

15F
Seulement !
LE MENSUEL DES
CONSOLES SEGA

Avril - MEGADRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR - Avril

15F
Seulement !
AVEC SES CARTES
COLLECTORS

SUPERSONIC



Bubsy bientôt
sur Megadrive !

N°9 - AVRIL 93

**Toujours 8
nouvelles
cartes collecteurs**

**Sunset Riders :
2 cow-boys
en cavale !**

MEGADRIVE



MASTER SYSTEM



TECMO WORLD CUP

**Chiki Chiki Boy :
petit mais musclé !**



Les Tortues Ninjas passent à l'action !



**Talespin
sur
Game Gear :
Baloo concourt...**



M4694 - 15,90 F

**NOUVEAU :
la rubrique arcades !**

**Mega poster : Global Gladiators
de Virgin Games**

...et gagne !

Support : 4 F5
Éditions : 110 F5
Couverture : 5,00 F5
Porteur : 450 étiquettes
Circulation : 50 exemplaires
Mars/Mars 1993 - 22,50 FF

AVIS AUX MEGA-LO-MANIAQUES

Exceptionnel!

Textes à l'écran en Français et pour la première fois: voix digitalisées en Français.

MEGA-LO-MANIA



Un monde nouveau composé de 28 îles a été créé. Il va falloir un Dieu Éternel pour toutes les conquérir...

Un vrai leader, apte à diriger une équipe d'hommes dans une bataille destinée à effacer toute autre trace de vie sur ces terres. Un leader assez habile pour guider ces hommes à travers les différents stades de l'évolution technologique, depuis la Préhistoire jusqu'à nos jours, voire même le futur, en passant par le Moyen-Âge et l'époque Victorienne.

Quelqu'un capable de former et de rompre, sans remords, des alliances avec les forces opposées. Quelqu'un apte à surveiller la construction des bâtiments et l'exploitation des composants nécessaires à la réalisation des armes.

Enfin, quelqu'un d'assez fort pour se battre jusqu'à transformer le droit divin en loi suprême.

Disponible sur SEGA MEGADRIVE
MEGA-LO-MANIA comprend...

- POUR LA PREMIÈRE FOIS, DES VOIX DIGITALISÉES ET DES TEXTES À L'ÉCRAN EN FRANÇAIS
- DES DIALOGUES HILARANTS
- 3 ADVERSAIRES D'ABOLQUES
- UNE ACTION GRANDIOSE À UN JOUEUR
- 28 ÎLES À CONQUÉRIR

MEGA-LO-MANIA

Une autre création remarquable de Virgin Games

MEGA-LO-MANIA ©1992 Sensible Software.
© 1992 Virgin Games Ltd. All Rights Reserved.
Sega, MEGADRIVE and MASTER SYSTEM are
Trademarks of Sega Enterprises Ltd.

Virgin Games Ltd.
336a Ludbroke Grove, London W10 5AH
Virgin Games France
233 rue de la Croix-Nivert, 75015 Paris

3615 VIRGINGAME

HARDER
THAN THE
REST



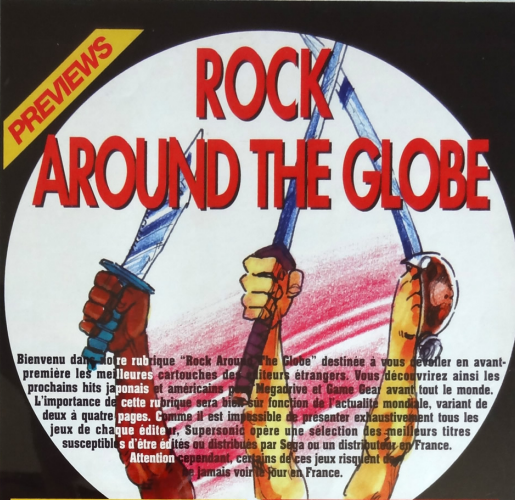
Exceptional
games for your





et, temps, ça se sent, et netteté, et netteté ! Ça bourgeoine dans tous les coins, y compris sur le nez de Sébastien. Ça bourgeoine aussi chez les éditeurs. On sent bien que ça mime un max, mais point encore de triomphantes florissans, si ce n'est chez le petit nouveau : Konami. Le voilà sur Sega et d'entrée de jeu, c'est la fiesta. Deux jeux, qu'approuve-t-on ? Deux très bons jeux : Sunset Riders et Ninja Turtles, et on attend Tiny Toons next month, avec l'impulsion de Sébastien au moment où Delphine traîne dans la salle de bains. Du côté de l'actualité Master System, le temps s'éclaircit également, peu à peu, avec Tecmo World Cup (un génial jeu de foot) et puis du beau (et bon !) temps avec Tapesin sur Game Gear. La toute nouvelle rubrique "Sous Les Arcades" va faire de toi le cadavre de la preview, le témoin des technologies de pointe, le castor du confidentiel défensif. La toute nouvelle rubrique PA va faire de toi le Tapis de la console, le palladium du club branché, le roi de l'échangeisme bon ton. La Mega-CD n'est pas encore en fleur ce mois-ci car Sega prépare un lancement de grande envergure, donc on attend. C'était la météo des jeux, version Gilles Empéreur. Vous nous avez envoyé tellement de manuscrits de réponses pour le concours flapper qu'on a à engager 2 secrétaires de plus pour tout dépeupler. Du coup on annule le concours de ce mois avec la Rolfo Royce, ça vous apprendra ! NA !! Mais pour les vacances, c'est promis, on vous propose encore mieux, et là, il faudra engager une équipe entière !

Supersonic



PREVIEWS

ROCK AROUND THE GLOBE

Bienvenue dans notre rubrique "Rock Around The Globe" destinée à vous présenter en avant-première les meilleures cartouches de jeux vidéo étrangers. Vous découvrirez ainsi les prochains hits japonais et américains par Megadrive et Game Gear avant tout le monde. L'importance de cette rubrique sera bien sûr fonction de l'actualité mondiale, variant de deux à quatre pages. Comme il est impossible de présenter exhaustivement tous les jeux de chaque éditeur, Supersonic opère une sélection des meilleurs titres susceptibles d'être en très ou distribués par Sega ou à un distributeur en France. Attention cependant, certains de ces jeux risquent de ne jamais voir le jour en France.

SOMMAIRE

N°9 - AVRIL 93

3 PREVIEWS : ROCK AROUND THE GLOBE

6 NEWS

8 SOUS LES ARCADES

12 LES TESTS



Ninja Turtles (Megadrive), G-Loc (Megadrive), Steel Talons (Megadrive), Out Run 219 (Megadrive), Chiki Chiki Boy (Megadrive), Sunsetriders (Megadrive), Cyborg Justice (Megadrive), Tecmo World Cup (Master System), GF Boxing (Master System), Tapesin (Game Gear)

23 LA BD SAMANTHA

26 TRUCS ET ASTUCES

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

30 COMING NEXT

31 COURRIER

DISPONIBILITÉ DES CARTOUCHES



JEUX ANNONCÉS

Ninja Turtles : avril
Chiki Chiki Boy : avril
Sunsetriders : avril
G-Loc : avril
Steel Talons : avril
Cyborg Justice : avril
Tecmo World Cup : avril
GF Boxing : avril

JEUX ATTENDUS

Ninja Gaiden, Ex-Mutant, Rolling Thunder 2, Side Pocket



TINY TOONS

Attention, top à l'horizon ! Déjà sorti sur les machines de la gamme Nintendo, Tiny Toons prend toute sa dimension sur Megadrive. Tu n'as qu'à voir les tests des premiers Konami dans ce même Supersonic, et tu n'as qu'à l'imaginer que Tiny Toons est mille fois mieux ! Reprenant les personnages du célèbre dessin animé, Tiny Toons va te mettre dans la peau polka du lapin Buster Bunny. Mélangant fabuleusement Sonic et Mario, deux jeux références, Tiny Toons est un jeu de pluit-forme tout ce qu'il y a de plus génial ! Tu évolues sur une "map" façon Mario et certain niveaux possèdent plusieurs sorties. C'est dire la richesse du jeu. En tout cas, à la rédaction, on est tous comme des fous !

RADIO TOUR EIFFEL

Sur les 95,2 de la bande FM, se déroule toutes les semaines (le mercredi de 12h00 à 12h30) une émission dénommée "Console Nous" ! Supersonic te propose un rendez-vous mensuel (le prochain est fixé au 04 mars) avec Rémi Castillo et Guy Courthéoux, les deux animateurs de l'émission, et Frank Ladrière, responsable de Supersonic. Seront abordés, dans le désordre tous les sujets concernant les jeux vidéo. News, previews, tests, coups de cœur, bidouilles, bref, de l'info de la vraie en direct live ! A bientôt sur les ondes !



SUPERSOONIC 19, rue Héloïse Moreau 75018 PARIS - Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60 - Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31
 RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladrière - Rédacteurs : Anneli, Régis Crochet, Laurent Viner, David Taorata, Michaël Vales - RÉDACTEURS GRAPHISTES : Magritte, création artistique : Sylvérie Druas-Bernard - Infographie vidéo : Godofroy Luong - Scanner / Flashage : Isabelle Lebige, François Royer, Frédéric Levesque, Carl Gregg - Dessinateur BD : Mr NO - SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Thierry Fère - PUBLICITE : Directeur de Publicité : Antoine Harner - Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pélit - Assistante Direction Commerciale : Stéphanie Ruymer - Assistante de Publicité : Katta Roussel - FABRICATION : Chef de Fabrication : Jacques Guioff - Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc - DIFFUSION, VENTES : Responsable : Olivier Le Rocher - 18 73 - Tél : (1) 45 22 38 60 - Correspondance Abonnement : 38 rue de Picpus - 75012 Paris Tél : 41 42 00 63 - Tarif abonnement France : 6 numéros / 115 francs - PROMOTION / Responsable : Véronique Garry - TÉLÉMARKETING : Jacques Caron, Christopher Ravecroft, Animal, The Heathen - COMPATIBILITE : Chef Comptable : Loïk Athabab assisté de Charles Konvicki, Stéphanie Bourchart, Nadia Sahel - ADMINISTRATION : Pascale Fry assistée de Janick Brohan - DIRECTION EDITORIALE : Directeur de la publication et des rédactions : Godofroy Guioff - Directeur Délégé : Patrick André - Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphanie Lavoisier - IMPRESSION : Imprimerie de Mussy - Jean Didier - Supersonic est une publication de Pressings, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Héloïse Moreau 75018 Paris. - N° Compteur parlant en cours - Dépôt légal 1^{er} trimestre 1993 - N° ISSN : 1169-3060

La loi de 11 mars 1957 (autorisation sans formalité de diffusion) et de l'article 41, d'une part, qui les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, qui 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 son ayent-droit ou ayent-causal, est illicite (article 17 de la loi du 11 mars 1957). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon punissable par les articles 425 et suivants du Code de Commerce. - Les noms de logiciels ou de documents imprimés (l'exceptionnel par l'auteur de leur libre publication dans le journal). Les documents ne sont pas remboursés. - La rédaction décline toute responsabilité quant aux systèmes informatiques dans les articles, celles-ci n'engagent que leurs auteurs. Traditions et Copyright © Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques déposées par Sega Enterprises Ltd. - Couverture : visual extrait du jeu Ninja Turtles © Konami - visual extrait du jeu Baby G Acrobade - visual extrait du jeu Chiki Chiki Boy © Sega - visual extrait du jeu Jet Set Willy © Sega.

BATTLETOADS

Directement adapté de la version Nes, Battletoads est le copié conforme du jeu original. Pouvaient se jouer à deux, cette cartouche te propose d'incarner deux crapauds mutants dont le but est de délivrer leurs potes enlevés par le maléfique mutant des lézards. Tout comme sur la version Nes, le jeu se caractérise par la diversité des niveaux : bastion, shoot'em up, plateforme... Tous les genres sont réunis dans un cocktail explosif. Bien sûr, les graphismes sont nettement plus fins que sur Nes et la palette de couleurs plus importante.

La maniabilité est parfaite, c'est un plaisir de présider aux destinées de ces deux batraciens, et ce dans n'importe quelle phase du jeu. Le nombre de coups est assez impressionnant, d'autant plus que nos amphibiens peuvent utiliser pas mal d'objets (ballon, pierres...). Les animations des personnages sont très détaillées et le jeu garde tout son charme. Une bonne adaptation !



HIT THE ICE



Hit The Ice est une simulation de Hockey à six joueurs sortie il y a bien longtemps sur la Nec Commodore et qui avait connu un grand succès. Fort de cette renommée, Titlo a donc décidé d'adapter ce jeu sur Megadrive et le résultat, je peux déjà te l'annoncer, est plutôt satisfaisant. L'action se déroule suivant un scrolling horizontal de bonne facture. Tu peux envoyer la palet à l'autre bout de la patinoire, tu n'attends pas 2 minutes avant de le revoir. Peins d'options sont disponibles et tous les coups du hockey sont réalisables. Certaines parties du jeu très réalistes d'ailleurs reflète parfaitement le dur sport qu'est le hockey. Durant les parties, on assiste à d'incroyables chocs entre les joueurs et de formidables bagarres comme dans les vrais matchs.

Autrement, l'action est très rapide et très soignée; c'est un véritable plaisir de manier la crosse et de marquer des buts. La cartouche comporte deux modes de jeu : affrontement de deux équipes (mode deux joueurs) ou alors tournoi mondial avec système d'élimination. Et crois moi, avant de décrocher le titre, tu devras d'entraîner ferme ! Une précision tout de même, les animations des personnages, excellentes, comportent toutes sortes de mimiques toutes plus drôles les unes que les autres. Si l'un des joueurs, ou bien l'arbitre, prend un coup de crosse mal placé, tu le visualises tout de suite.... Un Hit tout simplement !

DOUBLE DRAGON 3

Jamais 2 sans 3 ! Double Dragon 3 arrive sur Megadrive même si les deux premiers épisodes n'ont jamais réellement été distribués en France. Librement adapté de la version Nes, le jeu comporte de nombreuses nouveautés excepté le scénario, inchangé.

Tu incarnes un grand voyageur, visitant les pays les uns après les autres au gré de tes bastions. En guise de visite touristique, tu ne verras que les ruines et les quartiers les plus maudis des villes et tu passeras le plus clair de ton temps à affronter des hordes de loubards qui n'ont peur de rien à l'aide de tes pieds et de tes poings. De quoi fagotier rapidement aux techniques de combat.

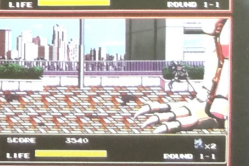
Il faut évidemment préciser qu'il est possible (voire souhaitable) comme dans les épisodes précédents de jouer à 2, ce qui augmente énormément l'intérêt de cette cartouche.

En bref, voici donc un beat'em-up de Flying Edge qui s'annonce bien et qui devrait être disponible ici peu de temps (voire rubrique "news").



MAZINGER SAGA

Très certainement issu d'une série japonaise, Mazing Saga te propose de diriger un robot comme ceux qui fleurissent au pays du soleil levant (Bioman et Compugon). La première partie se déroule à la manière d'un jeu de bastion classique avec possibilité de se déplacer dans toutes les directions et d'utiliser une épée tranchante. Dans cette partie les sprites sont minuscules mais les animations sont bien travaillées et les graphismes assez variés. En revanche, l'affrontement contre le boss se déroule d'une manière totalement différente. Les deux combattants sont vus à la manière de Street Fighter et sont représentés par deux sprites énormes ! Grâce aux trois boutons, tu peux sauter, frapper ou parer les coups, et il faut bien dire que les animations des personnages sont tout simplement superbres, la perfection ! Un tel jeu, avec parties variées et réalisation "canon" devrait faire un carton s'il sortait en France, à n'en pas douter. Mais malheureusement, les "amis Dorothée" sont trop nombreux et ne verront qu'une invasion japonaise de plus dans ce jeu. Honte à eux (à l'annoncé) car ce jeu est en fait une réalisation sans scénario sur Megadrive. Je lance donc un appel à Sega : plus, soigne nous ce jeu j'en suis sûr !



ROGER CLEMENS MVP BASEBALL

Bon c'est vrai, le baseball ne connaît pas vraiment un grand succès en France. Et pourtant, si l'Amérique entière, les japonais et bon nombre d'autres peuples se passionnent pour ce sport, il y a bien une raison ! En attendant de la trouver, les simulations de baseball sur consoles fleurissent comme les champignons après la rosée. La dernière en date se nomme Roger Clemens MVP Baseball et tourne sur Megadrive.



Pas grand chose de nouveau dans cette cartouche, la vision du terrain est semblable aux autres jeux de baseball, tout juste peut-on apercevoir la base la plus proche dans une petite fenêtre à l'écran. En ce qui concerne la maniableté, rien à redire, les trois boutons du joystick sont parfaitement utilisés. Toutes les combinaisons de ce sport sont possibles et chaque équipe possède des joueurs aux talents particuliers. La vraie différence par rapport aux autres simulations de baseball du marché réside sans doute dans l'intelligence de la console, mais là je ne suis pas assez expert pour l'en parler. La réalisation du jeu est satisfaisante offrant de beaux graphismes et des animations sympas. Seuls les boutons se révèlent en dessous de la moyenne mais attention, il s'agit d'une pré-version.



JOUER C'EST BIEN, GAGNER C'EST MIEUX POUR CONNAÎTRE TOUS LES TRUCS & ASTUCES AVANT TES COPAINS, ESSAYE LE 3615 KONISOL

TU VEUX VENDRE, ACHETER OU ÉCHANGER DU MATÉRIEL INFORMATIQUE, UNE SEULE SOLUTION 36 15 INFO PA

Achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher

SCORE GAMES
LA VIDEO PASSION

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

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE GAME-GEAR * avec Columns 499 F CONSOLE GAME-GEAR (écran) + 4 Jeu 795 F LOUPE 99 F ADAPTATEUR SECTEUR 99 F	MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE MEGADRIVE (écran) 499 F ADAPTATEUR CARTOUCHE (Japonaise) 79 F MANETTE PRO 2 125 F PRO PAD (épaisseur) 159 F CARTES GENE 249 F MEGACD * 349 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion): DRAGON CRYSTAL 99 F SPACE HARRIER 99 F SLIDER 99 F WOODY POP 99 F	Exemple de prix (Jeux d'occasion): PAPERBOY 89 F RAMBO II 139 F WESTLE WAR 89 F STRIDER 139 F ALEX KID 99 F SONIC 149 F LAST BATTLE 99 F SUPER HANG ON 179 F ALISA DRAGON 139 F SUPER THUNDERBLADE 179 F CRACK DOWN 139 F WORLD CUP ITALIA 179 F GOLDEN AXE II 139 F MICKY ET DONALD 299 F MIDWALKER 139 F SONIC II 299 F OUT RUN 139 F STREET OF RAGE I 299 F
MASTER SYSTEM (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE MASTER SYSTEM II (avec ALEX KID) 249 F	MEGACD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE MEGACD * avec 1 jeu 1690 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion): ALTERED BEAST 79 F SHINOBI 99 F KUNG FU KID 79 F TENNIS ACE 99 F WORLD SOCCER 79 F WORLD CUP ITALIA 99 F GLOBAL DEFENSE 139 F CHOUTRUSTERS 99 F RAMBO II 99 F AFTER BURNER 179 F RASTAN SAGA 99 F SONIC II 99 F	

NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE GAME-BOY avec TETRIS 349 F ETUI ANTI-CHOC 60 F LOUPE LIGHT BOY 99 F GAME-GENIE 249 F HANDY-BOY 349 F	CONSOLE SUPER-NINTENDO (écran) 690 F CONSOLE SUPER-NINTENDO (écran) 890 F CONSOLE SUPER-NINTENDO (écran) 1090 F MANETTE PRO PAD (transparente) 159 F SUPERDISC * + 6 Jeu 399 F ADAPTATEUR SINUS/GENIES 99 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion): GARGOYLES QUEST 109 F BALLOON KID 159 F TORTLE WALK 119 F GRAND MARIO 159 F ALLEWAY 136 F MARIO ET YOSHI 136 F MOTOCROSS MANIAC 136 F SPIDERMAN 159 F	Exemple de prix (Jeux d'occasion): POPULUUS 249 F WRESTLEMANIA II TYPE 249 F AXER/PROTECTOR 214 F BLAZING SKIES 269 F ANOTHER WORLD 339 F CHUCKY AND CHOCOS 269 F JUNKY JUNK 339 F SUPER SOCCER 269 F ROAD RUNNER 339 F ZELDA 3 269 F PRINCE OF PERSIA 339 F DEEP STRIKE 299 F STREET FIGHTER 2 339 F JIMMY CONNORS 299 F MAGICAL QUEST 379 F
NEC (+ DE 900 JEUX DISPONIBLES) CONSOLE DE BASE *	CONSOLE NEO-GEA (NECIVE) (+ DE 500 JEUX DISPO) 1990 F CONSOLE NEO-GEA avec TETRIS * avec 1 jeu 2490 F MANETTE 399 F MEMORY CARD 199 F
Exemple de prix: TORTLE WALK 119 F GAUNTLET 2 99 F GOAL 179 F IRON SWORD 199 F GRENGLINS 2 179 F MEGAMAN 2 239 F ZELDA 1 1190 F FATAL FURY 2 1490 F FATAL FURY 2 1190 F	CONSOLE NEO-GEA RFX (+ avec 1 jeu) 499 F PORTABLE GT TURBO * avec 1 jeu 995 F 600 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)

NEO-GEA

CONSOLE NEO-GEA (NECIVE) (+ DE 500 JEUX DISPO) 1990 F CONSOLE NEO-GEA avec TETRIS * avec 1 jeu 2490 F MANETTE 399 F MEMORY CARD 199 F	CONSOLE NEO-GEA RFX (+ avec 1 jeu) 499 F PORTABLE GT TURBO * avec 1 jeu 995 F 600 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM)
Exemple de prix: TORTLE WALK 119 F GAUNTLET 2 99 F GOAL 179 F IRON SWORD 199 F GRENGLINS 2 179 F MEGAMAN 2 239 F ZELDA 1 1190 F FATAL FURY 2 1490 F FATAL FURY 2 1190 F	CONSOLE LYNX * (+ DE 80 JEUX DISPONIBLES A PARTIR DE) 549 F

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le (1) 43.290.290+

Le lundi de 14h à 19h30. Du mardi au samedi de 10h à 19h30 non stop (Nocturne 21 h le mardi)
Métro : Cardinal Lemoine - R.E.F. Luxembourg/SI Michal BUS : 63.86.87 Parking Mautert

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner à SCORE GAMES

NOM : _____ PRENOM : _____
 ADRESSE : _____
 CODE POSTAL : _____ VILLE : _____
 TEL DOM : _____ TEL BUR : _____

TITRE : _____ CONSOLE : _____ PRIX : _____

Je règle par :
 MANDAT LETTRE
 CHEQUE
 CARTE BLEUE
 N° _____

Date expiration : _____

FRAS DE PORT (à 2300 km) : CONSOLE : 60 F 30 F
 TOTAL A PAYER : _____

Signature : _____

Avec notre CARTE DE FIDELITE complete, vous gagnez **300 Frs** de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H COLISSIMO

+ 6000 JEUX NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) OUT + DE 3500 NOUVEAUTES

Nous rachetons vos consoles ainsi que tous vos jeux :
 -GAME-GEAR -MEGADRIVE
 -MEGA CD -LYNX -GAME-BOY
 -SUPER-NINTENDO -NEO-GEA
 et échangeons vos consoles et jeux sur :
 -LE S -MASTER-SYSTEM -NEC
 (voir modalités au magasin)
 Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures mail pour la province

NEWS

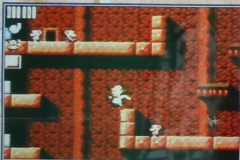


La rubrique "News" varie au gré des pages disponibles dans Supersonic. Elle est de retour ce mois-ci avec quelques événements marquants du monde Sega. De nouvelles annonces (précipite toi dans les "Telex", ça devrait t'intéresser !). Rendez-vous également en page 29 pour découvrir Global Gladiators sur Master System et Game Gear et Bubsy sur Megadrive (ces deux jeux sont arrivés en plein bouclage, on les a placés où on le pouvait). Ce sera l'occasion aussi, si tu veux, de revendre ta console ou des cartouches, de remplir le coupon spécialement prévu à cet effet. Eh oui, dès le mois prochain, Supersonic s'enorgueillira d'une nouvelle rubrique, les P.A. !

Acclaim® EN FRANCE !

entertainment, inc.

Le marché Sega explose ! Et des appétits se font jour. Acclaim, société américaine, a donc pris la décision de distribuer ses propres produits en France avec l'appui de Gaumont Columbia Tristar Home Video, le numéro un de la



Krusty Fun House version Master System.



Double Dragon 3 version Megadrive.



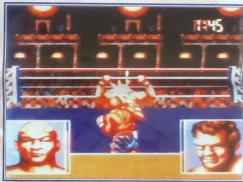
Spiderman version Master System.

cassette vidéo en France. Le choix de ce partenaire n'est pas un hasard. En effet, en plus des classiques magasins de distribution, les produits Acclaim vont être présents dans tous les vidéo-clubs de France. Ce qui implique aussi un nouveau mode de consommation, la location. Il sera bientôt possible de louer une cartouche de jeu aussi facilement



Predator 2 version Game Gear.

qu'une cassette vidéo. La gamme Sega d'Acclaim comporte des titres sur les trois consoles (8 cartouches sur Master System, 9 sur Game Gear et 9 également sur Megadrive) et leurs premières sorties seront Spider Man 2, Krusty Fun House sur Master et Game Gear, Predator 2 sur Game Gear, G.F Boxing et Double Dragon 3 sur Megadrive, des titres présentés ou déjà présents dans notre rubrique "Rock



G.F. Foreman version Megadrive.

around the Globe".

Par la suite sont annoncés T2: The movie, les Crash Dummies, deux cascadeurs très célèbres aux Etats-Unis et en Allemagne, Mortal Kombat bien connus des amateurs de jeux d'arcade, World Cup Soccer, un jeu de... football et WWF 2, une simulation de catch. Tout ça uniquement pour l'année 93, la suite risque d'être encore plus intéressante avec une flopée de titres (des licences de films et des adaptations de jeux d'arcade) pour 94. Souhaitons leur la bienvenue et la réussite dans notre beau pays !

SEGA SUR LES RAILS !

En voiture ! Pour la deuxième année consécutive, Sega organise un monstrueux concours européen et itinérant. En effet, un train entièrement aux couleurs de Sega sillonnera la France du 10 avril au 9 mai en passant par 22 villes (cf. Calendrier). Stationné au cœur des gares SNCF, le train accueillera les visiteurs de 10h00 à 19h00 et leur proposera diverses activités. Pour les purs joueurs, deux voitures leur permettront de concourir sur Sonic 2 et Ayrton Senna's Super Monaco Grand Prix 2. Pour les autres, un espace "découverte" proposera dans un décor futuriste les derniers développements Sega en matière de jeux et de machines (Mega-CD notamment).

Pour revenir sur le concours, les journées seront structurées en 36 manches de 15 minutes pour un total journalier de 1440 joueurs. Impressionnant ! En fin de journée, 2 "records" n

seront désignés pour participer ensuite à la finale nationale. A noter que cette opération se fait en collaboration avec la radio NRJ. Bonne chance à tous !

Calendrier

10/04 : Lille
11/04 : Lille
12/04 : Amiens
14/04 : Rouen
17/04 : Reims
18/04 : Strasbourg
19/04 : Mulhouse
20/04 : Besançon
21/04 : Nancy
22/04 : Dijon

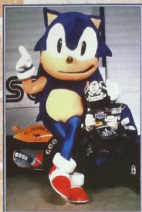


23/04 : Lyon
24/04 : Lyon
25/04 : Clermont Ferrand
26/04 : Grenoble
27/04 : Marseille
28/04 : Montpellier
29/04 : Toulouse
01/05 : Bordeaux
02/05 : Tours
03/05 : Angers
04/05 : Nantes
05/05 : Rennes
06/05 : Le Mans
08/05 : Paris Montparnasse
09/05 : Paris Montparnasse



SONIC EN F1

Grande nouvelle ! Tous les passionnés de sports mécaniques vont maintenant apercevoir le logo Sega sur les deux voitures de l'écurie Williams-Renault pilotées par Damon Hill et Alain Prost toutes les deux semaines. C'est à dire lors de chaque retransmission télévisée. Les toutes nouvelles voitures décorées aux couleurs de Sega et de Sonic The Hedgehog ont fait leurs débuts au grand prix de Johannesburg. Une bonne recrue pour les deux pilotes. Cette opération s'inscrit dans une politique de marketing toujours très agressive de la part de Sega. Attendons la fin de la saison pour voir si les Williams-Renault courent aussi vite que course Sonic, c'est à dire à une vitesse supersonique !



N'ONŒIL

A ne pas rater l'émission "L'œil du Cyclone" du samedi 10 avril sur Canal + en clair. En effet, ce 26 minutes sera exclusivement consacré aux jeux vidéo et à son historique.

Une bonne occasion pour tous les pionniers de se rappeler de bons souvenirs et aux autres de découvrir les origines du phénomène. L'émission entièrement conçue comme un gigantesque jeu vidéo passe en revue tous les jeux qui ont marqué leur temps avant de dévoiler les images du futur. Au total, c'est plus de cent jeux que le téléspectateur pourra découvrir. Alors, priorité aux images, aux animations, aux bruitages, aux couleurs... rendez-vous dans Overgame, le 10 avril sur Canal +. N'oubliez pas !

IMAGINA 93

Imagina, tu connais ? Il s'agit d'une manifestation annuelle se tenant à Monte Carlo où tous les professionnels de l'image de synthèse se retrouvent pour montrer à un parterre de journalistes et d'amateurs béats leurs dernières productions. Cette année, les réalisations étaient nombreuses et particulièrement réussies. Pour l'occasion, Polygram Vidéo édite une cassette vidéo regroupant les meilleures d'entre elles. Un véritable spectacle pour les yeux ! Pour en savoir plus sur Imagina et les merveilles qu'on y découvre, rendez-vous dans le dossier complet sur l'événement dans le numéro 54 de Génération 4.



JEU GRATUIT SANS OBLIGATION D'ACHAT DU 15/02/93 AU 12/05/93

AVEC Les INTREPIDES DEFIE MAÎTRE M SEGA

ET GAGNE 350 CONSOLES SEGA AU CHOIX ET 870 ABBONNEMENTS A MEGA FORCE AVEC YOCO, CREOLA ET FLANBY



Va vite voir en magasin sur les packs de YOCO, FLANBY et CREOLA, tu trouveras le numéro de téléphone et les indices pour participer à l'opération.



TELEX - TELEX - TELEX

- Qui ne connaît pas le fabuleux jeu d'arcade Virtua Racing conçu et distribué par Sega ? Si c'est le cas, précipite-toi en page 8 pour découvrir cette merveille. D'après nos dernières informations, Sega prévoit une adaptation Megadrive pour la fin de l'année en même temps qu'une version Mega-CD. La version cartouche serait la première à intégrer un "chip" spécial développé par Sega capable de gérer sans problème la 3D vectorielle. La version CD ferait appel à toutes les capacités du Mega-CD. De quoi tenir tête au "Super FX Chip" de Nintendo ! - Autre indiscretion, le Mega-CD serait livré en France avec un ou plusieurs titres parmi lesquels Dune, un jeu d'aventure/stratégie de chez Virgin développé par l'équipe Cryo.

- Dernière minute : on vient d'apprendre que Sega annonce la sortie de leur console 32 bits pour la fin de l'année 93 ou le début 94 au Japon. Cette fois, c'est sûr ! Et attention, la légitimité basée sur l'architecture du jeu d'arcade Virtua Racing !! Ça promet, ça promet !

TELEX - TELEX - TELEX

Et en plus, collectionne les Intrépides et les secrets des Intrepides pour déjouer les pièges de Maître SEGA en découplant les points sur les packs de Yoco, Créola et Flanby.

EN CADEAU TON 1^{er} POINT

chambourcy

oh oui!

36 15 CHAMBOURCY

ARCADES

SOUS LES ARCADES !

Toute nouvelle rubrique dans Supersonic, "Sous Les Arcades" te propose de découvrir en super avant-première tous les prochains hits de ta console. En effet, la plupart des meilleurs titres consoles sont issus des jeux d'arcade (cf. Street Fighter 2, Final Fight qui arrivent sur Megadrive et bientôt Virtua Racing sur la même machine). Nous essaierons donc de vous présenter tous les jeux susceptibles d'être adoptés sur les consoles Sega. Ce mois-ci, on commence avec celui qui est considéré comme le meilleur jeu du monde, Virtua Racing, réellement décollant et sans doute le prochain Capcom sur Megadrive, Warriors Of Fate. Sont présentés également l'un des derniers jeux de castagne, Aïng fage de la société Yaito. A quatre, c'est vraiment marrant ! Le domaine des jeux d'arcade pur et dur n'est pas oublié avec Arabian Magic, avec une ambiance sonore fantastique. Enfin, les sportifs vont pouvoir s'éclater avec Seibu Cup, une simulation sportive très axée sur l'arcade.



VIRTUA RACING



En ce qui concerne les simulations automobiles sur arcade, il y aura l'avant et l'après Virtua Racing. Développé spécialement par Sega, ce jeu propose des graphismes et des animations en 3D comme on n'en avait jamais vu auparavant ! Presque de la réalité virtuelle (cf. où le titre du jeu !) tellement c'est beau ! De plus, quatre petits boutons situés à côté du volant permettent d'avoir accès à quatre vues différentes ! On se croirait à la télé ! Sache aussi que ce jeu sortira bientôt sur Megadrive avec un "chip" spécial intégré dans la cartouche (cf. News).

RING RAGE

Réalisé à partir d'images digitalisées, ce jeu de baston de Taito permettra à quatre joueurs de se frapper sur la tronche par manettes interposées !

Les combats se déroulent sur un ring et un bon paquet de sports violents sont représentés : catch, "boxe thaï", boxe... Tout ceci arrosé d'une grosse dose de coups complètement illégaux et surtout de la possibilité de frapper aussi l'arbitre ! Produit assez défilant, Ring Rage est prévu sur Megadrive.



ARABIAN MAGIC



Se déroulant dans la Perse moyenâgeuse, "Arabian Magic" de Taito est un jeu de baston comme il en existe un paquet. L'ambiance et les graphismes s'inspirent un peu de "Prince Of Persia" mais la comparaison s'arrête là. L'accompagnement sonore est tout simplement magnifique et les techniques utilisées sont très bonnes : zoom en tous genres, gros sprite... Patientez un peu lecteur de Supersonic car bientôt ce superbe jeu sera converti sur ta non moins superbe Megadrive ! Streets Of Rage 2 sera t-il détrôné ?



SEIBU CUP

Nouveau venu dans le monde des simulations de football, la société Seibu essaie de succéder aux Tecmo et autres Taito. Ce jeu de foot est représenté de côté et le scrolling



multidirectionnel est extrêmement rapide. Deux boutons sont disponibles pour jouer, un pour les tirs et l'autre pour les passes, les deux servant aussi à faire des reprises de volée. Les animations des joueurs sont très marrantes et tu pourras même faire des coups de pied sautés aux adversaires, non sanctionnés par l'arbitre, je le précise. A signaler la présence

d'un super joueur (un seul par équipe) capable de décocher des boulets de canon du milieu de terrain. Seibu Cup est un jeu amusant qui plaira à tous. Et sans doute à bien plus de monde encore car une conversion est prévue sur la Megadrive. On espère donc que le résultat sera à la hauteur de nos espérances!



WARRIORS OF FATE

Capcom est, on peut le dire, une société sérieuse et pour le moins prolifique. Après les succès prévisibles de Street Fighter 2, Street Fighter 2' et Street Fighter 2' Hyper Fighting, on aurait pu croire que, fiers de ces résultats, les programmeurs seraient partis quelques années en vacances. Mais c'est mal connaître ces petits jap' qui aiment par dessus tout leur boulot. Voici donc "Warriors of Fate", un jeu de baston qui nous plonge dans le Japon médiéval, à l'époque des Samouraïs et des Ninjas. Le jeu n'est d'ailleurs pas sans rappeler un certain "Dynasty Wars", sorti il y a quelques années et publié par la même société. Si l'on veut définir "Warriors of Fate", on peut le considérer comme un mélange de Street Fighter 2 et de Final Fight (toujours de chez Capcom! Heins, heins!). Final Fight, car c'est un jeu de baston à deux joueurs avec scrolling horizontal, armes, points supplémentaires et tout et tout. Street Fighter 2, car les personnages (cinq en tout) ont des coups spéciaux qui se réalisent avec certains mouvements ou enchaînements précis de la manette et des boutons. Le jeu en devient du coup plus intéressant, d'autant plus que le nombre de niveaux est important et que les ennemis pullulent comme la pluie en automne (c'est beau, non?).

Sinon, la trame est classique avec les éternels boss de fin de niveaux qui sont particulièrement énormes. Il faut surtout noter une réalisation assez géniale, mais c'est normal : c'est sur arcade et c'est Capcom! Sinon, sache que Sega et Capcom sont en pourparlers énergiques en ce qui concerne une éventuelle conversion de ce titre sur Mega-CD. Quand j'y pense, j'ai l'air d'avancer!



INTERDIT AUX NANAS !

Tu veux brancher la nana de tes rêves ? Assurer un max en lui faisant l'amour ? Connaître le top du baiser et bien plus encore ... alors appelle vite la :

36 70 21 01

TOUT CE QUE TU DOIS SAVOIR !

POUR ASSURER AVEC LES FILLES !

POUR GAGNER UN MAX DE CADEAUX, VOICI UN PLAN D'ENFER !

36 68 21 01



TOUS CES CADEAUX SONT DÉJÀ PEUT-ÊTRE À TOI, ALORS SAUTE SUR TON TÉLÉPHONE !

Retrouve Keanu Reeves et Patrick Swayze au

36 68 80 20

"POINT BREAK" et d'autres K7, des Body board, des leçons de surf...!



SI TU N'AS PAS PEUR DES DÉFIS... AFFRONTÉ LE :

36 68 21 88

Gagne 1 console SEGA Megadrive ou NINTENDO 16 bits

OSE APPELER ET ÇA VA ÊTRE TA FÊTE !

Pour les appels 06 80 36 68 80 la tarification se base sur des 2.18 Frc par minute. Pour les appels 06 70 21 01 la tarification se base sur des 4.78 Frc à la conversion, plus 2.18 Frc par minute. Le règlement est déposé et disponible chez Maître Verstraë, huissier de justice, à Neully-sur-Seine. CODE MEDIA : 141

Alors,
on vise le titre? ...



Avec le Challenge Européen SEGA 1993,
on va tout de suite voir qui est le plus fort!

A BORD DU TRAIN SEGA, JOUÉ POUR LE TITRE EUROPÉEN 93 ET VOYAGE DANS LA DIMENSION SEGA.

DU 10 AVRIL AU 9 MAI. LE TRAIN SEGA S'ARRÊTE
DANS LES 22 PLUS GRANDES VILLES FRANÇAISES POUR TE DÉFIER.

Prêt à relever le défi? Ça tombe bien.
Le train SEGA revient dans ta ville pour
le Challenge Euro-
péen SEGA 93. Si tu
vises le titre de Cham-
pion d'Europe sur
SEGA, c'est mainte-
nant ou jamais, alors
à toi de jouer. Tu pour-



ras voyager dans la dimension SEGA,
découvrir la perfection du laser sur

Mega CD et essayer
toutes les nouveau-
tés. Alors, si tu te sens
à la hauteur, rendez-
vous dans le train
SEGA! On verra qui
est le plus fort...



Lille 10/4 et 11/4. Amiens 12/4. Rouen Pré-
fecture 14/4. Reims 17/4. Strasbourg 18/4.
Mulhouse 19/4. Besançon 20/4. Nancy 21/4.
Dijon 22/4. Lyon Perrache 23/4 et 24/4.
Clermont-Ferrand 25/4. Grenoble 26/4.

Marseille St-Charles 27/4. Montpellier
28/4. Toulouse Matabiau 29/4. Bordeaux
St-Jean 01/5. Tours 02/5. Angers 03/5.
Nantes 04/5. Rennes 05/5. Le Mans 06/5.
Paris Montparnasse 08/5 et 09/5.

TOUTES LES INFOS SUR 3615 SEGA.



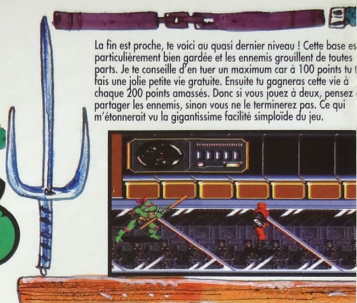
SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

MD TEST

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES

THE HYPER STONE HEIST



La fin est proche, te voici au quasi dernier niveau ! Cette base est particulièrement bien gardée et les ennemis grouillent de toutes parts. Je te conseille d'en tuer un maximum car à 100 points tu fais une jolie petite vie gratuite. Ensuite tu gagneras cette vie à chaque 200 points amassés. Donc si vous jouez à deux, pensez partager les ennemis, sinon vous ne le terminerez pas. Ce qui m'étonnerait vu la gigantesque facilité simpliste du jeu.

"Bonjour ! Si je vous dis Michelangelo, Donatello, Raphaël et Léonardo, ça vous fait penser à qui ?" C'est le sondage que le journal m'avait envoyé faire dans la rue. Au bout de deux heures à me geler et aucune bonne réponse, j'en voit un qui s'avance et qui commence à me frapper ! Ensuite il me vole la catusche et s'enfuit en riant. Rien que le rire je l'ai reconnu. Schredder ! Moi je me suis dit "Cowabunga !" et en route pour l'aventure.

Comme j'ai pas réussi à le rattraper, et qu'il fallait que je rende le sondage, j'y ai répondu moi même !

Premières questions !

* Est-ce le seul jeu de konami sur Megadrive ?
 Non, Konami frappe fort (presqu'autant que les quatre bestioles dévoreuses de pizzas, c'est pour dire) en sortant ce mois-ci avec Sunset Riders.



Boss 1 : un gros méchant croco.
 Tortues Ninja pour la Megadrive.

Les membres du "foot clan" comptent aussi des gros bonhommes de pierre beaucoup plus résistants. Difficile d'en venir à bout.
 "Pour vous, est-ce un jeu d'action ou un jeu d'aventure ?"
 Un jeu d'action ça c'est sûr ! Pour le bien le faire comprendre, dès que tu lances le jeu, une musique d'enfer te saute aux oreilles.



Voici le coup spécial de Raphael : un mega-coup de pied de revers qui fait pas mal de dégats.



Deux pauvres sous-filles se sont pris un gros coup de bâton de la part du violent Donatello.



Dans un temple japonais, à certains moments il ne vaudra mieux pas sauter, à cause des piques !

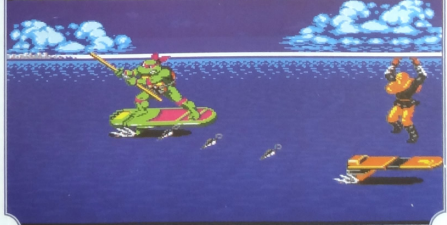


Boss 3 : un "maitre jap" avec ses couteaux.

incroyable de "Foots" me sautent dessus. Dommage pour eux ! Je continue ma progression et là c'est vraiment plus pour un sondage. Mes ennemis ont tous une attaque différente (lépés, shurikens...), mais c'est pas ça qui va m'arrêter (le seul sondage que je leur ferais bien c'est un sondage de tripes à coup de sabre). J'arrive en fin de niveau, et là, alors que je cherche quelque'un qui accepte de répondre à une ou deux questions, je suis encore et toujours obligé de me



Boss 2 : un "rhino" assez hostile.



Le début du deuxième niveau se déroule sur le flot bleu des océans, perchés sur des "surfs atomiques". Une asbeste avec les scrollings parasites fait penser au genre de scrolli qu'on voit sur Super Nin... (non, je n'ai toujours pas dit !)

Et boum, un bon coup sur la tête !
Faut pas m'énervier !



La danse de la batte de baseball, tu connais ?
Moi oui !



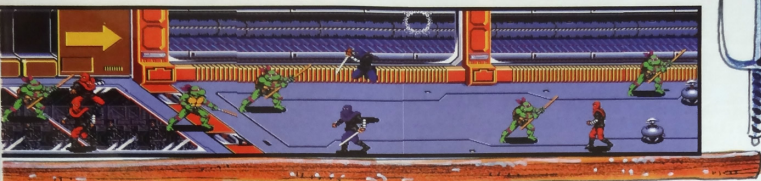
Un bon coup d'épaulé dans la tronche, tu m'en diras des nouvelles !



Le coup de pied glissé, c'est ma spécialité !



Là, je prends appui sur mon bâton pour l'envoyer mes pieds à la figure !



Les rués sont très mal fréquentées, et en plus il y a des chauffards : cette bagnole sagement garée va te foncer dessus si tu passes devant.

facir un des hommes de main de l'infâme Schrader.
"Combien de coups pour passer les niveaux ?"

Je possède des coups variés et multiples. Oui, d'accord, je suis le plus fort mais je fais attention quand même, perdre des vies c'est

Boss 5 : Le gros pourri de Krang.



si facile !
"Avez vous rencontré d'autres problèmes ?"
Il faut que j'évite des tonneaux si je veux pas finir écrasé, ou pire, électrocuté par des robots...

Dernière case !

"Et pour finir ?"

Pour finir, les graphismes sont simplement supes, les tortues et les ennemis sont

Boss 6 : Shredder en action !



Voici un très bel exemple de coup de pied sauté façon Donatello. Le coup diffère selon la hauteur de la tortue.



Vian ! Notre chère tortue vient de se faire envoyer par terre. Pour la peine, son opposant à mal au ventre et va lui vomir dessus.



Donatello vient de se prendre un coup de lasso électrique, mais heureusement une pizza l'attend devant lui !

SUR LE BOUT DES DOIGTS VERTS !

- A : courrir
- B : frapper
- C : sauter
- B/C : coup spécial



Comme tu le vois, les commandes sont très simples. C'est bien, non ?



Dans les égouts de New-York, il est très courant de se faire agresser par des aliens sortis de l'eau nauséabonde.



À gauche, le rédacteur en chef en proie à une crise de Tormentino aigüe après sa première partie.

À droite, la moquetteuse dans le même état. Elle s'applique de plus en plus dans la conception de journal.

Régis Crochet

ARCADE/ACTION

Konami - 1 à 2 joueurs
C'est un vrai jeu d'arcade de l'âge d'or, c'est très facile. Mais quand on est dans le jeu, on y est pris !

GRAPHISME	87
ANIMATION	90
SON	89
JOUABILITE	88
DUREE DE VIE	70
SUPERSONIC	90%

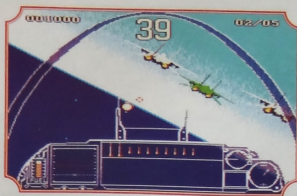
MD TEST

G-LOC AIR BATTLE

Les yeux rivés sur les écrans de contrôle de mon super zingue dernière génération, je commence à me rapprocher de ma cible ! Ça y est elle est là devant moi. Je passe à l'attaque. Je t'assure qu'on va voir ce qu'on va voir ! Un missile et deux trois roquettes plus tard, je suis bien déçu. Je croyais tomber sur un crac, sur un pro du combat aérien, en fait je suis en face d'un des produits le plus triste que j'ai vu ! Domage... Le temps d'enlever mon casque et je te raconte...



Dans cette vue, quand tu "tournoicotes" le joystick, l'avion se contente de tourner autour du centre de l'écran !



Ici, l'action est vue du cockpit, il n'y a aucun réalisme au niveau de la réponse des commandes...

Attention mesdames et messieurs, après Galaxy Force 2, voici l'un des plus mauvais jeux de combat aérien de Sega : G-Loc Air Battle ! Pourtant, je ne comprends pas, sur arcade, Sega avait fait du bon boulot... Je ne comprends toujours

pas : Afterburner sur Megadrive n'est pourtant pas mauvais (malgré son grand âge !). Non vraiment, je ne comprends pas comment ils ont pu faire pour sortir quelque chose de si triste...

Décidément, je suis aveugle !
Non, je ne vois pas, G-Loc est vraiment en-dessous du lot, l'action n'est pas réaliste du tout et le jeu est le même ou presque du début à la fin. Heureusement tout n'est pas complètement noir dans tout ça. Il est vrai que le passage d'une vue à l'autre (de dernière et du cockpit) est très bien fait mais bon, ce n'est pas ce gadget qui va effacer l'ennui qui s'installe dès que l'on commence à jouer... C'est vraiment dommage, moi qui adore tout ce qui vole. Rien d'autre à ajouter. A moins d'être un inconditionnel et/ou un collectionneur de tout ce qui vole, G-Loc est un crash sur Megadrive : c'est dit !

Lionel "Maverick" Vilner



Oh ! Le joli ballet aérien ! Tous en formation comme de gentils petits chouchous à leur dernière !

ARCADE/ACTION
Sega - 1 joueur

Trois lignes, c'est beaucoup pour classer sur un jeu aussi pauvre. Une minuscule adaptation, c'est tout !

- 70% GRAPHISME
- 75% ANIMATION
- 80% SON
- 82% JOUABILITE
- 79% DUREE DE VIE

59% INTERET

MD TEST

STEEL TALONS

Déjà tout petit on essayait de me faire croire plein de trucs bizarres, que j'étais né dans un chou, que quand il pleuvait, c'était le bon Dieu qui pleurait... Je t'assure que maintenant que j'ai grandi, je sais que tout ça c'était que des conneries ! Alors quand on essaie maintenant de me faire croire que j'ai dans les mains un super hélico, je doute... et j'ai pas tort !



T'arrives à comprendre quelque chose toi ? Même moi qui ai pris la photo, je ne vois qu'une œuvre abstraite.

Rien que l'apparition de ce titre sur Megadrive me mettait en joie. Top des tops sur la Lynx d'Atari, je me demandais ce qu'allait devenir ce bijou sur la 16 bits de Sega.

Touché au cœur !
Aaahhhhhhhhhhh... cri de désespoir ! C'est horrible, c'est décadent, c'est dégradant, je vomis, beurkk ! David m'avait prévenu, les jeux en 3D ne sont jamais bien sur Megadrive (et David a toujours raison, du moins, c'est ce qu'il dit !), et ce simulateur d'hélicoptère vient confirmer son intuition. Pourtant, LHX Attack Chopper et F22 Interceptor étaient plutôt réussis. Mais là, c'est pire que tout : l'écran est minusculement petit et l'animation est plus chaotique qu'un vieillard qui fait de la corde à sauter. Les digits incompréhensibles ne viennent pas relever le niveau



Rarement une animation en 3D victorieuse aura été aussi médiocre. Un conseil, si tu aimes les hélicos, choisis LHX !

général du jeu qui est, je le rappelle, décevant (mais tu l'auras compris, non ?). Quand même, quand on pense à faire 2 vues différentes (de l'intérieur ou une vue arrière), qu'on pense à doter l'hélico de différentes armes (canons, des

missiles ou des roquettes permettant un tir sur mais limité...) on aurait pu s'attendre à mieux... J'arrête là le massacre...
Lionel "Spring-fellow Hawk" Vilner



Aller ! On va s'amuser à poursuivre des camions. Non, non, ce ne sont pas des cubes, ce sont des camions !

SIMULATION
Sega - 1 joueur

Il est vrai que le Megadrive est peu classé dans le domaine de la 3D, mais tout de même.

- 50% GRAPHISME
- 20% ANIMATION
- 60% SON
- 55% JOUABILITE
- 70% DUREE DE VIE

57% INTERET



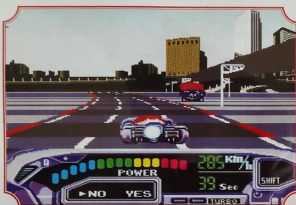
OUT RUN 2019

Dimanche 14 mars 1993, Grand Prix de Kyalami. Prost recommence à écraser ses adversaires. 26 années ont passées. Prost à pris sa retraite depuis longtemps. Senna s'est retiré dans son acienda au Brésil. Fangio est notre doyen à tous. Tous oubliés. De toutes façons, c'était de la rigolade leurs petites courses. Maintenant on rigole plus. Le prochain champion du monde : c'est MOI ! Et si tu veux me détrôner, enfille ton casque et bon courage. Mais si tu veux t'améliorer, viens avec moi et je te donne une leçon.

Tu n'imagines pas le plaisir que j'ai à te présenter ce soft qui comble enfin un grand vide dans ma logithèque et... dans mon vécu. Il faut bien dire que jusqu'à maintenant, les simulations automobiles sur Megadrive, c'était pas le pied. Maintenant, ton pied, tu vas pouvoir le prendre et tu vas surtout pouvoir l'écraser sur le champion. En route pour ta première leçon !

3... 2... 1... Go !

Tu démarres sur les chapeaux de roues par le choix de la configuration. Ensuite tu agrippes ton volant, euh, 'scuse moi, je voulais dire ton joystick et en route. Chacune des 4 courses est divisée en plusieurs tronçons comme dans les épisodes précédents.



Si tu avais pris l'autre chemin, tu te serais retrouvé sur la route surélevée, à droite. (tu la vois au moins ?)

Comme le temps t'es compté, tu vas pouvoir en gagner en passant les contrôles de chaque tronçon. Passe la seconde et choisis entre deux

routes différentes, un petit peu à la manière de Turbo Out Run (mais en bien mieux, c'est sûr !).

Du self-control !

Pour ce qui est du contrôle de ton véhicule, un principe simple : la vue arrière. Un bouton pour accélérer, un pour freiner (à moins que tu préfères le mode manuel !). Comme tu n'es qu'apprenti pilote, on t'a simplifié la conduite. Simple et efficace. Si tu deviens assez bon pilote pour éviter les collisions, tu auras le droit d'utiliser le Turbo et tu obtiendras une vitesse à faire pâlir une Williams-Renault ! Mais gère le bien !

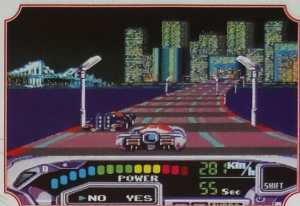
Une bonne réalisation, enfin !

Côté musiques c'est vraiment géniales et digne de la machine. Les bruitages, eux, sont assez moyens. Pour ce qui est de l'animation, rien à redire, on aurait pas pu faire mieux. Les graphismes sont magnifiques et variés. Et une dernière petite option sympa pour finir : la sauvegarde des meilleurs scores histoire de monter à ceux qui se croient les plus forts, qu'en fait, c'est toi le meilleur ! Seul reproche : on ne peut pas jouer à deux !

Fin de la balade !

Mais quand on aime les courses de bagnoles futuristes, on n'hésite pas et on craque sur OR 2019 ! Mais je te l'ai déjà dit, le champion du monde en 2019, c'est moi et personne d'autre.

Lionel Vilner



Situation : te voici sur une route suspendue dans le vide. Conseil : ne sort pas de la route !



Quelle liberté, on peut changer de route à loisir, mais ce n'est rien comparé à ce que tu peux faire avec les tremplins !



Si, dans Out Run 2019, il n'y a pas de plotones, cette situation fort désagréable risque de se renouveler souvent avec les autres voitures, les rochers, les cholets, les lampadaires...

SPORT
Single - 1 joueur
Transportation dans le futur, Out Run prend toute sa dimension. Très amusant !

GRAPHISME 86%

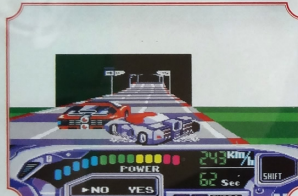
ANIMATION 89%

SON 91%

JOUABILITE 90%

DUREE DE VIE 84%

INTERET 87%



Quel suspense, te voici à l'entrée d'un tunnel en plein corps à corps avec une voiture rouge qui, manifestement, cherche la stombe !



On pourrait croire que tu t'es arrêté pour manger un morceau dans ce petit chalet, mais malheureusement ce n'est pas le cas !

SEGA  **NINTENDO**

CLIC PHOTO VIDÉO

ÉCHANGE DE JEUX

SUPER NINTENDO : 80 Frs

MEGADRIVE : 70 Frs

GAME BOY, GAME GEAR : 50 Frs

On achète et vend les jeux et consoles
Megadrive, Super Nintendo,
Game Boy et Game Gear

CLIC PHOTO VIDÉO
88 Boulevard Beaumarchais
75011 PARIS

Tél : 43 55 60 54
Métro : Chemin Vert

Nintendo et Sega sont des marques déposées

MD TEST

CHIKI CHIKI BOY

Tribunal de Grande Instance... dossier XBS200... Affaire Chiki Chiki Boy... Plaidoirie de la défense.

"Pourquoi sommes nous ici ? Je vous le demande, Messieurs les jurés, Monsieur le juge ? Pour la robe de mon client, Chiki Chiki Boy. Et de quoi l'accuse-t-on ? Du crime le plus affreux qui soit : le meurtre ! Permettez moi, Monsieur le juge de vous raconter la véritable histoire de mon client et vous comprendrez enfin la méprise qui a mené cet homme dans ce tribunal !"

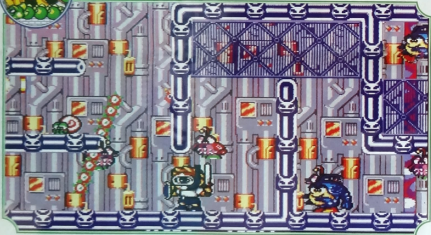
Boss 1 : plus facile que lui, c'est impossible !

"Je tiens d'abord, Messieurs les jurés, à vous dire que mon client sort tout droit, non pas de prison, mais d'une cartouche réalisée par Sega d'après le jeu d'arcade réalisé à l'origine par Capcom. Il



Boss 2 : les 2 têtes sont aussi dangereuses l'une que l'autre.

Il faut être méfiant car la moindre erreur peut-être fatale. Je suis sûr que tu m'as compris.



Même sous l'eau, tu trouveras de gigantesques labyrinthes, ce qui ne te facilitera certainement pas la tâche.



Ce château n'est pas comme on pourrait le croire un labyrinthe. Il suffit d'avancer et d'abattre les ennemis qui se présentent.



Chiki se refait une petite santé en respirant de l'air frais. Toutefois, il doit faire attention à ceux qui l'entourent.



Boss 3 : reste au-dessus ou au-dessous de lui.

faut que vous compreniez qu'après avoir joué et rejeté à "Sonic 2" et "Mickey et Donald", il fallait trouver quelque chose de nouveau (en tout cas pas ce qui est des jeux de plateau) ! Ni une, ni deux, les programmeurs de Sega ont couru toutes les salles de jeux des environs pour enfin jeter leur dévolu sur Chiki Chiki Boy, comme l'article la loi du 18 janvier 1992, art.5 alinéa 3 paragraphe 12 les y autorisent. Ils ont repris le personnage, lui ont laissé ce nom ridicule que personne ne voudrait jamais porter et l'ont lancé dans une aventure en sachant que ça allait le mener tout droit au trou. Et là Monsieur le juge je dis non !



Boss 5 : il faut bouger sans cesse pour l'avoir.

toutes sortes de saloperies. Déjà, je pense que je suis juré et vous Monsieur le juge, commencez à sentir venir le complot. N'écoutez que son courage, mon client qui est la gentillesse incarnée, prend quand même son courage à deux mains, son épée (qui s'avèrera être l'arme du crime) et part à la chasse aux monstres pour nettoyer le pays. Comme si cela ne suffisait pas on lui annonce que tous ces monstres sont dirigés par un être maléfique qui se cache dans son château ! Encore une preuve du complot qui se trame !

Explication du délit !

"Au départ du jeu donc, mon client voit les trois crimes qu'il doit délivrer du mal, et pour une fois. Il peut y accéder dans l'ordre qu'il veut. Et là il attaque. Il détruit toutes sortes de monstres à l'aide de son épée. Ne le blâmez pas ! C'est de la légitime défense. Quand il les a tués, il récupère sur leurs corps quelques pièces qu'il garde, pour acheter à la fin de chaque

Objection, votre honneur !

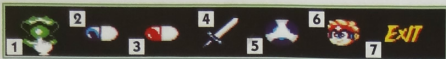
Boss 4 : on l'a déjà vu quelque part celui-là.



"LA LONGUE QUÊTE DE CHIKI CHIKI BOY"



Dans ce niveau qui peut te paraître long, il faut sans cesse sauter sur des plateformes pour ne pas tomber. Ça servira à acheter de la vie, et des crédits. Tu as un exemple de tout ce qui t'attend dans Chiki Chiki Boy.



Les bonus. Le 1 : une super bombe. Le 2 : pour te rendre un peu d'énergie. Le 3 : te rend toute ta vie. Le 4 : une épée plus puissante. Le 5 : un bouclier. Le 6 : un crédit. Et le 7, la sortie.



Boss 6 : il devrait changer de tête à mon avis.

monde, des armes plus puissantes, de la vie, ou encore des crédits (et ça lui a été nécessaire, croyez moi !).



Boss 7 : ne te place pas en dessous de lui.

client n'a fait que se défendre. Après avoir nettoyé les trois contrées (je vous rappelle que c'est la mission proposée), il a dû jouer dans d'autres niveaux plus longs et tout aussi beaux (d'après sa déposition, le graphisme est vraiment très

Pièce à conviction !

D'après les différents témoignages, les niveaux sont tous courts mais assez durs et possèdent en général un gardien qu'il a pu affronter avec l'aide des quelques bombes qu'il possède. Admettez, Monsieur le Juge que pour l'instant mon

Boss 8 : bientôt la fin. Courage !



sympa). Toujours d'après le procès-verbal, pour résoudre les quelques problèmes qu'il a pu rencontrer, il lui a suffi de bien regarder les intérescées ou de parler aux fées qui se trouvaient dans les niveaux et cela l'a bien aidé. Durant les niveaux, il cherche les coffres qui sont cachés : ils peuvent renfermer soit de l'argent (car il possède souvent de maigres finances), soit des grenouilles agressives qu'il doit éviter.

En conclusion et pour finir, Messieurs les jurés : avec des animations, des graphismes et une jouabilité au top, ce jeu vraiment bien est révélateur de



La bouche de cette statue est une entrée qui te mène au tableau suivant.



Je suppose que tu voudrais bien savoir quelle est cette chose que l'on voit en arrière plan. C'est à toi de le découvrir.

l'innocence de mon client ! Pour ceux qui ne me croient pas en se disant que les jeux parfaits ça n'existe pas, j'ai réussi à trouver le petit (mais alors petit) moins ! Mon client n'a le droit qu'à 1 continu et cela rend le jeu extrêmement dur. Il faut donc économiser le maximum d'argent durant les niveaux pour pouvoir acheter ensuite des crédits.

Suspension de séance !

Voilà toute l'histoire de ce pauvre Chiki Chiki Boy Monsieur le Juge. A vous et à Messieurs les jurés je demande la libération immédiate de mon client afin de lui laisser le droit de continuer sa grande mission... Je vous remercie de m'avoir écouté !

David Taborda.



Dans les airs, sur terre, ou sous l'eau, Chiki brave le danger. Il possède un sacré courage !



Notre héros est dans la mélasse. Il va devoir s'agripper aux parois environnantes pour s'en sortir.



Ici, il faut que Chiki fasse attention aux plos qui ne lui seront quand même pas fatals en une fois. Prudence tout de même !

Boss final : il n'est pas trop coriace mais fais tout de même attention.

ARCADE/ACTION

Sega - 1 joueur

Un sympathique jeu de plateformes. Ça n'est pas encore Sonic mais ça vaut le coup. En plus, il est assez long.

GRAPHISME	88%
ANIMATION	88%
SON	86%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	92%
INTERET	89%

CHIKI CHIKI BOY COMMENCE"



dans la lave. Essaie aussi de trouver les nombreux coffres cachés pour te fire un maximum d'argent qui te

MP TEST



SUNSETRIDERS

"Barman, un Whisky, un plat de chili ! Je me suis pas tapé tout ce trajet dans le désert du nouveau mexique et j'ai pas descendu autant d'indiens et de truands pour crever la gueule ouverte dans le premier salon venu ! C'est comme ça que j'ai appris les aventures des deux plus grands aventuriers que l'ouest ait jamais connus, tout bêtement en leurs servant un coup dans mon salon.

Il y avait une ambiance torride de western et une tendance loufoque de dessins animés japonais dans ces cow boys. Et la cartouche d'où ils venaient était la première

production de Konami sur Megadrive. On applaudit bien fort, clap clap, on leur paie un coup pour qu'ils racontent !

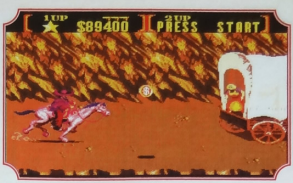
Une première pour Konami ?

Affirmatif, c'était une première sur Megadrive car Konami ne portait ses efforts que sur les consoles de la gamme Nintendo, et maintenant on allait voir



Boss 2 : un gros qui te tire dessus.

comment ils se débrouillaient sur la 16 bits de Sega ! Et si ce n'était pas bien ils étaient bons pour finir entre 4 planches à 6 pieds sous terre à ce qu'ils



Le "bonus stage" te permettra de récupérer des points mais surtout des vies, grâce à ton fidèle destrier.



Moi qui n'aime pas les clébardés, et bien je suis servi ! Heureusement que je peux tirer vers le bas pour les avoir !

Boss 3 : un indien armé de couteaux tranchants. Pas très dangereux mais très long à battre.



disaient. Je te plante le décor :

dans le far west (à l'époque des indiens, comme dans les vieux films hollywoodiens) et durant plusieurs niveaux, ces deux durs de durs ont trucidé un tas de desperados et délivré un tas de jolies filles (I love this game !). Presque du début à la fin, le jeu se déroule suivant un scrolling horizontal et les deux joueurs, car on peut jouer à 2 en même temps (c'est tellement plus drôle !), deux cow-boys, vont casser du voyou.

concerne les tirs, ils utilisaient leur flingue (et même plusieurs s'ils ramassaient le bonus approprié) dans 8 directions afin de couvrir plus de surface. Et vu la taille des balles accrochées à leur ceinturon, ça devait gicler dans tous les sens. Les paysages étaient variés qu'ils disaient, bien que peu nombreux : quatre niveaux, divisés en deux stages chacun, et ponctuels d'un boss bien évidemment (comme c'était habitude mais que ferait-on sans eux ?).

Un décor de cinéma !

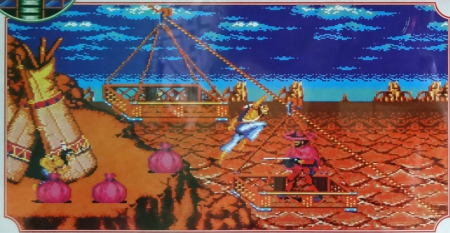
Cela allait de la ville (join d'être tantime vu le nombre de salopards armés jusqu'aux dents qui y traînent !) jusqu'à la villa ennemie en passant par un train (un vieux qui fait tchou-tchou et qui crache de la fumée) et aussi une montagne indienne. Des ennemis, ils en avaient rencontré de toutes sortes : chicanos au couteau, lucky luke en herbe (et heureusement pour eux moins rapide), indiens emplumés et armés de flèches enflammées, chiens enragés... Les décors et ennemis étaient tous très réussis et surtout très colorés, bien que sensiblement grossiers, mais c'était dû au style dessin animé jap', en tout cas c'est ce qu'ils disaient.

Des cascades extraordinaires !

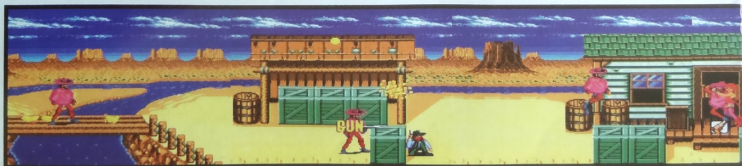
Les gentils petits cow-boys pouvaient sauter, tirer, ou encore faire des glissades. En ce qui



Boss 4 : l'ultime combat contre le méchant !



A la fin du niveau 3, tu te retrouves sur une espèce de téléphérique descendant le long d'une montagne. Des indiens en profiteront pour te sauter dessus. Voilà les méfaits de la colonisation...



Voilà le tout début du jeu. Finalement on abandonne l'idée de ne mettre que des maps dans le journal (qui pourtant plaisait au rédacteur en chef). Cela nous permet de continuer dans toutes les directions, cela t'aidera à descendre les planqués sur les toits.



Cette balle rend ton tir encore plus rapide.

Si jamais tu vois des p'tits gars avec un sac sur le dos et qui courent, tire leur dessus car ils relâcheront un bonus qui pourra très certainement t'aider.



Le "gun" double ta puissance de feu.



Ce bonus te donne 2000 dollars.



L'étoile te donne accès au bonus stage.



Mis à part jouer à deux durant le jeu, il y a aussi un mode "versus" qui pourra t'opposer à ton pire ennemi.



Ici, il faut sauter sur des vaches qui foncent à toute allure. Attention sinon tu te fais encorner !



À droite tu vois la jolie fille. Malheureusement, deux gars l'ont dans leur collimateur, et un autre est à tes trousses.

Des acteurs éblouissants !

En ce qui concerne les originalités, on peut noter par exemple le fait qu'ils pouvaient monter sur un balcon, sans perdre leur Stetson, un peu comme dans "Rolling Thunder" mais d'une façon assez caricaturale (surtout pour la descente). Il y a aussi le bonus stage dans lequel ils montent sur leur fidèle canasson pour attraper des vies lancées par une fille dans une cartouche (très utiles). Les filles justement, étaient présentes à la fin des stages pour leur lancer un "Thank you nice boys" très rusé.

Une BOF fantastique !

Les musiques sont bien faites et c'est tout juste si en fermant les yeux tu ne sens pas dans les grandes plaines de l'Ouest.

Après leur 10ème whisky, ils m'ont résumé l'histoire, juste pour clarifier la situation. Konami s'en sortait avec les honneurs. Mais il y a deux choses qu'ils avaient pas aimé dans leurs aventures : Primo : quand trop de sprites étaient affichés à l'écran ils avaient des clignotements et des disparitions de portions d'écran (ça énerve quand même...).

Deuxio : ils trouvaient qu'ils en avaient

pas assez bavé (je suis trop fort pour toi pied-tendre !) pour terminer et pour ne pas être frustré "il faut tout de suite mettre en niveau "Hard", sinon..." C'est ce qu'ils disaient !

Un grand spectacle !

"Enfin faut pas être trop dur quand même, et je t'avoue bien franchement que tuer du desperado à tout va c'est pas si désagréable que ça ! Alors je te laisse et je te souhaite bonne chance. Tu en auras besoin si tu veux pas partir les pieds devant étranger ! si tu veux revoir les mimés aventures que nous ! " C'est sur ces quelques mots qu'ils sont repartis vers l'ouest dans le soleil couchant. Je ne les ai jamais revus...

Lionel "Eastwood" Vilner.



Le dernier stage t'amènera dans la villa du grand méchant. Cette villa est particulièrement bien gardée.

AU BOUT DU CANON !

A : tir bloqué dans une direction (à choisir avec le pad))



B : tirer en avançant
C : sauter

PADDLE EN BAS DROITE / GAUCHE - C : glissade

ARCADE/ACTION

Konami - 1 à 2 joueurs

Pour une coup d'essai, c'est un coup de maître. Voilà un acteur de poids pour Sega, Chipton (etc) !

GRAPHISME	86%
ANIMATION	88%
SON	88%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	82%
SCORE	90%



Il faut trop de temps, alors... Sinon, ce début de niveau ne te posera pas trop de problèmes si tu tires sans arrêt comme un bourin. N'oublie pas que tu peux tirer



CYBORG JUSTICE

Des fois, il y a une petite voix qui résonne dans ma tête "Bastou, Bastou". Alors moi qui suis un super hyper violent, je cherche quelque chose pour me défouler histoire d'éviter de descendre dans la rue pour taper sur le premier mec que je rencontre ! La dernière fois que c'est arrivé, je me suis lancé dans Cyborg Justice...

En effet, ce jeu est un jeu de combat genre Street Fighter. Le seul problème, c'est que la qualité n'est pas au rendez-vous.

Un jeu pauvre !

Le jeu débute, tu vois sur ton écran 2 robots qui ne sont tout de même pas trop

mal. Mais lorsqu'ils commencent à bouger c'est dur, les programmeurs devaient faire la tête, ou alors ils n'avaient pas dormis de la nuit quand on leur a demandé de faire ce jeu. Les bruitages sont horrible, l'animation c'est ce qu'il y a de mieux (c'est peu), et la maniabilité, je prends mon joker pour ne

pas en parler. Si un jour tu veux faire un cadeau à une personne de ton entourage que tu n'as pas, offre lui ce jeu, il n'y résistera pas. Moi, je vais descendre dans la rue et taper quelqu'un pour enfin me défouler... Ah qu'il est dur de passer derrière Street Fighter !

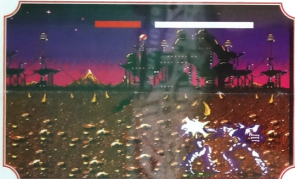
Régis Crochet



L'écran d'options : tu peux "customiser" ton robot avec les armes souhaitées et oh ! bonheur avec les couleurs voulues.



Ouais, ouais, hormis les décors qui changent, peu de variété dans ce combat de robots.



Un fantastique direct à la face et ton adversaire recule de dix mètres. Heureusement qu'il s'agit de robots.



Le coup de pieds sauté au visage fait également partie de la panoplie de tes concurrents. À évaluer !

ARCADE/ACTION

100% Soft - 1 à 2 joueurs

Un combat de robots, un point c'est tout ! De quoi s'amuser quelques minutes, mais pas plus !

73% GRAPHISME

83% ANIMATION

76% SON

83% JOUABILITÉ

84% DUREE DE VIE

66% INTERET

3615 KONSOL

Tout nouvelle formule enrichie ! (et sans phosphates) :

Sur le 3615 Konsol*SPS, le serveur de Supersonic et donc ton serveur, ségamaniaque averti, tu peux rencontrer des joueurs au top niveau et poser toutes tes questions aux membres de la rédaction.

Mais attardons-nous sur son nouveau sommaire, et découvrons tous les trésors qu'il nous réserve..Commence cependant par te choisir un nom de guerre sympa et original, et à taper *DIR pour discuter de sujets passionnants, ou *RED pour profiter de la science de nos rédacteurs. Le choix 8 du sommaire te permettra de devenir le maître d'un espace consacré aux tops du moment, et ça, quand même, quel pied !

Pour couronner le tout, il serait dommage que tu ne puisses pas t'amuser comme un fou au quizz, avec à la clé la perspective de

gagner une console ou un balladeur laser.

C'est pourquoi le choix 10, oui 10 tout rond, du sommaire te propulsera dans les hits.

Bonne chance !

Et n'oublie pas, tu peux consulter des centaines de trucs & astuces sur tous les jeux du commerce pour progresser dans tes jeux !



Encore une journée de boulot à tester des jeux ! Tu crois peut-être que c'est un plaisir ? Que c'est un métier facile ? Et ben non, pas du tout. On est obligé de tester tout et n'importe quoi pour pouvoir te dire ce qui est le meilleur. Alors des trucs nuis en on voit passer pas mal... Certains jeux sont tellement mauvais qu'on les testent même pas. Spécialement les simulations sportives, très difficiles à réaliser sur consoles. Alors forcément, on déprime... Il faut vraiment être fort moralement pour se rassoir devant sa console des dizaines de fois pas jour. Alors quand on ma refilé la cartouche en me disant que c'était du foot, je t'assure que je faisais la tronche, et puis...

Et oui, je me disais "encore un autre jeu de foot !" Ouh mais sur la 8 bits ! (Master System). Déjà cette nouveauté m'a déridé parce que franchement, des simulations de foot, on peut dire qu'il en manquait sérieusement sur cette console. Ensuite je regarde le nom du jeu. Ça s'appelle "Tecmo World Cup". Jusque là tout va bien.

Tout de suite, la suite !

J'avais beau être rassuré quant à l'utilité de cette cartouche pour combler un vide dans les ludothèques, il me restait encore à tester ce jeu ! Je branche et là, Oh surprise : c'est beau !

Un savant mélange !

En général, les jeux de foot sur console (et même les jeux en général !) sont coulés sur le même moule. Il y a toujours quelque chose qui manque. C'est beau et pas jouable, ou alors le contraire, et là tout va bien ! Je contrôle mon joueur



Quel "tackle", cette fois-ci, tu ne pourras pas dire que je t'ai fauché l'herbe sous les pieds. D'ailleurs l'arbitre n'a même pas sifflé.

à la perfection et je peux à tous moments "tackler" mes adversaires par derrière (attention au carton). Je suis aux anges !!! Il faut dire qu'en plus, ce jeu tombe à pic, nous sommes en pleine coupe d'Europe. Et pour ne rien gâter, les équipes françaises ne se débrouillent pas si mal. Maintenant, il s'agit de passer au test en lui même.

Attention, c'est sérieux !

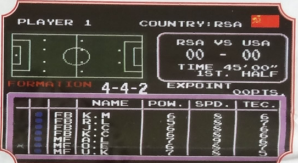
Je commence par choisir mon équipe : la France (je suis un grand patriote). J'ai décidé de montrer à tous que les Français peuvent être les meilleurs du monde. Comme je me sens un peu seul, mon pote vient jouer avec moi (il m'a entendu hurler de plaisir depuis le fond de la salle). On choisit les couleurs des



Avant de commencer le jeu, tu pourras choisir parmi toutes ces équipes qui participent à la coupe du monde.



Tu ne pourras plus dire que tu as confondu les couleurs des maillots. Eh oui, c'est nouveau, tu peux choisir les couleurs de ton équipe.



A tout moment du jeu, tu peux visualiser les différentes options et éventuellement changer les joueurs de ton équipe.

maillots et c'est parti pour s'éclater. Un beau match en perspective, c'est moi qui te le dis !

Verdict !

Franchement, ce jeu est super bien fait, tous les critères sont là y

compris une maniabilité instantanée de ton joueur à l'écran. L'animation est bien détaillée, les sprites bougent vite et bien. Le contrôle de la balle est facile et c'est un vrai bonheur de construire une action collective. Quand je le dis que c'est beau ! Dernière précision, un mode "1P", la console se révèle un adversaire coriace. Je te signale quand même que tu verras quelques clignotements mais bon, on ne peut pas tout avoir, et là c'est vraiment bien peu de chose par rapport à d'autres jeux... En un mot comme en cent : **INDISPENSABLE !** C'est la seule mention que je mettrai sur cette cartouche. European Club Soccer a bien du souci à se faire.

Régis Crochet



La touche, le petit point que tu vois au centre déterminera la direction de ta balle. Tu peux le faire bouger à tous moment.



"Lama" vient de faire un arrêt spectaculaire, avec un gardien comme lui dans, les occasions de buts ne seront pas nombreuses.



Goal ! Un but vient d'être marqué par un des joueurs. Me désespère pas, il te reste encore quelques minutes et sûrement beaucoup d'occasions.

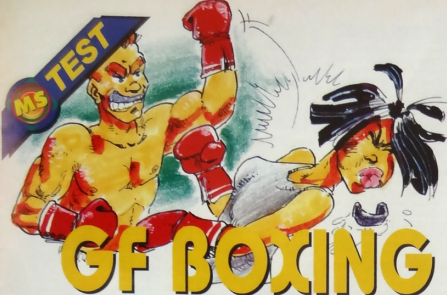


Attention, l'attaquant vient de déborder sur la droite et va centrer. Le goal dans aurt à faire car un autre attaquant se trouve dans la surface.

SPORT
Tecmo - 1 à 2 joueurs
Les jeux de football sur Master System ne sont pas légion. S'ils étaient tous comme celui-ci, ça valait mieux !

84%	GRAPHISME
89%	ANIMATION
80%	SOUND
93%	JOUABILITE
90%	DUREE DE VIE

90% SUPERSONIC



La catégorie poids lourd en boxe au Etats Unis c'est sacré. Georges Foreman a régné dessus il y a quelques années. Dans la réalité, il essaie de faire un comeback sur les rings. Comme ça marche pas très fort pour lui, il passe sur console pour voir si c'est plus facile !

Il n'y a pas si longtemps je testais ce jeu sur Game Gear. Il m'avait bien plu. Mais avec la version Master System c'est malheureusement différent. Tu incarnes Georges, tout en espérant que tu n'es pas comme lui : vieux, plutôt enrôlé et chauve.

Are you the champ, man ?
Tu dois, pour obtenir la ceinture de champion du monde qui te donnera gloire, argent et tout ce qui va avec (petite femme ?), décrocher la machine des 12 prétendants au titre. Tu dois frapper à mort pour mettre KO ton adversaire. Et quand tu commences à cogner, tu possèdes un coup radical : un uppercut redoutable ! Le seul problème, c'est que tu te limites à ça ! J'explique : tu frappes, tu cognes et c'est tout. La vue du ring ne bouge pas et reste la même au fil des combats. En plus tu n'as pas d'option pour l'entraîner. Franchement je préférerais de loin la version précédente. Pour ce qui est du déroulement des matchs, tu affrontes au fur et à mesure tes



Le combat vient de commencer, les adversaires s'observent avec attention. Le match n'est pas encore lancé !



Une erreur d'inattention et ton adversaire en profite pour l'envoyer au tapis. Je crois bien que tu es KO !



À la fin du round, tu retournes dans ton coin histoire de souffler un peu et de faire disparaître les étoiles que tu pourrais voir au cours de combat.



Au début de chaque combat, tu visualiseras les différents critères de ton adversaire et les tiens par la même occasion.

adversaires, bêtement comme une machine ! A la fin de chaque combat que tu gagnes tu obtiens un bonus de 4 points que tu répartiras pour augmenter tes capacités. Tu gagnes ainsi après chaque match en force, en rapidité, en résistance.

Gare à la défaite !
Le plus gros problème, c'est que lorsque tu perds un match (même

SPORT
Action - 1 à 2 joueurs

Les simulations sportives au combat et ne se ressemblent pas. GF Boxing n'est pas du même dérivé de Tennis World Cup.

GRAPHISME 72%

ANIMATION 80%

SON 62%

JOUABILITE 75%

DUREE DE VIE 88%

INTERET 60%



Tu viens de balancer dans les dents de ton adversaire le "super coup" qui l'enverra valdingué à l'autre bout du ring.

l'avant dernier !), tu dois reprendre au début. Si c'est le seul moyen que les programmeurs ont trouvé pour allonger le jeu ! Techniquement c'est bon, les animations sont à l'image du héros : puissantes. Pour ce qui est des graphismes c'est rebof ! Les couleurs en plus ne sont pas vraiment agréables. Ça manque terriblement de pêche mais on peut pas tout avoir. Georges Foreman ressemble plus à une pâle copie de Heavyweight Champ qu'à un super combat. Désolé Georges mais c'est dur partout...

Régis Crochet

JOUE ET GAGNE UNE CONSOLE DE JEUX SEGA OU NINTENDO 16 bits, EN APPELLANT LE 36 68 68 88



36 68 68 88
L'Aventure en Direct !

...Au château de Gallway, sous l'emprise des Forces Obscures, la Princesse Myria, est prisonnière du méchant Gork...
...Toi, Zouvirak, ami fidèle et courageux, viens vite délivrer ta Princesse !

36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 Firm

BIDOUILLES
est présentée par
SCOREGAMES
17 rue des Folies
10600 PARIS
Tél: 116 1 43 290 290



CENTURION : DEFENDER OF ROME

Marchando une alliance / Dalmatie, Nasty, Ask-Aly, Britannia, Nasty, Ask-Aly, Armenia, Formal, Ask-Aly, Arabia, Formal, Ask-Aly, Aegyptus, Friendly, Ask-Aly, Sicilia, Nasty, Ask-Aly, Pontus, Friendly, Ask-Aly, Moresiana, Formal, Ask-Aly, Thracia, Formal, Ask-Aly, Hispania, Formal, Nasty, Ask-Aly, Cilicia, Friendly, Ask-Aly, mesopotamia, Formal, Formal, Ask-Aly, Scythia, Nasty, Ask-Aly, Scythia, la Reine du Nil / Warm, Gentle, Approach - Pour que la demande d'alliance ne soit pas rejetée, négociez un plus bas (low). Mais avec la Dalmatie, la Mesopotamie, l'Espagne, la Thracie et l'Égypte, ces pays acceptent un tribut moyen (midium). Il arrive que certains pays refusent la négociation quand l'honneur de Rome est engagé, et surtout quand trop de provinces romaines sont mécontentes de leur entourage. Si le moral est rebelle dans tes provinces, surveilles les jeux : TKYA UAEB2 15555 - SSK VYF DAVIS. 6 Fins ce qui tu te donne toutes les provinces sauf l'Égypte. Négocie une alliance avec l'Égypte pour finir César / RWGA WLDQ OAAA - AH3K VKVD HTU - Si tu veux être reçu par César, tu dois être Proconsul, avoir envahis toutes les provinces, posséder 12 annes consulaires et renforcer 3 flottes.

NEW ZEALAND STORY

Pour vaincre le boss de fin (le phoque géant), va en haut à droite et balance là des bombes. Il ne résistera pas longtemps aux coups.

PHANTASY STAR II

En commençant le jeu : quand tu sors du cachot, achète le Short Sword, parts au village qui est sur l'île et parle à tout le monde. Va à l'endroit où se trouve Mieu, elle ira avec toi, et allez dans la ville où il y a un bateau. Parle à un petit grand-père, voudra bien vous emmener sur une île à explorer. Sur cette île, tu trouves une Saphir. Reprends le bateau et visite la grotte qui se trouve complètement à l'est du village. Au bout de cette grotte, une sorte t'amenara à la ville d'Aquaria. Parts au village, et à l'entrée invisible du labyrinthe qui se trouve entre 2 ruines. Sors du labyrinthe, tu arrives sur Tridia, va vers le village et vers la grotte, tu trouves Wrenqui qui se jandra à toi. Va à la station Météo, ne visite que le 1er étage. Lyle sera là et viendra avec toi avec la machine qui contrôle le temps.

Retourne sur Aquaria. Reprends le bateau avec lui et vers le Palais de Shurk et pour combattre Lyle afin que Lend soit avec toi. Reviens à la station Météo, et visite le 2ème étage, prends la 2ème machine et va à Aquaria. Rends-toi au Nord de Shukoran, la mer s'ouvrira et la ville de Gile apparaitra, pars dans le château pour y retrouver tu bien-aimé. Abbats sans problème le King Of Gile, Lene, Sirin ou même Dark Force : si tu as un personnage autre que Mieu qui connaît la technique Gires, ne lui fais pas utiliser un seul point de magie avant le combat, ainsi que pour Mieu. N'utilise que des items pour ne pas mourir en chemin. Prends le Battle Lion Window pour le combat, et enclenche la magie Girespar, au moins l'un des personnages. Enclenche l'icône d'assaut. Reconquiesse autant de fous qu'il te faut. Pour la Dark Force, Girespar et le Star Mist au-dessus de son coffre, avant de commencer le combat, il t'adéra le bagoucou. Vise d'abord sur le bras à droite de l'écran, quand il est détruit, sur celui de gauche. Dès qu'il n'y a plus de bras, attaque la tête.

HERZOG ZEI

Niveau 2 : GNHCACACAN
Niveau 3 : GFEDMCANDI
Niveau 10 : EJOFOCCOCCMJ
Niveau 15 : FMQGGHMLLG
Niveau 20 : NPLFOCCQCKP
Niveau 25 : LHULENOIALC
Niveau 30 : MJGFOJBKLE
Niveau 32 : JLIPIGJAOKO

LAST BATTLE

Au premier monde, il faut faire le labyrinthe avant de rencontrer le boss. Ton énergie montera.

DECAP ATTACK

Si tu desires voler, branche l'accélérateur de saut.

SONIC THE HEDGEHOG

Au niveau 1-2 : va vers le bus, plus loin, tu traverseras une série de pics. Bas ton, il y a un ressort rouge, tu le prends et il te mène directement sur une vie et une vingtaine d'anneaux. Au niveau 3-1 : juste après le ferm descende, il y a un bloc de pierre qui bouge verticalement, attends qu'il soit en bas et vas vers la gauche, il y a 30 anneaux. Au niveau 2-2 : au-dessus du premier bassin de lave, il y a 10 anneaux et une protection. Après le 2ème bassin, il y a une descente, va en dessous à gauche, il y a 20 anneaux. En plus, quand il y a 2 jets de feu qui vont de haut en bas, va vers la gauche, tu trouves l'invincibilité. Au niveau 3-1 : après la descente, il y a un bouton, appuie dessus et monte vite sur la plate-forme de gauche, après à gauche, tu auras la protection et 10 anneaux. Quand il y a des blocs qui bougent de haut en bas, descends et prends le ressort de droite en maintenant le doigt sur la droite, il y a un passage secret avec 10 anneaux. Au niveau 3-2 : monte le plus vite possible à gauche, il y a 20 anneaux et l'invincibilité. Au niveau 3-3 : après les ressorts, monte sur la plate-forme et va à droite, il y a 10 anneaux et l'invincibilité. Ensuite, au niveau 3-4 : sur une pente qui va de gauche à droite, si tu sautes tu trouveras 10 anneaux. Au niveau 5-1 : a début, il y a un escalier qui empêche de prendre la vie, va un peu à droite pour ne pas la voir et reviens, maintenant tu peux la prendre. Au début du niveau 5-3, il y a une bascule. Vas dessus et utilise-la pour aller le plus haut possible. Vas à gauche, il y a un passage secret avec l'invincibilité, 10 anneaux et une vie. Après, vas le plus haut possible à droite, cherche un mur, déstabilise et tu récupères 30 anneaux et l'invincibilité.

SHADOW DANCER

Utilise la magie pour repérer les vies supplémentaires aux endroits indiqués, ainsi tu n'en auras plus besoin pour les prendre. Niveau 2-1 : au dernier niveau inférieur du pont (2up) Niveau 2-2 : sur la 2ème casse du wagonnet, utilise la magie (1up) Niveau 3-1 : au 3ème étage, utilise la drôle devant le trou (2up) Niveau 4-1 : down le 8ème nina au réveil (1up) Niveau 4-2 : en prenant les 3ème étage, va vers la pierre après la magie (1up) Room 2 : l'otage le donnera un 1up Room 3 : mets la magie là où il y a (1up) Room 5 : devant la porte Exit (2up).

GHOULS'N GHOSTS

Pour vaincre les boss : Niveau 1 : si l'ennemi s'attrame d'un à la lance, impose le super pouvoir ensuite mets toi sur sa tête et libère le pouvoir lorsque il baissera sa tête. Si tu as perdu ton amour, recule le plus possible en la tirant dessus. Niveau 2 : reste bien au milieu de l'écran et tire lui dessus lorsque l'atterit. Niveau 3 : Vas le plus à gauche possible et tire lui dessus. Niveau 4 : fais exploser ses 5 coeurs. Place Arthur sur les bords et tire les coeurs en position accroupie. Niveau 5 : essaie d'avoir les dagues, carande-le, ensuite quand il se transforme en essaim, cours te placer dans la direction opposée. Répète l'action 7 ou 8 fois.



PUNCH OUT

Pour battre Don Flamenco, il suffit d'équiper son premier coup et de continuer à le frapper quand le tête avec des succession de droite-gauche, il tombera à terre ; quand il se relèvera, tape le dans le ventre jusqu'à ce qu'il n'ait plus d'énergie ; 5 sets KO.

TIME SOLDIER

Pour doubler les crédits des deux joueurs, commence le jeu à un joueur, après avoir obtenu 30000 crédits, dirige-toi vers l'autre. Fais apparaître le joueur numéro 2.

SONIC THE HEDGEHOG

Au moins 1-1, après les premiers pics, va en haut premier renferme une vie.

SPLATTERHOUSE II

Energie infinie, fais : FFOQ 1004.

QUACKSHOT

Energie infinie, fais : FFF9 1008.

GHOSTBUSTER

Energie infinie, fais : FFFE C0010.
Vies infinies, fais : FFFE B0002.

BURNING FORCE

Vies infinies : FFB25 C004.

THE IMORTAL

Choisis ton niveau :
1 : 3CDDFF10006F70 ; 2 : 143ED21000610
3 : 358FD031001EB0 ; 4 : 8210E430006B0
5 : 178F7301DE41 ; 6 : 342CF3010E0C1
Dernier niveau : A290D7301582.

RAINBOW ISLAND

Appuie sur HAUT, B, BAS, GAUCHE, C, A, B, ou HAUT, B, BAS, GAUCHE, C, A, B, C. Pour pager toutes les pièces et la rapide appuie sur HAUT, B, BAS, GAUCHE, C, A, B et C à l'écran de presentation.

TWO CRUDES DUDES

Action jouée (us) :
vies illimitées joueur 1 : FF46 B0002
vies illimitées joueur 2 : FF47 B0002

TU AIMES AUSSI LA NINTENDO, LA GAME BOY ET SPER NINTENDO ?

ALORS TU VAS ADORER BANZZAI !

GENIAL, C'EST AUSSI 15 FRANCS N°9 - AVRIL 1993 • MAGAZINE GRAND FORMAT

DESERT STRIKE : la guerre du Golfe contre les méchants...
8 B CARTES COLLECTIBLES NOUVELLES : la légende du héros...
CASTLEVANIA 3 : la NES fait encore de la résistance...
POPEYE : grand, beau gai, drôle, intelligent...
POPEYE : grand, beau gai, drôle, intelligent... Tu magazines Nintendo !

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

BLACK BELT

Si tu réussis à battre le boss no 5, Rita, tu passeras directement au combat avec Wang. Il n'a qu'un point faible, quand on saute vers lui, il recule. Une fois après de lui ne le lâche plus et l'attaque à la tête en effectuant de tout petits bonds.

SPELL CASTER

Pour finir le jeu il faut faire les séquences suivantes : work spaghetti, woe Kashima, use of black apparition, use sacred mirror, use sword of Kusamag.

GOLDEN AXE

Dans le dernier niveau si tu es le dragon, tu peux faire disparaître les boules de feu, que la foudre T et la sanguinaria. Pour éviter d'être dévoré le dragon, même si l'île se bascule.

SHINOBI

Lorsque tu arrives au bâtiment 4 et que tu vois le pistolet, il faut faire : HAUT, BAS, 1, 2, BAS et appuyer très vite sur RESET.

MIRACLE WARRIORS

Pour trouver tous les objets des cavernes, il faut suivre tout le temps le même mur.

OPERATION WOLF

Pour utiliser le moins de bombes attendus que le tank et Thelico ou que le bateau et le tank soient très proches l'un de l'autre tire entre les 2 pour les détruire en même temps. Pour choisir la vitesse de déplacement de ton pistolet, branche une manette dans le port 2 et appuie sur le bouton 1 de la cage de présentation.

GHOULS 'N GHOSTS

Pour avoir l'armure, le casque, les bottes etc, il faut que tu veuilles saute vers la gauche au début, prends la maille puis prends les autres mailles sur le chemin. Arrive à la plante qui lance des lattes, fais toi but. Continue jusqu'à ce que tu aies tout.

CALIFORNIA GAMES

Au surf, après avoir fait quelques virages : lance en gardant la planche horizontale. Quand tu ne vois plus la vague, fais un saut, amènes et fais un tour complet sur toi-même tu auras un très bon score.

GHOULS 'N GHOSTS

Chaque des 2 manettes agit sur le jeu. Comme ça, Arthur peut aller vers la droite en restant tourné vers la gauche. Au niveau 4-2, mets toi à l'extérieur de l'étage où se trouve la Séméi man. Laisse-toi toucher par un des projectiles qu'elle lance. Je le laisse découvrir où le sursaut de douleur que tu jettera dans les boules piquantes te mènera. Ne saute surtout pas pendant que tu cignes, cela te sera fatal. Laisse toi de nouveau être resaisi. Résultat garanti.

STRIDER

Pour utiliser le Select Stage : Stage 02 console éteinte boutons 1 et 2 enfoncés plus haut. Stage 03 console éteinte boutons 1, 2 plus bas. Stage 04 console éteinte boutons 1, 2 plus haut. Stage 05 console éteinte boutons 1, 2 plus gauche.

WONDERBOY

Pour trouver les poupées d'Oris :
Ansa 2 round 4
Ansa 5 round 1
Ansa 7 round 3
Ansa 3 round 1
Ansa 5 round 2
Ansa 6 round 2
Ansa 3 round 4
Ansa 6 round 4
Ansa 8 round 4
Ansa 4 round 1
Ansa 3 round 3
Ansa 9 round 3
Ansa 4 round 2
Ansa 6 round 4
Ansa 9 round 4

Y'S

Pour aller au 2ème niveau sans se fatiguer : pour commencer, sorts de la ville, puis dirige-toi vers le lac jusqu'à l'endroit où la rivure tourne comme pour former un angle droit. Là, tu vas dans l'eau pour trouver le Gid Pedestal que tu iras revendre à un marchand de la ville. Après, achète lui le Saphir Ring que tu iras aussitôt revendre dans une taverne où tu rencontreras un borgne (Oneyed Man). Vas dans l'armurerie pour avoir ton armement. Dirige-toi chez Seer Sara, la diseuse de bonne aventure, qui te mettra un cristal. Sorts de la maison et tu entendras la musique spéciale qui t'avertit que tu es au montage de niveau sans avoir combattu.

THUNDER BLADE

Au game over, quand l'halico est en feu, appuie sur le bouton 2 continues en bas à droite, tu auras 2 continues en plus.

GOLDEN AXE WARRIOR

Tous les objets sont placés là. Le labyrinthe 4 est considéré comme étant le repère 0,0, le premier chiffre étant le nombre de cases au Sud et le 2ème le nombre de cases à l'Est. Le labyrinthe 4 est 8 cases au Nord et 5 cases à l'Ouest par rapport au départ. Ou sont ils ? Les sages : 8.10-5.12-2.4-1.10-10.14. Les auberges gratuites : 5.14-4.9-13.9. Les conteneurs de coeurs : 3.11-8.0-2.7. Les conteneurs de magie : 2.2-5.13-12.3-1.11. Les joueurs de cartes : 7.9-12.4-14.14. Les scrolls magiques : il en existe 4 qui s'appellent à jeter des sorts. La Scroll du Tonnerre est en 6.13. Il faut venir du Sud prendre le passage de droite, couper tous les arbres et prendre le passage de gauche. Donne une pomme d'or au guerrier pour avoir le Scroll. La Scroll de la terre est en 2.10, il faut avoir la corde

magique et s'en servir, tu te retrouveras ainsi en 3.9-Le Scroll du Feu est en 12.1. Mais attention ! il faut avoir fini les 6 premiers labyrinthes, tire sur un rocher apparemment inaccessible et tu l'auras. La Scroll de l'eau : pour cela-là, il faut avoir libéré le dernier labyrinthe du 3ème Continent. Va en bateau jusqu'en 10.9-entre dans la trappe et tu auras le Scroll. Les armes armées : Epée longue 0.4-Plaque Mail 7.1- Armure en écaille de dragon 1.10-Bouclier du dragon 12.3- Epée de flamme 10.4. Les escaliers sont des raccourcis : 13.5-6.9-7.10-10.0. Et pour les labyrinthes : 10.9-12.6-4.2-0.0-3.9-7.11-0.11-1.9-13.11-7.9.

WONDERBOY II IN MONSTERLAND

Saute sur les toits des maisons, puis resaute pour faire tomber des pièces ou des sacs. Au round 6 à la première sortie il y a 3 pièces qui s'effondrent lorsque l'on marche dessus. Quand tu les as traversées, arrête toi et attends que remonte la dernière des pierres et saute dessus pour atteindre la pierre du haut. Lorsque tu y es, appuie vers le HAUT tu trouveras un message.

GHOSTBUSTER

Dans l'option continue, quelles codes : AA7527600186 AA45515136552 MB70710 865951

COMPLÈTE TA COLLECTION!

Conditions de vente des anciens numéros

1 numéro : 15 francs 2 numéros : 27 francs 3 numéros : 37 francs
4 numéros : 46 francs 5 numéros : 55 francs 6 numéros : 64 francs
7 numéros : 73 francs 8 numéros : 82 francs

 <p>N°1 - Action Replay - Le test d'Art Alive - Desert Strike, Astérix...</p> <p>ÉPUISE</p>	 <p>N°2 - Alisia Dragon, Tazmania, Olympic Gold - Le 3615 Konsoi</p> <p>ÉPUISE</p>	 <p>N°3 - Batman, Kid Chameleon, Chuck Rock, Tom & Jerry, Devilish</p>	 <p>N°4 - Rock Around The Globe - Thunder Force 4, Alien 3, Prince Of Persia</p>
 <p>N°5 - Sonic 2, Mickey & Donald, GQ ShinoBi 2 Streets Of Rage</p>	 <p>N°6 - Ecco, Telespin, Streets Of Rage 2, Mickey Mouse 2... - Calendrier poster 93</p>	 <p>N°7 - Las Vegas, Terminator 2, Rampart, Rolo... - La boîte de rangement des cartes collectors</p>	 <p>N°8 - Flashback, Global Gladiators, Krusty Fun House, Megalomania Two Crude Dudes</p>

Conditions de vente des séries de cartes Collectors

1 série : 10 francs 2 séries : 15 francs
3 séries : 20 francs 4 séries : 25 francs 5 séries : 30 francs

Déjà 5 séries de 8 cartes ont été publiées. Peut-être en as-tu raté une ?

Série 1 : Street Fighter 2, Dragon's Lair, Joe & Mac, MacDonaldland, Prince Valiant, Super Mario Kart + 2 cartes spéciales. **Série 2 :** Chuck Rock, Mickey & Donald, Mickey Mouse 2, Sonic 2, Ecco, Speedball 2, Corporation, Lotus Turbo Challenge, Série 3: Push Over, Lemmings, Jimmy Connors, Another World, Mister Nuts, Hammer's Harry, Axelize, Street Fighter 2 (Ryu). **Série 4 :** Alien 3, Rolo, Tazmania, The Menace, Prince Of Persia, Thunderforce 4, Streets Of Rage 2, Palmarès des 4 d'Or. **Série 5 :** Star Wars, Prince Of Persia, Road Runner, The Palmarès des 4 d'Or, CK Kid, Actrales, Le Superscore, Le Miracle.

Je commande les anciens numéros :
1 numéro 1 | 2 numéros 2 | 3 numéros 3 | 4 numéros 4 | 5 numéros 5 | 6 numéros 6 | 7 numéros 7 | 8 numéros 8

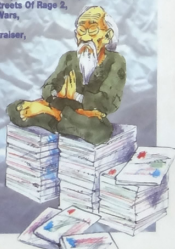
Je commande les séries de cartes :
1 série 1 | série 2 | série 3 | série 4 | série 5
cocher les cases choisies.

Je paye francs pour le(s) magazine(s) et/ou francs pour les cartes collectors.

Je règle par chèque, CCP mandat-lettre

à retourner à :
La Boutique de Pressimage,
210 rue du Faubourg St Martin
75010 PARIS

Signature obligatoire (des parents pour les mineurs)



TEST



TALESPIN

Tu dois sûrement te rappeler que le mois dernier on te proposait un concours pour gagner un fantastique flipper ! Si tu n'es pas au courant, tu es bien le seul vu le nombre de réponses qu'on a reçues. T'étais sûrement tout surpris de voir ça dans ton magazine préféré, alors imagine la tronche que peu tirer Baloo quand il voit un concours encore plus gros ! Il écarquille les yeux, se met sur son séant prestement, averti Kit et décide de gagner le concours coûte que coûte. Il en fait une affaire personnelle !

Bon allez, je te résume l'histoire. Alors que Baloo était confortablement assis en lisant son quotidien (genre le Parisien), il s'étouffe en voyant une annonce.

A moi l'Amérique !

L'annonce d'un concours dont le premier prix est un magnifique voyage autour du monde. Aussitôt lu, aussitôt prêt. Kit, son pote de toujours, et lui-même partent pour gagner ce fameux concours (c'est tellement mieux quand on voyage à deux !).

Il n'est pas seul !

Comme si ça ne suffisait pas, nos 2 amis devront, en plus de le gagner



Dans ce jeu pratiquement tous les boss auront cette tête-là, la seule différence, c'est leur technique d'attaque, trouve la faille !

ce concours, se débarrasser des pièges de Don Karnage. Tu peux me croire aveuglement, vous ne serez pas trop de deux (Baloo ou Kit) pour venir à bout de cet affreux [aveuglement mais ouvre les yeux quand même quand tu joues]. Il ne faut pas croire que le choix du personnage rend le jeu plus facile, loin de là.

Il faut souffrir pour voyager !

En clair, tu n'auras pas le temps de faire du leçon-vitrine ou de flâner sur les grands boulevards. Tu auras une foule d'ennemis à envoyer dans l'autre monde tels que des



Comme tu le vois, les paysages aspire à la flânerie. Tu n'es pas là pour rêver mais bien pour gagner un concours avec un fabuleux prix à la clé.



A plusieurs reprises tu devras faire appel à tes méninges, ici tu dois récupérer une caisse pour accéder à la plateforme supérieure.



Il est vrai que tu ne sais pas ce qui t'attend en descendant sans ce trou mais tu n'as pas le choix !

mouettes, des crabes ou des serpents. On ne sait plus où donner de la tête, mais heureusement qu'il y a des bonus qui entraînent dans le coin.

Bonne conversion !

Que te dire de plus à part que cette version est presque identique à la version Megadrive sortie il y a quelques mois. La seule différence c'est la taille des sprites qui sont un peu trop petits à mon goût. Le reste ne bouge pas : une maniablette

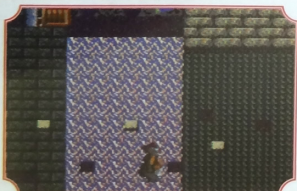
d'enfer, des musiques agréables... Enfin tout ce qu'il faut pour faire un bon jeu. Une fois que tu seras au cœur de ce dessin animé, tu ne pourras plus t'en sortir. Voilà !

Au fait, pour notre concours pour le flipper, il fallait t'y prendre plus tôt... C'est fini !

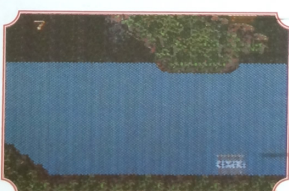
Regis Crochet



Comme dans la version Megadrive, tu auras droit à une partie shoot'em up. Détruis les boss et rafle les bonus que tu trouveras.



Un des passages les plus difficiles du jeu, tu dois sauter sur les briques qui apparaissent et qui disparaissent, attention à la chute !



Mais où se trouve notre héros ? Non il ne s'est pas perdu mais il est au fond de l'eau tout simplement.

ARCADE/ACTION

Logo - 1 joueur

Pratiquement 4 fois moins que la version Megadrive. Seule la taille des sprites explique ces petits moins de...

86%	GRAPHISME
88%	ANIMATION
88%	SOUND
90%	JOUABILITÉ
87%	DURÉE DE VIE
87%	INTERET

P A : MODE D'EMPLOI

OPTION 1 : Economique, mais lent !
SUPERSONIC vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Grilles annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et abonnés. Reclats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc., etc. Pour être sûr de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 16 du mois à l'adresse suivante: P B Supersonic, 19, rue Négélique Mareau 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!!
 Nous pouvons envoyer votre(s) annonce(s) dans le **magazine info PR** une semaine avant la sortie du magazine vers le 20 du mois. Pour cela les annonces doivent être payées avant le 16 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres postaux au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Elles entrent, les annonces passeront également dans le magazine.

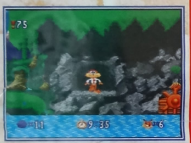
OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!
 Vous pouvez passer vous-mêmes, 24 heures sur 24, 7 jours sur 7, vos annonces sur le **magazine info PR** code INFO PR, rubrique "Ecrire une PR". Elle est consultable par tous les connectés dans un délai maximum de 48 heures, le temps pour nous de vérifier que vous ne proposez pas l'importe quoi. Vous pouvez aussi, à tout instant, consulter les autres propositions au **topage 3615 INFO PR**, rubrique: "Lire les PR". Si vous voulez que les annonces passent, en plus, dans le magazine, vous nous les envoyez, sans chèque, évidemment, à l'adresse ci-dessus.

NEWS BUBSY EST EN ROUTE !

Jusqu'ici, les productions de la société Accolade sur Megadrive ne sont pas restées dans les annales de l'histoire des jeux vidéo. Mais cela risque de changer très vite avec l'arrivée de Bubby, leur dernière réalisation. Très fortement inspiré de Sonic, Bubby (un renard aux dernières nouvelles) propose un challenge à la hauteur du



hérisson bleu. Les animations du personnage ont été extrêmement détaillées (le graphiste est un ancien des studios de Walt Disney) et le joueur est plongé au sein d'un véritable dessin animé. La cartouche est tournée à cause de graphismes, animé et bruitages et les niveaux très nombreux et variés. Test prévu dans le numéro de mai de Supersonic !



GLOBAL GLADIATORS SUR MASTER SYSTEM

La version Megadrive était fantastique, les versions Master System et Game Gear seront exceptionnelles. En effet, les programmeurs de Vexion ont poussé ces machines dans leurs derniers retranchements et nous offrent deux jeux absolument fantastiques à la réalisation irréprochable: graphismes, animations, bruitages tout y est ! Sans aucun doute le futur must dans le domaine des jeux de plateformes.



NOUS AVONS LES MEILLEURS PRIX.

NOUS AVONS LE MEILLEUR SERVICE : LIVRAISON SOUS 48H.

LA PLUS GRANDE SÉLECTION DE JEUX VIDEO EN STOCK : PLUS DE 1.000 RÉFÉRENCES.

DÉPENSEZ MOINS POUR LES JEUX VIDEO, ACHÉTEZ-LES UTILISÉS.

NOUS ACHÉTEONS CASH TOUTS VOS JEUX.

TOUTS NOS JEUX NEUFS OU UTILISÉS SONT GARANTIS 1 AN.

SATISFAIT OU PAS, NOUS REMBOURSONS.

H. B. GAMES
43 38 49 98 (PARIS)
LE N° 1 EN FRANCE DE VENTE ET ACHAT PAR CORRESPONDANCE

COMMENT VENDRE VOS JEUX ?

- Téléphoner nous tout de suite afin de vous donner un accord de vente confirmé du prix.
- Vous pouvez donner des bon état avec ou sans notice jeu boîte.
- Vous recevrez sur une feuille, votre nom, adresse et téléphone.
- Vous enverrez nos jeux par la poste.
- Si vous désirez acheter des jeux nous ferons de vous vendre, vous achetez la liste de jeux sélectionnés et le type de commande que vous avez.
- Vous recevrez votre cheque sous 48 h.

(attention nous ne sommes pas responsables des pertes des chèques envoyés par la poste.)

ACCESSOIRES MEGADRIVE

PRO 2 :	125 F	Administration :	150 F
PRO 1 :	100 F	Cable Amstrad :	250 F
PRO 3 joystick arcade :	200 F	Cable microdrive :	300 F
PRO 3 joystick arcade :	150 F	Extension joy 2in :	300 F
		pour cartouche japonaise :	80 F

HIT PARADE

- SONIC 2
- LOVE MICKY AND DONALD
- STREET OF RAGE 2
- THUNDER POWER
- NO CHAMELION
- EA HOCKEY
- TERMINATOR
- TASMANIA
- ALBA DRAGON
- JAMES BOND 7

COMMENT ACHETER DES JEUX NEUFS OU UTILISÉS ?

- Répondre le bon de commande immédiatement.
- Roger par cheque en CB uniquement.

Nous vendons et achetons jeux seuls sur NES, Game Boy et aussi Super Nes Game Gear, master système, NEC, NEOGEO et Lynx.
 Téléphoner nous de suite pour plus de renseignements.

PRIX DE JEUX UTILISÉS MEGADRIVE VENTE - ACHAT

TITRES	NEUF	USÉ	TITRES	NEUF	USÉ
ARTIF BURNER	150	60	THOR	90	30
ART BUSTER	150	60	TRON	90	30
ALEX KIDD IN THE ENCHANTED	150	60	UNDISCOVERED COUNTRIES	150	60
ALFIN	200	100	VALKYRIE	150	60
ALFIN 2	150	60	VALKYRIE 2	150	60
ALFIN 3	150	60	VALKYRIE 3	150	60
ALFIN 4	150	60	VALKYRIE 4	150	60
ALFIN 5	150	60	VALKYRIE 5	150	60
ALFIN 6	150	60	VALKYRIE 6	150	60
ALFIN 7	150	60	VALKYRIE 7	150	60
ALFIN 8	150	60	VALKYRIE 8	150	60
ALFIN 9	150	60	VALKYRIE 9	150	60
ALFIN 10	150	60	VALKYRIE 10	150	60
ALFIN 11	150	60	VALKYRIE 11	150	60
ALFIN 12	150	60	VALKYRIE 12	150	60
ALFIN 13	150	60	VALKYRIE 13	150	60
ALFIN 14	150	60	VALKYRIE 14	150	60
ALFIN 15	150	60	VALKYRIE 15	150	60
ALFIN 16	150	60	VALKYRIE 16	150	60
ALFIN 17	150	60	VALKYRIE 17	150	60
ALFIN 18	150	60	VALKYRIE 18	150	60
ALFIN 19	150	60	VALKYRIE 19	150	60
ALFIN 20	150	60	VALKYRIE 20	150	60
ALFIN 21	150	60	VALKYRIE 21	150	60
ALFIN 22	150	60	VALKYRIE 22	150	60
ALFIN 23	150	60	VALKYRIE 23	150	60
ALFIN 24	150	60	VALKYRIE 24	150	60
ALFIN 25	150	60	VALKYRIE 25	150	60
ALFIN 26	150	60	VALKYRIE 26	150	60
ALFIN 27	150	60	VALKYRIE 27	150	60
ALFIN 28	150	60	VALKYRIE 28	150	60
ALFIN 29	150	60	VALKYRIE 29	150	60
ALFIN 30	150	60	VALKYRIE 30	150	60
ALFIN 31	150	60	VALKYRIE 31	150	60
ALFIN 32	150	60	VALKYRIE 32	150	60
ALFIN 33	150	60	VALKYRIE 33	150	60
ALFIN 34	150	60	VALKYRIE 34	150	60
ALFIN 35	150	60	VALKYRIE 35	150	60
ALFIN 36	150	60	VALKYRIE 36	150	60
ALFIN 37	150	60	VALKYRIE 37	150	60
ALFIN 38	150	60	VALKYRIE 38	150	60
ALFIN 39	150	60	VALKYRIE 39	150	60
ALFIN 40	150	60	VALKYRIE 40	150	60
ALFIN 41	150	60	VALKYRIE 41	150	60
ALFIN 42	150	60	VALKYRIE 42	150	60
ALFIN 43	150	60	VALKYRIE 43	150	60
ALFIN 44	150	60	VALKYRIE 44	150	60
ALFIN 45	150	60	VALKYRIE 45	150	60
ALFIN 46	150	60	VALKYRIE 46	150	60
ALFIN 47	150	60	VALKYRIE 47	150	60
ALFIN 48	150	60	VALKYRIE 48	150	60
ALFIN 49	150	60	VALKYRIE 49	150	60
ALFIN 50	150	60	VALKYRIE 50	150	60

BON DE COMMANDE
HB Games 38, rue Servan, Paris 75011
 Tél : 43 38 49 98

Nom: _____ Prénom: _____
 Adresse: _____
 Code Postal: _____ Ville: _____
 Tél. dom. (obligatoire): _____ Tél. bur: _____
 Je régle par chèque () Je régle par carte bleue ()
 CIB: _____

TOTAL à payer _____

Signature _____

COMING NEXT



A VENIR...

...seront testés dans les prochains numéros les jeux exposés dans cette rubrique. De cette manière, tu auras un aperçu des gros titres du numéro à venir, confirmation des grands noms ou découvertes de nouveaux jeu. Cette rubrique est destinée aux trois consoles de la marque même si cette fois-ci, la Megadrive bénéficie d'une sur-représentation, question d'actualité. Attention, les annonces de Superperson sont bien sûr dépendantes des informations reçues des éditeurs et des délais prévus pour les tests peuvent bien sûr varier. Dans ce cas, tu seras informé d'un numéro sur l'autre. A la prochaine !

PUGGSY (Psygnosis/Megadrive)



Puggsy devrait marquer la véritable arrivée de Psygnosis sur Megadrive. Les précédentes adaptations de leurs jeux micros (Young Galahad, Shadow Of The Beast, Killing Game Show) réalisées en collaboration avec Electronic Arts ne sont pas restées dans les mémoires même s'il s'agissait de jeux sympas. Avec Puggsy, c'est différent ! La pré-version avec laquelle nous avons joué s'annonce grandiose. Techniquement, les programmeurs ont réalisés des prouesses avec des graphismes excellents et des scrolling parallax nickels. L'histoire originale de Puggsy est celle d'un extraterrestre ayant atterri sur Terre pour cause de panne mécanique de son vaisseau. Maintenant, il doit rechercher les pièces nécessaires à la réparation aux quatre coins du pays. Histoire banale, il est vrai mais prétexte à un formidable jeu de tableaux. Il faudra juste attendre quelques semaines pour voir si la cartouche tient toutes ses promesses. Test normalement le mois prochain.



SUPER KICK OFF (US Gold/Megadrive)

A l'heure actuelle, les jeux de football sur Megadrive sont peu nombreux et European Club Soccer de chez Virgin se taille la part du lion. Ce là risque de changer très vite avec Super Kick Off d'US Gold prévu pour le mois de mai. Adapté du jeu micro, Super Kick Off doit maintenant se faire un nom sur console. Le jeu diffère assez des précédentes réalisations notamment en ce qui concerne la vision du terrain. La caméra est placée au dessus du terrain (en vue d'aérien) et les joueurs ressemblent donc plus à des points de couleurs qu'à autre chose. Ce choix permet une grande rapidité de jeu et donc un véritable jeu d'équipe. Au niveau des options, le jeu s'offre très complet avec le choix des tactiques et des conditions climatiques par exemple. Si le reste de la réalisation est excellent, Super Kick Off devrait rapidement s'imposer comme l'une des meilleures simulations sportives sur Megadrive. Test le mois prochain !



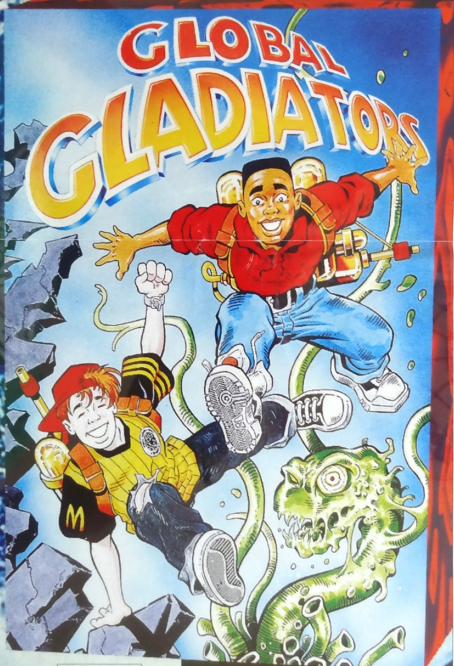
WIZ'N LIZZY (Psygnosis/Megadrive)



Comme un bonheur n'arrive jamais seul, Psygnosis nous gratifie d'un second titre sur Megadrive dans la foulée de Puggsy. S'agissant toujours d'un jeu de tableaux, Wiz'n Lizzy propose un challenge d'un autre type aux joueurs. Dirigeant un petit, tout petit (mais alors très petit) magicien, le joueur doit parcourir plusieurs niveaux afin de trouver les ingrédients nécessaires à l'élaboration de plusieurs potions magiques. Ensuite, il doit les apporter dans une énorme marmite (regarde les photos) pour faire la tambouille. Toutes ces potions correspondent à des sorts particuliers, lesquels serviront à notre magicien pour progresser dans les différents niveaux. La réalisation est encore une fois de qualité (même si le sprite du personnage principal est minuscule) avec des graphismes somptueux, des bruitages excellents et surtout des animations superement détaillées. Une chose est sûre, Psygnosis va taper vite et fort sur Megadrive. Test (aussi) normalement le mois prochain.



FANTASTIQUE! C'EST GLOBAL GLADIATORS



HARDER
THAN THE
REST



Exceptional
games for your

SEGA

3615



VIRGIN GAMES

Attachez votre Gooshoooter™ et jagnez-vous à Mick™ et Mack™ les Global Gladiators™ dans une mission dont l'objectif est de neutraliser les monstres de Slime World™, Mystical Forest™, Toxic-town™ et Arctic World™.

Les garspans apparaissent chacun dans 250 images d'animation rechargées plus que n'importe quel autre personnage sur les systèmes Sega!

Apportez votre aide à nos amis alors qu'ils essaient de se sortir de pièges difficiles et de ramasser des Arches™ afin d'avoir la possibilité de recycler les ordures et de gagner ainsi plein de points bonus, dans le Jeu Bonus! Admirez le magnifique environnement de jeu, les centaines d'images d'animation impressionnantes et le son si plus élaboré du moment!

Disponible sur Sega MegaDrive, Master System et Game Gear, GLOBAL GLADIATORS comporte:

- plus de 250 images d'animation de personnage
- des dialogues digitaux excellents et une musique merveilleuse
- un environnement de jeu formidable
- une qualité de jeu magnifique

GLOBAL GLADIATORS

Une nouvelle idée excellente de Virgin Games.

GLOBAL GLADIATORS
© 1993 Virgin Games Ltd.
™ © 1993 McDonald's Corporation.
Mick and Mack, Global Gladiators et le Golden Arch sont des marques déposées de McDonald's Corporation. Tous droits réservés.
SEGA et MEGADRIVE sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd.