

MASTER SYSTEM - MEGADRIVE - GAME GEAR - ETC.

10 F  
PRIX DE LANCEMENT

# SUPERSONIC

**SUPERSONIC**  
LE MAGAZINE DES  
CONSOLES SEGA  
MAY - JUIN 99 - N° 1

Le magazine des consoles à réaction

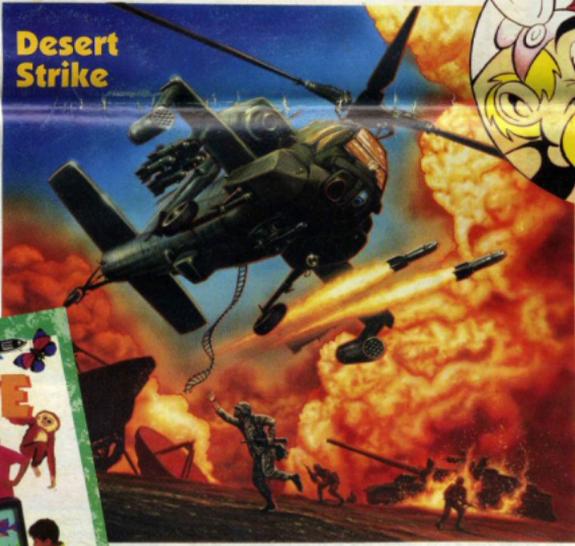
20 000 PIN'S  
A GAGNER !

**MEGAS  
POSTERS**  
Golden Axe II  
GG Shinobi

**LES PLANS DE  
SONIC ET ASTERIX**



**ACTION  
REPLAY**  
CARTOUCHE  
MIRACLE  
  
**ART ALIVE**  
SOYEZ DES  
MEGA ARTISTES

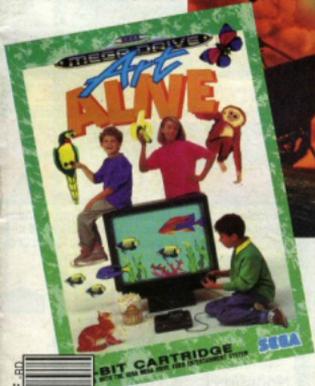


**Desert  
Strike**

**MEGADRIVE**  
DESERT STRIKE  
MARBLE MADNESS  
TOKI  
WONDERBOY 5  
ZERO WING

**MASTER SYSTEM**  
ASTERIX  
PACMANIA  
SHADOW OF THE  
BEAST

**GAME GEAR**  
AX BATTLER  
FANTASY ZONE  
THE CHESSMASTER



**GAGNEZ  
UNE MEGADRIVE ET  
UNE GAME GEAR**

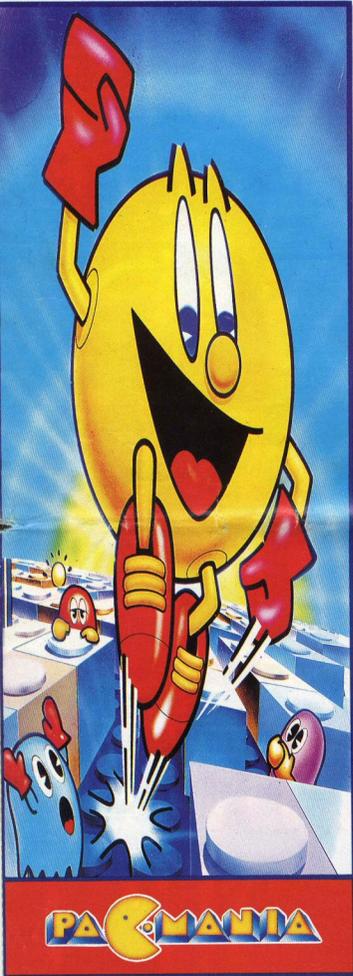
SUPERSONIC N° 1 - 10 Francs  
SUISSE : 3 FS - Belgique : 73 FB  
CANADA : 2,50 SC

TOUS LES ACCESSOIRES SEGA ET DES TONNES DE TRUCS ET  
ASTUCES POUR EXPLOSER TES SCORES ET EPATER TES COPAINS !



# TECMAGIK

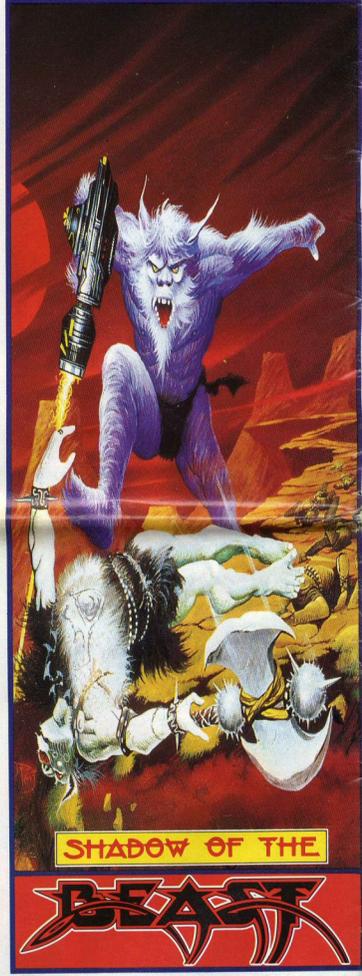
*ultimate play power*  
**VOUS SORT ...**



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



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



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



TECMAGIK  
(ENTERTAINMENT) LTD.

**SEGA**  
Master System™

1 Norland Place, London W11 4QG,  
ENGLAND.

## ... LES GRANDS JEUX

## SUPERSONIC

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

## REDACTION :

Rédacteur en Chef : Frank Ladoire  
Rédacteurs : J-Philippe Alba, Christian Roux, Delphine Dubos, Lionel Vilner

## REDACTEURS GRAPHISTES :

Maquette, création artistique :  
Marie Priester, Séverine Drexu-Besnard, Jacques Abiven  
Infographie vidéo :  
Godefroy Luong  
Scanner / Flashage : Jean Minthe,  
François Royere

## PUBLICITE :

Directeur : Antoine Harmel

## FABRICATION :

Chef de Fabrication :  
Jacques Gouffé  
Secrétaire de Fabrication :  
Isabelle Dubuc

## DIFFUSION, VENTES :

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

## PROMOTION :

Responsable : Véronique Gardy

## TELEMATIQUE :

Jacques Caron, Christopher Ravenscroft

## COMPTABILITE :

Chef Comptable :  
Isabelle Clochette assistée de Charles Convalot, Paulette My, Claudine Varin, Janick Brohan

## DIRECTION EDITORIALE :

Directeur de la publication et des  
rédactions : Godefroy Giudicelli  
Directeur Délégué : Patrick André  
Directeur Adjoint des Rédactions :  
Stéphane Lavoisard

Supersonic est une publication de  
Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F.  
Siège social et principal établissement : 19  
rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

Commission paritaire en cours - Dépot  
légal 2<sup>e</sup> trimestre 1992.

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

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

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

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

## Couverture :

visuel extrait de la jaquette d'Asterix sur Master  
System © éditions Albert René/Cosciny-Udezco  
visuel extrait de la jaquette du jeu Desert Strike  
sur Megadrive © Electronic Arts  
visuel extrait de la jaquette du jeu Art Alive sur  
Megadrive © Sega Enterprises Ltd



# EDITORIAL

Imaginons un instant l'état d'esprit dans lequel se trouve une Megadrive en ce printemps 1992. Objet de toutes les convoitises, dominant largement son marché, poussée par une campagne de promotion d'une incroyable agressivité, attendant sereinement son CD-Rom pour début 93, ayant scellée une alliance avec un gros de gros (JVC), voyant arriver la concurrente, la Super-Nintendo, qui va l'empêcher de s'endormir sur ses lauriers, elle se dit que décidément la vie sourit aux audacieuses et elle attend joyeusement les courtisans qui s'empressent toujours plus nombreux autour d'elle. Supersonic a succombé lui aussi aux charmes de la belle ainsi qu'à celui de ses petites sœurs, Master System et Game Gear qui frétille dans son sillage. Et pour que l'été soit celui de tous les frissons, Supersonic vous ramènera du CES de Chicago toutes les nouvelles, toutes les nouveautés qui, même si elles ne sont pas consommables immédiatement, apaiseront votre curiosité et exciteront votre imagination. Pour une consommation immédiate, Supersonic propose en vrac des posters géants, des pubs géantes, des trucs, des astuces, des infos, des previews, des tests, des critiques, des accessoires, du rêve, un miniguide des accessoires Sega, des trucs et astuces par dizaines, un 3615 konsol...

Godefroy Giudicelli



## INDEX DES ANNONCEURS

DIGITAL ACCESS	P21
EDITIONS RADIO DUNOD	P27
FUN WARE	P9
GAME'S	P29
JESSICO	P25
SUPERLOUSTIC	P31
TECMAGIK	P2
ULTIMA GAMES	P7
US GOLD	P13
VIRGIN GAMES EDITIONS	P32

## SOMMAIRE

- 3 : Edito  
Sommaire  
Index des tests  
Index des annonceurs
- 4 : News  
Tests Megadrive
- 10 : Sonic : les plans, les trucs, les astuces
- 15-18 : Poster Golden Axe 2
- 16-17 : Poster GG Shinobi
- 19 : Concours Pin's Sondage
- 20 : Sondage
- 22-23 : Tests Master System
- 26 : Le mini guide des accessoires Sega
- 27 : Trucs & Astuces
- 28-29 : Tests GameGear
- 30 : Trucs & Astuces

## INDEX DES TESTS

ACTION REPLAY	P12
ART ALIVE	P12
CARMEN SAN DIEGO	P8
DESERT STRIKE	P4
JORDAN VS BIRD	P8
MARBLE MADNESS	P10
PACMANIA	P11
PAPERBOY	P14
PHELIOS	P14
TOKI	P9
WONDERBOY 5	P4
ZERO WING	P6
ASTERIX	P22
PACMANIA	P20
SHADOW OF THE BEAST	P24
AX BATTLER	P28
FANTASY ZONE	P28
THE CHESSMASTER	P28

# Virgin : jeux en folie



Chuck Rock : version Megadrive

● D'ici le mois de septembre, ce n'est pas moins de huit cartouches pour Master System et Megadrive qui verront le jour de la part de la société anglaise Virgin. Et tous des hits !

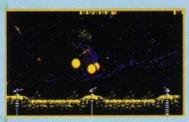
Pour la Master System sont prévus cinq titres. Le premier se nomme **Chuck Rock**, il s'agit de l'adaptation d'un jeu Amiga et SI te proposant d'incarner un homme des cavernes parti à la recherche



Le même en plus petit.

de sa femme Orpheila, capturée par un homme cruel et vil. Le jeu se déroule sur cinq stages contenant chacun toutes sortes de surprise. La réalisation du jeu est superbe avec des graphismes, des animations et une musique digne des dessins animés. **Chuck Rock** est également prévu pour la Megadrive avec une réalisation toute aussi excellente.

Deuxième cartouche à venir sur Master System, **Arcade Smash Hit**, une compilation de trois jeux d'action plutôt anciens mais toujours aussi prenant. Tu pourras ainsi découvrir les grands succès de jadis, temps reculés où tes parents s'adonnaient aux plaisirs des jeux vidéo dans les meilleurs cafés de



la ville. Le premier des trois s'appelle **Missile Command** ; le but est de défendre plusieurs villes d'un bombardement nucléaire à l'aide d'une batterie de DCA (défense anti-aérienne). Le second se nomme **Breakout**, adapté du jeu d'arcade du même nom ayant remporté un immense succès dans les



années 80 et enfin le troisième, **Centipede**, le propose de "blaster", de désintégrer, d'atomiser, de casser, de "détruire", de liquéfier, de flinguer, de



pulvériser voire de tuer, à la rigueur, de la vermine. Trois jeux en un, voilà une idée qu'elle est bonne !



**Marble Madness**, testé dans ce même numéro de Supersonic, est le troisième de la liste. Pour plus de renseignements, lis donc le test du jeu sur Megadrive. Non mais ! Faisaient !



**Terminator**, prévu sur les deux consoles de salon de Sega (Megadrive et Master System) est annoncé pour septembre. Ce jeu de tableau reprend vaguement la trame du scénario du film, en plus violent !, et te propose une mission des plus périlleuses et de la plus haute importance, protéger Sarah Connor. Autant dire que l'avenir de toute l'humanité repose sur tes épaules. Allez



# DESERT STRIKE

## Sad âme damnée

EDITEUR : Electronic Arts - MACHINE : Megadrive

Pour moi, cette affaire est très claire : sous ce nom anodin se cache une "adaptation" de la guerre du golfe. Morale et business: voilà qui ferait un excellent sujet de philo. Pourtant, Desert Strike s'avère être l'un des jeux les plus passionnants sur Megadrive depuis longtemps ! De quoi apaiser ses ardeurs guerrières ou ses rancœurs particulières en rentrant du lycée.



Autorisation de vous poser, Commandant, la barge attend les blessés.



Mission réussie, cible traitée retour à la base.



La destruction des radars est impérative avant d'aller plus loin.



Objectif classique : le générateur d'électricité.



Cible numéro 1 : l'aéroport, rien ne doit subsister.

devenir le maître du monde. L'armée américaine, tout à coup économe, n'envoie qu'un seul hélicoptère Apache pour régler l'affaire. Pas de bol, c'est toi qui pilote! Desert storm se déguise en "brise du désert".

libérer des otages, détruire des lanceurs de missiles "Scud", tout cela sous le feu nourri des véhicules ennemis. Les missions sont variées, intéressantes et stressantes au plus haut point. De plus, de superbes scènes animées viennent renforcer le réalisme du jeu. Avec des graphismes détaillés, une maniabilité parfaite et un intérêt grandissant au long des missions, Desert Strike est une réussite extraordinaire ! C'est dit, au moment du service, je signe direct pour 5 ans.

### Ton job

L'action est vue de dessus de 3/4 en fausse 3D ce qui te permet une grande liberté de mouvement dans de beaux décors désertiques ou urbains (après la guerre, faudra que j'y aille faire un tour au club med, pense-tu dans ton par intérieur en balançant négligemment tes ogives). Parce que pour le moment t'as pas le temps de chômer. Non seulement t'es tout seul, mais tu dois réussir plusieurs missions :



Exercice délicat : le slalom entre les immeubles.

### Le théâtre des opérations

Quelque part (???) en extrême-Orient, le général "Madman" commence à foutre un "souk" monstre avec son armée afin de



Le tank ennemi n'aura pas résisté très longtemps.



Attention à ne pas éliminer la population civile.



27 missions à bord de l'hélicoptère d'attaque AH-64. Une sale guerre !



Pour détruire les tanks ennemis, une des tactiques consiste à se cacher derrière les immeubles et à jaillir au dernier moment.

L.V.	90%
Graphisme :	15/20
Animation :	16/20
Son :	14/20
Jouabilité :	15/20
Durée de Vie :	15/20

# WONDERBOY 5

## Tout le monde n'est pas Shion

EDITEUR : Sega - MACHINE : Megadrive



Une visite chez la reine des fées et tu repars avec une alliée.



L'armurerie, point de passage obligé avant la suite.



Connais-tu la mélodie pour ouvrir cette porte musicale ?



En cherchant un peu, tu trouveras quelques pièces.



Cérémonie fastueuse pour une mission dangereuse.



Excursion dans le village des nains.



Pour défaire le boss du premier niveau, tu dois changer d'arme et utiliser la lance achetée chez l'armurier.



Un beau jour, Monster World, qui, jusqu'alors était un endroit merveilleux et tranquille (avec un nom bizarre, quand même), fût envahi par des monstres qui détruisaient tout sur leur passage. La reine cherche alors un héros pour qu'il la libère de ce fléau et elle tombe sur toi qui erre, descouvert, à la recherche d'un mauvais coup.

### Où es-tu, que fais-tu ?

Te voilà propulsé dans les mondes de ce jeu fabuleux. Je dis les mondes, car Wonderboy 5 se déroule dans un univers immense composé de plusieurs mondes : le désert, le monde des dragons, le village des nains et bien d'autres encore. L'action se déroule selon un scrolling multidirectionnel sur plusieurs plans. Tu diriges Shion (encore un nom bizarre pour un héros) à droite et à

gauche ; il peut acheter des objets, dialoguer avec des personnages, utiliser une arme ou de la magie et faire bien d'autres actions comme jouer de l'ocarina pour ouvrir certaines portes. Bien sûr, d'horribles ennemis sont là pour te barrer la route ainsi que d'énormes boss.

### T'achètes, t'achètes pas ?

Wonderboy 5 est un jeu immense dans tous les sens du terme. On ne peut le finir qu'au bout d'une centaine d'heures de jeu acharnées (heureusement qu'il y a une sauvegarde !).

Mais attention, les dialogues sont en anglais. Les graphismes sont tout à fait mignons et les musiques collent à l'ambiance de chaque niveau. En bref, Wonderboy 5 est un jeu extrêmement riche et passionnant ! Donc, t'achètes !!



arrête de raler, tu commences à avoir l'habitude non ? Une superbe réalisation, une action soutenue, une jouabilité excellente, en bref un must en puissance ! Seulement après l'éte.

réellement jouable avec une maniabilité parfaite et une action soutenue. Toutes les phases de jeu d'un vrai match de foot sont gérées et



Enfin, également annoncé pour septembre, Tintin Sur La Lune ou comment jouer les sauveteurs de l'espace et récupérer ton chien Milou, prisonnier d'un trou lunaire. Le jeu se

les options, nombreuses, proposent toutes les grandes équipes habituées de ce genre de compétitions. Déjà génial seul, tu t'écarteras encore davantage avec un copain. Amis "footux", gueztez votre revendeur habituel. Supersonic te donnera plus de détails dans son prochain numéro.



rapproche beaucoup d'un shoot'em up avec des ennemis de toutes sortes à détruire et les réserves de ton vaisseau à surveiller. Alors un petit voyage dans les étoiles, ça te dirait ?

Dernier titre de la liste Virgin Corporation, directement adapté de l'Amiga fait aussi l'objet d'une adaptation sur Megadrive. Cette fois-ci, ta mission consiste à détruire une machine de guerre mi-homme, mi-robot mise au point par un organisme au nom "à coucher dehors", la Corporation Cybernétique Universelle. Tu pourras choisir ton personnage parmi six combattants très spéciaux possédant chacun des pouvoirs différents. Attention, tu dois savoir qu'un seul d'entre eux te permettra de défaire l'ennemi. A toi de trouver ! Le jeu se déroule sur 16 niveaux et propose un univers totalement en 3D fort bien réussi (oui, l'as raison, rares sont les jeux de ce type sur Megadrive) avec des personnages "sprites" c'est à dire dessinés. Un superbe jeu de recherche et de combat prévu pour septembre..



Sur Megadrive, Virgin est tout aussi prolifique avec pour commencer une cartouche de jeu de football, European Club Soccer, qui pourrait bien s'imposer comme le jeu de foot sur Megadrive. Avec une vision du terrain empruntée à Tecmo World Cup, European Club Soccer s'avère



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





# Les dieux du stade

• Les Jeux Olympiques, ça te dit quelques chose ? Les JO quoi ! Oui... tu n'est pas complètement hermétique au sport, te dérouler sur un terrain ou



sur un stade, ça te dit, ça t'est déjà arrivé ? Ah, l'aimes ça ? T'es un grand sportif ! ? Bon, bon j'ai rien dit... mais dans ce cas, tu devrais apprécier



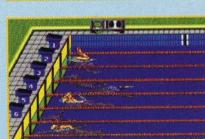
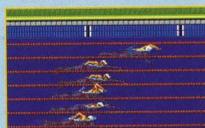
Juge donc, mon gars, cette cartouche te propose le 100m, le 110m haies, le lancer de poids, le tir à l'arc, le plongeon, le saut à la perche et le 200m nage libre (en fait, le 200m crawl, en nage libre, les athlètes choisissent toujours le crawl !). La réalisation du jeu est excellente aussi bien sur Megadrive que sur Master System et le jeu te permet de



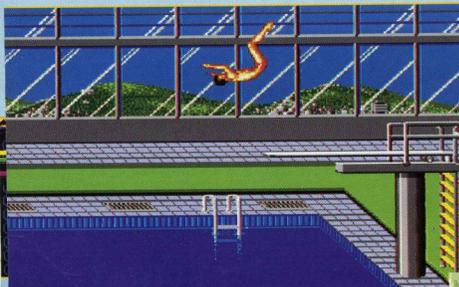
Olympic Gold de chez US Gold, rassemblant les plus grandes épreuves des JO d'été. Comme ça, si tu te fais régulièrement "larguer" au sport à



l'école, tu pourras prendre ta revanche en explosant tes scores sur ta console Sega.



choisir ton mode de compétition, seul ou à plusieurs. Eh oui, tu téléphones à trois de tes pote et vous vous éclatez devant votre poste. Et que le meilleur gagne !



# ZERO WING

## Oui, mais un panzani !

EDITEUR : Toaplan - MACHINE : Megadrive



Encore quelques efforts et tu verras le bout du tunnel. Tiens bon



La Super Bombe est bien plus efficace.



Dernier bonus avant le boss de fin de niveau.



L'énorme boss de fin du premier niveau. Facile !



Reste en bas à gauche et tu le détruis en quelques secondes.



un mutant de l'espace, a pris le contrôle de ces puissantes stations. La fédération toute entière risque de sombrer dans le chaos. C'est intolérable !!!

Alors, qu'est-ce qu'on fait ?

WANTED ! Tu veux t'engager... Tu veux voir du pays, j'veux dire, de



Boss à détruire plusieurs fois avant de progresser.



Séance de slalom entre les plates-formes mouvantes.



Une action soutenue, de bons graphismes, des sprites énormes... un très bon shoot'em up sur Megadrive.



C.R.

85%

Graphisme : 15/20

Animation : 16/20

Son : 14/20

Jouabilité : 16/20

Durée de Vie : 15/20





# Le WonderMega

● JVC tu connais ? Si oui, tant mieux, si non je te tuyante en te soufflant qu'il s'agit d'un compagnie japonaise rattachée au géant Matsushita, japonais aussi, spécialisée dans l'électronique grand public (magnétoscope, chaîne Hi-Fi, lecteur laser...).

**L'historique**  
A la suite d'un accord entre JVC et Sega spécifiant que JVC assurait le développement du lecteur CD-Rom pour la Megadrive, Sega autorisait JVC à sortir sa propre machine de jeux compatible Megadrive. C'est ainsi que naquit le WonderMega !

**Quoi de neuf ?**  
Avec les caractéristiques de la bête sont bien sûr celles de la Megadrive avec toutefois quelques spécificités apportées par JVC. En premier lieu, cette console possède trois prises jack sur lesquelles il est possible de brancher un micro et un casque. Très utile au Japon pour le "karaoke", système d'aide à la chanson très en vogue. En plus sont présentes des prises "midi" permettant de relier le WonderMega à un synthé pour mixer deux bandes sons par exemple. Ensuite et toujours dans le domaine du son, JVC a inclus quelques "chips" (circuits inté-

grés) de leur cru comme cet amplificateur de basses ou ce DAP (digital audio processor) destiné à amplifier la dynamique du son. Dans le domaine de la vidéo, JVC a également inclus une prise S-VHS permettant de connecter le WonderMega sur les dernières générations de télévision et d'obtenir une image au contraste et couleurs parfaites. Dernier avantage par rapport à l'ensemble Megadrive-Mega CD, la vitesse de transfert du lecteur plus élevée diminuant les temps d'accès.

Attention, cela ne veut pas dire que le temps de chargement d'un niveau atteindra la rapidité du dernier jeu installé sur le disque dur du compatible PC de ton père que tu viens de terminé. Pour être très précis et tu pourras le ressortir à tes potes), le lecteur CD du WonderMega se situe dans la moyenne supérieure des lecteurs du marché en ce qui concerne ses performances. Au Japon, le WonderMega sort le premier avril 92, est livré avec quatre jeux et quatre programmes de "Karaoke".

**Et Sega ?**  
De son côté, Sega compte également sortir le WonderMega, sans aucun jeu cette fois, pour être présent sur tous les réseaux de distribution. JVC dans l'électronique grand public et Sega pour les jeux. Pas de dates de sorties annoncées pour l'Europe. Mais tu seras le premier informé si les choses évoluent.

# WHERE IN TIME IS CARMEN SANDIEGO?

EDITEUR : Electronic Arts - MACHINE : Megadrive



Au début du jeu, briefing précédant la mission.

Ce jeu paraît d'une bonne intention; mélanger un éducatif historique et une enquête policière. Le genre de produit destiné à faire craquer les parents. Comme si c'étaient les parents qui choisissaient les jeux à notre place. Je me marre!

### Accroche toi !

En tout cas, niveau jouabilité, ce jeu est fait pour des enfants genre mutants. Et si l'un d'entre vous réussit à retenir l'esquisse d'un bout de truc parmi les minces données historiques que le jeu fournit, ou si il arrive à arrêter Carmen Sandiego et sa bande, qu'il arrête de piquer des mobs et qu'il pense à préparer tout de suite Polytechnique.

### Ton rôle

'l'explique... l'es un patrouilleur du temps embauché par la juvénile

(gag!) agence ACME. Grâce à votre Chronobolide 3251 (le concepteur doit rouler en BM, à voir la tête de l'engin), et au petit robot intercepteur, vous vous lancez à la poursuite de ces scélérats. Cette joyeuse bande s'est mis dans la tête de piller les patrimoines nationaux de dif-



Un peu de culture, ça ne fait pas de mal.

férents pays à travers le temps. Hélas! le chronobolide ne vous est prêté que pour un temps limité, trop limité d'ailleurs pour terminer les missions. Le jeu est en français à l'écran, mais la mini-encyclopédie fournie avec le jeu est en anglais; il faudra se procurer une version française pour jouer plus intelligemment. Autre voilà, ce jeu est destiné aux polytechniciens ou aux supermen : environ 0,03 % de la population. Ne devrait pas faire exploser les "Chants".



Les informations sur le jeu se défilent comme dans un livre.



J.L. **57%**

Graphisme : 13/20  
Animation : -  
Son : 13/20  
Jouabilité : 12/20  
Durée de Vie : 12/20

# Alice au pays des dragons

● En plus de Kid Chameleon, l'autre gros titre de Sega pour les semaines à venir est Alisia Dragon, un jeu de tableau dont le héros principal est en



le plan technique, les graphismes, sons, bruitages et animations sont de premier ordre mais le plus remarquable



concerne la durée de vie de ce jeu. En effet, on a beau relater plusieurs fois chaque niveau, on en finit pas de découvrir des passages secrets. En tout point superbe ! Test complet dans le prochain numéro.

fait, pour une fois... une héroïne. Te voilà dans la peau, si j'ose dire, de la charmante Alisia et maître de sa destinée. Son père a été torturé à mort par le sorcier Baldur et ce dernier, exilé sur son île depuis des années, revient sur terre pour de nouveau exercer sa tyrannie. Et que fais-tu, toi, en tant qu'Alisia ? Tu décides de partir en guerre contre Baldur autant par devoir moral que par vengeance. Forcément ! La réalisation du jeu est excellente sur



# JORDAN VS BIRD Basket bébéte

EDITEUR : Electronic Arts - MACHINE : Megadrive



Electronic Arts nous avait poudru, il y a quelque temps une super simulation de hockey sur glace (E.A. Hockey) : rapide, précise, réaliste (il y avait même de sacrées "bastons" !). alors on s'attend à la même réussite avec le basket et en jouant seul contre l'ordinateur, on est franchement déçu.

### L'historique

J vs B est adapté de "One on one", un jeu de basket qui avait fait les délices des fanatiques de Commodore 64 et d'Atari 800 XL. Le concept est original puisqu'il ne

s'agit pas d'un match entre deux équipes mais d'affrontements entre 2 joueurs. Les duels sont lents, très lents même. Sauf au niveau "pro" qui est jouable, lui, sans que l'on pique une crise de nerf. Pour étouffer le jeu, il y a de l'acrobatie et des tirs au panier, bien sûr, mais, hélas, une fois le truc pigé, on a plus aucun problème pour obtenir les scores maxis. Voilà pour les mauvais côtés du jeu.



Ca, c'est du smash ! Bird excéle dans ce domaine.

Les deux commentateurs sportifs rient vraiment à rire et ne sont pas sans nous rappeler le niveau de quelques uns de ceux qui officient sur nos chaînes nationales et pas forcément dans le même sport... Heureusement, les acrobaties et les lancers ont un beau graphisme et le réalisme est vraiment là. Les meilleures actions peuvent bénéficier du



"replay", ce qui constitue un vrai plus. Plusieurs modes de jeu sont possibles grâce à différentes règles qui permettent finalement de vraiment s'amuser quand on joue à deux, ce qui est fortement recommandé !

J.L. **72%**

Graphisme : 14/20  
Animation : 16/20  
Son : 14/20  
Jouabilité : 16/20  
Durée de Vie : 14/20



Les premiers écrans de ce niveau restent très simples, tout juste te faut-il éviter quelques abeilles ou chenilles mal lunées. C'est donc le moment de récupérer un maximum d'anneaux (au bout de 50 anneaux récoltés, bonjour le stage bonus) et d'avancer tête baissée. Au bout de quelques secondes, un nouveau danger apparaît, les portions de sol mouvantes ainsi que les projections de lave.



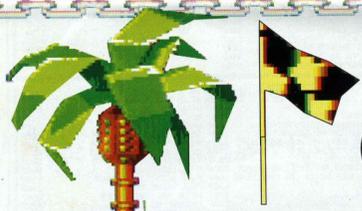
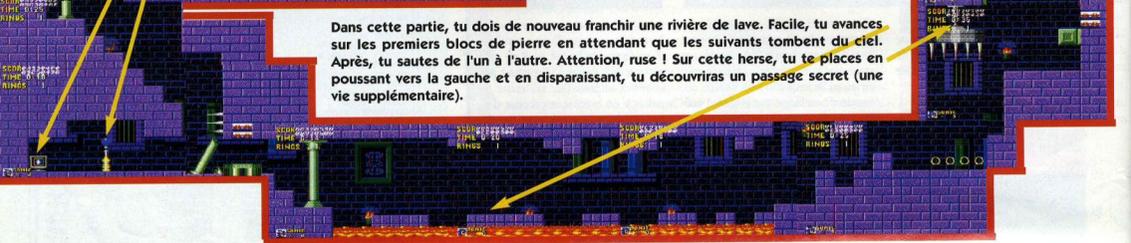
Maintenant, tu arrives aux portes des galeries du niveau 1 du stage 2. Tout d'abord, tu récupères le bonus, ensuite tu fais de même avec les anneaux tout en évitant les colonnes qui descendent. Un conseil, franchis les une à une. Prépare-toi à affronter les chauves-souris (en fait, tu avances juste pour qu'une seule d'entre elle vole vers toi, tu l'élimines et tu recommences) tout en évitant les herbes. Ensuite tu dois passer derrière le bloc de pierre et le placer sur le pousoir. Cette opération actionnera un mécanisme libérant le passage. Ca y est ? Bon alors, tu descends les escaliers (attention aux herbes) et tu fonces vers la gauche pour récupérer le bonus et colorier le ballon en rouge.



Ci-contre, à gauche, le stage contenant une émeraude. Pour terminer intégralement le jeu, tu dois récolter les six émeraudes présentes et donc obtenir au moins six fois plus de 50 anneaux avant la fin d'un stage.



Dans cette partie, tu dois de nouveau franchir une rivière de lave. Facile, tu avances sur les premiers blocs de pierre en attendant que les suivants tombent du ciel. Après, tu sautes de l'un à l'autre. Attention, ruse ! Sur cette herse, tu te places en poussant vers la gauche et en disparaissant, tu découvriras un passage secret (une vie supplémentaire).



# MARBLE MADNESS

## C'est complètement ma boule !

EDITEUR : Electronic Arts - MACHINE : Megadrive



Ce grand classique des jeux vidéos débarque aujourd'hui sur ta Megadrive et sa saveur est toujours intacte.

**Plus simple, tu meurs**  
Marble Madness est un jeu simple, très simple : tu dois diriger une boule le long d'un dédale, bordé de précipices, et tu as une perspective "vue de dessus en fausse 3D". Ton but est d'atteindre une "zone Goal" en un temps limité. Il y a des ennemis bizarres qui essaient de t'en



à manier à cause d'un effet de pesanteur inattendu (une sorte de force d'inertie), mais au bout de plusieurs parties, l'on y arrive très bien. L'animation est très bonne qui facilite la jouabilité. Les graphismes sont clairs et précis, les musiques ne sont pas exceptionnelles, mais sont tout de même sympas.



**Et à deux ?**  
En fait, le concept de ce jeu simple et amusant est encore d'actualité, surtout grâce à une géniale option deux joueurs ! Tu peux bien sûr "envoyer" ton partenaire dans le gouffre genre "va donc voir un peu si j'y suis", et cela donne une compétition très marrant, mais l'on peut aussi jouer en équipe pour passer plus facilement les niveaux. Le premier arrivé gagnant de précieuses secondes supplémentaires pour le stage suivant. En bref, c'est super !

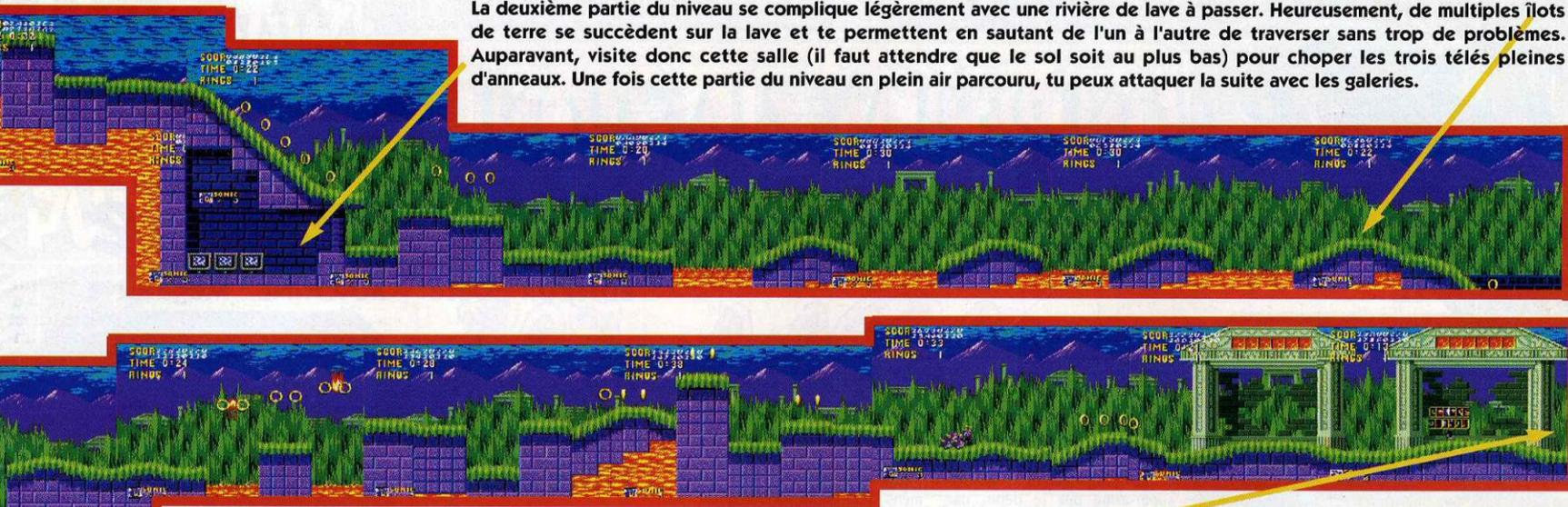


En plus des précipices à éviter, de ta vitesse à contrôler, de ta trajectoire à calculer, du temps à respecter, tu dois également éviter ces zigziguais verts qui auront tôt fait de t'engloutir.

**L.V.** **89%**

- Graphisme : 13/20
- Animation : 16/20
- Son : 14/20
- Jouabilité : 15/20
- Durée de Vie : 15/20

La deuxième partie du niveau se complique légèrement avec une rivière de lave à passer. Heureusement, de multiples îlots de terre se succèdent sur la lave et te permettent en sautant de l'un à l'autre de traverser sans trop de problèmes. Auparavant, visite donc cette salle (il faut attendre que le sol soit au plus bas) pour choper les trois télé pleines d'anneaux. Une fois cette partie du niveau en plein air parcouru, tu peux attaquer la suite avec les galeries.



Tu remontes avec prudence en te servant du poids et de la herse comme d'un tremplin et tu te retrouves à l'air libre. La fin du niveau est une formalité, ou presque. Dernière astuce, juste après le panneau de fin, place toi à l'extrême droite de l'écran pendant quelques secondes. Ensuite, tu pourras sauter dans tout l'écran et glaner des "bonus points" pendant le décompte. Astuce valable à chaque fin de niveau.

Au début, on s'est dit : "allez, on va leur donner tous les plans de tous les niveaux de Sonic". Et puis, en fait on s'est rapidement aperçu qu'un numéro entier de Supersonic ne suffirait pas pour les publier. Alors, on va tout simplement vous donner à tous, sans exception, divers codes de Sonic. Pour ceux qui possèdent une cartouche Action Replay, tous les codes intéressants sont imprimés. Pour les autres, on leur donne plein de conseils.

**Codes Action Replay :**

Sonic invulnérable par tous ses ennemis : 0039F 011C1.  
 Ça te donne des chaussures turbo chaque fois que tu casses une icône : 00A35 E6042.  
 Une vue aérienne du jeu en appuyant sur les boutons A et C ça te dis ??? essaye : 0039F C31C1.  
 Commence tous les niveaux avec 700 anneaux à chaque fois : 0039D C31C1.  
 Selecteur de niveaux : 00324 26010.  
 Vies illimitées : 0138A 06032.

**Trucs en vrac**

Accède à l'écran pour sélectionner le niveau (Haut, Bas, Gauche, Droite puis les boutons A et Start en même temps). Maintenant sélectionne le stage spécial et ramasse le joyau. Quand les mots CHAOS EMERALDS apparaissent, appuie sur RESET, et reviens dans le stage spécial, recommence la manœuvre 6 fois et commence le jeu. Tu t'apercevras que tu as ainsi les 6 joyaux nécessaires pour finir le jeu.  
 En collectionnant les pièces, et en passant à travers des briques destructibles au niveau 2 de l'acte 2, tu peux te faire des vies illimitées. Tout ce que tu dois faire, c'est prendre les vies supplémentaires cachées sur cet écran et attendre d'être tué.  
 Pour recevoir 50 000 points de bonus, il faut finir le premier

niveau en moins de 29 secondes.  
 Enfin si tu veux obtenir le Select Round et pouvoir visiter tous les niveaux en même temps, voici la marche à suivre : Fais Haut, Bas, Gauche, Droite, Start et A en même temps. Appuie sur Reset et fais Haut, C, Bas, C, Gauche, C, Droite, C. Appuie sur Reset et ensuite appuie sur A et Start jusqu'au début du jeu et l'apparition de Sonic. Tu appuies sur A et tu changes Sonic en n'importe quel sprite pour te promener dans le niveau. Si tu appuies sur B, tu redeviens Sonic. Tu peux donc maintenant accéder à tous les niveaux et les visiter. Il te suffit de faire le code du Select Round et de laisser tes doigts appuyer sur A et Start jusqu'à l'apparition de Sonic.

# SONIC LE PLAN, LES TRUCS, LES ASTUCES



## PACMANIA

### L'enzyme en relief

EDITEUR : Tengen - MACHINE : Megadrive



directionnel est vu du dessus en 3D et il s'avère très vaste. Grâce à ce système, tu pourras faire sauter Pac-Man par-dessus les nombreux fantômes qui tentent de le manger. Tu pourras jouer au chat et à la souris ou aux gendarmes et aux voleurs ou au



petit boule jaune la plus célèbre du jeu vidéo, Pacmania est fait pour toi ! Sinon, va croquer ailleurs les petits ronds jaunes qui traînent au fond de ta poche.



Version Master System

un des plus grands classiques des années 80 fait un "come-back" des plus remarquables sur les consoles Sega en débarquant simultanément sur Megadrive et Master System (voir test).



**Quoi penser ?**

Au niveau graphisme, c'est d'une honnête facture. L'animation et la maniabilité sont tout à fait correctes et les musiques satisfaisantes. En bref une bonne réalisation ! Si tu es un fan de la



C'est la ruée vers le bonus. Sus aux bonus !

La version Master System de Pacmania ne diffère en rien de la version Megadrive si ce n'est la réalisation rapportée au possibilité de la Master System. C'est tout !



**Quoi de neuf ?**

Le jeu a peu changé, il faut toujours diriger le célèbre Pac-Man dans un labyrinthe afin de satisfaire son envie grandissante de pac-gums. Mais cette fois, la vue de l'aire de jeu est particulière. Chaque niveau que tu parcours grâce à un scrolling multi-

**Oh, oh ! La situation semble se compliquer à vue d'œil.**

Croq'mitaine et aux petit garçons, enfin bref faire tourner en bourrique ces pauvres fantômes durant quatre niveaux tous différents. Pour ta gouverne, apprend que les trois premiers sont accessibles directement via le menu alors que le dernier te restera hermétiquement fermé si tu ne fais pas tes preuves dans les précédents. A noter aussi des bonus sympa comme ces boules vertes t'octroyant des bottes de sept lieux et les rouges effrayant les fantômes pendant quelques secondes.



L.V.	84%
Graphisme :	12/20
Animation :	17/20
Son :	14/20
Jouabilité :	16/20
Durée de Vie :	16/20



# ACTION REPLAY & ACTION REPLAY PRO

## Facilissime et simplissime

EDITEUR : Datel - MACHINE : Megadrive

**C**aramba ! Ce satané sale boss m'a encore tué ! Cette plainte, sans cesse renouvelée, qui agace tellement tes proches tous les jours à cause de jeux beaucoup trop durs sur ta Megadrive, tu ne la préféreras plus grâce à... Supersonic qui va t'aider à résoudre tous tes problèmes en t'indiquant la marche à suivre pour utiliser correctement les cartouches Action Replay et Action Replay Pro.

### Premier cas

Première hypothèse, t'es fauché, tu achètes seulement l'Action Replay à 449 francs (c'est mieux que d'être raide et d'acheter que dalle). Une fois qu'elle est délicatement encartée entre ton jeu et ta Megadrive tu vas pouvoir entrer les codes présents dans la notice qui accompagne la cartouche. A toi, vies infinies, énergie infinie, temps infini, en un mot, panard infini ! C'est plus que simple, c'est hypermégasupergerga-facile, même ton copain nunuche est capable d'y arriver. Ces codes, Supersonic en publiera de nouveau dans chacun de ses numéros.

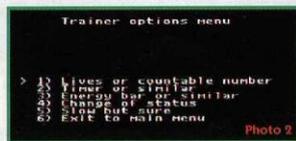
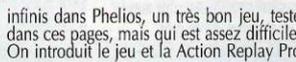
### T'es un privilégié

Action Replay, c'est déjà assez cool, mais il y a mieux. Beaucoup mieux. Plus "replay" que "replay", tu vois ce que je veux dire ? Eh bien, ça existe, je l'ai rencontré, ça s'appelle Action Replay Pro à 549 francs. Mais alors là, il faut de la tunc, suis mon regard... Avec l'Action Replay Pro, tu peux trouver TOI-MEME les codes. Je ne te la conseille pas, car tu aurais moins besoin de Supersonic. La version Pro propose plusieurs options : tu peux dans ton jeu, chercher (et trouver !) toutes sortes de codes agissant sur l'un ou l'autre des paramètres du jeu. Aussitôt,

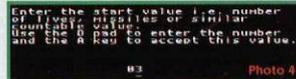
j'illustre mes propos. Si tu choisis l'option 1, t'es rupin et tu peux agir sur un nombre qui change de valeur (les vies entre autres), avec l'option 2, t'es heureux, c'est sur tout ce qui concerne le temps que tu agiras (temps infini !). Avec l'option 3, t'es pantois, tu influes sur la barre d'énergie (tu vois le topo !), avec la 4, t'es verdâtre, tu changes les "status" du jeu (pour avoir une super-arme dès le début par exemple !) et avec la 5, tu fais faillite ? Euh, non, je me trompe de chaîne ; avec la cingue, putain, t'es dingue tu peux chercher ce que tu veux avec 100% de chance de trouver (une opération qui est assez longue toutefois, t'es prévenu).

### La preuve par neuf

Refrain : cette cartouche est très simple à utiliser. Et j'illustre illico ces propos : essayons, par exemple, de trouver des points d'énergie



dans la Megadrive. On l'allume. Et on commence le jeu normalement ; on fait PAUSE, puis RESET. On accède alors à un menu (Voir photo 1). On choisit "start trainer", puis l'option "lives or countable



number" (Voir photo 2). On choisit "enter a start value" (Voir photo 3). Au début de Phelios, on a 3 points d'énergie ; on



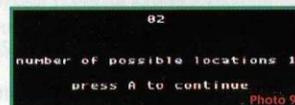
introduit donc le chiffre "3" (Voir photo 4). Le programme indique le nombre d'endroits où peut se trouver le chiffre "3" : si tu suis avec la cartouche, tu vois qu'il y



a beaucoup d'endroits ! (Voir photo 5). Bon, maintenant on choisit "exit to parameters" (Voir photo 6). Et on recommence le jeu, mais cette fois-ci, en faisant exprès de perdre un point



d'énergie ; il en reste "2". On fait PAUSE à nouveau, puis RESET. On choisit "continue with trainer" (Voir photo 7). On introduit



le chiffre "2" (Voir photo 8). Quelle chance ! Il n'y a plus qu'une possibilité (Voir photo 9) ! On peut la voir en faisant "list possibilities". Ensuite on essaye le code FFF4750003 (Voir photo 10). Si on a bien utilisé la Pro, on doit avoir les points de vie infinis dans Phelios ! Etc, etc. Quartier libre ! tu peux trouver ce que tu veux dans tes jeux préférés !

Attention, en suivant cette procédure, tu peux obtenir plus d'une possibilité ; si elles sont peu nombreuses, essaye les toutes, tu trouveras forcément le bon code, sinon répète l'opération.

Refrain : cette cartouche est très simple à utiliser.

Tu as tout compris au fonctionnement de l'Action Replay Pro, et tu comptes en acheter une très vite ; peut-être même la possèdes-tu déjà ; peut-être as-tu déjà trouvé des dizaines, des centaines, des milliers de codes ?

Alors, n'hésite pas une seconde et envoie les à Supersonic, rubrique Trucs & Astuces avec toutes tes coordonnées, si tu fais partie des plus rapides, tu peux gagner un pin's Supersonic et faire partie des collaborateurs cités dans le journal.



NB : Si tu possèdes des codes, cheat modes, astuces sur tous les jeux Sega sur Master System, Megadrive et GameGear, tu as aussi une chance de gagner un pin's et de voir ton nom inscrit dans les colonnes de Supersonic. Même procédé, même adresse.



# ART ALIVE

## Mon fils est un artiste, madame Bechu !

EDITEUR : Sega - MACHINE : Megadrive

**T**onton Sega est un petit malin. A toutes les tatas, aux mamies, aux papys, aux papas, il peut désormais le dire : avec la Megadrive, c'est terminé, les petits ne bronzeront plus jamais idiot. Et c'est vrai que le reproche principal que l'on peut adresser aux consoles en général, par rapport aux micros, est qu'elles laissent à l'utilisateur un rôle plutôt passif.

### Un bref descriptif

Art Alive est une cartouche pour faire du coloriage, du dessin et de l'animation, le premier logiciel de ce type sur consoles, ce genre de soft étant d'habitude réservé aux ordinateurs.

Dans l'option dessin je commencerai



Eh bien, tu vois, avoir du talent, c'est pas difficile !



par une critique ; en effet, on ne peut pas choisir sa propre palette de couleurs. Il en existe huit, présélectionnées, comportant chacune seize couleurs différentes. Les options de dessins sont assez nombreuses ; ainsi tu peux dessiner "à main levée", créer des formes géométriques différentes, remplir des zones fermées avec la couleur ou des fonds de ton choix (des briques par exemple). Tu peux gommer ton œuvre si tu es déçu et tu peux même utiliser une bombe de peinture pour reproduire divers effets (de la fumée par exemple). Enfin, tu peux combiner tout ça dans une parfaite cacophonie de formes et de couleurs sur un même écran. Qui sait, peut-être es-tu un adepte de l'art contemporain ? Chacune de tes manipulations seront accompagnées

d'une petite musique gentilette. Tu peux aussi régler l'épaisseur de ton crayon, et la vitesse de déplacement de celui-ci. Mais l'option la plus intéressante consiste en un choix de personnages et objets déjà dessinés que tu peux placer sur ton dessin : des avions,



des voitures et même Sonic qui est décidément partout ! Avec certains de ces personnages tu pourras visionner des petits dessins animés : Sonic en plein jogging, par exemple ! Tu pourras aussi créer tes propres dessins animés, mais cela demande beaucoup de patience. Il y a aussi plusieurs décors proposés, tels la

plage, l'espace, etc. Cette option fait alors d'Art Alive un jeu de coloriage.

### Alors, intéressant ou pas ?

En fait Art Alive a le mérite d'exister car il est le seul du genre, mais il faut tout de même noter un manque cruel d'options spéciales telles une loupe pour du travail précis, ou une option de déplacement de portions d'écrans. Art Alive te conviendra si tu désires t'initier aux joies picturales mais tu ne pourras

aller beaucoup plus loin ! Sinon le refiler à ton petit frère ou ta petite sœur, histoire de l'éveiller un peu plus. Art Alive est en effet plutôt fait pour les petits. Il faut noter, enfin, que la notice précise qu'il est possible de sauvegarder ses œuvres sur magnéto-scope, mais cela ne peut se faire que grâce à un branchement quasi-impossible en France (problème de standard). Sans doute un problème de traduction de notice...

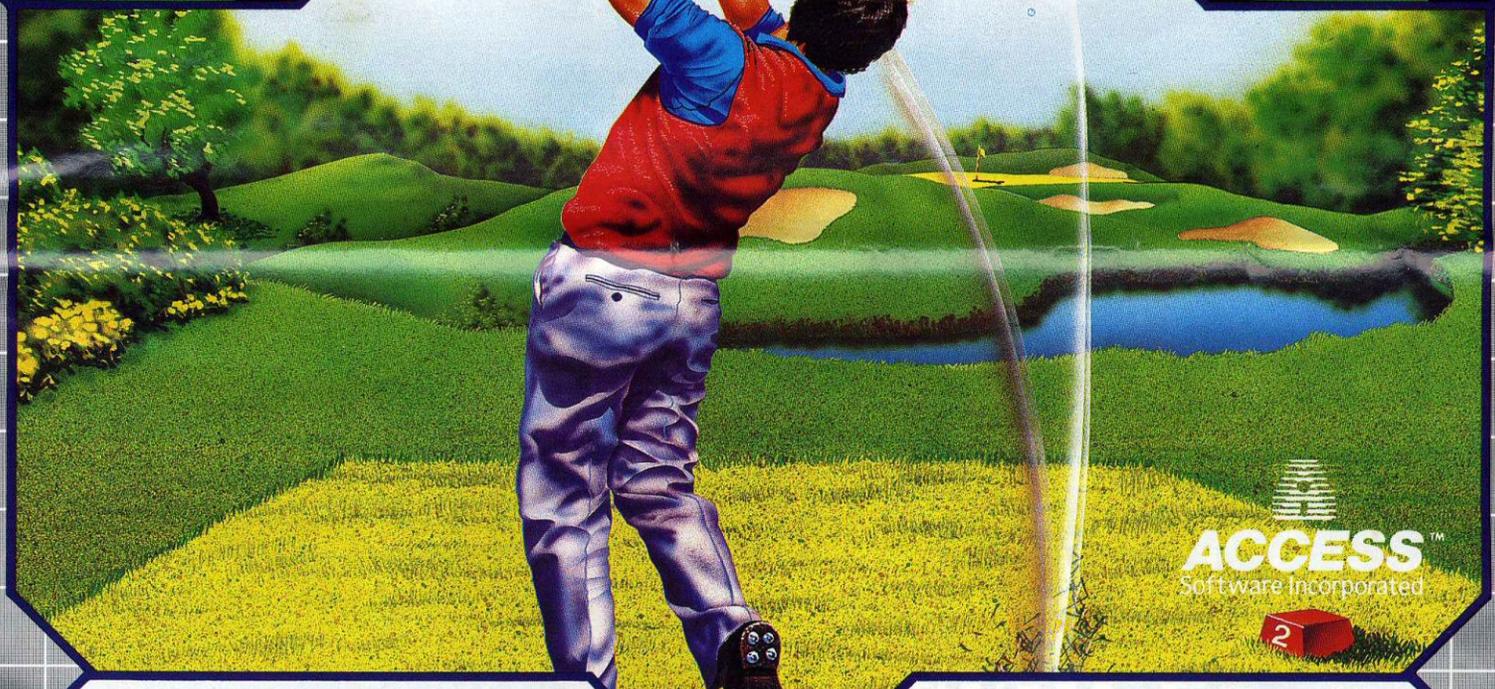
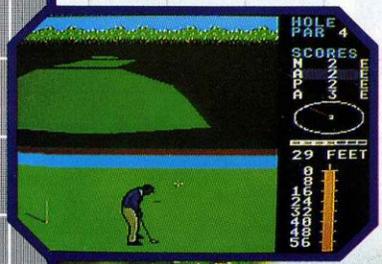


L'AVENTURE  
A N'EN  
PLUS FINIR...

**U.S. GOLD**®

**SEGA**™  
Master System™

*World Class*  
**LEADER  
BOARD**™

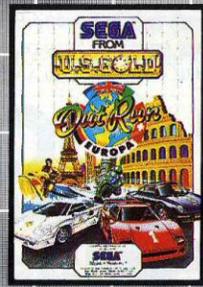
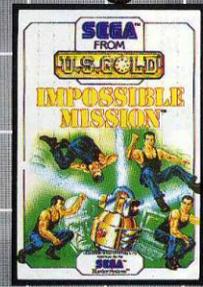
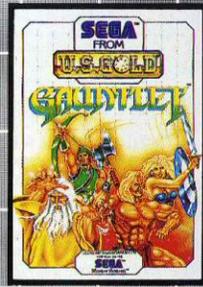
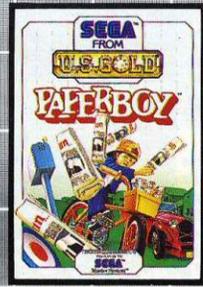
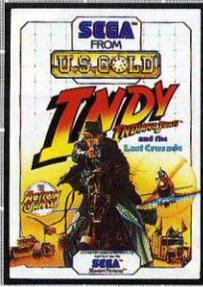


**ACCESS**™  
Software Incorporated



Egalement Disponible

Egalement Disponible



"World Class" Leaderboard™ reproduit fidèlement trois parcours 18 trous parmi les plus célèbres au monde:  
• Saint Andrews - "le plus prestigieux"  
• Doral Country Club - "le monstre bleu de la Floride"  
• Cypress Creek - "le plus grand et le plus beau"  
Vous pourrez jouer aussi au Gauntlet Country Club, le défi ultime pour ceux qui ont fait leurs preuves sur les plus grands parcours du monde.  
MEAN MACHINES MEGA GAME 92%  
"le meilleur jeu de golf de SEGA"  
COMPUTER AND VIDEO GAMES. C&VG HIT 90%  
"Si vous cherchez le meilleur jeu de GOLF SEGA, nous l'avons trouvé: c'est WORLD CLASS LEADERBOARD!"

Licensed by Sega Enterprises Ltd., for play on the  
**SEGA**™  
Master System™  
Licensed by Sega Enterprises Ltd., for play on the  
Sega Master System, Master System II, and  
Mega Drive with Master System Converter

INDIANA JONES™ & THE LAST CRUSADE THE ACTION GAME.  
© 1990, LUCASFILM® INC. Indiana Jones and/or Indy are trademarks of Lucasfilm Ltd.  
GAUNTLET™ and PAPERBOY™ © 1990 TENGEN INC.™ ATARI GAMES CORPORATION.  
IMPOSSIBLE MISSION™ © 1990 EPYX INC.  
WORLD CLASS LEADERBOARD™ © 1991 ACCESS SOFTWARE INC.  
HEROES OF THE LANCE © 1988, 1991 TSR Inc. © 1988, 1991 Strategic Simulations Inc. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS and DRAGONLANCE are trademarks owned by TSR Inc. and used under license from Strategic Simulations Inc.  
OUT RUN EUROPA™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd.  
© 1991 SEGA ENTERPRISES LTD.  
SUPER KICK OFF. © 1991 Anco Software Ltd.  
All rights reserved U.S. Gold Ltd., Units 2/3 Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX. Tel: 021 - 625 3366.

SEGA is a trademark of SEGA ENTERPRISES LTD.



# PHELIOS

## Mon royaume pour Artemis

EDITEUR : Namco - MACHINE : Megadrive

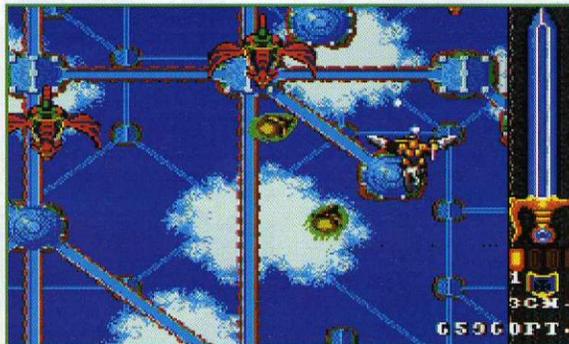


sur Pégase, son cheval ailé, pour aller libérer Artemis ; voilà pour l'argument.

### Oui, mais le jeu...

Phelios est un shoot'em up à scrolling vertical. On dirige Apollon sur son cheval ailé et grâce à son épée on tire sur les ennemis qui nous font face. L'on peut ramasser quelques armes supplémentaires en route, mais, malheureusement, on ne peut les garder jusqu'au bout. Le scrolling, bien que vertical, se déplace parfois sur la droite et la gauche, augmentant l'aire de jeu.

Voici un bon p'tit shoot'em up de plus pour la Megadrive ! Il y'a fort longtemps, le dieu-démon Typhon enleva Artemis la déesse de la nuit. Ayant appris cela, Apollon, dieu du soleil, prit son épée de lumière et sauta



Le troisième niveau est sans aucun doute l'un des plus difficile. Survivre à une poursuite endiablée entre deux murs, dur, dur !



En plus des ennemis qui nous agressent au long des différents niveaux, tu devras combattre des boss énormes, reprenant des figures mythologiques célèbres, telle la Méduse...



### Donc...

Les graphismes sont assez réussis dans l'ensemble et nous changent des éternelles bases métalliques. L'animation est également bien faite et la

maniabilité de Pégase est parfaite. Enfin, les musiques du jeu sont très "héroïques" et accompagnent parfaitement le joueur dans son périple.

Phelios est, dans l'ensemble, un shoot'em up sympa et bien réalisé !



L.V.

**86%**

Graphisme : 16/20

Animation : 16/20

Son : 15/20

Jouabilité : 15/20

Durée de Vie : 15/20

# oxygen

PUBLI-INFORMATION

LE MAGAZINE PLAISIR  
Chaque mois, l'essentiel de vos loisirs

N° 7  
MAY 1992  
NOUVELLE FORMULE !

## dossier



### COMMENT DEVENIR STAR

*Vous rêvez de devenir acteur, de brûler les planches ou d'être une vedette de cinéma ? Quels sont les moyens les plus efficaces pour y parvenir ? Quels sont les pièges à éviter ? Agents, professeurs d'art dramatique, réalisateurs, directeurs de casting, comédiens vous livrent leurs trucs et leurs conseils. Ils vous ouvrent les portes du star-system.*

## musique



### YAZZ YAZZY YAZZONS

Une silhouette qui n'en finit pas, des cheveux blonds façon Annie Lennox, un visage couleur caramel... c'est Yaz. Silencieuse depuis son tube «The only way is up», la star de la House revient sur la scène internationale avec un album qui intègre des influences soul, funk et jazz. Portrait.



### SANTANA

Vingt ans après Woodstock, Santana a repris un coup de jeune grâce à la World Music, une expression qui semble avoir été créée pour lui. Sur «Milagro», le jazz est également de la partie : Miles Davis joue de la trompette.



### AU P'TIT BONHEUR

Révéle par «J'veux du soleil», Au P'tit Bonheur jongle avec, les climats, les couleurs et les sonorités. Jamal, l'ex-instit' devenu chanteur, soigne ses maux en musique.

# CANNES 1992

## cinéma



### MICHAEL DOUGLAS, L'INTERVIEW

Un vrai scandale. «Basic Instinct» de Paul Verhoeven, qui fera l'ouverture du Festival, a choqué la prude Amérique : il y avait trop de sexe dans cette histoire d'amour entre un fic et une romancière spécialisée dans les polars. Le film a même dû être amputé de 45 secondes pour éviter d'être classé «X» ! Du coup, l'image de bon père de famille de Michael Douglas vacille. Il s'explique.



### HIPPOLYTE GIRARDOT

Au moment où le festival battra son plein, son dernier film, «Confession d'un barjo» sortira sur les écrans. Un rôle fou, fou, fou pour le plus prometteur de nos comédiens.



### GERARD DEPARDIEU

Depuis vingt ans, il est presque de tous les festivals : il est venu présenter «1900», «Rêve de singe», «Trop belle pour toi», «Cyrano», etc. Cette année, il va découvrir un rôle très particulier : président du jury.

## INNOCENTS



### télé

#### THIERRY ARDISSON : «JE GAGNE À ÊTRE CONNU»

Le présentateur de «Double Jeu», chaque samedi, sur Antenne 2, est un drôle de bonhomme : apôtre des nuits branchées, il milite pour la ... monarchie. On le dit aussi mégalo, vaniteux, magouilleur 'ot intéressé par l'argent. Pour «Oxygen», il s'explique. A sa manière : c'est lui qui pose les questions, et c'est encore lui qui donne les réponses : Thierry interviewe Ardisson.

## bédé

### P'TIT LUC FAIT LE SINGE

Après les rats, les singes. Après avoir dépeint pendant près de dix ans la société-dépotier des rats dans la série Pacush Blues, Ptituc, auteur d'origine belge exilé dans le sud de la France, a fait voyager son inspiration jusqu'en Afrique, au pied du Kilimandjaro. «Ni dieu ni bête» (aux Humanoides Associés) raconte les tribulations philosophico-acides de singes qui doutent, rêvent de télé (mais où est l'électricité) et partagent une incroyable foi en l'espèce humaine (qui en prend pour son grade !). Rencontre.



## vidéo

### HITCHCOCK

Le réalisateur Claude Chabrol évoque sa passion pour le maître du suspense.

### TWIN PEAKS

La série culte des années quatre-vingt sort en cassettes-vidéo.

BON DE COMMANDE

**oxygen - numéro 7**

si vous ne le trouvez pas chez votre marchand de journaux, vous pouvez le commander à :

**oxygen n° 7**

210, rue du faubourg-saint-martin, 75010 paris

nom : \_\_\_\_\_ prénom : \_\_\_\_\_

adresse : \_\_\_\_\_

code : \_\_\_\_\_ ville : \_\_\_\_\_

Je joins un chèque, ccp, mandat de 24 francs

# Extrême urgence ! 20 000 PIN'S A GAGNER

Au choix :



celui de SUPERSONIC (le magazine des fans de SEGA)

TES TRESORS



celui de BANZZAI (le magazine des fans de NINTENDO)

TA MISSION

Avec le BON à découper en bas de la page, tu dois réunir 5 autres bons à découper, eux aussi, dans d'autres exemplaires de SUPERSONIC (tout sur les consoles SEGA). où même dans BANZZAI (tout sur les consoles NINTENDO)

Tu dois réunir (le plus vite possible) 5 copains qui s'intéressent aux consoles Sega ou aux consoles Nintendo ou aux deux et qui possèdent un exemplaire de Supersonic ou de Banzzai.

Fais le avant que tes copains ne le fassent avant toi.

TON EQUIPE

Une fois que tu as trouvé les 5 copains en question et collecté les 5 bons de participation, tu inscriis leurs noms dans le tableau ci-dessous et tu donnes, si tu le veux, un nom à ton équipe. Supersonic fera plus tard des concours par équipe et nous pourrons ainsi te recontacter.

NOM DE MON EQUIPE (facultatif):

INSCRIS LES NOMS ET COORDONNEES DES 5 COPAINS DE TON EQUIPE		NOM	PRENOM	AGE	ADRESSE	CODE	VILLE	EQUIPEMENT
NOM	PRENOM	AGE	NOM	PRENOM	AGE	ADRESSE	CODE	VILLE
ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE	ADRESSE
CODE	VILLE	VILLE	CODE	VILLE	VILLE	CODE	VILLE	VILLE
EQUIPEMENT	EQUIPEMENT	EQUIPEMENT	EQUIPEMENT	EQUIPEMENT	EQUIPEMENT	EQUIPEMENT	EQUIPEMENT	EQUIPEMENT

TES MAGAZINES FAVORIS

RAPPEL DE LA MISSION

- Tu formes une équipe avec 5 autres personnes.
- Tu réunis les 6 bons.
- Tu remplis le passeport de participation.
- Tu nous renvoies le tout bien affranchi.
- Tu fais vite.

TON ENGAGEMENT

Je m'appelle (nom) (prénom) . J'ai réuni 6 bons (le mien + 5 autres) découpés dans SUPERSONIC ou BANZZAI. Je les joins à cet envoi. En échange, je désire recevoir (chiffre) pin's de SUPERSONIC et (chiffre) pin's de BANZZAI (le total de ces deux chiffres doit être égal à 7). Je note qu'il y en a 2 (deux) pour moi, et 1 (un) pour chacun des 5 camarades ou amis que j'ai contacté et qui m'ont confié leur bon à découper (soit 7 en tout). Je m'engage à distribuer les 5 pin's à mes camarades ou amis dès que je les ai reçus et je désire recevoir ces 7 pin's à l'adresse suivante: (rue, bâtiment...)

(ville) (code)

BON A RENDRE (AVEC 5 AUTRES BONS)

à découper dans Supersonic ou dans Banzzai

Ta 2<sup>ème</sup> chance de gagner un Pin's Supersonic ! **SUPERSONIC**  
 En répondant à ce QUIZZ tu pourras gagner un des 100 Pin's attribués par tirage au sort !  
 ton nom : ..... ton prénom : .....  
 ton adresse : .....  
 ton téléphone : ..... ton âge : .....

Bulletin à renvoyer à : **Supersonic - QUIZZ-Lecteurs**  
 19, rue Hégésippe Moreau - 75018 PARIS

1- Quel est ton équipement micro ou console ?

<input checked="" type="checkbox"/> Amstrad CPC	<input type="checkbox"/> Nintendo
<input type="checkbox"/> Amiga	<input type="checkbox"/> Super- Nintendo
<input type="checkbox"/> Atari ST, STE, TT	<input checked="" type="checkbox"/> Master System (Sega)
<input type="checkbox"/> Macintosh	<input type="checkbox"/> Megadrive (Sega)
<input type="checkbox"/> PC ou compatible	<input type="checkbox"/> Game Boy
<input type="checkbox"/> Core Grafx	<input type="checkbox"/> Game Gear
<input type="checkbox"/> Neo-Geo	<input type="checkbox"/> Lynx
Autres, précisez...	

2- Comment l'as-tu acquis ?

On te l'a offert par surprise     Tu l'as demandé en cadeau     Tu l'as acheté toi-même

3- Combien de jeux possèdes-tu ?

au total ...  sur SEGA ...

4- Combien d'heure consacres-tu chaque semaine aux jeux vidéo ?

5- Quels types de jeux vidéo apprécies-tu ? (donne une note d'intérêt de 0 à 10)

Arcade	<input type="text" value="8"/>	Simulation de conduite	<input type="text" value="7"/>
Aventure	<input type="text" value="5"/>	Simulation sportives	<input type="text" value="5"/>
Logique	<input type="text" value="5"/>	Autres simul. - wargames	<input type="text" value="5"/>
Réflexes/réflexion	<input type="text" value="3"/>	Sim. aérienne/navale	<input type="text" value="5"/>
Rôles	<input type="text" value="5"/>	Educatifs	<input type="text" value="5"/>

6- En moyenne, au bout de combien de mois te lasses-tu d'un jeu ?

7- Qu'est-ce qui te pousse à acheter un nouveau jeu ?

L'avis d'un ami     L'avis de ton magazine  
 Les démos (chez les revendeurs)     L'avis du revendeur  
 La publicité     Par lassitude des jeux que tu as déjà

8- Qu'est-ce qui te freine dans tes achats de jeux vidéo ? (plusieurs réponses possibles)

Manque de temps pour jouer  
 Le prix d'achat des jeux  
 La prudence après une déception sur certains jeux  
 Le manque de renouvellement des idées et des thèmes  
 Le vieillissement de ton matériel, l'envie d'en changer  
 Une diminution de ton intérêt pour le jeu vidéo en général

9- Pour toi, le jeu de l'année est ...

10- Si on te fais un chèque en blanc quelle console ou quel micro voudrais-tu acheter ?

11- Est-tu étudiant ou lycéen ?

OUI  NON

Si OUI quelle est la profession de ton père ? Si NON la tienne ...

<input type="checkbox"/> Agriculteur	<input type="checkbox"/> Enseignant
<input type="checkbox"/> Artisan/Commerçant	<input checked="" type="checkbox"/> Fonctionnaire
<input type="checkbox"/> Profession libérale	<input checked="" type="checkbox"/> Technicien

<input checked="" type="checkbox"/> Dirigeant d'entreprise	<input type="checkbox"/> Employé
<input type="checkbox"/> Cadre supérieur	<input type="checkbox"/> Ouvrier
<input type="checkbox"/> Ingénieur	<input type="checkbox"/> Autres ...
<input type="checkbox"/> Cadre moyen	

12- Tes revenus (par mois) ? (facultatif)

Pour ton foyer (parents + enfants confondus)

<input type="checkbox"/> moins de 8000 F	<input checked="" type="checkbox"/> 15 à 20 000 F	<input type="checkbox"/> 20 à 25 000 F
<input type="checkbox"/> 8 à 12 000 F	<input type="checkbox"/> 12 à 15 000 F	<input type="checkbox"/> + de 25 000 F

Si tu ne disposes pas de revenus mais d'argent de poche :

<input type="checkbox"/> moins de 150 F	<input type="checkbox"/> 300 à 500 F	<input checked="" type="checkbox"/> 1000 à 1500 F
<input type="checkbox"/> 150 à 300 F	<input type="checkbox"/> 500 à 1000 F	<input type="checkbox"/> + de 1500 F

13 - Ce que tu (ou tes parents) possèdes ou envisages d'acquérir prochainement

J'ai ...		Je veux ...
<input type="checkbox"/>	TV de salon	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	TV dédiée au jeu	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Lecteur CD Vidéo	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Magnétoscope	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Caméscope	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Chaîne hi-fi	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Walkman	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Discman	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Micro-ordinateur	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Console de jeu	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Vélo	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Mobylette	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Scooter	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Moto	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Une voiture	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	... une deuxième voiture	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Planche à voile	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Bateau à moteur ou voilier	<input type="checkbox"/>

14 - Combien dépenses-tu chaque mois en achat de ....

... magazines de jeux vidéo :  F

... achats de jeux vidéo :  F

... matériels ou accessoires pour jeux vidéo :  F

15 - Achètes-tu des magazines de jeux vidéo ...

Plusieurs par mois  Un au moins chaque mois

Un de temps en temps  Rarement  Jamais

16 - Avant d'acheter Supersonic ...

Tu as regardé la couverture  Tu l'a feuilleté

Tu t'es fié à l'avis d'un ami  Tu l'a acheté sans regarder

Tu l'a comparé avec un magazine concurrent

17 - En dehors de toi, combien de personnes vont lire ton Supersonic ?

Nombre :

18 - Lis-tu d'autres magazines dédiés aux jeux vidéos ?

Si OUI, quels magazines ...

19 - Quel est le principal concurrent de Supersonic ?

20 - Comment juges-tu Supersonic ?

<b>SES FORCES</b>		<b>SES FAIBLESSES</b>
<input type="checkbox"/>	Sa qualité rédactionnelle	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Sa maquette	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Le nombre de pages et d'infos	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Les scoops (avant-premières)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Le système de notes	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	La qualité de la couverture	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Son prix de vente	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Son format	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	Son rapport qualité prix	<input type="checkbox"/>

(coche les cases de ton choix)

21 - Comment as-tu découvert Supersonic ?

Chez le marchand de journaux  Par un copain

Par la publicité (écrite)  Par un autre moyen

Par la publicité (radio)  Tes parents te l'ont offert

22 - Parmi les expos suivantes quelles sont celles sur lesquelles tu t'es rendu ?

Micro & Co  Foire de Paris 92

Super games show  Autre, préciser

Laquelle as-tu préféré ?

23 - As-tu accès à un minitel ?

Oui  Non

Par ordre de préférence (1 à 4), qu'attendrais-tu d'un 3615 Supersonic ?

Des questions/réponses avec la rédaction

Des comptes rendus de tests de jeux ?

Des trucs et astuces en direct ?

Des quizz avec cadeaux ?

Autre (à préciser)

Bulletin à renvoyer à :  
**SUPERSONIC - Quizz-lecteurs**  
 19 rue Hégésippe Moreau - 75018 Paris



Un bol d'OXYGEN: Les Innocents

Super 1 ne ratez pas la cassette gratuite incluant deux super titres des Innocents livrée avec le magazine Oxygen.

En fait, ce ne seront pas les innocents, mais plutôt les lecteurs d'Oxygen qui auront les mains pleines en se procurant le numéro de Juin du magazine "Oxygen" (n°8).

2 titres, "Mon dernier soldat" et "Je vais à Bagdad" : une très belle voix, un très bon son, un style "nouveau romantique", c'est le cadeau que vous fait Oxygen. le nouveau mensuel des loisirs qui vous dit l'essentiel sur le cinéma, la musique, la vidéo, la BD, les livres, la télé... Les Innocents, chez Virgin, à consommer le 1er juin chez tous les marchands de journaux.

En attendant, précipitez vous sur le numéro 7 de mai. Au sommaire : Comment devenir une star - Cannes 92 - Michaël Douglas, Gérard Depardieu, Hippolyte Girardot - Yazz - P'titLuc - Ardisson etc, etc.

Une vieille dame chebran

Et si je vous disais que l'endroit branché cette année pour les jeuvidéomaniaques s'est tenu chez une très vieille dame, me croiriez vous ? Et



pourtant, c'est à la Foire de Paris (29 avril-10 mai) que le grand rendez-vous a eu lieu. L'espace "Jeux Vidéo Informatique" ou les consoles se taillent la part du lion avec des méga-stands pour SEGA et NINTENDO (plus de 1000 m2 chacun). Pressimage, qui édite SUPERSONIC et BANZZAI (le magazine des consoles NINTENDO - 10 F aussi) ainsi que GENERATION 4 (le magazine des jeux sur micro) y avait un grand stand. A côté, Pressimage, amoureux fou des nouvelles technologies et qui sait bien que ses lecteurs le sont aussi, proposait une animation basée sur le principe de la réalité virtuelle ou les visiteurs pouvaient s'affronter sans se voir (dans une sorte de squash) avec des balles virtuelles par l'intermédiaire d'écrans de télé.

N'oubliez pas ce rendez vous pour l'année prochaine. On prépare déjà un espace plus grand avec des animations technologiques sensationnelles. Et une grande première ; il y aura pour la première fois au monde une garderie pour adultes. Pendant que tu joues, pour ne pas avoir les parents sur le dos, la Foire de Paris s'occupera spécialement d'eux en leur proposant des tas de choses intéressantes sur des dizaines de milliers de mètres carrés. L'année prochaine, toute la famille a rendez-vous à la Foire de Paris.



Courrier, Petites annonces, 3615 KONSOL

Nous attendons avec impatience vos courriers, remarques et suggestions, que vous pouvez, d'ailleurs, joindre au questionnaire de la page 19. Il en va de même pour les petites annonces et messages que vous voudriez porter à la connaissance d'autres lecteurs de Supersonic. Pour aller plus vite, et aussi parce que nous n'aurons jamais suffisamment de place dans le magazine pour vous publier tous, vous pouvez utiliser le serveur 3615 KONSOL grâce au minitel. Au programme du 3615 KONSOL, en plus des P.A. et des courriers : plein de trucs et astuces, jouer et gagner des lots, dialoguer en direct, lire les dernières infos, poser des questions à la rédaction. La vie des consoles Sega en direct !

TELEX - TELEX - TELEX

Sois à l'heure avec Electronic Arts

Dans toutes les boîtes de ses simulations de sport, Electronic Arts te propose en plus de la cartouche (eh oui, tout de même) une montre de sport dernier cri pour faire le fier devant tes potes. Admire le look, mec ! C'est seyant, n'est-ce pas ? En plus de cela, Electronic Arts vous prépare quelques cartouches de derrière les fagots. Annoncées pour l'été, les sorties de Black Crypt un superbe jeu de rôle, de Powermonger un fantastique jeu de stratégie/réflexion, de Lotus Turbo Challenge un jeu de course trépidant et de Wizzy'n Lizzy de chez Pysgnosis devraient combler les plus féroces appétits des plus avides d'entre vous. L'été sera chaud !



Les projets Sega

Si la sortie du Mega-CD est repoussée de quelques mois (tout début 93) pour des raisons diverses (il se murmure que les titres disponibles à l'heure actuelle au Japon ne placent pas en sa faveur, certaines mauvaises langues vont même jusqu'à dire que la bécane composerait de nombreux "bugs"), d'autres projets sont actuellement à l'étude dans les laboratoires secrets de la firme nipone. Si jusqu'à présent, les dirigeants de Sega étaient peu prolifs quant à l'existence de la GigaDrive, console de jeu de la nouvelle génération, leurs dernières déclarations font plus que confirmer sa réalité. D'après leur dire, cette console serait révolutionnaire et intégrerait des technologies issues directement des bornes d'arcade. Plus de détails dans les prochains numéros de Supersonic.

Infos en vrac

Street Of Rage 2 est actuellement en préparation chez Sega. La cartouche serait cette fois-ci de 16 Mega Bits soit quatre fois plus que le premier. Ça promet ! Concernant toujours Street Of Rage, sa sortie est annoncée sur GameGear, si, si ! De même pour



Wonder Boy 3, les aficionados vont adorer ! Un jeu de basket, Dave Robinson's Basket Ball, est imminent. La vue du terrain change radicalement de celles offertes par les jeux du même genre jusqu'à lors. Cela suffira-t-il à la classer devant les autres ? Réponse fin juin dans le prochain numéro de Supersonic.

Back To The Future 3, adapté du film du même nom arrive bientôt dans notre pays. Jeux d'action



multi-phase, cette cartouche vaut-elle vraiment le coup ou s'agit-il encore d'une bête adaptation bâclée ? Supersonic te dit dans son prochain numéro. A ne rater sous aucun prétexte !

Sonic Coin Up

Sonic, le personnage fétiche de Sega, est un tel phénomène que la division "Coin Up" (borne d'arcade) de la firme travaille actuellement sur la mise au point d'un jeu d'arcade sur Sonic. Le jeu utilisera la technique du "System 32", c'est à dire celle employée pour le jeu Road Mobile. Voilà qui promet. Aucune date de sortie n'est précisée. Plus de détails dans les prochains numéros de Supersonic.

Accolade, la suite

Toujours en progrès avec Sega, la société Accolade n'en reste pas moins sur ses positions et poursuit sa politique éditoriale sous le label Ballistic sur Megadrive avec trois nouveaux produits qui seront testés intégralement dans le

prochain numéro de Supersonic. Le premier se nomme Double Dragon, adapté du jeu d'arcade du même nom ayant remporté un franc succès en salle. Le jeu compte les aventures de deux frères de sang, Billy et Jimmy. Les parais à la recherche de Marlon, la fiancée de Billy, enlevée par les Guerriers Noirs, un des plus dangereux gang de la rue. Mais si t'aimes la castagne et les bastons de rues, Double Dragon est fait pour toi ! M'enfin, à ta place j'attendrais le conseil de Supersonic, on ne sait jamais. Rendez-vous à la fin du mois de juin ! Deuxième cartouche en liste, Super Off-Road, course de 4 x 4 est une autre adaptation d'arcade, fort bien réussie, destinée à tous les cascadeurs et autres fous du volant. Laisse des voitures "majorettes" de côté et enfiche ta cartouche dans ta Megadrive. L'action prend place sur huit circuit différents complètement défoncés et retiens que pour arriver premier, tous les coups sont permis.

Entre chaque course et en fonction de ton classement sur la ligne d'arrivée, tu toucheras une prime qui te permettra d'acheter des pièces de rechange ou plus performantes pour ton bolide, le plus convoité restant les jerricans de "nitro", véritable turbo agissant pendant quelques secondes. Enfin, Test Drive 2 - Le Duel, est le dernier de la liste. Il s'agit de nouveau d'une course automobile mais d'un tout autre genre cette fois-ci puisqu'il s'agit de rallier un point à un autre à bord d'une des trois voitures proposées, une Ferrari F40, une Porsche 959 et une Lamborghini Diablo. Avis aux puristes et amateurs de vitesse.



Entre chaque course et en fonction de ton classement sur la ligne d'arrivée, tu toucheras une prime qui te permettra d'acheter des pièces de rechange ou plus performantes pour ton bolide, le plus convoité restant les jerricans de "nitro", véritable turbo agissant pendant quelques secondes. Enfin, Test Drive 2 - Le Duel, est le dernier de la liste. Il s'agit de nouveau d'une course automobile mais d'un tout autre genre cette fois-ci puisqu'il s'agit de rallier un point à un autre à bord d'une des trois voitures proposées, une Ferrari F40, une Porsche 959 et une Lamborghini Diablo. Avis aux puristes et amateurs de vitesse.



Domark se démarque

Par le nombre de titres prévus sur Master System, GameGear et Megadrive, en tout cas. Ouvrez grand les yeux et enregistrez, ce n'est pas moins de 13 produits qui sont prévus d'ici la fin de l'année. Tu désires un décompte précis par machine ? Pas de problème, je compte et te répond sur Master System, cinq sur GameGear et deux sur Megadrive. Tes bluffs, non ? Alors je t'explique le principe, j'énumère les jeux et en même temps, je te précise pour quelle machine ils sont prévus. On commence avec Super Space Invaders annoncé sur Master System pour juin et sur GameGear en octobre. Domark réalise avec ce jeu une conversion d'un des plus grands noms des jeux vidéo apparu en 1979. Les versions Master System et GameGear ont bien sûr été largement améliorées même si les nostalgiques (c'est à dire la plus





# Astérix

## Jeu = Potion = Magique

EDITEUR : SEGA  
MACHINE : Master System



Ces romains sont vraiment fous et feraient tout pour arrêter notre petit gaulois, même imiter les oiseaux.

### Ta mission !!!

Panoramix, le druide dont la potion magique a sauvé plusieurs fois le village des nombreuses attaques de César, a été kidnappé. Joins-toi à Astérix et Obélix et aide les à le libérer et à écarter le danger du village.

### Les instructions !!!

A la page de présentation, tu peux choisir entre recevoir les messages en anglais ou en français et tu peux choisir le mode 1 ou 2 joueurs (séparés). Dans une partie à 1 joueur, tu commences automatiquement avec Astérix. Quand il a terminé la première zone,

Obélix apparaît. A partir du deuxième round, tu peux choisir celui que tu veux. Chaque personnage a un parcours différent de l'autre. L'écran de la carte apparaît ensuite. La zone où tu vas jouer est signalée par un cercle qui clignote.

### La technique !!!

ASTERIX exploite vraiment bien les capacités de la Master System tant en graphisme, en jouabilité, qu'en animation. Les couleurs sont vraiment très belles et on se croirait dans le dessin animé.

### Les astuces !!!

ATTENTION : on peut, en tapant dessus, bouger de place les ressorts. Ceci t'aidera dans certains niveaux du jeu. Au début du jeu, il n'y a pas beaucoup d'ennemis, mais après, bonne chance.



C'est pas un gros balèze et quelques insectes qui vont impressionner Asterix, par Toutatis !

### Les personnages en présence !!!

Astérix et Obélix sont très dissemblables l'un de l'autre. Astérix est petit, rapide, mais pas très costaud. Par contre, Obélix est très fort mais il se déplace très maladroitement. Prends-y garde ! Si l'endroit est étroit, Obélix aura du mal à passer. En revanche, Astérix aura du mal à franchir un endroit plein de blocs à moins qu'il ne possède une dose de potion explosive.

### L'ambiance !!!

Les décors changent à chaque zone du jeu, et les couleurs aussi. Il y a un stage bonus où tu diriges Idéfix qui doit faire exploser le plus de bulles possible en un temps limité, ce qui te rapporte à la fin pas mal de points. Pour pouvoir accéder à ce tableau, il te faudra ramasser cinquante os que tu découvriras cachés dans les blocs ou que les ennemis, une fois assommés, laisseront apparaître. Il y a huit rounds, tous différents les uns des autres.

### L'hommage !!!

Ce jeu est tellement riche en idées, qu'on peut même le comparer avec SONIC. A posséder ABSOLUMENT, IMPERATIVEMENT !!! ... Les musiques sont très adaptées au jeu et on pourrait vraiment se croire dans le dessin animé.

### Les astuces (deuxième) !!!

Au premier niveau, avec Astérix, prends la potion et casse tous les blocs. Tu es dans la forêt et tu dois



Quoi ? Comment ?  
Aucun code, aucun "Cheat Mode" pour Asterix. C'est un scandale !  
Oui, mais les programmeurs ont pensé à tout et Asterix possède des "continus" infinis. Alors, merci qui ?  
Soit dit en passant, si tu découvres quelque chose, n'hésite pas à nous le faire savoir en nous écrivant.

Si tu choisis Asterix pour passer ce stage, tu as sûrement fait le bon choix, le jeu étant plus facile. Néanmoins, fais gaffe aux pots de fleurs, les romains adorent les fleurs ! Une fois dans le bâtiment, il s'agit d'éviter les projections de lave tout en récupérant les différentes amphores. Pour cela, saute de plates-formes en plates-formes pour arriver au bout du couloir et grimper au lierre. A cet instant, tu te trouves devant un problème. Impossible d'atteindre la corniche et l'amphore sans tomber dans la lave. Une seule solution, jette une potion dans la lave et utilise son explosion comme un tremplin et franchir l'obstacle. Ensuite, tu grimperas de nouveau sur du lierre et te retrouve devant une

autre étendue de lave. Même remède, le jet de potion explosive. Attention au timing. La fin du niveau est plus facile, il s'agit d'éviter les projections de lave tout en progressant d'un bloc de pierre à un autre. Tout juste quelques pierres sont à détruire avant d'atteindre la porte.



Assez facile, juste un petit ennemi à éliminer (sur les photos c'est déjà fait).

D'abord, tu te débarrasses des briques...



S'il fallait juste utiliser les potions explosives, le niveau serait trop facile. C'est pourquoi il faut tout de même éviter ou détruire quelques ennemis.

Premier danger, les pots de fleurs. A éviter !

Quelques amphores à ramasser !





En route vers le deuxième niveau et de nouvelles aventures.

trouver une porte. Là se trouve un sanglier que tu dois tuer. Pour l'abattre plus facilement, donne lui des coups de poings quand tu le trouves en l'air. Le niveau d'après, avec Obélix, va dans le puit, va vers la droite et tue les deux légionnaires. Si tu veux accéder au tableau bonus avec Idéfix, casse le mur de droite, reviens à gauche,

tue le soldat, récupère l'objet trouvé, va encore à gauche, tue l'autre, récupère l'objet et refais cette opération jusqu'à ce que tu aies 50 os puis va tuer le monstre. Après tu accéderas au stage Bonus.

### La bouffe !!!

J'ai une petite faim, alors salut, je te laisse.



Le sanglier est plus docile roté que vivant !

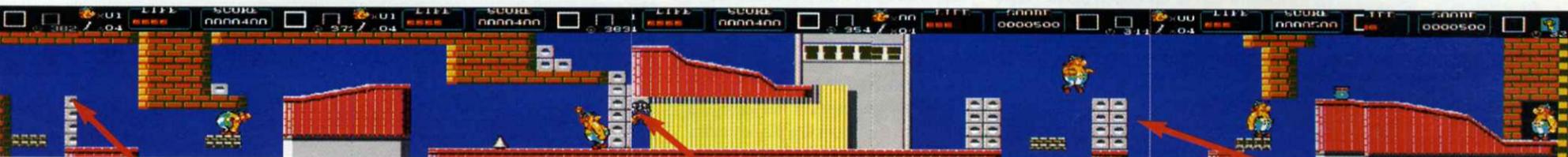


La tactique habituelle d'Obélix : tout en finesse !



Stage Bonus : Idéfix doit sauter sur les bulles et les éclater pour gagner le maximum de points.

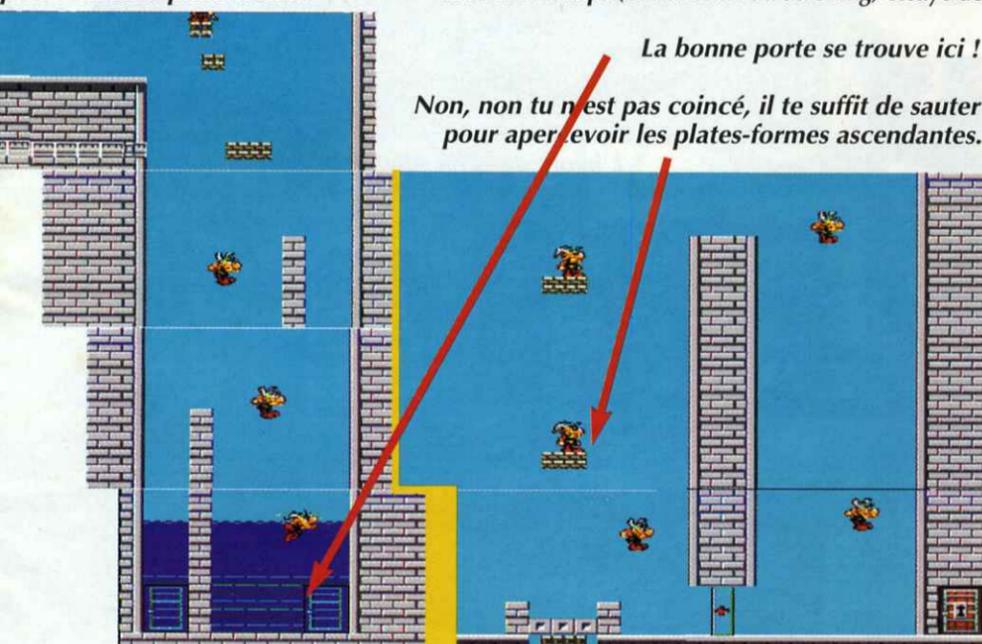
F.L.	<b>94%</b>
Graphisme :	17/20
Animation :	16/20
Son :	15/20
Jouabilité :	15/20
Durée de Vie :	16/20



sses, ensuite tu écrases vite passer avec la plate-forme.

Même opération, tu te baisses, tu sautes sur le sol et ensuite tu détruis les briques. Si tu as le temps (en fonction du scrolling) essaie de passer par le haut.

De nouveau, tu dois détruire les briques avec un bon timing par rapport au scrolling. S'il te rattrape, tu es cuit ! Si tu passes, à toi la liberté.



La bonne porte se trouve ici !

Non, non tu n'est pas coincé, il te suffit de sauter pour apercevoir les plates-formes ascendantes.

La fin du niveau n'est plus qu'une formalité. Tu dois mener Astérix jusqu'à la sortie en utilisant encore une fois les plates-formes. Arrivé au bout à droite, n'hésite pas à te jeter dans le vide en positionnant ta manette à droite. En fait, essaie d'atteindre le mur opposé. De cette façon, tu te retrouveras devant la bonne porte ; ouvre-là et remonte le long du mur à l'aide des plates-formes. Ensuite, jette-toi de nouveau dans le vide pour finalement arriver devant la dernière porte du niveau. Ouf !



# SHADOW OF THE

# BEAST

## Mi-homme, mi-bête

EDITEUR : Tecmagik - MACHINE : Master System

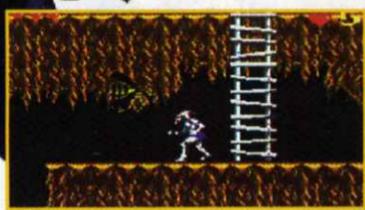


Depuis longtemps disponible sur la Megadrive, Shadow Of The Beast débar-

difficile tâche. A noter le scrolling tantôt horizontal, tantôt multidirectionnel.

### Le jeu

Tu explores des cavernes, des châteaux, afin de trouver des objets qui t'aideront : potions de vie, clés... Toutefois, fais gaffe aux potions, elles ne sont pas toutes bénéfiques. Si les vertes (elle te redonne le maximum d'énergie) et les



que sur la Master System. Une conversion difficile à réaliser pouvait-on penser ? Au final, le résultat est tout simplement génial. Manifestement, les "challenge" n'effraient pas la société Tecmagik, déjà éditeur de Populous et Pacmania sur cette console !

### Le scénario, l'histoire

Un jour, dans un monde lointain, un enfant est enlevé par le Beast Lord. Au cours des années, cet enfant se transforme petit à petit en un monstre malgré lui, esclave des forces du mal. Mais un jour, il décide de se venger de ses maîtres quand il voit son propre père, exécuté sous ses yeux...

Dans Shadow of the Beast, jeu mi "beat'em up", mi "plateformes", tu es ce monstre et tu dois donc remplir cette

rouges (elle te redonne quatre points d'énergie) sont à ramasser, laisse donc de côté les bleues ou les blanches. Je te signale également un bonus particulier, symbolisé par un "livre bleu". Avec celui-ci, tu auras la possibilité de te sortir de situations délicates en retournant au tout début du niveau. Tu dois aussi combattre des boss énormes superbement animés.

Les divers objets que tu possèdes sont accessibles à tout moment grâce à un sous-menu. Mais attention, tu ne peux transporter que sept objets à la fois. Rappelle t'en au moment de ramasser la torche si utile dans le chateau ! Il serait vraiment idiot de tout recommencer.

### La technique

Les décors sont variés et très vastes. Tu traverseras tour à tour une plaine hostile, des souterrains malsains, un puit, un chateau...

Les musiques sont belles et reste fidèle à



Les abeilles mutantes sont plutôt du genre hostiles dans ce pays.



A toi de jouer serré pour obtenir le tir bonus.



Tu fais une pause et tu discutes avec la gargouille.



Le dragon, billet indispensable pour regagner la surface.



Enfin, après un long parcours apparaît le chateau.



La route du chateau n'est pas de tout repos. Les mauvaises rencontres sont nombreuses et ton agilité sera très souvent mise à l'épreuve.

la bande son originale. L'animation du personnage principal a été particulièrement travaillée ; par exemple, quand tu ne touches pas la manette, tu le vois reprendre son souffle ! Et, chose exceptionnelle sur Master System, le jeu est agrémenté d'un superbe scrolling différentiel ! Assez rare pour être signalé.



Potion à prendre ou à laisser ? Lis donc le test !

### Je résume

En bref, Shadow of the Beast est un jeu d'exploration et de baston, assez difficile, qui te fera passer de très bons moments sur ta console à réaction !



L'heure de la fin semble proche, n'est ce pas ? Aurais-tu oublié quelque chose dans les niveaux précédents ?



Devant le puit, prêt à sortir des souterrains.



Un coup de poing donné au bon moment et la messe est dite.

L.V.	92%
Graphisme :	15/20
Animation :	16/20
Son :	14/20
Jouabilité :	15/20
Durée de Vie :	17/20



# LE MINI GUIDE DES ACCESSOIRES SEGA

Echelle des notes  
 \*\*\*\*\* : indispensable, l'achètes les yeux fermés  
 \*\*\*\* : excellent, tu ne seras pas déçu  
 \*\*\* : Pas mal, à toi de voir  
 \*\* : ça sent l'arnaque ou l'inutile  
 \* : l'oublies tout de suite

Cet inventaire des accessoires Sega va te permettre d'en savoir beaucoup plus sur tous les périphériques disponibles en France pour ta console. Avoue que ce serait bête de passer à côté, surtout que certains d'entre eux te permettront d'améliorer tes scores et d'aller plus loin dans tes jeux. Mais comme Supersonic souhaite également te guider dans tes achats, chacun des périphériques détaillés dans cette page est dûment expliqué et noté.

## Pour Megadrive

### L'Arcade Power Stick (449 francs)

Ca, c'est ce que l'on appelle une manette de jeu ! Il s'agit en fait de la réplique exacte de ton joystick mais en beaucoup plus grand, et avec pour chacun des boutons un interrupteur "rapid fire" (tir rapide en français). Vu sa taille, tu te doutes bien qu'il est préférable de la poser sur une table plutôt que de la tenir dans tes mains. Rapide et précis, l'Arcade Power Stick est à conseiller à tous les fans de l'action.  
 Note Supersonic : \*\*\*\*



### Master System Convertor (295 francs)

Imagine, tu as une Master System depuis longtemps déjà et tu rêves de passer à la vitesse supérieure avec une Megadrive. Seulement voilà, tu te demandes, fort justement, ce que tu vas faire de toute la logithèque de ta Master System ? La console passe encore, tu peux la revendre à un copain mais ça te fais mal au coeur de te séparer de tes meilleurs jeux et héros favoris. N'aie crainte, avec le Master System Convertor, tu pourras utiliser toutes tes

cartouches Master System sur ta Megadrive sans aucun problème. Super rassurant, même si, à l'usage on a tendance à beaucoup moins jouer sur les anciens jeux que l'on pourrait le croire, au début. Le Master System Convertor est néanmoins une des très bonnes idées de Sega.  
 Note Supersonic : \*\*\*\*



### Le Remote Control (369 francs)

Tout comme sur Master System, il est possible de s'éclater dans son fauteuil et à une distance d'environ quatre mètres de son écran géant mais à deux cette fois-ci. En effet, contrairement au même accessoire sur Master System, le pack Megadrive est vendu avec deux manettes de jeu. Attention, une batterie de quatre piles est nécessaire pour chaque manette si tu veux jouer à deux, sans compter qu'il faut les remplacer périodiquement. D'un côté, plus de fils à la patte et la liberté totale, de l'autre quelques pièces dans les piles. A toi de juger !  
 Note Supersonic : \*\*\*

## Pour Master System

### Le Light Phaser (329 francs)

Utilisable avec certains jeux comme Laser Ghost ou Operation Wolf, le Light Phaser te donne l'allure d'un Cow Boy aux aguets prêt à réagir au moindre danger. Préviens tes parents, met un panneau "do not disturb" sur la porte ou ils vont faire venir les infirmiers psychiatriques s'ils te voient dans ta chambre debout face à ta



télé le doigt sur la gachette ! D'une ergonomie parfaite, le Light Phaser est d'un intérêt limité. Impossible de t'en servir pour jouer à Super Monaco GP par exemple. Réfléchis bien !  
 Note Supersonic : \*\*\*

### Le Control Stick (169 francs)

Conçu pour améliorer tes performances, le Control Stick est une réplique agrandie de ton joystick même si les commandes sont inversées. Regarde bien, les boutons sont à gauche et le joystick (en fait le paddle de direction) à droite. Se rapprochant des manettes des jeux d'arcade, le Control Stick, pour être parfaitement utilisé, doit être posé sur une table.  
 Note Supersonic : \*\*\*



### Le Remote Control (269 francs)

Sorti il y a peu de temps, ce périphérique vendu avec une manette de jeu va changer ta vie de joueur. Fonctionnant avec quatre piles, cette



manette infra-rouge te permet de prendre du recul par rapport à ton écran (dans une limite de quatre mètres tout de même) et de jouer à tes jeux préférés. Tu peux ainsi en toute liberté diriger Sonic des toilettes ou taquiner Asterix en bouloitant tes spaghetti. Crise de nerf de la maman assurée ; à manier avec beaucoup d'attention en famille.  
 Note Supersonic : \*\*\*

### Le Rapid Fire (129 francs)

Très simple, cet accélérateur de tir déclenche un feu continu à l'écran te rendant pratiquement invincible. Très utile pour les shoot'em up.  
 Note Supersonic : \*\*\*\*

## Pour GameGear

### Le Battery Pack (339 francs)

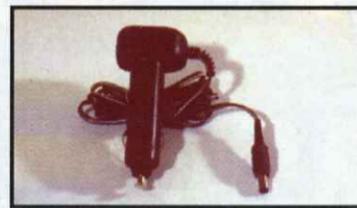
Tu peux dire adieu aux piles avec cet accessoire ! Une fois chargé, cette batterie te permettra de jouer pendant une journée entière (autre bonne occasion pour une crise de nerfs maternelle), si tu le souhaites, sans éteindre la GameGear. De plus, délivrant 9 volts, le Battery Pack pourra te servir pour de nombreux autres appareils électriques comme ton walkman ou ton microphone-enregistreur par exemple. Géant !  
 Note Supersonic : \*\*\*\*



### Le Car Adaptor (199 francs)

T'es vraiment intoxiqué ? Tu peux pas te passer de ta console ? T'es en manque au bout de deux heures ? T'es prêt à te la faire en intraveineuse ? Alors dis-moi, les long voyages en voiture pour partir en vacances avec tes parents, ça doit être un vrai calvaire. Sega a pensé à toi avec le Car Adaptor. Tu branches l'extrémité du câble sur ta GameGear et tu enfonces l'espèce de "bitonio" noir dans l'allume-cigare de la voiture de tes parents. A toi l'éclate totale ! Et pendant ce temps, tu fous la paix à tes parents. Moi je crois

que si tu te débrouilles bien, tu vas pouvoir te le faire offrir, le Car Adaptor ! Si, si ! A moins que la maman fasse cette fois une vraie dépression nerveuse !  
 Note Supersonic : \*\*\*\*



### Le Wide Gear (159 francs)

Que celui qui ne sait jamais plaindre du manque de lisibilité sur l'écran de la GameGear se lève ! Non, non... pas tous en même temps, merci. Encore une fois, le grand maître Sega a pensé à tes pauvres petits yeux en sortant cette loupe qui s'adapte sur ta GameGear en deux trois mouvements et qui ne gêne en rien les commandes. Je te préviens, tu l'essayes, tu l'adoptes ! Nous, le mois prochain on fait pareil avec Supersonic ; on emploie des caractères minuscules avec de l'encre qui ne sèche pas et on te fourgue les lunettes et la serviette avec. Pour pas cher, c'est juré !  
 Note Supersonic : \*\*\*\*

### Le Gear to Gear cable (79 francs)

T'as réussi à convaincre ton copain d'acheter une GameGear ou alors tes parents t'ont acheté une GameGear en même temps qu'à ton frère et tu aimerais bien jouer à deux. Avec ce câble, c'est maintenant chose possible. Attention, relier les deux GameGear ne veut pas dire que tu puisses t'éclater avec un pote. Les deux joueurs doivent ABSOLUMENT posséder CHACUN une cartouche. Décidément Sega a vraiment de bonnes idées. Le mois prochain, on imprime un bout sur un magazine et un autre bout sur un autre. Si tu veux lire une phrase en entier, il faudra que tu en achètes 2.  
 Note Supersonic : \*\*\*\*

### Le Ac Adaptor (175 francs)

Fiche bricolage du professeur Choron : Tu achètes un adaptateur en grande surface (vérifie le voltage et la polarité), tu colles un autocollant Sega et tu as le même pour 40 balles. Ou alors tu achètes tout de suite le Battery Pack, c'est plus avantageux !  
 Note Supersonic : \*\*



## Coupe d'Europe

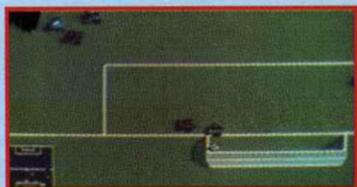
● La société Tecmagik s'est rapidement fait un nom sur Master System avec le développement de "hits" tels Populous, Pacmania ou Shadow Of The Beast. Tu as sans aucun doute déjà joué à l'un de ces jeux. Leur prochain titre se nomme Champions Of Europe et coïncide avec l'évènement sportif de l'année dans le monde du football, la Coupe d'Europe. D'un concept très proche de Kick Off, Champions Of Europe te propose plusieurs modes de jeu et toutes les situations pouvant intervenir dans un match international.

### Les options

Il te sera possible de choisir l'équipe de ton choix et de participer à la Coupe d'Europe, d'être arbitre par l'un des huit arbitres internationaux, de choisir les conditions climatiques durant le match, de



changer de tactique entre les deux mi-temps, de jouer les prolongations et même d'en venir aux stressantes séances de tirs au but.



Des options très complètes, donc. La réalisation est superbe avec une vue du terrain à 75 degrés, c'est à dire presque en vue d'avion (comme Kick Off) mais dans Champions Of Europe, tu pourras discerner sans problème chacun des joueurs. Comme tu peux le voir sur les photos, un "radar" est présent, très utile pour les passes longues ou changement



d'ails. En bref, un jeu dans la lignée de Super Kick Off qui a les armes pour s'imposer comme le meilleur du genre. Indices supplémentaires et esquisse de réponse dans le prochain SPS.

## Matshushita aussi !

● Le géant de l'électronique grand public japonais pourrait bien, d'ici quelques mois, sortir une toute nouvelle console en association avec Electronic Arts. Cette machine reprendrait le concept du WonderMega avec un lecteur CD-Rom intégré. La date de sortie serait le printemps 93 pour le Japon et les USA et aucun prix n'est avancé. De même, les caractéristiques de la machine sont

inconnues. Mais d'après certains journalistes, cette machine posséderait un énorme potentiel, dépassant de loin ce qui existe sur le marché actuellement. A noter que les responsables d'Electronic Arts, interrogés à ce sujet, démentent la nouvelle. Information au conditionnel, bien sûr, mais à ce train-là, il sera bientôt benêt de ne pas sortir sa console !

## Roller en tête : DJ Boy

● Le principe de conception du jeu de DJ Boy est lumineux. Une supposition que t'es programmeur chez Sega et que tu te tires tout à coup une flemme que même toi, t'en es gêné. Une autre supposition qu'il faille que tu livres le tube de l'année

prends loufoques, voire grotesques avec des boss de fin de niveau complètement délirants. Prend le boss du premier niveau, par exemple, c'est une nounou black dont la seule préoccupation est de te renvoyer péter dans ton coin. Jette un coup d'oeil



à ton patron Onc' Picseg si tu veux aller soigner ta crise aux Bahamas et que ça urge ! Que fais-tu ? Tu pompes Street Of Rage. Pas de problème, tu choisis des graphismes différents avec les rues de New York ou un énorme chantier de construction. Maintenant, les personnages ! Très important, ça vous donne une âme au jeu, les personnages. Alors, tu les



sur la photo et tu verras que le mot est bien choisi puisque sa seule arme est son pet dévastateur

### Mais c'est pas tout

Tu dois pas oublier l'action, pour marquer une réelle différence avec Street Of Rage, tu décides de chausser des "rollers" (patins à roulette) à notre héros. Les coups donnés par ton personnage sont pratiquement similaires à ceux que tu as pu envoyer à la tronche des vilains de Street Of Rage sauf

que cette fois-ci, tu les donnes avec des "rollers" au pieds. Et je peux te dire qu'un coup de "roller" sur la tête, ça fait mal.

### Ah l'informatique...

Maintenant, il s'agit d'écrire un scénario, histoire de donner un prétexte au joueur. Alors, là, avec ton ordinateur et ton programme expert, tu entres les données : jeune fille frêle, héros courageux, bandits vils et cruels, ville occidentale. La machine te touille tout ça et te craches sur la feuille d'imprimante grande comme un ticket de métro toute l'histoire du jeu, de "A" à "Z". Et ça donne un jeune personnage qui part en croisade contre un gang de bandits qui ont enlevé sa fiancée retenue prisonnière dans un QG situé au milieu d'une ville défendue par des dizaines d'ennemis tous chaussés de "rollers". Voilà tu sais tout...





# TRUCS & ASTUCES



## Codes Action Replay :

Pour tous ceux qui ont la chance d'avoir cette merveilleuse cartouche Action Replay pour Megadrive, voici quelques codes très intéressants.

### Revenge Of Shinobi :

Donne toi 99 vies (tu dois aller à l'écran d'options pour que cela soit validé) : 0090F 40063.  
Avoir des vies infinies : 009E4 66002.  
Invulnérable dans les deux directions : 00B4E 86000 - 00B57 E6000.  
Commencer avec beaucoup d'énergie : 0092F 20FFF.  
Shurikens normaux illimités : 00B93 E6002. Super shurikens illimités : 00C0E 24E71.

### Fatal Rewind :

Vies infinies : 02B6D 66002. Vies infinies (rest) : 02E39 A6002. Etre invulnérable : 02898 04E71.

### Alien Storm :

De l'énergie pour les deux joueurs : 00352 A31FC - 00352 CFFFF. Des continues illimités : 003A2 E6002.

### Forgotten Worlds :

Joueur numéro un invulnérable : 01046 650F9 - 01046 200FF - 01046 41109 - 01046 64E75.  
Joueur numéro deux invulnérable : 01047 E50F9 - 01048 000FF - 01048 21A47 - 01048 44E7F.  
Commencer à jouer avec 992,500 d'énergie : 0124C A0099.  
Commencer à jouer avec 992,500 d'énergie pour le joueur deux : 01253 C0099.

### Wonderboy III :

Vies infinies : 0068A C4A38 - 00695 24A38.

### Bonanza Bros :

Vies infinies pour le joueur rouge : 00534 46068. Vies infinies pour le joueur bleu : 0053D 0606C.  
5 minutes par niveaux : 01045 80005. Temps infinie : 01066 A4A28.

### Fantasia :

Beaucoup d'ennemis vous donneront de l'énergie au lieu d'en prendre : 005D5 4103C - 005D5 84E71.  
Grande magie illimitées : 00622 84E71. Petite magie illimitées : 00625 04E71.

### Mickey Mouse :

Mickey ne prendra qu'un point de dommages par section : 00B79 44E75.

### Streets Of Rage :

Vies infinies pour les deux joueurs : 002B6 64E71. Temps infinie pour chaque sections : 010CE 01C80.  
Armes spéciales innies : 00402 E4E71.

### Eswat :

Vies infinies : 00196 04E71. Etre invulnérable : 0017C 260 - 001A2 84E71 - 00258 C6002.

### Phelios :

Vies infinies : 0035D C6004. Armes illimitées : 0072E 8603E. Missiles illimités : 00737 E4E71.

### Hellfire :

Vies infinies : 00284 86004. Supers armes infinies : 002AE E6004.  
Ces paramètres, entrés ensemble, donnent tous les bonus quand le premier P est ramassé : 00262 C33FC - 00262 E0005.

### James Pond II :

Vies infinies : 00190 A4E71. Protection contre les ennemis : 003D1 C6002. Invincible : 003CC 26002.

### Thunderforce II :

Pour avoir 255 vies : 0009D 431FC - 0009D 600FF.

### Mercs :

Bombes infinies : 0080B 8C351. Energie infinie : 00B09 44E71.

### Quackshot :

Commencez avec 7 vies : 0050A C0007. Commencez avec 9 vies : 0050A C0009.  
Vies infinies : 00487 26004. Invulnérable aux attaques ennemis : 005ED E600C.  
Donald s'énerve après un seul chilli pepper : 007D9 80001.  
Commencez le jeu avec 15 unités de popcorn : 0050C 631C2. Ne perdez plus de popcorn : 00519 26002.

### Space Harrier 2:

Commencez avec 10 vies : 006CD 4000A. Commencez avec 30 vies : 006CD 40014. Vies infinies : 007C7 44A38.

### Arrow Flash :

10 armes spéciales par vie : 00A67 4000A. Armes spéciales illimitées : 00BAD 66004. Vies illimitées : 00543 26004.

### Super Thunder Blade :

Pour ne pas perdre de vie dans le passage où le jeu est en vue d'avion : 007A3 64A38.  
Pour avoir les vies infinies utilise les deux paramètres : 007A2 64A38.

### Crackdown :

Donnez des armes infinies à Ben : 02882 E6002. Pareil mais pour Andy : 0288E 86002.  
Donnez à Ben des tirs de canons illimités : 02881 06002. Pareil pour Andy : 0288C A6002.  
Supers bombes illimitées pour Ben : 005B7 C6004. Pareil pour Andy : 005AE A6004.  
Empêchez Ben de perdre parfois des vies : 00DA1 A6004. Pour Andy : 00DB6 26004.  
Vies infinies pour Ben : 00213 26004. Vies infinies pour Andy : 0021D A6004. Vies infinies : 000D0 A6004.

### Out Run :

Temps infinie : 0035A 84A10.

### Super Hang On :

Temps infinie en mode arcade : 008B1 4600E. Monnaie infinie : 00548 E600A.

### Twin Hawk :

Armes spéciales illimités : 00358 C6004. Vies infinies : 002B5 86004. Essayez ces deux codes combinés : 003F0 87E03 - 003F0 A6002.

### Sword Of Sodan :

Vies infinies : 00474 26002.

### Strider :

Vies infinies : 020A1 C6002. Essayez ceci pour finir un niveau : 002BC E4E71. De l'énergie en plus : 0011F 8007F.



### Quackshot (Megadrive) :

Comment tuer plus facilement les monstre de fin de niveau :  
Dracula : utilise le popcorn sur lui, mais c'est quand même les ventouses les meilleures. Il ne peut être touché que lorsqu'il ouvre son manteau Le tigre : pour l'avoir le seul moyen est de rester au milieu de l'écran et d'utiliser le bubble gum en tirant sur la zone d'atterrissage du félin dès qu'il entame son saut. Il s'assoit toujours avant de lancer du feu. Le fantome vicking : avant qu'il lance son épée saute et touche le à la tête. Quand il ne reste plus qu'une partie de son corps, saute et en tombant touche le. Continue ainsi jusqu'à qu'il soit détruit.  
Pat Hibulaire : débarrasse toi des deux mineurs avec le popcorn. Pat sort son arme et tu dois alors te cacher dans les sortes de grottes d'où venaient les mineurs. Quand il est au dessus de toi, coure de l'autre côté. Juste avant d'être rejoint, laisse toi glisser dans une grotte. Tu as le temps de le toucher, de sauter au plus haut et de le toucher à nouveau et de fuir en décrivant des cercles. Pour le dernier niveau c'est à vous de trouver héhé...  
Pour traverser sans se prendre la tête le niveau de Transylvanie, saute dans le 2ème plan d'eau au ras de la berge gauche dans les herbes. On ne te verra plus sur l'écran mais tu pourras te diriger vers la fin du niveau sans aucun problèmes.



### Ninja Gaiden (Game Gear) :

Niveau 2 : NINJA Niveau 3 : GIDEN Niveau 4 : DRGON Niveau 5 : SWORD



### Space Harrier (Game Gear) :

Niveau 2 : EAGF Niveau 5 : DGBC Niveau 9 : BFCH Niveau 11 : AGEC Niveau 3 : CHFA Niveau 6 : FBHE Niveau 10 : HGDA

### Quartet (Master system) :

Pour avoir un sélecteur de niveau appuie sur HAUT sur le second paddle, et appuie sur PAUSE 12 fois. Maintenant appuie sur le bouton 1 pour choisir ton niveau.

### Bubble Bobble (Master system) :

Allez à l'option password et appuie sur Pause. Maintenant appuie sur le bouton 1, GAUCHE, BAS, HAUT, 1, HAUT, 1, HAUT et PAUSE. Commence le jeu.

### Starflight (Master system) :

Voici la liste des planètes qui te seront le plus profitable pour remplir ton compte en banque :  
Système 118,146 : planète 4  
Système 175,94 : planète 1  
Système 145,107 : planète 4  
Système 215,86 : planète 3  
Système 217,88 : planète 2 et 4  
Système 129,33 : planète 2  
Système 125,100 : planète 3  
Pour finir l'aventure :  
Il te faut le Crystal Orb (132,165 - planète 1 - 46N x 12E)  
Crystal Cone (20,198 - planète 1 - 29S x 55W)  
Crystal Egg (234,20 - planète 2 - 35S x 99E)  
Va sur la planète Crystal, en 192,152. Trouve le coeur de la planète avec le Crystal Cone (47E x 48N). Lache le Black Egg et décolle.

### Populous (Master system) :

Quelques codes :  
Niveau : Code :  
0100 CALEOLD  
0199 KILLMEHILL  
1999 ALPDEEND  
2999 SEDENG  
3999 SUZLOPDON  
4999 KILLOGOAL

### Wonderboy III (Master System) :

Fais le code : WESTONE 0000000  
END pour avoir toutes les armes et armures possibles, tu pourras aussi te transformer en lion, dragon, souris, piranha et en faucon et obtenir un score de plus de 980 000.



### Out Run (Megadrive) :

Tu veux voir la fin de ce jeu ?? No problemo ! Quand Tu dois entrer ton nom au tableau des scores tape : ENDING puis appuie sur START et tu verras la fin.



### Dragon Crystal (Game Gear) :

Pour remettre tes points de vie au maximum (à faire juste quand il n'y a pas de monstre) appuie sur la touche START et tourne en rond jusqu'à ce que ton niveau de vie soit au maximum.



### Alex kidd In Miracle World (Master System) :

Quand tu arriveras à la 1ere pieuvre, détruire ses tentacules, ou acheter le TALCUM POWER pour devenir invisible afin de taper dans la pieuvre deux fois, mettre le ventre d'alex sur le coffre et se déplacer de gauche à droite tout en appuyant sur BAS jusqu'à se retrouver sous terres au BONUS ROUND.  
Pour continuer après avoir eu un game over : dès que le message GAME OVER apparaît appuie sur Haut (sur le paddle) et sur le bouton deux 8 fois.



### Pengo (Game Gear) :

Sur l'écran de présentation appuie sur GAUCHE, HAUT, bouton 1, 2 et START et tu obtiendras un menu avec le choix du niveau où tu veux commencer.

### Blade Eagle 3-D (Master System) :

Quand "BLADE EAGLE" apparaît appuie sur BAS et fais une rotation du paddle sur la GAUCHE pour faire un tour complet et te retrouver en BAS. Si c'est bien fait, tu devrais voir à droite du mot EAGLE un select round de 0 à 8.



### Out Run (Game Gear) :

Pour être invincible sur l'écran de présentation, faites HAUT, GAUCHE, 1, 2 et START.  
Pour avoir le temps illimité appuie sur le bouton 1, sur le bouton 2 et sur START. Cela ne fonctionne pas en "Versus mode".

## SUPERTRUCS & STRATEGIES

SUPERTRUCS ET STRATEGIES

# SEGA



GUIDE DE CHOIX & ARMES SECRÈTES POUR MASTER SYSTEM ET MEGADRIVE

COREY SANDLER & TOM SAGGETT DUNOD

LE LIVRE DES SEGAMANIAQUES, avec plus de 60 super-jeux, dont Michael Jackson's Moonwalker, Ghostbusters, Whip Rush, Insector-X, Hellfire, Mickey Mouse Castle of Illusion, Dick Tracy, Thunder Force III, ESWAT : City Under Siege, Super Monaco Grand Prix, Mystic Defender, Golden Axe, The Revenge of Shinobi, Forgotten Worlds, Double Dragon, Budokan, Gouls'n Ghosts, World Championship Soccer, R-Type, et bien d'autres...

Toutes les armes secrètes pour rester maître du jeu sur Master System™ et Megadrive™ !

256 pages, 115 F chez votre librairie ou à défaut en utilisant le bon ci-dessous :

**BON DE COMMANDE** à retourner à DUNOD, 30 rue St Sulpice, 75278 Paris Cedex 06  
NOM :  
ADRESSE :

désire recevoir par la poste le livre : **Supertrucs et Stratégies SEGA®** au prix de 115 F + 20 F de frais d'envoi, soit 135 FF chaque exemplaire (chèque à l'ordre de DUNOD).

# GOULU ?

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



**GENIAL !**

**C'EST AUSSI 10 BALLES**

**N°1 - MAI / JUIN 1992**

**MAGAZINE GRAND FORMAT**

Dans le N°1

**Une explosion d'informations**

**TESTS :** Super Mario World, Super Tennis, F-Zero, Super Soccer, Chip'n Dale, Double Dragon 2, Choplifter 2...

**POSTERS GEANT :** Jean Pierre Papin (Kick Off)

**CONCOURS :** 20.000 Pin's à gagner en association avec Supersonic

Et aussi,

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

**Trucs et astuces :** Les tous derniers "Tips & Codes"

**Plans :** Super Mario World (Super Nintendo) et Rainbow Island (Nintendo)

**BANZZAI, grand, beau, gai, drôle, intelligent :**  
Ton magazine NINTENDO



# AX BLATTER

## Schwarzissime !

EDITEUR : Sega - MACHINE : GameGear

Notre viril barbare venu tout droit de Golden Axe, qui, physiquement, fait plutôt penser au fruit des amours de Schwarzzy et d'une mammoth qu'à Renaud (le chanteur),



Une interface très facile à comprendre et très pratique.

s'attaque maintenant à la Game Gear où il est, il faut le dire, sensationnel ! Ce jeu ne se déroule pas de la même façon que sur Megadrive puisqu'à l'arcade s'est ajouté l'aventure. On dérape sur les qualificatifs : fabustique, fantaleux, magnial, génifique, manstral et magidiose. Les mots ne manquent pas pour donner la mesure de son émotion. Dans le style de Gargoyle's Quest (mais encore mieux, c'est dire) ce logiciel de Sega vous permettra de combattre des amazones (vous savez, ces cavalières monomammaires) ainsi que des barbares (vous savez, ces gens qui s'entretuent pour un oui, pour un non) ou des squelettes (vous savez, ces messieurs



Chacun des ennemis exige une tactique particulière.

sympatiques dans les salles de sciences-nat) que vous pourrez battre facilement grâce à des magies très efficaces et très destructrices (appuyer sur start). Avec les



# FANTASY ZONE

## Symphonico-tronchesque

EDITEUR : Sega - MACHINE : GameGear

Les horribles brigands de Menon ont enlevé le père de Opa-Opa et, il faut bien que tu le saches, rien n'est plus urgent que d'aider Opa-Opa à sauver son père. Fantasy Zone se présente comme un "shoot'em up" à scrolling horizontal et un petit peu vertical qui augmente l'aire de jeu.



Une réalisation surprenante pour un shoot'em up !

Tu peux te balader à ta guise dans le niveau, à droite, à gauche, comme tu veux, ce qui n'est pas courant. Tu tires sur un tas d'ennemis qui, c'est très clair, en veulent à ta peau. Certains ennemis, plus gras, te permettent d'obtenir de grosses pièces d'or qui servent à acheter des armes plus puissantes dans des "shops" (boutiques en français) qui apparaissent de temps en temps. Bien



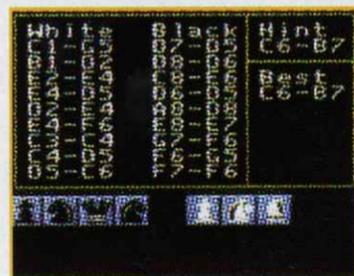
# THE CHESSMASTER

## Echec en bois

EDITEUR : Sega - MACHINE : GameGear



Admettons que tu sois un dingue d'échecs ! Admettons que tu possèdes une Game Gear ! Je rappelle pour les écorchés du bulbe que le jeu d'échecs est un jeu très stratégique qui demande un grand pouvoir de concentration, de hautes facultés d'analyse, un vrai esprit synthétique et une colossale mémoire et je m'adresse seulement à ceux qui ont tout cela. Admettons que vous soyez encore 2 à me lire (ça m'étonnerait, mais ...).



Un jeu très complet avec un très grand nombre d'options.

Une superbe voix digitalisée t'accueille : "Welcome to ChessMaster" ! Le genre de cartouche bien polie et ... bavarde d'ailleurs, car de nombreuses paroles digitalisées agrémentent le déroulement

de la partie: fabuleux ! Pour jouer, tu déplaces une petite main pour faire bouger tes pièces. Tu peux revenir en arrière pour étudier le jeu de ton



Désolé, mon gars mais l'ordinateur t'à encore battu !



Le déplacement de ton personnage s'effectue suivant ce mode, sur une carte représentant le monde. En revanche, pour les combats, la vue passe en 2D.

magies, vous aurez l'occasion de leur détruire la "chetron" avec l'éclair, le feu et la terre. Entrez dans la forêt, la cave, la pyramide, le désert et sortez de ces

niveaux victorieux. Les graphismes sont beaux comme du Brueghel l'ancien, l'environnement sonore met des coups de bâton à Jean-michel Jarre (au fait, ça



**J.P.A.** **90%**

Graphisme	: 16/20
Animation	: 16/20
Son	: 14/20
Jouabilité	: 14/20
Durée de Vie	: 17/20



D'un maniement difficile, Fantasy Zone réjouira les pros de la manette.



sûr, les boss sont là à l'attendre en fin de niveaux.

D'un point de vue strictement pictural, ça ressemble aux chemises africaines, les décors dégoulinent de couleurs chatoyantes et les ennemis explosent de teintes vives. D'un point de vue strictement "tronchesque" ces mêmes ennemis sont d'enfer, surtout les boss de fin de niveaux, faut voir les bouilles! D'un point de vue strictement musicalo-symphonique, les musiques virevoltent de rythmes entraînants. D'un point de vue strictement manipulo-bougeotte, l'animation et la maniabilité sont très correctes, quoiqu'il soit ennuyeux d'attendre que le "scroll" avance quand on est au bout de l'écran. D'un PDVS critique, Fantasy Zone est finalement assez marrant, même si ce n'est pas le meilleur jeu de la Game Gear...



**L.V.** **81%**

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

adversaire. Ton adversaire peut être la Game Gear ou bien un de tes potes ; tu peux aussi visionner une partie "Game Gear contre Game Gear" pour t'apprendre les meilleurs coups. En

appuyant sur Start, tu as accès à plusieurs options. Tu peux demander de l'aide pour connaître le meilleur moyen de faire "Mat" (gagner la partie !). Tu peux sauvegarder ou charger une partie

grâce à un système de codes, et tu as beaucoup d'autres options encore ... ChessMaster est un excellent jeu d'échecs jouissant d'un environnement sonore sympathique et de graphismes très adaptés. Une cartouche à garder longtemps !



Rien n'est encore décidé, ce n'est que le début de la partie. En plus, rien qu'en regardant, tu peux apprendre à jouer.

**L.V.** **92%**

Graphisme	: 12/20
Animation	: —
Son	: 15/20
Jouabilité	: 17/20
Durée de Vie	: 19/20

va, mon petit jean-michel?), la maniabilité est encore meilleure que celle du "scoot" Rapido de Peugeot et, pour couronner le tout, c'est un jeu qui a, pour une fois, un alibi d'achat en plastic thermoformé (for ze naïfs

pérentes or grande-pérentes). Les discussions dans la partie "aventure" are in pure english, you me suivez. Le jeu qui fait faire des progrès in the "chaque speare" language. I bidonne myself!

# GAME'S

## Le plus grand choix de jeux

### PARLY 2

Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

### VELIZY 2

Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

### ST-QUENTIN YVELINES

Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

### LYON LA PART-DIEU

Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

### CAGNES-SUR-MER

67, boulevard du Maréchal Juin

Tél. 93 22 55 21

# TRUCS & ASTUCES

**After Burner 2 (Megadrive) :**

Quand tu recharges les armes, appuie sur les boutons suivants pour gagner un chargement de 100 missiles.  
 Stage 3 : Gauche et bouton B.  
 Stage 5 : Droite et bouton B.  
 Stage 9 : Bouton B.  
 Stage 11 : Droite et bouton B.  
 Stage 13 : Gauche et bouton B.  
 Stage 16 : Droite et bouton B.  
 Stage 19 : Bouton B.  
 Stage 21 : Droite et bouton B.

**Gynoug (Megadrive) :**

Pour avoir des crédits infinis, appuie sur le bouton A et C en même temps que Gauche sur le paddle, quand l'écran GAME OVER apparait.  
 Pour avoir un selecteur de niveau bouge juste la flèche sur la section contrôle et appuie sur le bouton A pour une durée de 15 secondes environ, et le menu apparaitra pour choisir le niveau.  
 Pour avoir le panneau de contrôle secret : place la flèche sur contrôle et appuie en même temps sur les boutons A, B, C pendant 7 secondes.

**Moonwalker (Megadrive) :**

Appuie sur Haut/Gauche bouton A et Start en même temps sur le 2ème paddle, puis sur le 1er paddle appuie sur Start. Sélectionne un ou deux joueurs et Start sur le 1er paddle. Pour changer les niveau appuie sur Gauche ou Droite et sur Start.

**Altered Beast (Megadrive) :**

Pour choisir la créature que tu veux devenir, sur l'écran où apparait le titre, appuie sur les boutons A, B et C sur Bas/Gauche maintiens le tout appuyer et fais Start. Un écran apparait et tu choisis.  
 Pour faire un test de son, toujours sur l'écran de présentation appuie sur le bouton A et C et Haut/Droite en même temps.  
 Pour continuer après un Game Over appuie simplement sur le bouton A et Start.

**Cyborg Hunter (Master System) :**

Quand tu trouves une pastille d'énergie, prend la puis entre dans la porte la plus proche, ressort et reprend la pastille qui s'y trouve à nouveau, ainsi de suite jusqu'à ce que tu aies fait le plein d'énergie. Fais de même avec toutes les pastilles.

**Burning Force (Megadrive) :**

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

**Bubble Bobble (Master System) :**

le code pour choisir son niveau : 3V35NLL.  
 Essaie ceci : Amène le curseur sur le password et fais pause. Maintenant appuie sur le bouton1, Gauche, Bas, Haut, bouton 1, Haut, bouton1, Haut.  
 "Resete" le jeu, prend un joueur ou deux joueurs. Au niveau 1 "embulle" les 3 ennemis mais ne les détruit pas. Quand ils deviennent rouge ré-embulle les et recommence quand le baron Von Blubba apparait. Une porte apparaitra enfin, prend la pour la surprise.

**Hellfire (Megadrive) :**

Va sur l'écran d'options choisis la difficulté "HARD", attend quelques minutes. Le jeu devrait commencer tout seul avec 99 continues.

**Mercs (Megadrive) :**

Tu trouves que ce jeu est trop facile ?? Pour le rendre plus dur il te suffit de choisir le mode "original" et d'appuyer en même temps sur les boutons A, B, C et START.

**Super Monaco Grand Prix (Megadrive) :**

Un code pour aller au dernier round du jeu avec 126 points et la meilleure voiture : FIRENZE.

**Robocod (Megadrive) :**

Pour accéder au niveau de ton choix appuie en même temps sur les boutons A et C tout en tournant la manette dans le sens des aiguilles d'une montre et presse vite sur START. Assez dur comme astuce mais en t'entraînant tu y arriveras sans problème.  
 Pour trouver des tableaux secrets (qui maintenant ne le seront plus) au début du jeu, saute par dessus les deux premières porte et va vers la droite du chateau. Monte sur les plates-formes, saute sur le toit, pars vers la gauche du bâtiment et... les tableaux sont là.

**Vigilante (Master System) :**

Pour avoir le selecteur de niveau à la page de présentation du jeu, appuie sur le paddle en diagonale HAUT-GAUCHE puis appuie sur le bouton 1.

**Joe Montana II Sportstalk Football (Megadrive) :**

Il y a un moyen de créer ses propres mots de passe. Prend un code, met les 3 premières lettres et les 2 dernières. Insère les lettres suivantes dans le milieu de tes codes :  
 Premier round : RSS5B  
 Championship : S555D  
 Sega Bowl : T555H

exemples :  
 San Francisco (Championship) : ZABS555DII  
 San Francisco (Sega Bowl) : ZABT555HII  
 Los Angeles (Championship) : MABS555DIA (A)  
 Los Angeles (Sega Bowl) : MABT555HIA (A)  
 Philadelphie (Championship) : UX3S555DIA  
 Philadelphie (Sega Bowl) : UX3T555HIA  
 Los Angeles (Championship) : NAAS555DKA (N)  
 Los Angeles (Sega Bowl) : NAAT555HKA (N)  
 Detroit (Championship) : HPOS555DIE  
 Detroit (Sega Bowl) : HPOT555HIE  
 Washington (Championship) : 120S555DIA  
 Washington (Sega Bowl) : 120T555HIA

**Faery Tale Adventure (Megadrive) :**

Donne ce password pour jouer la fin de l'aventure : 7R2KUL6RSZXS6NHSDCB720663R12HO785P

**3615 Konsol**

Tous ces trucs, toutes ces astuces et plein d'autres...

Et aussi  
 Jouer et gagner des lots  
 Dialoguer en direct  
 Lire les dernières infos  
 Poser des questions à la rédaction  
 Passer des petites annonces...

**Road Rash (Megadrive) :**

Codes0	Level	Money	Bike	Crédit
31201 00Q30	2	\$4,350	Banzai	\$7,850
113N6 2QT2V				
11221 011T0	2	\$6,850	Banzai	\$10,350
014KR 2AVKB				
20000 016J1	3	\$8,350	Banzai	\$11,850
01697 32RNC				
20001 01DK1	3	\$6,100	Kamakazi	\$10,100
115d5 333PQ				
20301 01GE1	3	\$7,000	Kamakazi	\$11,000
015N0 330LL				
21301 01NF0	3	\$9,250	Kamakazi	\$13,250
116IR 337LI				
21311 02061	4	\$4,040	Kamakazi	\$10,040
102J9 349VM				
00000 02060	4	\$2,840	Shuriken	\$7,640
0132P 448VN				
04000 022M0	4	\$3,640	Shuriken	\$9,600
013CO 44Q8I				
84003 027U0	4	\$5,320	Shuriken	\$11,320
01538 4K7HM				
84000 02460	4	\$4,120	Shuriken	\$10,120
012IP 4SCE2				

d'autres codes :  
 Furruci : 32673 01R01 011DO 35T7Q  
 Panda 750 : 32674 02EA1 100ET 36RCN  
 Diablo 1000 (niveau 4) : 00000 03231 0100J  
 479KT

**Centurion - Defender Of Rome (Megadrive) :**

rang	légion	code
(1) Sicile	centurion	infanterie F, N, A
(2) Dalmatia	tribun	cavalerie N, A
(3) Allemagne	legatus	cavalerie N, F, F, A
(4) Gaule	general	cavalerie N, FR, N, A
(5) Espagne	general	cavalerie F, N, A
(6) Thracia	consul	consulat F, F, A
(7) Macedoine	consul	consulat F, F, A
(8) Arménie	consul	consulat F, F, A
(9) Mesop.	pro consul	consulat F, F, A
(10) Arabie	pro consul	consulat F, N, A
(11) Egypte	pro consul	consulat FR, FR, A
(12) Mauritanie	pro consul	consulat F, N, A

(Légende : F = cérémonieux, FR = amicaux, N = mauvais, A = offre d'alliance, W = chaud, G = gentils, AC = accepte).

Pour gouverner toute l'europe et l'afrique du nord au moyen orient : QDQA YYTE 5555 55TG NGVG ISEA.

ATTENTION tu n'est que pro-consul, et toutes les provinces sont en état de rébellion. Pour devenir "Cesar" il faut les mettre au stade content. Ainsi tu peux aller voir Cléopâtre et la séduire pour gagner le jeu. (Pour les mettre au niveau content il suffit de baisser les impôts, et de faire des courses pour gagner de l'estime en les remportant).

**LE DEFI**

ATTENTION, N'HESITE PAS, EN T'ENGAGEANT DES MAINTENANT DANS LES MATCH TOP-SCORE TU POURRAS PARTICIPER AU CHAMPIONNAT 1992 TOP-SCORE SUPER-SONIC. VOIR TOUS LES DETAILS DANS NOTRE NUMÉRO 2.

GAGNE UNE MEGA DRIVE, UNE GAME GEAR OU DES ACCESSOIRES SEGA.

**MATCH TOP - SCORE**

Chaque mois 20 cadeaux SEGA à gagner !

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

**Pour participer** il suffit de nous retourner une photo de ton écran de télévision avec le meilleur score que tu as pu réaliser sur l'un de ces jeux (attention il faut que la photo montre ta 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



**LES VAINQUEURS DU MOIS DERNIER**

**Testeur Master System**  
**David Robotnik**  
 16 ans, Paris (75)  
*Adore capturer les animaux avec un grand filet. Se passionne pour les coquillages de mer.*

**Testeur Megadrive**  
**Lionel Alex,**  
 18 ans, Chanteloup (78)  
*Souhaite poser son épée et son bouclier Veut à tout prix grandir Observe les "ovni".*

Ont également gagné un Joystick Turbo... : Sophie Dumez (Giens), Pierre Dublancs (Paris)...

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

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

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

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

**TOP-SCORE « SUPERSONIC »**  
 Mai/Juin 92 - ce mois-ci le concours porte sur les jeux suivants :  
**Master System : SONIC**  
**Megadrive : ZERO WING**  
 Participation possible jusqu'à la parution de notre prochain numéro, le 5 juin 1992.

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



**C'EST TA RADIO !**

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

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

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

CHUCK ROCK

TERMINATOR

CORPORATION

MARBLE MADNESS

EURO CLUB SOCCER

ARCADE SMASH HITS

