

10 FRANCS Le magazine des consoles SEGA MASTER SYSTEM . MEGADRIVE . GAME GEAR 10 FRANCS Le magazine des consoles SEGA

# SUPERSONIC

N°2  
JUILLET  
AOUT 92

N°2  
JUILLET  
AOUT 92

Le magazine des consoles à réaction

## MASTER SYSTEM

Air Rescue - Chuck Rock - Terminator  
Wimbledon Tennis - Ninja Gaiden  
Sagaia - Marble Madness - Klax

## MEGADRIVE

Alisia Dragoon  
European Club Soccer  
Monaco GP 2  
Olympic Gold  
Robinson Basket Ball  
Taz Mania

## GAME GEAR

Aerial Assault  
Crystal Warriors  
Super Kick Off  
Olympic Gold

20 000 PIN'S  
A GAGNER !  
(le challenge continue)

## MEGA POSTER Out Run

C.E.S  
de Chicago  
Tous les jeux de  
la rentrée



Sonic vous  
souhaite de "super" vacances



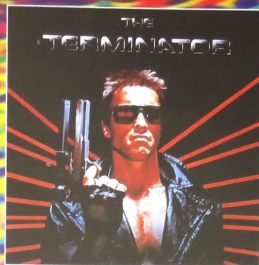
Chuck Rock  
la bombe !



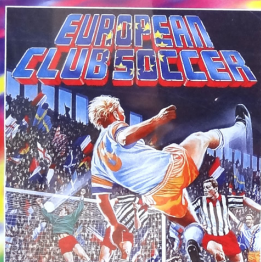
**NOUVEAU**  
3615 KONSOL  
tout sur ta Sega !



Olympic Gold : Grand concours sur les J.O. de Barcelone - A gagner :  
Des consoles, des montres de sportif, des T-shirts, des pin's ...



TERMINATOR



EURO CLUB SOCCER



SPEEDBALL 2

TERMINATOR  
 EURO CLUB SOCCER  
 SPEEDBALL 2  
 CHUCK ROCK  
 CORPORATION

MEΓΑΔΙΑΛΕΞΗ • MASTER SYSTEM

MEΓΑΔΙΑΛΕΞΗ • Ν/Α

MEΓΑΔΙΑΛΕΞΗ • Ν/Α

MEΓΑΔΙΑΛΕΞΗ • MASTER SYSTEM

MEΓΑΔΙΑΛΕΞΗ • Ν/Α

# des créations remarquables!



CHUCK ROCK



CORPORATION

ООУАРААТТТТ



pour votre

SEGA™



virgin games-  
immaculate  
concepts

The Terminator © 1999 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 Xrialis. All rights reserved.  
Speedball 2 is a trademark of The Nitmap Brothers. © 1991, 1992 The Nitmap 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.



# EDITORIAL

## SUPERSONIC

15, rue Héloïse Moreau  
75018 PARIS  
Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60  
Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31

## REDACTION :

Rédacteur en Chef : Frank Ladoire  
Rédacteurs : Philippe Alba, Animal, Rigini  
Crochet, David Tabata, Lionel Vilner

## REDACTEURS GRAPHISTES :

Maquette, création artistique :  
Marie Prinsler, Séverine  
Dreux-Benard  
Infographie vidéo :  
Codefroy Lucien  
Scanner / Flashage : Jean Minthe,  
François Royer

## PUBLICITE :

Directeur : Antoine Hamel

## FABRICATION :

Chef de fabrication :  
Jacques Couffé  
Secrétaire de fabrication :  
Isabelle Dubac

## DIFFUSION, VENTES :

Responsable : Olivier Lepotevin  
-TE 73- Tél : (1) 45 22 38 60

## PROMOTION :

Responsable : Véronique Gurdy

## TELEMATIQUE :

Jacques Caron, Christopher Ravencroft,  
Animal

## COMPTABILITE :

Chef Comptable :  
Isabelle Clochette assistée de Charles  
Cornalot, Paulette My, Claudine Varnis,  
Janick Brohan

## DIRECTION EDITORIALE :

Directeur de la publication et des  
réductions : Codefroy Lucien  
Directeur Délégué : Patrick André  
Directeur Adjoint des Rédactions :  
Stéphane Lavoisard

Supersonic est une publication de  
Presseimage, Sarl au capital de 250 000 F.  
Siège social et principal établissement : 19  
rue Héloïse Moreau 75018 Paris.  
Imprimerie de Massy - Jean Didier  
Commission paritaire en cours - Dépôt  
légal 2<sup>e</sup> trimestre 1992.

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes  
des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que  
les copies ou reproductions strictement réservées  
à l'usage de copiste et non destinées à une  
utilisation collective et d'autre part, que les  
analyses et courtes citations dans un but  
d'exemple et d'illustration, toute représentation  
ou reproduction intégrale ou partielle faite sans  
le consentement de l'auteur ou de ses ayants  
droits ou ayants-cause, est illicite (alinéa 1<sup>er</sup> de  
l'article 40). Toute représentation ou reproduction  
par quelque procédé que ce soit constituant  
une contrefaçon sanctionnée par les articles  
425 et suivants du Code Pénal.

(L'envoi de textes, photos ou documents  
implique l'acceptation par l'auteur de leur libre  
publication dans le journal. Les documents ne  
sont pas retournés.)

La rédaction décline toute responsabilité quant  
aux opinions formulées dans les articles, celles-  
ci n'engagent que leurs auteurs.

Master System, Megadrive et CamelCam sont des  
marques déposées par Sega Enterprises Ltd.  
Élément graphique initial du jeu Sonic The  
Hedgehog. Sonic The Hedgehog est une marque  
déposée par Sega Enterprises Ltd.

Consentement  
visuel extrait de la jaquette Chuck Rock sur  
Master System © éditeur Virgin  
visuel extrait de la jaquette du jeu Olympic Gold  
sur Megadrive © US Gold

## JEU CHRONOLOGIQUE

Quelques unes de ces actions ont été chamboulées. Sauras-tu les remettre dans l'ordre ou un lecteur tel que toi pourrait bien les effectuer.

Chercher si on a sa tronche dans le journal - Passer une petite annonce - Gagner une console au top score - Gagner un discman au 3615 Konsol - Allumer son feu de cheminée - Accrocher son méga poster - Gagner des pin's Supersonic ou - Banzai parmi les 20000 disponibles au challenge - Tout connaître des jeux sortis sur Master System, sur Game Gear, sur Mégadrive - Tapisser sa chambre avec les double pages géantes - Et afficher tout le magazine en achetant un deuxième (plus qu'un bon à trouver pour les pin's) - Faire des cocottes en papier - Le revendre 8 francs - Voir si la MD est meilleure que la Super Nintendo - Apprendre qu'elles auront respectivement 40 jeux supplémentaires d'ici Noël - Tout savoir des excitantes nouveautés de la fin d'année à travers le CES de Chicago - Assister à la montée de la Game Gear - Te servir des trucs et astuces pour tout exposer - Te servir des 20 francs économisés pour acheter autre chose - Attendre impatiemment début Septembre pour le numéro 3 - Dévorer les pubs grand format - Acheter Banzai, parce qu'il n'est jamais inutile de savoir ce que fait la concurrence - Envoyer ta photo avec : un dessin, un courrier, des trucs, des astuces, des questions, des critiques ... - Parler de Supersonic et de Banzai à tes amis - Contacter la rédaction et apprendre des tas de choses sur le 3615 Konsol - Découper le bon du challenge avant de perdre le magazine - Prier pour que Sega et les éditeurs nous sortent toujours plus de très bons jeux - Alléluia.

Les solutions à ce jeu étant multiples, nous ne donnerons pas de solution à ce jeu de vacances. Et puis qu'on en parle, je vous les souhaite longues, belles, fun et enssoleillées (... les vacances, bien sûr).

La Rédaction



## INDEX DES ANNONCEURS

|              |      |
|--------------|------|
| GAMES        | P29  |
| JESSICO      | P7   |
| SCORE GAMES  | P31  |
| SUPERLOUSTIC | P25  |
| TECMAGIK     | P32  |
| ULTIMA       | P27  |
| US GOLD      | P18  |
| VIRGIN       | P2-3 |

## SOMMAIRE

- \*4 : Editio  
Sommaire  
Index des tests  
Index des  
annonces
- \*5 : News  
Tests Megadrive
- \*13 : News  
Concours Top  
Score
- \*14-15 : Trucs & Astuces  
Concours  
Olympic Gold
- \*16-17 : Poster Out Run
- \*19 : Tests Master  
System
- \*28 : 3615 Konsol  
Challenge Pin's
- \*30 : Tests  
GameGear

## INDEX DES TESTS

|                     |     |
|---------------------|-----|
| ALISIA DRAGON       | P5  |
| D.R BASKET-BALL     | P9  |
| EUROPEAN SOCCER     | P11 |
| GALAXY FORCE 2      | P12 |
| MONACO GP 2         | P10 |
| OLYMPIC GOLD        | P8  |
| PIT FIGHTER         | P1  |
| SUPER OFF ROAD      | P6  |
| TAZ MANIA           | P8  |
| TURBO OUT RUN       | P12 |
| ARCADE SMASH HIT    | P24 |
| AIR RESCUE          | P23 |
| CHAMPIONS OF EUROPE | P1  |
| CHUCK ROCK          | P26 |
| KLAX                | P24 |
| MARBLE MADNESS      | P23 |
| NINJA GAIDEN        | P27 |
| SPEED BALL          | P20 |
| TERMINATOR          | P19 |
| SAGAIA              | P21 |
| WIMBLEDON TENNIS    | P2  |
| XENON 2             | P29 |
| CRISTAL WARRIORS    | P30 |
| SUPER KICK OFF      | P30 |



# ALISIA DRAGON

## Alisia, beauté divine, quand j'te vois, j'me ruine !

EDITEUR : Sega - MACHINE : Megadrive



Plus classique que cette histoire, tu meurs ! Il y a fort longtemps, le père d'Alisia, puissant magicien de son état, tenta de repousser Baldour, le prince des ténébreux. Mais, malgré ses pouvoirs, truchadez irrémédiable du father. Aujourd'hui, Baldour, le genre goulu, aidé du sorcier Omah, revient sur terre pour semer la terreur et la destruction. L'exquise Alisia va devoir protéger les siens tout en songeant à venger son défunt père...

### Une héroïne...

Vous qui êtes une majorité de garçons, vous allez vous glisser dans la peau de la superbe Alisia (chaud ! très chaud !), inoublables et très beaux décors, fantastiques scrollings différenciés. Pour tuer ses ennemis, Alisia la magicienne utilise ses mains pour faire jaillir des éclairs qui se dirigent vers des amants vers la faune hostile ! Au cours de ton périple,



De superbes inter-scènes viennent compléter une réalisation sans faille.



Cette image du niveau 1 se révèle prémonitrice.

**L.V.** **93%**

Graphisme : 19/20  
 Animation : 17/20  
 Son : 19/20  
 Jouabilité : 16/20  
 Durée de Vie : 17/20



Dans le niveau six, le dragon jaune (détruisant tous les ennemis se trouvant à l'écran) est fortement conseillé.



Ce boss du niveau 1 peut se battre sans même l'aide d'un dragon.

quatre petits monstres l'accompagnent et l'aident, chacun différemment dans cette longue quête. Une sélection à tout moment grâce au bouton "A", mais fais attention, car ils pourront se prendre de coups durant le combat.

### Ton rôle

Plus classique dans le mode d'action, tu t'épines ! Exterminer un tas d'ennemis, mais aussi te déplacer et sauter de façon à ne pas mourir ! Dans les différents niveaux (7 plus un niveau final) tu découvriras de nombreux bonus qui t'aident, toi et tes quatre potes. De superbes boss profiteront de la fin des niveaux pour tenter de t'arrêter. Mais la force est avec toi !

De plus, fabuleux graphismes, ça n'existe pas ! Les décors et les sprites sont magnifiques, et les couleurs gniales. Des musiques plus divines, c'est seulement au paradis florissant ! Je n'ai jamais entendu mieux sur Megadrive ! Une animation de l'histoire aussi sublime, c'est que les programmeurs étaièrent sous l'emprise de la cocaïne ! Et les ennemis, aussi gros qu'ils soient, se déplacent avec autant de grâce ! La progression dans le jeu est parfaitement dosée et, chose incroyable, tu découvras énormément (mais alors vraiment énormément) de passages secrets très bien cachés ! Autant d'occasions de ramasser toutes sortes de bonus profitables à la petite personne comme à tes dragons.



A la fin du niveau 7, il s'agit avant tout de sauter de triangle en triangle tout en détruisant les ennemis.



Un des nombreux passages cachés du jeu. Contient des bonus.



Face aux éclairs d'Alisia, les ennemis ne font pas long feu.



Après tant de dangers, parviendras-tu à battre le boss final ?

ment (mais alors vraiment énormément) de passages secrets très bien cachés ! Autant d'occasions de ramasser toutes sortes de bonus profitables à la petite personne comme à tes dragons.



# LE CHEF DE CHICAGO



Comment croire que nous pourrions présenter à l'examen les nouveautés qui concernent la machine ? Pensé-tu réellement que nous passions notre temps à voyager d'écrivains en éditeurs pour ramener tout plein de previews nous devrions voyager toute l'année et



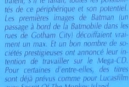
cris si suffisait pas ! Non, pour être à la page et te rendre compte de l'actualité des jeux, nous attendons patiemment que les éditeurs nous envoient des photos ou des systèmes (composants d'une cartouche) et cela dès par an, nous nous déplaçons à Las Vegas et Chicago pour visiter le plus grand salon de l'électronique du monde... le CES (Consumer Electronic Show). A cette occasion se

présentent les jeux dès à présent à venir et nous pouvons à loisir prendre des photos et jouer avec toutes les nouveautés... Cette année, nous avons vu Sonic de Sega, qui fait le voyage et ramène des tonnes d'infos, de photos que nous allons te dévoiler là, maintenant, dans l'instant. Attention, un deux, trois... retour vers le four !

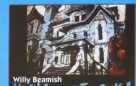
Pourquoi avoir grand que le stand de Nintendo, c'est lui la bonne santé de Sega aux États-Unis (pas toujours Nintendo), le stand Sega regorgait de nouveautés jeux et ce dans tous les domaines. Mais le plus important, ce fut sans aucun doute



la présentation du Mega-CD et de ses premières applications et bons jeux de Sonic 2. Si sur CD, aucun véritable jeu n'était montré, certaines démonstrations tournantes des premiers sales démontrent, s'il te fallait, toutes les possibilités de ce périphérique et son potentiel. Les premiers images de Batman (un passage à bord de la Batmobile dans les rues de Gotham City) défilèrent rapidement au pas. Et un bon nombre de nouvelles présentations ont annoncé leur intention de travailler sur le Mega-CD. Pour certaines d'entre elles, des infos sont déjà prévues comme pour Luchador avec Secret Of The Monkey Island



Secret Of The Monkey Island



Willy Beamish HURLIN ARTWORK !

Chief Sam's On Line, on est plus plaisir avec les annonces de King (Clash 2, Willy Beamish, Lesseurs Neil Larry, Police Quest 2, Stellar 2 et Space Quest 4. Mais pour être tout à fait précis, Supersonic, te donne en vrac tous les noms des logiciels attendus sur Mega-CD : Rock Hawk Assault, PW Fighter 2, Shadow Of The Beast, Super Star Wars, Terminator, Wonder Dog, Young Indy, Out Of This World, DM Squad Deep, DM Four Identity, Prince Of Persia et GDI 4.

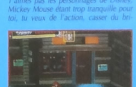
En ce qui concerne Sonic 2, cette fois-ci il ne s'agit plus d'impression mais de quatre cent-copies... Sonic 2 est prévu

Le jeu reprend le même, ainsi que le 1 avec Axelitus une nouveauté de taille la possibilité de jouer à deux. Pour le reste, le visuel est totalement inspiré de Sonic 1 avec notamment de nouvelles améliorations. Cross-over, tu pourrais commencer à mettre des déclarations de côté pour l'attente des sa sortie (fin novembre), il n'y en aura pas pour tout le monde !

Travaux, dans le domaine des sales Sega fut très fort et le passage de suivre les aventures, de bon nombre de ses compagnons et héros favoris à commencer par Mickey dans Akira Akira 2.



Cette fois-ci, tu prendras en charge les aventures de Mickey et de Chivald, deux deux emblématiques dans une histoire incroyable, mais bien, on s'en parle ultérieurement, se voit déjà pointer sur les écrans.



Il y a pas les personnages de Mickey, Mickey Akira dans une nouvelle pour toi, le jeu de l'action, casseur de bar-

gand, le débiteur en scène. Akira et Chivald plus, Streets Of Rage 2 est fait pour toi. Ce jeu de l'action présente des jeux grandiose jouable. Le caractère sera pas moins de 16 MBs, pour le reste, nous n'avons que peu de précisions

# CES DE CHICAGO

et seuls quelques images du jeu ont pu être visionnées. Mais la plus grosse attraction après Sonic 2, ce fut bien sûr le film Batman : The Returns, basé sur le film du même nom. La réalisation de ce jeu s'annonce superbe avec une mania-



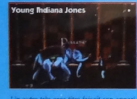
billée exemplaire et des "graphics" à faire battre les directeurs du film. Décidément, la firme Sega aime bien jouer sur ses sentiments et faire appel à nos souvenirs d'enfance avec des adaptations comme Tale Spin (Le Livre de la



Jeunesse, dont bien entendu au démonteur et The Little Mermaid (La Petite Sirène), un des derniers succès de Wii. Disney a



cinéma. Ces deux films sont loin d'être terminés mais gagnent d'ores et déjà que le résultat final sera au moins à la hauteur des jeux Wii. Disney était possible (Mickey Mouse, Donald Duck...) sur Megadrive.



Un autre très gros titre basé sur apparaît sur Megadrive et devrait assurer à Sega une forte cote de popularité chez les adolescents avec The Young Indiana Jones Chronicles. Il s'agit d'une série actuellement diffusée aux États-Unis comptant six aventures



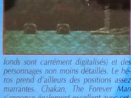
d'habitués aussi qu'en dernière étape de la série au cinéma avec les films d'Indiana Jones. Cette construction est portée à un autre niveau avec l'élément de jeu de la série à venir, lequel devrait être des décors de rêve. Cette... L'attente est immense que les amateurs de la série puissent bien profiter de ces deux jeux.



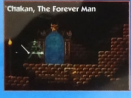
Mais ce n'est pas fini, Sega adapte à tout va et c'est au tour d'une bande dessinée. X-Men d'apparaitre sur Megadrive. C'est l'histoire d'une bande de super héros aux pouvoirs sympathiques, en premier contre tous les maux de la terre. Le jeu propose le choix entre cinq des plus célèbres X-Men pour aller sauver le Professeur X des griffes de Magneto. Ces noms devraient rappeler quelque chose aux fans de la BD.

Le cinéma n'est pas oublié avec l'adaptation des plus gros succès mondial, Home Alone. Rien de fantastique en recherche pour l'instant sur le jeu, mais c'est bon d'être sûr.

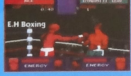
En plus de toute cette actualité, d'autres cartouches étaient présentes comme Gremlin, un jeu de tableaux super sympa avec des décors superbes des



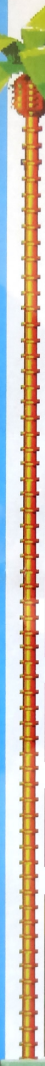
lands sont carrément digitalisés et des personnages aux motifs détaillés. Le héros prend d'allures des positions assez marrantes. Chalkin, The Forever Man



Le sport a toujours été une priorité pour Sega, qui n'hésite pas à s'attacher les noms des plus célèbres athlètes. Avec la présence de l'éclaireur avec Evander Holyfield's Real Deal Boxing, un jeu de boxer tout en images digitalisées.



Chalkin, The Forever Man est un jeu de plateforme. Le héros est un petit homme en costume de clown. La réalisation du jeu s'annonce brillante avec des décors dans une ville virtuelle aux aspects modernes et une offre de jeu très intéressante.



# TAZ MANIA

## Maniaque de Taz !

EDITEUR : Sega - MACHINE : Megadrive

Qui ne connaît pas le célèbre diable enflammé classique. Tu diriges Taz et il bouillit tout ce qui se présente à lui (tout comme moi !). Tu vas pouvoir vivre ses aventures sur la Megadrive.

### Comme le cartoon ?

Taz Mania est un jeu de plateformes relativement classique. Tu diriges Taz (c'est son petit nom) en Tasmanie dans divers lieux vus de profil et tu lui fais éviter des pièges, tuer des ennemis, etc. C'est classique, sans doute, mais amusant, c'est certain ! Le sprite principal est carrément énorme et fantastiquement animé. Pour tuer ses ennemis, il tourne sur lui-même afin de se transformer en tornade vivante. Il est alors difficilement contrôlable. Il peut cracher des flammes et fait des piroettes archi-marrantes.

### Un vrai goinfre !

Tu pourras aussi bouffer des piments rouges pour cracher du feu. Mais fais



Taz se cache, Mais pourquoi donc ?



Brrr, il fait froid dans le niveau de glace



Un petit voyage en wagonnet dans le niveau des mines.



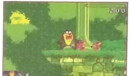
En haut ou en bas ? Actionne le levier dans le bon sens.



Le boss de la jungle. Une plante carnivore encore plus goinfre que toi !



L'usine ACME, où tu dois stopper la fabrication de tanks.



Pique au vif (pour être poli !) par une souris indigène.



Dans la jungle, saute de branche en branche.



Voici notre chère Taz arrivée à l'ouf tant convoité. Mais attention à son gardien belliqueux !

gaffe à ne pas trop l'approcher d'une bombe, car Taz est tellement goinfre qu'il serait capable de l'avaler, ce qui, vu les problèmes de digestion qui s'en suivraient, lui ferait perdre de l'énergie. Certains niveaux sont assez originaux. Par exemple, dans l'usine ACME (tiens tiens, j'ai déjà entendu ça quelque part !), tu devras stopper la fabrication de tanks en actionnant des manettes. Dans le niveau de la jungle on passe une rivière sur des troncs, et à ce moment le jeu se déroule sur plusieurs plans. Dans la mine, on est dans un wagonnet et il faut le lever ou le baisser au bon moment pour ne pas s'éclater sur les murs.

### Pourquoi faire ?

J'allais oublier de dire le principal : le but de Taz est de retrouver un œuf tellement gros, qu'il serait bien incapable de le manger tout seul ! Taz Mania est un jeu doté de très bon graphismes, et d'une animation excellente. Le personnage principal a un très grand nombre d'images pour ses positions. Le jeu possède une ambiance sonore s'adaptant très bien aux actions du personnage et rappelant les vieux dessins animés. Il sera disponible sur la Game Gear prochainement. Un jeu à se goinfrer de toute urgence !

|                |       |
|----------------|-------|
| L.V.           | 93%   |
| Graphisme :    | 19/20 |
| Animation :    | 19/20 |
| Son :          | 16/20 |
| Jouabilité :   | 16/20 |
| Durée de Vie : | 15/20 |









# OLYMPIC GOLD

## Un C.V. bien sous tous rapports

ÉDITEUR : US Gold - MACHINE : Megadrive, Master System, Game Gear

NOM: Olympic Gold  
né en juin 1992 en France  
Adresse : c/o US Gold  
Angleterre

Je suis une compétition sportive (J.O. 92). Mon seul concurrent est California Games, mais vous comprendrez bien que je ne peux rien



Prends toi pour Robin des Bois dans cette épreuve !



Le 400 m nage libre : attention à ne pas te noyer.

dire à propos de sa valeur. En tout cas, moi, je suis capable de vous proposer 7 épreuves olympiques à réaliser : 100 m, 110 m haies, tir à l'arc, saut à la perche, lancer du marteau, plongeon artistique, 400 m nage libre. Je suis disponible pour une embauche de votre part immédiatement et, tenez-vous bien sur 3 standards différents (Megadrive, Master System et Game Gear).



Le 110 m haies : ça fait mal quand on tombe !



De sacrés biscotons sont demandés pour le lancer du marteau.



Le but est ici de réaliser de belles figures. Bonne chance !

### Mes qualités Graphologiques :

MD : graphismes fins et détaillés. Couleurs bien choisies.

MS : très acceptables par rapport à la machine.

GG : Très bon rendu grâce à la taille de l'écran.

### Le dynamisme dont je suis capable :

Animation très détaillée, le mouvement des sportifs est bien rendu. Scrolling rapide fluide et différentiel sur toutes les versions !

### Étude de ma voix :

Les sons ne sont pas fantastiques, je le reconnais (notez ma sincérité !). Mais il y a une musique pour chaque épreuve. Les mélodies sont de bonne qualité et très agréables à l'écoute.

Ma souplesse vis à vis des gens qui m'utilisent :

Personnalité originale : sex : alterner 2 boutons très rapidement pour prendre de la vitesse dans certaines épreuves), mais parfaitement adaptée à ce type de jeu.

### Intérêt de ma candidature :

Techniquement, je n'atteins pas les sommets. La version MD est, bien sûr, supérieure aux versions MS et GG, mais je suis bon partout. Il y a quand même des scrolls différentiels sur ces 2 dernières versions (c'est assez rare pour que je le souligne).

### Travail en équipes :

Il m'est possible de participer à 4 à la compétition. Mais pas en simultané. Mes petits trucs pour vous séduire plus encore :

Sur Game Gear, j'ai une connexion pour le jeu à 4. Je donne la possibilité d'inscrire son nom et de choisir son



Heureusement qu'il y a un tapis pour amortir la chute.

pays et celle de choisir la langue du jeu (donc le français). Je propose même l'hymne du pays que l'on a choisi pour les gagnants.

En espérant que ma candidature saura trouver grâce à vos yeux, je vous prie de croire, chers acheteurs, à l'expression de mes meilleurs efforts pour vous satisfaire et pour vous remplir de joie lors de notre future association. Cordiales salutations.

|                |       |
|----------------|-------|
| L.V.           | 90%   |
| Graphisme :    | 15/20 |
| Animation :    | 17/20 |
| Son :          | 16/20 |
| Jouabilité :   | 16/20 |
| Durée de Vie : | 17/20 |



# SUPER OFF ROAD

## Maberlipopette, quel jeu magnifique !

ÉDITEUR : Ballistic - MACHINE : Megadrive

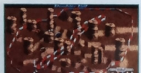
Yaaaarrrhh ! A fond la caisse sur un circuit cabotique ! C'est ce que tu vas vivre avec ce jeu. Tu vas devoir participer à un championnat de capsules 4X4, histoire de te faire un pax de tunes!

### Le brincipe du jeu

L'action se déroule en perspective vue de dessus et en profondeur. Quatre magnolies participent à la course. Tu vas devoir boucler plusieurs tours de circuit afin de réussir les nombreux parcours qui t'attendent. A la fin de chaque circuit, tu gagnes un gros paquet de lognon qui te permet d'acheter de quoi customiser ta motone. Le truc le plus imbortant à acheter est le Nitro qui te permettra d'élaborer d'immensissimantes accélérations. Il y a, de plus, une intéressante



Un circuit vraiment sinueux pour une course d'ener.



Si tu arrives parmi les trois premiers, à toi la gloire et l'argent !



Enfin une vraie ligne droite pour dépasser ses adversaires.

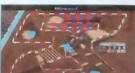
option deux fourons dans laquelle un bote à toi entrera dans la mourse ! Super Off Road possède des gracies très claires, bases que les ragnolies soient bidouculés. Les chesques sont vraiment sympas et les truitages très réalistes. Quand à l'animation, elle va de pair avec la ramabilité : marafat!



Des bonus ("nitro" ou argent) jonchent ça et là la piste, à toi d'être le plus rapide pour les ramasser.

### Ton occlusion ?

Binalement, Off Road est un jeu vraiment éblatant et ébatant tout à la fois, surtout quand on y joue à deux ! Je ne bas pas ce que se masse, je m'arbitre pas à trouver les tonnesons qui je boudrais sur mon plavier. Fdèlement, je bois dien l'agmette, la tonsole moxède un arantage enorbe sur le bicro-ominateur, c'est qu'on ne risque pas abc: elle le même denre d'incilient. Bon, les pomeaux, il faut que je vous lieche parce que j'ai l'impression pècheuse que le grolpème s'abrgrave terrément!



En plus des bosses, ce tracé favorise le "stock car".

|                |       |
|----------------|-------|
| L.V.           | 86%   |
| Graphisme :    | 15/20 |
| Animation :    | 16/20 |
| Son :          | 15/20 |
| Jouabilité :   | 17/20 |
| Durée de Vie : | 15/20 |

# DAVID ROBINSON

## Pour lui mettre la main au panier

EDITEUR : Sega - MACHINE : Megadrive

A tous les admirateurs de Limges, Pau-Orthez ou des Harlem Globe Trotters, je lance ce cri : ce jeu est tout simplement génialissime. Tu fais partie d'une des grandes équipes de la célèbre NBA et ton défi est d'atomiser toutes les autres équipes qui se mettront sur ton chemin.

### C'est complet ?

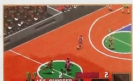
Cette simulation de basket est fantastique ; toutes les situations de jeu sont présentes comme sur un vrai playground.

Tout d'abord, tu choisis ton équipe, les joueurs et ensuite tu te lances dans une formidable partie endiablée. Les mouvements sont très variés, dribbles, passes later, dunks sauvages, blocks éléphants.

De quoi mettre à genoux toutes équipes opposées. Ce jeu a l'air très simple, mais tu apprendras à tes dépens que tes adversaires sont tous aussi forts que toi, alors décompose et essaie de faire le moins de fautes possibles. En vrai, il faut pas rêver, tu seras toutes comptabilisées, comme sur un vrai playground. D'ailleurs, à la mi-temps, tu verras très précisément les "stats" de ton équipe qui seront d'abord précédées par les impressions de Robinson (Monsieur, pour vous qui n'êtes pas encore initiés sur la première mi-temps. Possibilité de commander un ou plusieurs joueurs dans ton équipe une multitude de techniques sont à mettre au



Furieuse bataille en zone pour récupérer la balle !



Contre-attaque après une interception.



Bataille rangée sous le panier aux rebonds.

point. Comme dans beaucoup de jeux, d'équipe notamment, il convient de s'entraîner encore et encore pour briller.

### Ecoute moi !

Quand je dis que ce jeu est génial, tu peux me croire. Les graphismes sont étonnants, ils sont vraiment la copie conforme d'un stade made in USA. En tant que fan et basketballer hors pair, je peux te dire que tous

les visages se rapportent fidèlement à leur modèle américain. D'ailleurs, tout dans ce jeu se rapporte aux modèles américains : ambiance, présentation...

Les bruitages sont très réalistes, compréhensibles et fidèles aux gestes qui sont effectués sur toute l'aire de jeu (balle qui rebondit, smash, panier). L'animation est superbe, surtout lors des séquences de smash, et si tu remarques des ralentis, ne te fais pas de bile, c'est pour la beauté du geste. La jouabilité est une fois de plus excellente.

Pour résumer David Robinson devrait vite faire partie de ta collection car il est tout simplement génial.



Entre deux pour l'engagement, les deux équipes sont massées près du rond central.

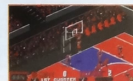


L'attaquant a oublié tout le monde et va marquer deux points.

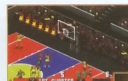
**R.C.**

**90%**

Graphisme : 16/20  
Animation : 17/20  
Son : 15/20  
Jouabilité : 16/20  
Durée de Vie : 17/20



L'attaque a réussie et se solde par un smash.



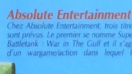
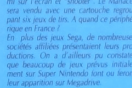
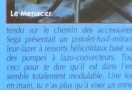
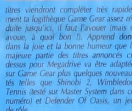
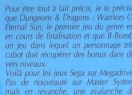
Toutes les feintes sont possibles afin de tromper l'adversaire.



Après avoir encaissé un panier, on repard de sa zone.



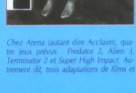
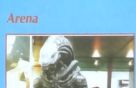
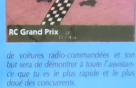
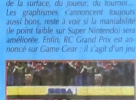
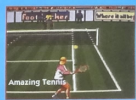
Comme à la TV, un commentateur présente le match.



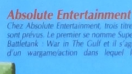
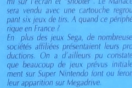
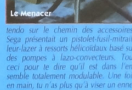
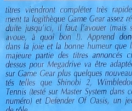
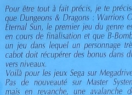
jeu prend les commandes d'un char d'assaut.



David Crane's Amazing Tennis est lui aussi un hommage de Super Nintendo. Le jeu semble classique avec le choix



# CES DE CHICAGO



de la surface du joueur, du joueur.

Les graphismes annoncent builders avec bons, reste à voir si la manipulation est point faible sur Super Nintendo sera améliorée. RC Grand Prix est annoncé sur Game Gear. Il s'agit d'un jeu

de voitures radio-commandées et ton but sera de démolir à toute l'assaut ce que tu es le plus rapide et le plus dur des concurrents.

En plus des jeux Sega, de nombreuses sociétés affiliées produisent leurs productions. On a d'ailleurs pu constater que beaucoup de jeux peuvent être installés sur Super Nintendo sans au moins leur apparition sur Megadrive.

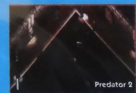
Absolute Entertainment. Insa titres sont prévus. Le premier est nommé Super BattleTank. War in the Gulf et il s'agit d'un wargame/arcade dans lequel le

Char Arena (autour d'Arcadia), quatre jeux prévus. Predator 2, Alien 3, Terminator 2 et Super High Impact. Actuellement dit, trois adaptations de films et





# CES DE COCASA



Predator 2

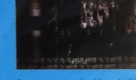
un jeu de sport. Le premier ressemble à un commando qui se démultiplie en ville. Le but est bien sûr d'exterminer les ennemis, d'éviter la bête et de dériver les otages. En ce qui concerne Alien 3, voilà une cartouche qui devait réaliser un carton dans les ventes car le jeu est spécial. Les animations des personnages et notamment celle de Ripley sont superbes. Terminator est sans surprise et un jeu de tableaux assez efficace et Super High Impact est un jeu de football américain.

## Data East

Standard intéressant que celui de Data East avec quelques jeux de grande qualité. Le premier s'appelle Atomic Runner et le joueur dirige un personnage robot dont la particularité est de ne pas pouvoir s'arrêter de courir. Il lui faut sans cesse courir ou sauter et même s'il peut se reposer, malheureusement l'ordinateur s'arrête pas être facile. Sinon, Atomic



Atomic Runner



Krusty

Runner est un jeu de tableaux classique offrant tout de même des bonus et armes assez délectables. Sur le plan de la réalisation, rien à redire avec ces graphismes délectables, une musique superbe et une animation des plus réussies.



Slog Pocket



Slog Pocket donne dans l'intellect puisqu'il s'agit d'un jeu de billard. Rien à dire de plus sur ce jeu, un billard même toujours un billard, si ce n'est une réalisation légèrement au-dessus de la moyenne. Enfin, le dernier jeu n'est autre que

l'adaptation d'une bande dessinée, Captain America & The Avenger. Dans ce bout-en-tout, l'ancien America combattit encore une fois pour la sauvegarde de l'humanité toute entière.

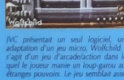
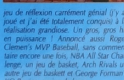
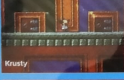


## Electronic Arts

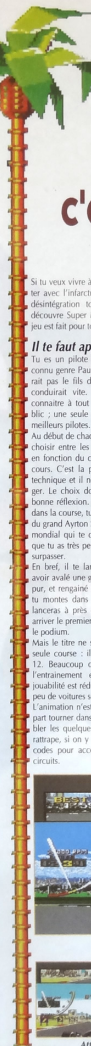
Electronic Arts présentait quelques nouveautés dont de nombreuses adaptations de jeux micros comme Power Manger, fort bien réussies d'ailleurs, JFX Attack (Chopper) une simulation d'hélicoptère de combat tout en 3D, Total Turbo Challenge, un jeu de course de voitures adapté de la version Amiga, Tony La Russa's Ultimate Baseball, sans commentaire et Team USA Basketball. Nous vous avons déjà présenté tout ou partie de ces livres dans le numéro 1, en revanche nous n'avons pas encore vu nos possesseurs de plus amples détails sur ces jeux.

## Flying Edge

De nos titres également chez Flying Edge vous avez vu The Space Mutant, un jeu dans lequel le joueur vivra les aventures du jeune Bart et Krusty's Fun House, un jeu basé sur ainsi sur d'autres personnages des émissions. Il s'agit d'un



JVC présentait un seul logiciel, une adaptation d'un jeu micros, World's End, il s'agit d'un jeu d'arcade dans lequel le joueur mène un long-garrier aux étranges pouvoirs. Le jeu semblait assez



# —SUPER— GP II Monaco

## En voiture mignonne, c'est Senna qui conduit

EDITEUR : Sega — MACHINE : Megadrive, Master System

Si tu veux vivre à 100 à l'heure, filer avec l'infarctus et jouer avec la désintégration totale et définitive, découvre Super Monaco GP 2 : ce jeu est fait pour toi.

### Il te faut apprendre

Tu es un pilote de F1 encore méconnu genre Paul Belmondo qui serait pas le fils de Jean-paul et qui conduirait vite. Tu veux te faire connaître à tout prix du grand public : une seule solution, battre les meilleurs pilotes.

Au début de chaque course, tu peux choisir entre les différentes options en fonction du circuit sur lequel tu cours. C'est la partie intellectuelle-technique et il ne faut pas la négliger. Le choix doit venir après une bonne réflexion. Avant de te lancer dans la course, tu reçois un message du grand Ayton Senna, le numéro 1 mondial qui ne dit tout simplement que tu as très peu de chances de le surpasser.

En bref, il te lance un défi. Après avoir avalé une grande bouffée d'air pur, et rengrâié ta lueur naissante, tu montes dans ton bolide que tu lanceras à près de 300 km/h pour arriver le premier et ainsi monter sur le podium.

Mais le titre ne se joue pas en une seule course : il va falloir en faire 12. Beaucoup de patience durant l'entraînement est nécessaire. La jouabilité est réduite du fait que très peu de voitures sont à doubler. L'animation n'est pas géniale, mis à part tourner dans les virages et doubler les quelques voitures que l'on rattrape, si on y arrive. Il existe des codes pour accéder aux différents circuits.



Le départ est toujours un moment déterminant de la course.

### La réalisation

Les graphismes sont super et les couleurs sont bien choisies et travaillées (tu vois les bras du pilote qui tournent le volant, c'est pas le top ça ?). Les sons sont assez bien réussis, on ressent bien la montée de vitesse mais il est dommage que la musique de fond soit toujours la même. La réalisation n'est pas géniale, elle est même étonnante, ce qui rend la jouabilité et l'intérêt plutôt limité. En fin de compte, GP Monaco 2 rappelle par trop GP Monaco 1. Sincèrement, on s'attendait à mieux surtout avec une licence comme celle-ci.



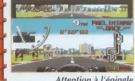
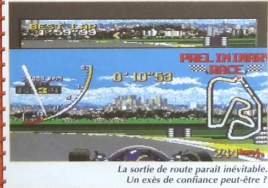
Juste après le départ, il s'agit de remonter un max de concurrents.

### VERSION MASTER SYSTEM

Si le jeu est à peu près correct, sur Megadrive, surtout ne le laisse pas avoir avec la version Master System. La simulation tourne à la catastrophe avec une animation plutôt médiocre et une musicalité inexistante. Quant aux sons, autant ne pas en parler, on se fâche vite ! De plus, vu le nombre de concurrents à doubler, on s'ennuie ferme. À éviter !



La version Master System est vraiment un ton en dessous.



Attention à l'épingle qui arrive !



Plus qu'un tour avant l'arrivée et le résultat n'est pas brillant.



La grille de départ en fonction des temps "qualif".

|                |       |
|----------------|-------|
| L.V.           | 74%   |
| Graphisme :    | 16/20 |
| Animation :    | 13/20 |
| Son :          | 15/20 |
| Jouabilité :   | 14/20 |
| Durée de Vie : | 14/20 |





# EUROPEAN CLUB SOCCER

## Rendez-vous en 1998

EDITEUR : Virgin - MACHINE : Megadrive

Les footex possesseurs de Megadrive sont bien tristes. Il y a très peu de jeux de foot sur leur belle machine. Le seul foot officiel est Italia 90, en vue de haut. Heureusement, Virgin s'en est aperçu et sort European Club Soccer.

### Comment ça se présente ?

Durant la partie, le terrain est vu de profil et scrolle dans tous les sens. Tu



En haut à gauche, le "R" qui indique une superbe action vue au ralenti.

déplaces le joueur le plus proche du ballon et lui fais faire ce que tu veux : tirer, passer, tackler, faire des papinades (semblent de tomber par terre pour obtenir un coup franc)... heu non, n'augérons pas !

Mais avant de faire un p'tite partie, tu devras aller faire un tour par la case options (où tu ne prends pas 20000 francs). Bien sûr, tu vas pouvoir entremer des parties endiablées avec des potes. Mais le plus intéressant reste encore de faire un petit championnat européen.



Le choix des équipes : notre testeur a pris l'O.M. !



Le dégagement : important pour le reste de l'action.



Aïe ! Un tackle par derrière qui va être sanctionné.

Alors là, tu vas être servi : pratiquement tous les pays d'Europe sont là, avec pour chaque pays, un bon paquet de club forts connus (Y a aussi l'O.M. !). Le nombre total d'équipes est vraiment impressionnant.

### J'irais droit au but !

Mais parlons plutôt du jeu. Les graphismes sont assez précis et distinguent tout très bien. Pas de problème de visibilité. Les commandes répondent au quart de tour, tu peux faire des lilles, histoire de surprendre le gardien ; mais je regrette quand même qu'il n'y ait pas de mouvement acroboliques (retour-né...). C'est là un point faible face à la concurrence sur d'autres consoles. Les joueurs se déplacent avec grâce et l'ambiance sonore est très particulière (tout à fait, mon cher Thierry !) vu que



Superbe arrêt de Stanislav Novikov !

Virgin apporte un soin particulier à la musique de tous ses jeux. Une musique qui n'a rien à voir avec l'ambiance d'un stade mais qui, bien que d'accompagnement, n'est pas mal du tout.

On s'amuse vraiment, surtout à 2, l'un contre l'autre. Pour une fois qu'un jeu de foot est sympa sur Megadrive, autant le préciser. En un mot plutôt qu'en cent que j'aurais vraiment du mal à trouver, ECS est un jeu vraiment cool !

|                |       |
|----------------|-------|
| L.V.           | 86%   |
| Graphisme :    | 16/20 |
| Animation :    | 16/20 |
| Son :          | 16/20 |
| Jouabilité :   | 16/20 |
| Durée de Vie : | 17/20 |



# PIT FIGHTER

## Aïe, ma reum, aïe mon reup, ça déménage

EDITEUR : Tengen - MACHINE : Megadrive

La tonbas, la castagne, la déglingue, la destroy, les coups dans la léque, voilà un genre qui n'est pas assez fréquent sur notre bonne yeuve Megadrive. Le massacre des baltringues et autres petzoillales va commencer.



Ramasse les tonneaux, histoire d'en éclater un sur ton adversaire.

### C'est ça comme ?

Oite, tu vas pouvoir te défouler dorénavant avec Pit est à l'origine un jeu de léca dans lequel tous les graphismes ont été digitalisés et qui possède des zooms infernaux sur le combat. Sur Megadrive, le zoom n'est plus là, le combat se passe sur un ring improvisé (parking, rade...) qui scrolle dans toutes les directions selon le



Après chaque combat, une petite scène te montre la tunc que t'as gagné.

déplacement des combattants. Les graphismes sont, accorde sur arcade, digitalisés à partir d'images réelles : le résultat n'est pas fantastique...

### T'es enflé, oite !

Tu vas devoir, durant une dizaine de combats, massacrer des keums et des meuls qui n'ont pas l'air de trop t'aimer. Au début, tu choisiras parmi trois combattants : Buzz, un gros catcheur qui n'a aucun style mais qui frappe très fort. Ty, un kick boxer agile et costaud ; le meilleur à mon avis. Kato, pas très fort mais rapide et avec un beau style. Le personnage choisi, tu as accès à des techniques d'attaques différentes. Justement, parlons des coups ; toutes les combinaisons des trois boutons sont possibles, ce qui donne un nombre de coups impressionnant très accessibles

grâce à une maniabilité correcte. Certains coups sont très décomposés et on a du plaisir à les faire. On a la possibilité de se déplacer en profondeur. Technique avec Ty : Être tout près de l'adversaire et appuyer sur les trois boutons en même temps idouble kick sauté). Puis éclatage de l'adversaire à terre avec des coups de pieds grand écart. Quand il se relève, on recommande. On peut aussi attraper des armes sur le terrain de combat (caisses, couteaux, etc.). Le public intervient :



Un coup de pied dans la tronche, ça fait très mal !

parfois un type en sort pour vous poignarder.

Les musiques sont carrément nulles, les bruitages sont sympas (du genre, oach ! ahah ! scach ! zut j'ai perdu une dent !) et, le plus important, on peut y jouer à 2. Dans ce cas là, toi et ton pote affronterez 2 adversaires (logique, non ?). Finalement, Pit est un jeu vraiment attrayant et éclatant (boom !). Du bié bien placé, mais pas au point d'aller, quand même, faire les faribolles ou d'aller tirer les meules ou les turvos.



|                |       |
|----------------|-------|
| L.V.           | 81%   |
| Graphisme :    | 13/20 |
| Animation :    | 15/20 |
| Son :          | 13/20 |
| Jouabilité :   | 16/20 |
| Durée de Vie : | 15/20 |

# NEWS PERSONNEL

## CES DE CHICAGO

bien réalisé et maniable.

### Kaneko

Deux nouveaux jeux chez Kaneko, et le moins que l'on puisse dire, c'est que chez Kaneko, ils s'y entendent pour déléguer !

Chester Cheeth et Deadly Moves présentent en effet des graphismes assez choisis chacun dans leur genre. Le premier



Chester Cheeth

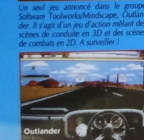
met en scène une sorte de purifieur assez lymphatique dans un jeu de stratégie à l'ambiance étrange. Voilà au moins un héros de jeu qui ne manque pas de personnalité. Le second logiciel, Deadly Moves, est un pur jeu de combat raffiné de dévorer les dix meilleurs maîtres d'arts martiaux du monde. Encore une fois, les "graphics" sont... comment dire... sur-

### Micropose

Micropose annonce trois adaptations pour Megadrive. Tout d'abord, F15 Strike Eagle, simulation de chasseurs en 3D. Capteurs que les programmeurs de Micropose ont mis à cœur d'intégrer tous les éléments qui ont fait de F15 un succès sur micro et dont on se la récite à toute occasion la Megadrive d'un simulateur de vol sûr de vital. Un autre devrait suivre très rapidement, F15 Stealth Fighter, encore plus complet basé sur le bombardier furtif américain qui fit tant parler de lui lors de la guerre du Golfe. Enfin, les passionnés de découvertes et de grand jeu pourront bientôt se passionner pour Pirates, un jeu proposant au joueur de vivre l'épopée d'un pirate dément tel Supercal.

### Mindscape

Un seul jeu annoncé dans le groupe Software Technology/Mindscape, Outlander. Il s'agit d'un jeu d'action mêlant des scènes de conduite en 3D et des scènes de combats en 2D. A surveiller !



### Gametek

Chaque sur Super Nintendo, la société Gametek joue la carte des adaptations de jeux célèbres comme La Route de la Fortune (Wheel Of Fortune), Jeopardy et American Gladiators. Le samedi dernier sur Super Nintendo, ces jeux ressemblent

d'être d'un intérêt fort limité. Tu subis déjà ces belles à la maison tous les jours, alors pas question de remettre ça sur ta console ! Enfin, l'espère que c'est ce que tu penses, parce que sinon je me demande bien où Supermeto va pêcher ses lectures. Plus intéressant toutefois, les annonces de conversion de The Simpsons, un jeu micro bien dans le style des Lemmings et Cadet Twins, une espèce de shoot up sympa.

**Namco**  
Chez Namco, deux titres présentés, Rolling Thunder 2 et Splatterhouse 2. Tu connais sans doute le premier, au moins



de nom, puisqu'il s'agit de la suite d'un des plus célèbres jeux de café d'été adaptés pour la Megadrive. Ce second épisode marque une réelle volonté de bien faire avec une réalisation "top". Les graphismes sont splendides, les sons



lignes excellents et la maniabilité du jeu est parfaite. Vivement sa sortie en France. Le second est aussi une suite, celle d'un jeu célèbre obtenu un franc succès lors de sa sortie pour son caractère plus "game". Et bien si son succès était basé sur cet argument, le samedi des vieux ne devrait pas trop mal marcher non plus puisque c'est encore plus sanglant avec des tonnes de monstres étorçant et glissant.

### Renovation

arriver à proposer des clignotements de sprites sur Megadrive bien de l'exploit, et laisse planer des doutes sur l'estime en lequel le joueur commencent à tenir. Le seul bon point va à la maniabilité, ce qui reste néanmoins d'une telle nécessité qu'on ne devrait même pas se poser la ques-

# TURBO OUTRUN

## Entre les 2 courses, il faut choisir

EDITEUR : Sega - MACHINE : Megadrive

Préparez-vous pour une course à fond la caisse sur les routes des États-Unis d'Amérique ! Une nouvelle fois, une super blonde super balancée et super lookée vient de succomber à la tchatche d'enfer.

Pour l'impressionner encore plus, tu n'es même pas en train de trouver de mieux que de la mettre à côté de toi dans une superbe Ferrari rouge pour participer à une course sur les routes américaines, en un temps limité. Ce parcours est divisé en plusieurs tronçons. A chaque fin de tronçon tu attends un "Check Point" qui t'alloue du temps supplémentaire et un petit bonus de points.



Avant le départ, une "pon pom girl" te souhaite bonne chance.



Un jeu, qui s'il avait été plus soigné, se serait imposé comme un hit !

### Quais, et mon look ?

Dans certaines villes tu vas pouvoir renforcer ton équipement : Raybars, Cartier, Chevignon, Weston, etc et accessoirement, moteur, pneus ou turbo. Et ça tombe bien, car ce turbo te sera fort utile : il te permet d'attendre une méga-vitesse en très peu de temps. Mais attention à la surchauffe ! Graphiquement, Turbo Out Run n'est pas exceptionnel, et en bon Normand je dois dire qu'il n'est pas désagréable non plus. Musicalement, c'est juste passable ; mais les bruitages sont vraiment tops. L'animation est assez rapide, mais les décors sont très pauvres. Quand à la maniabilité, elle est bonne, sans plus...

### Oui... et non

Turbo Out Run n'est pas mauvais, mais il n'attend pas les sommets auxquels on peut rêver, par contre, quand on se remet à penser à la poulette, je le laisse le soin d'imaginer ce qu'il se reste à faire ! Tu ne trouves pas... C'est pourtant simple, il te suffit d'attendre la sortie (qui devrait être imminente) de Poulette Over Run.

|              |       |
|--------------|-------|
| L.V.         | 72%   |
| Graphisme    | 13/20 |
| Animation    | 13/20 |
| Son          | 14/20 |
| Jouabilité   | 15/20 |
| Durée de Vie | 14/20 |

# GALAXY FORCE 2

## Crash au décollage !

EDITEUR : Sega - MACHINE : Megadrive

Espace, frontière de l'infini... Il ne faut pas grand chose des fois pour décoller dans des rêves galactiques ou tout n'est que beauté, harmonie, paix, plaisirs et musiques célestes. Le bonheur, en somme ! On est d'autant plus émerve lorsque l'on doit, brutalement, redescendre sur terre.

Les graphismes de Galaxy Force 2 sont conquérants et les scènes d'arrière-plan sont ordinaires, et la variété des sons laisse vraiment à désirer.



A cet instant du jeu, il te faut salber entre ces sortes d'arbres.

L'animation est vraiment décevante : arriver à proposer des clignotements de sprites sur Megadrive bien de l'exploit, et laisse planer des doutes sur l'estime en lequel le joueur commencent à tenir. Le seul bon point va à la maniabilité, ce qui reste néanmoins d'une telle nécessité qu'on ne devrait même pas se poser la ques-



La traversée du couloir, juste avant le boss de fin de niveau.

Tout ça, dire que GF2 est un jeu mal réalisé et ennuyeux au possible est un joyeux euphémisme et un triste constat.

Résumé du drame : un beau jour, alors que les 5 planètes de Jumeau étaient en pleine sérénité, le Quatrième Empire envahit ce système solaire. Pour reconquérir ces terres envahies, tu as été envoyé à bord d'une mission suicide. Dans celui-ci, ton vaisseau est vu de dernière (comme dans After Burner). Chaque niveau (5 en tout), est divisé en 2 parties. Dans la première, tu survoles la surface de la planète en avançant en 3D. Dans la deuxième partie, tu es dans un espace de couleur en 3D où tu dois faire attention aux murs autant qu'aux ennemis. Pour riposter, tu disposes d'un canon automatique et de missiles à tête chercheuse. A la fin de chaque niveau, tu dois

lutter un gros générateur tellement gentil qu'il ne t'opposera aucune résistance... ce n'est même pas imaginer ce qu'aurait pu être Galaxy Force 1. Moins bon que pas bon du tout est un mot qui manque à mon vocabulaire, à moins d'être grossier évidemment !



|              |       |
|--------------|-------|
| L.V.         | 58%   |
| Graphisme    | 11/20 |
| Animation    | 12/20 |
| Son          | 13/20 |
| Jouabilité   | 15/20 |
| Durée de Vie | 11/20 |

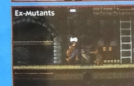


# CES DE CHICAGO

La société Renovation présentait deux produits réellement dignes d'intérêt, le premier, *Justice Captain Tervis*, parce qu'il jouait sans doute combier un immense vétéran dans le légendaire *Megadrive* et le second, *Slime World* parce qu'il propose un challenge inédit aux joueurs. Il faut d'ailleurs noter que *Slime World* existe déjà sur le *Link* d'Atari. Attendez-vous pour :



**Sage's Creation**  
 Chez Sage's Creation, on allume le bon et le... mélodie. Agee slow, tout gats, cette société veut tout simplement le faire croire que pêcher des saumons avec sa Megadrive, c'est possible. En fait, une simulation de pêche aux saumons sera bientôt disponible aux États-Unis. Comment ? Et puis, en plus, je n'aime pas le poisson ? Plus récemment était *EX-Mutants*, un jeu de tableaux comme on les aime, bien réalisé et dur.

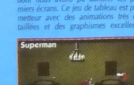


à maîtriser. Je le dis, le bon et le moins bon chez Sage's Creation.

**Sunsolf**



Sunsolf annonce la recherche de Batman, un jeu faisant suite au premier du nom sorti il y a belle lurette aux États-Unis et Japon. Encore mieux que le premier et ce sur deux plates, c'est nouvelles aventures de Batman vont encore une fois faire date : ça c'est sûr ! Autre jeu basé sur un super-héros, *Superman* doit nous avoir déjà adressés les premiers écrans. Ce jeu de tableaux est prometteur avec des animations très agréables et des graphismes excellents.



Enfin, les Lemmings, ces adorables petits rongeurs après avoir profané les plates-bandes de presque toutes les consoles et micros du marché vont venir essayer leurs pieds sur la Megadrive et crois-moi tu seras satisfait.



**Taito**  
 Taito est toujours un des passages obligés de tout journaliste en quête d'infos dans un salon de jeux vidéo. Un des plus grands du jeu d'arcade propose généralement la crotte des deux sur un micro-ordinateur. C'est le cas de *Super Megadrive*, on voit arriver *Hill Top*, un mega-hit en arcade et sur *Contra* au



le *Contra* qui, jeu de tableaux dans lequel le joueur peut maîtriser deux joues en même temps. Mais le jeu qui fit le plus sensation, ce fut sans nul doute *The Flintstones*. Ça se passe pendant



la préhistoire et le personnage principal se balade devant avec son pistolet affrontant toutes sortes de dangers. Réalisation parfaite, jouabilité excellente, humour omniprésent, voilà ce que souhaitent les plus exigeants d'entre-vous. Il n'y a plus qu'à allumer un cierge et prier très fort pour que le jeu arrive très vite en France. Sur *Game Gear*, c'est *Chase HQ*, autre "volucelook" en arcade qui fait son apparition.

**Tengen**



Chez Tengen, beaucoup de titres présents mais peu de réelles nouveautés. *Steel Talons*, une simulation d'héliportiers de combat en 3D vectorielle et *Road Riot*, un jeu de course de billy sur une route déférente. Si ces deux titres ne sont pas de la meilleure qualité, il faut préciser qu'ils n'ont pas terminé.



**Treco**  
 La firme Treco annonce pour ce mois en France *S'pécial* et bien sûr un nom autre-Atlantique avec plusieurs jeux de qualité édité sur Megadrive. Très désolé d'être distribué en Europe. *Super-*



sonic me ramène des infos sur les titres à venir. Le premier se nomme *Warson* et c'est un jeu de rôle à la réalisation "sensée", vu de haut bien sûr comme dans le plupart de ce type de jeu mais avec des graphismes superbes. Dans le même genre, *Sorcerer's Kingdom* n'est pas mal non plus, des graphismes



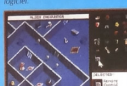
plaisants, une histoire belle et un cocktail détonnant que *Fighting Masters* est d'un autre genre et se propose un



jeu combat de gladiateurs comme dans l'ancien temps où l'on jouait les luttes aux lions dans une arène. Mais attention, les combattants que tu dois

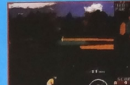


affronter sont plus ou moins mutants (plutôt plus d'ailleurs) et donc doués de pouvoirs assez particuliers. Le quatrième du lot, c'est *Breach*, un jeu fortement inspiré du "Board Game" *Space Marines*. Encore une fois, la réalisation du jeu semble parfaitement convenir au logiciel.



**US Gold**

US Gold qui peu à peu devient un éditeur majeur sur la gamme Sega est pro-



saît *World Class Leader Board*, un jeu de golf assez pénible et fort bien réussi sur Megadrive. Très attendu pour *Strider 2*, la suite du numéro un, très attendu.

**Ubi Soft**  
 Un seul jeu chez Ubi Soft, *Jimmy Connors Tennis*, que tous les possesseurs de micros connaissent bien puisqu'il s'agit de l'adaptation de *Great Courts*. Supérieure, le mettra au parfum sur ce jeu dans un prochain numéro.

**Virgin**

Virgin fait sans aucun doute la société qui se fait remarquer le plus sur le stand Sega avec des nouveautés très intéressantes. La première se nomme *MC Kid* et met en scène un employé du *Mac Do* embourbé dans un monde hostile et violent. La réalisation du jeu est haut simplement extraordinaire, certains

Le magasin **43 290 290**

# SCORE GAMES

vous présente **LE MEILLEUR MATCH TOP - SCORE**

LE PRINCIPE chaque mois, la rédaction propose deux jeux (nouveau ou pas) qui font l'objet du match : un sur master system et un sur mega drive.

Pour participer 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 nom, prénom, âge, adresse, ainsi que le nom du jeu et le type de la console puis tu nous retournes le tout sous enveloppe affranchie à :

**SUPERSONIC "TOP-SCORE" 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS**

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

COMMENT TU GAGNES ? 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 passer de 9 à 10 jours fois plus confiance. Maintenant si tu aimais 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 jouable. En cas d'égalité je suis sûr que ça va être réglé par le hasard. Frank Ludovic notre rédacteur en chef se fera un plaisir de tirer au sort les gagnants lui-même en personne (il adore ça, déjà tout petit...).

A STAR IS BORN ! tiens, si tu gagnes, on ira même jusqu'à mettre la photo dans le journal le mois suivant, les copains vont en croire de jalouse et tes parents touchés par cette soudaine célébrité n'oseront plus te refuser la moindre nouveauté ! (si c'est possible)

LES VAINQUEURS DU MOIS DERNIER

Chaque mois, les gagnants du concours Top - Score recevront en plus d'une Super Nintendo ou d'une Game Boy 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 !

Dans le prochain numéro, publication de la liste complète des gagnants de leur lot et de leur score.

**TOP-SCORE « Supersonic » Juillet/Août 92 - ce mois-ci le concours porte sur les jeux suivants :**

**Master System : Klax**  
**Megadrive : Taz Mania**

Participation possible jusqu'à la parution de notre prochain numéro, le 7 septembre 1992.







# TRUCS & ASTUCES



## Desert Strike (Megadrive)

Pour les codes, voir les adresses. Commencez par voir votre niveau sur les boutons A et B.  
Campagne 2 : 02041010 ou 00201003  
Campagne 3 : 00210010 ou 00210003  
Campagne 4 : 02010010 ou 02010003

Pour avoir des vies en plus, saute le code 1000001000 sur les boutons A et B, recommence à jouer pour obtenir des vies. Pour aller plus vite que tu veux, commence le jeu et va sur le bouton B plusieurs fois.

## Fearful Tale (Megadrive)

Pour récupérer plein de pommes, il te suffit d'aller à Manhattan et d'entrer dans une maison qui est en feu. Il faut toutes les prendre sauf UNE puis sauvegarder, puis restaurer. Prend la pomme restante, sauvegarde de nouveau et ainsi de suite...

Pour voir la fin du jeu tape :  
7R2KUL6R5ZX5K6NHGSDCR720663R21H07  
RSP

## Hardball ! (Megadrive)

Boston vs Texas  
California vs Baltimore  
Chicago (AL) vs Chicago (NL)  
Chicago (NL) vs Chicago (NL)  
Cincinnati vs New York (AL)  
Cleveland vs Houston  
Detroit vs Milwaukee  
Houston vs Boston  
Kansas City vs Cleveland  
Milwaukee vs Kansas City  
Minnesota vs Cleveland

AAE1C3e  
K1BC1D1  
2CA2AD  
2AAC2AD  
6CA2FH6  
6CA2FH6  
K1D0acD8  
acA7H02  
6A7TEGD6  
6CA71K04  
0AAE  
1C3R0Da

Montreal vs San Diego  
New York (AL) vs New York (NL)  
New York (NL) vs Atlanta  
Oakland vs New York (AL)  
Philadelphia vs Los Angeles  
Pittsburgh vs San Francisco  
St Louis vs Cincinnati  
San Diego vs Cleveland  
San Francisco vs Boston  
Seattle vs Toronto

AAFC6Bk  
1A6B1Bf  
6A6H1B6  
6A21H02  
AAE1C35  
AAE1C32  
6AAE1B7  
6A6E1B7  
6A71H02  
6A7E1D1  
3CAB0E

## Dick Tracy (Megadrive)

Niveau 2 partie 1 :  
Les hommes en gris... ils sautent au-dessus de toi et reviennent par derrière, tue-les avant qu'ils ne soient trop près.  
Hammes en sautoir... ils te tirent dessus, saute par-dessus les balles.

Niveau 2 partie 2 :  
La bagarre : pour éviter la dynamite qui te lance, saute ton saut afin que la dynamite explose pendant que tu es en l'air.

## Eswat (Megadrive)

Pour avoir le sélecteur de niveau, fais sur la palette diagonale BAS GAUCHE et appuie sur les boutons A B C puis START.

## Dynamite Duke (Megadrive)

Pour avoir l'écran des options secrètes va dans les options appuie sur le bouton C dix fois et sur START. Dans le niveau 4 (le tunnel) tire sur les rochers pour avoir des objets utiles. Le boss : tire lui dessus puis, quand il est près de toi, alterne en lui donnant des coups de pieds et en te baissant afin d'éviter les coups de poings.

## F-22 Interceptor (Megadrive)

Aller au message final dans les deux derniers niveaux et entre ces codes  
Challenge russe : K5QJGV  
Challenge Aces : M91013

## Fantasia (Megadrive)

Des extras bonus à gagner. Quand tu commences le jeu marche vers la droite et tu dois voir deux balais qui marchent vers la gauche. Sautes-les et quand ils sont près du mur détruis les tout les 2. Et aussitôt des bonus apparaîtront sur l'écran.

## Forgotten Worlds (Megadrive)

Pour avoir des continues infinis joue dans le mode 2 joueurs et lorsque l'un des joueurs meurt la poussière appuie sur START 3 fois.

## Hellfire (Megadrive)

C'est la plus dure difficulté et écoute tous les soundtracks pendant au moins une minute (chaque... Le jeu commence de lui-même avec 99 continues.

# CONCOURS-CONCOURS OLYMPIC GOLD

A l'occasion des Jeux Olympiques de Barcelone, SEGA, US GOLD et Supersonic te proposent un mega-concours.

Pour y participer, il te suffit de nous renvoyer le bulletin réponse que tu trouveras ci-dessous...!

## LES PRIX...



30 Casquettes SONIC



2 montres Casio "Penta graph"



20 Tee-shirts noirs SONIC



2 Megadrive



2 Game gear

20 pin's Barcelone 1992 Olympic Gold - 60 posters Olympic Gold  
50 Pin's SONIC - 30 Pin's SUPERSONIC

## LES QUESTIONS

- 1) Combien y'a-t-il d'épreuves dans le jeu Olympic Gold ?
- 2) Olympic Gold est un jeu US Gold exclusivement développé pour ta console SEGA. Sur quelles consoles, le titre est-il disponible ?
- 3) Depuis combien de temps Coca-Cola sponsorise-t-il les Jeux Olympiques ?
- 4) Donnez les noms des différentes épreuves sportives que l'on retrouve dans le jeu Olympic Gold ?
- 5) De quelles couleurs sont les chaussures de Sonic ?
- 6) Quel est le nom de la manette SEGA qui permet de jouer sans fil ?

## BULLETIN RÉPONSE

A découper, et à renvoyer à SUPERSONIC CONCOURS OLYMPIC GOLD

19, rue Hégésippe Moreau - 75018 Paris.

Nom:..... Prénom:.....

Adresse:.....

CP:..... Ville:.....

Q. 1:..... Q. 4:.....

Q. 2:..... Q. 5:.....

Q. 3:..... Q. 6:.....

A RENVoyer AVANT LE 25 AOÛT 1992







# TECMAGIK

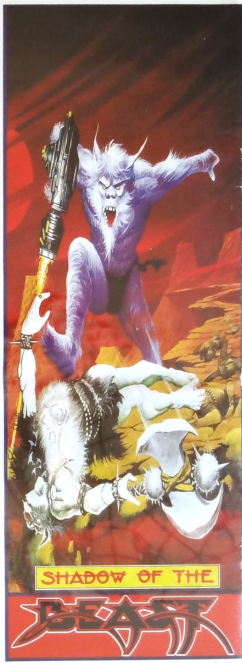
*ultimate play power*  
**VOUS SORT ...**



Eclatez-vous sur PACMANIA, la conversion la plus réussie du plus passionnant des jeux d'arcades réalisés par SEGA.



Sans nul doute, le meilleur jeu de stratégie de tous les temps sur SEGA Master System. Vous réglez en maître sur votre planète. Mélangez en place vos stratégies de défense et de développement. Tout simplement génial!



Un incroyable tour de force technique: le célèbre Shadow of the Beast est encore plus grand sur Master System que sur les versions 16 bit originales. Sa jouabilité lui a valu le Tilt d'Or du meilleur jeu d'aventure/action de l'année!



TECMAGIK  
(ENTERTAINMENT) LTD.

**SEGA**  
Master System™

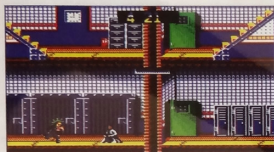
1 Norland Place, London W11 4QG,  
ENGLAND.

## ... LES GRANDS JEUX

# TERMINATOR

## T'as pas vu le gendre du beau-père de ma bru ?

EDITEUR : Virgin - MACHINE : Master System



Dans ce niveau, il faut avant tout trouver son chemin et ce, dans le temps imparti.

L'LL BE BACK ! avait dit Schwarzy dans Terminator en 1984. Il a tenu parole. HE'S BACK sur la p'tite Master System dans l'adaptation du premier Terminator.

### Comme le film

Ce jeu d'action plate-formes (and one again) suit pas à pas la trame du film. Premier niveau, dans un futur dévasté (je rappelle l'intrigue pour ceux qui n'arrivent pas à se souvenir de trucs six ans en arrière ou pour les minots qui n'étaient pas nés), tu es Kyle Reese et tu dois rentrer dans le passé afin de protéger Sarah Connors du Terminator qui veut la tuer afin qu'elle n'ait pas l'enfant John Connors fils de Kyle Reese (jusque là, c'est limpide !).

Tu traverses la base ennemie tout en bombardant quelques mecs qui te prennent la tête. Première remarque, c'est dur, très très dur ; d'autant plus que la maniabilité moyenne n'arrange rien. Deuxième remarque, c'est



Un petit conseil, opte pour les grenades et non la mitrailleuse

beau, c'est même très très beau, sprites et décors, tout est beau. Niveau suivant : Los Angeles. Dans des rues mal lamées et sur des toits d'immeubles, tu recherches la boîte "Tech Noir" pour protéger notre chère Sarah. Alors là, c'est du

**L.V.** **90%**

Graphisme : 17/20  
 Animation : 17/20  
 Son : 15/20  
 Jouabilité : 15/20  
 Durée de Vie : 16/20



Sur les toits d'un immeuble en cavale pour échapper à un hélicoptère.

un décor archi-beau, tu dois faire reculer le terminator à coup de fusil à pompe : aucun intérêt dans cette partie. Les deux derniers niveaux sont plus intéressants : s'échapper du commissariat et combat final contre Schwarzy dans une usine inséable de pièges.

Les graphismes sont très beaux, belles sont les couleurs, et beaux les décors. C'est même le top sur Master. A l'image des graphismes, l'animation,



Tire sans cesse et le Terminator reculera sur ses baves.



Seule tactique efficace : repousser l'ennemi jusqu'au bout du niveau.



Ne te réjouis pas trop vite, tu ne seras presque jamais seul.

excellente, nous entraîne au rythme de bonnes musiques qui retracent fidèlement l'ambiance.



Quelques problèmes de jouabilité : parfois quand on avance, sans le vouloir, on monte à une échelle. Mais bon !

### Difficulté étonnante

Terminator est un jeu très beau mais qui présente un étonnant paradoxe : extrêmement dur au début, trop facile ensuite.

Un jeu bien éclatant tout de même !



Attention à ces "punkies" aux cheveux verts, ils possèdent quelques grenades offensives.

# GOULU ?

## Vous aimez aussi la Nintendo, la Game Boy, la Super Nintendo et le Banzai !!!



**GENIAL !**  
**C'EST AUSSI 10 BALLES**  
 N° 2 - JUILLET / AOUT 1992  
 MAGAZINE GRAND FORMAT

Dans le N° 2  
 Tout les jeux de l'été et de la rentrée

TESTS : Joe & Mac, Crackout, Megaman 3, High Speed, Hook, Adventure Island 2, Nes Open, North & South...  
 POSTERS GEANT : Turrican (Accolade)

CONCOURS : Toujours 20.000 Pin's à gagner en association avec Banzai + des montres, des T-Shirts, des posters...

CES de Chicago : Toutes les nouveautés de la rentrée en avant-première  
 Et aussi,

le TOP SCORE : Devises le meilleur sur les jeux sélectionnés par la rédaction et gagne une Super Nintendo ou une Game Boy

Trucs et astuces : Les tous derniers "Tips & Codes" Banzai, grand, beau, gai, drôle, intelligent : Ton magazine Nintendo !



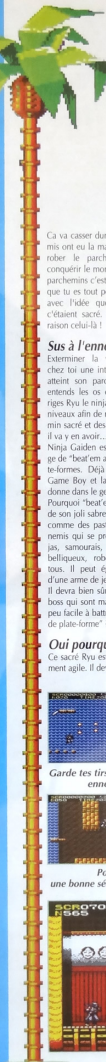
# NEWS SUPERSONIC

## CES DE CHICAGO



la compagne mûre à celle de Sonic, c'est le diable, et le jeu semble infini. Petite précision, l'envolement soigné est un vrai regal. Eh oui, on a une réputation à soutenir chez Virgin ! Autre grosse nouveauté, Muhammad Ali's

Boxing, un jeu de boxe entièrement en 3D, après complètement ahurissant. Tous les coups sont possibles et on se surprend à ne plus vouloir quitter le jeu, quel plaisir d'avoir réussi pour se compter son adversaire. Ça promet !



# NINJA GAIDEN

## Si tu bouges une oreille, t'es mort

EDITEUR : Tecmo - MACHINE : Master System

Ca va casser dur ! D'inflames ennemis ont eu la mauvaise idée de dérober le parchemin sacré pour conquérir le monde. Et pour toi, les parchemins c'est déjà sacré. Depuis que tu es tout petit, tu as été élevé avec l'idée que les parchemins, c'était sacré. Alors à plus forte raison celui-là !

### Sus à l'ennemi !

Extremement la vengeance provoque chez toi une intense jubilation qui atteint son paroxysme lorsque tu entends les os craquer. Toi tu diriges Ryu le ninja à travers plusieurs niveaux afin de retrouver le parchemin sacré et des os sur ton chemin, il va y en avoir...

Ninja Gaiden est un savant mélange de "beat em all" et de jeu de plate-formes. Déjà disponible sur la Game Boy et la Game Gear où il donne dans le genre de Shinobi. Pourquoi "beat em all" ? Ryu se sert de son joli sabre et tranche en deux comme des pastèques tous les ennemis qui se présentent à lui, ninjas, samourais, militaires, oiseaux belliqueux, robots, ils y passent tous. Il peut également se servir d'une arme de jet en nombre limité. Il devra bien sûr éclater la tête des boss qui sont malheureusement, un peu facile à battre. Et pourquoi "jeu de plate-forme" ?

### Oui pourquoi ?

Ce sacré Ryu est, en plus, extrêmement agile. Il devra sauter au dessus



Même si votre adversaire est en hauteur, il ne possède pas pour autant un avantage certain.



Pour battre le boss final, il faut y arriver avec beaucoup de shurikens.



Tous les parchemins recèlent un bonus.

de points acérées ou d'une lave bouillante, et faire attention à ne pas tomber du haut d'un immeuble. Il peut aussi s'accrocher sous une plate-forme et surgir violemment afin de surprendre l'imprudent qui s'y trouve.

Mais le mouvement que je préfère est sans-doute la possibilité de s'accrocher à un mur et de prendre appui dessus pour accéder à des endroits en hauteur. Attention, pas facile à maîtriser au début

### Ecoute ça !

Attace : il faut économiser un max



Garde tes tirs bonus pour les ennemis dangereux.



Pour être complet, une bonne séance de slalom !



Des graphismes sympas, une excellente jouabilité et une action soutenue, voilà qui devrait satisfaire les plus exigeants des joueurs.



Si ce n'est pas le combat des chefs, ça y ressemble quand même pas mal.

|              |       |
|--------------|-------|
| L.V.         | 89%   |
| Graphisme    | 16/20 |
| Animation    | 18/20 |
| Son          | 15/20 |
| Jouabilité   | 16/20 |
| Durée de Vie | 16/20 |



# Comme son nom ne l'indique pas

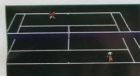
EDITEUR : Sega - MACHINE : Master System

Wimbledon est une simulation des 4 tournois de tennis correspondant aux 4 levées du Grand Chelem.

Il va donc falloir guider ton champion international. Tu te frotteras à des adversaires qui deviendront de plus en plus coriaces selon ta progression. Toutes les combinaisons sont possibles, jouer seul, à deux, en simple, en double et même en double avec un copain l'un contre l'autre par exemple, avec la console comme partenaire.

### Tes possibilités !

De nombreux coups sont à ta disposition, tu peux en effet brosser, lobber, smasher et plonger sur les balles. Ils sont réalisables grâce à un maniement bien



*Si tu perds un jeu, tu risques fort de subir la joie de ton adversaire.*



*Pour l'instant, le score ne reflète pas ta déroute.*

précis de la manette. Le jour "J" arrive, tu entres sur le court, le public l'acclame et tu te sens prêt à balayer ton adversaire, enfin le crois-tu ! Le match commence à une vitesse supersonique, ça décoiffe vraiment. Cette fulgurante vitesse rend tout de même les coups très difficiles à réaliser. En clair, tu auras beaucoup de mal à t'y habituer et à réaliser ce que tu souhaites.

### J'te tuyaute...

Un conseil, avant de rentrer sur le court d'un de ces grands tournois et de faire battre à plate couture, fais un tour dans le menu pour faire un ou plusieurs matchs d'exhibition. C'est toujours plus sympa d'éviter le ridicule !

Un autre petit conseil, quel que soit le match et afin de ne pas te prendre une douloureuse racée, place-toi toujours à l'intersection des 2 lignes du terrain : tu seras sur toutes les balles plus facilement, et si tu ne sais pas ce conseil, ton adversaire aura bien fait de te battre. Un petit détail encore, examine attentivement les caractéristiques de ton adversaire et joue sur ses points faibles. Les graphismes sont bons, bien que les

sprites soient un peu petits par rapport au court. Cependant les mouvements sont très bien faits et surtout très réalistes. Note qu'à la fin de chaque jeu, tu vois les joueurs prendre des remises amusantes et, là encore, très réalistes.

### Oui, mais...

Mais alors attention ! Les bruits sont tout simplement mauvais : les coups de raquette sont à peine perçus à cause de

la musique, et sont en retard d'un wagon. Bonjour, la synchro !

En fin de compte, ce jeu n'a pas un grand intérêt sur le plan de la simulation mais il se révèle très amusant des lors que l'on prend le parti de s'éclater seul ou à deux. De l'arcade pure et dure plus que de la simulation.



*Le service est capital et reste un des coups les plus difficiles à réaliser, sur un vrai cours comme sur un jeu.*

|                |       |
|----------------|-------|
| R.C.           | 82%   |
| Graphisme :    | 14/20 |
| Animation :    | 16/20 |
| Son :          | 13/20 |
| Jouabilité :   | 13/20 |
| Durée de Vie : | 17/20 |

# CHAMPIONS OF EUROPE

## France-Danemark 6 à 0 : la revanche

EDITEUR : Tecmagik - MACHINE : Master System



Maintenant que la Coupe d'Europe est terminée, l'occasion s'est donnée de venger nos pâles guerriers : ce jeu de foot arrive pile au rendez-vous si comme beaucoup d'entre nous, tu as du mal à faire passer l'amère pilule.

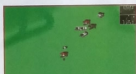
### Soif de revanche

Le but est simple, toi et ton équipe n'imaginez même pas que la prestigieuse Coupe d'Europe puisse vous échapper. Avant de rentrer sur le terrain, tu devras choisir les options qui t'intéressent et inutile de te dire

qu'elles sont nombreuses (vitesse du vent, arbitre, type de jeu, choix d'une équipe parmi 33...). Enfin, en un mot comme en cent, vu as le choix des armes.

### On va s'expliquer...

Et te voilà enfin sur le terrain où tu penses écraser l'équipe qui se trouve en face de toi, du moins l'espères-tu. L'équipe adverse risque de te surprendre par sa technique comme par sa rapidité. Nous voyons un des joueurs (le capitaine) donner le



*Aucune discussion possible, tu as bien touché le joueur !*



*Encore un corner qui ne donne rien ! Tout à fait Thierry !*

temps qui reste. Le jeu à deux est possible et même recommandé, l'éclate est plus totale. Les graphismes sont bien faits, on voit les joueurs du dessus sur un terrain qui est lui aussi bien fait. L'animation est superbe, les joueurs courent dans tous les sens et il n'y a aucun temps mort. Quand à la bande sonore,

alors là, carton rouge. Que le programmeur du son ne fasse immédiatement 4 tours de terrain sous les quolibets de la foule en furie et me copie cent fois avec les pleins et les déliés : "Je suis un vilain paresseux, je ne me suis vraiment pas foulé le poignet". Ou alors les programmeurs ont fait appel à un étudiant en première année d'étude de sociologie.

### Avec des boules-quiès

La musique est horrible puisqu'en guise de sons nous avons droit à des petits bruits "batards". La jouabilité est assez dure du fait que le ballon ne reste pas collé au pied, mais ceci a au moins l'avantage de donner un certain réalisme au jeu. En clair, si ce jeu t'intéresse, je compte sur toi pour venger



*Dès l'engagement, il s'agit de presser les buts adverses.*

l'honneur national. T'as pas intérêt à ma décevoir, compris ? Alors, en piste !

|                |       |
|----------------|-------|
| R.C.           | 84%   |
| Graphisme :    | 14/20 |
| Animation :    | 17/20 |
| Son :          | 09/20 |
| Jouabilité :   | 15/20 |
| Durée de Vie : | 16/20 |



*Pour éviter le but, le gardien doit parfois sortir de sa surface et partir en interception.*



*L'écran d'options pour tout paramétrer.*

# Batman arrive !



La Batmania est de retour ! Alors que tu peux en ce moment même visionner Batman 2 sur les écrans de cinéma, le premier du nom est prévu pour septembre sur la Megadrive. Le titre du jeu reprend fidèlement celle du film et tu devras donc batailler ferme durant plusieurs niveaux Gotham City, outre du jaker, la cathédrale... mais aussi survivre à une séquence de shoot'em up et de course-poursuite folle à bord de ta



super, une sorte de film indispensable pour se hisser sur les plate-formes les plus hautes. Et oui, quand on est un super héros sans aucun pouvoir surnaturel, il faut bien s'aider de quelques artifices ! Le jeu est fantastique avec des "sprites" excellents, une animation satisfaisante, une musique utilisant des sons "digs" de très bonne qualité et une jouabilité à tout épreuve. Si t'es doué, ce doit te sembler pas duos les lectures de Supersonic sont forcément doués ! Il se pourrait même que tu finisses le jeu assez vite. Maintenant il ne te reste plus qu'à acheter une cape, des lunettes et un masque, le tout de couleur noire bien sûr et de visiter régulièrement ton vendeur en attendant sa sortie. Tu vas faire sensation, c'est moi qui te le dit !

Batmobile. Bien sûr, Batman possède toutes ses armes habituelles, c'est à dire ses "Batwing", projectiles qu'il lance à la fois de ses adversaires et surtout sa "Ba-



# Tu veux te battre ?

T'es un fan de Ray Sugar Leonard ? Non... de Ray Sugar Robinson alors ? Non... tu préfères peut-être Mike Tyson le caduc ? Toujours pas ? Bon, quoi qu'il en soit, la nouvelle simulation de boxing de Sega, Evander Holyfield Boxing combine tout les pilés box intéressants combattants en te proposant une routine au titre à braver plusieurs combats difficiles.



La réalisation change radicalement de l'ordinaire avec une action en vue très rapprochée, la caméra est tout simplement sur les deux boxeurs, ces derniers étant entièrement digitalisés. Le réalisme est donc atteint même si avec ce choix de caméra, la mobilité ne s'avère pas être le point fort du jeu. Néanmoins, tous les coups sont précis et on y découvre vraiment mieux ce n'est pas un jeu de mot ! avec E.H. Boxing. Te complètes dans le prochain numéro de Supersonic.



# SAGAIA

## Ushuaïa chez Sega

EDITEUR : Sega - MACHINE : Master System

Attention, voici un shoot'em up qui va faire parler de lui. Grand ! C'est le qualificatif qui lui colle à la peau : ce qui n'est pas si courant sur cette console.

### Patrouilleur de l'espace

Tu te promènes, pépère, aux commandes de ton Silverhawk pour effectuer des missions de surveillance afin de maintenir la paix, lorsque ta paisible planète (Darius est saugement attaquée par une puissante force ennemie. Courageux, mais pas kamikaze, tu décides, quand t'vois l'ampoule du désastre, de te carapater en douce.



Ce boss de milieu de niveau ne devrait pas te poser de gros problèmes même s'il arrive de derrière.



Même si les décors sont constamment absents lors de la confrontation contre les boss de fin de niveau, les "graphes" restent d'enfer !

c'est alors que tu rejois le S.O.S. assasin venant de Darius... Y'aurait-il encore un espoir ? Ta conscience est rudement mise à l'épreuve, et tu piles à l'entrée du devoir pour sauver Mère Patrie !

### Pas de précipitation

Avant de te lancer à corps perdus dans cette bataille sans pitié, fais un tour dans le tableau des options. Tu pourras choisir entre deux vaisseaux aux caractéristiques différentes. Choisir entre tir manuel ou auto, etc. Really !!

### Dur, dur la mission !

Pour arriver à ton but, il va falloir traverser notre système solaire, rien que ça, qui est découpé en 12 zones. Il te suffira d'en traverser 7, avec la possibilité de choisir ton stage.

### C'est ta fête

A peine débarrassé, te voilà agrippé par des drôles d'ennemis, le genre de bestioles que l'on s'attend plutôt à voir quand on est dans la Calypso sous-marin de Cousteau. Dans ton périple, ramasse tous les bonus que tu trouveras pour augmenter ta puissance de feu ou disposer d'un méga-bouclier. Ne les laisse surtout pas filer ! Et les boss alors ? Don't worry, t'attendent de pied ferme à la fin de chaque zone pour te réduire à néant. Cherche le point faible de ces horribles poncilles gigantis et fais leur exploser les écailles !

### Vraiment super, le jeu ?

Les décors de Sagaia sont variés et les niveaux sont très vastes. Quant aux



Le bouclier protecteur est parfois très utile.



La carte des différentes zones à nettoyer.



En plus des ennemis habituels, il faut aussi éviter les projections de lave.

sprites, ils sont fabuleusement réussis ; ils sont énormes, rapides et très nombreux tout au long du jeu. L'animation comporte quelques ralentissements. Le jeu est assaisonné de scrollings parallaxes et différentiels. Le mauvais point va à la maniabilité, à cause du joystick d'origine. Sagaia est un super shoot'em up qui n'a rien à envier à ses semblables. En bref, Sagaia est une pure merveille technique sur Master System. Des heures de jeu sont garanties avec ce jeu difficile. Un achat qui se justifie totalement et l'éclaire garantie !



Le choix du pilote implique un choix de vaisseau.



Après les poissons, tu affronteras des crustacés.



Un "rouget-grondin" en guise de dîner, ça te dit ?

|                |       |
|----------------|-------|
| R.C.           | 92%   |
| Graphisme :    | 17/20 |
| Animation :    | 17/20 |
| Son :          | 14/20 |
| Jouabilité :   | 17/20 |
| Durée de Vie : | 19/20 |





# KLAX

## QI supérieur à 160 requis !

EDITEUR : Tengen - MACHINE : Master System

Après avoir été un des jeux parmi les plus excitants dans nos bonnes salles d'arcades, voilà Klax qui débarque sur ta console, et je ne vois qu'une chose à faire, saisir au plus vite la manette.

### Explique un peu le jeu

Le but du jeu ne peut pas être plus simple. A l'aide d'une raquette, tu dois réaliser des Klax. Mot bizarre, puisqu'il s'agit tout bêtement de réaliser des lignes verticales, horizontales ou diagonales avec des briques de différentes couleurs qui tombent d'un tapis roulant vu en 3D.

Les Klax sont réalisés à partir de 3 briques identiques au minimum. Tu peux pour le challenge en faire qui soient constituées de 4 ou 5 briques, cela te donnera des points supplémentaires. Parmi toutes les briques, il y



**Pour passer au niveau suivant, il faut faire des Klax diagonaux.**



**A cette seconde même, tu viens de réaliser un Klax blanc.**



**Petite variante, construction d'un Klax diagonal.**

en a une qui digrôte. Récupère-la avec la raquette car elle remplace n'importe quelle autre brique, quelle que soit sa couleur. C'est un joker en somme. Alors utilise-la dans les moments critiques voir même désespérés. Enfantin n'est-ce pas ?

### Easy, my Lord !

Ne te fie pas aux apparences car le but en lui même paraît simple, mais à vitesse croissante augmente la difficulté du

jeu. Cela t'amènera à te faire jouer et réfléchir à une vitesse incroyable, tu peux en être sûr. Moi-même, après avoir mené des études simultanées dans les universités de Yale (USA), Oxford (GB) et Vladivostok (en URSS), j'ai failli être complètement dérangé. C'est te dire ! Pour passer au niveau suivant, si tu en avais encore envie après ce que je viens de te dire, tu devras réussir le "contrat" qui t'est demandé. Il est de différentes formes : tu peux avoir un certain nombre de Klax, de points à faire ou bien alors de prendre un certain nombre de briques sur ta ra-



**Pour l'amuser, tu peux toujours repousser cette brique rouge vers le fond du tapis et en attendre d'autres pour "Klaxer".**

quette. Je suis allé jusqu'à me faire tester sur la possibilité de rejeter des briques sur le tapis, mais attention aux dégâts, car il est fréquent d'avoir 2 briques au même moment.

### Et la technique ?

La musique est correcte bien que peu variée. Les graphismes sont soignés, mais les décors sont répétitifs et lassants. Le son, lui, n'est pas génial en fin de compte. Quand à la manipulation de la raquette, elle est géniale et il est impossible de se tromper. Il est dommage que Klax se joue seul. Néanmoins, Klax est



un excellent jeu qui te procurera les mêmes sensations et émotions qu'en arcade.

| R.C.           | 90%   |
|----------------|-------|
| Graphisme :    | 14/20 |
| Animation :    | 14/20 |
| Son :          | 12/20 |
| Jouabilité :   | 17/20 |
| Durée de Vie : | 18/20 |

# Air Rescue

## Alpha tango, noté 4 sur 5

EDITEUR : Sega - MACHINE : Master system

Le monde est en péril... Des terroristes d'origine indéterminée ont pris en otages les leaders de plus de 50 pays qui organisaient une conférence sur la paix... Paix extrêmement menacée... Forces d'intervention totalement impuissantes

### Allo, les sentinelles de l'air ?

... SOS... Appel désespéré à hérisson héroïque... Reçu 5 sur 5. Affirmatif. Tu



**Fais preuve d'une grande agilité pour sauver le maximum d'otages.**

jaillis dans ton hélicoptère de combat pour sauver tous ces chefs d'une mort annoncée. Au sol, tu pourras sélectionner des armes de toutes sortes. L'hélicoptère est équipé de missiles, tir mitrailleur, et bombes paralysantes, armes qui seront très utiles pour annihiler les forces ennemies. Dans une première mission dont l'action se déroule dans un parc d'attraction tu devras sauver plusieurs otages. Ceux-ci pourront monter à



**Tu récupères les hommes grâces à cette échelle de corde.**

bord de ton engin à l'aide d'une échelle de corde : mais attention il y a un petit inconvénient : tu ne pourras en prendre en charge que 4 car ton hélicoptère ne supporte pas plus de poids ; ce qui t'oblige à retourner à la base pour les déposer et retourner ensuite en prendre d'autres et les ramener sains et saufs. Attention aux crashs. Il ne faut surtout pas oublier que les terroristes feront tout pour t'abattre à l'aide de leurs lances-roquettes, de leurs tanks, de mines aériennes ou de leurs propres hélicoptères et pas mal d'autres choses qui peuvent paraître indolentes au premier abord. Sans oublier bien sûr

le temps qu'il t'est imparti pour réussir les missions. Pour en voir la fin, tu auras bien du mal, car il y en a 5 que tu dois réussir et crois-moi, elles sont toutes périlleuses. Le personnage principal est petit, mais bien maniable.

### J'suis un héros !

Avec un graphisme qui fait honneur à la Master System, des musiques assez jolies dans le style "héroïque" et une jouabilité qui fait que l'on se croirait véritablement dans un hélicoptère on obtient un bon petit jeu plein de challenges qui doit plaire un bon moment car sa difficulté est bien dosée.



**Pas facile de jouer les "canadiens" avec tout ces ennemis.**



**Avant de sauver les otages, il faut éteindre tous les feux.**

| D.T.           | 78%   |
|----------------|-------|
| Graphisme :    | 15/20 |
| Animation :    | 16/20 |
| Son :          | 14/20 |
| Jouabilité :   | 16/20 |
| Durée de Vie : | 17/20 |



# MARBLE MADNESS

## La tête et les jambes

ÉDITEUR : Virgin - MACHINE : Master System

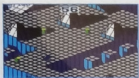
Il semble que ce jeu ait connu un grand succès sur les machines telles que la Megadrive ou la Game Boy et on peut penser que c'est pour cela qu'il a été converti sur Master System.

### Histoire d'une boule...

Il s'agit d'un jeu très original dans lequel tu dois mener une petite bille à travers 6 niveaux dont le graphisme est bien fait. La jouabilité est excellente, même si elle est meilleure sur Megadrive ou même sur Game Boy et rend le contrôle de la bille très facile. Tout cela mené avec une difficulté bien dosée et une nouvelle musique à chaque niveau. Stratégie, anticipation, mais aussi habileté, il s'adresse à l'homme complet.



Pour gagner du temps, tu dois emprunter la catapulte.

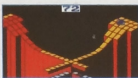


Attention, les dangers sont nombreux et pressants.



Bravo, tu viens de terminer le deuxième niveau.

Même si le jeu ne comprend que 6 niveaux, cela ne veut pas dire pour autant que cela rend le jeu plus aisé. Les premiers niveaux sont assez simples : ils sont suivis par d'autres nettement plus coriaces avec plusieurs obstacles disposés pour le faire mordre la poussière : des virages difficiles à négocier l'attendent et, le plus souvent, tu tomberas dans le vide. Heureusement pour toi tu possèdes quelques atouts très favorables. Le



Le début du troisième niveau est assez 'hard', sois vigilant !

laisse les décourager. Sans oublier des raccourcis qui te seront très utiles pour finir les niveaux. Pour prendre ces raccourcis, on peut se faire propulser par une catapulte ou



Il aurait mieux valu emprunter l'autre chemin pour éviter la chute. Parfois, il vaut mieux se mouliner !

emprunter une vague mouvante et l'on gagne un temps considérable.

Il te faudra faire attention aux calots ennemis et aux flaques d'acides qui feront tout leur possible pour t'éliminer.

### Alors, c'est re-conversion ?

Les bons joueurs vont trouver le jeu un peu limité. L'option "continua" n'existe pas et il faut, à chaque fois que tu perds, recommencer tout le jeu. Malgré ces petits défauts, Marble Madness est un bon p'tit soft qui, à



La réalisation est simple mais efficace tout comme pour l'arcade.

mon avis, est trop simple et ressemble trop aux autres versions pour faire un gros hit.

| D.T.           | 76%   |
|----------------|-------|
| Graphisme :    | 14/20 |
| Animation :    | 16/20 |
| Son :          | 14/20 |
| Jouabilité :   | 15/20 |
| Durée de Vie : | 14/20 |



# ARCADE SMASH HITS

## La nostalgie est toujours là

ÉDITEUR : Virgin - MACHINE : Master System

Il faut que je vous l'avoue, je suis d'un naturel sensible : un papillon écarlate sur le pare-brise, un ver de terre écrasé par une roue de bicyclette m'attrachent, à chaque fois, des larmes de jarnes.

### Ah, les vieux souvenirs...

C'est encore en pleurant que je vous parle de ces 3 jeux réunis sur une "compil". Ça



Centipède, l'un des titres les plus célèbres des jeux vidéo.



Missile Command, malgré son ancienneté, garde tout son charme.



Comme dans tout casse-briques qui se respecte, il y a pléthore de bonus.



Le casse-briques, sans être exceptionnel te fera passer de biens agréables moments.



me rappelle le bon vieux temps où l'on jouait sur des consoles aux faibles capacités avec des jeux dont les graphismes et animations ne font pas le poids face aux superproductions d'aujourd'hui, mais qui reposent sur des principes de jeu qui fonctionnent à merveille et qui ont fait leurs preuves. La cartouche regroupe donc 3 jeux : Missile Command, Centipède et Break out.



Détruis au plus vite la chenille sinon tu seras vite bouffé.

Ces titres sont sortis pour la première fois il y a une dizaine d'années à jeûres et froids le bonheur de la VCS d'Atari.

### Je détaille les jeux

Dans Missile Command, tu contrôles 3 canons et tu tires sur d'innombrables ennemis qui, tels des concrètes sortent de partout et arrivent de partout et de plus en plus vite et plus nombreux. Tu peux switcher d'un canon à l'autre et tu dois faire extrêmement gaffe à la réserve de munitions. Dans Centipède, tu es un p'tit truc qui cartonne des chenilles qui arrivent du haut de l'écran. L'allure du jeu s'accélère et tu dois réagir de plus en plus vite. Un ancêtre de nos meilleurs shoot'em up... Break out, quant à lui, est un casse-briques réduit à sa plus simple expression : une raquette que l'on bouge de droite à gauche, des briques

que l'on doit détruire, une balle à ton service, plusieurs niveaux, that's all !

### Pour les fans !

Voilà donc 3 jeux à l'intérêt réduit, aux graphismes pauvres, mais qui possèdent un charme que les nostalgiques apprécieront sans doute. Les collectionneurs voudront posséder ces ancêtres du jeu vidéo qui donneront naissance aux concepts d'aujourd'hui.

Trois jeux à découvrir et à redécouvrir dans cette cartouche que Virgin propose par cette initiative originale.

| L.V.           | 73%   |
|----------------|-------|
| Graphisme :    | 12/20 |
| Animation :    | 15/20 |
| Son :          | 14/20 |
| Jouabilité :   | 16/20 |
| Durée de Vie : | 16/20 |

**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**

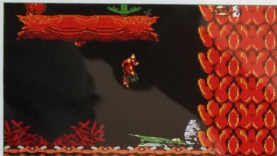
**CONTACTS : (16-1) 48 97 34 56 – 3615 CODE LOUSTIC – 36 65 47 47 (3 F 65 L'APPEL)**



# CHUCK ROCK

## Grr...Miam-Miam...Raah lovely... jolie fiancée moi

EDITEUR : Virgin - MACHINE : Master System



Il s'agit d'utiliser le crocodile comme d'une balançoire afin de se projeter en hauteur.



Ce geyser d'eau te permet de passer l'obstacle.

Honga Bonga ! Tel est le cri de guerre de notre vieux pote Chuck Rock l'archi-vieux, des dizaines de milliers d'années. Un cri, non pas : une éruption, un borbotyome, devrais-je dire. Et pourquoi cette plainte qui jaillit de la poitrine du pauvre Chuck et qui nous glace le sang. La lumière de sa vie, sa complice des mauvais instants, sa mignonnesse de steaks d'auroch, sa

nettoyeuse de grotte, sa pourvoyeuse de câlins a été enlevée. Il est le plus malheureux des hommes préhistoriques, mais aussi le plus fou furieux.

### Chuck réagit

Chuck n'en peut plus et part à sa recherche armé de la seule chose impressionnante qu'il possède et dont il use à merveille...

son ventre. Ces ennemis sont divers : monstres préhistoriques avec des tronches archi-marrantes. Tu devras progresser dans plusieurs niveaux très beaux et aux graphismes variés, dans une jungle, dans une caverne, sous l'eau, etc.

Mais attention, tous les animaux ne sont pas tous hostiles et certains vont même aider Chuck à se sortir de situations délicates. J'en veur



tuout (en langage de cromagnon, on appelle ça le mawachi plantus ortellius). Il peut sauter, nager, manger (histoire de remonter son nrj). Mais le truc le plus marrant est de pouvoir attraper des rochers qui seront très utiles. Exemple, une rivière de lave à traverser.

Que faire ? Tu balances un rocher en plein milieu et pouf, tu sautes dessus et tu passes tranquillo ! Jouabilité parfaite, mouvements réalistes font qu'on s'éclate bien, d'autant plus que la réalisation est quasiment la même que sur la MD, version que nous avons pu apprécier et prévue pour la rentrée. Ça fait plaisir de voir que d'excellents jeux peuvent encore sortir sur la Master System même si ce n'est pas le fait de Sega qui semble lever le pied en ce moment sur cette machine.

### Coolclusion

Bon je crois que j'ai tout dit, les graphismes cools malgré des fonds désespérément noirs, la maniabilité



C'est comment dire... la page de présentation du jeu, voilà !

26



On se défie du regard avant l'affrontement.

pour exemple ces oiseaux qui viendront le souléger pour l'emmener dans les airs et le déposer plus loin sur la terre ferme.

De même avec ce crocodile dont il faudra jouer avec une pierre comme d'une balançoire pour être projeté en l'air et atteindre une corniche. Le gros Chuck est vu de côté ; ce qui permet de ne rien rater lorsqu'il distribue ses coups de ventre. Mais le bide le plus fameux de l'histoire des jeux vidéo n'est pas sa seule arme. Chuck peut aussi, lorsqu'il se trouve sous l'eau asséner le non moins célèbre coup de pied en avant frappant son adversaire de plein

tuout (en langage de cromagnon, on appelle ça le mawachi plantus ortellius).

Il peut sauter, nager, manger (histoire de remonter son nrj). Mais le truc le plus marrant est de pouvoir attraper des rochers qui seront très utiles. Exemple, une rivière de lave à traverser.

Que faire ? Tu balances un rocher en plein milieu et pouf, tu sautes dessus et tu passes tranquillo ! Jouabilité parfaite, mouvements réalistes font qu'on s'éclate bien, d'autant plus que la réalisation est quasiment la même que sur la MD, version que nous avons pu apprécier et prévue pour la rentrée. Ça fait plaisir de voir que d'excellents jeux peuvent encore sortir sur la Master System même si ce n'est pas le fait de Sega qui semble lever le pied en ce moment sur cette machine.



Menaçant ce vieux Chuck avec son rocher à bout de bras, tu ne crois pas ?



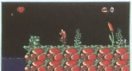
Là où Chuck passe, les ennemis trepassent. Faut pas l'énervier car lui très coléreux.



Parmi les innombrables dangers que Chuck doit affronter avant de rejoindre sa dulcinée, les flammes forment un des principaux obstacles.

cool, le son cool malgré l'absence de musique. L'humour assez cool,

lui aussi, c'est toujours sympa dans un jeu. En bref, chuck Rock est vraiment complètement cool !



Cet animal te veut du bien ou veut-il te croquer ?



Sous l'eau, la démarche de Chuck est un peu plus lente.

|                |       |
|----------------|-------|
| L.V.           | 92%   |
| Graphisme :    | 18/20 |
| Animation :    | 18/20 |
| Son :          | 15/20 |
| Jouabilité :   | 17/20 |
| Durée de Vie : | 16/20 |

Une des fameuses mimiques de Chuck, lorsqu'il se fait toucher.



Des "graphes" et une "anim" d'enf pour ce jeu sur Master.



Oulala, celui là n'a pas l'air commode.



Il s'agit d'anticiper sur le déplacement de ce petit lézard pour le toucher à coup sûr avec la pierre.



# SPEED BALL

## Pas de quartier pour les canards boîteux

EDITEUR : Virgin - MACHINE : Master System

Un monde dans lequel il n'y a pas de lois, pas de règles, pas d'intérêts, pas de morale, pas de conscience, pas de religion, pas de charité, pas de solidarité et où tous les coups sont permis. le syndrome Los Angeles, en somme. C'est pas si loin, c'est dans les années 2000, et le peuple, un tantinet exaspéré, est en mal de violence. Nait alors un nouveau sport

quelconque règle : je rappelle qu'il n'y en a pas !

### Réalisation

Voilà donc ce qu'est Speed Ball. Causes technique si tu le veux bien. Pas trop de reproches à faire sinon que le jeu est un peu trop lent (ce qui ne colle pas vraiment au concept) mais bon ça reste une Master System



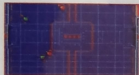
Le menu de sélection te propose le jeu seul ou à deux.

et que la maniabilité s'en ressent un petit peu. Au niveau son, c'est pas mal. Voilà donc un jeu bien éclairant (dans tous les sens du terme !) mais qui aurait mérité un titre plus de soin au niveau réalisation et alors bonjour le mega-giga succès.

Sur le même thème, un vrai hit reste à faire sur Master System, car l'idée est originale.



Tu peux choisir ton équipe en fonction de ses caractéristiques.



Chacun des joueurs court après la balle.

pour lui donner libre cours : le Speed Ball. C'est une sorte de hand-ball où tous les coups sont permis ! Amateurs d'émotion forte, embarquement immédiat. Que les âmes sensibles détournent le regard, il va y avoir du sang.

### C'est parti !

Tu choisis ton équipe parmi celles proposées et le carnage peut commencer ! Le terrain n'est pas très vaste, il scrolle verticalement et comporte, en haut et en bas, 2 ouvertures qui font figure de buts. On baigne dans une ambiance froide, métallique à la mesure de l'événement. Chaque équipe contient une demi-douzaine de joueurs, tous plus baraqués les uns que les autres et revêtus de la tête au pied d'une armure métallique très utile contre les risques-que-maux de tête.

### La baballe

La partie commence, une truc zarbi éjecte la balle (métallique elle aussi) du milieu du terrain et les joueurs se ruent dessus comme des sauvages. Quand tu as la balle, tu peux faire des tirs en hauteur ou tout droit. Quand tu n'as pas la balle, tu peux faire de gros tackles à tes adversaires et tu ne risques pas d'être sanctionné par une



Ces plots de couleur sombre peuvent dévier la balle.

**L.V.**

**80%**

Graphisme : 14/20  
 Animation : 14/20  
 Son : 15/20  
 Jouabilité : 13/20  
 Durée de Vie : 15/20

# LE TEMPLE DE L'ECHANGE ET DE L'OCCASION



LE PLUS GRAND STOCK DE FRANCE A L'ECHANGE + DE 1000 JEUX

ECHANGE A PARTIR DE 30F

TOUT LE MONDE PEUT PROFITER DE NOS SERVICES! PAS BESOIN DE CARTE!

Echangez 2 Cartouches contre 1

Il vous est possible de négocier l'échange des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console -> appelez-nous

Vous habitez en province ! Pas de problème ! appelez le

**16 1 42 94 97 14** et réservez votre jeu, même pour les échanges, votre nouveau jeu arrivera chez vous 48h après réception de votre ancien jeu.

Il vous est possible de négocier l'échange des jeux d'une console pour des jeux d'une autre console -> appelez-nous

**VPC SUPER !** Déduisez de votre achat par correspondance le montant du jeu d'occasion que vous nous renvoyez !

NOUVEAU! Echange de LASER DISQUE VIDEO à partir de 100F contactez Simon

**ULTIMA games**

21, rue de Turin 75008 Paris

16 (1) 42.94.97.14

16 (1) 42.94.97.14

### MEGADRIVE

| TITRE                   | SEUL | DEUX | ACTUAL |
|-------------------------|------|------|--------|
| ART OF MURDER           | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE                   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND     | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 2   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 3   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 4   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 5   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 6   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 7   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 8   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 9   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 10  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 11  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 12  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 13  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 14  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 15  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 16  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 17  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 18  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 19  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 20  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 21  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 22  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 23  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 24  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 25  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 26  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 27  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 28  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 29  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 30  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 31  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 32  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 33  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 34  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 35  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 36  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 37  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 38  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 39  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 40  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 41  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 42  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 43  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 44  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 45  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 46  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 47  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 48  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 49  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 50  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 51  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 52  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 53  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 54  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 55  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 56  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 57  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 58  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 59  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 60  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 61  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 62  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 63  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 64  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 65  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 66  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 67  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 68  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 69  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 70  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 71  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 72  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 73  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 74  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 75  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 76  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 77  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 78  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 79  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 80  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 81  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 82  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 83  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 84  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 85  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 86  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 87  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 88  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 89  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 90  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 91  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 92  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 93  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 94  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 95  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 96  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 97  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 98  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 99  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 100 | 200F | 200F | 200F   |

### MEGADRIVE

| TITRE                   | SEUL | DEUX | ACTUAL |
|-------------------------|------|------|--------|
| ALICE IN WONDERLAND     | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 2   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 3   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 4   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 5   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 6   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 7   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 8   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 9   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 10  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 11  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 12  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 13  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 14  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 15  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 16  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 17  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 18  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 19  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 20  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 21  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 22  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 23  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 24  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 25  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 26  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 27  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 28  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 29  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 30  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 31  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 32  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 33  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 34  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 35  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 36  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 37  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 38  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 39  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 40  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 41  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 42  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 43  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 44  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 45  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 46  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 47  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 48  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 49  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 50  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 51  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 52  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 53  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 54  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 55  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 56  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 57  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 58  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 59  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 60  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 61  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 62  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 63  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 64  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 65  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 66  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 67  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 68  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 69  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 70  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 71  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 72  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 73  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 74  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 75  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 76  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 77  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 78  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 79  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 80  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 81  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 82  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 83  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 84  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 85  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 86  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 87  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 88  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 89  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 90  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 91  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 92  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 93  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 94  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 95  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 96  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 97  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 98  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 99  | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 100 | 200F | 200F | 200F   |

### SUPER NES (US)

| TITRE                 | SEUL | DEUX | ACTUAL |
|-----------------------|------|------|--------|
| ALICE IN WONDERLAND   | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 2 | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 3 | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 4 | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 5 | 200F | 200F | 200F   |
| ALICE IN WONDERLAND 6 |      |      |        |

**CETTE FOIS C'EST FACILE !**

Le challenge du N° 1 était trop difficile et il nous reste beaucoup de pin's à distribuer.

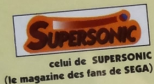
Nous le continuons et cette fois, il suffit de trouver deux copains qui ont acheté le n° 2 de Banzai ou le n° 2 de Supersonic.

Maintenant c'est facile et tu as jusqu'au 15 septembre pour nous envoyer les 3 bons. Si tu ne les trouves pas pendant les vacances, tu les trouveras à la rentrée.

Dépêche-toi quand même !

# 20 000 PIN'S A GAGNER

**Au choix :**



Avec le BON à découper en bas de la page, tu dois réunir 2 autres bons à découper, eux aussi, dans d'autres exemplaires de SUPERSONIC (tout sur les consoles SEGA). Ou même dans BANZAI (tout sur les consoles NINTENDO).

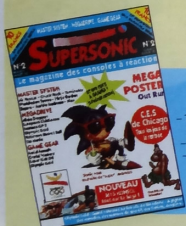
Tu dois réunir (le plus vite possible) 2 copains qui s'intéressent aux consoles Sega ou aux consoles Nintendo ou aux deux et qui possèdent un exemplaire de Supersonic ou de Banzai. Fais-le avant que tes copains ne le fassent avant toi.

Une fois que tu as trouvé les 2 copains en question et collecté les 2 bons de participation, tu inscris leurs noms dans le tableau ci-dessous et tu donnes, si tu le veux, un nom à ton équipe. Banzai fera plus tard des concours par équipe et nous pourrons ainsi te recontacter.

NOM DE MON EQUIPE (facultatif) :

## INSCRIS LES NOMS ET COORDONNEES DE TES 2 COPAINS ET DE TOI-MEME

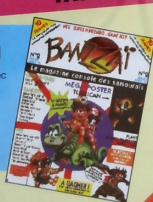
| NOM | PRENOM | AGE | ADRESSE | CODE | VILLE | EQUIPEMENT |
|-----|--------|-----|---------|------|-------|------------|
|     |        |     |         |      |       |            |
|     |        |     |         |      |       |            |



## RAPPEL DE LA MISSION

- Tu formes une équipe avec 2 autres personnes.
- Tu réunis les 3 bons.
- Tu remplis le passeport de participation.
- Tu nous renvoies le tout bien affranchi.
- Tu fais vite.

## TES MAGAZINES FAVORIS



## TON ENGAGEMENT

Je m'appelle (nom) \_\_\_\_\_ (prénom) \_\_\_\_\_ J'ai réunis 3 bons (le mien + 2 autres) découverts dans SUPERSONIC ou BANZAI. Je les joins à cet envoi. En échange, je désire recevoir (chiffre) pin's de SUPERSONIC et (chiffre) pin's de BANZAI (le total de ces deux chiffres doit être égal à 4). Je note qu'il y en a 2 (deux) pour moi, et 1 (un) pour chacun des 2 camarades ou amis que j'ai contactés et qui m'ont confié leur bon à découper (soit 4 en tout). Je m'engage à distribuer les 2 pin's à mes camarades ou amis dès que je les aurai reçus et je désire recevoir ces 4 pin's à l'adresse suivante (rue, bâtiment...)

(ville) \_\_\_\_\_ (code) \_\_\_\_\_

Ce passeport est à renvoyer à : CHALLENGE PIN'S BANZAI  
19, Rue Mégaspire-MOREAU - 75018 PARIS

# 3615 KONSOL

Deux services sur ce code :

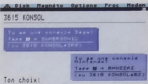
- Supersonic : le serveur des Segamaniacs.
- Banzai : le serveur des Nintendomaniques.

Lorsque tu arrives sur la page d'accueil de Konsol (en ayant tapé 3615, puis connexion quand tu entends le sifflement et ayant inscrit KONSOL quand on te demande le nom du service) appuie sur SUITE. Tu arrives sur la page où on te propose les deux serveurs Banzai et Supersonic. Si tu veux aller sur Supersonic tape 1 puis ENVOI, si c'est sur Banzai que tu veux passer tape 2 puis ENVOI.

### ◆ Commencons par Supersonic :

Tu peux y accéder directement depuis la page de Téléclé 3 (3615) en tapant, au lieu de KONSOL, KONSOL\*SPS puis ENVOI. Tu arrives sur la page d'accueil de Supersonic : où s'affiche le logo et une barre avec marqué dessus : SUITE. Appuie sur SUITE. La page s'étire et on te demande ton PSEUDO. Invente-toi un nom qui sera sur le serveur. **Ton nom de guerre** (souviens-en, car il te servira à chaque fois). Si c'est la première fois, ce que tu vois, tu entreras directement sur le serveur et tu devras créer une BAL plus tard mais nous y reviendrons. Si tu es déjà venu et que tu as donc une bal, lorsque tu auras rentré ton pseudo et appuyé sur ENVOI une deuxième barre s'affichera te demandant ton mot de passe associé à ton pseudo. Entre donc ton passe et, si c'est le bon, tu arrives sur la page de Sommaire du serveur.

Là, tu trouveras plein de choix où tu vas pouvoir t'exprimer, poser des questions, parler avec les amis ou t'en faire de nouveaux, parler de ta console préférée et lancer des défis, jouer et gagner des jeux, des consoles, tu pourras même poser des questions directement à la rédaction de Supersonic.



direct mais tu as ici la possibilité de parler avec 4 autres copains ou copines à la fois au lieu de parler avec une seule en dialogue. Les messages servent aussi à faire un beau logo (ce que les autres voient à la place de ton pseudo), et à faire de beaux dessins en forum pour impressionner les autres !

**6. Les Petites Annonces** : si tu as quelque chose à vendre ou à acheter c'est là que tu pourras trouver des annonces et en mettre une.

**7. La tribune libre** : tu veux t'exprimer ? Délivre ! Parle de tout et de rien et que tu vois, tu entreras directement sur la section cette rubrique et tout le monde lira tes messages et pourra y répondre.

**8. Les sections** : tu as une passion... Tu veux aborder des sujets précis qui intéressent plusieurs personnes, tu peux demander à être animateur d'une de ces sections. Pour en demander une, il te suffit de taper 8 ENVOI sur le Sommaire puis de choisir de demander ta section en tapant 3 et ENVOI. Là, une page te demande : **Nom** : tu dois entrer le nom de la section que tu veux (généralement le sujet que tu veux aborder dans cette section). **Une ligne de commentaire** : tu peux mettre ce que tu veux.

**Password** : si tu veux que ta section soit publique (que tout le monde puisse y aller) ne tape rien, sinon tape le code que l'administrateur du système ouvre la section. C'est un mot (celui que tu veux), qui te servira à censurer les messages indésirables que certains personnes pourraient venir écrire dans ta section. Il n'y aura que toi qui pourras te servir de la censure dans la section.

**Présente ta section** : ici tu dois décrire ce dont tu veux parler dans ta section, son but, etc. Pour que le sysop qui doit t'ouvrir sache si elle en vaut la peine. Il y a aussi des rubriques avec des sujets déjà établis tels que :

- A. Master system.
- B. Game Gear.
- C. Megadrive.

Dans chacune de ces rubriques, tu peux aller parler de la console, demander aux autres de t'aider si tu es bloqué dans un jeu ou autre.

Ce sont des rubriques publiques où tout le monde peut lire et écrire des messages. Si tu as envie de gagner des consoles et des jeux il y a aussi un MECA QUIZZ où tu peux tester tes connaissances et par la même occasion gagner des lots si tu fais un maximum de points.

Une importante base de données où tu trouveras des tas de codes pour t'aider dans pleins de jeux très très intéressants, des codes pour avoir des continues, etc.

Alors, maintenant je sais sûr que tu meurs d'impatience d'aller voir tout ça, donc je te laisse te connecter de suite en tapant 3615, puis KONSOL.



### ◆ Les choix :

1. Les Infos : c'est là que tu trouveras tout ce qui concerne ton journal, le serveur, les nouveautés de l'un et de l'autre. Les annonces de concours et les lots à gagner.

2. Les questions à la rédaction : si tu as quelque chose à demander sur telle ou telle sorte de jeu, sur des concours pour acheter un jeu, ou n'importe quelle question sur le journal, cette rubrique est pour toi et la rédaction y répondra.

3. Ton courrier : haaaaaahaaaaaaa ! nous y voilà enfin... Les Bals ! Ce sont des Bales. Les lettres où tu peux écrire à tes amis ou nouveaux amis, même lorsqu'ils ne sont pas sur le serveur. Il te suffit de composer le pseudo que ton ami a écrit pour lui écrire et dès sa prochaine connexion il t'ira sur avisé de ton message et pourra le lire et y répondre. Si tu n'as pas encore de bal (que tu es rentré sur le serveur sans mot de passe), va dans ce choix et choisis le "ouvrir une Balle aux lettres privées". Là tu vas avoir une page où il te réalitche ton pseudo actuel que tu peux changer si tu veux, sinon appuie sur ENVOI et il te demande un code. Choisis-en un et surtout ne l'oublie pas, appuie sur ENVOI. Voilà tu as maintenant une Bal et tu peux en informer tes amis pour qu'ils t'écrivent.

4. Le dialogue direct : si tu as envie de discuter avec des gens, d'échanger des idées sur ta console, no problèmes, tu trouveras des gens ayant les mêmes envies que toi ici.

5. Salons et mémos : les salons c'est un jeu la même chose que le dialogue en

N° 2  
**BON A RENOVER**  
(AVEC 2 AUTRES BONS)  
à découper dans  
Supersonic ou dans Banzai



# XENON 2

## Ginette, vienche dans le vaicheauch

EDITEUR : Virgin - MACHINE : Master System

Quand la Master System décide de s'intéresser à un truc, elle y va carrément. Deux shoot'ém up dans le même mois alors qu'il y en a très peu sur MS. Xenon 2 est l'adaptation d'un jeu qui avait fait fureur, en leur temps, sur ST et Amiga.

A bord de ton vaisseau inter galactico-cosmique tu vas traquer un max d'ennemis qui ne nourriront pas pour toi la plus extrême des sympathies.

### Comme d'hab ?

Tu vas donc traverser un paquet de niveaux et les nettoyer à grand renfort de laser. Suivant un scrolling vertical et légèrement horizontal, tu progresses en tirant sur des choses bizarres et en ramassant des options et zazzes du truc.

### Quaaaa, une boutique de guerre

Du truc, car entre les niveaux il y a un magasin dans lequel tu peux faire tes petites emplettes. "Bonjour mocheuche, tu voudrais deux kiloch de megablast et une poignée de grenades, merchie". Toutes ces armes ne seront pas de trop car, comme d'habitude, un sale boss t'attendra gentiment à la fin de chaque niveau.

### C'est bien fait ?

Bon parlons technique : les graphismes sont beaux mais varient peu de niveau en niveau.

Les divers sprites et boss sont inspirés du monde aquatique (tiens tiens, comme dans Sagat). Le thème musical est le même que sur micros et est



En détruisant les hordes d'ennemis, tu feras apparaître des bonus.



Tu te sens déjà mieux, les aliens peuvent venir.



La boutique très spécialisée en armes de tout genre.

vraiment sympa. Question animation, il y a un beau paquet de sprites mais les ralentissements et clignotements sont là. Il y a tout de même un scroll d'étoiles sur plusieurs plans.

### Et alors, c'est jouable ?

Niveau maniabilité, c'est pas trop la joie mais on s'en sort quand même. Une fois que tu as pigé le truc, tu anticipes un poil l'inertie du vaisseau et le tour est joué, enfin normalement. Xenon 2 n'est pas inintéressant loin de là ; au point que je pourrais même te le conseiller en raison de sa difficulté.



Ce boss ne demande une technique particulière, juste de la patience.

### VERSION MEGADRIVE

Xenon 2 est également prévu sur Megadrive mais le jeu ne sortira qu'aux alentours de la rentrée. Mais si tu veux en savoir un peu plus sur la qualité de ce dernier, cherche dans la rubrique News les quelques lignes sur Xenon2 et regarde les photos.



De l'action, des ennemis variés, une bonne difficulté, bref, un bon cocktail !



Oh, oh ce chemin ne semble vraiment pas être le bon !

|                |       |
|----------------|-------|
| L.V.           | 81%   |
| Graphisme :    | 15/20 |
| Animation :    | 13/20 |
| Son :          | 15/20 |
| Jouabilité :   | 14/20 |
| Durée de Vie : | 16/20 |



Les boss de fin de niveau semblent tout droit sortis d'une espace aquatique.



## NEWS EN VRAC

### Idee cadeau !

Ah, Ah... Ten jours plus de te faire "taster" par ces horribles boss, la cartouche Action Replay est trop chère pour toi et tu désespères de finir un jour tes jeux. Sois heureux car Micro Application vient de sortir le bouquin de tes rêves, Les Secrets de Jeux Megadrive. Dedans tu trouveras la solution de sorts tels Phantasy Star 2, Revenge Of Shinobi, Gouli's Clouts, Miyki, Defender, Rambler 3, Populous, Sonic, Spider Man, Might & Magic... 95 Francs

### Titres pèle-mêle

Plusieurs sociétés ont annoncé des projets sur Megadrive, c'est le cas d'Accclaim avec Snazh TV, un jeu d'action adapté de l'arcade et Dimark avec Rugby World Cup, une cartouche qui viendrait combler un vide dans la légistique Megadrive. Chez Virgin, c'est Populous, un jeu de stratégie/télévision qui est annoncé et chez Electronic Arts, c'est Mega-Lo-Mania, un jeu de stratégie.

### Sega balance !

Parlé les nouveaux projets, Sega présente plusieurs nouveaux jeux dont Art of Burner 3 et Top Lam & Earl sur

Mega-CD et Road Runner sur Master System. D'autre part, 402 Boxing, est également prévu pour Mega-CD.

Enfin, Sega Europe a récemment déclaré que les cartouches vendues en Europe comporteront dorénavant un chip intéressant aux cartouches japonaises de fonctionner sur une machine européenne et vice-versa. Le premier jeu concerné serait Super Monaco GP 2.

### AVIS aux lecteurs

A toi qui nous lis, ce message t'es personnellement destiné. Si tu te sens l'âme poète, si tu penses être Michel Ange, si tu as découvert des trucs et astuces dans certains jeux, si tu veux nous dire ce que tu penses de Supersonic ou tout simplement si tu penses être le prince des jeux vidéo, prend donc ta plus belle plume, choisis ton plus beau papier, achète une belle enveloppe et colle dessus un non moins beau timbre (on en fait collection à la rédaction) et envoie nous un courrier avec toutes les coordonnées et si possible la photo. Qu'il soit, peut-être aurais-tu la chance de découvrir la montre-gaillarde dans ton journal favori. Alors tu sais ce que tu restes à faire !

# GAMES

## Le plus grand choix de jeux

### PARLY 2

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

### VELIZY 2

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

### ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

### LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

### CAGNES-SUR-MER

67, boulevard du Maréchal Juin

Tél. 93 22 55 21



# SUPER KICK OFF

## Et ron et ron le petit ballon

EDITEUR : US Gold - MACHINE : Game Gear

On en a beaucoup parlé et on en parlera encore beaucoup. Car ce tout un méga hit sur les autres machines. Alors, pourquoi pas sur notre petite Game Gear ?

### Enfin du foot !

C'est, en plus, le seul foot disponible pour elle. Primo, c'est la grande

classe : tu peux choisir la langue dans laquelle te causera le jeu, sympa non ? Ensuite, c'est un bon gros tas d'options qui viendront encombrer tes mains pleines de doigts.

Tu pourras par exemple changer les divers facteurs du match, la couleur des maillots. Tu pourras aussi l'entraîner sur un terrain sans équipe en



### L'éternel face à face entre l'attaquant et le gardien de but.

face. Faire ensuite le choix entre un match amical, une Coupe du monde et plein d'autres trucs encore. Le terrain est immense, il est vu dans sa longueur, et le scrolling multidirectionnel et archi-rapide suit toujours la balle. Les déplacements des joueurs



sont aussi très rapides. Les joueurs sont tout petits mais facilement reconnaissables grâce à la couleur de leurs maillots. Les graphismes sont réduits à leur plus simple expression, mais précis. Il est regrettable de ne pouvoir jouer à deux.

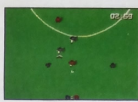
### Tu veux ou tu veux pas ?

Mais parlons du plus important, la maniabilité. T'as le choix : soit, tu es très patient et tu vas t'éclater.

Soit, tu es dans le genre nerveux "à qui le beat en all qui complet" et, dans ce cas là, tu vas piquer des crises. Pourquoi ? Car la maniabilité est au top ; la balle ne colle pas aux pieds du joueur comme dans la plupart des jeux de foot et il faut vraiment se battre pour arriver à faire des actions.

### Finalement...

Voilà donc un jeu très réaliste bien que les bruitages soient légèrement bizarroïdes (genre boing boing !) Mais tu conviendras comme moi que dans ce genre de jeu, les bruitages ne constituent l'essentiel du jeu. Mais bon, je te l'accorde ce n'est tout de même pas une excuse !



Voilà ce qui s'appelle remonter le ballon dans le camp adverse.



Le gardien aurait dû sortir sur une action aussi dangereuse !

|                |       |
|----------------|-------|
| L.V.           | 88%   |
| Graphisme :    | 11/20 |
| Animation :    | 16/20 |
| Son :          | 11/20 |
| Jouabilité :   | 15/20 |
| Durée de Vie : | 17/20 |

# CRYSTAL WARRIORS

## Iris, beauté divine, quand t'e vois, j'me débine !

EDITEUR : Sega - MACHINE : Game Gear



Des fois, je me demande où les auteurs veulent bien en venir ! Crystal Warriors aurait pu être un superbe jeu d'aventure à la Phantasy Star, mais il n'en est rien. Ai-je loupé quelque chose, suis-je à ce point blasé ? Vieillis-je ?

### La cause

Le problème principal est que tu restes pratiquement inactif ! Sans vouloir être désagréable aux mollans du bulbe, aux apathiques, aux hésitants, voilà un jeu qui leur est plutôt destiné. Comme les graphismes sont loin d'être exceptionnels, la musique loin d'être adaptée



Ta quête t'amène à visiter des villes.

au jeu et que les animations ne sont pas très développées, on se demande à nouveau les intentions des auteurs. Le seul point intéressant reste sans nul doute la possibilité de sauvegardes (3 au mieux). En fait, Crystal Warriors est un jeu qui manque cruellement d'intérêt et qui ressemble plus à un jeu de plateau qu'à un jeu console. Faut arrêter...

### Tu veux l'histoire ?

Pour qu'il soit dit que je n'oublie rien, je te raconte l'histoire en quelques mots : dans un monde imaginaire, un méchant certain entreprend de tout envahir et tout diriger en détruisant les 4 cristaux magi-



ques. Il réussit à en détruire 3, mais la princesse Iris en a en sa possession. Elle décide de prendre les devants avec ses 5 fidèles compagnons et d'aller réduire en bouillie celui qui ose troubler la sérénité de son doux pays. Le jeu est

vu de dessus, tu diriges l'un des 6 personnages dans une aire de jeu limitée. Le but, à chaque niveau, est de prendre la forteresse ennemie en amenant au moins un des personnage dessus. Bien sûr, plusieurs ennemis défendront cette même forteresse. Tu peux, selon l'habileté du personnage,



combattre ou lancer un sort. Durant le mode combat tu auras plusieurs choix, mais il n'y a vraiment pas d'action. Entre chaque niveau tu arriveras dans un village et tu pourras y faire des achats : sorts, armes... Tu pourras aussi trouver de nouveaux compagnons qui te rejoindront au combat. Histoire archiconnue, superbe avec Alisa, ratée avec Iris. Une morale à cette histoire : avec les femmes, il faut faire le bon choix.

|         |        |
|---------|--------|
| HP: 36  | EL: 1  |
| AP: 16  | DP: 8  |
| SP: 8   | MP: 0  |
| MAGE: 3 | SMO: 1 |

Cet écran te permet de connaître ta fortune et ton état.

|                |       |
|----------------|-------|
| L.V.           | 64%   |
| Graphisme :    | 14/20 |
| Animation :    | 13/20 |
| Son :          | 13/20 |
| Jouabilité :   | 15/20 |
| Durée de Vie : | 15/20 |





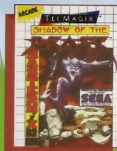
# TECMAGIK CHAMPIONS OF EUROPE

DISPONIBLE DÈS MAINTENANT!

THE OFFICIAL GAME OF

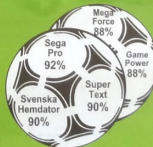


© UEFA 1992



© UEFA 1987

**ALLEZ DROIT AU BUT  
N'ACHETEZ  
QUE LES MEILLEURS!**



## SEGA™

Tecmagik (Entertainment) Ltd., 1 Norland Place, London W11 4QS