

# LE GÉANT DES CONSOLES SEGA

AVRIL 1994 - N°20

# SUPERSONIC

Tests : Buba'n Stix (MD), Mac Donald's Treasure Land Adventure (MD), Body Count (MD)... News : Another World 2

15F  
Megadrive - Mega CD  
Master System - Game Gear

**EXCLUSIF**



En attendant  
la **SATURN**, Sega  
lance la **MEGA 32**

Les caractéristiques, le prix, la date de sortie, les premiers jeux, les premières photos... vous saurez tout en page 11 !

**MEGA-CD**

☆☆☆ présente ☆☆☆



&

Deux hits  
conçus,  
réalisés,  
développés  
et produit  
par Virgin  
Interactive  
Entertainment



**DUNE**

**SORTIE EN MAI**

**LANDSTALKER**

UNE ÉPÉE  
UNE FÉE,  
UN DRAGON,  
UN JEU...  
POUR UN TRÉSOR

**TOUS LES TRUCS ET ASTUCES ?**

☎ **36 70 53 89**

**+ par MINITEL :**  
une rubrique spéciale  
Mega CD

les soluces complètes de jeu  
(Landstalker, Sonic, Sonic 2,  
Flashback...)

**3615**  
**KONSOL**  
VITE !

M 4484 - 20 - 15,00 F




Suisse : 4 FS  
Belgique : 110 FB  
Canada : 3,5 \$

Portugal : 450 escudos  
Guadeloupe/Guyane/  
Martinique/Réunion : 22,50 FF

**AVRIL 94 - N°20**

Editeur PRESSIMAGE \*8,76F l'appel puis 2,19F/min \*\*1,27F/min



**NBA**<sup>®</sup>  
**SHOWDOWN**



**SPORTS**<sup>™</sup>  
ELECTRONIC ARTS

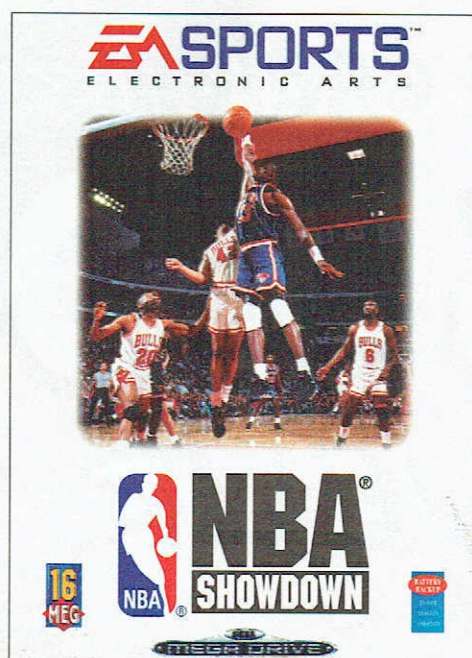
# Mesurez-vous à Showdown

Avec NBA® Showdown, vous allez revivre la folie des vrais matchs de basket à 5, avec une telle vitesse de jeu que vous aurez besoin du ralenti pour voir comment l'adversaire a réussi ce "Double-Pump Hook Arm Slam"!

Le nouveau moteur de jeu lui donne une nouvelle dimension, et vous place face aux joueurs des 27 équipes NBA: les meilleurs athlètes du monde examinés individuellement avec leurs statistiques, et intégrés au programme pour refléter leurs véritables performances de la saison 93/94. NBA® Showdown vous permet d'effectuer tous les coups spéciaux d'un simple coup de pouce, avec un nouveau point de vue unique pour les coups francs, situé juste derrière le cou du joueur.

Vous pourrez choisir des jeux offensifs, des stratégies pour votre défense, et participer à une saison complète de 82 matchs, avant d'emmener votre "Dream Team" jusqu'aux Playoffs. Une sauvegarde par pile gardera en mémoire la saison en cours, et la compatibilité avec l'adaptateur 4 Way Play™ permettra à quatre fous de basket de s'en donner à coeur joie!

**2 contre 2? C'est plus du ballet que du basket!**  
**Jouez à NBA® Showdown pour goûter au VRAI basket.**



if  
it's in  
the GAME,  
it's in  
the GAME™

**EA SPORTS™**  
ELECTRONIC ARTS

**EA DIRECT**  
NBA® Showdown est disponible directement chez Electronic Arts au (1617) 217-0783 ou en écrivant à Electronic Arts, 12 rue du Château d'Eau, 69410 Champagne au Mont d'Or. • Sega et Mega Drive sont des marques de Sega Enterprises Ltd. • EA SPORTS, le logo EA SPORTS, 4 Way Play, le logo 4 Way Play et "If it's in the game, it's in the game" sont des marques de Electronic Arts. • NBA et le logo NBA sont des marques déposées de NBA Properties, Inc. • Les images des équipes de la NBA sont des marques déposées qui sont la propriété exclusive des équipes respectives et ne peuvent être reproduits sans le consentement écrit de NBA Properties, Inc. et des équipes respectives.

**PLONGEZ-VOUS DANS LES ABYSSES DES JEUX VIDÉOS !**



**36 70 53 89**

**LE BIG BANG !!**

**OU 36 70 JEUX**  
*c'est plus facile à retenir !*

**DES MILLIERS DE TRUCS  
ET ASTUCES !!!**

**DESERT STRIKE  
SHINOBI  
NBA JAM  
ALADDIN  
NIGHT TRAP  
LANDSTALKER  
SAGA SONIC  
(1-2-3-CD)**

**TOUS LES  
CODES  
SPÉCIAUX  
ET BONUS  
CACHÉS DE  
CENTAINES  
DE JEUX !**

*disponibles également par Minitel :*

**36 15 KONSOL** \*\*

**LE SERVEUR ULTIME !**







# Bubsy 2

Bubsy 2, le retour, toujours sur Megadrive ! Cette fois-ci, c'est contre un capitaliste sans scrupule nommé Oinker P. Spamm que Bubsy et ses deux nouveaux compagnons (son jumeau et Arnold Dillo) devront batailler. Dans cette nouvelle mouture, il n'est plus question de bouter hors de la planète des voleurs de pelotes de laine comme dans le 1er épisode avec les extraterrestres de la planète. La situation est encore plus grave aujourd'hui : Oinker P. Spamm propose grâce à une machine "gigantesquement" machiavélique de simuler la réalité d'un énorme parc d'attractions ! De prime abord, l'idée semble sympathique et Bubsy décide d'y emmener ses neveux et nièces pour tuer le mercredi après-midi. Mais ce qui les attend n'est pas un parc de loisirs mais plutôt la très dure réalité... qui s'avère être très dangereuse ! Graphiquement, il n'y aura pas beaucoup de différences avec le premier épisode (même équipe de graphistes), par contre de nouveaux équipements font leur apparition, comme par exemple une combinaison de plongée ou des tee-shirts très spéciaux. La maniabilité devrait être encore améliorée par rapport à la première version. De plus, il sera possible de traverser les cinq mondes du jeu sans respecter un ordre précis. Vivement Noël prochain !

● Editeur : Accolade  
Sortie : automne 94

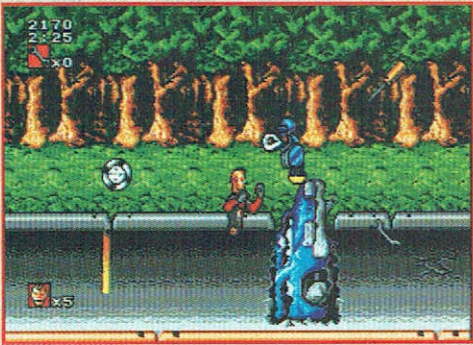
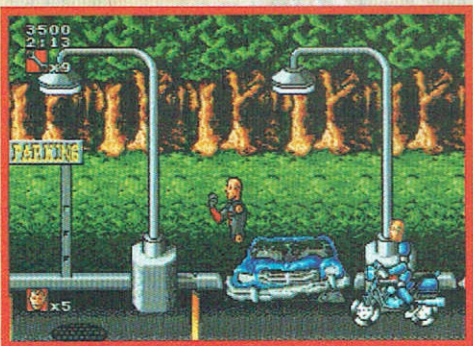
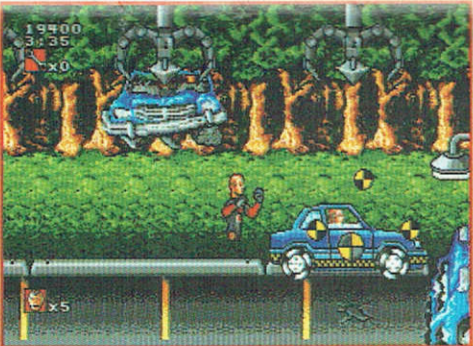


## Ça cause dans le poste !

Radio France Limoges propose une émission quotidienne de jeux vidéo en FM sur 103.5 en Haute Vienne et 101.1 en Corèze (17H20 du lundi au samedi). Si vous habitez dans la région, ne manquez pas l'émission animée par Yann Fernandez. Supersonic le remercie d'ailleurs chaleureusement car c'est grâce à lui que nous pouvons vous faire gagner le premier prix du concours NBA Showdown ; un ballon de basket dédié par l'ensemble des joueurs du CSP Limoges ! Si le basket vous passionne tout autant que nous, sachez aussi que Radio France Limoges retransmet en direct tous les matches du CSP Limoges ! A bon entendre...

## CRASH DUMMIES

Crash Dummies est un classique jeu de plateformes sorti il y a déjà un an sur Nintendo 16 bits au pays du soleil levant. Voici enfin l'adaptation Megadrive qui ma foi, semble d'excellente qualité. Vous dirigez un robot bien étrange, dans le but non moins étrange de traverser tous pleins de niveaux remplis d'ennemis très méchants. Plus vous êtes cartonnés par vos



ennemis, plus votre corps se démembrer. Vous perdez tout d'abord une jambe puis une deuxième puis un bras, et ainsi de suite. Vous pouvez évidemment revenir à votre forme d'origine, en récupérant les nombreux bonus du jeu. Vous éclatez aussi des boss de fin de niveaux, coriaces d'ailleurs ! Enfin, sachez que Crash Dummies est doté d'une excellente réalisation.

● Editeur : Acclaim  
Sortie : disponible

## DOUBLE SWITCH

Il semblerait que, sur le Mega CD, les jeux à la réalisation cinématographique font leur entrée par la grande porte. En effet, après Ground Zero Texas et Night Trap (testés dans le numéro précédent), voici maintenant Double Switch, le dernier produit de Digital Pictures (Sega). L'histoire se déroule dans un immeuble où vous faites la rencontre d'un jeune homme planqué dans le sous-sol du bâtiment. Son rôle est simple, il est chargé de la surveillance. Cependant il a besoin de vous pour l'aider à protéger les personnes vivant à l'intérieur. Pour cela, vous avez à votre disposition des caméras disposées dans chacune des pièces et pouvez activer des trappes afin de capturer les malfaçons. A part ça, il faudra retrouver celui qui tente de nuire (pour d'obscures raisons) à vos activités de surveillance en sabotant le matériel de sécurité. Bref, ce jeu ressemble beaucoup dans son concept à Night Trap, sauf qu'ici l'écran de



● Editeur : Sega  
Sortie : juin

## CONTRA

Propriétaires de Megadrive réjouissez-vous !!! Avec Contra, c'est un des meilleurs titres du catalogue Konami qui sera bientôt adapté sur Megadrive par les maîtres programmeurs de Konami. Un problème en perspective : les rotations obtenues par le mode 7 de la Super Nintendo ne seront plus sur la version Megadrive. Par contre, Konami promet quelques surprises de derrière les fagots spécialement pour la version Megadrive. Nous attendons que le projet soit plus avancé pour nous prononcer sur la qualité de cette conversion.

● Editeur : Konami  
Sortie : inconnue

## EA et Broderbund Software fusionnent !

Avec cette fusion, Broderbund devient une filiale d'Electronic Arts (à 100%) qui trouve là le moyen d'élargir sa production de softs sur le terrain des logiciels éducatifs et de productivité personnelle. B. Software est une société spécialisée dans la création de logiciels imaginatifs intéressant toute la famille. D'un autre côté, cette fusion permettra à B. Software d'augmenter ses capacités de vente et de distribution, spécialement sur le marché international. Une bien belle fusion que nous nous devons de vous faire part !



## DNAction The New Breed

Accolade se lance sur le marché très juteux des jeux de combat en mode "un contre un" style Street Fighter 2. Fans de comics, les graphistes ont développé toute une ribambelle de personnages originaux, inspirés de l'univers des Comics. Pour l'instant ces personnages n'ont été travaillés que sur des stations de travail Silicon Graphics (excusez du peu !). Jetez un œil sur les photos que nous vous dévoilons et admirez le rendu des détails ! Reste à voir si le passage de Silicon Graphics sur Megadrive ne leur feront pas perdre de leur superbe ?

L'équipe des programmeurs quant à eux, plangent sur une vision de jeu sur plusieurs plans que les joueurs pourront faire varier à loisir. Un mot sur l'histoire qui vous attend : pas très loin dans le futur, des scientifiques ont découvert le moyen de manipuler les gènes et de transformer des êtres humains en surhommes dotés de supers pouvoirs. Ground Zero avec son habit rouge, Tracer avec sa coupe en brosse, Pit Bull avec son chouette marcel et Hotshot, la super Girl forment l'équipe de Matrix Alpha. L'avenir est rose car comme Superman, ils n'ont qu'un but : protéger le devenir de la planète. Mais comme on pouvait s'y attendre, deux des surhommes, Ground Zero et Tracer échappent à l'emprise des scientifiques et plongent dans le "côté

obscur de la force" comme ça, histoire de pourrir la vie au choix jouer pour le compte de Matrix Alpha avec Pit Bull et Hotshot ou au contraire donner du fil à retordre à la planète en incarnant Ground Zero et Tracer. Un bien beau



jeu en perspective mais malheureusement pas attendu avant la fin de l'année.

● Editeur : Accolade  
Sortie : Noël 1994.



## DRACULA UNLEASHED

largement inspiré du mythe de Dracula, ce soft au style cinématographique vous plongera dans un univers fantastique. D'ailleurs dès l'introduction, il est intéressant de souligner la magnifique musique orchestrale qui vous met immédiatement dans l'ambiance !!! L'histoire en quelques mots : le père, de votre amie Anisette, à qui vous avez demandé la main, est mort dans d'étranges conditions. D'après les médecins, il serait mort d'une attaque cardiaque causée par une extrême terreur. Toutefois, curieux comme vous êtes, vous décidez de mener votre petite enquête. Pour ce faire, vous disposez d'un carnet d'adresse fourni, grâce auquel il vous sera possible de rendre visite à de nombreuses personnes afin de les questionner. Sachez pour votre gouverne que les dialogues sont totalement en anglais, vous aurez donc une bonne raison de plonger votre nez dans vos dicos. Côté réalisation, ce jeu d'aventure propose des graphismes très corrects sur un écran de jeu aussi grand que dans Ground Zero Texas, mais surtout un bon paquet de voix digitalisées qui vous glaceront

le sang sans aucun doute. Dracula Unleashed sera très bientôt disponible sur votre Mega-CD.

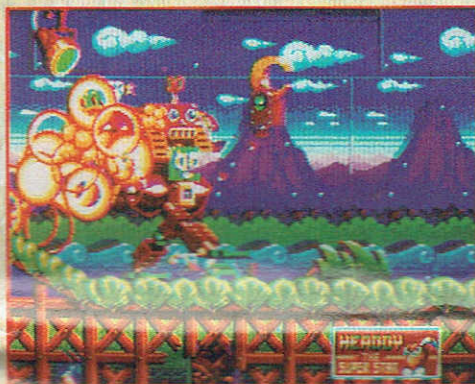
● **Editeur :**  
Sega  
**Sortie :**  
juin



## Dynamite Headdy

Treasure, éditeur connu pour pousser la Megadrive dans ses derniers retranchements, vous propose un jeu qui s'annonce explosif ! Son titre : Dynamite Headdy. L'univers de ce jeu de plateformes est bizarroïde et est peuplé uniquement de marionettes. Headdy le héros utilise sa tête pour se défendre en s'en servant de projectile. Au fur et à mesure de ses pérégrinations, il trouve de nouvelles têtes avec des pouvoirs d'attaques complètement différents... Aucune date de sortie n'a encore été annoncée car le jeu n'est pas encore totalement terminé. On vous tient informés de la suite des événements.

● **Editeur :** Treasure  
**Sortie :** Noël 1994



## Flink

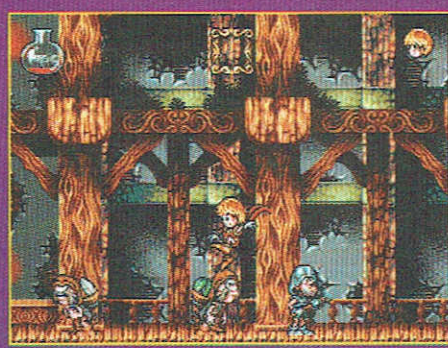


Psychonosis réserve une énorme surprise à les tous les heureux possesseurs de Megadrive. A ce jour sur Megadrive, le nombre de couleur affichables simultanément sur un écran en mouvement n'excédait pas 64. Eh bien Psychonosis a réussi le tour de force d'en afficher le même nombre que sur Super Nintendo, c'est à dire 256 !



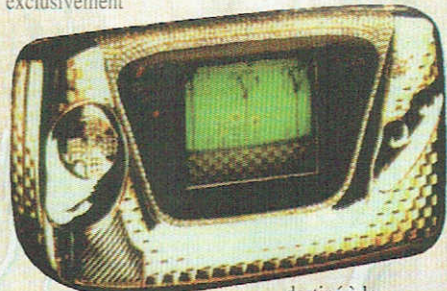
Oui, oui, j'ai bien dit 256 !!! Le premier jeu à en bénéficier s'appelle Flink. Ce jeu de plateformes est malheureusement loin d'être terminé (pas d'ennemis et décors pas terminés), mais cela ne nous a pas empêchés d'en faire quelques magnifiques photos !

● **Editeur :** Psychonosis  
**Sortie :** septembre



## LA GAME GEAR À PRIX D'OR !

David Morris international (un revendeur anglais) propose pour la modique somme de 450.000 francs une Game Gear quelque peu spéciale. Remarquez, vu le prix, c'est la moindre des choses ! Avec un carrossage en or massif de 18 carats et des diamants de 46 carats disséminés autour de l'écran et sur la padde, cette Game Gear est la plus chère au monde... et est exclusivement

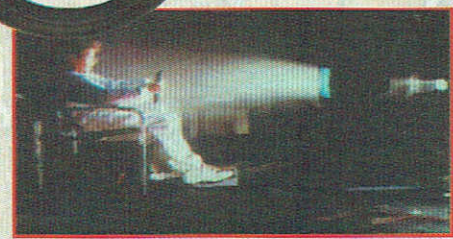


destiné à la progéniture de familles riches ! Comme dirait Bonaldi, "complètement inutile donc rigoureusement indispensable..." ! Enfin presque.

## FreeWheel, le volant ultime !

La société Spectravideo s'apprête à distribuer en Europe un périphérique Megadrive déjà connu des amateurs de PC et Amiga : le volant FreeWheel. Outre le contrôle de la direction (très sensible), FreeWheel propose aussi deux fonctions que l'on a pas l'habitude de voir sur un volant, on y trouve : un bouton d'accélération et un autre de freinage. Voilà, vous savez tout... sauf le prix qui tournera aux alentours de 350 francs.

● **Editeur :** Spectravideo.  
**Sortie :** automne 1994



TOUS LES TRUCS ET ASTUCES ? UN SEUL NUMÉRO :



89

3

70

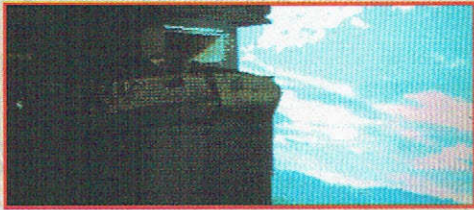
36



## Flashback

Nous vous avons déjà montrés le mois dernier quelques photos de la version Mega-CD de Flashback adapté par Sony. En voici 4 autres de toute beauté ! Rappelons que cette version devrait normalement tirer profit des capacités du Mega-CD avec la création de nouvelles scènes cinématiques et d'une nouvelle bande sonore de meilleure qualité. En test dans le prochain numéro.

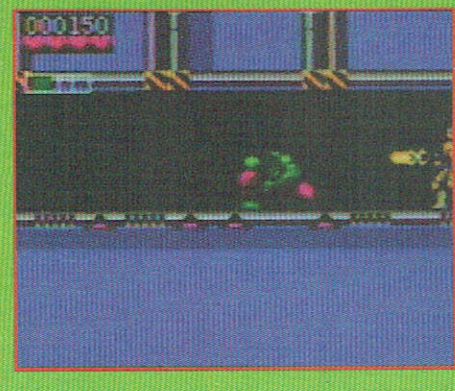
● **Editeur : Sony**  
**Sortie : mai**



## HULK

Un mot rapide pour vous prévenir de la sortie prochaine de Hulk sur les trois consoles cartouches de Sega. Plus de 100 millions de comics sur Hulk ont déjà été lus à travers le monde par une foule de passionnés. Avec une notoriété aussi importante que celle-là, il y a énormément de chances pour que cette cartouche cartonne au niveau des ventes. Il s'agit en fait d'un classique jeu de plateformes dans lequel vous prenez le contrôle de Hulk, engagé comme d'habitude dans un combat contre des méchants (the Leader, Rhino, Tyrannus Frankus...). Comme vous pouvez le voir sur les photos, les sprites ont des tailles plus que respectables. L'animation semble ma foi tout à fait excellente au regard de la pré-version que nous avons eu entre les mains. On vous en dit plus dès que l'on se sera procuré la version finale. En attendant, je vais recoudre mes fringues !

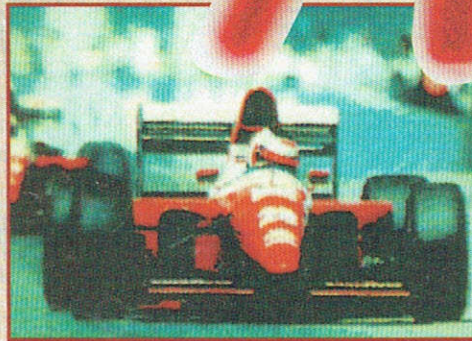
● **Editeur : US Gold**  
**Sortie : juin**



## Heavenly Racing

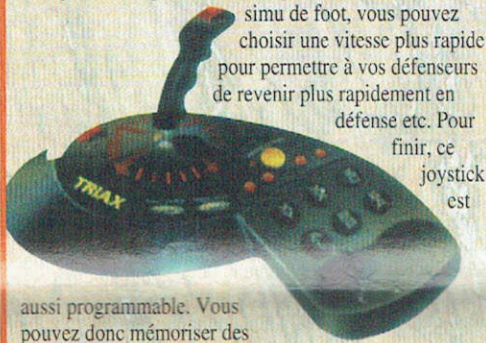
Le nom complet de ce tout nouveau soft de Sega est Formula One World Championship 1993 Heavenly Symphony (rien que ça) ! Avec ce titre, Sega annonce la simulation de course F1 la plus complète et la plus sophistiquée que le monde des consoles ait jamais connue ! Les graphismes des circuits ont été particulièrement soignés, jusqu'à imiter très précisément les 16 circuits du championnat du monde de cette année 1993. Le support CD quant à lui, a été exploité jusque dans ses derniers retranchements : les scènes cinématiques relatant les péripéties du championnat 1993 sont nombreuses et vous pouvez même prendre conseils auprès de spécialistes pendant les courses (voix digits). Cette superbe simu laisse présager un futur super test dans nos colonnes... peu avant sa sortie officielle.

**Editeur : Sega - Sortie : juin**



## Joystick 3D controller !

La société Triax s'appête à introduire sur le marché un nouveau joystick qui se targue d'être révolutionnaire ! Pourquoi révolutionnaire ? Eh bien simplement parce que multi-fonctionnel, morbleu ! Ce joystick est par exemple très sensible : il ne comporte pas seulement huit directions comme la plupart des autres joystick mais une quantité illimitée. Aussi, on peut définir comme on le désire la vitesse de déplacement des sprites manipulés. Par exemple, en jouant sur une



simu de foot, vous pouvez choisir une vitesse plus rapide pour permettre à vos défenseurs de revenir plus rapidement en défense etc. Pour finir, ce joystick est aussi programmable. Vous pouvez donc mémoriser des successions de mouvements complexes et les reproduire en appuyant une fois sur un seul bouton (génial pour Street !). Plusieurs compagnies supportent déjà ce joystick : US Gold, Ocean, Electronic Arts, Sunsoft, Virgin, Tengen, Interplay, Namco etc. Le prix du 3D controller coûtera en France aux alentours de 300 francs. Aucune date de sortie n'a encore été arrêté.

● **Editeur : Triax**  
**Sortie : 1995**

## MEGA SWIV

Déjà adapté sur quasiment toutes les machines existantes, SWIV est sur le point de voir le jour sur Megadrive. Vous allez enfin pouvoir piloter le plus sophistiqué des hélicoptères. Votre mission consiste à détruire tout ce qui bouge et les installations militaires au sol. Pour vous aider dans votre dure tâche, vous aurez l'occasion de récupérer de jolis bonus et aussi de vous faire seconder par un ami qui prendra alors le contrôle d'un char. Tous les points forts, qui avaient fait de ce jeu un grand hit sur Amiga, devraient être présents. Wait and see...

● **Editeur : Tengen.**  
**Sortie : Inconnue**

## MEGA RACE

Un p'tit mot rapide pour vous prévenir de l'arrivée imminente de Mega Race sur Mega-CD. Il s'agit d'un jeu de course futuriste en 3D qui s'annonce comme l'un des plus violents du marché. Des fourberies les plus infâmes aux queues de poissons les plus traitresses, tout est permis pour s'emparer de la tête de la course ! On peut y jouer à deux joueurs en simultané ou contre cinq ordinateurs en même temps. Au programme, même recette que la plupart des jeux de course (divers bonus sur le parcours augmentent la puissance et l'armure de votre bolide). La gestion 3D de Mega Race en fait le principal concurrent de Virtua Racing... Dès que l'on met la main sur une pré-version, on vous tient informé de ses performances.

● **Editeur : Software Toolworks**  
**Sortie : juin**



## JURASSIC PARK

La vague des dinosaures continue décidément à envahir nos petits écrans. Après Jurassic Park Megadrive et Game Gear, voici la version Mega-CD. Il s'agit d'un jeu d'aventure/action au concept assez intéressant. Il fonctionne avec un curseur que l'on dirige à l'aide du joystick pour indiquer le lieu où on veut aller ou bien l'objet que l'on veut saisir. C'est un peu comme dans Monkey Island, mais en moins évolué. Vous pourrez à certains endroits tourner sur 360° et admirer les décors dessinés. Votre mission de départ consiste à trouver les œufs de sept espèces de dinosaures différents et à les mettre dans un incubateur en 12 heures maximum ! Entre la plupart des écrans, vous aurez droit à une superbe (pour la machine) scène de passage en image de synthèse. L'ambiance sonore est plutôt réussie puisqu'on se croirait vraiment dans une jungle préhistorique et j'ne vous dis pas le sale cri du dinosaure quand vous lancez le jeu. Effrayant, ça fiche la frousse ! Dans la pré-version que l'on nous a aimablement envoyé, le jeu était en anglais et était quelque peu buggé. On attend avec impatience la version finale sans "bugs". So wait and see...

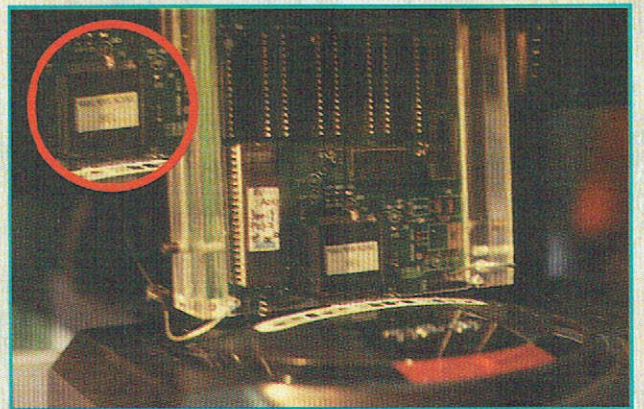
● **Editeur : Sega**  
**Sortie : juin**



## Mieux que le FX !

Nintendo avait innové largement dans le domaine de la 3D en lançant son chip FX. Après avoir encaissé le coup, Sega réfléchit et frappe fort, en sortant dans le Monde entier le chip SVR (Sega Virtual Reality - cf photo) ! Contrairement au chip FX de Nintendo, ce chip 16 bits n'est pas inclus dans les cartouches. Excepté pour Virtua Racing, on l'achètera indépendamment des jeux et les softs 3D tirant parti de ce processeur s'encastrent sur le chip. Il coûtera environ 40 dollars (240 francs) et servira pour les futurs jeux 3D (Virtua Racing, Virtua Fighters, Daytona AM 62). L'avantage d'un tel procédé est double : réduction des coûts des éditeurs qui n'auront pas à acheter le chip pour l'inclure dans leurs cartouches et prix plus bas des cartouches à l'achat pour les consommateurs ! Et une dernière info pour terminer : un nouveau chip, cette fois-ci de 32 bits, est en préparation et devrait sortir courant 1995. Le premier jeu à en bénéficier sera Star Wars (le 6ème épisode de la série). Après cela, qui osera encore soutenir que la Megadrive n'est pas une machine évolutive ?

● **Editeur : Sega - Sortie : avec Virtua Racing**





# TOMCAT ALLEY

**T**omcat Alley est la première simu de combat aérien sur Mega-CD basée sur de véritables images vidéo digitalisées (comme Prize Fighters). Comme la plupart des simulations de combats aériens, vous devez réussir différentes missions (7 en tout) avec des cibles au sol ou aériennes. L'action est vue de différents angles que l'on peut choisir à loisir (du cockpit ou de l'extérieur). Nous attendons une version pour savoir si oui ou non il tient la route (ou le vol).



● Editeur : Sega  
Sortie : Juin

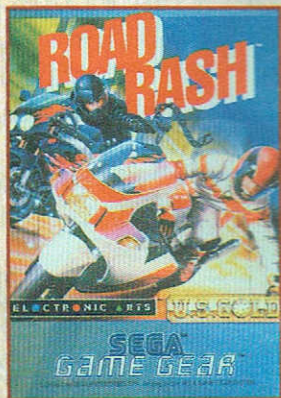


## MCA ET SEGA S'ASSOCIENT !

**L**es deux sociétés Sega et MCA viennent de signer une association pour occuper les quelques 40.000 m<sup>2</sup> du futur parc ludique d'Universal Studio situé près de Los Angeles. Sega s'engage à apporter toute sa compétence en matière de jeux d'Arcade et Réalité Virtuelle, en échange de quoi, MCA se chargera de tout ce qui est de leurs domaines, c'est à dire, la vidéo et l'audio. Cette association a vraisemblablement pour but de contrer l'autre monstre du multimédia que sont Sony et Time Warner.

## Road Rash

**L**es possesseurs de Game Gear peuvent se réjouir ! Les fous de motos peuvent aussi se réjouir ! Et les fous de motos possesseurs de Game Gear peuvent doublement se réjouir ! La société US Gold annonce l'adaptation sur la portable de Sega du jeu Road Rash, énorme succès sur Megadrive. Au programme, pas de grandes différences avec la version Megadrive (sauf graphiquement évidemment). Vous avez toujours la



possibilité de changer de motos au fur et à mesure des courses, et bien sûr, il est conseillé de coller des pains aux concurrents pour qu'ils se ramassent sur le bitume !

● Editeur : US Gold  
Sortie : disponible

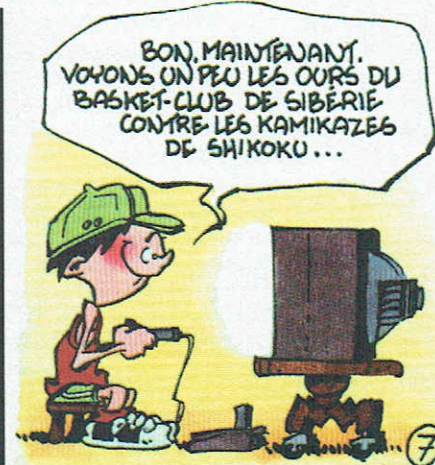
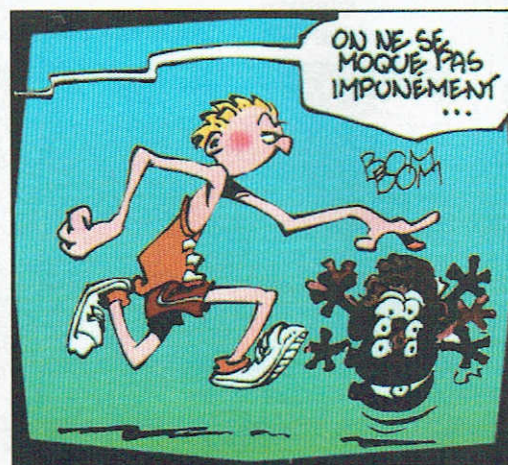
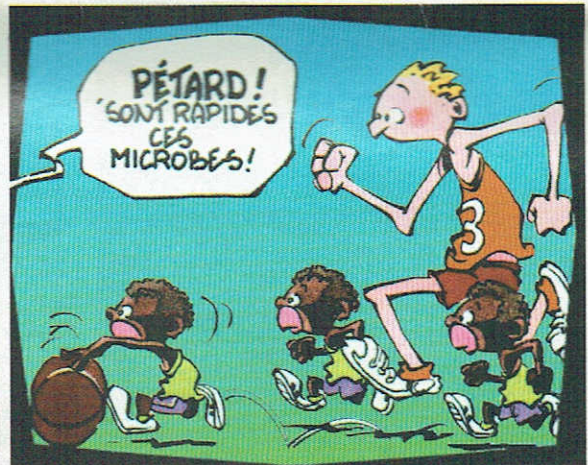


# KID PADDLE



ROCKET KNIGHT ADVENTURES

par MIDAM



## CRYSTAL DYNAMICS REJOINT SEGA

**F**ort de son succès sur la 3DO de Panasonic avec Crash'n'Burn et Total Eclipse, Crystal Dynamics vient enfin grossir les rangs des licenciés Sega. Ils développeront des softs sur les 4 consoles de la gamme Sega et sur la future Saturn. Le seul jeu annoncé pour l'instant par Crystal Dynamics s'appellera Ballz et sortira normalement exclusivement sur la Megadrive (bâton en 3D).

## Sega Channel, jour J en vue !

**L**'ensemble des compagnies américaines de câble signent toutes tour à tour avec Sega pour avoir le privilège de distribuer le nouveau service de jeu à domicile de Sega (Metro Vision, Georgia, National Cable Television, Sammons Communications...). D'ores et déjà, ce sont plus de 20 millions de personnes qui sont couvertes par les réseaux câblés américains et qui peuvent bénéficier de cette offre. Dès l'été prochain les petites têtes blondes d'outre Atlantique pourront connecter leur Megadrive sur le réseau 24 heures sur 24 via le câble et jouer à n'importe quels jeux du catalogue. Mais le service ne s'arrête pas là : les connectés pourront aussi voir des démos de previews ou participer à des tournois... En France et en Europe, un tel réseau n'est malheureusement pas d'actualité pour l'instant. En raison du petit nombre de chaînes Européennes, il est difficile de débloquer une fréquence hertzienne; de plus il n'existe pas encore de réseaux câblés transnationaux en Europe. So, wait & See...

# Streets Of Rage 3

La suite du meilleur jeu de combat sur Megadrive arrive incessamment sous peu sur vos paddle adorés ! Axel et Blaze sont de retour avec le fréro d'Adam et un nouveau venu, un Terminator chinois dénommé Zan. Durant sept niveaux, deux joueurs vont pouvoir démolir du voyou avec une panoplie de coups à faire pâlir le défunt Bruce Lee. Nombreux sont les coups spéciaux, les coups normaux, les méga coups, les combinaisons entre deux joueurs, les armes, les coups spéciaux avec armes, etc. En plus, on peut utiliser le nouveau paddle 6 boutons pour plus de facilité avec les nombreuses commandes. Les graphismes sont tout aussi beaux que ceux du prédécesseur et les animations sont nombreuses, autant pour les joueurs que pour les ennemis.



Un jeu de baston qui risque de faire du bruit (de dents cassés) lors de sa sortie. A propos, notez bien que cette fois-ci, ce n'est pas Yuzo Koshiro qui s'est occupé de musiques, mais juste des sons...

● Editeur : Sega  
Sortie : mai



## Le coup de force de Matsushita !

La société Matsushita (3DO) via MCA, une des majors de cinéma, vient de prendre une part importante des actions d'Interplay. Ils renforcent ainsi encore un peu plus leur position dans le domaine du multimédia.

## PAC-ATTACK sur Game-Gear !

Dans cette variante du célèbre Tetris, vous devez assembler les briques qui tombent du ciel mais évidemment les fantômes vous mènent la vie dure. Heureusement, Pacman vient de temps en temps vous filer un petit coup de main en croquant les revenants ! Merci...

● Editeur : Namco  
Sortie : fin 1994

## LETHAL ENFORCERS II

Vous avez adoré le premier volet sur Megadrive ? Eh bien, réjouissez-vous car Konami vous prépare la suite sur Megadrive et Mega-CD. Ressortez votre revolver du placard et enfitez votre gilet pare-balles, car ces nouvelles missions vont mettre à rude épreuve vos compétences au tir instinctif. D'après les dernières nouvelles du front, ce deuxième épisode devrait contenir beaucoup plus de scrolling et même quelques séquences 3D.

● Editeur : Konami  
Sortie : septembre



## POWER RANGERS et BIOMAN, même combat !



Attention les yeux ! Dorothee et son club nous préparent une grosse surprise. D'ici quelques semaines, un nouveau dessin animé va envahir nos écrans cathodiques. Son nom de code ? Power Rangers (style Biiio man, Biiio man,

Hééééé de l'univers...) Après un retentissant succès TV auprès des petites fêtes blondes américaines, la firme futée Bandai travaille en ce moment même sur son adaptation console. On vous tient informé de la suite des événements !

## WOLFENSTEIN 3D

Avez-vous le bonheur de connaître Wolfenstein 3D, sans doute le meilleur "shareware" d'ID Software avec Doom sur PC ? Et bien apprenez qu'Imagineer est en ce moment même en train de travailler à son adaptation Megadrive. Excellente nouvelle non ? L'histoire ne change pas. Vous incarnez un parachutiste américain fait prisonnier par les allemands pendant la deuxième guerre mondiale. Emprisonné dans un énorme bunker, vous vous emparez de l'arme de votre garde après l'avoir assommé et partez à la découverte du bâtiment et de ses étages pour en trouver la sortie. La vue de l'action est en 3D subjective et vous ne voyez votre visage qu'au bas de l'écran. Plus votre pourcentage de vie baisse et plus votre visage déperit. Au fur et à mesure de vos dangereuses pérégrinations, vous ramassez de nouvelles armes. Tout d'abord un pistolet simple, un peu après un pistolet semi automatique et pour finir, vous trouverez même une mitrailleuse lourde, extrêmement gourmande en munitions mais ô combien efficace pour plomber les waffen SS !! Outre la survie pure et simple, le but du jeu est de trouver les clés pour ouvrir les accès aux 9 autres étages de l'avenue. Lorsque les balles viennent à manquer, vous pouvez même vous défendre avec votre couteau en attendant d'en récupérer de nouvelles ou économiser les quelques balles restantes en sélectionnant le pistolet simple qui tire au coup par coup. Ici ou là, on ramasse des cuisses de poulet (et même les gamelles de fido des bergers allemands !) pour remonter son pourcentage de vie avant de sauvegarder sa partie ou d'affronter les boss qui jalonnent l'avenue.

A la rédaction, nous n'attendons qu'une seule et unique chose... mettre la main sur un pré-version pour nous rendre compte une bonne fois pour toute si la conversion Megadrive est à la hauteur de la version PC. En test peu avant sa sortie !

● Editeur : Imagineer  
Sortie : juin



## Yumemi, Mystery Mansion

Sega nous prépare un jeu d'aventure entièrement en français se déroulant dans une maison bizarre. La représentation des déplacements se fait à la manière de 7th Guest sur PC. La maison a été modélisée en 3D et décorée avec de jolies textures. Vous vous déplacez d'une manière très réaliste, très fluide, et avec beaucoup de liberté de mouvement. Vu la taille de la maison, les programmeurs ont eu le nez creu. De temps en temps vous rencontrez des papillons avec qui vous tapez la cassettes et qui vous donnent d'importantes informations. D'ailleurs, après deux heures de cassettes, j'ai appris des trucs d'enfer que je ne vous livrerai que lors du test !!! Yumemi Mystery Mansion est un jeu chargé d'une ambiance excellente et doté d'une réalisation magique. A mon avis, le futur N°1 sur Mega CD !

● Editeur : Sega  
Sortie : juin



## TINY TOON 2

Au mois d'octobre prochain devrait sortir le 2ème épisode de Tiny Toon de Konami. Il ne s'agira pas, comme on pourrait le penser, d'un jeu de plateformes mais d'une compilation de sport (basket et football). Chaque équipe est composée de 4 joueurs avec pour chacun une spécialité propre. Buster Bunny peut par exemple se servir de ses oreilles pour "dunker" et creuser des tunnels sous le terrain de foot pour surprendre ses adversaires... Ça a l'air assez marrant, surtout lorsqu'on sait que c'est Konami qui est sur la brèche !



● Editeur : Konami  
Sortie : octobre

## Top 5 • Top 5

Comme le mois dernier, nous vous dévoilons le top 5 des meilleures ventes sur les quatre consoles Sega. Voici les derniers résultats :

MEGA-CD	MASTER SYSTEM
1 Ecco The Dolphin	1 Donald Duck 2
2 Sonic CD	2 Desert Strike
3 Final Fight	3 Asterix 2
4 Lethal Enforcers	4 Winter Olympics
5 Silpheed	5 Sonic Chaos

MEGADRIVE	GAME GEAR
1 Eternal Champions	1 Donald Duck 2
2 Aladdin	2 Formula 1
3 Dr. Robotnik	3 Desert Strike
4 Street Fighter 2'	4 Asterix Secret Mission
5 Winter Olympics	5 Winter Olympics

## Viewpoint

Une rumeur persistante (selon les milieux autorisés) semble indiquer que l'incroyable shoot'em up, Viewpoint, qui a fait les beaux jours de la Neo Geo sera bientôt adapté sur Megadrive par les programmeurs d'American Sammy. Aucune date de sortie n'a encore été annoncée par Nintendo et American Sammy. Mais on peut raisonnablement l'espérer pour le début de l'année 95 en Europe et pour la fin 94 aux States.

● Editeur : American Sammy  
Sortie : printemps 1995

## SEGA ET MICROSOFT SUR SATURN !

Sega et Microsoft, les deux géants de l'informatique, travaillent de paire sur le projet Saturn. Microsoft devrait donner un coup de main à Sega pour réaliser le système d'exploitation de leur nouvelle console. Cela laisse ainsi augurer une utilisation plus large de la machine, notamment dans le domaine du multimédia... De plus, selon la même source d'infos, Microsoft serait en train de développer un jeu spécifique pour la futur Saturn. Une nouvelle comme on aimerait en entendre plus souvent...

## World Cup USA'94

US Gold avait déjà fait fort à l'occasion des J.O. de Barcelone et de Lillehammer en signant leur simulation respective. Et bien, ils récidivent avec World Cup USA'94 qui comme son nom l'indique, est la simu officielle de la coupe du monde de foot de cette année 1994. A l'arrivée ce ne sont pas moins de 141 nations qui vous tendent leurs crampons pour un total de 52 rencontres jusqu'à la finale. World Cup USA'94 est prévu pour jusqu'à 4 joueurs en simultané et les graphistes ont même poussé le vice jusqu'à imiter le design des stades où se dérouleront les futurs rencontres. Ce soft sort au mois d'avril sur les quatre consoles Sega. En test prochainement.

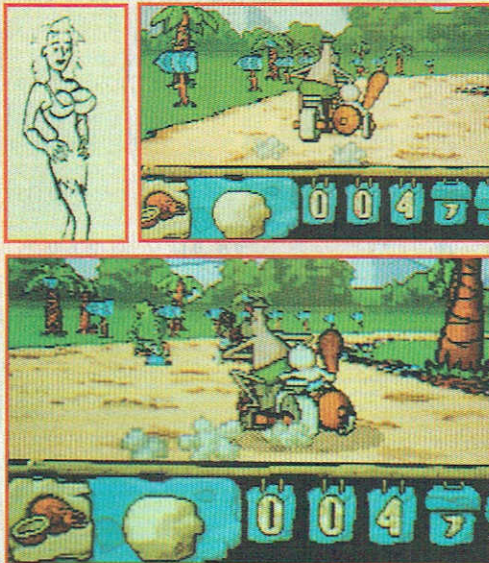
● Editeur : US Gold  
Sortie : avril



## CHUCK RALLY : Rocky Racers

La boîte Core Design est en train de bosser sur un jeu qui pourrait bien être l'équivalent de Super Mario Kart sur le Mega-CD : Chuck Rally. Les capacités du Mega-CD (zooms et rotations...) seront bien sûr utilisées. Comme vous pouvez vous en douter, il s'agit d'un jeu de course mettant en scène Mr. Chuck à travers de vieilles routes non sans dangers. L'histoire en quelques mots : un millionnaire excentrique du nom de Millstone Rockafella a organisé une course de rallye se déroulant sur 7 stages (28 parcours). Le vainqueur aura l'immense privilège de remporter 2 millions de cailloux (c'était énorme à l'époque !) et la licence de fabrication du nouveau modèle de moto de Rockafella. Comme les temps sont difficiles, Chuck décide de participer à la course avec son terrible fils sur son side-car. Les concurrents sont nombreux (16 au total !) : dinosaure, tigre, punk préhistorique, etc. Le jeu se déroule en vue arrière avec la possibilité d'avoir une vue style Virtua Racing et pourra se jouer seul ou à deux. En mode un joueur, vous contrôlez à la fois Chuck et Junior. Ce dernier, à l'aide de sa massue, vous permet d'éliminer vos adversaires. En mode 2 joueurs, l'un s'occupe de diriger la moto et l'autre le garnement. Dans les 2 cas, des bonus seront à votre disposition : moteur plus puissant, meilleures roues et j'en passe. Côté réalisation, les graphismes ainsi que l'animation des personnages (plus de 150 positions) sont hyper sympas. Bref, la sortie de Chuck Rally est prévue en juillet 94 en Angleterre. A quand en France ?

● Editeur : Core Design - Sortie : fin 94



## Trucs, astuces et soluces...

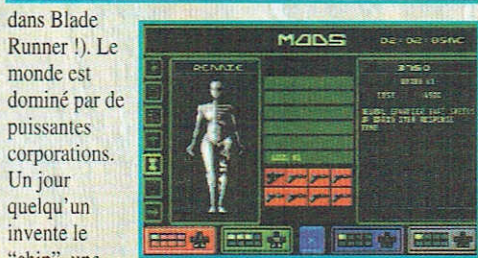
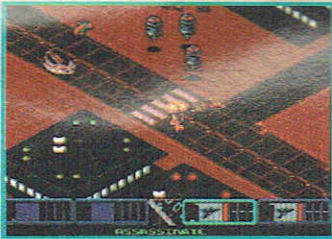
Oyez ! Oyez ! Si vous avez un blème sur un jeu : boss récalcitrant, niveau de difficulté trop dure, envie soudaine de Select Round ou d'écouter les jolies musiques d'un jeu... je vous conseille de vous connecter sur le 3615 KONSOL. Le minitel qui garantit des astuces 100% efficaces\* ! Depuis quelques jours, on y trouve des centaines d'astuces nouvelles, testées par nos laboratoires. Et en exclusivité mondiale, toutes les solutions de tous les jeux Mega-CD d'aventure (Another World, Rise Of The Dragon, Road Avenger, Sherlock Holmes, Time Gal, Willy Beamish) ! Sans parler de la méga soluce de Landstalker ! Alors ne bloquez plus... et connectez-vous 3615 KONSOL !!!

Vous n'avez pas de minitel ! Pas de problème, avec un simple téléphone vous pouvez aussi apprendre tous les coups de Street Fighter 2, Mortal Kombat et NBA Jam. Il suffit de pianoter sur son clavier le 36.70.53.89\* puis de taper les trois premières lettres du jeu qui vous intéresse (exemple, pour Mortal Kombat tapez 607). Simple quoi !!!

\*3615 KONSOL : 1,27 frs/mn - 36.70.53.89 : 8,76 frs l'appel puis 2,19 frs la minute

## SYNDICATE

Si y en a un qui est bien placé pour vous parler de Syndicate, c'est bien moi ! En effet, je l'ai terminé sur PC l'été dernier. Ce must de l'été 93 sur Amiga-PC, va envahir votre Megadrive prochainement. Le jeu offre une vision futuriste du monde et quelle vision ! Il semblerait que le futur ne soit pas aussi rose qu'on le croyait. En effet, le soleil ne brille plus, la pluie est si acide que les forêts ont presque toutes disparu. Bref, l'ambiance est devenue apocalyptique (un peu comme



dans Blade Runner !). Le monde est dominé par de puissantes corporations. Un jour quelqu'un invente le "chip", une sorte de puce que l'on se fout dans le cou et qui vous fait croire que tout est beau (la drogue du futur ?). Bien sûr, les corporations s'empressent de la commercialiser mais un marché parallèle voit le jour. Dans Syndicate, vous êtes le chef d'une corporation naissante et votre but est de dominer le monde. Pour ce faire, vous disposez au début de quatre cyborgs. Vos missions sont variées : éliminer les rivaux en tuant par exemple un général ou bien des balances, détruire des installations, kidnapper des chercheurs, etc. Et tout cela à travers 50 territoires aux décors complètement différents. Vos agents secrets auront à leur disposition de nombreuses armes que vous pourrez par ailleurs revendre. Mais j'en vous en dis pas plus ! Sachez simplement que Syndicate risque de casser la baraque à sa sortie. Au fait Franky, tu me gardes le jeu sinon...

● Editeur : Electronic Arts  
Sortie : fin 94

## ATTENTION, UNE CONSOLE PEUT EN CACHER UNE AUTRE !

... car la Saturn n'arrive pas seul ! Dans son sillage, se profile sa petite sœur, la Megadrive 32, anciennement connu sous le nom de Jupiter. Mais pourquoi donc deux machines 32 bits ?



Seront-elles concurrentes ? Je vous arrête tout de suite, non, non et non elles ne seront point du tout concurrentes mais COM-PLÉ-MEN-TAIRES :



La Saturn sortira aux alentours des 3000 francs en raison de son lecteur CD-Rom de série. La Megadrive 32 qui se connectera à la Megadrive (avec ou sans Mega-CD), ne prévoit par contre qu'un simple port cartouche. Sa production en série sera donc beaucoup moins onéreuse pour un prix estimé n'excédant pas 1390 francs. De plus, Saturn et Megadrive 32, qui sont toutes deux dotées des mêmes processeurs SH2 Risc, bénéficieront des mêmes caractéristiques techniques : très grande vitesse de calcul, couleurs haute définition, applications de textures, gestion de la 3D, sons numériques... bref la qualité des jeux arcades sans sortir de son salon ! Une rumeur persistante semble même affirmer qu'à plus ou moins long terme, la Megadrive 32 bénéficiera en périphérie du même lecteur CD-Rom double vitesse que la Saturn (peut-être un nouvel "add-on" pour le Mega-CD). Donc Saturn et Megadrive 32... même combat ! A ce jour, nous ne savons pas encore si la Saturn sera capable de faire tourner les jeux Megadrive. La Megadrive 32, quant à elle, garantit une compatibilité totale avec le catalogue actuel de la Megadrive. Ces deux consoles devraient sortir aux States vers la fin de l'année 94 et quelques mois plus tard en Europe. Si le prix de la Saturn vous semble trop



## ANOTHER WORLD II

Another World est en passe d'avoir un p'tit frère : Another World II. Jusque là c'est normal. Ce qui l'est moins, c'est que cette fois-ci ce sera sur le Mega-CD (le premier épisode sera d'ailleurs inclus sur la galette) et par conséquent la qualité sonore devrez être au rendez-vous. Rappelez-vous, après un accident qui le projetait dans un monde parallèle, Lester Knight CHAYKIN devait faire face à de drôles de créatures. Dans cet épisode, vous jouez l'ami de Lester, le géant qui l'a sauvé dans la première aventure. Ce dernier est armé et possède un fouet pour passer les ravins, un peu comme Indiana Jones. L'animation devrait être bonne utilisant la technique des polygones et vous aurez même droit à de nouvelles perspectives.

● Editeur : Virgin - Sortie : fin 94



important (3000 frs), vous pourrez toujours opter pour la Megadrive 32 (1390 frs) en attendant que sorte son lecteur CD-Rom.

Sega a d'ores et déjà 30 titres en développement sur Megadrive 32 et attend un nombre identique de jeux de la part d'éditeurs tiers pour la première année d'exploitation. Game Arts est d'ailleurs en ce moment même en train de développer un nouveau shoot'em up en 3D (peut-être un Silpheed 2 en 3D temps réel ?). Les prix des jeux 32 ne devraient pas excéder le niveau de prix des jeux Megadrive et Mega-CD (300/500 frs).

### SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES DE LA SATURN :

Format : CD-Rom (300K/s) + port cartouches  
CPU : 2 processeurs Hitachi SH2 32bit Risc (27 MHz/50 MIPS)

Co-processeurs : Hitachi SH1, 24bit DSP, Motorola 68000, processeur vidéo.

Mémoire : Work RAM - 16Mbits (2Mo)  
Video RAM - 12Mbits (1,5Mo)  
Sound RAM - 4Mbits (256Ko)  
CD Buffer RAM - 4Mbits (256Ko)

Couleurs : 16.277.216. Vidéo : Alpha Channel, MPEG  
Effets Hard : zoom avant, arrière, rotation, scrolling sur deux plans.

Graphismes 3D : 900.000 polygones/seconde, fondus, textures mappées

Sprites : 4 plans de sprites + 2 plans pour les rotations  
Son : 16bit 68EC000 + PCM 32 canaux + 8 canaux FM  
Prix : 3000 francs - Sortie : 1<sup>er</sup> semestre 95

### SPÉCIFICATIONS TECHNIQUES DE LA MEGADRIVE 32 :

Les spécifications techniques de la Megadrive 32 sont virtuellement les mêmes que celles de la Saturn (sauf la Ram qui est divisée par 2)

Format : cartouches  
Mémoire : 16 megabits de RAM  
Prix : 1390 francs - Sortie : 1<sup>er</sup> semestre 95

DES MILLIERS DE TRUCS ET ASTUCES PAR TÉLÉPHONE !



3615 KONSOL



**Etes-vous prêts à vous embarquer pour l'an 10191 ? L'univers est dominé par Shaddam IV, un Empereur despotique et impitoyable. L'Empereur est-il réellement votre allié ? Saurez-vous remporter la bataille contre vos ennemis de toujours, les cruels Harkonnens et remettre à sa place l'Empereur intraitable ? J vous avoue que ce paquet de questions existentielles annonce un jeu coriace ! Accrochez-vous, l'aventure s'annonce longue et palpitante...**

# DUNE

L'intro du jeu est un vrai délice ! Comme dans la pub, la voix suave et suggestive de la jolie fi fille du méchant empereur vous dresse un bref résumé de la situation : vous venez de débarquer sur Dune (appelé aussi Arrakis), sur ordre de Shaddam IV, pour récolter la substance la plus précieuse de tout l'univers, l'épice ! Substance qui accroît la longévité, étend le champ de conscience et permet les voyages spatiaux en contractant l'univers en un point !

(un hélicoptère bizarroïde) dans les sietchs alentours pour établir un premier contact avec vos futurs alliés Fremens. Le paysage composé d'images digitalisées redessinées défile calmement sous votre orni. Ce premier voyage n'est que le prétexte de ce qui vous attend tout au long du jeu : grâce aux informations récoltées ici ou là, vous découvrirez rapidement toute une ribambelle de nouveaux sietchs. Il faut constamment faire des allers et retours pour gérer

vos affaires en stratège. Après vous être assuré du soutien de chacun des sietchs, il faut leur donner une tâche précise. Ramasseurs d'épice, guerriers, ou agriculteurs. Dans un premier temps, vous ne pouvez les spécialiser qu'en ramasseurs d'épices. Un peu plus tard, lorsque les liens d'amitié seront plus forts entre vos deux peuples, c'est en bataillons armés qu'il faudra les organiser. Petit à petit vous récupérez les matériels indispensables à votre expansion : moissonneuses et ornis sont quasi obligatoires pour permettre des récoltes prospères et pour assurer la sécurité des ramasseurs en cas d'attaques des vers géants des sables.

### Pas de scènes d'arcade ?

Après quelques minutes de pratique, on s'aperçoit vite que Dune est un jeu qui allie stratégie et aventure (mais où l'arcade n'a pas sa place). Il faut continuellement garder le contact avec les différentes troupes Fremens pour s'assurer de leurs équipements, du pourcentage d'épice des terrains

Un de mes sietchs est attaqué par 2 troupes harkonnens. Le siège s'installe !



Lorsque on attaque un palais Harkonnen, on peut assister au déroulement des hostilités en se déplaçant sur la zone de combat.

qu'ils exploitent ou du niveau de leurs compétences suivant leur spécialisation. Si le terrain est vidé de son épice, il faut alors instantanément les déplacer vers des régions plus prospères quitte à regrouper un grand nombre de ses troupes au même endroit... car n'oubliez pas, la dîme impériale en épice sonnante et rébuchante tombe à date fixe comme un couperet ! Et si vous oubliez de

payer ou que vos stocks sont à sec en raison d'une gestion hasardeuse, Shaddam IV n'hésitera pas à envoyer ses Sardaukars (soldats fanatiques) pour vous trucher froidement.

### Le dormeur doit se réveiller !

Parallèlement à l'aspect de stratégie pure, le scénario original de la saga des bouquins d'Herbert est fidèlement respecté. Petit à petit vous apprenez à dominer le pouvoir de l'épice et développez vos sens télépathes. Vous rencontrez successivement les principaux personnages, de Feyd-Rautha Harkonnen (Sting dans le film et le jeu) à Kynes



La carte du monde permet de se faire une idée précise de la répartition des forces entre le clan des Harkonnens et des Atreides. Elle permet aussi de voir l'évolution de l'agriculture (en vert).

### Mieux que du kérosène !

Le seul et unique moyen de récolter la précieuse épice est de vous faire aider par les Fremens qui peuplent Arrakis. Ils vivent reclus dans une multitude de sietchs habilement dissimulés dans l'aride paysage d'Arrakis. D'un autre côté, l'affaire n'est pas gagnée d'avance car, ne connaissant pas les Atreides, les Fremens ne sont pas à priori plus acquis à leur cause qu'à celle des Harkonnens. Un seul homme pourrait révéler aux Fremens les mauvaises intentions des Harkonnens : l'hypothétique Messie attendu depuis des millénaires par les Fremens, seul capable d'organiser et de mener à bien la rébellion fremen contre les oppresseurs Harkonnens. Coup de bol, le Messie... c'est VOUS !

Dès les premières secondes du jeu vos parents vous mettent sur le bon chemin : sortez du palais et allez donc faire un tour avec l'orni

## LE PALAIS ATREIDES

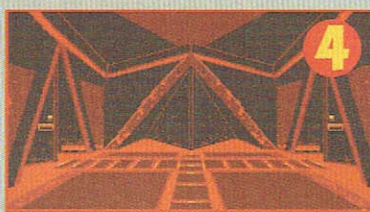
Voici toutes les pièces du Palais Atreides occupé par votre famille :

Salle 1 : devant l'orni se trouve la majestueuse entrée du palais.

Salle 2 : l'armurerie. Gurney Halleck devra y passer quelques jours pour découvrir les secrets qu'elle recèle.

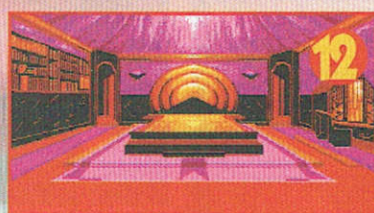
Salle 3 : l'entrée du palais. Les équipements y sont stockés.

Salle 4 : rien à signaler, cette pièce



est là pour faire jolie.

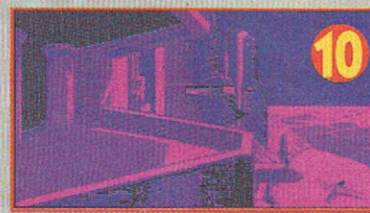
Salle 5 : voici la serre que l'on découvre seulement après de longues heures de jeu. Qui croyait qu'il n'y avait pas d'eau sur Dune ? La végétation va donc pouvoir se développer...



Salle 6 : encore une salle pour faire jolie. Elle n'a pas d'autre intérêt que de mener à la serre et à l'armurerie.

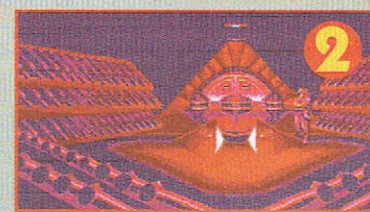
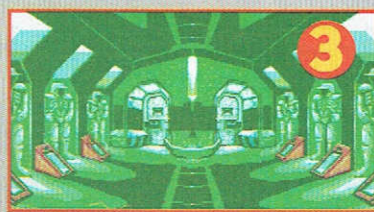
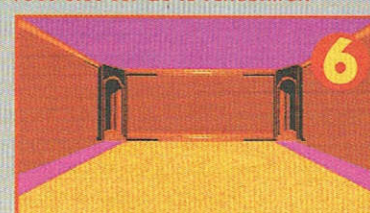
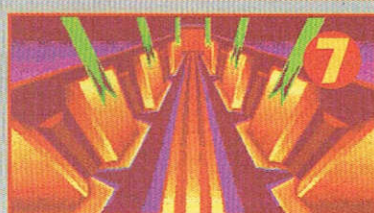
Salle 7 : ce long couloir mène à la salle de réunion de Duncan.

Salle 8 : voici la salle de



communication. C'est d'ici que vous envoyez les épices pour l'empereur.

Salle 9 : cette grande salle de réunion est le lieu préféré de Duncan le précepteur. C'est ici que vous êtes sûr de le rencontrer.



mort bravement au combat en essayant de laver l'affront infligé par les troupes Harkonnens !

Salle 12 : avouez que votre chambre est digne des meilleurs hôtels quatre étoiles ! En plus d'un large lit, vous disposez aussi d'un joli miroir qui, lorsque vous vous placez devant sert à sauvegarder votre partie ou au contraire à la charger. Dommage tout de même qu'il n'y ait qu'une seule sauvegarde disponible !



Une fois qu'un terrain est vidé de son épice, il faut envoyer ses ramasseurs dans des régions avec un sous-sol plus riche en épices.



Salle 10 : le climat de Dune étant très aride et les paysages superbes, les architectes ont pensé à construire un grand et joli balcon... pour faire bôôô quoi !

Salle 11 : voici l'imposant trône de votre père, le Duke Leto Atreides. Il n'est plus là ? C'est normal, il est



Grâce à l'épice, Paul apprend très vite à maîtriser la télépathie. Si l'image se trouble, c'est que quelqu'un tente d'entrer en communication avec vous.

surtout bien équipée pour contrer l'expansion Harkonnen. Pour dégoter armes et équipements, on peut toujours se rendre dans les trois villages de contrebandiers que l'on découvre après quelques heures de jeu. On y échange tout et n'importe quoi contre de l'épice (pistolet lasers, modules étranges, armes atomiques, ornés...).

Un point à signaler : le déroulement de l'aventure est linéaire. Si vous êtes perdu et ne savez plus quoi faire, questionnez les personnages qui vous accompagnent ou reprenez simplement à votre palais pour chercher conseils auprès de vos proches. Ils sauront toujours vous remettre sur le droit chemin. L'histoire est donc on ne peut plus linéaire ! Mais ne croyez surtout



Mes forces sont bien supérieures à celles des Harkonnens. Dans quelques jours, je pourrai lancer l'attaque finale. La victoire est proche !



L'infâme Baron Harkonnen, chef des forces Harkonnens (à gauche).



Feyd Rautha Harkonnen, bras droit du baron (à droite).



## LES PRINCIPAUX PERSONNAGES...

Voici l'empereur Shaddam IV. Il règne sur l'univers et tente de contrôler les échanges d'épice : substance utilisée par la Guilde des Voyageurs pour se déplacer d'un point à l'autre de la galaxie (à gauche).



Voici un chef fremen parmi d'autres. Le but premier est de rallier le maximum de sietch Fremens à votre cause pour à terme, vaincre la puissante armée Harkonnen.



Chani est la fille de Kynes le planétologue Fremens de Dune. C'est aussi la femme de votre vie ! Prenez garde à elle, car elle risque de se faire kidnapper !



Le Duke Leto Atreides est votre père et a été envoyé par l'empereur sur Dune pour récolter la précieuse épice. Sous ses airs très sévères, c'est un gentil popa !



Duncan Idaho est chargé de gérer les stocks d'épices et de vous prévenir des dates d'envoi pour l'empereur (à n'oublier sous aucun prétexte, sinon c'est la mort qui vous attend).



Gurney Halleck est le maître d'arme en chef. C'est à lui que vous devez votre formation de combattant. Il entraînera au combat les armées Fremens pour qu'elles soient prêtes.



Harah est la 1<sup>ère</sup> femme Fremens que vous rencontrerez sur Dune. Elle vous indiquera les lieux de quelques sietchs cachés avant de repartir dans son sietch natal.



Jessica est votre jolie maman. Elle possède quelques sens que ne partage pas le commun des mortels.



Vous ne rencontrerez Kynes, le cultivateur de Bulbes que loin dans le jeu, lorsque vous aurez conquis suffisamment de territoires.



Vous voilà en face du miroir de votre chambre : Paul que les Fremens surnomme Muad'dib. Plus vos yeux vireront petit à petit au bleu et plus votre pouvoir augmentera !



Stilgar est le grand chef Fremens. Si vous parvenez à en faire un allié, il vous ouvrira grand les portes des troupes Fremens.



Thufir Hawat est un mentat. Il est doté d'un sens de la logique unique et vous prodiguera de précieux conseils pour affronter les armées Harkonnens.

le planétologue en passant par Chani votre bien-aimée... Une fois bien lancé dans le jeu avec un nombre suffisant de prospecteurs d'épice, il faut songer à former une armée Fremens bien entraînée et



En cas d'erreur, vous risquez souvent de voir cette image... la mort de Paul.



On se déplace de sietch en sietch soit en ornitoptères (ici), soit en chevauchant les vers des sables.

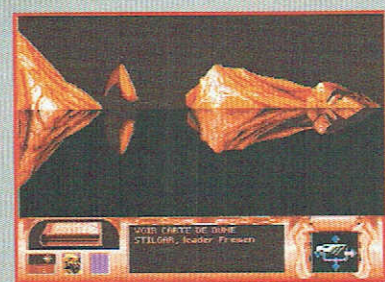
On se rend rapidement compte que Dune renferme des lacs souterrains qui permettront à terme de développer une agriculture.

pas que l'ennui vous guette. La succession d'événements préprogrammés... mort du père, kidnapping de Chani suivi de son sauvetage... et les découvertes de nouvelles armes ou de nouveaux moyens de locomotions permettent au jeu de conserver son intérêt, voire même de l'accentuer tout au long de l'aventure !

### Et pour conclure ?

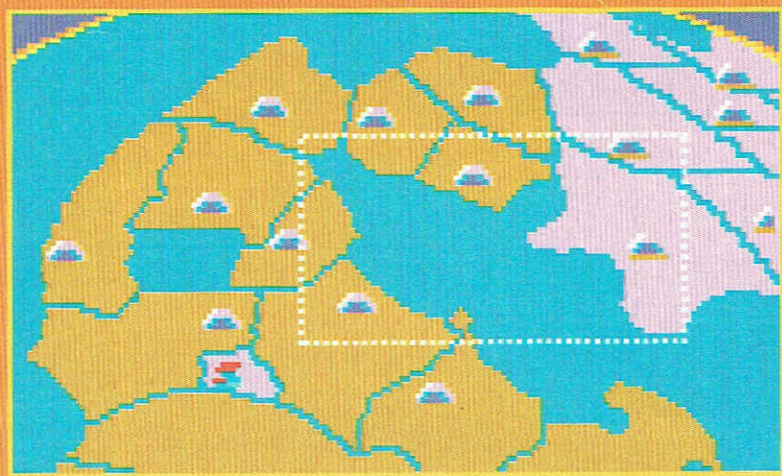
C'est bien simple, Dune est un excellent jeu de stratégie/aventure que je conseille à tous les amateurs du genre ! Mis à part un système de sauvegarde idiotissime à souhait (une seule sauvegarde disponible, c'est quand même un tantinet limité), et l'aspect redondant de certaines scènes qu'on ne peut pas abréger, il faut féliciter les programmeurs pour avoir si bien exploité les capacités du Mega CD : voix digitalisées pour tous les dialogues et... dans la langue de son choix, multiples scènes cinématique directement pompées du film, musiques toutes aussi sublimes les unes que les autres... bref, c'est un délice du début jusqu'à la bataille finale ! Comme dirait Lionel, c'est du pur jeu 100% bonardo !

Dada perdu dans les dunes.



Il faut très régulièrement envoyer des cargaisons d'épices à l'empereur Shaddam IV pour éviter de rencontrer ses troupes d'élite, les sardaouks, qui n'hésiteront pas à vous faire la peau. A droite de l'image se trouve le vaisseau chargé de la précieuse cargaison.

## DUNE, SES SIETCHS, SES VILLAGES...



Au fur et à mesure de votre progression, vous découvrirez énormément de sietchs. A chaque nouveau sietch, il faut envoyer la troupe de prospecteurs pour repérer les différents gisements d'épices. C'est seulement après l'office des prospecteurs que vous pourrez envoyer les extracteurs d'épice et exploiter pleinement les ressources de la zone. Le point rouge signale l'un des trois villages de Dune. On y échange tout contre de l'épice !

# DUNE

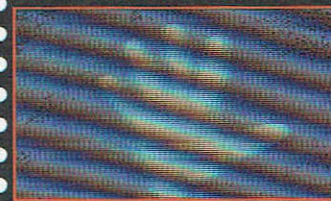
Qui n'a pas déjà entendu ce nom ô combien magique pour les amateurs de science-fiction ? La simple évocation de Paul Muad'Dib suffit à nous remémorer un flot de souvenirs teintés d'aventures. Mais qu'est ce qui peut bien provoquer chez nous, hommes forts et virils s'il en est, tant de sentiments ? Un seul nom vient à l'esprit : Franck Herbert. Cet écrivain génial, né en 1920, est en effet à l'origine de ce que certains considèrent comme l'une des plus grandes œuvres de science-fiction : le roman fleuve de Dune, berceau d'Arrakis. Petite planète perdue dans l'immense empire de Padishah Shaddam IV, elle ne doit son importance qu'à une chose : l'Épice. convoitée par les plus grands, elle apporte longévité et prescience. Paul Atréides, héritier de Dune, va être projeté dans ce monde où les intérêts et les passions n'ont d'égal que la violence des terribles Harkonnen. Et c'est là aussi que sa destinée et celle des mystérieux Fremen s'uniront pour une formidable épopée. Il serait vraiment dommage de passer à côté d'un roman d'une telle qualité, vous comprendrez mieux toute la richesse d'Herbert et vous verrez que les jeux de Westwood et Cryo n'ont fait qu'effleurer une œuvre magistrale.

MOURAD.

- Dune (2 volumes)
- Le Messie de Dune
- Les enfants de Dune
- Presses Pocket
- L'empereur-dieu de Dune
- Les héritiers de dune
- La maison des mères

## CINEMATIQUE

Dune Mega-CD comprend une multitude de scènes originales du film que l'on peut consulter à loisir à n'importe quel moment. En voici quelques exemples :



Après un premier contact avec l'épice, Paul a une étrange vision. Il faut qu'il apprenne à maîtriser l'épice !



Avant d'arriver sur Dune, et sur les conseils de Gurney, Paul s'entraîne d'arrache pied.



A peine débarqué sur Dune... Paul jette un œil inquiet sur ce nouvel univers.



Eh ouais, y'a même une dose homéopathique de sexe... toujours avec Chani bien sûr !



Comme dans la pub. Paraîtrait que l'on peut jouer avec elle... ne nous gênons pas !

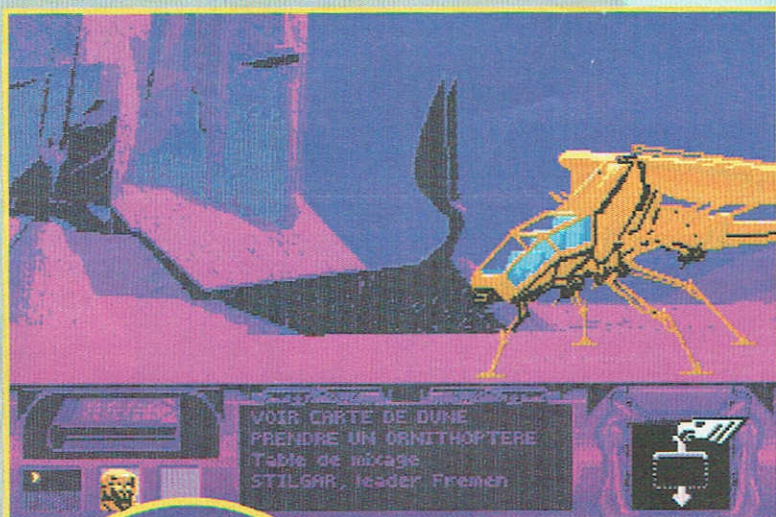


Voyager sur les vers représente un gain de temps non négligeable. Les vers sont infiniment plus rapides que les ornithoptères.



Il arrive que l'on fasse prisonnier des chefs Harkonnen après avoir attaqué leur palais. Reste à lui faire cracher les informations qu'il cache sur l'emplacement des autres palais Harkonnens dans la région.

## GALERIE DE SIETCHS...



▲ Voilà l'étrange objet volant qui vous permettra, au début, de vous déplacer sur la planète : l'ornithoptère !

Les zones rouges signalent la présence de vos armées et les bleus la présence de vos agriculteurs.

Coup de foudre avec Chani, la fille de Kynes le planétologue. Nous resterons unis jusqu'à la fin des temps !



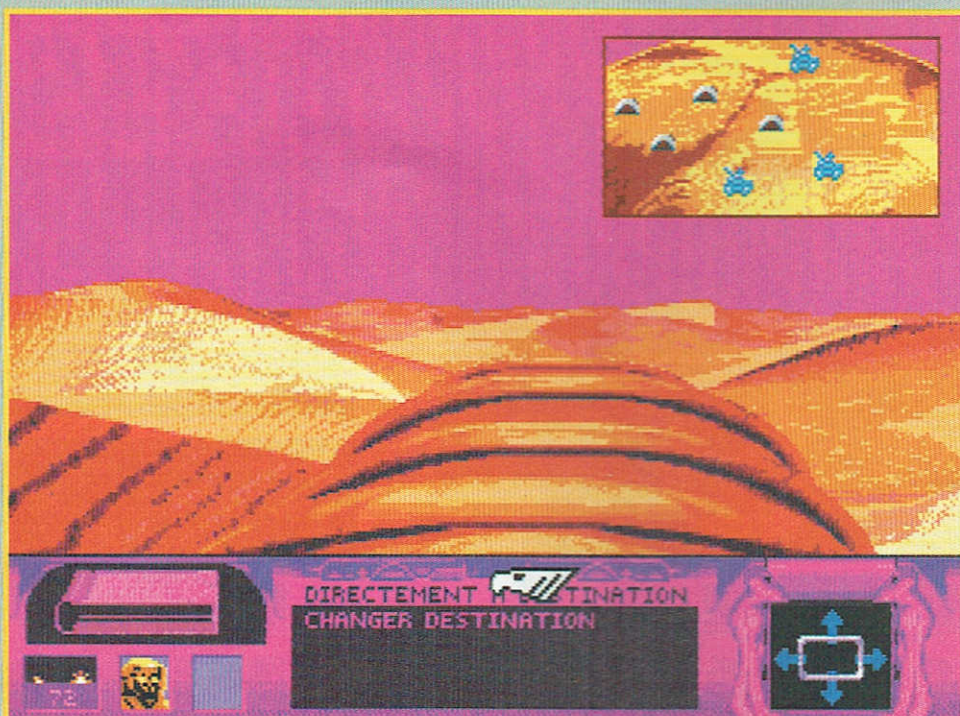
Il faut régulièrement consulter Duncan pour se renseigner sur l'état des stocks d'épices et sur les dates d'envoi pour l'empereur.



Lorsqu'un palais ennemi a été gagné, on peut le visiter avant que les Fremen ne le transforment en sietch.

Les graphistes de Dune ont variés les plaisirs en dotant presque chacun des sietchs de graphismes différents. Certains d'entre eux recèlent plusieurs pièces de différentes tailles. Quelques uns disposent même de réserve d'eau qui serviront plus tard à démarrer la végétation sur Dune (cf à droite). Lorsqu'un palais Harkonnen est pris par les forces Fremen et Atréides, les Fremen le transforment toujours en sietch. Pendant cette reconstruction, il est impossible d'utiliser ses troupes Fremen pour d'autres tâches qui seraient pourtant très utiles. Il faut donc veiller à ne pas envoyer en même temps trop de troupes à l'attaque pour éviter qu'elles ne se trouvent bloquer.





Après quelques heures de jeu, on acquiert la compétence de voyager à dos de ver, le moyen de locomotion le plus rapide.

Les vibrations du marteleur attirent les vers. Il ne reste plus qu'à sauter dessus !

## LOGITHEQUE

Difficile de comparer Dune à un autre jeu car c'est le 1<sup>er</sup> du genre sur Mega-CD. Mais pour un galop d'essai, c'est un véritable coup de maître ! Cryo nous a pondu un excellent jeu de stratégie/aventure qui tire plutôt bien parti du CD : des dialogues

digits par centaines sans parler des nombreuses séquences digits du film de Lynch. Sans être le plus novateur des jeux, Dune se hisse malgré tout parmi l'élite des meilleurs softs du Mega-CD. Une fois que l'on y a touché, pas facile de s'arrêter !



Il existe trois villages de contrebandiers sur Dune. On y négocie différents objets contre de l'épice.



Il est très utile, voire indispensable d'envoyer des espions sur les territoires Harkonnens pour savoir où se situent leurs palais et dénombrer les troupes en présence. Malheureusement pour moi, je viens de perdre une armée. Elle est restée trop longtemps à espionner sans bouger et ils se sont fait repérer par les Harkonnens. Dommage !

## POUR CONTRE

- ▲ Un CD superbement bien utilisé.
- ▲ Scénario en béton armé.
- ▲ Facile d'accès avec des commandes très intuitives.
- ▲ Tableau d'options bien pensé.
- ▼ Une seule sauvegarde.
- ▼ Aspect répétitif de certaines scènes auxquelles on ne peut pas échapper.

## STRATEGIE

VIRGIN - 1 JOUEUR

Relevez le défi de Dune et endossez la peau de Paul Atreides pour que le dormeur daigne enfin se réveiller !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	89%
SON	95%
JOUABILITÉ	93%
DURÉE DE VIE	89%

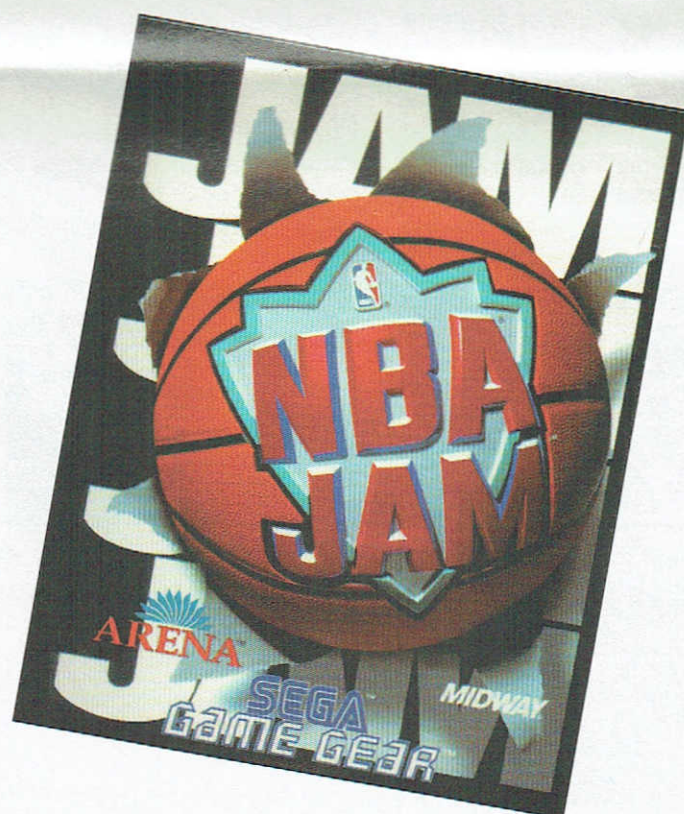
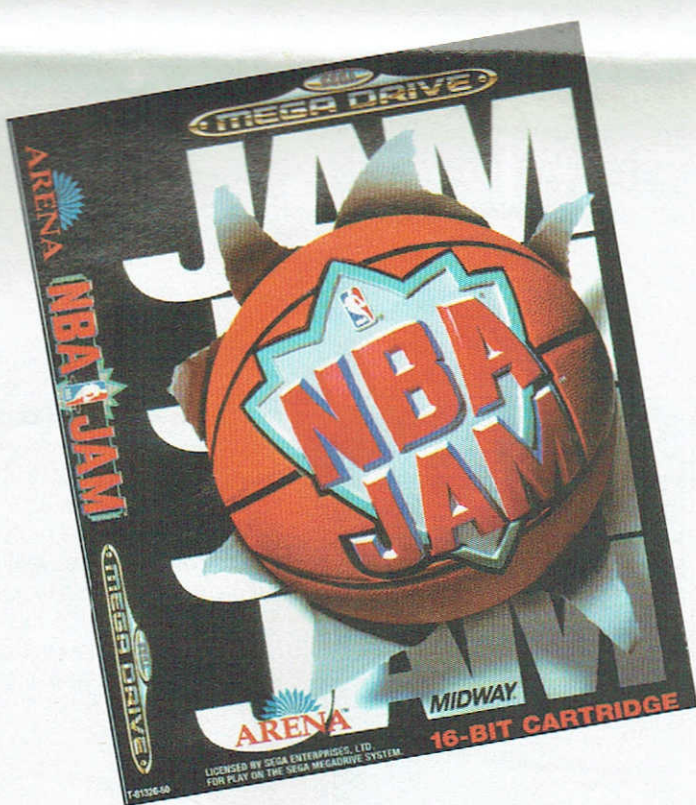
INTERÊT 94%



350

450

# Salut les Vidéokids, les "Top" sont chez Carrefour!



PALTI MIKAWSKI

## Chaque mois, Carrefour crée l'évènement !

Pour d'autres précisions sur ce produit, ainsi que les adresses, plans d'accès et services des magasins, tapez 36-15 Carrefour.

36.15  
Carrefour

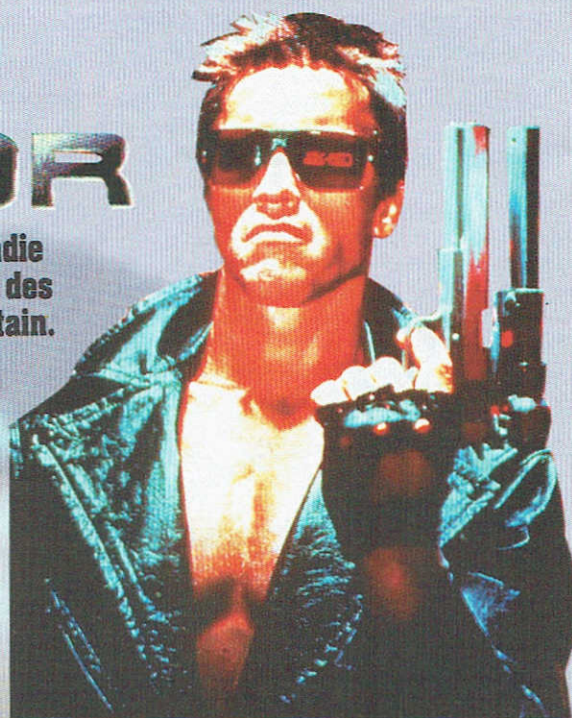
63  
30 Ans  
de discount

Avec Carrefour  
je positive!

Carrefour

# THE TERMINATOR

Los Angeles 2020 : les machines sont nées des cendres d'un incendie nucléaire. La guerre d'extermination de l'humanité fait rage depuis des décennies. Mais la bataille finale n'aura pas lieu dans un futur lointain. C'est chez vous qu'elle se déroulera dans quelques semaines. Pour couvrir cette bataille, un seul journaliste, celui de Supersonic : le Pitt T 1000, le robot-rédacteur... le plus mal huilé de la planète !



Le ciel rouge reflète parfaitement les séquelles laissés par la dernière guerre nucléaire. Attention au droïde !



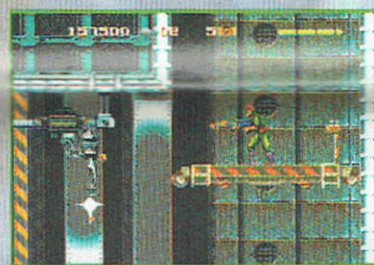
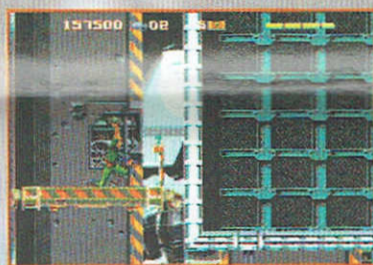
Le but est proche, bientôt le sort de la jolie Sarah sera entre vos mains.

**K**yle Reese, un des éléments les plus fiables de la résistance, est envoyé dans le passé. Sa mission est simple : protéger Sarah Connor, la mère de John Connor, qui sera le leader des humains survivants de la guerre nucléaire. John Connor veut ainsi empêcher les robots (en l'occurrence un Terminator) de tuer sa mère, avant qu'elle ne le mettent au monde ! Si par malheur les droïdes réussissent à l'éliminer, ils deviendraient maître du monde. Pour ceux

qui ont suivi les aventures du beau Kyle, sachez, qu'ici, vous jouez son rôle ! Votre but consiste à parvenir jusqu'à la machine à remonter le temps, en évitant l'ennemi. Une fois dans le passé, vous recherchez Sarah Connor pour la protéger du Terminator. Jouissif, non ? Enfin bref, le scénario du jeu est fidèle au film.

**Waouuuuh, l'attirail...**

Comme vous affrontez toutes les machines infernales de l'ordinateur central, vous êtes équipé de la



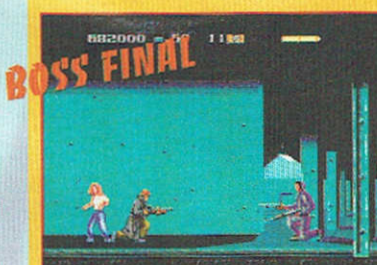
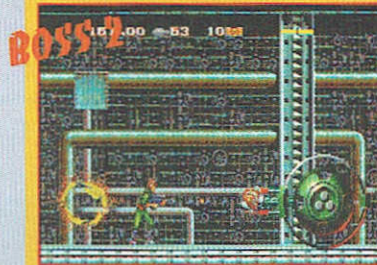
N'hésitez jamais à vous servir de vos grenades, elles sont bien utiles en cas de besoin absolu de destruction immédiate et rapide. Elles sont en nombre limitées.

Pour moins de risques, avant de progresser dans le niveau, dégommez les canons adverses.

dernière mitrailleuse (à triple injection parallèle à 26 soupapes) et des grenades que vous avez piquées dans l'arsenal des robots. Au cours de votre combat pour la liberté de la race humaine, vous êtes gratifié de bonus de vie et de protection. A vous de bien les gérer. Méfiez-vous car chaque adversaire vous mettra des bâtons dans les roues, à sa façon. C'est pourquoi il vous faut élaborer une technique meurtrière

Qui a dit que c'était facile d'avoir des accidents en hélico ? Pour l'instant, c'est plutôt moi qui suis en difficulté.

## BOSS



Vos rencontrerez les boss à la fin de certains stages, mais pas de tous ! Il faut bien comprendre qu'un excès dans ce domaine aurait porté préjudice à l'excellent scénario du jeu. Mais comme Pitt à toujours un petit conseil dans sa poche à malice, je ne dirais qu'une chose : "Soyez économe sur les grenades ramassées tout au long de votre aventure". Il faut assurer un max devant ces monstres sanguinaires !



## Mega puissance de feu

Comme vous le voyez, la puissance de feu n'est pas chose négligeable dans Terminator. Alors équipez-vous dès que possible pour éviter des confrontations mortelles... Vous m'avez compris ? En tout cas je l'espère pour vous !



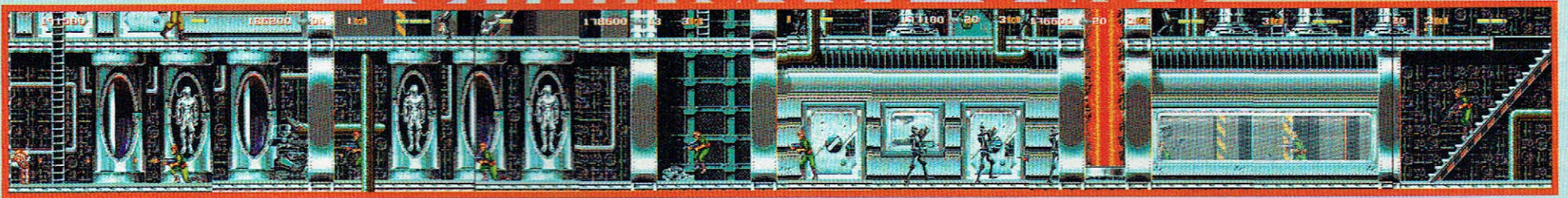
## BONUS

- Cette croix vous redonne une barre de vie sur les quatre.
- Et pourquoi pas une croix qui redonnerait toute la vie ?
- Je vous le donne en mille : "une vie supplémentaire. On peut finir avec 13 vies.
- Bonus indispensable pour augmenter la capacité de votre gun. Additionner les pour plus de puissance. Ça fait du bien de trouver une grenade dans cet univers "pacifique".
- Le gilet de protection ne dure pas longtemps !
- Lorsque vous verrez ces mortiers, passez par-dessus pour les désamorcer.





# Terminator base



Ceci est sensé représenter un des moments difficiles que vous devez passer, dans les entrailles de la base ennemie. Vous y trouverez le fameux appareil qui vous permettra de voyager dans le temps pour protéger Sarah Connor, votre idole... Il est fortement conseillé de toujours rester à l'affût d'un éventuel coup bas de l'ennemi. Et surtout, n'hésitez pas à utiliser les grenades pour exterminer les droïdes roulants de l'ordinateur central.



## APOCALYPSE NOW !

Votre mission : défoncer les terminators pour vous frayer un chemin jusqu'à la base où se cache la machine à remonter le temps. Je vous signale que derrière les colonnes grises vous trouverez beaucoup de bonus cachés dont bon nombre de vies. Good Luck !



Ils étaient déjà assez embêtant comme ça... Et il a fallu qu'ils trouvent, eux aussi, des armes efficaces.

pour les balayer d'un petit revers de la main. Cela dit, le nombre des adversaires est un peu réduit par rapport à la longueur du jeu... Et en plus, on ne voit pas des boss à chaque niveau. Il paraît que c'est pour coller au plus près au scénario du film.

Ceux que vous affrontez sont des durs à cuire. Deux exemples à faire frémir : l'hélicoptère style Supercopter qui vous canarde des pruneaux gros comme ça et le Terminator qui se télé-porte pour vous griller les circuits. Accrochez-

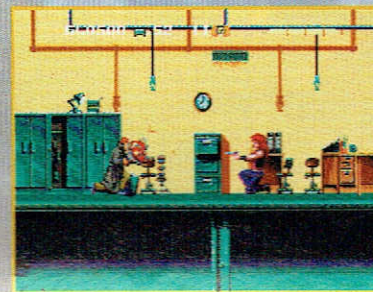
vous, ça va secouer ! Tout le monde connaît le fameux proverbe de Pitt : "Là où y'a Mega CD, y'a digits de film". Et ça ne rate pas : Virgin vous propose de fantastiques intermèdes. Ces derniers servent bien l'ambiance du soft. On peut dire que cela à quelque chose d'effrayant de se faire courser par un Terminator aux yeux rouges. Si les graphismes ne m'ont pas laissé indifférents, la musique m'a fait l'effet d'une bombe de 500 giga tonnes, en pleine tronche. C'est Tommy Talarico le compositeur des rythmes déments de Terminator (j'en profite pour témoigner mon admiration à

ce "sosie", private joke). Il a compris le truc ! Ce jeune génie a su faire dans tous les genres pour le plaisir de tous, bravo ! De plus, pendant la partie, des bonus viennent constamment relancer l'intérêt du jeu. Les individus, à tendance "bourrin", seront ravis de toujours trouver une arme plus dévastatrice que la dernière. Et les moins bons pourront recharger leur énergie ou passer leur temps à chercher les vies supplémentaires (extrêmement bien cachées d'ailleurs). Good luck Jo !

Pour finir, on est bien content de voir le Mega CD développer des jeux

d'action pure. Enfin, c'est vraiment un petit courant d'air frais dans la jungle des jeux qui se battent à coups de digits et de digits et de digits... Ce "petit" jeu tiendra, sans aucun doute, en haleine les speedés du paddle.

Pitterminator : 1,20m, 3 de tension !



Un des côtés les plus raffinés du jeu : "le tir à bout portant sans jamais mourir". On suit le scénario du film...

## GIGA MUSIQUE

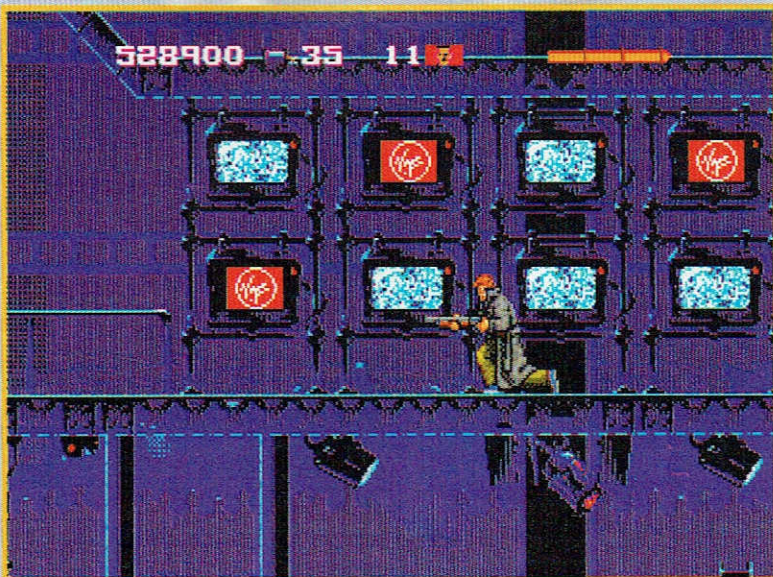


Comme je ne cesse de vous le répéter, le compositeur génial de Terminator, c'est ce jeune homme à la chemise blanche. Il s'appelle Tommy Talarico, son avenir

est prometteur si on se base sur sa dernière production. Monsieur sait tout faire. Il ne nous reste plus qu'à lui souhaiter le meilleur et espérer qu'il va continuer dans le jeu vidéo.



Lorsque vous êtes sur le chemin du bar, utilisez les ascenseurs pour mieux retrouver votre chemin.



Un petit coup de pub Virgin, ça n'a jamais fait de mal à personne. Il y a de l'histoire dans l'air.

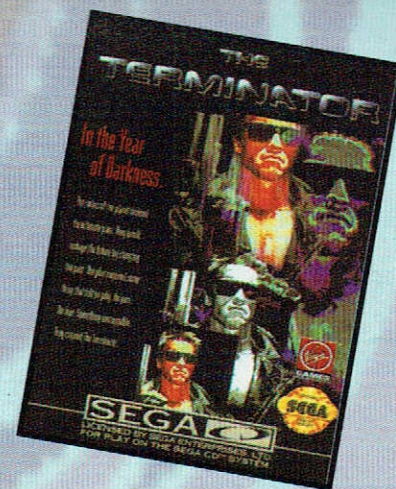
## LOGITHEQUE

On pourrait penser que les jeux de ce genre sont nombreux sur le Mega CD, vu leur aptitude à bien se prêter aux capacités de cette machine. Et bien non ! Mais, si l'on compare ce soft avec des jeux Megadrive comme Castlevania ou Robocop, il

est évident que l'ambiance sonore apporte vraiment un énorme plus à la production des jeux consoles. D'un point de vue musical, c'est vraiment le premier jeu qui bénéficie d'une "vraie" composition qui accompagne à la perfection les scènes d'action.

## POUR CONTRE

- ▲ Une réalisation à la hauteur de la réputation de Virgin.
- ▲ On pouvait se demander pourquoi Virgin ne nous proposait pas de meilleures bandes originales. C'est fait !
- ▲ Un scénario qui suit bien l'intrigue du film, c'est rare.
- ▼ Les quelques digits vocaux sont en anglais, dommage !



## ARCADE/ACTION

### VIRGIN - 1 JOUEUR

Une adaptation de grand film qui a le mérite de ne pas être décevante. I love Arnold !

GRAPHISME	93%
ANIMATION	90%
SON	98%
JOUABILITÉ	92%
DURÉE DE VIE	89%

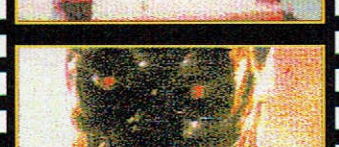
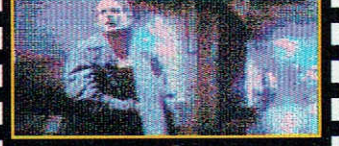
INTERÊT 92%



350

450

## INTRO



Voici quelques une des inter-scènes que vous allez découvrir en avançant dans la partie. Remarquez la qualité des digits pour du Mega CD. Bien joué !

**Grande réunion dans la cour du Roi Franky 1er ; Lion le troubadour vient conter une fois de plus, de nouvelles aventures de héros au grand cœur qui délivrent les princesses et qui occisent les dragons. Cette fois-ci, il va raconter l'histoire de Ryle, ce chercheur de trésors dont la tâche s'apparente plus au pillier de tombe qu'à celui du minutieux explorateur ; genre Indiana Jones. Entouré du Comte de la Tchufa, du moine Gemoichoppe, du Duc Ashpo Ashpo et de bien d'autres personnalités... Attention, attention, Lion le troubadour commence...**

# LANDSTALKER

Sur le 36 15 Konsol,  
en plus de la soluce de Landstalker, vous trouverez des méga-tonnes de trucs & astuces sur tous...  
...les jeux Sega parmi lesquels Flashback, Ecco, NBA Jam, la saga Sonic, les jeux Mega-CD...

C'était il y a très longtemps, dans un monde inconnu où vivaient ensemble les humains, les elfes, les orcs et les mutants. Il était un lutin des forêts, prénommé Ryle, qui portait un sac sur son dos et une épée dans la main...  
Un jour, il gagne 2000 Ors (la monnaie du pays) en échange de la statue de Jypta qu'il avait dérobé au péril de sa vie. C'est à ce moment qu'une jeune fille minuscule, à la queue fourchue, l'interpelle.

La légende dit qu'il y a longtemps, le Roi Nole, un cruel seigneur de guerre, a accumulé et a caché quelque part sur l'île une importante collection de richesses,



Monstres, mécanismes et passages dangereux vous attendent dans les nombreuses cavernes de l'île de Mercator.



Où est donc Ryle ? C'est tout simplement le petit clébard au milieu de la pièce ! Une sorcière l'a ainsi transformé parce qu'il devenait trop curieux.

Poursuivi par trois lascars, elle demande de l'aide ! Pour le convaincre, elle lui parle de trésors fantastiques... Ryle décide de l'emmener et de semer le trio. Suivant les conseils de Friday (la jeune fille) qui ne le lâche plus d'une semelle, Ryle donne tout son argent à un oiseau géant pour les transporter sur l'île de Mercator...

acquises lors de ses conquêtes... Le but ultime que Ryle s'est mis en tête d'atteindre consiste bien sûr, à mettre la main sur le fameux pactole. Mais l'île de Mercator est grande et sa quête ne sera pas de tout repos. Après un atterrissage en règle de l'oiseau, notre héros explore une grotte. Malheureusement pour lui, au cours de ses recherches, il tombe du haut d'un ravin et se réveille inconscient, dans le village de Massan. L'originalité majeure de ce jeu de rôle/arcade est la représentation du décors. La tota-

lité du jeu se déroule vue de dessus, sous un angle de trois-quarts ! Si ce que je viens de dire vous semble flou, regardez les photos ! Le personnage peut se diriger dans les quatre diagonales et ne reste pas sur un seul plan. En effet, en sautant, il peut atteindre de nouveaux endroits et peut tout aussi bien se balader derrière des maisons, des murs... La très grande liberté offerte au joueur est accentuée par le fait que certaines plateformes ou coffres sont invisibles, planqués derrière des façades !

Les décors, par ce système de représentation, gagnent en relief. Les graphistes ont, d'ailleurs, réalisé un travail important au niveau de la beauté et du réalisme de l'en-



Ryle: Ça s'annonce plutôt mal, cette histoire...

Au début de l'aventure, Ryle se rend sur l'île de Mercator à dos d'oiseau géant. A l'époque les Boeing 747 n'existaient pas encore.

semble. Ryle visite des villages, des grottes, des caves, des châteaux, toujours avec cette vue originale et en scrolling multidirectionnel, s'il vous plaît. Ryle combat les nombreux monstres qui peuplent l'île grâce à son épée ou à des magies qu'il peut acheter dans des magasins. Il peut aussi (il doit, devrais-je dire) dialoguer avec la faune environnante afin d'aider des gens en détresse et bien sûr, pour recueillir des informations. Tous les dialogues, tous les messages sont en français et pleins d'humour, ce qui ne gache rien. Ne sursautez pas si vous voyez des "Ça pue ici" ou bien des "Salut, beau gosse !" La traduction est parfaite !

**Ça se corse !**  
L'histoire se corse au fur et à mesure que vous avancez dans le jeu. Pour atteindre son but, Ryle devra réussir quelques dizaines de "mini-aventures". Il devra par exemple délivrer une jeune fille, enlever par les monstres d'un village voisin ! Autre exemple : quand Ryle apprend

## MASSAN, LE PREMIER VILLAGE...

Voici le village où débute votre aventure. Vous vous reposerez ici après avoir fait une chute de plusieurs mètres du haut d'une falaise. Les habitants sont dans la mouise car les Gumis ont enlevé un enfant. Heureusement que vous êtes là pour tout régler. Vous découvrirez que les habitants de Gumi étaient sous l'emprise des maléfiques roi Orcs. Ça, ce n'est que le début de l'aventure ; pensez à venir faire un tour dans le coin une fois que vous aurez obtenu la hache magique...

Une fois que vous aurez obtenu la hache magique, auprès de Mir, venez couper les arbres et passez tout un niveau pour obtenir les bottes anti-flammes. Elles vous seront utiles contre l'un des trois boss du labyrinthe.

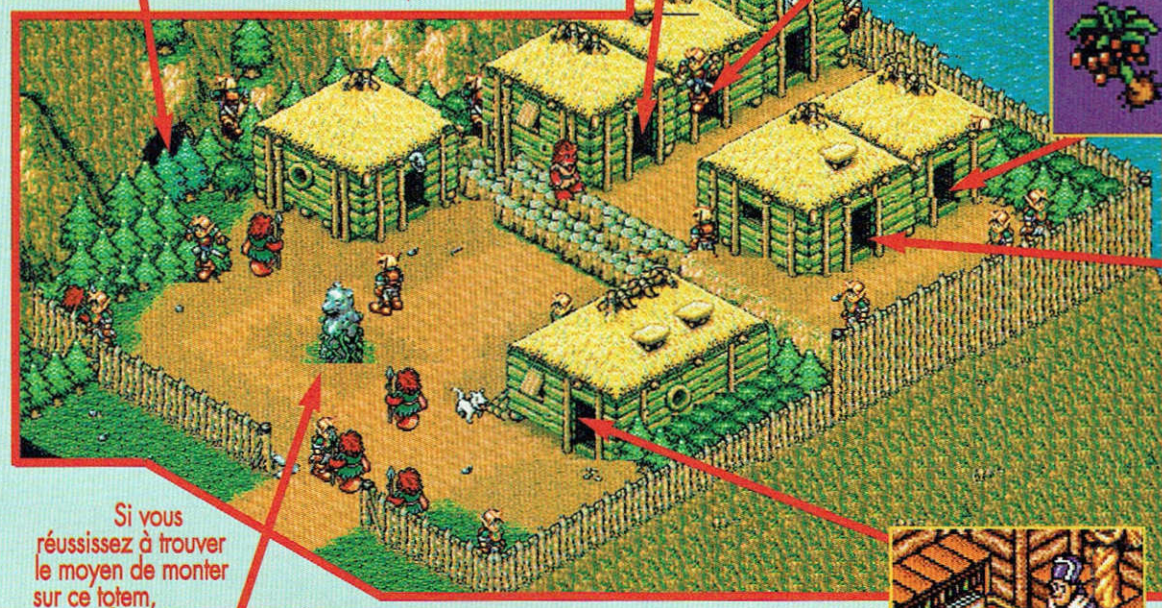


**EkeEke**  
Dans un coffre vous trouverez un Eke-Eke. Il vous rend la moitié de votre énergie ou 11 points minimum.

Dans cet autre coffre se trouve un cœur gratuit ! On en profite. C'est compris ?



Ici, il y a la fameuse plante revitalisante, l'Eke-Eke. Vous ne pouvez en transporter que neuf maximum. Friday peut l'utiliser sur vous si jamais vous rencontrez la mort



Si vous réussissez à trouver le moyen de monter sur ce totem, vous ferez apparaître un coffre. Ce qu'il contient est très réconfortant !



Dans l'église, vous avez la possibilité de sauvegarder. Soulevez simplement le livre et portez-le au prêtre. Jetez un œil sur l'encadré de la page de droite pour connaître la fonction exacte de chacun des bouquins. Au fait, la sauvegarde est gratuite.



**EkeEke**  
Dans cette boutique vous pouvez acheter un cœur supplémentaire. Il n'y en a qu'un par village. Sauf à Kazalt où vous pouvez en acheter à l'infini pour la modique somme de mille deux-cents Ors. A vous d'économiser...



Marchand: Quelle tête Je vais me facher Hors de ma vue!

Le désavantage du dialogue avec d'autres personnages, c'est qu'il y a qu'à lire ! Le problème c'est qu'on ne peut pas...



Il y a des endroits où l'on regrette d'être allé, une fois qu'on y a mis les pieds. Exemple : l'un des donjons de l'île de Mercator !

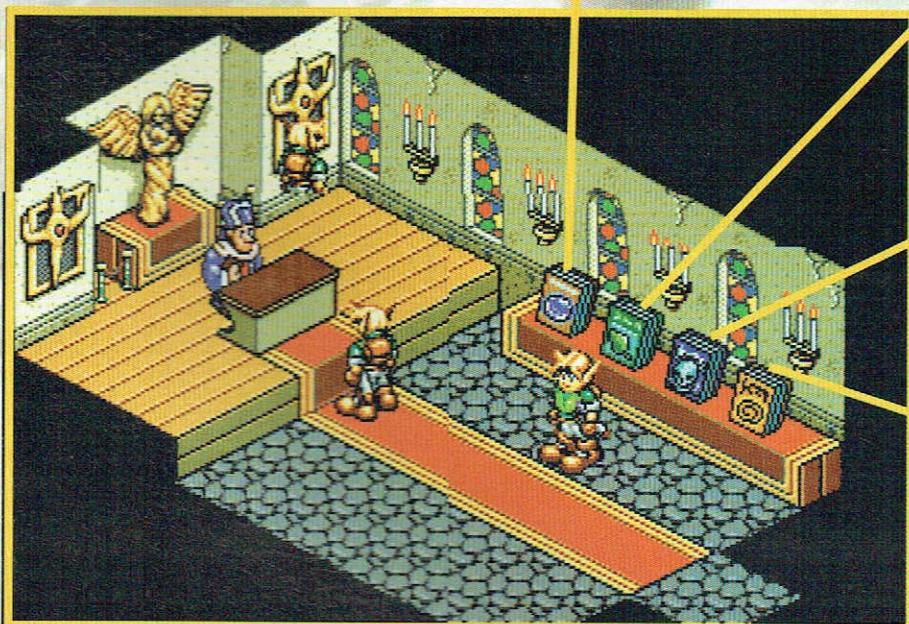
à parler aux chiens (!), il doit "visiter" un donjon à la forme du même animal ! Une autre fois, ce seront huit énigmes à la Indiana Jones à résoudre...

Durant ses visites dans les villages, mis à part taper la caouette, Ryle peut se rendre dans des auberges pour jeter un coup d'œil sur la carte de l'île ou bien pour prendre un repos mérité contre quelques pièces sonnantes et trébuchantes. Vous pouvez aussi faire un tour dans les magasins pour faire des achats intéressants, comme le Eke-Eke, la fameuse potion revitalisante, ou bien une réserve de vie pour augmenter votre énergie maximale. Pour faire des achats, c'est simple : vous saisissez l'objet convoité, le portez au comptoir comme dans n'importe quelle épicerie.

Des objets à saisir, vous en trouvez aussi dans les donjons et les cavernes. Ils servent à actionner un bouton ou bien à atteindre un objet trop haut perché.

## QUE GAÏA VOUS BÉNISSE...

Voici l'écran de sauvegarde ; quatre sauvegardes sont possibles sur la cartouche. Comme ça, y'aura pas de jaloux dans la famille.



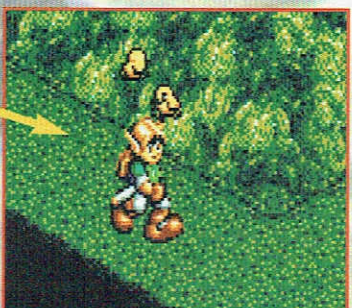
Chemin faisant, vous passerez obligatoirement par des églises, vénérant le culte de Gaïa, une gentille déesse. Dans ces églises, vous pouvez guérir de certaines des maladies graves que vous contractez, en apportant le bon livre au prêtre. Mais le plus important à faire, ici, consiste à sauvegarder votre partie pour pouvoir la reprendre ultérieurement. Pas bête le Lion, hein ?



Frappé par cette maladie mystérieuse, Ryle perd son énergie petit à petit. Un conseil ultime : allez faire un tour dans l'église. Mais la meilleure des choses est encore d'utiliser une potion désintoxicante, pas trop chère !



Ryle est maudit ! Il ne peut plus utiliser son arme.



Atteint d'hallucinations, le pauvre Ryle ne sait plus où aller : les commandes sont inversées ! Bon, ben on vous souhaite du courage...



C'est bien joli de traîner dans les villages et les cavernes ; mais il faut aussi, pour se déplacer, passer par des chemins mal fréquentés. Vous êtes d'accord ?



C'est ça la liberté ! On peut rentrer chez n'importe qui et entamer une petite discussion... A condition de ne pas embêter les gens !



Ici se cache le premier gardien du labyrinthe du roi Nole. Ils sont trois en tout, dont votre double en personne !

Landstalker une pure merveille à posséder obligatoirement. Enfin, Ryle vécu heureux grâce aux richesses de l'île de Mercator...  
Lion le troubadour un peu lourd.

Ryle peut utiliser un tas d'objets mais il a aussi accès à un écran d'équipement. Au début du jeu, son équipement est réduit au minimum mais se complète au fur et à mesure de sa progression. Au début, vous possédez tout ce qu'il y a sur la colonne de gauche. Vers la fin, vous aurez tout !

C'est la diversité des situations qui apporte à Landstalker un charme tout particulier. Les musiques riches et nombreuses s'adaptent parfaitement aux situations rencontrées. Elles rappellent d'ailleurs les thèmes de Shining Force, jeu créé par la même boîte, je le rappelle. Bon voilà, j'arrête là et vous laisse contempler les photos. Sachez que Landstalker est pour l'instant une référence ultime sur Megadrive en matière de jeu de rôle/arcade. Les graphismes, les musiques, l'histoire et l'ambiance générale font de

## L'ÉQUIPEMENT DE RYLE !



L'épée de base, rien de bien fantastique... mais très pratique pour le début.



Celle-ci enflamme les ennemis comme le Yoga Fire de Dhalsim !



L'épée tonnerre électrocute celui que vous touchez. Un peu comme Blanka...



L'épée de glace envoie des tourbillons et gèle les ennemis. C'est chaud.



C'est la dernière épée, elle crée des tremblements de terre. (l'épée de Gaïa).



L'épée, votre arme par excellence. Quand sa jauge de puissance est au maximum, vous pouvez utiliser ses capacités magiques ! Au fait, la première n'est pas magique, alors, pas de panique et lutez.

Voici les diverses armures que vous trouverez lors de vos aventures. Autant la première est peu solide, autant la dernière vous protège très efficacement. Alors ne les loupez pas !

Ryle porte des bottes ! Dans l'ordre : les bottes de cuir, les bottes revitalisantes, avec possibilité de marcher sur les flammes, sur des piques et finalement, sur la glace !

L'anneau de Saturne : double la vitesse de recharge de l'épée. L'anneau de Mars, vous résistez mieux aux poisons. L'anneau de Lune : imperméables aux hallucinations. Enfin l'anneau de Venus triple la vitesse de recharge de l'épée.



de mule!  
moi!

sonnages est illustré sur la photo... pas ratorquer...

# MERCATOR, ILE DE TOUS LES DANGERS...

## DESTEL



\* Des soldats énormes sont entrés chez moi et ils voulaient le jouau!

Le village de Destel est habité par des nains. Ces personnages sympathiques et pacifiques ne pensent qu'à faire pousser des fleurs...

## VERLA



\* Salut, mignonne! Ça vous plairait d'être ma...

Le village de Verla a été envahi par les soldats du Duc. Ce pourra à obligé les habitants à creuser une mine. Vous voyez ce qu'il vous reste à faire.

Mir est un sorcier mystérieux qui habite dans cette tour. Il fait peur à tout le monde mais en fait, il cache un terrible secret. D'ailleurs, c'est lui qui vous fournira la hache magique.

L'île de Mercator est dévoilée sous vos yeux avec les principaux endroits à visiter. Pour accéder à cette carte, pendant le jeu, il vous suffit d'aller dans une auberge et d'emporter la carte au commerçant présent. Cet écran est accompagné d'une jolie musique, la même que l'on entend durant le niveau juste avant le dernier boss...



## LE LIEU SAINT

Cet endroit est un labyrinthe extrêmement complexe qui mettra vos nerfs à rude épreuve. A la fin, vous affronterez le Duc de Mercator... Que ce passera-t-il ? Et bien Zak le mercenaire viendra vous aider !



Marchand: Le premier propriétaire de cette boutique est parti il y a 200 ans. On ne l'a pas revu

## KAZALT

C'est le village souterrain de l'île. Il y a 200 ans, le roi Nole a octroyé l'immortalité à ses habitants en échange de la construction de son palais... Est-ce que vous auriez accepté l'immortalité en échange de la maison du dictateur du coin ? En tout cas, moi j'ai accepté et maintenant je teste pour passer le temps.

## MASSAN



\* Gumi est le village tout de suite au sud. Il abrite une tribu atecell!

Le village de Massan est le premier sur la liste de vos visites. Pensez à dialoguer avec tout le monde pour obtenir des informations importantes. Sinon, vous n'irez pas loin.

## GUMI



Bienvenue au village de Gumi.

Les habitants de ce village sont sous l'emprise des Rois Orcs. Vous êtes là pour les ramener dans le droit chemin. C'est le devoir de tout bon héros qui se respecte, n'est-ce pas !

## LA TOUR DE MIR



Cette ville est le lieu principal de l'île, vous y ferez des visites fréquentes. Ici se trouve le château du Duc. Ce personnage sympathique en apparence fera tout pour s'emparer des trésors du roi Nole.



\* Zut! J'ai le terrain, Mais je n'ai plus d'argent pour y bâtir une maison!

## RYUMA



\* Ouah ouah!

Le phare de l'île est situé dans ce village. De plus, des voleurs se sont installés dans une caverne pas loin d'ici : à vous de les en déloger. Pendant vos aventures le phare tombera en panne : vous devrez le réparer. Pour ce faire, il vous faudra réussir le "labyrinthe vert". Un endroit particulièrement ardu qui vous fera regretter d'être né...



Marchand: L'Herbe Désintox coûte 20 Ors.

Pendant qu'on y est, on peut même taper une bavette avec les toutous. Ceux de l'île ne sont pas dangereux : autant en profiter.



Vous n'auriez pas du piquer les trésors de ces squelettes ; maintenant, ils ont l'air de vous en vouloir. Réduisez-les en tas d'os inoffensif !

Pour acheter quelque chose dans un magasin, rien de plus simple. Vous le prenez et le placez sur le comptoir. C'est cool le self-service. Mais ne partez pas sans payer !



Pour marcher sur la glace dans le labyrinthe du roi Nole, il vous faudra trouver les boîtes à piques. Compris bande de nases ?



\* J'aime bien tous les gens de ce village. Oua oua!

# KAN NAITO ET LE DDS 520 !

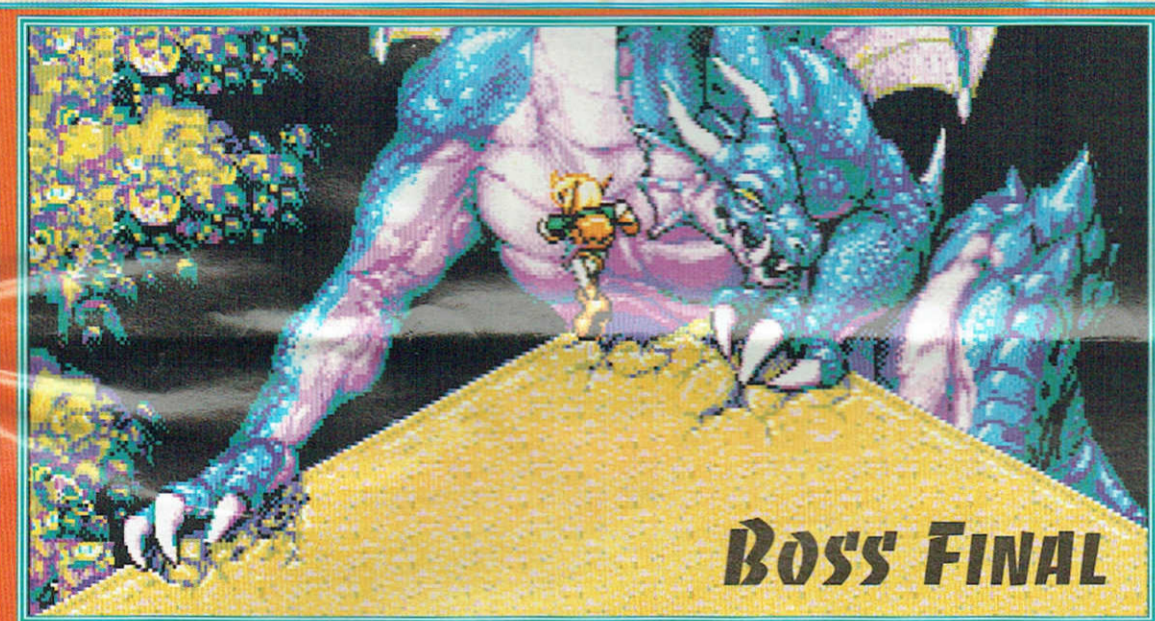
**K**an Naito, programmeur de Landstalker, n'est pas un bonhomme comme les autres ! Une fois terminé Shining in the Darkness, il se demande ce qu'il va bien pouvoir faire. C'est en jetant un oeil par la fenêtre que lui vint l'idée de créer un jeu vu sous cet angle... C'est à dire vu de dessus et de trois-quarts, tout en permettant un déplacement dans les trois dimensions de l'espace. Il programme alors le DDS 520 (DDS pour "Diamond Dimension System") un utilitaire permettant la création de telles images, à partir de données utilisées pour "gonfler" un écran plat. Ainsi les décors d'un tel jeu ne prennent pas beaucoup de place en mémoire et permettent donc une grande liberté de déplacement au personnage. Pour l'anecdote, sachez que la demo de sa première version du DDS utilisait le personnage Mickey Mouse (copyright à mort, Walt Disney); ce qui fait que personne ne l'a vue ! Les décors, les objets et même le personnage principal de Landstalker, Ryle, sont créés à partir du DDS 520. A propos de décors, sachez que le jeu comporte pas moins de 700 maps d'écrans 3D !! De quoi s'amuser longtemps en pensant au grand Kan Naito ! Kan Naito est un bon parmi les bons, il est conscient que rien n'aurait été possible sans le soutien de toute l'équipe de Climax : scénaristes, sonorificateurs... Un jeu, c'est une équipe !



## L'ARBRE, LE MEILLEUR AMI DES CHASSEURS DE TRÉSOR...



Il existe un moyen bien sympathique de se balader sur l'île de Mercator. En effet, une fois que vous aurez libéré le Grand Arbre des monstres qui l'envahissent, ce dernier vous permettra d'utiliser les petits arbres comme téléporteurs. Ils sont reliés deux à deux, et doivent être découverts au fur et à mesure de votre progression.



## BOSS FINAL

### LE SECRET DU ROI NOLE !

Le roi Nole protège son trésor jusqu'à la mort ! Il le fera sous la forme d'un dragon carrément gros et carrément beaux. Moi je fais clap clap très fort, avec toutes mes mains et tous les doigts qu'elles comportent. Pourquoi donc ? Simplement pour applaudir les graphistes qui se la donnent (grave). Pour le battre, il faut toucher sa tête et surtout ne pas rester au sol pour ne pas se faire immobiliser.

## LOGITHEQUE

Difficile de comparer Landstalker à d'autres jeux. Dans le genre on avait Arcus Odyssey, plus tourné vers l'arcade mais jamais sorti en France. Sinon, en officiel, il y a eu The

Immortal, excellent jeu ; mais beaucoup moins long et varié que Landstalker. Pour l'instant, Landstalker est la référence ultime, d'autant plus qu'il est entièrement en français !



Duke: Ce magicien se nomme Mir, et depuis qu'il s'est installé dans la tour,

## LE DESTIN DE RYLE EST ENTRE VOS MAINS !



Les commandes de Landstalker sont assez spéciales, car seules les diagonales sont prises en compte. Au bout de quelques crises de nerfs, vous comprendrez que les directions haut, bas, gauche et droite ne servent pas à grand chose, sauf dans votre inventaire...

**A et C :** frapper, prendre des objets, valider dans l'inventaire.

**B :** sauter dans les cieux bleus où volent les oiseaux, pour atteindre tout ce qui est placé plus haut que l'endroit où vous vous trouvez !



Ce n'est pas parce que vous êtes tranquillement en train de vous ballader sur une plage que la vie est belle. En effet, des vers géants et maléfiques qui vivent sous terre et des orcs n'hésitent pas à venir faire une petite visite bien sympathique. Ce à quoi ils n'ont pas pensé, c'est que vous êtes armé et que vous êtes un nerveux. Il n'y a qu'à voir de quelle façon vous moulinez. Remarquez, si vous ne les touchez pas, vous risquez de les enrhumé !



Ça coince dans Landstalker ? Une énigme résistez ? Pas de problème, la solution complète et détaillée se trouve sur le 3615 Konsol, histoire de ne pas mourir idiot !



\*: M. Zak ne mange que de la viande crue? Je ne le savais pas!...

En vadrouille dans les cuisines du château, vous en apprenez une bien bonne au cuisinier. Il paraît que M. Zak ne mange que de la viande crue ! Ah bon. Si vous avez une petite faim, c'est le moment ou jamais.



Zak: C'est vous qui avez piqué la statue de Jypta? > Oui Non

Lui c'est Zak, et il sait que vous avez "piqué" la statue de Jypta. Qu'allez vous lui répondre ?



Voici Ryle dans l'arbre géant. S'il réussit son épreuve, il aura une bonne surprise.

◀ Le Duc Mercator vous enverra en mission contre Mir. Ce sorcier recèle un terrible secret mais je ne vous le dirais pas car je vous en ai déjà beaucoup trop dit.

## POUR CONTRE

- ▲ Des graphismes de folie turieuse.
- ▲ Un scénario long et beau.
- ▲ Des thèmes musicaux nombreux, variés et sublimes !
- ▲ Le jeu est en FRANÇAIS !
- ▼ On ne peut pas diriger Ryle par la pensée !

## AVENTURE/ACTION

### SEGA - 1 JOUEUR

Une aventure fabuleuse, à la réalisation sans faille, et en plus, en français ! Que demander de plus...

GRAPHISME	94%
ANIMATION	94%
SON	95%
JOUABILITÉ	96%
DURÉE DE VIE	94%

## INTERÊT 97%



400 500

Il existe des jeux exceptionnels à la durée de vie illimitée. Il y a aussi les jeux qui semblent exceptionnels le premier jour, mais qui à la longue s'avèrent plutôt ennuyeux. Et puis on rencontre parfois une troisième race de titres, que l'on trouve pourri au bout de 30 secondes, mais fantastique au bout d'une heure. Comme quoi, il vaut mieux parfois ne pas faire confiance aux copains ! Bubba'n Stix appartient à cette dernière catégorie... plutôt rare avouons-le !

**B**ubba n'a vraiment pas de bol. D'abord, il ressemble à Dada, alias notre Djabouni, le roi du courrier de la rédaction. Ensuite il s'est fait enlever par un extraterrestre qui cultive un passe-temps bizarre : la collection d'êtres étranges. Bubba correspond parfaitement à sa collec' ! Avec son air benêt, sa salopette trop grande et sa casquette de travers. Il se retrouve donc emprisonné sur une planète totalement inconnue. Heureusement, avec Stix un compagnon d'infortune, il trouve le

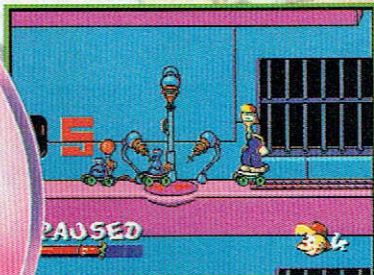
n'est pas un jeu de plateformes comme les autres. En effet, il vous faudra résoudre un tas de mini-énigmes souvent simples mais parfois prises de tête.

Une fois passé un bonus stage loufoque, vous vous retrouvez dans un volcan en éruption. La première partie du niveau est purement arcade, avec des sauts, des "évitages" et tout et tout. La deuxième partie fait appel à votre sens de l'orientation et à votre réflexion. Tiens, j'en profite pour vous parler un peu d'animation. Bubba et Stix possèdent un paquet d'animations hyper

luez en scrolling multidirectionnels et différentiels. Pour se déplacer, Bubba marche, saute, mais cours aussi comme un dératé.

**Une arme en bois !**

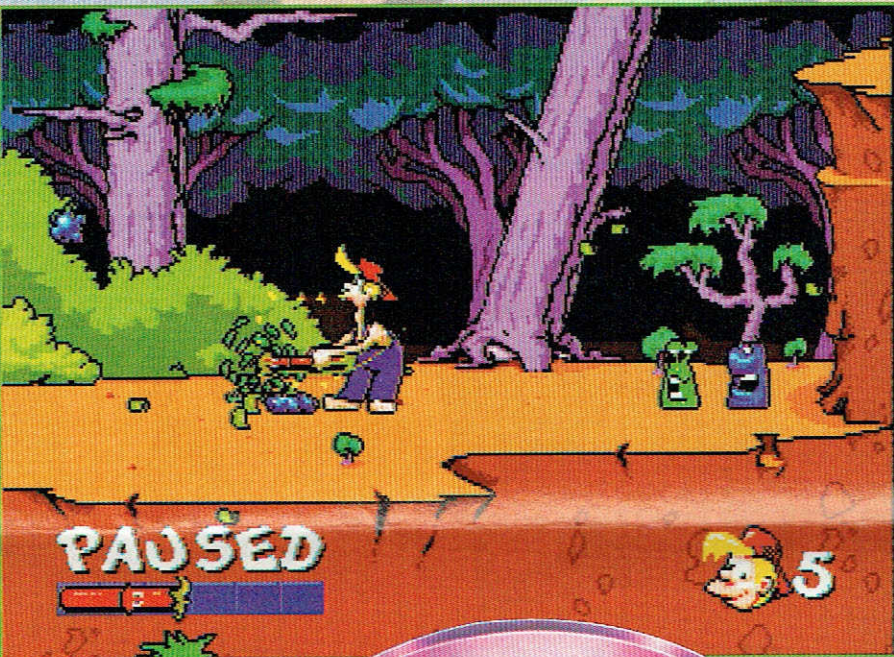
Stix le baton, dont je vous ai déjà parlé, sert aussi à vous débarrasser de vos ennemis. Il suffit d'appuyer sur le bouton pour frapper. Un peu comme, le joueur de baseball pour envoyer la balle, aux coutures rouges, de l'autre côté de la frontière. Ou bien de laisser son doigt sur le bouton pour envoyer Stix au loin, sachant que (tel le boomerang) il revient toujours à son propriétaire. On continue notre ballade dans le niveau 5, le Spacio-Port. Ici l'interactivité avec les objets



Mis à part marcher sur ses pieds, Bubba peut aussi piquer des pointes de speed avec les megarollers. On remarque au passage un téléporteur qui permet de se déplacer un peu partout dans le niveau.

fluides et marrantes

qui nous rappellent qu'à Core Design, on est pas manchot du pinceau ! Je tenais à le dire ! Ensuite on arrive au niveau quatre : la cité sous-marine. Ici, notre Bubba national nage, fait la planche ou boit la tasse, mais attention sa réserve d'air est limitée. Dans cette partie de jeu, on se retrouve face à un savant mélange d'arcade bien balèze et d'énigmes à la Indiana Jones. Peut-être que j'avais oublié de vous le dire, mais tout les niveaux de Bubba'n stix, (à part le premier) sont de gros labyrinthes dans lesquels vous évo-



Alors que Bubba est en pleine baston à gauche, les deux shmurtz flottants sont en grande discussion métaphysique, à droite.

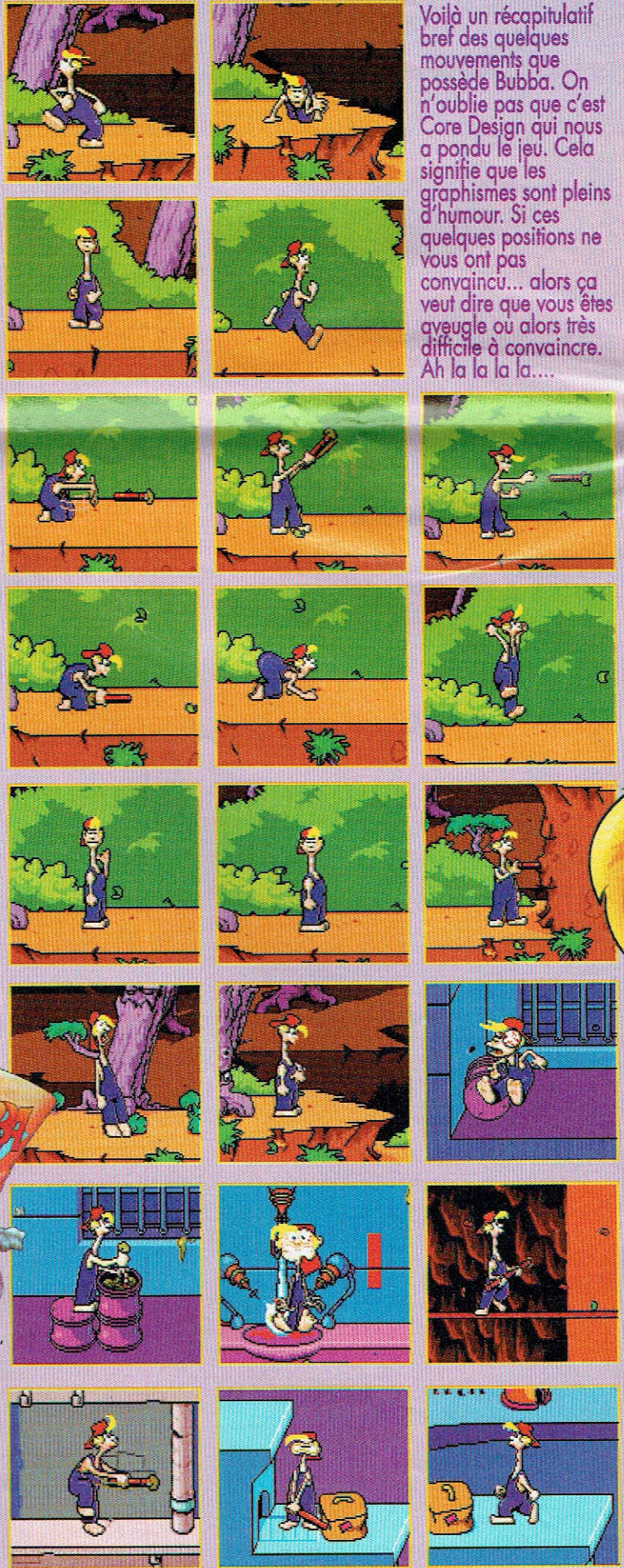
moyen d'échapper à l'emprise de Waldos, le collectionneur sadique. Physiquement, Stix (d'où le titre !) est plus proche du baton avec deux yeux et une bouche que d'autre chose. De ce baton vivant, Bubba peut s'en servir de différentes façon. Par exemple, il peut le planter dans un mur et grimper dessus pour atteindre un endroit inaccessible. En fait, Stix est la clé de ce jeu de plateformes extrêmement original.

**Une forêt, un vaisseau...**

Le premier niveau se déroule dans une forêt à la faune assez étrange. On appréciera la qualité des graphismes, à la fois dépouillés et détaillés qui donnent un style BD super sympa au jeu. Ici, rien de bien compliqué à réaliser : il suffit de frapper les ennemis avec le baton et d'avancer tranquillement jusqu'à ce que Waldos vous rattrape... Dans le second "Stage", vous êtes dans le vaisseau de Waldos. Ce niveau est un labyrinthe total, bourré de téléporteurs et de tuyauteries aspirantes. Eh oui, Bubba'n Stix

# BUBBA'N STIX

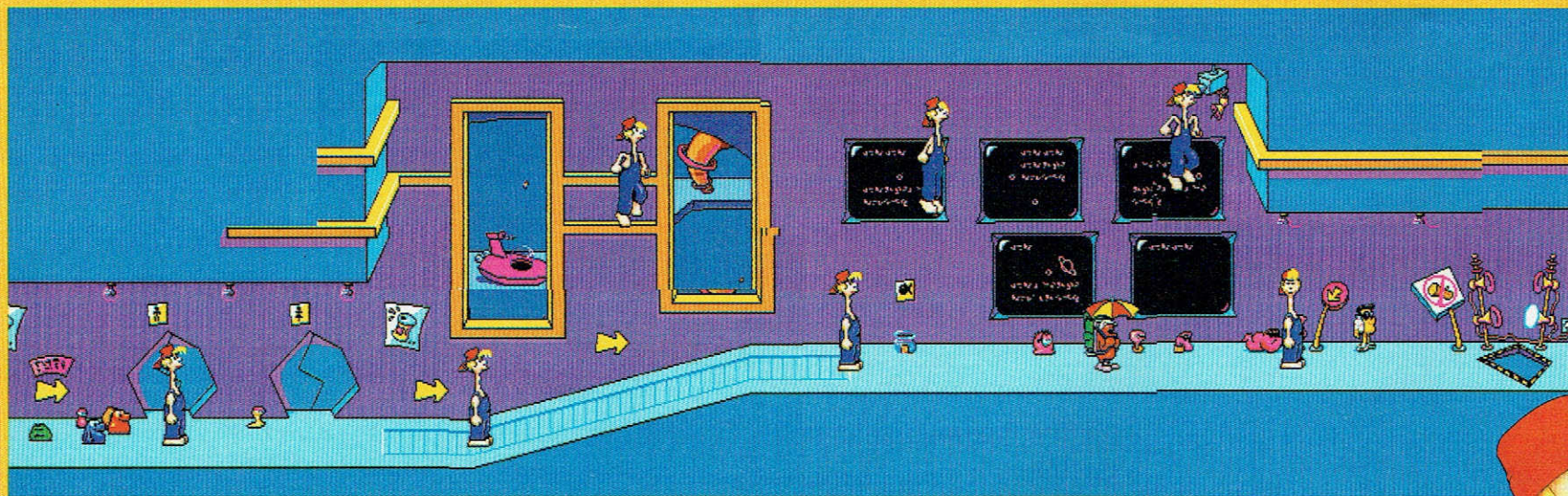
## LE MOUVEMENT C'EST LA VIE



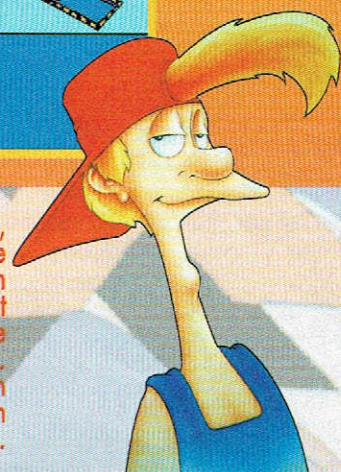
Voilà un récapitulatif bref des quelques mouvements que possède Bubba. On n'oublie pas que c'est Core Design qui nous a pondu le jeu. Cela signifie que les graphismes sont pleins d'humour. Si ces quelques positions ne vous ont pas convaincu... alors ça veut dire que vous êtes aveugle ou alors très difficile à convaincre. Ah la la la la...



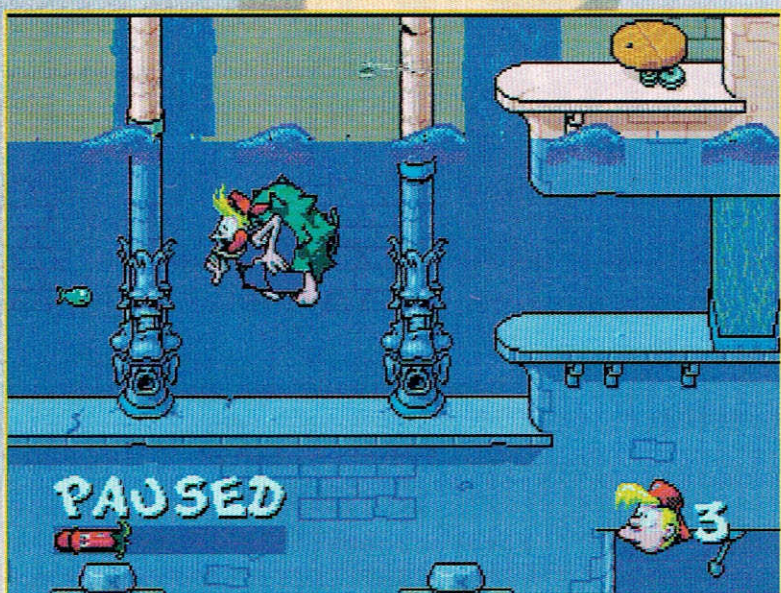
# L'ENTREE DU SPACIO PORT !



Presque la fin ! Le spacio port regorge de dangers et d'ennemis en tous genre. Le premier obstacle à passer se situe à droite. En effet, il y a un détecteur de bois qui vous électrocute s'il vous repère avec Stix entre les mains. Comment faire alors ?



Ça a l'air compliqué comme ça, mais en vérité ça l'est vraiment ! Le jeu est bourré de mécanismes en tout genres. Par exemple, ici il faut planter le baton dans le trou afin de faire couler un truc par le tuyeau. Ce truc viendra se coller au bouton sur le sol. Ce même bouton déclenchera alors quelque chose.



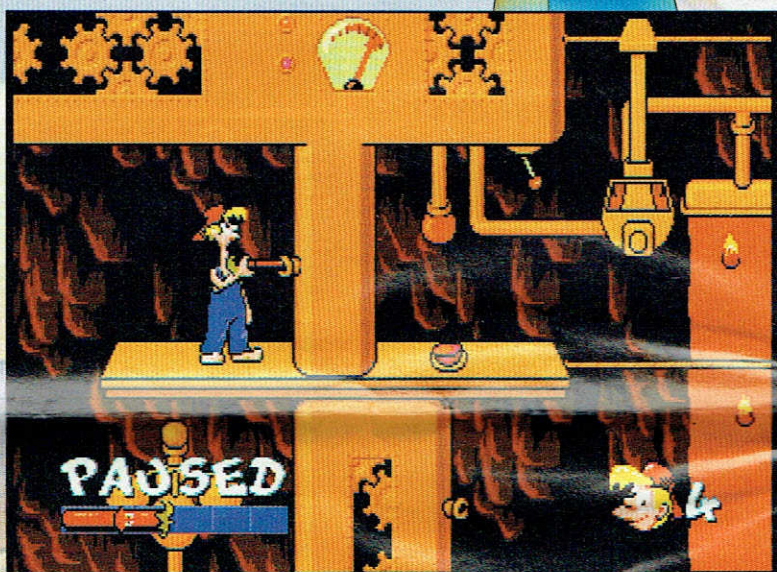
Grâce à Stix, Bubba peut respirer sous l'eau. Malheureusement il n'a aucun moyen d'attaque. Cela devient souvent frustrant. La meilleure façon de réussir dans de telles conditions est de faire baisser le niveau de l'eau. Pour cela, actionnez un machin quelque part. Ensuite, l'eau disparue, les poissons frétilleront sur le sol sans moyen de défense. A ce moment, collez leur un gros coup de baton afin de vous venger de l'affront qu'ils vous ont fait subir. La vengeance est un plat qui se mange froid, et il est difficile de faire chauffer quelque chose sous l'eau.



Frappez sur les trucs rouges pour les immobiliser. Et faites la peau au fic, pour être plus tranquille. C'est un conseil d'ami.

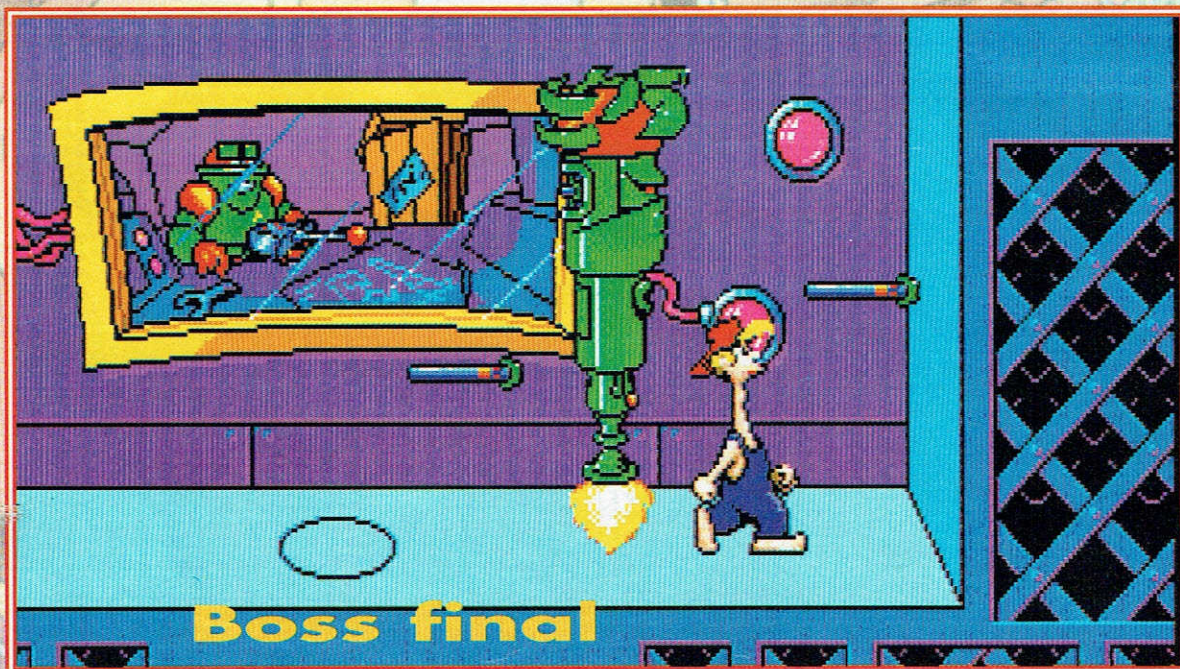


Ca cogne dur avec Bubba. Attention, ne confondez pas : Bubba n'est pas un petit ourson mais qui fait rien que des bêtises.



## EXCEPTIONNEL

Tous les trucs & astuces, les codes, les "cheat mode" sur les jeux Sega (Flashback, NBA Jam, Mortal Combat, Street Fighter... et à partir du 10 avril, la soluce complète de Landstalker !!) disponible par téléphone au 36 70 53 89\* (8,76 l'appel, 2,19/mn. Editeur : Pressimage)



Voici le seul boss du jeu : normal c'est celui de fin. Il m'a fallu plus d'une demi-heure de souffrance et deux crédits pour parvenir à le tuer. Le jeu en vaut la chandelle car vous avez le droit à une sympathique petite séquence de fin. Ça fait plaisir de voir une petite séquence de fin de temps en temps. Parceque des fois, les programmeurs pondent leur jeu, aussi bien soit-il ; puis après, en guise fin on a rien du tout. Alors je ferais une mention spéciale à tous les éditeurs qui feront de jolies fins !

## LOGITHEQUE

Pour situer Bubba'n Stix, il faudrait le placer entre Pink Panther et Flash Back, ce dernier étant le seuil ultime. On va donc dire que B'n'S se rapproche plus de FlashBack

par son côté réflexion mais ajoute nettement plus d'humour. Si vous avez flashé pour FlashBack et que vous êtes un petit rigolo, procurez vous B'n'S !

## POUR CONTRE

- ▲ L'humour est omniprésent.
- ▲ L'interactivité du baton avec le décor.
- ▲ Un savant dosage action/réflexion.
- ▲ Des musiques bien marrantes.
- ▼ Pourquoi pas cinq niveaux de plus ?



## ARCADE/ACTION

CORE-DESIGN - 1 JOUEUR

Bubba'n Stix est un jeu bourré d'humour qui vous laissera longtemps rivé à l'écran... grâce aux passwords.

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

INTERÊT 90%



350

450



# GREATEST HEAVYWEIGHTS



**TEST**

MEGADRIVE

Chers amis téléspectateurs : bonsoir ! Vous êtes bien sur votre chaîne préférée Supersonic TV... La rencontre de ce soir au Madison Square Garden (de Montreuil sous Bois) oppose l'actuel champion du monde des poids lourd, Evander Holyfield, à son plus redoutable challenger. Tremblez chers lecteurs car le challenger : c'est vous ! Eh oui, la dernière simulation de boxe de chez Maître Sega, vous propose de prendre 60 kg de rumsteack...

**P**rogrammé par les mêmes que Evander Holyfield's "Real Deal" Boxing, "Greatest Heavyweights" vous propose de vous mesurer aux meilleurs poids lourd de tous les temps : le célèbre Rocky Marciano, le monstre Joe Louis, le King Mohammed Ali, le balèze Floyd Patterson, le géant Larry Holmes, la comète Joe Frazier, le tombeur de Carpentier Jack Dempsey et bien sûr Evander Holyfield (tiens comme c'est bizarre, mais où est passé Mike

sez un combat en lambeaux ! En effet, votre panoplie de coups est digne des champions déjà cités. Vous disposez donc des deux directs (gauche et droit), des uppercuts en passant par les crochets.

## Douze rounds...

Un combat peut durer 12 rounds. Il commence par la présentation des deux antagonistes. On croirait assister à une véritable rencontre ! Eh oui, ce jeu de boxe est servi par des bruitages et des voix digitalisées de

bonne qualité. A la fin de chaque reprise le gong retentit, des statistiques informent le joueur s'il gagne ou non le round pendant qu'une superbe création Visualisez à tout moment le match à l'aide de cette option Ralenti.



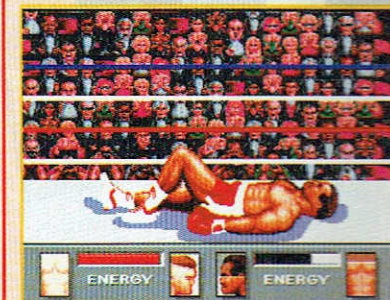
Ce soir nous allons assister au match du siècle opposant The Greatest à E. Holyfield. Comme vous le voyez, nos 2 boxeurs sont en pleine forme.



Eh oui, c'est bien moi ! Je suis devenu numéro 1 mondial catégorie Poids Lourd avec un seule défaite. Je vais atomiser Holyfield.



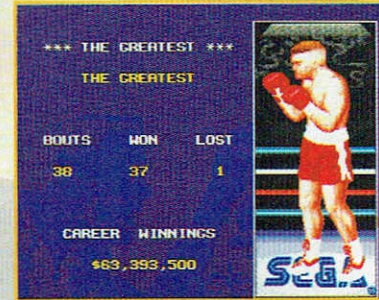
Evander Holyfield est le dernier combattant à battre. L'œil du tigre mec, l'œil du tigre ! Et ce n'est pas à la portée de tout le monde...



Quelle praline : Evander Holyfield est à terre ! Va-t-il se relever ? Pas sûr vu le sacré crochet qu'il a reçu. Comment ? Le match est truqué...



K.O à la troisième reprise, c'est mieux que Rocky. Celui ou celle qui gagne tous ses matchs par K.O peut toujours essayer de m'affronter !



Une fois tous les grands champions au tapis, vous serez véritablement l'homme le plus fort du monde... Après moi bien sûr !

Tyson ?). Pour ce faire, soit vous prenez part au tournoi opposant les huit boxeurs (dans ce cas, vous serez l'un d'eux !), soit vous commencez une nouvelle carrière en créant votre propre boxeur selon votre style. En effet, grâce à l'éditeur de boxeurs, le joueur crée son combattant de la tête aux pieds (tronche, taille, couleur de cheveux et couleur de peau). Donc, suivant vos goûts, il peut être tout petit, roux tendance punk et vert comme un martien ! Bien évidemment, ce jeu de boxe vous permet aussi de jouer en mode 2 joueurs (Exhibition), ce qui est nettement plus fun ! Ne vous étonnez pas alors si vous (ou votre adversaire) finis-

## LOGITHEQUE

On ne peut pas dire que Greatest Heavyweights soit une vraie simulation de boxe bien que ce soit celle qui s'en rapproche le plus. En effet, le côté gestion de la chose est assez restreint puisqu'il s'agit seulement de gérer vos entraînements en sélectionnant 3 éléments. D'autres jeux de boxe sont bien sûr disponibles sur votre Megadrive : Mohammed Ali ou Evander Holyfield's "Real Deal" Boxing, par

exemple, Mohammed Ali se déroule en vue de 3/4, est relativement rapide, mais on ne voit pas grand chose. Ceux qui possèdent déjà Evander Holyfield ne trouveront rien de neuf dans Greatest Heavyweights. Bref, Greatest Heavyweights est à mon avis le meilleur jeu de boxe qui existe sur la Sega 16-Bit, si vous êtes fans de boxe... vous savez ce qu'il vous reste à faire. En tous cas moi, je l'ai déjà.

LE DIRECT : direct du droit. Pour tenir vos adversaires à distance, utilisez le jab (ou direct). Enchaînez avec un uppercut bien placé !

## LES COUPS

Voici la panoplie de coups à votre disposition : direct du droit (ou du gauche), uppercut du gauche (ou du droit), crochet du droit (ou du gauche), garde et enfin l'arme ultime : se moquer de son adversaire.

### BLOCAJE

En boxe c'est bien connu ! Il faut savoir donner des coups mais aussi savoir ne pas en recevoir, d'où l'utilité de la garde.



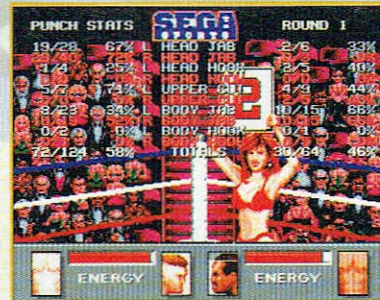
### UPPERCUT

Les uppercuts diminuent plus rapidement l'énergie de l'ennemi, mais il faut se trouver près de lui sinon gare à la riposte

### CROCHET

Il est pratique pour le combat au corps à corps et pour achever l'adversaire. A consommer sans modération !

## LE COMBAT FINAL



Voici les statistiques sur vos pourcentages de coups de poings (punch). Remarque, on regarde plus volontiers la pin-up qu'autre chose.

## POUR CONTRE

- Des graphismes très réalistes et d'excellentes animations : le ring tourne en trompe l'œil.
- Une ambiance sonore saisissante avec des digits vocales marrantes.
- Possibilité de créer son propre boxeur.
- A deux on s'éclate comme des fous !!!
- N'apporte pas grand chose de plus par rapport à Evander Holyfield.
- La musique n'est franchement pas terrible.

## SIMULATION DE BOXE

SEGA - 1 A 2 JOUEURS  
Un excellent jeu de boxe qui n'est pas seulement réservé à un public de connaisseurs.

GRAPHISME	85%
ANIMATION	87%
SON	83%
JOUABILITÉ	89%
DURÉE DE VIE	87%

INTERET 84%





# Treasure Land Adventure

TEST

MEGADRIVE

Bientôt midi, mes potes testeurs, Mac David, Pizz'Dada, Big Mike, Free Louis, Lionel Hut, Jean de Chicken et moi même, Pitt shake prenons le métro jusqu'au MacDo le plus proche. Après avoir commandé douze cheezes, les mauvaises langues diront que j'ai un penchant pour la ripaille, c'est vrai ! M'enfin, de retour à la rédaction après notre orgie américaine, mon boss s'approche de moi un sourire satanique aux lèvres. Des gouttes de sueur perlent sur mon front, et là, avec un rire diabolique, il me jette MacDonald's Treasure land Adventure à la face. Bon ap' Coco !

Il était quasiment inévitable qu'après avoir manger pendant des siècles chez Ronald, je finisse bien par jouer le rôle de Ronald... Imaginez un peu, me voilà planté au beau milieu d'un décors burlesque, une perruque rouge sur la tête, des fringues dernier cri, des chaussures à rendre fou de jalousie le grand Al et un gros nez écarlate. Pas de problème ! Il faut savoir s'adapter à toutes les situations. Mais lorsque, sans raison apparente, je me fais agresser par des dragons violets, des insectes mangeurs de frites et toutes sortes de créatures issues de la quatrième dimension, je dis STOP à la persécution. Et je commence à défendre la cause de mes "fast foods" en récupérant des trésors et en sauvant mes amis otages. J'allais oublier, pour combattre mes ennemis assoiffés de steak, le dieu des burgers m'a



Le monde de Ronald Mac Donald vous réserve bon nombre de petites surprises...

investit de pouvoirs. Je peux m'accrocher à divers objets du décors en m'aidant de foudards noués les uns aux autres, ou bien encore en les envoyant au Macparadis avec ma poudre magique. Bon, trêve de plaisanteries : au travail ! j'évolue sur une île un peu patricière où les décors

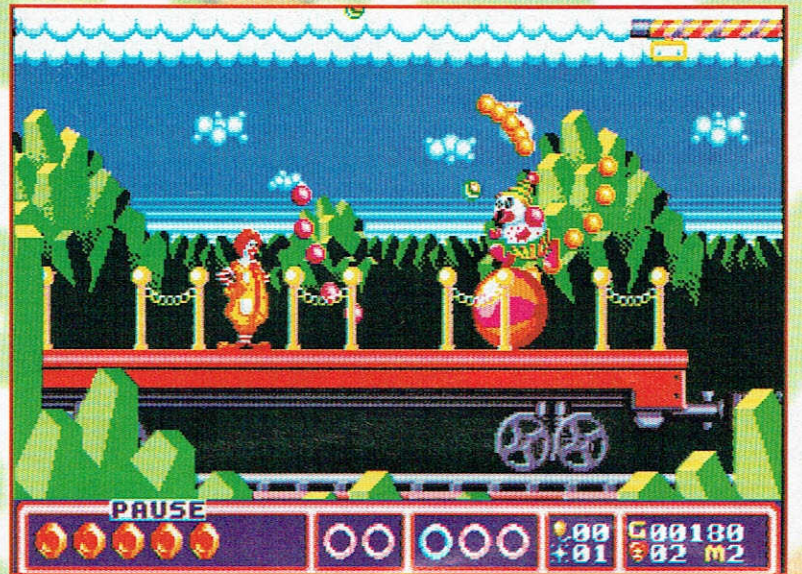
sont sobres mais hilarant. Durant mon séjour sur Treasure Island je voyage dans un train, me relaxe sur la plage et me fait poursuivre par des poissons en acier. Surprise ! Je viens de trouver un bonus, là encore un autre... Eh oui, il me faut maintenant trouver des vies, des rubis, des ballons gonflés à l'hélium qui tomberont à pique dans les situations désespérées.

### Tout plein de copains...

D'ailleurs, mes nouveaux amis rescapés, Birdie the Early Bird, Grimace, Hamburglar, The Fry Kids et Prof me sont éternellement reconnaissant et me donnent la main en cas de danger. Sans Birdie, je ferai maintenant parti du paysage aux milles couleurs. Malheureusement compagnons ne peuvent pas m'aider lorsque j'affronte les boss hideux, difficiles à battre et plutôt bizarres. Surtout depuis que l'un d'entre eux s'est amusé à me jeter son chapeau dans la tronche pour finalement m'aider à conduire une locomotive capricieuse ! Et ce n'est pas tout ! Au milieu de ce monde délirant sans savoir

est, j'ai sauvé mes amis et je suis riche ! Vu la longueur de ce jeu de plateformes, c'est sûr, il tiendra en haleine les mordus. D'autre part, je ne me suis pas lassé d'avancer dans les

paddle cassé. Quant aux shootés de SF2 turbo, je peux tout de suite vous annoncer la présence de votre ennemi de toujours, Honda ! Il ne me reste plus qu'à vous souhaiter une mega indigestion de



Encore mieux, les chickens vous transforment en un acrobate hors pair.

décors simples et colorés. Le fond musical manque malheureusement de pêche, mais la jouabilité et l'humour sont au rendez-vous ! Eh oui, pas de dépenses ce mois-ci en

MacDo, des cauchemars de ketchup et des spasmes nerveux provoqués par l'audition de ce mot ! MacDonald..... hahaha, bien fait ! Pitt, le shake pourri !

## LES BOSS



C'est à peu près tout les dix niveaux que vous devez attaquer un des infâmes Boss du jeu. Ils représentent la difficulté majeur du jeu et les tactiques pour vaincre ne sont pas nombreuses. Une seule solution : Maraver et éviter les coups adverses.



pourquoi, ni comment, une borne d'arcade Tetris descendue tout droit de la galaxie Pajitnov se pose devant moi, chouette pour les bonus ! Ça y

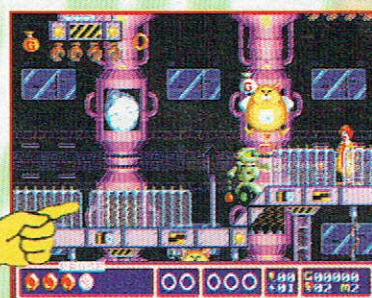


Tiens, tiens, des amis dans un monde cruel et impitoyable ? Heureusement pour vous, sinon vous auriez la tête d'un Hamburger pas frais à l'atterrissage !

## LOGITHEQUE

Inutile de vous préciser que la liste est longue, voire même très longue dans le domaine des jeux de plateformes. "MacDonald's Treasure Land Adventure" est la seule création fast food du siècle d'où son originalité. Si ce jeu dénote, c'est par ses couleurs luxuriantes et le nombre de

niveaux. Vous remarquerez la légère ressemblance de Ronald avec le clown de "Krusty's Fun House" mais MacDo demande moins de réflexion. En bref, MacDo ne fait pas vraiment le poids avec les derniers titans comme Cool Spot et Rocket Knight Adventure qui rodent dans les parages.



Incroyable ! Les premiers robots mangeurs de burgers font leur apparition.

## POUR CONTRE

- Beaucoup de niveaux avec tout plein de belles couleurs et d'originalité.
- Une très bonne jouabilité, c'est pas plus mal pour éviter la crise de nerfs.
- La première symbiose entre une chaîne de fast food et une console.
- Même si le jeu introduit de petites notions intéressantes, il reste tout de même un "jeu de plateformes". Dommage !
- Encore un essai raté de publicité subliminale, redommage !



## PLATEFORMES

SEGA - 1 JOUEUR  
Sega frappe encore avec un petit jeu de plateformes hyper sympa !  
Merci maître Sega !

GRAPHISME	92%
ANIMATION	87%
SON	86%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	89%

INTERET 87%



# BODYCOUNT

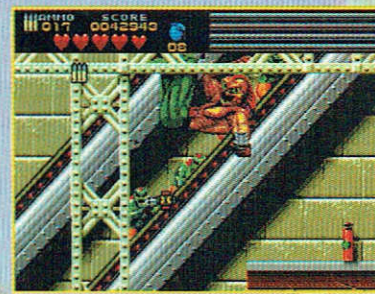
MEGADRIVE

J'ai un grave problème sur les bras... Figurez-vous que pendant que je déjeunais tranquillement sur ma terrasse de 25 m<sup>2</sup>, le chef d'une horde d'extra-terrestres venus pour envahir la Terre et la faire sauter une fois pour toutes... me demande de lui passer le sel ! Depuis que je joue sur ma console, je n'ai jamais pu terminer un seul déjeuner tranquille. Il y a toujours une princesse à délivrer, un monde inconnu à sauver, un championnat à gagner...

**B**ody Count arrive sur Megadrive sans tambour ni trompettes, ni feu d'artifice. Eh oui, pour une fois on n'a pas droit à une petite adaptation de hit d'arcade ! Ce n'est pas non plus une adaptation de film et encore moins un jeu secret congelé dans les coffres forts de Sega of America depuis deux ans... Rien de rien, c'est un jeu anonyme perdu dans la foule. Le thème du jeu est plus que simple. Vous vous souvenez d'Operation Wolf ? Eh bien, Body Count c'est la même chose. Suivant un scrolling horizontal ou vertical, une horde d'ennemis apparaît et vous canardent. Vous, pauvre héros solitaire, (on peut aussi

## INTERSCENES

Entre chaque niveau, une jolie petite image vous communique votre situation actuelle. Ce n'est qu'une partie de l'écran, mais pensez à vérifier la couleur clignotante en bas. Elle vous aidera à détruire le dernier boss.

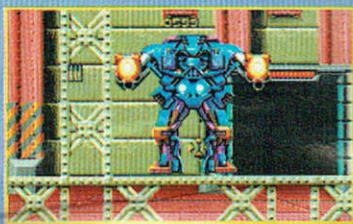


Apprendre en s'amusant, c'est ce qu'il y a de mieux ! Mais attention, ces deux lascards vous trouvent la peau tout en rigolant !

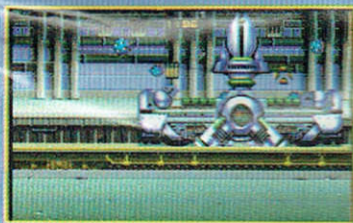


Les ennemis se cachent derrière les arbres, plus troussard... Malheureusement vous ne pouvez pas en faire autant.

## LES BOSS



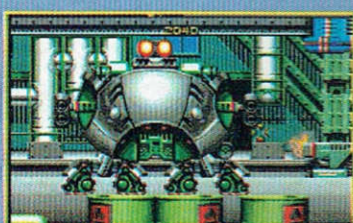
BOSS 1 : un robot surarmé comme celui-ci... Aïe, aïe, aïe... Utilisez vos armes spéciales...



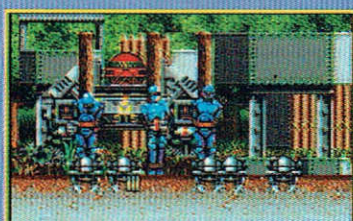
BOSS 2 : ce shmurtz sur rails, vous balance des mines flottantes explosives. Faites gaffe !



BOSS 3 : ce bateau de guerre est en acier trempé super résistant. A vous de trouver ses points faibles.



BOSS 4 : les armes spéciales seront fort inutiles contre lui car ses points faibles sont très réduits.



BOSS 5 : le dernier boss est difficile à vaincre. Il faut détruire ses points faibles dans l'ordre et, en plus, le temps est compté.

y jouer à deux) disposez d'un petit viseur qui vous permet de mitrailler à tout va. Pour diriger ce viseur, ce n'est pas la



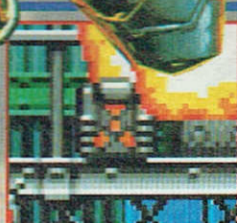
ou la télépathie que vous utilisez, mais plutôt le bon vieux paddle. Malheureusement avec cet accessoire, la maniabilité s'avère relativement mauvaise.

### Une petite souris...

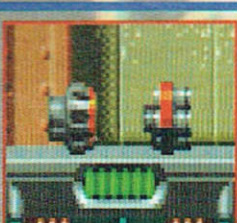
Heureusement, Body Count exploite, à merveille, le dernier accessoire made by Sega : la souris ! Avec cet objet, friter de l'alien est un plaisir ultime, car la maniabilité est au top. Venons en maintenant au jeu. Là, il vous faut traverser cinq niveaux de folie, tous plus durs les uns que les autres, ponctués par



Celui-ci vous rend immortel.



Destruction de tout ce qui est affiché à l'écran.



Ceux-ci augmentent la puissance du tir.



Une rafale de grenades très efficace.



Un gros tir qui va directement sur sa cible.



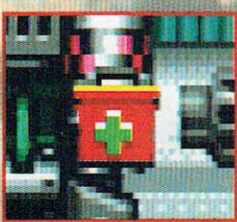
Bof, une grenade pas très puissante.



Une arme spéciale qui balaie l'écran.



Pour étoffer votre tir, voici des munitions en plus... car les vôtres sont comptées !



Ces trois bonus vous redonnent un peu d'énergie.

## BONUS



Et un crédit supplémentaire !

## LOGITHEQUE

Des jeux de tir de cette sorte sur Megadrive, il n'y en a pas des masses. Le dernier qui me reste en tête s'appelle Terminator, The Arcade Game. Et, chose étrange, les deux jeux ont

été réalisés par la même boîte... Enfin, quand on sait que ce genre de jeux est fort peu représenté, on ne peut que se réjouir. Les fans de ce type de soft seront ravis, voilà c'est tout.

un boss bien costaud. A intervalles réguliers, une floppée de bonus tombent du ciel. Croyez moi, ils vous seront de très grande utilité. Le point fort de ce jeu de tir n'est certainement pas son originalité. L'intérêt, il faut le chercher ailleurs. Ce sont les graphismes ! Ils sont sublimes, les couleurs pétent du tonnerre de dieux et le trait est d'une finesse jusqu'alors inégalée. Pas étonnant, quand on sait que

le jeu est programmé par Probe Software, une boîte réputée pour la qualité de son travail. Avec des musiques qui passent inaperçues (!) et des bruitages qui plongent le joueur dans l'ambiance, Body count est un jeu plus qu'indiqué aux dingues de la gachette, aux fous du coup de feu, aux tarés de l'explosif, bref : à vous !

Lion le dingue, fou, taré !

### MIMI PETITE SOURIS

Pour jouer à Body Count on peut utiliser le paddle comme dans n'importe quel jeu. Malheureusement, il est quasiment impossible de déplacer le curseur à sa guise. On peut aussi y jouer avec le Menacer, mais c'est fatiguant pour les bras et la tête. Pour profiter pleinement du jeu, la souris Sega, très ergonomique est parfaite. Et en plus, le tapis est livré avec ! (250 frs).



### ARCADE/ACTION

#### SEGA - 1 A 2 JOUEURS

Un jeu de tir vraiment très beau, mais à la difficulté rebutante pour les débutants !

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

INTERET 85%



350

450

Il y a vraiment quelque chose que je DÉTESTE... Qu'on me refourgue en fin de bouclage un test à faire en catastrophe ! Ce mois-ci ça n'a pas loupé. Addam's Family, sur la petite portable, est arrivé en retard. Je dois donc jouer au jeu, le terminer, pondre mon texte et faire les photos, le tout en moins de temps qu'il ne faut pour le dire... Bref, la vie de journaliste n'est pas aussi cool qu'on pourrait le croire. Allez, séchez vos larmes sinon mon texte vas être complètement imbibé !

# The Addams Family



## Une forêt qui vous veut du bien...

L'aventure de Gomez débute dans la forêt (1). Au sommet de cet arbre vigoureux se trouve une porte. Pour l'ouvrir, trouvez la clé qui convient. Ensuite, vous rencontrez deux plantes carnivores, qui, je dois le dire, n'ont pas déjeuné ce midi (2). Vous les évitez sans problèmes : n'oubliez pas d'avaler au passage quelques bonus. Le manoir apparaît avec son entrée bien évidemment (3). Sauvez-vous la famille Addams ? Oh-oh-oh...

Laissez-moi vous rafraîchir la mémoire : les membres de la famille Addams sont plutôt bizarres. En plus, que ce soit Pugsley, Wednesday, Granny ou Morticia elles ont toutes le même problème ! Un ignoble inconnu, voulant à tout prix mettre la main sur la fortune cachée de la famille, les a kidnappé. Heureusement, pour nous et pour la famille, Gomez (père) est libre. Ce dernier, qui s'est caché, part maintenant à la recherche de ses proches. Tout commence donc dans des bois sombres et mal famés. Gomez doit résoudre plusieurs énigmes. Il lui faut

tout d'abord récupérer divers objets qui lui permettent d'accéder à la demeure familiale mais aussi, de délivrer les proches qu'ils rencontrent. Ces derniers sont cachés à différents endroits du jeu... Il doit donc chercher longtemps (très longtemps) pour les trouver. Pour cela, vous sautez sans arrêt de plateforme en plateforme, nagez, évitez des pièges (très bien camouflés), etc, etc. L'action se déroule dans des décors superbement beaux, malheureusement accompagnés la plupart du temps

de breuses chambres. Pour entrer dans ces pièces, placez-vous devant une porte (Door). Pour y accéder, appuyez sur le bouton 2 (le bouton 1 sert uniquement à sauter). Comme à l'accoutumée, des ennemis barrent votre route.

### Sur la tête...

Pour les tuer, une seule possibilité : leur rebondir dessus. Ainsi, vous tuez les ennemis et délivrez votre famille. Vous pouvez voir leur nom en consultant l'inventaire. Pour entrer, appuyez sur le bouton Start, vous verrez aussi les objets que vous avez ramassés.

Certains peuvent être activés à l'aide du bouton A (je fais surtout allusion au Thing, le bouclier qui protège trois fois pendant un temps limité).



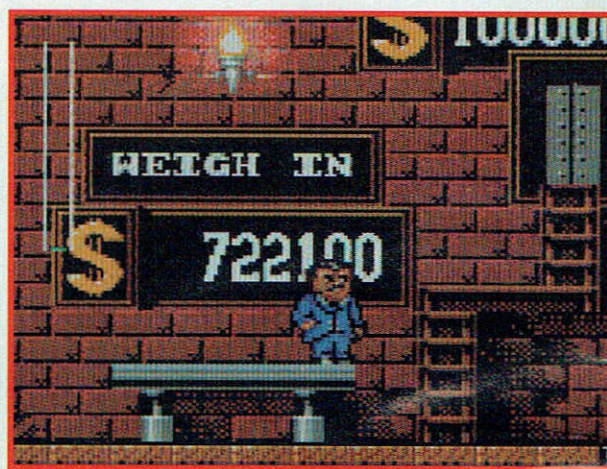
## PORTRAIT DE FAMILLE

De gauche à droite, voici les noms des membres de la famille Addams : la grand-mère Granny, la fille Wednesday, Gomez, X, Morticia, Oncle Fester et enfin Pugsley. Ne sont-ils pas mignons ensemble ?

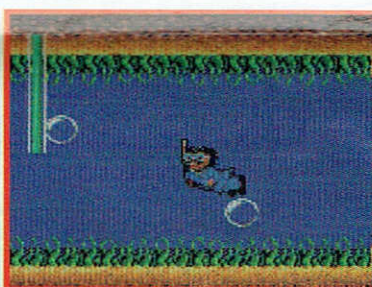
## LOGITHEQUE

Addam's family est un titre qui fait recette. Il est déjà sorti sur Super Nintendo, Megadrive, NES et Game Boy. Il débarque maintenant sur Game Gear. Sachez que cette dernière version est la parfaite adaptation du titre sorti

précédemment sur NES. Mêmes niveaux, mêmes décors, mêmes musiques... Tout pareil quoi ! Une différence tout de même : vous avez cette fois-ci la possibilité de jouer où vous le désirez avec la Game Gear ! C'est pas cool ça ?



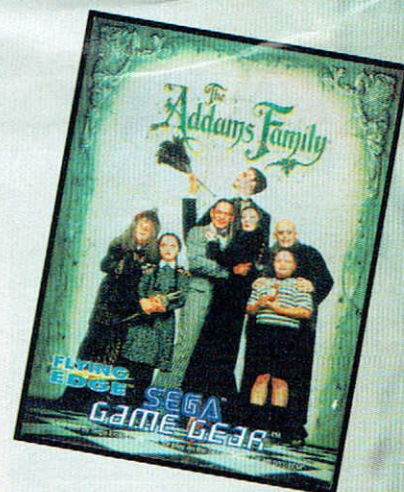
Après avoir résolu toutes les énigmes possibles, je m'aperçois qu'il faut posséder un million de dollars pour accéder à la chambre de Gomez. Celle où est justement retenue Morticia par l'horrible Juge. Je suis loin du compte je crois...



Avec le tuba, vous pouvez nager dans le lac se trouvant dans la forêt.

barge, c'est vraiment sympa. J'avoue même que Flying Edge a fait du très bon boulot.

David Addams, le p'tit der !



## PLATEFORMES

**FLYING EDGE - 1 JOUEUR**  
Ils sont bargeots, fous, délirants, drôles... et géniaux. Ne ratez pas les aventures de la famille Addams, c'est du top ultime !

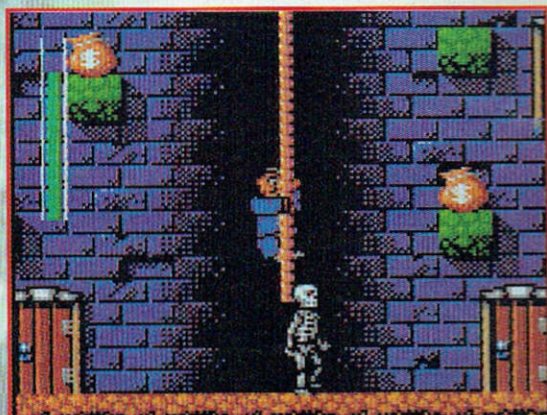
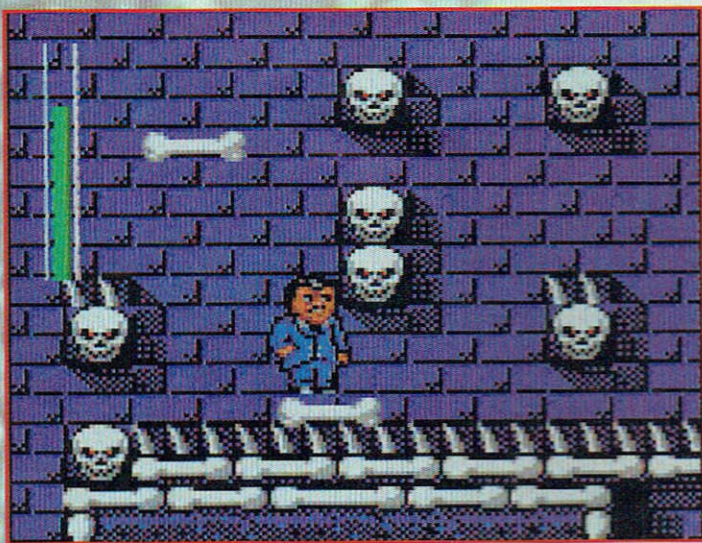
GRAPHISME	92%
ANIMATION	90%
SON	81%
JOUABILITÉ	86%
DURÉE DE VIE	92%

**INTERET 86%**

250 350

### POUR CONTRE

- ▲ De très nombreuses énigmes.
- ▲ Un excellent graphisme.
- ▼ La difficulté est trop élevée.
- ▼ Une musique soporifique.



Ça c'est du sport, mais du sport dangereux. Gomez esquive les pics pour ramasser quelques bonus.

Cette fois-ci, Gomez attend patiemment que le squelette s'en aille pour descendre de cette corde.

**SUPERSONIC** - 5/7 rue Raspail  
93108 MONTREUIL Cedex-  
Tél : 33 (1) 49 88 63 63 Fax : 33 (1) 49 88 63 64  
Pub : 33 (1) 49 88 63 67

**RÉDACTION** : Rédacteur en Chef : Frank Ladoire - Rédacteur en Chef Adjoint : José Carrion - Secrétaire de Rédaction : Gilles Sauer - Rédacteurs : Damien Lebigre, David Taborda, Vilner, Valensi, Louis Houng, Thomas François, Jean Philippe Rémy - **RÉDACTEURS GRAPHISTES** : Maquette : Régine Janvier - Infographie / Flashage : Frédéric Levesque (chef de service), Jean-Pierre Carreira, Laurent Filippi, Carol Gregg, Loïc Le Goff, Laurent Langeron, Philippe Martin, Lionel Michel - **PUBLICITÉ** : Responsable de Publicité : Antoine Harmel - Assistante de Publicité : Katia Rouxel - Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pillet - Assistante Marketing : Christine de Gandt - **FABRICATION** : Directeur de Fabrication : Jacques Gouffé - Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc, Françoise Billegas, Assistante : Nadine Debard, Mireille Mugneret - **DIFFUSION, VENTES** : Responsable : Olivier Le Porvin - TE 73 - Tél : 33 (1) 49 88 63 75 - **TELEMATIQUE** : Jacques Caron, Laurent Poupet, Arnaud Dadure - Graphiste telematique : Xavier Chambon - **COMPTABILITE** : Leila Aithabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard (Clients), Nadia Sahel (Fournisseurs) - **ADMINISTRATION** : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni - **DIRECTION EDITORIALE** : Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli - Directeur Délégué : Patrick André - Assistante de direction : Virginie Guyard - Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard - **IMPRESSION** : Imprimerie de Massy - Jean Didier - Supersonic est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 1 000 000 F. Siège social et principal établissement : 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL - N° Commission paritaire en cours - Dépôt légal 1<sup>er</sup> trimestre 1994 - N° ISSN : 1169-0909

**SERVICE ABONNEMENTS** : Supersonic 36 rue de Picpus 75012 PARIS  
Tél. 33 (1) 43 42 00 60

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 contre-façon 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. **Crédit photo et Copyright** : Tous droits réservés. Nintendo, Nes, Super Nintendo et Game Boy sont des marques déposées par Nintendo Co., Ltd.

UNIVERSAL  
FIGURINES, RAMI CARDS, POSTERS ET AUTRES GOODIES DBX



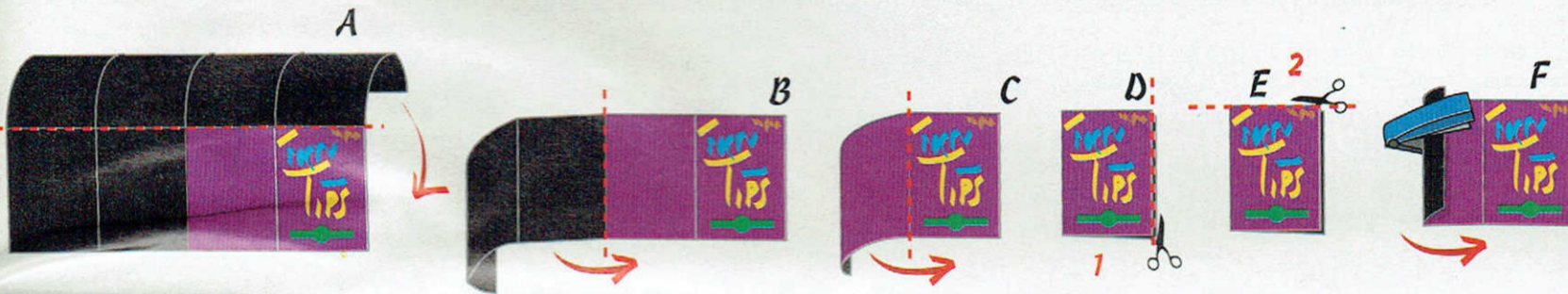
**CLIC JEUX VIDEO**

88, BOULEVARD BEAUMARCHAIS - 75011 PARIS TEL : 43 55 60 54 Métro : Chemin Vert

## TIPS... DU CHANGEMENT DANS L'AIR !!!

### Les TIPS dans la poche!

Dans Banzai, on aime le changement. Alors on vous a concoctés une nouvelle formule pour la page de Tips. Pas d'inquiétude, c'est pas bien compliqué ! Il suffit de s'armer d'une bonne paire de ciseaux et de plier suivant le mode d'emploi. Vous suivez ? C'est là que ça se complique un tantinet. Une fois la page découpée, il ne reste plus qu'à la plier et à découper les bords 1 et 2 pour obtenir un chouette petit livret de Tips. Au fur et à mesure des parutions de Banzai, vos guides se multiplieront jusqu'à devenir aussi épais que la plus grosse des encyclopédies !



**Le triple**  
Tout d'abord, sautez sur l'adversaire en donnant un gros coup de poing (1). Frappez ensuite avec un gros coup de poing (2), enchaîné avec un petit Dragon Punch (3). Le second triple : comme dans l'enchaînement précédent, sautez sur l'adversaire pour lui donner un grand coup de poing (1). Frappez ensuite avec un coup de poing moyen (2), enchaîné avec un petit Dragon Punch (3).



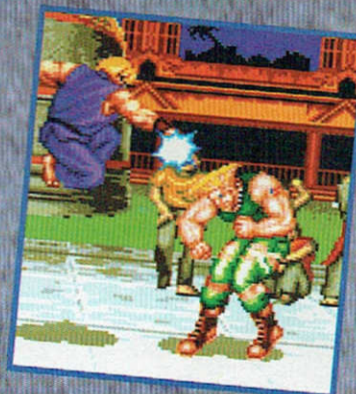
**Les quadruples**  
Le premier quadruple : sautez près de l'adversaire pour lui donner un grand coup de pied dans le dos (1). Frappez ensuite avec un coup de poing moyen (2), enchaîné avec un grand Dragon Punch qui touche une première fois (3), puis une seconde (4). Le second quadruple : comme dans l'enchaînement précédent, sautez près de l'adversaire pour lui donner un gros coup de pied dans le dos (1). Ensuite, frappez avec un grand coup de poing (2), enchaîné avec un grand Dragon Punch qui touche une première fois (3), puis une seconde (4).



**L'hélico**  
Ken possède un autre point fort, son hélicoptère. En effet, quand il touche l'opposant, il frappe très rapidement de nombreuses fois (1). Hormis cette caractéristique propre à l'hélicoptère de Ken, vous pouvez vous servir de l'hélico dans d'autres situations. Un exemple : si Sagat tente de vous tenir à distance avec ses Tiger, effectuez un petit hélico pour vous rapprocher (2). Quand Guile envoie un Sonic Boom et avance vers vous, "sortez" l'hélicoptère pour le surprendre (3). Pour terminer, faites de même pendant que Dhalsim balance un de ses Yoga Fire (4). Bref, l'hélico est une arme bien plus utile qu'on le croit et peut renverser le cours d'un match à tout moment. Pour preuve, sachez que l'un de vos serveurs préférés (Lion) s'en sert chaque fois qu'il est aculé par l'imfâme David, roi du "mito" gratuit !

### Le grand poing

Beaucoup d'entre vous pensent que Ken et Ryu ne sont différents dans le jeu, que par les coups spéciaux. Détrompez-vous ! Il existe une autre différence, qui devient visible après de nombreux mois d'entraînement : le grand poing sauté. ce coup normal est l'un des gros points forts de Ken. Quand vous sautez sur n'importe quel adversaire qui tente de se défendre avec un coup de pied ou un coup de poing, vous êtes sûr de gagner avec le gros poing sauté ! Cette arme devient alors fatale, contre des combattants tels que : E. Honda, Guile, Zangief ou M. Bison. Le grand coup de poing sauté est aussi très efficace



contre les autres adversaires, mais demande beaucoup d'expérience pour être placé en combats !



### Le relevé

Après vous l'avoir mis au sol, il arrive souvent que votre opposant vous saute dessus pour tenter un quelconque enchaînement. Au lieu de vous défendre et d'encaisser les coups, exécutez le mouvement du Dragon Punch au moment où vous vous relevez pour le surprendre. Ce dernier n'osera alors plus sauter sur vous et ce sera à votre tour de tenter un enchaînement. Utile, si bien utilisé !

Les techniques et enchaînements que nous vous révélons présentent beaucoup de variantes. Essayez de les adapter à votre adversaire et de bien les maîtriser. Utilisez les triplés quand l'adversaire se protège : cela représente un véritable matraquage psycho-physique. Savez-vous au passage, qu'une légende du Massif Central raconte qu'un jour, pour montrer qu'il est le meilleur, Ken a teint son kimono avec le sang d'un tigre tué de ses propres mains ! Depuis et lorsqu'il effectue le Dragon Punch (qui l'a sauvé dans ce combat), il ne cesse de penser à cet incroyable jour, où il faillit perdre la vie ! Son dicton favori est "Ado, Ken ne l'a jamais été". Tentez de méditer sur cette phrase et ne cessez pas de vous entraîner dans l'espoir ultime, de rencontrer un jour vos humbles serveurs que sont les rédacteurs de Supersonic. Enfin, retrouvez-nous le mois pour découvrir la suite de ce que nous sommes les seuls à vous offrir, "Les Techniques Ultimes". Nous reprendrons avec Chun Li, qui d'après les chinois, est la seule héritière des moines de "Shaolin" (ceux qui ont inventé les arts martiaux) !

David Taborda, le Street Fighter de l'apocalypse...



# STREET FIGHTER II

## LES TECHNIQUES ULTIMES

J'ai deux nouvelles à vous annoncer : une bonne et une mauvaise. On commence par la bonne : le grand tournoi national a bientôt lieu. Vous allez donc vous castagner à volonté et vaincre avec nos Techniques Ultimes. La mauvaise nouvelle : le hors série Street Fighter prévu pour le 5 mars est repoussé. Il ne sortira que mi-avril, suite à des problèmes techniques. En attendant, lisez nos Techniques, elles vous donneront force et courage.

### Préliminaires

Ken est sûrement avec Ryu, le plus complet des combattants. Il se meut rapidement, possède de nombreux coups spéciaux et une grande expérience des combats de rues. D'ailleurs, quand il s'est exilé au États-Unis, il a tout d'abord roulé sa bosse dans les rues pour se faire une petite réputation (mais aussi quelques ennemis) ! Apprenez donc à

vous servir de toutes ses capacités, pour pulvériser vos adversaires et devenir le meilleur ! Aussi, pour progresser rapidement, retenir les quelques techniques de bases que nous vous révélons. Tout d'abord, apprenez à bien feinter, pour obliger l'adversaire à sauter sur vous. Entraînez-vous aussi à bien réaliser vos "Dragon Punch" pour réaliser parfaitement

les nombreux enchaînements que nous vous dévoilons ici. Pour terminer, tentez de coincer votre opposant, pour le plonger dans les affres de la souffrance ! Voilà, c'est tout pour les PRELIMINAIRES. Maintenant, lisez la suite de nos "Techniques Ultimes" ! Vous découvrirez sans aucun doute de nombreux secrets et techniques, inconnus jusqu'à ce jour ! Bon courage !



### Le triple

Tout d'abord, sautez sur l'adversaire en donnant un gros coup de poing (1). Frappez ensuite avec un gros coup de poing (2), enchaîné avec un petit Dragon Punch (3). Le second triple : comme dans l'enchaînement précédent, sautez sur l'adversaire pour lui donner un grand coup de poing (1). Frappez ensuite avec un coup de poing moyen (2), enchaîné avec un petit Dragon Punch (3).



### Les quadruples

Le premier quadruple : sautez près de l'adversaire pour lui donner un grand coup de pied dans le dos (1). Frappez ensuite avec un coup de poing moyen (2), enchaîné avec un grand Dragon Punch qui touche une première fois (3), puis une seconde (4). Le second quadruple : comme dans l'enchaînement précédent, sautez près de l'adversaire pour lui donner un gros coup de pied dans le dos (1). Ensuite, frappez avec un grand coup de poing (2), enchaîné avec un grand Dragon Punch qui touche une première fois (3), puis une seconde (4).



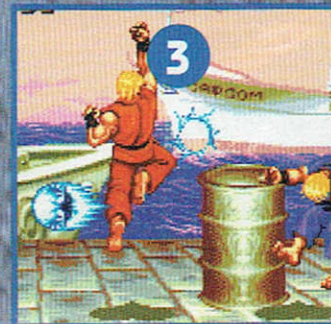
### L'hélico

Ken possède un autre point fort, son hélicoptère. En effet, quand il touche l'opposant, il frappe très rapidement de nombreuses fois (1). Hormis cette caractéristique propre à l'hélicoptère de Ken, vous pouvez vous servir de l'hélico dans d'autres situations. Un exemple : si Sagat tente de vous tenir à distance avec ses Tiger, effectuez un petit hélico pour vous rapprocher (2). Quand Guile envoie un Sonic Boom et avance vers vous, "sortez" l'hélicoptère pour le surprendre (3). Pour terminer, faites de même pendant que Dhalsim balance un de ses Yoga Fire (4). Bref, l'hélico est une arme bien plus utile qu'on le croit et peut renverser le cours d'un match à tout moment. Pour preuve, sachez que l'un de vos serveurs préférés (Lion) s'en sert chaque fois qu'il est aculé par l'imfâme David, roi du "mito" gratuit !



### Traversage

Comme vous l'aurez constaté, le Dragon Punch de Ken est extrêmement rapide et possède une très grande portée. Pour preuve, regardez les 3 photos suivantes. Elles illustrent parfaitement mes dires : dans un premier temps, Ken se trouve très loin de son jumeau, qui se prépare à lancer une boule (1). Pour le contraindre, il effectue un dragon Punch (2) qui traverse la boule et atteint l'adversaire (3). En employant le Dragon Punch à bon escient et dans chaque situation critique, vous deviendrez une terreur !



### Le grand poing

Beaucoup d'entre vous pensent que Ken et Ryu ne sont différents dans le jeu, que par les coups spéciaux. Détrompez-vous ! Il existe une autre différence, qui devient visible après de nombreux mois d'entraînement : le grand poing sauté. Ce coup normal est l'un des gros points forts de Ken. Quand vous sautez sur n'importe quel adversaire qui tente de se défendre avec un coup de pied ou un coup de poing, vous êtes sûr de gagner avec le gros poing sauté ! Cette arme devient alors fatale, contre des combattants tels que : E. Honda, Guile, Zangief ou M. Bison. Le grand coup de poing sauté est aussi très efficace



contre les autres adversaires, mais demande beaucoup d'expérience pour être placé en combats !



### Le relevé

Après vous l'avoir mis au sol, il arrive souvent que votre opposant vous saute dessus pour tenter un quelconque enchaînement. Au lieu de vous défendre et d'encaisser les coups, exécutez le mouvement du Dragon Punch au moment où vous vous relevez pour le surprendre. Ce dernier n'osera alors plus sauter sur vous et ce sera à votre tour de tenter un enchaînement. Utile, si bien utilisé !

Les techniques et enchaînements que nous vous révélons présentent beaucoup de variantes. Essayez de les adapter à votre adversaire et de bien les maîtriser. Utilisez les triplés quand l'adversaire se protège : cela représente un véritable matraquage psycho-physique. Savez-vous au passage, qu'une légende du Massif Central raconte qu'un jour, pour montrer qu'il est le meilleur, Ken a teint son kimono avec le sang d'un tigre tué de ses propres mains ! Depuis et lorsqu'il effectue le Dragon Punch (qui l'a sauvé dans ce combat), il ne cesse de penser à cet incroyable jour, où il faillit perdre la vie ! Son dicton favori est "Ado, Ken ne l'a jamais été". Tentez de méditer sur cette phrase et ne cessez pas de vous entraîner dans l'espoir ultime, de rencontrer un jour vos humbles serveurs qui sont les rédacteurs de Supersonic. Enfin, retrouvez-nous le mois pour découvrir la suite de ce que nous sommes les seuls à vous offrir, "Les Techniques Ultimes". Nous reprendrons avec Chun Li, qui d'après les chinois, est la seule héritière des moines de "Shaolin" (ceux qui ont inventé les arts martiaux) !

David Taborda, le Street Fighter de l'apocalypse...

# THE TERMINATOR™

BIENTÔT DISPONIBLE SUR MEGA CD



HEMDALE

MEGA-CD

THE TERMINATOR™ © '1984 Cinema '84. A Greenberg Brothers Partnership.  
All rights reserved. Licensed by Hemdale Film Corporation.  
THE TERMINATOR™ TM designates a trademark of Cinema '84.  
A Greenberg Brothers Partnership. Sublicensed by Bethesda Softworks.  
© 1992 Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved.  
Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.  
MEGA-CD™ is a registered trademark of Sega Enterprises Ltd.



trucs, astuces,  
infos & cadeaux

ENTREZ DANS L'ENFER DE L'ACTION ET GAGNEZ LE PARADIS DES CADEAUX SUR LE 36 68 94 95 (2,19 F par minute)