

Cadeau  
Football  
Cards  
97

nintendo.sega.sony

# ultra

## TRAYER



**GAME BOY**  
Donkey Kong  
Land 2



# Crash Bandicoot

La bombe  
sur PlayStation

**CONCOURS**  
Gagnez  
une  
TV 16/9,  
une  
PlayStation  
et des K7  
Dragon  
Ball Z

**SNES**  
Prince of Persia II  
Tintin  
le temple du Soleil  
**PLAYSTATION**  
Tomb Raider  
Lomax  
**SATURN**  
Virtua Fighter Kids

38 novembre / décembre 96

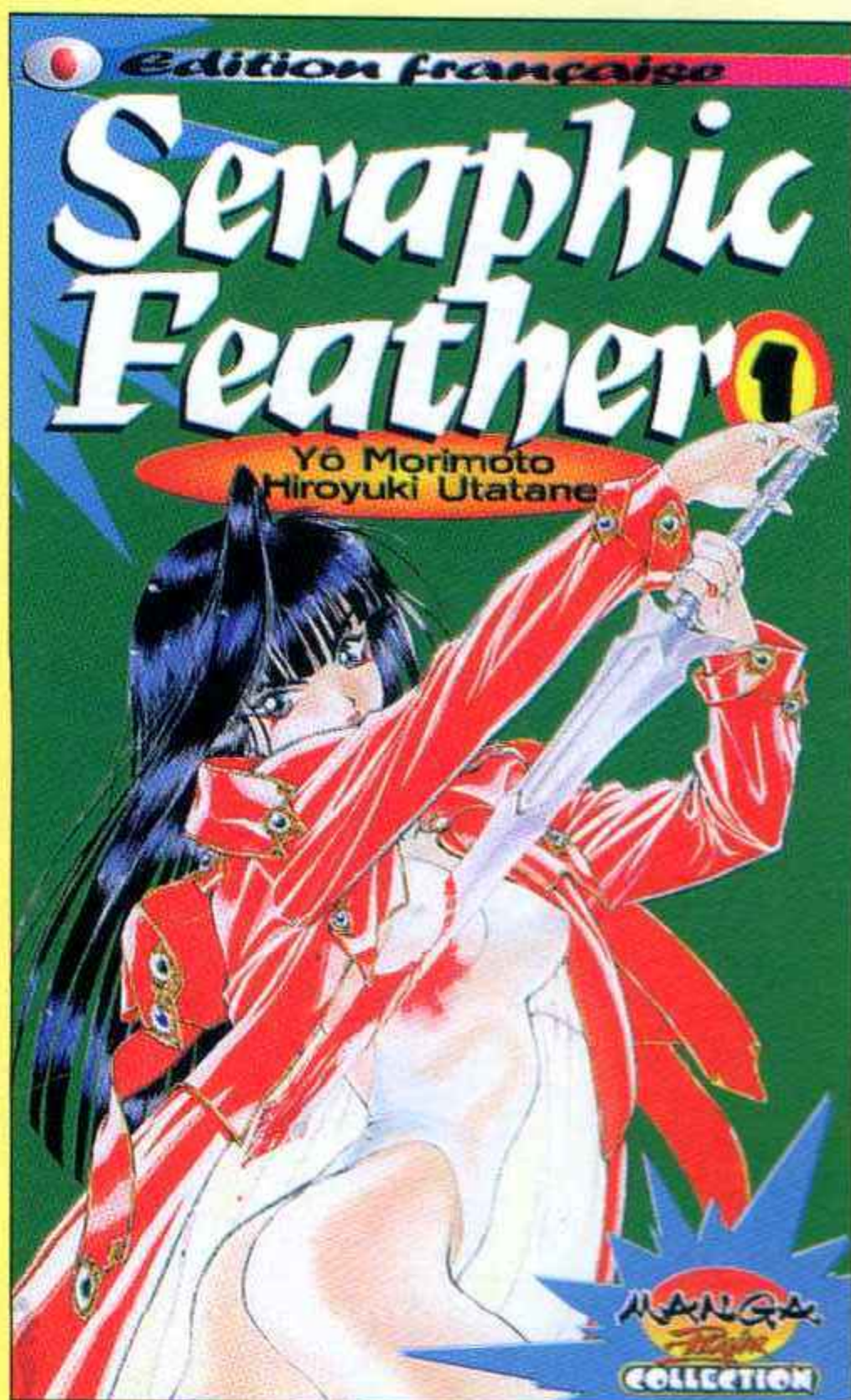
38

M 2988 - 38 - 32,00 F - RD  
ISSN : 1262 1366 219 FB 7,5 \$Can. 9,5 FS

32<sup>F</sup>

**MANGA**  
Player  
COLLECTION

# Retrouvez les meilleurs mangas en version française dans Manga Player Collection



**Seraphic Feather**  
vol. 1

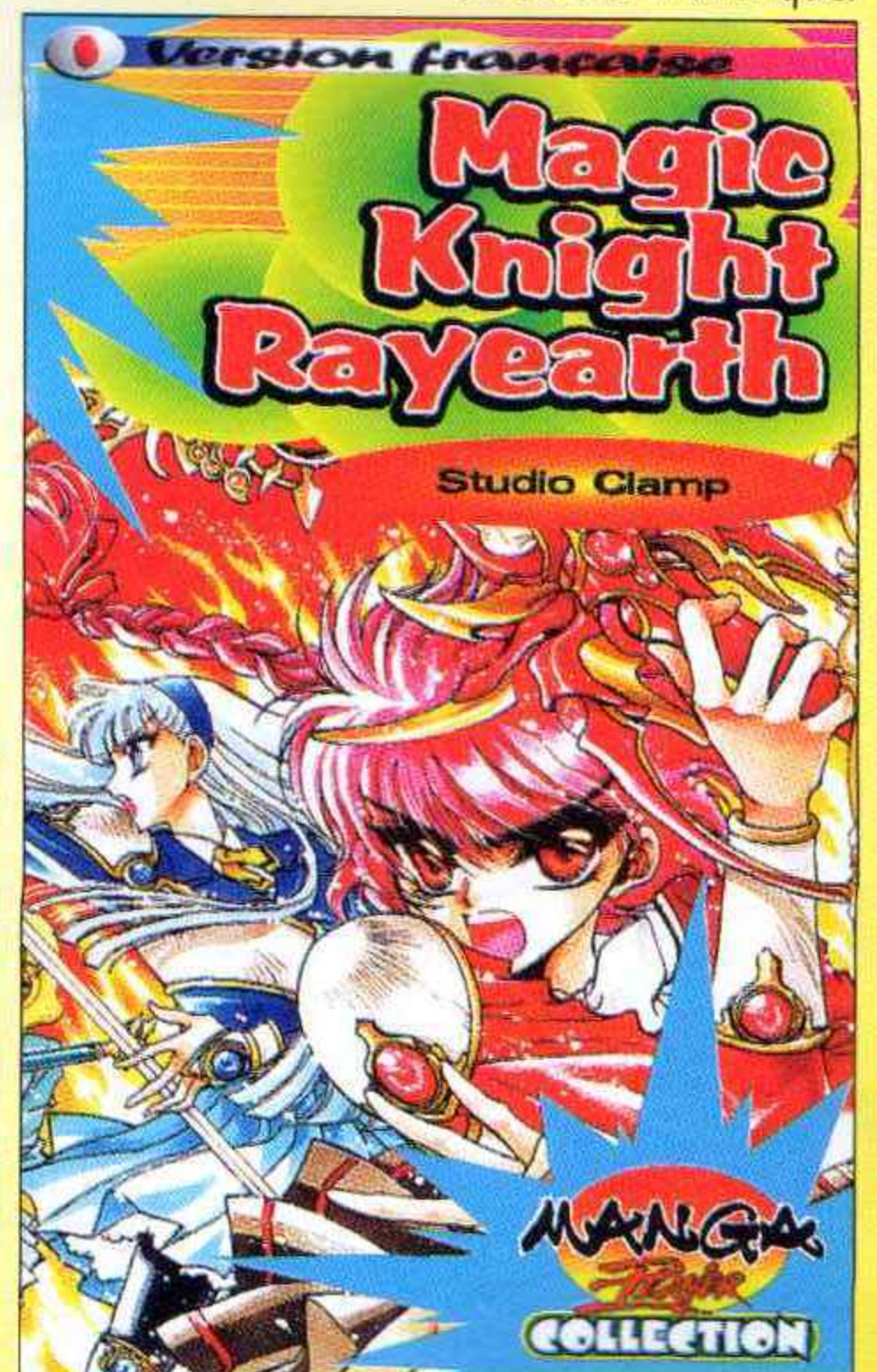
Quand un jeune homme, Apepu Heidemann, tente de prendre le contrôle d'un vaisseau extraterrestre posé sur la Lune, on peut s'attendre au pire... À juste raison. Un nouveau style de manga.

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

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

**Magic Knight Rayearth**  
vol. 1

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.



**Nouvelle  
collection  
42 F  
seulement**

En vente chez tous les libraires et magasins spécialisés.

Le magazine N°1 des fans de Manga  
**MANGA**  
Player

# Dans Manga y'a des bulles...



## ...et Street Fighter II V

**CADEAU:**  
découvrez  
Street Fighter II V  
en Vidéo (15')

Le mag  
+  
la K7 :  
**39 F**  
seulement

**Le n°13**  
en vente à partir  
du 31 octobre

Manga Player, le mag de tous les fans de mangas, c'est tous les mois des mangas originaux en version française et toute l'actualité du manga.

**ultra Player**  
est une publication de  
MÉDIA SYSTÈME ÉDITION,  
19, rue Louis-Pasteur  
92513 Boulogne Cedex.  
Tél. : 01 41 10 20 30  
Fax : 01 46 04 80 57.  
E-Mail : player@imaginet.fr  
08 36 68 77 33 (Jeu)  
3615 PLAYER ONE.

Directeur de la publication  
Alain KAHN.

Directeur des rédactions  
Pierre VALLS.

Rédacteur en chef  
Cyrille BAUDIN.  
Secrétaires de rédaction  
Christophe VERRON,  
Nathalie ROY-RUEILLER.  
Rédaction  
Denis ADLOFF, Stéphane BURET,  
Christophe DELPIERRE,  
Mahalia GARRAUD, Patrick  
GIORDANO, Guillaume  
LASSALLE, Stéphane PILET,  
Christophe POTTIER, François  
TARRAIN, Jean-François VIÉ.

Conception graphique et compactage  
Christian DAO.

Maquette-Infographie  
Lionel FAVERIE, Gilles RENOULT,  
Laurent CYSSAU, Lionel GEY  
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 - Lauric MONFORT  
(réservé uniquement aux dépositaires de presse).  
Contact : Pascal DION.  
Tél. vert : 0 800 19 84 57,  
Terminal EB6.

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

Distribution NMPP. Dépot légal janvier 1996.  
Tous les documents qui nous sont envoyés, sont  
publiés sous la responsabilité de leur auteur  
et restent propriété du magazine.  
Ce numéro comporte en supplément une  
pochette d'Official Football Cards déposée  
sur la couverture et ne pouvant être vendue  
séparément.



## édito

## Hello !

Ça y est enfin ! Le public français dispose d'une date officielle précise pour le lancement de la Nintendo 64 dans notre beau pays. Le 1<sup>er</sup> mars 1997, nous devrions donc pouvoir juger sur pièce cette nouvelle machine dont nous vous parlons depuis si longtemps, et qui repousse encore plus loin les limites de nos chères consoles. C'est bien beau tout ça, mais ça nous fait quand même cinq longs mois à attendre (il faut dire que de ce côté-là, on est un peu vaccinés !). Alors, en attendant, les 32 bits tiennent encore le haut du pavé, talonnées — qui l'eut cru ? — par la bonne vieille Snes qui se maintient au-delà de toutes prévisions. Ce numéro d'Ultra Player reflète évidemment l'état du marché : beaucoup de nouveautés sur PlayStation, Saturn et Super Nintendo (Noël approche !). Sans oublier la Game Boy qui va bientôt voir débarquer la traditionnelle déferlante de fin d'année avec, notamment, Donkey Kong Land (deuxième du nom). Nous vous présentons bien entendu (et en exclusivité !) un dossier complet sur ce jeu sans concurrence véritable. À part ça, nous avons, comme à chaque numéro, sélectionné parmi les futures parutions, les meilleurs softs 16 et 32 bits : Tintin, Prince II, Crash Bandicoot, VF Kids, Tomb Raider... Autant de jeux auxquels nous consacrons les traditionnels tests d'Ultra Player : fouillés, riches, impartiaux... De quoi vous faire une opinion sûre, histoire de ne pas vous planter dans vos achats. Qui d'autre, aujourd'hui vous propose des tests aussi complets ?... À Ultra Player, nous avons toujours préféré la qualité à la quantité. D'ailleurs, vous ne vous y êtes pas trompé ! Au terme de cinq années d'existence, je ne saurais trop vous remercier encore pour votre fidélité.

Goombas

## Avis !

En raison de délais de fabrication avancés, que les participants aux rubriques Syst D, Champions et Top adressent leur courrier, pour le prochain numéro, le 10 décembre au plus tard. Merci à tous !

## Concours Jouez et gagnez

**13**

3615

10 doubles Starters, et 50 T-shirts Netrunner®.

**93**

36 68

1 TV 16/9, 1 PlayStation, des jeux Lomax, des T-shirts, des places de ciné.

**131**

Gagnez

150 K7 vidéo DBZ, 100 CD de la BO du film, des T-shirts, des places de ciné.

**6**

**Courrier**

**8**

**Actus**

**19**

**Tests**

**65**

**Dossier**

**91**

**Système D**

**97**

**Tests éclair**

**103**

**Game Boy Club**

**118**

**Ultra Shopping**

**120**

**Ultra BD**

**122**

**Champions**

**127**

**Top**

# Infos Zapping

Dans le feuilleton intitulé : "À quand la N64 ?", qui vous tient en haleine depuis de (trop) nombreux mois, voici un nouvel épisode qui, nous en sommes sûrs, vous plaira : "Mars 1997".



# Dossier

65

## Saturn/PlayStation

### Tomb Raider

Pourquoi un dossier Tomb Raider ? Parce que Lara vaut la peine que l'on se penche sur son cas...



# Tests éclair

## Pour toutes les consoles

Tekken 2, Burning Road, Chaos Control, Incantation, Jumping Flash 2, Keio 2, Motor Toon GP 2, Oscar, Pitball, Pocahontas, Realms, Sea Bass Fishing, Skeleton Warriors, Street Racer, Whizz, Worms...

Pas moins de 16 nouveautés visitées par notre armada de testeurs — Bubu en tête !



# Tests

19  
**Snes**

20  
Prince of Persia II

30  
Tintin. Le temple du Soleil

40  
**PlayStation**

40  
Crash Bandicoot

52  
Lomax

78  
**Saturn**

78  
Virtua Fighter kids

# Sommaire

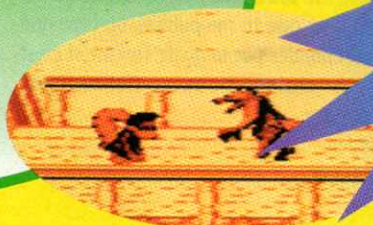


# Game Boy Club

103

## Donkey Kong Land 2

Vous ne les trouverez nulle part ailleurs : Diddy et Dixie déambulant dans les 35 niveaux de ce nouveau Donkey sur Game Boy !



**Abonnement Page 90**

# COLLECTOR

Heureusement que vous êtes là ! Grâce à quelques unes de vos missives qui souhaitaient à Ultra Player un joyeux anniversaire, je me suis effectivement rendu compte que nous fêtons, ce mois-ci, les cinq ans de votre mag' préféré (du moins je l'espère !). Cinq années, donc ! Je n'ose même pas imaginer le nombre de lettres que cela représente, mais ça doit en faire un bon paquet ! Allez, trêve de commémoration. Je rempile...

## 6 Salut Goombas,

Je m'appelle Madeleine, et je t'ai écrit récemment. J'ai quelques questions à te poser. Tout d'abord, je comprends pourquoi vous avez dû parler des autres consoles, car il est vrai qu'il y a de moins en moins de jeux Nintendo. C'est un peu dommage (je ne possède aucune 32 bits), mais ce n'est pas si grave que ça, car ton mag est toujours Ultra ! En passant, sais-tu quand les Manga Collector vont être disponibles au Québec, car je n'en ai vu aucun en kiosque ? Passons aux questions :

1/ J'ai entendu dire que SquareSoft va faire des jeux sur PlayStation. Est-ce que ces jeux qui sortiront sur PlayStation seront vraiment bons, et sortiront-ils sur la N64 ? Sinon, crois-tu qu'il serait sage de me procurer une PlayStation seulement pour ces jeux ?

2/ Si vous pouviez donner plus qu'un Ultra d'Or, combien en donneriez-vous pour Mario 64 ?

3/ Est-ce que tu sais si Treasure Hunter 6 va un jour être traduit en anglais au Québec ?

4/ Connais-tu les prochains jeux de SquareSoft qui sortiront sur Nintendo 64, et sais-tu quand sortira Final Fantasy VII sur Nintendo 64 ?

5/ Peut-être que je suis bête, mais je ne comprends pas tellement le principe du futur 64 DD... Pourrais-tu me l'expliquer, please ?

6/ Je trouve que beaucoup restent pessimistes à propos de l'avenir de Nintendo. Je ne comprends pas tellement, car la Nintendo 64 (en passant, c'était mieux de dire Ultra 64 !) est une machine formidable et Mario 64 est sublime. Les prochains titres semblent extrêmement prometteurs : par exemple, Super Mario Kart qui a déjà eu un succès fou sur Snes. Alors j'imagine sur Nintendo 64 ! Sans oublier Zelda.... Il est vrai que Nintendo a pris pas mal de retard, mais cela n'enlève rien à sa qualité ! Aussi, j'ai lu dans un magazine américain que pour sa sortie au Japon, il y a eu pour 200 millions de dollars de machines vendues lors de la première semaine ! Je ne crois pas que Nintendo court à sa perte... Et puis 64 bits, c'est plus puissant que 32 bits !

Voilà, c'est tout pour les questions. J'aimerais bien que tu me publies, ou bien que tu me répondes par la poste (même si c'est loin), car ces questions me tiennent pas mal à cœur.

Salut !  
Madeleine

## Hello Madeleine !

Merci de ta lettre. Cela fait toujours plaisir de recevoir des nouvelles du Québec où nous avons de nombreux lecteurs. Pour ton problème sur les Manga Collector, effectivement, ils n'ont pas été distribués à l'étranger. Mais tu peux toutefois te les procurer en nous les commandant (même adresse que Ultra Player). Passons à présent aux réponses :

1/ Effectivement, il y a de cela quelques mois, SquareSoft a annoncé qu'il développerait Final Fantasy VII sur la PlayStation. Ce qui a fait un peu figure de révolution après toutes ces années de fidélité à la marque Nintendo (c'est un peu comme pour UP, finalement). Inutile de te dire que Nintendo n'a guère apprécié la nouvelle !... Finalement, Square, au terme de tractations dont nous n'aurons sans doute jamais le détail, a annoncé qu'il développerait également pour la N64. Ouf !!!... Quoiqu'il en soit, Final Fantasy VII n'est pas encore sorti, mais il n'est pas besoin d'être devin pour affirmer qu'il sera l'un des grands hits de la PlayStation. Ce qui est sûr, c'est qu'à ce jour aucun titre n'est annoncé officiellement sur la Nintendo 64.

2/ Tu as déjà deviné que nous donnerions sans aucun doute un Ultra d'Or à Mario 64 lorsqu'il sortira en France. Il est difficile de répondre à ta question, l'Ultra d'Or étant déjà la note maximale. Mais bon ! Moi, je lui mettrais facile 6 Ultras d'Or, mais ça sent un peu l'inflation galopante...

3/ Aucune idée. Les jeux de la série Treasure Hunter ne sont jamais sortis en France, ni visiblement aux Etats-Unis. Quant au Québec... j'avoue mon ignorance.

4/ Je te renvoie à la réponse n° 1.

5/ Pour ce problème, je passe la parole à Elwood qui s'y connaît plus que moi. À toi Elwood : "Chère Madeleine, Nintendo devrait sortir début 97, au Japon, une extension N64 répondant au doux nom de 64DD (pour Disk Drive). Ce périphérique devrait ressembler à un lecteur de disques optiques partiellement réinscriptibles, d'une capacité de stockage de 64 Mo, dont 20 Mo réinscriptibles. Selon nos informations, ce support original offrira de nombreux avantages. On pourra par exemple personnaliser les jeux prévus sur 64DD en modifiant, en temps réel, les parties en cours (chose impossible avec un CD Rom, vu que l'on ne peut pas y inscrire de données). Une histoire pourra ainsi évoluer selon votre façon de jouer, la console modifiant son programme selon vos actions ! Autre exemple, la possibilité « d'upgrader » un jeu en copiant sur le 64DD de nouveaux scénarios ou niveaux. Dans le même esprit, Nintendo a semble-t-il prévu de lancer — via satellite — des services de téléchargement à domicile. Les joueurs devraient ainsi pouvoir enregistrer sur une cartouche 64DD des versions démos d'un jeu à venir. Malheureusement, ce type de service n'est pas près d'arriver en France !

Dernier point important, le 64DD devrait sortir au prix de 1500 Fau Japon, et le premier jeu prévu n'est autre que Zelda. Voilà, Madeleine, j'espère t'avoir éclairé sur le sujet. Et si tu veux en savoir plus, compte sur nous pour décortiquer le 64DD dans les pages d'Ultra Player dès que nous aurons eu un de ces périphériques à la rédaction".  
Merci Prof. Elwood.

6/ Je ne suis pas loin de penser comme toi. Et d'ailleurs, à sa sortie américaine, la Nintendo 64 s'est vendue à près de 400 000 exemplaires en dix jours. Pas mal !  
Voilà. À bientôt. Et vive le Québec libre ! Et ma cabanne au Canada !  
Je t'embrasse,  
Goombas

## Salut Goombas !

Je trouve UP super-méga-top-génial etc., etc. Bon, now, the questions :

1/ Pourquoi Mario Kart, qui est un jeu vraiment excellent, ne sort-il pas sur Game Boy ?

2/ Quand la N64 sortira-t-elle en France ? Et combien coûtera-t-elle ?

3/ La Snes me permettait de jouer avec les jeux de GB. La Nintendo 64 aura-t-elle une sorte de Super Game Boy ?

4/ Cela m'est égal qu'UP parle de la Saturn et de la PlayStation, mais n'abandonnez surtout pas la Game Boy !

5/ Peux-tu me publier s'il te plaît (voix sanglotante et yeux de cocker abattu) ? Voilà, c'est tout. Longue vie à ton mag' !

Hasta la vista, Goombas !  
Eric B.

## Salut B.

Je trouve ta lettre super-méga-top-géniale etc., etc. Bon, passons aux réponses.

1/ Le fait que Mario Kart n'ait jamais été adapté sur Game Boy est probablement lié aux capacités assez limitées de la portable : pas de mode 7, et aucune possibilité de jouer à deux en écran plitté. Avoue que dans ces conditions Mario Kart aurait une drôle de tronche !

2/ Rends-toi dans les pages Infos Zapping pour tout savoir sur la sortie française de la Nintendo 64.

3/ Bonne question. Et, à vrai dire, je n'ai pas de bonne réponse ! Nintendo n'a rien annoncé à ce sujet et compte tenu de la nouveauté de la console, je doute fort que ce type d'accessoire existe avant longtemps. Garde précieusement ta Snes (et ta Game Boy !).

4/ Rassure-toi, nous n'avons pas l'intention de lâcher la Game Boy. Et visiblement Nintendo non plus, puisque la Game Boy Pocket débarque ces jours-ci en France.

5/ Je n'ai jamais vraiment aimé les cockers, mais je te publie quand même.  
Longue vie à toi Eric ! Ciao,  
Goombas

## Salut Goombas,

Partie en voyage chez la Reine Elizabeth II depuis le mois de mai (études oblige, mais île plutôt cool), je suis rentrée dans my pays of the vin qui pique et fromage qui pue avec hâte pour avoir le numéro de septembre/octobre de mon mag' préféré et là, quelle n'a pas été ma surprise en lisant la couverture : "Nintendo, Sega, Sony!" Mais qu'est-ce donc là ?

Affolée par cette vision d'horreur, je run chez my friend David et là, il me dit : "Non ce n'est pas un dream, c'est la dure loi !" Le grand Goombas se serait-il laissé envoûter par la secte des anti-nintendomaniaques ? Donc, par conséquence, tels Anne-Laure d'Arc entendant la voix de Saint-Benoît du Paddle Mou, je jure de restaurer le Nintendo's trône, de sauver la rédac', de rendre sa place à Mario, de protéger la forêt, de sponsoriser le beurre de cacahuètes, de réduire la fracture, de combler le trou de la Sécurité sociale... peut-être que je m'emballer un peu ?...

Donc pour remédier à ça, en attendant la sortie de la N64, moi et mes friends (potes en français) creusons un tunnel à un mètre sous le sol jusqu'à vos bureaux avec des casques en plomb pour se protéger des rayons de Saturn, avec un exorciste par membre de la rédac' et un exorciste stagiaire pour l'Ultra Stagiaire, et nous essaierons de vous exorciser à l'aide de poupées vaudou composées de poils des moustaches de Mario ! Je ne puis croire que le grand serviteur de Saint-Benoît se soit laissé avoir, même si Nintendo reste absent ces derniers temps ! Je vous quitte car une dure besogne nous attend et on n'est pas en avance ! Je vous kiss very fort. Tenez bon !

On creuse !

Big Love.

Ta petite Anne-Laure

## Ma petite Laure-Anne (donc !),

Serait-ce l'influence pernicieuse et néanmoins vivace de votre voyage estival en la perfide Albion ? Je l'ignore. Mais il me semble déceler dans vos propos quelque infime signe de doute quant à la fidélité — que dis-je ? — l'intégrité sans faille d'Ultra Player. Par Saint-Mario du paddle en fonte ! Cornegidouille et merdre ! Oseriez-vous douter de nous ?...  
Arghhhh ! Je me meurs, j'agonise, je tré-passe, bref, je suis mort. Et pour parler franc, ça me fait carrément de la peine... Mais je vous reconnais bien là ! Toujours prête à mener les plus nobles combats et bouter les Sonic hors les murs. Je sais que votre fier et vaillant bras veillera toujours sur la destinée de votre mag' préféré, mais n'oubliez pas qu'Ultra Player est aussi terre d'accueil et de partage (n'est-il pas écrit : "Laissez venir à moi

les petites 32 bits, car elles ne savent pas ce qu'elles font" ?)...

Donc restez coïte, Anne-Laure : nous aussi, on veille.

Je vous baise les doigts. En bref, merci pour ta lettre qui nous a fait rire et nous a fait chaud au cœur. Énormes bisous de toute la rédac'...

Goombas

PS : Je suis ravi que vous vous soyez mise à la spéléologie avec vos preux serveurs. Peut-être aurai-je un jour la joie de vous voir en mon fief lorsque vous aurez fini de creuser ?...

**PPS :** À l'attention de Happy Buster : merci pour le joyeux anniversaire !  
À l'attention de Me Wario : je réponds rapidement à tes questions. 1/ Le Mario RPG n'est malheureusement pas prévu en France. 2/ Pas de Wario Land 3 à l'horizon. 3/ Les plans de Secret of Mana ne sont pas prévus, mais tu peux toujours envoyer tes questions à Bubu, rubrique À la Rescousse. Je t'embrasse.

À l'attention de Paulo : Didou est d'accord pour le téléphone de Pamela Anderson. Contacte-le.

À l'attention de David le Saïen : Désolé ! Pas de DBZ actuellement annoncé pour la Nintendo 64.

À l'attention de Guillaume : merci pour ta longue lettre prouvant que tu es un lecteur assidu. Effectivement, il peut arriver qu'un jeu présenté dans les Tests éclair puisse avoir une meilleure note qu'un autre auquel UP consacre un dossier. On ne peut pas faire de dossier sur tous les softs, même bons, qui paraissent, alors on privilégie ceux qui appellent une "vraie" aide de jeu.

À l'attention de J.A.K. : ton tout petit mot m'a fait bien plaisir. J'espère que tu vas bien. Bravo pour le bac de français (j'ai toujours pensé que t'étais bonne à l'écrit). Bisous.

À l'attention de Nicolas Fading Out : je dirai même plus, bon esprit !

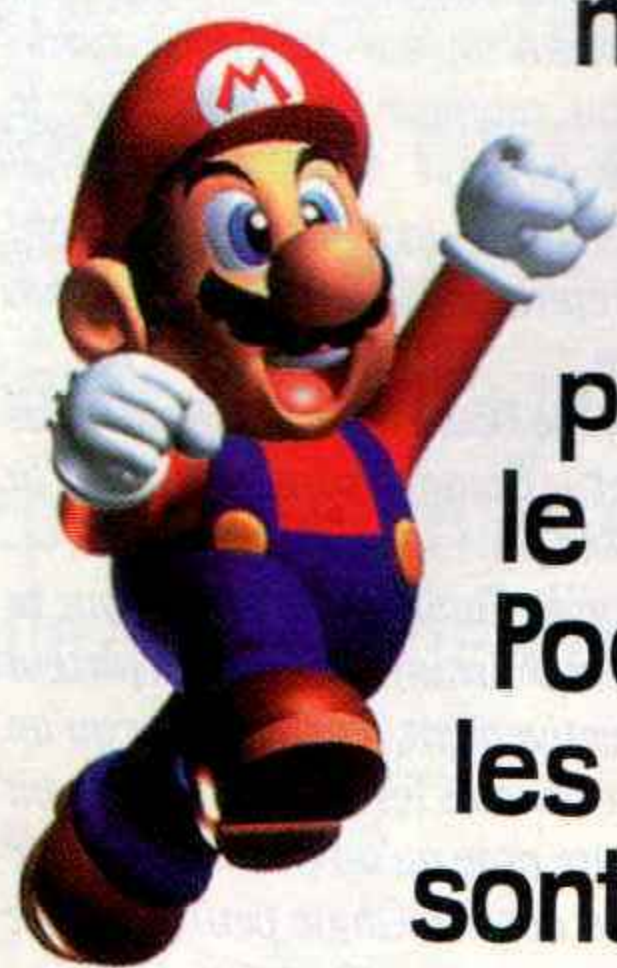
À l'attention de LIRM 35 M44 19 : tu as déjà été publié, c'est ça le vrai cadeau ! Mais je te promets que je vais faire un effort pour toi. Pour Champions, désolé, mais nous n'acceptons les scores que sur les jeux français. À l'attention de Leviys la Djinn : oui, je lis toutes les lettres, mais je ne peux répondre à toutes ! Mais rassure-toi, je les garde. Pour les adresses, je ne parlerai qu'en présence de mon avocat. Embrasse les lapins de ma part. À bientôt. Ton fidèle Goombas.



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

# infos Zapping

**N**intendo semble enfin se réveiller en cette fin d'année, puisqu'il nous propose le plein de nouveautés. De



Wave Race 64 à DKC 3, en passant par le Game Boy Pocket, toutes les consoles sont à l'honneur !

## LE GAME BOY POCKET ARRIVE... dans votre poche !

Après le succès mondial du Game Boy – 48 millions d'exemplaires vendus (dont 2,5 millions en France) –, Nintendo lance fin novembre le Game Boy Pocket. Plus petit de 30 %, doté d'un meilleur écran noir et blanc et d'une autonomie de 10 heures, il pourra accueillir tous les titres Game Boy déjà sortis, soit la bagatelle de 436 jeux ! Guettez donc sa sortie imminente dans les boutiques – au prix de 400 francs environ –, et profitez-en pour vous procurer par la même occasion DKL 2. Les deux font la paire !



## Wave Race 64 Le jet-ski selon Nintendo

Après Mario et Pilotwings, la N64 a accueilli au Japon son troisième titre majeur. Sortie le 27 septembre, Wave Race 64, une simulation de scooter des mers, prouve une fois de plus que chez Nintendo, on pense autant au Game Play qu'aux graphismes !

**Beau à mourir**, le jeu vous plonge corps et âme dans une succession de courses sur l'eau, aux commandes de votre jet-ski. Tel un virtuose du surf, vous naviguez sur les vagues, esquivez les rouleaux et slalomez entre des bouées. Le réalisme des mouvements et le rendu parfait de l'eau vous donnent (presque) l'impression d'y être. D'autant plus que le joystick se prête une fois de plus parfaitement à cet exercice de style. Très simple à prendre en main, le pilotage exige néanmoins une grande précision car l'environnement est plutôt mouvementé ! Et vu que les remous et autres vagues influent sur la conduite du scooter, il vous faudra



apprendre à couper les vagues et à doser vos virages. Proposant de nombreux modes de jeu (Championnat, Time Attack, Score Attack), Wave Race 64 offre aussi la possibilité de jouer à deux en écrans splittés. Le pied absolu ! Se tirer la bourre contre un pote est une expérience sans équivalent. Bref, une fois de plus Nintendo fait mouche et nous plonge sous une vague de fraîcheur vivifiante. Vivement sa sortie en France...

apprendre à couper les vagues et à doser vos virages. Proposant de nombreux modes de jeu (Championnat, Time Attack, Score Attack), Wave Race 64 offre aussi la possibilité de jouer à deux en écrans splittés. Le pied absolu ! Se tirer la bourre contre un pote est une expérience sans équivalent. Bref, une fois de plus Nintendo fait mouche et nous plonge sous une vague de fraîcheur vivifiante. Vivement sa sortie en France...





**1<sup>er</sup> mars 1997**

## Sortie de la N64 en France

Enfin, c'est officiel ! Nintendo France nous a communiqué la date de sortie de la N64 en France. Comme nous le pensions, c'est finalement en 1997 que vous pourrez la découvrir. Espérons simplement qu'elle ne sera pas une fois de plus repoussée d'ici là... Son prix de lancement devrait osciller entre 1400 et 1600 francs sans jeu (le 29 septembre, elle est sortie aux Etats-Unis à 199 \$, soit environ 1000 francs !). Les cartouches devraient, quant à elles, coûter moins de 500 francs. Une bonne nouvelle ! Concernant les jeux, devraient être lancés dans un premier temps Mario et Pilotwings, suivi de Wave Race 64. Par la suite, des titres tels que Star Wars Shadows of the Empire, Mario Kart, Golden Eye 007, Bosy Harvest ou Star Fox 64 débarqueront, sans date précise pour l'heure. Patientez donc encore quelques mois, avant de découvrir cette sensation unique de jouer aux jeux N64. Le compte à rebours est lancé...

## Street Fighter Alpha 2 Come-back sur Snès

L'arrivée imminente de SF Alpha 2 devrait faire sortir de leur "léthargie" tous les fans de la série. D'autant plus que le menu est plutôt alléchant. Cette énième version de Street propose la bagatelle de 18 personnages, tous issus de la saga. On retrouve donc les habitués, tels que Ryu, Ken ou Chun-Li, ainsi que Akuma, Birdie ou Guy. Tous ces belligérants possèdent, bien entendu, une palette de coups conséquente, associée à des combos dévastateurs. On n'en attendait pas moins de la part de Capcom !



De plus, on peut noter l'apparition du "Alpha Counter", qui vous permet non seulement de bloquer un coup adverse et de contre-attaquer juste après, mais aussi d'exécuter des super

attaques lorsque votre barre d'énergie flirte avec le zéro. Avec cette multitude de nouveautés, les fans devraient être rassurés : Street Fighter n'est pas mort ! Sortie prévue fin décembre.



## Donkey Kong Country 3 Dixie Kong's Double Trouble

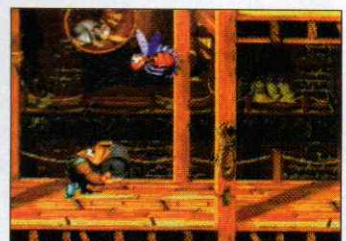
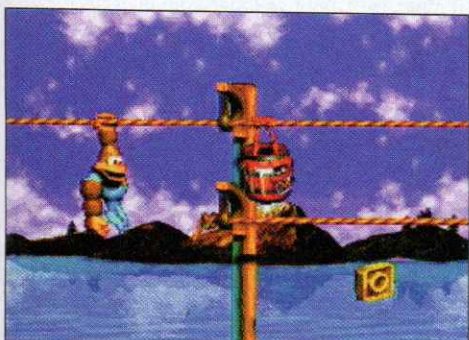
La famille Kong reprend du service dans le troisième épisode du plus beau des jeux de plateforme de la Super Nintendo. Cette nouvelle aventure débute lorsque Donkey et Diddy décident d'explorer les environs de leur île. Dixie, restée seule, s'inquiète de leur absence, et, après quelques jours d'attente, part à leur re-

cherche. Chemin faisant, elle fait la connaissance de Kiddy, un bébé gorille bien sympathique qui se joint à elle pour suivre à la trace Donkey et Diddy. Rapidement, ils découvrent que les affreux Kremhins — les sempiternels ennemis de la famille Kong — ont un nouveau chef, Kaos. Résultat : nos deux héros vont passer leur

temps à casser du méchant, jusqu'à ce qu'ils retrouvent, enfin, leurs amis explorateurs ! Voilà, le décor est planté. DKC 3 vous plonge une fois de plus dans une action intense, remplie de warp zones, de pièges et de mauvaises ren-



contres. Le tout dans un univers somptueux, aussi beau que dans les précédents épisodes. C'est donc une réussite, même si les innovations ne semblent pas (pour le moment) nombreuses. Sortie prévue fin décembre — préparez les bananes !





# La déferlante Dragon Ball



**Bien connus** des joueurs à l'af-  
fût de la moindre nouveauté en  
import, les nouveaux DBZ Saturn,  
PlayStation et Super Nintendo sont  
prévus en France pour la fin de  
l'année. Les versions 32 bits (qui  
porteront le nom de : DBZ, la légende)  
sont identiques. Elles vous font  
évoluer dans un univers en 3D

assez bien rendu où les coups, vio-  
lents, s'échangent sans discontinuer.  
Plusieurs personnages peuvent  
prendre part au combat, et les finish  
sont des super pouvoirs impres-  
sionnants. Explosif mais assez  
brouillon... En ce qui concerne le jeu  
Snes — DBZ Hyper Dimension —,  
il se rapproche beaucoup des ver-



Dragon Ball Z, la légende.

dans les airs. Un jeu prévu sur  
PlayStation, apparemment innova-  
teur, que l'on a hâte de voir arri-  
ver en France.



Dragon Ball GT.



Dragon Ball GT.

sions que l'on connaît déjà sur la  
même machine, avec cette fois des  
graphismes un peu plus travaillés.  
Du classique, donc, où les enchaî-  
nements sont tout de même mis  
à l'honneur.

Reste enfin une véritable nou-  
veauté, Dragon Ball GT, dont la  
date de sortie au Japon n'est mal-  
heureusement pas encore connue.  
Entièrement en 3D, il reprend les  
personnages de la nouvelle série  
(qui n'existe qu'au Japon), et il  
devrait vous permettre d'évoluer



DBZ Hyper Dimension.

10

## Player d'Or

Ultra Player, Player one et PC Player, en partenariat avec la chaîne câblée MCM, organisent en décembre la cérémonie des Player d'Or. Voici l'occasion, pour vous, de retrouver tous les plus grands hits (jeux sur consoles et PC) de l'année 96, sélectionnés par ces rédactions. À cette occasion, on vous concocte une série d'émissions quotidiennes diffusées sur MCM, du lundi 2 au vendredi 8 décembre. Elles présenteront les nominés des Player d'Or, ainsi que de nombreux reportages (diffusion entre 17 h et 18 h 30, rediffusées entre 21 h et 22 h). La remise des prix se fera, quant à elle, le samedi 9 décembre entre 15h et 18h, rediffusée à 10 h 30 le dimanche.

Par ailleurs, un hors-série *Player d'Or* disponible en kiosque vraisemblablement le 10 décembre vous présentera sur cent pages et sur une K7 vidéo, des tests, des reportages et plein de surprises sur les jeux phares de l'année écoulée ! Et comme on n'est pas égoïste, vous pouvez participer à cet événement en votant par minitel sur le 3615 Player One. Si vous trouvez un des jeux de l'année élus, on vous l'offre !

## Un jeu marteau TRASH IT

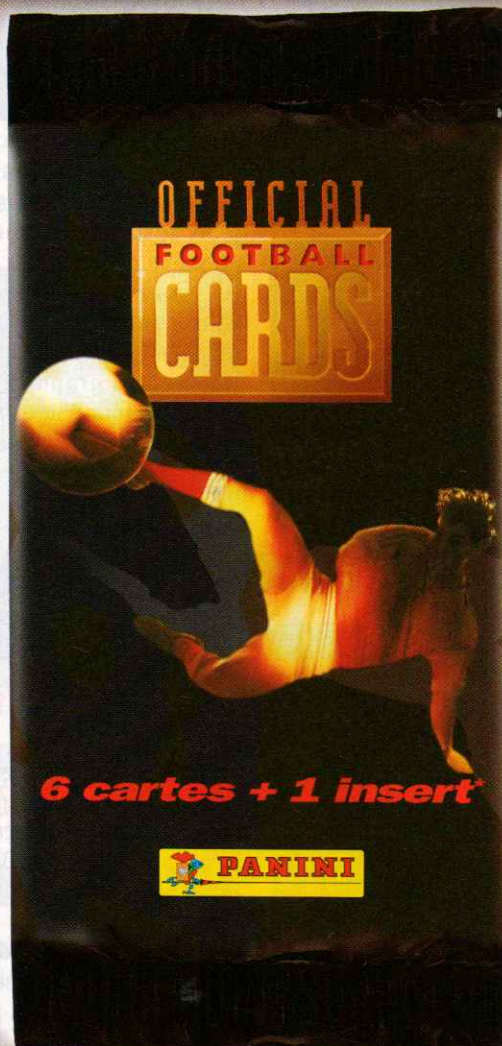


**Avec un titre** tel que Trash It sur PlayStation et Saturn, Warner joue la carte de l'originalité. En effet, ce jeu de démolition vous met dans la peau d'un ouvrier rondouillard dont le passe-temps est de tout casser à l'aide de son énorme maillet ! Ainsi, pour se frayer un passage dans les niveaux, il n'hésite pas à dégainer l'engin et à exploser tout ce qui bouge, avec une

nonchalance et une bonne humeur inébranlables. Les nombreux niveaux sont cependant bourrés de pièges, et il vous faudra faire preuve de jugeotte pour franchir certains passages. Assez fun au premier abord, Trash It peut se jouer à deux et promet ainsi quelques bonnes parties. Sortie prévue en décembre.



# A QUOI RESSEMBLE LA COLLECTION OFFICIAL FOOTBALL CARDS 97 ?



## A AUCUNE AUTRE.

20 CARTES **CHROMIUM**<sup>®</sup> "MEILLEURS BUTEURS", 20 CARTES **LASER** "GARDIENS DE BUT"  
200 CARTES **DORÉES** "DÉFENSEURS, MILIEUX ET ATTAQUANTS"

EN VENTE CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

JOUEZ ET GAGNEZ AU 36 68 44 36\* (2F23 la minute). \* A partir du 18/10/96, nouvelle numérotation : 08 36 68 44 36

## Résultats du quiz Shuriken

paru dans *Ultra Player* n° 36

Du 1<sup>er</sup> au 15<sup>e</sup> prix :

1 CD Shuriken, une K7 vidéo Macross, une casquette Shuriken.

BIDAULT Guillaume de Laon, BOISSIER Yann de Montbron, CAMBRON Stéphane de Doncherry, COTE-VALLIN Adrien de Annemasses, CULIGUE Mathieu de Haubourdin, DELAGE Jordy de Saint-Cyr-sur-Loire, DE SIESTER Frédéric de Haubourdin, HUGUET Vincent de Saint-Ouen, JACQUART David de Hem, JOLY Laurent de Bomy, LECRIQUE Julien de Charleville-Mézière, LE NAIR Sébastien de Saint-Herblin, MONTAGNE Benoit de Nœux-les-Mines, TRICOT Grégory de Hem, WAUQUIER Sophie de Beuvry.

Du 16<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> prix :

1 casquette Shuriken.

GERMAIN Christophe de Chauray, LEFEBVRE Sébastien de Uckange, LOUIS Jérémy de Bures-sur-Yvettes, LUVACHI Michael de Courmon, PELLEGRIN Grégory de Thionville.

## Résultats du concours AB

paru dans *Ultra Player* n° 36

1<sup>er</sup> prix : la collection des 6 Super Guerriers (40 cm-), 1 boîte de mini-figurines Dragon Ball Z, 1 puzzle géant Dragon Ball Z, 1 coffret Super Guerriers (6 figurines), 1 Super Guerrier articulé, 1 kit Super Guerrier, 1 porte-clés Dragon Ball Z.

ARAGON Philippe de Saint-Mandrier.

2<sup>e</sup> prix : la collection des coffrets Super Guerriers (8 coffrets de 6 figurines), 1 boîte de mini-figurines Dragon Ball Z, 1 puzzle géant Dragon Ball Z, 1 Super Guerrier articulé, 1 kit Super Guerrier, 1 porte-clés Dragon Ball Z.

BOULET Franck de Poitiers.

3<sup>e</sup> prix : la collection des 6 Super Guerriers articulés, 1 boîte de mini-figurines Dragon Ball Z, 1 puzzle géant Dragon Ball Z, 1 coffret Super Guerriers (6 figurines), 1 kit Super Guerrier, 1 porte-clés Dragon Ball Z.

SANTANA Carlos de Bois d'Arcy.

4<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> prix : 1 boîte de mini-figurines Dragon Ball Z, 1 puzzle géant Dragon Ball Z, 1 coffret Super Guerriers (6 figurines), 1 Super Guerrier articulé, 1 kit Super Guerrier, 1 porte-clés Dragon Ball Z.

GRÉGOIRE Michael de Chalons-sur-Marne, JACQUEAU Sébastien de Brechamps.

## Résultats du concours ScoreGames

paru dans *Ultra Player* n° 36

Du 1<sup>er</sup> au 3<sup>e</sup> prix : 1 PlayStation + 1 bon d'achat de 50 F valable dans les magasins ScoreGames.

ALLIAUME Patrice de Thouars, FREISS Mathieu de Fegersheim, FRISON Judaël de Gagny.

Du 4<sup>e</sup> au 6<sup>e</sup> prix : 1 Saturn + 1 bon d'achat de 50 F valable dans les magasins ScoreGames.

DONMEZ Alkan de Ris-Orangis, GARNAULT Cédric de Cugnaux, LAFITTE Christophe de Nice.

Les résultats complets des concours sont sur le 3615 Player One.

3615 : 1,29 F/mn.



## Wargods Williams et la 3D

Williams concocte un nouveau jeu de baston que l'on peut considérer comme étant l'après Mortal Kombat. En effet, Wargods sur PlayStation n'est rien d'autre qu'une "séquelle" de MK en 3D.

L'occasion pour tous les amateurs de découvrir enfin leur



fatalités préférées sous tous les angles ! Les combats, toujours aussi "crades" mettent en scène de nouveaux guerriers assez étranges, aux pouvoirs innombrables et meurtriers. Malheureusement, pour l'heure, les graphismes et l'animation semblent pas tout à fait à la hauteur. Wait and see...



## NBA Jam Extreme



### De l'arcade à la PlayStation

Acclaim devrait sortir, en décembre sur PlayStation, la suite de son célèbre jeu de basket arcade. Le premier volet sorti l'an passé, sous le nom de NBA Jam TE, n'était qu'une amélioration des versions 16 bits. Dans celui-ci, les basketteurs sont en 3D et les graphismes en jettent un max. Jusqu'à quatre joueurs peuvent s'affronter via le Multitap Sony, au cours de parties toujours aussi endiablées. Les paniers réus-

sis, dont s'échappent des traînées de lumière éclatante (!), sont encore plus spectaculaires qu'auparavant. Bref, NBA Jam Extreme promet de belles heures aux fans du genre. Alors préparez-vous à dunker sévère, dès la mi-décembre !



## Ultimate MK 3

Alors que la version PlayStation est sortie récemment, Ultimate Mortal Kombat 3 devrait arriver sur Super Nintendo en cette fin d'année. Ce nouveau volet du jeu de baston le plus gore de la planète réunit tous les personnages présents dans les versions antérieures. Autrement dit, vingt-trois combattants ! La difficulté est toujours des plus élevées, et le soft devrait ravir les fans de la série en manque de jeux Super Nintendo.



## EA Sports 97

Comme chaque hiver, Electronic Arts annonce la sortie de ses habituels jeux de sport, millésimés 97. NBA Live 97, dont les graphismes en 3D et l'animation semblent de bonne facture, et FIFA Soccer 97, la plus célèbre des simulations de foot. Le premier aura fort à faire face à NBA Jam Extreme. Quant au second, il devrait une fois de plus — licence officielle oblige — cartonner.



## Daytona USA Circuit Edition



**Daytona USA**, un des premiers hits de la Saturn, fait peau neuve. Ne vous attendez cependant pas à découvrir un jeu entièrement refondu, les changements n'étant pas à proprement parler révolutionnaires. On notera surtout l'arrivée d'un mode Deux joueurs sur le même écran (à la Sega Rally), ainsi que deux nouveaux circuits. Voilà, sur le plan des innovations, c'est à peu près tout ! Le reste n'a pas changé d'un

iota, surtout graphiquement. Mais fort heureusement, Daytona a une personnalité si attachante qu'on devrait lui pardonner ses quelques faiblesses esthétiques. Sortie en décembre, accrochez vos ceintures !



## Cobra Gun



Le Cobra est un pistolet qui se branche dans le port manette d'une Saturn ou d'une PlayStation (grâce à une prise double). Il dispose de fonctions originales, telles que la recharge automatique des balles, le tir automatique à vitesse variable ou encore un bouton pour lancer des grenades.



Nous l'avons essayé sur les jeux Virtua Cop sur Saturn et Die Hard Trilogy (deuxième partie) sur PlayStation. Le résultat est excellent : aussi précis que le pistolet de Sega, il fonctionne à merveille sur la Sony qui n'en disposait pas jusqu'à présent. On attend donc plus qu'une chose : que Namco nous sorte son excellent jeu de tir, Time Crisis !  
Prix public : environ 330 F.

## SOVIET STRIKE

**Le plus** célèbre des shoot them up en 3D isométrique passe sur PlayStation et Saturn. L'action se déroule cette fois-ci dans l'ex-URSS. Niveau contenu, la recette est inchangée, mais la réalisation bénéficie des apports de la technologie 32 bits : graphismes digitalisés, animation en 3D polygonale et séquences vidéo. Ça donne envie de reprendre du service ! Briefing dans le prochain numéro.



# Concours 3675 Player One

pour jouer : \*jeux  
Quiz Player One



## Les Lots

10 doubles Starters

NETRUNNER®

50 tee-shirts

NETRUNNER®

Découvrez  
NETRUNNER®  
le jeu de cartes  
pour vous défier,  
vous, les cybernautes.





TELEPHONE

08 36 385 386

# SCORE GAMES



MINITEL

3615 SCORE GAMES

## + 100 000 JEUX VIDEO NEUFS & OCCASION

## 16 MAGASINS EN FRANCE !

### NOUVEAU CATALOGUE GRATUIT PAR TEL : 08 36 685 686

## VENEZ TESTER LES DERNIERES NOUVEAUTES EN MAGASIN SCORE GAMES



## SCORE GAMES RACHETE VOS ANCIENS JEUX NES, GAME BOY & SUPER NINTENDO



Sony Playstation



SEGA SATURN



1490F  
NEUVE

1090F  
OCCASE



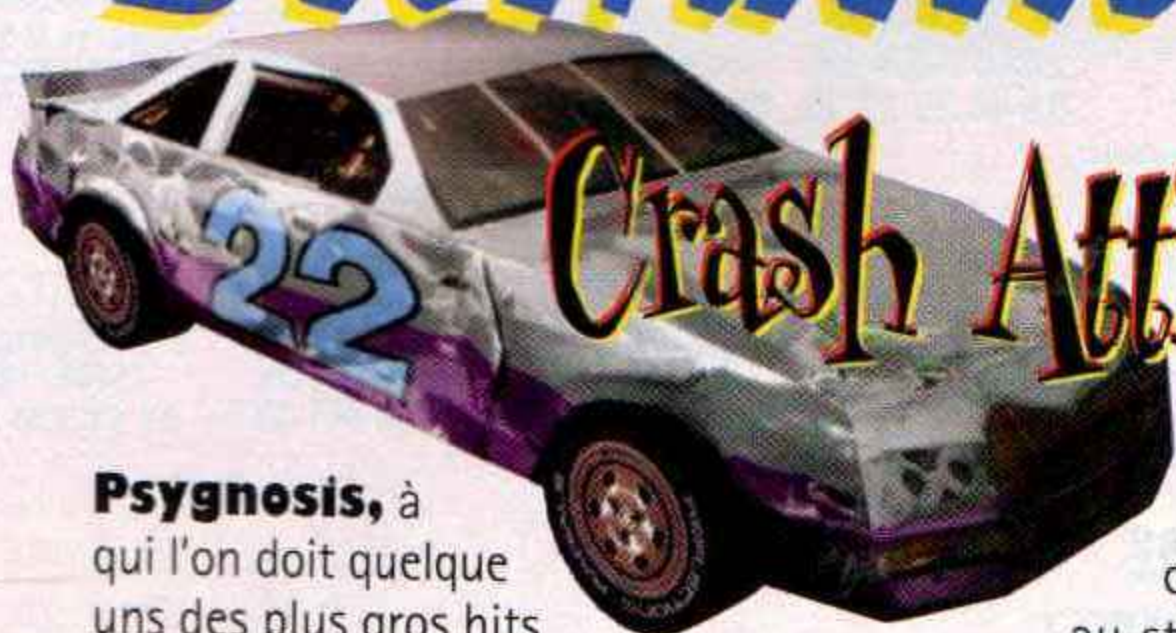
1490F  
NEUVE

1090F  
OCCASE





# Destruction Derby 2



**Psygnosis**, à qui l'on doit quelque uns des plus gros hits de la PlayStation, rempile avec la suite du célèbre Destruction Derby. Sérieusement améliorée, cette simulation de stock-car propose sept circuits inédits, ainsi que quatre Bowls (arènes circulaires dans lesquelles une myriade de caisses "se froisse" la tôle). Graphiquement, DD 2 a énormément changé : circuits fouillés, relief important (avec à la clé des sauts monstrueux), voitures détaillées... bref, il n'y a rien à redire concernant l'aspect visuel ! Les options sont elles aussi revues à la hausse, avec notam-

ment la présence de pits (arrêts au stand) pour réparer la tôle emboutie, ou encore le choix entre un mode de jeu purement stock-car, et un mode Simulation, moins bourrin. Destruction Derby 2 va très certainement combler les fans de "bourrinage", lors de sa sortie courant décembre !



# Command & Conquer

**Créé par** Westwood (Dune 2), Command and Conquer offre aux 32 bits un de leur premier Wargame, mâtiné d'arcade. Hit absolu sur PC, il souffre, sur PlayStation et Saturn, d'une faiblesse graphique apparemment importante. Mais fort heureusement, il conserve tout son intérêt. Assez facile d'accès, Command and Conquer propose de nombreuses missions à la difficulté variable. Seule constante : conquérir coûte que coûte le territoire adverse. Tout un programme ! Sortie fin décembre.



## EN CADEAU FOOTBALL CARDS 97

**Féru de foot**, remerciez votre magazine préféré ! Dans ce numéro d'Ultra Player, vous sont offertes sept cartes d'une collection présentant les vingt équipes de première division, au travers de leur onze joueurs. D'excellente qualité, elles vous livrent, au recto, une magnifique photo du footballeur en action, et, au verso, moult statistiques. Et si vous désirez compléter cette collection, sachez que le paquet de sept cartes est vendu 5 francs, et que le classeur vous en coûtera 42 francs, le tout disponible chez votre marchand de journaux. Elle est pas belle la vie ?

# Firo & Klawd



Quand Dick Tracy rencontre Tex Avery...

**Firo & Klawd** sur PlayStation est un jeu de tir en 3D isométrique mettant en scène un "gorille flic" faisant équipe avec un petit "chat truand" new-yorkais, pour éradiquer la racaille citadine ! Comme dans tout shoot'em up qui se respecte, vous devez blaster tout ce qui bouge. Mais le principe est

intéressant car l'histoire évolue en fonction de l'endroit où vous vous rendez. Ainsi, le scénario change si vous prenez la voiture du flic, le métro, ou encore si vous pénétrez (ou non) dans un bar. Résultat, vous vivez une aventure légèrement différente à chaque nouvelle partie. Super, non ?

à deux simultanément. De plus, l'ambiance mi-cartoon, mi-polar apporte une touche d'originalité opportune. Test prévu dans le prochain numéro d'Ultra Player.



Des scènes à la Virtua Cop sont également présentes, variant ainsi un peu plus l'action. Bourré de scènes cinématiques, le jeu entièrement en français (y compris les voix) semble assez fun, d'autant qu'il peut se jouer





# Pandemonium

## Rêveries en 3D

Les éditeurs semblent réellement décidés à exploiter les capacités qu'offrent les consoles 32 bits en matière de 3D. Pour preuve BMG, qui sort sur PlayStation un jeu entièrement réalisé en 3D. Le soft, axé plate-forme, met en scène une jolie jeune fille prénommée Pandemonium. Celle-ci peut se transformer en une sorte de bouffon qui réalise des attaques spéciales. Vous ne pouvez malheureusement pas, à l'instar de Mario 64, vous promener librement dans les niveaux, votre cheminement étant prédéfini — un peu à la manière de Crash Bandicoot. Par ailleurs, les graphismes, bien qu'inachevés pour l'heure, nous ont laissé une très bonne impression avec leur ambiance psyché. Le jeu sort courant décembre ; rendez-vous donc dans le prochain numéro d'UP, pour un test — voire un dossier — enflammé...



# infos Zapping

## TOP NINTENDO

Comme vous avez pu le remarquer, les jeux Super Nintendo ne sont pas légion ces derniers temps. C'est pourquoi, les titres qui se vendent le mieux sur cette console ne sont pas de la première fraîcheur. Jugez plutôt, avec ce top des ventes Super Nintendo du mois d'août :

- 1 - Secret of Evermore
- 2 - Tintin au Tibet
- 3 - Killer Instinct
- 4 - Astérix
- 5 - Donkey Kong Country 2
- 6 - Pac Man 2
- 7 - Obélix
- 8 - Starwing
- 9 - Punch Out
- 10 - Doom.

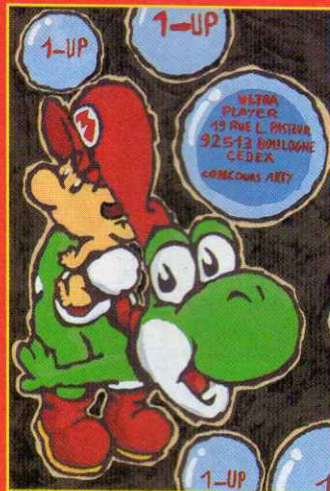
Parmi ces titres, la plupart ont été de véritables hits. Aujourd'hui, nombre d'entre eux sont vendus à bas prix (Starwing à 99 francs !). Alors si vous désirez les redécouvrir, allez faire un tour du côté de la page Anciens numéros de votre Ultra Player. Vous pourrez y commander le (ou les) magazine dans lequel ces jeux ont été traités sous forme de dossier, d'aide ou de gros test.

# Concours Arty



Une fois de plus, le concours Arty a déchaîné votre sens artistique ! Voici une belle brochette de chefs-d'œuvre qui vous permet de gagner, chacun, Ninja Warriors sur Super Nintendo offert par Titus. Bon jeu et encore bravo !

Pior Oberson, d'Orléans (45)



Aurélien Marcheguay, de Reignac-de-Blaye (33)



Miyaki Vang, de St-Pierre-du-Mont (40)



Aurélia Rivage, de Villejuif (94)



Aurore Demilly, d'Angers (49)



Mickaël Guyenne, de Vernouillet (78)

# Garçon, la note!

Bubu Chon Chris Didou Elwood Goombas Mahalia Matt Milouse Le Flou Wolfen

## JEUX PLAYSTATION

|                 |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |
|-----------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Crash Bandicoot | 3 | 5 | 5 | 4 | 5 | 6 | 5 |   | 6 | 6 | 3 |
| Lomax           | 2 | 4 |   | 3 | 3 | 4 |   |   |   | 3 | 4 |
| Tomb Raider     | 3 | 5 | 4 |   | 6 | 6 |   | 5 | 3 | 2 | U |
| Tekken 2        | 6 | 4 | 5 | 6 | 3 | 5 |   | U | 6 | 3 | 3 |
| Burning Road    |   | 3 |   | 2 | 5 | 2 |   |   | 6 |   | 2 |
| Jumping Flash 2 | 3 | 3 | 4 | 4 | 4 | 4 |   |   | 4 | 3 | 4 |
| Motor Toon GP 2 | 4 | 5 | 4 |   | 5 | 4 |   |   | 6 | 4 | 4 |
| Street Racer    | 1 | 4 |   |   | 3 | 4 | 2 | 3 | 0 | 0 | 3 |
| Pitball         | 2 |   |   |   | 2 | 2 |   |   |   |   | 4 |

## JEUX SATURN

|                     |   |   |   |   |   |   |  |   |   |   |   |
|---------------------|---|---|---|---|---|---|--|---|---|---|---|
| Virtua Fighter Kids | 4 | 3 | 5 | 2 | 4 | 4 |  | 4 | 4 | 3 | 3 |
| Chaos Control       | 0 |   |   | 0 | 0 | 1 |  |   | 0 | 0 | 0 |
| Keïo 2              | 2 | 3 |   |   | 1 | 1 |  |   |   | 3 |   |
| Sea Bass Fishing    | 2 | 3 | 3 | 3 | 2 | 5 |  | 2 |   |   | 5 |
| Skeleton Warrior    | 2 | 3 |   | 1 | 2 |   |  |   | 2 |   |   |

## JEUX SNES

|                             |   |   |  |   |   |   |   |   |   |   |  |
|-----------------------------|---|---|--|---|---|---|---|---|---|---|--|
| Tintin. Le Temple du Soleil |   |   |  | 5 | 3 | 3 |   |   |   |   |  |
| Prince of Persia 2          | 3 | 4 |  | 2 | 2 | 3 |   |   | 4 | 5 |  |
| Incantation                 | 2 |   |  |   | 2 | 2 | 3 |   |   |   |  |
| Worms                       | 5 | 4 |  |   | 5 |   |   | 5 | 6 | 4 |  |
| Oscar                       | 0 |   |  |   | 1 |   | 0 |   |   | 3 |  |
| Realm                       | 2 | 1 |  |   |   |   |   |   |   |   |  |
| Whizz                       | 2 | 3 |  |   | 1 | 2 |   |   |   |   |  |



## JEUX GAME BOY

|                    |   |   |   |   |   |   |   |   |   |   |  |
|--------------------|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|--|
| Pocahontas         |   | 1 | 1 |   |   | 1 | 0 |   | 0 | 0 |  |
| Donkey Kong Land 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 4 | 5 | 4 | 4 |   | 4 |  |



Test [te st]. n.m.  
Procédé  
d'évaluation  
quantitative ou  
typologique des  
caractéristiques  
d'une substance,  
d'un corps,  
d'un organisme,  
d'une fonction  
ou d'un jeu vidéo.

# TESTS



Ultra Player,  
reste plus  
que jamais  
le seul  
magazine  
de toute  
la presse  
console à vous



proposer des tests aussi riches  
et aussi complets. Comme  
d'habitude, toute la rédaction a  
sélectionné les meilleurs soft à venir  
en cette fin d'année, qui s'annonce  
plutôt chargée. Vous trouverez



donc dans les pages qui suivent  
nos traditionnels dossiers/tests de la  
mort, qui devraient vous permettre de  
faire votre choix dans la pléthore des jeux  
qui paraît actuellement... Au sommaire,  
un paquet d'excellentes nouvelles, avec  
entre autres deux très bonnes cartouches pour notre

chère vieille Super Nintendo (Prince of Persia II ; Tintin, le temple du Soleil), le futur hit  
de la PlayStation  
(Crash Bandicoot  
— vous allez cra-  
quer !), et la plus  
sexy des héroïnes  
de jeux vidéo, Lara  
Croft, la très jolie  
aventurière de  
Tomb Raider. Bonne  
lecture à tous !



**Prince of Persia II**  
20  
**Tintin**  
Le temple du Soleil  
30



**Crash Bandicoot**  
40  
**Lomax**  
52  
**Tomb Raider**  
65



**Virtua Fighter Kids**  
78



# TESTS



## Super Nintendo



# Prince of Persia

**I**l y a trois ans, Prince of Persia sortait sur Snes.

Un jeu de plate-forme à l'animation remarquable et au challenge prenant.

À la même époque, le deuxième volet voyait jour sur PC. Voici son adaptation, fidèle à l'original !

**L'ignoble Jaffar** continue de faire des ravages... À peine sorti de prison, voici que l'on ne vous reconnaît plus au palais, et pour cause ! Jaffar a pris votre identité et votre physionomie. Vous êtes donc obligé de fuir... une fois de plus, en sautant par la première fenêtre rencontrée ; l'aventure commence !



Échoué sur la plage, profitez-en pour bronzer un peu.

Un début bien mouvementé pour une histoire qui dure exactement 90 mn (la durée moyenne d'un film !) ; comme dans le premier volet, Prince of Persia II est donc limité dans le temps. Il vous faudra, toutefois, traverser quatorze niveaux le plus rapidement possible, en pensant à vous "fortifier" tout au long de cette périlleuse aventure, sans quoi vous ne ferez pas le poids face à Jaffar.



Un piège diabolique ! Préparez-vous à un régime plus efficace que Slim Fast.

### Des graphismes plus variés

Prince of Persia II vous sort donc d'une géole sombre et glauque pour vous faire voyager. Point de départ le grand palais, puis passage dans une grotte, visite d'une ville morte, découverte d'un temple... bref, vous parcourrez une variété de décors sympathiques. L'action – classique – demeure identique au premier volet. Les combats, eux, sont simples. Vous disposez d'une garde haute (qui peut aussi faire office d'attaque), et d'une attaque qui vous laisse un peu à découvert – il vaut mieux l'utiliser pour achever un ennemi. Quant



L'entrée de la ville morte, hantée par des têtes volantes et des serpents venimeux.

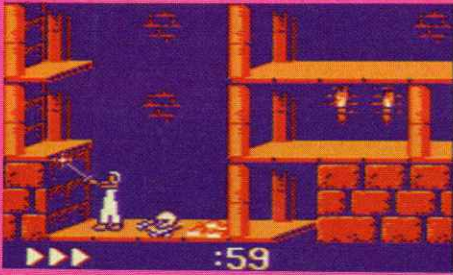
aux niveaux, ils proposent des raccourcis et, même, plusieurs sorties possibles. À vous de voir en fonction du temps qui vous reste et de



De multiples péripéties vous amèneront à mettre la main sur une nouvelle arme.

# L'ARTISAN DU JEU

## Prince of Persia GB



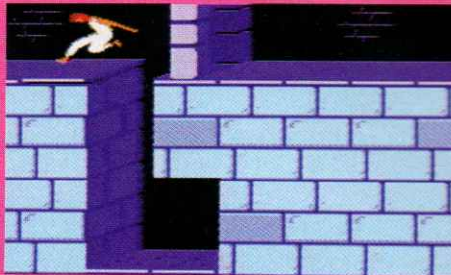
Jordan Mechner est le créateur de Prince of Persia. À une époque où deux ou trois équipes collaboraient à la création d'un jeu, lui était seul pour concevoir son soft de A à Z (expliquant d'ailleurs la pauvreté des graphismes et des sons, même pour l'époque). Cela ne l'a pas empêché d'être un des pionniers en filmant, notamment, tous les mouvements du héros avant de les importer (en simplifiant les graphismes bien sûr !) sur ordinateur. Ne lui restait plus alors qu'à lier chaque sprite pour l'animation. Ce n'était bien évidemment pas du vingt-cinq images par seconde, mais le résultat final donnait une impression de réalisme encore jamais vu dans un jeu vidéo.

## Prince of Persia PC



Voici l'original dans toute sa simplicité et son efficacité ! Un jeu qui a fait le tour des consoles et des micro-ordinateurs.

## Prince of Persia Nes



## Prince of Persia II PC



Une évolution graphique et sonore remarquable sur PC, avec une voix off de qualité et des musiques orientales excellentes. Une ambiance parfaite !



**La précipitation ne paie pas dans ce jeu. Essayez et vous verrez !**

l'état de votre énergie. Cela étant, il est toujours plus intéressant de sortir enrichi d'un ou deux points de vie supplémentaires. Enfin, les commandes n'ont pas bougé : courir, marcher à petit pas, sauter, dégainer l'épée. Pour conclure, Prince of Persia II réclame de la patience, de la dextérité et une bonne mémoire. Certes on pourra lui reprocher son manque d'originalité et ses graphismes un



**Les derniers combats seront rudes. Courage, la fin n'est plus très loin.**

**Editeur**  
Titus  
**Genre**  
Plate-forme  
**Nombre de joueurs**  
1  
**Sauvegarde**  
Mots de passe  
**Mode continu**  
Infini (1h 30...)  
**Difficulté**  
Progressive  
**Accessoire**  
Des babouches



**Treize niveaux**  
**Graphismes variés**  
**Jouabilité améliorée**

**Bande-son réduite à sa plus simple expression**

**Un concept qui date**  
**Prise en main délicate**

## Dans le même genre...

Précurseur, Prince of Persia a créé un genre unique dont sont inspirés d'autres jeux sur Super Nintendo. En voici la liste.

### Prince of Persia



Modèle du genre, il a très bien vieilli. Les personnages sont d'ailleurs graphiquement plus réussis que dans le deuxième volet. Réussis également, les décors font cependant preuve de moins

de diversité que ceux de Prince of Persia II. Seule différence : la jouabilité est un peu moins souple. Il n'en reste pas moins que ce jeu demeure une référence. (Testé dans NP 10, page 44.)

### Flashback



Plus axé "action" que la série de Prince of Persia. Jeu varié et prenant, Flashback marque un pas dans l'évolution de l'animation des sprites. Seule la prise en main réclame un peu de patience, mais c'est là un défaut récurrent à ce style de soft. (Testé dans NP 16, page 24.)

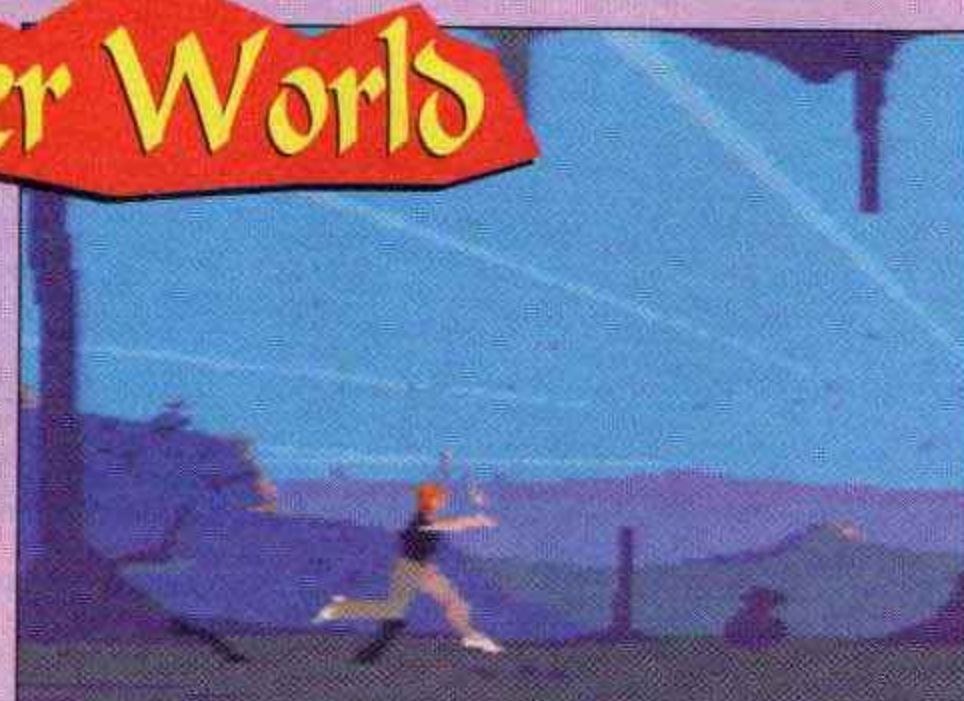
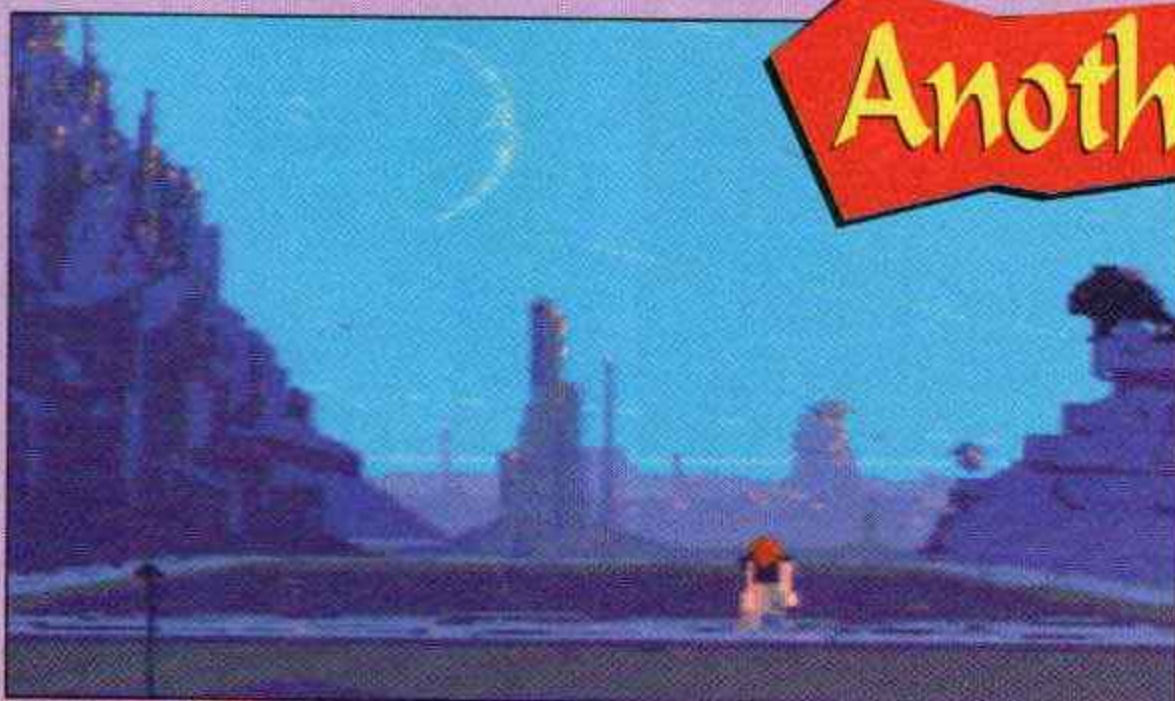
22

Black Hawk est un mélange entre Prince et Flashback, mais louche plus du côté de ce dernier. L'action est présente et quelques dialogues font leur apparition. Un bon jeu mais techniquement et graphiquement en deçà de Flashback ou Prince of Persia. (Testé dans NP 26, page 68. Note : 4 Goombas.)

### Black Hawk



### Another World



Le premier clone de Prince of Persia est sorti... avant Prince of Persia sur Super Nintendo (un paradoxe amusant !). Entièrement en 3D vectorielle (sans sprite), ce jeu est bon mais est un peu trop linéaire. (Testé dans NP 9, page 46.)

Niveau

**1**

**La fuite**

On ne pouvait pas ne pas publier les plans de ce jeu. Voici donc la première partie avec l'aide de jeu complet des niveaux 1 à 5, se déroulant dans la grotte. La suite, très prochainement dans Ultra Player. C'est promis !



Pas de temps à perdre ! Une fois défenestré (!), sortez votre rapière et attaquez.



Attendez les deux ennemis qui viennent de la gauche. Allez sur la droite, votre personnage se retournera afin de combattre un troisième larron qui arrive dans son dos.



En bas du palais, ne restez pas immobile ! Dirigez vous vers la gauche.



Sautez et agrippez-vous au bateau. L'aventure peut enfin démarrer.

Niveau

**2**

**Sur la plage**

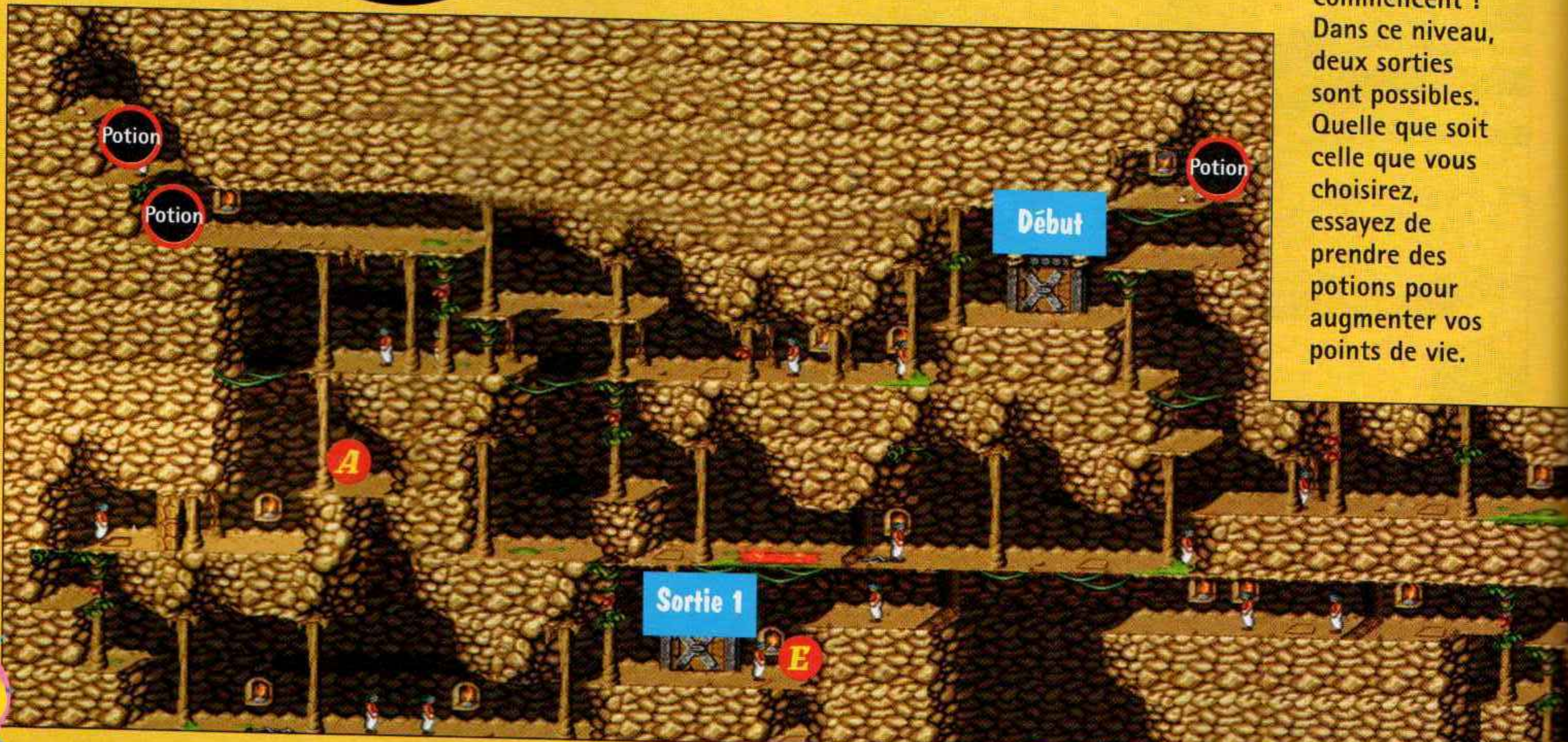
Une première énigme vous bloque. Voici comment la résoudre et pénétrer plus en avant dans le jeu.



Pour ouvrir le passage menant à la grotte, il faut marcher en dernier sur la dalle où s'affiche un dessin (soleil, lune ou serpent). Pour plus de sécurité, tentez le coup uniquement lorsque le soleil est dessiné (c'est plus rapide et facile). Sortez et revenez de cet écran jusqu'à ce que vous ayez obtenu la combinaison avec laquelle vous vous sentez le plus à l'aise. Ne tentez jamais de passer si le dessin affiché est une tête de mort. Vous ne pourriez pas atteindre la grotte.

## Niveau 3 La grotte

Les ennuis commencent ! Dans ce niveau, deux sorties sont possibles. Quelle que soit celle que vous choisirez, essayez de prendre des potions pour augmenter vos points de vie.



24

### LE SQUELETTE



Prenez garde, les squelettes sont immortels. Une fois le combat fini, éclipsez-vous le plus rapidement possible avant qu'ils ne se reconstituent. Le seul moyen de vous en débarrassez définitivement est de les pousser dans les flaques de lave.



Marchez sur cette dalle. Elle va s'écrouler sur une autre plus bas qui ouvre la porte.



Un peu d'élan est indispensable si vous ne voulez pas vous retrouver empalé.





Cette potion vous fait gagner un point de vie supplémentaire. Ne la ratez pas !

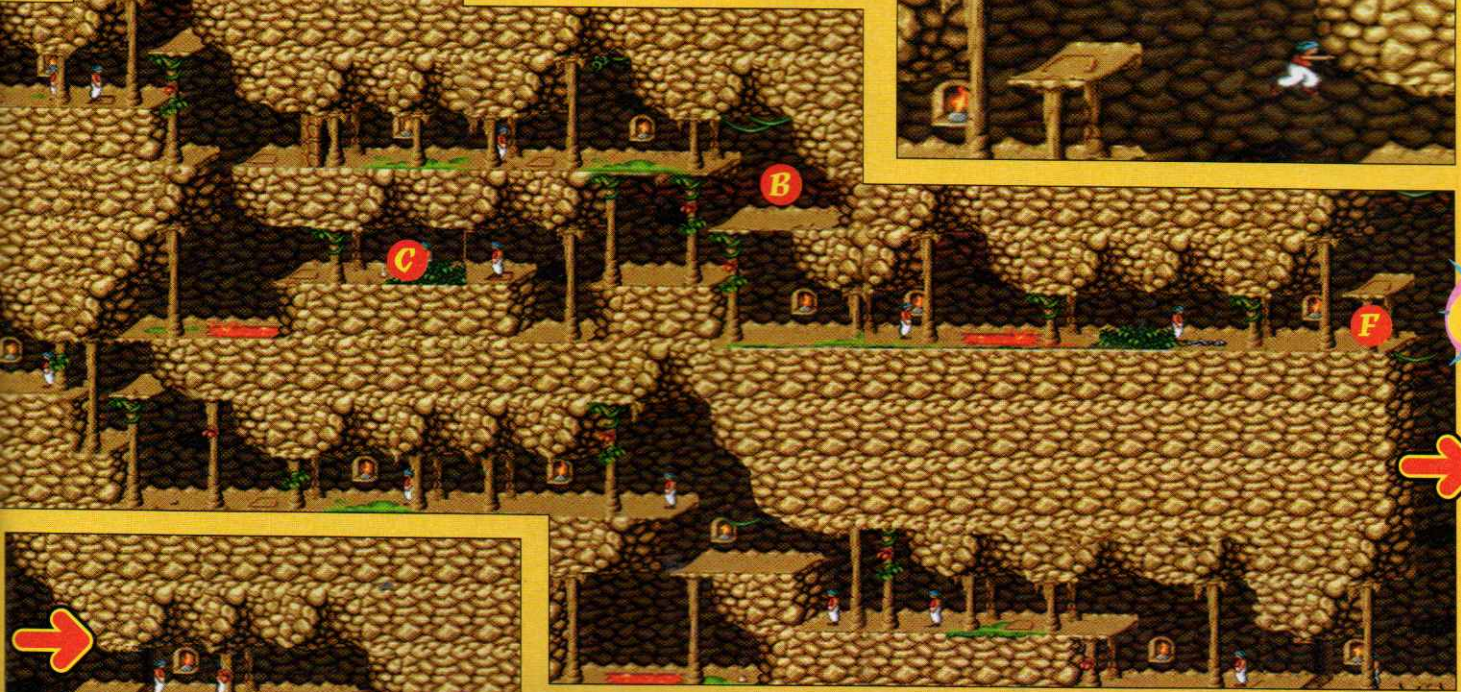


Voici une autre potion qui vous fait gagner un nouveau point de vie. Pour y accéder, agrippez-vous à la plate-forme du tableau au-dessus et laissez-vous tomber. Attention, ce passage est délicat car un squelette vous attend en dessous ; malheureusement c'est le seul chemin possible.

Marchez sur cette dalle pour la faire chuter sur le mécanisme qui ouvre la porte de sortie 1.



Montez sur cette plate-forme. Faites un petit pas en avant, puis bondissez pour passer ce tableau.



25



Sautez plusieurs fois à cet endroit pour que s'ouvre le passage qui mène vers le haut.



En marchant sur cette dalle friable, vous ouvrirez définitivement la porte qui se trouve à droite de la sortie B. Vous pouvez vous laisser tomber, ensuite, sans danger.

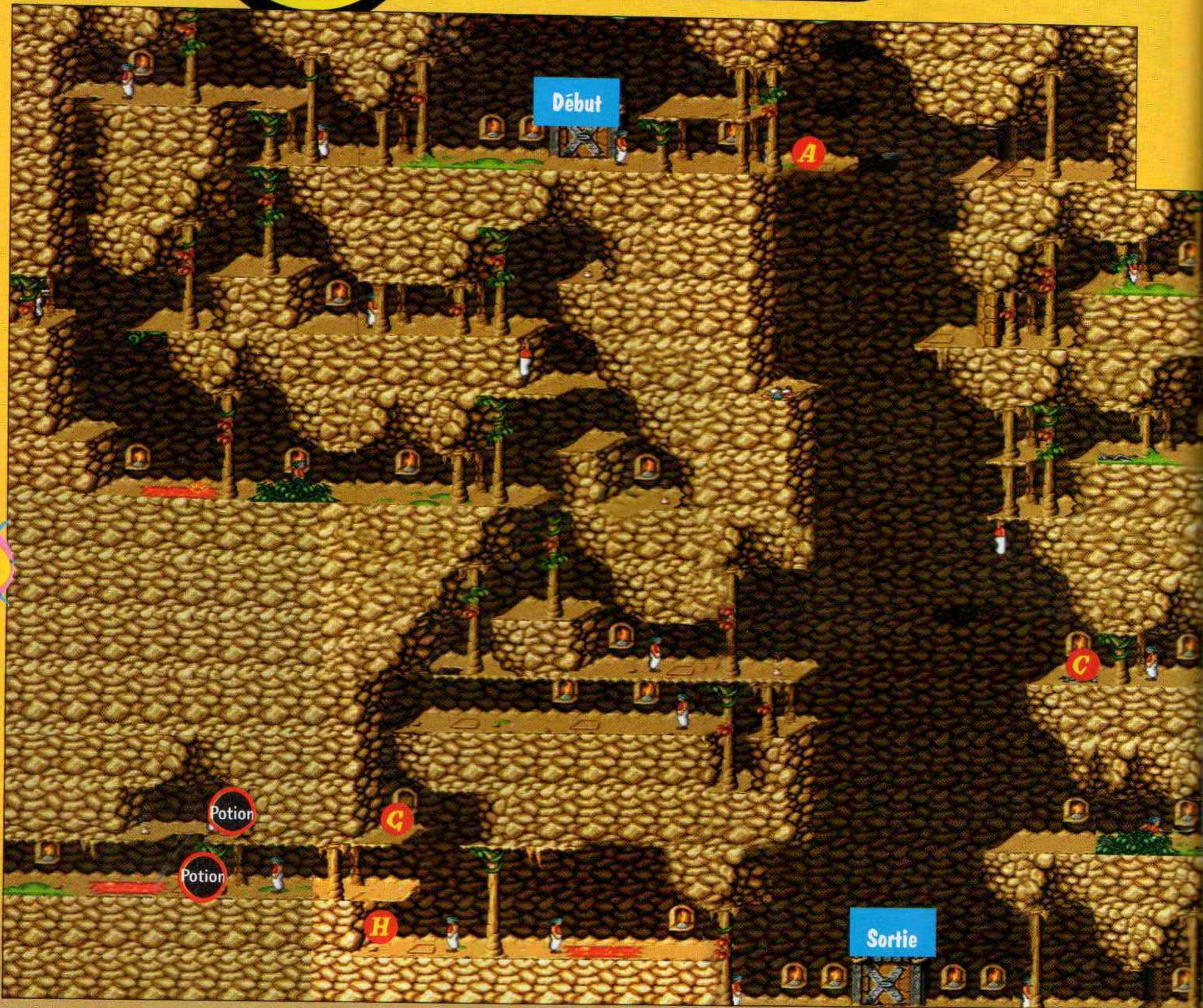


Cette dalle ouvre la sortie 2.





## Niveau **4** Toujours dans la grotte



26



**A** Sautez, agrippez-vous au bord de la plate-forme en face, et laissez vous tomber. Vous atterrirez, sans mal, sur le tableau du dessous.



**B** Actionnez la première dalle, et courez pour aller ramasser la grande fiole. Vous obtiendrez un point de vie supplémentaire. Revenez au pas de course sur la gauche avant de vous faire enfermer définitivement, sans possibilité de revenir (et avec l'obligation de vous suicider...).



Dès l'instant où vous entrez dans ce tableau, dégainez votre rapière et éliminez le squelette. Rangez votre arme puis, rapidement, accrochez-vous afin de descendre dans le tableau du dessous.

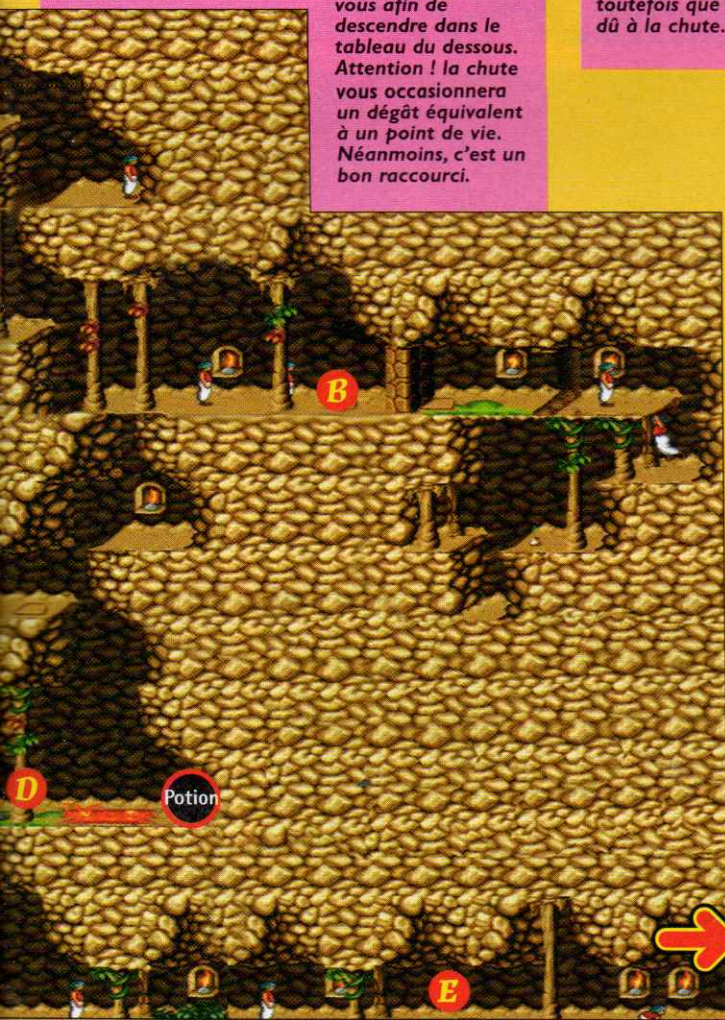
Attention ! la chute vous occasionnera un dégât équivalent à un point de vie. Néanmoins, c'est un bon raccourci.



Poussez le squelette dans la lave. Prenez la fiole et revenez sur vos pas. Vous pouvez alors descendre vers la sortie. Sachez toutefois que vous perdrez un point de vie dû à la chute.



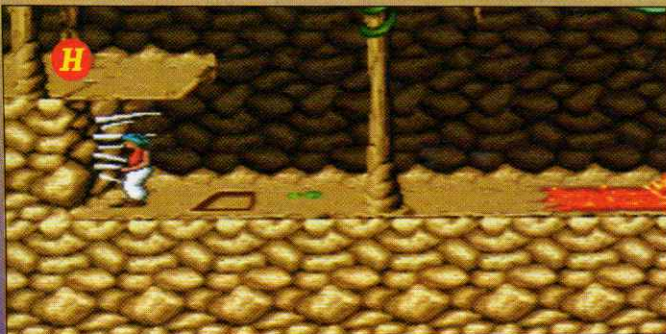
Sautez par-dessus cette dalle. Ne marchez jamais dessus car elle fermerait alors la porte qui se trouve derrière vous ; plutôt gênant lorsque vous serez confronté au squelette.



Après avoir actionné la dalle (qui ouvre la porte de sortie du niveau), courez sans relâche et sautez au-dessus de la dalle (voir photo précédente).



Attention, passage délicat ! Bondissez en avant, pour atterrir devant un squelette. Il aura l'avantage sur vous, mais poussez-le ensuite vers la lave. La sortie n'est plus très loin...



Avancez doucement pour faire sortir les pointes sans risquer de vous faire empaler. Faites tomber la plate-forme au-dessus de vous. Vous avez maintenant accès à quelques fioles pour vous remonter.

### Niveau 5

# 5

## Le tapis volant



**A** Sautez de la plate-forme, donnez un coup de rapière, avancez et attaquez de nouveau sans attendre. Le squelette prendra un bain bien chaud !



**B** Appuyez sur la dalle du bas. Montez à l'étage, et exécutez un saut. La seconde porte se fermera ; ce n'est pas grave. Retournez-vous sur la dalle juste derrière vous. Les deux portes s'ouvrent. Avancez d'un petit pas puis bondissez.



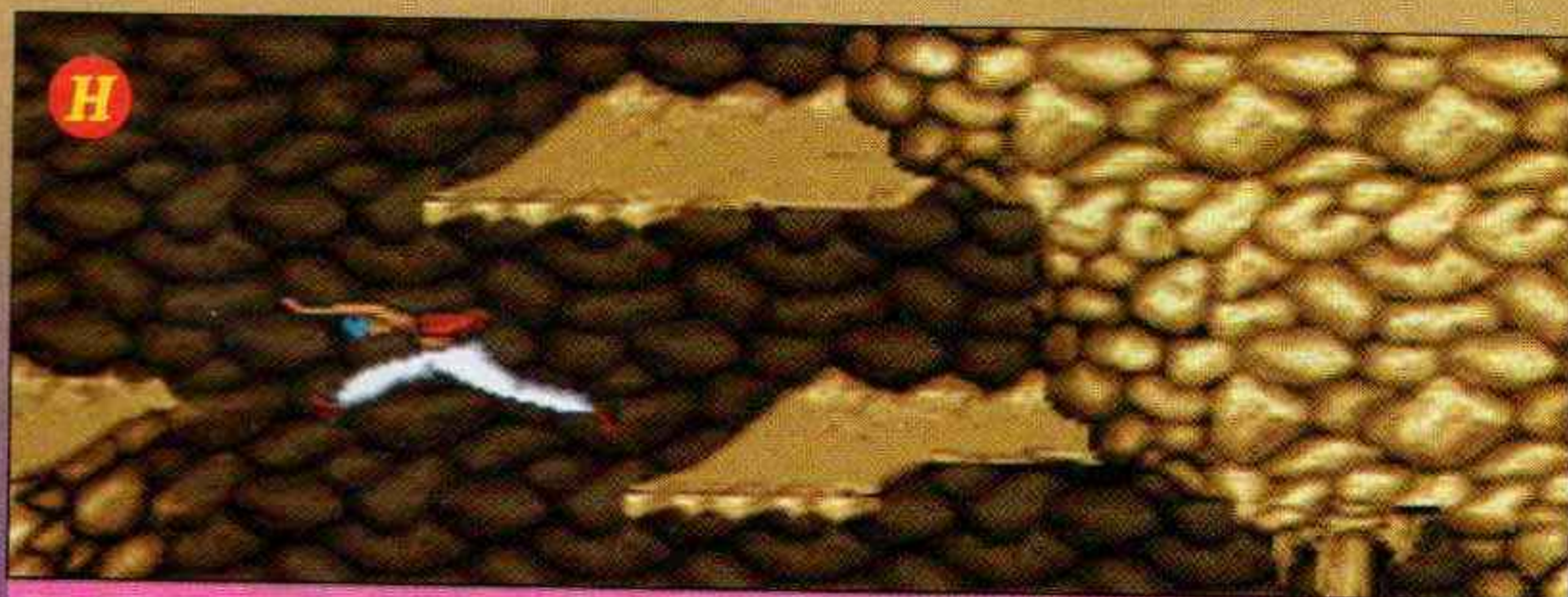
**C** N'ayez pas peur ! Sautez pour atterrir sur une plate-forme. Vous y trouverez une fiole en plus !



**F** N'oubliez pas de prendre cette potion qui vous fera gagner un point de vie supplémentaire.



**G** Pas de précipitation ! Descendez doucement pour vous retrouver au bord de cette plate-forme. Sautez, vous tomberez sur la plate-forme friable. Vous aurez le temps de vous agripper à une plate-forme solide. Passez ensuite la porte mais n'attendez pas trop longtemps.

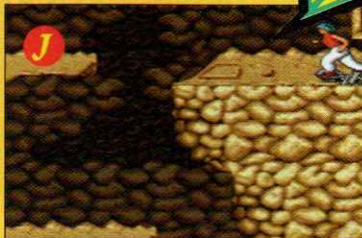


**H** Placez-vous au bord de la plate-forme et bondissez. Si vous perdez, vous reprendrez à cet endroit.



Ici, il faut être endurant. Impossible de tuer ce squelette (même momentanément). Pour s'en débarrasser, il faut s'accroupir au milieu du pont. En donnant un coup, le squelette va

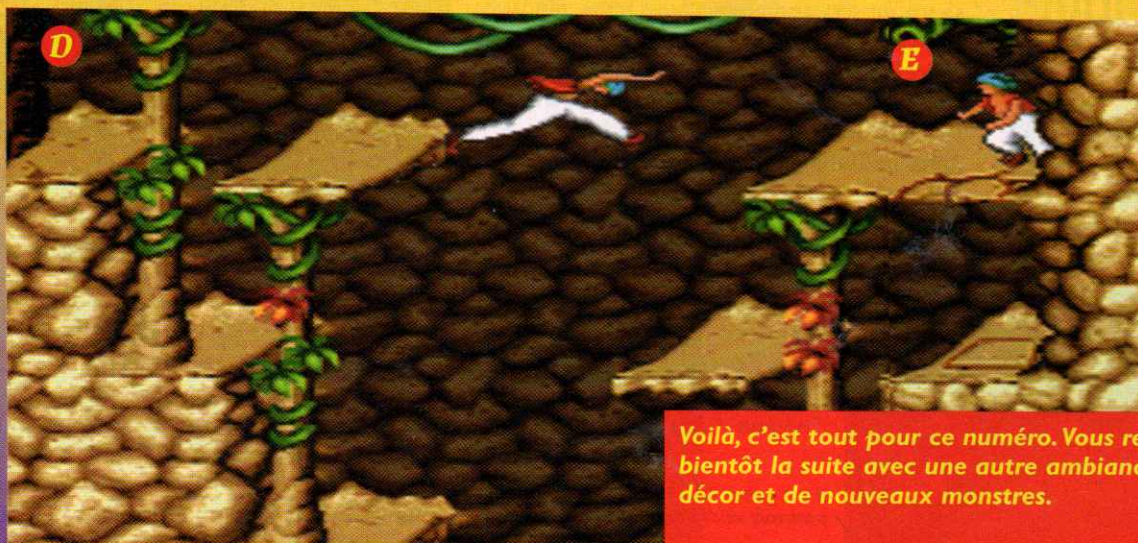
faire s'inverser vos positions respectives sur le pont. Il suffit maintenant de lui donner un coup. Attention ! le pont va s'écrouler, alors soyez prêt à vous agripper. Il y a de fortes chances pour que vous perdiez votre rapière dans cette histoire (sauf si vous êtes suffisamment placé à gauche du pont).



J Un conseil : ne vous arrêtez pas. Foncez et sautez pour atteindre la plate-forme. Le squelette est dangereux et vous ne pouvez le combattre si vous avez perdu votre rapière.



K Cette dalle actionne l'ouverture du plafond, vous autorisant à utiliser le tapis volant.



Mettez-vous au bord de cette plate-forme et sautez. Ensuite montez à l'étage, faites tomber la plate-forme friable sur la dalle du dessus, et, avec élan, ressautez vers la plate-forme de gauche. Passez ensuite tranquillement la porte sans risque. Timing et précision sont de rigueur !

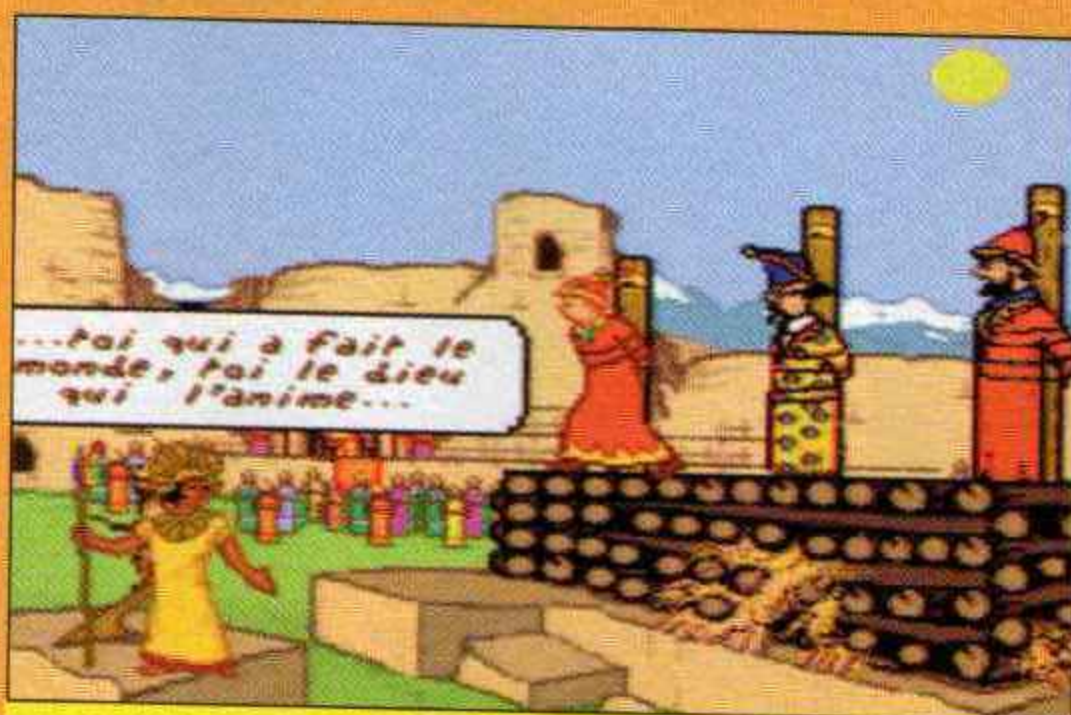
Voilà, c'est tout pour ce numéro. Vous retrouverez bientôt la suite avec une autre ambiance, un nouveau décor et de nouveaux monstres.

Stef Leflou

# Tintin Le temple du Soleil

**A**près le succès mérité de Tintin au Tibet, il y avait fort à parier qu'Infogrames nous sorte un autre "Tintin, quelque chose...". Et bien voilà, il est là. Tout nouveau, tout chaud... tout beau ? Faut voir !

**Le reporter à la houppette** amorce son retour dans un nouveau jeu de plate-forme inspiré bien évidemment d'une, ou plutôt, deux bédés d'Hergé : *Les sept boules de cristal* et *Le temple du Soleil*. Comme c'était un peu long pour un titre de jeu, ils ont opté pour : Tintin, le temple du Soleil.



Une situation critique pour nos amis... Suspens !

Pour ceux qui ne connaissent pas ces deux albums, résumons brièvement l'histoire : Le professeur Tournesol s'est fait kidnapper ; il faut le retrouver. Ha, c'est bref, et c'est voulu ! Franchement, plutôt que de prendre connaissance du scénario en quelques mots, plongez-vous dans les bédés, ça vaut vraiment le coup. Et que les tintinophiles se rassurent, le scénario du jeu est en parfaite harmonie avec les deux bédés.

Après un Tintin au Tibet graphiquement parfait (ou presque), on pouvait espérer sans crainte que Tintin, le temple du Soleil fut aussi si beau, si ce n'est plus. Mais...

Alors ? Alors ?

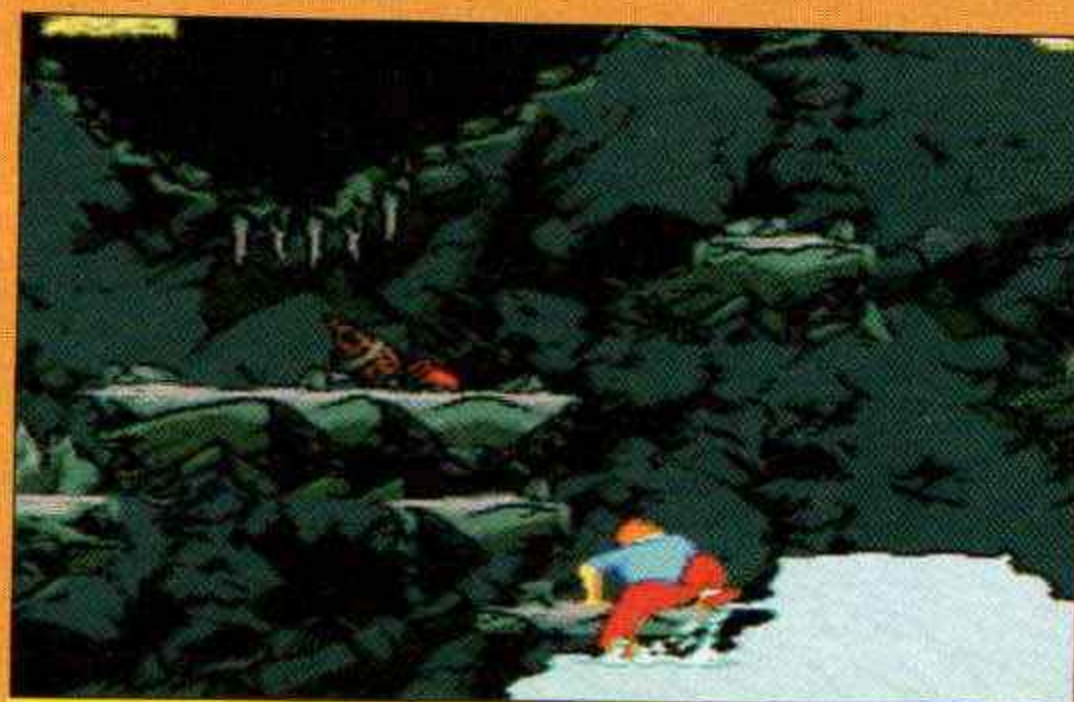
Il y a un hic ! Les niveaux sont d'une qualité graphique, hélas, inégale. Certains manquent

Il est gentil Zorrino, mais il pourrait se débrouiller seul !



Tintin ne peut pas frapper ; en revanche, il n'est pas obligé de tendre la joue.

vraiment de détails : par exemple, dans le premier stage, on retrouve tout le temps les mêmes persos au premier plan, des bureaux tous semblables... Les décors auraient pu être un peu plus soignés. Autre petit reproche, on affronte trop souvent les mêmes ennemis (de plus, ils ne sont pas tous bien réalisés !). Ils changent parfois de couleur de poncho ou



Après une petite baignade dans la grotte, retour aux plates-formes.

de blouse, mais, franchement, c'est pas le top ! Toutefois, ne nous méprenons pas. Si certains niveaux présentent quelques faiblesses, la grande majorité des vingt niveaux de Tintin et le temple du Soleil est tout simplement sublime. Sublime, et en plus variée. Oui madame ! Certains stages mélangent plate-forme et recherche, d'autres proposent de l'action





Un niveau particulièrement difficile où l'on doit atteindre le sol en douceur.

comme : le train, l'avalanche, la descente de rivière en pirogue, le vol agrippé aux serres d'un condor, et quelques baignades. Il y a même un puzzle au programme ! Pas de doute, il y a de quoi faire.

Tintin est toujours non violent, aussi il est inutile de tenter de coller un "bourrepif" à un ennemi : c'est impossible ! La solution ? Il

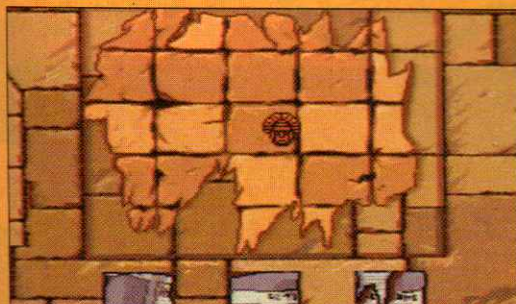


Je ne sais pas comment ils font, mais les crocos parviennent à vous faire perdre des points de vie juste en touchant la pirogue !

faut l'éviter. Pour ce faire, vous disposez, dans certains niveaux, de plusieurs axes pour jouer. Vous pouvez pénétrer dans un stage en profondeur (nouveau !), ou venir au premier plan. Tintin est également plus riche en animations : il grimpe aux arbres, plonge sous l'eau, pousse des pierres... Et, bien sûr, il peut toujours ramasser des objets, les utiliser, nager, courir...

### Contenu ?

Tintin, le temple du Soleil m'a beaucoup plu pour toutes les raisons qui viennent d'être énumérées. Cela étant, il m'a également beau-



Le fameux puzzle... Cette photo vous sera sûrement utile lorsque vous parcourrez ce niveau. N'oubliez pas !



Le niveau de l'avalanche n'est vraiment pas original et pas fun pour un rond !

coup énérvé. Comme Tintin au Tibet, ce nouveau jeu d'Infogrames s'avère beaucoup trop difficile. Alors c'est vrai, la durée de vie est excellente, mais bonjour les grosses crises de nerfs ! Dans



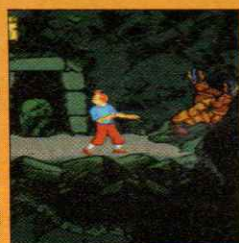
Il n'est pas bon ton café, gringo. Hé ! arrête, je blague !

certaines niveaux, comme la cascade, on ne différencie pratiquement pas les obstacles du décor. Un piège fatal et rageant lorsqu'on arrive pour la première fois dans le niveau avec une seule vie. Par ailleurs, le temps tourne et croyez-moi, ça va vite ! Alors si vous



Attendez-vous à voir souvent cet écran lors de vos premières parties.

êtes en retard, retour à la case départ avec une vie en moins. Bref, il vous faudra bien du courage pour espérer voir la scène finale. Heureusement, la jouabilité tient la route malgré quelques petits problèmes d'évaluation lors des sauts... mais là, je pinaille. Enfin, si vous êtes fan de Tintin, en manque de bons jeux 16 bits et, surtout, un joueur confirmé, vous adorerez sans nul doute Tintin, le temple du Soleil. Une nouveauté indispensable pour votre console 16 bits.



On se rapproche du but...

Editeur  
Infogrames  
Genre  
Plate-forme  
Nombre de joueurs  
1

Sauvegarde  
Mots de passe

Mode continu  
Non

Difficulté  
**AU SECOURS !**

Accessoire  
Le guide  
du self-control



Les graphismes  
Des niveaux variés

Trop difficile  
des le début

Des ennemis  
peu variés

# TESTS → Super Nintendo

Une nouvelle fois, Infogrames mise sur une difficulté bien corsée pour une durée de vie "ultra-giga-longue". Seulement ce que le tatou (mascotte de l'éditeur) ne semble pas reconnaître, c'est qu'un jeu trop difficile finit bien souvent par être délaissé avant la fin, justement ! Heureusement, Ultra Player est là pour vous donner un coup de main... enfin, pour démarrer sur de bonnes bases. Ensuite, tenez bon !

Niveau

1

## PANIQUE CHEZ LES SCIENTIFIQUES

Dans ce niveau, Tintin apprend que le professeur Cantonneau est victime d'un attentat. Il faut prévenir les autres : sortez de la première pièce et filez vers la droite alerter le prof Hornet.



Attention Tintin !

Méfiez vous des visiteurs (1), des chercheurs (2) et des gardiens (3)... ils sont dangereux (on se demande pourquoi ?) ! Pour les éviter, il faut passer d'un plan à l'autre. Rien de vraiment compliqué, mais ne perdez tout de même pas trop de temps car le chrono tourne !

Minuterie !

Lorsque vous arrivez dans cette pièce, elle est plongée dans l'obscurité. Actionnez l'interrupteur (4) pour y voir plus clair — attention, c'est une minuterie ! Si vous n'allez pas assez vite, vous risquez de finir dans le noir. Évidemment, il ne faut surtout pas marcher sur les bouts de bois pointus. Les astuces du niveau : posez la caisse sur cet obstacle afin de le franchir sans souci (5). Utilisez la seconde caisse pour grimper sur la gauche (6). Passez donc ici (7) pour récolter un peu d'énergie. Ça ne peut vous faire que du bien !



Fais dodo, t'auras du Tintin



Une fois sorti de la pièce, suivez l'indication des Dupont : filez vers la droite. Vous trouverez le prof Hornet endormi. Revenez sur vos pas, passez de nouveau devant les frères jumeaux, et continuez sur la gauche pour trouver Tournesol. C'est la fin du premier niveau !

Niveau

**2**

**RASCAR KAPAC MET LES VOILES !**

Alors, que faire ?

Nous n'en sommes qu'au deuxième niveau et cela se complique déjà sérieusement ! L'ennemi principal est cette maudite boule de feu qui virevolte autour de Tintin, tout au long du niveau.



Au début, attendez que la boule de feu grille le prof Bergamotte, puis avancez vers la droite. Vous voilà bloquer par Tournesol sur sa chaise. Attendez que la boule le fasse voler au-dessus de la table, puis passez à quatre pattes sous cette dernière. À partir de cet instant, faites attention aux masques accrochés sur le mur. Ils tomberont sur vous dès que la boule passera devant. Attention également aux livres dans les bibliothèques et aux lustres... Au bout, prenez la porte. Pas d'astuce véritable à vous conseiller, si ce n'est d'avancer le plus vite possible afin de ne pas être gêné par la boule et tout ce qu'elle fait tomber. Lorsqu'elle vous rattrape, partez dans le sens inverse de votre course pour la laisser passer.

Nouvelle pièce... nouvelles embûches !



Toujours poursuivi par la boule, regardez bien où vous mettez les pieds car il y a des plis dans le tapis. Sautez par-dessus si vous ne voulez pas vous retrouver par terre ! Faites attention au globe terrestre, et prenez la première porte. Avant de sortir, n'oubliez pas l'option d'énergie à gauche de la porte.

Fonce Tintin !



33

Niveau

**3**

**MAIS OÙ EST TOURNESOL ?**

Une fois arrivé dans cette salle, partez vers la gauche. Méfiez-vous des obstacles et allez au bout du niveau. Prenez la dernière porte ; vous retrouverez alors le prof Bergamotte devant la vitrine de Kapac. C'est la fin du niveau.

Une balade avec le capitaine Haddock dans le parc, où il pleut des balles ! Mieux vaut ne pas se précipiter si vous voyez ce que je veux dire.

Ho hisse !



Première étape : montez au sommet de cet arbre. Afin de ne pas perdre de points de vie inutilement, je vous conseille de grimper uniquement sur les grosses branches. Les petites sont mortes et se brisent rapidement — vous en aurez besoin pour redescendre. En haut de l'arbre, regardez l'empreinte de main rouge sur le tronc, puis descendez par la gauche en utilisant les branches comme des marches d'escalier.

# TESTS Super Nintendo

Haddock vous couvre



Maintenant vous manipulez à tour de rôle, le capitaine et Tintin. Le capitaine est au premier plan et peut tirer, quant à Tintin, il évolue sur deux plans. Pour sa survie, il est essentiel qu'il se cache derrière des arbres car on lui tire dessus. Pour progresser, la ruse consiste à faire avancer le capitaine à fond sur la droite, et de le faire tirer une fois (votre chargeur est limité). À cet instant, vous reprenez Tintin et courez rapidement vers la droite, où vous le cachez derrière un arbre en arrière plan. Recommencez l'opération jusqu'au moment où le capitaine n'a plus de munitions. Vous voilà seul ! Un bon timing est de rigueur pour éviter les tirs de l'ennemi. Continuez à avancer et à vous cacher dès que possible.

À ne pas rater !



Attention aux grosses branches au sol — il faut passer par-dessus. Important, également, la petite branche qu'il faut ramasser pour corriger le tireur embusqué dans la maison (avec le bouton action). Vous trouverez un item d'énergie derrière un buisson (premier plan), un peu avant la fin du stage.

Niveau

# 4

EN VOITURE SIMONE !

34

Vous voilà en route vers le port, à bord d'une voiture. Inutile de vous dire qu'il faut éviter tous les véhicules que vous rencontrez sur la route. Prenez garde au camion, il bloque le passage — il faut le doubler avec finesse. Quant aux voitures et aux motards, ils foncent sur vous à la vitesse des balles. Boire ou conduire...



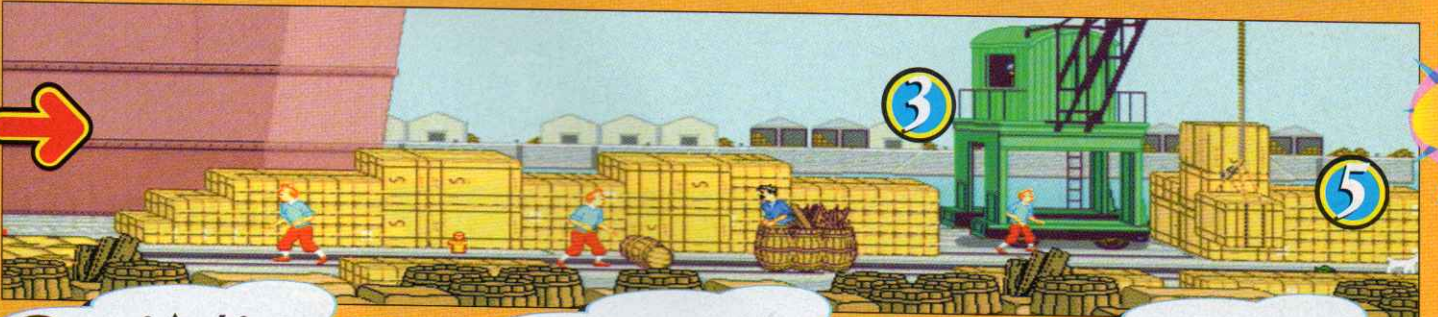
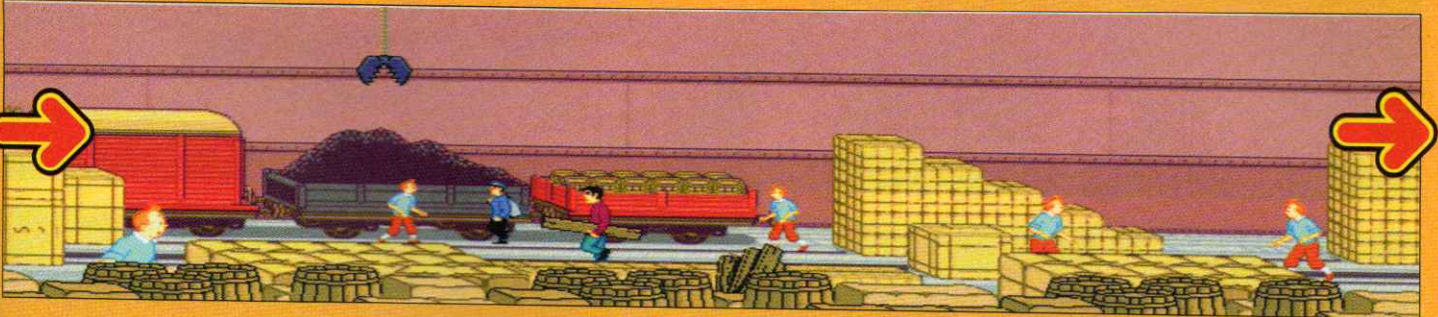
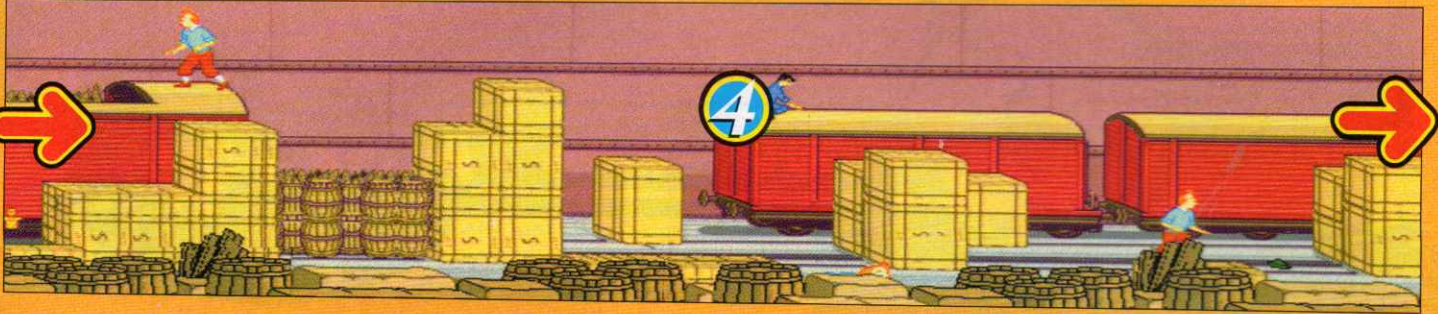
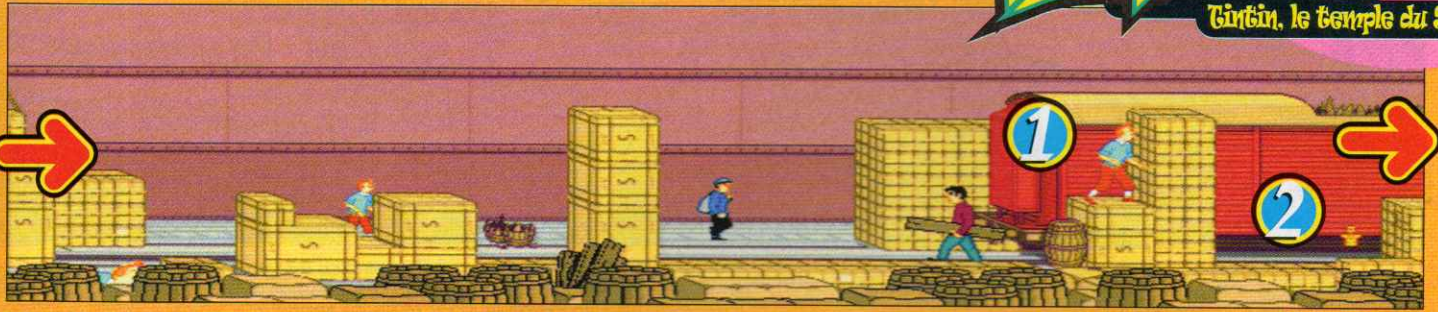
Niveau

# 5

LE PORT ET SES DOCKERS

Une nouvelle fois, vous devrez éviter les ennemis en vous déplaçant sur les trois plans du niveau. Vous n'avez pas d'autre alternative !





**1** Coincé ?



Pour continuer le niveau, vous devez vous hisser sur le toit du wagon.

**2** Y'a bon option !

Pour obtenir cet item, vous devez descendre légèrement sur la droite, puis revenir sur la gauche pour tomber sur la caisse.



**3** Un coup de main ?

Gasp, vous voilà coincé ! Parlez au type dans la grue pour connaître la raison du problème, puis foncez vers le point 4.



**4** Merci m'sieur !



Parlez au gentil mécano qui n'hésitera pas à vous prêter son outil. Revenez au point 3, et parlez à nouveau avec le type de la grue. Vous pourrez ensuite passer.

... Pas tout à fait. À partir de ce point Milou va courser le chapeau de Tournesol. Vous devez le suivre vitesse grand V car un scrolling destructeur vous fera tout recommencer depuis le début s'il vous rattrape.

**5** C'est fini...



# TESTS



Super Nintendo

On ne traîne pas



Voilà la suite du niveau. Gardez à l'esprit qu'il ne faut pas perdre de temps, et courez toujours vers la droite. Au bout, vous trouverez une petite fille avec un chapeau. C'est la fin du niveau 5.

Niveau



À BORD DU PACHAMAC



Vers B

4

B

5

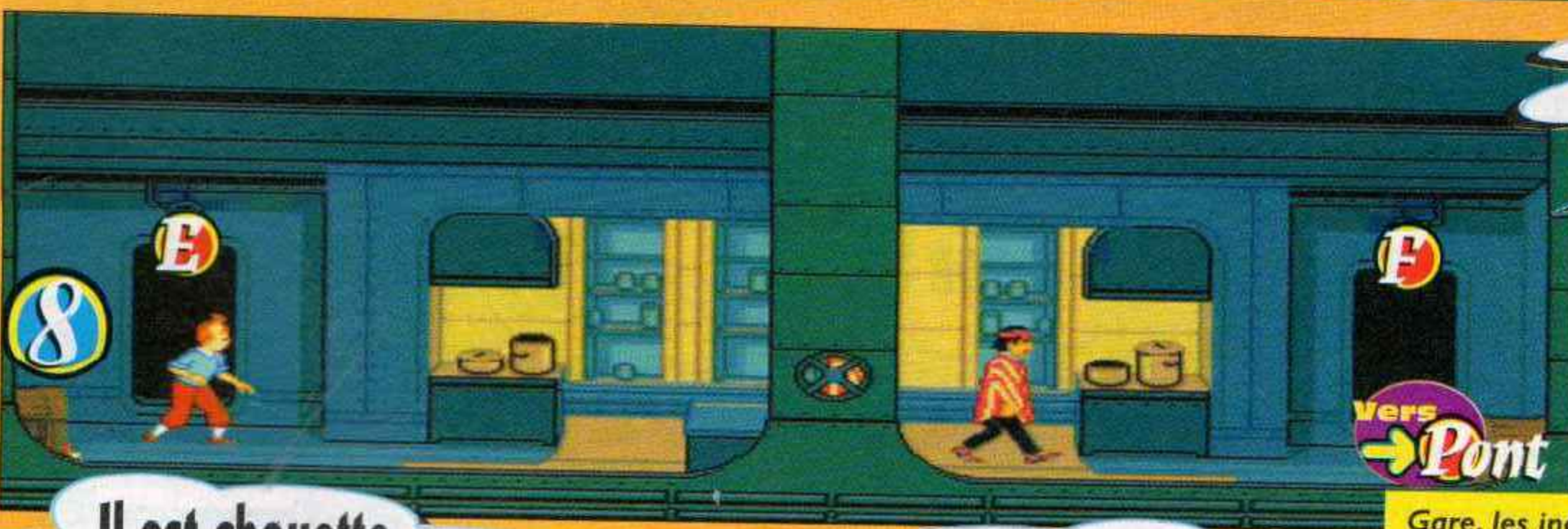
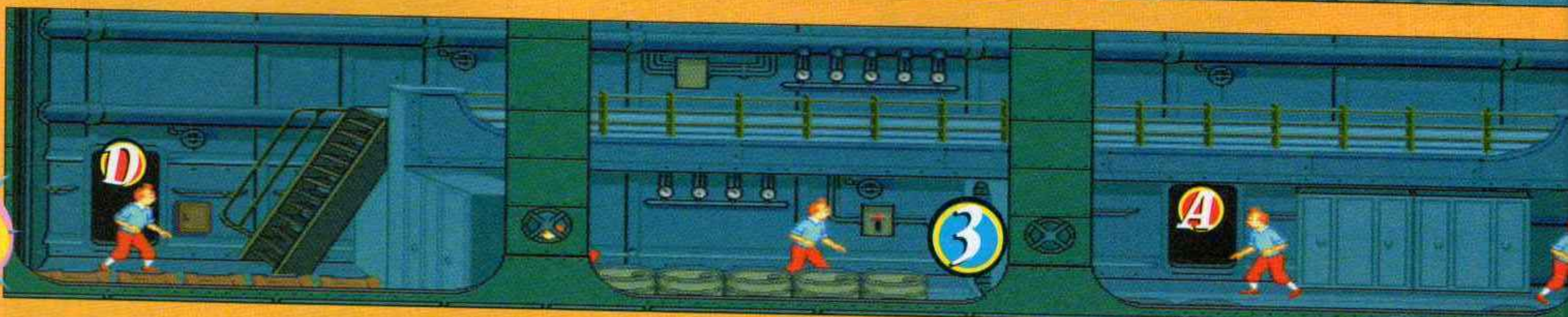
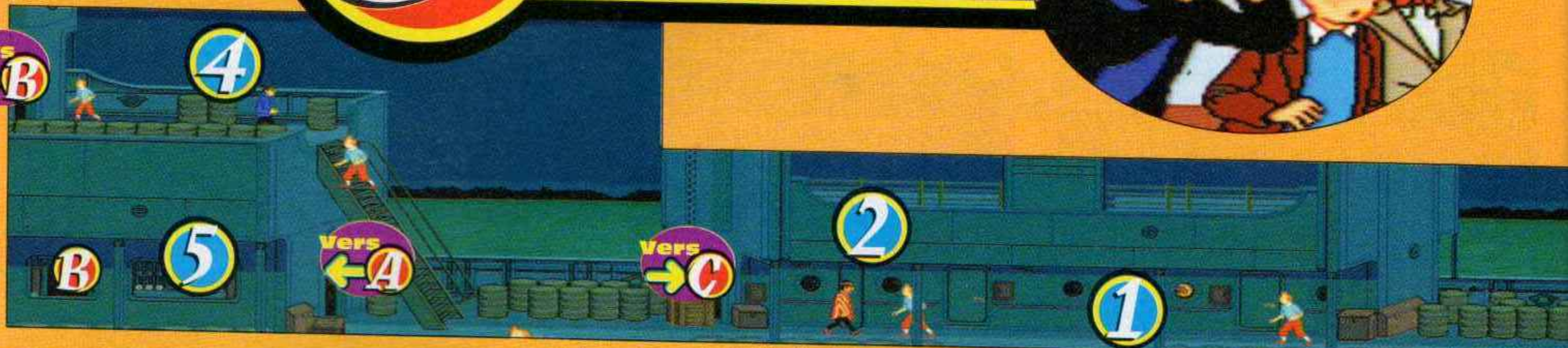
Vers A

Vers C

2

1

36



Aïe, la porte ! 1



Il est chouette ton poncho 2



Pour éviter les indiens qui se promènent sur le pont, il faut changer de plan et patienter.

Power, please ! 3



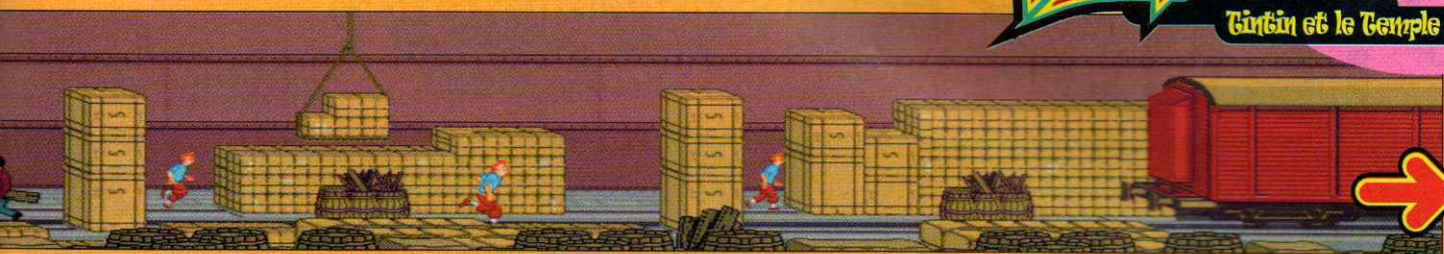
Pour que les machines fonctionnent, vous devez passer obligatoirement dans cette pièce et activer la manette rouge.

Gare, les indiens ouvrent parfois les portes. Pour savoir si, oui ou non, vous risquez de vous prendre "une lourde dans la tronche", observez le hublot qui se trouve à côté. Et si vous voyez un ennemi, vous pouvez être sûr que la porte va s'ouvrir.

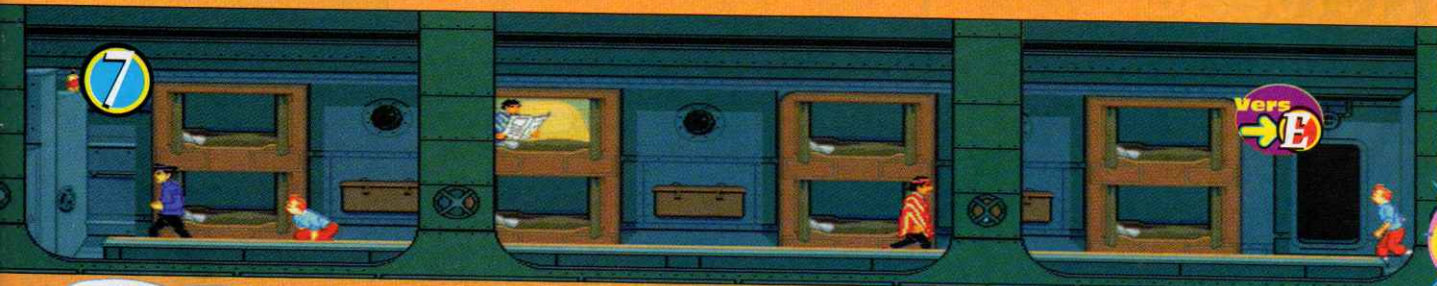
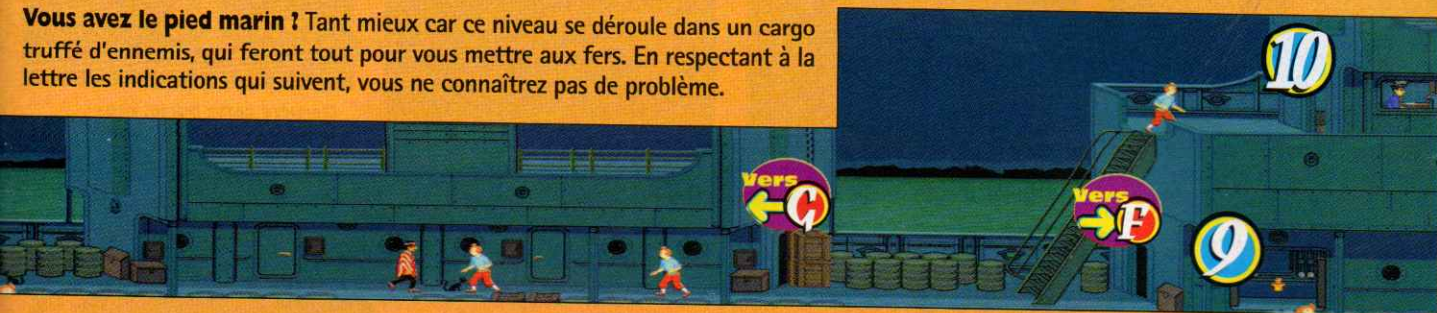
Surtout ne vous laissez pas toucher par ce marin, il vous ferait perdre une vie et vous devriez recommencer depuis le début. Pour passer, attendez le bon moment à l'arrière plan. Allez ensuite vers B.

Hou là, danger ! 4





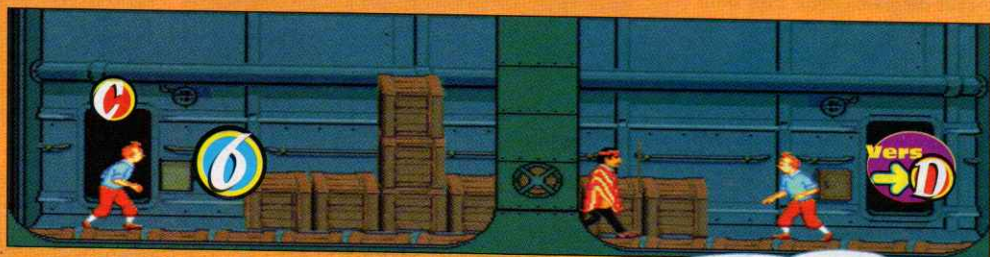
**Vous avez le pied marin ?** Tant mieux car ce niveau se déroule dans un cargo truffé d'ennemis, qui feront tout pour vous mettre aux fers. En respectant à la lettre les indications qui suivent, vous ne connaîtrez pas de problème.



**5** Ça marche



Maintenant que les machines sont en route... Comment ? Vous n'avez pas activé les machines ! Allez au point 3... non, mais ! Je reprends pour les autres : actionnez ce levier pour dégager les caisses qui gênent l'accès vers C, et allez y.



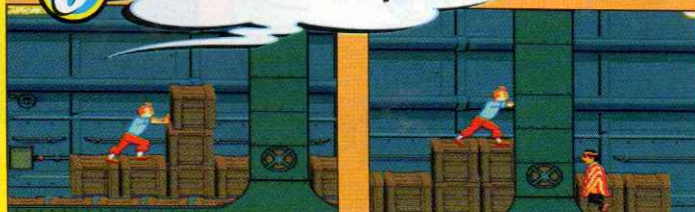
**7** Tiens, une bouteille...

Dirigez-vous pour prendre la bouteille, et sautez sur la droite. Attention aux ennemis. On fonce, on se planque... bref, comme d'hab' ! En sortant, vous arriverez dans la cuisine (E).

**8** Coincé ?

Partez voir derrière cette caisse : un item vous attend. Ensuite, on fait gaffe à l'indien (non Goombas, ce n'est pas celui qui va à la pêche !), et on sort pour arriver sur le pont.

**6** Première étape



**9** Oh, regardez !

Un peu d'énergie, ça vous tente ? Bon ben, venez par ici. Non, passez au premier plan... plus près, voilà, c'est bien là. Alors, elle est pas belle, ma petite option ?

# TESTS Super Nintendo



**11** Ho, le voyou !



Approchez-vous du marin qui se trouve dans la cabine. Lancez-lui la bouteille et filez vous planquer à l'arrière plan. Puis pénétrez dans la cabine, et actionnez le levier pour ouvrir le passage vers G. Inutile de vous préciser qu'il s'agit de la prochaine destination.

**11** Z'avez pas vu Tryphon ?



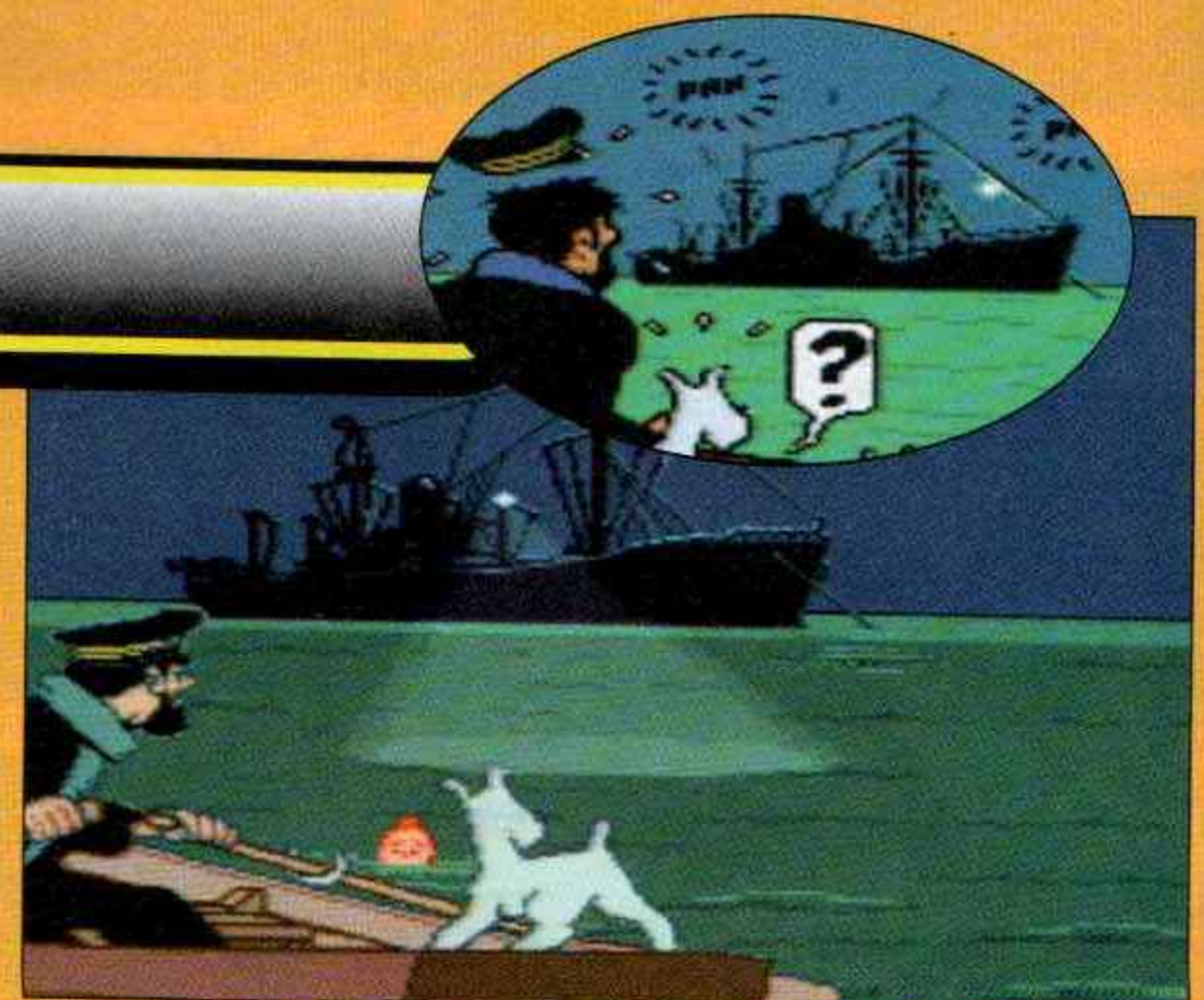
Derrière cette porte, vous trouverez Tourne-sol... mais attention à l'indien qui vous arrive dans le dos. C'est la fin du niveau.

## Niveau 7

# 7

### VERS LE BATEAU

On vous tire dessus depuis le bateau — trois tireurs en tout. Un qui vise tout droit, tandis que les deux autres (qui se trouvent à gauche et à droite) tirent en diagonale... enfin, il faut tout de même avoir l'œil pour repérer d'où viennent les balles. Un conseil : observez bien les petits flashs sur le bateau.



## Niveau 8

# 8

### LE WAGON EN FOLIE

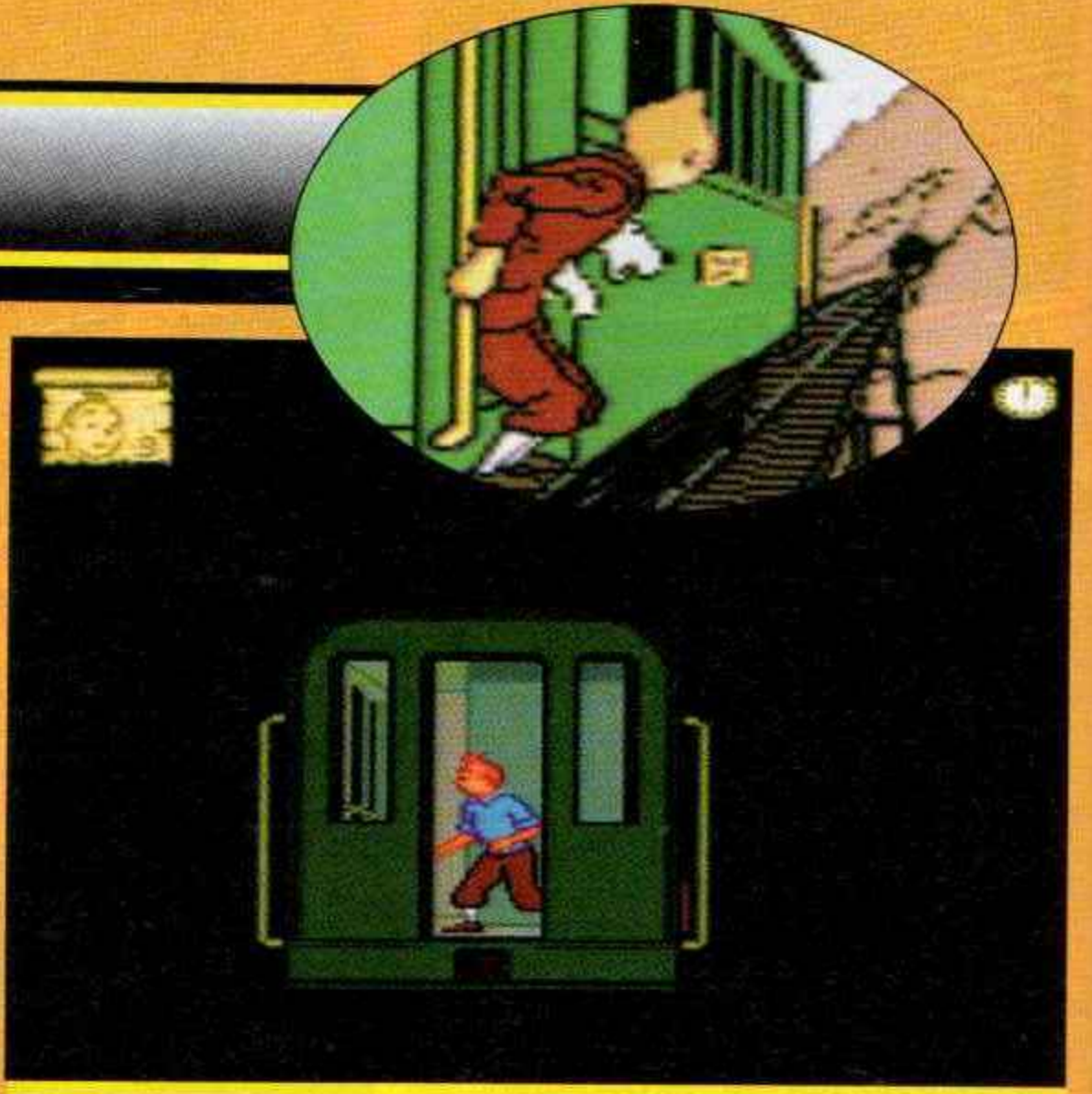
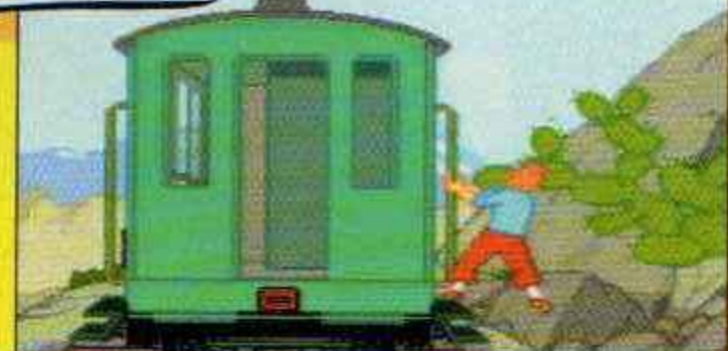


Le temps tourne très vite dans ce niveau. Il faut donc impérativement collecter les montres en sortant du wagon. Elles apparaissent dans cet ordre : gauche, droite, gauche, gauche, droite, gauche, gauche, gauche, gauche.



**Les pièges**

Soyons direct : toute chute est fatale (ça, on le comprend aisément), et la valise vous ôte un point de vie à chaque fois qu'elle vous touche (c'est plus cocasse !). Pour l'éviter, il suffit de sauter. Au fait, évitez d'embrasser les cactus et les poteaux lorsque vous sortez du wagon !



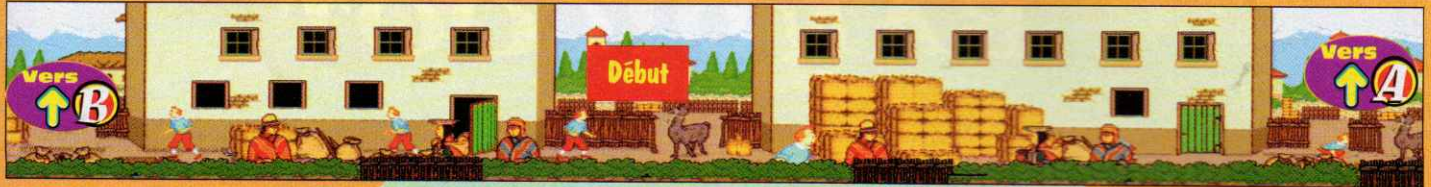
PS : dans le tunnel, restez bien sagement à l'intérieur.

# Niveau 9

## LE VILLAGE INFERNAL



Toujours à la recherche de Tournesol, Tintin marche dans un village. Seulement le temps tourne (comme toujours) et mieux vaut ne pas se tromper de chemin. Heureusement, voilà de quoi vous aider à vous repérer. Un conseil : dirigez-vous directement vers B.



Pour passer cet obstacle, vous devez prendre le ballot de paille et le lancer au niveau de l'indien. Vous pourrez ainsi le récupérer sans danger, en vous plaçant sur le dernier sac à droite. Posez-le ensuite à droite pour grimper dessus et atteindre la plate-forme.



**Rebelote !** 2  
N'oubliez pas le ballot avant de vous laissez tomber. Sinon, retour à la case départ.

**Bizarre !** 3  
Si vous tombez à cet endroit, prenez le chemin dans le fond de l'écran. Et une fois dans l'autre partie du village, dirigez-vous vers C.

**Tiens un boss !** 4  
Ce gros balourd va tout faire pour vous arranger le portrait. Alors pour le battre, vous devez esquiver son coup de poing, au dernier moment, afin qu'il se cogne dans le mur. Répétez l'opération quatre fois. Une fois le boss liquidé, allez vers la droite. C'est la fin du niveau. Cool !



# TESTS →



# CRASH BANDICOOT

**D**epuis Rayman, on n'avait pas vu de jeu de plateforme sur la PlayStation. Sony répare cette erreur en offrant un jeu complet, riche et superbe. Amateurs du genre, Crash Bandicoot est fait pour vous !

Crash est un personnage très charismatique, un nouveau venu dans le cercle très fermé des stars du jeu vidéo. Il a tout d'une



Face à ce lézard, l'attaque tourbillon est vitale. Admirez les décors au passage.

grosse peinture : dégaine de looser, tronche délirante ; ce croisement entre Vil Coyote et un chien de rue a tout pour plaire. Sony ne désire peut-être pas de mascotte mais Crash en a tout d'une. Le comble pour un anti-héros, c'est bien de le devenir malgré lui ! On commence par se prendre une claque en entamant une première partie : les graphismes sont somptueux ! Un travail remarquable et un choix de couleurs judicieux font sûrement de ce jeu, l'un des plus réussis — esthétiquement parlant — sur la PlayStation. Il suffit pour vous en convaincre de jeter un œil sur les photos. Imaginez... c'est vrai, c'est difficile mais faites un effort ! Fixez une photo pendant deux minutes, puis fermez les yeux



Tout comme dans Donkey Kong, on se promène sur une île, ici modélisée en trois dimensions.



et pensez très fort. Bon, stop ! Arrêtez, vous êtes ridicule. Bref, imaginez que le tout est en 3D et bouge en temps réel. Le décor n'est pas une scène cinématique mais réagit au moindre de vos déplacements. En revanche, nous ne sommes pas dans



Les textures apposées sur les éléments en 3D sont d'une finesse encore jamais vues sur PlayStation.

un véritable univers en trois dimensions. Bien que vous puissiez revenir sur vos pas, vous n'avez pas la possibilité de choisir l'angle de vue. Nous sommes en fait dans un cas de 3D temps réel prédéfinie, à l'image de Panzer Dragon sur Saturn, si vous voyez ce que je veux dire (c'est pas évident !). Techniquement parlant, c'est encore la claque, paf ! Bon, ça c'est dit. Je suis sûr que vous m'attendez au tournant avec The question : "Et le jeu alors, il est bien ou pas ?"





Des niveaux plutôt crispants, Crash en possède au moins deux !

**Et le jeu alors ?**

Si je vous dis juste que c'est un très bon jeu de plate-forme, vous seriez insatisfait et vous auriez raison. Crash Bandicoot ressemble à Donkey Kong, et ce sur plus d'un point. Il se déroule notamment sur une série de trois îles. Sur les deux premières, on baigne successivement dans une ambiance de jungle puis de temple incas. Deux ambiances très réussies mais qui ont l'inconvénient de lasser un peu — un petit bémol qui a découragé quelques joueurs à la rédaction. Changement d'atmosphère pour la troisième île, plus high-tech. Les graphismes évoluent, étonnent par le jeu des couleurs et par les astuces que contiennent les derniers niveaux.



Crash n'en mène pas large devant la représentation du big boss. Mon pauvre vieux !

Le jeu comporte 32 niveaux dont certains ne sont accessibles qu'en ouvrant des passages. Pour ce faire, il faut récupérer des diamants en détruisant toutes les caisses présentes dans un niveau, et ce sans perdre une vie. Le cas échéant, vous obtiendrez même un diamant de couleur (gris, or, vert, rose, violet, jaune ou bleu). La possession d'un de ces bijoux solidifiera des plates-formes, donnant



Voici votre belle et tendre, à dos d'aigle. C'est beau, on se croirait dans Aladdin.

accès à un niveau secret. Deux autres niveaux secrets s'ouvrent, quant à eux, à l'aide de clés que l'on trouve dans deux stages bonus. Ne vous inquiétez pas, les pages suivantes vous donneront toutes les informations nécessaires pour vous y retrouver (à n'utiliser qu'en cas de blocage intensif !).



Poursuivi par une pierre qui roule, Crash se prend pour Harrison Ford (le physique en moins !).

Vous l'avez compris, Crash n'est pas un petit morceau, et atteindre les 100 % ne se fera pas en une heure. D'un contenu ultra-classique, ce soft présente une difficulté progressive ; les niveaux exigeant rapidement de plus en plus de précision. À n'en pas douter, c'est un jeu pour les puristes ! Heureusement, la jouabilité est très bonne, même si un petit temps d'adaptation est tout de même nécessaire, 3D oblige !



Avec une tête pareille, nul doute qu'on se souviendra de ce "héros".

Crash Bandicoot est sans conteste le meilleur jeu de plate-forme sur PlayStation. Complet et riche d'astuces, alliant beauté esthétique et qualité ludique, il ne peut que satisfaire les fans d'un genre un peu délaissé sur les nouvelles machines. Que les éditeurs en prennent de la graine !

Lorsque vous obtenez trois fragments de parchemin, un niveau bonus apparaît. Il faut le réussir pour pouvoir sauvegarder.

- Editeur** Sony
- Genre** Plate-forme
- Nombre de joueurs** 1
- Sauvegarde** Mots de passe
- Mode continu** Infini
- Difficulté** Progressive et corsée
- Accessoire** Carte mémoire





La première rencontre avec un gros vilain ! Pas très difficile : sautez au-dessus de son bâton qu'il fait tourner autour de lui, évitez son coup et bondissez sur sa tête.

## La parade des boss

Ils sont gros, moches et vicieux, mais rarement très difficiles à vaincre. Ce sont les traditionnels méchants de fins de niveaux, communément appelés "boss". Messieurs, que le meilleur gagne !

## Pas de jeux vidéo sans mascottes ?

Voici une histoire qui remonte au tout début de l'ère des jeux vidéo. La première



encore, les plus grandes mascottes de l'univers de Nintendo. Une tradition reprise par Sega avec le non moins célèbre Sonic. Ne croyez pas qu'avec les nouvelles machines, ce phénomène disparaisse. Car si les premiers jeux sur Saturn et PlayStation ne contenaient pas de mascottes, c'est peut-être parce que Nintendo n'avait pas encore sorti sa nouvelle machine au Japon. Regardez donc : Mario 64 sort au Japon et que voit-on arriver sur Saturn ? Je vous le donne en mille : Night et bientôt Sonic Extreme (bizarre, non ?).

Lors de la sortie de sa console, Sony a déclaré à maintes reprises qu'il n'y aurait



"mascotte" connue a été Pac-Man. Ce personnage est vite devenu célèbre, incarnant la société Namco. Racheté plus tard par Atari, Pac-Man est alors passé rapidement du statut de mascotte à celui de vedette internationale, représentant aux yeux du public le monde des jeux vidéo dans son ensemble, et non plus simplement une marque.

Donkey Kong puis Mario furent, et sont



jamais de mascotte associée à la marque. La raison invoquée ? Le public visé est plus âgé. Pourtant, avec la sortie de Crash, il est tentant de se poser la question car le personnage de ce jeu a une véritable personnalité, et son graphisme particulier fait que l'on peut de suite l'identifier. Sony va-t-il laisser passer l'occasion de toucher le très grand public avec un perso aussi sympathique ? Seul l'avenir le dira...



Ce lapin est complètement fou. Il saute partout (et de préférence sur votre tête). Pour vous en débarrasser, tapez sur les caisses de TNT qui flottent dans l'eau, et éloignez-vous au dernier moment. Ripper viendra vers vous (donc vers la caisse), et se "mangera" l'explosion en pleine face. Ce qui provoque chez lui des réactions vraiment folles.



Crash Bandicoot



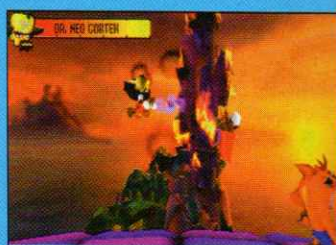
Un croisement entre Donkey Kong et un Koala, ça donne ça ! Sa spécialité ? Vous envoyer de lourdes pierres sur la tête. Lorsque vous le voyez peiner pour soulever une pierre, cela signifie que vous pouvez lui renvoyer la balle à l'aide de l'attaque tourbillon.



Tout droit sorti de Chicago, ce satané loup vous arrose de balles. Cachez-vous derrière les sièges pour éviter ses tirs, et sautez-lui dessus pendant qu'il recharge son arme.



Évitez les éprouvettes violettes que Dr Nitrus vous lance ; ce sont des explosifs. Bondissez plutôt sur les monstres gélatineux verts qui apparaissent après l'explosion d'éprouvettes vertes. Une fois que le boss est transformé, montez sur la roche pour être hors d'atteinte de ses attaques, et sautez-lui sur la tête.



Évitez les tirs de laser mauve de ce spécimen et envoyez-lui les verts pour le descendre. Patience et timing sont nécessaires pour s'en sortir sans dégâts. Attention quand même, c'est le big boss qui se trouve en face de vous.

## Monde

# 1

## Perdu dans la jungle

### ROLLING STONES



On commence doucement avec la première île. Contenant huit niveaux, elle ne vous livrera pas ses secrets comme cela. N'insistez donc pas trop si vous n'arrivez pas à trouver toutes les caisses dans certains niveaux.

Voici LA petite visite guidée des trois îles avec, bien sûr, les endroits clés qui vous permettront de découvrir quelques secrets du jeu. Tout ne sera pas dévoilé dans ce numéro... mais comptez sur nous pour vous livrer tout le reste un de ces jours.

### Notes à ne pas négliger !

#### Les caisses

Pour finir complètement un niveau (à 100 %), il faut détruire toutes les caisses en bois qui s'y trouvent. D'autres, métalliques, comportent un point d'exclamation. En rebondissant dessus (ou en exécutant l'attaque tourbillon), vous ferez apparaître des caisses en bois.

#### Le masque

En collectant trois masques, vous devenez invincible pendant une dizaine de secondes. Le moindre contact avec une caisse ou un ennemi suffit pour l'exploser.

# TESTS →



## N. Sanity Beach

100 % = 1 diamant transparent



C'est seulement après une bonne nuit passée sur le sable (hum...) que l'aventure commence.

**Détruire le pont formé de caisses !**



Vous aurez préalablement récupéré deux masques gris-gris (il ne faut surtout pas en perdre un). Faites apparaître le pont en rebondissant sur la caisse métallique. Revenez en arrière pour chercher le troisième masque. Vous êtes maintenant invulnérable ! Courez jusqu'au pont. Il suffit de marcher sur les caisses pour les faire disparaître, sans prendre plus de risque.

## Jungle Rollers

100 % = 1 diamant transparent



Pour passer ces énormes blocs qui roulent, un peu d'observation et un bon timing vous permettront de vous en sortir sans bobos.



Le diamant vert s'obtient en finissant le niveau The Lost City à 100 %



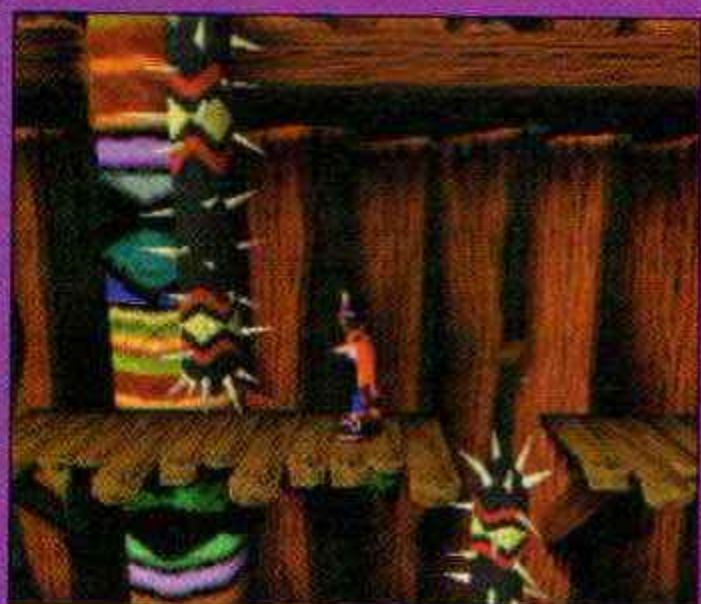
Ce diamant vous guide vers trois autres caisses.



44

## The Great Gate

100 % = 1 diamant transparent



Un niveau où les sauts doivent être très précis car la difficulté s'accroît. Et le jeu ne fait que commencer !



En découvrant les diamants jaunes dans un niveau de la dernière île, vous pourrez passer de l'autre côté.



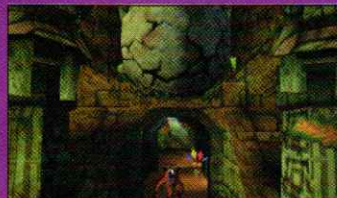
Une traversée longue en hauteur, mais le jeu en vaut la chandelle



Voici la sortie que vous serez obligé de prendre une fois le diamant jaune découvert.

# Boulders

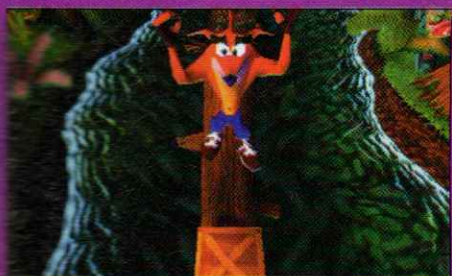
100 % = 1 diamant transparent



Aucune réelle difficulté pour détruire les caisses dans ce niveau. Et un diamant qui s'obtient plutôt aisément !

# Upstream

100 % = 1 diamant transparent



Dans ce niveau, il faut remonter le cours d'une rivière. Effet d'eau réussi et ambiance aquatique très sympa.



Une caisse est cachée sous ce tronc d'arbre. Pour y accéder, il faut trouver le diamant or (il se trouve dans le dernier monde).



D'autres caisses vous attendent après la sortie. Sautez sur les diamants pour y aller.

# Rolling Stones

100 % = 1 diamant transparent

45



Un niveau dans le même genre que Jungle Rollers, mais bien évidemment plus technique. Au terme de celui-ci, vous aurez acquis un timing encore plus précis, sans aucun doute.



Ce diamant se découvre dans le dernier monde. Plus exactement dans le niveau High Road.



## Le savant fou !



Il faut réunir les trois têtes du savant fou pour parcourir ensuite le niveau bonus.



Les niveaux bonus du savant fou sont très durs. Soyez observateur et mesurez bien vos sauts, la moindre erreur est fatale.

# Tests →



## Hog Wild

100 % = 1 diamant transparent



À dos de sanglier, réflexe et sang-froid sont indispensables pour détruire toutes les caisses.

## Native Fortress

100 % = 1 diamant transparent



Un niveau où l'angle de visualisation est "classique", un peu dans le genre Clockwork Night.



Pour faire se solidifier ces diamants roses, il faut venir à bout du niveau Slippery Climb sur la dernière île.



46

UP THE CREEK

Monde



Du temps des Incas

Nouvelle île et changement d'ambiance (léger). À travers la jungle, Crash découvrira des temples, un pont suspendu et une ville morte. Nous sommes encore dans un univers sauvage.

## Up the creek

100 % = 1 diamant transparent



Aucune difficulté particulière à signaler dans ce niveau. Il ressemble au niveau Upstream. Une fois de plus, c'est un un cours d'eau à remonter.

# The Lost City

100 % = 1 diamant Vert



Une fois derrière ce mur, il faut bondir vers le premier plan puis, toujours pendant le saut, se diriger vers la droite et l'arrière plan (vers le fond de l'écran).

## Encore un niveau bonus

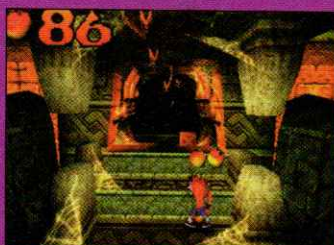


Un simple saut suffit pour attraper la première tête du savant fou (A). Prenez appui sur le lézard pour prendre la deuxième (B). À cet endroit (C), dirigez-vous vers le fond de l'écran puis passez à droite. Une série de caisses (D) contient la troisième tête. Direction : le bonus stage.



# Temple Ruins

100 % = 1 diamant transparent



Trouver les caisses n'est pas bien difficile. En revanche, il faut user d'astuces et de dextérité pour les détruire toutes. Un niveau plutôt ardu.

47

# Road to Nowhere

100 % = 1 diamant transparent



Un niveau exaspérant qui exige une précision diabolique pour espérer en voir la fin. Petit joueur, arrêtez là !



Le diamant rose trouvé dans le niveau Slippery Climb vous amène dans un endroit secret.

Commencez par faire exploser la caisse de TNT (A) à droite, puis revenez sur vos pas et frappez la caisse métallique (B) contenant un point d'exclamation. Vous pourrez atteindre les blocs métalliques qui se trouvent en hauteur (B), faisant apparaître une série de caisses (vies supplémentaires et masque).



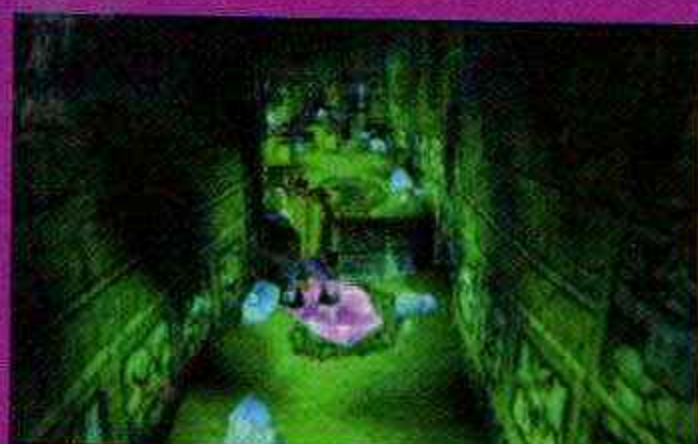
Très difficile, il faut marcher sur des planches invisibles.

# Tests →



## Boulder Dash

100 % = 1 diamant transparent + 1 clé



Ce diamant, que vous obtiendrez dans la troisième île, vous permettra de visiter le sous-sol de ce niveau.



Une série de caisses ainsi qu'une sortie secrète vous attendent dans ce sous-sol.

## Sunset Vista

100 % = 1 diamant transparent



Les plate-formes coulissent. Le moindre faux pas, et vous grillerez vos moustaches.



Ces plates-formes basculent sous votre poids. Soyez Prudent et faites de préférence des petits sauts.



Servez-vous du lézard pour taper la plate-forme métallique renfermant un point d'exclamation. Vous ferez apparaître de nouvelles caisses (remplies de pommes !)

48

## Monde

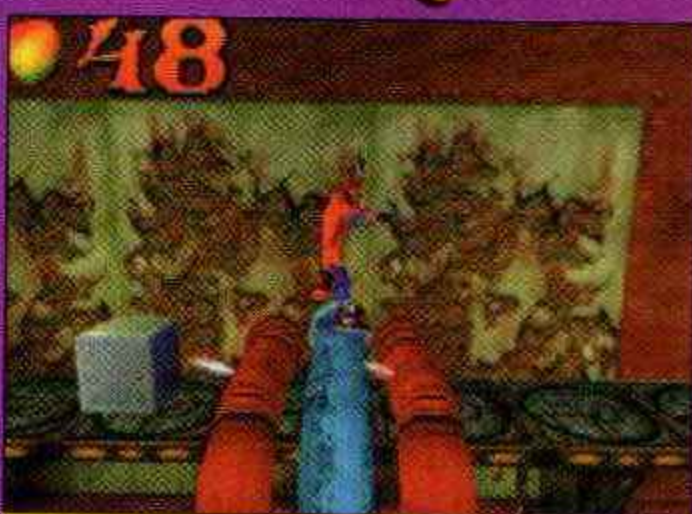
# 3

## La demeure du Dr Fou

Enfin, la dernière île ! La plus dense de toutes. Beaucoup de niveaux et une ambiance qui balance entre high-tech et Moyen Age. Vraiment superbe !

## Heavy Machinery

100 % = 1 diamant transparent



Placez-vous sur le tuyau bleu (froid) pour ne pas risquer de vous brûler les papattes.

### Encore un niveau bonus



Sautez entre les deux Aliens (A), un passage vous attend plus bas. Vous y trouverez une des trois têtes du savant fou. La deuxième tête se trouve en B. Quant à la dernière, elle est sur la photo C. En route pour un niveau bonus, plein de caisses à exploser.



# Cortex Power

100 % = 1 diamant transparent



Plusieurs chemins sont possibles, ce qui est loin de faciliter la tâche pour détruire toutes les caisses.

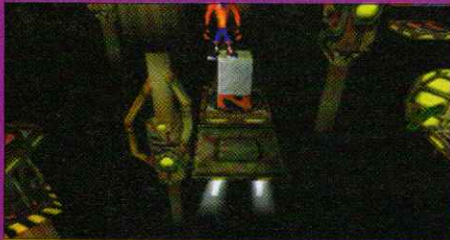


Pour qu'apparaissent les diamants, il faut finir le niveau Light Out.



# Genetator Room

100 % = 1 diamant jaune



Tapez sur la caisse métallique contenant le point d'exclamation, pour que se découvre un pont de caisses plus loin.



Une fois le pont passé, sautez sur les caisses et évitez de toucher le sol trop longtemps : il va s'écrouler.



Un petit saut et une attaque tourbillon. Ensuite, vous avez trois secondes pour déguerpir avant l'explosion.

# Toxic Waste

100 % = 1 diamant transparent



Un gros ours vous balance des tonneaux. Pas de grosse difficulté pour les éviter... du moins au début !



Vers la fin, les tonneaux rebondissent. Passez de préférence en dessous, c'est beaucoup plus sûr.

49

# The High Road

100 % = 1 diamant bleu



En début de niveau, au lieu d'avancer comme de coutume, partez en arrière. Faites apparaître une première planche invisible. Ensuite sautez, vous atterrirez sur de nouvelles planches invisibles. Continuez ainsi jusqu'à atteindre quelques caisses.



Utilisez les tortues comme tremplins. Vos sauts devront être d'une précision extrême. Utilisez votre ombre pour ajuster vos réceptions.

# TESTS →



## Slippery Climb

100 % = 1 diamant rose



Les bras sont (presque) inoffensifs. Sautez dessus pour vous en débarrasser (c'est cruel !).



Bonus Stage, once again

Voici l'emplacement des trois têtes du savant fou qui permettent d'aller dans un niveau bonus.



Passez après une explosion. Une simple attaque tourbillon suffit pour vous débarrasser de cet énerguemène.

## Light Out

100 % = 1 diamant violet + 1 clé



Pour avoir une chance de passer ce niveau, il faut détruire les caisses contenant le masque. Masque qui vous sert non seulement de protection, mais qui en plus vous éclaire.



Des lames géantes se balancent. Une bonne observation et un timing juste suffisent pour passer sans dommages.



Le cristal jaune vous offre l'accès au passage secret.



## Jaws of Darkness

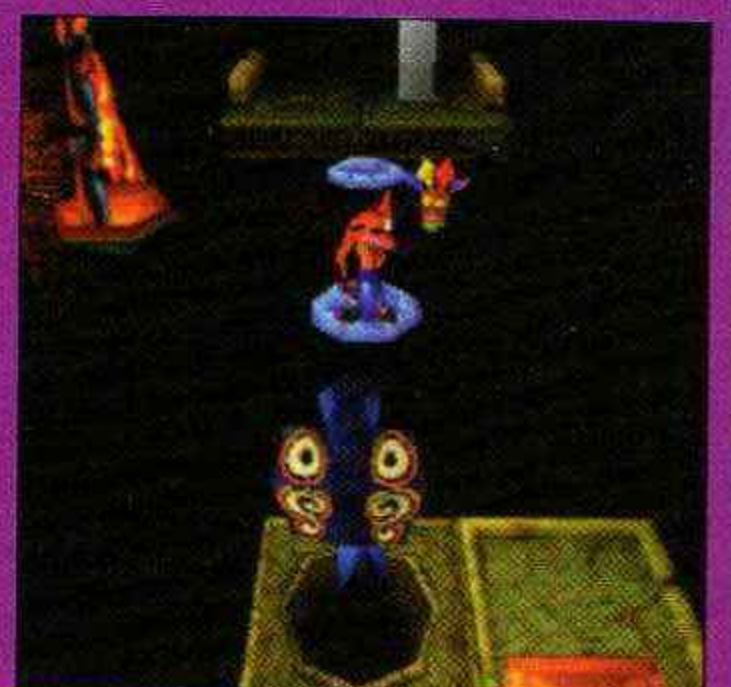
100 % = 1 diamant transparent



Un niveau qui se déroule de nouveau dans un temple. Les pièges sont similaires à ceux que l'on trouve dans le niveau Temple Ruins, mais plus difficiles.



Grâce au diamant bleu, vous pourrez détruire toutes les caisses de ce niveau. Attention, sauts précis obligatoires !



# Castle Machinery 100 % = 1 diamant transparent



Le diamant vert que l'on trouve dans le niveau The Lost City vous offre un raccourci "d'enfer", et vous fait gagner un max' de vies supplémentaires.

En revanche, il faudra impérativement le terminer de fond en comble si vous souhaitez obtenir un diamant transparent de plus.

# The Lab

100 % = 1 diamant en or



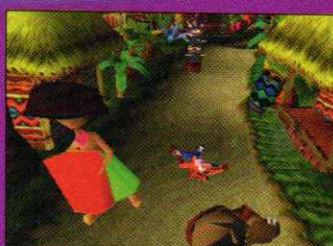
Des switches à tout va dans ce niveau. Une fois de plus, observation et réflexes sont les clés de la réussite.

# Les Niveaux Secrets



## Whole Hog

100% = 1 diamant transparent



Encore une course à dos de sanglier, mais cette fois beaucoup plus speed.

## Fumbling in the Dark

100 % = 1 diamant transparent



Un niveau similaire à Light Out. Au début, allez en arrière pour récupérer quelques vies supplémentaires.

## Great Hall



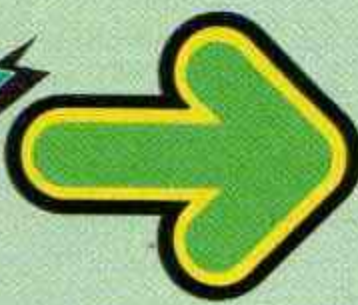
Le chemin menant à votre douce amie sera ouvert une fois les vingt diamants transparents en votre possession.

Voilà ! Évidemment c'est un tour d'horizon un peu succinct, mais vous avez déjà en votre possession quelques astuces pour vous en sortir. On reparlera de ce jeu prochainement dans nos colonnes consacrées aux astuces, rassurez-vous !



Stef Leflou

# Tests



# Lomax

**Lomax, digne représentant des Lemmings, doit sauver ses congénères dans un jeu de plate-forme qui diffère beaucoup des précédents volets.**

**Les Lemmings sont de retour !** Vous savez, ces petits mammifères à la chevelure verte, qui sont aussi mignons que stupides. Contrairement aux deux volets parus sur Snes, et à Lemmings 3D sur PlayStation, il ne s'agit plus d'un jeu de réflexion, mais de plate-forme. Le scénario est simple : Evil Ed (clin d'œil à *Evil Dead* ?) a fait main basse sur Lemmingsland et capturé tous les Lemmings. Tous... sauf un, nommé Lomax, que vous incarnez et avec lequel vous devrez donc éliminer ce Evil Ed, afin de ramener la paix au pays des Lemmings et libérer ces derniers qui sont possédés et détraqués.

En cours de route, vous aurez à ramasser des casques... qui disparaîtront dès qu'un ennemi vous touchera. Il vous est donc conseillé de toujours garder un casque en réserve ; lequel tombera d'une fenêtre dès que vous perdrez celui que vous avez sur la tête. C'est une véritable sécurité qui vous évitera sans doute de perdre trop de vies.

## Un soupçon de réflexion

Pour vous défendre ou attaquer les ennemis, vous pouvez lancer votre casque qui reviendra ensuite sur votre tête, ou bien exécuter une vrille en appuyant deux fois sur le bouton de saut. On retrouve, en plus, quelques capacités propres aux Lemmings (voir *Compétences et autres capacités*), ajoutant ainsi un minimum de

réflexion dans un style plate-forme somme toute très classique. Le jeu comprend quatre mondes constitués chacun en moyenne de six niveaux, découpés eux-mêmes en plusieurs sous-niveaux. Ce qui apporte une durée de



Quand vous êtes sur une pente, mettez la manette vers le bas. Si vous percutez un ennemi, il n'y résistera pas. Par ailleurs, si vous ne touchez plus à la manette, Lomax aura la tête qui tourne pendant quelques instants. Ce n'est que pour le fun car ça ne vous empêche pas d'agir normalement.



vie non négligeable. Le premier monde (en pleine nature) ne devrait pas vous poser trop de problème. Le deuxième (le cimetière) est un tout petit peu plus chaud. Dans le troisième monde (Far West), certains niveaux sont plus relevés, mais sans commune mesure avec ceux que vous traverserez dans le monde 4

Dans le monde 4, la progression se fait grâce à des courants d'air qui sortent de terre. Il faut un petit temps d'adaptation avant de les maîtriser.



# COMPÉTENCES ET AUTRES CAPACITÉS

Tout au long du jeu, Lomax ramasse des icônes qui représentent des compétences ou des capacités. Les compétences peuvent être utilisées avec ou sans casque. Casque qui, en revanche, est indispensable pour les capacités.



La compétence de "constructeur" vous permet de poser des planches, afin d'accéder aux endroits trop hauts. Vous pouvez poser cinq planches par icône récupérée.



La compétence de "creuseur" vous offre, comme son nom l'indique, la possibilité de creuser, mais uniquement à l'horizontal. Vous pouvez vous en servir dix fois par icône, mais comme chaque

La compétence de "creuseur" vous offre, comme son nom l'indique, la possibilité de creuser, mais uniquement à l'horizontal. Vous pouvez vous en servir dix fois par icône, mais comme chaque



Le casque "bombardier" (cinq par icône) vous permet de faire exploser des obstacles comme des gros rochers, ou bien sûr les ennemis. Gare à vous car vous y êtes aussi sensible.



Le casque "flamme" (dix par icône) est une version améliorée du simple lancer de casque. Il est plus puissant et peut tuer plus d'ennemis



Le casque "planeur" (cinq par icône) permet de faire de plus grands sauts, mais aussi de planer afin de retomber en douceur. On peut ainsi voir où on met les pieds.



Avec le casque "agrippeur" (cinq par icône), vous vous accrochez à une plate-forme mobile ou un poteau, avant de l'atteindre. Vous progressez horizontalement ou verticalement.

(l'espace), où la progression se fait petit à petit. Engrangez donc un maximum de vies durant les premiers niveaux (et dans les stades bonus), afin d'aborder cet ultime monde avec sérénité, c'est-à-dire une bonne trentaine de vies !

## Des graphismes agréables

Techniquement, le soft est plutôt bien réalisé. Les graphismes en 2D sont très fins et colorés, et font penser à Rayman (surtout le premier monde). Le menu d'options permet de faire tourner le jeu en 60 images/seconde, ou encore de bien centrer l'écran. Les bruitages et les musiques font également preuve de bonne qualité et collent parfaitement à l'action. La jouabilité est, elle aussi, au rendez-vous ; Lomax répond vraiment au doigt et à l'œil.

Pour récupérer des vies ou des pièces, vous devrez bien explorer chaque niveau. En effet, certains pots n'apparaissent que si vous prenez un chemin spécifique (qui est la plupart du temps plus dangereux que le passage classique). Enfin, sachez que la Memory Card n'est pas indispensable car des mots de passe, comprenant votre nombre de vies et de continues, vous seront donnés.

En résumé, on peut dire que Lomax est beau, agréable à jouer, et qu'il possède une diffi-

culté très bien dosée (progressive). Il ravira à peu près tous les joueurs (sauf les allergiques à la plate-forme comme Stonehenge), les novices comme les confirmés.

## LES STAGES BONUS

Quand vous libérez 50 Lemmings, la boîte illustrant la sortie devient dorée, et le mot bonus s'inscrit dessus. Puis une fois sorti, vous vous retrouvez dans une sorte de coffre-fort géant, avec des billets et des piles de pièces en décor. Vous avez alors 54 secondes pour vous servir !



Allez sur la droite au début du niveau, et sautez sur la plate-forme du bas (s'il y en a une). Vous ferez apparaître un pot contenant un 1 Up.



Ne traînez pas trop car si vous parvenez au bout du niveau avant la fin du temps, vous y trouverez un autre 1 Up.

Editeur  
Psygnosis  
Genre  
Plate-forme  
Nombre de joueurs  
1  
Sauvegarde  
Mots de passe  
Mode continu  
3  
Difficulté  
Progressive  
Accessoire  
Carte mémoire



Les graphismes

La difficulté progressive

La jouabilité

Aucune innovation

## Le premier monde

### Niveau 1 *2ue de pièces d'or*



1



Sautez et exécutez une vrille pour décrocher ces deux sacs remplis d'or, puis descendez récupérer les pièces échappées.



Méfiez-vous de ce faux aveugle ! Certes, il ne vous tuera pas (et vous ne pourrez le tuer), mais il vous enlacera, vous faisant ainsi perdre vos pièces. Pour vous en débarrasser, attirez-le près du vide et faites une vrille pour l'y envoyer.

C'est le début du jeu ; ce niveau est donc plutôt simple et ne devrait pas vous poser trop de problèmes.

54



Pour récupérer ce 1 Up, descendez jusqu'à la dernière branche, puis remontez vers l'entrée du niveau. Il ne reste plus qu'à casser le pot, et prendre la vie.



Pour que se dévoile ce 1 Up, vous devez sauter de poisson en poisson, ou alors plonger dans l'eau et remonter sur la berge.



Vous ne pouvez faire autrement que passer par l'eau pour faire apparaître ce pot de pièces.

**2**

Là encore, pas grand-chose à récupérer, hormis des pièces et des casques.



Pour récupérer un casque à cet endroit, vous devez d'abord passer par le haut et casser le pot de pièces. Dès que vous descendrez, un nouveau pot contenant le fameux casque apparaîtra.

C'est également à cet endroit que vous ferez connaissance avec les bombes larguées depuis des montgolfières, par des Lemmings possédés. Pour les éviter, faites de petits demi-tours au moment où elles vont être lâchées, ou bien passez à fond sans saisir les pots contenant des pièces.

**3**

Ce sous-niveau relativement vaste regorge de 1 Up. À condition d'emprunter certains passages...

Début



55



Cette plate-forme n'apparaît que si vous passez par le haut.



Pour que se manifeste la capacité de construction, il faut bondir sur les poissons. Ceux-là étant très espacés, vous devrez utiliser votre saut de secours, spécifiquement adapté à l'eau. La capacité vous permettra d'accéder aux plates-formes supérieures, où vous attendent des pièces.

# Tests →



## Niveau 2



### Tout le monde à l'eau !

Un niveau très linéaire et aquatique. Utilisez les tonneaux pour vous déplacer, en marchant dans la direction opposée à celle désirée. Ne courez pas trop vite où vous risquez de tomber. Faites attention au poisson qui vous suit partout : il est mortel !



Ne vous attardez pas sur ces petites plates-formes, car elles s'enfoncent dans l'eau dès que vous montez dessus.



Quand vous prenez appui sur une barque, le bouchon du fond saute, et celle-ci prend l'eau.

56



Utilisez la capacité de construction quand les plates-formes sont trop hautes.

3



Sautez d'une fleur à l'autre en prenant garde aux pics qui sont en dessous.

Vous devez vous servir de la capacité de construction afin d'atteindre la sortie du niveau.



Décrochez le sac de pièces en faisant une vrille, et dirigez-vous tout de suite à droite de l'écran de manière à ne rater aucune pièce. Quand le sac a disparu, vous n'avez plus qu'à récupérer celles qui se trouvent bloquées à gauche.



# Niveau 3

*Les plans s'enchaînent...*



**1** Voici le premier stage qui se joue sur différents plans. Dès que vous apercevez un point d'exclamation jaune, c'est qu'une violente chute de pierres va avoir lieu ; courez alors vite pour changer de plan.

**2** Basé sur le même principe que le précédent, ce niveau est toutefois plus vaste.



Quand vous arrivez sur le pont où vous êtes bombardé, traversez-le et filez à droite. Puis empruntez les fleurs pour aller vers la gauche : vous y trouverez une vie.



# Niveau 4

*Gloire au casque "agrippeur"!*

Ce niveau ne présente pas de difficulté particulière, mais vous devrez utiliser deux capacités.

**1** Construisez d'abord un pont pour accéder aux plates-formes supérieures.



**2** Bâissez un escalier afin d'atteindre la plate-forme qui se trouve au-dessus de vous.



Le casque "agrippeur" permet, comme son nom l'indique, de s'agripper à des plates-formes mobiles ou encore des plots noirs. Vous pourrez ainsi progresser horizontalement et verticalement.

Servez-vous de votre casque "agrippeur" afin de progresser horizontalement et verticalement. Méfiez-vous des tonneaux ; ils risquent de vous exploser à la face.

**3** Peu après le début du niveau, utilisez les bulles qui sortent de l'eau pour aller sur la plate-forme au-dessus de vous. Un pot contenant un 1 Up vous y attend.



# Tests →



Niveau

# 5

*Gare aux montgolfières !*



Ce niveau très long vous ramène dans les décors des sous-niveaux 1 et 2 du stage 3. Soyez prudent avec les montgolfières, et usez de votre casque "accrocheur" pour les plateformes mobiles.

Niveau

# 6

*Evil Ed, le boss maléfisant*

C'est le dernier niveau avant de rencontrer le boss du monde 1.

58

# 1



Comme dans Donkey Kong, vous progressez de caisse en caisse jusqu'à la sortie, placée en hauteur.



N'oubliez pas le 1 Up qui se trouve dans un pot, situé à peu près au milieu du niveau.

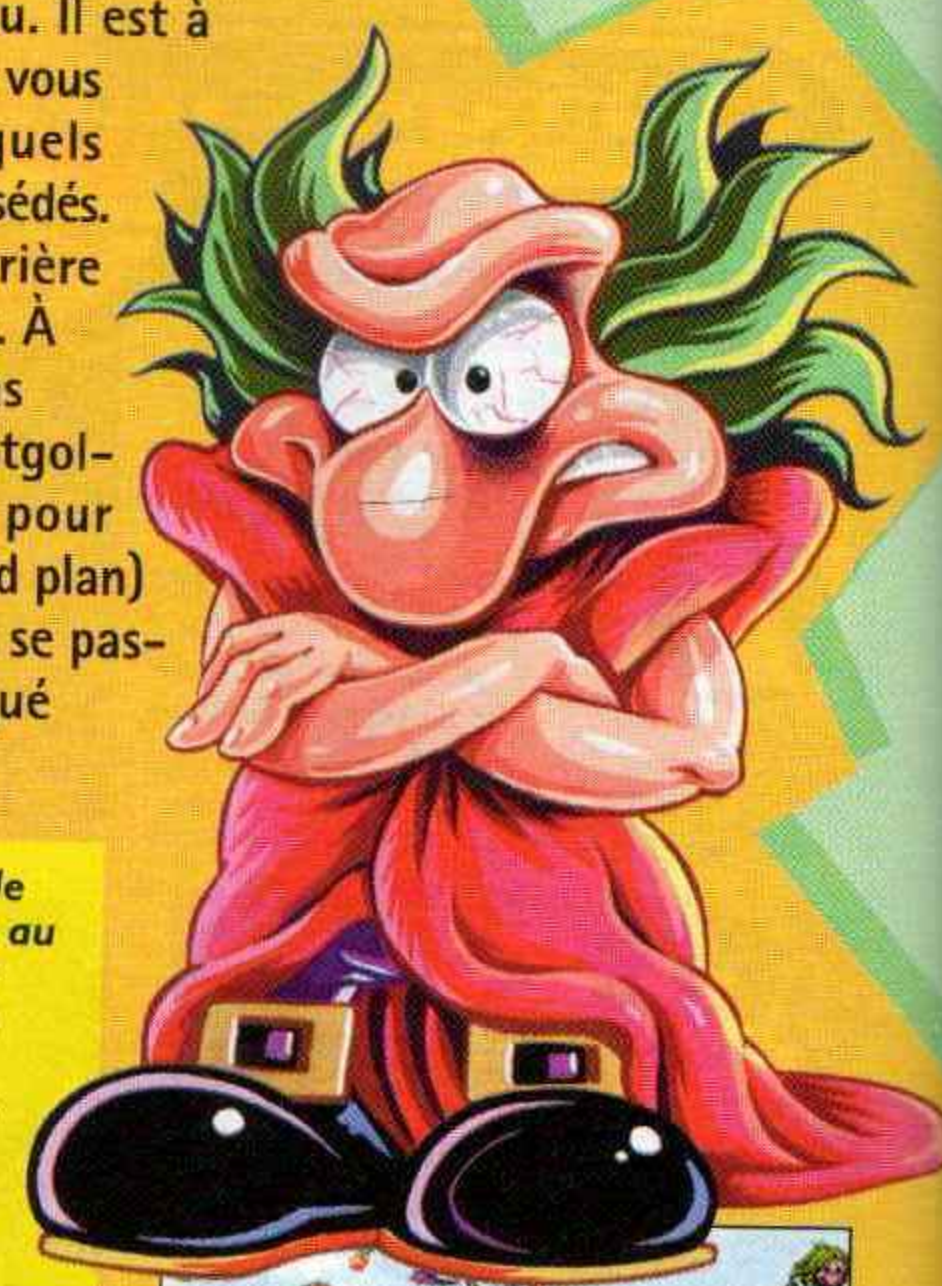
# 2

Voici Evil Ed, le boss du jeu. Il est à bord d'une montgolfière et vous tire des boulets, sur lesquels sont assis des Lemmings possédés.

Le but est de vous cacher derrière les petits blocs de pierre afin qu'il tire dessus. À ce moment là, un Lemming s'envole et, dans le meilleur des cas, fait un trou dans la montgolfière. Le boss vient alors au premier plan pour essayer de vous écraser, puis repart (au second plan) pour vous bombarder. Mais attention ! l'action se passe en scrolling forcé. Aussi, si vous êtes bloqué et sortez de l'écran, vous perdez une vie.



Quand le boss est au premier plan, ne vous réfugiez jamais dans le premier trou. Préférez-lui le second, sans quoi le scrolling forcé vous sera fatal.



Quand vous avez touché la montgolfière trois fois, c'est gagné. Vous pouvez alors vous préparer à faire face aux zombies du monde 2. (Notez que vous pouvez vaincre le boss en plusieurs vies ; l'essentiel étant de le toucher trois fois avec un seul crédit.)

Niveau

**7**

**Le deuxième monde**

*Bienvenue chez les zombies*

**1**

L'action se passe dans un cimetière, et vos ennemis sont des Lemmings zombies ! Certains, plus coriaces que les autres, doivent être touchés deux fois. À moins de posséder le casque de tir, très efficace.



Les cercueils contiennent au minimum deux zombies, d'autres un peu plus. Si vous ne visez pas la salle bonus en fin de niveau, détruisez le cercueil avant qu'ils n'en sortent.

Le casque de tir est une arme puissante, qui renvoie n'importe quel ennemi chez "sa mère" en une seule touche. Il peut même en tuer plusieurs d'un coup.

**2**

Sans être excessivement difficile, ce level n'est pas aussi évident qu'il n'y paraît.



Vous allez récupérer ici le pouvoir de creuser. Soyez vigilant car des zombies sortent parfois de terre pendant que vous creusez.



Autre capacité que vous découvrirez : le casque "planeur". Il vous permet d'effectuer de grands sauts, mais surtout de redescendre très lentement.



Ces plates-formes ne sont pas solidement maintenues. Du coup, elles bougent beaucoup dès que vous montez dessus. Alors soyez prudent.



Cette espèce de loup-garou a des allures de démon, obsédé par la luxure. Dès que vous le touchez, il devient petit, imberbe, et s'esquive sur la pointe des pieds en se cachant le sexe ! Retouchez-le, et le Lemming qui est en lui sera libéré.

59

Niveau

**8**

*Gentil, le requin... gentil*

**1**



S'il n'y a pas de bateau, attendez et vous verrez des mini-baleines sortir de l'eau et plonger. Bondissez alors de l'une à l'autre pour progresser.

Ce niveau aquatique est peuplé de zombies, mais aussi de requins aux dents longues.



Quand vous êtes sur le bateau, faites la vrille pendant toute la traversée, sinon le requin pourrait bien vous surprendre. C'est aussi valable quand le niveau du sol est proche de celui de l'eau.



# Tests →



Placez-vous sur le deuxième cercueil (lorsqu'il est fermé). Dès qu'il s'ouvre, vous êtes propulsé en l'air. Vous n'avez plus qu'à vous accrocher à la liane et grimper sur la plateforme, d'où sortira un 1 Up.



Les mini-baleines, qui précèdent les deux lianes, sont décalées. Bondissez de la première à la deuxième normalement, puis sautez dans l'eau pour laisser sortir la troisième.



Au-dessus de ces lianes, vous trouverez un autre 1 Up et pas mal de pièces. Pour les obtenir, vous devez récupérer la capacité de construction (plus loin), et revenir sur vos pas.



La sortie du niveau se trouve sur la petite plateforme isolée. Bâissez un escalier pour y accéder.

## Niveau



### Visite de bateaux hantés

60

On change de décor pour se retrouver sur des épaves de bateaux de pirates, hantés par des squelettes corsaires.



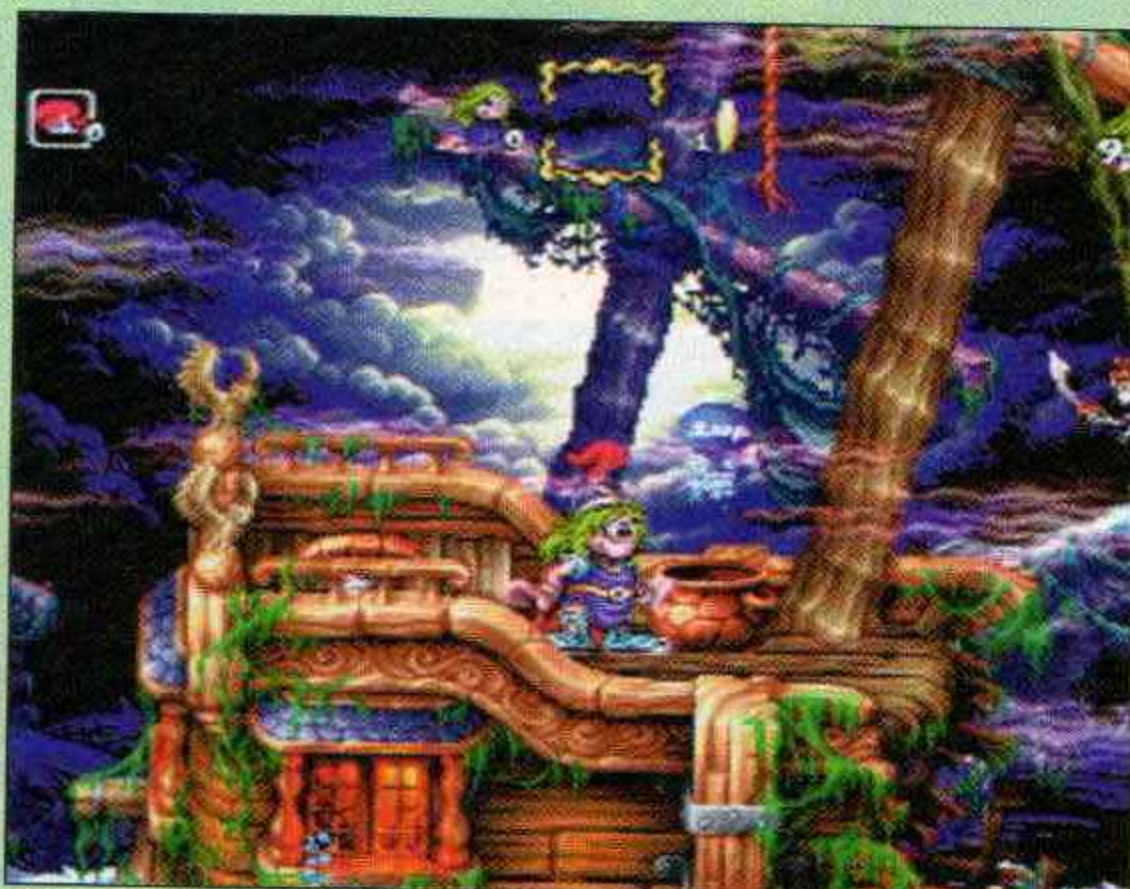
Dès que vous les approchez, les squelettes vous jettent leur épée. Exécutez une vrille pour les détourner, puis attaquez les squelettes désarmés.



Grimpez sur ce bout de mât pour faire apparaître un pot contenant un casque.



Les tonneaux vous permettent de progresser, mais ne restez pas trop longtemps dessus sous peine d'attirer un requin.



Sur la gauche d'un bateau (si vous regardez bien), vous apercevez des cercueils dans l'eau. Ceux-là vous conduisent à un 1 Up. Ensuite accrochez-vous aux lianes (au-dessus) pour trouver un pot contenant un casque.

Niveau

**10**

*Chauves-souris agressives*

**1**

Avec un niveau se déroulant à nouveau dans un cimetière, on retrouve le fil conducteur de ce monde.



Vous trouverez un I Up sur la plate-forme en haut à gauche.

Faites attention aux chauves-souris. Un conseil : avant de les attaquer, attendez qu'elles se posent et se transforment en vampire. Vous délivrerez alors un Lemming.



**2**



Ce stage est de la plate-forme pure. Vous en rencontrerez (des plates-formes) de toutes sortes, mobiles la plupart du temps.

Niveau

**11**

*Le retour des pirates*

Les pirates sont de retour ! Comme dans le niveau 9, on retrouve les épaves de bateaux pirates. Là encore, l'action se déroule sur plusieurs plans.



Quand vous changez de plan à l'aide des ressorts, prenez garde à ne pas retomber sur un squelette.



Méfiez-vous des requins, surtout quand vous vous trouvez sur une plate-forme proche du niveau de l'eau.

Niveau

**12**

*"Meunier, tu dors..."*

**1**



La principale difficulté de ce niveau consiste à éviter les ailes des moulins. Pour cela, vous devez sauter ni trop haut, ni trop bas de manière à passer au milieu.



La dernière partie se fait en sautant de caisse en caisse, et en passant entre deux ailes (pour ne pas les toucher).

# TESTS →



Le casque "planeur" vous sera d'une grande utilité car vous descendez de certaines plateformes en aveugle, sous lesquelles se trouvent souvent des pics.



Une vie se trouve derrière ce petit mur, mais elle n'apparaît que si vous touchez le sol. Deux solutions pour l'obtenir : soit en creusant, soit en remontant vers la gauche avec la capacité de construction, puis en planant pour rejoindre la plate-forme par la gauche.

## Niveau

# 13

*Ouille ! ça pique*

1

Ce tout petit niveau est là pour vous préparer à affronter le boss du monde 2. Sautez d'une baleine à l'autre, et attrapez les bulles au vol. Vers la fin, vous rencontrerez un cercueil contenant de nombreux zombies.



62

2

C'est le moment de l'affrontement final avec Evil Ed, selon le même principe que dans le monde 1, à ceci près que des boules pleines de pics se balancent quand la montgolfière est au premier plan.



Quand la montgolfière a tiré ses obus, elle vient au premier plan pour essayer de vous écraser. Là encore, réfugiez dans le second trou, sur le cercueil.



Ensuite vous devez éviter les boules piquantes qui se balancent du premier au second plan, en sautant au-dessus (la chaîne ne vous fait pas de mal). Evil ED sera hors d'état de nuire après trois attaques contre la montgolfière.

Chon



**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

ESPACE 3 gamers

**Super Nintendo**

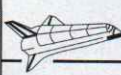
**CONSOLE SUPER NINTENDO + UNE MANETTE 499 F**

|                                |                             |               |
|--------------------------------|-----------------------------|---------------|
| DRAGON BALL Z :                | SCHTROUMPFS 2               | 449,00        |
| L'ULTIME MENACE                | SECRET OF EVERMORE          |               |
| FIFA 97                        | + GUIDE                     | 399,00        |
| FINAL FIGHT 3                  | SECRET OF MANA + GUIDE      | 449,00        |
| ILLUSION OF TIME + GUIDE       | SOCCER SHOOT OUT            | 299,00        |
| <b>INTERNATIONAL SUPERSTAR</b> | <b>SPIROU</b>               | <b>299,00</b> |
| <b>SOCCER DE LUXE</b>          | <b>SUPER MARIO ALL STAR</b> | <b>249,00</b> |
| <b>MEGAMAN X3</b>              | <b>SUPER MARIO WORLD II</b> | <b>449,00</b> |
| NBA GIVE N GO                  | TETRIS ET DR MARIO          | 249,00        |
| NBA LIVE 97                    | TINTIN AU TIBET             | 299,00        |
| NHL 96                         | <b>TOYS STORY</b>           | <b>449,00</b> |
| OLYMPIC SUMMER GAMES           | ULTIME MORTAL KOMBAT 3      | 399,00        |
| PGA TOUR GOLF 96               | WORMS                       | 399,00        |
| PINOCCHIO                      | <b>WRESTLEMANIA</b>         | <b>299,00</b> |

**Super NES Usa**

|                 |        |
|-----------------|--------|
| CHRONO TIGGER   | 499,00 |
| EARTH BOUND     |        |
| + GUIDE         | 299,00 |
| LUFIA 2         | 499,00 |
| SUPER MARIO RPG | 499,00 |
| ROBOTREK        | 299,00 |

**Tous les jeux disponibles sur 3615 ESPACE3**



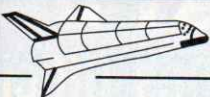
**Promos**

|   |        |
|---|--------|
| SUPER TURRICAN  | 99,00  |
| WARIO WOODS   | 99,00  |
| X ZONE (SUPERSCOPE)                                       | 49,00  |
| ZELDA (texte français) nécessite un adaptateur AD29 TURBO | 129,00 |

**Super Famicom**

|                       |               |
|-----------------------|---------------|
| STAR OCEAN            | 690,00        |
| STREET FIGHTER        |               |
| ZERO 2                | TEL           |
| BAHAMUT LAGOON        | 490,00        |
| 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        |
| <b>EMERALD DRAGON</b> | <b>399,00</b> |
| FEDA                  | 199,00        |
| YS 5                  | 399,00        |

*Le Coin des Promos !!!*



**Promos Super Nintendo**

|                               |        |                      |               |
|-------------------------------|--------|----------------------|---------------|
| BATMAN FOR EVER               | 169,00 | PAGE MASTER          | 169,00        |
| CLAYMATE                      | 99,00  | PLOK                 | 129,00        |
| DIRT TRAX FX                  | 169,00 | PREHISTORIC MAN      | 149,00        |
| EARTHWORM JIM 2               | 199,00 | REVOLUTION X         | 99,00         |
| EQUINOX                       | 149,00 | RISE OF THE ROBOT    | 99,00         |
| FOREMAN FOR REAL              | 149,00 | SHAQ FU              | 129,00        |
| HAGANE                        | 149,00 | SPIDERMAN X MAN      | 199,00        |
| ITCHY ET SCRATCHY             | 129,00 | STARWING             | 99,00         |
| IZZY'S QUEST OF OLYMPIC GAMES | 149,00 | <b>SUPER BC KID</b>  | <b>149,00</b> |
| JUDGE DREDD                   | 169,00 | SUPER MARIO KART     | 199,00        |
| JUSTICE LEAGUE                | 199,00 | <b>SUPER METROID</b> |               |
| KILLER INSTINCT               | 99,00  | + GUIDE              | 199,00        |
| LE LIVRE DE LA JUNGLE         | 199,00 | SUPER PUNCH OUT      | 199,00        |
| MARIO IS MISSING              | 99,00  | SYNDICATE            | 149,00        |
| MEGAMAN X                     | 199,00 | TERMINATOR 2         | 149,00        |
| MICHAEL JORDAN                |        | THOMAS BIG HURT      | 199,00        |
| ADVENTURE                     | 129,00 | <b>URBAN STRIKE</b>  | <b>199,00</b> |
| MYSTIC QUEST                  | 169,00 | <b>VORTEX</b>        | <b>99,00</b>  |
| NBA JAM TE                    | 199,00 | WARIO WOOD           | 149,00        |
| NFL QUATERBACK 96             | 199,00 | WARLOCK              | 149,00        |
| PAC MAN 2                     | 199,00 | WORLD MASTER GOLF    | 149,00        |

**Virtual Boy**

**VIRTUAL BOY + 1 JEU 690,00**

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

**Game Boy**

LISTE SUR DEMANDE

**PASSES TES COMMANDES SUR**



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

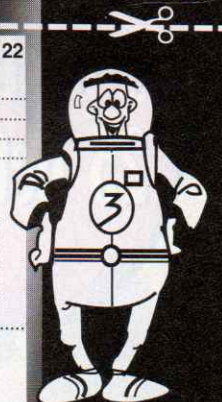
| CONSOLES ET JEUX   | PRIX |
|--|------|
|  |      |
|  |      |
|  |      |
|  |      |
| Frais de Port (jeux : 25 F - consoles & accessoires : 60F) |      |
| <b>TOTAL A PAYER</b>                                       |      |

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

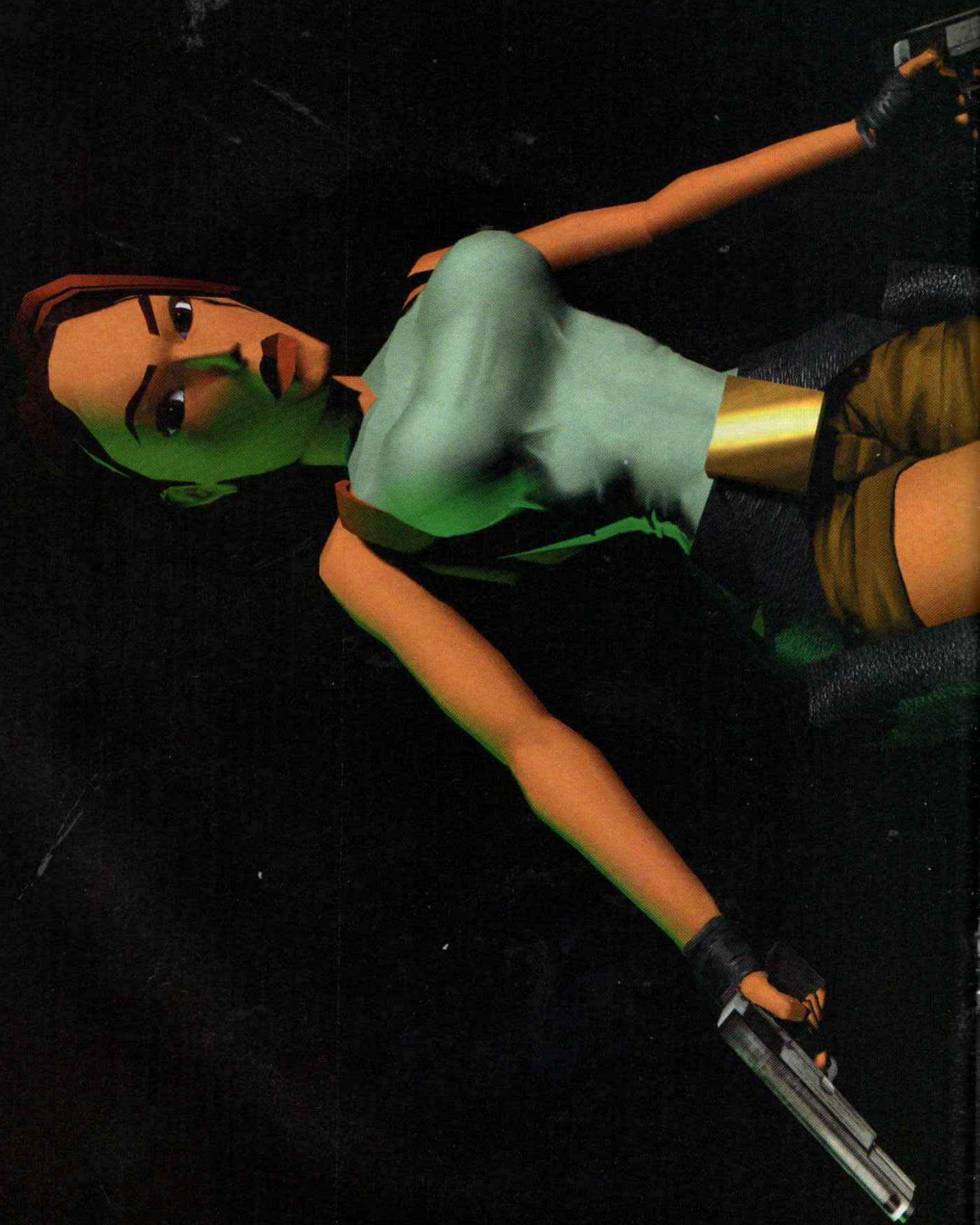
Mode de paiement :  Chèque bancaire  Contre Remboursement + 35 Frs  Carte Bleue N° .....  
Les chèques doivent être libellés à l'ordre de ESPACE 3 VPC - Date de validité : ...../...../..... Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO.

Prix 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.



ULTRA 1196





# TRAILER



INTERACTIVE  
EIDOS

# Tests



# TOMB RAIDER

**T**omb Raider est LE jeu d'aventure/action de cette fin d'année ! Apprêtez-vous à embarquer pour un tour du monde des grandes civilisations de l'Antiquité.

**Tomb Raider n'est** pas qu'un simple jeu d'aventure/action supplémentaire, bien au contraire ! Il s'inspire de plusieurs concepts ayant déjà prouvé leur efficacité – d'un point de vue strictement ludique. À la source, on



Lara est une très bonne nageuse ; elle peut notamment retenir son souffle un certain temps pour franchir des passages en apnée.

retrouve le principe de Prince of Persia et de Flashback, avec une pointe d'aventure et d'action en plus ; le tout appliqué à un environnement 3D animé en temps réel, et avec des textures d'une qualité jamais vue. Le thème abordé n'est pas sans rappeler *les Aventuriers de l'Arche perdue*, à la différence près que le héros est une héroïne fort bien "balancée". La quête du Scion, une relique inestimable dotée de pouvoirs magiques, va vous conduire des ruines aztèques à la mythique Atlantide, en passant par l'Égypte Ancienne et les vestiges gréco-romains du bassin méditerranéen. Contrairement aux apparences, les développeurs n'ont pas utilisé le procédé de Motion Capture pour animer l'héroïne. Pourtant, même si certains mouvements sont totalement surréalistes, l'enchaînement entre les dif-

Avant de vous lancer dans la quête du Scion, effectuez un petit parcours d'entraînement dans le gymnase personnel de Lara.

férentes actions est d'une excellente qualité. Toutefois, avant de vous lancer dans cette aventure, je vous conseille vivement d'effectuer une séance d'entraînement dans le gymnase personnel de Lara. Si vous êtes coutumier de la langue shakespearienne, effectuez le parcours en suivant les commentaires de Lara. Une fois terminé, vous aurez ainsi passé en revue la quasi-totalité des mouvements qu'elle peut réaliser.

## Plate-forme et action mêlées !

La vue n'a rien à voir avec un "Doom like". Il s'agit plutôt d'un système de caméra virtuelle à la *Fade to Black*, suivant en permanence l'héroïne. Ça en jette un max', mais on ne peut pas éviter quelques petits inconvénients relatifs aux rotations, comme lorsque Lara s'adosse à un mur, par exemple. Dès le premier monde, on constate que les aspects recherche et plate-forme prévalent sur l'action. À ce titre, vous pouvez utiliser une fonction permettant de passer en vue subjective, afin de mieux appréhender la phy-



L'une des quatre images illustrant les chargements.

sionomie d'une salle, ou la distance séparant deux plates-formes. Au début, c'est indéniable, l'amateur d'action restera sur sa faim ; les quelques chauves-souris et loups rencontrés tiennent vraiment de l'anecdote. Mais



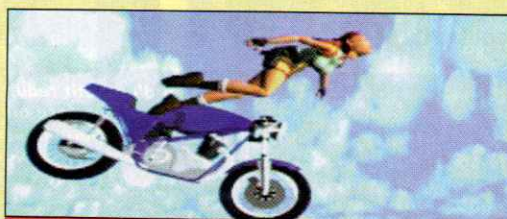


Cette perspective met en évidence l'aspect plate-forme, qui représente bien 50 % de l'action de Tomb Raider

rassurez-vous, si la difficulté de la recherche et des parcours va crescendo, il en est de même pour l'action, qui très rapidement se hisse au niveau de la réflexion. Les deux pistolets de Lara deviendront alors moins efficaces, même si elle peut tirer sur deux cibles simultanément. Au cours de son périple, notre héroïne entrera en possession de Magnums, d'un fusil et même d'Uzis dont l'efficacité est garantie. Mais, si elle dispose de munitions illimitées pour ses pistolets, il faudra gérer avec parcimonie celles des autres armes, et les utiliser dans les moments vraiment difficiles. Sachez qu'en règle générale, la différence

d'une marche entre vous et une créature suffit pour empêcher celle-là d'approcher. Vous pourrez ainsi prendre le temps qu'il faut pour tuer l'ennemi, à l'aide des pistolets, sans dommage pour vous. Il faut encore souligner la qualité de l'ambiance sonore qui est au moins aussi stressante qu'un Resident Evil ; c'est tout dire !

Pour terminer, sachez que ce titre est vraiment captivant et propose une difficulté peu commune aux jeux PlayStation en général. Mais, ni un test élogieux, ni des photos, aussi belles soient elles, ne sont assez forts pour vous permettre d'imaginer les sensations que procurent Tomb Raider. Et, si vous n'êtes toujours pas convaincu que l'achat de ce jeu s'impose, je ne peux dire qu'une chose : vous passez à côté d'un grand moment du jeu vidéo.



Tous les quatre niveaux, une séquence FMV (Full Motion Video) fait progresser l'intrigue.

## Les ennemis

Voici quelques uns des adversaires auxquels vous serez confrontés.



- Editeur**  
Eidos/Core Design
- Genre**  
Aventure/plate-forme
- Nombre de joueurs**  
1
- Sauvegarde**  
Oui
- Mode continu**  
Non
- Difficulté**  
Très difficile
- Accessoire**  
Non



- Une durée de vie exceptionnelle**
- Un environnement 3D très bien géré et des décors somptueux**
- L'ambiance sonore**
- Des temps de chargements assez courts**



# TESTS →



## Niveau 1 **La grotte**

Après vous être échauffé dans le gymnase de Lara, vous voilà prêt à parcourir, de fond en comble, les quatre premiers niveaux infernaux, décortiqués dans les pages suivantes.



**1**  
Ce couloir est piégé : une succession de quatre mécanismes automatiques tirent des fléchettes. Elles ne causent pas de gros dommages, mais il vaut mieux préserver l'état de santé de Lara. Pour cela, franchissez ce passage en courant et en longeant l'un des deux murs.



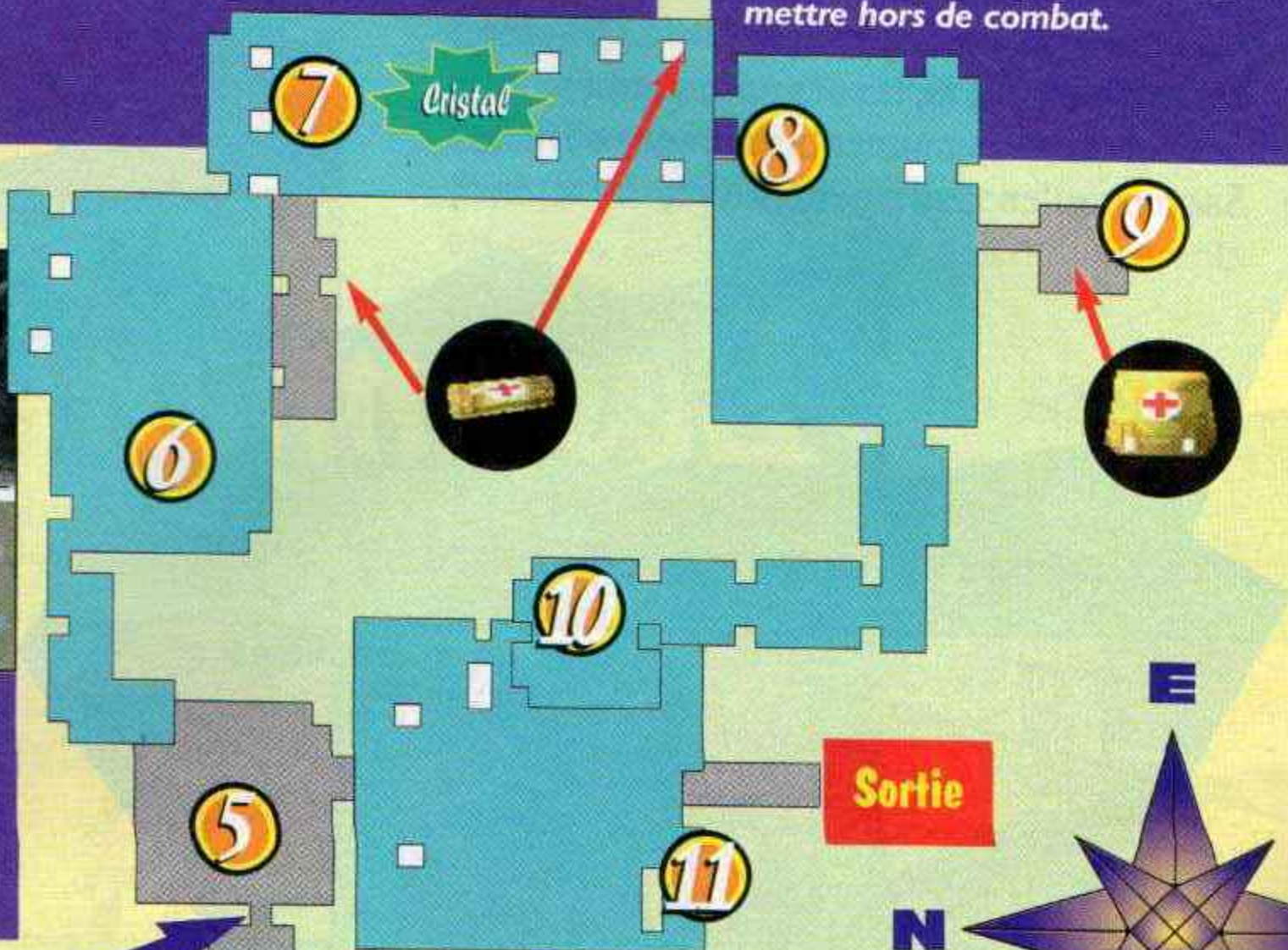
**2**  
Le premier site caché est ici ; il s'agit d'un petit réduit hors de portée d'un saut normal. Placez-vous sous son accès, face au mur. Exécutez un salto arrière, et donnez une nouvelle impulsion lorsque Lara atteint la pente douce située derrière elle. Ce second saut devrait permettre à l'héroïne de se hisser sur la corniche. Dans la pièce, vous trouverez une petite trousse de premiers soins.



**3**  
C'est ici que Lara rencontre ses premiers adversaires. Il s'agit d'une nuée de quatre ou cinq chauve-souris géantes. Une seule balle bien ajustée permet de les mettre hors de combat.



**4**  
Il y a, là encore, une nouvelle zone qui, à première vue, semble hors d'atteinte. Placez Lara sur le névé dans l'angle gauche, qui est légèrement surélevé par rapport au reste du sol. Utilisez le saut caractéristique du bouton action. Dans ce réduit, outre une chauve-souris géante, se trouve une petite trousse de premiers soins.



**5**  
Cette salle (mi-grotte, mi-maçonnée) est défendue par une unique chauve-souris. Laissez tomber la herse en bois, il n'y a aucun moyen de l'ouvrir d'ici. Sur le mur opposé, se trouve la seule issue accessible par un saut.

**Entrée**

**Porte + levier**



**6**  
Un couple de loups a élu domicile dans cette vaste pièce à deux niveaux. Tirez-leur dessus depuis la corniche qui borde la salle. Inutile de descendre en bas, il n'y a strictement rien. Prenez l'issue au sud-est de la salle.

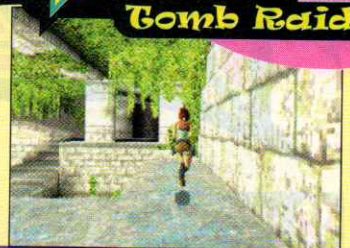


**7**  
Cette nouvelle salle est envahie par des lianes (inoffensives, rassurez-vous) qui pendent du plafond. Une fosse sépare les deux parties nord et sud de la pièce. En face, se trouve un cristal bleu faisant office de point de sauvegarde. Pour l'obtenir, un simple saut devrait suffire, mais gardez quand même le bouton action enfoncé au cas où... Après avoir effectué une sauvegarde, dégainez et occupez-vous de l'ours, à distance. Blessé, il devrait alors se réfugier dans son antre. Sautez alors pour l'achever. Puis quittez la fosse en longeant le couloir qui vous mènera dans la salle 6 — au passage prenez la petite trousse de premiers soins dissimulée derrière les piliers de gauche. Partez de la salle 7 par l'escalier sud, non sans avoir pris une nouvelle petite trousse de soins dissimulée derrière les piliers de gauche.



**8** Entrez précautionneusement dans la pièce, l'arme au poing. Ne vous laissez pas surprendre par la charge des deux loups. L'issue de la pièce est fermée par une porte en pierre. Le mécanisme d'ouverture se trouve dans l'angle nord-ouest de la salle, et, une fois activé, la porte ne restera ouverte que quelques secondes. Il s'agit donc d'enchaîner une série de

sauts habiles pour atteindre la plate-forme de la porte avant qu'elle ne se referme.



**9** Il s'agit de la troisième et dernière zone secrète de ces grottes. L'entrée est camouflée par un rideau de lianes, et, à l'intérieur, se trouve juste une plate-forme inaccessible depuis le sol. Montez donc sur la corniche de droite, et effectuez un saut avec élan. Dans la petite pièce secrète, une grande trousse de soins vous attend.



**10** Dans cette salle, entrez à nouveau les armes à la main ; un loup chargera dès qu'il vous apercevra. L'issue de la pièce se trouve sous deux fragiles dalles, situées au centre, qui s'effondreront sous le poids de Lara.

Vous arrivez dans une salle gigantesque, séparée en son milieu par un large fossé ; contournez-le par le nord de la pièce. Sur l'autre "rive", vous serez assailli par un loup surgissant d'un passage sombre. Tuez-le, prenez la grosse trousse de soins, et entrez dans le passage par où est venu le loup. Vous y verrez un mécanisme actionnant l'ouverture de la porte à double battant qui donne sur le niveau suivant. Descendez dans le fossé par le sud afin d'éviter un nouveau piège avec des fléchettes.



**Niveau 2**

**La cité de Vilcabamba**



**1** Une meute de quatre loups vous attaque dès que vous pénétrez dans la salle. Soyez très mobile, et faites des rouler-bouler pour vous retourner rapidement.



**2** Cette fois, c'est un loup solitaire qui défend cette salle. Une fois éliminé, continuez à longer le site par le couloir où une nuée de chauve-souris vous attend.



**3** Un loup embusqué vous saute à la gorge. Dissimulée dans les fougères, vous trouverez une petite trousse de soins. Le long de ce couloir, entourant la pièce principale, vous apercevez une porte dotée d'une serrure près de laquelle quelques chauve-souris ont élu domicile.



**4** Cette espèce d'écurie abrite un ours. Dans la mesure du possible, ne faites pas comme sur la photo : évitez le contact. La bonne idée consiste à l'attirer dans la grande salle, afin de pouvoir être le plus mobile possible. Sur le "toit" de l'écurie, vous trouverez une petite trousse de soins.



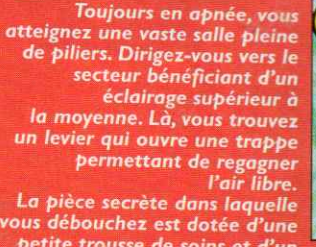
**5** C'est la grande salle principale avec, en son centre, un bassin qui vous donnera l'occasion de vous offrir une petite baignade. L'occasion également pour Lara d'effectuer sa première plongée en apnée. Plongez puis longez la galerie inondée jusqu'à une intersection. Puis prenez à gauche et remontez jusqu'à l'air libre (salle 6).



**6** Cette salle est entièrement vide mais fait partie des lieux secrets à découvrir. Le temps de reprendre votre souffle, et déjà vous replongez pour explorer la seconde galerie inondée.



**8** L'ouverture de la porte s'effectue grâce au levier situé à sa droite. Montez l'escalier pour atteindre une autre ouverture donnant sur le couloir. Face à vous, une troisième ouverture donnant dans la salle suivante est accessible par un simple saut.



**7** Toujours en apnée, vous atteignez une vaste salle pleine de piliers. Dirigez-vous vers le secteur bénéficiant d'un éclairage supérieur à la moyenne. Là, vous trouvez un levier qui ouvre une trappe permettant de regagner l'air libre. La pièce secrète dans laquelle vous débouchez est dotée d'une petite trousse de soins et d'un levier activant l'ouverture d'une porte, qui donne dans la grande salle (salle 5).

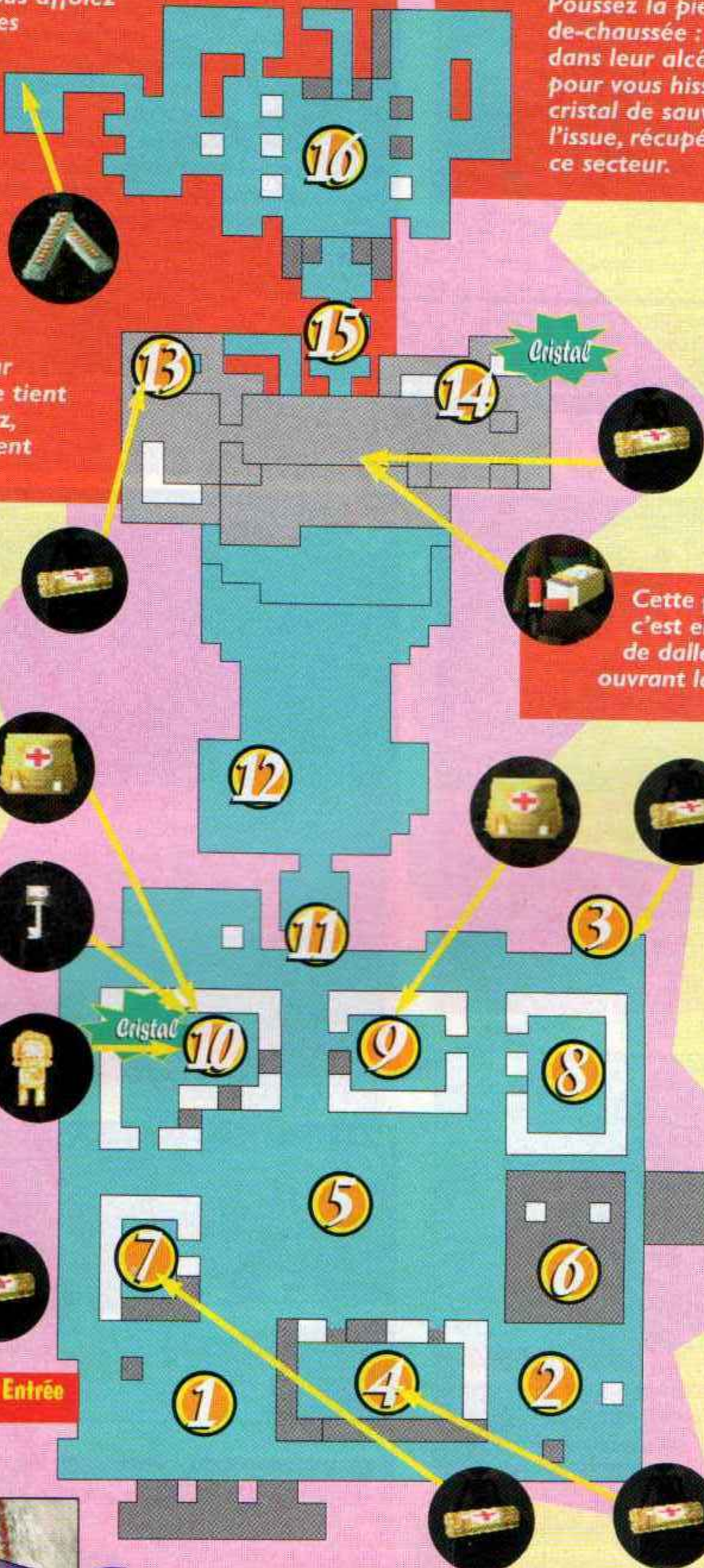
# TESTS →



Sortie

En sautant au bas de cette salle, ne vous affolez pas si vous faites tomber les deux dalles fissurées. Au sol, on aperçoit nettement une plate-forme et un renforcement. Par ailleurs, légèrement à gauche de la plate-forme, se trouve (toujours au niveau du sol) une énorme pierre taillée pour s'intégrer parfaitement dans le mur. Lara doit tirer cette pierre dans la salle afin de la placer au pied de la plate-forme (au passage, vous découvrirez un passage menant dans une autre salle). Il ne lui reste plus qu'à s'aider de la pierre pour gagner la plate-forme, dans laquelle se tient une grande trousse de soins. Descendez, remplacez la pierre dans son emplacement d'origine et poussez-la.

Poussez la pierre dans cette nouvelle salle et fouillez le rez-de-chaussée : prenez la clé en argent, ainsi que l'idole en or dans leur alcôve respective. Aidez-vous ensuite de la pierre pour vous hisser sur l'espèce de mezzanine où se trouve un cristal de sauvegarde. Dans le coin sombre situé à gauche de l'issue, récupérer la grosse trousse de soins avant de quitter ce secteur.



Cette pièce tout en hauteur ressemble à la précédente ; c'est encore une succession de plates-formes entourées de dalles fissurées. Au sommet, vous y trouverez un levier ouvrant la porte centrale, et un cristal de sauvegarde.



Utilisez votre clé pour ouvrir cette porte. Franchissez la petite pièce suivante en courant pour éviter le traditionnel piège à fléchettes.



Cinq loups squattent cette gigantesque salle. Avancez prudemment afin de vous les "faire" un par un. Au fond, une seule des trois portes est ouverte.

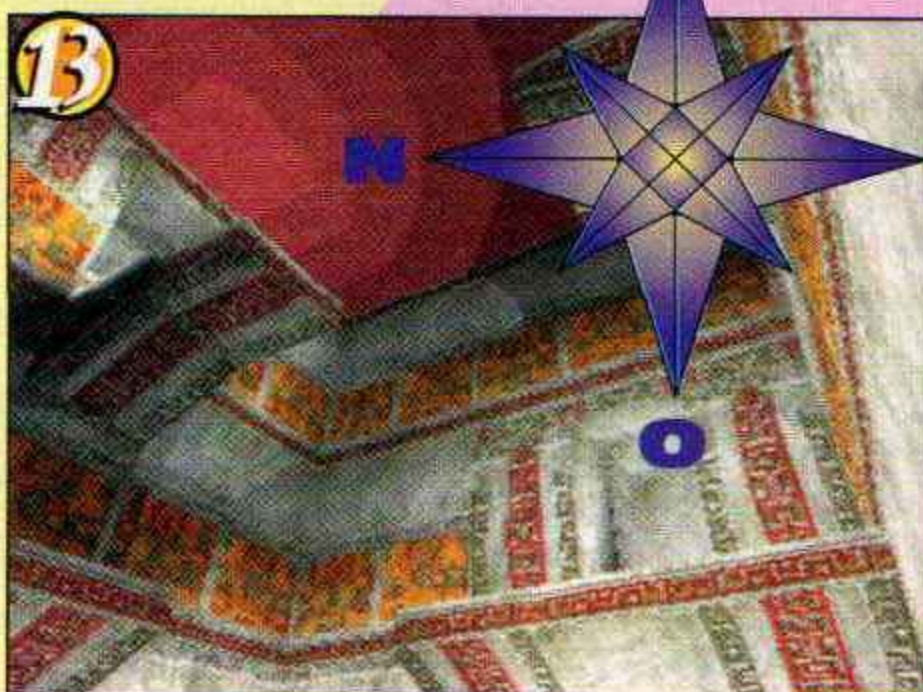


Ce couloir doté de trois renforcements est piégé par des lames aux mouvements de balancier redoutables. Pour les éviter, faites preuve d'une bonne synchronisation. Le couloir est fermé par une grille, et un levier situé à sa droite semble être la solution... En fait, une fois actionné, le levier ouvrira une trappe sous vos pieds vous faisant tomber dans un bassin.



Longez la galerie inondée et, dans le second bassin, empruntez le couloir, lui aussi, inondé. Après avoir monté un escalier, vous atteignez un balcon débouchant dans la salle principale occupée par un ours. Shootez-le d'ici, avant d'actionner un levier dévoilant l'issue du niveau. Il ne vous reste plus qu'à rejoindre la porte avec une idole dessinée. Insérez alors la statue en or dans l'emplacement prévu à cet effet.

72



Vous êtes, à présent, confronté à une véritable phase de jeu de plate-forme. Les sauts avec élan suffisent pour peu que vous parveniez à trouver les bonnes directions. Dans la pièce jaune au sommet se trouvent une trousse de soins et un mécanisme ouvrant la seconde des trois portes au rez-de-chaussée. Descendez par l'extérieur en vous suspendant à la terrasse. Au niveau inférieur, il y a une boîte de cartouches (pour le fusil à pompe que vous trouverez au prochain niveau). Le palier suivant, accessible en vous suspendant, renferme une petite trousse de soins. D'ici, il vous suffit de sauter pour atteindre le sol sans subir le moindre dommage.

**Niveau 3** *La vallée perdue*



**1** Remontez le cours de la rivière en passant d'une rive à l'autre. Évitez la chute d'eau car le courant vous entraîne inexorablement dans la direction opposée.



**2** Pour le moment, ignorez le cristal de sauvegarde, et traversez le pont. Sur l'autre rive, une série d'engrenages est fixée au mur. Trois d'entre eux sont manquants : les retrouver est l'objectif de ce niveau. Sur votre droite, immédiatement après le pont, il est possible d'atteindre le lit asséché d'un affluent de la rivière.



**3** Près d'un squelette, vous découvrez un fusil à pompe. Retournez ensuite au cristal afin de sauvegarder, et plongez dans la rivière.



**4** Laissez-vous emporter par le courant jusqu'à vous retrouver nageant au pied d'une cascade. Montez sur les plates-formes situées à gauche de la chute, et éliminez les deux loups qui sommeillent sur la rive opposée. Quittez la salle par l'issue nord.



**5** Après avoir récupéré une trousse de soins, vous atteignez une vaste vallée peuplée de vélociraptors. Avancez progressivement de façon à flinguer les deux premiers spécimens l'un après l'autre. Ensuite, allez jusqu'au pied du pont suspendu jusqu'à apercevoir un "tyrannosaurus rex" dans toute son horreur. Réfugiez-vous alors dans une petite carverne située dans la falaise de droite (au niveau du pont).



**6** Avancez dans la grotte et débarrassez-vous du vélociraptor qui l'occupe. Retournez à l'entrée et tentez une sortie en tirant sur le tyrannosaure au pistolet (économisez les cartouches du fusil pour plus tard). Furieux, ce dernier chargera. Faites alors un saut en arrière pour vous mettre à l'abri tout en arrosant copieusement le bestiaux. S'il prend la fuite, répétez l'opération jusqu'à ce que mort s'en suive. Ensuite, faites le tour de la vallée en exterminant les derniers vélociraptors.

# TESTS →



**7** Au fond de la vallée, vous découvrirez un temple délabré, à l'intérieur duquel se trouve un cristal de sauvegarde bienvenu. Mais avant de sauvegarder, plongez dans la fontaine, puis dans la galerie inondée à droite pour découvrir le premier engrenage.



**8** Maintenant que vous venez d'effectuer une sauvegarde, que diriez-vous d'une petite séance de haute voltige ? Prenez comme point de repère le bosquet de palmiers, situé à droite du temple. Hissez-vous sur la plate-forme, avant d'alterner saut court et saut avec élan pour monter sur un surplomb dominant le toit du temple. Il ne vous reste plus qu'à effectuer un saut normal pour atteindre le toit. C'est une véritable mine d'or : vous récupérez des chargeurs pour le magnum et l'uzi (deux armes que vous obtiendrez plus tard), et deux cartouches pour le fusil à pompe !



**9** La grotte d'où jaillit la cascade principale renferme l'un des sites cachés de ce niveau. Pour l'atteindre, il suffit d'user de la même technique qui vous a permis de rejoindre le toit du temple. La première plate-forme se trouve sur la gauche de la chute. Ensuite, vous devez vous agripper à une fissure horizontale et vous déplacer latéralement jusqu'à la chute. Le seul passage pour entrer se situe légèrement à droite du centre. Vous y trouverez deux cartouches pour le fusil à pompe et un chargeur de magnum.



**10** Du point d'eau au pied de la cascade principale, une galerie immergée mène dans une grotte. Attention, si vous ne l'avez pas déjà empruntée, il y a un vélociraptor ! Ensuite, escaladez la succession de plates-formes pour gagner une alcôve maçonnée, dans laquelle vous récupérez le second engrenage.



**11** Il est maintenant temps de s'attaquer au troisième et dernier engrenage. Sur la gauche du temple, vous avez sans doute remarqué une entrée bien éclairée. Le couloir qui s'engouffre dans la falaise mène à un point de sauvegarde qu'il est judicieux d'utiliser de suite. Remontez jusqu'à atteindre le pont suspendu, en partie écroulé. Pour atteindre l'autre partie, vous devez courir et sauter au dernier moment ; l'engrenage est juste derrière. Pour descendre, suspendez-vous simplement au pont et sautez au sol.



**12** Retournez dans la salle des engrenages et insérez les trois pièces manquantes. Utilisez le levier sur le mur gauche pour actionner le mécanisme ; le cours d'eau sera alors détourné.



**13** Explorez à la nage le nouveau secteur inondé. Après un assez long passage en apnée, vous atteignez une salle renfermant deux boîtes de cartouches et une petite trousse de soins.

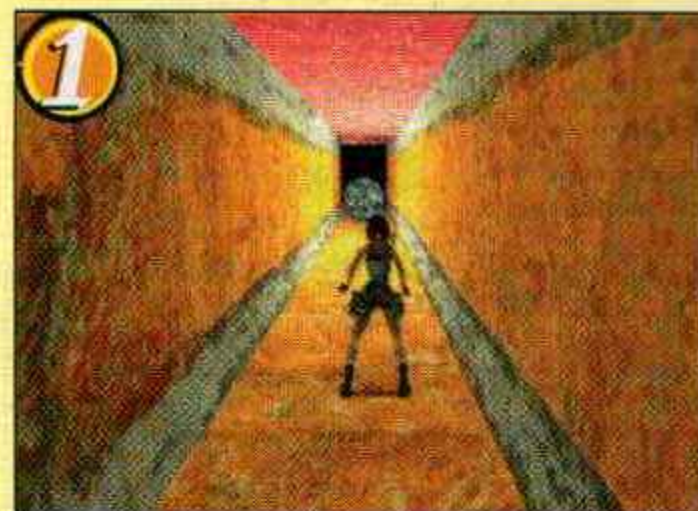


**14** C'est fini ! Il ne vous reste plus qu'à rejoindre la salle avec le lac qui n'est désormais plus alimenté par la cascade. Empruntez la galerie qui vous conduit maintenant jusqu'au niveau suivant.

Niveau

# 4

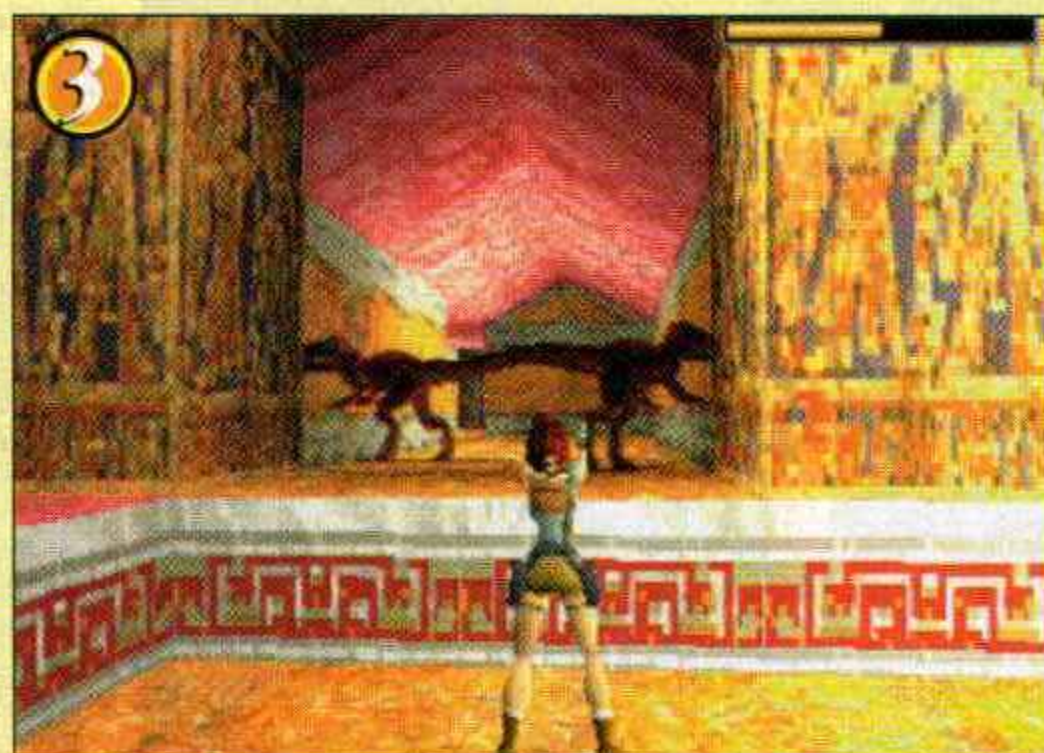
## LA TOMBE DE QUALOPEC



**1** Avancez dans le couloir afin d'actionner le piège qu'il renferme. Petit clin d'œil aux Aventuriers de l'Arche perdue, il s'agit d'un énorme rocher qui dévale la pente. Exécutez un rouler-bouler pour vous retourner, et courez vous mettre à l'abri dans la vaste salle.



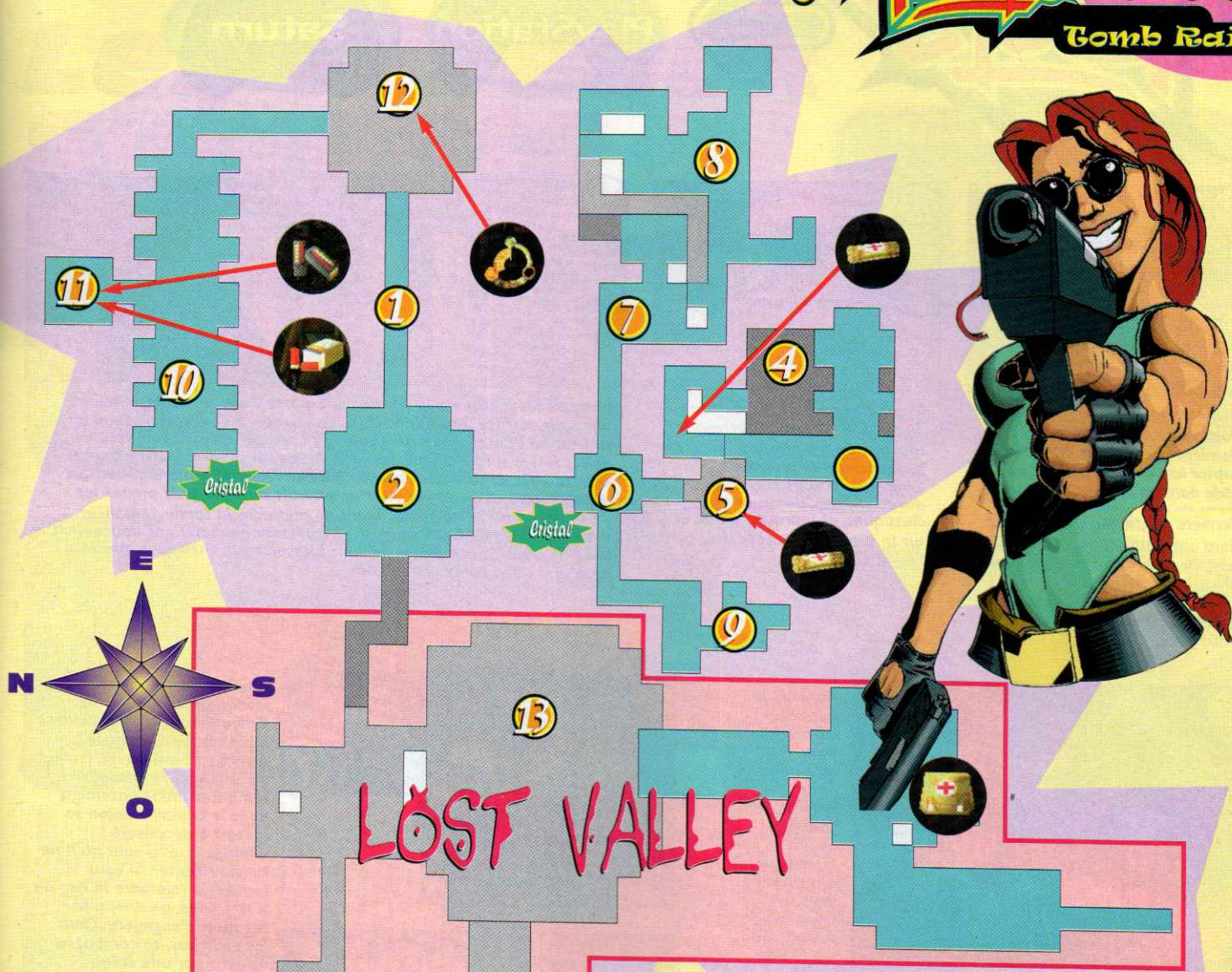
**2** Actionnez le levier situé devant Lara ; il commande l'ouverture d'une porte d'où surgiront deux raptors. Évitez tout contact, et fuyez dans le couloir d'où ils viennent. Ignorez le cristal de sauvegarde et continuez toujours tout droit jusqu'à la salle 3.



**3** alors du levier, les armes à la mains. Une trappe vous précipitera à l'étage inférieur, où trois loups vous attaqueront.

Située légèrement en contrebas, cette salle vous permettra de shooter les raptors à distance. S'ils prennent la fuite, sortez doucement pour les attirer à nouveau vers cette salle. Lorsque vous en êtes venu à bout, utilisez une trousse de soins pour vous requinquer. Approchez-vous





**4**  
Face aux loups, ne comptez que sur votre agilité pour limiter les blessures. Résistez à la tentation d'utiliser le fusil à pompe. Une fois le calme rétabli, déplacez le bloc obstruant l'issue.



**5**  
Suivez les escaliers en collectant les trousses de soins. Vous atteindrez une petite salle dont le levier commande l'ouverture de l'une des trois grilles, dans le couloir de gauche partant de la première salle. Face au levier, un puits vous permet de rejoindre le couloir menant à la salle 3.

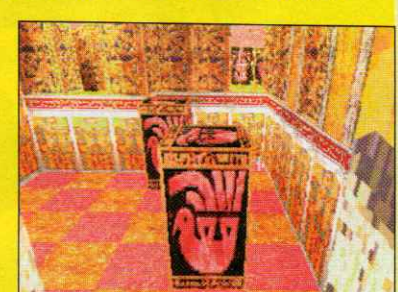


**6**  
Vous seriez bien inspiré de faire une sauvegarde maintenant, juste au cas où...

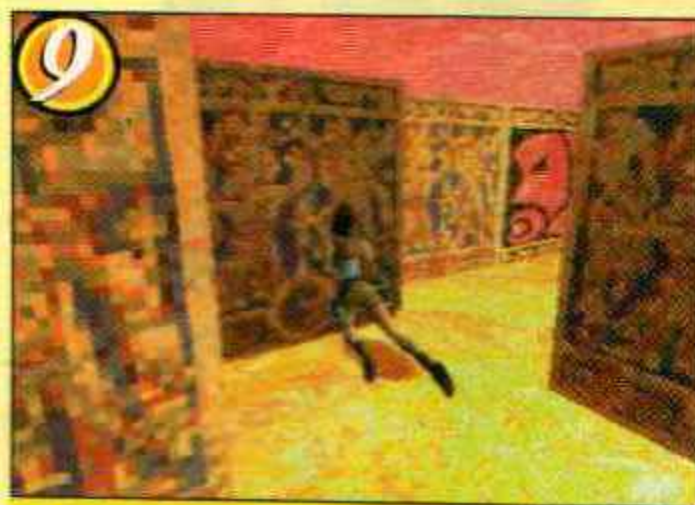


**7**  
Ignorez le levier pour l'instant, et sautez dans la grande salle suivante.

également d'un oiseau. De là, une autre issue, située elle aussi en hauteur (à l'opposé de la première), est accessible par un saut. Un coude plus loin, la troisième photo vous montre la nouvelle position de ces deux blocs, après avoir actionné les leviers correspondants. Il ne vous reste plus qu'à



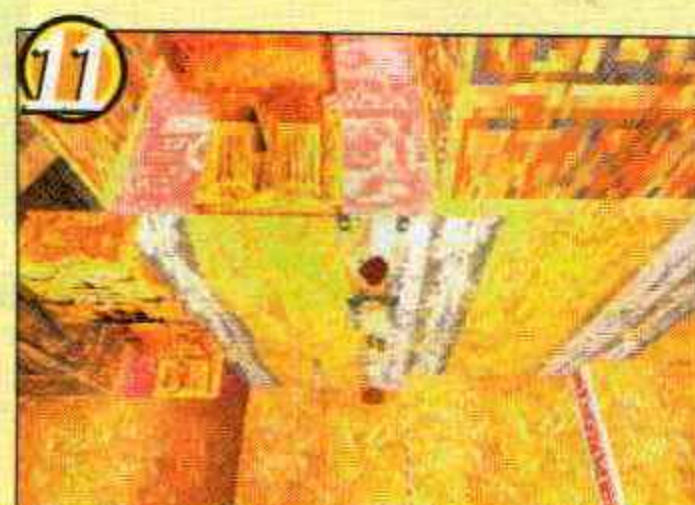
# Tests



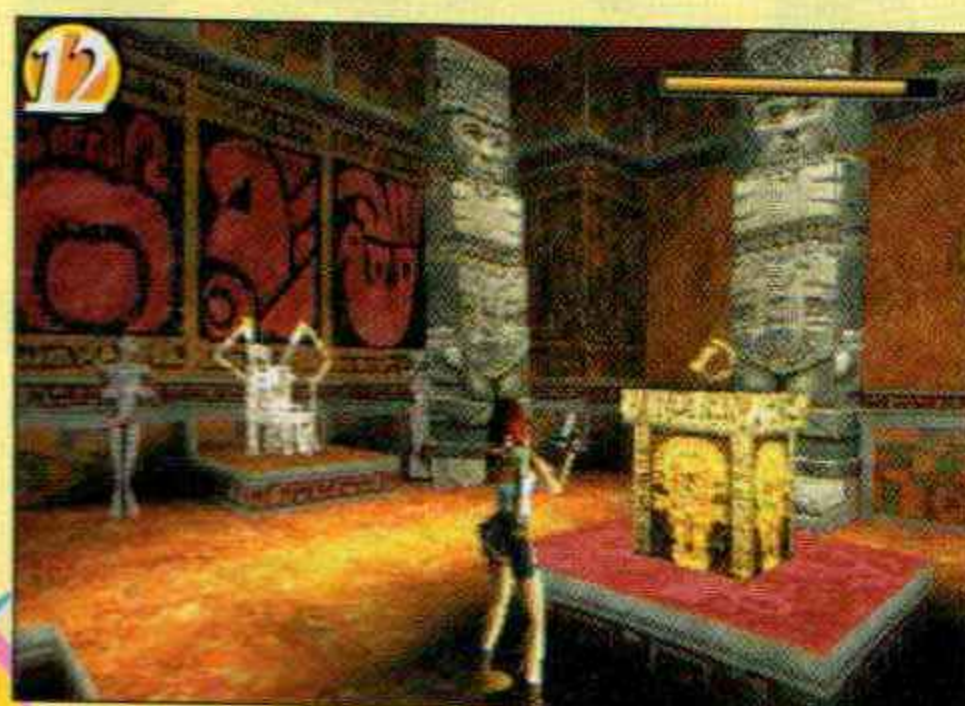
**9** Avant de vous atteler à l'ouverture de la troisième et dernière porte, faites attention au raptor issu de nulle part, et qui rôde dans les parages. À partir du point de sauvegarde, prenez la dernière galerie (est). Vous arrivez dans une petite salle à partir de laquelle vous devez pousser deux blocs, pour atteindre le dernier levier. Méfiez-vous d'une fosse dotée de pics, dissimulées par une dalle fêlée.



**10** Avant d'entamer la traversée de ce long corridor, effectuez la sauvegarde qui vous est généreusement proposée. Courez sans vous préoccuper des fléchettes, désormais classiques, et marquez un arrêt sur la première marche de l'escalier.



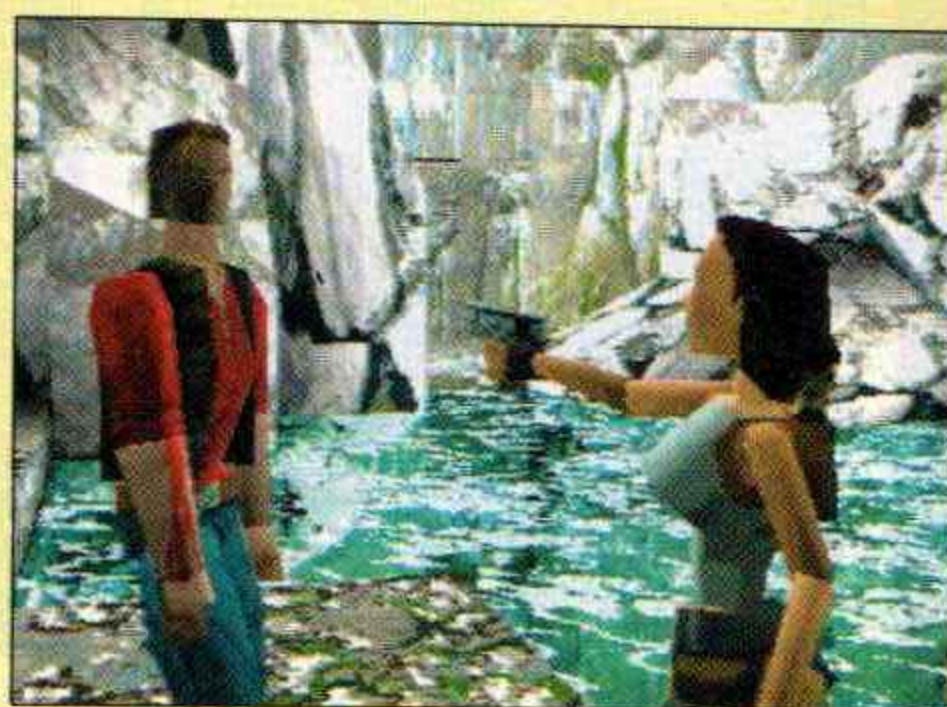
**11** Hissez-vous à côté de la statue ; une porte s'ouvrira alors, révélant une salle secrète. Toute la surface de la salle, à l'exception du coin sud-est où l'on aperçoit une boîte de cartouches, est composée de dalles fêlées surplombant des pics. Dirigez-vous directement dans le coin sud-est, et ramassez les cartouches. Ensuite, suspendez-vous et utilisez votre ombre pour viser un endroit sans pic, puis prenez les munitions pour le magnum. Avant de rejoindre la sortie, remontez votre barre de vie au maximum et traversez en marchant doucement. Vous ne pourrez pas éviter de vous blesser, mais dites-vous que vous avez une sauvegarde juste avant.



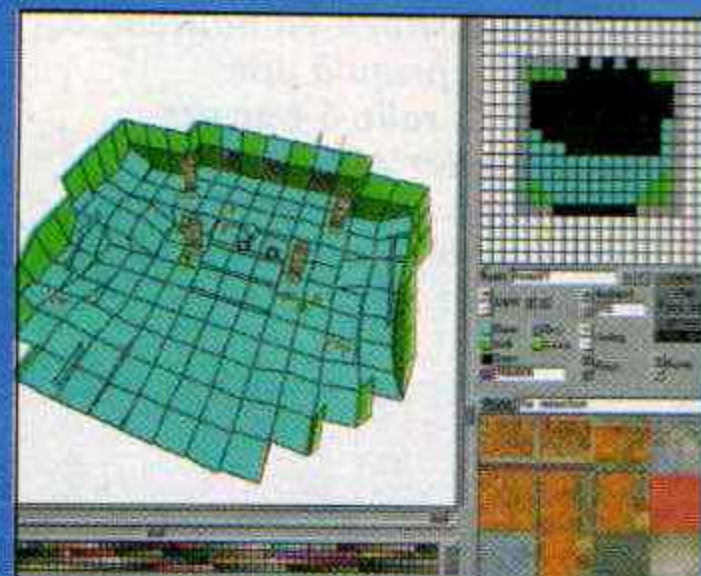
**12** Achevez la remontée du corridor pour atteindre enfin la salle où se trouve le Scion. Gardez vos distances avec le trône, et tirez sur la momie de gauche. Ensuite, récupérez le Scion et soyez prêt à recevoir une partie du plafond sur la tête.



**13** À présent, regagnez le niveau précédent — La Vallée perdue — par l'entrée de la tombe Qualopec. Arrivé au bord du lac (salle 4 de Lost Valley), plongez et remontez immédiatement dans le couloir. Larson se mettra à découvert ; allumez-le d'ici sans qu'il ne puisse riposter. Si vous tentez de rejoindre la rive où il se trouve, un duel à la régulière s'engagera. Dans les deux cas, ce combat se soldera par une scène cinématique de conclusion.



## Chronique du développement



La première étape consiste à définir l'ossature des niveaux grâce à la technique dite : 3D fil de fer.

L'ossature ainsi obtenue est maintenant agrémentée de textures.

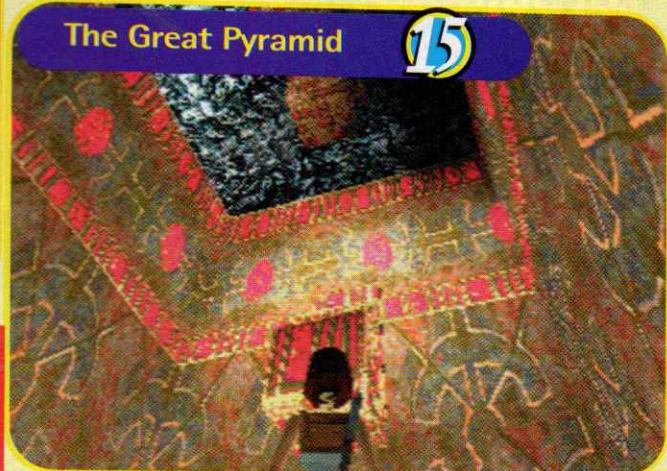
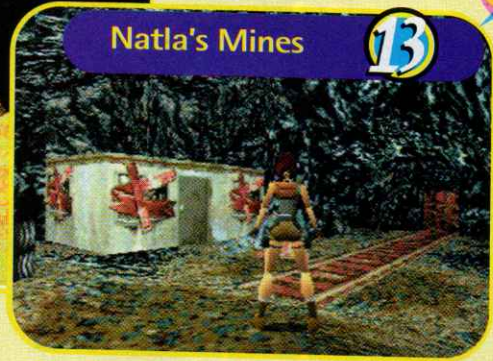
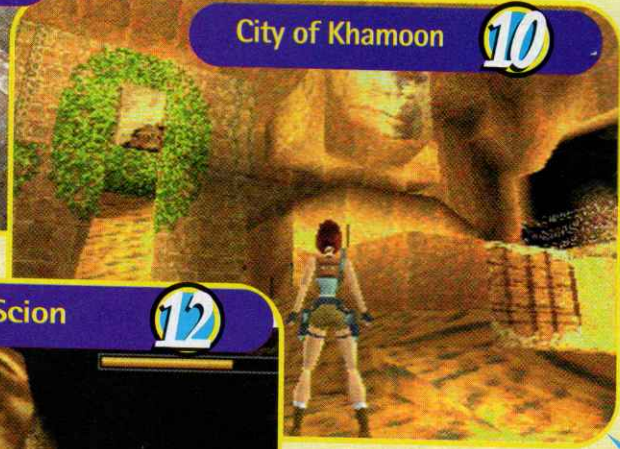
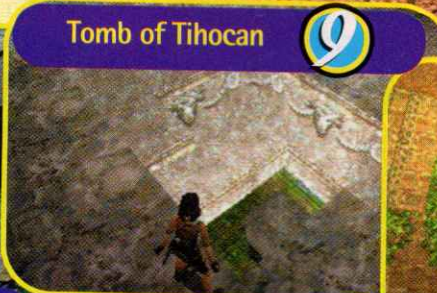
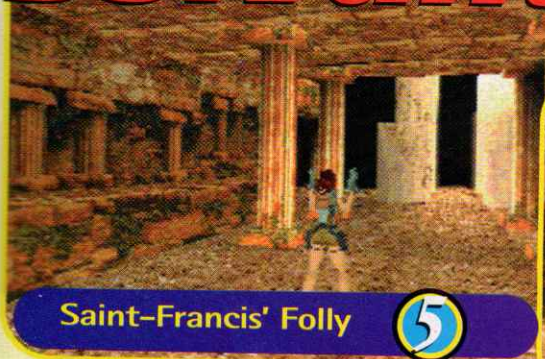


À présent, les développeurs décident de placer les sources d'éclairage du décor.

Voici le résultat final, tel qu'il apparaîtra en cours de jeu.



# Les niveaux suivants



77

Une solution complète de Tomb Raider ne pouvait matériellement pas tenir dans ce dossier... Vous pourrez néanmoins retrouver la fin du jeu dans les pages des numéros de décembre et janvier de notre confrère Player One.

Stonehenge

# TESTS



## Virtua Fighter



**B**ien loin de l'aspect sérieux et extrêmement technique de son grand frère, VF Kids vous invite à jouer les gamins turbulents dans une ambiance résolument bon enfant. Craquant !

**Fruit de l'imagination** débordante d'un programmeur de chez Sega, qui s'amusait à créer des versions SD (Super Deformed) des personnages de VF 2, VF Kids a vu le jour lorsqu'on s'est aperçu que le charme de ces petits combattants les rendait quasi-irrésistibles. Histoire de ne pas nous proposer une copie conforme de VF 2 version mini, les développeurs ont complètement repensé leur jeu. Première grosse nouveauté : les cinématiques. Entre l'intro, hilarante, et les onze fins que propose VF Kids, vous en avez vraiment pour votre argent. Ce n'est que de l'habillage certes,

mais c'est tout de même très important. Côté options, on retrouve les mêmes menus que dans VF 2 (Tournoi, Versus, Ranking Mode...)



Paï est très forte en contre ou en projection.



Une astuce permet de jouer en vue subjective, avec des personnages "fil de fer". Si ça vous amuse, gardez enfoncé

L pendant le choix Normal ou Kids.

avec, en plus, une nouveauté incroyable : le Combo Maker (voir encadré). Musiques et décors ont entièrement été refaits, et l'ambiance "gamin" qui s'en dégage est réellement très réussie. Avec leur grosse tête, très expressive, les combattants s'y intègrent parfaitement, et on ne se lasse pas de les regarder sourire, grimacer... C'est franchement rigolo ! Si la palette de coups des VF Kids est sem-

## LES TROIS DURAL



Cachée dans le jeu, Dural — qui rappelons-le est une femme — se décline en trois versions : normal, gold et "bocal". Pour l'obtenir en normal, il faut entrer le code bien connu de DURAL : Down, Up, Right, A + Left (bas, haut, droite, A + gauche), sur l'écran de sélection des personnages. Pour la Dural gold, c'est presque la même manip' : bas, haut, gauche, A + droite. Enfin, pour sélectionner le boss en version transparente avec un poisson dans la tête, il suffit (après avoir fait apparaître un des deux précédents Dural) de laisser enfoncer le bouton C pendant le "Now Loading", qui charge le niveau dans lequel vous allez vous battre.

**LE COMBO 'MAKER**



La grande nouveauté de cette version Kids est sans aucun doute le Combo Maker, ou, comme ils le nomment si justement dans la notice, l'"Atelier des attaques combinées". Son utilisation est d'une extrême importance, malheureusement comprendre son fonctionnement, au début, n'est pas vraiment aisé. Je vais donc tenter de vous expliquer tout cela clairement ; suivez bien !

Le principe du Combo Maker est de vous donner la possibilité d'enregistrer des suites de coups, composés d'un maximum de vingt mouvements, que vous pourrez ensuite déclencher en appuyant tout simplement sur un bouton.

Pour ce faire, vous allez dans le menu Combo Maker, et choisissez "Create New File" (Créer un nouveau fichier). Là, vous pouvez programmer jusqu'à vingt lignes de commandes. Par exemple, si vous souhaitez entrer une

manip' de coup de genou, vous tapez droite + K (le troisième bouton, le kick), de la même façon que lorsque vous effectuez ce coup pendant le jeu. Vous avez la possibilité, ensuite, d'entrer d'autres commandes (de coups de poing, des balayettes... ce que vous voulez), en les séparant à chaque fois par des espaces d'images (de 1 à 255, mais dans l'absolu on ne dépasse pas 70 à 80 images au maximum). Ces espaces sont indispensables, ils permettent à votre personnage de récupérer entre ses coups. Par ailleurs, si vous le faites agir trop tôt, il n'obéira pas à vos commandes...

Tout cela peut paraître assez compliqué — les gamins risquent d'être perdus —, mais ce système permet en fait de mettre en mémoire toutes les prises que l'on veut. Il suffit de se donner la peine de les chercher ; cela devient presque, en fin de compte, un jeu dans le jeu. Pour les attribuer à un bouton, vous n'avez qu'à aller dans le menu Key Config, puis sélectionner l'option Edit. Nous vous donnons (colonne de gauche) un exemple de Combo enregistré avec Dural. Les pages suivantes en présentent d'autres pour chaque personnage.

| COMBO MAKER |          |         |          |
|-------------|----------|---------|----------|
| Combo maker |          |         |          |
| Command     | Duration | Command | Duration |
| 11          | →        | 11      | →        |
| 2           | ↑        | 12      | ↑        |
| 3           | ↓        | 13      | ↓        |
| 4           | ←        | 14      | ←        |
| 5           | ↘        | 15      | ↘        |
| 6           | ↙        | 16      | ↙        |
| 7           | →        | 17      | →        |
| 8           | ↑        | 18      | ↑        |
| 9           | ↓        | 19      | ↓        |
| 10          | ←        | 20      | ←        |

blable à celle de leurs aînés, néanmoins, on ne retrouve pas dans cette version les distances et les timings du jeu original. De même, la préparation de certains coups se révèle ici beaucoup plus courte, et on éprouve davantage de mal à anticiper certains mouvements particulièrement rapides de l'adversaire. Résultat : les joueurs aguerris de VF 2 risquent de s'énerver rapidement si leur vient l'envie de jouer sérieusement à VF Kids ; on

peut y perdre beaucoup plus facilement, contre n'importe qui. Il faut plutôt prendre ce jeu au second degré, pour le fun. Pour conclure, voici un soft réussi, à la réalisation impeccable, que les plus jeunes devraient apprécier — l'option Kids validée avant un combat, permet de sortir plein de coups au hasard — et auquel les adultes s'essaieront sans doute également avec plaisir. Le genre universel auquel on consacre, comme ça, dix minutes de temps en temps...

**"Les décors sont de Roger Hart..."**



Lorsque vous jouez avec deux Paï ou deux Shundi, vous vous retrouvez dans des décors inédits. Une attention sympathique qui prouve qu'un soin certain a été apporté à la réalisation de ce jeu.

- Editeur  
Sega
- Genre  
Combat
- Nombre de joueurs  
1 à 2 simult.
- Sauvegarde  
Oui
- Mode continu  
Infini
- Difficulté  
Variable
- Accessoire  
Six doigts



**Persos trop mignons**  
**Combo Maker : une idée d'enfer !**  
**Cinématiques géniales**

**Un jeu moins technique, moins précis et plus brouillon que VF2**

# TESTS →



Chacun des dix personnages de VF Kids a droit à une page complète, dans laquelle sont présentées les techniques pré-enregistrées dans le jeu (voir dans "Key Config, techniques"), histoire que vous sachiez à quoi elles correspondent. Et, plus important, nous vous offrons plusieurs enchaînements qui vous serviront pour le Combo Maker (tous les coups ne passent pas toujours, mais ils mettent le pressing sur l'adversaire). Chacun de ces enchaînements étant accompagné de son tableau de manipulations, vous n'avez ainsi plus qu'à les recopier. Merci qui ?



## Lau

Très rapide, Lau enchaîne extrêmement bien les coups de poing, et remporte nombre de ses matchs en forçant ses adversaires au Ring Out. Une technique assez peu glorieuse mais redoutable.



Renshou Tenshinkyaku : enchaînement PPPK.

### Techniques



Tenshin Ha'inshou : projection ; corps à corps.



Ryuushu Katou : déséquilibre ; corps à corps.



Chisoutai : pour faire chuter l'adversaire.



Junpo Chuushou : pour s'approcher de l'adversaire.

### Enchaînements

80



On s'approche rapidement. Enchaînement PPP arrière K. On saute sur l'adversaire.

| COMBO MAKER |          |          |          |
|-------------|----------|----------|----------|
| Combo maker |          |          |          |
| Commands    | Duration | Commands | Duration |
| 1           | →        | 11       | ←        |
| 2           | ↓        | 12       | ↘        |
| 3           | ↘        | 13       | ↙        |
| 4           | ↙        | 14       | ↖        |
| 5           | ↖        | 15       | ↗        |
| 6           | ↗        | 16       | ↘        |
| 7           | ↘        | 17       | ↙        |
| 8           | ↙        | 18       | ↖        |
| 9           | ↖        | 19       | ↗        |
| 10          | ↗        | 20       | ↘        |



Déséquilibre. Coup de pied du dragon. Enchaînement PPP bas K.



Déséquilibre. Coup de pied sauté. Écrasement.

| COMBO MAKER |          |          |          |
|-------------|----------|----------|----------|
| Combo maker |          |          |          |
| Commands    | Duration | Commands | Duration |
| 1           | →        | 11       | ←        |
| 2           | ↘        | 12       | ↙        |
| 3           | ↙        | 13       | ↖        |
| 4           | ↖        | 14       | ↗        |
| 5           | ↗        | 15       | ↘        |
| 6           | ↘        | 16       | ↙        |
| 7           | ↙        | 17       | ↖        |
| 8           | ↖        | 18       | ↗        |
| 9           | ↗        | 19       | ↘        |
| 10          | ↘        | 20       | ↙        |

Please input command  
 Press "R" to go forward  
 Press "L" to go back  
 Press "X" for space  
 Press "Start" to end





## Pai

Digne fille de Lau, Paï fait preuve d'une grande vélocité et enchaîne très rapidement les séries de coups de poings. Cela étant, elle possède davantage de projections, et se révèle un peu plus intéressante à jouer.



**Tenchi Touraku :**  
projection vers l'arrière ; corps à corps.

**Renkan Tenshinkyaku :**  
enchaînement PPPK.



### Techniques



**Toushin Inshou :**  
projection en balayant la jambe ; corps à corps.



**Senpuu Enjin :**  
projection vers l'avant ; corps à corps.



**Hi'en Rekkyaku :**  
double coup de pied-ciseau.

### Enchaînements



Déséquilibré. Coup de pied circulaire haut. Coup de pied circulaire bas.

| COMBO MAKER |          | COMBO MAKER |          |
|-------------|----------|-------------|----------|
| Commands    | Duration | Commands    | Duration |
| 1           | ↓        | 11          | ↓        |
| 2           | ↓        | 12          | ↓        |
| 3           | ↓        | 13          | ↓        |
| 4           | ↓        | 14          | ↓        |
| 5           | ↓        | 15          | ↓        |
| 6           | ↓        | 16          | ↓        |
| 7           | ↓        | 17          | ↓        |
| 8           | ↓        | 18          | ↓        |
| 9           | ↓        | 19          | ↓        |
| 10          | ↓        | 20          | ↓        |

Please input Command  
Press R to go forward  
Press L to go back  
Press X for space  
Press Start to end

| COMBO MAKER |          | COMBO MAKER |          |
|-------------|----------|-------------|----------|
| Commands    | Duration | Commands    | Duration |
| 1           | ↓        | 11          | ↓        |
| 2           | ↓        | 12          | ↓        |
| 3           | ↓        | 13          | ↓        |
| 4           | ↓        | 14          | ↓        |
| 5           | ↓        | 15          | ↓        |
| 6           | ↓        | 16          | ↓        |
| 7           | ↓        | 17          | ↓        |
| 8           | ↓        | 18          | ↓        |
| 9           | ↓        | 19          | ↓        |
| 10          | ↓        | 20          | ↓        |

Petit coup de pied sauté. Enchaînement PP - pause - PPP bas K.



| COMBO MAKER |          | COMBO MAKER |          |
|-------------|----------|-------------|----------|
| Commands    | Duration | Commands    | Duration |
| 1           | ↓        | 11          | ↓        |
| 2           | ↓        | 12          | ↓        |
| 3           | ↓        | 13          | ↓        |
| 4           | ↓        | 14          | ↓        |
| 5           | ↓        | 15          | ↓        |
| 6           | ↓        | 16          | ↓        |
| 7           | ↓        | 17          | ↓        |
| 8           | ↓        | 18          | ↓        |
| 9           | ↓        | 19          | ↓        |
| 10          | ↓        | 20          | ↓        |

Please input Command  
Press R to go forward  
Press L to go back  
Press X for space  
Press Start to end

Sur un adversaire baissé, passage dans le dos. Double coup de pied-ciseau.



Déséquilibré. Enchaînement PPPK.



# TESTS →



## Akira

Assez difficile à manier, Akira joue beaucoup le corps à corps. Ses différentes prises ou déséquilibres sont redoutables, mais pas toujours évidents à placer. Les enchaînements enregistrés doivent être exécutés lorsque vous vous trouvez au corps à corps. De loin le personnage le plus intéressant sur le plan de l'originalité des enchaînements, nous lui consacrons exceptionnellement un peu plus d'une page.



**Daidenhousui :** projection coup d'épaule. À effectuer au corps à corps.

### Techniques

**Tetsuzankou :** poussée avec le dos ; corps à corps.



**Shin'iha :** seconde projection coup d'épaule ; corps à corps.



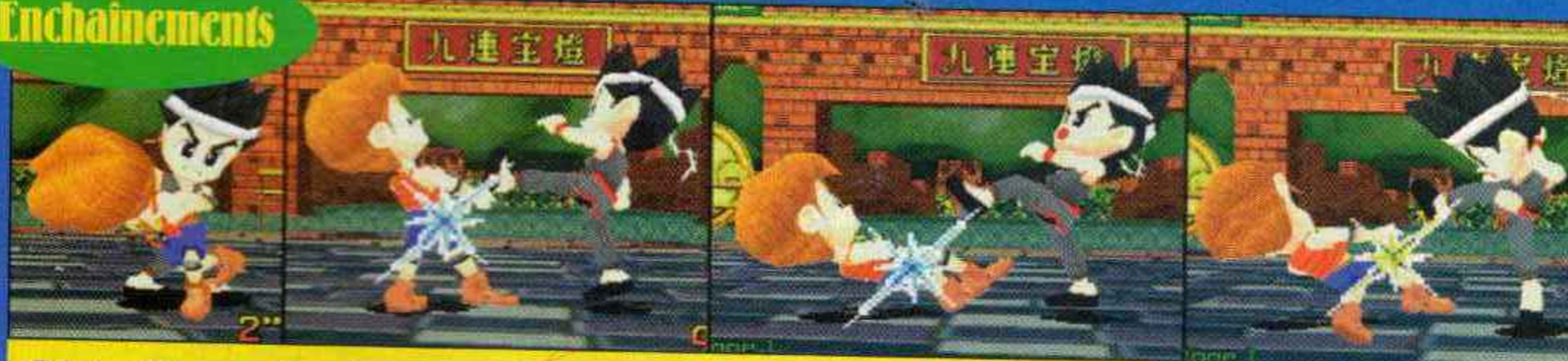
**Yaushi Senrin :** poussée en passant dans le dos ; corps à corps.



**Mouko Kouhazan :** brusque poussée avec la paume des mains.

82

### Enchaînements



Déséquilibre vers l'arrière. Coup de pied sauté. Double coup de pied sauté.

| Commands | Duration | Commands | Duration |
|----------|----------|----------|----------|
| 1        | →        | 11       | →        |
| 2        | →        | 12       | →        |
| 3        | →        | 13       | →        |
| 4        | →        | 14       | →        |
| 5        | →        | 15       | →        |
| 6        | →        | 16       | →        |
| 7        | →        | 17       | →        |
| 8        | →        | 18       | →        |
| 9        | →        | 19       | →        |
| 10       | →        | 20       | →        |

| Commands | Duration | Commands | Duration |
|----------|----------|----------|----------|
| 1        | →        | 11       | →        |
| 2        | →        | 12       | →        |
| 3        | →        | 13       | →        |
| 4        | →        | 14       | →        |
| 5        | →        | 15       | →        |
| 6        | →        | 16       | →        |
| 7        | →        | 17       | →        |
| 8        | →        | 18       | →        |
| 9        | →        | 19       | →        |
| 10       | →        | 20       | →        |



Déséquilibre. Coup de pied sauté. Coup de pied sauté. Coup de coude.



Coup dans le ventre. Poussée en passant dans le dos. Coup de coude. Coup de poing.

| Commands | Duration | Commands | Duration |
|----------|----------|----------|----------|
| 1        | →        | 11       | →        |
| 2        | →        | 12       | →        |
| 3        | →        | 13       | →        |
| 4        | →        | 14       | →        |
| 5        | →        | 15       | →        |
| 6        | →        | 16       | →        |
| 7        | →        | 17       | →        |
| 8        | →        | 18       | →        |
| 9        | →        | 19       | →        |
| 10       | →        | 20       | →        |





Déséquilibre sur le côté (deux fois). Coup de poing. Poussée par l'épaule.

| COMBO MAKER |          |          |          |
|-------------|----------|----------|----------|
| Commands    | Duration | Commands | Duration |
| →           | 00:01    | 11       | →        |
| →           | 00:02    | 12       | →        |
| →           | 00:03    | 13       | →        |
| →           | 00:04    | 14       | →        |
| →           | 00:05    | 15       | →        |
| →           | 00:06    | 16       | →        |
| →           | 00:07    | 17       | →        |
| →           | 00:08    | 18       | →        |
| →           | 00:09    | 19       | →        |
| →           | 00:10    | 20       | →        |

| COMBO MAKER |          |          |          |
|-------------|----------|----------|----------|
| Commands    | Duration | Commands | Duration |
| →           | 00:01    | 11       | →        |
| →           | 00:02    | 12       | →        |
| →           | 00:03    | 13       | →        |
| →           | 00:04    | 14       | →        |
| →           | 00:05    | 15       | →        |
| →           | 00:06    | 16       | →        |
| →           | 00:07    | 17       | →        |
| →           | 00:08    | 18       | →        |
| →           | 00:09    | 19       | →        |
| →           | 00:10    | 20       | →        |

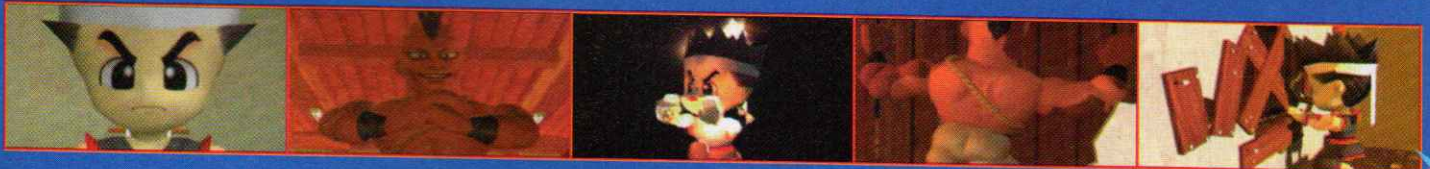


Poussée en passant dans le dos. Middle Kick. Coup de coude. Double coup de pied.



Déséquilibre. Longue série de coups de poings pour mettre le pressing. Saut sur l'adversaire.

| COMBO MAKER |          |          |          |
|-------------|----------|----------|----------|
| Commands    | Duration | Commands | Duration |
| 1           | →        | 11       | →        |
| 2           | →        | 12       | →        |
| 3           | →        | 13       | →        |
| 4           | →        | 14       | →        |
| 5           | →        | 15       | →        |
| 6           | →        | 16       | →        |
| 7           | →        | 17       | →        |
| 8           | →        | 18       | →        |
| 9           | →        | 19       | →        |
| 10          | →        | 20       | →        |



# Shun

Imprévisible, Shun surprend ses adversaires en donnant toujours des coups là où on ne les attend pas. Il doit compter entièrement sur sa capacité à tanguer comme un ivrogne, qui lui permet d'éviter les coups pour toucher à son tour et ne pas se faire battre par des adversaires plus forts ou plus rapides.

## Techniques



Zabantetsu : Shun s'assoit. Amusant !



Tentouritsu : Shun marche sur les mains. De mieux en mieux.



Goshuu Rentai : double coup de pied retourné. Casse la garde haute, puis la basse.



Chuubu Soutenkyaku : très rapide coup de pied circulaire vers l'avant.



Suiho Tensinchuu. Projection de base. Corps à corps.



Uppercut (deux fois). Balayette. Saute sur l'adversaire.

## Enchaînements

| COMBO MAKER |          |          |          |
|-------------|----------|----------|----------|
| Commands    | Duration | Commands | Duration |
| 11          | →        | 11       | →        |
| 12          | →        | 12       | →        |
| 13          | →        | 13       | →        |
| 14          | →        | 14       | →        |
| 15          | →        | 15       | →        |
| 16          | →        | 16       | →        |
| 17          | →        | 17       | →        |
| 18          | →        | 18       | →        |
| 19          | →        | 19       | →        |
| 20          | →        | 20       | →        |



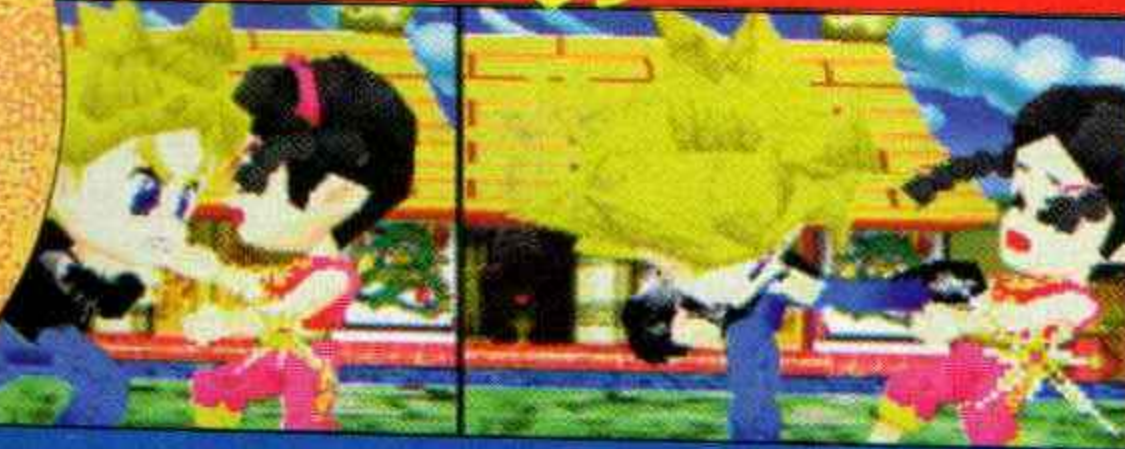
Uppercut. Coup de poing. Coup de pied. Saute sur l'adversaire.

# TESTS →



## Jacky

Très apprécié de nombreux joueurs, Jacky est un personnage attachant et efficace. Ses coups de poings retournés et ses feintes de coups de pied le rendent aussi redoutable à distance qu'au corps à corps.



Combo Elbow Spin Kick : enchaînement PPPK.



Spinnink Kick/Low Spin Kick : double coup de pied circulaire haut-bas.



Lightning Kick : série de cinq coups de pied. Le dernier fait le plus mal.



### Techniques

Neckbreaker : projection ; corps à corps.

Knee Strike : déséquilibre ; corps à corps.



Coup de poing bas. Coup de poing haut. Coup de pied circulaire. Saut sur l'adversaire.

### Enchaînements

| Commands | Duration | Commands | Duration              |
|----------|----------|----------|-----------------------|
| 1        | → ←      | 11       |                       |
| 2        | ↓        | 12       |                       |
| 3        | → ←      | 13       |                       |
| 4        | ↓        | 14       | Please input command  |
| 5        | → ←      | 15       | Press R to go forward |
| 6        | ↓        | 16       | Press L to go back    |
| 7        | → ←      | 17       | Press X for space     |
| 8        | ↓        | 18       | Press Start to end    |
| 9        | → ←      | 19       |                       |
| 10       | ↓        | 20       |                       |



Coup de genou (deux fois). Coup de pied.



Coup de genou. Coup de poing (trois fois). Middle Kick.

| Commands | Duration | Commands | Duration              |
|----------|----------|----------|-----------------------|
| 1        | → ←      | 11       |                       |
| 2        | ↓        | 12       |                       |
| 3        | → ←      | 13       |                       |
| 4        | ↓        | 14       | Please input command  |
| 5        | → ←      | 15       | Press R to go forward |
| 6        | ↓        | 16       | Press L to go back    |
| 7        | → ←      | 17       | Press X for space     |
| 8        | ↓        | 18       | Press Start to end    |
| 9        | → ←      | 19       |                       |
| 10       | ↓        | 20       |                       |



Coup de poing retourné haut. Coup de poing retourné bas. Coup de genou. Somersault.



# Sarah

Aussi rapide que Jacky, Sarah possède des enchaînements de coups de poings moins déstabilisants que ceux de son frère, mais se rattrape grâce à un jeu de jambes sans équivalent. Sa rapidité stupéfiante à casser les gardes vous assurera, la victoire de nombreuses fois.



**Combo Rising Knee :**  
enchaînement PPP ;  
coup de genou.



**Illusion Kick :**  
double coup de pied.



### Techniques



**Jackknife Kick + Side :**  
double coup de pied (variante).



**Combo Somersault :**  
enchaînement PPP Somersault.



**Double Joint Butt :** enchaînement coup de coude, coup de genou.

### Enchaînements



Coup de genou. Jackknife Kick + Side. Coup de pied. Saute sur l'adversaire.

| COMBO MAKER |          |          |          |
|-------------|----------|----------|----------|
| Combo maker |          |          |          |
| Commands    | Duration | Commands | Duration |
| 1           | →        | ↓        | 0 0 1    |
| 2           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 3           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 4           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 5           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 6           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 7           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 8           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 9           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 10          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 11          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 12          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 13          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 14          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 15          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 16          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 17          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 18          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 19          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 20          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |

Please input Command  
Press P to go forward  
Press L to go back  
Press X for space  
Press Start to end

| COMBO MAKER |          |          |          |
|-------------|----------|----------|----------|
| Combo maker |          |          |          |
| Commands    | Duration | Commands | Duration |
| 1           | →        | ↓        | 0 0 1    |
| 2           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 3           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 4           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 5           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 6           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 7           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 8           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 9           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 10          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 11          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 12          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 13          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 14          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 15          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 16          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 17          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 18          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 19          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 20          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |



Coup de genou. Série de coups de poings. Somersault.



Coup de pied haut retourné. Balayette. Saute sur l'adversaire.

| COMBO MAKER |          |          |          |
|-------------|----------|----------|----------|
| Combo maker |          |          |          |
| Commands    | Duration | Commands | Duration |
| 1           | →        | ↓        | 0 0 1    |
| 2           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 3           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 4           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 5           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 6           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 7           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 8           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 9           | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 10          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 11          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 12          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 13          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 14          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 15          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 16          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 17          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 18          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 19          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |
| 20          | ↓        | ↓        | 0 0 1    |

Please input Command  
Press P to go forward  
Press L to go back  
Press X for space  
Press Start to end

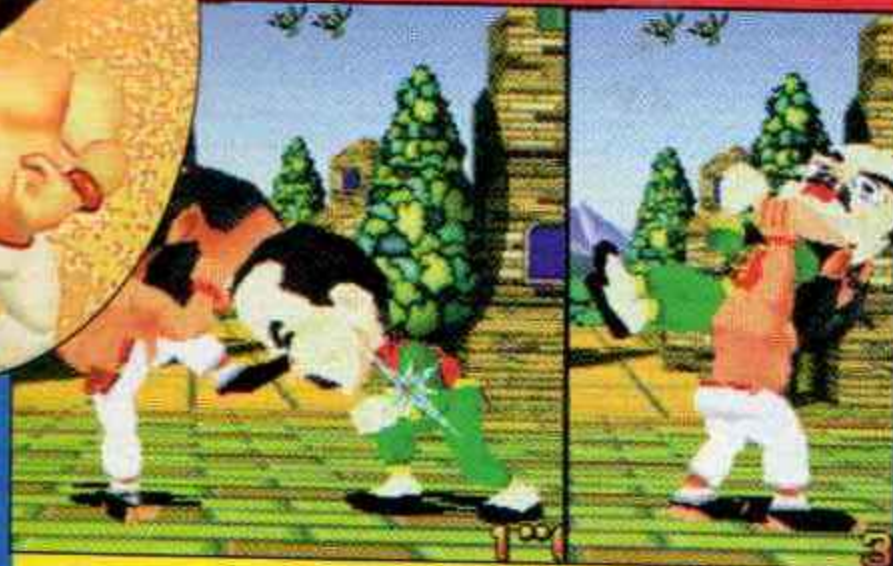


# TESTS →



## Jeffrey

Lent mais très puissant, Jeffrey possède une panoplie de projections assez incroyable. S'il vous attrape, vous pouvez être sûr que le tiers ou la moitié de votre barre d'énergie risque d'y passer. Seule solution pour s'en sortir : le maintenir à distance.



Toe Kick/Splash Mountain : Middle kick + projection. Redoutable !



Triple Headbutt : série de trois coups de tête ; corps à corps.

### Techniques



Stomach Crush : coup de tête.



Hip Attack : saut vers l'avant (un peu spécial).

Front Back-breaker : projection ; corps à corps.



### Enchaînements

86



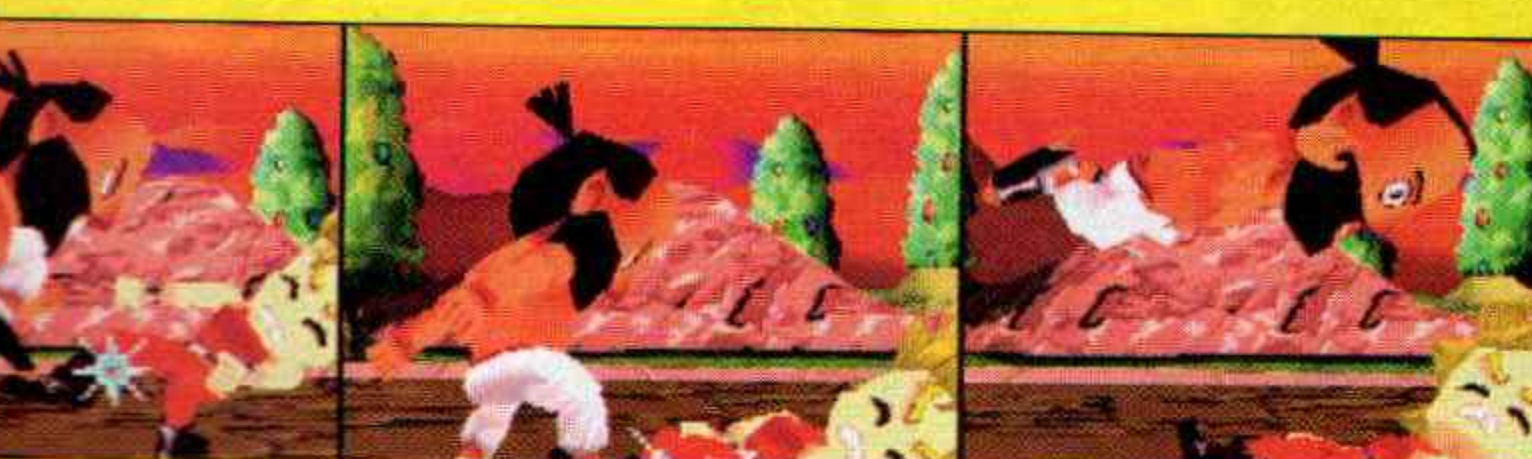
Coup de genou. Coup de poing (deux fois). Coup du tranchant de la main.



Coup de genou. Coup de poing. Coup de tête. Saute sur l'adversaire.



Coup de genou. Coup de genou. Coup de pied. Saute sur l'adversaire.



# Kage

Le mystérieux ninja à l'air sombre de VF 2 a peut-être la frimousse la plus craquante de tous les VF Kids. Ses coups sont toujours aussi rapides et imprévisibles, et sa projection Koenraku lui permet d'effectuer tous les enchaînements qu'il veut. Redoutable.



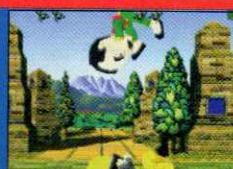
**Rairyuu Hishoukyu :** saut de mains, pieds vers l'avant (ne touche pas un adversaire en garde basse).



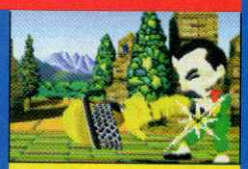
**Jibashiri :** pour faire chuter l'adversaire.



**Kagegasumi :** projection en fauchant la jambe ; corps à corps.



**Koenraku :** projection en l'air ; corps à corps.



**Hagaryuu :** saut pieds joints (ne touche pas un adversaire en garde haute).



## Enchaînements

Projection en l'air. Coup de poing retourné. Sauts sur l'adversaire (coup de genou, puis de tête).

| COMBO MAKER |          |             |          |
|-------------|----------|-------------|----------|
| Combo maker |          | Combo maker |          |
| Commands    | Duration | Commands    | Duration |
| 1           | Start    | 11          | Start    |
| 2           | Start    | 12          | Start    |
| 3           | Start    | 13          | Start    |
| 4           | Start    | 14          | Start    |
| 5           | Start    | 15          | Start    |
| 6           | Start    | 16          | Start    |
| 7           | Start    | 17          | Start    |
| 8           | Start    | 18          | Start    |
| 9           | Start    | 19          | Start    |
| 10          | Start    | 20          | Start    |

| COMBO MAKER |          |             |          |
|-------------|----------|-------------|----------|
| Combo maker |          | Combo maker |          |
| Commands    | Duration | Commands    | Duration |
| 1           | Start    | 11          | Start    |
| 2           | Start    | 12          | Start    |
| 3           | Start    | 13          | Start    |
| 4           | Start    | 14          | Start    |
| 5           | Start    | 15          | Start    |
| 6           | Start    | 16          | Start    |
| 7           | Start    | 17          | Start    |
| 8           | Start    | 18          | Start    |
| 9           | Start    | 19          | Start    |
| 10          | Start    | 20          | Start    |

Projection en l'air. Coup de genou. Coup de poing. Middle Kick.



Projection en l'air. Coup de poing retourné. Coup de poing (deux fois). Coup de pied.

| COMBO MAKER |          |             |          |
|-------------|----------|-------------|----------|
| Combo maker |          | Combo maker |          |
| Commands    | Duration | Commands    | Duration |
| 1           | Start    | 11          | Start    |
| 2           | Start    | 12          | Start    |
| 3           | Start    | 13          | Start    |
| 4           | Start    | 14          | Start    |
| 5           | Start    | 15          | Start    |
| 6           | Start    | 16          | Start    |
| 7           | Start    | 17          | Start    |
| 8           | Start    | 18          | Start    |
| 9           | Start    | 19          | Start    |
| 10          | Start    | 20          | Start    |

| COMBO MAKER |          |             |          |
|-------------|----------|-------------|----------|
| Combo maker |          | Combo maker |          |
| Commands    | Duration | Commands    | Duration |
| 1           | Start    | 11          | Start    |
| 2           | Start    | 12          | Start    |
| 3           | Start    | 13          | Start    |
| 4           | Start    | 14          | Start    |
| 5           | Start    | 15          | Start    |
| 6           | Start    | 16          | Start    |
| 7           | Start    | 17          | Start    |
| 8           | Start    | 18          | Start    |
| 9           | Start    | 19          | Start    |
| 10          | Start    | 20          | Start    |

Projection en l'air. Coup de pied retourné. Coup de poing. Middle Kick.



Feinte de roulade arrière. Saut de mains, pieds vers l'avant.

| COMBO MAKER |          |             |          |
|-------------|----------|-------------|----------|
| Combo maker |          | Combo maker |          |
| Commands    | Duration | Commands    | Duration |
| 1           | Start    | 11          | Start    |
| 2           | Start    | 12          | Start    |
| 3           | Start    | 13          | Start    |
| 4           | Start    | 14          | Start    |
| 5           | Start    | 15          | Start    |
| 6           | Start    | 16          | Start    |
| 7           | Start    | 17          | Start    |
| 8           | Start    | 18          | Start    |
| 9           | Start    | 19          | Start    |
| 10          | Start    | 20          | Start    |



# TESTS →



## Wolf

En plus de posséder une large palette de projections, comme Jeffrey, Wolf se révèle très athlétique, et il est capable de vous surprendre avec des tas de coups très rapides. Un adversaire redoutable, donc, avec lequel il faut surtout éviter le corps à corps.



Axe Lariat : manchette casse garde.



### Techniques

Soulder Tackle : coup d'épaule.



Frankensteiner : prise avec les deux jambes autour du cou.



Steiner Screwdriver : projection ; corps à corps.



Giant Swing : la plus puissante des projections de Wolf ; corps à corps.



### Enchainements

Uppercut (deux fois). Coup d'épaule. Saute sur l'adversaire.

| Command | Duration | Command | Duration |
|---------|----------|---------|----------|
| 1       | →        | →       | →        |
| 2       | →        | →       | →        |
| 3       | →        | →       | →        |
| 4       | →        | →       | →        |
| 5       | →        | →       | →        |
| 6       | →        | →       | →        |
| 7       | →        | →       | →        |
| 8       | →        | →       | →        |
| 9       | →        | →       | →        |
| 10      | →        | →       | →        |

Please input command  
Press R to go forward  
Press L to go back  
Press X for space  
Press Start to end

88

| Command | Duration | Command | Duration |
|---------|----------|---------|----------|
| 1       | →        | →       | →        |
| 2       | →        | →       | →        |
| 3       | →        | →       | →        |
| 4       | →        | →       | →        |
| 5       | →        | →       | →        |
| 6       | →        | →       | →        |
| 7       | →        | →       | →        |
| 8       | →        | →       | →        |
| 9       | →        | →       | →        |
| 10      | →        | →       | →        |

Please input command  
Press R to go forward  
Press L to go back  
Press X for space  
Press Start to end



Coup de genou (deux fois). Saute sur l'adversaire.



Coup de genou. Coup de poing. Coup de pied.

| Command | Duration | Command | Duration |
|---------|----------|---------|----------|
| 1       | →        | →       | →        |
| 2       | →        | →       | →        |
| 3       | →        | →       | →        |
| 4       | →        | →       | →        |
| 5       | →        | →       | →        |
| 6       | →        | →       | →        |
| 7       | →        | →       | →        |
| 8       | →        | →       | →        |
| 9       | →        | →       | →        |
| 10      | →        | →       | →        |

Please input command  
Press R to go forward  
Press L to go back  
Press X for space  
Press Start to end



# Lion

Jeune Français de 17 ans, Lion se bat en utilisant la technique dite de la mante religieuse. Résultat : des coups vifs, rapides, et un refus systématique de jouer le corps à corps. Lion préfère donner un ou deux coups avant de reculer immédiatement. Une peste !



### Techniques

Taizan Soukoushu : frappe avec la pointe des doigts.



Tenshin Ryou' inkyaku : coup de pied circulaire haut.



Shitsuchi Soutai : coup de pied circulaire bas.



Shichisei Tenbunchuu : projection simple ; corps à corps.



Tenshin Soukoushu : projection avec étranglement ; corps à corps.



### Enchaînements

| Commands | Duration |
|----------|----------|
| 1        | →        |
| 2        | ↓        |
| 3        | ↘        |
| 4        | ↙        |
| 5        | ↖        |
| 6        | ↗        |
| 7        | ↘        |
| 8        | ↙        |
| 9        | ↖        |
| 10       | ↗        |



Coup de genou. Série de coups de poings.



Voici l'exemple type d'une série de coups qui n'est pas un enchaînement, mais qui casse alternativement les gardes haute et basse de l'adversaire.

| Commands | Duration |
|----------|----------|
| 1        | →        |
| 2        | ↓        |
| 3        | ↘        |
| 4        | ↙        |
| 5        | ↖        |
| 6        | ↗        |
| 7        | ↘        |
| 8        | ↙        |
| 9        | ↖        |
| 10       | ↗        |



Coup de genou. Frappe avec la main. Balayette. Saute sur l'adversaire.



Coup de poing. Coup de poing retourné. Coup de pied bas. Coup de pied circulaire haut. Coup de pied circulaire bas.

| Commands | Duration |
|----------|----------|
| 1        | →        |
| 2        | ↓        |
| 3        | ↘        |
| 4        | ↙        |
| 5        | ↖        |
| 6        | ↗        |
| 7        | ↘        |
| 8        | ↙        |
| 9        | ↖        |
| 10       | ↗        |

| Commands | Duration |
|----------|----------|
| 1        | →        |
| 2        | ↓        |
| 3        | ↘        |
| 4        | ↙        |
| 5        | ↖        |
| 6        | ↗        |
| 7        | ↘        |
| 8        | ↙        |
| 9        | ↖        |
| 10       | ↗        |

| Commands | Duration |
|----------|----------|
| 1        | →        |
| 2        | ↓        |
| 3        | ↘        |
| 4        | ↙        |
| 5        | ↖        |
| 6        | ↗        |
| 7        | ↘        |
| 8        | ↙        |
| 9        | ↖        |
| 10       | ↗        |



Chris

**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\*

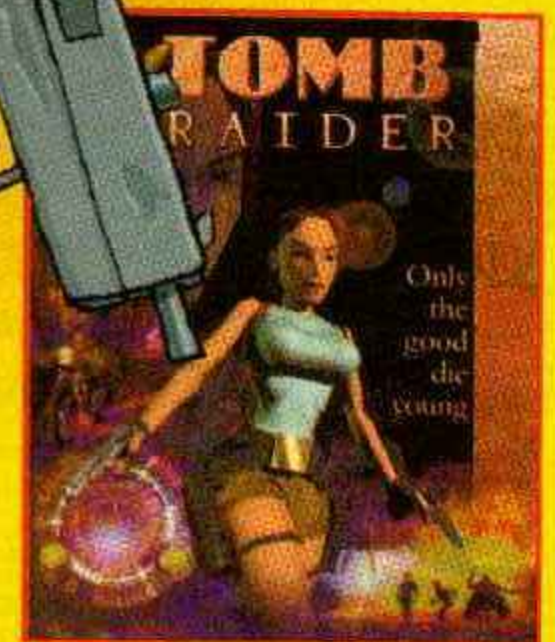


\* 6 n° de Ultra Player à 32 F + le jeu Tomb Raider sur PlayStation 369 F = 561 F

Bon à renvoyer à :  
Bij - Abonnement UP/Tomb Raider  
BP 4 - 60700 Sacy-le-Grand  
Téléphone : 03 44 69 26 26

EIDOS  
INTERACTIVE

CORE



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.**

Tarif pour la France métropolitaine. DOM-TOM et étranger :  + 49 F (terre/bateau) ou  + 96 F (avion).

**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



# SYSTEME D

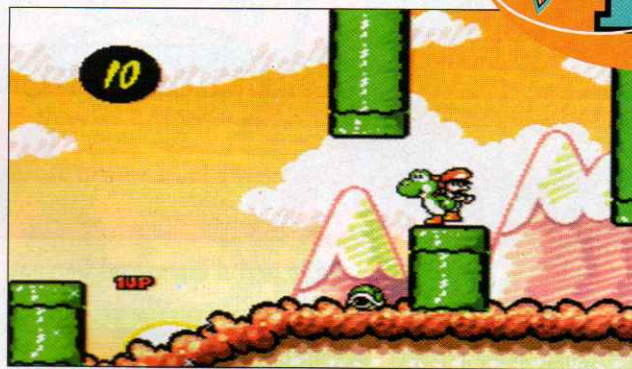
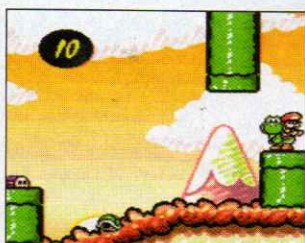
**D**es codes et des astuces à la pelle ! Pas de doute, c'est bien le nouveau Système D. Alors, merci à tous pour votre large contribution. Et si vous ne passez pas dans ce numéro, ne hurlez pas ! Promis, ce sera pour le prochain. Au fait, inutile de découper des astuces dans d'autres magazines pour me les envoyer... Allez, à dans deux mois !

Super Nintendo

## Yoshi's Island

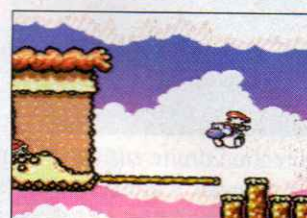
De la part de Nicolas Somson

Dans le niveau 4-1, lorsque vous arrivez près des tuyaux verts d'où sortent des ennemis violets, éliminez les plantes carnivores, puis avalez une carapace. Crachez-la entre les deux tuyaux, et attendez sagement sur celui de droite. La carapace détruira tous les ennemis qui en sortent. Après six monstres tués, tout nouvel ennemi éliminé vous rapporte un 1 up. Cool !

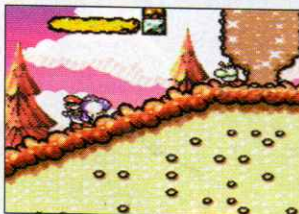


De la part de Hervé Rosetti

Dans le niveau 4-5, allez jusqu'au premier nuage volant. Là, faites une attaque rodéo sur le tronc situé complètement à gauche, pour ouvrir le passage. Dirigez-vous jusqu'à la fleur et détruisez le sol (en sable) pour descendre plus bas. Puis allez sur la droite, et avalez un des petits monstres avec les antennes (ceux qui se transforment en balle). Remontez avec lui jus-



qu'au tuyau d'où sortent les ennemis. Crachez la balle sur les ennemis, puis récupérez-la pour recommencer l'opération. Au bout de huit ennemis éliminés, chaque nouveau monstre tué vous fait gagner un 1 Up. Groovy !

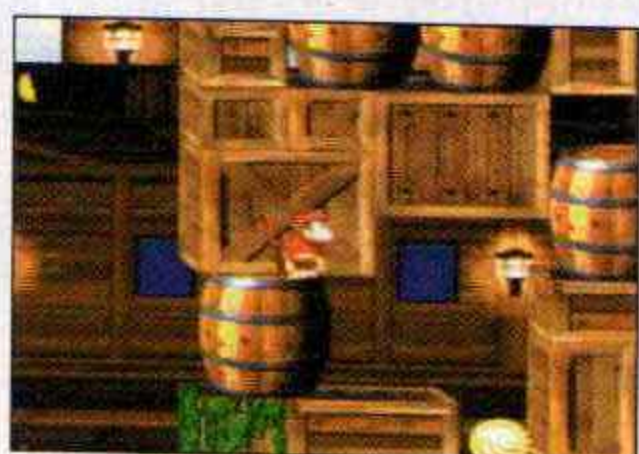


Super Nintendo

# Donkey Kong Country II

De la part d'Emmanuel Derenne

Dans le premier monde (Le galion de la galère), allez au niveau *Casier de Lockjam*. Dès que vous entrez dans ce niveau, votre perso fait une chute dans le vide. Maintenez, dès le départ, la



direction droite sur votre manette ; vous tomberez alors sur un tonneau. À droite, vous attendent deux pièces et des bananes. Pas mal, non ? Et si vous avez déjà terminé ce niveau, vous n'avez plus qu'à faire Start et Select pour recommencer l'opération.



Vous arrivez alors dans un passage souterrain avec, à gauche, des options que vous récupérez, avant de revenir sur la droite. Sautez sur la première araignée, puis sur la plate-forme de droite. Vous apercevrez alors une autre araignée au plafond. Frappez le sol juste à droite de sa toile et laissez-vous tomber dans le trou. Puis, dans ce dernier, faites haut sur votre manette pour atteindre un niveau caché. Vous y trouverez entre autres un 1 Up et plein de diamants.



Sortez de ce niveau caché, puis repartez vers la droite. Bondissez sur la grosse pierre qui fait office d'ascenseur, puis, en haut, sautez sur la gauche en rasant le mur. Vous trouverez une autre galerie secrète. Pour sortir, revenez sur la "pierre ascenseur".



Super Nintendo

# Préhistorik Man

De la part de William Aka

Dans le premier niveau, peu après le début, vous tomberez sur une petite plaine avec une plate-forme en hauteur. Regardez vers le bas : vous apercevrez un trou. Ouvrez alors un passage en frappant le sol avec votre massue.



# Avec Lomax gagnez une TV 16/9, une PlayStation, des jeux et plein d'autres cadeaux !



## LES QUESTIONS

**A** Combien y-a-t-il de personnages Lomax dispersés dans ce numéro d'Ultra Player ?

- 1 - 2
- 2 - 25
- 3 - 62

**B** De quelle couleur sont les cheveux de Lomax ?

- 1 - verts
- 2 - rouges
- 3 - noirs

**C** Lomax est un jeu de :

- 1 - plate-forme
- 2 - tir
- 3 - combat

**D** Lomax sort sur :

- 1 - PlayStation
- 2 - Saturn
- 3 - PlayStation et Saturn

**E** Quel est le nom du méchant ?

- 1 - Leloup
- 2 - Ed Evil
- 3 - Le diable



## LES LOTS

**1<sup>er</sup> prix**  
1 TV 16/9  
1 jeu Lomax sur PlayStation

**2<sup>e</sup> prix :**  
1 PlayStation  
1 jeu Lomax sur PlayStation

**3<sup>e</sup> prix :**  
1 jeu Lomax sur PlayStation  
1 tee-shirt  
1 place de cinéma des stickers

**Du 4<sup>e</sup> au 10<sup>e</sup> prix :**  
1 tee-shirt  
1 place de cinéma des stickers

**Du 11<sup>e</sup> au 20<sup>e</sup> prix :**  
1 tee-shirt des stickers  
**Du 21<sup>e</sup> au 30<sup>e</sup> prix :**  
1 place de cinéma



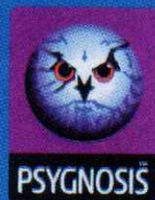
## POUR PARTICIPER AU CONCOURS

Vous pouvez gagner plus vite en composant le 08 36 68 77 33 ou en tapant le 36 15 Player One, rubrique : jeux ; ou adressez vos réponses sur carte postale uniquement en indiquant vos nom, prénom et adresse à : Bii, concours Ultra Player / Lomax, BP 4, 60700 Sacy-le-Grand.

08 36 68  
2.23 F/min  
36 15  
1.29 F/min

### Extrait du règlement

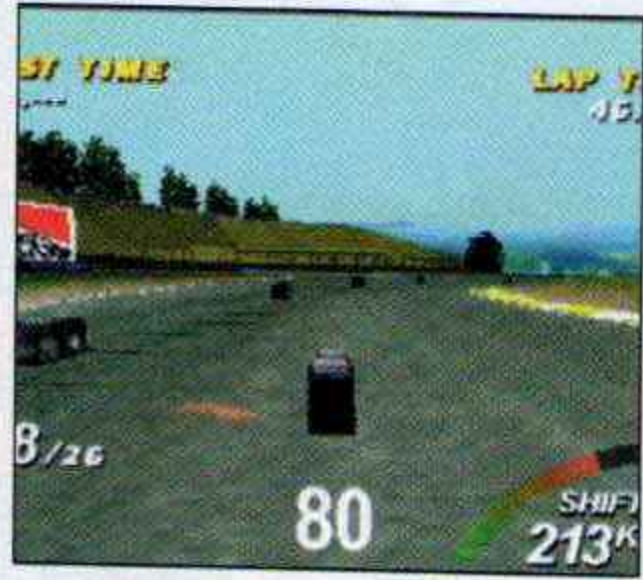
Jeu gratuit sans obligation d'achat doté d'une TV 16/9, d'une PlayStation, de 3 jeux Lomax, de 18 tee-shirts, de 18 places de cinéma et de 20 stickers. Les réponses devront parvenir avant le 20 décembre 1996 à minuit. Les gagnants seront tirés au sort parmi les bonnes réponses. Ces résultats seront publiés dans Ultra Player n° 40 et sur Minitel 3615 Player One à partir du 20 février 1997.





# Formula One

Si vous avez envie de jouer avec deux pneus plutôt qu'une voiture, c'est bête... mais c'est possible ! Sur le dernier écran de sélection (entraînement, qualifications, course...), faites le code suivant : pressez et maintenez Select, puis tapez rapidement bas, haut, rond, triangle, droite, haut, carré, triangle. Si le code est OK dans la fenêtre en bas à gauche, vous devriez pouvoir lire "Bike Mode".



Pour obtenir le circuit bonus sans gagner toutes les courses, il existe un cheat. Toujours sur le dernier écran de sélection, tapez le code suivant : pressez et maintenez Select, et tapez rapidement gauche, rond, rond, triangle, triangle, rond, haut, droite. Si le code est bon (voir fenêtre, en bas à gauche), commencez une partie, puis pressez Start pour sortir du circuit. Recommencez vos sélections et, au moment du choix du circuit, vous trouverez le circuit bonus.



Rien ne vous effraie ? Bien, alors si vous le souhaitez, vous pouvez piloter sur de la lave. Toujours lors du même écran de sélection, (le dernier) pressez et maintenez Select, puis tapez rapidement : carré, rond, haut, droite, droite, rond, X.

Si dans la fenêtre en bas à gauche s'inscrit "Lava Mode", c'est que le cheat a fonctionné. Bonne route !



# Jumping Flash

Voilà un bon petit jeu comme on les aime ! Bon, c'est vrai, il date un peu, mais pour ceux qui apprécient, je rappelle que le deuxième épisode vient de sortir. Revenons à nos moutons. Le Select Stage de Jumping Flash, ça vous branche ? À l'écran de sélection, faites le code qui suit : haut, haut, bas, bas, X, X, gauche, droite, gauche, droite, X, triangle, X, triangle. L'écran devrait devenir rouge. Validez en appuyant sur le rond, ou sur le carré si vous souhaitez jouer en mode Difficile. Une fois sur les cartes du monde, allez toujours sur la droite pour sélectionner votre niveau.





## Time Commando

Dans le menu des codes, rentrez : COMMANDO. Vous vous retrouvez dans un niveau très spécial : un ring où vous affronterez tous les ennemis du jeu. Vous commencez d'ailleurs contre votre double ! Bonne chance.

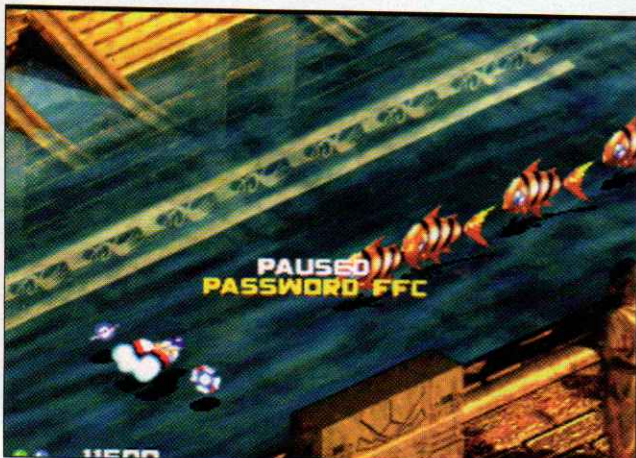


## Viewpoint

Viewpoint, c'est sympa mais alors, c'est "ultra-giga-mega hard" comme shoot'em up ! Les codes qui suivent vont fort heureusement vous filer un petit coup de main. Les codes s'effectuent durant une partie, après avoir mis la pause.

— Invincibilité : carré, carré, rond, rond, triangle, X, carré, haut, haut, bas, bas, L1, R1, Select.

— Changer de niveau : carré, rond, triangle, droite, gauche, bas, R1, L2, R2, L1.



## Ultimate MK3



### Code pour Classic Sub-zero



Comme toujours dans la série des Mortal Kombat, on retrouve des persos cachés. Ultimate MK 3 ne déroge pas

à la règle ; voici l'astuce pour jouer avec eux. Dans un premier temps, vous devez perdre un match contre l'ordinateur.

À l'écran Press Start to Continue, patientez jusqu'à la fin du décompte ; l'écran Game Over/Kombat Kode s'affiche.

### Code pour Ermac



### Code pour Mileena



Les trois premières cases de symbole défilent grâce aux boutons X, Y, Z de la manette. Et les trois dernières avec les

boutons A, B, C. Il faut rentrer un code sur une seule ligne. Une fois le code OK, allez à l'écran de sélection des persos pour choisir le perso caché.



Le gagnant est Emmanuel Derenne d'ERNÉE

El Didou, toujours à la bourre

# LES BONS PLANS

nintendo.sega.sony

# ultra PLAYER

Récapitulatif des plans et guides complets parus dans Ultra Player



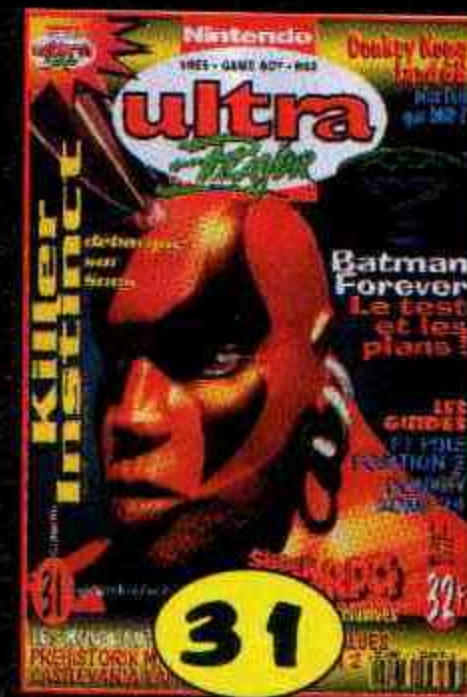
**Nes**  
Kirby's Adventure (niv. 3)  
**Game Boy**  
Zelda Link's Awakening (1<sup>re</sup> et 2<sup>e</sup> palais)  
SML 2 (fin)  
**Snes**  
Earthworm Jim (début))



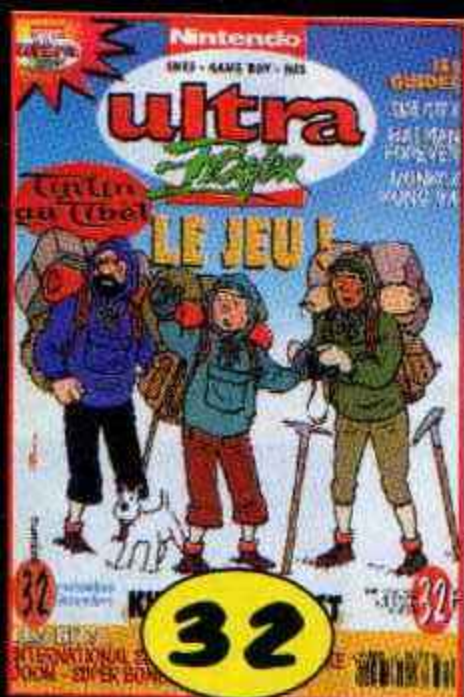
**Game Boy**  
Zelda Link's Awakening (du 3<sup>e</sup> au 5<sup>e</sup> palais)  
**Snes**  
Earthworm Jim (fin)



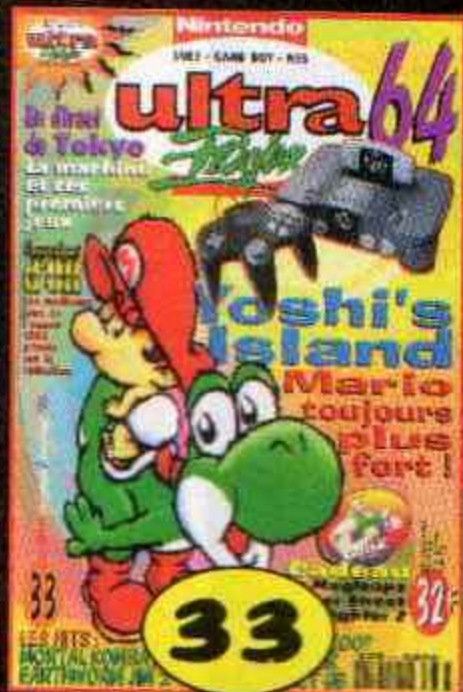
**Nes**  
Kirby's Adventure (niv. 4)  
**Game Boy**  
Zelda Link's Awakening (suite et fin)  
**Snes**  
Donkey Kong Country  
Dossier Dragon Ball



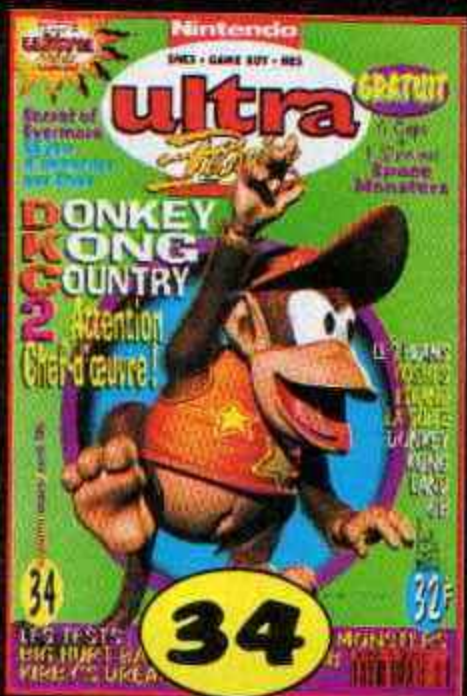
**Game Boy**  
Donkey Kong 94 (1<sup>re</sup> partie)  
**Snes**  
Batman Forever (début)  
F1 Pole Position



**Game Boy**  
Donkey Kong 94 (2<sup>e</sup> partie)  
**Snes**  
Killer Instinct  
Doom  
Sim City  
Batman Forever (fin)



**Game Boy**  
Donkey Kong 94 (3<sup>e</sup> et dernière partie)  
**Snes**  
Yoshi's Island (monde 1)  
Earthworm Jim 2  
Mortal Kombat 3  
Batman Forever (3<sup>e</sup> et dernière partie)



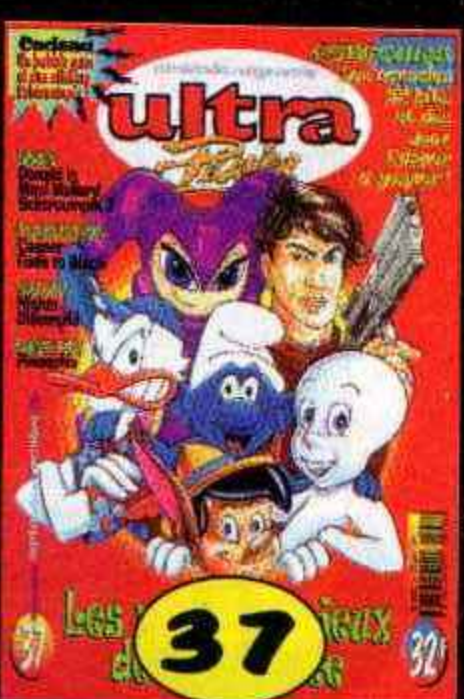
**Game Boy**  
Donkey Kong Land  
**Snes**  
Yoshi's Island (monde 2)



**Game Boy**  
Toshinden  
**Snes**  
Yoshi's Island (monde 3)  
Toy Story  
Breath of Fire II



**Game Boy**  
Dragon Heart  
**Snes**  
Yoshi's Island (monde 4)  
**PlayStation**  
International Track & Field  
Adidas Power Soccer  
**Saturn**  
Panzer Dragoon II  
The Need for Speed



**Game Boy**  
Pinocchio  
**Snes**  
Donald In Maui Mallard  
Schtroumpfs 2  
**PlayStation**  
Casper - Fade To Black  
**Saturn**  
Nights - Discworld

**P**our commander un ou plusieurs numéros, retournez ce bon à découper accompagné de votre règlement à :

**Bii - Anciens numéros Ultra Player**  
BP 4 - 60700 Sacy le Grand. Tél. : 03 44 69 26 26.

**OUI !** je souhaite recevoir le(s) numéro(s) suivant(s) au prix unitaire de 30 F (n<sup>os</sup> 28 et 29) ou 32 F (à partir du n<sup>o</sup> 30).  
J'ajoute les frais d'envoi suivants : pour 1 exemplaire : 9 F - 2 exemplaires : 14 F  
3/4 exemplaires : 21 F - 5/7 exemplaires : 28 F - 8/10 exemplaires : 33 F

Cochez les cases en blanc :

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

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

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

Date de naissance : .....

Console(s) : .....

Délai d'expédition : 4 semaines.

28  29  30  31  32

33  34  35  36  37

Signature obligatoire\*  
\*des parents pour les mineurs.

# Tekken 2

**T**ekken 2, la suite du meilleur jeu de baston de la PlayStation, arrive enfin en France. Bien sûr, la question est de savoir s'il apporte quelque chose de nouveau, s'il est encore plus fort... Au chapitre des personnages, on retrouve les huit du premier épisode, ainsi que "leur" boss intermédiaire. Mais Kazuya est désormais un boss caché, tandis que Heihachi devient un combattant de base. Viennent s'ajouter deux persos inédits, et donc deux nouveaux boss. Le premier petit nouveau s'appelle Lei — il est la caricature de Jacky Chan dans le film *Police Story* —, son style de combat est donc le kung-fu. Quant à "son" boss, c'est un boxeur thaïlandais, du nom de



*Yoshimitsu se fait hara-kiri ; mais au final, c'est Law qui perd le plus d'énergie, et le round !*

le chiffre de vingt-trois personnages. Géant, même s'ils ont tous des coups spéciaux en commun. À propos des coups, les combattants en possèdent toujours une tripotée, et, plus intéressant, la palette des anciens a été enrichie et remaniée pour plus d'efficacité. Les combos sont toujours présents, mais cela n'empêchera pas les débutants de s'en sortir

(en faisant un peu n'importe quoi...). Il existe un mode de jeu spécial pour vous entraîner, qui vous permet notamment de consulter à l'écran la liste des principaux coups à tout moment (les autres étant cachés). Sont également disponibles d'autres mode de jeu : contre l'ordinateur ou un copain bien sûr, mais aussi le Time Attack (consistant à finir le toumoï le plus vite possible), le Survival (il faut aller le plus loin possible avec une seule barre d'énergie) ou le Team Battle (combat par équipe).

Que dire de la réalisation, si ce n'est qu'elle est encore plus impressionnante que celle de Tekken 1. Certes les musiques sont moins bonnes, et les persos plus carrés (changement vraiment stupide de la part de Namco) ; en contrepartie, ils sont mieux pro-

portionnés. D'une manière générale, les graphismes sont plus jolis et fournis, et les décors comme digitalisés. À signaler les superbes effets de lumière, qui se modifient en fonction de l'impact des coups ou de l'éclairage ambiant. Quant à l'animation, elle est plus fluide, plus détaillée, et plus rapide. Les mouvements de caméras sont optimisés, donnant le sentiment que les per-



*Bruce contre Roger, deux boxeurs au style très différent, mais qui jouent dans la même catégorie : les poids lourds.*

vos tourment en rond lors des combats. Au final, lorsqu'on branche les deux jeux côte à côte, le premier fait un peu vieillot ! En un mot, Tekken 2 s'impose comme la nouvelle référence ; il conviendra au débutant comme au pro, grâce à des coups assez faciles à exécuter, mais très nombreux et techniques. Un hit !

Bubu



*Lei - sosie de Jacky Chan - contre Law (double de Bruce Lee), ou le combat entre deux stars des arts martiaux.*

Bruce. Le second perso original se nomme Jun, c'est une jeune asiatique au style indéfinissable, mais efficace. Baek, l'autre boss, pratique, lui, le taekwondo. Enfin, si vous ajoutez le boss de fin et un perso caché, vous obtenez



*"Jun est jolie", et elle combat d'une manière très élégante. Méfiez-vous toutefois de son apparente innocence (ou de son apparence innocente).*

**Éditeur :**  
Namco  
**Genre :**  
baston  
**Nbre de joueurs :**  
1 à 2 simult.  
**Sauvegarde :**  
Memory Card  
**Mode continue :**  
oui  
**Difficulté :**  
paramétrable  
**Accessoire :**  
aucun  
**Note :**  
6 Ultras

PlayStation

## Burning Road

**B**urning Road est inspiré des deux plus grands jeux de course de la Saturn : Daytona USA et Sega Rally. Vous pilotez quatre voitures "mastoques", genre miniatures de chez Tonka ou Majorettes ! Elles se différencient par leur carrosserie, accélération, vitesse de pointe et tenue de route. Ce dernier point est important car la conduite s'effectue — exagérément — en dérapages contrôlés. Dérapages que l'on contrôle d'autant mieux en jouant avec le paddle (pivotant) NeGcon ou, mieux encore, avec le volant de la PlayStation. Les trois circuits (qui peuvent se prendre à l'envers) sont très différents : le premier est une sorte d'anneau de vitesse à la Daytona, avec un tunnel. Le deuxième, genre Sega Rally, est un chemin de terre et de bosses, plus un virage enneigé, deux ponts et un tunnel ! Quant au dernier, il ressemble à Ridge Racer : c'est une sorte de périphérique et la course se déroule de nuit, sous un orage ! La réalisation du jeu est "sévèrement burning" — du niveau d'un Ridge Racer, ou presque. Aussi court que ce dernier, Burning Road accrochera cependant moins la plupart des joueurs.



te s'effectue — exagérément — en dérapages contrôlés. Dérapages que l'on contrôle d'autant mieux en jouant avec le paddle (pivotant) NeGcon ou, mieux encore, avec le volant de la PlayStation. Les trois circuits (qui peuvent se prendre à l'envers) sont très différents : le premier est une sorte d'anneau de vitesse à la Daytona, avec un tunnel. Le deuxième, genre Sega Rally, est un chemin de terre et de bosses, plus un virage enneigé, deux ponts et un tunnel ! Quant au dernier, il ressemble à Ridge Racer : c'est une sorte de périphérique et la course se déroule de nuit, sous un orage ! La réalisation du jeu est "sévèrement burning" — du niveau d'un Ridge Racer, ou presque. Aussi court que ce dernier, Burning Road accrochera cependant moins la plupart des joueurs.

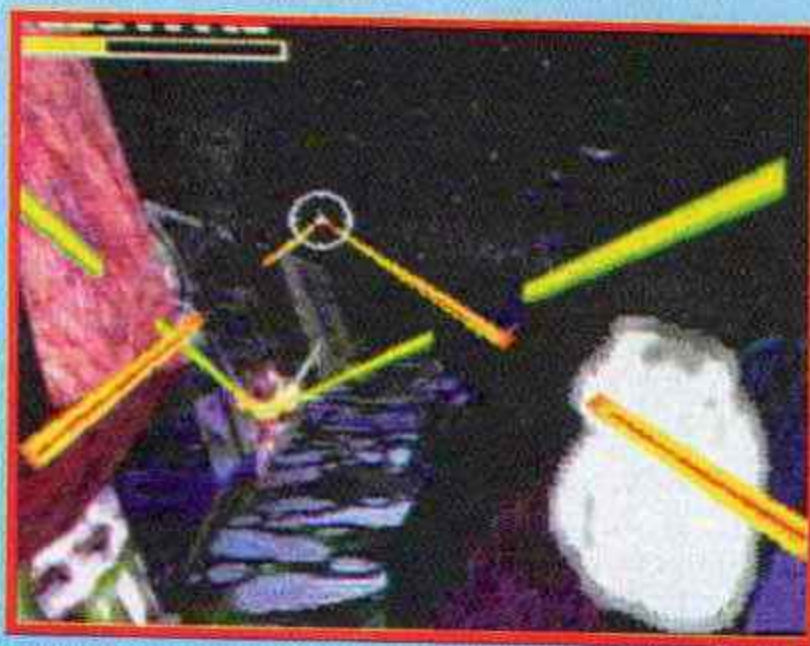
Bubu

**Editeur : Funsoft/Toka**  
**Genre : course arcade**  
**Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.**  
**Sauvegarde : carte mémoire**  
**Mode continu : non**  
**Difficulté : pas facile**  
**Accessoire : câble Link**  
**Note : 5 Ultras**

Saturn

## Chaos Control

**C**haos Control est un jeu de tir sur cibles dans lequel vous devez sauver notre planète d'une invasion d'extraterrestres (original, non ?). Les graphismes sont constitués de séquences vidéo issues d'images de synthèses — pas terribles —, tout comme les vaisseaux ennemis ! Conséquence, lorsque ces derniers sont touchés, ils ne disparaissent pas immédiatement de l'écran, mais sont masqués par un gribouillis de fumée ! Affreux et ridicule. On vise les ennemis avec la manette, en déplaçant un curseur à l'écran, ou avec le pis-



toilet de Virtua Cop. Dans les deux cas, le rayon laser s'affiche à l'écran, ce qui diminue l'intérêt du "flingue" ! Mais le jeu est tout de même un peu plus jouable avec ce dernier, car le contrôle reste chaotique : les vagues d'ennemis vous submergent, et vous n'arrivez pas toujours à les tuer à temps. L'action est très peu variée, même pour le style de jeu : on ne peut, par exemple, jamais détruire d'éléments du décor. De plus, la durée de vie est très courte. Bref, voici un jeu qui donne envie de (se) tirer ailleurs.

Bubu

**Editeur : Infogrames**  
**Genre : tir sur cibles**  
**Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.**  
**Sauvegarde : non**  
**Mode continu : oui**  
**Difficulté : très facile**  
**Accessoire : pistolet**  
**Note : 0 Ultra**

Super Nintendo

## Incantation

**D**ans ce jeu de plate-forme, vous incarnez un jeune apprenti magicien qui doit sauver son royaume, dominé par les Orques (sorte de monstres verdâtres). Dans chaque niveau, vous devez trouver trois épis de blé afin qu'un garde vous



laisse passer en vue d'affronter le boss (sympa, merci !). Mais ces épis sont la plupart du temps dans des lieux secrets, accessibles par des téléporteurs disséminés dans le niveau. Une fois dans ces endroits à l'architecture plus ou moins complexe, il faut encore chercher l'épis qui s'y trouve... s'il s'y trouve. Car certains téléporteurs vous déposent dans des secteurs dépourvus de blé, voire dans des lieux déjà visités ! Par ailleurs, les tableaux fourmillent d'Orques et autres bestioles nuisibles. Pour vous en débarrasser, il vous faudra leur envoyer "un sort" avec votre baguette magique. Voilà résumé l'action de cette cartouche, très basique (comme vous le constatez). Ce jeu est donc à conseiller aux très jeunes, d'autant plus que les graphismes sont assez mignons et la difficulté peu élevée.

Bubu

**Editeur : Titus**  
**Genre : plate-forme**  
**Nbre de joueurs : 1**  
**Sauvegarde : non**  
**Mode continu : oui**  
**Difficulté : assez facile**  
**Accessoire : aucun**  
**Note : 2 Ultras**



PlayStation

## Jumping Flash 2

**A**vec Jumping Flash, Sony avait un poil révolutionné les jeux de plate-forme en créant un univers en véritable trois dimensions. Le soft proposait un challenge sympathique, et l'ensemble a su plaire à de nombreux joueurs. Voici aujourd'hui la suite logique : Jumping Flash 2 ! Le principe ne change pas : il faut récupérer quatre petits monstres puis trouver la sortie. Bien sûr, quelques vilains tentent mollement de vous empêcher de mener à bien votre mission. L'action étant limitée dans le temps.



À votre service, vous trouvez des options qui vous font gagner du temps ou encore qui boostent votre armement (essentiel contre les boss de fin de monde). Jumping Flash 2 reste très proche du premier volet. On lui accordera une durée de vie légèrement plus longue, mais dans l'ensemble il demeure un "petit" jeu de plate-forme. On aimerait un univers plus vaste, plus riche d'astuces. Détail intéressant à noter : au Japon, la version de ce jeu était vendue avec le premier volet. Chez nous, il n'en sera rien... Bref, un jeu sympa mais pas assez varié pour devenir un hit.

Stef Leflou

**Editeur : Sony**  
**Genre : plate-forme**  
**Nbre de joueur : 1**  
**Sauvegarde : oui**  
**Mode Continu : oui**  
**Difficulté : facile**  
**Accessoire : aucun**  
**Note : 4 Ultras**

Saturn

## Keio 2

**F**aitez un effort, essayez de vous souvenir de Keio Flying Squadron. Sorti il y a maintenant plus d'un an, il mettait en scène la jeune Rami dans un shoot'em up totalement délirant et parodique. Drôle, ce soft l'était, mais sa



trop grande répétitivité l'a empêché d'être couvert d'éloges.

Avec ce deuxième épisode, nous avons droit à un mélange astucieux de plate-forme et de séquences de shoot'em up en 2D, au service d'un scénario un peu bancal (genre chasse au trésor). Ramasser des armes, sauter sur les méchants, collecter des "machins" pour avoir des 1 Up... sans révolutionner le monde vidéoludique, KFS 2 a le mérite de ne pas connaître de temps mort. L'action est rapide, bien rythmée par une musique qui sait aussi devenir irritante. Les enchaînements entre les différents genres sont parfaits. L'autre avantage de ce jeu est qu'il ne se prend pas au sérieux. Dans l'ensemble, les graphismes sont assez beaux, très (trop) colorés et donnent une ambiance quelque peu enfantine qui devrait ravir les petits. Bref, aucun défaut majeur si ce n'est un manque d'originalité, certes compensé par un fun et un humour appréciables.

Caliméro

**Editeur : JVC**  
**Genre : plate-forme**  
**Nbre de joueurs : 1**  
**Sauvegarde : oui**  
**Mode continu : oui**  
**Difficulté : paramétrable**  
**Accessoire : aucun**  
**Note : 4 Ultras**

PlayStation

## Motor Toon GP 2

**A**près un premier volet réussi, mais hélas jamais sorti en Europe, la PlayStation accueille la suite de ce jeu de caisses aux graphismes arrondis et colorés, et à l'ambiance digne d'un bon cartoon. Comme dans Mario Kart, tous les coups sont permis — vous récupérez des options pour faire des crasses à vos adversaires. Cinq voitures et cinq circuits sont disponibles au début. Mais chaque fois que vous remportez le championnat dans un des cinq niveaux de difficulté, vous faites apparaître un goody (en français : une petite friandise !). Le premier vous offre trois véhicules supplémentaires, le second cinq nouveaux circuits qui sont en fait les mêmes à l'envers, et avec des décors contraires (le château hanté et sinistre, devient le château du paradis, etc.) ; les troi-



sième et quatrième goodies apportent respectivement un jeu de tank, et un autre de bataille navale. Le cinquième étant un mode Simulation, dans lequel vous pouvez piloter une F1, ou une voiture de Nascar. Seul, le jeu devient lassant, mais vous pouvez toujours jouer en Link avec... deux jeux.

Chon

**Editeur : Sony**  
**Genre : course cartoonnesque**  
**Nbre de joueurs : 1 à 2 simult.**  
**Sauvegarde : oui**  
**Mode continu : oui**  
**Difficulté : moyenne**  
**Accessoire : câble Link**  
**Note : 5 Ultras**

99

## Super Nintendo

# Oscar

**D**ans ce jeu, vous incarnez un chien qui répond au nom d'Oscar et qui présente la particularité d'être, comme vous, un passionné de jeux vidéo. Habitué des salles d'arcade, il s'essaye à des bornes dont le principe de jeu est toujours iden-



tique : dans différents tableaux, il faut trouver un certain nombre de "têtes d'Oscar", avant de rejoindre la sortie. Les tableaux deviennent toujours plus labyrinthiques, et les bestioles qui s'y trouvent vous sont, bien entendu, hostiles. Pour éliminer ces dernières, vous disposez d'un saut, "comme dans Mario". Mais c'est la seule action que vous puissiez faire, en dehors de vous déplacer avec la croix de direction !

Pour être gentil avec ce "toutou" ultrasimpliste, on serait tenté de dire qu'il est destiné aux plus jeunes, mais deux choses nous en empêchent : on ne distingue pas vraiment les ennemis du décor, et Oscar se déplace très (trop) rapidement. Du coup, les joueurs en bas âge se feront toucher sans même comprendre ce qu'il leur arrive. Ce soft est donc à mille lieux de mériter un Ultra d'Or, quant à un oscar...

Bubu

**Editeur : Titus**  
**Genre : plate-forme**  
**Nbre de joueurs : 1**  
**Sauvegarde : non**  
**Mode continu : oui**  
**Difficulté : moyenne**  
**Accessoire : non**  
**Note : 0 Ultra**

## PlayStation

# Pitball

**P**itball est un jeu de basket futuriste. Imaginez un terrain emmuré avec un point d'impact à la place du panier. Pour que rentre le ballon dans ce "faux trou", il faut être à sa hauteur et donc exécuter de méga-sauts. Les règles du basket académique ont été ici modifiées. On joue par équipe de deux, les joueurs peuvent se frapper méchamment, et utiliser des pouvoirs du genre tremblement de terre. Par ailleurs, les tirs (transformés) par rebonds contre les murs remplacent les paniers à trois points.



Les rencontres ont lieu sur différentes planètes, entre toutes les espèces de la Galaxie. Le mode Tournoi est très complet puisqu'il permet de gérer chaque équipe, voire plus... Ainsi, peut-on presque tout faire : acheter des équipements (gant pour mieux viser...), des joueurs, et même corrompre les équipes adverses, etc. On peut également laisser la console jouer toute seule ! En revanche, sur le terrain, le jeu fait "cheap" : graphismes grossiers, persos rikiki, jouabilité difficile, action confuse... Peut-être que le basket d'aujourd'hui est plus intéressant.

Bubu

**Editeur : Warner**  
**Genre : basket-ball**  
**Nbre de joueurs : 1 à 4 simult.**  
**Sauvegarde : oui**  
**Mode continu : oui**  
**Difficulté : difficile**  
**Accessoire : aucun**  
**Note : 2 Ultras**

## Game Boy

# Pocahontas

**D**écidément Disney n'est pas très fort pour adapter ses dessins animés en jeux vidéo sur la portable Nintendo. Il nous avait déjà affligé de softs plutôt ratés avec le Roi Lion et Toy Story. Il récidive aujourd'hui avec Pocahontas. Tout d'abord, graphiquement, le jeu est d'une grande pauvreté (et je suis polie !) ; ensuite, sa jouabilité s'avère exécrable et, pour finir, il manque pour le moins d'intérêt. Il s'agit pour la fillette indienne, Pocahontas, de délivrer quelques animaux et de trouver le bon chemin vers la sortie, pour elle et son petit ami le raton-laveur. Ce chemin n'est pas toujours évident à trouver vu que son compagnon refuse de se baigner... Voilà en gros pour le scénario de ce jeu !



Réaliser un jeu facile destiné aux plus jeunes est une intention louable. Mais de là à sortir un soft aussi raté, à la jouabilité franchement chaotique, il y a un monde. C'est vraiment prendre les enfants pour des demeurés ! On a vraiment l'impression que le but d'un tel objet est de faire de l'argent sur le dos des petits qui ont adoré le dessin animé. Faut savoir dire stop !

Mahalia

**Editeur : Virgin**  
**Genre : plate-forme**  
**Nbre de joueurs : 1**  
**Sauvegarde : mots de passe**  
**Mode continu : oui**  
**Difficulté : nulle**  
**Accessoire : aucun**  
**Note : 0 Ultra**

Super Nintendo

## Realms

**R**ealms est un jeu de tir, du même genre que Probotector (scrolling horizontal, plate-forme...). Vous êtes dans la peau d'un



jeune soldat blond, prêt à se battre pour sauver, seul, la planète ! Dans les niveaux (très axés plate-forme) vous devez trouver la sortie, bloquée par le traditionnel boss de fin. Entre-temps, vous aurez affronté une multitude d'ennemis assez variés : oiseaux de malheur, bonhommes, flammes "vivantes", etc. Il ne sera pas inutile de chercher comment booster le tir de votre pistolet (laser, tir multidirectionnel, à tête chercheuse...), et de trouver des cristaux magiques qui doubleront votre barre de vie. Même si les niveaux sont relativement variés (forêt, grotte, vaisseaux...), l'action est trop répétitive et sans surprise. Et si les graphismes sont assez jolis, leur style enfantin ne colle pas au type guerrier du jeu. Un jeu pas facile au cours duquel certains ennemis réapparaissent aussitôt pour vous toucher ! Franchement, il est préférable de rejouer à ce bon vieux Probotector.

Bubu

**Éditeur :** Titus  
**Genre :** tir/plate-forme  
**Nbre de joueurs :** 1  
**Sauvegarde :** non  
**Continu :** oui  
**Difficulté :** pas facile  
**Accessoire :** aucun  
**Note :** 2 Ultras

Saturn

## Sea Bass Fishing

**E**nfin, JVC a osé ! Il fallait bien qu'un éditeur se décide à commercialiser une simulation de pêche en France. Car si ce genre de jeu marche du "feu de dieu" au Japon, il n'est pas dit qu'il en soit de même chez nous. Pourtant Sea Bass Fishing est un soft très bien réalisé et très prenant. Le principe est simple : vous participez à un concours de pêche au bar en utilisant la technique du leurre. Selon les conditions météo, l'heure de la marée et d'autres paramètres secondaires, vous devrez utiliser divers appâts. Une fois que le



poisson a mordu, le "combat" s'engage. L'idée consiste alors à l'épuiser pour le sortir dans les meilleures conditions. Attention, certains gros spécimens feront peu de cas du frein du moulinet, et tireront fortement le fil pour tenter de se libérer ! Bref, aussi bête que cela puisse paraître, ce jeu devrait attirer les amateurs de challenge. N'hésitez donc pas à envoyer vos performances à la rédac pour participer au (nouveau) concours de pêche permanent de la rubrique *Champions*.

Stonehenge

**Éditeur :** JVC  
**Genre :** simu. de pêche  
**Nbre de joueurs :** 1  
**Sauvegarde :** oui  
**Mode continu :** oui  
**Difficulté :** moyenne  
**Accessoire :** non  
**Note :** 5 Ultras

Saturn

## Skeleton Warriors

**S**keleton Warriors est un beat them all à rapprocher du célèbre Shinobi. Vous êtes le chevalier Lighstar. Votre mission : sauver votre royaume d'une armée de "squelettes-gorilles" ! Comment ? En démembrant littéralement vos ennemis à l'aide de votre épée. Ensuite, vous ramassez des bonus sur leurs ossements qui vous redonnent de l'énergie, des vies, et des unités de tirs magiques (l'équivalent des shurikens dans Shinobi). Attention, si vous ne récoltez pas les bonus à temps, les squelettes se reforment. Dans certains niveaux, le mode d'action est différent : il s'agit de combattre les squelettes en chevauchant une moto volante !



Les graphismes sont assez sympas. Dans un style digitalisé, les éléments du décor sont en 3D, et les personnages en 2D, plutôt bien animés. L'action, défoulante et rapide, est soutenue par de superbes musiques d'heroïc fantasy (avec des chœurs !), dans la lignée de *Conan le barbare*. Malgré cela, le jeu est trop répétitif pour convaincre vraiment.

Bubu

**Éditeur :** Virgin  
**Genre :** beat'em all  
**Nbre de joueurs :** 1  
**Sauvegarde :** non  
**Mode continu :** non !  
**Difficulté :** moyenne  
**Accessoire :** épée...  
**Note :** 2 Ultras



PlayStation

## Street Racer

Les fans de Street Racer peuvent se réjouir : la célèbre course mâtinée de baston débarque sur PlayStation. Au programme, des graphismes remaniés (32 bits oblige), et l'ajout de scènes cinématiques bourrées d'humour, plus un personnage caché : un lapin. Cela nous fait un total de neuf protagonistes pour vingt-sept circuits. Le principe du jeu est toujours le même : vous pouvez "latter" vos adversaires et effectuer des coups spéciaux. En mode Championnat, des points sont toujours attribués en fonction de la position, du meilleur tour, du bonus



étoile... à l'issue de chaque course. Le mode Rumble est, lui aussi, présent. Les nouveautés résident dans le mode Micro Machines, et la possibilité de jouer à huit simultanément, grâce à un split d'écran. Le champ de vision est alors très réduit, et il faut connaître parfaitement les circuits pour s'y retrouver. Bref, Street Racer reste un soft amusant et convivial, même si sa durée de vie n'atteindra jamais celle d'un Super Mario Kart. Et peut-être encore moins celle du futur et très attendu Mario Kart 64...

Chon

**Editeur : Ubi Soft**  
**Genre : Street Racer !**  
**Nbre de joueurs : 1 à 8 simult.**  
**Sauvegarde : oui**  
**Mode continu : oui**  
**Difficulté : moyenne**  
**Accessoire : 2 Multi-taps**  
**Note : 4 Ultras**



Super Nintendo

## Whizz

Dans Whizz, vous dirigez un lapin pressé qui doit trouver la sortie des niveaux avant que le temps qui lui est imparti ne soit écoulé. Ces niveaux sont représentés en 3D isométrique ; un type de perspective pas évident à maîtri-



ser. Par ailleurs, ils sont composés de plusieurs paliers, de pièges et d'ennemis. Certains passages sont bloqués par des "portes" ; il faut alors dégouter les bonnes "clés". Le but n'est pas seulement de finir le plus rapidement possible, il faut également obtenir des points, en récoltant des bonus plus ou moins accessibles. En fait, finir le niveau à temps tout en récoltant le plus grand nombre de points constitue le challenge du jeu. Pour corser encore la chose, vous ne pouvez déplacer le lapin qu'à l'aide des quatre principales directions, sur les huit de la croix de la manette ! Voilà donc un jeu qui fait appel à la mémoire (il faut connaître les niveaux par cœur ou presque...), à la coordination des mouvements, et au discernement ; ce qui plaira aux parents des très jeunes joueurs...

Bubu

**Editeur : Titus**  
**Genre : plate-forme/réflexion**  
**Nbre de joueurs : 1**  
**Sauvegarde : non**  
**Mode continu : à gagner !**  
**Difficulté : moyenne**  
**Accessoire : non**  
**Note : 2 Ultras**



Super Nintendo

## Worms

Worms est l'adaptation d'un jeu 32 bits original et génial. Pour que les possesseurs de Snes comprennent bien, on peut dire qu'il s'agit d'un mélange entre Lemmings et Cannon Fodder. Imaginez que des Lemmings disposent — en plus de leurs outils pour faciliter leurs déplacements — d'armes pour s'affronter par équipe ! Chacun leur tour, les joueurs bougent un de leurs Worms, puis lui font viser les troupes ennemis après avoir choisi l'arme la plus appropriée à la situation (grenade, fusil à pompe...).



Worms est un jeu d'action ET de réflexion. Par rapport aux versions 32 bits, on regrettera qu'ici les terrains n'apparaissent plus aléatoirement, et, surtout, que quelques armes et outils aient été supprimés. Cela diminue pas mal l'intérêt du jeu (Milouse n'est pas vraiment d'accord, mais il n'a pas tout compris !). Il en résulte des tactiques de combat moins fines et un jeu moins fun. Bref, tout le monde est d'accord : ce Worms reste bon, même s'il a perdu de sa superbe...

Bubu

**Editeur : Ocean**  
**Genre : action/réflexion**  
**Nbre de joueurs : 1 à 4 simult.**  
**Sauvegarde : non**  
**Mode continu : non**  
**Difficulté : élevée**  
**Accessoire : une manette !**  
**Note : 5 Ultras**

Game Boy

PLUS

# Donkey Kong Land 2

## Diddy's Kong Quest



103

# TESTS

Game Boy

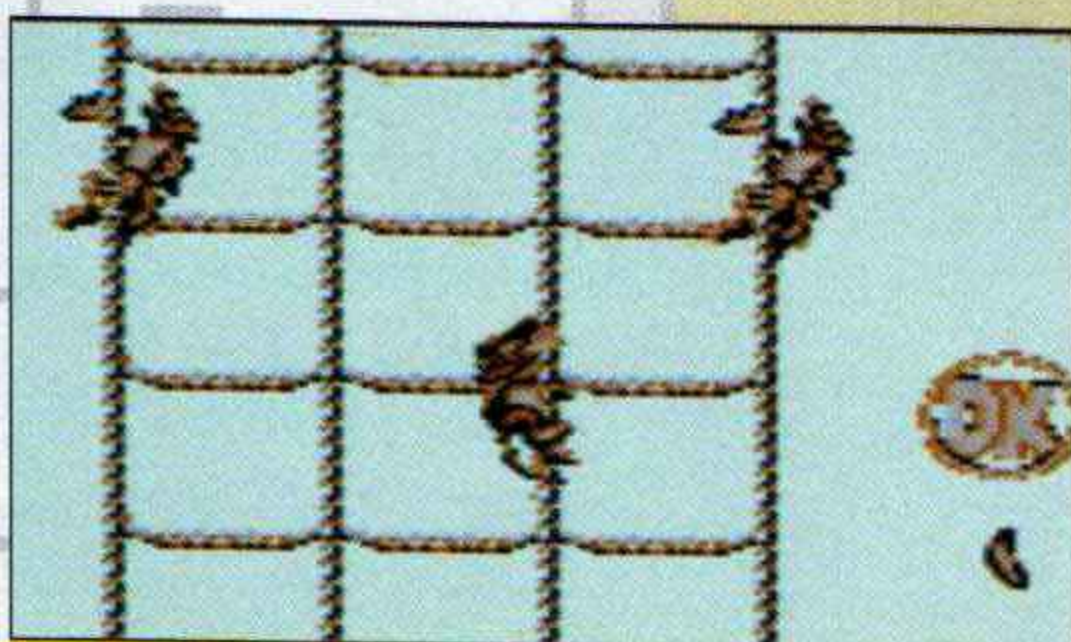
# Donkey Kong Land 2

## Diddy's Kong Quest



**E**nfin une bonne nouvelle pour les Nintendo-maniaques ! Donkey Kong Land 2, l'adaptation de DKC 2, sort sur votre écran monochrome. Ne cherchez plus : votre prochain "jeu de chevet", c'est lui !

**Donkey Kong Land 2** n'est ni en 3D, ni en couleurs, et pourtant je parie ma chemise Claude François que tout le monde va l'adorer. Avant de commencer, mettons-nous d'accord sur un petit détail. Donkey Kong Land 2, c'est



*Vous voyez la grosse pièce sur la droite ? C'est une des fameuses pièces DK.*

"vachement" long à écrire. Alors si vous me le permettez, nous le nommerons DKL 2. En plus, "ça le fait grave" de dire DKL 2. Genre : "Je suis dans le coup, c'est cool... ouais cool, top cool, ça le fait, ouais, yes !"

### Donkey kidnappé !

Bref, maintenant qu'on est tous très "tendance", attaquons. Pour ceux qui ne lisent pas "France Ma-caque", rappelons que Donkey s'est fait kidnapper par un vil faquin pour qui vous devriez d'ores et déjà éprouver une certaine haine ! C'est qu'on l'aime notre bon gros gorille, au regard de bovin. Sou-venez-vous de DKL premier du nom. Un petit chef-d'œuvre !



Je dirais même plus : une référence en matière de plate-forme sur Game Boy. Mais hâtons-nous, il est temps de l'extirper des griffes de son ravisseur. Et qui s'y colle ? Diddy évidemment, son fidèle comparse ! Mais il n'est pas seul, puisque Dixie, un nouveau perso, se joint à lui. À l'instar de DKL, on ne retrouve pas

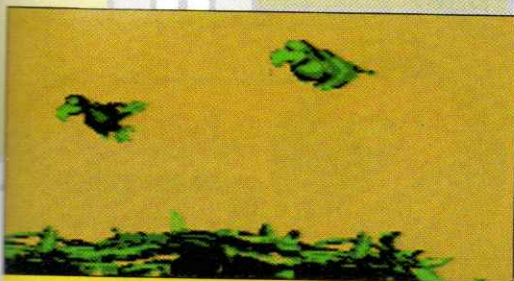


*Inutile de tenter quoi que ce soit contre cette grosse brute de Klubba, vous ne passerez pas si vous n'avez pas assez de pièces.*

les deux singes à l'écran. En revanche, à n'importe quel moment (ou presque) de la partie, en pressant Select, vous pourrez changer de singe. Et pourquoi choisir l'un plutôt que l'autre ? Bonne question Bubu, ça m'étonne de toi !

Le prends pas mal, je rigole... Va plutôt lire l'encadré *Elle et lui*, tu apprendras tout.

DKL 2 reprend, bien évidemment, les principaux niveaux de DKC 2. Question graphisme, ces niveaux sont beaucoup moins chargés que dans DKL. Mais cela reste tout aussi beau, et nettement plus jouable comme ça. Plus de mauvaises surprises, comme des ennemis qui se confondent avec le décor... Et puisque l'on évoque la jouabilité, parlons-en. C'est une véritable merveille, les deux persos répondent parfaitement à toutes les commandes. Si vous



Une petite course d'oiseaux, ça vous branche ? De toute façon, vous n'avez pas le choix.

chutez, vous ne pourrez vous en prendre qu'à vous-même. Alors, OK ! c'est beau, c'est jouable, mais est-ce fun ? Pas de souci, voici le jeu de plate-forme dans toute sa splendeur, et si vous aimez le genre, aucun doute vous prendrez votre pied. Riche, varié, technique... c'est simple, on a rarement l'impression de faire la même chose. Et ce, malgré les limites qu'imposent la machine. Même si certains stages possèdent les mêmes décors, chacun d'eux présente une petite touche d'originalité qui relance toujours l'intérêt.

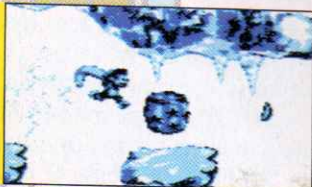


Voilà ce qui pend au nez des petits joueurs !

### Toujours ces fameux 100 %

Vous serez confronté à un nouveau challenge à chaque level. Le challenge ultime restant bien évidemment la quête du pourcentage maximal. À la rédac, nous avons terminé le jeu, mais on est loin des 100 %. Pour ceux qui ne connaissent pas la série des DKC et DKL, rappelons que dans tous les niveaux se cachent un ou plusieurs niveaux bonus. En les trouvant, on augmente ainsi son pourcentage. De plus, petite nouveauté signée DKL 2, il faudra récupérer une pièce DK dans chaque level (bon courage !). En fait, lorsque

Des tonneaux dans DKL 2, il y en a de toutes sortes. Celui-ci est un tonneau continue... à ne pas rater !



je vous dis que l'on a terminé le jeu, c'est inexact puisque je n'ai même pas mis les pieds sur l'île de Klubba. Pour passer, il faut payer ce dernier. Manque de bol, je n'avais pas assez de pièces – sur elles également, il faut mettre la main (bon courage bis !).

Vous le constatez, DKL 2 n'est pas une mince affaire. Et même si on parvient rapidement au boss final (encore faut-il avoir l'habitude de DKL), il y a un maximum d'heures de recherche avant d'être sur la plus haute marche du podium des héros de jeux vidéo.

### Faut faire un dessin ?

Pour résumer le cas DKL2, disons juste qu'il est doté d'une réalisation (graphisme, animation...) sans faille, d'une jouabilité idéale et d'une durée de vie plus qu'honnête. Vous, je ne sais pas, mais vu ce qui tourne



Bouh ! je ne suis que sur la troisième marche... Je veux être le héros Number One, moi !

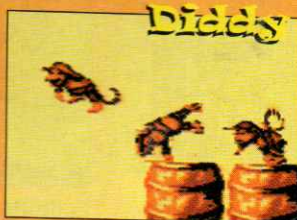
en ce moment sur Game Boy, je n'hésiterais pas une seconde... Vous êtes en présence d'un vrai, d'un bon, d'un grand – allez, soyons fou ! – d'un gigantesque jeu de plate-forme. Carton plein pour Nintendo avec Donkey Kong Land 2, le soft auquel tout fan de plate-forme doit jouer cet hiver !

## Elle et lui



peut voler ou plus excatément planer en faisant tourbillonner sa queue de cheval.

Diddy n'est pas mal non plus. Il peut récupérer les options au-dessus d'un trou en utilisant la technique de la "roulade sautée". Faites une roulade près du vide, puis sautez immédiatement. Les habitués de DKC ou DKL connaissent bien cette astuce.



C'est un Diddy au féminin. Une queue de cheval, un petit béret, et le tour est joué. Elle est mon singe préféré, car elle

Les graphismes

La jouabilité

La variété des niveaux

Plusieurs types de challenge

Un peu trop facile pour les pros (et encore...)



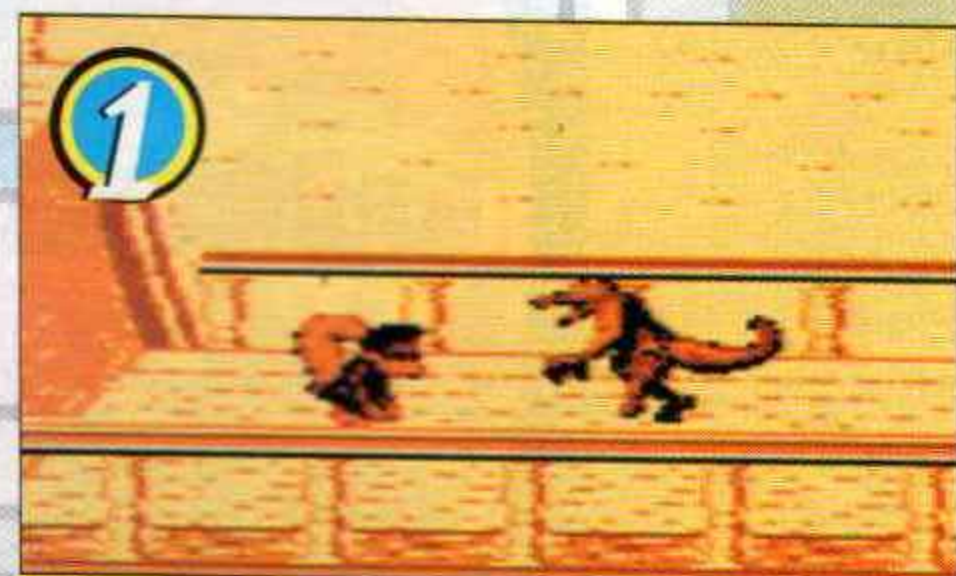
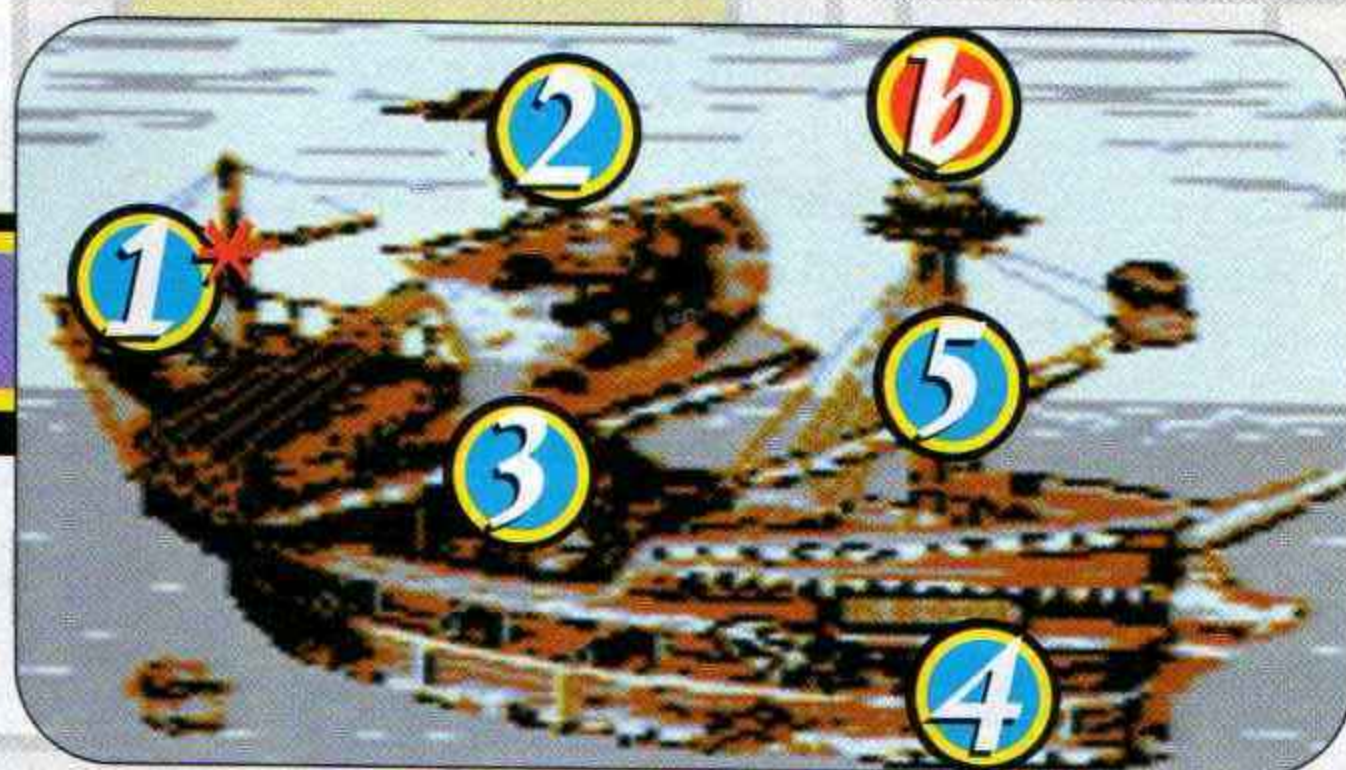
# Monde après monde...

Voici tous les niveaux qui vous attendent dans DKL 2. Bon courage !

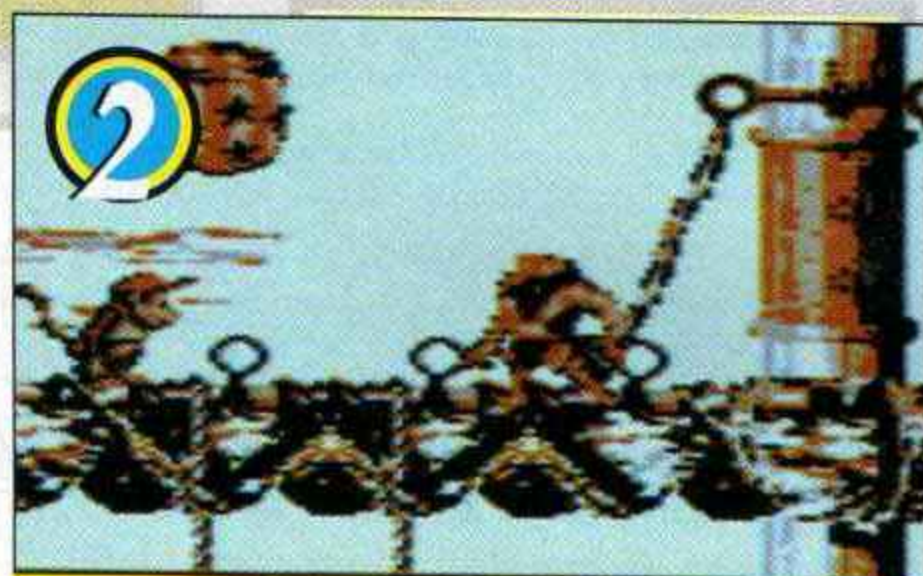
## Monde



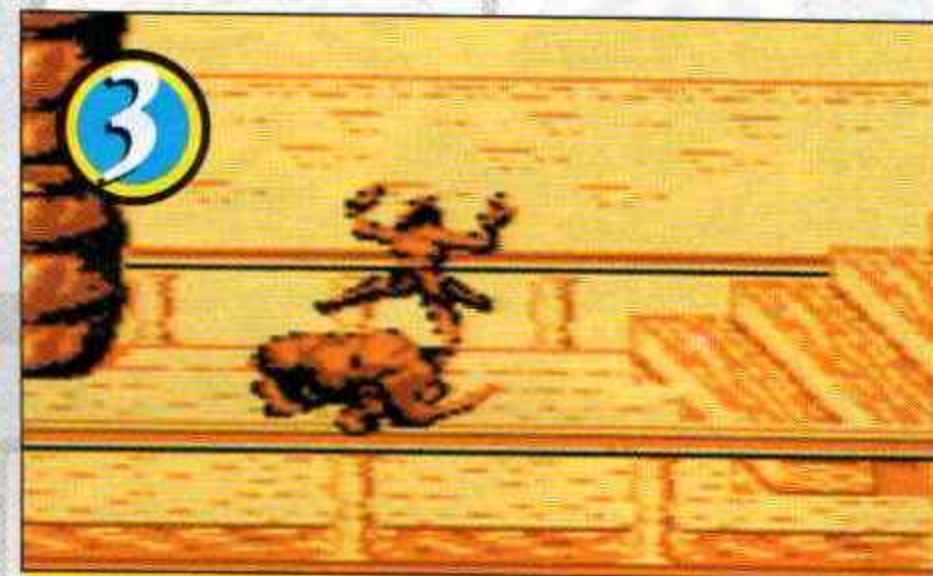
Le premier monde est un galion pirate qui compte cinq niveaux, plus celui du boss. Vous y trouverez également (comme dans chacun des mondes) Funky et son aéroport, ainsi que le collège Kong où vous pourrez sauvegarder. Pensez à embrasser mamie macaque pour moi !



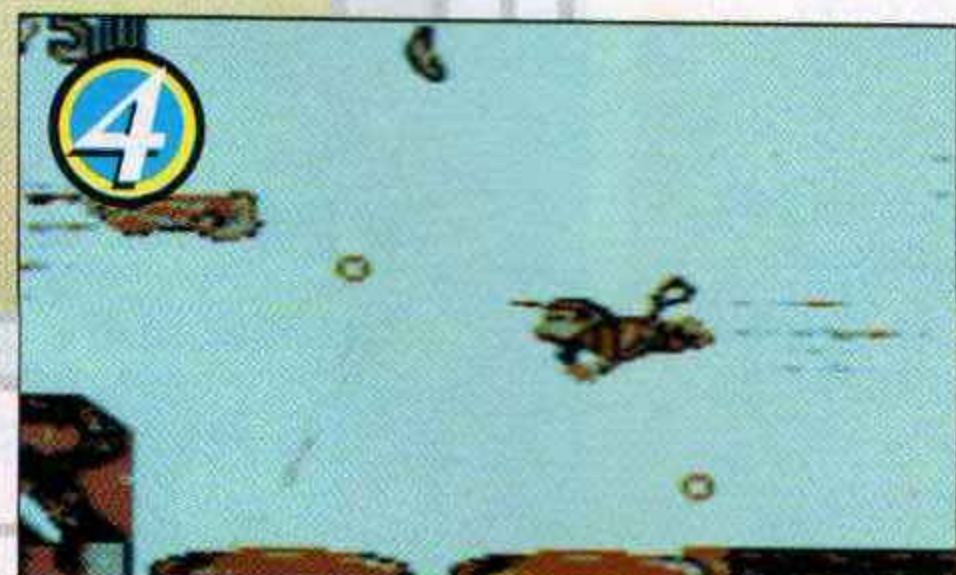
Le premier niveau est parfait pour se mettre dans le bain. De plus, c'est un bon plan (voir page 113).



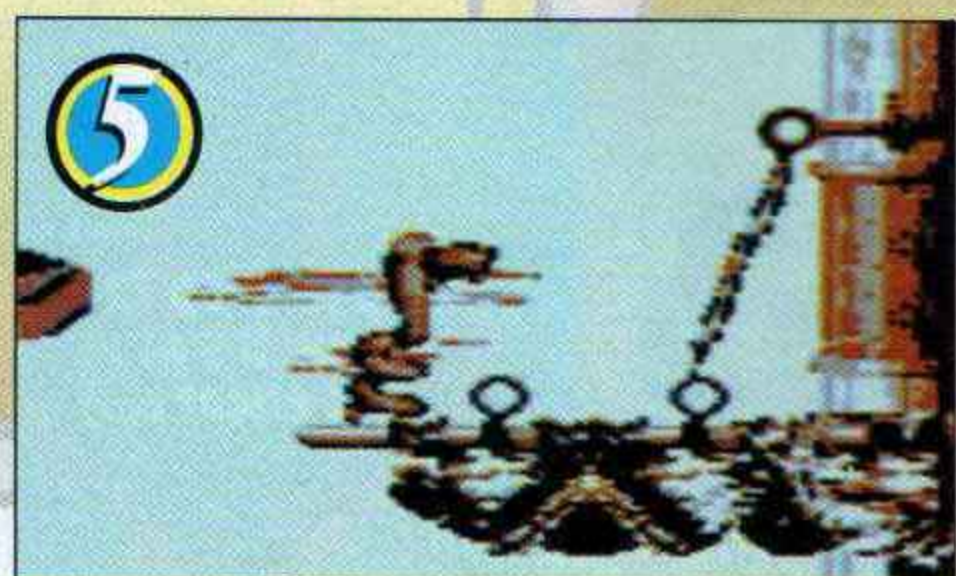
Pour ce niveau, direction : le haut des mâts. Attention aux pirates dans les cordages !



On retrouve notre pote Rambi, le rhino, dans ce niveau 3. Alors Rambi, comment tu vas depuis le temps, toujours avec ta copine ? Non, sans blague ? Elle est vraiment partie avec un éléphant ?

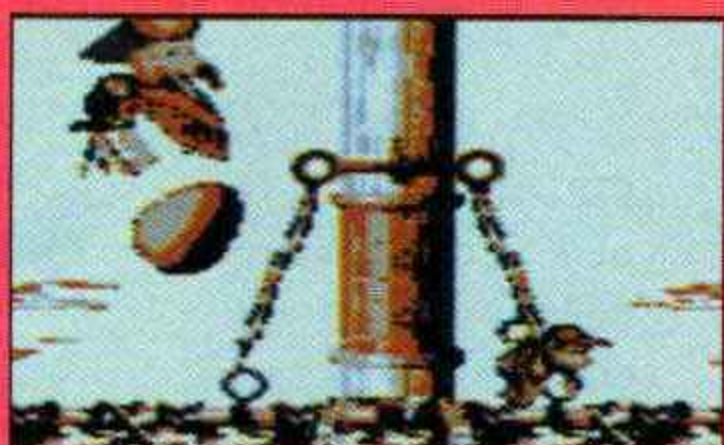


Le premier niveau aquatique... ça s'arrose ! Ha, ha, ha ! ce que je suis drôle. Je devrais écrire à Michel Leeb, on casserait la baraque !



Retour dans les mâts. On y fait la connaissance d'un nouvel "animal", le serpent.

## BOSS du monde 1



Le premier boss est gros Necky. Il commence son attaque en volant vers vous. Évitez-le en sautant par-dessus lui, puis récupérez l'œuf qu'il a laissé tomber. Alors qu'il se dirige à nouveau vers vous, balancez-le lui dans la "tronche" ; le boss se replacera alors sur la droite. Foncez sur la gauche et recommencez cette opération depuis le début. Dès que vous l'aurez touché une nouvelle fois, il repartira en haut à droite ; attendez-vous alors à une pluie d'œufs ! Pour les éviter, ne restez jamais statique. Dès qu'un œuf tombe au sol (et y reste) saisissez-le, et lancez-le sur le boss. Recommencez une dernière fois, et c'est gagné !



## Monde



Ça commence à se corser un petit peu ! On est confronté, entre autres choses, aux fameuses scènes de tonneaux propulseurs. Faut s'accrocher les petits gars : dix niveaux dans ce monde, plus le boss !



**1**  
Surtout ne tombez pas dans la lave. Heureusement, l'araignée est là ! Non, pas Spiderman, un nouvel "amimal" (voir p. 111) !



**2**  
Vous n'avez rien contre les balades en tonneau ? Bon, tout va bien alors !



**3**  
Attention dans ce niveau, la baignade est vraiment dangereuse. N'oubliez pas de sauter sur l'otarie avant de plonger !



**4**  
Balade en ballon au-dessus de la lave. Ne loupez pas vos sauts, cela serait fatal pour les deux singes.



**5**  
Un niveau spécial "tonneauux" ! On grimpe toujours plus haut en se faisant propulsé par les tonneaux... à moins que vous mettiez la main sur le perroquet !



**6**  
Place aux marécages ! Les sauts doivent être de plus en précis. Il subsiste encore des passages avec des tonneaux.



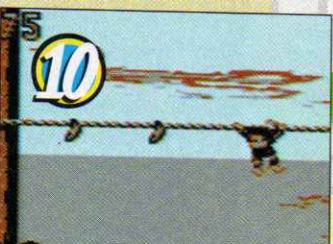
**7**  
Une autre baignade, mais cette fois genre bain de minuit ; le niveau étant plongé dans le noir ! Ne loupez pas les tonneaux "lumière" si vous souhaitez trouver votre chemin.



**8**  
Retour dans les marécages. Surtout soyez très rapide au "saute-crocos" !



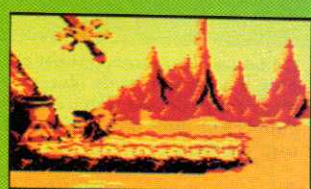
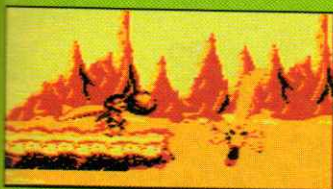
**9**  
Sur l'épave, c'est le serpent qui mène la danse ! Et vous aurez bien besoin de lui car les sauts sont délicats.



**10**  
Attention, l'eau monte ; il va falloir speeder un maximum. Pas le temps de discuter avec les ennemis !

## Boss du monde 2 **b**

Contre le sabre volant, c'est un peu plus compliqué. Il attaque en lançant d'abord deux boules de feu. Évitez-les en bondissant. Son troisième tir projette un tonneau ; sautez-dessus pour obtenir un boulet. Avancez avec vers le boss (vous serez protégé de ses attaques), et balancez-le lui au bon moment. Ensuite, sautez vers la droite sur les têtes des crocos pour atteindre le bout du niveau (attention, le sabre vous "course" !). Une fois à droite sur l'autre plate-forme, répétez l'opération et repartez sur la gauche. Le boss va maintenant attaquer différemment. Il feinte puis fonce vers vous. Évitez-le et il s'envolera en haut à gauche. Un canon apparaît alors. Placez-vous près de ce dernier et, lorsque le sabre est au-dessus, tirez en appuyant sur le bouton B. Une fois touché, foncez sur la droite et recommencez l'opération de l'autre côté. Il ne s'en remettra pas.





### Monde

# 3

Sept niveaux pour ce troisième monde. Préparez-vous à une ambiance de fête foraine, au retour de la ruche, et j'en passe...



**1** Vous voilà dans une ruche gigantesque. Attention donc aux abeilles, et, s'il vous plaît, évitez de courir dans le miel, ça colle. En revanche, pour grimper aux murs...



**2** En avant dans les montagnes russes... Remarquez, c'est plutôt les montagnes suisses parce que, franchement, c'est assez lent. Cela étant, attention il y a tout de même quelques pièges.



**3** Encore des tonneaux mais, cette fois, ils pivotent tous seuls. Alors prenez gare, car vu l'environnement, les mauvaises directions vous seront fatales... Bref, voici un niveau qui ne manque pas de

piquant. Humour ! Ben oui, il y a plein de ronces, et comme je dis un niveau qui ne manque pas de... Bon laissez tomber, c'est pas grave.



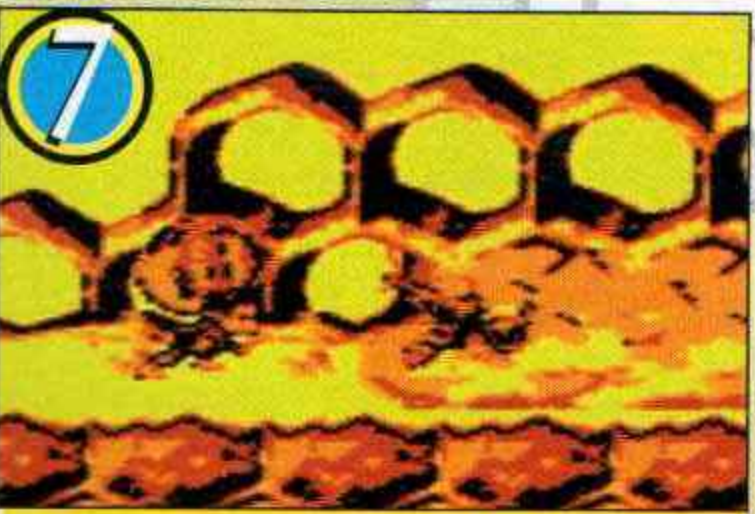
**4** Grande nouveauté : une course de chariots avec des concurrents. Doublez-les ! Expulsez-les des rails ! Ridiculez-les ! Vous êtes tous de grands singes, montrez-leur de quoi vous êtes capables. Et si vous ne le faites pas pour l'honneur de la France, faites-le au moins pour la famille Kong. Comment ça, je deviens fou ? Mais non, voyons...



**5** Des lianes comme on n'en fait plus, des abeilles qui ne butinent pas, des ronces piquantes (ça me rappelle une bonne blague...), un perroquet qui ne parle pas, des scarabées... Tel est le menu de ce niveau.



**6** De nouveaux marécages avec, en plus, des escouades de Necky ! Vous savez les petits vautours. Pas bien dangereux, mais on n'est jamais trop prudent.



**7** Tiens une nouvelle ruche ! Beaucoup plus vaste que la précédente, elle renferme un miel qui colle toujours autant. Attention donc lorsque vous sautez sur les ennemis qui rôdent.

### Boss du monde 3



Une énorme Zinger vous attend dans la ruche. Et c'est notre pote le perroquet qui va s'en charger. Ce boss se déplace de la façon suivante : il démarre en haut à gauche, et fonce à l'extrême droite de l'écran. Il fait demi-tour et descend d'un cran... il continue ainsi jusqu'à remonter au point de départ. Pour le toucher, il faut lui tirer dessus (avec le bouton B) lorsqu'il est retourné. À ce moment-là, bien sûr, il foncera vers vous. Volez alors vers le bas, de gauche à droite et vice-versa, pour l'éviter. Rapidement, il se calmera puis reprendra son chemin.

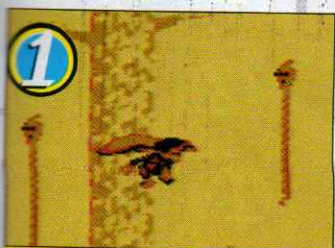
Réitérez l'opération ; dès qu'il sera touché (pour la deuxième fois) il larguera, lors de ses déplacements, des petits Zingers immobiles. Ce qui vous gênera considérablement pour éviter le boss. Alors, explosez-les rapidement et touchez encore deux fois Zinger pour qu'il périsse.



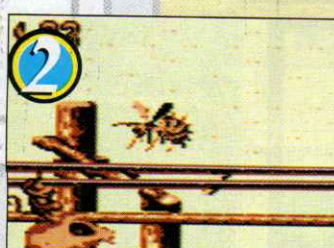
**Monde**

**4**

Allez, ça se complique un peu plus encore. Seulement cinq niveaux, c'est pas beaucoup... on en veut plus nous, m'sieur Nintendo !



**1**  
Les fameuses "cordes fantômes" vous attendent dans ce niveau. Elles apparaissent puis disparaissent ; il faut impérativement trouver le bon timing pour vous en sortir.



**2**  
J'espère que vous n'êtes pas dégoûté des montagnes russes parce que c'est reparti pour un tour. Je ne veux pas le savoir, Buburiki. Arrête de boire ton soda américain (inutile de faire de la pub !) et t'auras plus mal au cœur. Dans le chariot, et plus vite que ça !



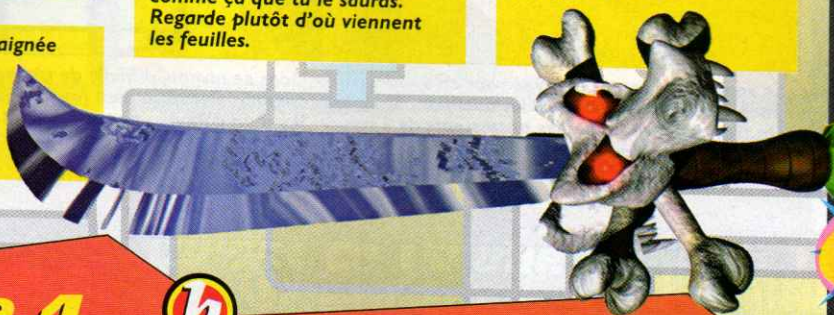
**5**  
Mais cette notre amie l'araignée que je vois là. Utilisez avec ingéniosité sa toile et vous finirez ce niveau en un rien de temps.



**3**  
Attention, vent violent ! Un niveau très fun au cours duquel il est important de savoir d'où vient le vent, avant de sauter. Euh... Buburiki, inutile de te lécher le doigt, c'est pas comme ça que tu le sauras. Regarde plutôt d'où viennent les feuilles.



**4**  
Sapristi, nous voilà dans une ruche ! Oui mais cette fois on dirige le perroquet. Le problème, c'est qu'il n'a plus la force de voler et ne fait que descendre...



**Boss du monde 4**



Encore lui ! Le gros Necky est de retour, accompagné pour le coup de petits Neckys. Tandis que le boss reste à droite, les petits, quatre en tout, arrivent de la gauche et de la droite.

Pour éviter le premier qui vient de la gauche, sautez mais ne le tuez pas (le rebond sur lui est déconseillé). Évitez les trois suivants de la même manière. Mais attention, lorsque le quatrième (qui arrive par la droite) pointe le bout de son bec, attendez-vous à voir un œuf tomber sur la gauche. Prenez-le et balancez-le sur le gros Necky. Répétez cette opération, puis servez-vous du crochet pour grimper. Une pluie d'œufs s'abattrera alors sur vous — pour passer au travers, ne restez jamais longtemps à la même place. Puis, en haut, recommencez tout depuis le début (deux fois) ! Attention, c'est un peu plus difficile car les attaques des petits Neckys sont plus rapides.



# TESTS



Game Boy



## Monde 5

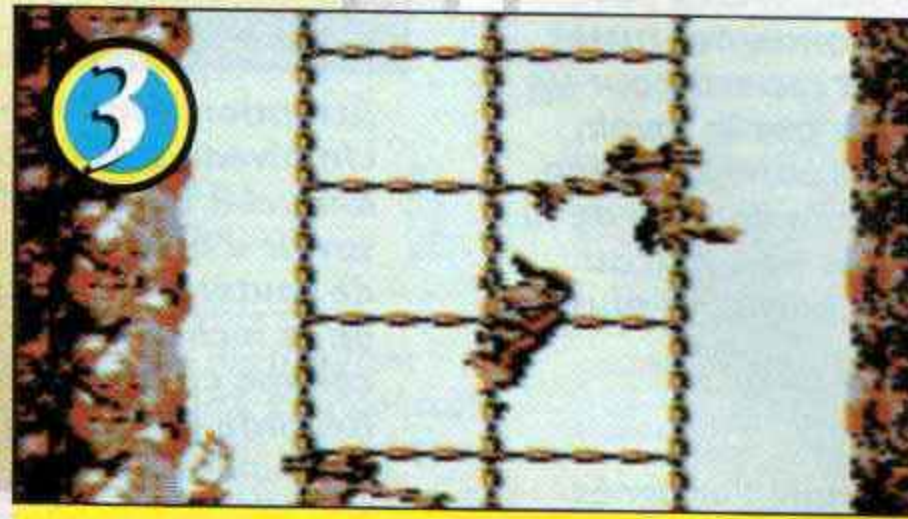


On approche de la fin. Évidemment, cela se complique un petit peu... sans être toutefois insurmontable. Allez courage !

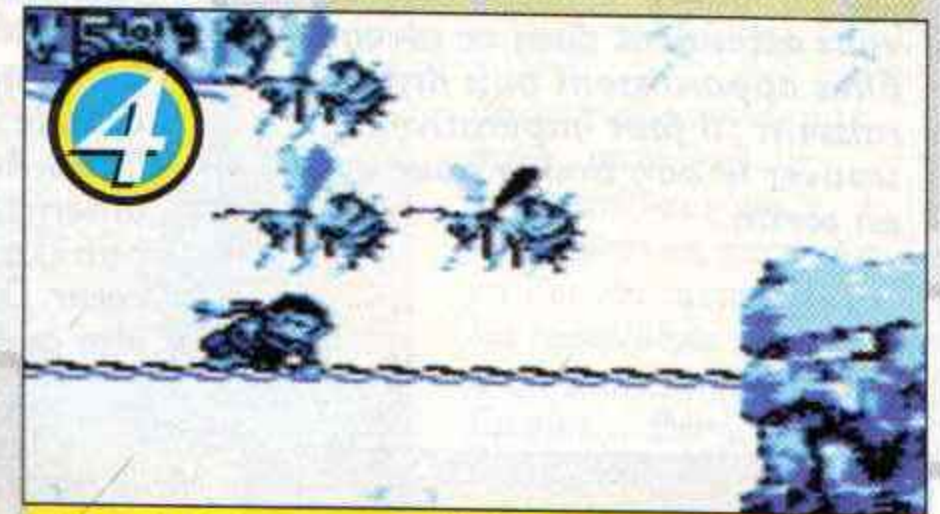
On retourne à l'eau ! Engarde, l'espadaon, est indispensable ; vous trouverez son tonneau dès le début.



Le vent est de retour ! Servez-vous en avec finesse pour slalomer entre les abeilles. Un très bon niveau que les possesseurs de DKC 2 connaissent déjà.



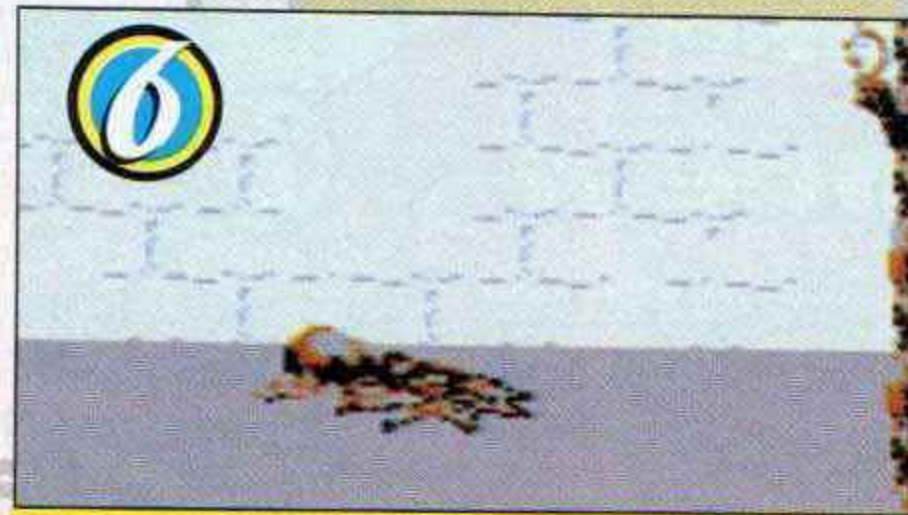
Dans ce niveau, difficile de trouver le bon chemin ! Pensez à bien fouiller partout. Il y a un canon... donc un boulet. Allez on cherche, mais attention les ennemis sont nombreux.



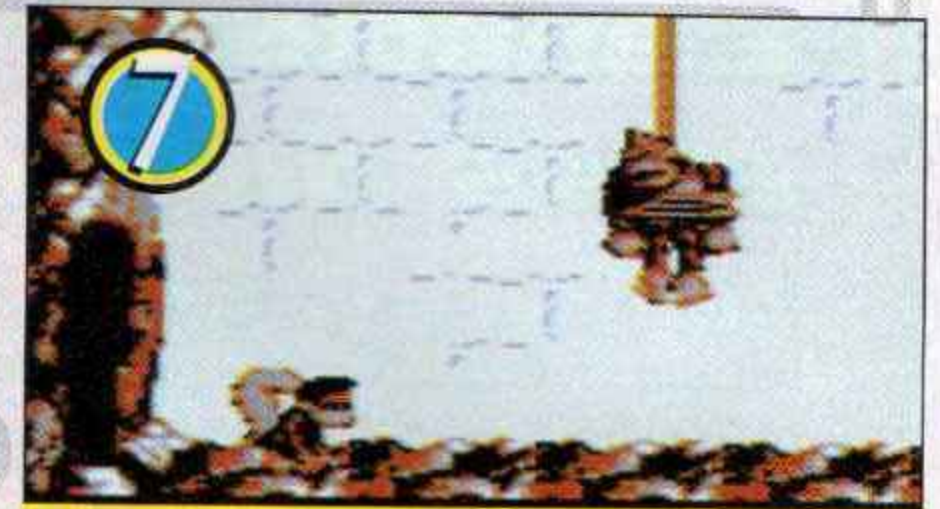
Un autre niveau original ! Pour traverser les étendues d'eau, quoi de plus normal (!) que les geler en sautant sur l'otarie. Ensuite il faut courir, ou plutôt glisser, le plus vite possible en évitant, bien sûr, les ennemis.



Même décor que dans le niveau 3. Toujours aussi labyrinthique mais avec encore plus d'enchaînements de passages camouflés. Bon esprit, comme dirait Goombas !



L'eau, qui semble polluée, monte irrésistiblement. Seulement mes singes, ils ne supportent pas la baignade. Heureusement, on retrouve l'araignée et le serpent qui grimpent avec plus de rapidité.



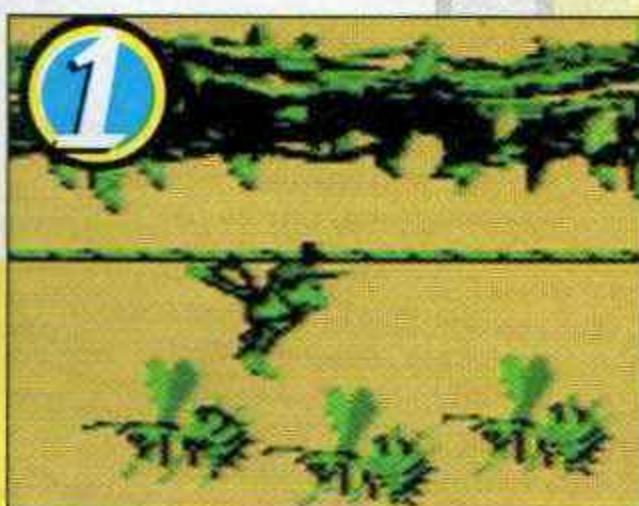
Vous retrouverez, peut-être, Donkey dans ce niveau, et pourtant ce n'est pas la fin... N'insistez pas, je n'en dirai pas plus !

## Monde 6



Au programme, un niveau galère et un combat dantesque. La fin est proche.

Encore des ronces ! Petite particularité dans ce niveau, vous devrez (avec le perroquet) faire une course contre un autre oiseau. Amusant.



Je vous laisse le plaisir de découvrir vous-même ce boss.

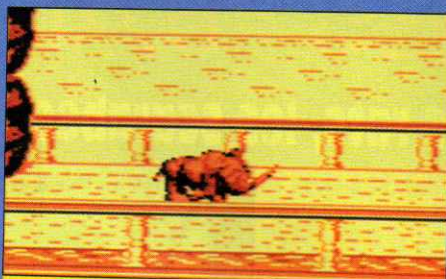


## Les "Amimaux"

C'est sympa de rajouter des nouveaux persos amis. On connaissait déjà Engarde et Rambi, voici Squawks et Squitter ! On les trouve tous dans les tonneaux, et chacun possède une action spéciale que l'on contrôle en pressant Select.



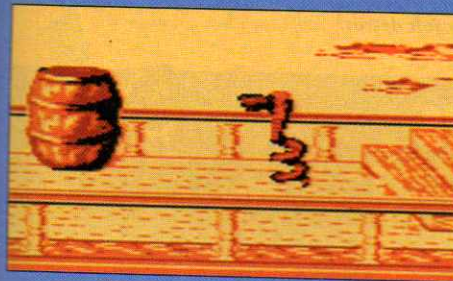
L'espadaon est l'atout ultime des niveaux aquatiques. Il élimine les ennemis avec une simplicité déconcertante. En pressant Select, il fonce et défonce tout ce qui bouge.



Le rhinocéros ressemble à Engarde. Il détruit tout ce qui bouge et lorsque l'on utilise Select, il fonce sans que rien ne puisse lui résister.



Ce sympathique perroquet ne se contente pas de voler, il tire également. Un ami efficace qui permet de visiter certains niveaux de A à Z.



C'est un serpent tout ce qu'il y a de plus cool ! En plus, il saute très haut. Vous pouvez même le faire bondir "surper-mega-giga-hypra" haut en pressant Select.



L'araignée peut se déplacer rapidement mais, surtout, cracher des toiles (bouton B) qui éliminent les ennemis. Pratique pour tirer à distance. Elle a également la possibilité de figer ses toiles (bouton Select) afin de construire une sorte d'escalier... très, très pratique !

### Leçon N°1

#### Regarde à gauche !

Bien souvent, dès le début du niveau, se dissimulent sur la gauche des options, voire même un niveau bonus. Alors, n'oubliez jamais de jeter un coup d'œil... on ne sait jamais ! Idem pour les fins de niveaux : allez toujours un peu plus loin avant de sauter sur la borne.

### Leçon N°2

#### Qu'est ce qu'une banane ?

Banane : nf ; (port.banana, empr. au guinéen). Fruit comestible du bananier, oblong, à peau jaune, à pulpe riche en amidon. Soit, mais le Petit Larousse oublie de préciser que la banane est aussi un indicateur précieux dans DKL 2. Ainsi, dès que vous êtes perdu, mieux vaut suivre les bananes. Par ailleurs, lorsque vous n'en voyez qu'une isolée au beau milieu d'un niveau, cela signifie qu'elle indique sûrement un passage secret, un tonneau bonus ou une option intéressante.

### Quoi de neuf chez la petite famille

Funky vous attend pour une petite balade dans les airs. Attention c'est payant : deux pièces pour voyager où bon vous semble. La mamie vous attend au collège Kong pour une sauvegarde salvatrice, gratuite lors de la première visite, puis payante (deux pièces). Et la maison ne fait pas crédit !



### Leçon N°3

#### Les niveaux Bonus

Si vous comptez terminer le jeu dans son intégralité, vous devrez impérativement trouver tous les niveaux bonus. On peut y retourner autant de fois que l'on souhaite, alors n'hésitez pas en cas d'échec à recommencer. La plupart du temps, on y accède grâce à des tonneaux portant la lettre B. Autrement, si vous croisez un boulet dans un niveau, ramassez-le et trouvez le canon. Les deux (une fois assemblés) vous propulseront dans une salle bonus. Attention, lorsque vous sortez d'un niveau bonus, tous les ennemis ressuscitent !

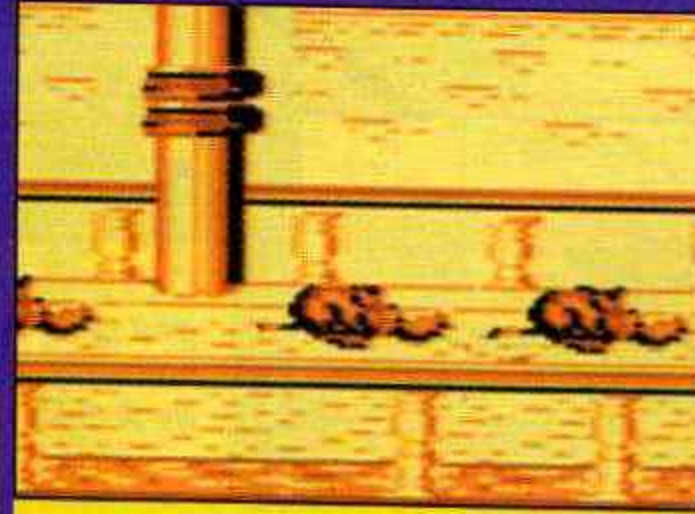




## LES BAD BOYS

### Les rats, les scarabées, et les Klap Traps

Dans le monde impitoyable de DKL 2, vous croiserez ces lascars. Gros plan sur leur frimousse et, surtout, les techniques pour s'en débarrasser. Sachez juste qu'ils sont vulnérables dès lors que vous utilisez un tonneau contre eux.



Ils font sans cesse des allers-retours. Plusieurs solutions : leur sauter dessus, leur faire une attaque (roulade ou queue de cheval pour Dixie). Pour les scarabées, sautez-leur deux fois dessus.

### Les crocos



Celui de gauche se cache dans un tonneau, puis vous course rapidement. Pour le calmer bondissez dessus, puis attrapez le tonneau. Celui de droite est un croco plus "amical" et moins rapide. Sautez-lui dessus ou exécutez une attaque.



### Les canoniers



Certains crocos sautent de haut en bas sans s'arrêter. Attendez qu'ils soient le plus bas possible pour bondir sur leur dos, ce qui vous permettra d'atteindre les hauteurs du niveau. L'autre, en haut à droite, tire des boulets de canon. Sautez-lui dessus !

### Les Neckys



Ils sont souvent deux ou trois. Il attendent que vous vous rapprochiez avant de piquer sur vous. Pour vous en débarrasser, utiliser le mouvement d'attaque désormais classique : le saut.



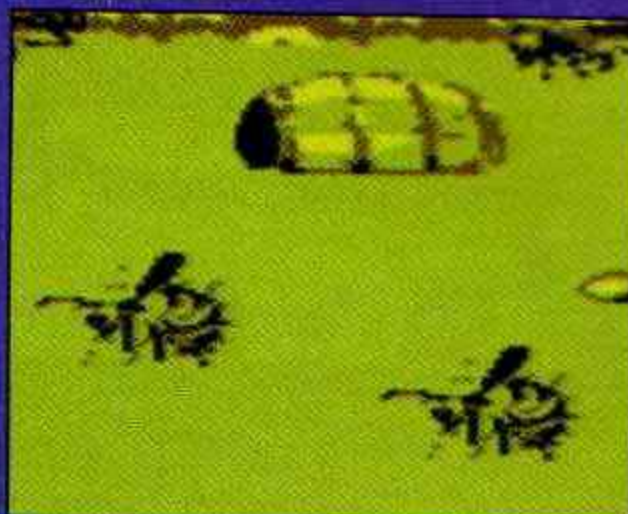
### Les amis de Cousteau



Dans les niveaux aquatiques, vous rencontrerez des étoiles de mer et toutes sortes de poissons. Pour les "killer", il vous faut Enguarde, l'espadaon.



### Les abeilles et les libellules



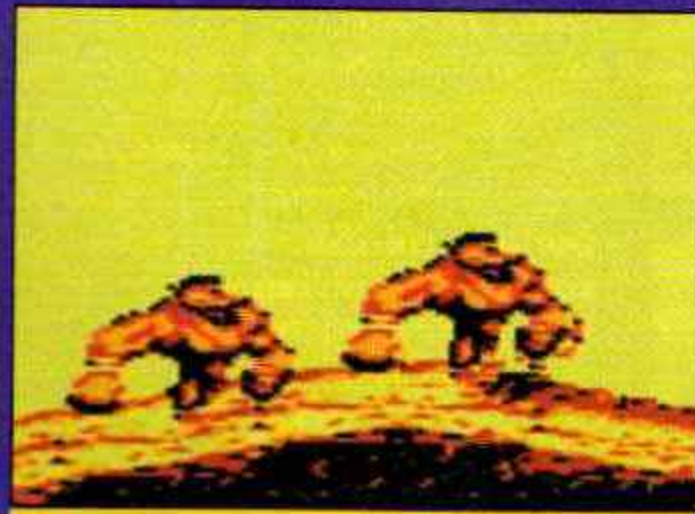
Pour éliminer une abeille, il est nécessaire de porter un tonneau ou un ennemi (un scarabée, par exemple). Les libellules, elles, sont un peu moins dangereuses, vous pouvez grimper dessus. Elles servent d'ailleurs souvent de plates-formes éphémères.

### Le croco au crochet



Ce dernier vous lance un crochet, qui revient comme un boomerang. Bondissez sur ce coquin et l'affaire sera réglée.

### Attention molosse !



Avec lui, méfiance. Si vous lui sautez dessus il s'énerve et vous poursuit rapidement. Utilisez un tonneau et on en parle plus.



### Le croco en chariot



Avec eux, il n'y a pas trente-six solutions : il faut leur sauter dessus.



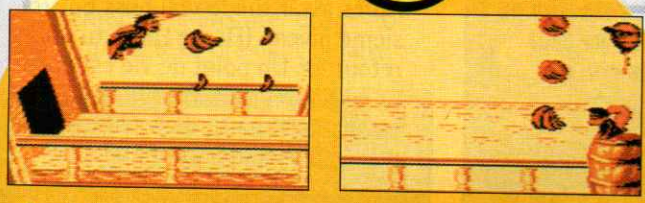
# Le Guide Michelindidou

## Toutes les bonnes adresses de DKL 2

Vous avez envie de faire le plein de vies, de retrouver rapidement votre partenaire, de vous goinfrer de bananes, voire même de vous faire un peu d'oseille ? Nous avons sélectionné les "bons plans" de DKL 2 (illustrés par des astérisques dans les cartes des mondes). "Oui mais, qu'est-ce qu'un bon plan ?" Bonne question mon petit Goombas... Tu iras loin, et crois-moi je m'y connais... Bref, un bon plan, c'est un niveau dans lequel on peut trouver toutes les options

citées plus haut. Pour ceux qui ne le savent pas, précisons que dans DKL (et dans bien d'autres jeux Nintendo) il est possible de revisiter un niveau (déjà parcouru) et d'en sortir quand bon vous semble en exécutant la manip : Start + Select. Ainsi, avant d'attaquer un niveau délicat, voire un boss, vous pouvez par exemple vous barder de 1 Up en retournant plusieurs fois dans ce niveau sans avoir à le finir. Si ça vous intéresse, lisez ce qui suit.

### Monde 1



Pas de doute, le meilleur plan de ce monde se situe dans le niveau 1. Récupérez le régime de bananes (si besoin, à droite il y a un tonneau DK), puis utilisez le premier tonneau bonus (suivre les deux bananes en l'air). Ce dernier vous téléporte un peu avant la fin du niveau. Sautez alors à droite de la borne de fin pour trouver un régime de bananes, deux pièces et un "ballon 1 Up". Un niveau qui rapporte très gros et rapidement en plus !

### Monde 2

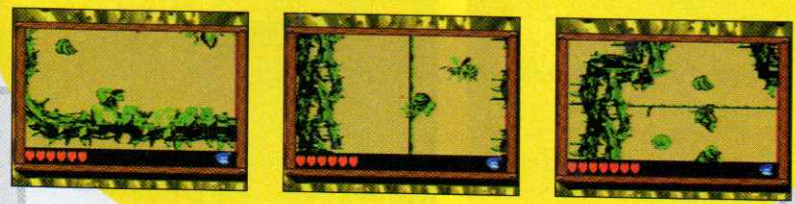
Pour sauvegarder ou voyager en avion, il faut des pièces. Ici, le bon plan est dans le niveau 4. Lorsque vous le commencez, dirigez-vous sur la droite, débarrassez-vous du rat et neutralisez le croco qui est dans le tonneau. Récupérez ce tonneau et repartez vers la gauche pour éliminer les deux abeilles du bas. Prenez le coffre et ouvrez-le en l'explosant sur la dernière abeille. Vous voilà plus riche d'une



pièce ! C'est pas énorme mais rien ne vous empêche de faire le plein...

### Monde 3

Dans le niveau 5, vous pourrez collecter pas mal de bananes (cent bananes égal un 1Up) ; vous trouverez également un tonneau DK et une pièce. Le bon chemin ? C'est tout de suite à droite (attention à l'ennemi qui lance le crochet). On saute sur la libellule, on descend la liane, on bondit à droite dès que l'on voit la banane, on récupère le régime, on reprend la liane pour remonter (attention, une abeille et un lanceur de crochet vous attendent), on va à gauche, on "kill" l'ennemi en lui tombant dessus (bas + A), on prend les options, et hop ! un petit Start/Select. Ouf ! Si vous n'êtes pas des manches, en quelques minutes, vous gonflez votre porte monnaie et votre stock de vies.



### Monde 4

Rendez-vous au niveau 4 pour une "banane party". Dès le début, faites bondir votre singe sur la gauche pour collecter les deux régimes. Après avoir chronométré (je fais des trucs délirants le week-end...), il faut à peine quarante secondes pour se faire une vie.



Alors imaginez en trois heures ! Comment ? Heu... ouais ! vous avez raison, ça risque d'être un peu lassant à la longue.

### Monde 5

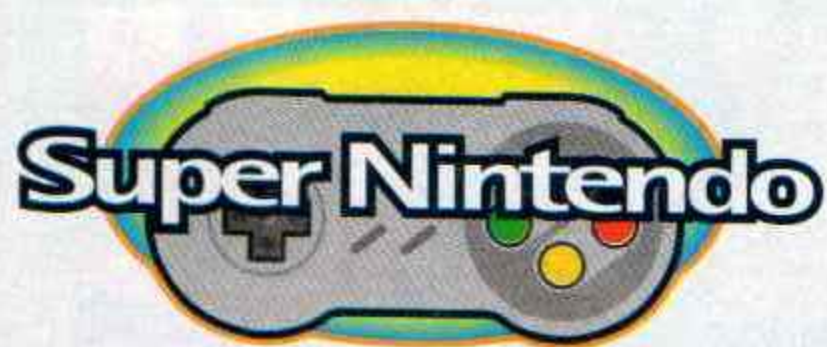
Alors là, attention ! car le niveau 4, c'est "le bon plan de chez bon plan"... Ça rigole pas, visez le menu : pièces, bananes et 1 Up pour finir. Lorsque vous commencez le niveau, foncez sur la gauche, placez-vous sur la banane puis

bondissez vers le haut. Vous ferez apparaître un crochet (invisible) sur lequel votre singe s'agrippera. Sautez ensuite en haut et légèrement sur la droite pour entrer dans le tonneau. À vous les options ! Une fois dans le tonneau qui propulse vers le bas, faites Start + Select.



# A la Rescoussse

Dans ce numéro d'A la Rescoussse, vous trouverez la solution (quasi) complète du jeu *Demon's Crest* sur Snes, ainsi que les coups des personnages cachés de *Mortal Kombat 3* sur Saturn. Voilà peut-être qui compensera l'absence de questions sur des jeux Game Boy ou PlayStation. Malheureusement, on ne peut répondre à toutes vos sollicitations dans un seul numéro. Mais sachez que je planche déjà sur des questions relatives à des softs tournant sur ces consoles, pour l'Ultra Player 39.



## Demon's Crest

### Où sont tous les bonus cachés ?

Question de Raphaël Lemaire

Alors comme ça Raphaël, en lisant le test de *Demon's Crest* dans un ancien numéro (UP 27), tu as eu envie de te plonger dans ce superbe jeu. Bon esprit ! Mais ton problème, c'est qu'il n'est pas facile, facile... Voici donc l'emplacement de tous les bonus cachés, en dehors de ceux indiqués dans le test du jeu, bien sûr.



Après avoir tué le vrai boss du troisième niveau (Flame Lord), tu dois y retourner. Un point de vie est apparu en hauteur (E). Pour le récupérer, envoie-toi à partir de la plate-forme placée plus loin à droite (F).



Après avoir battu *Crawler* dans le cinquième niveau, reviens sur tes pas. Entre ensuite dans le passage qu'a creusé *Crawler* pour t'attaquer (G). Au-dessus se trouve une pièce, et au fond de celle-ci, dans une jarre, un point de vie caché (H).



Quand tu auras obtenu la gargouille aquatique, retourne une nouvelle fois dans le cinquième niveau, et plonge dans l'eau (I). Commence par te dépla-



### Les points de vie cachés

Les points de vie dont il est question ci-dessous sont uniquement ceux qui permettent d'augmenter la barre de vie, et non ceux qui redonnent simplement de l'énergie.

Le premier d'entre eux est situé dans la troisième partie du niveau 2. Brise

le monticule de crânes qui se trouve en hauteur, près du grand arbre mort (A).

Pour trouver le point de vie caché suivant, entre dans le passage secret situé au début du troisième niveau (B), puis va tuer *Scula* (C). Une fois mort, celui-ci te laisse le point de vie (D).





cer vers la droite (J), puis remonte légèrement (K). Ensuite, dirige-toi tout à gauche, et tire dans la jarre :



elle contient un point de vie (L). Redescends ensuite jusqu'au point K, et poursuis ton chemin sur la gauche, mais plus bas. Tu finiras par tomber nez-à-nez avec le boss nommé Holothurion (M). Tue-le, et récupère un autre point de vie (N).



Au départ du sixième niveau, emprunte le chemin du haut grâce au tir tornade (O). Emprunte ensuite la première porte (P), et, arrivé à l'endroit où il y a un assemblage de blocs, tire dans la jarre. Celle-ci recèle un point de vie (Q).



Dans le niveau de Phalanx, tape dans la première cloche que tu verras pour faire tomber un point de vie (R).



En te transformant en gargouille aquatique, plonge dans la marre du niveau 3 (S), tout au fond. Emprunte



le passage après avoir détruit les blocs de pierre (T). Tu atteindras une pièce dans laquelle se trouve une jarre. A l'intérieur de cette dernière est dissimulé un point de vie (U).



Enfin, entre dans le magasin situé non loin des premiers niveaux (V). Après avoir réussi la troisième épreuve consistant à casser des crânes, tu obtiendras le dernier point de vie (W).





### Les parchemins cachés

Un parchemin seul n'a pas grande utilité. Encore faut-il acheter un sort dans une boutique, et combiner les deux pour faire de la magie. Dirige-toi dans le passage secret du troisième niveau (A). À l'intérieur, va



sur la corniche qui abrite le parchemin, et brise le bloc de pierres grâce au tir cassant (B).



Plonge dans la tornade située dans le deuxième tableau du niveau 4 (C) ; tu seras transporté dans un autre lieu.



Là, continue ton chemin, et traverse la tour (D). Dehors, envole-toi tout en haut à droite pour découvrir un parchemin posé sur un nuage (E).



Arrivé au bout du premier tableau du niveau 6, emprunte le chemin du bas (F). Puis dans le second tableau, détruit le monticule de crânes situé sur la plate-forme suspendue en l'air (G).



### Les fioles cachées

Grâce à la gargouille vampire, coupe les lianes qui enferment la fiole se trouvant dans le troisième niveau (A).



Dans le quatrième niveau, brise le bloc de pierres situé près des colonnes (B), et récupère la fiole.



### Les talismans cachés

Les talismans sont des objets qui te protégeront, ou te permettront de récolter plus de bonus. La couronne est cachée dans le quatrième niveau. Passe de nouveau par la tornade (A), et traverse ensuite la



tour. En sortant de celle-ci, place-toi à son pied, et entre dans le passage (B). À l'intérieur, brise la dernière sta-



tue pour y trouver la couronne (C). Celle-ci te permettra de récupérer plus d'argent après avoir éliminé les ennemis.



L'armure se situe dans le niveau 6. Dès le début, emprunte le chemin du haut (D). Poursuis ton chemin jus-



qu'à ce que tu arrives dans une pièce sans lumière (E). Allume toutes les bougies que tu verras (à l'aide de ton



tir enflammé), afin de te diriger facilement tout en haut à droite de la pièce (F). Tu y apercevras une statue, dans laquelle est cachée l'armure. Celle-ci te protégera mieux des coups reçus.



**ULTRA PLAYER**  
**A LA RESCousse**  
 19, rue Louis-Pasteur  
 92513 BOULOGNE CEDEX

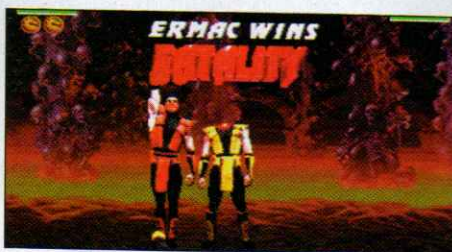


## Ultimate Mortal Kombat III

### Quels sont les coups des persos cachés ?

Question de Geoffrey Savy

Le "retour du come-back du rappel" d'Ultimate MK3 dans A la Rescousse nécessite une explication. Dans le précédent numéro, j'ai donné les coups de plusieurs personnages du jeu, mais pas de la totalité. Pourquoi ? Parce qu'à l'époque, nous ne connaissons qu'un code pour jouer avec un perso caché : celui d'Human Smoke. Or aujourd'hui, nous possédons les codes pour utiliser les trois autres persos cachés (voir *Système D* page 91).



#### ERMAC

Boule de feu : quart de cercle vers l'arrière + poing bas.  
 Coup de poing téléporté : quart de cercle vers l'arrière + poing haut.  
 Télé Slam : arrière, quart de cercle vers l'arrière + pied haut.

#### COMBOS

De 23 % : pied haut, pied haut, pied bas, arrière + pied haut.  
 De 25 % : poing haut, poing haut, arrière + poing bas, demi-cercle vers l'avant + poing bas.

#### FATALITÉS

De la télékinesie (à un coup de pied de distance) : bas, haut, bas, bas, bas, blocage.  
 De la décapitation (au corps à corps) : course, blocage, course, course, pied haut.

Niveaux des pics (au corps à corps) : course, course, course, course, pied bas.

#### SUB ZERO CLASSIQUE

Verglas : quart de cercle vers l'arrière + pied bas.



#### COMBOS

De 19 % : saut + pied bas, quart de cercle vers l'arrière + pied bas, bas + poing haut, arrière + blocage + poing bas + pied bas.  
 De 22 % : quart de cercle vers l'avant + poing bas, arrière + pied bas, quart de cercle vers l'arrière + pied bas, bas + poing haut, arrière + blocage + poing bas + pied bas.  
 De 28 % : poing haut, poing haut, arrière + pied bas, arrière + pied haut, avant + pied bas.

#### MILEENA

Jet de saï : maintenez le poing haut deux secondes, puis relâchez-le.  
 Coup de pied téléporté : arrière, avant + pied bas.  
 Roulade : arrière, arrière, bas + poing bas.

#### COMBOS

De 22 % : pied haut, pied haut, pied bas, arrière + pied haut.  
 De 25 % : poing haut, poing haut, pied haut, pied haut, quart de cercle vers l'avant + pied bas.  
 De 26 % : poing haut, poing haut, pied haut, pied haut, haut + pied bas, haut + pied haut.



#### FATALITÉS

De l'absorption (au corps à corps) : bas, avant, bas, avant + poing bas.  
 Des mille clous (à l'autre bout de l'écran) : arrière, arrière, arrière, avant + pied bas.  
 Friendship du miroir (de n'importe où) : bas, bas, arrière, avant + poing haut.

Bubu

# ultra SHOPPING

**D**eux mois avant Noël, il est normal que l'on vous donne quelques idées de cadeaux à offrir ou à demander. Pour les petits et les grands, chers ou pas, il en y a pour tous les goûts. À vous de choisir !

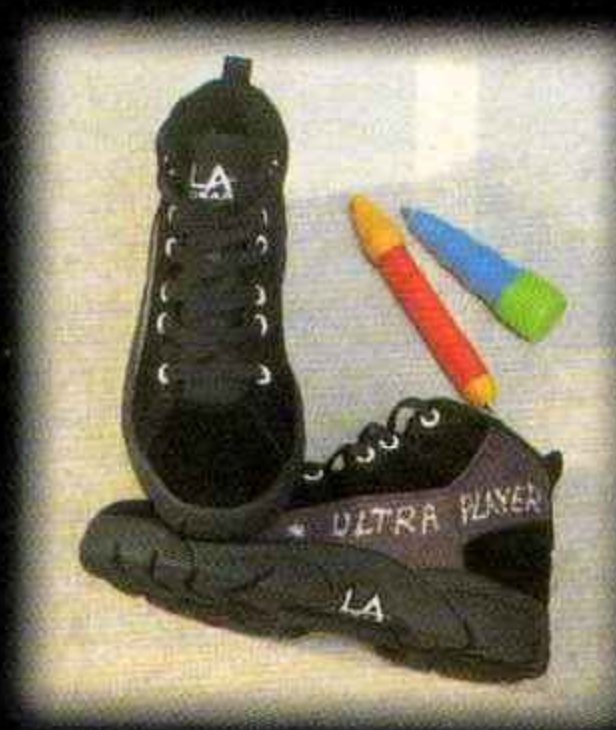
## Enregistreurs de mon cœur



Ces appareils enregistreurs, Yak Back, sont très marrants. Ils déforment la voix ou créent des sons bizarroïdes, genre dessin animé. Vous enregistrez une phrase, et ils vous la répètent en changeant la vitesse ou en modulant votre voix. Ils possèdent aussi plusieurs bruitages et cris complètement loufoques. Prix : 69 ou 99 francs environ.

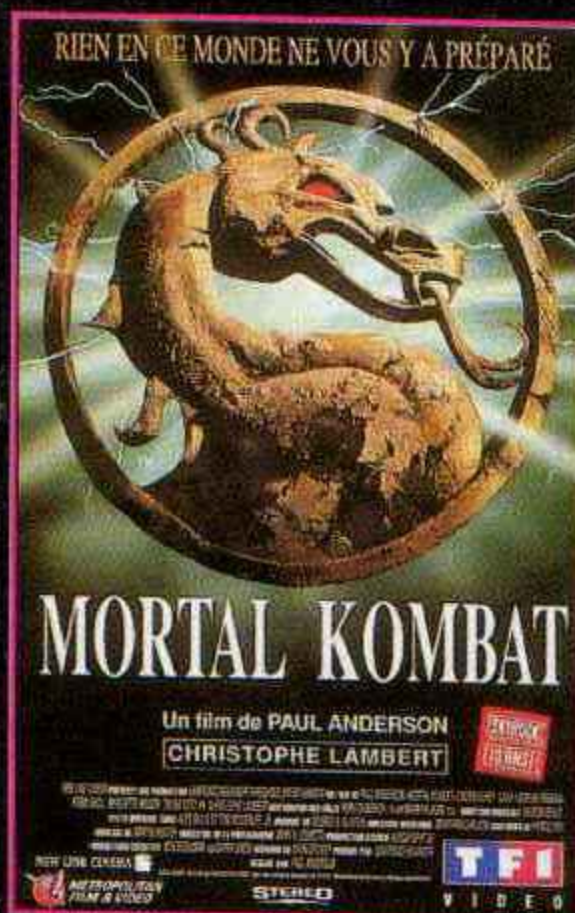
## Space, les pieds !

Vous voulez être branché, top classe ? La collection de chaussures Fatmox préfigure la tennis de demain. Entre 349 et 499 F environ. Quant à la collection GrafX, elle est délirante puisqu'on peut écrire dessus avec un crayon spécial et effacer avec un simple glaçon. 299 F (environ) avec deux crayons. (Liste des points de vente : 01 40 80 39 00.)



## Mortel Mortal

Entre deux parties de Mortal Kombat, vous pourrez vous détendre en regardant la K7 vidéo qui vient de sortir. Dans le rôle de Rayden, vous retrouverez Christophe Lambert. Bastons et effets spéciaux garantis !



## Cerveille sanglante

Gore, vous avez dit Gore ? Dans cette charmante cervelle, le sang circule quand vous la pressez. Effet gerbant assuré. Ce sympathique jouet existe aussi en versions œil, foie et cœur. Bon appétit ! Gurglin Gutz, 26 F environ.



## Stylos anti-boulot

Cette collection de stylos Power Penz est très ingénieuse. Alors que le prof croit que vous êtes sagement en train de bosser, vous sortez de votre stylo des petites voitures, un hélicoptère, une loupe ou un lance-fléchettes. Et en plus, ces plumes astucieuses écrivent ! Ce qui est la moindre des choses, pour un stylo... Power Penz, 29 F environ.

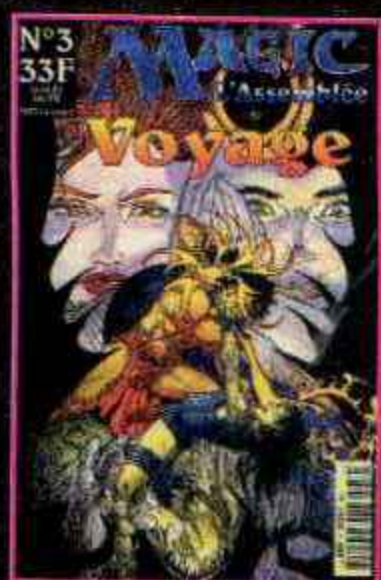


Mahalia

118

## Des BD pour s'éclater

En attendant la sortie française imminente du jeu vidéo Magic - The Gathering, édité par Acclaim, voici la BD du même nom. Trois volumes Semic parus à ce jour (33 F chez votre marchand de journaux), pour vous replonger dans l'univers heroïc fantasy. Par ailleurs, voici le nouvel album de Froideval et Francard : *Fatum - L'héritier*. Un univers futuriste et sans pitié où les jeux vidéo font parfois leur apparition. (Un album de 48 p. chez Dargaud, 53 F.)



Fatum - L'héritier © Dargaud Éditeur

PORTE DE VERSAILLES

# SALON DU MULTIMEDIA

DU 27 NOVEMBRE AU 1er DECEMBRE - DE 9h30 à 20h00

## Détendez-vous! Le salon est strictement réservé à toute la famille!

Attachez vos ceintures, préparez vous à vivre une expérience hallucinante, repoussant les frontières du temps : vous allez avoir l'impression surréaliste que **10 ans se sont écoulés depuis le salon 1995.**

Au programme : démonstration de la nouvelle puissance des micros et de la richesse des CD-Rom, traversée de l'ère du multimédia et explosion créative du design des jeux.

Attendez-vous à découvrir des mondes inexplorés : des espaces où le on-line et la téléphonie s'expriment en toute liberté, et des animations toujours plus nombreuses et percutantes.

Après le MULTIMÉDIA WORLD SHOW 1996, vous ne serez plus jamais comme avant...

**DU MERCREDI 27 NOVEMBRE  
AU DIMANCHE 1<sup>ER</sup> DÉCEMBRE**

France  
**SUPERVISION**

La Chaîne 16/9

**5**

La Cinquième

BLÉNHEIM

Informations et jeu au : **08 - 36 68 36 38**

... un PC multimédia à gagner!

[www.mosaïque.fr/MultimediaWorldShow](http://www.mosaïque.fr/MultimediaWorldShow)

**MULTIMEDIA WORLD SHOW**  
SUPERGAMES



ALORS L'ULTRA N°38 EST-IL PRÊT...?

EUH...



LE BOUCLAGE C'EST POUR BIENTÔT, NON?

FRR RON RON FZZZZ



..ÇA ROULE, ÇA ROULE.. ON S'ACTIVE A FOND.. TOUT LE MONDE EST SUR LE COUP!

MAOOW!!!

J'ESPÈRE MON PETIT GOOMBAS... J'ESPÈRE..



BOUDIOU! J'AI TOUT MON COURRIER A FAIRE, L'EDITO,...



BON ILS EN SONT OÙ MES PETITS GARS!?!

STONEE! DIDOU!! VOUS AVEZ BOUCLÉ!!!

UGAH! MMPFFÉ!! GNAAAAH!

EH! EH! EH! OP!!!

ALORS NEW-LOOK MAHALIA...?

VRONG! VRONG!



FAUT QUE JE TERMINE DE COMMENCER TOMB RAIDER! EH-EH!... EH-EH!...

GBL POURQUOI... ON BOUCLE QUAND?



DANS UNE SEMAINE! ALORS?... TINTIN, DONKEY ET TES RUBRIQUES?!!

OUAÏ!

TAP TAP TAP

REFF...



HEUU... EH BIN LÀ, TU VOIS LÀ, JE SUIS SUR SUR... SUR LE POINT!!



...DE:GH! FINALISER LE DÉBUT!!!... LE DÉBUT...

...MOUAAIISSSS...

GRRRR

PAT PAT

...GE-GE GENTIL... LA GAMB...

PRIIIÉÉÉ



AU BOULOT! BANDE DE MOULES!! JE VEUX PLUS VOUS VOIIR JOUEER!!

OUAÏ BOUCLER... OUAÏ...

OUAÏ TRAVAILLER OUAÏ



IL Y A EFFECTIVEMENT DEUX SORTES DE PIGISTES, CEUX QUI PRENNENT DE L'AVANCE ET SONT TOUJOURS DANS LES TEMPS ...

HEU... Z'AVEZ PAS VU GOOMBAS...?

GH! GH! GH!

...VRUUM...

CHON TEAM

Hi!

TIP TAP TIP TAP TIP TAP TIP TAP TIP TAP TIP TAP



... ET CEUX QUI NE BOSSENT QUE DANS L'URGENCE LES ROIS DE LA DERNIÈRE MINUTE!!

C'EST FAUX!!

GH... SUIS N'OCENT... .. DÉLATEURS...

PSSST... OH... PSSST...

MATT X9012

DIDOU Y2002

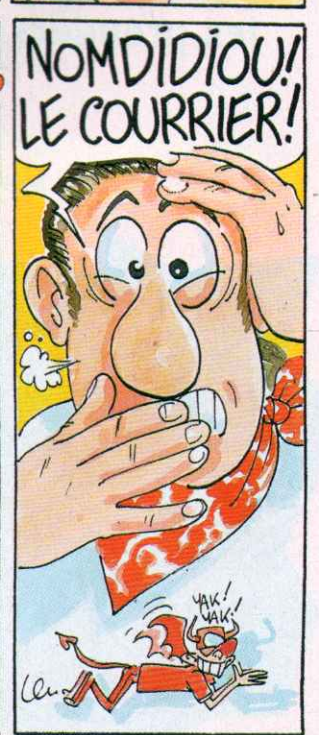
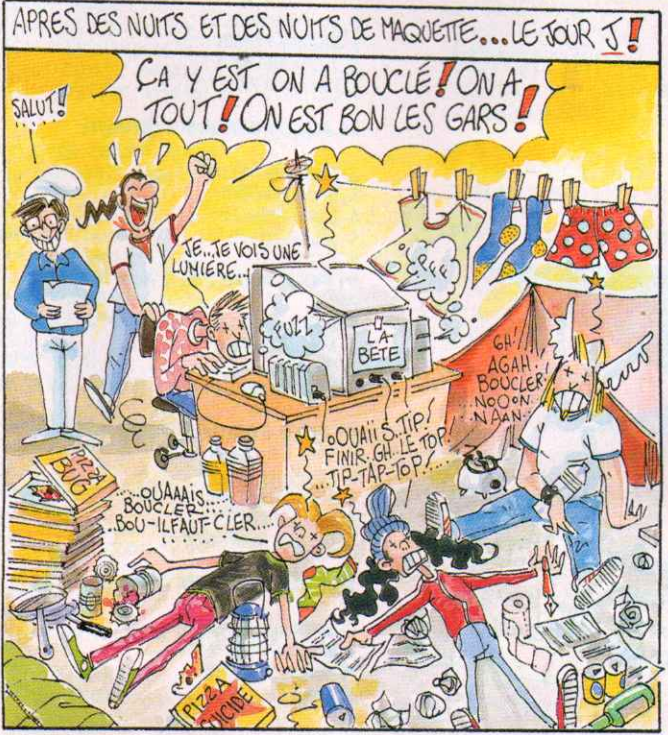
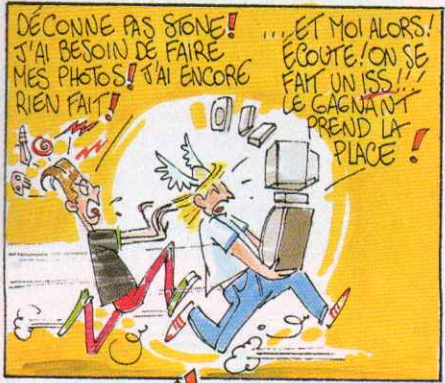
STONE Z0039

YAK! YAK!



BON ALLEZ ON PART A LA CHASSE AU MATT, IL NE FAUT LE TOP!!! ... ABSOLUMENT!!

ROAR!





**Hello  
à tous !**

Je vois avec plaisir que la rentrée des classes ne vous a pas trop empêchés de jouer – tant mieux ! Ce mois-ci, votre participation à la rubrique a atteint un niveau exceptionnel tant en quantité, qu'en qualité. Continuez ainsi, et n'oubliez pas que si vous souhaitez voir apparaître un jeu dans ces lignes de résultats, il ne tient qu'à vous d'établir les premiers scores ou chronos.

*Stonehenge*

Les scores en blanc indiquent les nouvelles entrées.

### COMMENT PHOTOGRAPHER VOTRE MEILLEUR SCORE ?

Placez votre écran dans la pièce la plus sombre possible. Éteignez toutes les lumières. Installez votre appareil photo à 80 cm de l'écran. N'utilisez pas le flash. Pour la Game Boy, éclairez indirectement votre Game Boy avec une très forte lumière, et photographiez la console en entier plutôt que l'écran.

### RÈGLEMENT

- Pour que votre score soit valable, la partie doit être réalisée en un crédit (sans 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- Jeannot CASARES :     | 20 421 |
| 2- Ludovic DU :          | 19 480 |
| 3- Fabrice BAUMGARTNER : | 19 277 |
| 4- Frédéric MANDET :     | 19 258 |
| 5- Anton PESIC :         | 19 163 |
| 6- Lionel LEVESQUE :     | 19 014 |
| 7- Francis GEISSERT :    | 18 648 |
| 8- Romain SANDERE :      | 18 300 |
| 9- Julien LACHAUD :      | 18 293 |
| 10- Antoine FILOU :      | 18 171 |

#### LE GAGNANT DU MOIS

Jeannot Casares est le seul à avoir atteint la barre "psychologique" des 20 000 points. Ses deux dauphins, Ludovic Du et Fabrice Baumgartner, bien qu'à mille points, ont quand même réalisé une honorable performance. Malheureusement, Fabrice n'ayant pas laissé d'adresse, c'est Frédéric qui sera récompensé. Les gagnants recevront donc l'excellent Formula One offert par Psygnosis France.



#### SUPER ADVENTURE ISLAND

|                                  |         |
|----------------------------------|---------|
| 1- Jérôme BONNETTE (terminé) :   | 728 900 |
| 2- Christophe RODIES (terminé) : | 723 700 |

#### BUBSY

|                        |         |
|------------------------|---------|
| 1- Sandrine BONNETTE : | 341 589 |
| 2- Arnaud BLIN :       | 190 039 |

#### COOL SPOT

|                                  |         |
|----------------------------------|---------|
| 1- Francis GEISSERT (terminé) :  | 693 560 |
| 2- Ludovic TANI (terminé) :      | 459 150 |
| 3- Jean-Paul SCHMITT (terminé) : | 453 370 |
| 4- François TARTING (terminé) :  | 451 540 |

#### F1 POLE POSITION 2 (Afrique du Sud)

|                         |        |
|-------------------------|--------|
| 1- Guillaume BERTRAND : | 51" 59 |
| 2- Yoann DELABRE :      | 53" 48 |
| 3- Michaël PERRIN :     | 53" 99 |
| 4- Stéphane MILLOT :    | 54" 67 |
| 5- David NICOLLE :      | 57" 33 |

#### F1 POLE POSITION 2 (Brésil)

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| 1- Guillaume BERTRAND : | 54" 48    |
| 2- Stéphane MILLOT :    | 57" 62    |
| 3- Michaël PERRIN :     | 58" 78    |
| 4- Yoann DELABRE :      | 59" 25    |
| 5- Jérémy PERRIN :      | 1' 03" 42 |

#### F1 POLE POSITION 2 (Europe)

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| 1- Guillaume BERTRAND : | 52" 40    |
| 2- Stéphane MILLOT :    | 53" 51    |
| 3- Michaël PERRIN :     | 53" 56    |
| 4- David NICOLLE :      | 58" 05    |
| 5- Sébastien FLE :      | 1' 00" 29 |

#### F1 POLE POSITION 2 (San Marin)

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| 1- Guillaume BERTRAND : | 1' 02" 99 |
| 2- Stéphane MILLOT :    | 1' 04" 22 |
| 3- Michaël PERRIN :     | 1' 05" 31 |
| 4- Chon :               | 1' 12" 65 |
| 5- David RODRIGUEZ :    | 1' 14" 80 |

#### F1 POLE POSITION 2 (Espagne)

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| 1- Guillaume BERTRAND : | 1' 03" 85 |
| 2- Stéphane MILLOT :    | 1' 06" 45 |
| 3- Yoann DELABRE :      | 1' 07" 51 |
| 4- Michaël PERRIN :     | 1' 07" 60 |
| 5- Damien MARTINEZ :    | 1' 13" 29 |

#### F1 POLE POSITION 2 (Monaco)

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| 1- Guillaume BERTRAND : | 59" 11    |
| 2- Stéphane MILLOT :    | 1' 01" 05 |
| 3- Michaël PERRIN :     | 1' 02" 59 |
| 4- Yoann DELABRE :      | 1' 04" 78 |
| 5- Chon :               | 1' 06" 99 |



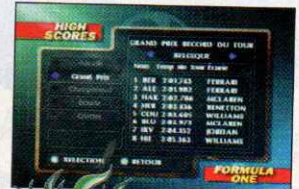






# Le défi de Noël

Je ne résiste pas à l'envie de vous proposer un challenge sur Formula One. Vous prenez la voiture de votre choix et vous la paramétrez comme vous le souhaitez. Ensuite, l'idée consiste à réaliser le meilleur temps, au tour, sur le circuit de Spa-Francorchamps (Belgique), en mode Grand Prix. Pour être validé, votre chrono devra figurer sur l'écran des "High Scores". En piste !



## BUST A MOVE 2 (Round 4)

|                       |       |
|-----------------------|-------|
| 1- Francis GEISSERT : | 2" 53 |
| 2- Lyonel :           | 5" 33 |
| 3- Tintin :           | 6" 10 |
| 4- Stonehenge :       | 6" 50 |

## BUST A MOVE 2 (Round 5)

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| 1- Francis GEISSERT : | 16" 65 |
| 2- Chon :             | 18" 76 |
| 3- Stonehenge :       | 21" 00 |
| 4- Tintin :           | 27" 63 |

## BUST A MOVE 2 (Round 6)

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| 1- Tintin :           | 6" 30  |
| 2- Francis GEISSERT : | 7" 01  |
| 3- Stonehenge :       | 7" 53  |
| 4- Chon :             | 13" 35 |
| 5- Ldf :              | 18" 93 |

## BUST A MOVE 2 (Round 7)

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| 1- Francis GEISSERT : | 17" 48 |
| 2- Tintin :           | 21" 71 |
| 3- Lyonel :           | 25" 85 |
| 4- Stonehenge :       | 26" 30 |
| 5- Chon :             | 35" 63 |

## BUST A MOVE 2 (Round 8)

|                           |           |
|---------------------------|-----------|
| 1- Stonehenge :           | 12" 21    |
| 2- Francis GEISSERT :     | 31" 48    |
| 3- Tintin :               | 43" 63    |
| 4- Chon :                 | 49" 00    |
| 5- Guillaume de Casaban : | 1' 07" 28 |

## BUST A MOVE 2 (Round 9)

|                       |        |
|-----------------------|--------|
| 1- Francis GEISSERT : | 5" 83  |
| 2- Tintin :           | 7" 03  |
| 3- Stonehenge :       | 7" 85  |
| 4- Chon :             | 8" 48  |
| 5- Christophe :       | 11" 73 |

## BUST A MOVE 2 (Round 10)

|                      |       |
|----------------------|-------|
| 1-Francis GEISSERT : | 0" 31 |
| 2- Stonehenge :      | 0" 45 |
| 3- Chon :            | 3" 43 |

## DIE HARD TRILOGY (épisode 2)

|           |           |
|-----------|-----------|
| 1- Bubu : | 8 024 950 |
|-----------|-----------|

## DIE HARD TRILOGY (épisode 2 - %)

|           |       |
|-----------|-------|
| 1- Bubu : | 100 % |
|-----------|-------|

## RESIDENT EVIL (terminé avec Jill)

|                         |            |
|-------------------------|------------|
| 1- Guillaume Gesnouin : | 1 h 40' 27 |
| 2- Cyril DUPONT :       | 2 h 48' 44 |
| 3- Chris :              | 5 h 27' 18 |
| 4- Stonehenge :         | 5 h 51' 39 |

## RESIDENT EVIL (terminé avec Chris)

|                   |            |
|-------------------|------------|
| 1- Cyril DUPONT : | 1 h 33' 03 |
| 2- Martial HUE :  | 1 h 35' 11 |

## TRACK & FIELD (100 m)

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| 1- Jeannot CASARES :     | 6" 95 |
| 2- Romaine SANDERE :     | 7" 03 |
| 3- Fabrice BAUMGARTNER : | 7" 04 |
| 4- Frédéric MANDET :     | 7" 09 |
| 5- Lionel LEVESQUE :     | 7" 22 |

## TRACK & FIELD (saut en longueur)

|                          |         |
|--------------------------|---------|
| 1- Jeannot CASARES :     | 11 m 75 |
| 2- Stonehenge :          | 11 m 70 |
| 3- Francis GEISSERT :    | 11 m 69 |
| 4- Fabrice BAUMGARTNER : | 11 m 50 |
| 5- Chon :                | 11 m 30 |

## TRACK & FIELD (poids)

|                          |         |
|--------------------------|---------|
| 1- Frédéric MANDET :     | 28 m 99 |
| 2- Francis GEISSERT :    | 28 m 75 |
| 3- Fabrice BAUMGARTNER : | 28 m 65 |
| 4- David JEANNOT :       | 28 m 61 |
| 5- Stonehenge :          | 28 m 56 |

## TRACK & FIELD (100 m nage libre)

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| 1- Jeannot CASARES :     | 37" 12 |
| 2- Frédéric MANDET :     | 38" 48 |
| *- Francis GEISSERT :    | 38" 48 |
| 4- Fabrice BAUMGARTNER : | 38" 56 |
| 5- Lionel LEVESQUE :     | 38" 93 |

## TRACK & FIELD (110 m haies)

|                          |       |
|--------------------------|-------|
| 1- Jeannot CASARES :     | 8" 07 |
| 2- Fabrice BAUMGARTNER : | 8" 27 |
| 3- Frédéric MANDET :     | 8" 35 |
| 4- Lionel LEVESQUE :     | 8" 58 |
| 5- Francis GEISSERT :    | 8" 70 |

## TRACK & FIELD (saut en hauteur)

|                      |        |
|----------------------|--------|
| 1- Frédérique PENG : | 2 m 80 |
| *- Jeannot CASARES : | 2 m 80 |
| *- Antoine FILOU :   | 2 m 80 |
| *- David JEANNOT :   | 2 m 80 |
| *- Frédéric MANDET : | 2 m 80 |

## TRACK & FIELD (marteau)

|                          |          |
|--------------------------|----------|
| 1- Frédéric MANDET :     | 110 m 20 |
| 2- Fabrice BAUMGARTNER : | 110 m 13 |
| 3- Stonehenge :          | 110 m 01 |
| *- Francis GEISSERT :    | 110 m 01 |
| 5- Jeannot CASARES :     | 109 m 98 |

## TRACK & FIELD (triple saut)

|                          |         |
|--------------------------|---------|
| 1- Jeannot CASARES :     | 21 m 72 |
| 2- Romaine SANDERE :     | 21 m 00 |
| 3- Fabrice BAUMGARTNER : | 20 m 99 |
| 4- Francis GEISSERT :    | 20 m 89 |
| 5- Frédéric MANDET :     | 20 m 78 |

## TRACK & FIELD (javelot)

|                          |          |
|--------------------------|----------|
| 1- Jeannot CASARES :     | 113 m 48 |
| 2- Romaine SANDERE :     | 113 m 45 |
| 3- Francis GEISSERT :    | 113 m 43 |
| 4- Frédéric MANDET :     | 112 m 89 |
| 5- Fabrice BAUMGARTNER : | 112 m 48 |

## TRACK & FIELD (saut à la perche)

|                          |        |
|--------------------------|--------|
| 1- Jeannot CASARES :     | 8 m 51 |
| 2- Fabrice BAUMGARTNER : | 8 m 01 |
| 3- Romaine SANDERE :     | 7 m 90 |
| 4- Frédéric MANDET :     | 7 m 78 |
| 5- Lionel LEVESQUE :     | 7 m 65 |

## TRACK & FIELD (disque)

|                          |         |
|--------------------------|---------|
| 1- Stonehenge :          | 93 m 81 |
| 2- Fabrice BAUMGARTNER : | 93 m 17 |
| 3- Frédéric MANDET :     | 93 m 13 |
| 4- Jeannot CASARES :     | 93 m 38 |
| 5- Eric BRIAND :         | 92 m 89 |

## WIPE OUT (Altima VI - Time Trial)

|                     |          |
|---------------------|----------|
| 1- David LE GARFF : | 2' 50" 6 |
| 2- Karim BENOUDMA : | 2' 57" 5 |

## WIPE OUT (Altima VI - tour)

|                     |          |
|---------------------|----------|
| 1- David LE GARFF : | 56" 1    |
| 2- Karim BENOUDMA : | 58" 8    |
| 2- Mc Yas :         | 1' 00" 8 |

## WIPE OUT (Karbonis V - Time Trial)

|                     |          |
|---------------------|----------|
| 1- David LE GARFF : | 1' 44" 3 |
| 2- Karim BENOUDMA : | 1' 52" 9 |

## WIPE OUT (Karbonis V - tour)

|                     |       |
|---------------------|-------|
| 1- David LE GARFF : | 34" 4 |
| 2- Karim BENOUDMA : | 36" 3 |
| 3- Mc Yas :         | 36" 4 |



## WIPE OUT (Terramax - Time Trial)

|                     |          |
|---------------------|----------|
| 1- David LE GARFF : | 1' 55" 4 |
| 2- Karim BENOUDMA : | 1' 57" 5 |

## WIPE OUT (Terramax - tour)

|                     |       |
|---------------------|-------|
| 1- David LE GARFF : | 37" 0 |
| 2- Karim BENOUDMA : | 38" 2 |
| 3- Mc Yas :         | 40" 6 |

## WIPE OUT (Korodera - Time Trial)

|                     |          |
|---------------------|----------|
| 1- David LE GARFF : | 3' 03" 6 |
| 2- Karim BENOUDMA : | 3' 11" 9 |

## WIPE OUT (Korodera - Time Trial)

|                       |          |
|-----------------------|----------|
| 1- David LE GARFF :   | 59" 8    |
| 2- Karim BENOUDMA :   | 1' 02" 1 |
| 3- Mc Yas :           | 1' 03" 7 |
| 4- Taha ABOUDIHAIJE : | 1' 03" 8 |

## WIPE OUT (Arridos IV - Time Trial)

|                     |          |
|---------------------|----------|
| 1- David LE GARFF : | 2' 42" 3 |
| 2- Karim BENOUDMA : | 2' 47" 9 |

## WIPE OUT (Arridos IV - tour)

|                       |       |
|-----------------------|-------|
| 1- David LE GARFF :   | 53" 2 |
| 2- Karim BENOUDMA :   | 54" 1 |
| 3- Mc Yas :           | 55" 7 |
| 4- Taha ABOUDIHAIJE : | 57" 6 |

## WIPE OUT (Silver Stream - Time Trial)

|                     |          |
|---------------------|----------|
| 1- David LE GARFF : | 2' 09" 4 |
| 2- Karim BENOUDMA : | 2' 11" 3 |

## WIPE OUT (Silver Stream - tour)

|                       |       |
|-----------------------|-------|
| 1- David LE GARFF :   | 42" 1 |
| 2- Karim BENOUDMA :   | 42" 9 |
| 3- Mc Yas :           | 43" 0 |
| 4- Taha ABOUDIHAIJE : | 46" 4 |

## WIPE OUT (Firestar - Time Trial)

|                     |          |
|---------------------|----------|
| 1- David LE GARFF : | 2' 19" 1 |
|---------------------|----------|

## WIPE OUT (Firestar - tour)

|                       |       |
|-----------------------|-------|
| 1- David LE GARFF :   | 44" 8 |
| 2- Taha ABOUDIHAIJE : | 45" 4 |
| 3- Mc Yas :           | 46" 2 |

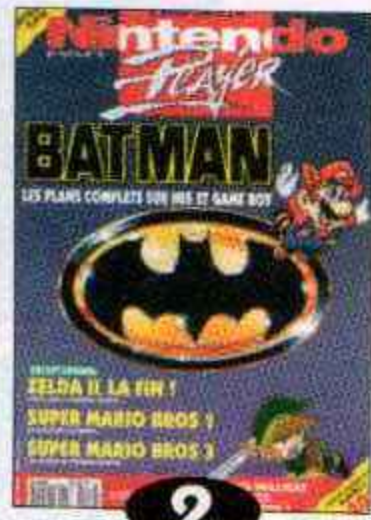


# LES BONS PLANS

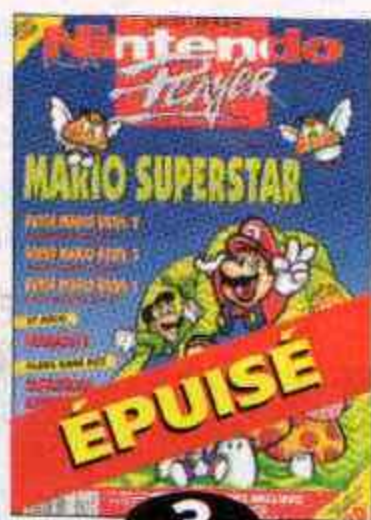
RÉCAPITULATIF DES PLANS ET GUIDES COMPLETS PARUS DANS NINTENDO PLAYER.



**1**  
NES Zelda 2 (1<sup>re</sup> partie), Duck Tales, Life Force, TMHT.  
GAME BOY Super Mario Land.



**2**  
NES Zelda 2 (2<sup>e</sup> partie), Batman, SMB 1 (monde 1), SMB 3 (monde 1).  
GAME BOY Batman.



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



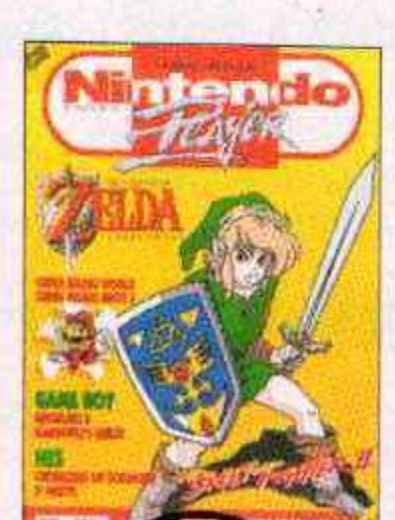
**4**  
NES SMB 1 (mondes 5 et 6), SMB 3 (monde 3), Bart vs Space Mutants.  
GAME BOY Gargoyles's Quest (1<sup>re</sup> partie), TMHT : Fall of the Foot Clan.  
SNES Super Mario World (monde 1).



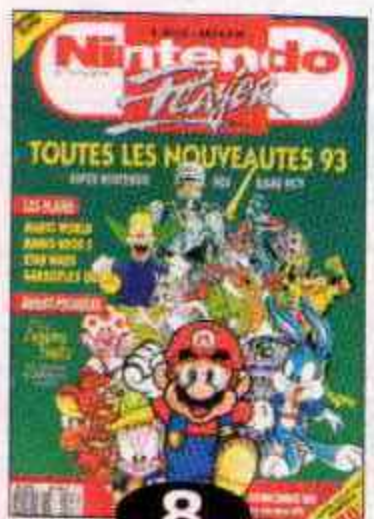
**5**  
NES Double Dragon II, SMB 1 (mondes 7 et 8), Zelda 1 (1<sup>re</sup> partie).  
GAME BOY Double Dragon, Gargoyles's Quest (2<sup>e</sup> partie).  
SNES Super Mario World (tips), Super Tennis.



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



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



**8**  
NES Star Wars (1<sup>re</sup> partie), SMB 3 (monde 6).  
GAME BOY Gargoyles's Quest (5<sup>e</sup> et dernière partie), Tetris.  
SNES Super Mario World (monde 3).



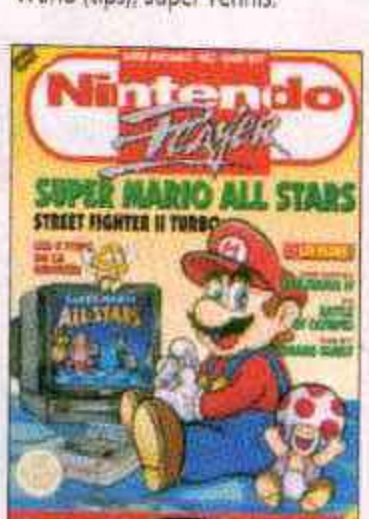
**9**  
NES Star Wars (2<sup>e</sup> partie), SMB 3 (monde 7.1 à 7.7).  
GAME BOY Megaman (1<sup>re</sup> partie).  
SNES Castlevania IV (mondes 1 à 2.2), Super Mario World (monde 3).



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



**11**  
NES Battle of Olympus (1<sup>re</sup> partie).  
GAME BOY The Addams Family (1<sup>re</sup> partie).  
SNES Castlevania IV (monde 4).



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



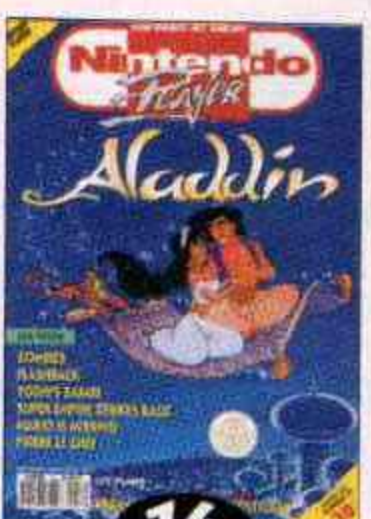
**13**  
NES SMB 3 (monde 8), Battle of Olympus (3<sup>e</sup> partie et fin).  
GAME BOY Kirby's Dream Land (1<sup>re</sup> partie).  
SNES Castlevania IV (monde 7).



**14**  
NES SMB 3 (fin), Megaman IV (1<sup>re</sup> partie).  
GAME BOY Kirby's Dream Land (2<sup>e</sup> partie et fin).  
SNES Castlevania IV (mondes 8 et 9).



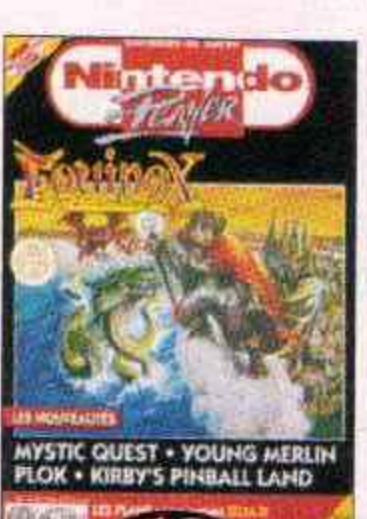
**15**  
NES Megaman IV (2<sup>e</sup> partie).  
GAME BOY Battle Toads.  
SNES Zelda III (1<sup>re</sup> partie).



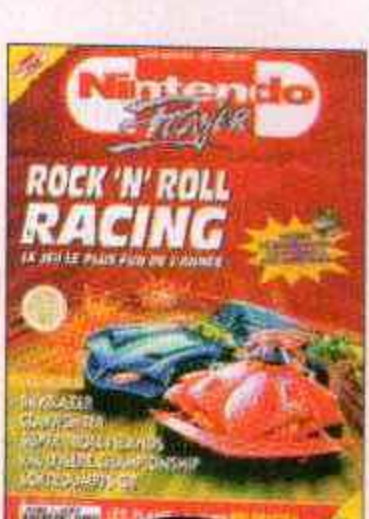
**16**  
NES Megaman IV (3<sup>e</sup> partie).  
GAME BOY Battle Toads (2<sup>e</sup> partie et fin).  
SNES Zelda III (2<sup>e</sup> partie).



**17**  
NES Megaman IV (4<sup>e</sup> partie et fin).  
GAME BOY Megaman III (1<sup>re</sup> partie).  
SNES Zelda III (3<sup>e</sup> partie).



**18**  
NES Maniac Mansion.  
GAME BOY Megaman II (2<sup>e</sup> partie et fin).  
SNES Zelda III (4<sup>e</sup> partie).



**19**  
GAME BOY Kid Dracula (1<sup>re</sup> partie).  
SNES Zelda III (3<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> palais du Monde des Ténébres), Aero the Acro-Bat (monde 1).



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



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



**22**  
NES Little Nemo (rêves 7, 8 et fin).  
GAME BOY Super Mario Land 2 (1<sup>re</sup> partie).  
SNES Dragon Ball Z 2 (1<sup>re</sup> partie), Super Mario Kart (1<sup>re</sup> partie).



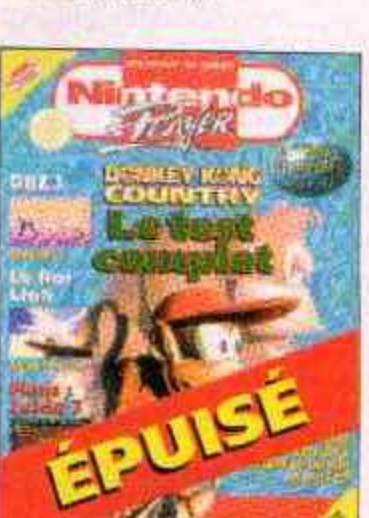
**23**  
GAME BOY Super Mario Land 2 (2<sup>e</sup> partie).  
SNES Dragon Ball Z 2 (2<sup>e</sup> partie), Super Mario Kart (2<sup>e</sup> partie).



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



**25**  
GAME BOY Super Mario Land 2 (4<sup>e</sup> partie).  
NES Kirby's Adventure (Niveau 1).



**26**  
GAME BOY Super Mario Land 2 (5<sup>e</sup> partie).  
SNES Zelda III (fin).



**27**  
NES Kirby's Adventure (Niveau 2).  
GAME BOY Super Mario Land 2 (6<sup>e</sup> partie).  
SNES Super Metroid.

Pour commander un ou plusieurs numéros, retournez le bon à découper ci-dessous accompagné de votre règlement à :  
**Bii - Anciens N° NP**  
BP 4 - 60 700 Sacy-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 • 3/4 exemplaires : 21 F • 5/7 exemplaires : 28 F • 8/10 exemplaires : 33 F • 11/13 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 : .....

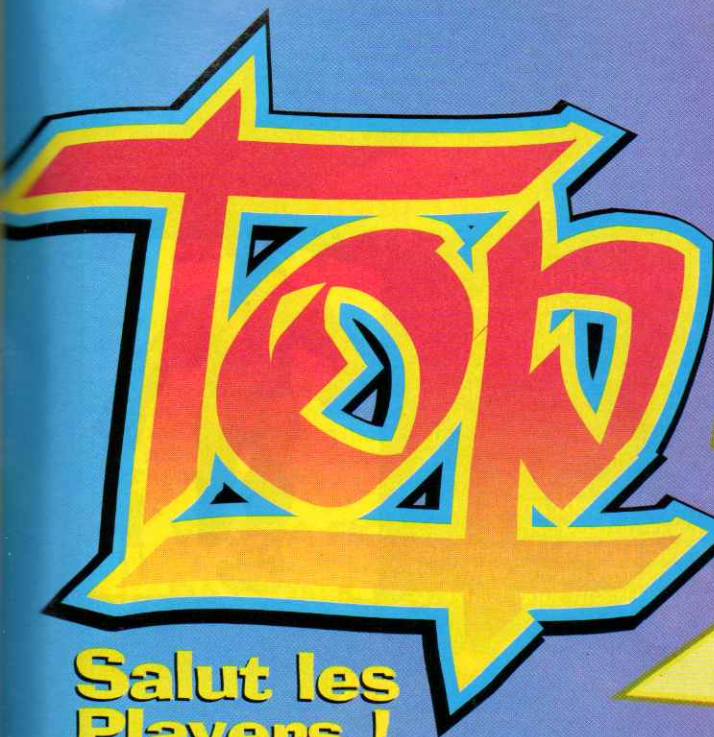
Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

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

Signature obligatoire\*

\*des parents pour les mineurs



**1 YOSHI'S ISLAND**

(1) (1) (5) 1517 pts

Très peu de changements dans le Top Snes — tous les nintendo-maniacs n'en pouvant plus d'attendre l'arrivée de la N64. Yoshi's Island reste en tout cas votre jeu préféré de cette fin d'année, toujours aussi beau et à la jouabilité quasi-parfaite. Une petite partie ?



**2 ZELDA 3**

(2) (1) (31) 1461 pts



**3 SECRET OF MANA**

(5) (3) (12) 1308 pts



**4 SUPER MARIO KART**

(3) (1) (29) 1276 pts



**5 DIDDY'S KONG QUEST**

(4) (4) (4) 945 pts



**6 SECRET OF EVERMORE**

(10) (6) (5) 942 pts



**7 ILLUSION OF TIME**

(6) (5) (7) 881 pts



**8 DONKEY KONG COUNTRY**

(8) (1) (11) 871 pts



**9 SIM CITY**

(9) (2) (24) 849 pts



**10 DRAGON BALL Z 3**

(14) (6) (10) 762 pts



**11 KILLER INSTINCT**

(13) (9) (5) 735 pts



**12 DRAGON BALL Z 2**

(17) (7) (18) 728 pts



**13 EARTHWORM JIM 2**

(19) (13) (2) 657 pts

*Meilleure entrée*



**14 DONALD IN MAUI MALLARD**

(-) (14) (1) 653 pts

Les bonnes nouveautés sur Snes, c'est rare, et ça se fête. Pour preuve, les lecteurs d'Ultra rendent hommage à ce très bon jeu de plate-forme qui voit Donald se transformer en "canard ninja" !



**15 DOOM**

(11) (8) (5) 580 pts



**16 MEGAMAN X 2**

(-) (16) (2) 537 pts



**17 LES SCHTROUMPF 2**

(-) (17) (1) 531 pts



**18 MEGAMAN X**

(12) (1) (15) 444 pts



**19 SUPER MARIO ALL STARS**

(16) (3) (23) 439 pts



**20 ISS DELUXE**

(7) (6) (5) 430 pts



**Salut les Players !**

La rubrique Invités du Top s'étoffe et change de nom : Star Player ! Avec, désormais, des petits portraits de personnages divers et variés. Chanteurs, cascadeurs, dessinateurs, sportifs, journalistes... ou tout simplement joueurs acharnés ; vous saurez tout sur leurs jeux préférés. Evidemment, rien ne vous empêche de nous envoyer votre photo (Polaroid uniquement et avec l'Ultra Player en main) accompagné de vos commentaires. Pour le reste, continuez à nous adresser les classements de vos 20 jeux préférés sur chaque console, afin que le Top des lecteurs soit toujours le reflet parfait de vos goûts.

**Matt le Fou**



1 THE LEGEND OF ZELDA

(1) (1) (22) | 237 pts

Au secours ! Zelda, meilleur jeu sur la portable Nintendo, nous enterrera tous, et restera probablement n° 1 du Top *Ultra* jusqu'au dernier souffle de vie de la Game Boy ! Un vrai phénomène de société !



- 2 MYSTIC QUEST (3) (2) (25) | 001 pts
- 3 TOSHINDEN (9) (3) (3) | 958 pts
- 4 TETRIS (2) (2) (37) | 912 pts
- 5 SUPER MARIO LAND 2 (6) (1) (29) | 901 pts
- 6 KILLER INSTINCT (11) (6) (3) | 897 pts
- 7 DONKEY KONG LAND (4) (2) (6) | 892 pts
- 8 STAR WARS (16) (8) (14) | 755 pts
- 9 WARIO LAND (5) (2) (16) | 739 pts
- 10 MARIO'S PICROSS (7) (3) (7) | 734 pts

Meilleure entrée

128 11 DRAGON HEART

(-) (11) (1) | 730 pts

Les lecteurs d'*Ultra* adorent les jeux de rôle/aventure. Après *Zelda*, et *Mystic Quest*, ils ont choisi *Dragon Heart* — le "Dungeon Master" de la Game Boy — un peu trop facile, mais ayant tous les atouts pour satisfaire votre soif d'aventure...



- 12 GARGOYLE'S QUEST (14) (3) (32) | 625 pts
- 13 KIRBY'S PINBALL (8) (8) (9) | 558 pts
- 14 MEGAMAN 4 (19) (14) (3) | 543 pts
- 15 KIRBY'S DREAM LAND 2 (17) (10) (4) | 508 pts
- 16 PINOCCHIO (-) (16) (1) | 502 pts
- 17 KIRBY'S DREAM LAND (10) (5) (22) | 209 pts
- 18 SUPER MARIO LAND (13) (1) (37) | 199 pts
- 19 MEGAMAN 3 (20) (3) (14) | 195 pts
- 20 EARTHWORM JIM (18) (2) (11) | 108 pts

Le gagnant du mois

FLORENT GOUT

Nous écrivain de St-Geniès-de-Malgaires (30), Florent Gout, fidèle lecteur d'*Ultra*, nous envoie son Top et son portrait en "gros lard" de *Loaded* (le jeu le plus destroy de la PlayStation) — ce qui nous change de *DBZ* ! Il a 13 ans, adore *Jim le ver de terre*, *Mario* et *Zelda* et, cette année, a eu la chance de passer en quatrième. Bravo, Florian ! Poursuis tes efforts, travaille tes maths, et n'oublie pas ta Super Nintendo.



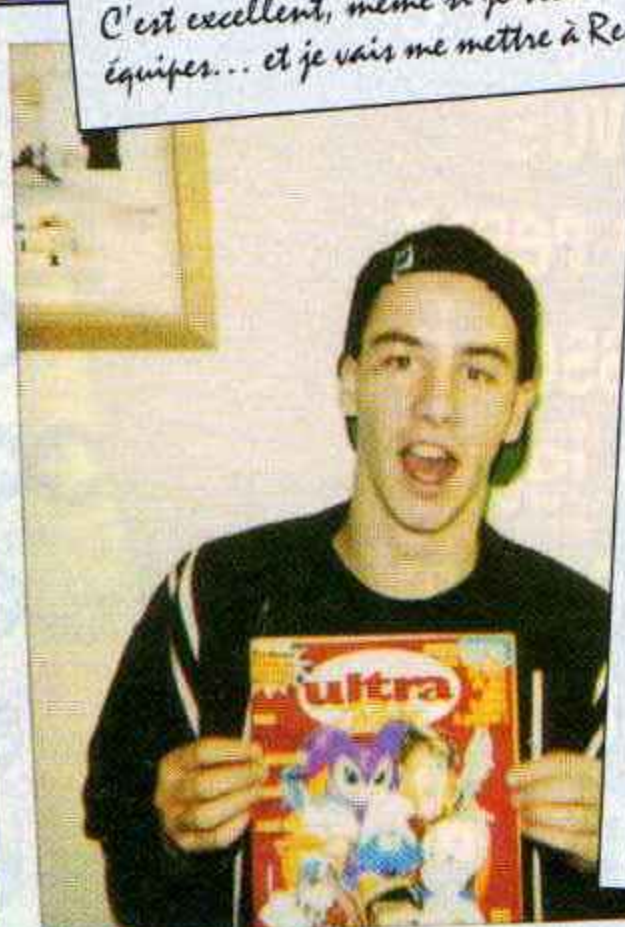
AKHENATON (du groupe I AM ; prochain album attendu pour janvier 97, patience !)

"Sur *Snes*, je jouais à *Fifa* ou *Flashback*, pendant les tournées. Maintenant, sur *PlayStation*, je suis sur *Adidas Power Soccer*. C'est excellent, même si je trouve dommage qu'il manque des équipes... et je vais me mettre à *Resident Evil* et *Soviet Strike* !"



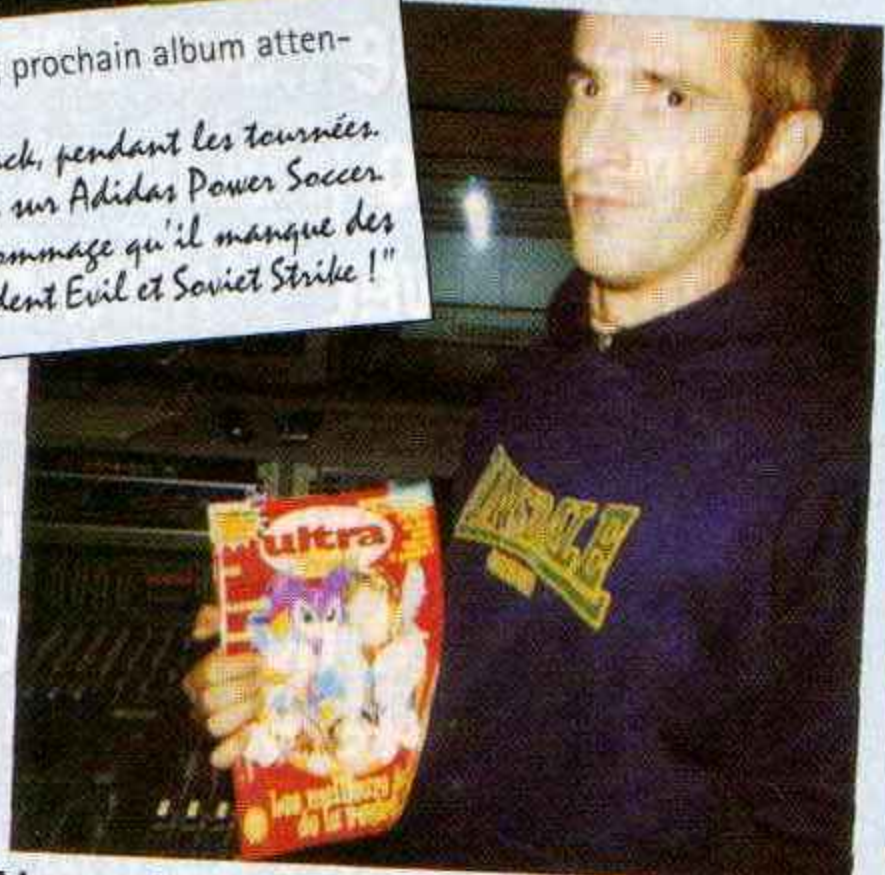
LA CLIQUA (Chimiste et JR Ewing)

(groupe de rap ; CD *Conçu pour durer* — Arsenal)  
"Nous, c'est la *PlayStation*. On joue à *Tekken 2* et *Mortal Kombat*. Et là, on s'intéresse de très près à *Formula One*. On va l'acheter !"



Alexandre BILLY (travaille pour les émissions *Mangazone* et *Mediamag* sur MCM)

"Sur *PlayStation*, j'aime bien jouer à *Tekken 2*, *WipEout 2097* et *Burning Road*, qui est vraiment mortel. Sur *Saturn*, *Sega Rally*. Et je suis toujours aussi amoureux de *Yoshi's Island*."



Alexandre ALTAÏN (musicien, ingénieur du son ; en tournée en ce moment avec le groupe *Ultra Orange*)

"Je joue sur *PlayStation*, et j'adore *Tekken 2* et *Extreme Games*... Depuis l'arrivée des nouvelles consoles, l'amélioration constante des jeux me donne de bons espoirs pour l'avenir."

**Saturn****PlayStation****Top****1 SEGA RALLY**

(1) (1) (3) | 395 pts

Sega Rally reste la référence sur Saturn. Alors que Sega vient d'annoncer qu'il pourrait bien développer pour la PlayStation (!), pas un jeu de course — toutes consoles confondues — ne semble en mesure d'écorner la suprématie de celui-ci, proche de la perfection.

**1 RESIDENT EVIL**

(2) (1) (3) | 2 792 pts

Ça y est ! Resident Evil n'aura pas mis longtemps pour arriver au sommet du Top PlayStation. Si vous ne vous êtes pas encore plongé dans cette histoire gore, sachez qu'il s'agit d'un jeu d'aventure inventif, magnifique et indispensable. Comme quoi, nos lecteurs ont du goût !

**2 VIRTUA FIGHTER 2**

(2) (2) (3) | 248 pts

**3 DAYTONA USA**

(6) (3) (3) | 225 pts

**4 SIM CITY 2000**

(3) (3) (3) | 113 pts

**5 NIGHTS**

(19) (5) (2) | 067 pts

**6 WIPEOUT**

(4) (4) (2) | 025 pts

**7 PANZER DRAGOON ZWEI**

(7) (3) (3) | 023 pts

**8 VIRTUA COP**

(15) (8) (3) | 996 pts

*Meilleure entrée***9 DISCWORLD**

(-) (9) (1) | 980 pts

Jeu d'aventure hors-norme (il vient de l'univers du PC), Discworld a su vous séduire, en jouant la carte de l'humour et de la différence. En tout cas, voilà l'un des seuls jeux qui vous donnera l'occasion de rendre visite à un "psychologue" !

**2 TEKKEN 2**

(11) (2) (3) | 2 356 pts

**3 WIPEOUT**

(1) (1) (3) | 2 095 pts

*Meilleure entrée***4 FADE TO BLACK**

(-) (4) (1) | 942 pts

Excellente prestation de Fade to Black, jeu français (bravo !) qui débarque directement à la quatrième place de ce Top. Ce jeu d'aventure/action de très haute tenue. Il est juste dommage que Resident Evil, un cran au-dessus, soit sorti avant lui...

**5 INTERNATIONAL TRACK AND FIELD**

(-) (5) (1) | 852 pts

**6 FORMULA ONE**

(-) (6) (1) | 836 pts

**7 BLAZING DRAGONS**

(-) (7) (1) | 592 pts

**8 ADIDAS POWER SOCCER**

(6) (6) (3) | 239 pts

**9 THEME PARK**

(18) (9) (2) | 178 pts

**10 RIDGE RACER REVOLUTION**

(8) (8) (2) | 145 pts

**11 DOOM**

(3) (2) (3) | 058 pts

**12 ESPN EXTREME GAMES**

(19) (12) (2) | 878 pts

**13 ROAD RASH**

(5) (5) (3) | 818 pts

**14 TOSHINDEN 2**

(-) (14) (1) | 715 pts

**15 DESTRUCTION DERBY**

(4) (3) (3) | 700 pts

**16 BUST A MOVE 2**

(-) (16) (1) | 564 pts

**17 WORMS**

(16) (4) (3) | 457 pts

**18 RIDGE RACER**

(7) (7) (3) | 443 pts

**19 DRAGON BALL Z 2**

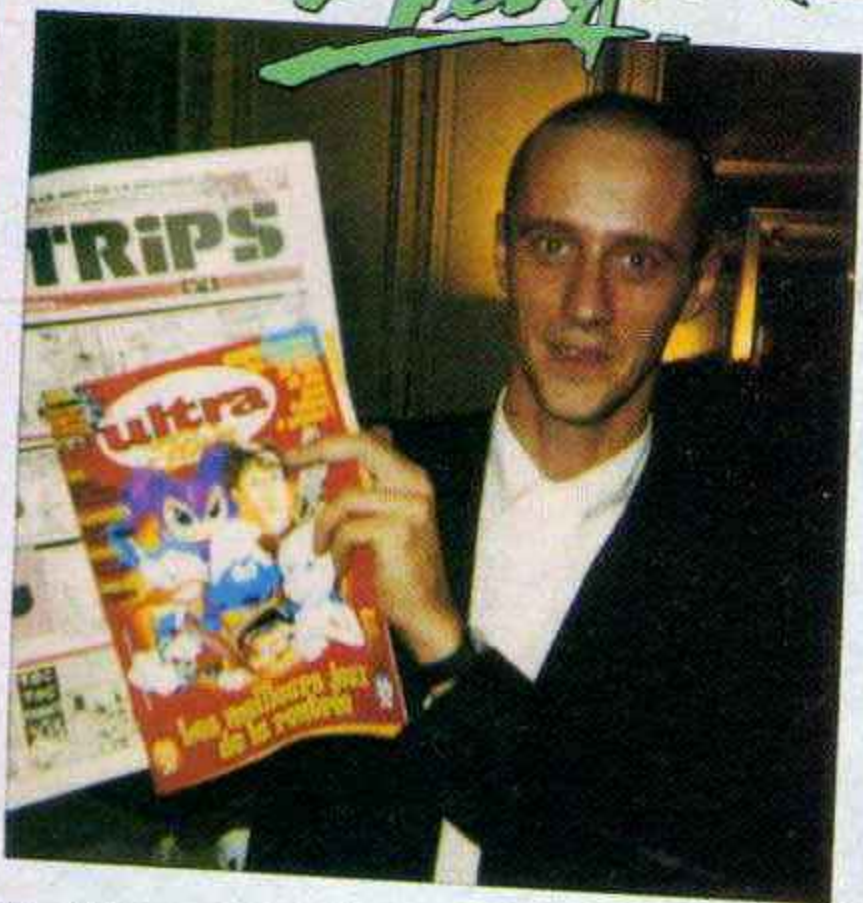
(17) (17) (2) | 381 pts

**20 RAYMAN**

(10) (10) (3) | 195 pts

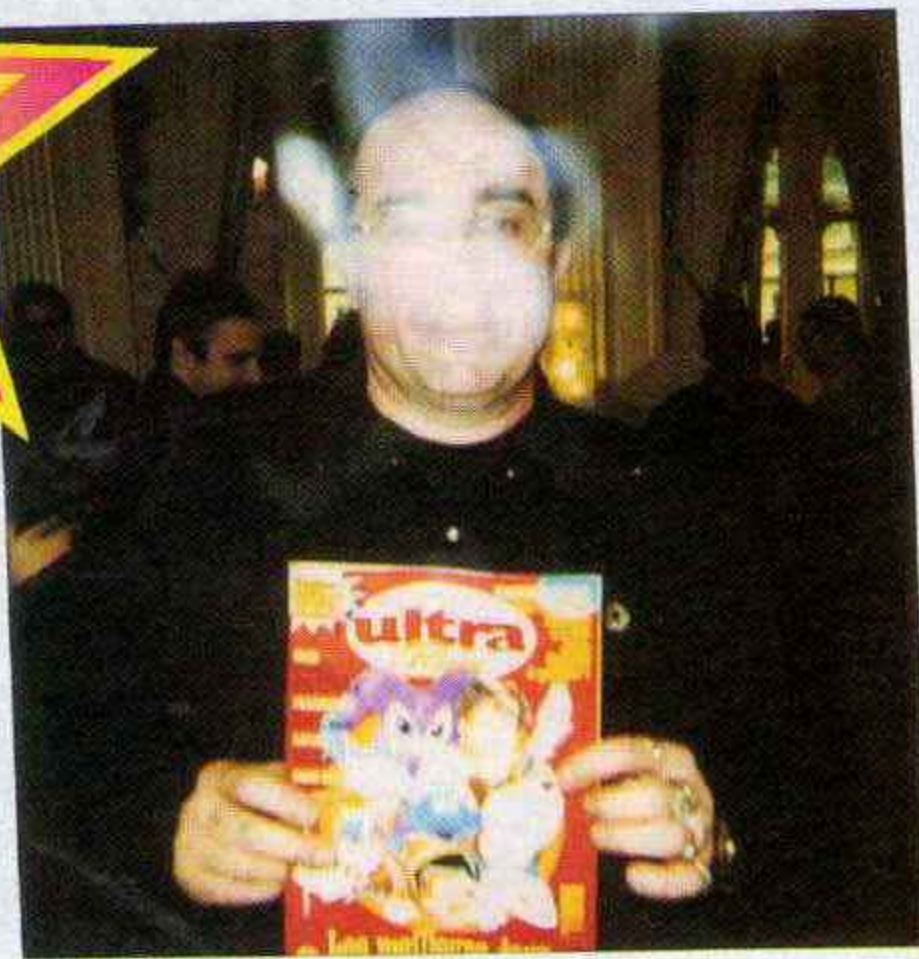
129

# Star Player



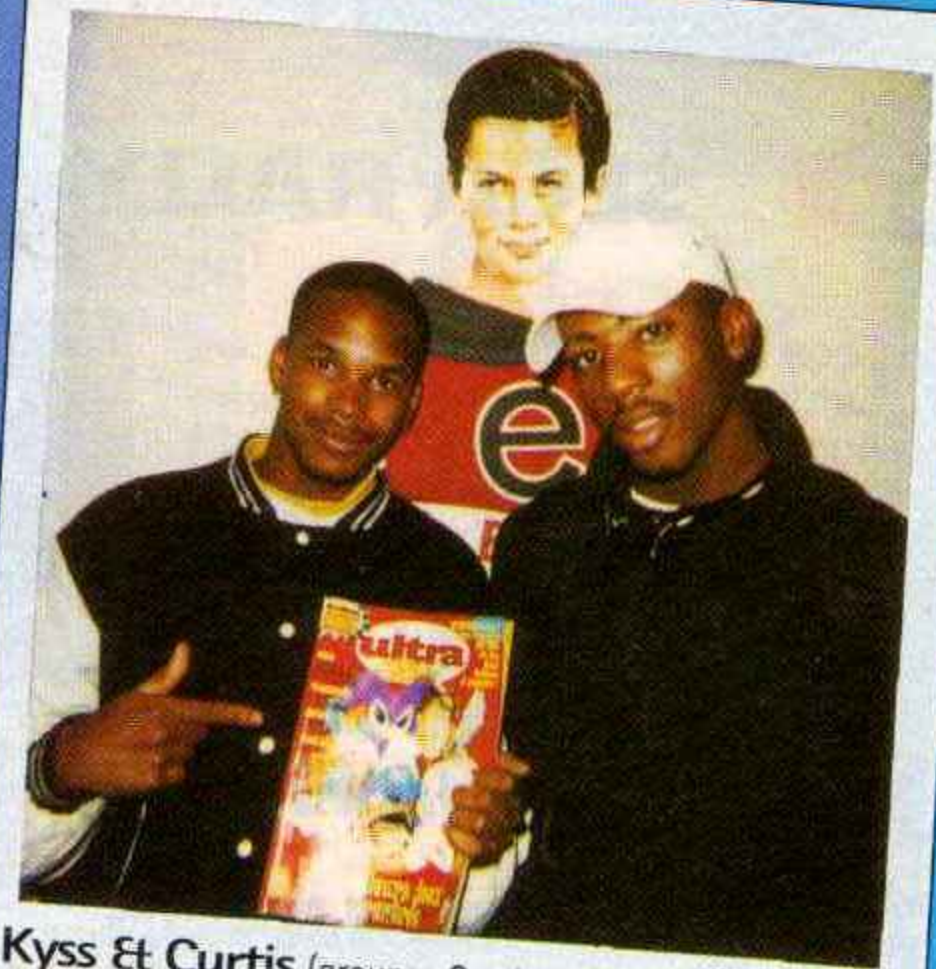
**Placid** (dessinateur et rédacteur en chef du magazine Strips)

"Vive les jeux vidéo ! Plus il y a de potentialité, mieux c'est ! À chaque fois que je joue, je ne peux plus décrocher. J'adore aussi les mangas torlus, comme ceux de Yoshiyazu Ebi ou Teruho Yumura !"



**Philippe DRUILLET** (dessinateur de BD, peintre, créateur d'univers... fumant d'idées)

"Les jeux vidéo, c'est l'avenir. C'est le développement ultime et l'aboutissement de la bande dessinée. Demain, on verra apparaître des Spielbergs du jeu vidéo ! Pour ma part, je travaille sur un CD-Rom tourné en Slovénie et qui adapte la Tétralogie de Richard Wagner."



**Kys & Curtis** (groupes Cercle Vicioux et Rubans Rouges)

"On représente le vrai Hip-Hop. Nous sommes la nouvelle génération du 92. On joue sur Fifa Soccer et Tekken, Street Fighter Alpha sur PlayStation."



130



**Grégory FOUET** (pilote moto - 4<sup>e</sup> au Championnat de France - il court sur 125 Honda)

"J'ai une Saturn et j'aime bien tous les jeux de course, comme Sega Rally, Daytona USA et GP Hang On. Et j'attends Manx TT, qui reprend le Tourist Trophy."



**Ornella** (joueuse de neuf ans et demi)

"Je joue à Yoshi's Island, Mickey Magical Quest et Sim City, sur Super Nintendo ou sur Saturn avec mon papa. Et j'aimerais bien essayer le Roi Lion."



**José JOVER** (dessinateur et éditeur - label Tartamudo)

"Ce que j'aime, ce sont les jeux d'aventure, de recherche. Mais j'ai pas trop le temps, et je préfère concevoir les jeux. Je viens aussi de finir le scénario d'un jeu d'aventure pour Coltel Vision"



**Pierre VALS** (directeur de la rédaction des Players)

"Les jeux vidéo, c'est plus qu'une simple distraction. Ça fait partie d'une nouvelle culture, comme les mangas. En ce moment je joue à Formula One (PlayStation), Mario 64 et Wave Racer (Nintendo 64)."



**NICKY NAUDE** (comédien-cascadeur ; équipe Action Act)

"J'adore Mortal Kombat, Virtua Cop, Virtua Fighter et Tekken 2. L'année dernière, on a d'ailleurs fait la « Fureur magique du joystick hystérique », un spectacle basé sur les jeux vidéo de combat !"

**Le prochain numéro d'Ultra Player sortira vers le 20 décembre**

**ULTRA PLAYER TOP**  
19, rue Louis-Pasteur  
92513 BOULOGNE CEDEX

## Top Ultra mode d'emploi

(9) (1) (27) 492 pts

Classement précédent du jeu

Meilleur classement jamais atteint

Nombre de mois de présence dans le Top

Nombre de (vos) votes attribués au jeu



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

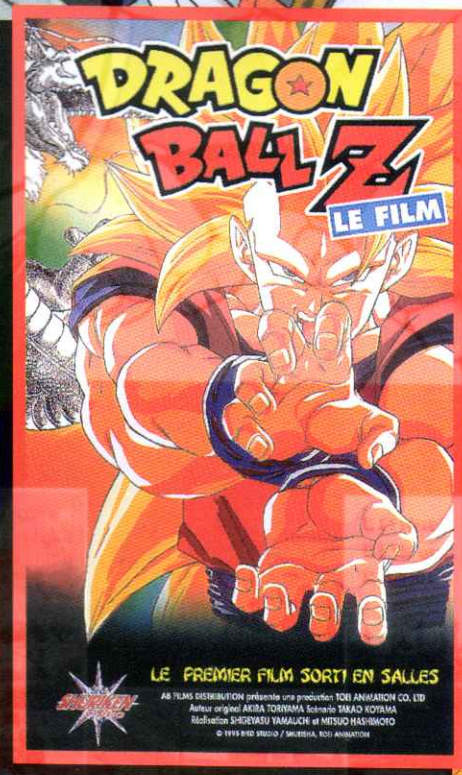


08 36 68 77 33

Gagnez plein de cadeaux

Les lots

- 150 K7 vidéo
- DBZ**, le film
- 100 CD
- de la bande originale du film
- 100 tee-shirts
- 100 manettes



Gagnez d'autres cadeaux **DBZ** en téléphonant au 08 36 68 40 15.



# STREET RACER™



Plus de 24 circuits...

un environnement 3 D...



8 joueurs en simultané...

une course endiablée !