

10 FRANCS  
LE MENUEL DES  
CONSOLES SEGA

Janvier - MEGADRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR - Janvier

10 FRANCS  
MASTER SYSTEM  
GAME GEAR - MEGADRIVE

# SUPERSONIC



Super !  
une  
montre  
qui parle !

LES HITS DU MOIS

N°6 - JANVIER 93

MEGADRIVE

STREETS OF RAGE 2



MASTER SYSTEM

MICKY MOUSE 2



GAME GEAR



SUPER OFF ROAD

+ LE CALENDRIER  
POSTER 1993

SONIC 2 (MS) : La meilleure  
version ?

36 15  
KONSOL



TALESPIN  
Toujours DISNEY !



ARIEL  
La petite  
sirène  
Gracieux !

Inoui !  
ECCO  
Jeu écolo

Super test  
et poster !



the

best

ACT YOU CAN BUY for

MASTER SYSTEM  
GAME GEAR  
Coming soon on  
MEGA  
DRIVE



U.S. GOLD

MASTER SYSTEM



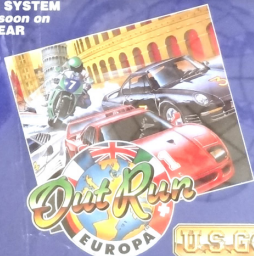
U.S. GOLD

Coming soon on  
MASTER SYSTEM



U.S. GOLD

MASTER SYSTEM  
Coming soon on  
GAME GEAR



U.S. GOLD

MASTER SYSTEM



U.S. GOLD

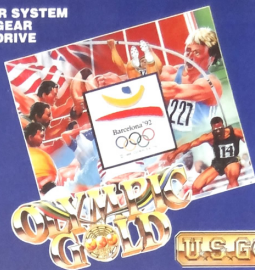
MASTER SYSTEM  
GAME GEAR



U.S. GOLD

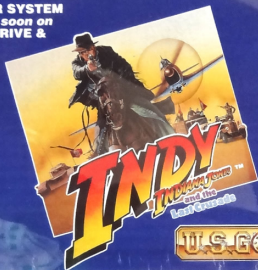
Y  
r  
your **SEGA**™

MASTER SYSTEM  
GAME GEAR  
MEGA DRIVE



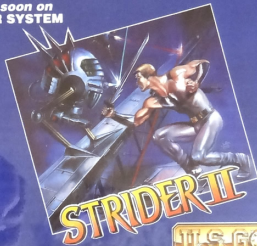
**U.S. GOLD**

MASTER SYSTEM  
Coming soon on  
MEGA DRIVE &  
GAME GEAR



**U.S. GOLD**

Coming soon on  
MASTER SYSTEM



**U.S. GOLD**

MASTER SYSTEM



**U.S. GOLD**

MASTER SYSTEM



**U.S. GOLD**

OLYMPIC GOLD: © 1992 U.S. Gold Ltd. All rights reserved. WORLD CLASS LEADER BOARD: WORLD CLASS LEADER BOARD™ © 1991 ACCESS SOFTWARE INC. All rights reserved. PUMPA BOY: © 1990 Tengen Inc.™ ATARI GAMES CORPORATION. All rights reserved. INDI:™ & © 1990 LUCASFILM LTD. All rights reserved. (LFL) Indiana Jones, Indy, and LUCASFILM Games are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. STRIDER: © 1990, 1992 CAPCOM USA, Inc. All rights reserved. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM USA, Inc. GODFATHER,™ and © 1991 Paramount Pictures. All rights reserved. The GODFATHER is a registered trademark of Paramount Pictures. U.S. Gold authorized user. OUT RUN: OUT RUN EUROPA™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd. © 1991 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved. HEROES: © 1988, 1991 TSR, Inc. © 1988, 1991 Strategic Simulations Inc. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE and TSR logo are trademarks owned by TSR, Inc., and used under license from Strategic Simulations Inc. All rights reserved. GAUNTLET: GAUNTLET™ © 1990 Tengen Inc.™ ATARI GAMES CORPORATION. All rights reserved. IMPOSSIBLE MISSION: © 1990 Epyx, Inc. All rights reserved. SUPER KICK OFF © 1991 ANCO SOFTWARE LTD. All rights reserved.

**FROM**

**U.S. GOLD**®

**A SERIOUS EXPERIENCE**

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX England Tel 021 625 3366



# BANG!

A l'issue de cette année 1992, j'ai 5 nouvelles à vous donner. 4 bonnes et une mauvaise. Je me déballe toute de suite de la mauvaise. Malgré tous nos efforts, nous n'avons pu résoudre les problèmes techniques des cartes "collectors" que nous vous annonçons dans le précédent numéro. Nous avons pu les mettre dans Banzai (précipitez-vous, il est en kiosque jusqu'au 12 janvier), sous plastique, et nous pourrions les mettre dans le prochain numéro de Supersonic. Pour nous faire pardonner, la première bonne nouvelle, c'est que nous mettrons, en plus, la boîte de rangement et toujours pour 10 francs. La seconde c'est que ça balène pour la Megadrive qui propose, tout simplement, le plus beau jeu de tous les temps : Ecco, mais aussi, Sonic 2 et bientôt S O R 2 et encore S F 2. La troisième est que ça ramène pour la Game Gear avec les excellents Super Off Road et Alien Syndrome. La quatrième est que ça n'en finit pas de réjouir pour la Master System avec Sonic 2 et Mickey Mouse 2, tant et si bien que la vedette va aux consoles Sega qui nous offrent notre plus beau Noël. Le reste est accessoire, mais je suis bavard, je vous le dis quand même. Vous allez trouver en plus de la nouvelle rubrique ci-contre "Sortis - pas sortis" qui vous évitera des balades inutiles, un calendrier 1993 en poster avec les nouveautés attendues incessamment très bientôt, et le poster magistral d'Ecco. Le Supersonic 92 a vécu, vive le Supersonic 93!

Supersonic

### 6 ROCK AROUND THE GLOBE

En avant-première et en provenance des meilleurs éditeurs mondiaux, tous les titres à venir dans les prochaines semaines.

### 8 TESTS MEGADRIVE

Le choc avec Ecco Le Dauphin, la dernière surprise de Sega, un jeu beau et écolo à l'ambiance sonore exceptionnelle. La baston avec Streets Of Rage 2, sans doute le meilleur jeu de castagne toutes consoles confondues. De quoi se réchauffer le sang pendant les longues soirées d'hiver. Le monde magique et féérique de Walt Disney avec TaleSpin, dans lequel Baloo joue un postier de luxe, et le plaisir des yeux avec Atomic Runner, un jeu de tableaux aux graphismes splendides, sans oublier bien sûr le retour de la bête avec Shadow Of The Beast 2 ; y revient pour se venger!

Les fondus de vitesse vont essayer d'obtenir leur licence avec Lotus Turbo Challenge, une course à étapes se déroulant aux Etats-Unis alors que les apprentis détective préfèrent découvrir ce qui se trame derrière l'Univers Cybernetics Corporations, une société aux agissements troubles avec la cartouche Corporation.

### 14 LE CALENDRIER SUPERSONIC

A conserver, à accrocher, le plus beau des calendriers de l'année 93 offert par Supersonic avec les photos des prochains hits de Virgin, Electronic Arts et U.S. Gold. Vous ne pourrez pas dire que vous n'étiez pas prévenus de leur arrivée.

### 16 LE POSTER SUPERSONIC

Grand format. Le super poster Supersonic est du plus bel effet sur les murs d'une chambre. Ce mois-ci, la double-page centrale est réservée au meilleur jeu du mois : Ecco The Dolphin.

### 22 LES TRUCS & ASTUCES

Tous les mois, les meilleurs codes et astuces, introuvables ailleurs, qui vous permettront de progresser dans les jeux favoris et d'épater les copains. La rubrique la plus "courage" du magazine.

### 24 TESTS MASTER SYSTEM

C'est est ! Il est là ! Après avoir étonné toute la rédaction de Supersonic sur Megadrive, Sonic 2 débarque sur Master System en fanfare ! Le jeu est complètement différent et d'aucuns le trouvent supérieur à la version 16 bits. Qui croient ? Réponse en page 24. Et juste après le test de Sonic 2, c'est au tour d'une autre vedette de la Master System de faire des siennes, Mickey Mouse. Pour lui aussi, c'est le grand retour dans des aventures entièrement nouvelles et passionnantes. Encore un jeu génial, décidément... Les sportifs ne sont pas oubliés avec l'adaptation sur la 8 bits de Sega de Speedball 2, le sport le plus violent que le 21<sup>ème</sup> siècle est connu ! Bleus et bossés en perspective.

### 28 TESTS GAME GEAR

Toutes les nouveautés du mois testées, disséquées, analysées. Résultat : un fantastique jeu de 4x4 de chez Virgin, Super Off Road et Alien Syndrome, un jeu de tableaux à l'univers glauque.

### 30 LA BD SAMANTHA

En grand format et en couleur, les nouvelles aventures de notre magicienne écolo aux prises avec des chasseurs de dauphins.

### 31 LE COURRIER DES LECTEURS

En instaurant, les réactions et humeurs des lecteurs de Supersonic concernant le magazine mais aussi d'autres lecteurs. L'espace des "nouveaux écrivains"...

## FLASH !!

Elles sont belles, elles sont colorées, elles sont vernissées, elles sont recto-verso, elles font 95 mm X 140 mm. Sauf qu'elles ne sont pas là ! C'est le problème ! Ce sont les merveilleuses cartes "collectors" dédiées à L'UNIVERS FANTASTIQUE DES JEUX VIDEO

Un pantain de bridal de fioffe de berde d'emporie de râblure d'entaffé d'ennui technique de dernière minute privent nos lecteurs des images.

Que nos aimables et fervents supporters veulent bien nous excuser et patienter jusqu'au prochain numéro qui leur vaudra d'avoir la boîte de rangement en plus, pour le même prix... 10 francs.



## DISPONIBILITÉ DES CARTOUCHES

# JEUX JEUX ANNONCÉS ATTENDUS

**MEGADRIVE**  
Ariel : janvier  
Atomic Runner : janvier  
Streets Of Rage 2 : janvier  
Talespin : janvier  
WWF : janvier

**MASTER SYSTEM**  
Mickey Mouse 2 : janvier

**GAME GEAR**  
Terminator : janvier

**MEGADRIVE**  
Super Fantasy Zone : janvier

**MASTER SYSTEM**  
Predator 2 : janvier

**GAME GEAR**  
Streets Of Rage : janvier

**TOUS LES MOIS, RETROUVEZ CETTE RUBRIQUE DANS BANZAI ET SUPERSONIC !**

SUPERSONIC 19, rue Hégaipole Moreau 75010 PARIS - Tél : (19 33) (1) 45 22 38 00 - Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31  
 RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladrière - Rédacteurs : Armand, Régis Crochet, Lionel Vilier, David Tardieu, Michèle Valenti - RÉDACTEURS GRAPHISTES : Maguette, création artistique : Séverine Druex-Bennard - Infographie vidéo : Godolph Lozung - Scanner / Finishing : Jean Mether, François Royer, Frédéric Levesque - Dessinateur : Rémy Gross - Dessinateur BD : M. NO - PUBLICITE : Directeur de Publicité : Antoine Harrel - Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pilet - Assistante Direction : Stéphanie Rumpier - Assistante de Publicité : Katta Rouzal - FABRICATION : Chef de Fabrication : Jacques Gouffé - Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc - DIFFUSION, VENTES : Responsable : Olivier Le Polain - TE 72 - (1) 45 22 38 00 - Correspondance Abonnements : 38 rue de Picpus - 75013 Paris Tél : 42 42 00 00 - Tarif abonnements France 6 numéros / 115 Francs - PROMOTION : Responsable : Veronique Gandy - TELEMATIQUE : Jacques Carron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen - COMPATIBILITE : Chef Compoteur : Isabelle Clotche, Lélia Patrick assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard - ADMINISTRATION : Pascale Bly assistée de Janick Brohan - DIRECTION EDITORIALE : Directeur de la publication et des rédactions : Godelyze Gouffé / Directeur Délégué : Arnaud Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard - IMPRESSION : Imprimerie de Massy - Jean Didier - Supersonic est une publication de Prestamag, SARL au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégaipole Moreau 75010 Paris. - N° Comptable partiaire en cours - Dépôt légal 2<sup>ème</sup> trimestre 1992 - N° ISSN : 1193-0300

Le loi du 11 mars 1957 (relativement aux lettres des articles 2 et 3 de l'article 41, d'une part, sur les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants cause, est illicite" (alinéa 1<sup>er</sup> de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituant un contre-façon sanctionné par les articles 42 et suivants du Code de Propriété.  
 - L'envoi de lettres, articles ou documents impliquant l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents non acceptés ne sont pas renvoyés.  
 - La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engagent que leurs auteurs.  
 Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques déposées par Sega Enterprises Ltd.  
 Commodore - visuel extrait de Jeu Sonic 2 © Sega - visuel extrait de jeu TaleSpin © Walt Disney Company © Sega - visuel extrait de jeu Axel The Little Mermaid © Walt Disney Company © Sega.

Si vous choisissez le Quartier Latin pour vous défouler,  
vos parents ne pourront pas vous le reprocher.



Gilbert C. BERNI / France Compagnie



© SEGA 1992

Fnac Micro, le plus grand magasin de jeux vidéo ouvre  
au 71 bd St-Germain, le 3 décembre 1992.

Ça faisait pas mal de temps que le quartier latin n'avait pas autant bougé. Avec l'ouverture d'un magasin comme la Fnac Micro, les pavés vont recommencer à vibrer: 400 m<sup>2</sup> de jeux vidéo, avec toutes les nouveautés, le plus grand choix de jeux, de consoles, et même de magazines. Nintendo, Sega, NES, Info-frames... Ils sont tous là. Vous pouvez les essayer et aussi

rencontrer ceux qui les ont conçus. Et si vos parents hésitent encore à retourner Boulevard Saint-Germain, l'étage de micro-informatique de la Fnac Micro les fera certainement changer d'avis.



3615 fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.

# ROCK AROUND THE GLOBE

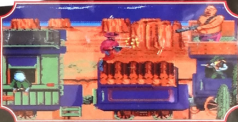


Comme le mois dernier Supersonic comporte une nouvelle rubrique destinée à vous dévoiler en avant première les meilleures cartouches des éditeurs étrangers. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais et américains pour Megadrive et Game Gear avant tout le monde. L'importance de cette rubrique sera bien sur fonction de l'actualité mondiale, deux pages ce mois-ci, peut-être quatre le mois prochain. Comme il est impossible de présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, Supersonic vous propose une sélection des meilleurs titres susceptibles d'être édités ou distribués par Sega ou un autre éditeur en France. Attention cependant, certains de ces jeux risquent de ne jamais voir le jour en France.

## NINJA TURTLES

## SUNSET RIDERS

Déjà existant sur arcade et Super Nintendo, les Tortues Ninja sont adaptées sur Megadrive. Tortues est en fait une première car c'est la première production de la société Konami sur Megadrive ; Konami, avant, travaillait exclusivement qu'avec la société Nintendo. Schredder a carrément enlevé New-York et c'est nos chères tortues batteuses de pizzas qui sont chargées de lui botter l'arrière train. Dans ce jeu de baston effronté, il faudra casser la tronche au "relax foot" aidé par des boss aussi nombreux que variés. Les niveaux possèdent des décors très beaux et les animations des sprites paraissent fort fluides. Il y a fort à parier que cette production Konami remporte dès sa sortie tous les suffrages dans le cœur des joueurs.



Après la première, voici la deuxième ! Sunset Riders est en fait le deuxième jeu Konami sur Megadrive. Adapté des salles obscures, lui aussi, Sunset Riders propose à deux joueurs en simultané de découvrir les joies du vieux Far-West. Il faudra abattre des brigands, monter sur des trains en folie, chevaucher un destrier blanc et délivrer de jolies filles emprisonnées dans des saloons. Bien sûr, une foison de bonus parsème le chemin de nos Clint Eastwood en herbe et il faudra les ramasser pour progresser. Classique ! Les attitudes des divers personnages sont à mourir de rire et le graphisme sympathique présage des heures de jeu. Konami tient un bon filon sur la Megadrive : qu'ils continuent donc ainsi !

## DEADLY MOVES

Jaloux du succès de Street Fighter 2 sur Super Nintendo, la Megadrive rêve du jeu de combat parfait qui comblera un vide certain sur cette machine.

Kaneko est là et va essayer de relever le défi avec Deadly Moves (ou Power Athlete) déjà présenté dans cette même rubrique dans... Banzai. Dans le mode 1 joueur, tu prendras la place de Joe, un combattant parfait qui devra se faire une renommée dans le milieu. En mode 2 joueurs, tu t'éclateras avec tes potes en choisissant parmi plusieurs personnages aux caractéristiques différentes : cogneurs, karatékas, jolie fille, monstres...

Le graphisme des décors est original et représente divers pays du monde. Quant aux coups, ils ont l'air assez variés. Reste à savoir si ce jeu sortira chez nous.



## NINJA GAIDEN

Ninja Gaiden est un jeu qui a été converti sur pratiquement toutes les consoles par la société Tecmo. Je dis toutes les machines mais j'oublie la Megadrive. En effet, Ninja Gaiden risque de voir enfin le jour sur notre 16 bits après avoir ravivé les possesseurs de Game Gear et de Master System.

Face à une horde de voyous et de ninja enragés (non ce ne sont pas des chiens) le pauvre Ryu Hayabushi n'aura que ses poings et ses pieds pour se défendre.

Tu cherches l'histoire : peut-être une princesse enlevée, peut-être la terre à sauver, peut-être un vieux maître à venger... ou bien un mélange de tout cela. Quoiqu'il en soit, il faudra castagner à tout va dans des décors inimmortables : immeubles, ruines, chutes d'eau, forêts... et c'est bien ce qui compte !

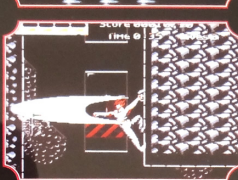
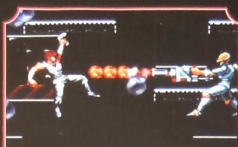
Le ninja peut effectuer diverses prises toutes issues de sa connaissance des arts martiaux dont des coups spéciaux accessibles grâce au bouton A. De toute façon, quand on aime la castagne, on aime Ninja Gaiden. Reste à savoir si la réalisation suivra. Réponse le mois prochain.





## STRIDER 2

Le premier Strider de Capcom fut un succès considérable en arcade et fut adapté sur moult ordinateurs par la société US Gold. Riche de ce succès, US Gold édita une suite possédant des niveaux et des mouvements inédits. Bien sûr, miss Megadive et la, et le jour revient ! C'est beau non ? Hyryu la niaja en devenir déteste une jolie princesse enlevée par un ne sait quel boss final. Ça, tu l'aurais deviné tout seul, n'est ce pas ? Possédant une souplesse formidable, Hyryu devra sauter dans tous les sens tout en tuant des robots et monstres ennemis par dizaines. Un vrai phénomène ce Hyryu ! En ce qui concerne la jouabilité, il ne reste plus qu'à espérer que les commandes ne seront pas trop "jeteprendraitesttut'énervescommeunfousurmatmanetteenpoosantanebeuglantledudiable" et reprendra l'esprit du premier épisode.



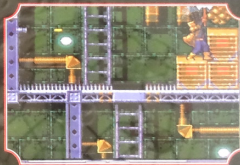
## GADGET TWINS

Et un shoot'em up de plus, mais attention, celui-ci est particulier et complètement différent de ce que l'on connaissait avant. C'est à dire il y a deux jeux ! Primo, le jeu peut se jouer à deux en même temps, ce qui prénage de bonnes parties entre potes. Deuxio, alors que l'on était toujours habitués aux vaisseaux du futur hyper armés et possédant un arsenal qui ferait peur à tous les généraux de notre planète, maintenant ça change. Et oui, il faudra prendre en main de petits avions mignons tout plein qui possèdent des petits gants de boxe et toute sortes de gadgets farfelus ! Les graphismes sont super mignons et les décors varient d'un niveau à l'autre. L'ambiance sonore rappelle plus un dessin animé qu'un jeu. Une production originale qui tranche avec l'ambiance habituelle de ce type de cartouche et qui risque de nous amuser.



## EX MUTANTS

Dans un futur proche (enfin, je suppose) un homme et une femme vont se confronter à une horde de mutants vicieux qui n'ont qu'une idée : détruire toute forme de vie pacifique. Ça les irrité, voyez-vous ! Reprenant le principe plateformes-baston cher à de nombreux jeux, Ex Mutants le mettra dans la peau d'un personnage qui devra sauvagement tabasser (NDRC : on tabasse rarement en douceur !) des monstres dans des niveaux assez lugubres : grôtes, laboratoires, salle de classe... Les graphismes illustrent assez bien l'ambiance gore du jeu avec des fléres qui éclatent et des ventres qui pâlissent. Quant au son, il convient parfaitement au reste de l'action. Molto et pesant ! D'ailleurs l'ambiance est tellement floppante qu'on se croirait dans les locaux de Supersonic aux heures de pointe ! Dans son déroulement, le jeu est assez classique, ramasser des bonus cachés dans des caisses qu'il faudra auparavant détruire : argent, armes supplémentaires... Un jeu au demeurant classique qui paraît, paradoxalement, assez attrayant !



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

**GENIAL, C'EST AUSSI 10 FRANCS**

**N°6 - JANVIER 1993 • MAGAZINE GRAND FORMAT**

**TOUS LES JEUX DE NOËL**

**TESTS :** Blazing Skies, Super Aleste, Super Ghouls & Ghosts, Super Mario Kart, Parasol Star, Prince Valiant, Talespin, The Blues Brothers, Battletoads, McDonaldland, Prince Of Persia, Probotector, Super Mario Land 2...

**POSTER cadeau :** McDonaldland d'Océan

**TIPS & ASTUCES :** les tout derniers "tips & codes"

**LE SUPER TOP AIGNE DE NOËL :** 60 jeux Ocean à gagner, pour les plus rapide d'entre vous, en renvoyant la photo final de McDonaldland.

**et en cadeau le calendrier jeu 1993 + le premier volet des cartes collectibles de l'univers fantastique des jeux vidéo + le catalogue USBI NEWS offert par USBI GAMES**

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



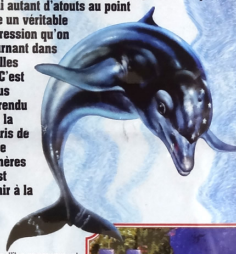
MA TEST



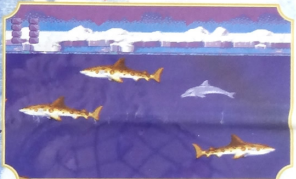
Ecco pourra piquer des accélérations qui lui permettront d'abattre certains obstacles. Le voici en pleine action face à des coquillages piquants.

# ECCO THE DOLPHIN

Perfection musicale, perfection graphique, perfection technique, perfection de l'animation, perfection du détail, perfection de la rapidité, perfection des déplacements et du mouvement, magie totale du thème. Jamais jusqu'alors un jeu, toutes consoles confondues, n'aura réuni autant d'atouts au point que sa seule apparition à l'écran procure un véritable plaisir, une fantastique excitation. L'impression qu'on n'attendait que lui et qu'il marque un tournant dans l'histoire du jeu, en attendant les merveilles que seuls les CD sauront nous apporter. C'est dans l'univers du "Grand bleu" qu'on nous invite tant le réalisme est grand, tant le rendu est grandiose. On se surprend à attendre la musique de Serra ; on ne serait pas surpris de voir surgir Barr ou Reno. L'aventure de ce dauphin volant au secours de ses congénères nous emplit de ravissement. Le plaisir est intense. On n'aimerait bien ne plus revenir à la surface. Balade subaquatique dans un univers de rêve. Un grand coup dans la tronche de l'univers Nintendo !



Détails magnifiques et variété immense, les graphismes demeurent ce qu'il se fait de mieux sur la Megadrive.



Face à des requins tigrés dans une mer de glace, Ecco devra se faufiler adroitement pour survivre.

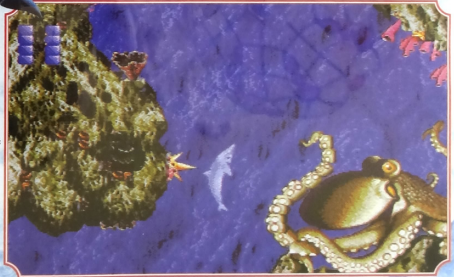
Quand dans la partition, il y a un génie à l'imagination, une lance à l'illustration, une bête à la programmation, une star à la musique, la symphonie est forcément réussie. Félicitations enthousiastes à l'équipe qui nous a pondu ça. Ils entrent au panthéon des réalisateurs de jeux vidéo. ECCO est un jeu hors normes, inclassable, dénotant même par son originalité.

superbes autour d'îles apparemment paradisiaques. Au début, tout baigne dans l'huile (jeu, dans l'eau) et tu sollicites la bête à l'aide du joystick. La fluidité exemplaire des déplacements apparaît immédiatement.

**Tu es baptisé !**  
Ecco, c'est son nom, se déplace avec la grâce propre aux dauphins et ses mouvements sont détaillés à la perfection. Ondulant dans toutes les directions, Ecco peut aussi envoyer des ondes pour communiquer, piquer un sprint ou faire un superbe accélération. Le domaine dans lequel

## A toi les grands espaces bleutés !

Tu ne diriges pas un dauphin, tu ES un dauphin qui s'ébat dans des eaux



Un cristal te l'aura conseillé auparavant : pour ne pas réveiller le "huit-bras", il te faudra sager doucement. Fais tout de même attention à ne pas traîner car la réserve d'air s'épuise vite.



Un cristal te l'aura conseillé auparavant : pour ne pas réveiller le "huit-bras", il te faudra sager doucement. Fais tout de même attention à ne pas traîner car la réserve d'air s'épuise vite.

tu vas évoluer est d'ailleurs fantastique : au début, tu te retrouveras dans un lagon où baignent plusieurs dauphins et plein de petits poissons. Les détails du fond sont magnifiques et le deuxième plan (qui scrolle en différentiel) est exceptionnel. Le scrolling est extrêmement fluide et d'une rapidité rare.

## Et ta mission ?

L'histoire, quant à elle, se déroulera en fonction des actions effectuées. Tu te retrouveras en cours du jeu dans des grottes sous-marines et tu devras faire attention à ton niveau d'air car le dauphin est un mammifère qui a besoin d'oxygène pour vivre. Une bouffée de temps en temps est donc une nécessité. Et puis, ne

gachons pas notre plaisir, c'est le plus souvent l'occasion de voir Ecco réaliser une de ses prouesses, si belle à mes yeux.

## Toutes les mers du globe...

Le jeu est extrêmement vaste et tu seras amené à sauver tes potes les dauphins. Le plus souvent, tu devras





Heureusement que les fonds sous-marins sont peuplés d'animaux qui veulent de l'aide à Ecco. Cet orque que tu trouveras en début d'aventure te donnera quelques conseils pour la suite.

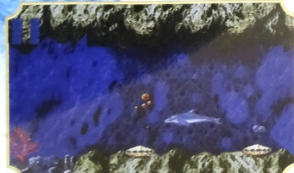


Tu rencontreras beaucoup de ces créateurs qui te permettront de passer des passages bloqués (par d'autres créateurs).

### SUR LE BOUT DES DOIGTS !



Dans les niveaux supérieurs tu trouveras ces statues qui te fourniront une immortalité totale si tu leur envoies une onde.



Envoie des ondes aux coquillages : celui de droite envoie une bulle qui te donne de l'énergie, celui de gauche l'en fait perdre.

À l'occasion de la sortie du jeu, la société Sega a adopté pour le compte de toute la presse spécialisée de jeux vidéo, un dauphin auprès de l'association Europe Conservation. Ce splendide animal se trouve en méditerranée quelque part entre la Corse et le continent. Une chose est sûre, on va tous aller lui dire un petit bonjour dès les premiers rayons de soleil. De même, Sega reversera 5 francs à l'association sur les 30 000 premières cartouches vendues afin de participer financièrement à la protection des dauphins. Es voilà une bonne action !

Pour notre part le document ci-dessus, sous verre, trône déjà en bonne place sur les murs de la rédaction. Pour tous renseignements concernant l'association, contacter Françoise Hannequin-Jovignot au 47 90 40 40.



Illustration de la dure loi de la nature. Cet énorme requin, tout droit sorti des dents de la mer, se fera les dents de la pauvre Ecco qui ne lui a rien demandé.



L'animation est soignée à l'extrême. Tu pourras sauter hors de l'eau par dessus des petites îles, et en appuyant sur le bouton C, tu pourras exécuter un saut périlleux : inutile mais tellement beau à voir.

forcer avec ton joli bec pour détruire les méchantes méduses. Une action à faire souvent, aussi, est de recueillir une onde auprès d'un diamant pour pouvoir ouvrir le passage bloqué par un autre diamant.

### Un grand spectacle !

La mer recèle bien des dangers, des roches piquantes, d'énormes requins tigrés, des poissons torpilles et autres pieuvres géantes. Heureusement, tu peux attendre de l'aide des coquillages ou de certains orques. Se lasse-t-on d'un jeu pareil ? Nous te le dirons dans quelque temps. Mais rien, vraiment rien ne doit l'empêcher de te le procurer. Samantha, notre magicienne avait bien deviné l'arrivée de ce chef-d'œuvre en disant, elle aussi, dans ce numéro, de sauver les dauphins. Enseroient ! Merci à la bande son, d'une exceptionnelle beauté, il faut le croire à nouveau. Le jeu de cette fin d'année, assurément !

Lionel Vilner

Sega  
à jouer  
SUPERSONIC

ARCADE/ACTION

GRAPHISME

96%

ANIMATION

96%

SON

94%

JOUABILITÉ

91%

DURE DE VIE

90%

INTERET

95%

Le Grand Bleu sur la Sega

Le Grand Bleu sur la Sega

MD TEST

# STREETS OF RAGE 2

Quand on peut être tout à la fois, alternativement, bien sûr, un catcheur de choc, Max, dont les muscles saillants ne sont pas près de laisser passer la lumière, ou une fille qui ne connaît pas la peur, Blaze, et dont certains muscles saillants ne sont pas près de me faire renoncer à la lumière, ou un jeuneot qui pour son âge s'en sort déjà pas si mal, Eddy, qui a dû, à un certain moment, s'exposer un peu trop à la lumière ou enfin, le puncheur, castagneur de méchants, Axel, dont les cheveux ont blondi à la lumière, on n'a plus rien à craindre des bandes de voyous, qui, à coup sûr, ne sont pas des lumières. Ces quatre-là, forment une équipe d'enfer qui revient dans les rues à la recherche de leur pote Adam (déjà présent dans Streets Of Rage 1), qui s'est fait kidnappé par le tout laid Mister X. Avec Streets Of Rage 2, on a tout simplement le jeu de baston à l'état pur !

Les rues sont remplies de hordes grouillantes de méchants. Ça tombe bien, car nos joyeux drilles ont à leur disposition la plus grande panoplie de coups que l'on ait pu voir dans un jeu de baston.

### Du jamais vu !

Avec eux, ça castagne fort, je dirai même très fort (au programme : goutte-à-goutte et masque à oxygène). On reste bouche bée



Te voilà sur un ascenseur d'où surgissent une montagne d'ennemis. A toi de trouver la solution pour t'en sortir.

devant l'enchaînement que les adversaires vont se prendre dans la tête. Ça péte dans tous les sens, dans toutes les directions, et jaillit une avalanche de droites, de gauches, d'uppercuts, de coups de pieds sautés et encore bien d'autres coups impossibles à nommer tellement ils sont nombreux.

Ils sont accompagnés de bruitages excellents, même excellentissimes, avec des musiques assez techno qui conviennent parfaitement au cadre

ambiant (certaines sont reprises du jeu original et ont été améliorées).

### Traditionnels bonus !

Tu peux récupérer en chemin des objets que tes adversaires auront eu l'extrême obligeance de te laisser, couteaux, barres de fer ou encore sabres qui te serviront à mettre en rondelle des ennemis très nombreux et très variés. Bonus à récupérer et boss de fin de niveaux (8 en tout), tous plus hard les uns que les



BOSS 1  
Même en T-Shirt, il brave la pluie pour venir t'affronter. Le fourbe !



Des ninjas venus d'on ne sait où veulent te prouver qu'ils se battent mieux que toi. Je crois qu'ils se trompent lourdement et qu'ils vont t'apprendre à leurs dépens.



Ressemblant étonnamment à Rival Turf, ce niveau ne manque pas de retrouver fréquemment couchés sur les bancs et les gros



BOSS 2  
voici quelqu'un, qui dirait-on, se prend pour Superman. Fais-le redescendre sur terre !

autres, sont au menu. Usine chimique, bateau, rues tout simplement, ou se trouvent des motards qui ne demandent qu'à t'écraser, en plat de résistance.



BOSS 3  
Ses coups de griffes ont ont déchiqueter plus d'un. Attention aussi à sa tactique de la boule.

animations de chaque personnage sont parfaites.

### Un savant cocktail !

L'animation en elle-même, est excellente mais ce qui fait la force principale du jeu, c'est qu'il est le savant mélange des meilleures phases des jeux de baston les plus

### Le méga-top !

Ce jeu est un hit, surtout grâce à sa réalisation technique : les



Pendant la nuit, tu te trouves dans un stade où des adversaires de poids viennent à toi en effectuant un superbe saut de l'ange. Bonne chance !



En voilà un qui vient de passer un sale quart-d'heure. Paix à son ame ! Au suivant, SVP !



# COMBATS DE RUE !



Ne pas de te poser quelques problèmes. En effet la force et le maniement des armes iront de paire notamment contre les punks que tu dévalises (un peu genre J.C Vandamme) que tu devras impérativement exterminer pour pouvoir passer à l'étape suivante.



On dirait que ces motards ont un peu trop bu. A toi de leur apprendre le code de la route.

connus sur console, tels Street Fighter 2, Final Fight, ou encore Rival Turf.  
Tu pourras en effet retrouver des ennemis ressemblant assez étrangement à Blanka ou Sagat de "Street", des décors assez familiers à Rival Turf, ou encore des prises issues de Final Fight. La panoplie de mouvements que possède chaque personnage est encore un point fort et ça péte du tonnerre (tu auras droit à un certain Dragon Punch issu de "Street").

## Et c'est beau...

En plus, les graphismes sont somptueux, ce qui ne gêne rien ! En gros, à 1 ou 2 joueurs, Streets Of Rage 2, c'est du tout bon ! De quoi faire la nique aux fans de "Street" sur Super Nintendo. Décidément avec Ecco, il va y avoir des jaloux chez Banzai, le magazine des pauvres consoles Nintendo !

David Taborda

**BOSS 6**  
Tu affrontes de nouveau le boss numéro 2 que tu avais déjà battu auparavant. Tout est à refaire ! Attention, cette fois-ci, il est encore plus rapide et coriace ! A toi de trouver la faille !



Vers la fin du jeu, tu dois affronter tous les boss tels que celui-ci. Joue bien car le combat est de plus en plus dur.



Une fille de choc à l'air très chic qui veut montrer que même la gente féminine peut l'emporter sur la masculin.



**BOSS 7**  
Ces robots à l'air démodé ne sont pas si nuls que ça.



**GARDE DU CORPS PERSONNEL DE MISTER X**

Ce chouan mégalomane possède tous les coups des 4 personnages que tu peux choisir.



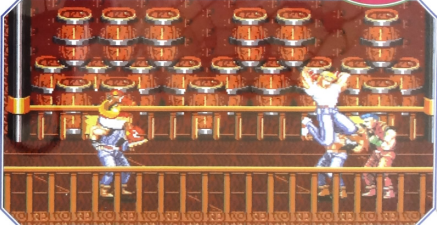
**MISTER X**  
Faire très attention à sa mitrailleuse.



**BOSS 4**  
Tu le bats dans une arène contre un catcheur qui n'a pas perdu un combat de sa vie. Comme au temps des gladiateurs !



**BOSS 5**  
Un boxeur qui veut être champion du monde veut d'abord se mesurer à toi. Beau match en perspective !



Pour se débarrasser plus facilement des adversaires, la technique consiste en mode 2 joueurs à se placer aux deux extrémités de l'écran. Tu pourras en juger par toi-même.

Sega 1 à 2 joueurs **SUPERSONIC**

**ARCADE/ACTION**

GRAPHISME 91%

ANIMATION 95%

SON 89%

JOUABILITE 93%

DUREE DE VIE 87%

**INTERET 93%**

Le jeu de stratégie par excellence

**CGV COM 2-A FINI LES PARENTS GRINCHEUX**

100% AUTOMATIQUE

Grâce à ce ordinateur 100% automatique qui permet de laisser le console de jeu en permanence sur le réveilleur sans débrancher le magnétoscope et le décodeur Canal+

Exigés CGV

En vente chez les magasins spécialisés. P. 10/11/12/13/14/15/16/17/18/19/20/21/22/23/24/25/26/27/28/29/30/31/32/33/34/35/36/37/38/39/40/41/42/43/44/45/46/47/48/49/50/51/52/53/54/55/56/57/58/59/60/61/62/63/64/65/66/67/68/69/70/71/72/73/74/75/76/77/78/79/80/81/82/83/84/85/86/87/88/89/90/91/92/93/94/95/96/97/98/99/100/101/102/103/104/105/106/107/108/109/110/111/112/113/114/115/116/117/118/119/120/121/122/123/124/125/126/127/128/129/130/131/132/133/134/135/136/137/138/139/140/141/142/143/144/145/146/147/148/149/150/151/152/153/154/155/156/157/158/159/160/161/162/163/164/165/166/167/168/169/170/171/172/173/174/175/176/177/178/179/180/181/182/183/184/185/186/187/188/189/190/191/192/193/194/195/196/197/198/199/200/201/202/203/204/205/206/207/208/209/210/211/212/213/214/215/216/217/218/219/220/221/222/223/224/225/226/227/228/229/230/231/232/233/234/235/236/237/238/239/240/241/242/243/244/245/246/247/248/249/250/251/252/253/254/255/256/257/258/259/260/261/262/263/264/265/266/267/268/269/270/271/272/273/274/275/276/277/278/279/280/281/282/283/284/285/286/287/288/289/290/291/292/293/294/295/296/297/298/299/300/301/302/303/304/305/306/307/308/309/310/311/312/313/314/315/316/317/318/319/320/321/322/323/324/325/326/327/328/329/330/331/332/333/334/335/336/337/338/339/340/341/342/343/344/345/346/347/348/349/350/351/352/353/354/355/356/357/358/359/360/361/362/363/364/365/366/367/368/369/370/371/372/373/374/375/376/377/378/379/380/381/382/383/384/385/386/387/388/389/390/391/392/393/394/395/396/397/398/399/400/401/402/403/404/405/406/407/408/409/410/411/412/413/414/415/416/417/418/419/420/421/422/423/424/425/426/427/428/429/430/431/432/433/434/435/436/437/438/439/440/441/442/443/444/445/446/447/448/449/450/451/452/453/454/455/456/457/458/459/460/461/462/463/464/465/466/467/468/469/470/471/472/473/474/475/476/477/478/479/480/481/482/483/484/485/486/487/488/489/490/491/492/493/494/495/496/497/498/499/500/501/502/503/504/505/506/507/508/509/510/511/512/513/514/515/516/517/518/519/520/521/522/523/524/525/526/527/528/529/530/531/532/533/534/535/536/537/538/539/540/541/542/543/544/545/546/547/548/549/550/551/552/553/554/555/556/557/558/559/560/561/562/563/564/565/566/567/568/569/570/571/572/573/574/575/576/577/578/579/580/581/582/583/584/585/586/587/588/589/590/591/592/593/594/595/596/597/598/599/600/601/602/603/604/605/606/607/608/609/610/611/612/613/614/615/616/617/618/619/620/621/622/623/624/625/626/627/628/629/630/631/632/633/634/635/636/637/638/639/640/641/642/643/644/645/646/647/648/649/650/651/652/653/654/655/656/657/658/659/660/661/662/663/664/665/666/667/668/669/670/671/672/673/674/675/676/677/678/679/680/681/682/683/684/685/686/687/688/689/690/691/692/693/694/695/696/697/698/699/700/701/702/703/704/705/706/707/708/709/710/711/712/713/714/715/716/717/718/719/720/721/722/723/724/725/726/727/728/729/730/731/732/733/734/735/736/737/738/739/740/741/742/743/744/745/746/747/748/749/750/751/752/753/754/755/756/757/758/759/760/761/762/763/764/765/766/767/768/769/770/771/772/773/774/775/776/777/778/779/780/781/782/783/784/785/786/787/788/789/790/791/792/793/794/795/796/797/798/799/800/801/802/803/804/805/806/807/808/809/810/811/812/813/814/815/816/817/818/819/820/821/822/823/824/825/826/827/828/829/830/831/832/833/834/835/836/837/838/839/840/841/842/843/844/845/846/847/848/849/850/851/852/853/854/855/856/857/858/859/860/861/862/863/864/865/866/867/868/869/870/871/872/873/874/875/876/877/878/879/880/881/882/883/884/885/886/887/888/889/890/891/892/893/894/895/896/897/898/899/900/901/902/903/904/905/906/907/908/909/910/911/912/913/914/915/916/917/918/919/920/921/922/923/924/925/926/927/928/929/930/931/932/933/934/935/936/937/938/939/940/941/942/943/944/945/946/947/948/949/950/951/952/953/954/955/956/957/958/959/960/961/962/963/964/965/966/967/968/969/970/971/972/973/974/975/976/977/978/979/980/981/982/983/984/985/986/987/988/989/990/991/992/993/994/995/996/997/998/999/1000

MD TEST

# SHADOW OF THE BEAST 2

Tu imagines, zroooop ! une musique à la "Conan", schblääang, tu éteins, cruiii ! toutes les lumières, et tu fermes les yeux, whoouap ! Et, là, tu te rappelles, !?!? ...? . Kidnappé, zweep ! enfant, et gardé, blurgll ! durant de longues années

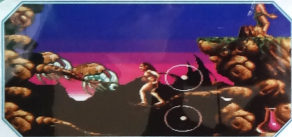
transformé en monstre, zöörblumff ! esclave des forces du mal, damnish ! tu as pris conscience de ce qui t'arrivait, badadling ! et tu as décidé, contraint et forcé, de combattre le Beast Lord. Ta victoire, youpee ! marqua la fin de Shadow of the Beast, ler du nom, et te redonna forme humaine yaaèèè ! Mais lorsque tu apprends que t'il n'est pas mort, crüünch ! et que, pour se venger, il a enlevé ta petite sœur, à peine née... Alors là, c'est parti, et Shadow of the Beast 2 sera sanglant ou ne sera pas, crushboom !



Contrairement à SOTB 1, basé essentiellement sur de l'arcade et doté d'une méga difficulté, SOTB 2 propose beaucoup plus d'actions tout en étant beaucoup plus jouable. La ruse est d'importance !

## Après la bête, l'homme !

Dingant une sorte d'homme des cavernes (tu remplaces le perfecto par la peau de bête et le tour est joué), tu vas évoluer dans des décors de forêts et de montagnes tout en massacrant une horde d'ennemis (ah... combien de fois ai-je dit



Ces horribles bestioles n'ont pas l'intention de te laisser passer : dépêche toi de descendre les branches !

cette phrase...) et en ramassant des objets qui seront utiles à la progression.

Tu auras tout intérêt à récupérer le plus possible d'informations auprès de la faune qui te paraîtra le moins hostile !

## Plus intéressant que le un !

Le jeu n'est pas linéaire et tu pourras aller à l'endroit que tu veux, mais n'oublie pas de visiter les divers lieux dans un ordre logique pour résoudre la flopée d'énigmes qui te seront proposées. Le graphisme du jeu est construit dans un style clair et utilise les mêmes teintes de couleurs. L'animation des sprites, surtout du personnage principal, sont excellentes et très fluides. Shadow of the Beast 2, même



Un énorme péant au sabre aiguisé et à l'aspect patibulaire, a décidé de te tuer : sera-tu assez courageux pour le défier !



Après avoir battu ce soldat à l'aspect "sauterelle", tu pourras amasser la récompense qui n'est autre qu'une vie et des pièces d'or.



Ce vilain monstre à la longue barbe et aux cheveux dans le vent, est sorti furtivement des saux de ce lac. A moi les bains d'eau douce.



A l'aide ! ce colosse veut me planter ! Pour le vaincre, tu devras être extrêmement rapide et intelligent.



Tu devras d'abord aller chercher le maître de ce dragon pour pouvoir passer de l'autre côté de ce bloc de pierre. Ou le cocote-tu Grand maître ? s'il est moins dur que son grand frère, est un jeu très vaste qui te fera passer de longues nuits blanches devant ton écran.

Laisse-toi bercer par les musiques envoûtantes de Beast 2, et ne lâche le joyypad que quand tu auras russé !

Lionel Viber



Ici notre héros nous montre qu'il s'est manié la liane aussi bien que Tarzan. Gare à ne pas tomber !



Ce guerrier monté sur une abeille géante est décidé à ne pas te laisser passer. Et il est très têtu !

**SUR LE BOUT DES DOIGTS !!!**

INVENTAIRE DU JOUEUR

OUVRIR LES PORTES

SELECTION DE L'ARME OU DE L'OBJET

DIRIGER LE JOUEUR

UTILISATION DE L'ARME OU DE L'OBJET

SAUTER

Electronic Arts **SUPERSONIC** 1 Joueur

**ARCADE/ACTION**

86% GRAPHISME

88% ANIMATION

88% SON

87% JOUABILITE

86% DUREE DE VIE

**86% INTERET**

Une bonne compréhension du jeu.



**Tout tout le camp, mamame Depju !** Les manipulations génétiques commencent à me donner des frissons. Passons rapidement sur les pauvres bougres qui se baladent avec des toiles de babouin ou des rates de porc. Passons encore sur l'ovule de l'une, fécondé par le mari de l'autre, et élevé par dieu sait qui ! Mais que se passera-t-il le jour où ils réussiront à accoupler avec succès une ouistiti avec le fruit déjà très contestable des amours d'un baobab et d'une dorade. Je vous le demande ? Dans Corporation, vous n'aurez à faire qu'à un organisme cybernétique conçu pour tuer. Une balade ordinaire, finalement, dans un monde très habitué à ça.

L'Universal Cybernetics Corporation est donc le géniteur de cette créature destructrice et la cache dans ses propres bureaux. Tu vas devoir visiter cette tour de plusieurs étages, histoire de mettre la main sur une de ces bêtes malaisantes.

**Un vrai jeu en 3D !**  
Ce jeu, déjà sorti sur Amiga et ST, t'emmène dans une exploration entièrement en 3D surfaces pleines. C'est comme si tu évoluais vraiment dans cet endroit ; d'où l'indulgence logique pour la pauvreté des décors. Cette bonne vieille Megadrive a du mal à gérer la 3D. Mais pour le coup, elle s'en tire plutôt pas mal !

**Plasma sanguin ou circuit intégré ?**  
Au début, tu auras la possibilité de choisir un personnage : humain mâle, humain femelle (un mec ou une meuf quel il ou robot. Chacun a des caractéristiques propres. Tu vas devoir aussi acheter l'équipement nécessaire : armes, radar, outils, trousses médicale, membres



De temps en temps tu auras accès à ce genre d'installation dans laquelle tu devras introduire une carte spéciale et taper un code.

bioniques (bras, jambes et...cerveau !).  
**Attention au vertige !**  
Ensuite te voilà lancé dans le 3ème étage de la tour infame. Plusieurs actions sont à ta disposition, et il existe une certaine interaction avec les objets

que tu possèdes ou que tu trouves ; cela te servira pour déclencher certains mécanismes. Malgré le décor en 3D, les ennemis, représentés par d'énormes robots, caméras de surveillance et autres aliens, sont dessinés en bitmap (graphisme habituel) et ne sont pas trop moches, il faut le dire. Ton personnage peut aussi ramper ou sauter ce qui lui servira certainement dans les souterrains du complexe. Un complexe assez immersif où l'option "password" fait son office à merveille.

**Pour les longues soirées...**  
L'ambiance sonore est parfaite et le jeu est vraiment très riche. Si tu en as marre des shoot'em up et qu'il te faut un jeu qui te bienne en haleine pendant de longues semaines, laisse-toi tenter par l'ambiance lourde et terrifiante de Corporation !  
Lionel Viller



Grâce au radar (si tu l'as acheté), tu peux savoir où sont les gardés. Au loin, un "ED-209" qui ne t'as pas encore repéré.



Au début du jeu, tu peux choisir un personnage, robot ou humain. En haut à gauche, tu vois une représentation du visage en 3D mobile : très beau !

### LES ACTIONS DU JOUEUR

Cette icône là te permet de visualiser un objet extérieur.

Cette flèche dirigée vers le haut indique que tu peux ramasser un objet.

Ces deux flèches te permettent de te ballader dans le menu de tes possessions actuelles.

Si tu n'as plus de place pour transporter un objet, tu pourras alors en déposer un.

Cette action sert simplement de Pause.

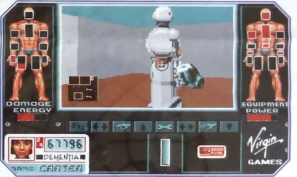
Appuie sur celui-ci pour pouvoir utiliser un objet extérieur. (bouton...)

Si jamais tu possèdes quelque chose de mal en point, tu pourras le réparer.

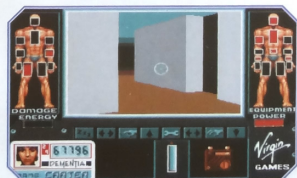
Un des icônes les plus importants : il te permet d'utiliser un de tes objets.



Ces deux bipèdes métalliques viennent de te repérer ! Cette porte doit sûrement recéler quelque chose d'intéressant !



Quand tu n'as plus de munitions, tu seras réduit à te défendre avec tes poings. Prends soin de ton arme !



Une porte au détour d'un couloir. Je ne veux pas paraître pessimiste mais ce mur doit sûrement cacher quelque chose de pas clair.

Virgin 1 Joueur SUPERSONIC

ARCADE/ACTION

GRAPHISME 82%

ANIMATION 84%

SON 80%

JOUABILITE 84%

DUREE DE VIE 92%

INTERET 87%

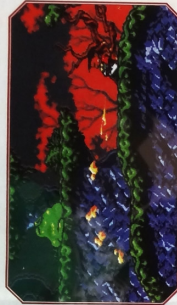
● Pour plus longtermes, regardez...

# CALENDRIER SUPERSONIC 1993

## ANOTHER WORLD (Virgin)

Sorti de l'imagination d'un programmeur génial, Another World est un jeu qui avait fait un carton sur micro. Sur Megadrive le jeu n'a pas perdu de son charme loin de là, et d'ailleurs, des niveaux inédits ont été ajoutés.

Le personnage, suite à une expérience scientifique, se retrouve dans un monde nouveau et doit se battre pour survivre. Les animations ont été réalisées à partir d'images réelles et les énigmes proposées sont infernales. Un must !



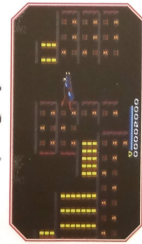
## GLOBAL GLADIATORS (Virgin)

Mic et Mac sont deux terribles défenseurs de la nature et se dressent contre toute forme de saleté et pollution. Ils ont été créés à partir de quatre coins du globe (d'où le titre) dans divers lieux : quatre continents, quatre océans, quatre forêts polluées. Représentant le principe de plusieurs jeux de plateformes, il faudra diriger un personnage armé d'un fuyal lanceur de "Slime".

L'ambiance, avec des bruitages et tout à fait particulière, est remarquable. Le jeu n'est pas mal carrement fantastique ! Le reste du jeu n'est pas mal non plus et Global Gladiators s'affirme comme l'un des jeux de 1993 sur Megadrive.



## SUPERMAN (Virgin)



Les jeux mettant en scène le super-héros capé se faisaient plutôt rares sur console. Sur Megadrive, Superman System est un jeu qui nous ramène dans l'univers BD des super héros.

Superman devra, au cours de plusieurs niveaux, casser du voyou et tout faire pour que la paix règne en ville. Les graphismes du jeu sont très colorés et les décors sont très bien détaillés. Les personnages bougent avec vitesse et fluidité et faire voler Superman est un réel plaisir. Une super réalisation pour un jeu qui promet sur Master System.

## F E V R I E R

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
			1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

## J A N V I E R

## MUHAMED ALI (Virgin)



Les simulations de sport sont toujours très bien accueillies sur Megadrive, surtout quand elles sont de la qualité de Muhammad Ali Boxing.

Le joueur devra prendre sous son aile un boxeur et le confronter à plusieurs boxeurs aux caractéristiques différentes. Les animations des divers coups et excellente et la rotation du ring n'est pas sans rappeler les caractéristiques de la Super Nin... Les bruitages font encore une fois honneur à la réputation de Virgin, on se croirait vraiment sur un ring en plein match. Et comme en plus, le jeu peut se jouer à 2 simultanément, l'éclate est complète !

## A V R I L

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

## M A R S

## J U I N

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30		

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
(31)			1	2		
3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30

## M A I











## MEGALOMANIA (Virgin)



Reprenant le principe du célèbre Populous, Megalomania est un jeu de stratégie qui opposera le joueur à plusieurs généraux avides de conquêtes. Le jeu est ponctué de commentaires vocaux en français et la musique est des plus stressantes. L'originalité du jeu provient de l'évolution du jeu, chronologiquement parlant. On part des petits hommes préhistoriques et leurs calloux pour arriver à la bombe atomique. Pour Megadrive.



## PGA TOUR GOLF (Electronic Arts)



## JULIET

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

## SEPTEMBRE

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					

## NOVEMBRE

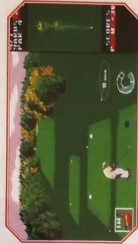
## OCTOBRE

## DECEMBRE

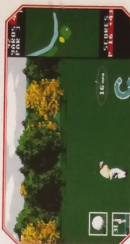
Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
			1	2	3	
4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17
18	19	20	21	22	23	24
25	26	27	28	29	30	31

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
1	2	3	4	5		
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

## LEADERBOARD (US Gold)



Les jeux de golf ne seront plus les mêmes après Leaderboard. Proposant plusieurs "greens", Leaderboard nous plongera dans le monde snobinard mais non moins ludique du golf. Les conditions atmosphériques seront respectées et plusieurs clubs sont à disposition. Doté d'une très bonne animation et d'une maniabilité simple, Leaderboard ravira les amateurs du genre... et les autres. Pour Megadrive.



## ROLO TO THE RESCUE (Electronic Arts)



Les jeux de plateformes sont inexistants face à Rolo. Ce top des tops possède tous les atouts qui feront rêver les joueurs jusqu'à sa sortie. Rolo le petit éléphant doit délivrer tous ses ennemis emprisonnés dans plusieurs mondes : le far-west, la fête foraine, le désert, la forêt... Mélangant action et réflexion, Rolo possède des graphismes superbes et des animations vraiment amusantes. L'ambiance sonore est très agréable et le jeu se mane à la perfection. Rien d'autre à dire si ce n'est que Rolo est le jeu à posséder. Absolument, non mais ! Sur Megadrive.



## AOUT

Lu	Ma	Me	Je	Ve	Sa	Di
2	3	4	5	6	7	8
9	10	11	12	13	14	15
16	17	18	19	20	21	22
23	24	25	26	27	28	29
30	31					(1)



Les jeux de golf sont nombreux et se succèdent sur Megadrive. La compétition sera d'une extrême intensité car, PGA Tour Golf est également très complet au niveau des options atmosphériques, choix du club, de la puissance. PGA Golf propose une réalisation superbe avec des décors en 3D bien plus beaux que ceux des autres jeux de golf. Le jeu est également très bon et l'animation sonore est de qualité. Les pros de ce sport peuvront également profiter de ce jeu. Lequel de PGA ou de Leaderboard est le meilleur ? Réponse dans les prochains numéros de Supersport !

MD TEST

# LOTUS TURBO CHALLENGE

Ce qu'il y a de bien avec les jeux vidéo, c'est que tu peux t'offrir des sensations sur des bolides dont le prix d'achat laisse à penser qu'on est pas près de se l'offrir de sitôt pour de vrai. La merveille de bijou qui nous laisse toujours bavant d'envie, au comble d'une surexcitation extatique, lorsque l'on en rencontre une, garée devant le Fouquet's est à ta disposition, piaffant d'impatience, le turbo grondant gentiment. La Megadrive fait encore plus, puisqu'elle t'offre le choix : Lotus Esprit Turbo ou Lotus Elan. Frime et frissons garantis !

Bienvenu dans le plus fabuleux challenge de Lotus Esprit de tous les temps. Tu peux lancer un défi à qui tu veux puisque l'écran se divise en deux. Impossible de tricher ! Les mous de la pédale et les oppresses du trouillomètre peuvent retourner à leurs patinettes, ce jeu est fait pour ceux qui ont le cœur bien accroché.

## 200 km/h au compteur !

On vise l'accélérateur sur le plancher et après on discute, le volant à la main. Huit stages de difficulté croissante : la forêt, la ville vue de nuit, le brouillard (une des courses les plus "prise de tête") tous divisés en 7 à 8 Checkpoints où ton plein d'essence devra se faire en une fraction de seconde.

Au début de chaque circuit, on te donnera un certain temps à respecter :



Où il était temps ! Enfin le check point ! Tu as eu chaud si tu vois ce que je veux dire !

si tu arrives à un Checkpoint avant qu'il se soit écoulé, c'est mortel car ton temps restant sera ajouté au suivant, mais par contre, si ton temps s'est écoulé alors là,

prie pour être, alors, assez proche d'un Checkpoint, sinon c'est foutu pour toi. Tu auras le choix entre les vitesses



Jingle bell jingle bell glaglaglaglagla... tel est l'ambiance du niveau de la neige qui est extrêmement éprouvant et surtout glissant à souhait.



Attention dans ce niveau on ne plaisante plus car si tu as remarqué, il y a 2 voitures : reste sur la bonne ou tu risques de t'en prendre plein la poire.



L'une des particularités de ce jeu est qu'on peut jouer à deux. Nos 2 conducteurs ont ici une magnifique vue nocturne de la ville.



À bas la pluie, à bas le vent, c'est sûrement ce que nos 2 pilotes qui se sont embourbés dans un carambolage pas possible se disent !



La course se déroule également dans le désert du Sahara : à moi les dunes et les bouffées de chaleur !



Ce plan détaillé de la course t'indiquera le parcours que tu as fait et celui qui te reste à faire ! La "map" quoi !



Ici le niveau des marais : l'automne est présent et les flaques d'eau également. Pas le temps d'admirer le paysage. Good luck !

automatiques (extrêmement utiles) ou bien manuelles (réservées exclusivement aux pros du joystick), et surtout au système de "passwords" qui est primordial puisqu'il te permettra de revenir à la dernière course où tu t'étais arrêté. A chaque fois que tu perds, une "map" te montre la course dans son ensemble : un conseil, progresse à chaque course. Sinon, reviens le jeu !

## Un très bon jeu !

Doté d'une musique d'intro formidable et de bruitages géniaux, cette cartouche est pourvue d'une maniabilité impeccable puisque la voiture répond admirablement au joystick.

Les graphismes sont pas mal et l'animation est bonne. Tout bon quoi !

Michael Valensi

Electronic Arts  
1 à 2 joueurs SUPERSONIC

ARCADE/ACTION  
83% GRAPHISME  
88% ANIMATION  
84% SON  
89% JOUABILITÉ  
90% DURÉE DE VIE

88% INTERET  
Le premier jeu de voitures  
à 2 joueurs sur Megadrive

**MD TEST**

# TALESPIN

Baloo et Kit sont de célèbres personnages de dessins animés. Et goulus avec ça ! Insatiables ! Baloo a juré d'être présent sur toutes les consoles. Sur Nes, le pauvre Baloo, livreur de son état, en avion, s'il vous plaît, devait déjà affronter l'abominable Don Carnage. Sur Megadrive, rebelote, même ennemi, et même punition sans aucun doute si tu es assez habile pour renvoyer l'infâme dans ses foyers ou mieux, en enfer. Un tour du monde en avion à côté duquel le Vendée globe challenge est une douce promenade !

En lisant le journal, Baloo reste stupéfait en voyant qu'on y peut gagner un voyage autour du monde. Baloo tente à tout prix de le gagner mais, le malheur, c'est que Don Carnage a vu, lui aussi, l'annonce.

## Le gros lot !

Baloo et Kit devront, d'une part, gagner le concours mais également éviter les pièges de Don Carnage. Et crois-moi, vous n'allez pas être trop de 2 pour y parvenir. Car l'on peut jouer à ce jeu à 2 en même temps. Tu vas peut-être penser trop vite que le jeu est trop facile. Eh ben non, tout au contraire. Nos 2 amis vont visiter de nombreux sites, tous plus beaux les uns que les autres, mais ils ne sont pas là pour faire du tourisme. Ni le temps, ni surtout l'occasion tant les dangers viennent de partout. Que ce soit des oiseaux, des serpents, des crabes, on ne sait rapidement plus où donner de la tête. Heureusement, il y a quelques



Sur les toits de la ville, tu essayes avec Kit de te frayer un chemin. Ici, tu poses des caisses pour pouvoir sauter plus loin.

bonus qui trainent (tout ce qu'il faut pour nourrir un grand gaillard tel que Baloo !). Le jeu est doté d'une partie shoot et là, ça canarde dans tous les sens. Tu vas devoir puiser dans les ressources et faire appel à tous tes dons de pilote ! Le jeu est très beau, avec des graphismes très fins et des décors qui nous font penser aux vacances, que demander de plus. Le

tout baignant dans une musique qui semble être venue toute droite des îles (vivement les vacances !). La maniabilité, paks de problème, c'est simple, précis, clair et net.

## Beau et jouable !

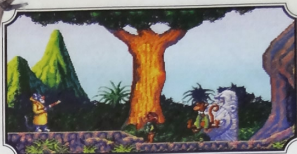
Est-ce jouable, l'inquiètes-tu, à tort ? Bien sûr que ça l'est, sinon je ne t'en parlerais pas avec un tel enthousiasme.



Comme tu peux le voir, jouer à 2 a des avantages, Kit tente de pousser l'ennemi par derrière tandis que celui-ci se dirige vers Baloo. Malin non ?



Voici enfin la partie "shoot", tu dois tirer sur tout ce qui bougeait tout en évitant les tirs. Un conseil, ne toupe pas les bonus qui se baladent !



Attends, l'explicite : à droite un singe, à gauche un tigre, et toi tu te trouves tout simplement au milieu. Tes réflexes seront mis à rude épreuve !



Non tu n'es pas tombé dans un piège, c'est le bon chemin. Mais le plus dur c'est de prendre les bonus alors que tu dévalés les pentes à 100 à l'heure.

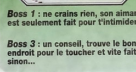
## LES BOSS !



Boss 1 : ne crains rien, son aimant est seulement fait pour l'intimider.



Boss 2 : fais attention à ces billes qui rebondissent.



Boss 3 : un conseil, trouve le bon endroit pour le toucher et vite fait sinon...



Balourd, le Baloo ? Kitsch, le Kit ? Certainement pas ! Talespin nous plonge au cœur même de ce superbe dessin animé et l'on s'y sent bien !  
Régis Crochet

Sega 1 à 2 joueurs **SUPERSONIC**

**ARCADE/ACTION**

GRAPHISME	85%
ANIMATION	87%
SON	86%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	89%
<b>INTERET</b>	<b>90%</b>

● Un bon jeu qui pour échauffer à l'usage.

## SUPER KIT EN ACTION !

Les niveaux du jeu sont très différents les uns des autres, certains plus linéaires que d'autres. Celui-ci ne devrait pas te poser trop de problèmes. Un petit conseil quand même, inutile de le rendre complètement à gauche du niveau, tu n'y trouveras rien ! Récupère tout de même les caisses si importantes !



Pour aller au niveau supérieur, tu dois ramasser 10 caisses comme celle-ci pas une de moins !



Ce bonus te donnera des points en plus ! Utile pour le compléter uniquement.

Celui-ci te rendra invincible durant un court instant. À toi d'en profiter !



Tu peux prendre cette caisse pour la poser plus loin et franchir un obstacle par exemple, mais il se peut qu'il y ait un petit bonus.

L'hamburger te permet de régénérer une partie de ton énergie.

Cette glace te redonnera l'intégralité de ton énergie ! Miam !



**BIDOUILLES**



**QUACKSHOT**

Pour recouper un max de vie, prends le Bubble Gum Blaster dans le château de Dracula. Avance jusqu'au pas de barrière 17e dans le dernier bâtiment la 2ème colonne pour taper une vue d'ensemble du château, entre à nouveau et recommence. Tu peux le faire autant de fois que tu le veux en rechargeant ton arme au Duckberg.

**MICKEY MOUSE**

Pour battre l'arbre, reste sur l'écran gauche quand il fait tomber ses glands. Puis quand il va une pomme quand sa face est vers toi. Pour les autres 2000, attends qu'il se soit entièrement couvert de glands, vite ses poings ressorts. Sûrte si tu l'as lassé sans le lui et, rebondis sur le premier plus surte deuxième, tu prendras de l'élan et seras sûr de faire mouche.

**DEVIL'S CRASH**

Essaye le code suivant : ALGLAEBCCK.

**TWIN COBRA**

Pour voir la fin du jeu, appuie sur HAUT, BAS, DROITE, Gauche sur le paddle et sur les boutons A, B, C puis le bouton Start sur l'écran de présentation. Si tu veux lever des "continues", appuie sur le bouton Start puis laissez appuyer le bouton A jusqu'à ce que tu aies le nombre de "continues" voulu.

**MI BATTLE TANK**

Pendant la démonstration du jeu, appuie sur A, B, C, C, C, B, C, B, C, B, C et START. Ton char sera invincible.

**MIKE DITKA POWER FOOTBALL**

Un code qui te permettra de jouer directement le match de la finale avec les Grébils de Buffalo : Fy4Zu

**STORMLORD**

Un niveau trop dur. Il passe d'ordinaire suivant en faitant Pause puis en appuyant une fois le bouton C, trois fois le bouton B, quatre fois le A, deux fois le C, et quatre fois le A. Une vie de plus ? Fais trois fois de plus Pause. Appuie sur le bouton quatre fois, sur C deux fois, le B trois fois, le C une fois, et le A une fois. Plus de 2 ? Pause, appuie une fois sur le bouton B, trois fois le A, une fois le C, trois fois le bouton A, et trois fois le bouton A.

**AFTER BURNER II**

Sur l'écran de présentation appuie le même temps sur les boutons A, B, C et START. Tu peux maintenant choisir ton niveau avec GAUCHE et DROITE. Pour avoir 100 missiles tape le codes suivants pour chacun des étages :  
Stage 3 : GAUCHE + B  
Stage 4 : DROITE + B  
Stage 5 : bouton B  
Stage 11 : DROITE et B  
Stage 13 : GAUCHE et B  
Stage 16 : DROITE et B  
Stage 19 : bouton B  
Stage 21 : DROITE et B

**DEVIL'S CRASH**

Pour avoir 14 billes : 2JELIAR9EX  
Pour avoir 505 705 300 points et 73 billes : UUBV99QRE

**FI GRAND PRIX**

Commence le grand prix Anglad dans une voiture Mac Claren : NABCTPNS V0KTR8DDE G6HJ0KJLKH0I0KJL LCV0R0X0L0WJ

**THE FAERY TALE**

Pour voir la fin du jeu (du tape) : 7RJKUL6RSZKXK9MCSDB070665RIZH 0785P

**TWIN COBRA**

Appuie sur START pour aller sur l'écran vert de titre et sur HAUT, BAS, DROITE, GAUCHE, A, B, C et START pour voir la fin. Pour avoir un maximum d'armes, fais PAUSE sur HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE en appuyant sur A et appuie sur START pour continuer.

**EA HOCKEY**

Appuie sur les boutons A et B du 2ème paddle puis START sur le 1er.

**REVENGE OF SHINOBI**

Il existe 2 fins dans ce jeu : soit tu gardes la fille en vie, soit elle meurt. Pour la sauver il te faut pas glir tu déesses de magie. Tire dans les épiques qui se trouvent dans les murs, en même temps tape sur le monstre. N'hésite pas à te suicider, la fille est sur le point de mourir. Quand tu "bégé" dans les espoches, tu auras un bruit étrange, une fois que tu le bruit a arrêté, le bloc de béton descend à nouveau. Si tu réussis, tu déteras la fille des mains de l'ennemi méchant.

**POPULOUS**

Pour aller au niveau que tu veux parmi les 12 proposés, sans connaître les codes, il te suffit de taper simplement le numéro du niveau désiré à la place du code.

Le magasin **43 290 290**

**SCORE GAMES**

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



**1er PRIX GAGNE UN BON D'ACHAT DE 500 FRANCS POUR T'OFFRIER LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS.**

**SUPER TOP SCORE DE NOEL**

LE PRINCIPE : chaque mois, la rédaction propose un concours sur un jeu (nouveau ou pas) qui fait l'objet d'un défi : réaliser le meilleur score ! Pour participer il suffit de nous retourner une photo de ton écran de télévision avec le meilleur score que tu as pu réaliser sur l'un de ces jeux (attention il faut que la photo montre la télévision dans sa totalité et pas seulement une partie de l'écran !) : tu mets au dos de ta photo les nom, prénom, âge, adresse, ainsi que le nom du jeu et le type de ta console puis tu nous retournes le tout sous enveloppe affranchie à :

**SUPERSONIC "TOP-SCORE"**

**19, rue Hégésippe Moreau 75013 PARIS**

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

COMMENT TU GAGNES ? En cas d'ex-æquo (je sais c'est énervant mais ça arrive) Frank Ludou notre rédacteur en chef se fera un plaisir de tirer au sort les gagnants lui-même en personne (il adore ça, déjà tout petit...)...

**CE MOIS-CI LE GAGNANT EST MR GRÉGORIO MICHEL,**

**240 CHEMIN DU CRÊT DE LA CROIX 74100 ANNEMASSE. IL A RÉALISÉ LE SCORE DE 1 801 240 POINTS SUR SONIC 2 VERSION MEGADRIVE**

**TOP-SCORE "SUPERSONIC" Janvier 93 - ce mois-ci, le concours porte sur :**

**GAME GEAR : SUPER OFF ROAD**  
Participation possible jusqu'au 15 janvier 1993, le cachet de la poste faisant foi.

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

Vigil France offre aux quinze meilleurs la superbe gourdin gonflable de Chuck Rock. De quoi taper sans retenue sur ses capains ! Alors merci qui ?



**STELL EMPIRE**

Pour avoir 99 vies, donne le jeu et pendant l'écran de sélection fais sur le paddle 2 ; A, C, A, START, B. Pour le choix du niveau, va dans le menu des options et mets toi sur "SOUND TEST" sélectionne des fois, prendre hardfonction, une fois la neuvième et une fois la dixième, le round select apparaît alors.

Pour avoir 99 vies, dans le menu des options fais : difficulty : HARD ; Stock : 2 ; Sound level : 77. Pendant le jeu appuie sur le bouton 9 du 2ème paddle pour passer au niveau suivant.

**SPLATTERHOUSE 2**

Voici les codes des niveaux :  
Niveau 2 : EDK NIM LAL LD  
Niveau 3 : IDO GEM LAL LD  
Niveau 4 : ADE JOE ZOL OME  
Niveau 5 : EPH VEI RAG ORD  
Niveau 6 : ADE NAI NWA LAL LD  
Niveau 7 : EPH JOE LAL LD  
Niveau 8 : EDK VEI LAL LD

Armes : L3 tronçonneuse + obtient en basant les cinémas après avoir frappé la tronçonneuse sur le sol à la fin du 3ème niveau. Fouille le sol sur la première planche du niveau 4, dans l'arbre. Au 5ème niveau il y a aussi un fusil sur la première planche du niveau. Sous la garçouille crachée d'eau.

**PHANTASY STAR II**

Quand tu es à l'arrêt, de la deuxième planche, éteigne bien car il y a 3 doximes. Pour battre le boss de fin, prends des "moon dew" et de "star mist". A Uz3 Island, l'arbre se trouve au 3ème rang à partir de la gauche. Tu y trouveras les ingrédients pour fabriquer le chowmin sum. Pour le combat avec le Fris-bouton, fais voler Moon Dew et ressuscite le. Puis, il faut le faire en utilisant le sort de Naloi de Rofel, mais part, Shir à la manie de disparaître en sortant des boutons. Pour y remédier, il faut y retourner au village de départ où elle vous attendra.

**SPIDERMAN**

Si tu veux tuer l'homme sable dans Central Park, vide ses cages en volant de toile en toile, en le déplaçant vers la pompe à incendie qui se trouve au début du niveau. Attends qu'il se place juste devant la pompe puis sautelle. Pour avoir les boss de fin, il faut sauter et lui donner des coups de pied en remuant.

**ROAD RASH**

Niveau 5 avec la Diablo : 92141 045H 11557 57RE

**POPULOUS**

Quelques codes : SWAYER TIMUBLLG SPIOZER JOJOGOOD-BURGORD JOULOU

**THUNDERFORCE II**

Appuie A, B, C et START, à partir de la page de présentation pour avoir le sound test.

**FANTASIA**

Au niveau 1-1, tout au début, appuie un peu plus l'escalier de manière à faire approcher un balai. Tue le jeu et sois l'escalier, tu verras alors apparaître les marches deux étages, deux boules magiques et un livrer 30 sols.

**POPULOUS**

Dans les mondes où les marquages sont profonds (The swamps are bottomless) tu peux ralentir la formation des chevaliers. Il suffit de les tuer tout autour de l'aimant de l'ennemi des ennemis dans (surtout les forces du mal) tomberont. Dans les mondes où l'eau est fatale (Water is fatal), croisst autour de l'aimant de tes ennemis pour qu'ils tombent d'eau.

**PHANTASY STAR II**

Niveau 1 : Passo Towt, Laisse toi frapper l'ordinateur tu commences sur certain temps, l'ennemi à la Central Tower. Là le génral de Motavia te parle et te dit que tu dois ramener le ordinateur. Puis à tout ce qu'il demande appuie sur le bouton et appuie sur le bouton 9 et toi et effrite des armes.

Niveau 2 : Arina Tavn. Cette ville a été dynamisée par des monstres. Retourne à tout le monde autour de toi. Partemais Passio, dans la maison... Niveau 3 : Slaves. Le premier labyrinthe avait acheté de bonnes armes, des monomales (peut être quand tu n'as plus d'énergie) et de bonnes armures. Dans le dernier étage, il y a la gauche, il y a un homme mort. Appuie sur le bouton A quand tu es devant lui. Il te donnera la clef et la lettre. Prends les 2 dynamites dans les coffres de fin.

**GALAXAD**

Un code pour pouvoir tout finir : LTUS

**KID CRAMELON**

Au tableau "THE PRINCEAL CRAGS 2", va complètement à droite et prends le droite bonus à Samouraï. Sauts à droite sur dessus des pierres, puis place toi complètement à droite et saute sur place en appuyant sur les touches B, C et ce qui a pour effet de détruire les briques et le bouton de ton jeu. Continue à droite jusqu'au droite.

**SUPER HANG ON**

Sélectionner de difficile : à la page de présentation, appuie sur A/B/C et START en même temps.

**STREETS OF RAGE**

Select round et vie supplémentaires : avant d'aller dans la console, sur le 2ème manette appuie sur A/B/C et DROITE en même temps. Puis choisie la page des options avec la barre numérique.

**TAZMANIA**

Select round : à la page de présentation, appuie sur A/B/C et START avec les 2 manettes. Le jeu débute. Puis appuie sur le bouton 9 pour aller sur le jeu. Sur C et START sur le premier gadget (Stige) à la disponibilité : répète le manichéu Select round, mais au lieu de faire C et START, fais PAUSE et B ensuite.

**JAMES POND II**

Après première photo tu verras une flèche l'indiquant une direction, va dans l'autre sens. Tu auras aggrivé et une sortie. Sors et tu auras fini ce stage très vite.

**THUNDER FORCE II**

Select round jusqu'au niveau 5 à la page de présentation, puis A et START en même temps.

## MIKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION

Au niveau de la tannière, lorsque tu es devenu à peu près, salue dans le 1er tour par le 2ème point. Tu accéleras alors, à la fin de ce niveau.

## THUNDERFORCE 4

Au début du jeu, fais PAUSE, HAUT, DROITE, A BAS, DROITE, A GAUCHE, HAUT, B. Tu commences ainsi avec tous les armes.

## SUPER FANTASY ZONE

Pendant le jeu fais une PAUSE, avec la 2ème manette, appuie sur HAUT, GAUCHE et START. Le mot PASS s'affichera sur l'écran. Appuie sur le bouton B de la 1ère manette. Il y aura alors des invulnérabilités. Mais alors fais une PAUSE, appuie sur la 2ème manette, diagonale BAS/GAUCHE, sur START et A. Tu auras de l'argent à l'infini.

## SONIC 2

Suivre le premier niveau en moins de 30 secondes, tu gagnes 50 000 points de bonus.

## GOLDEN AXE II

Pour avoir des bonus magiques quand tu es devenu des boss fais ce qui suit: appuie sur le bouton A et change le code. Quand tu es devenu le boss, récupère sur le bouton A quand tu enters dans le bonus stage. Ne fais aucun des petits lutins, et quand tu passeras au niveau suivant fais une pause.

## DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT

Equipe "Apaches", quelques codes de tournois en mode normal:  
Round 2: NYX2ZYXK  
Round 3: NYX2ZYXK  
Round 4: NYX2ZYXK  
Round 5: NYX2ZYXK  
Codes tournois spécial:  
Round 2: NISARTYXK  
Round 3: NISARTYXK  
Round 4: NISARTYXK  
Round 5: NISARTYXK

## SHADOW DANCER

Pour avoir un bonus de 100 000 points, finis le niveau du jeu en rien d'avec la manette.

## SONIC THE HEDGEGOG

Si cela t'agace de voir dans le démo du jeu, Sonic ne meurt jamais, pendant la dernière apparition sur A, B et C tu le fera s'envoler et il regardera massivement à toujours perdre.

## ALEX KIDD IN MIRACLE WORLD

Tu dois avoir 400 points, quand le "game over" apparaît, appuie sur HAUT et appuie sur le bouton 2. Tu pourras continuer à jouer.

## THE CYBER SHINOBI

Pour détruire le dernier hélicoptère du niveau, évite les missiles crochant des flammes, puis donne un coup de sabre sous le cockpit. Bataille d'opposition pour l'argent, pour le 1er niveau débarrasse-toi pour l'argent du dernier jeu. Pour l'argent du dernier jeu du 1er jeu, fais toutes les magies. Il faudrait utiliser une par une, seulement quand il en reste un bouteille. Essayer ses liges en sautant et en la bascule jusqu'à détruire A, sablier.

## R-TYPE

Pour faire le missile 9000, 1, fais envoler le drone dans le milieu et se mettre en haut de l'écran.

## SONIC THE HEDGEGOG

Comment battre Robotnik à chaque niveau:  
Monde 1: mets-toi sur la gauche et enfonce la 2ème manette sur le bouton 1. Ensuite, place-toi à droite et rebaisse ensuite à nouveau quand il descend. Monde 2: rigle toi sur la paroi de terre centrale et enfonce vite dessus 3 fois quand il sort de l'eau. Dès qu'il aura tiré, reviens au milieu. Répète cette opération avant de lui que nécessaire.

Monde 3: plaquage droit, accroupis-toi quand il tire et attends qu'il aieses au-dessus de toi. Alors saute sur place 3 ou 4 fois pour tromper le missile. Une fois au-dessus de toi saute pour le toucher 2 fois puis va au maximum vers la droite et essaie. Son missile partira vers la gauche. Dans le 3ème acte du round 3, pour prendre la médaille du 3ème round, reste sur le tronç à droite dans la première cascade de l'acte 1. Saute sur le tronç, avance grâce à l'accroché et tu auras la médaille.

## ROCKY

Si tu veux éviter l'entraînement, appuie sur BAS et bouton 2 à la page de présentation.

## MIKEY MOUSE

A la 1ère de l'horloge, lorsque tu es à demie échelle, il faut sauter de l'échelle à droite et la manette en direction gauche et tu pourras avoir un passage secret. Au monde de la forêt enchantée, descend à la première échelle. Une fois au début du souterrain, casse les pierres. Tu tomberas dans un trou où l'ami n'est pas encore au bout du souterrain. Appuie sur le bouton 2 pour pouvoir passer les fantômes de la 2ème partie, l'aut, au moment où tu vois le 2ème arriver, courir et sauter les bosses en avant. A la fin, il faut prendre le point du milieu.

## OUT RUN

Si tu veux écouter la musique sans jouer, fais pendant le "select music" : DROITE, GAUCHE, BAS, HAUT. Et pour écouter la 4ème musique fais: BAS et bouton 1.

## WONDER BOY II

Il est conseillé de toquer un jeu partiel, car certaines fois des portes invisibles apparaissent.

## VIGILANTE

Pour mettre des coups de pied en l'air, il faut sauter et baisser la manette. Pour mettre des coups de nunchaku en l'air, saute et fais HAUT avec la manette. Pour détruire les différents ennemis :  
Chalekide: donner un coup de nunchaku dans les jambes et s'accrocher ou lui sauter par dessus.  
Wild Wagon: se baisser et lui mettre des coups de poings ou de nunchaku dans le ventre.  
Club Tuto: faire la même chose que pour Wild Wagon.  
Mars: donner un coup de pied à gauche.  
Himma Harry: se baisser à côté de lui et lui mettre des coups de poings ou de nunchaku dans le ventre. Tu peux aussi lui mettre des coups de pied dans la tête.  
Dirty Jack: ne pas le laisser s'approcher de toi. Frapper avec un nunchaku ou avec les coups de pied en l'air.

## BOMBER RAID

Pour le "round select", pendant la page de présentation, fais diagonale HAUT-GAUCHE et bouton 1 et 2 avec le padulle no 2. Plus commode le jeu.

## RAMPAGE

Lorsque tu joues à 2 et que l'un des 2 devient tout petit, il faut le taper et le manger, tu récupères un peu d'énergie.

## PSYCHO FOX

A la fin du monde 1, arrive au dernier trampoline, il faut lâcher Bird-Fly. Tu verras alors le ciel s'ouvrir. Si tu réappuies dessus 2 fois encore, tu déchireras l'entrée d'une Warp Zone, menant au monde 5. D'autre part, pour vaincre les espèces de gros gros à dents de lapin des niveaux 3 et 6 prends le singe. Ensuite, lorsque tu sautes sur la tête de la bête tu recevras plus longtemps en l'air.

## ALEX KIDD III IN HIGH TECH WORLD

Pour passer le lac après le château, mets toi près du lac (sans attendre) et le 1er minigame du feu, avance tout en tirant en l'air, saute de fois qu'il y a. A la première pierre, il y aura un autre nain, utilise le même procédé.

## SECRET COMMAND

Pour passer la dernière grotte, il suffit de tirer 5 grenades dans les 2 grottes en commençant par celle de droite, puis celle de gauche et enfin les 6 flèches bombes dans la porte du milieu. La porte échoit et tu peux passer. Si tu n'as pas de grenades, tu peux utiliser la mitrailleuse, mais c'est beaucoup plus long.

## RASTAN

Pour avoir des "continues" infinis, allume la console, puis, ouvre le logo Sega, appuie sur BAS, GAUCHE, bouton 1 et en même temps, jusqu'à ce que le titre apparaisse en bleu au lieu d'être orange. Tu auras les "continues" infinis.

## HEROES OF THE LANCE

Le but de jeu est de ramasser tout ce que tu devrais et de détruire le dragon. Pour prendre les pièces, va au menu et choisis "Take". Appuie sur le bouton 1 puis sur 2. Quand on prend des pièces il suffit de prendre "Use" et d'appuyer sur le bouton 1 pour les avoir. Pour donner ça à un personnage, fais une pause, appuie sur facilement les ennemis il faut profiter "Magic" puis aller sur "Web". Cela produit une toile d'araignée qui immobilise les ennemis quelques instants.

## BOBBLE BOBBLE

Les codes pour chacun des objets importants à trouver:  
Niveau 1: code: IUEJSTGD  
Niveau 50, boîte verte: IYKRSMB  
Niveau 115, la boîte: IEEPS3W  
Niveau 135, le miroir rouge: RYR3SGH  
Niveau 145, le miroir: RYR3WJ  
Niveau 155, la boîte: MZTWNWARS  
Niveau 158, miroir vert: SWX3KKA

## OPERATION WOLF

Pour détruire rapidement les tanks, il faut tirer uniquement dans le 1er tank. Pour couler rapidement les bateaux, tirer uniquement dans la mitrailleuse. Pour les hélicoptères, tirer uniquement dans les hélicoptères.

## DONALD DUCK

Pour obtenir pleins points et de bonus, donnez de petits coups à l'ennemi facile retour à l'eau, tu viens d'y être. Tu es. Tous les 2 coups tu auras quelque chose.

## WONDERBOY

Appuie une fois sur le bouton 1 lorsque tu vois apparaître le titre Wonderboy. Avant que le code n'apparaisse sur le bouton 1, puis encore 2 fois sur le bouton 2. Puis appuie simultanément les 2 boutons sans les lâcher et vers le HAUT ou GAUCHE pour changer de niveau.  
Quand tu es perdu, joue les "continues". Tu peux en avoir 3 en appuyant le joystick en diagonale HAUT-GAUCHE et le bouton 1 ou 2 simultanément. Ce truc ça marche qu'une fois.  
RAMPAGE  
Pour avoir des vies infinies tourne les directions du paddle dans la sens des aiguilles d'une montre, et appuie sur les boutons 1 et 2 en même temps. Quand le message "game over" apparaît, appuie sur 2, 2 boutons à même temps et tu recommenceras à la fin du niveau où tu étais.

## TU ES BLOQUÉ DANS UN JEU ? TU ES SUR LE POINT DE DE TOUT CASSER ? LA DÉPRESSION TE QUÊTE, VIENS PLUTOT CHERCHER LA SOLUTION SUR LE 3615 KONSOL RUBRIQUE BUFF



## MIKEY MOUSE

Dans le monde des jouets, après avoir passé les dix douz, descend prendre les coffres puis saute sur le premier étage et passe à travers le mur. C'est un raccourci inutile. Voici comment tirer les différents monstres :

Le jouet à gauche lui sur la tête 4 fois.  
L'arbre : saute sur la main avant qu'il lance ses feuilles.  
La tablette : prends le cube différent des autres et lance lui sur la tête 4 fois.  
Le livre : rebondis sur les lettres pour pouvoir l'attendre.

L'ours: appuie les boutons et quand le se baisse, saute le cube et quand le dragon a tiré le cube et quand le titre il pète lui dessus. Ensuite, mets toi en dessous des cases pour éteindre les lins du dragon et remonte sur les cases pour le finir.

La sorcière : prend la lampe et jette la lui dessus en évitant les boules rouges.

## SPACE HARRIER

Stage 2: EAGF  
Stage 3: CHFA  
Stage 4: "stage bonus"  
Stage 5: DGBG  
Stage 7: FBME  
Stage 8: "stage bonus"  
Stage 9: BFPH

## SUPER MONACO GP2

Pour aller directement au fin du jeu tape "SENNAI" ou "CHAMPION".

## WONDERBOY

Quand "Area 1" apparaît sur l'écran, appuie sur HAUT cela t'inclencherait un niveau.

## ACTION REPLAY

Ernest Evans (Genesis)  
FFAAS R0002 donne des vies infinis

Eswat (Megadrive)  
FFFF3 90002 donne des vies infinis

Faery tale (Megadrive)  
FFVFC 10653 monte le niveau de chaîne 99.FAAS POUFF donne 255 de vitalité

## Krusty's super fun house (Genesis)

FFFFE 30003 donne des vies infinis  
FFFFE 30004 donne des vies limitées

## Quad challenge (Genesis)

FF031 60048 donne le temps infini au joueur 1  
FF031 60063 donne 99 secondes au joueur 1  
FF031 70048 donne le temps infini au joueur 2  
FF031 70063 donne 99 secondes au joueur 2

## Toki (Japonaise)

FF1B8 60002 donne des vies infinis au joueur 2  
FF1B8 60003 donne 99 vies au joueur 1 et 2  
FF1B8 70049 donne 49 repas au joueur 1 et 2  
FF1B8 20002 donne 2mn55s au joueur 1 et 2  
FF1B8 C0009 donne 9 continues au joueur 1 et 2  
FF1C5 80002 donne des vies infinis au joueur 2  
FF1E5 80003 donne 99 vies au joueur 2

## Tazmania (Genesis)

FFD45 B0099 donne 99 vies au joueur 1  
FFD45 B0009 donne des vies infinis au joueur 1  
FFD45 90007 donne 99 continues au joueur 2  
FFD03 90003 donne des continues infinis au joueur 1

Quelques conseils avant de terminer : le bouchon à gauche de l'action replay pro, saise le en l'air. Ce même bouchon saise en l'air et une fois que tu as obtenu ce que tu veux, remet le au milieu, sinon tu auras des problèmes.

(Philippe Amazi, 32 Argentan)

## Super hang-on (Megadrive)

FF055 40053 temps infini  
FFD03 90003 donne des continues infinis au joueur 1

## Out run (Megadrive)

0003A 0410 temps infini  
FF055 40053 temps infini

## Dick Tracy (Megadrive)

FF055 20002 power infini  
FF055 20003 donne 3 (Megadrive)  
FFC38 60003 vies infinis

## Turbo out run (Megadrive)

FF055 70003 temps infini  
FF055 70004 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70005 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70006 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70007 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70008 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70009 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70010 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70011 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70012 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70013 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70014 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70015 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70016 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70017 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70018 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70019 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70020 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70021 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70022 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70023 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70024 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70025 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70026 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70027 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70028 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70029 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70030 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70031 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70032 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70033 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70034 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70035 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70036 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70037 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70038 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70039 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70040 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70041 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70042 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70043 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70044 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70045 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70046 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70047 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70048 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70049 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70050 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70051 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70052 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70053 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70054 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70055 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70056 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70057 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70058 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70059 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70060 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70061 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70062 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70063 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70064 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70065 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70066 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70067 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70068 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70069 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70070 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70071 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70072 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70073 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70074 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70075 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70076 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70077 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70078 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70079 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70080 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70081 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70082 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70083 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70084 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70085 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70086 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70087 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70088 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70089 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70090 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70091 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70092 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70093 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70094 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70095 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70096 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70097 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70098 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70099 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70100 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70101 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70102 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70103 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70104 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70105 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70106 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70107 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70108 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70109 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70110 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70111 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70112 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70113 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70114 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70115 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70116 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70117 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70118 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70119 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70120 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70121 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70122 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70123 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70124 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70125 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70126 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70127 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70128 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70129 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70130 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70131 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70132 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70133 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70134 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70135 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70136 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70137 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70138 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70139 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70140 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70141 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70142 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70143 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70144 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70145 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70146 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70147 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70148 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70149 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70150 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70151 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70152 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70153 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70154 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70155 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70156 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70157 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70158 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70159 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70160 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70161 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70162 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70163 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70164 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70165 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70166 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70167 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70168 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70169 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70170 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70171 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70172 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70173 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70174 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70175 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70176 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70177 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70178 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70179 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70180 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70181 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70182 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70183 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70184 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70185 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70186 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70187 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70188 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70189 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70190 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70191 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70192 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70193 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70194 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70195 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70196 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70197 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70198 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70199 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70200 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70201 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70202 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70203 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70204 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70205 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70206 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70207 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70208 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70209 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70210 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70211 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70212 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70213 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70214 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70215 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70216 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70217 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70218 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70219 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70220 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70221 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70222 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70223 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70224 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70225 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70226 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70227 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70228 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70229 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70230 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70231 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70232 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70233 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70234 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70235 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70236 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70237 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70238 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70239 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70240 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70241 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70242 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70243 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70244 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70245 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70246 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70247 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70248 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70249 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70250 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70251 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70252 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70253 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70254 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70255 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70256 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70257 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70258 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70259 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70260 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70261 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70262 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70263 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70264 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70265 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70266 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70267 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70268 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70269 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70270 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70271 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70272 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70273 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70274 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70275 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70276 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70277 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70278 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70279 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70280 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70281 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70282 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70283 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70284 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70285 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70286 donne 3 (Megadrive)  
FF055 70287 donne 3

MS TEST

# SONIC 2

Le renard à 2 queues, Miles, alias 'Tails, a juste eu le temps de laisser un message SOS que Sonic a découvert dans la réserve à insectes en rentrant dans son terrier. Il y apprend que l'obsédé du robot, l'abominable docteur Robotnik a construit six nouveaux monstroids pour terrasser définitivement l'adorable boule de piquants. Plus mieux que mieux, c'est quoi ? C'est Sonic 2 par rapport à Sonic. Le hérisson le plus médiatique de la planète tout juste après le piquant Michaël Jackson réussit son come-back au delà des plus folles espérances. Super Sonic !



La méga-vitesse est conseillée pour franchir ce looping. N'oublie pas de te mettre en boule car il y a souvent un ennemi à la sortie.

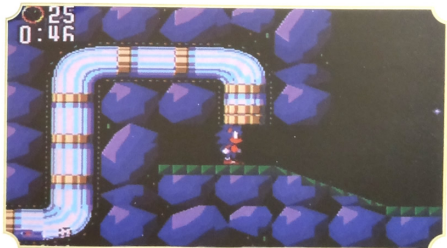


Le niveau le plus beau du jeu (à mon avis) ; ici la mécanique se montrera vicieuse et surtout soignée. Prudence oblige !



Le niveau 3 : de très beaux décors avec des ennemis à gogo. Quelques écrans plus loin tu seras en train de nager dans le monde sous-marin.

Cela valait le coup d'attendre car Sonic 2 sur Master System est tout simplement génial. Il n'y a pas mieux mieux sur ta machine. Robotnik a très mal digéré la correction que Sonic lui avait mis dans la chetron. Après de douloureux moments chez le dentiste, il revient pour se venger.



Est-ce que je prend ce tuyau ou non ? C'est une très bonne question ! Il semble qu'il n'y ait aucune autre issue. A dieu va ! Attention toutefois à ne pas te perdre dans le labyrinthe de tuyaux !

## LE SHOW SONIC !



Dans ce niveau, tu auras la possibilité de voyager dans un wagonnet ultra rapide.



Tu vas pouvoir goûter aux joies du plein air. Il faudra manipuler le deltaplane à la perfection !



Retiens ton souffle, tu vas faire de la plongée sous-marine. Attention aux crabes...



Comme dans Sonic 1, tu devras passer ces collines pour accéder au niveau supérieur.



Tu voilà maintenant dans une sorte d'usine dans laquelle tous les mécanismes seront contre toi.



Ici tu devras te frayer un passage à travers ces tuyaux. Attention la chute peut-être très rude !

### Tails a disparu !

Comme dans le premier épisode, il capture tous les petits animaux qu'il trouve sur son chemin, y compris, ton meilleur ami, Tails. Pour libérer tous les petits amis, tu traverseras 7 niveaux fantastiques, futuristes, des niveaux géniaux, quoi (ciel, usine futuriste, lac...). Et toujours à une vitesse "ton magazine préféré" ! Tu

sauteras sur tout ce qui bouge tout au long de niveaux incroyablement longs avec des passages secrets dans tous les coins. A toi les bonus cachés ! N'oublie pas les boss de fin de niveaux, mais je te fais confiance, tu auras vite fait de les réduire en pâte à pizza en poudre. Des situations de jeu époustouflantes, en deltaplane, dans





MS TEST

# MICKEY MOUSE 2

Mickey est une nouvelle fois héros des fêtes de Noël. Outre l'excellent jeu dont il est le héros sur Master System et dont je vais te parler illico précieusement ci-après tout de suite, il nous arrive sous la forme d'une montre que tu vas pouvoir découvrir dans les cartes collecteurs fournies avec le magazine. Une montre fantastique qui t'annonce l'heure à chaque fois que tu le désires, en français, à haute et intelligible voix, comme dit le prof de français. Une montre disponible avec l'abonnement ou seule. Voir la carte !

Or donc, Mickey, notre petit ami au cœur d'or vit dans une vallée, dans la paix et l'harmonie la plus complète. Tout simplement parce qu'un talisman magique protège cette fameuse vallée.

### Mais comme "d'hab"...

Mais le bonheur est de courte durée, car un sorcier complètement débile s'amène et pique le précieux objet. Jetant les habitants dans le désarroi le plus total. Par tous les vilains matous ! Nom d'un gryuère rapé ! Il ne sera pas dit que Mickey se déballe ! Tous les sorciers les plus puissants, les plus abominables, n'inimident pas la souris la plus fantastique du monde. Tu vas vite découvrir que ta route est, d'une part, longue (tu traverseras à tour de rôle une forêt, un château, un



Quelle joie de nager dans un lac, dommage qu'ils y aient certains animaux indésirables comme ces 2 poissons qui t'attendent de... nageois fermes ! lac... d'autre part, dangereuse. Que la populace froussarde, mollasse, insignifiante se détourne aussitôt, elle n'a rien à faire ici. Avant de rencontrer le boss final, tu auras beaucoup d'épreuves à surmonter. Tu devras tuer les ennemis, récupérer les bonus,

éviter les tornades, trouver toutes les astuces pour accéder au niveau supérieur... Au cours de la mission, tu récupéreras des objets qui sont obligatoires si tu veux progresser : une corde pour monter les pentes les plus hautes, une potion qui aura pour effet de te rendre plus petit, idéal pour passer dans les trous de souris.

### Il faut penser !

Mais Mickey n'est pas un vulgaire jeu de plateformes dans lequel tu ne dois faire appel qu'à tes réflexes. Loin de là, c'est un jeu où il faut absolument savoir réfléchir. Et là, la populace idiote, bouffie, blâchée peut se casser aussi. Mickey est d'un autre niveau. A propos de niveaux, en

Ce crabe te montrera un quel ses pinces sont fortes, ça va faire mal !

Un dragon te barre le passage, attention aux boules de feu ricochets.

Ce fantôme attend une victime pour aller reposer son âme damnée.



Voici le monde merveilleux où le drame s'est produit, et c'est également le lieu de ta quête. Tu auras beaucoup de niveaux à franchir. Cadeau, on te donne l'emplacement de 3 boss !



Dans ce château, tu seras agressé par n'importe qui, ici une flamme tente de te rattraper. Ton seul salut, c'est d'arriver dans l'eau très vite !



Ce serpent a la gueule grande ouverte. Crois-moi je n'essayerai pas d'entrer à l'intérieur. Tu ferais mieux de lui lancer la pomme !



Dans le monde des enfants, ta route ne sera pas de tout repos. Rien de plus dangereux que les jouets qui traînent comme cet avion au-dessus de toi !



Attention, ne va pas sur les piques tu risques de le regretter. Les briques au-dessus de ta tête sont là pour te permettre de les éviter.

effet, tu seras amené dans pas mal d'entre eux, à faire marcher les petites cellules grises.

### Un top sur Master !

Techniquement c'est génial. Il y a tout ce qui faut pour rendre un homme heureux. Les courbes et les formes sont superbes, très fines et les couleurs très bien choisies, assainies d'une musique entraînante qui devrait calmer tous les petits nerveux du joyad. L'animation est à couper le souffle, et l'action est plus que soutenue. Pour la jouabilité et la maniabilité c'est tout simplement sensass.

Amoureux de mickey, moi, non mais, ça va pas ! Minnie, j'dis pas !

Regis Crochet

Sega 1 joueur SUPERSONIC

ARCADIE/ACTION

GRAPHISME 94%

ANIMATION 90%

SON 88%

JOUABILITE 91%

DUREE DE VIE 92%

INTERET 92%

Une des meilleures cartouches sur Master System

## TON ESCAPADE EN FORÊT



La première partie de la mission dans la forêt, comme tu peux le constater, ce n'est pas très difficile. Mais prends garde quand même, les serpents sont plutôt du genre coriaces. Après les choses sérieuses vont vraiment commencer pour toi !

# MS TEST

# SPEEDBALL 2

Speedball serait un jeu d'après ceux qui ont eu l'idée de la région. Agile, c'est beaucoup dire, puisque tous les coups sont permis. Le carton rouge n'existe pas, le jaune encore moins. On croit reconnaître le football américain, sauf que la balle est en acier trempé et que l'arbitre s'est sauvé depuis un bon moment dans des contrées plus sereines. Au plus fort la pouque, donc : pour les autres, il est fortement recommandé de se faire tatouer le groupe sanguin à même la peau, pour des interventions de la dernière chance. Si cela te convient, tant mieux pour toi, d'autant que dans cette nouvelle version, tu es à la tête d'une équipe de bons à rien et que tu ne pourras compter que sur toi-même.

Supérieur à son prédécesseur Speedball, Speedball 2 est un jeu de sport futuriste dont la violence est inégale. Il est si violent que le déconesse même à VanDamme ou Bruce Lee en personnes. C'est pour te dire ! Allez c'est parti pour un voyage au 21ème siècle, berceau chronologique de ce divertissement.

## Allez les bœufs !

On t'as mis à la tête d'une équipe de demeures (La brutal Deluxe) et tu vas devoir en faire des Superman (bonjour le challenge !) pour te faire une renommée dans ce nouveau sport bon chic bon genre. La réussite est à ce prix et la réussite est très prise au 21ème siècle !

## Gringalets, s'abstenir !

Vu la consistance plutôt solide de la balle, nous aurons une pensée émue pour le goal, tout en commençant à cotiser pour la future veuve. Sinon, les trucs habituels concernant les bonus et le fric qui traînent sur le terrain, pour pouvoir augmenter les capacités physiques de tes joueurs devenus extrêmement faibles à la fin de chaque rencontre (Mon armure pour de l'énergie !) ou bien barrer



L'écran de menu : il permet de choisir son équipe en fonction des caractéristiques des joueurs et d'effectuer des transactions.



Pour gagner la balle, l'une des solutions consiste à matraquer son adversaire de coups. Comme dans certains matchs de foot, d'ailleurs !

l'accès de tes buts avec un champ d'énergie. Très efficace !

## Ouah, j't'éclate moi !

Possibilité de jouer en mode versus, idéale pour les comptes à régler. Les graphismes sont convenables, de même que la maniabilité. Damage qu'on entend pas plus d'événements et

d'arnagements au cours de l'affrontement. A croire que les coups donnés ne font même pas mal. Bonne chance à tous les kamikazes, suicidaires et autres trompe-la-mort.

Michaël Valensi



Deux solutions : il s'agit d'une passe en retrait ou d'un tir au but. A ton avis ?



Un point vient d'être marqué, ce qui explique la joie du buteur présenté en médaillon à l'écran. Allez, il en faudra d'autre pour gagner !

Virgin 1 à 2 joueurs **SUPERSONIC**

**SPORT**

GRAPHISME 82%

ANIMATION 83%

SON 86%

JOUABILITE 86%

DUREE DE VIE 91%

**INTERET 84%**

Le sport le plus violent de son époque

**LABEL OKAZE**

ACHETEZ  
**VOS JEUX VIDEO**  
D'OCCASION  
**de 30% à 70%**  
**MOINS CHERS QUE LES JEUX NEUFS**  
**+ 3000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN DONT + DE 1000 NOUVEAUTES**

**NINTENDO**

**GAMEBOY (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)** 495 F  
**GAMEBOY avec TETRIS\*** 495 F  
**NES (+ DE 500 JEUX DISPONIBLES)**

Exemple de prix :

RUSH'S ATTACK	115 F	TORTUE NINJA	199 F
RAIN WARRIORS	125 F	DRAGONBALL	229 F
KING FU	189 F	FAXANADU	265 F

**SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES (+ DE 350 JEUX DISPONIBLES)**

ADAPTEUR SHINTOSHI 99 F  
 SUPERSCOPE + 4 JEUX 599 F  
 - ADDAMS FAMILY - R TYPE  
 - CASTELVANIA 4 - SUPER TENNIS  
 - CONTRA 3 - ZELDA 3  
 - RIVAL TURF - LEMMINGS  
 - SUPERMARIO KART - ROBICOOP 3 ...

CONSOLE **SUPER NINTENDO** Française **990 F** garantie 1 an

**SEGA**

**GAME-GEAR (+ DE 100 JEUX DISPONIBLES)** 695 F  
**MEGADRIPE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)** 799 F  
 CONSOLE MEGADRIPE (Française) avec SONIC\* 695 F  
 ADAPTEUR CARTOUCHE (Japonaise) 79 F

Exemple de prix :

ALTERED BEAST	99 F	SPIDERMAN	199 F
SONIC	149 F	GOLDEN AXE	199 F
WORLD CUP ITALIA	179 F	MOONWALKER	199 F
SUPER THUNDER BLADE	179 F	GHOSTBUSTER	199 F
ALEX KIDD	179 F	TOE JAM AND EARL	199 F

**MASTER SYSTEM (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)**

Exemple de prix :

SUPER TENNIS	89 F	OUT RUN	169 F
WORLD GRAND PRIX	89 F	SHINOBI	179 F
GHOST HOUSE	96 F	GOLDEN AXE	199 F

**CONSOLE NEO-GEO (neuve)** 1990 F  
 avec MAGICIAN LORD 2490 F

Avec notre **CARTE DE FIDELITE**, vous bénéficiez d'une remise supplémentaire de **10%**

**SCORE GAMES** achète vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux sur :

- GAME-GEAR • MEGADRIPE • MEGA CD • GAME-BOY • SUPER-NINTENDO • NEO-GEO
- et échange vos consoles et jeux sur :
- NES • MASTER-SYSTEM • LYNX • NEC

(voir modalités au magasin)  
 Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi

**RESERVEZ OU VENDEZ VOS CONSOLES OU VOS JEUX EN APPELANT**

**LE (1) 43.290.290**

Le lundi de 14h à 19h30 Du mardi au samedi de 10h à 19h30 non stop  
 (Prestations 21 h le mardi)  
 Méro Carrefour Lesmin - BEL Luxembourg/St Michel  
 B.O. 85.87 Parkway Maastricht

**Ouvert exceptionnellement**  
 le Dimanche 27 Décembre 1992  
 les Vendredis 25 Décembre et 1er Janvier 1993  
 de 14 H A 18 H

**SCORE GAMES** 17, rue des Ecoles  
 75005 PARIS  
 (1) 43.290.290 (+)

**BON DE COMMANDE** : A retourner à SCORE GAMES

NOM: \_\_\_\_\_ PRENOM: \_\_\_\_\_  
 ADRESSE: \_\_\_\_\_ VILLE: \_\_\_\_\_  
 CODE POSTAL: \_\_\_\_\_ TEL BUR: \_\_\_\_\_  
 TEL DOM: \_\_\_\_\_

TITRE	CONSOLE	PRIX

FRAS DE PORT (1 à 3 J. B. 30 F.) CONSOLE 40 F. 30 F.  
 TOTAL A PAYER \_\_\_\_\_

Je règle par  CHEQUE  MANDAT LETTRE  CARTE BLEUE

Date expiration: / / Signature \_\_\_\_\_

\* CONSOLE D'OCCASION

Illustration: S&P - Jeux vidéo: M&A - Appellants

**66 TEST**

# GEORGE FOREMAN'S KO BOXING

Alors t'imagines le corps du sumo, l'espece de lutteur japonais obesissime, avec la tronche ratiboisee de Yul Brunner, la demarche exquise et delicate du mammoth arthrose, un certain nombre d'heures de vol, le tout affublé d'une patate à vous casser en deux et l'aura une idee du personnage dont au sujet duquel je te cause aussitôt. Welcôôôme tou ze incribibel Djorge Foremane !

T'es dans la peau du mastodonte et tu veux reprendre ton titre de champion. Malheur aux demi-sels qui voudraient t'en empêcher ! Après avoir englouti quelques hamburgers,

tu montes sur le ring pour fracasser ton adversaire. Tous les coups traditionnels sont là. Uppercut, direct, garde... C'est à toi de préparer ta stratégie.



Superbe esquisse de ton adversaire, attention à la contre attaque !



Après t'être mangé une multitude de coups en pleine face, tu te retrouves au tapis. Espérons que les rêves ne soient pas trop douloureux !



Pat ! Oh que ça doit faire mal, la seule chose que je peux te dire c'est de porter ton dentier sinon tu es bon pour la prothèse.



**Mieux qu'un "Mars" !**  
Pour t'aider, tu auras droit au cours de ton match à 3 super coups qui feront des ravages s'ils sont bien utilisés. Une fois que tu auras battu ton premier adversaire, tu passeras au second sans oublier de te rajouter les points ainsi gagnés. Côté technique, c'est bien fait ! Les graphismes sont clairs. Le tout agrémenté d'une bonne animation. Tu pourras admirer les uppercuts (bonjour le dentiste !) et autres coups autorisés (bonjour la

réanimation !). De plus, tu pourra voir les inter-scènes lorsque ton adversaire est à terre, au moment où tu reprends ton souffle (il faut le remuer, le demi quintal !).

### Il faut apprendre les coups !

Il n'y a que la jouabilité qui soit un peu hard au début. Un jeu de boxe très sympa !

Régis Crochet

**Flying Edge SUPERSONIC 1 jouer**

**SPORT**

- 86% GRAPHISME
- 84% ANIMATION
- 80% SON
- 76% JOUABILITE
- 87% DUREE DE VIE
- 86% INTERET

Un bon jeu de boxe, c'est tout !

**66 TEST**

# SUPER OFF ROAD

George Eddy est présent aujourd'hui. Donnons-lui plutôt l'antenne...

- Salut public adoré, je vois que tout le monde est en délire ! les gens se... mais que se passe-t-il ? Le signal du départ aurait-il été donné ? OUI ! les conducteurs ont démarré et... Oh la la la ! Regardez-moi ce surpassement de lac. The Concurrent are aggressive today et ils ont décidé de nous en mettre plein les mirettes, quelle chance ! Si on était en Amérique, ça s'appellerait le Show Time (Le temps du spectacle).



Quittons quelques instants cette ambiance délirante pour expliquer un peu le principe du jeu : tu es dans une bagnole rouge, car étant petit tu avais flashé sur la caisse de Starsky et Hutch, et ton but est d'arriver en tête du peloton pour te faire un max de pognon. Sur les circuits de 4X4 (une dizaine environ) tous tapissés d'obstacles (lacs, boss...), tu devras ramasser les bonus qui apparaissent



Après chaque course, tu pourras acheter quelques accessoires.

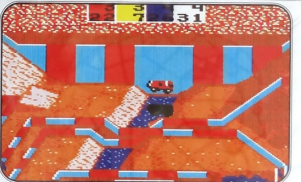


La course bat son plein sur ce circuit. Qui va l'emporter ?

durant chaque course. Tu as le choix de l'équipement (nitros, accélérateur, amortisseurs...) qui est primordial.

### Très important, l'argent !

Un conseil, dépense ta tune pour acheter des nitros, cela te permettra de faire des accélérations brutales (très utiles pour mettre les adversaires sur le carreau dans les lignes droites). Les moteurs ont fini de ronronner, la course est terminée et le vainqueur va chercher son trophée : il a mille droit à une photo avec la roadie de service balancée



Admirable ! Tout à fait thierry, ce concurrent a parfaitement bien négocié son saut mais encore faut-il qu'il assure jusqu'à la fin de la course !

"Bassing", un moment d'une grande intensité hormonale.

### Ca roule !

Finalement, Super Off Road est un jeu vraiment délectant, la meilleure version à ce jour. Les graphismes sont beaux et détaillés, les musiques

vraiment sympas et l'animation hors du commun. Un splendide scrolling, insistant sur les autres versions, vient compléter le tout : aubaine ! Un jeu qu'on achète les yeux fermés, et qu'on ouvre aussitôt pour éviter les pitanes !

Michaël Valerisi



Par contre ici, tu as particulièrement raté ton saut. Ce n'est pas grave pour cette fois-ci mais fais tout de même attention pour la suite !

**Virgin 1 jouer SUPERSONIC**

**ARCADE/ACTION**

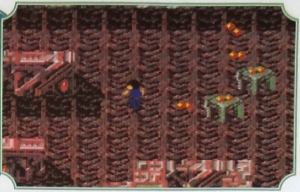
- 88% GRAPHISME
- 90% ANIMATION
- 87% SON
- 92% JOUABILITE
- 86% DUREE DE VIE
- 90% INTERET

Un super cartouche pour Game Boy.

**TEST**



# ALIEN SYNDROME



**Ici Ricky est au prise avec des extraterrestres qui n'ont pas l'air de plaisanter ! Puis Rick ou cette vermine VA TE BOUFFER TOUT CRU !**

le puissance de feu que tu as perdu lors de ton dernier combat : c'est t'y pas cool ça !

s'annonce déjà comme un hit sur Game Gear. Le personnage évolue selon un scrolling multidirectionnel dans de beaux décors. Les musiques sont entraînantes et les effusions de sang sont garanties. Les cardiaques doivent s'abstenir !

La technique suit...

Pourvu d'une animation hors du commun et de bruitages géniaux, Alien Syndrome

Michaël Valenti

Une bombe à retardement, une meute de monstres hideux venus de dieu sait où, en tout cas d'un endroit pas vraiment aidé par la nature aux confins de la galaxie, des otages paralysés à l'idée d'être même effleurés par l'esquisse d'un bout de l'ombre d'une cellule d'une de ces créatures à vomir et voilà un tableau brossé vite fait bien fait, parce que j'ai pas que ça à faire, y faut que je donne à manger à ma mangouste et que je sorte le picvert pour son pipi du matin !

Ca y est, j'ai tout fait ! L'histoire commence en l'an 2005 : après leur brillante victoire contre la horde d'aliens qui s'était emparé 5 ans auparavant de la station spatiale Alpha, Mary (celle qui rit...) et Ricky (...) sont rappelés par leur groupe (le groupe SCOTT) pour mener à bien une seconde mission.

**Briefing !**  
La meilleure tactique à adopter serait de détruire intégralement le vaisseau Dagal et tous les vilains restant à son bord après avoir, au préalable, libéré tous les otages... Le seul pépin, est que ton chef, attaché de naissance (encore un pistonné bien sûr) a réglé la minuterie de la bombe à retardement trop tôt ce qui le contraint à libérer les 10 otages, suffisants à la réussite de la mission, et à tuer les boss de fin de round en l'espace de 5 minutes. Alors que le bouton A te permet d'exterminer tes ennemis à l'aide des armes (lance-flammes, lasers...) que tu devras ramasser dans divers endroits du vaisseau, avec le B tu disposes d'un suiveur électronique qui te guidera dans



**Oups, deux maudites bites à douze heures ! extermine-les puis va ensuite libérer l'otage en haut et à gauche de l'écran. Help me !**



**Avec ce lance flamme, Ricky n'aura point de mal à cramer tous ces aliens !**

le labyrinthe qu'est ce vaisseau : il t'indique également la position, celle des otages et surtout, "le text" qui l'apparaît à la fin de chaque mission. Les armes ont

la particularité de s'intensifier s'il t'arrive de reprendre la même (boule de feu à tête chercheuse, laser à double portée...) et, l'arme mystère te permettra de récupérer



**Hideux non ! Voici le genre de boss que tu rencontrera à chaque fin de niveau. Si tu y arrives...**



Sur cette plateforme, notre héros devra faire attention aux tirs ennemis et pas tomber dans les profondeurs de l'espace. Sensations fortes garanties !

## TELE DEPANNAGE

L'espace où les loisirs et la technologie se déclinent, pour tous les ages...

Point de vente agréé



Toutes les nouveautés SEGA, les accessoires, la gamme au grand complet...

**Exceptionnel !**  
Durant tout le mois de décembre organisez la Grande Semaine de 10 h à 19 h 30

En plein coeur de Paris, une seule adresse :  
**234 rue de la convention**  
**75015 PARIS**  
**Tél: 42 50 22 77**  
Métro : Convention

Distributeur officiel **SONY**

Du walkman au CD portable tous les produits SONY, pour que le rêve devienne enfin réalité...



**TELE DEPANNAGE** vous souhaite de très bonnes fêtes de fin d'année, et vous invite à leur rendre visite, du Mardi au Samedi de : 10 h à 12 h 30 et de 14 h à 19 h.

SONY et SEGA sont des marques déposées.

Sega 1 joueur **SUPERSONIC**

**ARCADE/ACTION**

GRAPHISME 87%

ANIMATION 88%

SON 86%

JOUABILITE 89%

DUREE DE VIE 90%

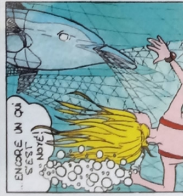
**INTERET 91%**

On se connecte presque dans le film Aliens

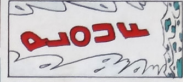
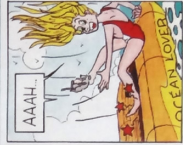
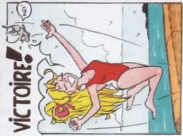
PÊCHEURS PÉCHÉS...



HON HON



AAAAAH...





# NOS LECTEURS SE LA DONNENT...

## (LA PAROLE)

trouver en ce moment dans les magasins ! Et il est le 1er de la série "J'ai beaucoup aimé Sonic II" en nous envoyant un dessin. Et c'est parti !  
 Didier Giraudon, 37 Ballan-miré

Tiens, si je me retenais pas, je vous embrasserais, tellement vous me faites plaisir avec vos dessins. Et si je me retenais, c'est parce que je réserve tous mes bisous à vos sœurs que j'exhorte ici ardemment à nous envoyer leurs oeuvres aussi.

✓ **Volait-y pas que Holladi se tribule les méninges pour savoir quoi choisir entre Jordan vs Bird et Tecmo World Cup. Préfères-tu un jeu de basket ou un jeu de foot, ce dont traitent respectivement Jordan vs Bird et Tecmo World Cup, that is the question ? Enfin, quoi qu'il soit, on m'a tout de même conseillé le jeu de foot, si tu en penses pour les 2...**

Holladi Bardya, 75 Paris

✓ **Yam a décidé de se donner la parole, alors, nous, on le laisse parler : "Tout d'abord, au lieu de vous complimenter, je voudrais m'exprimer librement et dire qu'il y en a marre. Pourquoi tant de haine envers cet adorable renard à 2 queues ? Pourquoi n'écrivez vous jamais quelques lignes sur Tails ? J'ai été dégoûté dans votre n° 5". Pas la peine de te rouler par terre en bavant si on ne parle pas de ton nouveau héros. Il n'y a que Tails qui lui aime ! Bien d'accord, que Tails soit aussi génial que Sonic ne lui pas l'ombre d'un doute, voilà c'est dit. Content ? Envoyez-nous, gentils lecteurs, des dessins de la bête à 2 queues et il sera à l'honneur régulièrement dans nos pages. Yam Quemener dit "the best" 75 Vésly**

✓ **Rimi est papivore, en effet il a "dévore" Supersonic. Il est aussi hémisovivore. Mon chat, qui, lui aussi, dévore le papier lui plairait bien à Rimi. Quand il a vu que le mois dernier on avait fait paraître son bô dessin et celui de son frère il a dit qu'il est et s'est pris des envies de nous poser quelques questions : "Quand 'Streets Of Rage II' sortira-t-il ?" Dans le courant du mois de janvier nous dit-on chez Sega ! Alors garde tes étrennes si tu y tiens à ce point. "Combien coûte le Mega-CD de Sega ? Et où le trouver ?" Aux alentours de 200 francs, dans toutes les bonne briteries. On pense que ça devrait commencer à bougerment imminer vers le mois de septembre 93. Anyway, on suit l'affaire de près. Ne rate pas un numéro !**

Rimi Pelletier, 59 Louvroil

✓ **Jérôme, lui, en pince pour SF 2 : "Quand 'Street Fighter II' sortira-t-il sur**

**Megadrive" ? Normalement à la fin du mois de mars 93 au Japon, si tout va bien ! Les vrais privilégiés, qui ont la Megadrive, auront alors, tenez-vous bien, en plus de SF 2, Sonic 2, Ecco, et Streets Of Rage 2, j'en passe et d'autres bons et pourront regarder en ricanant les pauvres bougres qui ont du se contenter d'une Super Nintendo en croyant être les rois du pétrole. Je me marré ! "Yaura-t-il une manette spéciale, et à quel prix ?" Oui on en parle aussi, mais rien n'est confirmé ! Disons, pour être précis, que ça implique d'imminer. Et un autre beau dessin, chaud devant !**

Jérôme Durand, 83

✓ **Rhaaaaaa même l'enveloppe a un bôôôôôô dessin dessus, et en prime ce qui était dedans ne m'a pas déçu. C'est pas étonnant puisque c'est à nouveau la famille Pelletier qui frappe, et cette fois, c'est Cyrille qui fait des compliments à Supersonic, rhaaaaaa on aime ça ! Nous attendons avec impatience, les compliments du papa, de la maman, de la petite sœur, et de Rex, le bon vieux toutou. Une année d'encouragements en perspective, ça stimule !**

Cyrille Pelletier, 59 Louvroil

✓ **Patrick se pose des questions qui l'empêchent de dormir, et pour bien faire, on va lui faire des réponses qui vont rien y changer. Bonjour les vaillants ! "Quand sort Street Fighter 2 ?" regardé plus haut et tu auras une réponse approximative. "Comment jugez-vous son intérêt ? et quel est son défaut ?" On n'en sait rien, on ne l'a pas encore vu ! Autre question "Les Tortues Ninja qui vont sortir sur Megadrive, seront elles mieux que le F1 sur Super Nintendo ?" Oh, eh ?? Oui, la cartouche va sortir et exploitera à fond les capacités de la Megadrive. Pour être plus précis, le jeu sera très proche de la version Super Nintendo.**

Rajo Patrick, 06 Palmiers

✓ **Didier se demande si Alien III va sortir sur Game Gear ? La réponse est oui. Tu devrais d'ailleurs le**



✓ **Et maintenant (roulement de tambours) une bonne partie des dessins que vous avez envoyés :**

Jean Marc Broqueureau, 06 Cannes

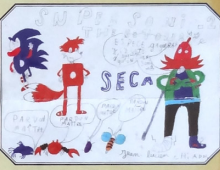


Jean-Charles Philippe, 92 Boulogne

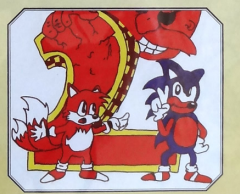


✓ **Patrick se pose des questions qui l'empêchent de dormir, et pour bien faire, on va lui faire des réponses qui vont rien y changer. Bonjour les vaillants ! "Quand sort Street Fighter 2 ?" regardé plus haut et tu auras une réponse approximative. "Comment jugez-vous son intérêt ? et quel est son défaut ?" On n'en sait rien, on ne l'a pas encore vu ! Autre question "Les Tortues Ninja qui vont sortir sur Megadrive, seront elles mieux que le F1 sur Super Nintendo ?" Oh, eh ?? Oui, la cartouche va sortir et exploitera à fond les capacités de la Megadrive. Pour être plus précis, le jeu sera très proche de la version Super Nintendo.**

Rajo Patrick, 06 Palmiers



Jacques Chiappini, 20 Mezzavia



Tony Veltri



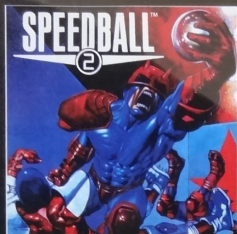
Fabien Platot, 27



**TU VEUX TE DEFOULER, DONNER TES IMPRESSIONS, REPONDRE A QUELQU'UN ? UNE SEULE SOLUTION 3615 KONSOL**



# BRUTAL DELUXE!!!



**Speedball**. Sport futuriste violent, quasi-légal, avec une seule règle: envoyer une balle d'acier dans le but de détruire l'adversaire.

Rien n'est plus **impitoyable** que ce sport sanguinaire, à part les brutes qui y jouent.

Et il n'y a pas de pires brutes, assoiffées de sang et de gloire, que les nouveaux membres de l'équipe **Brutal Deluxe**, en bas de classement.

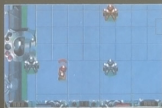
Avez-vous la **poigne** nécessaire pour orienter leur **agressivité** dans la bonne direction afin de les conduire **au sommet**?

Disponible sur **Sega Mega Drive** et **Master System**, SPEEDBALL 2 comprend...

- ACTION BRUTALE DE SPORT FUTURISTE
- MODES UN OU DEUX JOUEURS
- PARTICIPEZ A DES ELIMINATOIRES ET DES CHAMPIONNATS DE COUPE ET DE LIGUE. LA GLOIRE VOUS ATTEND...

SPEEDBALL 2 - Un autre concept immaculé de Virgin Games.

Speedball 2 est une marque de The Bitmap Brothers. ©1991, 1992 The Bitmap Brothers. Tous droits réservés. Sega™, Mega Drive™ et Master System™ sont des marques de Sega Enterprises Ltd.  
Virgin Games France - 233 rue de la Croix-Nivert - 75015 Paris.



SEGA™



virgin games-  
immaculate  
concepts