

SUPERSONIC



LE MENSUEL DES CONSOLES SEGA - AVEC SES CARTES COLLECTORS

OUAOU !! Le super frisbee

N° 12 - JUILLET/AOUT

"COOL SPOT"
Le super jeu
de l'été



SPÉCIAL
MEGA-CD
La guerre totale !



THUNDER
HAWK

avec le dossier
CORE DESIGN

Toutes
les nouveautés

LES CHICAGO
La bombe
Aladdin !



MASTER SYSTEM

JAMES BOND 007



LAND OF ILLUSION
SPARRING
MICKEY MOUSE



TOM and JERRY



SOLUTION
ECCO

3ème PARTIE : LA FIN !

M 4484 - 12 - 25,00 F



Suisse : 8,50 FS
Belgique : 183 FB
Canada : 5,95 \$
Portugal : 750 escudos
Guadeloupe/Guyane/
Martinique/Réunion : 37,50

LA GAME GEAR A LA FÊTE AVEC
MICKEY ET TOM & JERRY !

GRAND CONCOURS
KONAMI
un magnestoscope,
50 jeux LCD ...



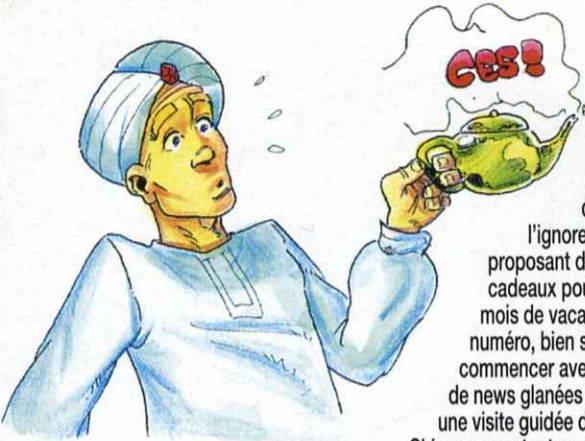


Vous
culminez
à 1m65 et vous allez
tenter le *smash*.
Le GRAND qui vient
au **contre ne**
mesure jamais
que 2M10.



SPORT
SEGA

C'EST PLUS FORT QUE TOI



Crisis ?
What crisis ?
La crise,
Supersonic a
décidé de

l'ignorer en vous
proposant de nombreux
cadeaux pour ces deux
mois de vacances. Un gros
numéro, bien sûr, pour
commencer avec des tonnes
de news glanées partout dont
une visite guidée du CES de

Chicago pour tout savoir sur ce que
tu glisseras dans ta console à la rentrée,

sur le Mega-CD et surtout sur LE mega super jeu du salon : Aladin sur Megadrive. Dont un dossier sur Core Design, qui dévoile tout sur ses produits CD. Et ça décoiffe !! Dont la fin de la soluce d'Ecco offerte dans la foulée, mais on n'oublie pas les tests pour autant, et il y en a un paquet... L'été c'est les vacances, donc la plage, donc le fun, donc les pectoraux dorés, donc la frime, donc les poulettes énamourées, donc... le Frisbee "Cool Spot" fluo que même les poissons vont l'attraper à la nuit tombée. Et pour ne rien rater, ne manquez pas la super casquette "Jurassic Park", le jeu d'Océan, à partir du 15 Juillet dans Banzai. Car les dinosaures arrivent aussi sur Megadrive et méga CD et peut-être même sur Game gear. Si vous aimez les "magnets", il y a celui de James Pond dans le Banzai du 15 juin, il est encore temps. Un petit tour sur le 36 68 18 00 pour gagner une Megadrive par semaine ! Et on finit en beauté avec Konami pour gagner un magnétoscope, le film Tortues Ninjas en K7 video et des jeux à cristaux liquides TMNT. Et si jamais l'envie te venait de nous dire bonjour, on t'attend sur le 36.15 Konsol... Bonnes vacances !!

SUPERSONIC

ROCK AROUND THE GLOBE



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.

SNOW BROS

Sorti il y a de cela 3 ou 4 ans sur arcade, voilà que ce petit bijou arrive en force sur Megadrive et, crois moi sur parole, la version Megadrive est quasi identique à la version arcade avec un peu moins de couleurs tout de même (qu'est-ce tu veux, on peut pas tout à voir !). Donc dans ce jeu de tableaux qui est dans la lignée des "Bubble Bobble" et qui peut se jouer à deux simultanément (merci messieurs les programmeurs !), tu vas devoir, à l'aide d'un simple tir transformer d'abominables petits monstres à l'allure cartoonesque (un peu comme



David après avoir gagné une partie de Street !) en pierre et cela assez vite car si tu ne te grouille pas, d'autres monstres encore plus "prise de tête" surgissent de l'ombre pour t'éliminer. Comme tous les jeux de tableaux, tu seras amené à faire la rencontre de nombreux boss (tous les 10 tableaux !) et crois-moi, ceux-là tu ne pourras pas les "empierrier" si tu me permets l'expression. Au contraire, il te faudra le plus souvent transformer en pierre les objets qu'ils t'envoient et les leur renvoyer. Durant ces aventures assez marrantes, tu auras l'occasion de ramasser divers bonus qui pourront te rendre plus rapide, augmenter la puissance de tes tirs... (plutôt cool donc !). Pour en terminer, je peux te dire que le jeu est superbement bien adapté de la version arcade. Les graphismes sont originaux et amusants, les musiques aussi sont assez sympas et le fait de pouvoir jouer à 2 renforce l'intérêt du jeu. A suivre prochainement !



SUPERSONIC 19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS - Tél : (19 33) (1) 45 22 38 60 - Fax : (19 33) (1) 45 22 70 31
RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladoire - Rédacteurs : Animal, Lionel Vilner, David Taborda, Michaël Valensi, Hong Hai Vuong - **RÉDACTEURS GRAPHISTES** : Maquette, création artistique : Séverine Dreux-Besnard - **Infographie vidéo** : Godefroy Luong - **Scanner / Flashage** : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg - **Dessinateur** : Rémy Gross - **SECRÉTAIRE DE RÉDACTION** : Thierry Pierre - **PUBLICITÉ** : Directeur de Publicité : Antoine Harmel - **Directeur Commercial & Marketing** : Lionel Pillet - **Assistante Direction Commerciale** : Stéphanie Rumpel - **Assistante de Publicité** : Katia Rouxel - **FABRICATION** : Chef de Fabrication : Jacques Gouffé - **Secrétaire de Fabrication** : Isabelle Dubuc - **DIFFUSION, VENTES** : Responsable : Olivier Le Potvin - TE 73 - Tél : (1) 45 22 38 60 - **Correspondance Abonnement** : 36 rue de Picpus - 75012 Paris Tél : 43 42 00 60 - **Tarif abonnement France** : 6 numéros / 115 francs - **PROMOTION** : Responsable : Véronique Gardy - **TELEMATIQUE** : Jacques Caron, Christopher Ravenscroft, Animal, The Heathen - **COMPTABILITE** : Chef Comptable : Leila Athabib assistée de Charles Convalot, Stéphane Bouchard, Nadia Sahel - **ADMINISTRATION** : Pascale Bry assistée de Janick Brohan - **DIRECTION EDITORIALE** : Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli - **Directeur Délégué** : Patrick André - **Directeur Adjoint des Rédactions** : Stéphane Lavoisard - **IMPRESSION** : Imprimerie de Massy - Jean Didier - Supersonic est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 19 rue Hégésippe Moreau 75018 Paris. - N° Commission paritaire en cours - Dépôt légal 2^e trimestre 1993 - N° ISSN : 1169-0909

La loi du 11 mars 1957 n'autorisant aux termes des alinéas 2 et 3 de l'article 41, d'une part, que les copies ou reproductions strictement réservées à l'usage du copiste et non destinées à une utilisation collective et d'autre part, que les analyses et courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, "toute représentation ou reproduction intégrale ou partielle faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants-droits ou ayant-cause, est illicite" (alinéa 1^{er} de l'article 40). Toute représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit constituerait une contre-façon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code Pénal. - L'envoi de textes, photos ou documents implique l'acceptation par l'auteur de leur libre publication dans le journal. Les documents ne sont pas retournés. - La rédaction décline toute responsabilité quant aux opinions formulées dans les articles, celles-ci n'engagent que leurs auteurs. **Crédit photo et Copyright** : Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques déposées par Sega Enterprise Ltd - Couverture : visuel extrait du jeu Mickey Mouse 2 © Walt Disney - visuel extrait du jeu Tom & Jerry © Sega - visuel Aladin © Walt Disney & Virgin - visuel extrait du jeu Cool Spot © Virgin - visuel extrait du jeu Thunder Hawk © Core Design. - Visuel extrait du jeu Rocket Night Adventures © Konami - Visuel extrait du Mega CD 2 © Sega.

SOMMAIRE N°12 - JUILLET 93

- 4 PRELUDES : ROCK AROUND THE GLOBE
- 8 NEWS - 10 CES DE CHICAGO
- 20 MEGA-CD - 22 DOSSIER CORE DESIGN
- 24 LE POSTER : BUSBY 26 LES TESTS
- 39 PETITES ANNONCES - 42 TRUCS ET ASTUCES - 44 SOLUCE ECCO - 46 COURRIER

LES TESTS DU MOIS



King of the Monster (Megadrive),
Micro machine (Megadrive),
James Bond 007 (Megadrive),
Wimbledon 2 (Master System),
Tom & Jerry (Game Gear),
Mickey Mouse 2 (Game Gear),
The Flintstones (Megadrive), Mazin Wars (Megadrive),
Captain America (Megadrive), Cool Spot (Megadrive),
Renegade (Master System).

EXCLUSIF ! Disponible le 15 juillet



Offert par
Ocean &
Banzai
avec le
magazine,
la casquette

"JURASSIC PARK"

Chez votre marchand de journaux - 28 francs seulement



ROCKET KNIGHT ADVENTURES

Première mondiale sur Megadrive, Konami montre son vrai visage ! Après Sunset Riders et Tortues Ninja on était resté un peu sur notre faim. Après Tiny Toons on était content, après Rocket Knight, on sera aux anges, voire carrément au Paradis ! En effet ce jeu présente un nouveau personnage original tout droit sorti de l'imagination des programmeurs de Konami. Le gentil Rocket Knight va devoir bouter les forces ennemis de son royaume jusqu'à ce que son pire ennemi aidé par les forces du cochon maléfique, enlève la princesse sous ces yeux. Sept niveaux d'actions ou aucune scène ne se ressemble vont attendre le joueur dans cette réalisation assez superbe et graphiquement soignée. Du beau travail, c'est moi qui te le dis ! Les niveaux alternent des parties de plateforme ou le Rocket Knight (une petite souris en fait) devra utiliser son jet pack pour rebondir sur les murs ou atteindre les hauteurs inaccessibles et des parties shoot'em up où il devra utiliser son épée pour tirer sur les méchants cochons.

Au niveau de l'intérêt, RK atteint des sommets car aucun niveau ne se ressemble, et même à un moment il y a une sorte de combat à la Street Fighter !



Sortant largement des sentiers battus, ce jeu de plateformes qui n'en est pas un, vous étonnera tous par la multiplicité des prouesses techniques qu'il propose (scrollings différentiels, déformations, scrolling "Mode 7", ennemis composés de dizaines de sprites...).

Musicalement aussi, tout est parfait avec l'alternance de thèmes héroïques et de morceaux "technos" contre les boss. Voilà, tout sera dit en détails dans le prochain numéro avec un test probable de quatre pages !



Durant le jeu, attends toi à rencontrer un nombre impressionnant de boss qui te barreront le chemin.



NEWS

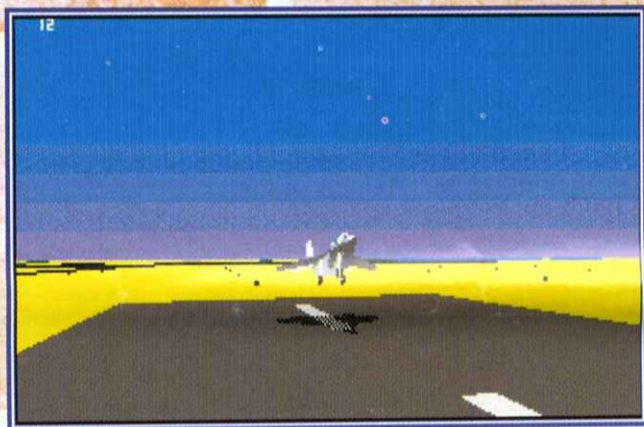


La rubrique "News" varie au gré des pages disponibles dans Supersonic. Elle est de retour ce mois-ci avec quelques événements marquants du monde Sega. De nouvelles annonces en provenance d'EA notamment et de Loriciel. Rendez-vous également en page 10 pour découvrir toutes les nouveautés de cette fin d'année sur Megadrive, Mega-CD et Game Gear. A découvrir également Star Wars sur Master System de chez US Gold et le tout nouveau "quadrupleur" de chez Sega. Bientôt, on pourra s'éclater à plusieurs autour de son écran. Rendez-vous fin août pour le numéro 13 de Supersonic et toutes les dernières "news" du monde Sega.

LA TÊTE DANS LE CIEL

Amateur de shoot'em up 100% action pur, passe ton chemin : Mig-29 n'a pas beaucoup de chance de te plaire. Si, en revanche, tu adores la simulation, je te conseillerais de réserver dès à présent le prochain simulateur de vol de chez Domark.

Comme son nom l'indique, cette simulation te proposera de prendre les commandes du dernier cri en matière de chasseur soviétique. Comme d'habitude, tu pourras choisir ton armement suivant la nature de la mission. Il te sera aussi possible de "switcher" entre plusieurs angles de vue (tour de contrôle, extérieur arrière...). Les graphismes des éléments du décor et des engins ennemis sont entièrement réalisés en 3D vectorielle heureusement égayée de temps à autre par des animations digitalisées comme lorsque tu t'éjectes de ton Mig ou que tu te "scraches" au sol. Plus réaliste qu'un F15-Strike Eagle, Mig-29 sur Megadrive comblera les fanas de simulateurs de combats aériens pourvu qu'il reste suffisamment jouable.

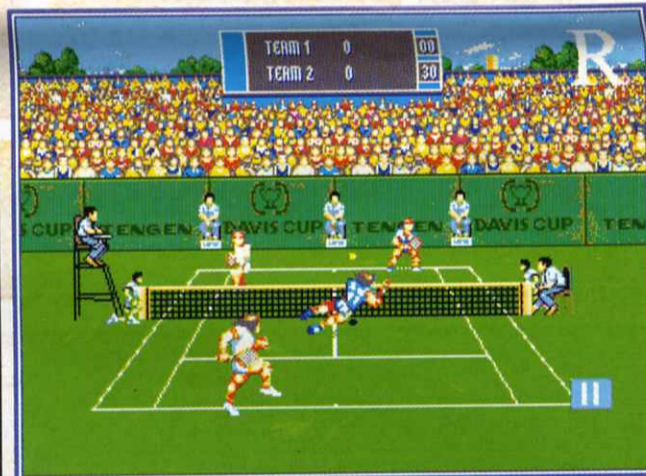


Les jeux vidéo, c'est bien ! On s'éclate comme des fous devant nos écrans durant des soirées entières mais le plus souvent, on s'éclate seul ! Alors pour remédier à ce problème, Sega a mis au point un duplicateur-paddle permettant de se connecter jusqu'à quatre sur un même jeu pour peu que celui-ci est prévu pour ! Le système est très simple, tu branches ce quadrupleur sur le premier port paddle de la console et tes paddles sur le quadrupleur. Alors justement, maintenant que ce périphérique est sur le point d'être commercialisé, encore faut-il trouver des cartouches exploitant cet appareil. Elles sont pour l'instant au nombre de deux, Gauntlet 4 de chez Tengen et une simulation de football de chez Sega. En revanche, pas de date ni de prix annoncés.



SET & MATCH

Adapté du jeu micro, Tennis Cup, Davis Cup est, au vu de la preview, le meilleur jeu de tennis toutes consoles (même Nec) et tous micros confondus. La vue demeure classique, de dos, et le terrain scrolle horizontalement avec un effet que la super Nintendo ne monopolise plus maintenant. Les joueurs sont particulièrement bien animés et la jouabilité semble parfaite. De plus, le jeu utilise la prochaine manette 6 boutons de Sega. Au niveau du son, un effort assez fantastique a été fait et les cris des joueurs rendent bien l'ambiance surchauffée d'une partie endiablée. Pour couronner le tout, Davis Cup, développé par Loriciel pour le compte de Tengen possède une flopée d'options avec ralentis, entraînements etc... Toujours dans la magnificence, le jeu peut se jouer en double écran pour deux joueurs (parfaitement lisibles... les écrans) et une option permet de jouer à une sorte de jeu d'aventure avec une somme d'argent à gérer pour les entraînements, sponsors, tournois afin de devenir le meilleur (mais les matchs, il faut les jouer !). Sa sortie prévue en septembre me fait saliver d'avance et désignera qui sera vraiment la meilleure simulation de tennis.



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

ALORS TU VAS ADORER BANZZAI !

GENIAL, C'EST AUSSI 15 FRANCS

N°13 - JUILLET 1993 • MAGAZINE GRAND FORMAT

TESTS : Star Wing, Spanky's quest, Chessmaster, B.O.B, wing Commander, Talespin, Asterix, Top Rank Tennis

POSTER GÉANT : Nemesis II de Konami

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

DOSSIER STREET FIGHTER II : Les techniques ultimes.

A NE PAS RÂTER, LES CARTES COLLECTORS ENCARTÉES DANS LE MAGAZINE ET AUSSI...

LE MAGNET DE JAMES POND EN CADEAU



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

STAR WARS



Sega, c'est plus fort que toi. Ok, ok, mais la Force (avec un grand "F"), hein, la Force (cette mystérieuse puissance qui fait intimement partie de l'univers, des pierres, de toi, de moi, de ta petite amie, de ta belle-mère, de tout quoi !), la Force disais-je donc était elle avec Sega ? Que nenni point que non ! Enfin pour l'instant... car..., roulez tambours, résonnez musettes, la Force devrait incessamment sous peu se manifester sur la Master System avec, quel tour de "force", Star Wars de chez US Gold, la cartouche qui reprend le premier épisode de la célèbre trilogie de George Lucas. "Force" est de constater qu'à part les photos que tu peux admirer quelque part dans cette rubrique, je n'ai pas "force" détails à te donner sur ce jeu qui, je te le rappelle, sortira aussi sur Megadrive. Espérons que Sega, ce sera vraiment plus vite que toi car à "force" d'attendre, je vais perdre patience moi.



ARMES EN STOCK !

Ce jeu d'Electronic Arts est un pur mélange du style héroïc fantasy-jeu de rôle avec la technologie moderne. Le joueur dirige un personnage vu de haut qui a pour but d'anéantir de vilains méchants robots et ninjas. Plusieurs armes sont à sa disposition et il devra se recharger en munition pour pouvoir survivre. Il peut aussi utiliser des sorts pour léviter ou pour se redonner de l'énergie par exemple. Le graphisme des décors change, en passant du style médiéval à une décharge publique. Le jeu se joue comme un commando classique et un autre personnage accompagne le héros à partir du deuxième niveau. Technoclash propose des graphismes originaux pour un jeu qui demeure pourtant bien classique. Mais l'utilisation des sorts et des nombreuses armes risque d'apporter un plus indéniable à ce jeu. Test prochainement dans nos pages.



CHAOS !



Décidément, Electronic Arts sort des jeux à une cadence infernale. En plus de Technoclash, déjà présenté sur cette page, est prévu General Chaos, un jeu d'un nouveau genre. Il s'agit en fait du jeu du drapeau revu et corrigé par les programmeurs d'EA. Deux joueurs (ou un joueur et la console) s'affrontent dans un combat final pour la conquête des positions adverses pour finalement détruire la base adverse. Auparavant, les joueurs choisissent leur combattant parmi quatre troupes d'élite, du commando de choc aux bataillons de bérêt vert. Le combat se déroule sur un même écran et le joueur décide de déplacer tel ou tel soldat en fonction de la tactique adverse. C'est également le joueur qui décide des armes employées par les combattants. Le dernier à rester debout à gagner la partie !

*Cher Monsieur Leroy,
Ce serait sympa si
vous pouvés excuser Laurent
du court d'athlétisme.
En effet, il s'est fait une
méchante foulure
au poignet en jouant à
Summer challenge sur
sa megadrive.
Merci beaucoup.
Françoise
(sa maman)*



8 ÉPREUVES TRÈS, TRÈS ÉPROUVANTES.
APRÈS WINTER CHALLENGE, VOUS ALLEZ TRANSPIRER SOUS LE SOLEIL DE SUMMER CHALLENGE.
HEUREUSEMENT, IL Y A LE REPLAY POUR PROGRESSER.

86% CONSOLES +



"SEGA" and "MEGA DRIVE" are trademarks of SEGA Enterprises Ltd. Summer Challenge is a trademark of Accolade, Inc. Neither Accolade nor Summer Challenge is associated with, or authorized by, the International Olympic Committee, The United States Olympic Committee, or any other similar organization for any other country. © 1993 Accolade, Inc.



En temps et en heure, on est parti récupérer les petits bonshommes avec les gros appareils photos ! Où ça ? Le plus simplement du monde, à l'aéroport ! Et pourquoi avec des gros appareils photos ? Tout simplement parce qu'il s'agit de nos fureteurs attirés, de nos chasseurs de scoop, de nos journalistes quoi ! Et si c'est à l'aéroport qu'on les a récupérés, c'est tout simplement qu'ils revenaient de chez nos cousins américains... J'en vois encore qui se demandent **POURQUOI ?** Tout simplement pour le plus grand salon du jeu vidéo... C'était à Chicago... Et après les avoir bourrés de café, les avoirs questionnés ! Maintenant c'est dans Supersonic ! Récit...

TOUT SUR LE C.E.S. DE CHICAGO



Sur le stand Sega, on en a pris plein les yeux et pleins les oreilles ! Normal, Sonic était de sortie... Sonic on connaissait, mais sur borne d'arcade, pas encore...



mais plus avancées), plusieurs "news" attiraient l'attention. Dinosours n'est toujours pas terminé et ne semble pas avoir beaucoup progressé par rapport à Las Vegas, en revanche Road Runner et le Coyotte ont décidé de traîner leurs guêtres sur Megadrive après avoir visité la Super Nintendo. Le jeu est hyper-rapide et la réalisation excellente. Reste à juger de la

Sega

Encore plus que le rendez-vous de Las Vegas, la grande messe de Chicago reflète l'état du marché des jeux vidéo et révèle les tendances de la fin d'année. Si la montée en puissance de Sega sur le marché américain s'était manifestée à Las Vegas, elle s'est confirmée lors de ce CES d'été. Pour la seconde fois consécutive, Sega possédait un stand aussi impressionnant que son éternel rival, Nintendo, regorgeant de nouveautés en tout genre avec un "show-room" consacrée à la réalité virtuelle, une estrade présentant toutes les futures productions de la Megadrive et Game Gear et enfin un espace exclusivement réservé au Mega-CD. Et pour la première fois également, Sega exposait ses machines d'arcade, avec le fabuleux Sonic Arcade accentuant ses points forts. Bien évidemment, les reporters de Supersonic ont sillonné le salon en long en large et en travers afin de rapporter un maximum de news. alors, prêt pour la balade... A tout seigneur, tout honneur, on commence avec la revue de presse du "village" Sega et de ses nouveautés. Réglons tout de suite le cas de l'Activator (présenté dans le numéro de février de

Supersonic). Il n'est toujours pas sorti, Sega préférant le proposer avec plusieurs applications. Un logiciel musical (de batterie plus exactement) est en cours de développement. Quelques mots également sur la Réalité Virtuelle "made in



Sega". Le projet avance, la firme a présenté un prototype de lunettes intégrant deux écrans mais rien de vraiment concret pour le moment. Les premiers jeux se résument à tirer sur des cibles mouvantes. Par contre, dans les mois à venir sont prévus des développements spécifiques. Si la majorité des titres présentés laissaient une impression de déjà vu (il s'agissait de nombreuses versions de cartouches présentées à Las Vegas



jouabilité, limite sur Super Nintendo. Toujours dans le domaine des adaptations, l'événement du salon, c'était bien sûr Jurassic Park version cartouche et Mega-CD. Des deux, l'adaptation cartouche était la plus avancée, la version CD jouant en 32 couleurs la bande annonce et quelques extraits



SUR 3615 KONSOL TOUS LES MERCREDIS DIALOGUE AVEC LA RÉDACTION

- **TU PEUX DISCUTER** avec les rédacteurs tous les mercredis de 14H à 18H ! Comme ça tu évites de te fouler le poignet en nous écrivant une bafouille de 15 pages et tu as ta réponse tout de suite...
- **DIALOGUES** en direct entre fondus de jeux vidéo
- **SOLUCES** et des tips pour te sortir de tes jeux favoris
- **SOMMAIRES** des anciens numéros pour retrouver tous les tests déjà parus
- La liste des **CARTES COLLECTORS** pour savoir si tu n'en as pas ratées



la qualité de la cartouche. Un petit mot sur Shinobi 3 en passant juste pour signaler qu'il devrait enfin sortir. Les quelques six mois de retard sont dus en fait à la volonté des programmeurs

animations semblent toujours aussi superbes. Sortie normalement cet été. Pour bien faire et plaire à toutes les catégories de joueurs, Sega



de proposer un produit de haute qualité avec plusieurs phases de jeu : cette fois, le guerrier ninja pourra par exemple chevaucher un cheval en plein ciel. Autre titre en retard, Young Indiana Jones, présenté de nouveau sur le stand. Le jeu a bien évolué depuis Las Vegas et les

propose également un nouveau jeu de tir appelé Gunstar Heroes dans lequel le joueur dirige un personnage capable de prouesses techniques invraisemblables et possédant une mitraillette. Du côté des simulations sportives, toujours très nombreuses sur

du film. Au final, Jurassic Park s'annonce comme un bon jeu de plateformes, point ! Autre grande nouvelle chez Sega, l'annonce de Toe Jam & Earl 2, la suite d'un des plus grands



succès de Sega. Le jeu paraît toujours aussi loufoque et drôle, on peut jouer à deux et le tout est assaisonné d'une bonne réalisation



technique. Prévu pour la fin de l'année. Même si Street Fighter 2 est prévu pour la rentrée sur Megadrive, Sega relève le défi de Capcom et compte bien proposer pour Noël leur jeu de baston, façon Street, dénommé Eternal Champions. Le principe du jeu est aussi simple que celui de Street, mais les sprites sont plus gros. Attendons une version finale pour juger de



LE JEU QUI A ENCORE PLUS DE RELIEF QU'UN RAP ÉCRIT EN BRAILLE
DEUX PARCOURS DE GOLF DESSINÉS PAR JACK NICKLAUS
MAIS QUI TOND LA PELOUSE?

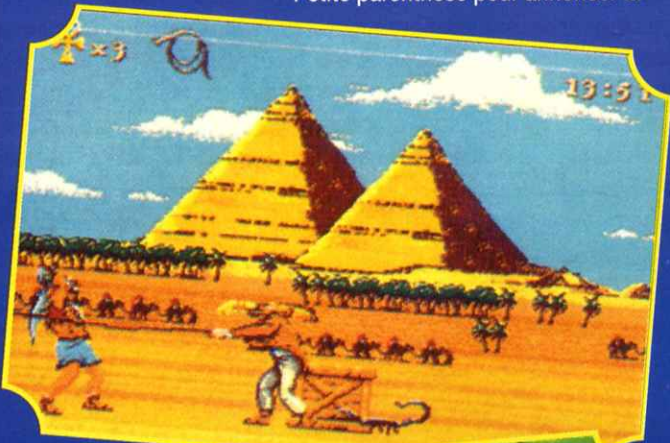


"SEGA" and "MEGA DRIVE" are trademarks of SEGA Enterprises Ltd. Jack Nicklaus Power Challenge Golf is a trademark of Golden Bear International. ©1993 Accolade, Inc.



consoles Sega, le show de Chicago apportait son lot de nouveautés avec notamment Pat Riley Basketball proposant une vue du terrain assez étonnante. Lorsqu'une action se déroule sous les paniers, la vue est en 3D isométrique et le terrain "tourne" lors du passage de la ligne médiane. Autre sport vedette aux US, le football américain bénéficie d'une nouvelle simulation nommée NFL Sports Talk Football 93 Starring Joe Montana.

Petite parenthèse pour annoncer la



CD, mais une version cartouche pour Megadrive et Game Gear. En fait, il s'agit de deux jeux différents, le jeu Game Gear se situant dans la lignée des précédents épisodes avec néanmoins une réalisation d'enfer et la version Megadrive proposant des situations nouvelles pour le hérisson. Ainsi, il se retrouvera dans un flipper géant (comme dans l'un des niveaux de Sonic 2 MD) ou sur une aile delta ... Attendons pour voir !

On démarre la tournée des "Third Party", c'est à dire des éditeurs autorisés à développer des jeux pour Sega avec la



prometteur est sans nul doute, Goofy, basé sur le personnage de Walt Disney. Il s'agit d'un classique jeu de plateformes avec une bonne réalisation. On ne s'étendra pas plus longuement sur le jeu, le développement ayant à peine commencé. Deuxième jeu, Rocky & Bullinkle & Friends, un autre jeu de plateformes adapté du dessin animé dans lequel le joueur doit retrouver un trésor. Leur quête les mènera dans de multiples décors comme les montagnes Grimalaya, les cavernes Upsidarium...

Déjà présenté sur Super Nintendo, Toys arrive sur Megadrive. Le jeu est le même, c'est à dire toujours basé sur le film mettant aux



prises de "vilains" jouets contre de "bons" jouets. Dernier titre prévu en cartouche, Turn & Burn (16 megas), un simulateur de vol. Alors là, rien de prévu avant l'année 94. On vous en reparle plus tard !

sortie prochaine d'une autre simulation de football américain sur Mega-CD cette fois-ci. Le nom est le même que celui présent quelques lignes plus haut version 94, mais le jeu est très différent car utilisant certaines spécificités du Mega-CD. La caméra suit en permanence le ballon et l'action zoome en permanence. Impressionnant !

Autre titre remarqué sur Mega-CD, Silpheed, un shoot'em up déjà présenté également à Las Vegas. La jouabilité a encore été améliorée et les décors en 3D vectorielle sont toujours aussi bluffants. Dans le même genre, Night Striker, connu un vif succès. Le jeu ressemble énormément à la phase de conduite du CD Batman.

Enfin, la grosse nouvelle de ce salon, ce fut bien sûr, l'annonce d'un nouveau Sonic. Contrairement à ce que tout le monde attendait, ces nouvelles aventures ne concernaient pas le Mega-



société Absolute qui présentait plusieurs titres. Le plus



Autre sport, faisant appel aux pieds cette fois, Pelé, une simulation de football (eh oui, encore une !). La question qu'on se pose tous est de savoir si Pelé est le meilleur ? Pour tout te dire, je n'ai pas grand chose à dire. En effet, le développement ne fait que commencer mais je te promets de te tenir au courant.

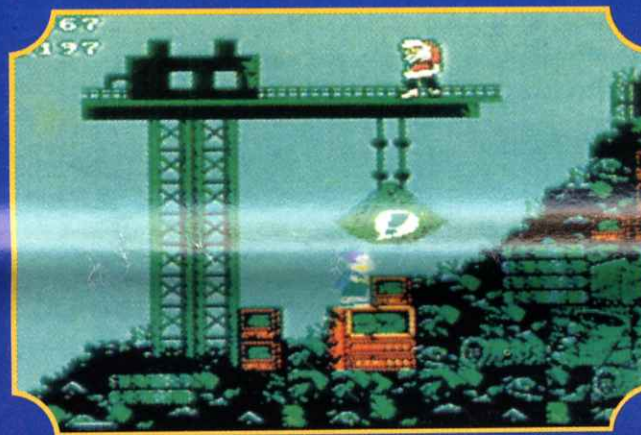


American Laser Games

Avec la sortie du Mega-CD, de nouvelles sociétés apparaissent dans le monde des consoles. American Laser Games fait partie de celles-ci et projette d'adapter sur CD leur hit d'arcade, Mad Dog McCree, Mad Dog 2, Space Pirates et Who Shot Jonny Rock. Il s'agit en fait de jeux basés sur le principe d'Operation Wolf, le joueur devant tirer sur des malfaiteurs. Les premières sorties sont prévues pour la fin de l'année.



décors ont perdu en finesse et couleurs par rapport à l'original, le résultat est très correct avec une excellente jouabilité. Un nouveau Simpsons, les fans vont adorer, dénommé Itchy & Scratchy Featuring The Simpsons est prévu sur Megadrive et Game Gear. A signaler aussi Wrestlemania 2 sur Megadrive, un jeu de catch. La suite du premier, quoi ! Mais Arena, ce ne sont pas seulement des adaptations d'arcade,



c'est aussi un département développement qui nous propose une simulation de football en vue de la Coupe du Monde 94, Champion's League Soccer. Rien à dire de plus sinon que la maniabilité semble être bonne. Plus de détails prochainement. Etaient aussi présentés les Crash Dummies, prévus sur Game Gear et Megadrive (on commence à avoir l'habitude). La cartouche se présente sous la forme d'un classique jeu de plateformes à la réalisation correcte. La sortie est prévue pour



très bientôt en France. Grosse nouvelle, l'adaptation de Addams Family sur Megadrive et Game Gear. Le jeu ressemble énormément à la version Super Nintendo et devrait faire un carton lors de sa sortie.

Asciïiware

Après avoir développé toutes sortes de périphériques pour la gamme Sega, la société Asciïiware se lance dans le développement de jeux. Le premier de la liste se nomme AWS Pro Moves Soccer, c'est un jeu de foot et il utilise les six boutons du dernier paddle commercialisé par Ascii. Le principe du jeu reprend celui de Kick Off, c'est à dire vu du dessus et le tout bouge pas mal.



Spellcraft est un jeu d'aventure, adapté du jeu micro. Le joueur aura la possibilité de lancer des sorts, de les créer, de les mixer... Un bon jeu du genre, quoi ! Troisième et dernier jeu présenté, Dominus, encore une fois adapté du jeu micro. Il s'agit d'un wargame dans lequel le joueur devient, au cours de la partie, un sorcier extrêmement puissant dont l'objectif est de nettoyer un monde des sauvages qui le peuplent.



Arena

Beaucoup de titres prévus chez Arena avec pour commencer l'adaptation d'un des meilleurs jeux d'arcade du moment, Mortal Kombat, annoncé sur Mega-CD, Game Gear et Megadrive. La version cartouche était présentée à Chicago et les programmeurs semblent avoir fait du beau travail. Même si les

AT&T

Spécialisé dans la téléphonie, le géant américain AT&T lorgne de plus en plus sur le marché des jeux vidéo. Vouant mettre leur expérience des communications au profit des joueurs, AT&T propose une "extension" (photo) qui s'installe sur la Megadrive et qui permet à deux joueurs, distants de milliers de kilomètres, de jouer l'un contre l'autre, via le réseau téléphonique. Cet appareil dénommé "Edge 16" permettra en sus de connecter toutes sortes de périphériques tels un clavier par exemple. Il sera même possible de digitaliser sa propre tête et de la mettre sur celle de ses héros préférés dans ses jeux préférés. Imagine le combattant Ryu avec ta tête dans Street Fighter, le pied...



Dynamix

Toujours les mêmes jeux présentés chez cet éditeur, The Adventures Of Willy Beamish et Stellar Fire, prévus sur Mega-CD. Le premier est un jeu d'aventure animé interactif aux graphismes somptueux, le second est une adaptation d'un jeu PC plaçant le joueur aux commandes d'un vaisseau. Le but est de détruire l'envahisseur matérialisé sous forme de vaisseaux 3D. Un shoot'em up, quoi ! Prévu pour la fin de l'année.



Capcom

Un seul titre chez cet éditeur, mais quel titre ! Street Fighter 2 : Champion Edition. On l'a vu, on a joué... et c'est génial !. La jouabilité est fantastique, les graphismes superbes, seuls les bruitages laissent à désirer. Mais cet aspect du jeu va être revu et sûrement corrigé puisque Capcom a décidé de retarder sa sortie pour l'améliorer. Rendez-vous à la rentrée pour la folie Street sur Megadrive.



Domark

Un jeu prévu sur Mega-CD, Harrier Assault. Il s'agit d'un simulateur de vol prévu pour le début de l'année 94. On t'en reparle plus tard dans nos colonnes. En cartouche était présenté Formula One Grand Prix, l'adaptation de Vroom, une simulation de F1. Le jeu est complètement en 3D vectorielle et bouge à une



Electronic Arts

Beaucoup de titres présentés chez EA (reporte-toi en rubrique news pour plus de détails sur certains titres) dont Blades Of Vengeance, un jeu de plateformes dont le personnage principal est une héroïne. Du style de Risky Woods, cette cartouche propose une bonne réalisation et plusieurs heures de jeu.

Electro Brain

Une seule nouveauté, Boxing Legends Of The Ring, trônait sur le stand avec la participation de Ray Sugar Leonard en personne dans le rôle de la star signant des autographes. Ce jeu de boxe propose une galerie impressionnante de champions parmi lesquelles Leonard, Duran, Hagler... La vision du combat est assez nouvelle, le joueur visualisant son personnage de derrière, l'adversaire lui faisant face. Tous les coups de la boxe sont réalisables et les graphismes, notamment les expressions des boxeurs, sont criantes de vérité.



Data East

Deux nouveautés chez Data East, la première se nomme Dashin' Desperadoes et la seconde High Seas Havoc. Il s'agit de deux jeux de plateformes très différents : le premier met aux prises



deux personnages qui se ressemblent comme deux gouttes d'eau et qui s'affrontent à l'écran (divisé en deux dans le sens de la longueur) sur un parcours truffés de pièges. La récompense se trouve bien sûr au bout du niveau sous la forme d'un baiser d'une belle. Le jeu compte six niveaux et il est possible de jouer à 2. Sympa ! Quant au deuxième jeu, le concept est plus classique avec un personnage se déplaçant à travers différents niveaux tous différents. L'histoire d'ailleurs est plus classique puisqu'il s'agit de retrouver un cristal magique volé par un énième vilain. Sept niveaux, des dizaines d'ennemis, de bonnes musiques, une bonne cause... bref, un jeu classique mais sympa ! A signaler aussi Shadowrun, qui n'est plus vraiment une nouveauté mais pas encore sorti. Les scénarii sont toujours aussi glauques, cyberpunk et mystiques et la visualisation du jeu se rapproche du Crack Down par exemple.

vitesse d'enfer. Comme quoi la Megadrive peut parfaitement gérer de la 3D si les programmeurs s'avèrent compétents. Peut-être le meilleur jeu de courses sur Megadrive. A juger lors de la



sortie du jeu en automne.

Autre jeu, autre simulation, Mig 29, propose au joueur de prendre les commandes d'un des meilleurs chasseurs du marché, mais l'originalité vient du fait que vous aurez entre les mains un avion russe. Et oui ! L'ouverture des pays de l'Est, ça a du bon pour les scénaristes. Encore une fois, c'est complètement en 3D vectorielle. Pour plus de détails, reporte-toi en rubrique "news" !

Flying Gametek

On commence avec une simulation de catch, Wrestlemania deuxième du nom annoncée sur Mega-CD. On espère tous que cette version apportera de réelles nouveautés par rapport à la version cartouche comme un zoom sur les combattants. On enchaîne tout de suite avec T2 : Judgement Day, qui est pratiquement terminé et qui s'annonce superbe sur Megadrive. Dans le genre beat'em all, T2 risque de devenir une référence. Reste plus qu'à juger des animations et de la jouabilité.



On continue dans les adaptations de dessin animé avec Spiderman & The X-Men : Arcades' Revenge également annoncé sur Game Gear et Megadrive. Autre annonce, l'adaptation sur Megadrive de Robocop 3. Il ne reste plus qu'à espérer une bonne version du jeu, par trop injouable sur Super Nintendo.



Lors de chaque salon, on se demande si les sempiternelles adaptations des jeux télé américains seront encore sur le stand, et à chaque fois, la réponse est la même, Jeopardy, American Gladiators et Wheel Of Fortune sont présentés en long en large et en travers. Mais, cette fois-ci, du nouveau tout de même avec la présentation de plusieurs nouveautés dont The Humans sur Game Gear (la version Megadrive devrait sortir avant la fin de l'année). Autre nouveauté, autre jeu Game Gear, Tessarae, un jeu de réflexion inspiré du principe d'Othello.



Dans un registre totalement différent, Gadget Twins, toujours pas sorti en France et Nigel Mansell's World Championship. Si le premier cité est connu, en revanche Nigel Mansell est une vraie nouveauté. Il s'agit encore d'une simulation de F1 réalisée en 3D intégrant tous les tracés fidèles (relief incl) des 16 circuits du championnat du monde. La réalisation semble honnête avec une animation qui tient la route (gag !) et une jouabilité prometteuse. Mais le jeu n'est vraiment pas terminé et il faudra patienter un peu avant de porter un jugement définitif.



Hi-Tech Expression

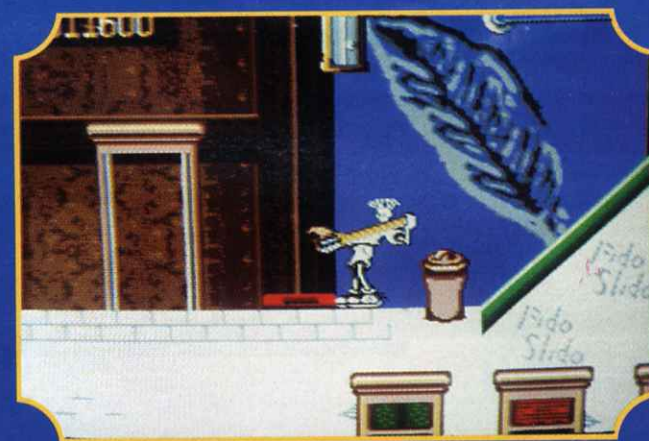
Deux cartouches prévues sur Megadrive, Tom & Jerry et Barbie Super Model. si le second est plutôt destiné aux jeunes filles, le premier met en scène deux des personnages de dessin animé les plus célèbres de ces dernières années. L'histoire est toujours la même, Tom court après Jerry et se prend des dizaines de coups dans la tronche. Bon, le jeu a pas l'air trop mal même si c'était toujours le premier niveau du jeu qui était présenté. Voilà !



JVC Kaneko

Concernant les produits JVC, reporte-toi à la rubrique Mega-CD de ce mois-ci, tu y découvriras nombre de leurs jeux.

Ambiance très cartoon sur le stand Kaneko avec la présentation de Fido Dido, un jeu basé sur le célèbre personnage de publicité. Encore une fois, le jeu était très peu avancé mais le personnage possède toujours son allure aussi chaloupée. Sortie prévue à la fin de l'année.



Chester Cheetah a bien changé depuis que nous l'avons présenté dans la rubrique "Rock Around The Globe" et la version exposée à Chicago a été grandement améliorée. Maintenant, les graphismes sont très colorés, Cheester possède de nombreuses attitudes et la maniabilité du personnage est bien meilleure.

Dernier jeu présenté, Socks The Cat, est un autre jeu de plateformes. La cartouche n'était pas assez avancée pour réellement porter un jugement.





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
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 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 A GAGNER !

Règlement disponible sur simple demande à PRESSIMAGÉ
19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS

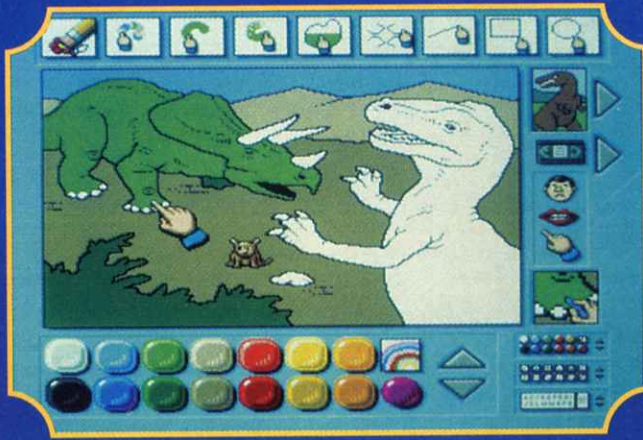


Le geste qui sauve ! 36 68 18 00

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

Ready SaddleBack Soft Graphics

Juste quelques mots pour annoncer la venue de cette société jusqu'à présent spécialisée dans les productions micros sur le Mega-CD. Leur premier titre sera Dragon's Lair et devrait être aussi bon que sur Amiga par exemple, avec une ambiance sonore digne d'un CD. En revanche, l'interactivité ne semble toujours pas au rendez-vous (le joueur doit réagir au quart de secondes, en fonction de la situation, sur le joystick se bornant à donner des indications de directions), l'interface joueur n'ayant pas évoluée depuis la sortie du jeu en 84.



Toute nouvelle société dans le monde Sega, SaddleBack propose pour Mega-CD un logiciel de dessin dénommé My Paint destiné à l'éveil des tout petits... et des plus grands ! Le CD permet, bien sûr, de dessiner mais aussi de colorier de nombreuses planches pré-définies grâce à sa banque de données. De plus, sur ces planches, il est possible d'entendre le cri des chacun des animaux présents juste en cliquant dessus. Le produit autorise aussi la sauvegarde de n'importe quelles œuvres. Un produit éducatif, en somme !

Pour ces deux adaptations, l'option beat'em all a été retenue et Sony nous propose deux cartouches à la Final Fight, les combats s'enchaînant à un rythme d'enfer. Peu original mais bien fait, c'est efficace ! Des versions Mega-CD et Game Gear sont également prévues pour la fin de l'année mais rien n'était encore visible.



Renovation

Cette société japonaise est réputée pour éditer des jeux de qualité sur Megadrive. Elle semble poursuivre dans cette voie avec Time Gal sur Mega-CD, un jeu basé sur le même principe utilisé dans le jeu Road Blaster (cf. présentation du Mega-CD p20). La réalisation fait largement penser à un dessin animé japonais. Le jeu proposera plus de 30 minutes d'animations plein écran, 3 niveaux de difficulté et 16 niveaux. si la jouabilité est aussi bien dosée que pour Road Blaster, Time Gal risque de remporter un vif succès lors de sa sortie.

Autre type de jeu, une simulation de courses automobiles



nommée Speeday Pro Challenge. Pas grand chose à dire, il s'agit d'un jeu de course de plus même s'il autorise deux joueurs simultanément et propose toutes les options habituelles. On a déjà vu mieux !



Sony

Sony veut frapper fort d'entrée ! Absent de ce marché depuis le début, l'arrivée de ce "mastodonte" de l'électronique professionnelle et grand public est remarquable et remarquée. Il faut préciser que Sony regroupe toutes sortes de sociétés dans tous les domaines (Columbia, CBS, c'est Sony !) et dispose de certains atouts. Avec Columbia par exemple, l'obtention des licences des films Cliffhanger, le prochain Stallone et Last Action Hero, le prochain Schwarzenegger, a été facile.



Autre adaptation de film, Hook en cartouche et sur Mega-CD. Le jeu ressemble énormément à la version Super Nintendo sortie il y a environ un an. La version Mega-CD proposera en plus des séquences en images de synthèse. Autre titre Mega-CD, Chuck Rock le premier du nom est prévu pour la rentrée. Le jeu est très semblable à la version cartouche. Grosse licence chez Sony, Sensible Soccer, l'un des meilleurs jeux de football sur micro arrive sur console Sega, et ce sur toutes les consoles Sega à la fin de l'année. Si on y ajoute une version Mega-CD, la boucle est bouclée. Toujours sur Mega-CD, Sony annonce le développement du jeu Journey to the Center of Earth, un jeu d'aventure dont nous n'avons encore rien vu. A signaler aussi un jeu Game Gear, nommé Gear Works dans la lignée des Columns et autres.



Spectrum Holobyte

Plus connu jusqu'à présent pour ses productions micros, la société Spectrum Holobyte débarque en force sur console Sega avec trois productions. La première se nomme Star Trek et proposera au joueur un fabuleux voyage dans l'espace à la rencontre de planètes et peuplades encore inconnues. Dans un autre style, Beastball, un sorte de football du futur (l'action se déroule en l'an 2089), est un sport réservé aux mutants les plus féroces de la galaxie. Huit équipes pourront prendre part au tournoi afin de décrocher le titre de champion de



la league. Il est bien sûr possible de ramasser des bonus en tout genre et d'utiliser toutes sortes d'armes. La réalisation s'annonce très prometteuse avec de très bons graphismes et d'excellents bruitages. Espérons que la maniabilité des joueurs



SUR 3615 KONSOL TOUS LES MERCREDIS DIALOGUE AVEC LA RÉDACTION

- **TU PEUX DISCUTER** avec les rédacteurs tous les mercredis de 14H à 18H ! Comme ça tu évites de te fouler le poignet en nous écrivant une bafouille de 15 pages et tu as ta réponse tout de suite...
- **DIALOGUES** en direct entre fondus de jeux vidéo
- **SOLUCES** et des tips pour te sortir de tes jeux favoris
- **SOMMAIRES** des anciens numéros pour retrouver tous les tests déjà parus
- La liste des **CARTES COLLECTORS** pour savoir si tu n'en as pas ratées



Enfin sont prévus deux cartouches sur La Belle et la Bête, l'un des films vedette de Walt Disney. Le premier sera très arcade, le joueur dirigera la bête et le second sera plus axé aventure et le joueur jouera alors le rôle de la belle. Dans un cas comme dans



l'autre, la réalisation technique des jeux est excellente avec des graphismes très fidèles au film et surtout des animations dignes des meilleures productions Disney.

THQ Software

Beaucoup de titres annoncés chez cet éditeur, mais un seul était avancé sur Megadrive. Les autres sont prévus pour la fin de l'année voire 94.

Attardons-nous donc sur Wayne's World, adapté du film du même nom qui remporta un grand succès aux US. Jeu de plateformes, animation sympa, graphismes marrants... la routine quoi ! Sauf peut-être les sprites aux têtes disproportionnées très rigolotes.



sera à la hauteur. Enfin, troisième et dernier jeu, Soldiers Of Fortune, plus connu sous le titre Chaos Engine sur micro est annoncé sur Megadrive. La réalisation est excellente car très proche de la version Amiga et le jeu n'a rien perdu de son intensité. Un futur hit en perspective.

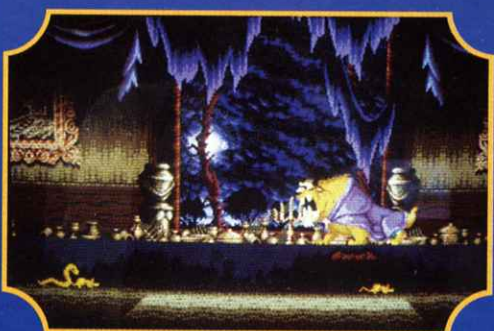


Sunsoft

En voilà une société intéressante ! La plupart des titres édités sous ce label deviennent des hits. Et cela semble encore bien parti pour Aero The Acrobat, une cartouche mettant en scène un chauve-souris très dégourdie et très athlétique. Il s'agit bien entendu d'un jeu de plateformes particulièrement soigné. En effet, tous les aspects du jeu sont au top : graphismes, sons, jouabilité...

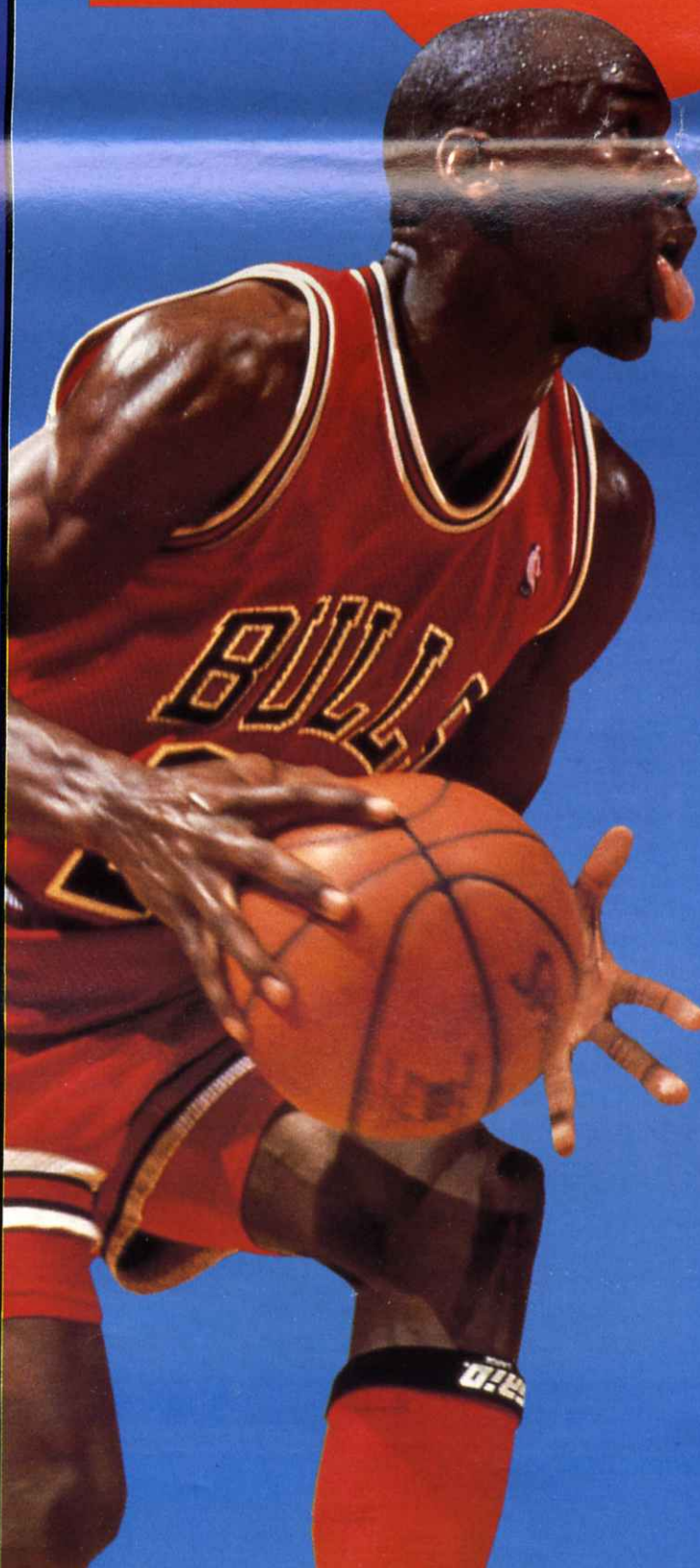


Toujours dans la catégorie des jeux de plateformes est prévu Bubble & Squeak dans un style graphique assez nouveau, genre dessin animé. Encore une fois, il s'agit de lutter contre le mal mais surtout de veiller sur Squeak, un animal provenant d'une autre planète et complètement paumé. Amusant et très bien réalisé !



MONDIAL BASKET

**CHAQUE MOIS
CHEZ LES MARCHANDS
DE JOURNAUX.**



LE N° 1 DES MAGAZINES BASKET

**DANS MONDIAL BASKET, VIS
LE BASKET GRANDEUR NATURE.**

**TÉLÉPHONE AUX PLUS GRANDES STARS
ELLES RÉPONDENT À TOUTES TES QUESTIONS !**

**DÉPLIE LES POSTERS GRANDEUR NATURE DE
JORDAN, MAGIC, SHAQ O'NEAL... 2,40 M DE HAUT !**

**LES MAILLOTS DÉDICACÉS DES
GRANDES STARS DE LA NBA**

**DÉCOUVRE
LE JOURNAL DES
PLAYGROUNDS**

**NOUVEAU : GEORGE EDDY
TE FAIT PARTAGER LES
CONFIDENCES DES PLUS
GRANDS.**

**36 70 11 22 CHAQUE JOUR LE JOURNAL
PARLÉ DE L'ACTUALITÉ NBA**

**36 68 11 22 JOUE ET GAGNE DES
SUPER-CADEAUX**

MONDIAL BASKET, LA PLUS FORTE VENTE DES MAGAZINES BASKET.

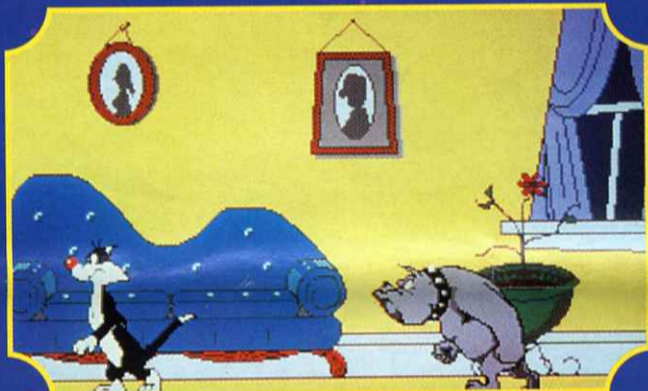


Takara

Cette société est spécialisée dans les adaptations des jeux Neo-Geo sur Megadrive et Super Nintendo. Le dernier en date se nomme Fatal Fury et permet maintenant aux possesseurs de Megadrive de s'éclater en attendant Street Fighter 2. Mais la nouveauté, c'est l'adaptation de Joe & Mac déjà sorti sur Super Nintendo. L'adaptation s'annonce excellente avec une qualité graphique au top et de nombreuses couleurs à l'écran. Sortie prévue à la rentrée.

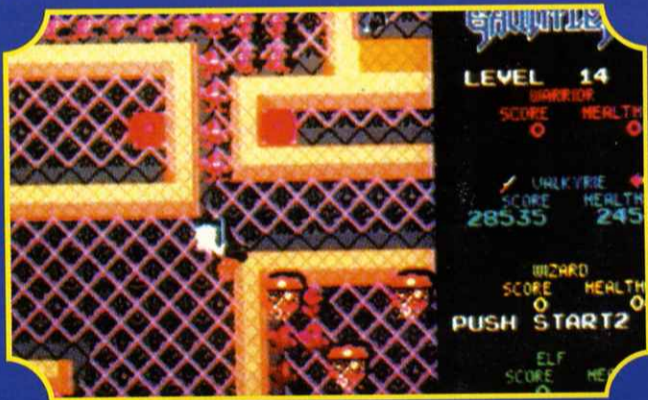
Tecmagik

Le moins que l'on puisse dire, c'est que la société Tecmagik est l'une des plus dynamiques sur la gamme Sega. Non contente d'avoir aligné plusieurs hits sur Master System tels New Zealand Story ou Shadow of The Beast, elle s'attaque maintenant à la Megadrive avec de grosses licences. On commence avec Pink Panther (La Panthère Rose) annoncée sur Megadrive, Master System et Game Gear. La cartouche s'annonce grandiose avec des graphismes très fidèles au dessin animé. La bande sonore ne devrait pas non plus être en reste et proposera la musique originale. Deuxième license, deuxième succès annoncé avec Sylvester & Tweedy (Titi & Gros Minet). Encore une fois, la réalisation technique se veut très proche du dessin animé avec des personnages ayant l'air réellement vivant. Vivement leur sortie !



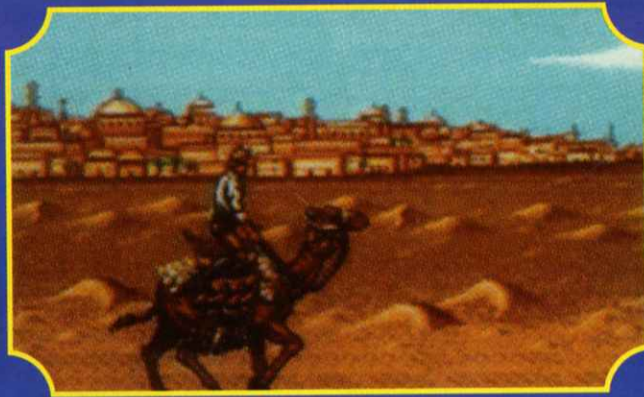
Tengen

Très prolifique sur Megadrive, Tengen présentait de nombreux titres. Prévu pour la fin de l'année, Gauntlet 4 propose à quatre joueurs de jouer en même temps sur le même jeu avec un duplicateur joystick, comme la version arcade. Je rappelle qu'il s'agit d'un jeu d'exploration de labyrinthe vu du dessus. Le joueur doit ramasser des bonus et trésors tout en tuant un maximum de monstres. Dans un autre registre Awesome Possum devrait déménager un



max lors de sa sortie. Il s'agit d'un jeu de plateformes écolo puisque le héros du jeu a pour mission de nettoyer des dizaines de niveaux. Seront intégrées dans le jeu des questions ayant trait à l'environnement. En cas de bonnes réponse, le joueur

récoltera des points bonus. Techniquement bien fait, Awesome Possum est prévu pour la rentrée. Dans le même genre, Search For Ramses 2 propose un voyage en Egypte à la rencontre de ce pharaon disparu. Pièges et bestioles du cru s'opposent à ta progression, mais bon on est un héros où on ne l'est pas. Décidément touche à tout, Tengen propose aussi une course de



quads appelée Road Riot. Franchement, ce jeu ne devrait pas révolutionner le monde des jeux vidéos, la jouabilité n'est pas vraiment au rendez-vous, ni la qualité technique. On ne peut pas gagner à tous les coups.



Autre catégorie, les shoot'em up avec Grid Stormer, adapté du jeu d'arcade. Pas grand chose de visible, le développement du jeu ayant débuté quelques semaines avant le show.



Enfin et pour être présent partout, Tengen présentait également une simulation de basket dénommé Dick Vitale's Awesome Baby. Le principe du jeu reprend celui de NCAA Basketball sur Super Nintendo utilisant le mode 7 de la machine. La caméra tourne autour des joueurs, ces derniers étant représentés en 3D bitmap à l'écran. Pour l'instant, le résultat n'est pas vraiment convaincant, l'action est par trop saccadée, mais le jeu n'était vraiment pas terminé.



Tradewest

Un seul titre intéressant chez Tradewest, Battletoads : Double Dragon mélangant les personnages des deux jeux. Sinon, le principe reste le même, toujours de la baston à longueur de jeu, les battletoads luttant contre les persos de Double Dragon. Amusant !



Tyco

Cette société se lance dans la commercialisation d'un petit appareil permettant d'influer sur tous les paramètres de la jouabilité d'un jeu. Se connectant entre la console et le paddle, le Power Plug (c'est son nom) autorise par exemple des macro-commandes sur Streets Of Rage (enchaînement de plusieurs coups sur un seul bouton au lieu d'appuyer sur plusieurs), ou bien d'assigner à un bouton du paddle son enchaînement favori... Il intègre également toutes les options classiques des autres paddles programmables : auto fire, turbo variable...



US Gold

Cette société anglaise continue à soutenir activement la firme Sega et propose pour les mois à venir pas moins de quatre nouveautés sur Megadrive et Game Gear. On commence l'énumération avec Winter Olympics, la version sport d'hiver d'Olympics Gold. La réalisation s'annonce superbe et le jeu



proposera dix épreuves des J.O. Rien d'autre à dire pour l'instant, attendons de pouvoir y jouer ! Dans un autre style, Gunship est directement adapté de la version micro avec un aspect arcade beaucoup plus développé. Le jeu proposera plusieurs missions : attaque de convois blindés, de troupes, de bases... Petite précision, chacune des missions proposera deux vues de l'action, la première de l'intérieur de l'hélicoptère et la seconde en vue subjective, c'est à dire de l'extérieur de l'hélicoptère.



De l'actu aussi sur Game Gear avec l'annonce de James Pond 2. Cette conversion semble superbe avec des graphismes très colorés. Pour un joueur. Enfin, US Gold a obtenu la licence de Hulk et développe en ce moment des versions Megadrive et Game Gear. On peut s'attendre à un excellent jeu de plateformes, en tout cas bien meilleur que Strider 2.



Vic Tokai

Mazin Wars est testé dans ce numéro alors la seule nouveauté, c'est Socket, un jeu de plateformes très coloré ressemblant fortement à Sonic. Mais cette fois-ci le personnage n'est pas un hérisson mais un canard. La cartouche s'annonce géniale avec un scrolling hyper-rapide, comme pour Sonic, des passages secrets, comme pour Sonic et une multitude d'ennemis, comme pour Sonic !



Virgin

C'était sans conteste l'éditeur du salon avec l'événement du salon, Aladdin sur Megadrive (cf. encadré). Mais le catalogue Virgin compte de nombreux autres hits parmi lesquels Robocop vs The Terminator annoncé sur Mega-CD, Game Gear et Megadrive. La réalisation promet beaucoup avec des animations rapides et fluides. De plus, la jouabilité est parfaite. De quoi se défouler sagement !



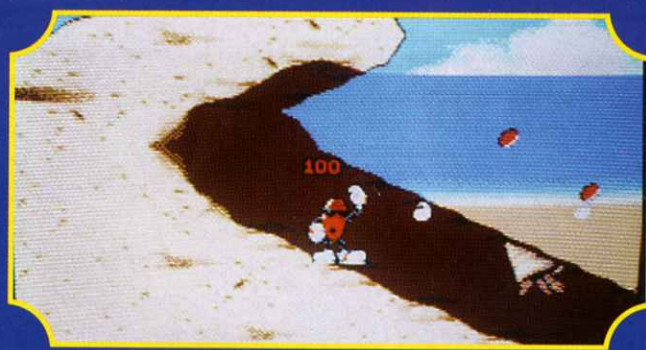
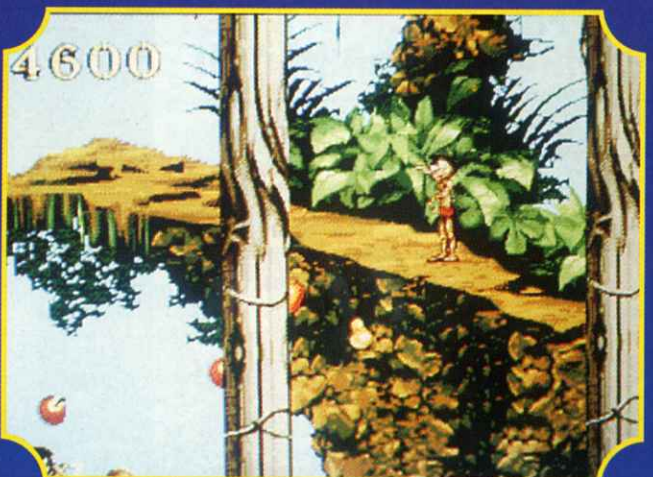
Toujours sur Mega-CD est prévu Dune adapté de la version micro. Le résultat sera très proche de la version Amiga avec des musiques somptueuses (ré-orchestrées en studio), des séquences en images de synthèse et surtout un doublage en français de toutes les répliques des personnages.



Sur cartouche est prévu Dune 2, la version stratégique du jeu



développé par Westwood Studio. Très sympa également ! Toujours sur cartouche est annoncé Jungle Book (Le Livre de La Jungle), adapté du film. La réalisation technique est encore une fois exceptionnelle, encore meilleure que Global Gladiators et



Cool Spot. De plus, la maniabilité est encore améliorée. Sur Game Gear aussi, des nouveautés étaient présentées notamment Cool Spot (photo) d'une qualité exceptionnelle sur cette machine et Jungle Book (photo), un cran en dessous de la version Megadrive en revanche.



Aladdin

Aladdin a sans nul doute constitué l'attraction majeure du salon tant sa réalisation paraît déjà au top des jeux sur Megadrive, voire même toutes consoles confondues. Basé sur le dessin animé du même nom, la future production de Virgin peut elle même être qualifiée de dessin animé (interactif). Il faut dire que les programmeurs de Virgin se sont directement inspirés des roughs du film de Walt Disney. Aux dernières nouvelles, le jeu devrait sortir dans le courant du mois de novembre comme la cassette au US et le film en Europe. Ci-dessous, tu peux admirer les premières photos du jeu qui ne rendent pas compte du formidable travail accompli, notamment au niveau de la fluidité de l'animation.



Présentation magique pour le lancement du jeu dans un grand hôtel de Chicago !

MEGA-CD

Si tu es un fidèle lecteur de Supersonic (et tu dois l'être puisque tu es en train de lire ces lignes !), tu dois savoir que le Mega CDII devrait bientôt être disponible en France. En prévision de sa prochaine sortie, nous te proposons ce dossier qui récapitule les caractéristiques de ce support qui s'annonce comme révolutionnaire.

On a préféré mettre l'accent sur les photos des prochains premiers jeux prévus sur Mega-CD plus que sur les aspects techniques du petit bijou de Sega car, au final, ce sera bien la qualité des productions sur ce support qui fera son succès, et non pas les couplets tant appréciés des informaticiens et autres fous de l'électronique sur la puissance des puces, la vitesse des circuits et autres rapports de résistance électrique dans les supras conducteurs à zirconium suractivé ! Surtout quand ce que l'on demande c'est de pouvoir jouer... Simplement !



ET PLUS SI AFFINITÉS...

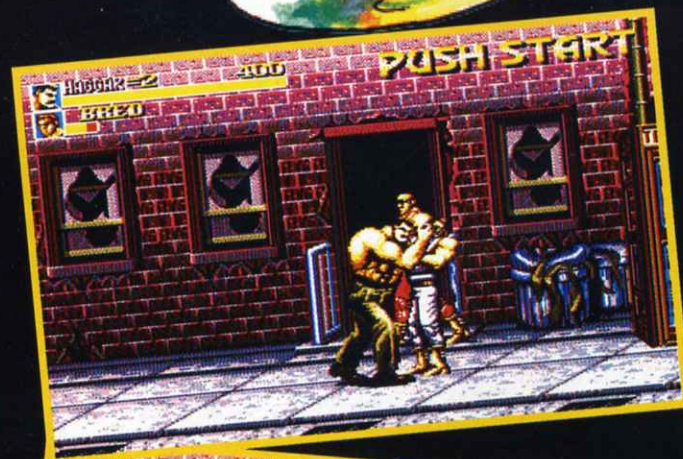
D'après ce que nous savons du Mega-CD, celui-ci sera décliné en trois versions différentes incompatibles entre elles : une pour le marché américain, une pour le marché européen et une pour le marché asiatique. En principe, pour avoir une configuration qui fonctionne, il faudra donc posséder la console, le Mega-CD, et le CD au même standard c'est à dire pour le même marché. Il serait par exemple hors de question de vouloir lancer un CD américain sur une configuration française (Megadrive et Mega-CD français). Cela veut dire en pratique que tu devras patienter jusqu'à sa sortie officielle en France pour acheter un jeu !

Première caractéristique du Mega CD, il dispose de son propre microprocesseur, un 68000 comme ta Megadrive mais cadencé à 12,5 MHz (à comparer aux 7,5 MHz de la console) ce qui devrait permettre une vitesse de calcul accélérée plus

qu'utile étant donnée la masse d'information à traiter. Deuxième point notable, le Mega-CD II utilise aussi une mémoire vive qui lui est propre (plus de 6 Mbit) ce qui déchargera d'autant ta console et permettra de stocker des tonnes de données avant de les transmettre à la Megadrive pour la phase finale. Cette caractéristique permet en



De Capcom, voici Final Fight sur Mega CD ! A priori, les graphismes ne devraient pas bénéficier d'améliorations, en revanche, le son devrait accéder à la qualité CD..



Dans Final Fight, tu peux choisir le héros que tu désires diriger puis, à travers la ville, éclater les vagues d'ennemis qui t'en veulent à mort.

particulier d'annuler en partie le problème des temps d'attente entre chaque accès CD.

Troisième caractéristique, Sega nous promet des animations, je cite, "très coulées" grâce notamment à une puce dédiée



Dynamix propose, avec Rise Of The Dragon, l'un des meilleurs jeux d'aventure sur Mega-CD. Les graphismes rappellent une bande dessinée, et le jeu est bourré de somptueuses animations.



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.

CHAQUE MOIS, 8 CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER !

Règlement disponible sur simple demande à PRESSIMAGE
19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS



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

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





Dans Rise Of The Dragon, l'atmosphère sonore joue un rôle très important pour l'ambiance. Le Mega-CD se révèle excellent pour cette tâche.

dont la tâche sera d'accélérer le temps d'accès CD évoqué plus haut. Comme si tout ça ne suffisait pas, Sega a intégré des effets spéciaux dans la ROM de son lecteur CD : zooms et rotations dans tous les sens comme sur la Super Nintendo ! Sois sûr d'une chose, les prochaines productions pour Mega-CD feront bien évidemment appel à toutes ces nouvelles possibilités. Enfin, sache que le Mega-CD II réserve d'office 64Kbit de sa mémoire vive pour sauvegarder tes parties et que le Mega-CD II sera livré avec Night Trap, un jeu qui préfigure ce que pourront être les prochaines productions sur CD. Au niveau des caractéristiques communes avec les autres lecteurs CD-Rom, la capacité de stockage sur Mega-CD II



Wonderdog est un bon petit jeu de plateformes sur Mega-CD que l'on doit à Core décidément très porté sur le Mega-CD (cf. dossier dans ce numéro).



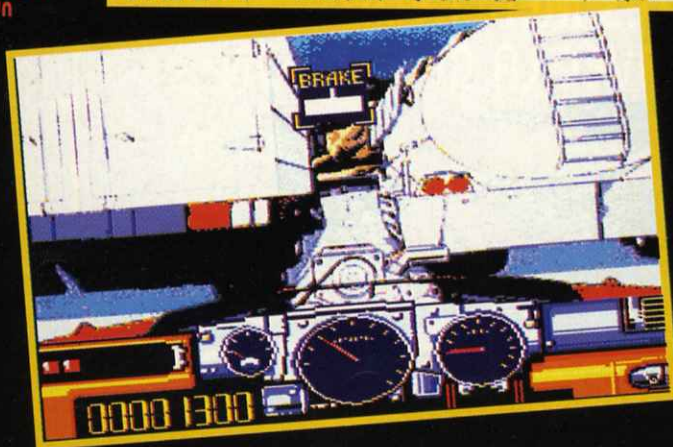
Dans ce jeu de course de JVC, tu pourras piloter une Jaguar et, même concevoir tes propres circuits ! Ultra rapide, le jeu utilise des musiques CD démentes. Avant la course, tu choisis ta musique préférée sur l'auto-radio. Sympa, non ?



Ceux d'entre vous qui possèdent un Amiga connaissent sans doute ce jeu de plates-formes très beau et jouable (JVC) : Wolfchild. Vous y jouez le rôle d'un humain qui, lorsqu'il a ramassé assez de pouvoirs, se transforme en loup-garou. Le jeu comporte plusieurs phases de dessin animé, dans un style très japonais.

dépasse tout ce que tu as pu connaître jusqu'à présent (550 Mo à comparer aux 0,5 à 2 Mo des cartouches). En outre, dans la rubrique "la cerise sur le gâteau" tu pourras écouter à loisir tous tes CD audio sur la

Road Blaster est le jeu qui utilise le plus les possibilités du Mega-CD. En effet, c'est un véritable dessin animé dans lequel tu te retrouves aux commandes d'un bolide et où tu vas devoir affronter bien des adversaires et éviter des obstacles.



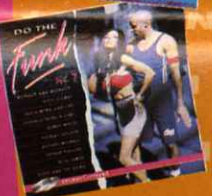
ATTENTION CANAL 21 VOUS OFFRE PLUS DE 300 LOTS !

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 !
CONVERSE



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 **GÉANT !**



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

Gagne 1 console 16 bits !

36 68 21 88

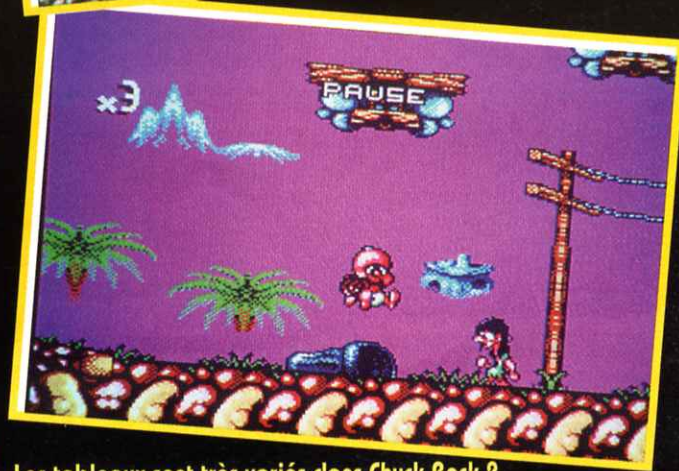
OSE APPELER ET ÇA VA ETRE TA FETE !

Pour les appels 36 68 la taxation ne sera que de 2,19 Frs par minute. Le règlement déposé par Newstelemedia est disponible chez Maître Venezia, huissier de justice, à Neuilly-sur-Seine.

CORE DESIGN

DOSSIER

Editeur anglais renommé pour ses productions sur micro-ordinateurs, Core Design débarque aujourd'hui dans le milieu des consoles avec des jeux particulièrement bien réalisés, et ce pour Master System ou Megadrive, et même Mega-CD. D'ailleurs, leur simulateur d'hélicoptère, Thunderhawk, fait déjà office de référence dans le milieu; 3D très efficace, rapide, images de synthèse. Jamais on aurait pu espérer voir ça sur Megadrive.



Les tableaux sont très variés dans Chuck Rock 2, avec des niveaux sous l'eau et j'en passe !

nous promet superbe. Quant à la version Game Gear, c'est Sega qui s'en chargera personnellement. Heimdall devrait aussi bientôt connaître une version Mega CD grâce à JVC. En fait, à terme, tous les autres succès devraient être portés sur Mega CD ce qui promet de longues heures de détente en perspective, quand on connaît leurs qualités sur consoles et les potentialités du Mega CD.

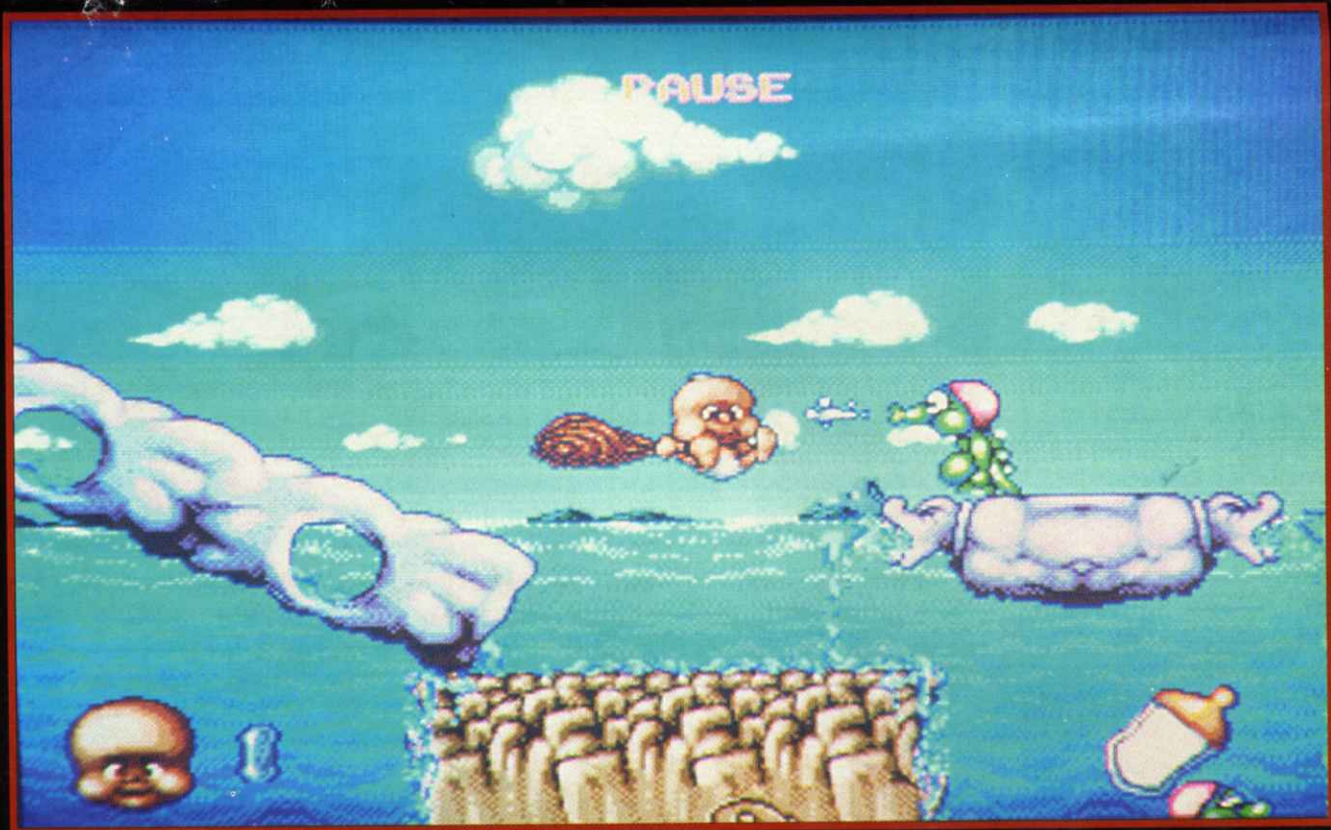


Chuck Rock est un petit personnage préhistorique facilement reconnaissable à sa grosse tête ! Et si tu doutais encore de la puissance des hommes des cavernes, regarde bien la massue qu'il trimbale ! C'est radical contre les ennemis de l'époque

Le succès de ce titre fut tel que Sony Imagesoft a décidé d'en racheter les droits pour une prochaine version Mega CD qu'on

Un bref historique de Core Design

Core Design a été créée en 1988 par Jeremy Smith avec un objectif prioritaire : "produire des logiciels de qualité supérieure en vue d'une commercialisation par les principaux distributeurs européens". La société fut très vite connue pour toujours sortir ses produits dans les délais annoncés. Publié par Firebird, Rick Dangerous fut la première mission de développement de la société et une réussite immédiate en termes d'estime et... de ventes. En 1990, Rick Dangerous II établit définitivement la réputation de Core dans le monde des jeux vidéo. Le premier contact entre Core et Sega eut lieu lorsque Firebird fit de nouveau appel à Core pour convertir Action Fighter, une borne d'arcade de Sega. Plus tard, Core s'occupa également de convertir Dynamite Dux, un autre jeu Sega. Avec Thunderhawk qui sera bientôt porté sur Mega CD (voir article dans ce numéro), Core s'est hissé au niveau des grands noms de la simulation comme Microprose ou Electronic Arts. Heimdall (Gen d'Or du meilleur jeu d'aventure), Wolfchild, Jaguar XJ220, Première, Curse of Enchantia, autant de titres, autant de hits. Corporation, distribué par Virgin Games, fut leur premier titre sur Megadrive. Chuck Rock sur Megadrive et Master System imposa Core comme éditeur à part entière sur consoles Sega.



Les monstres de Chuck Rock 2 sont tellement grands que parfois ils dépassent carrément l'écran !



SUR 3615 KONSOL TOUS LES MERCREDIS DIALOGUE AVEC LA RÉDACTION

- **TU PEUX DISCUTER** avec les rédacteurs tous les mercredis de 14H à 18H ! Comme ça tu évites de te fouler le poignet en nous écrivant une bafouille de 15 pages et tu as ta réponse tout de suite...
- **DIALOGUES** en direct entre fondus de jeux vidéo
- **SOLUCES** et des tips pour te sortir de tes jeux favoris
- **SOMMAIRES** des anciens numéros pour retrouver tous les tests déjà parus
- La liste des **CARTES COLLECTORS** pour savoir si tu n'en as pas ratées



Quand tu trouveras un œuf, casse-le pour pouvoir utiliser ce zoisieau qui te sera très utile. Attention, le temps de son utilisation est limité !



BOSS 5 : un dragon cracheur de feu.

bien réalisé. Le premier niveau t'emmène aux abords du village à la poursuite d'un dinosaure voleur (mais que fait la police !). Le jeu est vu de côté avec scrolling multidirectionnel. Le perso peut sauter, frapper de sa massue, mais aussi s'accrocher à des parois pour se hisser à la force de ses gros bras velus !

Des ennemis pour tous les goûts !

Les ennemis seront nombreux, très agressifs et surtout très variés. Tu auras droit à des cochons, des serpents (sans dents) des requins (chagrins !), tu devras éviter des cactus, te protéger des oiseaux qui à l'époque n'avaient rien à envier à ceux d'Hitchcock. Histoire de s'amuser un peu, tu surferas sur le dos d'un requin, tu te baladeras sur une plateforme tenue par un ptérodactyle, iras faire un tour sur des rondins de bois pour descendre un torrent...

Des niveaux magnifiques

Et tout ça rien que dans le premier niveau ! Tout ça pour te dire et te faire



Fais gaffe aux requins qui sortent subrepticement de l'eau pour détruire le sol.



Sur le train, attends-toi à faire des rencontres peu agréables. Une autre originalité : fie-toi au son pour savoir quand arriveront les tunnels ou les poteaux dangereux pour ta santé.

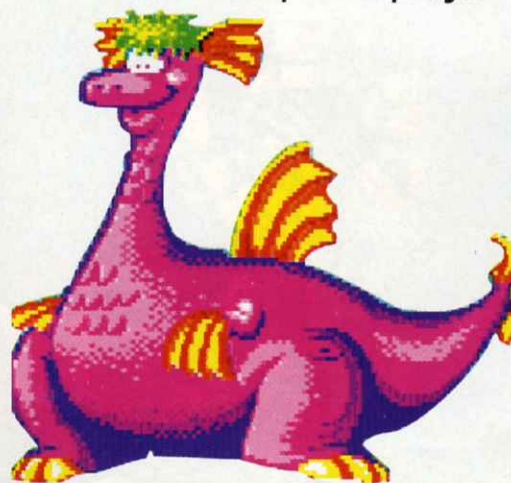


Cinquante comme celui-ci, et à toi la vie en plus.

Et hop, une petite vie en plus.

au-dessus. Ce début de niveau n'a rien de bien

BOSS 2 : pour tuer cet énorme monstre sous-marin, il faut lui envoyer des coquillages.



remarquer que de l'invention et des trouvailles, tu vas en avoir un peu partout dans le jeu... Le deuxième niveau, se déroule sous l'eau avec un contrôle complètement différent et plus difficile. Le boss de ce niveau est énorme, et pour le battre il faudra lui lancer des coquillages qui tomberont de la surface, marrant non ? Toujours pour varier, le troisième niveau te mène en voiture (en pierre taillée) lancée sur un parcours rempli d'obstacles. Tu es en fait dans une préhisto-caisse à pédale (ou presque). Tu passeras aussi sur un train (la loco est tiré par un dinosaure), ou encore dans des montagnes de lave où se cache le passage le plus difficile du jeu

YABBA DOO !



Le voici qui rentre sa tête dans son corps : balaise !



Non non, ce n'est pas le fameux Prince of Persia.



Tel Enzo chépaquoi, il retient sa respiration sous l'eau.



Laisse ton doigt sur le bouton pour la puissance de ton arme.

BONUS STAGE!



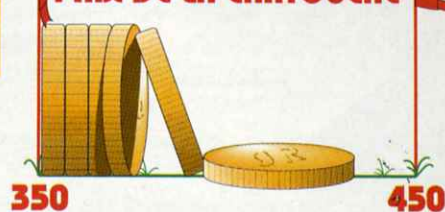
Pour découvrir ce bonus stage rempli de bonnes choses, il te faudra bien chercher car ils est bien caché. Sache qu'il y en a deux dans le niveau 1.

Et la technique alors ?!

Au final, Flinstones s'avère très sympa et surtout très varié avec de très bons graphismes. Le maniement est super et quant aux musiques, elles sont bourrées d'humour à l'image du reste du jeu. Et même si il y a des petits ralentissements quand il y a trop de trucs à l'écran, ce n'est vraiment pas gênant ! La préhistoire a du bon et ça serait vraiment dommage de passer à côté ! Surtout que ça rappelle le dessin animé... Alors rigoles un peu !

Lionel Vilner

PRIX DE LA CARTOUCHE



350

450

ARCADE/ACTION

Taito - 1 Joueur

Taito prouve qu'il est possible de rendre amusant un jeu de plateforme qui aurait pu être trop classique.

GRAPHISME	89%
ANIMATION	88%
SON	87%
JOUABILITE	90%
DUREE DE VIE	89%
SUPERSONIC	91%



"A GREU ! GAGA ! RAGNOUTE ! GRALA- GRALA ! RA VEU TOU PAITÉÉÉ !" C'est à peu près le discours que tu risques de tenir après avoir pris en main ton joypad et avoir joué à King Of Monsters. Pourquoi ? Ben tout simplement because que tu te retrouves dans la peau d'un stremon (d'où le titre) et que toi y'en a vouloir tout casser. Quand les hordes de destructeurs sont lâchées en ville, tout le monde reste chez soi et se barricade pendant que la rue se transforme en ring géant...

Voici le second jeu Neo Geo adapté sur Megadrive. King of the Monsters. Sur Neo Geo, la Rolls Royce de la console, ce titre m'avait enchanté. Sur Megadrive je dirais que ce jeu m'a enchanté !!! Pourquoi ? Ben tout simplement parce que j'attendais de Takara, l'éditeur du jeu, une petite merveille sur la Sega 16-bits. Et ben pas vraiment ! On a vraiment l'impression que le jeu est malade, pas fini... En chantier quoi !

Je perds, tu perds, il perd...

C'est vraiment dingue comme certains jeux supportent mal le voyage en allant



Tu soulèves ton adversaire et espères le mettre K.O d'entrée. C'est une des techniques possibles parmi les nombreuses à ta disposition !



Les aires de combat sont limitées par des barrières électriques et je te peux dire que celui qui s'y frotera en gardera de graves séquelles.



Godzilla n'en finit pas. Il est cette fois-ci venu se défouler dans King of the Monsters, et veut monter sa supériorité aux autres.



Lui aussi est très puissant et se sert de sa "corne" pour empaler ses adversaires, ce qui ne fait pas beaucoup de bien pour les reins.



Entièrement fait de pierre, ce titan donne des droites surpuissantes qui étalent l'adversaire sans difficulté.



Les 2 stremons que tu vois sur cette topho sont redoutables. Seul problème : c'est pas en se regardant qu'on gagne un combat ! Let's go !



L'un des 2 adversaires va se servir d'un bateau comme projectile et espère sûrement assommer son rival. Une idée pour relancer les chantiers navals !



L'espère que notre belle tour Eiffel ne sera pas détruite après le passage de ces 2 poids lourds. Le p'tit père Gustave s'en retournerait dans sa tombe.

d'une machine à l'autre... Cette cartouche a perdu pas mal des petits détails qui en faisaient tout le charme. Ça cogne, ça frappe, ça bastone à coups de poings, de pieds... Ça se balance des immeubles, des bagnoles parce qu'on est costaud, ça casse tout... L'histoire est simplissime au possible, mais bon ! Pour de la baston on en demande pas plus ! Mais voilà que les problèmes débarquent : 2 personnages, parmi les 6 que l'on pouvait choisir, ont disparu. C'est dingue non ? Et ben si c'est dingue parce que 4 ça fait pas des masses.

deux contre l'ordinateur... Dommage tout ça... Petite consolation : le mode Versus a tout de même survécu, ce qui prolonge la durée de vie du jeu.

N'en jetez plus...

Bref, si c'est pour adapter de cette manière des jeux Neo Geo sur Megadrive, mieux vaut rester chez soi ! Surtout que les rues ne sont plus sûres en ce moment ! Tiens, à propos de pas sûr... Salut la vieille... File moi ton sac ou je t'éclate la face!

David "Graubœu" Taborda.

C'est y beau ???

Ensuite, les villes où l'on combat ont perdu de leur éclat. J'irai pas dire que c'est pas beau... Mais quand même, on a vu mieux. Pour terminer, comme sur Neo Geo, tu dois taper comme un, au choix : bourrin, dingue, chtarbé... sur l'adversaire, et crois-moi, l'ennui s'installe très rapidement. Pour finir, on peut même plus jouer à

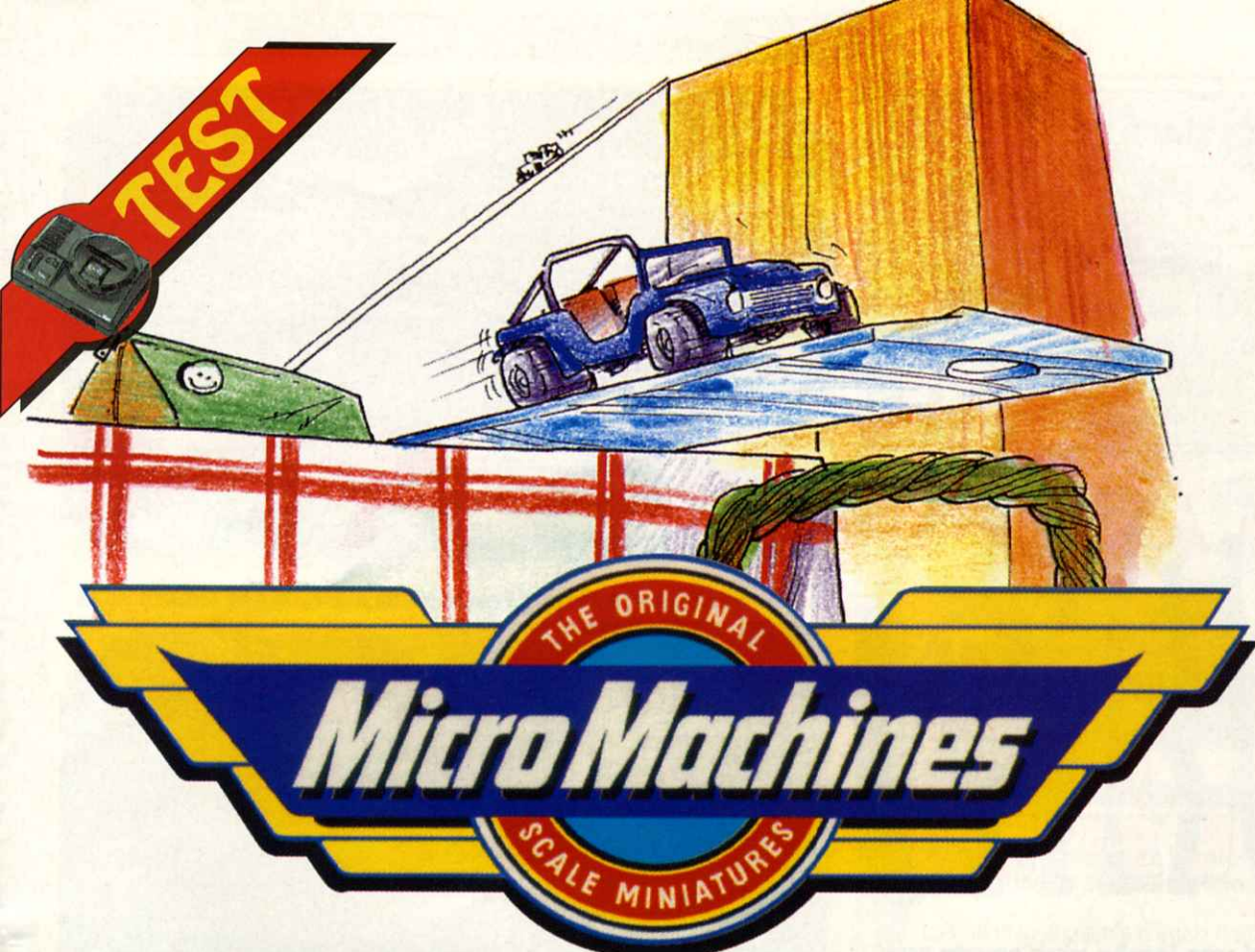


350

450

ARCADE/ACTION
Takara - 1 à 2 joueurs
 Une adaptation ratée d'un jeu Neo Geo sur Megadrive mais qui n'entame pas la réputation de Takara !

67%	GRAPHISME
75%	ANIMATION
73%	SON
72%	JOUABILITE
62%	DUREE DE VIE
67%	INTERET



Alors voilà ! Le test Micromachine, on l'a déjà fait ! Ben oui mais c'était pas sur la même machine... Tout ça pour dire que pour te livrer encore un test tout nouveau, c'est pas du gâteau ! Et comme aujourd'hui je suis crevé, malade grâce au redac' chef qui a refilé son gros rhume à tout le monde, et ben j'ai pas trop d'imagination... Alors j'ai demandé à un copain comment je pourrais parler des Micromachines ! Et tu sais ce qu'il me répond ? "Les QUOI !?!..."

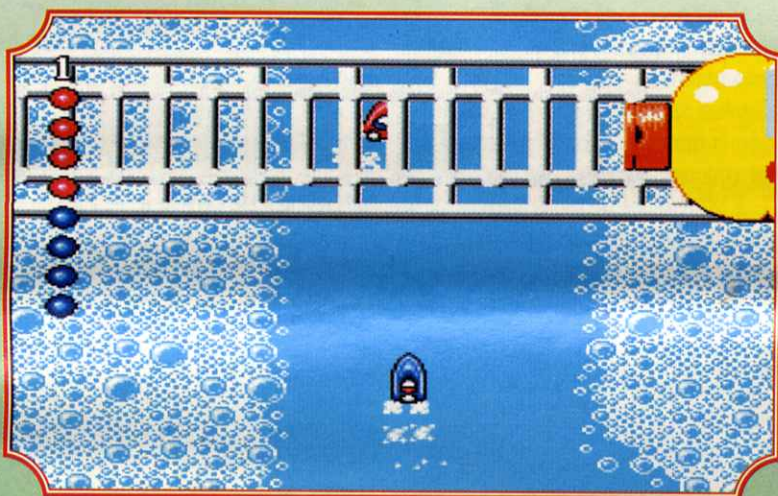
Ben les Micromachines que je lui dis ! Et lui, les yeux dans les poches et les mains au ciel (ou le contraire !) il me lance timidement comme le gamin qui sait pas ça leçon : "Je vois pas du tout de quoi tu me parles !"...

On prend des notes...

Pour ceux qui ne connaissent pas encore, les Micromachines sont des petits bolides grands comme l'ongle et qui roulent aussi bien que les grandes ! Rien que quand j'ai eu dis ça, j'ai vu son regard s'éclairer... Alors j'ai insisté un peu et je lui ai dit que ça existait déjà sur Nes comme jeu et que c'est pour ça que je lui posais la question de tout à l'heure. Et là, il a eu un grand rire de dément et il commence à me raconter que les Micromachines maintenant c'est sur Megadrive et qu'il a joué toute la journée d'hier dessus et qu'il s'est éclaté comme un fou, et tout et tout...

On ne peut plus l'arrêter

Alors moi, gentil, je lui dis merci, et puis le voilà reparti, que les



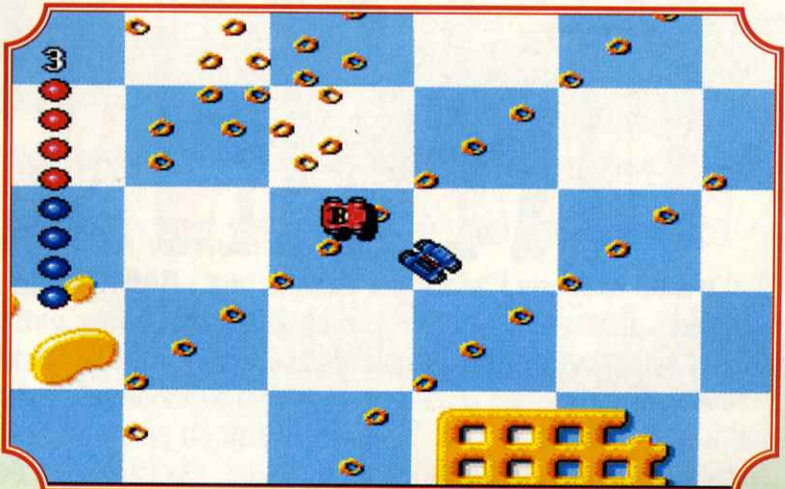
Niveau baignoire, sans surprises. De l'eau, des bulles, des savons...

Micromachines, y'en a 7 différentes, un bateau, un 4X4, une voiture de course et puis qu'il les aime toutes... Vu comme il était, j'ai pas osé l'arrêter et lui il ne l'a pas fait non plus ! Il continuait en criant de plus en plus fort que les courses auxquelles tu participais elles se déroulaient partout dans la maison, sur ton bureau avec la règle qui sert de tremplin, dans la baignoire, dans la cuisine, dans le jardin et que

c'était super parce que le scrolling multidirectionnel et la vue de dessus pour voir la course c'était beau et fluide ! C'est quand il a commencé à gueuler que pour gagner il fallait surtout pas se laisser faire par les autres concurrents, qu'il n'y avait qu'à les éjecter et que c'était celui qui avait récolté le plus de points à l'arrivée qui gagnait... C'est là que moi je me suis inquiété... Depuis, il va mieux, je vais le voir



Dans le mode deux joueurs, la barre à gauche indique les points de chaque concurrent. Que le meilleur gagne !



Prépare toi à affronter les plus durs circuits du monde avec notamment celui de la table de la cuisine.



Bien que les graphismes soient un peu simplistes, tu t'amuseras.

souvent à l'asile... Et c'est moi qui joue aux super Micromachines et ... Et je les aime... Et je veux être MAÎTRE DU MONDE... Et... Non, pas les hommes en blanc !!!

Michael Valensi

PRIX DE LA CARTOUCHE



ARCADE/ACTION

Codemasters - 1 à 2 joueurs
Avec son allure très simpliste, Micro Machine possède tout de même un charme indéniable.

GRAPHISME	80%
ANIMATION	87%
SON	78%
JOUABILITE	92%
DUREE DE VIE	90%
INTERET	86%



N'oublie pas d'utiliser les tremplins pour pouvoir franchir les obstacles ! De toutes façon, si tu oublies, c'est le crash assuré ! Il n'y a pas d'autres moyens !



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

36 68 68 88 Produit par Connection

2,19 F/mn. Règlement sur simple demande à :

Connection B.P. 7023 69341 LYON Cédex 07

TEST



MAZIN WARS

Moi y'a un truc que j'adore par dessus tout : BASTONNER !
Ben oui... Comme je suis petit, rachitique, mal foutu, que j'ai une jambe plus courte que l'autre (ou l'inverse, ça dépend dans quel sens tu le prends !), que je me trimbale une lordose et que j'ai les muscles au moins aussi développés qu'une sardine dans une boîte trop petite... j'ai pas le droit de faire de sport à l'école... Dispense à l'année ! D'ailleurs, c'est tout juste si j'ai le droit d'aller à l'école depuis que des parents ont dit que je faisais peur à leur gamin ! En plus tout le monde se fout de moi...

Alors quand je rentre chez moi après m'être pris une calote par les grands, c'est-à-dire tout le monde (j'avais oublié de te le dire mais en plus du reste, je ne mesure que 1m22 !), je rampe jusque dans ma chambre, je sors ma Megadrive de dessous mon lit (ou plutôt mon berceau !) et je me venge de tous ces graubheu. J'attrape avec mes petites mains aux doigts crochus la cartouche. Je la glisse tant bien que

mal (plus mal que bien en général !) dans son logement que je distingue à peine à cause de ma presbïtie aigüe et en avant la zique... Mazin Wars... La fin de mes problèmes et le début des leurs. Merci Sega !

Enfin dans la peau d'un costeau !

Je me retrouve dans la peau d'un gentil robot tout beau fabriqué par un gentil professeur (enfin quelqu'un

de gentil avec moi) pour détrôner le stremon puant venu envahir ma belle planète. Même si au début, en voyant ce jeu pour la première fois, l'impression est vraiment négative : les sprites sont minuscules, la musique est nulle, j'ai vite oublié tout ça. Je plonge dans un genre de beat'em up à la Double Dragon, avec scrolling horizontal et tout et tout. Le sprite principal et les ennemis, bien que



Le dernier niveau se déroule dans une ville mal famée où tu seras agressé par des meufs et des robots.



Fie-toi au son pour prévoir l'arrivée de ces aéroglisseurs. Saute avec ton épée vers le bas pour avoir leurs conducteurs.

tout petits (ce qui ne me change pas !), sont très bien dessinés et magnifiquement animés.

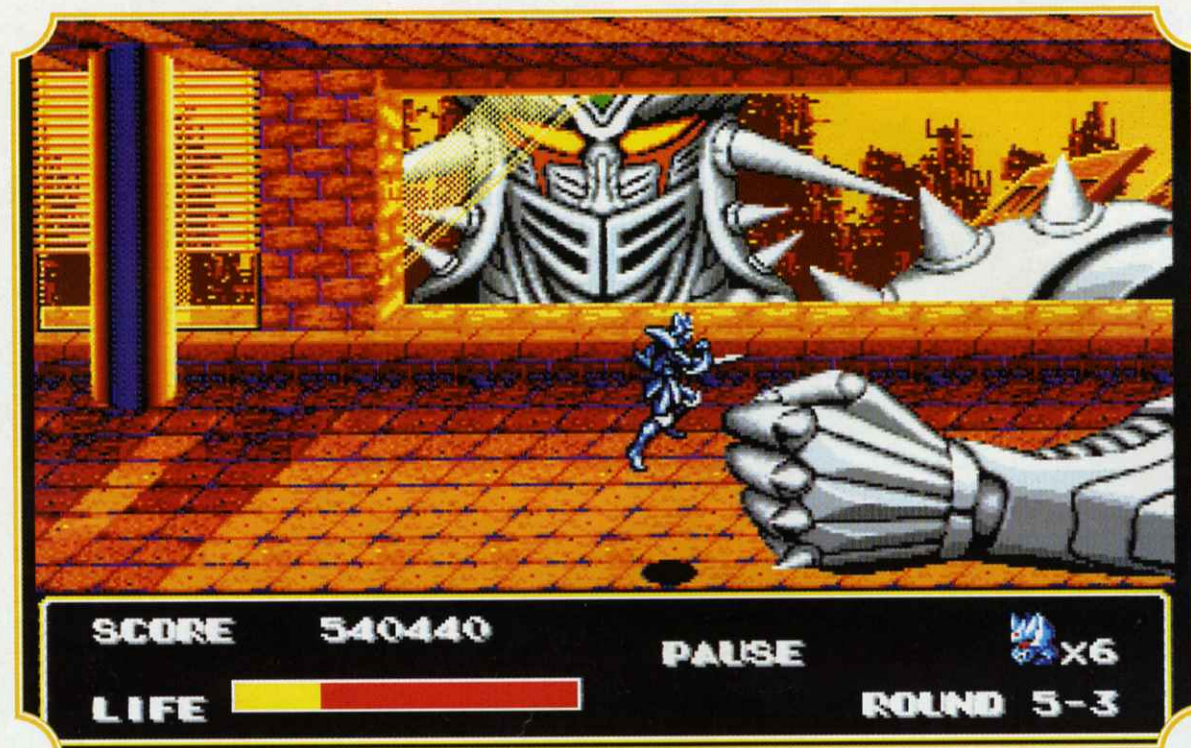
Pas le temps de s'ennuyer...

Alors que je commence à m'ennuyer à taillader du méchant de la pointe de mon épée, un pied énorme vient me bloquer le passage à la fin du Round 1-1. Ce genre de rencontre je la referai souvent durant le jeu, notamment avec d'autres parties du corps de ces monstres géants

(genre bras qui essaie de me choper, tronche qui essaie de me bouffer). En fait, ces gros trucs, ce sont les boss qui essaient de m'intimider. Mais comment battre ces boss si le héros que je suis est tout petit. C'est simple, Mazinger (moi !) grandit à son tour, et c'est parti pour la casse. A ce moment, la visualisation devient différente et deux gros sprites bien énormes viennent prendre places dans un décor apocalyptique. J'ai droit à un duel Street fighteresque avec pleins de coups et de protections.

Des sprites énormes

Cette partie est impressionnante, notamment avec l'animation des



Ce genre de rencontre, tu en feras souvent. Tes adversaires profiteront de ta petite taille temporaire pour pouvoir l'écraser de leurs grosses mains ou de leurs gros pieds.



Alors là, c'est clair, c'est un vulgaire coup d'épée tout bête qui se fait tout simplissimement.

En appuyant rapidement sur le bouton de tir, tu vas effectuer ce coup spécial qui consiste en l'enchaînement rapide de coups d'épée.

Voilà l'un des plus grands classiques en matière de jeu vidéo : le fameux coup de pied sauté-chassé.

Après avoir mis la manette deux fois dans une direction, appuie sur le bouton de tir pour effectuer ce coup à la ninja.

ARCADÉ/ACTION
Sega - 1 joueur
 Pratiquement ce qui se fait de mieux dans les beat'em all. Seul reproche, la difficulté est mal dosée.

GRAPHISME 94%
ANIMATION 95%
SON 72%
JOUABILITE 90%
DUREE DE VIE 90%
Supersonic 91%



dans la rue en croyant que je suis un monstre ! Tu verras qu'un jour je finirais par arriver à les descendre tous... Bande de rats ! Je vous hais tous ! Bon ben tu m'excuses mais je vais arrêter la parce que y'a tous les gens qui attendent pour me voir... J'aime bien ça parce que j'ai enfin l'impression qu'on même un peu ! Même si je sais très bien qu'ils ont tous payé leur place alors il faut vite que je rentre dans ma cage...
 Lionel "l'immonde" Vilner

Dans certains niveaux il te faudra courir comme un fou pour échapper à un monstre géant qui te poursuit.



Pour le débarrasser de la racaille environnante, un bon coup de pied au "derrière" sera souvent plus efficace que l'utilisation de ton coup spécial qui, de surcroît, t'enlève de l'énergie.



Les décors varient souvent au cours du jeu, tout comme les ennemis qui ne se contentent pas de changer bêtement de couleur.

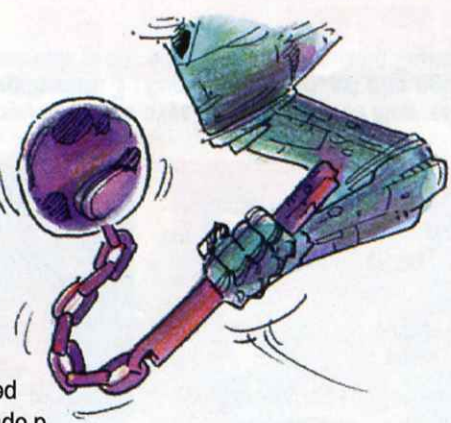


personnages qui n'a d'égalé dans aucun autre jeu. Il y'a aussi le scrolling, ressemblant à celui de Street avec pleins de différentiels en plus. On pourra dire que sur cette partie, les programmeurs ont bossé comme des monstres !
On fait du neuf avec du vieux
 Finalement, sur une idée un peu bateau au départ (il faut bien dire que le coup du gentil qui tape sur les méchants, que ce soit des robots, des monstres ou autre, c'est pas bien nouveau !), les programmeurs ont réussis à bien s'en sortir, d'autant que les

décors sont variés et très beaux (si tu ne me crois pas, tu n'as qu'à regarder les photos !) et que la maniabilité est très bonne même pour mes petites mains déformées (et là tu es bien obligé de me croire parce que pour t'en rendre compte sur des photos...). Pourtant, quelques horreurs subsistent. Oh, pas vraiment des trucs aussi gênant que le fait de ne pas avoir de

C'est beau, mais c'est vraiment dur !

De plus le jeu est beaucoup trop dur, cela du au faible nombre de d'options. Mais bon, on ne peut pas tout avoir ! Et puis je m'en fous, Mazin Wars est une superbe réalisation. Et je vais enfin pouvoir prendre ma revanche sur tout ceux qui font rien qu'à me marcher dessus quand je suis



BOSS 1 : pas trop difficile, saute lui dessus pour plus de facilité.



BOSS 2 : il a beaucoup d'allonge grâce à sa masse d'arme. Prudence !



BOSS 3 : ce gros bourrin, tu ne peux l'avoir qu'à l'usure. Patience donc !



BOSS 4 : cette grosse plante verte est magnifiquement animée.



BOSS 5 : attention, c'est ton double, et en plus il est extrêmement fort !

TEST

Moi je dis que quand un papi... Non je suis méchant... Quand un Monsieur qui a passé le demi-siècle (vu qu'il a fêté ses 50 balais il y a environ 2 ans !) est encore capable d'aller casser du vilain aussi facilement, et ben je dis bravo... Pourquoi ? Ben t'essaieras, toi, à son âge, de faire la même chose et on verra comment tu t'en sors.

Après les X-Men le mois dernier, les Vengeurs et leur chef Captain America font parler d'eux ! Un de leurs plus vieux et pires ennemis, Crâne Rouge veut une nouvelle fois devenir le maître du monde et il a une chance, car toute l'histoire se déroule dans une cartouche Megadrive et donc, le dénouement dépend de toi ! Tu dois donc, comme dans la plupart des beat'em up traverser les rues de plusieurs villes, en fouiller les moindres recoins et te servir de tes poings, pieds, bottes secrètes et armes spéciales (un laser par exemple), et d'objets tels que des

CAPTAIN AMERICA and The AVENGERS

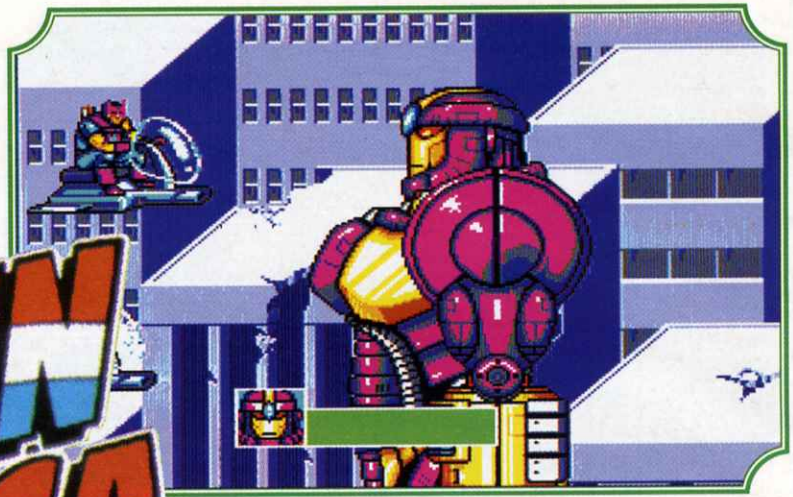


Tes supers pouvoirs ne seront pas de trop pour t'en sortir !

tonneaux ou caisses pour cartonner l'ennemi. Classique jusqu'au bout du joystick. Tu as le choix entre les 4 personnages du groupe. Ils possèdent tous leurs propres techniques. Classique !

Et en plus, ils volent !

Si la plupart des scènes se déroulent en pleines villes, il faut aussi signaler que le jeu comportent quelques scènes de shoot où tes personnages, s'ils ne savent pas voler dans les airs, pilotent un vaisseau et en cartonnent d'autres à l'aide de missiles, c'est tout bête, et vraiment classique ! Malgré les digits vocales, aux textes qui apparaissent entre chaque



Ce boss est assez imposant et tu vas sûrement perdre quelques plumes dans la bataille.



Iron Man se bat seul contre une horde de robots, mais grâce à ses supers pouvoirs, il ne fera qu'une bouchée de ceux-ci.



Voici un avion très sophistiqué, mais qui contre des super héros n'a pas beaucoup de chances de succès.



Ils sont plusieurs à se mettre sur ton passage. Ce n'est pas grave, tu aimes le danger !

mission et les dialogues écrits quand tu arrives à un boss y'a comme un défaut : malgré des décors colorés et variés, et certains sprites énormes comme les bosses de fin de niveaux, c'est bof ! Et en

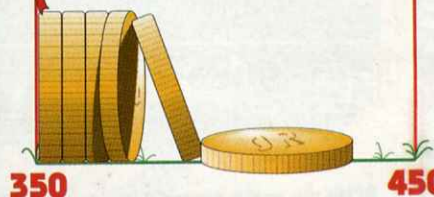
plus, c'est classique ! Heureusement, on peut jouer à deux. Enfin une bonne nouvelle ! Ça évite le désastre. De quoi quand même s'amuser un bon moment... Si t'es pas tout seul... Et si t'aime bien le classique !

David Taborda



1 : il s'appelle Vision, est très robuste, sait voler, et lance des rayons lasers avec ses yeux. 2 : Iron Man est un super héros très complet qui lui aussi sait voler, tirer des lasers, est très résistant, et donne des coups surpuissants. 3 : Captain America, est plus agile qu'un félin, se bat pur et dur, et se défend grâce à son célèbre bouclier. 4 : œil de faucon embroche ses ennemis grâce à ses flèche,s et comme Captain America, est un sacré costaud.

PRIX DE LA CARTOUCHE



ARCADE/ACTION

Data East - 1 à 2 joueurs

Le jeu original était réussi, malheureusement cette conversion nous laisse sur notre faim.

- 78% GRAPHISME
- 69% ANIMATION
- 75% SON
- 77% JOUABILITE
- 85% DUREE DE VIE

78% INTERET

CONCOURS NINJA

TURTLES

Questions :

- 1) Les Turtles Ninjas sont au nombre de quatre. Les trois premiers se nomment Michael Angelo, Leonardo et Raphaelo... Quel est le nom du quatrième ?
- a - Pizzaiolo
 - b - Donatelo
 - c - Rocco
 - d - Berlino

- 2) Teenage Mutant Hero Turtles : The Hyperstone Heist fut le premier de Konami à paraître sur Meadrive. Quels sont les autres jeux de cette même société à être déjà parus sur Meadrive ?
- a - Sunset Riders
 - b - Rocket Nihit Adventures
 - c - Tiny Toon : Buster Hidden Treasure

- 3) Combien de fois le logo de la société Konami apparaît-il sur la boîte du jeu Turtles Ninja sur Meadrive ?

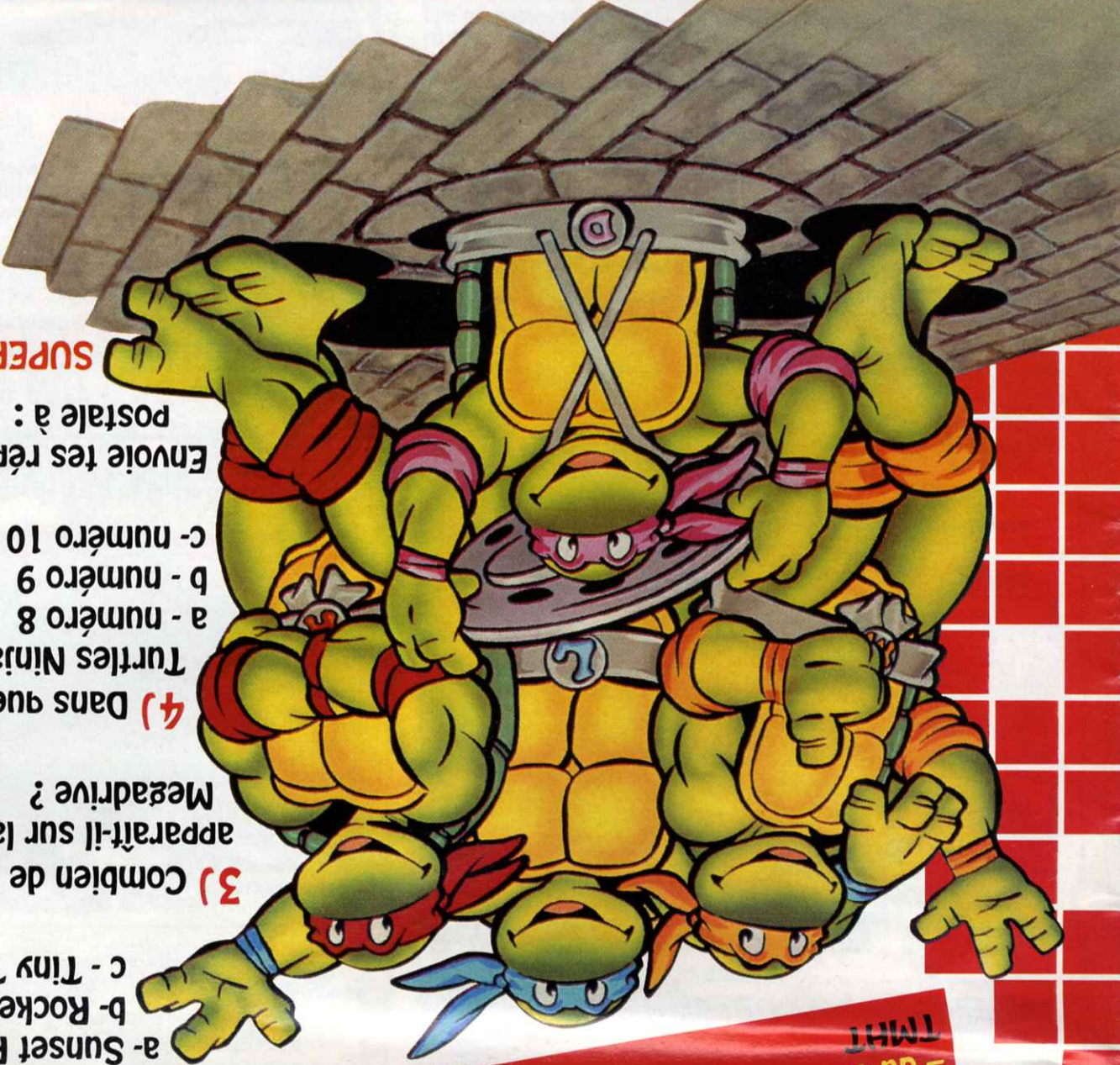
- 4) Dans quel numéro de Supersonic le jeu Turtles Ninja a-t-il été testé ?

- a - numéro 8
- b - numéro 9
- c - numéro 10

Envoie tes réponses exclusivement sur carte postale à :

SUPERSONIC - Concours Konami!
19 rue Héésippe Moreau
75018 PARIS

à retourner avant le 31 Août
(cachet de la poste faisant foi)



50 LOTS À DÉCROCHER !

- 1^{er} prix : un magnétoscope et une vidéo du film TMHT
- du 2^{ème} au 5^{ème} : une vidéo du film, 1 cartouche MD, un jeu portable TMHT
- du 6^{ème} au 50^{ème} : un jeu portable TMHT





THE NEW COOL SPOT

A force de voir des jeux de plateformes sur Megadrive, j'ai appris à me méfier. Et il y a de quoi ! Quand tu travailles à la rédac, des cartouches, tu en vois tous les jours... Et tous les jours, des plateformes t'en vois de toutes les couleurs, de toutes les tailles et dans tous les sens !

Alors Cool spot ou pas Cool Spot, je ne suis pas né de la dernière (ni de la première) pluie, et même si tout le monde me dit "ouais, tu vas voir, c'est génial, c'est le meilleur sur Megadrive", ben je me laisse pas influencer. Enfin bref, fini le bavardage, direction la salle de testage, enfilage de la cartouche, allumage de la console, allumage de l'écran, prenage de la manette, regardage avec les yeux...

... Une jolie musique commence à se faire entendre, alors qu'une petite pastille rouge bardée de lunettes noires et de grosses baskets commence à surfer sur une bouteille de soda. Gardage de calme, appuyage sur Start et débarquage sur une plage ensoleillée... La musique, pour le moins superbe, continue de se faire entendre pour un caressage des oreilles des plus agréables.

certain nombre de cool points (des pastilles rouges dispersées un peu partout) pour pouvoir atteindre une (pas cool) cage dans laquelle un autre Cool Spot est retenu prisonnier. En attrapant d'autres Cool Points en plus (dépendants du niveau de difficulté) tu peux à la fin du niveau atteindre un bonus (cool) stage. Pour te stopper dans ta tache, des ennemis viennent bien sûr t'embêter.



Après de longs efforts pour terminer le niveau, voici ton ami prisonnier de la cage. Mais as-tu ramassé assez de pastilles pour le faire sortir ?

Manœuvrage et Ecoutage hyper Cool

A la moindre injonction du joystick, Cool Spot se meut (comme dirait une copine charolaise !) avec une fluidité rarement vue. C'est simple, c'est carrément un personnage de dessin animé à la Walt Disney qui à l'air de courir et de sautiller sur mon écran. Si tu ne me crois pas, tu n'as qu'à regarder les différentes positions du perso sur la page de droite et faire marcher ton imagination pour te rendre compte de ce que je te dis !

C'est bien, c'est simple !

Le but est simple, il faut ramasser un



Dans ce niveau il te faudra sauter de fusées en fusées afin d'atteindre la cage pour faire le libéragé de ta copine pastille !

Quand les crabes attaquent...

Dans le niveau de la plage ce seront des crabes et des coquillages, ensuite, sur le ponton il y aura des huitres cracheuses et des vers de terre sur des cordes. Le niveau du mur t'opposera à des souris lanceuses de fromage, des araignées.

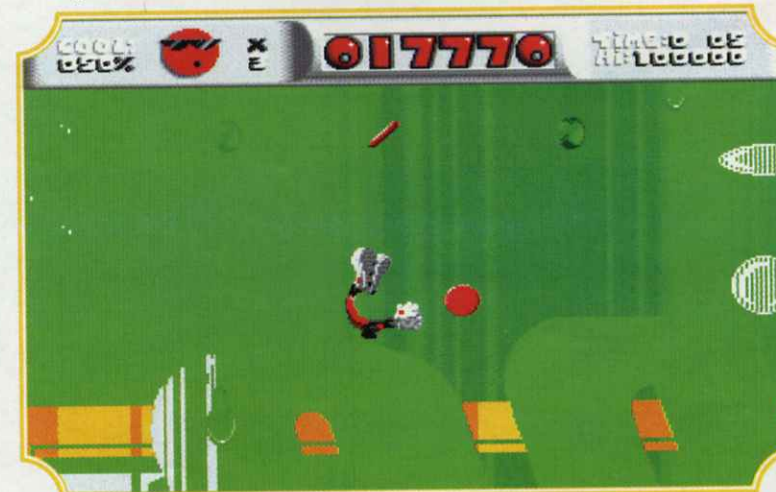
Les graphismes des décors et ennemis sont tout simplement magnifiques. Le choix des couleurs et la finesse du trait n'ont d'égal que la magnifique animation et les musiques superbes. Enfin tu l'auras compris, c'est superbe,



En atteignant le drapeau sur la gauche, tu recommenceras à cet endroit si jamais tu perds une vie.



Dans ta longue quête pour la sauvegarde de ton peuple, prends garde à ne pas faire un tombage dans le vide.



La musique du bonus Stage est un vrai régal. À se demander ce qui est le plus agréable : le regardage des animations ou l'écoute de la musique !



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.

CHAQUE MOIS, 8 CONSOLES MEGADRIVE A GAGNER !

Règlement disponible sur simple demande à PRESSIMAGE
19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS



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

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

ARCADÉ/ACTION
 Virgin - 1 joueur
 Techniquement Cool Spot atteint des sommets, reste à savoir si le jeu est assez long pour les fous du pad.

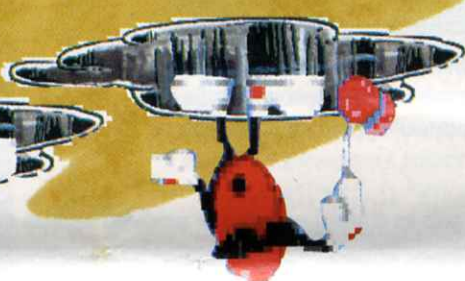
GRAPHISME 90%
ANIMATION 95%
SON 92%
JOUABILITE 91%
DURÉE DE VIE 85%
90%

350
450
PAIX DE LA CARTOUCHE

Grimpage en force sur une corde.



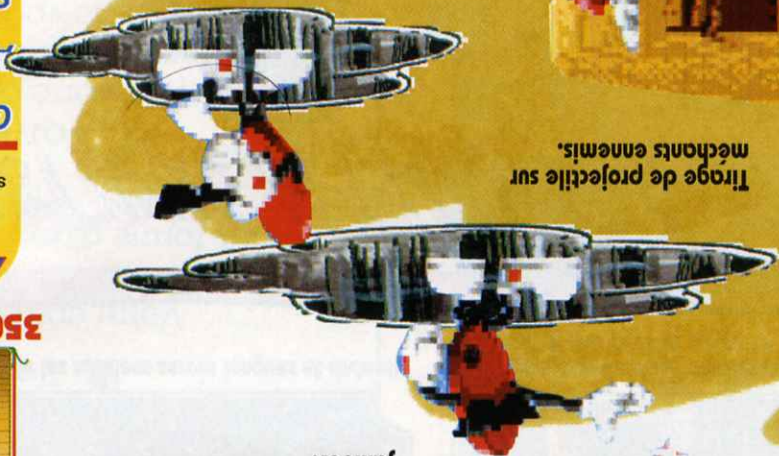
Débranchage de machoire (si il y en a une !).



Jouage avec un yo-yo pas trop cool.



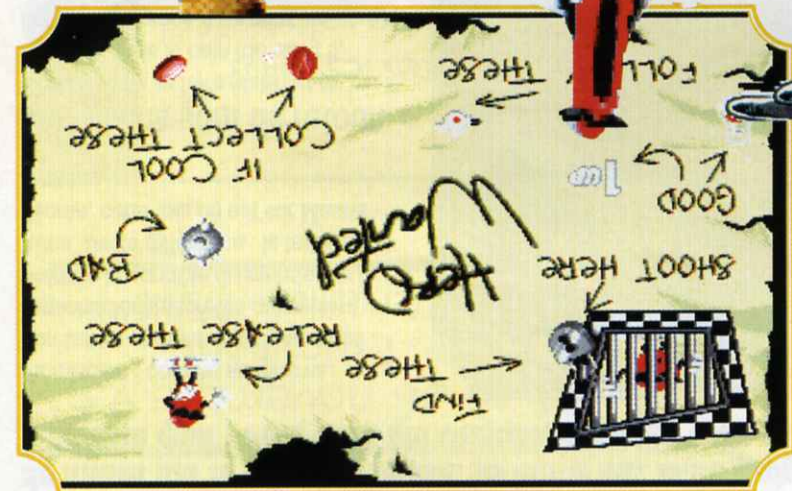
Marchage normal sur les jambes.



Tirage de projectile sur méchants ennemis.

essuyage de lunettes noires et propres.

Poussage de mur avec les petits bras et jambes musclées.

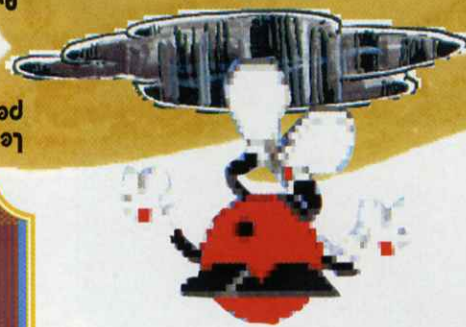


Avant chaque niveau, tu auras un petit récapitulatif de ce qui t'attend en cours de jeu.

Regardage en haut pour observation.



Sautage en l'air avec sol sous les pieds.



Le niveau un te projettera sur une plage ensoleillée et habitée par une faune plutôt hostile à l'égard de notre petit jeton rouge.



COOL 002110

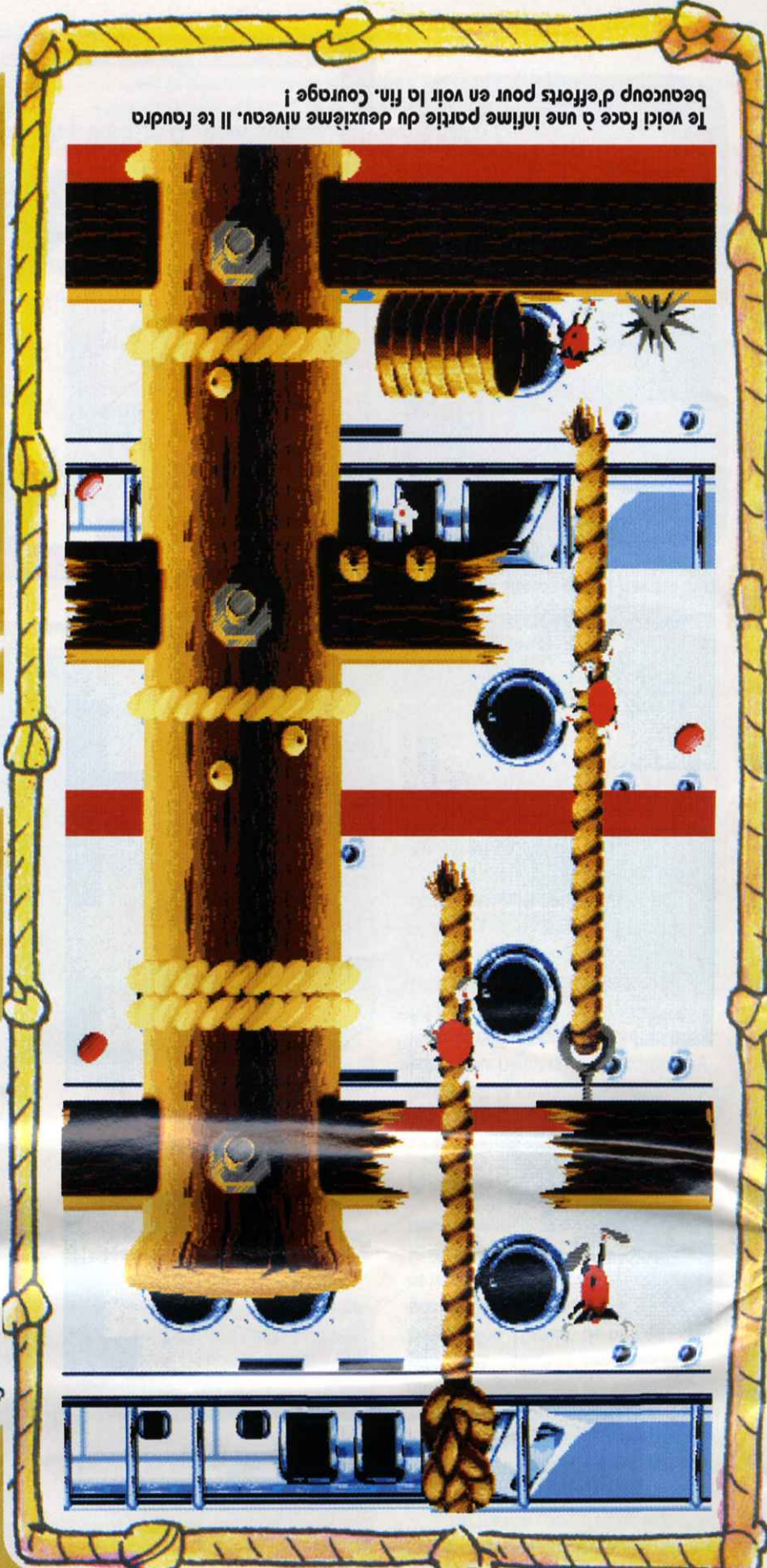
Voici un niveau assez court dans lequel il faudra vite ramasser des petites pastilles rouges.



COOL 000700

Les programmeurs ont vraiment fait fort et prouvent avec cette cartouche les possibilités de la machine... Crois moi que le jour où tous les jeux bougeront comme ça, ce ne sera plus un dessin animé !
 Un seul regret (quand même), c'est peut être un peu trop facile un pro de la manette ! Mais vu la qualité générale...
 Lionel "pas cool" Viner

Te voici face à une infime partie du deuxième niveau. Il te faudra beaucoup d'efforts pour en voir la fin. Courage !



TEST

JAMES BOND 007 THE DUEL

Pour l'état civil : James Bond. Pour les services de Sa Très Gracieuse Majesté : 007. Objectif prioritaire : combattre le crime. Tout ça c'est pour ceux qui ne connaîtraient pas encore le plus célèbre agent secret de tout les temps, le tombeur de criminels et de nanas par la même occasion. Le héros aux mille gadgets. Le seul, le vrai, l'unique ! L'homme quoi ! Pour ceux qui connaissent déjà, voilà maintenant le jeu ! Action !

Ta mission : comme au cinéma, combattre et déjouer les plans des organisations secrètes qui veulent prendre le contrôle du monde par la force. Seule différence : la taille de l'écran, cette fois on est sur Master System.

Les vilains sont de retour.

Comme pour te faire plaisir et te remettre dans le bain (de sang !), l'une d'elle, grâce à un plan machiavélique va peut-être y parvenir. Mais comme t'es un

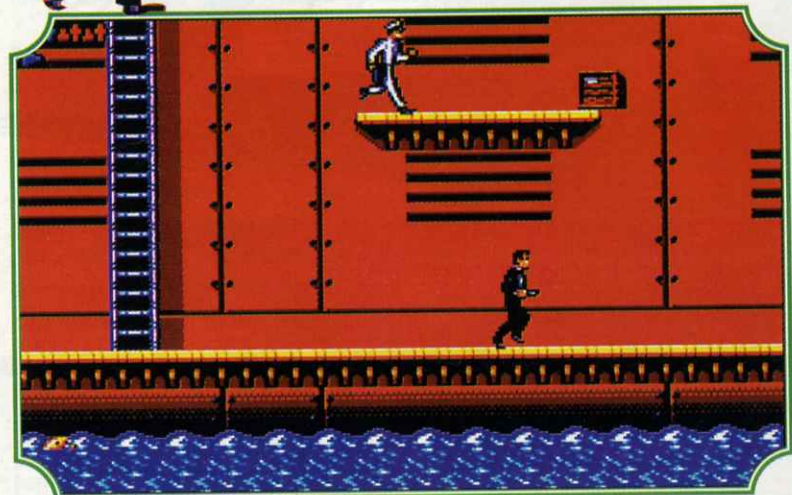
homme, un vrai, un tatoué. Le temps de faire ton sac, de ranger tes flingues, quelques grenades et bien sûr tes gadgets favoris et



Mieux vaut rester sur cette échelle pendant un moment jusqu'à ce que ce garde s'en aille.

te voilà parti pour sauver le monde, une fois de plus. Ton aventure commence sur un

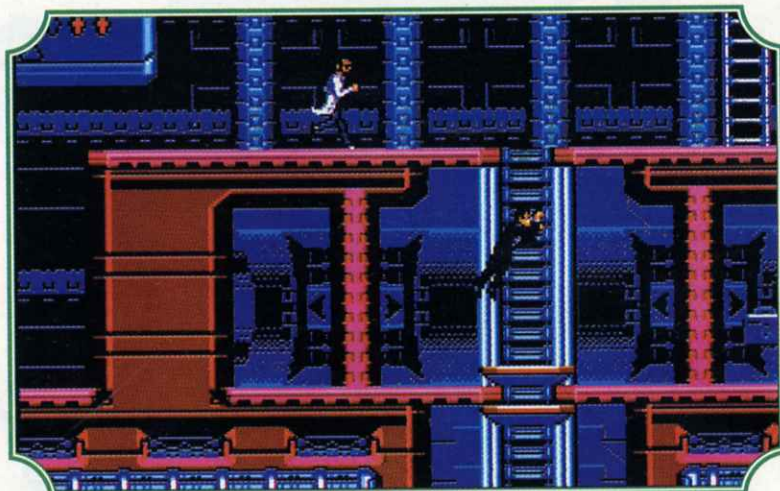
paquebot, et tu dois éliminer tous les agents ennemis qui hantent les coursives. Tu arrives ensuite au port



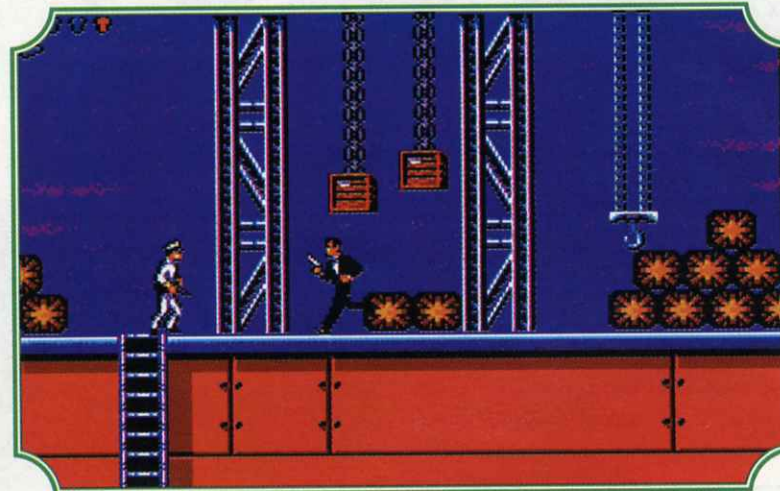
Le jeu commence et je peux t'assurer que les missions seront longues et ardues: bonne chance !



Ne tombe pas de cette branche car tu pourrais finir empalé sur des pics qui traînent un peu partout sur le sol !



Monte sur cette plateforme et abats rapidement l'ennemi qui arrive pour continuer ta mission sans accros.



Attention aux grues du bateau. Les caisses suspendues risquent de t'écraser à tous moments !

(normal t'es en bateau !), et ça continue.

Exotisme pour tous !

Une fois sorti des docks, tu t'enfonces dans des forêts bourrées de pièges. C'est beau et on change encore de décor avec des grottes réputées pour n'avoir jamais laissé ressortir vivant aucun visiteur. Bref, si c'est de l'action que tu veux, tu es servi.



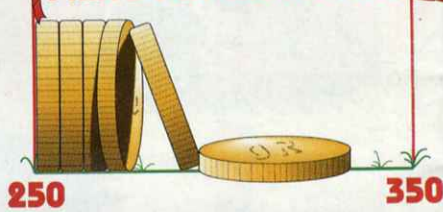
Et ce n'est pas tout ! Ton personnage est très maniable et le voir courir, sauter, esquiver les tirs ennemis, monter sur les échelles est un véritable régal ! C'est beau et ça bouge bien. Histoire de ne rien gacher, les musiques sont agréables et les décors soignés... Normal pour le plus séduisant et le plus raffiné des espions.

Gadgets ? Non, options !

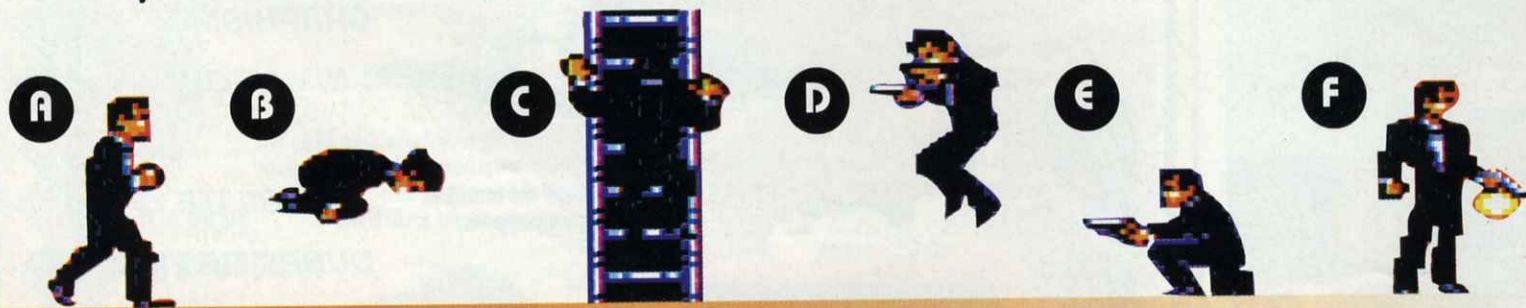
Tu as même le droit à quelques options : activer ou désactiver les bruitages, la musique et puis le choix entre trois niveaux de difficulté pour les apprentis espions et autres bêtes du renseignement. Une cartouche pour te faire ton cinéma sur petit écran à domicile. Et n'oublie pas d'utiliser ta brosse à dents nucléaire avant d'aller te coucher dans ton lit supersonique... Bonne chance !

David Taborda.

PRIX DE LA CARTOUCHE



LA GYMNASTIQUE APPLIQUÉE À L'ESPIONNAGE



Position A : un petit pas de course. Position B : une beau saut périlleux. Position C : l'art de monter les échelles. Position D : beau saut... et bonne réception. Position E : position de tir acroupi. Position F : histoire d'attendre le prochain !

ARCADE/ACTION

Domark - 1 joueur

Domark t'entraîne dans le monde de l'espionnage... C'est réussi, il ne manque que la pin-up de fin !

87%	GRAPHISME
90%	ANIMATION
81%	SON
89%	JOUABILITE
89%	DUREE DE VIE

87% INTERET



du 24 au 28 novembre 93
 Parc des Expositions
 Porte de Versailles - PARIS

36	15	S	P	U	R	E	M	A	G	R	E	S
Toutes les infos sur le salon mais aussi sur les nouveautés de la High-Tech de loisirs. Des jeux, de nombreux lots à gagner.												
Appellez le	36	88	20	90								
					2,19 frs la minute							

Devenez un visiteur privilégié SUPERGAMES 93

Commandez dès aujourd'hui votre billet d'entrée au Supergames 93 à tarif super préférentiel

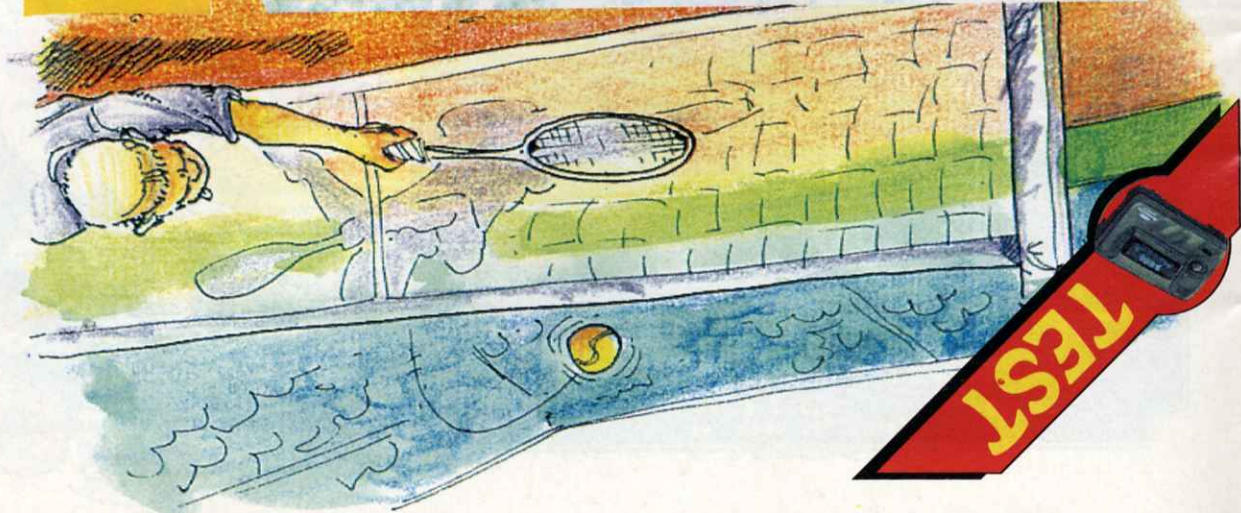
Formule "journée"
 Votre entrée au prix préférentiel de 30 frs au lieu de 50 frs sous forme d'une carte coupe-file pour les animations de Supergames

Formule "carte pass"
 Pour 95 frs une carte nominative vous permettra d'entrer autant de fois que vous le voudrez sur Supergames pendant les 5 jours. Ce pass vous servira également de coupe-file pour les animations du salon.

Pour commander votre formule tapez 3615 code Supergames

WIMBLEDON

licensed by The All England Lawn Tennis and Croquet Club, Wimbledon

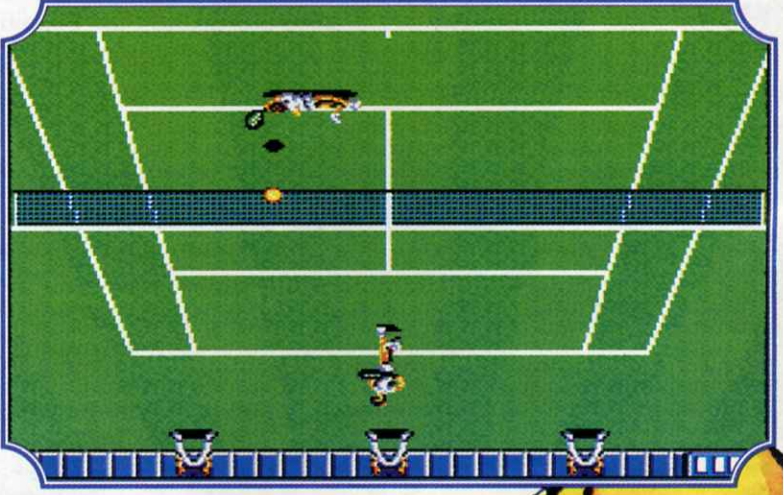


Wimbledon, petite ville bourgeoise du sud-ouest londonien (le guide du vacancier)... Wimbledon, Mecque de la balle jaune (le guide du tennisman)... Je te laisse le choix entre les deux définitions ! Moi je préfère la deuxième, surtout avec la Master System et la cartouche Wimbledon 2.

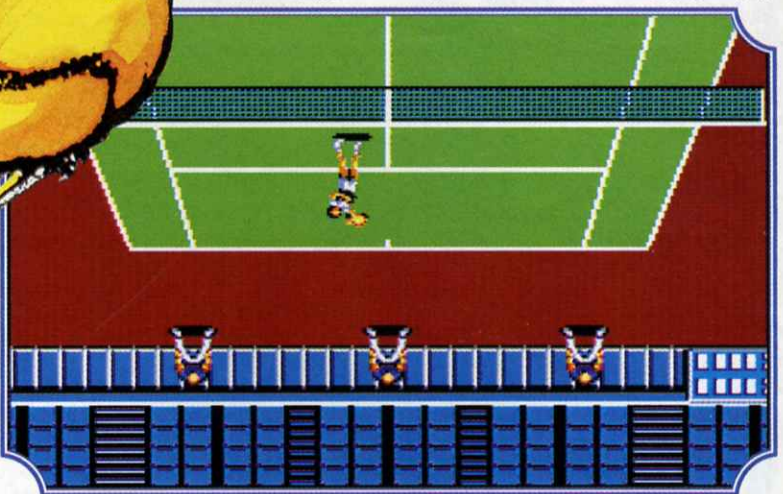
Wimbledon II te propose, en plus de la pelouse du même nom, d'aller taper quelques balles sur des terrains en dur ou en terre battue. Tu pourras opter pour une femme ou un homme suivant ton goût du moment. Les modes de jeu en tournoi ou match amical sont au rendez-vous ainsi que le paramétrage des caractéristiques de ton joueur : vitesse de déplacement, puissance, agilité et endurance

On sacrifie tout à la jouabilité !

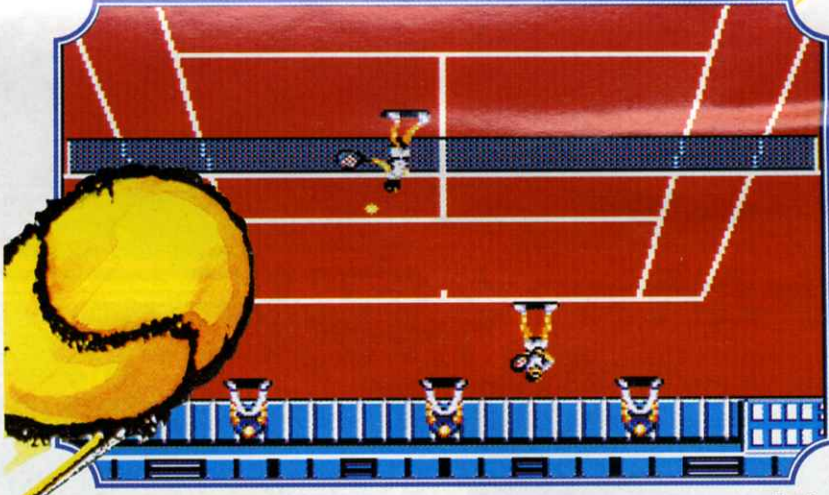
Pas la peine de chercher d'entraînement ni des statistiques sur les performances de ton joueur. Sega à tout mise sur la jouabilité de la simulation qui s'avère excellente à l'usage. En effet, non seulement tu retrouveras tous les coups du tennis, mais de plus ceux-ci sont très bien rendus notamment grâce à des sprites très réalistes.



Qu'il est vert et bien tondu ce gazon anglais : on en mangerait ! Et hop ! Un petit plongeon à la Boris Becker pour aller goûter un peu de verdure !



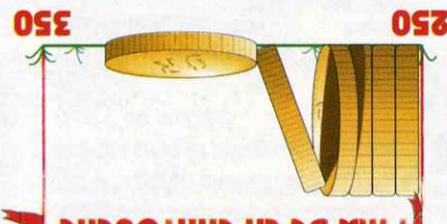
J'ai voulu lobber mon adversaire qui est montée à la volée sur une balle courte. Rien à faire, ce dernier fait dans les 2 mètres et va exécuter un smash !



L'entraînement "service volée" ça me connaît ! Manque de bol, j'ai la nette impression que je ne vais pas faire le point sur cette volée hasardeuse...

A deux, c'est mieux !
 Pour pouvoir s'éclater à 2, toutes les combinaisons de jeu sont possibles : l'un contre l'autre en simple ou en double, à deux joueurs en double contre l'ordinateur... De quoi livrer des parties endiablées... En un mot comme en mille, Wimbledon 2 est la meilleure simulation de tennis sur Master System... En tous cas jusqu'à se qu'on fasse mieux ! Et je rappelle que c'est Björn Borg qui détient le record de victoires consécutives sur l'herbe anglaise avec 5 titres à la suite !

PRIX DE LA CARTOUCHE



SPORT
 Sega - 1 à 2 joueurs
 La meilleure cartouche de sa catégorie Le jeu de tennis qu'il vous faut absolument posséder.

88%	GRAPHISME
90%	ANIMATION
80%	SON
89%	JOUABILITE
90%	DUREE DE VIE
89%	INTERET



Allo Mr Mike ? Dites donc, c'est pas un peu fini tout ce sinon, j'appelle la police ! C'est tous les soirs maintenant ! On ne peut même plus sortir tranquille faire faire le p'tit pipi au chien chien à sa mémère ! Faut que ça cesse !... Voilà à peu près le genre de coups de téléphone que j'ai reçu toute la semaine dernière ! Et je ne te parle même pas des lettres anonymes et des graffitis sur ma porte ! Voilà pour quoi !

Tout simplement parce qu'il y a encore de la castagne dans la rue ! Ben oui quoi, c'est quand même pas de ma faute si après avoir envahie les micro, ce beat-em all dans le genre Double Dragon, fait enfin surface sur l'une des consoles de la gamme sega : en l'occurrence la Master System.

En avant la castagne !

Je me retrouve dans la peau d'un bagarreur de rue qui n'a rien à envier à un J-C Vandamme ni même à un Stallone, et on m'a donné pour mission d'éliminer tous les Renégats qui se sont emparés de ma ville. Ayant acquis les techniques du Tai Kwan Do et la sagesse des Shaolins étant petit, j'ai à ma disposition un nombre impressionnant de coups qui s'avèreront, comme tu pourras le



Dans ce niveau, il s'agira de faire tomber une série de renégats de leur moto. Y parviendras-tu ?

remarquer par la suite, très efficaces. Ayant obtenu également mon diplôme de chirurgie esthétique étant au collège, je peux à l'aide de mon "jab" dévastateur refaire le portrait des renégats qui

se mettraient sur mon chemin, et tout ça à coups de tatanes. Normal, mon bahut manquait de subventions et pour les cours de science-nat, les disséction on les faisait avec se qu'on avait sous la main !

Des coups à te refaire le portrait !

Mon coup de pied arrière te permettra de remodeler la partie fragile des hommes et, quand à ceux qui auraient quelques problèmes dans la partie supérieure du corps, j'ai le choix entre un splendide coup de pied chassé dans la partie crânienne ou un coup spécial avec le poing qui en enverra plus d'un au tapis.

Ils sont laids et très méchants !

Comme tu pourras le remarquer



Avec ce splendide coup de pied chassé dans les dents, ce renégat n'a plus qu'à aller chez le dentiste. Tant pis pour ceux qui ne supportent pas la roulette !



SUR 3615 KONSOL TOUS LES MERCREDIS DIALOGUE AVEC LA RÉDACTION

- **TU PEUX DISCUTER** avec les rédacteurs tous les mercredis de 14H à 18H ! Comme ça tu évites de te fouler le poignet en nous écrivant une bafouille de 15 pages et tu as ta réponse tout de suite...
- **DIALOGUES** en direct entre fondus de jeux vidéo
- **SOLUCES** et des tips pour te sortir de tes jeux favoris
- **SOMMAIRES** des anciens numéros pour retrouver tous les tests déjà parus
- La liste des **CARTES COLLECTORS** pour savoir si tu n'en as pas ratées



Ce méga uppercut dévastateur te servira plus d'une fois lorsque tu te trouveras dans une situation critique.



Moi je dis que le seul mécontent dans l'affaire c'est bien le barman : en effet, tu es en train de détruire son bar à coup de projection de gonzesses.



L'homme contre la machine. Moi je dis que c'est notre brave héros qui vaincra.

tout au long de ma quête vers un monde plus juste, les Renégats sont nombreux, de diverses espèces et n'attaquent jamais quand ils sont seuls (et jamais les plus forts qu'eux non plus !). Je rencontrerai des loubirds, des motards et même des bérets verts (ouais, comme Stallone). A la fin de chaque niveau qui t'apparaîtra sous la forme de bars, de métros... la tension montera à son paroxysme et tu devras affronter les big boss qui sont loin d'être faciles à battre (notamment le 2ème, un sale punk à la main un peu trop balladeuse à mon goût !).

c'est pas de ma faute ! Na ! Et si vous n'êtes pas contents, vous avez qu'à aller vous en débarrasser tout seul !

Michaël "le warrior des rues"



ARCADE/ACTION

Sega - 1 joueur

Adapté de la version micro, Renegade est très fidèle à l'original. A conseiller aux amateurs de castagne !

82%	GRAPHISME
85%	ANIMATION
80%	SON
81%	JOUABILITE
89%	DUREE DE VIE
84%	INTERET

Mais est-ce que c'est bien que même ! ?

Les graphismes sont assez beaux avec l'apparition de scrollings différentiels sur plusieurs plans lors du niveau sur les motos. Pour ce qui est des musiques : rassure toi, elles sont aussi sympas que sur micro. Côté action c'est soutenu tout au long du jeu. Un bon Beat-em all !
tratratratratratrEt maintenant, petit message personnel à tous mes voisins : si les casseurs qui traînent dans la rue débarquent,

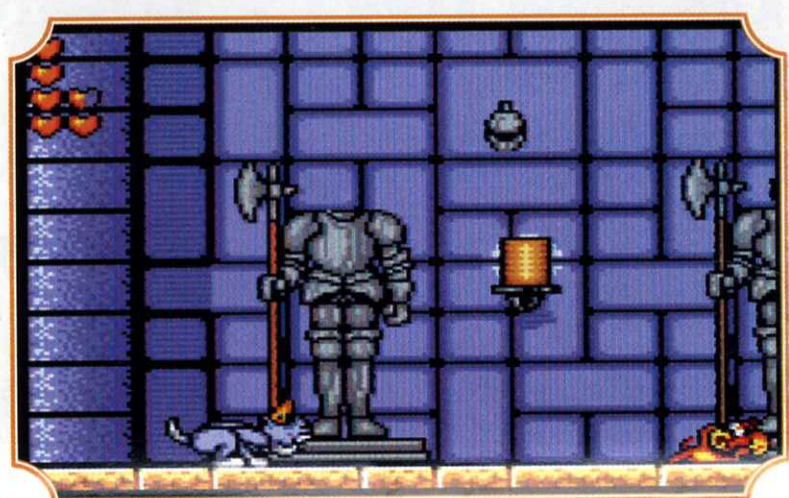
TEST

TOM and JERRY

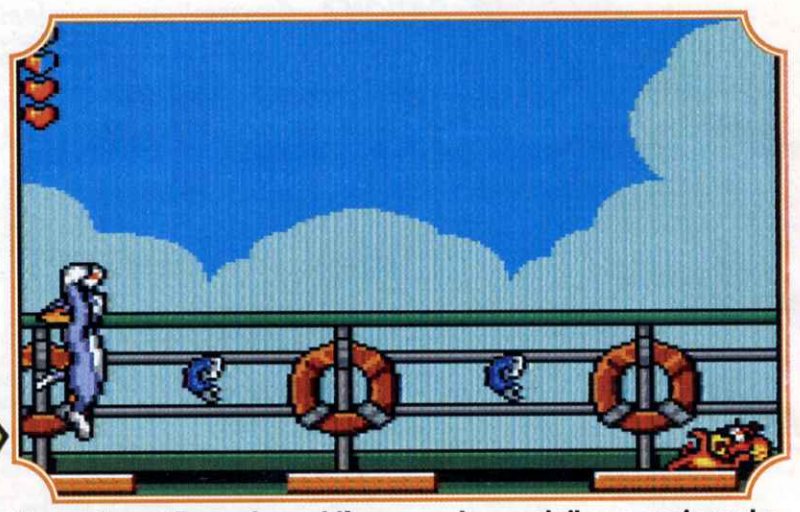
Qui a osé dire qu'un petit muridé et un gros félin (pour les nuls en zoologie, une souris et un chat !), ça ne pouvait pas s'entendre ! Ben c'est vrai ! C'est normal, la souris bouffe le fromage et le chat la souris... C'est la dure loi de la vie. Mais ce n'est pas toujours sanglant ! La preuve ?? T'as qu'à mater le p'tit père Tom et le mini Jerry. Ils sont toujours en train de se courir après, mais au moins, c'est drôle... Et ça continue

Tom a trouvé une carte conduisant à un trésor dans sa cave. Jerry, qui adore mettre des bâtons dans les roues (et aussi sur la tronche !) à ce matou, lui pique la carte. Ce n'est qu'au terme de 5 étapes que Tom (toi donc) retrouvera le trésor. Tout commence dans la maison et Tom doit éviter les nombreux pièges posés sur les plafonds et par terre. La seconde étape se déroule en ville (de nuit !) et tu devras faire gaffe aux mines sur ton chemin et aux boîtes rebondissantes.

5 étapes pour un trésor
3ème étape sur un bateau où le matou affronte des boulets de canon et des poissons volants. Jerry conduit ensuite Tom sur une île déserte où il aura droit à des rochers sur la tronche et des champignons explosifs pour le dîner. Pour finir, un mystérieux château où



Le dernier niveau, "Labyrinthe". Les armures ont la hache facile, dur pour Tom
Tom doit résoudre de nombreuses énigmes et éviter une flopée de monstres hideux. Pour compliquer, les programmeurs ont placé des boss pour protéger Jerry. Trouve sa technique pour le vaincre ou essaie d'attraper Jerry avant qu'elle n'y parvienne. Pour les bonus de fin de stage, tu pourras soit jouer à pacman avec Jerry et des cœurs comme bonus



Non seulement Tom a des problèmes avec Jerry mais il en a aussi avec les poissons. Décidément le monde tourne à l'envers !



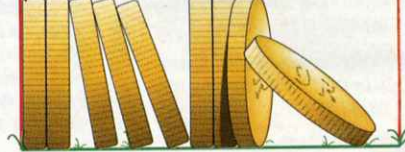
Tom n'a pas l'air content mais il y a un cœur pour le consoler.



Vu les décors, on sait bien de qui est le jeu... On ne peut pas se tromper

soit récupérer un max de pommes en 30 secondes en faisant attention de ne pas confondre avec des bombes. Voila tu sais tout... Seul gros problème c'est un peu court... Mais comme c'est beau, que les musiques sont bonnes et que ça se joue bien, je crois bien qu'on peu dire que c'est un bon jeu ! D'ailleurs, je viens de le dire !
Michaël "Le chasseur de souris"

PRIX DE LA CARTOUCHE

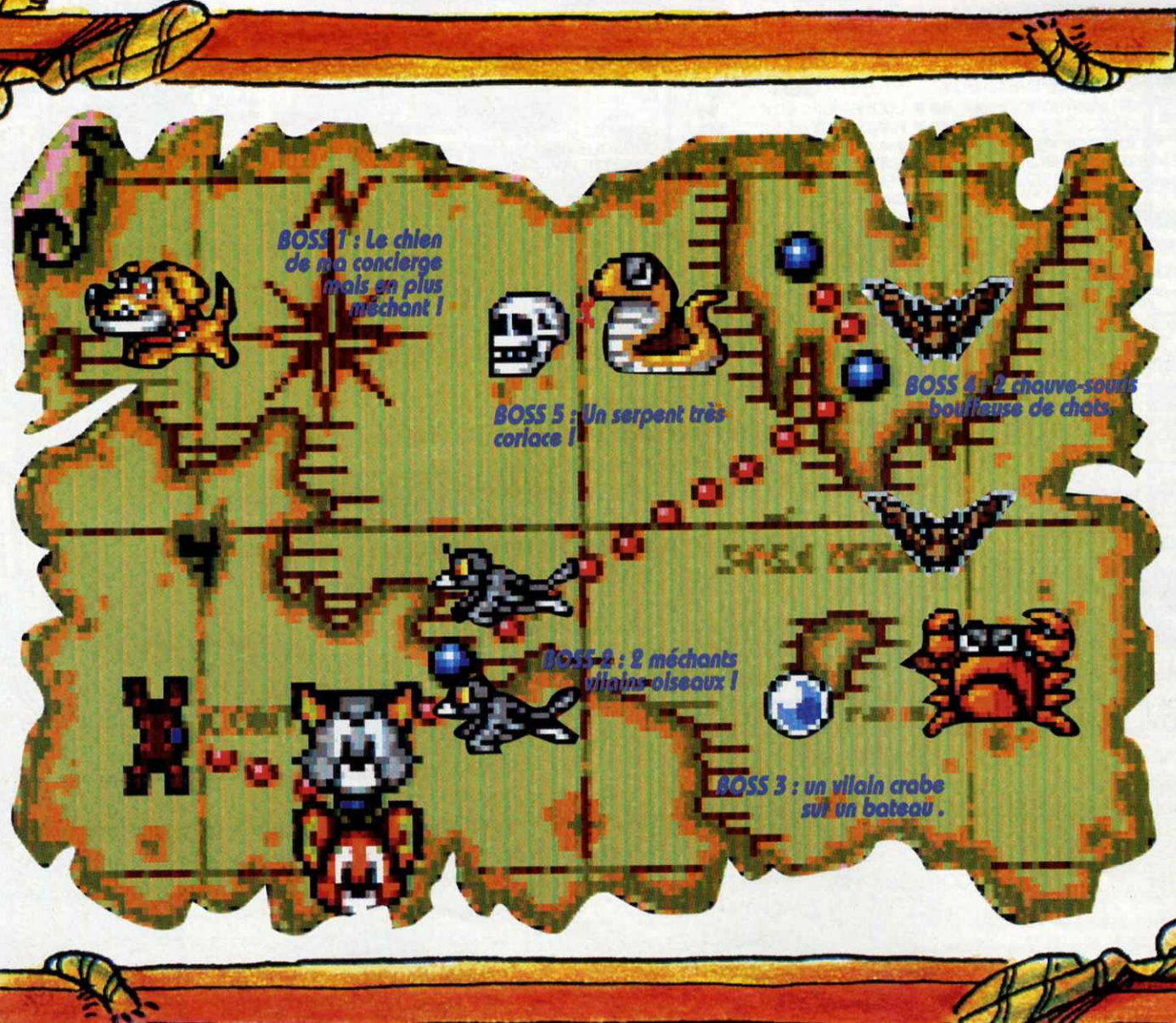


200 300

ARCADE/ACTION
Sega - 1 joueur

Une bonne adaptation de la version Master System même si le jeu est assez facile. Pour les plus jeunes...

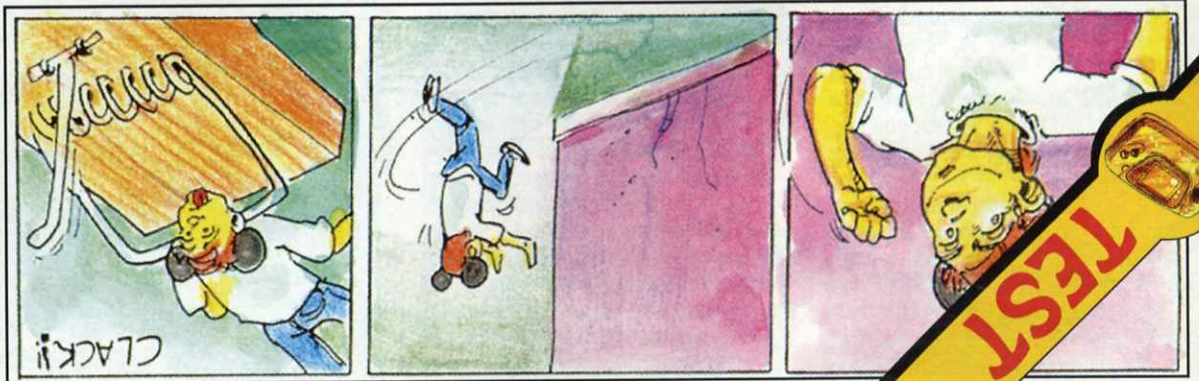
87%	GRAPHISME
86%	ANIMATION
80%	SON
81%	JOUABILITE
70%	DUREE DE VIE
82%	INTERET



LAND OF ILLUSION

STARRING

MICKY MOUSE



TEST

Quand j'étais petit et qu'on me mettait sur un manège, le bonhomme derrière sa petite cage en verre arrêtait pas de gueuler "Attrapez la queue à Mickey !". A cette époque, j'étais tout content ! Ça me faisait gagner un tour gratuit. Maintenant que j'ai grandi, et que je connais un peu mieux les choses de la vie comme on dit, je ne lui tirerais plus la queue ! Par contre, le petite souris espigle se venge et c'est au diable qu'elle tire la queue... Ou presque !

Après Mickey Mouse "Castle of Illusion", la firme Sega qui aime bien faire des suites (d'où le nom "Land of Illusion" !), relance la souris dans de nouvelles aventures qui s'avèrent être plus dangereuses et plus longues que celles du premier volet. La bestiole en short rouge et au grandes oreilles doit cette fois récupérer un cristal. Pas un vase de chez Baccara mais une pierre qui a été dérobée par le fantôme du château.

Des décors somptueux

Tu seras amené à combattre des araignées tissant leurs toiles, des citrouilles qui foutent la trouille, des serpents et toute une panoplie d'ennemis qui serait trop long à citer. Pour finir, un bon combat contre, je te le donne en mille (rends moi la monnaie quand même !), 5 boss tels un crabe qui en pince pour toi, un dragon qui cherche à te griller, un fantôme, un rocher rieur... Tout ça pour enfin débarquer dans le château du boss final. Dans chaque niveau que tu exploreras, tu pourras ramasser des gâteaux ton énergie, et trouver de nombreux passages secrets contenant des coffres.

Des monstres délirants

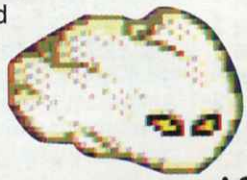
Tes aventures se dérouleront à travers 14 paysages différents tels le désert, le monde des jouets, les ruines d'un château... et il te faudra plusieurs fois retourner sur tes pas pour pouvoir récupérer des objets qui te seront indispensables pour achever ta quête. Pour t'embrouiller un peu la cervelle, te fatiguer les neurones et vérifier ta maîtrise du joypad, tu devras aussi vaincre des boss et résoudre certaines

Le bonheur que me procurait la remake d'Elliot le dragon.



BOSS 1 : un remake d'Elliot le dragon. Le bonheur que me procurait la

BOSS 2 : un fantôme rocher au feu. énigmes pour récupérer les pouvoirs de feu.



BOSS 3 : un rocher aux cottes. quand j'étais gamin avec ses tours de manège gratuits, je le retrouve avec cette cartouche grâce aux graphismes (le sprte de Mickey est 2 fois plus gros que dans le n°1), à la longueur des niveaux et aux musiques. Magique je te dis ! Et si ça ne mérite pas un Supersonic d'Or, je veux bien finir ma vie en cochon ou en voiture de pompier sur un manège de fête foraine !



BOSS 4 : un rocher rieur peu commode ! Michaël Valensi



BOSS 5 : un crabe usant fort bien de ses pincettes. Pour grimper sur ces parois abruties, il te faut la corde.



BOSS 6 : un crabe usant fort bien de ses pincettes. Pour grimper sur ces parois abruties, il te faut la corde.



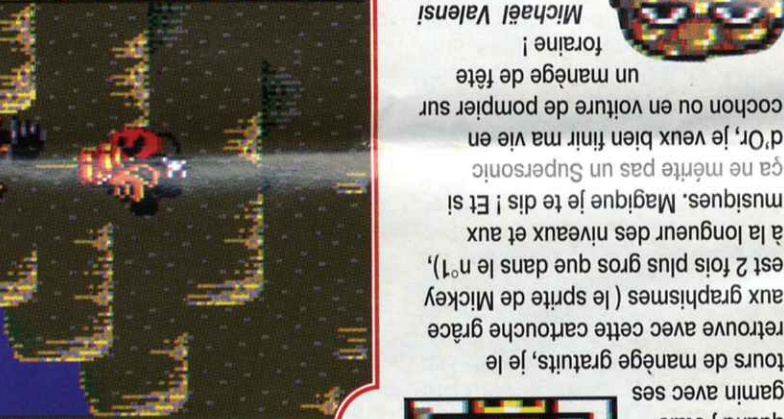
En haut à gauche un serpent du désert et à droite un minuscule trou de souris. Heureusement que tu as récupéré la potion repétissante.



Avec des graphismes soignés, Mickey 2 t'offre des effets spéciaux magnifiques. Le fantôme fluo est bien la preuve de ce que j'avance...



BOSS 4 : un rocher rieur peu commode ! Michaël Valensi



BOSS 5 : un crabe usant fort bien de ses pincettes. Pour grimper sur ces parois abruties, il te faut la corde.



Dans les ruines du château, tu feras la rencontre d'un des cousins du grand fantôme. Envoie lui la lampe dans la tronche et il s'aplatira comme une crêpe !



BOSS 6 : un crabe usant fort bien de ses pincettes. Pour grimper sur ces parois abruties, il te faut la corde.

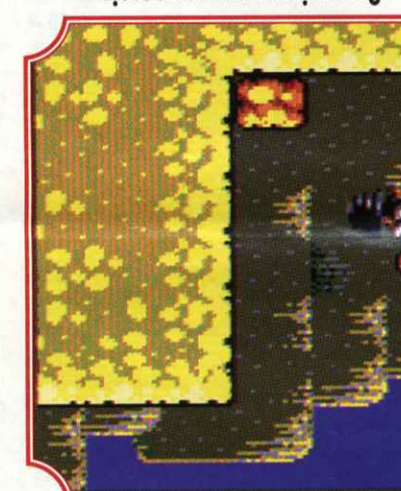
ARCADÉ/ACTION
Sega - 1 joueur
 Il sera difficile de faire de bons jeux de plateforme après la performance que vient de réaliser Mickey 2 !

GRAPHISME 92%
ANIMATION 91%
SON 88%
JOUABILITE 93%
DUREE DE VIE 92%

94%

PRIX DE LA CARTOUCHE
 BOSS 5 : un crabe usant fort bien de ses pincettes.

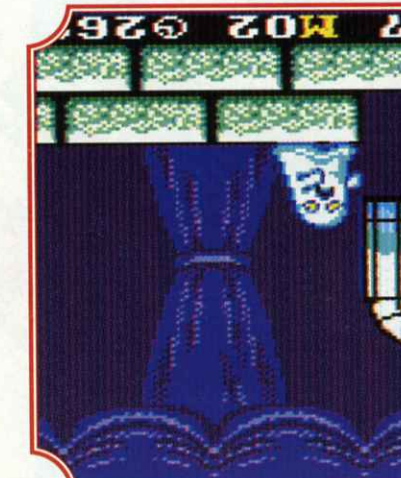
200
 300



BOSS 5 : un crabe usant fort bien de ses pincettes. Pour grimper sur ces parois abruties, il te faut la corde.



Dans les ruines du château, tu feras la rencontre d'un des cousins du grand fantôme. Envoie lui la lampe dans la tronche et il s'aplatira comme une crêpe !



BOSS 6 : un crabe usant fort bien de ses pincettes. Pour grimper sur ces parois abruties, il te faut la corde.



BATTLE SQUADRON

Dans l'écran de sélection :
5 comme nombre de vie
3 comme nombre de crédits
tir maximal des ennemis : 8
100 comme vitesse de tir
2 joueurs et laisse les 2ème se faire
toucher
Tout cela te donnera 4 crédits au
lieu de 2.

MIDNIGHT RESISTANCE

A la page de présentation, appuie
sur A, B, C et START en même
temps, tu arriveras directement au
2ème niveau.
Ensuite réappuie sur A, B, C et
START en même temps et tu iras au
3ème niveau... ainsi de suite
jusqu'au dernier.

GALAXY FORCE

Au tableau des options, avec la
2ème manette, appuie sur START,
puis pareil avec la 1ère manette, et
tu verras alors la fin du jeu, sans
être obligé de le terminer.
STRIDER Megadrive
Niveau 1 : tu vas te battre contre un
blond hyper musclé. Donne des
coups d'épée sous la table où il
apparaît et tu gagneras une vie
Niveau 3 : un énorme canon vert
pose des problèmes. Pour l'éviter,
glisse toi sous le bout des que tu y
arrives.
Niveau 5 : Pour le réacteur il suffit
d'être invulnérable aux lasers. Pour
cela laisse simplement ton pied sur
la capsule qui est au sol. Pour le
boss vas tout d'abord chercher le
super sabre qui se trouve à gauche
de la tourelle, puis monte
rapidement en haut de celle-ci,
agenouille toi et, dès que tu le
verras apparaître, tire à répétition
car il ne te fera pas de cadeau.

STREETS OF RAGE

Pour choisir le degré
de difficulté et le niveau
de départ appuie sur START
place toi sur option. Prends
ton deuxième paddle, laisse
appuyé les 2 boutons A et B, et
appuie sur START. Le tableau
d'options contient 2 paramètres de
plus.

CRACKDOWN

Pour passer sans problèmes les
arcs électriques, utilise une super-
bombe. Celle ci te rendra invincible
pendant quelques secondes, ce qui
te permettra de passer facilement.

CRACKDOWN (cartouche japonaise)

- Super bombes joueur 1 : FFE05B0002
- Super bombes joueur 2 : FFE06B0002
- Missiles joueur 1 : FFE0590014
- Missiles joueur 2 : FFE0690014.

STREETS OF RAGE 2

Quand tu vois le logo SEGA "Streets
of Rage 2", appuie sur A et B en
même temps sur le 2ème paddle
(manette) jusqu'à la page des
options que tu auras choisi avec le
1er paddle.

Vincent BURGUIERE
56 MOUSTOIR.

CAPTAIN AMERICAN

Action replay

Vie infinie 1er joueur : FF9E8 1000x
(le x représente le nbr de Vie infinie)
2èmE joueur : FF9E5 7000x
Maroudin Jasmin, 60 Rantigny

EX-MUTANTS

Action replay

vies infinies : FF006 B0003
Maroudin Jasmin, 60 Rantigny

STREETS OF RAGE

Action replay

Vies infinies 1 joueur : FFEF8 3000x
(le x représente le nbr de
vies infinies) 2 joueur : FFF08 3000x
Maroudin Jasmin, 60 Rantigny

TORTUE NINJA

Action replay

Vies infinies : FFC03 90002
Maroudin Jasmin, 60 Rantigny

KID CHAMELEON

A la fin du niveau "blue lake woods"
act 2, il y a une rangée de P au
dessus du drapeau, ne les casse
pas, vas dessus et saute de P en P.
Arrivé au dernier, baisse toi et
rampe en appuyant sur A,B et C en
même temps. Surprise ! vous êtes
au tout dernier boss.

Berne Vincent, 42 St Galmier.

PREDATOR 2

Stage 7 : TRAUMA



HEAVY WIGHTCHAMP

Pour avoir les supers coups de
poings, fais Start 1 et 2
simultanément. Laisse tes doigts
appuyés jusqu'à ce que le compteur
soit rempli de flèches rouges et
lêchez les 2 boutons pour frapper.

ALEX KID IN MIRACLE WORLD

Quand tu as plus de 400 pièces et
que tu es "game over", laisse le
doigt sur la flèche du haut et appuie
une dizaine de fois sur le bouton 2
de la manette 1. Cela te remettra au
début du niveau où tu étais. Cela est
possible à chaque fois que tu as au
moins 400 pièces.

Si dans le niveau où tu es il y a
beaucoup de pièces, fais la moitié
du parcours en en prenant le plus
possible, et fais perdre toutes tes
vies. Fais l'astuce juste avant, et
comme ça tu recommenceras au
début de ce niveau, toutes les
pièces seront là mais les magasins
seront vides.

Quand tu seras arrivé au niveau 3,
en face de la première pieuvre, tape
sur son tentacule et elle disparaîtra,
mets toi au dessus et descends, tu
seras alors dans un passage secret.
Pour glisser entre les blocs, appuie
rapidement sur la flèche du bas tout
en te déplaçant à droite ou à
gauche.

Quand tu es au 1er niveau tape sur
tous les points d'interrogation. Au
dernier point, sous l'eau, une vie
sera cachée.

Christophe Mobuchon et Eric
Lotelier, 35 St Malo

ALEX KID III

Il y a un morceau de carte dans une
horloge. Vas à la bibliothèque puis
chez Barbara et retourne à la
bibliothèque, tu y trouveras un
morceau de carte. Dans une salle
où il n'y a rien. A 11h38 ou à 13h45,
vas le plus vite possible dans cette
salle. Bob et Marc seront là pour te
donner un morceau de carte. Chez
James, il y a un morceau de carte
en cendre. Téléphone à Rockwell et
trouve le rapidement, sinon tu
mourras. Retourne chez James et
monte le plus possible avec l'objet
qui se trouve dans le coffre pour
avoir le morceau de carte. Pour
quitter le château, il faut trouver une
aile delta et se rendre sur la
passerelle. Pour passer le lac après

le château, mets toi près du lac,
avance tout en tirant en l'air autant
de fois qu'il le faut. A la première
pierre il y aura un autre ninja, utilise
le même procédé. Dans la forêt des
Ninjas, il y a des petits nuages. Tire
4 fois dessus et ils se
transformeront en coffre pleins de
sous. Pour avoir le laisser-passer
dans la ville, une fois sorti du
château, traverse la forêt et le
village, dirige toi vers le bambous,
entre dans le couloir et pries alors
100 fois. Pour quitter la ville, tu
peux attendre 14h00 précise et te
rendre au Hamburger Shop. On
vous offre 1000 pièces d'or. Achète
le Back Scratcher chez l'antiquaire
et revends le chez le brocanteur
pour 2000 pièce d'or. Le 2ème
garde se laissera alors acheter.

GANGSTER TOWN

Quand tu n'as plus de vie et que
game over s'écrit, tire sur le
chapeau du mec et tu
recommenceras d'où tu étais avec
le même nombre de cœurs qu'au
début. Tu peux aussi tirer sur les
armes et les chapeaux des
gangsters, cela donne des points en
plus.

ASTERIX

Niveau 1-1 et 1-2 :
Prendre Asterix. Ces niveaux sont
faciles, des passages secrets sont
accessibles en cassant les briques
du puits et en passant à l'intérieur.
Pour le 1er boss, lui sauter 3 fois
dessus. Pour le suivant, place toi
entre les 2 trous au sol, et frappe
les 3 mecs qui en sortent.

Niveau 2-1 :
Prendre Obelix. Quand tu arrives au
bassin, lances-y une pierre et saute
dessus. Tu pourras ainsi dégager
les briques et progresser. Il y a deux
pièces secrètes avec bonus, un trou
dans le sol près du 1er bassin,
après un passage dérobé, dans la
caverne sous marine, au fond du
hall de droite. Pour tuer le boss,
cours depuis la gauche de l'écran et
saute sur sa tête puis reste à droite
de l'écran pour éviter les abeilles. A
chaque fois qu'il saute vers la
droite, pousse-le. Il sera détruit
après 3 coups.

Niveau 2-2 :
Prendre Asterix. C'est une course et
tu dois utiliser la potion explosive
pour éclater les pierres et finir le
niveau.

Niveau 2-3 :
Prendre Obélix. A l'intérieur du
bâtiment, utilise une potion verte
pour créer les plates-formes sur la
lave et passe dessus.

Au sommet sautes à gauche pour
avoir la salle secrète ou vas à droite
pour finir le niveau.

Niveau 3-1 :
Prendre Astérix. Evite les boules de
neige et tue le bonhomme. Après la
seconde rasade de boules de neige
tu trouveras une vie de plus, saute
dessus car il y a un trou invisible sur
le chemin. Laisse toi tomber puis
vas à gauche vers la sortie.

Niveau 3-2 :
Prendre Obélix. Saute sur les blocs
de glace en évitant les oiseaux et en
tuant le bonhomme de neige, evites
de glisser. Trouve la potion de feu
qui se trouve dans une jarre à
l'extrême droite. Il y a une jarre
pleine de bonus et une avec la
potion.

Niveau 3-3 :
Prendre Asterix. Tu es dans un
batiment, va jusqu'à une porte avec
les plates-formes mobiles. Puis
passe la porte et glisse toi sous le
passage à droite. Avant
d'emprunter la porte, prends une
potion a droite, glisse toi
rapidement sous un autre petit
passage pour gagner une vie. Le
boss saute de la gauche vers la
droite et envoie des boules de
neige. Reste sur la droite et saute
lui sur la tête.

Niveau 4-1 :
Prendre Asterix. Pour trouver la clé,
entre dans la pièce secrète via la
première jarre bleu ciel. Enfonce toi
dans la boue et tu découvriras une
salle qui va vers la sortie. Il y a une
vie derrière la porte.

Niveau 4-2 :
Prendre Obelix. Rentres dans un
des canons, jette une potion
explosive pour ressortir. Attrappe la
clés dans les airs.

Niveau 4-3 :
Prendre Asterix. Vas dans le petit
passage, rentre dans la jarre. Si tu
sautes sur une des pierres, les
autres tomberont, donc sauter de
pierre en pierre le plus rapidement
possible, une fois en haut tu
trouves une pièce secrète. Devant
le mur avec une plate-forme
mobile, lance une potion pour
éclater le mur. Une fois arrive en
haut, vas à gauche et tue le boss.

Niveau 5-1 :
Prendre Asterix. Vas tout à fait à
droite et par dessus la porte sur le
toit. Ramasse la potion rouge et
redescends. Tue l'oiseau, récupère
la clé et trouve la porte de sortie.

Niveau 5-2 :
Prendre Obelix. Utilise les bulles
pour passer les épieux. A gauche,
récupère une potion qui te
permettra de traverser la boue. Vas
à droite, utilise la potion pour
attraper la clé. Vas à gauche vers la
sortie.

Niveau 5-3 :
Prendre Asterix. Evite les blocs qui
tombent et les poids. Quand tu
arrives aux portes à sens unique,
laisse passer les poids et déplaces
les, puis évite les guillotines. Dans
la salle suivante, passe de plates-
formes en plates-formes en faisant
attention aux araignées et à leurs
toiles.

Niveau 6-1 :
Prendre Asterix. Nage entre les
étoiles jusqu'au monstre rose. Il va
t'aspirer en lui. Marche à l'intérieur
du monstre, et utilise une potion
pour ouvrir la porte. Quand tu seras
sorti, nage vers le haut de l'écran,
sors et récupère la clé. Va
complètement à droite et jete une
potion dans l'eau. Saute sur la
plate-forme qui apparaît, puis saute
encore à droite pour trouver une
salle secrète.

Niveau 6-2 :
Prendre Obelix. Monte sur le bateau
en utilisant l'ancre et agrippe le mât
sur lequel est perché un oiseau.
Passe les obstacles et saute sur la
droite quand l'oiseau fonce vers toi.
Bondis à droite et tu découvriras
une salle secrète. Trouve une
potion verte et utilise-la pour créer
des plates-formes sur l'eau.
Marche dessus et crée à chaque
fois une autre plate-forme devant
toi.

Niveau 6-3 :
Prendre Asterix. Dans la première
salle, cours et saute vers le haut
avant que la lave ne t'engloutisse.
Dans la salle suivante, vas vers la
gauche quand le rondin est en bas,
puis vers la droite quand il arrive en
haut. Saute dessus, tu apercevras
une jarre qui contient la clé. Puis
reviens sur le rondin.

Niveau 7-1 :
Prendre Obelix. La tornade va
t'entraîner dans les profondeurs.
Tue le jongleur de torches. Lorsque
tu sortiras, casse la brique pour
laisser passer l'eau. Les cactus
pousseront et tu pourras alors
sauter pour récupérer la clé. La
porte se trouve vers la droite.

Niveau 7-2 :
Prendre Obelix. Après avoir sauté,
passe le sphinx cracheur de feu et
grimpe à l'intérieur du mur. Saute
pour passer les momies et
descends dans le dernier puits.
Récupère la clé dans la jarre de
gauche. Il n'y a pas d'issue. Suicide
toi et recommence le niveau. Saute
à travers le trou dans le plafond
dont tu avais cassé les briques.

Niveau 7-3 :



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.

**CHAQUE MOIS,
8 CONSOLES MEGADRIVE
A GAGNER !**

Règlement disponible sur simple demande à PRESSIMAGÉ
19, rue Hégésippe Moreau 75018 PARIS



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

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

Prendre Obelix. Tu dois sauter sur la première plate-forme, faire un petit saut sur la seconde puis deux grands sauts pour atteindre l'autre côté. Sauter pour passer les engrenages. Dans la salle suivante, tu suivras la plate-forme, attends qu'elle soit au plus bas pour passer la seconde manette. Le stage select apparaîtra alors au centre de l'écran.

Quand SEGA apparaît, appuie sur le bouton START de la seconde manette.

Pour accéder au stage Select, sur la page de présentation, appuie sur droite, C, start simultanément, avec la seconde manette.

Niveau 8-1 : Prendre Asterix. C'est le dernier niveau il Tu es sur un cheval dans les rues de Rome. Sauter pour éviter les pieux au sol et baisse-toi pour passer sous ceux qui sont au dessus de toi. Et tu arriveras à la fin de ce jeu.

BATTLE MANIA
JEWEL MASTER

La première fée se trouve dans la 2ème ruine, juste dans un petit bucher qu'il faudra allumer. La deuxième fée est dans le labyrinthe juste après le désert, dans le puits pas trop loin du squelette.

SHINOBI

Mets la manette en bas et appuie sur le bouton 2 pendant la page de présentation pour choisir ton niveau de départ.

GOLDEN AXE

Pour avoir un 2ème continue, quand game over apparaît vas en haut et appuie sur les 2 boutons ensemble.



SUR 3615 KONSOL TOUTS LES MERCREDIS
DIALOGUE AVEC LA REDACTION

• **TU PEUX DISCUTER** avec les rédacteurs tous les mercredis de 14h à 18h ! Comme ça tu évites de te fouler le poignet en nous écrivant une botouille de 15 pages et tu as ta réponse tout de suite... • **DIALOGUES** en direct entre fondateurs de jeux vidéo • **SOLUCES** et des tips pour te sortir de tes jeux favoris • **SOMMAIRES** des anciens numéros pour retrouver tous les tests déjà parus

La liste des **CARTES COLLECTORS** pour savoir si tu n'en as pas ratée

GOLDFELIUS

Pour avoir le sound test, commence une nouvelle partie, lorsque tu verras à l'écran Keleisis marchant vers le tunnel, appuie ensemble sur la diagonale haut/gauche et sur les boutons 1 et 2

AZTEC ADVENTURE

Pour avoir le sound test appuie sur le bouton 1, tu vas voir un écran avec des arc en ciel, quand tous les personnages ont apparus vas à gauche 1 fois puis 20 fois à droite. La tête de Nino apparaîtra à droite de l'écran et tu pourras choisir une zike.

R-TYPE

Arrivé au 4ème tableau, mets toi devant le mur de cellules mécaniques, aux 3/4 du bas en partant vers le haut de ton écran. Mets ton curseur derrière ton vaisseau. Quand tu verras 2 espaces délimités par des murs, entre dans le premier espace en haut, colle ton curseur avec le vaisseau contre le mur tout en tirant. Ton écran clignotera en blanc ; tu es arrivé au super stage BGM avec un tout nouveau tableau et une nouvelle musique. Attention cette opération ne se fait qu'une fois.

ALEX KID IN ENCHANTED CASTLE

Niveau 6 : la forêt Hihno C'est le niveau le plus dur, la meilleure chose à faire est d'utiliser le Pedicoptère pour parcourir tout le niveau en haut de l'écran. Si tu choisis la difficulté, n'arrête pas de donner des coups de poings aux arbres et cela tuera les bucherons. Pour rencontrer l'ours il faut que tu aies le Necklace et fais comme avec la princesse.

Pour avoir le tableau de configuration entre le password CONFIG, quitte... tu entreras dans le tableau pour choisir la difficulté, la vitesse et le reste... Entre le mot de passe GRAND SLAM et sélectionne le mode circuit, tu pourras choisir les meilleurs joueurs.

COMPLETE TA COLLECTION!

de magazines



CONDITIONS DE VENTE DES ANCIENS NUMEROS

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



CONDITIONS DE VENTE DES CARTES COLLECTORS

- 1 série : 10 francs
- 2 séries : 15 francs
- 3 séries : 20 francs
- 4 séries : 25 francs
- 5 séries : 30 francs
- 6 séries : 35 francs
- 7 séries : 40 francs
- 8 séries : 45 francs
- 9 séries : 50 francs
- 10 séries : 55 francs
- 11 séries : 60 francs

de cartes "collectors"

Série 1 : Street Fighter 2, Dragon's Lair, Joe & Mac, MacDonalidland, Prince Valiant, Super Mario Kart + 2 cartes spéciales. **Série 2 :** Chuck Rock, Mickey & Donald, Mickey Mouse 2, Sonic 2, Ecco, Speedball 2, Corporation, Lotus Turbo Challenge. **Série 3 :** Push Over, Lemmings, Jimmy Comors, Another World, Mister Nuts, Hammer, Harry, Axelay, Street Fighter 2 (Ryu). **Série 4 (N° 25 à 32) :** Dune 2, Lemmings 2, Shadow Of The Comet, Dracula CD, Stunt Island, Ultima Underworld 2, Grand Prix World Circuit, Palmars des jeux vidéo 92. **Série 5 (N° 33 à 40) :** Alien 3, Prince Of Persia, Rolo To The Rescue, Thunder Force 4, Tazmania, Streets Of Rage 2, Le Menacer, Palmars des jeux vidéo 92. **Série 6 (N° 41 à 48) :** BC Kid, Star Wars, Actraiser, Prince Of Persia, Road Runner, Le Miracle, Le Superscope, Palmars des jeux vidéo 92. **Série 7 (N° 49 à 54) :** Sleepwalker, Body Blows, X-Wing, Chuck Rock 2, The Legacy, Desert Strike. **Série 8 (N° 55 à 62) :** Megalomania, Flashback, Krusty's Super Fun House, Global Gladiators, Defenders Of Oasis, Two Cruds Dudes, Rolling Thunder 2, Side Pocket. **Série 9 (N° 63 à 70) :** Super SMW, Probotector 2, Mario Paint, Street Fighter 2 (Honda), Super Hunchback, Addams Family 2, F15 Strike Eagle 2, R-Type 2. **Série 10 (N° 71 à 76) :** Super Frog, Veil Of Darkness, Strike Commander, Chess Maniac, Arabian Night, Big Bang. **Série 11 (N° 77 à 84) :** Chiki Chiki Boy, TMNT, T2, Risky Woods, Tecmo World Cup, Sunset Riders, Out Run 2019, World Class Leader Board.

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

Le commande les anciens numéros suivants :
 numéro 3
 numéro 4
 numéro 5
 numéro 6
 numéro 7
 numéro 8
 numéro 9
 numéro 10
 numéro 11
 numéro 12
 numéro 13
 numéro 14
 numéro 15
 numéro 16
 numéro 17
 numéro 18
 numéro 19
 numéro 20
 numéro 21
 numéro 22
 numéro 23
 numéro 24
 numéro 25
 numéro 26
 numéro 27
 numéro 28
 numéro 29
 numéro 30
 numéro 31
 numéro 32
 numéro 33
 numéro 34
 numéro 35
 numéro 36
 numéro 37
 numéro 38
 numéro 39
 numéro 40
 numéro 41
 numéro 42
 numéro 43
 numéro 44
 numéro 45
 numéro 46
 numéro 47
 numéro 48
 numéro 49
 numéro 50
 numéro 51
 numéro 52
 numéro 53
 numéro 54
 numéro 55
 numéro 56
 numéro 57
 numéro 58
 numéro 59
 numéro 60
 numéro 61
 numéro 62
 numéro 63
 numéro 64
 numéro 65
 numéro 66
 numéro 67
 numéro 68
 numéro 69
 numéro 70
 numéro 71
 numéro 72
 numéro 73
 numéro 74
 numéro 75
 numéro 76
 numéro 77
 numéro 78
 numéro 79
 numéro 80
 numéro 81
 numéro 82
 numéro 83
 numéro 84
 numéro 85
 numéro 86
 numéro 87
 numéro 88
 numéro 89
 numéro 90
 numéro 91
 numéro 92
 numéro 93
 numéro 94
 numéro 95
 numéro 96
 numéro 97
 numéro 98
 numéro 99
 numéro 100

Signature obligatoire
(des parents pour les mineurs)

Code Postal : Ville :

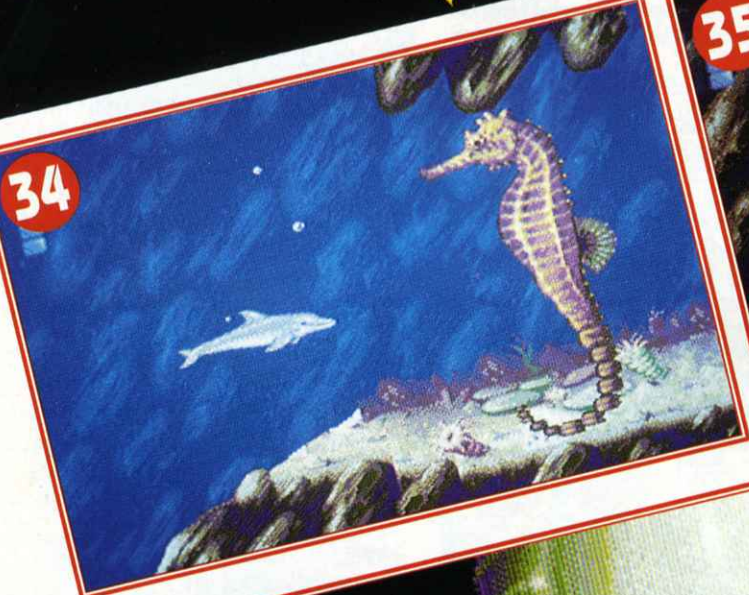
Prénom : Adresse :

Nom :



Eh bien nous y voilà... Imagine le ciel, bleu-azur, les petits oiseaux qui azouissent de pollution... La mer, quoi ! Et imagine surtout un dauphin, une de ces adorables de perdre 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 sais, tu n'as pas besoin de ces quelques feuilles de papier pour te débloquent des situations délicates... Mais crois-en notre expérience et conserve jalousement ces quelques pans d'arbres traités (ces feuilles quoi !). Car tôt ou tard tu y reviendras, à bon entendre... que la MEGA SOLUCE PART III soit avec toi.

ECCO THE DOLPHIN

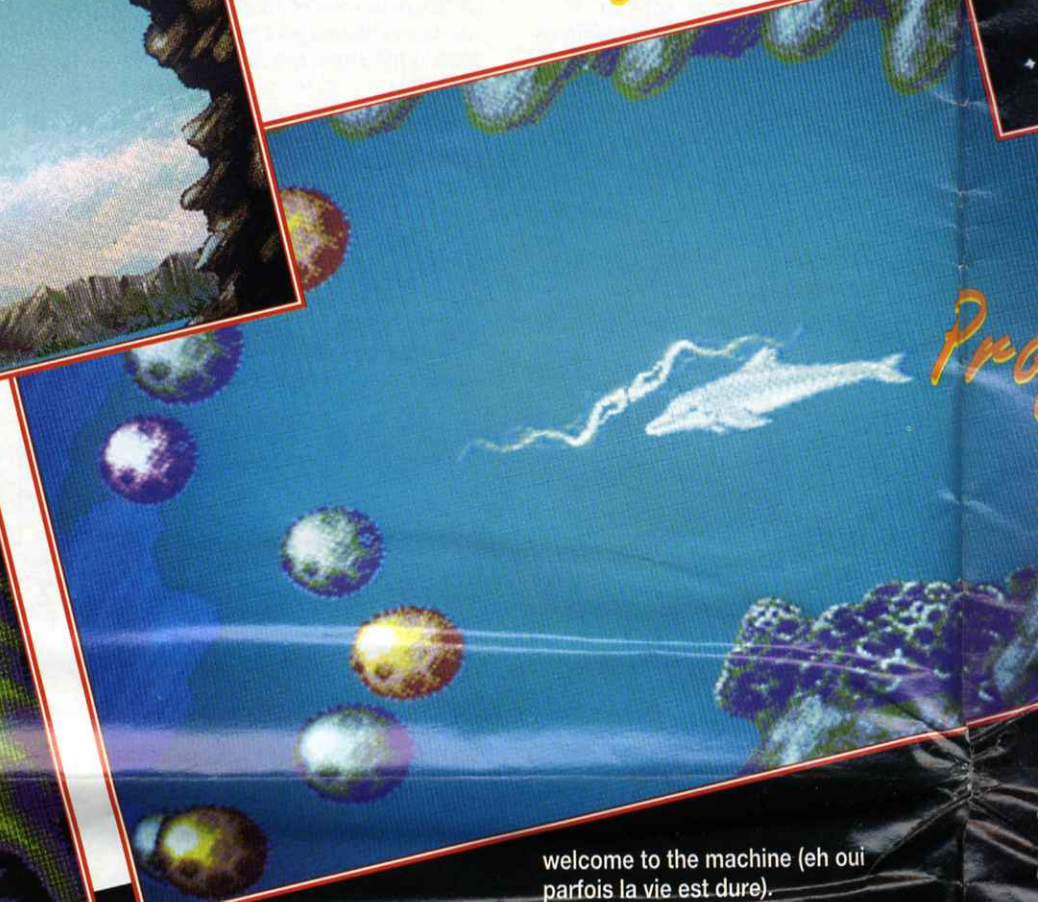


34



35

Combat dangereux !



Pro



40

un peu différent : n'économise pas ton sonar pour pourfendre les méchantes créatures, accroche-toi à ta manette et reste calme. NB : Il est possible de casser à coups de bec les plate-formes (38) qui entravent le chemin, mais pour cela il faut qu'Ecco ne subisse pas l'attraction de la machine ! Ne laisse donc pas ta queue toucher le bas de l'écran !

welcome to the machine (eh oui parfois la vie est dure). Alors, comment s'y prendre ? - Dégomme tout d'abord ses yeux globuleux à coups de sonar (il leur faudra approximativement dix coups pour les rendre HS). - Maintenant la gueule béante : place-toi à l'horizontale et attaque-la avec ton museau. Attention de ne pas te faire happer car après chacun des neuf coups que tu lui donneras, il cherchera à t'aspirer. - Dernière zone sensible, le front :



● LA PRÉHISTOIRE :

Le cercle des trilobites (trilobite circle)

Saute vers la droite et dégomme l'hippocampe (34) avec ton petit bec. Si tu es un pro du paddle, tu peux essayer de lui passer par dessus lorsqu'il descend. Dans la salle, récupère l'énergie cristalline. Une fois le passage dégagé, va complètement à gauche en gardant à l'esprit qu'un fort courant vers le haut risque de t'entraîner au tout début du stage. Il faut aller très vite vers la gauche en se collant le plus possible sur le bas de l'écran. La sortie est au bout de la course. Il ne te reste plus qu'à sauter hors de l'eau et disparaître dans les airs (35).

Les eaux sombres (dark water)

Vas sur la droite, descends vers le bas puis emprunte le chemin qui monte en diagonale. Récupère l'invincibilité temporaire et prends le passage avec deux coquillages qui te mènera à la salle de l'énergie cristalline. Reviens ensuite à la salle de l'invincibilité, vas vers la gauche contre le courant. Au bout, remonte et vas à gauche libérer le passage du cristal. Tu trouveras un passage secret pas loin, dans le cul de sac et enfin tu auras l'occasion d'affronter l'astérite (36). Pour qu'elle trépasse, il te faudra toucher successivement avec ton bec quatre boules de même couleur (bonne chance et bon courage).

Les grands fonds, le retour (deep water)

Même parcours que la dernière fois.

La cité éternelle, le retour (city of forever)

Idem.

● LA PLANÈTE VORTEX :

Après ta nouvelle rencontre avec l'astérite te voilà affublé de nouveaux pouvoirs. En effet l'oxygène n'est plus pour toi une contrainte et tes sonars ont maintenant la puissance d'une arme dévastatrice. Cela te suffira-t-il pour venir à bout des mystères de cette planète jusqu'alors inexplorée ? Tu es seul maître de ton paddle !

Le tube (the tube)

Simple en théorie : il suffit d'aller vers le haut (37). En pratique c'est

Bienvenue à la machine (welcome to the machine)

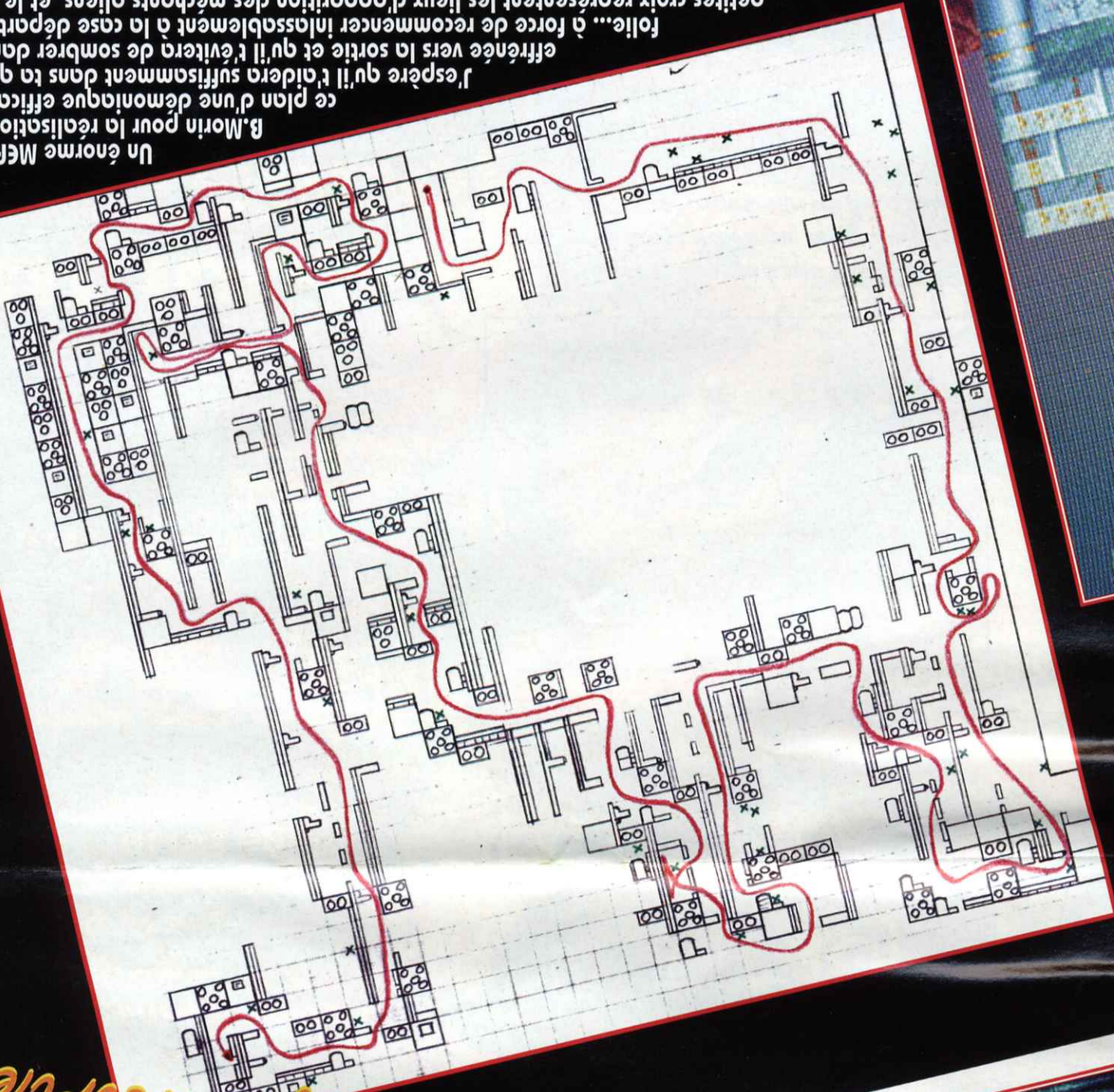
Ce tableau est incroyablement long et dur. Tu comprendras rapidement la règle du jeu. Mémorise bien les mouvements de la machine (39) et tire de tous cotés (et un grand merci à b. Morin pour son excellent plan !).

Le dernier combat (the last fight)

Et voici le Vortex (40) qu'il te faudra maintenant terrasser. Sache qu'à chaque fois que tu perdras face à cette colossale entité tu devras obligatoirement recommencer au début de

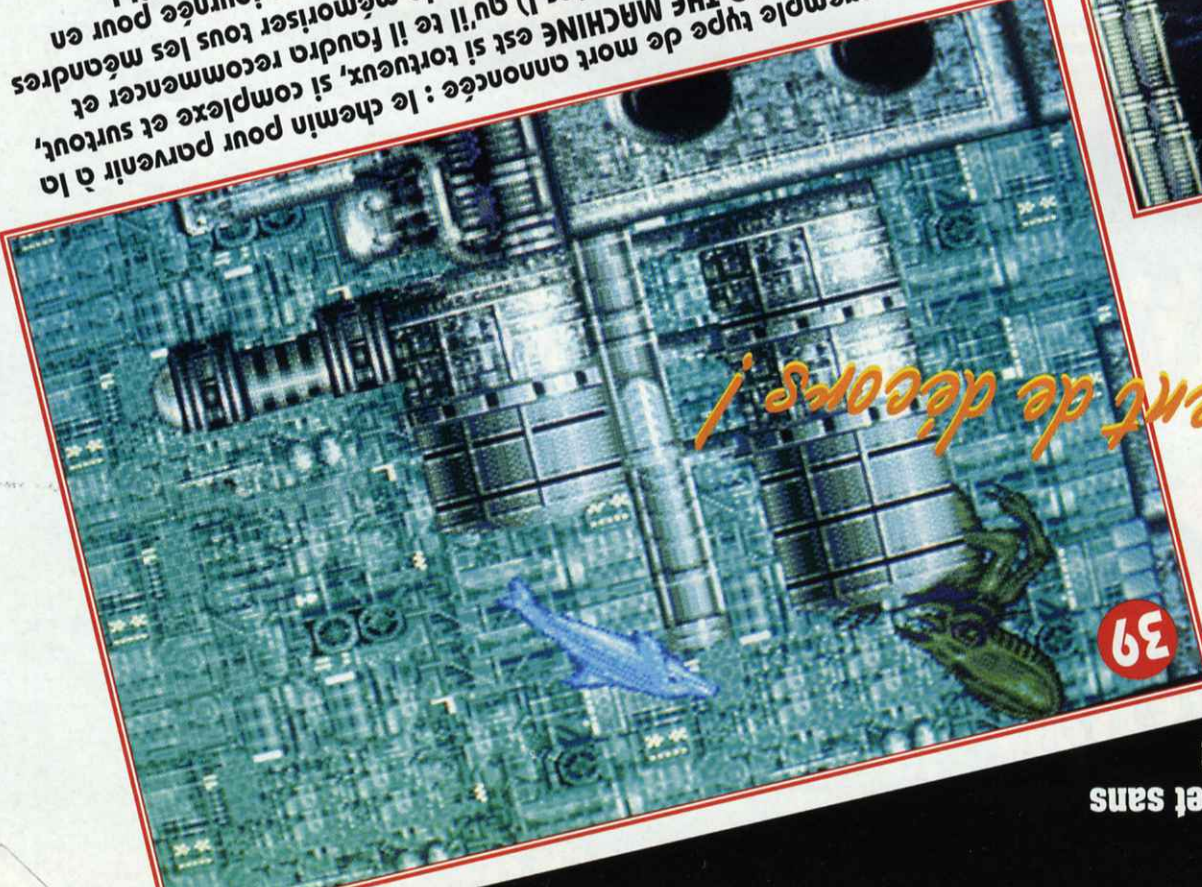
Rendez-vous dans le numéro de rentrée pour de nouvelles soluces complètes de jeux !

Un énorme MERCI à B. Morin pour la réalisation de ce plan d'une démoniaque efficacité. J'espère qu'il t'aidera suffisamment dans ta quête effrénée vers la sortie et qu'il t'évitera de sombrer dans la folie... à force de recommencer inlassablement à la case départ. Les petites croix représentent les lieux d'apparition des méchants aliens, et le trait rouge, le chemin idéal qu'il te faudra emprunter pour te sortir de ce piège fatal que représente le niveau WELCOME TO THE MACHINE. En regardant ce plan, aie une pensée amicale pour mon ami Bernard MORIN, car il a perdu quelques heures... voir même quelques nuits de sommeil pour en achever la réalisation qui est, il faut bien le dire... superbe non !!



Enfin la sortie !

Voilà un exemple type de mort annoncée : le chemin pour parvenir à la fin de WELCOME TO THE MACHINE est si tortueux, si complexe et surtout, si long (eh eh ! plus de 5 minutes !) qu'il te faudra recommencer et recommencer de nombreuses fois avant de mémoriser tous les méandres de ce dédale infernal... Pour te dire, il m'a fallu une journée pour en venir à bout... peut-être même deux... Un seul mot : rester ZEN !



39

Changement de décors !



38

Profondeurs abyssales !



37

qui gazouillent... La mer calme, sans cargo, sans "Off Shore", et sans adorables petites bestioles que l'on dit intelligentes, qui vient à l'attention dans laquelle vous trouvez lors de la saison, tu vas te dire que tu n'as plus de situations les plus

THE END

41



Dossier réalisé par J.C. Duss et B. Morin.

place-lui cinq attaques fulgurantes, en prenant garde aux aliens que tu généreras à chaque coup donné. Alors seulement tu pourras te détecter de l'animation de fin.

Mais as-tu mis définitivement mis un terme aux Desolins gargantuesques du vortex ? Ecco reviendra-t-il en deuxième semaine dans vortex 2 le retour ? La question reste entière...

36

NOS LECTEURS

SE LA DONNENT ... LA PAROLE

Salut les consoleux, héhéhéhé alors j'ai beau me rouler par terre, personne ne veut me laisser prendre possession de 2 ou 3 autres pages pour le courrier, c'est pas juste, vala! Alors j'ai pensé à un truc, si vous avez des questions à poser, ou si vous voulez juste dial avec votre courrier-man préféré, il vous suffit de passer sur le 3615 KONSOL et venir m'écrire en bal Animal. Comme ça je pourrais vous répondre beaucoup plus longuement, en attendant je vais déjà répondre aux nombreuses lettres que j'ai reçu ce mois-ci.

Et on commence très fort, puisqu'Albin me demande pourquoi sur les consoles on ne fait pas de logiciel de gestion. Tout simplement parce que pour ça il y a les ordinateurs, et en plus tu ferais comment pour rentrer les données hein? De plus l'intérêt des consoles est que dedans les "copros" ne sont là que pour gérer les animations et les ziques, et que si on voulait y mettre des softs de gestions il faudrait des copros qui gèrent le clavier et tout le reste et cela deviendrait... un ordi. Pourquoi SF11 n'est pas annoncé sur Game Boy et Game Gear?? Il doit être abonné aux questions assez psychédéliques lui... Tu fais comment pour géré avec 2 touches et un paddle de direction des jeux qui se font sur des consoles qui ont des paddles à 6 boutons plus les 4 directions?? Est ce que Tiny Toons sera adapté sur Game Gear et Master System? Mon petit doigt me dit que c'est pas prévu pour l'instant.

Dazer Albin, 37 Tours.

Gérald pose des questions plus sensées quand même, et plus pratiques héhéhé. Est-ce que tous les jeux Master System sont adaptables sur Game Gear?



Oui tous du moment que tu as le Master Gear. Le Wide Gear, est-il adaptable sur la Game Gear en même temps que la Master Gear? Oui bien sûr c'est même à priori étudié pour. Quand est prévu Tecno World Cup sur Master System? Si tu suivais les tests de Supersonic, tu saurais qu'il est déjà sorti!

Gérald, 13 Marseille.

Un p'tit casseur ce Nicolas? oui à en croire sa lettre: pourquoi Sega ne donne-t-il pas la possibilité de remplacer le cadran de cristaux liquide de la Game Gear? Tout simplement qu'au prix où est arrivée maintenant la console, remplacer seulement le cadran te coûterait aussi cher que d'en acheter une autre, donc pas de pièces détachées sur les consoles portables.

Nicolas Richard, 06 Antibes.

Encore et toujours des questions sur les sorties des jeux, je vais finir par prendre des notes car c'est toujours les même que vous demandez! Lisez le courrier avant de poser vos questions, enfin on y va: Est ce que Ecco the dolphin, Another world et Tiny Toons vont sortir sur Master system? Non, non et non, désolé!

Quel jeu me conseillez vous (sur Master System) entre The Simpsons, Prince of Persia, Tazmania et Mickey Mouse 2 (pas maouse)? Même si vous aimez pas hein, moi j'prendrais Mickey Mouse, parce que j'aime bien Eurodisney (na! ça vous apprendra à poser des questions comme ça).

Chevalier Benjamin, 28 Brezollles.

Un pouet en herbe (je sais, ça ne s'écrit pas comme ça... mais c'est HUMOUR) qui a fait un petit truc sur Tails, comme d'habitude y en a que pour Sonic je vous le mets: Tails, Bizarre comme nom Tails... C'est un avion? Tails, mais qu'est ce que c'est? Tails... C'est un surnom!!

Thomas Ferrari, Belgique.

Vous avez pas été très bavards ce mois-ci mais j'ai eu plein de dessins, alors je commence par un dessin qui était accompagné d'une lettre où j'ai pas tout compris, ou alors il a oublié une phrase, mais c'était bien essayé quand même.

Rivière Nicolas, 31 Villeneuve Tolosane.



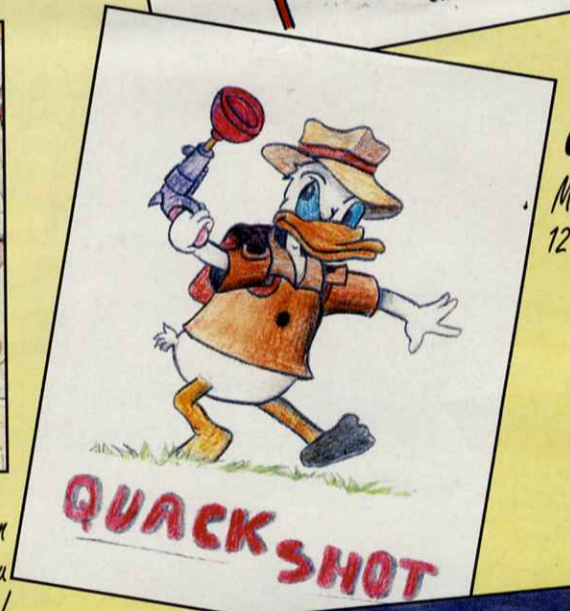
Évitez les dessins au crayon de papier ou sur calque, car non seulement ça passe pas du tout au scan, mais en plus ça fait un peu ressortir votre côté féneant héhéhé!

Amico Arnaud, 06 Nice.



Le premier dessin de Sylvestre le chat, voilà un sympathique personnage, parce que je connais personne de plus agaçant que ce ildgysfsekljdh de Titi qui arrête pas d'essayer de se faire manger, c'est un monde quand même

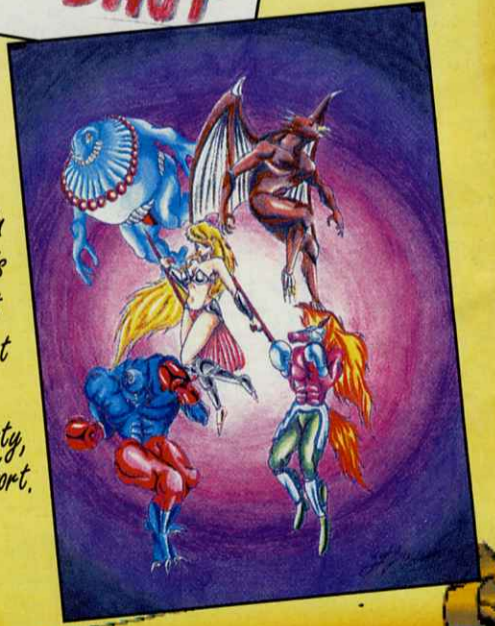
Guy-Noel Vanuxcem, 59 Hallain



Masoles Matthiea, 12 et Come

Alors la voici le plus beau dessin de ce mois. Je suis resté baba devant car il est vraiment fun.

Fabien Genty, 90 Belfort.



(Septembre) (Septembre) (Maintenant)

"A PLUS DE 100 À L'HEURE... ÇA DÉCOIFFE!"

Banzai magazine

Micro Machines

THE ORIGINAL

SCALE MINIATURES

L'ultime challenge est arrivé

"Des bateaux, des voitures et des hélicoptères en miniature font la course sur des tas de sable, tables de snooker et nappes de petit-déjeuner. Ça semble bizarre mais c'est génial! D'étranges tâches de jus d'orange, sauter sur des jeux de cartes, dans les poches de snooker - simplement super" - N-FORCE

"Indiscutablement le meilleur jeu de course jamais inventé"

Neil West, 92% Mega magazine



Look-in

"Parmi les meilleurs jeux et les plus originaux"

Probable-ment le plus

93

POUR CENT jouable sur

Mega Drive

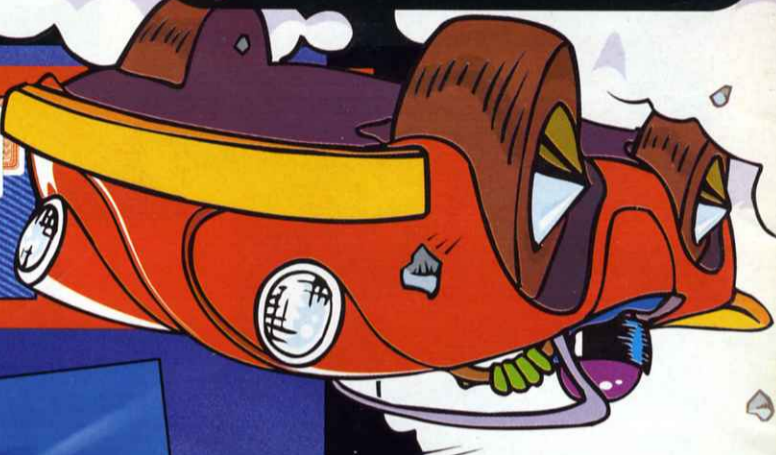
Games Master magazine

97

POUR CENT

"JOUABILITÉ"

Mean Machines Sega



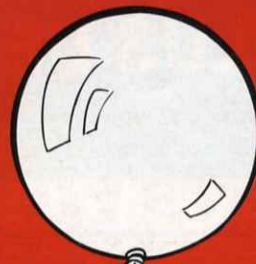
Codemasters

Licence par Sega Enterprises Ltd. pour jouer sur Sega MegaDrive System

© 1993 Codemasters Software Company Limited (Codemasters). Licensed by Sega Enterprises Limited for play on the Sega Mega Drive. Sega and Mega Drive are trademarks of Sega Enterprises Ltd. Micro Machines is a registered trademark owned by Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is using the trademark pursuant to a license. Codemasters is not affiliated with Lewis Galoob Toys, Inc. Codemasters is a trademark being used under license by Codemasters Software Company Limited.

Four plus d'information, téléphonez Codemasters Inc. +44 926 814132

Regardez! Est-ce un oiseau?
Est-ce un avion? Non, c'est...!!!



GO! SPOT™



Exceptional
games for your



© 1993 Virgin Games Ltd.
All Rights Reserved. © Seven-Up,
7-UP and SPOT character are trademarks
identifying products of the Seven-Up
Company, Dallas, TX, U.S.A. 1993.
Sega™, Mega Drive™, and Master
System™ are Trademarks of Sega
Enterprises Ltd.

