



nintendo.sega.sony

ultra PLAYER

POSTER
GEANT
DRAGON
BALL Z

CONCOURS
VICTORY
BOXING
GAGNEZ
UNE TV, UN
GAMESCOPE...



SNES
DKC 3

DBZ Hyper Dimension

PLAYSTATION

Pandemonium

WipEout 2097

Soviet Strike

Les Chevaliers de Baphomet

SATURN

Street Fighter Alpha 2

GAME BOY

King of Fighters 95

Donkey Kong Country 3 Le retour

oregonu janvier / février 97

39

M 2988 - 39 - 32,00 F - RD
ISSN : 1262 1366 219 FB 7,5 \$can. 9,5 FS

32^F

TOMB RAIDER

PRET A JOUER TA VIE ?

DISPONIBLE
MAINTENANT

TROPHEE D'OR DU
MEILLEUR JEU D'ACTION
LARA FAIT DES RAVAGES
DANS LA PRESSE :

CONSOLES + :	97%
JOYPAD :	95%
PLAYSTATION MAG :	5/5
GAMES MACHINE :	98%

PC
CD



EIDOS
INTERACTIVE
4 boulevard du Général Léclerc - 92115 Clichy cedex
Tel. : 01 41 06 96 70 - Fax : 01 47 56 14 66
Pour plus d'informations tapez 3615 USGOLD



Tomb Raider © and ™ 1996 Core Design Limited
© 1996 Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved



ultra Player

est une publication de
MEDIA SYSTÈME ÉDITION,
19, rue Louis-Pasteur,
92513 Boulogne Cedex.
Tél. : 01 41 10 20 30
Fax : 01 46 04 80 57
E-Mail : player@imaginat.fr
08 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, Stéphanie BURET,
François DANIEL, Christophe
DELPERRÉ, Mahalia GARRAUD,
Patrick GORDANO, Guillaume
LASSALLE, Stéphanie PILET,
Christophe POTTIER, Olivier
RICHARD, Reyda SEDDIKI, Julien
VAN DE STEENE.

Conception graphique
Christian DAO.
Maquette-Infographie
Lionel FAVERIE, Gilles RENOUULT.
Illustrations
Emmanuel VEGLIONA.

PUBLICITE
Tél. : 01 41 10 20 40.
Fax : 01 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. : 03 44 69 26 26.

Service des ventes
PROMÉVENTE - Laurie MONFORT
(réserve uniquement aux dépositaires de presse).
Contact : Pascal DION.
Tél. vert : 0 800 19 84 57,
Terminal EBB.

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.
Secrétaire
Valérie COURTOIS.

Distribution NMPP Dépot légal janvier 1997.
Tous les documents qui nous sont envoyés sont
publiés sous la responsabilité de leur auteur
et restent propriété du magazine.

Ce numéro comporte un poster central Dragon
Ball Z, non folioté, entre les pages 66 et 67.

édito

Grosse ambiance à la redac' ! On écoute Dimitri From

Paris et ça chauffe !... Comme tous les ans, les éditeurs ont balancé leurs gros titres en fin d'année. Toutes les consoles en ont profité, la PlayStation en premier lieu dont le succès ne se dément pas. Belle réussite, soit dit en passant. Quant à Sega, éternel Poulidor du jeu vidéo, malgré une exemplaire machine (la Saturn), il n'a guère pu suivre la déferlante pro-Sony... Mais n'en oublions pas pour autant Nintendo qui, malgré une année 1996 en demi-teinte (et c'est un euphémisme !), devrait jouer d'ici peu ses cartes maîtresses avec la N64, cette superbe console que vous êtes nombreux à attendre avec impatience (et nous aussi !). Alors, inévitablement, le sommaire de ce nouveau numéro d'Ultra Player reflète les tendances du moment : beaucoup de jeux PlayStation, et bien peu sur Saturn. La Super Nintendo, en dernière minute, faisant un peu figure d'outsider avec ses deux jokers imparables, Donkey Kong et Dragon Ball. En bref, un carton assuré ! Je vous renvoie au mag' pour plus de détails. Du reste, parlons-en de ce nouveau numéro ! Vous constaterez sans doute quelques changements dans l'organisation : les tests et les guides sont désormais séparés les uns des autres ; le Game Boy Club, en tant que tel, disparaît pour s'intégrer plus harmonieusement à l'ensemble du magazine ; une nouvelle rubrique (Ultra Story) va désormais vous narrer la fabuleuse histoire des jeux vidéo, etc. Beaucoup de changements, comme vous pouvez le constater — des changements qui symbolisent assez cette nouvelle année qui commence.

Année que je vous souhaite évidemment prospère, voire carrément youp-la-boum !
Votre dévoué,

Goombas



Sommaire



Guide

49

Snes

50

DKC 3

56

DBZ Hyper Dimension

62

PlayStation Saturn

62

Pandemonium

70

Soviet Strike

76

Chevaliers de Baphomet

94

Fade to Black

82

Saturn

82

Street Fighter Alpha 2

90

Game Boy

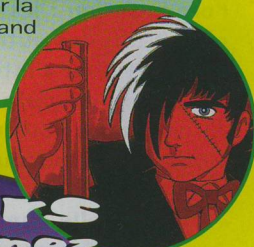
90

King of Fighters 95



Ultra Manga

DBZ, c'est fini !... enfin sur TF1. Pour combler ce vide, l'ami Ino vous invite à vous pencher sur la version française du "Grand Livre de Dragon Ball".



Concours

Jouez et gagnez

21

3668
Des jeux, des vidéos et des CD
Mortal Kombat

69

3615
Vingt jeux
The Incredible Hulk !

99

Victory Boxing
Gagnez une TV un caméscope, des jeux...

6

Courrier

8

Actus

23

Tests

49

Guide

100

Système D

105

Tests éclair

112

A la rescousse

116

Ultra Manga

118

Ultra Shopping

120

Ultra Story

121

Ultra BD

122

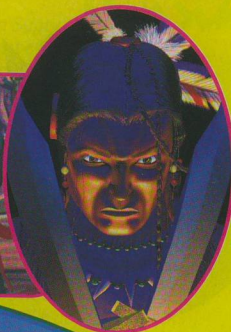
Champions

127

Top

Infos Zapping

Comme d'habitude, vous retrouverez toutes les informations inédites sur les jeux en préparation, toutes consoles confondues : Turok, Cool Boarders, Riot... et beaucoup d'autres encore.



Tests

24
Snes

23
DKC 3

30
DBZ Hyper Dimension

32
PlayStation

32
Pandemonium

36
WipEout 2097

40
Soviet Strike

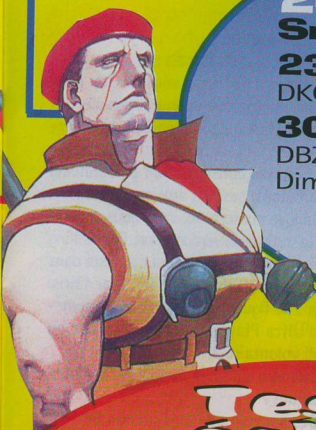
42
Chevaliers de Baphomet

44
Saturn

44
Street Fighter Alpha 2

46
Game Boy

46
King of Fighters 95



Tests éclair

Pour toutes les consoles

De Star Gladiator à Destruction Derby 2 ou encore Final Doom, la rédaction d'Ultra Player vous a sélectionné 16 autres jeux (des bons et des moins bons), parmi toutes les nouveautés de Noël. À vous de choisir !



Ultra Shopping

Un spécial Noël avec plein d'idées de cadeaux en tout genre! Poussez pas, y'en aura pour tout le monde...



Ultra Story

Le jeu vidéo fêtera en 1997 ses 25 ans d'existence ! À cette occasion Wonder, l'Alain Decaux du milieu vidéoludique, a entrepris de vous narrer son histoire, courte mais très riche, à travers cette nouvelle rubrique. Bienvenue à lui.



Abonnement
Page 111

Courrier

Salut les amis ! Encore des tonnes de lettres pour ce numéro du nouvel an ! Outre les traditionnels vœux, ce qui revient le plus souvent dans vos missives sont des questions concernant la sortie imminente de la Nintendo 64. C'est décidément le grand sujet du moment ! Qu'en sera-t-il dans deux mois ? Réponse dans le prochain numéro.

Guten Tag Goombas !

Je voudrais d'abord te dire que je trouve ton magazine fantastique. J'aurais pu t'écrire plus tôt pour donner mon avis sur ta nouvelle formule, mais j'ai préféré attendre afin d'émettre un avis précis. La nouvelle formule est géniale même si les titres Nintendo sont moins nombreux. Mais bon, place aux questions :

- 1/ Je suis un accro de la Game Boy. D'après toi, combien de temps lui reste-t-il ?
 - 2/ J'adore les jeux de rôles. Pourriez-vous nous concocter un petit dossier réunissant tous les titres du genre sur Game Boy ?
 - 3/ Lorsque l'on commande un ancien numéro, les Crédits Player couvrent-ils les frais d'envois ?
 - 4/ Quand la Nintendo 64 sortira, les éditeurs lâcheront-ils définitivement les autres supports Nintendo ?
 - 5/ Existe-t-il un jeu DBZ sur Game Boy ? Bon j'te laisse. Essayez d'améliorer la nouvelle formule. Le mag' est encore en rodage. Longue vie à UP. Hamburger Mic.
- PS : Pourrez-vous bientôt faire le guide pour Killer Instinct Game Boy ?

Salut Hamburger Mic,

Wie gets du ?... Tu n'as pas tout à fait tort : effectivement, la nouvelle formule d'Ultra Player est encore en rodage.

Et du reste, tu pourras de nouveau le contaster avec ce numéro, puisque nous avons encore essayé quelques petits changements. Petit à petit tout se met en place, surtout grâce à vos nombreuses suggestions. Je ne vous le répèterai jamais assez : n'hésitez pas à nous écrire en masse pour nous donner votre avis. Ainsi, nous pourrions améliorer le magazine et l'adapter à vos réels désirs.

Mais passons aux réponses.

1/ *Rassure-toi au sujet du Game Boy. Je ne vois pas venir sa fin à l'horizon. D'ailleurs, Nintendo sort tout juste son Game Boy Pocket, preuve, s'il en était besoin, que la firme nipponne n'a pas l'intention d'abandonner notre portable fétiche.*

2/ *Le problème des RPG sur Game Boy, c'est qu'ils ne sont guère nombreux. Mis à part Mystic Quest et Dragon Heart, je ne vois pas grand chose d'autre. Et je ne te ferai pas l'affront de citer pour la deux-mille-sept-cent-quarante-septième fois Zelda, le modèle absolu.*

3/ *Oui. Cool, non ?*

4/ *Difficile de savoir ce qui va se passer, mais il est possible que le rythme des sorties sur Super Nintendo baisse un peu. Toutefois, vu le nombre de machines vendues dans le monde, cela ne se fera sans doute pas du jour au lendemain. Quant au Game Boy,*

je te renvoie à ma réponse numéro 1. 5/ Oui. Et même deux, si je me souviens bien ! Mais ces jeux ne sont malheureusement pas sortis en France. Et comme il s'agit de jeux d'aventure comportant de nombreux écrans texte en japonais, inutile de dire que je te déconseille de les acheter en import. À moins, bien sûr, que tu ne parles couramment le japonais !

Bon, je te laisse. N'abuse pas du MacDo', Goombas

PS : *Nous avons sans doute dû consacrer quelques pages à ce jeu dans les rubriques d'UP. Mais effectivement pas de dossier complet à ce jour... Bonne idée !*

Salut Goombas,

Tout d'abord, je tiens à vous féliciter pour la nouvelle formule vraiment géniale, mis à part le fait qu'elle privilégie trop certains jeux par rapport à d'autres. Mais ce n'est qu'une considération personnelle. Maintenant, passons aux questions :

1/ Dans le numéro 36, vous nous annonciez la sortie de la version Game Boy de King of Fighters 95, lequel jeu a été testé dans le numéro 68 de Player One par Chris. Mais il ne figure pas dans le dernier numéro d'Ultra Player, manque de place ou oubli volontaire ?

2/ Caliméro a disparu du tableau de notes, pourquoi ?

3/ Des nouvelles de la Nintendo 64 ?

4/ Est-ce qu'il y a une chance qu'Ultra Player devienne (ou redevienne) mensuel et que le nombre de pages augmente ?

5/ Quel est le meilleur moyen d'être publié : une liasse de billets, un chèque ou la promesse de s'abonner ?

6/ La rubrique Système D Game Boy ayant apparemment disparu, est-ce que cela vaut encore la peine d'envoyer des astuces sur des jeux Game Boy ?

7/ Dernière question : est-ce que cette année encore, vous allez décerner les Goombas d'Or (ou plutôt les Ultras d'Or) ? Bon, ben j'ai fini, tout ce que j'espère c'est que tu me pubieras ou que tu répondras à certaines de mes questions dans les P. S. Hasta la vista.

King of Blaireaux 96.

PS : Est-ce que tu penses à augmenter le nombre de pages de la rubrique courrier, ça ferait moins de lecteurs malheureux.

Votre Majesté,

Je suis très touché par votre lettre et par vos compliments dont je suis pourtant bien indigne. Sans plus attendre, je vais tenter de répondre avec empressement à toutes vos requêtes.

1/ *J'admire votre perspicacité et votre sens de l'observation. En effet, King*

of Fighters 95 n'a pas été traité dans le dernier numéro d'Ultra Player. Avec l'arrivée de Donkey Kong Land 2 et du manque de place, nous avons été contraints de remettre la parution du test de KOF à une date ultérieure. Mais rassurez-vous, vous pourrez trouver tout ce que vous voulez savoir sur cet excellent jeu de baston dans ce numéro.

2/ Rassurez-vous, votre Majesté, Caliméro va très bien (il va même être papa très bientôt). Il a disparu du tableau de notes en raison de ses occupations actuelles au sein de la rédaction de nos petits camarades de PC Player, où il est secrétaire de rédaction. Évidemment, cela ne lui laisse plus beaucoup de temps pour tester et évaluer les jeux sur console.

3/ Les dernières nouvelles sont celles que vous avez pu lire dans le numéro 38 d'UP. Rien de vraiment neuf depuis.

4/ Allez savoir ! L'idée est séduisante, et je ne dis pas que nous ne céderons pas un jour ou l'autre à la tentation de redevenir mensuel. Mais vous devez savoir que les guides et les plans d'Ultra Player sont souvent très longs à réaliser, et sur une périodicité aussi courte, bonjour le boulot !

5/ Je ne suis personnellement pas opposé à une petite liasse de temps à autre (surtout que Noël approche), et je n'ai rien contre les chèques (sauf ceux que je fais moi-même). Quant à l'abonnement, je vous laisse seul juge ! Le client est roi.

6/ Si Système D Game Boy avait disparu ces derniers temps, c'est tout simplement que Didou ne recevait plus assez de trucs et astuces de votre part. Remuez-vous un peu, les gars ! Par ailleurs, sur ce même sujet, vous pourrez remarquer que le Game Boy Club a disparu dans ce nouveau numéro. Ne criez pas au scandale, cela ne veut en aucun cas dire que nous l'abandonnons. Simplement, nous avons estimé que la portable avait désormais largement mérité de jouer dans la cour des grands. Les tests et les guides GB seront donc dorénavant intégrés aux tests et guides des autres consoles. Idem pour Système D qui ne sera à partir d'aujourd'hui qu'une seule et même rubrique, toutes consoles confondues.

7/ Au risque de te décevoir, je suis au regret de vous annoncer qu'il n'y aura pas de Goombas (ou Ultras) d'Or cette année. La raison en est très simple : nous avons décerné cette année les Player d'Or. Les rédactions des trois mag' de la maison (Player One, PC Player et qui vous savez) se sont réunies pour primer les meilleurs jeux de

cette année qui s'achève. Et nous avons décidé de consacrer un numéro hors-série exceptionnel à tous les heureux lauréats. Exceptionnel à plus d'un titre, puisque ce Player d'Or 96 est vendu avec une cassette vidéo reprenant l'intégrale de la remise des prix, une émission diffusée sur la chaîne câblée MCM. Vous savez ce qui vous reste à faire !

Voilà votre Majesté. J'espère que ces réponses ne vous ont pas déçu.

Votre fidèle vassal,
Goombas

PS : on me demande depuis des siècles d'augmenter la pagination de la rubrique courrier. Le drame, c'est qu'avec seulement deux pages, je suis toujours à la bourre ! Imaginez un peu la catastrophe si j'augmentais ! Ultra Player ne sortirait jamais à l'heure.

Salut Goombas !

Comme la Nintendo 64 devrait sortir en France le 1er mars 1997, c'est l'Ultra Player n°40 qui contiendra le test ! À propos, voici quelques questions :

1/ Que contient exactement le package de la N64 ?

2/ Est-ce que le câble vidéo de la Super Nes sera adaptable à la Nintendo 64 (je te pose cette question car j'ai entendu dire que le câble vidéo ne serait pas vendu avec la N64) ?

3/ Je n'ai pas compris à quoi servait la memory card qui s'introduit dans le paddle... Peux-tu m'expliquer sa fonction ?

4/ En ce qui concerne Mario 64, verrait-on notre plombier faire équipe avec Yoshi ?

5/ Pour finir, combien coûtera le Disc Driver 64 ?

Ha, la, la ! ... Ces questions me prennent la tête depuis un moment ... Alors, pourrais-tu me publier ? (comme cadeau de Noël, c'est parfait).

Joyeux Noël et bonne année à tous !

Woody

PS : Heu ... ben... rien d'autre à dire...

Salut Woody !

Bien vu ! Effectivement, le prochain numéro d'Ultra Player vous présentera la Nintendo 64 en long et en large, ainsi que ses premiers jeux. On vous promet de bien belles surprises à ce sujet ! Ne ratez surtout pas le prochain numéro. Je passe à tes questions.

1/ Le package de la Nintendo 64 contiendra la console (bien évidemment !), un paddle, l'alimentation et un câble de connexion Péritel pour brancher sur votre téléviseur.

2/ Ce qui est sûr, c'est que le câble

vidéo de la Super Famicom est effectivement compatible avec la Nintendo 64 japonaise. Je ne sais pas si ce sera le cas avec la version française de la machine. Quant aux bruits qui courent sur l'absence de ce câble, ce n'est que pure hypothèse alarmiste : ce serait bien la première fois que Nintendo livrerait une console sans les accessoires pour pouvoir y jouer.

3/ La même fonction qu'une memory card classique (c'est-à-dire les mêmes que celle de la PlayStation).

4/ Tu le sauras en terminant Mario 64. Encore un peu de patience !

5/ J'ai déjà répondu (ou plutôt Elwood) à cette question dans le précédent courrier des lecteurs. Mais comme je suis magnanime, je te rappelle que le prix japonais du Disc Driver 64 devrait être d'environ 1 500 F (ce qui signifie qu'il devrait être un peu plus cher en France).

Et voilà ton cadeau de Noël ! À bientôt,

Goombas

PS : Heu... ben moi non plus !

PPS : À l'attention de J.-C. : je comprends bien ton dépit concernant le prix de la N64. Mais souviens-toi de ceux de la PlayStation et de la Saturn à leur sortie !

À l'attention d'Anthony : je te signale que nous avons publié les plans complets des Chevaliers du Zodiaque dans Nintendo Player. À l'attention de Cécile : merci pour tes petites devinettes qui sont excellentes. C'est la rédaction qui choisit avec moi les gagnants du concours Arty. Pour ce qui concerne la technique, on accepte tout, à toi de voir. Les deux Rayman dont tu parles sont très sensiblement identiques.

À l'attention d'Alicette : je ne saurais trop te conseiller la série des DKC, excellents jeux de plate-forme eux aussi. Je pense ne pas m'avancer en affirmant que Super Mario Kart est largement supérieur à Street Racer. Et pour conclure, Starwing est un très bon shoot'em up en 3D. Si tu aimes le genre, n'hésite pas, mais si ta spécialité c'est le jeu de plate-forme, passe ton chemin.

Et pour terminer, en vrac salut à : Guillaume (des PS de la dernière fois), Nico Sat, Maxime, Mickaël (Mike), Link 64, Frimman (tu vas te calmer, oui !), Glauqueman, et bien sûr l'éternelle Levys (une lettre fleuve par semaine, c'est fort !). Bises à tous. Goombas

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



Résultats du concours Casper paru dans UP 37

1er et 2e prix :
1 console 32 bits + 1 jeu Casper + 1 K7 vidéo du film Casper.
BLANC Julien de Montfavet, BOUCHET Eric de Aurillac.

Du 3e au 12e prix :
1 jeu Casper + 1 K7 vidéo du film Casper.

CHABOISSIER Steve de Menton, COMINA Arnaud de Saint-André, DA SILVA José de Halluin, DEMALZIERE Christian de Carrières/Seine, LISIECKI Bruno de Troyes, MONCEL Patrick de Louvetot, NIEZ Jean-Marc de La-Celle-St-Cloud, ORLANDINI Marie-Christine de Lyon, POUATCH Olivier de Lyon, RENARD Colette de Troyes.

Du 13e au 30e prix :
1 K7 vidéo du film Casper.

SAINT-RÉMY Benoît de Mercy-lès-Bas, THEVIER Jean-Philippe de Issore, URSULE Rémi de Montpellier, FERON Patrick de Eperray, MONNERIE Gisèle de Clichy, POUPLIN Régis de Triel-sur-Seine, DELALAIN Maxime de Nanterre, DOMINGUEZ Kevin de Gragny, VITTON Germaine de Chalon-sur-Saône, CATALANO Antoine de St-Firmin-des-Prés, GUILLAUME Jean-Claude de Frenouville, QUESNAY Béatrice de Bosc-Hyons, DERNIAUX Michelle de Livry-Gargan, CALAND Sylvie de Lille, FERÉY Eliane de Carentan, GEORGANTELIS Alexia, CHASTAGNER Eric de Vironchaux, GIBAUT Philippe de Chevillon-sur-Huillard.

Résultats du quiz Zorro paru dans UP 37

Du 1er au 15e prix :
2 K7 vidéo La Légende de Zorro (vol. 1 et vol. 2).

ROUEN Olivier de Lésigny, VERDIER Aurélie de Conflan-St-Honorine, GROELLY Benoît de Riedisheim, LOBERA Antony de St-André-de-Cubzac, LABORIE Rodolphe de La Grandecombe, TOUILLIER Marc de Pompignan, Madame HEBERT de Chantehoux, PREVOST Norbert de Maulévrier Gertrude, Madame GOURAUD de Noirmoutier, ROCHDI Foad de Mulhouse, GANTDEBOEUF Frédéric de Ussel, PARASI Sylvain de Margniet, BALADEED Khadija de Mulhouse Darmach, COHEN Yoann de Sarcelles, LECOUVRE Jason de Wingles.

Plus de 2 500 trucs et astuces disponibles sur le 3615 Player One (tapez * TRUC)

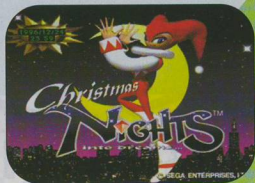


Nights



vous souhaite un joyeux Noël !

Félicitons Sega pour cette "touchante" idée d'offrir le CD Christmas Nights pour les fêtes



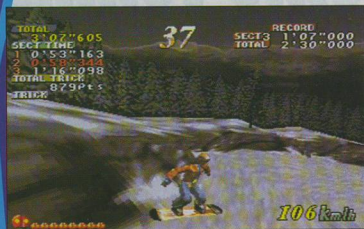
de Noël. En effet, durant tout le mois de décembre, dans de nombreux points de vente, les acqué-

reurs d'une Saturn ou de deux des cinq jeux Sega suivants : World Wide Soccer 97, Nights, Daytona USA CCE, Fighting Vipers et Virtua Cop, se verront offrir ce CD comportant deux niveaux totalement inédits de Nights (jeu sorti en septembre dernier) aux couleurs de Noël — il ne vous reste plus que quelques jours...

Et pour que la fête soit complète, ce "jeu" comporte en plus, grâce à l'horloge de la Saturn, un système de calendrier de l'Avent très sympa, avec des petits cadeaux à découvrir comme des photos de tous les protagonistes du jeu ou encore un karaoké avec de superbes chansons. Bon esprit, non ?



Cool Boarders



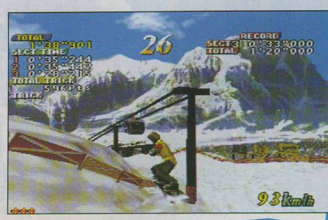
Dès le mois de février, Sony nous proposera de nous taper de belles gamelles dans la poudreuse... loin des pistes balisées. Cool Boarders, la première simulation de snowboard sur console, est une véri-

table réussite (malgré quelques petites lacunes comme l'impossibilité de concourir avec d'autres surfers).

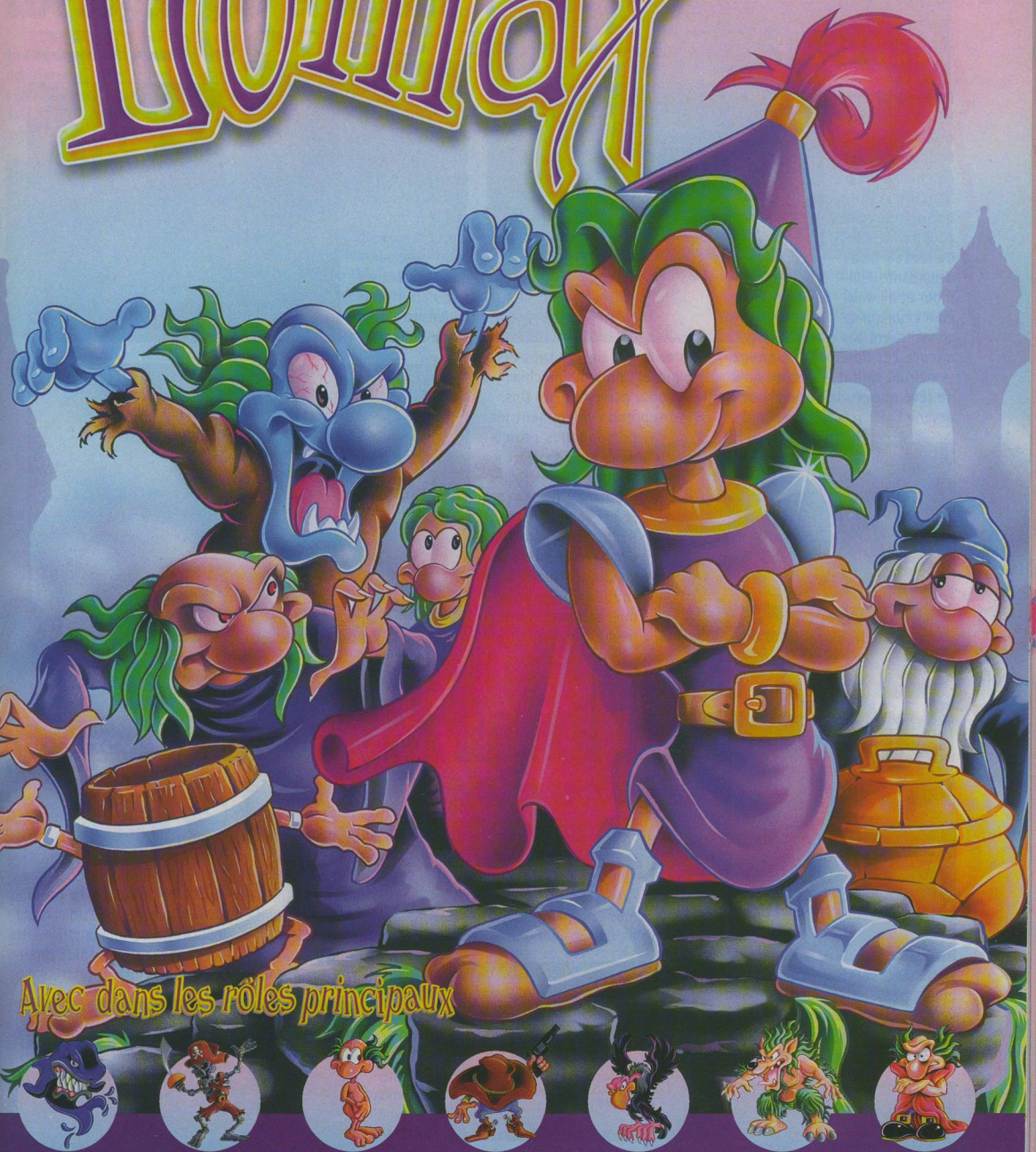
Au programme, quatre pistes vous attendent... dont une cachée. Pour chacune de ces pistes, sont disponibles trois types de descente. De la vitesse avec des planches alpines (surfs avec un seul sens de glisse), du "freestyle" où la réussite d'incroyables figures est la clef du meilleur score. Et pour les pros, une descente au cours de laquelle on prend en compte le temps et les points de vos sauts. Bref, voici un jeu où la sensation de glisse est



tellement proche de la réalité qu'on pourrait presque le qualifier de simulation. Un futur must pour les amateurs de ce sport très en vogue.



Lomax



Avec dans les rôles principaux

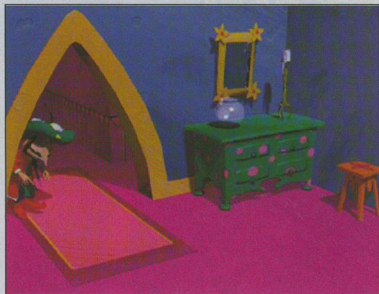


Iznogoud



Chaussez vos babouches

Iznogoud, l'anti-héros de Tabary, devrait pointer le bout de son nez crochu sur PlayStation ! Une bonne nouvelle pour tous les fans de cette bédé débordante d'humour et d'ironie. Pour ceux qui ne connaîtraient pas

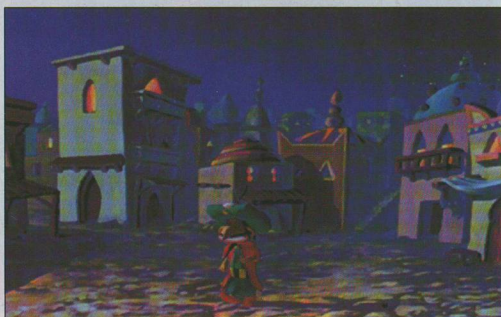
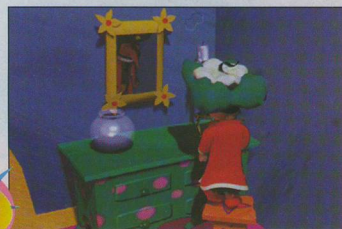
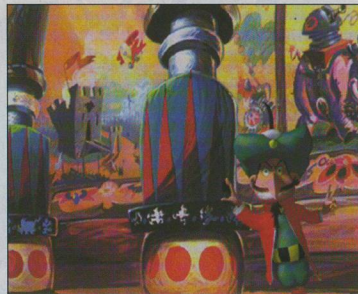


encore cet odieux personnage — vizir du califat —, sachez qu'il ne rêve que d'une seule chose : devenir Calife à la place du Calife.

Dans ce but, il élabore sans cesse plans et complots machiavéliques pour parvenir à ses fins.

Le jeu reprend évidemment les personnages principaux de la bédé et le joueur dirigera le méchant vizir. Le genre est sans surprise : de la plate-forme, apparemment très classique. Quant à la réalisation graphique, attendez-vous à quelque chose de très

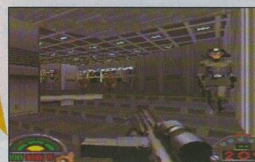
soigné. Cela devrait, en effet, être très riche en couleurs et doté de décors détaillés. On espère que le jeu sera aussi drôle que la bédé, c'est pourquoi comptez sur nous pour vous en reparler dès sa sortie en mars.



12

Dark Forces et Rebell Assault 2

La force dans votre PlayStation !



Lucas Arts sortira, en mars prochain, deux jeux issus de l'univers *Star Wars*. Le premier, *Dark Forces*, sorti précédemment sur PC, est en fait un "Doom-like".



Votre rôle : combattre l'Empire. Pour ce faire, vous disposez d'une flopée d'armes et de gadgets propres à l'univers futuriste. Si les graphismes ont pris un petit coup de vieux (la version PC date



un peu), nul doute toutefois que les fans de la trilogie prennent leur pied en explosant les Storm Trooper et autres sbires de l'in-

quiétant Vador. D'autant plus que les niveaux sont vastes et riches en astuces.

Rebell Assault 2, quant à lui, est nettement plus joli graphiquement, grâce notamment à l'utilisation du principe du fond bleu (incrustation d'un décor

"virtuel" derrière l'acteur). Grâce à ce système, vous retrouverez des scènes vidéo très soignées — comme sur l'autre CD.

Au programme de ce jeu : du pilotage de différents vaisseaux, ainsi que pas mal de scènes de tir. *Rebell Assault 2* est en fait plus un film interactif qu'un véritable jeu. Un genre à part qui mérite que l'on s'y penche plus sérieusement lors de son test.



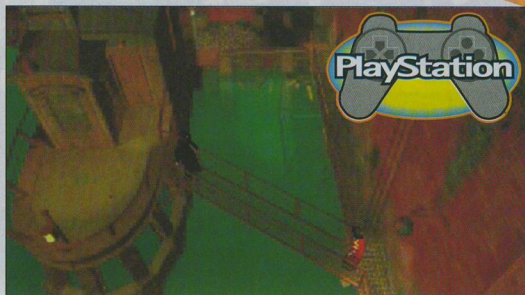
La Cité des enfants perdus

Un César sur console

La Cité des enfants perdus, le film des siamois Caro et Jeunet, devrait voir le jour sur PlayStation. Nous avons déjà pu voir le "work in progress" (la version en dévelop-



pement) lors de l'E3 (le plus grand salon du jeu vidéo à Los Angeles), l'an passé. Dans l'esprit d'Alone In The Dark, ce jeu d'aventure



vous glissera dans la peau de Miette, une petite orpheline. Il est à espérer que l'intérêt du jeu sera à la hauteur des graphismes,

qui, au vu des quelques photos que nous avons pu obtenir, sont magnifiques. Réponse courant janvier.

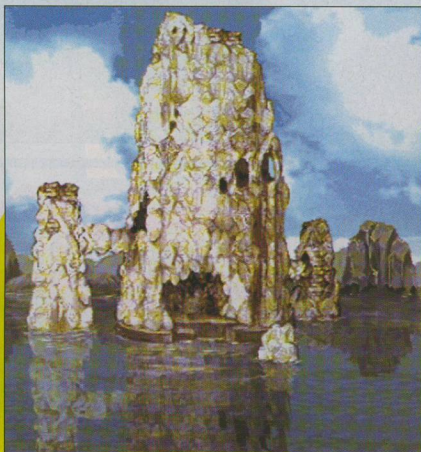
Suikoden



En matière de jeu de rôle, on ne peut pas vraiment dire que les possesseurs de PlayStation soient gâtés. Heureusement, la tenden-



ce pourrait bien s'inverser avec l'arrivée imminente de Suikoden, un soft signé Konami. De prime abord, le déroulement semble



assez classique. Les graphismes ne sont pas époustouflants et pourtant, très rapidement on sent que ce jeu a "quelque chose". Côté scénario, Suikoden est de la trempe d'un Final Fantasy avec un héros constamment obligé de prendre des décisions soulevant de graves cas de conscience. Les rebondissements sont permanents, les trahisons fré-

quentes, certaines alliances inespérées, etc. Et l'air de rien, plus on avance, plus le jeu dévoile des graphismes et des animations impressionnants. L'autre atout fort de ce jeu est le système de combat, ergonomique à souhait, de surcroît doté d'animations ultra rapides. On note l'apparition de phases de duel entre deux héros et des combats de masse. Ce jeu dispose également d'une



"toile de fond" d'une richesse peu commune, qui n'est pas sans rappeler Breath of Fire. Bref, si Suikoden est long à démarrer, une fois parti, on ne décroche plus.

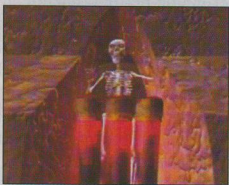
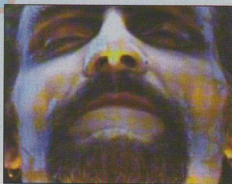


Mr Bones



Amateur d'osselets

Avec **Mr Bones**, Sega vous propose d'incarner un squelette ! Si la majorité des niveaux est axée plateforme, certains d'entre eux proposent des épreuves variées et originales, comme celui où vous devez improviser un solo de guitare pour séduire l'armée de squelettes qui vous entoure... sous peine d'être lynché. Quand Mr Bones se fait toucher, il perd un membre, qu'il peut heureusement récupérer. Une idée bien exploitée, notamment pour sortir de certains stages où il faut au préalable vous débarrasser de certains os ! Un soft drôle et original dont on vous reparlera.



14



Starwinder



Ce **soft**, édité par Mindscape, n'a rien à voir avec WipEout, si ce n'est qu'il propose de disputer des courses futuristes à bord de vaisseaux spatiaux... Ces courses ont lieu dans différents tunnels, ressemblant à de gros intestins (!). Assez pauvre graphiquement, espérons qu'il sera suffisamment fun (sortie mars 97).

ISS Deluxe

Enfin sur 32 bits !



À peine la version Mega Drive vient-elle de débarquer, que Konami nous annonce la sortie de son célèbre jeu de foot, International Superstar Soccer Deluxe sur PlayStation. L'éditeur, qui n'a pas adopté la 3D, deve-

ne monnaie courante sur les supports 32 bits, a choisi la simplicité en se contentant d'effectuer une conversion fidèle. Quelques nouveautés et un relookage auraient été appréciés... (sortie janvier 97).



Concours Arty

C'est non sans mal que nous avons élu les nouveaux gagnants de ce concours Arty. Il semblerait que Crash Bandicoot vous ait pas mal inspiré. Pour le reste c'est classique (mais beau !) : Mario, Street Fighter et les plus grands héros de Manga. Les gagnants du mois recevront un cadeau surprise.



Alexandre Sanguinetti, de Furiani (20).



Michaël Souillard, de Gremontville (76).



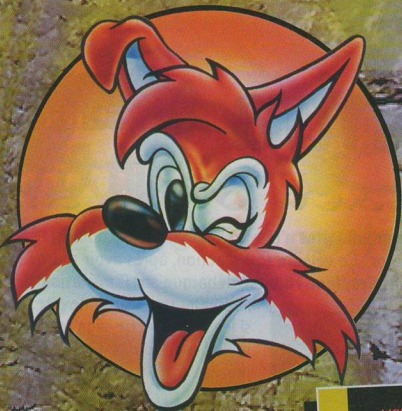
Christian Nicolai, de Bastia (20).



Xavier Tieng, de Cleon (76).

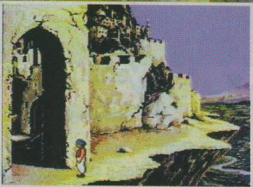


Alexandre Donzé, de Montbelliard (25).



+ Prince de Perse = Prince de Perse

© 1993 Broderbund Software, Inc.
All rights reserved. Code by Titus
in 1994 Titus



Simple roturier amoureux de la Princesse, Ali est devenu le Prince de Perse et vit le parfait bonheur. Pourtant un matin sa vie bascule lorsqu'il découvre à sa place l'abominable Jaffar, son sosie. Il a dupé tout le monde y compris la princesse et a ainsi usurpé son titre.

Aidez le Prince de Perse dans cette fantastique aventure plus imprévisible et dangereuse que jamais !!!

- 5 mondes exotiques.
- Incroyables combats d'épées contre de multiples adversaires.
- Plus d'une douzaine de niveaux d'une incroyable difficulté.
- Une multitude de labyrinthes et d'énigmes.
- Graphismes particulièrement détaillés.
- Des mouvements très fluides réalisés à partir de véritables extraits de film.



310 avenue Daniel Perdrigé
93370 Montfermeil - France
Tél. : 01 43 32 10 92

Egalement disponible



POWER PIGGIS OF
THE DARK AGE



NINJAWARRIORS



WILD GUNS



PREHISTORIK MAN

Riot



Un sport futuriste !



Psygnosis, l'un des éditeurs star de la PlayStation, devrait lancer vers la fin janvier son nouveau jeu de sport, répondant au doux nom de Riot. Il propose, dans un style très futuriste, de jouer à un sport imaginaire, à la croisée du foot américain (pour la baston), du hockey (pour la glisse) et du basket (pour le "parier"). On peut jouer jusqu'à huit (quatre contre quatre avec deux multi-taps) au

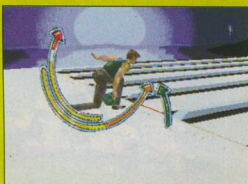
cours de parties endiablées où le ballon est remplacé par une "Plasma Ball". Le principe est simple : ramasser cette dernière, puis foncer vers le camp adverse pour la "charger", et retour au centre du terrain pour marquer. C'est rapide, violent et graphiquement très sympa. On ne manquera pas de vous en reparler lors de sa très prochaine sortie.



Ten Pin Alley



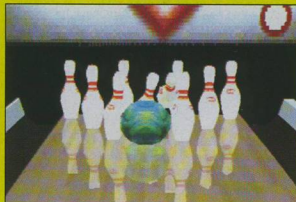
Les jeux de bowling sur console sont quasi inexistantes puisque seul un titre est sorti sur Neo-Geo en 1991, puis plus rien. Electronic Arts se charge de combler ce vide, en sortant au mois



de mars Ten Pin Alley, sur PlayStation, développé par ASC. Jusqu'à six joueurs peuvent disputer une partie : chacun choi-

sit un perso aux caractéristiques différentes, et une boule adaptée à sa morphologie en programmant son poids et le matériau utilisé.

Par ailleurs, des points, placés sur la piste et aux pieds du joueur, permettent de se repérer pour définir la bonne trajectoire. La



puissance et l'effet sont représentés par des jagues, à l'image de celles des jeux de golf ; l'essentiel étant d'appuyer au bon moment. Un soft apparemment réaliste (sortie fin mars).

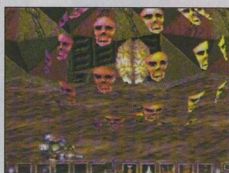
Contra



Legacy of War

Les Nintendomaniaques n'ont probablement pas oublié la série des "Probotector". Ce célèbre soft d'action, après avoir tourné sur toutes les consoles (8 et 16 bits), débarque sur PlayStation pour

le meilleur... et aussi le pire. Car si les fans de cette saga prendront plaisir à retrouver l'intensité du jeu, ils seront en revanche (peut-être) un peu déçu par ses graphismes. Certes, on a fait appel à la 3D ; seulement, le résultat n'est pas spectaculaire. Quant à l'option permettant de voir le jeu en relief (grâce à des lunettes), c'est limite ! Même Babu semble perplexe sur ce jeu, c'est vous dire ! Reste à savoir maintenant si le fun l'emportera sur la réalisation. Réponse lors d'un prochain test (sortie en février).

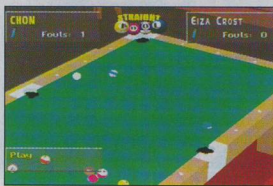


Virtua Pool



Interplay nous annonce la sortie prochaine (mars) de Virtua Pool, un soft consacré au billard américain, avec lequel vous pouvez jouer suivant plusieurs règles différentes. Initiative intéressante, des scènes cinématiques vous proposent de découvrir l'histoire de ce loisir, et vous permettent également de prendre quelques cours, donnés par un champion de la discipline. Par ailleurs, les effets que l'on

peut donner à la balle sont relativement fidèles à la réalité. Bref, voici un soft dont le sujet est rarement développé dans les jeux pour qu'on l'attende avec une certaine impatience.

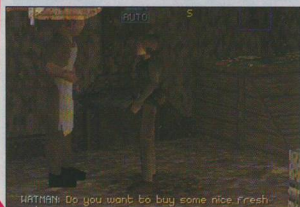
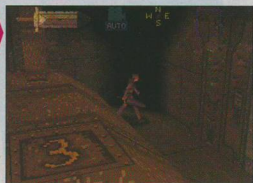


EXCALIBUR 2555 AD



Et la légende continue !

L'éditeur **Telstar** nous prépare, pour le mois de mars, un jeu



d'aventure sur PlayStation : **Excalibur 2555 AD** ! Si nous ne l'avons pas encore vu tourner, son scénario et sa réalisation 3D en revanche nous mettent déjà l'eau à la bouche. Jugez plutôt : la légendaire épée – **Excalibur** – a été dérobée par d'odieux sbires venus du futur. Vous serez, le temps d'une partie, l'apprenti du célèbre **Merlin** (Marzin était d'ailleurs son véritable nom...). Ce dernier vous enverra donc dans le futur, partir à la recherche de l'épée. Là-bas à vous de faire les bonnes rencontres et les choix judicieux : un complot se prépare. Ce sont plus de 600 environnements qui vous attendent, avec évi-



demment des gens qui les habitent (80 persos différents). Et ils parlent en plus les petits gars ! On nous annonce d'ailleurs une parfaite synchronisation du mouvement des lèvres ; inutile de vous dire que l'on est impatient de voir et d'entendre ça ! Dialogues,

énigmes et combats semblent être les maîtres mot de ce soft – ce ne sont pas les fondus d'aventure qui s'en plaindront. Vous devriez normalement en entendre reparler d'ici peu dans **Ultra Player**.

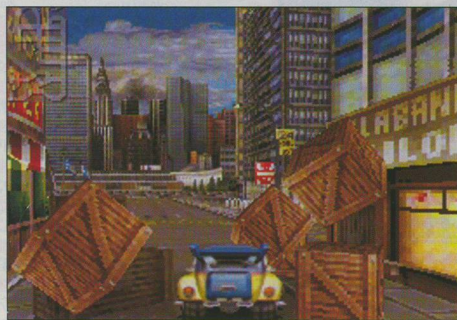
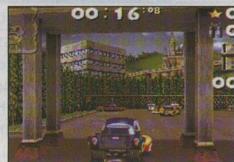
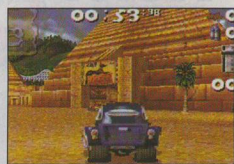
infos
Zapping

Weckin Crew

Des caisses plutôt fun !



En règle générale, les courses de voitures sur 32 bits tendent plus vers la simulation que le style arcade. À l'inverse, avec **Wreckin Crew**, le fun prime sur le réalisme. On ne s'occupe pas des réglages, du choix des pneus ou de tout le tralala. On appuie juste sur Start et on s'éclate... un peu comme avec **Mario Kart** (attention ! ce n'est pas une comparaison). Pour autant, la réalisation n'est pas bâclée, bien au contraire. Les circuits sont superbes (à voir !), et le style



cartoon des voitures n'est pas pour nous déplaire. Au volant de votre **Chevrolet** ou d'une vieille **Ford**, préparez-vous donc à des courses endiablées dans les rues de quatre mondes différents, en défonçant tout ce qui se trouve sur votre chemin. On espère en tout cas que le jeu sera à la hauteur de ces promesses ! Sortie en mars prochain.



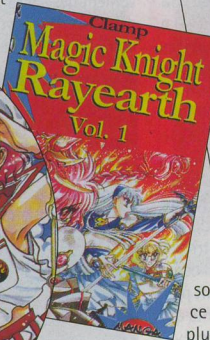
Ça bouge du côté des mangas !

Eh oui ! surtout depuis que notre petit cousin, Manga Player, se met à éditer de superbes mangas en version française : les Manga Player Collection, à la japonaise avec une couverture amovible et du papier de première qualité !

Seraphic Feather est le premier de ces petits bijoux. Dans un futur proche, sur la Lune que les hommes ont colonisée, certains jeunes humains naissent avec des pouvoirs psychiques étonnants, comme le jeune Sunao, qui apporte ainsi la preuve que la race humaine évolue toujours, et que son potentiel mental est loin d'être atteint. Dans ce contexte de progrès scientifique, un jeune chercheur, Apepu Heidemman, découvre un astronef d'origine extraterrestre.

S'appropriant la source de puissance qu'il contient, il devient lui-même esclave de son propre pouvoir. Et la lutte

s'engage entre Apepu, aliéné, et Sunao, le petit ami de sa sœur Kei, aidé de l'agent



Magic Knight

spécial Atim Mazak, une femme mystérieuse et redoutable...



Les graphismes sophistiqués et le rythme de ce *Seraphic* surprendront les plus accros de mangas.

Magic Knight Rayearth est un des mangas de la fameuse équipe féminine du studio Clamp. Se déroulant dans un univers imaginaire, il met aux prises trois collégiennes, Hikari, Umi et Fuu, et des forces du mal

qui ont envahi un monde parallèle. Arrachées à leur vie quotidienne à Tokyo, pour devenir les héroïnes d'un autre monde, elles vont apprendre ensemble les notions d'amitié et de courage. Un manga très beau, que les filles devraient apprécier.



Rampou

Rampou, le dernier de ces titres, se déroule au Moyen-Orient et met en scène un djinn (ou génie) nommé Rampou qui, pour sauver celle qu'il aime, va lutter contre l'empereur des mauvais génies, Dogra Magul. Aidé du petit Toto et de Loukir, le voyageur froussard, il n'a, hélas (?), qu'une arme à sa disposition : son Zharma Punch ! Humour, combats et superbes graphismes pour ce manga qui devrait encore faire craquer tous les players.

18

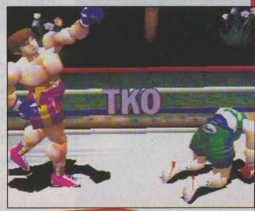
Victory Boxing Champion Edition



La boxe est un genre qui a été, à tort, assez longtemps délaissé par les jeux vidéo, du moins en Europe. Heureusement, JVC remédie à ce problème et se penche actuellement sur les finitions d'une simulation de boxe. Elle

apparaît très complète et offre notamment un menu de gestion de carrière. Le jeu prend en compte également d'autres paramètres : l'entraînement, le régime ali-

mentaire... La réalisation est excellente. Basé sur de la 3D calculée en temps réel, Victory Boxing risque de faire très mal. Affaire à suivre, donc, particulièrement pour les fans du noble art (janvier 97).



PARIS - JISSIEU PARIS - JISSIEU PARIS ST MICHEL PARIS 16^{ème} ANTONY (92) CRETEIL (94) KREMLIN (94) PANTIN (93) VERSAILLES (94) CHELLES (77) ST DENIS (93)
 SGO/SOY/NINTENDO CD ROM PC & MAC 56 Bd St Michel 137 avenue Victor Hugo 23 av de la Division Lavoisier N20 - 92160 ANTONY 3 RUE DU GAL LECLEUR 30 BIS DE FORTMONTAIGNE 63 AV JEAN LUDOVIC HS 16 rue de la Paroisse 78100 VERSAILLES Centre Gal CHELLES 2 Centre Gal St Denis 4 passages des Ardoisiers 93200 ST DENIS
 75005 PARIS 75005 PARIS 75006 PARIS 75016 PARIS 92000 ANTONY 92020 CRETEIL 94070 KREMLIN BICETTE 93141 PANTIN 91390 ST DENIS 77500 CHELLES 93200 ST DENIS
 01 43 29 59 59 01 46 33 68 68 01 43 25 85 55 01 44 05 00 55 01 46 665 666 01 49 81 93 93 01 43 901 901 01 48 441 321 01 39 50 51 51 01 46 26 70 10 01 42 43 01 01



NOUVEAUX MAGASINS SCORE GAMES

COMPIEGNE (60) AMIENS (80) POITIERS (86) TOULOUSE (31)
 37 routes Guymeret 19 RUE DES JACOBS 12 rue Gaston Huin 14 rue Tamponnières
 60200 COMPIEGNE 80000 AMIENS 86000 POITIERS 31000 TOULOUSE
 03 44 20 52 52 03 22 97 88 88 05 49 50 58 58 05 61 216 216

ST LAZARE
 4 RUE D'AMSTERDAM
 75009 PARIS
 01 53 320 320
 OUVERT DE 8 A 20H

LA DEFENSE (92)
 CENTRE GAL
 LES QUATRES TEMPS
 08 36 685 686*
 OUVERT MI-DECEMBRE

SCORE GAMES SERA OUVERT
 les dimanches 22 et 29 décembre !

DEMANDEZ NOTRE NOUVEAU CATALOGUE 96 PAGES COULEUR GRATUIT PAR TELEPHONE : 08 36 685 686*

AJOUTEL 2,23€/MN & MINTEL 1,29€/MN

NEW !
249 F

LES SCHTROUMPS 2
 SHIN : 349F
 GB : 199F

269 F

DONKEY KONG LAND 2
 GB

TOP !
469 F

POCAHONTAS
 GB

HIT !
369 F

FIFA 97
 SHIN : 349F
 GB : 249F

349 F

STREET FIGHTER ALPHA 2
 SHIN

499 F

WORMS
 SHIN : 349F
 GB : 199F

249 F

DONKEY KONG 3
 SHIN

129 F

KILLER INSTINCT
 SHIN

349 F

NBA LIVE 97
 SHIN

369 F

TINTIN ET LE TEMPLE DU SOLEIL
 SHIN

349 F

ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3
 SHIN

499 F

DRAGON BALL Z
 SHIN

COMMANDE EXPRESS : 01 53 320 320

MINTEL : 3615 SCORE GAMES

VPC : 6 RUE D'AMSTERDAM - 75009 PARIS

COMMANDES FAX : 01 53 320 321

CATALOGUE COULEUR GRATUIT : 08 36 685 686

TRUCS & ASTUCES : 3615 SCORE GAMES

INFORMATIONS & NOUVEAUTÉS : 08 36 685 686

HORAIRES DES MAGASINS : 3615 SCORE GAMES

COTE ARGUS DE VOS JEUX : 3615 SCORE GAMES

SCORE GAMES VPC - 6 Rue d'AMSTERDAM - 75009 Paris - Tel : 01 53 320 320 +

LES PRIX INDIQUEES SONT VALABLES EN VPC UNIQUEMENT

DEMANDE DE CATALOGUE GRATUIT

Nom Prénom

Adresse

Code Postal Ville

Tel Date de naissance/...../..... Code Client | | | | |

JEUX Console Neuf/Occas PRIX Cheque : Mandat :

Carte Bancaire N° :

INDIQUEZ UN JEU DE REMPLACEMENT EN CAS DE RUPTURE DE STOCK

FRAIS DE PORT (1 à 6 jeux : 30F) CONSOLE 60F 30F

TOTAL A PAYER

Expire le/...../.....

Signature :

u. 01/97

ILLUSTRATIONS NON CONTRACTUELLES. TOUTES LES MARQUES CITEES SONT PROPRIETES. PRIX VALABLES EN VPC ET DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES. PRIX MINIMUMS EN VPC ET MINTEL 1,29€/MN & AJOUTEL 2,23€/MN

Bug Too

Saturn

Jeu de mots et de plate-forme

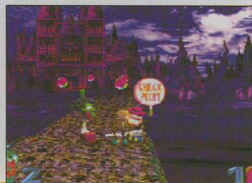
Dans notre jargon, un Bug est une erreur technique... mais également un insecte ! Jeu de plate-forme en 3D, le premier Bug nous avait beaucoup plu — il demeure un bon challenge pour les amateurs du genre. Ce nouvel épisode semble à la hauteur de son prédécesseur, à savoir riche et difficile. Seul hic ! ce dernier était à la longue un peu répétitif. Nous verrons bien... Dorénavant, trois personnages sont disponibles dont deux petits nouveaux : un Bug au féminin et une sorte de toutou — ces trois insectes possèdent bien évidemment leur propres caractéristiques. Sortie en février.



CRUSADERS NO REMORSE, FROM PC...



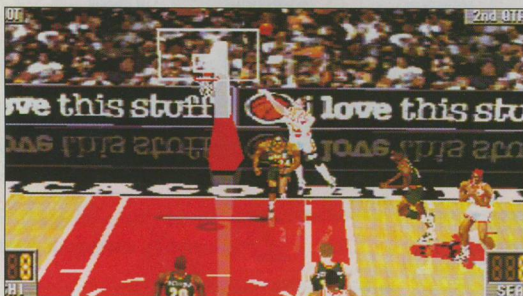
Ce titre, très apprécié des possesseurs de PC, devrait arriver sur PlayStation courant février. L'action se déroule dans un environnement en 3D isométrique, dans lequel vous devez différencier les bons des méchants, avant de vous servir de vos armes.



20

NBA In The Zone 2

PlayStation



Sorti l'an dernier sur PlayStation (en concurrence avec Total NBA 96), NBA In The Zone en mettait plein les yeux avec ses graphismes en 3D et son style arcade — donc spectaculaire. Konami nous annonce la suite pour le mois de mars, toujours sur la 32 bits de Sony. Si les dribbles permettent encore d'embrouiller l'adversaire, il semble que le soft soit un peu plus réaliste que ne l'était la précédente version. Rendez-vous dans le prochain numéro pour le test.

PLAYER D'OR 96

Vous ne retrouverez pas, dans ce numéro, les traditionnels Ultras d'Or, mais rassurez-vous il y a une bonne raison : la première remise des Player d'Or ! C'est l'événement de cette fin d'année, pour lequel les publications de Média Système Édition (*Player One*, *Ultra Player*, *PC Player*) se sont "unies" afin de récompenser les meilleurs jeux de l'année 1996. Le résultat ? Un numéro hors-série (disponible dans les kiosques) plus, tenez-vous bien, une K7 vidéo compilant les images commentées des nominés et bien évidemment des grands gagnants comme *Virtua fighter 2*, *Resident Evil*, *Formula One*... sans oublier des extraits de la cérémonie (diffusée sur *MCM*) où l'on apprend quelques petits scoops, comme l'annonce par Nintendo d'un *Donkey Kong Country* sur Nintendo 64, en cours de développement... Bien sûr, dans ce numéro spécial, vous retrouverez tous les hits 96 testés de A à Z !

En clair, *Player d'Or 96* est le guide d'achat de ce qui s'est fait de mieux cette année dans le domaine vidéoludique. Nous ne saurions donc que trop vous le recommander si vous êtes fan des Ultras d'Or. Sachez que les résultats de ce hors-série tiennent compte des votes de l'ensemble des journalistes... comme d'hab' !

Concours



3675 1/24 France

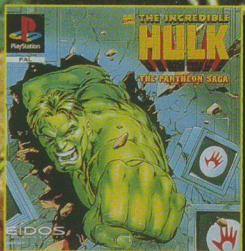
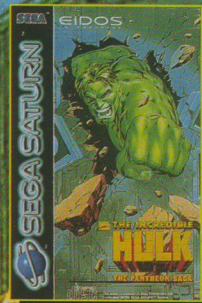
3675 Player One

pour jouer : *jeux

Les Lots

20 jeux

The Incredible Hulk



PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment. © Sega Saturn and the Sega Saturn logo are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Garçon, la note!

Bubu Chon Chris Didou Elwood Goombas Matt Milouse Reyda Wolfen Wonder

JEUX PLAYSTATION

Pandemonium	3	5	5	6	5	5		6	4	4	5
Soviet Strike	5	5	5	4	3	4		5		6	2
Chevaliers de Baphomet		4		6	4	4		6		6	5
WipEout 2097	4	6	5	6	4	5	U	U		3	2
Darkstalker	2		4	2	3	3	2		3		4
Destruction Derby 2	4	4		4	5	4	4	5		4	2
International Moto X	1	0		0	0			0		0	
Final Doom	5		4	4	3		5	5	3	4	1
Star Gladiator	5	6	6	5	5	4	3		6	2	2
Robotron X	1				0	1					
Return Fire	3			4	3	2				5	3
Namco Tennis		4	5	3	4	3				4	4
Mortal Kombat Trilogy	2	3	3	0	0	1	1		3	0	0
Firo & Klawd	2	4	2	4	3	3	3				2
NBA Jam Extreme		6		3	5	3					4

JEUX SATURN

Street Fighter Alpha 2	2	6	6		3	3	3		6	0	2
Doom	4	3		2	2		4	4	3		1
Night Warriors	2		5	2	3	3		5			3
Worldwide Soccer 97		5		6	5	3				6	

JEUX SNES

Donkey Kong Country 3	4			6	4	5		6		4	4
DBZ Hyper Dimension	1		4		0				3	0	0
Ultimate Mortal Kombat 3	2		3	0	0	1	1		3	0	0

JEU GAME BOY

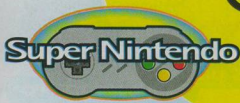
King of Fighters 95	3	5	5	2		2			4	0	
---------------------	---	---	---	---	--	---	--	--	---	---	--

JEU MEGA DRIVE

International Superstar Soccer Deluxe		6		6	6	3				U	6
---------------------------------------	--	---	--	---	---	---	--	--	--	---	---

Les pages

Test



Donkey Kong Country 3

24

Dragon Ball Z Hyper Dimension

30



Pandemonium

32

WipEout 2097

36

Soviet Strike

40

Les Chevaliers de Baphomet

42



Street Fighter Alpha 2

44



King of Fighters 95

46



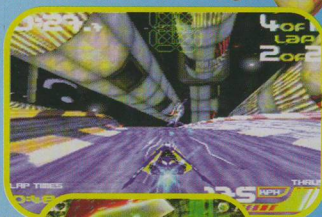
Unilatéral ! Voilà le mot totalement hors-sujet que me souffle Christophe (dit le grand Schtroumpf).

Il faut dire qu'avec cet énorme Ultra d'or qui débute le sommaire des tests, je me vois astreint à jamais de commencer par la lettre U toutes mes futures interventions dans cette page ! Difficile pourtant de faire moins unilatéral qu'Ultra Player ! Ne sommes-nous pas depuis cinq ans à l'écoute de vos souhaits ?

Voilà sans doute ce qu'on peut réellement appeler l'interactivité !

Mais trêve d'auto-congratulations et passons aux choses sérieuses.

Vous trouverez, dans ce numéro, vos tests quelque peu chamboulés. En effet, nous avons décidé de scinder en deux parties distinctes les pages de test et les pages de guide de votre mag' préféré. Rassurez-vous, vous n'y perdez pas au change ! Cela nous permettra, entre autres, de tester plus en profondeur certains jeux auxquels, par ailleurs, nous ne consacrons pas de dossier (c'est le cas de WipEout 2097 ce mois-ci). Voilà !



Super Nintendo

Test DONKEY KONG COUNTRY 3

Aides de jeu
dans les pages Guide
de ce numéro

D KC3 arrive à point nommé pour les fêtes de Noël ! Cette suite a toutes les chances d'égaliser les chiffres de ventes des deux précédents, surtout qu'en ce moment, il n'y a pas grande concurrence.

Il aura fallu moins d'un an pour retrouver la famille Kong sur notre Super Nintendo. Cette nouvelle mouture que l'on nomme par facilité



Diantre, la dernière pièce DK... ça m'émeut !

Donkey Kong 3 s'appelle plus exactement Dixie Kong's Double Trouble. Mais convenons-en, DKC 3, c'est autrement plus commode. En route donc pour l'exploration du jeu le plus attendu de cette fin d'année !

Si le genre reste bien évidemment celui de la plate-forme, une petite touche d'aventure fait son apparition. Attention, cela n'a rien à voir avec la complexité d'un Zelda. Pour preuve, nous avons testé la version japonaise et, malgré la barrière de la langue, nous avons terminé le jeu sans trop de problèmes.



Faites votre choix, mais vite : elle ou lui ?



Qu'est-ce que c'est que ce bin's ? À vous de deviner !

Il est vrai que l'on a mis un peu plus de temps pour comprendre certaines subtilités... Bref, ce mélange des genres enrichit le jeu, et du même coup le plaisir du joueur.

Le scénario n'est pas bien compliqué et ressemble d'ailleurs à celui du précédent volet : Donkey et Diddy disparaissent un beau matin,



Cranky vous attend dans chaque monde pour jouer à un petit jeu de tir sur cible.

Dixie part à leur recherche et rencontre sur sa route Kiddy, un bébé gorille très imposant. Tous deux décident de s'associer pour sauver leurs deux congénères, et se lancent donc dans l'exploration de l'île. Première nouveauté, on se balade avec beaucoup plus de liberté. On peut ainsi fouiner un peu partout avant de rentrer dans les niveaux de chaque monde



Dans le dernier monde, attendez-vous à décoller à bord de ce drôle de tonneau.

(voir les pages Guide). Et si au départ, on nage un peu, on trouvera vite différents types de bateau permettant l'accès à des parties de l'île plus reculées. Cette idée, très fun et superbement réalisée, offre de nombreux avantages comme, par exemple, aller sans contrainte d'un monde à un à autre.

À l'attaque !

Le théâtre des opérations de DKC 3 se décompose en huit mondes. Au départ, seuls les six premiers sont visibles, et il faudra boucler le dernier pour ouvrir le septième. Quant au monde 8, il n'apparaîtra que si vous trouvez l'astuce pour le découvrir... hé ! hé ! Bien

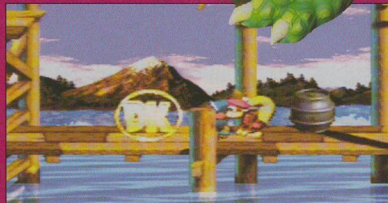


Un DKC sans tonneaux n'est pas un vrai DKC !

mettre la main sur quinze petits "oiseaux-bananes", et les ramener tel un berger à leur reine, qui se cache quelque part dans l'île. Cette phase de jeu (la recherche des oiseaux-

MALIN. LE KREMLING

Voici un ennemi comme je les aime : intelligent. Ce Kremling se protège avec un bouclier sur lequel repose la fameuse pièce DK. Vous le retrouverez dans chaque niveau — il est parfois difficile à localiser. Pour l'éliminer et récupérer la pièce, vous devez le frapper avec un tonneau. Bien sûr, vu qu'il se protège et suit tous vos mouvements, il vous faudra deviner la ruse pour le toucher. Si dans les premiers niveaux, c'est assez facile, cela devient un vrai casse-tête vers la fin du jeu.



L'avis de Stef Leflou

Ce troisième (et sûrement dernier) volet de Donkey Kong est beaucoup moins événementiel que les autres. Un nouveau système de carte ingénieux fait son apparition, grâce auquel on peut explorer plus d'endroits — une idée vraiment sympa à exploiter pour le futur. Mais le principal changement par rapport aux versions antérieures réside dans la qualité du graphisme. Beaucoup moins fouillés et soignés, les décors ont vraiment perdu de leur panache et de leur éclat. Et certains nouveaux monstres font penser au dernier Schtroumpfs... Heureusement, il reste le plaisir de découvrir les astuces et les niveaux secrets. Basé sur le même principe que DKC2, cet épisode vous garantira de longues heures de prise de tête. Un jeu de plate-forme pur de chez pur !

Et celui de Lyo

Si une trilogie se devait de tenir ses promesses dans le prolifique domaine des jeux de plate-forme, c'est bien celle de la famille Kong. Hélas, le glas des 16 bits aura sonné sans fanfares ni trompettes : ce troisième volet est définitivement décevant. Non ! ce n'est pas en soit un vilain jeu, mais au vu de ses opus précédents, il n'offre que peu d'intérêt. Bâclé, une atmosphère plate, des niveaux répétitifs sans ordre établi... DKC 3 ne brille que par un challenge intéressant et un game play toujours aussi agréable. Le jeu se finit assez rapidement, à condition d'oublier de faire les 103 % — dans ce cas précis, n'abusez pas de vitamine C. Et pensez à dormir un peu (hein, Didou !).



Les "oiseaux bananes"

Il était une fois Donkey...



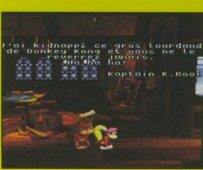
Donkey Kong a commencé sa carrière vidéoludique dans un rôle de méchant ravisseur...



... avant d'être à son tour une victime, en se faisant capturer.



Quelques consoles plus tard, c'est le nouveau héros des jeux de plate-forme avec Donkey Kong Country...



... mais pas de bol, il se fait enlever dès le deuxième épisode de DKC !



Décidément, il n'a pas de chance le gorille : il tient une fois de plus le rôle du kidnappé dans DKC 3 ! Se vengera-t-il un jour ?

Une idée très amusante ces petits oiseaux ! Vous les trouverez chez les ours, ou plus souvent dans les grottes. Dans ces dernières, vous devrez jouer et gagner à un jeu qui ressemble au Simon. Pour ceux qui ne connaissent pas le Simon, rappe-

lons qu'il s'agit d'un jeu de mémoire au cours duquel on visionne une séquence de quatre lumières que l'on doit ensuite reproduire. Facile ! Et n'oubliez pas : si vous récupérez tous les piafs, vous verrez la vraie fin du jeu.



illustre le côté aventure de DKC 3. Et pour les trouver, vous ne pourrez éviter de faire du troc avec les ours, déchiffrer leurs petites énigmes et farfouiller un peu partout sur la carte générale. Cette quête du pourcentage maximal est indéniablement plus intéressante que dans le premier volet et se rapproche de celle de DKC 2, un challenge colossal. Mais vous verrez, ça vaut vraiment le coup de s'y atteler.

Oui, mais le jeu ?

Globalement, DKC 3 est un très bon jeu de plate-forme. Seulement, force est de constater qu'il est graphiquement légèrement moins bon que ses aînés, dans certains niveaux. En premier lieu, il y a une répétition des décors (le niveau aquatique est toujours le même). Et ces derniers n'étant pas fabuleux (pas d'effets de lumière, de brume...), c'est un peu



Attention à cette sorte de tonneau ! Il apparaît, puis disparaît.



Le fameux niveau très agaçant où vos commandes sont inversées.

Chez Funky... c'est groovy !

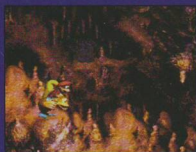
Funky se lance dans la location de bateaux. Sachez qu'en récupérant ensuite les bons objets, vous transformerez par exemple votre

barque en aéroglisseur afin de pouvoir passer partout. Et peut-être qu'un jour même, vous volerez en "gyrocopter".

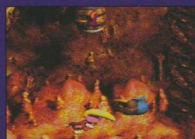


Les deux font la paire

En pressant le bouton A, vous faites grimper le singe que vous ne dirigez pas, sur les épaules de l'autre. Vous pouvez alors le jeter en l'air pour atteindre, par exemple, une plate-forme trop haute. C'est très souvent pratique pour dénicher des niveaux bonus ou des options invisibles. Si Dixie peine un peu pour envoyer Kiddy dans les airs, ce dernier, lui, propulse la miss très haut avec beaucoup plus de facilité.

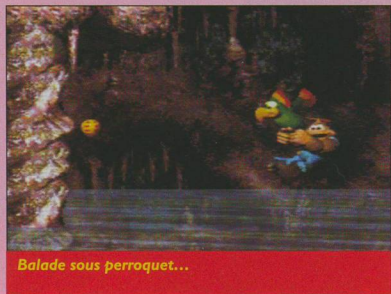


En lançant Kiddy vers le plancher des vaches, vous explosez certaines parties du sol (généralement signalées...) pour découvrir des options ou bien des passages.



Vous pouvez également projeter Kiddy contre un mur pour qu'il se mette à rouler. Faites alors sauter Dixie dessus (comme sur les tonneaux en fer) pour avancer sans risque face aux ennemis au sol. C'est fun, mais je ne m'en suis pas servi une seule fois dans le jeu !

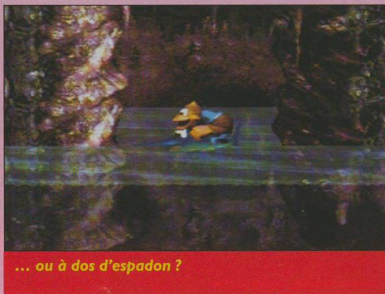
décevant. Avec l'expérience dont peut se prévaloir Rare, nous étions en droit d'attendre une réalisation graphique sublime de A à Z. Mais l'équipe de programmation n'étant pas celle des deux premiers épisodes, cela explique peut-être le pourquoi du comment. Pour autant rassurez-vous, malgré son côté bâclé, DKC 3 reste bien au-dessus de beaucoup d'autres jeux Snes.



Balade sous perroquet...

Autre petite déception : le nouveau look des ennemis... Peut-être l'aimerez-vous, mais en ce qui me concerne, je préfère nettement le style cartoon des anciens. Leurs traits étaient plus fins et les Kremlings, par exemple, plus travaillés. Mais après tout, c'est une histoire de goût. Les phases de jeu, quant à elles, sont toujours aussi variées — un peu moins

toutefois que dans DKC 2 — et le plaisir demeure identique. Les fondus du genre vont se régaler : c'est de la plate-forme "top moumoute" ! Comme d'hab', la jouabilité est sans faille, permettant à tous les types de joueurs de rapidement diriger les deux singes avec une aisance déconcertante. Les habitués de la série DKC pourront même arriver loin dans le jeu avant de découvrir l'écran Game Over.



... ou à dos d'espadon ?

Pour en finir sur la réalisation, on note quelques ralentissements — pas bien grave mais tout de même surprenant. Les différentes musiques sont nettement moins impressionnantes que dans les précédentes versions, et certains bruitages ne correspondent pas vraiment à l'action (je pinaille peut-être un peu...). Au tableau des réjouissances, enfin, on retrouve

L'avis de Milouse

Le nouveau Donkey Kong Country est là, et bien là ! Ce n'est pas un sous-Donkey Kong ou bien un imposteur comme les premières impressions de Didou auraient pu me le laisser penser. On retrouve tous les ingrédients du jeu de plate-forme béton, pur Nintendo. Et même si l'originalité n'est plus autant au rendez-vous, et la réalisation ne fait que friser l'excellence du précédent volet... de bonnes idées et une jouabilité sans reproche m'ont conquis pour la troisième fois. DKC 3 est le seul jeu (avec DKC 2 et Mario Kart) qui m'a fait rejouer à la Super Nintendo ces derniers mois. Cette glorieuse résistance à l'ère des 32 bits laisse présager le meilleur en ce qui concerne la durée de vie de la Nintendo 64, que ce jeu aidera d'ailleurs à attendre calmement...

Et celui de Goombas

27

Je sais bien, c'est toujours la même histoire ! On a déjà vu ça quand Yoshi's Island est sorti en France. En bref, une sorte de polémique rampante s'est fait jour à la rédaction depuis que DKC 3 est arrivé. C'est sûr, graphiquement parlant, on peut considérer ce nouvel épisode comme un peu moins réussi que les deux premiers. Mais est-ce réellement important en regard de la durée de vie, du challenge, du player fun et de la qualité toujours aussi fabuleuse des jeux Nintendo ? Sincèrement... Allez, bon ! ça va parce que c'est vous ! Et quitte à passer pour un indécorable supporter (ce que je suis au plus haut point), je reste fidèle à ce modèle du genre. Quant à la polémique stupide sur les graphismes, trouvez-moi un jeu de plate-forme aussi accompli sur 32 bits. Bonne chance à tous...

Nos amis les ours

Vous devez absolument rendre visite à tous les ours de l'île. Ils vous révéleront certaines choses importantes, mais, surtout, vous pourrez échanger et acheter des objets qui vous serviront à récupérer des oiseaux. Si vous êtes perdu, respectez les indications qui suivent : à l'ours botaniste (point C sur la carte de l'île), il faut rapporter une fleur. Oui mais, où la trouver cette fleur ? Peut-être en sortant du chalet à droite.

L'ours bricolo (point F sur la carte de l'île) échangera avec plaisir sa clef à molette contre un miroir. Oui mais où il est le miroir ? Bonne question. Vous le trouverez, ainsi que le coquillage, dans le bazar qui se trouve au point E sur la carte. Attention, il faudra les payer (en pièce ours). Et puis certains ours comme celui du point D, vous donneront de très bons indices.

Voilà, si vous souhaitez en savoir plus sur le troc avec ces ours, nous vous renvoyons dans les pages *Guide*.

Les patrons de DKC 3

Je dois bien avouer que, hormis le premier et le dernier, les boss de DKC 3 m'ont pas mal déçu. Je m'attendais à beaucoup mieux. Je sais, je suis exigeant, mais c'est tout de même un jeu Rare... Nom d'un paddle !



Belcha

Pour le vaincre, vous devrez le faire reculer afin qu'il tombe dans le vide.



Arich

J'espère que vous ne craignez pas les araignées ! Son point faible ? Attaquez-la par en dessous...



Squirt

Ce boss est vraiment grotesque, difficile de faire pire ! Tirez-lui dans les yeux.



Kaos

Tiens, un gros robot... Mouais, pas mal ! Son point faible : sa tête.



Bleak

Oh, un bonhomme de neige ! Tirez sur le point qui clignote ; attention ça l'énerve.



Barbos

L'oursin géant exige un peu de tactique, je compte sur vous pour la trouver. Pensez à éliminer les petits oursins qui le protègent.

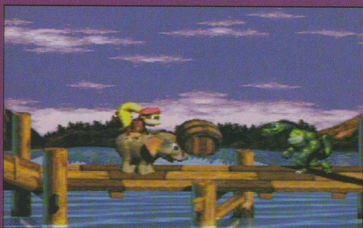
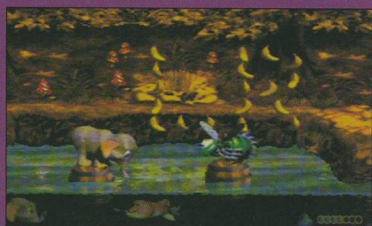


Le Baron

Allez, je vous montre juste son squelette, mais pas plus ! Son point faible ? Débrouillez-vous !



UN ÉLÉPHANT...



... ça trompe énormément ! Le petit nouveau est vraiment adorable, il ressemble beaucoup à Dumbo (les oreilles en moins), et, avec son petit regard, il va en faire craquer plus d'une... Une véritable réussite ! Au rayon des capa-

ités, sachez qu'il crache de l'eau avec sa trompe après avoir bien pompé. Il peut également aspirer vers lui un tonneau, le porter puis le lancer. Seul problème, il a peur des souris et des rats !

Les niveaux bonus

Il ne suffit plus de trouver les niveaux pour obtenir un pourcentage, il faut en plus remporter chaque challenge qu'ils proposent. Vous gagne-



rez alors une pièce bonus. Indispensable pour finir le monde 8. Sachez que plus on approche de la fin du jeu, et plus ils sont difficiles à trouver et à réussir !

rien sûr les animaux comme l'araignée, le perroquet et l'espadaon mais aussi un petit nouveau : l'éléphanteau (voir encadré ci-dessus). Et si le jeu est relativement facile au départ, il se corse franchement dans les deux derniers mondes, surtout lorsque l'on cherche les niveaux bonus et la pièce DK. Une difficulté donc progressive, et là, je dis : bon esprit !

Faisons le point

DKC 3 est donc un peu décevant graphiquement car moins riche que les deux autres (certains membres de la rédaction ne sont pas d'accord...). Cependant, sur le plan de l'intérêt de

jeu, il se démarque nettement des autres softs de plate-forme. Question durée de vie, sachez juste qu'il nous a fallu cinq heures pour le terminer à 88 %, et vingt-six pour réaliser les 103% ! En clair, un petit joueur en aura pour un bon moment avant de voir la véritable fin, mais les spécialistes que vous êtes risquent de l'exploser en quelques jours. Malgré tout, DKC 3 est LE jeu 16 bits de cette fin d'année. Quant au futur de DKC, on sait déjà qu'une équipe bosse sur une version Nintendo 64. Reste à savoir maintenant si la famille Kong reviendra un jour sur Super Nintendo... Nous, on l'espère !

El Didou, bananier et bonne santé.

Editeur
Nintendo

Genre
Plate-forme

Nombre de joueurs
1 à 2 altern.

Sauvegarde
Oui

Mode continu
Non

Difficulté
Progressive

Accessoire
Un Elwood



Un plaisir de jeu
incontestable

Riche en niveaux

La nouvelle carte

Le challenge
des 103 %

Trop de répétition
des décors

Globalement moins
beau que DKC 2



DRAGON BALL Z

Hyper Dimension

Aides de jeu dans les pages Guide de ce numéro

Il y a longtemps que les possesseurs de Snes n'ont pas eu droit à un nouveau DBZ... Conscient de ce manque impardonnable (!), Bandai fait plaisir aux joueurs impatientes que nous sommes avec une nouvelle version : l'Hyper Dimension.



On a beau aimer DBZ, il y a un moment où on se dit qu'il serait bon de passer à autre chose. Au Japon, la tendance est, depuis un petit moment, à la baisse — la cote de Dragon Ball n'est vraiment plus ce qu'elle était — ; il semblerait même que notre beau pays soit vraiment le seul où la série ait encore autant de succès. On peut en penser ce qu'on veut mais c'est peut-être plutôt une bonne chose, après tout. Goku a une certaine prestance, il faut l'avouer, et tant que la fascination qu'il exerce reste intacte, profitons-en. Bandai, en tout cas, a bien compris le message...

dix personnages issus de l'univers de Toriyama. Rendez-vous en pages Guide de ce numéro, vous aurez le loisir de tous les découvrir... Comme on pouvait s'y attendre, le double système d'attaque à distance (boule d'énergie)

Quoi de neuf ?

Eh bien, pas grand chose ! Calquant une nouvelle fois son système de jeu sur celui des trois DBZ Action Game précédents, cette version Hyper Dimension vous propose un panel de



Les coups qui vous permettent d'approcher très rapidement de votre adversaire, lors d'un saut, se révèlent souvent pratiques.



ou au corps à corps a été conservé. Et c'est tant mieux ! Par ailleurs, tout un tas de petites subtilités inédites font leur apparition. Première nouveauté : l'esquive vers le fond du décor, qui vous permet d'éviter n'importe quoi. Je vous conseille de l'utiliser lorsque votre adver-

Ce DBZ porte le titre Hyper dimension car, sur certains tableaux, comme celui-ci, vous volez dans les airs et pouvez aller dans n'importe quelle direction.

Exemple d'esquive vers le fond du décor



saire prépare une super attaque (sur un coup rapide, il aura le temps de se protéger). Autre petit détail sympa, la possibilité de se redonner de l'énergie (en gardant Y et B enfoncés).

Contre-attaque



Après avoir paré un coup en protection, effectuez très rapidement le mouvement d'un coup spécial : l'écran s'assombrit alors rapidement, et votre attaque sort. Une particularité très pratique qui, à haut niveau, se révèle quasi indispensable.

Cela oblige les deux combattants à attaquer, et évite les situations d'attentisme, souvent assez énervantes dans les jeux de combat. Signalons le contre, très important : après vous être pris un coup en garde, vous pouvez



Le petit Buh joue au cerf-volant !

contre-attaquer immédiatement en effectuant la manipulation de n'importe quel coup spécial. Et enfin le système d'enchaînements, qui vous permet d'effectuer des combinaisons de folie. J'ai passé des heures et des heures à en trouver un maximum — le contenu des pages *Guide* en témoignent —, et je peux vous

assurer que c'est le premier DBZ à proposer une gamme si large d'enchaînements. Cela étant, les timings curieux qu'ils requièrent parfois ne sont pas évidents à maîtriser, mais une fois ce cap passé, c'est la fête au village, comme dirait l'autre. Ainsi par exemple, après avoir éjecté votre adversaire dans les airs, vous pouvez le repêcher plusieurs fois pour lui causer un maximum de dégâts. Les programmeurs ont volontairement limité le "repêchage" à trois ou quatre fois pour éviter les enchaînements infinis. Une bonne idée.

Finalement, ce nouveau DBZ tient plutôt pas mal la route. Il est techniquement assez intéressant, et tous ceux qui déploieront les efforts nécessaires pour s'habituer à sa jouabilité (un peu particulière) s'en donneront sûrement à cœur joie. On regrettera toutefois l'absence du mode Story (où vous incarnez différents personnages aux cours d'une série de plusieurs combats), pourtant présent dans la version japonaise. Cet "oubli" est aussi injustifié qu'incompréhensible. C'est dommage ! Enfin, il demeure un jeu de combat assez riche, surtout intéressant lorsqu'on s'y essaye à deux, et qui clot sans aucun doute le chapitre sur Snes.

Chris

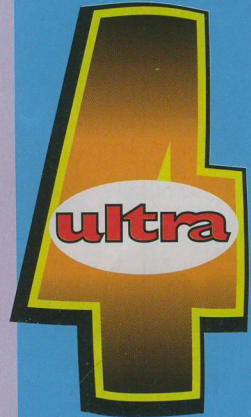
On peut être un Super Sayan et parler correctement, non ?



Je suis d'une de ces forces !
Je suis le N°1 de l'univers.

Comme d'habitude, les dialogues sont moyens. Pour souligner une victoire, pourquoi ne pas avoir écrit une phrase du genre : "Je t'ai vaincu, tu es à terre. Contemple ma splendeur à genoux et baise ma main pour implorer ma miséricorde ?" Cela aurait été un peu plus classieux que : "T'as dû sécher les entraînements !" ou "Ah, ah, ah ! C'est bien moi, Prince royal, le Saïen le plus fort !" Enfin, il ne faut peut-être pas trop en demander, non plus...

Editeur
Bandai
Genre
Combat
Nombre de joueurs
1 à 2 simult.
Sauvegarde
Non
Mode continu
Non
Difficulté
Variable
Accessoire
Non merci



Graphismes travaillés
Système d'enchaînements assez poussé

L'animation laisse à désirer

Pas de mode Story

Le jeu innove moyen...

Test

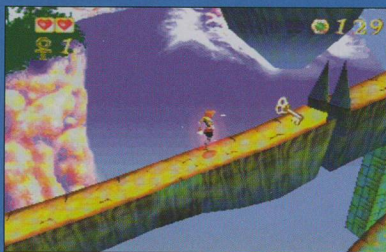
PlayStation

PANDEMONIUM!

Aides de jeu
dans les pages Guide
de ce numéro

Vous êtes accro à la plate-forme et votre 32 bits crie famine. Pas de panique, nous avons ce qu'il vous faut : Pandemonium ! À consommer sans ordonnance. Ne zappez pas... le test c'est tout de suite et nulle par ailleurs !

Depuis l'avènement des 32 bits, on ne peut pas dire que nous croulons sous les jeux de plate-forme. Certes il y a bien Rayman, Gex et Crash Bandicoot qui valent le détour, mais regardons les choses en face : Rayman, malgré son charme, commence à dater ; Gex est très fun mais pas transcendant ; seul aujourd'hui, Crash présente un réel intérêt. Malheureusement vous n'aimez pas les Bandicoots — vous êtes allergiques aux rongeurs ! Vous

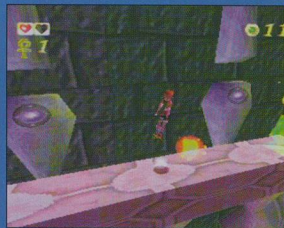


Les clefs ouvrent les portes (logique), mais déclenchent également des mécanismes...

leur préférez les univers féériques peuplés de monstres inconnus, les villages imaginaires perchés dans les nuages ou au fin fond d'une forêt maléfique... n'est-ce pas ? Alors prosterner-vous mes frères devant le grand gourou BMG. Cet éditeur va exaucer vos vœux avec Pandemonium, un jeu de plate-forme que je vous déconseille de snober !



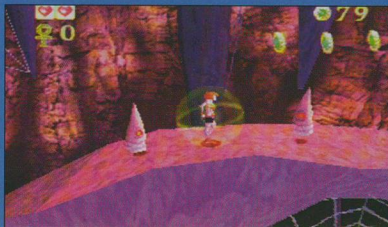
Il n'est pas beau ce petit pont de bois ?



Une gemme qui tire, vous aviez déjà vu ça ?

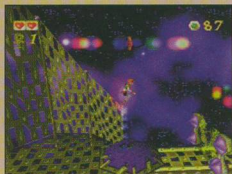
Pourquoi ?

Ça débute par une superbe intro tout en images de synthèse qui donne immédiatement le ton. Inutile de rentrer dans le scénario, il est ma foi assez classique — je vous invite plutôt à le découvrir sur votre console. Le théâtre des opérations de Pandemonium est un véritable univers de conte de fée. Étrange, lorsque l'on sait que Pandemonium est la capitale de l'Enfer... Après tout peu importe, c'est ce qui m'a le plus séduit. Il faut avouer que question décor, c'est du superbe boulot mis à part les niveaux du désert, un peu décevants. M'enfin, mieux vaut deux niveaux moyens plutôt que plusieurs fois les mêmes jolis décors — "Fais pas la gueule Crash !" Mais ne nous attardons pas sur ce petit détail car, globalement, plus on avance dans le jeu,



Les ennemis qui entourent le perso sont "intelligents"... You'll see !

Vous avez dit bonus ?



Si en terminant un niveau, vous avez obtenu un pourcentage supérieur à 80 %, vous accédez à un stage bonus. Attention, c'est très beau graphiquement mais franchement difficile... enfin, au début.

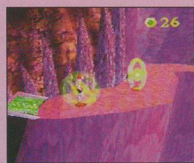
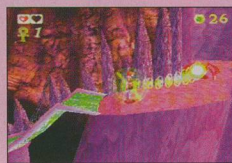


Comme beaucoup d'autres, Pandemonium est un soft en 3D dans lequel, loin de se balader où l'on veut à l'instar de Tomb Raider, on suit sagement un chemin tracé comme dans Crash Bandicoot. Seulement ici, les prises de vue changent régulièrement (et automatiquement) dans le feu de l'action. Ce qui procure des sensations de vertige lorsque l'on passe sur un pont ou que l'on gravit un gigantesque escalier, et permet de découvrir les niveaux sous toutes leurs facettes (vue d'en haut, d'en bas, de côté...). Sans parler du rythme donné à votre course. Bref, assister passivement à une partie de Pandemonium est déjà un bien joli spectacle.

"It's a kind of magic"

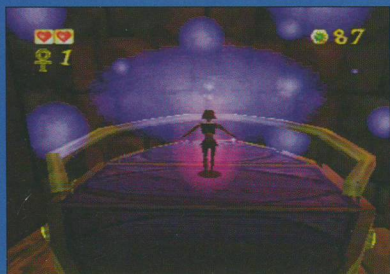
Si ce soft est sublime, captivant, envoûtant même, de par son univers, il n'en est pas moins classique sur le plan du challenge. Ceux qui

Le choix des armes



En cherchant bien dans le jeu, vous trouverez des items qui permettent à votre perso de tirer différemment sur les ennemis. Au choix : le tir qui glace les ennemis, celui qui les diminue, et le bourrin qui les explose tout simplement !

plus on s'extasie devant la beauté et la richesse des graphismes. Si, auparavant, j'ai pu apprécier certains jeux par leur diversité, celui-là les surpasse tous ! C'est simple : la plupart du temps, on commence un stage dans un décor bien particulier pour le finir dans un environnement autre. Surprise et émerveillement garantis !



Une fin de niveau, c'est toujours beau !



Un ascenseur parmi tant d'autres...

ont l'habitude du genre plate-forme ne seront pas surpris outre mesure par les pièges qui truffent les niveaux ; on retrouve tous les obstacles habituels. Cela étant, ils sont nombreux et variés, un peu comme dans la série des Donkey Kong Country (un sacré compliment !). On a même droit aux transformations en animal (rhino, crapaud, dragon...) comme dans DKC. On ne s'en plaindra pas,

L'avis d'Elwood

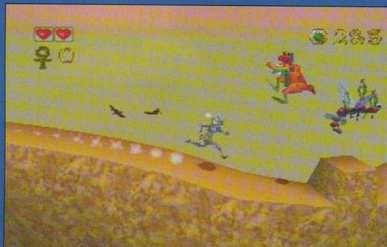
Avec son intro de folie, ses graphismes chatoyants et sa jouabilité hors pair, Pandemonium offre une fois de plus à la PlayStation un véritable hit. Jeu de plate-forme — presque parfait —, Pandemonium vous plonge dans un univers féérique et foisonnant où la beauté des décors prend parfois le pas sur l'action ! Long et varié, il offre de longues heures de jeu, des challenges plus ou moins difficiles, et, surtout, une variété continuellement renouvelée.

Bref, en un mot comme en mille, Pandemonium est sans conteste un des plus gros titres de ces derniers mois. Après Crash Bandicoot, la preuve est faite que les jeux de plate-forme ont leur place sur 32 bits. Et l'année 97 risque d'ailleurs de nous réserver quelques autres bonnes surprises !

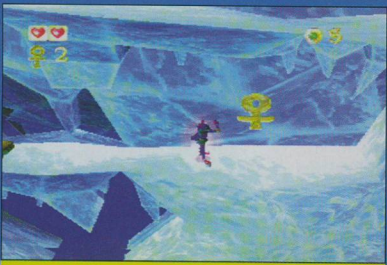
et celui de Stef Leflou

Avec Pandemonium et Crash Bandicoot, la PlayStation devient compétitive dans un domaine jusqu'alors réservé à Nintendo : le jeu de plate-forme ! Pandemonium est un jeu extrêmement riche et varié, et malgré une conception toute simple, il n'en demeure pas moins passionnant. La grande originalité réside dans le principe de la caméra "pivotante" qui suit l'action et plonge le joueur dans une ambiance délirante. Parfaitement maîtrisé, aucun problème de jouabilité n'en découle. Avec ses deux niveaux de difficulté et ses dix-huit levels, nul doute que Pandemonium ne livrera pas ses secrets au premier venu...

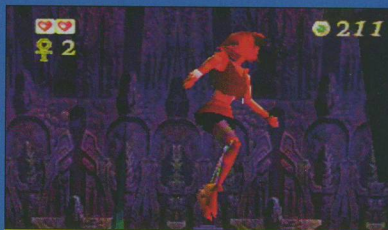
car tant que l'on s'inspire des meilleurs jeux de plate-forme, moi cela me convient parfaitement... et j'imagine que vous aussi. Et



Lorsque vous trouvez un blason, vous êtes temporairement invincible et chromé.



Un I Up dans Pandemonium, cela ressemble à ça !



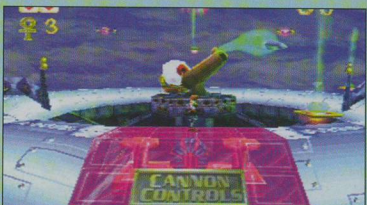
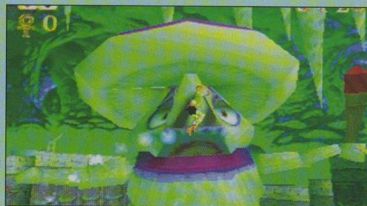
Les gros plans sur les persos sont, hélas, trop rares.

puis tant qu'on y est, signalons qu'il y a également une histoire de pourcentage à la fin du niveau qui — ô surprise — permet selon votre score d'ouvrir un stage bonus.

Bref, sans innover vraiment Pandemonium rassemble cependant tous les éléments qui

Comme un chameau...

... Pandemonium à plusieurs boss ! Oui, ce n'est pas drôle mais j'ai parié que je parlerais de chameau dans ce numéro. Bref, revenons à nos moutons. Trois "patrons" pour ce jeu, c'est maigre mais ils sont franchement spectaculaires. Voyez vous-même.



font un bon jeu de plate-forme : complet, superbe et doté d'une jouabilité digne des plus grands. Si à présent, vous ne lâchez pas votre magazine pour courir chez votre revendeur, je ne sais pas ce qu'il vous faut !

Et Didou, encore sous le charme.

Editeur
Crystal Dynamics/BMG

Genre
Plate-forme

Nombre de joueurs
1

Sauvegardé
Mots de passe

Mode continu
Non

Difficulté
Progressive

Accessoire
Une âme d'enfant

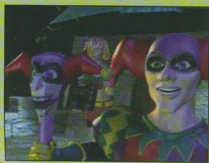


ultra

L'univers féérique
La variété des niveaux
La durée de vie

On rencontre un
peu trop souvent
les mêmes ennemis

Le bouffon et la mignonne



Pas de doute, les deux héros de Pandemonium ont beaucoup de charisme, mais je préfère nettement la jeune fille : grâce à son double saut on peut évoluer beaucoup plus librement. Le bouffon, lui, ne peut pas bondir aussi haut, du coup on est parfois contraint de laisser passer certaines options. En revanche, grâce à sa roulade il peut éliminer les ennemis. Maintenant, c'est vous qui

voyez, mais n'oubliez pas que c'est un jeu de plate-forme avant tout !

VAN DAMME

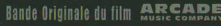
Plus fort, plus vite,
plus dangereux.



RISQUE MAXIMUM

COLUMBIA TRISTAR FILMS PRESENTS A COLUMBIA TRISTAR PRODUCTION A COLUMBIA TRISTAR FILMS PRODUCTION **ROGER BIRNBAUM** MET EN PRODUCTION **MOSHE DIAMANT** UN FILM DE **RINGO LAM** AVEC **JEAN-CLAUDE VAN DAMME** "RISQUE MAXIMUM" (MAXIMUM RISK) **HELEN HENSTRIDGE** ET **JEAN-HUGUE ANGLADE** CO-PRODUCTION **JASON CLARK** PRODUCEUR **ROBERT FOLK** SCÉNARIO **JOSEPH PORRO** MONTAGE **BILL PANKOW** PRODUCTION MUSIC **STEVEN SPENCE** DIRECTEUR DE LA PHOTOGRAPHIE **ALEXANDER GRISZYNSKI**

PRODUCTION **ROGER BIRNBAUM** CO-ÉCRIT PAR **LARRY FERGUSON** PRODUIT PAR **MOSHE DIAMANT** RÉALISÉ PAR **RINGO LAM**

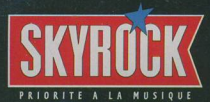


Bande Originale du film

Distribué par Columbia TriStar Films (France) S.A.



LE 1^{ER} JANVIER



Test WipEout™ 2097

Éditeur de softs habitués aux places d'honneur, Psygnosis a rarement l'occasion de décevoir son public... ou de réjouir ses détracteurs. Avec WipEout 2097, ces derniers en sont pour leurs frais. Sans vraie surprise, c'est pro !

En sortant l'an passé sur PlayStation, WipEout avait fait l'effet d'une bombe. Ce jeu reprenait le principe de F-Zero sur Snes : des courses d'aérogilisseurs dans des décors futuristes, avec bien sûr la technologie des consoles 32 bits — la 3D remplaçant avantageusement le fameux mode 7 de la 16 bits Nintendo. En cette fin d'année 96, Psygnosis en remet une couche avec la suite, nommée WipEout 2097. Sachez que le nombre initial de circuits est de six ; il en existe deux autres cachés, que vous découvrirez en ouvrant la dernière ligue (Phantom). Au fur et à mesure de votre progression, vous faites apparaître des niveaux de difficulté toujours plus ardues, dans lesquels les adversaires sont plus coriaces, et la conduite très délicate — la vitesse de votre engin augmentant sensiblement. Du coup, tous vos repères sont bouleversés et vous devez "réapprendre" les circuits. Par ailleurs,



Si vous décidez de jouer en vue intérieure, prenez garde car l'inclinaison du vaisseau offre un champ de vision propre à vous faire vomir !

l'ouverture de la ligue Phantom vous permet d'avoir accès à un bolide dont les paramètres sont optimaux.

Les nouveautés ne s'arrêtent pas là : des armes inédites, récupérables sur la piste, ont également

De la mine à l'attaque de la vague...

Vous disposez d'armes plus ou moins spectaculaires comme des mines, des missiles simples, d'autres thermoguidés... et de l'attaque de la "vague", très fun ! De quoi s'agit-il ? En fait, c'est la piste qui, suivant un relief tourmenté (genre montagnes russes), emporte tout sur son passage, telle une vague géante.



Des vaisseaux tous différents !

TEAM MODE

FEISAR
36 SYSTEMS
2416COM
DIRIXT
PIR2AHD

THRUST
TOP SPEED
TURNING ABILITY
SHIELD ENERGY
RECOVERABILITY

EXCELLENT TURNING ABILITY AND EASY TO CONTROL BUT NOT TOO QUICK. (BEGINNER)

TEAM MODE

FEISAR
36 SYSTEMS
2416COM
DIRIXT
PIR2AHD

THRUST
TOP SPEED
TURNING ABILITY
SHIELD ENERGY
RECOVERABILITY

GOOD ACCELERATION AND TURNING ABILITY BUT WEAK SHIELD. (AMATEUR)

TEAM MODE

FEISAR
36 SYSTEMS
2416COM
DIRIXT
PIR2AHD

THRUST
TOP SPEED
TURNING ABILITY
SHIELD ENERGY
RECOVERABILITY

GOOD ALL-ROUNDER BUT AVERAGE PERFORMANCE. (INTERMEDIATE)

TEAM MODE

FEISAR
36 SYSTEMS
2416COM
DIRIXT
PIR2AHD

THRUST
TOP SPEED
TURNING ABILITY
SHIELD ENERGY
RECOVERABILITY

FIRST WITH GOOD SHIELD CAPABILITY BUT SLIGHTLY HEAVY AT TURNING. (EXPERT)

TEAM MODE

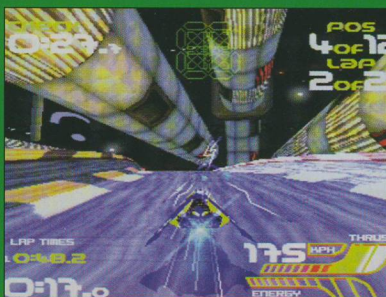
FEISAR
36 SYSTEMS
2416COM
DIRIXT
PIR2AHD

THRUST
TOP SPEED
TURNING ABILITY
SHIELD ENERGY
RECOVERABILITY

VERY FAST WITH EXCELLENT SHIELD BUT NO WEAPON TECHNOLOGY. (MASTER)

Les caractéristiques techniques des bolides varient en fonction de plusieurs critères (vitesse maxi, capacité de braquage, aérodynamisme, etc.) Le seul à être très performant dans tous les domaines est le Piranha, disponible quand vous ouvrez la ligue Phantom.

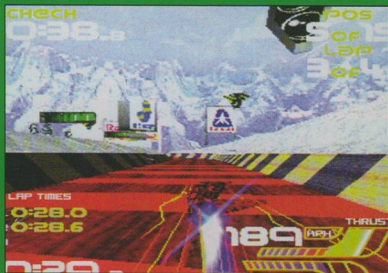
été ajoutées, comme la vague, l'explosion, etc. Aussi spectaculaires qu'efficaces, celles-ci vous encouragent à blaster les vaisseaux adverses qui se mettent en travers de votre chemin. Quant aux options, elles vous offrent l'avantage d'activer un turbo pendant un court instant, ou encore de vous munir d'un bouclier vous protégeant des missiles ennemis. Mais cet équipement ne fait pas tout : c'est d'abord sur vos talents de pilotage que vous devrez compter pour espérer vous imposer ! Ceux qui ne connaissent pas le volet précédent auront sans doute un peu de mal à se faire à la conduite lors des premières parties, en raison de l'inertie des vaisseaux. À l'instar de F-Zero, vous avez la possibilité d'utiliser les boutons L et R, qui actionnent les freins placés respectivement à gauche et à droite de votre engin, pour virer franchement. Les collisions avec les autres vaisseaux ou les murs ont également fait l'objet d'une légère



Appréiez toutes ces belles couleurs. WipEout 2097 offre un véritable feu d'artifice quasi permanent. Du beau travail !

— mais essentielle — modification. Souvenez-vous : dans la première version, la moindre touchette vous laissait quasiment sur place, et compromettait ainsi, la plupart du temps, toute chance de victoire. Ce n'est heureusement plus le cas à présent. En flirtant avec le mur, vous vous en tirez avec quelques étincelles et un léger ralentissement, sans grande incidence.

Dernière nouveauté, vous possédez une barre de vitalité qui lorsqu'elle est vide, entraîne l'explosion de votre vaisseau et, donc, votre élimination. Heureusement, avant d'en arriver là, il vous est conseillé d'utiliser un champ réparateur placé près de la ligne d'arrivée — constituant un nouveau point commun avec F-Zero. Outre les courses, vous avez accès au Time Trial pour réaliser des chronos que vous pouvez sauvegarder (tout comme ceux des courses dans deux menus différents). Autre possibilité et non des moindres : celle de jouer à deux en reliant deux PlayStation. Fun garanti !



Empruntez la voie parallèle au circuit quand vous êtes vraiment mal. Les réparations vous permettront sans doute de finir la course.

L'avis de Didou

Lorsqu'on aime la vitesse, le pilotage anti-conformiste, les beaux graphismes, les effets spectaculaires et la techno, on ne peut qu'être heureux d'apprendre la sortie de WipEout 2097. Le premier WipEout était, reconnaissons-le, déjà brillant, mais je pense réellement que cette nouvelle mouture est encore plus puissante. Avec plus de challenge dans les courses (puisque désormais les véhicules peuvent exploser avant la fin), cela change vraiment beaucoup de choses et donne plus d'ampleur au jeu. Carton plein donc pour Psygnosis qui, contrairement à certains éditeurs, ne bâcle pas ses suites ! Bref, je vous invite à tenter ne serait-ce qu'une course ; vous verrez, une fois qu'on y a goûté on ne peut plus s'arrêter. Cela peut paraître bateau à dire, mais c'est tellement vrai !

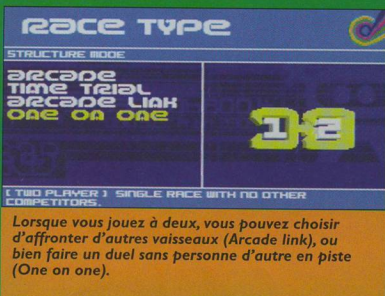
et celui de Milouse

Ne semblant bénéficier que de quelques améliorations graphiques par rapport au premier volet, ce soft m'a tout d'abord laissé sur ma fin... Mais après de nombreuses heures de jeu, mon sentiment a radicalement changé : WipEout 2097 est absolument fantastique ! Il y a des jeux qui excellent dans le fun, l'humour, ou la violence ; WipEout 2097, lui, excelle dans l'intensité. Presque tranquille au début, ce jeu vous aura lessivé avant que vous en ayez vu le bout. Ça va de plus en plus vite et le joueur finit par se transcender pour suivre le rythme. Pour conclure, suivez ce (bon) conseil : n'utilisez pas les cheats si vous en avez, ils tuent complètement le jeu !





Le bouclier est une option qui vous évite de perdre trop d'énergie lors des chocs. Attention quand même, car sa durée est limitée.



Certains circuits comprennent un passage sous tunnel. Comme l'obscurité y est généralement importante, et les courbes serrées, il faut connaître parfaitement le tracé.

Une réalisation sans faille

Techniquement, le soft est irréprochable à l'instar du premier volet. Les graphismes sont une nouvelle fois à tomber par terre, et l'animation est toujours aussi vélocité et d'une fluidité à toute épreuve (on s'en rend vraiment compte dans les niveaux de difficulté supé-

L'ancêtre de Wipeout



Mettre en scène des aéroglisseurs futuristes, disputant des courses sur différentes planètes n'est pas une nouveauté. En 1992, quelques mois seulement après le lancement de la Snes, Nintendo sortait F-Zero, deuxième jeu de la ludothèque et, surtout, premier à utiliser le fameux Mode 7, procédé qui permettait d'effectuer des zooms et des rotations d'une qualité étonnante pour une console 16 bits. Psygnosis s'est fortement inspiré de ce hit...



La Gare d'Europa est un circuit situé en France : un train futuriste longe le circuit un peu avant la ligne d'arrivée.

raient pas encore Wipeout, car pour eux, ce soft est incontournable. Pour les autres, il serait préférable qu'ils jugent la "bête" en l'essayant, avant de se risquer à l'acheter. Enfin, sachez qu'un ensemble volant/pédalier compatible sur la PlayStation vient de sortir, et que — ô joie — il fonctionne sur Wipeout 2097. Allez, joyeux Noël à tous!

Chon

Editeur
Psygnosis
Genre
Course futuriste
Nombre de joueurs
1 à 2 simultanément.
Sauvegarde
Oui
Mode continu
Trois
Difficulté
Progressive
Accessoire
Volant/câble link



Superbes graphismes
Vitesse ahurissante
Niveaux de difficulté variés et nombreux

Pas de mode 2 joueurs en écran split

VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23



PARIS

128, bd Voltaire
75011 PARIS - M° Voltaire
Tél : 01 48 05 42 88
Tél : 01 48 05 50 67



PARIS

36, rue de Rivoli
75004 PARIS - M° Hotel de Ville ou St Paul
Tél : 01 40 27 88 44



LILLE

2, rue Faidherbe
Tél : 03 20 55 67 43
44, rue de Béthune
Tél : 03 20 57 84 82



DOUAI

39, rue Saint Jacques
Tél : 03 27 97 07 71
VANNES
30, rue Thiers
Tél : 02 97 42 66 91

Super Nintendo

CONSOLE SUPER NINTENDO + UNE MANETTE 499 F

BREATH OF FIRE 2	449,00	PINOCCHIO	449,00
DBZ HYPER DIMENSION (fin déc.)	489,00	SCHTROUMPFS 2	449,00
DONKEY KONG 3	499,00	SECRET OF EVERMORE + GUIDE	399,00
DRAGON BALL Z : L'ULTIME MENACE	449,00	SECRET OF MANA + GUIDE	449,00
FIFA 97	369,00	SIM CITY 2000	399,00
FINAL FIGHT 3	449,00	SOCCER SHOOT OUT	299,00
ILLUSION OF TIME + GUIDE	299,00	SPYROU	299,00
INTERNATIONAL SUPERSTAR		STREET FIGHTER ALPHA 2	499,00
SOCCER DE LUXE	449,00	SUPER MARIO ALL STAR	249,00
MEGAMAN X3	449,00	TINTIN LE TEMPLE DU SOLEIL	449,00
NBA GIVE N GO	299,00	ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3	399,00
NBA LIVE 97	369,00	WORMS	399,00
NHL 97	399,00	WRESTLEMANIA	299,00
OLYMPIC SUMMER GAMES	399,00		
PGA TOUR GOLF 97	399,00		

- MANETTE ASCII 99,00
- ALIMENTATION SECTEUR 159,00
- PRISE PERITEL 149,00

Super NES Usa

CHRONO TIGGER	499,00
EARTH BOUND	
+ GUIDE	299,00
LUFIA 2	499,00

Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACES



Promos

SUPER TURRICAN	99,00
WARIO WOODS	99,00
X ZONE (SUPERSCOPE)	49,00
ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO	99,00

Super Famicom

STAR OCEAN	690,00
DRAGON QUEST 6	690,00
FINAL FANTASY 5	490,00
GUNHAZZARD	
(FRONT MISSION 2)	490,00
ROMANCING SAGA 3	490,00
SEIKEN DENTSETSU 3 (SECRET OF MANA 2)	690,00
EMERALD DRAGON	399,00
FEDA	199,00
YS 5	399,00

Nomad

NOMAD + ADAPTATEUR MULTIEUX 1290 F

Game Boy

Liste sur demande

Le Coin des Promos !!!

Promos Super Nintendo



BATMAN FOR EVER	169,00	PACK ATTACK	169,00
CLAYMATE	99,00	PAC MAN 2	199,00
EARTHWORM JIM 2	199,00	PGA TOUR GOLF 96	199,00
EQUINOX	149,00	PLOK	129,00
FOREMAN FOR REAL	149,00	PREHISTORIC MAN	99,00
GOOF TROOP	129,00	REVOLUTION X	99,00
HAGANE	149,00	RISE OF THE ROBOT	99,00
IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES	149,00	SHAQ FU	129,00
JUDGE DREDD	169,00	STAR TRECK THE DEEP SPACE	149,00
KID KLOWN	99,00	SUPER BC KID	149,00
KILLER INSTINCT	99,00	SUPER MARIO KART	199,00
LE LIVRE DE LA JUNGLE	199,00	SYNDICATE	149,00
MARIO IS MISSING	99,00	TERMINATOR 2	149,00
MEGAMAN X	199,00	THOMAS BIG HURT	199,00
MICHAEL JORDAN ADVENTURE	129,00	URBAN STRIKE	199,00
MYSTIC QUEST	169,00	WARIO WOOD	149,00
NFL QUARTERBACK 96	199,00	WARLOCK	149,00
NHL 96	169,00	WORLD MASTER GOLF	149,00

Jaguar

Tous les jeux à 99 F !

Virtual Boy

VIRTUAL BOY + 1 JEU 690,00

GALATIC PINBALL	199,00
JACK BROTHERS	199,00
MARIO TENNIS	199,00
NESTOR PUNKY BOWLING	299,00
PANIC BOMBER	199,00
SPACE SKASH	299,00
TELEROBOXER	199,00
VERTICAL FORCE	199,00
VIRTUAL GOLF	199,00
VIRTUAL TENNIS	199,00

Tous les magasins ESPACE 3 vous souhaitent de bonnes fêtes de fin d'année et une bonne année 1997.

PASSES TES COMMANDES SUR



VENTE PAR CORRESPONDANCE : Tél : 03 20 90 72 22 ... Fax : 03 20 90 72 23

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N° 1 - 59818 LESQUIN. Tél : 03 20 90 72 22

CONSOLES ET JEUX	PRIX
TOTAL A PAYER	

Frais de Port*(jeux : 25 F - consoles et accessoires : 60F)
* CEE, DOM-TOM : cartouches : 40 Frs / consoles : 90 Frs

Nom : Prénom :
 Adresse :
 Code Postal : Ville :
 Age : Téléphone : Signature :
 (signature des parents pour les mineurs) :

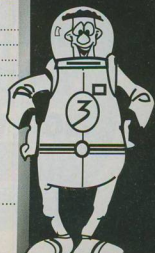
Je joue sur : SUPER NINTENDO MEGADRIVE GAME GEAR PLAYSTATION
 SUPER NES MEGA CD 3 DO SATURN
 SUPER FAMICOM NEO GEO CDI NEC
 GAME BOY JAGUAR

Mode de paiement : Chèque bancaire Contre Remboursement + 35 Frs Carte Bleue N°
 Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité :/...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

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

ESPACE 3 games



ULTRA 01/87

SOVIET STRIKE

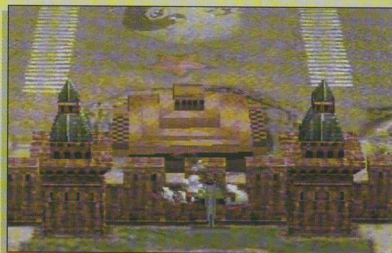
Aides de jeu
dans les pages Guide
de ce numéro

La série des Strike connaît un succès continu ! Ces jeux, dans lesquels vous dirigez un hélicoptère de combat, sont uniques en leur genre. Après trois campagnes sur 16 bits, une première opération voit le jour sur PlayStation.

“Après vos brillants états de service dans les opérations Desert Strike, plus communément appelée Guerre du Golfe, Jungle Strike, où vous avez mené une guérilla contre un baron de la drogue, et Urban Strike, où vous



Des décors de cinéma en guise de maisons, c'est Tintin au pays des Soviets ! Non, c'est un camp d'entraînement ennemi... à détruire.



Le Kremlin comme si vous y étiez. Un véritable CD-Rom éducatif, ce jeu ! Vous le visiterez un autre jour car, pour le moment, il s'agit de le protéger d'un assaut de Shadowman.

avez repoussé une invasion militaire sur le sol américain, vous voilà convoqué — en cette fin d'année 1991 —, pour participer à une campagne que nous nommerons Soviet Strike. Comme vous le savez, l'Union soviétique, sur la voie de la démocratisation, est très instable

Coupez les ponts

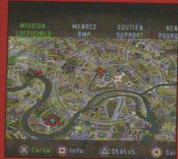


Avant l'attaque d'un objectif, détruisez les ponts et les radars environnants, afin que les troupes ennemies n'arrivent en renfort.

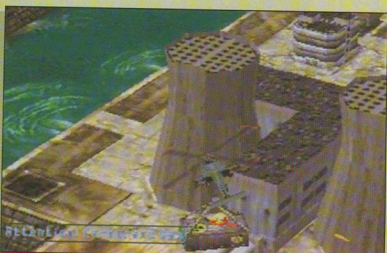
INTERNET EN INTERNE



Soviet Strike

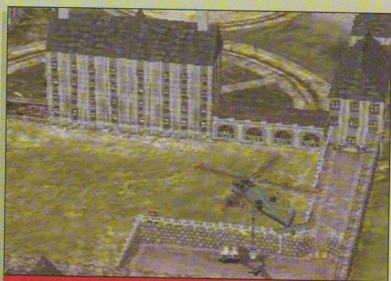


"Vous le savez, c'est le Pentagone qui a inventé Internet. C'est la raison pour laquelle votre hélicoptère y est relié depuis des années. Notre ligne personnelle — Strike Net — n'a plus grand chose à voir avec la version civile du réseau. Grâce à ce moyen de communication modifié, nous vous détaillerons vos objectifs de mission en temps réel. Vous pouvez également consulter nos énormes bases de données, qui vous renseigneront sur tout élément ayant un rapport avec votre mission : de la situation géopolitique aux types de véhicules ennemis rencontrés. Pour la première fois, ces informations pourront vous parvenir sous forme de vidéos. Comme toujours, vous avez à votre disposition une cartographie satellite des lieux, avec le repérage de tous les protagonistes (véhicules ennemis et alliés, ravitaillement, etc.). Connectez-vous très régulièrement sur Strike Net, c'est un conseil, que dis-je, une obligation !"



Remake du sauvetage de la centrale nucléaire de Tchernobyl. Transportez les barres d'uranium jusqu'à un lieu d'enfouissement.

politiquement. Un ex-général du KGB — qui se fait appeler Shadowman — profite de la situation pour monter un coup d'état, afin de renouer avec le stalinisme pur et dur. Dans différentes républiques de l'Union, il s'appuie



Plusieurs de vos missions consisteront à délivrer des prisonniers. Il s'agit ici de scientifiques détenus dans un soi-disant sanatorium.

sur des notables locaux corrompus qui l'aident à préparer un assaut final sur Moscou. Votre mission, si vous l'acceptez (c'est un ordre !), consiste à l'en empêcher. Comme d'habitude, votre arme est un hélicoptère de guerre Super Apache. Votre copilote, Nick, est un de nos meilleurs éléments. Ensemble, vous allez être envoyés sur différents territoires, en com-

mando, afin d'accomplir plusieurs missions (destruction ou défense d'objectifs, transport de personnes ou de matériel, etc.). Vous serez le plus souvent seuls à attaquer mais, comme toujours, vous bénéficierez d'une forte assistance logistique. D'abord, grâce à Internet, auquel votre hélicoptère est relié en perma-



Vous devez arrêter cette colonne de chars. Mais l'affrontement direct n'est pas la bonne solution...

nence (pour plus de renseignements, veuillez consulter l'encadré *Internet en interne*). Ensuite, grâce à nos unités postées sur place qui vous ravitailleront en essence et munitions, et répareront vos dommages. Cette fois-ci, ils pourront même vous aider à combattre, à certains moments. N'hésitez pas à leur rendre visite régulièrement, ce sont des gens très accueillants...

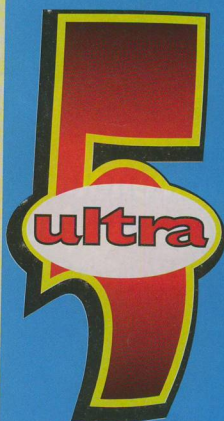
À vous de jouer, messieurs !

Surtout ne perdez pas de temps à admirer les magnifiques paysages russes (pour la première fois numérisés et animés en 3D polygonale), et essayez d'épargner les civils qui « vivent leur vie » tranquillement. L'équilibre du monde repose désormais entre vos mains. Rompez, et bonne chance."

Bubu, en chef.

Editeur
Electronic Arts
Genre
Shoot'em up/simu.
Nombre de joueurs
1

Sauvegarde
Mots de passe
Mode continu
Oui
Difficulté
Très difficile
Accessoire
Carte mémoire



Un shoot them up très tactique et inclassable

Magnifiques graphismes digitalisés et animés en 3D

De véritables lieux reconstitués

La difficulté

L'animation hésitante

Une certaine imprécision dans les tir.

Test → PlayStation

Les Chevaliers de Baphomet

Aides de jeu dans les pages Guide de ce numéro

Depuis un an, nous assistons au renouveau du jeu d'aventure au sens premier du terme. Ainsi, après avoir pu apprécier Discworld et Blazing Dragons, voici venu le temps de découvrir Les Chevaliers de Baphomet.

Les Chevaliers de Baphomet est un jeu d'aventure qui vous propose de mener une enquête des plus passionnante, avec pour toile de fond Paris. Très rapidement, cette enquête vous fait entrevoir l'existence d'un



Cette aventure se déroule aux quatre coins de l'Europe, et le plus souvent à Paris, capitale de la France (du monde...).

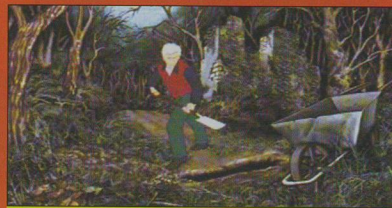
conflit occulte opposant la secte des Hashashin à l'ordre du Temple. Si l'interface est très simple d'utilisation, le maniement d'une souris se révèlera, néanmoins, nettement plus ergonomique qu'un

C'est pour (ou à cause de) ce vieux bout de papier qu'une série de meurtres est perpétrée.



Sur ce plan de Paris, vous apercevez les dix sites d'investigation que compte le jeu.

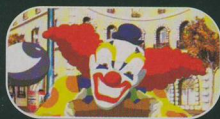
paddle. Sur l'écran, vous contrôlez un curseur qui revêt plusieurs aspects : un doigt pointant une direction correspond à un déplacement, une loupe à l'observation ; les engre-



Vous pouvez trouver la mort en de nombreuses occasions. En général, ce sont des phases de jeu où vous devrez compter sur vos réflexes.

C'est ainsi que tout commença

Georges Stobbart, un touriste américain, est en vacances à Paris. Alors qu'il est attablé à la terrasse d'un bistrot, un clown fait son apparition et pénètre dans l'établissement. Il en sort quelques secondes plus tard après avoir troqué

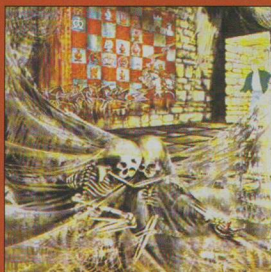




Inutile de compter sur la police, elle ne vous sera d'aucun secours.



Pas très catholiques, ces néo-Chevaliers du Temple.



Le jeu est entrecoupé de nombreuses séquences cinématiques ayant pour but de mettre l'accent sur un événement.

apprenez les principaux événements ayant marqué l'histoire de cet ordre (du Temple) militaire-religieux. Bien sûr, au cours de votre progression, vous serez amené à résoudre une quantité de petites énigmes dont les solu-



Les dialogues sont parfois plein d'humour... mais pas autant que dans Blazing Dragons.

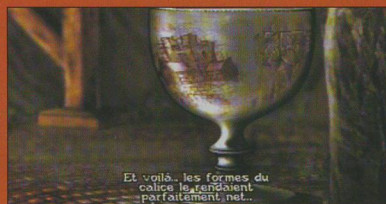
nages permettent d'interagir avec un mécanisme ; enfin, une bouche engage les dialogues. Des dialogues (sous-titrés) qui prennent une part prépondérante dans la bonne compréhension du scénario. Notons par ailleurs que les voix ont été traduites en français.

Les voyages forment la jeunesse

Durant un bon tiers du jeu, l'action se déroule essentiellement à Paris. Ensuite, votre périple vous conduira aux quatre coins de l'Europe et de l'Orient : de la Syrie à l'Irlande, en passant par l'Espagne. Pour vous aider, vous pourrez compter sur Nicole, une journaliste, et André, le conservateur d'un musée. Véritables banques de connaissances, ces derniers ponctuent leurs dialogues de nombreuses références historiques, grâce auxquelles vous

tions sont beaucoup moins tordues que dans Blazing Dragons. Cependant, même si Les Chevaliers de Baphomet est moins difficile, il est sensiblement plus long que Discworld ou (encore) Blazing Dragons. Bref, doublé d'une véritable leçon d'Histoire, ce nouveau soft d'aventure est indispensable à tout amateur du genre. Espérons que ce ne soit pas le dernier !

Stonehenge

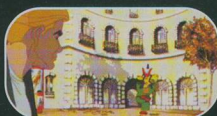


Exposé en un endroit bien spécifique, ce calice révélera le reflet d'une église...

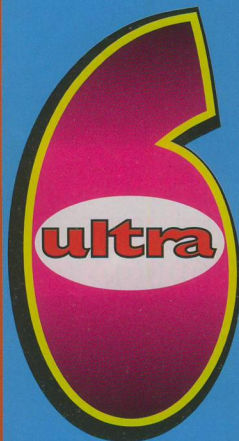
Les différentes étapes deviennent accessibles au fil des événements.



son accordéon contre une sacoche, et disparaît sous le porche d'un immeuble. Soudain une explosion retentit, soufflant la devanture du café. Projeté au sol par la déflagration, Georges Stobbart reprend doucement ses esprits... malheureusement, un mort est à déplorer. Au vu du désintérêt flagrant de la police pour cette affaire, Stobbart décide de mener l'enquête.



- Editeur Sony
- Genre Aventure
- Nombre de joueurs 1
- Sauvegarde Oui
- Mode continu Non
- Difficulté Dure... à cuir
- Accessoire Souris



- Le scénario
- Les références historiques authentiques
- Les dialogues en VF



Test

Saturn PlayStation

STREET FIGHTER

ALPHA 2

Aides de jeu dans les pages Guide de ce numéro

Avec la série des Street Fighter, Capcom a trouvé une manne ludique dont le filon ne cesse d'être exploité. De plus, d'épisode en épisode, le jeu devient plus riche, plus beau, et plus agréable.

Suite du Street Fighter Alpha sorti il y a quelques longs mois sur Saturn et PlayStation, SF Alpha 2 a corrigé quelques petits abus de ce premier épisode, en apportant son lot de



Lorsque vous encaissez un choc alors que vous êtes en train d'effectuer certains coups très précis (ici, Ryu et sa feinte boule d'énergie), les dégâts occasionnés sont un peu plus importants.

nouveautés. Première évidence : le jeu est plus beau. Les décors ont tous été refaits et le résultat est satisfaisant. Les treize personnages de SF Zero répondent, ici, tous présents, et sont — enfin — directement disponibles (souvenez-vous qu'il fallait effectuer une manip pour jouer avec Dan, Bison et Gouki). Cinq petits "nouveaux" font leur apparition : Zangief, Dhalsim — de vieilles connaissances — Rolento, Gen et Sakura. Ce qui nous fait un total de dix-huit persos, auxquels



Après avoir enclenché une Oricom (Custom Combo), vous êtes invincible un court instant. Pratique pour passer au travers de boules ou pour effectuer un contre.

s'ajoutent quelques combattants cachés (un Ryu et un Gouki "boostés"). Bref, il y a vraiment de quoi faire.

Une richesse impressionnante

Les détracteurs de Capcom ont beau dire que l'éditeur réalise un peu toujours la même chose — ce en quoi je ne les blâmerai pas —, on ne peut néanmoins pas enlever à celui-ci un certain professionnalisme. SF Alpha 2 est là pour le prouver ! Sans être aberrants (fini les Chain Combo pied faible, pied moyen, pied fort, à la Darkstalker), les enchaînements sont assez simples à réaliser, et les habitués de Street retrouveront rapidement leurs marques.





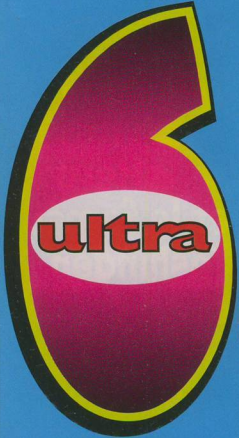
En Survival Mode, vous devez combattre les dix-huit personnages du jeu d'affilée. Bon courage...



Les combats opposant Guy à Rolento sont toujours placés sous le signe de la vitesse et des coups de vice.

L'apparition du Alpha Counter et du Custom Combo (que vous ne pouvez effectuer que lorsque votre barre level, au bas de l'écran, est au moins remplie au tiers) sont également très importants. Au début, on s'en sert assez peu — ou, pour être précis, pas toujours très correctement —, mais les parties défilant, les techniques s'affinent et l'on se rend compte que ces nouveautés sont bien utiles. L'Alpha Counter, par exemple, pallie à l'absence de Dash (esquive rapide vers l'avant ou l'arrière), pourtant présent dans de nombreux autres jeux de combat, et évite les massacres contre un bord d'écran. Un peu plus complet sur Saturn que sur PlayStation (grâce à des détails : sur Saturn

- Editeur**
Capcom
- Genre**
Combat
- Nombre de joueurs**
1 à 2 simultanément.
- Sauvegarde**
Oui (records)
- Mode continu**
Oui
- Difficulté**
Variable
- Accessoire**
De la dextérité



Seuil de résistance physique



A priori la plupart des combattants possèdent une résistance "zéro", calculée par rapport au personnage de base, Ryu. Mais certains personnages sont programmés pour tomber plus ou moins vite dans les pommes pendant une série de coups. En voici une sélection, avec ceux qui encaissent mieux les chocs (signe +), ou au contraire ceux qui les supportent moins bien (signe -). Une info bonne à savoir !

- Gouki : - 4
- Dhalsim : - 3
- Rose : - 2
- Sakura : - 2
- Gen : - 1
- Sodom : + 2
- Birdie : + 2
- Zangief : + 4



Le Alpha Counter



Maîtriser le Alpha Counter se révèle très important. En effectuant le mouvement contraire d'une boule d'énergie (arrière, diagonale bas-arrière, bas) avec un des boutons de coup de pied ou de poing, vous réalisez un contre sur un coup que vous avez encaissé en protection. Il faut savoir réagir vite et apprendre quel Counter — celui du pied ou celui du poing — est le plus efficace contre telle ou telle attaque.

il y a une option Illustrations, où vous pouvez admirer une centaine de dessins ; la provocation et l'Oricom peuvent être attribués à un bouton, etc.), SF Alpha 2 mérite toutefois autant de considération sur les deux machines.



Lorsque Dhalsim perd ou prend un coup, sa femme, en arrière-plan, tremble et pleure pour son bien-aimé.

Les amateurs de la série peuvent se le procurer sans regret, en étant assurés qu'ils en ont pour de longs mois avant de réussir à découvrir toutes ses petites subtilités. Un grand titre !

Chris

Une vingtaine de personnages disponibles
Un jeu riche, beau et doté d'une très bonne durée de vie

Certains joueurs risquent d'être un peu lassés, quand même...

Test THE KING OF FIGHTERS 95

Aides de jeu dans les pages Guide de ce numéro

Après World Heroes et le fameux Toshinden, la portable Nintendo accueille un troisième jeu de combat de qualité : The King Of Fighters 95, le célèbre titre de chez SNK, adapté de la Neo-Geo.

L'an passé, la Neo-Geo accueillait un titre très attendu par les mordus de jeux de baston : le volet 95 de King Of Fighters ; un tournoi dans lequel on retrouve des personnages de l'univers SNK (Fatal Fury, Samouraï Shodown, etc.). Aujourd'hui, son arrivée sur Game Boy se traduit logiquement par des graphismes de moins bonne qualité, et par la disparition de 9 personnages (Goro, Andy, Robert, Takuma,

une équipe de trois combattants. Dans ce cas, si vous perdez avec le premier perso, le deuxième arrive, puis le troisième. Si ces derniers sont à leur tour vaincus, vous perdez le match.

Une gamme complète de coups

Pour asséner vos coups, vous disposez uniquement de deux boutons (pied et poing) ; ce qui ne limite en rien leur nombre, car en dosant vos pressions sur les touches, vous donnez un coup faible, moyen ou puissant.

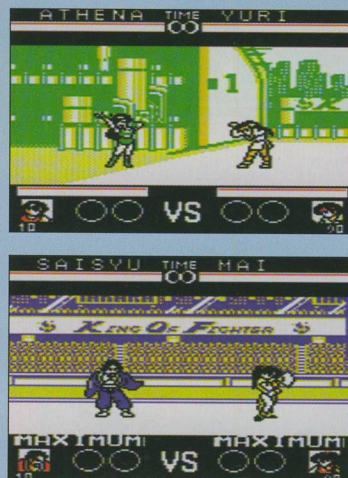


La traditionnelle vanne d'après combat est bien sûr présente. La défaite n'en est que plus amère...

Clark, Chin, Choi, Chang, et King). Il en reste tout de même 15 disponibles, plus 3 autres cachés (Saishu Kasanagi, Omega Rugal et Nakoruru) avec lesquels vous pourrez jouer en programmant le cheat décrit dans les pages Guide. Bien sûr, les inévitables Terry, Joe et consorts répondent à l'appel. Ce qui fait un total honorable de 18 combattants. Pas mal, non ? Chacun est évidemment doté de coups basiques ainsi que de coups spéciaux, et possède une jauge "d'attaque" en plus de celle représentant leur vitalité. Pour la remplir, vous appuyez vers le bas, et pressez A et B. Votre force d'attaque est alors plus performante, ce qui vous permet de déclencher une super attaque spéciale. Une super attaque qui peut également être placée quand votre barre clignote.

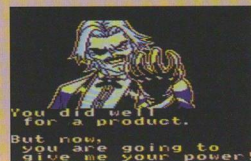
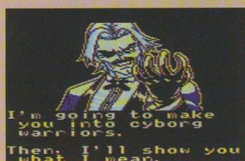
À propos des modes de jeu, vous pouvez incarner un seul personnage ou bien constituer

La provoc'



En appuyant sur le bouton Select, votre perso provoque son adversaire, et gagne de l'énergie pour son super pouvoir.

Rugal se régale



En mode Story, Rugal apparaît pour vous narguer entre deux combats, avec son rire sadique. Il ne perd rien pour attendre !



Il est possible de continuer à enchaîner même quand la barre de votre adversaire est vide. Juste pour le fun !

Conséquence, les enchaînements sont évidemment possibles et même conseillés. L'ordinateur ne se gêne d'ailleurs pas pour enchaîner pendant trente secondes après vous avoir mis KO (et avant de vous laisser retomber à terre). Pour vous faciliter la tâche, mais également pour une meilleure adaptation au support, la jouabilité a été simplifiée. Les coups sortent ainsi très facilement, contrairement à la version Neo-Geo qui est très technique, et exige beaucoup plus de précision sur la croix de direction.



Le principe des combats par équipes est une bonne idée. Chaque combattant vaincu est remplacé par une croix.

Côté réalisation, on ne peut pas vraiment se plaindre. Les graphismes sont plutôt corrects pour de la Game Boy, tout comme l'animation, ralentie uniquement pour le dernier coup mettant KO, histoire de bien profiter de l'instant.

À deux, en link ou sur Super GB

Le jeu à deux est possible, soit en reliant deux Game Boy grâce au câble link, ou alors en utilisant deux manettes Snes si vous possédez un Super Game Boy. Bref, cette version qui n'apporte rien de nouveau est à réserver en



Nakoruru, la combattante cachée issue de Samurai Shodown, est bien sûr accompagnée de son aigle.

priorité aux fans de jeux de baston, et plus particulièrement à ceux qui connaissent déjà la série des King Of Fighters, que ce soit sur Neo-Geo ou en arcade. Ils auront le plaisir de jouer n'importe où, même s'ils ne retrouveront pas l'aspect technique et les graphismes hauts en couleur des jeux SNK.

Globalement, ce King of Fighters 95 version Game Boy se hisse sans problème au niveau de Toshiden et World Heroes, également convertis sur la portable Nintendo, avec réussite.

Chon

- Editeur Takara
- Genre Baston
- Nombre de joueurs 1 à 2 simult.
- Sauvegarde Non
- Mode continu Infini
- Difficulté Paramétrable
- Accessoire câble link/SGB



Le nombre de persos

La jouabilité simplifiée

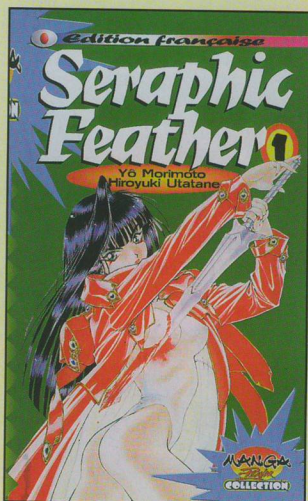
Pas d'innovation
Les sprites rikikis

Retrouvez les meilleurs mangas en version française dans Manga Player Collection

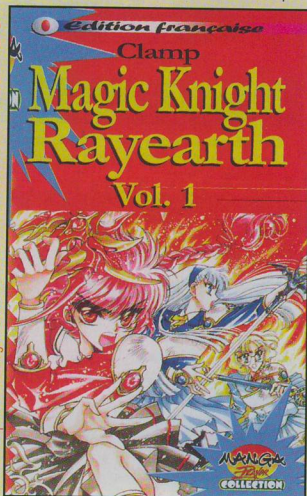
**Un vaisseau
extraterrestre
prend
possession d'un
homme.**

Magic Knight Rayearth
vol. 1
(212 pages N & B,
8 pages couleur)
Trois jeunes écolières
japonaises sont plongées
dans un monde magique.
Pour sauver leurs vies et
accessoirement le reste
du monde, elles devront
affronter Zagart,
un sorcier maléfique.

**L'univers
graphique
de Clamp
poussé à son
paroxysme.**



Titre disponible



Titre disponible en janvier

Seraphic Feather
vol. 1
(222 pages N & B)
Quand un jeune homme,
Apepu Heidemann, tente
de prendre le contrôle d'un
vaisseau extraterrestre
posé sur la Lune, on peut
s'attendre au pire...
À juste raison. Un nouveau
style de manga.

Titre disponible en janvier



**De l'action,
de l'humour,
des bastons.**

Rampou
vol. 1
(200 pages N & B,
sens de lecture japonais)
Pour sauver sa sœur Leila,
un jeune garçon libère de sa
lampe à huile un génie :
Rampou au poing d'acier.
Un chemin
semé d'embûches
les attend...

**Nouvelle
collection
42 F
seulement**

Les pages

Guide



Super Nintendo

Donkey Kong Country 3

50

Dragon Ball Z

Hyper Dimension

56

PlayStation

Pandemonium

62

Soviet Strike

70

Les Chevaliers de

Baphomet

76

Fade to Black

94

Saturn

Street Fighter Alpha 2

82

Game Boy

King of Fighters 95

90

Vous trouverez désormais dans les pages qui suivent l'ensemble des aides de jeu, plans, guides, dossiers en tout genre dont *Ultra Player* a le secret ! Je ne vais pas

m'étendre sur tous les jeux que l'équipe d'Ultra a décortiqué pour vous ce mois-ci, mais sachez que

vous allez trouver dans ces pages (comme d'habitude) les meilleures astuces sur les meilleures nouveautés de cet hiver. Poussez pas ! Y'en aura pour tout le monde : baston, plate-forme, stratégie, aventure... Que du très très beau ! Bonne lecture à tous.



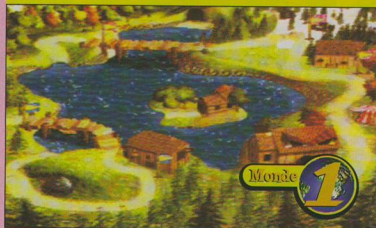
Guide

Super Nintendo

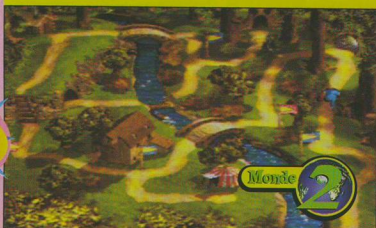
Bienvenue dans l'île !

DONKEY KONG COUNTRY 3

Le lac Orangatanga



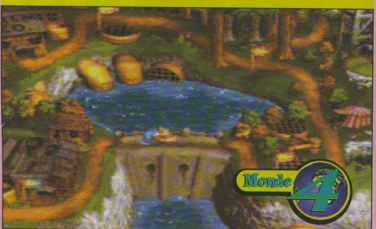
La forêt de Kremwood



La baie des babouins



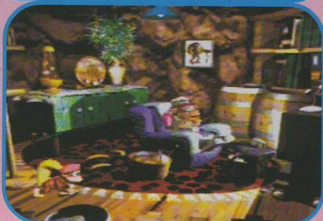
Mekanos



A Chez Funky



B Chez Wrinkly



C L'ours botaniste



D L'ours qui sait tout



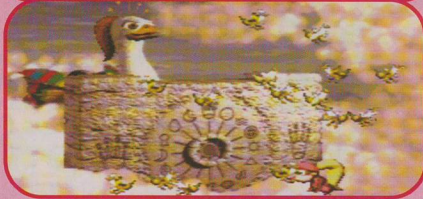
E Le bazar de l'ours



F L'ours bricolo

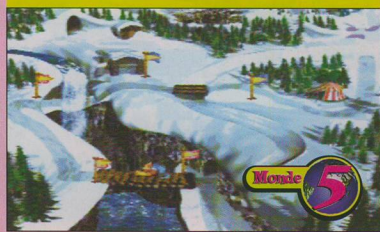


G La reine des oiseaux-bananes

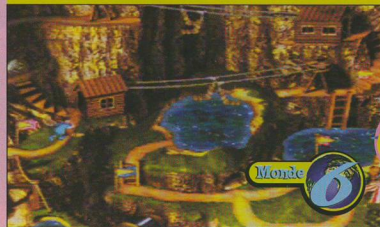


Ces étoiles vous indiquent où trouver les "oiseaux-bananes" sur les différentes cartes.

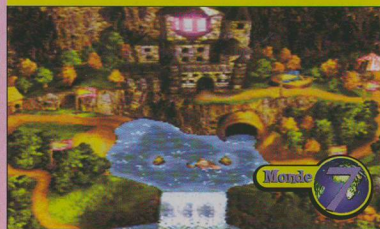
K3



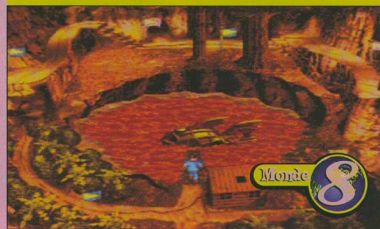
Bord barbelé



Korps Kaos



Kremata



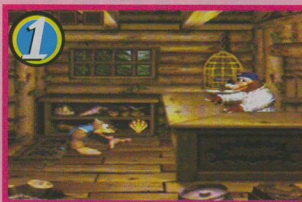
Guide

Allez, rien que pour vous, voici une petite présentation rapide de ce qui vous attend. Avec, en prime, pour chacun des mondes, tout ce qu'il faut faire avec les ours, et comment dénicher les oiseaux-bananes. Cela étant, personne ne vous force à lire ! Surtout que ce qui suit n'est qu'une approche globale — à vous de savoir, par exemple, quand et comment procéder au troc avec les ours... Mais même avec les tuyaux que l'on vous donne, vous ne devriez pas avoir trop de mal.

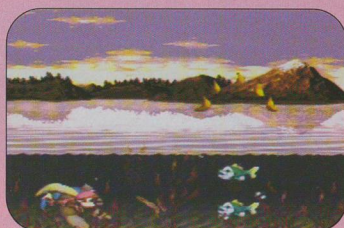


Monde 1 - Le lac Orangatanga

Le premier monde est parfait pour se mettre en jambes. Apprenez rapidement à vous servir de vos singes, et vogue la galère ! Et — ô joie — dès le premier niveau, on fait la connaissance d'un nouvel animal : l'éléphanteau.

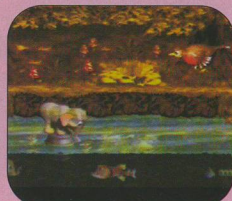


L'animal attend de vous un coquillage ; vous pourrez vous le procurer dans le bazar (voir carte générale) pour la modique somme de 5 pièces ours (pas cher !). En échange, il vous donnera un oiseau.



Monde 2 - La forêt de Kremwood

J'aime le son des cors le soir au fond des bois ! Oui mais, c'est pas le tout, il faut se hâter pour sauver Donkey et Diddy. Au programme, ascension d'arbres, balade à dos d'éléphant, et j'en passe évidemment...



Dans le deuxième niveau, vous courez contre le temps. Si vous battez le record, rendez visite à l'ours dans le chalet, en haut à gauche. Ça l'énerve tellement que, dans sa colère, il tape si fort que tout le niveau en tremble. Le résultat ? Un tronçonneuse glisse le long de la rivière formant ainsi un parfait pont. Traversez-le et trouvez l'oiseau-banane dans la grotte.



Monde 3 - La baie des babouins

J'espère que vous n'avez pas peur de vous mouiller car, là, c'est ambiance aquatique à gogo et cascade party ! Dommage que l'on retrouve régulièrement des décors identiques au travers des niveaux. Heureusement, les challenges sont variés, alors...

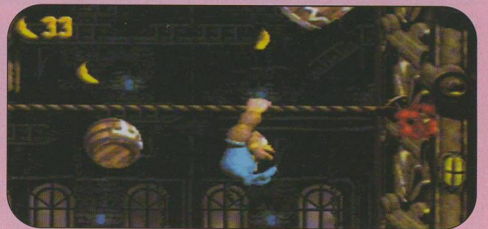


Cet ours attend un paquet. Peut-être vaudrait-il mieux aller lui chercher... Attendez, ne partez pas tout de suite. C'est qu'il est loin son colis : là-haut dans les montagnes, et gare aux choucas ! Une fois que vous lui aurez donné, il vous proposera une boule de bowling.



Monde 4 - Mekanos

Ambiance industriello-mécanique dans ce monde où les niveaux deviennent de plus en plus délicats. Armez-vous de patience et n'oubliez pas les niveaux bonus. Va falloir chercher un peu plus. Ha ! au fait, il y a un niveau avec des chariots, très fun !



Pour arriver dans cette grotte, il faut donner la boule de bowling à l'ours qui se trouve dans sa cabane (2). Vous allez récupérer la boule chez celui qui attend son paquet ! Bon, c'est un peu compliqué comme ça, mais vous verrez, vous allez vite comprendre une fois le paddle entre les mains. Cette boule fait office de boulet de canon, grâce à laquelle vous parviendrez en haut de la grotte suspendue. Et qu'est-ce qu'on trouve dans la grotte... un piaf-banane !



Monde 5 - K3

Vos singes, vous les voulez secs ou avec de la glace ? Non, parce que là, c'est comme qui dirait une série de niveaux enneigés. Enfin normalement, car cela ressemble plus aux montagnes et aux cascades que nous avons déjà vues... Y'a même (encore une fois) le niveau de l'usine avec un nouveau danger : un viseur qui vous traque tout au long du stage. Mais bon, il y a tout de même deux niveaux sous la neige !



Lorsque sur la carte vous êtes au cinquième niveau, pressez la direction haut sur votre paddle. Vous grimpez ainsi dans le chalet juste au-dessus. Et qui est dedans bien au chaud ? Un ours évidemment, qui vous remettra un paquet. Et à qui on le donne ? À son pote du monde 3. Vous aviez tous compris, n'est-ce pas ?

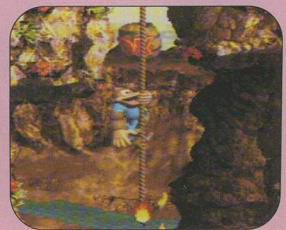


Une fois arrivé devant le chalet de l'ours au paquet, poursuivez sur la gauche pour qu'apparaisse une nouvelle grotte à piaf. Un petit jeu de Simon, et hop ! un oiseau de plus. Merci, qui ?

Monde 6 - Bord barbelé

Ce monde vous réserve de l'action : vous vous envolerez dans deux niveaux grâce au perroquet bien connu de la série des DKC. Vous aurez également le loisir de nager dans l'obscurité et de parcourir un niveau avec des cordes enflammées ! On se rapproche de la fin...

Empruntez le premier télésiège. Jusqu'ici, pas de problème. Arrivé en haut, si vous souhaitez prendre le second, vous devrez au préalable trouver un outil bien précis pour le réparer. Allez donc voir sur la carte générale de l'île si, par hasard, un ours ne le posséderait pas. N'oubliez pas de lui apporter un miroir... on ne sait jamais. Une fois le second télésiège en route, vous découvrirez une nouvelle grotte avec un oiseau-banane.

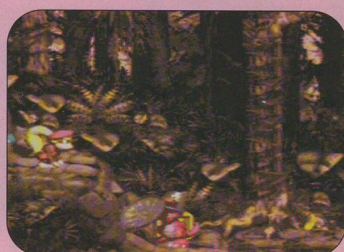
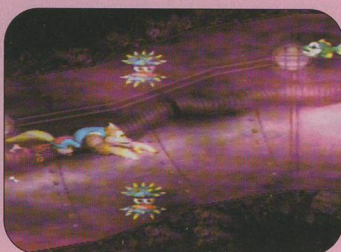
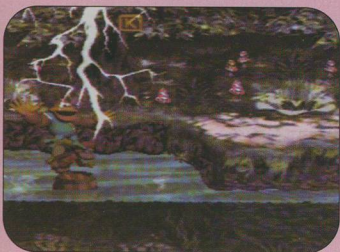




Monde 7 - Korps Kaos

Le dernier monde ? Non, pas possible ! Vous allez le constater, cela commence sérieusement à se corser avec cinq niveaux assez délicats, dont celui où l'on est pourchassé par la foudre, ou encore celui où il faut nager en eaux troubles avec les directions (gauche, droite) inversées... Une vraie prise de têtes !

Allez voir l'ours et donnez-lui le miroir. Suivez à la lettre les indications qu'il vous donne, si vous souhaitez trouver une nouvelle grotte ! Il faudra ensuite récupérer le miroir pour le donner à l'ours bricoleur.



Monde 8 - Kremata

Soyons clair : le monde 8, c'est le plus top de tous, avec des niveaux béton ! Bon, c'est vrai que sur le plan des décors, c'est encore et toujours le même problème, mais, heureusement, les parties sont vraiment speed et innovantes. Je vous laisse le plaisir de les découvrir... enfin, encore faut-il que vous trouviez le moyen d'y arriver ! J'espère que vous avez beaucoup de pièces bonus sur vous. Bon courage les aminches !



À chaque fois que vous terminez un des cinq niveaux de ce dernier monde, vous obtenez une partie d'un détonateur (rouge). Lorsque vous avez les cinq, préparez-vous à rencontrer le boss final...



El Didou, au bord du gouffre, tient à remercier El Wood.

Ce DBZ Hyper Dimension possède une particularité étonnante : il autorise de nombreuses variantes sur des enchaînements assez exceptionnels. Il semblerait d'ailleurs que les programmeurs du jeu n'aient pas utilisé à fond ce système, car même au niveau le plus élevé, l'ordinateur se contente souvent de "Hit Combo" de base. Quoi qu'il en soit, voici toute une série d'enchaînements redoutables qui vous aideront à remporter la victoire !



Vegeta

Assez puissant, Vegeta gagne souvent grâce à ses nombreux coups vicieux (glissade, barrière d'énergie, invincibilité en l'air...). Ses feintes sont nombreuses et, lorsqu'elles sont intelligemment gérées, elles déstabilisent énormément l'adversaire. Sa super attaque, qui semble effectivement difficile à sortir sans sauter en l'air, doit être exécutée lorsque vous retombez vers le sol (à la fin d'un saut).
Note : les super attaques sont intégrées dans des cartouches oranges, après les enchaînements.



BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/B/bas, diag bas-droite, droite + A.
 Une fois votre adversaire dans les airs, vous le repêchez une première fois avec un coup de genou, puis vous balancez une suite de trois boules d'énergie. La première et la dernière vont toucher.

B/Y/droite, bas, diag bas-droite + B.
 Ici, vous donnez un coup de genou puis un coup de tête, immédiatement enchaîné avec un "Dragon Kick" qui touche plusieurs fois. Cet enchaînement ne fonctionne que lorsque vous êtes positionné sur un bord d'écran.



56

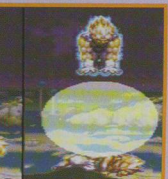


BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/B/diag haut-droite (saut vers l'avant)/bas, diag bas-gauche, gauche + A.
 On repêche avec un coup de genou, on saute en l'air et on touche avec une boule d'énergie lancée vers le sol. Ça ne retire pas un max d'énergie mais ça fait pro.



BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/B/diag haut-droite (saut vers l'avant) + B/A.
 Vous repêchez encore et toujours avec un coup de genou, redonnez un coup à l'adversaire alors qu'il est encore en l'air, et vous le cueillez avec une boule d'énergie juste avant qu'il ne touche le sol. Un enchaînement assez balèze.

BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/Y/B/diag haut-droite (saut vers l'avant)/bas, diag bas-gauche, gauche + Y.
 Vous repêchez avec un coup de tête (!) puis un coup de genou, vous sautez en l'air et utilisez l'aura protectrice de Vegeta pour asséner un dernier coup.



Haut, bas + Y.

BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/Y/B/droite, bas, diag bas-droite + B.
 Une variante de l'enchaînement précédent. Seule différence : ici, le dernier coup est un "Dragon Kick" (plus facile à placer).



Sangoku

Le Sayan le plus célèbre de l'épopée Dragon Ball est ici assez nettement avantagé. Ces différents enchaînements font souvent très mal, et la possibilité qu'il a de se téléporter à tout moment (faites un Dragon Punch à l'envers avec Y ou B) le rend insaisissable. Le héros invincible dans toute sa splendeur !

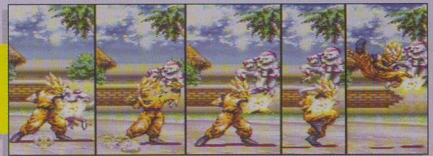
Bas, diag bas-droite, droite + Y/bas, diag bas-droite, droite + Y/gauche, diag bas-gauche, bas, diag bas-droite, droite + A.

Une série de deux coups de poing pour commencer, puis vous repêchez votre adversaire avec le même mouvement (bien attendre le dernier moment), avant de le toucher — alors qu'il est encore en l'air — avec une boule d'énergie. Pas mal !



Bas, diag bas-droite, droite + Y/bas + Y/bas + Y/A.

Vous envoyez votre adversaire dans les airs avec la fameuse série de deux coups de poing (attention, un bon joueur peut placer un contre s'il est en protection sur le premier impact), vous le repêchez deux fois et vous terminez avec une boule d'énergie. Un enchaînement à effectuer sur un bord d'écran.



Bas, diag bas-droite, droite + Y/Y/B/bas, diag bas-gauche, gauche + B. Vous repêchez avec un coup de poing, puis un coup de genou, et terminez avec le coup spécial qui vous sert habituellement à vous approcher de votre adversaire en passant au-dessus de ses boules d'énergie. Un enchaînement à effectuer sur un bord d'écran.



Bas, diag bas-gauche, gauche + B/bas, diag bas-droite, droite + Y/Y/B/gauche, diag bas-gauche, bas, diag bas-droite, droite + A.

On commence à passer aux choses sérieuses avec cet enchaînement de sept coups. Double coup de pied en retombant, double coup de poing pour envoyer l'adversaire en l'air ; on repêche avec un coup de poing, puis un coup de genou, et on termine avec une boule d'énergie. Un enchaînement, cette fois encore, à réaliser sur un bord d'écran.

Bas, diag bas-droite, droite + Y/bas + B/bas, diag bas-gauche, gauche + B/bas, diag bas-gauche, gauche, droite + A.

Un enchaînement vraiment excellent. D'abord, les deux coups de poing, puis vous repêchez votre adversaire une première fois, vous le retouchez encore alors qu'il est en l'air, et vous terminez avec un Kaméha. Pour qu'il passe, il faut effectuer le mouvement de ce super pouvoir très vite.



Bas, diag bas-droite, droite + Y/droite + B/A.

On se calme un peu avec un enchaînement plus simple : deux coups de poing, on repêche avec deux coups de pied (il faut qu'il y ait deux impacts) et on termine avec une boule d'énergie.

Bas, diag bas-gauche, gauche + B/bas, diag bas-droite, droite + Y/Y/diag haut-droite (saut vers l'avant)/bas, diag bas-droite, droite + B.

Une variante de l'enchaînement 4. Pour placer le dernier coup, en l'air, il faut sauter rapidement et effectuer le mouvement du coup spécial dans la seconde.



Gauche, diag bas-gauche, bas, diag bas-droite, droite, diag haut-droite + Y.

Gohan



Le fils de Goku possède un style de combat classique, avec des pouvoirs spéciaux à sortir en concentration (comme Guile, dans Street Fighter). Un bon combattant, surtout efficace au corps à corps.

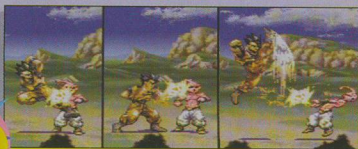
B B Y (rapidement, pour soulever l'adversaire)/B/droite + Y/B.
Vous reprenez l'adversaire avec trois coups (genou, poing, genou). C'est classique, simple et efficace.



B (en retombant sur l'adversaire)/Y/gauche (en concentration) droite Y.
Un enchaînement à la Guile assez simple à sortir. Il suffit de préparer le coup en concentration lorsque vous êtes encore en l'air.

B B Y (rapidement, pour soulever l'adversaire)/droite + Y/bas, diag bas-droite, droite + A.

Voici encore le fameux "repêchage 3 boules" que l'on a déjà vu avec Vegeta. On repêche l'adversaire une fois, et on le cueille avec une série de boules (dont deux vont toucher).



B (en retombant sur l'adversaire)/Y/bas (en concentration) haut + B.
Une variante de l'enchaînement précédent qui se termine, cette fois, avec une espèce de Somersault Kick.



Droite, diag bas-droite, bas, diag bas-gauche, gauche, droite + B.



Bejito

Contrairement à ce que l'on pourrait croire, le Sayan résultant de la fusion Goku-Vegeta n'est, ici, pas si fort que ça. C'est un combattant classique qui ne paraît pas posséder de qualités particulières.

Y B (pour soulever l'adversaire)/Y/B/A.
On commence doucement avec un rattrapage en trois temps : coup de coude, coup de pied, boule d'énergie. D'une simplicité réellement déconcertante !



Y B (pour soulever l'adversaire)/B/B/gauche, diag bas-gauche, bas, diag bas-droite, droite + A.

On complique un tout petit peu les choses en repêchant l'adversaire avec deux coups de pied, et en l'achevant avec une boule d'énergie tirée en l'air.



Y B (pour soulever l'adversaire)/Y/bas, diag bas-droite, droite + X/bas, diag bas-droite, droite + X.

Cette fois, vous repêchez avec un coup de coude, et terminez avec le mouvement qui, à l'accoutumée, sert à dégager votre adversaire sur un autre tableau. Un enchaînement à effectuer contre un bord d'écran.



Y B (pour soulever l'adversaire)/Y/diag bas-gauche, diag haut-droite + B.
Vous repêchez avec un coup de coude et frappez à nouveau votre adversaire plusieurs fois avec le coup de pied "Montenlair".

veau votre adversaire plusieurs fois avec le coup de pied "Montenlair".



Bas, diag bas-gauche, gauche, diag bas-gauche, bas, diag bas-droite, droite + Y.

Piccolo

Le Namek vert, appelé dans nos contrées "Satan petit cœur" possède une palette de coups assez intéressante. On retiendra surtout les facultés d'allonger le bras (ou de le perdre lorsqu'il effectue un certain contre) et de paralyser son adversaire.

BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/B/gauche, diag bas-gauche, bas + A/droite, bas, diag bas-droite + A.
 Vous repêchez avec un coup de genou, paralysez votre adversaire alors qu'il est encore en l'air, et vous l'achevez avec une boule d'énergie. Un enchaînement à effectuer contre un bord d'écran.



BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/Y/droite, bas, diag bas-droite + A/diag haut-droite (saut vers l'avant) bas, diag bas-droite, droite + B.
 Vous repêchez avec un coup de coude, balancez une boule d'énergie suivie et touchez votre adversaire en l'air avec une série de coups de pied, avant qu'il ne touche le sol.



BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/Y/droite, bas, diag bas-droite + Y/droite, bas, diag bas-droite + B.
 Un enchaînement assez rigolo au cours duquel Piccolo nous montre qu'il a vraiment le bras long.



BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/Y/droite, bas, diag bas-droite + Y/diag haut-droite (saut vers l'avant) bas, diag bas-droite, droite + B.
 Une variante de l'enchaînement précédent, avec une seule différence : ici, vous terminez par une série de coups de pied en retombant vers le sol.



Droite, gauche, bas, haut + Y.

Cell

Cell fait partie, avec le gros Bouh, des personnages qui m'ont le moins inspiré. Ses variantes d'enchaînements semblent en effet assez peu nombreuses. En voici tout de même deux assez sympas.



BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/X/X/bas, diag bas-gauche, gauche, droite + A.
 Un enchaînement simple — attention toutefois au timing pour bien donner les deux coups "X" —, qui se termine sur un petit Kaméha.



BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/B/B/droite, diag bas-droite, bas, diag bas-gauche, gauche + B.
 Cette fois on récupère l'adversaire avec deux coups de genou, pour changer, et on termine sur un Solaris. Un enchaînement à effectuer contre un bord d'écran.



Bas, diag bas-gauche, gauche, diag bas-gauche, bas, diag bas-droite, droite + Y.



Gottrunks

Bien que possédant peu d'allonge, Gottrunks réussit souvent à surprendre avec ses coups très rapides. Et puis, surtout, il bénéficie de l'enchaînement le plus impressionnant du jeu (voir enchaînement 2). Une petite peste redoutable !

YYB (rapidement, pour soulever l'adversaire)/B/bas, diag bas-droite, droite + A.

Voici encore une fois le repêchage trois boules, que l'on a déjà commenté dans les pages précédentes.



Passage dans le dos avec B/bas + Y/bas, diag bas-droite, droite, bas, diag bas-droite, droite + A.

Ah, en voilà un enchaînement original ! Vous passez dans le dos avec un coup de pied (attention à la distance), vous placez un coup de poing dans le dos de votre adversaire, et, pendant l'impact, vous effectuez très rapidement le mouvement du dernier pouvoir pour envoyer votre série de boules d'énergie. Si votre timing est bon, l'adversaire n'a pas le temps de se retourner.



YYB (rapidement, pour soulever l'adversaire)/bas + B/Y/droite, bas, diag bas-droite + Y.

On repêche avec un coup de pied bas, un coup de poing, et on finit par un coup de tête. Un enchaînement à effectuer contre un bord d'écran.



YYB (rapidement, pour soulever l'adversaire)/B/Y/diag haut-droite (saut vers l'avant) droite, diag bas-droite, bas + Y.

Une variante de l'enchaînement précédent. Vous récupérez l'adversaire avec un coup de pied, et un coup de poing, puis vous le retouchez encore en l'air avec un coup de tête.



Droite, gauche, diag bas-gauche, bas, diag bas-droite, droite + Y.

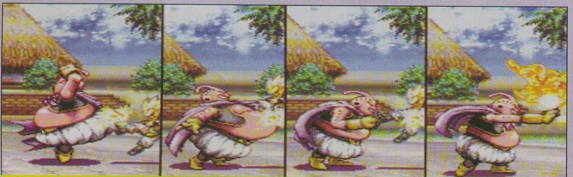


Majin Bouh

Cette grosse boule rose est un personnage assez rigolo et puissant, mais pas vraiment doué pour les enchaînements. Sa spécialité ? Donner des coups de ventre ! C'est tout dire...

BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/Y/gauche (en concentration) droite + Y.

Un enchaînement "Rolling Attack" où vous aurez pensé, bien sûr, à concentrer votre pouvoir avant de le lancer (laissez enfoncé la direction gauche pendant tout le début d'enchaînement).



BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/B/Y/bas, diag bas-gauche, gauche, droite + A.

On repêche avec un coup de bide, une morsure psychique, et on termine avec un super pouvoir. Bof ! après les pages précédentes, ça n'est même plus impressionnant...



Bas, diag bas-droite, droite + YB.

60

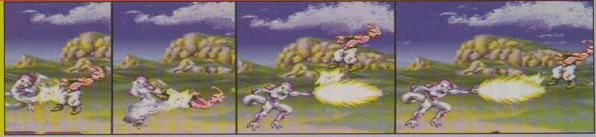
Freezer



Dans cette version, Freezer est un combattant de bonne tenue. Assez complet et équilibré, il peut faire face à (presque) n'importe quel type de situation — grâce, notamment, à ses différentes boules d'énergie. Un personnage dangereux...

BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/Y/droite, bas, diag bas-droite + Y/droite, bas, diag bas-droite + Y.

Un repêchage assez difficile, dans la mesure où tout doit être parfaitement exécuté pour que la deuxième flamme touche l'adversaire in extremis.



BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/bas, diag bas-gauche, gauche + Y/bas, diag bas-gauche, gauche + Y/A.

On repêche l'adversaire deux fois avec une baffe, et on termine avec une boule d'énergie. Simple ! Un enchaînement à effectuer contre un bord d'écran.



BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/Y/Y/diag haut-droite (saut vers l'avant) bas, diag bas-droite, droite + B.

Après avoir repêché l'adversaire avec deux coups de queue, vous sautez en l'air et touchez une dernière fois par un coup de pied.



BBY (rapidement, pour soulever l'adversaire)/Y/gauche, diag bas-gauche, bas + A/gauche, diag bas-gauche, bas + A.

Un rattrapage original puisque vous touchez deux fois avec l'onde qui sert habituellement à passer sous les boules d'énergie. Un enchaînement à effectuer contre un bord d'écran.



Bas, diag bas-gauche, gauche + YB.

Petit Bouh



Le Petit Bouh est sans doute, avec Goku, le personnage le plus puissant et le plus complet du jeu. Ses points forts sont nombreux : boules d'énergie en l'air, pointes à plusieurs distance qui traversent le sol, allonge beaucoup plus importante que ne le laissent supposer ses petits membres... Il surprend souvent, c'est pourquoi le battre n'est vraiment pas facile.

YYB (rapidement, pour soulever l'adversaire)/bas + Y/bas, diag bas-gauche, gauche + Y/A.

Un premier enchaînement qui vous montre que le Petit Bouh peut repêcher de nombreuses façons. Coup de poing, pointe, boule d'énergie. Un enchaînement à effectuer contre un bord d'écran.



YYB (rapidement, pour soulever l'adversaire)/droite + Y/droite + Y/gauche, diag bas-gauche, bas, diag bas-droite, droite + A.

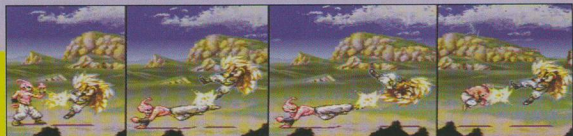
Vous rattrapez avec deux coups de poing (Bouh s'allonge et touche malgré la distance), et terminez avec une boule d'énergie.



Gauche, droite, bas, haut + Y



YYB (rapidement, pour soulever l'adversaire)/bas + B/droite + Y/bas, diag bas-droite, droite + Y. Qui a dit que le Petit Bouh n'avait pas d'allonge ? Il prouve de façon brillante qu'il n'a rien à envier à un Piccolo, dans ce domaine.



YYB (rapidement, pour soulever l'adversaire)/bas + B/bas + B/gauche, diag bas-gauche, bas, diag bas-droite, droite + Y. Une variante de l'enchaînement précédent, où on repêché avec deux coups de pied bas et on termine avec une attaque Rolling.

Chris

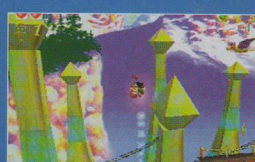
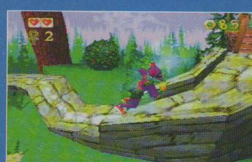
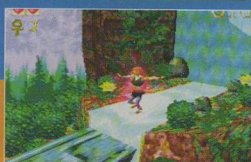
Bienvenue dans l'Enfer féerique !

Histoire de vous faire une petite idée de l'univers magique qui vous attend, voici présentés sommairement la totalité des niveaux (soit dix-huit) de Pandemonium.

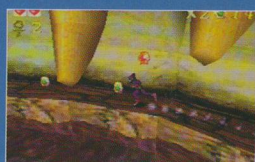
Niveau

1

Skull Fortress



En toute logique, ce premier niveau est assez facile — profitez-en pour tester les deux persos. On commence par une balade dans la nature pour finir dans la "gueule" d'un monstre décharné. Waouh ! Dès le départ, c'est beau riche et varié ! Un conseil, fouinez un peu partout si vous comptez accéder au niveau bonus. Allez courage, ce n'est que le premier level.



ASTUCE

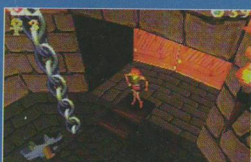
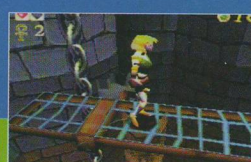
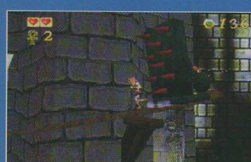
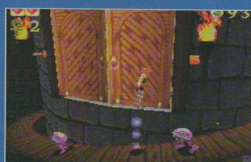


Dès le début, sautez sur la statue pour la faire tomber. Vous trouverez alors une option de tir qui gèle les ennemis ! Sympa pour commencer.

Niveau

2

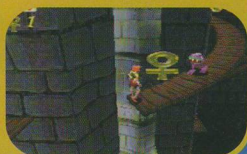
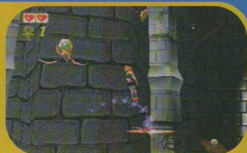
Hollow Stairway



Un superbe niveau dans une tour vertigineuse ! Au départ, on grimpe en colimaçon autour de la tour pour trouver la clef ; puis arrivé au sommet, il faut impérativement descendre le plus vite possible. Pourquoi ? Parce qu'on est pourchassé par un mécanisme, comment dire... ? mortel ! Une fois en bas la porte s'ouvre : préparez-vous alors à une balade en ascenseur, direction les créneaux de la tour.

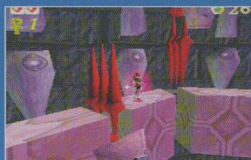
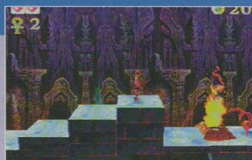
Lorsque vous grimpez (sans vous soucier de rien), vous tombez nez à nez avec un 1 Up. Quel coquin ce 1 Up : lorsque l'on s'approche de lui, il s'enfuit ! En fait, pour l'empêcher, vous devez utiliser l'escalier que composent les chauves-souris (il y a un cœur juste à côté des deux premières). Et le 1 Up restera bien sagement à sa place.

AsTuCe

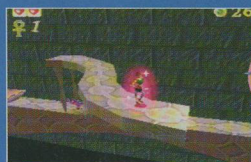
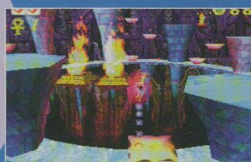


Niveau 3

Dungeon Tower

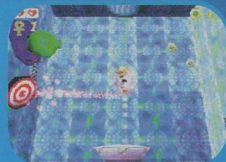


Un niveau qui ne manque pas de relief grâce à différentes prises de vue, donnant parfois... le vertige. Avec en plus de "zolis" effets de lumière, ce qui ne gêne rien. En clair, c'est une bonne session de plate-forme au cours de laquelle vos réflexes seront mis à rude épreuve. Du classique certes, mais captivant ! Un conseil : mieux vaut jouer avec la douce et tendre jeune fille, rapport à son double saut. Elle est un bon atout au regard de ce qui vous attend.



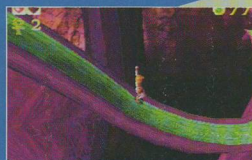
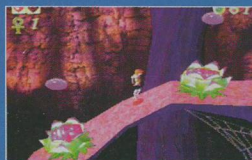
AsTuCe

Une fois que vous avez passé le porche et le pont de bois (pas le petit, le grand), laissez-vous tomber. Vous verrez alors une sorte de cheminée ; glissez-vous dans le trou pour pénétrer dans une salle secrète. Dedans, récupérez le tir rouge et blastez la cible pour faire sortir des options de la jarre verte. N'oubliez pas l'option "2X" qui multiplie par deux tout ce que vous collectez (elle tombe sur la gauche).



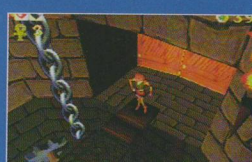
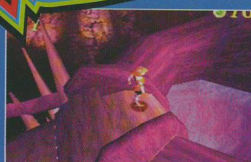
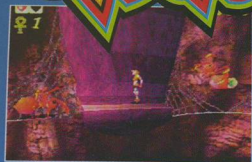
Niveau 4

Lost Caves



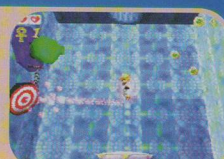
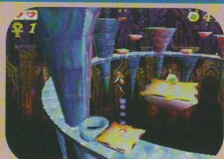
Bon, cela commence à se compliquer un petit peu. Les ennemis sont "intelligents" et exigent de votre part une bonne coordination des mouvements. Un nouveau challenge fait son apparition avec les toboggans, à prendre vitesse grand V ou plus lentement, si vous souhaitez récupérer un maximum d'options. Vous avez rendez-vous également avec une série de jets d'air. Pour les décors, pas de souci, c'est une nouvelle fois superbe ; certains passages sont même très "flashy".

Guide



ASTUCE

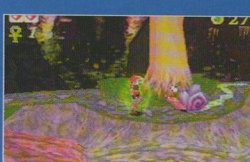
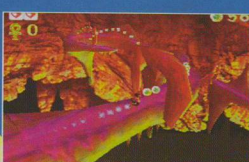
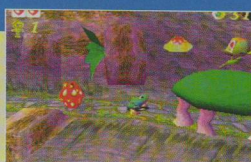
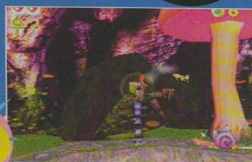
En bas du premier toboggan que vous descendrez, vous verrez une chauve-souris avec une option de tir très efficace (celle qui miniaturise les ennemis). Sautez dessus pour le récupérer car, avec ce tir, vous aurez beaucoup moins de mal à évoluer dans ce niveau. Bien sûr, conservez-le le plus longtemps possible.



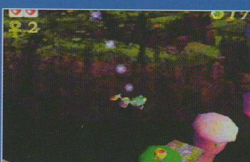
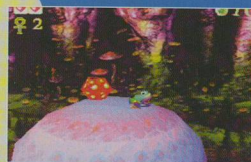
Niveau

5

Fungus Grotto



“Mangez-moi, mangez-moi...” vous crient les champignons ! Ne les écoutez pas, vous aurez besoin de tous vos esprits pour ce niveau. Au programme : transformation en crapaud dans la première partie du stage. Cette petite mutation est une bonne surprise, car jouer avec le batracien est plutôt fun — il peut sauter très haut. Puis retour sur une série de toboggans, plus délicats à négocier (trous, pièges...). Bref, n'allez pas trop vite et mesurez vos sauts.



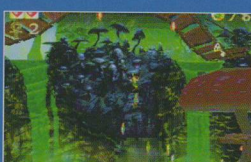
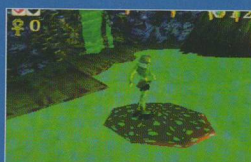
ASTUCE

Empruntez d'abord le chemin du bas pour récupérer un tir, puis continuez sur la droite. Avec ce tir en poche, vous ne risquez pas grand chose !

Niveau

6

Acid Pools

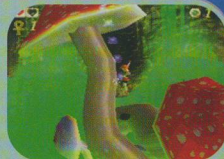


Un niveau assez speed dans lequel on retrouve un condensé d'obstacles bien connus. Et une petite nouveauté : le flipper sur cham-

ignons ! Servez-vous de ces derniers pour vous propulser dans les airs. C'est tout de même sympa des niveaux aussi riches, non ?

Astuce

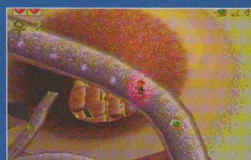
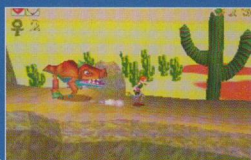
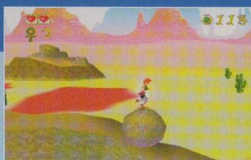
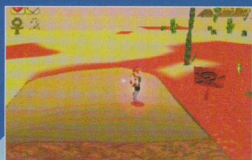
Dès le début, exécutez un double saut sur le petit champignon de droite qui vous renverra sur celui de gauche, pour enfin atterrir sur les gros champignons rouges. Dirigez-vous ensuite pour tomber sur l'option qui attend sagement.



Puis sautez vers la droite pour éviter la file d'ennemis !

Niveaux 7 & 8

Burning Desert & Branky Wastes



Changement d'ambiance radical avec deux niveaux dans le désert. Question décor, c'est un peu pauvre et pas franchement joli. En revanche, ces stages sont vraiment funs, surtout Branky Wastes dans lequel on se transforme en rhinocéros ! Tiens, ça me rappelle quelque chose...



65

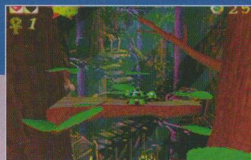
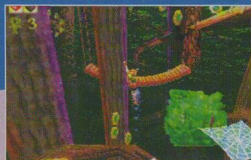
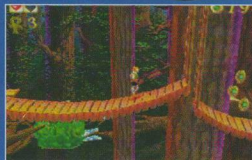


Astuce

Dans le niveau Branky Wastes, laissez-vous tomber sur la droite, et allez sous la petite cabane de gauche. Sautez à la verticale pour récupérer une option de tir.

Niveaux 9 & 10

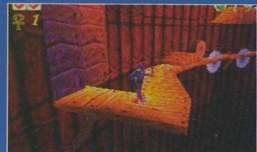
Spider Forest & Canopy Village



"Promenons-nous dans les bois pendant que le... malin n'y est pas !" En route pour deux niveaux époustouflants de beauté. On commence dans les bois pour rapidement se retrouver à la cime

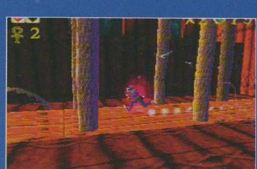
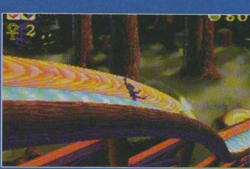
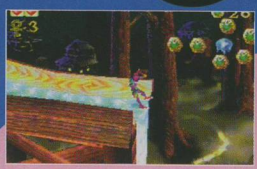
des arbres et découvrir un village digne du *Retour du Jedi* (vous avez dit Ewoks ?). Par ailleurs, on fait la connaissance d'un nouveau camarade de transformation : la tortue ! Tout doucement...

Guide



Niveau 11

Soldiers Barraks



On reste dans les bois... mais d'un autre style, surtout dans la deuxième partie de ce stage. Vous emprunterez les désormais célèbres toboggans, plus difficiles à maîtriser car malaisés à remonter. Et puis, vous rencontrerez des rondins avec lesquels vous avancerez sans risque... ou presque.

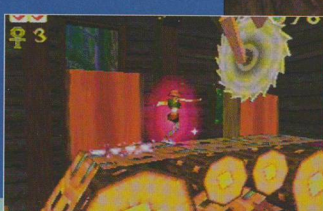


ASTUCE

Allez, une petite astuce pour récupérer un 1 Up ! Vers la fin du deuxième toboggan, bondissez sur une libellule, puis sur une autre un peu plus haut. Vous pourrez ainsi attraper le 1 Up. Attention, ça va vite !

Niveau 12

Honcho's Logmill



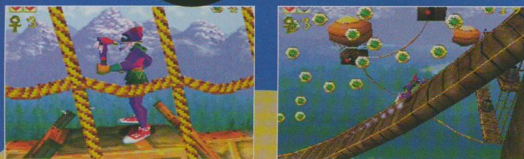
Un stage à l'intérieur d'une scierie gigantesque ! C'est très réussi sur le plan du décor (tapis roulant en bois, scie géante...), mais alors cela commence à

sérieusement se compliquer — mieux vaut ne pas oublier les options de tir... Un niveau qui exige beaucoup d'adresse et d'observation. Good luck !



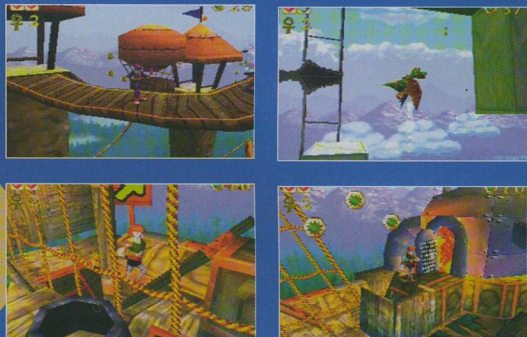
© Crystal Dynamics/BMG

Niveau **13**



Plus on avance, et plus c'est beau ! Montez à bord du vaisseau volant pour une partie de canons propulseurs qui vous enverront vers une cité dans les nuages. Une surprise vous attend dans la seconde partie du niveau : vous vous métamorphoserez en dragon ! Il vole et crache des flammes (comme tous les dragons qui se respectent !). Cette partie de niveau est un peu labyrinthique. Ça change...

Honcho's Airship



Niveau **14**



On approche de la fin avec ce niveau aérien — faites attention à la marche — très axé plate-forme du fait des nuages, les pre-

Dragoon Skyfort



miers dans ce jeu. Ils sont tout moelleux, et on peut même rebondir dessus... C'est cool (oui je sais, il m'en faut peu) !

Niveau **15 & 16**



Encore plus de nuages et de féerie pour ces deux niveaux qui, comme beaucoup d'autres, sont tout simplement sublimes ! Le vent souffle fort, et il faut utiliser les bons courants d'air pour pénétrer

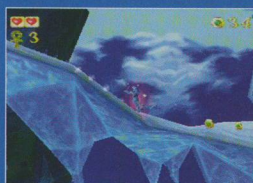
Cloud Citadelle & Efreet Palace



au cœur de la citadelle. De la folie furieuse du début à la fin — on a même le tournis, par moment ! On retrouve, par ailleurs, un classique : les téléporteurs ! En clair, va falloir chercher la sortie...

Niveau 17

Frozen Cavern



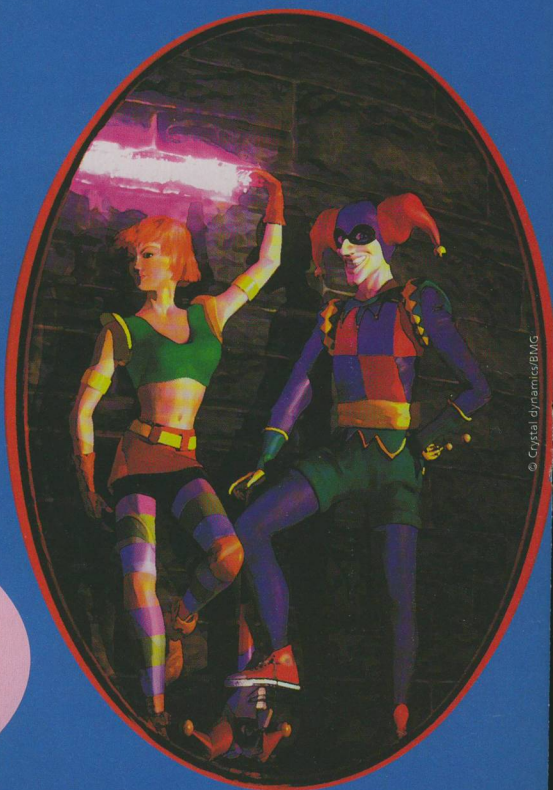
Inutile de vous préciser que dans ce niveau, ça glisse énormément. Pour ceux qui connaissent les stades "venteux" de DKC 2, cela y ressemble beaucoup, avec des courants d'air qu'il faut maîtriser pour habilement éviter les ennemis. C'est difficile mais très fun. Et puis les effets de transparence et de lumière sont extra. Chapeau bas !

Niveau 18 The Last...



... but not least ! Absolument divin ou diabolique, c'est comme vous voulez ! Rien que pour ce level, il faut jouer au moins une fois à Pandemonium. C'est superbe... je vous laisse le plaisir de la découverte. Mais comme c'est vous, voici quelques photos... juste le début, alors...

El Didou,
encore sous le charme...



© Crystal dynamics/BMG

Gagnez des jeux, des vidéos et des CD MORTAL KOMBAT!

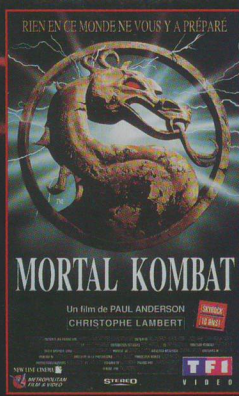
Les Lots

- 7 jeux
- Ultimate
Mortal Kombat 3
- 20 K7 vidéo
- Mortal Kombat
- 20 CD audio
- Mortal Kombat

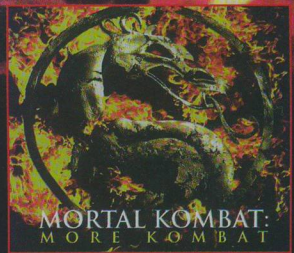
Pour participer
au concours,
téléphonez au
08 36 68 77 33



© 1996 Williams Entertainment Inc. All rights reserved.
Ultimate Mortal Kombat® et © 1996 Midway Manufacturing Company,
all rights reserved. Mortal Kombat, MK3, Midway, the Dragon Design
and all character names are trademarks of Midway Manufacturing.
Williams® is a registered trademark of Williams Electronics Games, Inc.
Acclaim® is a division and registered trademark of Acclaim Entertainment Inc.
© 1996 Acclaim Entertainment Inc. All rights reserved.



© 1995 New Line Productions Inc.
Tous droits réservés.



© 1996 TVE Soundtracks, exclusively licensed to Edel.
Gesellschaft für produktmarketing MBH.
Distribué par Sony Music.

Le jeu Ultimate Mortal Kombat 3 est offert par



Disponible sur SNES et MEGADRIVE

La K7 vidéo Mortal Kombat est offerte par



Le CD audio Mortal Kombat est offert par



15 titres, 11 inédits
(Sepultura, Killing Joke, G/Z/B, Babylon Zoo, Juno
Reactor, Sister Machine Gun, Cubanate...)

08 36 68 77 33 2.23 F. minute.

L'Ultra Apache au rapport !

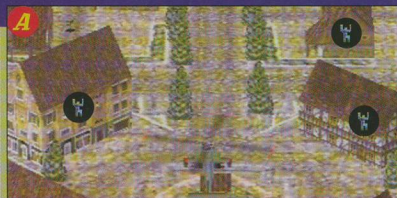
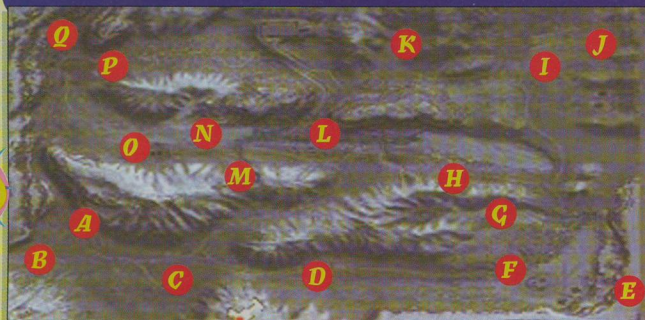
"Étant donné que vos missions sont expliquées dans le moindre détail grâce à Strike Net, notre aide complémentaire ne portera pas sur ce point. En revanche, les différents ravitaillements (munitions, essence, etc.) que nous avons pu amener sur place sont malheureusement insuffisants. De leur côté, les ennemis en ont également cachés dans des bâtisses environnantes, mais notre satellite ne peut pas les repérer. Bien sûr, vous pouvez détruire des maisons au hasard, mais vous allez bien souvent perdre du temps,



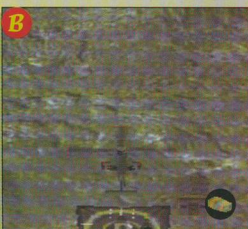
de l'essence, des munitions, et vous vous ferez tirer dessus... Pour cette raison, nous avons envoyé notre hélicoptère « Ultra Apache » en reconnaissance, afin qu'il établisse la cartographie des ravitaillements cachés des trois premières régions du conflit. Attention ! Bien que ces ravitaillements soient indiqués par ordre alphabétique, cela ne signifie pas qu'ils doivent absolument être récoltés dans cet ordre... même si celui-là correspond à peu près au parcours idéal pour effectuer vos missions."

Première campagne : Crimée

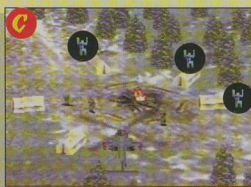
"L'objectif de cette mission est d'infiltrer une vallée secrète de Crimée, et de déjouer les plans que prépare Shadowman. Étant donné que ses troupes en ont fait leur terrain d'entraînement, il y a de nombreux ravitaillements dissimulés."



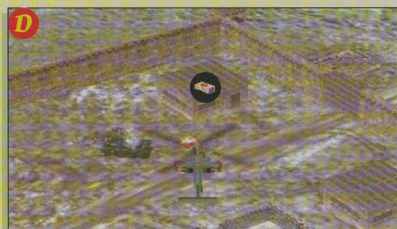
Vous pouvez détruire toutes les maisons du village dans lequel vous avez installé votre base (sauf celle de votre QG, située à côté de la zone d'atterrissage), afin d'embarquer des résidents. Mais cela provoquera l'arrivée de trois chars ennemis par le nord. Détruisez-les avant qu'ils ne rasant votre QG !



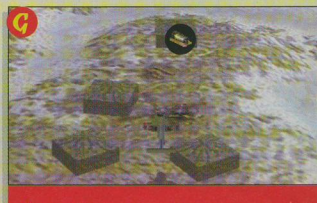
Atterrissez sur cette piste ennemie pour que votre copilote découvre une charge de munitions qui s'accroche sous les ailerons (d'une drôle de manière, vous verrez...).



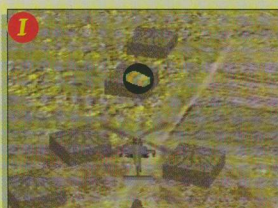
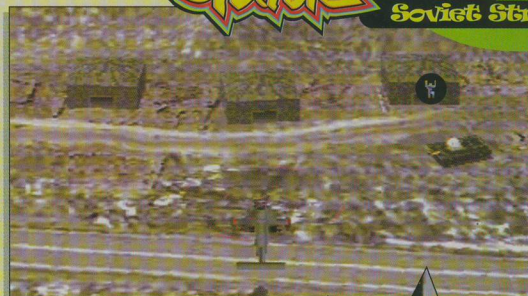
N'hésitez pas à tirer dans les tentes des résidents, afin que les "trouillards" qui s'y trouvent en sortent, et puissent être embarqués.



Détruisez le train de ce civil, car il cache une vie !



Dans cette tente ennemie se trouve dissimulé un super treuil, qui remonte les objets et les personnes deux fois plus rapidement, dans votre hélico.



Faites sortir les résidents des tentes de ce camp caché, si vous avez besoin de faire réparer votre blindage.



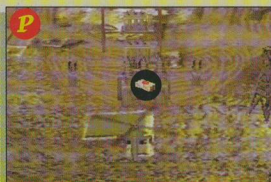
Dans cet autre camp de résidents caché, se trouve une vie !



Dans ce lac de montagne, une charge pour ailerons repose sur une plaque de glace. Mais notre satellite ne sait pas les repérer...



Près de ce dépôt de munitions et d'essence, se trouve aussi un blindage que notre satellite ne peut toujours pas identifier...

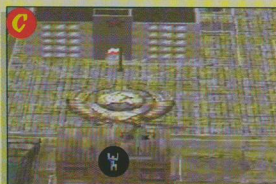
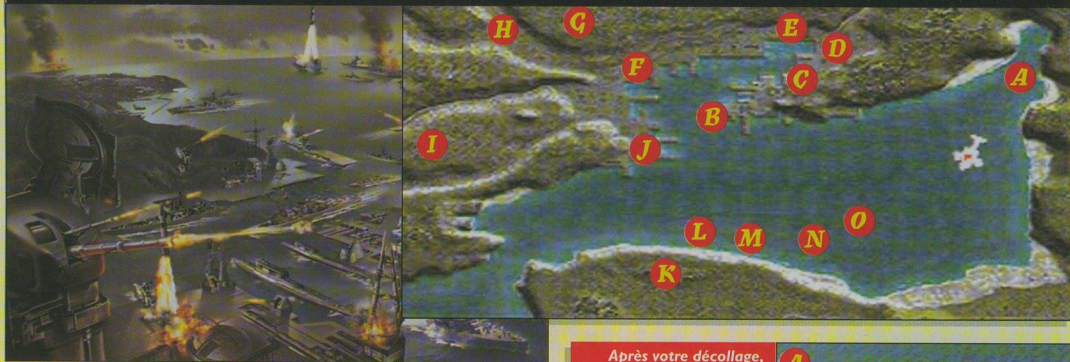


Au nord du camp d'entraînement ennemi est placé un autre camp de résidents... dissimulé.

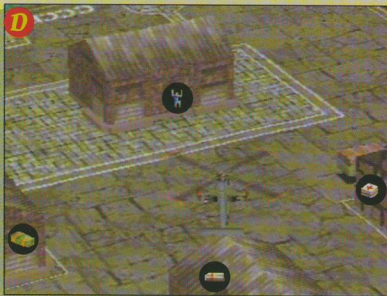
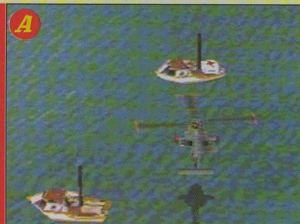
- Soldat à récupérer
- Blindage
- Vie
- Fuel
- Super munitions
- Munitions alliés
- Charge d'ailerons
- Super treuil

Deuxième campagne : Mer Noire

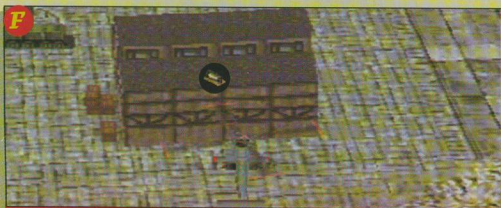
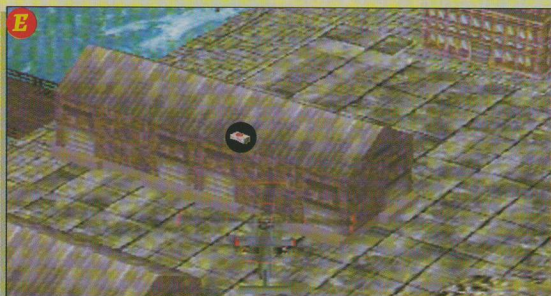
"Le but de cette mission est d'empêcher Shadowman de dérober des missiles nucléaires dans une base navale secrète. Si le port est vaste, tous les docks ne recèlent pas de ravitaillements cachés. Heureusement, quelques camps secrets ont été découverts par notre hélicoptère de reconnaissance Ultra Apache. Un conseil : n'écoutez pas les recommandations de Nick (qui a perdu la tête), et effectuez les missions dans l'ordre indiqué, si vous voulez avoir une chance de réussir."



Après votre décollage, une vie sera déposée sur ce bateau. Allez la chercher lors d'un ravitaillement sur la zone d'atterrissage, placée à côté.



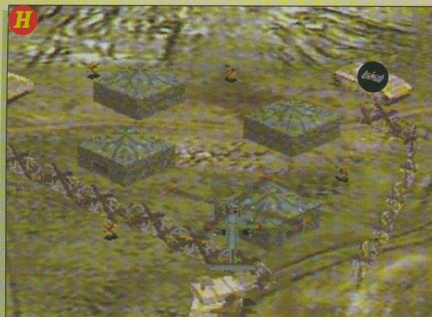
Ce pâté de maisons renferme de nombreux ravitaillements, et une vie.



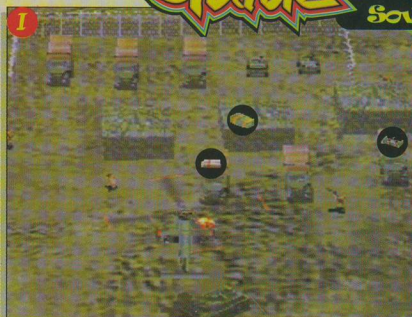
Ce hangar protégé renferme le super treuil.



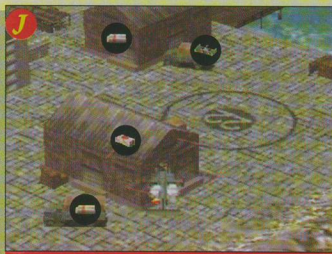
Notre camp secret situé au nord contient de nombreux ravitaillements. Inutile de vous précipiter pour le défendre, contrairement à ce que vous recommande Nick : l'attaque dont il parle ne se déclenchera de toute façon qu'à votre arrivée...



H Il n'est pas nécessaire de vous dépêcher pour sauver les Pods, comme vous le demande Nick : rien ne leur sera fait ! En revanche, sachez qu'un des chars ennemis renferme des munitions.



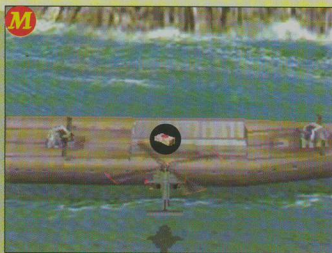
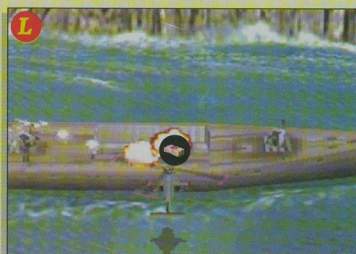
I Ce camp secret adverse recèle peu de ravitaillement. Mais c'est déjà ça de pris...



J Les docks n° 22 disposent de nombreux approvisionnements en tout genre.



K Ce camp secret ennemi est une base arrière regroupant différents dépôts.



M C'est dans ce navire que se trouvent les trois premiers missiles nucléaires, à chercher lors de la cinquième mission.



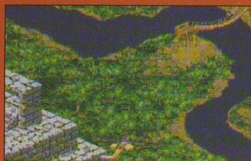
O Dans cet autre navire sont embarqués les trois derniers missiles nucléaires, relatifs à la mission n° 5.



Une paire de Strike !



Desert Strike - Snes



Jungle Strike - Megadrive



Urban Strike - Megadrive



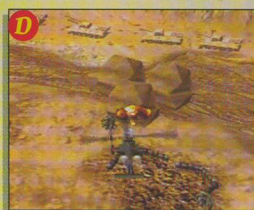
Desert Strike - Game Boy

La série des "machins Strike" n'est pas toute récente puisqu'elle a entamé sa carrière il y a presque une demi-douzaine d'années ! Une longévité qui est un gage de qualité. Le premier — Desert Strike — fut développé en 1992 sur Megadrive, avant d'être adapté l'année suivante sur Super Nintendo, puis en 1995 sur Game Boy ! Le deuxième épisode — Jungle Strike — est d'abord apparu sur Megadrive en 1993, avant de connaître les honneurs de la Snes l'an passé. Enfin, le troisième — Urban Strike — a été une fois de plus lancé sur la 16 bits Sega en 1994, avant d'arriver fin 1995 sur sa

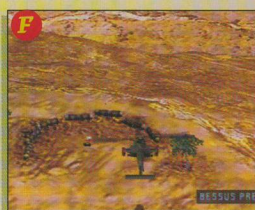
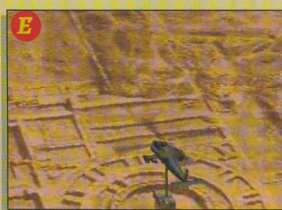
concurrente. Par ailleurs, en ce qui concerne la version Saturn de Soviet Strike, elle ne sortira que dans un mois. Cette rétrospective n'a pas pour but d'étaler ma "culture historico-ludique", elle constitue simplement l'occasion de vous signaler que ces différentes versions, depuis la première, sont toutes aussi intéressantes que le dernier épisode. Desert Strike était déjà au top, et si Soviet peut se prévaloir d'être meilleur, c'est uniquement dans le domaine technique, 32 bits oblige. Cela étant, si vous ne possédez qu'une 16 bits, je vous engage à vous plonger dans l'aventure sans hésitation.

Troisième campagne : Caspienne

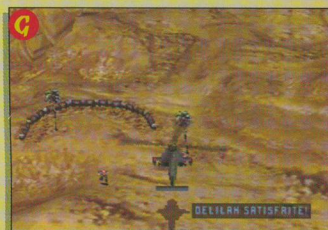
"Shadowman s'est associé à un dictateur irakien du nom de Sadam... pardon, Savak Sadissa. Ce dernier a pour mission de s'emparer d'une usine chimique soviétique, située à la frontière de son pays. Vous devez l'en empêcher, en dirigeant une contre-offensive avec des rebelles irakiens. Il faudra aéroporter leurs chefs à des endroits stratégiques, pour que des troupes les rejoignent. Parmi les possibles combinaisons, l'Ultra Apache vous propose une solution « qui marche ». Par ailleurs, sachez qu'une grande partie de notre logistique n'a pu être acheminée à l'heure. Heureusement, l'Ultra Apache a eu le temps de recenser les ravitaillements cachés."



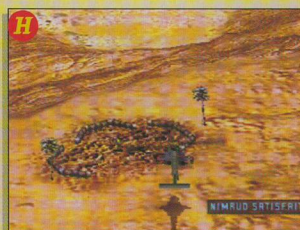
Tirez dans ces rochers pour qu'ils bouchent le passage des L.T.Tanks pendant un laps de temps.



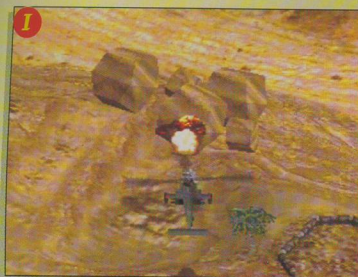
Le premier rebelle à rechercher est Bessus, que vous devrez déposer à cet endroit pour qu'il combatte l'infanterie mécanisée.



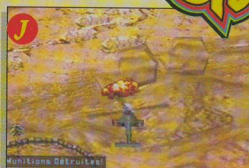
Amenez sœur Delilah sur cette zone d'observation, après avoir déposé Bessus. Étant de la même famille, ils combattront ensemble plus efficacement l'infanterie ennemie.



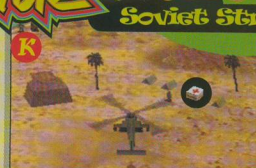
Héliportez Nimrud ici, en dernier, afin qu'il affronte les L.T.Tanks, sans croiser Bessus ou Delilah, qu'il déteste et combattrait ! Vous devrez certainement lui prêter main forte, ensuite.



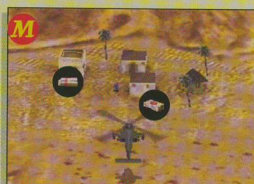
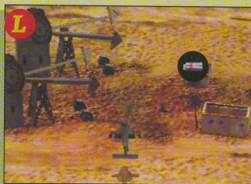
I Faites tomber ces rochers afin qu'ils ralentissent la progression des chars lourds. Vous devrez, seul, combattre ces derniers, en suivant les conseils de Strike Net. Ne vous inquiétez pas : s'ils sont solides et puissants, ils sont, en contrepartie, lents et (relativement) peu nombreux.



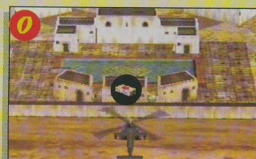
J Provoquez des éboulements pour ralentir l'infanterie mécanisée ennemie.



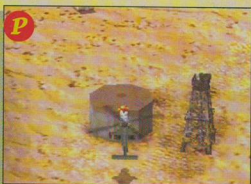
K Dans une de ces tentes se trouve une vie, à récupérer.



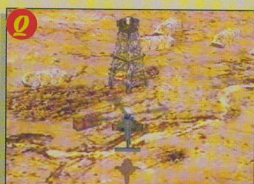
N Hélicoptérez les deux chars de Delilah restés à leur base, sur une des zones d'atterrissage OP.



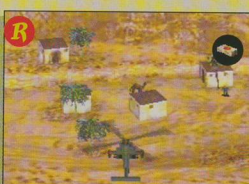
O N'hésitez pas à détruire une des bâtisses de la base de Nimrud, qui recèle un blindage destiné à votre hélico. Nimrud ne vous en tiendra pas rigueur !



P Détruisez le puits de pétrole sur le passage des troupes ennemies, pour en éliminer quelques uns.



Q Explodez ce puits de pétrole sur le passage des troupes adverses, après avoir récupéré les munitions et le fuel.



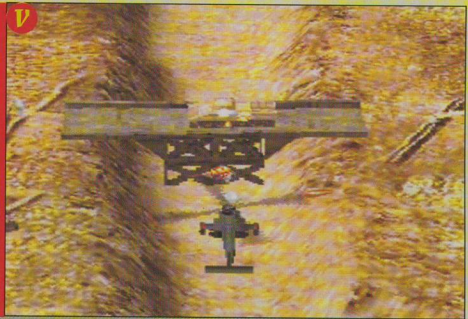
R Faites sauter (encore) ce puits de pétrole si les chars ennemis passent non loin.



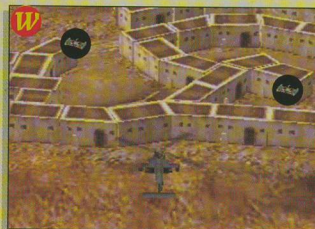
T Éliminez ce pont afin d'obliger les L.T. Tanks à rebrousser chemin pour emprunter celui situé plus à l'est.



V Faites sauter cet autre pont pour que les L.T. Tanks passent (sur une colonne) par le canyon : ils mettront plus de temps pour avancer, et seront plus vulnérables.



X Dans cette maison du village de Bessus est dissimulé le super treuil. Embarquez également les forces locales qui se trouvent dans le village, pour les déposer plus tard sur une zone d'atterrissage OP.



Général Bubû

Chapitre 1

PARIS

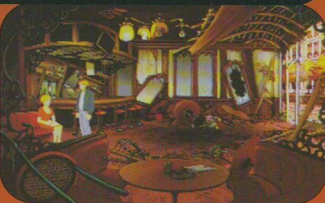
Après l'explosion 1



Après avoir repris vos esprits, ramassez le journal au pied du réverbère, puis entrez dans le bistrot.

Dans le bistrot 2

Venez en aide à la serveuse encore sous le choc de la déflagration. Engagez la conversation, et rendez-lui la mémoire en lui proposant un cognac. Intermésez-la pour reconstituer le déroulement des événements. Lorsqu'elle n'a plus rien à dire, quittez l'établissement et remontez l'avenue bordée d'arbres.



La rue en chantier 3

En arrivant au niveau de la porte, un flic vous somme de ne plus bouger. L'inspecteur Rosso, qui ressemble furieusement à Kojak, calme la situation avant de vous demander de l'accompagner sur les lieux du drame, afin de prendre votre déposition.



L'enquête débute 4



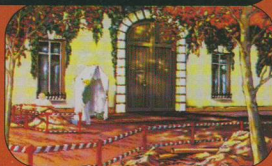
Lors de votre déposition, inutile de mentir à l'inspecteur dont les méthodes semblent un peu particulières. Au bout du compte, il vous demandera de quitter les lieux tout en vous remettant sa carte de visite.

Nicole 5



En sortant du bistrot, vous rencontrez Nicole Collard, une journaliste photographiant les décombres sous tous les angles. Engagez la conversation pour apprendre l'identité de la victime. Abordez "l'affaire du clown" et insistez jusqu'à ce qu'elle vous donne son numéro de téléphone. Elle prendra congé afin d'aller faire développer ses pellicules. Retournez dans la rue en travaux.

L'ouvrier 6



Adressez-vous à l'ouvrier et convainquez-le de jeter un coup d'œil au journal que vous avez trouvé. Après deux ou trois commentaires sur l'actualité, il remarquera l'inscription. Prenant cela pour un tuyau sur la course hippique de l'Arc de Triomphe, il vous demande de surveiller ses affaires, le temps de parier quelques billets sur Salah al Dinn. Fouillez la caisse à outils dans la guérite, et prenez le marteau d'égoutier. Retournez devant les lieux du drame et empruntez le passage voûté, en face du bistrot.

La ruelle 7



Utilisez le marteau d'égoutier pour ouvrir la plaque d'égout.

Les égouts 1 8



Gagnez les égouts par le puits à échelons. Ramassez le nez rouge du clown ; dans le menu inventaire, regardez-le attentivement. À l'intérieur, on peut y lire le nom du magasin : La Risée du Monde. Pointez le curseur derrière la grille afin de continuer la visite.

Les égouts 2 9



Ramassez le mouchoir sale, ainsi que le morceau d'étoffe accroché à la grille. Sortez des égouts par l'échelle située dans cette galerie.

La cour 10



En sortant des égouts, le concierge de l'immeuble vous intercepte. Cet ancien de la Guerre d'Algérie n'est pas du genre à laisser un voleur s'échapper. Engagez la conversation et, dès que vous le pouvez, montrez-lui votre carte de visite en vous faisant passer pour l'inspecteur Rosso. Le gaillard reviendra de meilleures dispositions à votre égard et se montrera plus loquace. Après lui avoir fait décrire ce qu'il a vu, montrez-lui le morceau d'étoffe. Ayant récupéré la veste du clown, le concierge vous donnera le nom et le numéro de téléphone du tailleur avant de vous reconduire à la porte.

Rendez-vous **11**



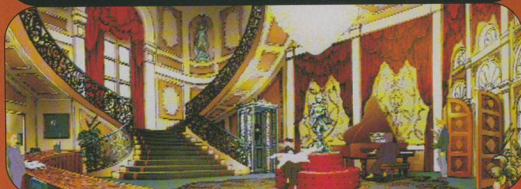
La porte donne sur la rue en travaux. Au pied du tas de sable, il y a un téléphone de campagne. Profitez-en pour appeler Nicole : dites-lui ce que vous avez découvert. Elle vous demandera de passer chez elle. Quittez la rue par la droite, et, sur la carte générale de Paris, cliquez sur son domicile.

Rue Jarry **12**



Vous voici devant l'immeuble de Nicole. Faites un brin de causerie avec la vendeuse de fleurs. Elle vous parle un peu de Nicole et vous explique comment ouvrir la porte de l'immeuble.

Le hall de l'hôtel **17**



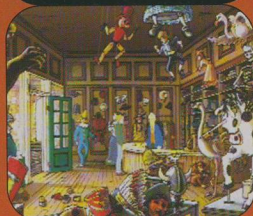
Dans le hall, adressez-vous à l'aristocrate anglaise qui joue du piano et montrez-lui la photo. Elle possède une quantité d'informations très intéressantes — notamment le nom d'emprunt utilisé par Khan dans cet hôtel. Insistez à son sujet : elle vous apprend alors qu'il a déposé quelque chose dans le coffre de l'hôtel avant de s'absenter, une heure avant votre arrivée. Allez vers le réceptionniste et cliquez sur le panneau mural des clefs pour constater le fait. Reparez à Lady Piermont pour la convaincre de faire diversion pendant que vous saisissez la clef de la chambre 21. Après lui avoir expliqué vos motifs, elle accepte de bonne grâce.

Le point sur l'affaire **13**



Ce rendez-vous chez Nicole va vous permettre de confronter vos informations. Vous apprenez notamment qu'il y a déjà eu deux assassinats similaires au Japon et en Italie, commis respectivement par un bonhomme de neige et un pingouin géant... Montrez-lui l'inscription dans le nez rouge. Nicole connaît le magasin de farces et attrape qui vend cet article et vous indique où il se trouve. Par ailleurs, elle vous donne un agrandissement d'une photo sur laquelle on aperçoit le visage du clown démaquillé. Prenez congé et retournez sur la carte générale de Paris, afin de vous rendre chez le marchand de nez rouges.

La risée du monde **14**



Inutile de vous attarder sur les articles exposés. Interrogez plutôt le vendeur en lui parlant du clown. Ensuite, montrez-lui à plusieurs reprises la photo prise par Nico, puis le mouchoir. Reparez-lui du clown via l'icône, puis via la photo jusqu'à ce qu'il vous crache le nom de monsieur Khan. Il vous dira également que celui-ci, en plus du costume de clown, a loué un déguisement de lutin. Avant que vous partiez, il vous serre la main en vous présentant un gadget électrifié. Pour s'exercer de sa bonne blague, il vous donnera sa main électrique. Retournez ensuite chez Nicole.

Coup de fil au tailleur **15**



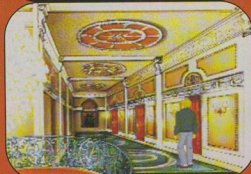
Refaites un point sur l'enquête avec Nicole. Abordez à nouveau le sujet du clown, puis des liens entre les différents crimes. Ensuite, passez un coup de fil au tailleur? Ce dernier vous apprend qu'il a livré le costume à monsieur Khan, à l'hôtel Ubu. Ça tombe bien, Nicole sait où il se trouve.

L'hôtel Ubu **16**



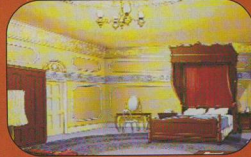
Rendez-vous dans le 12^e arrondissement de Paris, et entrez dans l'hôtel, sans vous préoccuper des deux badauds.

Le couloir de l'hôtel **18**



Introduisez la clef dans la serrure de la chambre 21 (la plus proche de l'escalier).

Chambre **19** 21



Entrez dans la chambre et gagnez la corniche de l'immeuble par la fenêtre.

Voltige sur la façade **20**



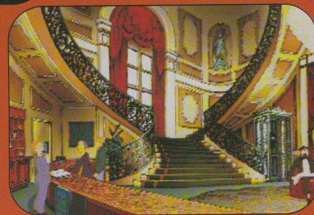
Dirigez-vous vers la fenêtre de la chambre voisine et entrez-y.

Chambre **21** 22



La fouille minutieuse de la chambre de Khan ne donne rien. Quittez-la par la porte, et non par la fenêtre. À ce moment là, Khan décide de revenir ; vous n'avez que le temps de vous planquer dans l'armoire. Khan change de vêtements et repart. Fouillez les poches du pantalon qu'il a laissé : vous y trouvez une boîte d'allumettes et un laissez-passer. Quittez la chambre, pour de bon cette fois.

Le hall de l'hôtel **22**



Adressez-vous au réceptionniste en exigeant qu'il vous remette les documents déposés par Moerlin, alias Khan. Devant son refus, montrez la carte de Moerlin à Lady Piermont. Elle intervient de nouveau en votre faveur et, grâce à ce qu'elle appelle l'arrogance britannique, obtient du réceptionniste qu'il vous remette les documents.

Chambre 21



Remontez dans votre chambre, puis accédez à la corniche. Prenez le manuscrit et jetez-le par la fenêtre. À présent, quittez l'hôtel. Vous serez fouillé par les deux mafiosi qui surveillent l'entrée. Ne trouvant pas ce qu'ils cherchent, et pour cause, ils vous laissent partir.

Derrière l'hôtel 24



Dirigez-vous dans la ruelle derrière l'hôtel pour récupérer le manuscrit.

L'étude du manuscrit 25



Vous vous retrouvez directement chez Nicole pour y étudier le manuscrit de Plantard. Vous découvrez qu'il s'agit d'un document relatif à l'Ordre du Temple. Nicole en profite pour vous faire un petit speech sur l'histoire de cet ordre militaire et religieux du Moyen-Âge. Au bout d'un moment, elle vous conseille de rendre visite à Lobineau, le conservateur du musée Crune.

Direction l'Irlande 27



Retournez chez Nicole lui annoncer votre intention de partir pour l'Irlande. Avant votre départ, elle vous montrera une coupure de presse parlant de fouilles effectuées par un certain Peagram dans le château même où a été trouvé le trépid. Prenez congé et rendez-vous à Roissy.

Le musée Crune 26



Entrez dans le musée et observez attentivement le trépid exposé au centre de la pièce. Vous constaterez qu'il provient d'Irlande, et que votre parchemin représente fidèlement cet objet. Le gardien ne sait strictement rien, si ce n'est que Lobineau est absent.

Chapitre 2 IRLANDE

Lochmarne 1



Le bus quotidien vous dépose devant le pub de Lochmarne. Adressez-vous à Maguire, le gamin faisant le pied de grue devant le pub. Parlez-lui du professeur Peagram plusieurs fois et abordez le sujet des fouilles jusqu'à ce qu'il vous parle de Fitzgerald, le seul autochtone à avoir travaillé sur le site.

L'enlèvement de Fitzgerald 3



Maguire vous relate l'accident, suivi de l'enlèvement dont a été victime Fitzgerald. Actionnez le mécanisme situé à gauche de la porte afin de couper la pompe à bière.

Le pub 2



Entrez dans le pub, et parlez au braconnier assis à une table à droite. Attendez qu'il éternue pour lui subtiliser l'un de ses collets. Adressez-vous à Fitzgerald assis au centre de la pièce, et faites-le parler des fouilles. Ensuite, adressez-vous à l'homme au pull blanc en abordant tous les sujets possibles, et remerciez-le en lui offrant une pinte. Dialoguez à nouveau avec

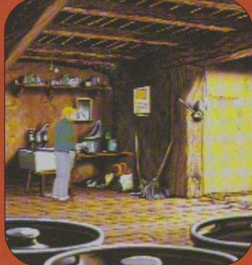
lui avant de prendre la serviette faisant office de sous-verre. Re-parlez à Fitzgerald et sortez du bar vous entretenir avec Maguire. Il confirmera avoir vu Peagram et Fitzgerald ensemble. Rentrez dans le pub, harcelez Fitzgerald pour qu'il vous remette la boîte qu'il doit donner à un certain M. Parquet. Après le départ de Fitzgerald, ressortez.

Le fusible 4



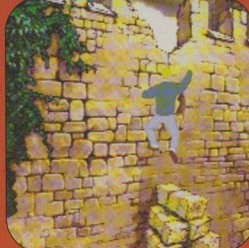
Entrez une nouvelle fois et, si vous avez une pinte pleine, videz-la en cliquant trois fois dessus. Dans le cas contraire, demandez au barman qu'il vous en serve une. Voyant que la pompe est cassée, faites-vous passer pour un électricien en lui montrant la carte de visite. Avant de vous confier la pompe, le ténancier vous demandera que vous réparez le rince-verres derrière le bar. Remplacez le fusible grillé par le collet. Ensuite, descendez dans la cave en passant par l'arrière-boutique. Actionnez le levier, puis remontez.

La cave 6



Maintenant que la grille est ouverte, la cave est éclairée. Ramassez la gemme perdue par Fitzgerald lors de l'accident. Ouvrez le robinet et mouillez la serviette récupérée au bar. À présent oubliez la pompe et quittez le pub.

8 L'escalade



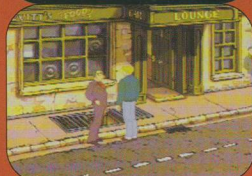
Grimpez sur la charrette et insérez le marteau d'égoutter dans une fissure du mur. Vous pouvez ainsi atteindre les créneaux pour entrer dans le château.

La crypte 10



Descendez dans la salle voûtée mise à jour pour les fouilles. Prenez du plâtre de Paris dans le sac posé sur la table. Renversez la statue située à droite de l'autel, puis redressez-la. Déposez le plâtre dans les marques laissées par la statue lors de sa chute, et égouttez le torchon mouillé au-dessus. Ramassez le moulage ainsi obtenu et insérez-le dans l'alcôve de la statue. Le mur dévoilera alors un passage secret.

L'homme à la cicatrice 5



Sortez du pub et ouvrez la grille débloquée par le mécanisme de la cave. Khan fera son apparition vous demandant si vous avez vu l'accident. Devant votre réponse négative, il voudra alors savoir si vous n'avez pas vu tomber un paquet...

Aux portes du château 7



Prenez le chemin qui monte au château, et adressez-vous au paysan affalé dans le charriot de foin. Parlez-lui de la Ferrari, puis de son neveu Fitzgerald. Apparemment la nouvelle que vous lui apportez ne lui fait ni chaud, ni froid. Insistez au sujet de Fitzgerald jusqu'à ce qu'il vous quitte, vous confiant la garde du charriot.

Attention chèvre méchante ! 9



Dirigez-vous vers l'échelle. La chèvre en décide autrement et charge ! Après avoir été projeté à terre, cliquez rapidement sur la charrie. Le héros se met à courir dans sa direction et déplace l'ancienne charrie. La corde retenant la chèvre est maintenant coincée : vous pouvez approcher du puits sans danger.

Le passage secret 11



Entrez dans le passage secret et descendez l'escalier. Vous découvrez une plaque sur laquelle est gravé : Montfaucou. Retournez à Paris.



Chapitre 3

RETOUR A PARIS

Que fait la police ? 1



Faites une petite visite au commissariat pour demander des informations au sujet de Marquet. Vous apprendrez qu'il a été hospitalisé. En souhaitant parler à l'inspecteur Rosso, on vous dit que l'enquête sur l'attentat lui a été retirée.

L'hôpital 2



Adressez-vous à la réceptionniste et montrez-lui la carte de visite. Voyant le nom de Moerlin, elle vous indique que Marquet est couché par l'infirmière Grendel. Parlez-lui alors de Grendel jusqu'à ce qu'elle vous indique la direction à suivre.

Perdu dans les couloirs 3



Débranchez la cirouze (la prise se trouve sur le mur à gauche du distributeur d'eau) afin de distraire l'homme de ménage. Mettez à profit le temps qu'il prend pour la rebrancher pour ouvrir la porte et dérober une blouse blanche.

Le docteur Hagenmeyer 4



Déguisé en interne, retournez à la réception et parlez au docteur Hagenmeyer. Celui-ci vous confiera la tâche de faire visiter les lieux à Benoît.

Le pavillon J-2 **5**



Accompagné de Benoît, vous pouvez maintenant accéder au pavillon où est hospitalisé Marquet. Parlez à Grendel, elle vous donnera un tensiomètre. Après avoir ausculté le premier patient, adressez-vous à Benoît et confiez-lui le tensiomètre afin qu'il s'occupe du second patient. Entrez dans la chambre de Marquet, surveillée par un gardien.

Marquet se confesse **6**



Mourant, Marquet vous fait d'importantes révélations concernant toute cette affaire. Votre conversation est interrompue par l'irruption d'un docteur qui vous somme de quitter la pièce. Quelques secondes plus tard, Marquet est tué. La "secte des assassins" vient de frapper.

Entretien avec Lobineau **7**



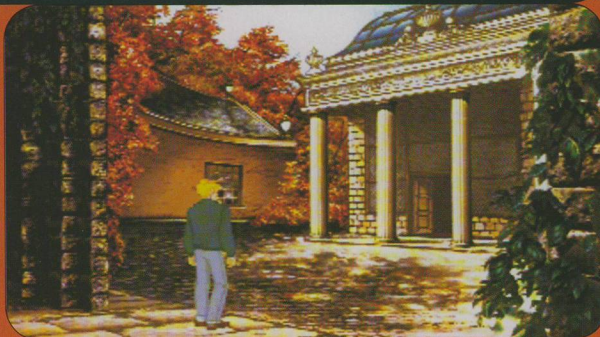
Allez au musée de Crune, où vous rencontrez Lobineau. C'est un puits de science qui vous fait un véritable cours d'histoire sur la secte des Hashâshin et sur l'Ordre du Temple. Parlez-lui du manuscrit, et donnez-lui l'adresse de Nicole. Continuez de discuter en abordant le sujet de Montfaucon. Il vous révélera où se situait cet endroit. Mettez un terme à l'entretien, et, lorsque le gardien regarde ailleurs, ouvrez la fenêtre. Profitez qu'il soit occupé à la refermer pour vous cacher dans le sarcophage égyptien.

Le casse du musée **8**



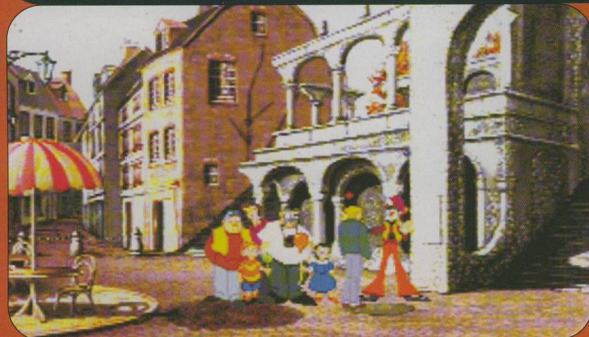
Au bout d'un moment, le musée reçoit la visite des deux truands de l'hôtel Ubu, qui ont des vues sur le trépied. Lorsque vous quittez le sarcophage, tenez-vous prêt à cliquer sur le totem dès que le curseur apparaît. Cela vous évitera de prendre une balle dans le buffet. Les événements vont s'enchaîner rapidement : le totem tombe vous laissant KO, ainsi que Flap ; Guido est mis hors de combat par un troisième personnage, qui s'empare finalement du trépied.

La leçon d'histoire **9**



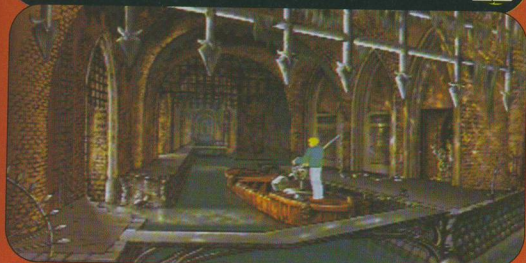
L'aventure reprend chez Nicole qui vous révèle que c'est elle qui a finalement volé le trépied. Elle vous informe que Lobineau est passé la voir et qu'il a été emballé par le manuscrit. C'est sans doute le moment de retourner au musée le consulter. Demandez-lui les conclusions qu'il a tiré de l'étude du manuscrit, puis abordez les sujets de Philippe le Bel et de l'Ordre du Temple. En fait, abordez tous les sujets possibles — il a tellement de détails et de faits historiques à révéler.

La place Montfaucon **10**



Rendez-vous à Montfaucon. Vous arrivez sur une place publique où un jongleur fait un spectacle. Parlez-lui et essayez-vous à la discipline. Ensuite adressez-vous au policier assis à la terrasse d'un café, et montrez-lui le nez de clown. Suivez son conseil : redemandez au jongleur ses balles, et refaites un essai en mettant le nez de clown. Vexé, le jongleur part, ainsi que le flic privé de spectacle. Utilisez ensuite le marteau d'égoûtier pour soulever la plaque et descendez dans les égouts.

La grange batelière 11



Vous voici de nouveau dans les égouts. Outre le bateau destiné au service d'entretien, il y a trois arches sur lesquelles on peut déchiffrer quelques inscriptions. Utilisez encore le marteau d'égoutier pour détruire l'arche de droite. Actionnez le levier dans la cavité ainsi révélée. Refusant de bouger, montez sur le bateau dérouler le treuil, puis fixez le crochet sur le levier recalçant. Enroulez à nouveau le treuil pour mettre à jour le passage.

Les catacombes 12



Pénétrez dans les catacombes et dirigez-vous vers le trou d'où provient une lumière. Ne descendez surtout pas l'escalier. Regardez par l'interstice d'où vous apercevez un groupe de six hommes et femmes tenant des propos malsains. Ce sont, semble-t-il, des membres du Temple ayant comme but, rien de moins que devenir les maîtres du monde. Après la discussion, rejetez un œil pour vous assurer du départ des "mécraents".

Le sanctuaire souterrain 13



Descendez l'escalier, posez le trépied au centre de la pièce. Placez le joyau dessus. Le rayon lumineux provenant du plafond se fragmentera en cinq faisceaux éclairant les lettres **MARIB**. De retour chez Nicole, vous apprendrez que Marib est le nom d'un village en Syrie. Avant de vous y rendre, allez vérifier les infos de Labineau en Espagne.

Chapitre 4 ESPAGNE

La villa De Vasconcellos 1



En arrivant dans la propriété, vous tombez sur un jardinier qui arrose la pelouse. Vous ne tirerez rien de lui. Dirigez-vous sur le côté gauche de la demeure, et coupez la pression en plaçant le tensiomètre sur le tuyau (au niveau de la fenêtre). En revenant devant la maison, le jardinier soupçonneux vous intime l'ordre de ne pas entrer pendant qu'il va vérifier ce qui cloche.

Le hall 2



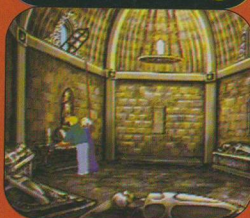
Profitez de ce que le jardinier a le dos tourné pour prendre le couloir menant vers l'arrière de la maison. Lorsque les aboiements de chiens se font entendre, reprenez la main avant de cliquer sur l'armure. Tandis que le jardinier va chercher les chiens, montez alors à l'étage.

Le salon 3



Vous rencontrez la comtesse assise dans un salon — elle est nettement plus bavarde que son jardinier... Devant votre insistance, elle vous mène au mausolée familial où repose ses ancêtres Templiers.

Le mausolée 4



Déplacez la bible qui se trouve sur le pupitre. Vous dévoilez un échiquier quelque peu abîmé. La comtesse enverra alors Lopez chercher le jeu d'échecs du salon.

Problème d'échecs 5



Vous allez résoudre un petit problème d'échecs. Vous avez les pièces blanches et devez mettre le roi rouge en situation d'échec et mat, sachant que vous ne pouvez déplacer les pièces que sur la colonne du milieu. Placez le fou en haut, le cavalier sur la case du milieu, et le roi, une case sous le cavalier. Le problème résolu, une niche secrète s'ouvrira au-dessus de la tombe manquante. Vous venez de trouver le calice de communion de De Vasconcellos. La comtesse vous le confie afin que vous le réunissiez avec le Chevalier disparu.

Stonehenge

81

A suivre...

Les pages qui suivent proposent des idées d'enchaînements et de Custom Combo pour chacun des dix-huit persos de Street Fighter Alpha 2. Évidemment, les variantes sont nombreuses, mais nous avons essayé de vous présenter les plus efficaces d'entre eux. Par exemple, en Custom Combo, il ne suffit pas d'essayer d'aligner le plus grand nombre de Hit Combo. Il faut au contraire savoir quels sont les coups, dans ce mode, qui font le plus mal. Bref, voilà de quoi vous entraîner. Profitez-en !

Abréviations utilisées :

LP (Low Punch) = petit poing ; MP (Middle Punch) = poing moyen ;
HP (High Punch) = poing fort ; LK (Low Kick) = petit pied ;
MK (Middle Kick) = pied moyen ; HK (High Kick) = pied fort.

Dan

Ce vantard réputé pour ses faibles capacités est pourtant l'un des personnages les plus "fun" à jouer. Quoi de plus cool que d'insulter gaiement son adversaire avant de lui placer un Custom Combo très percutant ? Ce rigolo est puissant au corps à corps. En plus, il ressemble à Greg. Non, pardon patron, je n'ai rien dit !



Enchaînement 1 : saut HK, bas HP, Shinku Gadohken. Si vous n'avez pas de compteur (barre level), rabattez vous sur la boule "normale".



Enchaînement 2 : saut HP (timing) bas LP, bas LK, Gadohken.



Coup utile 1 : bas HP, "antisaut" plus que fiable.



Coup utile 2 : MP, HK, bas MP, bas MK permettent de frapper sans trop de risque. Si l'adversaire se met en garde, il ne pourra pas réagir avant vous. Et s'il ne se met pas en garde, tant pis pour lui.



Custom Combo : bas HK, grand Kudankyaku trois fois. 8 Hits.

Gen

Le petit vieux très embêtant de SF premier du nom est de retour. Il est certes difficile à manier, mais intéressant par la diversité de ses coups : style Soryu pour enchaîner tranquille, style Kiryu pour frapper sec et contrer dur. Les assassins aussi font du Kung Fu !



Enchaînement 1, en mode Soryu (3 points) : LK, MP, HK. Ce mode permet d'effectuer les ex-Zero Combos, à savoir l'enchaînement des petits, moyens et grands coups sans accroc.



Enchaînement 2 : le mode Soryu est agréable puisqu'il permet d'enchaîner les super coups : LK, bas MP, Zan'Ei, par exemple.



Custom Combo : en Soryu, bas HK, HK, Gekiroh cinq ou six fois. Mitraillez HK pour ajouter aux Hits Combos.



Coups utiles : le Kiryu possède aussi ses avantages : MP casse les gardes basses, HP casse les gardes hautes. Bas HP et bas HK sont deux coups très puissants qui rendent vos contres dangereux.

Sakura

Ce personnage aux mimiques amusantes est une excellente alternative à Ryu, Ken ou Gouki. Sakura se manie à peu près comme eux mais possède ses propres avantages : vitesse, enchaînements faciles, et un redoutable super Combo : Haru Ichiban.



Enchaînement : saut HP, bas HP, grand Shookoen.



Coup utile 1 : le Shumpu Kyaku peut être placé en enchaînement pour contrer les balayettes ou les boules.
Coup utile 2 : puisque le Shookoen est mal adapté au contre aérien, bas HP et MK seront très utiles.



Original Combo : bas HK, grand Shumpukyaku, bas HP, Grand Shookoen, Grand Shookoen. 17 Hits, tout de même.



Ken

Ken est tout sauf un inconnu ! Depuis le temps qu'il hante vos écrans, vous devriez bien le connaître. Ici, il a une copine nommée Eliza, et c'est son anniversaire dans son stage. À part ça, il est plus marrant que Ryu — il peut notamment rouler en boule pour faire des surprises à l'ennemi...



Enchaînement : saut MK, bas MK, Shinryuken. Ça aspire comme Hoover, et ça fait 8 Hits minimum.



Custom Combo : bas HK, Tatsumaki moyen, Shoryuken moyen, grand Shoryuken. 14 Hits dans un fauteuil.

Coup utile 1 : avant + MK, c'est le casse-garde de Ken (il ne casse pas que la garde...). Il est tellement pratique qu'on peut réagir avant l'adversaire — et lui coller une balayette. Grrr...



Birdie

Cette crapule, débarquée elle aussi de SF I, est un surprenant pendant du boxeur (Balrog) des précédents Street. Il possède toutefois des projections très avantageuses et un pressing stressant. Évitez de regarder sa tronche, et vous verrez qu'on peut jouer avec et s'amuser. Si, si !



Enchaînement : saut HK, bas HP (timing au 1er coup), Bull Head.



Coups utiles : il en a... enfin sans doute : bas HP pour les ennemis volants, HK pour les ennemis rampants (casse-garde), bas MK qui possède une confortable allonge.



Custom Combo : bas HK, Bull Head huit fois. Il n'est pas champion de Scrabble pour rien. Vous pouvez essayer de placer le Bull Horn au level maximum, à la fin de la jauge de temps.

Dhalsim

Comme on pouvait s'y attendre, Dhalsim joue plus que jamais le combat à distance. Ses facultés d'allonger ses membres et de se téléporter le rendent insaisissables, mais il se révèle beaucoup plus fragile au corps à corps. De plus — et ce n'est rien de le dire — il est peu gâté question enchaînements. Un perso très spécial, mais par-là même très intéressant.



Custom Combo 1 : bas + HK, Yoga Blast (six fois). 7 Hits.

Enchaînement : torpille (n'importe laquelle), bas + MK, Yoga Fire.



Custom Combo 2 : arrière + HP, Yoga flamme, Yoga Fire (cinq fois), HP 8 Hits.



Coup utile 1 : glissade moyenne (bas + pied moyen). Elle vous permet de passer sous les boules d'énergie — la petite aussi, mais c'est chaud ! Par ailleurs, vous récupérez plus vite qu'avec la grande glissade.



Coup utile 2 : arrière + pied fort, un coup qui sert en "contre-saut".



Zangief

Voici l'opposé exact de Dhalsim. Zangief est grand, lourd, large et il recherche sans cesse le corps à corps. Un bon Zangief ne rate jamais ses enchaînements 360°, et, dès qu'il vous attrape, c'en est fini de vous. Un bon personnage avec lequel il faut tout de même pas mal assurer.



Enchaînement : passage dans le dos bas + HP, bas + LP (deux fois), 360°.



Custom Combo : bas + HK, Vanishing Flat (cinq fois), Le Vanishing Flat placé en Original Combo fait très mal. 6 Hits.



Coup utile 1 : bas + MP. Un coup qui sert d'"antisaut".



Coup utile 2 : Headbutt (haut + MP). Un coup qui met rapidement l'adversaire dans les pommes !



Coup utile 4 : HP, un coup à l'allonge impressionnante.



Coup utile 3 : faites suivre une balayette d'allonge moyenne (diag, bas-arrière + HK) d'une grande balayette (bas + HK). Cette feinte surprend souvent.



Sodom

Pour être très efficace avec ce sympathique samouraï yankee, alternez les séquences de pression et de défense. Évitez d'avancer bêtement ; utilisez plutôt un Jigoku Scrape pour approcher tout en coinçant l'adversaire. N'hésitez pas à prendre des risques, les "doubles chocs" sont de toute façon en votre faveur.



Enchaînement : saut HP, bas HP, grand Jigoku Scrape. 3 à 4 Hits sans problème.



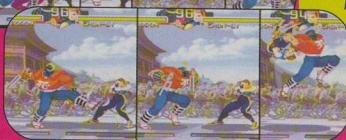
Custom Combo : MP, moyen Jigoku Scrape quatre fois de suite, finissez avec le grand Butsu Metsu Buster (ou le grand Daikyo Burning) pour aligner 9 Hits.



Coup utile 1 : bas + HP est un "antisaut" correct, mais facilement combinable.



Coup utile 2 : la glissade bas + HK est utile pour passer sous les projectiles.



Coup utile 4 : le MK permet d'enchaîner tous les coups, même un grand Daikyo Burning, difficile habituellement.

Coup utile 3 : le LK est le coup le plus rapide, pratique pour forcer la mise en garde.



Rose

Cette magnifique créature, sûre de son charme et de ses pouvoirs, est sans conteste la reine du contre. Un rien d'intuition et d'anticipation suffisent à verrouiller totalement les techniques de l'adversaire. Et elle devient impitoyable lorsqu'elle dédouble ses coups grâce au Soul Illusion. J'aime !

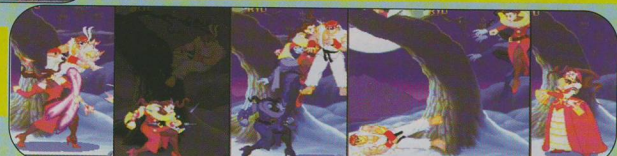


Enchaînement 1 : saut HK, bas MP, petit Soul Spiral.



Enchaînement 2 (Soul Illusion) : saut MP, bas HP, grand Soul Spiral. Résultat, 17 Hits et la mort assurée. Franchement, à ce prix-là dépensez vos compteurs.

Coup utile 1 : bas HP est le meilleur "antisaut" qui soit. En plus vous pouvez repêcher avec un Super Soul Threw. On réfléchira à deux fois avant de vous ressauter dessus. Pardon, princesse !



Coup utile 2 : le Counter effectué avec le bouton de poing stoppe l'attaque ennemie et vous permet de placer une bonne patate, du genre : HP plus grand Soul Spiral. Le contre le plus génial.



Custom Combo : bas HK, Soul Spiral moyen quatre fois, grand Soul Threw. Au total, 10 Hits avec un bon timing.

Guide

PlayStation

Saturn

Ryu

Dans cette version, Ryu est encore un personnage équilibré et très complet. Sa panoplie de coups est conséquente et Ryu en forme est capable de se sortir d'à peu près toutes les situations. Un perso classique qui a encore beaucoup de succès.



Enchaînement : passage dans le dos MK, HP, Dragon Punch. Vous pouvez varier, comme d'habitude, avec une boule ou un Hurricane.



Custom Combo : grande balayette, petit Hurricane Kick (cinq fois), grand Dragon Punch. 7 Hits.



Coup utile 3 : les "casse-gardes". N'oubliez pas d'utiliser les casse-gardes bas avec le poing (avant + MP), ou le pied (avant + MK).



Coup utile 1 (Hurricane Kick) : il permet de passer au travers des boules d'énergie. Plus besoin, dans cette version, de le sortir au dernier moment.

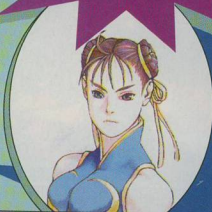


Coup utile 2 : passage dans le dos avec MK. Comme dans les autres versions de Street Fighter, privilégiez le coup de pied moyen pour les passages dans le dos. Il se révèle plus efficace et facile à placer.

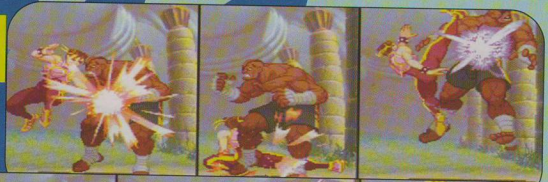
86

Chun-Li

La belle chinoise est, à l'instar d'Adon, un des personnages les plus efficaces de ce SF Alpha 2. Sa rapidité surprenante et ses pouvoirs spéciaux redoutables laissent peu de chances à l'adversaire qui se trouve en face d'elle. Une grande dame, avec laquelle il vaut mieux ne pas badiner.



Enchaînement 1 : saut HP, bas + MK, Tenshokyaku.



Enchaînement 2 : saut HP, MP, Kikoken.



Coup utile 1 (Axe Kick) : un coup spécial extrêmement efficace qui vous permet, entre autres, de passer au travers des boules d'énergie.



Coup utile 2 : le HK est un "antisaut" très efficace. Pensez-y.

Custom Combo : bas + HK, Lightning Kick, bas-haut HK. Placez le dernier pouvoir lorsque l'énergie de l'Oricom est épuisée. 35 Hits.

Bison

Le boss des Street Fighter, détrôné depuis quelques épisodes par Gouki, est un personnage assez atypique. Son style de combat se révèle très déroutant — autant pour celui qui joue avec que pour celui qui subit ses assauts. Il faut vraiment s'y habituer.



Custom Combo 1 : bas + HK, arrière-avant MK (trois fois), arrière-avant HK. 8 Hits.



Enchaînement : saut HP HK (un impact), grand double Knee Press.



Custom Combo 2 : bas + HK, arrière-avant MK (deux fois), bas + HP (deux fois), bas-haut HK. 8 Hits.

Sagat

Le géant thaïlandais privilégié, comme toujours, le jeu à distance. Ses Tiger Shot sont redoutables, et il tente toujours d'éviter le corps à corps grâce à ses coups de pied, ou en vous cueillant avec un Tiger Blow (anciennement appelé Tiger Uppercut). Une brute efficace !



Enchaînement 1 : saut HK, MP, Tiger Crush. Vous pouvez essayer de tenter une projection à la suite de ce dernier coup, si votre adversaire est dans le coin.



Custom Combo : bas + HK, grand Tiger Crush (trois fois), grand Tiger Blow. 13 Hits.



Enchaînement 2 : saut HK, bas + LK, Tiger Cannon.



Akuma

Dans cette version Alpha 2, Gouki est le personnage qui possède le plus de coups à sa disposition. Très complet, il pêche toutefois par une relative lenteur lorsqu'il s'agit de sortir certains coups (on parle bien du Gouki normal, pas du Shin Gouki). De plus, il tombe assez rapidement dans les pommes. Il demeure toutefois un personnage très efficace.



Enchaînement : bas + HK, petit Hurricane Kick, grand Dragon Punch. Très utile pour repêcher derrière la grande balayette.



Custom Combo : bas + HK, suite de boules enflammées. Le but est de toucher l'adversaire en l'air avec les boules (sans qu'il ne touche le sol). 16 Hits.



Guide

PlayStation

Saturn

Charlie

Ce clone de Guile possède, évidemment, le même style de combat que ce dernier. Efficace aussi bien en défense qu'au pressing, Charlie est un personnage complet et assez redoutable. On vous le conseille !



Enchaînement : saut HK, LP, LK, Sonic Boom.



Custom Combo : bas + HK (trois fois), bas-haut + HK (trois fois). En Original Combo, les Somersault sont instantanés. 8 Hits.



Coup utile 3 : petit Somersault Kick. Privilégiez-le par rapport au Somersault Kick moyen. Vous pouvez contrer un saut ou une balayette avec. Quant au grand Somersault, il sert à soulever un adversaire du sol.

Coup utile 1 : la manchette (avant + HP) ; un coup à l'alonge surprenante que vous pouvez placer, par exemple, après un Sonic Boom.



Coup utile 2 : MK et HK peuvent servir d'"antisaut" si vous n'avez pas eu le temps de concentrer un Somersault.



Adon

Le compagnon de Sagat est un des personnages les plus forts du jeu. Ses techniques d'esquive et de contre, très rapides, surprennent souvent, c'est pourquoi elles vous assureront la plupart du temps la victoire. Impressionnant !



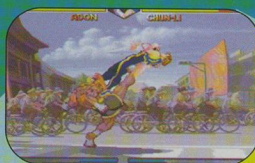
Enchaînement 1 : passage dans le dos MK, MP, grand Raising Jaguar.



Enchaînement 2 : saut MK, MP, Barride Assault. Mitraillez les boutons de pied pour faire davantage de dégâts pendant le Barride Assault.



Coup utile 1 (Jaguar Kick) : utile pour passer au-dessus des boules d'énergie et s'approcher de l'adversaire.



Coup utile 2 : diag bas-avant + MK. Sert de "contresaut".

Custom Combo : bas + HK, petit Jaguar Kick (trois fois), Raising Jaguar moyen, grand Raising Jaguar. 8 Hits.

Guy

Vous avez décidé de maîtriser le Ninjutsu Mujin Ryu ? La tâche sera ardue car Guy est un perso qui occasionne peu de dégâts. Il faudra donc frapper sans relâche et porter la contre-attaque au bon moment. Menez l'adversaire à votre rythme ; ne le laissez pas faire ce qu'il veut, quand il le veut. Bref, débousolez-le ! Ainsi vous maîtriserez l'art de l'esquive et de la frappe décisive.



Enchaînement 1 :
MP, HP, Koranto. Bouffetoile le mur !



Enchaînement 2 : en saut, bas MP, au sol bas MK (timing au premier coup). Bushin Sempuyakyaku moyen — ça marche avec les types qui se baissent souvent. Essayez aussi après un rebond sur le mur.

Coup utile 1, pour contrer un ennemi en l'air : bas MP. Et pour l'achever, enchaînez un moyen ou grand Bushin Sempuyakyaku.



Custom Combo : bas HP, Koranto, HP Koranto, HP Koranto, grand Bushinsempu deux fois pour finir.



Coup utile 2 : le MK est excellent car il possède une allonge qui empêche l'adversaire de jouer correctement à mi-distance.



Coup utile 3 : bas MP en l'air permet de casser votre saut, et de maintenir la pression sur un adversaire en l'empêchant de sauter.

Bonus Guy : chopez avec HK ou MK près du mur, et dès que vous relâchez l'ennemi, placez-lui le Hassoken au level 1, 2, ou 3. Ça calme !

Rolento

Depuis Final Fight, il excelle dans la contre-attaque rapide. Prévoir les mouvements de l'adversaire est indispensable pour profiter de tous ses coups. Utilisez le lancer de dague, souvent mésestimé. Profitez du contre qui vous propulse derrière votre adversaire pour lui infliger le triple Patriot Circle. Attention tout de même car Rolento incrémente très rapidement la jauge adverse.

Enchaînement : saut HK, bas + MK, triple Patriot Circle. 11 Hits, mais l'ennemi a désormais un compteur de plus.



Coup utile 2 : avant + MK au sol permet d'éviter les balayettes et certaines projections (à vous de les découvrir).

Custom Combo : HK, bas + HK, bas haut (super saut) + HK, HK, HK, bas haut + HK, HK, HK, bas haut + HK, HK. Vous atteignez facilement les 10 Hits avec ce Combo un peu spécial.



Coup utile 1 : le MP bien placé est un douloureux "antisaut" qui dégoûtera rapidement les assaillants aériens.

Coup utile 3 : bas + MK en l'air, qui frappe bien en dessous, permet aussi de modifier l'angle de son saut.



Chris et Reyda

King Of Fighters' 95 Un peu de technique

Comme tout bon jeu de combat qui se respecte, KOF' 95 propose des enchaînements, surtout efficaces contre un bord d'écran, et des techniques de pressing. Le jeu est, bien évidemment, beaucoup moins complet que son homologue sur Neo Geo — on peut difficilement être très précis au regard de la petitesse des sprites. Cela étant, il est tout de même important de connaître un cer-

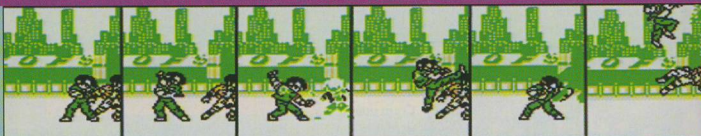
tain nombre de petits trucs. Voici donc, réunis sur trois pages, les plus importants. Note : les enchaînements commencent souvent par l'envoi de boules d'énergie. Sachez qu'il faut toujours en envoyer une lente pour pouvoir suivre derrière. Par ailleurs, n'oubliez pas que la puissance d'un pouvoir spécial dépend de la pression que vous exercez sur le bouton concerné !

Kyo



Enchaînement : B/bas, diag bas-droite, droite + B/bas, diag bas-droite, droite + A/droite, bas, diag bas-droite + B.

Une série de coups très efficaces : coup de poing, flamme, coup de pied et dragon. Peu de persos, dans ce KOF' 95, possèdent des enchaînements aussi complets que celui-ci.



Super attaque

En gardant enfoncé le bouton B lorsque vous effectuez la super attaque de Kyo, vous évitez de l'envoyer tout de suite. À vous de décider de la déclencher au moment opportun — il y a tout de même un temps limite. Cela fonctionne aussi avec Saisyu.

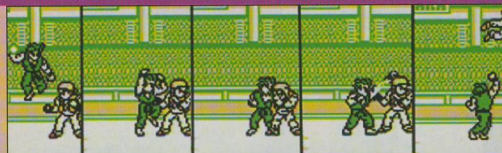


Ryo



Enchaînement 1 : bas, diag bas-droite, droite + B (en l'air)/B/droite, diag bas-droite, bas, diag bas-gauche, gauche + B.

Un enchaînement qui demande un certain timing : il faut frapper dès que l'on touche terre, après l'impact de la boule en l'air, et placer les coups de poings.



Enchaînement 2 : A/bas, diag bas-droite, droite + B/bas + A.

Un petit enchaînement "poing/boule/balayette" qui n'a l'air de rien mais qui met le pressing sur l'adversaire. En plus, il n'est pas besoin de l'effectuer contre un bord d'écran.



Super attaque

À l'instar de Kim, Ryo est capable d'effectuer sa super attaque en l'air. Utile pour surprendre l'adversaire lorsqu'il saute.



TAKARA®

TEAM SELECT



KYO

JOE

1213

13211

Rusez avec le logo Takara

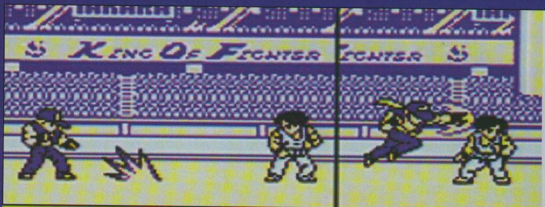
Il existe dans KOF' 95 plusieurs Tips à exécuter simplement en appuyant un certain nombre de fois sur Select, lorsque le logo Takara apparaît à l'écran.

Poursuivez vos attaques à distance

Une technique particulièrement efficace consiste à suivre une boule d'énergie, envoyée assez loin de l'adversaire, afin de donner un coup juste au moment où celle-ci le touche. Vous réussirez de cette façon un coup double qui provoque davantage de dégâts, et met le pressing sur l'adversaire. En voici quelques exemples.



Bas, diag bas-droite, droite + B/gauche, diag bas-gauche, bas, diag bas-droite, droite + A.
Maï envoie son éventail et suit, avec un temps de retard, pour toucher avec le coude. Ne partez pas trop vite, sans cela Maï risque de toucher avant l'éventail !



Bas, diag bas-droite, droite + B/bas, diag bas-gauche, gauche + B.
Classique parmi les classiques : le Power Wave, suivi du Burning Knuckle. Simple !



Bas, diag bas-droite, droite + B/droite, diag bas-droite, bas, diag bas-gauche, gauche + A.
Toujours le même schéma avec Iori qui, après l'impact de la flamme, attrape son adversaire pour l'écraser à terre.



Bas, diag bas-droite, droite + B/droite, diag bas-droite, bas, diag bas-gauche, gauche + B.
Cette fois, c'est Rugal qui s'y met, en attrapant son adversaire pour l'écraser contre un bord d'écran.

Yuri



Enchaînement 1 : A/bas, diag bas-droite, droite + B/A/droite, diag bas-droite, bas, diag bas-gauche, gauche + B.

La sœur de Ryo se déchaîne : pied, boule d'énergie, pied, puis projection. Le timing entre le dernier coup de poing et la projection n'est pas très évident, alors attention !



Enchaînement 2 : A/bas, diag bas-droite, droite + B/droite, bas, diag bas-droite + B.
Un enchaînement plus classique avec coup de pied, boule d'énergie et dragon.



Pour jouer avec Rugal et Saysiu, les boss :

appuyez trois fois.

Pour combattre avec Nakoruru (Samurai Shodown) :

pressez vingt fois.

Pour obtenir le Power Max infini : tapez vingt-cinq fois.

Comme vous l'aurez remarqué, il suffit donc d'appuyer comme un forcené sur Select lorsque

Takara apparaît, et les trois Tips fonctionneront à la suite (des petits sons se font entendre lorsqu'ils sont validés).

Par ailleurs, sur la dernière page de cette aide de jeu, sont inscrits tous les coups spéciaux de ces personnages cachés. Merci qui ?

Guide →

Game Boy



Joe

Enchaînement 1 : A/gauche, diag bas-gauche, bas, diag bas-droite, droite + B/droite, bas, diag bas-droite + A.
Une série de coups très similaire à celle de l'enchaînement 2 de Yuri : pied, tornade, Tiger Knee.



Enchaînement 2 : B/gauche, diag bas-gauche, bas, diag bas-droite, droite + B/bas, diag bas-gauche, gauche + A.

Une variante de l'enchaînement précédent qui commence, cette fois, avec un coup de poing et se termine par un autre pouvoir spécial.

Athena

Enchaînement : bas, diag bas-gauche, gauche + B/bas, diag bas-gauche, gauche + B (en l'air)/droite, bas, diag bas-droite + B.

Un enchaînement original au cours duquel Athena envoie une boule d'énergie à distance, saute et retombe sur l'adversaire en même temps que touche la boule. Le dernier coup est un dragon.



Kim

Enchaînement : A/bas, diag bas-gauche, gauche, diag bas-gauche, droite + A.

Rien d'extraordinaire si ce n'est de vous signaler que la super attaque de Kim passe après plusieurs types de coups (ici, coup de pied fort). Par sécurité, effectuez-le quand vous touchez d'abord l'adversaire avec des coups normaux, ainsi vous serez sûr de la placer.



Iori

Enchaînement : bas, diag bas-droite, droite + B/bas, diag bas-gauche, gauche + B/droite, bas, diag bas-droite + B.

Une flamme, un enchaînement de coups de poing (ici deux — évitez d'exécuter le grand pouvoir spécial pour ne pas rabattre l'adversaire contre le sol), puis Dragon.



Saisiu

Enchaînement 1 : B/bas, diag bas-droite, droite + B/droite, bas, diag bas-droite + B.

Le père de Kyo fait dans le classique : poing, boule, Dragon.



Enchaînement 2 : bas, diag bas-droite, droite + B/B/droite, bas, diag bas-droite + B.
Une variante de l'enchaînement précédent. Cette fois vous enflammez votre adversaire, vous vous en approchez rapidement, placez un grand coup de poing (deux impacts), et effectuez un Dragon.

THE KING OF Fighters '95

Les coups spéciaux

On ne pouvait pas clore ce dossier sans vous communiquer les coups spéciaux des trois persos cachés. Alors vite, à vos Game Boy !

Saishu Kusanagi



Dark Thrust
Bas, bas/avant, avant, poing.



Fire Tackle
Avant, bas/avant, bas, bas/arrière, arrière, poing.



Fire Ball
Avant, bas, bas/avant, poing.

Super coup spécial
Serpent Wave : avant, bas/avant, bas, bas/arrière, arrière, bas/arrière, bas, bas/avant, avant, poing.

Omega Rugal



Kaiser Wave
Avant, arrière, bas/arrière, bas, bas/avant, avant, poing.



Genocide Cutter
Bas, bas/arrière, arrière, pied.

Super coup spécial
Gigantic Pressure : avant, bas/avant, bas, bas/arrière, arrière, avant, bas/avant, bas, bas/arrière, arrière, pied.



Reppu-Ken : bas, bas/avant, avant, poing.
God Press : avant, bas/avant, bas, bas/arrière, arrière, poing.

Nakoruru



Amube Yatoro
Avant, bas/avant, bas, bas/arrière, arrière, poing.



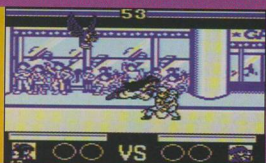
Kamuy Ryuse
Arrière, bas, bas/arrière, poing.

Kamui Mutsube
Mamahaha Flight, poing.



Super coup spécial
Eelyn Kamui Risse : avant, bas/avant, bas, bas/arrière, arrière, avant, bas/avant, bas, bas/arrière, arrière, poing.

Lela Mutsube
Bas, bas/avant, avant, poing.



Yatoro Bokku
Mamahaha Flight, bas, poing



Annu Mutsube : arrière, bas/arrière, arrière, poing.

Mamahaha Flight : bas, bas/arrière, arrière, pied.

Chris et Chon

Fade to Black

Libérer la jolie Sarah et vous échapper de ce complexe grouillant de morphs féroces, tel est le programme passionnant de cette fin de guide.
Action !

2^e Partie

Niveau 8

8

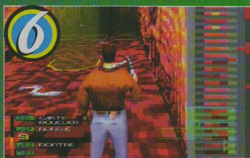
Laissez tomber John !



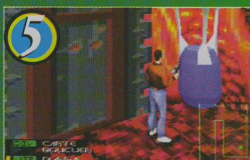
94



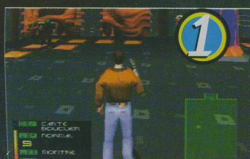
Dans le couloir suivant, laissez tomber le passage nord. Descendez plein sud en évitant les morphs. Dans la salle de la baie vitrée, vous découvrirez la véritable nature de John. Plutôt que l'affronter, fuyez vers le téléporteur.



Ce passage délicat nécessite beaucoup d'adresse afin d'éviter les rayons mortels. Faites attention aux dalles électrifiées.



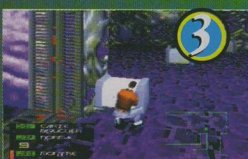
Retournez au croisement situé juste au nord de la salle 2 et prenez à l'est, puis au nord. A nouveau, deux morphs interdisent l'accès à cette salle qui contient une recharge d'énergie.



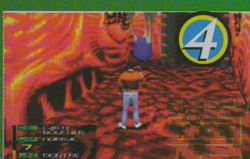
Flinguez les robots de sécurité et le morph. Quittez rapidement la salle par la seule issue possible.



Le conteneur est protégé par une espèce de pieuvre dont on n'aperçoit que les tentacules. Tirez une fois afin que ceux-là se rétractent, libérant ainsi l'accès au coffre. Ne retirez surtout pas, sous peine de faire réapparaître les tentacules. Prenez la clef n° 1.



Mettez cap au nord et entrez dans la salle des incubateurs. Tuez les morphs en vous protégeant à l'aide de la caisse, située près de la porte. Le conteneur renferme la clef n° 2.

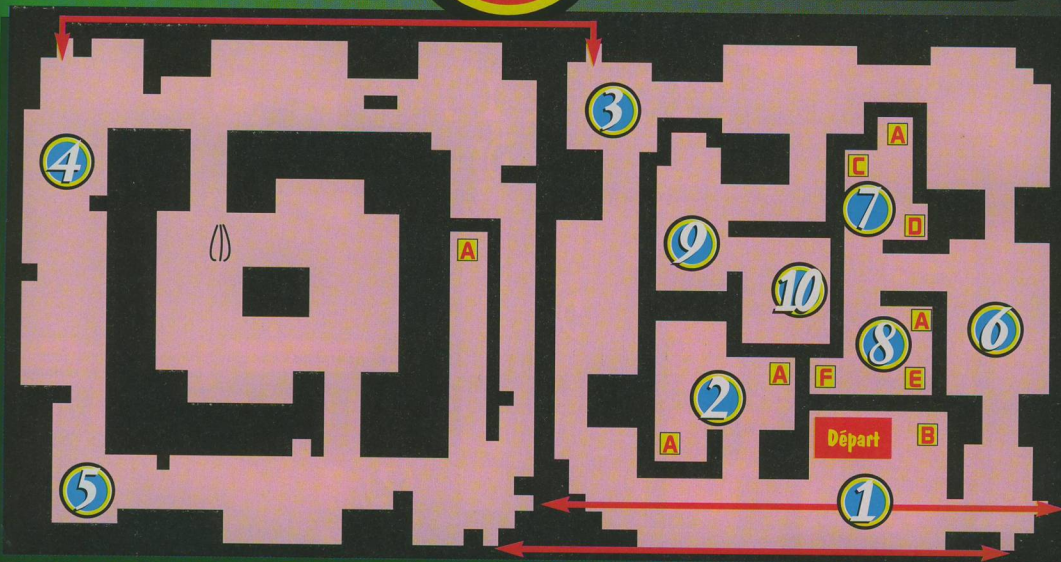


Quittez la pièce par le couloir ouest. Deux morphs protègent l'accès aux balles de plasma.

Niveau

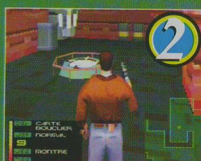
9

Le plein de munitions



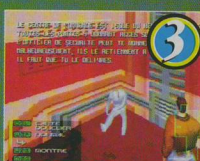
1

Le hangar est protégé par un nouveau type de robot. Ignorez-le et prenez la balle anti-armure dans le conteneur.



2

Protégée par un morph, cette salle ne renferme rien, si ce n'est un dispositif de recharge de votre bouclier.



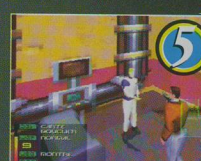
3

Continuez à longer le couloir en tâchant d'éviter un massacre avec les rebelles. Prenez le téléporteur au coin nord-ouest du complexe.



4

Vous arrivez en plein cœur d'une fusillade entre morphs et rebelles terriens. Ne vous en mêlez pas ; laissez les résistants se débrouiller par eux-mêmes, pour une fois. Longez le couloir vers l'est.



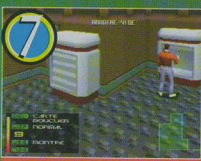
5

Faites le tour du complexe en vous débarrassant de tous les morphs. Revenez au coin sud-est et prenez le téléporteur.



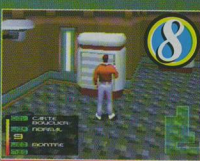
6

Montez dans la pièce située légèrement au nord. Vous tombez sur un rebelle qui vous montre les entrepôts d'armes.



7

Ce dépôt de munitions contient des balles de plasma et des balles puissantes.



8

Ce second dépôt renferme un bouclier de camouflage et un scanner d'énergie.



9

Quittez les dépôts d'armes et remontez vers le nord, puis l'ouest. Prenez le premier couloir que vous trouverez jusqu'à la salle de commandement. Écoutez l'officier rebelle et quittez la pièce par l'autre issue.



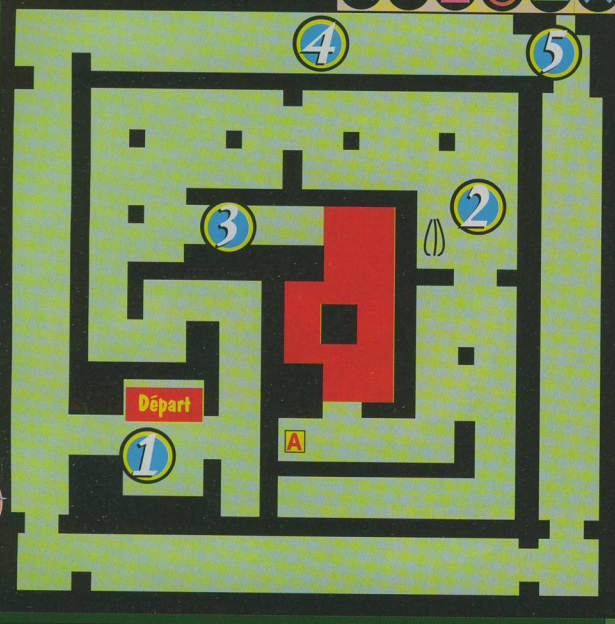
10

Prenez le téléporteur.

Niveau

10

La libération de Sarah



96



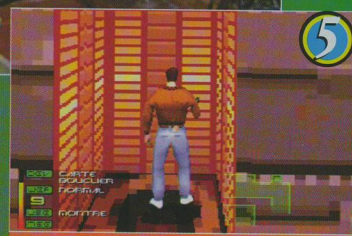
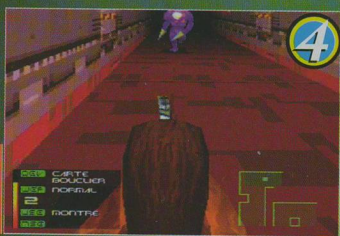
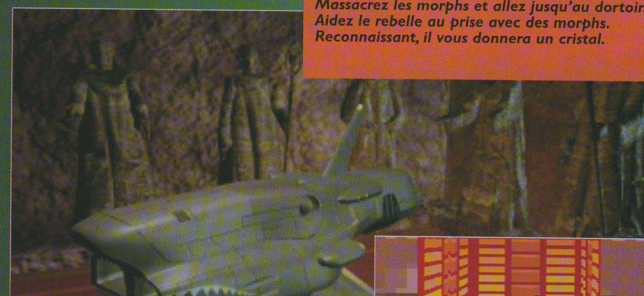
1
En arrivant dans cette pièce, éliminez le rebelle sans autre forme de procès avant qu'il ne révèle sa véritable apparence. Quittez la salle vers l'est.



2
Massacrez les morphs et allez jusqu'au dortoir. Aidez le rebelle au prise avec des morphs. Reconnaisant, il vous donnera un cristal.



3
Videz le conteneur avant de vous rendre dans les toilettes. Ouvrez la porte pour découvrir Sarah, prisonnière d'un officier morph. Flinguez-le, et Sarah, en remerciement, vous remettra une clef. Quittez ce réduit par l'issue du fond et rejoignez la salle où vous avez été téléporté.



5
Gagnez le coin nord-ouest afin d'emprunter le téléporteur.

Ces couloirs sont protégés par un morph invisible. On le devine grâce à un léger tremblement du décor.

Niveau 11

Scène cinématique...



Vous êtes au nord-est du complexe et vous devez rejoindre le coin sud-ouest. Prendre la porte de gauche par un "chouille" plus facile.



Ce couloir est défendu par trois rayons mortels se déplaçant à contretemps. À vous de trouver le bon timing pour franchir ce piège sans encombre. Une fois de l'autre côté,

évités les dalles marquées de flèches rouges ; elles vous entraîneraient irrémédiablement vers les rayons.

Il faut atteindre le pupitre de commande pour activer l'ouverture de la salle du réacteur. Les flèches rouges au sol sont comme les précédentes, et certaines d'entre



elles pivotent toutes les secondes. C'est encore une question d'observation et de timing. Une fois actionné, un compte à rebours assez court s'enclenchera.



Avant de vous engager dans le corridor menant au réacteur, détruisez les robots de sécurité. Une fois dans la salle du réacteur, ignorez les canons automatiques et marchez sur la série de trois dalles afin de commander l'ouverture de l'armoire. Puis courez vers l'armoire avant d'assister à une scène cinématique de désamorçage du système d'autodestruction.

Niveau 12

Face au cerveau-maître !



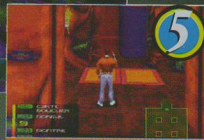
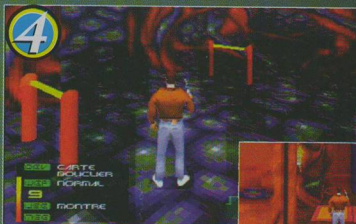
Détruisez le robot de sécurité géant avant de vous engouffrer dans le téléporteur.



la dalle située devant le premier. Vous disposez d'un très court laps de temps pour franchir ce passage.

Descendez tout ce qui vit ; méfiez-vous d'un morph invisible dans la salle suivante. Vous ne tarderez pas à atteindre une série de rayons mortels entrecoupés de champs de force.

Désactivez-les grâce à

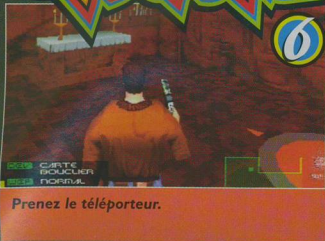


Évités de marcher sur les dalles, et refaites le plein de votre bouclier grâce aux rayons bleus.



Placez-vous le long du mur est ou ouest, et observez les incessants allers-retours des rayons mortels. Comme toujours, faites attention à votre timing.

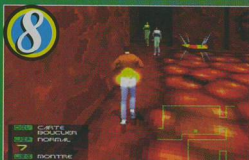
Cette salle est une sorte de palais des glaces. Si vous mettez trop de temps, un blob rampant viendra vous faire un petit ravalement de façade définitif. Prenez le passage de gauche, longez le mur. Arrivé dans le coin nord-ouest, repiquez vers le centre jusqu'au coin opposé. Longez ensuite le mur est jusqu'à la porte menant à la pièce suivante.



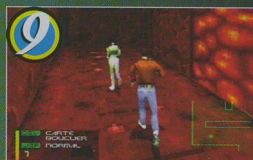
Prenez le téléporteur.



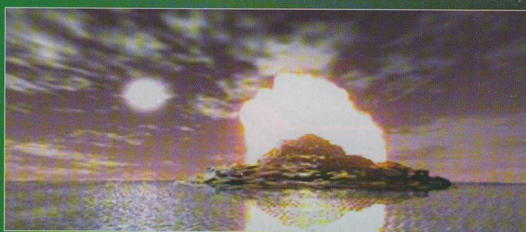
Après vous être débarrassé des morphs défendant cette salle, empruntez le téléporteur. La confrontation avec le "cerveau-mâitre" se déroule sous la forme d'une séquence cinématique qu'il vous suffit d'admirer.



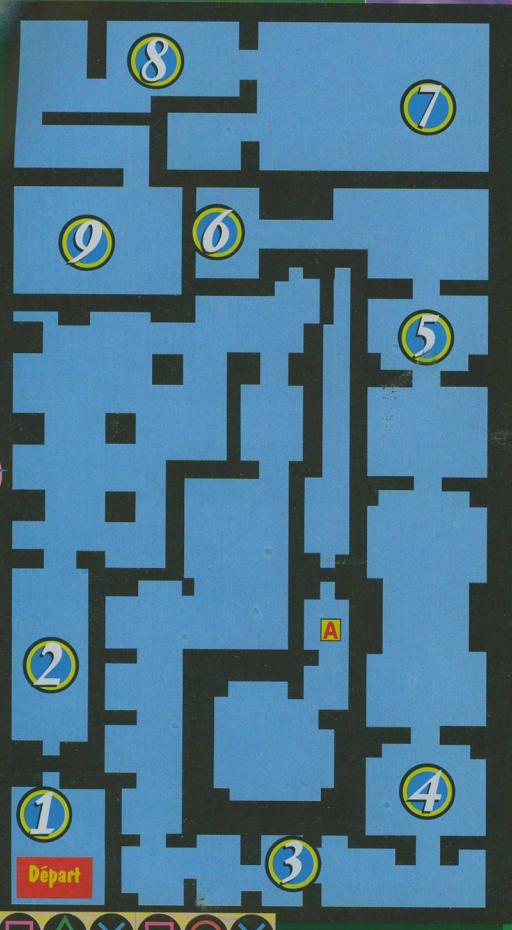
Une fois revenu dans la salle précédente, prenez le couloir ouest. Vous aurez la désagréable surprise de trouver deux Sarah. Éliminez celle qui se trouve au premier plan, et rejoignez l'"originale" en évitant le morph orange.



Suivez Sarah en courant jusqu'à la petite navette, qui vous permettra de quitter ce complexe. Il ne vous reste plus qu'à apprécier la longue séquence cinématique de fin.



Stonehenge



Casiers

Niveau 8

- A) Clé 1
- B) Rechargeur d'énergie
- C) Balles à plasma
- D) Clé 2

Niveau 9

- A) Vide
- B) Chargeur de balles perforantes

- C) Bouclier de camouflage
- D) Scanner d'énergie
- E) Balles (impulsion magnétique)
- F) Chargeur de balles à plasma

Niveau 10

- A) Scanner d'objets, balles à détection thermique

Niveau 12

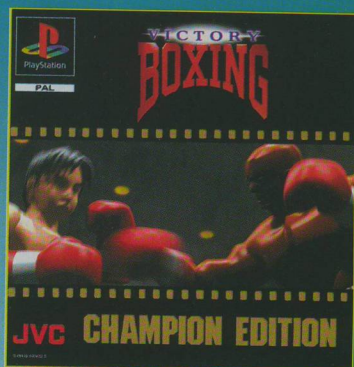
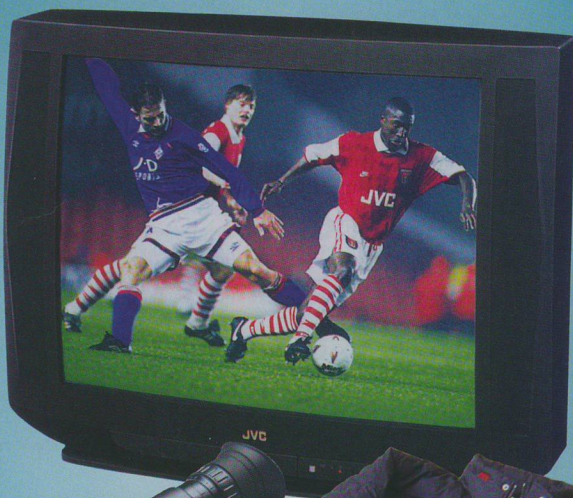
- A) Caméra téléguidée

Avec JVC et Victory Boxing

gagnez une TV, un caméscope,
des jeux et plein d'autres cadeaux !

Les questions

- Quel est le titre du jeu édité par JVC sur Saturn et mettant en scène une Bunny Girl ?
 - Keio 2
 - Keio : The Great Adventures
 - Magic Keio
- Dans quel jeu de course automobile édité par JVC sur Saturn, recevez-vous les congratulations d'une charmante coéquipière ?
 - Racing 2000
 - Highway 2000
 - Speed 2000
- En mode Championnat sur Victory Boxing, combien d'adversaires devez-vous éliminer ?
 - 15
 - 20
 - 30
- Quel mode de jeu ne fait pas partie des options dans Victory Boxing ?
 - Entertainment
 - Combat simple
 - Arcade
- Victory Boxing innove en vous proposant une barre de contrôle développée par JVC. Quel est son nom ?
 - Power Bars
 - Pump Bars
 - Pump up



Les lots

1^{er} prix

- 1 TV JVC 59 cm
- 1 blouson JVC
- 1 jeu Victory Boxing
- 1 tee-shirt Victory Boxing

2^e prix

- 1 caméscope JVC
- 1 blouson JVC
- 1 jeu Victory Boxing
- 1 tee-shirt Victory Boxing

Du 3^e au 5^e prix

- 1 blouson JVC
- 1 jeu Victory Boxing
- 1 tee-shirt Victory Boxing

Du 6^e au 20^e prix

- 1 blouson JVC
- 1 tee-shirt Victory Boxing

Du 21^e au 100^e prix

- 1 tee-shirt Victory Boxing

Pour participer au concours

Vous pouvez gagner plus vite en composant le 08 36 68 77 33 ou en tapant 3615 Player One rubrique Jeux, ou adresser vos réponses, sur carte postale uniquement, en indiquant vos nom, prénom et adresse à :
Bii, concours Player One/Ultra Player/JVC
BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

JVC



Extrait du règlement : Jeu gratuit sans obligation d'achat, doté d'une TV JVC (AV 25 VM 1EX - 59 cm visible) et d'un lecteur DVD avec 2000 caractères de texte - Plays WTS 3.50/4.43 MHz video software - Spatial Surround Sound - NICAM stereo - First test - 5 Video Euro X2 - 20 W + 20 W (with output power), d'un caméscope JVC (GR AX200 EX - Intelligent function control - 12 X Hyper Zoom - EasyEdit with Random Assemble Editing), de 20 blousons JVC, de 5 jeux Victory Boxing et de 100 tee-shirts Victory Boxing. Les réponses devront parvenir avant le 29 janvier 1997 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Player One n° 73, dans Ultra Player n° 40 et sur Minitel 3015 Player One à partir du 25 février 1997.

© 1995 JVC Musical Industries Europe Ltd. All Rights Reserved.

© PlayStation and the PlayStation logo are trademarks of Sony Computer Entertainment.

© Virgin Interactive Entertainment Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Interactive, Ltd.

© 1995 JVC Musical Industries Europe Ltd. All rights reserved. © 1995 Virgin Interactive Software. © 1995 Virgin Interactive Software.

08 36 68 77 33 - 223 V/min - 3615 : 1.20 F/min

SYSTEME

Avant toute chose, laissez-moi vous souhaiter un joyeux Noël et, surtout, une bonne année 1997. Place maintenant à votre rubrique d'astuces et de cheats... Ha, je vous reprécise une nouvelle et (je l'espère) dernière fois qu'il est inutile de m'envoyer des astuces déjà passées dans UP !



Super Nintendo

Donkey Kong Country 2

De la part de Antonio Vizcaino

Voilà une bien belle astuce qui vous permettra d'obtenir, sans trop de labeur, 75 Kremcoïns (pièces) pour payer le péage de Klubba. Ça vous botte ? Alors en route pour le premier niveau *Panique Pirate*. Rendez-vous dans la cabine de K. Rool sans prendre aucune option. Sortez et sautez au-dessus des deux bananes qui se trouvent à droite. Continuez vers la droite pour récupérer le régime de bananes placé au-dessus des quatre gros barils (avec un croco dessus). Retournez ensuite dans la cabine en prenant soin de sauter de nouveau par-dessus les deux bananes.



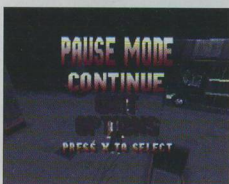
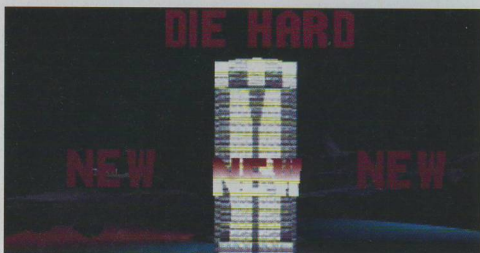
Dans la cabine, vous ne devez prendre que le ballon rouge. Puis ressortez, bondissez au-dessus des deux bananes et allez chercher le même régime de bananes précédemment. Revenez dans la cabine (évités toujours les deux bananes) : vous trouverez alors une énorme pièce, saisissez-la, et hop ! vous voilà blindé en Kremcoïns !



Die Hard Trilogy

Que les Bruce Willis en herbe se réjouissent ! Nous vous avons dégotté une série de codes délirants qui vous feront peut-être rire, mais qui, surtout, vous aideront à finir les différents jeux ! On commence par le premier.

Piège de cristal



Pour être invulnérable : faites pause, maintenez enfoncé R2, et tapez droite, haut, bas et carré.



Pour avoir des persos enrobés : pressez la pause, maintenez enfoncé R2, et faites droite, carré, carré et bas.



Pour que les ennemis montent au ciel, une fois morts : faites pause, maintenez enfoncé R2, et tapez bas, carré, triangle, bas.



Pour obtenir toutes les grenades (X 50) : pause, maintenez enfoncé R2, et faites droite, carré, bas, rond.

Pour que les ennemis fassent les "zozos" : faites pause, maintenez enfoncé R2, et pressez sur bas, rond, rond, bas, triangle, bas.



Pour obtenir le fusil à pompe (munitions illimitées) : tapez sur pause, maintenez enfoncé R2, et faites droite, haut, bas, bas, carré, droite.

58 Minutes pour vivre



Pour que les méchants deviennent géants (ou petits) : faites pause, maintenez enfoncé R2, et programmez gauche, triangle, droite, bas.

Pour que les mêmes persos se transforment en squelettes : tapez sur pause, maintenez enfoncé R2, et faites bas, carré, triangle, bas.



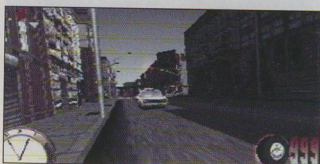
De la part de Cédric Rimounet



Une astuce maintenant qui vous permettra de jouer avec le Beretta, dès le début. Lorsque la partie commence, dégommez sans cesse l'hélico qui arrive en haut à gauche. Une fois ce dernier abattu, vous collectez alors votre nouvelle arme. Magique !



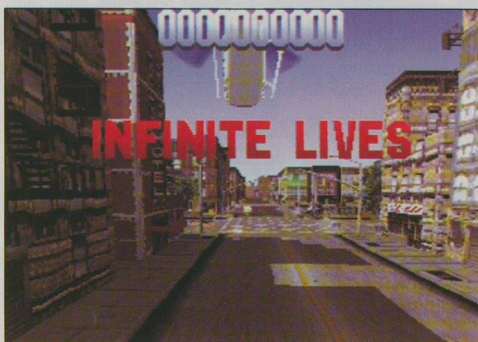
Une journée en enfer



Pour obtenir 999 turbos : faites pause, maintenez enfoncé R2, et tapez rond, rond, carré, carré, bas, bas, X, X.



Pour voir des têtes voler (! ?) : appuyez sur pause, maintenez enfoncé R2, et faites rond, bas, bas, triangle, X, carré.



Pour avoir des vies à l'infini : faites pause, maintenez enfoncé R2, et pressez gauche, rond, haut, bas, carré, droite.



Wipeout 2097



Non seulement ce jeu est bon, mais en plus il est truffé de cheats vraiment funs. On attaque justement par le plus délirant qui transforme vos vaisseaux en de drôles d'animaux. Lancez le jeu et, pendant le temps de chargement (écran bleu avec inscrit Loading), maintenez les touches suivantes enfoncées : L1 + R2 + Select + Start. Lorsque vous arrivez à l'écran titre, lâchez le bouton Start, puis pressez-le à nouveau jusqu'au pre-



mier menu de jeu. Vous verrez alors que le vaisseau a été transformé en une abeille. En cherchant dans le menu, vous découvrirez également un cochon, un escargot, et un poisson !

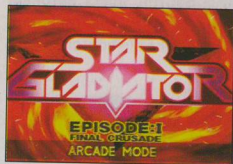


Si vous souhaitez équiper votre vaisseau d'une mitraillette, faites une pause puis maintenez enfoncés L1 + R1 + Select, et tapez : carré, rond, X, carré, rond, X, triangle. Si le code est bon, vous verrez un flash vert. Vous n'avez plus qu'à blaster à volonté vos ennemis.



Star Gladiator

Un jeu de baston sans cheat mode, c'est rare, très rare même. Cela n'étonnera donc personne, si je vous annonce des codes pour jouer, entre autres, avec les trois boss. Si ça vous branche, vous n'avez plus qu'à respecter à la lettre ce qui suit.



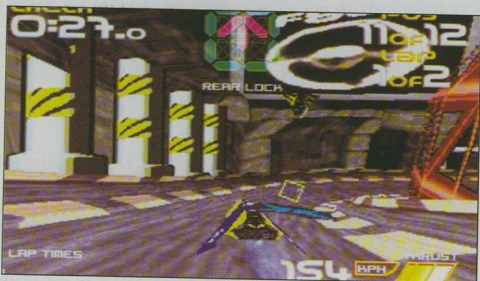
Si vous voulez jouer avec Bilstein, sélectionnez le mode Arcade, puis sur l'écran de choix des persos, maintenez le bouton Select enfoncé et choisissez Gore. Ensuite, tapez X, rond, X, rond, carré, carré, carré, triangle, triangle, triangle, X + rond. Vous verrez alors des petites flèches clignotantes en bas à droite de l'écran. Allez donc à droite, et vous trouverez Bilstein !



Si vous souhaitez jouer avec Kappah, toujours en mode Arcade, placez le curseur sur Gore, maintenez Select enfoncé, sélectionnez Hayato, et, enfin, appuyez sur rond, carré, triangle, carré, X, carré, triangle, carré, rond, carré, X + triangle.



Pour être invulnérable, mettez sur pause puis maintenez enfoncés L1 + R1 + Select, et tapez : triangle, X, carré, rond, triangle, X, carré, rond.



Pour obtenir toutes les armes sans passer sur les dalles d'options, faites une pause, puis maintenez enfoncés L1 + R1 + Select, et tapez : X, X, carré, carré, rond, rond, triangle.



NBA Jam Extreme

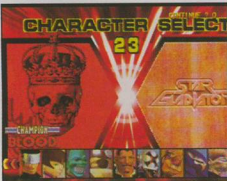
Si vous en avez assez de votre ballon de basket orange, je vous propose une petite série de codes qui vous permettront de le changer. Pour réussir, il faut effectuer ces codes juste avant le coup de sifflet, au moment où l'on voit les tableaux de conseils. Les touches qui permettent d'activer les cheats correspondent aux différentes actions (passe, turbo...).



Pour jouer avec un ballon de plage : passe, passe, turbo, extreme, turbo, passe, passe.

Pour "dunker" avec un ballon de foot, faites : passe, passe, turbo, turbo, extreme, extreme, extreme.





Et enfin, si vous rêvez de découvrir Blood, en mode Arcade et toujours sur l'écran des persos, maintenez le bouton Select enfoncé, allez sur Bilstein, et tapez : X, carré, X, carré, X, carré. Ensuite, laissez à nouveau le bouton Select enfoncé, choisissez maintenant Kappah et tapez : rond, triangle, rond, triangle, rond, triangle, puis L1 + R1. Relâchez le bouton Select, et hop ! Blood est à vous !

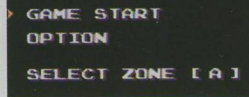


Darius

GAME START OPTION

Tous les codes qui suivent se tapent lors du même écran "Game Start/Option". Vous devez les faire très rapidement — un son vous confirmera leur réussite. À vos paddles !

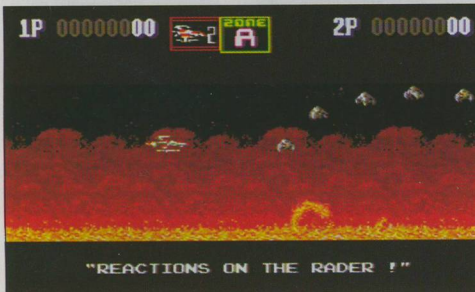
À l'écran "Game Start/Option", tapez : Z, bas, L, haut. Vous obtiendrez alors un Select Stage (Select Zone).



Pour bénéficier d'un meilleur tir, tapez (toujours à l'écran "Game Start/Option") : B, haut, L, droite.

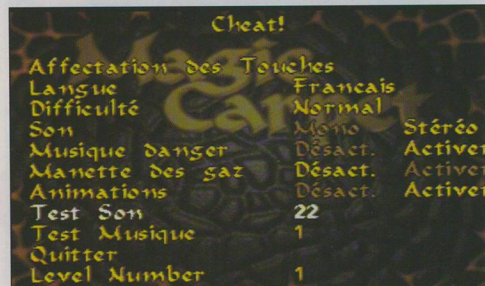
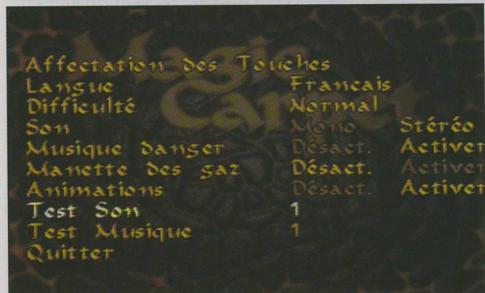
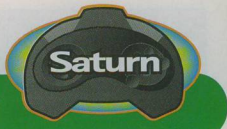


Pour accroître la difficulté du jeu, tapez (toujours sur le même écran) : L, droite, bas, gauche. Dirigez-vous ensuite vers les options pour changer la difficulté. Vous trouverez alors le mode "Abnormal".



Pour jouer avec quatre continues au lieu de deux, appuyez (toujours au même écran) sur C, R, droite, D.

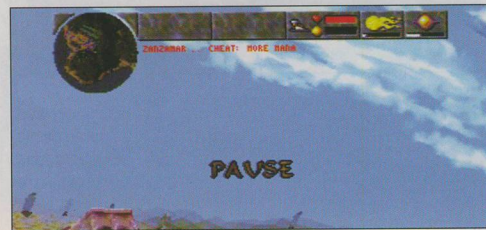
Magic Carpet



Pas cher mon tapis, pas cher... avec un p'tit code et c'est cadeau ! Allez dans le menu des options puis sur "Test Son". Là, écoutez dans l'ordre les sons suivants : 11, 31, 15, 5, 26 et 22. Vous verrez alors apparaître "Level Number", ce qui correspond à un Select Stage. Pour l'activer, sélectionnez le niveau choisi puis revenez au menu principal, et commencez une partie en cours.



Une fois le cheat mode activé, vous pouvez, en cours de partie, appuyez sur pause, puis sur X pour obtenir tous les sorts. En pressant sur Z, vous obtiendrez de la Mana, et sur Y, vous finirez le niveau.



Le gagnant est Antonio VIZCAINO de Lausanne

Et Didou, n'entend plus siffler le train...

PlayStation

Star Gladiator

Tests éclair

Capcom, qui n'a plus à faire ses preuves en matière de jeu de baston, nous propose Star Gladiator sur PlayStation. Les persos, au nombre de huit, sont en 3D mappée, et possèdent chacun une arme (une épée laser pour la plupart), ainsi que des pouvoirs spéciaux. Le système de jeu s'inspire d'autres softs de baston, et non des moindres. On ne peut s'empêcher de penser tout d'abord à Battle Arena Toshinden : les com-

jections sont bien évidemment de la partie — différentes si vous attrapez votre adversaire de face ou de dos. Le scénario (sauver la Terre) est anecdotique comme c'est toujours le cas dans les jeux de baston. On a l'habitude...

Des Combos spectaculaires

Un mode Training permet de se faire aux persos et de chercher les enchaînements, les casse-gardes, ainsi que les contres. Par ailleurs, avec la même manip', chaque combattant peut réaliser une attaque très meurtrière. Il s'agit du Plasma Strike, utilisable une fois par round et

Un peu lourd dans ses déplacements, Gerelt est aussi une fine lame. Bilstein (le boss) va l'apprendre à ses dépens.



bats se déroulent sur une aire, de laquelle vous ne devez absolument pas tomber sous peine d'être "Ring Out", et de perdre ainsi la manche. Ensuite, à l'instar de Virtua Fighter ou Tekken, on retrouve le système d'écrasement quand l'adversaire est au sol. Vous pouvez également effectuer des esquives latérales, que suivront les angles de caméra. Les pro-

assassin à souhait. Pour la placer efficacement, vous devez être relative-ment près de l'adversaire.

Ce n'est pas tout : chaque combattant possède également un enchaînement propre, qui non seulement est extrêmement spectaculaire, mais également très efficace ! Gore, par exemple, grandit dès que vous l'effectuez, jusqu'à devenir un véritable



Hayato tient le rôle du jeune et fringant héros, dans le même esprit que Ken ou Ryu.

géant qui a la possibilité d'écraser son adversaire comme une de ces "sculptures canines" qui ornent les trottoirs parisiens ! Vous savez... Enfin, sachez que trois boss sont vraiment cachés. A ce propos, ainsi qu'au sujet des Combos ne figurant pas dans la notice, jetez donc un œil aux rubriques *A la Rescousse* et *Système D*, vous y trouverez sûrement votre bonheur. Malgré l'aspect cubique des combattants, les graphismes sont agréables et passent vraiment bien. D'autant que les coups effectifs sont accompagnés d'effets de lumière du plus bel effet. Bref, un jeu de baston classique mais de grande classe, comme sait les concocter Capcom.

Chon



Le mode Training vous propose un graphique des différents Combos pour chaque perso (en haut à droite). Entraînez-vous à chercher les coups spéciaux... Nous ne résistons pas au plaisir de vous montrer Gore dans ses œuvres !



Éditeur :
Capcom
Genre :
baston
Nbre de joueurs :
1 à 2 simult.
Sauvegarde :
non
Mode continu :
infini
Difficulté :
moyenne
Accessoire :
aucun
Note :
6 Ultras

105

PlayStation

Darkstalker

Avec Darkstalker, Capcom perpétue la tradition des jeux de baston en 2D. Adaptation du jeu d'arcade du même nom, Darkstalker n'est pas sans rappeler Street Fighter. Certains personnages conservent d'ailleurs quasiment les mêmes coups. Ainsi on retrouve l'équivalent d'un Blanka ou d'un Dhalsim, un détail qui n'a pas



manqué de me choquer, voire de me révolter. Heureusement, ce jeu dispose d'autres atouts qui le démarquent des productions antérieures de Capcom. Premier atout, et non des moindres, le graphisme : les personnages ont un style très bande dessinée, avec des couleurs agréables et un design dans l'ensemble plutôt réussi. Second atout, la facilité avec laquelle on réalise des coups, plus surprenants les uns que les autres. Quelques plus viennent s'ajouter à cela, comme la possibilité de contrer un enchaînement...

Bref, pas novateur pour un sou, Darkstalker est un produit à réserver aux acharnés de la baston arcade. Heureusement sur PlayStation, on trouve tout de même beaucoup plus beau, plus impressionnant et au moins aussi fun !

Leflou

Editeur : Capcom

Genre : baston

Nbre de joueur : 1 à 2 simult.

Sauvegarde : non

Mode continu : infini

Difficulté : réglable

Accessoire : aucun

Note : 3 Ultras

PlayStation

DESTRUCTION DERBY 2

Décidément, Psygnosis a décidé de ne pas lâcher les possesseurs de PlayStation ! Destruction Derby 2 apporte suffisamment d'innovations pour mériter le détour. Cette course de voitures est toujours aussi violente : les caisses ne cessent de se percuter à toute allure provoquant étincelles, vols de bouts de carrosserie, et déformation de la tôle. Et, plaisir extrême, il est possible de retourner les concurrents sur le toit, les éliminant ainsi de la course ! On retrouve les trois modes de jeu de l'original : Course simple, Course comptabilisant les points en fonction des accidents provoqués, et



Bataille à mort dans une arène. Idem pour les voitures, au nombre de trois. En revanche, les sept circuits présents n'ont plus rien à voir avec ceux tout plats et monotones du premier. Ils comportent virages relevés, rétrécissements, et tremplins. Même si le jeu n'est pas taillé dans la finesse, la jouabilité est très bonne, et il est toujours aussi impressionnant graphiquement, avec ses multiples effets spéciaux. Bref, malgré sa durée de vie un peu juste et l'absence d'un mode Deux joueurs, DD 2 est un jeu éclatant.

Milouse

Editeur : Psygnosis

Genre : course

Nbre de joueurs : 1

Sauvegarde : oui

Mode continu : non

Difficulté : moyenne

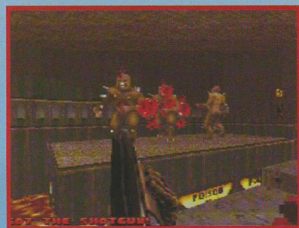
Accessoire : carte mémoire

Note : 5 Ultras

Saturn

Doom

Un an après sa sortie sur PlayStation, Doom arrive enfin sur Saturn. Pour ceux qui débarquent d'une autre planète, rappelons que Doom est un jeu en 3D, vu des yeux du héros, et qu'il se déroule dans des niveaux labyrinthiques



dans lesquels vous blastez du monstre. À l'attention de ceux qui n'ont pas les pieds sur terre, signalons encore que Doom est le plus abouti des jeux du genre, même s'il existe de bons clones sur Saturn (Alien Trilogy, Exhumed...). Toutefois, il y a un problème avec cette version : le transfert est un peu raté...

Si le jeu reste le même que sur PlayStation (incluant Doom 1 et 2), si les graphismes sont semblables (il ne manque pour ainsi dire que des effets de lumière), l'animation est plutôt du niveau de la version Super Nintendo ! C'est à dire pas très fluide et un peu lente... Gênant, mais pas tragique. C'est pourquoi, je vous conseille quand même ce CD parce que Doom reste incomparable. Cela étant, n'allez surtout pas le confronter avec celui de votre voisin qui tourne sur PlayStation...

Bubu.

Editeur : GT Interactive

Genre : tir/exploration

Nbre de joueurs : 1

Sauvegarde : mots de passe

Mode continu : infini

Difficulté : réglable

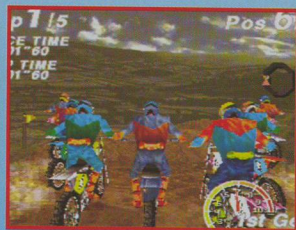
Accessoire : aucun

Note : 4 Ultras

PlayStation

International Moto X

Aucune console n'ayant eu à ce jour de simulation de moto valable, c'est toujours avec une grande impatience qu'on attend chaque sortie du genre. Hélas, ce n'est pas encore cette fois qu'on va chevaucher un gros cube virtuel avec satisfaction. International Moto X est plutôt du genre "grosse daube" — et bien réelle ! Pourtant l'idée était louable : on gagne des "pépètes" suivant notre position à la fin de la course, qui permettent de réparer les dégâts, ou d'améliorer certains organes de la bécane (suspensions, moteur, etc.). Malheureusement, les phases de jeu sont grotesques. L'animation est saccadée (même si en 250 CC, ça va un peu plus vite), les graphismes sont moyens, et, pour couronner le tout, la conduite n'est pas du tout réaliste. Et nous passerons sous silence les collisions avec les autres deux roues...



Bref, vous aurez compris que ce jeu de motocross est vraiment mauvais, et que, pour jouer à une simulation digne de ce nom, il nous faudra patienter encore. Pour combien de temps ? Seul l'avenir nous le dira.

Chon

Editeur : GT Interactive
Genre : motocross
Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.
Sauvegarde : oui
Mode continu : non
Difficulté : moyenne
Accessoire : câble link
Note : 0 Ultra

Mega Drive

ISS Deluxe

Un an après sa sortie sur Snes, International Superstar Soccer Deluxe investit la 16 bits concurrente : la Mega Drive. Celui qui reste, pour beaucoup, le meilleur jeu de foot à l'heure actuelle n'a rien



perdu de sa classe. Vous avez toujours le choix entre disputer un match amical, un tournoi, une coupe, ou bien encore rejouer des rencontres historiques (désespérées...) où vous devez réécrire l'histoire. Le mode Training, qui vous propose des challenges chronométrés est, lui également, toujours présent. En fait, rien n'a vraiment bougé dans cette version Mega Drive, et c'est toujours avec un plaisir certain que l'on construit ses actions pour pénétrer dans la défense adverse et l'embrouiller. Car en dépit d'un paddle un peu moins ergonomique que celui de la Super Nintendo, ISS Deluxe reste relativement jouable.

Bref, tous les possesseurs de Mega Drive qui aiment le ballon rond, peuvent acquérir ce titre sans l'ombre d'un doute. C'est assurément le meilleur soft de football qu'ils pourront trouver pour leur console.

Chon

Editeur : Konami
Genre : football
Nbre de joueurs : 1 à 4 simult.
Sauvegarde : mots de passe
Mode continu : non
Difficulté : moyenne
Accessoire : multi-tap
Note : 6 Ultras

PlayStation

Final Doom

Devinette : quel est le seul jeu capable de faire de l'ombre à Doom ? Réponse : Doom lui-même ! Avec ce jeu, GT Interactive nous propose rien d'autre qu'un Doom bis, à ne pas confondre avec un Doom 2. Car ici, il n'y a rien de révolutionnaire pour qui connaît l'original — on retrouve tous les ennemis et armes du premier. Le plaisir de jeu est bien sûr intact ; la jouabilité excellente n'étant jamais responsable de tous les outrages que le joueur subit. La violence est toujours aussi présente, et la réalisation inchangée reste au top, même si un jeu comme Disruptor le surpasse sur le plan de la qualité graphique. Mais pour son atmosphère, Doom reste intouchable. La nouveauté, (quand même !), réside dans les niveaux, différents de la première version sortie à Noël dernier :



ils sont presque deux fois moins nombreux, mais souvent plus vastes. Ce titre s'adresse donc aux doomistes inconditionnels qui ont fini et "refini" Doom sur PlayStation. Quant à ceux qui n'ont pas encore goûté à ce jeu fabuleux, ils feraient mieux de commencer par le premier volet.

Milouse

Editeur : GT Interactive
Genre : Doomlike
Nbre de joueurs : 1
Sauvegarde : mots de passe
Mode continu : non
Difficulté : assez élevée
Accessoire : aucun
Note : 5 Ultras

107

PlayStation

Firo and Klawd

Voici un shoot'em up en 3D isométrique qui ne manque pas d'intérêt. Firo, un flic aux méthodes musclées, est contraint de faire équipe avec un truand sans envergure, mais néanmoins sympathique : Klawd. Un sujet déjà exploité



au cinéma dans *48 Heures* et *48 Heures de plus*, avec Nick Nolte et Eddy Murphy. L'humour est également présent dans ce jeu, qui comprend de nombreuses scènes cinématiques de bonne qualité (environ une trentaine). Les voix des personnages collent bien à la personnalité des protagonistes, que ce soit Firo le singe, ou Klawd le chat. La 3D isométrique laisse parfois la place à des scènes en vue subjective, comme dans *Virtua Cop*. Autre point intéressant, les scénarios possibles. Suivant l'endroit où vous décidez d'aller, le déroulement de l'histoire sera différent d'une partie à l'autre ; ce qui allonge la durée de vie souvent faible dans ce type de jeu. Bref, *Firo and Klawd* est un shoot'em up original, techniquement bien réalisé, et attrayant par sa diversité et son humour.

Chon

Éditeur : **BMG Interactive**Genre : **shoot'em up**Nbre de joueurs : **1 à 2 simult.**Sauvegarde : **non**Mode continu : **non**Difficulté : **paramétrable**Accessoire : **aucun**Note : **4 Ultras**

PlayStation

Mortal Kombat Trilogy

Ce jeu, censé clore la série des *Mortal Kombat* (ouf !), s'avère assez réussi malgré les défauts inhérents à la série. S'il contient beaucoup de persos, trente-six en tout, les quatre boss, en revanche, ont une palette de coups très limitée et n'ont pas accès aux fatalités. Pas cool... De plus, la floppée de ninjas multicolores qui se ressemblent comme deux gouttes d'eau (tous les ninjas font-ils 1 mètre 77 pour 70 kilos et sont-ils sapés pareil ?) fait un peu pauvre par les temps qui courent.



Heureusement que ce jeu est défoullant, sans cela on ne pardonnerait pas sa maniabilité médiocre. Sans compter la faible palette de coups basiques. Il n'empêche, *Mortal Kombat* reste un jeu unique en son genre, grâce auquel on prend plaisir à bien placer les fatalités en tout genre. Moi aussi j'ai eu 16 ans, j'ai écouté du hard-rock (sniff!), et j'ai été fan de *Mortal Kombat*. Alors pour retrouver (ou prolonger) vos années ingrates, procurez-vous donc ce *MK Trilogy*, et amusez-vous en mode Tournoi avec vos potes à repeindre le plafond. En rouge !

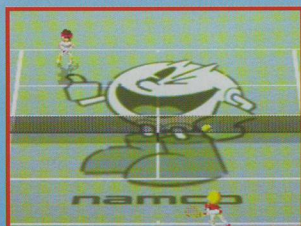
Reyda

Éditeur : **GT Interactive**Genre : **combat gore**Nbre de joueurs : **1 à 2 simult.**Sauvegarde : **non**Mode continu : **oui**Difficulté : **paramétrable**Accessoire : **des potes**Note : **4 Ultras**

PlayStation

Namco Tennis

Les amateurs de jeu de tennis possédant une Snes connaissent certainement ce soft puisqu'il est d'abord sorti il y a deux ans sur la 16 bits Nintendo. Aujourd'hui sur PlayStation, ses graphismes ont bien sûr été redessinés. Le reste, en revanche, n'a pas bougé. Vous avez le choix entre disputer un match d'exhibition, ou bien intégrer un club et créer votre propre court. Dans ce dernier cas, vous débutez en mode Rookie, dans lequel vous récupérez des objets que vous entassez sur votre terrain de tennis. Certains courts sont situés dans des endroits plutôt délirants, comme celui sur la plage, entouré de vahinés en pleine danse du ventre. Côté joueurs, vous avez accès à vingt-



quatre persos, aux caractéristiques différentes. La jouabilité est aussi bonne que dans les jeux de tennis 16 bits, à la condition d'indiquer très tôt la direction du tir pour que celle-ci soit prise en compte. Bref, c'est un soft agréable à jouer (même s'il est assez dur de battre les adversaires gérés par la console), mais qui se révèle incomplet quant au choix des options.

Chon

Éditeur : **Namco**Genre : **tennis**Nbre de joueurs : **1 à 4 simult.**Sauvegarde : **oui**Mode continu : **non**Difficulté : **difficile**Accessoire : **multi-tap**Note : **4 Ultras**

PlayStation

NBA Jam Extreme

Sorti l'an dernier sur PlayStation, le premier NBA Jam sur 32 bits (Tournament Edition) n'était qu'une conversion des moutures 16 bits, améliorée grâce aux nombreux



zooms. Ces derniers sont toujours présents dans cette version Extreme, mais la 3D polygonale a remplacé la 2D. Et les dunks que l'on peut réaliser sont encore plus impressionnants visuellement. Les nombreux cheat modes dérivés (équipes cachées, Big Head, etc.) sont toujours de la partie. En revanche, le système d'icônes Power Up a disparu pour des raisons de licence. Mais les phases de jeu restent très nettement arcade, même si de nouvelles actions réalistes ont été ajoutées, comme le Holley Hoop ou les passements de jambe. L'ambiance sonore vous plonge bien dans le jeu, et une nouvelle touche (Extreme) fait fonction de turbo, en plus puissant. Enfin, les combinaisons de touche Extreme-Turbo permettent de réaliser des actions spéciales. Et comme d'habitude, c'est à plusieurs que NBA Jam est vraiment très fun. D'autant que seul, la console vous donnera du fil à retordre.

Chon

Editeur : Acclaim
Genre : basket arcade
Nbre de joueurs : 1 à 4 simult.
Sauvegarde : oui
Mode continu : non
Difficulté : difficile
Accessoire : multi-tap
Note : 6 Ultras

Saturn

Night Warriors

On ne change pas une formule qui marche ! Telle est la devise de Capcom. La méthode, efficace et très rentable, a déjà fait ses preuves avec Street Fighter. Night Warriors est la suite logique de Darkstalker, on y retrouve les mêmes personnages. Mais comme dans toute suite qui se respecte, des petits nouveaux font leur apparition. Ainsi, on découvre trois nouveaux venus : Hsien-Ko, une petite combattante redoutable, Huitzil, un robot, et Pyron, une masse gélatineuse. Graphiquement, le jeu n'a pas changé : les décors, iden-



tiques à ceux du premier volet, témoignent de l'imagination débordante des graphistes ! Et l'on voit bien que la devise de Capcom s'applique aussi aux graphismes, aux sons comme au reste. On ne touche pas un jeu qui marche, on rajoute juste trois persos. Possesseurs du premier volet, passez votre chemin. Amateur de jeux de combat, celui-ci peut éventuellement vous intéresser à la seule condition d'être un véritable puriste. Bref, Night Warriors est un jeu de baston qui vaut le coup... sur une machine 16 bits !

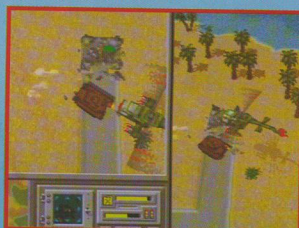
Leflou

Editeur : Capcom
Genre : baston
Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.
Sauvegarde : non
Mode Continu : infini
Difficulté : réglable
Accessoire : aucun
Note : 3 Ultras

PlayStation

Return Fire

Ce jeu semble être vaguement inspiré par des titres comme Soviet Strike (voir dans les pages Tests). L'action est vue du dessus, et se déroule sur des îles où fait rage une guerre entre deux camps : le vôtre et celui d'un adversaire (consolo ou copain). Le but est d'aller récupérer le drapeau situé chez l'ennemi, pour le ramener à la maison. Les camps sont défendus par des canons, des soldats et des hélicoptères autonomes. De leur côté, les joueurs dirigent un véhicule (à la fois), parmi lesquels un char, un blindé léger, une Jeep, ou un hélico (tous disponibles en plusieurs exemplaires). Chaque engin possède ses propres caractéristiques — par exemple, la Jeep est la seule à pouvoir transporter le



drapeau... Il faut donc sélectionner ses véhicules selon une stratégie bien établie. Intéressant — entre copains —, ce jeu est toutefois limité ; et les graphismes sont dépouillés. En revanche, les musiques mettent le feu — normal elles sont puisées dans le "best of" du classique embrasé (la Chevauchée des Walkyries, etc.) ! Ça colle d'enfer à l'action ! Un CD à entendre...

Bubu

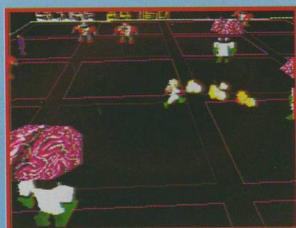
Editeur : GT Interactive
Genre : tir/stratégie
Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.
Sauvegarde : mots de passe
Mode continu : non
Difficulté : assez dur
Accessoire : aucun
Note : 3 Ultras

PlayStation

Robotron X

Ce CD aurait presque pu s'appeler "Robotron : 20 ans après" ou "Robotron : Next Generation", car il fait parti de ces jeux vidéo préhistoriques régulièrement réactualisés. Vous incarnez un savant qui doit sauver la population de l'attaque de robots. L'action est très rapide : vous parcourez des plateaux en "fil de fer" où vous devez "ramasser" les personnes, tout en évitant des mines, sans oublier d'éliminer les robots qui se ruent sur vous — dans le but de vous transformer en homme-tronç.

Les quatre boutons d'action tirent un



rayon laser, chacun dans une direction cardinale — en appuyant sur deux boutons simultanément, vous visez en diagonale. Quand le plateau est vide, vous êtes téléporté sur un autre, avec des armes, bonus et robots différents. Sachez que Robotron est déjà vendu dans sa version originelle, en 2D, au sein de la compilation d'anciens titres dénommée "Williams' Greatest Hits". Malgré sa refonte aujourd'hui en 3D, il n'en demeure pas moins un jeu de réflexes certes sympathique, mais obsolète.

Buba

Editeur : GT Interactive
Genre : tir/réflexe
Nbre de joueurs : 1
Sauvegarde : non
Mode continu : oui
Difficulté : pas si facile
Accessoire : nostalgie
Note : 1 Ultra

Super Nintendo

Ultimate Mortal Kombat 3

Inutile de vous présenter Mortal Kombat, vous savez tous de quoi il retourne. Rappelons seulement que la grande idée des auteurs, à l'origine, avait été d'apporter une touche d'ambiance gore qui faisait défaut aux premiers jeux de combat.



Malheureusement, les séries qui s'attardent trop sur le même concept ne vieillissent pas aussi bien que le Château Margaux. Cette nouvelle mouture apporte tout de même des personnages "inédits" : Rain, Ermac, Kitana, Mileena, Noob Saibot... (certains étaient présents dans les précédentes versions du jeu). Ce qui porte le nombre de combattants à vingt-deux, pas mal pour une Super Nintendo, non ? Dommage que beaucoup d'entre eux se ressemblent... Que les fans d'hémoglobine se rassurent, il est toujours possible de "fataliser", de "brutaliser", d'"animaliser" l'ennemi. Et pour les farceurs, "babaliser" ou "friendship" le malheureux adversaire reste un passe-temps agréable. Notez enfin que le mode par équipe de deux se révèle fort agréable.

Reyda

Editeur : Acclaim
Genre : combat gore
Nbre de joueurs : 1 à 2 simul.
Sauvegarde : non
Mode continu : oui
Difficulté : ajustable
Accessoire : bloc-notes
Note : 3 Ultras

Saturn

Worldwide Soccer 97

Il aura fallu attendre un long moment avant que les développeurs de simulations sportives ne soient en mesure de maîtriser convenablement la 3D polygonale. En fait, il aura fallu attendre Adidas Power Soccer, la première simu. de foot (développant cette fameuse 3D) à se révéler jouable. Aujourd'hui, c'est le cas de presque toutes les simulations, dont Worldwide Soccer 97 développé par le département Sport de Sega. Ce n'est donc pas étonnant si, d'entrée, ce sont les graphismes et la qualité de l'animation qui accroche



l'œil. Les joueurs sont dotés de multiples possibilités de mouvements. De plus, l'interface instinctive permet de développer très rapidement un jeu proche de la réalité. Signalons par ailleurs, que ce soft met en scène une batterie de sélections nationales pouvant s'affronter dans toutes les compétitions possibles et imaginables. Idéal pour les parties à plusieurs, il est difficile de ne pas aimer Worldwide Soccer 97 qui rappelle, par certains aspects, l'incontournable international Superstar Soccer.

Stonehenge

Editeur : Sega
Genre : simu. de foot
Nbre de joueurs : 1 à 4 simul.
Sauvegarde : oui
Mode continu : non
Difficulté : moyenne
Accessoire : multi-tap
Note : 6 Ultras

**Pour retrouver les bons plans,
tous les trucs et astuces...**

**Abonne-toi à
Ultra Player
et reçois le jeu
Tomb Raider
sur PlayStation!**

**Exceptionnel!
6 numéros
+ le jeu**

**TOMB
RAIDER**
sur PlayStation
369 F

seulement au lieu
de 561 F*

Offre valable jusqu'au 28 février 1997.



Bon à renvoyer à :
Bii - Abonnement UP/Tomb Raider
BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand
Téléphone : 03 44 69 26 26

EIDOS
INTERACTIVE

GOE

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
et je bénéficie de cette offre exceptionnelle**

- 6 numéros + le jeu Tomb Raider sur PlayStation* : 369 F.**
+ expédition en recommandé : 39 F. **Total à payer : 408 F.**
- 6 numéros : 192 F.**

Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger : + 49 F (terre/bateau) ou + 96 F (avion).

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code postal :
Ville :
Pays :
Pseudo :
(à créer sur le 3615 Player One pour bénéficier du 3614)

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

Signature obligatoire *
des parents pour les mineurs

* Reception 4 semaines après le magazine

A la Rescouisse

Dans le précédent numéro, je vous promettais de répondre à une question sur Game Boy ; celle de Julien Leprovost qui me demandait les coups des boss de King of Fighters 95. Mais comme nous publions un dossier complet sur ce jeu dans ce numéro, Julien y trouvera sûrement sa réponse. Cela étant, au menu de ce numéro 39 d'A la Rescouisse, vous sont proposées de la baston avec VF Kids et Star Gladiator, et de la "poésie" avec Nights !



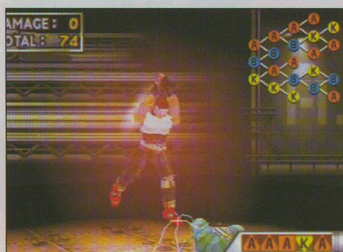
Star Gladiator

Quels sont les coups spéciaux inédits ?

Question de "Defender"

Cher "Defender", voici, offerte sur un plateau, une liste de coups spéciaux absents de la notice, mais décrits de la même manière que dans celle-ci. Tous les combattants du jeu sont concernés, y compris les persos cachés (pour obtenir ces derniers, je te renvoie à la rubrique *Système D* de ce numéro).

Parmi ces nouveaux coups, il y a les fameux Plasmas Finaux (voir la notice). Pour décrire ceux-ci, je me suis référé au tableau de Plasmas Combos affiché dans le mode Entraînement. Note : le Plasma Final consiste à exécuter une manip particulière à la fin d'un Plasma Combo bien spécifique (que je précise pour chaque combattant). Si tu le réussis, un halo de lumière doit entourer ton perso.



HAYATO

Shi-den + : (B/BD/D) + B + A + B.
 Low Axe Kick Combo : (B) + K, (D) + K.
 Coup de pied sauté en deux coups : (D) + K, K.
 Aller-retour : courir + B + B.
 Lancer vertical (au corps à corps) : (D), (G) + K.
 Sword Extender Plasma : après le Sword Extend, fais A + A, (D) + G + B.
 Plasma Final : après le coup A concluant cinq Combos, situé en haut du tableau, rajoute (H) + A.

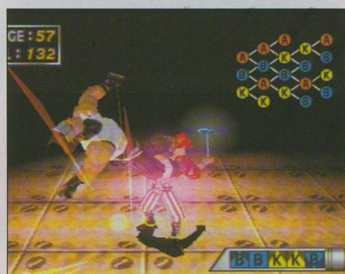
JUNE



Coude éclair/coup de pied au derrière : après un coude éclair, rajoute K.
 Renversement pirouette : courir puis A, B.
 Culbute fouettée + : (B) puis (H), puis K, puis A.
 La roue : (B/BG/G) + G.
 Triple coup de pied-balayage : K + K + K, (BG) + K.
 Plasma Final : après le coup K concluant cinq Combos, situé en bas du tableau, rajoute (H) + K.

SATURN

Esquive + frappe : (G) puis (D) + B.
 Plasma Final : après le coup B concluant cinq Combos, situé en haut du tableau, rajoute B.



GAMOF

Renversement toupie : courir puis A, B.
 Marteau-pilon ou Giant Swing : au corps à corps, face ou dos à l'adversaire, exécute : (D/BD/B/BG/G) + K.
 Grosse main (quand l'adversaire est à terre) : (G) puis (D) + K.



Plasma Final : après le coup K concluant cinq combos, rajoute (H) + A.

GERELT

La flèche du sud + : (B/BD/D) + A de façon répétée + K, ou B, ou (D) + A.
 Grand entaille : lors d'un flèche du sud ou d'un orage andalou, presse : (D) + A.
 Virevolte : (G) puis (G) + A + A + A.
 Double coup de pied sauté : courir puis G + K.

ZELKIN

Dragon Punch/double coup de pied sauté : (BG) + A, K.
 Estocade renversante : (G) puis (D) + A.
 Tranchage/double coup de pied sauté : (G) puis (D) + B, K.
 Vol plané tournoyant : en l'air, appuie simultanément sur A + B + G.



Les serres transperçantes : (G) puis (D) + A.
 L'attaque du vent : (D/BD/B/BG/G) + K de façon répétée.
 Plasma Final : après le coup A concluant cinq Combos, rajoute (H) + A.

ÇORE

Balayage bulle : après t'être mis à terre, fais : (G) puis (D) + K.
 Écraser avec le pied : une fois en maxi géant, fais : (B/BG/G) + K.



Plasma Final : après le coup B concluant cinq Combos, situé en bas du tableau, rajoute A.

BILSTEIN (boss)

Attaque à genoux : (B/BD/D) + A.
 Trancher en deux : (B/BD/D) + B + A + A.



Coup de coude + coup de pied de côté : (D) puis (D) + K + K.
 Plasma Final : après le coup A concluant cinq Combos, situé en haut du tableau, appuie sur A plusieurs fois.

VECTOR

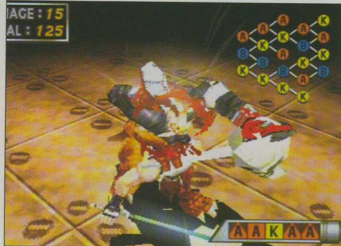
Bras tournant sauté : (B/BG/G) + A.
 Double coup de pied au derrière : dos à l'adversaire, puis (BG) + G + K.
 Coups de pied propulseur : K, K, (G) + K, (D) + K, (G) + K, (D) + K.



Plasma Final n° 1 : après le coup K concluant cinq Combos, rajoute K.
 Plasma Final n° 2 : après le coup B concluant cinq Combos, situé en bas du tableau, rajoute (G) + K.

RIMÇAL

Vague folle assommante : après une vague folle, fais A.
 Coup de pied sauté : (B) puis (B) + K.



Mordre les jambes : pendant que tu es accroupi, fais K.
 Plasma Final : après le coup A concluant cinq Combos, rajoute K.

Invisibilité : (G) + K.
 Lévitation : K + G.
 Rotation tranchante : (G) puis (D) + B.
 L'assommoir : (D) + B + A + A.
 Double Dragon lame : (B) puis (H) + A, (B) puis (H) + A.
 Tourbillon de plasma : (D/BD/B/BG/G) + A et B simultanément.
 Plasma Final : après le coup K concluant cinq Combos, rajoute A.

KAPPAH (perso caché)

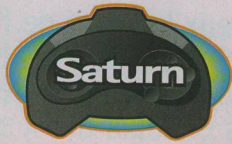
Se mettre de dos : (B/BG/G) + B.
 La flèche du sud : (B/BD/D) + A plusieurs fois + K.
 L'orage andalou : (D/BD/B/BG/G) + A plusieurs fois.



Double coup de pied : lors d'une flèche du sud ou d'un orage andalou, fais : K.
 Petite entaille : lors d'une flèche du sud ou d'un orage andalou, fais : B.
 Grande entaille : lors d'une flèche du sud ou d'un orage andalou, tape : (D) + A.
 Rotation Kappa : (D/BD/B/BG/G) + B.
 Flamenco sanglant : (BD) + K, puis (G) + K.
 Coup de coude + coup de pied de côté + double coup de pied : (D) puis (D) + K + K + K.
 Roulade avant : (G) puis (D) + K et G simultanément.
 Prise du scorpion (quand l'adversaire est à terre, place-toi près de ses pieds) : (D) puis (G) + K.
 Coup de pied demi-lune : (B/BG/G) + K.
 Punition Kappa : (D/BD/B/BG/G) + A et B simultanément.
 Plasma Final : après le coup A concluant cinq Combos, situé en haut du tableau, appuie sur A à plusieurs reprises.

BLOOD (perso caché)

Attaque à genoux : (B/BD/D) + A.
 Trancher en deux : (B/BD/D) + B + A + A.
 Rotation tranchante : (G) puis (D) + B.
 Dragon lame : (B) puis (H) + A.



Virtua Fighter Kids

Quels sont les nouveaux Combos ?

Question de Romain Calvalliuux

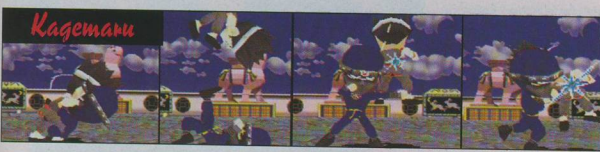
COMBO MAKER			
Combo maker			
Sarah	Duration	Commands	Duration
1	SPR	00 J	11
2	SPR	00 J	12
3	SPR	00 J	13
4	SPR	00 J	14
5	SPR	00 J	15
6	SPR	00 J	16
7	SPR	00 J	17
8	SPR	00 J	18
9	SPR	00 J	19
10	SPR	00 J	20

Voilà un lecteur gourmand : les Combos publiés dans le dossier sur VF Kids (UP 38) ne lui suffisent plus. Il en veut d'autres ! Cela va me donner l'occasion de corriger une

peu de nouveaux combos, heureusement réellement efficaces, à proposer. Il ne te reste plus qu'à recopier fidèlement le contenu des tableaux ci-dessous.



"coquille" parue dans le dossier. En effet, la photo d'un des tableaux de Combo Maker d'Akira (le troisième pour être précis), n'est pas bonne : une autre a été mise à sa place. Le dossier de Chris étant à part cela très complet, je n'ai que



COMBO MAKER			
Combo maker			
Kagemaru	Duration	Commands	Duration
1	SPR	00 J	11
2	SPR	00 J	12
3	SPR	00 J	13
4	SPR	00 J	14
5	SPR	00 J	15
6	SPR	00 J	16
7	SPR	00 J	17
8	SPR	00 J	18
9	SPR	00 J	19
10	SPR	00 J	20

COMBO MAKER			
Combo maker			
Akira 1	Duration	Commands	Duration
1	PKO	00 J	11
2	SPR	00 J	12
3	SPR	00 J	13
4	SPR	00 J	14
5	SPR	00 J	15
6	SPR	00 J	16
7	SPR	00 J	17
8	SPR	00 J	18
9	SPR	00 J	19
10	SPR	00 J	20

COMBO MAKER			
Combo maker			
Akira 2	Duration	Commands	Duration
1	PKO	00 J	11
2	SPR	00 J	12
3	SPR	00 J	13
4	SPR	00 J	14
5	SPR	00 J	15
6	SPR	00 J	16
7	SPR	00 J	17
8	SPR	00 J	18
9	SPR	00 J	19
10	SPR	00 J	20



ULTRA PLAYER
A LA RESCousse
 19, rue Louis-Pasteur
 92513 BOULOGNE CEDEX

Bubu, bonne nuit les petits...

ultra Manga

Ce vieux lubrique de Père Noël pourrait bien avoir les yeux bridés... Les éditeurs ayant sorti de bien belles choses made in Japan, Ultra Player s'est laissé dire que la hotte du gros barbu risque de déborder de mangas, d'art-books et de sushis bien gras !

Akira Toriyama

Bouquin

Le Grand Livre de Dragon Ball

Ce fort beau recueil est en fait l'édition française du premier des sept art-books publiés au Japon sur *Dragon Ball* et ses avatars animés. Absolument superbe, ce livre compile moult illustrations en couleurs tirées du manga, qui permettront aux fans de prendre leur pied et d'apprécier l'évolution graphique de Toriyama. De même, on s'amusera à comparer le nabot rondouillard qu'était Gokū adolescent, avec le Malabar digne des Marvel Comics qu'il est devenu en passant à l'âge adulte, et en découvrant les joies de l'état de Super Guerrier. Le bouquin se termine par une des rares interviews accordées par l'auteur, un véritable document... trop court. Cette petite réserve énoncée, on s'incline avec plaisir devant la classe de cet "artefact", qui ne manquera pas de déclencher l'hystérie des Gagaballiens de tout âge. Terminons en précisant que ce livre devrait malheureusement être le seul à connaître les honneurs d'une adaptation française — les six autres étant coincés pour des raisons de droits. Tout ce qui concerne les animes appartient à AB, qui ne manifeste aucune envie de s'investir dans une édition française, snif...

Titre : Le Grand Livre de Dragon Ball
Genre : compilation
Auteur : Akira Toriyama
Editeur : Glénat
Ultrafun : 19/20

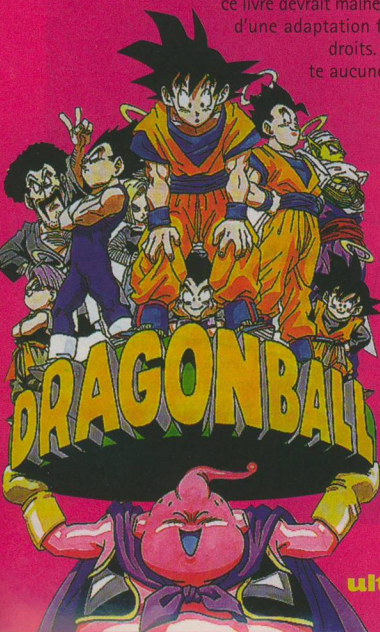
Drame

Plus de DBZ sur TF1

Ça y est, c'est fait : les censeurs ont eu la peau de DBZ ! Excédés d'être constamment agressés par le CSA pour cause de violence constante, les pontes de TF1 ont choisi de ne plus diffuser le DA dans le *Club Dorothée*, privant, du coup, des millions de gamins des quinze (grosso modo) épisodes de la fin de la saga. On espère quand même retrouver rapidement DBZ sur AB Cartoon, la chaîne de dessins animés du bouquet numérique d'AB, qui a démarré en décembre. On vous tiendra au courant ! Cela étant, cet arrêt n'est finalement pas étonnant, dans la mesure où TF1 avait eu l'intelligence exquise d'inclure DBZ dans un programme pour les tous petits alors qu'il s'adressait à un public ado. Dans ces conditions, pourquoi pas *Mad Max*, hein ?



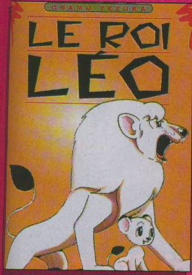
116



Formidable

Trois Tezuka en français !

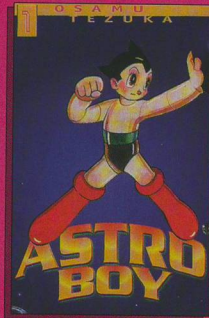
Enfin ! Le père du manga moderne, l'homme qui a tout inventé, le grand Osamu Tezuka est désormais accessible au commun des mortels (vous, nous). Et ce miracle a été rendu possible par les éditions Glénat qui ont lancé, il y a peu, les premiers volumes du *Roi Léo*, *Astro Boy* et *Black Jack*. Le *Roi Léo* est bien sûr le mignon petit lionceau que tout le monde connaît grâce à la série animée qui en a été tirée. Réellement su-



blime, ce manga — qui s'adresse à tous les âges — constitue sans aucun doute une des plus touchantes bédés de tous les temps. Et dire que les escrocs de chez Disney l'ont pillé sans vergogne pour leur moyen *Roi Lion*



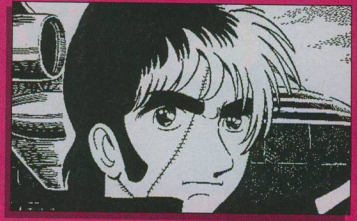
Titre : Le Roi Léo
Genre : drame animalier humaniste
Auteur : Osamu Tezuka
Éditeur : Glénat
Scénario : 18/20
Graphismes : 19/20
Ultrafun : 19/20



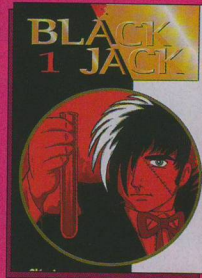
blime, ce manga — qui s'adresse à tous les âges — constitue sans aucun doute une des plus touchantes bédés de tous les temps. Et dire que les escrocs de chez Disney l'ont pillé sans vergogne pour leur moyen *Roi Lion*

icône adulée à travers le globe par des millions de gens de goût (sans compter des générations de Japs). *Astro Boy* relève bien sûr de la science-fiction, mais aussi de l'humanisme, une des constantes de Tezuka. Quant à *Black Jack*, un perso ultra-populaire au Japon, il a commencé à acquérir un embryon de notoriété en France grâce aux excellents animés que distribue AK Vidéo. Très impressionnant, le manga nous permet de découvrir les premiers exploits de ce docteur

Titre : Astro Boy
Genre : science-fiction humaniste
Auteur : Osamu Tezuka
Éditeur : Glénat
Scénario : 19/20
Graphismes : 19/20
Ultrafun : 19/20



couvert de cicatrices, qui exerce illégalement et soigne les maladies les plus épouvantables et les cas les plus critiques (on surfe souvent aux frontières du paranormal), type kyste tératogène ou floraison de furoncles inconnus sur la tronche d'un patient. Très glauque, *Black Jack* s'adresse surtout aux lecteurs les plus âgés d'entre vous...



Titre : Black Jack
Genre : Cap' Memo vs Frankenstein
Auteur : Osamu Tezuka
Éditeur : Glénat
Scénario : 19/20
Graphismes : 19/20
Ultrafun : 19/20



Ghost In The Shell enfin au cinoche !

Eh oui, tout peut arriver, même les meilleures choses puisque c'est le 29 janvier prochain que sortira en France le long-métrage d'animation inspiré du manga cyberpunk de Masamune Shirow (que vous avez pu découvrir dans notre petit frère *Manga Player*). Écrit par K. Itoh et dirigé par Mamoru Oshii, le tandem qui avait signé les deux films *Patlabor*, *Ghost In The Shell* a bouleversé James Cameron, le réalisateur de *Terminator*, qui prévoit de produire une version avec acteurs en 1999 ! D'ici là, on ne saurait trop vous inciter à foncer découvrir cette stupéfiante

réflexion sur l'évolution des espèces, un grand film métaphysique où nous partageons les interrogations d'une cyborg conçue pour assurer les missions de police les plus difficiles. Résolution adulte, *Ghost In The Shell* peut et doit être considéré comme le premier film de science-



fiction du XXI^e siècle. Bien entendu, la technique est au diapason : images de synthèse, décors délirants et baroques, graphismes superbes... Bref, *Ghost In The Shell* est un vrai, un beau chef-d'œuvre !

Titre : Ghost In The Shell
Genre : Le 2001 du manga !
Auteurs : K. Itoh et M. Oshii
Scénario : 18/20
Animation : 17/20
Graphismes : 19/20
Ultrafun : 19/20

Inoshiro

ultra SHOPPING

Il ne vous reste plus que quelques jours pour passer commande au Père Noël, ou faire vos cadeaux. Je vous ai donc concocté un Ultra Shopping aux petits oignons, avec de quoi faire plaisir à toute la famille (ou presque...) !

L'étoile des guerriers

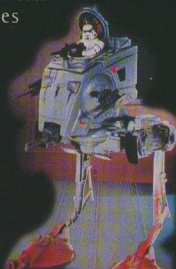
Acrochez-vous dès maintenant à vos fauteils !

En mars prochain, ressort dans les salles une version arrangée avec un son THX de la très célèbre trilogie de *Star Wars*.

Comme un bonheur n'arrive jamais seul, Rebel Assault 2 et Shadow of the Empire, deux softs Lucas Arts sont prévus pour début 97 sur PlayStation. Pour vous aider à patienter, voici tout un tas d'objets relatifs au film, avec lesquels vous éclater : ces trois vaisseaux ultra perfectionnés qui imitent les bruits de moteur, de laser ou de mitraillette, ou bien cette figurine de Yoda.

Pour réaliser des

petites économies avant d'acheter les jeux à venir, pourquoi ne pas également acquérir les tirelires électroniques surveillées par R2D2 et Scispéo.

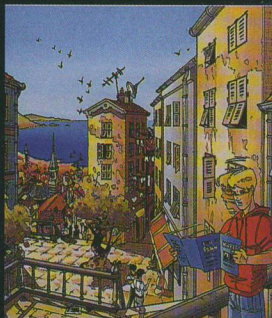
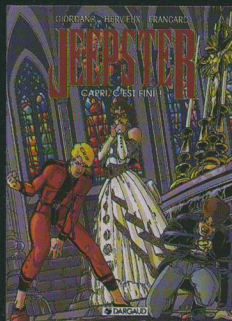


Chauve qui peut !

Batman amorce son retour sur vos consoles PlayStation et Saturn, mais avant de renouer avec le super héros, vous pouvez retrouver ses figurines "samouraï" ou "boomerang". Vous avez également le choix entre plusieurs vaisseaux comme le gyro-véhicule équipé d'un lance-missiles et d'un train d'atterrissage rétractable, ou le bat-boat qui, comme son nom l'indique, se transforme en super bateau.

Jeepster : enfin la fin !

Nous vous avons déjà présenté les deux premiers tomes de Jeepster lors de leur parution (voir *Nintendo Player* n° 5 et 11), la saga dessinée par Francard sur un scénario signé Patrick Giordano, que vous connaissez ici sous le pseudo de Matt Murdock. Je ne vous ferai pas le



résumé des épisodes précédents... en revanche, sachez que dans celui-ci, notre héros se rend en Italie, non pas en vacances, mais pour retrouver — enfin ! — la belle Karly. Et vous pouvez imaginer que ça ne sera pas de tout repos ! Le fait qu'à la fin de l'album, la belle soit quelque peu amochée laisse présager d'une suite. En tout cas, à *Ultra Player*, on l'espère.

Jeepster, Dargaud Editeur.

Touchez ma bosse

Vous ne pouvez pas ne pas connaître le nouveau Walt Disney : *le Bossu de Notre Dame*. Comme d'habitude, chaque fois que la grosse machine américaine sort un dessin animé, celui-ci s'accompagne d'une multitude de jouets. En toute logique, un jeu vidéo ne devrait pas tarder à sortir... En attendant, vous pouvez toujours vous procurer dans tous les magasins de jouets et grandes surfaces la poupée Esmeralda, son cheval ou le Bossu.



Indien vaut mieux que...

Dans la série "Je sais faire du marketing !", Disney envahit les rayons des magasins spécialisés avec, notamment, des produits Pocahontas, comme ce petit coffret dans lequel vous retrouverez ses amis, la peluche de Meiko, son pote raton-laveur, la brosse à dents électrique vendue avec une recharge, ou encore cette tire-lire qui fait de la musique et dont les personnages parlent.



DBZ et ses bonbons

Un Noël sans DBZ, c'est comme Pâques sans chocolat. Voici donc la série n° 6 des cardass, toujours plus beaux, que vous pouvez



désormais ranger dans un classeur (grand ou mini). Le top du top, sont les figurines à monter, vendues avec un petit bonbon. Quand Dragon Ball se prend pour le Père Noël...



Splendiiiide !



Mask, le héros fou incarné par Jim Carrey qui a donné lieu à un jeu sur Snes, débarque sous les traits de figurines, accompagnées de ses acolytes comme son adorable chien. Il possède également une voiture hallucinante...



À la mode À monter

Vous avez aimé le jeu, vous avez dansé sur la musique... eh bien, habillez-vous aux couleurs de WipEout 2097 de la



tête au pied. Vous trouverez dans cette ligne de fringues branchées des tee-shirts, bonnets, robes et sacs à dos — chez Bionic Hippies. Habillé comme ça, le monde est à vous !

Après vous être éclaté avec Bomberman, jouez avec les petits B-Daman (prononcez "bidamane"). Ques'aco ? Ce sont les persos du jeu, armés d'armures, à monter soi-même. Ils envoient des petites billes et même si le montage n'est pas très facile, le principe n'en reste pas moins sympathique.



ultra

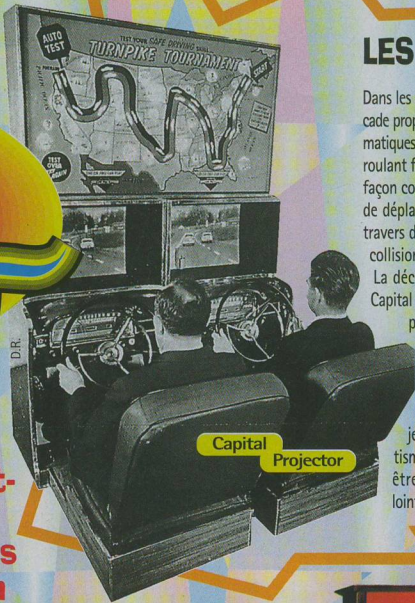
story

La merveilleuse histoire des jeux vidéo

LES ANCÊTRES

Dans les années 40, les salles d'arcade proposent des jeux dits "automatiques". Dans l'un d'eux, un tapis roulant fait défiler des voitures de façon continue, un volant permet de déplacer une autre voiture en travers du tapis. Le but : éviter la collision.

La décennie suivante, la firme Capital Projector a l'idée de remplacer le tapis roulant par un film vidéo. La voiture dirigée est alors placée en bas de l'écran (voir photo). En fait, ces jeux mélangent l'automatisme et la vidéo, et peuvent être considérés comme les lointains cousins du jeu vidéo.



Capital Projector

Le jeu vidéo fête ses vingt-cinq ans ! Pour célébrer cet anniversaire, nous avons décidé de vous raconter, en six épisodes, ce quart de siècle d'histoire du jeu vidéo. Que la fête commence !

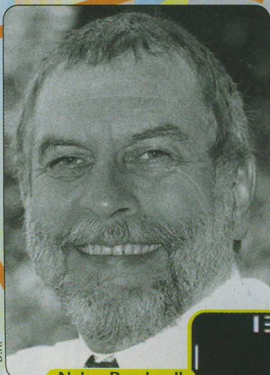
Pour ce premier volet, nous commençons, en toute logique, par les premiers pas du jeu vidéo : de la création à la fin des années 70, époque où les sprites se comptent sur les doigts de la main et où la couleur s'appelle "noir et blanc".

Chapitre 1

LA GENÈSE

NOLAN BUSCHNELL, L'INVENTEUR

Pong est le premier jeu vidéo à avoir vu le jour. Mais connaissez-vous, Nolan Buschnell ? Eh bien, c'est en 1972 que ce jeune américain a le premier l'idée de concevoir puis de commercialiser un jeu vidéo pour les salles d'arcade. Il fonde Atari et s'aperçoit très vite que le marché est prometteur. Par la suite, il lance en 1975 une version domestique de Pong, qui devient également le premier à être accessible au grand public.



Nolan Buschnell et Pong



Galaxian de Namco

LE DÉBUT

C'est en 1972 qu'Atari sort Pong. Ce premier jeu vidéo est suivi par d'autres du même genre : Pong Doubles

et Quadrapong d'Atari, ou Paddle Ball de Williams. Seules, quelques marques américaines coexistent alors sur le marché. Certaines comme Williams (1973) ou Bally Midway (1974) résisteront au temps et à la concurrence, pour être aujourd'hui toujours présentes, tandis que les Cinematronics, Exidy ou Kee Games ont une existence éphémère. Après la période des Pong, vient celle des casse-briques (Break Out d'Atari) et des courses vues de dessus (Sprint ou Indy 500 d'Atari), tous en noir et blanc.

Mais c'est en 1978 que sonne la révolution : Space Invaders de Taito (éditeur japonais) met fin à l'hégémonie américaine, et présente un nouveau style de jeu... toujours en noir et blanc : le shoot'em up ! Un an plus tard, Taito remet ça avec la version De Luxe du jeu, en couleurs... enfin presque. En fait, un film plastique avec des bandes colorées est collé à l'écran et donne l'illusion d'un jeu en couleurs ! Finalement, c'est à Namco, en 1979, qu'échoit l'honneur de sortir le premier vrai jeu en couleurs, Galaxian.



Paddle Ball de Williams

LES JAPONAIS

Namco, Taito, puis Sega et SNK marquent la fin de cette décennie et annoncent déjà leur mainmise sur le marché de l'arcade. Quant aux Américains et Européens, ils se tournent vers la micro et les consoles. Mais cela, c'est pour le prochain numéro !

Sources :
- "Slot Machines and Coin Up Games", Bill Kurtz, Londres, 1991.
- "Basic Plus".

Papy Wonder

CHAMPIONS

Ave et Noyeux Joël !

Comme d'habitude, je ne peux que vous féliciter pour votre participation massive à la rubrique. Qui dit fêtes de fin d'année, dit plein de nouveaux jeux. Et je sens que vous allez tous avoir du pain sur la planche en ce début 1997, que vous attaquerez dans les meilleures conditions ludiques qui soient. Bon je ne m'éternise pas, on m'attend pour le réveillon. Excellente année ludique à toutes et à tous !

Stonehenge

DATE LIMITE DE VOS ENVOIS POUR LE PROCHAIN NUMÉRO : 15 février 97.

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 continue).
- 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.

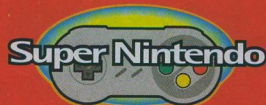
**ULTRA PLAYER
CHAMPIONS**
19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

RÉSULTATS DU DÉFI DE LA RENTRÉE INTERNATIONAL TRACK & FIELD (score total)

1- David le GARFF :	1' 48" 346
2- Guillaume BARBET :	1' 49" 067
3- Frédéric MANDET :	1' 50" 392
4- Hervé MARICHAL :	1' 51" 026
5- Chon :	1' 51" 132
6- Yoan DERIN :	1' 51" 283
7- Guillaume BERTRAND :	1' 51" 483
8- José BRANCE :	1' 51" 666
9- Stéphane ALYAKIM :	1' 52" 615
10- Romain BRISSON :	1' 52" 835

LE GAGNANT DU MOIS

Voici la grille de départ au terme d'une séance d'essais très disputée. C'est David le Garff qui a réalisé la pole position avec un chrono de 1' 48" 346. A son côté, en première ligne, Guillaume Barbat à 721 millièmes. Enfin, Frédéric Mandet réalise, lui, le troisième temps à plus de deux secondes de la pole, c'est dire la performance réalisée par David. Tous trois reçoivent Pandemonium, offert par BMG Interactive, pour leur excellente prestation.



BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

1- Francis GEISSERT :	280 181
-----------------------	---------

COOL SPOT

1- Francis GEISSERT (terminé) :	702 530
2- Ludovic TANI (terminé) :	459 150
3- Jean-Paul Schmitt (terminé) :	453 370
4- François TARTING (terminé) :	451 540

SUPER EMPIRE STRIKES BACK

1- Francis GEISSERT (terminé) :	1 634 840
2- Philippe HEITZ :	506 140
3- Julien BODIN :	470 400

F1 POLE POSITION 2 (ITALIE)

1- Michaël PERRIN :	55" 00
2- Guillaume BERTRAND :	55" 86
3- Stéphane MILLOT :	1' 00" 85
4- David RODRIGUEZ :	1' 08" 59
5- Sébastien FLE :	1' 09" 07

FLINTSTONES

1- Francis GEISSERT (terminé) :	14 795
2- Isabelle NEUMANN (terminé) :	7 154
3- Nadia HEINRICH (terminé) :	6 032

GOOF TROOP (CHRONO)

1- Guillaume BERTRAND (terminé) :	26' 575
2- Jérôme BONNETTE :	40' 065
3- Thibault BERTRAND (terminé) :	41' 345

JUDGE DREAD

1- Francis GEISSERT :	3 088 542
2- Laurent SCHUSTER :	1 888 955
3- Nadine WOLFF :	1 079 981
4- Alain BOSS :	1 524 985



JURASSIC PARK

1- Francis GEISSERT (terminé) :	7 686
2- Eric HEINRICH (terminé) :	5 578
3- Josselin BOUSSEL (terminé) :	5 096
4- Isabelle STAEBLER (terminé) :	5 059
5- Sabine KAUFFMANN :	4 467

KID CLOWN CRAZY CHASE

1- Francis GEISSERT (terminé) :	8 187 820
2- Terence DELAUNAY (terminé) :	6 225 740
3- Jean-François CHAUMY :	3 802 650

LEGEND

1- Francis GEISSERT (terminé) :	57 955
2- Stéphane RUSCH (terminé) :	55 445
3- Jérôme BONNETTE (terminé) :	54 415
4- Sandra KREMSEMER (terminé) :	53 735
5- Cédric NEUMANN (terminé) :	53 660

MAGIC SWORD

1- Francis GEISSERT :	471 000
-----------------------	---------

MIGHTY MAX

1- Francis GEISSERT (terminé) :	1 617 550
2- Nathalie Wernert (terminé) :	1 549 950
3- Mickaël SCHABER (terminé) :	1 493 950
2- Marc GEISSERT (terminé) :	1 370 550

PARODIUS

1- Arnaud BLIN :	2 935 900
2- Fabien PANASSIE :	2 676 700
3- Jérôme BONNETTE :	1 402 600
4- Erick SUSSEL :	1 007 400

SUPER PINBALL (JOLLY JOKER)

1- Frédéric BUSQUE :	999 649 010
2- Nicolas DUMONTIER :	317 252 520

SUPER PINBALL (WIZARD)

1- David le GARFF :	782 447 970
2- Jérôme BONNETTE :	351 699 890

PITFALL

1- Francis GEISSERT (terminé) :	442 515
2- Guy HULSKEN :	272 029
3- Laurent SCHLIK :	229 515

LES SCHRTOONPFS

1- Jérôme BONNETTE (terminé) :	799 950
2- Anne PUJADAS-TELMON (terminé) :	418 750
3- Sébastien JARRY (terminé) :	129 700

SUPER RETURN OF THE JEDI

1- Francis GEISSERT (terminé) :	3 613 350
2- Antonin SEMONIN (terminé) :	2 465 575
3- Jean HOEPFNER (terminé) :	653 750
4- Marie-Claire GEISSERT (terminé) :	573 750
5- Florence GEISSERT (terminé) :	432 400

TETRIS & DR MARIO

(Tetris Game A, nbre de lignes)	
1- David le GARFF :	305
2- Guillaume BERTRAND :	301
3- Chon :	293
* Thibault BERTRAND :	293
5- Gérald DUBOURDIEU :	292

TETRIS & DR MARIO (Dr Mario)

1- David le GARFF :	2 065 500
2- Patrick CHASSET :	1 178 700
3- Benjamin CHEBROU :	530 200
4- Frédéric BUSQUE :	520 800
5- Chon :	271 000

TIME COP

1- Francis GEISSERT :	106 260
-----------------------	---------

SUPER TURRICAN

1- Jérôme BONNETTE :	264 900
2- Francis GEISSERT :	84 400
3- Jean-Yves HISTEL :	46 800

UNIRALLY - DRAGSTER

1- Guillaume BERTRAND :	24" 49
2- Michaël PERRIN :	29" 94
3- Chon :	30" 06
4- 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 :	26" 96
2- Michaël PERRIN :	27" 08
3- Chon :	28" 81
4- Thierry TRIALLOUX :	28" 93
5- Stonehenge :	28" 96

UNIRALLY - BOWL

1- Guillaume BERTRAND :	1 030
2- Michaël PERRIN :	1 001
3- Chon :	601
4- David CHABRIER :	572
5- Stonehenge :	564

UNIRALLY - SWITCHER

1- Guillaume BERTRAND :	1' 06" 01
2- Michaël PERRIN :	1' 14" 70
3- Serge FORGIARINI :	1' 16" 78
4- Stonehenge :	1' 16" 81
5- Chon :	1' 16" 86

UNIRALLY - MONSTER

1- Guillaume BERTRAND :	22" 15
2- Michaël PERRIN :	26" 01
3- Francis GEISSERT :	28" 40
4- Chon :	28" 56
5- Guy HULSKEN :	29" 05

UNIRALLY - WOBBLE

1- Michaël PERRIN :	49" 69
2- Guillaume BERTRAND :	49" 81
3- Serge FORGIARINI :	52" 90
4- Stonehenge :	53" 05
5- Chon :	53" 38

UNIRALLY - TWINPEAK

1- Michaël PERRIN :	39" 93
* Guillaume BERTRAND :	39" 93
3- Caliméro :	44" 24
4- Thierry TRIALLOUX :	44" 44
5- Lole :	44" 48

UNIRALLY - SKIER

1- Guillaume BERTRAND :	1 024
2- Michaël PERRIN :	1 001
3- Chon :	597
4- Stonehenge :	572
5- Marc-Mickaël LONGOBARDI :	495

UNIRALLY - LOOPBACK

1- Guillaume BERTRAND :	38" 13
2- Michaël PERRIN :	39" 21
3- Stonehenge :	44" 01
4- Chon :	44" 13
5- David PLANCHON :	48" 46

UNIRALLY - SMALL CUT

1- Guillaume BERTRAND :	15" 88
2- Michaël PERRIN :	16" 04
3- Thibault BERTRAND :	17" 15
4- Chon :	17" 25
* Stonehenge :	17" 25

UNIRALLY - LOOPER

1- Guillaume BERTRAND :	54" 86
2- Michaël PERRIN :	55" 05
3- Chon :	58" 05
4- Serge FORGIARINI :	1' 00" 93
5- Stonehenge :	1' 01" 30

UNIRALLY - MEGAJUMP

1- Michaël PERRIN :	24" 06
2- Guillaume BERTRAND :	24" 32
3- Chon :	24" 56
4- Stonehenge :	24" 76
5- Martin HUMBERT :	24" 80

UNIRALLY - JUMPS

1- Michaël PERRIN :	1 001
2- Guillaume BERTRAND :	664
3- Stonehenge :	555
4- Chon :	545
5- Guillaume de Casaban :	405

UNIRALLY - FLAT FUN

1- Michaël PERRIN :	1' 03" 82
2- Guillaume BERTRAND :	1' 08" 65
3- Thierry TRIALLOUX :	1' 09" 33
* Serge FORGIARINI :	1' 09" 33
5- David PLANCHON :	1' 09" 74

UNIRALLY - INFINITY

1- Michaël PERRIN :	7" 03
2- Guillaume BERTRAND :	7" 41
3- Chon :	7" 51
4- Stonehenge :	7" 52
5- Wonder Fra :	7" 53

UNIRALLY - LAST ONE

1- Michaël PERRIN :	42" 05
2- Guillaume BERTRAND :	45" 59
3- Francis GEISSERT :	46" 08
4- Alain BOSS :	46" 14
5- Thierry TRIALLOUX :	46" 17

UNIRALLY - MARATHON

1- Michaël PERRIN :	25" 41
2- Guillaume BERTRAND :	27" 41
3- Thierry TRIALLOUX :	28" 15
4- Serge FORGIARINI :	28" 30
5- Stonehenge :	28" 33

UNIRALLY - CIRCLE

1- Michaël PERRIN :	1 001
2- Guillaume BERTRAND :	661
3- Chon :	601
4- Stonehenge :	578
5- Reds MATTAR :	366

UNIRALLY - PLINKEY

1- Michaël PERRIN :	35" 13
2- Guillaume BERTRAND :	38" 41
3- Serge FORGIARINI :	38" 54
4- Thierry TRIALLOUX :	38" 66
5- Chon :	38" 90

UNIRALLY - JUMPOVER

1- Michaël PERRIN :	18" 56
2- Guillaume BERTRAND :	18" 97
3- Nicolas GRUNBERG :	19" 25
4- Laurent HENNON :	19" 75
5- Thierry TRIALLOUX :	20" 00

UNIRALLY - DRAGRACE

1- Michaël PERRIN :	41" 06
2- Guillaume BERTRAND :	41" 78
3- Thierry TRIALLOUX :	42" 06
4- Serge FORGIARINI :	42" 21
5- Francis GEISSERT :	42" 42

UNIRALLY - PINGPONG

1- Michaël PERRIN :	22" 60
2- Guillaume BERTRAND :	23" 47
3- Chon :	23" 89
4- Thibault BERTRAND :	24" 16
5- David PLANCHON :	24" 40

UNIRALLY - HILL CLIMB

1- Michaël PERRIN :	1 001
2- Guillaume BERTRAND :	663
3- Chon :	554
4- Stonehenge :	536
5- Marc-Mickaël LONGOBARDI :	471

UNIRALLY - HYBRID

1- Michaël PERRIN :	35" 61
2- Guillaume BERTRAND :	37" 62
3- Serge FORGIARINI :	38" 52
4- Thierry TRIALLOUX :	38" 54
5- Francis GEISSERT :	38" 70

UNIRALLY - SHORT CUT

1- Michaël PERRIN :	26" 96
2- Guillaume BERTRAND :	30" 28
3- Thierry TRIALLOUX :	30" 68
4- Stonehenge :	30" 69
5- Chon :	30" 75

UNIRALLY - DOWN + UP

1- Michaël PERRIN :	43" 13
2- Guillaume BERTRAND :	45" 25
3- Serge FORGIARINI :	45" 90
4- David PLANCHON :	47" 09
5- Thierry TRIALLOUX :	48" 94

UNIRALLY - HIGHROAD

1- Michaël PERRIN :	16" 99
2- Guillaume BERTRAND :	17" 82
3- Francis GEISSERT :	18" 72
4- Chon :	18" 76
* Fabienne BILDSTEIN :	18" 76



UNIRALLY - SPINE

1- Michaël PERRIN	1 001
2- Guillaume BERTRAND	661
3- Chon	600
4- Stonehenge	551
5- Marc-Michaël LONGOBARDI	409

UNIRALLY - BOO !

1- Michaël PERRIN	43" 97
2- Guillaume BERTRAND	46" 14
3- Serge FORGIARINI	46" 57
4- Chon	46" 85
5- Stonehenge	46" 97

UNIRALLY - FIRE ESCAPE

1- Michaël PERRIN	7" 49
2- Guillaume BERTRAND	8" 77
3- Chon	10" 03
4- David PLANCHON	10" 12
5- Hadrien PELTIER	10" 21

UNIRALLY - WARIO PAINT

1- Michaël PERRIN	59" 77
2- Guillaume BERTRAND	1' 01" 41
3- Serge FORGIARINI	1' 01" 81
4- Stonehenge	1' 01" 93
5- Francis GEISSERT	1' 02" 21

VORTEX

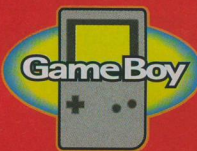
1- Francis GEISSERT	142 100
2- Evelyne MULLER	103 700
3- Eric GASSLER	99 100
4- Christophe OTT	85 000
5- Joël DITBERNER	79 500

YOSHI'S SAFARI

1- Jérôme BONNETTE	1 234 700
--------------------------	-----------

**BATMAN'S RETURN**

1- Jérôme BONNETTE (terminé)	1 279 400
2- Francis GEISSERT	172 20

**YOSHI'S COOKIE**

1- Paul-Edouard LEJEUNE	107 550
-------------------------------	---------

**DAYTONA (Beginner - normal)**

1- Hugo BULTHE	2' 11" 62
2- Olivier BONNET	2' 12" 10
3- Eric CAUDRON	2' 12" 41

DAYTONA (Beginner - tour)

2- Olivier BONNET	16" 19
-------------------------	--------

DAYTONA (Advanced - normal)

1- Edouard SAUNAL	2' 52" 49
2- Olivier BONNET	2' 55" 59
3- Eric CAUDRON	2' 56" 56

DAYTONA (Advanced - tour)

1- Olivier BONNET	41" 81
-------------------------	--------

DAYTONA (Expert - normal)

1- Edouard SAUNAL	3' 06" 17
2- Eric CAUDRON	3' 12" 52

DAYTONA 2 (Three Seven Speedway)

1- Chon	2' 06" 76
2- Stonehenge	2' 07" 00

DAYTONA 2 (Three Seven Speedway - tour)

1- Elwood	14" 88
2- Chon	14" 96
3- Stonehenge	15" 00

DAYTONA 2 (National Park Speedway)

1- Stonehenge	3' 18" 00
2- Chon	3' 18" 76

DAYTONA 2**(National Park Speedway - tour)**

1- Chon	31" 32
2- Stonehenge	31" 80

DAYTONA 2 (Dinosaur Canyon)

2- Elwood	2' 50" 40
3- Stonehenge	2' 50" 72
1- Chon	2' 51" 00

DAYTONA 2 (Dinosaur Canyon - tour)

1- Elwood	40" 80
2- Chon	41" 28
3- Stonehenge	41" 52

DAYTONA 2 (Sea Side Street Galaxy)

1- Chon	3' 07" 12
2- Stonehenge	3' 13" 93

DAYTONA 2 (Sea Side Street - tour)

1- Chon	1' 30" 92
2- Stonehenge	1' 34" 32

DAYTONA 2 (Desert City)

1- Chon	2' 59" 44
2- Stonehenge	3' 06" 68

DAYTONA 2 (Desert City - tour)

1- Chon	42" 40
2- Stonehenge	44" 24

NIGHTS (Best Links)

1- Xavier DEPARIS	337
2- Cyril DUPONT	201

SEA BASS FISHING (Sea Bass)

1- Stonehenge	157,9 cm (20,7 kg)
---------------------	--------------------

SEA BASS FISHING (Yellow Tail)

1- Stonehenge	67,9 cm (4,5 kg)
---------------------	------------------

SEGA RALLY - ARCADE (1 tour)

1- David GRELLIER	3' 19" 37
2- Laurent WOLNY	3' 19" 43
3- Philippe RICHARD	3' 19" 92
4- Antoine LORO	3' 19" 93
5- Thierry SUBRA	3' 20" 00

WIPEOUT - ALTIMA VII

1- Francis GEISSERT	2' 57" 8
2- Eric CAUDRON	2' 59" 0
3- Isabelle NEUMANN	4' 07" 8
4- Jean HOEPFNER	4' 15" 8

WIPEOUT - ALTIMA VII (Fastest Lap)

1- Francis GEISSERT	58" 2
2- Eric CAUDRON	1' 51" 7
3- Isabelle NEUMANN	1' 21" 2
4- Jean HOEPFNER	1' 22" 6

WIPEOUT - KARBONIS V

1- Francis GEISSERT	1' 48" 4
2- Eric CAUDRON	1' 51" 7
3- Nicolas KOENIG	1' 56" 1
3- Isabelle NEUMANN	2' 37" 3
4- Jean HOEPFNER	2' 39" 8

WIPEOUT - KARBONIS V (Fastest Lap)

1- Francis GEISSERT	34" 8
2- Eric CAUDRON	35" 3
3- Nicolas KOENIG	38" 2
4- Isabelle NEUMANN	51" 6
5- Jean HOEPFNER	51" 7

WIPEOUT - TERRAMAX

1- Francis GEISSERT	1' 56" 9
2- Eric CAUDRON	1' 59" 3
3- Nicolas KOENIG	2' 06" 3
4- Isabelle NEUMANN	2' 38" 5
5- Jean HOEPFNER	2' 49" 8

WIPEOUT - TERRAMAX (Fastest Lap)

1- Francis GEISSERT	36" 1
2- Eric CAUDRON	39" 1
3- Nicolas KOENIG	40" 6
4- Isabelle NEUMANN	52" 2
5- Jean HOEPFNER	54" 3

WIPEOUT - HORODERA

1- Francis GEISSERT	3' 09" 0
2- Eric CAUDRON	3' 10" 8
3- Nicolas KOENIG	3' 34" 0
4- Isabelle NEUMANN	4' 14" 2
5- Jean HOEPFNER	4' 14" 8

WIPEOUT - HORODERA (Fastest Lap)

1- Francis GEISSERT	1' 00" 9
2- Eric CAUDRON	1' 02" 8
3- Nicolas KOENIG	1' 10" 2
3- Isabelle NEUMANN	1' 22" 3
4- Jean HOEPFNER	1' 24" 7

WIPEOUT - ARRIDOS IV

1- Francis GEISSERT	2' 47" 9
2- Eric CAUDRON	2' 51" 3
3- Jean HOEPFNER	3' 54" 5
4- Isabelle NEUMANN	3' 56" 1

WIPEOUT - ARRIDOS IV (Fastest Lap)

1- Eric CAUDRON	56" 1
2- Francis GEISSERT	55" 3
3- Isabelle NEUMANN	1' 16" 0
4- Jean HOEPFNER	1' 16" 8

WIPEOUT - SILVER STREAM

1- Francis GEISSERT	2' 18" 9
2- Eric CAUDRON	2' 22" 1
3- Nicolas KOENIG	2' 40" 0
4- Isabelle NEUMANN	2' 56" 1
5- Jean HOEPFNER	2' 57" 5

WIPEOUT - SILVER STREAM (Fastest Lap)

1- Francis GEISSERT	43" 4
2- Eric CAUDRON	45" 1
3- Nicolas KOENIG	56" 0
4- Jean HOEPFNER	56" 5
5- Isabelle NEUMANN	57" 1

WIPEOUT - FIRESTAR

1- Francis GEISSERT	2' 18" 0
1- Eric CAUDRON	2' 22" 7

WIPEOUT - FIRESTAR (Fastest lap)

1- Francis GEISSERT	43" 7
1- Eric CAUDRON	45" 1

**FORMULA ONE (Brésil - Grand Prix)**

1- Guillaume BERTRAND	1' 20" 989
2- Chon	1' 21" 199
3- Cyrille LOUIS	1' 24" 719

FORMULA ONE (Argentine - Grand Prix)

2- Chon	1' 27" 086
---------------	------------

Le défi du nouvel an

Le nouveau défi est dédié aux nintendomaniaques ! C'est l'événement de cette fin d'année : Donkey Kong Country 3 est à l'honneur. L'idée consiste à réaliser le meilleur pourcentage, sachant que le maximum est de 103 %. Les ex aequo éventuels seront départagés par le temps. Pour que votre score soit pris en compte, votre photo doit me parvenir impérativement avant le 15 février prochain.



FORMULA ONE
(San Marin - Grand Prix)
1- Chon : 1' 31" 142

FORMULA ONE
(Espagne - Grand Prix)
1- Chon : 1' 26" 941

FORMULA ONE
(Monaco - Grand Prix)
1- Chon : 1' 17" 641
2- Cyrille LOUIS : 1' 24" 509

FORMULA ONE (Canada - Grand Prix)
1- Chon : 1' 31" 819
2- Cyrille LOUIS : 1' 34" 331

FORMULA ONE (France - Grand Prix)
1- Chon : 1' 19" 830
2- Cyrille LOUIS : 1' 24" 722

FORMULA ONE
(Grande Bretagne - Grand Prix)
1- Chon : 1' 35" 660

FORMULA ONE
(Allemagne - Grand Prix)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 43" 799
2- Chon : 1' 46" 659
3- Cyrille LOUIS : 1' 48" 058

FORMULA ONE (Hongrie - Grand Prix)
1- Chon : 1' 17" 058
2- Guillaume BERTRAND : 1' 18" 930
3- Cyrille LOUIS : 1' 19" 804

FORMULA ONE
(Belgique - Grand Prix)
1- Chon : 1' 53" 544

FORMULA ONE (Italie - Grand Prix)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 22" 534
1- Chon : 1' 29" 266
2- Cyrille LOUIS : 1' 31" 717

FORMULA ONE
(Portugal - Grand Prix)
1- Chon : 1' 24" 184

FORMULA ONE
(Europe - Grand Prix)
1- Guillaume BERTRAND : 1' 24" 744
2- Chon : 1' 24" 867

FORMULA ONE
(Pacifique - Grand Prix)
1- Chon : 1' 15" 558
2- Cyrille LOUIS : 1' 18" 513

FORMULA ONE (Japon - Grand Prix)
1- Chon : 1' 49" 055

FORMULA ONE
(Australie - Grand Prix)
1- Chon : 1' 14" 983
2- Cyrille LOUIS : 1' 20" 079

FORMULA ONE (Bizarre - Grand Prix)
1- Chon : 1' 14" 643
2- Guillaume BERTRAND : 1' 14" 724

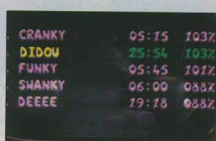
RESIDENT EVIL (terminé avec Jill)
1- David le GARFF : 1h 36" 24"
2- Guillaume GESNOUIN : 1h 40" 27"
3- Patrick PERONNY : 1h 55" 17"
4- Cyril DUPONT : 2h 48" 44"
5- Cyrille LOUIS : 4h 28" 14"

RESIDENT EVIL (terminé avec Chris)
1- Renzo BIANCHI : 1h 25" 46"
2- Cyril DUPONT : 1h 33" 03"
3- Martial HUE : 1h 35" 11"

RIDGE RACER REVOLUTION
(Time Trial - Novice)
1- David LE GARFF : 2' 10" 402
2- Karim BENOUDMA : 2' 11" 595

RIDGE RACER REVOLUTION
(Tour - Novice)
1- David LE GARFF : 43" 325
2- Karim BENOUDMA : 43" 376

RIDGE RACER REVOLUTION
(Time Trial - Intermediaire)
1- David LE GARFF : 2' 50" 832
2- Karim BENOUDMA : 2' 55" 378



RIDGE RACER REVOLUTION
(Tour - Intermediaire)
1- David LE GARFF : 55" 700
2- Karim BENOUDMA : 58" 943

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" 748

RIDGE RACER REVOLUTION
(Time Trial - Novice/Extra)
1- David LE GARFF : 2' 09" 271
2- Karim BENOUDMA : 2' 11" 201

RIDGE RACER REVOLUTION
(Tour - Novice/Extra)
1- David LE GARFF : 42" 703
2- Karim BENOUDMA : 43" 519

RIDGE RACER REVOLUTION
(Time Trial - Intermediaire/Extra)
1- David LE GARFF : 2' 56" 194
2- Karim BENOUDMA : 2' 58" 245

RIDGE RACER REVOLUTION
(Tour - Intermediaire/Extra)
1- David LE GARFF : 57" 812
2- Karim BENOUDMA : 59" 102

RIDGE RACER REVOLUTION
(Time Trial - Expert/Extra)
1- David LE GARFF : 3' 03" 751
2- Karim BENOUDMA : 3' 11" 324

RIDGE RACER REVOLUTION
(Tour - Expert/Extra)
1- David LE GARFF : 59" 523
2- Karim BENOUDMA : 1' 02" 835

TEKKEN 2 (Time Attack)
1- David le GARFF : 3' 04" 48

TEKKEN 2 (Survival)
1- David le GARFF : 31 victoires

TRACK & FIELD (100 m)
1- Francis GEISSERT : 6" 63
2- Guillaume BERTRAND : 6" 70
3- Julien DOUCET : 6" 93
4- Jeannot CASARES : 6" 95
5- Romain SANDERE : 7" 03

TRACK & FIELD (saut en longueur)
1- Guillaume BERTRAND : 11 m 97
2- Jeannot CASARES : 11 m 75
3- Francis GEISSERT : 11 m 71
4- Stonehenge : 11 m 70
*- Julien DOUCET : 11 m 70

TRACK & FIELD (poids)
1- Guillaume BERTRAND : 29 m 33
2- Francis GEISSERT : 29 m 12
3- Frédéric MANDET : 28 m 99
4- Fabrice BAUMGARTNER : 28 m 65
5- David JEANNOT : 28 m 61

TRACK & FIELD (100 m nage libre)
1- Guillaume BERTRAND : 36" 32
2- Francis GEISSERT : 36" 40
3- Jeannot CASARES : 37" 12
*- Julien DOUCET : 37" 42
5- Frédéric MANDET : 38" 48

TRACK & FIELD (110 m haies)
1- Francis GEISSERT : 7" 84
2- Guillaume BERTRAND : 7" 98
3- Julien DOUCET : 8" 05
4- Jeannot CASARES : 8" 07
5- Fabrice BAUMGARTNER : 8" 27

TRACK & FIELD (marteau)
1- Brice BROUQUER : 110 m 29
2- Frédéric MANDET : 110 m 20
3- Fabrice BAUMGARTNER : 110 m 13
4- Guillaume BERTRAND : 110 m 02
5- Stonehenge : 110 m 01
*- Francis GEISSERT : 110 m 01

TRACK & FIELD (triple saut)
1- Guillaume BERTRAND : 21 m 92
2- Jeannot CASARES : 21 m 72
3- Francis GEISSERT : 21 m 33
4- Bruno ROMAN : 21 m 08
5- Romain SANDERE : 21 m 00

TRACK & FIELD (javelot)
1- Francis GEISSERT : 116 m 64
2- Guillaume BERTRAND : 115 m 05
3- Julien DOUCET : 114 m 68
4- Jeannot CASARES : 113 m 48
5- Romain SANDERE : 113 m 45

TRACK & FIELD (saut à la perche)
1- Guillaume BERTRAND : 8 m 85
2- Jeannot CASARES : 8 m 51
3- Francis GEISSERT : 8 m 09
4- Fabrice BAUMGARTNER : 8 m 01
5- Brice BROUQUER : 8 m 00

TRACK & FIELD (disque)
1- Francis GEISSERT : 94 m 68
2- Bruno ROMAN : 94 m 08
3- Stonehenge : 93 m 81
4- Guillaume BERTRAND : 93 m 23
5- Fabrice BAUMGARTNER : 93 m 17

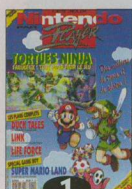
TRACK & FIELD (score total)
1- Jeannot CASARES : 20 421
2- Guillaume BERTRAND : 20 138
3- Ludovic DU : 19 480
4- Fabrice BAUMGARTNER : 19 277
5- Frédéric MANDET : 19 258



NE PAS
CÉDER
à la tentation
du jeu
à la
télévision

LES BONS PLANS

RÉCAPITULATIF DES PLANS ET GUIDES COMPLETS PARUS DANS NINTENDO PLAYER.



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



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



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



NES SMB 1 (mondes 5 et 6), SMB 3 (monde 3), Bart vs Space Mutants. **GAME BOY** Garogyle's Quest (1^{re} partie), TM.T.F. Fall of the Foot Clan. **SNES** Super Mario World (monde 1).



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



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



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



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



NES Star Wars (2^e partie), SMB 3 (monde 7, 1 à 7). **GAME BOY** Megaman (1^{re} partie), **SNES** Castlevania IV (mondes 1 à 2, 2), Super Mario World (monde 3).



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 à 3).



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



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



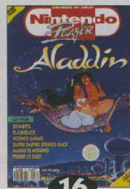
NES SMB 3 (monde 8), Battle of Olympus (3^e partie et fin). **GAME BOY** Kirby's Dream Land (1^{re} partie). **SNES** Castlevania IV (monde 7).



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).



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



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



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



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



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).



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



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



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



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



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



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



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



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 : **Bij - Anciens N° NP BP 4 - 60 700 Gaay-Le-Grand Tél : 03 44 69 26 26**

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 à 4 exemplaires : 21 F • 5 à 7 exemplaires : 28 F • 8 à 10 exemplaires : 33 F • 11 à 13 exemplaires : 41 F

(Le numéro 25 comportant une K7 vidéo est à 32 F)

Au-delà de 13 numéros, nous consulter au 03 44 69 26 26.



Je joins un chèque de

F à l'ordre de Média Système Édition ou

Crédits Player.

Nom :

Prénom :

Adresse :

Code postal :

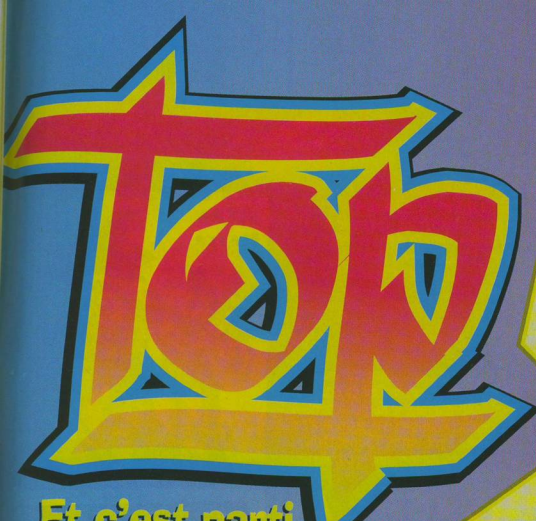
Ville :

Date de naissance :

Console(s) :

Signature obligatoire*

*des parents pour les mineurs



Et c'est parti pour un beau Top de Noël !

Un Top utile, qui plus est, puisqu'il vous aidera à finaliser vos achats de fin d'année. Car un jeu vidéo est un cadeau idéal, contrairement à ce que voudraient nous faire croire les médias "bien-pensants" et mal informés (bonjour Zone Interdite sur les jeux vidéo !) qui, comme tous les ans, se jettent à l'assaut de la violence dans les jeux. A l'heure où les censeurs de tout poil s'en donnent à cœur joie (Karl Zero, les mangas, les films gore, le rap, la techno, Rire et Chansons même...), on ne serait pas étonné qu'ils essaient bientôt de tout faire pour interdire, ou tout au moins, brider un mode d'expression novateur et inventif...

Matt le Fou

1 ZELDA 3 (2) (1) (32) | 355 pts

À quelques semaines de l'arrivée en France de la N64, les lecteurs d'UP jouent la carte de la sécurité et du conservatisme en votant massivement pour Zelda 3, LE grand classique de la Snes. En espérant que le Zelda 64 sorte d'ici quelques mois...



2 DIDDY'S KONG QUEST (5) (2) (5) | 078 pts

3 SUPER MARIO KART (4) (1) (30) | 997 pts

4 YOSHI'S ISLAND (1) (1) (6) | 928 pts

5 SIM CITY (9) (2) (25) | 919 pts

6 DONKEY KONG COUNTRY (8) (1) (12) | 827 pts

7 SECRET OF MANA (3) (3) (13) | 797 pts

Meilleure progression

8 ISS DELUXE (20) (6) (6) | 756 pts

Comme les membres de la rédaction, vous continuez à plébisciter le meilleur jeu de foot sur Snes, d'ailleurs bien supérieur à la plupart des jeux du genre sur 32 bits. À noter que la version PlayStation d'ISS Deluxe n'apporte pas grand chose de plus que celle sur Snes. Dommage...



127

9 DRAGON BALL Z 3 (10) (6) (11) | 605 pts

10 SUPER STREET FIGHTER II (-) (3) (5) | 551 pts

11 SECRET OF EVERMORE (6) (6) (6) | 528 pts

12 ILLUSION OF TIME (7) (5) (8) | 504 pts

13 DOOM (15) (8) (6) | 499 pts

14 SUPER MARIO ALL STARS (19) (3) (24) | 479 pts

15 KILLER INSTINCT (11) (9) (6) | 464 pts

16 UNIRALLY (-) (12) (2) | 458 pts

17 DRAGON BALL Z 2 (12) (7) (19) | 411 pts

18 MEGAMAN X (18) (1) (16) | 329 pts

19 SUPER METROID (-) (7) (13) | 323 pts

20 MEGAMAN X 2 (16) (16) (3) | 318 pts

1 THE LEGEND OF ZELDA

(1) (1) (23) | 412 pts

Comme sur Snes, le Top GB présente bien peu de nouveautés. Zelda, Mario, Donkey et Kirby, les grands héros de l'univers Nintendo, continuent à squatter les premières places. L'événement étant d'ailleurs l'entrée fracassante du nouveau DKL (2).



2 SUPER MARIO LAND 2

(5) (1) (30) | 041 pts

3 TETRIS

(4) (2) (38) | 038 pts

Meilleure entrée
4 DONKEY KONG LAND 2

(-) (4) (1) | 009 pts

Si les sorties Game Boy se font de plus en plus rares, elles restent d'une excellente qualité. Ce DKL 2 est une petite merveille, toujours aussi long, riche et encore plus varié que son prédécesseur. Indispensable !



5 KIRBY'S PINBALL

(13) (5) (10) | 917 pts

6 MYSTIC QUEST

(2) (2) (26) | 872 pts

7 TOSHINDEN

(3) (3) (4) | 848 pts

8 SUPER MARIO LAND

(18) (1) (38) | 830 pts

9 WARIO LAND

(9) (2) (17) | 804 pts

10 DONKEY KONG LAND

(7) (2) (7) | 661 pts

11 GARGOYLE'S QUEST

(12) (3) (33) | 632 pts

12 MARIO'S PICROSS

(10) (3) (8) | 585 pts

13 KILLER INSTINCT

(6) (6) (4) | 457 pts

14 KIRBY'S DREAM LAND

(17) (5) (23) | 457 pts

15 EARTHWORM JIM

(20) (2) (12) | 400 pts

16 STREET FIGHTER 2

(-) (13) (3) | 374 pts

17 KIRBY'S DREAM LAND 2

(15) (10) (5) | 371 pts

18 STAR WARS

(8) (8) (15) | 341 pts

19 THE ADDAMS FAMILY

(-) (8) (15) | 319 pts

20 BATMAN ANIMATED SERIES

(-) (13) (5) | 292 pts

Le gagnant du mois

DIDIER QUADI, LE SUPER GUERRIER

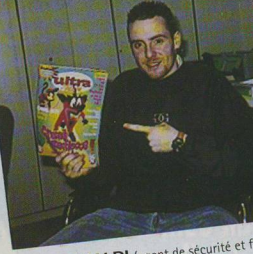
Le gagnant de ce Top n'a pas de console. Il rêve bien sûr d'en posséder une, surtout pour jouer à Dragon Ball, sa série préférée. Mais laissons plutôt Didier, qui vit en Guyane, se présenter : "Je suis fan de DBZ. Je n'ai pas de console. Je suis très musclé par rapport à ma petite tête car je suis un Super Guerrier. Mon héros est Sangoku, et j'ai eu l'honneur de me battre à ses côtés contre Freezer, Cell et Boubou. Il m'a appris à faire le Kamehameha, à me déplacer dans les airs, à disparaître et surtout à me battre." Super, Didier ! Je t'appelle si j'ai le moindre problème !



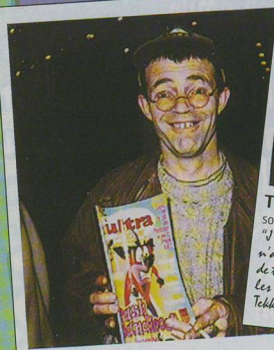
Star Player



Dam VEACHA (étudiant) et **TAM TAM** (costumière, assistante décoratrice), tous deux travaillant sur le stand Ubi-Soft au Multimedia World Show 96.
DAM : "J'aime tous les jeux de tir, comme les deux Virtua Cop. Et sur PC, des trucs comme Diablo. Sinon, un peu tout sur PlayStation."
TAM TAM : "Je ne joue pas sur console, mais sur PC. J'aime Zork, Magic ou Myst."



Pierre TENALDI (agent de sécurité et fan de Cypress Hill).
"J'ai essayé toutes les consoles. J'aime d'ailleurs beaucoup la Neo-Geo CD. Au niveau des jeux, j'adore Resident Evil, WipEout 2097 sur PlayStation. Mais mes jeux préférés restent la série des Mario..."



Dominique VERET (boss de Tonkam, boutique et édition de mangas - appelé aussi "la Matière de l'Esprit").
"Les jeux vidéo, c'est bien car il y circule quand même des messages. Et les gens qui les captent sont ceux dont je me sens le plus proche... ils sont ceux qui n'attendent pas de jouer leur vie !"



TRANTKAT (dessinateur de BD - vous pouvez lire son album HK, aux éditions Glénat).
"J'aime bien les jeux vidéo, mais je n'en achète pas car je n'aurais plus le temps de travailler. La BD, c'est dix heures de travail par jour. Du coup, je joue chez les copains. J'aime les jeux sur PlayStation, surtout les jeux de baston : Tekken 2, Star Gladiator ou Tomb Raider..."

Saturn**SEGA RALLY**

(1) (1) (4) | 002 pts

Malgré l'arrivée d'une flopée de nouveautés, et alors que la rédaction a élu Virtua Fighter 2, meilleur jeu de l'année, toutes consoles confondues, Sega Rally reste votre jeu préféré sur Saturn.

**2 NIGHTS**

(5) (2) (3) | 984 pts

3 SIM CITY 2000

(4) (3) (4) | 933 pts

4 DAYTONA USA

(3) (3) (4) | 850 pts

5 VIRTUA FIGHTER 2

(2) (2) (4) | 836 pts

6 MYST

(14) (5) (4) | 827 pts

*Meilleure entrée***7 TOMB RAIDER**

(-) (7) (1) | 812 pts

Qu'est-ce qu'elle est belle ! Indéniablement, cette fin d'année est marquée du sceau Lara Croft. Les filles prennent enfin en main notre destin, et c'est tant mieux ! Tomb Raider est une petite merveille, un jeu outrageusement beau et proposant des challenges qui devraient tordre les neurones des meilleurs joueurs.

**8 NEED FOR SPEED**

(15) (8) (4) | 808 pts

9 WORMS

(11) (6) (4) | 803 pts

10 PANZER DRAGOON ZWEI

(7) (3) (4) | 797 pts

11 WIPEOUT

(6) (4) (3) | 785 pts

12 STREET FIGHTER ALPHA

(10) (5) (3) | 731 pts

13 DESTRUCTION DERBY

(-) (13) (1) | 728 pts

14 MYSTERIA

(16) (7) (4) | 689 pts

15 RAYMAN

(13) (11) (4) | 655 pts

16 THE D

(20) (13) (4) | 613 pts

17 FIGHTING VIPERS

(-) (17) (1) | 619 pts

18 X-MEN

(19) (8) (4) | 567 pts

19 VIRTUA COP 2

(-) (19) (1) | 489 pts

20 DISCWORLD

(9) (9) (2) | 330 pts

PlayStation**RESIDENT EVIL**

(1) (1) (4) | 2 068 pts

Resident Evil représente vraiment la nouvelle génération des jeux vidéo. C'est un soft d'aventure, qui sort enfin de l'univers habituel du RPG (elfes, magie et heroïc fantasy), qui commençait à lasser. Il propose aussi un nouveau type d'action basé sur l'angoisse et l'ambiance. A noter qu'une version Saturn est en préparation.

*Meilleure entrée***2 CRASH BANDICOOT**

(-) (2) (1) | 812 pts

Gros carton pour le bandicoot (rongeur australien) ! Alors que nous étions nombreux à nous plaindre de l'absence de jeux de plate-forme sur la console Sony, la chose est enfin réparée. Et plutôt deux fois qu'une, puisque vous pouvez également découvrir dans ce numéro (test de Didou, p. 32), Pandemonium, dans un style plus féérique.

**3 TEKKEN 2**

(2) (2) (4) | 1 715 pts

4 RIDGE RACER REVOLUTION

(10) (4) (3) | 1 684 pts

5 WIPEOUT 2097

(-) (5) (1) | 1 679 pts

6 FORMULA ONE

(6) (6) (2) | 1 668 pts

7 DESTRUCTION DERBY

(15) (3) (4) | 1 521 pts

8 WIPEOUT

(3) (1) (4) | 1 520 pts

9 DESTRUCTION DERBY 2

(-) (9) (1) | 1 249 pts

10 FADE TO BLACK

(4) (4) (2) | 1 147 pts

11 INTERNATIONAL TRACK AND FIELD

(5) (5) (2) | 1 008 pts

12 ROAD RASH

(13) (5) (2) | 1 008 pts

13 FINAL DOOM

(-) (13) (1) | 996 pts

14 ADIDAS POWER SOCCER

(8) (6) (4) | 900 pts

15 DRAGON BALL Z - ULTIMATE BATTLE 22

(19) (15) (3) | 662 pts

16 BLAZING DRAGONS

(7) (7) (2) | 589 pts

17 TOSHINDEN 2

(14) (14) (2) | 582 pts

18 THEME PARK

(9) (9) (3) | 456 pts

19 DIE HARD TRILOGY

(-) (19) (1) | 404 pts

20 TOMB RAIDER

(-) (20) (1) | 389 pts

129

Star



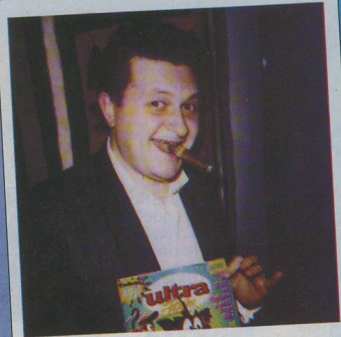
NIROX (musicien, a joué notamment avec Hervé Paul, Two Timers, les Bandits, Madd Murdock, et a tenu la batterie pour l'enregistrement du dernier album de Trust).

"En ce moment, je joue à Doom sur Super Nintendo, version « cheap » par rapport à la version PlayStation, je sais... mais chez des potes, je joue sur PlayStation, surtout à Resident Evil, le sommet du jeu d'aventure !"



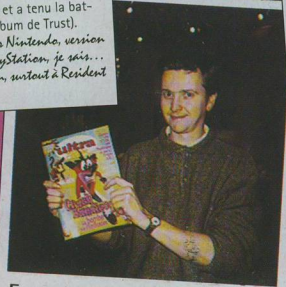
Mehdi BOUKHEZZER, Raphaël MONIN, Thomas ROMAIN (dessinateurs de BD, débutants. Retenez leur nom !).

"On aime les RPG, Sega Rally et Resident Evil, un jeu mortel ; mais c'est vrai qu'avec les nouvelles consoles, on est scotché sur pas mal de jeux. Tekken ou VF2 ? Les avis sont partagés, mais on attend tous VF 3, surtout depuis qu'on a vu la scène d'intro sur MCM. Et on aimerait vraiment bosser dans les jeux vidéo !"



Denis FRIEDMAN (directeur de Chaman, nouvelle société de production de jeux vidéo et de dessins animés en images de synthèse. Prépare l'adaptation en jeu vidéo de la BD : La caste des Méta-Barons).

"Évidemment, j'aime les classiques, et en ce moment, je joue à Tekken 2 et à Virtua Fighter 3 en arcade. Mais il n'y a pas de mystère : ce que je préfère, ce sont les jeux en réseau du type Warcraft 2. C'est ce qui m'amuse et ce que fera Chaman : des jeux en réseau."



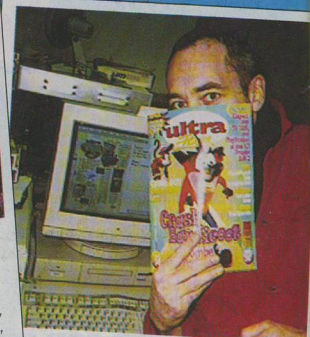
François CAPURON (responsable éditorial des éditions Delcourt - grand maître des bandes dessinées).

"Je joue sur PlayStation. Ah, je suis bloqué au troisième niveau de Tomb Raider, mais ça y est, je vais trouver la solution grâce à Ultra Player. J'ai aussi croqué sur Resident Evil (je l'ai fini avec les deux persos). Et j'attends toujours un vrai jeu de foot."



Lady ALEXIS et Lady WONDERBRA (comédiens).

WONDERBRA : "Je joue toujours sur la Snes ! D'ailleurs, je regarde l'émission de jeux sur TMC tous les jours à midi et le dimanche. Sur PlayStation, je n'aime que Rayman. Le reste ne me plaît pas..."
ALEXIS : "Moi c'est D&D. Et tous les jeux PlayStation !"



Christian DAO (graphiste des magazines Player - bassiste émérite).

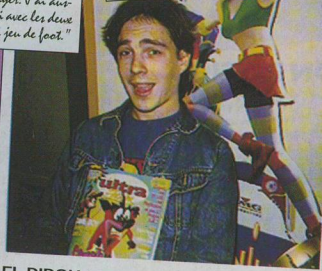
"Je suis assez ignare en matière de jeux vidéo, mais j'ai récemment trouvé des jeux attirants comme Formula One, dans lequel on ressort le poids des voitures, ou le magnifique Waseace (sur la Nintendo 64). Mais même dans un jeu aussi « aéré », j'ai le sentiment d'un monde fermé et sans mise en jeu réelle. D'un point de vue graphique, j'ai un petit faible pour Ultra Player."

130



Richard BRUNOIS (directeur de communication chez Sony Interactive pour la France).

"Mes jeux du moment ? Les Chevaliers de Baphomet et Resident Evil... Ah, je suis aussi sur Tomb Raider. Car, enfin, depuis quelques mois, il y a de bons jeux d'aventure sur PlayStation, et j'attends avec impatience Final Fantasy VII !"



EL DIDOU (Ultra testeur, remonté...).

"Évidemment que j'aime les jeux vidéo. Je tiens juste à rassurer certains journalistes mal informés que les jeux vidéo ne sont pas porteurs de violence et d'agressivité. La preuve, Pearlmanium et DKC 3, deux des hits de ce numéro, qui s'inspirent plus des contes de fée que d'Evil Dead. À chacun son genre. Jouer et laisser jouer !"

Le prochain numéro d'Ultra Player sortira le 1er mars

- ↑ Progresse 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

Top Ultra mode d'emploi

(9) (1) (27) 492 pts

Nombre de (vos) votes attribués au jeu

Classement précédent du jeu

Nombre de mois de présence dans le Top

Meilleur classement jamais atteint

ULTRA PLAYER TOP

19, rue Louis-Pasteur
92513 BOULOGNE CEDEX

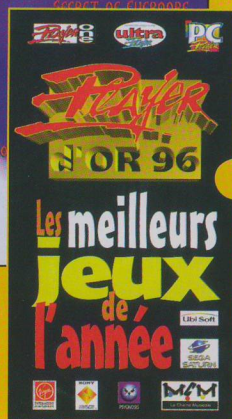
RETROUVEZ LES MEILLEURS JEUX DE L'ANNÉE DANS LE HORS-SÉRIE DES PLAYER DES PLAYERS

Dans le magazine, retrouvez les plus grands hits de l'année 96 sur consoles et sur PC.

Le magazine + la K7 39 F seulement



Sur la K7 vidéo, retrouvez l'intégrale des émissions des Player d'OR diffusées sur MCM ainsi que la remise des Player d'OR : 52 minutes de diffusion des meilleurs jeux 96.



Ne ratez pas ce hors-série exceptionnel.
En vente chez tous les marchands de journaux.



LA NOUVELLE COLLECTION!



LA POCHETTE DE 6 IMAGES : 2,50 F.
 L'ALBUM + 2 POSTERS : 8 F.
 CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX



Le génie des images