

15F
Seulement !
LE MENSUEL DES
CONSOLES SEGA

15F
Seulement !
AVEC SA BOITE ET
SES CARTES COLLECTORS

SUPERSONIC



Risky Wood ou le salaire de la peur !

N°7 - FÉVRIER 93

LAS VEGAS

MEGA CD :
LA BOMBE

SONIC CD :

les premières photos

Plus de 90 nouveaux
produits !



Génial ! Dans ce
numéro, la boîte
des cartes
collectors



MEGADRIVE

ROLLING THUNDER 2



MASTER SYSTEM

RAMPART



GAME GEAR



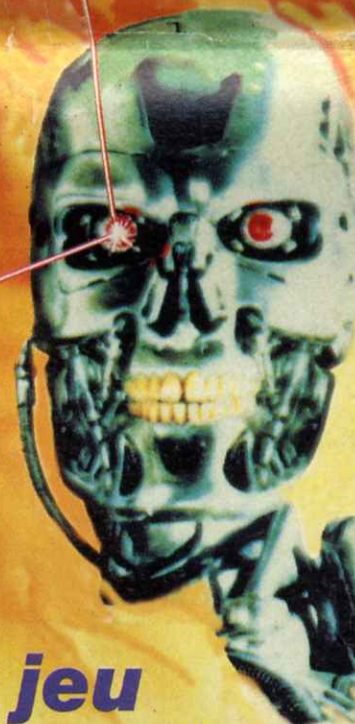
DEFENDER OF OASIS

Chakan :
jouer
avec
la mort !

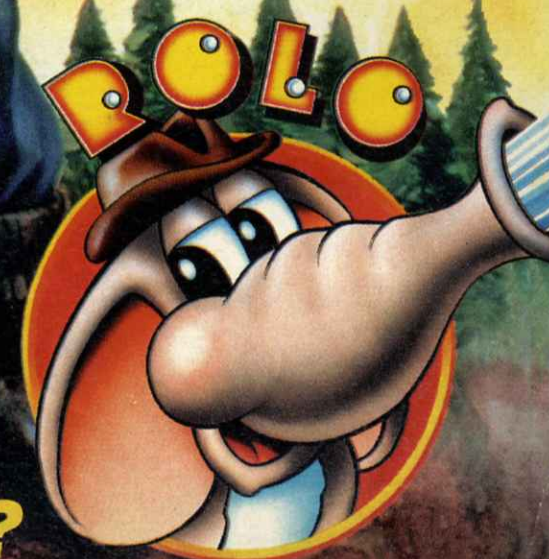


Menacer :
Sega sort
l'artillerie !

TA



**Le jeu
d'arcade
chez toi !**



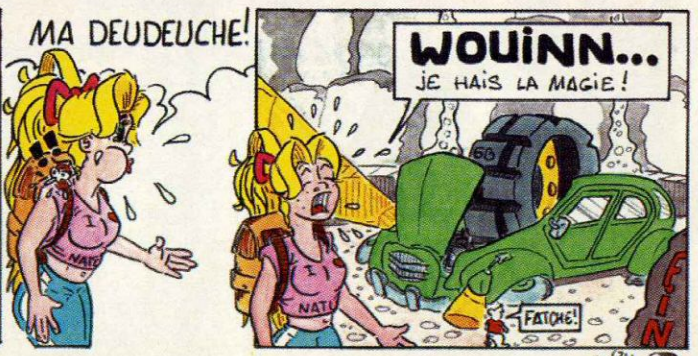
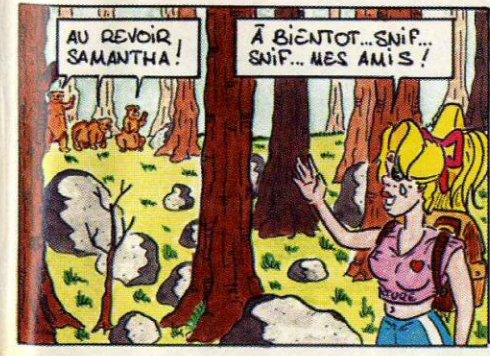
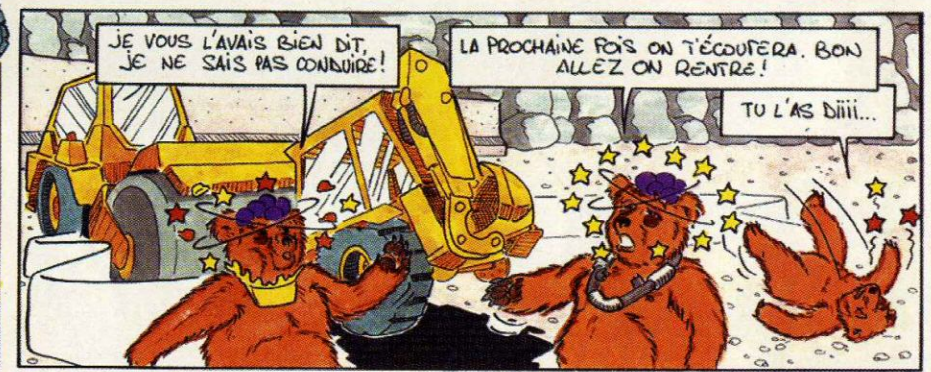
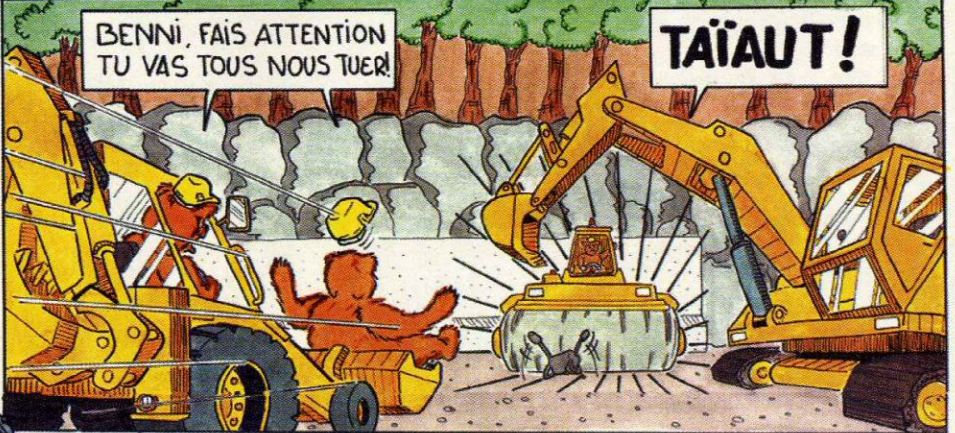
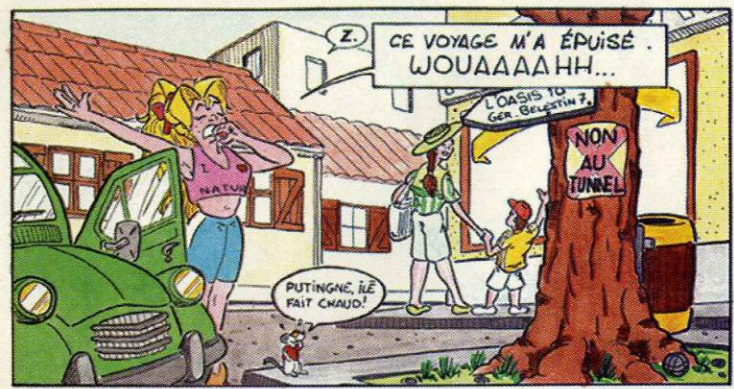
**Rolo : un danger
pour le hérisson ?**

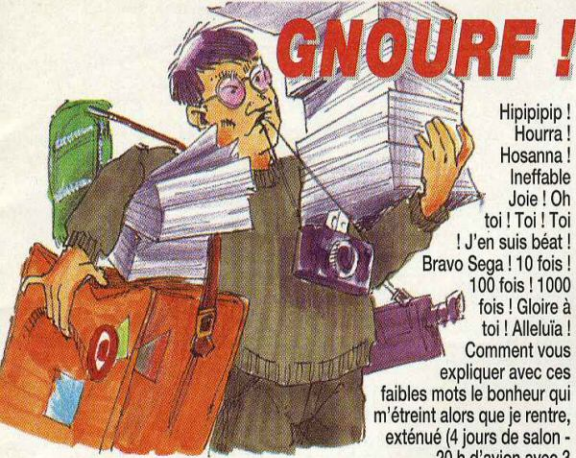
M4484 - 7 - 15.00 F



Suisse : 3,50 FS
Belgique : 110 FB
Canada : 2,95 S

SAMANTHA DIT NON AUX THUNES, ELLE!





GNOURF !

Hipipipip !
Hourra !
Hosanna !
Ineffable
Joie ! Oh
toi ! Toi ! Toi
! J'en suis béat !
Bravo Sega ! 10 fois !
100 fois ! 1000
fois ! Gloire à
toi ! Alléluia !
Comment vous
expliquer avec ces
faibles mots le bonheur qui
m'étreint alors que je rentre,
exténué (4 jours de salon -
20 h d'avion avec 3

correspondances !), dépouillé (ils m'ont perdu ma valise !), éreinté (il a fallu boucler le magazine en 2 jours, mais si content. A Las Vegas, c'était le jack pot pour la Megadrive : Mickey, Streets..., et le sublime Ecco nous brûlaient encore les doigts et puis là... l'émerveillement : des tonnes de jeux à venir, et le CD, la boîte à rêve en or massif. 300000 exemplaires vendus en 3 semaines aux Etats-Unis. L'explosion ! du coup, l'actualité est very hot et le moral au beau fixe. L'année 1993 démarre sous les meilleurs augures. Les pauvres Nintendo maniaques ont du mouron à se faire. Nous vous présentons également le Menacer dans ce numéro et si la priorité est aux news, attendez vous à avoir les tests de Flash Back et de Megalomania dans le prochain.

Attention les yeux. Que les personnes sensibles se détournent ! Voilà enfin la boîte pour garder les cartes "collectors" et la première série de cartes. N'oubliez pas qu'il y en aura une autre dans Banzai à partir du 15 février avec une autre série de cartes. Plein de bonnes nouvelles qui devraient atténuer la moins bonne. Nous avons du passer le magazine à 15 francs pour supporter les frais occasionnés par ces ajouts. Qui reste, et de loin, le meilleur marché ! Et qu'il sache toujours vous contenter.

Supersonic

SOMMAIRE

N°7 - FÉVRIER 93

2 LA BD SAMANTHA

3 COMPTE RENDU DU CES DE LAS VEGAS

Toutes les nouveautés Megadrive et Game Gear plus le tout nouveau Mega-CD

12 LES TESTS



Chakan (MD),
Ex-Mutant (MD), Rolling Thunder 2 (MD), Side Pocket (MD),
PGA Tour Golf 2 (MD), Terminator 2 (MD), Indiana Jones (MD),
Ninja Gaiden (MD), Risky Wood (MD), Rolo To The Rescue (MD),
Rampart (MS), Klax (GG), Defender of Oasis (GG)

28 TRUCS ET ASTUCES

Tous les mois, les meilleurs codes et astuces, introuvables ailleurs, qui te permettront de progresser dans tes jeux favoris et t'épater tes copains. La rubrique la plus "courue" du magazine.

30 COMING NEXT

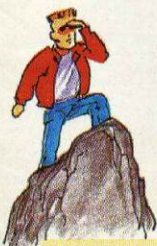
La présentation des meilleurs tests du mois prochain

31 COURRIER

**DISPONIBILITÉ DES CARTOUCHES
JEUX ANNONCÉS**

MEGADRIVE

Ninja Gaiden : janvier
Ex-Mutant : janvier
Rolling Thunder 2 : janvier
Side Pocket : janvier
PGA Tour Golf 2 : janvier



CES

CHAUD, CHAUD LE SHOW !

Ca y est ! Le Winter CES de Las Vegas, l'une des deux grandes messes de l'électronique mondiale, s'est tenue au début du mois de janvier (du 7 au 10) et a, comme d'habitude, dévoilé son lot de nouveautés en tout genre. Plus encore que le Summer CES de Chicago plus axé "software", le show d'hiver annonce les tendances "hardware" de l'année et plus généralement celle du marché du soft qui en résulte.



A tout seigneur, tout honneur, le constructeur-éditeur-distributeur Sega occupait un bon quart du hall réservé aux jeux vidéo avec un superbe stand sur lequel étaient présentées les dernières nouveautés Game Gear et Megadrive.

Si la moitié de ce stand était réservée à la firme nipponne, Sega accueillait également tous les éditeurs tiers "accrédités" (Accolade était sur son stand en dehors de l'aire Sega) tels Sunsoft, Virgin ou encore US Gold.

Il faut d'ailleurs préciser que le nombre de ces éditeurs est en forte progression d'une année sur l'autre, le marché Sega semblant être dorénavant digne d'intérêt, c'est à dire susceptible de rapporter de l'argent. Les plus grands japonais ne s'y sont pas trompés et la présence de Konami ou Takara et l'arrivée

prochaine (sans doute lors du Winter CES à Chicago) sont significatives. Ok, ok, on passe aux nouveautés. Calmos, relax, arrête de baver, c'est parti pour quelques pages de bonheur !

SEGA

Les jeux "made in Sega" donc, inondaient les Megadrive laissant présager d'une première moitié d'année 93 très chargée pour les joueurs et les rédactions de magazines.

Le premier de la série se nomme X-Men, adapté de la bande dessinée

Ça y est !

Le léger problème technique qui nous empêchait le mois dernier de vous fournir les cartes "collectors" vernissées de l'Univers Fantastique des Jeux Vidéo est finalement résolu. Et comme nous sommes réellement confus de vous avoir fait attendre, on met les petits plats dans les grands et on ajoute la boîte de rangements aux dimensions des cartes. Tout cela nous conduit à augmenter le prix de cinq francs, mais c'est une condition finalement nécessaire pour que nous puissions continuer à éditer Supersonic, tous les mois, dans de bonnes conditions. Ce sont les vœux que nous formulons, continuer à vous faire plaisir.

PS : Une autre boîte sera proposée dans Banzai du 15 février avec une autre série de cartes "collectors".



SUPERSONIC 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS - Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60 - Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladoire - Rédacteurs : Animal, Régis Crochet, Lionel Vilner, David Taborda, Michaël Valensi - **RÉDACTEURS GRAPHISTES :** Maquette, création artistique : Séverine Dreux-Besnard - **Infographie vidéo :** Godefroy Luong - Scanner / Flashage : François Royere, Frédéric Levesque - **Dessinateur :** Rémy Gross - **Dessinateur BD :** Mr NO - **PUBLICITÉ :** Directeur de Publicité : Antoine Harmel - **Directeur Commercial & Marketing :** Lionel Pillot - **Assistante Direction Commerciale :** Stéphanie Rumpel - **Assistante de Publicité :** Katia Rouxel - **FABRICATION :** Chef de Fabrication : Jacques Gouffé - **Secrétaire de Fabrication :** Isabelle Dubuc - **DIFFUSION, VENTES :** Responsable : Olivier Le Potvin - TE 73 - Tél : (1) 45 22 38 60 - **Correspondance Abonnement :** 36 rue de Picpus - 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 - **Tarif abonnement France :** 6 numéros / 115 francs - **PROMOTION :** Responsable : Véronique Gardy - **TELEMATIQUE :** Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen - **COMPTABILITE :** Chef Comptable : Leila Aithab assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel - **ADMINISTRATION :** Pascale Bry assistée de Janick Brohan - **DIRECTION EDITORIALE :** Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli - **Directeur Délégué :** Patrick André - **Directeur Adjoint des Rédactions :** Stéphane Lavoisard - **IMPRESSION :** Imprimerie de Massy - Jean Didier - Supersonic est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. - N° Commission paritaire en cours - Dépôt légal 1^{er} trimestre 1993 - N° ISSN : 1169-0909

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayant-cause, est illicite" (alinéa 1^{er} de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. - L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. - La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engageant que leurs auteurs. **Crédit photo et Copyright :** Sonic the Hedgehog, Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques déposées par Sega Enterprises Ltd. - Couverture : visuel extrait du jeu Chakan © Sega - visuel extrait du jeu T2 © Arena - visuel extrait du jeu Rolo To The Rescue © Electronic Arts - visuel extrait du Menacer © Sega - visuel extrait du Sega CD © Sega.

CES

LE MEGA-CD

L'ère du CD est lancée et comme pour les 16 bits, c'est encore Sega qui ouvre le jeu avec son Mega-CD dédié à la Megadrive. Manifestement, cette tactique lui réussit puisque les 300 000 (oui, oui, tu lis bien 3 avec cinq zéros) premiers Mega-CD se sont arrachés en moins de trois semaines. Le succès est tel que Sega US se trouve maintenant fort dépourvu. Du coup, des dizaines de sociétés projettent de développer sur Mega-CD, la rentabilité de tels investissements se profilant sous un aspect nouveau. Compte tenu du retard (voire de l'abandon pour une nouvelle machine, cf. compte rendu du CES de Las Vegas dans le numéro 8 de Banzai) du CD-Rom Nintendo destiné à la Super Nintendo, Sega a le champ libre pour occuper le marché. Ce raz-de-marée du Mega-CD risque également d'influer la stratégie commerciale de Sega concernant sa future console 32 bits et le vrai Mega-CD 2 (en effet, ce que l'on appelle communément le Mega-CD 2 n'est autre que le premier du nom recarrossé dont le coût de production est moindre). Mais avant d'aller plus loin dans la présentation des titres Mega-CD, une question se pose : à quoi sert un lecteur de CD-Rom pour consoles ? Basiquement, un lecteur de CD-Rom sert uniquement à stocker de la mémoire en grande quantité (l'équivalent de 650 cartouches 8 Mbits). Il est donc possible d'intégrer dans les jeux plus de graphismes, plus de musiques, plus de textes, plus, plus, plus... mais en aucun cas, ce genre de lecteur n'améliore le potentiel des machines. Sauf... dans le cas de Sega (ou de Nintendo). En effet, la société a décidé de compléter le lecteur de CD-Rom avec des circuits spécialisés destinés à transcender la Megadrive. Résultat, les jeux Mega-CD devraient être d'une qualité supérieure à ceux d'une Megadrive avec des effets graphiques encore inconnus sur cette machine.



Le show de Las Vegas est le véritable point de départ de l'ère du CD dans le domaine du jeu vidéo. Outre Sega qui présentait ses premières productions, de nombreux autres éditeurs annonçaient toutes sortes de nouveautés. Chez Sega, le jeu le plus avancé est sans nul doute Batman Returns CD. L'action bénéficie de scènes supplémentaires utilisant à plein le potentiel de la machine. La course de voitures est d'un fluidité exemplaire et les zooms sur les décors "nickels". Vraiment un jeu CD ! Dans le même registre, c'est à dire développement réellement axé CD, Sega présentait aussi Citizen X, une production utilisant des scènes tournées avec de vrais acteurs le tout animé à l'écran dans une fenêtre représentant un quart d'écran. De la vidéo au format Jpeg quel ! Cobra Command, une simulation d'hélicoptère de combat, est issu d'une technique légèrement différente, les images du jeu envahissant pratiquement tout l'écran. Il s'agit d'un jeu de tir assez bêta et peu interactif. Le but est de détruire les ennemis se présentant en face sans pouvoir intervenir sur les déplacements de l'engin. Le joueur se laisse guider est tire sur tout ce qui se présente. Sherlock Holmes est l'adaptation du même jeu déjà disponible sur console Nec (la Duo) et Macintosh. L'intrigue est toujours aussi géniale et le jeu d'acteur parfait même si ces derniers ont dû être retouchés avec un logiciel de dessin, les 32 couleurs de la Megadrive se révélant un peu juste. Night Trap est du même genre, tournage réel avec des acteurs, séquences d'animations Jpeg... et propose au joueur de jouer le vigile branché. L'objectif est en effet de surveiller une maison à l'aide d'un réseau de télésurveillance pour empêcher 5 malfaiteurs de s'introduire dans la dite-maison. Portes à fermer, pièges à déclencher... Silpheed, un jeu de tir, démontre de manière efficace le potentiel du Mega-CD. Tous les décors sont en 3D fractale pré calculée et les ennemis comme le vaisseau en 3D vectorielle. Le résultat est mitigé avec des décors splendides mais des sprites un peu trop petit. Pas mal tout de même. Je n'ose imaginer la qualité des jeux CD lorsque les programmeurs maîtriseront parfaitement la machine. Mamamia ! Dans la même catégorie, SolFeace, l'un des premiers titres à voir le jour sur Mega-CD lors de sa sortie n'apporte rien au genre. Seule la

bande sonore est améliorée, et c'est bien peu ! Autre titre annoncé par Sega, une version CD de Sonic, regarde les photos, ça s'annonce géant et une version CD de Ecco, ça promet aussi ! Final Fight marque l'arrivée de Capcom dans le monde Sega. Le jeu, distribué par Sega, est plutôt bon même si le nombre de couleurs à l'écran est moindre sur Mega-CD par rapport à la Super Nintendo. A part ça, le jeu est génial et contient les trois personnages de la borne d'arcade ainsi que tous les niveaux. En ce qui concerne Wonder Dog, le jeu est connu, c'est un jeu de tableaux qui met en scène un chien à la mine bien sympathique. Dans la lignée de Sonic même si la vitesse de course d'un chien est loin d'égaliser celle du hérisson bleu. A noter également Rise Of The Dragon, un jeu d'aventure adapté de la micro, très bien réalisé en 32 couleurs. Annoncé également chez Sega Joe Montana NFL Football et Spiderman vs The Kingpin, Indiana Jones et After Burner 3.

La firme JVC est une fervente partisane du CD et elle le prouve avec l'annonce de 8 cartouches sur ce support. Outre Heimdall, un jeu d'aventure issu des micros, la série des Monkey Island (deux autres jeux d'aventure), JVC développe actuellement le célèbre Dungeon Master 2, un jeu de rôle. Sont également prévus Thunderhawk, une simulation de vol, Wolfchild, un jeu de tableaux et Jaguar XJ 220 (pas mal du tout), une simulation de courses automobiles. Bref, rien que des titres micros ! Quant à Star Wars, le jeu est annoncé, c'est tout ! D'après nos sources, il est identique à la version PC excepté les 32 couleurs au lieu des 256.

Après JVC, c'est au tour de Sony de s'attaquer au marché du jeu CD. Et en force, qui plus est avec de nombreux titres. Sewer Shark est du genre Night Trap ou Cobra Command avec des scènes vidéo ; Make Your Own Video permet à l'utilisateur de créer ses propres clip vidéo avec la vedette concernée. A Las Vegas, le jeu concernait Prince mais d'autres artistes sont prévus comme le groupe Kriss Cross ou INXS ; Chuck Rock, adapté de la version cartouche, Dracula réalisé par Psygnosis, Hook toujours adapté de la version cartouche mais avec des phases d'images de synthèse plus quelques grosses licences des prochains mois comme Cliffhanger ou Last Action Hero (cf. Sony dans la partie cartouche du CES). Un futur grand du jeu vidéo, à n'en pas douter !

Acclaim sous ses différents labels, Arena et Flying Edge, annonce trois titres pour CD : Mortal Kombat, une conversion du jeu d'arcade avec des personnages digitalisés, WWF, une simulation de catch et Alien 3. Autre gros titre, Road Avenger de Renovation, une simulation de course-poursuite en voiture pas mal faite. Du côté de Compile, un shoot'em up est prévu, Electric Aleste, mais il ne semble rien apporter au genre. En revanche, The Ninja Warriors de Taito s'annonce excellent et très fidèle à l'arcade. Enfin Virgin annonce Out of this World et Terminator sur ce support alors que Tengen à l'intention d'adapter Pit-Fighter 2 et RBI-5. Et pour être vraiment complet, il faut citer Flashback de Delphine Software, Microcosm réalisé par Psygnosis pour le compte de Sony et Les Aventures de Willy Beamish réalisé par Sierra on Line.



Microcosm de Psygnosis : des images superbes !



Willy Beamish : les 32 couleurs sont parfaitement utilisées.



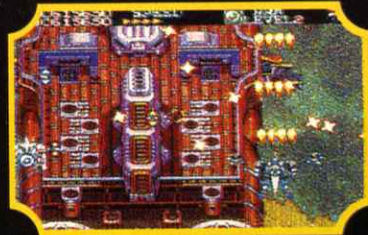
Cobra Command : un shoot'em up à bord d'un hélico.



Rise of the Dragon : un super jeu d'aventure.



Silpheed : des décors en 3D bitmap à couper le souffle.



Electric Aleste : un shoot plutôt classique sauf pour le son !



Final Fight : la véritable version arcade... en 32 couleurs.



Montana NFL Football : les zooms sont au rendez-vous !



Jaguar XJ 220 : mieux réalisé que la version micro !



Road Avenger : de l'action pure et dure !



Night Trap : une vraie souricière cette maison !



Make Your Own Video : pour faire son clip, tout seul !



Sonic CD : ça s'annonce bien !



Sonic CD : on l'attend !



Sonic CD : un futur hit !

CES



Wolfchild, un autre transfuge des micro. C'est un jeu de tableaux assez réussi où la magie joue un rôle dans la survie du joueur. Pas mal !

KANEKO

Kaneko, voilà un nom qui résonne pour la première fois dans les oreilles des Segamaniaques. Cette société était jusqu'à présent dévouée au grand rival Nintendo. Leurs deux premières cartouches se nomment *Chester Cheetah* (jeu d'arcade) et *Deadly Moves* (jeu de combat), la dernière étant présentée dans le précédent numéro de *Supersonic* dans la rubrique "Rock Around The Globe". *Chester Cheetah* propose des graphes très dessin animés et les animations du personnage sont archi-marrantes.

KONAMI

Sans doute l'évènement de ce salon, la présence de l'éditeur Konami avec plein de nouveautés. Voilà un allié de poids pour Sega dans la guerre commerciale qui l'oppose à Nintendo. Les deux premiers titres présentés étaient *Ninja Turtles* et *Sunset Riders*, tous deux en previews dans le numéro 6 de *Supersonic* dans la rubrique "Rock...". Tu commences à avoir l'habitude, non ? Qui osera dire, maintenant, que les plus belles previews du monde entier ne figure pas dans *Supersonic* ? Hein qui ? A part ces deux hits en puissance, Konami présentait deux autres cartouches qui risquent fort de faire un carton dans les ventes lors de leur sortie. Le premier se nomme *Tiny Toon Adventures* et met

FLYING EDGE

Beaucoup d'annonces chez Flying Edge mais peu de nouveautés réellement visibles hormis *Mortal Kombat* (cf. rubrique Mega-CD) et *Double Dragon 3*. Ce dernier est directement adapté de la version micro et en garde, pour l'instant, tous les défauts : graphismes pauvres, animations moyennes et mauvaise jouabilité. Mais il s'agissait d'une pré-version ! On accorde donc le bénéfice du doute.



GAMETEK

Gametek annonce la disponibilité prochaine de *The Humans* (connu des possesseurs micro), une cartouche de réflexes/réflexion vraiment sympa et très fun. Quant à *Gadget Twins* et *American Gladiators*, on vous les a déjà présentés dans notre rubrique "Rock Around The Glode" dans les précédents numéros (eh oui, t'as intérêt à avoir la collec des *Supersonic* !).



en scène le personnage de Bugs Bunny dans sa prime enfance dans un extra-super-méga-génial-dément jeu de tableaux. Promis, juré *Tiny Toon Adventures* mérite toutes les éloges. Bravo Konami ! Mais ce



n'est pas fini, alors que l'on croyait avoir atteint les sommets sur Megadrive avec *Tiny Toon*, Konami nous sort de son chapeau magique *Rocket Knight Adventures*, un jeu de tableaux encore plus génial que *Tiny Toon* ! Le personnage principal porte un jetpack et à la possibilité de s'agripper aux branches des arbres avec sa queue. D'une maniabilité parfaite, d'une réalisation somptueuse, *Rocket Knight Adventures* s'affirme comme un méga jeu de tableaux. Sérieux, c'est sur ce stand que je suis resté le plus longtemps pour faire les photos tellement les jeux étaient passionnants. Voilà un éditeur qui, à mon avis, n'a pas trop de soucis à se faire en ce qui concerne ses ventes de cartouches Sega, elles partiront comme des petits pains.

MICROPOSE

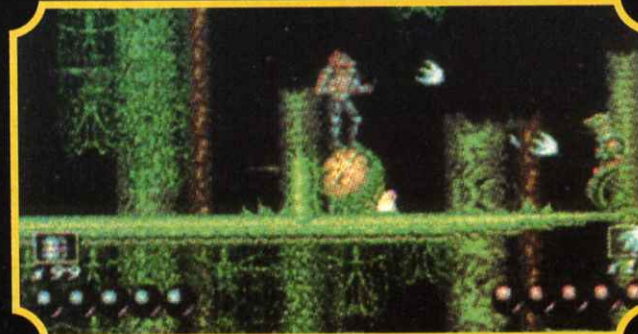


Microprose, comme d'habitude, présentait *F-15 2* qui n'en finit pas d'être développé sur Megadrive. Enfin, aux dernières nouvelles, le jeu est prévu pour la fin du premier trimestre 93. Les missions proposées se déroulent du côté du Golfe (tiens, tiens, une région qui n'en finit pas de défrayer la chronique !). Autre titre annoncé, *Pirates ! Gold*, un jeu de rôle/aventure à la réalisation prometteuse plongeant le joueur en plein 16ème siècle. Il s'agit de sillonner la mer des Caraïbes, recruter des hommes d'équipages, réparer le navire, acheter et vendre des marchandises... Matte un peu les graphismes, ça ne devrait pas être mal ! D'autres jeux sont prévus pour la Megadrive mais Microprose qui ne tient pas à mettre tout ses œufs dans le même panier attend les premiers résultats de vente. De plus, la capacité mémoire des cartouches actuelles ne permet aux développeurs de Microprose d'intégrer tous les ingrédients nécessaires à une simulation. De là à dire que le Mega-CD les intéresse fortement...



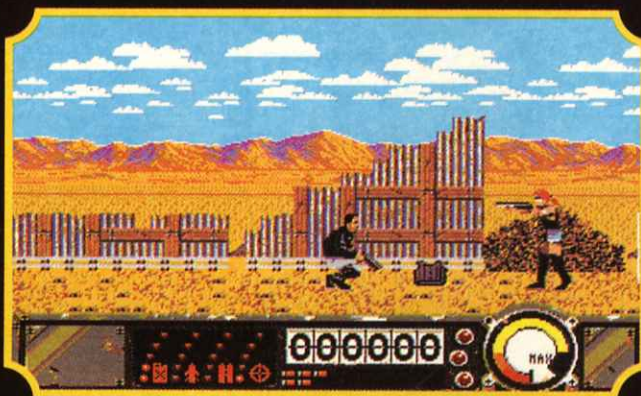
JVC

Chez JVC, on joue à fond la carte du Mega-CD (cf. rubrique Mega-CD) et un seul jeu est annoncé sur cartouche pour la Megadrive, il s'agit de



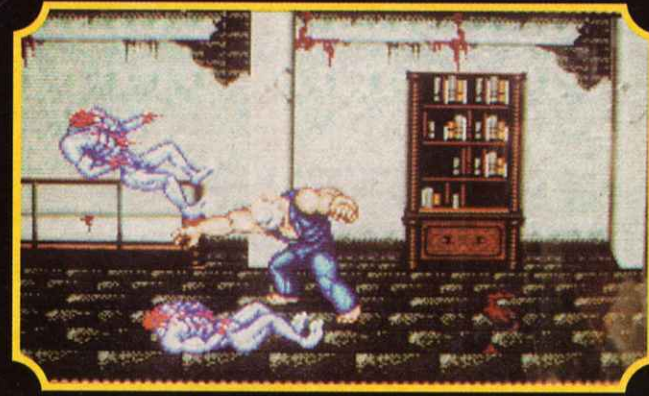
MINDSCAPE

La société Mindscape se lance également avec frénésie sur le marché de la Megadrive avec plusieurs titres et l'adaptation de son *Miracle*, clavier accompagné d'un programme d'apprentissage du piano. Côté cartouche, on attend *Gods* adapté de la version micro et *Outlander*, un jeu d'action mêlant différentes phases comme une simulation de conduite et une vue de tableaux classique en 2D.

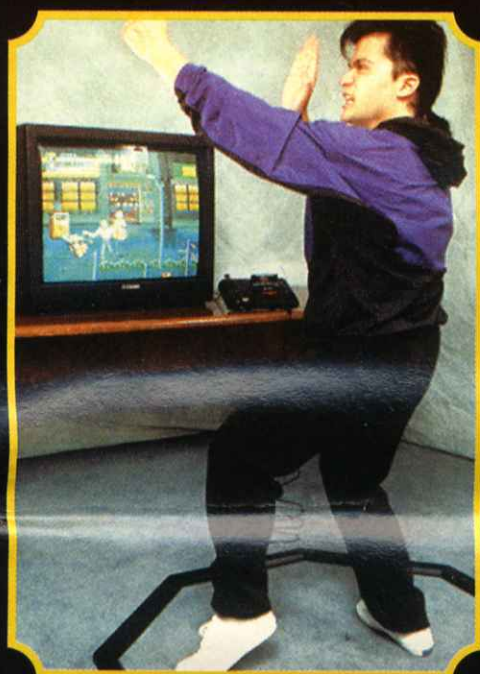


NAMCO

On ne présente plus l'éditeur Namco, habitué des hits sur Megadrive notamment avec *Marvel Land* et la série des *Splatterhouse*. D'ailleurs le troisième du nom était présenté au salon et comblera plus que jamais les amateurs de jeux "gore". Les graphismes sont encore plus gerbants et le sang gicle toujours dans tous les sens. Autre suite, autre hit sans doute, *Rolling Thunder 3*. L'action est toujours basée sur le même principe, vue en 2D et possibilité pour le personnage de se mouvoir de



KUNG FU SEGA



De plus en plus fou ! Jusqu'où ira l'imaginaire débordante de l'équipe Sega. Dans une guerre commerciale contre Nintendo, c'est à celui qui sortira le premier le périphérique le plus incroyable. Et avec l'Activator, Sega vient de marquer un point capital.

D'un tout nouveau concept, l'activator est une sorte de joystick interactif impliquant le joueur à un degré encore inconnu dans les jeux. Premier exemple, les beat'em up et plus particulièrement *Streets Of Rage 2*. Explication : le joueur, après avoir choisi un personnage, se place au centre d'une ceinture noire posée sur le sol. Cette dernière émet des rayons lumineux invisibles à l'œil nu (infrarouges) formant un cylindre autour du joueur. Ensuite, il suffit d'intervenir sur ces rayons pour déclencher des mouvements à l'écran. Le spectacle est tout simplement ahurissant, confère la photo prises sur le stand Sega.

Les applications sont nombreuses, dans le domaine de la musique par exemple. Imagine toi en train de jouer les "Jean Michel Jarre" dans ta chambre, le pied ! D'ores et déjà, la sortie de l'activator est prévu pour le mois de septembre 93 avec une cartouche contenant deux applications. Maintenant, la balle est de le camp des éditeurs, à eux de sortir des jeu utilisant pleinement le potentiel de ce périphérique.

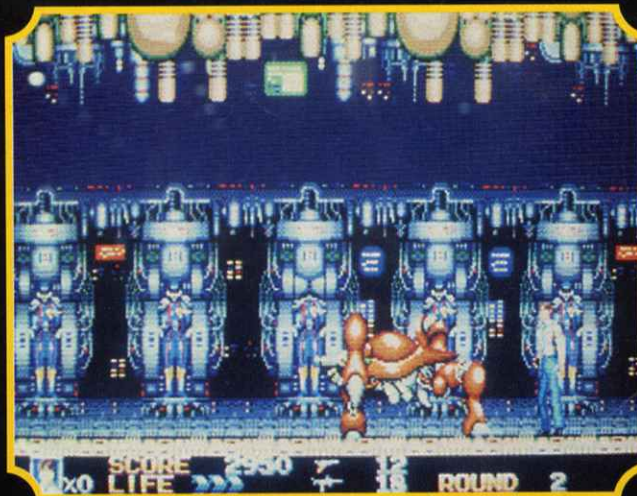


GRÂCE À CETTE VIDÉO DEVIENS CHAMPION DES JEUX SEGA



LES MOTS DE PASSE, LES PIÈGES À ÉVITER, LES ASTUCES POUR VAINCRE...

CES



PARKER BROTHERS

Chez Parker Brothers, un seul titre intéressant, le *Monopoly*, identique au jeu de plateau. Allez, on passe !

RENOVATION

Le stand de Renovation était sans aucun doute l'un des plus fréquentés et tout le monde regardait avec intérêt *Road Avenger*, un jeu Mega-CD (cf. rubrique CD). A part ça, rien d'exceptionnel hormis *Elemental Master*, une sorte de shoot'em up vertical avec un personnage en lieu et place du vaisseau. Très bien fait !

SIERRA ON LINE

Chez Sierra, on ne se pose pas de question, on joue à fond la carte du CD avec pas moins de 5 titres annoncés. Le plus avancé se nomme *The Adventures of Willy Beamish*, c'est un jeu d'aventure adapté des versions Amiga et PC. Le résultat n'est pas mal du tout et les 32 couleurs du Mega-CD très bien exploitées. Pour les autres titres, *King's Quest V*, *Mixed-Up Mother Goose*, *Stellar 7* et *Space Quest*, il faudra encore attendre un peu.

SONY

Beaucoup de jeux chez Sony, encore une compagnie qui croît dur comme fer au Mega-CD, avec sur Megadrive l'annonce de *Dracula*, *Hook*, *Cliffhanger* (l'adaptation console du prochain film de Stallone), *Last Action Hero* (l'adaptation console du prochain film de Swarchzenegger). Mêmes titres sur Game Gear avec en plus *Clik-Clak*, un jeu de stratégie. Pour les photos, rendez-vous dans la rubrique Mega-CD.

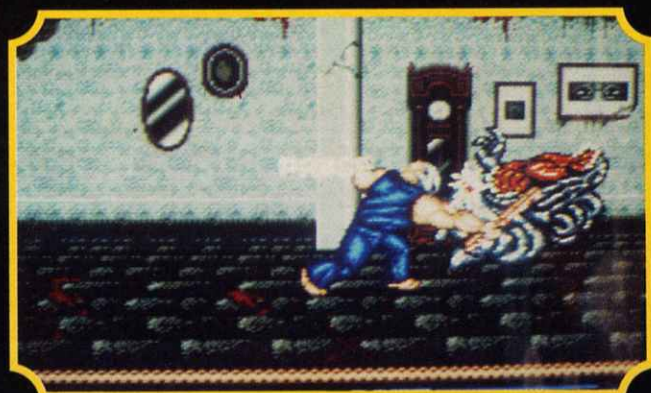
SUNSOFT

Un des grands noms de l'édition sur Megadrive, Sunsoft, dévoilait toutes ses dernières nouveautés à commencer par *Batman*, *Revenge of the Joker*. Le jeu ressemble énormément, pour les connaisseurs, à la version Nes avec toutefois un choix graphique particulier. Les couleurs sont assez criardes et risquent d'en surprendre plus d'un. Pas mal quand même ! Autre transfuge de la Nes, *Blaster Master* qui nous

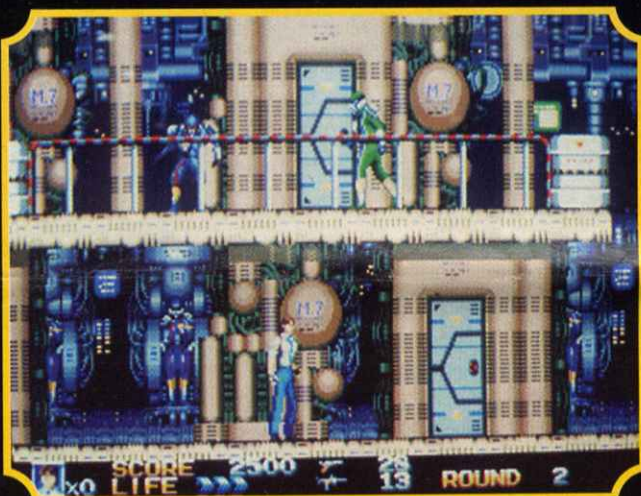


AERO THE ACROBAT

revient sous sa seconde mouture avec une réalisation digne de la Megadrive. Il s'agit de progresser dans un monde hostile à pieds ou à bord d'un engin motorisé. Excellent ! Enfin, *Aero the Acrobat*, met en scène un petit vampire héros d'une troupe de cirque. Notre animal se débat comme un beau diable (gag !) pour sauver le cirque de la faillite. Superbe !



bas en haut en fonction des plates-formes. Au niveau des armes et des bonus, le système reste le même, il faut entrer dans les portes pour, parfois, découvrir quelque chose. De bons jeux en perspective !



**TU VEUX CONNAÎTRE TOUTES LES NOUVEAUTÉS
DU SALON DE LAS VEGAS :
LES HITS DE DEMAIN, LE MEGA-CD ET SES
PREMIERS TITRES, LES NOUVEAUX
PÉRIPHÉRIQUES... BREF TOUT SAVOIR SUR LE
MONDE DES CONSOLES SEGA, FACILE !
3615 KONSOL**

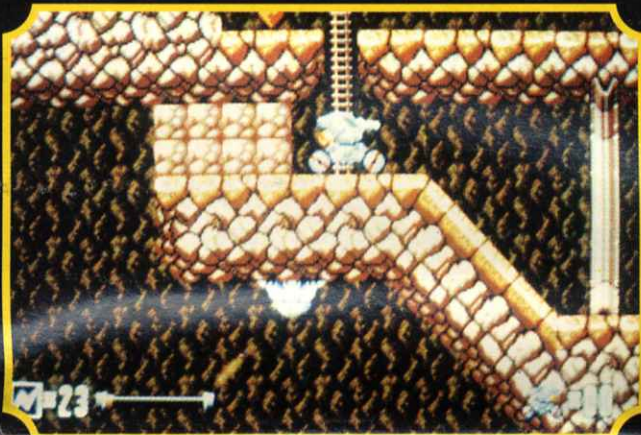


AERO THE ACROBAT



BLASTER MASTER

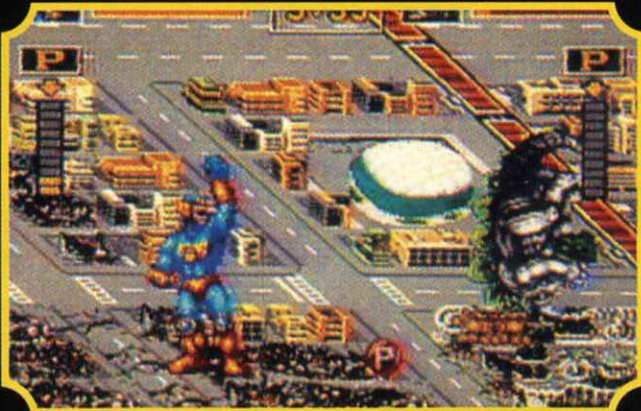
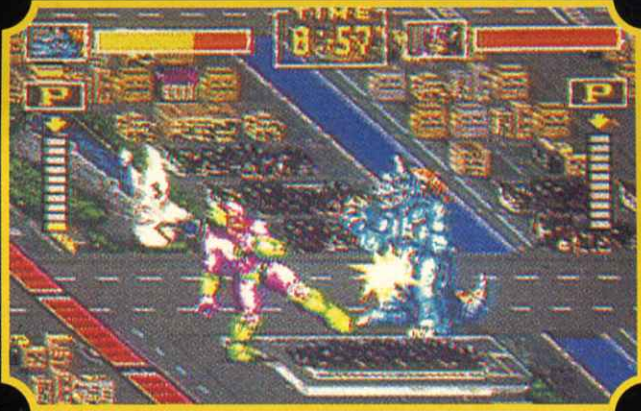
TAKARA



BLASTER MASTER



BLASTER MASTER



TECMAGIK

Tecmagik, l'éditeur anglais, se lance sur le marché américain avec une super licence, *Andre Agassi Tennis*. Encore une fois, le jeu n'était pas terminé mais les programmeurs ont intérêt à se ressaisir rapidement pour l'améliorer. Les graphes sont décevants et la jouabilité mauvaise. Enlevé, c'est pesé !



TENGEN



Tengen, grand pourvoyeur de softs Megadrive annonçait deux trois nouveautés sur Mega-CD (cf....) et *Race Drivin'* sur Megadrive. Aie, aie, aie, espérons que le jeu sera mieux réalisé que *Hard Drivin'*, sinon... Sur Game Gear est prévu *Klax*, encore une fois adapté du jeu micro. Cette cartouche convient parfaitement à la portable de Sega.



TAITO

Chez Taito, rien de neuf ! Enfin presque, *Chase HQ 2* est déjà passé dans notre rubrique "Rock...", *Hit the Ice*, une simulation de hockey sur glace à six joueurs, était présenté lors du dernier compte-rendu du CES de Chicago dans notre numéro de l'été 92, tout comme *The Flintstones*, un jeu de tableaux très fun et excellentement bien réalisé. A leur actif, pourtant, il faut préciser que les deux derniers cités ont largement évolués depuis leur dernière apparition et les jeux s'annoncent de qualité. On attend !



Takara (la société chargée par SNK, le constructeur de la Neo-Geo, de convertir ses softs pour d'autres consoles), qui fait ses débuts sur Megadrive, marque son entrée de fort belle manière avec l'adaptation de *Fatal Fury* et *King of the Monsters*. Le challenge semblait difficile tant le potentiel de la Neo-Geo est supérieur à celui de la 16 bits de Sega. Et pourtant, l'un comme l'autre sont génialement réalisés avec des couleurs par dizaines et des animations d'enfer. *Fatal Fury* est un jeu de combat genre *Street Fighter* (plusieurs persos et coups spéciaux à gogo), et *King of the Monsters*, un autre jeu de combat opposant des combattants de taille géante, est du type ring de boxe au milieu d'une ville. Bonjour les dégats. Reste à juger de la jouabilité qui n'était pas encore parfaitement réglée. Sortie imminente aux US. On attend aussi !

MEGADRIVE
GAME GEAR



SUPER NINTENDO
GAME BOY

Le moins cher ? Bof...
Le plus grand ? Bof...
Des cadeaux ? Bof...
Des remises ? Bof...
Et re-bof...

PAS DE BARATIN !
on achète, on vend, on échange
les consoles et cartouches
Sega et Nintendo...
Salut et à bientôt

CLIC PHOTO VIDEO
88 BOULEVARD BEAUMARCHAIS
75011 PARIS - 43 55 60 54

OUVERT DE 10H30 A 19H30
FERME DIMANCHE & LUNDI MATIN

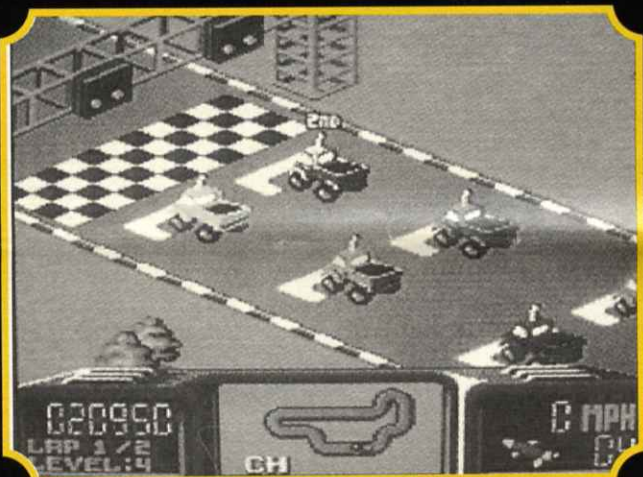
Nintendo et Sega sont des marques déposées

CES



TRADEWEST

Tradewest s'occupe de la version Megadrive de Pro Am, un jeu de voitures tout terrains. Le but est de terminer avant l'autre et le reste de la meute et pour cela, tous les moyens sont bons. "Customisation" de sa voiture, utilisation d'armes, de pièges... Un autre jeu, Pro Quarterback, traite du football américain, le tout en 3D bitmap. Pour les amateurs ! Enfin, Tradewest prépare aussi la conversion pour Megadrive Battletoads, l'un des plus célèbre jeu de tableaux de tous les temps. Le but est d'aider Rash et Zitz à sauver une princesse et Pimple. La cartouche compte 12 niveaux et peut se jouer à 2 joueurs



PRO QUARTERBACK



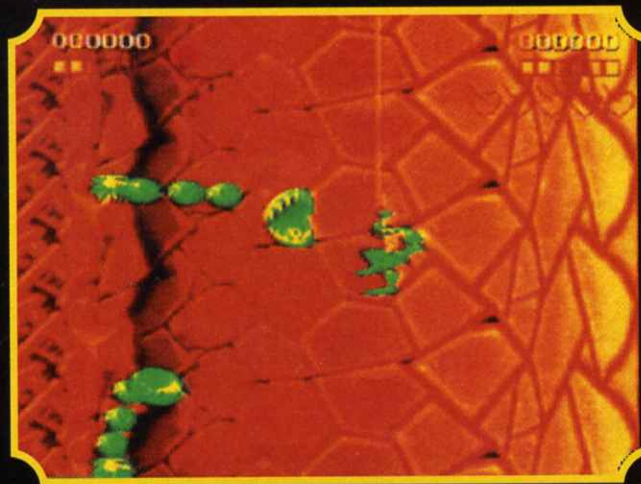
PRO QUARTERBACK



BATTLETOADS



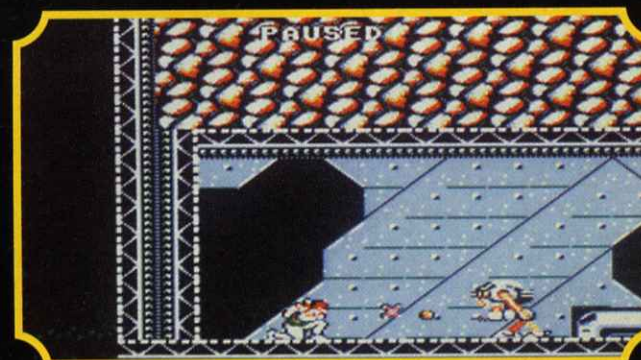
BATTLETOADS



BATTLETOADS

simultanément. Pas mal fait mais bien en deça de la version Super Nintendo tout de même. En fait, la version Megadrive ressemble part trop à la cartouche Nes, les graphismes et les sons bénéficiant d'un léger mieux. Attendons la version finale !

US GOLD

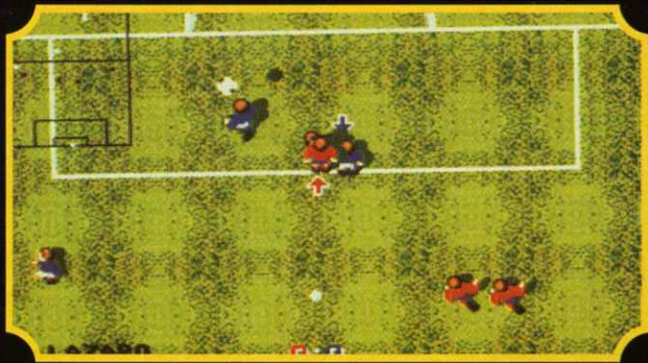


US Gold présentait sur écran géant Flashback (cherche bien, tu devrais trouver une news sur le produit dans ce numéro) et Strider 2. Le premier est génial et le second s'annonce... génial avec des animations beaucoup plus détaillées et une jouabilité à la hauteur du jeu. En voilà de bonnes nouvelles ! Enfin, US Gold annonce Kick Off pour Megadrive : les graphes ont l'air honnête mais pour le rester (honnête), on ne l'a pas encore vu bouger. Donc prudence !



**JOUER C'EST BIEN, GAGNER C'EST MIEUX
POUR CONNAÎTRE TOUS LES TRUCS
ET ASTUCES AVANT TES COPAINS,
ESSAYE LE**

3615 KONSOL



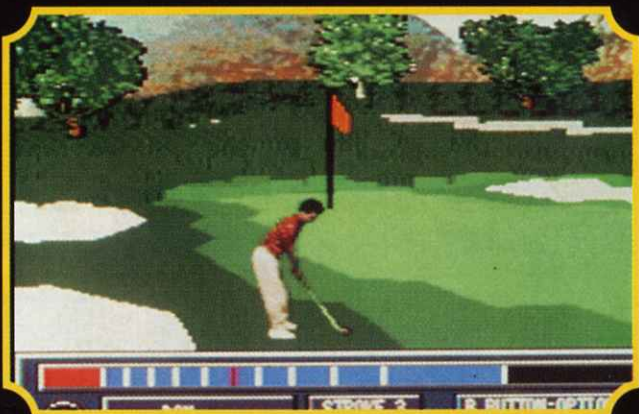
VIRGIN



Le cas Accolade

Attention les yeux, attention les oreilles, Virgin frappe un grand coup sur Megadrive. Encore ?! Eh oui, après l'excellentissime Global Gladiators (on te repasse quelques photos tellement c'est beau) qu'on te présente en page 30 du magazine prévu pour un test dans les deux prochains mois, Virgin crée une nouvelle fois l'évènement avec Cool Spot, un jeu de tableaux démentiellement beau, génialement animé, somptueusement sonorisé ! Ouf ! Et c'est tout ? Eh bien non, puisque le jeu est en plus complètement fun !! L'extase totale quoi ! Le meilleur jeu Sega du salon sans aucun doute. Le personnage principal est tiré du logo 7 Up et plus exactement de la pastille rouge sur lequel reposent chiffre et lettres. Les programmeurs ont donné vie à cette pastille pour en faire un héros au charisme fantastique. Je me répète sûrement, mais j'insiste fortement sur l'aspect musical du jeu, carrément extraordinaire sur Megadrive. Chaque tableau comporte une musique originale, chacune de style différent. C'est évident, Virgin va réaliser un carton dans les ventes dès la sortie du jeu. Cool Spot ou le successeur de Sonic ? Les autres titres sont connus, car déjà testés ou présentés en news dans ce numéro.

En procès depuis des années avec Sega, la société Accolade pourrait bien régler tout ses comptes à l'occasion de la sortie de Bubsy, un clone de Sonic. D'une fantastique qualité, Bubsy risque d'énerver quelque peu les responsables de Sega. Pense donc, une cartouche susceptible de se vendre divinement et donc de rapporter de la notoriété à la Megadrive classée hors course. A mon avis, la situation n'en restera pas là. Rendez-vous pour le prochain épisode du feuilleton Accolade/Sega. Outre Bubsy, les productions Accolade marque une réelle progression au niveau de la qualité. Les trois autres jeux présentés étaient des simulations de sports, Baseball avec le jeu Harball, le golf avec Jack Niclauss et un mélange de plusieurs disciplines d'été avec le titre Summer Challenge. La qualité technique de chacun des jeux est indéniable, excellents graphismes pour Harball, bonne prise en main pour le golf et bonne gestion de la 3D dans Summer Challenge. Voilà de quoi appréhender l'avenir avec un certain optimisme. Accolade ou l'exemple type d'une société qui monte, qui monte au fur et à mesure de ses productions. J'en connais qui vont être surpris !



**JOUE ET GAGNE UNE
CONSOLE DE JEUX
SEGA OU NINTENDO 16
bits, EN APPELLANT LE
36 68 68 88**



36 68 68 88
L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...

...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 F/mn



CHAKAN

Tralala-lalère. Maman, les p'tits Chakan, qui vont errant, ont-ils une âme ? Mais non, mon gros bêta, s'ils ne les tuent pas, ils n's'poseront pas". Tralala-itou. En adaptant très librement cette comptine enfantine qui concerne plutôt les p'tits bateaux, Sega US, plus habituée au monde des psycho-killers et déglingués en tout genre qu'à l'univers grand-mère confiture de framboise estampillé Jacadi, emmène notre belle jeunesse dans des contrées où il n'est question, rien de moins, que de trouver le repos éternel après avoir trucidé les monstres de l'obscurité et les forces du mal. Et il faut voir la tronche de Chakan. C'est Lendl après un match de tennis de 10 heures non-stop. Le mec qui passera pas la nuit, quoi !

Chakan est le jeu qui navigue carrément dans l'étrange et le fantastique.

Bonjour le look !

Tu incarnes un personnage à l'allure inquiétante genre sida au stade ultime, mais en nettement plus dynamique. C'est logique, car en fait si tu n'es pas mort, c'est tout comme, puisque tu dois gagner le repos définitif en détruisant les créatures de l'obscurité. Prétentieux à un point pas possible, tu as carrément défié la mort, tu l'as battu, mais voici que celle-ci t'a joué ce tour abominable. Tel un conquérant, tu devras à l'aide de

simples épées que l'on t'as refourgué au début du jeu, primo, retrouver les quatre armes (la hache de combat, le grappin, le maillet et la faux) qui te seront extrêmement utiles dans ta quête des 4 portes du monde (la terre, l'air, le feu et l'eau) puisqu'elles possèdent chacune une particularité. Depuis qu'on te confond carrément avec Freddy, tu t'es juré de retrouver et d'anéantir le roi inhumain. Tu auras également l'occasion de ramasser des alchimies ou magies qui pourront te rendre invisible, te donner l'épée du froid ou celle du chaud, ou tout simplement de



La hache qui est l'une des armes que tu devras retrouver impérativement te servira à défoncer les portes.

Le maillet te servira, lui par contre, à détruire les parois en briques.

rendre ton énergie. Il y en a beaucoup d'autres, mais j'ai la frousse de contrarier quelques esprits malins, je te laisse les découvrir. Je ne te parle même pas des endroits et surtout des êtres que tu devras affronter.

Ah, glagla, j'ai peur !

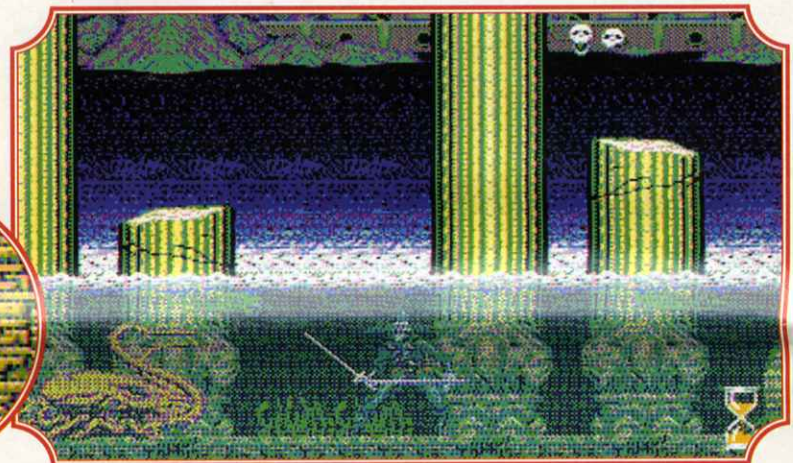
Des cyclopes aux masses d'armes terrifiantes jusqu'aux araignées au venin mortel, tout est réuni pour te faire flipper à fond. Etant petit, on t'avait initié à l'art des ninjas, et tu pourras donc effectuer une attaque en tornade qui sera des plus percutantes sur tes ennemis. Bien que les graphismes soient loin d'être formidables, le scénario est original et



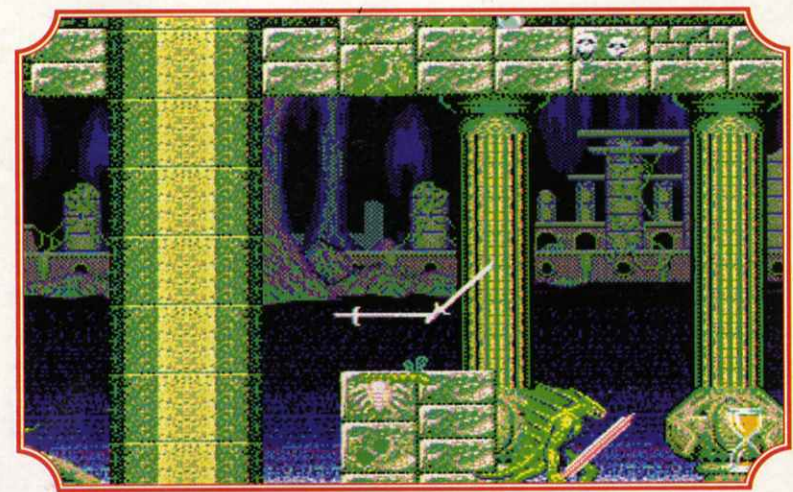
Ces horribles tentacules auront la fâcheuse tendance de te tomber dessus lorsque tu t'y attendras le moins. C'est toujours comme ça !



Ce cyclope à l'énorme masse d'arme et à l'aspect terrifiant t'en fera baver jusqu'à en crever !



Cette pierre des fonds marins fera tout pour protéger l'arme qu'elle garde.



Abracadabra et je ne suis plus là ! En effet, tu es devenu invisible et par la même occasion intouchable. Aubaine !

l'ambiance du jeu a été bien travaillée. Ce jeu est vivement conseillé aux zombies, aux morts vivants et autres adeptes de l'Au-delà. Il est totalement prohibé d'y jouer avant de dormir et de se pencher par la portière. Car, c'est bien connu, un ectoplasme peut en cacher un autre !

Michaël Valensi



Ce grappin te sera très utile pour te hisser sur les plates-formes inaccessibles.



Si tu as la chance de trouver la magie qui te procurera cette épée du froid, tes missions deviendront beaucoup plus faciles.



Tout droit sorti du film Arachnophobie, cette araignée t'enverra ces toiles tel l'homme araignée. Pas facile de s'en dépêtrer, tu peux me croire !

ARCADE/ACTION

Sega - 1 joueur

Oui, c'est vrai, c'est pas beau ! Néanmoins l'action est sympa et on se prend vite au jeu.

74%	GRAPHISME
85%	ANIMATION
82%	SON
86%	JOUABILITE
90%	DUREE DE VIE
87%	INTERET

EX-MUTANT

S'il y a un mec au monde qui n'est pas macho, c'est bien moi. Une seule croyance, un seul combat, un seul slogan : "la meuf est l'égale de l'homme". Qu'on n'essaye pas de me convaincre du contraire. C'est bien simple, je vis avec Ursula une histoire sans nuages. Elle s'occupe de l'"appart", de la bouffe et elle remplit tous les papiers. Pour qu'elle ne s'ennuie pas, j'ai insisté pour qu'elle travaille à mi-temps et quand je rentre, le bain m'attend et elle masse mes muscles fatigués par des heures de tests éprouvants. Alors, vous pensez, quand j'ai vu de quelle façon la greluce était traitée dans ce jeu, mon sang n'a fait qu'un tour !

En effet, au début du jeu, tu vas devoir choisir entre un homme armé d'une hache et une femme sachant manier le nunchaku.

Mieux vaut être macho !

Sans vouloir faire de peine au parti socialiste, je te donne un conseil : choisis le gars car la meuf est d'une nullité plutôt infernale. Guerre thermo-nucléaire et jeu post-apocalyptique, tout le monde connaît ! Ex-Mutant reprend ce scénario déjà vu et revu dans un jeu d'action pour le moins passionnant. 6 Ex-Mutant ont été créés par un savant robot pour lutter contre des monstres sanguinaires.



Les décors varient, les monstres en profitent aussi. Un conseil, pose des mines devant les portes et quand les gars sortent : boum !!



Ce boss te balancera des boules d'énergie histoire de faire baisser la tienne, d'énergie !

Ils se sont fait raptés !

Malheureusement, quatre d'entre eux se sont fait enlevés et les deux autres vont devoir les retrouver. Le choix étant fait, ton aventure va commencer dans un laboratoire et tu vas devoir retrouver une caverne. Tu pourras monter sur des échelles ou encore sauter, mais tu peux surtout asséner des grands coups de hache à ceux qui te prendraient trop la tête, qui vont alors mourir dans de grandes gerbes de tripes ! Slurp ! Les graphismes, bien que



Ce gros tas de graisse perché sur sa faille essaiera de te griller viv.



Après le troisième niveau, il faudra s'enfuir sur ce tronc d'arbre. Des catapultes te lanceront des pierres qui "zoomeront".



Coincé entre deux aliens dans une caverne obscure. C'est la vie de tous les jours à la rédaction de Banzai.



Vers la fin du jeu, tu te retrouveras dans les égouts dans des situations plutôt galères. Que la force soit avec toi !

n'atteignant pas des sommets, sont corrects et colorés. Suffisants, car les niveaux sont variés et vastes à souhait.

On pique les bonnes idées...

Certains te mettront sur un wagonnet à la façon d'Indy ou te placeront sur un tronc d'arbre dévalant une rivière. Durant ta progression, tu trouveras plusieurs armes de jet, utilisables en plus de l'énorme hache. Apprends à bien reconnaître tes armes car il ne faudrait surtout pas te retrouver avec un canif face à un mutant de dix mètres de haut, doté de quatre paires de mains ! Tu l'auras compris, Ex-Mutant est un jeu d'action. L'ambiance est lourde et

menaçante. Le fond sonore est composé de musiques des plus flippantes et de bruitages des plus sanglants. Notons aussi au passage des digits vocales qui, ce n'est pas coutume, sont de qualité.

On oublie pas...

...quelques boss par ci, par là ; quelques bonus cachés et salles secrètes ; quelques "scrolls" différentiels et autres zooms ; j'assaisonne le tout d'une jouabilité parfaite... Et pif, paf, pof : voilà un bon jeu qui te prendra la tête un certain temps sur ta Megadrive chérie !

Lionel Vilner

- Bombe à retardement.**
- Triple tir de couteaux avec la hache.**
- Grenades dévastatrices.**
- Laser à tête chercheuse pour ne pas se fatiguer.**
- Petite hache de jet vivement déconseillée.**
- Mines qui n'explosent qu'au contact de l'ennemi.**
- Grenades rebondissantes pour plus de facilité.**

Réparties un peu partout dans le jeu, ces caisses "ACME" renferment des armes et des bonus. Frappe un bon coup pour les ouvrir.



La difficulté pour battre celui-là, ce sont les vers de terre qui sortent du sol.

ARCADE/ACTION

Sage's Creation - 1 joueur

Malgré le classisme de l'action, Ex-Mutant est un jeu très prenant que je te conseille vivement !

GRAPHISME	83%
ANIMATION	87%
SON	86%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	89%
INTERET	88%

MD TEST



ROLLING THUNDER 2

Tel un 007 ou un Nicky Larson, tu vas pouvoir glisser tes os, au choix (moi, j'ai déjà choisi !), dans la peau d'un mec enfanté dans la douleur d'une maman Marsupilami en caoutchouc dunlopilo élastomère et un papa jerrican de nitroglycérine (plus kamikaze que lui tu meures !) ou bien encore dans la peau d'une bombe sexuelle et je pèse mes mots (dans le genre tu me chétou, j'te griffe les yeux et j't'arrache le foie !). Une lueur égrillarde étincelle, tout à coup au fond de ta prunelle. Je vois qu'on est d'accord. Are you ready ? Let's go !



Le premier boss est assez hard à battre.

Alors que le premier de la série avait fait rêver toute une génération de joueurs dans le domaine de l'arcade, la compagnie Namco nous télétransporte à nouveau dans le temps (un peu genre Retour vers le Futur !) en réembauchant



A la fin de ce niveau, tu te fais agresser par une centaine d'hommes.

nos deux agents secrets, qui en avaient déjà baver un max lors du premier volet, pour une seconde mission qui s'avère encore plus originale et plus dangereuse que la précédente. Eh que j'te sors une intro mortelle, eh que j'te sors même l'histoire dans laquelle illico je t'introduis, derechef.

Permis de tuer !

Tu as pour mission de mettre fin aux agissements d'un savant fou qui a détruit un satellite et qui se déclare déjà maître du monde (le fat !).

Attention, on inspire !

Durant ta quête qui se déroule dans un laboratoire scientifique, à



Ce boss possède un viseur qui ne te lâchera pas.

l'intérieur d'une pyramide, dans une base sous marine ou en bord de mer pour finalement aboutir à 11 rounds de difficulté croissante, tu devras à l'aide d'un partenaire où non (car tu peux également jouer à deux !) éliminer les mutants (je ne peux m'empêcher, à cet instant, avec émotion, de penser à mon rédacteur en chef !) et les quelques boss qui se mettront sur ton passage. Je sais ! tu vas encore me demander avec quoi tu les tues !

Avec quoi tu les tues ?

Et bien pour te répondre je te dirais que tu pourras récupérer une série d'armes tel des lance-flammes, des lasers et tout le tralala, mais que tu devras les utiliser avec précaution puisque tes munitions ne sont pas indéfinies (15 balles pour Prosper mais une seule balle pour Robert !).



Hormis les armes dont je t'ai

Le lance flamme est une arme très chaude et très destructrice.



Les ennemis sortent de toute part. Au milieu de l'écran, tu en vois un qui vient de sortir des "pipi room". Si, si !



La particularité de Rolling Thunder, c'est que tu peux passer d'un étage à l'autre en faisant un super saut et en passant par dessus la barrière.



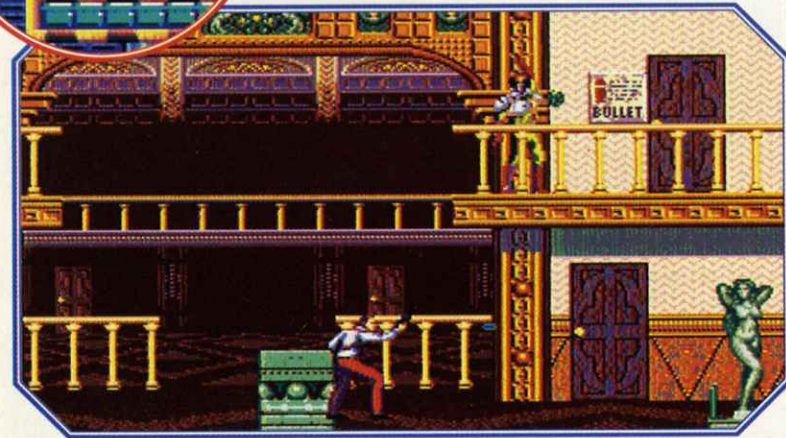
Dans certains niveaux, tu pourras te cacher dans des renforcements du mur.



Le dernier boss se transformera en robot pour mieux te maltraiter.

auparavant. L'animation du personnage est bonne et la jouabilité est excellente. Dans le genre "Plus hard que ça tu meurs !", on en redemande.

Michaël Valensi



De temps en temps, tu trouveras de jolies statues représentant des nanas. Si tu tires dessus, il ne se passe rien du tout ! Voilà !



La mitrailleuse permet de faire des carnages chez les ennemis.



Le laser dispose d'une grande puissance de feu.



Le pistolet, c'est mieux que rien, n'est ce pas ?



Ce niveau n'est pas trop difficile. Notre charmante agente secrète va devoir essayer les attaques de panthères affamées ainsi que de sales mecs sortant des portes. La meilleure technique consiste à passer d'un étage à l'autre en surveillant ses arrières.

ARCADE/ACTION
Namco - 1 à 2 joueurs
 La suite de ce hit de l'arcade est une parfaite réussite. Avec un peu plus d'originalité, c'eût été un Supersonic d'or.

84%	GRAPHISME
88%	ANIMATION
90%	SON
91%	JOUABILITE
92%	DUREE DE VIE
89%	INTERET

EN AVANT !

MD TEST

TERMINATOR 2

Ah que c'est vraiment génial, mon petit PPD, ah que ça m'éclate un max, a que je me l'a acheté en vidéo, akke je me le projette en 16/9 eme dolby stéréo surround Pal Secam NTSC sous-titré pour les mal-comprenants, a que je me l'a vu 10 fois avec les potes à la maison, akh heu même il est sorti en jeu vidéo, sur ma super Megadrive boostée 32 bits, customisée Harley. H que je m'a même offert à moi-même le Menacer. Hâche queue le délire ! Acckhckque je suis content, mon PPD. Achkkcchkkkheu je suis heureux ! ...

... nous a littéralement explosé Johnny, au téléphone, alors qu'on l'interrogeait sur son prochain spectacle.

Ah que coucou !

Visiblement T2 lui plaît. A nous aussi ! l'Il Be Back !! Et bien oui, il est de retour !!! T2, The Judgment Day, l'un des jeux les plus célèbres en arcade vient enfin d'être adapté sur Megadrive, pour le bonheur de



Boss 2 c'est la machine qui va te ramener dans le présent.

tous. Le jeu est identique à l'arcade : mêmes tableaux, mêmes ennemis, mêmes bonus, même ceci, même cela, pareil quoi !!! Sauf que le jeu n'est pas entièrement digitalisé comme en arcade, mais un p'tit peu quand même, ce qui ne dénature pas le jeu, fort

heureusement. Il faut donc lutter contre les machines et surtout anéantir le T1000, qui veut assassiner John Connor, sauveur de l'humanité, en tirant sur tout ce qui bouge à l'aide d'un viseur (tout est très bien animé, ce qui fait que l'on a droit à une multitude de sprites présents à l'écran). En envoyant également des coups de mitrailleuse ou encore quelques

Une recharge pour ta mitrailleuse qui doit en avoir bien besoin.

Voici un des nombreux bonus du jeu.



Quelques avions tentent de se frotter à toi à l'aide de gros missiles. Ils ne savent pas qu'ils ont affaire avec un Terminator.



Les gens que tu vois sont des civils. Evite de les tuer car ils t'apporteront des points à la fin du niveau.



Après avoir battu le premier boss, tu dois affronter une armada de robots plus résistants que leurs congénères. Dans cette situation il est conseillé d'utiliser quelques missiles.



Boss 1 ça commence bien !!!



Tu te trouves maintenant dans le présent et tu dois détruire toutes les informations qui feront que dans le futur, il n'y ait pas de guerre contre les machines.



Voici une vie qui est la bienvenue.

Un canon qui augmente ta puissance de feu.



Là, tu as tout simplement droit à un crédit.

Quelques missiles qui perceront les défenses ennemies.



ou à 2 (version conseillée, car le jeu est assez hard, donc plus facile à maîtriser à 2, énergies réunies.



Première bataille avec le T 1000. Ça va être dure.

Second affrontement : c'est bientôt la fin.



missiles, si nécessaire (pour ceux qui ne connaissent pas l'arcade, je signale que le jeu original se jouait avec des mitrailleuses, tout comme Operation Wolf). Pour ceux qui n'auraient pas vu le film, par ailleurs, je rappelle que le jeu reprend certaines des scènes qui étaient excellentes, dirais-je. Des musiques assez répétitives t'accompagnent, avec quelques bonnes digits vocales extraites de l'arcade. Il est possible de jouer à seul

ARCADE/ACTION	
Arena - 1 à 2 joueurs	
L'adaptation du jeu d'arcade semblait difficile mais Arena ne s'en tire pas trop mal ! Un bon jeu d'action.	
GRAPHISME	85%
ANIMATION	81%
SON	80%
JOUABILITE	83%
DUREE DE VIE	84%
INTERET	86%

LE MENACER



A peine la firme Sega venait-elle de sortir le Menacer (la réponse au Superscope de Nintendo), ce pistolet modulaire qu'Arena nous propose un jeu de tir utilisant pleinement les capacités de ce périphérique. En effet, la version arcade se jouant par l'intermédiaire d'une mitrailleuse, la tentation étant grande pour les programmeurs d'y inclure l'option Menacer, histoire de rester très fidèle à l'arcade. Le résultat est très satisfaisant et l'adaptation de T2 garde vraiment tout l'attrait de l'original. Espérons que de telles expériences verront le jour prochainement. En tout cas, voilà un périphérique idéal pour les jeux de tirs.

David Taborda



INDIANA JONES AND THE LAST CRUSADE

La trilogie fut un succès au cinéma, une BD porte sur la vie d'Indy jeune, une série télévisée est diffusée actuellement aux Etats-Unis, des T-Shirts sont vendus à l'effigie d'Indy et on murmure qu'un magazine du nom de Génération 4 s'est inspiré du titre du film pour son logo. Alors, une cartouche de jeu...



Après nous avoir tant fait rêver sur le petit écran, Indiana (Non ! on dit Docteur Jones), l'aventurier au courage immense et au cœur si tendre arrive en fanfare sur Megadrive. Sonnez clairs, résonnez...

Déception !

Non ! Stop, on arrête tout. Point de grandes musiques et de confettis en l'honneur de cette cartouche, le chef d'œuvre attendu laisse la place à un énième jeu de tableaux à la jouabilité bancale, de plus. Les amateurs d'Indy vont être déçus, c'est moi qui vous le dit ! Allez, quelques mots tout de même sur le jeu, histoire de l'histoire. Ta mission, retrouver le "Saint Gral" qui doit t'apporter la vie éternelle.



Le fouet d'Indy est multi-usages : il peut servir d'arme ou encore, comme l'illustre la photo, de clé de sortie lors des passages difficiles !

Mais tu n'es pas le seul à le convoiter, d'autres aspirent à l'immortalité, et tu devras jouer du fouet pour écarter les prétendants. Maintenant, la réalisation : d'assez bons graphismes, une musique un peu lassante et une trop grande difficulté désservent par trop le jeu.

Domage, on attendra le prochain Indiana Jones pour s'éclater !

Michaël Valensi



Le deuxième niveau verra notre aventurier sur les toits d'un train en marche. Tout ne serait pas marrant sans quelques ennemis !



Quel athlète cet Indy : accroché à une corde avec une main, il frappe de son fouet avec l'autre. Balaise !

ARCADE/ACTION

US Gold - 1 joueur

Un jeu juste au dessus de la moyenne qui satisfera les fans du film, et encore, c'est pas sûr ! Domage...



NINJA GAIDEN

Yaak, Ouss, Tching, Plaaf, Ouch, Gnarf, Clac, clac "in the face" font les héros de Streets Of Rage 2. Ouille, aïe, boum, bobo font les personnages de Ninja Gaiden. Cette différence induit bien plus qu'une distinction linguistique, c'est aussi la preuve d'une différence de moyens et d'intérêt entre deux beat'em up. Devine qui vient se battre ce soir ?



Le combat commence comme dans la plupart des beat-em-up, dans une ville. Pour les premiers, tu n'auras pas de difficulté à te défaire d'eux.



Au niveau 3, tu te bats sous une chute d'eau et contre un hélico qui vient t'attaquer de temps en temps.



Dans le niveau 2, tu devras te battre sur un pont où la moindre chute sera mortellement fatale. Où fatalement mortelle !

Quasiment sorti sur toutes les consoles et ayant connu un grand succès, Ninja Gaiden, tirant ses origines de l'arcade, se faisait attendre sur Megadrive. Après quelques minutes de jeu, on est en

droit d'être déçu par cette conversion qui ne présente rien d'exceptionnelle sur cette machine. Une réalisation technique franchement pas extraordinaire et une action assez répétitive lasseront

rapidement le plus opiniâtre des joueurs.

Plutôt moyen !

Rien à voir avec Streets Of Rage 2 : peu de coups, animations saccadées, bruitages médiocres, jouabilité plus que moyenne, enfin bref ! Sega, et dans une moindre mesure la société Tecmo, est loin, très loin de ré-éditer un hit. Et ce, malgré la variété des décors et des ennemis. Que veux-tu, on ne peut pas gagner à tous les coups. Pourtant, les beat'em up sur Megadrive sont souvent d'excellente facture. Voilà l'exception qui confirme la règle ! Peut-être que Shinobi 3 qui sera disponible sous peu, et dont on te montre quelques photos dans notre compte-rendu du CES de Las Vegas te rendra le sourire.

David Taborda

ARCADE/ACTION

Tecmo - 1 joueur

Sur les autres machine, le jeu est une réussite. Mais son passage sur Megadrive à tout gaché. Domage...



MD TEST



A l'heure où il s'agit de prendre des positions fortes sur le marché des consoles, vu le potentiel, les compagnies qui ont brillé sur les micros disposent incontestablement d'atouts supplémentaires. Outre que le soft est déjà fait, il a déjà subi l'épreuve commerciale et l'éditeur sait aussi quel est son impact sur les joueurs. C'est le cas, ici, avec Risky Woods d'Electronic Arts sur la Megadrive. Conversion réussie !

Zeus soft, sous l'égide d'Electronic Arts n'a pas mégoté. 12 niveaux et 150 écrans de "grabuge", comme ils disent, sont annoncés sur la boîte et il faut bien dire que ça déménage du début à la fin, d'autant que, évidemment, la compagnie en a profité pour apporter quelques améliorations.

Histoire classique !

Alors que la paix régnait sur Terre, Draxos, un terrifiant monstre (tellement terrifiant que sa mère l'a collé à la DAS à la naissance !), anticlérical de surcroît, s'est emparé de la Terre en y instaurant SES règles et en transformant tous les moines en pierre. Toi, Rohan, un puissant



Quand tu réussis à réunir 2 semi-cercles d'or, tu devras les placer sur ces statues et rejouer la mélodie magique qui te permettra de passer.

guerrier, qui a le plus grand respect pour le seigneur et qui suit la religion sur le bout des doigts, va devoir te frayer un chemin à travers 4 mondes divisés chacun en 3 niveaux. Ne crois pas que cela sera facile car, comme toutes les missions divines, tu seras amené à affronter des



Un piège dangereux : si tu sautes sur ces rondins de bois, un énorme rocher essaiera de te fracasser le crâne.



Ces bestioles embusqués qui te tirent dessus sont particulièrement énervantes. Utilise ton pouvoir en laissant le doigt sur le bouton.



Ces quatre armes ont chacune leur avantage et leur inconvénient. Personnellement, je préfère la boule de feu alliant puissance et rapidité.

créatures imaginées par un névropathe pervers, c'est dire que les giclées d'adrénaline sont au rendez-vous. Squelettes, diabolots, et autres entités visqueuses vous mettent en condition pour arriver au fatidique boss de fin de niveau.

colorées et très esthétiques. Pourvu de graphismes à faire baver les Espagnols, Risky Woods est un jeu béton, pour un joueur seul, de type arcade/action. L'animation du personnage est bonne et les musiques sont enchanteresses. En conclusion, un allez sans retour vers l'enfer. Paradisiaque, non ?

Michaël Valensi

Cette pièce est importante. Au bout d'un certain nombre, à toi l'armure d'or !



Tête de mort megabombe ! Très efficace



Cette boule de feu te suivra et détruira tous les monstres.



L'étoile te donne quelques points supplémentaires.



Ce beau bijou aussi augmentera ton capital de points.



La flèche est déconseillée ; la pomme, c'est pour l'nrj ; le sablier, c'est pour le temps.



Quand tu trouveras un coffre, n'hésite pas à tirer dessus car il renferme toujours des bonus a gogo.

En garde !

Ayant déjà fait partie d'un cirque comme lanceur de couteaux, tu commenceras ta quête avec de simples poignards que tu auras l'occasion de changer contre des hâches, des boomerangs pour finir avec des engins de destruction du meilleur calibre (comme quoi la religion ne consiste pas simplement à tondre l'autre joue !). Sur ta route, quand celle-ci est existante, tu auras l'occasion de ramasser des mailles d'armures (si tu en ramasses beaucoup, tu gagneras une armure en argent qui diminue de moitié tes pertes, ou alors en or, ce qui te rend invincible.). Muni d'un tableau de bord digne du Concorde, tu évolues dans des ambiances richement

ARCADE/ACTION
Electronic Arts - 1 joueur
 Un bon petit jeu de tableaux directement issu des micros. Dans la lignée de Shadow Of The Beast !

GRAPHISME	88%
ANIMATION	89%
SON	87%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	91%
INTERET	89%

Les hostilités commencent dès le...

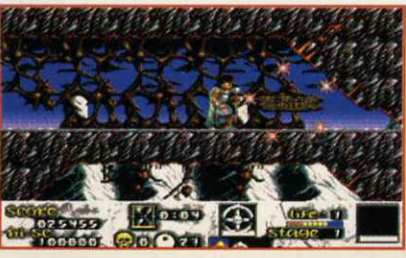


BOSS 1: ce "trucmuque" bizarre t'attaquera avec des boules de feu qui te tomberont dessus.



BOSS 2: cette abeille mutante n'a pas manger à midi et depuis qu'elle t'a vu...

Le niveau 1 est une petite balade de remise en forme. Extermine quelques squelettes pour te faire du pognac, fais gaffe à ne pas tomber dans les trous et surtout, délivre les gars emprisonnés dans les statues. Ensuite, direction vers l'"Exit" !



BOSS 3: contre cette tête de dragon attachée au plafond, utilise tes pouvoirs.



BOSS 4: l'affrontement final sera des plus difficiles si tu n'as pas l'armure d'or.



ROLO TO THE RESCUE

Endosser la panoplie d'un héros dans un jeu vidéo est le plus souvent tout à fait excitant. Ici, cela doit être compensé par une belle noblesse de coeur ou par une vraie grandeur d'âme, parce que physiquement, il faut le savoir, c'est pas ça ! La démarche n'est pas vraiment élégante, le grain de la peau n'est pas tout à fait lisse, le visage n'évoque pas un total éveil, sans parler du nez qu'il faut se trimballer ou des oreilles qui évoquent plutôt un décollage immédiat : pour tout dire, Rolo est un bébé éléphant et ce n'est pas la panoplie idéale pour aller en boîte. L'aventure n'en est pas moins exaltante et l'on oublie vite qu'on n'est pas ici le bourreau des coeurs.



La taupe creuse les murs sans aucun problèmes.

Electronic Arts nous propose à la fois un jeu de plateau et un jeu de réflexion du style Krusty Fun House, ce qui rend le jeu doublement intéressant... pour le même prix.

Ouvrez, ouvrez la cage...

Rolo s'est échappé d'un cirque et s'est mis en tête de délivrer tous ses amis prisonniers dans un monde tout à fait gigantesque. Ce monde est représenté à la manière de Super Mario 4, à la seule

différence qu'il grandit au fur et à mesure que l'on complète des niveaux

L'écureuil grimpe aux parois les plus abruptes.



Rolo dans le Far West : il a intérêt à bouger plus vite que son ombre sinon quelques méchantes bêtes viendront l'ennuyer au plus vite.

(une sorte de puzzle). En parcourant les tableaux (la jouabilité a été particulièrement travaillée et c'est un régal que de piloter cet attachant pachyderme), Rolo doit délivrer des lapins, des rats laveurs, et bien d'autres animaux qui sont enfermés dans leur cage. S'il ne réussit pas sa mission, il devra malheureusement

retourner dans sa cage pour le restant de ses jours.

Impératif, la clé !

Il faut chercher Mister Clés (là, j'invente !) et lui voler la clé des cages par n'importe quel moyen. Chacun de ces animaux possède une particularité et c'est ce qui



Un des personnages les plus connus de chez Electronic Arts fait le plaisir de rendre visite à ce cher Rolo. Ils auront sûrement des choses à se dire.



Ces cracheurs de feu n'ont pas l'air d'aimer notre ami Rolo. Il le lui font comprendre d'une manière très simple. Attention à la grillade !



Cette fusée permet à Rolo de se déplacer à travers la "map" car il ne peut plus avancer par les chemins que contient celle-ci.

permettra à toute cette ménagerie de passer les tableaux : le lapin saute très haut, la taupe peut creuser dans les murs à l'aide d'une pelle, un autre peut aussi nager sur l'eau... Tout ceci sera accompagné de musiques bien sympas qui te donneraient bien envie de swinguer, si tu ne pesais pas 3 tonnes et demie. Ce qui fait la

force de Rolo, c'est que ce jeu, comme Ariel Le Chat machine, va plus loin.

Le lapin saute sur les plates-formes les plus hautes.



Le baigneur se déplace sur l'eau avec la grâce d'un cygne.

Très, très souvent, des pièges te sont proposés qui te demandent beaucoup d'astuce et qui n'ont pas fini de te ronger les nerfs.

Voir du pays...

Comme les animations des personnages sont très bien réalisées, de la même façon que l'animation générale, tu ne peux que t'esbaudir de tant d'avantages. Notre sympathique éléphant traverse donc de nombreux



Comme tu le vois, pour ne pas perdre ses amis en court de route, Rolo peut les emmener avec lui en les faisant monter sur sa tête. Une pyramide animale !



Concernant les hérissons, il pourra s'attirer leur sympathie en leur permettant de retrouver leur mère.

LE MONDE MAGIQUE DE ROLO

Ce boss là, par contre, est assez méchant. Il faut essayer d'envoyer de l'eau sur des pompier. Qui l'eu crut : l'arroseur arrosé !!!



Tu n'as rien à craindre du premier boss car il n'est pas très intelligent. Il est plutôt du style "rien dans la tête et tout dans les muscles".



Idem pour celui-ci. Il aura vite fait de décaler après que tu lui est fait comprendre qui tu es et le sort que tu réserves à ceux qui te barre la route.



Ce bonhomme est le boss final et le maître du cirque d'où tu t'es échappé. Il veut à tout prix t'apprendre que s'échapper de son cirque mérite une punition exemplaire.



Voici la Map complète du jeu : regarde-la bien car peu de journaux auront l'occasion de te la montrer. Aussi, sur cette carte, nous te montrons l'emplacement des boss. Bonne chance à toi !!!

niveaux qui varient en fonction de leur emplacement sur la "Map" : il passera par la prairie, par le désert, le Far West, la ville et même la lune. Ces niveaux offrent des décors au graphisme simple, mais de bon aloi. Pendant ces niveaux, tu auras l'occasion d'apercevoir James Pond, un des personnages vedette de chez Electronic Arts.

Mais aussi des boss qui eux,

Voici Rolo, le personnage central du jeu. Attachant, non ?

ne te feront aucun cadeau, sois en certain !!! Rolo to the Rescue est donc un super-méga jeu de plateau, hyper-marrant, hyper-sympa, hyper-fun dans la lignée des cartouches comme Sonic 2 ou Mickey et Donald, long à conquérir et dur à maîtriser (une soixantaine de tableaux au total), et moi qui suis particulièrement sensible à tout ce qui met ma vive intelligence en évidence, j'ai été particulièrement séduit. Des heures et des heures de plaisir. Avec une telle cartouche, tu n'as pas fini de t'amuser. On a droit là au summum des summum des jeux de plateaux. Et je pèse mes mots !

David Taborda



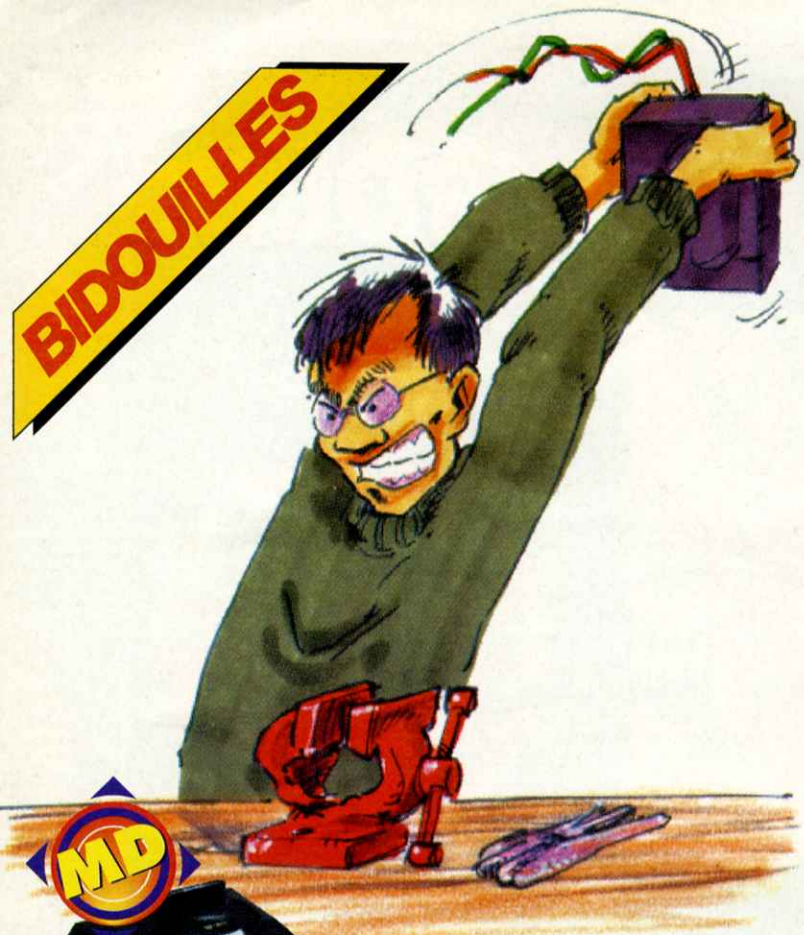
Durant une partie du jeu, Rolo devra combattre ces hérissons qui sont minuscules mais qui au moindre contact, lui feront perdre la vie.

ARCADE/ACTION

Electronic Arts - 1 joueur
Chez Electronic Arts, Rolo est en passe de détrôner James Pond. Un Supersonic d'Or !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	91%
SON	87%
JOUABILITE	91%
DUREE DE VIE	90%

SUPERSONIC 92%



DARIUS II

Pour avoir un écran d'options : appuie sur les boutons : C, A, C, B, C, A, B, A, B, C, A et C sur l'écran de présentation.

BURNING FORCE

Pour commencer le jeu avec 10 avions appuie sur les boutons B, A, B, A, A, C, A, A et appuie sur Start sur l'écran d'options.

ALTERED BEAST

Pour choisir la créature que tu veux devenir, sur l'écran où apparaît le titre, appuie sur les boutons A, B et C sur Bas/Gauche, maintiens le tout appuyer et fais Start. Un écran apparaît et tu peux choisir. Pour faire un test de son, toujours sur l'écran de présentation appuie sur le bouton A et C et Haut/Droite en même temps. Pour continuer après un game over, appuie simplement sur le bouton A et Start. Pour choisir ton niveau : à l'écran de présentation, appuie sur le bouton B et Start (quand l'écran est bleu), quand le niveau est choisie appuie sur le bouton A et Start.

ALIEN STORM

Si tu joues avec scooter, tue toi quand tes vies sont presque à 0. Tu peux maintenant jouer jusqu'à ce que tu n'ais plus d'énergie.

AIR DIVER

Quand tu choisis une mission, amène le curseur sur une case vide de la carte puis appuie sur START et A, B, C, B, A, A, B, C, B, A et B. Maintenant va sur l'icône ou tu veux attaquer et utilise le bouton START pour être invincible, A, B ou C.

FAERY TALE

Pour récupérer plein de pommes il te suffit d'aller à Marheim et d'entrer dans une maison qui en contient ; les prendre toutes sauf 1 puis sauvegarder puis restaurer, prendre la pomme restante resauvegardez...

ROLLING THUNDER 2

Codes des niveau secret : Niv 2 : A MAGICAL THUNDER LEARN THE SECRET Niv 3 : A NATURAL FIGHTER CREATED THE GENIUS Niv 4 : A ROLLING NUCLEUS SMASHED THE NEUTRON Niv 5 : A CURIUS PROGRAM PUNCHED THE POWDER Niv 6 : A LOGICAL LEOPARD BASTED THE SECRET Niv 7 : A PRIVATE ISOTOPE DESIRED THE TARGET Niv 8 : A NATURAL RAINBOW ELECTED THE FUTURE Niv 9 : A MAGICAL MACHINE MUFFLED THE KILLER Niv 10 : A DIGITAL NUCLEUS PUNCHED THE DEVICE Niv 11 : A PRIVATE THUNDER CREATED THE POWDER

ALTERED BEAST

Pour le test du son, appuie sur HAUT, DROITE, A, C et START, le tout simultanément.

GHOULS'N GHOST

Pour détruire les boss de fin de niveau, utilise de préférence la dague avec sa magie. Sauf pour celui du niveau 4, les flammes sont plus utiles.

TALMIT'S ADVENTURE

Codes en mode NORMAL : Round 1-7 : WIXT Round 2-7 : ZWMO Round 3-6 : STER Round 4-3 : QRUP Round 4-6 : ARDE

Mode GAME MASTER : KARDE Mode DIGEST : GILANDKI

SPLATTERHOUSE II

Choisir son niveau : à la page de présentation fais HAUT, HAUT, B, BAS, BAS, C et choisie ton stage. Tu envies les possesseurs de PC qui rebootent leur machine avec leur petits doigts musclés ? Fais pareil en faisant en cours de jeu A, B, C et START.

THUNDERFORCE IV

Va dans les options avec A + START. Mets 0 "Stock ships", écoute toutes les voix, puis tous les sounds tests et les 13 sounds effects. Tu commenceras, enfin, avec 100 vies et 6 continues. (Did Bourkaib, 42 st Galmier.)

REVENGE OF SHINOBI

Au niveau 4-2, dès le début, fais un double saut périlleux + un tir, et tu verras apparaître une vie. Continue ainsi pour prendre un max de vie.

OUT RUN

Une astuce spéciale : au menu option, mets "easy" comme niveau de difficulté. Puis éviter les accidents que ça soit avec les décors ou les voitures. Même si tu roules lentement et que le temps s'épuise. Quand tu seras au second check point de n'importe quelle route, un engin volant apparaît à l'écran. A partir de ce moment tu peux faire autant d'accidents que tu veux (faut être maso) et relancer le jeu, en retournant au menu des options, tu trouveras un mode de difficulté en plus. Il est beaucoup plus rapide.

TAZMANIA

Le stage select et le mode invincibilité : à la page de présentation, quand Sega apparaît appuie sur A, B, C et START sur les 2 manettes en même temps, jusqu'au moment où il y a inscrit START et Option. Normalement tu devrais entendre une petite musique. Puis commence le jeu et fais une pause, appuis sur C puis DROITE ou GAUCHE pour choisir ton stage. Appuie sur B pour être invincible (ne marche ni contre l'eau ni contre les trous et les minies), enlève la pause, et le tour est joué.

SHINING FORCE

Lors de la 1ère bataille du 3ème chapitre, une fois la bataille gagnée, vas dans la petite grotte, fouille en bas à gauche. Tao sera alors en maillot de bain. Au même chapitre, à la 3ème bataille avec le Laser Eye, envois Amon ou Balbaroy fouiller juste à côté de l'archer de gauche. Anri se retrouvera elle aussi en maillot de bain. Les deux personnages les plus puissants du jeu sont cachés : le samourai Musashi est dans le village du 7ème chapitre. Pour le trouver il faut retourner dans le village après la 3ème bataille et aller chercher dans un mur entre 2 portes. Quand à Hansow le ninja, il se trouve dans le 1er buisson à droite de l'entrée du seul village dans le dernier chapitre.

BATMAN

Au niveau 3 se trouve une vie, prends la, monte puis redescends il y en aura une de plus. Au niveau 4, sur terre, à gauche de la plate-forme où se trouve le 2ème cracheur de flamme, baisse toi puis appuies sur C. Tu obtiendras alors 3 vies. Tu peux recommencer autant de fois que tu le veux. Au niveau 6, sur le 2ème pont séparant les 2 tours, baisse toi et fais C. Tu auras de nouveau une vie.

FINAL BLOW

Pour avoir des continues, il faut diriger la manette vers le HAUT, puis appuyer sur START pendant que l'écran affiche Game Over. Appuie sur START à l'écran de sélection, branche ton paddle dans l'autre port, et appuie sur START une seconde fois. Tu accèderas au music test.

GOLDEN AXE

Pour choisir le niveau où tu veux commencer la partie, appuie pendant la page de selection de ton personnage, vers le bas à gauche. Les personnages tourneront ainsi constamment. Appuie maintenant sur les bouton B et START en même temps. Un 1 apparaîtra en haut à gauche, il s'agit du tableau ou tu commenceras, pour le changer appuie Haut/Bas. Commence une partie avec 2 joueurs et tues celui avec lequel tu ne veux pas jouer, tu continuas ainsi la partie avec 5 credits.

BONANZA BROS

Au niveau 7 (the lab) marche vers l'un des robots contre le mur et appuie sur la droite ou la gauche pour enfiler un casque. Tu ne peux plus bouger quand tu l'as mis. Les gardiens ne pourront plus te blesser.

POPULOUS

Monde 400 : BADMEILL Monde 425 : BURIKEPIL Monde 450 : JOSYMAR Monde 465 : IMMOXILL Monde 475 : MINCEME Monde 485 : SCODIDOR Monde 490 : MORASPIL Monde 494 : WEAVUSPERT

THUNDERFORCE III

Appuie 10 fois sur HAUT et presse les boutons A et B le plus possible en faisant DROITE GAUCHE sur la croix de direction. Tu auras ainsi toutes les armes possibles avec toi.

BUDOKAN

Quand tu vois la maison où se déroule les tournois, appuie sur A, B et C en même temps et tu auras le tableau des crédits, sons, et musiques.

DRAGON'S FURY

Pour aller directement au boss de fin : JGAOFU3GIW.

PIT FIGHTER

Ty et Buzz sont les meilleurs. Utilise Buzz pour le 10ème combat et Ty pour tous les autres. En mode 2 joueurs, colle les 2 personnages l'un contre l'autre appuie en même temps sur les 2 premiers boutons des 2 manettes et quelque chose va se passer.

THE IMMORTAL

Pour vaincre le dragon : évite ses 6 premiers souffles en utilisant les Blinks (ses yeux brillent quand il tire). Il crachera du feu (pour un dragon c'est pas très original), pour l'esquiver, prends le Fire Prot. Prends l'amulette (sans lire les Runes) et montre là au monstre, puis un sorcier va venir. Après un texte en anglais, il attaquera en lançant la foudre. Pour te protéger utilise le pouvoir des statuettes. Au bout de 3 essais, le sorcier émet un son, prends vite le pouvoir sonic pour te protéger. Il recommencera deux fois, et à la dernière attaque, c'est le tas d'os qui viendra à ta rencontre, utilise la dernière statuette quand il est tout près de toi. Prends ensuite le pouvoir magnétique pour reprendre l'amulette des mains du sorcier et le dragon détruira son maître. codes des dragons niveaux : Level 02 : CDDFF10006F70 Level 03 : DADDA3100E10 Level 04 : BFDEE31001EB0 Level 05 : 09DE443000EB0 Level 06 : 3B7FD5301E141 Level 07 : 6B10FB1010AG1

THUNDERFORCE III

Les tirs les plus efficaces contre les gardiens de fin de niveau : La gargouille : tu dois avoir le laser plus les satellites qui tournent autour de toi. Les volcans jumeaux : les boules à têtes chercheuses et les satellites. Roi des poissons : laser et satellites. Crabe géant : laser ou boules à têtes chercheuses, et satellites. Fort mobile : laser et satellites.

F22 INTERCEPTOR

Quelques codes pour les dernières missions : USA GPGE02 KOREA BIO F8P IRAQ GTGE8V URSS KSQGV

Le magasin

43 290 290

SCOREGAMES

17 rue des Ecoles
75005 PARIS

vous présente

LE TOP SCORE

1^{ER} PRIX GAGNE UN BON D'ACHAT DE 1500 FRANCS POUR T'OFFRIR LES DERNIERES NOUVEAUTÉS.
Février 93 - ce mois-ci, le concours porte sur :

MEGADRIVE : ROLO TO THE RESCUE

Participation possible jusqu'au 22 Février 1993, le cachet de la poste faisant foi.

Le gagnant du mois dernier est Ciavatti Laurent avec un score de 36050000 sur Super Of Road version Game Gear !

Pour réaliser une photo d'écran, mettre l'appareil en priorité vitesse (une seconde), photographier l'écran avec un pied et sans flash, le tout dans le noir.

SUPERSONIC
"TOP-SCORE"

19, rue Hégésippe Moreau
75018 PARIS

avant la parution en kiosque du prochain numéro.

ESWAT

Pour détruire les boss : Hélicoptère : tire au moins 20 fois dans le cockpit. Les robots fous : dès qu'ils atterrissent, saute pour esquiver leurs tirs, accroupie toi et vise celui qui tire en bas. Au bout de plusieurs coup il explosera. Fais pareil pour le second. La machine du savant fou : envoie toi, tire sur ses 3 capteurs, en premier avec tes missiles, puis au PC ou à la mitrailleuse. L'oeil : redescend et finit le à la mitrailleuse. Boss du 5ème : utilise le pouvoir Burn. Boss du 6ème : attaque le directement lorsqu'il apparaît en évitant ses projectiles.

STREET OF RAGE

Lorsqu'il ne te reste plus aucun crédit, que tu es à ta dernière vie, appuie sur START de la 2ème manette. Tu auras 4 crédits de plus.

DECAPATTAC

Si ton personnage n'a plus beaucoup d'énergie, recherche dans le niveau une sorte de tige géante rouge. Quand tu l'a trouver, saute à son sommet et tu récupéreras de l'énergie.

SONIC 2

Pour jouer à 2 sur le même écran, va sur l'écran d'option en appuyant 2 fois sur le paddle vers le BAS. Choisis 'player select sonic and tail'. Va dans le jeu et bouge le paddle 2 dans toutes les directions, ou appuie sur n'importe quel bouton et tu verras que tu peux bouger Tail dans tous les endroits séparément de Sonic. Pour te changer en SuperSonic, joue à 2, passe le 1er niveau de manière à avoir le bonus level. Utilise les 2 joueurs et collecte les anneaux nécessaires pour aller au chaos emerald. Une fois que tu as l'éméralde appuie sur reset. Une fois que le titre apparaît, va dans les options. Appuie sur START pour repasser au 1er niveau et recommence la même chose. Les émeraudes changeront à chaque fois. Tu récupères les 7 émeraudes et tu reviens au 1er niveau, collecte 50 anneaux et saute dans les airs. Ca y est tu es Super sonic. Tu iras plus vite, sautera plus haut et sera plus ou moins invincible suivant les obstacles.



SUPER MONACO GRAND PRIX

Pour prendre de l'avance sur vos adversaires, si tu joues à 2, au départ, sois à peine devant lui et, surnoisement, fais lui un tête à queue. Touche lui l'aile avant pour qu'il soit forcé de s'arrêter, profite-en pour t'échapper. Cela ne marche pas contre les voitures concurrentes, mais juste avec l'ordinateur en rival ou un ami.

ASTERIX

Niveau 1-1 : prends Asterix et va sur la 2ème cheminée, à l'intérieur, dirige toi vers la gauche jusqu'au mur. Saute le long en avançant pour passer à travers. Tu trouveras un os et un "bonus".

GLOBAL DEFENDER

Pour jouer à 2, fais DROITE START et bouton 2.

ALTERED BEAST

Pour continuer après un game over quatre fois : après le 1er game over : faire diagonale haut/gauche et appuie sur les 2 boutons. Pour les 3 autres Game over : faire la même chose mais en changeant à chaque fois de diagonale (bas/gauche, Bas/droite, haut/droite).

ACTION FIGHTER

Pour avoir 3 vies supplémentaires : GPWORLD Pour être invincible : DOKI PEN

SONIC

Pour finir le niveau 1-1 rapidement : Prends les bottes et remonte en haut du toboggan. Fais une roulade et reste appuyé sur la droite. Au niveau 1-1 il y a une vie juste devant le 4ème totem dans l'arbre et au niveau 1-2, descends tout en bas, va vers la gauche et saute.

SONIC

Dans le niveau après le monde électrique, au lieu de te taper le niveau, laisse toi tomber sur ta gauche. Tu atterriras sur une plate forme à hélices. Elle t'emmènera sous la mongolfière où tu trouveras une vie plus un diamant. Lorsque tu auras ces 2 objets, va en haut de la chaîne. Ensuite compte jusqu'à 3 puis roule sur la chaîne en appuyant sur diagonale bas droite, et te voilà à la fin du stage. Si tu as la vie et le diamant, le reste est bon mais seulement sur Master System. Pour avoir tous les diamants : monde 1-2 : il y en a un à l'endroit où un ressort te fais bondir vers un mur que tu traverses. Au lieu de rebondir sur le ressort, vas à gauche et laisse toi tomber dans la cascade. Retombe encore et tu trouvera le diamant. Monde 2-1 : Le diamant est en dessous de toi. Tombe à ta droite (sur le pont) et saute au moment propice. Monde 3-1 : à l'endroit où il y a une longue bûche avec des pics, se trouve un rondin qui tombe d'une cascade. Monte sur le rondin puis dans les pierres, entres puis marche sur le ballon qui flotte à gauche, tu verras le diamant. Monde 4-2 : là où il y a l'option d'invincibilité, prends là et cours le plus vite possible vers le diamant, car il est caché dans les pics. Monde 5-2 : A l'endroit où il y a une rangée de trous et de chalumeaux, laisses toi tomber dans le dernier : tu trouveras une machine qui te téléportera directement au diamant.



PSYCHIC WORLD

Pendant la page de présentation, fais HAUT, GAUCHE, 1 et 2 et START. Tu verras sur l'écran la phrase special mode et Sound Test ED. Fais ensuite 1 et 2 et tu verras marquer Round 01. Avec HAUT et BAS, tu pourras sélectionner ton niveau de départ avec les objets que tu devrais avoir si tu avais joué normalement jusque là.

KID CHAMELEON

FFFC3F0003 vies infinies FFFC1F0007 temps infini FFFC410002 énergie infinie

Laurent Philippe, 49 Angers

SONIC

FFFE120003 vies infinies FFFE240005 temps infini FFFE210019 invincibilité

Laurent Philippe, 49 Angers

SPLATTERHOUSE II

FF00F80003 vies infinies FF00EB0001 énergie infinie

Laurent Philippe, 49 Angers

TOKI

FF1B860002 vies infinies FF1B830055 temps infini

Laurent Philippe, 49 Angers

THE TERMINATOR

FF147D001F énergie infinie

Laurent Philippe, 49 Angers

CHUCK ROCK

FF06D50007 énergie infini FF06D10003 vies infinies

Laurent Philippe, 49 Angers

GREENDOG

FF17DD0004 vies infinies

Laurent Philippe, 49 Angers

ALIEN III

FF090B0009 vies infinies FF08670050 temps infini FF08810037 énergie infinie

Laurent Philippe, 49 Angers

TAZMANIA

FFD45B0003 vies infinies FFD4BC000C énergie infinie

Laurent Philippe, 49 Angers

COMPLÈTE TA COLLECTION!

1 numéro : 15 francs 2 numéros : 27 francs 3 numéros : 37 francs

Coche les numéros commandés 4 numéros : 46 francs 5 numéros : 55 francs 6 numéros : 64 francs



N°1
- L'action Replay
- Le test d'Art Alive
- Desert Strike, Astérix...



N°2
- Alisia Dragoon, Tazmania, Olympic Gold
- Le 3615 Konsol



N°3
- Batman, Kid Chameleon, Chuck Rock, Tom & Jerry, Devilish



N°4
- Rock Around The Globe
- Thunder Force 4, Alien 3, Prince of Persia



N°5
- Sonic 2, Mickey & Donald, GG Shinobi 2, Streets Of Rage



N°6
- Ecco, Talespin, Streets Of Rage 2, Mickey Mouse 2...
- Calendrier poster 93

J'ai découvert Supersonic trop tard, il me manque les premiers numéros pour compléter ma collection. Mais heureusement, je peux maintenant me les procurer en réglant ma commande par :

chèque, CCP

mandat-lettre

à retourner à :

La Boutique de Pressimage, 210 rue du Faubourg St Martin 75010 PARIS

Nom :
Prénom :
Adresse :
Code Postal : Ville :

Signature obligatoire
(des parents pour les mineurs)



TEST

KLAX

Année 1974 : tout annonce une fin proche de la guerre du Vietnam ! Les veuves pleurent leurs défunts maris et leurs cris de douleurs me résonnent aux oreilles. Le cours du cacao est au plus bas. Marie-Louise, ma soeur a ENCORE oublié de refermer le tube de dentifrice. Ca m'agace. Ce jour là, je me promène dans les bas, non les hauts quartiers de Chaille-na-tônne. Mon attention est attirée par un je-ne-sais-quoi dans ce cabaret. Effectivement, on y rit ! Elle est belle, merveilleusement belle et de voir sa peau satinée m'irradélectrocute. Je m'approche pour mieux en voir la cause et hop ! une musique mélodieuse, une animation délirante le tout mitonné dans des couleurs splendides : c'est KLAX de la compagnie Tengen.

J'entre, me prépare à en faire l'expérience et flûte ! on m'annonce que je pars au Vietnam...
... 20 ans plus tard, alors que je me ballade vers les studios de la Metro Supersonic Mayer, c'est pas possible... La même musique me parvient aux oreilles. Je referme rageusement le tube. Prenant mon courage à deux mains, je décide d'entrer pour voir d'où provient cette étrange musique. Elle est là, sa robe grise n'a pas changé, c'est

la Game Gear qui distille sous le ventilateur, toujours, le même titre qui me saute au visage : c'est Klax. Un fauteuil qui est là, sans doute par hasard, me tend les bras. J'entreprends de le tester, Klax, évidemment. Personne pour me déranger, personne pour me dire quoi faire ! Je suis seul face à ce jeu légendaire ! J'éteins la lumière, j'allume la console. Je bois une Cacoloc d'une seule traite. Je passe, indifférent sur les options (musique,

bruitages !) et je commence à jouer. Une sourde chaleur se déverse dans mes veines. Au début un truc tout bête, des cubes de couleurs différentes descendent plus ou moins rapidement et je dois les déposer de façon à faire des lignes de même couleur, mais après... c'est une autre affaire ! je dois, en faisant très attention de ne pas faire tomber les carreaux, créer une série de formes géométriques plus loufoques les unes que les autres. Je tente le



Plus que quatorze "klax" et c'est la victoire. Une prise de tête comme celle-là mérite une récompense !



Ici, il suffit de mettre la brique bleue sur le tas à droite pour avoir un klax. Facile, non ?

coup mais en vain ! La chaleur devient langueur. J'ai vraiment à faire au jeu le plus dingue du monde. Klax ressemble énormément à l'arcade, le jeu est prenant et l'animation est à

couper le souffle. Tout est dit en deux lignes sur ce super jeu. Il a bien fallu que je brode un peu !

Michaël Valensi



Dans ce stage il faut réaliser des klax en diagonale. Dans d'autres stages, ce sera des horizontales, des verticales...



Dans des situations aussi désespérée que celles-ci, il vaut mieux éteindre la console plutôt que de se donner une bonne migraine.

REFLEXION
Ubi Soft - 1 joueur

Ouais, pas mal du tout sur Game Gear. Mais bon, ce n'est tout de même pas de la qualité de Tetris.

78%	GRAPHISME
82%	ANIMATION
81%	SON
90%	JOUABILITE
89%	DUREE DE VIE
86%	INTERET

TU AIMES AUSSI LA NINTENDO, LA GAME BOY ET LA SUPER NINTENDO ? ALORS TU VAS ADORER BANZZAI !



GENIAL, C'EST AUSSI 10 FRANCS
N°7 - FÉVRIER 1993 ● MAGAZINE GRAND FORMAT

TOUS LES JEUX DE NOËL

TESTS : Push Over, Axelay, Jimmy Connors, Another World, Mario & Yoshi, Star Wars, Lemmings, Hammerin' Harry

POSTER GÉANT : Jimmy Connors de Ubi Soft

TRUCS & ASTUCES : les tout derniers "tips & codes"

LE TOP SCORE : 1500 francs de bons d'achats pour le meilleur score sur Mario & Yoshi

SPÉCIAL NEWS : Tous les titres de 1993 d'Ocean et de Ludi Games présentés

BANZZAI : grand, beau, gai, drôle, intelligent... Ton magazine Nintendo

TEST

DEFENDERS OF OASIS

La Nintendo a son Zelda, la Megadrive a son Phantasy Star, la Game Boy a son Final Fantasy et la pauvre Game Gear n'avait rien. Jusqu'à aujourd'hui, car Defender of Oasis arrive en fanfare pour délivrer de leur inconsolable chagrin les amateurs de la merveille portable. Question pour un champion : de quoi ces pauvres malheureux sont-ils amateurs aussi, de surcroît, simultanément, hein, de quoi ??? C'est là que le garçon cultivé, le gendre idéal, l'homme complet triomphe et vient cueillir auprès de la belle le baiser du gagnant, le repos du guerrier qui le récompense de toutes ces années de labeur acharné pour se culturer. Amateur de jeux de rôle, bien sûr, a-t-il juste le temps de dire, le souffle court, en disparaissant avec l'exquise derrière un buisson.

Qui dit bon jeu de rôle, dit bonne histoire.

Narrons l'intrigue !

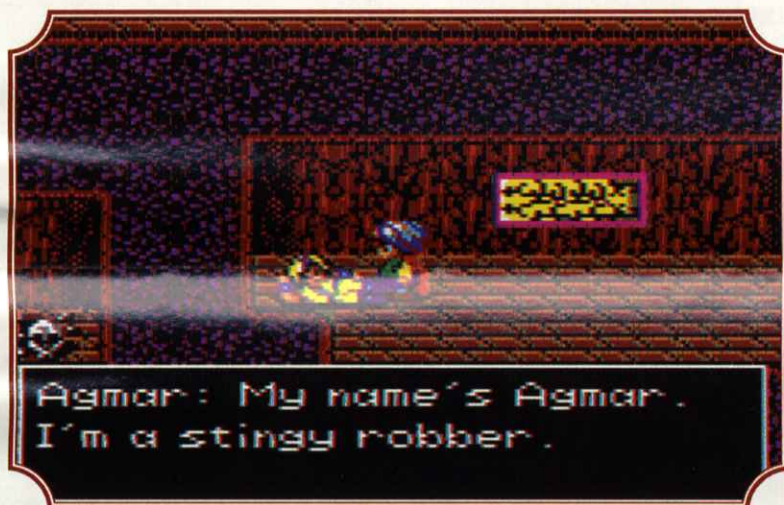
L'action se déroule au Moyen Age au Moyen Orient (le jeu, lui, n'est pas moyen !). Au début de ton aventure, tu es le jeune prince de Shanadar qui vient de se faire brusquement réveiller par une servante. Et pour cause, le roi (ton petit papoune) te demande d'aller chercher la princesse de Mahomood qui arrive en bateau et qui vient sceller des accords d'amitié entre ton royaume et celui de la princesse...

Une belle histoire !

Tout serait idyllique si pendant ce temps, un horrible sorcier ne tentait de faire revivre un horrible monstre qui puisse l'aider à régner sur le monde... et surtout sur ton monde. Eh oui, serais-tu aussi courageux s'il s'agissait de te mêler des affaires du voisin ? Ouais... j'en doute !

Portrait de tes sujets !

Le monde où tu évolues est peuplé de personnages aux graphismes caricaturaux qui te fourniront des



Tombant dans un piège, tu vas rencontrer ton dernier compagnon de fortune, Agmar le voleur.

renseignements si tu viens leur parler. Normal, ils vont pas se précipiter vers toi en te voyant sous peine de détenir des informations. Ton prince se dirige dans quatre directions et peut ouvrir des coffres ou encore aller dans des magasins pour acheter des trucs, des choses, des machins ou encore des schkeflout tous très intéressants.

En bonne compagnie...

Mais durant le jeu, tu ne seras pas seul. Au cours de ton aventure, tu

rencontreras des personnages qui se joindront à ton équipe, qui t'aideront et te resteront fidèle : un génie utilisant la magie, un p'tit marin qui voudrait explorer les sept mers et enfin un voleur assez peureux. Une fine équipe, quoi ! Genre le feuilleton Mission Impossible ou l'Agence Tous Risques mais en moins bien. Ces personnages t'aideront pendant les combats qui se dérouleront d'une façon assez spéciale : les ennemis sont dessinés devant toi (d'une très



Les combats se déroulent de façon à ce que tes réflexes ne soient pas la clé du succès. Mais ta stratégie va être sollicitée.



De temps à autre, tu verras des interscènes de ce genre qui te montreront ce qui se passe dans le camp ennemi.



Tu vas pouvoir te balader dans des villes comme celles-ci. Ce genre d'équipée pourra te permettre de glaner quelques renseignements.

belle façon, il faut dire) et tu donnes une action à chacun de tes personnages qui la réalisera plus ou moins bien selon son niveau d'expérience. Bien sûr, tu gagnes en expérience en tuant des ennemis ; cela te rend plus fort, plus résistant... La tactique habituelle des jeux de rôle, en somme !

La référence !

Defender of Oasis est désormais une référence sur Game Gear, et si

tu es un fana des jeux de rôle bien ficelés, alors rue-toi dessus et laisse-toi emporter par l'atmosphère envoûtante de l'Orient. Ses senteurs de myrte et d'encens. Ses intrigues sauvages et raffinées. Sa piscine. Son gymnase. Son casino. Ses eaux thermales. Son marché. Son stationnement alterné. Son office: Grand messe 10 h - Vêpres 16 heures. Magique !

Lionel Vilner



Le début du jeu : devant le roi, tu écoutes attentivement ses recommandations concernant la princesse de Mahomood.



Durant tout le jeu tu as accès à cet écran permettant d'équiper tes compagnons et d'utiliser divers objets.

JEU DE ROLES
Sega - 1 joueur
Un grand vide est enfin comblé sur Game Gear ! Un jeu passionnant... Un Supersonic d'Or

GRAPHISME 81%
ANIMATION 75%
SON 87%
JOUABILITE 85%
DUREE DE VIE 90%

91%

SUPERSONIC

MENACER

La bataille est rude entre les deux grands du jeu vidéo. Chacun "marque" l'autre et répond au coup par coup aux attaques adverses. Nintendo a tiré le premier en dégainant son Superscope, Sega réplique avec le Menacer. Et ce n'est pas fini, une souris est prévue, tout comme un duplicateur joystick (pour s'éclater à plusieurs sur un même jeu). La guerre des périphériques ne fait que commencer !



Allez bande de p'tits salopards ! Bienvenue dans ma section, je suis le général Sega et si y en a un qui bronche j'le colle dans un cachot avec une Game Boy dans les dents !

On écoute !

Bon, bande de p'tits salopards, vous savez que le général Nintendo (quel ringard !) à osé me défier en sortant un Superspock ou je ne sais quoi qui permet de tirer sur la télé grâce à sa pseudo-console... Eh bien moi, j'ai inventé le Menacer, une machine de guerre terrible qui en réjouira plus d'un. Sortez vos crayons et

prenez des notes, sinon, dix jours de Mario !

Primo, vous branchez le récepteur infra rouge sur la deuxième prise joystick de la Megadrive et vous le foutez sur vot' téléviseur, pigé ? Ensuite vous bourrez votre Menacer avec des piles à l'endroit prévu à cet effet, capté les trouffions ?

Si tout se passe bien, vous foutez votre cartouche dans le port prévu à cet effet et vous allumez vot' console (faites gaffe, bande de p'tits salopard, que ça ne vous pète pas à la tronche !).

Bon, normalement vous pouvez vous placer à plusieurs mètres de vot' télé avec le Menacer dans vos gros bras sans fils, sans rien qui gêne : c'est t-y pas de la bonne technologie de guerre dernier cri, ça ?

On va causer entraînement maintenant : c'est bien joli d'avoir une arme mais il faut s'en servir. Heureusement pour vous bande de p'tits salopards, j'ai pensé à tout et une cartouche de 6 jeux est livrée avec le Menacer : c'est-y pas fantastique ça ?

N'empêche que ces jeux font plutôt peur à voir. J'aurai honte à la place du QG. Bon, je commence.

- Pest Control : il faut tirer sur des saloperies d'insectes. C'est moche et inintéressant, on passe.

- Front Line : une sorte d'Operation Wolf nettement moins bon. Toujours aussi moche et inintéressant, je m'inquiète de plus en plus.

- Space Station Defender : on ne s'étale pas sur le sujet, la réalisation fait pitié à voir.

- Whack Ball : enfin un peu d'originalité ! Grâce au Menacer il faut déplacer une boule pour détruire des briques. Amusant.

- Rockman's Zone : tir au bandit dans la rue. Bof, bof.

- Ready, Aim tomatoes : reprenant les personnages du fantastique Toe Jam & Earl, ce jeu est le moins mauvais de tous.

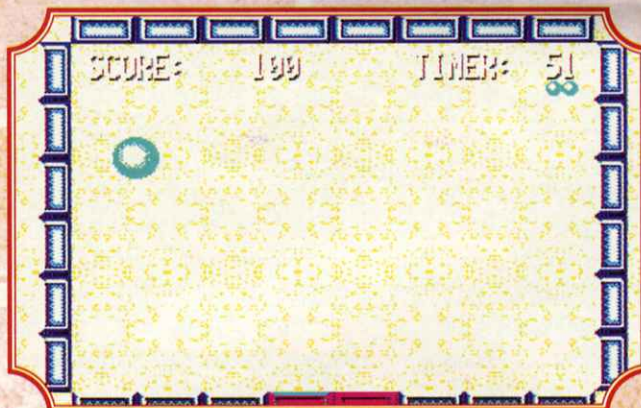
Malgré la relative médiocrité de ces titres, ne vous méprenez pas bande de p'tits salopards, sachez que l'ensemble est vendu à moins de 500 francs : intéressant n'est-ce pas ?

Et en plus, sachez que le jeu "Terminator 2 : the arcade game" est sorti et utilise le Menacer. Et bien, c'est presque l'arcade à domicile, croyez-moi !

Notez, bande de p'tits salopard, pour terminer, que le Menacer est une bête très précise à l'écran et qui dispose d'une prise en main modulable et donc parfaite. Et puis, j'espère que nos supérieurs hiérarchiques daigneront sortir un paquet de soft pour notre Menacer sinon il est voué à moisir sur une étagère comme la plupart des inventions de l'armée, ce qui serait plutôt dommage...

Gaaaarrrrde à vous ! Repos...

LE CONTENU EN IMAGES DE LA CARTOUCHE LIVRÉE AVEC LE MENACER



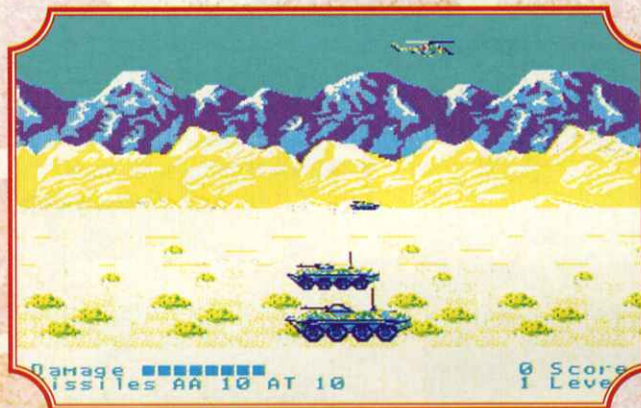
Le Whackball : une sorte de flipper version Menacer. Il s'agit de changer la couleur des briques pour accumuler des points. Trois balles pour la mission !



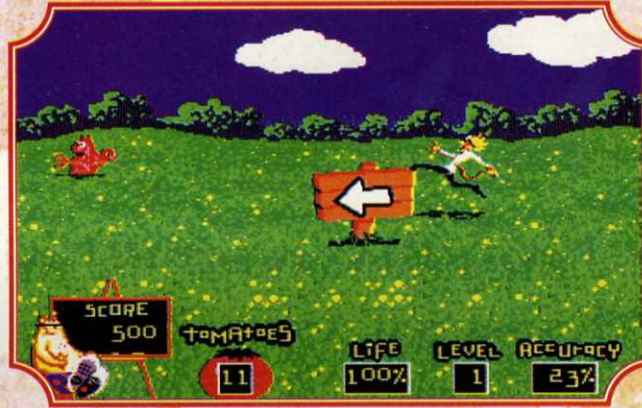
Le Pest Control : ta pizza se sauve, emportée par des millions d'insectes. Ecrasés les, pulvérisés les avec le rayon de ton Menacer. Sales bêtes !



Space Station Defender : tu te retrouves dans une station lunaire genre Cosmos 99 et tu tires sur tous les envahisseurs de l'espace qui cherchent à s'introduire.



Frontline : quelque part dans le désert (?), une sale guerre contre une armée de tanks et d'hélicos. Attention, l'action est brûlante.



Ready, Aim, Tomatoes : le but du jeu est de toucher des personnages un peu bizarres avec des... tomates. Etonnant mais marrant.



Rockman's Zone : tel un agent secret de sa Majesté, tu t'entraînes sur des cibles en carton pâte. Un coup au but et à toi les bonus temps et munitions.

**LES JEUX SONT TA PASSION,
T'AS ENVIE DE DIRE CE QUE TU PENSES,
TU VEUX CONNAÎTRE TOUTES LES ASTUCES
POUR BATTRE TES COPAINS ?
LAISSE TOMBER LES PRISES DE TÊTES ET FAIS
3615 KONSOL**

MS TEST

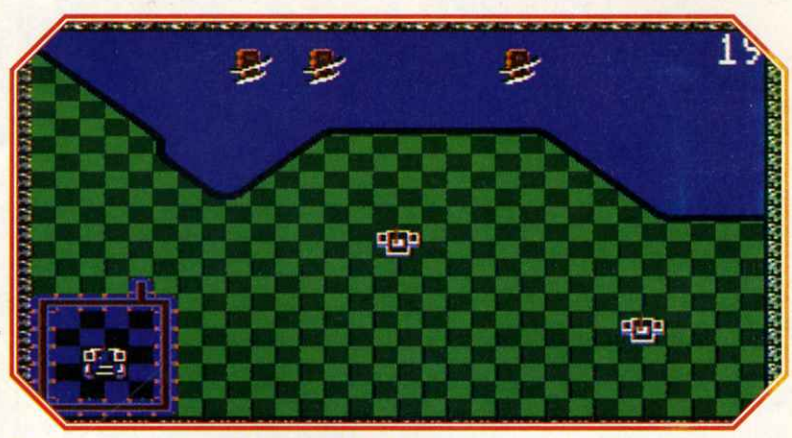
RAMPART

Vous aviez aimé "Le jour le plus long", l'histoire de l'assaut de nos plages par les forces alliées, vous avez adoré le Mogadiscio show, le débarquement en Somalie de toutes les télés du monde à l'assaut de l'audimat, précédant de peu quelques Marines tout aussi éberlués que les pêcheurs d'éponge du coin, vous serez littéralement crazy de "Rampart", la dernière superproduction de Tengen ou se(a)igneurs et barons s'entr'égorgent pour la possession d'un château, dont vraisemblablement plus personne ne voudra 50 ans plus tard. Mais que voulez-vous, l'histoire n'est rien d'autre que succession d'étrépages, finalement inutiles. Il faut bien séduire les belles et que fougue se passe !

Rampart est un jeu de stratégie-réflexion déjà sorti sur Amiga, PC et ST, et qui, à présent, débarque sur Master System. Il va faire le bonheur

des amateurs. Le concept est très simple : on te propose une map, et sur celle-ci, tu détermènes l'emplacement d'un château. Et

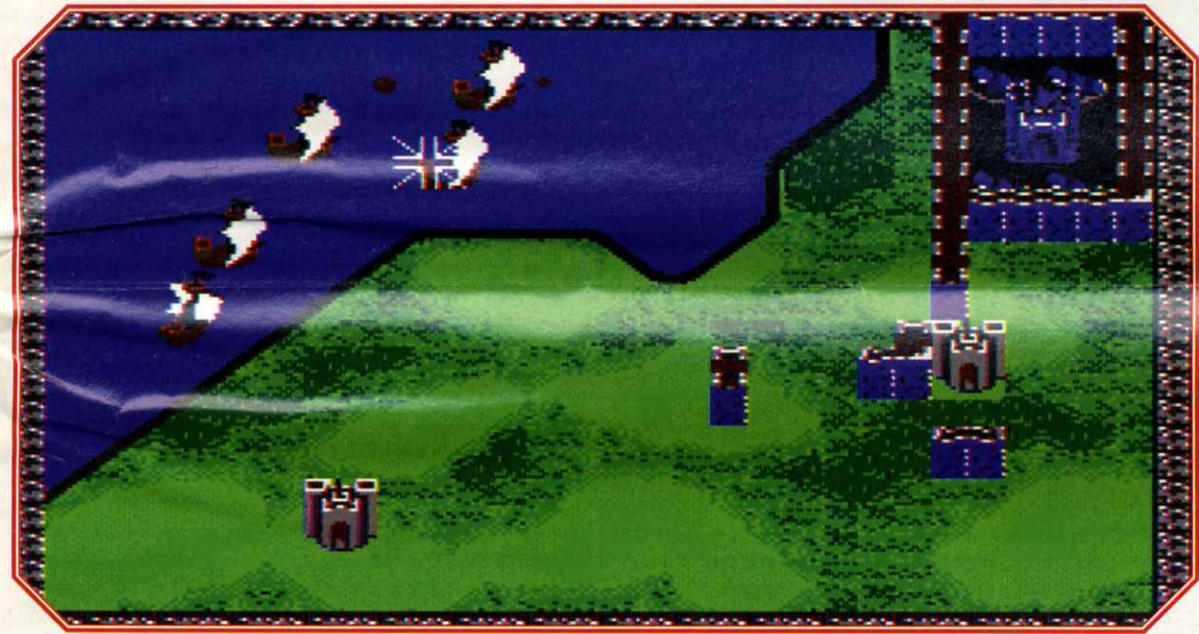
patatras ! Alors que tout semble aller pour le mieux, et que tu t'apprêtes à faire donner le flûtiau pour amadouer les jouvencelles dont les



Vu le nombre de combats qu'il faut livrer dans ce jeu, les stratèges en auront pour leur flouze !



Glou Glou Glou ! tel est le bruit qu'a fait ce navire lors de sa descente vers les Abysses.



Ici une flotte ennemie se prépare à charger sur toi : dépêche toi de l'éliminer avant d'être définitivement rayé de la carte.

jupettes volent au gré du balancement de l'escarpolette, voila-t-y-pas que des galions ennemis, du style de l'époque des conquistadors surgissent à l'horizon.

Les envahisseurs !

Ils ne viennent pas pour offrir le pastis. Mais bien plutôt pour détruire ton bien le plus cher, la seule qui t'appartient sur cette terre, ton beau château (qu'est rigolo, tralala-itou !). Ton sang ne fait qu'un tour, tu repousses à plus tard les quelques espiègleries que tu avais en tête, tu rentres ta volaille dans les souterrains et tu décides de riposter en plaçant des canons à l'intérieur du château pour ensuite bombarder les assaillants à coups de boulets.

Effet boomerang !

Malheureusement, ils t'en envoient un gros paquet, eux aussi, pour s'approcher de ton château pendant



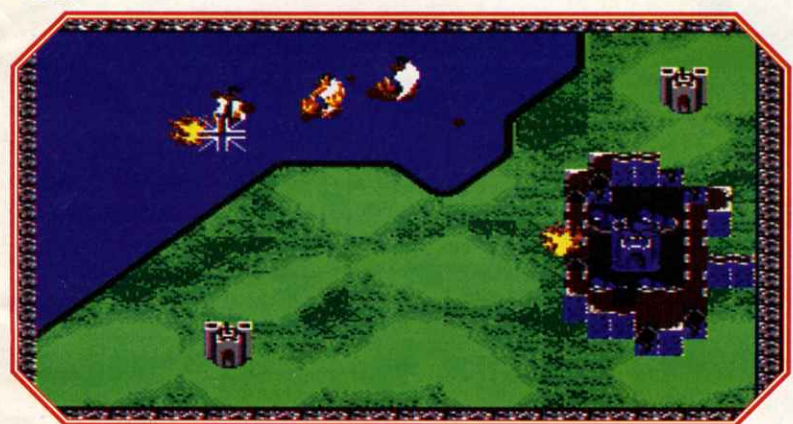
Le château fort objet de tous les désirs : à défendre à tout crin par les uns et à envahir par les autres.

ce temps. Et ainsi leur permettre de débarquer sur tes terres et de t'asséner un coup fatal (et final !). Tu peux, dieu merci, reconstruire les murailles et faire, à nouveau, reculer l'ennemi. Et ainsi de suite. Il y aura un seul vainqueur. Ensuite viennent de nouveaux niveaux, et tout continue.

Facile à faire !

Coté réalisation, tout est très simple : quelques graphismes, quelques bruitages et une bonne jouabilité font l'ensemble du jeu. On obtient finalement un jeu de stratégie très amusant, à l'intérêt prenant qui plaira beaucoup, bien sûr, aux adeptes de ce type de jeux. Mais que je conseille aussi aux autres, car il offre un cheminement et des mécanismes simples à ceux qui n'ont jamais voulu s'y intéresser.

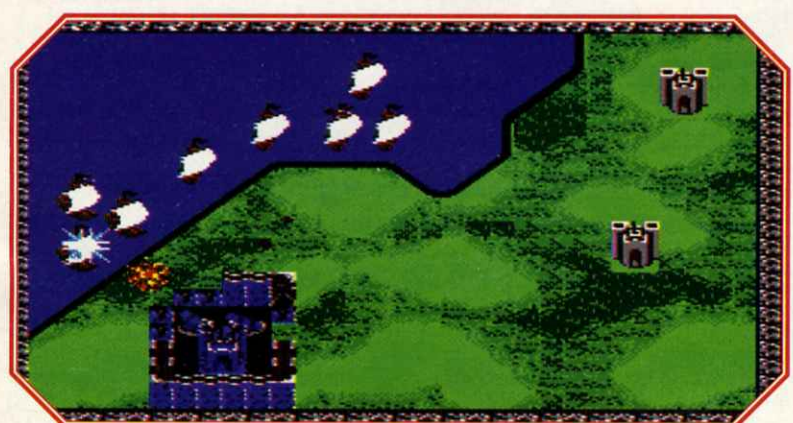
David Taborda



Boum boum et reboum ! bien viser tu viens d'anéantir la quasi totalité de la flotte ennemie



Ennemis à neuf heures mon commandant. Montre leur que nous possédons également des canons.



Plus tu progresseras dans le jeu et plus le nombre de navires ennemis augmentera.



Vu le nombre de boulets de canons que tu te prends dans la poire, tu devras être extrêmement rapide lorsque tu reconstruiras tes murailles.

STRATEGIE
Tengen - 1 à 2 joueurs
 Enfin une cartouche de stratégie sur Master System et pas mal réalisée, qui plus est !

GRAPHISME	80%
ANIMATION	60%
SON	65%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	90%
INTERET	85%

Coming Next

LE MOIS PROCHAIN...



...seront testés les jeux exposés dans cette nouvelle rubrique intitulée "Le Mois Prochain". De cette manière, tu auras un aperçu des gros titres du numéro à venir, confirmation des grands noms ou découvertes de nouveaux jeu. Cette rubrique est destinée aux trois consoles de la marque même si cette fois-ci, la Megadrive bénéficie d'une sur-représentation, question d'actualité. Attention, les annonces de Supersonic sont bien sûr dépendantes des informations reçues des éditeurs et les délais prévus pour les tests peuvent bien sûr varier. Dans ce cas, tu seras informer d'un numéro sur l'autre. A la prochaine !

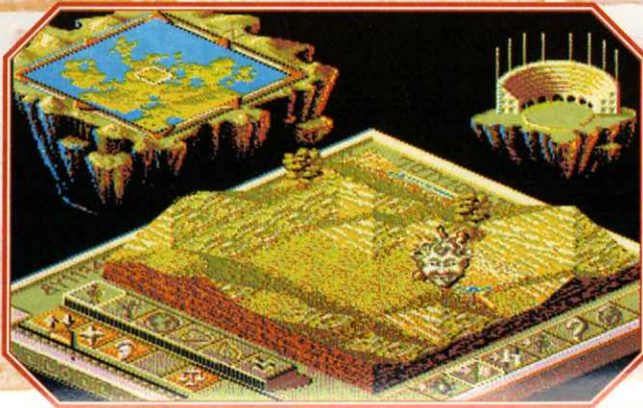
FLASHBACK (Delphine Software)

Tu disposes aussi de pouvoirs magiques qui te permettront de foutre le bordel chez le dieu adverse : éclairs pour détruire les habitations, lac de laves, tremblements de terre et autres épidémies ! Mais pour utiliser ces pouvoirs, il faut que ton peuple croit en toi !

toi à ta chaise : toutes les informations de la console te seront envoyés par DES VOIES DIGITALISEES EN FRANCAIS ! Qui en plus sont d'excellente qualité ! Les mordus de stratégie et même les autres se doivent de se procurer cette merveille : test le mois prochain !



Qui dit Delphine Software dit animation délirante et méga hit. Après avoir converti Another World sur Megadrive, cette excellente compagnie relève un nouveau défi en convertissant Flashback leur dernier succès. En effet, après t'être échappé (tu ne sais même pas pourquoi !), on te tirera dessus et tu atterriras inconscient dans une jungle bourré de pièges et de personnes bizarres. A ton réveil, tu devras explorer les environs (qui sont loin d'être calme !) et tu auras pour priorité de retrouver le téléporteur d'un blessé. Ensuite, à toi de te débrouiller pour t'échapper de cet endroit tout en ayant pris soin de détruire la planète. Un scénario bien ficelé, une animation hors du commun et des musiques stressantes te feront vivre la plus grande aventure de ta vie.



CAPTAIN PLANET (Sega)

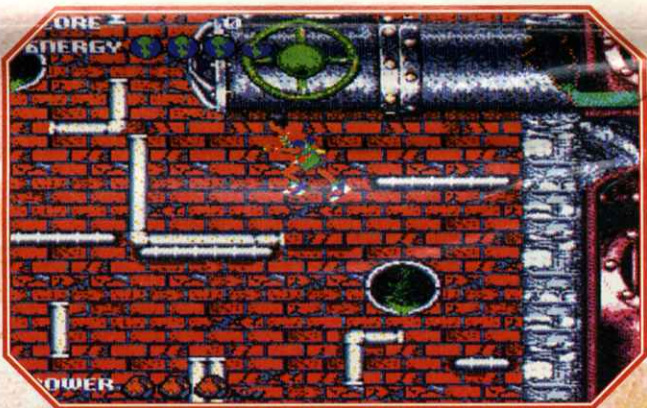
Tiré d'un dessin animé hyper connu aux States, Captain Planet est un jeu écolo qui te proposera de sauver la terre de sa pollution. Le mois dernier, Ecco le jeu écolo avait remporté un franc succès et on se demande si Captain Planet lui succédera avec bonheur. Le début du jeu te propose de choisir entre quatre niveaux, ce qui te permettra de bien connaître ton chemin. Dans la peau des quatre potes de Captain Planet tu te balade dans

Enfin bref, le programme s'annonce alléchant, reprenant les meilleurs éléments du premier tout en améliorant largement la réalisation et les options : j'attends avec impatience Populous 2, pas toi ?

MEGALOMANIA (Virgin)



Megalomania c'est mon chouchou ! Au début je comprenais rien, et maintenant que j'ai capté l'affaire je passe 22 heures sur 24 dessus (il me faut quand même deux heures pour dormir !). Je t'explique : en tout, il y a quatre généraux et tu peux en choisir un. Ensuite il y a quelques îles à conquérir, j'crois qu'c'est clair ! Primo, il va falloir te construire des armes pour bouter le général du territoire (ou les généraux, si ils sont plusieurs) adverses. Tu te sers des matières premières à proximité et tu mets un certain nombre d'hommes à la tâche. Quand c'est fini, tu pourras construire des armes encore plus perfectionnées, à conditions d'avoir les matières nécessaires. C'est pour cela qu'il faudra parfois creuser des mines pour avoir les métaux nécessaire. Pour te donner une idée, tu démarre avec des bâtons de bois pour finalement arriver à la bombe atomique. Mis à part le côté stratégique du jeu, qui est particulièrement développé mais simple à la fois, un des côtés fort de Megalomania est sans contexte le son. Attention, accroche-



des stages tels les égouts, usines chimiques et autres fournisseurs de pollution qui caractérisent notre si belle planète. Ton but sera bien sûr de tout arrêter en déclenchant divers mécanismes. Graphiquement moyen, Captain Planet propose une action variée qui t'opposera à divers monstres sorti de l'imagination d'un scénariste fou. Pour l'instant, au stade de preview, il est difficile de porter un jugement plus complet. Attendons quelques semaines.

GLOBAL GLADIATORS (Virgin)

Pas la peine de s'éterniser dix ans sur ce titre, c'est sans doute le plus gros hit de ce début d'année 93. Réalisation exemplaire, jouabilité grandiose, fun garanti, un grand, un très grand jeu !



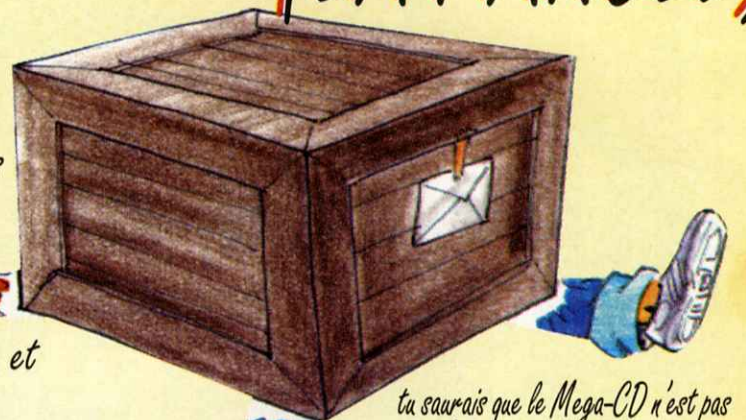
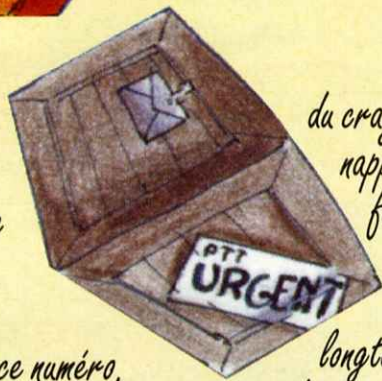
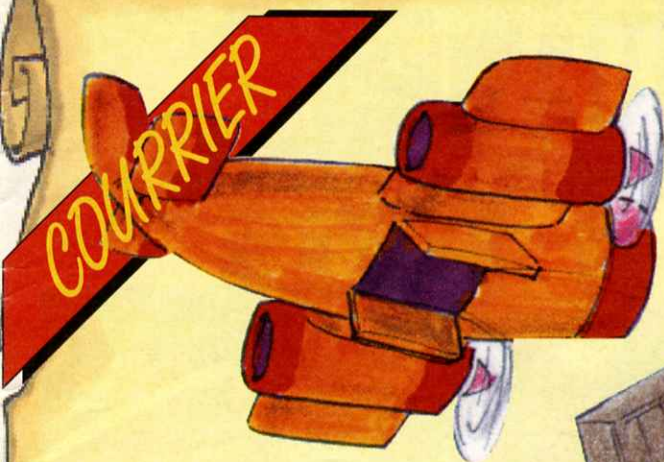
POPULOUS 2 (Virgin)

Populous, ahhhh la nostalgie... Un top des tops de la fin des années 80... Déjà converti sur Megadrive avec succès, Populous a fait des émules, dont une suite qui est sorti sur micro et qui remporta autant de succès que le premier. Te voilà donc dans la délicate peau d'un dieu qui va devoir se battre contre d'autres dieux aux pouvoirs grandissants. Mais ici, on est pas dans Street Fighter 2, et tu ne vas pas utiliser tes poings, mais plutôt ta cervelle potelée. Il va falloir faire grandir ta population sur un terrain tandis que ton adversaire en fait autant. Pour cela tu devras en premier lieu aplanir le terrain afin que ton peuple puisse construire des habitations. Ensuite, libre à toi de les faire se déplacer, attaque...



NOS LECTEURS SE LA DONNENT ...

(LA PAROLE)



Avant de commencer à répondre à votre courrier, je vous souhaite à tous une bonne année, en remerciant les anciens de leur fidélité et en souhaitant la bienvenue aux nouveaux, particulièrement nombreux dans ce numéro. Comment on sait qu'ils sont nouveaux, questionnez-vous avec suspicion. Parce qu'ils commencent leur lettre par : je viens de découvrir Supersonic et patati et patata...

du crayonné sur un coin de table d'une nappe de papier au génial tableau à faire palir Léonard lui-même, (De Vinci, Léonard de Vinci, un mec qui vivait il y a longtemps et qui faisait de superbes

graphismes statiques, type La Joconde), on adore ça, continuez ! Alors voici un petit assortiment, certains accompagnés de questions, et d'autres juste pour le fun.

tu saurais que le Mega-CD n'est pas encore sorti (sauf en import avec tous les problèmes que cela induit), mais ça devrait plus trop tarder, puisque ça cartonne aux USA.

- J'hésite entre World of Illusion et Olympic

Gold. Que me conseillez-vous ?

Alors là, moi j'hésite entre Noella et Samantha. C'est une question de goût. Tu te débrouilles. Enfin, World of Illusion est très bien. Samantha aussi, d'ailleurs.

- Comment devient-on testeur de jeux à Supersonic ?

On ne devient pas testeur à SPS, on naît testeur, on y est de père en fils depuis trois générations. Enfin, si tu connais bien les jeux, que tu

as de l'humour et que tu sais écrire correctement, pourquoi pas ?? Envoie-nous un essai.

Jérémy Gai-Checa, Arles.

✓ Encore un lecteur Belge, et il envoie un dessin pour son journal préféré :

David Deneeyer (Belgique)



✓ J'aime bien Mickey et Donald, ça tombe bien, Emmanuel Guillou (95) Bessancourt les a dessinés !



✓ J'avais dit fort imprudemment, dans le dernier numéro, que toute la famille nous écrivait. Et bien non, dans la famille Pelletier, je demande le père. Aussitôt dit, aussitôt fait et je ne désespère pas d'intéresser un jour la grand-mère. Ceci est un appel. Alors, chère Mathilde, si vous nous lisez, je compte sur vous. Ma-thilde, un des-

sin, Ma-thilde un des-sin ! Quand les petits-enfants dessinent comme ça, c'est forcément que l'aïeule a du talent ! On ne se lasse pas des dessins qu'ils nous envoient. Donc Cyrille, qui commence à être un habitué de Supersonic, a récidivé pour notre plus grand plaisir. Merci aussi pour les encouragements du Pôpa. Cyrille Pelletier, 59 Louvroil.



✓ J'ai reçu une lettre d'Arnaud, qui me disait qu'il avait pas compris un code, dans les trucs et astuces, car il ne savait pas ce qu'était un PADDLE. Donc je vais vous donner les synonymes anglais/français : joystick ou paddle manette.

Arnaud, 76 Le Havre.

✓ Joel aime aller droit au but, c'est Patricia qui nous l'a dit et, d'ailleurs, cela se voit dans sa lettre :

"Cher Supersonic, Je voudrais te poser quelques questions : -Est-ce que les jeux, Chevaliers du Zodiaque et Dragon Ball vont sortir sur Master System de Sega ? -Est-ce vrai que la Neo-Geo est la meilleure console au monde ? Bon, ce sera tout, salut !

Genevè Joel.

Ben moi, je suis comme lui, tu peux demander à Ursula. Pour les chevaliers et Dragon Ball, il y a peu de chances, désolé ! -La Neo-Geo a, je pense, dépassé le stade d'une simple console, puisque c'est carrément une borne d'arcade. Si tu fréquentes les salles d'arcade tu verras que dans certaines d'entre elles, c'est le sigle Neo-Geo qui se trouve sur la borne.

Ce mois-ci, encore, pleins de dessins, des très beaux, des moyens, des moins bons, des pas beaux, des médiocres, des franchements laids, on reçoit de tout. De toute façon, quel que soit la qualité du dit dessin,

✓ Romain voudrait savoir où s'adresser pour avoir les cartouches Megadrive dès leur sortie au Japon. Alors c'est très simple, où tu te trouves une petite copine japonaise qui se fera un plaisir de te les envoyer, ou tu attends qu'elles soient importées en France. Dans ce cas, tu as encore 2 possibilités :

soit il s'agit d'imports parallèles et le jeu sera en version originale non sous-titrée, ce qui n'est gênant que pour les jeux d'aventure (mais il n'y en a pas des masses d'importés), soit tu attends que Sega décide de lui-même adapter le jeu en français, mais le jeu arrive en général de 1 à 3 mois après sa sortie au Japon (ce qui va beaucoup plus vite que fût un temps). Enfin, pour te consoler, on publie ton dessin DE SUITE, sans délai aucun !

Fache Romain, 59 Hautmont.



✓ Jérémy aime bien abuser il me semble, car pour un dessin il pose plein de questions, Warf'.

- Combien de jeux existent pour le MEGA-CD ?

C'est une excellente question et j'attendais qu'on la pose ! La réponse se trouve dans le compte-rendu du CES de Las Vegas où tous les jeux Mega-CD sont répertoriés.

- Combien coûtent en moyenne ces jeux ?

On ne sait pas, vu qu'aucun d'entre eux (à part ceux livrés avec le Mega-CD), ne sont encore vendus dans le commerce. Mais le prix devrait être sensiblement équivalent à celui des cartouches pour baisser ensuite. Un CD revient beaucoup moins cher à produire qu'une cartouche.

- Y aura-t-il des tests sur le MEGA-CD ?

Oui, bien sûr, dès qu'il sera sorti en France et plein de préviews pour mettre l'eau à la bouche.

- Est-il plus intéressant d'acheter le Mega-CD ou de garder la Megadrive simple ?

D'après toi ? Riche et beau ou clodo et pouilleux ?

- Je cherche désespérément le Mega-CD, où puis-je le trouver ?

Tu aurais peut-être pu commencer par cette question, de plus si tu avais lu les numéros précédents de Supersonic, car j'en ai déjà parlé,

AVIS AUX MEGA-LO-MANIAQUES

Exceptionnel!

Textes à l'écran en Français et
pour la première fois:
voix digitalisées
en Français.

MEGA-LO-MANIA



Un monde nouveau composé de 28 îles a été créé. Il va falloir un Dieu Eternel pour toutes les conquérir...

Un vrai leader, apte à diriger une équipe d'hommes dans une bataille destinée à effacer toute autre trace de vie sur ces terres. Un leader assez habile pour guider ces hommes à travers les différents stades de l'évolution technologique, depuis la Préhistoire jusqu'à nos jours, voire même le futur, en passant par le Moyen-Age et l'époque Victorienne.

Quelqu'un capable de former et de rompre, sans remords, des alliances avec les forces opposées. Quelqu'un apte à surveiller la construction des bâtiments et l'exploitation des composants nécessaires à la réalisation des armes.

Enfin, quelqu'un d'assez fort pour se battre jusqu'à transformer le droit divin en loi suprême.

Disponible sur SEGA MEGADRIVE
MEGA-LO-MANIA comprend...

- POUR LA PREMIERE FOIS, DES VOIX DIGITALISEES ET DES TEXTES A L'ECRAN EN FRANCAIS
- DES DIALOGUES HILARANTS
- 3 ADVERSAIRES DIABOLIQUES
- UNE ACTION GRANDIOSE A UN JOUEUR
- 28 ILES A CONQUERIR

MEGA-LO-MANIA

Une autre création remarquable de Virgin Games

MEGA-LO-MANIA © 1992 Sensible Software.
© 1992 Virgin Games Ltd. All Rights Reserved.
Sega, MEGADRIVE and MASTER SYSTEM are Trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Virgin Games Ltd.
338a Ladbroke Grove, London W10 5AH
Virgin Games France,
233 rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris

3615 VIRGINGAME

HARDER
THAN THE
REST



Exceptional
games for your

