

NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU

CONCOURS : GAGNE DES CONSOLES MD OU GG (P. 10)

N°3 - Juin 1994

Luxembourg 140 Fl - Suisse 6,70 Fs - Belgique 146 Fs

20 F
seulement

Sonic

B.D. & JEUX VIDEO !



SONIC
LA B.D.!

RoundTEST

SONIC A TESTÉ POUR TOI :
Sonic 3 - Sonic Chaos -
NBA Jam - Pelé Soccer -
Micro Machines - Robocop 3

RoundTRUCS

TRUCS ET ASTUCES
POUR ALLER PLUS LOIN SUR :
Jungle Strike - Rosket
knight Adventures -
Super Monaco GP2
Ecco the Dolphin



EXCLUSIF

Decap
ATTACK



ENFIN LE MAGAZINE !

LES
MEILLEURES
B.D.

DES
REPORTAGES
HALLUCINANTS

DES
SPORTS
DE CHOC

LE
MEILLEUR
DU CINEMA

20 F
SEULEMENT !

BD - SPORT - CINEMA - REPORTAGES

ACTION

TOURNON
EGMONT

ACTION

AVENTURE

N°1 - 20F - MENSUEL - JUIN 1994

N°1
NOUVEAU

100
PAGES
D'ACTION
ET DE B.D !

T-FORCE

LA BD OFFICIELLE

LES MONSTRES A 4 ROUES

SCULPTEUR DE LAVE

ET LES AVENTURES D'IZNOGOU !

+8
CARTES
DETACHABLES
POUR TA
COLLECTION
vite !

CHAQUE MOIS
CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX

SOMMAIRE

Ton guide pour le super monde Sega. Allez, fonce !

SONIC 3



MICRO MACHINES

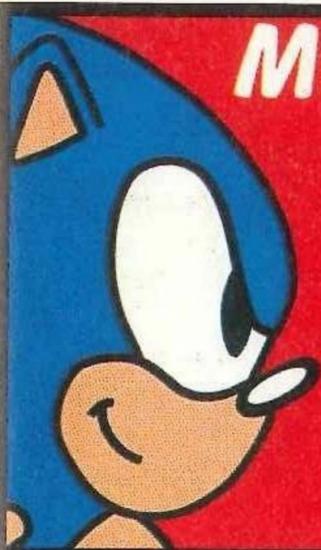


NBA JAM



BD ORIGINALES

MEGATOX



PAG. 3

DECAP ATTACK



PAG. 17

RoundTROC 2

Petites annonces à gogo pour vendre, acheter, échanger...

RoundCONCOURS 10

Gagne une journée chez Maïte Sega. Attention, dernière chance !

RoundCOURRIER 13

Les réponses à quelques unes de vos lettres, et le reste sur 3615 Action Adventure.

RoundNEWS 14

Des nouvelles, des nouveautés et le portable Sega 16 bits.

RoundTEST 27

Sonic 3, Sonic Chaos, NBA Jam, Pelé Soccer, Micro Machines, Robocop 3.

RoundTRUCS 56

Astuces, conseils et solutions pour jouer au plus malin !

**Prochain numéro
Le 15 juin**

Editorial



Salut les mégas !

Attention, ce numéro

va vous décaprer les méninges grâce

à la fantastique B.D. originale et exclusive

tirée du célèbre jeu Decap Attack !

Plus megadingue, tu game-over comme dirait

Monsieur Toubon. Un mega numéro donc

avec bien entendu la suite de la B.D.

sur les origines des pouvoirs de Sonic. Et puis

toutes vos rubriques avec la présentation

de Sonic 3, Sonic Chaos, NBA Jam, etc. Alors

bonne lecture, les megas, et à vos consoles !

TOURNON-EGMONT

44-48, rue Broca

75005 Paris

Tél : (1) 43 36 32 00

Fax : (1) 43 36 60 87

Directeur de la publication :

Henri-Claude Prigent

Rédacteur en chef :

Patrick Manoukian

Secrétaire de rédaction :

Dominique Hascoët

Comité de rédaction :

H.-C. Prigent - H.-C. Iversen - P. Knudsen

Coordination de la rédaction :

Corinne Thébault

Coordination de la maquette :

Marie-Hélène Geoffroy

Maquette :

Frédérique Legros

Laurent Pignot

Directrice du Marketing

Pia S. Knudsen

Publicité au journal.

IMPRIME EN ITALIE

PAR GRAFICA EDITORIALE.

© 1993 - Tournon-Egmont

© Sega Enterprises LTD 1991 -

Tous droits réservés.

Loi N° 49956 du 16-07-49 sur les

publications destinées à la jeunesse.

Dépôt légal à parution.

Commission paritaire en cours.

Round TROC

Quel bazar, c'est un vrai souk : tout le monde veut vendre, acheter, échanger ! Bien entendu, pas assez de place pour passer l'annonce de chacun. Nous avons donc mis en œuvre les grands moyens : toutes les annonces non publiées sont enregistrées sur le service Minitel 3615 Action-Aventure que vous pourrez consulter.



ECHANGES

● Je voudrais échanger sur Megadrive James Pond II, Sonic I et II, Growl, World of illusion et Wonderboy contre un Mega CD II avec (si possible) un ou deux de ces jeux : Sonic CD et/ou Silpheed.

Alex Zambeau. 13, rue Jean-de-la-Bruyère 78000 Versailles. Tél. : 39 55 61 16.

● J'échange tous mes livres dont vous êtes le héros (j'en ai 15) + 4 B.D. (Le rayon «U» d'Edgar P. Jacobs, Tony Stark de E. Aidans, Dicemtim de Kamb et Astérix en Corse de Goscinny) contre une Game Gear avec 3 ou 4 jeux.

Olivier Pelletier. 3, rue J. S Bailly 91220 Breigny-sur-Oise. Tél. : 60 85 01 17.

● J'échange livres jeux : Metal City Mayhem, Zone Rangers en version anglaise contre cassette megadrive II de Robotnik ou The Lost Vikings.

Thomas Combalie. 19, rue Mathis 75019 Paris. Tél. : 40 36 80 14.

● Echange Strider II contre Hook sur Master system II, Dragon Crystal contre Land Stalker, Rainbow Islands contre Golden Axe.

Hajire Hadri. 8, square Marcel Lods 92220 Bagneux. Tél. : 46 64 15 21.

● J'échange une Master system II + 2 manettes + Sonic 1, 2 et 3, Alex Kid, Shinobi, Battle out run, Razmaniac shadow, Dancer contre le Mega CD + 2 jeux.

Bernard Franck. Tél. : 48 70 89 12.

● Echange Megadrive contre Super Nintendo, et échange 5 jeux Megadrive (Sonic 1 et 2, Fatal Fury, space harrier II et art alive) contre Winter olympics sur Super Nintendo ainsi que Zelda 3, Dragon Ball Z 2 et F zéro, super R Type.

Nicolas Rilard. 12, rue Jean-Paul Vaillant 08000 Charleville-Mézières. Tél. : 24 59 18 33.

● J'échange une Megadrive + une manette + le jeu Street fighter II + 2 Mégaforces + 14 Superonics (magazines de jeux) contre un Mega CD 2 avec au moins un jeu.

Olivier Valentini. Tél. : 46 30 84 28.

VENTES

● Je vends d'urgence : Master system 2 + 2 manettes + 6 jeux (Alex Kid, Casino games, Ghostbusters, Champions of Europe, sonic the hedgehog 2, Slap shot à 650 F.

Anthony Girard. 62, chemin du Merlan 13014 Marseille. Tél. : 91 67 92 79.

● Je vends Tortues Ninja, Mario Bros 1 et 2, Double Dragon 2, Top gun corvette challenge. 820 F les jeux ou + console 200 F. Le tout 1000 F.

Michaël Morèze. Herellou Ergué - Galéric 29500. Tél. : 98 59 52 84.

● Je vends une Game Boy avec 2 jeux : Double Dragon, Tetris. Et casque microphone (audio). Le tout 300 F.

Phonphakdy Inprasith. 51, rue Etienne-Richerand 69003 Lyon. Tél. : 72 35 91 27.

VENTES - ECHANGES

● Je vends, pour pas cher, une Mega CD II avec une Megadrive II + Road Avenger, Sonic CD, Ecco the Dolphin pour seulement 2 500 F (très neuf) ou échange le tout contre beaucoup beaucoup de Mangas (B.D. japonaises). Je veux essentiellement des Ranma 1/2, Dragon Ball Z, City Hunter, Ken...

Michel. Après 17h30 au 64 97 00 34.

● Vends ou échange Master System : deux manettes + cinq jeux (Tennis ace, Shinobi, World Grand Prix, Kung fu, Alex Kid (dans la mémoire) tout à 700 F ou à échangé contre la super Nintendo + Dragon Ball Z.

H. Andrès. 15, rue Saint-Guillaume Courbevoie. Tél. : 49 05 49 65.

● Salut à tous. J'aimerais échanger ou vendre des jeux Megadrive car vraiment je m'en lasse : Kid Cameleon, Aladdin, Astérix, Twin Hawk, Décap Attack, Moonwalker, Bulls vs Lakers, Sonic 2 et 3, Cool Spot, T2, WWF, Shinobi et encore pleins d'autres. Rocket Night m'intéresse.

Sylvain Auger. 17, la Pompignane 424, rue Louise-Michel 34000 Montpellier.

Tél. : 67 72 12 97 après 18 H.

● Vends ou échange jeux sur Master system II : Golden axe, Shinobi, Wimbledon II, Mortal Kombat contre d'autres jeux MS ou contre des consoles : GG - MD - MCD. 200 F le lot de jeux ou 70 F l'unité + vends jeux micro ordinateur : Overkill et Préhistorik II sur PC et Alien III et Arabian nights sur Amiga, 50 F le jeu.

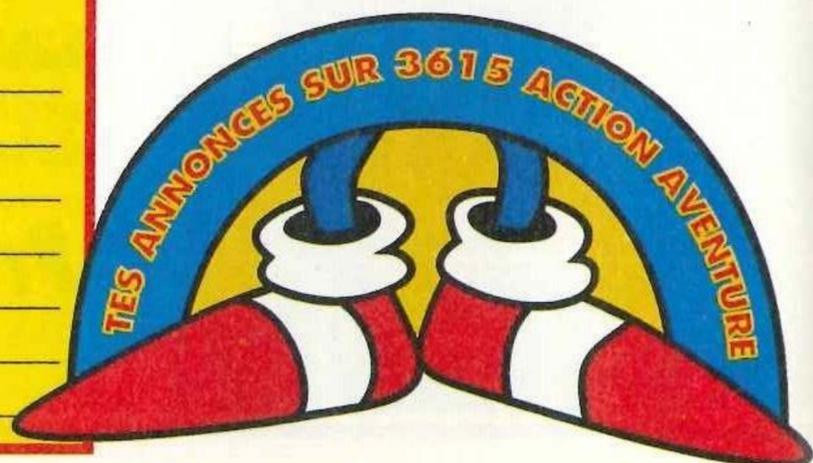
Anthony Maillard. 66, rue du Roussillon 44230 Saint-Sébastien. Tél. : 40 34 86 41.

● Vends console Nintendo NES + zapper + 6 jeux: SMB1, Duckhunt, Faxanad Hook, Tetris, Adventure of Lolo II. Le tout en parfait état : 700 F. Ou 90 F la cartouche ou échange le tout contre une Super NES ou Megadrive ou Game Gear avec 2 ou 3 bons jeux ou un lot de bons jeux pour Sega Master system.

Mary Renaud. 180, rue du bas de la côte 54710 Ludres. Tél. : 83 25 77 46.

SONIC TROC	Je vends	J'achète	J'échange
<input type="checkbox"/> JEUX VIDÉO	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> B.D.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> AUTRE TEXTE	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

ÉCRIRE A : _____			
TÉL : _____		AGE : _____	





LA PLANÈTE MOBIUS G.R.*

C'EST TOI BEAKY DE L'ÉQUIPE DE NETTOYAGE?

STOP

TOUT À FAIT, JE SUIS BOB BEAKY, EN PERSONNE!

COMMENT SE FAIT-IL QUE TU SOIS SI GAI? LE TRAVAIL QUE TU FAIS EST POURTANT FATIGANT!

BOF... C'EST PEUT-ÊTRE PARCE QUE JE SUIS HEUREUX DE SERVIR ROBOTNIK!

LONGUE VIE À ROBOTNIK!

QUE SON REÈNE SOIT SANS FIN!

QU'IL CRÈVE!

* GOUVERNEMENT ROBOTNIK

Sonic

THE HEDGEHOG

MEGATOX



QUELLE ODEUR!



OH, NON!

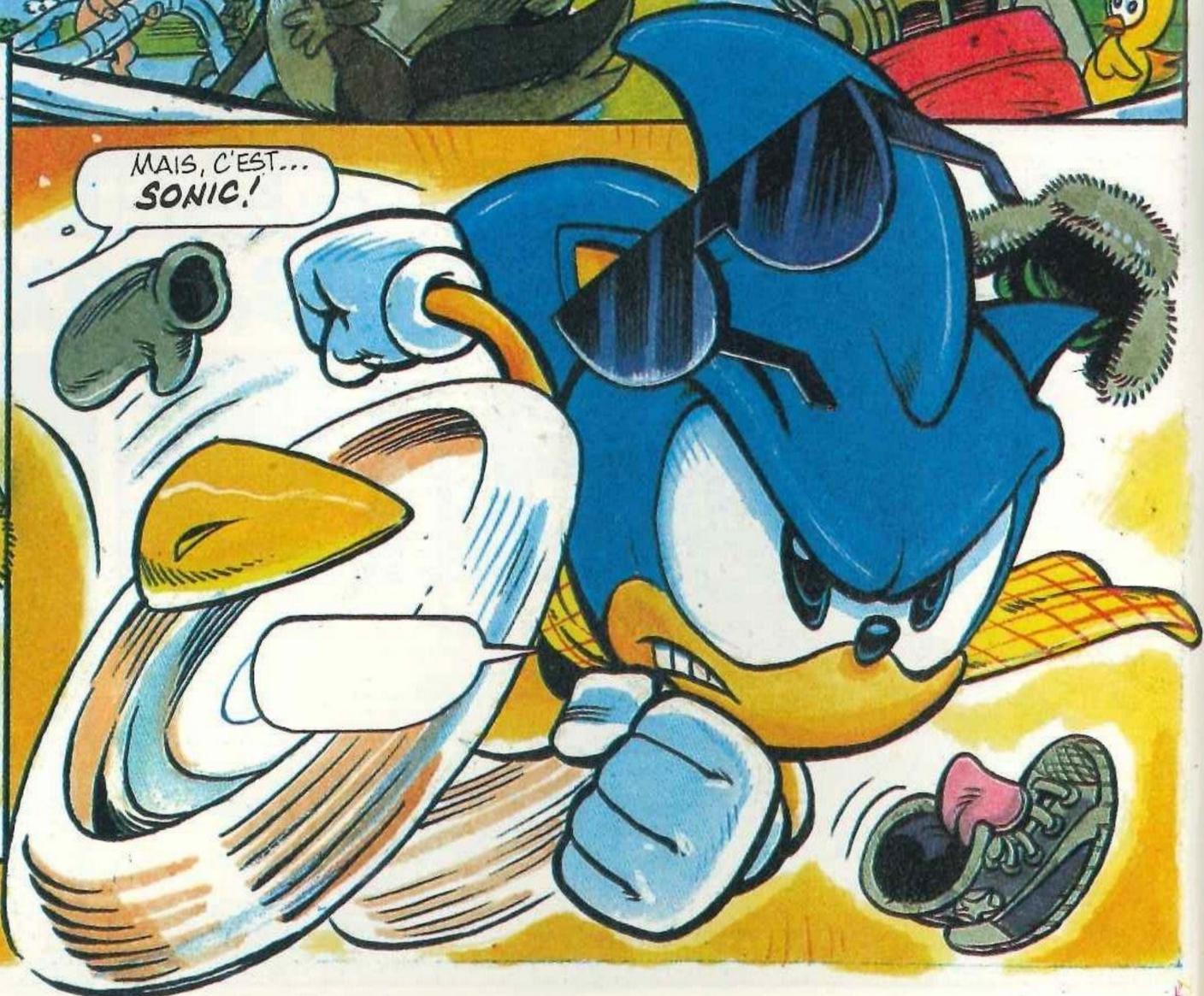


DEBOUT! SI TU CROIS AVOIR TERMINE, TU TE TROMPES!

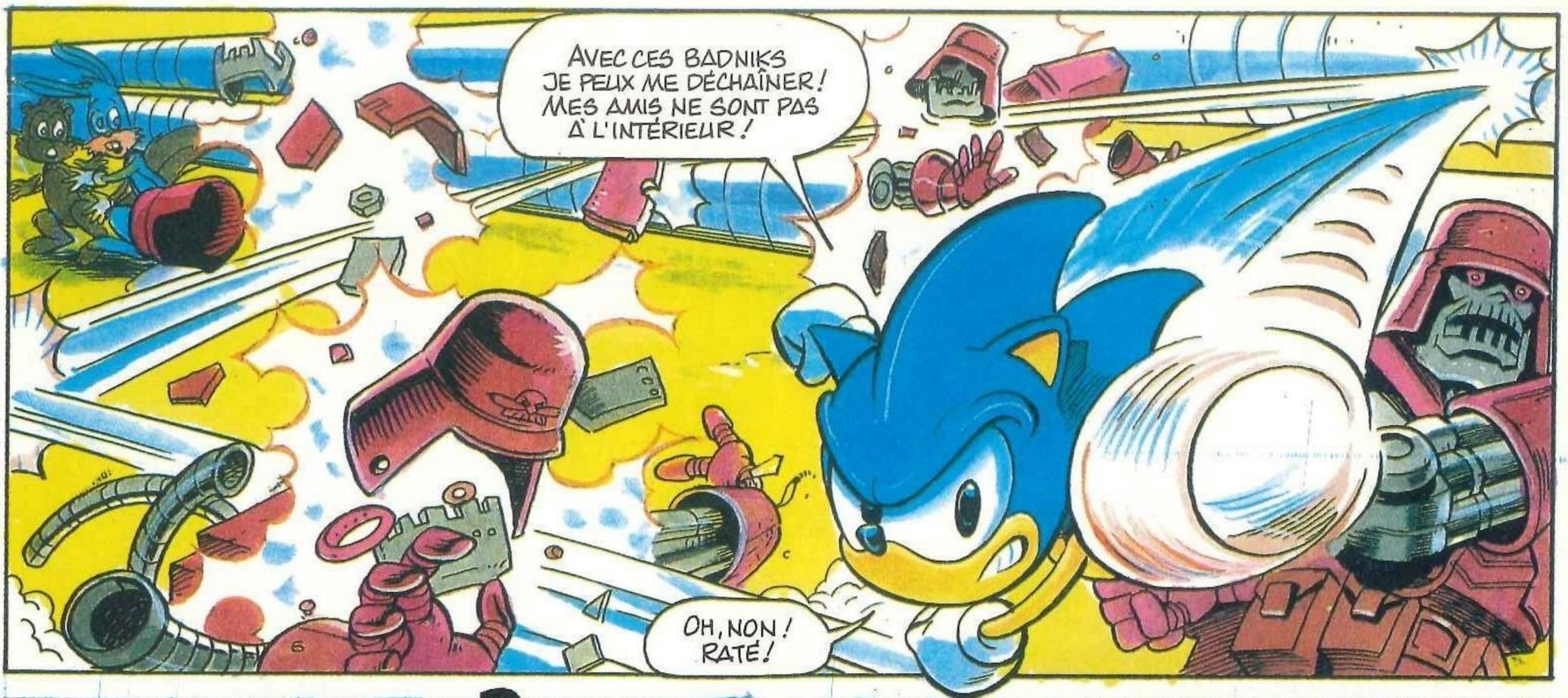
JE SUIS A BOLT... PEUX PLUS!



PAS TOUCHE, ESPECE DE MONS- TRE EN METAL!

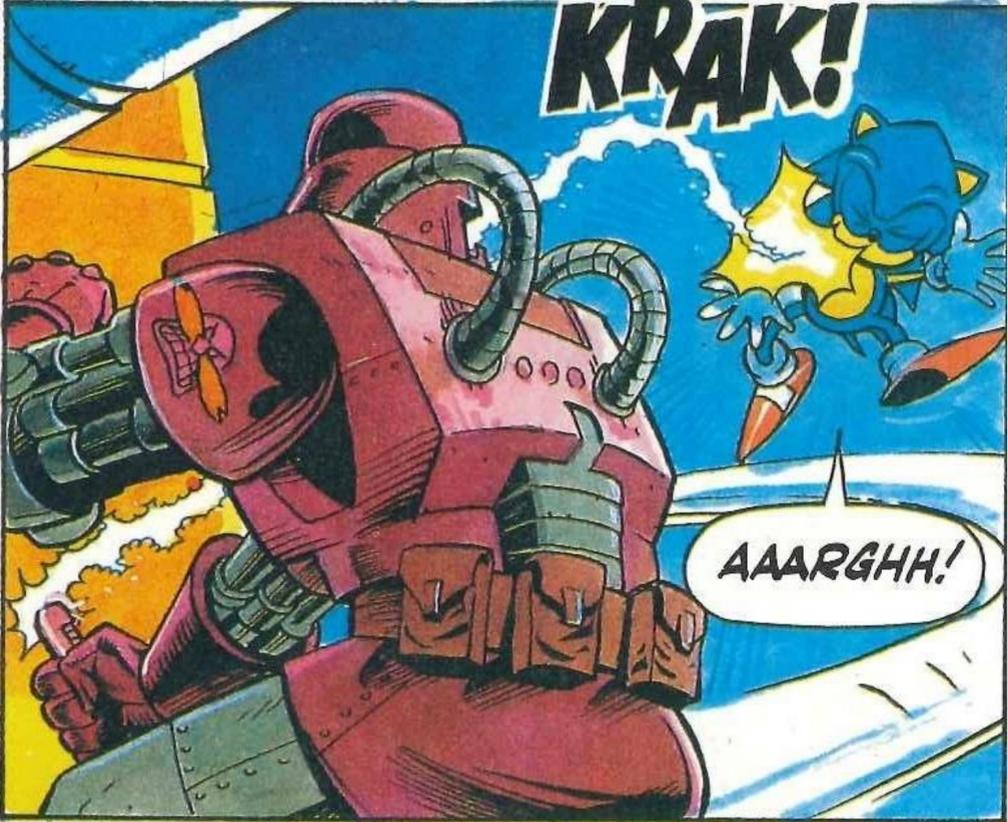


MAIS, C'EST... SONIC!



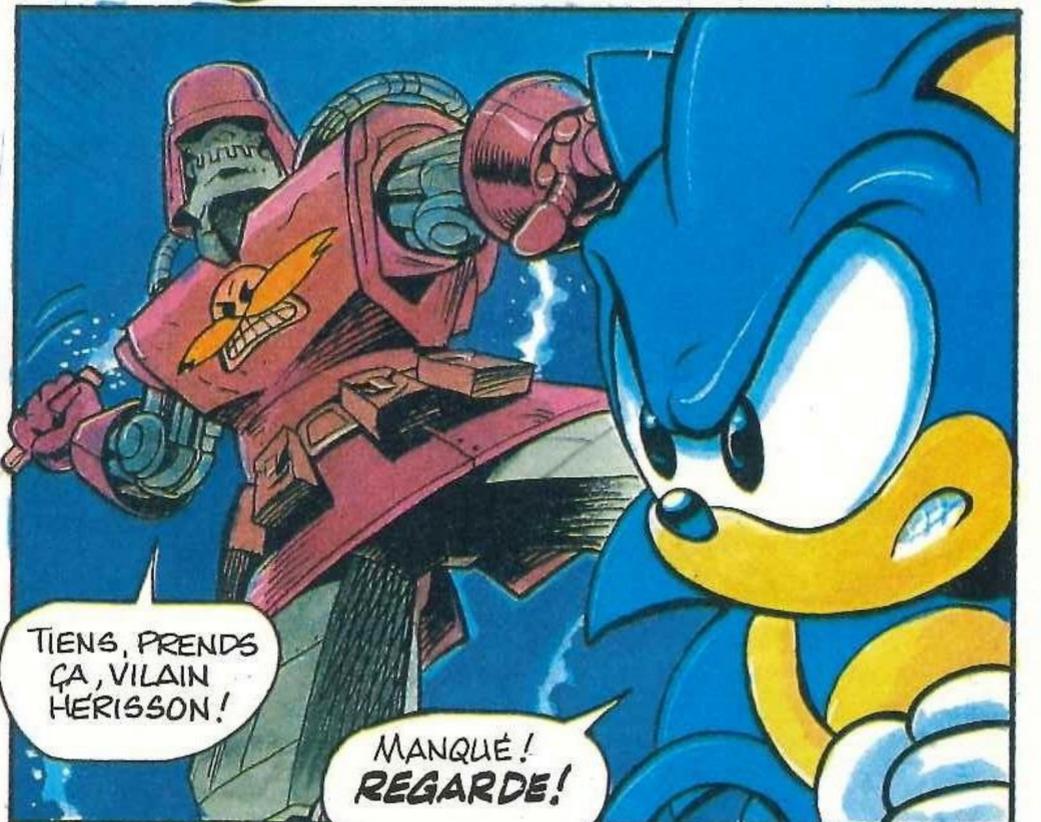
AVEC CES BADNIKS
JE PEUX ME DÉCHAÎNER!
MES AMIS NE SONT PAS
À L'INTÉRIEUR!

OH, NON!
RATÉ!



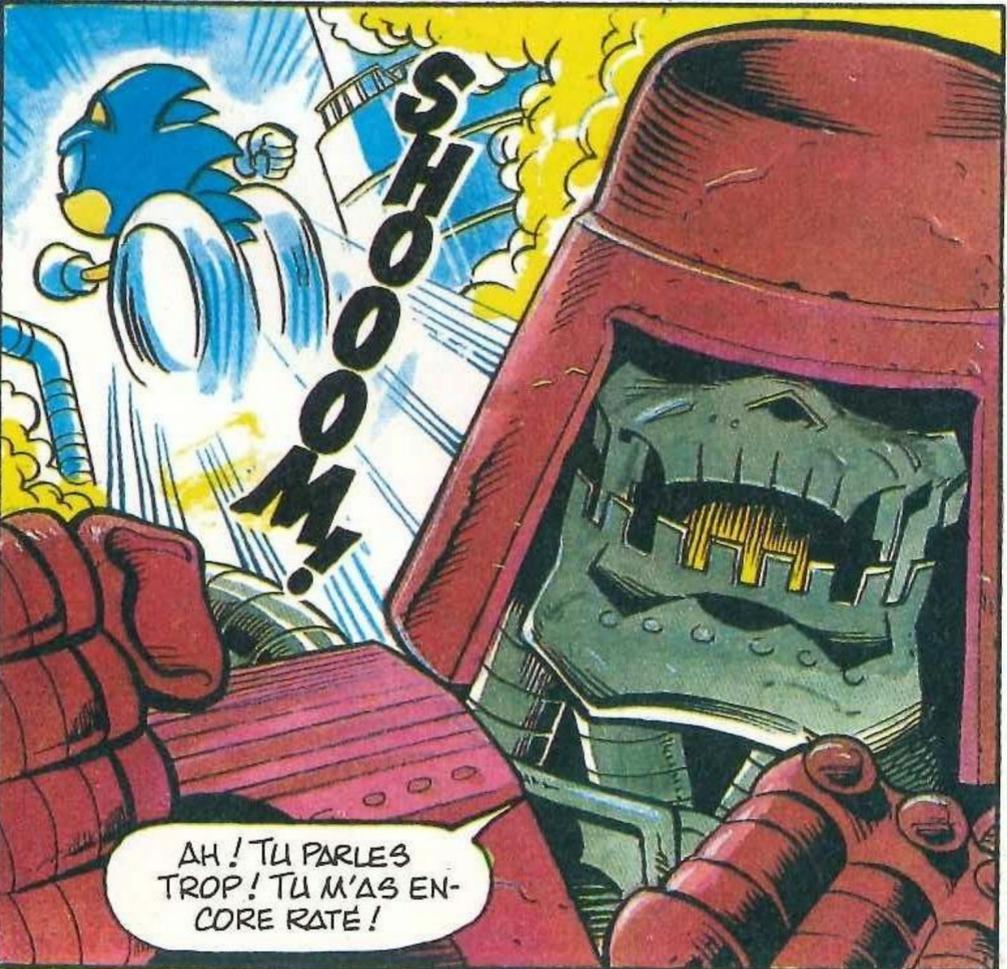
KRAK!

AAARGHH!



TIENS, PRENDS
ÇA, VILAIN
HERISSON!

MANQUÉ!
REGARDE!



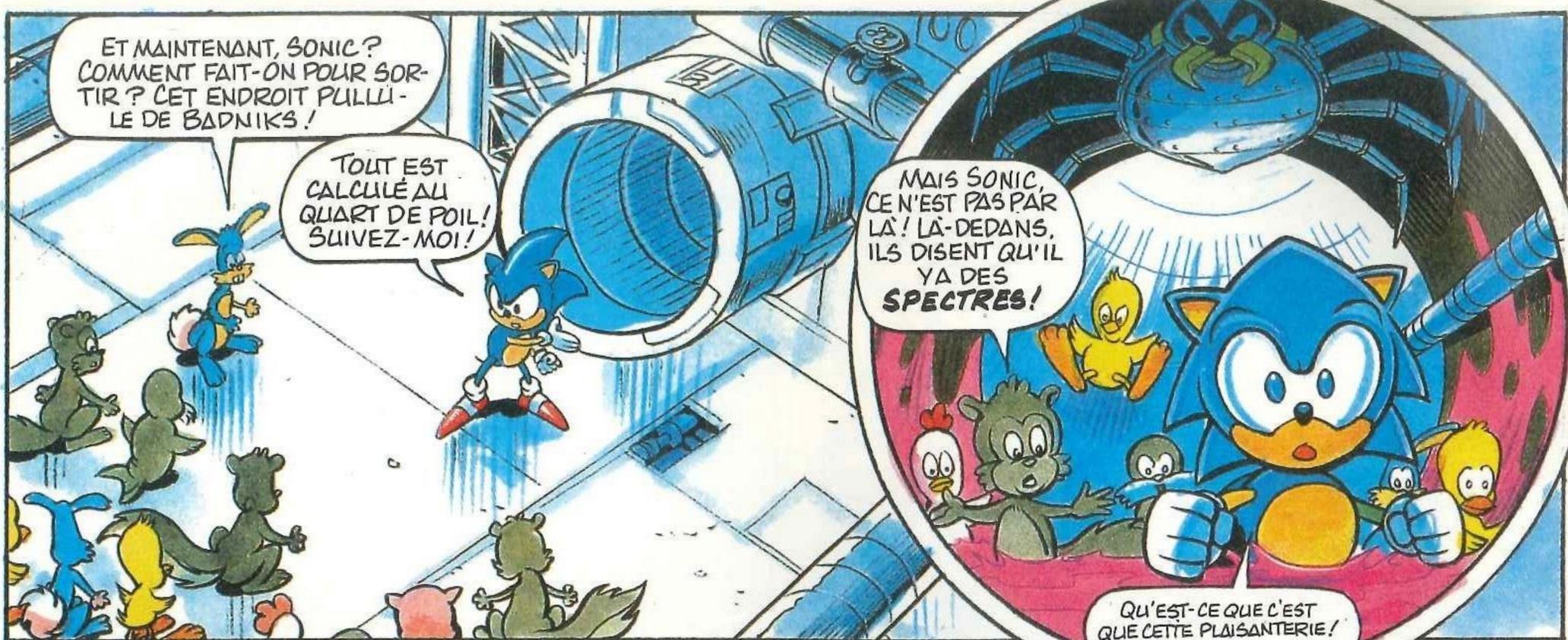
SHOOOM!

AH! TU PARLES
TROP! TU M'AS EN-
CORE RATÉ!



TU CROIS
VRAIMENT!

OH... KZZZ
... BZZZ...



ET MAINTENANT, SONIC?
COMMENT FAIT-ON POUR SOR-
TIR ? CET ENDROIT PULLI-
LE DE BADNIKS !

TOUT EST
CALCULÉ AU
QUART DE POIL!
SUIVEZ-MOI!

MAIS SONIC,
CE N'EST PAS PAR
LÀ ! LÀ-DEDANS,
ILS DISENT QU'IL
YA DES
SPECTRES!

QU'EST-CE QUE C'EST
QUE CETTE PLAISANTERIE!



AAAGHH!
UN GRABBER!

ON SE CALME!



ÇA, C'EST UN PETIT
JEU QUE JE PEUX
FAIRE LES YELIX
FERMÉS!

B-DANG!

JE SUIS
LIBRE!



JE CRAIGNAIS DE DEVOIR
PASSER TOUTE MA VIE COIN-
CÉ DANS CE BADNIK ! ILS
M'AVAIENT MIS ICI TOUT
ÇA PARCE QUE JE NE TRA-
VAILLAIS PAS ASSEZ!

MAINTENANT,
CALME-TOI, PE-
TIT ! TOUT VA
BIEN ... JE SUIS
LÀ!

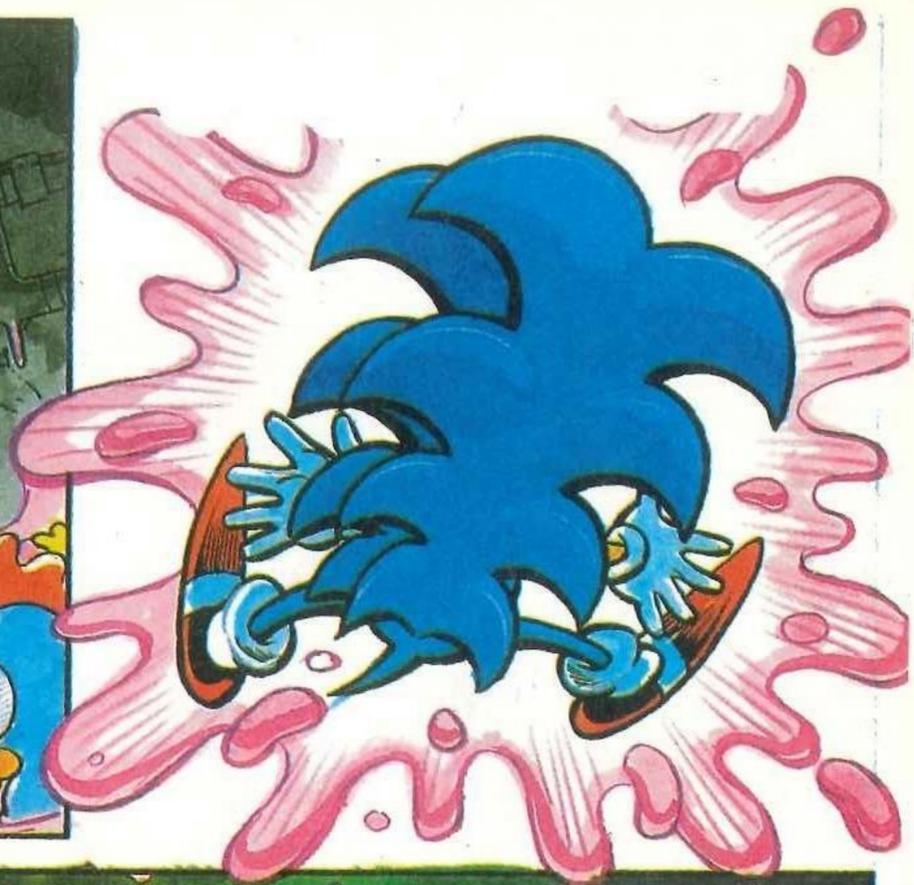


OUURGHHH!

VITE, LES AMIS...
NOUS N'AVONS PAS
BEAUCOUP DE
TEMPS!

SONIC,
ATTENTION...
DERRIÈRE
TOI!

QU'Y
A-T-IL?



ET QUI
DIABLE ES-
TU?

J'ÉTAIS UN SCIENTIFIQUE DE L'ÉQUIPE DE ROBOTNIK: J'ÉTU DIAIS UNE SUBSTANCE APPELÉE **MEGA MACK** FAITE POUR LA DESTRUCTION!

TOUT ÇA... AVANT
L'ACCIDENT!

EN EFFET,
MON LABORATOIRE
A ÉTÉ INONDÉ PAR
LE **MEGA MACK**!

ET JE NE SAIS COM-
MENT CETTE SUBSTAN-
CE CHIMIQUE EST DEVE-
NUE UN COMPOSANT
TOXIQUE... L'HORRIBLE
MEGATOX!

OUTRE LA FACULTÉ
D'EMBÊTER LE MONDE,
AS-TU D'AUTRES
POUVOIR ?

TU VEUX
EN AVOIR
UN
APERÇU?





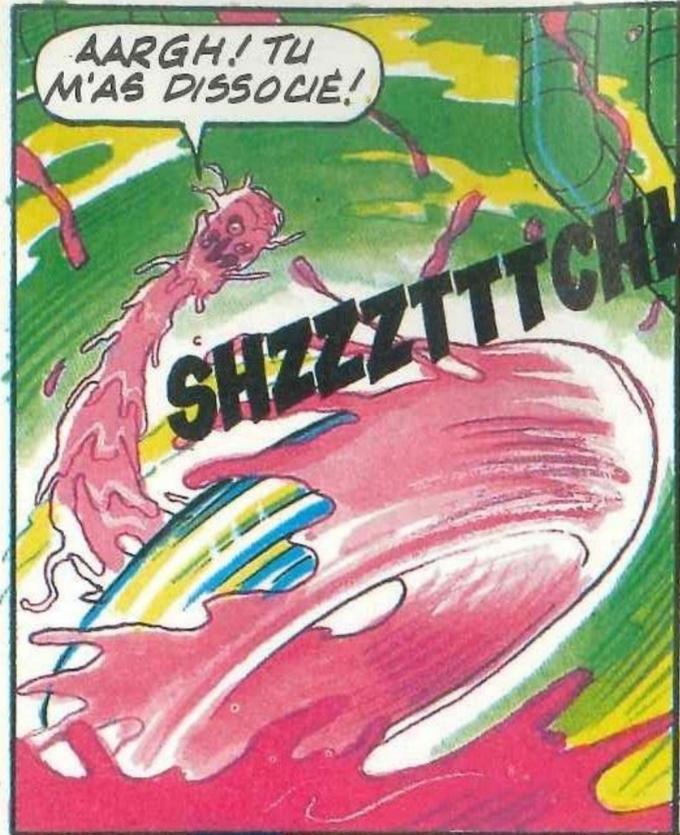
EH BIEN, VOILA!

AAAH! GLOUB!



VOYONS UN PEU CE QUI VA T'ARRIVER SI TU **RESPIRES** CET-SUBSTANCE CHIMIQUE HYPER NOCIVE!

JE DOIS AGIR TRÈS VITE!



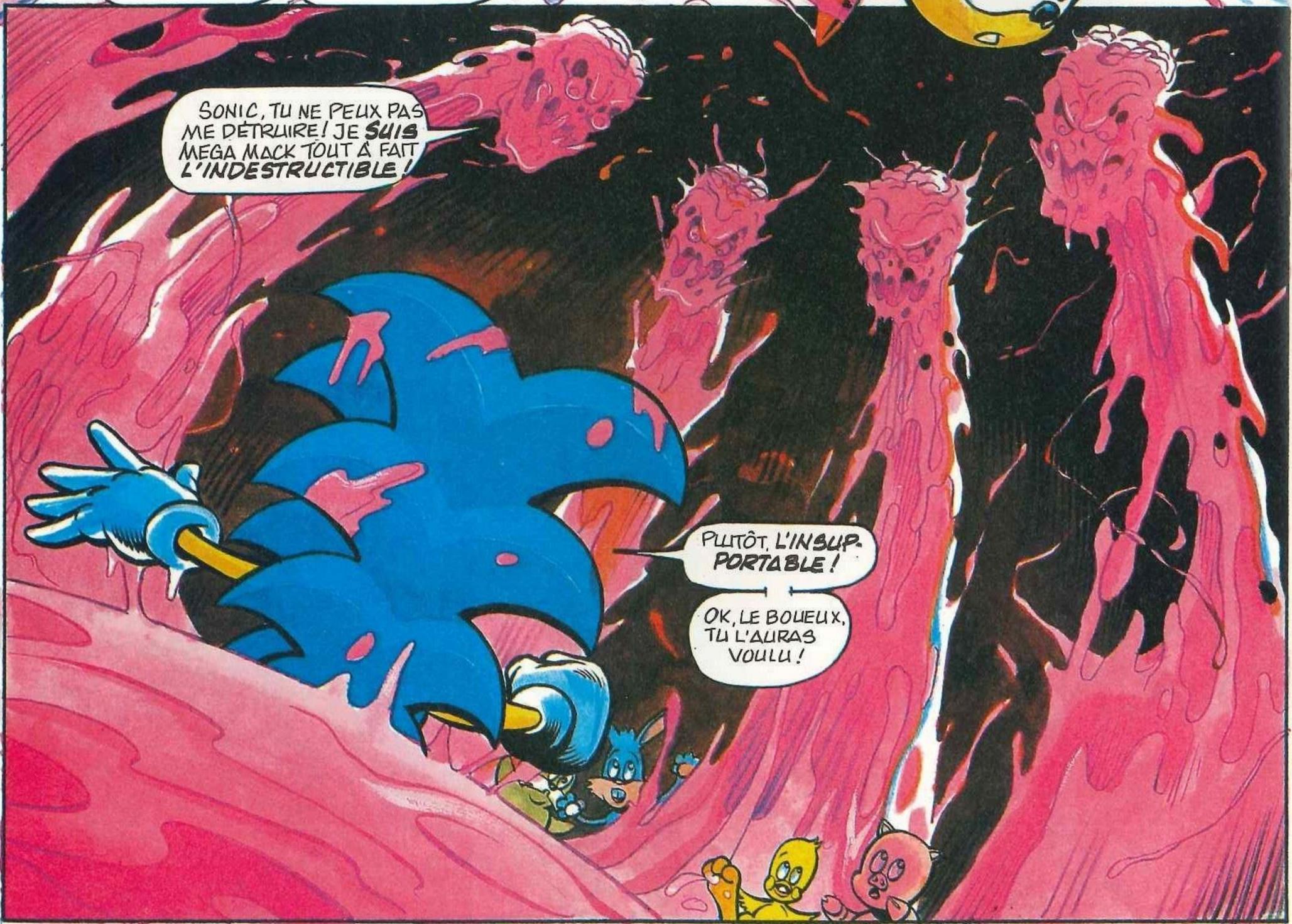
AARGH! TU M'AS DISSOCIÉ!

SHZZTTTCH!



AVANT TOUT, FAIRE LA PEAU DE CE MONSTRE!

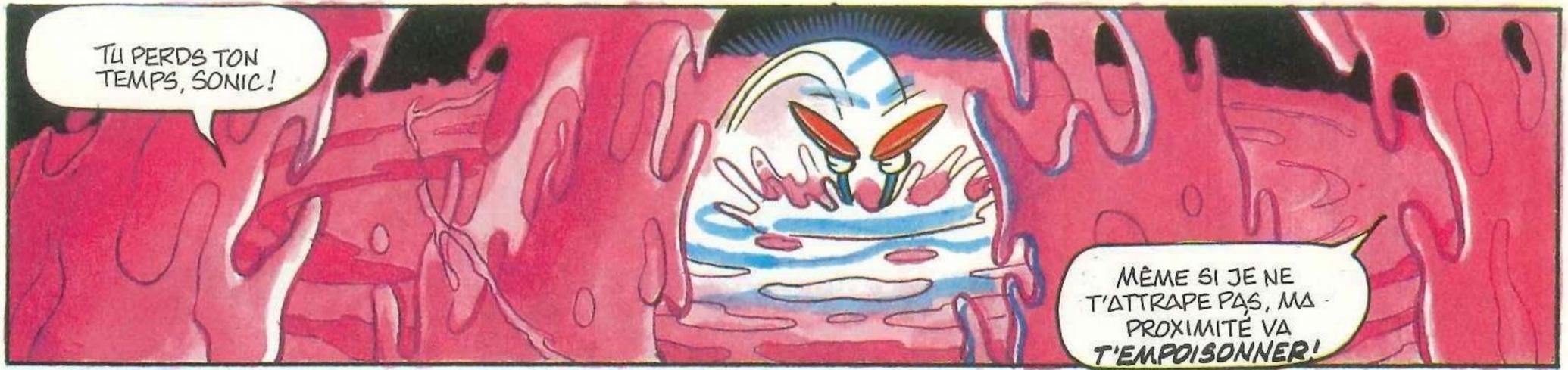
C'EST VRAI QUE JE SUIS UN HÉROS MYTHIQUE!



SONIC, TU NE PEUX PAS ME DÉTRUIRE! JE **SUIS** MEGA MACK TOUT À FAIT L'INDESTRUCTIBLE!

PURTÔT, L'INSUP. PORTABLE!

OK, LE BOUEUX, TU L'AURAS VOULU!



TU PERDS TON TEMPS, SONIC!

MÊME SI JE NE T'ATTRAPE PAS, MA PROXIMITÉ VA T'EMPOISONNER!



JE CROIS QU'IL EST TEMPS QUE MEGATOX FASSE UN PETIT TOUR DEHORS!



J'ESPÈRE QUE ÇA VA MARCHER! CETTE SUBSTANCE COMMENCE À ME DONNER DES GRATOUILLIS!



IL FAUT QUE JE FONCTIONNE COMME UNE HÉLICE ET LE "RESSOUFLER" À TRAVERS CE TROU!



ET C'EST AINSI QUE...



EH BIEN, LES COPAINS, ON LÈVE LES VOILES! JE NE SAIS PAS SI MEGATOX POURRA SE RECOMPOSER APRÈS QUE JE L'AIE PULVÉRISÉ À TRAVERS LA MOITIÉ DE LA PLANÈTE!

SONIC, TU ES VRAIMENT FANTASTIQUE!

POURQUOI? JUSQU'À MAINTENANT TU AVAIS DES DOUBTES?

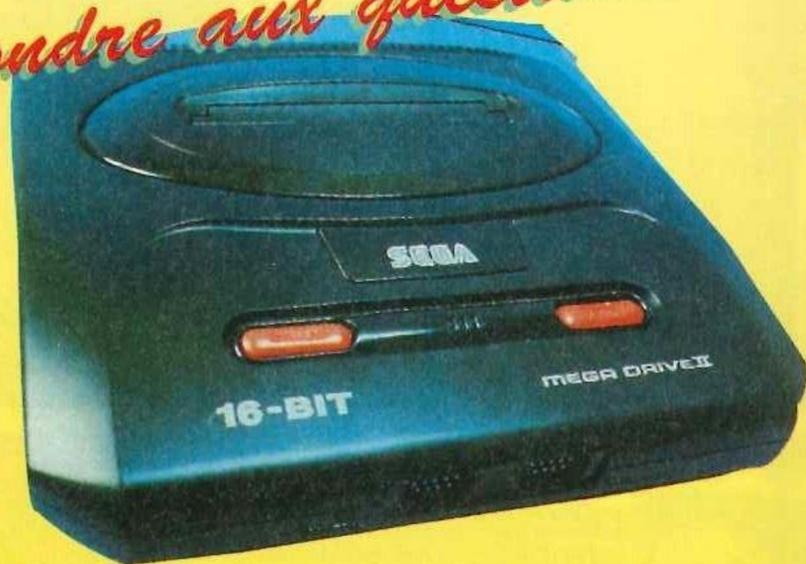
AU PROCHAIN ÉPISODE!

FIN

CONCOURS!

GAGNE TOUT DE SUITE UNE MEGADRIVE OU UNE GAME GEAR

C'est facile, il suffit de bien lire ce numéro et de répondre aux questions !



ROUND 1 Comment s'appelle la substance chimique que combat Sonic ?
1 - Mégatox
2 - Méga Sonic
3 - Méga Mack

ROUND 2 Qui est Bob Beaky ?
1 - Un hérisson bleu
2 - Un lapin bleu
3 - Un badnick bleu

ROUND 3 En quoi consiste le «Jam» dans NBA Jam ?
1 - Faire un triple saut périlleux
2 - S'agripper les deux mains au panier
3 - Faire un bond de 10 mètres de haut

ROUND 4 Quel jeu testé a obtenu la meilleure note en son ?
1 - NBA Jam
2 - Robocop 3
3 - Sonic the hedgehog 3



EXTRA ROUND
Trouve un surnom à ton Sonic mag (en trois mots).

RETOURNE TOUT DE SUITE CE BON POUR PARTICIPER AU CONCOURS PERMETTANT DE GAGNER DES CONSOLES

LES BONNES REPONSES SONT :

Round 1	Réponse N°	<input type="checkbox"/>
Round 2	Réponse N°	<input type="checkbox"/>
Round 3	Réponse N°	<input type="checkbox"/>
Round 4	Réponse N°	<input type="checkbox"/>

NOM :

PRÉNOM :

N° RUE :

CODE : VILLE :

A renvoyer à : Sonic Mag. Tournon-Egmont 46-48, rue Broca 75005 Paris

GAGNE BIENTOT UNE JOURNEE CHEZ MAITRE SEGA

CONCOURS 2

*C'est tout simple,
classe les rubriques
par ordre de préférence
et devine le nombre
total de réponses !*



Extrait du règlement

(Le règlement complet est disponible sur simple demande au journal)

1. Le concours est ouvert à toute personne répondant sur les bons de participation publiés dans le N°1 de Sonic mag.
2. Une Megadrive et une Game Gear seront attribuées chaque mois pendant six mois au gagnant du concours N°1.
3. Les gagnants seront ceux ayant répondu aux cinq rounds et ayant été départagés par un jury en fonction de l'extra round.
4. Une journée chez Maître Sega récompensera chaque mois deux gagnants du concours N°2. Les gagnants seront ceux dont la liste correspondra à celle de la majorité des réponses, départagés par le nombre de réponses le plus proche du nombre de bulletins reçus.
5. Pour le concours N°2, seuls les bons de réponses portant les trois vignettes correspondant aux numéros 1, 2 et 3 de Sonic Mag seront pris en considération.

DERNIER BULLETIN - REPONSE

Renvoie ce bulletin ou ceux que tu auras trouvés dans les Sonic N°1 et N°2.
L'important est que tu aies bien collé les trois points-réponse sur le bulletin.

Mes rubriques préférées :
(donne une note de 1 à 10)

- B.D. Sonic
- 2° B.D.
- Round news
- Round test
- Round fan
- Round trucs
- Round relax
- Round troc
- Concours
- Nb de réponses

Colle ici le
point que tu
as trouvé
dans le N° 1

Colle ici le
point que tu
as trouvé
dans le N° 2

Point
N° 3

NOM :

PRENOM : AGE :

N° RUE :

CODE : VILLE :

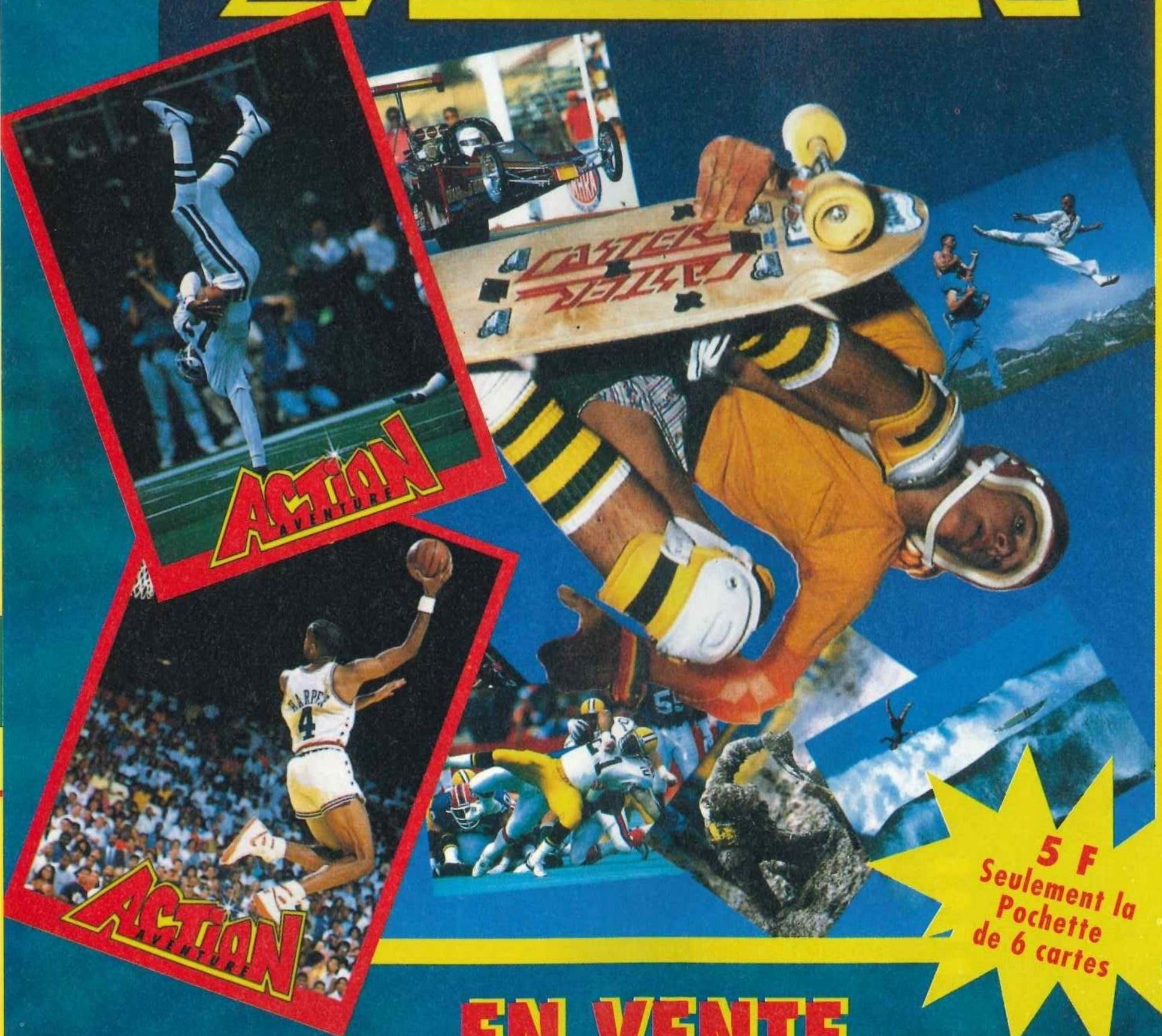
A renvoyer à : Sonic Mag. Tournon-Egmont 46-48, rue Broca 75005 Paris

NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU - NOUVEAU

LES PLUS BELLES ACTIONS DU SPORT EN CARTES DE COLLECTION

ACTIAN

AVENTURE



5 F
Seulement la
Pochette
de 6 cartes

**EN VENTE
CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX !**



Round COURRIER

Bien vu les mégas, vous n'avez pas molli de la plume et votre courrier nous tombe dessus à la tonne. Et tous les mégas pouvoirs de Sonic ne suffiront pas pour y répondre dans la seconde. Alors patience, mais voici déjà quelques morceaux choisis...

Salut Sonic !

Cela serait bien si vous faisiez un round courrier ! Mais votre Mag est Méga soniquement génial ! ah! oui, je trouve ça nul de devoir découper mon journal, pour le concours 1, j'ai coupé la B.D. Sonic et pour le sondage, les trucs pour la Game Génie. Mettez-les plutôt derrière des pubs, comme ça le mag reste impec et surtout intact. Merci de m'écouter, mon petit Sonic chéri.

Isabelle Rey, Decines

Message reçu, belle Isabelle. On va s'arranger dès le N°4.

Bonjour, je m'appelle Matthieu, j'ai 8 ans et j'ai une Sega Game Gear. J'ai acheté ce magazine parce que j'aime Sonic. Ce livre m'a donné plein d'astuces. J'espère que ce magazine va durer longtemps.

Matthieu Colin, Créteil

Nous aussi, mon vieux Matthieu !

Salut Sonic, ton magazine est génial et toi aussi. Je voudrais que tu m'envoies des tee-shirts Sega, si t'en as. Est-ce que vous ferez des cadeaux dans certains numéros ? Est-ce que tu trouves bien Sonic Spinball ? Et enfin, y aura-t-il des posters à chaque numéro ?

Wasterlain, Jeumont

Oui, il y aura des cadeaux et peut-être bien des posters, c'est une bonne idée.

Bonjour,

Je m'appelle Olivier Lippi, j'ai 12 ans, je trouve votre journal superbe, magnifique, il vous donne des astuces super.

J'espère que vous répondrez à mon bulletin qui est dans l'enveloppe. Et continuez les B.D. vous aurez encore plus de succès. J'ai parlé avec mes copains et ils ont dit que si la B.D. de Slaptherhouse sortait, ils les achèteraient pour eux et pour leurs frères et sœurs ou leurs amis.

Olivier Lippi, Bastia

Slaptherhouse ? Bien noté mon gars, on va voir si c'est possible !

Cher Sonic mag !

Je trouve votre magazine vraiment géant et vos B.D. super délirantes. Sonic Mag ne coûte pas très cher (1^{er} avantage) et a le mérite d'être très explicite ("clean" quoi !) (2^e avantage). Je vous souhaite longue vie et prospérité.

Thomas Céd, La Seyne-sur-mer

Eh oui ! Mini prix, mais il en fait un megaximum !

Salut Sonic !

Tu sais que depuis ta première sortie sur console, tu es ma mascotte préférée et maintenant je te vois en B.D.! Super ! Voici mes questions :

Pourquoi ne mets-tu pas Tails auprès de toi ? (tu pourrais le mettre à Gagne une journée chez Maître Sega)

As-tu été renvoyé de Megaforce ?

Pourquoi tout le monde dit que Sonic 3 est mieux que Sonic CD ? Dans Sonic CD, Sonic a une vitesse plus rapide, la "demo", sa copine (qui lui fait des bisous), les bonus sages sont bien mieux, les voyages spatiaux temporels. Pour Sonic 3 : le duo Sonic et Tails, Knuckles, plus d'option, le surf sur la

neige. Tu auras remarqué que je n'ai pas compté le son, le graphisme, etc.

Pascal

Tu penses trop megavite pour moi Pascal. Je n'ai pas tout compris, mais s'il y en a qui sont d'accord avec toi sur Sonic 3, qu'ils m'écrivent !

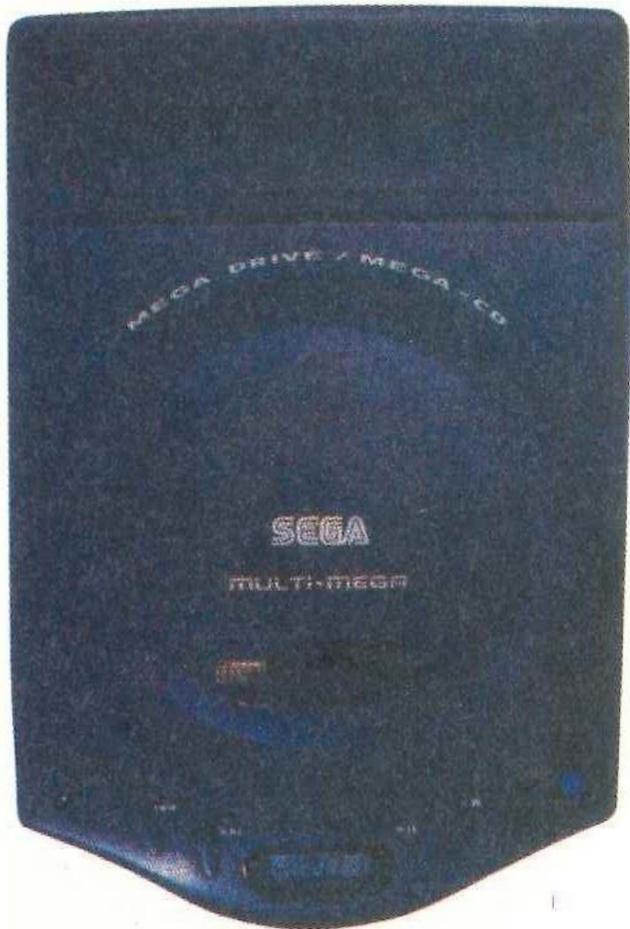
Cher Sonic,

D'abord, j'avais t'dire que ton magazine s'annonce pas mal, faire des B.D. de jeux vidéo est une bonne idée. Mais il y a quelques reproches à faire : les B.D. c'est pas mal mais les monstres de Kid Chameleon sont un peu fouillis (on ne voit pas toujours bien ce qu'ils font). Pour les tests, il y a graphique, son, divertissement mais il manque animation et jouabilité (c'est très important). Pour les trucs, faudrait faire des plans de jeux. Il faudrait aussi une rubrique courrier. Vos "Round test" et "Round trucs", ça fait un peu nul. Les tests des bons jeux devraient faire 3 pages, les tests des mauvais jeux devraient être regroupés dans une ou deux pages. Pourquoi dans le test de Thunder Hawk vous n'avez pas écrit : "Shoot-them-up" mais "Tire-sur-tout", vous n'avez plus le droit d'écrire en anglais ?

A toi meganonyme, voici mes réponses: l'animation est incluse dans notre jugement sur le graphisme. Idem pour la jouabilité qui fait partie de la note divertissement. Pour la longueur des tests, c'est bien vu, donc on va voir. Quant aux termes anglais, tu n'as pas lu mon édito de la p. 27 dans le N°2 ? Là tu me vexes, oh fidèle lecteur meganonyme !

Round NEWS

Nouveau, le 16 bits Sega Portable !



Aux Etats-Unis, il est connu sous le nom de Sega CDX, alors que chez nous, il s'appellera Sega Multi-Mega, mais quelque soit le nom que tu lui donneras, sache qu'il s'agit d'une nouvelle console Sega absolument superbe qui réunit à la fois une Mega Drive et un Mega CD dans un même appareil portable pas plus grand qu'un lecteur normal pour Compact-Discs. Tu te rends compte ? Cette nouveauté géniale va te permettre de lire les cartouches de ta Mega-drive ou les jeux de ton Mega CD. Il est livré avec une batterie spéciale, une manette de contrôle à six touches et un cordon pour le branchement sur une télévision, tu pourras donc l'emmener partout et jouer quand tu veux (heu, oui, enfin à condition d'avoir une télé à ta disposition) un peu comme ton baladeur quand tu écoutes ta cassette ou ton CD préféré. Il est prévu pour sa sortie d'être livré avec deux jeux pour Mega CD, probablement Sonic CD et Ecco The Dolphin CD, mais rien n'est sûr en ce bas monde ! Il semblerait toutefois qu'il soit déjà disponible en Grande-Bretagne et qu'il coûte environ 350 livres sterling, ce qui fait envi-

ron 3 500 francs. Aucune date de distribution précise n'est annoncée pour chez nous mais il est possible qu'il apparaisse dans les mois à venir dans les boutiques spécialisées. De toutes façons, dès que nous aurons des nouvelles, soyez sûrs d'une chose les copains, on vous fera signe !

Mortal Kombat II: le défi continue...

Dans notre n°1, nous vous avons parlé de Super Street Fighter II qui est désormais dans toutes les arcades de France. Maintenant, un autre défi s'offre à toi surtout si tu as déjà joué à Mortal Kombat (enfin, surtout si tu en as par-dessus la tête parce que tu es déjà arrivé une vingtaine de fois à la fin...). Donc, attends-toi à en prendre plein la tête avec ce nouvel épisode. Il sera disponible sous peu en version pour salles de jeux. La graphisme est bien meilleur, plus réaliste et les personnages à l'écran sont plus grands que dans le premier épisode. L'histoire et le principe du jeu restent pratiquement inchangés. Shang Tsung est de retour et décide de défier à nouveau nos héros dans un combat mortel (c'est le cas de le dire !): l'Outworld Tournament. Tu devras tenir le coup dans huit scénarios différents qui te feront traverser une forêt vivante avec des arbres qui hurlent à la mort et des cimetières lugubres pleins de tombes et de têtes de mort. Ce jeu permet de contrôler douze personnages : cinq complètement nouveaux, plus deux qui avant n'étaient pas disponibles (Shang Tsung en personne et Reptile)... Scorpion, Sub Zero, Johnny Cage, Raiden et Liu Kang sont de retour alors que Sonja Blade et Kano manquent à l'appel. Deux nouveaux boss apparaissent à la fin, il s'agit de Kintaro, une espèce d'humanoïde à quatre bras ressemblant à Goro mais plus gros et avec la peau tigrée (lui, il est mal parti pour le premier prix de beauté) et de Shao-khan, un guerrier recouvert d'une armure pleine de piquants et de pointes et comme on dit, qui s'y frotte, s'y pique, parole de hérisson! Chaque personnage a au moins trois manoeuvres spéciales, et ce, sans tenir compte des nouvelles possibilités de fin. Parmi les personnages absolument nouveaux, notons Bakara (un humanoïde mutant avec deux épées), Kung Lao (avec un casque d'acier), Jax (aux poings puissants) et deux filles masquées appelées Meleena et Kitana (avec des éventails en métal). Probe Software (mais oui, mais oui !) est en train de programmer des versions Mega Drive, Master System et Game Gear qui seront distribuées sous des étiquettes Flying Edge avant la fin de l'année. Patience, patience...

Ln

Skateboard

pour parcourir

l'Amérique

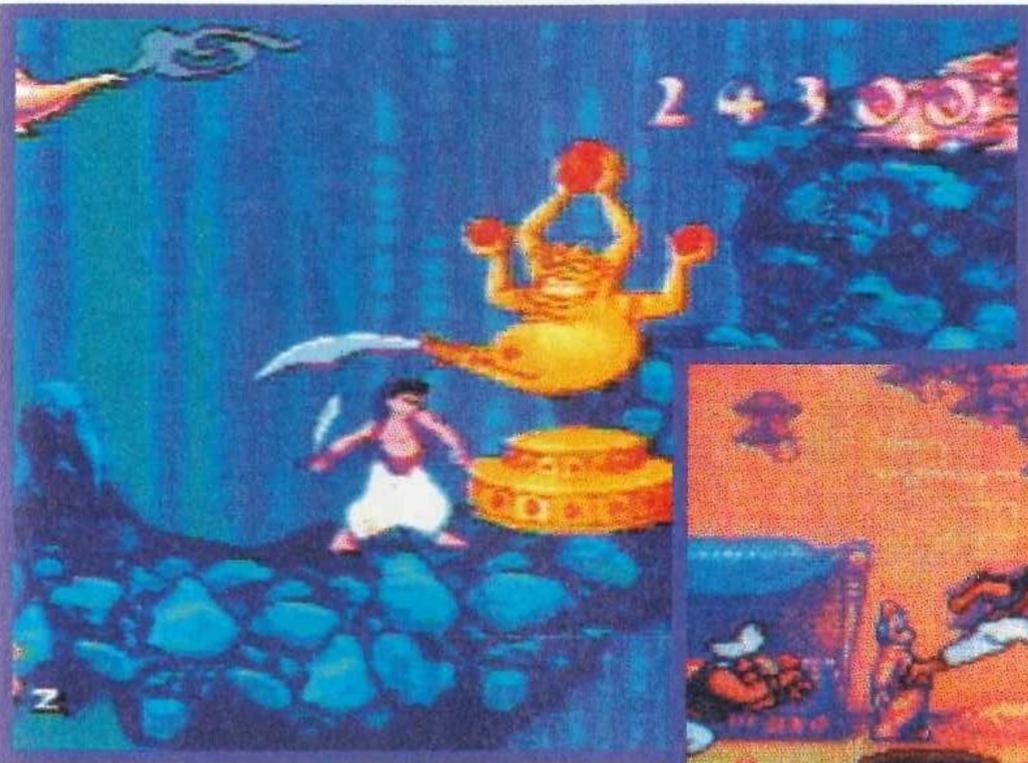
Electronic Arts a annoncé la sortie d'un nouveau jeu. Un compromis entre le skateboard et le «hitch-hiking (auto-stop en anglais). Ton personnage devra s'accrocher à n'importe quel véhicule qui va dans la direction que tu désires et se faire traîner sur son skateboard. S'il va de Los Angeles à New York, il traversera une douzaine de grandes villes de l'est à l'ouest des Etats-Unis. Il n'y a pas de règles et de limites de vitesse et c'est seulement les plus costauds qui arriveront jusqu'à New York City. La cartouche contient 16 M bits d'action pure. Mais, un conseil, si tu as un skateboard, ne t'accroche jamais derrière un véhicule, quelqu'il soit.



Mega robot

sur Mega CD

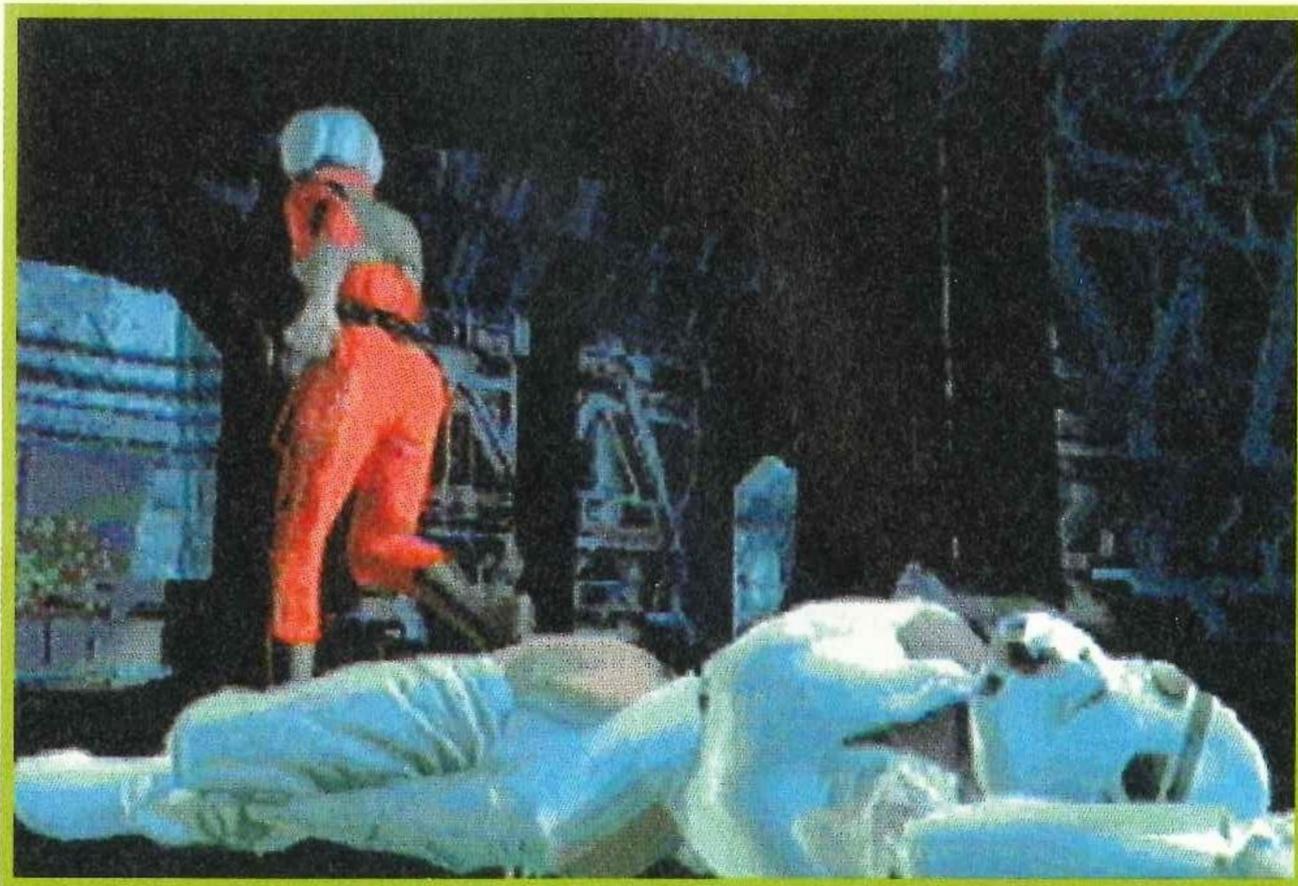
C'est une des premières photos de Rise Of The Robots, le nouveau tape-dur (BEAT-'EM-UP) très attendu de Mirage dans la version pour Mega CD de JVC Musical Industries. Le graphisme est absolument exceptionnel, les images numérisées des robots polygonaux sont le résultat des dernières technologies en matière d'images de synthèse. Le jeu sera aussi disponible en version Mega Drive. Toutes les versions devraient sortir incessamment.



La Game Gear

a du génie...

La conversion pour Game Gear d'Aladin est sortie depuis peu. Notre héros se déplace grâce à des tapis volants, rencontre des génies et combat de malfaisants guerriers pour sauver la princesse Jasmine. Le graphisme nous paraît exceptionnellement bon et très fouillé. Voilà de quoi vous garantir «mille et une nuits» de jeu !

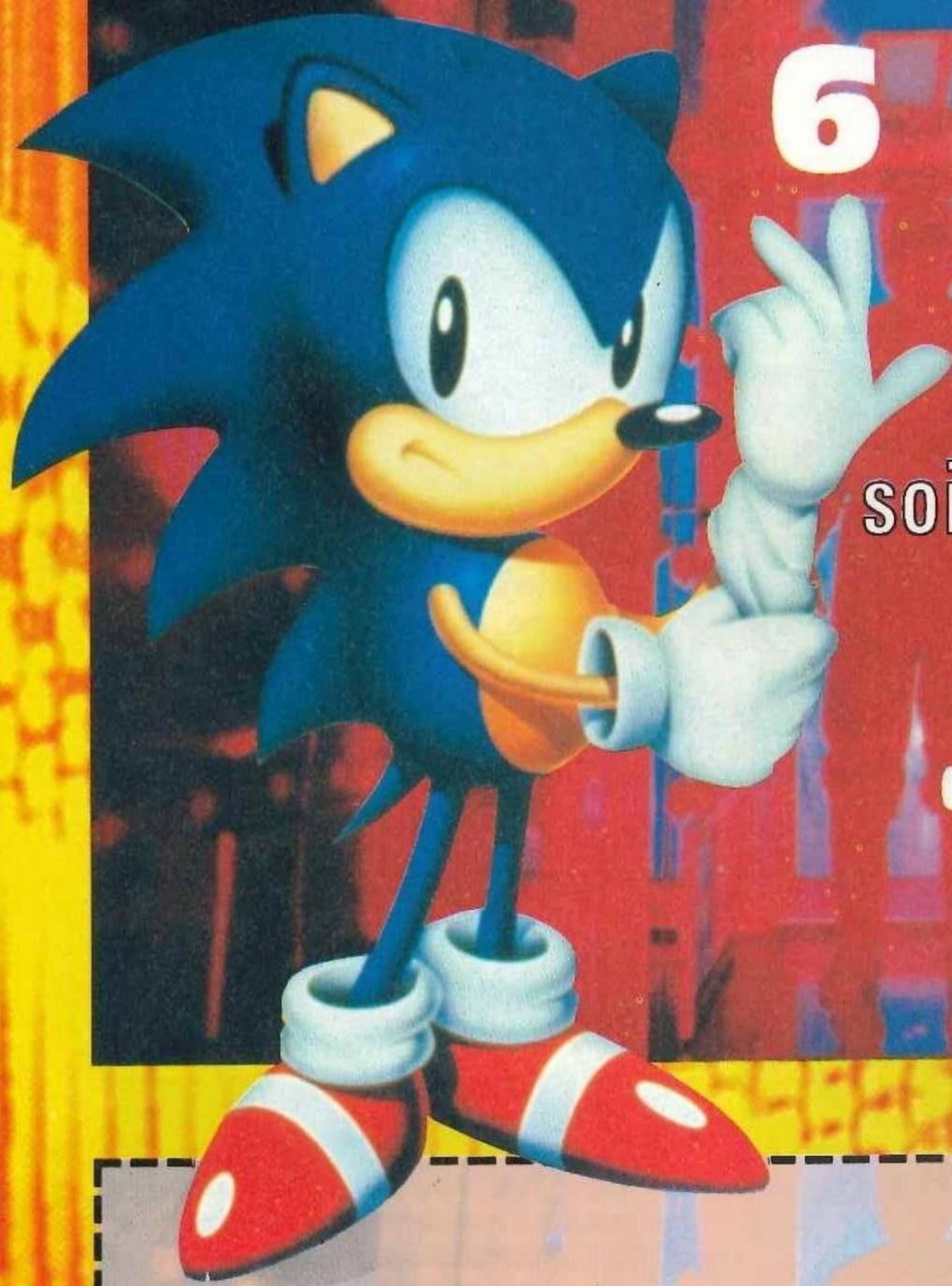


La Guerre

des Etoiles !

Mais oui, il arrive enfin le fantastique Rebel Assault dans sa conversion pour Mega CD. C'est un Shoot-'em-up au graphisme exceptionnel, dans lequel vous pourrez piloter au moins quatre modèles différents de vaisseaux dans l'univers de cette Guerre Des Etoiles. Ce jeu, dans sa version originale sur CD-Rom pour PC, a déjà rencontré un grand succès auprès du public et des critiques. Les scènes numérisées du film et la bande son rendent parfaitement l'atmosphère... Il ne nous reste plus qu'à attendre pour prendre les commandes et survoler les canyons de Tatooine, les astéroïdes d'Alderaan et participer à mille autres aventures. Que la Force soit avec toi !

OFFRE SPECIALE DE LANCEMENT



80F
6 numéros

Au lieu de 120F,
soit 2 numéros **GRATUITS**

reçois **SONIC MAG**
directement chez toi
pendant 6 mois

OUI je désire bénéficier de cette offre spéciale de lancement

NOM :

PRENOM :

ADRESSE :

VILLE :

CODE POSTAL :

CHEQUE A L'ORDRE DE TOURNON-EGMONT
A ADRESSER A : TOURNON-EGMONT/SONIC MAG
30, rue Grande Maison 44119 TREILLIERES .Tèl : (16) 40 94 58 07

VITE, TU ES EN RETARD! LE DOCTEUR A DÉJÀ COMMENCÉ!

ET TU VAS ÊTRE DÉÇU DE SAVOIR QUE TU AS RATÉ LE DÉBUT DE CETTE BD! EN EFFET IL N'Y AVAIT QUE DES CHOSES HORRIBLES... DES CADAVRES, DU SANG, DES BOYAUX POURRIS...

OUPS, EXCUSE-MOI...

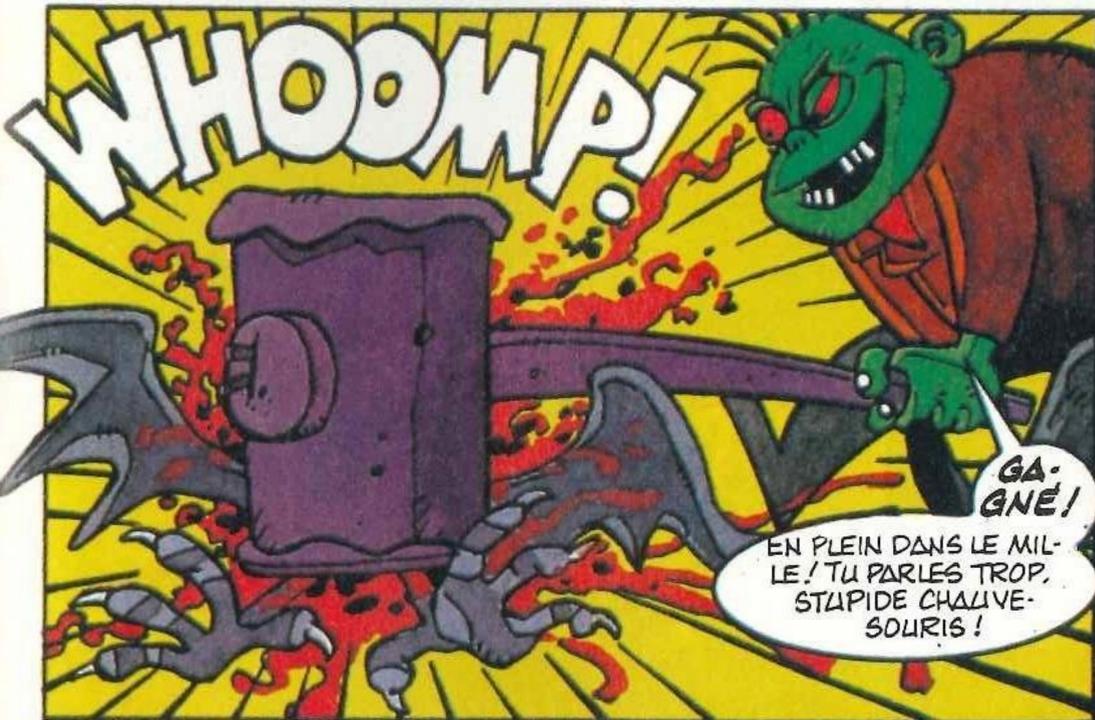
BLEURGGH!

HUM... QUOIQU'IL EN SOIT, LE MOMENT CRUCIAL ARRIVE!!!

JE SUIS KEVIN

KEVIN LA CHAUVESOURIS

KEVIN: DRÔLE DE NOM POUR UNE CHAUVESOURIS!



CETTE NUIT, LE DOCTEUR FRANK E. STEIN* ENTRERA DANS L'HISTOIRE: CETTE NUIT, CHE CRÉERAI LA VIE EN PARTANT DE LA MORT. J'AURAI UN FILS!

* L'IMBÉCILE QUI A PENSÉ À CE NOM A ÉTÉ ÉLIMINÉ. SIGNÉ MEGADROID.

GAGNÉ!

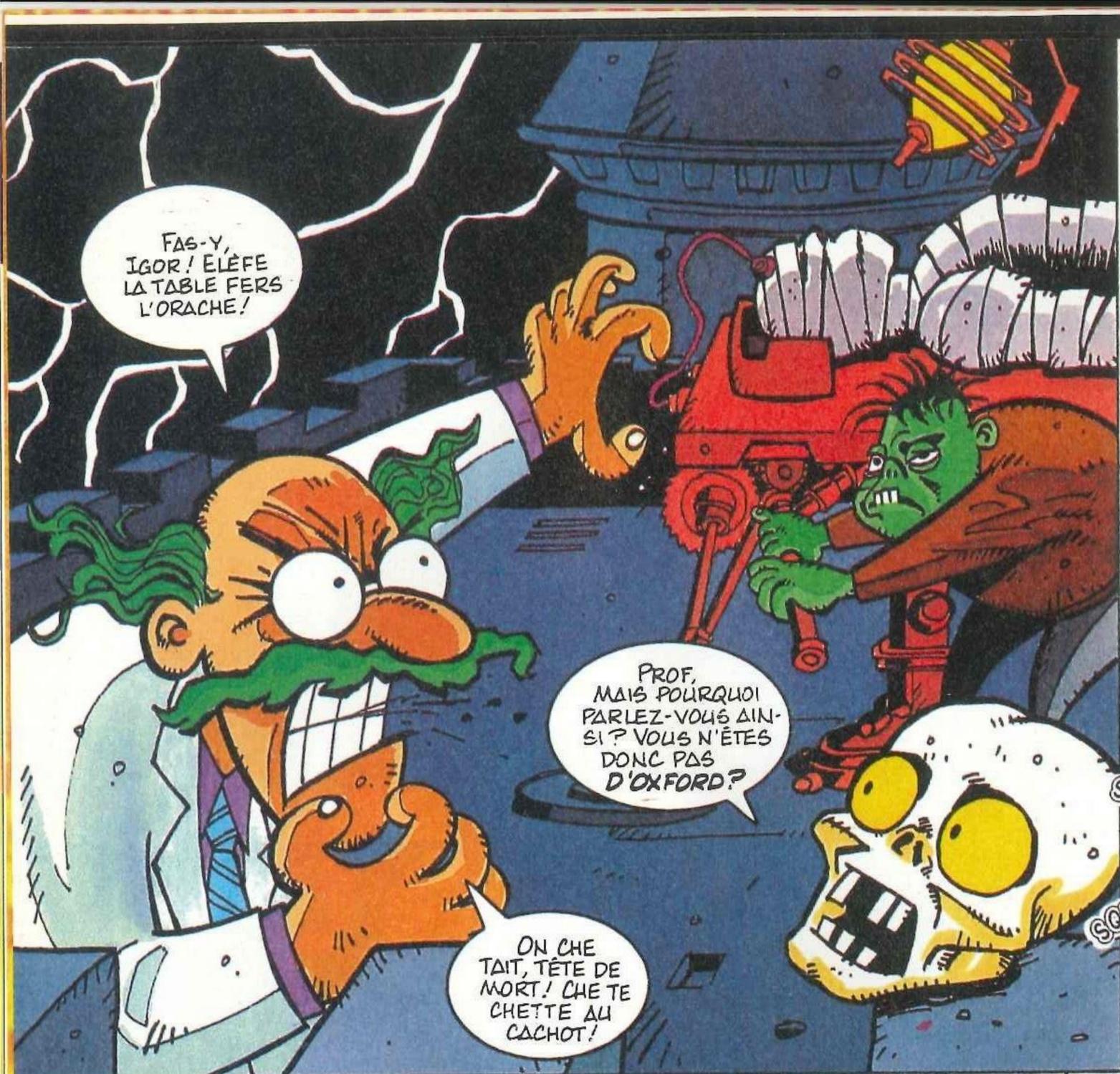
EN PLEIN DANS LE MILLE! TU PARLES TROP, STUPIDE CHAUVESOURIS!



IGOR, AZZEZ! LAISSE LA CHAUFESOURIS TRANQUILLE!

LE CHLORORIO MONENTEN EST ARRIVÉ!

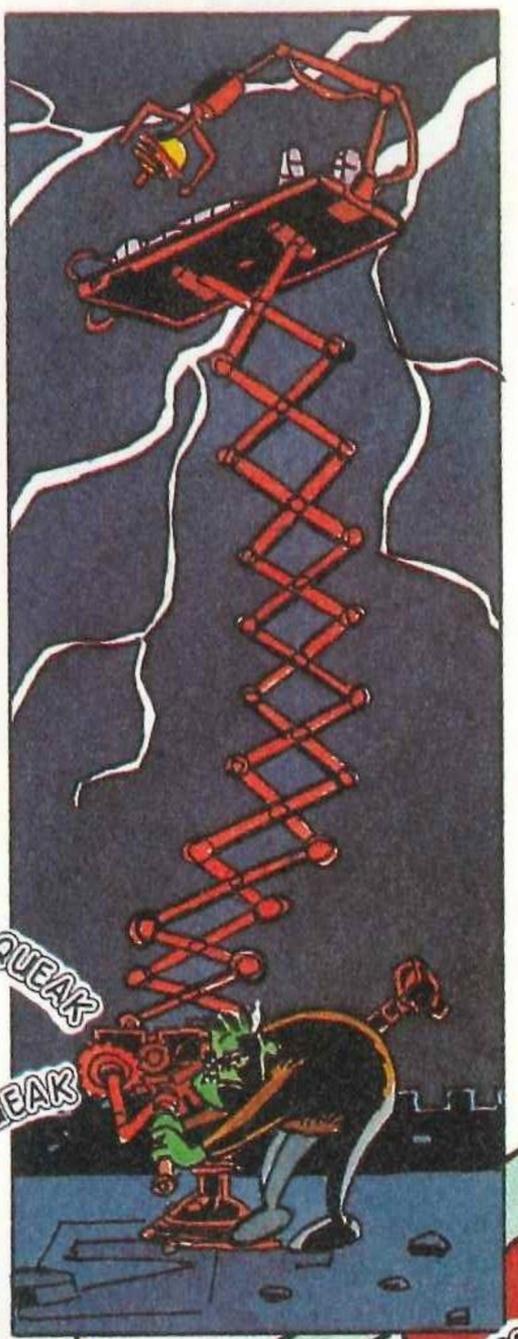
Decap Attack



FAS-Y, IGOR! ELEFE LA TABLE FERS L'ORACHE!

PROF, MAIS POURQUOI PARLEZ-VOUS AINSI? VOUS N'ÊTES DONC PAS D'OXFORD?

ON CHE TAIT, TÊTE DE MORT! CHE TE CHETTE AU CACHOT!



SQUEAK
SQUEAK



AH! AH! AH!

ÇA NE FONCTIONNERA JAMAIS VOTRE TRUC!

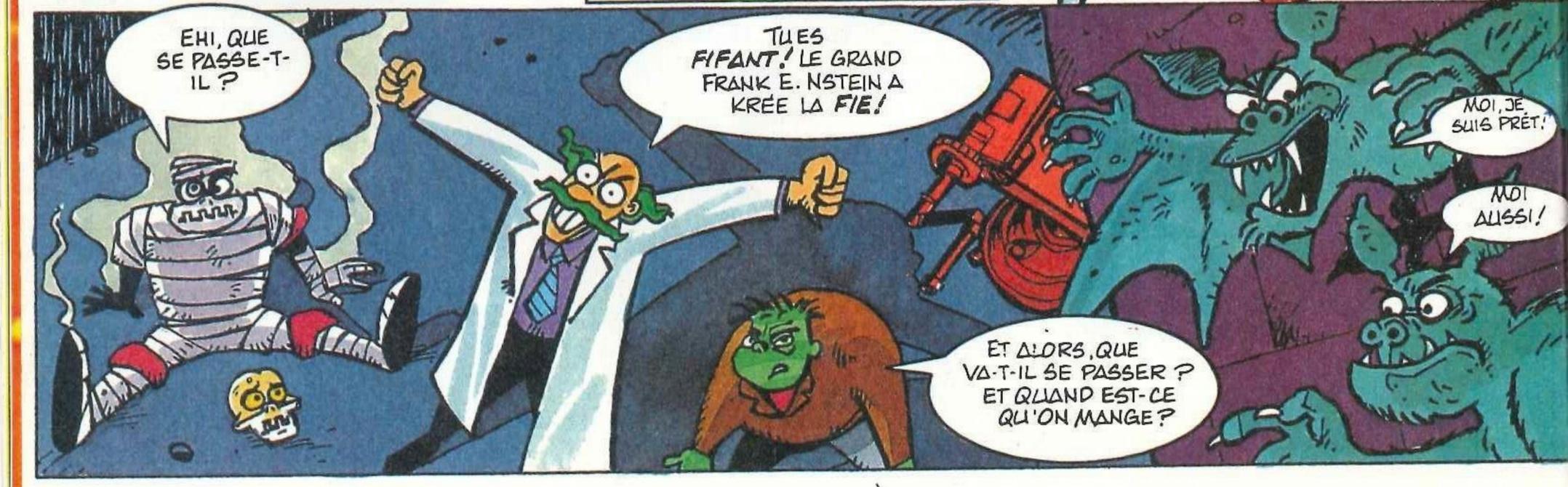
C'EST LUI! C'EST LE TYPE QUI A ÉLIMINÉ KEVIN!

* LES SAVANTS FOUS RIENT TOUJOURS PENDANT LEURS FOLLES EXPÉRIENCES. SIGNÉ MEGADROID.



ZZAKKK!

YAAAAHH!!!



EHI, QUE SE PASSE-T-IL?

TUES FIFANT! LE GRAND FRANK E. NSTEIN A KRÉE LA FIE!

ET ALORS, QUE VA-T-IL SE PASSER? ET QUAND EST-CE QU'ON MANGE?

MOI, JE SUIS PRÊT!

MOI AUSSI!



À L'ATTAQUE!

HEHO, MAIS, CE NE SONT MES BRAS!

MAIS, ZI! LE PRÉZÉDENT PROPRIÉTAIRE ÉTAIT LIN RÉPARATEUR DE VENTILATEURS!



KELE EST LA DERNIÈRE CHOSE DONT TU RAPPELLES ?

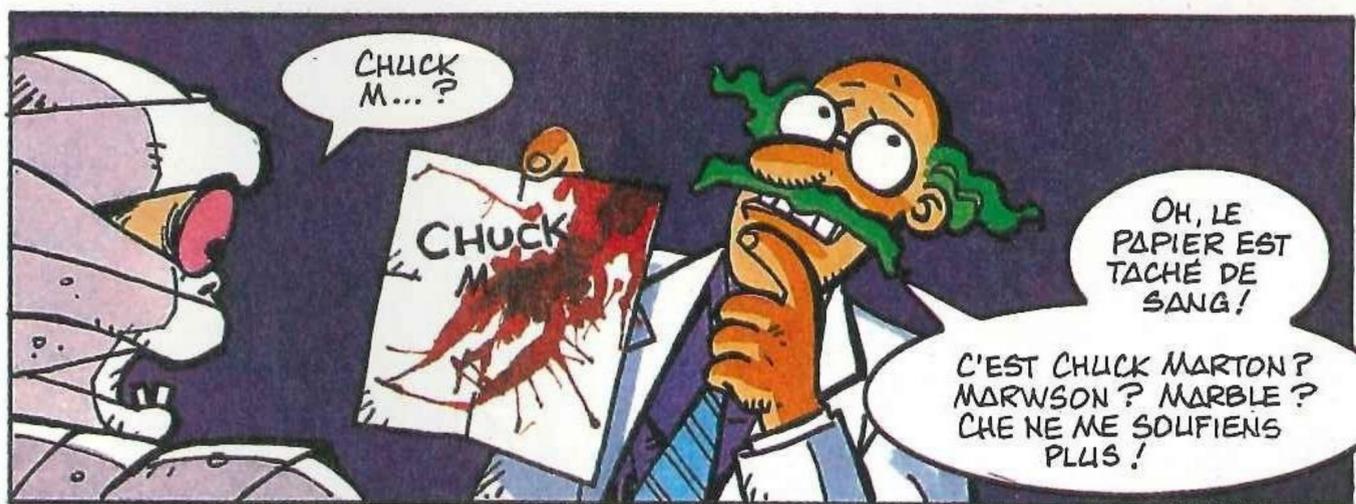
J'ESSAYE DE ME SOUVENIR... C'EST PEUT-ÊTRE UNE BOMBE!



BIEN! LE CERFEU N'À PAS ZU-BI DE DÉGÂTS!

MAIS... QUI... QUI ÉTAIS-JE ?

HUM... CHE KROIS L'ÀFOIR EKRT ZUR LIN MORZEAU DE PAPIER!



CHUCK M... ?

CHUCK M...

OH, LE PAPIER EST TACHÉ DE SANG!

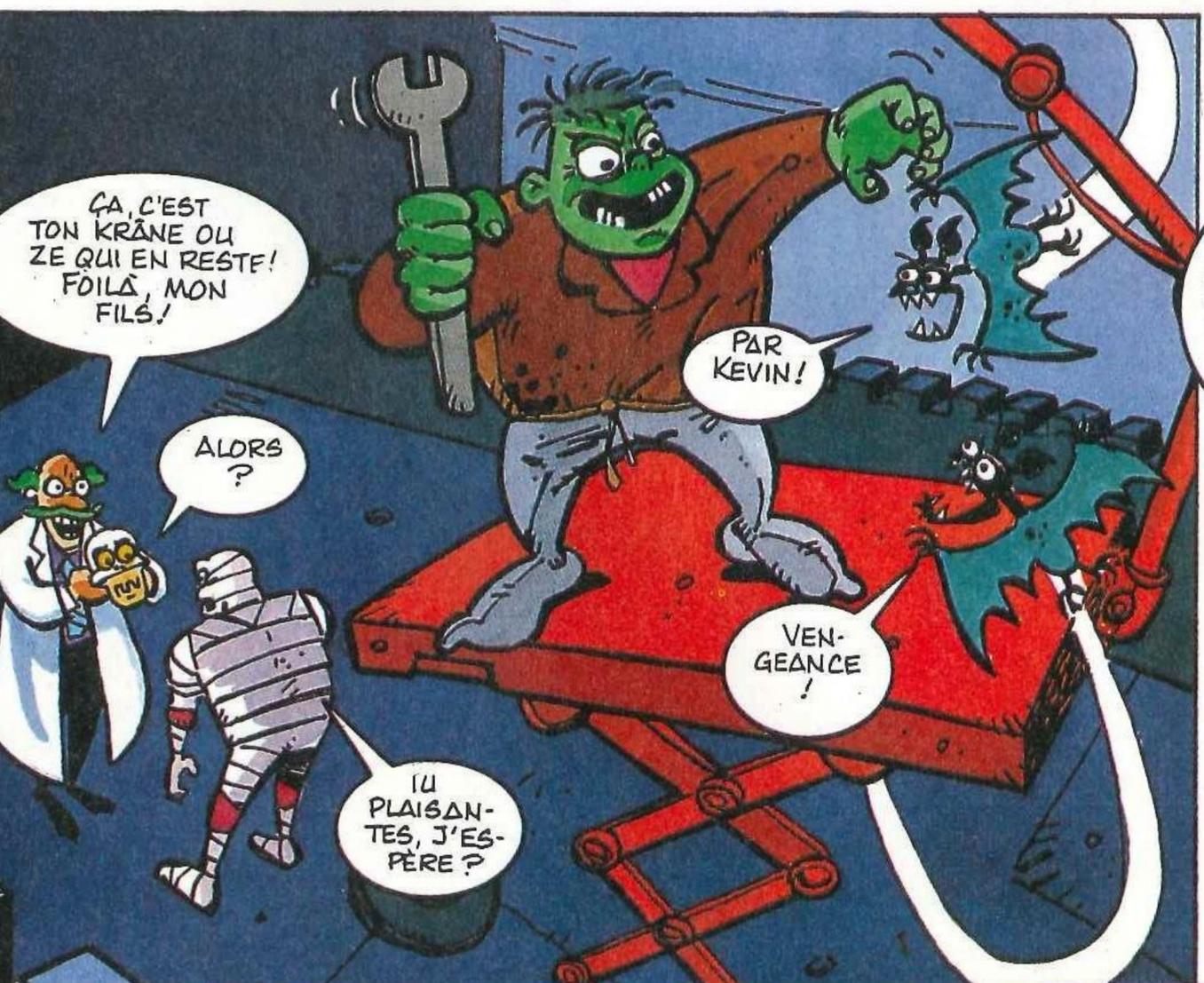
C'EST CHUCK MARTON? MARWSON? MARBLE? CHE NE ME SOUFIENS PLUS!



OUH, OH...

CREAK!

JE KOMPRENDS TES ZENTIMENTS! MAIS TON ZERVEAU MESURAIT 60 cm ET IGOR M'À ÀPPORTÉ LIN KRÂNE DE 50 cm! ON NE PEUT PLUS KOMPTER ZUR LE PETIT PER-ZONNEL!



ÇA, C'EST TON KRÂNE OU ZE QUI EN RESTE! FOILÀ, MON FILS!

ALORS ?

PAR KEVIN!

VENGEANCE!

LU PLAISANTES, J'ES-PÈRE ?



OU EST LA TÊTE ?
IGOR, SI TU NE LA TROUFES, JE
TE BRANCHE DES ÉLECTRODES
SOUS LES ONGLES!

DES
PROMESSES...



AIDE-
MOI À LA CHER-
CHER, ESPÈCE
DE CRÉTIN!

EHI, PROF,
IL NE FAUT PAS PER-
DRE LA TÊTE!

IGOR,
ATTENTION...



ON POUR-
RAIT LUI METTRE
CELLE-CI ! ELLE
LUI IRAIT BIEN!

Ouais,
ça me
plaît!

NOON!



VOUS ÊTES
FOUS ! JAMAIS, JE NE
POURRAI ME PROMENER
AVEC CE TRUC-LÀ SUR
LA TÊTE !

AH!



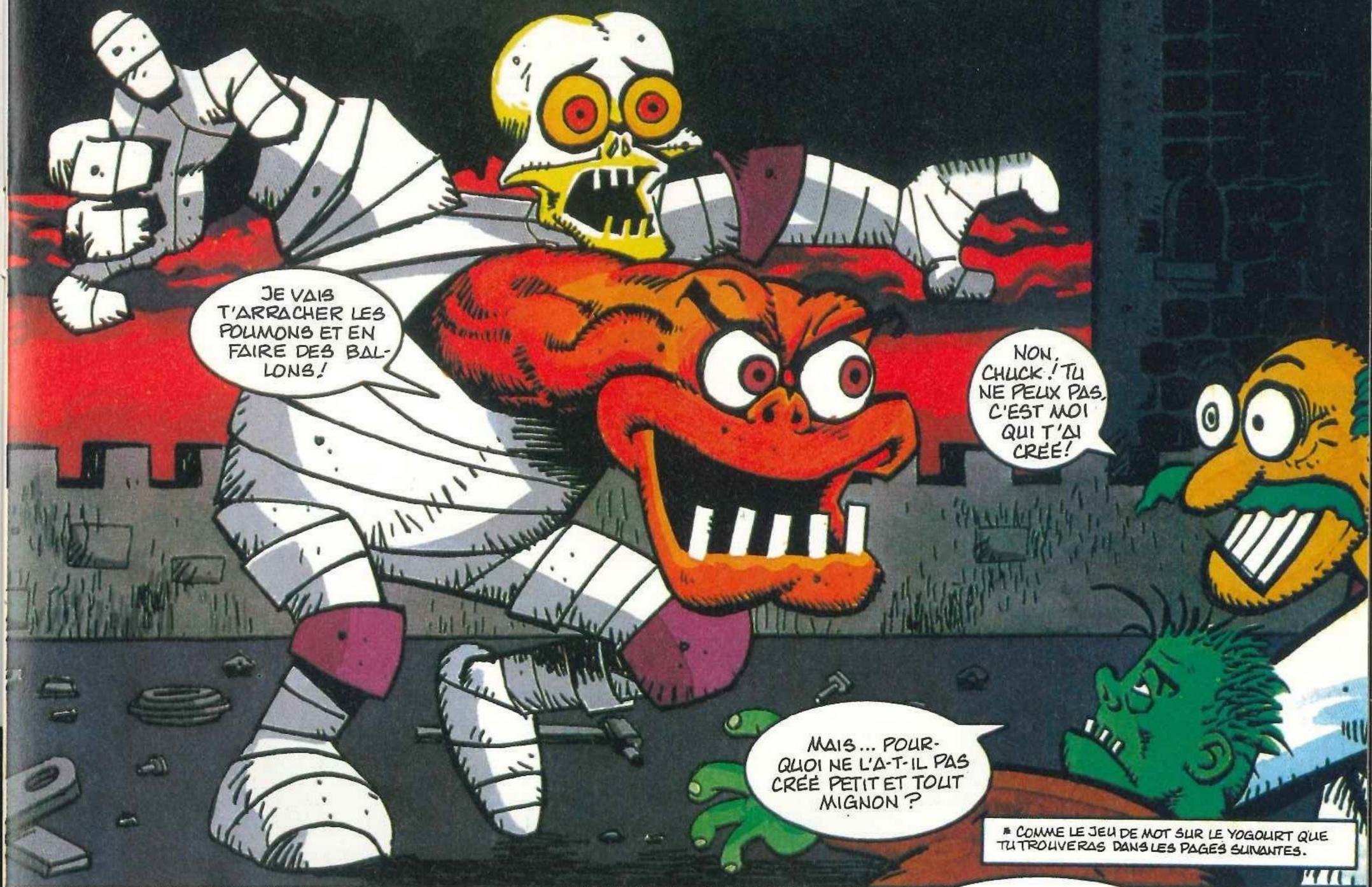
J'AI TROUFÉ !
CHUCK M. ORT ! *
PARFAIT !

* HEUREUSEMENT, LE PAUVRE IDIOT QUI A PENSÉ
À CE NOM N'EST PLUS ICI. SIGNÉ: MEGADROID.

MAINTENANT, IL A UN NOM !

MAIS COMBIEN DE TÊTES A-T-IL ?

ATTENTION ! SELON LE MINISTÈRE DE LA SANTÉ, CETTE BD PULLULE DE JEUX DE MOTS DÉMENTIELS ! *



JE VAIS T'ARRACHER LES POUMONS ET EN FAIRE DES BALLONS !

NON, CHUCK ! TU NE PEUX PAS, C'EST MOI QUI T'AI CRÉÉ !

MAIS... POURQUOI NE L'A-T-IL PAS CRÉÉ PETIT ET TOUT MIGNON ?

* COMME LE JEU DE MOT SUR LE YOGOURT QUE TU TROUVERAS DANS LES PAGES SUIVANTES.



SI AU MOINS VOUS AVIEZ MIS TOUT LE CERVEAU DANS UN SEUL CRÂNE, DOCTEUR FRANK N. STEIN !

AH ! COMMENT EST-CE POSSIBLE ? EN DEUX JOURS, SON CERVEAU EST EN CAPITO-TADE !

ON AURAIT DÙ LE METTRE AU FRIGO !



ASSEZ ! MOI AUSSI J'AI QUELQUE CHOSE À DIRE !



ET QUOI, KRÂNE ?

HUM... QUE... QUOI QUE VOUS DÉCIDIEZ, POUR MOI TOUT EST OK !



RRUUMBLE!!

IGOR, FEUX-TU CESSER DE FAIRE TOUT CE BRUIT !

CE N'EST PAS MON VENTRE, DOCTEUR !



...REGARDE!

RUMBLE!



OH, NON!
IL NE MANQUAIT
PLUS QUE ÇA!



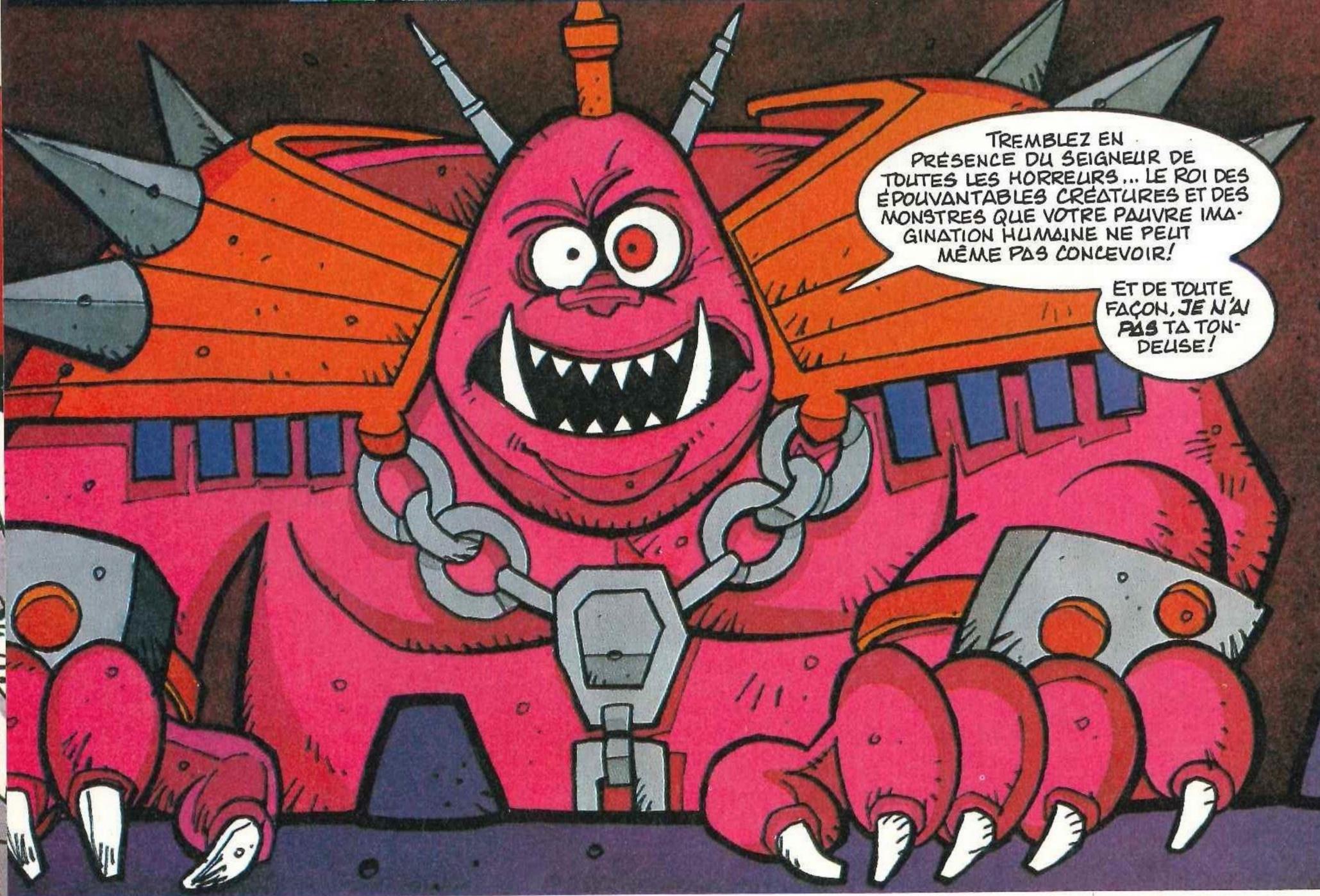
QUOI ?

LA FORTEREZE
DE CET ÊTRE DESHUMAN
CONNU SOUS LE
NOM DE MAX
DEKAP!



IL EXAGÈRE!
TOUT ÇA PARCE
QU'IL NE LUI A PAS
RENDU SA TON-
DEUSE!

TREMBLEZ,
MORTELS!



TREMBLEZ EN
PRÉSENCE DU SEIGNEUR DE
TOUTES LES HORREURS... LE ROI DES
ÉPOUVANTABLES CRÉATURES ET DES
MONSTRES QUE VOTRE PAUVRE IMA-
GINATION HUMAINE NE PEUT
MÊME PAS CONCEVOIR!

ET DE TOUTE
FAÇON, JE N'AI
PAS TA TON-
DEUSE!



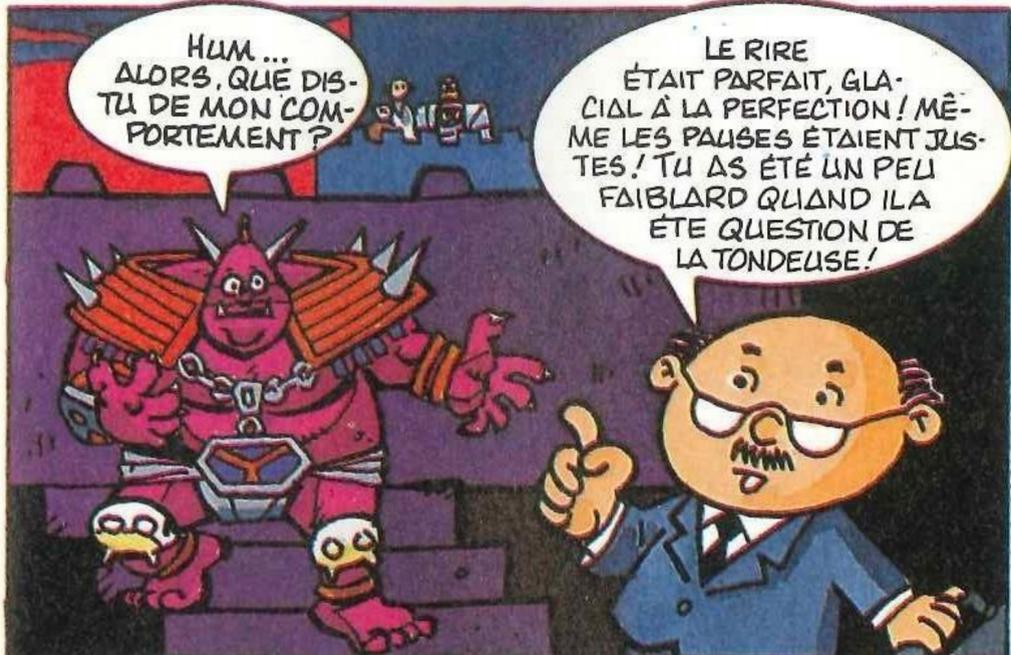
J'AI PENSÉ À DE GRANDS PROJETS POUR TOI, FRANK N. STEIN ! JE VEUX QUE TU ME CRÈS UNE ARMÉE !

... L'ARMÉE DES MONSTRES !



ET TU LE FERAS QUE TU LE VEUILLES OU NON, COMPRIS ?

HABA
HABA
HABA



HUM... ALORS, QUE DIS-TU DE MON COMPORTEMENT ?

LE RIRE ÉTAIT PARFAIT, GLACIAL À LA PERFECTION ! MÊME LES PAUSES ÉTAIENT JUSTES ! TU AS ÉTÉ UN PEU FAIBLARD QUAND IL A ÉTÉ QUESTION DE LA TONDEUSE !



C'EST VRAI, LES GARS, QU'EN DITES-VOUS ? ATTAQUE FRONTALE, SOLDATS ?

VOUS AVEZ ENTENDU LE CHEF ?



À L'ATTAQUE !

NOTA BENE : TOUTES NOS EXCUSES, MAIS LE JEU DE MOTS SUR LE YOGOURT A ÉTÉ GOMMÉ SELON LE CONSEIL DE NOTRE AVOCAT. SIGNÉ : MEGADROID.



EHI, QUE FAIS TU ?



AAAAAGHH!

QUE FAIS- JE ? JE VAIS UTILISER MON CERVEAU! *

* SI L'AUTEUR CONTINUE AVEC CES JEUX DE MOTS, JE L'ENVOIE ÉCRIRE DES SCÉNARIOS POUR HÉLÈNE ET LES GARÇONS. MEGADROID.



OH, BIEN JOUÉ!

ÇA TA PLU, N'EST CE PAS ?



TIENS, PRENDS-TOI ÇA AUSSI!

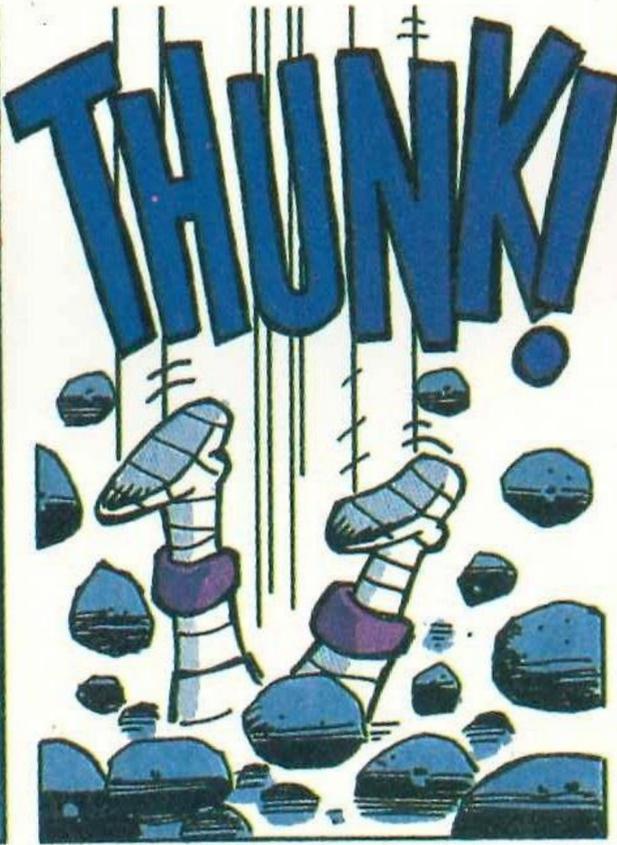


THUD!

TU TOM-BES ?



TOUJOURS LA MÊME HISTOIRE ...TU N'AS PAS LE TEMPS DE RESSUSCITER QUE TU ES MORT UNE NOUVELLE FOIS!



THUNK!



ET RE- PRENDS TA * @ # @ % TÊTE!

C'EST FOU, LES IMBÉCILITÉS QUE TU DIS!

TUNK!



QUI C'EST CE-LUI-LÀ ?

BOF... ON DIRAIT... JACK MARTINO!*

CHERS AUDITEURS, VOILÀ UN VRAI LABORATOIRE SOUTERRAIN !

LE PROFESSEUR FRANK N. STEIN ET SON ASSISTANT SONT PRISONNIERS DANS CE LABORATOIRE POUR CRÉER UNE ARMÉE DE MONSTRES !

*TOUTE RESSEMBLANCE EST PUREMENT FORTUITE. MEGADROID



QUI POURRAIT VIVRE DANS UN TEL CHÂTEAU !



VEUX-TU VRAIMENT LE SAVOIR ?

HEIN ?



MOI !

OHH ! MAX DE-CAP !



VEUX-TU ACCOMPAGNER JACK MARTINO JUSQU'À LA PORTE ?

AVEC PLAISIR, CHEF !

Aïe !



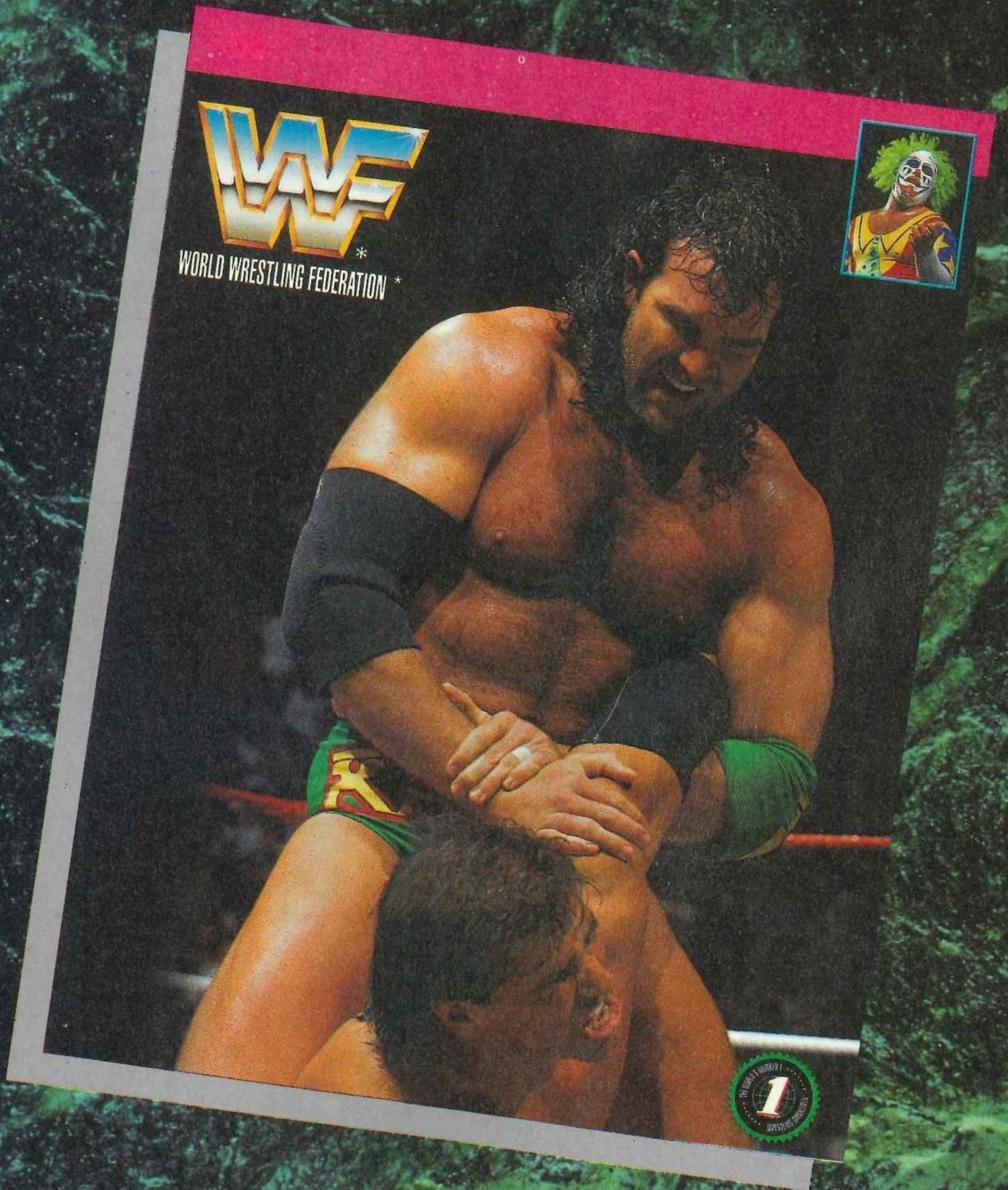
CHUCK, REGARDE CE QUI T'EST ARRIVÉ !



MAIS... SI LA CHUTE M'A TUÉ... COMMENT CE FAIT-IL QUE...

LE PROFESSEUR T'A PLACÉ TROIS CŒURS POUR ÉVITER UN INFARCTUS... QUAND TU TE REGARDES DANS LA GLACE !

EN VENTE PARTOUT



LE SEUL ET UNIQUE
MENSUEL OFFICIEL



Salut, les copains ! Nous voilà de retour pour notre leçon mensuelle de jeux vidéo. Cette fois, nous avons pensé comparer la MegaDrive, la console la plus aimée des hérissons, avec toutes les autres consoles les plus importantes disponibles sur le marché. Un peu de blabla technique pour ceux qui sont passionnés d'électronique...

MEGA DRIVE

Processeur: 68000 + Z80B 8MHz
Mémoire: 64K RAM + 64K vidéo
Résolution: 320X224
Couleurs: 64 utilisées sur une palette de 512
Sprite sur écran: 80
Son stéréo 12 voies

SNK NEO GEO

Processeur: 68000 12MHz + Z80A 4MHz
Mémoire: 64K RAM + 64K vidéo
Résolution: qualité des machines d'arcades
Couleurs: 4096 utilisées sur une palette de 65536
Sprite sur écran: 380
Son stéréo 13 voies

NINTENDO NES

Processeur: Z80 4MHz
Mémoire: 16K RAM
Résolution: 256X240
Couleurs: 16 utilisées sur une palette de 52
Son mono

NINTENDO GAME BOY

Processeur: 8 bits custom
Mémoire: 16K RAM
Résolution: 256X240
Couleurs: 2 (9 tonalités de gris)
Son stéréo 4 voies

NEC PC ENGINE

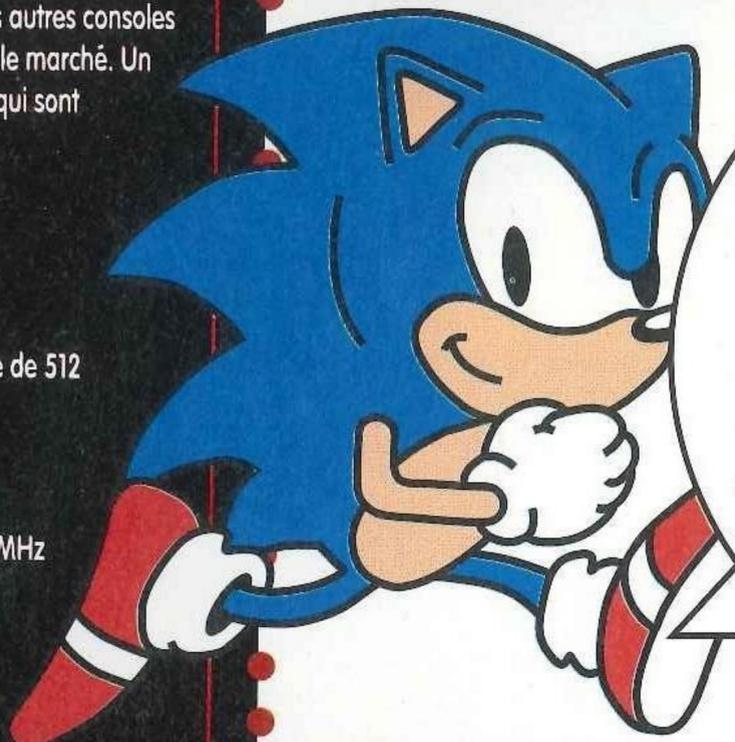
Processeur: 6502 7MHz
Mémoire: 64K RAM + 8K vidéo
Résolution: 256X216
Couleurs: 32 (Décors) + 116 (Animation) utilisées sur une palette de 512
Sprite sur écran: 64
Son stéréo 6 voies

ATARI LYNN

Processeur: 6502 4MHz
Mémoire: 64K
Résolution: 160X102
Couleurs: palette de 4096
Son stéréo 4 voies

SUPER NINTENDO

Processeur: 65816 3MHz + 16 bits custom
Mémoire: 128K RAM + 64K vidéo
Résolution: 512X448
Couleurs: 256 utilisées sur une palette de 32768
Sprite sur écran: 128
Son stéréo 8 voies



Round TEST

LE MOIS DERNIER

JE T'AVAIS PARLÉ DE SONIC SPINBALL ET DU DOCTEUR ROBOTNIK. DANS CE NUMÉRO,

JE TE PRÉSENTE **SONIC CHAOS** POUR GAME GEAR ET

SONIC 3 POUR MEGA DRIVE ! JE SUIS SÛR ET CERTAIN QUE TES COPAINS ET TOI VOUS ALLEZ ÊTRE SUPER-HYPER-CONTENTS, MAIS ATTENTION, CE N'EST PAS UNE RAISON POUR NÉGLIGER LES AUTRES ROUNDS. MAIS OUI, POUR TOUS LES ACCROS, IL Y A DES MONTAGNES DE JEUX COMME **NBA JAM** ET **PELÉ SOCCER** POUR MEGA DRIVE ET **MICRO MACHINES** POUR MASTER SYSTEM ET GAME GEAR ET **ROBOCOP** POUR GAME GEAR ! EH BIEN, AMUSEZ-VOUS BIEN, LES COPAINS ET BONNE LECTURE ! ET N'OUBLIEZ PAS, JE VOUS DONNE RENDEZ-VOUS AU PROCHAIN NUMÉRO QUI S'ANNONCE SUPER BIEN, JE NE VOUS DIS QUE ÇA !

SUPER KICK OFF



CONSOLE

IDENTIFIE LE SYSTÈME TESTÉ: MS POUR MEGA SYSTEM, MD POUR MEGADRIVE, GG POUR GAME GEAR ET MCD POUR MEGA CD.

FAKX

TITRE
FABRICANT
GENRE
JOUEURS

S. KICK OFF
SEGA
AZIONE
1

FICHE TECHNIQUE

LA CARTE D'IDENTITÉ DU JEU.

GRAPHISME



SON



DIVERTISSEMENT



NOTE GLOBALE

NOTRE JUGEMENT SUR LE JEU DANS SON ENSEMBLE.

NOTE

GRAPHISME, SON, DIVERTISSEMENT, ÉLÉMENTS TRÈS IMPORTANTS QUI SONT ÉVALUÉS SÉPARÉMENT.

80

Non, ne le jetez pas, il peut toujours servir à caler une table quand celle-ci est bancale !!!

Tu vas rester des nuits entières accroché à ta console. Un conseil, n'oublie pas de remplir le frigo !

BONUS MALUS

LES QUALITÉS ET LES DÉFAUTS DU JEU.

Round TEST

SONIC THE HEDGEHOG 3



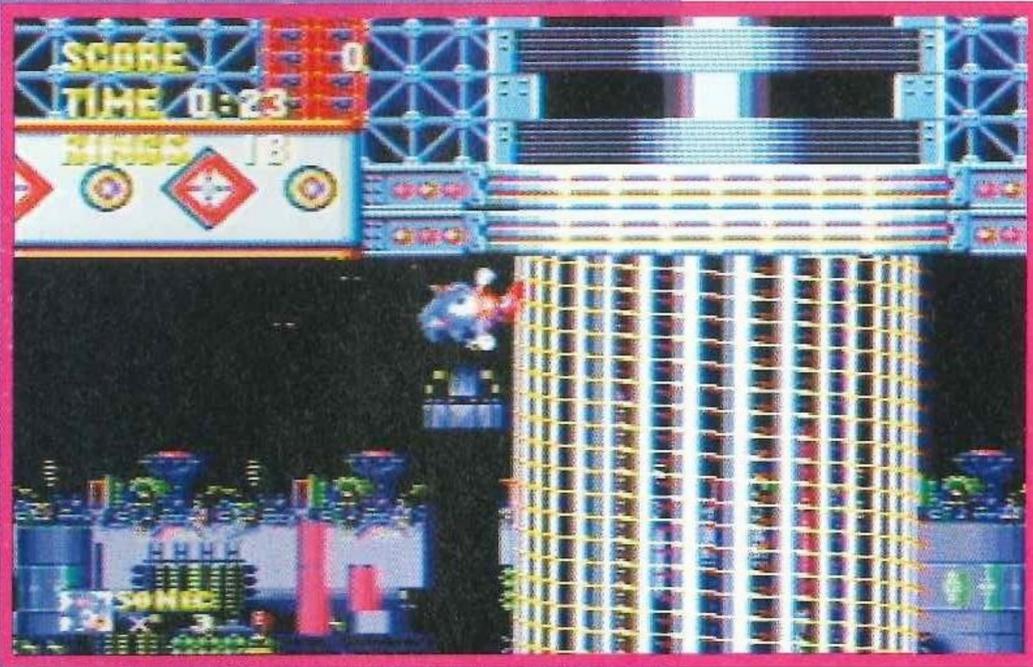
Je crois que les présentations sont inutiles. Je ne peux pas croire qu'il existe encore quelqu'un qui ne connaisse par le super hérisson bleu qui a donné son nom à cette revue que tout le monde s'arrache. Si ? Tu connais quelqu'un, vite, il faut que tu lui fasses connaître ce journal... Bon, tu as déjà certainement joué avec un jeu Sonic ou lu une de ses B.D. On ne va donc pas s'attarder plus longtemps à te présenter ce fantastique personnage qui, en peu de temps, s'est rendu aussi populaire que Mickey. Venons-en au fait, dans le troisième épisode de cette amusante saga, le Docteur Robotnik semble ne jamais vouloir capituler et cette fois il se réfugie dans une île déserte. Grâce à sa diabolique intelligence, Robotnik a réussi à se faire livrer les sept émeraudes du chaos par le légitime gardien et à le convaincre de défendre les précieuses émeraudes face à Sonic et Tails qui veulent les récupérer. Ce nouveau personnage, le gardien, s'appelle Knuckles et c'est un échidné rose (heu... un hérisson d'Australie) qui, pendant tout le jeu, s'amuse à te mettre des bâtons dans les roues. Sonic, qui n'est pas là que pour s'amuser lui, devra essayer de tenir le coup dans un jeu de plate-forme au rythme exaltant et tentera de récupérer toutes les émeraudes en se battant contre une horde de terribles monstres. Cette fois, Sega a mis le paquet et c'est tout simplement grandiose. Le jeu tient dans une cartouche de 16 Mbits (Sonic 1 était dans une cartouche de 4 Mbits alors que Sonic 2 était dans une cartouche de 8 Mbits), où se trouve une batterie tampon tout ce qu'il y a de plus pratique qui permet un jeu très fluide en mode «deux joueurs». Quant au graphisme, il a été réalisé avec soin et en corrigeant les faiblesses du



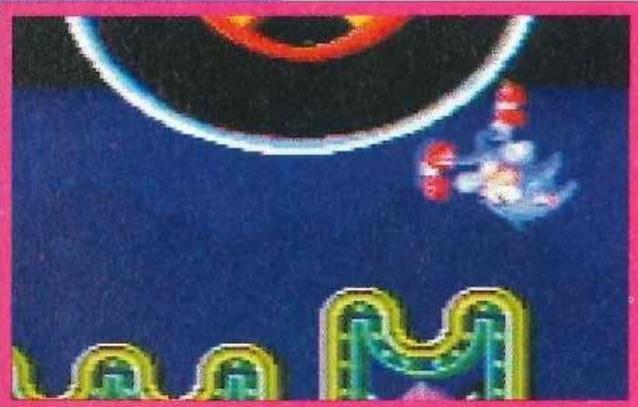
Ci-dessus: Voilà Sonic qui se prend pour Tarzan.



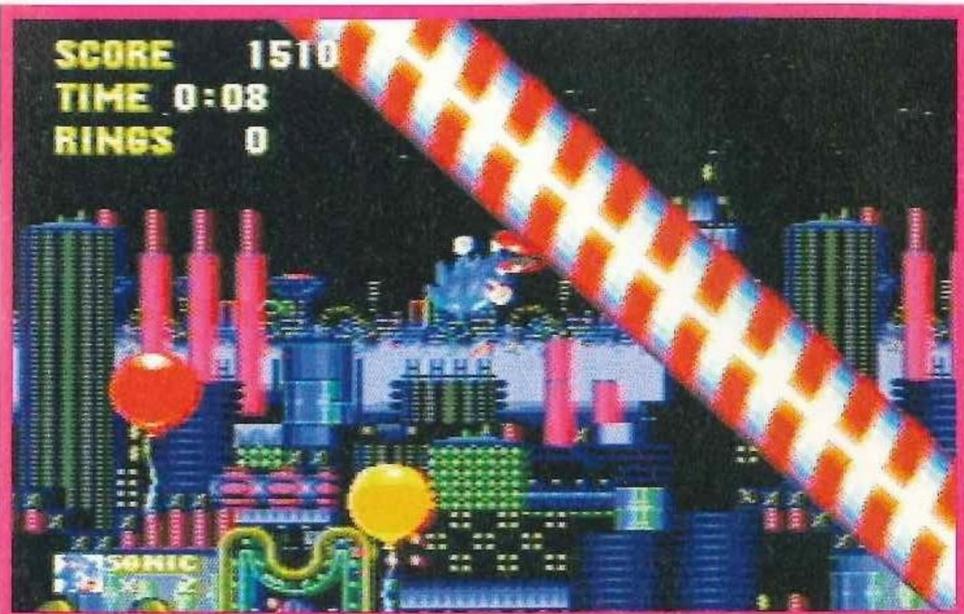
Ci-contre et ci-dessus : Ces photos concernent la Ice Cap Zone. Ce niveau est complètement couvert de neige, pas de panique, à ski, Sonic est un véritable champion et rien ne peut l'arrêter. Après s'être débarrassé de ses skis, il réussira sans problème à marcher sur la glace. Des embûches et des obstacles comme des précipices et des sommets pratiquement insurmontables lui barront le chemin.



Ci-dessus : Qui est plus rapide que la lumière, serait-ce Super Sonic ?



Ci-dessus : Sonic réussit même à vaincre la force de gravité !



Ci-dessus : Dans Carnival Night Zone, tu passeras un bon moment la tête en bas. J'espère pour toi que tu n'as pas le vertige.

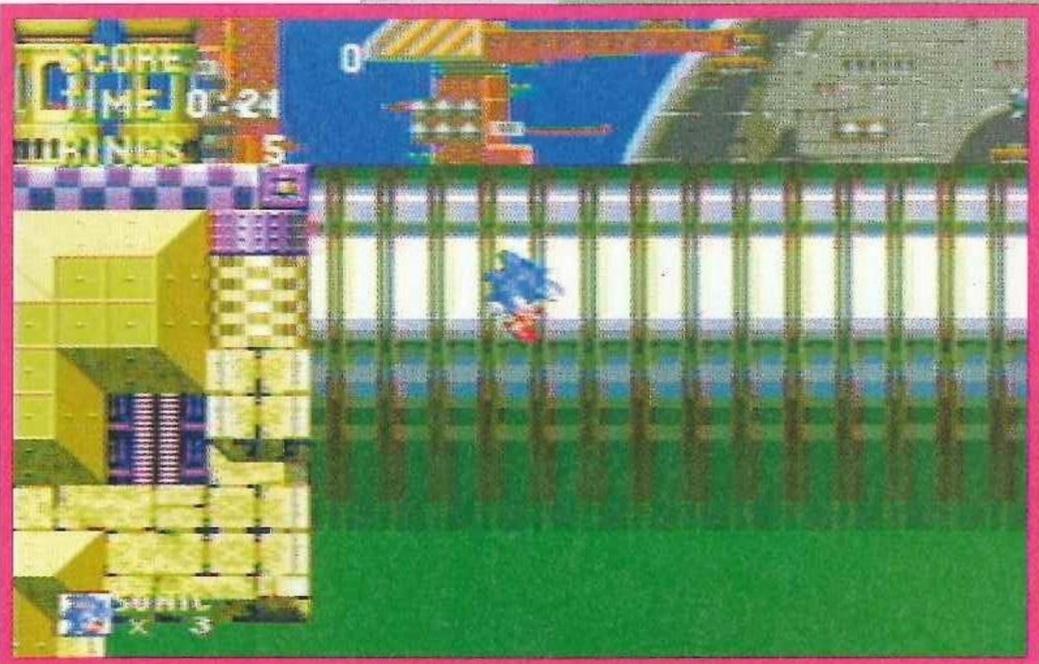


Ci-dessus : Tu as devant toi une superbe photo de Marble Garden Zone. C'est un jardin extraordinaire plein à craquer d'étonnantes nouveautés.

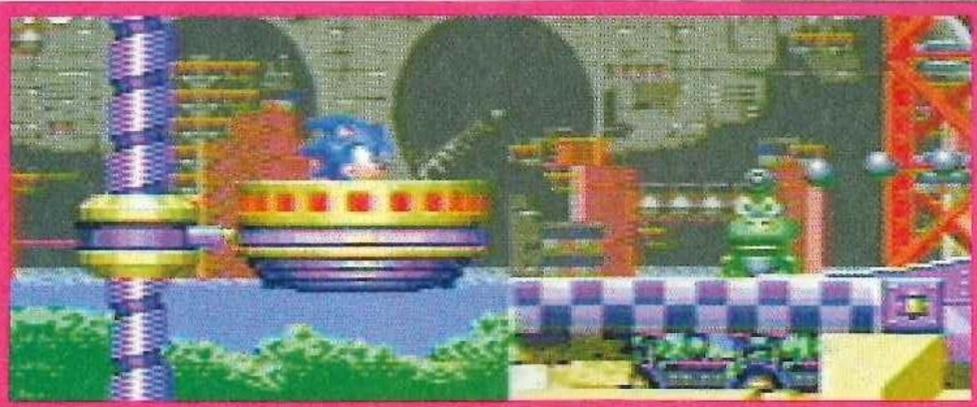
jeu à deux qui survenaient dans la version précédente. En bref, les programmeurs ont pensé à tous les détails et le résultat est parfait. Bien sûr cette cartouche pleine de péripéties et trouvailles aussi spectaculaires qu'ingénieuses te permet d'explorer cinq niveaux très riches en rebondissements avec un ami, mais toutes ces nouveautés intéresseront surtout celui qui aime jouer seul. Avant de commencer la partie, rappelle-toi que tu pourras choisir de jouer, soit avec Sonic seulement, soit avec Tails ou soit avec les deux en même temps. Dans cette séquence, Tails joue en effet un rôle très important. Si tu décides d'utiliser Tails, tu pourras profiter de toutes ses ruses, car notre petit copain le renard à deux queues est capable de voler et de nager et, dans certaines circonstances, de filer un sacré coup de main pour sortir son pote le hérisson du pétrin. Et ce n'est pas tout, pour te faciliter la tâche, il y a trois nouveaux boucliers (ils remplacent l'ancien qui commençait un peu à manquer d'efficacité) : le premier est une bulle de savon qui résiste à tous les chocs et à l'eau, le second est une sphère de feu qui te protège de la chaleur et le troisième est un champ magnétique généré par le courant électrique. Grâce au premier bouclier, tu pourras respirer sous l'eau, avec le second, tu pourras te transformer en météore et avec le troisième tu pourras attirer les anneaux qui se trouvent près de toi. Les écrans bonus sont eux aussi plus importants. Pour accéder au Bonus Stage, il faudra que tu ramasses cinquante anneaux et de cette façon, passer par les lampions qui indiquent les points de repaire. Pour entrer dans le Special Stage, il faudra que tu cherches le gros anneau qui, cette fois, est caché quelque part dans le niveau. Dans le Bonus Stage, tu te trouveras aux prises avec un distributeur de chewing-gum et en sautant de part et d'autre de l'écran, tu actionneras un mécanisme qui, selon les cas, te donnera des bonus plus ou moins utiles. En revanche, dans les Special Stage, en marchant sur une balle, tu pourras te mouvoir dans les quatre directions et recueillir toutes les sphères bleues (tout en prenant garde d'éviter les rouges). Pour tous les Special Stage

Round TEST

que tu pourras complètement terminer, tu recevras une émeraude du Chaos. C'est seulement après avoir ramassé les sept émeraudes que tu pourras te transformer en Super Sonic. C'est à ce moment que tu deviendras jaune (ben oui, c'est comme ça) et que tu pourras atteindre une vitesse vertigineuse sans souffrir de la classique inertie initiale qui entraîne bien des joueurs à perdre le contrôle total de la situation. En effet, tu ne marcheras pas, tu voleras à ras de terre avec un effet vraiment spectaculaire. Malheureusement, on doit aussi te signaler certains aspects négatifs. Il y a six vastes niveaux, chacun divisés en deux actes (ce qui fait douze, si je compte bien...). Ce qui rend le jeu de ce fait un peu facile et trop bref, surtout à cause de l'option de sauvegarde qui te permet de ne pas avoir à redémarrer au début chaque fois que tu joues. Les «boss» de fin ne sont malheureusement pas très soignés ni très originaux ; Il



Tu es enfin arrivé dans la Launch Base Zone. A la fin de ce niveau, tu devras affronter le Docteur Robotnik et ses infernales machines.



Ci-dessus: Sonic est un as du trapèze. Il pourrait avoir un grand succès au cirque.



Ci-dessus: Réussis-tu à voir le disque bleu situé près de Sonic et de Tails ? Bien, si tu le fais tourner, tu pourras changer la structure des vastes sections du niveau. Mais attention, quand on joue avec le feu, on se brûle. En effet, tu risques de te faire écrabouiller par d'énormes blocs de terrain.



FAX

Titre: Sonic 3
Fabricant: Sega
Genre: Plate-forme
Joueur: 1/2

GRAPHISME



SON



DIVERTISSEMENT



90

↑ Les niveaux sont très étendus et le jeu à deux est très bien réalisé.

↓ Le jeu est un peu court et trop facile, le graphisme n'est pas toujours très soigné.



Ci-dessus : Un des moments les plus rapides du premier niveau. Dans le fond, un des Special Stages où lorsque toutes les sphères bleues auront été recueillies, tu recevras une émeraude du Chaos.



Ci-dessus : Si tu sautes à l'intérieur de cet anneau, tu pourras accéder au Bonus Stage. Pour le faire apparaître, il te suffit de ramasser cinquante anneaux et passer par un lampion.



Ci-dessus : Tu es dans le Bonus Stage. Si tu sautes de part et d'autre de l'écran et que tu rebondis sur cette sphère jaune, tu mettras la machine en marche.

SONIC CHAOS



Apriori, il semblerait que tous les coups que tu as administrés à cette crapule de Docteur Robotnik n'aient pas suffi. En effet, «Crâne d'Œuf» (on l'appelle «Eggman» aux USA) est sur le point d'attaquer, et cette fois il va jouer serré car il a réussi à voler les émeraudes rouges du Chaos et à s'enfuir en sûreté dans une dimension parallèle. Et comme si ça ne suffisait pas, l'île sur laquelle vivent ensemble Sonic, Tails et tous leurs amis, s'enfonce inexorablement dans la mer... il faudra donc agir très vite !

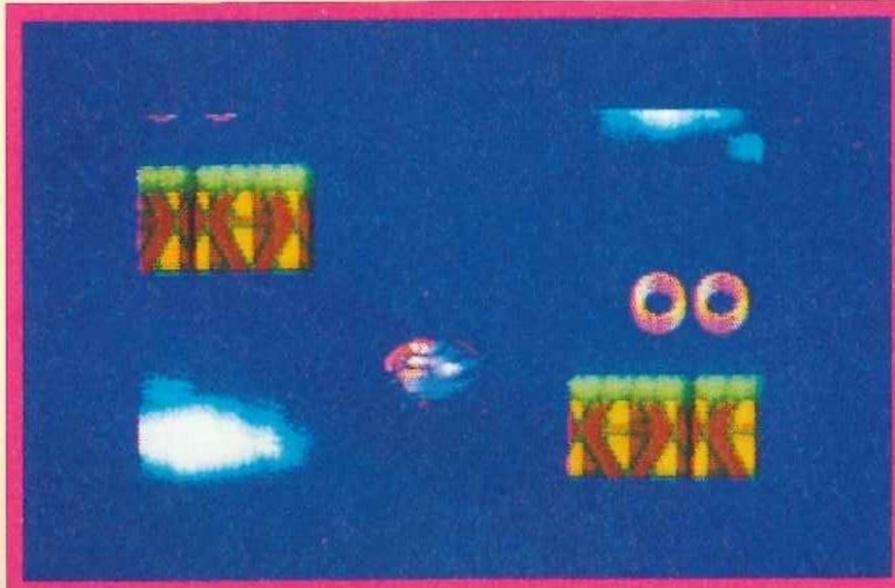
Les six niveaux, les fameux «rounds», à explorer (Tourquoise, Gigalpolis, Sleepin, Mach a Green, Aquat Plant et Electra Egg) sont eux-mêmes subdivisés en trois «sous-niveaux». A la fin de chacun de ces rounds, il y a bien évidemment un boss spécial au service de ce perfide Robotnik.

Les Stage Bonus ne manquent pas et c'est là que tu pourras ramasser des bonus à profusion. Cela dit, il y en a aussi pas mal à collecter dans les niveaux normaux. Le but du jeu est de finir tous les niveaux en récupérant toutes les émeraudes du Chaos et en abattant tous les sbires de Robotnik pour enfin arriver devant le monstrueux docteur. Une chose est certaine, même s'il s'agit d'une cartouche pour Game Gear, tu seras étonné par sa vitesse et sa jouabilité immédiate.

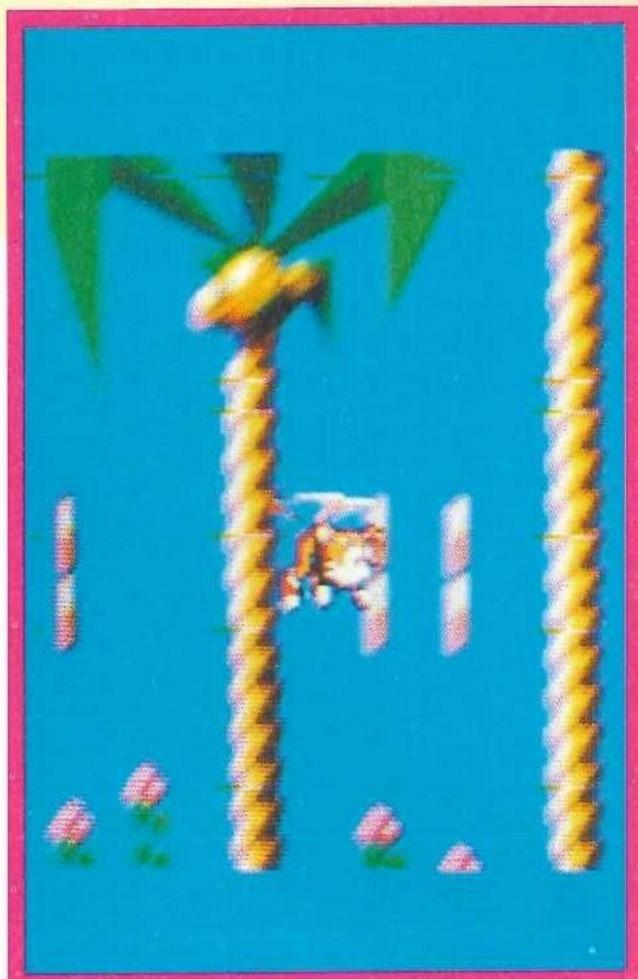
Ce jeu n'a effectivement pas de vrais niveaux de difficulté, mais tu pourras choisir de jouer avec Sonic ou Tails et aborder ce jeu de façons complètement différentes. En effet, notre sympathique hérisson bleu peut être très rapide mais il ne peut pas voler (sauf dans de rares exceptions, si tu réussis à prendre un bonus spécial qui a la forme de souliers magiques). Malheureusement le jeu ne te donne pas d'option pour continuer la partie après le game over et avec seulement trois vies, lorsque tu joues Sonic, tu ne vas pas bien loin, alors que lorsque tu joues Tails, tu as la possibilité de te transformer en hélico et survoler les zones des plus hostiles et les plus difficiles, ce qui diminue les risques.



Ci-dessus : Si tu choisis Sonic (comme dans cette photo), tu te trouveras face à un jeu décidément plus difficile car tu n'auras que trois vies et aucune possibilité de trouver des «à suivre» ...



Ci-dessus : Nonobstant les petites innovations amusantes insérées dans cette nouvelle aventure de notre héros, tu pourras toujours retrouver les éléments caractéristiques des précédents jeux de Sonic.



Ci-contre et ci-dessus : Tails peut facilement voler en faisant tourner ses queues d'une façon vertigineuse, mais cela ne signifie pas qu'il ne peut pas courir très vite comme Sonic et prendre des bonus en faisant le fameux saut de la mort.



Ci-dessus : Les monstres de fin de niveau aux ordres du Docteur Robotnik sont toujours plus méchants et difficiles à abattre.



Ci-dessus : Cette espèce de coccinelle géante a un «bumper» sur son dos qui te permettra de voler toujours plus haut mais, attention à l'atterrissage !



Ci-dessus : Certains niveaux sont très semblables à ceux que nous avons vus dans d'autres aventures de Sonic. Quelques innovations auraient été bienvenues...



Ci-dessus : La rapidité est une des caractéristiques principales des jeux de Sonic et il en est aussi ainsi pour Sonic Chaos pour Game Gear. Tu seras extraordinairement étonné par la fluidité du défilement sur l'écran.



Tails peut accomplir diverses actions ou atteindre des endroits impossible pour Sonic. C'est pourquoi il sera nécessaire de faire appel à lui pour aider notre héros bleu.

Jouer avec Tails te donnera cinq vies et tu pourras continuer la partie autant de fois que tu auras de vies... Que préfères-tu ? Un jeu plus difficile et d'une grande longévité ou arriver tout de suite à la fin ? C'est toi qui décide ! Il s'agit certainement d'un jeu que tous les propriétaires de Game Gear devraient posséder. Les rares défauts que nous avons trouvés sont : la simplicité excessive et l'absence d'originalité. Mais qui n'a pas de défauts. A toi de le dire ! Quoi qu'il en soit, il s'agit quand même d'un superbe jeu de plate-formes avec un graphisme superbe et une bande son d'excellente qualité.

FAX	TITRE	Sonic Chaos
	FABRICANT	Sega
	GENRE	Plate-forme
	JOUEURS	1

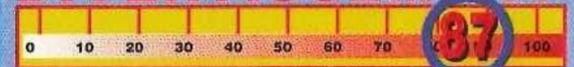
GRAPHISME



SON



DIVERTISSEMENT



85

↑ Superbes graphismes, bonne bande-son, excellente jouabilité.

↓ Peut-être un peu simple à finir et absence d'originalité.

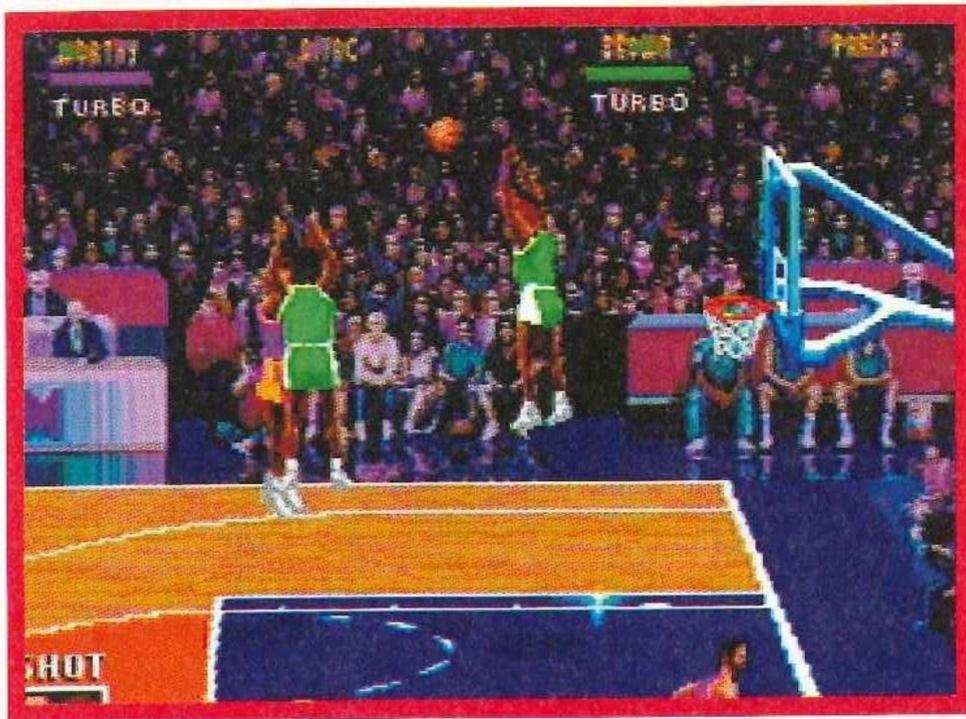
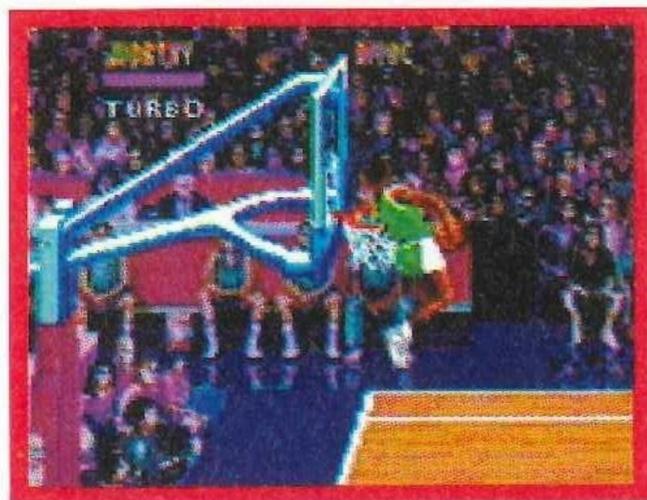
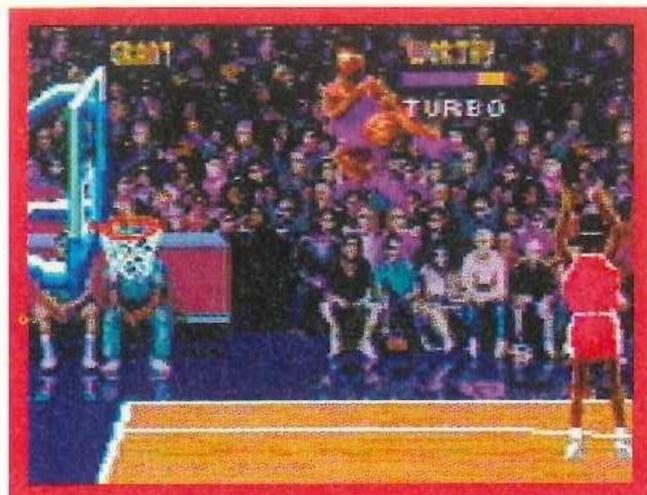
NBA JAM



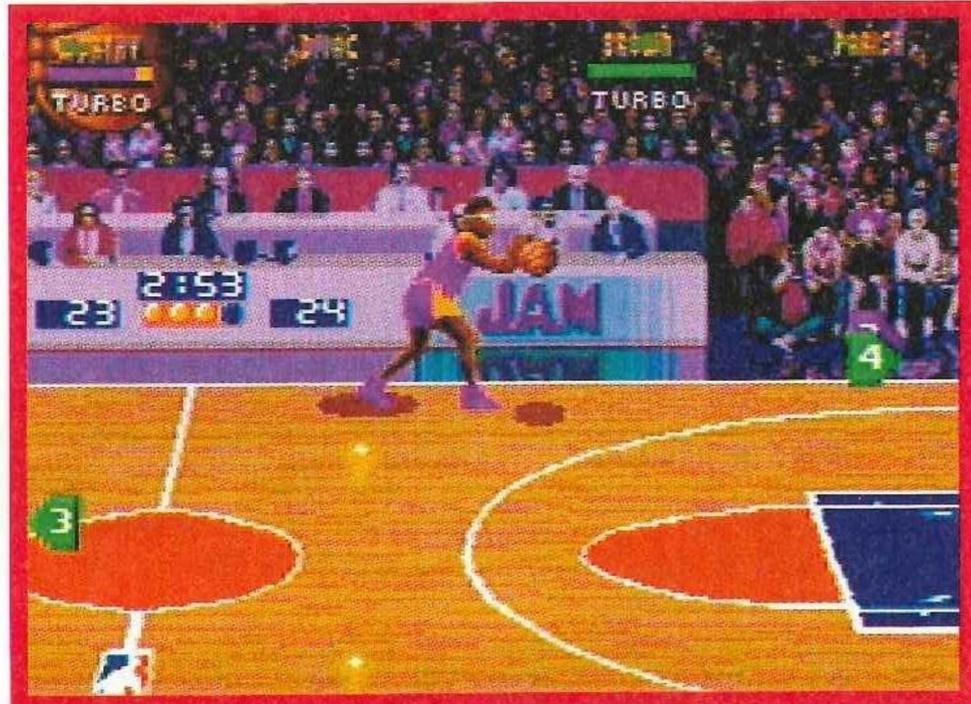
C'est tout à fait grandiose, les copains ! Je crois pouvoir affirmer, sans me tromper, que jamais je n'ai vu une cartouche de sport dans l'histoire des jeux vidéo qui atteigne un degré aussi élevé de rapidité et de jouabilité. *NBA Jam* est fantastique,

c'est fait, je crois l'avoir dit ! Je le redis encore : FAN-TAS-TIQUE. Ce jeu, créé sous la bannière d'Acclaim (le fabricant de l'inoubliable saga *Double Dragon* et de *Mortal Kombat*) est la conversion directe (absolument impeccable) de l'homonyme coin-op produit par Midway et qui a remporté un énorme succès dans les salles de jeux du monde entier.

Le principe de *NBA Jam* est la simulation d'un match de basket joué par les athlètes de la fédération de basket américaine, la NBA (National Basket Ball Association) et vous disposez de deux joueurs illustres par équipe que vous lancez dans le tournoi. Jusqu'ici rien de très nouveau, me diras-tu. C'est vrai il existe déjà au moins une douzaine de ces jeux sur le marché pour toutes les consoles. Alors, pourquoi ce jeu est-il l'un des plus révolutionnaires et amusants que nous ayons vus ? C'est avant tout pour la rapidité des joueurs, en effet, ils glissent sur le terrain en se passant le ballon à toute vitesse et envoient la balle quelquefois tellement vite qu'elle brûle le filet du panier. Et tout cela sans que le graphisme en pâtisse. Les sprite (ici, les joueurs) se déplacent d'une façon incroyablement fluide et absolument impeccable. Tout aussi



Ci-dessus : Un tir à trois points, les probabilités de le réaliser dépendent de réelles statistiques NBA concernant ce joueur pendant la dernière saison.

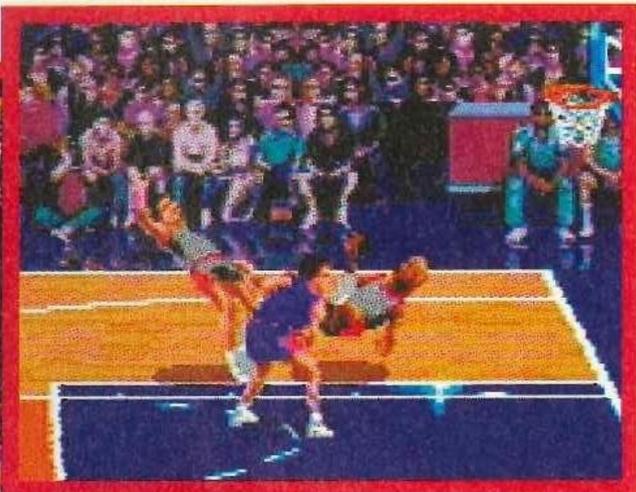
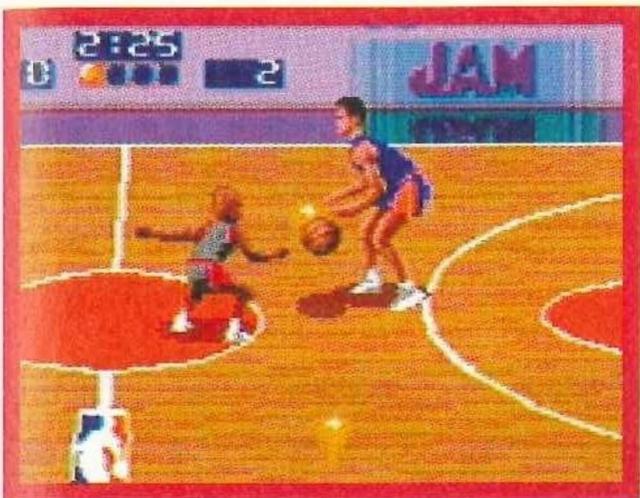
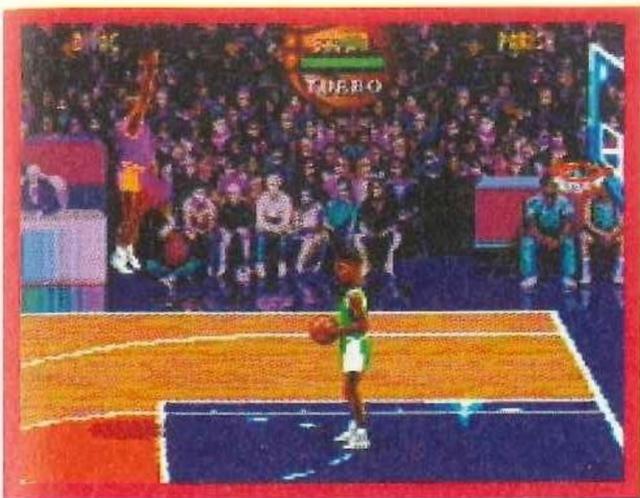


Ci-dessus : Une passe tendue à deux mains, une des tactiques fondamentales du basket réel et du jeu *NBA Jam*.



Ci-dessus et ci-contre : une des cinquante-trois actions qui sont impensables dans la réalité (regarde la position du joueur, ses pieds se trouvent au moins à un mètre au dessus du panier), mais ceci n'a pas semblé important aux programmeurs de *NBA Jam*.

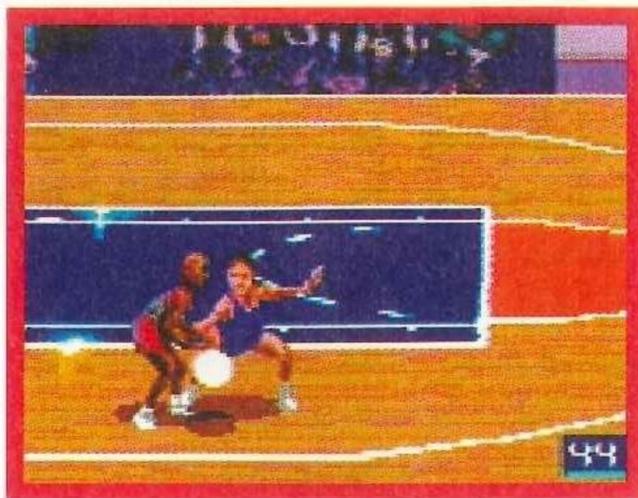




Ci-dessus : Une autre performance très brillante mais tout à fait improbable de Scottie Pippen !

Ci-dessus : Quand le jeu devient difficile, les «durs» interviennent, il faut dire que le basket n'est pas un sport de poule mouillée.

impeccable est le défilement du terrain et les actions de contre-pied dans les phases les plus chaotiques et les plus rapides du jeu. Les caractéristiques de *NBA Jam* sont sans aucun doute le graphisme parfait dans le moindre détail et la rapidité dont on ne se lasse de dire qu'elle est stupéfiante. Ce sont ces particularités qui contribuent d'une manière déterminante à rendre ce jeu spectaculaire. N'oublions pas l'extraordinaire fantaisie des programmeurs qui n'ont pas hésité à inventer 53 tactiques différentes : des plus communes (comme le «jam» qui donne son nom à cette cartouche et qui décrit l'action de s'agripper des deux mains au panier) aux plus obscures et improbables tactiques (comme l'«hyperdunk», une action exécutée après un bond de plus de dix mètres de haut et un triple saut périlleux, qui se termine par une immanquable explosion du panier). En outre, ce jeu est d'une rare violence, les seules effractions sifflées sont celles des 24 secondes (le temps maximum autorisé pour mener à bien une action). L'intervention de défense (intercepter le ballon quand celui-ci, après un tir, se trouve en trajectoire descendante) laisse aux joueurs la possibilité de commettre les fautes les plus méchantes et les plus féroces. Rien ne manque, même le journaliste sportif qui y va de son commentaire (attention, les p'tits gars, c'est en anglais !) et deux autres séquences filmées et digitalisées en *full motion video*.

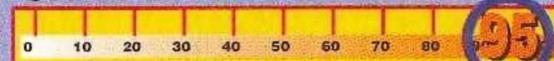


Divac cherche à subtiliser le ballon des mains de Horace Grant d'une manière plus ou moins «réglo».

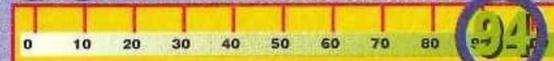
Ah, j'allais oublier, on peut jouer à *NBA Jam* à quatre (en même temps) mais à condition de posséder l'adaptateur adéquat SEGA-TAP.

AAH	TITRE	NBA Jam
	FABRICANT	Acclaim
	GENRE	Sportif
	JOUEURS	1-1

GRAPHISME



SON



DIVERTISSEMENT



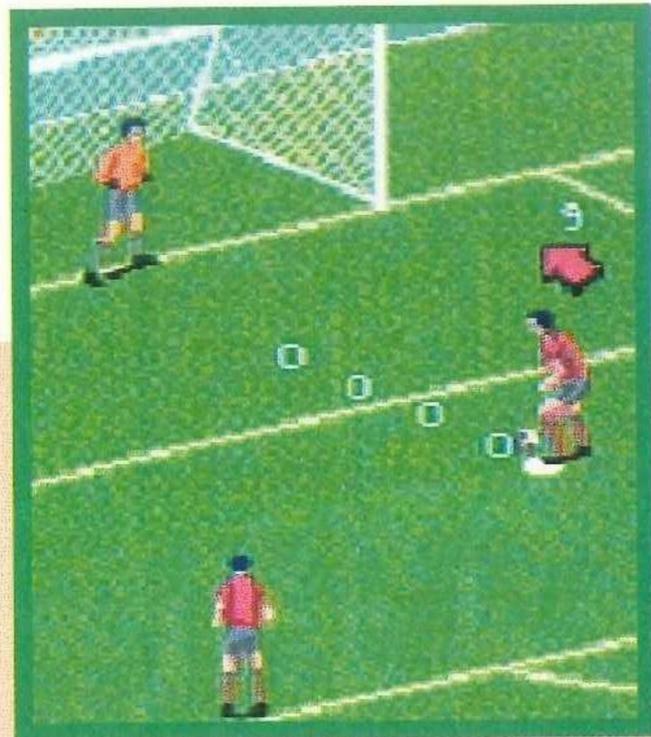
95

↑ Très séduisant, quand on commence, on ne peut plus s'arrêter surtout si l'on joue à plusieurs.

↓ Un problème, le seul, mais tous les jeux de sport l'ont en commun, à la longue, ce jeu devient monotone.



PELÉ SOCCER



Le penalty est un point faible du jeu. Le tireur n'a pas assez de choix pour tirer.

Le nom par lui-même est déjà évocateur. Même ceux qui ne sont pas forcément fans de football connaissent Pelé et l'identifient automatiquement à ce sport. Pelé est le plus grand joueur de tous les temps. On l'appelle même «le Roi Pelé». On ne peut en revanche pas appeler ce jeu «le roi des jeux»...

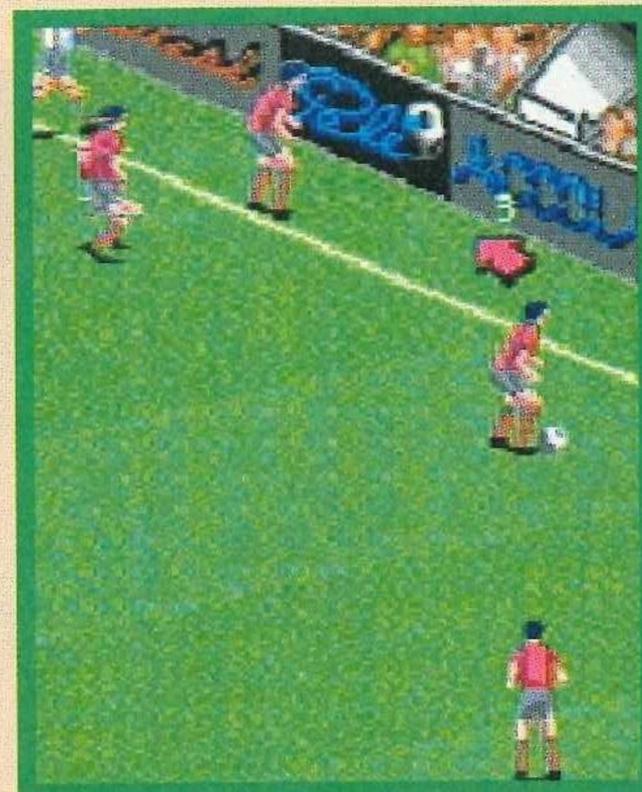
Basé sur un visuel qui rappelle beaucoup trop *Fifa Soccer*, *Pelé Soccer* n'est pas par ses caractéristiques un jeu très exaltant, peut-être à cause de la lenteur des joueurs dans leur déplacement et d'un niveau de divertissement trop bas. À l'écran, le cadrage est plutôt serré et permet de vivre l'action de plus près mais tout est trop lent et donc peu dyna-



Près des buts, l'action est toujours confuse.



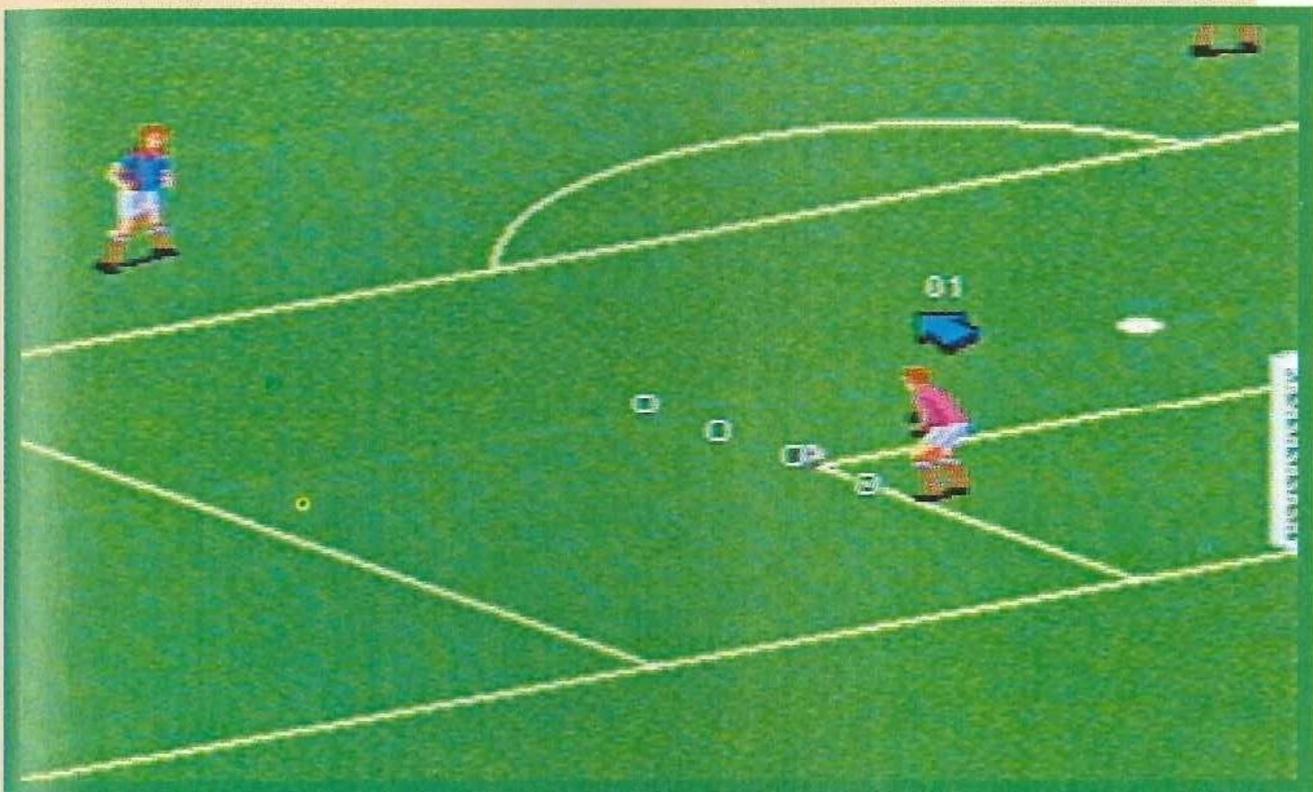
Une des rares qualités du jeu : le ralenti pour revoir les meilleures actions.



La qualité graphique n'est pas des meilleures



On note ici le peu de possibilité d'intervention des joueurs au cours des attaques.



Pour la remise en jeu, une flèche indique la trajectoire du ballon. Une donnée à bien maîtriser pour choisir entre relance au pied ou à la main.



Cheese ! clic, clac ! La présentation des équipes est graphiquement bien réussie.

mique. De son côté, le système de contrôle, qui accuse un peu de lenteur dans les déplacements, ne permet au joueur ni de planifier, ni de s'amuser un peu. Les coups mis à disposition sont peu efficaces et de toute façon insuffisants pour permettre une tactique de jeu un peu fantaisiste (c'est vrai quoi, on est aussi là pour s'amuser). En ce qui concerne l'aspect extérieur, la musique n'apporte rien de révolutionnaire étant donné que l'animation des joueurs et le graphisme du jeu sont de qualité douteuse. Sauf après un but ou lors des interventions de l'arbitre, mais dans ce cas, le rythme du jeu s'en trouve ralenti. En somme, un jeu bien moyen auquel on préférera sans hésitation des jeux tels que *Fifa Soccer* ou *Sensible Soccer* dont nous avons déjà parlé dans les numéros précédents.

FAX	TITRE	Pelé Soccer
	FABRICANT	Accolade
	GENRE	Sportif
	JOUEURS	1-2

GRAPHISME



SON



DIVERTISSEMENT



40

↑ Bonne présentation et différentes animations numérisées.

↓ Tous les côtés négatifs sont nombreux pour que nous puissions en faire la liste.

MICRO MACHINES



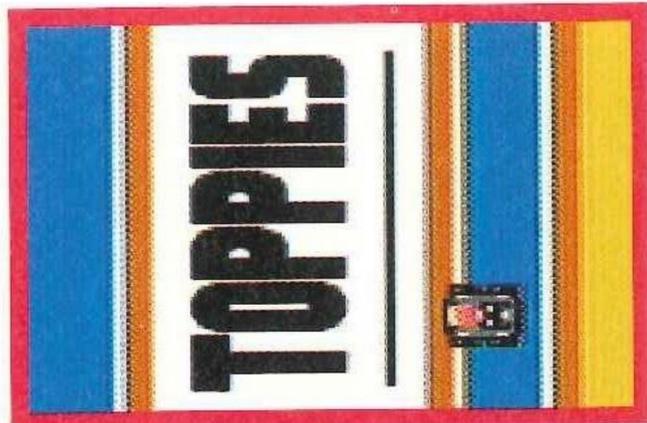
Ci-dessus : dans le garage, attention aux tâches de colle (qui te feront ralentir) et aux tâches d'huile (qui te feront dérapier dangereusement).

Si tu es un accro des jeux de course de voitures, tu dois sans aucun doute te procurer un *Micro Machines* que ce soit dans la conversion pour Master System ou dans celle pour Game Gear. Mais dépêche toi, ce jeu a beaucoup de succès et est distribué en petites quantités, il n'est pas toujours facile à trouver, n'hésite pas à demander conseil dans les magasins qui s'y connaissent vraiment en jeux SEGA.

Ce jeu va te permettre de t'amuser avec tes amis en simulant des courses à la limite du possible avec les fameuses «micro machines» ces magnifiques - et microscopiques - petites voitures que l'on trouve dans tous les magasins de jouets. Les pistes ne seront certainement pas celles des Grands Prix internationaux (faut quand même pas rêver !) mais cela va être bien plus rigolo car tes petits bolides se déplaceront aussi bien sur la table de la salle à manger, que dans le garage, sur la plage ou dans la baignoire... Et les obstacles que tu devras surmonter ne seront pas des troncs d'arbres tombés à terre, des fossés ou des palissades, mais des boulons, des planches, des seaux, des gommes, des crayons ou des boules de billards !



Une photo de l'écran d'affichage des bonus dans laquelle, tu devras conduire un énorme 4x4.



Ci-dessus : Les «Toppies» sont des boîtes de biscuits qui te permettront de délimiter les bords de la piste sur la table.

MAX

TITRE	Micro Machines
FABRICANT	Codemasters
GENRE	Course de voitures
JOUEUR	1/2

GRAPHISME

0 10 20 30 40 50 60 70 80 **95**

SON

0 10 20 30 40 50 60 **73** 90 100

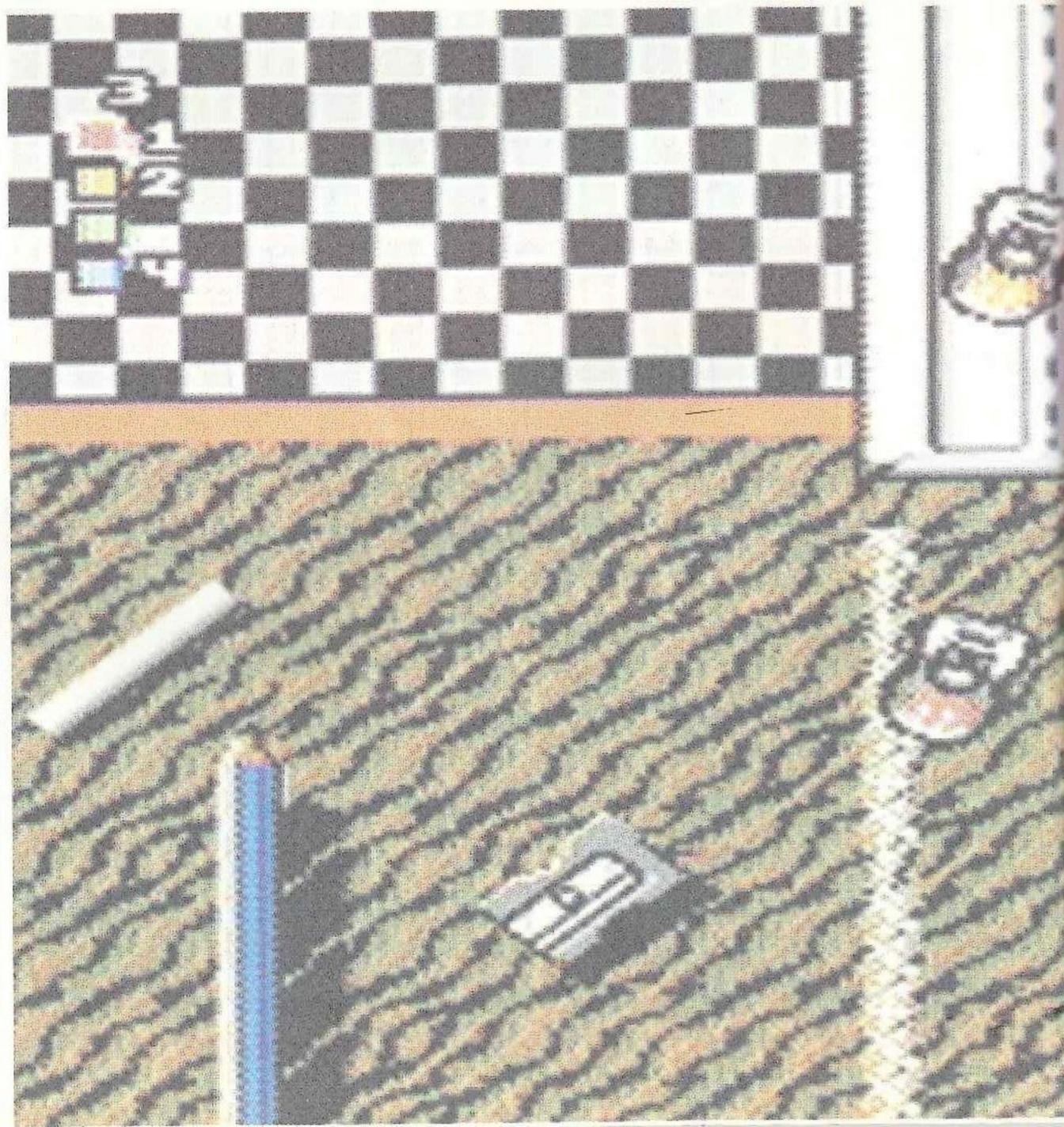
DIVERTISSEMENT

0 10 20 30 40 50 60 70 80 **99**

94

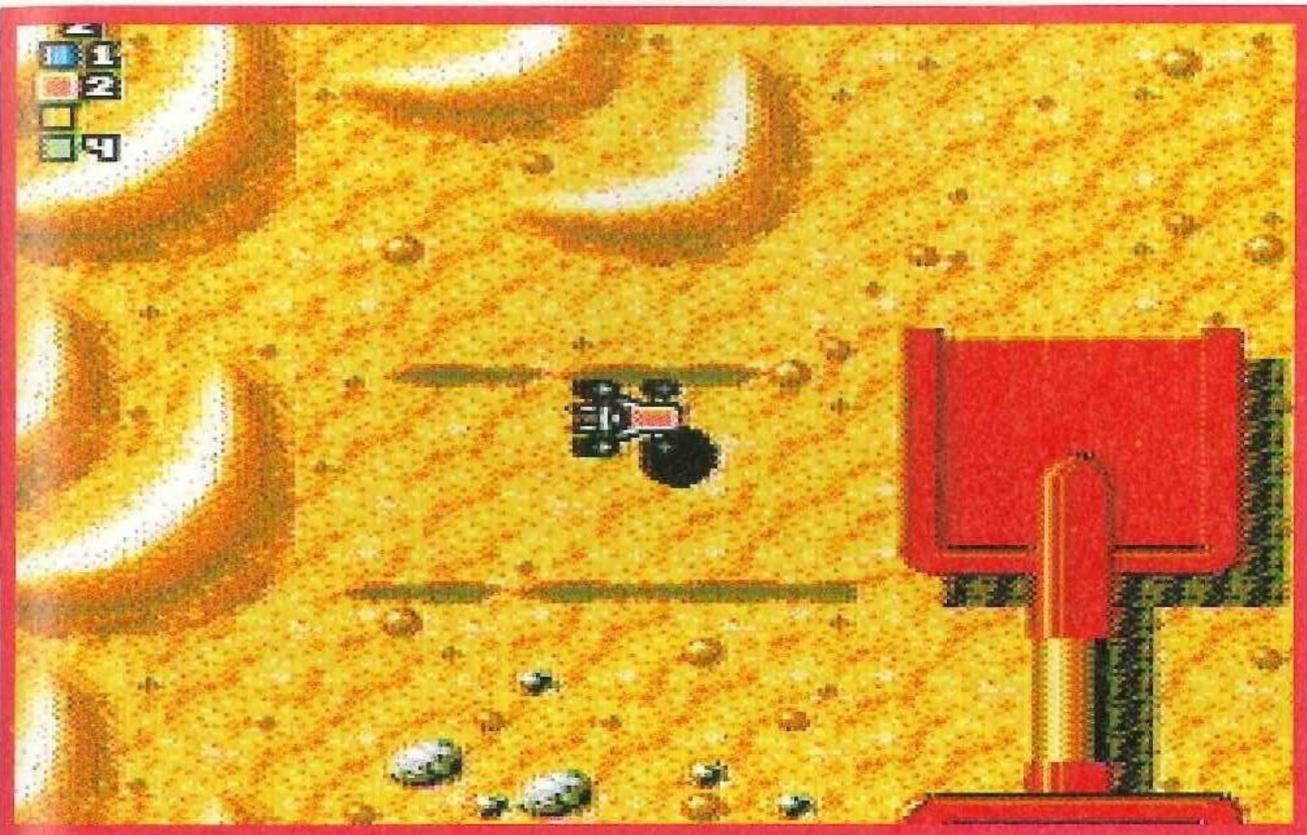
GAME GEAR
On peut jouer à deux avec une seule console et avec une seule cartouche. Jeu amusant avec une grande longévité.

Pas de points négatifs.

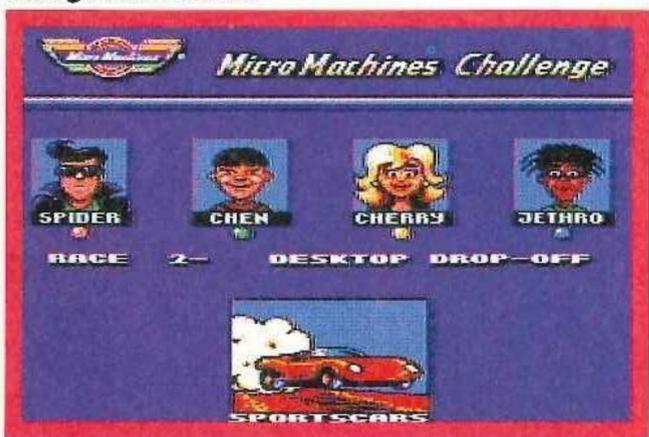




Il y a neuf scénarios dans lesquels tu devras concourir. De la table de la salle à manger dont nous avons déjà parlé (avec le 4x4), à la baignoire (avec un canot automobile), du jardin (avec des micro hélicoptères), au garage (avec des bolides américains), de ta table de travail (avec des voitures de sport) à la table de billard (avec les micro machines de Formule 1, un des parcours les plus difficiles et les plus amusants), de la plage (avec des Dune Buggies) à la salle de jeux (avec des micro tanks qui peuvent tirer contre des adversaires), pour enfin arriver à l'écran des bonus où tu devras conduire un super 4x4 dans un coin particulièrement accidenté de ton jardin. Tu pourras choisir, soit courir pour la coupe, soit défier un copain dans une course sans répit. Dans ce cas, celui qui arrivera en premier à l'extrémité de l'écran en laissant son adversaire derrière lui aura droit un point bonus. Celui qui aura un maximum de points à la fin de la course (ou qui réussira à en totaliser huit) gagnera et prendra la voiture de l'adversaire. Ce qui est amusant c'est que tu pourras jouer avec cette option même dans la version Game Gear. Avec une seule cartouche et une seule console, les deux joueurs se partageant les boutons de la console pour piloter leurs voitures respectives (voir Fax)... Incroyable, n'est-ce pas ?



Une photo de la spectaculaire Dune Buggy que rien n'arrête sur la plage. Attention au fossé et aux gouttes d'eau.



La baignoire et l'écran d'affichage de la sélection des personnages.
En-dessous : La table de billard avec une F1.

FAH
TITRE Micro Machines
FABRICANT Codemasters
GENRE Course de voitures
JOUEURS 1/2

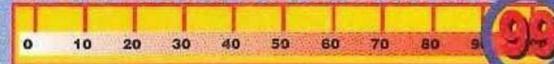
GRAPHISME



SON



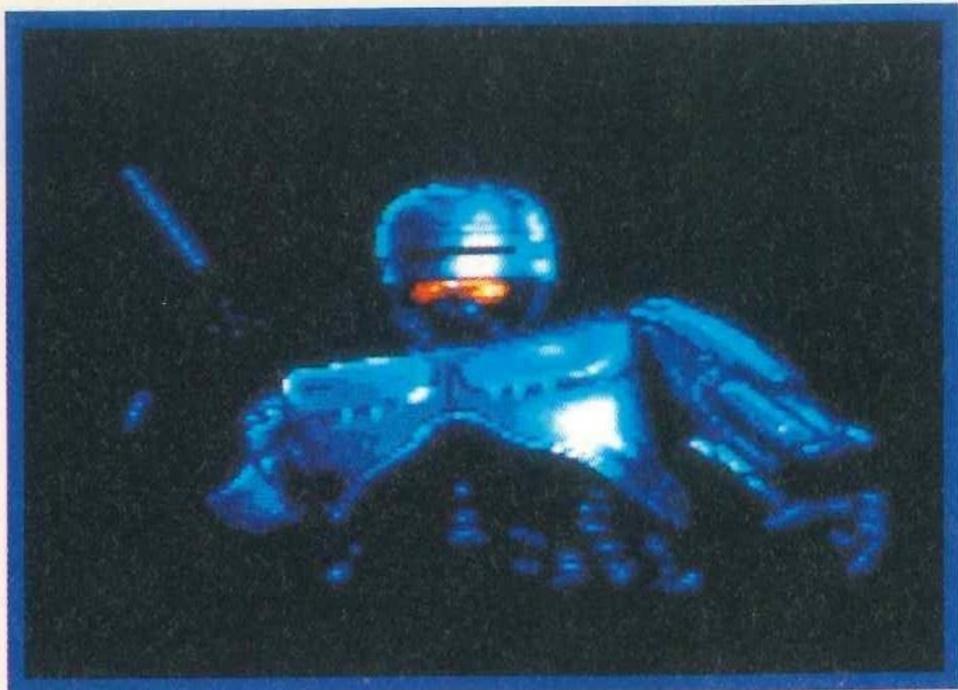
DIVERTISSEMENT



93

MASTER SYSTEM
 Très bonne présentation graphique. Le jeu est divertissant et accessible immédiatement.

Aucun détail à relever.



Ci-dessus et ci-dessous: Ces deux photos reprises respectivement de l'introduction et de l'écran d'affichage du «à suivre».

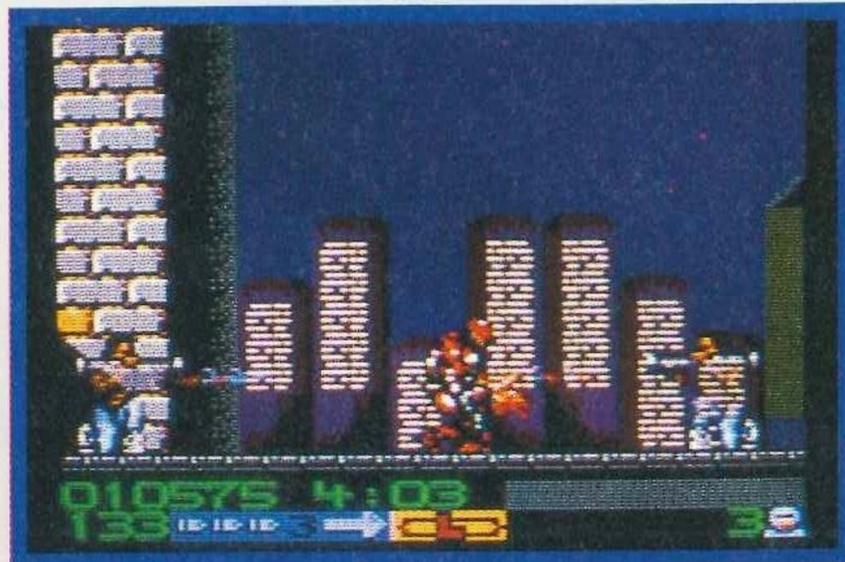
ROBOCOP 3



Dans le numéro 2, nous avons déjà fait une critique de Robocop pour Master System (un jeu qui, entre nous soit-dit, n'avait pas remporté un grand succès...). Maintenant, voici qu'arrivent les nouvelles versions pour Mega Drive et Game Gear et c'est de cette dernière version que nous allons parler.



Ci-contre et ci-dessous à droite: Ces deux photos sont reprises du premier niveau. Tu y verras facilement le pistolet à trois coups et le fusil laser



Voici Robocop sur le point de rendre une de ses vies à son créateur (c'est à dire un technicien de l'OCP). Quelquefois, il est plus utile de bien connaître le comportement de l'ennemi que de disposer d'amis puissants.

Ce jeu est absolument identique dans le moindre détail à la version MD. Ton but sera de parcourir des niveaux toujours plus longs (et toujours plus difficiles !) qui pullulent de super criminels armés jusqu'aux dents. L'idée est de découvrir les tristes intentions des dirigeants de l'OCP (l'entreprise de cybernétique qui dirige la ville de Detroit et qui a contribué à la création de Robocop) pour les arrêter (et si vraiment ils insistent, tu peux même les envoyer en enfer). Tu auras à ta disposition (comme dans chaque tape-dur qui se respecte) des tas d'armes. Pour commencer, un pistolet automatique, tu trouveras aussi une arme à répétition qui tire des rafales de trois coups avec laquelle tu pourras plus facilement exterminer les criminels qui te canardent depuis les fenêtres des immeubles, un fusil laser (indispensable pour abattre les monstres cybernétiques de fin niveau), un lance-flammes qui fera table rase de tout ce qui se trouve sur l'écran. Mais, attention aux munitions ! Une fois que tu les auras épuisées, tu retourneras à ton arme de départ (qui, en revanche, a des coups infinis).

Il est vrai que ce jeu a été légèrement amélioré par rapport à la version pour Master System, mais il reste fondamentalement le même, avec ses mêmes qualités et, hélas ses mêmes défauts... mais c'est quand même un jeu qui sera apprécié par les accros des tape-dur.

FAX

TITRE Robocop 3
FABRICANT Flying Edge
GENRE Sparatutto
JOUEURS 1

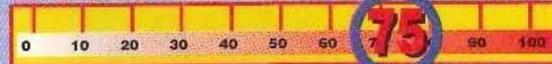
GRAPHISME



SON



DIVERTISSEMENT



74

↑ Graphisme moyen, quelques bonnes trouvailles dans les armes proposées.

↓ Absence d'originalité.



... NOUS DEVONS MONTER ET SAUVER LE PROFESSEUR DES GRIFFES DU MALVEILLANT MAX DECAP!



ET POUR QUOI?

ET ALORS?

PARCE QU'IL T'A CRÉÉ, ET QUE TU ES POUR LUI COMME SON FILS!

ET QUE S'IL NE TE FAIT PAS CES DÉCHARGES ÉLECTRIQUES, TU MOURRAS!



QU'ATTENDONS-NOUS? LE PROFESSEUR A BESOIN DE NOUS!

J'ARRIVE, PAPA!



AINSI...

NOUS ALLONS POUVOIR ENTRER DANS LE CHÂTEAU PAR CETTE FENÊTRE...

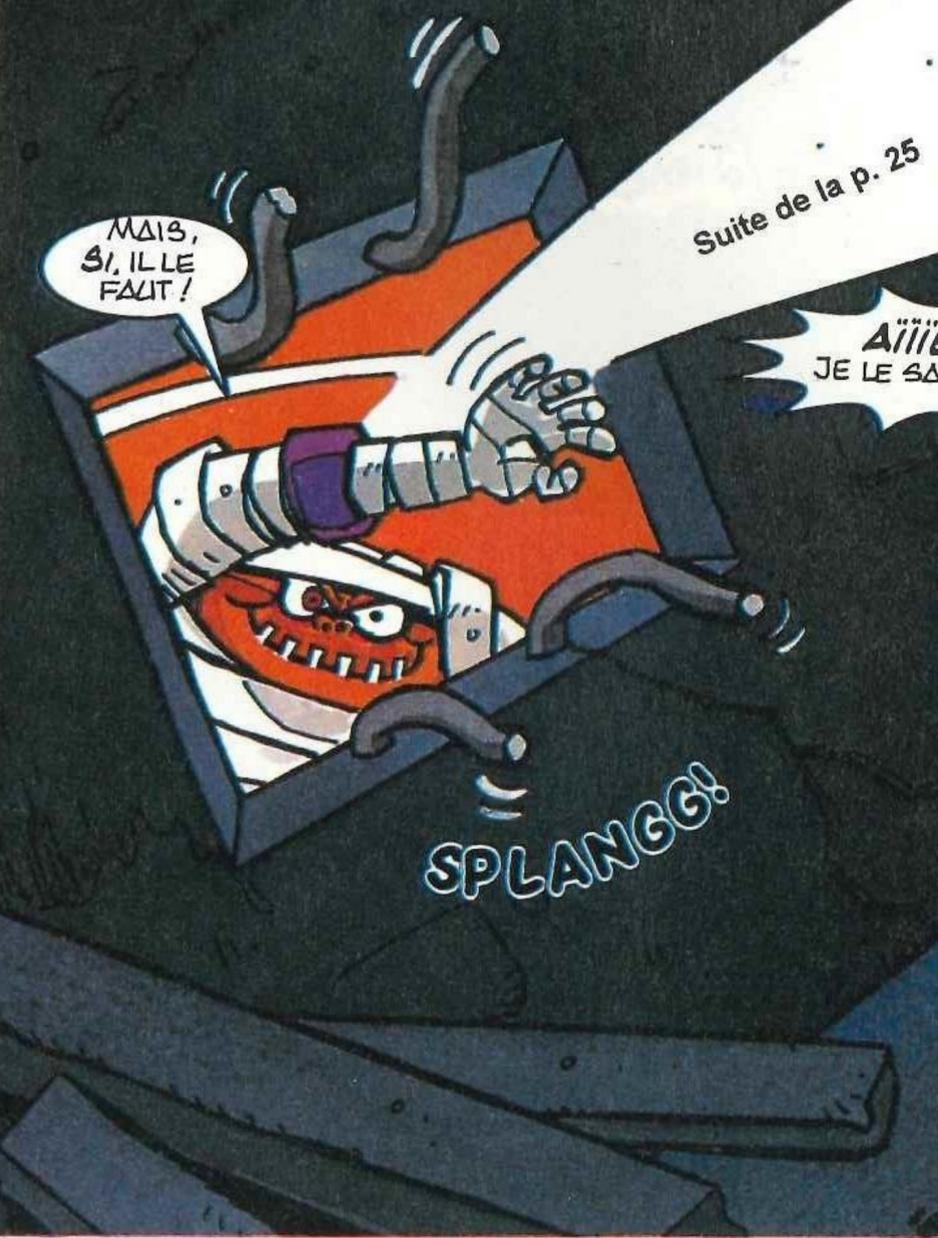
... MAIS COMMENT CASSER CETTE BARRE?

BEN... IL SUFFIT D'UTILISER SA TÊTE!



NON... TU NE VEUX PAS QUE...

Suite de la p. 25



MAIS, SI, IL LE FAUT!

SPLANGG!

Aïïïe!!! JE LE SAVAIS!



ÇA T'AMUSE DE ME TRAITER DE CETTE FAÇON?

QUI, MOI?



LE TEMPS PASSE VITE...

EHI, RE-
GARDE IL
EST MI-
GNON!

HUM... IL
VAUT MIEUX LE
LAISSER
TRANQUILLE!

C'EST
IDIOT DE PLAN-
TER UN PIEUX À
CET ENDROIT!
QUELQU'UN POUR-
RAIT SE FAIRE
MAL!



MAIS... MAIS
CE TYPE EST UN
VAMPIRE!



UN VAM-
PIRE? MAIS,
ÇA NE VA PAS
TON
CRANE?

AH!
AH! COMPRIS,
LE JEU DE
MOTS?

* ET ON DEVRAIT RI-
RE! P- MEGADROID.



RAAABGGHHHH!

DU
SANG! DU
SANG!

ENFIN UN
PEU DE VIE ET D'ANI-
MATION DANS CET
HORRIBLE LIEU!



JE
T'AURAI!

JE VOU-
DRAIS SAVOIR POUR-
QUOI TU NE M'ÉCOU-
TES JAMAIS!

OH,
ARRÊTE!

VA-T'EN,
MON GROS
VAMPIRE!



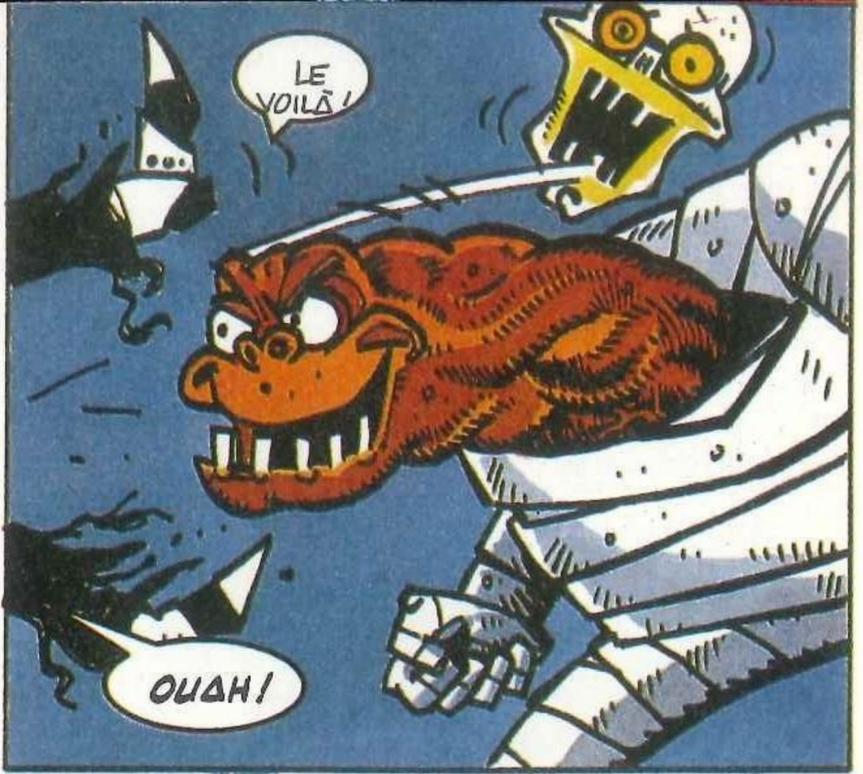
IKK!



OÙ EST TON COU ? NOUS, LES VAMPIRES, ON MORD LE COU DE NOS VICTIMES !



TU VEUX VRAIMENT VOIR MON COU ?



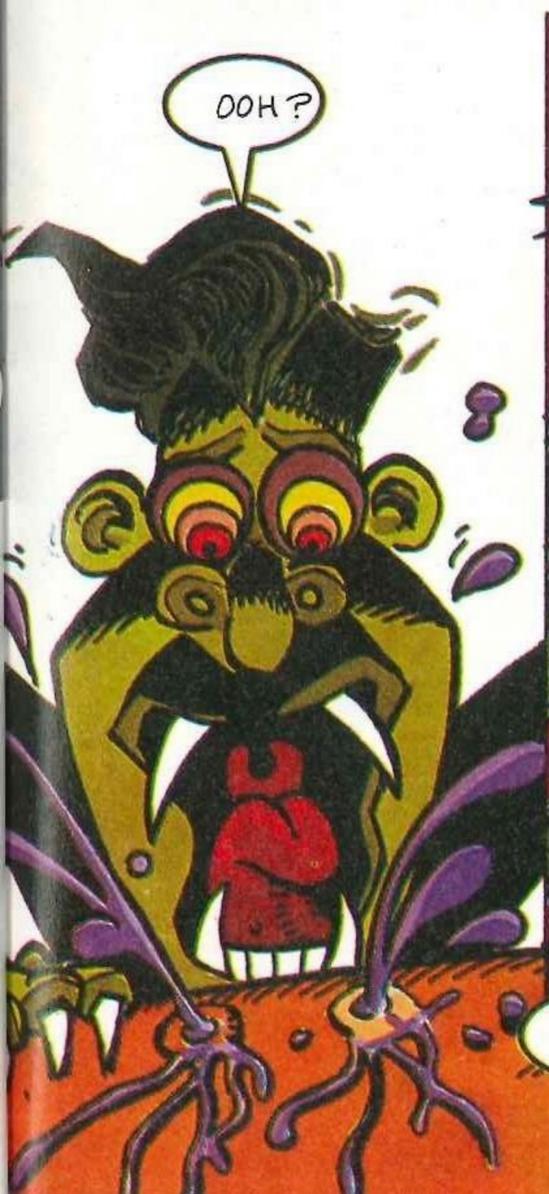
LE VOILÀ !

OUAH !



PAR LE SANG DE VANESSA, QUEL COU ! *

* L'EX-SCÉNARISTE A ENCORE CRU ÊTRE DRÔLE, EXCUSEZ-NOUS, ÇA NOUS A ÉCHAPPÉ. SIGNÉ : MEGRADROID.



OOH ?



AAARGHH !

QUOI ?



QUELQUE CHOSE QU'IL A MANGÉ A DU LUI FAIRE MAL !

EHI, MON VIEUX, MON SANG EST TOUT CE QU'IL YA DE PUR !

MAIS QU'EST-CE QUE TU RACONTES ? IL EST VIOLET !

SIGH ! LES VAMPIRES NE SONT PLUS CE QU'ILS ÉTAIENT, MA PAUVRE DAME !

POUR TOUT TE DIRE, C'EST UN GOULLU !



VOUS AVEZ DÉJÀ CRÉÉ CHUCK! FAITES-EN D'AUTRES!

HALTE... LÀ, ILYA UN PROBLÈME DE COÛT... LE BUDGET EST LE...

ET POURQUOI CE RETARD, PROFESSEUR STEIN? VOUS M'AVIEZ PROMIS UNE SUPER ARMÉE DE MONSTRES!

UN INSTANT! JE PEUX EXPLIQUER...

ATTENTION AU LOUP-GAROU

LE VOILÀ QUI RECOMMENCE!



MAIS CHE VOUS ASSURE QUE CE N'EST PAS SIMPLE... LES SUBSTANCES CHIMIQUES... LA Foudre AU MOMENT ADEQUAT... ET PUIS... ILYA TANT DE FACTEURS...

EN SOMME: IL EST NÉ PAR HASARD!



ASSEZ, IGOR! JE VAIS TE FOU-DROYER SI TU CONTINUES!



SI CHUCK ÉTAIT IZI, JE POURRAIS CLONER TOUTE UNE ARMÉE EN PARTANT DE ZES CELLULES!

ET QUI LE CROIT CELUI-LÀ!

C'EST CE QU'ON VERRA! IL SEMBLERAIT QUE DEPUIS QUATRE OU CINQ JOURS, IL TRAÎNE DANS LE CHÂTEAU! ET J'AI ENVOYÉ BULLHEAD ET CROC À SA RECHERCHE!

CONTRÔLE ICI LE NOMBRE DE VIES QUI RESTE À CHUCK. SIGNÉ: MEGADROID.

VIES EN RAB



ON S'EST PERDUS, N'EST-CE PAS, KRANIO ?

CE N'EST PAS MA FAUTE, CHUCK... JE PENSAIS QU'IL ÉTAIT PLUS FACILE DE TROUVER LE LABO !

ET SI ON PRENAIT L'ESCALIER ?

VERS LE LABORATOIRE

VIVE LES RATS !

PAUVRE CRÉTIN ! ON L'A DÉJÀ PRIS !

JE CROIS !



OH ! TIENS, MAIS QUELLE SURPRISE !

VITE, PRENONS LA BOMBE QUE NOUS AVONS PRIS DANS SANTA BARBARA ! *

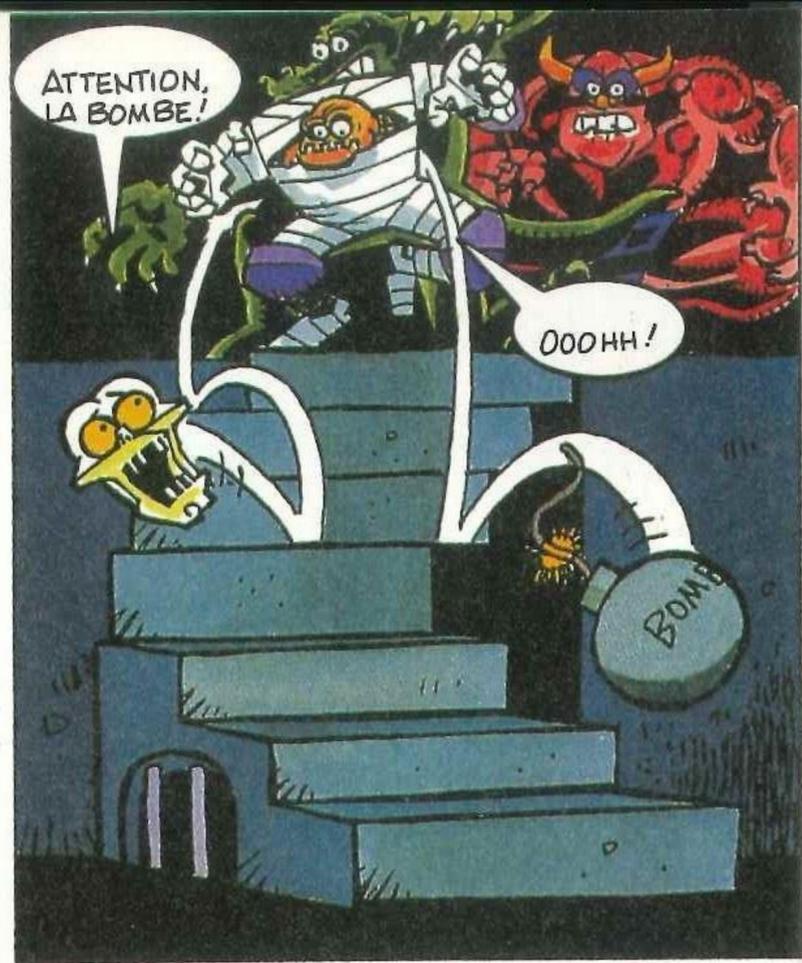
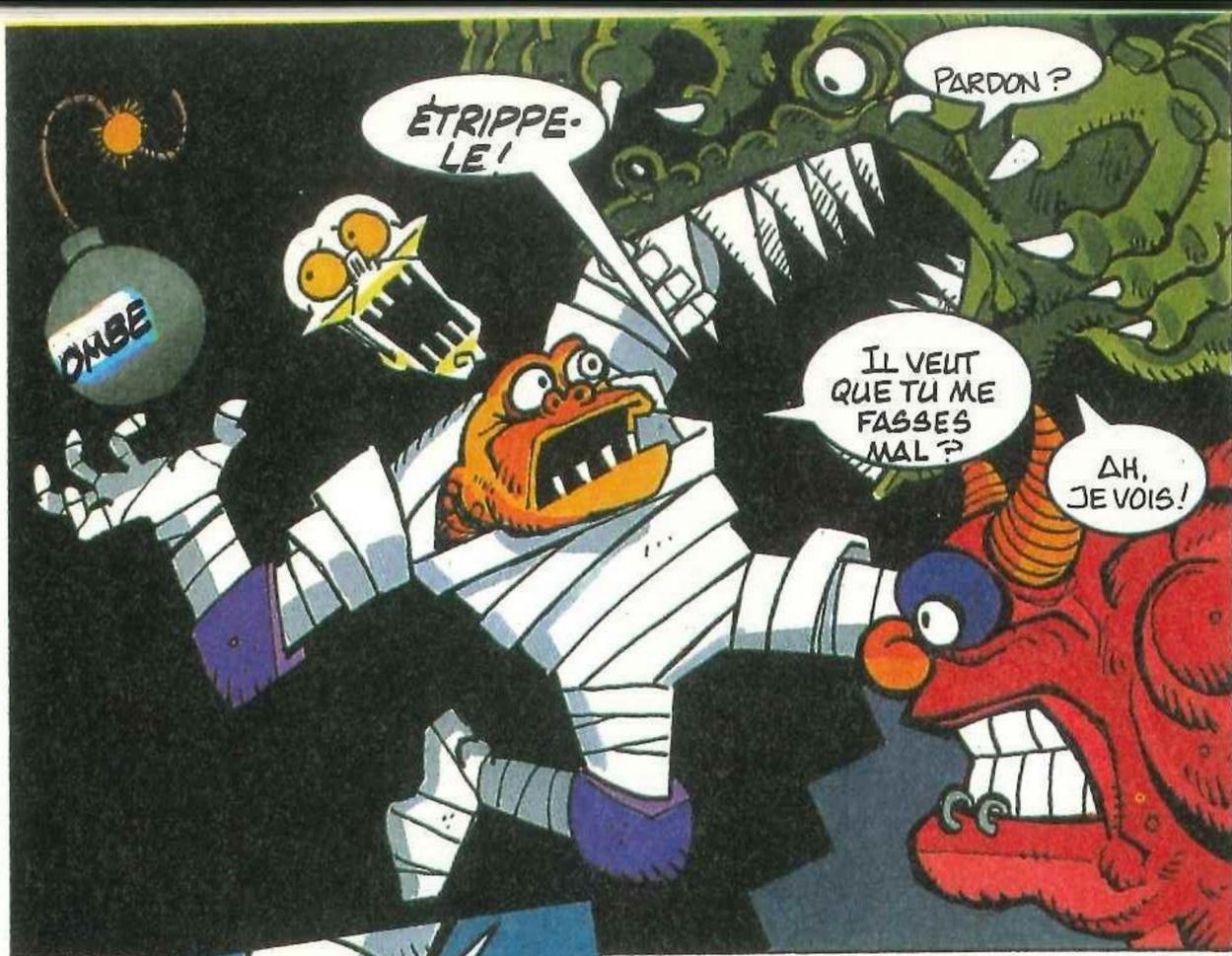


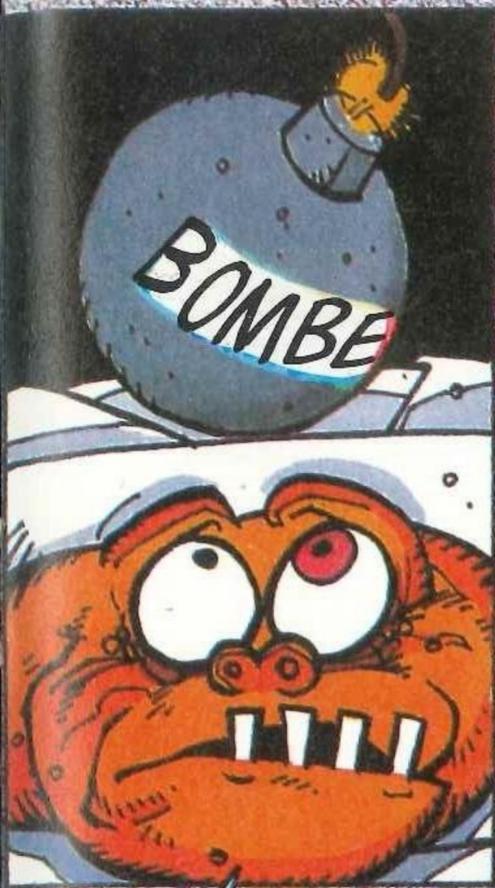
* NON, TU N'AS PAS PERDU UN ÉPISODE : NOS HÉROS SONT ALLÉS DANS LE MONDE DE SANTA BARBARA ... PEUT-ÊTRE PLUS TARD. MEGADROID.



OK, MAIS LAISSE-MOI LE TEMPS ! *

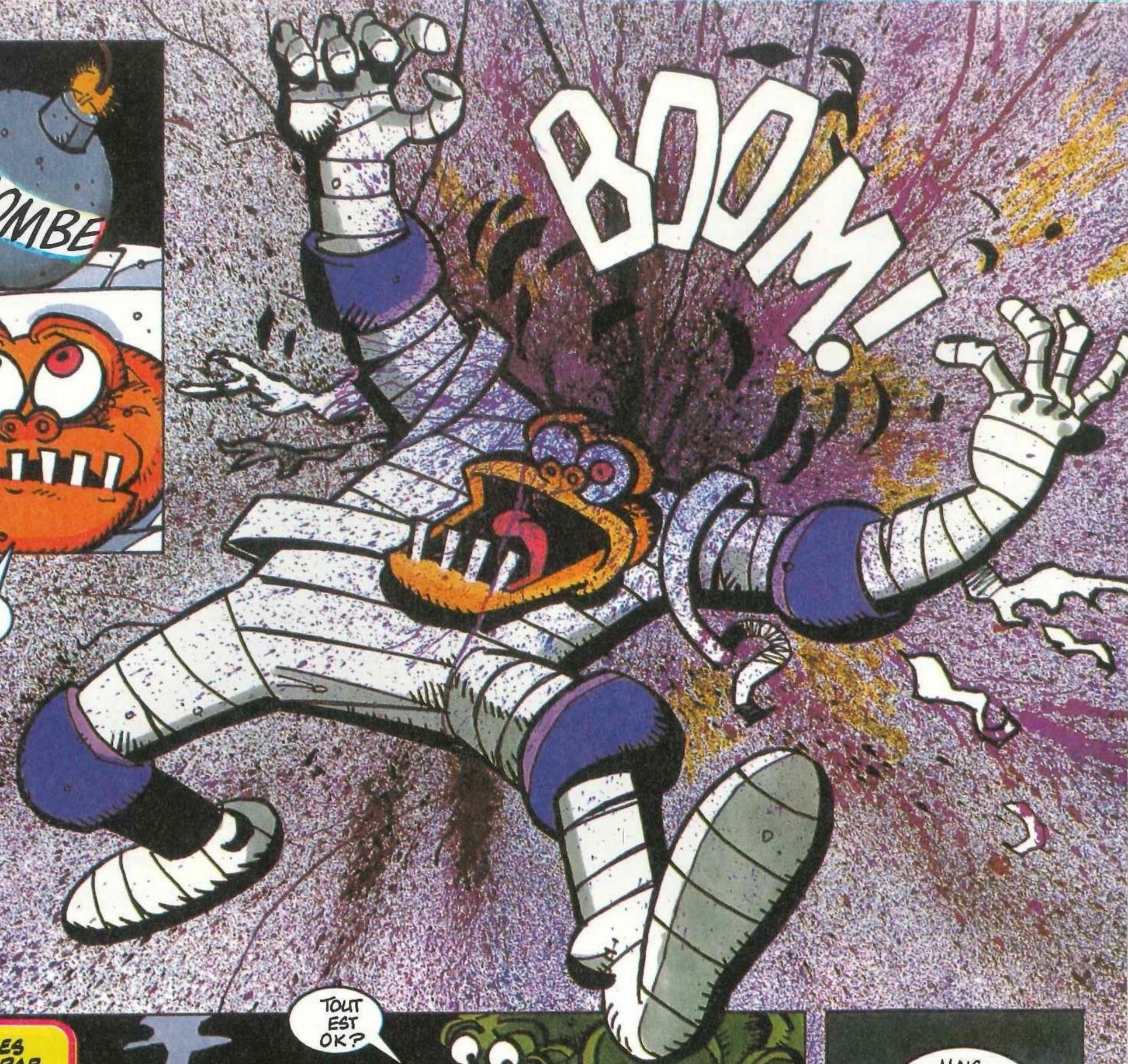
* ÉVIDEMMENT, MÊME LES ALLI-METTES ÉTAIENT DANS SANTA BARBARA COMME LA BOMBE (CE SCÉNARISTE, QUELLE HORREUR, HEIN ?) MEGADROID.





OH...

BOOM!



VIES EN RAB

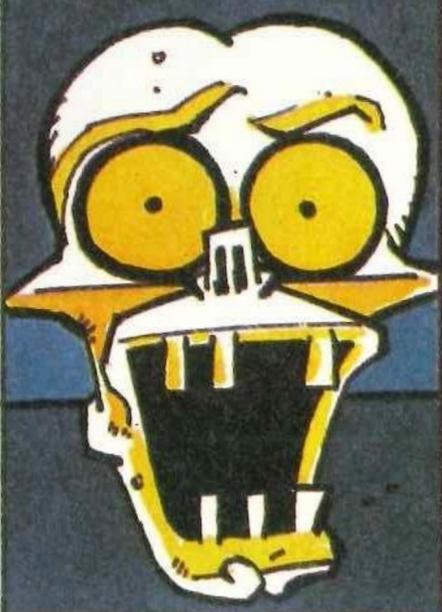
TOUT EST OK?



OK? ÇA NE VA PAS! UNE BOMBE VIENT DE LUI EXPLOSER DANS LA TÊTE!

BOF... HEUREUSEMENT, IL N'AVAIT PAS UNE GROSSE TÊTE!

MAIS POURQUOI RESTEZ-VOUS TOUS ICI À ME REGARDER? MOI, JE N'AI RIEN À DIRE!



POUR CRÉER UN ARMÉE DE MONSTRES POUR LE MALEFIQUE MAX DECAP, LE PROFESSEUR STEIN ESSAYE DE CLONER UN CERVEAU EN UTILISANT KRÂNE COMME MATIÈRE PREMIÈRE.

J'AURAI MAL ?

MAIS BIEN SÛR, PALUVRE CRÉTIN !

CLONE-O-MATIC

*TU TE SOUVIENS QUE KRÂNE EST LE NOM DE CRÂNE. SIGNÉ : MEGADROID.

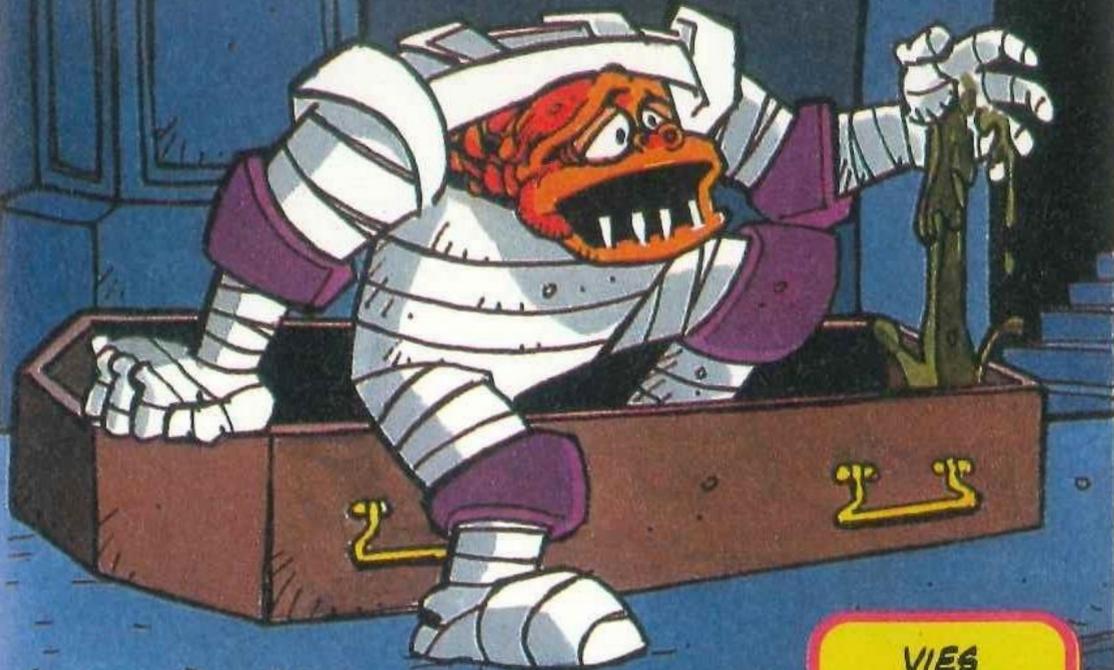
ET CHUCK, COMMENT FA-T-IL ?

IL NE LUI RESTE QU'UNE SEULE VIE !

MAIS, CES MAUFAIS GARZONS LE CROIENT MORT, N'EST-ZE PAS ? AINZI, IL POURRA NOUS SAUVER !

ON DOIT ATTENDRE QU'IL NOUS SAUVE ALORS QU'ILS'EST BUTÉ DEUX FOIS ! TOUT ÇA ME SEMBLE UN TANTINET OPTIMISTE !

BOF! JE COMMENCE
À M'ENNUYER MORTEL-
LEMENT!*



* COMBIEN DE VIES
RESTE-T-IL À CHUCK?
MD.

VIES
EN RAB
♥ ♣ ♠

IL FAUT
QUE JE JOUE
SERRÉ! JE NE
DOIS PLUS
COMMETTRE
AUCUNE
ERREUR!



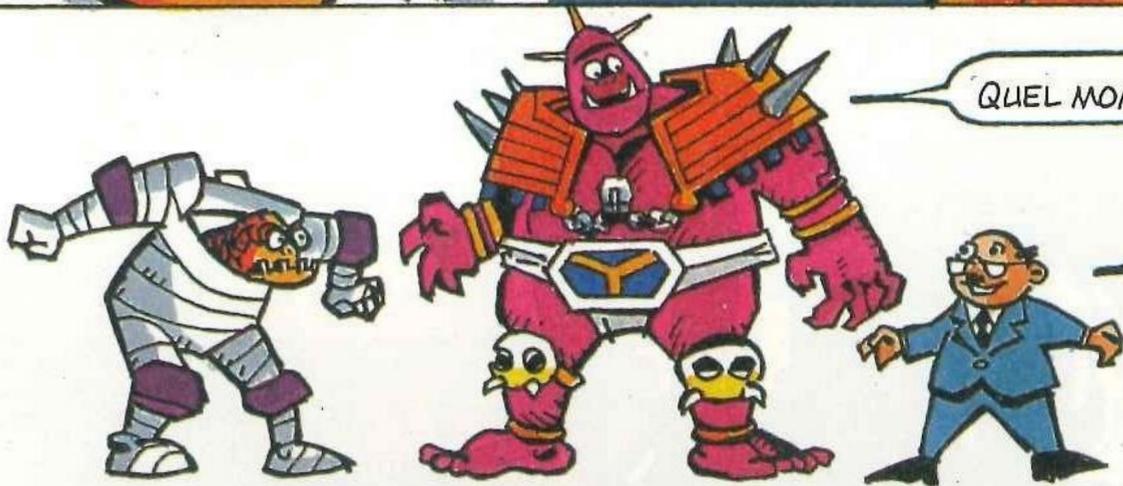
MAIS DIS-MOI,
CHUCK, TU N'AS PAS
L'AIR AUSSI MORT
QUE JE LE PEN-
SAIS!

C'EST LE MO-
MENT, LES CO-
PAINS!



QUEL MOMENT?

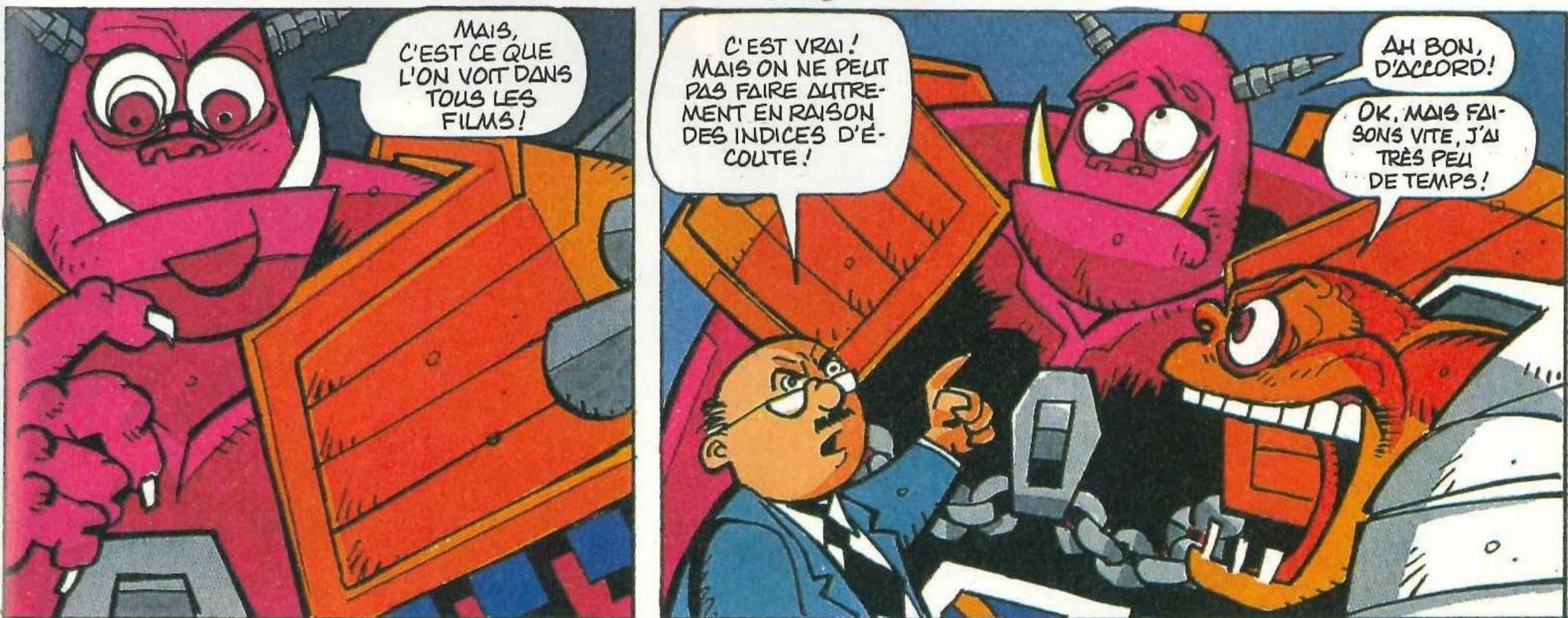
CELLI DANS LEQUEL LE
BON RENCONTRE LE MAUVAIS!
LE CLASSIQUE COMBAT ENTRE
BIEN ET LE MAL!



MAIS,
C'EST CE QUE
L'ON VOIT DANS
TOUS LES
FILMS!

C'EST VRAI!
MAIS ON NE PEUT
PAS FAIRE AUTRE-
MENT EN RAISON
DES INDICES D'É-
COUTE!

AH BON,
D'ACCORD!
OK, MAIS FAI-
SONS VITE, J'AI
TRÈS PEU
DE TEMPS!





YAAOOW!

FROOOM!

BRAVO! DÉTRUIS-LE!
C'EST LE MOMENT DE
FAIRE TABLE RASE!



VITE,
SAISIS-
LE!

J'EN AI
ASSEZ, TU
M'ENNUIES!



BONK!

IL FAIT ET DIT CE
QUE J'AI PRÉVU DANS
LE SCÉNARIO!



EST-CE VRAIMENT NÉCESSAIRE?
VEUX-TU OU NE VEUX-TU
PAS ÊTRE LE DERNIER
MALVEILLANT?

BOF... EH BIEN,
JE CROIS BIEN
QUE OUI...



TU NE M'ÉCHAPPE-
RAS! TA RÉSTANCE
EST VAIN, MISÉRABLE
CRÉATURE! JE SUIS
MAX DECAP, L'INVI-
SIBLE!

INVINCIBLE!
TU DEVAIS DIRE
INVINCIBLE!

EXCUSE LA VIOLENCE
DU LANGAGE, MAIS TOUT LE
MONDE S'Y ATTENDAIT!

VIOLENCE ? JE
PENSAIS QUE TU VOU-
LAIS ME TNER AVEC
TES PAROLES...

KRASH!

CHUCK ! TU
EST ICI POUR ME
ZALIVER, NON ?

MOI, JE N'Y
COMPTERAI PAS !

QUOI QU'IL EN SOIT PEU IM-
PORTE ! LE CLONAGE A REM-
PORTE UN GRAND ZUCCESS !

... J'AI KRÉE LE
PLUS GRAND MONS-
TRE DE LA TERRE !

IL EST... MONSTRUEUX !

NON, PAS DE CE
CÔTÉ ! C'EST...
C'EST UN MIROIR !

CLONE-O-MATIC

ET
MAINTENANT, QUE
VA-T-IL SE
PASSER ?*

* TOUJOURS LES MÊMES QUESTIONS STUPIDES !
EN EFFET, POUR SAVOIR CE QU'IL SE PASSERA,
IL SUFFIT PEUT-ÊTRE DE TOURNER LA
PAGE... N'IMPORTE QUI Y SERAIT ARRIVÉ
TOUT SEUL. SIGNÉ MEGADROID.



QU'Y A-T-IL ?

C'EST LE PREMIER DES MONSTRES QUE J'AI KRÉE POUR TON ARMÉE ! EN KLONANT LES CELLULES DE KRANE J'AI OBTENU UN ÊTRE QUI POZÈDE QU'UN DEMI ZERFEAU !

JE PROTESTE !



MAIS QUELLE ESPÈCE DE MONSTRE VAS-TU OBTENIR EN CLONANT UN ÊTRE QUI N'A QUE LA MOITIÉ D'UN CERVEAU ?

QU'OBTIENT-ON ? EH BIEN, CE SERA...



... UN GIGANTESKE KRÉTIN !

TU-ME-LE-DONNES-DIS ?



MON NOLI-NOURS VOUS PLAÎT-IL ? C'EST MA MASCOTTE !

IL S'APPELLE WINSTON !

ILS NOUS ONT ROULÉS ! CETTE CRÉATURE N'EST PAS SEULEMENT UN MONSTRE MAIS C'EST AUSSI UNE CRÉATURE STUPE !



RÉUNIS LES HOMMES ! ON FILE D'ICI RAPIDOS !



MAIS... QU'EST-CE QUE JE DOIS FAIRE ?

TU SUIS CES DEUX TYPES-LÀ !



ATTENDEZ-MOI ! MOI AUSSI JE VEUX JOUER !

ON A INTÉRÊT À DÉQUERPIR D'ICI !



C'EST LA RETRAITE, LES MECS !

MAIS, POURQUOI ?

C'EST UNE QUESTION D'URGENCE ! DÉPÊCHEZ-VOUS !



ON A LE TEMPS, JE VOUDRAIS FAIRE UNE TIRADE !

BON, C'EST PARCE C'EST TOI !

CETTE FOIS, TU M'AS VAINCU, MAIS LA PROCHAINE FOIS, MA VENGEANCE SERA TERRIBLE !



MES COMPLIMENTS, TA TIRADE ÉTAIT PARFAITE !

ILS S'EN VONT
VRAIMENT...

NOUS AONS FINI! ET
QU'ALLONS FAIRE DE CE
DÉCHET HUMAIN ?

RUMMBLE!

J'AI UNE SU-
PER IDÉE LA-
DESSUS!

EHI, MEC! QU'EST-
CE QUI COMMENCE AVEC
UN S ET QUI EST UN
LIEU DE TORTURE ?

OH... JE LE SAIS! MAIS
NE LE DIS PAS! NE ME
LE DIS PAS!

C'EST UN SALINA! NON
ATTENDS... UNE SALLE DE GYM
... UNE STATION DE SKI...
UN SALON ?



TIENS ! C'EST L'HEURE DU THÉ, QUE DIRAIS-TU D'EN PRENDRE UNE TASSE AVEC MOI ? VIENS !

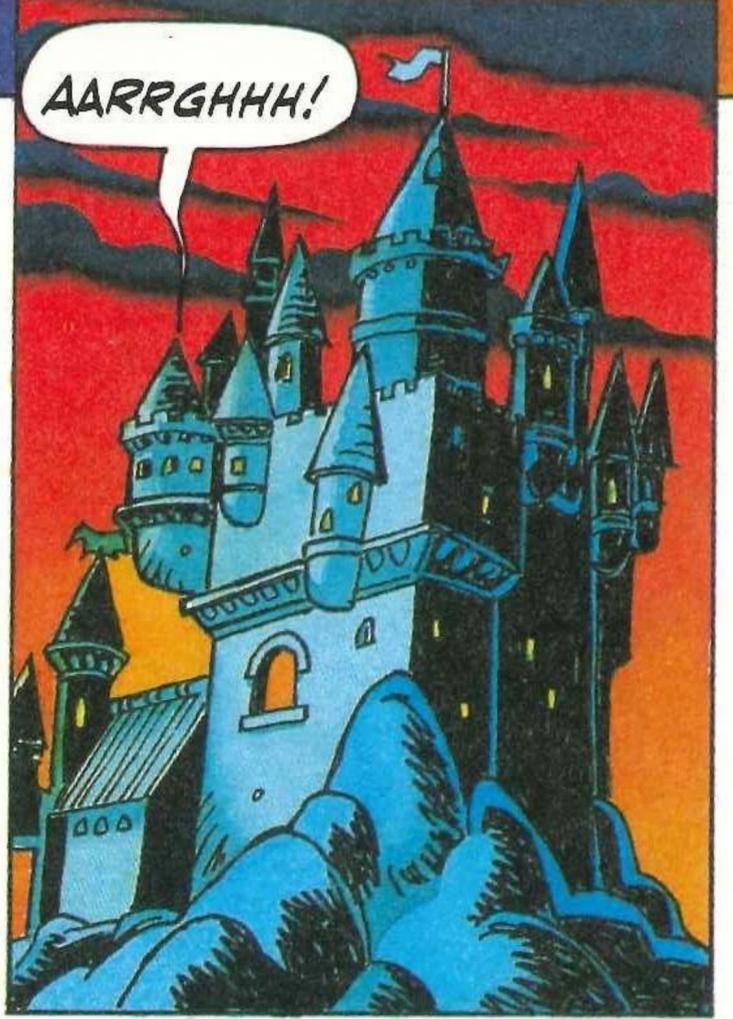


BIENVENUE DANS LA SALLE DES SUPPLICES FRANK N. STEIN

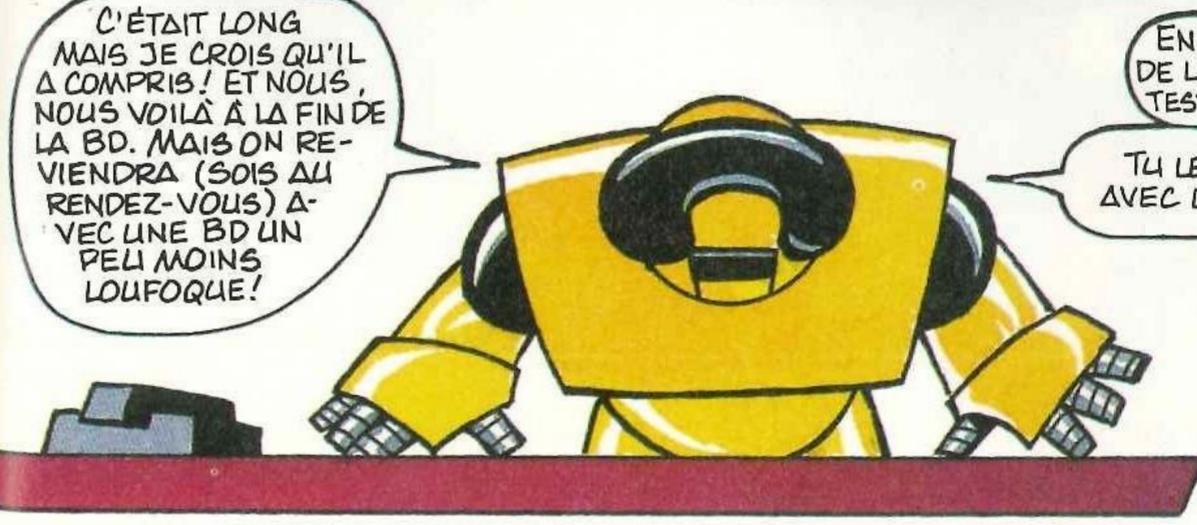
STADE ? STUDIO ? SUPERMARCHÉ ? SAUCISSE ? NOM D'UN CHIEN, JAMAIS JE NE DEVINERAI !



JE VAIS ÊTRE SYMPA ! JE VAIS T'AIDER ...



AARRGHHH!



C'ÉTAIT LONG MAIS JE CROIS QU'IL A COMPRIS ! ET NOUS, NOUS VOILÀ À LA FIN DE LA BD. MAIS ON REVIENDRA (SOIS AU RENDEZ-VOUS) AVEC UNE BD UN PEU MOINS LOUFOQUE !

ENCORE DES LETTRES DE LECTEURS QUI PROTESTENT, MEGADROID !
TU LES MÈTS AVEC LES AUTRES !



C'EST LA FIN !

Round TRUCS

Neuf jeux et neuf astuces, il y en a pour tous les goûts et pour toutes les consoles. Continuez à nous écrire et nous répondrons à toutes vos questions, c'est promis !

Jungle Strike

TRUCS



Pour obtenir d'excellents résultats et arriver plus facilement à la fin, rends-toi à l'écran des mots de passe et entre le code : NZ9SDBR9Y6



Rocket Knight Adventures



Il s'agit, comme tu le sais, d'un jeu de plateformes plutôt sympa avec un graphisme original et plein de détails. C'est aussi la première tentative de Konami de créer un jeu Sega pour une console « maison » et on est tous très

impatients de voir comment se présenteront les prochains jeux.

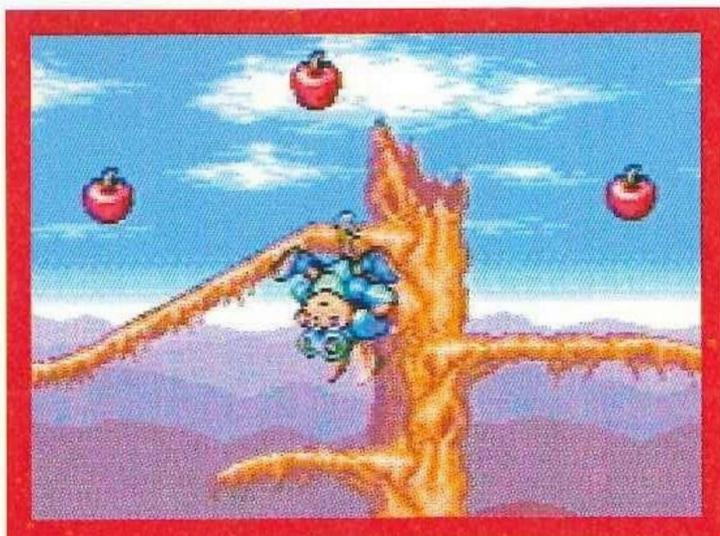
1. La grande colline du premier niveau semble *a priori* impossible à surmonter, mais ne désespère pas, le secret est d'aller à l'extrême gauche de l'écran et d'appuyer en continu sur «C». Quand tous les cœurs s'allument, tu laches la touche «C» et tu appuies sur la croix directionnelle dans le sens de la diagonale vers le haut à droite.

2. Après avoir passé la seconde grande colline du premier niveau, reste entre le feu et l'arbre. Presse le bouton C en te dirigeant vers le haut : tu trouveras une vie supplémentaire.

3. Quand tu arriveras à un point mort, appuie sur «C» et dirige-toi vers le haut pour prendre la branche d'un arbre. Continue vers la droite jusqu'au premier gardien.

4. Pour détruire ce premier gardien (que tu rencontreras sur une corde au-dessus d'une

cascade), reste à l'extrême gauche de l'écran. Quand il apparaît, saute à plusieurs reprises et appuie sur la touche «feu» sans la relâcher. A chaque fois que tu tireras sur la partie supérieure du gardien celui-ci s'affaiblira. A toi de continuer jusqu'à ce qu'il s'affaiblisse complètement et que tu réussisses à l'anéantir.



Super Monaco GP 2



C'était un des jeux de course les plus populaires avant que ne sorte Out Run. En effet, Super Monaco GP est un jeu plutôt moyen. Mais déjà beaucoup d'entre vous le

savez certainement, ce jeu a été revu et corrigé. Dis, ça te plairait de piloter plutôt une moto qu'une voiture sur ce parcours ? Dans ce cas, va à l'option «World Championship» et dans l'espace prévu, écris le code HANG ON ! Va sur les lieux de la compétition et sauve ta saison. Sélectionne «Practice Mode» et tu obtiens «Image Training». Fais pression vers le bas sur la touche directionnelle et appuie sur «A» jusqu'à ce qu'apparaisse l'écran de «Transmission Select». Commence à jouer. Et oh, surprise ! Tu joueras à Super Hang-On !

Lotus Turbo Challenge

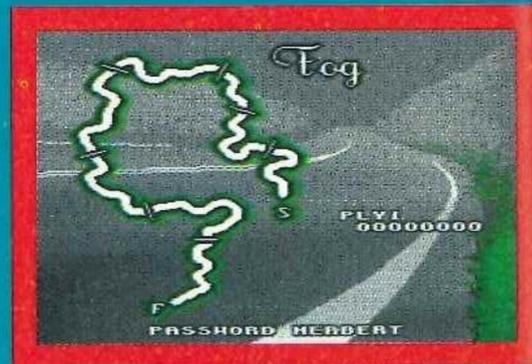
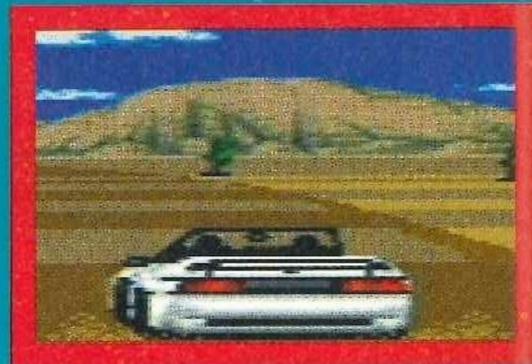


Un autre grand jeu de conduite vraiment très amusant. Tu trouveras plus bas les codes (password) pour tous les niveaux et deux trucs

qui pourront t'être très utiles.

Niveau	Password
2	Sleepers
3	Herbert
4	Business
5	Apple Pie
6	Standish
7	Mallow
8	Teacup

Si tu programmes le code «Mansell», tu te qualifieras pour toutes les compétitions. Si, en revanche, tu tapes le code «Spugspace», tu obtiendras un nombre infini de Turbo Bonus.

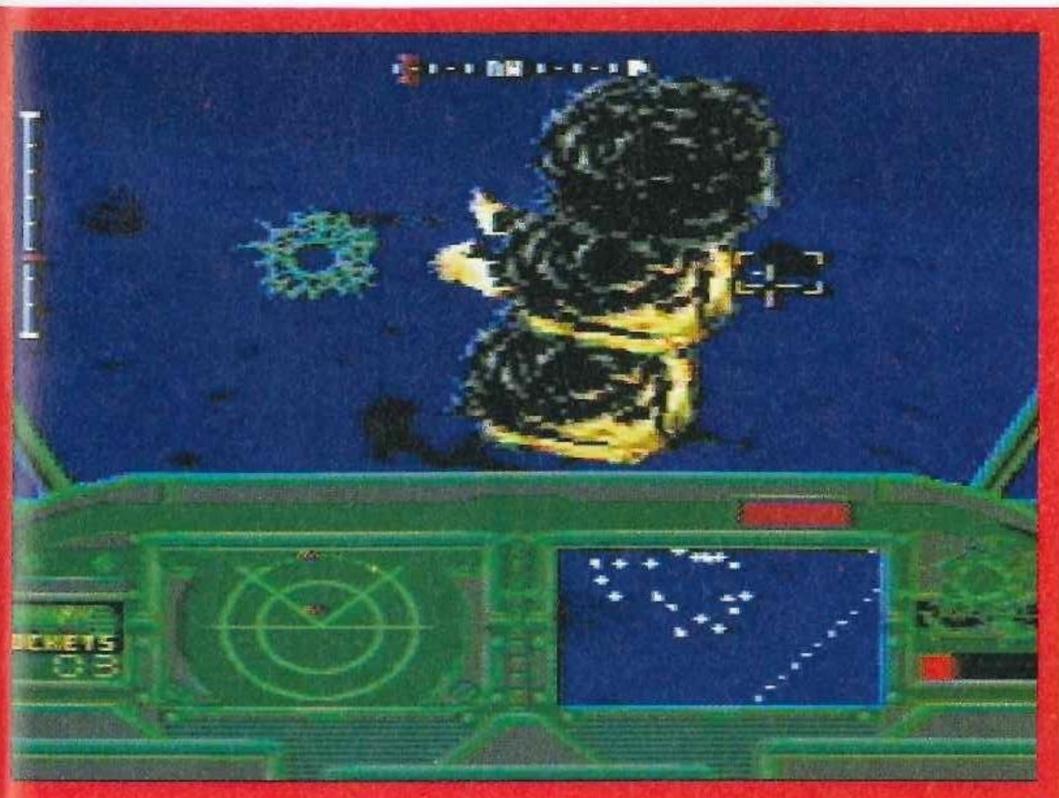


Thunderhawk



C'est certainement un des plus beaux jeux qui soit sorti pour le Mega CD, selon les joueurs, il s'agit effectivement d'un «must». Il y a de superbes animations et une très belle bande sonore. C'est vraiment toute l'excitation du pilotage d'un hélico, la difficulté en moins ! Voilà quelques trucs qui t'aideront à bien maîtriser le jeu.

1. Ecoute toujours attentivement l'introduction de la mission.
2. Commence avec le niveau de difficulté «Hard» et sélectionne l'opération n°10, c'est la plus facile alors que l'opération n°9 est plus complexe.
3. Après le décollage, maintient ton altitude à trois points en dessous de la hauteur maximale (l'indicateur d'altitude est sur la gauche de l'écran de jeu). C'est un truc qui te permettra de réduire les risques d'être touché d'en haut.
4. Utilise la mitrailleuse pour détruire la plus grande partie des objectifs se trouvant à terre, profite-en : tu as un nombre illimité de munitions. Garde les missiles et les fusées pour des cibles plus importantes.
5. Toutes les cibles importantes apparaissent comme des points blancs sur le radar (à l'extrême droite tout en bas de l'écran) et lorsque tu les as en joue le mot «primary» apparaît dans ton viseur. Ne t'attarde pas sur les autres objectifs, remplis ta mission au plus vite...
6. Tu auras mené ta mission à bien seulement lorsque tu auras détruit toutes les cibles importantes. Un conseil, éloigne-toi le plus vite possible du champ de bataille pour rentrer à la base.



RoundTRUCS



Attention, ce mois-ci, nous allons te présenter une série de codes Game Genie pour Game Gear ! Cette fois, ce ne seront pas seulement les heureux détenteurs de Mega Drive qui pourront en profiter !

Chuck Rock

Chuck est une super star sur Game Gear. Avec ces codes, il le sera encore plus.

Commencer avec une vie	01B-B69-E66
Commencer avec neuf vies	09B-B69-E66
Commence avec des tôles à 50%	03B-BB9-F76
Tôles infinies	3A0-75A-2A2
Commence dans le Monde 1, «Stone Suburbs»	01B-66A-E6A
Monde 1, «Dinosaur Level»	02B-66A-E6A
Monde 1, «Lively Lava»	03B-66A-E6A
Pour voir les séquences de fin de jeu	01B-61A-E6A

James Pond 2

Quelques codes secrets pour le plus secret des agents secrets de l'océan !

Commence avec neuf vies	015-C7F-E66
Vies infinies	01F-3FB-B01
Commence avec 9 points d'énergie dans la première vie	095-CCF-E66
9 points d'énergie avec toutes les autres vies	097-36F-E66
Immunité aux grosses pointes	01E-30C-801
Invincibilité	FF5-D2F-E6A
Commence avec 8 «à suivre»	095-94F-F7A
Des «à suivre» à l'infini	005-D8F-801

La Guerre des Etoiles

Si tu n'es pas un Jedi, laisse tomber la Force... Utilise plutôt ces codes pour aider Luke & Company dans ce grand classique en version GG.

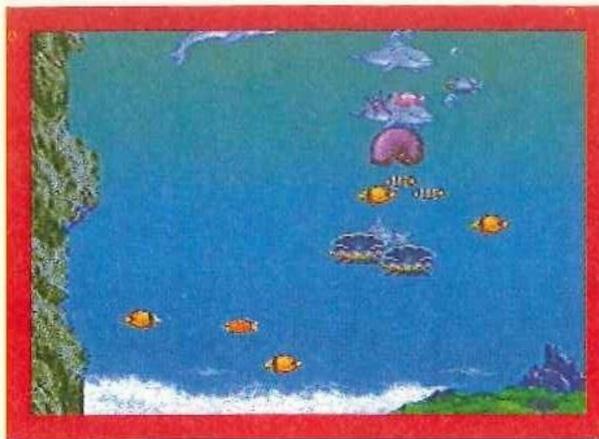
Energie infinie pour les joueurs	00D-92B-3B7+
	3AD-93B-2A2
LEIA	
Première vie avec 12 points d'énergie	40E-347-A2A
Etranges effets sur l'écran	C90-B2E-5DD
9 points d'énergie (toutes les vies)	30-48A-A2A
12 points d'énergie (toutes les vies)	40F-48A-A2A
LUKE	
Commence avec 10 vies	09E-237-E62
27 points d'énergie (première vie)	50A-12B-A2A
27 points d'énergie (toutes les vies)	50F-6FA-A2A
Vies infinies	3AF-6BA-2A2

Ecco the Dolphin



1 Tu as intérêt à utiliser ce niveau comme une salle

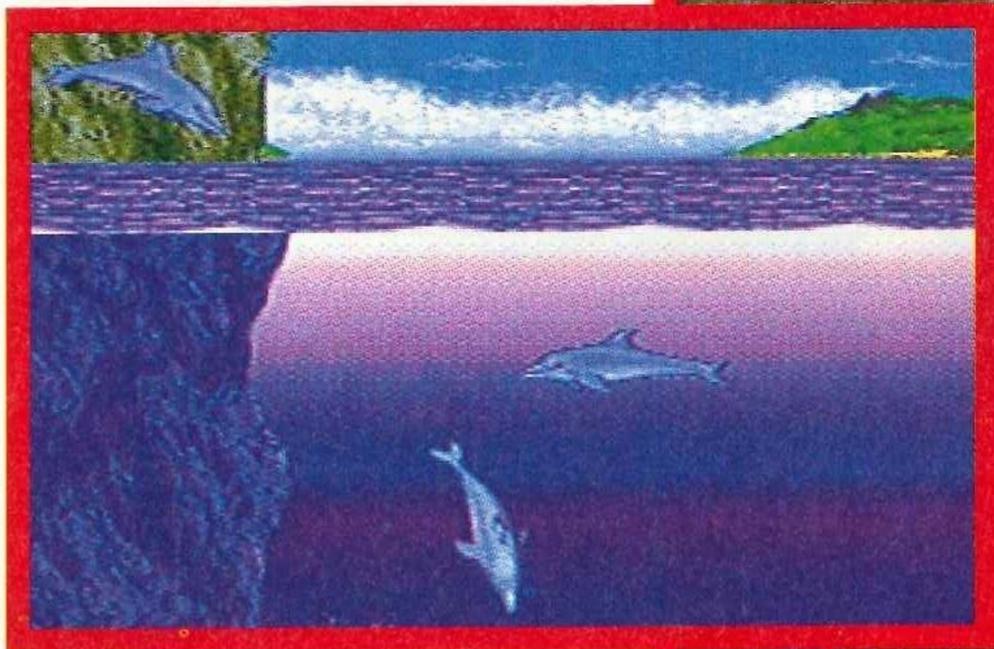
de gym pour t'entraîner aux vrais combats que tu trouveras plus loin dans le jeu, mais... fais attention à tout ce qui bouge. En effet, il est beaucoup plus probable qu'il s'agisse de quelque chose d'hostile plutôt que d'un bon copain. Rappelle-toi de manger des petits poissons et de remonter à la surface de temps en temps... car, rappelle-toi qu'un dauphin n'est pas un poisson !



les trucs les plus secrets pour jouer encore mieux !

Tu aimes passer tes vacances au bord de la mer ? Tu aimes bronzer au soleil et te baigner dans une eau limpide et fraîche quand la journée a été chaude ? Alors, dans ce cas, c'est gagné ! Tu vas pouvoir te prendre pour un dauphin... mais un dauphin pas tout à fait comme les autres... en effet, il s'agit du célèbre Ecco ! Et voilà

Carte du premier niveau

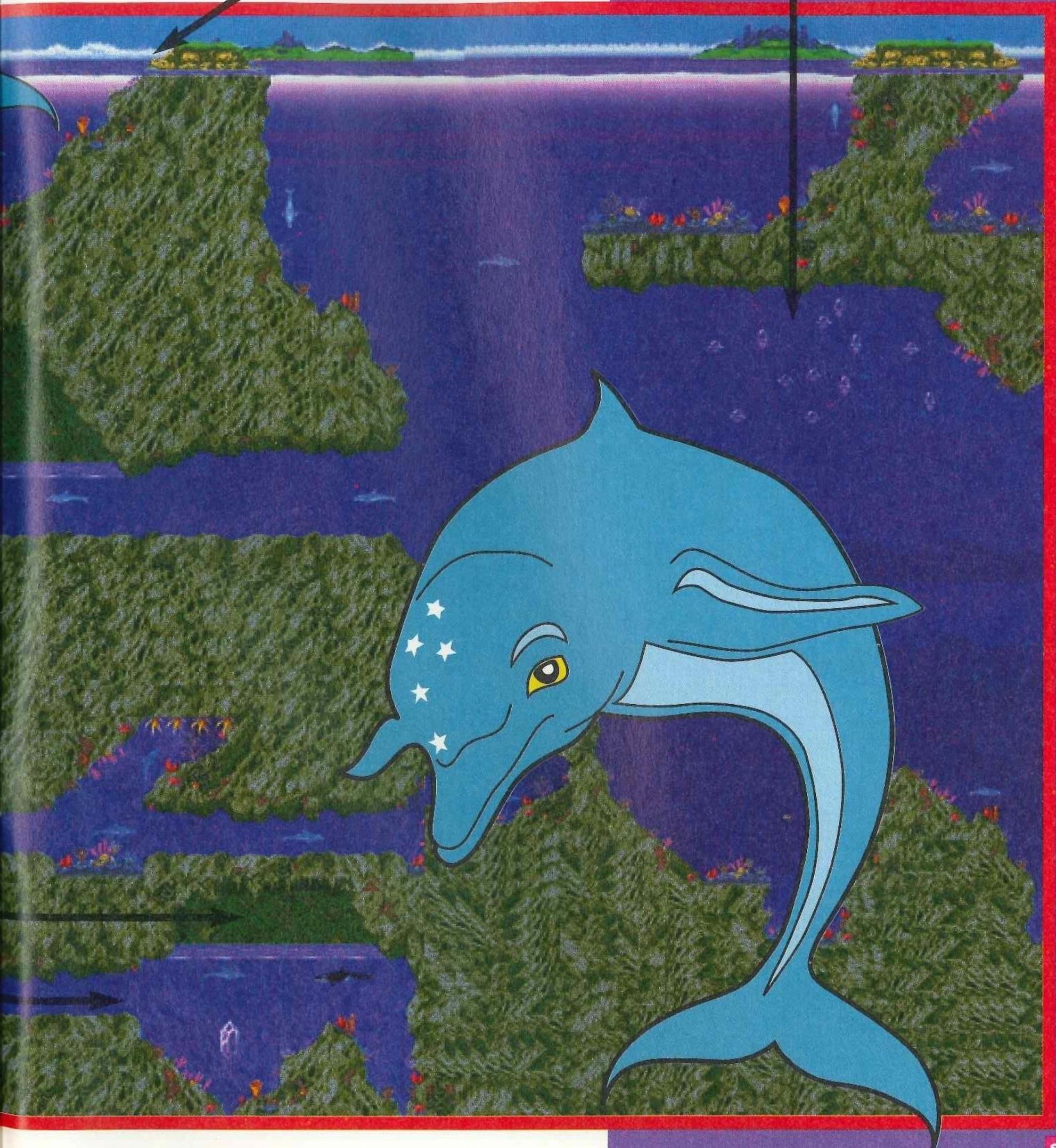


5 A l'intérieur de cette grotte, tu rencontreras un orque (un autre mammifère marin, cousin du dauphin et de la baleine qu'on appelle également épaulard) qui te donnera des conseils très utiles (qui, il faut l'avouer, ne sont pas souvent très clairs) concernant les missions que tu te devras effectuer dans les prochains niveaux.

4 Si tu continues vers la droite, tu trouveras le cristal qui te permettra d'accéder au niveau supérieur. A l'intérieur des autres cristaux (en utilisant les signaux sonar), tu pourras trouver d'autres renseignements qui te seront très utiles.

2 Si tu appuies sur les touches B et C, tu pourras nager beaucoup plus vite et te préparer au grand saut que tu seras obligé de faire pour passer par dessus ce rocher. Fais attention de ne pas t'érafler le ventre !

3 Attention aux méduses ! Si elle s'accrochent à toi, tu perdras une montagne d'énergie. Et si par hasard, tu en manques un peu, cherche un banc de poissons et n'hésite pas à en manger un max !



MEGA SONDAGE

A remplir et à renvoyer à :
Sonic Mag - Tournon-Egmont
46, rue Broca 75005 Paris

Qui es-tu ?

Quel est ton nom, ton âge
et ton adresse

Nom :
Age :
Adresse :
.....

Pour les cracs

Note ton score le plus élevé
dans les jeux Sega

Jeu:
Score:.....
Système (coche) :

MD MS GG MCD

B.D. Fans

Quel jeu Sega aimerais-tu voir
en BD dans ton Sonic Mag ?

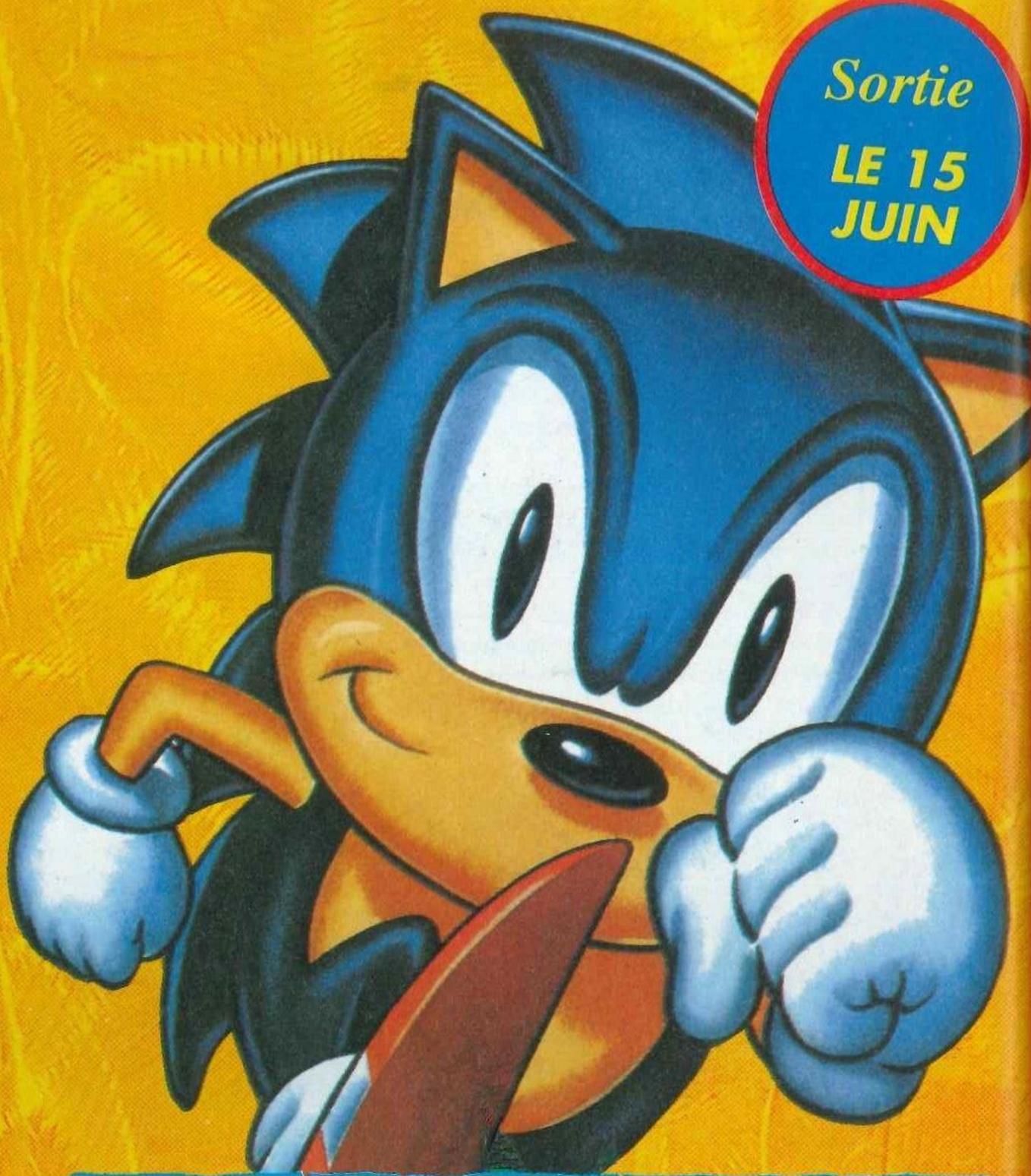
Je pense que :.....
.....
.....
ferait une super B.D.

Note

Quelle note donnerais-tu
à ce numéro ?

sur
100.

Sortie
LE 15
JUN



The Legend of the GOLDEN AXE

La B.D.
exclusive!



PASSE A L'ACTION SUR

3615

ACTION-AVENTURE



**TOP
SECRET**

Au dos de
chaque carte
de la collection
Action-Aventure
(en vente
chez tous les
marchands de
journaux),
tu trouveras
un indice pour
répondre
aux questions
du Minitel

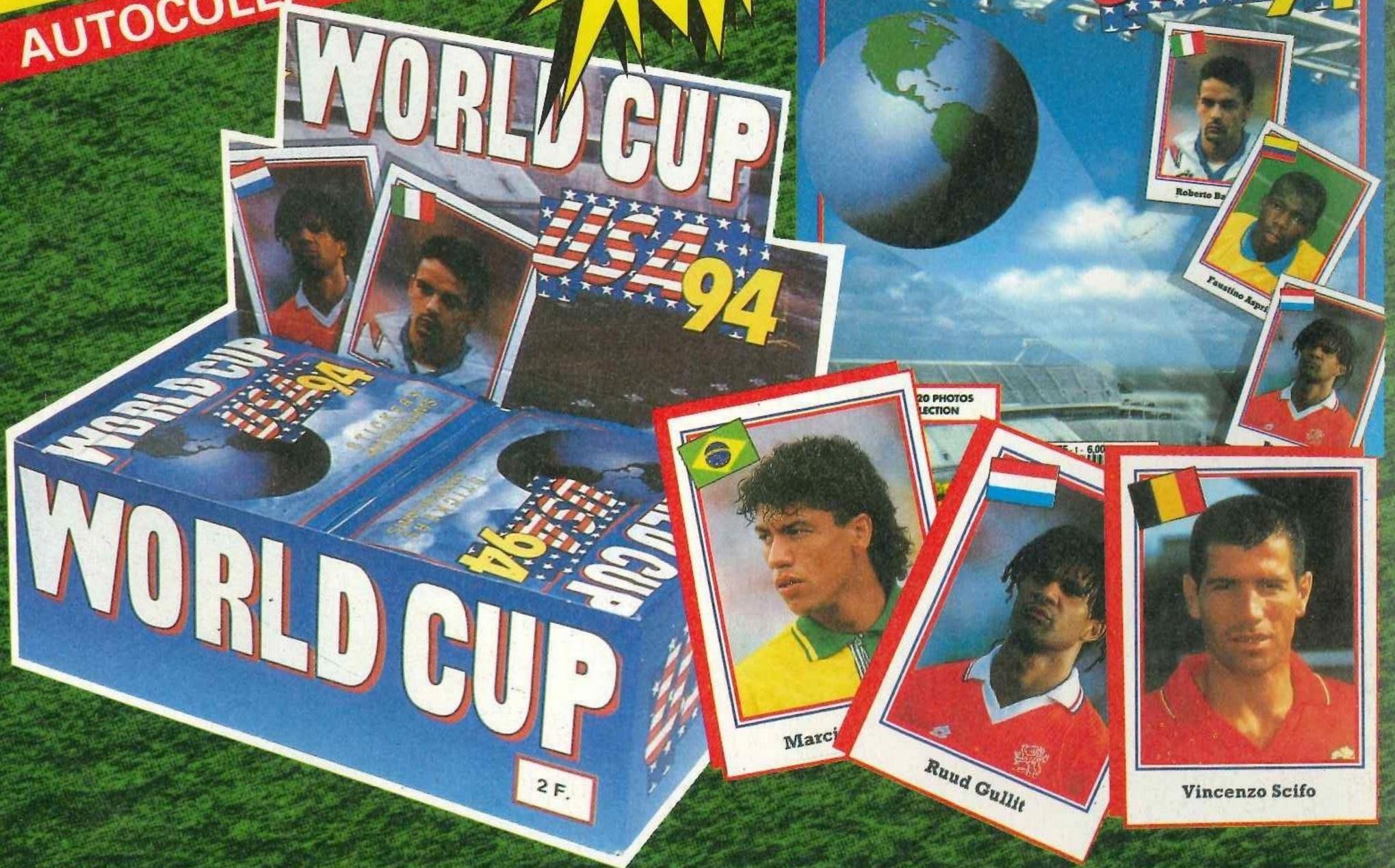
**ET GAGNE
DES CONSOLES MEGADRIVE**

LES 24 EQUIPES

de la COUPE DU MONDE 94 DE FOOTBALL

LA COLLECTION
COMPLETE
EN VIGNETTES
AUTOCOLLANTES

2F
SEULEMENT
LA POCHETTE DE
6 VIGNETTES.



DEMANDE LES VIGNETTES BROCA CHEZ TON MARCHAND DE JOURNAUX.