

10 FRANCS

MEGADRIIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR - ETC

10 FRANCS

SUPERSONIC



LES HITS
DU MOIS

N°3 - SEPTEMBRE

MEGADRIIVE



AQUATIC GAMES



TEAM USA



CHUCK ROCK

MASTER SYSTEM



TOM & JERRY

GAME GEAR



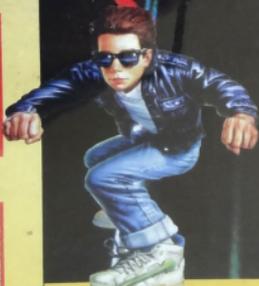
DEVILISH



SONIC 2 :
EXCLUSIF LES
PREMIERES
PHOTOS



A PARTIR DE CE
NUMERO, LA BD
DE SAMANTHA
TOUS LES MOIS



LE KID DE SEGA
DEBARQUE SUR
MEGADRIIVE
(Kid Chameleon)

MEGA POSTER :
ALISA DRAGOON

LE 36 15 KONSOL :
PLEINS DE
CADEAUX A
GAGNER !

BATMAN :
LE TEST COMPLET !



M4484 - 10,00 F

Suisse : 3FS
Belgique : 73 FB
Canada : 2,50 \$



SECRETS OF THE GAMES SERIES



RUSEL DEMARIA

ZACH MESTON

LES 2 AUTEURS SONT COMPLETEMENT ALLUMÉS. VOUS ALLEZ POUVOIR VOUS ENTENDRE.

Les secrets, les stratégies, tous les trucs pour jouer et gagner vous attendent dans ces 6 livres. Deux des plus grands experts mondiaux ont décortiqué des centaines de jeux. A 18 ans, Meston avait passé la moitié de sa vie devant une console ! De nombreuses copies d'écrans vous entraîneront dans des parties diaboliques !



PLUS DE 25 JEUX
REF 720. 348 P. 95 F.



PLUS DE 20 JEUX
REF 718. 432 P. 95 F.



PLUS DE 25 JEUX
REF 723. 500 P. 95 F.

6 BEST-SELLERS
ENFIN
EN FRANÇAIS



PLUS DE 25 JEUX
REF 721. 380 P. 95 F.



REF 722. 302 P. 95 F.



PLUS DE 15 JEUX
REF 719. 360 P. 95 F.

EN VENTE DANS LES LIBRAIRIES SPECIALISEES, FNAC ET GRANDES SURFACES.

MICRO APPLICATION VPC ET BOUTIQUE 13 RUE SAINTE CECILE 75009 PARIS / TEL (1) 47 70 32 44 / MINITEL 3615 MICROAPP

TITRE/REF _____ PRIX _____ CHARGES _____ NOM _____
 _____ _____ _____ ADRESSE _____
 _____ _____ _____ SIGNATURE _____
 _____ _____ _____ VILLE _____ CP _____
 PRAS D'ENVOI: 20 F ENVOI NORMAL
 40 F SECURISANCE
 TOTAL TTC _____

ma

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

REDACTION :
Rédacteur en Chef : Frank Ludwin
Rédacteurs : Animal, Riggs Crochet, Lionel Vilber

REDACTEURS GRAPHISTES :
Maquette, création artistique :
Marie Theuret, Godefroy Luong
Séverine, Deux-Bénonat
Infographie vidéo :
Godefroy Luong
Scanner / Finissage : Jean Minthe,
François Ravere, Frédéric Levesque
 Dessinateur : Rémy Cross

PUBLICITE :
Directeur : Antoine Hamel

FABRICATION :
Chef de Fabrication :
Jacques Gouffé
Secrétaire de Fabrication :
Isabelle Dubac

DIFFUSION, VENTES :
Responsable : Olivier Lepotévin
-TE 79- Tél : (1) 45 22 38 60
Correspondance Abonnements :
36 rue des Fécapes - 75012 Paris
Tél : 43 42 00 60
Tarif abonnement France :
6 numéros / 100 francs.

PROMOTION :
Responsable : Véronique Gandy

TELEMATIQUE :
Serges Caron, Christopher Ravenscroft,
Vincent

COMPABILITE :
Chef Comptable :
Annie-Claire assistée de Charles
Cuvillat, Paulette My, Claudine Vain,
Janick Bruhan

DIRECTION EDITORIALE :
Directeur de la publication et des
rédactions : Godefroy Guisbelle
Directeur Délégué : Patrick André
Directeur Adjoint des Rédactions :
Stéphane Lavoured

Supersonic est une publication de Pressma-
ge. Sarl au capital de 250 000 F. Siège so-
cial et principal établissement : 19 rue
Héligippe-Moréau 75018 Paris.

Commission paritaire en cours - Dépôt
légal 2^{me} trimestre 1992.
N° ISSN : 1169-0909

IMP. MASSY JEAN DIDIER
La loi du 11 mars 1957 (assimilée aux termes
des articles 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'enseignement et d'illustration, toute reproduction
de quelque nature qu'elle soit, faite sans le
consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits
ou quasi-droits, est illicite (article 17 de l'article
49). Toute représentation ou reproduction par
quelque procédé que ce soit constituerait une
contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et
suivants du Code Pénal.

- L'envoi de lettres, 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'étant que celles de leurs auteurs.

Master System, Megadrive et Game Gear sont des
marques déposées par Sega Enterprises Ltd.

Classement :
visuel extrait du jeu Kid Chameleon © Sega
visuel extrait du jeu Batman © Sega
visuel extrait du jeu Sonic 2 © Sega

EDITO

Sait-on bien ce qu'est un éditorialiste ? Je sais, je sais...
On lit machinalement et on ne se pose pas la question.
Pourtant, il suffit de toucher sa cannette en étymologie.
Car, c'est tout bête, l'editorialiste est, on ne peut mieux,
résumé dans son nom même. L'EDITE-TOT-OR-YALE-
LISTE s'exprime dans un éditorial, forcément, tôt,
obligé, puisque c'est en début de journal, sa pensée,
mieux sa parole, est d'or et c'est pour ça qu'on l'a
choisi, lui, pour l'édito, Yale induit qu'il est universitaire,
évidemment, car il est cultivé, forcément cultivé, mais
c'est un exemple, ça aurait pu être un éditorialiste, que
l'étudiant de Nanterre, d'ailleurs, ne désespère, et liste
est l'inventaire qu'il se doit de faire du contenu du
magazine à son lecteur qu'il attend. Je vois à tes yeux
qui se mi-closent, à ta respiration qui s'accélère, au halo
de lumière qui peu à peu enserre ta crinière dorée
qu'à ma lecture, tu t'approches de la béatitude. Soit,
c'est tant mieux ; je l'abandonne, lecteur, à cet état
que, seuls, les jeux vidéo l'ont fait connaître déjà. Je
dis : au mois prochain, à toi, infine parcourle de la
planète Jeux tout en même temps que son plus
nécessaire et plus indispensable pilier ; l'editorialiste te
salue bien !
J'allais oublier la liste, moi-même édité béat !
Des tests de nouveautés, bien sûr, dont le niveau plutôt
moyen est vite oublié lorsque l'on tombe sur les
premières images de Sonic 2, Flash totalement
hallucinoïre ! Des suggestions à l'affiche : Alisia en
poster et Samantha, la petite magicienne écolo en BD.
Magicienne et divinatrice puisque la BD a été faite bien
avant l'affaire des déchets. Un message en forme de
supplique aux possesseurs de Game Gear au supplique.
Achetez tout de même notre prochain numéro, car les
images de vos jeux seront enfin réussies, 3615 Konsole,
des cadeaux enfin et des accès en 3614. Supersonic
mérite désormais son nom puisqu'il est mensuel.

La Rédaction

INDEX DES ANNONCEURS

Micro Application	2
Virgin	2, 32
Score Games	25
Supergames Show	27
Superloustic	31
Surcouf	23



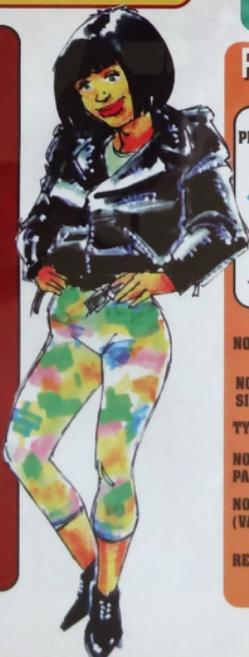
SOMMAIRE

3	Edito Index Ours Sommaire
4	News, previews
5	Tests Megadrive
8	News, previews
9	Tests Megadrive
15	La BD Samantha
16	Le Poster
18	Le Courrier des Lecteurs
19	Tests Megadrive
21	Tests Master System
24	News, previews
28	Trucs et astuces
29	Jeux Game Gear
30	News, previews



Index des Tests

Aquatic Games	12
Batman	09
Bulls vs Lackers	19
Chuck Rock	04
E.H.I Boxing	20
Kid Chameleon	11
Taimil's Adventure	13
Team USA	14
Terminator	10
Splatter House 2	10
Warriors Of Eternal Sun	06
Back To The Future 3	21
Mrs Pacman	21
Putt'n Putter	21
Tom & Jerry	22
Aerial Assault	29
Devilish	29
Wonder Boy : The Dragon's Trap	29



PRENDS TES MARQUES !

TESTS, NEWS,
PREVIEWS, BIDOUILLES
SE RAPPORTANT

- A LA GAME GEAR
- A LA MASTER SYSTEM
- A LA MEGADRIVE

POUR LE SUPERSONIC
D'OR, LE PAVE DE
NOTE, STRICTEMENT
IDENTIQUE, EST SUR
FOND D'OR

NOM DE L'EDITEUR

SEGA
1 & 4
SUPERSONIC

NOMBRE DE JOUEURS
SIMULTANE

ARCADE / ACTION

TYPE DE JEU

74% GRAPHISME

74% ANIMATION

NOTES ATTRIBUEES
PAR BANZZAI

74% SON

74% JOUABILITE

NOTE FINALE
(VALEUR REELLE DU JEU)

74% DUREE DE VIE

RESUME SUCCINCT DU JEU

74% INTERET

© Delta Intero Animations
tous droits réservés 1992



SONIC 2 : LES PREMIERES PHOTOS



Les niveaux de Sonic 2 sont pratiquement tous plus long que ceux de l'original, pour le plus grand plaisir de tous ses fans.



Les programmeurs de Sega, avec Sonic 2, ont étalé toute leur science de la Megadrive. La réalisation est quasi-parfaite. Un must en perspective !



Entre le premier et le second épisode, Sonic ne semble pas avoir perdu sa détermination, il marche d'un pas toujours aussi rageur.



Dans ce niveau aux décors futuristes, Sonic traversera une sorte d'usine dans laquelle une multitude de robots s'activent à des tâches diverses, dont celle de l'éliminer.

Le secret est bien gardé par Sega mais à la réalisation de Supersonic, on a quand même réussi (forcément avec un titre pareil), à en savoir un peu sur la suite du plus célèbre et sans doute du meilleur jeu disponible sur Megadrive.

OK, ok arrête de piaffer d'impatience, on te dit tout sur le jeu !

Tout d'abord, il te faut savoir que tu ne seras plus seul à combattre le Dr Robotnik, un petit écureuil te prêtant main forte.

Et crois moi, vous ne serez pas trop de deux ! L'enfame Dr Robotnik prépare sa vengeance depuis trop longtemps déjà pour que la tâche soit facile. En plus des traditionnels animaux de marque compagnie, le jeu est truffé de pièges comme par exemple ces armoires dissimulées le long des arbres. Autre nouveauté, cette fois-ci Sonic sera capable de voyager dans le temps traversant des niveaux aux décors splendides, du plus futuriste au plus primaire (niveau préhistorique) en passant bien sûr par des régions familières, confère Sonic premier du nom. De quoi te dépasser tout de même !

Chaque niveau est incroyablement long, beaucoup plus que dans le premier épisode, et comporte au moins trois ou quatre chemins distincts te menant à la fin. Sans compter les passages secrets et salles secrètes recelant toutes sortes de trésors.

Mais Sonic a des ressources et surtout, peut s'approprier tous les bonus qui traînent dans chaque niveau. Fort utile pour aller encore plus vite ou échapper à ses ennemis pendant quelques secondes.

Ces deux années d'information et d'inactivité n'ont en aucun cas entamé sa pointe de vitesse légendaire qui en fait toujours le héros le plus rapide du tout l'ouest de cet univers. Et même si chacun des mondes de Sonic 2 comporte des passages difficiles (double vrille enchaînée au dessus du vide, trempins, trois ou quatre boucles à la suite...), Sonic et son compagnon sont capables de les "avaler" sans problèmes. Ah, parlons de ce fameux compagnon, cet écureuil, de quoi est-il capable ? Pas grand chose à première vue puisqu'il se contente de suivre Sonic partout et de mimer tout ses mouvements. Mais dès que les choses se compliquent ou que le cheminement de Sonic peut emprunter plusieurs routes, il disparaît pour resurgir plus tard sans aucune raison. Voilà un point encore mystérieux du jeu Sonic 2. Mais tu peux nous faire confiance, nous le dévoileront tous le mois prochain. Quoi qu'il soit, tu dois maintenant penser comme moi que Sonic 2 possède tous les atouts pour nous assurer de longues heures de jeu !

Mais ce n'est pas tout, le meilleur reste encore à venir. En effet, le plus impressionnant dans cette carlouche, c'est bien l'aspect technique. Si le jeu garde le même esprit que l'original, la réalisation de Sonic 2 est largement un cran au-dessus et tu vas en prendre pleins les mirettes. Les graphismes sont carrement sublimes, le "scrolling" (sur une dizaine de plans dans certains niveaux) est l'entier, "smooth" et rapide à souhait, les bruitages et musiques sont du même tonneau et pour couronner le tout, les personnages sont parfaitement animés.

Alors, si ces quelques photos publiées dans ce numéro ne te suffisent pas, si tu es un fou de Sonic, un fêlé du héros, un accro du justicier bleu et rouge, ne manque surtout pas le prochain numéro de Supersonic pour en savoir encore plus sur ce jeu Megadrive comme le meilleur jeu Megadrive jamais édité.



La perférie d'un de Sonic vient de se faire toucher en essayant d'utiliser le trempin. Ce n'est pas encore cette fois-ci que nos deux amis attendront la plate-forme.



Avec cet écran magnifique, Sonic ne craint rien et peut forcer devant pour "ouvrir la route". Il se colle même de ramasser les anneaux !



Discours champêtres pour une mission pourtant périlleuse. Comme quoi, avec Sonic 2 aussi, il ne faut pas se fier aux apparences.



Notre héros Sonic à l'air de se poser une question : vais-je emprunter le tronç d'arbre pour franchir le gouffre ou bien passer sur le tronç d'arbre ? Attention au piège !

TEST

CHUCK ROCK

Rien de plus difficile que de tester un jeu sur une console alors que l'on a tout fait de même, fonctionnant sur la petite soeur, dans le numéro précédent. Essayons de redire la même chose à vous, fideles lecteurs, qui devrâtes, déjà, être très passionnant. Amis gadrives, découvrez cette histoire mélodramatique sur la thème de la Belle et la Bête. Alors, Chuck Rock... un remake de King Kong ?

Hongra bongra, je ne le dirai jamais assez, mais il reste un certain nombre de vrais cinglés qui sont encore en liberté. Mais que fait la police néanderthalienne ? Et d'ailleurs, pour quelle raison absurde ce dinosaure, cette stupide bête à 2 pattes, à écailles et sang froid, n'a-t-elle enlevé ma fiancée ? Ne me dites tout de même pas que cette bête psychodermique en est tombé amoureux ?

Tout seul !

Je voudrais pas passer pour un garçon abominable, mais qui va s'occuper de mes petits problèmes ménagers ? Faire la tambouille, nettoyer mon superbe caleçon en bois de bête, criser mes pompes en dinosaure (bien fait !) et ma massue en peau de zébrana... Hein, qui ? Sans parler des sentiments, j'y étais habitué, moi, à ma petite poulette.

Hongra bongra, laaait, un Chuck Rock en colère, ce sont les ennemis qui désespèrent !

Il mène l'enquête.

Ei voici notre ami, il y a bien des millions d'années, parti sur les traces de sa bien-aimée. Et quelle est son arme ? Ni la hache, ni la massue, ni encore des os mais, ô stupeur, son petit ventre rondouillard et surtout très résistant (c'est dans les vieux sots que l'on fait les meilleures soupes, dit-on et les vieilles pensées sont toujours les plus solides). Comme tu le vois, ça change un peu des jeux de bastion classiques. Une autre arme supplémentaire, très rudimentaire mais très efficace, sera à ta disposition : des pierres. Hormis cela, rien d'autre, "nibe", que dalle, "nada", "nothing", il se débrouille tout seul.

Mais revenons aux pierres, Chuck les sait, soit pour casser les ennemis qui sont tous plus délirants les uns que les autres soit pour se catapulter dans des endroits difficiles d'accès. La route est longue, car le kidnapeur qui a kidnappé ta bien-aimée a 4 gros abozes à son service. Et ils sont bien décidés à te faire la peau !



Non, le ne sont pas là pour faire un boishomme de neige, mais pour l'envoyer leurs boules dans ta tronche.

Allo, SOS jungle en détresse ?

Ah, autre chose, tu dois savoir aussi que Chuck est le meilleur ami des animaux, le genre Tarzan. Cela fait des années qu'il les nourrit, les soigne... alors forcément, ça crée des liens. Juste retour des choses, les animaux sont reconnaissants et lorsque Chuck a besoin de leur aide pour franchir un obstacle particulier ou échapper à un ennemi, il peut compter sur eux. A lui les belles balades accroché aux pattes d'un volatile préhistorique ou à dos de baleine. Saïssissant !

Chuck, c'est le top !

Ce top, car c'est bien d'un grand jeu dont je te parle, jout d'une réalisation génialissime. Tiens-toi bien : d'un point de vue graphique, il sera difficile de faire mieux. Les musiques, c'est du grand art, même dans la démo (écoute-la), et pour couronner le tout, la jouabilité est extraordinaire.

Chuck est un grand top sur Megadrive qui devrait en faire craquer plus d'un(e), je tui tout aussi beau que cette pensée de

Michel Tourmier : "on vieillit dans la mesure où on grossit, mais on ne grossit pas que par le ventre" ; I ens le toi pour dit, mon vieux Chuck. A bon entendeur, salut !

Regis Crochet



Le diable est des animaux, sûrement la bête qui emmagasine ses provisions pour l'hiver, de quoi donner des frissons dans le dos de notre ami.



Le dernier niveau avant le boss final, le voilà maintenant dans l'estomac d'un animal mort avec toutes les petites bactéries qui elles sont bien vivantes.



Tu voilà dans une caverne avec de la lave en fusion, prend garde aux projections de flammes et aux autres ennemis qui sautent cet endroit.

ASTUCES



Une baleine en guise de taxi, sympa non !



Jette le caillou sur le crocodile et tu arriveras sur la passerelle en haut.



Une pile de cailloux, heureusement que tu as penser à prendre ton parapluie.



La présentation ! Comme quoi que le "rock" ne date pas de nos jours.



Si tu es aussi doué que Régis, tu pourras peut-être contempler la fin du jeu !

LES BOSS



Boss 1 : une patte, ça charge fort très fort !



Boss 2 : un tyran aux dents de sapeur, celui-là veut absolument l'embrocher.



Boss 3 : bien qu'il est une position "introuvable", il reste néanmoins un ennemi redoutable.



Boss 4 : un mammoth ! Auras-tu assez de force pour le battre ?



Boss final : voilà enfin la bête, il ne te restes plus qu'à libérer la belle, bonne chance !

Virgin 1 JOUR SUPERSONIC

ARCADE / ACTION

GRAPHISME	90
ANIMATION	89
SON	92
JOUABILITÉ	90
DURÉE DE VIE	88

INTERET 93%

Préparez-vous bien que ça va !

MD TEST

WARRIORS OF ETERNAL SUN

Quelques intellectuels prétentieux, au jugement hâtif et à l'agreur manifeste prétendent que les consoles sont réservées à des joueurs bêtas prenant leur pied exclusivement avec des shoot'em up, des jeux de baston, des jeux de bourrins... bref, à des nases sans finesse. Vous voulez vraiment que l'imprime ce que les bêtas en question pensent des dits-intellos ? Pour leur clorre définitivement le bec, sachez que ma mégadrive et moi-même avons beaucoup aimé le jeu de rôle qui vient d'arriver.

Ces jeux ne sont donc pas réservés aux micros. Tu vas participer à une quête longue et difficile car le roi te demande d'aller botter l'arrière-train de tous les monstres qui traquent dans le coin. Ce scénario archi-banal va se développer au cours du jeu.

Ca démarre bien !

Au début, on te propose de former une équipe de 4 persos choisis dans plusieurs classes : guerrier, magicien, voleur, vendeur de choux, rappeur, représentant en support-chaussettes, etc. Tu commences ton aventure dans la ville du coin et, à tout moment, tu a accès à une



La vue dans les dorjons est en 3D : système très vite.

carte des environs. En extérieur, l'action est vue de haut et d'un angle assez particulier. Les graphismes, sans être exceptionnels, sont détaillés et colorés. Tu déplaces ton équipe dans 4 directions, tu dois recueillir des infos après de la faune du coin et tu dois aussi faire les emplettes dans des magasins, histoire d'avoir un meilleur armement.

Et le paysage ?

De temps en temps, tu te balades dans des dorjons, la vue sera alors en 3D et tu seras souvent agréé par des montis : es sans fo ni jugement. La très bonne ambiance sonore différente selon le lieu où tu te trouves, colle magnifiquement au contexte "heroic fantasy". Quand aux commandes, elles sont légèrement compliquées au début mais tu t'y habitueras très vite.

Alors, pour une première ?

Warrior of the Eternal Sun est un jeu qui tient sûrement plus de son genre que de sa réalisation. Il risque bien sûr de te lasser, si tu n'as pas l'habitude de rester plusieurs heures de suite sur ta console.



Combat contre un géant des collines : la bataille sera dure !

Tu dois également maîtriser assez bien la langue de Shakespeare pour espérer progresser dans le jeu. En tout cas, pour un coup d'essai sur Megadrive, c'est un coup de maître. Les habitués de ce type de jeux sur micro pourraient bien penser à acheter une console ! Si tu es novice, un bon conseil, acroche dès le début, utilise les sauvegardes à bon escient, et comme le dit si justement Audibert, un con qui marche vaux dit intellectuels assis.

Lionel Viller



Dans toutes ces fenêtres de jeu sont indiquées un maximum d'informations. Exactement comme sur micro !



Dans la salle du trône, le roi... trône et te donne ton ordre de mission. Pense à passer dans les magasins du village.



Voilà le map à laquelle tu as accès à tout moment.



Manipulable simple et graphisme agréables : que demande le peuple ?

Sega 1 Joueur SUPERSONIC

ARCADE / ACTION

- 81% GRAPHISME
- 79% ANIMATION
- 86% SON
- 89% JOUABILITÉ
- 91% DURÉE DE VIE

87% INTERET

Une bonne occasion de jeu de rôles.

BON DE COMMANDE

Pas fou, le mec ! y profite illico presto de cette offre exceptionnelle. Je commande donc

- Populous x ... =
- Jewel Master x ... =
- Fantasia x ... =
- Carmen S.Diego x ... =
- Crack Down x ... =
- La manette Pro 2 x ... =
- Le Game Adaptor x ... =

+ 15 francs de frais de port.

Total :

Je règle ma commande à l'ordre de Pressimage 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) :

OFFRE EXCEPTIONNELLE A NE PAS MANQUER !

POPULOUS

249 FF

Devenir le maître de l'univers, ça te tente ? C'est le challenge que te propose Populous, l'un des meilleurs jeux de stratégie de la dernière décennie. Un must !

JEWEL MASTER

249 FF

Un coup de poing dans le tronc, un sort dans les dents... 100% d'action. Tu n'es toujours pas avec Jewel Master. Un super jeu de tableaux !

FANTASIA

249 FF

Tout le magie de l'univers Walt Disney sur la Megadrive avec Mickey en vedette. Ça ne se refuse pas, c'est ce que ?

CARMEN S.DIEGO

249 FF

Avec ce premier épisode de Carmen San Diego, apprends en 15 minutes devient une maîtresse ! Laisse toi entraîner dans une enquête policière qui t'emmènera sur les cinq continents.

CRACK DOWN

229 FF

Une superbe conversation du jeu d'arcade pour ce qui reste l'un des meilleurs jeux d'action du moment. Peut se jouer à deux simultanément.

119 FF

Un super joujou avec une position "radio-free" sur tous les boutons de tir. Le top et pour ça ça coûte en plus !

Cet adaptateur (nécessaire) traverse tout à coup de larges boutons : toutes les cartouches "import" en fait !

99 FF

BUT!!!!!!!



EUROPEAN CLUB SOCCER recrée la fièvre des **grandes soirées du football**, le plus populaire des sports européens.

Tu peux jouer contre un ami ou contre l'une des **172 équipes européennes** ou bien participer à la Coupe d'Europe pour espérer gagner la Super Coupe.

Disponible sur **Sega Megadrive**, EUROPEAN CLUB SOCCER offre:

- **TOUTE UNE PANOPLIE D' ACTIONS: COUPS FRANCS, DÉGAGEMENTS, RALENTIS, ETC.**
- **LE CHOIX ENTRE LE JEU D' ARCADE POUR 1 OU 2 JOUEURS OU LA SIMULATION POUVANT COMPRENDRE JUSQU'À 8 JOUEURS.**
- **LA POSSIBILITÉ DE JOUER CONTRE UN AMI OU DE DÉFENDRE TES CHANCES TOUT AU LONG DU TOURNOI JUSQU'À LA FINALE.**

EUROPEAN CLUB SOCCER - Une nouvelle **super création de Virgin Games.**

©Krisalis 1992 ©Virgin Games 1992. All rights reserved

Virgin Games France, 233, rue de la Cloie - Néry, 75015 Paris.

Sega™, Mega Drive™, and Master System™ are Trademarks of Sega Enterprises Ltd.



SEGA



virgin games
innovative
concepts

Avis aux génies !



Si tu me dis que tu ne connais pas le principe du Trivial Pursuit, je te répondrais que je ne te crois pas ! Mais si t'insiste vraiment, alors je vais t'expliquer illico presto le principe de ce jeu qui sort très bientôt sur Master System.

Adaptation du jeu de plateau du même nom, Trivial Pursuit te propose de tester tes connaissances qui sont, certes, déjà fort sollicitées à l'école ou au lycée ou dans les jeux télévisés (!). Autour d'un plateau de jeu, de ton écran en occurrence, plusieurs joueurs s'affrontent et doivent faire progresser des "camemberts" tout en répondant à un paquet de questions posées par le console. Tu auras aussi des questions musicales durant lesquelles tu entendras des extraits de titres connus. Un quiz amélioré en quelque sorte.

Je peux aussi te dire que le jeu sera entièrement en français ! Alors si les questions sont en grand nombre et que le jeu est complaisant, attendons-nous à une cartouche assez marrante !



Gendarmes et voleurs !

SCORE 8148310 TIME 1 DISTANCE ST-1
TURBO 4000 DAMAGE SHOT 7
TACHO 1000 SPEED 100 km/h



SCI... Sous ces trois lettres barbares qui font plus penser à CIA qu'à autre chose, se cache la prochaine production de Taito sur Master System. Tu te rappelles sûrement d'un jeu se nommant Chase HQ, et je suppose que tu as déjà du voir sa suite en arcade. SCI justement. Alors ne cherche pas plus loin, t'as trouvé ! C'est bien ça ! Désormais Special Criminal Investigation arrive sur la 8 bits de Sega. Une fois de plus, les villes américaines sont bouffées par le crime. Et bien sûr, quand on veut faire le ménage, on fait tout le temps appel à toi - le roi de la gachette, le dieu du volant, celui qui a vu tous les Starksy et Hutch, et qui ne jure que par les poursuites en bagarre. À bord d'une superbe "lim" équipée avec des gros pneus, un volant et tout et tout, offerte par la police, tu vas poursuivre de sales truands motorisés également dans des "casses" un peu moins rapides. Et tu devras leur tirer dessus jusqu'à les envoyer à la casse ! Ton engin sera vu de derrière, et la route défilera sous tes yeux : de temps en temps, un hélicoptère larguera des petits cadeaux tel un bazooka et tu pourras aussi balancer des coups de turbo pour aller plus vite. La première moulture n'était pas mauvaise, on espère que Taito nous gâtera cette fois encore !

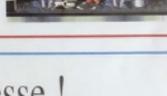


Une vague de fraîcheur !



Non ! Je le dis tout de suite, sinon il y en a qui vont encore certains qui vont se poser des questions : le héros de ce jeu n'est pas un chien vert ! Certes, tu es tout content d'avoir élargi tes connaissances d'anglais, mais dans ce jeu, il n'y a AUCUN chien vert ! Mis à part ce détail, on a affaire au jeu le plus sympa que t'on aie vu depuis longtemps sur Megadrive ! Prépare-toi à incarner l'un des surfers les plus cocoonés du monde. Ce cher bel homme a un sérieux problème : il a perdu sa capacité de surfer ! Sa douce et délicieuse compagne lui fait savoir qu'il doit ramasser plusieurs morceaux d'une statue pour retrouver tout son talent. Ah, qu'est-ce qu'il ne faut pas faire pour assouvir sa passion. Eh bien sûr, cette statue est éparpillée dans un tas de niveaux tous plus fun les uns que les autres.

Notre pote, avec sa démarche nonchalante, devra sauter, nager, voler, "freesber" (abattre des ennemis avec une freesbee !) et pourra même utiliser des rollers et un skate-board ! Et pour ne rien gâcher, la réalisation est excellente avec des décors de fond digitalisés. Le rendu est saisissant ! Greendog s'avère être comme le jeu le plus sympa, cool et fun de cette fin d'année. Comment ça, je l'ai déjà écrit ? Affaire à suivre.



Un jeu tout en finesse !

Espace, frontière de l'infini... Mouais, mouais, tout paraît calme sur cette base spatiale ; pourtant, on a noté quelques disparitions bizarres... Mais le plus important, c'est qu'on y a décelé la présence d'une forme de vie inconnue (long silence s'en suit...)

Les hautes autorités ont donc décidé de t'envoyer, toi et ton Gun Phaser, histoire de tirer l'ennemi au clair.

Bingo ! On se croirait dans Alien ! Il y en a partout, c'est une invasion. Cette base est désormais dominée par des centaines, des milliers, des centaines de milliers, des millions, des centaines de millions, des milliards, des centaines de milliards... enfin beaucoup de monstres, tous plus inflames les uns que les autres ! Space Gun sur arcade bénéficiait d'une jolie petite mitrailleuse à infra-rouge pour dégommer tout ce qui se présentait à l'écran. Et bien tu vas avoir les mêmes sensations car Space Gun est un des rares jeux qui utilisent le Gun Phaser (périphérique de la Master System) que tu as mis au placard depuis longtemps ! Action à gogo, armes spéciales, étages à libérer, bois éléments, avec Space Gun je pense que t'on pourra s'éclairer un bon coup :

Sciassahh ! ! C'était ma conclusion.





Les adaptations de Batman faites par Sunsoft sur les autres consoles avaient toujours été de bonne qualité. Au risque de vous épater par mon esprit logique, je pose une question, une seule, étincelante, brillante, éblouissante, définitive : la version Megadrive est-elle de qualité ? ... et je réponds illico, ci devant, immédiatement. Curieux, excités de la plate-forme et obsédés de la chauve-souris, ouvrez bien les mirettes.

LES BOSS

Boss 1. Un boueux assez bête. Très facile à battre.

Boss 2. Fait le tonnerre dans l'arène, il se transformera en l'effroyable Joker.

Boss 3. Non, ce n'est pas Superman ! Mais il est très résistant.

Boss 4. A bord de la Batmobile, affronte ce char sur-armé.

Boss 5. Il possède 2 coups choux très affutés.

Boss 6. Dans les airs avec la Batwing, contre un big hélicoptère.

Boss 7. L'affrontement final contre le Joker !

15 000 années-lumière après la sortie du film, Batman arrive sur Megadrive. L'homme chauve-souris, qui n'a rien d'autre à faire que de se remplir les poches et d'avoir toutes les filles à ses pieds (l'idéal du paresseux de base) daigne apparaître sur 16 niveaux de Sega.

Bon alors c'est comment ? D'abord, on commence à jouer... BAM ! On en prend plein les mirettes, les graphismes peignent du tonnerre de dieu ; ils sont fantastiques, fabuleux ! Le style est très particulier, dégagant une atmosphère sombre et inquiétante. Tu diriges Batman dans son best costard noir blindé avec deux élastiques là et la pour qu'il puisse tout de même marcher, tu fies des coups de poing à des punks dégoûtés, tu fais des sauts infernaux, et tu peux même utiliser un grappin pour atteindre les endroits situés en hauteur. Voici donc un jeu de plateformes/baston classique comprenant tout de même des phases de jeu assez nouvelles ; tu seras à bord de la bagnole (Batmobile) et le jeu devient un véritable shoot'em up infernal dans les rues de Gotham City. Le scrolling horizontal devient alors très rapide, et déstabilise les tanks, bagnoles, hélicoptères et ballons de la mort devient carrément stressant ! Heureusement tu disposes d'une petite réserve de missiles à tête chercheuse que tu peux régénérer en attrapant le sigle "batman" traînant de temps en temps.

Et l'histoire ?

Côté scénario, rien d'exceptionnel, on reprend la trame du film avec l'éternel combat contre le Joker et toute sa clique : clowns attristants, mercenaires en mal d'action, cracheurs de feu au chômage... Côté technique, c'est assez grandiose :

"graphes" démentés, musiques superbes, animations sans ralentis, jouabilité particulièrement soignée.

Alors, tu aimes ?

On a du plaisir à jouer, on cherche les techniques pour battre les boss, on trouve des bonus, histoire d'augmenter son nombre de "Bat boomerangs", on récupère l'énergie, on cherche des vies, on se hisse avec son grappin etc, etc. En résumé, on cogne à tout va ! Batman m'a donc tout à fait l'air d'un hit en puissance. Pourtant les pros de la manette seront un peu frustrés car ce jeu, avec ses crédits infinis, peut leur paraître trop facile. Pour les meilleurs d'entre vous, cette cartouche ne résistera pas plus de deux jours.

Bon, le verdict !

Malgré cela, Batman est une excellente réalisation et fera patienter tout ses fans en attendant la sortie du deuxième épisode.



LES BONUS

Le cœur le rajoute de l'énergie.



Ce bonus te donne une vie en plus.



Ce sigle te donne des boomerangs.



L'ASTUCE



Niveau 5. A cet endroit, fait sauter le criminel, le suras 3 vies. Fais le sauter de haut que tu veux !



Les ennemis sont particulièrement bien armés : dire que tu n'as que les petits poings muscles et qu'une poignée de boomerang...

SUR LE BOUT DES DOIGTS

LANCER LE GRAPPIN

SAUTER (2 FOIS = DOUBLE SAUT)

DIRIGER BATMAN

GRAPPER / TRIER DANS LES PARTIES SHOOT'EM UP

BOOMERANG / MISSILE DANS LES PARTIES SHOOT'EM UP

N'empêche que Marcel Pagnol a bien raison : "il faut se méfier des ingénieurs, ça commence par la machine à coudre, ça finit par la bombe atomique".

Lionel Vilner

Sunsoft 1 joueur SUPERSONIC

ARCADE / ACTION

GRAPHISME 90%

ANIMATION 89%

SON 91%

JOUABILITÉ 87%

DURÉE DE VIE 77%

INTERET 86%

Supérieur ! Mais trop facile pour les pros.

TRAVELLING DU NIVEAU !



Batman débarque dans les rues de Gotham. Malheureusement il est accueilli par des punks : et ils sont armés ! Mais ne t'inquiète pas, ce niveau peut-être considéré comme une ballade de santé ! Pense tout de même à prendre les boomerangs à la fin du niveau, histoire d'en mettre plein la vue (et plein la tronche) au boss.



MD TEST

TERMINATOR

Les adaptations de film en jeux vidéo, coco, tu fais un malheur ! Après le très poétique "Les enfants du paradis", le très larmoyant "Autant en emporte le vent", le très biblique "Les 10 commandements", le très peplum "Spartacus", voici donc le très cyborgnougis "Terminator". Arrivée, donc, de la tête humanoïdométallique et, cette fois, 16 bitforme. Accueil en fanfare !

On s'attend donc à un jeu de plateforme-arcade dont les niveaux reprennent la trame du film, et, ça tombe bien, parce que c'est exactement ça !
 Level one : le voici dans le peau de Kyle Reese (le héros) en 2029 (l'année). Tu vas devoir réussir à te frayer un chemin à coup de grenade (l'arme) à travers le Skynet Lab (le laboratoire). Tu dois faire sauter l'entree vers la machine à remonter le temps, avant l'explosion. Dis ce niveau (le 1er, je rappelle), on remarque la beauté des graphismes (les dessins) à avec un éclatant choix de couleurs (bientôt).
 Level two : course-poursuite à travers les rues de Los Angeles en 1985. Armé d'un

fusil à pompe, tu massacres les fics et les punks (beaucoup de finesse, isn't it ?) et tentes d'arriver jusqu'à la boîte "Tech-Noir". Là, tu auras un premier affrontement contre Shearv. Impossible de le bar, mais fais le tomber pour progresser. Et voilà comment on trouve Sarah Connors !
 Ce niveau manque un peu d'intérêt mais on voit le son associé à l'animation (Quand Kyle ecarte son grand manteau pour sortir son arme, un petit chef d'œuvre d'animation) !
 Level three : ce niveau est similaire au deuxième, sauf que tu te retrouves dans un commissariat et ton but est de te casser de là : pense à ramasser les bonus d'énergie !
 Level four : dans une usine désaffectée, l'affrontement final. Tu cartottes Terminator jusqu'à lui détruire les jambes. Puis tu t'attrines vers la presse hydraulique qui mettra fin à ses jours définitivement !
 Terminator n'est pas le jeu de l'année,

LES BONUS



Cette bombe te permet de faire sauter les portes au premier niveau.



Tu trouveras la mitraillette au 1er niveau : ça change des grenades.



Une petite bouteille d'énergie, histoire de repartir du bon pied.



Dès le début du niveau 1, c'est l'agression directe : un "big robot" t'accueille à coup de lasers.

malgré une réalisation du tonnerre. Les phases de jeu se ressemblent un peu trop dans le principe et le jeu est un peu trop facile ! Un jeu à voir quand même pour la beauté et la finesse rares de sa réalisation. Une prévision météo pour terminer : "Cyborgs à St Barthélémy (24 août), un doux hiver est permis", j'ai peut-être confondu avec cygnes, enfin, c'est pas grave !



À la fin du niveau 2, la rencontre avec Sarah Connors.



Baston dans le bar. Tu as le droit à un premier affrontement contre Shearv : il ne crevera pas du premier coup !

Virgin 1 Joueur SUPERSONIC

ARCADE / ACTION

90% GRAPHISME

9% ANIMATION

8% SON

79% JOUABILITÉ

74% DURÉE DE VIE

77% INTERET

Techniques d'enfer mais intérêt limité.

MD TEST

SPLATTER HOUSE 2

Grauds-prêtres de la belle Vomissure, adorateurs de la vraie Giclure, amoureux fous du grand Dégoillage, dégueulidolâtres, profanateurs de petites senteurs délicates, des couleurs subtiles et des ambiances bon genre, en un mot, ami du club des poètes, bonsoûveré !!! Splatter dans le jeu vidéo-gore est fait pour vous. Quelques violentes aigreurs me secouent encore les tripes au moment où j'écris, deux jours après avoir fait le test, et je songe sérieusement à réclamer une prime de risque à mon sévère mais juste et bien-aimé patron.

Avec Splatter House 2 (le 1 est sorti en arcade mais pas sur notre chère Megadrive...) une nouvelle voie s'ouvre donc aux jeux : la totale "dégouillaiserie" ! À déconseiller aux cardiaqués et aux gens délicats ! Dans Splatter, ça dégoûline de partout, ça giclé dans tous les sens, les ennemis explosent dans des gerbes verdâtres : le vrai laet'ien au !! Comme dans la plupart des films d'horreur, l'histoire n'est pas très claire.

Mort aux mort-vivants ! Tu incarnes un personnage masqué (fortement inspiré de Jason de "Vendredi 13") qui doit délivrer sa chère et tendre dans une maison étrange, lugubre à souhait. Ton personnage dispose de ses poings, de ses pieds et de quelques armes vraiment sympathiques qu'il peut ramasser sur son chemin (prononçaises affolées, fusil de chasse à gros calibre). En face de toi, huit niveaux débordant de zombies, de ghoulas, de monstres hurlants, de



Sprootch ! Un simple coup de poing de la part, et voilà le travail. Tu devrais penser à surveiller la force !

choses non-identifiables et, bien sûr, de boss bien gras et hombies au maximum ! Au service de ces giclures infectes, la cartouche contient 8 mega-bits de graphismes dégoûtants et beaux à souhait. L'animation de certains monstres n'est vraiment pas parfaite, mais l'ambiance sonore (certaines éructations sont très bonnes et les borborygmes sont bien gargantiques) relève le tout en fitness.

Splatter House 2 est un jeu infernal par son scénario et efficace par sa réalisation. On saupoudre le tout d'une option password et on obtient un jeu peu ragoutant mais un très bon jeu ! Mais la question qui m'obsède en te regardant ! Est-ce que tu seras plus dégouillais mort que vivant ? C'est pas moi, c'est Céline qui pose la question.

Lionel Wilner



Ne le laisse pas impressionner par la taille du premier boss : il est plus facile qu'il n'y paraît.



Le dernier boss, enfin. Une terrible bataille va maintenant s'engager !

Namco 1 Joueur SUPERSONIC

ARCADE / ACTION

78% GRAPHISME

84% ANIMATION

89% SON

87% JOUABILITÉ

80% DURÉE DE VIE

83% INTERET

Le premier jeu "gore" sur Megadrive.



LES PERSOS

L'ai toujours rêvé moi-même d'être un caméléon. Me transformer à volonté en maillot de bain ou en gant de toilette, voilà qui m'aurait sacrément bien plu. C'est à ce genre de transformation magique que te convie ici le gentil tonton Sega qui prouve une nouvelle fois qu'il nous aime bien puisqu'il nous fait, ainsi, patienter jusqu'à la sortie du languissime, du morfondissime de l'esperissime Sonic 2.

Voici donc un jeu de plateformes qui va mettre en scène le fantastique Kid Chaméléon. Ce petit Kid est bien particulier, laissait-je entendre dans l'introduction, car en attrapant les "items" correspondantes, il pourra changer de forme (ou le nom), il pourra ainsi devenir samouraï, rhinocéros, homme volant, chevalier...

Un peu mégal, tout de même !
 En tout, 9 personnages différents aux caractéristiques particulières. Il devra sauter de blocs en blocs, tuer une flopée de "ennemis", et découvrir un max de passages secrets. Il traversera des décors d'une merveilleuse beauté, mais dont les couleurs sont plutôt tristounettes. Ce n'est pas grave car les mouvements du Kid sont d'une nette fluidité et sa maniabilité sera loin de te rendre la tête.

Quoi de neuf ?
 Ce qui démarque ce jeu de ses confrères car il possède plus d'une 100taine de niveaux ! Oui, tu m'as bien lu, ce jeu dépasse toutes nos espérances en ce qui concerne la durée de vie. Tu y joueras toute une journée sans même en voir la fin ! Heureusement qu'il a quelques "continues" et beaucoup de vies cachées ! Mais alors que l'heure tourne et que les pages se noircissent de ma sublime prose, n'aurais-je pas tout bêtement oublié de le nommer "histoire" ? Si ? C'est bien simple, pourtant : un nouveau jeu a fait apparition en ville, et tous les mecs qui y sont capturés par le boss du-dit jeu. Mais toi qui es nettement moins bête que les autres tu fais couramment les grilles flechies de Télé 7 jours, tu as décidé



Baoum ! Le samouraï vient d'interrompre la danse de ces gros lascars !

d'affronter ce jeu dans une face à face mortelle... (long silence...) Nous sommes en présence d'un excellent petit jeu qui te prendra la tête pendant un bon moment avec ses musiques délicieuses et son fun du tonnerre : je te le conseille vivement !

L'adage du jour !
 Mais Septembre arrive et avec lui son cortège de brunes et de crachins divers. Un conseil, mon p'tit pot, surveille l'aubépine et le chat, car : Quand fleurit l'aubépine, crains toujours quelques fraîcheurs. Et aussi : Quand le chat se débarbouille, avec sa patte de velours, s'il va par dessus l'oreille, il pleuvra avant trois jours. Je l'aurais prévenu !

Lionel Vliener



Mr Rhino ne se pose pas de questions : avec lui, c'est coup de tête direct !

LES BOSS



Les boss ont tous la même tronche mais adopte une technique d'attaque bien particulière. Le 2ème Lu, utilise des boomerangs : il a trop joué à Batman ou quoi ?



Decors paradisiaques pour un "skate boarder" la tête en bas. Etrange, étrange...



Tu prends le bonus à gauche et vlan ! Tu te transformes en Jason ! Pour plus de renseignements sur lui, lis le test de Splatter House 2 !



Grâce au heaume (heaume sweet heaume !) te voilà transformé en chevalier. Ce gars en armure peut grimper sur les murs, tel un Lemmings !



Saamuurraai ! Ce p'tit gars avec son épée fait des ravages auprès des ennemis. Il est balaise, rapide et saute très haut !



La mouche : ce n'est pas le film, mais c'est ce petit perso qui peut se coller à toutes les parois.



Un tank... pourquoi pas ? Sa puissance de feu n'est pas négligeable.



L'homme-volant, comme son nom l'indique, peut voler ! Il se transformera alors en un véritable tourbillon.



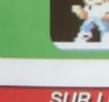
Ce perso peut découvrir les bonus cachés grâce à son rayon. Avec son arme spéciale, il peut tirer sur les ennemis.



Celui-là, c'est mon préféré. Il possède un skate volant, et peut defier les lois de la pesanteur !



Mr Rhino est très beau et très costaud. Il peut défoncer les pas beaux avec son casque de moto. Quel topo !



Le voilà, c'est lui, tout le monde l'attendait. Le beau, le général, le magnifique, l'ingétable et l'ingétable : Kid Chaméléon en personne !



Montagnes, forêts, souterrains, grandes villes, pyramides, plages ensoleillées : la variété des décors est un des points forts de Kid Chaméléon.

Sega 1 Joueur SUPERSONIC

ARCADÉ / ACTION

GRAPHISME 87%

ANIMATION 90%

SON 85%

JOUABILITÉ 91%

DURÉE DE VIE 93%

INTERET 91%

Un jeu immense et très réaliste.

SUR LE BOUT DES DOIGTS

ARME SPECIALE DE CHAQUE "PERSO" POUVOIR DE CHAQUE "PERSO"

DIRIGER LE KID SAUTER

POUR ALLER PLUS VITE

MD TEST



AQUATIC GAMES

Ladies and Gentlemen, let me present to you ... the James Pond's Aquatic Games Show ! Tu imagines Marie-José Perec déguisée en dorade, Carl Lewis en grenouille, l'équipe de France de handball en otaries ou bien encore Jeannie Longo sous l'aspect d'une raie manta juchée sur une vélo qui n'a qu'une roue et tu auras une petite idée des Jeux Olympiques, version subaquatique. Barcelone sous la mer, en quelque sorte.

James, le poisson le plus beau de tout l'ouest atlantique, la grenouille, bien plus rapide que son ombre, l'otarie et bien d'autres animaux aquatiques composent cette drôle d'équipe ! Nous allons les retrouver dans une série d'épreuves assez loufoques, il faut le dire, dont vous narrons le détail aussitôt.

D'abord, les épreuves.

Epreuve 1 : le 100 m. Notre James Pond, tel Carl Lewis tente de battre son propre record. Quand on commence à jouer, on reconnaît tout de suite la patte des programmeurs des 2 précédents James Pond : les graphismes sont vraiment "classés" et les "anim" sont rapides.

Epreuve 2 : assez particulière. Une série d'otaries dorment sur la plage et des ballons leur arrive dessus. Avec le nez de ton otarie tu dois dévier les ballons pour protéger la sieste de tes potes. Tu t'exposes de rire quand tu vois la tronche des otaries réveillées !

Epreuve 3 : un saut en longueur assez original avec la grenouille. Tu prends d'abord de la vitesse en allant rapidement des boutons A et B, puis tu appuies sur C pour sauter à l'endroit indiqué. La grenouille fait un peu de corde à sauter pour prendre de la vitesse !, puis tu choisis ton angle d'envol ! Entendant !

Epreuve 4 : au bas du "Jumping Castle", il y a 2 éponges (de mer) faisant office de trampolines. À partir de là, James doit sauter pour réaliser de belles figures.



Belle page de présentation, belles musiques : pas assez pour faire un top...

Saltes, villes, l'animation est toujours aussi excellente.

Epreuve 5 : comançant une étoile de mer, tu dois vite relier des bonbons à des poissons qui sortent de l'eau avant qu'ils ne s'assent pêcher. Le rythme devient vite infernal ! Attention les crampes au doigts.

Epreuve 6 : le Shell Shooting te demandera beaucoup d'habileté. Difficile à décrire (une sorte de tir au ballon où il faut attraper les munitions d'abord !), cette épreuve cache un passage secret !

Epreuve 7 : le tour de Grass est difficile, surtout qu'il est réalisé par un poisson entouchant un monocycle !

De plus, le seul moyen de prendre de la vitesse, c'est de se laisser aller dans les descentes pour prendre de l'élan. Pas facile à gérer !

Epreuve 8 : un 110 m haies avec la grenouille. Y'a intérêt à lever haut les gambettes car les haies sont remplacées par des serpents électriques ! Une bonne coordination est nécessaire !



La vie des grenouilles sportives est dangereuse : un faux pas et c'est l'électrocution garantie !

Ensuite, la technique !

Aquatic Games bénéficie d'une réalisation exemplaire, les épreuves sont très originales, les musiques vraiment plaisantes, les "graphes" somptueux et les animations comme les "scrolling" sont ce qui fait de mieux dans le domaine. Mais malgré cela, le jeu ne tient pas vraiment la mer. Malheureusement, en quant, la lassitude s'installe peu à peu ; par exemple, dans certaines épreuves, il faut tenir 4 minutes (plus longues que nos minutes habituelles en plus, les programmeurs devant évoluer dans un autre espace-temps !), et là, on craque ! Les soupirs d'ennui ont remplacé les rires

et l'enthousiasme du début et de la découverte. Et on se prend à regretter amèrement que les programmeurs n'ont pas exploité plus à fond le thème des épreuves sportives. Bien qu'on puisse y jouer à plusieurs (chacun son tour), Aquatic Games présente, au départ, tous les ingrédients du succès et pourtant il n'est pas si génial que ça. C'est bien dommage... Au fait, il faut que je vous dise, je suis comme Jean Rolin, je n'aime pas les poissons, car on voit chez eux comment le corps se sert, en fin de compte, qu'à réunir la bouche et le trou du c... !

Lionel Wilner



Siens tu dans les distributeurs, nous la poissonaille, et tu auras la conscience tranquille !



Un des trucs les plus marrants qui existe sur Megadrive : la bronche que font ces otaries rouillées en petit sémol !

L'EQUIPE !



Le saut de l'otarie : toujours très spectaculaire !



La grenouille a toujours été une grande sportive.



Batise la tite, tu auras l'air d'un coureur !



Les racornes, bel appât pour les poissons !



Pong, pong toi James Pond sur la bicyclette.



La tour de grass, une épreuve qui demande de l'habileté.

Electronic Arts
1 à 4 joueurs **SUPERSONIC**

SPORT

- 89% GRAPHISME
- 91% ANIMATION
- 88% SON
- 87% JOUABILITÉ
- 70% DURÉE DE VIE

78% INTERET

Des distributeurs agréés dans les plus beaux magasins

TESTES
MD



TALMIT'S ADVENTURE

On ne peut le nier, difficile de dire le contraire, appelons un chat un chat, comment ne pas l'admettre, pourquoi se cacher la vérité plus longtemps, inutile de mettre la tête dans le sac, au diable les faux-semblants, disons les choses comme elles sont, il faut bien l'avouer : les jeux de plateformes font la loi sur Megadrive. Mais qui s'en plaindra ? Nul ou qui conque, car, assurément Talmi est un jeu de qualité !

Tout commence à Marvel Land, un parc d'attractions dont les actions en bourse montent, qui est construit autour d'un zozli château où tout le monde vit en paix. Mais un beau (?) jour, le roi Tauge (c'est pas moi qui l'ai inventé !), avidé de pouvoir, d'argent et de femmes, (mais où vont-ils chercher des idées pareilles ?) décide de conquérir Marvel Land. Décidément, les parcs de loisir ont la côte en ce moment !

Et c'est parti !
Le décor est planté, tu sais ce qu'il te reste à faire, enfle la petite tunique, plante-toi des cornes sur la tête et colle-toi des oreilles vertes : tu vas incarner Talmi, le petit prince dragon ! Tu vas devoir passer quatre niveaux (divisés en 7 stages chacun) du parc afin de délivrer ses 4 fées protectrices. Prépare-toi à affronter les boss d'une façon assez loufoque : par exemple, tu dois battre le premier au "piem-feuille-cielau" ! Mais ce n'est qu'une façon saugrenue de passer au niveau suivant, borj les autres boss.

Et je fais quoi ?
Le manège de Talmi est très simple, au début, il ne pourra que sauter. Cela lui servira pour se débarrasser de ses



Voici une vue aérienne de Marvel Land, lieu de tes investigations. Comme tu peux le voir, il a de quoi faire avant de terminer le jeu.

assaillants en leur... sautant dessus. Tous les ennemis ont d'ailleurs des tronches qui ne sont pas sans rappeler les dessins animés japs qui font l'ordinaire de nos écrans télé à longueur de journée. Talmi devra aussi se servir de son saut pour passer des obstacles dérivants, grandes roues, montagnes russes, bascules infernales : n'oublie pas que tu le trouves dans un parc d'attractions !

Toutes ces choses sont très bien animées avec notamment des déformations qui font penser à la Super Nin... non, je ne l'ai pas dit !. Au cours du jeu, tu trouveras des "items" utiles qui te feront sauter plus haut et même te feront voler dans les airs ! Mais le truc le plus original est sans doute la "chaîne d'esprits" : une dizaine de tes doubles te suivront pas à pas et, en appuyant sur "B" tu pourras les faire toumoyer autour de toi pour qu'ils s'abatent sur les pauvres méchants ! Je ne le mentrais pas si je te dis que Talmi's Adventure est un jeu très agréable avec des graphismes sympas dans un style enfantin, des musiques entraînantes et une ambiance de fête ! Du tout bon ! Et après tout, comme dit Jean Paulhan, les contes de fées ne sont-ils pas les romans érotiques des enfants ?

Lionel Vilner



C'est le début du dernier stage. Colorées nouvelles et monstres hideux ty attendent.



Les niveaux "montagnes-russes" sont vraiment très fun !



Sur cette photo, tu peux te donner une idée de ce qu'il est la chaîne d'esprits. Essaie de l'utiliser à bon escient.



Ce que tu ne vois pas, c'est la rotation archi-fluide du balancier à gauche. Mais avant de t'émerveller, fais gaffe à la taque sur le rebord.



D'abord tu te baisses pour éviter la taque volante, puis il ne te reste plus qu'à entrer dans la porte pour accéder à une Warp Zone !

LES BONUS



Le "L" ajoute un maillet à la "chaîne d'esprits"



Le drapeau "S" te permet d'obtenir une vie.



Ce machin est une paire d'ailes qui te permet de sauter plus haut et de voler.



Voici le bonus de la "chaîne d'esprits". Une arme efficace !



Tu as déjà vu un pingouin qui essaye de réfléchir ?



Balancères, grandes-roues, c'est vraiment la fête à Marvel Land !



LES BOSS



Voici les 4 boss. Tu te battras contre eux d'une manière assez loufoque. Mais pour le dernier, ça ne sera pas pareil... Surprise !

Namco 1 Joueur SUPERSONIC

ARCADE / ACTION

GRAPHISME	79%
ANIMATION	87%
SON	81%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	88%

INTERET 87%

Un bon parti pris de plusieurs symboles.



Les simulations de basket-ball fleurissent en cette période post-Olympique. Team car, c'est clair, c'est le sport qui a le vent en poupe. Après "Jordan vs Bird" et "Kame-boy et Bulls vs Lakers", voici donc "Team USA", une version revue et corrigée du précédent. Finalité oblige et espoirs de vents encore plus.

Etant donné que l'unité de mesure qui sert à évaluer les télé-spectateurs pour les jeux Olympiques est le milliard de télés, on ne voit pas bien qui a pu passer à côté des prestations respectives des équipes de basket évoluant à Barcelone. Je ne parle pas seulement de la Dream Team mais de toutes les équipes qui s'y trouvaient. Et sans doute rêvés-tu de les retrouver sur ton écran pour revivre le fabuleux spectacle qu'ils nous ont donné. Dans ce cas, tu dois à tout prix te procurer Team USA, copie presque conforme du plateau des J.O.

L'occasion fait le larron !

Electronic Arts qui avait un beau jeu de basket dans ses cartons a saisi sur l'occasion pour nous proposer la version J.O. après avoir proposé la version NBA, c'est à dire de la ligue américaine (Bulls vs Lakers installé dans ce même numéro de Supersonic).

Moments solennels !

Participer aux J.O., c'est le rêve de tout sportif qui se réalise. Te voilà prêt à te battre contre les meilleurs. Toutes les équipes sont présentes et il ne te reste plus qu'à choisir la tienne. Prêt pour ta première rencontre ? Avant de commencer le match, une petite histoire de ton pays apparaît à l'écran avec l'hymne national en fond sonore. Garde à vous !



Agence de l'histoire proposée pour chaque équipe du jeu.



Voici un de les attaquants qui perce la défense et termine sur un formidable "lay up".

Concentration intense.

Les 2 équipes sont massées autour du rond central et attendent le signal de l'arbitre. L'entre deux va être superbe et disputé. Une fois que le coup d'envoi est donné, tu vois l'équipe adverse te donner une petite correction bien en règle. Eh oui, ça m'étonnerait que tu puisses réussir quoi que soit dans les premières minutes de jeu. Ce n'est pas une raison pour baisser les bras (surtout au basket !) et si, inévitablement, tu es mené au score, alors essaye tout de même de faire bonne impression. Il y va de ton honneur national, au moins !

Pleins d'options.

Toutes les situations de jeu sont là et avec un peu de persévérance et beaucoup d'entraînement et d'efforts, tu te verras faire des actions incroyables que tu pourras admirer au ralenti. En effet, en appuyant sur le bouton "START", tu accèdes à une option magnéscope très intéressante : "replay" donc, image arrière, images accélérées...

Un air de "Deja Vu".

Team USA ressemble énormément au jeu Bulls vs Lakers (voir test dans ce numéro). Les programmeurs ont remplacé les meilleures équipes américaines par les meilleures équipes mondiales avec pour chacune un petit historique sur leur pays d'origine et je te fane de l'ultra neuf avec du vieux (de l'excellent "vieux" certes, mais du vieux tout de même !). Tout juste peut-on discerner l'esquisse de l'ébauche d'une très légère différence au niveau de l'animation des joueurs, en plus rapide. C'est dire si c'est infime !

SUR LE BOUT DES DOIGTS

SHOOT EN ATTAQUE/PRISE DE BALLE EN DÉFENSE.

DIRIGER LE JOUEUR. PASSE À UN S'ÉQUIPIER EN ATTAQUE/CHANGER DE JOUEUR EN DÉFENSE.

SMASH EN ATTAQUE/CONTRE EN DÉFENSE.



Si tu n'arrives pas à percer la défense adverse, il vaut mieux tenter un tir à 3 points.



Un smash sauvage ! Admire un peu ce geste rapide.



La défense a été trompée, résultat: 2 points de plus.



Ah là, mon gas, j'ai comme l'idée que tu viens de te faire prendre en contre-attaque. Et ça à l'ave rapidement mené, en plus !

On pardonne !

Bon allez, soyons beaux joueurs, car Team USA, avec ses quelques retouches de peinture ici et là, s'affirme comme l'un des meilleurs jeux de basket-ball disponible sur Megadrive. En France "Bulls vs Lakers" n'était pas encore sorti à l'inverse des autres pays ce qui explique que nous ayons les 2 en même temps. Décidément, le basket-ball est le sport en vogue, ces temps-ci. D'ici à ce que les jeunes se mettent à préférer le basket ou foot et nous entendrions encore crier à l'invasion des "hicans". En tout cas, pour en revenir

au jeu, si tu ne possèdes pas Bulls vs Lakers, il vaut mieux que tu achètes Team USA !

Régis Crochet

Electronic Arts SUPERSONIC

1 à 2 joueurs

SPORT

- 90% GRAPHISME
- 89% ANIMATION
- 88% SON
- 83% JOUABILITÉ
- 90% DURÉE DE VIE

88% INTERET

* D'après l'enquête de nos lecteurs.

TRAVELLING DU TERRAIN DE BASKET



Sous tes yeux ébahis, le fameux terrain sur lequel les équipes de tous les horizons vont s'affronter. Bon d'accord, il y a quelques joueurs en trop, mais lors d'une partie tu ne pourras compter que sur ton "cinq majeur". Qui sait, c'est peut-être sur ce terrain (un ensemble de pixels, en fait) que tu forgeras les meilleurs souvenirs de sportifs.

COMPTER



NOS LECTEURS SE LA DONNENT... (LA PAROLE)

« Salut Sonic, mon dieu vénéré. Dés que j'ai vu Supersonic, je l'ai de suite acheté avec des sous de ma mère m'a donné pour Téléstar. Depuis elle me

l'achète tous les mois car c'est pas cher... »
Yannick Fabre (31) Revel
Héhéhéhé l'es un tit malin toi Yannick, mais

l'as raison. Ton dessin est très chaud !!! et on va se faire un plaisir de le faire paraître. On attend la suite de ton oeuvre et on s'excuse auprès de l'éditeur de Téléstar, on n'avait pas pensé à ça !

« J'ai découvert SEGA, c'est genial. Votre magazine Supersonic est extra ! Sur le jeu Sonic, j'ai battu le score : 99 999 999 et je suis arrivé à la fin du jeu... »
Sebastien Hou (34) Viols le Fort
Ficelle de calvaçon !!! c'est très bien. Tu as le droit de recommencer maintenant. (Bravo quand même !)

« Salut à la rédaction de Supersonic et bravo pour votre magazine qui, je pense, journal être bien meilleur. Dans vos tests au lieu d'employer "tu" vous devriez employer un "vous", pas de politesse, mais un "vous" pour désigner tous les lecteurs... Un autre problème le format. Gardez le format A4. A quand le hebdomadaire courtier, preview, petites annonces etc. »



« ... Il y a un problème dans votre numéro 2 on voit des F, des E et des autres lettres et des numéros, qu'est ce que cela veut-il dire... »
Cyril Philis (69) Lyon
Argggg ! mille sabords : ce sont des codes mystérieux, tant qu'on ne sait pas qu'il existe une cartouche qui s'appelle Action Replay, et qui sert à trouver des vies infinies, des sélecteurs de niveaux, etc. Dans cette cartouche les codes sont sous forme de chiffres et de lettres (on fait les lettres c'est de A à F car c'est en hexadécimal, mais cela fera partie d'une prochaine leçon. Quand tu vois des codes ainsi, si tu n'as pas la cartouche, tu ne peux pas l'en servir. En ce qui concerne les dessins de Sonic, alors là chapeau ! Nous en envoyons trois pour le prix d'un, c'est "grand seigneur", j'espère que tu seras content car, comme tu peux le constater, ils sont publiés dans le journal. Si ça continue, on va vous organiser un festival de dessins Sonic !

« Cher Supersonic. Je t'envoie un dessin de madame Sonic. Ce qui serait bien, ce serait un hit des jeux et que l'on parie un peu plus de la Master System. Le numéro 1 m'a énormément plu et le 2 aussi. Tout est parfait... »
Mélanie Sals (54) Villers la Montagne
Cocou tout ! Chouette une copie pour notre petit héros préféré. Il commencerait à se sentir seul. Pour ce qui est de la Master System les jeux testés sont en fonction des sorties. Donc tranquille, dès qu'une cartouche sort, on en parle ! Pour l'idée du "top 50" des jeux vidéo, c'est une bonne idée à laquelle nous réfléchissons.

Pour le format on a déjà parlé, c'est un choc, ou tombe bien d'ailleurs puisqu'il y a plus de contenus que de mécontents pour ce format.
Pour les rubriques compter je crois que c'est même pas la peine de répondre, preview et news il y en a déjà, petites annonces quand on en a, on les met sur le matériel (3615 Konsole).

« Cher mag Supersonic. Je trouve votre mag superstratégial ! C'est aussi bien varié en test qu'en astuces, concours, news... en fait c'est le mag le plus complet. Il y a à peine 1 semaine j'ai vu la Megadrive et Sonic. Je m'éclate dessus et j'ai déjà trouvé des passages secrets. Longue vie à Supersonic ! »
Sibille Hamard (81) Castres
Nous sommes très contents de la super lettre Sibille, et on espère que tu t'amuseras autant avec tous les autres jeux que tu pourras avoir sur la Megadrive. Et ils sont nombreux ! Pour les acheter, fie-ti à notre jugement, tu ne te fera pas avoir.
On espère aussi avoir bientôt d'autres nouvelles de toi. Qui sait, tes impressions sur d'autres cartouches. En attendant tu vas avoir la pile mousseuse dans ton magazine. Sympta, non ? A toi la gloire et les demandes en mariage. Prévois une secrétaire pour tes réponses !



« Félicitation, vos 2 premiers numéros sont des réussites. Je souhaiterais m'y adonner... »
Florent Guignard (26) Montolieu
Haahaahhaaaa mais je crois me rappeler que dans le 2 j'avais déjà expliqué le problème. Enfin je recommence pour ceux qui discutent avec leurs petits camarades au lieu de lire attentivement leur Supersonic. On vous propose un abonnement spécial rien que pour vous, pensez, le vôtre de 100 francs pour 6 numéros (150 francs pour l'étranger). Et aussi, on peut pas faire autrement, mais est-ce, on vous a prévenu, hein !



Trois chouettes des dessins, Cyril, très chouette. La prochaine fois, peut-être pourrais-tu nous envoyer d'autres personnages des jeux Sega. Hein, dis, c'est ce que tu as prévu ?

Le magasin ☎ 43 290 290

SCORE GAMES

vous présente **LE DEFI** 17 rue des Ecoles 75005 PARIS

GAGNE UNE MEGADRIVE, UNE GAME GEAR OU DES ACCESSOIRES SEGA

MATCH TOP - SCORE

LE PRINCIPE chaque mois, la rédaction propose deux jeux (nouveaux ou pas) qui font l'objet du match : un sur Master System et un sur Megadrive.

Il suffit de nous retourner une photo de ton écran de télévision avec le meilleur score que tu as pu réaliser sur l'un de ces jeux (attention il faut que la photo montre la télévision dans sa totalité et pas seulement une partie de l'écran !) ; tu mets au dos de ta photo les noms, prénoms, âge, adresse, ainsi que le nom du jeu et le type de la console puis tu nous retournes le tout sous enveloppe affranchie à

touchés par cette soudaine célébrité n'oseront plus se refuser la moindre nouveauté ! (si c'est possible !)

Chaque mois, le gagnant du concours Top-Score recevra en plus d'une Megadrive ou d'une Master System un bon d'achat de 1500 francs à faire valoir au magasin Score Games. Ce sera également l'occasion de prendre en photo les heureux lauréats et de les publier dans le journal. Alors, à vous de jouer

SUPersonic "TOP-SCORE"
19, rue Hégaépille Moreau 75018 PARIS



avant la parution en kiosque du prochain numéro, le cachet de la poste faisant foi.

« ... Je m'y attendais à celle-là, je te remercie de me l'avoir posée, mais dis plutôt "comment je pourrais peut-être, si c'est possible, gagner ?", parce que tu vas pas être tout seul à jouer fais moi confiance. Maintenant si tu aimes bien les défis, le principe est simple : si tu as fait le meilleur score tu gagnes le super cadeau "top-score", si tu fais partie des 9 suivants tu gagnes un cadeau jocker. En cas d'équivalence (je sais c'est éreintant mais ça arrive) Frank Ladrière notre rédacteur en chef se fera un plaisir de tirer au sort les gagnants lumineux en personne (il adore ça, déjà tout petit... »

Ce mois-ci, le gagnant (qui à encore oublié de nous envoyer sa tronche, arggggh !) se nomme Timmermans Pascal et a réalisé le score de 54462180

TOP-SCORE - SUPersonic -
Septembre 92 - ce mois-ci, exceptionnellement le concours porte sur un seul jeu : **Megadrive - Batman**
Participation possible jusqu'au 30 Septembre 1992, le cachet de la poste faisant foi.

« ... Je t'embrasse. Tiens, si tu gagnes, on ira même jusqu'à mettre ta photo dans le journal le mois suivant, tes copains vont en devenir jaloux et tes parents

MD TEST

BULLS VS LAKERS

Chers téléspectateurs, aujourd'hui, nous sommes réunis ici pour assister aux premiers matches qui vont opposer les meilleures équipes de la National Basket Association). Sous vos yeux incrédules et admiratifs vont se jouer toutes les vedettes de la Dream Team, mais, cette fois, l'une contre l'autre. Merci d'assister à cette compétition sur Supersonic Video News, votre chaîne préférée.

Chers téléspectateurs, bonsoir !

Après des éliminatoires spectaculaires, seules les 2 meilleures équipes se retrouvent en finale. Rappelez-vous, l'an dernier elle opposait les Bulls de Chicago aux Lakers de Los Angeles, et ce sont les Bulls qui remportèrent le titre. Ce sont bien les 2 meilleures équipes du moment puisqu'elles se retrouvent sur le terrain encore aujourd'hui pour la revanche. Belle soirée en perspective !



Un homme à terre, tu avais droit à un remboursement et de 2 " lancer franc" contre son équipe

La cérémonie protocolaire !

Au moment où l'image apparaît sur nos écrans, nous voyons sur le terrain les équipes en rang pour les photos. N'oublions pas que ces joueurs jouent leur sélection pour les JO d'Atlanta, tels Jordan, Bird, Johnson et beaucoup d'autres encore.

Le coup d'envoi est donné !

Mais je parle, je parle et le match est déjà commencé ; assiste en ce moment à un début de match en trombe pour les Bulls. Revoilà ce smash au ralenti, ce sont vraiment des magiciens. Mais le match n'est pas fini pour autant... passes laser, dunk sauvage, 3 points, contres, rien ne manque. Ah, une faute du défenseur donnant droit à 2 lancer francs, va-t'il les mettre... ah oui, c'est formidable ! La grande épopée des "playoff" vient de commencer et déjà la bataille fait rage sur



C'est formidable, Jordan passe à Jordan qui transpire la défense et l'attaque !

le playground. Est-ce que tu seras capable de remporter le titre ?

Alors, Georges, ça roule ? Côte technique, ce jeu est aussi bien fait que son contenu, les joueurs sont de bonne taille, malgré une animation un peu lente. Les sons sont très bien et cela nous permet de plonger vraiment dans la bagarre. Un jeu qui n'a rien à envier à David Robinson Supreme Courts. Un conseil, pour finir, il ne faut pas mettre tous ses œufs dans le même panier.

Régis Crochet



La donnée qui donne mouvement dans le jeu : l'appui par et "lay up" qui se termine très performamment par un smash.



Sur la ligne des "lancer franc", le joueur va tenter de mettre les 2 paniers. Note à gauche le barre qui le permettra de les réussir.



Pour vaincre l'adversaire, il est primordial de bien observer ces techniques.



Voici les photos des joueurs qui vont s'affronter ce soir.

Electronic Arts SUPERSONIC
1 à 2 joueurs

SPORT

- GRAPHISME 88%
- ANIMATION 87%
- SON 88%
- JOUABILITÉ 83%
- DURÉE DE VIE 90%

INTERET 86%

Juiste niveau tout pour Team USA.

**TU VEUX ÊTRE CÉLÈBRE ?
TU AS ENVIE D'AVOIR TA TÊTE
DANS LA GALERIE
DES SEGA MASTERS ?
ÇA TE PLAIRAIT DE MONTRER TA
TRONCHE A TOUS TES COPAINS ?
POUR SAVOIR COMMENT FAIRE,
VA VITE SUR LE**

3615 KONSOL
(RUBRIQUE * STAR)

**VOUS AIMEZ AUSSI
LA SUPER NINTENDO, LA GAME BOY,
LA NES ET LE BANZZAI !**



**GENIAL !
C'EST AUSSI
10 BALLES**

N°3 - SEPTEMBRE 1992
MAGAZINE GRAND
FORMAT

Dans le N°3

Tous les tests des jeux de la rentrée :
The Addams Family, Lemmings, U.N. Squadron,
Super Castlevania 4, Final Fight, The Flintstones...

Poster géant : The Addams Family (Ocean)

**Des concours, des trucs et astuces, les
previews des jeux d'ici Noël ...**

**Banzai, grand, beau, gai, drôle, intelligent : ton
magazine Nintendo.**



Fans de boxe, dingues des rings enfumés, inconditionnels des canettes de bières écrasées, amateurs de sensations fortes, d'yeux pochés et d'arcades ouvertes, admirateurs du noble art, vous n'avez raté aucun des Rocky, vous vous êtes même abonnés à Canal Plus rien que pour les K. O., oyez, oyez la bonne nouvelle.

Evander Holyfield Boxing débarque sur la Megadrive et tu délaisses aussitôt tes parties de boxe pour mieux manier ton joystick. Il faut avouer que ce genre de cartouche est assez rare sur la 16 bits de Sega. Alors, c'est l'occasion de se jeter avidement dessus pour satisfaire ses bas instincts de baston.

Oh là, les options !

Simulation de boxe "sponsorisée" par Evander Holyfield on est tout de suite agressé par une flopée d'options qui te permettent de faire un match d'exhibition (à 2) ou de participer à un championnat. Dans ce cas, tu es opposé à 29 autres boxeurs de force croissante, qui n'ont qu'une idée en tête : enfoncer ton protégé-dents au fond de ton estomac !

Mais ne t'inquiète pas, tu devras te battre contre eux, un par un ! A deux, c'est plus rapide, un petit match et au bout du compte, la victoire ou la défaite. A réserver aux sanguins ! Le championnat, c'est une autre histoire, il te s'agit d'affronter des boxeurs de tout poids possédant tous leurs points forts mais aussi leurs points faibles qu'il te faudra découvrir. Mais fais gaffe, une course à la couronne,



Sham ! Et un direct du gauche dans la face, un !



En voilà un gars qu'a pas l'air bête (pour rester poli).

c'est très long et le moindre coup de pompe se paie très durement. Les classements internationaux sont impropitables.

Oui, mais t'es un dur.

A ta disposition, la panoplie des coups du parfait petit boxeur : directs, crochets, uppercuts, droite, gauche, la totale ! En plus, ça fait des semaines que tu t'entraînes, sues sang et eau en prévision de tes matchs. Mieux que Rocky, c'est dire si tu es paré à affronter n'importe quel boxeur. Au niveau de l'action, la vue est de profil ; sur l'écran, tu ne vois que le haut des combattants. Les personnages sont d'ailleurs faits à partir d'images digitalisées, mais leurs animations sont



Cette jolie nénéte (selon les goûts) viendra annoncer les rounds suivants.

assez ordinaires. Il n'y a que le mouvement de rotation du ring par rapport aux joueurs qui peut paraître assez impressionnant. Ça fait d'ailleurs penser à la Super Nin... (non, je ne l'ai toujours pas dit).

Décision de l'arbitre.

Finalement, E.H. Boxing n'a rien de bien spectaculaire. Certes, on peut s'entraîner entre chaque match pour augmenter ses capacités, on peut créer son propre boxeur, une belle nana vient même entre chaque round (le repos psychologique du guerrier !) ; mais ce n'est pas assez. Evander Holyfield Boxing est trop lassant (comme la plupart des jeux de boxe), et pour ne rien arranger, l'ambiance sonore est vraiment quelconque, mise à part une bonne musique de présentation à la Rocky. Damage, à ces quelques détails près, E.H. Boxing pouvait faire un malheur dans sa catégorie. Maintenant, il ne



Et voilà ! Bon exemple de garde basse pas Mal Darchy (à droite). Une panoplie de coup complète ne suffit pas à ce jeu pour être un top.

PICK THREE ITEMS



Entre chaque match, tu auras la possibilité d'augmenter la puissance en faisant un tour dans la salle d'entraînement.



Sur cet écran, tu peux créer ton boxeur : nom, couleur de peau, tête, cheveux, short, répartition de la puissance... Le nécessaire du petit Frankenstein !



Présentation des joueurs avant un combat sanglant.



Il se prend un coup et il ne bouge pas d'un millimètre : ça c'est un homme !

reste plus qu'à attendre la cartouche de Virgin pour, peut-être, enfin découvrir la référence des simulations de jeu de boxe. Conclusion, à essayer avant d'acheter, si possible... même si Montand chantait : Tout p'tit il battait ses copains, il était

fer de ses deux poings presque autant qu'on son père mineur, qui disait : " Ca l'ra un boxeur".

Lionel Viller

BULLETIN D'ABONNEMENT

Oui, je m'abonne à Supersonic pour 6 numéros au prix de 100 F (150 F pour l'étranger) et je reçois en cadeau les 2 pin's de mes magazines consoles (Supersonic & Banzai).

Je paie par chèque bancaire ou par mandat postal si j'habite à l'étranger

Nom Prénom

Adresse

Code postal Ville

Date Signature (des parents pour les mineurs)

Bulletin à renvoyer à Service Abo Supersonic, 36 rue de Picpus 75012 PARIS

Pas de panique et inutile de pianoter comme des fous sur votre minitel pour nous traiter de voleurs de poule. Notre abonnement est apparemment cher, mais nous ne pouvons pas faire autrement pour l'instant. Il est essentiellement destiné à tous ceux parmi vous qui ne peuvent vraiment pas se le procurer autrement. C'est cher mais vous avez au moins 2 pin's en compensation (Supersonic & Banzai).



Un tel "uppercut" en début de combat, ça laisse des traces. Il faudra néanmoins le toucher de nombreuses autres fois avant de le voir toucher terre.

Sega 1 à 2 JOUEURS SUPERSONIC

SPORT

84% GRAPHISME

77% ANIMATION

73% SON

86% JOUABILITÉ

79% DURÉE DE VIE

75% INTERET

Jules Ferras, mais le son n'est pas de ferri.



Après les dents de la mer I, II et III, après Rambo la revanche, le retour, le bon, voici Pacman : la gonzesse ! Lorsqu'il s'agit de faire des "remakes" de concepts qui ont bien marché, l'imagination-dollars est sans limites. A tel point que je ne peux pas m'empêcher de me représenter l'éditeur de Mrs Pacman dans le glouton qui parcourt le labyrinthe en avalant mes biftons.

Après avoir vraiment révélé les jeux vidéo au grand public, après avoir révélé à la gent féminine qu'elle pouvait, elle aussi, s'intéresser à ces jeux, Pac Man, cette espèce de petite boule jaune double de vie qui passe son temps à manger toutes les autres pastilles jaunes qui traînent dans d'innombrables labyrinthes, ne pouvait rentrer brutalement au Panthéon des héros déçus. Il nous revient régulièrement sous différents noms et sur toutes les machines et l'intérêt qu'on lui porte est toujours assez fort.

Une morphale.

C'est plus fort que lui, le labyrinthe bouffe tout ce qui se présente à lui, un vrai aspirateur, à l'exception des grains des lieux. Ces derniers n'ont qu'une idée en tête, attraper Pac Man et le gobber tout net comme une boule de chewing-gum et faire

des bulles ; voici donc Mrs Pacman ! Elle à la même manie que son grand frère, elle mange toutes les pastilles et fruits sauteurs qui sont sur son passage. Une grosse goule, quo ! Comme tu t'en doutes, les 5 fantômes gloutons, qui la trouvent belle à croquer, lui courent après. Si jamais un des coureurs de supons la sème d'un peu trop près, elle pourra toujours croquer une des 4 "pac-gum" disséminés aux 4 coins du niveau et retourner la situation en sa faveur. Si elle les attrape à la chaîne, elle peut en plus se faire un max de points. Rien de nouveau, excepté le jeu à 2 dans le même labyrinthe, nouveauté forte intéressante ! Le joueur peut soit faire équipe, soit jouer au traître, c'est à dire faire en sorte que son adversaire se fasse manger.

Facile à faire !

Point de vue technique, c'est bien fait, sans plus. On a la même chose que sur arcade (même graphismes, couleurs...) Côté bruitages, c'est pareil, toujours le même son agaçant que l'on trouve également sur arcade. Mais il s'agit tout de même d'une bonne conversion. Pour être tout à fait honnête, il faut préciser que la tâche était assez aisée. Un avertissement aux gloutons : "celui qui mange l'estomac plein, creuse sa tombe avec ses dents".

Régis Crochet



Le jeu à 2 est très intéressant lorsque l'on joue contre son ami.



Dans les niveaux "strange", les tableaux sont quelques peu bizarres. Mais rien n'arrête Ms Pac Man.



Comme tu peux le voir, aucun fantôme n'est en mesure de l'arrêter tant qu'elle sera à côté d'une pac-gum.

Tengen 132 Jours SUPERSONIC

ARCADE

- GRAPHISME 58%
- ANIMATION 70%
- SON 47%
- JOUABILITÉ 82%
- DURÉE DE VIE 64%

INTERET 73%

● Pour les nostalgiques de l'arcade.



Sega aime les adaptations de films, et après Retour vers le Futur 2, voici Retour vers le Futur 3. Encore une saga partie pour être interminable si l'intérêt des spectateurs reste soutenu ; d'autant que le thème, voyager dans le temps, permet d'envisager Retour vers le Futur 95 sans l'ombre d'un problème de lassitude "scénaristique".

Je suppose que tu connais Michael J. Fox (le héros). Eh bien le revoli, le revoliou, toujours avec son vieil ami Doc (les siamois du temps qui passe !) pour le faire revivre les meilleurs passages du film à travers l'exploration de plusieurs niveaux. Niveau 1 : Te voilà arrivé en 1885 pour persuader Doc de revenir en 1985, lorsqu'une charrette s'emballe. Rien d'extraordinaire sauf que Clara est à l'intérieur (l'insti sur laquelle Doc va flasher, je te le rappelle !) ; Doc prend juste le temps de sauter sur un cheval pour la sauver avant qu'elle ne tombe dans le ravin. Il y a tout un tas d'objets qui se

mettront sur ton chemin : des oiseaux foncent sur toi, des "cow-boys" te tireront dessus, et plein d'autres joyeusetés de ce genre. Niveau 2 : Tamen le méchant et sa bande de loufoques provoquent Doc en Niveau 1. N'écoutez que ton courage, toi, Marty le substitue à sa personne pour affronter le danger. Pendant que tu valseras entre leurs balles, tu pourras leur balancer des tartes à la crème (une très bonne arme en fait) et pour le protéger, tu as un simple bouchier. Bon courage ! Niveau 3 : Doc à laisser tomber les 7 bâches d'énergie nécessaires pour revenir

à ton époque sur le train ; elles sont indispensables pour atteindre les 88 mph avec la DeLorean. A toi de les récupérer en évitant les mécaniciens véreux.

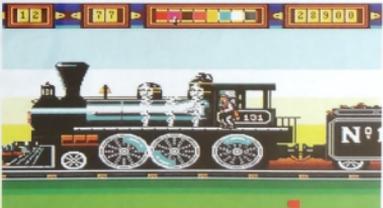
Court mais pas mal.

Et voilà, c'est tout ! Ne crois surtout pas finir ce soft en quelques minutes, la difficulté étant assez corse. En résumé, Retour vers le Futur 3 est un bon petit jeu à la réalisation technique sympa, mais il ne faut surtout pas lui en demander plus ! Et comme me disait encore Shakespeare avant-hier à l'appare : "le temps n'a pas la même allure pour tout le monde".

Régis Crochet



En tentant de rattraper la charrette, tu devras franchir plusieurs obstacles, ici, un gouffre. Bonne coordination nécessaire.



La locomotive ! Attention à ces jets de vapeur qui risquent de te faire tomber ? Une fois que tu l'auras passée, la pourras retourner en 1985.



Voilà enfin l'accommodation tant attendue entre Tamen et ta (Marty).



Prend garde au rocher et aux corbeaux qui foncent dessus.



Tu as rattrapé Clara, ou il était moins que !

Imageworks 1 Joueur SUPERSONIC

ARCADE / ACTION

- GRAPHISME 88%
- ANIMATION 90%
- SON 85%
- JOUABILITÉ 77%
- DURÉE DE VIE 84%

INTERET 79%

● "Fonction de jeu", comme tout Doc.

MS TEST

TOM & JERRY

Il faut que je vous l'avoue tout de suite, je n'y connais rien en jeux vidéo, j'ai même horreur de ça. Je suis journaliste hippique (les bidets, pour les nunuches). C'est un copain qui m'a appris que le boss de Pressimage, l'éditeur de Supersonic, avait complètement disjoncté et proposait 4000 francs le feuillet pour tester des jeux sur console Sega. Alors voilà, je dois vous parler du jeu Tom et Jerry. Ça tombe bien, je les ai déjà vu à la télé, ça va m'éviter la copie blanche.

Tom & Jerry, à l'origine c'est un célèbre "cartoon" qui nous a déjà tous fait rire à chaudes larmes. Et je serais très étonné que bon nombre d'entre vous n'aient eu envie de faire partie de l'une de leurs aventures ? Et tout à coup me vient une illumination ! Grâce aux jeux vidéo, on peut entrer dans n'importe quelle

aventure : BD, Cinéma, dessin animé... Carament génial ! Vivement qu'ils nous fassent un jeu sur Neuf Semaines et Demi avec Kim Basinger... Phléaa lovely !

Le jeu, le jeu !
Pour en revenir aux célèbres pitreries, Tom est un chat qui court après Jerry, la

souris, pour finalement et inmanquablement se prendre un objet à travers la tronche. C'est à moi, donc, d'incarner Tom, le chat le plus malchanceux de la planète. A côté, la vie de Sylvester (essayant d'attraper Tim), c'est le paradis. Serai-je plus douté que l'original, pas facile : ça va être à moi de faire mes preuves ! Et, je dois le dire, moi qui découvre tout ça, c'est vraiment excitant.

Course poursuite !
Et me voilà en train de lui courir après (comme d'habitude) à travers une multitude de niveaux. Ce qui ne me rassure pas du tout, c'est que cette souris est scoumoise, maligne et très rapide, en plus. Elle connaît les terrains mieux que personne. Et cette peste me pose des tas de problèmes. Au menu, je découvre, des lacs à traverser à la nage, des murs, des pots de fleurs. Il m'a tout l'air d'avoir autant de dangers que de niveaux. Les décors traversés sont, au début, ceux de ma maison pour ensuite me mener dans le



C'est rare de voir un chat nager, non ? Maudite souris, elle ne l'aura rien épargner ! Et encore, tu n'es pas au bout de ses surprises.

jardin puis dans la forêt et les montagnes enneigées... plusieurs échec cuisants m'apprennent vite que j'ai intérêt à faire gaffe à la barre d'énergie. Indulgence, c'est ma première fois.

Je suis rusé, moi !
Mine de rien, j'ai posé des questions à Régis à la rédaction, un p'tit gars qui a l'air de bien s'y connaître. A ma question sur la qualité technique du jeu, il me dit, sans méfiance, que c'est du travail bien fait : il me parle d'une animation rapide, agréable, fluide et d'une bonne bande sonore : bruitages bons et surtout réalistes, musique agréable et surtout gaie (ce sera utile quand tu vas t'énerver, aoute-l-l). Les graphismes sont bien faits tant dans les personnages que dans les décors. En bref, Régis trouve que c'est un top sur Master System. Mais il dit aussi que la jouabilité est trop difficile pour les petits amateurs du joypad. Ça l'air d'être un vrai pro, ce Régis, car moi, j'ai beaucoup de mal à y jouer : je me garde bien de lui avouer. Si tu veux venger Tom et l'honneur de tous les chats bafoisus par cette adorable chupie de petite souris, n'hésite pas à te le procurer !

Tout compte fait, ça me plaît !
Mon copain m'a dit que 4000 francs le feuillet, c'était une blague. Tant pis, je veux bien tester un autre jeu quand même : les jeux vidéo, c'est vraiment le pied ! Une petite maxime, pour nous quitter : "Ce qui ne fut jamais ni sera, c'est le nid d'une souris dans l'oreille d'un chat".
Régis Crochet



Te voilà maintenant dans la nurserie, ici enfants et objets te barrent le route.



Sega 1 Joueur SUPERSONIC

ARCADE / ACTION

- 84% GRAPHISME
- 87% ANIMATION
- 82% SON
- 77% JOUABILITÉ
- 91% DURÉE DE VIE

86% INTERET

Tu es sûr d'y jouer longtemps, longtemps...

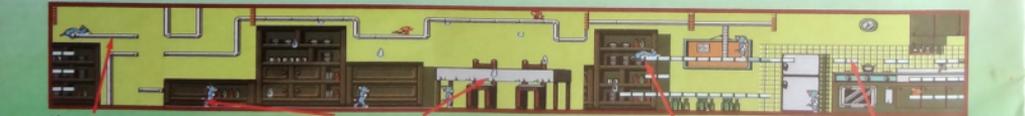


Rien que de l'eau, pourtant ! Fais oblige de la suivre cette souris. Pendant que tu l'entreges sur ce que tu vas faire, Jerry, elle la nargue gentiment !

TRAVELLING DU NIVEAU I



En premier lieu, tu sautes par dessus les mines que Jerry aura posé par terre ; étant **très grand** pour passer entre les plaques, tu les escalades. Sautes par dessus le trou, fais attention aux pics en bas. Avant de descendre, laisse passer l'orange.



Monte maintenant sur les tubes et laisse toi tomber en bas. Evite les gouttes d'eau qui tombent de ces tubes. Regrimpe sur les plaques et saute de passerelles en passerelles. Fais attention, certaines s'affaisseront.



Te voilà maintenant près de la cuisinière, alors évite le feu et continue de sauter de passerelles en passerelles. Une fois en bas, évite les 2 mines de Jerry ainsi que les tasses et assiettes qui tombent du placard. Si tu y arrives, tu auras bientôt Jerry entre tes pattes.

MS TEST

PUTTIN PUTTER

A force de chercher de nouveaux sports ou loisirs qui puissent exciter tous les blasés de ceux qui sont connus, on a fini par épuiser les idées. D'où l'idée lumineuse de mélanger les concepts de deux d'entre eux pour en faire un nouveau, genre le tennis ballon, par exemple. Alors que vas-tu découvrir ? Un hand-ball bridgé, un basket aquatique, une pétanque à raquettes ?... pas du tout ! C'est à un flipper golfé ou plus exactement à un golf à bumpers que je te convie ici.

Golf miniature + flipper. Adresse et réflexes. La combinaison est explosive car tout cela va se jouer très vite. La partie golf, tout d'abord : elle est très simple, elle reprend les règles de ce sport de plus en plus populaire de nos jours.

Alors, c'est quoi ce jeu ?

Donc, 16 trous à réaliser mais la partie flipper introduit des bumpers, des buttes de renvoi (et bien d'autres tracasseries de ce genre comme tu les aimes) un peu partout qui vont fausser les trajectoires habituellement lisses de la balle de golf. Le jeu se complique par la présence envahissante de la mer et des vagues qui ne permettent pas la moindre erreur. Tu dois jouer seul contre ta console, mais également contre un adversaire. Seul, tu devras essayer de faire 6 trous en faisant moins de coups que la console pour arriver à la série suivante ; c'est le mode apprentissage. Dès que tu te sens sûr de



Une fois passé par le téléporteur, le voilà tout près du trou.

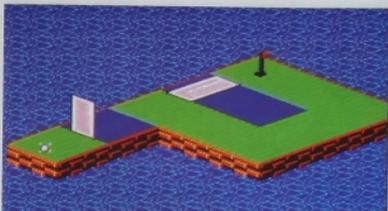


Élément Fun des 2 interrupteurs mais surtout pas les 2.

toi, voire dominer, tu peux t'attaquer au parcours en entier composé de 3 étapes et tu gagneras lorsque tu les effectues en ayant encore au moins une balle à la fin. A deux, tu devras faire moins de coups que ton adversaire, sans oublier que tu peux choisir la série que tu veux (en tout il y en a 3). Tu es à la disposition de nombreuses maîtrises destinées à freiner ton adversaire.

Facile à manier ?

Une multitude de pressions et manipulations de la manette le permettent toutes sortes de visualisations jusqu'à l'examen rapide du trou ou des scores tout en jouant. Cela apparaît dans une fenêtre qui te donne, quand tu le veux, tous les paramètres nécessaires au jeu. Tu aimeras sûrement Putt & Putter, car il



Pour atteindre le trou, tu dois d'abord faire tomber le pont, et passer sur l'autre. Surfoot, ne tapes pas trop fort !



Un bon conseil, élève d'abord l'interrupteur située en bas de l'écran, sinon le tapis "roulant" s'emmêlera immédiatement sur les bords.

est tout à fait loufoque avec des éléments vraiment bizarres. Certaines choses originales sont à faire pour l'approche du trou le plus vite possible tels qu'éteindre l'interrupteur, j'abaisse le pont... L'ambiance d'un green est parfaitement rendue et tu t'y crois vraiment, les effets de reliefs sont bien rendus, seules les couleurs sont pauvres tout comme les bruitages. Quoiqu'il en soit, ce jeu de golf aura le mérite de t'immerger à ce jeu et peut-être de t'inciter à ce sport. Ce jeu, tout à fait original, devrait faire un carton dès sa sortie.

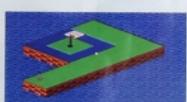
La citation du mois !

Et c'est par la judicieuse remarque d'un clown, Jerry Lewis, sûrement golfeur lui-même, que se termine ce test : "Le businessman est un monsieur qui n'arrête pas de parler de golf à son bureau la matin, et de discuter affaires l'après-midi sur le terrain de golf". Et bien nous, à Supersonic, on n'en est encore pas là !

Regis Crochet



Essaye de rentrer le boule dans le téléporteur pour progresser plus rapidement. Mais d'abord, essaye de le retrouver sur le parcours.



À toi de taper au bon moment pour passer sur le pont mobile !



TRAVELLING D'UN GREEN



Ce green est plus difficile qu'il n'y paraît. Tu dois le franchir en deux étapes : d'abord la petite montée puis ensuite la grande côte.

Supa 1 à 2 joueurs SUPERSONIC

ARCADE / ACTION

GRAPHISME 78%

ANIMATION 80%

SON 77%

JOUABILITÉ 82%

DURÉE DE VIE 86%

INTERET 84%

Moyenné et bien noté. A essayer !

SURCOUF

1^{re} foire-exposition permanente de la micro

Multiplication créateurs indépendants de logiciels ou de périphériques embarqués avec SURCOUF. 1^{re} foire-exposition permanente de la micro à Paris, pour la plus belle aventure de l'année.

Bien sûr, vous savez tout sur le SURCOUF. 1^{re} foire-exposition de la micro, ouvrez ses portes à Paris le 15 octobre 1992.

Vous savez aussi que sur une surface de près de 2500 m², les meilleurs spécialistes de la micro exposent et vendent leurs derniers nouveautés, que le SURCOUF attirera tous ceux qui s'intéressent à l'informatique, un mot que le SURCOUF est quelque chose d'unique.

Mais savez-vous que près d'une centaine de stands sont offerts gratuitement et volontiers à des "qualifiés" qui d'ont pas froid aux yeux ? Nous voulons parler de ceux qui ont travaillé en logiciel ou en périphérique et qui vendent en vive !

- Pour monter à bord du SURCOUF, il faut que :
 - vos créations apportent un réel plus à l'utilisateur final
 - vos moyens financiers soient très limités
 - vous soyez créatifs, car il vous faudra démontrer et vendre chaque jour vos produits auprès des visiteurs du SURCOUF
 - vos prix doivent être imbattables. Pour parler à l'usage de vos concurrents, une seule règle : être les meilleurs, mais aussi les moins chers
 - vous devez enthousiasmer et sympathiser avec votre interlocuteur et l'équipe du SURCOUF

Si vous êtes notre homme, contactez de toute urgence :

Hervé COLLIN, le Capitaine du SURCOUF
72, avenue Philippe-Auguste - 75011 PARIS
Tel. - 43.71.96.33 - Fax. 43.71.96.90

PS.1 - si vous n'avez rien inventé, mais que vous souhaitez monter à bord du SURCOUF, nous vous proposons de venir nous rejoindre en tant que volontaire.

PS.2 - si vous n'avez rien inventé, et si vous n'avez pas de produits que nous enthousiasmerions à part vendre, mais que notre évaluation personnelle vous laisse penser que vous attireriez de plus en plus d'attention.

A bientôt de toute façon, au 15 octobre 1992 !

A vos chronos !



Wrrraooooouuuu ! La F1, c'est le pied ! Vitesse infernale, montée d'adrénaline, odeur de gomme des pneus brûlés, la coupe, le champagne, le podium... enfin bref, la catégorie reine des épreuves automobiles !

On se rappelle du mega hit que fut Super Monaco GP et de sa suite, Flying Edge, éditeur très prolifique en ce moment, décide de rentrer en course et sort son jeu de F1 : Ferrari Grand Prix Challenge. Quand on le regarde de loin, on peut le trouver classique : choix des pièces de la voiture, participation à des championnats du monde, système de "password", etc. Mais quand on le regarde de près, on remarque un plus par rapport à Super Monaco GP... On peut y jouer à deux ! Imagine des courses endiablées entre toi et ta grand-mère (la mienne adore les jeux vidéo !), à 360 à l'heure en plein Grand Prix du Brésil ! Petite précision, pendant le jeu à 2, l'écran sera divisé pour plus de facilité de vision. Voilà donc un jeu qui, s'il est bien réalisé, risque d'être une réussite.



Aliens en stock !

Quoi ? Tu ne connais pas les Simpson's ? Si c'est le cas, alors honte à toi. Sinon, tu dois bien marrer en regardant leurs aventures à la télé. Il s'agit d'une famille à l'apparence banale mais à qui il arrive souvent des trucs pas clairs. C'est justement le cas de coup-ci avec "Bart VS The Space Mutants".

Bart c'est le fils de la famille, et avec ses lunettes à rayon X (achetées au magasin forcés et attrapés du coin) il réussit à voir des extra-terrestres plutôt hostiles qui préparent une invasion de notre bien-aimée planète. Seul contre tous, Bart va devoir affronter ces mutants au cours de plusieurs niveaux pour le moins originaux. Dans le 1er niveau, il devra se débarrasser de tous les objets violets traînant dans le coin. Il lui faudra beaucoup d'habileté pour diriger Bart et surtout, beaucoup d'astuce pour découvrir les actions adéquates. Un jeu au demeurant original qui risque d'arriver en fanfare !



Version Master System
 La sortie de Bart vs The Space Mutant sur Master System sera presque simultanée avec la sortie Megadrive. Les différences entre les deux versions sont minimes : graphismes équivalents mais sprites plus gros sur la 8 bit. Plus de détails normalement le mois prochain.

Enfin de la 3D!



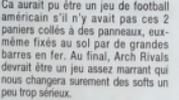
Le moins que l'on puisse dire, c'est que les simulations en 3D sur Megadrive se font assez rare. Heureusement Electronic Arts pense à nous et décide de sortir LHX Attack Chopper qui n'est autre qu'une simulation d'hélico. Dans cette simulation tous les graphismes seront en 3D surfaces pleines, c'est à dire que le décor et les ennemis sont fait à partir de plusieurs polygones. Cette technique permet plus de réalisme et de rapidité dans l'animation. Sinon, côté action, tu auras le choix entre 2 hélicoptères pour participer à plusieurs missions aux buts variés. Si tu es un fana de Supercopter, LHX est fait pour toi : tu vas pouvoir s'alarmer entre les montagnes, mitrailler les jets ennemis, bombarder les installations au sol et user du missile air-sol sur les chars d'assaut un peu trop entreprenants ! Tu auras aussi à ta disposition plusieurs types de vues dont une, assez marrante, te met à la place du missile que tu viens de lancer ! Si l'action est prenante et si sa réalisation est, nul doute que LHX sera un bon jeu !



Flying Edge débarque !



En ce moment, la Megadrive est particulièrement bien fournie en jeux de basket. Arch Rivals en est un autre et arrive bientôt sur la 16 bits de Sega. Ce jeu n'est autre qu'une adaptation d'arcade, convertie par Flying Edge. Dans Arch Rivals, ne t'attends pas à diriger les grandes stars du basket tels Jordan ou Johnson. Mais prépare toi à jouer avec des gaillards de 2,50 m de haut qui, à non humble avis, n'ont même pas idée des règles du Basket-Ball ! Au niveau jeu, le match se déroule à 2 contre 2 et tous les coups sont permis : coups de poings, plaques, bastonnades, engueulades, la totale quoi !



La flippermania !



Le Flipper c'est ta folie, alors, coup de bol, d'un coup tu es droit à 2 flippers démentiels, fantastiques et hilarants qui seront bientôt disponible. L'un, One Ball (cherche bien, on en parle quelque part dans les news), et l'autre, Dragon Fury. Les éditeurs de ce dernier qui ne sont ni plus ni moins que les réalisateurs du célèbre Thunderforce 34, ont mis le paquet et nous auront droit très certainement à un top. Celui-ci se déroule sur plusieurs étages et contient des tonnes de bonus plus que surprenants les uns que autres. Le jeu possède une animation fulgurante et toi, qui es un malade des flippers, tu auras à la disposition des codes qui si tu le veux le permettront de recommencer la partie au moment voulu. Ce flip est très spécial, car il est vivant. Tu ne comprends pas ? Et bien, je l'explique ! Une multitude de bonhommes se déplacent et toi roi de la gachette tu auras un énorme plaisir à tous les détruire. Tout est donc prêt pour faire un top !



SI TU ES UN TRISTUS, SI TU AIMES PERDRE, SI TU AIMES RESTER SEUL DANS TON COIN COMME UN SINISTRE, SI TU AIMES LES CHOSES GLAUQUES, SURTOUT NE VA PAS SUR LE

3615 KONSOL

OU TU RISQUERAI DE T'Y AMUSER !

Publié avec Banzai, Génération 4 par le groupe Pressimage

Numéro 3

Édition du soir - Août 92

Depuis mai 1992

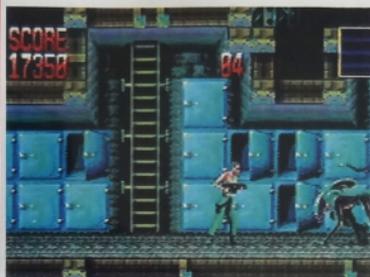
Soft dangereux !



Message urgent et important — Stop — Accusons réception d'un nouveau jeu sur Megadrive déjà connu des habitués des salles d'arcade — Stop — Avons essayé le dit jeu : logiciel d'action pure et dure ne nécessitant aucune réflexion ou stratégie de la part du joueur, juste des bons réflexes et une bonne endurance au niveau des deux pouces — STOP — Rédigeons rapport succinct pour analyse approfondie de la part du conseil de sécurité — Stop — Le jeu a été testé par nos meilleurs éléments, les plus gradés et plus capés — Stop — Aucun d'entre eux n'a résisté plus de trois minutes, une véritable plaie ! — Stop — Avons remarqué réactions bizarres — Stop — Individus sans d'esprit ont basculé dans la violence sans retenue laissant libre cours à leurs plus bas instincts — Stop — Impossible à raisonner, nécessite fit loi d'éteindre leur écran et de les placer en quarantaine — Stop — Est apparue une sensation de manque chez les sujets dans les secondes qui suivirent — Stop — Sommes très inquiets quant à l'avenir de ses personnes — Stop — Le jeu, Smash TV, apparaît comme un élément subversif introduit par les rebelles — Stop — Risque important de destabilisation du système — Stop — Demandons réaction rapide du conseil et ordres clairs — Stop — Sommes dans l'incapacité d'enrayer la diffusion du jeu au sein du peuple — Stop — Sortie du logiciel prévue dans les semaines à venir — Stop — PS : On rigole bien quand même avec ce jeu — Stop — Ils sont forts ces rebelles ! — Stop — Les deux dernières lignes du rapport ne sont pas destinées à être archievées.



Alien 3 : après le film, le jeu !



Peut-être es-tu un fan de "Ripley", héroïne de la trilogie d'Alien dont le dernier épisode vient de sortir en France ? Si c'est le cas, je te conseille vivement de te précipiter voir le numéro 3 si ce pas déjà fait. Mais revenons à nos moutons avec la sortie prochaine de l'adaptation du jeu du même titre de chez Accclaim. Comme les programmeurs savent pertinemment que la créature Alien ne te fait pas peur, ils te proposent un jeu de tableau dans lequel tu devras pourchasser la bête... ou être pourchassé par elle ! Va savoir. Le système est des plus classiques avec bonus et armes (lance-flamme, grenades, pistolet...) à récolter, otages à délivrer, échelles à grimper, tunnels à parcourir, destruction totale de l'ennemi et tout et tout... Comme dans les films, l'ambiance du jeu plonge le joueur dans un climat d'angoisse et Ripley doit en permanence surveiller son radar qui pourrait lui signaler la présence d'un Alien. La réalisation, sur cinq niveaux, s'annonce excellente avec des décors très bien réalisés mais surtout une animation d'enfer. C'est bien simple, tu croirais qu'elle est bien vivante, cette sale bête ! Côté sons et bruitages, même top, c'est du bon. Un jeu à jouer avec la lumière allumée !



Bio, ça fait du bien !

Tu, tu as acheté une console pour les jeux d'arcade, pour te défoncer et surtout parce que tu es un fan de shoot'em up. Tu as déjà écumé toutes les cartouches de ce type sur Megadrive et tu commences à trouver le temps long. Surtout en ces temps de vacance de l'année s'annonce riche en nouveautés.

En plus de Thunderforce 4 qui s'il tient ses promesses devrait se positionner comme la référence dans la catégorie des jeux de tirs, Sega nous concocte également Bio Hazard Battle. Adapté du jeu d'arcade du même nom, ce "shoot" est basé sur un concept très classique : scrolling horizontal, bonus et armes supplémentaires, boss de fin de niveau... la totale quoi ! Mais cela ne veut pas dire que le jeu n'apporte rien de neuf au genre, au contraire. En premier lieu, tu peux oublier les traditionnels vaisseaux de l'espace bardés de canons et autres mines ou laser. Dans Bio Hazard Battle, tu diriges un organisme vivant qui part en croisade contre toutes sortes d'ennemis. Pour résumer et imaginer quelque peu, disons que tu prends les commandes d'un globe blanc tueur (que tu choisis parmi quatre au début du jeu) dont l'objectif est de nettoyer un corps vivant de toutes ses infections. Voilà un excellent prétexte à une action soutenue ! Maintenant, dissertons deux minutes sur la réalisation du jeu. C'est quand même important, n'est ce pas ? Eh bien, dans l'ensemble, si le jeu est loin d'attendre le niveau technique de Thunderforce 4, Bio Hazard Battle n'est pas ridicule, loin de là, avec de nombreux sprites à l'écran, une ambiance sonore très honnête et des "bamb" sympas. Plus de détails dans le prochain numéro.



Tasmanie Zone - 1 egg
 McDonaldLand - 1 Token
 Wonder Land - 1,5 Credit
 Marvel Land - 3 Zeny
 Fantasy Zone - 2 Gem

SUPERSONIC EXPRESS



Gotham City - 1 Joker
 Springfield Town - 1 Mutant
 Green Hill Zone - 1 ring
 Hégesippe Area - 2 Pins
 Final Zone - 1 Robotnik

Publié avec Banzzai, Génération 4 par le groupe Pressimage

Numéro 3

Édition du soir - Août 92

Depuis mai 1992

Sega Euro Challenge : "les teutons" ont encore gagné !!

Et pourtant on l'avait autant que Fabrice Menache cette victoire. Esprit commando, déplacement en petit groupe, entraînement intense, espionnage et intimidation des autres concurrents, séance de sons, séance de massages, piqûres d'abolissant, soutien inconditionnel et permanent, acclamations entre les épreuves... on aura tout tenté ! Mais ça n'aura pas suffi et comme en 1982 et 1986 en demi-finale de coupe de monde, on s'est encore fait battre par les "boths" (les germains ou les allemands si tu préfères).

Ah, les vaches ! Ah, les fourbes ! Ah, les... ils ont super bien joué et nous devons tout reconnaître qu'ils étaient les plus fort. Mais bon quand même ! Depuis on enrage tous ! Enfin, une médaille d'argent, ce n'est déjà pas si mal et Fabrice s'est formidablement débrouillé gagnant 2 des cinq épreuves, à égalité avec le grand vainqueur pour finalement échouer sur le nombre de secondes places. Road Rash aura été fatal à notre champion ; se faire rattrapper par la police après quelques centaines de mètres de courses, ce n'est pas brillant !

La France termine tout de même devant tous les autres pays européens : Angleterre, Portugal, Autriche, Suède, Belgique, Espagne et Suisse. De plus, cette finale européenne fut l'occasion d'une grande fête avec comme point d'orgue une invitation au concert de Michael Jackson au stade de Wembley et un aller/retour express aux JO de Barcelone pour assister aux épreuves d'athlétisme. Sans oublier tous les "goodies" distribués à chaque participant : disque laser de M. Jackson, T-Shirt de l'artiste...

Bon allez, vivement l'année prochaine... histoire de prendre notre revanche !

Tout le "staff" Sega et les accompagnateurs étaient à l'honneur de Fabrice, notre champion national. Avec la chemise bleue, Fabrice Collet (TFR) en veste jaune. Autre Sega et dans le rôle de la main et du nez, Michel Bernis (Sega).



GÉANT !



Le podium pour Fabrice et Bonté, en prime un superbe trophée Sega couleur argent.



Concentré à l'extrême, Fabrice, lors d'une des cinq épreuves.



Plus de 15 000 m² de jeux vidéo !

2^{EME} SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
 AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N°1 - LA DEFENSE

Pour toute information écrire à :

SUPERGAMES . SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLLIVE - 93500 PANTIN

Liste des gagnants du concours Olympic Gold

- Ont gagné une Megadrive**
 Humez Sébastien (52)
 Puthen François (73)
 Vichon Loïc (94)
- Ont gagné une GameGear**
 Henault Nicolas (28)
 Houbert Arnaud (88)
 Muguet Corinne (62)
- Ont gagné une montre**
 Mayer Daniel (18)
 Pascal Frédéric (34)
- Ont gagné un T-shirt**
 Marquet Pierre-Yves (77)
 Demarco Mathieu (24)
 Broker Fabrice (57)
 Chalante Patrick (63)
 Frach Bruno (77)
 Dupuis Gérard (33)
 Laroche Philippe (26)
 Benne José (77)
 Lalonde Thierry (42)
 Bellat Léonard (83)
 Saadi Mehdi (93)
 Bilo Nicolas (78)
 Lavelle Jérôme (93)
 Augier David (30)
 Klotzler Romuald (99)
 Choffat Roman (51)
 Perfaux Stéphane (10)
 Reixès Didier (83)
 Fouquet Yann (42)
- Ont gagné une cassette**
 Dhorcier Julien (53)
 Ngo Duc Tien (83)
 Remondout Xavier (95)
 Issa Benjamin (86)
 Maylin Virginie (16)
 Marlinage Aurélien (82)
 Bourgaignon Franck (38)
 Perrot Vincent (95)
 Fretet Sylvain (16)
 Gregory David (10)
 Fosse Franck (53)
 Desart Franck (92)
 Berthe Maxime (58)
 Linaud Laurent (37)
 Obadia Vincent (75)
 Dubernet Mathieu (33)
 Homy Christian (11)
 Bouillon Lionel (69)
 Gaillard Patrick (56)
 Despre Benoît (91)
 Renard Thierry (45)
 Frohman Eric (93)
 Gourgaux Sébastien (84)
 Buisson Gilles (52)
 Laffont Frédéric (48)
 Mouchon Steve (52)
 Luyet Sébastien (95)
 Dumont Françoise Xavier (33)
 Boucoudre Jessica (57)
 Marcon Mathieu (94)

Les gagnants des lots suivants seront avertis par courrier.

BIDOUILLES



Teddy Boy

Le menu de niveaux : à la page de présentation appuie sur la manette Haut, Bas, Gauche, Droite. Tu te retrouves dans une page d'options, appuie ensuite sur la manette 1 en Haut et 9 fois en Bas. Choisis le "d" du round et appuie sur le bouton 1.

Alisia Dragon

Allume ta machine. Après que le mot SEGA ait disparu appuie sur A jusqu'à ce que "GAME ART" disparaisse à son tour. Appuie sur B jusqu'à ce que GAINAX disparaisse puis sur C jusqu'à ce que "MUSIC COMPOSED BY..." disparaisse aussi. Quand les étoiles sortent du cristal fais START. Il t'aura à voir un bruit qui indique que le "cheat mode" a bien marché. Maintenant, appuie sur le bouton C sur le paddle 2. Puis pour changer de stage fais ceci :

- Stage 1 : C
- Stage 2 : B
- Stage 3 : B et C
- Stage 4 : A
- Stage 5 : A et C
- Stage 7 : A, B et C

D'autres possibilités : Appuie sur A sur le paddle 2 et suis les instructions. Appuie sur B toujours sur le paddle 2 pour revenir à l'action. Pour récupérer de l'énergie : va vers le Haut sur le paddle 1 et B sur le paddle 2.

Pour monter Alisia d'un niveau : gauche sur le paddle 1 et B sur le paddle 2. Augmenter le niveau des dragons : droite sur le paddle 1 et B sur le paddle 2.

Pour augmenter la puissance de feu : appuie sur le bouton feu sur le paddle 1 et sur B sur le paddle 2. Pour être immortel : appuie sur le sélecteur du monstre qui accompagne Alisia sur le paddle 1 et sur B sur le paddle 2.

Battle Squadron

Quand tu perds ta dernière vie du deuxième "contin", fais "ceases" et met le paddle dans le port 2ème joueur. Maintenant recommence la jeu avec le power 2 (le vaisseau orange) avec des vies et des bombes au maximum.

Galaxy Force

Invincibilité : à la page de présentation presser 7 fois sur "pause".

Rampage

Après de longs combats si tu as perdu tes 3 vies met le paddle en Bas à Droite en appuyant sur le bouton 2. Tu récupères tes 3 vies. Cela n'est possible que 4 fois.

Ghouls & Ghosts

Quand l'écran de présentation apparaît appuie sur le bouton A 4 fois puis appuie sur Haut, Bas, Gauche et Droites sur le paddle. Maintenant tu peux entrer les combinaisons de touches suivantes : Invincibilité : B et START
2ème level : HAUT, A et START
3ème level : DROITE, A et START
Se sélectionner devant "Lok": Bas/DROITE, A et START
4ème level : Bas, A et START
5ème level : GAUCHE, A et START
Pour ralentir : appuie sur B pendant que tu joues.

Golden Axe II

Va directement à l'écran d'options, appuie sur les boutons A, B et C en même temps. Quand tu entres dans le mode option, retouche A mais continue à appuyer sur B et C. XOI EXIT et appuie sur START. Sélectionne le nombre de joueurs. Prend le mode de jeu normal et appuie sur A pour commencer, tu auras plein de crédits.

Herzog Zwei

Quelques codes pour l'aider :
GGKRGAGKLO BPFQHCAGML
NPLRQACAKP MLPFECEMLG
JLJLBPQCMC LLLOPQPKJ
JLJLQBJAKL JLJLQBJXKO
LHKUMAFAMA

The Immortal

Des codes pour aller directement aux autres niveaux :
Niv 5 : DMFD41000EB
Niv 6 : BCFEFS1010AC
Niv 8 : 6819F610AC

James Pond II

A la mission 2 après avoir délivré tous les poissons, il faut aller à gauche du tuyau d'entrée, sur la touffe d'algaes, et tu te retrouves ainsi à la mission 5.

Joe Montana II

Pour jouer la finale contre San Francisco : Z00TXXXXXX

Klax

Appuie sur le paddle HAUT et BAS, boutons A, B, C et le bouton START sur l'écran de présentation. Au niveau 6 ou 11 essaye de faire un X avec les briques pour te transporter au niveau 49.

Revenge Of Shinobi

Pour éliminer le premier boss, saute sur la petite plateforme, attend qu'il baisse sa garde pour faire un pirouette en trait. Pour le 2ème boss, attend qu'il soit à terre, approche le en étant accroupi et tire.

Lakers vs Celtics

Un code : 3L2GJS. Surprise !

Last Battle

Fini le jeu. Maintenant appuie sur A, B, C et START. Tu peux choisir ton niveau de départ.

Talmit S Adventure

Voici le code (en mode normal) qui te permettra d'accéder à tous les niveaux : ARDE.

Mickey Mouse

Un premier passage traverse dans la 4ème partie du premier niveau. Tombe dans le trou et marche à travers le mur vers la gauche. Un autre dans la deuxième partie du niveau deux. Saute jusqu'à ce que Mickey traverse le mur sur la droite et il doit arriver sur le haut d'une corniche. Casse les 4 blocs pour découvrir une étoile. Le 3ème est comme le 1er mais à 3ème niveau partie 1.

Moonwalker

Pour choisir ton niveau : Sur le 2ème paddle fais diagonale HAUT GAUCHE puis appuie sur le bouton PREMIER paddle.

Out Run

Quand tu as perdu tape ENDING. A l'écran de présentation, appuie sur C 10 fois, puis choisis l'écran d'option et sélectionne HYPER.

Populous

Deux codes : Niveau 488 : MORKOPILL
Niveau 479 : DOUXWICK

Road Roach

Quelques codes à essayer : 0800
06P91
112BE
579TK

Slider

Pour atteindre le niveau choisi : Niveau 25 : JAP
Niveau 50 : AGAG
Niveau 75 : GQFO
Niveau 99 : PCKK

Wonder Boy

Pour le sélecteur de niveau fais à la présentation : START et BAS (attention, ce truc est difficile).

Sonic

Au niveau 1/3 quand tu le retrouves au pied d'un mur avec un ascenseur et un tremplin dans le palmier, remonte la pente et met le paddle en BAS à DROITE pour défoncer le mur et éviter de passer par la falaise.

Spiderman

Tu peux sauvegarder le temps et l'énergie après avoir passé le chiv invincible, tu arrives devant un mur de casses, monte au 2ème niveau et rampe vers la droite. Tu passes à l'inverser le mur et tu le retrouves au "forklift".

Street Of Rage

Pour avoir une fin différente met toi en mode 2, joue un peu quand le dernier boss te pose une question, "Un des joueurs regardé par ou l'autre par non. Celui qui a dit non devra tout son coéquipier qui a dit non plus le boss repose une question et tu réponds non cette fois. Toe le boss et tu verras l'horrible séquence finale.

Super Hang-On

A l'écran de présentation appuie sur le bouton A et sur START. Tu obtiens un menu pour changer la difficulté, le temps, le langage (japonais ou anglais) et différents sons et musiques. Pour être équipé de la meilleure moto du jeu tape donc ce code : 8FF954F835684 F0SLPLMFJEDGH

Super Monaco Grand Prix

Course 15 : si tu as un accident tu pourras voir la fin du jeu : 00783LM F200 0000
0010 H10F B324 5276
CAB9 E6C1 0000 0002
0000 0000 F200 2C4C
Pour recevoir la super licence dans la version arcade du jeu attend les 4800 points de pilote.

Super Thunder Blade

Niveau 2 : les cavernes
Pour passer ce niveau mets toi au centre de l'écran tout le temps. Pour détruire les avions d'attaque, appuie sans arrêt sur le bouton C et lire sur le côté gauche de l'avion puis le bouton et enfin au milieu.

The Jam And Earl

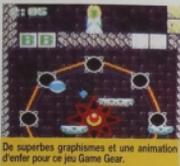
Au niveau 1/3 tout en haut à droite, il y a une petite lie pleun de bonus. Pours y aller il te faut soit les "Rockers Skates", soit les "Karas Wings" ou un intertube (la boue). Il vaut mieux que tu ailles directement au niveau 2 chercher un de ces objets et te laisser ensuite retomber au niveau 1. Au niveau 1, toujours, il y a en bas à gauche une autre lie. Si tu te laisses tomber dans le trou au centre de l'île, tu arriveras au niveau 0 ou tu pourras prendre une vie (lmonade) ou de l'énergie (un ban). Pour avoir plus de chance de réunir tous les morceaux de ton vaisseau, choisis le mode "random world". Aina à chaque fois que tu finis un tableau et que tu es dans l'ascenseur laisse le bouton C appuyé.



DEVILISH

Quand tu as acheté la console Sega, ce fut comme pour tous les mariages, pour le meilleur et pour le pire. Air assault, c'est pour le pire ; Devilish, c'est pour le meilleur et vous réconciliez immédiatement avec Sega. Pour le premier casse-brique à tendance labyrinthes sur cette console, on peut dire que c'est vraiment une réussite grandiose et qu'il sera difficile de faire mieux, tout simplement. Devilish, diabolique en français porte bien son nom.

Attention tu vas entrer dans une étrange dimension remplie de mondes de glace, de feu, de châteaux...
Ta seule arme : une boule de lumière indestructible qui fend la roche et fait des ricochets délirants à la fois perdre la boule si tu n'y prends garde. Pour la contrôler, tu disposes d'une raquette composée de 2 parties, une supérieure et une inférieure qui peuvent être contrôlées indépendamment l'une de l'autre. De plus, tu peux la mettre dans 8 positions plus ou moins utiles suivant les circonstances. Les boss sont au nombre de 3, mais ils feront tout pour que tu ne réussisses pas le stage avant que ton



De superbes graphismes et une animation d'enfer pour ce jeu Game Gear.



En fond sur le sol, l'un des boss de fin de niveau.



Pleins de bonus et de très bonnes idées pour un soft gent.

temps atterrit le 0 absolu ou, pire, que tu perdes complètement la boule. Si tu arrives à battre le boss final, tu auras une belle surprise (crois-moi sur parole, car je l'ai fini). Sur le plan technique, on reconnaît bien la célèbre patte de Sega (quand il est en forme). Les graphismes sont particulièrement bien soignés. Tu vas me dire que dessiner des briques n'est pas sorcier, mais il faut quand même le faire ; il y a les briques et briques. Les couleurs sont très bien choisies en fonction des décors que tu tentes de traverser. Les musiques sont très belles et une fois de plus différentes selon le stage ; les bruitages sont bien rendus.

Côté maniabilité c'est O.K, rien à dire. L'animation est constante et soutenue, ça demande de plus ? Tu n'as plus aucune excuse si les potes s'éclatent avec avant toi. "Ne foras pas qui veut les portes de l'enfer" s'exclame Paul-Jean Toulet en découvrant Devilish.

Regis Crochet

Sega 1 Joueur SUPERSONIC
INTERET 91%
Un autre casse-brique plein de bonnes idées.



WONDER BOY

Certains s'imaginent que tester des jeux vidéo est réservé à des combinards, privilégiés, copains du rédac' chef ou de l'éditeur. Pas du tout, c'est une lutte de tous les instants et dès que tu as un tuyau ou un test original, tu dois te précipiter à la rédaction pour proposer ton papier. Ce n'est pas toujours facile !



Attention à cet ennemi, son arme est plutôt du genre fumante.

C'est en fouillant dans le frigo de la rédaction que je trouve Wonderboy 2 sur Game Gear. Je l'installe immédiatement sur la bécane. J'incarne ce sacré Wonder Boy qui vient de se faire transformer en petit dragon de province et qui aimerait bien retrouver sa forme humaine ! Je peux sauter, cracher du feu, entrer dans des magasins pour des transactions diverses et explorer un monde sans fin, tout en traquant des monstres bizarres. Les graphismes sont assez simplistes, mais j'aime !

J'entre le "password" pour continuer la partie. Je joue, je joue, et vlan, j'ai bats un boss. Pauvre de moi ! Il me transforme en

un autre animal ! Comment vais-je redevenir humain, moi ? je m'entête. Je viens de battre plusieurs boss qui, à chaque fois, me transforment en un animal différent : souris, lion, homme-poisson. Chacun de ces personnages a des caractéristiques bien propres. Et il ne faut certainement pas s'étonner de revenir sans cesse sur ses pas pour découvrir quelque chose auquel on n'avait pas accès avec un personnage différent. Ça me branche. Je suis accro ! C'est fantastique ! Les musiques sont envoiées et j'y découvre plein de nouveaux trucs de



La traditionnelle page de garde pour l'utilisation des pelotes.



Une réalisation d'enfer pour ce jeu sur Game Gear. Un top !

parlé en partie ! Wonderboy 2 est un jeu de plateformes et d'exploration immense, on n'y amuse énormément. Allez, demain il faudra que je trouve un autre test à faire. Victor Hugo l'a bien dit dans les "Misérables" : "Les gâtres font le galérien".

Lionel Vilner

Sega 1 Joueur SUPERSONIC
INTERET 89%
Un retravaux Wonder Boy avec grand plaisir.



AERIAL ASSAULT

"Aux planques !" Ce cri d'alarme est adressé à tous les possesseurs de Game Gear. Ça pue, caca, véreux, toc, raclure, lamentable, haridelle, boudin, entourloupette. Et encore les mots me manquent pour vous faire part de ma colère. Sauvé qui peut, interdiction absolue d'acheter. Sega, cette fois, c'est moins fort que pouah !

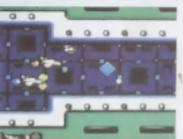
Tu devrais voir ma tête en ce moment, on ne peut pas dire que j'écris ce test de bon cœur car ce jeu atteindrait sans aucun doute le prix de la nullité (sans exagérer) ; la réalisation du jeu est vraiment mauvaise.

Tu te trouves dans un avion et ton but est de tirer sur tout ce qui bouge durant 5 missions : jusque-là, tout va bien. Mais quand tu vois les adversaires que tu as à éliminer, tu te poses la question : "soit-ce là vraiment des ennemis pour un avion ? (tu auras affaire à des cubes, boules... personnages difformes...). Les décors sont vraiment horribles, ne possèdent aucun style, les couleurs sont affreuses et les musiques et bruitages sont tous



simples nuls. Quand à la jouabilité, c'est vraiment méga-loufoque. Ce jeu est trop facile, on le termine dès la première partie, sans perdre une seule vie en 12 mn 34 minutes en main même notre maigriote Séverine, qui n'est pourtant pas une forcenée de la manette, serait capable de le terminer).

Une fois que tu as l'arme multi-directionnelle, tu te places au milieu de l'écran en tirant sans arrêt et il ne te reste plus qu'à passer à un autre jeu, regarder la télé ou jouer au Trivial Pursuit, tout en laissant le doigt appuyé sur le bouton de feu, pour finir le jeu.
Comme tu peux le voir, cette cartouche m'a beaucoup énervée. Le manque de



Rarement un jeu se révèle aussi facile à terminer.

travail est évident, "il faut rester médicos pour être populaire" nous dit Oscar Wilde. Ce qui vaut pour les hommes ne vaut pas pour les jeux vidéo ; Air Assault ne risque vraiment pas d'être un jour populaire.

Regis Crochet

Sega 1 Joueur SUPERSONIC
INTERET 44%
Sans grand intérêt.



Publié avec Banzzaï, Génération 4 par le groupe Pressimage

Numéro 3

Edition du soir - Août 92

Depuis mai 1992

La balle au centre !



Messieurs les rappers, fans de "house music" ou de musiques classiques, abtenez-vous ! Ce jeu est réservé aux hardos, à ceux qui n'ont loupé aucun concert d'Iron Maiden, ceux qui connaissent tous les groupes de "Heavy Metal", ceux qui osent arborer un tee-shirt Metallica à minuit en pleine banlieue, aux vrais de vrais, les durs de durs.

En effet, Crue Ball est un flipper complètement "deströy" avec une ambiance sonore jamais entendue encore. Guitares électriques à donf, batteries démentielles, rythme infernal tout à l'image du jeu qui te plonge dans un torrent de bonus, de rampes, de stages cachés de monstres "deströy" (et oui encore) et pleins d'autres trucs dans le genre.

Les possesseurs de Megadrive n'avaient pas encore eu le droit à un flipper de qualité (excepté Dragon's Fury qui devrait arriver le mois prochain). Electronic Arts a peut-être décroché la timbale avec ce mega flipper sur plusieurs niveaux. On l'attend avec impatience pour un test complet prochainement.



**SI TU VEUX ATTENUER
LA GRISAILLE DE
LA RENTREE,
EVITER LE STRESS
DES ETUDES, ÊTRE LE
CRACK DE LA RECREE,
DEVENIR AUSSI FORT
QUE MAITRE SEGA :
UNE SEULE SOLUTION
3615 KONSOL**

Le premier jeu de tennis sur MD !

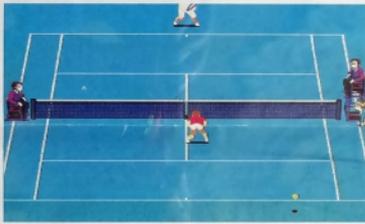
Du basket et du football américain... Jusqu' alors, c'est tout ce à quoi on avait le droit sur Megadrive. Toutes les consoles ont eu le droit à un jeu de tennis, tous les micros aussi d'ailleurs, sauf nous...

Mais heureusement arrive prochainement Grand Slam Tennis, un jeu de (la foute en délire) ! TENNIS !!

Grâce à cette cartouche tu vas pouvoir participer aux plus grands tournois mondiaux, de Roland Garros à Wimbledon en passant par Flushing Meadow et Melbourne. C'est bien ample, ils y sont tous ! Tu pourras aussi créer tes propres joueurs, masculins ou féminins, avec leurs caractéristiques que tu pourras définir.

Ce jeu te permettra de jouer en exhibition à 2 joueurs avec toutes les combinaisons possibles : doubles, simples... Tous les coups de Tennis sont heureusement présents, les smashes, les lobs, les revers, les coups droits. Tous animés à la perfection avec des mouvements réalistes. L'ambiance d'un court de tennis est bien reproduite avec des voix digitalisées annonçant le score.

Pour le premier tennis sur Megadrive, on espère tous que cela sera une réussite !



Shoot sur-réaliste !

On ne compte plus les shoot on up disponibles sur Megadrive et pourtant un nouveau du genre va peut-être agrandir ta collection. Pour nous changer des scénarios traditionnels, les programmeurs de ce jeu se sont inspirés des oeuvres de Jules Verne : nous avons droit à un monde rempli de dirigeables, et de choses en tous genres sans oublier les graphismes qui nous changent vraiment des jeux de tira traditionnels. Des décors très novateurs viennent te remplir de joie lorsque tu parviens à détruire les tonnes d'armes. Et pour couronner le tout, une animation rapide et fluide est présente pour te donner le plus de sensations possible.

Pour la première fois aussi, dans certains niveaux, tu as la possibilité de parcourir le décor de la droite vers la gauche et vice versa, ce qui ne s'était jamais vu auparavant sur Megadrive. Que demander de plus, je te le demande ?



**7 JOURS SUR 7
24 H SUR 24**



C'EST TA RADIO !

**FREQUENCES : PARIS 97 FM – LYON 89,3 FM – DIJON 97,1 FM – TOULON 103,3 FM
TROYES 106,4 FM – GAP 90,9 FM – BRIANCON 88,3 FM – POITIERS 101,1 FM
TOURS 94,1 FM – ORLEANS 92,9 FM – LE HAVRE 93,7 FM – ROUEN 98,3 FM
EVREUX 95,3 FM – LE MANS 90,5 FM – SAINT-ETIENNE 106,5 FM – VALENCE 106,4 FM
CARCASSONNE 106,7 FM – NARBONNE 93,4 FM – BASTIA 97,9 FM**

**PROCHAINEMENT : SUPERLOUSTIC A BREST 89,9 FM – NANTES 106,2 FM – RENNES 106,8 FM – REIMS 103,8 FM
BORDEAUX 106,8 FM – LA ROCHELLE 106,6 FM – ROYAN 99 FM – MONT-DE-MARSAN 94,1 FM**

CONTACTS : (16-1) 48 97 34 56 – 3615 CODE LOUSTIC – 36 65 47 47 (3 F 65 L'APPEL)

des créations remarquables!



CHUCK ROCK



CORPORATION



pour votre

SEGA™

The Terminator © 1984 Cinema '89. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. The Terminator™ designates a trademark of Cinema '89. A Greenberg Brothers Partnership. All rights reserved. Sublicensed by Bethesda Softworks. © 1992 Virgin Games Ltd. All rights reserved.
European Club Soccer © 1992 Virgin Games Ltd. and Xristalis. All rights reserved.

Spexball 2 is a trademark of The Bitmap Brothers. © 1991, 1992 The Bitmap Brothers. All rights reserved. © Virgin Games Ltd.
Sega, Master System and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Chuck Rock © Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved. Corporation © 1992 Virgin Games Ltd. and Core Design Ltd. All rights reserved.



virgin games-
immaculate
concepts