! C'est un jeu d'aventure doublé d'un jeu de baston, dans lequel vous avez le choix entre seize personnages typiques de l'univers médiéval-fantastique, propre aux premiers jeux de rôles (elfes, chevaliers, gobelins, orques, etc.).

Vous pouvez jouer en mode Versus à deux, ou bien choisir "Campaign", une aventure où vous rencontrez les différents protagonistes. Mais ce mode n'étant pas encore disponible sur la version qui nous est parvenue, nous ne pouvons vous donner nos impressions. Dans l'ensemble, les graphismes sont superbes et restituent à merveille l'ambiance des jeux de rôle. Sortie prévue en novembre.





Andretti Racing

Quand l'Indy flirte avec le stock-car !



ainsi que trois modes de jeu : Exhibition, où vous êtes confronté à d'autres concurrents ; Carrière, dans lequel vous effectuez obligatoirement votre première saison (seize grands prix) dans une équipe de second plan, avant éventuellement de vous faire engager par un "top-team" ! Et enfin le mode Versus, avec possibilité de booster les voitures à la traîne. "LES" voitures, parfaitement vous avez bien lu ! Car on peut jouer jusqu'à trois simultanément

Alors que l'on attend avec impatience la sortie de Formula One sur PlayStation, Andretti Racing d'Electronic Arts pointe son nez sur la même console. Deux types de course sont disponibles (Indy et stock-car),



(en écran splitté sur une console, plus le câble Link pour le troisième larron) ! Par ailleurs, les graphismes sont de bonne qualité, et l'animation très vélocité (même en écran splitté). Pour couronner le tout, la jouabilité est réaliste et très plaisante. À suivre... Sortie en octobre.

Sim City 2000



Devenez maire sur PlayStation

14

Après le succès de ce jeu sur Super Nintendo, la simulation de gestion "politico-économique" a ensuite fait son apparition sur Saturn. Et c'est désormais sur PlayStation que les fans vont pouvoir s'amuser à construire leur ville, en essayant de contenter dans la mesure du possible les citoyens, de lutter contre la criminalité, de fai-

re face aux catastrophes naturelles, etc. Enfin, vous connaissez la musique ! Pas besoin de dessin. Disponible en octobre, chez Virgin.



Davis Cup Tennis



bande sonore. Hélas, la version avec laquelle nous avons joué ne nous a pas permis de disputer des matches complets. Néanmoins, cela ne nous a pas empêché d'échanger quelques "baballes" et de constater que

Ce nouveau jeu de tennis édité par Telstar est prévu prochainement sur PlayStation. Les graphismes sont d'assez bonne qualité, ainsi que la

Davis Cup Tennis est plutôt jouable. À noter que les smatches de fond de cours sont très impressionnants ! Affaire à suivre...

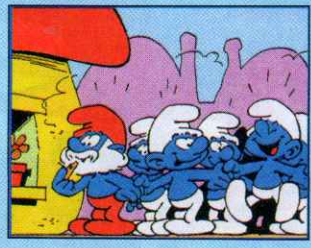




Schtroumpfement votre



Comme vous avez pu le constater, les Schtroumpfs sont à l'honneur à la une de ce nouvel Ultra Player : bubble gum et stickers Merlin à l'effigie des petits bonshommes bleus, histoire de décorer le réfrigérateur et l'armoire Louis XVI de vos parents. Mais, plutôt que d'être à l'origine de nombreux drames familiaux, on ne saurait trop vous conseiller de vous procurer l'album qui va avec les stickers, en vente chez votre marchand de journaux... Ou encore de vous abonner à Ultra Player pour l'obtenir gratos (voir ci-contre).



Whizz

Le lapin, chasseur de bonus



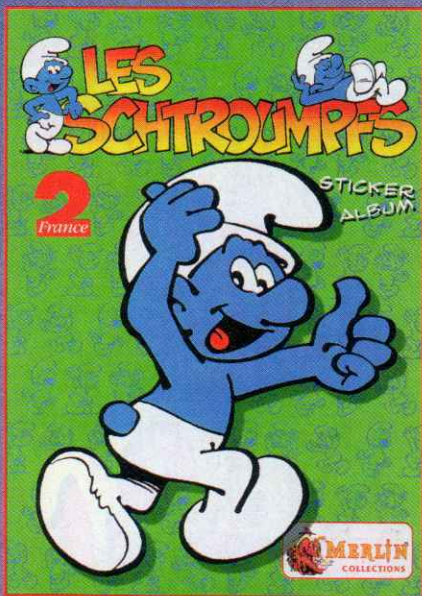
Dans Whizz, vous incarnez un lapin qui doit trouver la sortie de chaque niveau en un minimum de temps. Lesdits niveaux sont garnis de bonus que vous devez récupérer. Mais gare ! Il ne sert à rien de tout prendre où vous risquez de ne pas franchir la ligne d'arrivée à temps. D'autant que pour diriger votre lapin, vous ne pouvez utiliser que les quatre points cardinaux.

En pleine 3D isométrique, c'est coton ! Le jeu est prévu sur Super Nintendo (chez Titus) et PlayStation (chez Ludi Games).
Sortie en octobre.



Offre spéciale

Abonne-toi et reçois en cadeau : 1 sticker album Schtroumpfs* + 8 figurines Street Fighter**



6 numéros + 2 super cadeaux 180 F seulement (ou 144 F + 770 Crédits Player)

Deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One, pour retrouver Ultra Player, offertes pour tout abonnement !
(0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min)

Bon à renvoyer à : Bii - Abonnement UP/Schtroumpfs - BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand.
Téléphone : 44 69 26 26 (si vous habitez Paris-RP, composez le 16)



Oui ! je m'abonne à Ultra Player et je bénéficie de cette offre exceptionnelle :

6 numéros + 8 figurines Street Fighter + 1 sticker album Schtroumpfs* :
180 F (ou 144 F + 770 Crédits Player).
Tarifs pour la France métropolitaine, DOM-TOM et étranger :
● 49 F (terre/bateau) ou ● + 96 F (avion)

Je joins un chèque de _____ F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom : _____
Prénom : _____
Adresse : _____
Code Postal : _____
Ville : _____
Pays : _____
Pseudo : _____

(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)
Signature obligatoire (des parents pour les mineurs)



3615 : 1,29 F/mn
Plus de 2 500 trucs et astuces disponibles sur le 3615 Player One (tapez * TRUC)



* Pour tout abonnement d'un an avant le 26 octobre 1996 et dans la limite des stocks disponibles. ** Valeur : 30 F

* Réception 4 semaines après le magazine.

Avec Casper gagnez votre copain parfait Et de nombreux autres cadeaux fantomatiques

Les Lots

1er et 2e prix

1 console 32 bits
1 jeu Casper
1 K7 vidéo du film
Casper

Du 3e au 12e prix

1 jeu Casper
1 K7 vidéo du film Casper

Du 13e au 30e prix

1 K7 vidéo du film Casper



Les questions

A/ Casper est :

- 1 - un chat
- 2 - un fantôme
- 3 - un poussin

B/ Comment s'appelle le manoir dans lequel habite Casper ?

- 1 - Whipstaff
- 2 - Big Castle
- 3 - Black Castle

C/ Comment s'appelle l'amie de Casper ?

- 1 - Kat
- 2 - Caspera
- 3 - Catherine

36 68 : 2,23 €/mn - 3615 : 1,29 €/mn

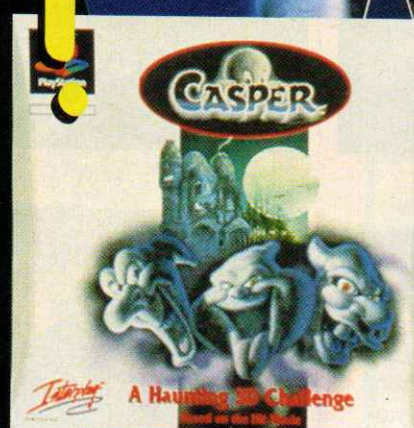
Pour participer au concours

Vous pouvez gagner plus vite en composant le **36 68 77 33** ou en tapant le **3615 Player One**, rubrique : jeux, ou adresser vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à **Bii, Concours Ultra Player/Casper, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.**

Extrait du règlement

Jeu gratuit sans obligation d'achat doté d'une PlayStation, d'une Saturn, de 12 jeux Casper et de 30 K7 vidéo Casper. Les réponses devront parvenir avant le 28 octobre 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Ultra Player n° 39 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 26 décembre 1996.

3, 2, 1, CASPER!



CASPER © 1996 Universal City Studios, Inc and Amblin Entertainment Inc. All rights reserved. Casper™ and the Casper characters are trademarks of and copyrighted by Harvey Comics, Inc. © Interplay 1996. Interplay is a trademark of Interplay Productions. All rights reserved. Sony PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment. Sega Saturn is a trademark of Sega Enterprises.

Distribué par CIC.

World Wide Soccer 97



Le meilleur du foot ?

Même si le récent championnat d'Europe des nations a vu naître une quantité de jeux de foot — jusqu'à l'écœurement —, ce produit de chez Sega Sport devrait faire un beau carton, et trouver preneur chez les "Saturnistes" adeptes du ballon rond. World Wide Soccer (suite d'Hyper V-Goal sorti au Japon), propose cinq modes de jeu : Exhibition, pour disputer un match amical ; World League, un championnat composé d'équipes internationales ; World Wide Cup, la Coupe du monde ; Cup Tournament, pour faire un tournoi personnalisé ; et P. K. pour s'entraîner aux penaltys. Les mouvements des joueurs sur le terrain sont très réalistes, et l'animation, comme les graphismes, sont également très soignés. Un futur hit en perspective. Sortie en octobre.



18



Supersonic Racers

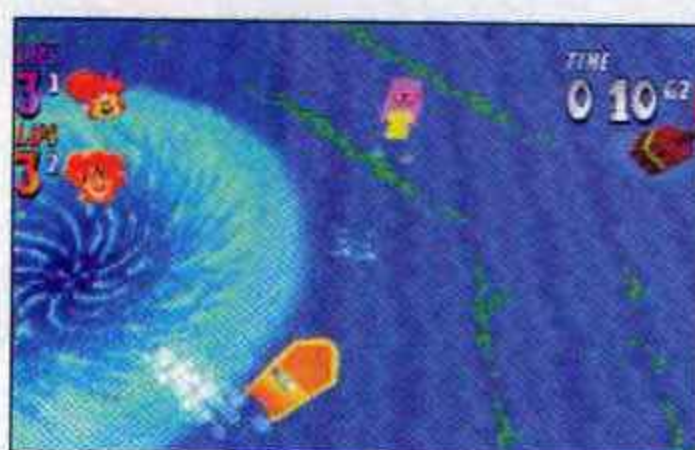


De la course, des bolides et de la baston ! Non, ce n'est pas Street Racer mais Supersonic Racers sur PlayStation. Le nouveau jeu de

course signé Mindscape. C'est graphiquement très beau et surtout fun à jouer ! Cela n'a rien d'étonnant vu que les créateurs du jeu sont ceux qui avaient réalisé Micro Machines.

Sachez que l'on peut y jouer à huit ; que les décors sont riches et variés et que le style graphique se rapproche de celui d'un cartoon. Différents modes de course, plusieurs

types de véhicule (caisse, bateau, sous-marin...) sont disponibles ; bref, le bon programme pour s'éclater entre potes. Sortie prévue en octobre.





ROBOTRON X



Robotron X est un jeu des années 80 remis au goût du jour sur PlayStation (comprenez en 3D). La mission est simple : dans une pièce, il faut ramasser le plus vite possible des bonus, tout en détruisant les robots qui vous foncent dessus. Détail de jouabilité qui a son importance : on tire avec les quatre

boutons d'action de la manette, qui visent chacun dans une direction différente. Ce principe de jeu rappellera, aux possesseurs de Snes avertis, des softs comme Smash TV ou Total Carnage (qui conurent un petit succès à la rédaction auprès de Bubû, mais aussi des filles !). Robotron X par-

viendra-t-il à nous défouler autant ? Réponse dans le prochain numéro.



Street Racer



Ludi nous annonce la sortie de Street Racer sur PlayStation et Game boy pour octobre. Sur 32 bits, en plus des modes Course et Rumble, un mode Micro (type Micro Machines) a été ajouté. Jusqu'à huit joueurs pourront s'affronter simultanément sur les vingt-quatre circuits, qui n'attendent que vous pour s'animer. Enfin, pour le moment, c'est nous qui patientons...



Concours Arty



Gieng Thi Kim, de Cléon (76)



Guy Galipaud, de Luçon (85)



Michel Boué, de Le Vaudreuil (27)



Christian Nicolai, de Bastia (20)

Mickaël Souillard, de Grémonville (76)



Et voici les heureux gagnants de ce concours Arty Ultra Player n°37. Ces petits veinards auront donc la joie de recevoir un jeu offert par Acclaim (« Merci Monsieur Acclaim ! »), en l'occurrence Spirou sur Snes (pour les mordus de bandes dessinées) ou PGA Tour 96 (pour les fondus de golf). Bravo à tous !



Garçon, la note!

Bubu Chon Didou Elwood Goombas Mahalia Matt Milouse Le Flou Wolfen

SELECTION PLAYSTATION

Casper	2	4	5	4	5	3	3		2	3
Fade to Black	4	5	4	3	4		4	5	4	5

SELECTION SATURN

Discworld	1		4	3	5			5	3	5
Nights	3	2	1	1	3		3	6	3	3

SELECTION SNES

Les Schtroumpfs 2	1	2	1	1	3	1	1	1	3	0
Donald in Maui Mallard		4	3	2	5				4	2

SELECTION GAME BOY

Pinocchio		2	2		1				2	0
-----------	--	---	---	--	---	--	--	--	---	---

TESTS ECLAIR MEGADRIVE

Pocahontas		2	1		2					
------------	--	---	---	--	---	--	--	--	--	--

TESTS ECLAIR SNES

Pinocchio		3	2	1	4				3	0
-----------	--	---	---	---	---	--	--	--	---	---

TESTS ECLAIR GAME BOY

Toy Story		0	0	0	1		1		0	0
Les Schtroumpfs 2		1	1	1	0	0	0	0	1	0

TESTS ECLAIR SATURN

Blazing Dragons	1	4	4	3						5
Athlete Kings		3	3	4	2			5		4
Road Rash	4	3	3	5	3		6	5	5	4
The Story of Thor 2		3	2	2	2				2	4

TESTS ECLAIR PLAYSTATION

Time Commando	2		5	3	5				3	4
Formula One	4	6	6	5	4		4	0	4	0
Blazing Dragons	1	4	4	3						5
Bust A Move 2	4	4	4	4	6	5	6		4	4
Penny Racers	1	1	3	2	2			4	3	1
Chessmaster 2 3D	1	2	3	1	3		1		3	4

Sélection
 n.f. (lat. selectio, tri).
 action de
 choisir les
 objets, les
 individus qui
 conviennent
 le mieux.

SELECTION

SELECTION



On commence par une bonne nouvelle :

les cartouches Snes refont leur apparition dans ces pages ! C'est vrai que dans le dernier *Ultra*, nous frisions le Waterloo 16 bits (et d'ailleurs, vous ne vous



êtes pas privés de me le faire remarquer !). Alors, avec ce nouveau numéro, que les aficionados de la Super Nintendo se rassurent : quelques irréductibles éditeurs résistent encore et toujours à l'envahisseur 32 bits, et osent encore déve-



lopper des jeux sur notre bonne vieille Snes. Ainsi, pour la rentrée, pas moins de trois cartouches (oui ! vous avez bien lu : "trois"!) paraissent sur Snes. Évidemment, il s'agit de jeux plutôt ciblés "Pampers-Blédine" (Donald, Pinocchio et Schtroumpfs)...

À part cela, les PlayStation et autres Saturn se portent plutôt bien (merci pour elles !), et le choix ne manque pas sur ces nouveaux supports. On profite donc de ce numéro de rentrée pour vous fournir quelques aides de jeu particulièrement béton : Nights, Fade to Black, Discworld et Casper. Que du beau !



Donald in Maui Mallard
22
Les Schtroumpfs 2
32



Casper
42
Fade to Black
58



Nights
68
Discworld
78



SELECTION



Super Nintendo



DONALD IN MAUI MALLARD

Donald est de retour dans une aventure que les possesseurs de Megadrive connaissent déjà. Justice est rendue : c'est au tour des nintendo-maniaques de jouer les ninjas !

Dans **Maui Mallard**, Donald est le héros d'une aventure qui lui permet d'exprimer des talents cachés. Il incarne un détective flambeur, avec chemise hawaïenne à la *Magnum*. Mais ce n'est pas tout, notre palmipède s'est également entraîné dur afin de devenir ninja. Eh oui, il y a bien des tortues, alors pourquoi pas un canard ? Toujours est-il qu'il se retrouve enrôlé dans une drôle d'histoire : l'idole de Shabuhm

Le niveau dans lequel vous devez transporter des canards boueux, en saut à l'élastique, est très fun.



Shabuhm a été dérobée ; notre héros part donc à sa recherche, moyennant finance...

Le gun ou le bâton

Donald est équipé d'un "gun" dont les balles sont différentes espèces d'insectes — le plus efficace consistant à effectuer des combinaisons. Il peut aussi l'utiliser dans les niveaux aquatiques pour se diriger. Il manie également avec autant de dextérité son bâton de ninja, que ce soit pour frapper ou se déplacer. Et pour se transformer en maître des arts martiaux, c'est simple, il doit récupérer des pièces Yin/Yang. Ensuite, libre à vous d'évoluer en détective ou en ninja. Mais la plupart des niveaux exigent souvent de se métamorphoser, sous peine de rester bloqué.

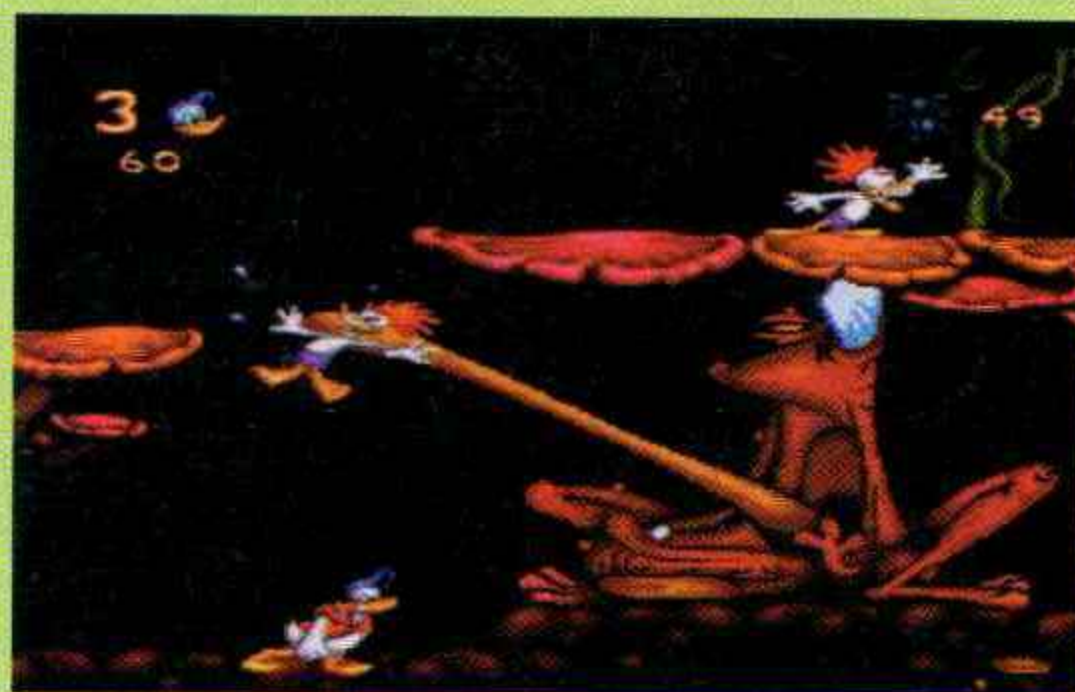
Donald a vraiment fière allure, ainsi grimé en ninja.



Toute ressemblance avec...

Les techniques utilisées pour se déplacer et certains niveaux font penser à Earthworm Jim :

les niveaux du saut à l'élastique, ou encore les déplacements avec la canne (en s'accrochant aux blocs adéquats), rappellent la technique avec laquelle Jim se mouvait. On ne peut pas vraiment blâmer les concepteurs ! Après tout, c'est très drôle de retrouver des éléments d'un jeu, appelé à devenir un classique. Voyons-y un hommage plutôt qu'un plagiat !



Cette grosse grenouille rougeâtre est friande de canards boueux. Il faut qu'elle les mange tous !

Toutes sortes d'ennemis tenteront bien sûr de vous barrer la route. Entre les araignées,

LES ARMES : MODE D'EMPLOI

Ce petit encadré vous permettra de mieux comprendre comment Donald se sert de ses armes pour tirer, mais aussi pour se déplacer.



À la base bien sûr, le gun sert à tirer sur les ennemis.



... mais aussi un coup spécial où vous tournez sur vous-même.



Mais il peut aussi vous aider à vous déplacer plus rapidement dans l'eau, en tirant dans la position opposée à la direction désirée.



Il sert aussi à se déplacer en s'accrochant à des blocs spéciaux.



Vous pouvez assener différents coups avec votre bâton. Le coup de base...



Il vous permet enfin de rester bloqué entre deux appuis, de manière à progresser verticalement.

les clones ninjas, les zombies, les canards boueux ou encore les esprits enflammés Mojo, les occasions de vérifier la solidité de votre bâton ne manqueront pas. Et même s'il ne sont pas très difficiles, les huit mondes composés en moyenne de cinq niveaux vous donneront du fil à retordre. D'autant que pour obtenir un mot de passe, vous devrez parcourir avec succès un stage bonus, que vous retrouverez entre chaque monde. Mais pour effectuer ce stage bonus, il vous faudra récupérer suffisamment de trésors en cours de route.

D'un point de vue technique, il n'y a pas grand chose à redire. Les graphismes sont de bonne qualité, et l'animation ne souffre d'aucun ralentissement. La musique est entraî-

À TON AVIS STEF ?

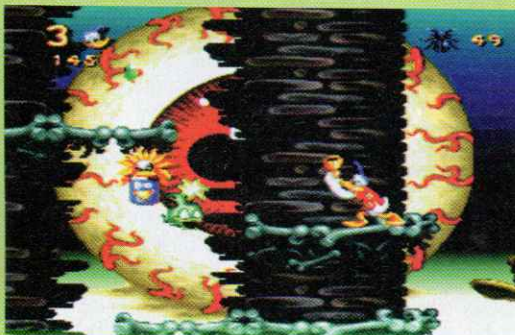
"Mauï Mallard m'a plu dès la première partie, malgré un petit défaut de jouabilité (il faut être assez précis dans les sauts). Pour le reste, le jeu est intéressant, joyeux et long. En plus il est beau, alors ne vous privez pas si vous aimez les jeux de plateforme, celui-là est un bon !"

nante, et colle bien à l'action. Un seul exemple : le stage du saut à l'élastique est accompagné d'une musique digne d'un bon Belmondo, à sa grande époque bien sûr (ND Goombas : ça promet !).

Un bilan positif

Bref, c'est dans une aventure animée et rafraîchissante que Donald s'est embarqué. On ne s'en plaint évidemment pas ! Mieux, on en redemande. Même si la durée de vie et la difficulté ne sont pas au top. Cela a au moins le mérite de le rendre accessible à tous, y compris aux plus jeunes. Car après tout, c'est bien la cible privilégiée de Disney.

Chon, ninja du paddle.



Ce dernier niveau, avec le sorcier, est loin d'être évident.

Editeur
Disney Interactive
Genre
Plate-forme
Nombre de joueurs
1

Sauvegarde
Mots de passe

Mode continu
Oui

Difficulté
Moyenne

Accessoire
Aucun



Graphismes
variés et jolis

Niveaux diversifiés

Le challenge des
100%

Musiques très sympa

Petits problèmes
de jouabilité

Après le test, voici le désormais "classique" guide, histoire de vous faire envie (en détaillant le contenu de ce jeu), mais aussi et surtout pour ne pas vous laisser en "rade" si vous bloquez quelque part. Voici donc les six premiers mondes détaillés (le soft en contient huit) avec amour.

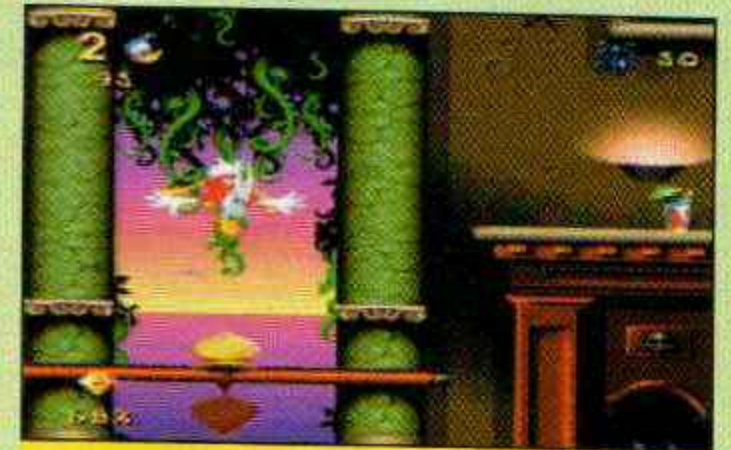
Monde 1

Le manoir Mojo

C'est dans un manoir hanté que Donald commence son enquête. Les bibliothèques renferment des passages secrets et un vent de folie souffle à l'extérieur. Quel ambiance !



Shoootez le tuyau pour faire descendre une plate-forme vous donnant accès à de nouveaux joyaux.



En rebondissant sur ces plates-formes pivotantes, vous atteindrez des endroits intéressants.

En tirant dans les horloges, des surprises pourraient bien tomber du ciel...



Stage 2



Mauï Mallard

Marcher sur les dalles jaunes fait avancer la plate-forme qui tire des flèches. Grâce à elle, vous pourrez avoir accès au reste du niveau. Ce système revient plusieurs fois au cours de ce niveau, mais prenez garde aux flèches lancées par cette plate-forme ! Un bon timing est nécessaire pour l'amener sans dommage à l'endroit souhaité.

Un peu d'élan est obligatoire si vous souhaitez atteindre cette plate-forme.



Ce niveau n'est en fait qu'un long couloir sombre peuplé de fourmis et d'araignées. Pas de panique, et n'oubliez aucun des trésors qui y sont disséminés.

Tirer dans les horloges fait descendre des plates-formes vous permettant de sauter pour prendre trésors, munitions ou énergie.



Stage 3



Stage 4



Toujours ces plates-formes qui vous éjectent bien en hauteur. Dirigez-vous en l'air pour atteindre les hauteurs.



De nouveaux ennemis font leur apparition : les fantômes. Ils ne sont pas bien dangereux : un simple coup de votre "flingue" suffira à les chasser.



Une vie supplémentaire n'attend que vous. La récompense pour n'avoir pas pris le chemin le plus rapide. Foncez !



Grâce à ces orgues, vous pourrez sortir de ce niveau.

Sautez de cette chaîne à cet endroit, et dirigez-vous vers la droite pour retomber sur les plates-formes tournantes.



Stage 5



Dès son apparition, tirez-lui dessus en vous dirigeant vers la gauche.



Elle saute partout une fois ses pattes détruites. Restez collé contre la gauche de l'écran, elle ne vous fera pas de mal.



Vite, prenez la vie avant qu'il ne soit trop tard !

Monde 2

L'entraînement du Ninja

Abandonnant sa chemise à fleurs, Donald se met dans la peau d'un ninja à l'agilité redoutable. Un niveau vous donnant de nouvelles capacités.

Stage 1



N'affrontez pas les ninjas de front. Un petit saut puis une pression sur le bouton d'attaque vous permettent d'engager le combat avec un avantage certain. Enchaînez ensuite en frappant vers le bas.



Ce sorcier extirpe de son propre corps des ninjas aussi forts que Donald ! La fin du niveau sera rude.



En actionnant un de ces interrupteurs, vous ouvrez un passage bloqué par les petites pierres grises. Cherchez bien, car ces interrupteurs n'ouvrent pas toujours le passage le plus proche...



Une fois les monstres (qui sortent de la gueule de la statue) explosés, vous pouvez rentrer à l'intérieur et la diriger. Elle permet de détruire et d'ouvrir de nouveaux passages.



Cet interrupteur fait apparaître une petite tête de mort, près de l'endroit où se trouve la première statue. Vous pourrez alors vous accrocher avec votre bâton et avoir accès à de nouveaux trésors.



Arrêtez-vous sur ces éclairs bleus pour vous téléporter.



À nouveau, des téléporteurs : y'a de l'or en perspective !



Fin

Début

Stage 2



Maui Mallard

Détruisez les pierres friables en coinçant votre bâton comme pour escalader un passage étroit. Un passage est alors praticable sur la gauche. Un interrupteur s'y trouve, actionnez-le pour libérer un nouveau corridor en bas à gauche.

Une fois dans cette position, sautez et dirigez-vous vers la droite, un passage secret vous donne accès à quelques bijoux.



Sautez vers la gauche pour accéder à un passage très secret.



Cet interrupteur rend ce passage accessible. On y trouve un autre interrupteur qui, lui, va ouvrir un nouveau passage. Que d'allers-retours.



Cette petite grotte au trésor est la récompense pour une acrobatie bien menée.



Stage 3



Préparez-vous à un combat acharné contre des ennemis tenaces. Vous n'avez pas droit à l'erreur pour vous en sortir vivant...



Contre cette scie, quelques coups de bâton bien placés suffisent.

Stage 4



Monde 3

De boue les canards !

J'ai toujours cru que les canards étaient des animaux très propres. Après avoir fini ce niveau, vous aurez sûrement quelques doutes.

Stage 1



Ne restez pas accroché à ces pieux, ils sont plutôt du genre glissant.



À cet endroit, se trouve une pièce Yin/Yang. Prenez-la car votre bâton vous sera très utile pour accéder à de nombreux joyaux.



28



Sautez le plus à droite possible pour atteindre la gouttière.

Stage 2



Tirez sur ce bouchon pour déverser un torrent de boue sur le village des canards. Vous pourrez alors accéder à la suite du niveau.



La punition n'attend pas : le sorcier du village vous transforme en schtroumpf (quelle horreur !). Il vous faudra affronter les habitants dans cette posture.



Prenez garde à ces sortes de nids placés sur les gouttières. Les canards sauvages agressifs y sortent nombreux.



Bourrez le masque géant, puis une fois explosé, attaquez-vous à ceux qui se trouvent sur la même ligne que vous. Finissez, enfin, par les canards perchés en hauteur.

Monde 4

Le sacrifice de Mauï

Un niveau chaud, chaud, chaud... où vous risquez de laisser des plumes.

Stage 1



En début de niveau, dirigez-vous vers la gauche et ramassez la pièce Yin/Yang. Accrochez-vous avec votre bâton et rentrez dans le courant chaud. Vous atteindrez quelques options intéressantes avant de redescendre.

Transformez-vous en Donald détective et éliminez ce serpent à l'aide de votre gun.



Servez-vous des bulles pour éviter de tomber dans la lave.



Ces bulles vous permettent d'accéder à une vie et quelques options.

Stage 2



Le niveau de la lave monte rapidement. Il faut trouver les courants d'air chaud et les utiliser pour atteindre les hauteurs plus vite que la lave.



Stage 3



Une fois installé sur cette plateforme, le niveau de la lave monte. Vous n'avez qu'à diriger le petit rocher sur lequel vous vous tenez. Attention, plus ça va, plus l'action est rapide. Le moindre contact entre la roche et la tête de Donald est fatal.



Transformez-vous rapidement en ninja. Accrochez-vous à cet endroit pour atteindre une plateforme sur la gauche. Vous allez devoir monter en vous cramponnant jusqu'à la fin du niveau.



Choisissez plutôt le chemin sur la gauche, on y trouve deux joyaux au lieu d'un seul. Le courant ascendant que vous prendrez ensuite contient, lui aussi, des trésors.



Tentez de vous placer sur la droite quand vous arrivez à ce passage. Il faut manœuvrer délicatement pour ne pas rebondir contre la roche et vous écraser.

MONDE 5

La foi du canard

Dans ce monde, il faut réussir les missions qui vous permettront de faire la paix avec les canards boueux. Des tests musclés vous attendent, mais vous êtes un héros n'est-ce pas ?

Stage 1



À l'aide de ces crochets, vous pouvez accéder aux plateformes en hauteur.



Sautez sur le crochet, puis coincez votre bâton pour continuer votre ascension.



Il faut être dans la peau du détective (Donald avec son gun) pour pouvoir s'agripper aux lianes.



Bondissez sur la liane pour commencer l'épreuve du plongeon.



Évitez les ennemis et touchez la tornade. Elle vous rend dangereux face aux canards ennemis.



Dès que vous avez touché la tomate, faites tomber les canards. Puis allez à droite pour sortir du niveau.

Stage 2

30

Stage 3



Attrapez les canards en passant dessus.

Stage 4



Les racines vous permettent de passer sous les arbres sans encombre.

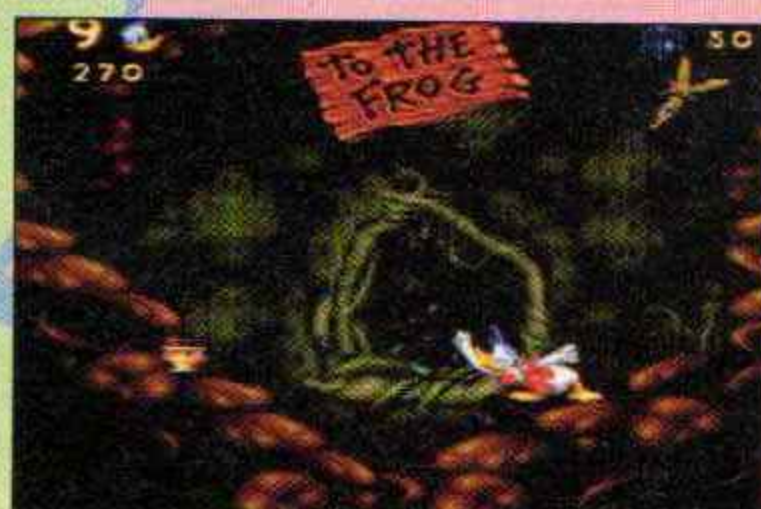
Stage 5



Tirez sur le crapaud afin qu'il avale les canards.



Une fois en possession d'un canard, amenez-le en haut de l'arbre. Répétez l'opération pour tous les canards.



Sous la terre, allez vers la gauche pour rentrer dans le repaire du crapaud.

Gare à son rot : il vous envoie les restes des canards (beurk).



MONDE 6

Un canard à l'eau

Donald visite maintenant les restes d'un galion coulé. De quoi se remplir les poches !

Stage 1



Poussez la mine contre les planches et explosez-la pour ouvrir de nouveaux passages.



Le recul occasionné par vos tirs vous permet de vous diriger dans l'eau.



Placez le baril sous les planches bleutées, explosez-le et utilisez les bulles pour atteindre quelques trésors cachés.



Stage 2



Il faut aller fissa pour ne pas se faire engoutir par l'énorme lame de fond.

Stage 3



Dirigez la barque afin d'éviter les poissons ainsi que les mines. Tirez sur la tête du canard. Un peu de patience et vous sortirez de ce niveau.



Vérifiez bien que vous possédez un nombre important de trésors avant de sortir du niveau.



Allez, me voici obligé de vous laisser aux portes du Royaume des morts. Courage, il ne reste que deux mondes après celui-là.

Stef Le Fou

les SCHTROUMPS 2

On ne change pas une formule qui gagne... paraît-il. Infogrames suit ce principe à la lettre en sortant le deuxième volet des Schtroumpfs. Un jeu de plate-forme ultra classique, une suite sans surprise, et encore une fois très difficile !

32

Le Schtroumpf curieux et la Schtroumpfette s'introduisent en douce chez le grand Schtroumpf. En touchant un cristal, ils le brisent en mille morceaux ; et les voilà propulsés dans le mon-



Un niveau où le Schtroumpf a (enfin) sa vraie taille, et se faufile dans tous les orifices.

de des "grands", à la recherche de tous ces débris de cristal éparpillés. C'est aussi l'occasion pour eux de faire le tour du monde. Au total, 6 mondes composés chacun de 3 niveaux (soit 18), plus un bonus stage dans chacun d'eux, sont à explorer.

On commence par le pire...

Et le pire dans ce jeu, c'est son extrême difficulté. Dès le premier niveau, les ascenseurs sont cachés dans les arbres (rien ne permet de distinguer leur présence), et il faut user d'astuces trop "hard" pour un premier niveau dit d'introduction et de prise en main. Bref,

la difficulté n'est absolument pas progressive. Ensuite, il vous faudra terminer six niveaux d'un coup (soit deux mondes) pour obtenir le premier mot de passe (on croit rêver !). Vu la longueur des niveaux, il est indispensable de connaître le jeu par cœur pour s'en sortir. Pour corser le tout, la plupart des pièges vous tombent dessus sans crier gare, et il est vraiment rare d'y échapp-



Offrez des bananes au gorille pour passer sans vous faire cogner dessus...

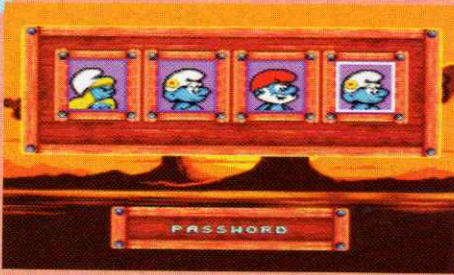
BONUS STAGE



Chaque niveau recèle une clé (au moins). Après en avoir récolté trois, vous êtes transporté dans un niveau bonus dans lequel il faut nettoyer une salle de tous ses débris. L'occasion de gagner des vies en plus !



MOTS DE PASSE



Vu l'extrême difficulté de ce jeu, je me permets de publier ces deux codes grâce auxquels vous pourrez voir plus loin. Cela vous donnera un coup de pouce et ne gâchera pas le plaisir de découvrir les niveaux, surtout les derniers, non détaillés dans le guide qui suit. Sachez que, de toute manière, il faut passer six niveaux d'un coup pour arriver au premier.

per la première fois. Personnellement, je préfère les jeux qui laissent au joueur une chance (même minime) d'éviter un piège. Ensuite (mais cela relève plus du détail !) vient le problème du non respect de l'univers des Schtroumpfs. Ainsi, on constate au fil des niveaux que ces derniers sont aussi



Un passage délicat qui exige de la part du joueur, un schtroumpf... pardon, un timing excellent.

grands que la plupart des ennemis et la végétation (sauf dans un niveau). Cela paraît ridicule à souligner mais il n'empêche, tout le monde à la rédaction l'a remarqué. Enfin, alors que l'on est censé être en présence d'un jeu à vocation écologique (c'est du moins ce qui est annoncé dans la documentation), il est amusant de constater que l'on n'arrête pas de taper sur des insectes, des oiseaux... Mais là c'est vrai, je chipote.

Positivons, positivons !



AUSTRALIE

Les petits bonhommes bleus nous font voyager à travers une représentation fantaisiste du monde.

Heureusement, tout n'est pas noir dans ce jeu. On peut dire que les graphismes sont plutôt bons (bien que largement moins travaillés que dans le premier épisode), et qu'un

souçon d'originalité fait son apparition dans quelques niveaux. Exemple : le stage où l'on surfe sur une vague géante, ou encore celui où il faut mener des petits poissons dans la gueule de plus gros afin de les nourrir. Schtroumpfs 2 a au moins le mérite de proposer un challenge de taille, malheureusement il ne respecte pas son public – les jeunes joueurs – qui, à mon sens, seront vite découragés par la difficulté trop élevée du produit. Répétons-le encore une fois : trop grande difficulté n'est pas synonyme de longue durée de vie.



Notre Schtroumpf est aussi grand qu'un indien. Bizarre, vous ne trouvez pas ?

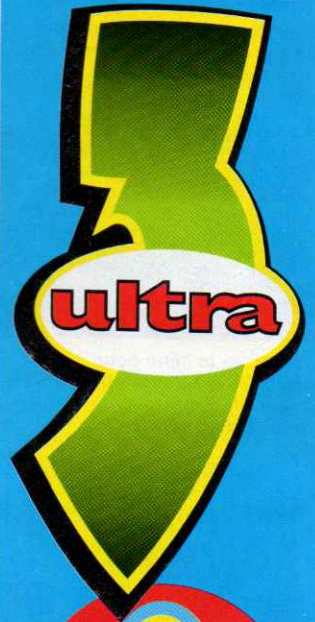
SCHTROUMPF OU SCHTROUMPFETTE



Aucune différence entre elle et lui, si ce n'est le plaisir de jouer en compagnie de la Schtroumpfette (c'est déjà pas mal me direz-vous), dans le cas où vous êtes un garçon s'entend !

Si vous souhaitez tout de même acquérir ce jeu, sachez qu'Ultra Player, vous vous en doutez, ne vous laisse pas tomber : nous vous offrons les mots de passe pour accéder au niveau 7 et au niveau 13. Sans oublier les aides de jeu (pages suivantes) qui, nous l'espérons, vous aideront au mieux...

- Editeur Infogrames
- Genre Plate-forme
- Nombre de joueurs 1
- Sauvegarde Non
- Mode continu Non
- Difficulté Très difficile
- Accessoire Un bonnet blanc



Graphismes sympa
Musique "mignonne"

Trop dur
Quelques problèmes dans les sauts



Monde

1

Amérique du Sud



Dans les troncs d'arbres, allez vers le haut pour actionner les ascenseurs cachés.



Laissez-vous tomber et dirigez-vous vers la droite pour obtenir une vie.



Sautez de la liane pour atteindre le téléporteur (les étoiles) qui vous transportera vers la clé.

WARP ZONE

Voici où vous amènent les téléporteurs (ils fonctionnent dans les deux sens).



34

Les cristaux

Parce qu'il s'agit du premier niveau, nous vous dévoilons l'emplacement des cristaux. Dans les prochains stages, seuls les plus difficiles à attraper seront précisés (question de place...).





PLAN



Sautez sur les perroquets pour atteindre la plateforme glissante sur laquelle est placée la clé.



WARPCZONE

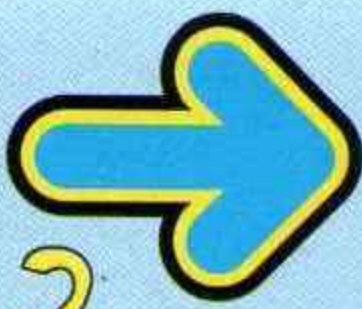


Dans ce niveau très linéaire, vous ne pourrez pas rater les cristaux. Il exige tout de même de l'entraînement.

35



- Clé
- Cœur
- Cristal
- 1 Up



Monde



Pôle Nord

Les Schtroumpfs en vacances de neige. Sautez sur les igloos, évitez les poissons du pêcheur et tout ira bien !

Les otaries

Les cristaux



Renvoyez-leur les boules de neige pour les tuer, et récupérez les cristaux.



Un cristal en hauteur. Grimpez sur un des arbres situés non loin du pêcheur, et prenez appui sur la mouette pour ne pas le saisir.



Sautez sur la mouette pour atteindre le dernier cristal.



Pas de grosse difficulté pour ce niveau. Passez toujours en-dessous des méduses pour plus de sécurité.



36



Aidez-vous du poisson pour attraper le cristal. Ensuite, avec le rebond, vous pourrez atteindre la plate-forme de droite.

Les cristaux



N'essayez pas de le tuer, il est trop gros pour vous. Un simple saut suffit pour esquiver ce morse pataud.



Bondissez sur la grosse boule de neige pour atteindre le cristal.



Évitez le jet d'eau de la baleine et attendez ensuite que sa queue sorte de l'eau pour continuer votre route.

Monde



Amérique du Nord

LA MARMITE

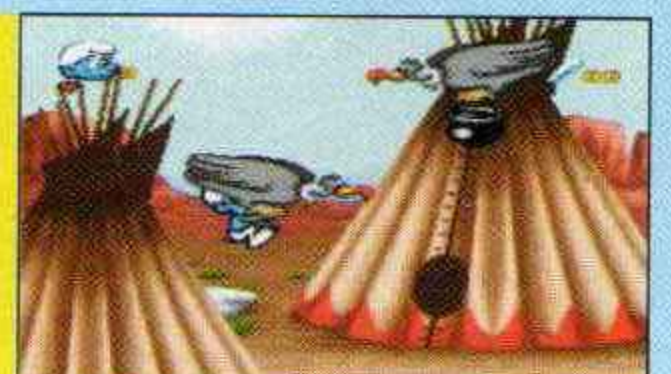
L'aigle



Des cristaux se nichent dans les marmites. Un coup de pied suffit à les déloger.



Agrippez l'aigle pour atteindre les hauteurs et rebondissez sur ceux qui transportent des marmites. Deux coups suffisent pour qu'ils lâchent leur marmite, vous donnant accès aux précieux cristaux.





Azraël vous poursuit dans ce niveau très technique et difficile, qui réclame de la mémoire et de la précision.

Azraël



Laissez-vous tomber pour ramasser cette clé.



Frappez la pierre pour découvrir un cristal.



Il faut être grand pour dégager les pierres et ouvrir des passages praticables en "schtroumpf nain".



La potion rouge vous rapetisse, vous pouvez alors passer par les petits trous. La potion bleue vous rend votre taille normale.



Lorsque vous êtes petit, vous pouvez rebondir sur les araignées et vous en servir comme de tremplins. Mais en bondissant dessus avec votre taille normale, vous les écrasez.



Monde



Afrique



La mouche

Il faut ramener les mouches vers leur nid (?!). En récompense, vous obtiendrez des cristaux.



Le dos des hippopotames fait office de tremplin.

Le flamand



Rendez-vous en haut à droite du niveau. Grimpez sur l'arbre, puis sautez sur le dos du flamand rose. Vous pourrez le conduire n'importe où dans le niveau sans risquer de vous noyer. Ramasser les cristaux devient alors un jeu d'enfant.



En bas à gauche du niveau se trouve une vie, ainsi qu'un nid contenant une clé.



Les trois derniers cristaux sont détenus par le lion, dont il faut ouvrir la cage. Pour ce faire, vous devez rebondir sur une série de libellules, atteindre un arbre et actionner le levier qui ouvre cette cage. Ensuite, écrasez l'outre pleine de glu et dirigez le lion sur la glu pour obtenir les cristaux.

LA TOMATE



Sautez sur cette tomate puis rebondissez sur les libellules pour atteindre le levier de la cage au lion.



Vous pouvez amener les "tomates-tremplins" où bon vous semble en tapant dedans.



Une fois les neuf cristaux ramassés, la porte s'ouvre et il faut jeter des noix de coco sur la tête du gorille géant pour qu'il lâche le dernier cristal.



Frappez dans les bananes pour les amener près des gorilles. Pendant qu'ils les mangent, vous pouvez passer à côté d'eux. En donnant un régime de bananes à un gorille, il vous offre un cristal en échange.

Monde 5



Australie



Les cristaux

Un petit tour dans des marécages ! Voici un niveau linéaire mais hypertechnique qui vous donnera du fil à retordre.



Bondissez sur le crocodile lorsqu'il revient, attrapez le cristal, puis dans la foulée, sautez sur la libellule et rebondissez le plus loin possible à droite, pour atterrir sur un autre crocodile flottant.



Éliminez les deux libellules avant de tenter de saisir ce cristal.



Ne marchez pas sur la gueule des crocodiles, sinon ils l'ouvrent et vous propulsent en arrière (souvent dans l'eau). Sautez-leur plutôt sur le front.



Attention, le croco qui vous mène ici ouvre sa gueule sur la fin pour vous projeter en arrière. Sachez anticiper afin d'atterrir sain et sauf devant le dernier cristal. Dans le nid se trouve une clé. Pour l'obtenir, amenez la mouche (qui logiquement vous suit depuis peu) près de ce nid, et elle apparaîtra.

14

Les cristaux



Aidez-vous du tremplin situé sur la droite pour atteindre ce cristal.



Toujours grâce à un tremplin, vous devez voler assez haut pour remporter ce cristal.

Les tremplins

Taper dans la pierre permet de se servir ensuite du tremplin qui se trouve un peu plus bas.



Le perroquet



1 2 Sautez sur l'aigle pour lui faire lâcher la bille rouge qu'il retient.

3 4 5 Une fois que vous toucherez cette bille, trois cristaux s'éparpilleront aux endroits indiqués sur les photos.

Dans ce niveau, il faut éviter les requins soit en slalomant entre eux, soit en sautant par-dessus. Sachez que les bouteilles vous redonnent de la vie. Faites continuellement haut/bas avec le paddle pour surfer sur la vague et ne pas vous noyer.



Monde

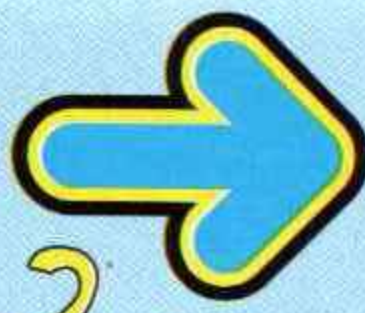


Asie

16



Décrochez les boules bleues et amenez-les près d'un gong (il y en a deux dans le niveau) en frappant dedans avec vos pieds. Puis faites rebondir les boules sur ce gong pour qu'apparaissent les cristaux.



Décrochez les lampions d'un coup de pied : à l'intérieur sont dissimulés des cristaux.



Le cerf-volant permet d'atteindre les toits ainsi qu'un cristal, qui se trouve vers la gauche du niveau.



Pour grimper sur les toits, vous pouvez vous servir de cordes. Certaines sont cachées par des poutres comme sur la photo.



Une vie supplémentaire, chouette !



Dans ce niveau, il faut nourrir des gros poissons. Pour ce faire, entraînez les petits (poissons) gris-bleus vers les gros (il suffit de nager vers eux pour les faire fuir). Patience et méthode sont nécessaires pour venir à bout de ce niveau.

40

Enfin le dernier niveau ! Courage, le bout du tunnel n'est maintenant plus très loin.



Le parchemin

Retrouvez les parchemins verts et touchez-les. En explosant, ils libèrent trois cristaux dans le niveau. Bonne recherche !



Dossier réalisé par Stef Le Flou

ドラゴンボール

"SUPER GUERRIERS"




ドラゴンボール

"SUPER GUERRIERS"

DRAGON BALL Z

UNE COLLECTION A SUIVRE...

EN VENTE EN GRANDES SURFACES ET MAGASINS SPECIALISES

 Ce sigle est votre label qualité, alors exigez-le.



SELECTION → PlayStation

CASPER

Après avoir hanté les salles obscures, Casper, le gentil fantôme, s'attaque à l'univers des consoles, dans une adaptation originale qui délaisse le genre plate-forme pour l'aventure avec un grand A.

Je suis heureux comme un pape de ne pas voir ce petit bout de fantôme transformé en vulgaire héros d'un jeu bidon ! Eh oui, d'habitude, la qualité n'est pas recherchée lorsqu'un film est adapté sur console. On demande à une

boîte de jeu de mettre en valeur le héros et puis basta ! Casper est sans doute avec Toy Story (testé dans UP 35), une des meilleures



Méfiez-vous de ce gros coquin de Fatso, il se cache souvent dans les coffres de la maison pour vous retirer quelques points de transformation.



Lorsque vous battez un boss, ce dernier vous donne une partie du plan de la machine du papa de Casper. Vous devez toutes les récupérer pour sauver le docteur.

adaptations de films sur console. Tout d'abord, il s'adresse vraiment au public du film, c'est un jeu familial qui plaira à tous les âges. Il est fidèle à l'ambiance et à l'histoire en tout point... ou presque. Quant à son genre — aventure —, c'est la cerise sur le gâteau !

Du bon, du blanc... du Casper

Casper est effectivement un jeu d'aventure on ne peut plus classique certes, mais d'une qualité graphique prestigieuse. Les effets de

FAITES L'ARMURE, PAS LA GUERRE !



Certaines armures peuvent servir de switches (interrupteurs), d'autres ne sont là que pour la déco. Comment les reconnaître ? Facile, elles n'ont pas de toile d'araignée au bout de leur lance.

Pour les autres, utilisez le bouton "action" pour déclencher le mécanisme.



Voici l'inventaire de vos trouvailles. Vous pouvez à l'aide de la loupe savoir quelle est la fonction de l'objet qui vous intéresse.

transparence de Casper et ses trois oncles sont très réussis. Quant à l'environnement dans lequel on évolue, il est riche et varié. Cet immense manoir que vous devrez visiter de la cave au grenier, en passant par le jardin et le laboratoire caché, est truffé de pas-

Casper

Pas de transformation sans puzzle !



Il faut, pour acquérir une nouvelle transformation, mettre la main sur les quatre pièces d'un puzzle correspondant à un des nombreux tableaux.



La machine est enfin réparée ; nous sommes proche de la fin du jeu. Maintenant, il faut mettre la main sur une fiole rouge...

sages secrets, de switches et de puzzles... Il faut en effet collecter impérativement tout au long du jeu des pièces de puzzle. Pourquoi ? Une fois quatre pièces assemblées sur un cadre, on obtient un pouvoir supplémentaire pour Casper, comme, par exemple, la possibilité d'utiliser les ventilations de la maison pour passer de salle en salle, ou encore l'option de la scie circulaire afin d'ouvrir des passages.



Les poids vous permettent d'actionner des switches qui se trouvent au sol. Notez que vous pouvez également utiliser des chaises ou des tonneaux.

Certains pouvoirs servent à battre les boss. Vous en rencontrerez plusieurs durant le jeu. À vous de comprendre les bons indices pour les vaincre. Comme dans tout jeu d'aventure qui se respecte, vous devrez aussi ramasser des objets comme des clefs, des poids... que vous glisserez dans votre inventaire. Casper ne peut pas mourir (il est déjà mort !), en revanche dès qu'un boss ou un ennemi le touche, il perd des points de transformation. Et sans ces derniers, il ne peut plus utiliser ses pouvoirs. La solution ? Collecter un maximum de nourriture, que vous trouverez un peu partout dans le manoir, pour regonfler votre bourse de points.

Casper... peinard !

Même s'il n'est vraiment pas évident de se repérer dans le manoir, le jeu n'est pas très difficile. Ce qui est un bon atout dans la mesure où la cible demeure les jeunes joueurs. Ne croyez pas pour autant que vous en ferez le tour en quelques heures... Faut pas rêver ! Casper est un bon challenge pour les amateurs de recherche. Et il faudra faire preuve d'ingéniosité pour explorer la totalité des pièces de la maison, et mettre la main sur



Le dernier boss va tout faire pour vous empêcher de sauver le doc... À vous de trouver la solution pour le battre.

toutes les transformations (on peut finir le jeu sans les trouver toutes). Casper sur PlayStation s'annonce donc comme une petite merveille, et s'il n'y avait pas tant d'odieux temps de chargement, il serait encore meilleur. Malgré ce petit malus, je ne saurais donc que trop vous le conseiller — que vous ayez vu le film ou non !



Editeur
Interplay
Genre
Aventure
Nombre de joueurs
1

Sauvegarde
Carte mémoire

Mode continu
Non

Difficulté
Progressive

Accessoire
Un boulet
et un drap

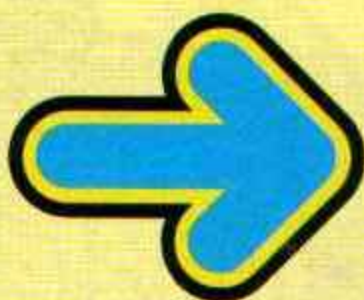


43

Un jeu d'aventure accessible à tous

Jolis graphismes

Temps de chargement



CASPER

Plan 2

Pour vous aider dans votre prospection nous vous avons concocté les plans du manoir. Attention, ce qui suit n'est pas une solution mais plutôt une aide de jeu. À vous de résoudre les énigmes... En page 57, un tableau récapitule les switches, portes et ventilations du jeu.



1 BOSS 1
Derrière cette porte, vous trouverez Fatso qui meurt de faim. Allez dans la cuisine qui se trouve juste au-dessus de lui et ramassez les hamburgers pour le gaver. Et hop, c'est gagné !

44

Plan 1

Plan 3

Plan 1

Plan 2



Début

Plan 3



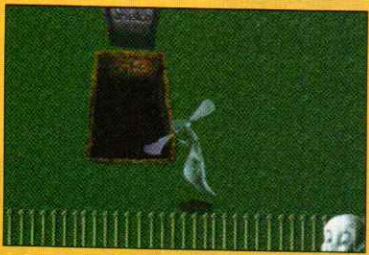
AVANTAGE CASPER !

Lorsque vous voyez une petite lucarne, servez-vous de la balle de tennis pour passer. Transformez-vous à côté, et utilisez le flip du haut de votre paddle pour rebondir le plus haut possible.



Plan 4

Plan 4



BOSS 5

Si vous descendez dans cette direction vous rencontrerez un nouveau boss. Pour le battre vous devez absolument posséder la transformation "ventilo". Le but est de le pousser dans le trou qu'il vient de creuser.



BOSS 7

En arrivant dans cette partie du jardin, vous apercevrez un fantôme qui s'amuse à tailler un arbruste. Pour le vaincre, il faut descendre et trouver une grosse pierre. Puis servez-vous du marteau et du burin pour sculpter une sublime statue.



Les cercles rouges vous indiquent les branches à actionner pour ouvrir les passages.

Plan 5



45



Plan 7

4 CASPER S'ASSOIT SUR LES PROBLÈMES DE DALLES

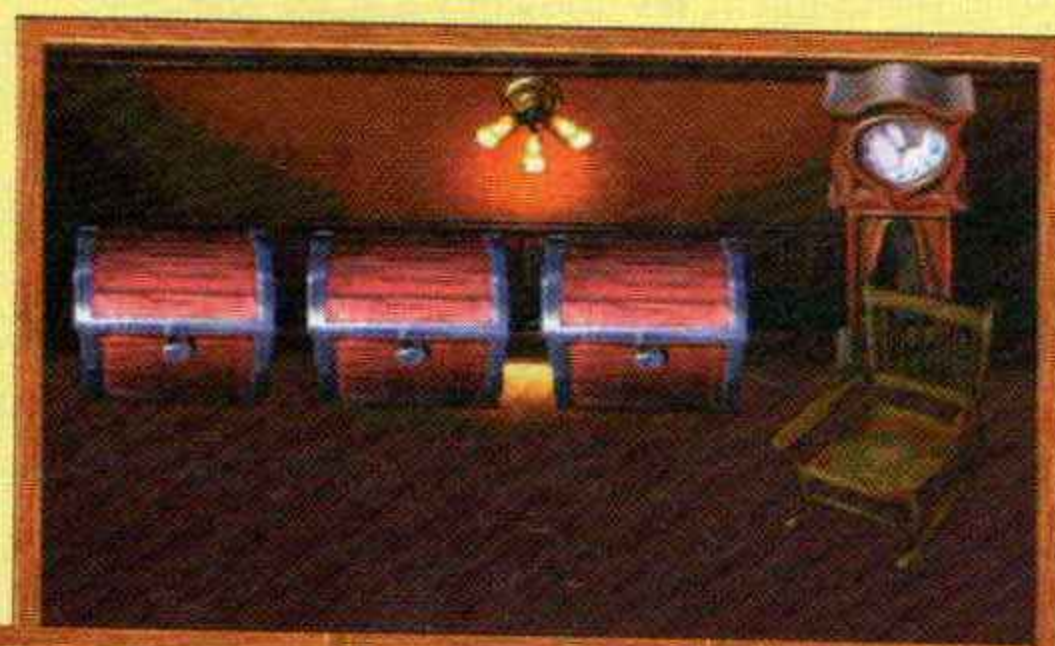
Dans ces pièces, vous devriez normalement (si vous avez de bons yeux) apercevoir des dalles au sol. Bizarre, n'est-ce pas ? Peut-être faudrait-il poser quelque chose de lourd dessus... Des poids ? Bonne idée, mais en avez-vous assez ? Si j'étais vous, j'utiliserais les chaises qui traînent.



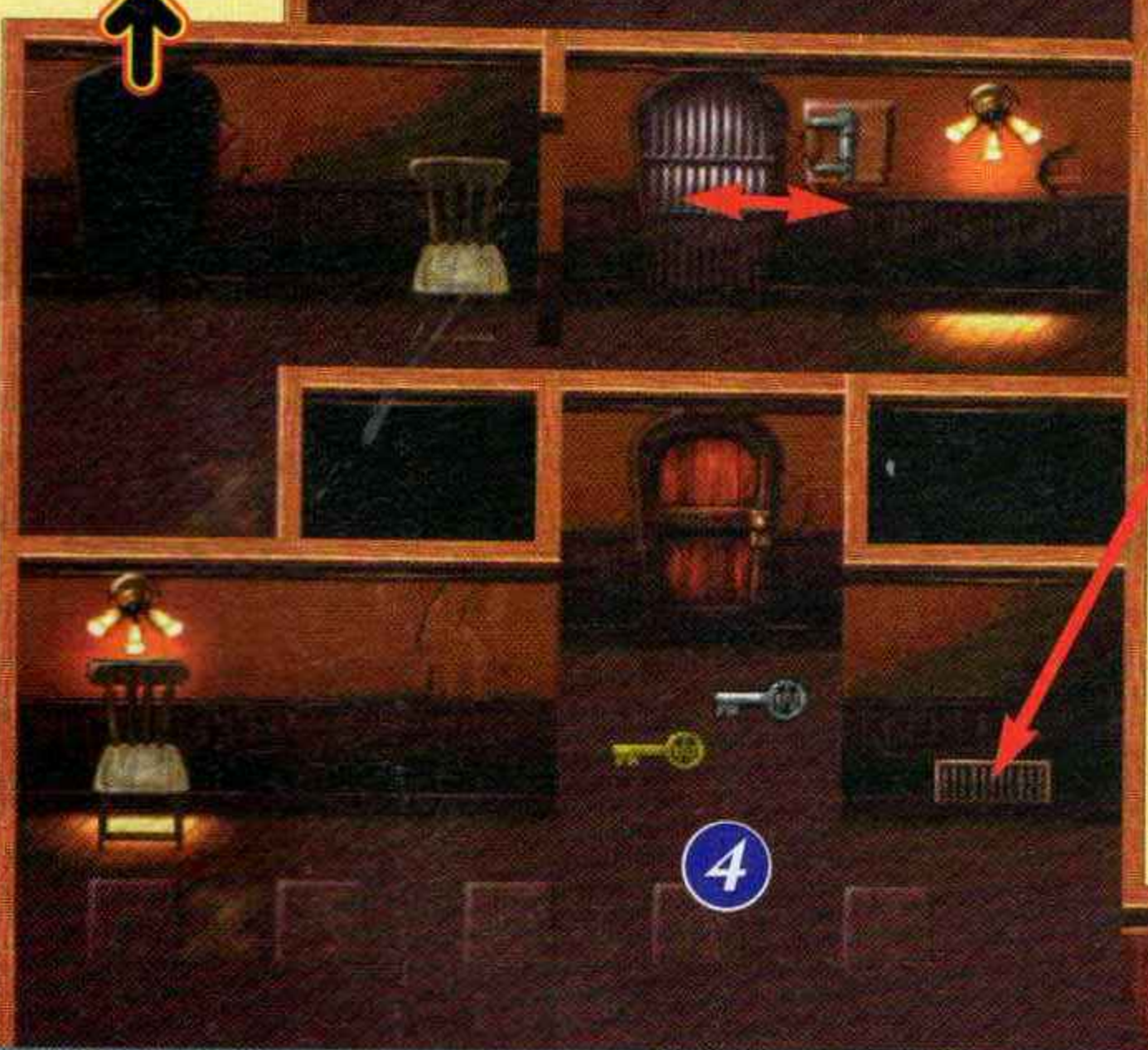
Plan 6



Plan 6



Plan 2

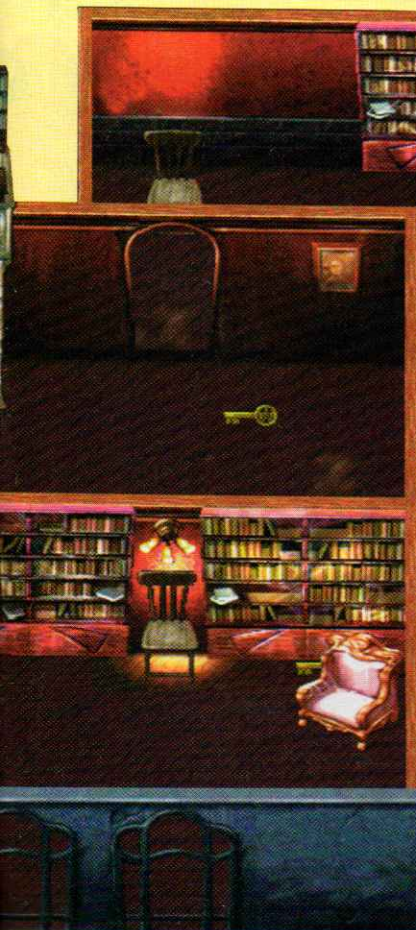


Plan 8



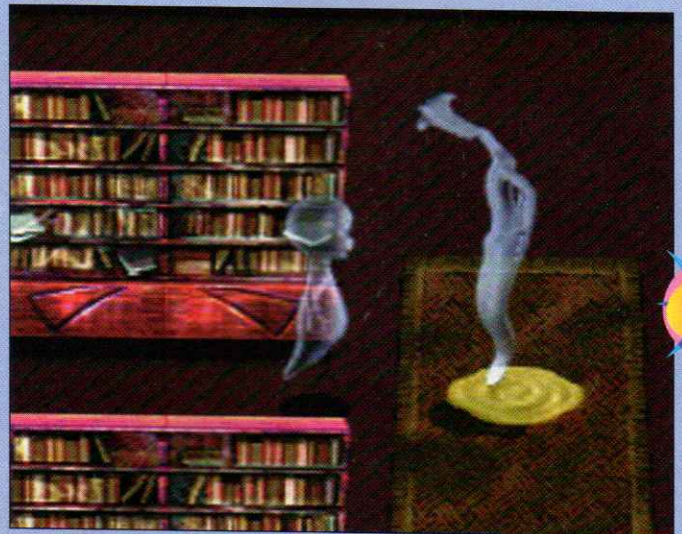
↓
Plan 6

↑
Plan 8



TONTON DIDOU EST LÀ

Tous les coffres ne recèlent pas d'options intéressantes. Il vaut parfois mieux économiser vos clés. En revanche, si vous avez au moins six clés, vous pouvez tenter l'ouverture de ceux-ci.



47

5 BOSS 4

Derrière cette porte, vous trouverez un des oncles de Casper. Attention, ce dernier ne vous veut pas du bien. Pour s'en débarrasser, il va falloir le coller sur place — et ce n'est pas une boutade ! Pour ce faire, il vous faut trouver de la colle. Je n'en dirais pas plus... Cherchez bien !



GUIDE PlayStation

Plan 9



6 CA SENT LA COLLE !

Allez, j'vais être sympa... Le tube de colle pour fixer l'oncle précité (page 47) se trouve dans le coffre de la petite pièce tout en haut, au-dessus du lit.

48

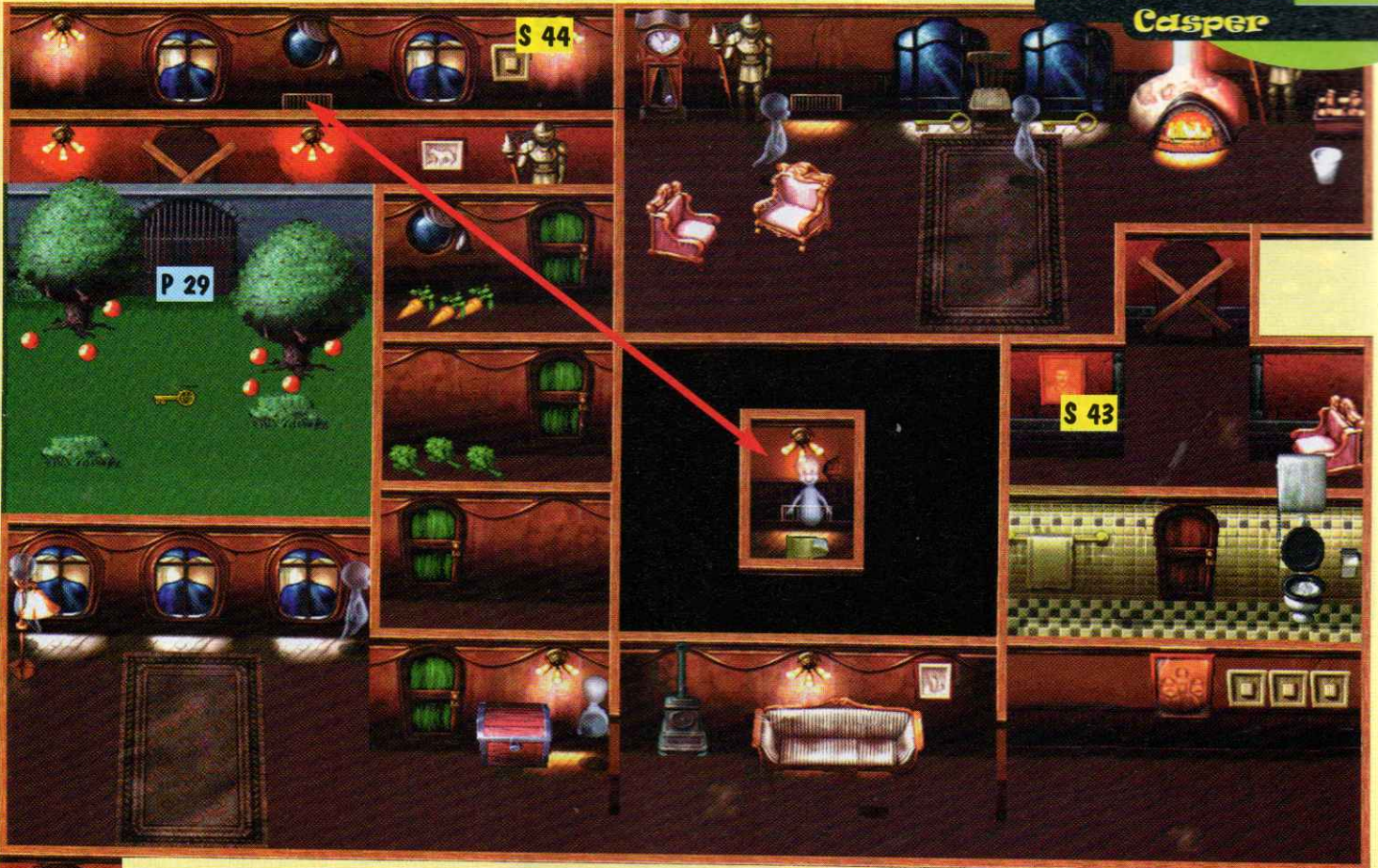
Plan 3



Plan 10

Plan 3





Plan 12

↓
Plan 11

↑
Plan 12

7 TU METS LE FEU ?

Vous croiserez plusieurs cheminées dans le manoir. En éteignant leur foyer, vous découvrirez des salles secrètes. Comment faire ? Bonne question ! Allez dans la cuisine et récupérez le seau. Maintenant, il faut trouver de l'eau. Dirigez-vous dans une salle de bain pour faire le plein !



↓
Plan 17

↓
Plan 1

Plan 11

GUIDE PlayStation



Plan 18

↓
Plan 17

↓
Plan 17

Plan 18

Plan 17

Plan 18

Plan 11

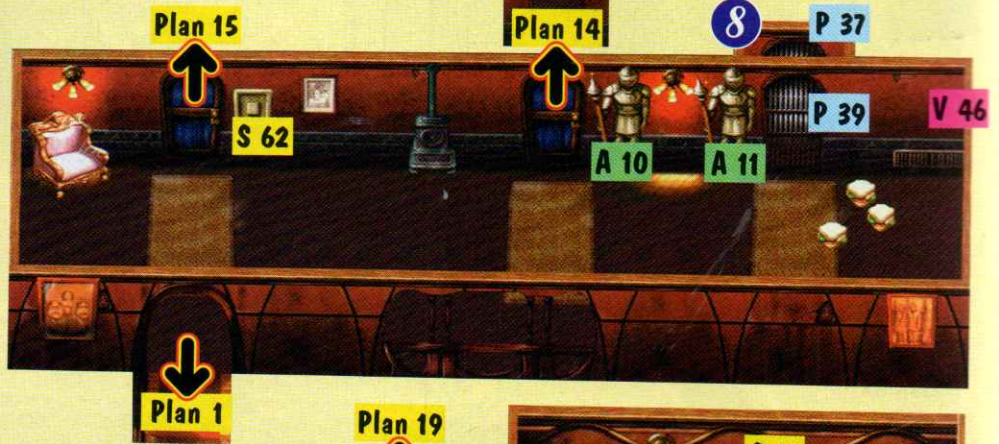
50



Plan 14



Plan 13



8 BOUZZ

Derrière cette porte, le deuxième boss vous attend. Il essaiera de vous "gazer" avec son souffle fétide. Rendez-lui la pareille avec le vaporisateur de parfum, que vous irez chercher dans la chambre de Casper.



Plan 1

Plan 19



Plan 19



10 BOUGE LE TABLEAU !
Activez les trois armures signalées par un cercle rouge.

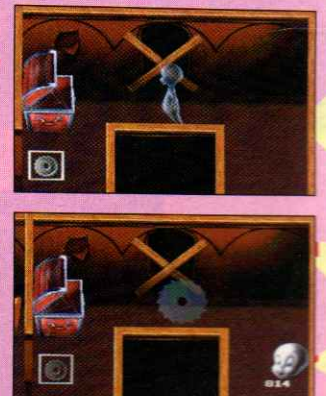
Plan 15



Plan 16

ATTENTION, ÇA COUPE !

Pour passer les portes bloquées par des planches, il vous faut la transformation de la scie. Facile, non ?



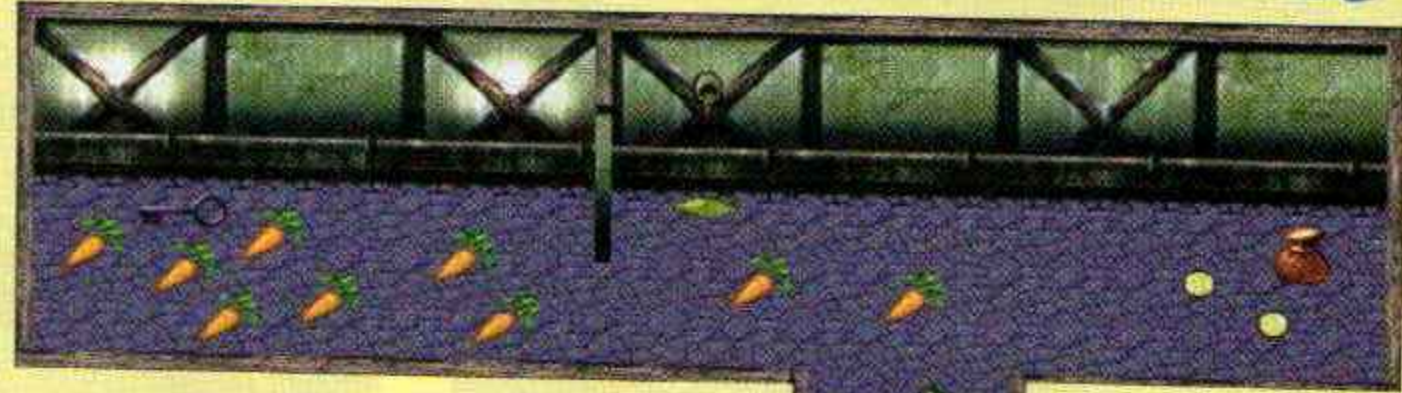
GUIDE PlayStation



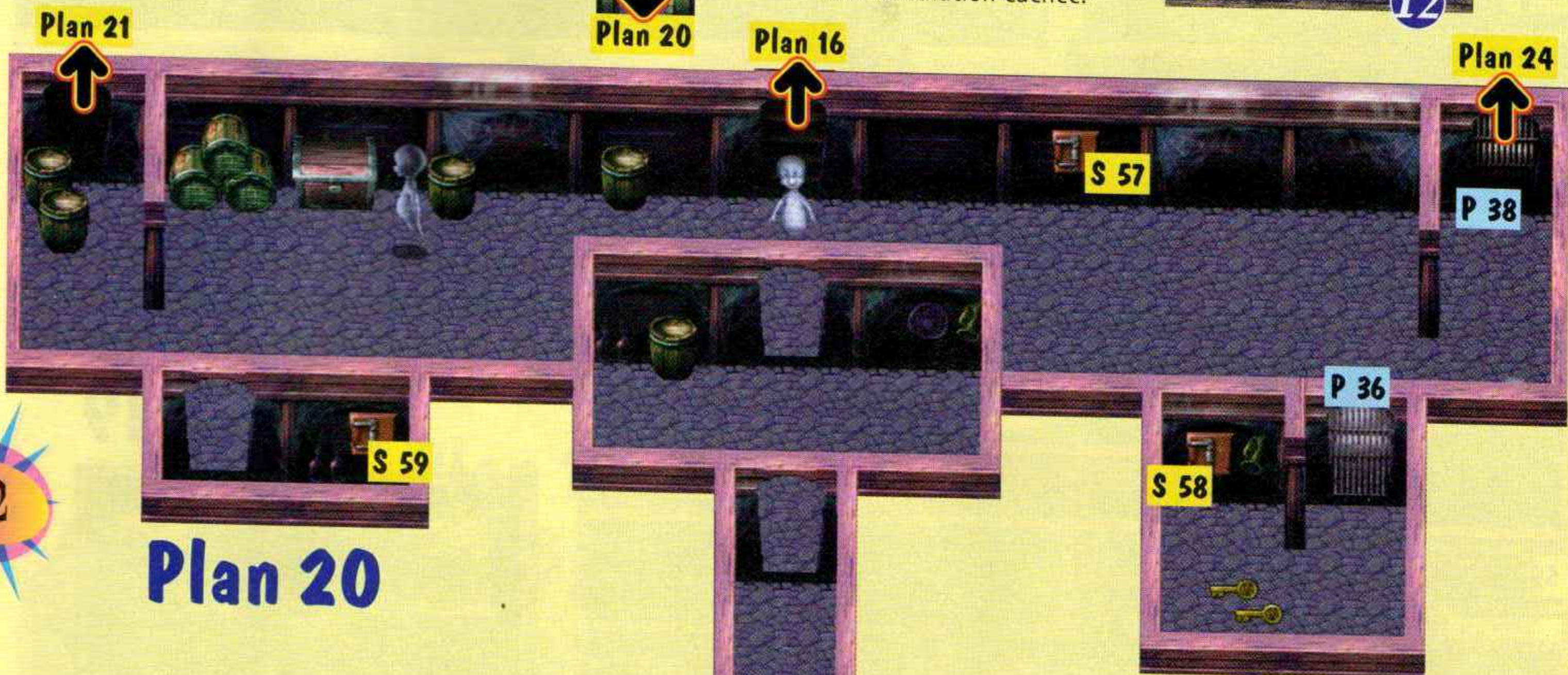
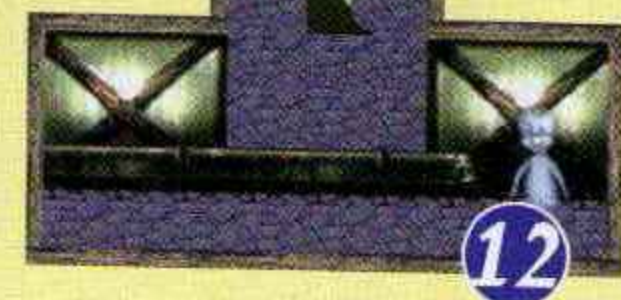
11 LA CHAUDIÈRE
 Utilisez la ventilation de cette chaudière pour atterrir dans une pièce remplie d'options.

Plan 23

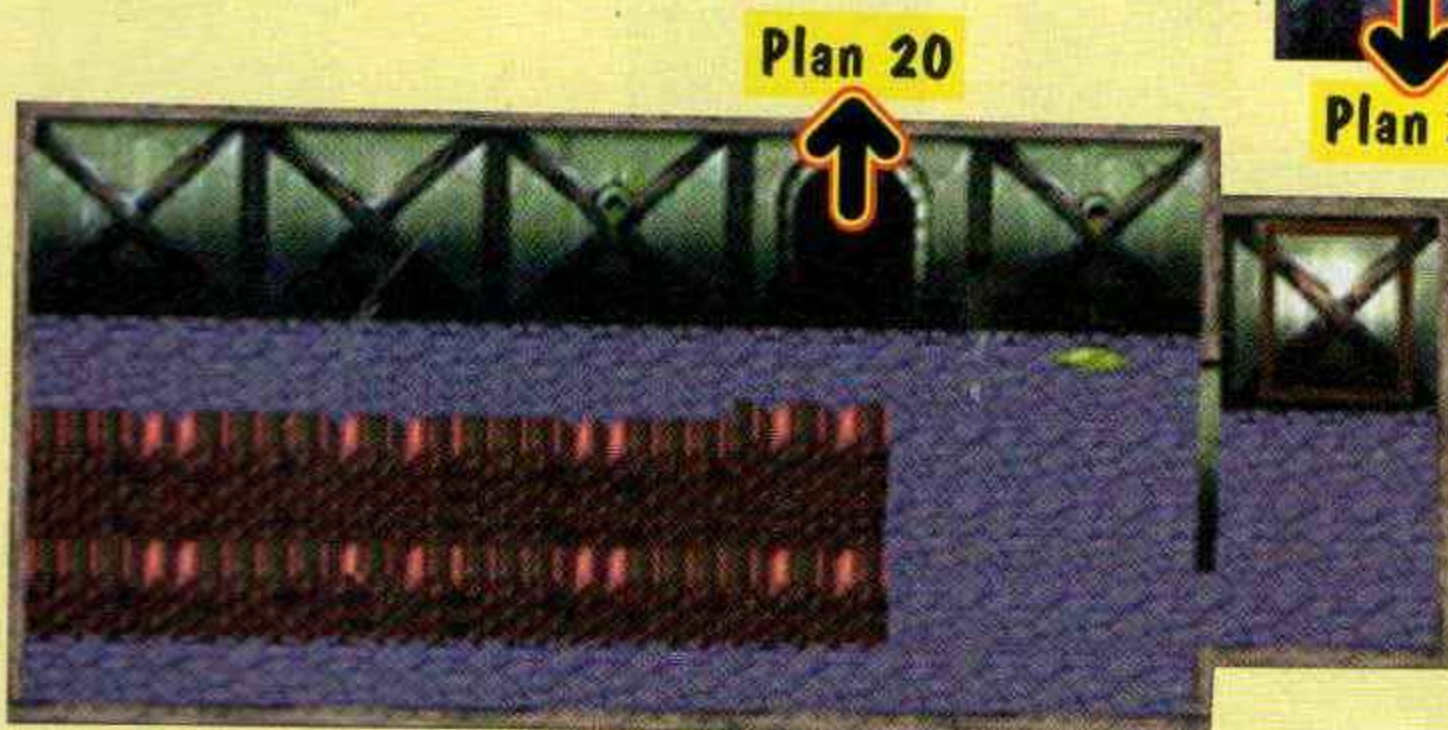
Plan 21



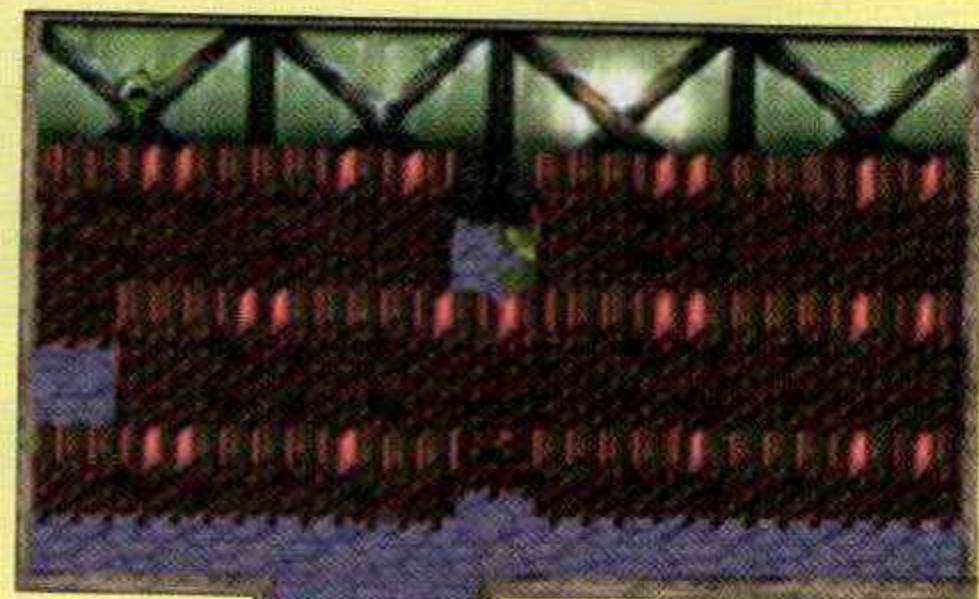
RENSEIGNEMENT
 La flèche bleue du plan 22 désigne une ventilation cachée.



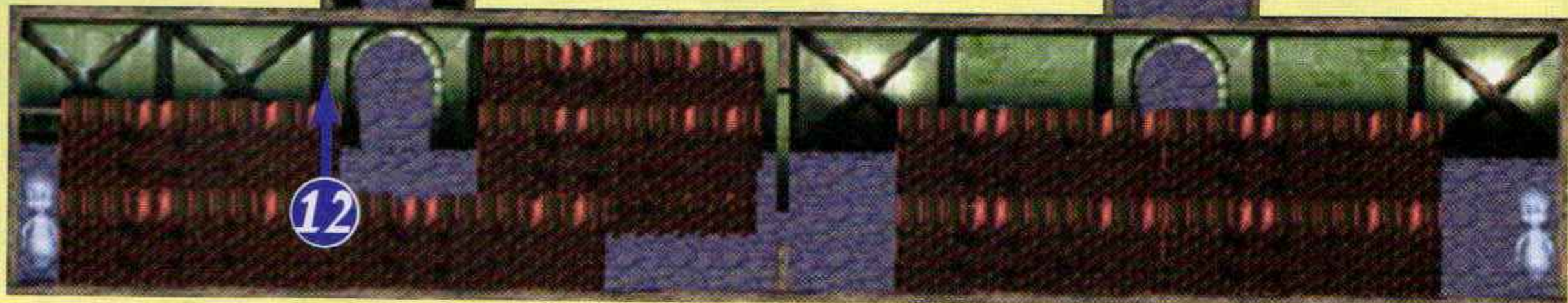
Plan 20



Plan 22



Plan 22



Plan 24



↓
Plan 20

↓
Plan 25

Plan 25



13 BOSS 8

Les trois oncles vous attendent derrière cette porte ; ils jouent au base-ball. Évitez la balle et allez au centre de leur partie pour récupérer l'option de transformation. Cette dernière vous métamorphosera en Meg Casper. Vous leur filerez alors une de ces trouilles qui les fera déguerpir en moins de deux. Une porte s'ouvrira ensuite vers le laboratoire.

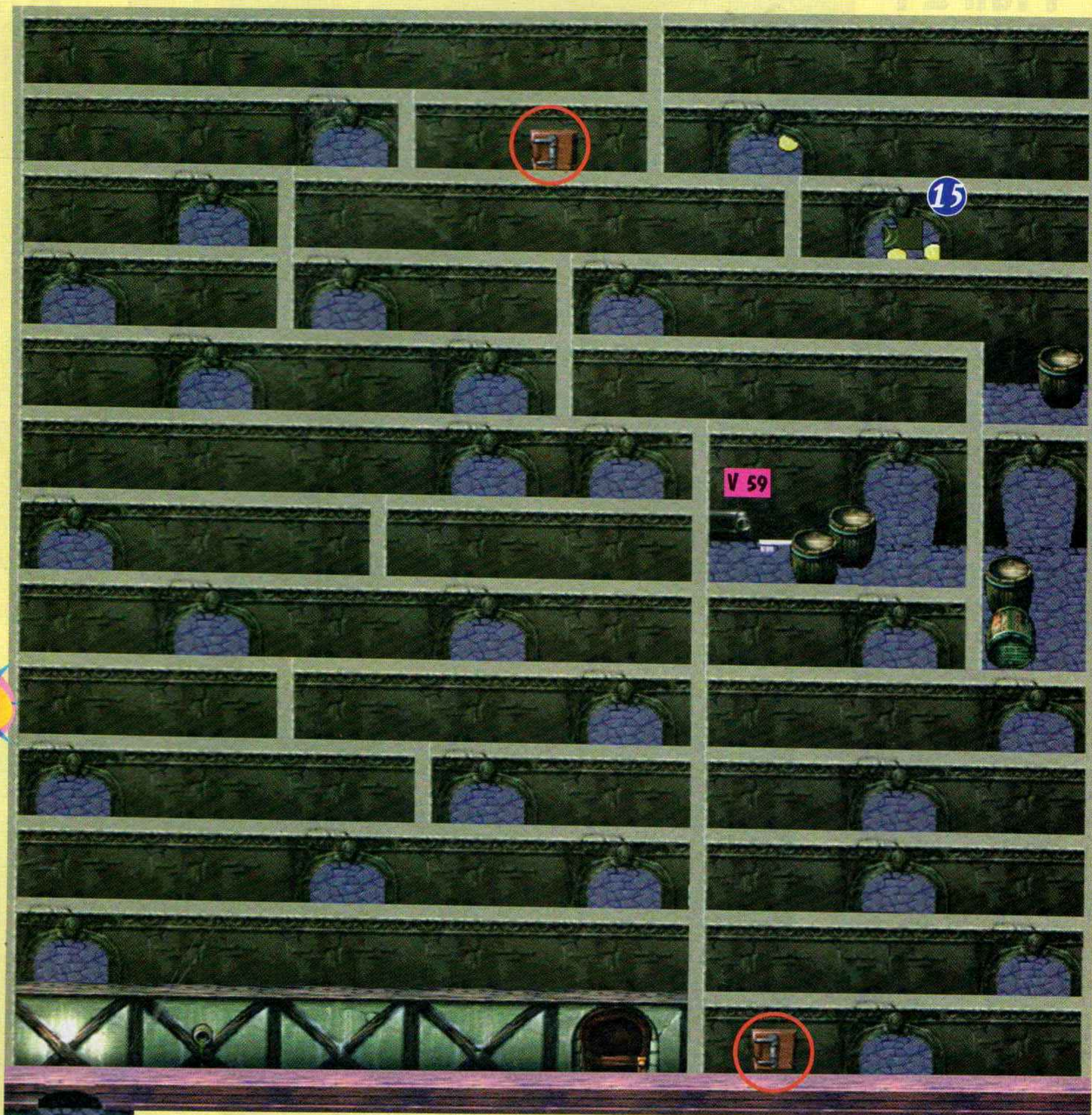


14 VOUS AIMEZ LA BRICOLE ?

Maintenant que vous êtes dans le laboratoire, vous devez assembler la machine du papa de Casper. Pour ce faire, utilisez une de vos transformations. Oui, mais laquelle ?

Allons, réfléchissez ! Ce n'est sûrement pas avec la balle de tennis, ni la scie, et encore moins le

ventilo... OK, je suis bon prince, je crache le morceau ! Transformez-vous en tournevis et le tour est joué ("Jeu de mots !", note de maître Capello). Mais attention, n'oubliez pas qu'il vous reste une dernière étape : retrouver l'énergie qui fera tourner la machine.



54



Plan 26

Plan 24

15 LE LABYRINTHE CASSE-TÊTE

Évidemment, vu de haut, il est beaucoup plus simple de se repérer. Et surtout, de mettre la main sur les switches signalés par les cercles rouges. Actionnez-les pour ouvrir les murs. Vous pourrez ainsi collecter la pièce de puzzle en haut à droite, ainsi qu'une clé rouge.

Plan 29





17 N'Y ALLEZ PAS LES MAINS VIDES

Avant de rendre visite au docteur et à sa fille, il faut leur trouver des présents. Pourquoi pas une rose et un bouquin ?



17



16

V 53

Plan 27

Plan 31



P 41

V 52

V 57

16 BOSS 3

Vous verrez derrière cette porte, Fatso prendre sa douche. Foncez vers lui sans attendre qu'il sorte de la baignoire. Photographiez-le avec l'appareil que vous avez "normalement" trouvé. Si le cliché est loupé, sortez puis revenez à la charge, honteux paparazzi !



Plan 1

Plan 30

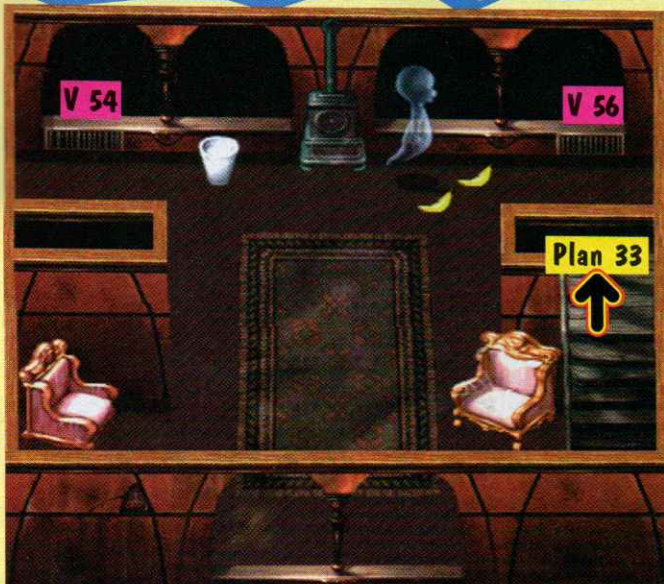


V 51

55

S 65

Plan 28



V 54

V 56

Plan 33

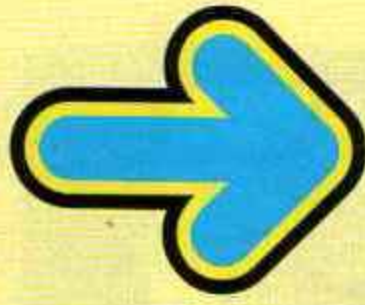


Plan 31



Plan 27

Plan 32



Plan 32

Plan 31



18

18 BOU 6

Fatso se prend maintenant pour un général. Il vous faut deux options pour déjouer ses plans. Dans un premier temps, transformez-vous en marteau pour écraser le char. Une fois ce dernier détruit, utilisez la clé mécanique pour remonter le ressort du manège. Fatso sera pris dans un tourbillon infernal.



Plan 32



Plan 33

Plan 33



19

Plan 28



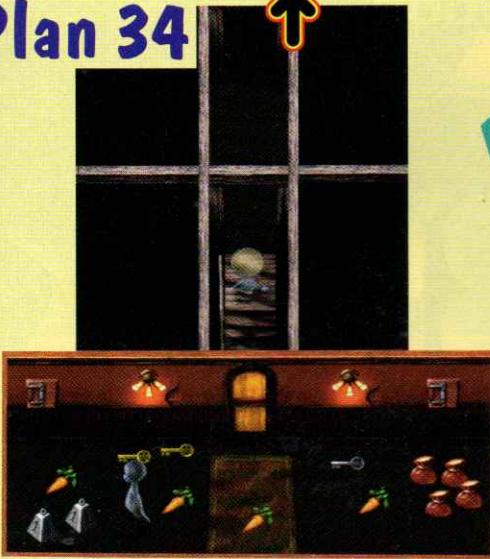
Plan 34



Plan 33



Plan 34



19 PEUR DU NOIR ?

Si vous voulez entrer dans le couloir, il vous faut impérativement la transformation de l'ampoule.

Légendes

- ↑ vers plan indiqué
- liaison directe
- switch non référencé

S

Les switches

Les numéros des plans indiquent le lieu où l'action se conclut.

- | | |
|--|--|
| S1ouvre le mur à côté(plan 1) | S34ouvre la porte P24(plan 17) |
| S2révèle le switch S4(plan 1) | S35ouvre la porte P26(plan 17) |
| S3révèle pièce de puzzle(plan 1) | S36ouvre la porte P25(plan 17) |
| S4ouvre la porte P2(plan 1) | S37déplace l'armure(plan 18) |
| S5ouvre la porte P1(plan 1) | S38révèle le switch S34(plan 17) |
| S6+S9ouvrent la porte P5(plan 2) | S39déplace un tableau(plan 18) |
| S7ouvre la porte P6(plan 2) | S40révèle le switch S35(plan 17) |
| S8ouvre la porte P21(plan 10) | S41ouvre la porte P28(plan 18) |
| S9+S6ouvrent la porte P5(plan 2) | S42révèle pièce de puzzle(plan 18) |
| S10déplace l'armure A4(plan 2) | S43ouvre la porte P29(plan 12) |
| S11ouvre la porte P8(plan 2) | S44révèle le switch S43(plan 12) |
| S12déplace un tableau(plan 2) | S45+S48 ouvrent la porte P31(plan 11) |
| S13déplace un tableau(plan 2) | S46déplace un tableau(plan 11) |
| S14révèle le switch S18(plan 3) | S47ferme la porte(plan 11) |
| S15ouvre le mur à côté(plan 3) | S48+S45 ouvrent la porte P31(plan 11) |
| S16ouvre la porte P10(plan 3) | S49ouvre la porte P30(plan 11) |
| S17ouvre la porte P15(plan 8) | S50révèle le switch S45(plan 11) |
| S18ouvre la porte P14(plan 3) | S51révèle le switch S47(plan 11) |
| S19ouvre la porte P11(plan 3) | S52ouvre la porte P32(plan 11) |
| S20ouvre la porte P7(plan 3) | S53déplace l'armure(plan 11) |
| S21révèle le switch S14(plan 3) | S54révèle une clé noire(plan 11) |
| S22déplace l'armure A7(plan 9) | S55ouvre la porte P34(plan 15) |
| S23révèle le switch S17(plan 8) | S56ouvre la porte P35(plan 15) |
| S24allez savoir !(plan 9) | S57+S59 ouvrent la porte P36(plan 20) |
| S25révèle le switch S22(plan 9) | S58ouvre la porte P38(plan 20) |
| S26ouvre la porte P18(plan 9) | S59+S57 ouvrent la porte P36(plan 20) |
| S27ouvre la porte P17(plan 9) | S60déplace armoire à droite(plan 14) |
| S28ouvre la porte P16(plan 9) | S61ouvre la porte P37(plan 13) |
| S29révèle le switch S27(plan 9) | S62déplace un tableau(plan 13) |
| S30ferme la porte(plan 9) | S63+S64 ouvrent la porte P40(plan 24) |
| S31ouvre la porte P23(plan 10) | S64+S63 ouvrent la porte P40(plan 24) |
| S32ouvre la porte P20(plan 10) | S65révèle pièce de puzzle(plan 30) |
| S33ouvre la porte P22(plan 10) | S66ouvre la porte P41(plan 27) |

P

Les portes

Les n° des plans localisent les switches.

- | |
|--|
| P1s'ouvre avec le switch S5(plan 1) |
| P2s'ouvre avec le switch S4(plan 1) |
| P3s'ouvre automatiquement(plan 2) |
| P4s'ouvre avec les armures (voir S13)(plan 2) |
| P5s'ouvre avec les switches S6 et S9(plan 2) |
| P6s'ouvre avec le switch S7(plan 2) |
| P7s'ouvre avec le switch S20(plan 3) |
| P8s'ouvre avec le switch S11(plan 2) |
| P9ne s'ouvre pas (ben oui !)(plan 3) |
| P10s'ouvre avec le switch S16(plan 3) |
| P11s'ouvre avec le switch S19(plan 3) |
| P12s'ouvre une fois les deux portes en bois ouvertes(plan 3) |
| P13s'ouvre avec le switch S17(plan 8) |
| P14s'ouvre avec le switch S18(plan 3) |
| P15s'ouvre avec les armures A5 et A6(plan 8) |
| P16s'ouvre avec le switch S28(plan 9) |
| P17s'ouvre avec le switch S27(plan 9) |
| P18s'ouvre avec le switch S26(plan 9) |
| P19s'ouvre avec l'armure A7(plan 9) |
| P20s'ouvre avec le switch S32(plan 10) |
| P21s'ouvre avec le switch S8(plan 2) |
| P22s'ouvre avec le switch S33(plan 10) |
| P23s'ouvre avec le switch S31(plan 10) |
| P24s'ouvre avec le switch S36(plan 17) |
| P25s'ouvre avec le switch S34(plan 17) |
| P26s'ouvre avec le switch S35(plan 17) |
| P27s'ouvre avec la transformation de la tornade(plan 18) |
| P28s'ouvre avec le switch S41(plan 18) |
| P29s'ouvre avec le switch S43(plan 12) |
| P30s'ouvre avec le switch S49(plan 11) |
| P31s'ouvre avec les switches S45 et S48(plan 11) |
| P32s'ouvre avec le switch S52(plan 11) |
| P33s'ouvre avec l'armure A9(plan 15) |
| P34s'ouvre avec le switch S55(plan 15) |
| P35s'ouvre avec les trois switches(plan 15) |
| P36s'ouvre avec les switches S57 et S59(plan 20) |
| P37s'ouvre avec le switch S61(plan 13) |
| P38s'ouvre avec le switch S58(plan 20) |
| P39s'ouvre avec les armures A10 et A11(plan 13) |
| P40s'ouvre avec les switches S63 et S64(plan 24) |
| P41s'ouvre avec le switch S66(plan 29) |

A Les armures

Elles font parfois office de switches.

- | |
|--|
| A1ouvre la porte à gauche(plan 1) |
| A2fait apparaître une clé jaune(plan 2) |
| A3fait apparaître une clé de fer(plan 3) |
| A4se déplace(plan 2) |
| A5+A6ouvrent la porte P15(plan 8) |
| A7ouvre la porte P19(plan 9) |
| A8fait apparaître une clé jaune(plan 11) |
| A9ouvre la porte P33(plan 15) |
| A10+A11ouvrent la porte P39(plan 13) |

V Les ventilations

Les n° des plans indiquent votre point d'arrivée.

- | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|
| V1 > V2(plan 1) | V21 > V18(plan 8) | V41 > V39(plan 11) |
| V2 > V1(plan 1) | V22 > V13(plan 3) | V42 > V40(plan 11) |
| V3 > V4(plan 1) | V23 > V30(plan 10) | V43 > V50(plan 24) |
| V4 > V3(plan 1) | V24 > V29(plan 3) | V44 > V45(plan 21) |
| V5 > V7(plan 2) | V25 > V27(plan 10) | V45 > V44(plan 21) |
| V6 > V9(plan 2) | V26 > V28(plan 10) | V46 > V47(plan 13) |
| V7 > V5(plan 2) | V27 > V25(plan 10) | V47 > V46(plan 13) |
| V8 > V58(plan 2) | V28 > V26(plan 10) | V48 > V49(plan 24) |
| V9 > V6(plan 2) | V29 > V24(plan 10) | V49 > V50(plan 24) |
| V10 > V38(plan 11) | V30 > V23(plan 10) | V50 > V43(plan 11) |
| V11 > V16(plan 3) | V31 > V59(plan 26) | V51 > V53(plan 27) |
| V12 > V16(plan 3) | V32 > V35(plan 18) | V52 > V54(plan 28) |
| V13 > V15(plan 3) | V33 > V34(plan 18) | V53 > V31(plan 10) |
| V14 > V17(plan 3) | V34 > V33(plan 18) | V54 > V55(plan 29) |
| V15 > V13(plan 3) | V35 > V32(plan 18) | V55 > V56(plan 28) |
| V16 > V12(plan 3) | V36 > V41(plan 11) | V56 > V57(plan 27) |
| V17 > V14(plan 3) | V37 > V36(plan 11) | V57 > V1(plan 1) |
| V18 > V21(plan 8) | V38 > V10(plan 2) | V58 > V8(plan 2) |
| V19 > V20(plan 8) | V39 > V41(plan 11) | V59 > V31(plan 10) |
| V20 > V19(plan 8) | V40 > V42(plan 11) | |

El Didou

SELECTION

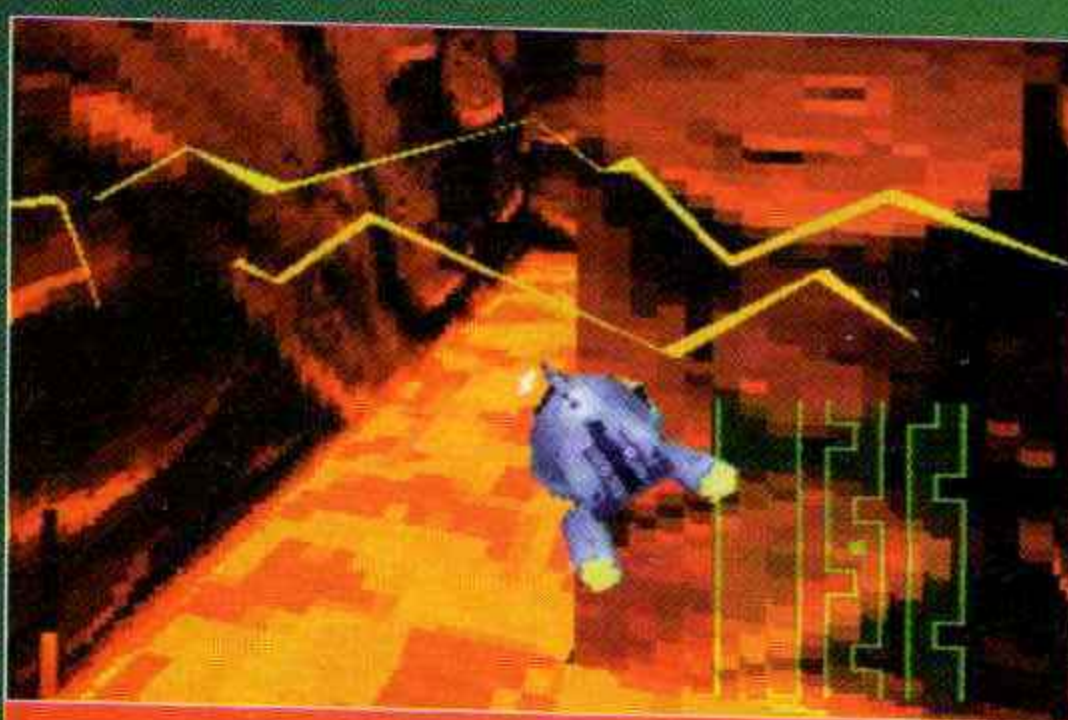


PlayStation

Fade to Black

Après le succès mondial de Flashback, Delphine Software se devait de nous concocter une suite. Baptisé Fade to Black, ce second volet est aujourd'hui disponible sur 32 bits, et le résultat est bien au-delà de nos espérances.

Flashback est un soft qui se situe à mi-chemin entre le jeu de plate-forme et l'aventure. Le deuxième épisode, Fade to Black, délaisse, quant à lui, l'aspect plate-forme en se tournant résolument vers l'aventure, teintée d'une bonne dose d'action. Quitte à développer un volet 32 bits, autant tirer le maximum des capacités de la machine.



Dans le niveau 7, vous vous retrouvez aux commandes de cette petite navette.

Adeline Software (l'équipe de développement de Delphine) l'a bien compris, en nous réalisant un jeu qui se déroule dans un univers cent pour cent 3D, et dont les décors sont dotés de superbes textures. Voilà pour l'aspect esthétique. Sachez par ailleurs que l'intérêt est du même calibre, c'est à dire excellent.

Tout pour plaire

Sauf exception, le personnage est vu de dos tout au long du jeu. Lorsqu'il dégaine son arme, le jeu passe en vue quasi subjective,

ne laissant apparaître que la tête du héros – permettant ainsi d'ajuster son tir. Contrairement aux premières impressions, Fade to Black n'a rien d'un Doom ou de tout autre clone du même genre. Ce jeu d'aventure futuriste met l'accent sur les aspects réflexion et recherche plus que sur les combats. Votre tâche n'est pas pour autant de tout repos puisque vous êtes confronté à de nombreux représentants d'une race d'aliens, les morphs, ayant fait main basse sur le système solaire. Votre quête commence alors que vous venez d'être incarcéré à New Alcatraz, la prison où l'on rentre mais de laquelle on ne sort pas... À d'autres ! C'est vous le héros, et vous n'avez aucun mal à quitter votre cellule grâce à l'intervention d'un bon samaritain. Ensuite, vous devez explorer et trouver le moyen de quit-



Entre deux combats, vous devrez déjouer de nombreux pièges et résoudre moult énigmes.

ter le pénitencier. Curieusement, ce premier niveau se révèle être l'un des plus difficiles, et ce n'est pas uniquement dû à un problème

Avis de recherche



1001 FACONS DE MOURIR



Dans Fade to Black, j'ai dénombré pas moins d'une bonne vingtaine de morts différentes. Les plus spectaculaires sont réunies ici, en images.



de prise en main. Il est réellement labyrinthique et le nombre élevé de téléporteurs n'aide pas à se situer. Vous ne pouvez compter que sur votre mémoire visuelle... ou sur votre magazine préféré. Chaque niveau propose une mission particulière. Il peut s'agir de délivrer un savant et de l'escorter ensuite en lieu sûr ; de dérober une navette à l'ennemi et la piloter à travers d'étroits corridors bourrés de mauvaises surprises, etc. Bref, Fade to Black est très varié.

Un challenge relevé

Delphine Software a pensé aux joueurs qui ne disposent pas de carte mémoire, en dotant son jeu de passwords pour chaque niveau. Vous pourrez, en plus, effectuer des sauvegardes temporaires permettant de ne pas redémarrer tout le niveau en cas de pépin. Seul problème, ces sauvegardes s'effacent dès lors que vous éteignez la console. Aussi, une fois lancé, il vous faudra venir à bout du niveau afin d'obtenir le mot de passe suivant. Malheureusement ces mots de passe ne permettent pas de conserver son équipement d'un niveau à l'autre, d'où l'intérêt de

Le jeu est entrecoupé de nombreuses scènes cinématiques. Ici, les rebelles tiennent leur conseil de guerre.



Votre rencontre avec Ageer scellera l'alliance "terro-plutonienne" contre les morphs.

posséder malgré tout... une memory card pour sauvegarder quand bon vous semble et conserver son matériel. Cela s'avère d'autant plus utile que la difficulté est vraiment corsée, même si elle a tendance à décroître au fil des niveaux (!). Ajoutez à cela une ambiance sonore un rien stressante, et on obtient un hit qui devrait rencontrer le même succès que son prédécesseur.

Editeur
Electronic Arts

Genre
Aventure 3D

Nombre de joueurs
1

Sauvegarde
Mots de passe

Mode continu
Non

Difficulté
Balèze

Accessoire
Aucun



L'univers 3D
très bien géré

Une ambiance sonore
bien angoissante

Une bonne
difficulté, mais
décroissante



Niveau

1

Le pénitencier



1 Après avoir pris les mines contenues dans l'armoire de votre cellule, gagnez le couloir principal. Marchez sur la dalle qui actionne l'ouverture vers le reste du complexe. Vous avez juste le temps de l'atteindre avant qu'elle ne se referme.



6 Entrez dans la pièce secrète par le nouveau passage. Sautez les dalles électrifiées, au fond de la salle, vous trouverez une armoire contenant des balles explosives. Retournez dans le hall et pénétrez dans le secteur médical.



7 Utilisez les balles explosives pour venir à bout de l'araignée mécanique. Prenez la porte du fond à gauche.

Les deux passages sont bloqués par des champs de force. Marchez sur la dalle verte qui coupe le champs de force du côté opposé. Le robot qui se trouvait derrière peut maintenant avancer et désactiver le second champs de force qui vous gênait.



3 Tirez sur la caméra afin de neutraliser le canon automatique, puis occupez-vous du morph. Prenez le téléporteur, qui mène dans un hall, où un dispositif permet de recharger votre bouclier. Entrez dans la cafétaria.

Épargnez le cuisinier et suivez ses conseils. Même s'il s'agit d'un traquenard, le tuer ne ferait que vous rendre la tâche plus difficile qu'elle ne l'est déjà.



5 Débarrassez-vous des deux morphs et déclenchez le mécanisme actionnant l'ouverture du passage secret, situé deux pièces avant.





8
Empruntez le téléporteur situé à droite, juste après la porte. Tuez les morphs et détruisez les générateurs du fond.



9
Appuyez sur l'interrupteur afin de désactiver le champ de force protégeant la porte de la pièce voisine.



10
Descendez le morph caché derrière les caisses. Prenez ensuite le médi-kit et la clef dans les armoires.



11
Utilisez le pupitre pour ouvrir l'accès à la salle de cryogénie. Prenez la carte afin d'emprunter l'un des deux téléporteurs (ils mènent tout deux au même endroit).



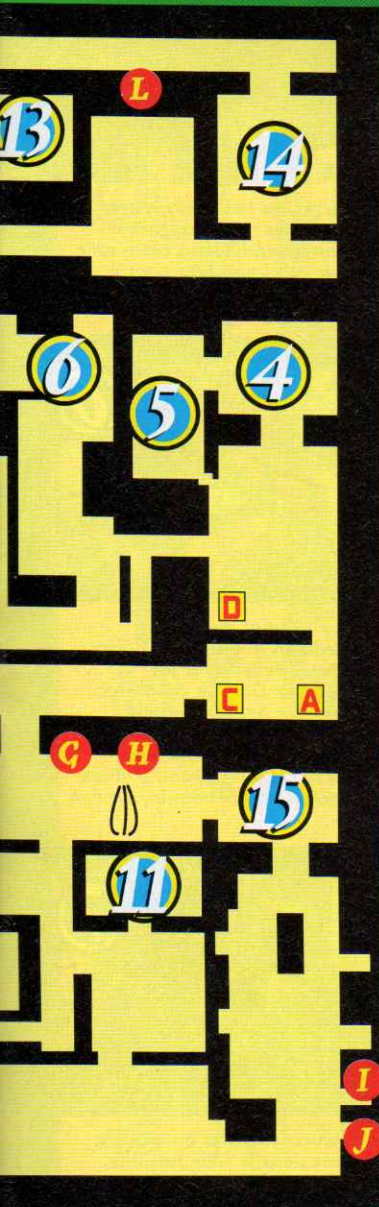
12
Au bout du couloir, détruisez les deux robots de surveillance. Dans l'armoire, emparez-vous de la clef. Prenez le téléporteur de droite.



13
Dans cette salle, se trouve l'administrateur du pénitencier. Utilisez une mine rebondissante pour le tuer sans vous exposer.



14
Ce mécanisme active un téléporteur que vous utiliserez ultérieurement. Retournez dans le hall où se trouve le dispositif de rechargement du bouclier. Empruntez l'issue qui était bloquée jusqu'à présent.



15
Cette salle renferme un pupitre activant le second téléporteur du hall. Empruntez-le.



16
Tirez sur tout ce qui bouge. Ensuite, grâce au mécanisme, activez le départ du chariot que vous vous empresserez de suivre vers l'issue sud. Prenez le téléporteur situé à l'extrême sud de ce secteur.



17
Détruisez les deux robots de sécurité, et rejoignez John qui vous attend dans la navette. Il vous conduira au QG des rebelles.

Les téléporteurs

A ↔	B ↔	E ↔	I ↔	J ↔
C ↔	G ↔	F ↔	H ↔	
D ↔	L ↔	M ↔	N ↔	
		K ↔	O ↔	

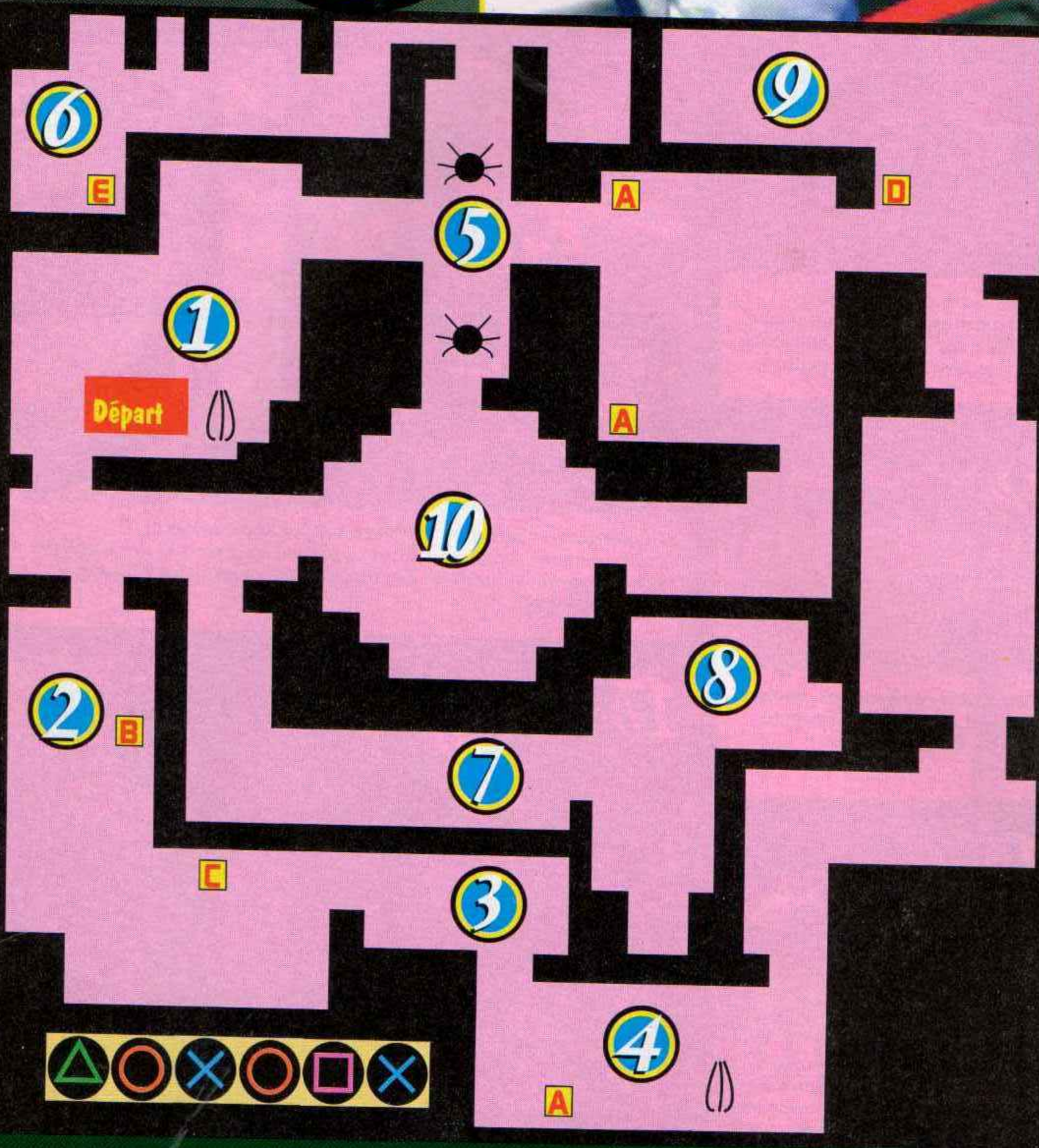
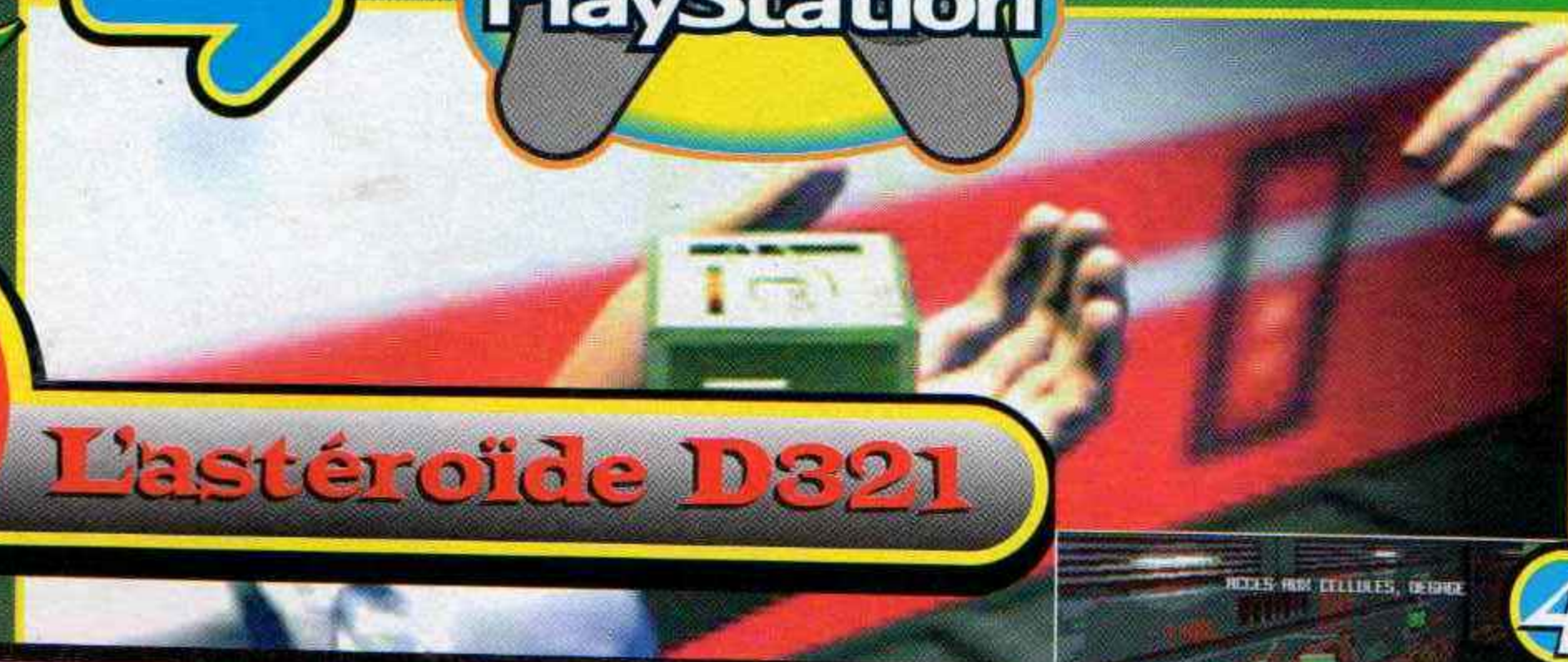
Légendes

- Araignée
- Rechargeur
- A** Casiers (voir à la fin du dossier pour les légendes)



Niveau 2

L'astéroïde D821



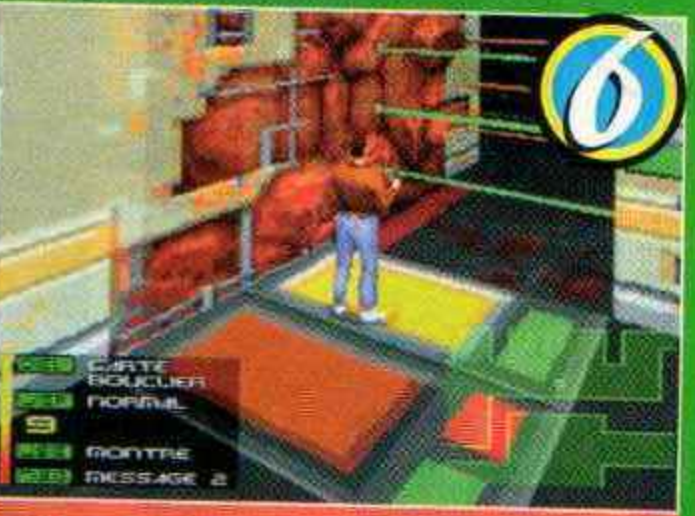
62



4
Le mécanisme de cette salle permet d'activer l'ouverture du secteur des cellules. À présent, retournez dans la salle où vous avez été téléporté. Et prenez l'issue est.



5
Chargez les balles explosives et flinguez les deux araignées mécaniques. Quittez cette salle par le nord puis bifurquez à l'ouest.



6
Deux champs de force interdisent le passage. Utilisez les deux dalles pour les désactiver. Dans le cul-de-sac, prenez les balles à plasma dans le container. Retournez dans la première salle puis dans le couloir suivant. Utilisez la seconde porte dans le mur sud.



1
Tuez les morphs dans la salle où vous vous retrouvez téléporté. Notez que sur le mur sud se trouve un dispositif de rechargement du bouclier. Prenez la porte sud en prenant garde au morph embusqué. Empruntez la porte en face.



2
En pénétrant dans cette salle, un robot de sécurité fonce droit sur vous. Tirez avec précision car la baie vitrée ne supportera pas plus de cinq balles perdues. L'armoire sur le mur est renferme des balles explosives. Après le coude, allumez le second robot de sécurité — ne se trouvant pas dans l'axe de la vitre, il n'y a pas de danger. La seconde armoire contient la clef de la salle des machines.



3
La porte de cette salle est verrouillée. La dalle actionne son ouverture ainsi que le tir d'un canon automatique. Franchissez cet espace en courant pour "morfler" le moins possible.



7
Esquivez les mines en courant. Entrez dans la salle suivante.



8

Utilisez la console située dans la partie nord de la pièce, pour désactiver le réacteur. Dirigez-vous dans le coin nord-est du niveau.



9

À l'aide du pupitre de contrôle, ouvrez la cellule du professeur. Escortez-le jusqu'à la salle de téléportation, au centre du niveau. Il ne marche pas vite, aussi vous ralentira-t-il.



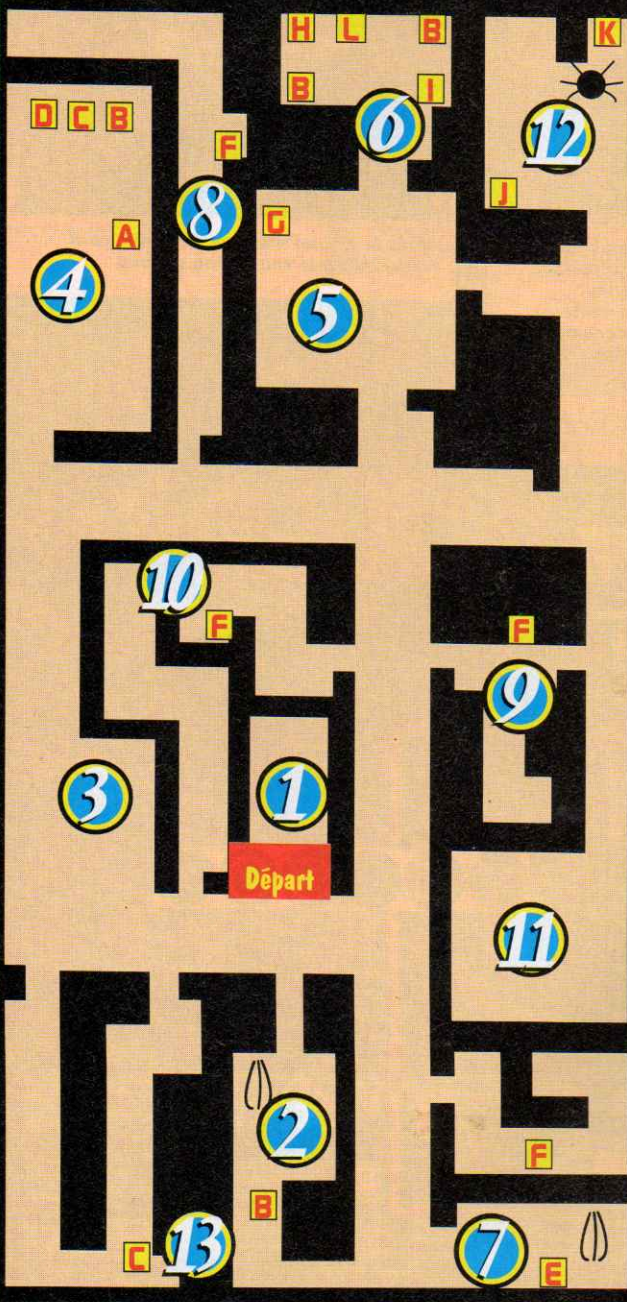
10

Le professeur se téléportera chez les rebelles, non sans vous avoir donné un cube au préalable. Retournez dans la salle 8 et placez ce cube dans le second mécanisme, pour activer le compte à rebours d'autodestruction du site. Vous disposez d'une poignée de secondes pour rejoindre à votre tour la salle de téléportation avant le feu d'artifice.

Niveau

3

La mine d'iridium



1

Pas de doute, les rebelles ont trouvé le bon pigeon pour effectuer les missions suicides. Vous voici envoyé dans une mine d'iridium occupée par les morphs. Quittez la salle et engouffrez-vous dans la pièce d'en face.



2

Cette pièce recèle un dispositif de recharge pour le bouclier. À partir d'ici, entreprenez le nettoyage systématique de toutes les galeries accessibles.



3

Rendez-vous dans la salle de contrôle des wagonnets et, à l'aide de l'interrupteur, mettez-les en service. Ils vont maintenant se déplacer dans toute la mine, ouvrant les portes lorsqu'ils arrivent devant. Suivez-en un.



4

C'est la première pièce vers laquelle se rendent les chariots. Il y a trois conteneurs renfermant des mines rebondissantes et les clés des complexes n° 2 et n° 4.



5

Outre un conteneur, cette salle renferme un pupitre déverrouillant la porte du laboratoire à l'est. Montez au nord.



6

C'est l'armurerie, une véritable caverne d'Ali Baba ! Vous y trouverez des mines rebondissantes, des balles à tête chercheuses et les clés des complexes n° 1 et n° 3.





À l'extrême sud de la mine, vous rencontrerez un dispositif de rechargement du bouclier et, surtout, un bouclier anti-radiations.



Dans cet étroit couloir, défendu par un canon automatique et des dalles électrifiées, se trouve un minerai d'iridium.



Le complexe n° 4 est surveillé par une araignée mécanique. Coincée derrière un champs de force, vous n'aurez qu'à la descendre sans risque. Un conteneur renferme un second minerai d'iridium.



Le complexe n° 3 renferme également de l'iridium. Désactivez les champs de force en marchant sur les dalles.



Avant d'entrer dans le laboratoire (par la pièce n° 5), revêtez le bouclier anti-radiations. Évitez les tentacules surgissant des murs, et flinguez morphs et robots de sécurité. Gagnez le secteur à l'extrême sud. Utilisez un minerai d'iridium sur le tunelier et suivez-le jusqu'à ce qu'il atteigne la pièce nord. Remettez de l'iridium chaque fois qu'il s'arrête.



En alimentant le tunelier jusqu'au bout, celui-ci ira éventrer la créature suspendue au plafond qui protège un conteneur. Après l'explosion résultant de ce contact, vous pourrez vous emparer des documents secrets et des mines rebondissantes.



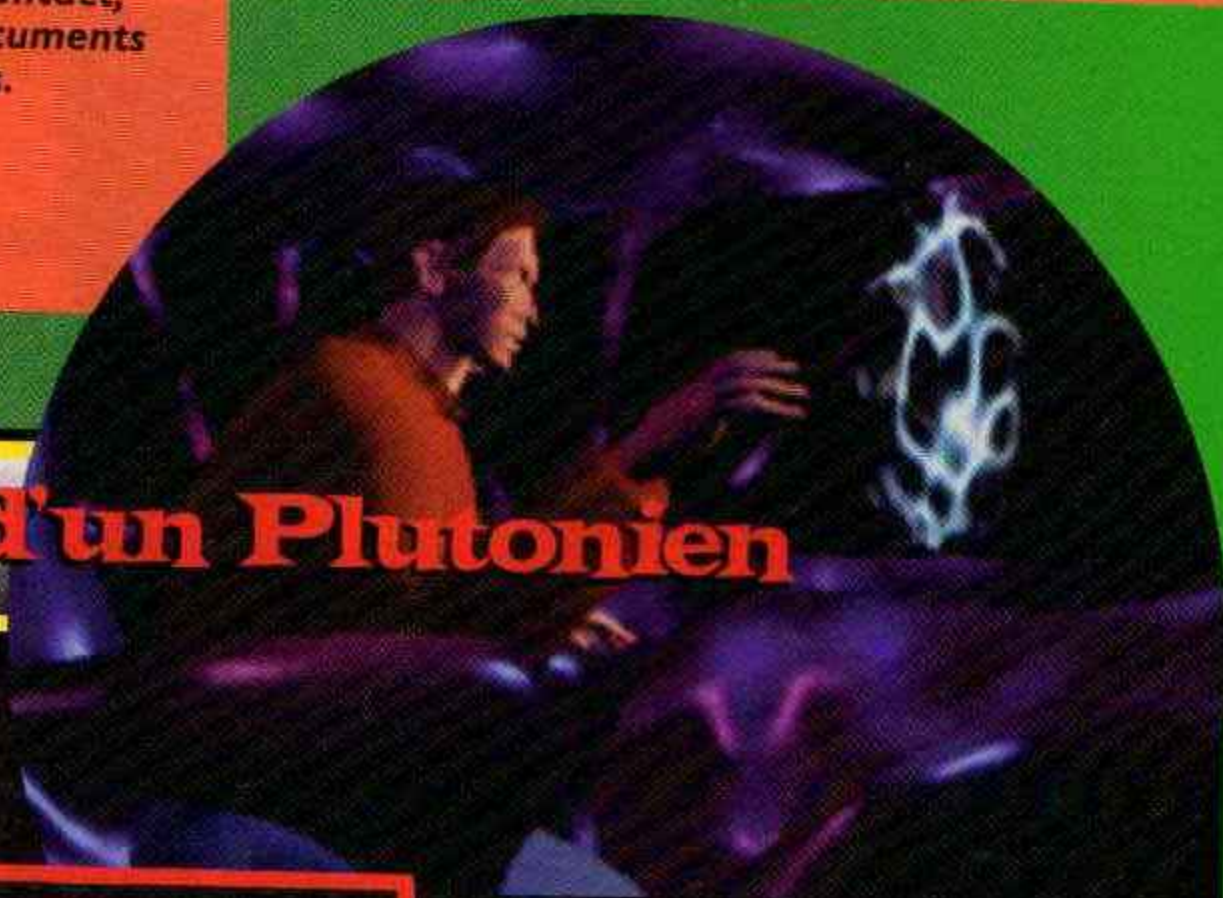
Après le second message de Sarah, vous serez téléporté au niveau suivant.

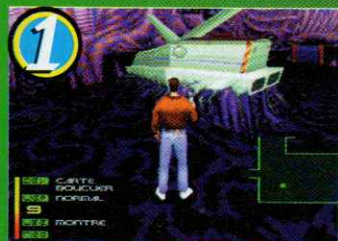
64

Niveau 4

4

Sauvetage d'un Plutonien

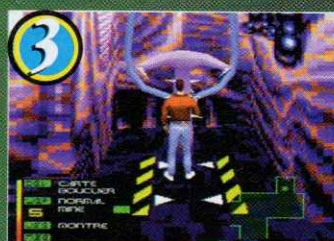




1
En pénétrant dans ce hangar, ignorez les morphs et contournez le vaisseau. Ce n'est que lorsque vous aurez détruit la caméra que vous pourrez vous en prendre aux morphs sans que ceux-là ne se régénèrent. Quittez le hangar par la porte ouest et prenez celle qui se trouve juste en face. Vous entrez dans une zone irradiée et, si vous n'avez pas conservé le bouclier, il vous faudra courir comme un fou en prenant toujours à droite.



2
Vous arrivez dans un large couloir où se trouve un dispositif de régénération du bouclier. Dans le cul-de-sac situé à l'est, vous rencontrerez un technicien morph penché sur une machinerie. Écoutez ce qu'il a à dire avant de l'envoyer au paradis des morphs. Prenez les mines et les balles anti-armure. Quittez la pièce par l'issue ouest.



3
Engagez-vous dans le téléporteur.



4 **Rede to Black**
Ce poste de commande, gardé par deux morphs en armure blindée, renferme un scanner et des mines rebondissantes.



5
À l'extrême ouest de la salle irradiée se trouvent deux clefs.



6
Utilisez le "scanner de champs" pour visualiser la succession de dalles mobiles. Celles-là activent un rayon laser si vous avez le malheur de marcher dessus. Mémoirisez bien les mouvements des dalles avant d'entreprendre une succession de sauts.



7
À l'intérieur de cette pièce, vous découvrirez une espèce de tête en lévitation entourée d'un champ de force. Détruisez le panneau de contrôle afin de désactiver ce champ de force. Cette tête est en fait un Plutonien qui vous proposera une alliance "terro-plutonienne" contre l'occupation morph.

Niveau 5

Le secret de la pyramide



1
Les deux téléporteurs de ce hangar sont désactivés. La seule issue possible passe par la porte est. Le couloir suivant est défendu par un canon automatique que vous pouvez désactiver à l'aide d'un bouton situé sur le mur de droite. Les rayons bleus font office de régénérateur de bouclier.



2
En entrant dans cette pièce, le golem de pierres s'activera. Il est lent mais d'une redoutable efficacité puisqu'il est — de surcroît — insensible à vos balles. Prenez la gemme cyan, la recharge d'énergie et les documents. Retournez dans le hangar et empruntez le téléporteur de droite. Dans la pièce où vous arriverez, saisissez la gemme grise et les balles à têtes chercheuses.



4
Retournez dans la salle du bassin, et appuyez sur le bouton rouge qui active les dalles dans le long couloir précédent.



6
Attirez le golem jusqu'à la première dalle sur laquelle vous attendrez votre poursuivant. Ce mécanisme active un rayon désintégrateur sur lequel ira se jeter la stupide créature de pierres. Seul subsistera son œil que vous amènerez dans la salle du bassin (4). Donnez l'œil à la main géante qui émerge du bassin, en échange de quoi vous recevrez le code de la pyramide. Retournez à présent dans le hall d'arrivée en passant par l'issue révélée lors du déplacement des statues. Dans le couloir suivant, vous trouverez la gemme jaune. Dans le hall, prenez l'autre téléporteur.

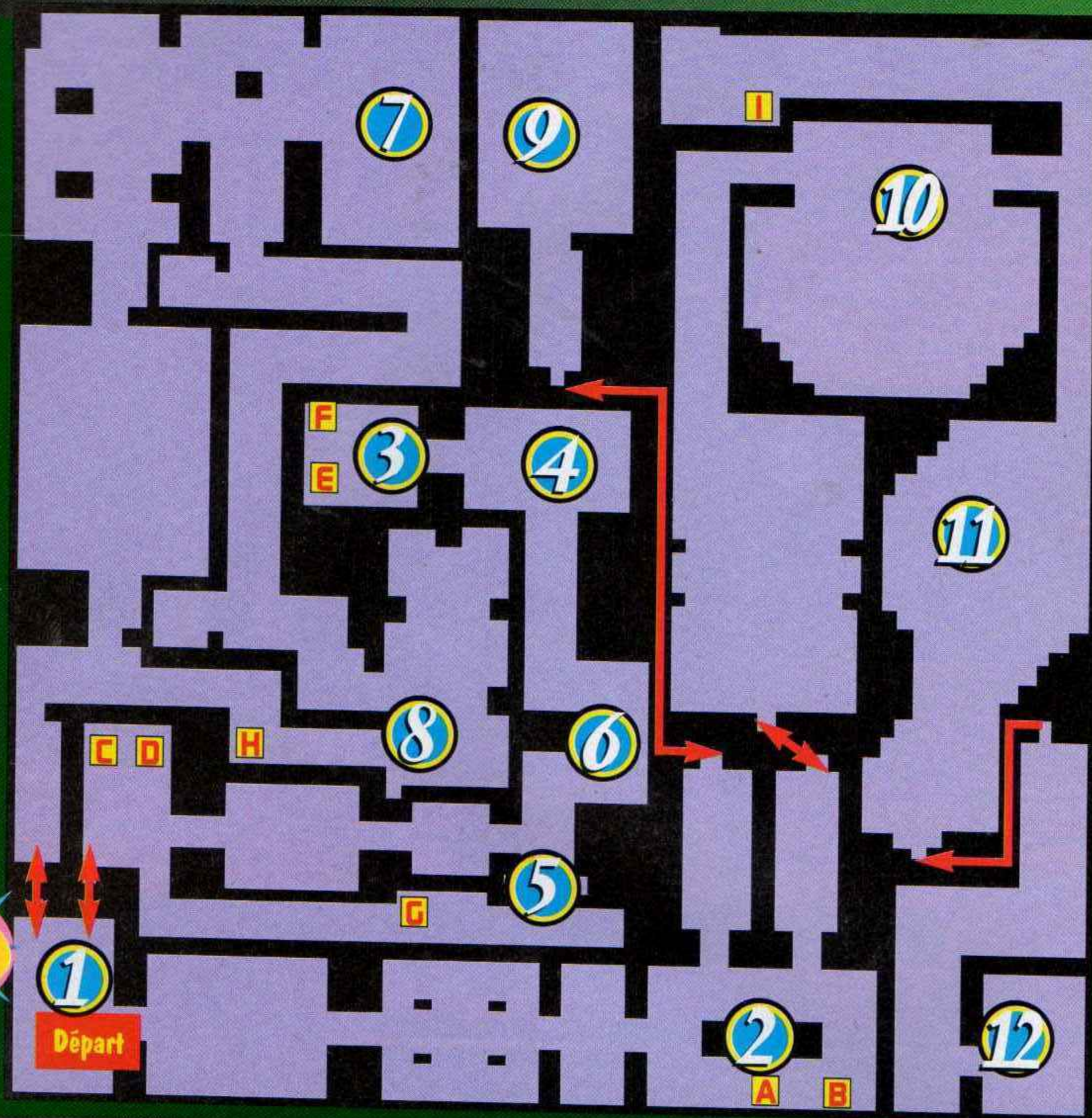


3
Suivez le seul chemin possible en shootant tous les morphs qui se présenteront. Vous atteignez une salle contenant une gemme rouge et un conseil sous forme d'énigme. Avant d'ouvrir les conteneurs, désactivez le canon automatique à l'aide du bouton rouge.



5
Au début du couloir des dalles, se trouvent deux statues. Déplacez-les afin de faire sortir un golem d'une cache secrète.





Remontez jusqu'au nord du complexe puis, de là, prenez à l'est. Vous arriverez dans une grande salle traversée indéfiniment par des oiseaux. Dans l'axe de leur vol, se trouvent des dalles activant un canon étourdissant. Votre tâche consiste à activer l'un des canons lorsqu'un oiseau passe dans sa ligne de mire. Récupérez l'oiseau assommé, et prenez la seconde issue vers le sud.



Peuplée de morphs et d'un golem, cette pièce recèle un panneau mural représentant les golems à différents stades d'évolutions. Faites en sorte de recréer la séquence telle qu'elle est représentée sur la photo. La porte donnant sur un corridor est maintenant déverrouillée. Empruntez-le en prenant garde à l'araignée mécanique. Dans le conteneur, vous trouverez la gemme orange.



Retournez maintenant dans la salle du hall d'arrivée, puis de là, jusqu'à la salle où se trouvent le golem et deux portes (salle n° 2). Prenez celle de gauche et mémorisez l'ordre des dalles frappées de symboles. Le téléporteur vous mènera dans la salle de l'oracle. Pour qu'il apparaisse, avancez jusqu'au bord opposé de la pièce en marchant sur

les dalles, tout en respectant la séquence présentée dans la salle précédente (croix, losange, masque et rond). Lorsque l'oracle se montre, donnez-lui l'oiseau. En échange, il vous remettra le code des gemmes.

Retournez dans la salle n° 2. Entre les deux portes se trouve un nouveau panneau mural avec quatre boutons. Enfoncez le premier et le quatrième ; ceux du milieu doivent être désactivés. Prenez la porte droite, puis le téléporteur.



Évitez l'affrontement avec le morph orange en fuyant plein sud.

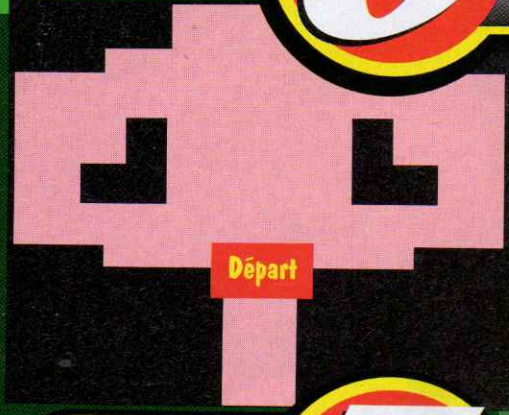
Prenez le téléporteur.



Esquivez les golems et courez jusqu'à la salle de la pyramide. Là, placez les gemmes dans l'ordre suivant : grise, orange, bleue, rouge, cyan et jaune.



Niveau 6 **L'astrodrôme**



Tirez sur tout ce qui bouge et engouffrez-vous dans la navette.



Niveau 7 **L'évasion aérienne**



Vous êtes maintenant aux commandes de la navette dérobée au niveau précédent. Le chemin est globalement linéaire et ne requiert pas d'aide particulière. Toutefois, en arrivant dans la salle d'où partent quatre téléporteurs, prenez celui de gauche. Ce chemin est plus court, mais aussi plus facile que les autres.



Casiers

(dans les niveaux 1 à 5)

- Niveau 1**
 A) Vide
 B) 1 mine
 C) 2 mines
 D) Recharge d'énergie
 E) Balles à fragmentation
 F) Scanner (indice 1)
 G) Clé du hall nord
 H) Médi-kit
 I) Clé (salle d'enregistrement)
 J) Verrouillée (code)
- Niveau 2**
 A) Vide
 B) Balles à fragmentation

- C) Clé (salle des machines)
 D) Balles à détection thermique
 E) Balles à plasma

- Niveau 3**
 A) Vide
 B) Mine
 C) Clé (accès complexe 4)
 D) Clé (accès complexe 2)
 E) Bouclier anti-radiation + mine
 F) Minerai d'iridium
 G) Recharge d'énergie
 H) Clé (accès complexe 3)
 I) Clé (accès complexe 1)
 J) Clé (accès complexe 5)
 K) Document + mine
 L) Balles à détection thermique

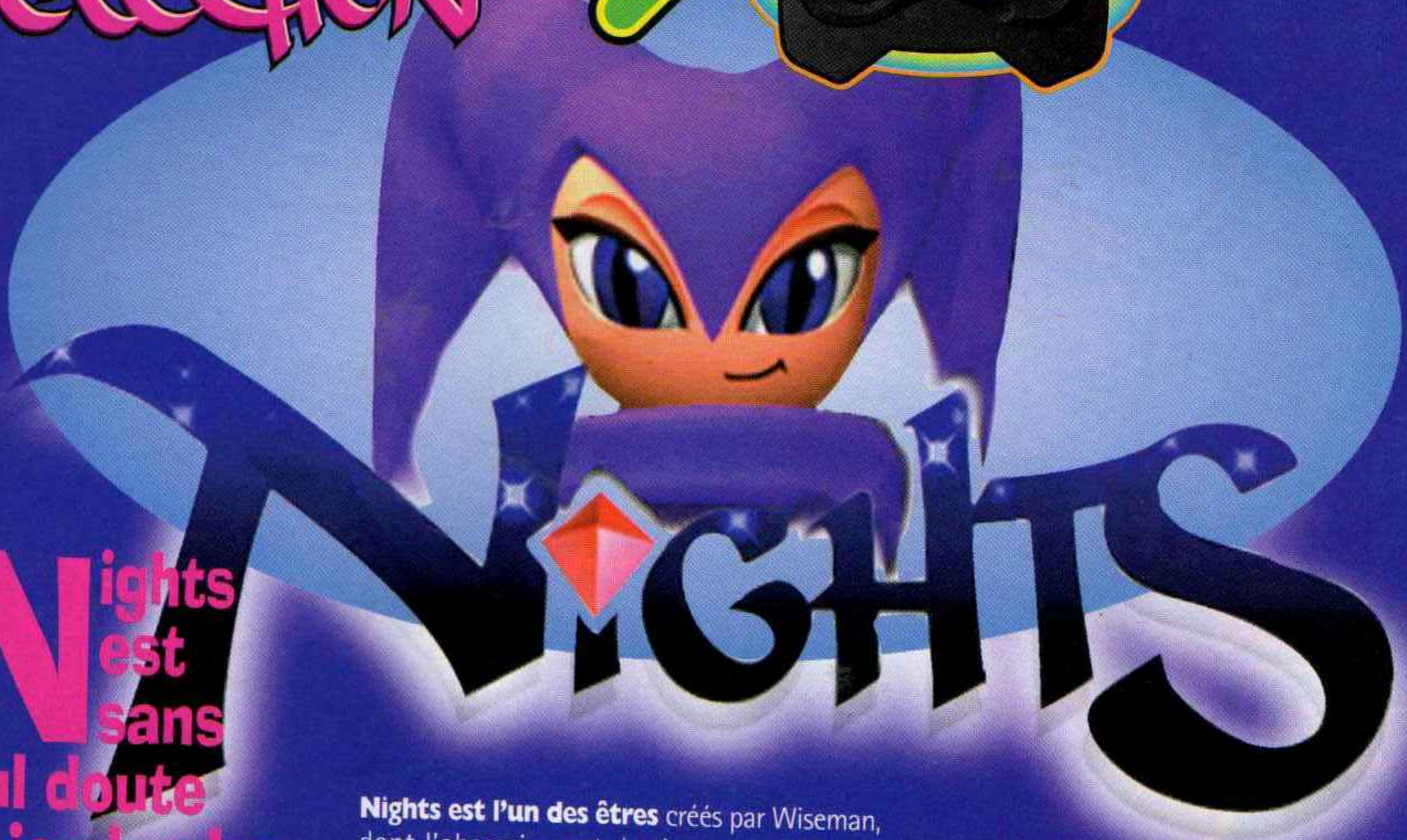
- Niveau 4**
 A) Vide
 B) Mine
 C) Chargeur (balles perforantes)
 D) Scanner + mine
 E) Clé du pont
 F) Clé (salle des commandes)

- Niveau 5**
 A) Indice 1, indice 2, pierre verte

- B) Indice 3, rechargeur d'énergie, clé de la salle 1
 C) Chargeur (balles dét. thermique)
 D) Pierre verte
 E) Indice 4
 F) Pierre rouge
 G) Pierre Jaune
 H) Indice 5, pierre orange
 I) Chargeur (balles dét. thermique)

À suivre...

SELECTION



Nights est sans nul doute le jeu le plus original de cette rentrée. Réalisé par Yuji Naka, le créateur de Sonic, ce titre possède bien des atouts pour devenir aussi célèbre que son aîné.

68

Nights est l'un des êtres créés par Wiseman, dont l'obsession est de s'emparer définitivement du royaume des rêves pour y dérober les Ideya, indispensables aux humains (pour entrer dans ce royaume). Mais Nights se rebiffe, et appelle à la rescousse Elliot et Claris, deux sempiternels rêveurs. L'un après l'autre, vous les dirigerez à travers six mondes, où Nights les attend pour un rendez-vous des plus agréables... À chaque début de level, une fois que l'un des deux persos rejoint Nights en marchant (quelques secondes), le joueur prend le con-



Il arrive en certaines occasions que l'angle de vue du jeu change durant quelques secondes. On est même parfois embarqué dans un "Ride", séquence dont on ne peut varier la vitesse.

trôle de ce dernier durant deux minutes. Une sorte de course s'entame alors. Nights peut se déplacer de droite à gauche et de haut en bas, et il accélère fortement lorsqu'on appuie sur l'un des boutons d'action. Enfin, en le dirigeant toujours à droite (ou



Après être passé dans un anneau multicolore, une traînée jaune indique que Nights peut effectuer une trentaine de figures spéciales durant quelques secondes.



Même si on peut se balader à pied dans les niveaux, cela n'est pas intéressant et révèle les limites techniques du jeu.

à gauche), il finit par revenir à son point de départ, complétant ainsi un tour de circuit. Mais Nights n'a rien d'un jeu de voiture ! Il est d'un genre tout autre...

Le principe du jeu

Pour finir une course, il faut collecter au moins vingt chips, des sphères bleues, puis atteindre un capteur qui se détruit alors. Enfin, il faut retourner au point d'arrivée, avant la fin des deux minutes, sous peine de se retrouver à "pinces". Commence alors une nouvelle épreuve, dans le même monde, mais d'un tracé différent. Et à l'issue de quatre courses, on



Nights

Editeur
Sega

Genre
Course artistique

Nombre de joueurs
1 ou 2

Sauvegarde
Oui

Mode continu
Infini

Difficulté
Assez facile

Accessoire
Paddle analogique Sega



ultra

69



Après avoir battu le boss Reala, un mode Deux joueurs apparaît. Il n'est malheureusement pas très palpitant...

est confronté à un boss, toujours étrange. À ce tarif-là, on a la sensation que l'on ne va faire qu'une bouchée de "ce petit jeu"... Mais — eh oui, il y a un mais — l'intérêt de Nights n'est pas de finir chaque course, mais d'engranger le plus grand nombre de points. Afin d'ouvrir un septième monde, mais aussi et surtout pour placer son nom en haut de la liste des scores ! Et la manière dont se gonfle le total des points fait tout le charme de Nights...

Place aux artistes !

Dans les niveaux, en plus des chips, on trouve des étoiles ainsi que divers anneaux, parfois isolés, souvent alignés. En passant à travers le plus rapidement possible, on augmente le score. Et si l'on actionne les boutons de côté du paddle, Nights se met à faire quelques acrobaties (parmi une panoplie importante).



Nights laisse une traînée qu'il peut allonger en ramassant une option. Cela crée alors un tourbillon aspirant chips, bonus et ennemis, très discrets dans le jeu.

Les points pour les objets collectés et les anneaux traversés sont alors multipliés. Et comme tout va très vite, il faut déterminer le meilleur trajet offrant un maximum de points en un minimum de temps, tout en laissant son talent d'acrobate grisé s'exprimer. On est alors

On peut parfois mettre la main sur une boule portant un numéro. Il faut alors enchaîner rapidement un nombre de passages dans des anneaux correspondant au numéro inscrit, pour obtenir un bonus de points.



ravi de compter sur le nouveau paddle de Sega, spécialement conçu pour le jeu, qui se révèle quasiment indispensable tant la jouabilité est alors parfaite. Celle-ci n'est d'ailleurs pas le seul point fort du jeu : les graphismes



Appuyer sur un des boutons d'action enclenche une forte accélération. Ce pouvoir est limité par une jauge qui se remplit lorsque l'on traverse des anneaux.

en 3D sont hauts en couleur et variés ; bref, très réussis malgré un manque de finesse par



Les attaques des boss ne vous blessent pas mais vous font perdre du temps, alors que celui-ci est limité lors des affrontements.

endroit. L'animation est, elle aussi, très satisfaisante, et le phénomène d'effacement des décors lointains, bien qu'important, ne se voit quasiment pas lorsque l'on joue. Enfin, la bande-son atteint la perfection : l'instrumentation des superbes musiques ne cesse d'évoluer partie après partie... Une première ! Un peu déroulant au premier abord, voire décevant, Nights se révèle de plus en plus remarquable au fil du temps. C'est lorsque l'on connaît très bien les niveaux que l'on prend un maximum de plaisir, cherchant toujours à perfectionner la fluidité de son style. Assurément un jeu unique !

Original, agréable à jouer

Musiques fantastiques

Peut se rejouer de très nombreuses fois

Confus lors des premières parties

GUIDE →



Dans ces pages, vous trouverez, après un petit guide sur les boss, une aide de jeu concernant les six premiers mondes



de Nights, au terme desquels il faut réaliser de bons scores pour accéder au septième.

Dans le jeu, chaque course se décompose en deux phases distinctes. Lors de la première, il faut d'abord ramasser vingt chips avant d'aller détruire un dôme en verre, appelé capteur. Le nombre de points est attribué en fonction du temps mis pour réaliser cette opération. C'est cette phase que nous vous avons décortiquée pour vous faciliter la tâche, en

indiquant pour chacune des vingt-quatre courses le moyen le plus rapide d'obtenir vingt chips.

Ensuite, détruisez le capteur et réalisez des acrobaties en traversant des anneaux tant qu'il vous reste du temps, avant de retourner au dôme de départ; le plus tard possible. Un conseil : évitez de toucher le capteur avant d'avoir au moins vingt chips...

Mater les Boss

Après avoir fini le jeu avec les deux persos, vous pouvez recommencer en choisissant de toujours jouer avec le même boss, quel que soit le niveau. Un bon plan pour gonfler ses scores au maximum. Car le temps mis pour battre un boss détermine un coefficient entre 1 et 2, qui multiplie votre résultat. Savoir les vaincre rapidement est donc indispensable.

70



Reala

51

58:160

Il suffit d'effectuer un tour complet autour de ce vilain, et ce à trois reprises.



Puffi

Il faut se saisir de ce "lapin-ballon" puis l'éjecter à plusieurs reprises vers la droite. À chaque mur rencontré, faites-lui en traverser la partie la plus colorée.



Gulwing

Celui-ci est très laid, mais pas bien difficile à battre : frappez-lui la tête dès qu'elle est grosse, et ne passez jamais dans son dos.

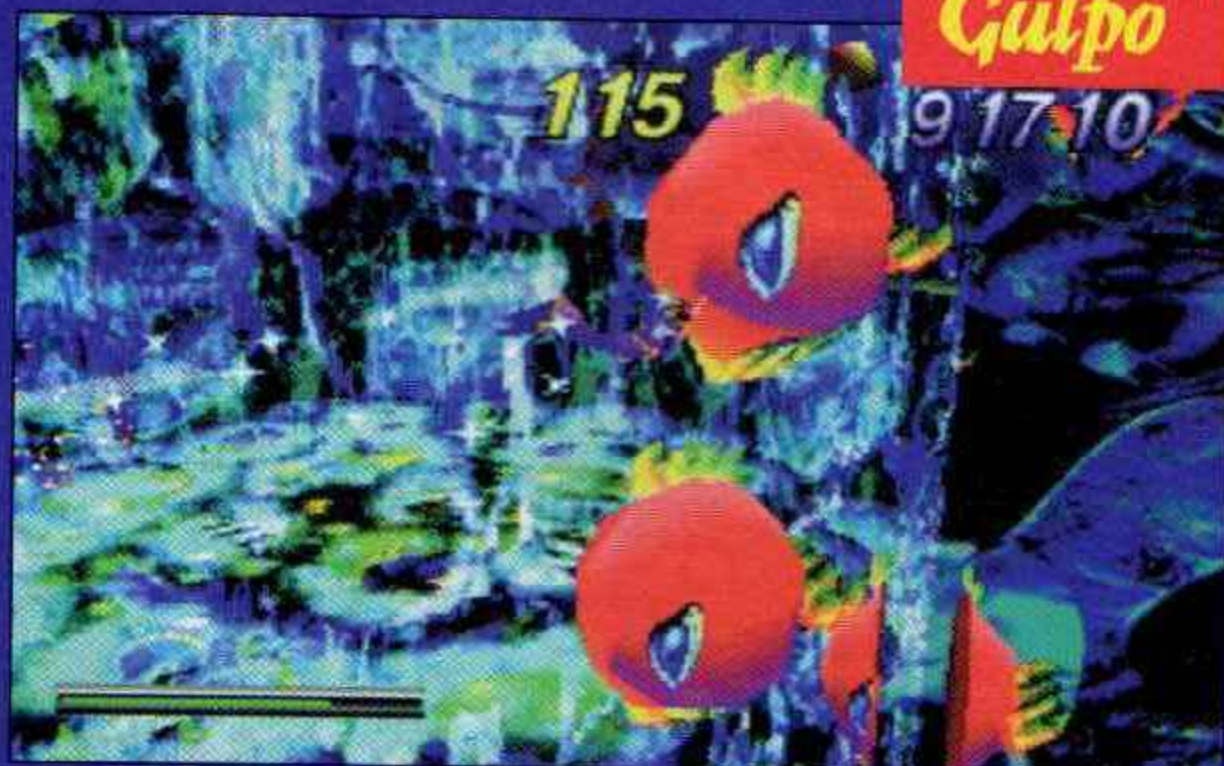


Clawz

13

13:740

Dès que Clawz allume une souris, allez la détruire — seulement elle — le plus vite possible.



Gulpo

115

9:17:10

Accrochez-vous à un poisson à hauteur du boss, et éjectez-vous. Répétez l'opération

Le problème de ce boss est qu'il a tendance à fuir, alors qu'il faut le frapper de nombreuses fois. Une fois touché, il perd sa cape. Allez l'attendre prêt de celle-ci, qu'il ira forcément chercher.



Jackle

114

7:42:0

Spring Valley



Il n'y a de chips qu'à trois endroits dans cette course, et si peu qu'il vous faudra effectuer deux fois le tour du circuit. Prenez les premiers par un tourbillon (1), puis restez au milieu pour prendre

les suivants (2). Les derniers se trouvent juste après le capteur qu'il vaut mieux éviter, de percuter au premier passage (3).



Trois chips sont cachés sous les deux premiers anneaux jaunes, derrière un petit pic herbeux (1). Prenez-les et ne perdez pas de temps à récupérer ceux dans le creux sui-

vant, d'où un courant d'air vous repousse. Les six suivants sont à mi-hauteur : faites un tourbillon. Puis restez toujours à mi-hauteur, et juste après avoir pris les trois

nouveaux (2), faites un grand looping par le haut, où se trouve une cage avec les huit derniers (3).



Trois premiers chips sont à hauteur des flèches jaunes du départ, puis trois autres sont placés tout en haut (1), un peu plus loin. Huit se trouvent dans une cage à mi-hauteur, au-dessus du passage sous la cascade (2). Les six derniers sont autour du haut pilier en

71
 pierre : les premiers à mi-hauteur, les suivants immédiatement après, au milieu d'anneaux, tout en haut (3). Suit le capteur à détruire.



Effectuez un tourbillon pour les sept premiers chips, puis descendez un peu pour attraper les trois suivants par un nouveau tour-

billon, au-dessus du petit pont en pierre (1). Faites encore un tourbillon pour en prendre six à mi-hauteur, à l'endroit où la neige appa-

raît sur les montagnes (2). Enfin, on en trouve six derniers qui s'obtiennent par... un tourbillon juste devant le capteur ! (3)

Spalsh Garden



Prenez le premier groupe de sphères en tourbillonnant. Veillez ensuite à passer sous le capteur. Puis arrêtez-vous sur le premier jet d'eau (1), afin de vous faire éjecter dans l'arrière plan, puis foncez à gauche pour casser la cage de chips (2).

Repartez alors à droite pour passer à travers la longue série d'anneaux où de nombreux chips sont alignés (3), et allez détruire le capteur.



Passez dans les deux premiers couples d'anneaux jaunes puis foncez au ras du sol. Percutez l'interrupteur (1) puis, sans vous

arrêter, ramassez le groupe de chips suivant grâce à un tourbillon (2). Remontez juste après pour casser la cage

qui se trouve légèrement sur la droite (3). Et allez exploser le capteur.

72



Prenez le premier groupe de chips à l'aide d'un tourbillon. Puis empruntez la longue série d'anneaux et continuez au ras du sol. Tapez l'interrupteur marron (1) et, sans vous arrêter, remontez ver-

ticalement en passant par les deux anneaux suivants (2). Puis allez tout de suite à droite pour percuter l'autre interrupteur (3). Allez détruire le capteur.



Restez au milieu pour ramassez au moins quatre chips avant d'arriver à la partie sous-marine. Après avoir plongé, utilisez le bou-

ton d'action pour atteindre le fond (1), en restant sur la gauche, où vous trouverez deux cages pleines de chips (2). Ressortez de l'eau

par où vous êtes entré en remontant le courant (3), afin de détruire le capteur sans perdre de temps à parcourir le circuit sous-marin.

Mystic Forrest



1

2



Suivez la première série d'anneaux ; elle vous guide vers

sept chips à saisir à basse altitude par un tourbillon (1), puis évitez le capteur avant les trois chips situés à mi-hauteur (2). À la même altitude, trois autres vous attendent entre les rebonds et l'arrivée (3). Entamez un nouveau tour de circuit en reprenant les sept premiers chips, et détruisez le capteur.

3



1

2



Pour récupérer trois chips, tourbillonnez à hauteur de la petite maison, en bas après la longue série d'anneaux en virage (1). Trois autres sont juste au-dessus, et cinq complètement en bas après un précipice, sous un panneau (2). À la

3



verticale au-dessus, effectuez un tourbillon autour des quatre étoiles jaunes afin de faire apparaître sept chips, à aspirer en tourbillonnant (3). Cinq autres sont alignés à mi-hauteur, à peine plus loin.

73



1

Deux chips vous attendent juste après le début, à mi-hauteur, puis deux autres juste après, dans une série d'anneaux oranges (1), et enfin quatre avant le capteur... Après avoir emprunté une série

2



d'anneaux en descente, on obtient la traînée jaune : il faut descendre et tourbillonner autour de cinq autres (2). Une cage de huit chips vous attend un peu plus haut (3), avant le dôme d'arrivée.

3



1



Les trois premiers chips sont à mi-hauteur autour des deux maigres troncs (1), puis assez loin, cinq sont à prendre en tourbillonnant sous un panneau, à basse altitu-

2



de. Ensuite, immédiatement au-dessus, procédez comme lors de la Course 2 : faites apparaître sept chips en encerclant les étoiles. Et à peine plus loin, cinq chips sont alignés

3



à mi-hauteur. Une fois en vue aérienne, le capteur se trouve vers le haut (2). La sortie du labyrinthe est vers le bas, en suivant les anneaux oranges (3).



Frozen Bell



Il n'y a que huit chips en tout sur ce circuit. Après la série d'anneaux oranges (1), montez un peu et faites un tourbillon autour des quatre premiers chips (2). Evitez le capteur, puis attrapez les quatre derniers après une nouvelle série d'anneaux oranges, à mi-hauteur (3). Passez le dôme de départ et refaites un tour et demi pour obtenir vingt nouveaux chips.



Montez après le départ pour tourbillonner autour de quatre chips (1). Ensuite, vous trouverez les seize derniers chips sur les échelles : au milieu de la

première (2), un peu plus haut sur la troisième, et à même hauteur sur la sixième et dernière (3). Le capteur est peu après.

74



Un peu après le départ, montez pour attraper les deux chips se situant dans les quatre premiers anneaux jaunes. Six autres se trouvent dans des anneaux oranges après les

boules de neige (appuyez sur le bouton action pour éliminer l'ennemi à l'entrée des anneaux) (1). À la verticale sous le capteur, une cage cachée sous un morceau de glace en contient

huit (2). Puis remontez immédiatement pour en trouver six autres au milieu de boules de neige (3). Regagnez le capteur par la gauche.



Les deux premiers chips sont identiques à ceux de la course 3. Ensuite, foncez à droite en évitant le capteur pour la séquence de bobsleigh : restez à droite dans le premier virage gauche (1), à gauche

dans le droite suivant (2), puis restez au milieu, un tout petit peu sur la droite (3). Si vous avez réussi, il ne restera plus qu'à reprendre les deux chips du début avant de détruire le capteur.

Soft Museum



Cassez la cage au-dessus du départ (1), puis exceptionnellement, partez vers la gauche en restant en haut pour trouver cinq chips au-dessus du premier dôme (2). Évitez les bumpers, puis filez à gauche en descendant à mi-hauteur, tout en prenant l'un des six chips alignés au-dessus du deuxième dôme, jusqu'à atteindre un seul chips, au milieu de quelques étoiles (3). Tournez autour et ramassez les cinq chips apparus.



Allez en haut et tournez autour de l'étoile seule : ramassez les quatre chips apparus (1). Vous ne pouvez pas rater les six chips suivants, avant la porte jaune, avec un tourbillon (2). Ensuite, évitez de taper les parois et ne perdez



pas de temps à casser les protections des chips — il y en a suffisamment d'autres qui n'en ont pas (3). Dès que le compteur marque vingt chips, forcez vers le capteur, à droite.



Tournez autour des cinq premiers chips qui se trouvent à mi-hauteur (1), ramassez l'option apparue, et entrez dans le canon. Partez sur la gauche (trois chips), puis immédiatement à droite (trois chips) ; au milieu après les deux rebonds (trois chips) ; puis légèrement à

droite (trois chips) (2) ; encore un peu plus à droite (trois chips) ; ensuite légèrement à gauche (trois chips) ; un peu plus à gauche (trois chips) (3), et enfin restez au milieu pour les deux groupes de quatre.

75



Restez au raz du sol pour récupérer jusqu'à cinq chips sous des anneaux (1). Puis, juste au-dessus, avant l'entrée dans le palais, tournez autour des deux étoiles jaunes pour faire apparaître huit chips (2). Plus loin, après les portes, tournoyez autour des cinq chips à mi-hauteur (3), puis montez un peu pour saisir les deux derniers. Foncez sur le capteur par la droite.

GUIDE →

Saturn

Stick Canyon



Montez dès le départ pour éviter un ennemi pénible, et tourbillonnez autour des six premiers chips (1), puis passez dans les anneaux où vous prendrez deux chips au passage. En appuyant sur le bouton d'action, récupérez les deux situés juste après le capteur



(à éviter) (2), puis au moins deux des six entre les aimants (3). Reprenez enfin les huit premiers avant de détruire le capteur.



Commencez par les trois sur la flèche jaune, à mi-hauteur, puis montez au maximum pour casser une cage contenant huit chips (1). Ensuite, descendez à la verticale par les anneaux

en appuyant le bouton action pour atteindre trois chips (2), puis trois autres immédiatement à gauche. Dirigez-vous à droite et arrivé au capteur, prenez les trois chips qui sont

à sa droite (3). Attention, ne touchez ni le bumper ni la grille de départ du Ride, avant d'avoir détruit le capteur. Ne faites pas le Ride s'il vous reste moins de vingt-deux secondes.

76



Avancez en bas, et saisissez les trois chips devant la flèche jaune (1), puis foncez autour de l'aimant pour prendre les six chips (interrupteur pour s'échapper de l'aimant) (2). Après avoir cassé la porte, trois autres vous attendent en haut (3). Une fois passé le rayon bleu, les chips s'aimanteront à vous et vous n'aurez plus qu'à vous rendre au capteur.



Foncez vers la tour, que vous devez gravir le plus vite possible (1). N'hésitez pas à utiliser le bouton d'action, et ne perdez pas de temps à prendre plus de chips qu'il n'en faut. Si une alarme retentit, évitez les ascenseurs en vous plaçant sous une poutre métallique (2). Puis détruisez le capteur et commencez le Ride immédiatement (3). Il doit alors impérativement vous rester au moins cinquante



Milouse


NOUVEAU

100% manga

20F

4 les meilleurs mangas en version française 20F

WAZAMA
COLLECTOR



Silent Möbius

Belle Starr


Silent Möbius 4/4
Scénario et dessins de Kia Aramia

Belle Starr 4/4
Scénario et dessins de Akihiro Ito



4 les meilleurs mangas en version française 20F

WAZAMA
COLLECTOR




Ledoss War

POSSESSION TRACER

Ledoss War 4/4
Scénario de Ryo Mizuno
Dessins de Akihiro Yamada

Possession Tracer 4/4
Scénario et dessins de Kouichirou Yonemura



Tous les 15
du mois
2
magazines
Collector

Les N° 4
en vente chez tous
les marchands
de journaux

Discworld

Issu de l'univers PC, Discworld est un jeu hors-norme ! Vous évoluez dans un monde sans règles, où les actions à effectuer sont totalement farfelues. Nous vous l'avons présenté en Test éclair (5 Ultras) dans le précédent numéro d'Ultra Player ; nous vous offrons maintenant son indispensable solution. Préparez-vous à vivre une longue aventure...

L'intérieur de l'université

Act 1



- 1) Le bureau de l'archichancelier.
- 2) La salle à manger.
- 3) Le cabinet.
- 4) La bibliothèque.
- 5) La cuisine.

Vous êtes Rincevent, un magicien atypique (et plutôt "loser"). L'archichancelier de l'université invisible, votre supérieur, vous fait demander le jour où la ville de Ankh Morpok est attaquée par un dragon. L'action commence alors que vous vous réveillez. Ouvrez l'armoire, prenez la bourse, allez voir l'archichancelier. Ce dernier vous demande de récupérer un manuel traitant des dragons, dans la bibliothèque. Allez dans le cabinet où la lumière est pour l'instant éteint,

recupérez le balai et servez-vous en pour faire descendre le coffre au-dessus de votre armoire, dans votre chambre. Sa contenance est infinie ; il vous sera très utile. Prenez la banane qui se trouve à l'intérieur du coffre et offrez-la à l'homme (transformé en singe), dans la bibliothèque. Récupérez le manuel et allez le donner à l'archichancelier. Vous devez alors partir à la recherche de cinq objets qui, ensemble, permettront de fabriquer un détecteur de dragons.

Le bâton



Le vieux Windel, assis dans son fauteuil, vous rendra de fiers services, et ce, sans qu'il s'en aperçoive...

Dans la salle à manger, utilisez le balai sur le bâton de Windle Poons, le vieux magicien. Vous effectuez un subtil échange.

L'haleine du dragon



L'extérieur de l'université.

Discutez avec l'apprenti sorcier qui se trouve assis sur un banc, devant l'université. Prenez la grenouille et ouvrez la grande porte pour sortir. La carte de la ville apparaît. Allez au palais et parlez aux gardes jusqu'à ce qu'ils se tapent dessus. Entrez, passez la porte marquée d'une étoile et saisissez le miroir. Rendez-vous dans l'allée (sous la place du marché, sur la carte), mettez le miroir dans l'inventaire des objets de

Rincevent (il peut en porter quatre), et laissez-vous propulser sur les toits par la dalle — au milieu de la rue. Montez sur la tour, au fond du décor, et utilisez le miroir sur l'extrémité du porte-drapeau. Cliquez sur le miroir pour provoquer le dragon et recueillir son souffle. Descendez en allant vers la gauche, faites tomber l'échelle entre les deux toits et descendez en passant par la fenêtre.



Les toits de la ville

- 1) Fenêtre par laquelle vous revenez dans la rue.
- 2) Échelle à récupérer.
- 3) Tour sur laquelle se trouve le porte-drapeau.
- 4) Cheminées de l'alchimiste.



Le diabolotin

- 1) Maison du psychologue.
- 2) Impasse menant à la machine à ordures.
- 3) Vendeur.
- 4) Poulbot.
- 5) Amazone.

La spirale

Sur la place, parlez au poulbot. Il vous apprend l'art du pick-pocket (inventaire de Rincevent) et vous permet de récupérer une culotte bouffante. Dans la rue, entrez chez

le "coiffeur-dentiste", regardez le bigoudi que porte sa cliente, puis parlez à cette dernière. Le coiffeur va ranger le bigoudi dans sa poche. Discutez avec lui et exercez votre talent de pick-pocket sur sa poche au moment où il pense à la laitière.

La poêle à frire

Sur la place, entrez chez le psychologue. Parlez au troll, sortez, et entrez à nouveau. Récupérez le filet à papillons qui se trouve sur le mur et revenez à l'université. Là, prenez le chemin qui mène derrière et mettez le filet dans l'inventaire de Rincevent. Utilisez l'échelle sur la fenêtre et servez-vous du filet pour attraper la crêpe du cuisinier. Profitez de ce qu'il sorte pour faire le tour et voler la poêle dans la cuisine.

Le diabolotin

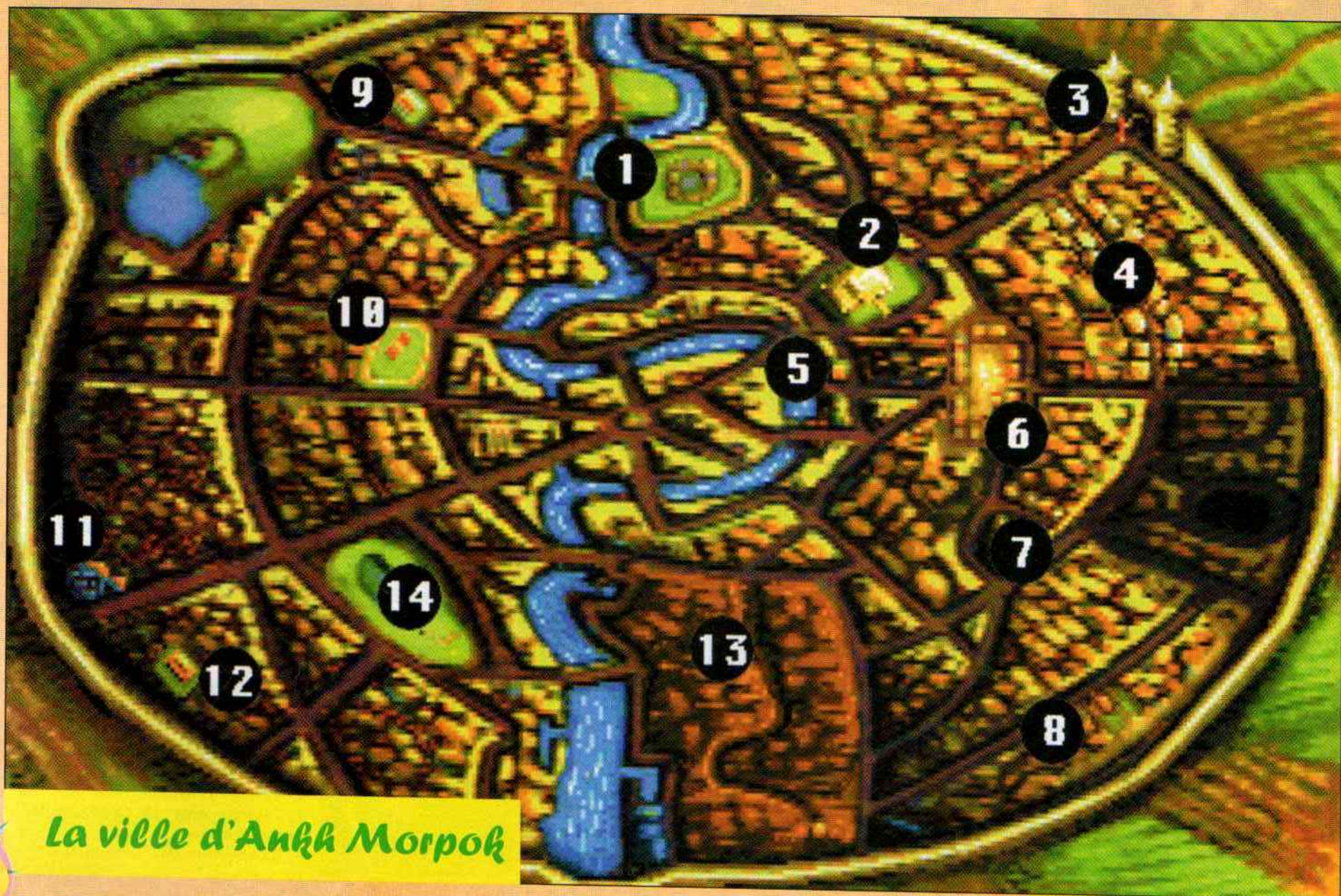
Sur la place, prenez une tomate et lancez-la sur le perceuteur, dans le carcan. Reprenez une

tomate. Celle-ci est véreuse. Attrapez le ver qui se trouve par terre (attention, il est invisible !). Dans la rue, dirigez-vous dans le magasin de jouets. Récupérez un jouet dans le bac qui en contient des tas et saisissez la pelote de ficelle, sur le comptoir. Ensuite rendez-vous aux écuries, au sud-est de la ville. Ouvrez le sac sur la charrette et prenez les céréales. Dans l'allée, déplacez-vous jusque chez l'alchimiste (attention de ne pas marcher sur la dalle) et déposez les céréales dans le flacon

Le détecteur de dragon



L'archichancelier, fier de lui, brandit son détecteur de dragons. Il ne sait pas encore que vous allez lui subtiliser...



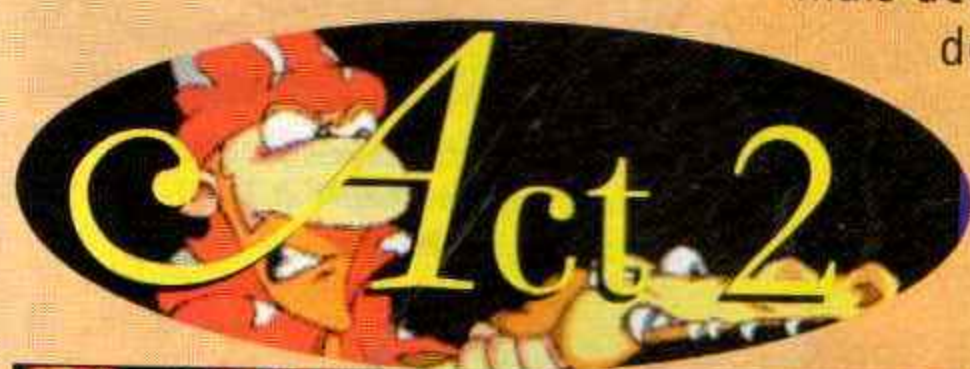
d'huile bouillante. Profitez de l'affolement général pour regarder le "diablotin" et appuyez sur son déclencheur. Le diabolin s'enfuit et essaie de se cacher dans un trou de souris, dans la rue.

Appâtez-le avec le ver que vous aurez préalablement attaché au fil de la pelote.

Vous détenez les cinq objets ; donnez-les à l'archichancelier. Il fabrique un détecteur de dragons mais déclare pouvoir se passer de vos services pour le reste de l'aventure. Ne l'entendant pas de cette oreille, vous vous emparez (en rusant) du

détecteur et cherchez le dragon sur la carte de la ville. Vous finissez par le trouver, quelque part au sud-ouest dans une grange, et vous discutez avec lui. Il affirme être tourmenté et prétend vouloir rentrer chez lui. Mais il lui faut les six objets en or qui ont servi à l'invoquer. Vous décidez de les récupérer et, avant de sortir de la grange, vous emportez le tournevis qui se trouve sur le mur.

- 1) L'université invisible.
- 2) Le palais.
- 3) L'entrée de la ville.
- 4) La rue.
- 5) Le bar du tambour crevé.
- 6) La place du marché.
- 7) L'allée.
- 8) Les écuries.
- 9) L'auberge.
- 10) La demeure de Lady Ramkins.
- 11) La cachette des membres de la secte du dragon.
- 12) L'autre du dragon.
- 13) Le quartier des ombres.
- 14) Le parc.





Passer par l'espace L vous permet d'observer le voleur et de déjouer ses plans. Quand on possède la maîtrise du temps, évidemment...

L'espace L

Dans la bibliothèque de l'université, donnez tout votre or au gars louche. Vous récupérez en échange une banane en or. Offrez-la au singe qui vous ouvre alors un passage menant à l'espace L. Empruntez-le. Ce passage vous permet de voyager dans le temps et de revenir à Ankh Morpok, la nuit précédente.



La secte du dragon

La secte du dragon

Vous êtes dans la bibliothèque et observez, de nuit, un personnage discret sortir d'un mur et s'emparer d'un livre. Cliquez sur le livre à côté de l'étagère pour ouvrir le passage secret, et suivez, sur la carte générale de la ville, le voleur jusqu'à sa cachette. Là, cliquez sur la gouttière de gauche afin que son embouchure soit dirigée vers la porte. Dans le parc, utilisez la grenouille sur l'ivrogne, puis attrapez le papillon avec le filet. Allez dans la rue, toujours de nuit, et approchez-vous du coin, à côté du magasin de poterie. Placez le papillon dans la lampe — une scène vous montre



le moine d'Offler arrosé de jour par la pluie — et récupérez le pot sur le rebord de la fenêtre. Retournez dans la bibliothèque par le passage secret et reprenez l'espace L. Dans le bar du tambour crevé, regardez la bouteille verte derrière le barman, puis

demandez-lui de vous servir. Emparez-vous du verre en cristal sur le comptoir. Allez aux toilettes (près du poissonnier, dans la rue), et prenez la robe noire sur le fil. Retournez à l'espace L. Vous assistez à la même scène de vol, mais cette fois vous vous

dépêchez pour arriver à la cachette avant lui. Dès que le voleur arrive, utilisez le verre en cristal sur la gouttière de droite afin d'entendre sa conversation. Passez la robe noire, entrez et assistez à la réunion des membres de la secte du dragon.



- 1) Le fanfaron.
- 2) Le trouillard.
- 3) Le petit gars (absent pour le moment, mais je vous promets que normalement il est là).
- 4) L'entrée de la cave. Je ne vous fais pas l'affront de vous indiquer où se trouve le barman.

Le bar du tambour crevé



- 1) La trace de suie laissée par le maçon.
- 2) La maison de Sally et ses amis.
- 3) Le taudis.

Le laissez-passer

Prenez l'espace L pour arriver, de jour, au bar du tambour. Discutez avec le trouillard — il vous raconte une histoire de vol — puis allez à l'auberge. Là, récupérez un drap sur le lit, et le bain moussant dans la salle de bains. Retournez à l'auberge, de nuit (espace L) et déguisez-vous en fantôme avec le drap. Fermez la porte et essayez d'ouvrir le coffre à bijoux ; vous ne pouvez pas... Repartez alors au bar, de jour, via l'espace L, et discutez une nouvelle fois avec le trouillard. Il vous donne de nouvelles

Le repaire du dragon



- 1) Ankh Morpok.
- 2) Les bois.
- 3) Les bois sombres.
- 4) Le bord du monde.
- 5) La gorge.
- 6) Les montagnes.
- 7) La mine des nains.

indications qui vous permettent de repartir une deuxième fois dans l'auberge — de nuit (espace L) — pour vous déguiser en fantôme, etc. Cette fois, vous récupérez un laissez-passer.

dans la forêt sombre. Là, vous trouverez une cabane. Utilisez le pot sur la marmite. De retour à Ankh Morpok, allez dans la rue et capturez, avec la ficelle, la pieuvre sur l'étalage du poissonnier. Allez aux toilettes, à côté, et mettez la pieuvre ainsi que le pot (rempli à la marmite) dans les WC. Retournez voir le poissonnier et glissez un pruneau dans le caviar qu'il est en train de manger. Celui-ci se précipite alors aux toilettes. Il ne vous reste plus alors qu'à récupérer sa ceinture.

avec le barman puis emportez-les. Dans l'allée, prenez le jouet "Père Noël" avec vous et laissez-vous projeter sur les toits. Faites tomber le jouet dans la cheminée de droite et descendez pour entrer chez l'alchimiste. Mettez le baril de poudre dans la cheminée puis accrochez-lui un bout de ficelle. Sortez, allumez la mèche qui sort de la gouttière avec les allumettes, et récupérez la brosse en or du ramoneur.

l'appareil bizarre pour arracher la dent de l'égoutier.

La clochette en or

Sur la place, entrez chez le psychologue et asseyez-vous à gauche, dans le canapé. Discutez avec le troll puis attendez qu'on vous dise de monter. Le psychologue

La clochette en or



N'hésitez pas à entrer et sortir plusieurs fois de chez le psychologue pour vous asseoir à des places différentes. Ici, vous êtes bien entouré.

La boucle de ceinture en or

Allez au bar du tambour et parlez au petit gars. Regardez le tableau qui se trouve derrière lui, puis discutez une nouvelle fois avec. Cliquez sur le verre qui se trouve sur la table pendant qu'il se retourne pour admirer le tableau. Cela provoque une bagarre et vous êtes éjecté hors du bar. Profitez de l'absence du troll videur pour utiliser l'échelle sur l'enseigne et récupérer une baguette du tambour. Prenez l'espace L et rendez-vous dans la salle à manger de l'université. Frappez le gong avec la baguette et allez saisir le paquet de pruneaux de l'apprenti sorcier, qui l'a laissé sans surveillance à l'extérieur. Rendez-vous à l'entrée de la ville et montrez le laissez-passer à Carotte, le grand garde. Sortez de la cité et pénétrez

La brosse en or

Prenez à nouveau un jouet dans la boutique de la rue, puis allez chercher, à l'entrée de la ville, les pétards et le baril

La dent en or

Sur la place, parlez au vendeur et achetez-lui un beignet. Allez dans l'impasse, derrière, et donnez ce beignet à l'égoutier. Il a tout de suite mal aux dents et part chez le dentiste. Allez chez le coiffeur-dentiste et parlez-lui. Il vous demande un rendez-vous avec la laitière. Partez alors chez

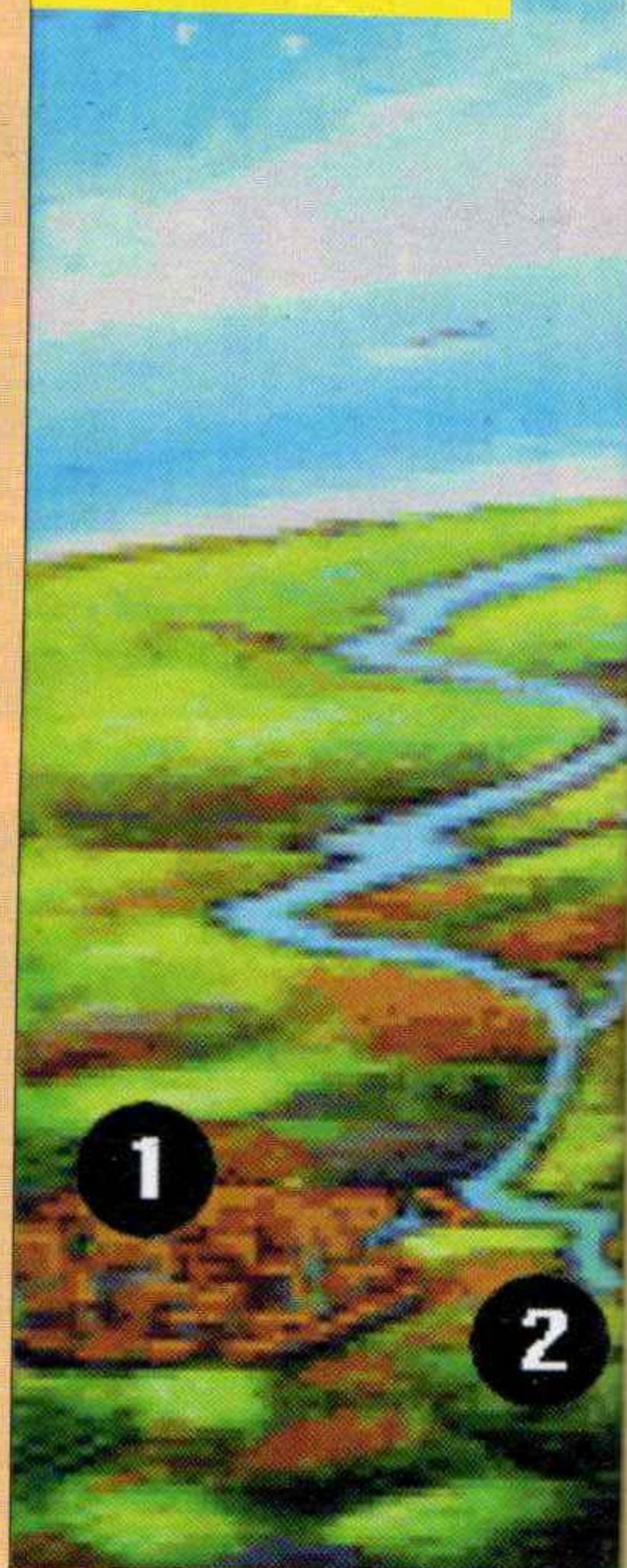
Le bord du monde



de poudre qui se trouvent dans le cageot. Dirigez-vous vers le bar du tambour, regardez les allumettes sur le comptoir, discutez

le psychologue, et discutez avec la laitière pour obtenir une note écrite. Amenez celle-là au dentiste et, lorsqu'il s'en va, utilisez

Le monde de Discworld



1

2

vous donne deux feuilles étranges, marquées de tâches d'encre (le fameux test de Rorschach). Allez derrière l'université et prenez la poubelle. Au palais, montrez une des feuilles tâchées aux gardes pour entrer, parlez au fermier, puis jetez la poubelle sur la tête du fou. Suivez ce dernier et mettez du bain moussant dans sa baignoire. Pour finir, emparez-vous de sa coiffe.

La truelle en or

Dans la cuisine de l'université, prenez la farine. Sortez ensuite de la ville et dirigez-vous vers le bord du monde (à l'horizon). Secouez le cocotier, ramassez la noix de coco dans l'eau avec le filet, puis percez-la à l'aide du tournevis. Dans les montagnes, récupérez un œuf et une plume puis retournez en ville sur la place du marché. Parlez au poulbot, puis, pour apprendre son signe de reconnaissance bizarre, passez l'espace L et allez lire, de nuit,

le graffiti qui se trouve derrière la porte des cabinets, dans l'impasse à côté de la poissonnerie. Dirigez-vous ensuite dans le quartier des ombres et allez voir Sally, accoudée avec deux de ses amies sur le balcon du bordel (elle est à droite). Donnez-lui la farine, la noix de coco et l'œuf. Vous obtenez une culotte bouffante jaune. Passez l'espace L et donnez la culotte au poulbot. Vous apprenez ainsi à réaliser le signe de ralliement (inventaire de Rincevent), et récupérez un soutien-gorge. Dans le quartier des ombres, utilisez ce signe sur le maçon et prenez sa truelle en or.

La clé passe-partout

Toujours dans le quartier des ombres, mettez le soutien-gorge sur l'échelle et utilisez celle-là pour entrer dans le taudis, tout à fait à droite. Essayez de subtiliser la clé du voleur, puis utilisez la plume lorsqu'il se tourne. Vous finissez par récupérer la clé.

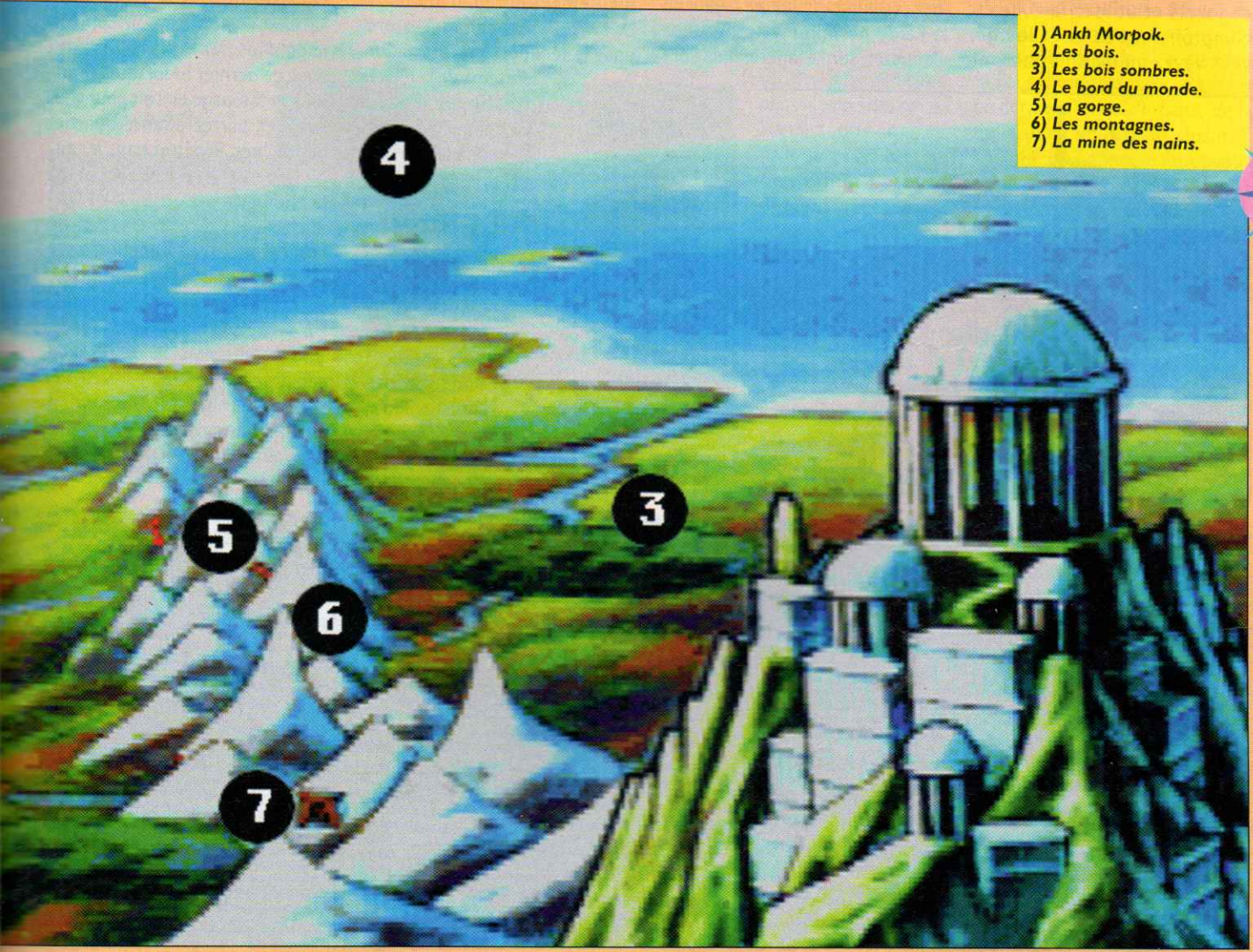
La Grosse en or



En balançant le jouet "Père Noël" dans la cheminée de l'alchimiste, vous enfumez toute sa maison. Profitez-en pour y pénétrer juste après.

Donnez tous vos objets au dragon. Ce dernier, revanchard, décide de détruire la ville et de vous abattre un peu plus tard. Voilà qui change vos plans. Cette fois, vous allez devoir récupérer tous les objets nécessaires pour devenir un héros. Sur la place, parlez à la sorcière Nanny Ogg afin qu'elle vous donne un tapis. Parlez-lui ensuite de manière sarcastique et, pendant qu'elle attend

un baiser, prenez le livre de cuisine sur l'étalage (vite !). À ce moment, effectuez une sauvegarde. Traversez ensuite l'espace L, et avant que le voleur ne prenne le livre d'incantation du dragon, échangez sa couverture avec celle du livre de cuisine. Remettez le "faux" livre dans la bibliothèque, attendez le voleur puis suivez-le. Attention, tout cela doit être effectué très rapidement !



- 1) Ankh Morpok.
- 2) Les bois.
- 3) Les bois sombres.
- 4) Le bord du monde.
- 5) La gorge.
- 6) Les montagnes.
- 7) La mine des nains.

L'auberge



Le tatouage

Sur la place, demandez au vendeur un sac de sangsues. Allez au palais, ouvrez le sac et utilisez une sangsue sur le garde de gauche. Entrez et dirigez-vous dans les basses-fosses. Traversez la salle de torture et prenez un os du squelette. Allez ensuite dans le magasin de jouets et utilisez la colle du comptoir sur l'os. À l'auberge, vous voyez un marin attablé et

visiblement malheureux. Donnez l'os au chien, parlez au marin, et demandez un verre de lait à l'aubergiste. Observez ensuite le tatouage sur son biceps, et questionnez-le à ce sujet. Il vous prête un sifflet pour retrouver son perroquet.

À l'université, entrez dans le cabinet et allumez la lampe à gauche à l'aide des allumettes. Prenez l'amidon, sur l'étagère, puis sor-

Act 3

tez et allez derrière l'université. Là, vous récupérez un sac d'engrais. Dans le bureau de l'archichancelier, vous trouvez un chapeau ; emparez-vous en. Sur la place, prenez un œuf sur l'étalage puis récupérez le serpent, sur le sol. Utilisez l'engrais et l'amidon sur le reptile. Retournez à l'université pour échanger le serpent contre le bâton de Windel Poons. Rendez-vous ensuite sur le bord du monde, et servez-vous du sifflet pour attirer le perroquet. Allumez un pétard et lancez-le sur le volatile. Il tombe à l'eau. Vous le prenez grâce au filet ingénieusement accouplé au bâton. Le sifflet vous échappe alors ; pour le récupérer, retirez la lan-

terne de la fourche afin d'y poser le chapeau de l'archichancelier. Une corde de mouchoirs apparaît. Vous descendez pour récupérer le sifflet (sur la carapace de l'immense tortue sur laquelle repose le monde de Discworld). Remontez, retournez en ville et, à l'auberge, rendez le sifflet et le perroquet au marin. Partez ensuite chez le coiffeur-dentiste et subtilisez le carnet de rendez-vous. Chez le psychologue, allez discuter une fois avec le troll, sortez, puis revenez parler à la laitière. Donnez-lui le carnet pour qu'elle y signe un autographe. Dans les bois, juste à l'extérieur de la ville, se trouve le coiffeur-dentiste. Montrez-lui le carnet de rendez-vous, puis allez le voir dans sa boutique. Questionnez-le à propos des tatouages et allez voir son fils, le poulbot, sur la place. Discutez avec ce dernier et lorsqu'il brandit son tatouage en l'air pour vous narguer, partez pour le quartier des ombres. Pénétrez dans le taudis, ouvrez le sac et récupérez le couteau.

Sur la place du marché, coupez la ceinture en caoutchouc de la machine à ordures avec le couteau, puis partez dans l'allée. Montez sur les toits et dirigez-vous vers la tour. Là, attachez la ceinture en caoutchouc sur le porte-drapeau, et préparez-vous à effectuer un saut à l'élastique assez incroyable qui vous permettra de récupérer le tatouage.

- 1) La dalle qui vous projette sur les toits.
- 2) La maison de l'alchimiste.
- 3) Le trou de souris.

L'écurie



La rue





Les moustaches

Au palais, récupérez la brosse dans la baignoire. Partez ensuite dans les bois, remontez le seau du puits, et remplissez votre pot avec cette eau. À l'auberge, cliquez votre pot sur le savon pour obtenir de l'eau savonneuse. Allez ensuite chez l'alchimiste et parlez-lui pour qu'il s'en aille. Rendez-vous alors aux écuries. Utilisez la brosse sur l'eau savonneuse et nettoyez les plaques de la charrette. Regardez-

les : vous y découvrez l'adresse de Lady Ramkins, éleveuse de dragons. Dans l'allée, saisissez le couteau puis montez sur les toits. Utilisez ce couteau sur l'attache de l'échelle, entre les deux toits, puis descendez parler à l'assassin. Sur la place, un âne est attaché au carcan. Allez chez le coiffeur, prenez ses ciseaux (près de l'entrée), et allez couper la queue du pauvre animal. Vous obtenez de (fausses) moustaches.

L'épée

Allez parler à l'amazone, sur la place. Elle vous dit que vous avez besoin d'une épée qui fait "Ting" pour devenir un héros. Dans les bois, dévissez la manivelle du puits avec le tournevis, puis rendez-vous dans les basses-fosses du palais. Utilisez la manivelle sur le chevalet de droite (là où est Chuky). Vous récupérez une épée qui fait "Tong". Parlez de celle-là à Carotte, à l'entrée de la ville, puis pénétrez dans la mine des nains. Donnez votre arme au nain, au fond à gauche. Ce dernier accepte de vous accorder la bonne épée si vous lui ramenez du vin de sureau. Au bar du tambour, discutez avec le barman. Il vous confirme qu'il possède du vin de sureau, malheureusement sa cave est pleine de renards. Rendez-vous alors à l'auberge, regardez la

porte, et discutez avec le croque-mitaine qui se cache derrière. Dévissez cette porte avec le tournevis, et discutez une dernière fois avec l'énigmatique personnage. Il part dans la cave de l'auberge. Suivez-le et parlez au fanfaron. Vous récupérez une chope vide. Descendez dans la cave, observez les tonneaux et remplissez votre chope de vin de sureau (tonneau du milieu, en haut). Gardez celle-là avec vous. Si vous la mettez dans le coffre, ce dernier (eh oui !) risque de la boire. Il ne vous reste plus qu'à apporter la chope au nain, et votre épée vous sera accordée en un rien de temps.

Le camouflage

Dans le quartier des ombres, parlez de nouveau à Sally. Allez ensuite à l'université, prenez la spatule dans la cuisine, puis revenez au quartier des ombres. Utilisez l'instrument de cuisine sur la trace de suie du maçon — qui s'est fait brûler par le dragon. Vous obtenez le camouflage.

L'épée



- 1) Le magasin de jouets.
- 2) Le magasin de poterie (ouvert la nuit).
- 3) L'impasse menant aux toilettes.
- 4) La poissonnerie.
- 5) La maison du "coiffeur-dentiste".

Le talisman

Rendez-vous chez Lady Ramkins, frappez à sa porte et parlez-lui. Faites le tour de la maison, regardez le tas en fusion dans la cage, et interrogez Lady Ramkins à son sujet. Revenez à la porte principale, frappez et avant qu'elle n'ouvre, repartez vite vers l'arrière de la maison. Pendant qu'elle n'est pas là, prenez la rosette, la laisse et le clou (la laisse y est attachée). Rendez-vous ensuite dans la cachette des membres de la secte du dragon. Discutez avec le gardien, derrière la porte. Vous récupérez une tarte à la crème. Dans la rue, prenez le portrait de la pieuvre dans la boutique du poissonnier. Dans le bar du tambour, regardez la boisson verte derrière le barman puis parlez à



Sally

Quoique fille de mauvaise vie, Sally vous rendra service. De plus, elle est plutôt de bon conseil. Un personnage sympathique.

dans la cabane, regardez les potions et interrogez Nanny à ce sujet. Lorsqu'elle désire que vous l'embrassiez, mangez de la tarte à la crème. Maintenant, Vous pouvez l'embrasser et prendre le filtre de vérité. Au bar du tambour, enfoncez le clou dans la poutre, accrochez-y le

temple, prenez le bandeau accroché sur la gauche puis passez la laisse à votre coffre. Mettez le bandeau sur les yeux de Rincevent. Vous traversez tous les pièges sans vous faire toucher. Devant l'autel, remplissez votre bourse de sable (regardez en bas, à droite), puis échangez-la avec le talisman.

Le livre magique

Allez dans la bibliothèque de l'université et récupérez le livre de formules magiques. Vous le trouverez sur les étagères, derrière l'endroit où se trouvait le gars louche.

À présent, vous possédez les six objets du héros. Rendez-vous sur la place du marché : l'acte IV peut commencer...

Le livre magique lit dans Rincevent. Ici, les rôles sont inversés...

Le livre magique



ce dernier (deux fois). Prenez le ver dans le verre et attachez-le à la ficelle. Dans les basses-fosses du palais, utilisez le ver sur le trou de souris, à droite des cellules. Vous attrapez un rat. En le regardant puis en double-cliquant dessus, vous vous apercevez en fait qu'il s'agit du diable déguisé. Allez chez l'alchimiste récupérer le diablomatic. Ensuite sortez de la ville, direction la forêt sombre. Entrez dans la cabane de Nanny Ogg. Double-cliquez sur la laine. Vous suivez alors le fil et vous vous retrouvez dehors. Prenez le maillet caché dans le

tas de bois, puis placez la rosette sur le mouton. Mettez le diablomatic dans le diablomatic, photographiez le mouton avec l'appareil et accrochez la photo sur le portrait de la pieuvre. Puis revenez

Le combat final





Le talisman



Act 4

Prenez la clé sur Lady Ramkins, puis allez chez elle. Ouvrez la porte de la cage des dragons et récupérez Mambo (M 16). Allez dans la mine des nains pour le charger en charbons ardents (cheminée), puis rendez-vous dans les basses-fosses du palais où vous ferez la même chose (brasero entre les deux chevalets). Placez un pétard allumé dans Mambo, et allez sur la place du marché. Combattez le dragon et lorsque M 16 ne crache plus de munitions, lancez la tarte à la crème sur le dragon pour en finir.

Vous bouclez ainsi ce jeu de fou, et vous êtes bien content d'aller vous coucher... The end !

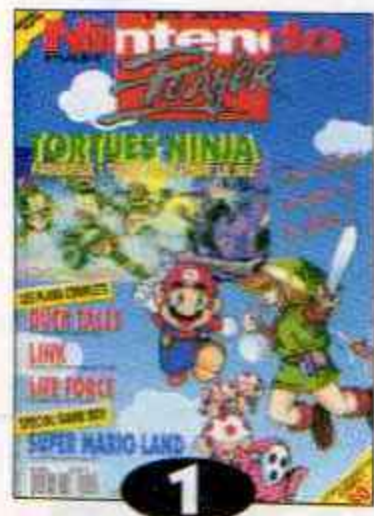
Chris



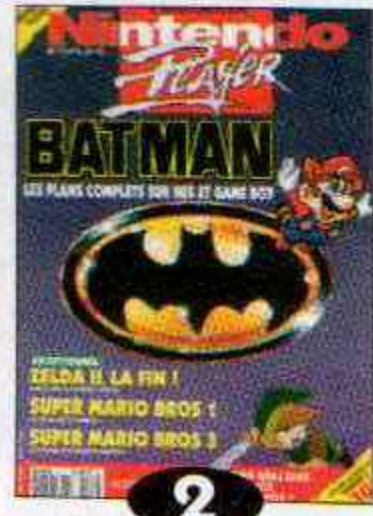


LES BONS PLANS

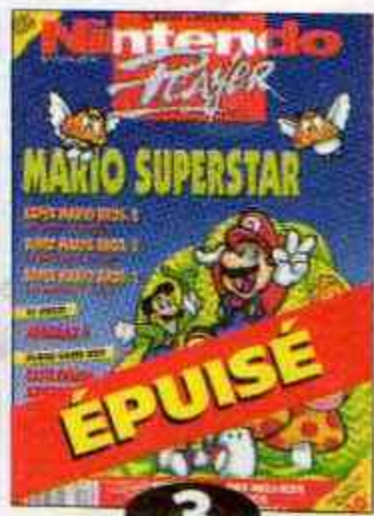
RÉCAPITULATIF DES PLANS ET GUIDES COMPLETS PARUS DANS NINTENDO PLAYER.



1
NES Zelda 2 (1^{re} partie), Duck Tales, Life Force, TMHT.
GAME BOY Super Mario Land.



2
NES Zelda 2 (2^e partie), Batman, SMB 1 (monde 1), SMB 3 (monde 1).
GAME BOY Batman.



3
NES Megaman 2, SMB 1 (mondes 2, 3 et 4), SMB 2, SMB 3 (monde 2).
GAME BOY Castlevania.



4
NES SMB 1 (mondes 5 et 6), SMB 3 (monde 3), Bart vs Space Mutants.
GAME BOY Gargoyles's Quest (1^{re} partie), TMHT: Fall of the Foot Clan.
SNES Super Mario World (monde 1).



5
NES Double Dragon II, SMB 1 (mondes 7 et 8), Zelda 1 (1^{re} partie).
GAME BOY Double Dragon, Gargoyles's Quest (2^e partie).
SNES Super Mario World (tips), Super Tennis.



6
NES Chevaliers du Zodiaque (niveaux 1, 2, 3 et 4), Zelda 1 (2^e partie).
GAME BOY Duck Tales, Gargoyles's Quest (3^e partie).
SNES Super R-Type.



7
NES Chevaliers du Zodiaque (niveaux 5, 6, 7 et 8), SMB 3 (mondes 4 et 5).
GAME BOY Gargoyles's Quest (4^e partie), Gremlins II.
SNES Super Mario World (monde 2).



8
NES Star Wars (1^{re} partie), SMB 3 (monde 6).
GAME BOY Gargoyles's Quest (5^e et dernière partie), Tetris.
SNES Super Mario World (monde 3).



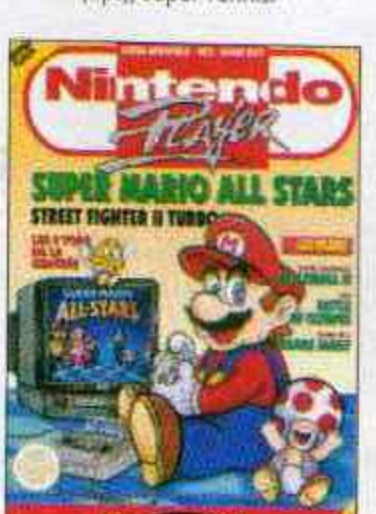
9
NES Star Wars (2^e partie), SMB 3 (monde 7.1 à 7.7).
GAME BOY Megaman (1^{re} partie).
SNES Castlevania IV (mondes 1 à 2.2), Super Mario World (monde 3).



10
NES Star Wars (3^e partie et fin), SMB 3 (fin monde 7).
GAME BOY Batman 2 - Return of the Joker, Megaman (2^e partie).
SNES Castlevania IV (mondes 2.3 à 3).



11
NES Battle of Olympus (1^{re} partie).
GAME BOY The Addams Family (1^{re} partie).
SNES Castlevania IV (monde 4).



12
NES Battle of Olympus (2^e partie).
GAME BOY The Addams Family (2^e partie et fin).
SNES Castlevania IV (mondes 5 et 6).



13
NES SMB 3 (monde 8), Battle of Olympus (3^e partie et fin).
GAME BOY Kirby's Dream Land (1^{re} partie).
SNES Castlevania IV (monde 7).



14
NES SMB 3 (fin), Megaman IV (1^{re} partie).
GAME BOY Kirby's Dream Land (2^e partie et fin).
SNES Castlevania IV (mondes 8 et 9).



15
NES Megaman IV (2^e partie).
GAME BOY Battle Toads.
SNES Zelda III (1^{re} partie).



16
NES Megaman IV (3^e partie).
GAME BOY Battle Toads (2^e partie et fin).
SNES Zelda III (2^e partie).



17
NES Megaman IV (4^e partie et fin).
GAME BOY Megaman II (1^{re} partie).
SNES Zelda III (3^e partie).



18
NES Maniac Mansion.
GAME BOY Megaman II (2^e partie et fin).
SNES Zelda III (4^e partie).



19
GAME BOY Kid Dracula (1^{re} partie).
SNES Zelda III (3^e et 4^e palais du Monde des Ténébres), Aero the Acro-Bat (monde 1).



20
NES Little Nemo (rêves 1 et 2).
GAME BOY Kid Dracula (2^e partie et fin).
SNES Zelda III (5^e palais du Monde des Ténébres).



21
NES Little Nemo (rêves 3 à 6).
GAME BOY Bart & The Beans Talk (plans complets).
SNES Zelda III (6^e palais du Monde des Ténébres).



22
NES Little Nemo (rêves 7, 8 et fin).
GAME BOY Super Mario Land 2 (1^{re} partie).
SNES Dragon Ball Z 2 (1^{re} partie), Super Mario Kart (1^{re} partie).



23
GAME BOY Super Mario Land 2 (2^e partie).
SNES Dragon Ball Z 2 (2^e partie), Super Mario Kart (2^e partie).



24
GAME BOY Super Mario Land 2 (3^e partie).
SNES Zelda III (7^e palais du Monde des Ténébres), Dragon Ball Z 2 (3^e partie).



25
GAME BOY Super Mario Land 2 (4^e partie).
NES Kirby's Adventure (Niveau 1).



26
GAME BOY Super Mario Land 2 (5^e partie).
SNES Zelda III (fin).



27
NES Kirby's Adventure (Niveau 2).
GAME BOY Super Mario Land 2 (6^e partie).
SNES Super Metroid.

Pour commander un ou plusieurs numéros, retournez le bon à découper ci-dessous accompagné de votre règlement à :

BP 4 - 60 700 Sacy-Le-Grand
Tél : 44 69 26 26
(Si vous habitez Paris ou la région parisienne, composez le 16)

Oui ! Je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s), (cochez les cases en blanc) au prix unitaire de 30 F auquel s'ajoutent les frais d'envoi suivants :
Pour 1 exemplaire : 9 F • 2 exemplaires : 14 F • 3/4 exemplaires : 21 F • 5/7 exemplaires : 28 F • 8/10 exemplaires : 33 F • 11/13 exemplaires : 41 F
Au-delà de 13 numéros, nous consulter au 44 69 26 26. (Le numéro 25 comportant une K7 vidéo est à 32 F)

1 2 4 5 7 8 10 11
12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 23 24 25 27

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

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

Délai d'expédition : 4 semaines

SYSTEME 11

Bonne rentrée à toutes et à tous ! Je n'ai pas reçu beaucoup d'astuces 32 bits... Ben alors, on roupille ? Les vacances sont terminées, je compte donc sur vous pour en envoyer une flopée, toutes consoles confondues. Allez, bon courage pour la reprise des cours, et à dans deux mois !



ISS Deluxe

De la part de Benjamin Collet

Dans le mode de jeu Scénario, Benjamin a trouvé une bonne astuce pour le coup-franc du scénario 9. Remontez d'un cran vers le haut, puis appuyez sur le bouton X (configuration par défaut) pendant deux secondes — comptez pour vous aider. Le tir ira directement dans les cages sans que le gardien ne puisse l'attraper ! J'ai testé, cela fonctionne parfaitement en suivant à la lettre les indications !



Super Nintendo

Donkey Kong Country II

De la part de Laurent Heurtault



Laurent ne sort jamais d'une pièce avant d'avoir tout inspecté. La preuve : il nous a dégotté des options dissimulées dans le niveau *Confrontation au fort*. Pour les trouver, placez-vous sur la gauche, prenez Dixies sur vos épaules et jetez-la dans les airs, vers le haut. Vous devez récupérer un ballon rouge et deux pièces d'or ! Pas mal, non ?

89

De la part de Guillaume France-Lanord



Dans le niveau *À bout de souffle*, mettez-vous dans le chariot et attendez que le feu vert s'allume. Dès que c'est OK, faites marche arrière pour arriver sur un "tonneau +". Ce dernier vous propulsera vitesse grand V (ou presque !) — ce qui ne manque pas d'intérêt dans ce niveau.



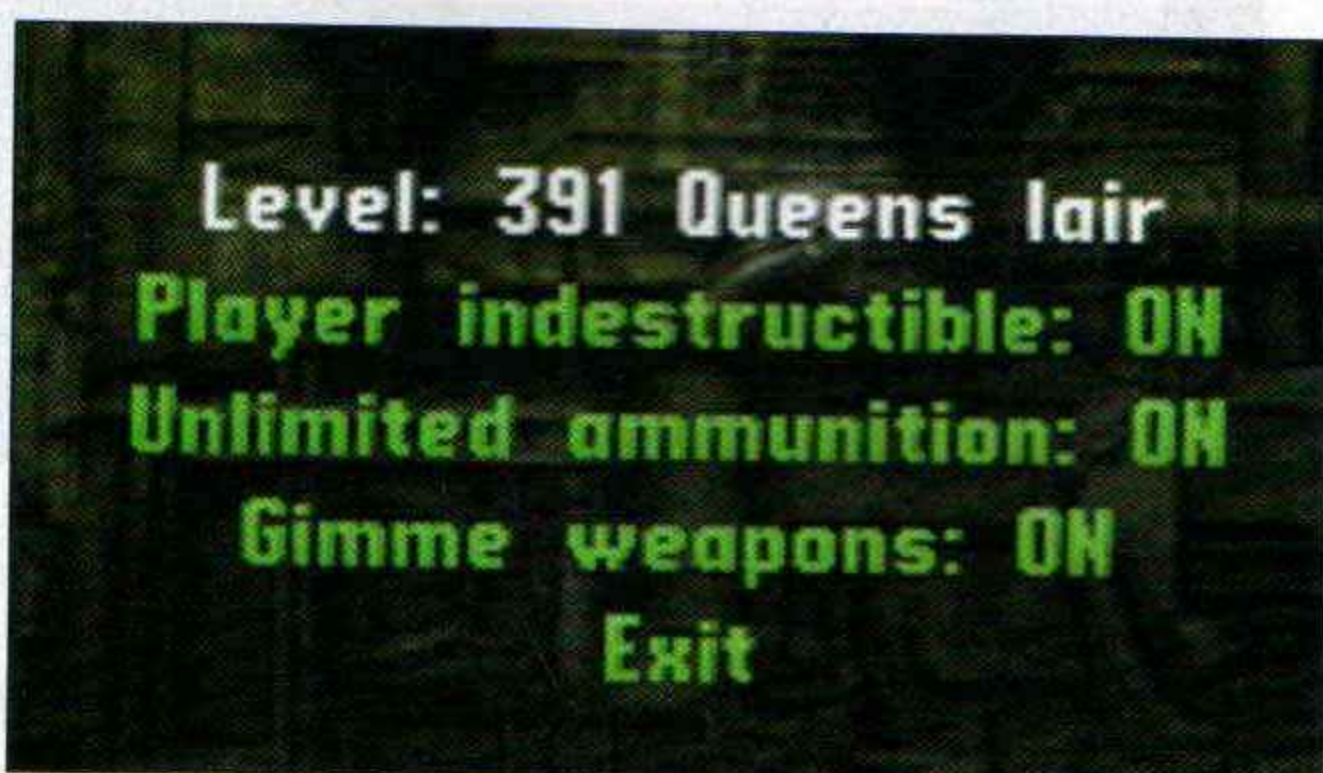
RESIDENT EVIL

Pour revenir à l'écran titre et à votre sauvegarde en cas de pépin (genre passage mortel !) sans avoir à redémarrer, il existe une manip simple et pratique. Durant le jeu, faites Start. Puis une fois dans le tableau Statut, appuyez sur Start + Select pendant deux secondes. Vous arriverez alors à l'écran titre.



Alien Trilogy

Alien Trilogy, avec son ambiance glauque, réserve parfois de mauvaises surprises. Alors, si vous voulez affronter les niveaux sans aucun problème, tapez donc le code qui suit dans le menu password :



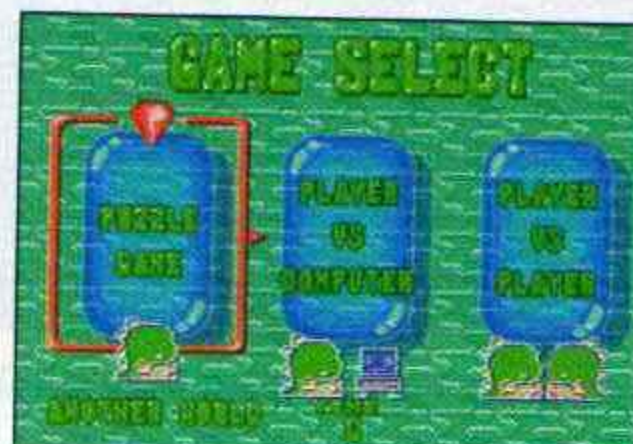
King of Fighters 95

Comme tous les bons joueurs qui se respectent, vous aimez jouer avec les boss. Pas de problème, il existe un cheat pour King of Fighters 95. À l'écran de sélection des persos, maintenez Start enfoncé, et faites : haut + rond, droite + carré, gauche + X, bas + triangle. Et voici, sous vos yeux ébahis, les deux boss du jeu disponibles.



BUST-A-MOVE 2

Bust-A-Move 2 est le jeu qui tourne le plus en ce moment en salle de test, et, par chance, nous avons trouvé un code qui permet de jouer dans un nouveau monde. Pour y accéder,



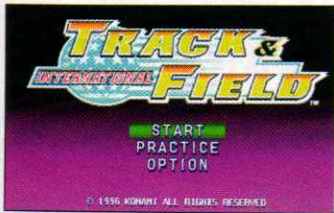
der, pressez Start à l'écran titre afin qu'apparaisse le menu de sélection (Game Start...). Puis faites R1, haut, L2, bas. Si le code est OK, un petit dinosaure devrait s'afficher. Ensuite, sélectionnez Game Start, et,

à l'écran Game Select, sélectionnez "Puzzle Game"; normalement "Another World" devrait être inscrit en dessous. Elle est pas belle la vie ! À vous de jouer.





Track & Field



Si vous souhaitez revoir la superbe introduction de ce jeu sans redémarrer pour autant votre console, il suffit de presser ce petit cheat : R2 + L2 + carré. C'est vrai qu'on ne s'en lasse pas!



Par ailleurs, si vous préférez jouer avec un écran "tout clean" sans aucune indication, tapez les cheats suivants : faites Pause, puis L2 + R2+ triangle, et maintenez le tout enfoncé. Voilà, il est possible de déplacer le tableau des records mondiaux avec la croix de votre paddle. Ce n'est pas encore terminé. Ensuite, tout en laissant la pause, pressez sur L2 + R2 + X (maintenez enfoncé), et bougez avec la croix du paddle, le tableau en bas de l'écran. Évidemment, c'est plus joli mais du coup, on ne voit plus la jauge. Un cheat pour les pros en quelque sorte, ceux qui connaissent parfaitement leur niveau de forme physique...



Street Fighter Alpha

Vous pouvez combattre contre Akuma directement ! Seulement, il faut un cheat... Commencez par paramétrer votre perso (speed, etc.), puis maintenez X + L2 + R2 jusqu'à ce que le combat commence. Akuma fera alors son arrivée dès le début du match : il balancera votre adversaire et prendra sa place. C'est dingue, non ?



Worms





Si vous souhaitez vous éclater avec les Bananas Bombs, les moutons et les Miniguns (sans attendre les caisses), allez dans le menu Weapon Options, et commencez par mettre le curseur dans le "vide" (sur aucune ligne de texte). Ensuite, appuyez une dizaine de fois sur X + Carré. Apparaîtrons alors le Minigun, le Sheep Weapon et la Banana Bomb.



Ultimate Mortal Kombat 3

Question : comment obtenir Human Smoke ? **Réponse :** choisissez Smoke, puis à l'écran de chargement sur fond noir, maintenez gauche + X + Y + Z + B, jusqu'à ce que le premier round commence. Votre Cyborg Smoke se transformera alors en Human Smoke.



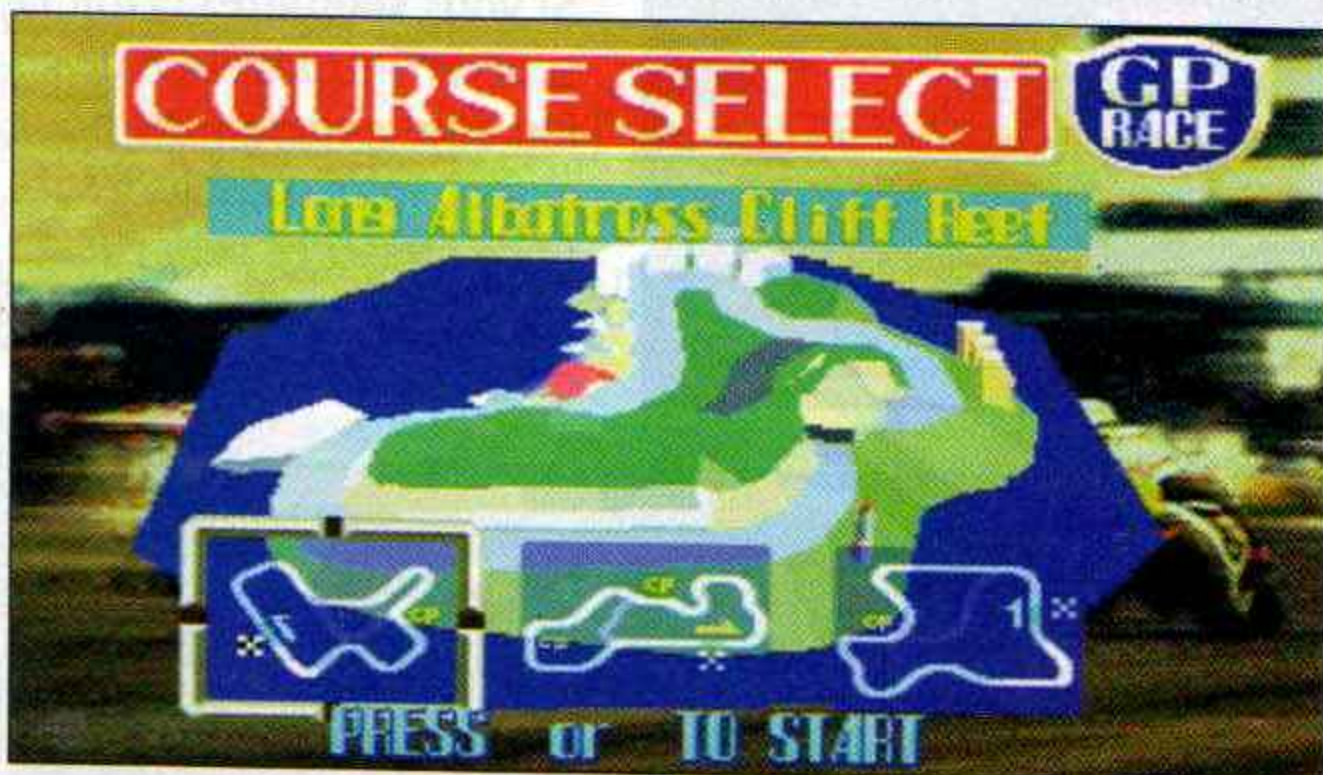
Hang-on GP



Vous aimez ce jeu ? Bizzare ! Enfin, voilà un cheat pour effectuer les trois dernières courses directement. Allez dans le menu d'options, et déplacez le curseur sur une des options, sans



la valider. Revenez à l'écran Mode Select (en appuyant sur B), et là, tapez : R, R, L, R, R (vous entendrez un bruit si c'est OK). Commencez ensuite une partie, et à l'écran du choix de la course, déplacez-vous vers la droite pour y trouver les trois dernières courses.



Guardian Heroes

Vous voulez 99 continues ? Vous êtes sûr ? Bon d'accord ! Alors, allez dans le menu d'options, et placez le "Dip Switch" sur Easy. Puis démarrez une partie. À n'importe quel moment, faites un Reset avec la manette



(A + B + C + Start) ; retour donc à l'écran titre. Ensuite, allez changer le Dip Switch pour le mettre cette fois-ci sur Normal ou Hard. Revenez à l'écran titre, et choisissez "Load Game/Stage 1/Continue 99". Vous reprendrez ainsi votre partie avec 99 continues.



Le gagnant est Benjamin COLLET de la Chapelle d'Armentières

El Didou, échange mèche de Dave contre chaussette de C. Jérôme.

Economisez 5 F ou recevez une cardass gratuite
pour tout achat d'un manga dans un magasin Score Games.

CREDITS

160

Gagnez une heure en 3614 (0,37 F au lieu de 1,29 F)
Créez votre BAL sur le 3615 Player One et communiquez-nous
vos pseudo et mot de passe ainsi que vos coordonnées.

560

Recevez un magazine gratuit
Commandez un ancien numéro de Player One ou Ultra Player.
(offre non valable pour les hors-série et les numéros en cours)

675

Recevez la photo dédicacée de votre journaliste préféré.

680

Economisez 20 % sur le prix d'abonnement
Offre valable pour les abonnements simples, excepté les offres spéciales
6 numéros = 144 F + 770 Crédits Player au lieu de 180 F
12 numéros = 252 F + 770 Crédits Player au lieu de 315 F.

770

AVEC LES NOUVEAUX CREDITS PLAYER ENCORE PLUS D'AVANTAGES !

Economisez 20 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 100 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

680

Economisez 40 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 200 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

1 000

Economisez 100 F sur l'achat d'un jeu d'occasion dans un magasin Score Games
(pour un minimum de 400 F d'achat - voir la publicité dans
le magazine pour la liste des adresses et le bon de commande).

2 000

Règlement : Article 1. Les Crédits Player sont fabriqués par Média Système Edition et diffusés dans les magazines Player One, Ultra Player et les hors-série ainsi que dans les magasins Score Games. Article 2. Les Crédits Player sont valables dans tous les magazines Player ainsi que dans les magasins Score Games et donnent droit à des avantages. Article 3. Seules les demandes complètes seront prises en considération avec nom, prénom, adresse, numéro de téléphone, l'offre de votre choix et le nombre de Crédits Player exact. Article 4. Les réductions dans les magasins Score Games ne sont possibles qu'avec les nouveaux Crédits Player portant le logo Score Games, à partir de mai 1995. Fin de l'opération indiquée un mois à l'avance. Article 5. L'utilisation des Crédits Player implique l'acceptation pure et simple du présent règlement.

Retournez vos Crédits Player découpés,
accompagnés de l'offre de votre choix
(sauf achat de manga et jeu d'occasion)
et de vos coordonnées sur papier libre à :
Crédits Player
19, rue Louis-Pasteur
92513 Boulogne Cedex

Les offres prendront effet un mois après réception de votre lettre.



Game Boy

PLUS

Pinocchio



Systeme D
Game Boy

95

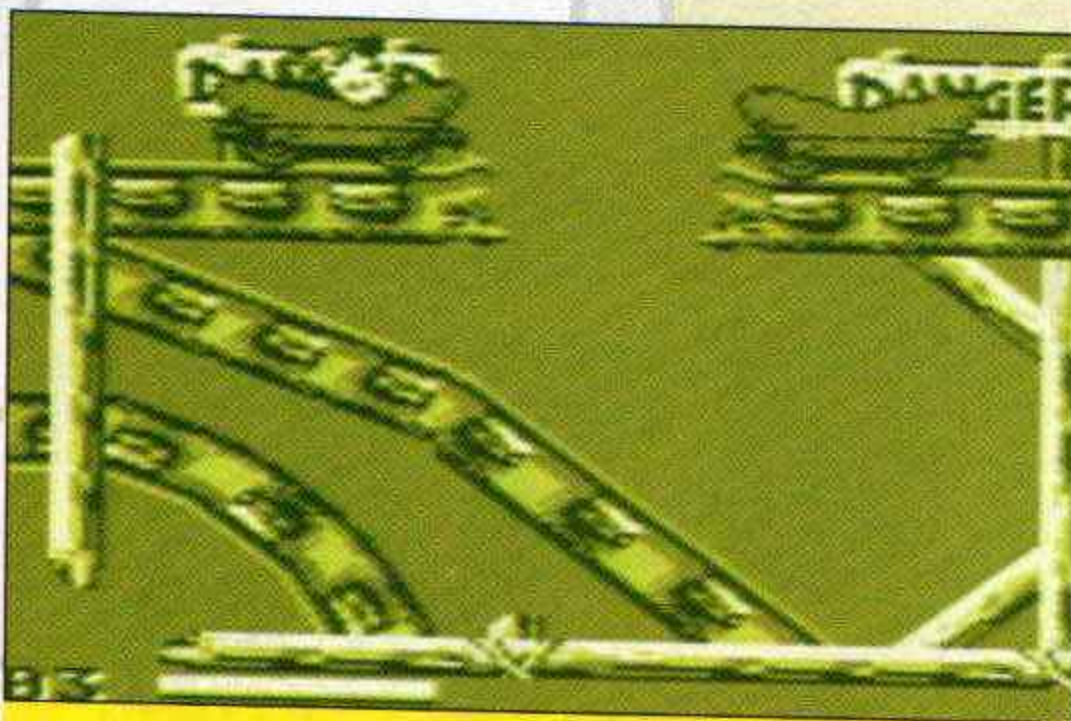
SELECTION →

Game Boy

Pinocchio

Voici un très bon soft pour qui veut commencer à jouer aux jeux de plateforme : classique, assez bien fait, amusant... Mais hélas, trop facile !

À l'instar d'Infogrames avec ses adaptations de bandes dessinées françaises (et belges) : *Schtroumpfs*, *Tintin*, *Spirou...*, Disney table sur des valeurs sûres. *Aladdin*, *Toy Story*, aujourd'hui *Pinocchio* et bientôt, peut-être, *Pocahontas*. Parallèlement à la sortie du petit bonhomme au nez qui s'allonge sur Snes, la



Un niveau très fun : la fête foraine. Vous êtes à bord d'un wagon sur des montagnes russes très spéciales...

Game Boy jouit, elle aussi, de sa version. Laquelle vous propose de revivre les aventures complètes du pantin, dès le moment où Geppetto, son père adoptif, l'envoie à l'école jusqu'au fameux passage de la baleine.

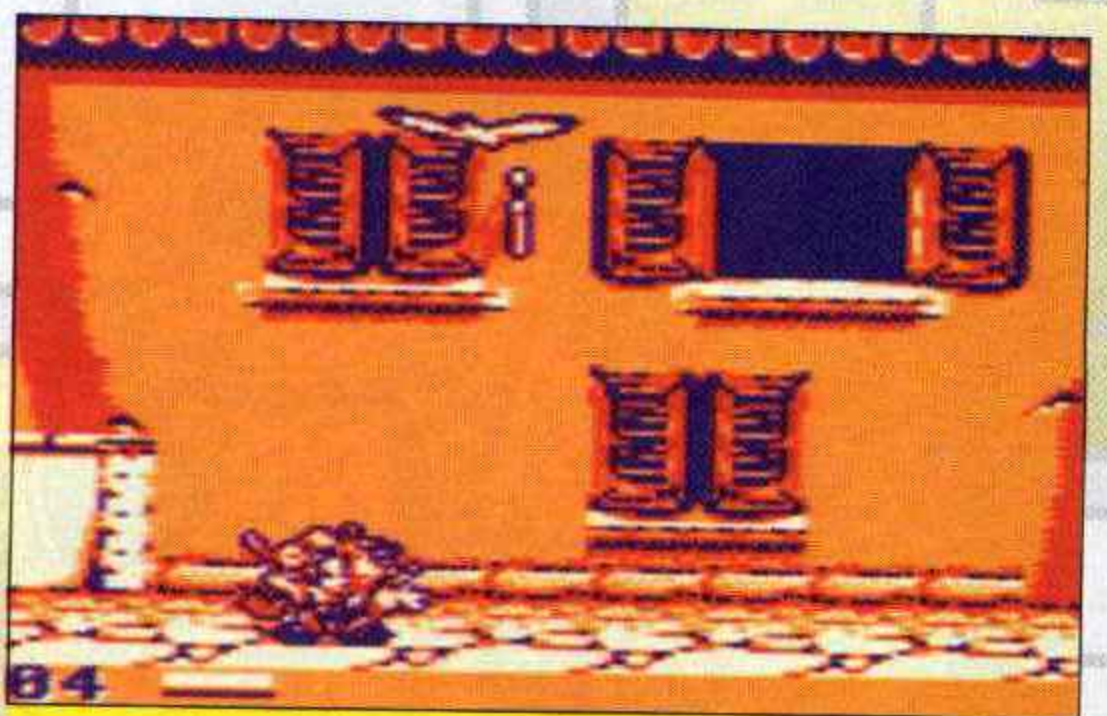
D'une simplicité rare...

Vous découvrirez très rapidement que la vie d'une marionnette articulée n'est pas reposante. Entre les mauvais éléments qui n'ont d'autre idée que de vous éloigner de l'école, la Paresse (un autre méchant de service) et Monstro la baleine, une épopée périlleuse vous attend ! Heureusement, Geppetto et Jiminy Criquet sont des alliés de choc pour vous conseiller et vous seconder. Jeu de plateforme classique, *Pinocchio* renferme tous les éléments que vous connaissez par cœur : pièges en tout genre, bonus à gogo, etc. Et avec des niveaux au scrolling hori-



Sous l'eau, Pinocchio a la tête à l'envers. C'est forcément plus dur de le diriger.

zontal, pas extraordinairement beaux (même pour du monochrome), un scénario qui certes reprend l'histoire mais qui, adapté en jeu, ne tient que partiellement la route... c'est clair, sur le plan de l'originalité, *Pinocchio* Game Boy ne devrait malheureusement pas rester dans les annales du jeu vidéo. Par ailleurs, autant être franc et direct — quitte à vous



Méfiez-vous quand vous rencontrez des poules car elles sont d'humeur belliqueuse.

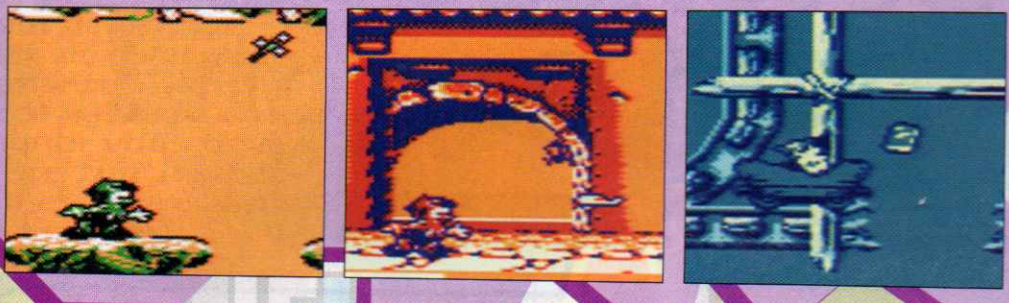
décevoir amèrement alors que vous n'avez pas encore le jeu entre les mains — il est d'une simplicité quasi déconcertante. Il suffira d'une heure à un joueur averti pour en venir à bout ; peut-être une heure et demie en mode Hard en faisant une pause tous les quarts d'heure pour les devoirs (c'est dur la rentrée, non ?). L'aventure est découpée en sept niveaux distincts plus ou moins longs ; certains ne durent même que quelques secondes.



L'un des dessins qui précèdent les niveaux : Pinocchio s'apprête à être avalé par Monstro la baleine.

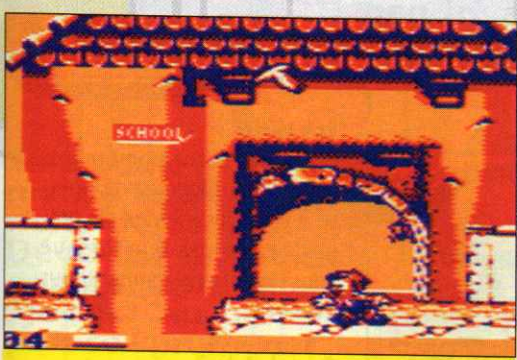
Pinocchio a le nez creux

Comme dans tout jeu de plate-forme qui se respecte, il y a des objets à ramasser : baguettes qui redonnent de l'énergie, feuilles qui augmentent votre force ou livres qui permettent d'obtenir des continues.



Pas de mauvais esprit

D'un autre côté, cette cartouche constitue une excellente mise en train pour quiconque veut commencer à s'adonner au genre plate-forme. La jouabilité est très bonne et comme le nombre d'actions est plutôt faible, nul ne se sentira perdu. Mais ne soyons pas trop intran-



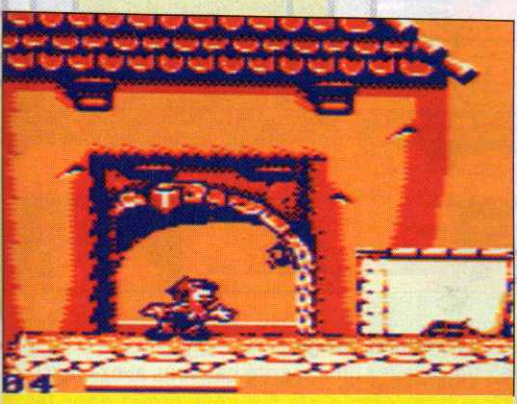
La sortie du premier niveau correspond à l'arrivée à l'école, mais il existe une autre porte.



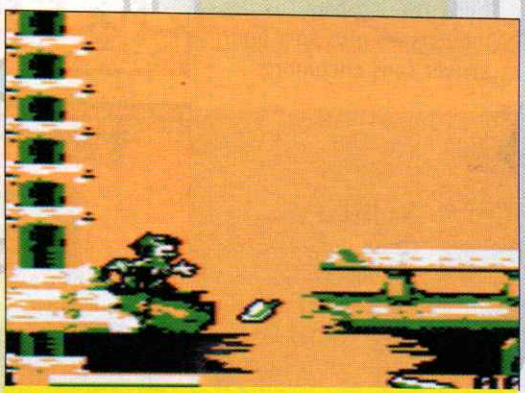
Ici vous manœuvrez Jiminy Criquet. Faites fuir les bestioles qui s'approchent de la lumière.

petits détails qui auraient pu égayer ce soft, comme quelques animations ou une intro digne de ce nom. Au lieu de cela, nous n'avons droit qu'à de petits dessins, très jolis néanmoins, qui séparent les niveaux. C'est un peu maigre ! Les titres Disney nous avaient habitués à une ambiance plus vivante, plus fun.

Bref, Pinocchio est une cartouche ciblée public jeune... très jeune même, pour lequel ce sera un vrai plaisir de jouer à un jeu accessible, avec de jolis dessins, un perso attachant et rigolo. Et puis, ils pourront parfaire leur instruction en apprenant l'histoire du pantin au nez qui s'allonge quand il ment. Quant aux autres, tournez les pages et allez voir ailleurs.

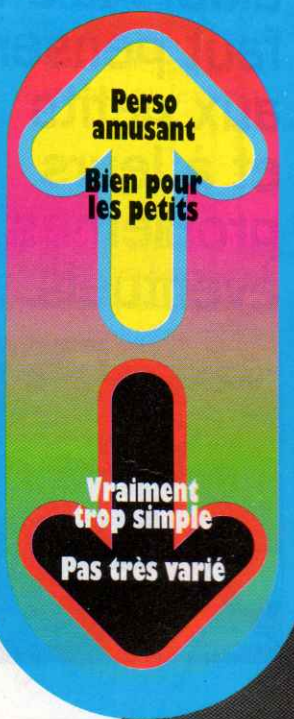
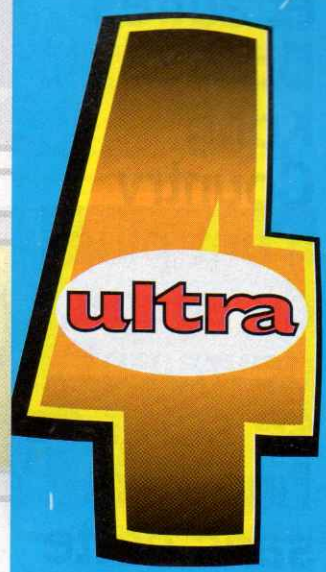


La fée vous remet l'un des badges qui va augmenter votre pouvoir (sauter plus haut, par exemple).



Le cinquième niveau. De la plate-forme pure comme on l'aime. Bonus, options, ennemis... La totale !

- Editeur**
Disney Interactive
- Genre**
Plate-forme
- Nombre de joueurs**
1
- Sauvegarde**
Aucune
- Mode continu**
A ramasser
- Difficulté**
Facile
- Accessoire**
Aucun





C'est sûr, les habitués, ceux pour qui les Yoshi's Island et autres Donkey Kong Country n'ont plus de secret, devraient se sortir de Pinocchio sans cette aide. Mais il faut penser aux petits et à leurs problèmes éventuels.

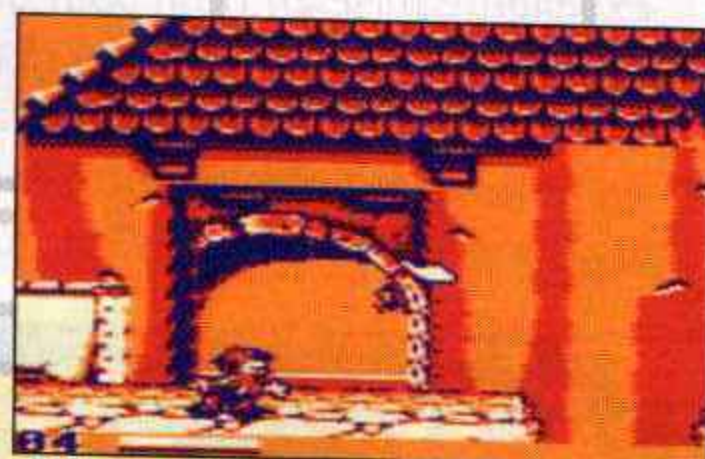
Devenez un vrai petit garçon !

Niveau

1

PINOCCHIO VA À L'ÉCOLE

Dans ce niveau, Geppetto vous envoie à l'école : prenez le chemin le plus court pour vous y rendre. Ne vous laissez pas déconcentrer par les enfants qui vous lancent des pétards, ni par les multiples portes. Et surtout, dirigez-vous toujours vers la droite.



Baissez-vous !

Lorsque les garnements vous embêtent dans la rue, vous n'êtes pas de taille pour lutter ; alors baissez-vous quand ils vous jettent des pétards ou des balles, et sautez pour les éviter dès qu'ils tentent de vous renverser.

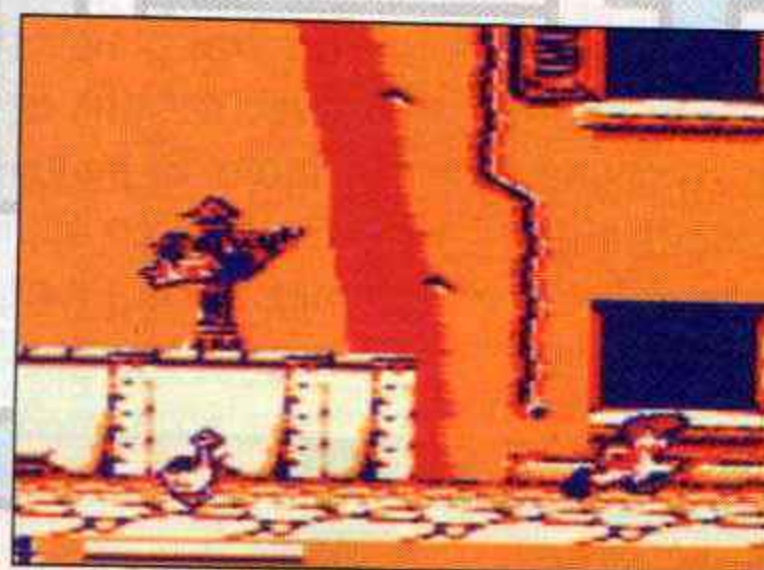


Les portes

Elles sont assez nombreuses et ont une fâcheuse tendance à vous désorienter. Ne prenez ces portes que lorsque vous ne pouvez vraiment plus avancer.

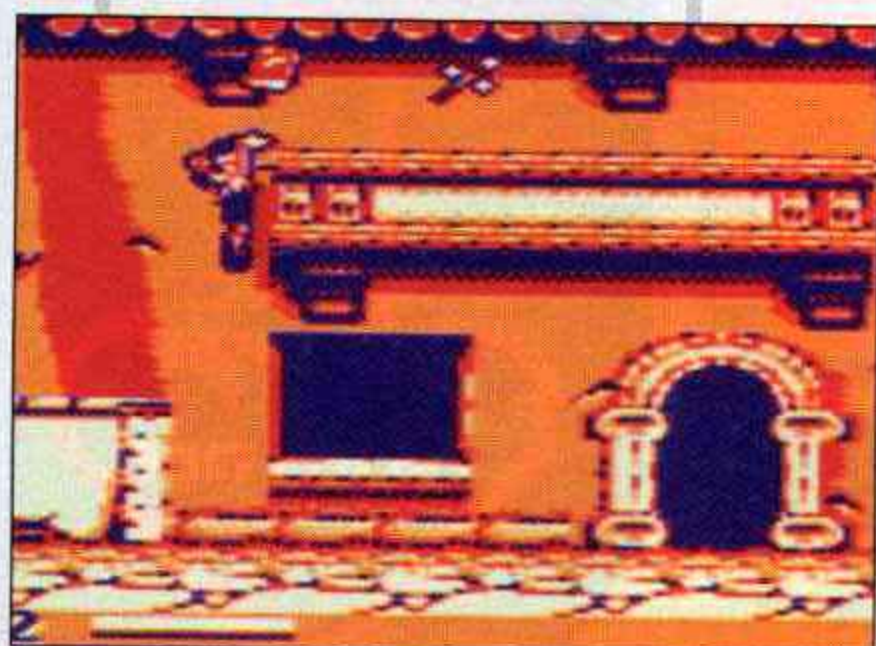
Les tourniquets

Très utiles ces espèces de tourniquets, ils vous permettent d'accéder aux toits. Par le haut, vous éviterez tous les dangers de la rue et ramasserez nombre d'options. Les toits sont l'un des moyens les plus sûrs pour arriver sans encombre.



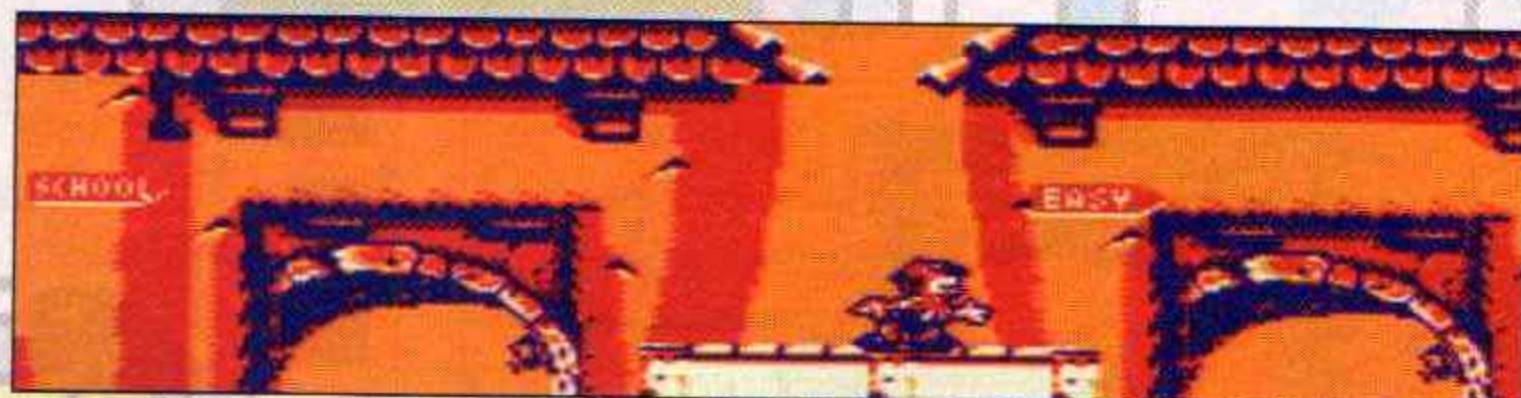
Que choisir ?

Petit détail amusant, à la fin du niveau, vous avez le choix entre deux portes : une "facile" et une "école". La tentation est grande de choisir la facilité, mais n'oubliez pas que votre but est d'aller à l'école. De toute façon, la porte "facile" vous ramènera au début du niveau, alors que l'école vous en fera sortir (très moral ce jeu !).



Ne lâchez pas...

L'une des facultés de Pinocchio est de s'accrocher au rebord des fenêtres. Voilà un procédé bien pratique pour atterrir sur les toits.



Le premier badge

Vous l'avez bien mérité car vous avez choisi le bon chemin : la fée vous remet donc le premier badge, et hop ! au deuxième niveau.



Niveau

2

JIMINY CRIQUET

Ici, c'est le criquet que vous dirigez. En fait, ce level n'est constitué que d'un seul tableau dans lequel vous devez faire fuir les bestioles attirées par la lumière.



Les bêtes en question

À mi-chemin entre le papillon et la chauve-souris, ces insectes agressifs sont assez impressionnants et font mal quand ils vous touchent. Chassez-les sans hésiter.



Le coup de parapluie

Pour se défendre contre ces insectes maudits, Jiminy a une arme bien spéciale : son parapluie. Un bouton de la console sert pour donner des coups et l'autre pour parer les attaques. Servez-vous des deux en temps utile !



Gare à la chute...

Outre les attaques ennemies, le principal risque de ce niveau est la chute. Vous vous trouvez sur un genre de poteau, sur lequel tout faux pas pourrait vous être fatal ; autrement dit, éloignez-vous du bord, c'est plus sûr.

Niveau

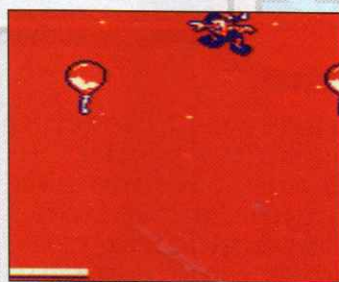
3

LA FÊTE FORAINE

Sans doute le niveau le plus riche de ce jeu. Découpé en deux parties, il va falloir "jouer" au ballon puis se "promener" sur des montagnes russes.

Les ballons

Commencez par aller le plus à droite, jusqu'à ce que vous ne puissiez plus avancer. Attendez qu'un ballon apparaisse et bondissez pour l'attraper. Il ne vous reste plus qu'à sauter de ballon en ballon en faisant attention à ne pas tomber.



La cloche

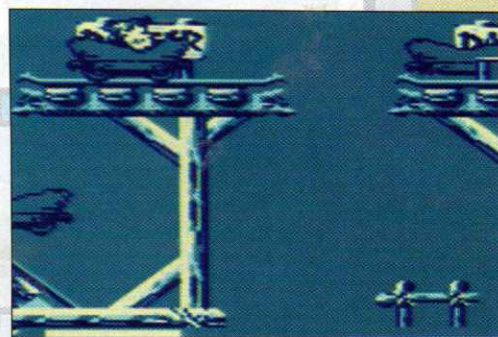
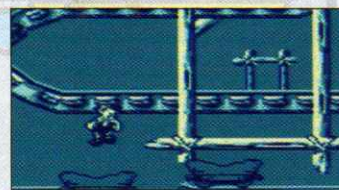
Dès que vous voyez une clochette, bondissez pour la faire sonner. Si vous ne le faites pas, le wagon vous ramènera sur vos pas. En fait, elle sert d'aiguilleur et vous permet de progresser dans le niveau.

Difficile !

Même principe que tout à l'heure : sauter de wagon en wagon. Seulement là, la difficulté est accrue car il faut enchaîner trois sauts pour éviter de tout recommencer. Un peu de courage, ce n'est pas si difficile...

Réflexe !

Outre les barrières, l'autre danger est illustré par des rails manquants. Par chance, un wagon vous attend après chaque trou et il vous suffit de sauter pour l'atteindre.



La barrière

Sur ces montagnes russes, les barrières sont nombreuses ; alors, ne vous laissez pas surprendre et baissez-vous dès que vous en apercevez une. Sinon, gare au grand choc frontal qui assomera Pinocchio.





Niveau 4 L'ÎLE

Le but est de sortir de cette fameuse île. Pour ce faire, il faut se débarrasser du méchant qui occupe les lieux. Avant cela, il va s'agir de le trouver dans cette espèce de labyrinthe. Un conseil : allez toujours vers le haut et, dès que vous ne pouvez plus monter, partez vers la droite.

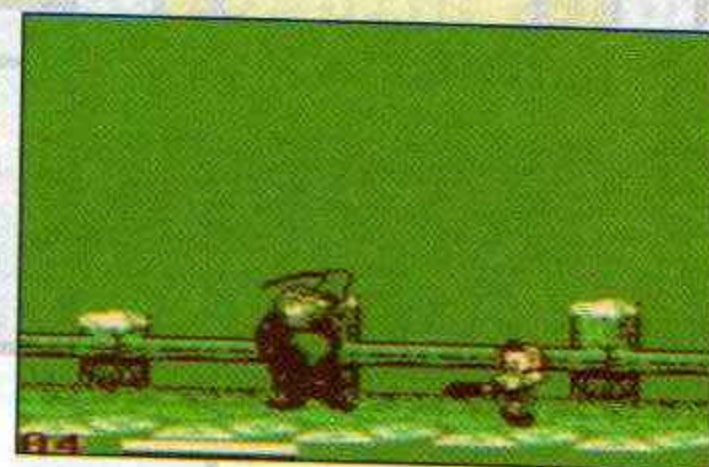
Le labyrinthe

Ce niveau est quasi intégralement composé de montagnes labyrinthiques. Essayez de grimper au maximum, en prenant soin d'éviter les ennemis et les pièges, comme le sol qui s'affaisse sous vos pas. Méfiez-vous des chutes car, si elles ne sont pas mortelles, elles vous obligent toutefois à recommencer.



Les baguettes magiques

Elles sont omniprésentes dans ce niveau ; il faut bien reconnaître que le boss est assez difficile et que d'autres monstres vous sautent dessus. Si vous débutez "en plate-forme", vous avez droit à la totale.



Le deuxième badge

Pour vous récompenser de votre bravoure, la fée vous donnera ce badge. C'est normal que vos efforts portent leurs fruits.

Le boss !

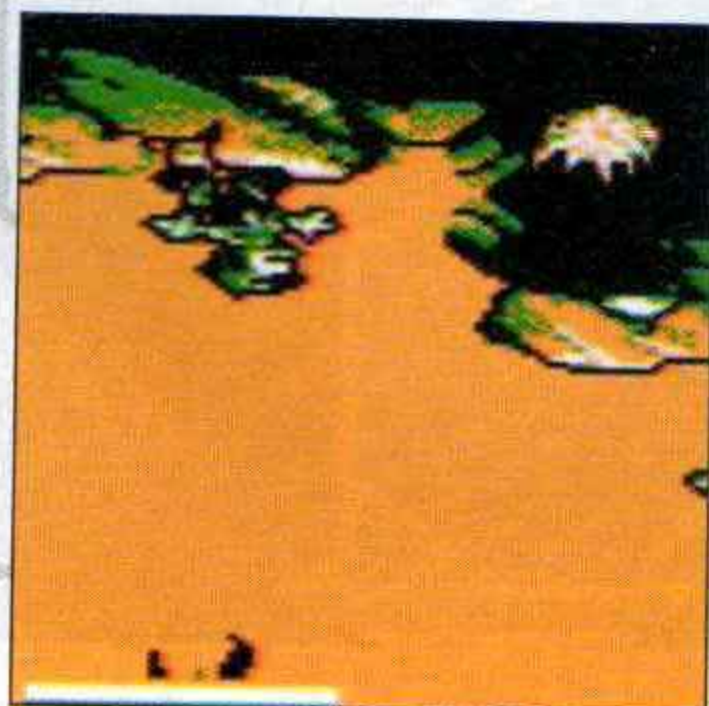
Vous le rencontrerez une première fois au début du niveau, puis il s'enfuira, et vous le retrouverez tout en haut. Pour s'en débarrasser, une seule solution : lui donner des coups de pied. Trois devraient suffir.

Niveau 5 SOUS L'EAU

Histoire de varier, ce niveau se passe sous l'eau. Petite bizarrerie : Pinocchio marche ! Je pensais qu'un pantin de bois, ça flottait, mais non... Néanmoins il subit le courant, alors attention ! Pour sortir du niveau, appliquez toujours le même principe : allez le plus à droite possible.

Troublant, le début...

Première surprise dès que vous commencez ce niveau, vous êtes tête en bas, mais vos mouvements, eux, ne changent pas... Heureusement, en arrivant sur des bulles vous retombez au fond de l'eau et, ainsi vous pouvez évoluer "normalement".



Le courant

Pinocchio a beaucoup de mal à se sortir du courant. Pourtant, celui-là pourrait bien être votre allié plus d'une fois. Grâce à lui, vous pourrez avancer et traverser certains passages difficiles.



Les "algues-tonneaux" !

Voilà qui rappelle quelque peu les tonneaux de Donkey Kong Country. Vous tombez dans une de ces algues et une pression de bouton plus tard, vous vous retrouvez dans une autre, mais au plafond. À vous de vous diriger pour passer de l'une à l'autre et ainsi éviter un passage compliqué.



Les "poissons-marches"

Très utiles ces poissons. Grimpez dessus et ils vous permettent de remonter là où un simple saut ne suffit pas. Pour aller encore plus haut, sautez de poisson en poisson.



Niveau

6

DANS LA BALEINE

Geppetto vous attend, mais comment aller le retrouver ? Attention, le chemin va être un peu plus difficile... Ce n'est que quand vous aurez réussi à allumer le feu qu'il descendra pour vous rejoindre sur le radeau.

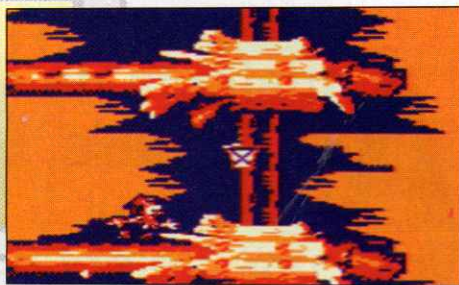
Au feu, la baleine !

Une fois que vous aurez assez de bois (les morceaux ramassés clignotent à l'écran), dirigez-vous vers la lampe qui se trouve tout à droite ; elle va tomber et mettre le feu.



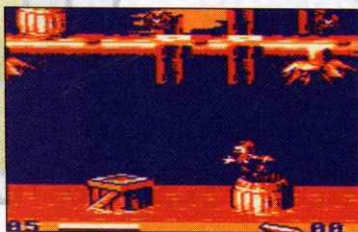
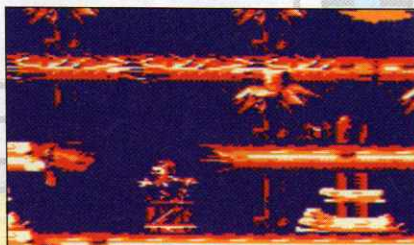
Ramassez du bois

Sur votre chemin, vous trouverez un nombre conséquent de boîtes. Dès que vous en apercevez une, donnez-lui un coup de pied. Bon nombre d'entre elles contiennent des morceaux de bois qui vont s'avérer indispensables pour allumer le (futur) feu.



Les tonneaux

Quand le feu est allumé, descendez aussi bas que vous le pouvez. C'est vrai, le niveau ressemble un peu à un labyrinthe mais vous devriez vous en sortir sans aide ; il suffit presque d'aller simplement en bas. Dès que vous verrez des tonneaux,



sautez dessus, sautez dessus et partez rejoindre Geppetto pour sortir. Attention, car si vous ratez un tonneau, cette fois, la chute est fatale.

Niveau

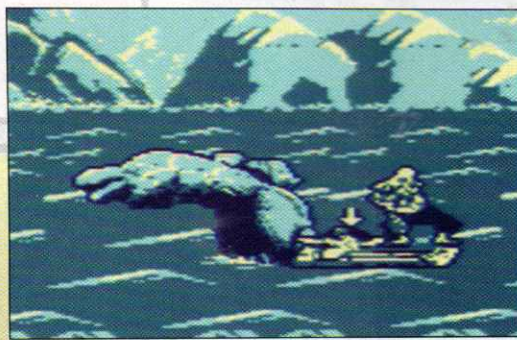
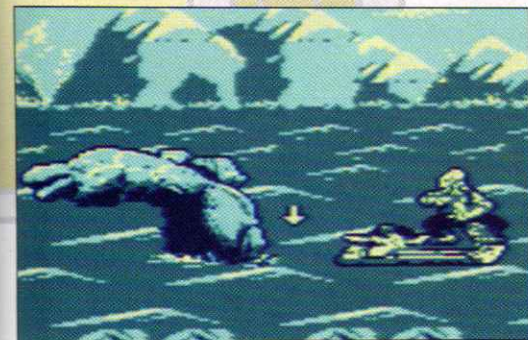
7

sur le radeau

La fin est proche ! Il ne vous reste plus qu'à vous enfuir en vous dépêchant pour que la baleine ne vous rattrape pas. Ne vous occupez pas des rames, vous avancez automatiquement. Votre seul but est d'éviter les obstacles soit en vous baissant, soit en sautant. Remarquez que de petites flèches vous indiquent la prochaine action à exécuter. Le décor n'est pas très varié, mais il y a le badge final au débarquement.

Le dernier badge

La baleine éloignée, plus rien ne vous menace ; votre radeau arrive à bon port et, une nouvelle fois, la fée récompense vos efforts en vous remettant le troisième badge. Les trois précieux emblèmes réunis, Pinocchio peut maintenant se transformer en petit garçon !



Puis il s'en alla avec Geppetto, ils s'aimèrent longtemps et eurent beaucoup d'enfants (je confonds peut-être avec *La Belle au bois dormant*)...

Calim'occhio

SYSTEME

Game Boy

Astérix et Obélix

De la part de Radford Releya

Dans le niveau de la prison, vous devez retrouver les joueurs de rugby. Pour ce faire, il vous faut exploser les portes de la prison, mais prudence, s'y cache un voleur qui risque de vous frapper ! Sachez qu'il n'y a qu'un joueur de rugby enfermé par étage, il n'est donc pas nécessaire, une fois que vous en avez libéré un, d'ouvrir les autres portes de l'étage. Allez vite au suivant !



Amateurs de la portable, bien le bonjour ! Voici une sélection de vos meilleures astuces concernant Tintin et Obélix, avec en prime les passwords de Tazmania. Il va sans dire que j'attends avec impatience vos "tuyaux" sur les nouveaux titres GB. À bon entendeur...

Tazmanian in Island Chase

De la part de Christian Kamtchueng

Christian nous livre, généreusement, tous les mots de passe de ce jeu :

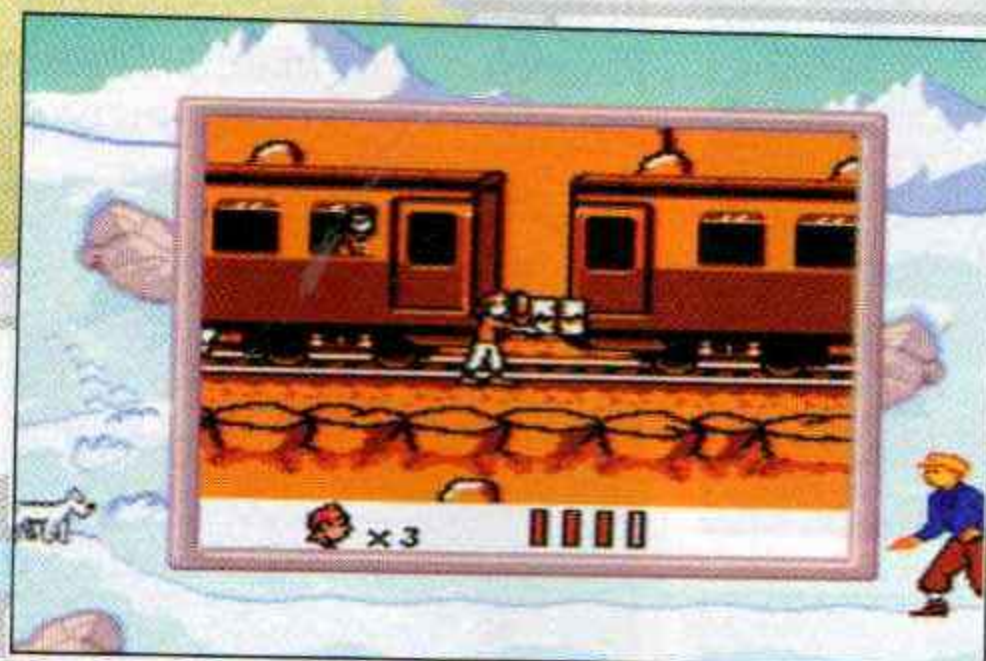
- Niveau 2 : 345 371 ;
- Niveau 3 : 745 577 ;
- Niveau 4 : 367 123 ;
- Niveau 5 : 662 077 ;
- Niveau 6 : 366 882.



Le gagnant est Christian KAMTCHUENG de Bretagne/Orge.

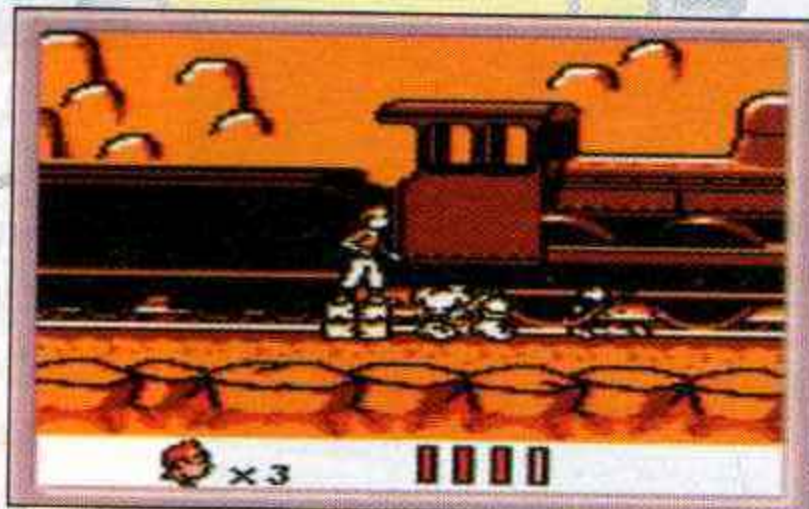
Tintin au Tibet

De la part de Richard Lecœur



Dans le premier niveau, lorsque vous longez le train vous avez sûrement remarqué la caisse posée par terre. Ramassez-la et portez-la

jusqu'à la locomotive. Stoppez votre course devant la fumée que crache cette dernière (sur le côté), et mettez la caisse à terre. Grimpez dessus puis sautez vers la droite. Cette astuce vous permettra de passer sans aucun problème ce petit obstacle.



El Didou

Dites-nous tout!

Enquête lecteurs

Comme tous les ans, voici la traditionnelle enquête lecteurs d'Ultra Player. Nous vous invitons à répondre en masse à toutes nos questions, ce qui nous permettra de mieux vous connaître et ainsi de coller à vos envies et désirs. Afin qu'Ultra Player corresponde encore plus à ce que vous êtes réellement !

QUI ÊTES VOUS ?

Vous êtes :

- Un garçon
- Une fille

Quel est votre âge ?

.....

Vous habitez une ville de :

- Moins de 2 000 habitants
- 2 000 à 20 000 habitants
- 20 000 à 100 000 habitants
- Plus de 100 000 habitants
- En région parisienne.

Quel mode de déplacement utilisez-vous ?

- Voiture
- Scooter ou moto
- Vélo ou VTT
- Roller ou skate-board
- Bus
- Métro
- Marche à pied

De combien d'argent de poche disposez-vous par mois ?

- Moins de 100 F
- De 100 à 200 F
- De 200 à 300 F
- De 300 à 500 F
- De 500 à 800 F
- Plus de 800 F

Quel(s) sport(s) pratiquez-vous régulièrement ?

- Natation
- Sports de combat
- Arts martiaux
- Tennis
- Football
- Handball
- Basket-ball
- Volley-ball

- Rugby
- VTT
- Roller ou skate-board
- Planche à voile
- Athlétisme
- Chaise longue
- Autres
- Aucun (j'aime pas le sport !)

Ça vous arrive d'aller au ciné. Combien de films voyez-vous en moyenne ?

- Plus d'un par semaine
- Un par semaine
- Deux ou trois par mois
- Un par mois
- Moins d'un par mois
- Aucun (j'aime pas le ciné !)

Quel genre de musique écoutez-vous ?

- Dance, techno...
- Rap
- Hard, grunge
- Rock
- Variété française
- Musique de film
- Fusion, hardcore
- Reggae
- Mozart
- Autres
- Aucun (j'aime pas la musique !)

De quel matos hi-fi/télé disposez-vous ?

- Télévision
- Câble
- Antenne satellite
- Canal +
- Magnétoscope
- Caméscope
- Chaîne hi-fi
- Walkman
- Discman
- CDI

- CDV
- Autres

À part Ultra Player, quels autres magazines (de tous genres) lisez-vous régulièrement ?

- 1/.....
- 2/.....
- 3/.....

Sur quelles stations radio vous branchez-vous le plus souvent (précisez les émissions) ?

- 1/.....
- 2/.....
- 3/.....

Quelles sont, dans l'ordre, vos trois émissions télé préférées (précisez les chaînes) ?

- 1/.....
- 2/.....
- 3/.....

Pour Noël ou votre anniversaire, que voudriez-vous ? Numérotez de 1 à 3 vos préférences.

- Des CD.....
- Des cassettes vidéo.....
- Un vélo ou un VTT.....
- Un scooter ou une moto.....
- Des fringues.....
- Des jeux vidéo.....
- Une nouvelle console.....
- Des BD ou mangas.....
- Autres (préciser).....
- Rien (j'aime pas les cadeaux !).....

Classez ces marques dans l'ordre de vos préférences.

- Les fringues :**
- Levi's
 - Nike
 - Reebok
 - Adidas

- Casquettes NBA
- LA Gear
- Fila
- Lacoste
- Chevignon
- Christian Dior

Les friandises :

- M&M's
- Hollywood
- Lion
- Mars
- Snickers
- Kit Kat
- Twix
- Bounty
- Smarties
- Saucisses libanaises

Les boissons :

- Coca Cola
- Pepsi Cola
- 7 Up
- Orangina
- Canada Dry
- Fanta
- Sprite
- Perrier
- Jack Daniels

Possédez-vous un Minitel ?

- Oui, chez moi
- Oui, mais pas chez moi
- Non

Est-ce qu'il vous arrive de consulter le 3615 Player One ?

- Deux fois par mois ou plus
- Une fois par mois environ
- Une fois tous les deux ou trois mois
- Jamais

Vous appelez le 36 68 77 33, la hot-line des players en galère :

- 2 fois par mois au plus
- 1 fois par mois environ
- 1 fois tous les 2 mois ou 3 mois
- Jamais

VOUS ET LES JEUX VIDÉO

Vous possédez une ou des consoles. Lesquelles ?

- Game Boy
- Game Gear
- Lynx
- Nes
- Master System
- Super Nintendo
- Neo Geo
- Megadrive
- Mega CD
- 3DO
- Jaguar
- PlayStation
- Saturn

Combien de jeux avez-vous en votre possession ?

- De 1 à 5
- De 6 à 10
- De 11 à 15
- De 16 à 20
- De 20 à 30
- Plus de 30

Jouez-vous sur micro ? (Si oui, précisez Mac ou PC.)

- Non
- Oui

D'ici la fin de l'année, comptez-vous vous acheter une nouvelle console ? (Si oui, précisez laquelle ?)

- Non
- Oui

Où achetez-vous vos jeux ?

- Magasins spécialisés
- Fnac, Virgin, Darty et Interdiscount
- Grandes surfaces
- Par correspondance

Pour choisir vos jeux, vous vous fiez à quoi ? Numérotez de 1 à 6 vos préférences.

- Avis des copains.....
- Tests d'Ultra Player.....
- Tests d'autres magazines (précisez lesquels).....
- Pubs.....
- Images vues à la télé.....
- Démos dans les boutiques.....

Vous avez des types de jeux favoris. Numérotez les catégories suivantes de 1 à 10 selon vos préférences.

- Baston.....
- Shoot them up.....
- Plate-forme.....
- Voitures.....
- Sport.....
- Aventure/jeu de rôle.....
- Réflexion.....
- Wargames.....
- Simulations (vol, tank...).....
- Bomberman.....

Achetez-vous des jeux d'occasion ?

- Oui, souvent
- Oui, ça m'arrive parfois
- Non, jamais

Si oui, par quel biais ?

- Les boutiques
- Les petites annonces
- Le Minitel
- Par correspondance
- Les copains

Qu'achetez-vous en import ?

- Des jeux
- Des consoles
- Rien

VOUS ET ULTRA PLAYER

En règle générale, qu'est-ce qui vous décide à acheter un magazine de jeux vidéo (quel qu'il soit) ? Numérotez de 1 à 5 vos préférences.

- Le contenu du mag'.....
- La couverture.....
- Les gadgets offerts.....
- Les concours.....
- Autres (précisez).....

Comment avez-vous découvert Ultra Player ?

- En furetant chez un libraire
- Sur les conseils d'un ami
- En voyant une pub
- En écoutant la radio

À part vous, combien de personnes lisent votre exemplaire d'Ultra Player ?

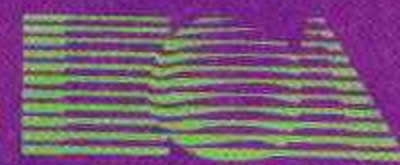
- Aucune
- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- Plus de 5

YA' BON CADEAU !!!

Pour récompenser votre participation à cette enquête lecteurs, dix de vos questionnaires dûment remplis seront tirés au sort parmi toutes vos réponses.

Les heureux gagnants recevront un jeu Super Nintendo offert par Electronic Arts. Au menu,

Fifa Soccer 96 et NHL 96. Que du beau ! Alors, si vous voulez gagner, n'oubliez surtout pas de noter vos nom et adresse à la fin du questionnaire.



ELECTRONIC ARTS

Et si vous notiez de 0 à 10, les différentes rubriques d'Ultra Player (10 étant la meilleure note et 0 la plus mauvaise) :

- Edito/Sommaire
- Courrier
- Infos Zapping
- Garçon la note !.....
- Sélection Snes, PSX et Saturn
- Système D
- Plans et guides
- Game Boy Club
- À la Rescousse
- Tests éclair
- Ultra Manga
- Ultra Shopping
- Champions
- Ultra Bédé
- Top

Classez par ordre de préférence les trois couvertures d'Ultra Player que vous avez le plus appréciées, du n° 31 au n° 36.

- 1/
- 2/
- 3/
- Sans opinion

Classez par ordre de préférence les trois numéros d'Ultra Player qui vous ont le plus plu, du n° 31 au n° 36.

- 1/
- 2/
- 3/
- Sans opinion

Dans l'ensemble, comment trouvez-vous la nouvelle formule multiconsole d'Ultra Player ?

- Excellente
- Plutôt sympa
- Peut mieux faire
- À chier
- Sans opinion

Y a-t-il une nouvelle rubrique que vous aimeriez lire dans Ultra Player ? (Si oui, laquelle ?)

- Non
- Oui

Les concours Ultra Player, vous y participez :

- À chaque numéro
- Parfois
- Jamais

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville:

ULTRA PLAYER
ENQUÊTE LECTEURS
 19, rue Louis-Pasteur
 92513 BOULOGNE CEDEX



Dans la cale du galion, un combat avec un conquistador.

Avec Time Commando, l'équipe française d'Adeline Software nous prouve qu'un jeu d'action n'est pas fatalement "bourrin". La preuve avec ce scénario très original : dans un autre millénaire, une société met au point un ordinateur ultraperfectionné qui reconstitue virtuellement les guerres passées. Ce projet à pour but d'apprendre aux officiers les différents modes de combat et armes utilisées à ces époques anciennes. Mais il y a une brebis galeuse dans l'équipe : un vilain barbu sabote l'ordinateur en y implantant un virus. Le système pète les plombs ! Une gigantesque brèche vers le monde virtuel s'ouvre alors dans la salle, aspirant au passage une des scientifiques. Notre héros (car il en faut un) ne peut rester là sans rien faire ; il plonge donc dans le cœur de l'explosion pour entreprendre un voyage dans le temps (virtuel), non



Vous êtes à Wayne Town : allez faire un tour dans le saloon pour trouver des options.

sans danger. Voilà "en gros" comment débute l'aventure — que vous pourrez d'ailleurs voir grâce à une prestigieuse introduction.

Le premier niveau remonte à la Préhistoire — au fur et à mesure que

Time Commando

l'on progresse dans le jeu, on avance dans le temps. Ainsi vous traverserez l'Empire romain, explorerez un château-fort du Moyen-Âge, naviguez sur un galion de conquistadores, débarquez en terre Maya, puis viendra le temps d'user d'un bon vieux six coups au far-west, et j'en passe... Sachez juste que votre dernière destination est au-delà (du futur !). Chaque époque, bien sûr, propose des ennemis et des armes différentes. Armes que vous collecterez au cours de vos nombreux combats. Si certains affrontements sont faciles, d'autres exigent de la technique : voilà pourquoi ce jeu n'est pas bourrin !



Bienvenue au Moyen-Âge ! Faites attention à ne pas tomber du pont-levis

Les duels à l'épée nécessitent des gardes et des attaques intelligentes. À l'époque du far-west ou de la Guerre 14-18, il faudra penser à se cacher pour recharger ses armes... Bref, il ne suffit pas d'appuyer bêtement sur une touche pour vaincre le "lascar" qui vous cherche des noises. Par ailleurs, Time Commando est doté de superbes graphismes. La réalisation en scènes cinématiques offre des décors d'une richesse éblouissante. En revanche, cela pose un sacré problème : impossible de revenir sur ses pas, une fois le mouvement de caméra effectué... Malgré une jouabilité délicate, Time



À l'intérieur de la base spatiale, vous croiserez toute sortes d'ennemis, dont ce drôle de zombie

Commando est un superbe jeu d'action que je ne saurais que trop vous conseiller. C'est vrai, au départ, on le boude, puis plus l'on progresse et plus on s'y attache. Il a ce petit quelque chose que les autres

ne possèdent pas. Une touche magique qui fait que même terminé, on a encore plaisir à y jouer !

Didou

Éditeur :
Adeline Software

Genre :
action

Nbre de joueurs :

1

Sauvegarde :
mots de passe

Mode continue :
non

Difficulté :
progressive

Accessoire :
aucun

Note :
5 Ultras



Saturn

Athlete Kings

Quel été sportif ! Après Track and Field et Olympic Games sur PlayStation, la Saturn accueille elle aussi son jeu d'épreuves athlétiques : Athlete Kings. Un soft issu de l'arcade et présenté sous le nom de Decathlete en preview dans le précédent numéro d'UP. Comme ce nom l'indique, il s'agit d'effectuer un décathlon, soit dix épreuves à la suite : (dans le désordre) le 100 m, le 110 m/haies, le 400 m, et le 1500 m



pour les courses ; la longueur, la hauteur et la perche pour les sauts ; et enfin le poids, le disque et le javelot pour les épreuves de lancer. Voilà le programme de ce jeu qui ne se prend pas au sérieux !

Les athlètes que vous incarnez sont en fait des caricatures, établies selon des clichés propres à chaque nation. Les graphismes ont été particulièrement soignés, et les athlètes sont donc bien détaillés. Chacun y va d'ailleurs de sa mimique lorsqu'il (ou elle) a remporté une épreuve. On regrettera seulement que seuls deux players puissent s'affronter. Pour le reste, c'est très fun.

Chon

Editeur : Sega
Genre : décathlon
Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.
Sauvegarde : oui
Mode continu : oui
Difficulté : moyenne
Accessoire : aucun
Note : 3 Ultras



PlayStation



Saturn

Blazing Dragons

Blazing Dragons est un jeu d'aventure signé Terry Jones ! Eh oui, il s'agit bien du Terry Jones appartenant aux célèbres Monty Python. Parodie de nom-



breux contes pour enfants, ce jeu s'inspire plus particulièrement de la légende de la Table Ronde, où Arthur et ses preux chevaliers sont incarnés par des dragons. L'humour est omniprésent, tant dans les dialogues (en français s'il vous plaît), que dans les graphismes dignes des D.A. de Tex Avery. Cela étant, reconnaissons que certaines vannes au deuxième degré sont un peu lourdingues. Votre tâche consiste à résoudre une succession d'énigmes dont les solutions sont parfois vraiment tordues. Heureusement entre deux énigmes, des phases de jeu typiquement arcade permettent de se détendre l'esprit.

Bref, ce soft renoue avec la tradition du jeu d'aventure micro qui, jusqu'à présent, n'a jamais rencontré un gros succès sur console. Puisse Blazing Dragons être l'exception qui confirmera cette règle...

Stonehenge

Editeur : BMG
Genre : aventure
Nbre de joueurs : 1
Sauvegarde : oui
Mode continu : non
Difficulté : cossue
Accessoire : non
Note : 5 Ultras



PlayStation

BUST A MOVE 2

Bust-A-Move 2 est un clone de Tetris et de Docteur Mario. Également copie conforme de Puzzle Bubble, il aura l'avantage de plaire à toute la famille, les petits comme les grands. Son principe est simple : il suffit d'associer plusieurs bulles (au minimum trois) d'une même couleur afin de les éliminer. Vous avez accès à différents modes de jeu, dont le Puzzle qui est une sorte de championnat avec différents tableaux à terminer dans un laps de temps de plus en plus court. Et quand



vous n'arrivez pas à terminer un level, une aide s'offre à vous. Ainsi la flèche directrice, à partir de laquelle vous lancez vos bulles, est prolongée par une ligne en pointillé qui vous guide. Vous avez également l'occasion d'affronter l'ordinateur ou l'un de vos amis. C'est d'ailleurs en jouant à deux que ce soft prend toute son ampleur. Vous tentez d'élaborer des techniques, d'aller le plus vite possible... bref, vous vous affrontez à "mort". Pour résumer, Bust-A-Move 2 est un petit jeu bien sympathique à consommer sans modération !

Mahalia

Editeur : Acclaim
Genre : Tetris
Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.
Sauvegarde : mots de passe
Mode continu : oui
Difficulté : facile
Accessoire : aucun
Note : 5 Ultras

PlayStation

Chessmaster 2 3D

Les Kasparov en herbe ont droit à un jeu d'échecs sur PlayStation ! Vous pouvez choisir de rencontrer l'un des douze adversaires disponibles. Ceux-là sont classés suivant leur niveau par un système de pourcentage. Ainsi, un novice qui vient tout juste d'apprendre les règles aura entre 20 et 30 %. Un joueur plus expérimenté évoluera autour de 60, 70 %. Jusqu'au "Chessmaster", le maître, qui a,



quant à lui, un 100 % justifié. Si ça ne vous convient pas, vous pouvez affronter un pote en mode Deux joueurs. Vous êtes libre également de choisir la forme des pièces, si les "classiques" ne vous plaisent pas. Enfin, sachez que vous pouvez opter pour une vue de côté en 2D, ou encore en 3D, en ajustant l'angle de la caméra. On regrettera l'absence d'un mode purement didactique, qui donnerait l'occasion d'apprendre vraiment à jouer en dévoilant quelques bottes de champions. Côté technique, les graphismes ne sont pas franchement au top. À réserver aux amateurs déjà initiés.

Chon

Editeur : Mindscape

Genre : jeu d'échecs

Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.

Sauvegarde : oui

Mode continu : oui

Difficulté : variable

Accessoire : souris ?

Note : 2 Ultras

PlayStation

Formula One

Le très prometteur Formula One que nous vous présentions dans notre dernier numéro confirme tout le bien que l'on pensait de lui. Cette simulation de Formule 1 repose sur les données de la saison 95. On retrouvera donc avec plaisir tous les pilotes et écuyers ayant marqué ce championnat : de Michaël Schumacher à Jan Magnussen, pilote remplaçant chez Mac Laren... Une fois assis à bord de sa monoplace, on en prend plein la vue ! Les voitures sont en 3D polygonale et évoluent dans un environnement lui aussi 100 % 3D. Le tout flanqué de textures d'une qualité rare. Les sensations sont très réa-



listes et les nombreux modes de jeu aux multiples paramètres permettent de moduler la difficulté selon votre niveau. Cela va de la simulation extrême à l'arcade, où il suffit d'accélérer et de tourner le volant. Ajoutez des musiques signées Steve Vai et Joe Satriani, auxquelles viennent se greffer les commentaires de Philippe Alliot ; aucun doute, Formula One est un véritable petit bijou.

Stonehenge

Editeur : Psygnosis

Genre : simulation de F1

Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.

Sauvegarde : oui

Mode continu : non

Difficulté : paramétrable

Accessoire : câble Link

Note : Ultra d'Or

PlayStation

Penny Racers

La particularité de ce jeu de course — sorti sous le nom de "Choro Q" au Japon — réside dans les dimensions des voitures : hauteur et largeur normales, mais longueur très réduite. Cela leur donne un aspect "pot de yaourt", évoquant ainsi la "bubumobile 2" (la nou-



velle voiture jaune de Bubu). Au total, seulement six circuits sont disponibles, que l'on peut parcourir à un ou deux joueurs grâce à un écran splitté. Par ailleurs, vous avez accès à un magasin où vous pouvez, en fonction de vos gains obtenus lors des courses, améliorer votre bolide en le boostant, par exemple.

Ça commence plutôt bien, mais voilà... paddle en main, on déchanté : les graphismes sont moyens, la conduite pas très intéressante, et l'animation est d'une lenteur affligeante ! Il faut être très bien lancé pour ressentir une légère impression de vitesse. Bref, si vous aimez ce type de jeu, je vous recommande d'attendre un peu. D'autant que de grosses peintures sont prévues pour bientôt, à commencer par Formula One.

Chon

Editeur : Takara

Genre : course

Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.

Sauvegarde : oui

Mode continu : oui

Difficulté : moyenne

Accessoire : aucun

La note : 1 Ultra

Super Nintendo

Pinocchio

Voici un titre qui devrait séduire les plus jeunes d'entre vous ! Fidèles à l'éthique Disney, Pinocchio et sa conscience Jiminy Cricket ne font jamais preuve de violence extrême, et quand bien même ils donnent un coup, c'est avec le sourire s'il vous plaît ! D'ailleurs, la petite marionnette n'a parfois pas besoin de se battre, car certains tableaux sont en fait des



enchaînements d'obstacles qui font seulement appel aux réflexes. Des enchaînements facilités par la présence de flèches qui vous indiquent comment aborder chaque obstacle. Ainsi quand la flèche est vers le haut, il faut sauter, quand elle est vers le bas, vous devez vous baisser. Logique ! Un autre niveau fait appel à votre mémoire : vous êtes sur une scène de théâtre accompagné de danseurs, et devez exécuter une série de mouvements qu'ils vous montrent.

Bref, la durée de vie de ce soft est courte car la difficulté n'est jamais très élevée, et le nombre de niveaux pas très important. Mais c'est mignon, c'est gentil, et agréable à jouer !

Chon

Editeur : Disney Interactive
Genre : plate-forme
Nbre de joueurs : 1
Sauvegarde : non
Mode continu : oui
Difficulté : facile
Accessoire : aucun
Note : 3 Ultras

Mega Drive

Pocahontas

Pocahontas, le jeu, est évidemment tiré du film des studios Disney, sorti l'an dernier à Noël. Pas de surprise, l'image Disney et l'esprit écologique du D.A. sont respectés : l'héroïne, une jeune et belle indienne, évolue dans la nature en compagnie de son raton laveur. Pour progresser dans le jeu, tous deux doivent s'aider ; à vous de sélectionner l'un ou l'autre suivant l'obstacle rencontré, à la manière de Lost Vikings ou Real Monsters.



Ils ne rencontrent pas d'ennemis (la violence ne colle pas du tout au personnage), mais doivent rechercher des animaux en difficulté afin de les sauver. En échange, ceux-là leur offrent une aptitude, indispensable à leur progression : le daim donne la course, les castors la nage et la plongée, etc.

Voici donc un jeu vraiment zen qui conviendra parfaitement aux plus jeunes en raison de son "bon esprit" et de la difficulté des épreuves, qui n'est pas franchement élevée. Toutefois, il est dommage que les graphismes ne soient pas d'une meilleure qualité.

Chon

Editeur : Disney Interactive
Genre : plate-forme/réflexion
Nbre de joueurs : 1
Sauvegarde : mots de passe
Mode continu : oui
Difficulté : facile
Accessoire : aucun
Note : 2 Ultras

Saturn

Road Rash

Après une entrée fracassante sur 3DO et un passage sur PlayStation, la célèbre course de motos "destroy" investit la Saturn. Pas d'innovation dans cette nouvelle mouture, le jeu reste le même. Vous êtes un biker, un vrai de vrai, et pour gagner votre vie, vous participez à des courses sauvages sur des routes fréquentées. Tous les coups sont permis, comme coincer un adversaire quand un véhicule arrive en face, donner des coups de chaîne, de pied... et même écraser de respectables citoyens



gratuitement, juste pour le plaisir ! Si vous assurez bien dans ces compétitions, vous gagnerez des dollars qui vous permettront d'acquérir une monture mécanique plus puissante. Mais l'argent ne sert pas qu'à ça... Comme ces courses sauvages sont totalement illégales, mieux vaut éviter de chuter quand un motard de la police est dans les parages, car c'est l'amende assurée ! Bref, Road Rash reste très fun aussi bien à jouer qu'à regarder. Même si cette version est nettement moins belle que sur PlayStation...

Chon

Editeur : Electronic Arts
Genre : course destroy
Nbre de joueurs : 1
Sauvegarde : oui
Mode continu : oui
Difficulté : progressive
Accessoire : aucun
Note : 3 Ultras

Game Boy



Les Schtroumpfs 2

Revoici nos amis les Schtroumpfs embringués dans de nouvelles aventures ! Pour tenter de toucher les petits mais aussi leur parents, Infogrames n'a pas hésité à insérer dans le scénario, un soupçon d'écologie en traitant du problème de la pollution. Eh oui, Schtroumpf



Curieux et la Schtroumpfette sont transportés dans le temps et s'aperçoivent que la Terre est envahie de déchets... Pour les aider à revenir, il faut retrouver les vingt-et-un cristaux cachés dans chaque monde. Peut-on dire que ce jeu est "limité" sans être trop méchante ? Les graphismes sont laids comme souvent sur la GB. Mais c'est surtout la jouabilité qui est la plus désespérante. On est en permanence obligé de sauter au hasard, et il est impossible de visualiser les cristaux à récupérer...

Je serais donc une fois de plus tentée de penser que ce jeu a été baclé parce qu'il s'adresse aux plus jeunes d'entre vous. L'éditeur espère sans doute que la vente s'effectuera sur la renommée des Schtroumpfs et non sur la qualité du jeu...

Mahalia

Éditeur : Infogrames
Genre : plate-forme
Nbre de joueurs : 1
Sauvegarde : mots de passe
Mode continu : non
Difficulté : moyenne
Accessoire : aucun
Note : 0 Ultra

Saturn



The Story of Thor 2

The Story of Thor 2 est le deuxième volet de la saga du même nom qui avait vu le jour sur Megadrive. Bien que n'exploitant qu'en partie les capacités de la 32 bits (sprites plus ou moins zoomés dans un décor 2D), ce jeu reste très attrayant grâce à ses graphismes et son animation irréprochables. Le scénario de cet épisode aurait très bien pu s'intituler "Le Retour" puisque l'intrigue est strictement identique



au précédent. Heureusement, la durée de vie quelque peu limitée du premier volet se trouve largement accrue dans celui-ci. En effet, ce ne sont plus quatre mais six esprits qu'il faudra rallier à votre cause. Ceux-là mettront alors leurs pouvoirs à votre disposition – très utiles pour déjouer les nombreux pièges des donjons labyrinthiques qui vous attendent.

Enfin, le jeu est rythmé par de véritables musiques qui se révèlent agréables de surcroît. Bref, même si The Story of Thor 2 est loin d'être une révolution, il n'en demeure pas moins un jeu de rôle très agréable et de qualité.

Stonehenge

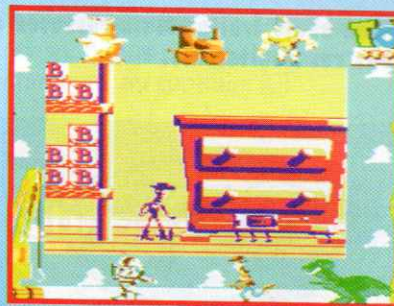
Éditeur : Sega
Genre : RPG
Nbre de joueurs : 1
Sauvegarde : oui
Mode continu : non
Difficulté : moyenne
Accessoire : aucun
Note : 4 Ultras

Game Boy



Toy Story

Le long-métrage de Disney, adapté dans un premier temps sur Super Nintendo, l'est à présent sur Game Boy. L'histoire, vous la connaissez peut-être, met en scène des jouets d'un enfant de six ans, prénommé Andy. Ceux-là prennent vie dès que le petit garçon a tourné les talons. Woody le



cow-boy, jouet préféré d'Andy, ne voit pas d'un très bon œil l'arrivée de Buzz l'éclair, à l'occasion de l'anniversaire du bambin. Il tente donc de le faire disparaître, mais échoue. Sous la pression des autres jouets, il devra tenter de sauver Buzz passé dans le monde réel. Vous incarnez donc Woody, le vaillant cow-boy, qui devra traverser une dizaine de niveaux. Le scénario reste donc le même.

On ne peut hélas pas en dire autant de la réalisation. Les graphismes ne sont pas à la hauteur, même pour de la Game Boy, et l'animation souffre d'une lenteur affligeante. Pour couronner le tout, la jouabilité est plus que douteuse. Bref, passez votre chemin, il existe suffisamment de bons jeux de plate-forme sur ce support.

Chon

Éditeur : Disney Interactive
Genre : plate-forme
Nbre de joueurs : 1
Sauvegarde : non
Mode continu : à récupérer
Difficulté : moyenne
Accessoire : aucun
Note : 0 Ultra

A la rescousse

En guise d'introduction (ou de chapô dans le jargon journalistique), voici une réponse à tous ceux qui me demandent comment ne pas mourir dans le septième niveau de Doom sur Snes (à la fin du premier monde). En un mot : rien ! Cette mort est inévitable et fait partie du scénario du jeu — les trois mondes à parcourir ne peuvent l'être d'une seule traite. Mais rassurez-vous, en attaquant le deuxième monde, vous ressuscitez...



Earthworm Jim 2

Dans le niveau Udderly Abducted, comment passer la troisième étable ?

Question de Rémi Mandon

Alors comme ça, cette histoire de vaches te rend fou ?! Suis mes conseils et tout ira bien...

Démarrons au niveau de la borne de continue (A). Saute dans le trou situé juste à gauche de cette borne, puis dirige-toi à droite de la baignoire : tu trouveras la première vache à prendre (B).



En la saisissant, elle se consume, et un compte à rebours se déclenche. Plonge-la vite alors dans la baignoire pour



l'éteindre... avant qu'elle n'explose (C) ! Apporte-la ensuite dans l'étable située



à la même hauteur que le continue, mais tout à droite (D). C'est tout pour celle-là !

Les deux autres sont dans le gouffre situé entre le continue et l'étable (E).



Arrivé au fond de ce gouffre, va vers la droite pour prendre la deuxième vache — à rapatrier dans l'étable (F).



Ensuite, toujours dans le gouffre — dans sa partie gauche —, le troisième et dernier ruminant t'attend (G). Mais attention, à l'instar du premier,



il se transforme en bombe à retardement. Il faut donc d'abord le plonger dans la baignoire (le chemin est plus long...). Une fois que toutes les vaches sont réunies dans l'étable, une machine les traite, et le passage est libre !



DOOM

Où sont cachés les niveaux secrets ?

Question de Philippe Nodel

Ha là là, mais "où-ki-sont" tous ces satanés niveaux ?! Au nombre de cinq, ils sont cachés à l'intérieur d'autres niveaux, et se découvrent de la même manière que des passages secrets. Bref, tout ce qu'il y a de plus classique, à ceci près qu'ils sont très, très bien dissimulés...



Ce premier niveau secret n'est pas le plus difficile à trouver. On y accède par le niveau 3 d'Ultimate Doom, du nom de Toxin Refinery. Dès le début, ouvre la porte de gauche et entre dans la pièce (A). Je te rappelle que pour



découvrir l'escalier (en face), il faut appuyer sur l'interrupteur situé dans la fosse, à droite (que l'on aperçoit à travers la fenêtre). Ensuite, précipite-toi dans l'escalier (cela déclenche un mécanisme) et dirige-toi vite vers le fond d'une nouvelle pièce en longeant le mur droit. Un muret s'abaissera. Monte dessus avant qu'il ne se relève et appuis sur le mur du fond. Tu découvriras une cache (B). Ensuite, dans cette cache,



traverse l'acide, et passe sous la voûte que pointe le fusil sur la photo (C). Tu arrives dans une autre pièce dans



laquelle se trouve un interrupteur (D). En appuyant sur celui-là, un passage s'ouvre, qui mène au niveau secret !

Mais où est ce passage ? Eh bien, reviens au début du niveau ; tu seras stupé-



fait de voir qu'un pont enjambe désormais la marre d'acide (E) ! Note qu'on voyait ce pont dès le début, sur le plan... Bref, franchis ce pont : un mur

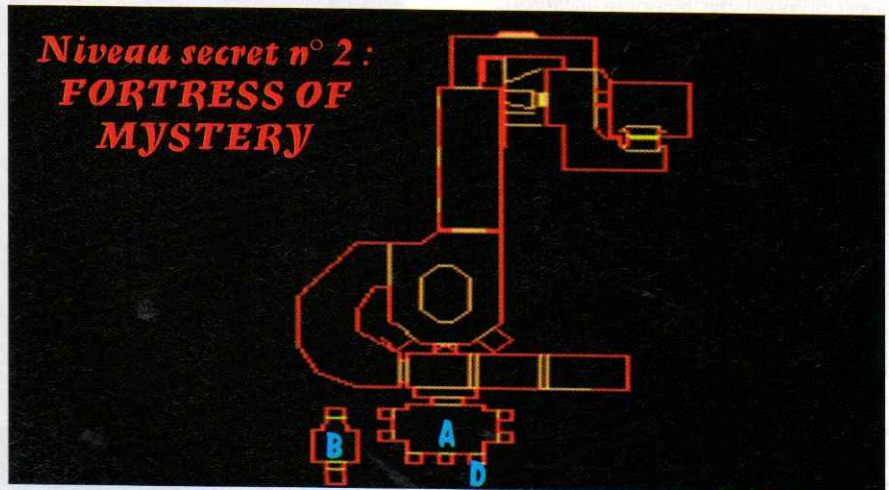
s'ouvrira sur une pièce remplie de



monstres ! Au fond, est située la sortie qui mène au niveau secret (F). Tu t'apercevras rapidement que The Military Base n'est pas du tout un



niveau bonus pour faire le plein de munitions, au contraire (G)...



Ce niveau secret est placé dans le niveau 15 d'Ultimate Doom, nommé Spawning Vats. Dirige-toi dans la pièce où se trouvent des alcôves remplies d'acide vert (A). Va dans celle du milieu, en face quand tu rentres. Tu seras téléporté dans une pièce dont



le sol est recouvert de lave (B). Puis en allant vers la porte rouge située au



fond (pas besoin de l'ouvrir), tu entendas le déclenchement d'un mécanisme... Emprunte vite alors le téléporteur placé derrière toi ; il te ramènera dos à l'alcôve pleine d'acide (C). Ensuite,



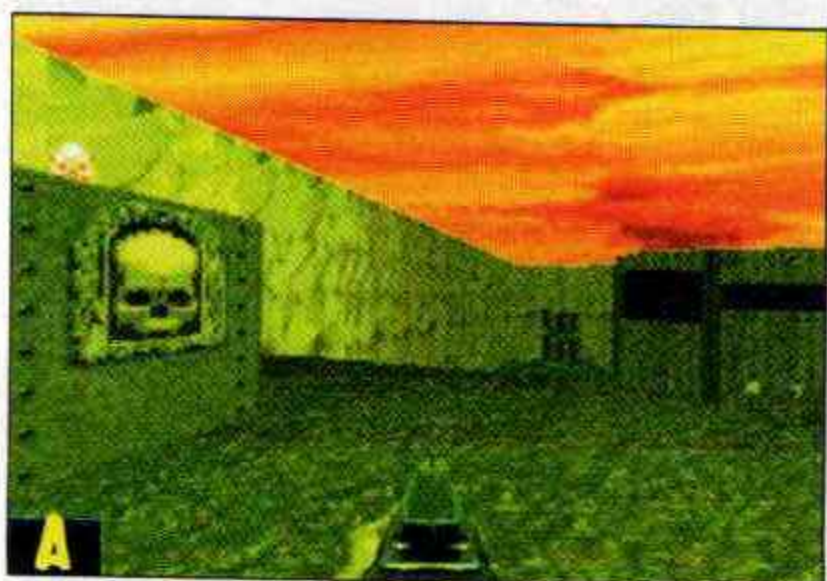
dirige-toi rapidement vers celle de droite (D), dont le mur du fond se lèvera, laissant apparaître un interrupteur !



En appuyant sur celui-là, tu accèdes à Fortress Of Mystery (E).



C'est dans le niveau Twilight Descends (soit le 29e) d'Ultimate Doom qu'est dissimulé The Marshes. Avant de suivre mes indications pour y accéder, il faut avoir, au préalable, récupéré la clé rouge (il suffit de jouer "normalement"). Une fois cette clé en ta possession,



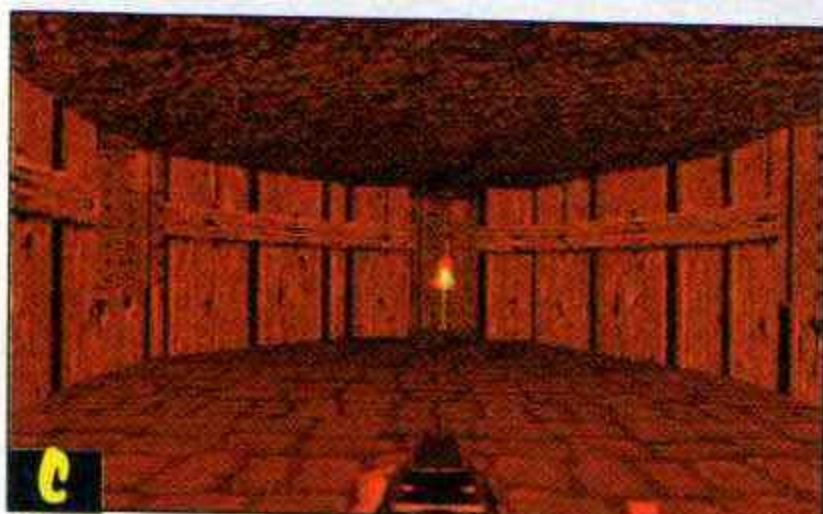
emprunte la porte qui mène au long couloir, après la grande marre d'acide vert. Pour cela, appuis sur l'interrupteur situé en face de ladite porte (A). Une fois dans le couloir, derrière un des pylônes du mur de droite, tu



dois ouvrir un pan de mur (B). Puis avance et débarrasse-toi de tous les monstres. Cet endroit est composé de deux pièces, reliées entre elles par un



couloir en zigzag. Entre dans la pièce située à l'ouest, et appuis sur la torche au centre de la paroi (C). Cela a pour effet de faire s'abaisser le mur du recoin



de la pièce est (D), que tu dois rejoindre très vite. Franchement c'est très dur,



alors voici ma technique : une fois la torche enfoncée, recule en courant ; ensuite, mets-toi dans l'axe du couloir avec un coup de "Strafe" gauche, et traverse ce couloir en allant tout

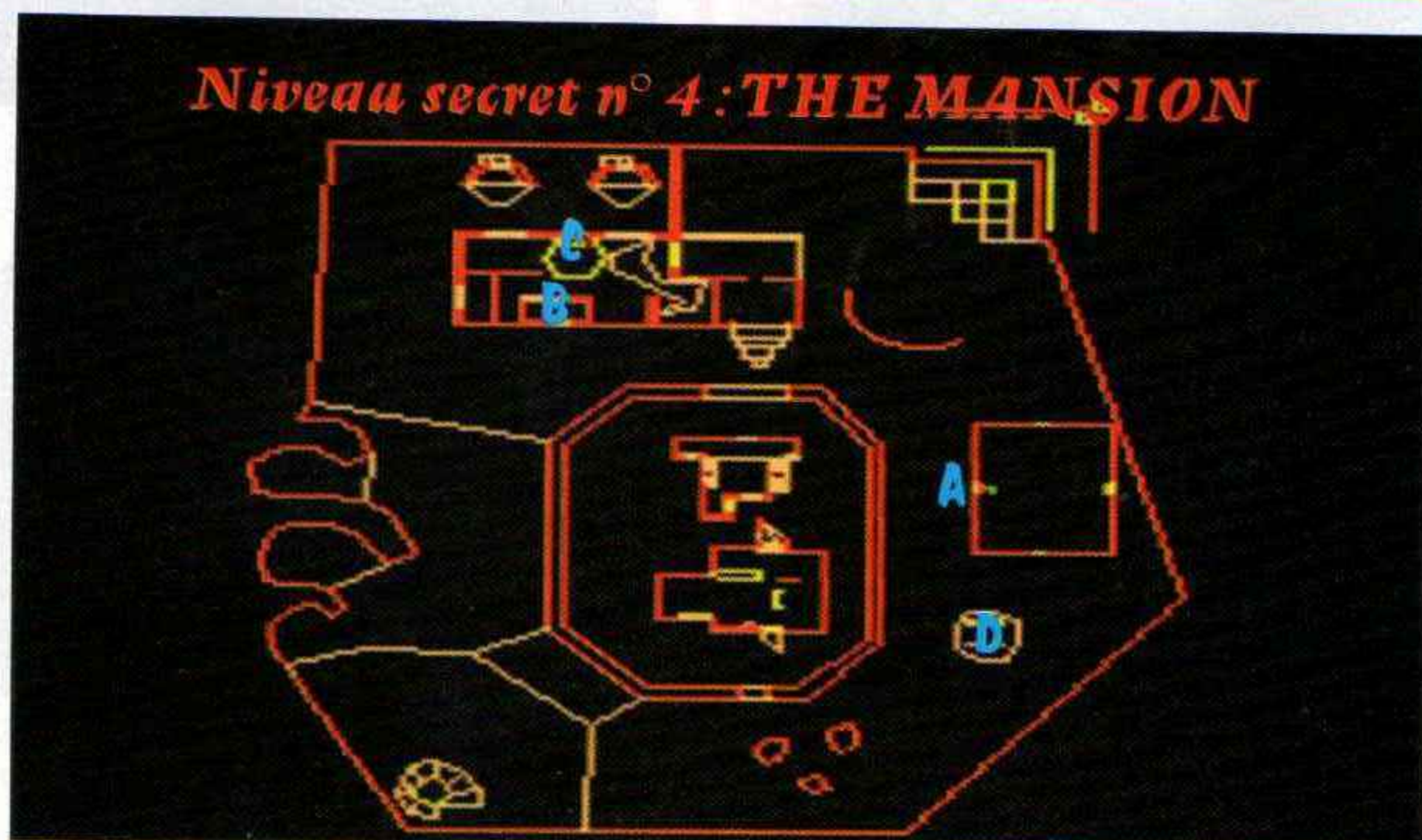
droit (ou presque) comme on le fait pour les chicanes en Formule 1 ! Arrivé au niveau du recoin, mets un coup de "Strafe" gauche, pour te diriger rapidement tout au fond. Si tu as réussi, tu verras un autre couloir sur ta droi-



te (qui n'apparaît pas sur le plan !), au fond duquel se trouve un téléporteur (E).



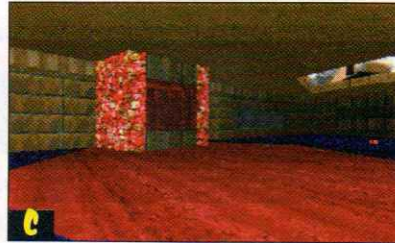
Celui-ci t'amène dans The Marshes où t'attend un sacré monstre (F)...



Ce niveau est caché dans le level 44 (The Suburbs de Doom II). Récupère d'abord la clé bleue (encore une fois, il suffit de jouer normalement). Ensuite, dirige-toi vers la bâtisse rouge et

sage (ça serait trop facile !). Ce n'est pas grave... Dirige-toi dans le bâtiment rectangulaire situé au nord du niveau, puis ouvre la porte bleue. Elle donne sur

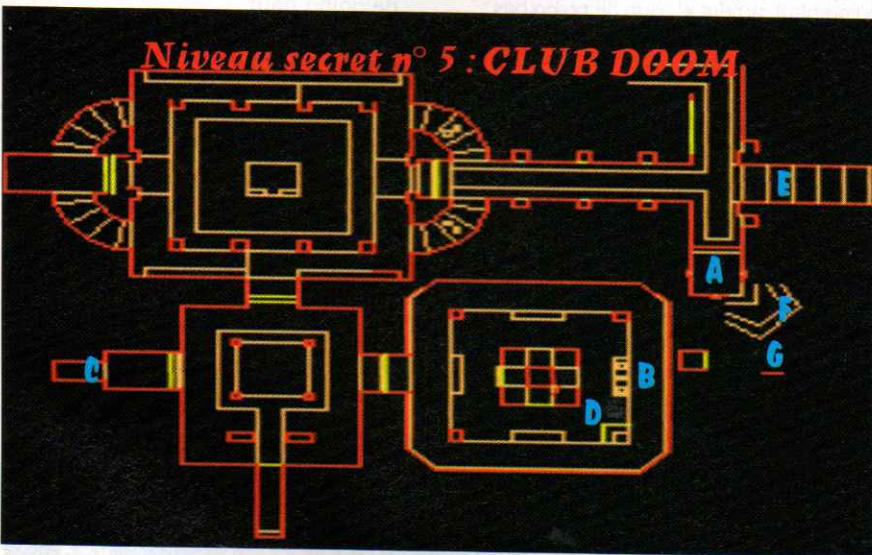
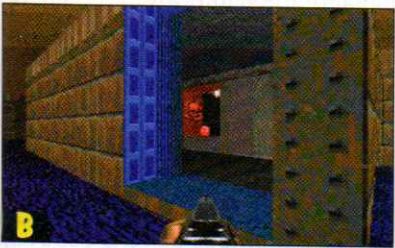
voie sur une plateforme située non loin de la bâtisse rouge (D)... Cours alors rapidement vers la porte que tu avais



carrée, située à l'est du niveau. Ouvre sa porte ouest : c'est là que se trouve l'interrupteur qui te transportera dans The Mansion (A) ! Malheureusement, tu ne peux pas encore l'enclencher car un mur composé de têtes de mort obstrue le pas-

une pièce renfermant un interrupteur, placé au bord d'une fenêtre (B). En appuyant dessus, tu fais s'abaisser — dans la pièce qui précède — un bloc composé de têtes de mort (hum, hum...). Précipite-toi dans le téléporteur que le bloc cachait (C). Il t'en-

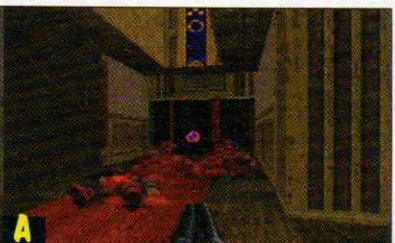
ouverte dans cette dernière : le mur composé de têtes de mort s'est relevé, laissant apparaître l'interrupteur (E). En déclenchant ce dernier, tu te retrouves dans The Mansion, une bibliothèque dans laquelle on n'a pas le temps de lire (F) !



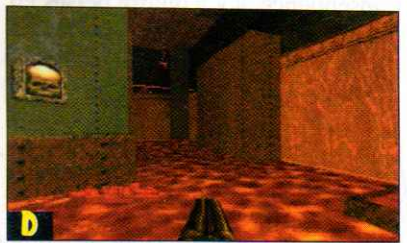
Les concepteurs de Doom sont des petits malins : ce cinquième niveau secret est caché dans le précédent, The Mansion ! Avant toute chose, il faut que tu possèdes les clés rouge et bleue. Derrière la porte bleue, justement, se trouve un grand couloir, puis

une impasse à droite de ce dernier. Appuis sur le mur au fond de cette impasse. Il s'ouvrira laissant apparaître une cache dont les murs clignotent (A). Derrière, est dissimulée une pièce secrète

téléporteurs montent et descendent. L'un d'eux est bloqué par une grille rouge (B), qui s'abaissera en appuyant sur l'interrupteur situé au fond de la



pièce rouge (C). Pas besoin de te faire un dessin... Bon, reviens maintenant dans la pièce aux téléporteurs ; jette-toi dans la lave et place-toi dos au téléporteur qui s'y trouve. Puis appuis sur l'angle du mur situé en face, et ô surprise, ce mur s'abaisse (c'est un ascenseur),

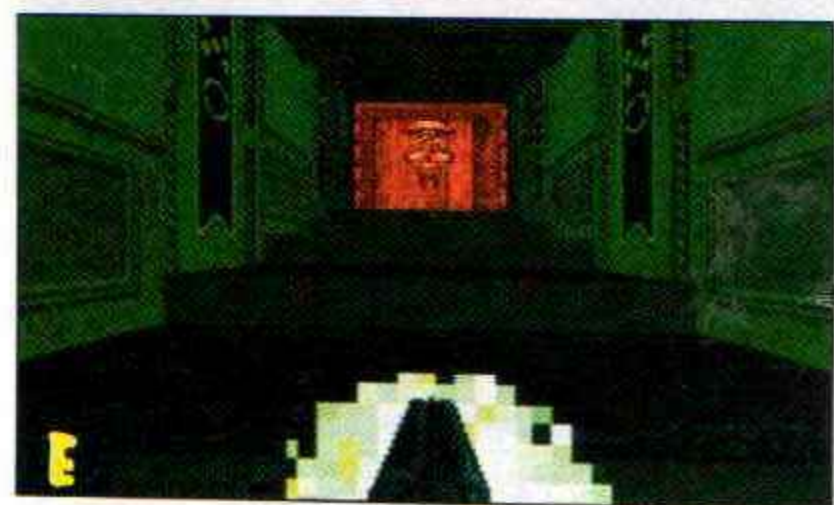


te inaccessible pour le moment. Il faut d'abord pénétrer dans la pièce où des

laissant apparaître un interrupteur (D) ! Note que sur le plan, l'angle correspond à un petit trait... Bref, déclenche vite cet interrupteur (sans attendre

d'être à sa hauteur), puis recule rapidement dans le téléporteur.

Il te ramène face au téléporteur qui était bloqué par la grille rouge. Précipite-toi dans ce dernier. Il te téléporte cette fois en face de la sortie du

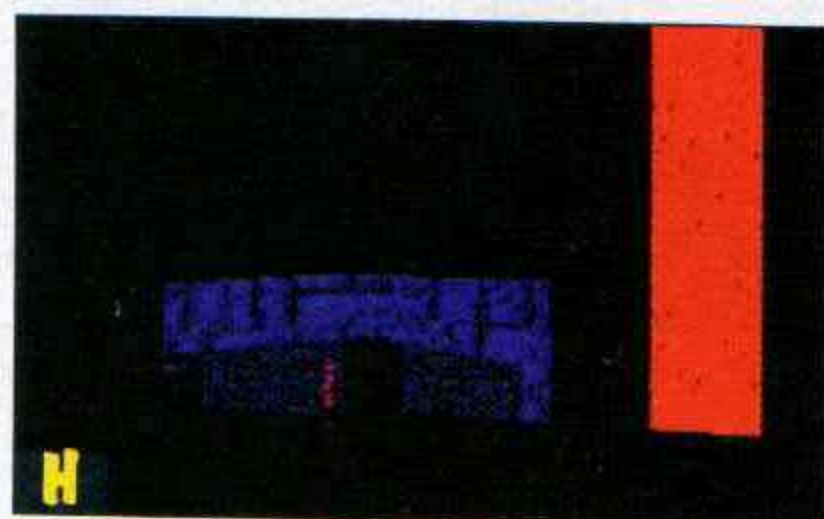


niveau (E). Recule vite et cours à droite, vers la cache aux murs clignotants

dont le sol s'est enfoncé. Puis fonce à gauche, un passage t'amène dans la



pièce secrète (F) — inaccessible au début. À l'intérieur, appuis sur l'interrupteur (G) qui te téléporte devant la porte du Club Doom (H), un club très particulier...



Ultimate MK 3

Quels sont les coups spéciaux (et le reste) ?

Question de Geoffrey Savy

Tiens, il me semble avoir déjà répondu à cette question... en partie du moins. Explication : tous les coups de MK 3 sur Super Nintendo ont été publiés dans *Ultra Player* n° 35.

Or ce sont les mêmes que sur Saturn, y compris dans leur description (coup de poing bas, etc). Je te conseille donc de t'y reporter. Voilà, une autre question ? Ha, j'oubliais ! Cette version Saturn est plus complète car c'est "l'Ul-ti-ma-te". Conséquence, il y a quatre persos en plus. Voici donc tous leurs coups... sauf ceux décrits dans la notice.

REPTILE

Boule de force rapide : avant, avant, coup de poing haut + coup de poing bas.

Coup de coude : arrière, avant, coup de pied bas.

Glissade : arrière + blocage + coup de

poing bas + coup de pied bas.
Invisibilité : haut, bas, coup de pied haut.

COMBOS

De 18 % : coup de poing haut, coup de poing haut, bas + coup de poing bas.

De 22 % : arrière, arrière + coup de poing bas + coup de poing haut, coup de poing haut, coup de poing haut, avant, avant + coup de poing haut.

De 28 % : coup de poing haut, coup de poing haut, arrière + coup de poing bas, arrière + coup de pied haut, avant + coup de pied bas.

FATALITES

De l'absorption (à la distance d'un saut) : arrière, avant, bas + blocage.

Du "vomi d'acide" (à la distance d'un coup de pied) : avant, avant, haut, haut + coup de pied haut.

Animalité du chimpanzé (au corps à corps) : bas, bas, bas, haut + coup de pied haut.

Friendship de la "boîte à coucou" (au

corps à corps) : bas, avant, avant, arrière + coup de pied haut.

Babalité (de n'importe où) : avant, avant, arrière, bas + coup de pied bas.

Niveaux des pics : blocage, course, blocage, blocage.

KITANA

Lancer d'éventails aériens : sauter, avant, avant, coup de poing bas + coup de poing haut.

Coup de poing aérien : demi-cercle de l'avant vers l'arrière + coup de poing haut.

COMBOS

De 23 % : coup de pied haut, coup de pied haut, coup de pied bas, arrière + coup de pied haut.

De 25 % : coup de poing haut, coup de poing haut, arrière + coup de poing bas, avant + coup de poing haut.

De 29 % : arrière, arrière, arrière + coup de poing haut, saut + coup de





poing haut, avant, avant + coup de poing bas + coup de poing haut, avant, demi-cercle de l'avant vers l'arrière + coup de poing haut.

FATALITES

Du baiser (au corps à corps) : course, course, blocage, blocage, coup de pied bas.

De la décapitation (au corps à corps) : arrière, bas, avant, avant, coup de pied haut.

Animalité du "lapin ninja" (à la limite du corps à corps) : quatre fois bas, course.

Friendship des bulles de savon (de n'importe où) : bas, arrière, avant, avant + coup de poing bas.

Babalité (de n'importe où) : avant, avant, bas, avant + coup de pied haut.

Niveaux des pics : avant, bas, bas + coup de pied bas.

SCORPION

Projection aérienne : lorsque l'adversaire est en l'air, saut, puis blocage.

COMBOS

De 18 % : coup de poing haut, coup de poing haut, haut + coup de poing bas.

De 23 % : coup de poing haut, coup de poing haut, coup de pied haut, arrière + coup de pied haut.

De 28 % : arrière, arrière + coup de



poing bas, coup de poing haut, coup de poing haut, coup de pied haut, arrière + coup de pied haut.

FATALITES

Du "toast" (à la distance d'un saut) : bas, bas, haut + coup de pied haut.

Des gardiens de l'enfer (au corps à corps) : avant, avant, bas, haut, course.

Animalité du pingouin (au corps à corps) : avant, haut, haut + coup de pied haut.

Friendship de la "boîte à coucou" (au corps à corps) : arrière, avant, avant, arrière + coup de pied bas.

Babalité (de n'importe où) : bas, arrière, arrière, avant + coup de pied haut.

Niveaux des pics : avant, haut, haut, coup de poing bas.

JADE



Boomerang vers le haut : arrière, avant, coup de poing haut.

Boomerang vers le bas : arrière, avant, coup de pied bas.

Invincibilité : arrière, avant + pied haut.

COMBOS

De 22 % : coup de pied haut, coup de pied haut, coup de pied bas, arrière + coup de pied haut.

De 25 % : coup de poing haut, coup de poing haut, bas + coup de poing bas, bas + coup de poing haut.

De 35 % : coup de poing haut, coup de poing haut, bas + coup de poing bas, coup de poing bas, coup de pied bas, coup de pied haut, arrière + coup de pied bas, arrière + coup de pied haut.

FATALITES

De l'empalement (au corps à corps) : course, course, course, blocage, course.

Du "bo pas beau" : haut, haut, bas, avant, + coup de poing haut.

Animalité du chat (au corps à corps) : avant, bas, avant, avant + coup de pied bas.

Friendship du "bâton sauteur" (de n'importe où) : arrière, bas, arrière, arrière + coup de pied haut.

Babalité (de n'importe où) : avant, avant, bas, avant + coup de pied haut.

HUMAN SMOKE



Eh oui Geoffrey, tu peux jouer avec le Smoke humain — perso caché — que tu as vu dans la démo du jeu ! Pour l'obtenir, utilise le cheat code publié dans *Système D* de ce numéro. Mais attention, Human Smoke emprunte les coups de Scorpion (ils se croient très innovants chez Williams) ! En revanche, il possède ses propres fatalités (vraiment malins, les gars...).

FATALITES

Brûlante : course, blocage, course, course, coup de pied haut.

Chaude : avant, haut, haut, coup de poing bas.

Babalité : bas, arrière, arrière, avant, coup de poing haut.

Bubu, a son brevet de secouriste.

ULTRA PLAYER
A LA RESCOUSSE
 19, rue Louis-Pasteur
 92513 BOULOGNE CEDEX

Ultra Manga

Pas de trêve estivale sur le front des mangas et des animes : les éditeurs ont multiplié les nouveautés qu'Ultra Player a vues et lues pour vous !

Rhea Gall Force

Vidéo

Terminator 2 bis ?

Quatrième et dernier volet d'une série de science-fiction populaire au Japon, de la fin des années 80 (un nouveau cycle est annoncé pour la fin de l'année), *Rhea Gall Force* rappelle incroyablement *Terminator*. Cet anime se déroule-t-il ainsi dans un futur où la Terre est ravagée par une guerre d'extermination menée par des cyborgs, contre la race humaine. Alors que les hommes perdent chaque jour un peu plus de terrain, les deux derniers groupes de survivants essaient d'oublier leurs querelles et d'organiser leur fuite sur une autre planète... Le moins que l'on puisse dire, c'est que les scénaristes ne se sont pas foulés ! Il n'empêche, la qualité des graphismes (Kenichi Sonoda s'est chargé du design des persos) et de l'animation, et surtout l'intensité des très nombreux combats en font un excellent anime de série. Les fans du genre devraient être ravis...



116



Titre : Rhea Gall Force
Genre : science-fiction destroy
Éditeur : Tonkam Vidéo
Animation : 14/20
Graphismes : 14/20
Scénario : 11/20
Ultrafun : 13/20

Manga Player Et maintenant, les livres !

Événement dans le monde du manga : M.S.E., l'éditeur de *Manga Player* et aussi de *Player One*, *PC Player* et *Ultra Player* se lance dans l'édition d'albums de mangas. Les deux premières séries seront *Seraphic Feather*, que nous vous présenterons en long et en large dans notre prochain numéro, et *Magic Knight-Ray Earth*. Cette célèbre bédé fantastique du studio Clamp a donné lieu à une série télé (énorme carton au Japon) et à des jeux sur Saturn. L'adaptation des mangas sera réalisée avec le même soin que dans *Manga Player* (onomatopées consciencieusement retouchées). Sortie des premiers tomes en octobre !

Darkside blues L'animé amok

Science-fiction toujours, avec ce *Darkside Blues* où 90 % de la Terre est dominée par la Persona Century, une corporation contrôlée par une famille de dangereux pervers. Dans les rares territoires libres, la résistance s'organise et multiplie les attentats contre les oppresseurs. Un jour, un personnage étrange et, semble-t-il, doté de pouvoirs paranormaux apparaît. Son nom ? Darkside...

Ne croyez pas que *Darkside Blues* soit un anime de S.F. tendance cyberpunk comme les autres. En fait, on exagérerait à peine en écrivant que chaque séquence relève d'un genre différent : science-fiction, cyberpunk, fantastique, nostalgie, au détriment parfois de toute

cohérence... Cela n'empêche pourtant pas *Darkside Blues* de fasciner, à l'image d'un *Cobra*, même si certaines séquences irritent par leur manque de rigueur dans la narration. Glauque et hors du commun...



Titre : Darkside Blues
Genre : unique mais pour adultes !
Éditeur : AK Vidéo
Animation : 13/20
Graphismes : 15/20
Scénario : 15/20
Ultrafun : 15/20

Caravan Kid Aventures et domination

Bouquin



Écrite et dessinée par Johji Manabe, l'auteur d'*Outlanders*, *Caravan Kid* relève du même genre de science-fiction humoristique et bon enfant. L'histoire se déroule dans un univers futuriste rappelant furieusement moult mondes d'heroic fantasy. *Caravan Kid* raconte comment deux voleurs (un jeune homme gentillet) et une créature naine et avide d'argent tombent sous la coupe d'une jeune amazone experte en combat, elle même pourchassée par les troupes belliqueuses d'un empire maléfique. Vous l'avez compris, *Caravan Kid* est un manga de pur divertissement, recommandé pour se changer les idées en cette période de reprise des cours...

Titre : Caravan Kid
Genre : SF marrante
Auteur : Johji Manabe
Éditeur : Dark Horse France
Scénario : 13/20
Graphismes : 13/20
Ultrafun : 14/20



Brèves

Vous le savez probablement, un nouveau film *DBZ* doit sortir au cinéma le 23 octobre... où plutôt un *DB*, c'est-à-dire un *Dragon Ball*, en l'occurrence celui réalisé pour les dix ans de la série et sorti en mars dans les salles japonaises. C'est une excellente nouvelle car les deux anime *DBZ* prévus (*le Retour de Broli* et *Bio-Broli*) étaient sans aucun doute les moins intéressants de la série ! Aux dernières nouvelles, ils sortiraient directement en vidéo (chez Shuriken) à la fin de l'année... En revanche, le nouveau *DB*, qui constitue une sorte de "remake" des épisodes mettant en scène l'Armée du ruban rouge, a bénéficié de gros moyens (notamment des images de synthèse). Il ne devrait donc pas décevoir les fans les plus exigeants de la saga d'Akira Toriyama. On espère simplement que les responsables d'AB Films, le distributeur du film, ne changeront pas d'avis !

Gunsmith Cats Sexy et dangereuses

Vidéo



Inspiré du manga de Kenichi Sonoda que publie tous les mois notre petit frangin *Manga Player*, cette OAV (dessin animé conçu pour la vidéo) nous propose de retrouver Rally et Minnie Mei, les deux "minettes-détectives privées", que fascinent les GROS guns, et qui s'embarquent toujours dans des embrouilles policières incroyables. Bourré de péripéties, bien animé et chouette dessiné, *Gunsmith Cats* constitue un super divertissement : le pied !

Titre : Gunsmith Cats
Genre : thriller
Éditeur : Kaze Animation
Scénario : 14/20
Animation : 14/20
Graphismes : 14/20
Ultrafun : 15/20

Nouveautés Manga Vidéo

Le label attaque fort la rentrée avec *Le Château de Cagliostro*, un vieux film de Hayao Miyazaki (*Porco Rosso*) ; les premiers épisodes de *Genocyber* (d'après le manga de Tony Takezaki traduit aux Ed. Samouraï) et de *Tokyo Babylone* (adaptation de la bédé de Clamp parue chez Tonkam) ; *Guyver* (9/10) et *3x3 Eyes*, volume 2 !

C'est officiel ! *Evangelion*, la série qui cartonne en ce moment au Japon, sortira en vidéo en France et en Belgique chez Dynamic Visions, l'éditeur qui avait traduit *Street Fighter V*. Réalisé par le fameux studio Gainax (*Nadia*, *les Ailes d'Honneur*), *Evangelion* se déroule en 2015, après que les glaces de l'Antarctique eurent fondu. La ville futuriste de Tokyo-3 est alors subitement attaquée par des entités inconnues, appelées les Anges. Dotés de pouvoirs surhumains énormes, ces créatures mettent en péril l'existence même de l'humanité !... On ne connaît pas encore la date de sortie exacte de ce véritable événement, mais *Ultra Player* veille et vous tiendra au courant !

Deux grosses sorties ciné cet été au Japon : le deuxième film *Slayers* et, surtout, le très attendu *X* (adapté du manga du même nom du studio Clamp) qui a été dirigé par le grand Taro Rin (*Megalopolis*). Aucune info pour l'instant quant à une éventuelle sortie européenne...

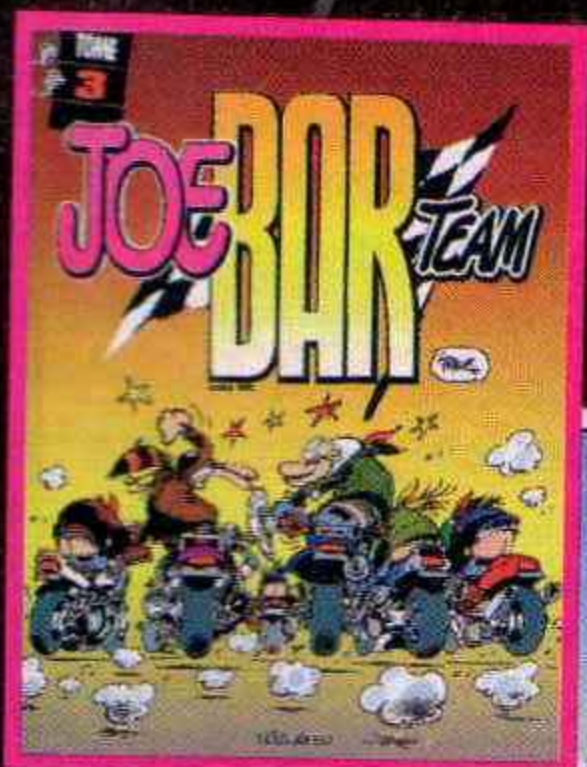
Inoshiro

ultra SHOPPING

Il y a une vie après les jeux vidéo ! Bouquin, musique, K7 vidéo, bédé... Loin de vous pousser à la consommation, Didou vous a concocté une sélection d'"articles culturels" à découvrir... enfin, c'est vous qui voyez !

Ambiance poignée dans le coin !

Vous ne connaissez pas *Joe Bar Team* ? Alors ouvrez grand vos feuilles, les aminches. *Joe Bar Team*, c'est la bédé culte d'une floppée d'amateurs de bécanes. Le troisième album est sorti il y a déjà un petit moment, mais je profite de la sortie de *Road Rash* sur Saturn pour vous en parler. Les trois albums sont à consommer sans aucune modération !
Prix : 60 F environ.



Le jeu du Joe Bar !

Après avoir lu les aventures du *Joe Bar Team*, lancez-vous dans le jeu : "La bourre" ! Un jeu de plateau où il vous faudra faire le plus rapidement possible dix tours de pâté de maisons assis sur les bolides de la fine équipe. On trace, on se plante, on se fait des crasses... En route donc pour s'arsouiller à la sauce *Joe bar Team* ! De 2 à 7 joueurs.
Prix : 250 F environ.



© 1995 - Éditions Vents d'Ouest.

Mettez un Casper dans votre 'scope

La vidéo du petit fantôme vient de sortir. Un film gentil, sans violence et doté d'effets spéciaux très réussis (ce qui ne veut pas dire spectaculaire !). Voilà donc une très bonne vidéo pour les 'tites n'enfants !
Prix : 147 F environ.



Enfin une bonne schtroumpf !

Une nouvelle aventure pour les lutins bleus au cœur tendre : *Docteur Schtroumpf* ! Un album destiné aux jeunes lecteurs et bien sûr aux fans inconditionnels de ces adorables petits bouts bleus !
Prix : N. C.



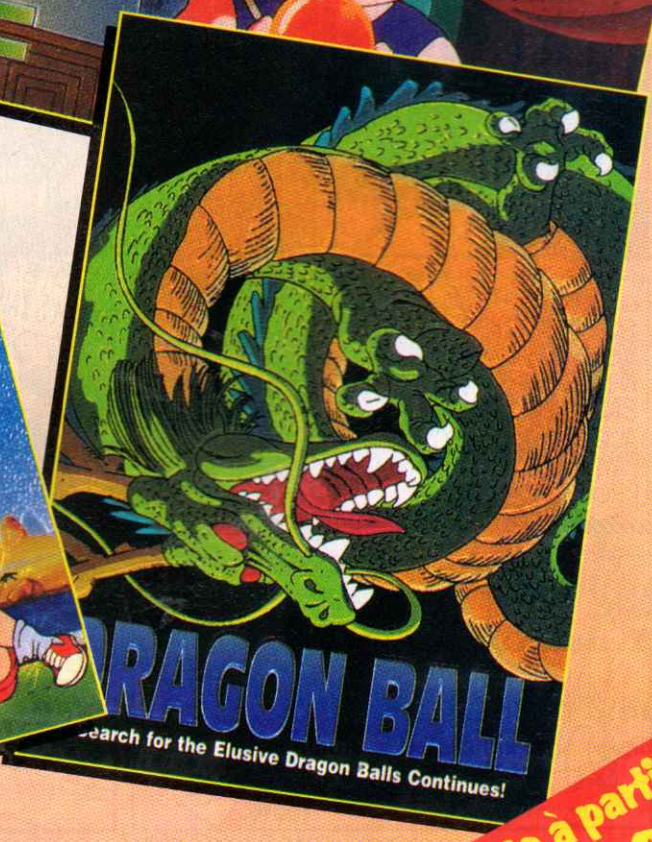
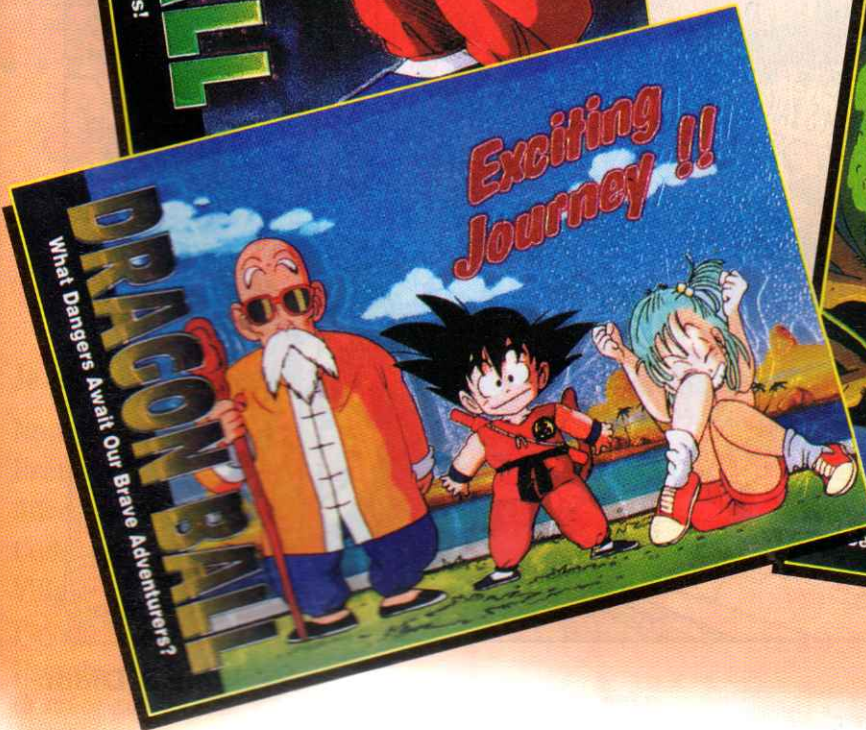
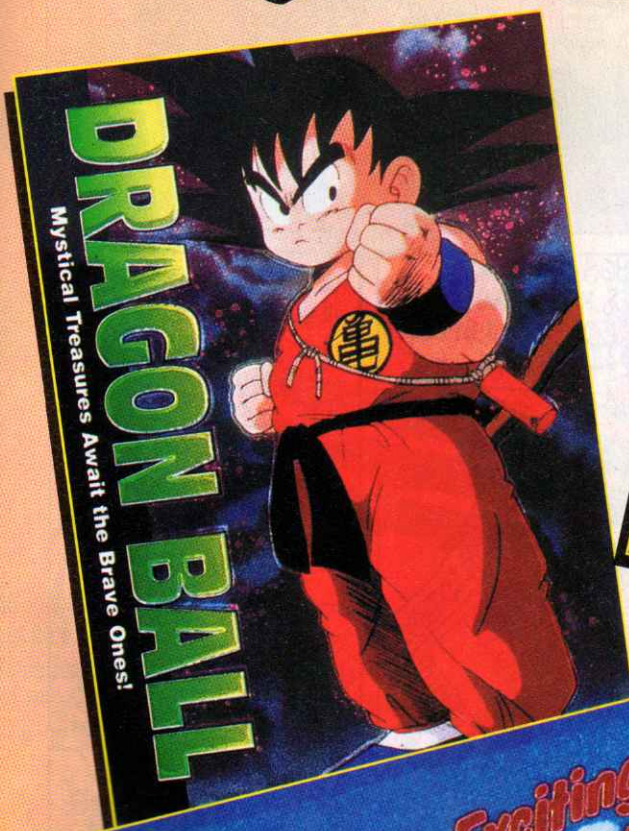
El Didou

Les cartes

Dragon Ball Chromium

en cadeau dans

Le Magazine N°1 des Consoles



En vente à partir du
29 août

Ultra Player : En route pour de nouvelles aventures !



120

Les bons plans, tous les trucs et astuces, c'est dans Ultra Player

Je m'abonne !

12 numéros
+ 1 cadeau au choix

315 F

ou 252 F + 770 Crédits Player

6 numéros
+ 1 cadeau au choix

180 F

ou 144 F + 770 Crédits Player



8 figurines
**Street
Fighter****

Je choisis
mon cadeau !



9 cartes
Dragon Ball Z
100% japonaises*

Bon à renvoyer à :
Bii - Abonnement UP - BP 4
60700 Sacy-le-Grand.
Téléphone : 44 69 26 26
(si vous habitez Paris/BP, composez le 16).

Deux heures de connexion en 3614 sur le service Minitel de Player One pour retrouver Ultra Player offertes pour tout abonnement ! (0,37 F/min au lieu de 1,29 F/min)

Oui, je m'abonne à Ultra Player

- 6 numéros : 180 F (ou 144 F + 770 Crédits Player).
Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : + 49 F (terre/bateau) ou + 96 F (avion).
- 12 numéros : 315 F (ou 252 F + 770 Crédits Player).
Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : + 90 F (terre/bateau) ou + 176 F (avion).

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Pays :

Pseudo :

(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

Je choisis mon cadeau

- 9 cartes Dragon Ball Z
ou
- 8 figurines Street Fighter
(réception 4 semaines après le magazine).

Signature obligatoire
* des parents pour les mineurs

** valeur : 30 F

3615 : 1,29 F/min



**Ave
à tous !**

Je vois que vous avez tous mis à profit l'été pour faire décoller la partie 32 bits de cette rubrique : c'est cool ! Cela étant, je souhaiterais vous rappeler que les scores et chronos doivent être réalisés sur un jeu français, et surtout sur une console française !!!

Au sujet du défi de l'été, je pensais que les chronos de Sega Rally seraient explosés en moins de temps qu'il n'en faut pour l'écrire...

Je compte sur vous pour le suivant !

Stonehenge

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

COMMENT PHOTOGRAPHER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez votre écran dans la pièce la plus sombre possible. Éteignez toutes les lumières. Installez votre appareil photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash. Pour la Game Boy, éclairez indirectement votre Game Boy avec une très forte lumière, et photographiez la console en entier plutôt que l'écran.

RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans continu).
- Vous devez jouer avec des jeux français, sur une console française.
- Pour prouver que le jeu a été terminé, prenez la photo du score juste avant de tuer le monstre final.
- Enfin, envoyez votre (vos) photo(s) en indiquant, au dos, vos nom, prénom et adresse, ainsi que le titre du jeu.

**ULTRA PLAYER
CHAMPIONS**
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

RÉSULTATS DU CHALLENGE DE L'ÉTÉ

1- Laurent WOLNY :	9' 50" 28
2- Antoine LORO :	9' 50" 90
3- Jonathan PIERRE :	9' 51" 74
4- Hervé COILLE :	9' 52" 73
5- David Del VECCHIO :	9' 52" 78
6- D. Darras :	9' 53" 21
7- Thierry SUBRA :	9' 54" 00
8- Francis BENKHEDDA :	9' 54" 50
9- Adrien DEPIGNY :	9' 55" 13
10- Stéphane NICOLEAU :	9' 57" 52

LE GAGNANT DU MOIS

C'est Laurent Wolny qui s'est donc montré le plus rapide. Il gagne le jeu Euro 96 sur Saturn ! Pour le prochain défi, nous reprenons le principe des trois gagnants, c'est promis.



COOL SPOT

1- Franchis GEISSERT (terminé) :	680 410
2- Ludovic TANI (terminé) :	459 150
3- Jean-Paul Schmitt (terminé) :	453 370
4- François TARTING (terminé) :	451 540

SUPER EMPIRE STRIKE BACK

1- Francis GEISSERT :	1 431 920
2- Philippe HEITZ :	506 140
3- Julien BODIN :	470 400

F1 POLE POSITION 2 (AFRIQUE DU SUD)

1- Yoann DELABRE :	53" 48
2- Michaël PERRIN :	53" 99
3- Stéphane MILLOT :	54" 67
4- David NICOLLE :	57" 33
5- Chon :	1' 00" 51

F1 POLE POSITION 2 (BRÉSIL)

1- Stéphane MILLOT :	57" 62
2- Michaël PERRIN :	58" 78
3- Yoann DELABRE :	59" 25
4- Jérôme PERRIN :	1' 03" 42
5- Jean-Denis BECART :	1' 04" 67

F1 POLE POSITION 2 (EUROPE)

1- Stéphane MILLOT :	53" 51
2- Michaël PERRIN :	53" 56
3- David NICOLLE :	58" 05
4- Guillaume BERTRAND :	58" 18
5- Sébastien FLE :	1' 00" 29

F1 POLE POSITION 2 (SAN MARIN)

1- Stéphane MILLOT :	1' 04" 22
2- Michaël PERRIN :	1' 05" 31
3- Chon :	1' 12" 65
4- David RODRIGUEZ :	1' 14" 80
5- Damien MARTINEZ :	1' 15" 29

F1 POLE POSITION 2 (ESPAGNE)

1- Stéphane MILLOT :	1' 06" 45
2- Yoann DELABRE :	1' 07" 51
3- Michaël PERRIN :	1' 07" 60
4- Guillaume BERTRAND :	1' 12" 13
5- Damien MARTINEZ :	1' 13" 29

F1 POLE POSITION 2 (MONACO)

1- Stéphane MILLOT :	1' 01" 05
2- Michaël PERRIN :	1' 02" 59
3- Yoann DELABRE :	1' 04" 78
4- Guillaume BERTRAND :	1' 06" 36
5- Chon :	1' 06" 99

F1 POLE POSITION 2 (CANADA)

1- Stéphane MILLOT :	1' 00" 37
2- Michaël PERRIN :	1' 00" 99
3- David NICOLLE :	1' 04" 37
4- Guillaume BERTRAND :	1' 04" 59
5- Chon :	1' 06" 48

F1 POLE POSITION 2 (FRANCE)

1- Michaël PERRIN :	53" 80
2- Stéphane MILLOT :	53" 91
3- Yoann DELABRE :	54" 36
4- Guillaume BERTRAND :	58" 51
5- Chon :	58" 59

F1 POLE POSITION 2 (GRANDE-BRETAGNE)

1- Yoann DELABRE :	1' 03" 80
2- Michaël PERRIN :	1' 03" 91
3- Stéphane MILLOT :	1' 04" 99
4- Chon :	1' 10" 76
5- Thibault BERTRAND :	1' 11" 53

F1 POLE POSITION 2 (ALLEMAGNE)

1- Michaël PERRIN :	1' 08" 23
2- Stéphane MILLOT :	1' 09" 36
3- David NICOLLE :	1' 13" 25
4- Chon :	1' 19" 00
5- Sébastien FLE :	1' 19" 11

F1 POLE POSITION 2 (HONGRIE)

1- Michaël PERRIN :	54" 33
2- Stéphane MILLOT :	54" 45
3- Yoann DELABRE :	55" 02
4- Chon :	59" 62
5- Guillaume BERTRAND :	59" 65

F1 POLE POSITION 2 (BELGIQUE)

1- Stéphane MILLOT :	1' 22" 65
2- Michaël PERRIN :	1' 23" 22
3- Sébastien FLE :	1' 32" 40
4- Chon :	1' 33" 07
5- Charles SALANON :	1' 36" 78

F1 POLE POSITION 2 (ITALIE)

1- Michaël PERRIN :	1' 00" 45
2- Stéphane MILLOT :	1' 00" 85
3- Guillaume BERTRAND :	1' 07" 45
4- David RODRIGUEZ :	1' 08" 59
5- Sébastien FLE :	1' 09" 07

F1 POLE POSITION 2 (PORTUGAL)

1- Stéphane MILLOT :	1' 00" 00
2- Michaël PERRIN :	1' 00" 91
3- Chon :	1' 07" 37
4- David RODRIGUEZ :	1' 08" 65
5- Sébastien FLE :	1' 08" 93

F1 POLE POSITION 2 (JAPON)

1- Michaël PERRIN :	1' 15" 99
2- Stéphane MILLOT :	1' 16" 16
3- Jean-Denis BECART :	1' 24" 67
4- Chon :	1' 24" 78
5- Charles SALANON :	1' 28" 05

F1 POLE POSITION 2 (AUSTRALIE)

1- Stéphane MILLOT :	55" 59
2- Michaël PERRIN :	55" 87
3- Guillaume BERTRAND :	1' 00" 31
4- Chon :	1' 01" 99
5- David RODRIGUEZ :	1' 02" 76

FLINTSTONES

1- Francis GEISSERT (terminé) :	11 143
2- Isabelle NEUMANN (terminé) :	7 154
3- Nadia HEINRICH (terminé) :	6 032

JUDGE DREAD

1- Francis GEISSERT :	3 088 542
2- Laurent SCHUSTER :	1 888 955
3- Alain BOSS :	1 381 191

JURASSIC PARK

1- Francis GEISSERT (terminé) :	6 559
2- Eric HEINRICH (terminé) :	5 578
3- Josselin BOUSSEL (terminé) :	5 096
4- Isabelle STAEBLER (terminé) :	5 059

KID CLOWN CRAZY CHASE

1- Francis GEISSERT (terminé) :	8 187 820
---------------------------------------	-----------

LEGEND

1- Francis GEISSERT :	57 955
2- Jérôme BONNETTE :	54 415
3- Cédric NEUMANN :	53 660

SUPER METROÏD (CHRONO)

1- Guillaume BERTRAND :	1 h 16
2- François FRESNEAU :	1 h 51
3- Thibault BERTRAND :	2 h 28
4- Jérôme BONNETTE :	2 h 34
5- David PLANCHON :	2 h 45

MIGHTY MAX

1- Francis GEISSERT (terminé) :	1 603 000
2- Michaël PERRIN :	1 493 950
3- Marc GEISSERT (terminé) :	1 370 550

PITFALL

1- Francis GEISSERT (terminé) :	340 690
2- Guy HULSKEN :	272 029
3- Laurent SCHLIK :	229 515

SUPER PUNCH OUT - MINOR CIRCUIT

1- Guillaume BERTRAND :	999 930
2- Michaël PERRIN :	999 850
3- Jérémie PERRIN :	977 620
4- Christophe ALVAREZ :	290 620
5- Stéphane CHARLIER :	255 140

SUPER PUNCH OUT - MAJOR CIRCUIT

1- Michaël PERRIN :	999 910
2- Guillaume BERTRAND :	999 830
3- Jérémie PERRIN :	965 510
4- Christophe ALVAREZ :	371 900
5- Anthony BOFFA :	322 900

SUPER PUNCH OUT - WORLD CIRCUIT

1- Michaël PERRIN :	999 060
2- Jérémie PERRIN :	964 550
3- Christophe ALVAREZ :	503 220
4- Daniel SENGELIN :	422 070
5- Stéphane CHARLIER :	422 020
6- Guillaume BERTRAND :	402 500

SUPER PUNCH OUT - SPECIAL CIRCUIT

1- Michaël PERRIN :	999 910
2- Jérémie PERRIN :	982 780
3- Christophe ALVAREZ :	619 840
4- Pascal BECART :	573 130
5- Daniel SENGELIN :	571 200

SIM CITY (NBRE D'HABITANTS)

1- Bernard GALTIE :	1 242 400
2- Guillaume BERTRAND :	737 960
3- Thibault BERTRAND :	737 800
4- Michaël PERRIN :	731 380
5- William CROCHOT :	717 930

SUPER RETURN OF THE JEDI

1- Francis GEISSERT (terminé) :	1 380 680
2- Jean HOEPFNER (terminé) :	653 750
3- Marie-Claire GEISSERT (terminé) :	573 750
4- Florence GEISSERT (terminé) :	432 400

SOCCER SHOOTOUT (TRAINING)

1- Julien THOLET :	381
--------------------------	-----

TETRIS & DR MARIO (TETRIS GAME A)

1- David LE GARFF :	602 557
2- Frédéric BUSQUE :	534 340
3- Patrick LE GARFF :	366 388
4- Patrick CHASSET :	222 909

SUPER TURRICAN

1- Francis GEISSERT :	65 400
-----------------------------	--------

UNIRALLY - DRAGSTER

1- Guillaume BERTRAND :	29" 97
2- Chon :	30" 06
3- Alexandra SMIT :	30" 09
*- Stonehenge :	30" 09
*- Wonder Fra :	30" 09
*- David PLANCHON :	30" 09
*- Marc-Mickaël LONGOBARDI :	30" 09
*- Francis GEISSERT :	30" 09

UNIRALLY - ZOOM ZOO

1- Guillaume BERTRAND :	28" 40
2- Chon :	28" 81
3- Thierry TRIALLOUX :	28" 93
4- Stonehenge :	28" 96
5- David PLANCHON :	28" 96

UNIRALLY - BOWL

1- Guillaume BERTRAND :	638
2- Chon :	601
3- David CHABRIER :	572
4- Stonehenge :	564
5- Reda MATTAR :	449

UNIRALLY - SWITCHER

1- Guillaume BERTRAND :	1' 16" 37
2- Stonehenge :	1' 16" 81
3- Chon :	1' 16" 86
4- Guillaume BERTRAND :	1' 16" 93
5- Francis GEISSERT :	1' 17" 09

UNIRALLY - MONSTER

1- Guillaume BERTRAND :	28" 25
2- Francis GEISSERT :	28" 40
3- Chon :	28" 56
4- Guy HULSKEN :	29" 05
5- Stonehenge :	29" 52

UNIRALLY - WOBBLE

1- Guillaume BERTRAND :	52" 69
2- Stonehenge :	53" 05
3- Chon :	53" 38
4- Thierry TRIALLOUX :	54" 25
5- Francis GEISSERT :	54" 49

UNIRALLY - TWINPEAK

1- Guillaume BERTRAND :	43" 42
2- Caliméro :	44" 24
3- Thierry TRIALLOUX :	44" 44
4- Lole :	44" 48
5- Chon :	44" 58

UNIRALLY - SKIER

1- Guillaume BERTRAND :	631
2- Chon :	597
3- Stonehenge :	572
4- Marc-Mickaël LONGOBARDI :	495
5- Vincent CORMIER :	426

UNIRALLY - LOOPBACK

1- Guillaume BERTRAND :	43" 22
2- Stonehenge :	44" 01
3- Chon :	44" 13
4- David PLANCHON :	48" 46
5- Francis GEISSERT :	48" 73

UNIRALLY - SMALL CUT

1- Guillaume BERTRAND :	16" 89
2- Thibault BERTRAND :	17" 15
3- Chon :	17" 25
*- Stonehenge :	17" 25
5- Thierry TRIALLOUX :	17" 49

UNIRALLY - LOOPER

1- Guillaume BERTRAND :	56" 82
2- Chon :	58" 05
3- Stonehenge :	1' 01" 30
4- Thierry TRIALLOUX :	1' 02" 10
5- Pascal VEZIN :	1' 05" 17

UNIRALLY - MEGAJUMP

1- Guillaume BERTRAND :	24" 32
2- Chon :	24" 56
3- Stonehenge :	24" 76
4- Martin HUMBERT :	24" 80
5- Laurent HENNION :	25" 89

UNIRALLY - JUMP

1- Guillaume BERTRAND :	623
2- Stonehenge :	555
3- Chon :	545
4- Guillaume de Casaban :	405
5- Martin HUMBERT :	365

UNIRALLY - FLAT FUN

1- Guillaume BERTRAND :	1' 08" 94
2- Thierry TRIALLOUX :	1' 09" 33
3- David PLANCHON :	1' 09" 74
4- Stonehenge :	1' 10" 14
5- Chon :	1' 10" 37

UNIRALLY - INFINITY

1- Guillaume BERTRAND :	7" 47
2- Chon :	7" 51
3- Stonehenge :	7" 52
4- Wonder Fra :	7" 53
5- David PLANCHON :	7" 53

UNIRALLY - LAST ONE

1- Guillaume BERTRAND :.....	45" 85
2- Francis GEISSERT :.....	46" 08
3- Alain BOSS :.....	46" 14
4- Thierry TRIALLOUX :.....	46" 17
5- Chon :.....	46" 30

UNIRALLY - MARATHON

1- Guillaume BERTRAND :.....	27" 73
2- Thierry TRIALLOUX :.....	28" 15
3- Stonehenge :.....	28" 33
4- Chon :.....	28" 44
5- Pascal VEZIN :.....	28" 48

UNIRALLY - CIRCLE

1- Guillaume BERTRAND :.....	631
2- Chon :.....	601
3- Stonehenge :.....	578
4- Reda MATTAR :.....	366
5- Martin HUMBERT :.....	349

UNIRALLY - PLINKEY

1- Guillaume BERTRAND :.....	38" 41
2- Thierry TRIALLOUX :.....	38" 66
3- Chon :.....	38" 90
4- Stonehenge :.....	39" 05
5- Francis GEISSERT :.....	39" 45
*- Pascal VEZIN :.....	39" 45

UNIRALLY - JUMPOVER

1- Guillaume BERTRAND :.....	18" 97
2- Nicolas GRUNBERG :.....	19" 25
3- Laurent HENNION :.....	19" 75
4- Thierry TRIALLOUX :.....	20" 00
5- Stonehenge :.....	20" 36

VORTEX

1- Francis GEISSERT :.....	142 100
2- Christophe OTT :.....	85 000
3- Joël DITTBERNER :.....	79 500

**TETRIS (GAME B, 9-5)**

1- Michel AUBE :.....	45 400
2- Chon :.....	43 221
3- Dominique BAUS :.....	41 800
4- Goombas :.....	33 076
5- Guillaume BERTRAND :.....	23 929

**DAYTONA (BEGINNER - NORMAL)**

1- Eric CAUDRON :.....	2' 12" 41
Fastest lap : Eric CAUDRON	16" 25

DAYTONA (ADVANCED - NORMAL)

1- Eric CAUDRON :.....	2' 56" 56
Fastest lap : Eric CAUDRON	41" 91

DAYTONA (EXPERT - NORMAL)

1- Eric CAUDRON :.....	3' 12" 52
Fastest lap : Eric CAUDRON	1' 32" 52

SEGA RALLY - ARCADE (1 TOUR)

1- Antoine LORO :.....	3' 19" 93
2- Thierry SUBRA :.....	3' 20" 00
3- Laurent WOLNY :.....	3' 20" 09
4- Milouse :.....	3' 20" 11
5- David Del VECCHIO :.....	3' 20" 19

SEGA RALLY - DESERT (TIME ATTACK)

1- Antoine LORO :.....	2' 32" 96
2- David Del VECCHIO :.....	2' 33" 09
3- Francis BENKHEDDA :.....	2' 33" 19
4- Milouse :.....	2' 33" 43
5- Laurent WOLNY :.....	2' 34" 79

SEGA RALLY - DESERT (FASTEST LAP)

1- Antoine LORO :.....	49" 98
2- Francis BENKHEDDA :.....	50" 19
3- Laurent WOLNY :.....	50" 19
4- David Del VECCHIO :.....	50" 23
5- Milouse :.....	50" 26

SEGA RALLY - FOREST (TIME ATTACK)

1- Laurent WOLNY :.....	3' 37" 79
2- Antoine LORO :.....	3' 39" 20
3- David Del VECCHIO :.....	3' 39" 81
4- Francis BENKHEDDA :.....	3' 40" 56
5- Milouse :.....	3' 41" 94

SEGA RALLY - FOREST (FASTEST LAP)

1- Francis BENKHEDDA :.....	1' 11" 41
2- Laurent WOLNY :.....	1' 11" 56
3- David Del VECCHIO :.....	1' 11" 85
4- Antoine LORO :.....	1' 11" 93
5- Milouse :.....	1' 12" 38

SEGA RALLY - MOUTAIN (TIME ATTACK)

1- Laurent WOLNY :.....	3' 17" 73
2- Hervé COILLE :.....	3' 18" 03
3- Milouse :.....	3' 20" 65
4- David Del VECCHIO :.....	3' 21" 46
5- Francis BENKHEDDA :.....	3' 21" 48

SEGA RALLY - MOUTAIN (FASTEST LAP)

1- Hervé COILLE :.....	1' 05" 09
2- Laurent WOLNY :.....	1' 05" 23
3- David Del VECCHIO :.....	1' 05" 98
4- Francis BENKHEDDA :.....	1' 06" 06
5- Milouse :.....	1' 06" 09

SEGA RALLY - LAKE SIDE (TIME ATTACK)

1- Laurent WOLNY :.....	3' 27" 08
2- Francis BENKHEDDA :.....	3' 28" 40
3- Stonehenge :.....	3' 28" 72
4- David Del VECCHIO :.....	3' 32" 67
5- Chon :.....	3' 35" 30

SEGA RALLY - LAKE SIDE (FASTEST LAP)

1- Francis BENKHEDDA :.....	1' 07" 80
2- Laurent WOLNY :.....	1' 08" 09
3- Milouse :.....	1' 08" 87
*- Stonehenge :.....	1' 08" 87
5- David Del VECCHIO :.....	1' 09" 13

WIPEOUT - ALTIMA VII

1- Eric CAUDRON :.....	2' 59" 0
2- Francis GEISSERT :.....	3' 57" 6
3- Isabelle NEUMANN :.....	4' 07" 8
4- Jean HOEPFNER :.....	4' 15" 8

WIPEOUT - ALTIMA VII (FASTEST LAP)

1- Eric CAUDRON :.....	59" 0
2- Francis GEISSERT :.....	1' 18" 6
3- Isabelle NEUMANN :.....	1' 21" 2
4- Jean HOEPFNER :.....	1' 22" 6

WIPEOUT - KARBONIS V

1- Eric CAUDRON :.....	1" 51" 7
2- Francis GEISSERT :.....	2' 34" 3
3- Isabelle NEUMANN :.....	2' 37" 3
4- Jean HOEPFNER :.....	2' 39" 8

WIPEOUT - KARBONIS V (FASTEST LAP)

1- Eric CAUDRON :.....	35" 3
2- Francis GEISSERT :.....	50" 9
3- Isabelle NEUMANN :.....	51" 6
4- Jean HOEPFNER :.....	51" 7

WIPEOUT - TERRAMAX

1- Eric CAUDRON :.....	1' 59" 3
2- Francis GEISSERT :.....	2' 34" 1
3- Isabelle NEUMANN :.....	2' 38" 5
4- Jean HOEPFNER :.....	2' 49" 8

WIPEOUT - TERRAMAX (FASTEST LAP)

1- Eric CAUDRON :.....	39" 1
2- Francis GEISSERT :.....	50" 2
3- Isabelle NEUMANN :.....	52" 2
4- Jean HOEPFNER :.....	54" 3

WIPEOUT - HORODERA

1- Eric CAUDRON :.....	3' 10" 8
2- Francis GEISSERT :.....	4' 08" 3
3- Isabelle NEUMANN :.....	4' 14" 2
4- Jean HOEPFNER :.....	4' 14" 8

WIPEOUT - HORODERA (FASTEST LAP)

1- Eric CAUDRON :.....	1' 02" 8
2- Francis GEISSERT :.....	1' 20" 5
3- Isabelle NEUMANN :.....	1' 22" 3
4- Jean HOEPFNER :.....	1' 24" 7

WIPEOUT - ARRIDOS IV

1- Eric CAUDRON :.....	2' 51" 3
2- Jean HOEPFNER :.....	3' 54" 5
3- Isabelle NEUMANN :.....	3' 56" 1
4- Francis GEISSERT :.....	3' 57" 2

WIPEOUT - ARRIDOS IV (FASTEST LAP)

1- Eric CAUDRON :.....	56" 1
2- Francis GEISSERT :.....	1' 13" 9
3- Isabelle NEUMANN :.....	1' 16" 0
4- Jean HOEPFNER :.....	1' 16" 8

WIPEOUT - SILVER STREAM

1- Eric CAUDRON :.....	2' 22" 1
2- Francis GEISSERT :.....	2' 54" 4
3- Isabelle NEUMANN :.....	2' 56" 1
4- Jean HOEPFNER :.....	2' 57" 5

WIPEOUT - SILVER STREAM (FASTEST LAP)

1- Eric CAUDRON :.....	45" 1
2- Francis GEISSERT :.....	56" 1
3- Jean HOEPFNER :.....	56" 5
4- Isabelle NEUMANN :.....	57" 1

**BUST A MOVE 2 (ROUND 1)**

1- Chon :.....	0" 66
2- Tintin :.....	0" 73
3- Stonehenge :.....	0" 81

BUST A MOVE 2 (ROUND 2)

1- Tintin :.....	4" 58
2- Stonehenge :.....	4" 78
3- Ldf :.....	6" 41
4- Chon :.....	8" 56

BUST A MOVE 2 (ROUND 3)

1- Stonehenge :.....	30" 25
2- Tintin :.....	31" 08
3- Chon :.....	42" 76

BUST A MOVE 2 (ROUND 4)

1- Lyonel :.....	5" 33
2- Tintin :.....	6" 10
3- Stonehenge :.....	6" 50

BUST A MOVE 2 (ROUND 5)

1- Chon :.....	18" 76
2- Stonehenge :.....	21" 00
3- Tintin :.....	27" 63

BUST A MOVE 2 (ROUND 6)

1- Stonehenge :.....	7" 53
2- Tintin :.....	10" 51
3- Chon :.....	13" 35
4- Ldf :.....	18" 93

BUST A MOVE 2 (ROUND 7)

1- Tintin :.....	21" 71
2- Lyonel :.....	25" 85
3- Stonehenge :.....	26" 30
4- Chon :.....	35" 63
5- Ldf :.....	47" 53

BUST A MOVE 2 (ROUND 8)

1- Stonehenge :.....	12" 21
2- Tintin :.....	45" 30
3- Chon :.....	49" 00
4- Guillaume de Casaban :.....	1' 07" 28



BUST A MOVE 2 (ROUND 9)

1- Tintin :.....7" 03
2- Stonehenge :.....7" 85
3- Chon :.....8" 48
4- Guillaume de Casaban :.....12" 81

BUST A MOVE 2 (ROUND 10)

1- Stonehenge :.....0" 45
2- Chon :.....3" 43

PGA TOUR 96 (RIVER HIGHLANDS - 4 MANCHES)

1- Karim BENOUDMA :.....81 (50/50/49/50)
--

RESIDENT EVIL (TERMINÉ AVEC JILL)

1- Guillaume Gesnouin :.....1h 40' 27
1- Chris :.....5h 27' 18
2- Stonehenge :.....5h 51' 89

RIDGE RACER REVOLUTION (TIME TRIAL - NOVICE)

1- David LE GARFF :.....2' 10" 402
2- Karim BENOUDMA :.....2' 16" 004

RIDGE RACER REVOLUTION (TOUR NOVICE)

1- David LE GARFF :.....43" 325
2- Karim BENOUDMA :.....44" 742

RIDGE RACER REVOLUTION (TIMETRIAL - INTERMEDIATE)

1- David LE GARFF :.....2' 50" 832
2- Karim BENOUDMA :.....2' 59" 564

RIDGE RACER REVOLUTION (TOUR - INTERMEDIATE)

1- David LE GARFF :.....55" 700
2- Karim BENOUDMA :.....58" 654

RIDGE RACER REVOLUTION (TIME TRIAL - EXPERT)

1- David LE GARFF :.....3' 06" 807
2- Karim BENOUDMA :.....3' 13" 240

RIDGE RACER REVOLUTION (TOUR - EXPERT)

1- David LE GARFF :.....1' 00" 495
2- Karim BENOUDMA :.....1' 03" 848

RIDGE RACER REVOLUTION (TIME TRIAL - NOVICE/EXTRA)

1- David LE GARFF :.....2' 09" 271
2- Karim BENOUDMA :.....2' 14" 360

RIDGE RACER REVOLUTION (TOUR - NOVICE/EXTRA)

1- David LE GARFF :.....42" 703
2- Karim BENOUDMA :.....44" 420

RIDGE RACER REVOLUTION (TIME TRIAL - INTERMEDIATE/EXTRA)

1- David LE GARFF :.....2' 56" 194
2- Karim BENOUDMA :.....3' 02" 456

RIDGE RACER REVOLUTION (TOUR - INTERMEDIATE/EXTRA)

1- David LE GARFF :.....57" 812
2- Karim BENOUDMA :.....59" 813

RIDGE RACER REVOLUTION (TIME TRIAL - EXPERT/EXTRA)

1- David LE GARFF :.....3' 03" 751
2- Karim BENOUDMA :.....3' 19" 930

RIDGE RACER REVOLUTION (TOUR - EXPERT/EXTRA)

1- David LE GARFF :.....59" 523
2- Karim BENOUDMA :.....1' 05" 148

TRACK & FIELD (100 M)

1- Chon :.....7" 33
2- Stonehenge :.....7" 35
3- François-Xavier BURET :.....7" 50
4- Elwood :.....7" 79
5- Tintin :.....7" 88

TRACK & FIELD (SAUT EN LONGUEUR)

1- Stonehenge :.....11 m 70
2- Chon :.....11 m 30
3- Elwood :.....10 m 14
4- Bubû :.....10 m 10
5- François-Xavier BURET :.....10 m 00

Le défi de la rentrée

Ce nouveau défi est consacré à International Track & Field. Votre mission, si vous l'acceptez, consiste à réaliser le meilleur score à l'issue des onze épreuves. Deux photos seront acceptées : soit l'écran "Score total" affiché au terme du meeting ; soit l'écran des dix meilleurs scores apparaissant sur le menu général au bout d'une dizaine de secondes. "Je déclare ouvert ces premiers Jeux Vidéolympiques !"



TOTAL POINTS			
1	STONE	GBR	17306 pts
2	COM2	KEN	11606 pts
3	COM4	RUS	10939 pts
4	COM3	CAN	10753 pts



HI SCORE			
1st	17707	STONE	[Flag]
2nd	17603	STONE	[Flag]
3rd	17306	STONE	[Flag]
4th	17306	STONE	[Flag]
5th	17298	STONE	[Flag]
6th	17088	WOLFEN	[Flag]
7th	16940	STONE	[Flag]
8th	16928	STONE	[Flag]
9th	16838	WOLFEN	[Flag]
10th	16753	STONE	[Flag]

TRACK & FIELD (POIDS)

1- Stonehenge :.....28 m 56
2- Chon :.....26 m 79
3- Frédérique PENG :.....26 m 17
4- Stef Leflou :.....25 m 05
5- Ldf :.....25 m 02

TRACK & FIELD (100 M NAGE LIBRE)

1- Chon :.....39" 52
2- Stonehenge :.....41" 36
3- François-Xavier BURET :.....43" 04
4- Elwood :.....44" 68
5- Bubû :.....45" 60

TRACK & FIELD (110 M HAIES)

1- Chon :.....8" 84
2- Stonehenge :.....9" 10
3- François-Xavier BURET :.....9" 95
4- Elwood :.....11" 56
5- Ldf :.....12" 00

TRACK & FIELD (SAUT EN HAUTEUR)

1- Frédérique PENG :.....2 m 80
2- Stonehenge :.....2 m 72
3- Chon :.....2 m 71
*- Ldf :.....2 m 71
5- Wonder Fra :.....2 m 70
*- Robby :.....2 m 70
*- Lyonel :.....2 m 70

TRACK & FIELD (MARTEAU)

1- Stonehenge :.....110 m 01
2- Chon :.....109 m 69
3- Ldf :.....105 m 23
4- Robby :.....104 m 12
5- Frédérique PENG :.....100 m 18

TRACK & FIELD (TRIPLE SAUT)

1- Stonehenge :.....20 m 38
2- Chon :.....20 m 27
3- Bubû :.....18 m 87
4- Frédérique PENG :.....18 m 83
5- Mahalia :.....18 m 82

TRACK & FIELD (JAVELOT)

1- Stonehenge :.....110 m 65
2- Chon :.....110 m 44
3- Frédérique PENG :.....96 m 02
4- Ldf :.....94 m 83
5- Lyonel :.....91 m 15

TRACK AND FIELD (SAUT À LA PERCHE)

1- Stonehenge :.....7 m 15
2- Chon :.....6 m 80
3- Elwood :.....6 m 60
4- Ldf :.....6 m 01
5- Wonder Fra :.....6 m 00

TRACK & FIELD (DISQUE)

1- Stonehenge :.....93 m 81
2- Chon :.....92 m 28
3- Stef Leflou :.....91 m 77
4- François-Xavier BURET :.....90 m 23
5- Ldf :.....86 m 99

TRACK & FIELD (SCORE TOTAL)

1- Chon :.....17 790
2- Stonehenge :.....17 707
3- Elwood :.....15 882
4- Frédérique PENG :.....14 405
5- Ldf :.....13 960

WIPEOUT (ALTIMA VI - TIME TRIAL)

1- David LE GARFF :.....2' 51" 3
2- Karim BENDOUMA :.....2' 57" 5

WIPEOUT (ALTIMA VI - TOUR)

1- David LE GARFF :.....56" 6
2- Karim BENOUDMA :.....58" 8
2- Mc Yas :.....1' 00" 8

WIPEOUT (KARBONIS V - TIME TRIAL)

1- Karim BENOUDMA :.....1' 52" 9

WIPEOUT (KARBONIS V - TOUR)

1- Karim BENOUDMA :.....36" 3
2- Mc Yas :.....36" 4

WIPEOUT (TERRAMAX - TIME TRIAL)

1- Karim BENOUDMA :.....1' 57" 5

WIPEOUT (TERRAMAX - TOUR)

1- Karim BENOUDMA :.....38" 2
2- Mc Yas :.....40" 6

WIPEOUT (KORODERA - TIME TRIAL)

1- Karim BENOUDMA :.....3' 11" 9

WIPEOUT (KORODERA - TOUR)

1- Karim BENOUDMA :.....1' 02" 1
2- Mc Yas :.....1' 03" 7
3- Taha ABOUDIHAJE :.....1' 03" 8

WIPEOUT (ARRIDOS IV - TIME TRIAL)

1- Karim BENOUDMA :.....2' 47" 9

WIPEOUT (ARRIDOS IV - TOUR)

1- Karim BENOUDMA :.....54" 1
2- Mc Yas :.....55" 7
3- Taha ABOUDIHAJE :.....57" 6

WIPEOUT (SILVER STREAM - TIME TRIAL)

1- Karim BENOUDMA :.....2' 11" 3

WIPEOUT (SILVER STREAM - TOUR)

1- Karim BENOUDMA :.....42" 9
2- Mc Yas :.....43" 0
3- Taha ABOUDIHAJE :.....46" 4

WIPEOUT (FIRESTORM - TIME TRIAL)

1- Taha ABOUDIHAJE :.....45" 4
2- Mc Yas :.....46" 02



LES BONS PLANS



Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Ultra Player



Nes
Kirby's Adventure (niv. 3)
Game Boy
Zelda Link's Awakening
(1^{er} et 2^e palais)
SML 2 (fin)
Snes
Earthworm Jim (début))



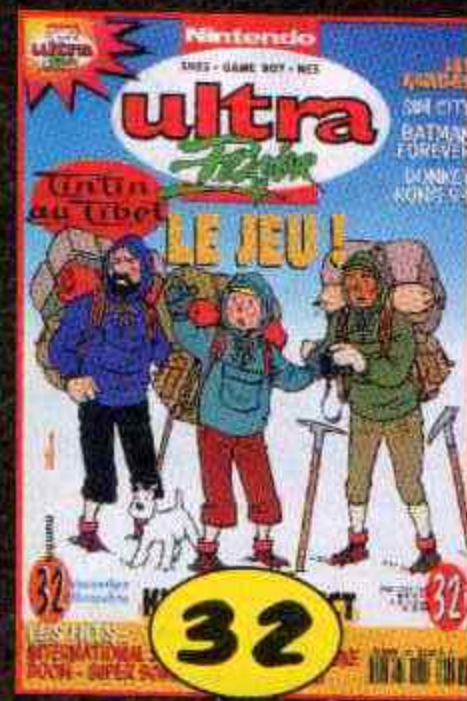
Game Boy
Zelda Link's Awakening
(du 3^e au 5^e palais)
Snes
Earthworm Jim (fin)



Nes
Kirby's Adventure (niv. 4)
Game Boy
Zelda Link's Awakening
(suite et fin)
Snes
Donkey Kong Country
Dossier Dragon Ball



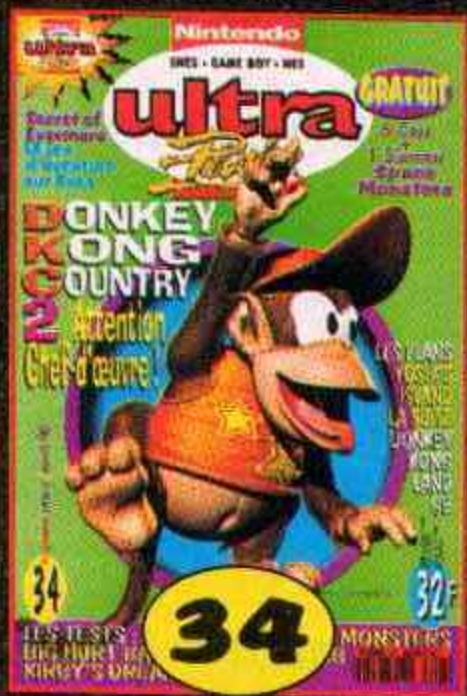
Game Boy
Donkey Kong 94
(1^{re} partie)
Snes
Batman Forever (début)
F1 Pole Position



Game Boy
Donkey Kong 94
(2^e partie)
Snes
Killer Instinct
Doom
Sim City
Batman Forever (fin)



Game Boy
Donkey Kong 94
(3^e et dernière partie)
Snes
Yoshi's Island (monde 1)
Earthworm Jim 2
Mortal Kombat 3
Batman Forever
(3^e et dernière partie)



Game Boy
Donkey Kong Land
Snes
Yoshi's Island (monde 2)



Game Boy
Toshinden
Snes
Yoshi's Island (monde 3)
Toy Story
Breath of Fire II



Game Boy
DragonHeart
Snes
Yoshi's Island (monde 4)
PlayStation
International Track & Field
Adidas Power Soccer
Saturn
Panzer Dragoon II
The Need for Speed

Bonne Lecture

Pour commander un ou plusieurs numéros, retournez ce bon à découper accompagné de votre règlement à :

Bii - Anciens numéros Ultra Player
BP 4 - 60700 Sacy le Grand. Tél. : 44 69 26 26.

(Si vous habitez Paris ou la région parisienne, composez le 16)

OUI ! je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s)
au prix unitaire de 30 F (n° 28 et 29) ou 32 F (à partir du n° 30).
J'ajoute les frais d'envoi suivants : pour 1 exemplaire : 9 F - 2 exemplaires : 14 F
3/4 exemplaires : 21 F - 5/7 exemplaires : 28 F - 8/9 exemplaires : 33 F

Cochez les cases en blanc :

Je joins un chèque de F à l'ordre de Média Système Edition ou Crédits Player.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code Postal : Ville :

Date de naissance :

Console(s) :

Délai d'expédition : 4 semaines.

Signature obligatoire*

*des parents pour les mineurs.

28 29 30 31
32 33 34
35 36



Je suis content !

car tout va bien sur la planète Ultra et votre courrier le prouve : les tops multi-console sont de plus en plus nombreux. De la Playstation à la Saturn, en passant par les éternelles Snes et Game Boy, les lecteurs d'Ultra démontrent leur ouverture d'esprit... même si leur cœur, bouillant d'impatience, bat toujours en direction de la Nintendo 64. Les tops 32 bits prennent aujourd'hui leur envol dans ces pages, en attendant une petite surprise, un petit remaniement pour le prochain numéro. Malgré tout, j'attends toujours vos listes de jeux préférés. A plus !

Matt le Fou

1 YOSHI'S ISLAND
(1) (1) (4) | 1111 pts

Les jeux Nintendo, et plus spécialement la série des Mario et Zelda, ont cette saveur sublime qui les rend éternels. Même s'il se finit somme toute rapidement, Yoshi's Island est le type même de soft capable d'illuminer le plus blasé des amateurs de jeux vidéo.



2 ZELDA 3
(2) (1) (30) | 097 pts

3 SUPER MARIO KART
(4) (1) (28) | 945 pts

4 DIDDY'S KONG QUEST
(5) (4) (3) | 940 pts

5 SECRET OF MANA
(3) (3) (11) | 835 pts

6 ILLUSION OF TIME
(9) (5) (6) | 736 pts

7 ISS DE LUXE
(6) (6) (4) | 657 pts

8 DONKEY KONG COUNTRY
(10) (1) (10) | 639 pts

9 SIM CITY
(7) (2) (23) | 508 pts

10 SECRET OF EVERMORE
(8) (8) (4) | 537 pts

11 DOOM
(18) (8) (4) | 503 pts

12 MEGAMAN X
(11) (1) (14) | 404 pts

13 KILLER INSTINCT
(13) (9) (4) | 397 pts

14 DRAGON BALL Z 3
(16) (6) (9) | 390 pts

15 F-ZERO
(17) (2) (31) | 365 pts

16 SUPER MARIO ALL STARS
(14) (3) (22) | 363 pts

17 DRAGON BALL Z 2
(-) (7) (17) | 362 pts

18 SUPER MARIO WORLD
(15) (1) (25) | 355 pts

Meilleure entrée

19 EARTHWORM JIM 2
(-) (19) (1) | 333 pts

Dites donc, ça va pas fort pour la Snes. Une seule entrée dans ce top, qui plus est en dix-neuvième position. Bon, c'est vrai que Earthworm Jim 2 n'atteint pas les sommets de son prédécesseur, mais il mérite mieux que ça, non ?



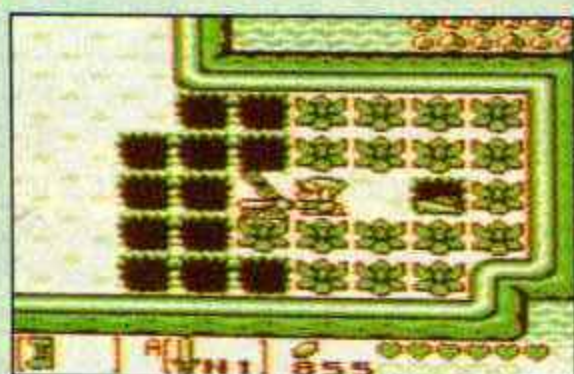
20 EARTHWORM JIM
(12) (2) (11) | 326 pts





1 THE LEGEND OF ZELDA
(1) (1) (24) | 123 pts

Impossible d'y échapper ! Link reste le maître sur son île, fraîchement conquise. Je vous avais pourtant parlé de Dragon Heart il y a deux mois, et vous ne daignez toujours pas le classer parmi vos 20 jeux favoris. Un peu d'audace, que diantre !



- ↑ **2 TETRIS** (3) (3) (36) 736 pts
- ↓ **3 MYSTIC QUEST** (2) (2) (24) 712 pts
- ↑ **4 DONKEY KONG LAND** (6) (2) (5) 597 pts
- ↑ **5 WARIO LAND** (9) (2) (15) 592 pts
- ↑ **6 SUPER MARIO LAND 2** (7) (1) (28) 476 pts
- ↓ **7 MARIO'S PICROSS** (4) (3) (6) 453 pts
- ↑ **8 KIRBY'S PINBALL** (11) (8) (8) 353 pts
- ↓ **9 TOSHINDEN** (8) (8) (2) 349 pts
- ↓ **10 KIRBY'S DREAM LAND** (5) (5) (21) 304 pts
- ↑ **11 KILLER INSTINCT** (14) (11) (2) 295 pts
- ↑ **12 DYNABLAST** (16) (12) (2) 292 pts
- ↔ **13 SUPER MARIO LAND** (13) (1) (36) 283 pts
- ↓ **14 GARGOYLE'S QUEST** (15) (3) (31) 260 pts
- ↑ **15 WARIO BLAST** (19) (6) (14) 245 pts
- ↔ **16 STAR WARS** (-) (10) (13) 208 pts
- ↓ **17 KIRBY'S DREAM LAND 2** (10) (10) (3) 207 pts
- ↔ **18 EARTHWORM JIM** (-) (2) (10) 201 pts
- ↓ **19 MEGAMAN 4** (18) (18) (2) 197 pts
- ↓ **20 MEGAMAN 3** (17) (3) (13) 192 pts



Les gagnants du mois

LUCIE STACKORWIAK

La gagnante du mois a mis en scène son oncle préféré, j'ai nommé Daniel "Stachou", morphé pour l'occasion en Killer Daniel. Ouh ! mais c'est qu'il me ferait presque peur, le tonton... Non, trêve de plaisanteries, Lucie, on t'aime... et nous te laissons te présenter, par toi-même...

MES PASSIONS : "La musique, le sport (natation), les jeux vidéo et bien sûr lire UP..."

CE QUE JE FAIS DANS LA VIE : "Je joue à la Super Nes et je sors en boîte (le week-end)."

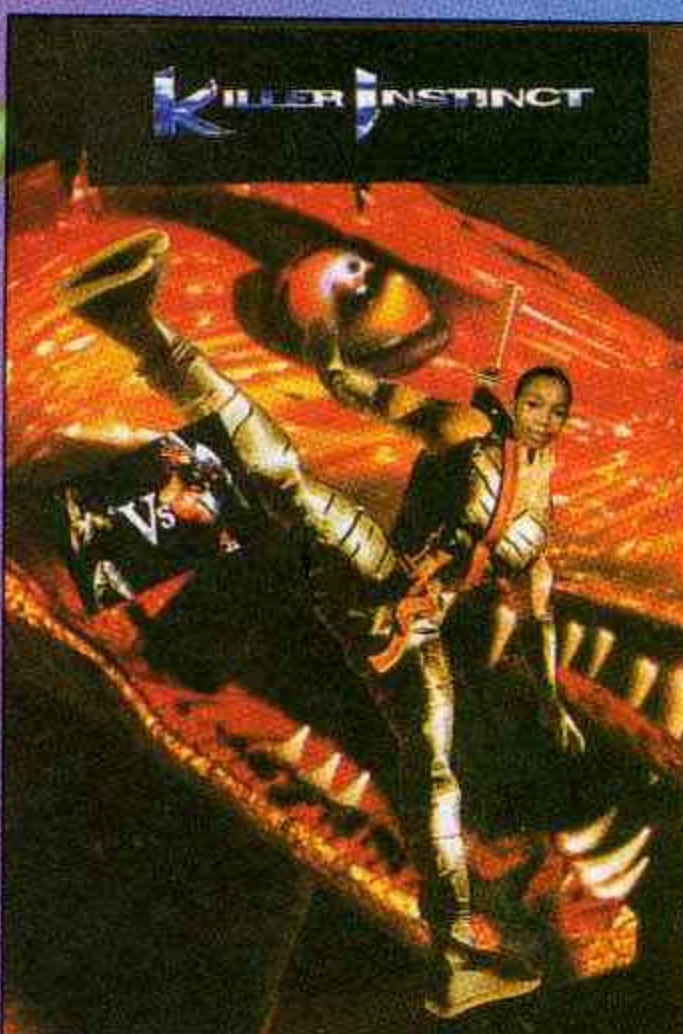
MES JEUX PRÉFÉRÉS : "SMK, les DBZ, Zelda, K.I. et les deux Donkey Kong."



REMY MINACORI

Pas de problème pour Remy, qui a eu tout le temps pour nous envoyer deux sublimes dessins (enfin, ça n'engage que moi !). Du coup, on vous propose les deux

Dragon Ball Remix revisités par M. Toufman, alias Remy, 12 ans et demi, habitant le lieu-dit La Bourine, à La Bouilladisse (je n'invente rien !). Remy a de la chance, puisqu'il a une Game Boy, une Snes et une PlayStation. Ses jeux préférés sont Zelda 3, Secret of Mana, Illusion of Time et Road Rash et Track and Field sur PlayStation. Son prochain achat sera Resident Evil (excellente idée !), mais il jure qu'il revendra sa PlayStation lorsque sortira la Nintendo 64 !



ALEXIS ONESLAS

Alexis se la joue Killer Instinct, ça nous change de DBZ. Il aime le basket, le tennis, le cinéma et la nouvelle version d'Ultra Player. Habitant Epinay-sur-Seine, Alexis aimerait bien se faire digitaliser dans une prochaine version de Killer Instinct, mais pour l'instant, voilà ses jeux préférés sur Snes : K.I, Yoshi's Island, et Secret of Mana....



1 SEGA RALLY

(1) (1) (2) | 817 pts

Toujours plus rapide, Sega Rally détruit tous ses concurrents et se place directement en *pole position* du top Saturn d'Ultra. Un jeu fabuleux, justifiant à lui seul l'achat de la console Sega...



1 WIPEOUT

(1) (1) (2) | 924 pts

En attendant WipeOut 2097, la suite tant attendue du premier jeu techno de la planète, cette course futuriste reste en tête du top PlayStation. A noter la progression choc de Resident Evil, le jeu 32 bits du moment.



2 VIRTUA FIGHTER 2

(2) (2) (2) | 238 pts

3 SIM CITY 2000

(4) (3) (2) | 200 pts

Meilleure entrée

4 WIPEOUT

(-) (4) (1) | 919 pts

WipeOut, après avoir cartonné sur PlayStation, vient faire des siennes sur Saturn.. Une preuve de plus que ce sont les jeux qui sont importants, et non les consoles, WipeOut ayant été l'étendard de Sony lors de la sortie de la PlayStation. WipeOut est un excellent jeu, quelle que soit la console sur lequel il tourne !



2 RESIDENT EVIL

(16) (2) (2) | 559 pts

3 DOOM

(2) (2) (2) | 465 pts

4 DESTRUCTION DERBY

(3) (3) (2) | 114 pts

5 ROAD RASH

(5) (5) (2) | 098 pts

6 ADIDAS POWER SOCCER

(12) (6) (2) | 007 pts

7 RIDGE RACER

(13) (7) (2) | 983 pts

Meilleure entrée

8 RIDGE RACER REVOLUTION

(-) (8) (1) | 876 pts

Les suites débarquent sur PlayStation. Destruction Derby, WipeOut ou ce Ridge Racer Revolution, bien décevant par rapport à ce que l'on pouvait en attendre. M'enfin, ce n'est que mon avis... Le débat est ouvert !



5 STREET FIGHTER ALPHA

(-) (5) (1) | 857 pts

6 DAYTONA USA

(16) (6) (2) | 783 pts

7 PANZER DRAGON ZWEI

(3) (3) (2) | 748 pts

8 MYST

(5) (5) (2) | 667 pts

9 MYSTERIA

(7) (7) (2) | 629 pts

10 WORMS

(6) (6) (2) | 564 pts

11 BUG

(18) (11) (2) | 544 pts

12 RAYMAN

(11) (11) (2) | 533 pts

13 PANZER DRAGOON

(9) (9) (2) | 518 pts

14 NEED FOR SPEED

(12) (12) (2) | 456 pts

15 VIRTUA COP

(17) (15) (2) | 429 pts

16 X-MEN

(8) (8) (2) | 420 pts

17 FIFA SOCCER 96

(-) (17) (1) | 382 pts

18 THE D

(13) (13) (2) | 347 pts

19 NIGHTS

(-) (19) (1) | 346 pts

20 VIRTUA FIGHTER REMIX

(10) (10) (2) | 236 pts

9 TEKKEN

(7) (7) (2) | 853 pts

10 RAYMAN

(14) (10) (2) | 852 pts

11 TEKKEN 2

(6) (6) (2) | 790 pts

12 TOTAL NBA 96

(9) (9) (2) | 752 pts

13 NEED FOR SPEED

(17) (13) (2) | 643 pts

14 STREET FIGHTER ALPHA

(15) (14) (2) | 612 pts

15 TOSHINDEN

(-) (15) (1) | 575 pts

16 WORMS

(4) (4) (2) | 573 pts

17 DRAGON BALL Z 2

ULTIMATE BATTLE 22

(-) (17) (1) | 531 pts

18 THEME PARK

(-) (18) (1) | 456 pts

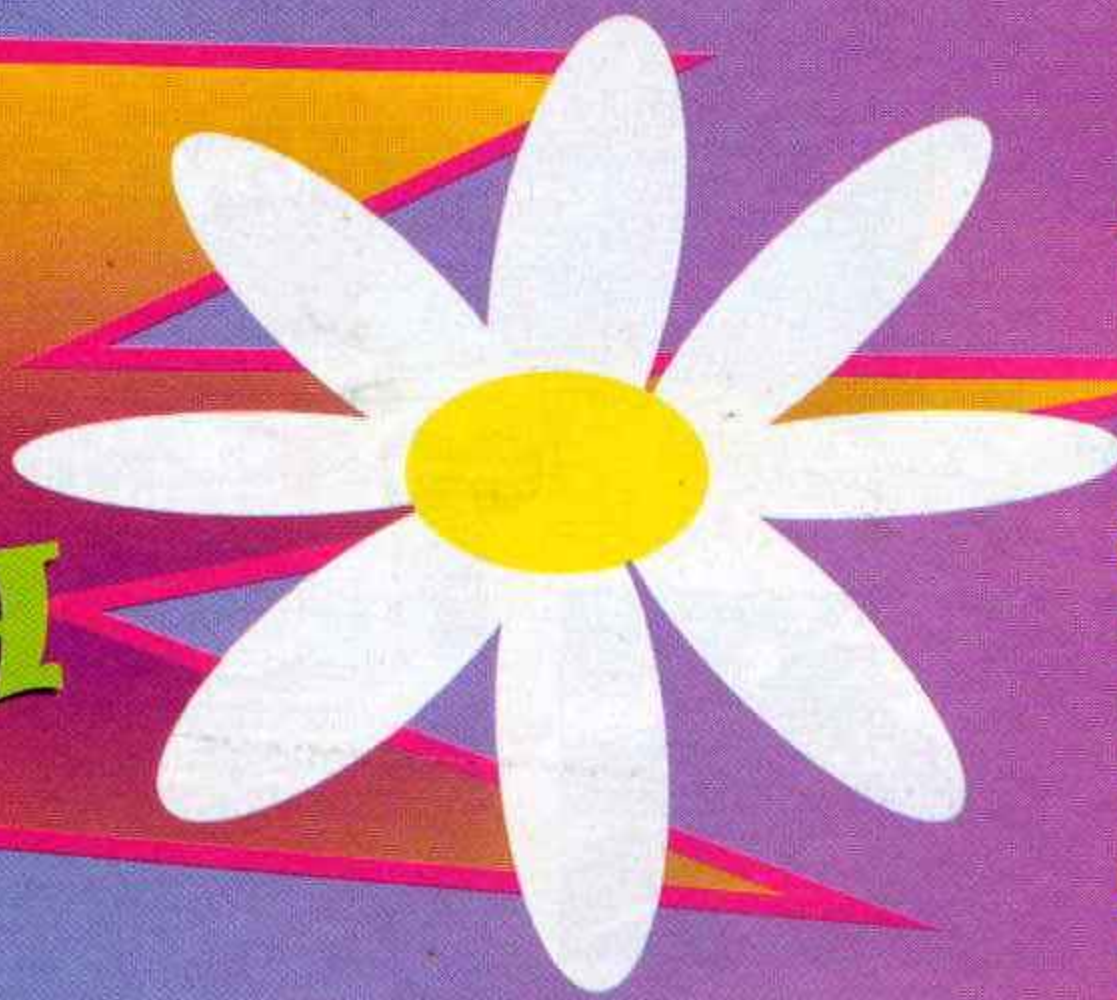
19 ESPN EXTREME GAMES

(-) (19) (1) | 405 pts

20 FIFA 96

(-) (20) (1) | 362 pts

L'invité du TOP Peter KITSCH



PETER KITSCH L'INTERVIEW

Matt - Pourquoi Tekken 2 dans votre clip ?

Kitsch - J'y jouais souvent. Et je trouvais super d'associer un jeu de combat à notre chanson, qui est un combat verbal...

Matt - Vous jouez beaucoup ?

Kitsch - Petit, je jouais sur les bornes d'arcade, comme Pac Man. Et j'ai repris avec la PlayStation. J'adore WipeOut et, bien sûr, Tekken 2.

Matt - Votre perso préféré ?

Kitsch - Nina, bien sûr !

Matt - Si Peter Kitsch était un jeu vidéo ?

Kitsch - Ce serait un jeu de baston et c'est moi qui serais le plus fort !

Matt - A quand une musique de jeu vidéo ?

Kitsch - Je travaille en ce moment sur un projet de ce genre pour Pnygnosis, qui cherche des musiques originales...

Matt - Vous avez même un tee-shirt WipeOut dans le clip !

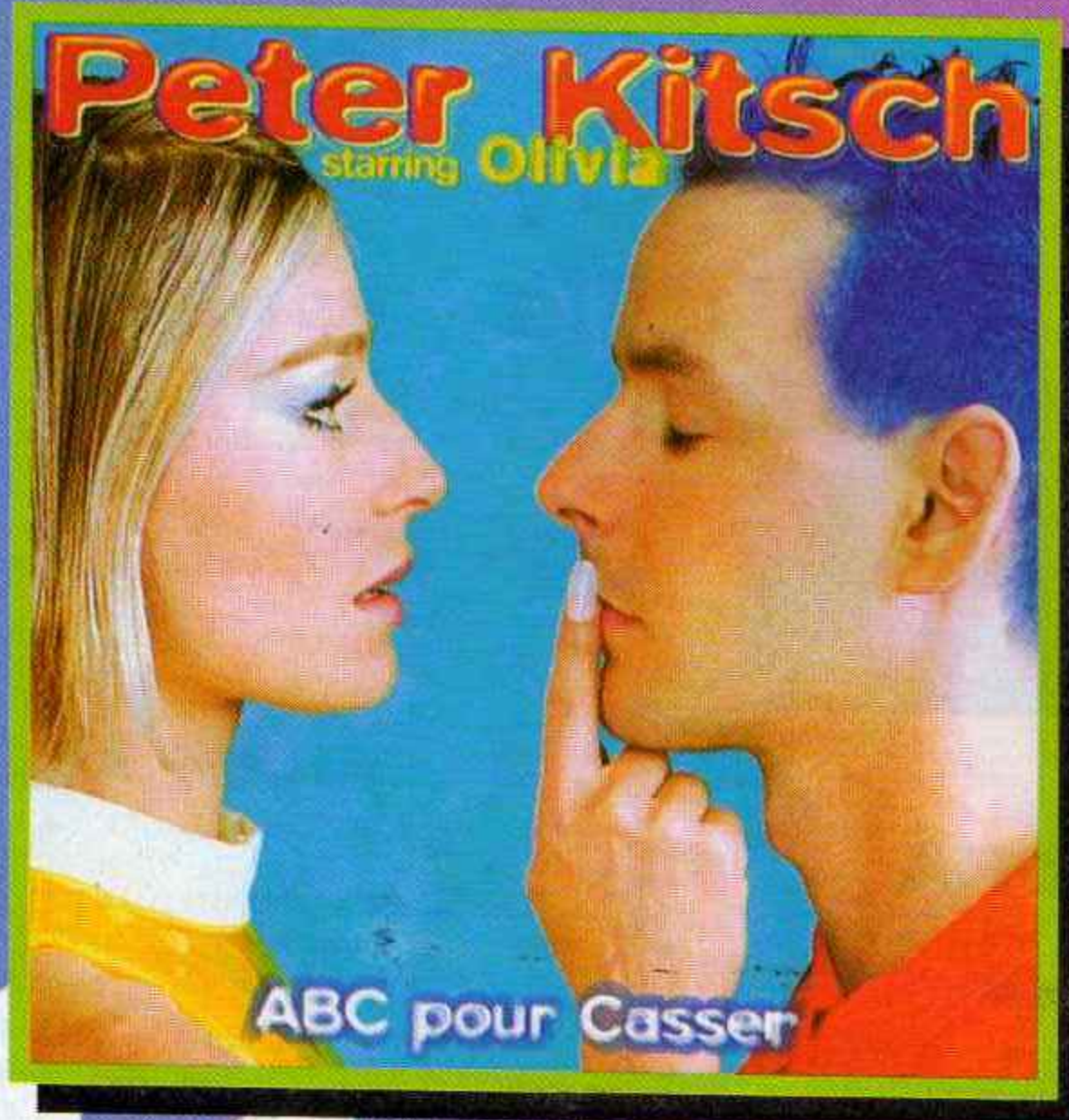
Kitsch - C'est un pur hasard ! Le hasard des jeux vidéo, hé hé. En plus, j'adore le design de WipeOut.

Matt - L'album, c'est pour quand ?

Kitsch - Il y aura avant un deuxième single, "Surnaturelle", toujours avec Olivia. Et l'album devrait être prêt au printemps...

PETER KITSCH

Le clip "ABC pour Casser", tube funky aux allures faciles, impose enfin le nom de Peter Kitsch, chanteur français de talent dont le précédent album, sorti il y a quelques années, avait souffert de sa forte ressemblance avec (celui qui s'appelait) Prince. Le disque avait d'ailleurs



été enregistré dans les studios du nain de Minneapolis, à Paisley Park. Alors là, vous vous demandez pourquoi je vous raconte tout ça et quel est le rapport avec *Ultra*, les jeux, la vie, la mort et tout ce genre de choses... J'y arrive ! Le clip d'"ABC pour Casser" est un véritable hommage à Tekken 2. Peter et sa compagne Olivia, déguisés comme les personnages du jeu, se balancent coups de pieds meurtriers et coups spéciaux destructeurs ; Peter Kitsch se la jouant Paul (le roi du coup de coude) et Olivia se prenant pour Nina, dite Miss brise-nuque. C'est beau, ça transpire l'amour des jeux vidéo et je vous conseille de guetter les clips sur votre petit écran (MCM et M6 le passent régulièrement) pour voir cette petite merveille.

130

Le prochain numéro d'Ultra Player sortira début Novembre

ULTRA PLAYER TOP
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

Top Ultra mode d'emploi

(9) (1) (27) 492 pts

Classement précédent du jeu

Meilleur classement jamais atteint

Nombre de mois de présence dans le Top

Nombre de (vos) votes attribués au jeu



Progresses par rapport au Top précédent



Reste à la même place par rapport au Top précédent



Chute par rapport au Top précédent



Nouvelle entrée



Retour dans le Top



3608 : 2.25 F/mn

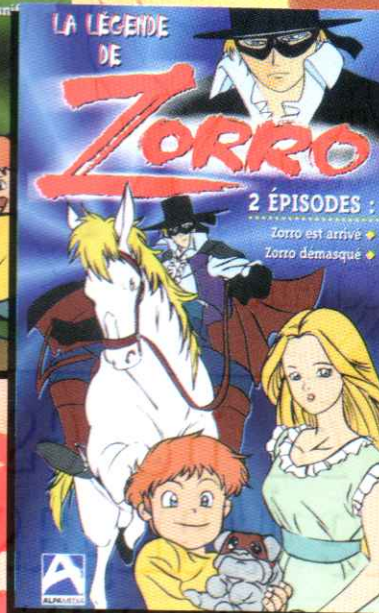
36087733

Gagnez plein de cadeaux

Les lots

15 K7 vidéo
La Légende de Zorro
(version manga) vol 1.

15 K7 vidéo
La Légende de Zorro
vol 2.



ALPAMEDIA

POUR LA
PREMIÈRE
FOIS EN
FRANCE
...

Dans Manga y'a des bulles

4
MANGAS
INÉDITS
EN
FRANÇAIS :

MANGA Le magazine N°1 des fans de Manga

MANGA Vos 5 Player Mangas

Osamu Tezuka
Le père
du Manga

Compiler
Captain Kid
Ah! My Goddess
Gunsmith Cats
3x3 Eyes

Comiket
de
Tokyo

Les OTAKUS se déchainent

Septembre 96
Numéro 11

ISSN 1207-0691 30F



MANGA
PLAYER
LE MAG DE
TOUS LES
FANS DE
MANGAS !

GUNSMITH
CATS
3X3 EYES...

...CAPTAIN
KID
ET
AH! MY
GODDESS!

TOUS
LES MOIS
CHEZ
VOTRE
MARCHAND
HABITUEL.

TOUTE
L'ACTUALITÉ
ET DES
REPORTAGES
RÉALISÉS
POUR
VOUS!

172 pages de Mangas originaux en version française

NE
RATEZ
PAS
LE
N° 11!

HÉ RALLY!
T'OURLIES LA
NOUVELLE
SÉRIE
COMPILER.