

15F
Seulement !

Juin - MEGADRIVE - MASTER SYSTEM - GAME GEAR - Juin

15F
Seulement !

SUPERMAN SUR
GAME GEAR !



SUPERSONIC

LE MENSUEL DES CONSOLES SEGA - AVEC SES CARTES COLLECTORS

Dans ce N°(p18), un échange gratuit de cartouche (MD) !!

N° 11 - JUIN

JUNGLE STRIKE

La guerre totale !

SOLUCE D'ECCO

(Part 2)

FATAL FURY

Egal à Street Fighter 2 ?

MEGADRIVE

SUPER KICK OFF



MASTER SYSTEM



STREETS OF RAGE

X-MEN

Les super-héros en mission !



MUHAMMAD ALI

Virgin gagne
par KO !

SHINING FORCE

Le meilleur jeu
d'aventure/action ?

M4484 - 11 - 15,00 F



Bulletin 4,85 Prix de vente 15,00 F
Diffusion 1,00 F Contenance 118 pages
Conception J.S. & Conception et Impression
Généraliste & Associés Conception et Impression 20,50

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 capables de préserver le droit à la liberté des citoyens, la démocratie et les livraisons chronométrées de pizzas aux anchois??



KON

SEGA
DRIVE



SUNSETRIDERS

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

Bientôt disponible



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.



AMI®

DISTRIBUÉ PAR SEGA FRANCE 19-21 RUE DU COLONEL PIERRE AVIA 75017 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 LICENSE THEREOF ARE REGISTERED TRADEMARKS AND COPYRIGHT 1991 BY MIRAGE STUDIOS. EXCLUSIVELY LICENSED BY SURGE LICENSING INC. ©1993 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

ROCK AROUND THE GLOBE



Gaardard vous !
Ce mois-ci un objectif bien
les p'tits gars : deux positions
bien différentes à occuper sur Megadrive,

Jungle Strike et Shining Force, et il y a pas de gorsesse dans les rangs parce qu'il aura aussi de la baston une fois dans la place avec Fatal Fury. Y'en a qui vont y rester, c'est sûr ! La Rubrique Arcade a sauté (sur une mine) ce mois-ci. J'ai pas dit non ! C'est pas fini. J'ai encore deux missions d'enfer pour les Streets Of Rage sur Master System et Master Of The Darkness sur Game Gear. Et y'a encore pas de fin au nez : ça supporte pas les marches folles, courir de lops : y'a un plein sac à épauler pour la Game Gear. Dernière bataille (de taille) ! pour les kudi-commodos : gagner une Megadrive par semaine sur le 36 68 18 00 ! Pour ceux qui s'en sortent, des médailles à gogo dans le prochain Supersonic : plus de pages, plus d'infos, plus de news et de tests et en plus un superbe Frimbe (assez vite volante, ça) ! pour s'amuser sur les plages. Et tant qu'à aller à la plage, en attendant, la suite de la soluce d'Ecco à la fin du mag !

Voilà, vous savez tout. Je compte sur vous pour mener ces opérations à bien parce que fin juin on attaquera un gros morceau : un nouveau mag' pour les fondus exclusivement réservés aux bômes d'arcade, à la Neo-Geo et aux floppy. Repes ! Rompez ! E... bonne chance !

SUPERSONIC

SOMMAIRE N° 11 - JUIN 93

- 4 PREVIEWS : ROCK AROUND THE GLOBE
- 6 NEWS
- 12 LES TESTS

Fatal Fury (Megadrive), Shining Force (Megadrive), Jungle Strike (Megadrive), Muhammad Ali Boxing (Megadrive), Super Kick Off (Megadrive), Battletoads/Double Clutch (Megadrive), X-Men (Megadrive), Streets of Rage (Master System), Rainbow Island (Master System), Superman (Game Gear), Master Of Darkness (Game Gear).

26 TRUCS ET ASTUCES
Tous les mois, les meilleurs codes et astuces, introuvables ailleurs, qui te permettront de progresser dans tes jeux favoris et d'épater tes copains. La rubrique la plus "courue" du magazine.

28 SOLUCE ECCO : PART 2

30 COURRIER

31 PA
DISPONIBILITÉ DES CARTOUCHES

JEUX ANNONCÉS
Jungle Strike : juin
Shining Force : juin
X-Men : juin
Streets Of Rage (MS) : juin
Master Of Darkness : juin

JEUX ATTENDUS
Tortues Ninja (MD), Sunset Riders (MD), Chiki Chiki Boy (MD), Out Run 2019 (MD), Tecmo World Cup (MS), Global Gladiators (MS), Talespin (GG), Global Gladiators (GG).



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

LANDSTALKER

Suite de Shining & The Darkness et de Shining Force attendus dans le numéro Landstalker dépasse tout ce qui s'était vu et entendu jusque-là en matière de jeux de rôle/arcade sur Megadrive. Lyle, le héros des précédents épisodes ou il avait dû se reprendre à deux fois avant de se débarrasser définitivement de l'immonde Dark Sol, revient à l'aventure sur l'île de Marston. En fait d'île, Marston a le profil d'un continent, qui dispose d'un univers. Le scénario du meilleur jeu de rôle en date sur Megadrive n'est qu'un prétexte à une explosion de graphismes en 3D.



36 68 18 00
2 CONSOLES MEGADRIVE À GAGNER CHAQUE SEMAINE SUR LE 36 68 18 00 EN JOUANT VERTUEUX VIPER.
DEUX JEUX TE SONT PROPOSÉS, LE PREMIER AYANT POUR THÈME LES MEILLEURES MUSIQUES DES PLUS GRANDS SUCCÈS DE JEUX VIDÉO.

FIN JUIN, "JAM", UN NOUVEAU MAGAZINE

RESERVE EXCLUSIVEMENT AUX BÔMES D'ARCADE, À LA NEO-Geo, FLY FUPPERS ET À LA RÉALITÉ VIRTUELLE VERMILION LE JOUR !
- TOUTS LES RETRANSMISSES ET LES CONCOMITANTS PRÉVUS EN INVENTAIRE
- REPORTAGE SUR LA PREMIÈRE SOLUCE DE JEUX "SEGA WORLD"
- REPORTAGE SUR LES PREMIERS JEUX VIRTUELS D'ARCADE
- GUIDE COMPLET DE LA NEO-Geo...



semblait à tomber sur le fondement. En effet, les couleurs choisies font oublier la pauvre palette de la Megadrive et les sprites sont animés avec soin et perfection. Le son est une pure merveille de création et les morceaux sont dignes des plus grandes symphonies existantes (ou presque). Landstalker risque de faire un énorme carton à sa sortie en France pourvu que Sega pense à traduire les dialogues dans notre belle langue. Ce qui ne paraît tout de même pas important car dans sa version anglaise, Landstalker est extrêmement jouable, d'autant que les passages secrets et utilisations d'objets divers pullulent. Sachez tout de même que des sauvegardes seront prévues dans le lot et qu'elles ne seront pas de trop tant l'aventure est immense !

SUPERSONIC 19, rue Hégippe Moreau 75010 PARIS - Tél : (19 23) (1) 45 22 38 00 - Fax : (19 23) (1) 45 22 70 31
RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ledvère - Rédacteurs : Ansel, Régis Crochet, Lionel Vilier, David Taborda, Michaël Valéris, Hong Hai Vuong - RÉDACTEURS GRAPHISTES : Séverine Duru-Bécard - Infographie vidéo : Godfrey Luong - Scanner / Flashage : Isabelle Lebarg, François Royer, Frédéric Levesque, Carol Gregg - Dessinateur : Rémy Gros - Dessinateur BD : M. No - SECRÉTAIRE DE RÉDACTION : Thierry Pierre - PUBLICITÉ : Directeur de Publicité : Antoine Harriel - Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pillot - Assistante Direction Commerciale : Stéphanie Rumpier - Assistante de Publicité : Katia Roux - FABRICATION : Chef de Fabrication : Jacques Gouffé - Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc - DIFFUSION, VENTES : Responsable : Olivier Le Pichon - TÉL : 78 - Tél : (1) 45 22 38 00 - Correspondance Abonnement : 36 rue de Picpus - 75012 Paris Tél : 43 42 00 86 - Tarif abonnement France : 5 numéros à 115 francs - PROMOTION : Responsable : Véronique Gandy - TÉLÉMATIQUE : Jacques Caron, Christopher Ravecroft, Ansel, The Heaven - COMPATIBILITÉ : Chef Comptable : Laïla Athabab assistée de Charles Convoit, Stéphane Bouchard, Nadia Sael - ADMINISTRATION : Pascale Bry assistée de Janick Brohan - DIRECTION ÉDITORIALE : Directeur de la publication et des rédactions : Godfrey Guindal - Directeur Député : Patrick André - Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavaurs - IMPRESSION : Imprimerie de Massy - Jean Didier - Supersonic est une publication de Pressimage. Sauf au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégippe Moreau 75010 Paris.

Le 10 juin 11 mars 1993 s'achève sans interruption de 2 à 3 de l'article 43, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration. Toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayants-cause, est illicite (article 17 de l'article 43). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituant une contre-façon matérielle par les articles 42 et suivants du Code de Propriété - L'auteur de toutes photos ou documents illustrant l'actualité par l'auteur de leur publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. - La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engagent que leurs auteurs. Copyright © Megadrive. Master System et Game Gear sont des marques déposées par Sega Enterprises Ltd. - Couverture : visuel extrait de jeu Jungle Strike © Electronic Arts - visuel extrait de jeu X-Men © Sega - visuel extrait de jeu Muhammad Ali Boxing © Virgin - visuel extrait de jeu Supersonic © Virgin - visuel extrait de jeu Shining Force © Sega.

AMAZING TENNIS

Bien que la Megadrive dispose d'un grand nombre de simulations de sports, il lui manquait encore jusqu'à présent une simulation de tennis digne de son nom. Après Grand Slam, c'est au tour d'Amazing Tennis (de chez Absolute Entertainment) d'essayer de combler ce vide existentiel. La vue adoptée privilégie la zone de jeu au détriment de la zone adverse (il est vrai que la présence du filet ne vient pas arranger les choses). Cela dit, au chapitre des points forts, on note une bonne animation des mouvements du joueur ainsi que la présence de nombreuses options de paramétrage : on peut, par exemple, jouer sur différentes surfaces, choisir de s'inscrire dans les différents tournois de l'ATP Tour ou bien sélectionner l'entraînement. Il semble à première vue que le maniment du joueur laisse un peu à désirer mais gageons qu'avec un peu d'entraînement, ces difficultés disparaîtront très vite. Reste maintenant à voir si le jeu verra la jour "officiellement" dans notre pays.



BLASTER MASTER

Les programmeurs de chez Sunsoft n'ont pas mégoté lorsqu'ils se sont mis en tête de transposer Blaster Master de la NES sur la Megadrive. Rappelons que Blaster Master est un jeu de plateformes où tu contrôles les ailes et venues d'un char futuriste mais aussi, plus prosaïquement, de la propre petite personne. En effet, certaines parties de jeu exigent que tu t'extripes de ton véhicule d'assaut pour partir à la découverte de zones spéciales où le "sprite" de ton personnage prendra alors toute la dimension qu'il mérite. Les armes jouent également un rôle très important dans le jeu. Non seulement, tu peux en changer via un menu mais en plus elles sont différentes si tu te trouves à pieds ou à bord de ton véhicule. A noter aussi la présence d'une arme spéciale, en nombre limité bien sûr, détruisant tout à l'écran. Comme tu peux le constater sur les photos, Blaster Master bénéficie d'un superbe graphisme, varié de surcroît tout

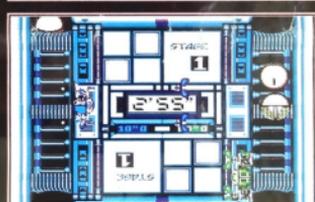
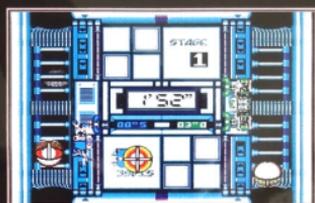


comme l'action démentielle où l'intérêt ne faiblit jamais. Bien entendu, tu auras le choix entre plusieurs armes et tu pourras collectionner moult bonus. Un futur mega-hit en perspective !



BALL JACKS

Fulguro-point ! Ma pince de crabe vient de jaillir de l'un de mes bras articulés. Dans une belle envolée, elle fonce sur l'adversaire (un crabe mutant vert). Ce coquin l'équivole, comme seuls les crabes savent esquiver : latéralement. Qu'importe ! Ma pince poursuit sa course céleste dans un décor aux couleurs psychédéliques et vient s'arrêter à une des boules jolousement déformées par l'inflame inextinguible. Docilement, elle revient à moi avec sa proie. Et une boule de plus ! A moi l'extase ineffable de la victoire quand les quatre boules seront en ma possession dans ce jeu à deux joueurs de Namco sur Megadrive. Voilà tu sais tout sur ce jeu. Plus de détails ultérieurement.



KING OF MONSTERS

Après avoir sévi sur Neo-Géo, les affreux mais oh combien sympathiques monstres de King of Monsters viennent tout casser sur Megadrive pour notre plus grande joie. Que tu choisisses d'incarner le porteur crache de Goddies ou l'un des trois autres pas beaux, l'objectif à atteindre reste toujours le même c'est à dire tout détruire sur ton passage en écrasant les immeubles, les usines, les ponts... de ta masse imponente et en ôtant pas de bouillier la tronche de ton rival qui ne se gênera pas pour en faire autant. Comme tout combattant (ou monstre si tu préfères) qui se respecte, le programmeur est mis à ta disposition une série de coups plus ou moins bons que le jeu laisse le soin de découvrir sur les photos qui suivent. Alors que tu es en train de te battre au beau milieu de villes, les humains que tu trouves jusqu'à présent insignifiants pourront par la suite se montrer très cruels en bombardant leurs missiles, leurs canons sur ta tronche de dégoûté. A toi de te débarrasser d'eux ! Réalisation technique moyenne pour l'instant. Reste à voir la version finale.



STRIKER

Les simulations de football, la Megadrive peut se targuer d'en proposer quelques unes. European Club Soccer, World Cup Italia 90, et plus récemment Super Kick Off. Sega décide de doter sa machine d'une simulation de plus avec Striker. Ce dernier se veut très complet au niveau des options et propose une vision du terrain semblable à celle de Super Kick Off mais avec une perspective importante pour les joueurs. On retrouve tous les petits plus d'un grand jeu (scanter de l'ensemble du terrain dans un coin de l'écran, possibilité de jouer les arrêts de jeu... Sur le plan de la maniabilité, c'est du tout bon même si les joueurs réagissent assez lentement aux injonctions du paddie. De manière générale, le jeu est relativement lent (par rapport à Super Kick Off par exemple) mais cet aspect ne nuit en rien à la maîtrise des joueurs. Pleins d'actions sont possibles, passes, tirs, tacle, tacles, reprises de volée... La réalisation semble bonne avec des graphismes clairs et une bonne jouabilité. Seuls les brulages laissent à désirer.



EXCLUSIF !!
LE MOIS PROCHAIN
DANS SUPERSONIC,
UN FRISBEE
"COOL SPOT"



À NE PAS RATER !



La rubrique "News" varie au gré des pages disponibles dans Banzai. Elle est de retour ce mois-ci avec quelques événements marquants du monde Sega. Tout d'abord, la sortie annoncée pour septembre du Mega-CD avec près de 50 titres disponibles avant Noël. Voilà qui risque de secouer le monde des jeux vidéo. Mais la société Sega ne s'en tient pas au marché de la console et décide d'investir le marché de l'amusement avec la création prochaine de lieux exclusivement réservés aux bornes d'arcade. Du côté de chez Electronic Arts, encore des nouveautés avec l'annonce de B.O.B. un jeu de plateformes assez classique et Techno Clash, un jeu d'action. Enfin, à saluer la sortie imminente d'André Agassi dans sur Megadrive et Master System. Et ne rate surtout pas les dernières news dans la rubrique Téléx.

SEGA WORLD : BIENTÔT !



PHOTOS : © AGENCE VU, MANUEL VIMONT

AU SERVICE !



PRESSI-MAGE RECHERCHE COLLABORATEURS (SALARIÉS OU PIGISTES) POUR LES PUBLICATIONS BANZZAI ET SUPERSONIC. CONNAISSANCES TOUT AZIMUT DANS LE DOMAINE LUDIQUE REQUISES AINSI QU'UN BON NIVEAU GÉNÉRAL (ANGLAIS PARLÉ ET LU DE PRÉFÉRENCE). ENVOYEZ VOTRE CV DÉTAILLÉ À PRESSI-MAGE, CV BANZZAI - SUPERSONIC, 19 RUE HÉGÉSIPPE MOREAU 75018 PARIS.



Ça fait longtemps que les japonais sont convertis aux jeux vidéo. Et ça fait longtemps que les parents comme les enfants s'éclatent sur les mêmes produits. En revanche, ça fait moins longtemps (quelques années) que Sega développe ses parcs de jeux, des "Sega World" renfermant les derniers jeux d'arcade Sega et des éditeurs distribués par Sega (Namco...), dans lesquels toute la famille peut venir se distraire et se restaurer. De vrais "Disneyworld" à la mode Nippon en somme ! En effet, en plus des jeux d'arcade, ces parcs proposent des restaurants, des garderies d'enfants...

Si je te parle de ces havres de plaisir, d'amusement, c'est tout simplement parce que Sega projette d'ouvrir de telles salles en Europe et particulièrement en France. La première est prévue pour très bientôt et nous serons sur place pour la rendre complète de l'avènement. Pour en savoir plus, rendez-vous également dans notre numéro spécial dénommé JAM (Jeux Arcades Machines) prévu pour la fin du mois de juin et consacré exclusivement aux bornes d'arcade, à la Neo-Geo et aux flippers. Tu y découvrirais les meilleures jeux d'arcade du moment et tous les prochains hits de ta console.

Supersonic l'en parlait le mois dernier, Tekmagik prépare un jeu de tennis pour Megadrive et Master System du nom d'André Agassi Tennis. Ce dernier a veillé personnellement le développement du jeu et sollicite au réalisme des coups et des trajectoires des balles. La cartouche propose en plus d'Agassi, sept autres joueurs, un mode entraînement pour se familiariser avec le maniement du joueur, une option de double, trois types de surface plus un mode de jeu assez particulier appelé "Skins Game". Ce système très en vogue chez les golfeurs permet au joueur de miser sur l'issue d'un point et de doubler la mise à chaque fois. La réalisation technique semble excellente même si le maniement du joueur demande un certain temps d'adaptation. Test normalement le mois prochain.



EA, ENCORE !

Encore du nouveau de la part d'Electronic Arts pour Megadrive avec B.O.B, leur dernier jeu de plateformes. Comptant l'histoire d'un gentil, très gentil droïd en quête de son rejeton situé à l'autre bout de la galaxie. Et c'est bien là le problème ! Se frayer un chemin de planète en planète par les temps qui courent n'est pas chose facile. Ce qui veut dire beaucoup, beaucoup de monstres à éliminer en chemin. Nouveauté dans ce type de jeu, la difficulté est fonction du talent du joueur. Si ce dernier joue les "rambo" en tirant sur tout ce qui bouge, le jeu sera dur, en revanche, si le joueur fait preuve de discernement, la partie sera plus aisée. Autre point important, B.O.B bénéficie d'une panoplie assez complète d'armes et de gadgets, digne de l'inspecteur du même nom, lui permettant de se tirer de pratiquement toutes les situations délicates. Suivant les bonus, les ennemis ou l'humour tout simplement, BOB jonglera avec un fusil-mitrailleur, un lance-flamme, un lance-grenade, un laser... Bienvenu également seront les chapeaux à hélice (pour faire l'hélicoptère), les tremplins transportables... Au niveau de la réalisation, BOB est plutôt classique avec des graphismes corrects et des animations très détaillées. Les bruitages ne sont pas en reste et la jouabilité est de bonne facture. Sortie fin juin et test dans le prochain numéro.



Bénéficiant de graphismes très variés suivant les niveaux explorés, l'action de Techno Clash se situe dans un monde où la magie (dont tu es le digne représentant) s'oppose à la technologie (des monstres mécaniques, avatars de l'esprit torturé d'un certain Miron Miles). À l'instar de Crackdown, dont Techno Clash reprend la perspective de jeu isométrique, tu devras te frayer un chemin à coups d'armes plus dévastatrices les unes que les autres à travers sept mondes différents. Loin de n'être qu'une pâle copie de son prédécesseur, la future production d'Electronic Arts reprend à son compte en la améliorant les ingrédients qui avaient fait le succès de Crackdown. L'innovation majeure de ce jeu tient au fait que l'ordinateur contrôle les actions d'un "garde du corps" qui vient te prêter main forte dans ta difficile quête. Sortie prévue au mois d'août.



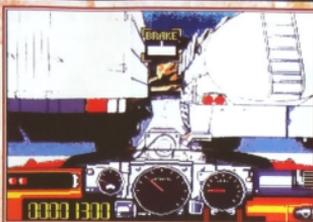
LES PREMIERS JEUX MEGA-CD... PAS MAL !



FINAL FIGHT : L'ARCADE A DOMICILE !

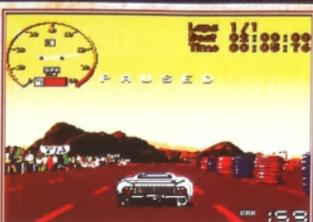
Sorti il y a plus d'un an au Japon, le Mega-CD (lecteur de CD-Rom) est enfin annoncé officiellement en France par Sega. La commercialisation est prévue pour le mois de septembre et pas moins d'une cinquantaine de titres devrait être disponibles d'ici la fin de l'année (ne manque d'ailleurs pas notre prochain numéro avec un dossier spécial sur le Mega-CD et les premiers softs).

Je te rappelle pour mémoire que le Mega-CD est un fantastique périphérique qui permettra aux programmeurs de proposer des jeux incroyables comportant pleins d'effets spéciaux. Tout d'abord, le support utilisé étant le compact disque, celui là même dont tu te sers pour écouter de la musique, la capacité mémoire enfile démesurément (un CD équivaut à 270 cartouches de Streets Of Rage 2 par exemple), ensuite le Mega-CD ne se contente pas d'être une simple mémoire de masse, il intègre également toutes sortes de micro-processeurs dédiés comme dans les machines d'arcade. Sans vouloir te donner un cours d'électronique, Supersonic te livre pêle-mêle quelques caractéristiques de la bête. Le Mega-CD possède un micro-processeur 68000 (le même que celui de la Megadrive mais en plus rapide car cadencé à 12,5 Mhz), possède aussi son propre processeur graphique (autorisant les zooms, les rotations, du Full Motion Video), sa RAM (un peu moins d'1 Mo), un processeur sonore (celui de la borne d'arcade Rad Mobile très exactement, voilà pour les cunieux !) et peut afficher 64 couleurs simultanément parmi une palette de 512. Tout ça pour te dire que, dans



ROAD BLASTER : UN NOUVEAU TYPE DE JEU !

quelques mois, c'est à dire le temps de maîtriser la machine, les programmeurs vont s'éclater et nous prendront de véritables petits chefs d'œuvres avec des zooms, rotations, effets sonores,



JAGUAR : MIEUX QUE MONACO GP !

du Full Motion Video... En attendant notre coup de projecteur sur la machine le mois prochain, régale-toi avec les photos des premiers jeux.



la Fédération Française de Jeux Vidéo sous le patronage des
MINISTRES DE L'EDUCATION NATIONALE ET DE LA CULTURE
organise le premier



CHAMPIONNAT DE FRANCE DE JEUX VIDEO 1993

Inscriptions
3615 Code FFJV
36.68.46.47

(2,19 F la minute)

ouvert aux amateurs
sur toutes consoles
et micro-ordinateurs

TELEX - TELEX - TELEX - TELEX

- Rien n'est sûr, mais il semble bien que le jeu le plus attendu des Segamarquies, Street Fighter 2, soit retardé au moins jusqu'à la rentrée voire Noël prochain. En effet, l'éditeur Capcom voudrait bien faire d'une pierre deux coups en lançant simultanément le jeu sur Megadrive et Super Nintendo. Toutefois, cette annonce s'accompagne d'une autre nouvelle, la cartouche devrait compter 24 Mbits, soit 3Mo. Ce serait la plus "grosse" cartouche du marché. Espérons que les programmeurs vont en profiter pour intégrer toutes les animations de la borne d'arcade.

- Autre grande nouvelle pour les possesseurs de Megadrive, Streets Of Rage 3 est annoncé et lui aussi devrait bénéficier d'une cartouche de 24 Mbits. A mon avis, ça devrait déposer sec ! Sortie prévue pour la fin de l'année.

- Ce que nous t'annonçons il y a deux numéros se vérifie. Sega prépare actuellement un "chip" spécial spécialisé dans l'animation 3D vectorielle qui intégrera certaines cartouches de la marque. Le premier jeu à en bénéficier devrait être Virtual Racing sur Megadrive en attendant la version Mega-CD.
- Les fans des jeux de rôle vont être contents, SSI vient de signer la licence de Eye Of The Beholder 2 sur Mega-CD. On ne sait rien de plus sinon que les programmeurs souhaiteraient inclure des séquences de Full Motion Video. Ça promet !

TELEX - TELEX - TELEX - TELEX



Retrouvez le 1er Championnat de France officiel de jeux vidéo sur le 3615 France 3 rubrique Hugo Delire.

500 000F
DE PRIX

BULLETIN DE PARTICIPATION

Joindre 2 photos d'identité ainsi que 2 enveloppes timbrées à vos nom et adresse, (chèque de 100 F pour la licence F.F.J.V. et l'assurance.

Inscription au Championnat : GRATUIT.

Ces receipt de votre cheque, vous recevrez les conditions de participation (jeux, dates, etc.), votre carte de participant au Championnat de France ainsi que votre carte de membre de la F.F.J.V. (année 1993).

Bulletin à découper et à renvoyer à la F.F.J.V. 8, rue d'Autouil 75016 Paris 0130

NOM _____ PRENOM _____
ADRESSE _____
CODE POSTAL _____ VILLE _____
TEL: _____
DATE DE NAISSANCE _____

0130

A person's hands are shown holding a small, dark, cylindrical device with a red band. The device is positioned over a white, ornate birdcage. The background is a plain, light-colored wall. The overall scene is dimly lit, with the primary light source coming from the left, casting shadows.

ARE YOU READY?*

TECMAGIK™

*ES-TU PRÊT?

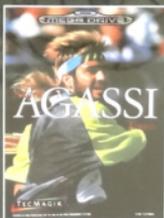


TU AS OSÉ DÉFIER LES MEILLEURS. TU FIXES DES YEUX LA RAQUETTE D'ANDRÉ AGASSI. IL SERT. LIFT D'ENFER. TON COEUR BAT À CENT À L'HEURE. TU LE RENVOIES AU FOND DU COURT D'UN REVERS PUISSANT. IL PLONGE. OUI! VOILÀ UNE PARFAITE VOLÉE AMORTIE. MAIS EST-ELLE VRAIMENT PARFAITE?

ANDRÉ AGASSI TENNIS SUR SEGA MEGA DRIVE ET MASTER SYSTEM. LA PARTIE DE TENNIS LA PLUS RÉELLE JAMAIS VUE! JOUE CONTRE AGASSI. SI TU N'ARRIVES PAS À LE BATTRE, PRENDS SA PLACE ET DEVIENS TOI-MÊME AGASSI. TU PEUX JOUER CONTRE LES SEPT MEILLEURS JOUEURS DE TENNIS MONDIAUX, CHACUN D'EUX AYANT SON PROPRE STYLE. TU PEUX CHOISIR LA PARTIE: SIMPLE, DOUBLE OU MATCH AINSI QUE LE TERRAIN: GAZON, TERRE BATTUE, QUICK OU CIMENT. UN VRAI ARBITRE ANNONCERA LE SCORE. ALORS, MAINTENANT, ES-TU PRÊT?



La somme d'argent à gagner double à chaque coup de raquette lors d'un match en mode "skins" (l'option "skins" est uniquement disponible sur Mega Drive, voir photo).



Ce jeu est sous licence André Agassi. "André Agassi Tennis" est une marque déposée de Tecmagix Inc. Sega Master System et Mega Drive sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd. ©1993 Lance Investments Ltd. Tecmagix est une marque déposée de Lance Investments Ltd. Tous droits réservés.

FATAL FURY

"Que la force des loups soient avec les faibles et que la puissance abandonne le corps des forts pour laisser l'esprit simple atteindre les étoiles", ainsi parlait Maître Yong ! Maître Yong était l'honorable moine qui accepta d'enseigner les techniques de combats, à moi et à mes amis... Il y a de cela bien longtemps !

Quand il nous a recueilli dans son temple Megadrive, moi et mes deux amis, nous sortions tout droit de la vénérable Neo-Geo après un passage dans les sanctuaires "Nintendo 16 bits" japonais et américains.

Le grand Zen enfin à ta portée !

Nous nous sommes très bien adaptés à ce nouveau temple ! L'enseignement des arts martiaux que nous donna ce grand Homme (boxe thai, karaté, et combat pur) nous permit d'affronter d'autres combattants pour accéder au titre suprême et vénérable de super champion. Nous avons chacun



Ce punk doit absolument te battre sinon sa réputation va en prendre un sacré coup.

choisi une discipline différente et en plus des coups habituels (poing, pied, saut, attraper l'adversaire...) nous possédions tous nos propres techniques spéciales, techniques ancestrales comme tout droit sorties de Street Fighter 2 ! Ensuite vint la conquête du titre.

Départ vers le grand combat !

Je fus envoyé pour ce tournoi dans l'espoir de faire triompher la sagesse du Maître et me retrouvai face à un gros balaise, un vieux chinois, un punk, un boxeur... pour finalement rencontrer le big boss. Chaque match se déroulait sur deux plans (j'avais la possibilité de me déplacer en profondeur) et ma route vers la

Dans le catalogue de voyage...



Attention : ce boxeur réalise des enchaînements incroyables qui le mettent vite au tapis.

...je voudrais l'excursion...



Tu as dû botter ferme pour avoir le droit d'affronter le grand maître Geese Howard.

...BASTON TOTALE !!!



Ce vieux chinois qui peut paraître bien faible à la capacité de déjouer ses forces aux moments critiques.



On pourrait croire que cet homme bizarre n'est qu'un simple danseur mais en réalité, c'est un terrible combattant.



Terry Bogart prépare l'une de ses supers attaques.

lumière fût longue, chaque combat ayant lieu dans des villes différentes (si tu ne me crois pas tu n'a qu'à regarder toutes les superbes photos que ce cher Vid-dà a prises aussi vite qu'il court dans la rédaction !C'est pour dire le boulot !) toutes plus belles les unes que les autres.

Des options comme s'il en pleuvait !

Malgré l'âpreté des combats, je fûs bien récompensé car il m'était possible de rendre le jeu plus facile, de jouer avec les méchants en mode

Un petit tour à travers les...



La foule est en délire et se demande qui va gagner ce match palpitant, toi ou ce punk aux mille et un coups.

...différents paysages où tu...



Raiden est un lutteur qui a vécu longtemps dans ce parc d'attraction. Maintenant, il est au service de Geese Howard.

...vas combattre !



L'ambiance de ce café est peu commune : pendant que tu te bats, une dizaine de musiciens scandent le nom de leur maître pour te déconcentrer.



Ce coup porté dans le bas du ventre fera comprendre à Raiden qu'il est temps de maigrir un peu.

LES COUPS : ENFIN DE QUOI DETRUIRE TOUT CE QUI BOUGE...



Andy Bogart est un combattant qui réalise des attaques fulgurantes : un coup de pied lancé qui peut mettre KO en une fois l'adversaire (1), un coup de coude très percutant (2), et enfin, lancer une demi-sphère d'énergie (3) que l'ennemi aura du mal à disperser. Dernière précision : Andy possède un dernier coup spécial, à toi de le découvrir !

Joé Higashi est, comme tu t'en doutes d'après ses apparences, un boxeur thaïlandais. Il a plusieurs points forts : en premier lieu, il possède une vitesse de frappe qui lui permet d'enchaîner une série d'attaques de coups de poings (1) en moins de 2 secondes. Il peut aussi réaliser le coup de genou du Tigre (2), ou encore effectuer un High Kick surpuissant (3), et enfin contre les adversaires les plus costars, il peut délivrer sa tonnée secrète (4) !

Terry Bogart, le frère d'Andy, possède lui aussi de nombreux coups spéciaux : un coup de pied vertical qui empêche les adversaires de sauter (1), un autre horizontal, qui calme ceux qui veulent avancer (2), une barrière de feu qu'il a trébuché durant des années (3), et enfin, son coup de poing fulgurant (4).

versus (mais pas avec le big boss quand même). Tout cela était impossible quand nous étions sur Neo-Geo. J'ai beaucoup appris en regardant des démos de combats qui me permirent de connaître les meilleures techniques et défauts de chaque combattant.

Quand je repense à toute cette jeunesse et à toute cette magnifique mobilité que j'avais, je repense encore à Maître Tong : "Valeureux et grand tu as été mais de Street Fighter 2 tu dois te méfier", il avait raison, à l'époque c'était bien le seul que je redoutais et qui pouvait m'empêcher de devenir le grand Maître !

David Tardors.



ARCADE/ACTION

3 à 2 joueurs
Encore un jeu qui vaillera la place de Street Fighter 2... On jouera après le sortie de son dernier sur MegaDrive.

- GRAPHISME 86%
- ANIMATION 89%
- SON 82%
- JOUABILITE 90%
- DUREE DE VIE 84%
- INTERET 87%

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

SCORE GAMES
LA VIDEO-GEAR PASSION

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

SEGA

GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)	
Neuve	Occasion
CONSULE GAME-GEAR (avec Columns)	595 F
CONSULE GAME-GEAR (+ 4 Jeux)	795 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	549 F
JOE MONTANA FOOT 109 F	STREET OF RAGE
SUPER MONACO GP 1 139 F	SONIC 2
MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)	
CONSULE MASTER-SYSTEM II (avec ALEX KIDD)	249 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
SUPER TENNIS 79 F	CYBER SHIBOBI
E-SWAT 99 F	DANNAN JUNGLE
SHINOBU 99 F	DOUBLE DRAGON
THUNDER BLADE 99 F	GOULVEURS
TRANSBOT 139 F	KENSEIDEN
AFTER BURNER 139 F	VIOLANTE
CHOPLETTER 139 F	SONIC 2

NEO-GEO NINTENDO

GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)	
Neuve	Occasion
CONSULE GAME-BOY avec TETRIS *	329 F
ETUI ANTI-CHOC	59 F
LOUPE LIGHT BOY	99 F
GAME-GENIE	249 F
HANDY-BOY	349 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
TORTUE NINJA 109 F	R-TYPE
MARIO & YOSHI 139 F	SUPER MARIO LAND 1
RAIDAR MISSION 139 F	SUPER MARIO LAND 2
NEC (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)	
CONSULE DE BASE *	249 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
TORTUE NINJA 99 F	SUPER MARIO BROS 1
BLACK MANTA 139 F	ZELDA 2
KUNG FU 139 F	DOUBLE DRAGON
RYOGAR 139 F	PUNCH OUT
SHADOW GATE 139 F	ROBOCOD

MEGA DRIVE

CONSULE MEGA-CD (NEUVE)	
avec 1 jeu	1990 F
avec 3 jeux	2490 F
MANETTE	499 F
MEMORY CARD	225 F
Exemple de prix :	
NIKI	690 F
ART OF FIGHTING	1490 F
FATAL FURY 2	1490 F
WORLD HEROES 2	1490 F

MEGA DRIVE (+ DE 1300 JEUX DISPONIBLES)

Neuve	Occasion
CONSULE MEGADRIVE (Française)	695 F
MANETTE PRO 2	125 F
PRO PAD (transparent)	159 F
GAME-GENIE	249 F
QUARTER GATOQUE	79 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) :	
ALTERED BEAST	99 F
STREET OF RAGE	199 F
E-SWAT	99 F
SUPER MONACO GP	249 F
JOHN MADDOX FOOT	99 F
ANOTHER WORLD	275 F
SONIC	99 F
ECCI LE DAUPHIN	275 F
FANTASIA	139 F
FATAL FURY	275 F
GHOSTLY GHOST	139 F
FLASHBACK	275 F
JAMES POND 2	139 F
GLOBAL GLADIATOR	275 F
QUACKSHOT (GAP)	139 F
MICKY & DONALD	275 F
REVENGE OF SHINOBU	139 F
SONIC 2	275 F
GHOSTBUSTERS	199 F
STREET OF RAGE 2	275 F
MEGA-CD (+ DE 60 JEUX DISPONIBLES)	
CONSULE MEGA-CD *	avec 1 jeu
	1690 F

SUPER NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES

Neuve	Occasion
CONSULE SUPER NINTENDO (Française)	690 F
CONSULE * avec	990 F
MANETTE	699 F
CONSULE + MARIO KART	990 F
CONSULE + STARWING	1090 F
CONSULE + STREET FIGHTER 2	990 F
MANETTE PRO PAD (transparent)	159 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :	
ADAPTATEUR SNINT/SF&M COMBINES (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)	339 F
GHOULS AND GHOSTS 269 F	ANOTHER WORLD
PILOT WINGS 269 F	AXELAY
SUPER MARIO KART 269 F	CASTELVANIA 4
SUPER TENNIS 269 F	PRINCE OF PERSIA
ZELDA 3 269 F	ROAD RUNNER
JIMMY CONNORS 269 F	STREET FIGHTER 2
WHOLE STORY 269 F	SUPER STAR WARS
SUPER PROBECTOR 314 F	MAGICAL QUEST
	379 F

NEC (+ DE 1200 JEUX DISPONIBLES)

Neuve	Occasion
CONSULE PORTABLE GT TURBO	avec 1 jeu
	995 F
+ 700 JEUX DISPONIBLES (INI-CARD + CD ROM)	

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HESITEZ PAS A 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/St 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 BUR : _____

TITRE : _____ CONSOLE : _____ PRIX : _____

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

Signature : _____

FRAS DE PORT (0 à 2 jours - 30F) CONSOLE - 60F - 30F
 TOTAL A PAYER : _____

Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, 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 3500 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 :
 *NES *MASTER-SYSTEM *NEC
 (voir modalités au magasin)
 Paiement immédiat au magasin ou
 sous 72 heures max pour la province



Faston, Action et Pan dans la gueule ! Ça fait longtemps que la Megadrive est la plus forte dans ces domaines. Personne, et surtout rien ne lui arrive à la cheville pour ce qui est des jeux d'action. Ennuï, pâle copie et pouf le même jeu, c'est ce qui nous attendait ! alors merci, bravo et on en veut encore, c'est ce que je dis à Sega pour ce jeu qui nous évite tout ça...

Shining Force mélange agréablement wargame et jeu de rôle. Une fois le nom de ton perso enregistré, te voici transporté dans ton village natal. Tu t'enraines dur avec ton tuteur. Tu es un jeune guerrier peu expérimenté mais très ambitieux.

Tu es l'élu !

Or, l'empire de Rune Faust veut semer la terreur partout, et pour ne pas affoler la population, le roi décide de t'envoyer (merci pour le cadeau !), avec quelques compagnons à la rencontre des ennemis. Dans les villages tout est vu du dessus et quand tu entres dans une maison, le toit s'enlève (version pub pour la soupe ou je ne sais quel autre truc) pour en découvrir l'intérieur. En appuyant sur un bouton, tu as accès à un petit menu simple d'utilisation qui te



Une fois revenu au château, Kone Of Rune Faust tue le roi sous tes yeux, sans que tu ne puisses rien faire !

permet de parler, de vérifier tes statuts, de fouiller, de t'équiper... Tu peux notamment ouvrir des coffres et converser avec les habitants du coin ou encore faire des emplettes dans un magasin : potions de guérison, armes...



Voilà le début de l'aventure avec le roi qui décide de t'envoyer combattre le mal. Début assez classique !



A toi l'aventure !

Une fois sorti du village, un chariot t'emmène dans des ruines où l'ennemi a pris place. Ni une ni deux : tu fonces dans le tas ! Les combats sont eux aussi vus de dessus. Tu peux avoir jusqu'à douze personnages, je te conseille donc de les choisir judicieusement : guerriers, magiciens, guérisseurs etc. Tout ce qu'il faut pour organiser une bataille nette et sans (sang !) bavures. Les combats se font par

tour, et chacun peut se déplacer dans un périmètre qui varie en fonction de son agilité. Une fois les déplacements effectués, tu pourras te guérir, guérir quelqu'un à proximité, ou bien combattre ! Dans ce cas, choisis l'option "Attack", et le combat commence. Ton personnage est alors vu de dos et l'ennemi est au fond. Selon tes points d'attaque, de défense..., tu infligeras plus ou moins de dégâts à l'ennemi et tu pourras même le tuer d'un coup (pas



Dans les ruines du début, l'archer sera très utile pour abattre les goblins à distance. Mais attention, au début, ce personnage est peu résistant.



Pour obtenir le loup-garou, le combat sera difficile. Mais une fois dans tes rangs, ce personnage bousillera tous tes adversaires les uns après les autres.

CAPTAIN VIPER TE FAIT GAGNER 2 CONSOLES MEGADRIVE CHAQUE SEMAINE * !!!
 * ENVOYÉ EN RECOMMANDÉ À CHARGE ORGAINANT SOUS 15 JOURS

36 68 18 00*

EN AVANT LA MUSIQUE

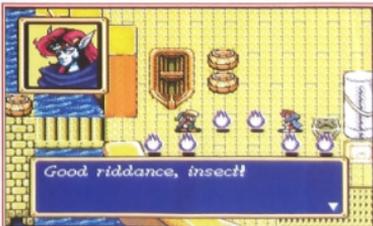
Un grand classique pour tous les fanatiques des jeux vidéo. Il s'agit de reconnaître le musique d'un jeu et de choisir le bon titre parmi les trois qui te sont proposés. L'occasion de prouver tes compétences en la matière et de gagner une console.

CHAQUE MOIS, 8 CONSOLES MEGADRIVE À GAGNER !

Le geste qui sauve ! **36 68 18 00**

Réglement disponible sur simple demande à PEGASUS@SEGA.fr
 15 rue Mégadrive Maroué 73018 PERRE

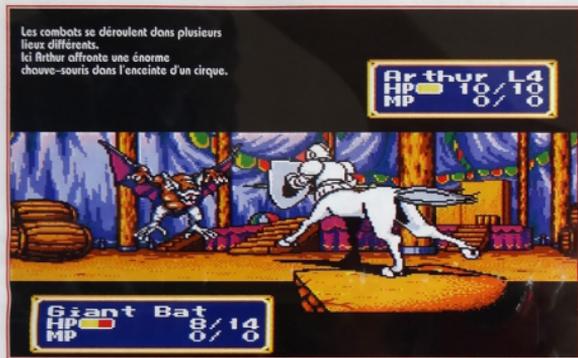
* La taxation de la minute de connexion est à € 19 HT.



Une fois que tu auras trouvé un bateau pour voyager, une ignoble créature viendra le brûler devant toi !



En appuyant sur R dans les villages, voici le menu auquel tu as accès. Chaque choix t'enverra dans un autre sous-menu jusqu'au but recherché. Simple d'utilisation et convivial, que demander de plus ?



Les combats se déroulent dans plusieurs lieux différents. Ici Arthur affronte une énorme chouette-souris dans l'enceinte d'un cirque.

de quartier). Chaque coup donné t'offrirra des points d'expérience pour augmenter le niveau de ton personnage. Une fois atteint le Level

10, tu pourras aller voir le prêtre et celui-ci donnera à ton personnage un statut différent qui le rendra encore plus performant. Ce prêtre

réussira les morts au combats et sauvera les parties.

T'as tout suivi !

Voilà, excuse moi si je fais long mais il faut bien que tu comprennes que les combats sont d'une magnificence graphique excellentissime, que les endroits à visiter sont nombreux et que Shining Force propose une aventure

PRIX DE LA CARTOUCHE



JEU DE ROLES

Sega - 1 Joueur
Un jeu de jeu de rôle/srategie vraiment hors du commun qui prouve que la Megadrive est double fois plus ludique !

GRAPHISME	90%
ANIMATION	80%
SON	89%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	95%
SURSONIC	93%



Dans la ville des magiciens, fais attention aux expériences scientifiques. Cette nano n'hésitera pas à te transformer en poule !

La magicienne te sera très utile, notamment pour envoyer des sorts dévastateurs sur plusieurs ennemis à la fois.



	WIZD Tao
LV 3	ATTACK 18
HP 12/12	DEFENSE 10
MP 26/26	MOVE 5
EX 14	ABILITY 25
MAGIC	ITEM
	Medical Herb
	Medical Herb
	Power Equip
GOLD 4373	

Pendant les combats, tu peux avoir accès aux statuts de n'importe lequel de tes personnages et même à ceux des ennemis.

réellement passionnant. Un seul reproche : dommage que le jeu soit en anglais. La note aurait certainement franchi la barre mythique des 100%. Cela dit, Shining Force reste le top

du genre rôle/wargame, c'est dit !
Lionel l'Aventurier.
PS: Si tu vois plat, Monsieur Sega, ne faites pas la même erreur avec Landstalker.
Ce serait tellement mieux en français !

CAPTAIN VIPER TE FAIT GAGNER 2 CONSOLES MEGADRIVE CHAQUE SEMAINE * !!!

* ENVOYE EN RECOMMANDÉ À CHAQUE GAGNANT SOUS 15 JOURS

36 68 18 00*

LA TOUR INFERNALE
La plus grande tour de New-York est la cible de terroristes déterminés. Dans moins de 10 minutes, la tour va être détruite sous le souffle de bombes de plus de 500 Kg. Avec le **CAPTAIN VIPER**, trouve le code qui va te permettre de les désamorcer. Attention, plus de 10 pièges ont été posés par les terroristes pour t'éliminer.

CHAQUE MOIS, 8 CONSOLES MEGADRIVE À GAGNER !

Le geste qui sauve ! **36 68 18 00**

Règlement disponible sur simple demande à **PRECISION**
19 rue Magélique Mareux 75013 PARIS

*La taxation de la minute de connexion est de 2,19 F

ULTIMA games

68	MEGA DRIVE	376	68	16	MEGA KEY
12	PRO 2	300	16	3	GAME ADAPTOR

JEUX D'OCCASION :

Alchemist Beast	90	Moonwalker	120	Chuck Rock	250
Sonic	90	Marc	120	Grand Prix Monaco	250
NOR	90	Shadow Dancer	120	James Pond II	250
Zoom	90	Shinobi	120	Mickey and Donald	250
Alan Stern	120	Street of Rage	120	Tarzan	250
Altaïa Kid	120	Castle of Bunnies	120	Alien 3	250
Du Boy	120	California Games	190	Batman Return	250
Chocobattler	120	Donald Duckstout	120	Eric the Sheep	250
Hell Fire	120	Rampart	190	Fatic Fury	250
Gyroguy	120	Road Flash	190	Flash Back	250
Joe Montana	120	Terminator	190	Sonic 2	250

Accessoires :

Alimentation	160 F
Cable péritel	150 F
Cable moniteur	190 F
Cable Amstrad	190 F
Joypad Sega	69 F

ACHAT : nous achetons **COMPTANT** ou en bon d'achat sur le matériel neuf ou d'occasion, tous vos jeux et vos consoles au plus haut cours du marché.

100 F : MegaMan/compteur / 200 F : Neon Striker, Thunder Force, III, European Soccer / 300 F : Game Gear compteur / 300 F

BON DE COMMANDE CONSOLES ET JEUX : à renvoyer uniquement à notre agence de Paris.

ULTIMA GAMES : 3 Bis Voltaire - 75011 Paris
Tél. 01 42 31 91 81 - Fax. 01 42 31 91 81

Pour le VPC demandez l'adresse

Nom Prénom _____
Adresse complète _____
Tél. (stage) _____ CB n° _____
Date d'expiration _____ Signature _____

Produit	Prix
_____	_____
_____	_____
_____	_____
Total	_____

En cas de paiement par chèque veuillez préciser celui-ci à votre commande. Bon à découper à l'ordre d'ULTIMA

JUNGLE STRIKE

La vengeance du retour de la revanche, troisième partie ! C'est presque comme ça qu'on pourrait appeler ce jeu. Après la guerre de Le Golfe, on pouvait s'attendre à une virée au dessus de Sarajevo... mais point que non ! Il s'embarrait que les collines et les montagnes Croates (Serbes ?) ne rendent pas bien sur console. Exit la Yougoslavie, bonjour la jungle !

Ça se passe dans la jungle et plus particulièrement la jungle urbaine pour commencer, Washington DC, pour être exacte. Des terroristes ont décollé d'attaque Bill dans sa belle Maison Blanche. A bord de ton Commandache #Apache du 1er épisode, trop vieux, est parti à la retraite !, tu pars en mission.

Plus patriote, tu meurs !

Ton but : défendre les monuments historiques menacés par les terroristes. On retrouve avec plaisir la vue en 3D isométrique qui avait fait le succès de Desert Strike mais avec des graphismes encore plus beaux. Les 3 boutons correspondent chacun à une arme, avec

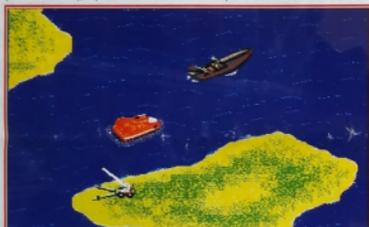
un nombre limité de munitions. En appuyant sur Start, tu accèdes à une carte détaillée de l'endroit avec chacune des missions à réaliser. En tout, 9 campagnes avec une demi douzaine de missions à chaque fois. Si avec ça tu t'ennuies !!

Tu vois du pays !

Pour ce qui est des décors, tu voyages donc de la Maison Blanche à une côte hostile, une plaine, la jungle, la même jungle mais de nuit, une zone enneigée, des villages, une zone montagneuse, puis encore la Maison Blanche pour la mission finale. Les 16 mégas de la cartouche sont bien remplis et les graphismes sont d'une



La variété des décors prime dans Jungle Strike. Ici tu surveles une zone enneigée de l'île du tyran.



En cours de route, tu pourras dérober cet aéroglisseur qui te permettra de te déplacer aussi bien sur mer que sur terre.



Pendant les missions de nuit, le moindre pet de missile éclairera l'écran pour un plus grand réalisme.



Ho, ho ! Mais ne serait-ce pas la villa de notre grand rédacteur en chef ? Mais oui, mais oui, je reconnais là sa belle piscine avec le joli plongeur. Malheureusement, le coin est tout de même bien gardé !



CAPTAIN VIPER TE FAIT GAGNER 2 CONSOLES MEGADRIVE CHAQUE SEMAINE * !!!

* ENVOYÉ EN RECOMMANDÉ À CHAQUE GAGNANT SOUS 15 JOURS

36 68 18 00*

LA TOUR INFERNALE

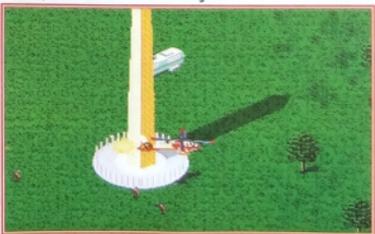
Dans moins de 10 minutes, la tour va être détruite sous le souffle de bombes de plus 500 kg. Avec le **CAPTAIN VIPER**, trouve le code qui va te permettre de les désamorcer. Attention, plus de 10 pièges ont été posés par les terroristes pour t'éliminer.

Le geste qui sauve ! **36 68 18 00**

* La taxation de la minute de connexion est à 2,19 fr.

CHAQUE MOIS,
8 CONSOLES MEGADRIVE
À GAGNER !

Règlement disponible sur simple demande à: PRCS@sonic.fr
17 rue République Marne 75013 PARIS



Non, ce n'est pas la place de la Concorde, mais c'est un des jolis monuments historiques à protéger qui se trouve près de la maison blanche.



En haut de l'écran est inscrit l'état de tes munitions. Les "Hellfires" sont des missiles puissants qui percent les meilleurs blindages, les "Hydros" sont roquettes et costauds et le "Guns" est ta mitrailleuse de base. Cette petite caisse contient de quoi régénérer ton armement.



Au début d'une mission, tu disposes de mille points de bouclier. Tu en perdras plus ou moins selon le type de choc que tu subiras. Une façade d'immeuble enlève moins qu'un missile air-sol. Cette caisse difficile à trouver te rajoutera un peu de ta précieuse armure.



Dans Jungle Strike, ta réserve de carburant est aussi comptée. Une fois la limite critique dépassée, un signal t'avertit. Il faut vite te régénérer. Tu trouveras sur la carte des emplacements afin de charger ces jolis barils qui auront pour effet de recharger ta réserve de fuel.

Ici est indiqué le nombre de personnes que tu as chargées (otages, informateurs...). Dépose-les dans une "Landing Zone" afin de te donner un peu d'énergie.

C'est tout bête, ce compteur indique tout simplement le nombre de vie que tu possèdes. Au début tu n'en as que de trois et je ne sais pas si tu peux augmenter ce nombre.

Avec le bouton A, tu vois la carte. Avec le bouton B, tu as un petit descriptif de la mission avec une image pour illustration. Le bouton C t'informe des résultats actuels de la mission en cours.



La première partie de la dernière mission te proposera d'escorter le président dans son bel hélicoptère bleu.



À un moment, tu pourras carrément piloter le F117 Stealth Fighter. La maniabilité changera alors pour toujours plus de réalisme.



Dans certaines missions sont compris des raids de sauvetage. Ici te voici en train d'aider un otage devant une église.

variété rare. Des améliorations ont été portées avec un choix de nombreux véhicules : un aéroglisseur, une moto ou encore le fameux F 117 Stealth accueillant les jolies femmes potelées pour des missions du délire qui deviennent de plus en plus passionnantes.

Un must sur Megadrive !

Pour résumer la situation : à moins d'attendre la sortie de "l'autre chose Strike 3", on n'est pas prêt de voir mieux dans le genre sur Megadrive ! Alors Messieurs de l'ONU, larguez des Megadrive sur la Yougoslavie, que les Serbes et les Croates puissent faire la guerre sur console si ça les amuse, mais sans tuer les enfants...

Lieutenant Lionel Viller.

ARCADE/ACTION
Electronic Arts - 1 joueur
 Le top du réalisme est atteint avec Jungle Strike. Il sera vraiment difficile de faire mieux !

GRAPHISME	92%
ANIMATION	93%
SON	85%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	95%
STRASBURG	96%

THREE ...

IMPRESSIVE

WE INTERRUPT THIS BROADCAST FOR A SPECIAL REPORT ...

Durant le jeu, tu assisteras à de nombreuses scènes cinématiques. Voici l'intro du jeu dans laquelle le fils de "Madman" montre son pouvoir nucléaire à un gros dealer de drogue qui possède sa forteresse sur une île. Ici ce n'est pas elle qui est détruite mais une petite île toute bidon avec des petits singes inutiles et des oiseaux bien paisibles.

PRIX DE LA CARTOUCHE

300 400

SUPERSONIC ■ PAGE 15 ■ JUIN 1993

MA TEST MUHAMMAD ALI BOXING

En direct du Caesar Palace nous avons le plaisir de vous accueillir pour le retour sur un ring d'un des plus grands champions de tous les temps. Le grand, l'unique, le fabuleux Muhammad Ali remet les gants ce soir pour vous et pour tous les amateurs de boxe. Une grande rencontre en mondovision et en technicolor...

Dans l'ambiance surchauffée de la salle, Virgin nous offre pour cette soirée exceptionnelle sa première simulation de boxe. Les combattants arrivent sur le ring. J'en profite pour rappeler à nos jeunes téléspectateurs que Muhammad Ali est l'un des boxeurs les plus décorés de ce noble art. Son nom seul faisait trembler ses adversaires !

Coup de gong !
Mais voilà que le match commence. Nous accueillons ce soir un boxeur choisi parmi 10 prétendants au titre. La



Muhammad Ali (coulète verte) vient de déclencher une avalanche de coups sur son adversaire. Ce dernier ne peut que se protéger, et encore !



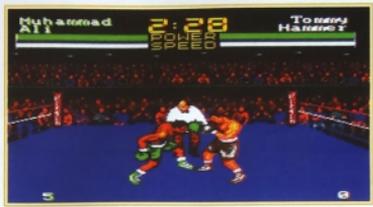
Le fin est proche, Kim Lee (coulète foncée) vient de subir un terrible coup et semble vaciller.

règle est simple pour le match de ce soir : mettre K.O. les 9 autres. Les coups, uppercuts, crochets, directs, pleuvent de toutes parts. L'arbitre intervient pour séparer les boxeurs, fin du premier round. Le gong vient à peine de sonner qu'une superbe fille en plaid monte sur le ring pour annoncer le round suivant.

Plus que trois rounds !
Ce spectacle est magnifique pour ceux qui n'ont pas déjà les yeux fermés par les coups. Les soigneurs quittent les coins et le combat reprend



Oh oui, devant le plus grand champion de boxe de tous les temps, les adversaires ont souvent été au tapis. Celui-ci ne fait pas exception !



Superbe crochet du détenteur du titre ! A mon avis il gardera une fois de plus sa ceinture.



Cette photo illustre la garde basse qu'affectionnait le champion du monde. A noter qu'on passe un fabuleux direct en pleine tronche !

: les reprises s'enchaînent avec une violence incroyable mais la victoire est au bout du match et un baiser de la belle récompensera le vainqueur, mais la route est longue jusqu'au titre...
Voilà, le match est terminé, les boxeurs regagnent les vestiaires !

Nous tenons à remercier les combattants pour leur pêche et leur superbe mobilité. Un seul oubli pour le total succès de cette soirée de boxe, un mode entraînement. Mais nous nous rémercions de tout cœur Virgin pour ce fabuleux spectacle. Et surtout merci à Monsieur Ali d'avoir participé à ce tournoi, le seul boxeur à avoir repris le titre de champion du monde poids lourds deux fois à 14 ans d'intervalle !

Régis Crochet.

EXCEPTIONNEL ! 43 38 49 98 & SUPERSONIC T'OFFRENT UN ÉCHANGE GRATUIT D'UN DE TES JEUX CONTRE UN JEU NEUF (NOTICE EN FRANÇAIS)

1 - Si vous avez un jeu Megadrive, Genesis avec boîte et notice appartenant à cette liste :

- After Burner 2, Alien Kidd In The Enchanted Castle, Alien 3, Alien Storm, Alisia Dragon, Aquatic Games, Ariel The Little Mermaid, Atomic Runner, Batman, Batman Returns, Bio Hazard Battle, Block Out, Cadash, Captain America & The Avengers, Castle Of Illusion, Centurian, Chakan, Chuck Rock, Columns, Corporation, One Ball, Cyberball, Darius 3, Decap Attack, Di Dio, Death Duel, Dragon Fly, Dungeons & Dragons, Desert Strike, Ecco The Dolphin, E-Sword, F1 Circus, F1 Grand Prix, F20 Interceptor, Ferry Tale, Fatal Labyrinth, Fatal Rowed, Ferrari GP Challenge, Fighting Heaters, Forgotten Worlds, Galahad, Galaxy Force 2, Ghostbusters, Ghosts & Ghosts, Gods, Golden Axe, Golden Axe 2, Grand Slam, GreenGard, Gynoug, Hard Drive, Hard Ball, Hellfire, Home Alone, The Immortal, Indiana Jones & The Last Crusade, Inspector X, James Pond, James Pond 3, Jordan vs Bird, Kid Chameleon, Klax, Krusty's Super Fun House, Laces vs Celtics, LanderWalker, Last Battle, Lemmings, LHX Attack Chopper, Lotus Tour Challenge, Marble Madness, Mario Lemieux Hockey, Marvel Land, Mercs, Midnight Resistance, Night & Magic, Monster Lair (Wonderboy), Moonwalker, Ms Pacman, Mystic Defender, NHL Hockey, NHL Hockey 93, Olympic Gold, Out Run, Pacmania, Paper Boy, Super Beat Basket Ball, PGA Tour Golf, Phantom Star 2, Phantom Star 3, Ph-Fighter, Populous, PowerRanger, Predator 2, Quackshot, Rampart, Rings Of Power, Rocky Woods, Road Rash, Road Rash 2, Rolling Thunder 3, Robo To The Rescue, Shadow Dancer, Shadow Of The Beast, Shadow Of The Beast 2, Shining In The Darkness, Side Packer, Splitter House 2 & 3, Sonic 2, Spaceball 2, Streets Of Rage 2, Streets Of Rage, Street Smart, Street Hang On, Super Monaco GP, Super Monaco GP 2, Super Off Road, Super Shinobi (Revenge Of Shinobi), Super Volley Ball, Sword Of Vermillion, T2 - The Arcade Game, Talsman, Tasmania, Team USA Basketball Ball, Test drive 2, The Simpsons Bart In The Space Mutants, The Terminator, Thunder Force 3, Thunder Force 4, Tori Jam & Earl, Toki Toki (Duke Legend), Tournament Golf, Turbo Out Run, Turrican, Turrican 4, Twin Hawk, Two Cuddie Dudes, Undead Line, Winter Challenge, Wonderboy 5 (Jap 60), World Cup Italia '90, World Cup Soccer, World Of Illusion, Whistle May, Y3.

*Si vous avez un jeu qui n'appartient pas à cette liste, téléphonez-nous au 1-16 43 38 49 98.

2 - Choisissez votre échange gratuit par ordre de préférence (numérotez votre choix par 1,2,3,4)

	<input type="checkbox"/> BADONCH (DEVILISH) : c'est un casse-briques doté en plus d'un scrolling vertical, du jamais vu, nombreux tableaux avec à la fin des boss gigantesques. Possibilité de jouer à deux.		<input type="checkbox"/> BLOCK OUT vous avez adoré Tetris. Voici une version en 3D de ce grand classique. Possibilité de jouer à 2. Indispensable !		<input type="checkbox"/> HELLFIRE le shoot'up par excellence. De multiples choix de tirs font son originalité. Un must pour les fans de jeux de tirs. Un des trois meilleurs jeux de tirs Megadrive.		<input type="checkbox"/> KID CHAMELEON certainement le jeu de plateaux le plus long sur Megadrive, plus de cent tableaux. Passages secrets, bonus, "map zone". C'est un hit. Deux joueurs.
--	---	--	--	--	---	--	---

"Attention ! Ces jeux nécessitent le "Game Adaptor" (50F) si vous avez une Megadrive française. Envoyez uniquement votre jeu complet et votre choix à NB Games - 38, rue Servan 75011 Paris



SPORT
Virgin - 1 à 2 joueurs
Domagez votre Megadrive !
Dernière étape de nos 8 semaines que d'une succession de combats.

82% GRAPHISME
89% ANIMATION
88% SON
90% JOUABILITE
87% DUREE DE VIE

86% INTERET



"LE MENU D'OPTIONS"



- 1 En choisissant cette option, tu auras le choix entre plusieurs entraînements.
- 2 Celle-ci t'emmenera dans un sous-menu où tu trouveras d'autres options.
- 3 Avec l'option "editor", tu pourras changer la couleur de ton maillot.
- 4 Tu as envie d'un petite rencontre internationale juste pour tester ton niveau ?
- 5 Quiconque sélectionnera cette option participera à une coupe nationale, d'Europe ou du Monde.
- 6 Cette poignée de main chaleureuse représente le début d'un match amical. Pour jouer tout de suite !

"Ce soir, le Parc est vraiment bien rempli" "Tout à fait mon cher Thierry!" "Il faut dire mon petit Jean Mimi que le match s'annonce chaud chaud chaud !" "Tout à fait, tout à fait !" "Et bien je pense que nous allons pouvoir commencer tout de suite mais avant, une petite page de pub, à vous les studios..."

"Pour un bon match, pensez à prendre des options ! Avec les options de Super Kick Off la passion du foot est en vous ! Super Kick Off ce sont des dizaines et des dizaines d'options programmées pour assouvir vos besoins d'athlète. Changez la couleur du terrain, la durée du match, la vitesse du jeu, un mode d'entraînement... Avec Super Kick Off, le foot n'est plus comme avant !"

À vous le parc !

"Et bien nous revollé en direct du Parc après cette petite page de pub pour voir entrer les joueurs sur la pelouse"
 "Tout à fait et je dois dire que pour ce qui est des caractéristiques des joueurs, plus réel que ça, je n'ai jamais vu Thierry"
 "Eh oui Jean Mimi, ils peuvent faire



Après une action qui s'est avérée extrêmement dangereuse, mon équipe s'en sort in extremis. Merci monsieur le goal !

des tackles, des têtes, des lobs, des reprises de volée, des dribles, tirer un pénalty, mais rien que de très normal pour un footballeur !
 "Absolument, mais arrêtons de parler des options et observons le

match. Nous sommes d'ailleurs très bien placés puisque nous voyons l'action de dessus avec un scrolling multidirectionnel hyper rapide"

Tout à fait fluide Thierry !

"Absolument ! Et les sprites sont très bien animés"
 "En plus un scanner en haut et à gauche de l'écran nous donne la position des joueurs sur le terrain"
 "Attention Jean Mimi... Tir, but ! Non



Si jamais un de tes adversaires tire dans ses 6 mètres, tu te verras attribuer un magnifique corner. Profites-en pour prendre l'avantage !

non non, quel dommage. C'était pourtant une magnifique bicyclette mais là il avait du plomb dans les chaussettes ! Nous allons pouvoir revoir cette action grâce au ralenti. Et oui, c'est passé bien à côté !"

"Bonsoir mon cher Jean Mimi et à vous les studios..."
 Michaël "Pele" Valensi.

PRIX DE LA CARTOUCHE



300 400

C'est bien dommage !

"Et oui Thierry, vraiment on pensait que c'était au fond des filets... Mais je crois que le match se termine. L'arbitre siffle la fin de la rencontre. Merci à toute l'équipe technique pour les belles images, merci à l'ingénieur du son pour ces bruitages rigolos et bravo pour la jouabilité"



La remise en touche est l'une des phases essentielles dans un match de foot. Fait attention à envoyer la balle à tes partenaires !



Après avoir commis une vilaine faute sur ma personne, l'équipe adverse se voit infliger un pénalty. Comme je ne les loupe jamais...

"SUR LE BOUT DES CRAMPONS !"

A : STOPPE LA BALLE.
 B : ENVOIE UN TIR PUISSANT.
 D : PASSE À UN PARTENAIRE.

Tu pourras également sélectionner une autre configuration !

CAPTAIN VIPER TE FAIT GAGNER 2 CONSOLES MEGADRIVE CHAQUE SEMAINE * !!!

* ENVOYÉ EN RECOMMANDÉ À CHAQUE GAGNANT SOUS 15 JOURS

36 68 18 00*

EN AVANT LA MUSIQUE
 Un grand classique pour tous les fanatiques des jeux vidéo. Il s'agit de reconnaître la musique d'un jeu et de choisir le bon titre parmi les trois qui te sont proposés. L'occasion de prouver tes compétences en la matière et de gagner une console.

CHRQUE MOIS, 8 CONSOLES MEGADRIVE À GAGNER !

Régulièrement disponibles au simple abonnement à PRIXSÉRIÉUX
 19, rue Négociants - Bureau 35018 PARIS

Le geste qui sauve ! **36 68 18 00**

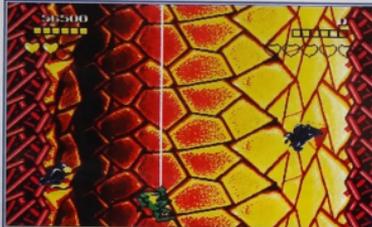
* Un bonbon de la minute de connexion est à 2,19 FF.

SUPERSONIC ■ PAGE 19 ■ JUIN 1993

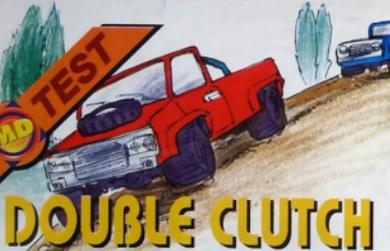
MD TEST



Petite leçon d'hauroggraffe ! On dit un krapal, des crapauds. Non non, je rigole ! Rassure tout de suite ta prof de français, je cherche pas du tout à te faire faire des fautes. JE BLAGUE !!!! Par contre, ceux qui ne rigolent pas ce sont les deux batraciens mutants. Normal, ils sont là pour bastonner.



Nos grenouilles chéries doivent descendre un long tunnel vertical qui n'est pas des mieux fréquentés ! Comme quoi l'escalade n'est pas de tout repos.



Moi quand j'étais tout petit je ne rêvais que d'une chose : être garagiste pour pouvoir trafiquer les bagnoles, pour fabriquer des bolides qui font rêver et emballer les nanas... C'était un beau rêve... En fait la mécanique et moi ça fait deux, alors je suis bien content d'avoir découvert Double Clutch !



T'es content, t'es parti dans les choux ! Le décor est beau mais il faut retrouver ton chemin et surtout : c'est sûrement une course perdue !!!

Rash et Zitz sont toujours aussi verts, aussi teigneux et aussi pince sans rire qu'à sur Nes. D'ailleurs c'est bien le plus gros défaut de cette version Megadrive. Le scénario et le jeu est transcrit au pixel près !

Bien où qu'elle sont les nouveautés ?

C'est dommage que cette nouvelle ne nous ait offert de la nouveauté, mais ça n'a rien de la nouveauté, mais ça n'a rien de la nouveauté et ça n'a rien de la nouveauté. Les deux autres versions ont été plus brèves. Ça n'a rien de la nouveauté que cette version ne nous offre rien sur son passage sur Megadrive : la maniabilité a perdu un peu par rapport au jeu Nes. Heureusement pour rattraper tous ces petits défauts on a droit à l'option 2 joueurs qui met quand même un peu de piquant dans une cartouche qui sinon serait bien terne. Je vais pas m'attarder : voici



Le premier niveau est très significatif ! on se rend compte tout de suite que le jeu n'ajoute pas grand chose à la version précédente !!!

un jeu qui plaira au adorateur de la course de grenouille mais qui ne gavera pas forcément tous les baveux de baston ! Et pour ce qui est de la note de cette leçon : peut mieux faire.

David Taborda.

PRIX DE LA CARTOUCHE



300

400

ARCADE/ACTION

Trailblazer - 1 à 2 joueurs

Voilà ce que l'on appelle une conversion réussie ! Un meilleur jeu de plateforme de la Megadrive tout son attrait !

76% GRAPHISME

78% ANIMATION

72% SON

86% JOUABILITE

85% DUREE DE VIE

70% INTERET



Tu affrontes un boss qui grâce à son viseur, te poulette... Pardon, te canarde. Renvoie lui des pierres pour le vaincre.



C'est le déport et il faut te frayer un chemin parmi les autres voitures pour prendre la place de tête !

Ça ressemble à Super Off Road mais vu de dessus. Je commence par choisir un pilote parmi ceux disponibles et une voiture, tous et tous ayant leur propres caractéristiques. Ensuite direction l'une des nombreuses pistes et en

avant la zizique : virage à gauche, accélération, j'évite une flaque d'huile...

Attention ! Ça glisse !

...je fais gaffe de ne pas dérapier sous la pluie, je récupère des bonus

PRIX DE LA CARTOUCHE



300

400

ARCADE/ACTION

Super - 1 à 2 joueurs

Une petite course à la Super Signet qui n'attire pas que les amateurs. Les professionnels ne se lassent très vite !

71% GRAPHISME

80% ANIMATION

82% SON

88% JOUABILITE

83% DUREE DE VIE

79% INTERET



Attention à cette flaque d'huile qui te fera déroper et perdre un temps précieux. Mieux vaut prendre ce virage bien large.



MD TEST

La semaine dernière, ma Moman a fait une chose qu'elle n'a pas l'habitude de faire : elle m'a emmené au bahut en voiture ! Et là, la tuile ! En panne ! Non seulement je suis arrivé à la bourre, mais en plus le garagiste nous a ruiné... La bobine du magnéto qui est grillée à ce qu'il parait... Magnéto, Magnéto... Ça me dit quelque chose ça !

Ben oui, les X-Men ! Les super héros les plus connus de Marvels. Pourquoi ? Tout simplement parce que leur pire ennemi s'appelle... Magnéto bien sûr ! Il est de retour, il est vilain, il est en colère.

Mais les héros de bande dessinée viennent jusque dans la Megadrive préférée (à quand un petit tour dans le moteur de la ferrari 612 tri-turbo 154 soupapes de ma Moman !) pour lui faire sa fête. Tout commence dans un laboratoire. Tu as le choix (toi et de tes potes, puisqu'on peut jouer à deux) entre 4 personnages (Cyclope et ses

copains) pour réussir des missions biens difficiles. Chacun possède ses propres caractéristiques et des magies prédéterminées qui t'aideront à passer les niveaux.

Variation pour décors et ennemis !

En parlant de niveaux, laisse moi te les décrire : tu traverses la jungle, les égouts, la ville, les montagnes... Pour les autres je te laisse la surprise. Bien évidemment tous regorgent d'ennemis qui ne sont là que pour casser du X-Men, mais il y a aussi de nombreux passages secrets bourrés de bonus

très utiles. Certains des niveaux se déroulent sur plusieurs plans, ce qui rend le jeu encore plus "labyrinthique" et encore plus attirant.

Côté graphisme, on plonge tout droit dans l'univers BD, la seule différence c'est que ça bouge, et même plutôt bien. Même l'ambiance sonore est comme dans la BD : à oublier ! Côté jouabilité, il faut un petit temps d'adaptation mais après, on écrase du vilain pas beau hyper efficacement. Un bon jeu pour les passionnés de BD fantastique comme seuls les américains savent nous en pondre



Notre héros est pris d'assaut de tous les côtés... Il devra sûrement utiliser un super pouvoir pour s'en sortir.



Le premier niveau se déroule dans la jungle. Il faut sauter de plateforme en plateforme pour le passer.

PRIX DE LA CARTOUCHE



depuis 30 ans, vu que c'est bientôt leur anniversaire ! Quand à la voiture de ma mère... Je recommence à aller au bahut en bus !

David Taborda.

ARCADE/ACTION

Sept - 1 à 2 joueurs

A l'occasion du 30^{ème} anniversaire de la série, Sega nous offre une version Megadrive compacte, sans plus

GRAPHISME	82%
ANIMATION	83%
SON	50%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	91%
INTERET	80%



Attention ! Baignade interdite ! Pas la peine de se demander ce qui se passerait si tu tombais dans cette mare visqueuse. Il vaut donc mieux passer sur les plateformes qui apparaissent et disparaissent pour continuer ton chemin et pour réussir la mission.



Le premier de nos 4 super héros est Cyclope. Il a la possibilité de tirer un laser (1). Le second est Gambit : il nettoie les rues avec son baton magique (2). Le troisième est le célèbre Storm. Il possède des griffes d'odondomium capable de tout transpercer (3). Et le dernier se nomme Diablo : il peut disparaître quand il veut et donc attaquer son adversaire avec la plus grande traîtrise (4).



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

36 68 68 88

L'Aventure en Direct !

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

36 68 68 88 Produit par Connection.

2,19 Films. Réglément sur simple demande à Connection. B.P. 7033 69341 LYON, Cedex 03.

MS TEST

STREET FIGHTERS OF RAGE

Comment peut-on arriver à réunir dans la même production : Stallone, Schwartz, Sharon Stone, Julia Roberts, Eddy Murphy et Dany Glover ? Je lis mon programme préféré et je vois que Sega lance une super production où ils sont tous présents. Je fonce, et malgré une arnaque en0000rme sur l'affiche, je me régale... et pas qu'un peu !

Après être passé sur les écrans Megadrive et Game Gear, la grande baston est enfin programmée sur Master System (il était temps).

Coup d'œil sur l'affiche...

Ce remake ressemble plus à la version Megadrive qu'à la version Game Gear, les rôles principaux étant tenus par trois

bagarnes : Axel, celui qui remplace

avant- l'agressement les deux monstres musclés du

cinchoa, sa BOSS 1 : un "boomerangueur".



Sur l'ascenseur, tu pourras faire tomber les ennemis afin de l'en débarrasser rapidement.



Grâce à son magnifique saut cassé, Adam vient de se débarrasser de l'un de ses deux opposants.



Les ponts de navire sont mal fréquentés, preuve en est ces deux BOSS 5 : deux nanos, mignonnes mais méchantes. BOSS 7 : un mitrailleur fou dangereux. BOSS 8 : un réception... Tout ça pour arriver à la scène final contre le grand vilain. Malgré un scénario ultra classique, cette production s'en sort avec le honneur (un

musique de Yuzo Koshiro (le meilleur musicien sur console).

Fais-moi confiance et réserve ta place dès maintenant pour la prochaine



Ça y'en à être premier niveau ! Ça commence dans la rue et les ennemis y font rien qu'à l'attaquer avec des max! boîtes de base-ball et des couteaux géants hyper pointus. C'est tous des gros méchants. Pour ta défense tu auras tes poings, ta tête et tes pieds. Téléphone à Monsieur Pasqua et les flics viendront t'aider dans ces moments difficiles !

copine Blaise doublure des plus belles femmes des productions américaines et pourtant très dangereuse et le dernier,

Adam, un "reno" qui sait jouer du "bisicoto" (preuve que les programmeurs ne

sont pas racistes). Je t'avais dit que toutes les vraies stars n'étaient pas

BOSS 2 : il a des griffes, et il s'en sert.



Ces tortues ninjas, comme dit Mike, font des glissades et te balancent par dessus leur époule.

BOSS 3 : un gros cotcheur. là... Mais on y perd pas au change ! Je paie donc ma place et je m'installe avec mon

paquet de pop-corn. La salle s'étend, ça commence : le décor, la ville de New-York. Les acteurs : nos trois

BOSS 4 : un crocheur de feu.

BOSS 5 : une vieille pas sympo !

BOSS 6 : un crocheur de feu.

BOSS 7 : un crocheur de feu.

BOSS 8 : un crocheur de feu.

BOSS 9 : un crocheur de feu.

BOSS 10 : un crocheur de feu.

BOSS 11 : un crocheur de feu.

BOSS 12 : un crocheur de feu.

BOSS 13 : un crocheur de feu.

ville et rigne en maître absolu, aider par toute une pléiade de figurants tous plus laids les uns que les autres.

Variation pour décors et musiques

Le film se déroule dans 8 décors différents : une usine, un bâtiment en pleine nuit (mais pas

le temps pour une scène d'amour !), une salle de

BOSS 4 : un crocheur de feu.

BOSS 5 : une vieille pas sympo !

BOSS 6 : un crocheur de feu.

BOSS 7 : un crocheur de feu.

BOSS 8 : un crocheur de feu.

BOSS 9 : un crocheur de feu.

BOSS 10 : un crocheur de feu.

BOSS 11 : un crocheur de feu.

Oscar peut-être, ou mieux un Supersonic d'Or ?). Le décorateur a fait un boulot d'enfer et nous offre de superbes graphismes (niveau que sur Game Gear), la distribution des rôles avec le choix d'un

3ème personnage et la possibilité d'utiliser la magie des personnages (options ne figurant pas sur G.G.)

est geniale, et on offre un prix spécial aux

BOSS 4 : un crocheur de feu.

BOSS 5 : une vieille pas sympo !

BOSS 6 : un crocheur de feu.

BOSS 7 : un crocheur de feu.

BOSS 8 : un crocheur de feu.

BOSS 9 : un crocheur de feu.

BOSS 10 : un crocheur de feu.

BOSS 11 : un crocheur de feu.

BOSS 12 : un crocheur de feu.

solennité ! A propos : la première séance de cinéma en public date de 1895 à Paris ! Mais heureusement qu'on a fait des progrès depuis !

Michaël "Blaze" Valensi

PRIX DE LA CARTOUCHE

200 300

ARCADE/ACTION

Sega - 1 joueur

Cette version est en fait un mélange des jeux Megadrive et Game Gear. Elle possède les décors de la 16 bits mais ne joue pas

87% GRAPHISME

85% ANIMATION

86% SON

90% JOUABILITE

83% DUREE DE VIE



L'arc en ciel, c'est beau, c'est plein de couleurs et puis surtout ça veut dire que l'orage est terminé et que le soleil revient ! En plus il paraît qu'au bout, là où il rejoint la terre est enterré un chaudron plein d'or (si c'est vrai !). En tous cas c'est que dit la légende. Mais à part ça, l'arc-en-ciel c'est surtout la base d'un super jeu qui va te... Viens par là que je te raconte !

Rainbow Island, c'est tout simplement le jeu qui va te permettre de te défiluler après une journée au bahut où tu as foiré toutes tes interros. C'est mieux que de jouer aux fléchettes sur la photo de tes profs. A titre indicatif, c'est né sur arcade et puis c'est passé sur un tas de consoles et de micros, pour finalement débarquer sur Master System.

Je continue à te raconter !

Pour la petite histoire, tu es dans la peau d'un petit bonhomme, mais alors tout petit. Petit, oui ! Mais grand d'esprit et de cœur, et en plus très mignon, avec une grosse tête éfée, mon portait tout craché en quelque sorte (je sors plus dans la rue : elles me sautent toutes dessus). Pour ce qui est du jeu, tu dois traverser de



Voici le début de ton aventure. Essaie de repérer les bonus cachés pour que la deuxième partie soit plus facile.

très nombreux niveaux en créant tes fameux arcs-en-ciel qui te servent de ponts (non seulement c'est pratique mais en plus c'est

beau !), ou en sautant, telle la douce gazelle au fond de la savane, de plateformes en plateformes.

Petit mais costaud !

Et même si t'es mignon tout plein, tu défonces au passage la tronche hideuse des divers ennemis qui te barrant le passage. Tu nettoies aussi les niveaux des boss, et tu ramasses le maximum de bonus répartis



BOSS : une araignée pas bien méchante.

PAIX DE LA CARTOUCHE



ARCADE/ACTION

Taito - 1 joueur
Un des premiers jeux d'arcade débarqué maintes fois sur Master System. Malgré son âge, il tient encore le coup !

GRAPHISME **82%**

ANIMATION **86%**

SON **90%**

JOUABILITE **90%**

DUREE DE VIE **90%**

INTERET **84%**



R la fin de chaque niveau, un coffre géant s'ouvre et tu pourras amasser un max de points grâce au bonus qui en sortent.

dans le jeu et qui parfois, voire souvent, sont bien dissimulés. Comme si d'avoir fait un jeu plaisant ne suffisait pas. Taito en rajoute avec de très bons graphismes, un nombre énorme de niveaux, une bonne animation et de nombreux sprites à l'écran (quelques clignotements tout de même). En

un mot comme en cent, Rainbow Island est superbement converti sur Master System. Une vraie et simple réussite, bien qu'on ne puisse pas jouer à deux ! De toute façon, moi, je m'en fous, je me le garde rien que pour moi ! Non mais !

David Taborda.

ATTENTION CANAL 21 VOUS OFFRE PLUS DE 300 LOTS !

TUBES EN STOCK

Tu es branché musique ? Alors appelle vite le

36 68 21 06
Gagne des supers cadeaux : 2 places pour le concert de Prince, 1 veste en cuir Michael Jackson, et beaucoup de CD et Vidéocassettes...

SI T'ES FUNK, T'ES CONVERSE !

Appelle vite le

36 68 60 20
pour le grand concours
DO THE FUNK / CONVERSE.

Tu peux gagner un voyage aux USA et les fringues de tes rêves !
C&NVERSE



Gagne un voyage de star à Hollywood au :

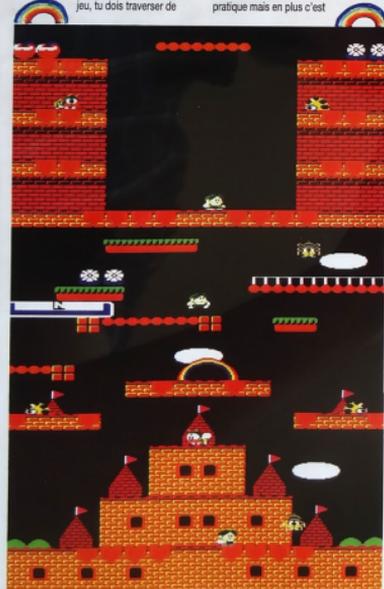
36 68 80 20

Répond aux questions VRAI-FAUX sur le cinéma et gagne un voyage de star à Hollywood, des billets d'avant-première, des posters... Appelle vite, c'est **GIANT !**



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

Gagne 1 console 16 bits !
36 68 21 88
OSE APPELER ET ÇA VA ÊTRE TA FÊTE !



Te voici en pleine nuit : tu escalades les plateformes et détruis les monstres bien mignons qui peuplent le niveau.

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 F/mot par minute

Le règlement déposé par Newsblemedia est disponible chez Maître Venetis, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.

CODE MEDIA : 181

TEST

SUPERMAN

THE MAN OF STEEL

Un oiseau ? Un avion ? Non non, c'est le beau héros "bodybuildé", le costaud de Krypton en collant bleu moulat et en botte rouge ! Alors qu'il est né dans les "comics" américains au début des années 30, il débarque enfin sur Game Gear, après avoir fait un tour sur les écrans de ciné et de télé. Et si tu vois pas qui c'est, révise tes classiques...

Ce jeu est la fidèle adaptation de la version Master System et je ne te cache rien en te disant que ce jeu est Super Bien.

Scénario classique !

L'histoire commence alors que la jeune et jolie (je l'emmènerai bien faire un tour...) Lois Lane, journaliste de son état et fouteuse par passion est enlevée par l'organisation sur laquelle elle enquêtait. La seule personne qui puisse la sortir de là, part alors en guerre contre ces

BOSS 1 : il ressemble à un coïd, criminels que même la police n'arrive pas à arrêter !



La grande lessive !

La mission n'est pas des plus simples et il doit traverser de nombreux niveaux, comme toujours ponctués par les Super

Boss ! Comme ce brave héros sait voler (je t'étonne pas, je t'ai dit qu'il n'était pas de chez nous), il survole les toits, au passage il délivre des filles enlevées par un dangereux maniaque (il a un grand cœur) et il nettoie le métro de toute la vermine qui s'y trouve. Pas le temps de rigoler où de s'attarder au café du coin ! Mais comme cette organisation est plutôt bien



BOSS 2 : celui là est très cerleux !



Après avoir fait une petite virée dans les cavernes, Superman décide d'aller faire un peu de ménage dans le métropolitain de Métropolis !

structurée et armée, notre personnage ne dédaigne pas les quelques bonus dissimilés ici et là. N'oublies pas que la belle Lois compte sur toi.

Un peu de technique !

Les sprites sont "super-bes" et détaillés, le tout avec une animation qui frise (et on est pas chez le coiffeur du coin) la démesure, because fluide et rapide comme on aimerait en voir plus souvent. Pour dire du mal (il faut un peu quand même), les musiques et les bruitages ne font pas toujours les poids ! De plus le jeu est parfois assez dur mais en s'accrochant, ça passe. Ah au fait, je viens de rendre compte que je ne t'avais pas encore dit de qui il s'agissait : mais bon

sang mais c'est bien sûr ! Superman ! Et c'est quand même lui qui a lancé la mode des héros aux super pouvoirs dans la BD. Alors tous les Spiderman, Hulk et autres n'ont qu'à lui dire merci ! Moi aussi je lui dis merci depuis qu'on m'a offert la panoplie complète ! Le seul truc que je ne comprends pas : pourquoi tout le monde se fout de moi quand je sors dans la rue en collant !

Régis Crochet.



Comme tu peux le remarquer ici, notre voleur super héros est aux prises avec de vilaines machines. Allez courage Superman !



En voyant ça terrifiant ennemi, Superman a usé de son arme dévastatrice : son laser oculaire.

ARCADE/ACTION
Virgin - 1 joueur

Une excellente adaptation de la version Master System, même si le jeu est légèrement difficile.

- 86% GRAPHISME
- 89% ANIMATION
- 88% SON
- 90% JOUABILITE
- 92% DUREE DE VIE
- 87% INTERET

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

GENIAL, C'EST AUSSI 15 FRANCS
N°12 - JUIN 1993 • MAGAZINE GRAND FORMAT

TESTS : Super James Pond, Tiny Toons Adventures, Parodius, King Arthur's World, World League Basket Ball, Magic Sword, Micro Machines, Populous...

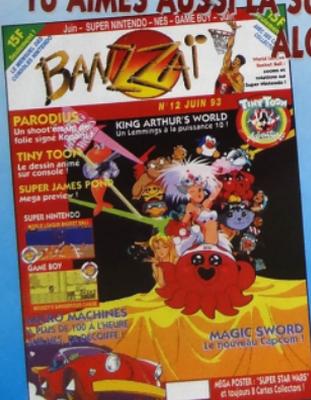
POSTER GÉANT : Super Star Wars de JVC

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 ENCARTÉES
DANS LE MAGAZINE

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





Je demande pardon à Madame Bardot, à la SPA et à tous les membres de Greenpeace. Non pas que je vires école mais tout simplement parce que quand j'ai un chien qui cherche à m'engorger je me défends. Et comme il faut que je me défende souvent... Je suis vraiment désolé... En plus il y en aura d'autres, je vais quand même pas me laisser bouffer tu cru !

C'est pas parce que ce jeu est dépeint deux mois sur Master System, et qu'il arrive en fanfare sur la Game Gear que je vais me laisser dévorer. Moi, je suis un dur, même Staline le reconnaît, et dans l'aventure qui m'attend, ça va me servir.

Moi armé, moi pas bête ! Heureusement que je lache jamais mon couteau et que je suis intelligent. Tout au long de ma route je trouve un paquet d'armes, soit dans des têtes de morts soit en détruisant les murs. Et je t'avoue qu'une épée, des "munchaku" (tout droit sortis des films de Bruce Lee !), des haches, des boomerang, un flingue c'est franchement plus efficace que mon petit couteau



Si parfois on dit que le chien est le meilleur ami de l'homme, celui-ci a plus d'intérêt pour les mollets que pour ton oméga.

A moi les bonus !
En plus de tout cet arsenal, je peux récupérer des points de vie pour réhausser mon énergie. Comme les programmeurs ont pensés à ma petite santé, ils ont ajouté l'option des "continus" infinis (ils sont mieux qu'à la sécu ces braves gens !).

Belle ballade !
Tout ça n'est pas de trop pour affronter des endroits qui feraient hérisser les cheveux à un chauve : Venise, reconnaissable avec ses nombreux bateaux, bourrée de fantômes, un cimetière truffé de zombies tu n'ont rien à envier à ceux du clip de Michael Jackson, une cathédrale ou des chauve-souris souris et des corsiers me frôlent et tout un tas d'autres lieux que je te



Morins les chouves-souris qui te prendront déjà la tête, il y aura également des morts-vivants qui te mineront la vie dure. Dure d'être héros.



Perché sur ce système de balancier, notre héros ne dispose que de quelques secondes pour sauter de l'autre côté. Attention à la chute !



Dans cette chapelle aux vitraux splendides, tu pourras rencontrer toutes sortes de fantômes et d'esprits malins.



Dans ce décor où on peut apercevoir la Joconde, les tableaux, les chaises et les cheminées se sont ligüés contre toi !

laisse découvrir. Pour parler de tout, des graphismes soignés, une animation effrayante avec des tables qui bougent, des chandeliers qui tremblent et tout ce qu'il faut pour te foutre une frousse gigantesque et des musiques terrifiantes à souhait font de mes aventures ce qu'on peut appeler un top sur Game Gear. De longues nuits d'horreurs en perspective. Et pour ceux que ça intéresse, Dracula en apparaissant dans 155 films est l'un

des personnages les plus adaptés au cinéma ! Ça aussi ça te laisse de longues nuits d'angoisse à passer devant la télé.

Michaël "Dracula" Valensi.

LE PRIX DE LA CARTOUCHE

200 300



Déjà pourvu d'une bonne jouabilité, Master Of Darkness émeveille aussi par ses graphismes. Cette photo en est la preuve !



Après l'être sorti de ces mécanismes infernaux, tu priorité sera d'éliminer ce squelette. Bonne chance, et gaffe à tes os !!!!

ARCADE/ACTION
Soga - 1 joueur
Une vraie surprise ! Cartouche supérieure à la version Master System. Le jeu de graphismes par excellence !

GRAPHISME	89%
ANIMATION	90%
SON	87%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	92%

90%

DONALD DUCK

- 1- La grande forêt américaine : tue le lion avec le disque en restant à gauche et tu lui tirant dessus. Lorsqu'il l'attaque, saute-lui sur la tête. Avec le marteau, saute lui juste sur la tête.
- 2- Les montagnes des Andes : tun la grande forêt américaine : tue le lion avec le disque en restant à gauche et tu lui tirant dessus. Lorsqu'il l'attaque, saute-lui sur la tête. Avec le marteau, saute lui juste sur la tête.
- 3- Les îles tropicales : place-toi sur la plate forme opposée au corbeau pour le faire, quand il l'attaque, saute lui sur la tête.

SONIC 2

A la green hill zone 1, arrive toi juste avant le premier looping et si devrais trouver une rampe. Mets toi dessus et appuie sur droite tu devrais trouver une vie en plus sur le haut du premier looping. Maintenant arrive toi avant de tomber, vas à gauche, et tu devrais retrouver une autre vie qui s'est remplacée elle même. Retourne d'où tu viens et remonte sur la rampe et répète tout le processus pour collecter un maximum de vie.

SHINOBI 2

Entre le code 9F8B8 et tu commenceras le jeu avec 5 ninjas, 5 cristaux et 10 blocs d'énergie.

SONIC 2

Toutes les "Chaos Emeralds" sont aux zones 2 de chaque niveau à part pour le 6ème. Underground zone act 2 : continue à courir jusqu'à ce que tu trouves un chariot de mine. Monte dessus jusqu'à ce que le compteur, continue à courir vers la droite en évitant les boules de feu et la lave. Quand tu arrives sur un ressort, saute dessus et appuie sur la gauche jusqu'à ce que tu atermises. Coupe au sommet descend en roulant et appuie sur la droite tu devrais atterrir sur un autre chariot. Reste dessus jusqu'à ce que Sonic décide de la terre et saute sur la droite. Saute sur la marche et prends le Chaos emerald.

Underground zone act 3 : vas dans le petit chariot et vas vers la droite. Quand tu es entre ciel et terre saute sur la droite. Précipite toi sur la droite et cours toujours vers la droite, descends la pente, Robotnik est là. Quand les bombes arrivent, attrape les et envoie les sur le robot. Regarde si Robotnik est bien parti.

Sight night zone act 2 : Saute verticalement sur l'élevateur, guide le au travers des 3 toitudes, en haut tu trouves la troisième tu dois trouver un vague avec trois boules de piliers qui soutiennent des nuages. Quand tu attends le premier pilier prend toujours l'élevateur et tu devrais atterrir sur un nuage ressort. Rebonds plusieurs fois et appuie sur la droite tu devrais trouver l'emerald dans le ciel.

Sight night zone act 3 : pour détruire le robot, cours le long de lui et saute les trous. Quand tu cours à travers un nuage, détruis les 4 obstacles 2 fois en sautant dessus, tu passes à travers un nuage, maintenant casse les œufs en sautant dessus. Regarde autour de toi ils devraient produire d'autres obstacles. Quand tous les œufs sont cassés, un grand couc avec une tête d'oiseau apparaît lançant des boules de feu. Saute sur sa tête plusieurs fois et ça le tuera. Appuie saute zone act 2, saute sur la droite et lasses toi tomber au sol. Devailles te pencher en roulant pour rentrer dans le labyrinthe. Ne touche pas au contrôleur de ton padde, laisse toi aller avec le contrôleur jusqu'à ce que tu passes devant une boîte de pièces. Appuie vers le bas et laisse toi de nouveau porter par le

courant. Sorte du labyrinthe par tes propres moyens. Quand tu cours du labyrinthe tu atterris sur une pente. Descende la pente et quand tu tombes appuie sur gauche. Marche vers la droite jusqu'à ce que tu rencontres des pics. Saute sur une boîte et appuie sur bas et droite jusqu'à ce que tu touches le plafond puis saute les quelques pics. Marche jusqu'à ce que tu rencontres un mur. Monte sur une autre boîte et laisse toi aller. Quand tu es prêt de toucher des pics appuie sur la gauche et laisse s'écraser la boule sur le plafond. Marche vers la gauche, saute un trou d'anneau, vas sur la gauche pour attraper un paquet d'anneau, arrête toi pour le second paquet attends une autre boîte et saute dessus. Restreint-y et quand tu approches d'une ouverture sur la gauche appuie sur bas et gauche jusqu'à ce qu'une ouverture soit près de toi. Voyage encore dessus et trouve l'ouverture sur la droite. Quand il est prêt de toi, écrase la boule, tue le crabe et vas vers la droite. Tue le homard, vas à droite, tue un autre homard, attrape une autre boîte et laisse toi emporter par elle. Passe par une ouverture sur la droite et

écrase la boule quand la terre est près de toi. Saute le crabe, marche sur la droite. Tu tombe encore dans un autre labyrinthe, vas vers le haut et la droite et récupère l'emerald. Aqua lake zone act 3 : pour te débarrasser du robot, tourne dans l'eau et vas vers la droite. Dès que tu es sur la terre vas vers la droite, dans l'eau. Saute vers le haut et la droite sur une petite plate-forme. Saute vers le haut, et marche vers la droite. Tournoie en sautant sur le ressort et continue à tourner en direction du mur en appuyant sur la droite, tu devras traverser le mur et arriver dans l'eau en appuyant sur la droite. Continue à tourner jusqu'à ce que tu arrive sur la terre où il y a un robot. Quand il lance un ballon saute dessus et écrase le. Quand il se redresse, saute. Il l'attaque avec son nez et l'envoie en l'air. ... Sulle au prochain numéro.

CHUCK ROCK

quelles codes : Niveau 2 : 7G09M Niveau 3 : N9E3J Niveau 4 : 8A8KC

Cette rubrique vous est présentée par

SCORE GAMES

17 rue des Ecoles
75005 PARIS

Tél : 16 1 43 290 290

STREETS OF RAGE

Sur l'écran d'option fais jouer la musique 0 et il appuie sur les 2 boutons et fais jouer la musique 11. 2 options nouvelles devraient apparaître te donnant accès au sélecteur de niveau et aux vies infinies.

SUPER MONACO GRAND PRIX

Sur l'écran d'option fais jouer la musique 0 et il appuie sur les 2 boutons et fais jouer la musique 11. 2 options nouvelles devraient apparaître te donnant accès au sélecteur de niveau et aux vies infinies.

SUPER MONACO GRAND PRIX

Les codes dont tu as besoin pour finir le grand prix :
USA : BPBY-CY00
San Marino : WNLW-RV50
Monaco : DQPT-T0ND
Mexico : COAZ-NPZ 2
France : OOLV-KKXA
Germany : CXUZ-VZUH
Hongrie : FFGD-E0AZ
Belgique : MALG-FPKFN
Italie : VKES-RISM
Espagne : UKUJ-BJNR
Japon : CFCZ-BJNR
Australie : EDWP-DWVV



COMPLÈTE TA COLLECTION!

de magazines



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



N°4
- Rock
Around
The Globe
- 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 -
Calendar
- poster 93



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



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



N°9
- Tortues
Ninjas,
Sunset
Riders, Ckiki
Child Boy
- La
Rubrique
Arcade

Conditions de vente des anciens numéros
1 numéro : 15 francs
2 numéros : 27 francs
3 numéros : 37 francs
4 numéros : 46 francs
5 numéros : 55 francs
6 numéros : 64 francs
7 numéros : 73 francs

de cartes "collectors"

Série 1 : Street Fighter 2, Dragon's Lair, Joe & Mac, Macintoshland, Prince Yektard, Super Harry Kart + 5 cartes spéciales. **Série 2 :** Chuck Rock, Binky & Donald, Mickey Mouse 1, Sonic 1, Bom, Saveland 1, Gurdogan, Lohan Turbo Challenge. **Série 3 :** Push Over, Lemnigato, Jimmy Connors, Another World, Master Bluts, Hammer's Harry, Anzley, Street Fighter 3 (2nd. 3rd. 4th. 5th. 6th. 7th. 8th. 9th. 10th. 11th. 12th. 13th. 14th. 15th. 16th. 17th. 18th. 19th. 20th. 21st. 22nd. 23rd. 24th. 25th. 26th. 27th. 28th. 29th. 30th. 31st. 32nd. 33rd. 34th. 35th. 36th. 37th. 38th. 39th. 40th. 41st. 42nd. 43rd. 44th. 45th. 46th. 47th. 48th. 49th. 50th. 51st. 52nd. 53rd. 54th. 55th. 56th. 57th. 58th. 59th. 60th. 61st. 62nd. 63rd. 64th. 65th. 66th. 67th. 68th. 69th. 70th. 71st. 72nd. 73rd. 74th. 75th. 76th. 77th. 78th. 79th. 80th. 81st. 82nd. 83rd. 84th. 85th. 86th. 87th. 88th. 89th. 90th. 91st. 92nd. 93rd. 94th. 95th. 96th. 97th. 98th. 99th. 100th. 101st. 102nd. 103rd. 104th. 105th. 106th. 107th. 108th. 109th. 110th. 111th. 112th. 113th. 114th. 115th. 116th. 117th. 118th. 119th. 120th. 121st. 122nd. 123rd. 124th. 125th. 126th. 127th. 128th. 129th. 130th. 131st. 132nd. 133rd. 134th. 135th. 136th. 137th. 138th. 139th. 140th. 141st. 142nd. 143rd. 144th. 145th. 146th. 147th. 148th. 149th. 150th. 151st. 152nd. 153rd. 154th. 155th. 156th. 157th. 158th. 159th. 160th. 161st. 162nd. 163rd. 164th. 165th. 166th. 167th. 168th. 169th. 170th. 171st. 172nd. 173rd. 174th. 175th. 176th. 177th. 178th. 179th. 180th. 181st. 182nd. 183rd. 184th. 185th. 186th. 187th. 188th. 189th. 190th. 191st. 192nd. 193rd. 194th. 195th. 196th. 197th. 198th. 199th. 200th. 201st. 202nd. 203rd. 204th. 205th. 206th. 207th. 208th. 209th. 210th. 211st. 212nd. 213th. 214th. 215th. 216th. 217th. 218th. 219th. 220th. 221st. 222nd. 223rd. 224th. 225th. 226th. 227th. 228th. 229th. 230th. 231st. 232nd. 233rd. 234th. 235th. 236th. 237th. 238th. 239th. 240th. 241st. 242nd. 243rd. 244th. 245th. 246th. 247th. 248th. 249th. 250th. 251st. 252nd. 253rd. 254th. 255th. 256th. 257th. 258th. 259th. 260th. 261st. 262nd. 263rd. 264th. 265th. 266th. 267th. 268th. 269th. 270th. 271st. 272nd. 273rd. 274th. 275th. 276th. 277th. 278th. 279th. 280th. 281st. 282nd. 283rd. 284th. 285th. 286th. 287th. 288th. 289th. 290th. 291st. 292nd. 293rd. 294th. 295th. 296th. 297th. 298th. 299th. 300th. 301st. 302nd. 303rd. 304th. 305th. 306th. 307th. 308th. 309th. 310th. 311st. 312nd. 313th. 314th. 315th. 316th. 317th. 318th. 319th. 320th. 321st. 322nd. 323rd. 324th. 325th. 326th. 327th. 328th. 329th. 330th. 331st. 332nd. 333rd. 334th. 335th. 336th. 337th. 338th. 339th. 340th. 341st. 342nd. 343rd. 344th. 345th. 346th. 347th. 348th. 349th. 350th. 351st. 352nd. 353rd. 354th. 355th. 356th. 357th. 358th. 359th. 360th. 361st. 362nd. 363rd. 364th. 365th. 366th. 367th. 368th. 369th. 370th. 371st. 372nd. 373rd. 374th. 375th. 376th. 377th. 378th. 379th. 380th. 381st. 382nd. 383rd. 384th. 385th. 386th. 387th. 388th. 389th. 390th. 391st. 392nd. 393rd. 394th. 395th. 396th. 397th. 398th. 399th. 400th. 401st. 402nd. 403rd. 404th. 405th. 406th. 407th. 408th. 409th. 410th. 411st. 412nd. 413th. 414th. 415th. 416th. 417th. 418th. 419th. 420th. 421st. 422nd. 423rd. 424th. 425th. 426th. 427th. 428th. 429th. 430th. 431st. 432nd. 433rd. 434th. 435th. 436th. 437th. 438th. 439th. 440th. 441st. 442nd. 443rd. 444th. 445th. 446th. 447th. 448th. 449th. 450th. 451st. 452nd. 453rd. 454th. 455th. 456th. 457th. 458th. 459th. 460th. 461st. 462nd. 463rd. 464th. 465th. 466th. 467th. 468th. 469th. 470th. 471st. 472nd. 473rd. 474th. 475th. 476th. 477th. 478th. 479th. 480th. 481st. 482nd. 483rd. 484th. 485th. 486th. 487th. 488th. 489th. 490th. 491st. 492nd. 493rd. 494th. 495th. 496th. 497th. 498th. 499th. 500th. 501st. 502nd. 503rd. 504th. 505th. 506th. 507th. 508th. 509th. 510th. 511st. 512nd. 513th. 514th. 515th. 516th. 517th. 518th. 519th. 520th. 521st. 522nd. 523rd. 524th. 525th. 526th. 527th. 528th. 529th. 530th. 531st. 532nd. 533rd. 534th. 535th. 536th. 537th. 538th. 539th. 540th. 541st. 542nd. 543rd. 544th. 545th. 546th. 547th. 548th. 549th. 550th. 551st. 552nd. 553rd. 554th. 555th. 556th. 557th. 558th. 559th. 560th. 561st. 562nd. 563rd. 564th. 565th. 566th. 567th. 568th. 569th. 570th. 571st. 572nd. 573rd. 574th. 575th. 576th. 577th. 578th. 579th. 580th. 581st. 582nd. 583rd. 584th. 585th. 586th. 587th. 588th. 589th. 590th. 591st. 592nd. 593rd. 594th. 595th. 596th. 597th. 598th. 599th. 600th. 601st. 602nd. 603rd. 604th. 605th. 606th. 607th. 608th. 609th. 610th. 611st. 612nd. 613th. 614th. 615th. 616th. 617th. 618th. 619th. 620th. 621st. 622nd. 623rd. 624th. 625th. 626th. 627th. 628th. 629th. 630th. 631st. 632nd. 633rd. 634th. 635th. 636th. 637th. 638th. 639th. 640th. 641st. 642nd. 643rd. 644th. 645th. 646th. 647th. 648th. 649th. 650th. 651st. 652nd. 653rd. 654th. 655th. 656th. 657th. 658th. 659th. 660th. 661st. 662nd. 663rd. 664th. 665th. 666th. 667th. 668th. 669th. 670th. 671st. 672nd. 673rd. 674th. 675th. 676th. 677th. 678th. 679th. 680th. 681st. 682nd. 683rd. 684th. 685th. 686th. 687th. 688th. 689th. 690th. 691st. 692nd. 693rd. 694th. 695th. 696th. 697th. 698th. 699th. 700th. 701st. 702nd. 703rd. 704th. 705th. 706th. 707th. 708th. 709th. 710th. 711st. 712nd. 713th. 714th. 715th. 716th. 717th. 718th. 719th. 720th. 721st. 722nd. 723rd. 724th. 725th. 726th. 727th. 728th. 729th. 730th. 731st. 732nd. 733rd. 734th. 735th. 736th. 737th. 738th. 739th. 740th. 741st. 742nd. 743rd. 744th. 745th. 746th. 747th. 748th. 749th. 750th. 751st. 752nd. 753rd. 754th. 755th. 756th. 757th. 758th. 759th. 760th. 761st. 762nd. 763rd. 764th. 765th. 766th. 767th. 768th. 769th. 770th. 771st. 772nd. 773rd. 774th. 775th. 776th. 777th. 778th. 779th. 780th. 781st. 782nd. 783rd. 784th. 785th. 786th. 787th. 788th. 789th. 790th. 791st. 792nd. 793rd. 794th. 795th. 796th. 797th. 798th. 799th. 800th. 801st. 802nd. 803rd. 804th. 805th. 806th. 807th. 808th. 809th. 810th. 811st. 812nd. 813th. 814th. 815th. 816th. 817th. 818th. 819th. 820th. 821st. 822nd. 823rd. 824th. 825th. 826th. 827th. 828th. 829th. 830th. 831st. 832nd. 833rd. 834th. 835th. 836th. 837th. 838th. 839th. 840th. 841st. 842nd. 843rd. 844th. 845th. 846th. 847th. 848th. 849th. 850th. 851st. 852nd. 853rd. 854th. 855th. 856th. 857th. 858th. 859th. 860th. 861st. 862nd. 863rd. 864th. 865th. 866th. 867th. 868th. 869th. 870th. 871st. 872nd. 873rd. 874th. 875th. 876th. 877th. 878th. 879th. 880th. 881st. 882nd. 883rd. 884th. 885th. 886th. 887th. 888th. 889th. 890th. 891st. 892nd. 893rd. 894th. 895th. 896th. 897th. 898th. 899th. 900th. 901st. 902nd. 903rd. 904th. 905th. 906th. 907th. 908th. 909th. 910th. 911st. 912nd. 913th. 914th. 915th. 916th. 917th. 918th. 919th. 920th. 921st. 922nd. 923rd. 924th. 925th. 926th. 927th. 928th. 929th. 930th. 931st. 932nd. 933rd. 934th. 935th. 936th. 937th. 938th. 939th. 940th. 941st. 942nd. 943rd. 944th. 945th. 946th. 947th. 948th. 949th. 950th. 951st. 952nd. 953rd. 954th. 955th. 956th. 957th. 958th. 959th. 960th. 961st. 962nd. 963rd. 964th. 965th. 966th. 967th. 968th. 969th. 970th. 971st. 972nd. 973rd. 974th. 975th. 976th. 977th. 978th. 979th. 980th. 981st. 982nd. 983rd. 984th. 985th. 986th. 987th. 988th. 989th. 990th. 991st. 992nd. 993rd. 994th. 995th. 996th. 997th. 998th. 999th. 1000th.

Je commande les séries de cartes suivantes :
série 1 série 2 série 3 série 4 série 5
série 6 série 7 série 8 série 9 série 10
série 11 série 12 La boîte

Je commande les anciens numéros suivants :
numéro 3 numéro 4 numéro 5
numéro 6 numéro 7 numéro 8
numéro 9

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
11 séries : 60 francs
La boîte Collection : + 10 francs

6 séries : 35 francs
7 séries : 40 francs
8 séries : 45 francs
9 séries : 50 francs
10 séries : 55 francs
12 séries : 65 francs

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

ECCO THE DOLPHIN

En bien nous y voilà... Imagine le ciel, bleu-azur, les petits oiseaux qui volent, la pollution... La mer, quoi ! Et imagine surtout un dauphin, une de ces adorables créatures qui perdent ses compagnons dans une terrible tempête. Voilà donc la situation de la connexion de votre chère console. Mais à partir de là, que faire ? Je ne vous ai pas besoin de ces quelques feuilles de papier pour te débloquentes ces situations délicates... Mais crois-en notre expérience et conserve jalousement ces quelques pages d'arbres traités (ces feuilles qui !) . Car tôt ou tard tu y reviendras, à bon entendeur... que la MEGA SOLUCE PART 2 soit avec toi.



● ATLANTIS LA VILLE ENGLOUTIE (21)

Te voilà à présent transporté vers la légendaire cité sous les flots, j'ai nommé ATLANTIS. Ces concepteurs ont été

d'une ignominie remarquable et avant de parvenir à leur fantastique machine il te faudra affronter mille dangers et avoir recours aux plus subtiles ruses. N'oublie pas les innombrables passages secrets et les statues sans bras. Mais avant de te lancer dans cette terrible cité souviens toi que nombres de questions concernent à quelle trouveront leurs réponses... Peut-être qu'un tour à la librairie... ?

Le mer de marbre (the marble sea) (23,23)

Utilise la pierre pour casser les chaînes et passe le courant contraire en appuyant vigoureusement sur le bouton C. Libère le passage du cristal et file sur la droite vers la sortie (eh oui... dans la mer).

La grande bibliothèque d'Atlantis (the library) (26)

Comment faire pour casser les quatre chaînes successives ? Dirige-toi vers la gauche et pousse la pierre la plus possible à droite dans le premier trou. Place-toi bec en bas (24) et remonte le plus lentement possible la pierre vers le haut pour éviter qu'elle ne retombe en bas du trou. Répète l'opération pour chacun des trous, puis pousse la pierre sur les chaînes (25). Sache que la statue à côté te sera utile car elle te procurera des invincibilités temporaires mais renouvelables. En bas des chaînes, sur la gauche tu trouveras l'énergie du cristal pour continuer ton périple.

La ville engloutie (deep city)

Il n'y a malheureusement rien d'intéressant dans le passage du bas (ça sent le passage à plain nez). Le chemin à prendre est tout autre : il faut passer par dessus le mur de droite (42), ce qui n'est pas chose facile de prime abord. Prends un maximum de vitesse avec le bouton C, puis juste avant de

sauter, appuie sur le B pour avoir le supplément de turbo indispensable... bon courage.

Cette difficulté passée et si tu n'oublies pas que tu peux casser les chaînes jaunes (27) avec ton bec, le reste te semblera sûrement facile. C'est seulement à la fin du niveau qu'un mur de blocs verts risque de te bloquer et tu seras inévitablement entraîné par un courant montant dans une salle pleine de pénibles méduses. Si par mégarde tu y es aspiré, utilise le caillou pour redescendre et va tout à fait à droite en bas pour trouver le cristal qui fera disparaître les blocs verts.

La cité éternelle (city of forever)

Il y a deux moyens pour passer ce niveau, un long et dur en sautant de polder en polder et un autre très facile : vers la droite et prends le chemin qui monte. Tu verras sur la droite un mur de briques vertes (29). Continue vers le haut et prends le chemin qui mène en haut à droite. Une fois le haut, tu verras à travers le mur une statue au dessus de l'eau (28). Envoie-lui un sonar. Cela libérera le passage de briques vertes et tu te trouveras comme par enchantement dans la fameuse pièce de téléportation. Touche le cercle (30) pour réapparaître à côté de la machine à remonter le temps (31).

● LA PRÉHISTOIRE

Un petit coup de sonar sur la machine et hop le voilà transporté vers les plus exotiques plages terrestres ! Mais ce n'est pas pour

arouillent... 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
 ais, tu vas te dire que tu n'as
 tions les plus



Oui, je sais, je sais, on devait vous proposer la suite et fin
 de la solution d'écou mais on a perdu les photos de la fin
 du jeu. Alors on les refait et on vous donne tout le mois
 prochain. Et peut-être plus pour nous faire pardonner !



autant qu'il faut te croire seul.
 Toutes ces créatures que l'on peut
 voir aujourd'hui sous formes de
 fossiles sont si bien réelles et
 dangereuses. Méfie-toi donc de
 leur empreinte et évite les...
 Tu auras donc compris que cette
 partie du jeu te demandera une
 endurance et une volonté hors du
 commun... Accroche-toi.

La plage de l'ère jurassique (Jurassic beach)

Après la ballade avec le pteranodon (32), prends le passage du bas et regarde bien les différents volcans sous-marins : de certains sortent des bulles (33) (deux seulement), c'est signe que tu peux passer à l'intérieur. La sortie est toute proche.

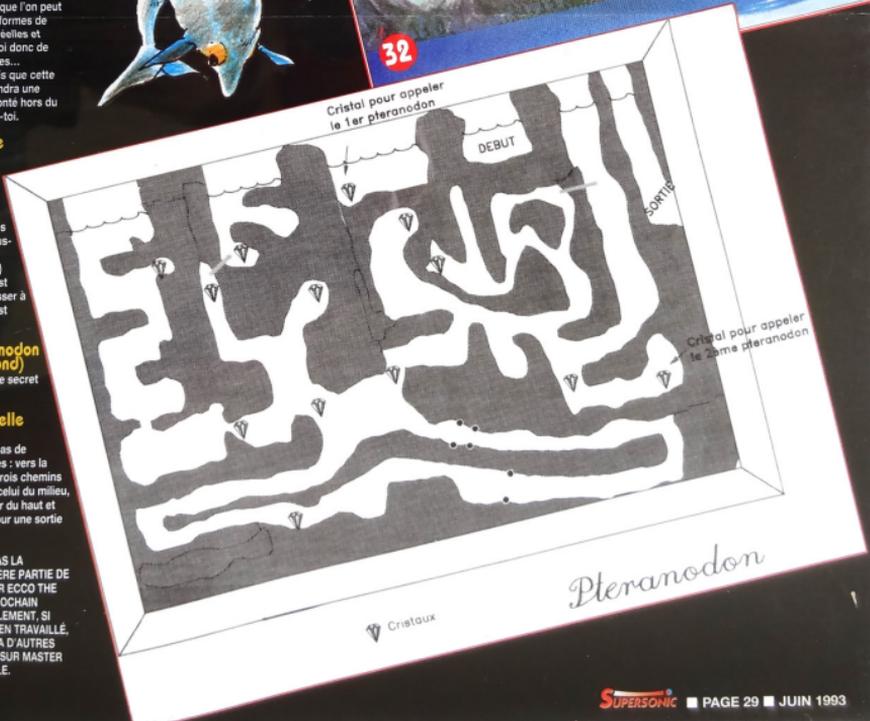
Le lac du pteranodon (pteranodon pond)

Ci, aim pour passage secret vers la fin du niveau.

La plage originelle (origin beach)

Ce niveau ne recèle pas de difficultés particulières : vers la gauche tu trouveras trois chemins qui montent. Prends celui du milieu, passe à travers le mur du haut et vas vers la gauche pour une sortie de tableau facile.

NE RATE SURTOUT PAS LA TROISIEME ET DERNIERE PARTIE DE NOTRE SOLUTION SUR ECOO THE DOLPHIN DANS LE PROCHAIN NUMERO. ET NORMALEMENT, SI TOUT LE MONDE A BIEN TRAVAILLÉ, ON VOUS PROPOSERA D'AUTRES SOLUTIONS. SONIC 2 SUR MASTER SYSTEM PAR EXEMPLE.



Cristal pour appeler le 1er pteranodon

Cristal pour appeler le 2eme pteranodon



Je vous avais prévus!!!! Je ne veux plus voir de Sonic dans vos dessins, changez que diable! Donc dans votre courrier j'ai IMPITOYABLEMENT écrit tous vos dessins de Sonic, pour laisser la place à ceux qui ont le plus d'inspiration. Dans les questions du "genre vous me fatiguez"... quand sort SF11 sur Megadrive? Va-t-il y avoir un Sonic 3? Et un Street of Rage 3? C'est quoi les codes action replay? J'en passe et des meilleures, j'ai déjà répondu à ces questions des centaines de fois donc à partir de maintenant je ne veux plus en entendre parler. Bon, peut-être reviendrai-je sur ma décision dans les prochains mois si vous êtes toujours aussi nombreux à me le demander...

Nous commençons par une question qui doit en éveiller plus d'un de nous : comment se prononce GAME GEAR. (Géométral (même en Anglais) ou G et E séparés au son J. donc cela se dit Game "Gir". Voilà c'est dit. Quand va sortir "Global Gladiator" sur Master System? Eh bien, dans trois ou quatre mois puisque nous l'avons testé le mois dernier. Cela dit, il était prévu pour le mois de mai.

Jean-Pascal Cabanach, 34 Bézières.

Arché!!! Celle là ne me l'avez jamais faite!!! Lisez plutôt : "C'est là l'âme Megadrive japonaise mais mon jeu préféré est sur Super Nintendo. Je m'interroge si ce dernier le commerce de la MD est que j'introduise une cartouche SNIN... Le jeu apparaitra sur l'écran? La MD expliquera? Bon franchement la j'ai connue ta le sens, mais une chose est sûre c'est que ça ne marchera pas! Et puis franchement, si les jeux étaient compatibles ça se saurait non? Imagine déjà ça entre les SNIN (françaises, japonaises et américaines) il y a des problèmes alors comment vous ta ça entre des mix-ques concurrentes...

Laurent Nicolas, 57 La Réunion

Tiens, tiens... Il y avait longtemps que ce cher Cyrille ne nous avait pas envoyé de joli dessin, c'est maintenant chose faite et en prime il se demande si il pourrait trouver Flashback. Je crois que si



tu a habites pas près d'une ville ayant une FNAC ou un Virgin tu as peu de chance de le trouver. Donc abrève-toi à un magasin de vente par correspondance, je pense que ce sera la meilleure solution.

Pellissier Cyrille, 59 Louvain

Mega-player veut ce qu'il veut, la preuve : "Quel Fatal Fury sortira-t-il sur megadrive?" Normalement dans le mois qui vient, c'est en tout cas la date annoncée par Sega France!

"Quand aura-t-on la chance de trouver le MEGA-CD-11 en France, et à quel prix?" Au mois de septembre si tout va bien et le prix devrait tourner aux alentours de 2000 francs! Contact? Vanchambault Olivier, 59 Roubaix.

Mathias va être heurtes, non seulement car dessin va passer, mais en plus je vais répondre à ces questions : "Pourriez vous publier une photo de la Genesis?" En fait une Genesis c'est pareil qu'une MD française, sauf les boutons qui sont roses, verts, jaunes fins. Quel jeu fait-il que j'achète pour ma MD? Dans tous ceux que tu pourrais celui qui je présenterai pour moi, serait un Sonic II ou Mickey et Donald. Mais peut être que tu a pas les mêmes goûts que moi. C'est



pour ceux que j'aime pas trop répondre à ce genre de question, car beaucoup d'entre vous nous demandez quel jeu ou leur console, mais imaginez-entre embarras si on vous conseillait un jeu qui ne vous plaît pas : un scandale! Tout ça car nos goûts ne sont peut être pas les vôtres.

Hervé Mathias, 70 Ebrail.



Jean-paul Sibon, 47 Fanel.



Christelle voudrait savoir si il va y avoir une série TV de Sonic, je ne suis pas au courant d'une arrivée imminente, je suis même pas si

les droits ont été vendus, mais je pense que si Sonic continue à avoir autant de succès certains vont sûrement l'adapter.

Christelle Guesse, 45 Vayres.



Écrivez des Tiny Toons : Bayet Anthony, 38 Les Avenières.

Les Nintendoanimes n'ont qu'à bien se tenir : Simonas Létier, 31 Toulouse.



Rossa lui c'est un orai adépte du dessin. Il en a essayé 8 plus celui sur le scénario. On va vous ce mettre un quand même.

Attila Yvan, 94 Cachan.

Allez un petit dernier avec une question à la clef : "Est ce vrai que la production de cartouches et de consoles Sega Master System a été stoppée au Japon?" Eh oui, c'est tristement vrai! Mais rassure toi, le marché de la Master System est encore très florissant en Europe et des éditeurs



prestigieux tels Virgin, Danmuk, US Gold, Core Design...

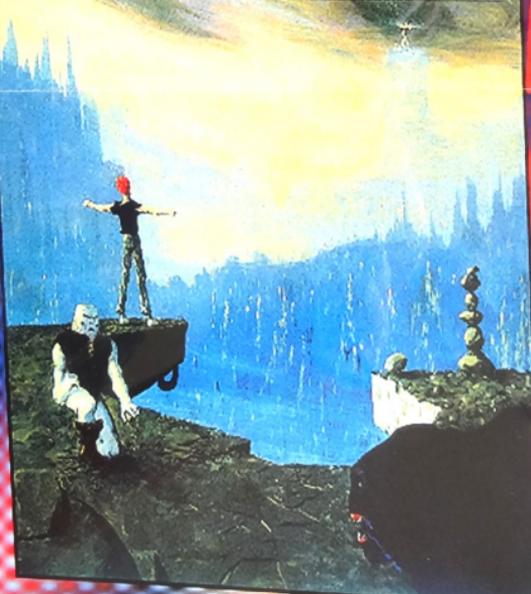
construisent cette machine. Pas de quoi s'effrayer donc!

Fredéric Vlaamynck, 59 Halluin.





ANOTHER WORLD



Exceptional games for your



Un accident très étrange a saisi la galette dans les expériences sur la polymérisation des particules du belvédère profane Lester Chaykin... et l'a projeté dans une autre dimension.

Il s'est retrouvé, ébouriffé et essouffé, en territoire inconnu. Ce n'était pas la Terre, c'était... ANOTHER WORLD.

C'est alors que la bataille pour survivre commence.

ANOTHER WORLD est à la frontière du jeu d'arcade et du jeu d'aventure. Il implique l'utilisation de la Rotoscopie, une technique révolutionnaire permettant la création d'un affichage animé d'une fluidité unique et la sensation authentique d'un environnement cinématographique, et ce pour la première fois sur le Sega Mega Drive. C'est comme au Cinéma!

ANOTHER WORLD contient...

- ROTOSCOPIE
- ZOOM PANORAMA ET GROS PLANS
- ANIMATION RENVERSANTE
- UN MÉLANGE SOPHISTIQUE D'ACTION D'ARCADE ET D'AVENTURE

ANOTHER WORLD. Le dernier concept exceptionnel de Virgin Games.

© 1991 Delphine Software. Another World est une marque déposée de Delphine Software.

© 1992 Virgin Games Ltd.

Tous droits réservés.

Sega® Mega Drive™ et Master System™ sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd.

IL NE S'AGIT PAS DE LA TERRE...