

Mai - MEGADRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR - Mai

15F  
Seulement !  
LE MENUEL DES  
CONSOLES SEGA

15F  
Seulement !  
AVEC SES CARTES  
COLLECTORS

# SUPERSONIC



Chakan -  
la mort rode  
aussi sur  
Game Gear !

## ANOTHER WORLD

Un autre monde !

**NOUVEAU !**  
**LA SOLUCE D' ECCO**  
(Part 1) + les P.A.



N° 10 - MAI



**MEGADRIVE**

JAMES BOND 007



**GAME GEAR**



ARIEL THE LITTLE MERMAID

**GLOBAL GLADIATORS**  
Master System :  
ils veulent laver la Terre !



**MEGADRIVE 2**  
**+ MEGA-CD**  
la nouvelle gamme !

Barjots ... mais  
géniaux aussi !

**STRIDER 2 :**  
encore plus fort !

M 4484 - 10 - 15,00 F



Suisse : 4 FF  
Brésil : 1 50 FF  
Canada : 3,95 \$  
Portugal : 450 escudos  
Guadeloupe/Guyane/  
Martinique/Polynésie : 22,50

**MEGA POSTER : "TORTUES NINJA"**  
et toujours 8 Cartes Collectors !

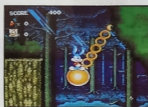
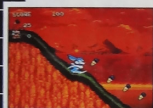
# NEW

# MEGA



Partez avec Buster Bunny à la chasse au trésor... Voyagez dans 33 niveaux hilarants et à travers 7 territoires complètement dingues! Une aventure délirante qui pourrait bien vous réconcilier avec les carottes...

Buster's Hidden Treasures



TEENAGE MUTANT HERO  
**TURTLES**  
 THE  
**HYPERSTONE**  
 HEIST™

Les quatre tortues sans peur et sans reproche sont de retour! Cette fois, le terrible

Shredder a pris le contrôle de l'Hyperstone et miniaturisé la ville de New York. pourront-ils le vaincre une nouvelle fois? Seront-ils capab préserver le droit à la liberté des citoyens, la démocratie et les livraisons chronométrées de pizzas aux anchois??



# KON

# TITLES

## GA DRIVE



# SUNSETRIDERS

Découvrez un Western Spaghetti fou fou fou! Un shoot'em up du temps de l'Ouest impitoyable.

'Bientôt disponible'



asure™



Nos héros les de ens, la no de



À pied ou à cheval, vous devrez dégainer plus vite que votre ombre pour éviter que les indiens sauvages, les voleurs de bétail ou encore les hors-la-loi très "smart" ne vous trouent la peau.



# KAMI®

DISTRIBUÉ PAR SEGA FRANCE 19-21 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA 750175 PARIS

SEGA AND MEGADRIVE ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. TINY TOON ADVENTURES, CHARACTERS, NAMES AND ALL RELATED INDICIA ARE TRADEMARKS OF WARNER BROS. © 1992 SUNSET RIDERS IS A TRADEMARK OF KONAMI. TEENAGE MUTANT HERO TURTLES AND THE DISTINCTIVE LIKENESS THEREOF ARE REGISTERED TRADEMARKS AND COPYRIGHT 1991 BY MIMAGE STUDIOS. EXCLUSIVELY LICENSED BY SURSE LICENSING INC. © 1992 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.



La livre n'a vaud plus un clou et endro-  
mètres branches & pullent, Fergie y a  
broyé, et blémit, on se rendra la-bas à  
piéds secs. C'était le moment où j'ai  
vu de ses rendis à Londres. D'adant  
qu'accessoirement, comme on est des  
gens sérieux, des journalistes purs et  
durs, se dévotait l'ECTS, le salon de  
printemps des jeux vidéo. Entre la  
visite des Hauts Lieux de cette belle  
ville (Soho, etc.) et une partie grandeur  
nature de Street Fighter avec les  
hooligans Made In England, on s'est  
donné rendez d'une part au salon, et  
d'autre part à l'évidence : les grands  
éditeurs sont là et bien là sur Sega.  
En foutant dans les sacs des  
attachés de presse, on a trouvé une  
info de taille ou en lire gratis : la  
confirmation de la date de sortie du  
Mega-CD en France : septembre 30.  
Rendez-vous donc le mois prochain  
pour un maxi-dossier spécial sur les  
meilleures productions Mega-CD et  
sur les premiers jeux à sortir en France.  
Au pays de la viande bouillie et la  
confiture de groseilles, on a aussi  
dégoté des infos sur les jeux  
Megadrive. Chaud, chaud dans la  
rubrique "sous les arcades". On a eu  
droit à Tiny Toons, un jeu fantastique  
(Sonic, les gaffs !). Et à Another World  
(enfin !). LE sorcier japonais d'  
aventure/action. Un vrai film interactif !  
La Master System arbora les adaptations  
de Global Gladiators et de Strider 2.  
Superbes ! Et pour que tout le monde puisse en  
croquer, Chakan et Ariel arrivent en  
force sur Game Gear. Pour le dessert, à  
la place de la gelatine verte et  
saucisses au rotour, vous aurez droit  
à une nouvelle rubrique dans  
Supersonic, les "boulons". On  
démontre fort avec Ecco, l'un des  
plus beaux jeux de tous les temps.  
Et un poster géant des Tortues Ninja.  
Vol 2  
Supersonic

Cette rubrique  
vous est proposée par  
Winner's Games



# ROCK AROUND THE GLOBE



## SOMMAIRE N° 10 - MAI 93

- 4 PREVIEWS : ROCK AROUND THE GLOBE
- 7 NEWS
- 10 SOUS LES ARCADES
- 12 LES TESTS

**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 tes copains. La rubrique la plus "courage" du magazine.

- 28 SOLUCE ECCO : PART I
- 30 COURRIER
- 31 COMING NEXT

### DISPONIBILITÉ DES CARTOUCHES

**JEUX ANNONCÉS**  
Tiny Toons : mai  
Another World : mai  
Global Gladiators (MS) : mai

**JEUX ATTENDUS**  
Ninja Gaiden

## CHASE HQ 2

Suite de l'un des plus grands tops de l'arcade de ces dernières années, "Chase HQ 2" de Taito te met aux commandes de la bagnole de filles la plus solide du monde. En effet, pour arrêter les bandits de la route, il faudra leur foncer dessus jusqu'à ce qu'ils se rendent. La nouveauté par rapport au premier "Chase HQ", c'est la possibilité de choisir parmi trois véhicules différents au début de ton périple. Une bagnole rapide mais peu résistante, un camion solide mais peu rapide et un 4x4 aux capacités intermédiaires. Bien sûr, tu pourras toujours utiliser un turbo (en quantité limitée) pour augmenter la vitesse pendant un certain temps. La réalisation paraît assez moyenne mais la maniabilité des voitures est parfaite. Le concept est assez original et on espère une version finale plutôt tonnée.



**PRIX DE LA CARTOUCHE**

350	450
-----	-----

Gros première dans Supersonic, tu peux maintenant te faire une idée du prix des jeux. Je t'explique, l'échelle présentée au-dessus est indiquée des codes test et te donne une fourchette de prix sur cartons. Pour offrir un peu plus, on a mis 3, 6 ou 9 pièces valent respectivement 25, 50 et 75 francs. Il te suffit de rajouter cette valeur à la borne inférieure de graphique pour connaître le prix approximatif de la cartouche. Pour le premier dessin, par exemple (avec 6 pièces), le prix est d'environ 400 francs. Avec 3 pièces, il serait de d'environ 375 francs et avec 9, d'environ 425 francs. A toi de compter !

REDICTION Rédacteur en Chef : Frank Ladrière - Rédacteurs : Annie, Régis Crochet, Lionel Viller, David Taborda, Michéla Valenti - REDACTEURS GRAPHISTES : Maquette, création artistique : Séverine Druas-Benard - Infographie vidéo : Godefroy Luong - Scanner / Flashage : Isabelle Lelercq, Françoise Royers, Frédéric Lewjacek, Carol Gregg - Dessinateur : Rémy Gros - SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Thierry Pierr - PUBLICITÉ : Directeur de Publicité : Antoine Harmel - Directeur Commercial & Marketing : Lionel Piliot - Assistante Direction commerciale : Stéphanie Plummer - Assistante de Publicité : Nicola Roussel - FABRICATION : Chef de Fabrication : Jacques Gauthé - Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubois - DIFFUSION, VENTES : Responsable : Olivier Le Prohét - TE - Tél : (1) 42 22 38 60 - Correspondance Abonnements : 38 rue de Picpus - 75012 Paris Tél : 42 42 00 60 - Tarif abonnement France : 1 numéros / 115 francs - PROMOTION / Responsable : Véronique Gardy - TELEMATIQUE : Jacques Caron, Christopher Ravenoroff, Annie, The Heathen - COMPTABILITÉ : Chef Comptable : Laila Althabib assistée de Charles Conval, Stéphanie Bouchard, Nadia Sabel - ADMINISTRATION : Pascale Bry assistée de Janick Broutan - DIRECTEUR ADJOINT : Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Luong - Directeur Délégue : Patrick André - Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphanie Lavoisier - IMPRESSION : Imprimerie de Mazaray - Jean Dierlé - Supersonic est une publication de l'Émission, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégaippe Normau 75019 Paris - N° Commission paritaire en cours - Dépôt légal 2° trimestre 1993 - N° ISSN : 1149-0900

La loi du 11 mars 1987 (notamment) aux termes des articles 2 et 3 de l'article 41, l'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, que les analyses et courtes citations dans un but d'analyse et d'illustration, "sous réserve de mentionner la source et le nom de l'auteur de ces copies ou reproductions, est autorisée" (article 49). Toute réimpression ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code de Commerce. L'insertion de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de son libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, quelle qu'elle soit, et ne saurait être tenue responsable de leur contenu. CRÉDIT PHOTOS et COPYRIGHT : Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques déposées par Sega Enterprises Ltd. "Overwatch" : visuel extrait du jeu Another World © Virgin Games - visuel extrait du jeu Tiny Toons © Konami - visuel extrait du jeu Strider 2 © Sega - visuel extrait du jeu Chakan © Sega - visuel extrait du Mega-CD 2/MegaDrive 2 © Sega - visuel extrait du jeu Strider 2 © U.S. Gold. Les marques suivantes sont déposées par McDonald's Corporation : M.C.Ki, Ronald McDonald, Golden Arches, McEats, Hamburger, Birds, The Early Bird, Grimace, Fry Kids, Grimace, The Professor, McDonaldland.

## FATAL FURY

Sorti à l'origine sur Neo-Geo (puis ensuite sur Super Famicom), "Fatal Fury" est un jeu de baston dans la lignée des Street Fighter et compagnie qui oppose deux combattants, dans un duel à mort. Au début de la partie, tu peux choisir parmi trois personnages : Andy Bogard ou Terry Bogard (deux frères) et Joe Higashi (un boxeur Thai). Chacun de ces personnages possède sa propre technique de combat ainsi que ses propres coups spéciaux comme sur l'original. Il va falloir se battre contre plusieurs adversaires aux



attaques différentes officiant chacun dans leur propre décor (toujours comme dans Street Fighter). On retrouve par exemple le petit chinois et son temple, dont les muscles gonfleront un peu comme Torus Geniehe de "Dragon Ball". Ou encore un boxeur à la Balrog sur une plage ensolaillée. Et même un gros mec énormissime dans une fête foraine. Bref, les combats seront nombreux et différents jusqu'à l'affrontement contre le boss final : Geese Howard ! La modification par rapport à la version Neo, c'est le mode Versus, les deux joueurs peuvent maintenant choisir n'importe lequel des combattants, et ce même si l'on joue seul contre l'ordinateur, ce qui est assez important pour être signalé.

Du point de vue réalisation, Fatal Fury étant le premier jeu du genre sur Megadrive, il ne faudra pas être trop sévère. Les graphismes des sprites sont assez réussis et leur position sont nombreuses. D'ailleurs comme sur Neo, les combats auront lieu sur deux plans (effet de profondeur) ! Les animations des coups sont très bonnes et les coups spéciaux sont bien rendus, ainsi que les "digits" vocales des accompagnants. La maniabilité est parfaite. La partie à un joueur paraît assez simple mais à deux joueurs, tout devient excellent. En bref, "Fatal Fury" risque fort de casser la barrière en attendant Street Fighter 2 qui s'annonce comme un maxi top. Il nous faudra donc attendre patiemment les prochains mois pour connaître la suite des événements !



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

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

la Fédération Française de Jeux Vidéo sous le patronage des  
MINISTÈRES DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA CULTURE  
organise le premier Championnat de France officiel



# CHAMPIONNAT DE FRANCE 1993 DE JEUX VIDEO



Participez aux éliminatoires  
dès le mois de juillet  
et recevez votre :  
**TEE-SHIRT  
CASQUETTE  
ET PIN'S**

**500 000 F  
DE PRIX**

Finales à Paris les 27 et 28 novembre 1993  
**Pour tout renseignement  
3615 Code FFJV  
36.68.46.47** (2,19 F la minute)  
ouvert aux amateurs à partir  
de 8 ans sur toutes consoles  
et sur micro-ordinateurs



Retrouvez le 1<sup>er</sup> Championnat de France officiel de jeux vidéo sur le 3615 France3 rubrique Hugo Délirs.

BULLETIN DE PARTICIPATION	
(joindre 2 photos d'identité)	0130
Prix : 250 F ou 150 F (Championnat de France)	NOM
+ 100 F (Service FFJV et assurances)	ADRESSE
Bulletin ou découper et à renvoyer à la FFJV, B. rue d'Assas 75014 Paris	CODE POSTAL
(en réception de votre chèque, vous recevrez les conditions de participation sans délai, et...)	VILLE
enfin copie de participation au Championnat de France	TEL.
enfin que votre copie de membre de la FFJV (année 1993)	DATE DE NAISSANCE

DATE DE CLÔTURE DES INSCRIPTIONS : 30 MAI 1993

## EX-RANZA

Réalisé par Sega et Gau (tout nouvelle société), Ex-Ranza est la réponse facassante des programmeurs de Sonic au fantastique Walken (Cybermatar aux USA) de la Super Nintendo. Dans Ex-Ranza, comme d'habitude, des aliens ont décidé d'envahir la Terre et bien sûr, ses habitants ont décidé de ne pas se laisser faire. Cette revolta prend la forme d'un robot genre "transformer" qui va devoir envahir l'invasion ennemie grâce à ses armes.



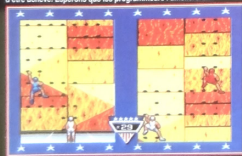
ultra-perfectionnées : lance-flammes et missiles.

Bien que le scénario paraisse classique, la réalisation ne l'est point et ce shoot-em-up est un concentré d'originalité technique et "maniable" sur Megadrive. Certains "scrolling" sortent vraiment du commun (effet saisissant à la manière de la Super Nintendo) et avec un peu d'imagination et en regardant les photos, tu vas comprendre que, avec des titres de cette qualité, la Megadrive a encore de beaux jours devant elle. Mis à part cela, l'aire de jeu est assez grande et certains niveaux s'étalent sur plusieurs écrans de hauteur et de largeur. Comme toujours, les boss sont énormes et composés de plusieurs sprites : du grand art. En bref, on espère que Ex-Ranza sortira rapidement pour amuser les foules en délire, c'est à dire les joueurs.



## AMERICAN GLADIATORS

American Gladiators ! Voilà un nom qui fera parler de lui dans les prochains mois ! En effet, dans ce jeu qui pourrait être un remake du jeu télévisé "Fort Boyard" ou "L'Intervallé" mais en version américaine, tu vas participer à une série d'épreuves de force que tu devras réussir en un laps de temps très court. Il y a même comme principales épreuves de l'escalade où il te faudra être extrêmement agile (attention aux chutes !), de la course d'obstacles où il faudra rivaliser avec les plus grands coureurs mondiaux, de la baignade sur une poutre avec des colonnes-deux plants (original non ?), des parcours militaires comme dans "Combat School" et bien d'autres épreuves. A mon avis, ce jeu est le premier du genre sur Megadrive mais il est loin d'être achevé. Espérons que les programmeurs l'améliorent !



## DIZZY



Sorti il y a déjà quelques années sur micro 8 bits, Dizzy est une des premières productions de Code Masters. Cette société était jusqu'alors spécialisée dans les productions "budget" (pas cher). Dizzy est un petit ouf sympathique qui doit délivrer ses amis de l'emprise d'un diabolique sorcier. Ce jeu est un mélange de plateformes et d'aventure, avec un tantinet de réflexion. En effet, tu vas devoir récolter des tas d'objets et les utiliser à bon escient. Par exemple tu vas attraper un poulet, il faudra t'en servir contre un rhinocéros qui te barre le passage pour l'appeler, celui-ci partant se goûter avec ! La cartouche possède un paquet d'histoires de ce genre, et tu vas la carte de l'aire de jeu, tout cela semble carrément immense et promet de longues heures de jeu. La réalisation est tout à fait correcte et très propre. Si les graphismes n'ont rien d'exceptionnel, la maniabilité, les broutages et l'intérêt du jeu viennent rattrapper le tout. En bref, un jeu très prenant. La sortie de Dizzy est prévu pour le second semestre de l'année 93. En attendant les prochaines productions Code Master...



## MICRO MACHINES

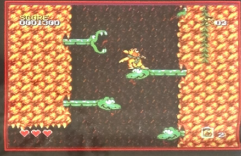


Code Master est une société reconnue pour fabriquer les jeux les moins chers toutes consoles confondues. Cette fois-ci, elle nous a perdu du jeu de course très drôle sorti il y a peu de temps sur Nes. Tu choisis un des participants pour piloter une minuscule voiture sur des circuits bien différents vu du-dessus sur lesquels il est possible de sortir de la route, de prendre des virages très serrés, de pousser les autres voitures, de prendre des freinages, ou bien encore de tomber dans le vide pleins de trucs pour rendre la course palpitante ! L'originalité du jeu provient du fait que toutes les courses se déroulent dans les débris d'une maison. Aussi, tu remarqueras que tu changeras de véhicule pour piloter un hélicoptère, un hors-bord, ou encore un tank. Pour conclure il faut signaler qu'il est possible de jouer à deux dans un mode spécial où il s'agit de distancer l'adversaire pour le sortir de l'écran. Un jeu sympa, bien réalisé avec de bons scrollings différentiels.



## THE FLINSTONES

Déjà sorti sur Nes, The Flinstones est un jeu de plateformes signé Taito et adapté du célèbre dessin animé, les "Pierrier". Dans ce jeu, le père de la célèbre famille va devoir traverser plusieurs niveaux pour des raisons obscures et inconnues de nous pauvres terriens. "Les Pierrier" se déroule donc classiquement : monsieur peut sauter, marcher, utiliser sa masse et peut même s'accrocher sur les rebords des rochers ou des falaises à la façon de Prince Of Persia. Bien qu'à première vue, le jeu a l'air classique dans son déroulement, il n'en a pas la chanson. Les niveaux sont variés et assez différents. Certains d'entre eux se déroulent normalement (à l'instar des autres jeux de plateformes), d'autres ont lieu dans les fonds sous-marins. Le joueur pourra aussi rouler dans une voiture pré-historique dont le moteur n'est autre que les pieds musclés du héros. La réalisation est extrêmement bien réussie, les graphismes sont superbes et les couleurs bien choisies. L'animation est fidèle à celle du dessin animé, de même pour la musique hyper entraînante. En bref "The Flinstones" s'annonce comme un futur hit sur Megadrive.



## THE HUMANS

The Humans initialement sorti sur micro est un jeu de réflexion édité par Gametek sur Megadrive et qui reprend un peu le principe des célèbres Lemmings. L'histoire est assez originale, la preuve : il va falloir aider les premiers humains à faire leurs découvertes les plus importantes : le feu, le saut etc. Sur une aire de jeu prédéterminée, tu as plusieurs personnages à ta disposition et tu vas devoir leur attribuer une mission. Le premier niveau consiste à récupérer une lance qui se trouve dans un endroit apparemment inaccessible. Pour y arriver, il faut construire une pyramide humaine, et le dernier s'en sort comme d'une échelle. Les autres niveaux sont de la même veine et nécessitent une bonne dose de réflexion. La réalisation paraît excellente et le scénario est original en tout point, un futur top !



NEWS

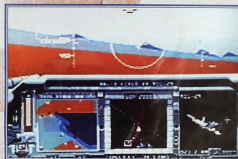


La rubrique "News" varie au gré des pages disponibles dans Supersonic. Elle est présente ce mois-ci avec quelques événements marquants du monde Sega. Electronic Arts annonce la suite de Desert Strike et une nouvelle simulation de football américain, Domark dévoile plusieurs cartouches sur les trois consoles de la marque et Microprose, spécialiste des simulations en tout genre, fait son entrée dans le monde Sega. Autre nouvelle, Tecmagik va développer pour Megadrive et US Gold adapte Star Wars toujours pour Megadrive. Enfin, émotion avec les premiers visuels du Mega-CD et de la Megadrive 2. Sega dépoussière sa gamme, pour la plus grande joie de tous !

# Microprose simule ! New look !

Grande première chez Sega, la société Microprose spécialisée dans les simulations en tout genre sur micros arrive sur consoles Sega et plus particulièrement sur Megadrive avec un de leur plus grand hit, F-15 Strike Eagle II. Prévu pour cet été, F-15 II te permettra de piloter l'un des jets les plus célèbres de l'armée américaine au cours de six scénarios différents. Les différentes missions t'entraîneront aux quatre coins du monde (Europe, Moyen Orient, Golfe, Vietnam, Libye et cercle Arctique). Les cibles sont classiques, dépôts de munitions,

bases ennemies, lance-missiles, navires... Si t'es un pro du manche, pas de problème, quatre niveaux de difficulté sont à ta disposition. La cartouche intègre également divers modes de visualisation de l'appareil : de l'intérieur du cockpit ou de l'extérieur, sous tous les angles (côté, arrière, de dessus...). La réalisation mélange les effets "bitmap" (explosions par exemple) et 3D vectorielle (représentations des appareils et des cibles). Peut-être une bonne simulation de vol sur Megadrive ? Réponds cet été !

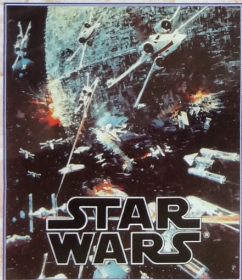


Le Mega-CD arrive, on le sait ! Il est différent du modèle commercialisé actuellement au Japon et aux USA, on le savait aussi. Mais on ne connaissait pas encore le design de la bête, c'est maintenant chose

fait (cf. photo du bas : Mega-CD 2 - Megadrive 2, visible dans le Train Sega). Mais le Mega-CD nouveau n'est pas seul et Sega profite de l'occasion pour présenter la Megadrive 2 entièrement re-carrossée, plus petite et aux couleurs de la nouvelle gamme (cf. photo du haut). Je rassure tout le monde tout de suite, cette "nouvelle" Megadrive est strictement identique au modèle actuel, elle revient juste moins chère à produire pour Sega. Pas de panique, il sera également possible de connecter le Mega-CD 2 à l'ancienne Megadrive grâce à un adaptateur se plaçant sur le côté gauche du lecteur CD-Rom. Pas besoin de racheter une console donc ! Prix annoncé pour le Mega-CD 2, moins de 2000 francs.



# US Gold a la force !



Le premier volet de la fantastique trilogie de la Guerre des Etoiles est à peine sorti sur Super Nintendo (cf. Banzai N°11) qu'US Gold annonce son adaptation sur Megadrive pour septembre 93. La programmation en est à ses débuts, impossible donc de se prononcer sur la qualité finale du jeu. En revanche, côté scénario, il s'agit du film, ou presque, avec une succession de scènes (les niveaux) se déroulant dans le désert de Tatooine, dans la ville de Mos Eisley... Le but du jeu étant bien sûr de délivrer la Princesse Leia des mains gantées de noir de Darth Vader. Au cours du jeu, le joueur rencontrera un autre des personnages de Star Wars, Han Solo, accompagné de son copain le grand velu. Ainsi, le joueur pourra choisir de présider aux destinées de l'un des trois héros. A noter aussi une fin différente en fonction du pourcentage de l'aventure accomplie. Star Wars est prévu aussi sur Master System et Game Gear. Prévu également Strider 2 (testé dans ce numéro sur Master System) et le mois prochain sur Megadrive) sur Game Gear et Robocod sur Master System et Game Gear.

**AVIS AUX LECTEURS DE BANZAI !**  
**CE MOIS-CI WINNER'S GAMES SE DÉFONCE POUR TOI !**  
**OUVERTURE D'UN DÉPARTEMENT VPC**  
**CONTACTE-NOUS VITE AU 16 (1) 45 69 17 99**



GROSSISTE

Retrouvez-nous à la "Foire de Paris"  
 du 29 Avril au 9 Mai - Hall 1 - Allée L81  
 Des concours, des surprises,  
 des exclus et des supers prix !

CONSOLES - JEUX - ACCESSOIRES  
 CONTACT PROFESSIONNEL :  
 Tél : 45 69 48 01 - Fax : 45 69 47 95

Tous les mois, tu peux collectionner plus de 20 cartes "collectors" à travers Supersonic, Banzai et Génération 4. Ne rate surtout pas la troisième série de cartes de Génération 4 dans le numéro 55 (mai 93) et la quatrième série de Banzai dans le numéro 11 (mai 93). Si tu as raté une série de cartes, pas de problème tu peux les commander avec le coupon présent en page 27. Tu pourras même commander la boîte de rangement spécialement conçue pour ces cartes. Alors, tu sais ce qu'il te reste à faire !

## LA PASSION



## L'EMOTION



## L'HUMOUR



132 pages  
d'émotions fortes



N°1  
NOUVEAU

28F LE SPORT  
LA PHOTO  
UNE PASSION

Chez votre marchand de journaux

# Du nouveau chez EA !

Electronic Arts est de retour sur Megadrive ! Après Rolo, leur dernier succès (cf. Supersonic n° 7), EA nous propose deux nouvelles cartouches d'un style bien différent.

La première se nomme Jungle Striker et possède une filiation directe avec Desert Strike (jeu sorti l'été dernier et relatant les événements de la guerre du Golfe) puisqu'il s'agit tout simplement de la suite ! En effet, le fils du dictateur Kibara (écrasé dans Desert Strike) s'est acroqué avec un baron sud-américain de la drogue et ils contrôlent à eux deux, la plus puissante armée privée du monde. Leur objectif : Washington qu'ils comptent détruire à l'aide de l'arme nucléaire. A toi de les arrêter. Fini l'hélicoptère Apache, modèle démodé, et bonjour le Comanche, tout nouvel appareil bien mieux adapté aux

nouveaux dangers, plus rapide et d'une puissance de feu accrue. Tu devras réussir 9 missions différentes qui te mèneront d'un bout à l'autre du continent américain, des étendues glacées de l'Alaska à la forêt tropicale du Brésil. Mais la variété des décors n'est pas la seule nouveauté, tu devras aussi, en cours de mission, changer de véhicule (motos, aéroglisseur, chasseur furtif soit à la disposition) suivant la tactique que tu adopteras.

Dernière précision, des missions de nuit sont également présentes donnant au jeu une nouvelle dimension. La réalisation n'est pas en reste avec des graphismes de qualité et surtout une action variée à souhait.

La seconde, Mutant League Football, est une simulation de football américain ouverte à toutes les espèces extraterrestres de l'univers. Durant cette coupe inter-Galactique, les meilleures équipes de mutants, monstres, robots vont s'affronter dans l'espoir de remporter la fabuleuse coupe universelle. Seize équipes aux caractéristiques distinctes peuvent concourir. La cartouche comporte 19 des stades les plus crades et froids de la galaxie. Pour gagner, tous les coups sont permis même si le joueur doit auparavant choisir une tactique pour son équipe via un menu. La manibattée n'est pas mauvaise (chacun des boutons du padle à une fonction) même si quelques minutes d'entraînement s'avèrent nécessaires. Une réalisation marrante, des graphismes sanglants et de bons bruitages, voilà de quoi faire un bon jeu. Test le mois prochain.



# Konami persiste !

Rien pendrait quatre ans, pas une cartouche, même pas une toute petite, même pas l'esquisse d'une "preview" et puis en trois mois, quatre jeux démentés pour Megadrive. La preuve que la société Konami prend le marché Sega très au sérieux. Après Ninja Turtles et Sunset Riders, deux adaptations de jeux d'arcade (testés dans le numéro 9 de Supersonic) et Tiny Toons (testés dans ce numéro), Konami nous présente son prochain jeu.



Rocket Knight Adventures. Le scénario est classique, une histoire de malédiction et de chevalier sans peur et sans reproche. Mais la réalisation l'est moins et Rocket Knight Adventures s'annonce comme un must sur Megadrive. Des graphismes démentés, des bruitages géniaux et une animation à te couper le souffle. Sans doute le meilleur jeu de Konami, jusqu'à au suivant. Prévu pour septembre.

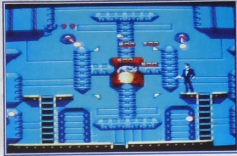


# Du stock chez Domark

Beaucoup de jeux sont prévus d'ici le fin de l'année 93 chez Domark (normal, beaucoup de ces jeux étaient prévus en 92 et ont été considérablement retardés). Chronologiquement donc, le premier à sortir, c'est **James Bond** sur Master System. Le jeu s'annonce excellent, encore meilleur que sur Megadrive, toute proportion gardée. Ensuite est prévu toujours James Bond sur Game Gear cette fois-ci et **Mig 29 Fulcrum** sur Megadrive pour juin. Concernant ce dernier, sache qu'il s'agit d'une simulation de vol entièrement réalisée en 3D vectorielle. Le pilote doit encore risquer sa peau pour sauvegarder l'avenir du monde (une histoire de contrôle des réserves de pétrole). Pour cet est annoncé **International Rugby** (Juliet) sur Megadrive adapté des versions micros, **Formula 1 Champions** (on ne peut rien dire car on n'a rien vu !) sur Megadrive, **Master System** et **Game Gear**. Enfin à la rentrée, en septembre, est prévu **Desert Strike** sur Master System et Game Gear.



Desert Strike version Master System.



James Bond version Game Gear.



Mig 29 Fulcrum sur Megadrive.



International Rugby version Megadrive.

## Robocop vs Terminator



Sociétés reconnues dans le monde Sega grâce notamment à des super-productions comme **Megalomania**, **Global Gladiators** ou encore **Chuck Rock** et ce sur les trois consoles de la marque, Virgin Games annonce **Terminator Mega-CD** et **Populous 2**. L'un

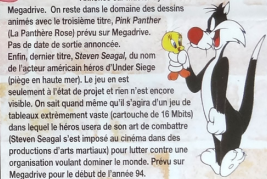
comme l'autre sont superbement réalisés et augure encore d'un gros succès. Comme d'habitude avec Virgin serait-on tenté de dire... Autre nouveauté chez Virgin, **Terminator vs Robocop**, un jeu d'action dans lequel le joueur dirige Robocop et doit détruire des dizaines de Terminators. C'est annoncé sur Megadrive pour le fin de l'année. Jeu d'un genre nouveau et réalisé par le programmeur de **Global Gladiators**, **Cool Spot** est un jeu complètement fun qui verra les joueurs diriger une petite pastille rouge équipée de lunettes noires. Le but de Spot est de délivrer ses amis enfermés dans des cages à la fin des divers niveaux que comporte le jeu. Il se baladera sur une plage ensablée, à l'intérieur d'un mur, dans une baignoire ou encore sur les quais d'un port. Comme Spot est petit, il aura des adversaires à sa taille : souris, crabes, robots jouets, abeilles... Le plus idéniable du jeu, comme dans **Global Gladiators**, c'est la réalisation exceptionnelle et surtout l'animation du personnage principal semblable à un véritable dessin animé. **Cool Spot** est un jeu comme on les aime, prévu pour bientôt (on en reparle dans le prochain numéro, peut-être).



## Cartoons

Jusqu'à alors spécialisées dans les productions **Master System**, la société anglaise Tecmagik annonce son arrivée sur le marché de la Megadrive avec quatre titres et son des premiers dans **Supersonic**. Il s'agit d'André Agassi Tennis. La sortie sur Megadrive et Master System, et donc le test, est prévue pour le mois prochain. Le second jeu de Tecmagik se nomme **Sylvester & Tweety** (Tit & Gros Minet en français dans le texte), deux personnages qui firent le joie de la Warner Bros pendant des années (plus de 50 ans). Annoncé sur Master System et

Megadrive. On reste dans le domaine des dessins animés avec le troisième titre, **Pink Panther** (La Panthère Rose) prévu sur Megadrive. Pas de date de sortie annoncée. Enfin, dernier titre, **Steven Seagal**, du nom de l'acteur américain héros d'Under Siege (piège en haute mer), Le jeu est en seulement à l'état de projet et rien n'est encore visible. On sait quand même qu'il s'agira d'un jeu de tableaux extrêmement vaste (cartouche de 16 Mo) dans lequel le héros usera de son art de combattre (Steven Seagal s'est imposé au cinéma dans des productions d'arts martiaux) pour lutter contre une organisation voulant dominer le monde. Prévu sur Megadrive pour le début de l'année 94.



## ELITENDO

179 BOULEVARD VOLTAIRE 75011 PARIS  
OUVERT LE LUNDI DE 14H à 19H ET DU MARDI AU SAMEDI DE 10H à 19H.  
METRO : CHARONNE OU BOULEVARD MONTAIGNE - RAT : MONTENAPOLÉON  
Tél : 43 48 36 22 - Fax : 43 48 36 24

Commandes dès maintenant "STREET FIGHTER II" Megadrive  
JEUX NEUFS :

<b>STREET FIGHTER II<sup>®</sup> CHAMPION EDITION</b>		<b>540 F</b>
<b>FATAL FURY</b> BIENTOT DISPONIBLE		
FLASHBACK	490 F	KING OF MONSTERS 390 F
OUT OF THIS WORLD	450 F	DOUBLE DRAGON III 390 F
SHINING FORCE	450 F	CHASE HQ II 390 F
COOL SPOT	390 F	MICROMACHINE 350 F

Nez contacter pour les jeux Mega-CD, Super Nintendo, Neo-Geo

BON DE COMMANDE : A retourner à Elitendo  
Nom : \_\_\_\_\_ Prénom : \_\_\_\_\_  
Adresse : \_\_\_\_\_ Ville : \_\_\_\_\_  
Code Postal : \_\_\_\_\_ N° de téléphone : \_\_\_\_\_  
N° de téléphone : \_\_\_\_\_  
TITRE \_\_\_\_\_ PRIX \_\_\_\_\_  
FRAIS DE PORT 30 Frs jusqu'à 3 jeux  
TOTAL À PAYER \_\_\_\_\_  
Je règle par :  CHEQUE  MANDAT LETTRE  CARTE BLEUE   
DATE EXPIRATION : . . . . . Signature : \_\_\_\_\_

**BURGER KING** **Lee** **Microfolie's** **SUPERSONIC**

Ne rate surtout pas du 5 mai au 6 juin le Mega-concours organisé par la chaîne de restauration rapide Burger King, les magasins Microfolie's, la magazine Supersonic et les vêtements Lee, dans tous les "fast-food" Burger King d'île de France. Tu pourras même déguster un menu "Super Supersonic" tous les mercredis.

Le concours se déroulera pendant un mois et désignera, après les phases de qualification, les participants à la grande finale qui se tiendra au restaurant Burger King de Versailles. A partir du 15 avril et jusqu'au

15 mai, les concurrents peuvent s'inscrire dans les Burger King concernés. De superbes lots sont à gagner, 1 lecteur CDI + 1 TV couleur pour le gagnant, des tenues Lee complètes (jean et blouson), des bons d'achat valables dans les magasins Microfolie's et des cartouches Sega offertes par Electronic Arts. Sans oublier les deux menus "Whopper" offert pour chaque gagnant et un numéro de Supersonic plus une bonnison gratuite pour tous les participants.

ARCADES



Si l'on en juge par votre courrier des deux mois passés, la rubrique arcade vous plait au-delà de nos espérances... Autant d'ailleurs qu'il nous enchante de réaliser les photos et de finir ces merveilles ludiques afin de vous les présenter dans le magazine. C'est bien normal, vous êtes des passionnés de jeux, et nous aussi ! De plus, cette rubrique vous permet également de connaître avant tout le monde les prochains hits de votre console.

En effet, nous essaierons chaque mois de vous présenter les meilleurs jeux d'arcade et si possible les jeux prévus sur console. C'est encore le cas ce mois-ci avec les jeux présentés, certains n'étant même pas encore disponibles en salle d'arcade. Dans le numéro à venir, nous tenterons de vous communiquer le nom des jeux plus "vieux" (fin 92, début 93) susceptibles de débouler un jour sur Megadrive, Master System ou Game Gear. Alors, en attendant de vous éclater avec votre joypad, profitez des photos !

## SLAM MASTERS



Aors que Capcom détient le titre de "créateur de meilleurs jeux d'arcade", notamment avec l'incontournable Street Fighter 2 Hyper Fighting, cette société ne s'endort pas sur ses lauriers dorés et préfère montrer sa suprématie dans tous les genres. A l'origine des meilleurs jeux de baston, des meilleurs shoot'em up, des meilleurs jeux de plateformes, des meilleurs jeux de rôle, Capcom va essayer de créer le meilleur jeu de catch. En effet, ce type de simulation existant déjà sur arcade n'apporte jamais grand chose de nouveau et devient vite lassant.

Dans "Slam Masters", huit combattants (tiens tiens, comme dans Street II) décident de participer au plus grand championnat de la CWA (Capcom Wrestling Association). Parmi ces gaillards, on reconnaît le grand Hagar qui fit déjà ses preuves dans Final Fight. Il y aura aussi King Rasta, toujours accompagné de son petit singe Freak. Parmi les combattants on trouve aussi Great Oni le japonais ou encore Jumbo Jack qui n'est pas sans rappeler le terrible Zangief. On pourra jouer en mode normal contre tous ces adversaires pour finalement arriver au tenant du titre : Victor Max. Mais on



peut aussi jouer en Battle Royal, pour une boucherie complète. Comme à son habitude, Capcom nous propose de superbes graphismes avec une réalisation qui tient la route à cent à l'heure ! Annoncé aussi sur Megadrive.

## BLANDIA

Inspiré du célèbre Street Fighter 2, Blandia est un jeu de combat "un contre un", qui se déroule à l'époque de la Grèce antique. Tu peux choisir parmi plusieurs combattants aux caractéristiques différentes. Les filles, moins balaises, devront surtout utiliser la magie accessible par combinaisons de mouvements du joystick et des boutons. Les gars aussi



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

GENIAL, C'EST AUSSI 15 FRANCS

N°11 - MAI 1993 • MAGAZINE GRAND FORMAT

**TESTS** : Blues Brothers, Jack Niclaus, PGA Tour Golf, Super Double Dragon, Super Pang, Super Star Wars, Félix The Cat, Prince of Persia, Nemesis 2, Tom & Jerry, Universal Soldier

**POSTER GÉANT** : L'Arme Fatale 3 de Ocean

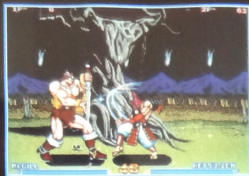
**TRUCS & ASTUCES** : les tout derniers "tips & codes"

**SOUS LES ARCADES** : une nouvelle rubrique pour découvrir les meilleures bornes d'arcade du moment et les prochains hits de ta console.

A NE PAS RÂTER, LES CARTES COLLECTORS ENCARTEES  
DANS LE MAGAZINE

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





possèdent des coups spéciaux mais certains d'entre eux n'auront aucun mal à s'en tirer grâce à leurs muscles, notamment un grand barbare et un Samouraï. Les graphismes hauts en couleur te plongent complètement dans l'ambiance appropriée. Quant aux animations elles sont détaillées au possible et les coups sont nombreux et spectaculaires, trois boutons sont utilisés pour ce jeu. Pour l'histoire, sache que plusieurs combattants ont décidé de



s'affronter pour montrer la puissance des Dieux qui les protègent. En effet, lors de chaque victoire, tu verras une image représentant les Dieux, et celui dont le protégé aura été battu tirera une tronche pas possible après ce qu'il faut bien appeler une humiliation. Blandia sort prochainement en arcade et est annoncé sur la bonne vieille Megadrive qui a encore quelques combats à vivre avant de prendre une retraite bien méritée.

## IN THE HUNT

Aors que l'on pensait ne rien voir de réellement nouveau en ce qui concerne les shoot'em up sur arcade, Irem essaie de nous surprendre avec "In The Hunt". La société à l'origine du premier meilleur shoot'em up (R-Type) récidive dans une production originale puisque ce jeu met les joueurs aux commandes de deux sous-marins possédant des armes encore jamais vues ni imaginées auparavant.

Comme d'habitude, une puissance ennemie inconnue décide de s'emparer de la Terre, et pour mieux y réussir, commence par la mer, astucieux non ?

Ce shoot'em up à scrolling horizontal est une pure merveille en ce qui concerne les graphismes : les dessins sont finement détaillés ainsi que les détails. Les couleurs ne sont pas sans rappeler "Last Resort" sur Neo-Geo, c'est magnifique. L'action est des plus classiques, il suffit de tirer sans arrêt sur des ennemis qui viennent de partout. Une originalité cependant, la possibilité de pouvoir arrêter le scrolling à tout moment pour pouvoir mieux viser la racaille puante adverse. Bien que "In the Hunt" possède une réalisation magnifique, on peut noter quand même une animation qui ralentit de temps en temps.

Pour être tout à fait complet, sache que tu devras en découdre durant 6 niveaux, à déguster seul ou à deux ! Ce jeu verra certainement le jour sur Megadrive !

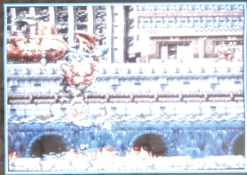
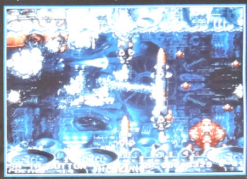
## MYSTIC WARRIORS



Grand nom de l'arcade, Konami nous propose ici un beat'em up matiné d'un zeste de plateformes. Dirigeant des guerriers ninja, les joueurs (de un à quatre) vont devoir casser du méchant durant plusieurs niveaux d'action intense. En effet les forces diaboliques de Shult ont décidé de contrôler la Terre avec leur magie noire. Heureusement, cinq braves ninja ont décidé de ne pas les laisser faire : Soyros, Katma, Kojiro, Brad et Yuri ont pour seul but la destruction du mal. Le jeu se déroule dans sa quasi totalité suivant un scrolling horizontal, mais les joueurs peuvent passer d'un étage à l'autre (lorsque le jeu le permet) à la manière de Rolling Thunder. L'animation est un délice pour les yeux et c'est un régal de voir nos héros "piouetter" dans tous les sens et user de leurs armes avec l'agilité qui les caractérise. Les graphismes ne sont d'ailleurs pas en reste et les décors sont nombreux et finement dessinés. Les combats se dérouleront sur des montagnes enneigées, dans des forêts tropicales ou encore dans des temples Shaolin sévèrement gardés.

Quant aux ennemis, les programmeurs ont déployé des efforts d'imagination pour nous pondre de la racaille comme tu n'en avais jamais vu. Et bien sûr, d'énormes boss t'attendront à la fin des stages pour tenter de t'écraser la tronche sur le sol.

En bref, "Mystic Warriors" est un remix de Rolling Thunder, mais à la puissance 1000. La réalisation pète du tonnerre et la jouabilité est telle que l'on y revient sans cesse sans jamais se lasser. Un bon jeu pour ceux qui apprécient le genre. Annoncé également sur Megadrive.



## THE PUNISHER

Capcom manquant quelque peu d'inspiration ces temps-ci, continue de sortir des jeux de baston à tout va. Le dernier en date, "The Punisher", débarque en arcade et est aussi annoncé prochainement sur Megadrive.

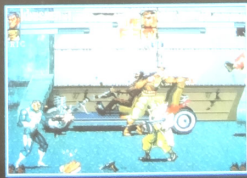
Ce jeu est inspiré des bandes dessinées américaines du même nom et met en scène Nick Fury et le Punisher qui ont pour mission de lutter contre la mafia et le calif qui s'impose comme l'ennemi public numéro 1.

Pour cela, ils doivent nettoyer les rues des hordes de voyous plutôt balaises en donnant de nombreux coups et en ramassant des armes et bonus qui leur permettront de faire de jolis cartons. D'ailleurs, certains objets à l'aspect anodin



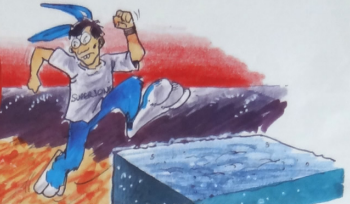
pourront se révéler dévastateurs, c'est au joueur de les prendre et de les essayer.

Comme dans dans tous les jeux Capcom, la réalisation est superbe et offre d'excellents graphismes supportés par des musiques parfaitement adaptées à l'action. De plus, de superbes effets sont présentés et les mondes de l'arcade auront droit à plus d'une débauche de sang sur leur écran. En conclusion, voici donc un excellent beat'em-up, qui arrive à se démarquer de tous les autres, mais qui malheureusement possède un air de déjà vu. Du bon Capcom quand même et qui connaîtra certainement un large succès. Prévu sur Megadrive.





# TINY TOON Adventures BUSTER



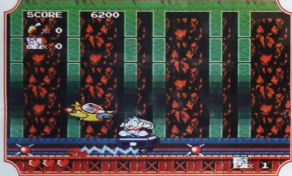
Konami, on commence à le savoir, fait bien les choses : après Sunset Riders et Tortues Ninja, voici une troisième production pour Megadrive : "Tiny Toons".

### Un peu d'histoire !

À l'origine, c'est un dessin animé produit par Mo'bossesur Spielberg qui relate les aventures complètement dingues des Pseudos-Gamins de célèbres héros de la Warner : Buster bunny, Plucky Duck, Swoozy, P'tit minet, cherchez les parents supposés. Buster bunny (un ch'tif lapin bleu, tiens tiens) est à la poursuite d'un trésor caché sur une île. Comme si c'était pas assez dur comme ça, l'ignoble Montana Max (un gamin dingue de fric, un mini David à peu de chose près) est aussi sur le coup. Pour être sûr de réussir, ce vil méchant a enlevé les potesses du lapin. Double mission donc : délivrer les copines et trésorer !

Techniquement, Tiny Toons est un jeu de plate-formes jusqu'au bout de la carotte. Tu peux faire sauter Buster sur ses ennemis, par dessus des trous et d'autres pièges, le faire courir et faire des glissades. Les décors dans lesquels tu évolues sont assez variés et vraiment très beaux.

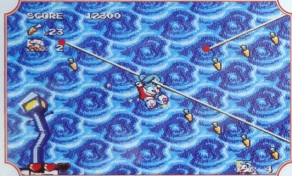
Grande distribution : les jeux "bofs", Regis, les jeux "burps" pour David, et le reste, l'incluable, les "amurtz" sans nom dans les mimines de Mike. Comme c'est moi qui tire les ficelles de cette remise, je garde rien que pour moi et le plus égoïstement du monde la Megadrive pour tester tranquillement les Tiny Toons ! Et à part ça, "Quoi de neuf douze ?" Ben en fait... "Bip Bip".



Voici une situation originale : tu es perché sur un wagon à la Indiana Jones avec de l'électricité en-dessous et un ennemi au-dessus.



La preuve de la loufoquerie des programmeurs : ce loup se ballade tranquillement, puis une fois qu'il t'a vu, un point d'exclamation apparaît au dessus de sa tête le temps de la réflexion. Dès qu'il a compris, il essaie de l'otroper !



Si tu cherches bien, tu pourras trouver des sorties en forme d'arc en ciel qui t'emmèneront dans des "bonus stage".



Dans le bateau pirate, pour atteindre le trésor il faudra éviter des fantômes ainsi que des chevaliers.

### Un vrai spectacle !

Forêts, cavernes, lagon, bateau pirate, montagnes enneigées, usine, chaque niveau possède ses propres pièges ainsi que ses propres ennemis, le tout dans un style cartonesquement génial. Pour passer d'un niveau à l'autre, une "map" suit la progression pas à pas. Comme dans Mario World, quand tu trouves des passages secrets (il y en a pas retout mais presque !) de nouveaux chemins se tracent sur ta carte et tu peux sauvegarder la position à tous moments grâce à un très bon système de "Passwords".



# BUSTER ET SON ÎLE AU TRÉSOR



**BOSS 5 :** premier affrontement contre Montano pour savoir qui ouvre le trésor !

**BOSS 6 :** maintenant c'est Hamton le cochon qui t'en veut avec son aspirateur.

**BOSS 7 :** l'affrontement final contre Montano Max dans son grand robot.

**BOSS 4 :** déguisé en Superman, Pluck revient à l'attaque.

**BOSS 3 :** Plucky Duck armé d'un marteau essaie de te défoncer le crâne.

**BOSS 2 :** le savant a réussi à prendre le contrôle du coyote et le lance contre toi.

**BOSS 1 :** le mini diable de Tasmanie se retourne contre toi ! Fropple le savant fou !

Voilà la "map" complète du jeu. Reprenant l'idée de Mario World, les programmeurs de Konami ont parsemé le jeu de passages secrets qui s'inscrivent sur la "map" au fur et à mesure de ta progression. Je pense qu'il y a tous les passages sur cette "map", mais peut-être y en a-t-il d'autres !

## Y'a des boss ?

Bien sûr les inévitables boss sont présents et se sont cueillis les amis. En effet, Montano Max a engagé un savant fou qui a renommé Drizzy Devil le coyote, Hamton le cochon, Plucky

Duck etc, contre toi. Mais une fois battus, ils retrouveront leurs esprits. En parlant de tes amis sache que tu peux gagner des magies très spéciales en attrapant 50 carottes : tu appuies sur le bouton A, tu donnes un grand coup de

sifflet style début de match, et ils arrivent pour tout nettoyer. Exemple, Bip Bip Junior qui arrive en trombe balayant tout sur son passage ! En fait on peut dire que Tiny Toons s'inspire de tous les meilleurs jeux du genre (Mario, Sonic...) mais les dépasse largement grâce à un ton cartoonesque loufoquement excellentissime (ne pas rater les gamelles de Buster trébuchant sur une canette abandonnée).

## Attention la technique !

Pour couronner le tout, Tiny Toons multiplie les effets : scrolling multidirectionnels et différents, déformations en arrière-plan. Superbe. Sans oublier les musiques et les graphismes des ennemis rarement aussi bien réussis dans un jeu. La difficulté est excellente et ce n'est pas le genre de jeu que l'on termine du premier coup. Un top même si Buster ne bat pas le record



Ruon risque de voir des clignotements ou des ralentissements dans ce jeu. Même avec cette foultitude d'ennemis qui t'en veulent !

des grandes oreilles de 72,4 cm, record établi par un lapin anglais... Et c'est vrai !

## PRIX DE LA CARTOUCHE



C'est dingue, on se croirait dans Ecco ! Buster sait aussi nager, mais il devra éviter les requies et les crobes qui hantent les profondeurs.



Dans les cavernes enflammées, mis à part observer les déformations en arrière-plan, il te faudra habilement passer sous ces piques qui ne sont pas sans rappeler Sonic 2. Tu verras aussi que les animations sont très travaillées en observant le mouvement de Buster Bunny sur cette "map".



## ARCADE/ACTION

Konami - 1 joueur

Reprenant les idées des meilleurs jeux du genre, Tiny Toons s'affirme comme l'un des meilleurs jeux de plateforme !

GRAPHISME	90%
ANIMATION	92%
SON	91%
JOUABILITE	93%
DUREE DE VIE	90%
<b>Moyenne</b>	<b>93%</b>

**MA TEST**

# ANOTHER WORLD

**Lundi 24 février 1990, 9 heure du mat. J'arrive dans ma splendide Testarossa au pied de l'immeuble. Je prends l'ascenseur, descends à l'étage où est installé mon laboratoire. Le code, la porte s'ouvre. J'entre les données du programme pour pouvoir continuer mon expérience sur la décomposition de la matière. 9h13. Une explosion, un flash, le vide, plus rien...**

Me voilà projeté dans un bassin où se trouve une terrible pieuvre. Nager, nager comme un fou pour rejoindre la Terre. J'arrive enfin sur la berge, j'ai eu chaud ! Je ne reconnais plus rien. Je viens d'être télétransporté dans un "Autre Monde". Je décide donc de visiter les environs histoire de trouver un moyen pour rentrer chez moi. Je remarque très vite que le sol est plein à craquer de petites bêtes vénimeuses prêtes à me tuer à la moindre occasion.

## Tout le monde m'en veut

Je les tue et voilà que je me trouve nez à nez avec une sorte de monstre, une sorte de loup croisé avec un taureau, qui n'a pas dû manger depuis longtemps puisque il s'est mis dans la tête de me bouffer. Demi tour, courir, tenter de lui échapper. Je m'accroche à une liane



**Oups ! je ne sais pas si tu os remarquer, mais tu viens d'otterrir dans le bain de ces charmantes demoiselles. Mais où sont les moris !**

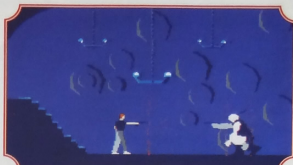
au dessous de laquelle se dessine une énorme crevasse. La liane rompt et me renvoie d'où je venais après un aller retour au dessus du vide. Je prends mes jambes à mon cou. Au moment où je vais me faire dévorer, une forme sortie de nul part me

bouscule et envoie un petit coup de lazer dans la tête de ce gros pachiderme puis elle m'endort avec son faisceau. Je t'assure qu'il y a des jours où on rêve d'être ailleurs, et ailleurs j'y suis...

Tout ce que tu viens de lire n'est pas le début ni la préface d'un nouveau grand roman de science fiction mais simplement le début de tes aventures si tu te lances dans "un autre monde" (en français dans le texte !). Tu incarneras le beau Lester, paisible scientifique qui a perdu le contrôle de son expérience.

## Une nouvelle technique

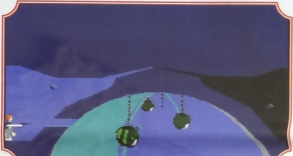
Another World est le premier jeu utilisant la technique des polygones. L'animation est excellente et c'est sur la version megadrive que les musiques et les bruitages ont été le mieux travaillés. Les graphismes sont à tomber par terre. Pour les



**ASTUCE1 :** ici tu devras tuer le garde à l'aide de ton laser, monter sur l'escalier et tirer sur la lampe pour pouvoir libérer ton oml.



**ASTUCE2 :** fais un écran protecteur puis avances, ce garde te tirera une grenade, tu recules, la porte se ferme et Radios garde



**ASTUCE3 :** ici tu t'accrochis et tu attends patiemment que le garde arrête de bouger. Quand il s'arrête tire sur lui et il se prend la lampe sur la tête.



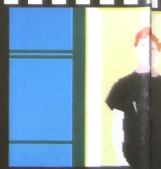
**ASTUCE4 :** Approche toi de ce garde et fais mine de lui tirer dessus. Il lèvera les mains et déclenchera un bouton qui obaisera la porte du haut.

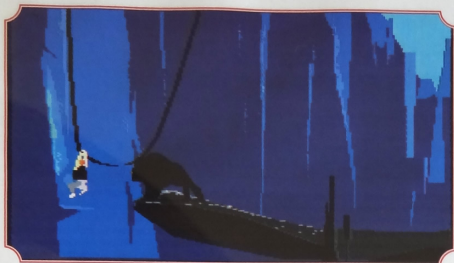
astuces et les énigmes à résoudre pour se sortir de certaines situations,

on sent une masse de boulot impressionnante. Le scénario est en



Tu vois maintenant prisonnier d'une race inconnue avec pour seul compagnon, un personnage bizarre que tu ne connais pas.





Tel le fils de Tarzan, tu as décidé de souter tête boisser dans cette énorme cravasse en te cramponnant à une liane. Patiente un petit peu et la liane se défera d'elle même.

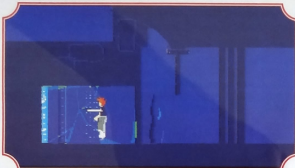


béton. La maniabilité est un vrai plaisir avec une utilisation optimale de tous les boutons de ton paddle.

### Un grand monsieur

Quand on sait que le tout, graphisme, scénario, bruitages, programmation et tout ce qu'il faut pour faire un jeu à été fait par une seule et unique personne, moi je me lève, j'enlève mon chapeau, je salue bien bas et je retourne chez ma mère bouffer de la blédine. Des gens qui

### 350 PRIX DE LA CARTOUCHE 450

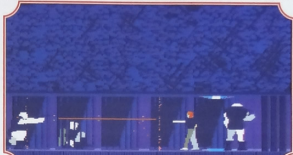


Comme tu peux le remarquer, tu viens de rentrer dans un endroit qui n'est autre qu'une recharge à laser. Profites-en pour faire le plein !

maîtrise leur domaine à ce point, y'en a un par métier, Prince en musique qui est capable de tout faire tout seul, et puis dans le jeu vidéo y'a M000sieur Eric Chahi, un grand. Ce jeu est un must, un top, un hit, un tout ce que tu veux sauf quelque chose dont on peut se passer. Et si ça ne te plaît pas, tu m'appelles à la rédaction et je te raconte l'histoire du fou qui repend son plafond... A moins que tu n'en connaisses une autre plus drôle, moi



L'obscurité te faisait mal aux yeux et tu as décidé de sortir pour tuer quelques personnes de plus. Ce garde est mort et il ne le sait même pas !



Dans l'univers carcéral dans lequel tu te trouveras à un moment du jeu, tu devras protéger ton ami pour qu'il t'ouvre la porte.



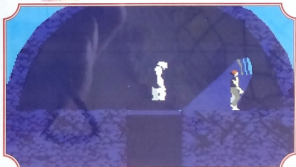
Yooouuu ! Il est formidable mon copain. À lui tout seul, il a réussi à m'envoyer de l'autre côté de ce trou. Quel homme !

en attendant je me replonge tout de suite dans cet autre monde...

Michaël "Lester" Valensi



Tu viens de tirer avec ton énorme lazer sur une paroi qui vient de libérer l'eau de la cascade. Casse toi vite Lester avant d'être englouti !



De cette fenêtre qui se trouve au dernier étage en prenant l'ascenseur, tu pourras visionner l'autre monde ou tu as atterri.

### ARCADE/ACTION

Ubi Soft - 1 à 2 joueurs

La meilleure cartouche de sa catégorie  
Le jeu de l'année qu'il vous faut absolument posséder. Un Banzai d'Or !

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

**92%**  
Supersonic



# MA TEST

# JAMES BOND

# 007

# THE DUEL

**L'organisation mondiale du crime, je les ai exterminés les uns après les autres. Tu sais qui je suis ? My name is Bond, James Bond ! Et c'est pas un savant fou qui va me faire peur en les ressuscitant. God Save the Queen !**

Moi, je suis comme les scouts, toujours prêts. Alors quand un savant fou fait revivre tous mes anciens ennemis je ne vois qu'une chose à faire : foncer. De plus, il se met en tête de réduire en bouillie des satellites pour prendre le contrôle de la terre.

### I'm on my way !

Alors c'est décidé : je pars sur les lieux du crime, en l'occurrence une gentille petite île où il ne va pas faire bon passer ses vacances vu que je vais tout faire sauter. Je commence par

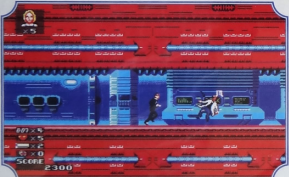
approcher un bateau en "Jet Pack", et je dois tout de suite délivrer des otages (avec un "o" de préférence !). Une fois cela réussi, je pose une bombe là où il faut et hop ! Dès ce niveau, on voit le travail sur la réalisation : les graphismes sont clairs et détaillés et l'animation de James Bond est un modèle du genre. Malheureusement on s'aperçoit bien vite que la maniabilité du personnage est assez catastrophique et demande de la patience et un grand calme. Après le bateau, direction l'île.

Je débarque dans une forêt infestée d'hommes grenouilles armés de mitraillettes. Pour un agent secret de ma trempe, il est facile de comprendre qu'il faut toujours adopter la même technique pour s'en débarrasser, et l'action devient rapidement monotone. Une chance que le champ de bataille soit vaste et que le scrolling soit génial. Une fois la forêt détruite (que les écoles me pardonnent, c'est pour la bonne cause !) me voici dans une usine, et alors là, c'est l'horreur la plus totale.

### Dure, dure, la mission !

Alors qu'il suffisait de se baisser pour éviter les tirs des grenouilleux, maintenant, c'est totalement différent (Bravo pour la progression dans la difficulté !).

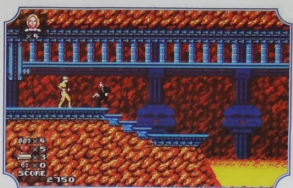
Enfin bref, tu l'auras compris, James Bond est un jeu assez classique dans son déroulement mais qui présente tout de même quelques incohérences : James bond qui fait des sauts de quatre mètres de haut, je veux bien être un super agent, mais quand même ! Ceux qui cherchent un challenge difficile et qui ont une maîtrise totale de leurs nerfs (la



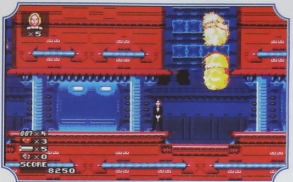
Tue les savants pour qu'ils n'inventent plus d'armes horribles.



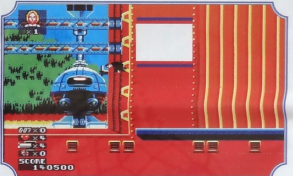
Dans la forêt, James Bond devra tirer vers le haut et le bas pour éliminer les ennemis sur les branches.



C'est à partir de ce niveau qu'il devient impossible d'éviter les tirs ennemis. Les programmeurs ont du faire la fête le jour d'avant !



Mis à part tuer les ennemis il faut aussi penser à éviter des multitudes de pièges mortels.



James Bond se prend pour Strider et nous fait des sauts périlleux de barbares : très oubélique cet homme !



Le début de l'aventure, pas de service d'oreiller. Mais ne t'attends pas à voir plus de trois sprites en même temps à l'écran !

maniabilité n'est pas des plus facile, je persiste et je signe !) se défouleront sûrement. Et si tu veux tout savoir : le plus grand studio de cinéma d'Hollywood en Californie porte mon nom (Studio 007) et a été construit pour le tournage de "L'espion qui m'aimait"... C'est ça la célébrité !  
Lionel Viner 007

### ARCADE/ACTION

**Strider - 1 joueur**  
On ne retrouve plus vraiment l'ambiance du film dans ce jeu. Seule la musique est de qualité. Vraiment pour les fans !

88%	GRAPHISME
92%	ANIMATION
89%	SON
70%	JOUABILITE
80%	DUREE DE VIE

**79% INTERET**

### PRIX DE LA CARTOUCHE










# STRIDER II

"Que mon humble personnage puisse en tout premier occire la sale vermine rampante et que la Princesse gouce comme la fleur de jolis flammant au gré de la rivière en été puisse retrouver le chemin de la liberté" ainsi parlait Hiryu qui croyait s'être enfin débarrassé du Grand Maître dans Strider ! "La vie n'est qu'un éternel recommencement et la route qui conduit à la sérénité est parsemée d'embuches..." Ça c'est de moi, mais c'est bien vrai !

Ben oui, Strider 2 est la digne suite de Strider, le Grand Maître n'est pas mort, on prend les mêmes et on recommence. Et comme il faut quand même du changement dans la continuité, N°2 oblige, le Grand Maître enlève une belle et douce princesse (en plus de vouloir être Maître du Monde, ça fait pas un peu beaucoup ?), histoire que le héros ne s'ennuie pas à la fin du jeu.

## La vie est une dure lutte

Hiryu, le vaillant ninja galactique élevé à la baguette (gag) qui ne pense qu'à la paix, à la liberté et à demolir "les infames crapeaux vaveux qui rendent glissant la route de la vérité" disait Tong Tseu possède toujours son épée tranchante et rapide. Et comme le

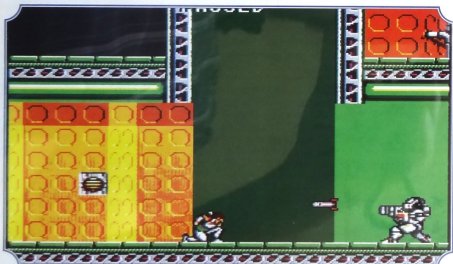


Situation agréable ! Tu te retrouves dans les égouts des aliens avec quelques centimètres d'écart entre tes pieds et une rivière d'acide !

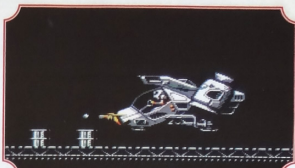
combat sera difficile, il décide de s'acheter quelques shurikens (il a des réductions par lot de dix !), histoire d'avoir des arguments valables contre les adversaires trop coriaces.

## Je veux de l'action !

Tu l'auras donc compris, Strider 2 est un jeu d'action qui t'emmène



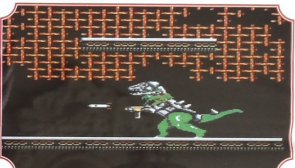
Que faire dans ce genre de situation délicate ? of Je rests bêtement occupé en attendant le choc. bi Je fais un saut magistral pour me débarrasser de mon assaillant. c/ R gouché, y'a personne, courage, fuyez !



BOSS 1 : cette navette ne te posera aucun problème si tu sautes sans arrêt et que tu fropes comme un "bourrin".



BOSS 2 : cet hélicoptère reste dans le fond de l'écran. Il faudra donc que tu te déplaces vers lui pour le détruire.



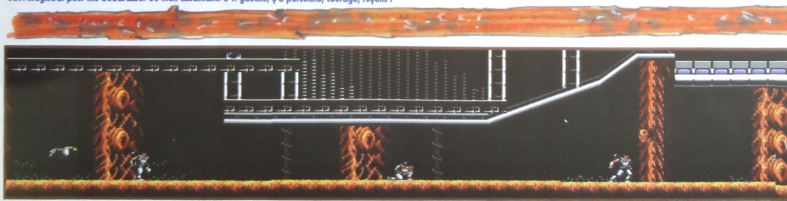
BOSS 3 : les dinosaures ne sont pas pacifiques, surtout quand ils sont armés de lance-missiles à tête chercheuse.



BOSS 4 : cette abeille tueuse, plus grande que ses congénères, sera extrêmement hostile envers toi !

dans cinq niveaux ponctués par les indispensables boss de fin. Tu commences dans une forêt fréquentée par des robots bipèdes qui ne te veulent pas que du bien.

L'animation de ton personnage est parfaite et son saut périlleux est un modèle pour tous ceux qui rêvent un jour de voler comme l'oiseau de Paradis dans les forêts de bambous.





Ici, notre vaillant ninja fait une superbe démonstration de son génialissime sout périlleux qui à fait sa renommée mondiale. Et encore, il peut le faire sans les mains !

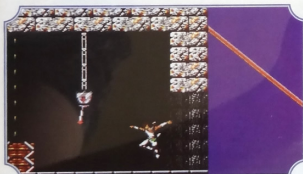


Dans ce beau paysage montagneux, un cher d'assaut essaye de te détruire. Heureusement que Hiryu "Tse Tung Lee Chan Moo Tseu" alias le ninja au grand cœur (d'arti-choud et froid) peut utiliser des shurikens.

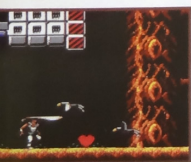
Les décors, mi-forêt, mi-métallique, sont assez réussis et le scrolling multidirectionnel magnifique. Le deuxième niveau se déroule dans une espèce de base. Hiryu saute dans tous les sens et peut

s'accrocher aux murs ou encore au plafond tel la mouche moyenne, tout en utilisant son épée. Ses adversaires sont vraiment de toute beauté, surtout le boss, qui comme dans le niveau 1 est vraiment

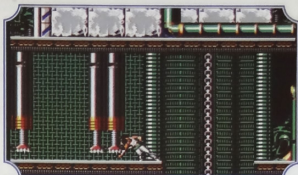
énorme. Niveau 3, changement de décor et direction une base alien ou des monstres et toujours ces cochonneries de robots cherchent à te détruire. Ici, il faudra faire des glissades pour éviter les piques qui tombent du plafond. Le boss est un dinosaure



Avant de faire mumuse en te laissant glisser sur la corde, pense à actionner ce levier pour ouvrir une porte.



La forêt du premier niveau est occupée par une base énorme remplie d'ennemis. Avant d'atteindre le précieux cœur, débarrasse-toi de ces sales oiseaux de mauvais augure !



Une belle glissade vient de sauver notre héros de ces piques aiguisées.

armé d'une mitraillette. Je t'ai raconté les trois premiers niveaux, je te laisse découvrir les 2 derniers, mais je te conseille tout de même de tirer sur les réservoirs à bonus pour refaire le plein d'énergie et de bien chercher, il y en a partout. En gros

comme au détail, Strider 2 est un jeu plutôt réussi qui exploite bien les capacités de la Master System. Un dernier petit proverbe pour finir "Tant va la thière à l'eau qu'à la fin tu me les brises !"

Lao Tseu Vilner

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



250 350

ARCADE/ACTION

Les *Shok - 1 joueur*  
Un bon jeu de stratégie, très excitant,  
très réussi. Les amateurs  
apprécieront, les autres...

GRAPHISME	85%
ANIMATION	90%
SON	77%
JOUABILITE	88%
DUREE DE VIE	75%
INTERET	84%

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 !

RÈGLEMENT SUR SIMPLE DEMANDE A  
CONNECTION - BP 3023 - 69341 LYON CEDEX 07

36 68 68 88 Produit par Connection 2,19 F/m

# MS TEST GLOBAL GLADIATORS

**18 avril, 11H55. Je me penche sur mon quotidien favori (Non non, je ne ferai pas de pub) et je lis : deux nouvelles usines de traitement de déchets à Marseille (véridique) ; Israël, la centrale nucléaire de Dimona déverse de l'eau contaminée (re-veridique)... Je m'arrête là, ça me fout le moral à plat. Mais bon, au moins, la prochaine fois qu'on me dit que les jeux vidéo c'est du pipeau, je sort le journal et je te montre que c'est pas vrai !**

C'est vrai quoi, y'en a qui passent leur temps à te dire que les jeux ça rend épéologique, que ça te détache de la réalité, mais bon, faut peut-être pas exagérer. Desert Strike, on a qu'à me dire que la guerre du Golfe je l'ai rivécue... Alors le premier qui dit que Global Gladiators ça peut pas arriver...

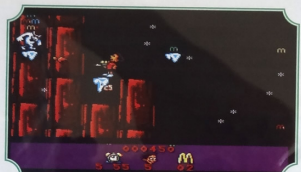
## Si c'est possible !

En tout cas ça arrive en force sur Master System après un carton sur Megadrive. Maintenant je te raconte un peu de gueule. Mick & Mack ont la dalle, ils vont tous les deux se taper une p'tite bouffe chez McDo\*. Ils rencontrent Ronald Mac Donald himself qui leur remet aussitôt une BD. Pourquoi ? Tout simplement pour leur montrer qu'il faut combattre la pollution. Ce n'est pas pour les forcer à voter écolo, mais simplement parce que ça devient vraiment urgent. La mission est superbe mais oh ! combien délicate. Quatre niveaux dans lesquels tu passes ton temps à te débarrasser des ordures qui traînent. Avant de commencer la mission, tu choisis

\* l'un des 2 personnages. Et te voilà transféré dans un monde où la saleté est reine. Beurk !

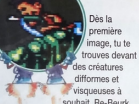


Attention aux chutes qui peuvent se révéler fatales.



**Dans le monde de glace il faudra y aller doucement car le terrain est des plus glissant. Prudence, prudence !**

Mick dévoile la pente en courant comme un dératé.



Dès la première image, tu te trouves devant des créatures difformes et visqueuses à souhait. Re-Beurk ! Heureusement que tu n'as pas oublié ton flingue antipollution pour te frayer un passage dans la crasse ambiante. Tu passes successivement de la forêt où des haches tenteront de te couper en fines lamelles version carpaccio, à Artic le monde polaire pour enfin finir à Toxictown une ville à déchets.

## Wouah... la taille de la pouibelle !

Les niveaux sont très vastes et sur plusieurs plans de hauteurs, le tout avec un scrolling multidirectionnel,



Dans la forêt tu vas rencontrer des "hoches bipédés" qui voudront te couper en morceaux.



Maître Mick sur un arbre perché, tenant en sa main un gros flingue. Maître Sime par l'odeur alléché, vint pour faire un carnage...

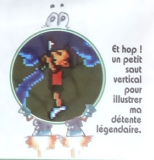


Dominant la situation du haut de sa falaise, Mick observe une horrible machine génératrice de saletés immondes.



À part foncer et tirer sur les ennemis, il faudra aussi penser à ramasser les "M" indispensables pour la suite.

également du même soin. Une idée originale vient pimenter le tout. Si tu récoltes assez de logo McDo, tu peux passer par le bonus stage où tu jettes des déchets dans des poubelles. Alors pourquoi m'litige ? Le jeu est trop dur. Il te faudra des heures et des heures de luttes acharnées pour passer les niveaux. Et accroche toi bien, tu ne possèdes aucun "continuu" pour tenter de progresser dans ce jeu hyper méga-



Et hop ! un petit sout vertical pour illustrer ma détente légendaire.

et la je dis plus Beurk du tout. A l'ordre du jour, sauter, courir, tirer et dégommer tout ce qui bouge dans ces mondes où les re-re-beurk vivent en paix (plus pour longtemps). Techniquement, le jeu est mitigé. Global Gladiators offre des graphismes, des couleurs à couper

le souffle. L'animation du personnage est travaillée avec le plus grand soin. Mick & Mack possèdent une multitude de positions. Les ennemis bénéficient

Le record de sout en longueur est battu avec ce superbe saut.



Bien que, pour l'instant, l'usine a l'air dépeuplée, il faut être prudent car l'ennemi peut surgir à n'importe quel moment et de n'importe où.



To petite ballade en forêt l'apprendra qu'il vaut mieux ne pas mettre les pieds n'importe où.

Parfois tu te retrouveras dans les airs avec des plateformes invisibles.

hard, Franchement c'est abusé, avec une telle difficulté, quand il n'y a ni "passwords" ni "continus".

Avis aux pros !

Ce jeu avait tout pour plaire : une animation fluide, des décors et des graphismes à décoller de petit Brice, mais à moins que tu ne sois hyper maxi giga fort, les "craqueux" et les "gerbeutos" risquent de continuer à sauter la planète encore longtemps. Mais bon, je crois



La version Game Gear est identique à la version Master System, excepté le fait que l'on peut la transporter n'importe où avec soi et qu'il est donc possible d'y jouer quand on veut !

**PAIX DE LA CARTOUCHE**



Régis Crochet.



Global Gladiators sur Game Gear est techniquement réellement impressionnant. Seule subtilité, comme sur Master System, une difficulté trop importante.

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



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



Shprouck ! un p'tit coup de pistolet à glue dans la tôle à toi.

**PAIX DE LA CARTOUCHE**

**ARCADE/ACTION**  
Wipe Games - 1 jouer

Une réalisation technique exceptionnelle pour cette console. Mieux, bon sang, que les plus end difficiles !

- GRAPHISME **92%**
- ANIMATION **91%**
- SON **82%**
- JOUABILITE **93%**
- DUREE DE VIE **93%**
- INTERET **89%**

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)	
CONSULE GAME-GEAR * avec Columns	499 F
CONSULE GAME-GEAR (neuve) + 4 Jeux	795 F
LOUIPE 90 F	ADAPTEUR SECTEUR 90 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion):	
JOE MONTANA FOOT 109 F	STREET OF RAGE 175 F
SUPER MONACO GP 1 139 F	SONIC 2 180 F
MASTER SYSTEM (+ DE 1900 JEUX DISPONIBLES)	
CONSULE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD)	249 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 96 F	XENON II 99 F
GHOSTBUSTERS 99 F	SAGA 135 F
RAMBO III 99 F	AFTER BURNER 135 F
RASTAN SAGA 99 F	SONIC II 209 F

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)	
CONSULE GAME-BOY avec TETRIS *	349 F
ETUI ANTI-CHOC 60 F	LOUIPE LIGHT BOY 399 F
GAME-GENE 249 F	HANDY-BOY 349 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion):	
GARIBOLDI'S QUEST 89 F	SPRINTMAN 139 F
TORTUE NINJA 109 F	SUPER MARIO LAND 139 F
MOTOCROSS MANAC 136 F	BUGS BUNNY 149 F
WORLD CUP 139 F	SUPER MARIO LAND 2 175 F
NEO-GEO (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)	
CONSULE DE BASE *	249 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion):	
BLUE SHADOW 99 F	GARULET 2 139 F
CHEVALIERS DU ZODIA 99 F	ZELDA 1 149 F
TORTUE NINJA 99 F	TOP GUN 2 175 F
SPY VS SPY 109 F	ZELDA 2 179 F
DRAGONBALL 139 F	GREMLINS 2 159 F

CONSULE NEO-Geo (NEUVE)	
(+ DE 50 JEUX DISPO) avec 1 jeu	1990 F
MANETTE 399 F	MEMORY CARD 199 F
Exemple de prix : NEUF OCCASION	
ALPHA MISSION 2 690 F	479 F
ART OF FIGHTING 1490 F	1190 F
FATAL FURY 2 1490 F	1190 F
SENGOKU 2 1490 F	1190 F

MEGADRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)	
CONSULE (Française) *	499 F
ADAPTEUR CARTOUCHE (Japonaise)	79 F
MANETTE PRO 2 125 F	PRO PAD (Française) 159 F
GAME-GENE 349 F	MENAGER * 349 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion):	
WRESTLE WAR 80 F	STRIDER 130 F
ALEX KIDD 99 F	SUPER HANG ON 179 F
ALTERED BEAST 99 F	WORLD CUP ITALIA 179 F
SONIC 99 F	STREET OF RAGE 199 F
CRACK DOWN 139 F	ECCO LE DAUPHIN 299 F
DICK TRACY 139 F	MCKEY ET DONALD 299 F
GOLDEN AXE II 139 F	MOONWALKER 299 F
ROCK THE CAR 139 F	STREET OF RAGE II 299 F
RAMBO III 139 F	TERMINATOR 299 F
MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)	
CONSULE MEGA-CD * avec 1 jeu	1690 F

SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)	
CONSULE SUPER-NINTENDO (Française) (neuve)	690 F
CONSULE SUPER-NINTENDO avec	690 F
CONSULE SUPER-NINTENDO (+ MARIO KART)	690 F
CONSULE SUPER-NINTENDO (+ STREET FIGHTER II)	1090 F
MANETTE PRO PAD (Française)	159 F
MANETTE SUPER NES *	399 F
ADAPTEUR SUPER-NINTENDO / SUPER NES	99 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française):	
GRANDS AND GHOSTS 269 F	SUPER PRODUCTIONS 314 F
SUPER MARIO PAINT 269 F	ANDRHO WORLD 339 F
SUPER MARIO KART 269 F	AXELAY 339 F
SUPER SOCCER 269 F	FRANCE OF PERSIA 339 F
ZELDA 2 269 F	ROAD RUNNER 339 F
DESERT STRIKE 299 F	STREET FIGHTER 2 339 F
JIMMY CONNORS 299 F	SUPER STAR WARS 339 F
WRESTLEMANIA 299 F	MAGICAL QUEST 379 F

CONSULE (NEUVE) CONGRAX II (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)	
PORTABLE GT TURBO * avec 1 jeu	295 F
+ 600 JEUX DISPONIBLES (HU-CD + CD ROM)	

NOUS DISPONIBLES EN STOCK DE PRESQUE TOUTES LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. L'ESTRÉE PAS À NOUS LES DEMANDER

**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. Métro: Maubert Mutualité - RER: Luxembourg/Si Michel - BUS: 63.86.87 Parking Maubert

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

NOM ..... PRENOM .....  
 ADRESSE .....  
 CODE POSTAL ..... VILLE .....  
 TEL DOM: ..... TEL JUR: .....

TITRE	CONSOLE	PRIX
FRAS DE PORT (1 si jeu, 30F)	CONSOLE (60F, 30F)	
TOTAL A PAYER		

Je règle par :

- MANDAT LETTRE   
 CHEQUE   
 CARTE BLEUE  N° .....

Date expiration: .../.../...  
 Signature: .....

Avec notre CARTE DE FIDELITE complete, VOUS gagnez

**300 Frs** de Jeux Gratuits

VENTE PAR CORRESPONDANCE  
**24 / 48 H**  
 LIVRAISON COLISSIMO

**+ 8000 JEUX\* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN A LA VENTE OU A L'ECHANGE! dont + DE 5500 NOUVEAUTES**

\* (CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

Nous rachetons vos consoles ainsi que **Tous** vos jeux :

- GAME-GEAR • MEGADRIVE • MEGA CD • LYNX • GAME-BOY • SUPER-NINTENDO • NEO-Geo et échangeons vos consoles et jeux sur :
- N.E.S • MASTER-SYSTEM • NEC (voir modalités au magasin). Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures maxi pour la province



**La Grande Fauchuse, celle qu'on a jamais envi de croiser mais qui fini toujours par te rattraper pour te balancer au fond du trou, avec deux mètres de terre par dessus et une belle plaque en marbre gravée à ton nom... La Mort quoi ! Et bien si tu veux tout savoir, moi je l'ai déjà combattue et je l'ai déjà vaincue... Mais elle n'aime pas perdre !**

Et oui, elle n'aime vraiment pas perdre et après le coup que je lui avais fait, elle est devenue folle de rage. Elle a fini par m'avoir à sa façon ! Maintenant, je me retrouve à errer parmi les esprits sans pouvoir trouver le repos éternel. Je n'ai plus qu'une seule solution : livrer le combat le plus important de ma vie (je devrais dire de

**BOSS 2 : ce monstre o... d'un tour dans son s...**  
ma mort), pour me débarrasser de tous les monstres maléfiques et des gardiens de fin de niveau pour retrouver enfin la paix.

**Aux armes !**

J'ai guisé mes 2 épées que je garde précieusement et me voilà parti pour 6 niveaux d'horreur totale en espérant revoir la lumière. Au début du jeu, j'arrive

dans un endroit étrange, le "Niveau Navigation". C'est dans ce niveau qui est totalement vide (comprends : sans ennemi) que je dois ramasser des alchimies qui me seront nécessaires durant mon périple. Bien sûr toutes les alchimies ne se trouvent pas dans ce niveau, mais j'en aurais déjà assez pour commencer ma quête.

**La magie, ça sert !**

Certaines alchimies me ramèneront au niveau navigation (à n'utiliser qu'en cas d'extrême nécessité), d'autres ralentiront mes ennemis, les enverront Ad Patres, les blesseront, me protégeront contre toutes les blessures, donneront à mon arme une puissance deux fois plus grande, me rendront mon énergie, et pourront même me rendre invisible ! Côté armenet, j'ai également l'occasion de trouver une épée du feu, très utile contre les ennemis venus du froid, son contraire l'épée de glace utile contre ceux du monde des flammes et finalement la plus importante, "l'épée de foudre" qui enverra sur mes adversaires des boules d'électricité brûlantes (merci E.D.F.).

**BOSS 3 : un serpent à sonnettes qui te veut du mal.**



Par un froid glacial, alors qu'il faisait une ballade matinale, Chakon se fait agresser par une "chose" bestiale.



Chakon aime les endroits lugubres et sombres et aime aussi démolir les choux souris qui lui fontent dessus.

**BOSS 4 : ça ressemble plus à l'oplin qu'à un boss.**  
Voilà en gros toutes la pancopie sur laquelle je peux compter pour arriver à me sortir des ténébères. Et ça commence tout de suite par le niveau de l'Air, où je dois combattre des gobelins alliés, le gigantesque minature lanceur de rochers pour finalement affronter le roi dragon. Ensuite, direction le niveau de la Terre, où j'affronte maintenant d'ignobles larves vermineuses, des araignées cracheuses de poison pour accéder au repère de la reine des araignées. Je ne te le détaille pas tous, mais j'me reste le monde de l'eau, le niveau du feu, et le dernier, celui

de la lave, où je me heurte aux sphinx. Et je t'assure que je me laisse pas faire. Il faut dire que la difficulté est bien doublée et que les graphismes sont beaux, ça donne du courage. Enfin voilà quoi ! Je sais bien que la nature ne m'a pas gâté mais c'est pas une raison pour que je me laisse vraiment la chandelle ! D'ailleurs, à propos de chandelle, la plus grande a été fabriquée pour les 30 ans d'Amnesty International et elle mesurait 30 mètres ! Ça c'est de la bougie mon gars ! Et pour l'allumer, il y a même une allumette de 21 mètres, fort non ?

Mike "zombie" Valensi

**BOSS 6 : l'affrontement final contre le maître.**



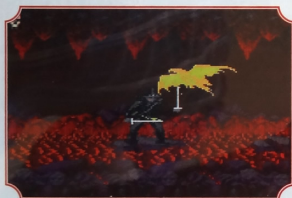
200 300

**ARCADE/ACTION**  
Solo - 1 joueur

Doté d'un scénario original et d'une action incessante, Chakon est un des nombreux titres issus de la Game Gear.

84%	GRAPHISME
86%	ANIMATION
80%	SON
85%	JOUABILITE
79%	DUREE DE VIE

**87% INTERET**



Dans une caverne enflammée, Chakon s'amuse avec son animal de compagnie, une chaudière chou-souris.



À tous moments, tu es accès à ce tableau qui te permet de créer de nouveaux sorts avec les potions que tu as récupérées.



Les cavernes obscures sont très mal fréquentées : on y trouve des rédacteurs en chef, des secrétaires de rédaction...



# ARIEL THE LITTLE MERMAID

Si tu es un fan de Walt Disney, tu connais sans aucun doute Ariel. Pas la lessive, on a pas le droit de faire de pub... La petite sirène du dessin animé. Celle avec une grande queue. Et les cancras du fond de la classe n'ont pas besoin de rire quand je parle de ça... une vraie queue de poisson avec des écailles ! Et mignonne en plus. Le grand bleu c'est dans ses yeux et le soleil dans ses cheveux. Non, tu vois pas ? Je te raconte...

Cette merveilleuse créature avait d'abord plongé dans la Megadrive et elle accoste maintenant sur les rives de la Game Gear. Il n'y a pas que sur Terre qu'il y a des problèmes. Les grands fonds océaniques cachent parfois des complots perfidieuses. Le bon vieux roi Triton coole normal, ça se passe dans l'eau ! des jours heureux dans son royaume aquatique, jusqu'au jour où Ursula vient prendre le pouvoir par la force.

### Ariel plonge à son secours !

Pour cela, elle a jeté un sortilège aux habitants des mers. Tu charmante héroïne, belle comme un cœur doté donc



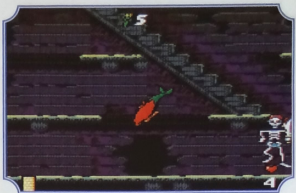
Les fonds marins sont assez mal fréquentés. Les poissons électriques sont même pas impressionnés par les mesurations de la sirène !



Après avoir traversé des niveaux d'une facilité déconcertante, te voici enfin au dernier boss.



À tout moment en faisant "Pause", tu as accès à cette "map" qui te guidera vers ton but.



Convoquez moi ? T'es révisé ou quoi, plutôt fuir que d'affronter ces squelettes... squelettique.

qu'une fois bien cuisinés !), et des requins bien pires que celui des dents de la mer et enfin à Ursula. Chaque niveau est en fait un labyrinthe.

### Tu as ton guide michelin !

Si le sens de l'orientation est une donnée rare dans ton cerveau embrumé, tu auras une carte à disposition. Sur le plan technique, c'est une bonne adaptation. C'est bien simple, c'est la réplique exacte de la version Megadrive. Les graphismes sont bien détaillés et l'animation est sympa. Pour peu que tu puisses jouer dans ta baignoire (mais ne le fais surtout pas, je veux pas d'électrocution sur la conscience !), tu te croirais vraiment au

fond de l'eau... Blopms... N'oublie pas de respirer de temps en temps. La seule chose que l'on puisse reprocher à ce jeu une fois l'enchantement passé, c'est sa facilité ! Je n'exagère pas : tu peux le terminer dès la première partie et en plus il y a des crédits qui te faciliteront la tâche, c'est vraiment dommage ! Enfin, même si tu t'appelles Umberto Pelizzari, avant de le prendre vraiment pour une sirène, y'a du boulot, son record en après est à 118 m de profondeur. Impressionnant mais pas encore suffisant, mais tu peux toujours t'entraîner pour faire mieux !

Régis Crochet.

aider son père en parcourant les océans pour le délivrer. Elle n'a pas le choix bien qu'elle déteste la violence, au moins autant que Martin Luther King. Mais le bonheur de son père et de son peuple passe avant tout, surtout quand on est une Princesse responsable. Tu dois donc traverser 4 niveaux truffés de créatures qui feraient plutôt mauvais effet sur la côte. Tu auras droit aux murènes, aux coquilles St Jacques (plus agressives

### PRIX DE LA CARTOUCHE



200 300

**ARCADE/ACTION**  
Sépie - 1 joueur  
Le jeu Megadrive n'était pas génial et cette adaptation est de la même veine. Assés moyen !

**GRAPHISME** 81%

**ANIMATION** 80%

**SON** 78%

**JOUABILITE** 89%

**DUREE DE VIE** 85%

**INTERET** 82%

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

# 36 68 21 01



## MEGA CONCOURS

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... !

Prévois dans l'attente et sur le site de ton magasin de cadeaux !

## 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 24/24 la location ne sera que de 2,99 F/mc par minute. Pour les appels 24/24 la location ne sera que de 2,99 F/mc à la connexion plus 1,99 F/mc par minute. Le règlement est disponible et disponible chez Mairie Nantaise, Palais de justice, à Neully-sur-Seine.

**BIDULES**  
est référencée par  
**SCORING GAMES**  
17 rue des Écoles  
93500 Paris  
Tél: 16 49 280 280



### KRUSTY'S FUN HOUSE

2 Niveaux sans soucis : Niveau 4 ;  
BROCKMAN, niveau 5 : SIDESHOW.

### GYNOG

**ACTION REPLAY PRO**  
Énergie bleue : FF0C80004

### TERMINATOR 2

Si tu souhaites changer de niveau à n'importe quel moment de la partie, fais sur la page de présentation : haut, bas, gauche, droite. Tu entendras alors une digitalisation vocale de Schwarzy l'indiquant que le cheat mode est activé. En cours de jeu, fais A, B, C et START en même temps pour changer de niveau.

### STREETS OF RAGE 2

À l'écran de présentation, mets le curseur sur option puis sur la 2ème manette, appuie sur A et B simultanément puis sans rien relâcher, appuie sur START. Tu auras accès au select round et au choix du nombre de vie.

### TAZMANIA

Quand tu es dans le niveau de glaces, vas à tout dernier iceberg, juste avant le panneau de fin de niveau, reste dessus... Tu resteras dans l'eau et trouveras une saie cachée avec de la nourriture, une vie et un continu.

Stephane Ethocht, Belgique.

### KID CAMELEON

À sa deuxième vie (Blue lake woods II), à 2 premiers blocs dans les casques de saumouilles montés dessus et sauts plusieurs fois. Des blocs avec des flèches apparaissent, ils te permettent de passer le mur et d'envoyer le tunnel.

Stephane Ethocht, Belgique.

### WHERE IN TIME IS CAMEAN SAN DIEGO

- Niveau 1 : GBBB04B
- Niveau 2 : GMBBJF3
- Niveau 3 : GMBFG3B
- Niveau 4 : GPBFLHB
- Niveau 5 : LPBFSJB
- Niveau 6 : XPBFJKM
- Niveau 7 : WZFRLLM
- Niveau 8 : XPDFMMB
- Niveau 9 : XXDFNFB
- Niveau 10 : XXGFSBP.

### TALMIT'S ADVENTURE

Encore et toujours des codes :  
- en mode Normal : Round 1 : WIZ,  
Round 2.7 : ZWMO, Round 3.6 : STER,  
Round 4.3 QRUP, Round 4.6 ARDE  
(dernier niveau),  
- en Game Master : KARDE,  
- en Digist : GILANDKI.

### PHANTASY STAR III

En commençant le jeu, quand tu sors du cachot, achète le Short Sword, vas au village qui est sur l'île vers à tout le monde. Vas 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 qui vaudra bien vous emmener sur une île à explorer.

Sur cette île, tu trouveras une grotte et la visitera. Lyle te donnera le Saphir. Prends le bateau et visite la grotte qui se trouve complètement à l'est du village. Au bout de cette grotte, une sortie t'amènera à la ville d'Aquaria. Pars au village, et à l'entrée invisible du labyrinthe qui se trouve entre 2 ruelles. Sors du labyrinthe, tu arrives sur Trida, vas vers le village et vers la grotte, tu trouveras Wren qui se joindra à toi. Vas à la station Méto, ne visite que le 1er étage, Lyle sera là et viendra avec toi avec la machine qui contrôle le temps. Retourne sur Aquaria. Prends le bateau et vas vers le Palais de Shuskaron pour combattre Lyle afin que Lend soit avec toi. Reviens à la station Méto, et visite le 2ème étage, prends la 2ème machine et vas à Aquaria. Rendez-vous au Nord de Shuskaron, la mer s'ouvrira et la ville de Gille apparaîtra, pars dans le château pour y retrouver le Jan-be-almim. Tu auras problème le King Of Cille, Lune, Siren 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, et ainsi que pour Mieu. N'utilise que des items que tu ne pas mourir en chemin. Prends le Battle Lion Window pour le combat, et enciende la magie Girespur au 1er étage d'un des passages. Enciende l'icone d'assaut. Reconcentre autant de fois qu'il le faudra. Pour la Dark Force, récupère le Star Mist au-dessus de son coffret, avant de commencer le combat, il t'aidera beaucoup. Vis 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 le tête.

### JAMES POND II

- Invincible : au tout début, prendre les objets dans l'ordre suivant : Gâteau, marteau, coupe, pomme, robinet, café, Hammer Earth Appie Tap + CHEAT.  
- Bares d'argent : Au tout début du niveau, il y a une autre série d'objets : Pinguin, halle, vin, cœur, raquette. Te voilà en possession d'assez d'éléments pour accéder directement au Bos fin, le zigzaguer et retrouver ton cher ami le Père Noël.  
Fabric DUBROUS 33110 LE BOUSCAT.

### BULLS VS LAKERS

- 1er round : 71YBCCB LAKERS 1-0  
2us, 71YBVB LAKERS 2-0 sans,  
71YBVB LAKERS 3-0 sans, 71ZBBBQ LAKERS 4-0 sans.  
- Quart de Finale : 71ZBBGB LAKERS 1-0  
traillabizers, 71ZBIBJ LAKERS 3-0  
traillabizers, 71ZBIBB LAKERS 4-0  
traillabizers.  
- Demi-finale : 71XBVBL LAKERS 1-0  
jazz, 71XBVLB LAKERS 2-0 jazz,  
71KGB2P LAKERS 3-0 jazz, 710B8BP LAKERS 4-0 jazz.

Pour le Schwarzy, de l'énergie infinie : FF147 000F.

### SPIDERMAN

**ACTION REPLAY PRO**  
Ne l'emmène pas dans toutes tes toiles : FFE707096.  
énergie infinie : FFE70 7006.

### ALIEN III

Quelques codes : FF04B0405  
FF045099 toutes armes bloquées  
FF047000. FF0490050.  
Laurent PHILIPPE 4000 ANGERS.

### TERMINATOR

Pour avoir les boules énergétiques qui tirent dans 3 directions : FF189004.  
Laurent PHILIPPE 4000 ANGERS.

### THUNDERFORCE IV

### ACTION REPLAY

- Vie : FF2F100x
- Bouclier bleu : FF304061
- Bouclier rouge : FF20000016
- Invulnérabilité : FF30F001

Laurent BOYER  
30 VILLENEUVE-LES-ANGONS

### DESERT STRIKE

- Vie infinie : FF10B7003
- Hall Finis infinie : FF10A7006
- Les 2 codes ne marchent pas simultanément.

**Maintenant, accède aux diverses campagnes :**  
2. EDHAHJ 3. WLLTBK  
4. EEPTRV.  
Joe JACOTTE 2000 AACCIO.

### RISKY WOODS

- Vie infinie : FF1A5002B.
- Armure en argent : FF11A7033.
- Armure en or : FF11A7067.
- Bâton magique en permanence : FF1177001.
- Clé de la porte en permanence : FF1183002.
- Tenue infini : FF119003.

Laurent PHILIPPE 4000 ANGERS.

### GREEN DOG

**Involnérable :** appuyer sur A toutes les 10 secondes : FF2E30008 FF20E0002.  
Laurent PHILIPPE 4000 ANGERS.

### TALESPIN

- 10 caisses en permanence : FF2B73010
- Vie infinie : FF2F3B003
- Énergie infinie : FF28AD008.

Laurent PHILIPPE 4000 ANGERS.

### ALIEN III

- Quelques codes : FF04B0405  
FF045099 toutes armes bloquées.  
FF047000. FF0490050.

### FANTASIA

### ACTION REPLAY

FF7D0007 énergie infinie  
FF7D08003 vies infinie

Laurent PHILIPPE, 49 ANGERS

### WONDERBOY IN MONSTER LAND

### ACTION REPLAY

FFDA00001 énergie infinie  
Laurent PHILIPPE, 49 ANGERS

### ALTERED BEAST

### ACTION REPLAY

FFB120003 vies infinie  
FFCF1000C énergie infinie  
Laurent PHILIPPE, 49 ANGERS

### SUPER GRAND PRIX MONACO II

FFFC5 90000 voir 25 liens de 300km/h.  
Perrin Gouven, 23 La Molène



### WONDER BOY II IN MONSTER LAND

Un itinéraire (pas un code) pour sortir du labyrinthe du dernier niveau : Bas, Bas, Droite, Gauche, Bas, Droite, Bas, Droite, Haut, Haut, Gauche, Gauche, Gauche, Bas, Droite, Bas, Bas, Droite, Bas, Bas, Gauche.

### ZILLION

Quand tu as entré le code de destruction de la base, et quand tu vois la bête, mets toi à gauche et ne tire que quand elle ouvre la gueule.

### AFTER BURNER

Pour passer le 12ème tableau, il suffit de faire un looping à droite ou à gauche sans s'arrêter de tourner.  
Laisse également le doggy appuyé sur le bouton 2

### ALTERED BEAST

Pour vaincre le dernier boss, fais des petits sauts et esquivant la vague de feu d'un bout à l'autre de l'écran. Renouvele cela jusqu'à sa mort.

### F-16 FIGHTER

Pour que le brouillage soit efficace, attends que l'appareil achève la vague de feu d'un bout à l'autre de l'écran. Renouvele cela jusqu'à sa mort.

### WORLD CUP ITALIA 90

Pour les corners, change ton joueur de direction, tire, tourne la ficelle de l'autre joueur vers le but, tire et... BUT !

### INDIANA JONES

- Vie infinie : pendant le jeu, fais plus, et ensuite appuie 10 fois sur le bouton 1.

### ALEX KIDD

Quand tu es game over, si tu as 400 sacs de pièces, appuie en haut et 6 fois sur le 2, et tu auras un continu.

Nicolas MOREUX, 30 Belegarde.

### ORTHEUS ASSAULT

Le fort du niveau 3 : commence au rail du sol, pour détruire l'émetteur de balles rouges. Puis procéde à la destruction des différentes batteries de bas en haut. Ceci fait, tire immédiatement au tier de la hauteur ou fort pour détruire la tourelle cachée dès qu'elle s'ouvre.

### ALEX KID IN MIRACLE WORLD

Lores Alex est à l'intérieur du château de Janken, il y a deux pièces dont le plafond descend avec des piques. La première consistant une bouffée de fumée sur le 2ème. Fais la bouffée jusqu'au seuil de la mer de gâche dans la première pièce : le plafond ne descendra plus et plancher s'ouvrira pour te permettre de descendre dans une autre pièce.

### TAZMANIA

Branche les 2 manettes, fais sur le 2ème : diagonale-haut-gauche et appuie sur les 2 boutons en même temps. Laisse appuier et presse le bouton 1 de la 1ère manette à la page de présentation, tu accèderas ainsi au soult test etus ensuite.

### PENGOULIN LAND

En cours de jeu, fais 2 fois Descends, tu vois le monde que tu dois traverser, défile devant les yeux. Pour repandre le jeu, descends jusqu'à bas du monde. Si tu refuses à regarder le monde et qui ton temps tombe à zero, tu auras un continu.

### BLADE EAGLE 3D

Pour choisir les niveaux, tu dois, pendant la page de présentation, faire 3 ou 4 tours avec le joystick dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand le chiffre 0 apparaît, dirige la commande vers le haut pour faire définir les niveaux puis appuie sur le bouton pour commencer à jouer.

### MIRACLE WARRIORS

Pour trouver toutes les clés, va autour du grand vent sur le bas côté gauche de la carte. Presse le bouton 2 et un menu apparaîtra sur la haut côté droit intitulé "SPELL". Mets le ciel dans le SPELL, droit, et tu le retrouveras appuie sur l'écran. Lorsque tu trouveras le coffre, ouvre-le et tu seras confronté à un gardien. Bas le et tu seras récompensé par une des clés. Continue ainsi pour obtenir les 3 clés.

### CHOPLIFTER

Au 3ème niveau, ne reste pas trop longtemps sur la plate, ou tu risqueras de mourir car liennet avec leurs engins pour te détruire. Quand tu rentres dans la game, ressors vite. Ainsi quand tu y rentres de nouveau, les boules de lave ne pourras plus t'en faire.





17 rue des Ecoles  
75005 PARIS

Tél. : 16 1 43 290 290

## LORD OF THE SWORD

Pour que les hommes de la ville te donnent les messages, il faut insister. Frappe 6 fois de suite à la porte. Les endroits où se rendre : Hartford, Amon, Pharanon, Amon, Ulmo Forest, Inlith, Brambo, Hille, Durarie, Lital, Falas, Amon, Hartford, Ozgul, Duvarie, The Tharbeds, Mi Morgos.

## GOLWELIUS VALLEY OF DOOM

Le Golwe de la vallée se trouve dans le royaume de Taramba près d'un rivière. L'élève légendaire se trouve au nord de la forêt d'Hei, où il y a des fantômes et des chevaliers blancs. La bagne qui permet de passer les épreuves se trouve au nord de la forteresse Foshka, sur une île. Le pénitentiel en forme de cœur est dans le royaume de Taramba. Pour avoir à fait ses Ascensions, elles s'inscrivent plusieurs pierres. Le bouclier est à l'entrée du monde de Jabba. Le premier démon est sous un arbre entre 2 colonnes de pierres. Pour y accéder, il faut tuer des abeilles ou des serpents. Le deuxième démon est sous une pierre bleue, dans un tableau où plusieurs pierres bleue sont disposées géométriquement. Frappe sur une pierre du bas avec l'épée. Il faut remonter un ruisseau pour trouver le 3ème démon. L'entrée de la caverne se trouve sur la gauche du ruisseau tout en haut. Le 4ème démon se trouve sur une île dans le marais, sous une pierre verte. Le 5ème est sur une île aussi. Il faut briser une des pierres indestructibles et la caverne du pénitentiel pour voir la caverne. Le 6ème démon est en dessous du ruisseau à droite. Tu verras une montagne le barrant la route, mais la rivière contourne. Tu es plusieurs jours pour voir la caverne. Le 7ème démon est dans la forêt d'Hei, à l'endroit où il y a des Korenda noirs. Il faut en tuer au moins 2 pour que la porte de la caverne s'ouvre

## AERIAL ASSAULT

Niveau 2 : pour éviter les éclairs mortels, place dans la couche de nuages. Tu ne risques rien car tu es en altitude. Pour le boss du niveau 3, il vaut mieux utiliser les canons simples et le rapid fire comme arment, puis attaquer dans l'ordre : La touraille de queue, celle en haut de l'imperatrice, viser la soufre à bombes puis la touraille avant du dessous. En dernier arrête toi derrière l'empennage et dégomme la touraille avant supérieure en tirant dessus entre 2 de ses rafales.

## THUNDER BLADE

Lorsque Game Over apparaît, appuie en même temps sur le bouton 2 et diagonale BAS/DROITE. Tu auras 2 options continues supplémentaires.



## MICKEY MOUSE

· Joue avec 99 vies : pars au monde des nouilles, après les 2 clovins, descends l'échelle et va à droite pour courir en haut de la mur, prends les 3 trisons, fais apparaître la vie sur la marche, ne casse pas le coffre, sois en évitant le cheval échiquier, tombe dans le trou, casse le coffre, remonte, et continue ainsi de suite.

## SHINOBI 2

Pour avoir le ninja rose : 20141  
Pour avoir le ninja rose et vert : 80ACA  
Pour avoir le ninja rose vert et bleu : B09D9  
Pour avoir le ninja rose vert bleu et jaune : 90C0E  
Pour avoir tous les ninjas : 9F723

## PSYCHIC WORLD

Utilise les traits normaux pour vaincre les boss. Fais Diagonale Haut Gauche, toujours 1, bouton 2 et START en même temps pour avoir le Select Round.

## SHINOBI

Vas en haut à la page de présentation, et sans réfléchir, appuie sur START, pour avoir le Sound Test.

## WONDERBOY III

Entre ce passe : X30V DA VYEU T91 et, entre dans la maison à côté, tu arriveras dans une salle et à chaque endroit où tu frapperas, une porte apparaîtra, tu pourras ainsi un Select Round.

## SONIC THE HEDGEHOG

Pour tous les boss du jeu, il faut maximum 8 coups, sauf pour celui de Sky Base qui en demande 12. Dans chaque niveau il y a une vie.

## CHUCK ROCK

Niveau 2 : 708M Niveau 3 : NNHES  
Niveau 4 : 8AAG

## SONIC

· Au niveau 1-2, juste avant l'eau, il y a un mur, en sautant à gauche, tu passeras à travers, et découvriras une pièce dans laquelle il y a une vie.  
· Au 2ème niveau de la Sky base, au lieu de monter à l'échelle, va vers la gauche et saute dans le vide, mais pas trop loin. Tu tombes sur une plateforme mobile, laisse-toi conduire et change 3 fois de plate-forme. Quand tu seras sur la 4ème plate-forme, saute à gauche, tu retrouveras à l'avant du Sky Base, ensuite, va vers la gauche et découvre le 6ème diamant, continue encore vers la gauche pour rentrer dans le Sky Base.

## WONDERBOY

Lorsque tu vois le garçon avec la fille à la page de présentation, appuie sur START, et avec les flèches droite et gauche, fais les niveaux. À la présentation, fais START et Bas, pour le Select Round.

## SPACE HARRIER

Pour choisir son niveau :  
2. EFGH 3. CHFA 5. DGBG 6. HBGA 7. FBHE 9. BAOJ 10. HGDA 11. AGECC  
Un illustre inconnu.

## G-LOC

Mission 1 : après avoir obtenu environ 100 000 points achète Star (special) et Fuel Tank (special) puis dépense le reste de l'argent en essence. Mission 2 : il y a 10 balteaux. Tu dois obtenir environ 50 000 points. Fais le plein de carburant puis achète Amor (medium) puis le reste en missiles. Mission 3 : il y a 30 avions. Tu dois avoir 65 000 points. Achète Amor (special). Te voilà maintenant bien équipé. Mission 4 : il y a 15 balteaux. Tu dois obtenir 57 000 points. Le plein de carburant une fois rempli, dépense le reste en missiles.

## MICKEY MOUSE : CASTLE OF ILLUSION

Pour battre l'idiot qui fait tomber des blocs, ramasse celui qui est solide, colle-toi au mur opposé par rapport au Boss, quand il est reformé, lance-le lui dessus.

## PHANTASY ZONE

Pour avoir le menu d'options à la page de présentation fais : HAUT, DROITE, BAS, GAUCHE, 1, 2, 1, 2 puis START. Tu pourras choisir le nombre de vies, d'argent, le mode de difficulté etc... Pour être invincible, lorsque tu es dans le menu d'options, fais simultanément : 1, 2, GAUCHE. Le message "UnDead" s'affiche. Tu pourrais maintenant jouer en étant invincible. Niveau des trampoline : pour avoir les costumes de l'homme vert et de l'homme tornade, il faut aller au début du niveau tout à fait à gauche.



# COMPLÈTE TA COLLECTION!

**N°3**  
- Batman, Kid Chameleon, Chuck Rock, Tom & Jerry Devilish

**N°4**  
- Rock Around The Globe, The Thunder Force 4, Alien 3, Prince Of Persia

**N°5**  
- Sonic 2, Mickey & Donald, GG Shinobi 2, Streets Of Rage

**N°6**  
- Ecco, TaleSpin, Streets Of Rage 2, Mickey Mouse 2... - Calendrier poster 93

**N°7**  
- Las Vegas, Terminator 2, Rampart, Rolo...  
La boîte de rangement des cartes collectors

**N°8**  
- Flabback, Global Gladiators, Krusty Fun House, Megalomania, Two Crude Dudes.

### 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

## de cartes "collectors"

**Série 1** : Street Fighter 2, Dragon's Lair, Joe & Mac, MacDonald's and Prince Valiant, Super Bopet Kart + 2 cartes spéciales. **Série 2** : Chuck Rock, Mickey & Donald, Mickey Mouse 2, Sonic 2, Boto, Speedball 2, Corporation, Let's Turbo Challenge, Hammer's Harry, Amoley, Street Fighter 2 Pyramid. **Série 4** (N° 25 à 32) : Dune 2, Lemmings 2, Shadow Of The Comet, Descals CD, Miami Island, Ultima Underworld 2, Grand Prix World Circuit, Palmaris des Jeux vidéo 92. **Série 6** (N° 33 à 40) : Alien 3, Prince Of Persia, Nolo To The Rescue, Thunder Force 4, Transmundo, Streets Of Rage 2, La Menagerie, Palmaris des Jeux vidéo 92. **Série 8** (N° 41 à 49) : DC Kid, Star Wars, Actraiser, Prince Of Persia, Road Runner, Le Miracule, La Supergame, Palmaris des Jeux vidéo 92. **Série 7** (N° 40 à 54) : Riseyourself, Body Blown, X-Wing, Chuck Rock 2, The Legacy, Desert Storm. **Série 9** (N° 55 à 62) : Megalomania, Flabback, Krusty's Super Fun House, Global Gladiators, Defenders Of Goober, Two Crude Dudes, Rolling Thunder 2, Side Pocket. **Série 5** (N° 63 à 70) : Super SWIV, Protobooter 2, Mario Paint, Street Fighter 2 (Honda), Super Hunchback, Adams Family 2, 151 Strike Eagle 2, R-Type 2. **Série 10** (N° 71 à 78) : Super Frog, Vell Of Darkness, Strike Commander, Glass Machine, Arabian Night, Big Big.

Je commande les cartes suivantes :  
série 1  - série 2  - série 3  - série 10   
série 4  - série 5  - série 6  - la boîte   
série 7  - série 8  - série 9

Je commande les anciens numéros suivants :  
- numéro 3  - numéro 4  numéro 5   
- numéro 6  - numéro 7  numéro 8

chèque, CCP  mandat-lettre

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



### Conditions de vente des cartes collectors

- 1 série : 10 francs
- 2 séries : 15 francs
- 3 séries : 20 francs
- 4 séries : 25 francs
- 5 séries : 30 francs
- 6 séries : 35 francs
- 7 séries : 40 francs
- 8 séries : 45 francs
- 9 séries : 50 francs
- La boîte Collection + 10 francs

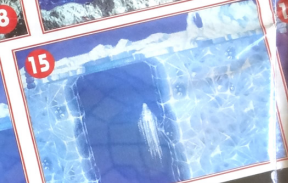
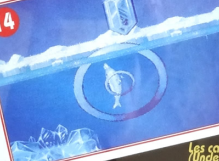
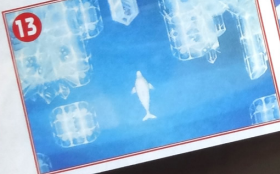
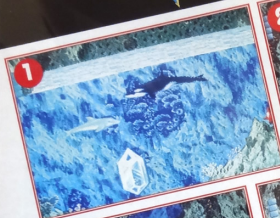
Nom : .....  
Prénom : .....  
Adresse : .....  
Code Postal : ..... Ville : .....  
Signature obligatoire  
(des parents pour les mineurs)

SOLUCE



# ECCO THE DOLPHIN

Eh bien nous y voilà... Imagine le ciel, bleu-azur, les petits oiseaux qui pollution... La mer, quoi ! Et imagine surtout un dauphin, une de ces ad de perdre ses compagnons dans une terrible tempête. Voilà donc la situ la connexion de votre chère console. Mais à partir de là, que faire ? Je s pas besoin de ces quelques feuilles de papier pour te débloquer des situ délicates... Mais crois-en notre expérience et conserve jalousement ces quelques pans d'arbres traités (ces feuilles quoi !). Car tôt ou tard tu y reviendras, à bon entendre... que la MEGA SOLUCE PART I soit avec toi.



### DANS LES ARCS DE LA BAIE :

Comme dans toute aventure, il faut un commencement, et cette fois il est de taille... La mer... La mer à perte de vue... Ses coquillages... Ses embûches... Ses dauphins... Et toi, il te faudra dans ces quelques niveaux user de toute ton intelligence et de beaucoup de patience. N'hésite pas à déplacer tout ce qui bouge, à éviter tout ce qui à l'air hostile, à discuter avec tes compagnons... Courage ce n'est que le début.

### Départ du jeu : la baie

Pour sortir du niveau il te faudra sauter le plus haut possible hors de l'eau. C'est seulement à cet instant précis que la tempête se déclenche pour emporter la majorité de la faune environnante. Par la même occasion elle libérera l'entrée du tunnel sur la droite du tableau.

### La baie après le cataclysme

A gauche de ce niveau, va parler à l'orque (1) et profite-en pour récupérer l'énergie cristalline qui te permettra de libérer le passage de l'autre côté, sur la paroi de droite.

### Les cavernes sous-marines (Undercaves)

Il te faudra passer par le mur de coquillages (2) en le cassant à coups de bec, puis par le mur de pierres en utilisant la coquillage (3) sur la plate-forme en haut à gauche où la coquillage ne parvient pas à casser le mur, il est possible de le soulever à nouveau en le remontant très lentement. Attention n'oublie pas auparavant de récupérer l'énergie cristalline par le passage de droite un peu plus haut. Elle te sera utile pour déplacer le cristal après le mur de pierres. Pour passer la pieuvre (4), apparemment fatale, il faut se placer à la verticale et monter le plus lentement possible sur sa gauche : elle ne s'apercevra pas de ta présence. Après avoir libéré le passage du cristal en dessous de la pieuvre, il faut passer sur la gauche au dessus des deux pics (5) en se collant sur la paroi du haut. Trouve l'énergie cristalline et reviens vers la droite de l'icrhan.

### Les courants des grands fonds (the vents)

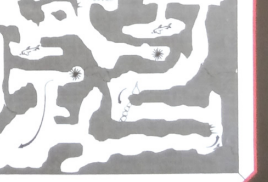
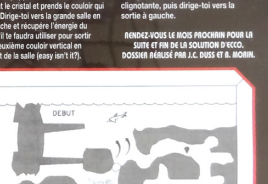
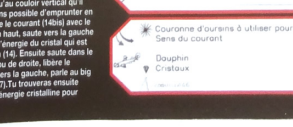
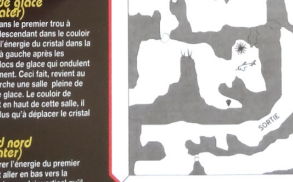
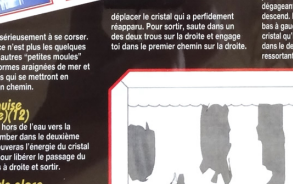
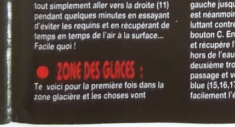
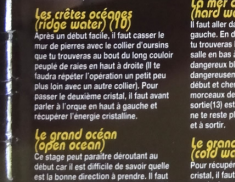
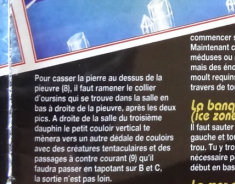
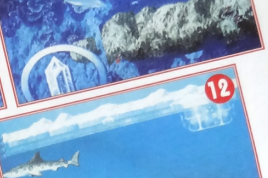
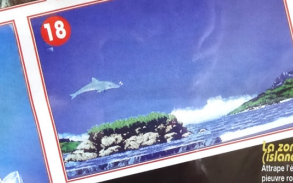
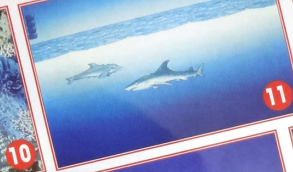
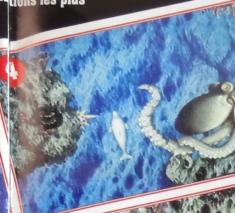
Si tu es pressé, tu peux sortir du niveau sans libérer les dauphins prisonniers. Mais en ne les sauvant pas, tu perdras

l'occasion d'apprendre de nouveaux chants. Pour sortir, saute sur la droite par dessus les trois îles et trouve un couloir vertical qu'il te faudra emprunter en suivant le sillage de la pierre que tu auras préalablement fait tomber dans le trou. Au bout de cette laborieuse descente, prends le passage de droite juste au dessus du cristal (6).

### Le lagon (the lagoon)

Comme pour le tableau précédent, je te conseille de partir à la recousse des trois dauphins bloqués par les courants. Place-toi devant eux et un par un ils te suivront jusqu'à ce que tu les ramènes à leur frère complètement sur la droite du tableau. La principale difficulté est de ramener le dauphin qui se trouve à l'extrême gauche : dès l'instant où il te suivra tu apercevras que la pierre que tu avais auparavant cassée avec le coquillage est réapparue. Heureusement à droite de la caverne se trouve le collier d'oursins (7) que tu pourras ramener à l'aide de ton sonar sur la pierre récalcitrante (il faut faire vite sinon le collier disparaît et il te faudra recommencer). Attention : n'oublie pas l'énergie cristalline en bas de la salle, elle te sera utile après le passage de la pieuvre. En passant par le chemin de la pieuvre, vers la droite tu trouveras le troisième dauphin dans une petite salle isolée.

Bazouille... La mer calme, sans cargo, sans "Off Shore", et sans  
 rables petites bestioles que l'on dit intelligentes, qui vient  
 tion dans laquelle vous vous trouvez lors de  
 Sais, tu vas te dire que tu n'as  
 ations les plus



**Les grands fonds (deep water)**

Affronte le courant contraire et prends le dernier chemin sur la gauche. Complètement à gauche tu rencontreras l'astéroïde (20), parle-lui en envoyant des tonnes sur la boule cliquante, puis dirige-toi vers la sortie à gauche.

**La zone des îles (island zone) (18)**

Attrape l'énergie du cristal à gauche de la pierre rose (18) puis file sur sa droite en dégageant le cristal et prends le couloir qui descend. Dirige-toi vers la grande salle en bas à gauche et récupère l'énergie du cristal qu'il te faudra utiliser pour sortir dans le deuxième couloir vertical en ressortant de la salle (essayé isn't it?).

déplacer le cristal qui a parfaitement réapparu. Pour sortir, saute dans un des deux trous sur la droite et engage toi dans le premier chemin sur la droite.

commencer sérieusement à se corser. Manœuvrant ça n'est plus les quelques méduses ou autres "petites moules" mais des énormes araignées de mer et moult requins qui se mettent en travers de ton chemin.

**La banquise (ice zone) (12)**

Il faut sauter hors de l'eau vers la gauche et tomber dans le deuxième trou. Tu y trouveras l'énergie du cristal nécessaire pour libérer le passage du début en bas à droite et sortir.

**La mer de glace (hard water)**

Il faut aller dans le premier trou à gauche. En descendant dans le couloir tu trouveras l'énergie du cristal dans la salle en bas à gauche après les dangereux blocs de glace qui ondulent dangereusement. Ceci fait, revient au début et cherche une salle pleine de morceaux de glace. Le couloir de sortie (13) est en haut de cette salle, il ne te reste plus qu'à déplacer le cristal et à sortir.

**Le grand nord (cold water)**

Pour récupérer l'énergie du premier cristal, il faut aller en bas vers la gauche jusqu'au couloir vertical où il est néanmoins possible d'emprunter en luttant contre le courant (14bis) avec le bouton C. En haut, saute vers la gauche et récupère l'énergie du cristal qui est hors de l'eau (14). Ensuite saute dans le deuxième trou de droite, libère le passage et vers la gauche, parle au big blue (15, 16, 17). Tu trouveras ensuite facilement l'énergie cristalline pour

Pour casser la pierre au dessus de la pierre (8), il faut ramener le collier d'oursins qui se trouve dans la salle en bas à droite de la pierre, après les deux pics. A droite de la salle du troisième dauphin le petit couloir vertical te mènera vers un autre détail de couloirs avec des créatures tentaculaires et des passages à contre courant (9) qu'il faudra passer en tapotant sur B et C, la sortie n'est pas loin.

**Les crêtes océaniques (ridge water) (16)**

Après un début facile, il faut casser le mur de pierres avec le collier d'oursins que tu trouveras au bout du long couloir peuplé de raies en haut à droite. Il te faudra répéter l'opération un petit peu plus loin avec un autre collier. Pour passer le deuxième cristal, il faut avant parler à l'orque en haut à gauche et récupérer l'énergie cristalline.

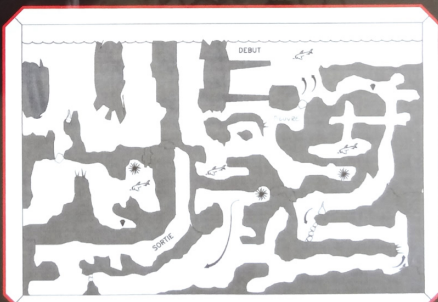
**Le grand océan (open ocean)**

Ce stage peut paraître déroutant au début car il est difficile de savoir quelle est la bonne direction à prendre. Il faut tout simplement aller vers la droite (11) pendant quelques minutes en essayant d'éviter les requins et en récupérant de temps en temps de l'air à la surface... Facile quoi!

**ZONE DES GLACES :**

Te voici pour la première fois dans la zone glacière et les choses vont

RENDEZ-VOUS LE MOIS PROCHAIN POUR LA SUITE ET FIN DE LA SOLUTION D'ECOO. DOSSIER RÉALISÉ PAR J.C. DUSS ET B. MORIN.



- ★ Couronne d'oursins à utiliser pour briser rocher
- Sens du courant
- ▲ Dauphin
- ▼ Cristaux

Dolphin Lagoon



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 magazine à venir, confirmation des grands noms ou découvertes de nouveaux jeux. 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 Superponic sont bien sûr dépendantes des informations reçues de la part des éditeurs et les délais prévus pour les tests peuvent bien sûr varier. Dans ce cas, tu seras informé d'un numéro à l'autre. A la prochaine !

## SHINING FORCE (Sega / Megadrive)

Suite de "Shining in the Darkness", "Shining Force" est un habile mélange de jeu d'aventure, de jeu de rôle et de wargame. Dans le peau d'un jeune garçon, tu vas devoir sauver ton peuple d'une terrible invasion ennemie menée par les forces du mal (classique quoi !). Au début de la partie, tu devras constituer une équipe et acheter des potions de guérison avec l'argent que te donnera le roi. Le jeu est vu quasiment toujours du dessus et les déplacements se font via une fenêtre d'options maniable, qui s'ouvre à la moindre injonction du bouton. Pour les combats, les graphismes deviendront encore plus beaux et les opposants s'animeront d'une très belle façon. Ils s'infligeront des dommages ou se protégeront selon leurs capacités. La réalisation paraît fort correcte et l'aventure à l'air assez immense !



## BATLETOADS (TradeWest / Megadrive)



Déjà sorti sur Nintendo 8 bits et sur Game Boy, Battletoads est un jeu "hardfingering" qui propose à deux joueurs d'incarner deux fameux crapauds. Ils vont s'en donner à cœur joie contre les forces diaboliques de la reine du mal. L'atout principal du jeu est le grand cocktail qu'il propose à base des plus grands jeux du moment. Baston, shoot'em up, plateformes... Tout cela est au programme !

Le premier niveau par exemple est un beat'em up contre des cochons et des chauve-souris et on se débarrasse du boss de fin de niveau en tirant vers l'écran, comme avec Schredder dans les Tortues Ninja. Le deuxième niveau est une descente aux enfers sur des cordes peu solides. La réalisation générale semble bonne et tous les niveaux de la version Nes sont présents. Or donc, test le plus prochainement possible si on veut bien !



## DOUBLE CLUTCH (Sega / Megadrive)

Double Clutch est une simulation automobile reprenant le principe de Super Cars que l'on connaît sur micro. Le terrain de jeu est en vue aérienne et la route scrolle "multidirectionnellement" en suivant les mouvements de la voiture. Le but est évidemment d'arriver toujours premier et pour cela il faudra faire des achats judicieux après chaque victoire (moteur, pneus...). Pour l'aider un radar est incrusté en bas à gauche de l'écran (cf. photo) pour une meilleure anticipation. Test normalement le mois prochain.



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

"Regardez! Là-haut dans le ciel! C'est un oiseau! C'est un avion! C'est Superman!"

# SUPERMAN™ THE MAN OF STEEL™

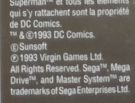
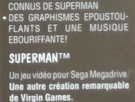
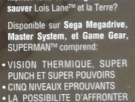
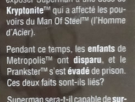
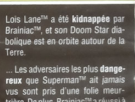
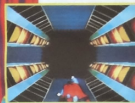


HARDER  
THAN THE  
REST

Virgin  
GAMES

Exceptional  
games for your

SEGA



Lois Lane™ a été kidnappée par Brainiac™, et son Doom Star diabolique est en orbite autour de la Terre.

... Les adversaires les plus dangereux que Superman™ ait jamais vus sont pris d'une folle meurtrière. De plus, Brainiac™ a réussi à exposer Superman à une dose de Kryptonite™ qui a affecté les pouvoirs du Man Of Steel™ (l'Homme d'Acier).

Pendant ce temps, les enfants de Metropolis™ ont disparu, et le Prankster™ s'est évadé de prison. Ces deux faits sont-ils liés?

Superman sera-t-il capable de surmonter tous ces dangers afin de sauver Lois Lane™ et la Terre?

Disponible sur Sega Megadrive, Master System, et Game Gear. SUPERMAN™ comprend:

- VISION THERMIQUE, SUPER PUNCH ET SUPER POUVOIRS
- CINQ NIVEAUX EPROUVANTS
- LA POSSIBILITE D'AFFRONTER LES ADVERSAIRES LES PLUS CONNUS DE SUPERMAN
- DES GRAPHISMES EPOUSTOUFLANTS ET UNE MUSIQUE EBOURIFFANTE!

## SUPERMAN™

Un jeu vidéo pour Sega Megadrive. Une autre création remarquable de Virgin Games.

Superman™ et tous les éléments qui s'y rattachent sont la propriété de DC Comics.

™ & ©1993 DC Comics.

©Sunsoft

© 1993 Virgin Games Ltd. All Rights Reserved. Sega™, Mega Drive™, and Master System™ are trademarks of Sega Enterprises Ltd.