

JANVIER 1994 - N°17

SUPERSONIC

EXCLUSIF Sonic 3

les premières images...



Tests : Zool (MD), Zombies (MD), Sonic Chaos (GG), The Ottifants (MS)... News : Demolition Man...

LETHAL ENFORCERS

vendu avec son revolver !!

MD

88%

ETERNAL CHAMPIONS

MD

91%

Le tombeur de Street Fighter 2'?

Branques, dingues, barjots... les voilà !

MD

89%

MICROCOS

85%

ÇA SHOOTE SUR MEGA-CD !!

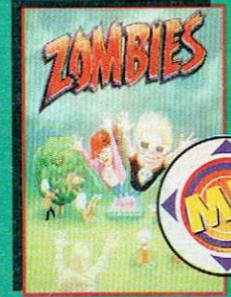
+ les premières nouveautés de 94

M4484 - 17 - 15.00 F

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

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

JAN 94 - N°17



"Du Monde Fantastique de Michelangelo à la

Ville du Futur de Donatello, les Tortues défient le temps, vous proposant une confrontation dans un univers à plusieurs dimensions."

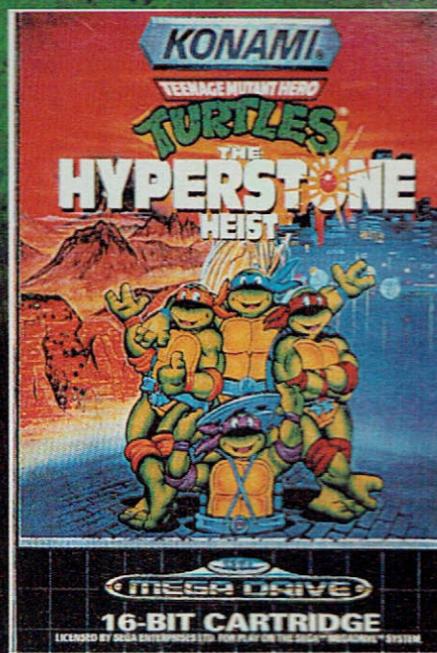
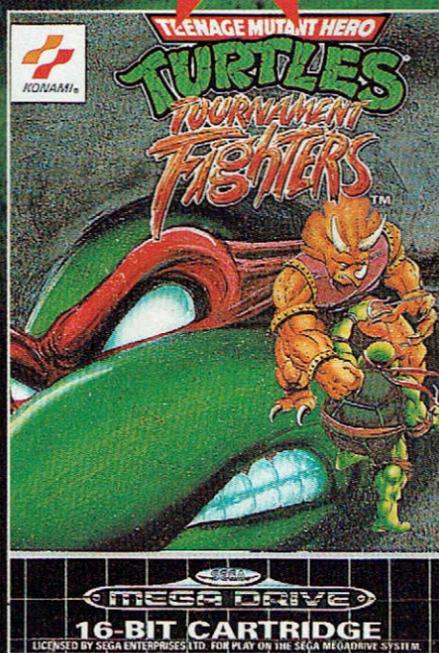
TEENAGE MUTANT HERO
TURTLES

TOURNAMENT
FIGHTERS



new

new



SEGA
MEGA DRIVE
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM



KONAMI

De plus en plus fort ! Après Aladdin, Street Fighter 2', Sonic Spinball... Sega termine l'année en fanfare avec un autre méga-hit, j'ai nommé Eternal Champion. Si vos cadeaux de Noël ne comptent aucun de ces jeux, j'espère que votre anniversaire tombe en janvier ! Enfin, bref... Heureusement Supersonic pense encore et toujours à vous en consacrant quatre pages à ce jeu pour tout connaître des techniques de chacun des combattants.

Pour tous les "amigos", les "mexicanos", les "sombros", bref pour tous les "pistoleros" en herbe, Virgin vous propose un duel au soleil cathodique armé des deux revolvers de Lethal Enforcers. Votre mission, éliminer la racaille ! A saluer aussi, la sortie de Sonic Chaos sur Game Gear, voilà qui fera plaisir à tous les possesseurs de la portable Sega. Et comme l'hiver s'annonce rude, Virgin (toujours !) et votre magazine préféré, organisent un méga concours avec pleins de fringues à l'effigie de Robocop et de Terminator à gagner : blouson, T-shirt... Et si vous rencontrez des difficultés dans les jeux apportés par le Père Noël, Supersonic vous propose 24 heures sur 24, 7 jours sur 7 un service Minitel (36 15 Konsol) bourré de trucs & astuces et un service vocal 36 70 53 89 sur les meilleurs jeux de cette fin d'année.

Un dernier conseil, gardez vos étrennes précieusement et commencez à économiser dès maintenant car Sega nous concocte un début d'année 94 de folie. Le 24 février verra la "Sonicmania" battre son plein avec la sortie de Sonic 3 sur Megadrive (test le mois prochain). Et pour le printemps s'annonce LE jeu de F1, la future référence des simulations de courses toujours sur Megadrive, Virtua Racing, le meilleur d'arcade du moment. Une fois n'est pas coutume, le début d'année sera chaud !

* 8,76 l'appel puis 2,19 la minute

Supersonic

- 3 NEWS
- 8 LES TESTS DU MOIS
 - Microcosm (Mega CD), Lethal Enforcers (Megadrive), Addams Family (Megadrive), Eternal Champions (Megadrive), Zool (Megadrive), Zombies (Megadrive), Ottifants (Master System), Sonic Chaos (Game Gear)

26 LES BIDOUILLES

28 LES TECHNIQUES

ULTIMES STREET FIGHTER TURBO

29 LES PETITES ANNONCES

30 COURRIER

C'EST LA NOUVELLE ANNÉE ?

C'EST AUSSI LE NOUVEAU

3615 KONSOL

MAIS C'EST ÉGALEMENT UN NOUVEAU

MOYEN POUR CONNAÎTRE TOUS LES

TRUCS & ASTUCES DE TES JEUX

36 70 53 89 *

* 8,76 francs puis 2,19 francs la minute



SEGA - MEGADRIVE

Chez Sega, ils jouent à Jésus Christ ! Alors que ce dernier excellait dans la multiplication des petits pains, les programmeurs vedettes de la firme américaine (je vous rappelle que Sega, à l'origine, est une société U.S. dénommée Service Game) multiplient les "Sonic".

En trois ans, la mascotte de Sega est apparue (sur la gamme Sega) dans une dizaine de cartouches. Sonic et Tails remettent ça dès le mois prochain dans de nouvelles aventures sur Megadrive tout naturellement appelées Sonic 3 : le retour du fils de la revanche de Tails le mal aimé ! Si l'action du jeu et son principe restent fidèles aux précédentes productions Sonic, la cartouche propose de nombreuses nouveautés.

La réalisation est encore une fois exceptionnelle avec des graphismes somptueux, très fins, éblouissants de couleurs et des dizaines de scrollings parallax. Les bruitages et musiques ont bénéficié d'un soin particulier et la jouabilité semble parfaitement dosée. Le jeu est toujours aussi rapide. Mention spéciale pour les personnages et sprites du jeu, complètement redessinés, affichant un aspect plus rond et donc sympathique. Aucun reproche sur ce plan là ! Sur les autres non plus, d'ailleurs, bon nombre d'idées nouvelles égayent la partie. Cette fois-ci, Sonic avant d'arriver en fin de niveau, doit combattre des sous-boss



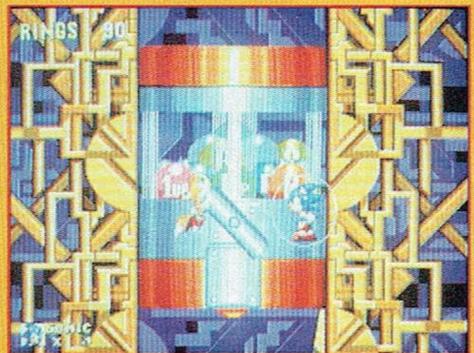
tout au long des deux "act" composant les différents mondes. Comme de coutume, Sonic a pour but de récolter des anneaux et les bonus disséminés ça et là. Par rapport à Sonic 2, les boucliers (protections) sont beaucoup plus nombreux : avec le bouclier de feu, par exemple, Sonic à la



possibilité, en l'air, de se transformer en torche vivante et de progresser plus vite. Les stages bonus ont eux aussi été largement remodelés. Sonic doit, à la surface d'une énorme boule, ramasser toutes les petites boules bleues. S'il y parvient, il est récompensé par une émeraude.

Visuellement, l'effet est saisissant ! Autre amélioration, le mode deux joueurs, parfaitement lisible cette fois-ci, oppose Sonic et Tails dans une course contre la montre avec des niveaux totalement inédits.

Test complet le mois prochain !



SUPERSONIC 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL - Tél : 33 (1) 49 88 63 63 - Fax : 33 (1) 49 88 63 64

RÉDACTION : Rédacteur en Chef : Frank Ladoire - Rédacteur en Chef Adjoint : José Carrion - Secrétaire de Rédaction : Gilles Sauer - Rédacteurs : Damien Lebigre, David Taborda, Mr Vilner, Valensi, Houg - RÉDACTEURS GRAPHISTES : Maquette, création artistique : Séverine Dreux-Besnard - Scanner / Flashage : Isabelle Lebigre, François Royere, Frédéric Levesque, Carol Gregg, Jean Bofill, Laurent Filippi - PUBLICITÉ : Directeur de Publicité : Antoine Harmel - Assistante de Publicité : Katia Rouxel - Directeur Commercial & Marketing : Lionel Pillet - Assistante Marketing : Christine de Gandt - FABRICATION : Chef de Fabrication : Jacques Gouffé - Secrétaire de Fabrication : Isabelle Dubuc, Françoise Billegas, Mireille Mugneret - DIFFUSION, VENTES : Responsable : Olivier Le Potvin - TE 73 - Tél : (1) 49 88 63 75 - TÉLÉMATIQUE : Jacques Caron, Laurent Poupet - Graphiste télématique : Xavier Chambon - COMPTABILITE : Leïla Aithab assistée de Charles Convalot, Stéphane Boucard (Clients), Nadia Sahel (Fournisseurs) - ADMINISTRATION : Pascale Bry assistée de Sandrine Mazzoleni - Assistante juridique : Daniela Kokas - DIRECTION EDITORIALE : Directeur de la publication et des rédactions : Godefroy Giudicelli - Directeur Délégué : Patrick André - Assistante de direction : Virginie Guyard - Directeur Adjoint des Rédactions : Stéphane Lavoisard - IMPRESSION : Imprimerie de Massy - Jean Didier - Supersonic est une publication de Pressimage, Sarl au capital de 250 000 F. Siège social et principal établissement : 5/7 rue Raspail 93100 MONTREUIL - N° Commission paritaire en cours - Dépôt légal 4^{ème} 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'engageant que leurs auteurs. Crédit photo et Copyright : Tous droits réservés. Megadrive, Master System et Game Gear sont des marques déposées par Sega Enterprise.Ltd -



PINK GOES TO HOLLYWOOD

TECMAGIK - MEGADRIVE
TecMagik en collaboration avec Friz Freleng (le créateur) vous propose d'incarner un des personnages les plus connus de la MGM... la panthère rose !!! Deux mots de l'histoire "plateformique" de cette aventure rose. La panthère rose débarque à Hollywood pour le casting d'une superproduction. Manque de pot, elle tombe mal et perturbe le tournage d'une scène avec l'inspecteur Clousot. Fou de rage, il se déguise et part à la poursuite de notre félin rose. Cette course poursuite s'échelonne sur 14 niveaux dans lesquelles il faudra à chaque fois le démasquer pour lui échapper. Si elle parvient à sortir du dernier niveau, la panthère sera récompensée par le premier rôle de la superproduction (de quoi être motivé) ! On attend impatiemment une pré-version pour plus d'infos. Sortie annoncée aux States pour novembre 93 et pour l'Europe en début d'année 94.



DEMOLITION MAN

SONY - MEGADRIVE

L'histoire commence en 2500 et des poussières... le monde est devenu un havre de paix car la violence a depuis longtemps disparu (yo peace man !). Les derniers criminels ont été depuis belle lurette "cryogénisés" (congelés) et dorment tous comme des gros bébés. Mais manque de pot, un "big blème" intervient dans une des salles de congélation et provoque le réveil de Simon Phoenix (Snipeslle méchant). Il sème alors la terreur partout sur le globe sans que personne ne puisse l'arrêter puisque je vous le rappelle, la violence a disparu !!! Une seule solution : il faut réveiller le flic (et pourtant ne dit-on pas : "ne réveillez pas un flic qui dort") qui l'a préalablement arrêté vers la fin du 20 siècle : John Spartan (Stallone/le bon). Voilà le décors est planté pour une partie de chasse à l'homme hors du commun ! Sortie prévue pour le mois de juin prochain.



Coincé dans un jeu ? Impossible de battre le boss final ? Connaître les salles secrètes et les bonus cachés ?... plus des milliers de trucs & astuces pour ta console : 3615 KONSOL

DR ROBOTNIK'S... LE RETOUR

SEGA - MEGADRIVE - GAME GEAR

Le doc fou est une fois de plus de retour ! Cette fois-ci, il s'attaque à la pauvre ville de Beans et transforme tous ses habitants en robots débilos ! Une seule chose à faire... évacuer les habitants le plus vite possible avant qu'ils ne deviennent tous des zombies lobotomisés ! Voilà, le décor est planté pour un Columns/Tetris d'un genre plutôt original ! Les p'tits bonhommes de couleurs différentes tombent de plus en plus vite, par grappe de deux. Vous pouvez les intervertir dans tous les sens pour faire des lignes ou des formes de couleurs lorsqu'ils touchent le sol. Quand au moins quatre bonhommes de même couleur



se retrouvent ensemble, ils disparaissent... sauvés des griffes de Robotnik (yaouh rintintin !). Vous disposez de quatre modes de jeu : un premier contre l'ordinateur (cool !), un second pour jouer à deux (recool !), un troisième pour s'entraîner en solo (rerecool !) et un dernier appelé "puzzle mode" où il faut faire disparaître des couleurs en priorité pour faire péter le compteur de points (rererecool !). Vous avez aussi la très pratique option de sauvegarde. Elle permet de faire une pause sans perdre le cours de sa partie. Bref, un bien beau jeu de réflexes/réflexion prévu pour janvier.



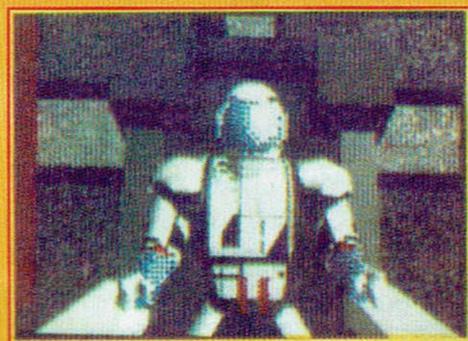
APRES SILPHEED... AX101

SEGA - MEGA CD

Nous sommes en l'an 2500 et la Terre vient de recevoir un très étrange message venu de la lointaine et gentille planète appelée Prism. Ce message annonce l'invasion imminente de la Terre par les vils habitants de la planète Geluzia ! Les Terriens n'ont plus que 24 heures pour organiser leur défense avant que les premiers vaisseaux Geluziens ne touchent leur sol ! Heureusement, les gentils Prismiens proposent aux plus hautes autorités de la Terre leurs meilleurs vaisseaux : une escadrille de AX101 Super Ship (ça va cartonner !). Plus de temps à perdre, vous sautez dans



un des quatre vaisseaux en partance pour Prism. Sur le chemin (en 3D), vous devez percer les lignes Geluziennes, éviter les dangereux trous noirs et piloter dans les dangereux champs d'astéroïdes ! Une fois que vous avez mis la main sur le fameux AX101, les choses sérieuses commencent car votre pouvoir de destruction est démultiplié ! Comme Silpheed et Sewer Shark, AX101 utilise le "Full Motion Video", on est donc en droit d'attendre un super soft de l'équipe des programmeurs Sega... mais pas avant le printemps !



ET POUR LES MORDUS... DRACULA

SONY - MASTER SYSTEM

Après le test de Dracula sur Game Gear dans le dernier Supersonic, voilà que Sony reprend la même recette et nous le sort quelques mois plus tard sur Master System. Pour ceux qui ne connaîtraient pas la version Game Gear... c'est la copie conforme de la version Master. Souvenez-vous, l'infâme Dracula a enlevé votre maîtresse pour lui offrir la vie éternelle



chez les vampires. Ne croyant pas à la vie éternelle, vous décidez de sauver la belle des crocs du vampire et de faire payer au Comte. Squelettes effrayants, morts vivants tout droit sortis des films d'horreur, et esprits malins en tout genre, voilà ce qui vous attend dans ce jeu aux graphismes colorés et à l'animation ultra fluide. Déjà disponible !



36.70.53.89... des Trucs et Astuces à gogo !

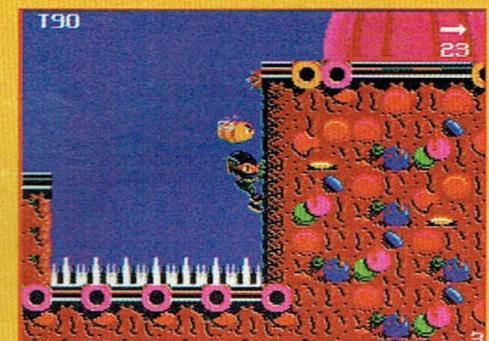
Pour se procurer des trucs et astuces de jeux, on connaissait déjà les serveurs minitel, avec par exemple le très fameux, que dis-je l'exceptionnel, le farmineux, l'innommable, le sublime 3615 KONSOL (le minitel qui décolle les rétines). Aujourd'hui, on a même la possibilité de se les procurer par serveur vocal en téléphonant au 36.70.53.89 (ou 63.70.JEUX). Pour cela, pas besoin de minitel, un simple téléphone à touches suffit ! Une fois en contact avec le serveur, il suffit de se laisser guider par la voix en sélectionnant ses choix, grâce au clavier numérique. Simple, non ! ? En plus des coups ultimes de Street ou des trucs et astuces, on peut aussi se créer une boîte aux lettres avec son répondeur personnel et passer des petites annonces pour acheter, vendre ou échanger ses jeux (le grand pied quoi ! Tarif : 8,76 frs puis 2,19 frs/min). A essayer absolument...



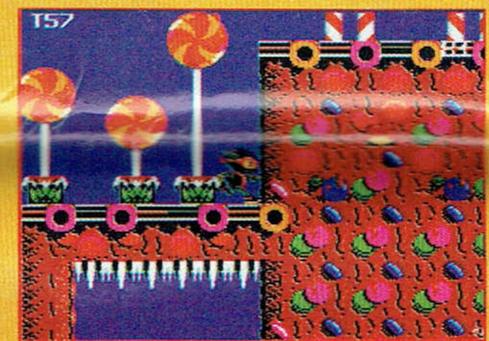
ZOOL

GREMLIN - MASTER SYSTEM

Zool est un jeu de plateformes bien connu des possesseurs d'Amiga qui mêle habilement action et aventure. Ce soft de Gremlin sponsorisé par Chupa Chups (les fameuses sucettes) vous met dans la peau d'une fourmi ninja qui doit se sortir de la 733 ème dimension où elle est emprisonné. Comme à l'accoutumé, d'innombrables monstres ne rêvent que



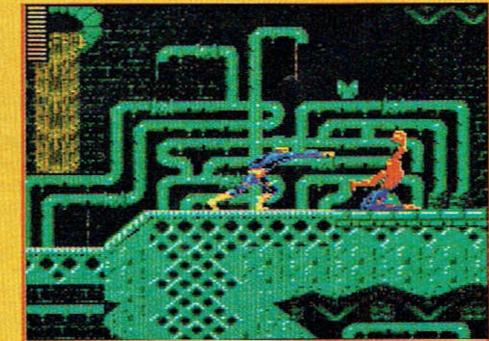
de lui pourrir la vie. Pour les éliminer, Zool peut leur sauter dessus (classique), tourner sur lui-même quand il est en l'air (moins classique) ou leur balancer des boules (super classique). En plus, il peut s'accrocher aux murs comme Spiderman (original), trouver des tas d'options, comme par exemple la capacité de se dédoubler (méga original), etc. Cette version est superbe avec une réalisation de qualité. La maniabilité est parfaite et l'ambiance sonore se tient. Enfin, graphiquement, c'est presque aussi colorée que la version Megadrive ! Plus d'informations bientôt !



X-MEN

SEGA - GAME GEAR

Sortis tout droit des Marvel Comics, les X-Men, ces super héros aux pouvoirs étranges, arrivent sur vos consoles 8-Bits. Vous avez le choix entre deux personnages : Serval (il dispose de grosses griffes pour découper en tranches les vilains) et Cyclope (il a comme pouvoir son laser frontal). Tous deux peuvent aussi donner des coups de poing dévastateurs et des coups de pied encore plus fracassants. Il faut aussi savoir qu'à force d'utiliser leurs pouvoirs en affrontant la horde d'ennemis, leur énergie diminue inexorablement. Il faut donc penser à ramasser des cœurs et autres bonus à travers les différents décors qui vont des égouts au building. Les animations des super héros sont correctes et les décors du même acabit. Bientôt sur les étagères de votre revendeur.



EWS

LA TRILOGIE DE SONY !!

KRIS KROSS SONY - MEGA CD

Yo mon pote ! Si tu veux nous retrouver en pleine action dans nos clips vidéo, viens vite nous rejoindre sur le Mega-CD. Dans la gamme "Make your own Music Video" (INXS dans la pub), voici Kris Kross, les p'tits ricains, rappeurs et frimeurs ! Sony Imagesoft, connue pour leur récente adaptation de Sensible Soccer sur Megadrive et Master System, vous

propose de devenir producteur d'une émission ultra populaire aux Etats-Unis. Le problème, c'est qu'en cette fin d'année les lignes téléphoniques sont saturées et que chaque gosse veut voir son groupe préféré à sa façon. Pour cette raison, ils donnent quelques indices et c'est à vous de vous débrouiller pour leur offrir ce qu'ils demandent. Ainsi, vous allez devenir en quelques sortes le metteur en scène des clips vidéos. Vous disposez par conséquent d'une table de mixage assez perfectionnée, qui vous permet de nombreux effets spéciaux, comme par exemple :

découper en tranches les images, agrandir les pixels ou tout simplement donner un effet stroboscopique, etc. Sachez toutefois, chers lecteurs que le soft est en Anglais et qu'il vous faudra donc plonger le nez dans votre dico. En priorité pour les inconditionnels des deux gamins ricains rappeurs ! Disponible dans tous bons magasins.



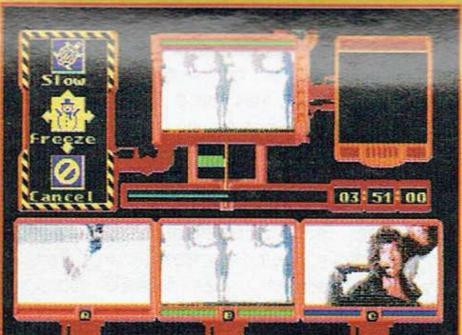
RECHERCHE COLLABORATEURS DESEPEREMENT !!!!

Eh oui, la rédaction de Supersonic s'agrandit. Nous recherchons donc de bons rédacteurs/pigistes. Alors, si le journalisme vous intéresse, ne vous gênez pas, engagez-vous (vous verrez du pays !) et contactez-nous au plus vite par courrier sans oublier vos C.V. et lettre de motivation !!!



POWER FACTORY SONY - MEGA CD

Toujours dans la gamme "Make your own Video Music", voici Power Factory. Pas grand chose à dire si ce n'est que l'objectif est toujours le même : créer vos mixages vidéo, à l'aide d'effets... toujours très spéciaux ! Vous pouvez entre autres, taper dans vos mains et bouger vos petits pieds en écoutant la très fameuse musique "Everybody dance now !".



SEWER SHARK SONY - MEGA CD

Sewer Shark est le premier shoot'em up de Sony sur le Mega-CD. A bord de votre vaisseau, vous amenez du ravitaillement aux humains qui se trouvent au fond des égouts. Pour mener à bien votre mission, vous devez évidemment détruire tout ce qui se trouve sur votre passage. Si vous réussissez, vous pouvez alors admirer les nanas de Solar City (chouette alors !). Le jeu est réaliste avec des digits d'acteurs connus et bien sûr le son de qualité CD est au rendez-vous. D'un autre côté, il me fait étrangement penser à Microcosm de Psygnosis, sauf que dans ce dernier, l'action se déroule dans le corps humain (encore que parfois, les artères de certain ressemblent plus à des égouts qu'à de véritables artères !!!). Sewer Shark appartient à une nouvelle génération de jeux aux graphismes de qualité (pour la machine...) et avec des effets spéciaux tout droit sorti du Mega-CD. En test dès le mois prochain !



CONCOURS VIRGIN

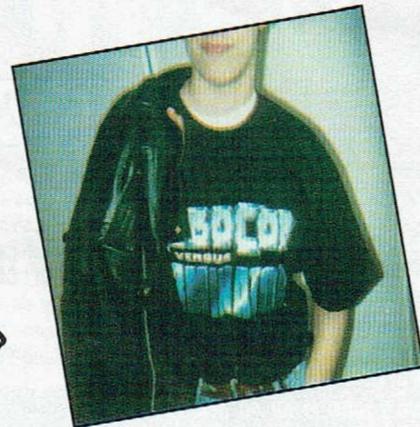
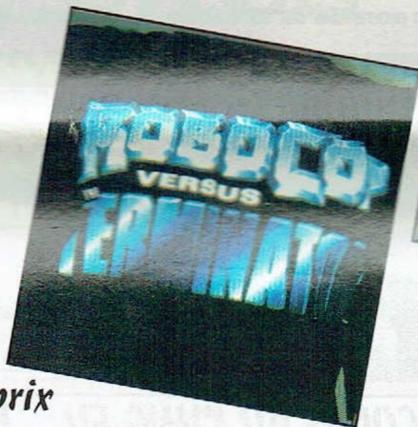
Lots :

1er prix : un blouson de cuir "Robocop vs Terminator" + le T-Shirt Terminator + le jeu Robocop vs Terminator.

2ème prix : un blouson + un T-Shirt

3ème au 5ème prix : un blouson.

6ème au 20ème prix : un T-Shirt



Questions :

1 Combien d'épisodes comptent la saga Robocop ?

2 Comment s'appelle le héros du film T2 :

- John O'Connor
- Jimmy Connors
- Johnny Cooper

3 Quel est l'éditeur du jeu Robocop vs Terminator ?

4 Dans quelle page de ce numéro se cache la tronche de notre mannequin vedette "David le Classieux" habillé du premier prix ?

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉLÉPHONE :

INDIQUER LA MACHINE POSSÉDÉE ET INTÉGRER LA MENTION SUIVANTE : RÉPONSE SUR CARTE POSTALE UNIQUEMENT.

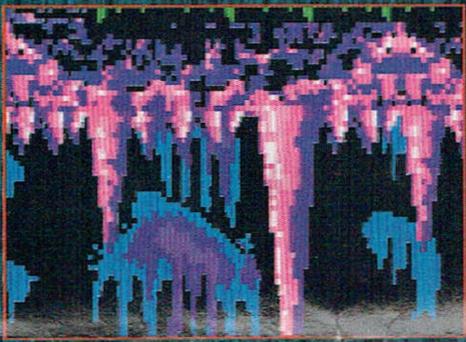
RETOURNEZ CE COUPON À SUPERSONIC - CONCOURS VIRGIN 517 RUE RASPAIL 93100 MONTREUIL



THE LOST VIKINGS

VIRGIN - MEGADRIVE

Vous remarquerez que les adaptations de jeux micros sont de plus en plus nombreuses. The Lost Vikings de Virgin (encore eux !) ne déroge pas à la règle et échappe au traditionnel "boum boum pan pan cul cul" auquel on nous avait habitués sur les consoles. C'est simple ou du moins c'est ce que l'on croit au début. Le but du jeu consiste à ramener au pays trois pauvres vikings égarés. Chacun d'eux a ses propres caractéristiques : le premier protège le groupe avec son gros bouclier, le deuxième attaque les ennemis avec son arc et ses flèches et le troisième ouvre des brèches en se jetant sur les murs ou contre les portes closes. Tour à tour, il faut choisir de jouer avec le bon personnage pour résoudre les énigmes et sortir des niveaux. Un excellent jeu de réflexion/action servi par une bonne palette de couleurs. A coup sûr un futur hit !!! Sortie prévue en Février sur la Megadrive.



WWF RAGE IN THE CAGE

ACCLAIM - MEGA CD

Encore un jeu de catch ? Oui mais attention, c'est le premier à voir le jour sur le Mega-CD et à intégrer des digits vidéo pour les phases de combat. Comme tous jeux de sport qui se respecte, on peut y jouer à un ou deux joueurs ou s'engager en mode tournoi. Là, il faut traverser les 19 caïds en lisse pour remporter la ceinture de Champion de World Wrestling. Mais ce n'est pas tout, Rage in the Cage vous propose aussi un mode de combat "gore" où les règles de jeu n'existent plus. Vous êtes enfermés à deux dans une cage métallique (d'où le titre) et le gagnant est celui qui parvient à sortir par la trappe de la cage tout en collant des pains à son adversaire. Une dernière info : Rage in the Cage supporte la manette à six boutons. De plus, il est possible de visionner à l'avance tous les coups spéciaux... Tout un programme !



Découvrez en avant-première en composant le 36 70 53 89 toutes les techniques ultimes (dont les coups spéciaux jamais présentés !) de Street Fighter 2' et Street Fighter 2 Turbo... un vrai régal !!!

MYSTERES AUX TEXAS... GROUND ZERO TEXAS SONY - MEGA CD

Une petite ville du Texas est sur le point d'être rayée de la carte car ses habitants disparaissent mystérieusement ! Le FBI foure son nez dans ce trou perdu et vous met sur les rangs pour résoudre cette énigme éminemment énigmatique. Grâce aux quatre caméras à votre disposition, vous surveillez la ville tranquillement depuis votre chambre d'hôtel. Vous vous rendez rapidement compte que la ville est en fait un haut lieu de la criminalité où contrebande, trafic d'armes, immigration clandestine et prostitution sont monnaie courante... mais il y a pire encore ! Gosh, Damned ! De méchants aliens à forme humaine ont infiltré la ville ! Evidemment, ce sont eux les responsables des disparitions. L'ennemi est repéré, il



reste donc à l'éradiquer ! Chaque caméra dispose de rayon paralysant bien utiles pour endormir temporairement les aliens. Mais pour les détruire complètement, il faut trouver la cachette où ils ont dissimulé leurs armements ultra perfectionnés... ce n'est qu'après que les choses sérieuses commencent ! Apparemment, ce jeu se présente comme un film interactif avec moult acteurs hollywoodiens et le très connu Dwight Little (réalisateur des films Halloween 4 et Maman j'ai raté l'avion). Sony annonce avec la sortie prochaine de Ground Zero Texas, le jeu qui sera à coup sûr LA référence des futurs jeux vidéo sur Mega-CD ! On attend une pré version... avec impatience ! Sortie prévue pour la mi-février.



BASKET DE REVE AVEC... JAMMIT VIRGIN - MEGADRIVE

Virgin sortira bientôt un nouveau jeu de basket "one and one" (on joue à un contre un, sous le même panier). Jammit est très prometteur car sa réalisation



semble excellente. Reste à tester la jouabilité... chose que l'on fera dès que l'on aura mis la main sur une pré-version. En attendant admirez les jolies photos !



TOUS LES COUPS DU KUNG-FU... DRAGON VIRGIN - MEGADRIVE

Bruce Lee, vous connaissez ? OUI (enfin j'le suppose) ! Vous aimez ses films bourrés de cascades de folies ? OUI ! Vous rêvez de faire pareil (comme le très fameux washigari coup de pied circulaire par exemple) ! OUI ! OUI ! OUI ! Alors no problemo, Virgin vous propose un jeu de combat "à la Street" inspiré de l'univers de Bruce Lee, avec bien entendu tous les coups du Kung-Fu (avec Bruce en personne, si si j'vous jure !).



On peut y jouer à un ou deux joueurs mais il faut parvenir à une maîtrise totale de soi pour espérer voir le bout du jeu. Dragon est le seul jeu de combat où trois personnages s'opposent en même temps (un seul joueur peut donc affronter deux personnages !). La lutte pour devenir le maître Dragon sera donc longue et cruelle. On en bave d'avance (sortie prévue en fin d'année 94) !!!



LE LIVRE DE LA JUNGLE VIRGIN - GAME GEAR

Dans cette adaptation du célèbre dessin animé de Walt Disney tourné en 1967 et adapté du recueil des nouvelles de Rudyard Kipling (déjà les héros envahissent nos petits écrans !), la société Virgin vous propose d'incarner Mowgli, le gentil p'tit d'homme, dans une jungle infestée de singes, de serpents et truffée de pièges mortels. Mowgli doit parvenir à son village en ramassant des gemmes (diamants), il doit affronter tour à tour Kaa le serpent puis Shere Khan le tigre (les deux boss du jeu). Heureusement pour lui, il a la possibilité de collecter des bonus (cachés dans les régimes de bananes !) pour changer d'arme ou récupérer des vies supplémentaires. Comme d'habitude, un temps limite vous est imparti pour finir chacun des niveaux (10 en

tout). Ses graphismes façon dessins animés et la bonne maniabilité de Mowgli devraient ravir les plus difficiles d'entre-vous. Déjà disponible.



MASTER CONVERTER II

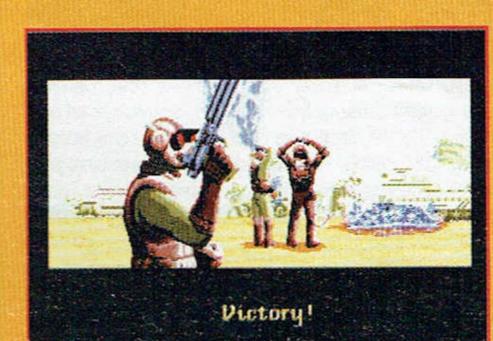
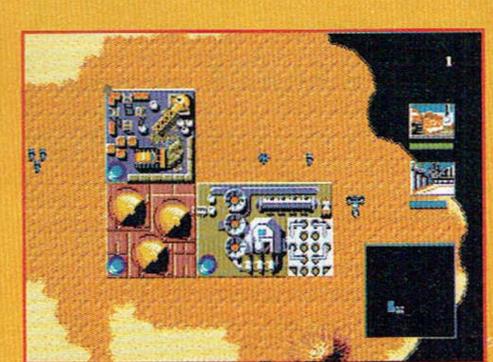
Je ne sais pas si vous avez remarqué, mais il est impossible de se servir du converteur 1, sur la Megadrive 2 ! Eh oui, c'est pas la bonne forme... pas la peine d'insister, ça ne rentre pas ! J'en ai rêvé et Sega l'a fait ! Sauf que la forme change. Avec le Master Converter 2, c'est le même topo et ça sert toujours à jouer aux jeux Master sur la Megadrive. Voilà une bonne nouvelle que nous nous devons de vous donner.



DUNE II THE BATTLE FOR ARRAKIS

VIRGIN - MEGADRIVE

Amateurs de jeux de stratégie, vous allez être servi(e)s ! En effet, Dune II (déjà sorti sur micro), est tout à fait du style à vous surprendre. Il vous propose de prendre part à la bataille pour la planète Arrakis, seule planète détentrice du précieux épice tant convoité par l'Empereur. Vous avez la possibilité de vous familiariser avec les commandes de jeu grâce au mode "Tutorial" qui vous expliquera toutes les subtilités du jeu. Il vous faut ensuite choisir l'une des trois maisons (hordes) que vous allez incarner : Atreides, Ordos ou Harkonnen (les mauvais dans l'histoire). Le but sera de prospecter les nombreuses régions afin de trouver l'épice. Pour cela, vous devez lancer la construction de pièges à vent (sortes de moulins à vent) pour alimenter en énergie la ou les raffineries traitant le précieux bien. Les toutes premières missions sont relativement simples (c'est une mise en jambe !), mais par la suite, les maisons adverses n'hésiteront pas à vous mettre des bâtons dans les roues. C'est pourquoi, une bonne gestion de vos ressources (provenant de la vente de l'épice) est impérative, ainsi que la consolidation de vos constructions. Graphiquement simple mais efficace avec des digits vocales de bonnes factures, Dune II ravira sans aucun doute tous les adeptes du genre.



EDITION SPECIALE DE NOEL !

Oyez, oyez chers lecteurs ! En ces périodes de festivités, sachez que si vous achetez les jeux Puggsy ou Wiz'n'Liz, Psygnosis vous offre gracieusement le CD audio du "manège enchanté" en version DJ remixée destroy de l'album "Génération Casimir". Pour sûr, ça va chauffer sévère dans les chaumières !

EWS

PÈTER PAN CONTRE LE CAPITAINE CROCHET... HOOK SONY - GAME GEAR

Après la Megadrive, voici le tour de la Game Gear... Hook arrive à grandes enjambées sur la petite portable de chez Sega. Dans ce jeu de plateformes tiré du film du même nom, le joueur prend la place de Peter Pan. Il affronte les méchants pirates, de vils squelettes ou de très piquants porcs-épics. Pourquoi tant de haine me direz-vous ? Eh bien parce que l'abominable Capitaine Crochet a kidnappé une ribambelle d'enfants et que Peter Pan... il est pas content ! Notre héros vert est armé d'une épée et peut récupérer tout un tas de bonus (cerise, pomme, poussière enchantée...) en plus des fabuleux trésors cachés sur huit niveaux merveilleux. Bref, le monde fantastique de Walt Disney chez soi ! Disponible.

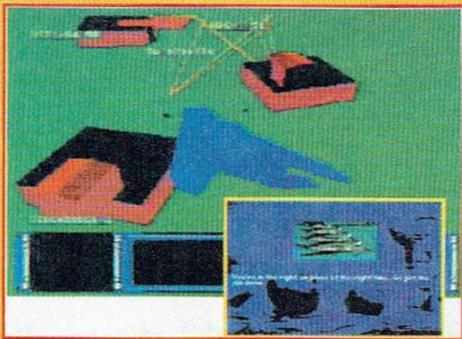


FIRE AND ICE VIRGIN - MASTER SYSTEM

Développé en premier lieu pour Amiga par le génial Andrew Braybrook, Fire and Ice est toujours d'égale facture après son adaptation sur la Master System (par Virgin). Je vous rassure, subtilité et intelligence sont toujours au rendez-vous de ce grand jeu de plateformes ! Vous jouez un gros toutou qui n'a qu'un but... sauver de petites poupées ! Les graphistes ont fourni un énorme travail. Le résultat est donc excellent : les couleurs pétent à l'écran !!! De plus, au fur et à mesure que le temps passe dans la journée, les teintes changent et l'éclairage tombe petit à petit. Lorsque la nuit est tombée, de nouveaux monstres font leur apparition et tentent de vous mettre le grappin dessus ! Suivant les tableaux, vous évoluez sous différents climats, du plus glacial (ice) au plus aride (fire). Aller, on vous en dit plus des qu'on met la main sur une version plus évoluée... Sortie probable en mars !

F117 NIGHT STORM ELECTRONIC ARTS - MEGADRIVE

Avec F117 Night Storm, voici annoncée la sortie prochaine d'un nouveau jeu d'Electronic Arts sur Megadrive. Mêlant habilement action et stratégie, le joueur est invité à prendre les commandes du bombardier le plus performant du moment : le F117. Deux modes de jeu sont disponibles : le "mode Arcade" vous permet de prédéfinir vos missions selon votre convenance en déterminant vous même les cibles à atteindre (chacun fait-fait-fait c'est qui lui plaît-plait-plait...). Le "mode Campagne" quant à lui, vous entraîne sur neuf théâtres d'opérations, avec plus de trente missions complètement différentes, basées sur de véritables faits historiques !!! Le "mode Campagne" commence par une phase d'entraînement qui n'a pas d'autres buts que de vous familiariser avec les commandes de votre bombardier. Les autres missions sont par contre nettement plus complexes et le "Briefing" d'avant décollage est toujours le bienvenu pour éclaircir le but de la mission. Le F117 est un bombardier de dernière génération, équipé de capteurs infrarouges sur ses missiles. Cela permet de guider ses projectiles avec une précision diabolique. Avec ses 16 mégas, ses digits sonores, ses 11 angles de vue (du cockpit, de l'extérieur...) et ses graphismes bitmap, F117 s'annonce d'ores et déjà comme un très grand jeu !

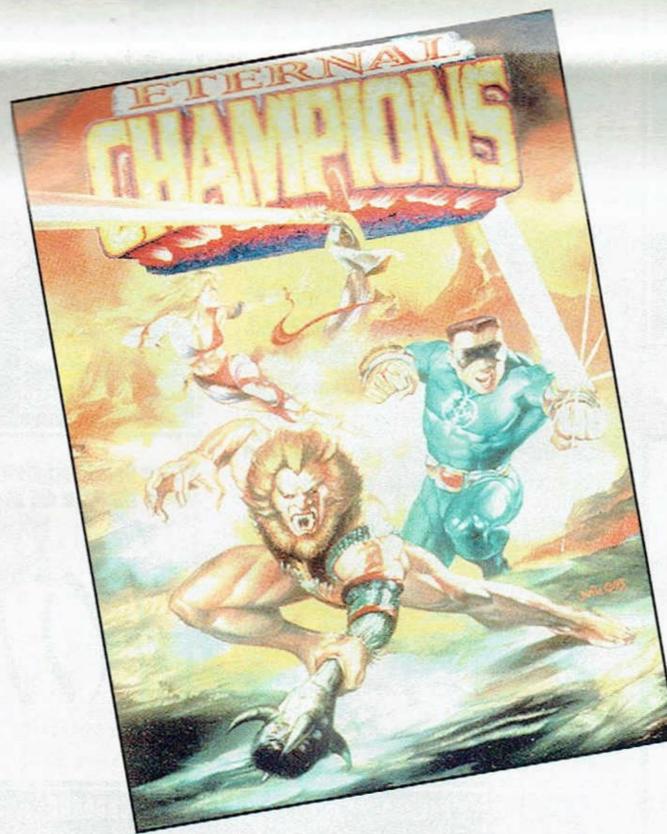


ROAD RASH US GOLD - GAME GEAR

La série des Road Rash fait un carton à chaque nouvelle sortie sur Megadrive. Les possesseurs de Game Gear (et de Master) avaient donc toutes les raisons du monde de crier leur désespoir : "Mais pourquoi pas sur les 8 bits ? C'est trop injuste !!!" Dans quelques semaines la chose sera réparée, car US Gold nous a mitonnés deux très belles conversions Master et Game Gear. Au programme, pas de grandes différences avec la version Megadrive (sauf graphiquement évidemment). Vous avez toujours la possibilité de changer de moto au fur et à mesure des courses, et comme de bien entendu, il est conseillé de coller des pains aux concurrents pour qu'ils se ramassent sur le bitume ! En conclusion... on adore !



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



Chaque mois, Carrefour crée l'évènement !

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

36.15 Carrefour

63 30 Ans de discount

Avec Carrefour je positive!

Carrefour

TEST MICROCOSM

Des shoot'em up, j'en ai testé des dizaines dans ma carrière de journaliste. A chaque fois, je raconte exactement la même chose : vous détruisez des dizaines d'aliens, anéantissez des boss, ramassez des bonus, etc. Bref, que du classique ! Eh bien, cette fois-ci, je vous jure, je suis complètement dépaycé ! Dans Microcosm MCD, dernier shoot'em up de Psygnosis, je me retrouve aux commandes d'un vaisseau microscopique, injecté dans un corps humain. Dans l'espoir de détruire de méchants virus. Pas mal comme scénario, non ?

Pas mal du tout, même ! Je commence donc la partie ! J'ai droit à une formidable intro, accompagnée de séquences en 3D aussi réalistes que celles des meilleurs jeux PC ! Comme dans Silpheed, sorti lui aussi sur MCD, le décor est entièrement géré en 3D. Superbe ! Je me familiarise alors avec les commandes du vaisseau. Après quelques minutes, je pilote parfaitement mon appareil. L'aventure commence ! Je traverse des

niveaux incroyables (je l'ai déjà dit, mais je le répète car c'est vraiment stupéfiant), bourrés de surprises. Des tonnes d'ennemis m'assaillent. Tant pis pour eux, je tire aussi rapidement que les meilleurs pistoloros du Far Ouest. Je suis peut-être rapide comme l'éclair, mais je ne possède pas assez de puissance pour détruire les gros ennemis. Pour réaliser mes plus (néfastes) désirs, je récupère différents bonus. Le shield (bouclier en anglais) me protège de certains



Le dernier niveau est difficile. Bonne chance.

chocs. D'autres bonus augmentent ma puissance de feu, ma vitesse, etc. Microcosm ne serait pas un vrai shoot'em up si des boss n'étaient pas là pour me barrer le passage.

Des Boss malveillants !

Ils sont donc là et bien là ! En voici un bref descriptif : souvent énorme, ils usent toutes les méthodes et techniques possibles pour me briser. Malheureusement pour eux, je suis très malin, et connaît bon nombre d'astuces pour les battre (vu ma longue expérience dans les jeux de tirs). En deux temps trois mouvements, je me débarrasse de ces vilains monstres ou virus devrais-je dire ! Heureuse nouvelle, après avoir battu chacun de ces boss, on m'octroie un password. Chouette, je vais enfin reprendre la partie où je le souhaite ! J'en profite aussi, pour dire que la musique n'a rien de fantastique, mais reste tout de même de bonne qualité. Dans un jeu, il y a toujours le pour et le



La route est presque dégagée pour poursuivre l'aventure. Il faut juste détruire cet ennemi qui se trouve au loin.



L'INTRO QUI TE



C'est une véritable course poursuite qui vient de s'engager. Qui sera le gagnant ?



Votre vaisseau vient d'abattre un ennemi. Profitez en pour accélérer votre marche en avant.

LES MONSTRES !



Boss 1 : tout en esquivant les rayons lasers, visiez le centre de la bête. Après quelques rafales de tirs, elle abdiquera sans problème !



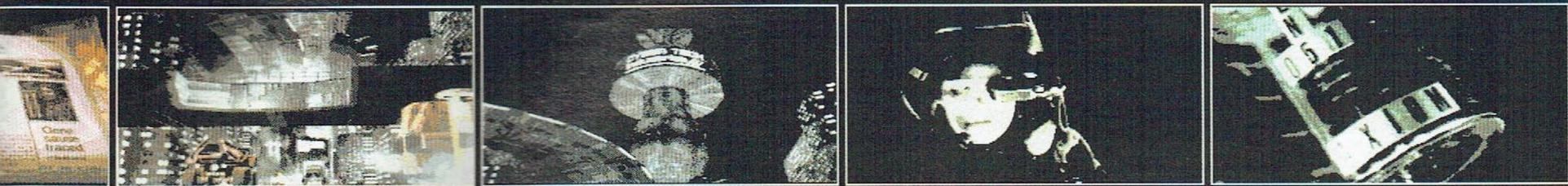
Boss 2 : pour vaincre ce boss, cartonner comme un bourrin !

TRUCS & ASTUCES 3615 KONSOL

- Des Action Replay ● Vendre, acheter, échanger
- Dialogue en direct tous les mercredis avec les journalistes de Supersonic ● Tous les jeux testés du magazine ● Les boîtes aux lettres, les messages...

NOUVEAU
Retrouve également tous les
TRUCS & ASTUCES
par téléphone
au
36 70 53 89*

8,76 F puis 2,19 F la minute



ME !

L'intro de Microcosm est sûrement la plus belle (et l'une des plus longues) que j'ai vu. Composée de nombreuses séquences et de voix digitalisées, elle résume parfaitement l'histoire qui se déroule : deux sociétés scientifiques s'affrontent pour prendre le pouvoir. Le résultat ne dépend que de vous. Etes vous prêt ??? C'est paaarrrrttttiiiiie.....



S'il n'y a aucun ennemi, c'est que vous êtes presque arrivé au boss.

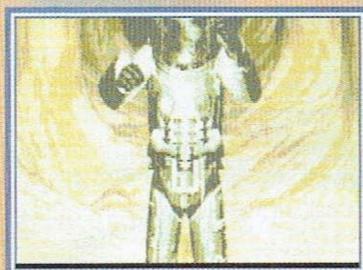
contre. J'ai pesé le pour, pesons le contre à présent. Premier gros gros problème : il est impossible de faire une pause durant le jeu ! C'est donc raté pour tous ceux qui veulent se faire un petit sandwich durant leur partie. Second problème : la difficulté est trop élevée. Je recommence au début du niveau après avoir perdu une vie ! Heureusement qu'on me donne de temps en temps des passwords. Au final, et malgré ces petits défauts, Microcosm est un excellent

shoot'em up, difficile à souhait. Novateur sur beaucoup de plans, il comblera sans aucun doute les possesseurs de MCD, et accrocs des jeux de tirs !

Davido Cosm !



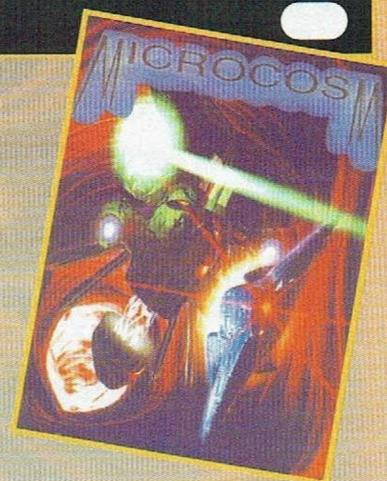
Quand vous perdez, vous avez le droit à une sympathique scène digit. Ne vous découragez pas et reprenez de plus belle !



Il vous arrive exactement la même chose que sur la photo de gauche. Une seule différence : vous combattez sans votre vaisseau.



Que la route est sinuose ! Ce n'est pas grave : vous êtes le roi de la conduite en état d'ivresse et le roi de la trajectoire en plein sommeil !



ARCADE/ACTION

PSYGNOSIS - 1 JOUEUR

A classer dans la catégorie de Silpheed, Microcosm est tout de même un ton en dessus. Pour les fanas !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	90%
SON	83%
JOUABILITÉ	88%
DURÉE DE VIE	89%

INTERET 85%

350 450

VEHICLE TYPE : EVA

SPECIFICATIONS :

- MERPODS :
- SINGLE SHOT
- BOMBE SHOT
- SHIELD SHOT
- ORBITER
- FLAMER
- SHOOT BOMB

ARMOUR : GM SPECIAL CLASS III

SPEED : 55

Le système de password est d'une simplicité enfantine. Il suffit de placer dans le bon ordre les bons éléments !



ne seule méthode est nécessaire : (ref, tirer comme un malade).



Boss 3 : quel monstre horrible. Remarque, il ressemble étrangement à notre rédac chef adjoint. Et encore on est gentil !



Boss final : vous êtes arrivé à la fin du jeu ou presque. Il ne reste plus qu'à battre cet horrible monstre !

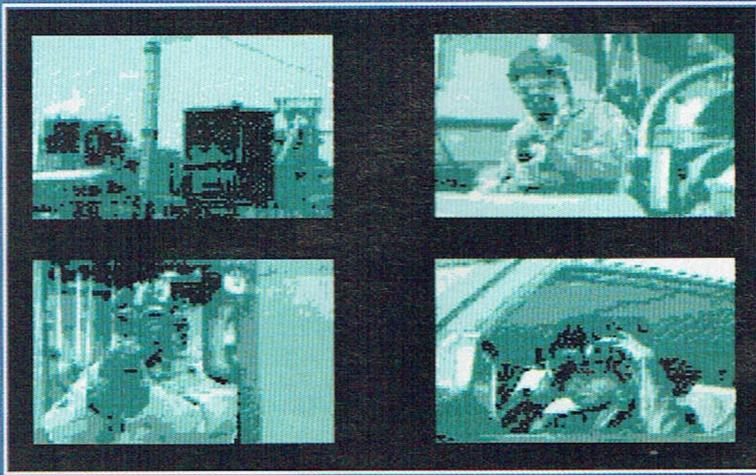
TEST

LETHAL ENFORCERS

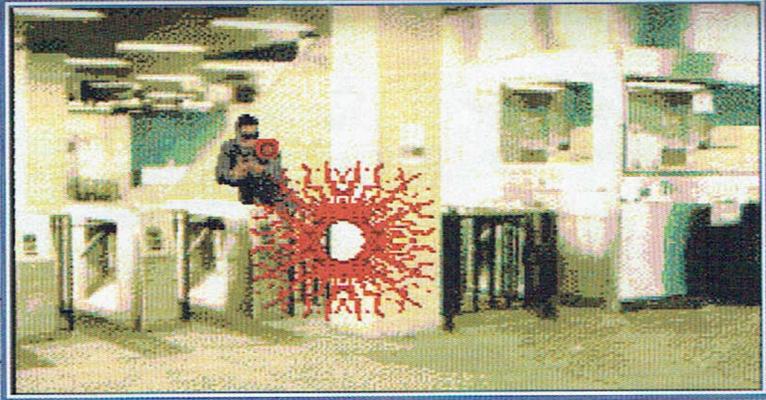
Quand j'étais petit, je ne rêvais que d'une chose : devenir agent secret. Manque de chance, le destin en a décidé autrement. Je suis devenu journaliste. Donc, depuis que je suis rentré dans les ordres à Supersonic, tout les matins devant mon miroir, je pense tous haut (les larmes aux yeux) : pourquoi ne suis-je pas devenu agent secret... Pooooooooooooooooooooo ?



Le jeu commence ! Comme vous l'avez remarqué, c'est la panique dans le commissariat. Une grosse flaque de sang sur l'écran montre la méga blessure que vous venez de vous prendre. Pas grave, ça fait même pas mal. C'est ça l'avantage des jeux vidéo sur la réalité ! Ça c'est de la légende...



Au début de chaque niveau, quelques images animées vous dévoilent ce que vous avez à faire. Ça c'est l'avantage du Mega Cd. Les possesseurs de Megadrive n'auront pas le droit à ce bonus, pas grave, le jeu reste le même.



Si vous ne réagissez pas plus vite, c'est la mort assurée. Ce serait dommage !

Tout ça pour vous dire que je tiens dans mes mains le très original Lethal Enforcers. Mon rédac chef m'annonce qu'il faut tester cette cartouche dans l'heure sous peine de flagellation immédiate. OK OK, chef adjoint, t'énerves pas !

Comme je suis le "big squatter" des salles d'arcade, je connais bien ce soft. Vous le savez sûrement, été comme hiver, je passe mes soirées et mes week ends à jouer à Super Street Fighter 2. Mais je m'intéresse aussi aux autres jeux éparpillés ça et là, dans

les salles. Par exemple, je connais bien Mortal Kombat 2, Virtua Racing, Fatal Fury Special et bien sûr Lethal Enforcers ! Eh oui, à l'origine Lethal Enforcers est un jeu d'arcade, où vous tenez le rôle d'un agent des forces spéciales. Equipé d'un gros magnum infrarouge, vous abattez tous les ennemis qui passent à l'écran.

Moi : 007
Le rôle de l'agent secret incorruptible m'irait à merveille... Le seul problème concerne mon porte monnaie. Eh oui, plus je monte en galon, plus il maigrit, le bougre ! Enfin, aujourd'hui j'ai la possibilité et le privilège de jouer à Lethal Enforcers sur ma Megadrive ! Assis confortablement, je commence ma partie. Que se passe-t-il ? Je joue et rejoue, mais le fait de jouer avec de un paddle, enlève tout son charme au jeu. Oooooooooooooo ! Pourquoi Lethal

Enforcers n'est il pas vendu avec des pistolets ? Mais si, bien sûr, dans la boîte il y a un gros pétard ! Fantastique ! Je peux brancher sur la Megadrive, les mêmes revolvers qu'en arcade ! Je commence une nouvelle partie et... IN-CROY-ABLE ! Les parties deviennent tout d'un coup exaltantes ! Tirer sur des dizaines d'ennemis dans des décors entièrement digitalisés, devient aussi "jouissif" qu'une bonne vieille partie de Super Street Fighter 2. Ramasser des bonus pour mieux cartonner les ennemis, augmente encore plus l'intérêt du jeu ! De plus, Lethal Enforcers se joue à deux !!! Les

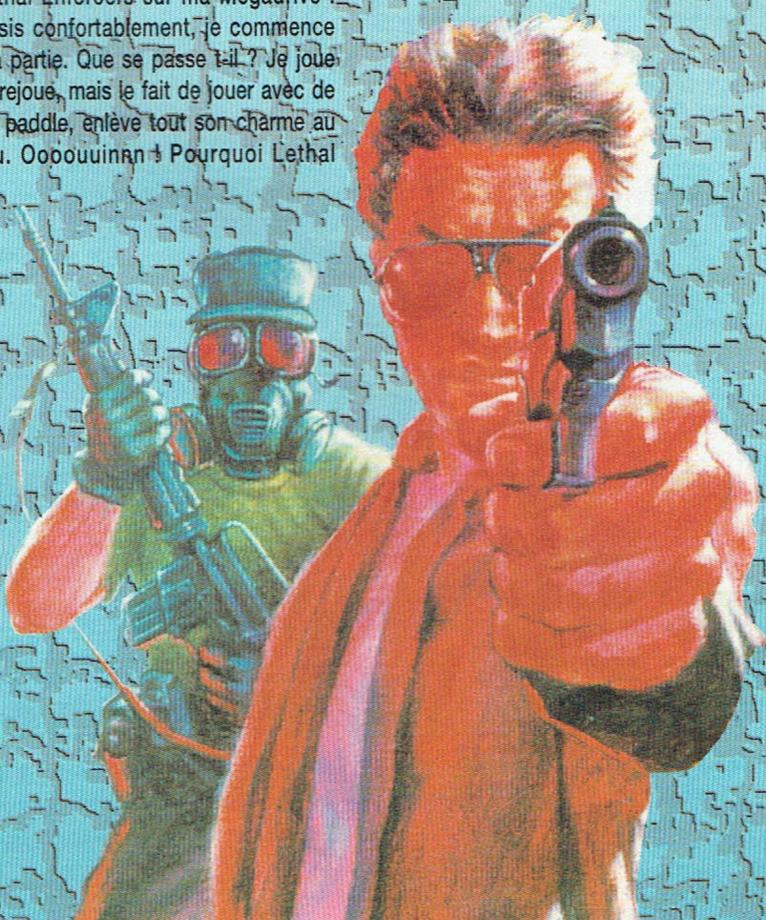
digits sonores pleuvent, accompagnées de superbes musiques. Après plusieurs heures de jeux, je stope la partie par peur de l'overdose, mais surtout pour soigner la grosse ampoulette qui clignote sur mon pauvre index ! Et je n'ai même pas encore parler du bonus stage tellement je suis excité ! Là, vous tirez sur des cibles, histoire d'améliorer votre précision. Vous pensez sûrement que j'ai le privilège de jouer avec des armes à feu parce que je suis journaliste ! Eh bien pas du tout, Lethal Enforcers vous est proposé avec un revolver, le deuxième est vendue à part ! Excellente initiative de Konami ! Aller, je vous quitte, parce que je dois me farcir un nouveau gâchis en vous souhaitant un joyeux Noël. David, le seul espoir des démocraties !



ARCADE MODE

1PLAYER	GUN
1PLAYER	JOYPAD
2PLAYERS	GUN & GUN
2PLAYERS	JOYPAD & GUN
2PLAYERS	JOYPAD & JOYPAD
OPTIONS	
GUN ADJUST	

Le tableau de sélection vous propose différentes façons de jouer. Gun adjust sert à ajuster le tir de vos armes.



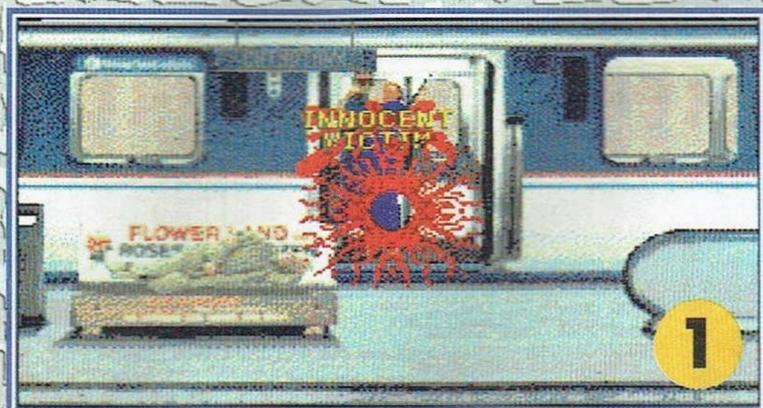
ARCADE/ACTION

KONAMI - 1 à 2 JOUEURS
Lethal Enforcers est un jeu unique en son genre. Si vous êtes des fans des jeux d'action, achetez le !

GRAPHISME	80%
ANIMATION	84%
SON	88%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	92%

INTERET 88%

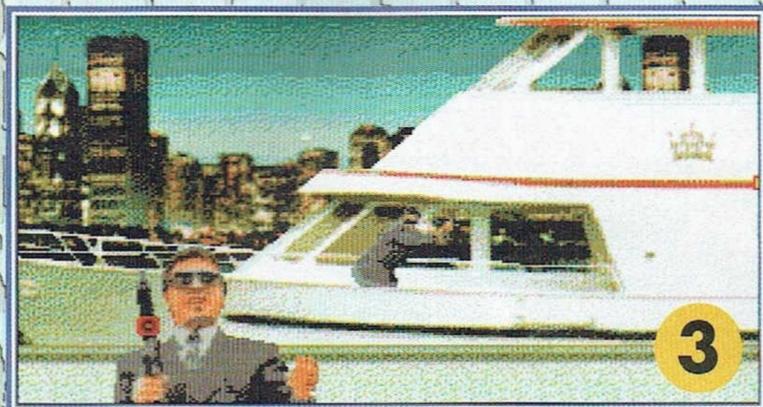
350 450



1



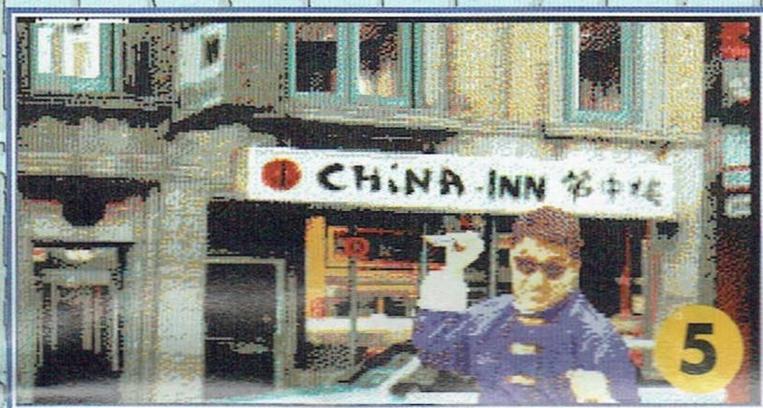
2



3



4



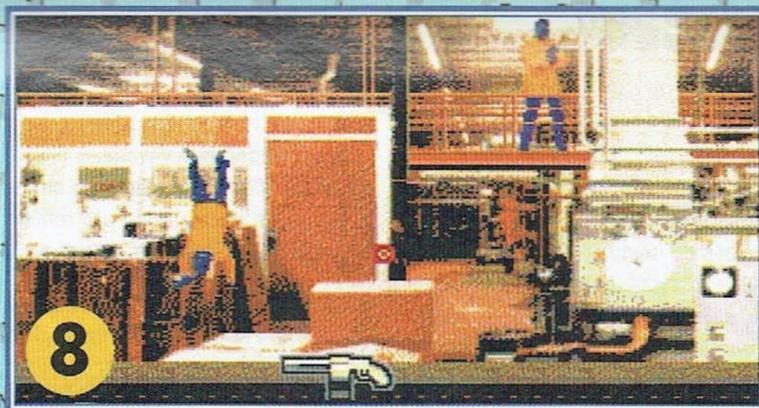
5



6



7



8

1) Non seulement vous avez descendu un innocent, mais en plus vous venez de prendre une balle dans la tronche ! Et oui, la grosse tache rouge au milieu de l'écran, c'est votre sang.

2) Pour ne pas vous faire détruire par cette belle grenade défensive, une seule solution : visez la bombe !

3) Le sbire avec le pistolet mitrailleur : ne le ratez surtout pas, sinon il vous causera bien des souffrances !

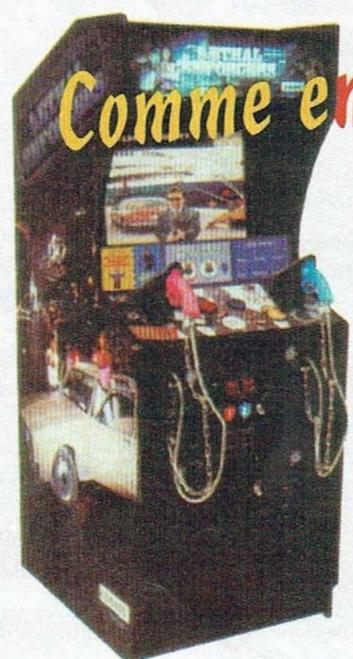
4) Vos munitions causent des dommages plus importants que les balles standards du début du jeu. Profitez-en pour transformer la Cadillac en écumoir.

5) Dans Chinatown, soyez sur vos gardes. Armer de couteaux, de shurikens et de leurs mains les rois du Kung Fu vous attendent pour vous trouer la peau !

6) Dans le métro ça craint aussi un max. Les bandes de voyous plutôt bien organisées font régner la terreur dans les stations. Vous êtes payé pour nettoyer les quais, les rails et les rames !

7) Vraiment incroyable cette ville : même l'aéroport est truffé de bandits. Il vous faudra pas mal de sang froid et de munitions pour arriver au bout de ce niveau.

8) Bien joué ! le gangster qui vous tirait dessus depuis l'étage vient juste de prendre une rafale d'arme automatique. Une option intéressante s'offre à vous. L'icône représente un revolver plus puissant. Visez juste et vous vous en servirez immédiatement.



Comme en arcade !!!!

Sorti il y a un an environ dans les salles d'arcade, Lethal Enforcers est vite devenu un méga hit.

Un meuble attractif, une excellente jouabilité, un concept original ont fait de ce jeu un must du genre. Vous avez de la chance, aujourd'hui, il est possible d'y jouer chez soit. C'est pas cool ça ?

Comme vous le constaterez, jouer à Lethal Enforcers avec un paddle n'est vraiment pas évident. Le paddle répond trop lentement et vous vous retrouvez très vite débordé par des ennemis super bien équipés. Il est donc impératif de jouer avec le gros Magnum tout bleu.



D'ailleurs, il est dommage que

les colts soient bleu où rose, ça fait pas très sérieux ! Bref, avec le pétard tout devient plus jouable, plus facile et bien plus réaliste. Entraînez-vous un peu et vous deviendrez rapidement un tireur d'élite.

100 CONSOLES et **CARTOUCHES DE JEUX** À GAGNER !

Joue et gagne en appelant au : **36.68.11.66** des consoles Méga CD2, Super Nintendo, Jaguar



C'est facile, appelle vite au : **36.68.10.39** Joue et gagne des consoles Méga Drive, Néo-Géo, 3DO,...



Et chaque jour, gagne des cartouches de **jeux vidéo** sur le **3615 7 SUR 7**

CODE BONUS : 125 MEPROC.COM - 2.19 F. une min.

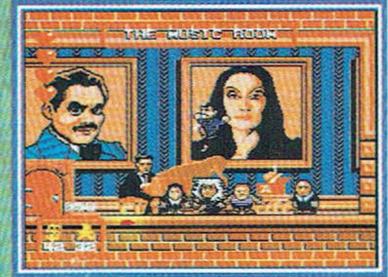
The Addams Family

Horreur à la rédaction de Supersonic ! Un ignoble juge a enlevé les membres de la rédaction. Disparus grand-mère David, oncle Jo, Mortimike, la petite Séverine et le grand Frank... Seul Lionéz a échappé au kidnaping. Mais aura t-il assez de courage pour les sauver au coeur du grand manoir de Supersonic. Plus d'une fois mon courage a été mis à rude épreuve, mais cette fois ci j'ai un atout en main. En effet j'ai déjà fais la même chose il y a de cela un an...

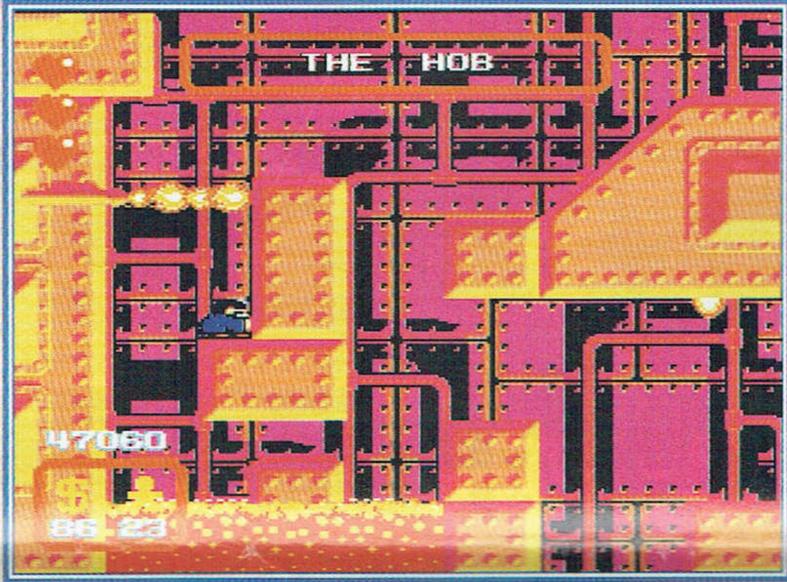
Le manoir de Supersonic n'a pas changé et j'ai même l'impression qu'il est encore plus beau qu'à ma première visite. En effet, vu les différences graphiques qui existent entre la Super Nintendo et la Megadrive, on voit que les artistes se sont appliqués comme des dieux pour cette conversion. Mais bon, je perds du temps et ma p'tite famille s'impatiente. Je suis bien content de me ballader à ma guise dans ce grand manoir, d'autant que les portes sont nombreuses et les chemins divers.

L'oiseau de malheur.

Premier réflexe, je me dirige vers le vieil arbre où vit un méchant oiseau. Vous, cher lecteur, me verrez là, sous mon plus beau profil, évoluant dans un décor de rêve au scrolling tantôt vertical, tantôt horizontal, tantôt multidirectionnel. En sautant sur la tête de l'oiseau je l'envoie en enfer et m'octroie par là



Dans la salle de musique, la famille se réunira...

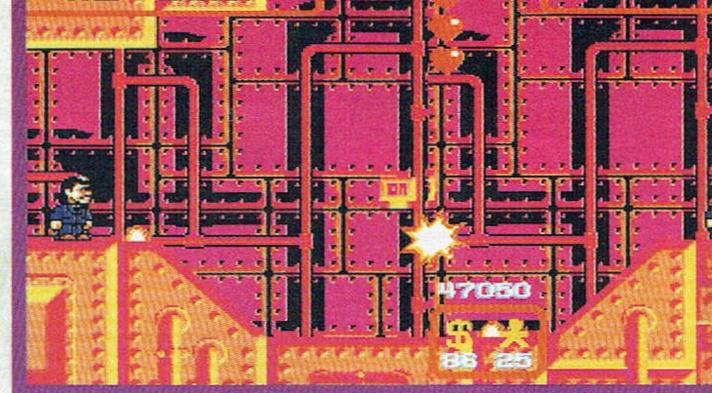


Ambiance surchauffée dans le four de la grand-mère. Le but du jeu est de ne pas se faire brûler, facile !

même occasion un cœur supplémentaire pour le plus grand plaisir de ma jauge d'énergie ! Les membres de ma famille sont emprisonnés dans différentes pièces du manoir : la petite Séverine dans la crypte, le grand Franck dans la salle de jeux, oncle Jo dans l'armurerie, grand-mère David dans la cuisine et enfin, ma douce et belle Mortimike est au mains du juge lui-même. Avant de délivrer cette dernière je dois partir à la rescousse de mes autres chers et tendres. Après avoir descendu l'oiseau (de son perchoir), je me dirige vers la base de l'arbre, pousse la paddle vers le haut, et hop ! Passage

secret ! Eh oui, des passages secrets j'avais en trouver un bon paquet durant mon voyage. Celui-ci m'emmène jusqu'au cimetière où se trouve la crypte renfermant la petite Séverine. Après avoir

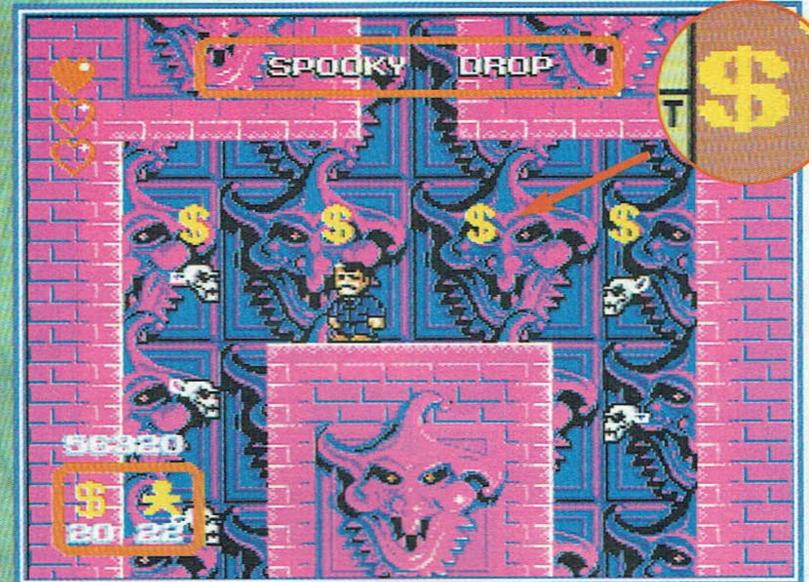
Oh, un passage secret, peut-être y a-t-il des vies cachés.



MICRO-ONDES !!!!



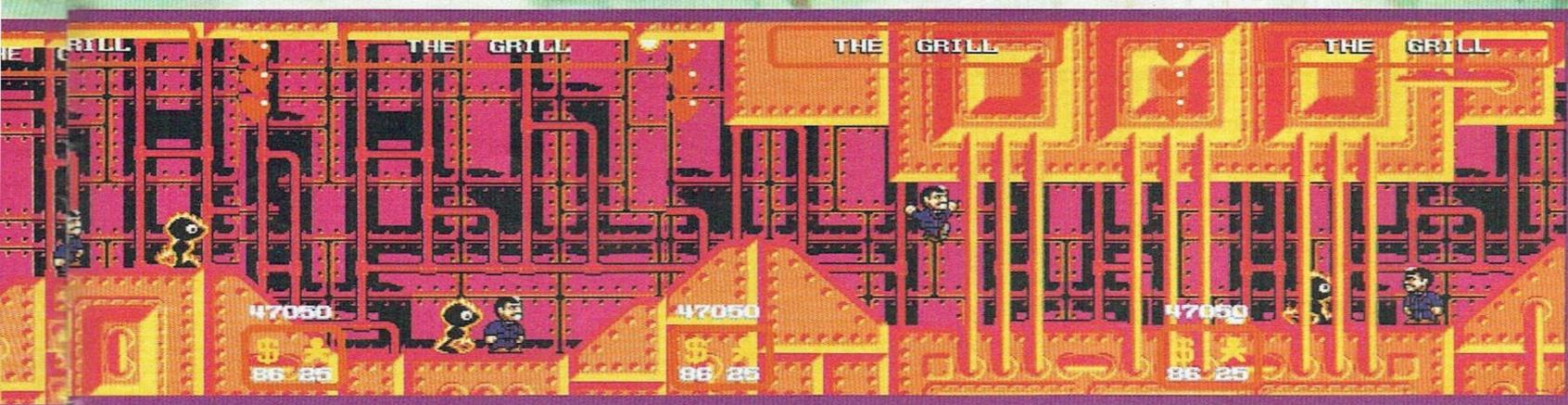
C'est pas tout d'éviter cette grosse boule, il faut aussi se farcir les dollars, histoire de se "pêcho" une petite vie.



Comme est cerné par les dollars. Peut-être le saviez-vous, mais sachez que pour cent dollars, vous gagnez une vie. Coooolll !



A l'entrée de la crypte, l'accueil sera plus que chaleureux. En parlant de chaleur, faites attention à cette citrouille volante qui vous balance des flammes...



Voici un petit bout du four. Gomez doit se farcir des gars enflammés immortels et des jets de flammes. Pour s'en sortir vous devez appuyer sur des switchs pour ouvrir la porte de fin. Ici, pas de cœurs et pas de dollars, il faudra passer sans perdre de vies. Annulez tous vos rendez-vous et concentrez-vous bien ! Comme vous pouvez le remarquer, graphiquement Addams s'en tire pas trop mal.

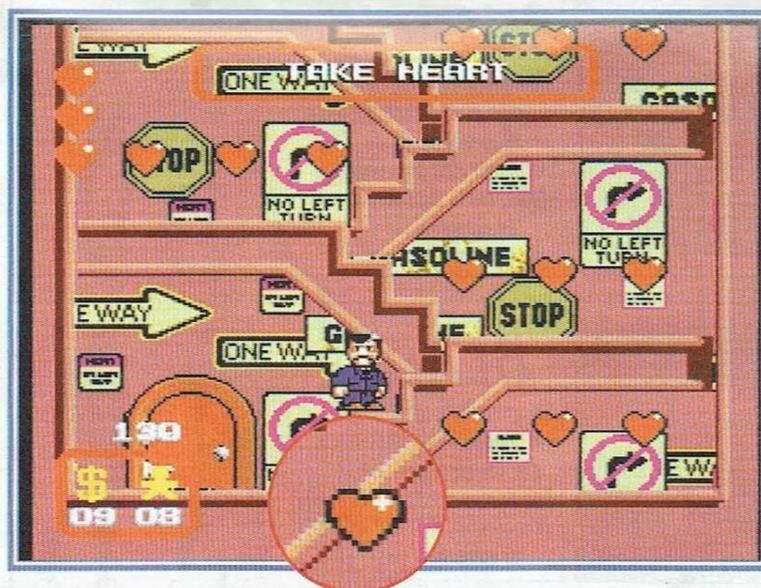


reusement pour moi parfois un peu faible. Mes aventures dans le manoir de Supersonic me font découvrir des décors très variés et de toute beauté que je ne suis pas obligé de revoir grâce au système de password.

Un niveau caché !

Après avoir délivré ma famille au son d'une musique inquiétante, apparaît un niveau supplémentaire particulièrement ardu pour envoyer ballader à tout jamais le juge de pacotille. Pour cette réédition de mes aventures, les gens de Flying Edge aurait pu rajouter quelques niveaux de plus. Mais d'un autre côté je suis content car la réalisation de la Megadrive est impeccable. Mais c'est un peu dommage de sortir Addams si tard, car le jeu est sorti il y a maintenant 65 millions d'années sur Super Nintendo !

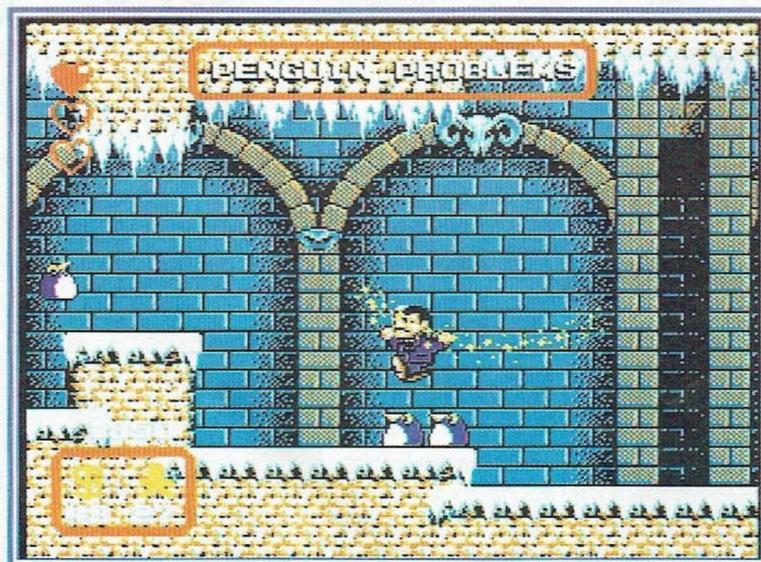
Lionèzzzzzz des Os.



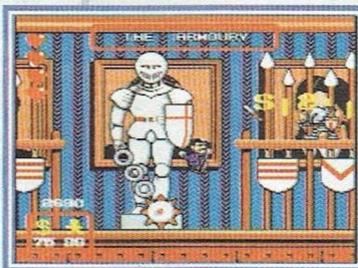
Dans la cuisine, pas le temps de conter fleurette aux cuisiniers fous et aux tasses volantes.

Nombreuses sont les salles secrètes remplies de cœurs et de bonus en tous genres.

traversé un niveau rempli de pièges et d'énigmes, de boutons à actionner et d'ennemis à désarçonner, me voici face à un gardien énorme qui s'effondre sous plusieurs coups de fesses bien placés ! Chacun de mes autres amis est gardé par un ignoble boss. Ça fait un sacré tas de boss méchamment équipé, plein de force mais heu-



Je viens de vérifier : le pingouin n'est pas une espèce en voie de disparition, libre à vous d'en écraser une centaine, si ça vous chante.



Même les armures se mettent en quatre pour vous arrêter.

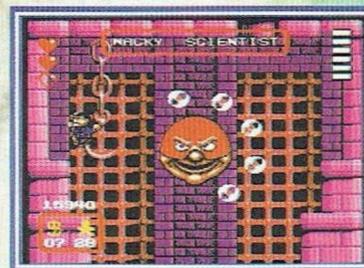


Les boulets de canon vous seront utiles pour grimper.

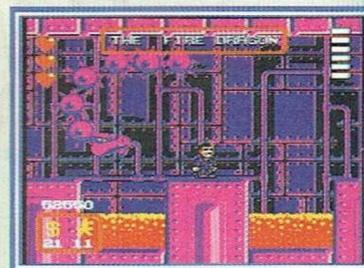
LES BOSS



BOSS 1 : si vous tuez cet oiseau vous aurez un cœur en plus.



BOSS 2 : attention à ces scies circulaires.



BOSS 3 : ce dragon de flamme est un peu balèze.



BOSS 4 : ce goblin n'est pas bien méchant, gaffe quand même.



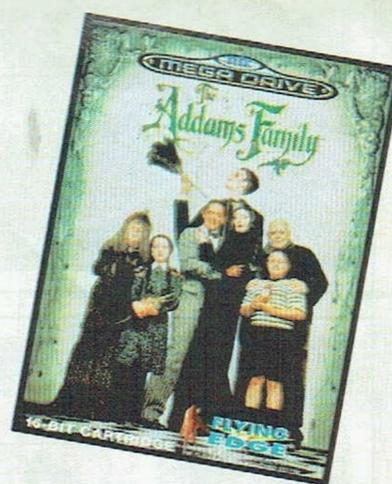
BOSS 5 : ce bonhomme de neige rapporte un cœur.



BOSS 6 : la vilaine sorcière vous prendra la tête.



BOSS 7 : le dernier boss, méchant et coriace quoi !



ARCADE/ACTION

FLYING EDGE - 1 JOUEUR

L'adaptation fut longue à venir mais ça vaut le coup. Un très bon jeu de plateformes.

GRAPHISME 90%

ANIMATION 89%

SON 88%

JOUABILITÉ 90%

DURÉE DE VIE 89%

INTERET 89%

350 450

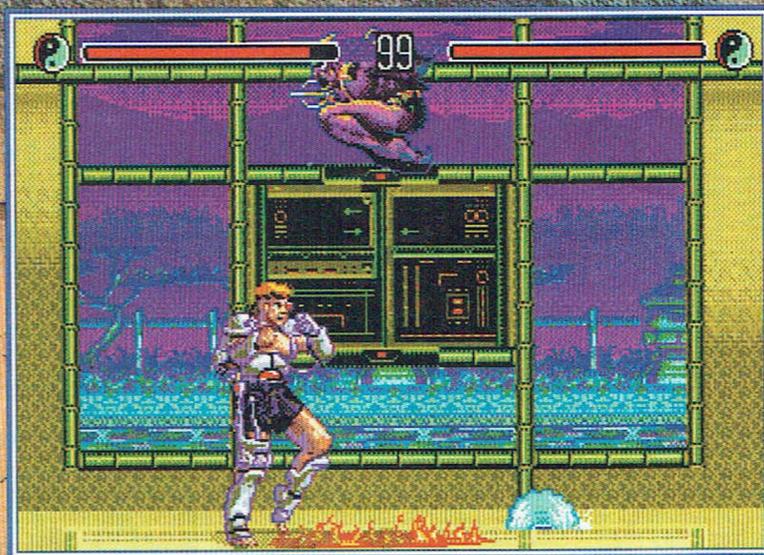
TEST ETERNAL CHAMPIONS

Situation géographique : lycée Jean-Pierre Pabulatchi, salle 38, cours de Sciences Nat. **Situation temporelle :** quatre heures de l'après-midi, l'ambiance est chaude, les élèves aussi. **On ne sait pas si la prof tiendra jusqu'au bout. Sujet de conversation de la prof :** le système nerveux. **Sujet de conversation des élèves :** Eternal Champion, dernier jeu Sega sorti sur Megadrive !

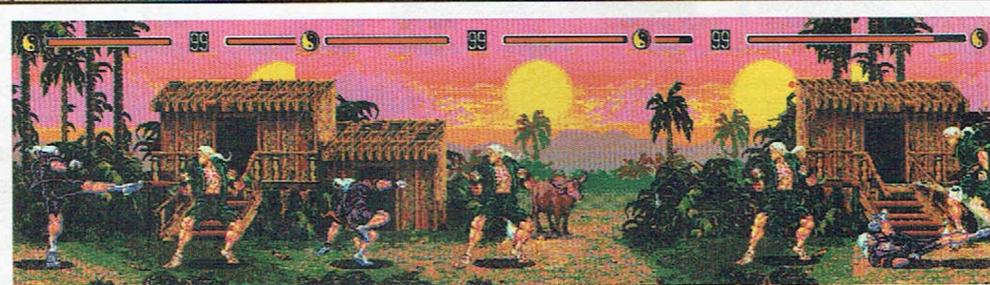
La Prof : alors voici les différents points sensibles... Greg : Z-y vas les points sensibles, j'te mets un coup de tibia à la Sagat tu t'envoies au huitième étage ! La Prof. : taisez-vous insolent ! Qu'est-ce que je disais... Ah oui, José : gringo, escousse toi, ton Sagat c'est de la morue, moi j'prends Blade, y' lui bouffe toutes les dents ! Greg : ouais z-y vas, aucun jeu ne peut battre Street 2, ton Eternal Champion : c'est du vent ! Dave : ouah, l'aut' hê ! T'y a même pas joué ! Dans Eternal Champion t'as quinze-mille fois plus d'options que dans ton Street ! La Prof. (que l'on croyait oubliée) : Je ne veux pas paraître désagréable mais sachez que la main possède... Mamadou : eh dis don', dis don', Ma'ame, t'y sais même pas faire un boule de feu avec ta mimine pleine de doigts. Rachid : mais oui, mais oui, achètes-toi une bouche avant de parler ! Et puis d'abord les jeux sur Megadrive y sont nuls "paskeu" y'a que trois boutons. Charles-Henri : eh mon gars faut te mettre au courant, où t'as vécu ces six dernières années, sur une île déserte ? Les manettes six boutons ça existe sur Megadrive !

Surgé : le retour !

La Prof. : bon Benjamin, en tant que délégué de classe, va me chercher le surveillant général, on ne peut pas travailler dans de telles conditions ! Benjamin : oui madame ! Ouuhhhh ! Fayot, Judas, fayot, vendu !!!!! La Prof. : duuuu calme, voyons ! Reprenons le cours... Dave : Moi j'dis qu'y a pas qu'Rachid qui s'tiens pas au courant. Pour ton information personnelle, c'est plus Robichon le surveillant général mais un nouveau keum, qui comme y dirait Bob, y va faire le ménage. Bob (tout tremblant) : ouais il ressemble au monstre dans Eternal Champion. Johnny : ouais c'est Slash. Il sont neuf dans l'jeu !!! Greg : ouais mais dans Street 2, ils sont beaucoup plus nombreux ! Dave : pas aussi nombreux que le nombre d'zéro qu'tu t'es tapé ce trimestre ! La prof : Mais ! mais... Sébastien (rentrant de l'infirmerie) : c'est quoi s'delbor ? j'ai loupé quelques chose ? Albert (pas Einstein !) : pour te faire un ptit topo



Vous pourrez vous combattre dans une salle d'entraînement spéciale dans laquelle vous pourrez régler quelques caractéristiques. Vous pourrez par exemple mettre une petite mine par ci, une scie circulaire par là, un rayon laser en haut etc... Tout comme dans World Heroes, il ne faudra donc pas se méfier que de l'adversaire !



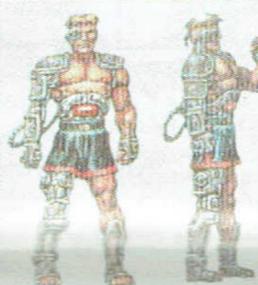
MIDNIGHT

Après avoir subi des expériences scientifiques, il se retrouve immortel. Et comble du comble, il est laid.



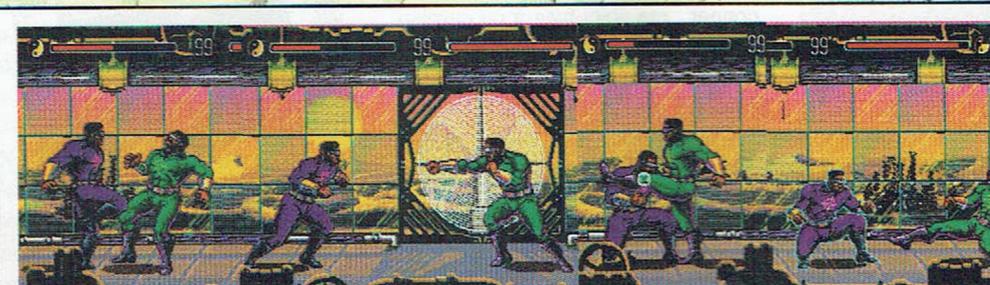
RAX

Kick boxer cybernétique harnaché de métal jusqu'au dents Rax assure un max. Ses coups de savate sont terriblement violents.



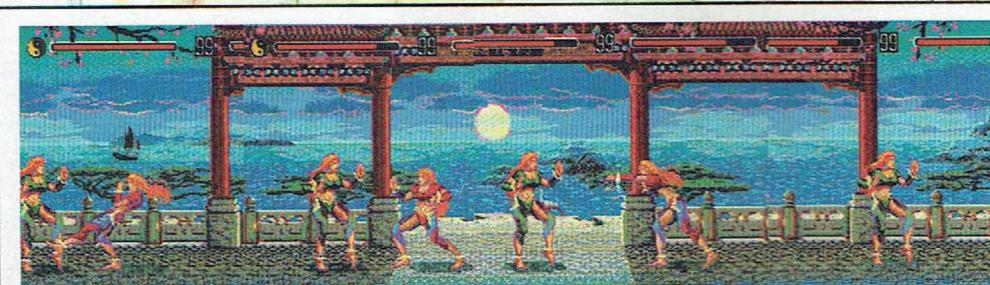
SHADOW

Cette jeune fille ninja a la possibilité de disparaître et de balancer des shurikens. Jolie, mais dangereuse la demoiselle !



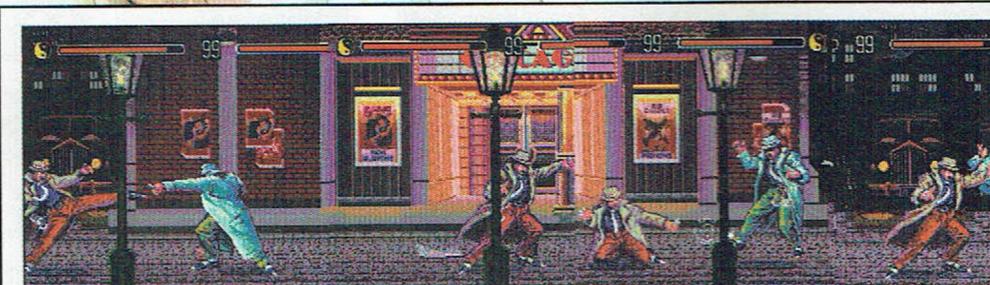
BLADE

Ce gros Bill utilise des armes illégales. De toute façon tous les coups sont permis. D'ailleurs, il n'est pas si gros que ça !



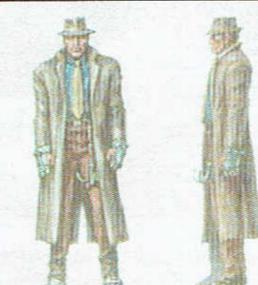
JETTA

Voici une acrobate extrêmement rapide. Elle utilise des enchainements invisibles à l'œil nu !



LARCEN

C'est un combattant des années 30, qui aime se servir de son grappin mais aussi et surtout de ses poings. Larcen, il fait vraiment de l'effet !





SLASH

Slash est un homme préhistorique particulièrement fort et armé d'une massue presque aussi grosse que lui !



TRIDENT

A la fois gladiateur et homme-poisson, il lutte sans cesse pour prouver sa force. C'est un violent ! Et ça se voit ! Non ?



XAVIER

Ce magicien du moyen âge peut transformer ses adversaires en... d'autres adversaires ! Si vous ne comprenez pas, c'est pas grave !



COMBAT

SEGA - 1 À 2 JOUEURS

Sans être aussi bon que Street Fighter 2, Eternal Champions s'impose comme l'un des meilleurs jeux de combat sur Megadrive !

GRAPHISME 87%

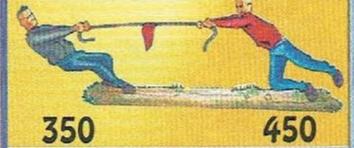
ANIMATION 90%

SON 89%

JOUABILITÉ 90%

DURÉE DE VIE 91%

INTERÊT 91%



depuis qu'ta fait semblant d'aller à l'infirmerie, histoire de relancer l'infirmerie, c'est Greg qu'y a commencé toute l'embrouille. Alors qu'la fepro était tranquillement en train de nous baratiner sur la théorie des nerfs, v'la que ste gros tas de Greg s'est mis à blablater sur les soi-disantes capacités de Sagat. Sur ce, José a renchéri en précisant que Blade et Slash étaient plus forts que lui. Sebastien : si tu parles du Blade qu'est dans Eternital-Championnat... Dave : Moi j'dis qu'ton séjour en Angleterre y t'as pas servi à grand chose ! Le

jeu dont tu parle c'est Eternal Champion et non Eternital Championnat du gland ! Sebastien : ouais ben dans Eternal Champion y a pas qu'c'est deux persos. Greg : ah ouais, missiou j'y sais tout !

Y'a vraiment du monde !

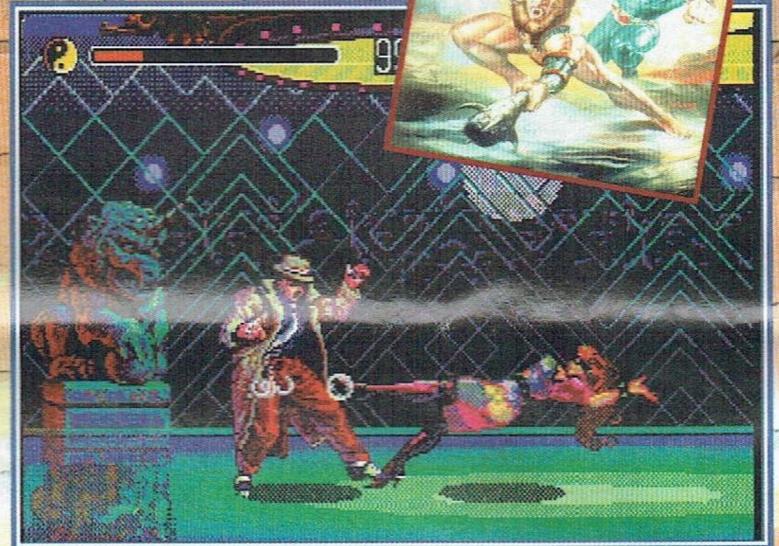
Sebastien : parfaitement ! Greg : jiste pour voir, ti pé m'en citer quelques-uns avec leurs caractéristiques. Sebastien : euh ! euh... Jetta l'acrobate qui peut se rendre plus rapide que les gars dans Street Turbo avec 10 étoiles. Shadow la ninja qui disparaît à la Dhalsim. Larcen le gangster (un peu genre Dick Tracy mais en plus armé). Rax, un Sagat futuriste... Xavier le magicien qui peut transformer les autres bonhommes et finalement une sorte d'homme-poisson (l'homme de l'Atlantide en plus grand et plus laid, si tu vois ce que j'veux dire !). La prof : si j'vous dérange, il faut me prévenir... Momo, sortant brusquement de son profond sommeil : quoi, quoi,

keskisspasse ? Dave : laisse tomber et rends-toi frère. Bon, on n'en étais où ? Greg : ouais, t'as vu les couleurs, ta Megadrive elle bave ! Seb : t'es fou ! C'est trop beau. Ouais OK, c'est un peu terne, mais les sprites y sont encore plus gros qu'Robert. Robert : y'a un problème mon gars, n'oublie pas que ch'uis le fils de Zangief ! Seb : excuse moi, vieux, je savais pas ! La Prof : bande de petits (bip) vous allez voir ! A ce moment le Benjamin débarque avec le surgé en furie : qu'est ce que c'est que ce bazar ! Toj, toi, toi et toi, dans mon bureau ! La classe en délire : aaaaahrrrr ! Le surgé ressemble au dernier boss ! Dave : bandes d'ignares, y'a pas de dernier boss dans Eternal champion, d'ailleurs si vous réussissez à le terminer, j'vous paie le champ ! C'est le moment que choisie la sonnerie pour se manifester. Comme un seul homme, la classe sort en trombe par la porte ne laissant sur son passage que tristesse et désolation. Ils sont tous partis jouer à Eternal Champion. La prof soulagée d'en avoir terminé, rentre tranquillement chez elle. Elle ne peut vraiment pas lutter avec la clique d'Eternal Champion. Quoique !

L&M's, fond dans la bouche, pas dans la main !

Comme dans Street Fighter 2, une manette 6 boutons est nécessaire. Si vous ne disposez que d'une manette trois boutons, vous pouvez jouer soit avec les coups de pieds, soit avec les coups de poings en appuyant sur Start.

Pour réaliser la plupart des coups spéciaux, appuyez sur 3 boutons en même temps en réalisant une "manip" avec la croix de direction !

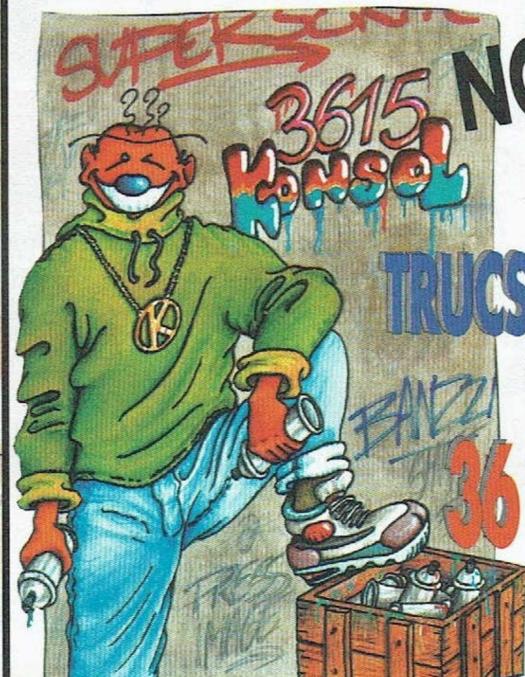


Mais que ce passe t-il, Shadow a-t-elle été touchée ? Non, elle est en train d'enchaîner Larcen Tyler ! Bien fait...

TRUCS & ASTUCES

3615 KONSOL

- Des Action Replay ● Vendre, acheter, échanger
- Dialogue en direct tous les mercredis avec les journalistes de Supersonic ● Tous les jeux testés du magazine ● Les boîtes aux lettres, les messages...



NOUVEAU

Retrouve également tous les

TRUCS & ASTUCES

par téléphone

au

36 70 53 89

8,76 F puis 2,19 F la minute

MEILLEURE NOTE DU MOIS !

ÇA BASTONNE SU

R.A.X.

Profession : Combattant
cybernétique
Epoque : 2345
Son style : Muay Thai
Origine : Cyborg
Insulte favorite :
"Tordu !"



R.A.X. (Robot Artificiel Xosquelette) possède des coups mélangeant le kick boxing, le muay thai et une pointe de technologie ! Il peut foncer sur son adversaire, se rendre immortel momentanément, donner le méga coup de pied de la mort, le méga coup de poing de la mort. Il peut même s'envoler pendant un court instant. Un personnage qui possède un excellent style !

XAVIER

Profession : Magicien
alchimiste
Epoque : 1692
Son style : combat au
baton, Hapkido
Origine : Salem
Insulte favorite :
"illettré !"



Xavier utilise sa canne magique de façon très étrange, mais efficace. Il peut balancer des boules, allonger sa canne, transformer ses adversaires en d'autres adversaires (!), emprisonner son ennemi autour d'un serpent et se propulser à la vitesse de l'éclair. Il possède de nombreux coups tous plus bizarres les uns que les autres. Normal, quand on est magicien, on se la donne bien !

SLASH

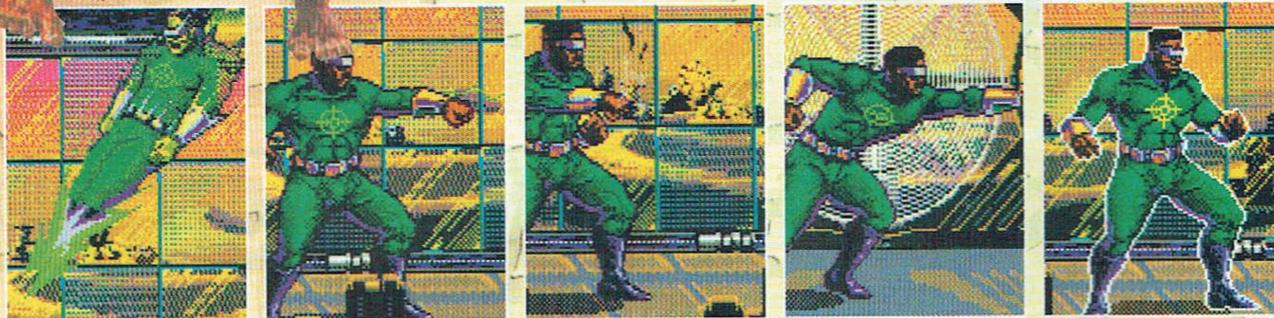
Profession : chasseur
préhistorique
Epoque : 699 Av JC
Son style : faire souffrir
Origine : une caverne
Insulte favorite :
"browarr !"



Slash (bizarre comme prénom) en tant qu'homme préhistorique est doté d'une force phénoménale et d'un baton non moins phénoménal. Il peut se balancer tel un cabri, slasher avec ses pattes, balancer des os, foncer comme une brute et tourner tel un Zangief. Ses "chopages" sont meurtriers, il vaut mieux ne pas se frotter à lui ! C'est un conseil !!

BLADE

Profession :
chasseur de bounty
Epoque : 2030
Son style : Kenpo
Origine : Syrie
Insulte favorite :
"Perdant !"



Jonathan Blade a eu des mots avec la police, donc on ne va pas trop s'éterniser... Pendant le saut il foncé en ville, choppe avec son grappin, balance une boule de la mort, enchaîne des milliers de coups de poings et peut même devenir plus costaud pendant quelques secondes. Il est gros et imposant mais pourtant, il se déplace très vite et frappe plus fort qu'il ne crie.

TRIDENT

Origine : gladiateur
Epoque : 110 av JC
Son style : capoeira
Origine : Atlantide
Insulte favorite :
"sale flic !"



Trident, gladiateur de l'Atlantide a un trident à la place de la main droite (d'où son nom !). Il peut "dragon puncher" tel un Ryu, balancer une flamme paralysante, foncer avec son trident, trouser son adversaire ou se rendre invulnérable pour traverser son opposant. Il combat toujours sur une grande mare. Quand il met les pieds l'eau, on voit même l'onde qui les entoure. C'est très joli, ça sert à rien, mais ça reste très joli !

R MEGADRIVE !!!!



Larcen Tyler a un peu le style de Dick Tracy. Même chapeau, même imper, mais il est dix fois plus fort. Il peut slasher à la Guile, s'accrocher au plafond pour mieux retomber, balancer son grappin ou balancer un projectile. Entraîné par des maîtres japonais, Larcen est pourtant passé du mauvais côté de la force en bossant pour la mafia. C'est pour ça qu'il est mort et se retrouve dans le toumou.

LARCEN

Profession :
Ex-voleur de chats
Epoque : 1920
Son style : Kung fu
de la mante religieuse
Origine : Chicago
Insulte favorite :
"espèce de punk !"



SHADOW

Profession :
assassin ninja
Epoque : 1993
Son style : Taijutsu
(Ninjutsu)
Origine : euh... 90-60-90 ?
Insulte favorite :
"mate un peu mes..."



Shadow Yamoto est vraiment excellente... Elle peut balancer un couteau vers le haut, envoyer des shurikens, faire un enchaînement à la M.Bison, mais elle peut aussi disparaître et devenir toute noire ! Bon c'est vrai qu'elle est pas mal, mais attention : elle a un petit air de femme fatale, extrêmement dangereux surtout pendant le combat !



Jetta Maxx (avec deux "x" comme dans Zaxxon) est une acrobate assez jolie en photo, mais plutôt moche pour de vrai ! Elle est rapide, elle lance son boomerang, roule en boule comme Blanka, elle fait aussi un petit saut à la Guile et fait même la toupie. Elle est extrêmement rapide et possède des enchaînements costauds composés d'une multitude de coups différents !

JETTA

Profession : acrobate
Epoque : 1899
Son style : Savate
Origine : Russie
Insulte favorite : "Sale porc !"

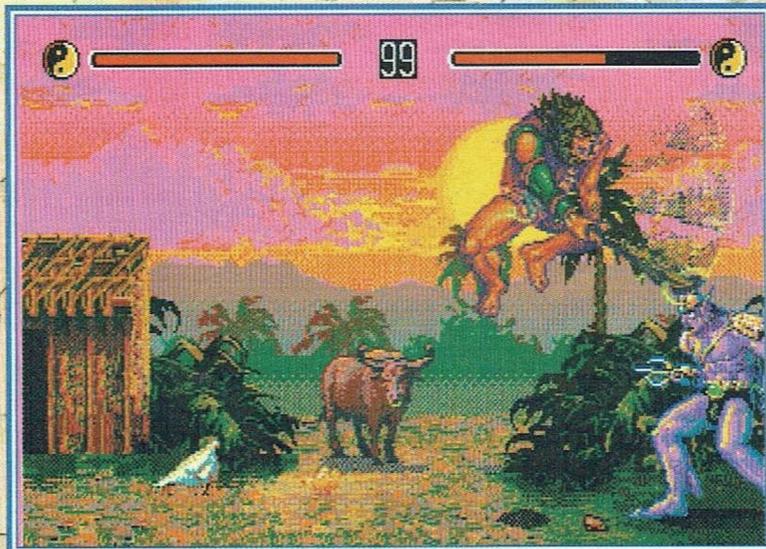


MIDKNIGHT

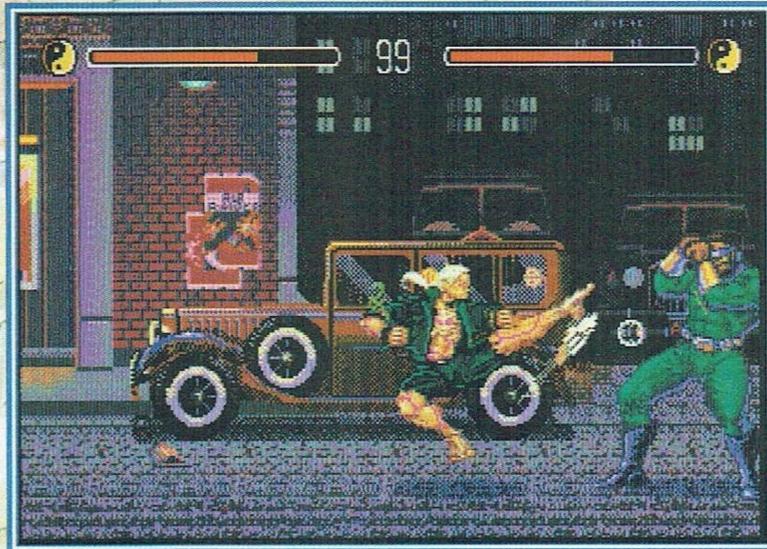
Profession :
scientifique
Epoque : 1967
Son style : Jet Kwan Do
Origine : Londres
Insulte favorite :
"petit faiblard !"



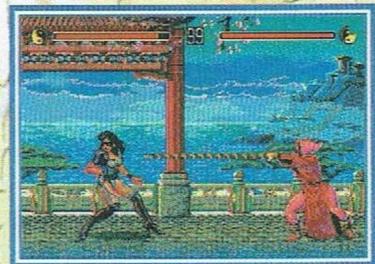
Mitchell Middleton Knight (Midnight, sacré raccourci !) est tout décomposé à la suite d'une expérience foireuse. Il est aussi laid qu'il est balèze ! Il sait jouer les rappeurs au sol, se concentrer, balancer des éclairs, foncer à la Rayden (Mortal Kombat) et se transformer en poussière ! Il s'est inspiré de Bruce Lee pour les coups qu'il adresse à ses ennemis, c'est pour ça que c'est un dur à cuire !



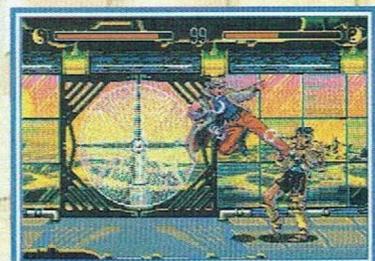
Slash s'apprête à asséner un grand coup de massue au pauvre Trident qui aurait mieux fait de rester dans sa mare aux canards !



Blade se protège tant bien que mal contre les assauts répétés de Midnight. Les voitures n'écrasent pas les combattants, cool !



Attention à la cane mademoiselle



Un coup de pied sauté à la face !

ZOOL



ZOOL LE ZOULOU !!!!

Rien que le nom du jeu me fais rire ! On se souvient de l'époque où, à peine débarqué sur micros, ce jeu était censé détrôner Sonic ! Ouarf, ouarf ! On nous bassinait même avec des pubs, genre : "Mauvaise nouvelle pour les hérissons" ! Aujourd'hui, le jeu sort sur consoles ! Oh non, celle là elle est trop bonne, j'en veux plus, c'est trop, la honte ! Bon, la crise de rire passée, reste à savoir si le jeu arrive à rivaliser avec son homologue sur micro et avec les jeux déjà existants sur Megadrive...

Tout commence par une belle journée de printemps, Zool se ballade dans son giga mega vaisseau intergalactique. J'ouvre ici une parenthèse pour signaler que Zool est une fourmi ninja de la mort, tueuse, avec une tête ovale et des lunettes rouges (histoire d'être original). Je ferme la parenthèse. Donc notre fourmi balladeuse se trouve attirée par un vortex sur une planète bizarroïde au peuple hostile (sur une planète amicale, ça n'aurait pas été marrant) "C'est un coup de Krool", se dit Zool.



Voici le niveau 5, le monde des jouets. Pour en voir la fin, vous souffrirez, croyez moi sur parole.



Non non, on ne peut pas jouer à deux. Zool vient juste d'attraper le bonus approprié.

Qui est Krool ?
En tant que testeur moyen, je me dis que Krool est certainement un grand vilain avec des poils partout qui sent mauvais (un peu comme les testeurs de Supersonic les soirs de bouclage). La tâche du joueur (on en avait peu parlé

jusqu'ici mais si vous achetez le jeu, c'est vous le joueur) est de diriger Zool à



travers une demi-douzaine de niveaux. Chacun de ces niveaux est décomposé (comme notre rédacteur en chef, les soirs de fêtes) en quatre zones distinctes. Ces quatre zones possèdent le même décors et leur lots d'ennemis, le tout bien évidemment parsemé de pièges. La fin de la quatrième zone est gardée par un ignoble boss qui possède

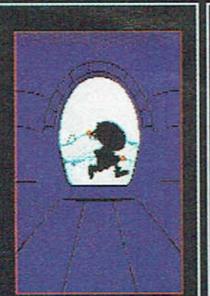
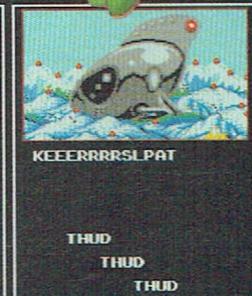


Zool s'accroche tel un tarzan, sur les fils électriques du synthé.

toujours un point faible. A vous de le trouver. Pour l'aventure, c'est du jeu de plateformes, tout ce qu'il y a de plus classique avec en toile de fond un scrolling différentiel hyper-rapide. Comme de coutume il vous faut attraper des bonus pour espérer voir la fin d'un niveau. Chaque niveau a son thème : bonbons, outils, fruits, musique... Les décors s'accordent avec le



L'exploration sera chaude dans la forêt aux fruits.



ZOOL QUI PEUT ! Zool se ballade tranquillement dans son vaisseau quand soudain l'ignoble Krool l'envoie dans le terrible Vortex de la mort qui le jette sur une planète bizarre. C'est ce que vous apprendrez en regardant la superbe intro du jeu. Si on se souvient bien, sur Amiga il n'y avait pas du tout d'intro. Disons que nous sommes des privilégiés et que nous en avons toujours plus que les autres ! Les privilèges ont été abolis durant la Révolution française, mais je pense que ça ne nous concerne pas.

LES ENNEMIS !!



Notre petit Zool adoré, en tant que fourmi ninja, se doit de posséder une panoplie d'aptitudes bien fournie. Mis à part frapper de ses petits poings rageurs, il peut aussi sauter comme un cabri ou s'accrocher aux murs avec ses petites mains toutes gluantes.



Ça a l'air bon comme ça, mais en fait ça l'est vraiment. La gaière c'est pour ce pauvre Zool qui se demande ce qu'il fait là.

thème et avec les ennemis : bananes, CD ou encore les délicieux bonbons anglais. Pour se débarrasser des ennemis cités plus haut, Zool peut leur balancer des bastos en quantité illimitée. De plus, comme un Mario en furie, il peut leur bondir dessus. Attention ça ne marche pas à tous les coups car certains méchants sont hérissés de pointes. Pour se marrer encore plus, Zool peut même se dédoubler en s'octroyant le bon bonus ou encore en s'accrochant au murs tel Spiderman !

Verdict ?

Au final, Zool bénéficie d'une réalisation soignée, nettement plus d'ailleurs que les versions micros. Il faut l'avouer. Les graphismes fourmillent de détails et sont colorés à souhait, ça fait plaisir ! On découvre de très beaux plans différentiels qui n'existaient pas sur micro. Eh oui, que voulez-vous, généralement dans les jeux d'actions sur micro le fond est unicolore, bwarkz ! Les musiques sont toujours aussi bonnes mais toujours aussi soulantes d'autant plus que, durant un

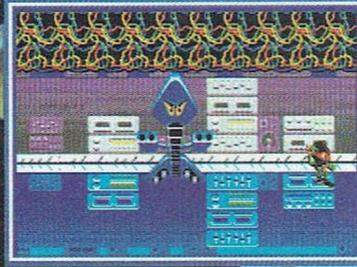
niveau, c'est toujours la même (le cercle vicieux, quoi). Quand à l'animation, comme je le disais plus haut, ça va très vite et ça pète bien de partout ! Mais alors, où est donc le problème ? Eh bien, sauter comme un dératé et faire tout le temps la même chose, c'est pas ce qu'il y a de plus motivant. Et la difficulté pose parfois des problèmes même aux meilleurs, David (qui se termine Super Ghouls'n Ghosts en mode Professional sans perdre un point d'énergie) n'arrive pas à passer le premier niveau de Zool. Remarque, le David, il doit pas être si bon que ça ! Ne soyons tout de même pas trop sévère, Zool est un jeu vraiment agréable.

Lool Vool

LES BOSS



BOSS 1 : une abeille pas orthodoxe, ni cathodique d'ailleurs.



BOSS 2 : une sorte de guitare mal accordée et bondissante.



BOSS 3 : mangez la banane par les deux bouts.



BOSS 4 : un marteau-piqueur qui pique et pilonne.



Un bonbon au réglisse, je hais les réglisses.



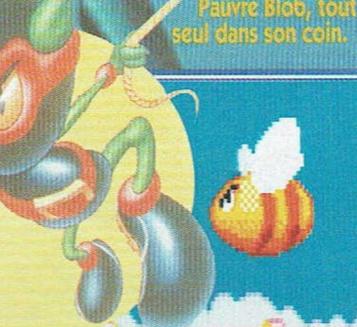
Un spot pas cool. Il revoit les tirs, ouh le vilain.



Pauvre Blob, tout seul dans son coin.



Attention, un haricot vert volant à trois heure.



Une abeille qui se retrouve fort dépourvue quand la bise fut venue.



Quarhhh, la carotte de la mort mortelle et violente.



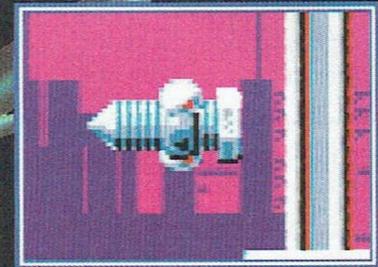
Ces deux violons semblent s'entendre parfaitement.



D'un pas feutré, cette banane essaie de vous descendre.



Une paire de cymbales qui font du bruit et flappe très fort !



Une vis en forme de heu... enfin, c'est à vous de voir.



Dans le monde des outils, Zool fera une piquante rencontre avec une scie sauteuse. Elle saute pas, elle vibre !



ARCADE/ACTION

GREMLIN - 1 JOUEUR
Excellent sur Amiga, Zool subit une dure concurrence sur Megadrive. La fourmi ninja assure quand même !

GRAPHISME	90%
ANIMATION	90%
SON	84%
JOUABILITÉ	80%
DURÉE DE VIE	91%

INTERÊT 85%



TEST ZOMBIES

Quand arrive un jeu Konami au journal : c'est la joie dans les couloirs, on sort les bouteilles de champ, on achète des petits gâteaux à l'épicerie du coin (quoique depuis qu'on a déménagé, le coin il est très loin !). Bref, c'est l'euphorie totale, l'extase, la joie, la fête... Mais le bonheur atteint son comble lorsque face à la Megadrive nos p'tites mains tremblent affaiblies par la joie.

Je me retrouve donc face à la Megadrive la manette dans la main droite, la cartouche dans la main gauche et les yeux rivés à l'écran. Soudain une page d'écran psychédélique tente de m'hypnotiser. Je me suis fais avoir, me voici dans un monde étrange dans lequel je suis entouré d'êtres bizarres. Je suis aux Etats-Unis (ahhh, c'est pour ça que c'est bizarre !), des déchets radio-actifs traînent un peu partout. Ils ont redonné vie aux morts. Mais oui, je suis dans un remake de la "nuit des morts vivants" entourés de Zombies radio-actifs ! Maaaaaaan...

Dans ce jeu d'enfer, vous incarnez un jeune gars armé d'un pistolet à eau et de lunettes 3D (qui fonctionnent même pas) ! Votre but : délivrer vos pauvres voisins qui ne comprennent pas ce qui leur arrive. Dans chaque niveau (55 en tout !), vous avez un certain nombre de voisins à délivrer.

La chasse au bonus !

Pour m'aider dans cette guerre pour la liberté de mes voisins, des bonus et un bon paquet d'armes sont éparpillés le long des niveaux. Par exemple : avec une potion je



Attention de ne pas se retrouver coincer sur le rivage en face de cet espèce de Jason coupeur de têtes !

peux me transformer en monstre pour être encore plus fort. Le monde qui m'entoure est donc très étrange, et pourtant je n'ai pas peur. Je passe mon temps entre des avenues, des pyramides hantées ou encore des marais inquiétants ! Comme ma mission est difficile je peux emmener avec moi ma petite copine. Vous avez compris, on peut jouer à deux. De plus pour me faciliter la vie, un système de

password me permet une petite sieste de temps en temps, pour recharger les accus. Plongé de plus en plus dans la psychose, je viens juste de remarquer que tout ce petit monde est vue de haut et se déplace à l'aide d'un scrolling multidirectionnel. Voilà pour



Quand notre héros se retrouve dans un supermarché, on se croirait dans le film zombies sorti en salle il y a une dizaine d'année... ça cartonne !



Bouh ! L'ignoble stream ! Si j'avais su, je ne serais pas rentré dans cette salle malfamée. Non seulement il est laid mais en plus il est costaud !



C'est ici que l'on choisit de jouer seul avec le joueur de son choix ou à deux joueurs.



Là, nous sommes dans les jardins du château de Versailles. C'est un chouette labyrinthe où l'on fait de chouettes rencontres !

DELIVREZ-LES DES ZOMBIES !!!



Voici quelques-uns des otages que vous devrez délivrer des griffes des zombies. De gauche à droite : une exploratrice, une petite fille perdue qui veut vous sauter au cou, un vacancier... Chacun vous rapporte son quota de points, nécessaires pour obtenir un vie supplémentaire.

TRUCS & ASTUCES 3615 KONSOL

- Des Action Replay ● Vendre, acheter, échanger
- Dialogue en direct tous les mercredis avec les journalistes de Supersonic ● Tous les jeux testés du magazine ● Les boîtes aux lettres, les messages...

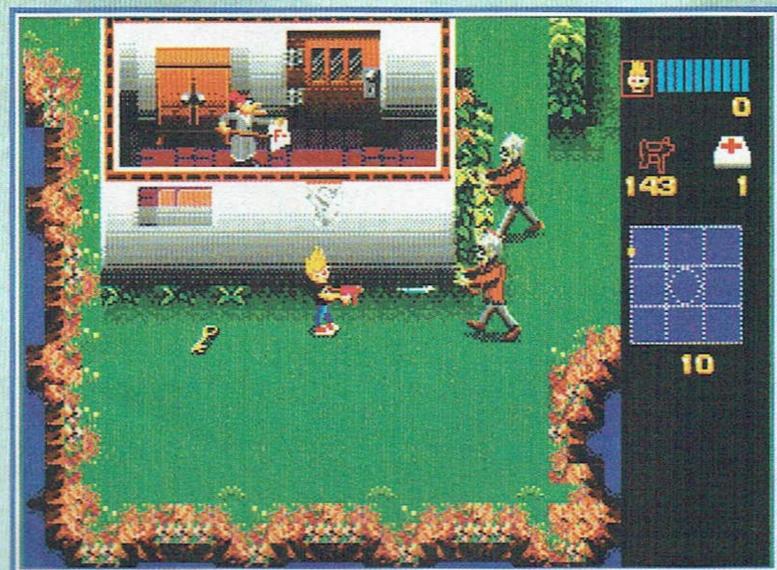
NOUVEAU

Retrouve également tous les **TRUCS & ASTUCES** par téléphone au **36 70 53 89***

8,76 F puis 2,19 F la minute



Les zombies sont partout. Même dans les pyramides !!! Vous remarquez que cette fois-ci j'ai choisi de jouer avec la jeune et frêle jeune fille !



Les choses se compliquent un p'tit peu ! Les zombies approchent des maisons et menacent ses habitants... heureusement je veille avec mon pisto !

la technique. De nombreuses portes bloquent mon passage et de nombreuses clés les ouvrent. Jusque là rien d'anormal. Ces clés je les trouve par terre ou encore en fouillant dans les poubelles, les armoires... Le jeu à deux joueurs pose un petit problème. Comme l'écran ne se divise pas en deux, cela vous oblige à rester ensemble. Des crises de nerfs, surtout à cause de la difficulté réhausser d'une jouabilité quelque peu douteuse, j'en ai piquer !

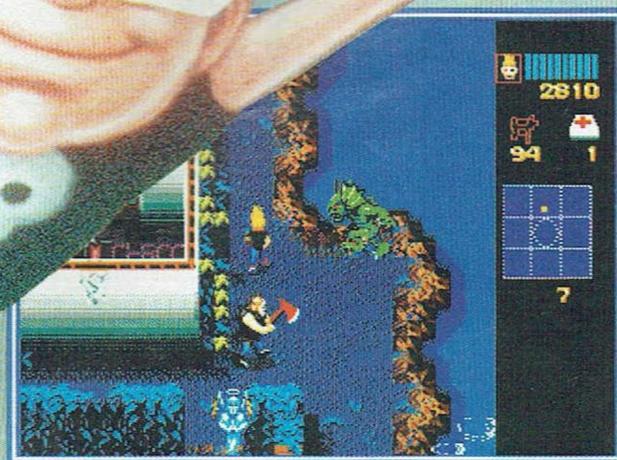
sont reconnaissant, eux. Aller, Zombies plaira aux fans de Gauntlet, c'est sûr.

Zombilner.

Repas gratuits...

Non, c'est vrai, j'arrive à bien diriger mon petit gars, mais comme il garde toutes les armes et les bonus spéciaux avec lui, c'est dur de gérer le tout avec trois malheureux boutons. Mais vous me connaissez, je suis très fort ! Alors finalement, j'ai réussi à me sortir de ce monde de fous, après avoir reçu un grand coup sur la tête. Enfin bref, ce soir je dîne chez mes voisins, demain aussi, après demain aussi, la semaine prochaine aussi... Et oui, ils

Voici le plan d'un niveau. Il faut slalomer entre les déchets radioactifs et entre les zombies pour essayer de sauver les pauvres habitants du coin. Il y en a 55 à sauver dans chaque tableau ! Vous n'avez pas de temps à perdre ! Sur l'image de gauche, notre héros doit se frayer un chemin, armé de son pistolet à eau. Le problème c'est qu'il fait nuit et que l'on ne voit rien !!! Dur, dur d'être un super héros.



LA PANOPLIE D'ARMES !!!

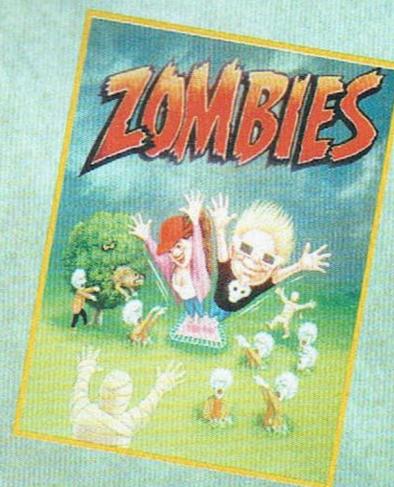


Voici quelques armes à dispo pour casser du zombie : (1) un lance-roquettes, (2) des bombes à jeter, (3) un hologramme, (4) une croix anti-mort vivants, (5) un gun et (6) des tomates pour le fun.

LES BONUS !!!



Voici quelques-uns des objets qui vous faciliteront la vie. La potion rouge par exemple vous transforme temporairement en monstre inattaquable !



ARCADE/ACTION

KONAMI - 1 À 2 JOUEURS
 Quel plaisir de dégommer du zombie à tour de bras, ça défoule un max. Et en plus on s'éclate à deux !

GRAPHISME	87%
ANIMATION	90%
SON	85%
JOUABILITÉ	86%
DURÉE DE VIE	91%

INTERET 88%

350 450

MS TEST The Ottifants



Mike ! Mike ! Le rédacteur en chef rejoint le jeune et talentueux testeur qui rentrait chez lui. -Non, non, je suis déjà parti, chef !

Cest pas la peine d'essayer de me refourguer un jeu.
- Si tu n'aboules pas immédiatement, j'te vire !
- Ben pourquoi, chef adoré que j'aime tant et que je servais toute ma vie et que je protégerais des dangers qui le guette surtout dans la salle de test de Supersonic ! Niark, niark, niark...
- On vient de recevoir The Ottifants sur Master System et je t'ordonne de le tester.
- Oui d'accord chef !!! Mais je dois absolument aller à l'enterrement du cousin du beau frère du chien de la grand mère d'un copain de vacance.
- Tiens, tiens, la semaine dernière c'était l'enterrement du kangourou de ta concierge ! Sais-tu que c'est très vilain de mentir.
- Excusez-moi Chef. Je vais de ce pas tester Ottifants.
En parcourant l'intro, j'apprends que je suis Bruno, un bébé Ottifant. Mon père a été kidnappé.
En réalité, il travaille tard le soir. Or, ce soir là, little Bruno décide de retrouver son papounet en suivant les bonbons tombés de sa poche, alors qu'il était en route pour le bureau (genre le petit poucet mais remixé façon SEGA !). Je



Comme vous pouvez le remarquer, avec cet avion, ce niveau fait grandement penser au très célèbre James Pond...

prend mon courage à deux mains et part à l'aventure.

Dans la maison

Alors que je pensais que ma tâche serait facile, voilà que des "Ottifantômes" me barrent le chemin. Utilisant ma trompe comme seule arme (car je suis un éléphant), j'envoie des friandises

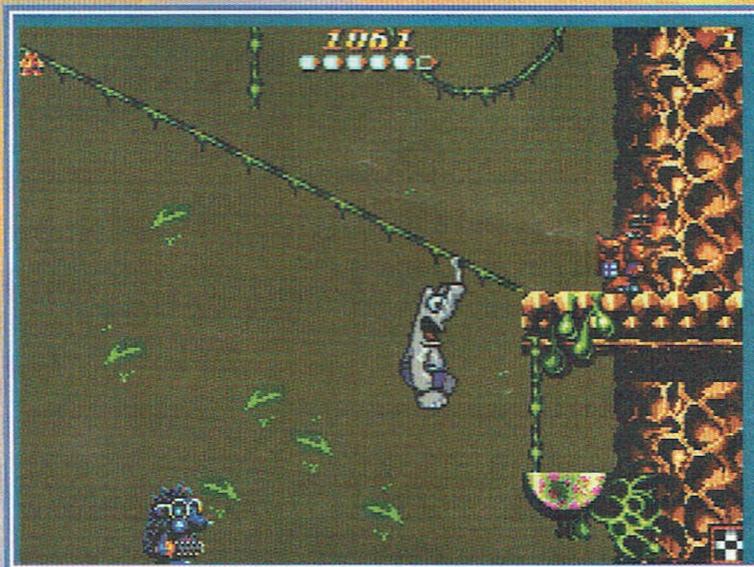
sur les ennemis et, avant même d'avoir pu dire ouf, j'affronte le premier boss (une sorte de robot "playmobile"). Par chance je suis en forme ! Durant le reste de mon aventure je traverse un sous-sol lugubre, mais aussi un chantier, une jungle et enfin un bureau plus proche du gratte ciel que de celui de not' bon Rédac Chef ! Hormis ramasser les sucreries pour retrouver mon père, tuer des ennemis et les boss de fin de niveau qui s'avèrent de plus en plus durs, je dois aussi résoudre plusieurs énigmes. Comme par exemple : activer un mécanisme permettant d'ouvrir un passage inaccessible. Au point de vue technique, Ottifants bénéficie de bons graphismes malgré l'âge canonique de la Master System. L'excellente animation ne souffre d'aucun ralentissement malgré le



Notre brave Bruno est ici aux prises avec deux ennemis qui n'ont pas l'air de plaisanter. Il aura fort à faire avant de récupérer les sucreries.



A gauche une décharge électrique. Plus à gauche encore des pics meurtriers. Bref, des obstacles à faire pleurer un gosse !



C'est après avoir vu le "fils de Tarzan" (avant de partir chercher son père), que Bruno a appris à glisser sur une liane.

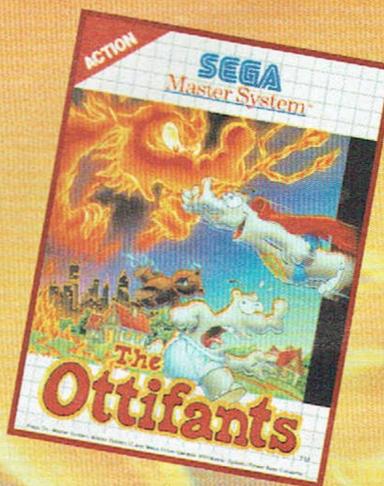
GAME GEAR



Dans la version Game Gear qui est en tout point identique à la version Master System, vous dirigez toujours ce brave Bruno à la recherche de son père resté au bureau très tard à cause de son patron. Vous devez toujours ramasser un maximum de bonus et de sucreries pour continuer votre route, et éliminer à l'aide de votre trompe tous ceux qui vous empêcheraient de le retrouver. Bref, c'est pareil !

nombre de sprites présents à l'écran. Enfin, le jeu bénéficie également d'un système de password permettant de reprendre le jeu au niveau voulu. Bref, tout ça pour vous dire qu'au final j'ai délivré mon Père tout en assistant à l'enterrement du cousin par alliance du pinson de David.

Michaël Valensi



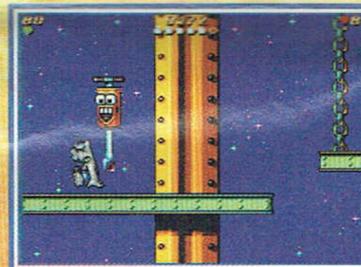
LES BOSS



BOSS 1 : Une sorte de robot sortant des usines "Playmobiles"



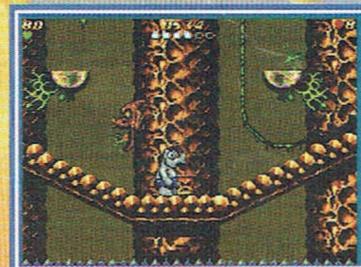
BOSS 2 : Un vilain dragon de feu sort de sous terre pour vous tuer.



BOSS 3 : Un marteau piqueur qui se frotte à plus dur que soi.



BOSS 4 : Bizarre, le balayeur et ses bulles de savon mortelles.



BOSS 5 : Un hybride tout droit sorti du film "Alien 3".



BOSS FINALE : Lui c'est le patron de ton père !

ARCADE/ACTION

SEGA - 1 JOUEUR

En provenance directe de Sega Allemagne, The Ottifants plaira aux fanas des jeux de plateformes !

GRAPHISME	86%
ANIMATION	88%
SON	83%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	87%

INTERET 87%



250

350

SONIC THE HEDGEHOG CHAOS

TEST

Sonic Chaos, nous l'avons déjà testé il y a quelques temps sur la Master System. Mais c'est désormais bien connu, quand un jeu fait un malheur sur une console, il y a des chances pour qu'il voyage sur les petites ou les grandes sœurs de la famille. Cette fois, c'est l'adaptation Game Gear que nous vous proposons. Mais au fait, ce nouveau Sonic est-il à la hauteur de nos espérances ?... That is the question !



Tails fait un bond gigantesque. Au lieu de regarder vers le haut, il ferait mieux de jeter un œil en bas pour savoir où il va atterrir !



LE POURQUOI DU COMMENT !

Sonic vivait paisiblement dans son royaume. Jusqu'au jour où Robotnik, son ennemi juré vole une émeraude, pour déclencher le Chaos. Sonic tente alors en vain de rattraper le méchant pour récupérer l'émeraude. Tails prend la suite mais échoue lui aussi. Serait-ce la fin du monde ? Sûrement pas, car vous allez donner un coup de main à Sonic pour récupérer les émeraudes. Bonne chance !

Alors, quoi de neuf dans ce nouveau Sonic ? Comme à son habitude, Sonic course le Docteur Robotnik parce que les émeraudes magiques ont disparu, une fois de plus. Il paraîtrait même que le satané docteur en a déjà piqué une ! Pour éviter donc que le chaos ne se répande sur le globe, Sonic doit rattraper Robotnik ! Tiens, tiens, la mission semble facile, mais après quelques secondes de jeu, je change d'avis... Les nouvelles aventures de Sonic sont excitantes et combattre Robotnik et ses sbires est un pari plus délicat. Contrairement à Sonic 2, pour jouer, il est possible de choisir Tails, son p'tit pote !



Sonic vole en ramassant un bonus. Utile pour explorer le niveau.

Formidable, non ? Le petit renard peut comme Sonic, bondir, courir et rebondir sur ses ennemis. Il peut aussi voler comme un hélicoptère, grâce à sa queue ! Sacré renard, va ! Aux commandes du goupil à hélice, on peut ainsi explorer les moindres recoins des niveaux et trouver tous les bonus qui s'y cachent. Malheureusement, avec Tails, il y a un inconvénient majeur : il est impossible de trouver les émeraudes et donc d'accéder au dernier tableau. Dommage... Bon

ben, je recommence la partie avec Sonic. Au fait, pour continuer avec les Bonus Stage, il est nécessaire de s'emparer de 100 anneaux pour y accéder. Une fois dedans, vous pouvez donc gagner une émeraude. Recommencez l'opération autant de fois qu'il le faut et vous vous retrouverez dans le stage final contre Robotnik. Bien que Sonic Chaos sur Gamegear, n'apporte pas de nouveauté, il faut reconnaître qu'il est toujours aussi agréable de castagner Robotnik ! Et puis, jouer à Sonic dans le train, l'avion, la voiture ou à dos de chameau, c'est toujours aussi classe !

David Chaos

LES BOSS



BOSS 1 : il suffit de rebondir sur ses fesses pour en finir avec lui !



BOSS 2 : attention aux boules qu'il envoie !



BOSS 3 : son talon d'Achille c'est sa tête ! Alors profitez en bien.



ARCADE/ACTION

SEGA - 1 JOUEUR

Superbement adapté, Sonic Chaos se classe parmi les meilleurs jeux de plateformes de la Game Gear !

GRAPHISME	86%
ANIMATION	89%
SON	86%
JOUABILITÉ	90%
DURÉE DE VIE	82%

INTERÊT 87%

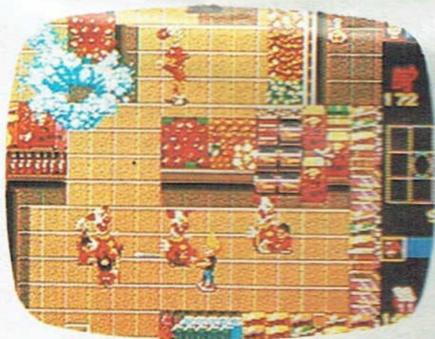
250 350

SONIC COURT TOUJOURS !



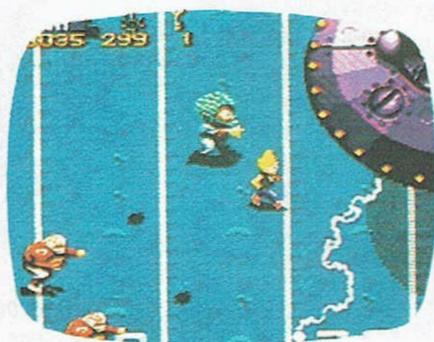
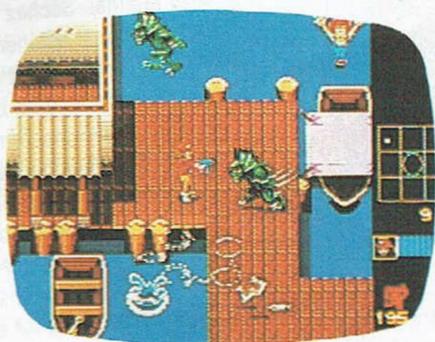
Cette "map" est celle du début du niveau 2. Aucun ennemi ne figure à l'écran. Tant mieux, vous passerez ainsi le niveau beaucoup plus rapidement que prévu. Vous pouvez si vous le voulez choisir un autre chemin pour passer ce niveau. Il sera sans doute plus dur à passer mais vous avez en prime quelques bonnes surprises.

ZOMBIES



ZOMBIES... un thriller qui vous donnera la chair de poule...

Volez au secours de vos voisins, mais surtout, faites preuve d'intelligence et d'astuce pour les sauver de ce cauchemar et débarrasser la terre des ignobles morts-vivants. Traversez prudemment 55 niveaux effroyables qui vous cloueront à votre fauteuil... Le son et les animations vous plongeront dans un monde où l'horreur est chose commune... Alors, si vous avez trop peur de jouer seul, invitez un ami pour lui faire partager des aventures d'outre-tombe sur Megadrive et Super Nintendo... et n'oubliez surtout pas de regarder sous votre lit avant d'aller vous coucher... vous pourriez très bien être la prochaine victime...



Photos d'écran: Sega Megadrive



KONAMI

Cette rubrique vous

est présentée par

SCOREGAMES

17 rue des Ecoles - 75005 PARIS

Tél : 16 1 43 290 290

● SHINOBI 3 Megadrive

SHURIKENS INFINIS :
Inscrire 00 SHURIKEN dans le menu d'OPTIONS. Aller ensuite dans le SOUND TEST pour sélectionner le son SHURIKIN puis remettre le curseur sur 00. Avant de lancer le jeu, attendre quelques secondes que les 00 se transforment en + infini. Vous avez maintenant autant de Shurikens que vous le désirez !!!

● TERMINATOR 2 Megadrive

SELECT ROUND :
A la page de présentation, lorsque "PUSH START" clignote à l'écran, faire deux fois de suite HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE. Si la manip a bien été faite, on doit entendre "EXCELLENT". Il ne reste plus qu'à lancer le jeu. A n'importe quel moment, faire PAUSE puis appuyer sur A, B, C simultanément pour changer de niveau.

● JUNGLE STRIKE Megadrive

Des codes en veux-tu, en voilà :
Campagne 2 : RXVWT74MYR7
Campagne 3 : 9WT7NL6PF39
Campagne 4 : W7NL4SHCYRN
Campagne 5 : VL4S6MGZBVP
Campagne 6 : WS6MHPZF9TJ
Campagne 7 : TMHPGCFDYRL
Campagne 8 : 7PGCZJYK3XM
Campagne 9 : NCZJFD3BRWC

● JURASSIC PARK Megadrive

Lorsque vous jouez Grant, il se peut que vous restiez bloqué dans le muséum entre deux vélociraptors aussi résistants que voraces !!! La solution est en fait simple (quand on la connaît !). Il suffit de lancer un bon paquet de bombes rouges sur les piliers qui retiennent les deux squelettes géants de dinosaures... ils s'écrouleront sur les deux vélociraptors récalcitrants et vous serez tirés d'affaire !

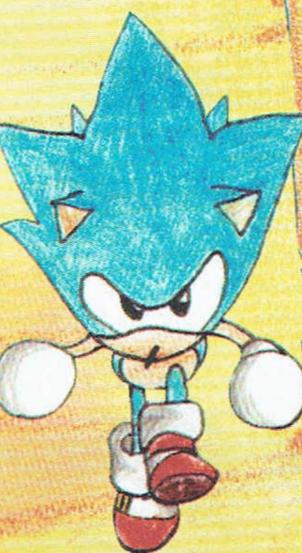
● LEMMINGS Megadrive

Voici les 20 premiers codes de niveaux.
(la suite aux prochains numéros !)

- Level 1 : RXBGD
- Level 2 : WQHMM
- Level 3 : TXBGD
- Level 4 : YQHMM
- Level 5 : LNBJM
- Level 6 : QGHPW
- Level 7 : NNBJM
- Level 8 : SGHPW
- Level 9 : BYBGD
- Level 10 : GRHMM
- Level 11 : DYBGD
- Level 12 : JRHMM
- Level 13 : VNBJM
- Level 14 : ZGHPW
- Level 15 : XNBJM
- Level 16 : CHHPW
- Level 17 : BCBJD
- Level 18 : GVHNN
- Level 19 : DCBJD
- Level 20 : JVHNN

● CHUCK ROCK Megadrive

SELECT ROUND :



Pendant la page de présentation, quand l'orchestre "se la donne" et que la musique crache, faire A, B, DROITE, A, C, A, BAS, A, B, DROITE, A. Le petit Chuck fait une grimace si la manip a été bonne. Appuyer sur START pour commencer le jeu. Pendant le jeu, appuyer sur DROITE et A simultanément pour changer d'acte, ou HAUT et A simultanément pour changer de round (facile non !?).

● BAD OMEN Megadrive

OPTIONS SUPPLEMENTAIRES :
A la page titre, pressez START et une fois arrivé au menu d'options, appuyez simultanément sur GAUCHE, A et C. Vous pouvez maintenant sélectionner le type de partie et disposez de 99 billes !!!

● BEAST WARRIOR Megadrive

SOUND TEST :
A la page de présentation, appuyez simultanément sur BAS, A, B, C et START.

● ARROWFLASH Megadrive

POUVOIR INFINI :
Au menu de sélection, choisissez CHARGE comme pouvoir puis ressortez pour attendre la démo. Retournez au menu et choisissez cette fois STOCK comme pouvoir. Lancez la partie et votre pouvoir sera infini !
Roger, 14 Courseulles/mer.

● ARCUS ODYSSEY Megadrive

Commencez une partie à deux joueurs et tuez un des deux personnages. Le survivant

recupérera l'équipement du défunt.

● MORTAL KOMBAT Megadrive

OPTIONS SECRETES :

Pendant l'écran où défilent les têtes des combattants, appuyez sur BAS, HAUT, GAUCHE, GAUCHE, A, DROITE et BAS pour faire apparaître l'écran caché !

● BATTLE SQUADRON Megadrive

4 CREDITS :
Dans l'écran d'options, choisissez 5 vies, 3 pour les crédits, 8 pour les tirs ennemis et 100 pour la vitesse des tirs. Commencez une partie à deux et laissez mourir le deuxième joueur. Vous récupérez 4 crédits au lieu de 2.

● SHADOW DANCER Master System

SELECT ROUND :
Tout d'abord, brancher les deux manettes. A la page de présentation, pour aller au round 2, appuyer sur la DROITE de la manette 2 et sur les 2 BOUTONS de la manette 1. Pour aller au round 3, appuyer sur le BAS de la manette 2 et sur les 2 BOUTONS de la manette 1. Pour aller au round 4, appuyer sur la GAUCHE de la manette 2 et sur les 2 BOUTONS de la manette 1. Voilà, c'est un peu compliqué mais avec un peu de persévérance ça marche tout seul !

● OUT RUN Master System

SOUND TEST :
A la page titre, pressez START. Quand la main apparaît à l'écran, faites DROITE, GAUCHE, BAS, HAUT. Et hop, on écoute les "zoulies"
Marwane, 11 Bruxelles.

● CYBER SHINOBI Master System

SELECT ROUND :
A la page de présentation, tourner le pavé directionnel dans les sens des aiguilles d'une



montre jusqu'à ce que les lettres du titre se mettent à clignoter. Reste à presser le BOUTON 2 pour faire apparaître le SELECT ROUND.

● DEFENDER OF OASIS Game Gear

Voici une soluce rapide, sacrément pratique et bigrement indispensable du fantastique, que dis-je... du meilleur jeu de rôle sur portable Sega :

CHAPITRE I :

Avant toute chose, il faut parler à tout le monde au VILLAGE (et patati et patata). Ensuite, allez chercher la PRINCESSE qui s'est réfugié au BAR. Ceci fait, allez faire un tour du côté du PORT pour faire la cassettes aux docks puis prenez le PASSAGE SECRET qui mène au CHATEAU. Dans le château, il faut aller tout en haut à droite du bâtiment pour faire la connaissance du GENIE. Il ne reste plus maintenant qu'à retourner au port pour combattre KLOLE et passer au chapitre suivant...

CHAPITRE II :

Allez au VILLAGE en suivant la route qui serpente. Une fois arrivé, parlez encore une fois à tout le monde puis retournez au BATEAU. Sur le port, "fritez-vous" avec les gardes du coin. Si vous sortez vainqueur de l'affrontement, SALEEM se joindra à vous. Retournez une nouvelle fois au VILLAGE et reprenez à tout le monde (c'est vraiment

une manie !). Ensuite rendez-vous au TEMPLE (à droite du village). A l'intérieur, il faut parler avec le DRAGON VERT. La cassettes terminée, retournez au village pour récupérer le MIROIR (dans la maison où se trouve la mère de Saleem). Pour récupérer le précieux miroir, il faut parler une première fois au VIEIL HOMME dans la maison, ensuite sortir et parler à l'HOMME A GAUCHE de la maison. Retournez ensuite dans la maison et le vieil homme vous donnera le miroir (avec un sourire). Maintenant que vous êtes en possession du miroir, retournez au TEMPLE et lisez tous les PARCHEMINS (avec le miroir). Ensuite faite mordre la poussière au DRAGON VERT et récupérez le sort RAAG qui permet de se téléporter de villages en villages. Exit le chapitre 2, longue vie au 3.

CHAPITRE III :

Parler à tout le monde dans le château puis au village. Puis grâce au sort RAAG, téléportez-vous à GYLAN. Parlez aux gardes puis retournez à AMAHAMOOD pour obtenir le PASSPORT (pour avoir le précieux papier, il faut parler à KALA-HAN, ensuite allez voir le DESERTEUR en bas à gauche. Il vous donnera le passport). Ensuite retournez à GYLAN, donnez le passport aux gardes pour qu'ils vous laissent entrer. Une fois à l'intérieur de la forteresse, allez voir la jolie PRINCESSE qui se trouve dans la prison (pauvre femme). Séchez ses larmes, parlez-lui pour la détendre et tombez dans la TRAPPE qui est apparue sur le côté. Vous ferez la rencontre d'un nouveau compagnon... AGMAR est là ! Attention car KLOLE va apparaître. Une seule chose à faire, lui faire mordre la poussière !!! Si vous le battez, parlez-lui ensuite pour qu'il vous donne la CLEF G (elle permet d'ouvrir toutes les portes closes). Au bout du couloir en "cul-de-sac", cherchez un petit CARRE contre le mur. Touchez-le pour que la trappe reste fermée (ah, c'était ça...).



Délivrez la princesse et sortez du labyrinthe (vous êtes faciles). KLOLE vous sous-estime une nouvelle fois et apparaît pour vous envoyer ses troupes... à l'attaque !!!

CHAPITRE IV :

Rendez-vous à ULK pour y combattre les 3 VOLEURS. Parlez à tout le monde au village (vous avez pris le pli) afin d'obtenir le MOT DE PASSE pour ouvrir la grotte d'ALI BABA (pour les flemmards, le mot de passe est OPEN SESAM). Sortez du village et dirigez-vous vers le nord pour trouver la grotte. Cachez-vous derrière les trois arbres et attendez l'arrivée des voleurs. Ils donneront le bon mot de passe (chouette alors). Une fois dans la grotte, parlez à tout le monde et ouvrez tous les coffres pour récupérer le MARTEAU. A la sortie, ALI BABA et sa bande vous attendent. Ne lui faites pas faux feu et tenez bon. Ensuite, mettez-lui une bonne tannée. Le combat terminé, repartez au village pour faire la causerie et allez au TEMPLE récupérer le sort KSHASLA (ce sort rend la lave inoffensive). Passez sur la lave et récupérez les deux nouveaux sortilèges, puis prenez l'escalier qui amène au passage de glace. Descendez d'un étage et détruisez les 4 statues. Attrapez le 2ème ANNEAU. Ensuite sortez du labyrinthe pour rencontrer KLOLE déguisé en princesse. Il va voler votre GENIE. De retour au village, parlez à tout le monde, ressortez et allez vers la droite pour prendre le bateau en partance pour AMAHAMOOD. Une fois à bon port, rendez-vous au château de votre père et tuez les 4 gardes qui bloquent son entrée. Vous vous apercevrez que votre père est envoûté. Affrontez-le en combat singulier, à sa mort votre GENIE reviendra.

CHAPITRE V :

Comme d'habitude, parlez de la pluie et du beau temps avec les habitants du château et partez à GYLAN afin de rencontrer AL. Après l'avoir réduit en poussière, vous récupérez la précieuse CLEF E. Allez au temple et ouvrez-le (grâce à la clef E). A l'intérieur, vous serez bloqués par un champ de force. Supprimez-le à l'aide du sort KSHASLA. Dans le labyrinthe, il faut avant toute autre chose affronter KLOLE, le tuer puis parler à KAILA qui va détruire les deux anneaux. De retour au château, parlez à tout le monde puis rendez-vous au village pour une seconde partie de

causerie. Ensuite allez à GYLAN à l'endroit même de votre combat avec KLOLE. Vous y trouverez le RING ASH. Sans perdre de temps, partez pour AMAHAMOOD, parlez à tout le monde puis allez dans le labyrinthe de JIKLART. Montez les 5 étages pour trouver l'aigle nommé ROC. Une seule chose à faire, le battre pour pénétrer dans un nouveau labyrinthe. Au 3ème étage, vous trouverez le DEAD EYES (pour ranimer les statues). Après avoir parlé aux statues, il faut les détruire. Attrapez le petit ROND BLANC qui est apparu. Il faut maintenant monter de 2 étages et faire la même chose que précédemment (avec les 6 statues). Ensuite il faut trouver 3 PLATEFORMES qui actionnent un mur, chercher un PANNEAU BLANC, le lire et marcher sur les plateformes dans l'ordre suivant : DROITE, MILIEU et GAUCHE. La sortie est devant vous. Il ne reste plus qu'à combattre le monstre final ANIMAN !!!

THE END.



TRUCS & ASTUCES

DINGUE !

APPELLE VITE LE
36 70 53 89*



OU
36 70 JEUX*
C'est plus facile à retenir

CHOIX 1 Découvre TOUS les coups ULTIMES de :

- STREET FIGHTER II™
- STREET FIGHTER II'™
- STREET FIGHTER II™ **TURBO**

CHOIX 2 Découvre les ASTUCES et COUPS SPÉCIAUX de :

- MORTAL KOMBAT™
- ALADDIN™
- JURASSIC PARK™

CHOIX 3 Des MILLIERS d'autres TRUCS & ASTUCES

POUR TES CONSOLES SEGA™ et NINTENDO™

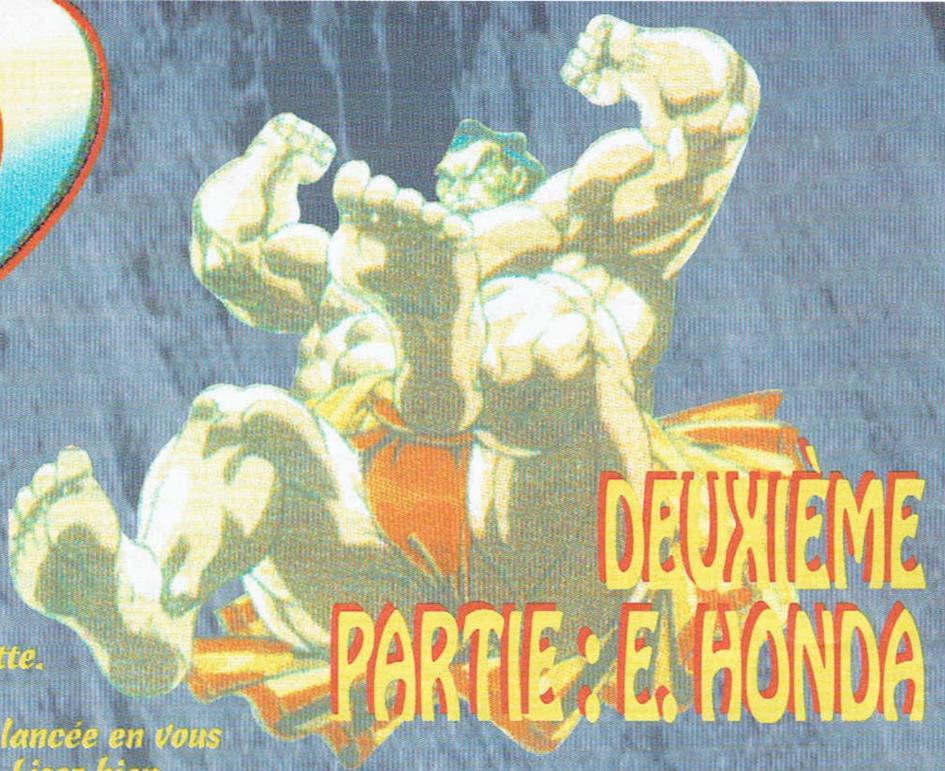
MEGADRIVE - CODE DU JEU
AFTER BURNER 2 - 4001; BACK TO THE FUTURE - 4002; CHUCK ROCK - 4003; DESERT STRIKE - 4004; QUACK SHOT - 4005; DRAGONS FURY - 4006; ECCO THE DOLPHIN - 4007; GHOULS AND GHOSTS - 4008; SONIC 2 - 4009; TAZMANIA - 4010
MASTER SYSTEM - CODE DU JEU
ACTION FIGHTER - 5001; ALEX KID IN MIRACLE NORTH - 5002; QUARTET - 5003; RAMPAG - 5004; SHINOBI - 5006; VIGILANTE - 5007; WIMBLEDON TENNIS - 5008; WONDERBOY - 5009; WONDERBOY 3 - 5010
GAME GEAR - CODE DU JEU
MICKEY MOUSE - 6001; ALESTE - 6002; MICKEY MOUSE CASTLE OF ILLUSION - 6003; SONIC - 6004; WONDERBOY - 6005; WONDERBOY 3 - 6006; SHINOBI - 6007; DONALD DUCK - 6008; PENGO - 6009; CHUCK ROCK - 6010

CHOIX 4 **CRÉE ta BOITE aux LETTRES**

... et reçois en cadeau la technique ultime **DU FINAL PUNCH DE STREET FIGHTER II'** tu peux échanger tes jeux et posséder ton propre répondeur.

* 8,76 francs l'appel puis 2,19 francs la minute.

TECHNIQUES STREET FIGHTER II



Comme vous le savez sûrement, le mois dernier, nous avons élaboré un dossier sur les "Techniques Ultimes" de Street Fighter 2'. Ryu a eu l'honneur et le privilège certain de passer le premier à la moulINETTE. Ce dernier est né au pays du soleil levant, le Japon, tout comme son compère mais rival, E. Honda. Ce mois-ci, nous continuons sur notre lancée en vous présentant les meilleures techniques de E. Honda l'énorme Sumotori. Lisez bien la suite, car cela vous permettra de terroriser vos adversaires, et de les vaincre.

E. Honda, qui s'est longtemps entraîné avant de participer au tournoi "Street fighter", est un guerrier très complet. Il est agile, puissant, et possède une panoplie de coups bien fournis. Selon certaines mauvaises langues, ses deux défauts concernent son déplacement trop lent, et son manque d'arme de jet (comme la

boule de feu de Ryu). Ce n'est pas grave, car grâce aux techniques que nous vous révélons ici, vous parviendrez à contrer vos adversaires facilement. Tout d'abord, ne sautez pas trop souvent sur votre adversaire. Cela vous évitera bien des surprises ! Aussi, apprenez à utiliser comme il faut la balayette, pour pouvoir

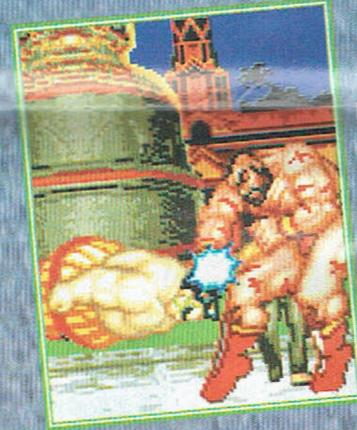
approcher votre opposant. Sinon, pour le contrer, utilisez la torpille, elle fait beaucoup de dégâts, elle est rapide, et provoque un effet de surprise énorme. Bref, même si E. Honda est considéré comme un personnage relativement faible, il n'en est rien. Vous le constaterez après de nombreuses séances d'entraînements.

Balayette

Même s'il est regrettable que E. Honda ne possède aucune arme de jet, il peut tout de même approcher ses adversaires. Il suffit pour cela d'utiliser l'attaque spéciale verticale. Pour être le plus percutant possible, je vous conseille de n'employer la verticale qu'à bon escient. Deuxième atout : la grande balayette. Elle possède une très longue allonge, et surtout, elle empêche l'opposant de lancer ses projectiles (boules de feu ou Sonic Boom). Bref, cette méga balayette est beaucoup plus efficace qu'elle en a l'air !



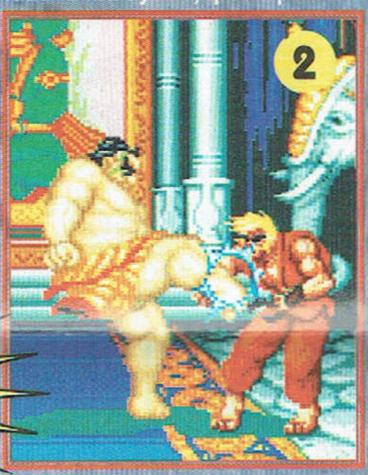
La Torpille



Dans "Street Fighter 2", la Torpille était une arme plutôt lente. E. Honda s'est donc perfectionnée. Aujourd'hui, il effectue cette attaque spéciale extrêmement rapidement. Si rapidement d'ailleurs, que votre adversaire ne la voit pas venir. S'il n'est pas concentré, il se la prendra carrément dans la tronche ! C'est le but. Un conseil : n'utilisez pas cette attaque de trop loin car un adversaire malin, attendra que vous placiez ce coup spécial, sautera sur place (ou vers l'arrière) au dernier moment, pour vous choper en traître ! Tel est pris qui croyait prendre !

Traversage

Et oui ! Même E. Honda a la possibilité de traverser les boules de feu et les armes du même genre ! Comment ? Attendez que votre opposant lance son projectile, pour effectuer l'attaque verticale au dernier moment. Elle rend immortel environ une demi-seconde ! Ainsi vous traversez tous les projectiles que les adversaires vous envoient. Grâce à cette attaque surprise, vous vous décoinçer facilement ! L'effet de surprise est garanti !



EFFICACE : 50% D'ENERGIE

Voici un enchaînement facile à réaliser, que vous maîtriserez rapidement : grand coup de poing sauté vers l'avant (1), et tout de suite gros coup de pied qui tape une première fois (2), puis une seconde fois (3).



PUISSANT : UN MAX D'ENERGIE

Cette technique d'enchaînement est compliquée, mais au moins elle est dévastatrice ! Elle comporte 4 phases : coup de pied moyen sauté dans le dos (1), puis un autre coup de pied moyen (manette vers l'avant) qui tape une première fois (2) une seconde (3) et enfin enchaînez tout de suite avec les mille mains rapides (4) !



EFFET PARALYSANT !

La technique de vice "Made by Lionel" : quand l'adversaire est coincé, cette technique surprenante est assez difficile à parer. D'abord, saisissez votre adversaire (1). Puis après l'avoir lâché, faites les "milles mains rapides" tout en avançant (2). L'adversaire croit que vous allez continuer à le terroriser avec vos mille mains... rechopez le, ça surprendra beaucoup (3) ! Attention à ne pas trop vous servir de cette technique à l'effet de surprise important, car vous risquez de vous faire contrer. Ce serait vraiment dommage !

Les techniques que nous vous avons proposées dans ce numéro, sont d'une très grande utilité pour montrer à vos adversaires votre maîtrise avec E. Honda. Vous prouverez par la même occasion qu'E. Honda n'est pas faible et qu'il peut rivaliser avec tous les autres combattants. Le dicton du mois : " le poids du corps est souvent égal au poids de la force". Je fais bien sûr allusion à E. Honda que vous devriez manier bientôt à la perfection (enfin presque). Rendez-vous le mois prochain avec les Techniques Ultimes de Blanka, un personnage féroce et sans pitié ! David Taborda, Number One sur SF2 Turbo.

OPTION 1 : Economique, mais lent !

SUPERSONIC vous propose désormais, dans ses colonnes, une rubrique "Petites annonces". Elle est ouverte à tous ses lecteurs et gratuite. Achats, ventes, échanges, correspondants, clubs, messages personnels, etc. etc. Pour être sûrs de passer dans le numéro d'après, il suffit de découper le bon proposé ci-contre, de le remplir correctement et de nous l'envoyer, avant le 29 du mois à l'adresse suivante
P A SUPERSONIC, 19, rue Hégésippe Moreau 75018 Paris.

OPTION 2 : Pour augmenter ses chances et aller plus vite !!

Nous pouvons entrer votre (vos) annonce(s) dans le minitel (code 3615 INFO PA) une semaine avant la sortie du magazine vers le 30 du mois. Pour cela les annonces doivent également être parvenues avant le 29 du mois. Dans ce cas vous joignez 20 francs en chèque, mandat, CCP ou timbres poste au texte des annonces et vous les faites parvenir à la même adresse. Bien entendu, les annonces passeront également dans le magazine.

OPTION 3 : Pour aller encore plus vite !!!

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

◆ Vds. sur MD (FR) 20 jx. de 60 à 250 F. Liste contre enveloppe timbrée, avec adresse. : Juillard Laurent 33 Rte. de Tours 41140 Thesee. Tél : 54-32-03-04

◆ Vds. ou éch. Street of Rage et Kid Cameleon : 150 F. l'un. Demander Christophe. Tél : 24-30-36-30

◆ Vds. Nes + 2 jx. : 500 F. et 100 F. le jeu Master Systeme (Bomber Raid). Tél : 44-05-94-15

◆ Vds. G Gear + 7 jx. (Global Gladiator, Shinobi II etc) + loupe : 1 200 F. le tout à déb. Demander Sébastien. Tél : 77-90-82-94

◆ Vds. Nes + jx. + Nes Advantage ou vds. jx. et Nes séparément. Jx entre 150 et 200 F. l'un. Tél : 90-94-90-88

◆ Vds. console MS + 2 jx. Alexe Quid Rescue Mission ou éch. contre Shinobi sur MD et Astérix II. Tél : 53-66-39-91

◆ Cherche personne pour adhérer à un club éch. astuces, contacts... Ecrire : Grandpierre Grégory 345 rue Pierre Curie 51400 Mourmelon le Grand. Tél : 26-66-13-25

◆ Vds. MD + 3 pad. + 4 jx. Tazmania, Hellfire, Sonic Word of Illusion. TBE. Prix : 900 F. Tél. après 16h30. Tél : 47-06-03-82

◆ Vds. GGear + 4 jx. dont Mortal Komba : 650 F. ou éch. contre Megadrive + jx. Demander Erwan après 17h00. Tél : 20-52-99-18

◆ Vds. ou éch. Alien III : 150 F. Faire proposition pour éch. après 19h00. Tél : 34-75-12-09

◆ Vds. jx. d'action sur MD : Gynoug : 399 F. ou éch. contre Flashback. Demander Sylvain à partir de 17h30. Tél : 74-86-37-94

◆ Vds. MD + 2 man + 35 jx. au choix : Mortal Combat, Fatal Fury... Prix : 1 600 F. Tél : 97-83-46-59

◆ Vds. MS II + 2 man. + 4 jx. Alex Kid in Miracle World + Populous + Mickey + Olympic Gold ... Prix : 700 F. Tél : 30-40-93-75

◆ Vds. GGear + adapt secteur + 5 jx. M.Kombat, Sonic,...Le tout à 900 F. Demander David. Tél : 46-36-71-14

◆ Vds. sur MD Sonic, Streets of rage, Space Harrier II en TBE Contacter Jonathan. Tél : 98-40-94-85

◆ Vds. MD + 15 jx. + 2 man. Prix : 600 F. Tél. à partir de 17h30 et demander Christophe. Tél : 94-31-13-11

◆ Ach. jx. MS : Great Volley Ball et jx. GGear à 100 F. Tél : 71-08-29-19

◆ Vds. 3 jx. MD pour 200 F. ou 70 F. l'un. Tél. à partir de 18h00 et demander Nicolas. Tél : 32-34-55-09

◆ Ech. Mégalomania, Krusty, Sonic II, Talmit, Flashback, Mickey & Donald... contre Street Fighter II, Aladdin. Tél : 21-53-82-53

◆ Vds. MD + pad + 6 jx. au choix : 1500 F. Contacter Xavier. Tél : 35-24-91-45

◆ Vds. jx. MS : Astérix, Donald, Indiana Jones, Kick Tracy et Shinobi : de 180 à 200 F. Tél : 21-85-32-83

◆ Vds. jx. MD env. 120 F. et jx. Lynx env. 50 F. Vds. adaptateur Master SM pour MD 50 F. et Pist M System et compil. jx. Tél : 28-76-06-85

◆ Vds. ou éch. Mega CD Road Avenger : 150 F. entre 17h30 et 19h30. Tél : 23-73-00-39

◆ Vds. sur Megadrive M & D : World of Illusion : 200 F. Demander Hervé ou Yves Tél : 74-29-93-62

Un monstre velu, armé d'une massue, vous poursuit depuis deux heures. Il aurait suffi de lui asséné le coup de pied vrillé, trouvé derrière le champignon bleu du troisième tableau... La prochaine fois interrogez donc le 3615 Konsol, ça ira plus vite !

Chez SCORE GAMES achetez vos jeux vidéo d'occasion de 30% à 70% moins cher
17, rue des Ecoles 75005 PARIS ☎ 36.685.686* + (24 H/24 - 7 J/7)
OUVERTURE 37, cours Guynemer 60200 COMPIEGNE ☎ 44.20.52.52

SEGA
→ **GAME-GEAR (+ DE 300 JEUX DISPONIBLES)**
Neuve Occasion
CONSOLE GAME-GEAR (avec Columns) 595 F 399 F
CONSOLE GAME-GEAR (+ 4 Jeux) 795 F 549 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
SHINOBI 99 F MICKY MOUSE 159 F
STREET OF RAGE 149 F PRINCE OF PERSIA 189 F
SUPER KICK OFF 149 F SONIC 2 189 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
ASTERIX 269 F DONALD DUCK 2 269 F
DESERT STRIKE 269 F FORMULA 1 269 F
→ **MASTER SYSTEM (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)**
CONSOLE MASTER-SYSTEM II neuve (avec ALEX KIDD) 289 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
AZTEC ADVENTURE 59 F KICK OFF 89 F
SHINOBI 59 F TERMINATOR 89 F
TRANSBOT 59 F TENNIS ACE 99 F
GLOBAL DEFENSE 79 F MICKY MOUSE 139 F
GOLDEN AXE 79 F SONIC 139 F
→ **MEGADRIVE (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)**
CONSOLE MEGADRIVE 2 neuve + jeu ALTERED BEAST 695 F
CONSOLE MEGADRIVE 1 (occasion) + jeu SONIC 499 F
MANETTE MEGADRIVE (neuve) 69 F PRO PAD (transparente) 149 F
GAME-GENIE (neuve) 349 F ADAPTEUR JEUX JAPONAIS 49 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
ALTERED BEAST 59 F MEGAGAMES (3 jeux) 199 F
SONIC 79 F EUROPEAN CLUB SOCCER 249 F
STREET OF RAGE 99 F DAVIS CUP TENNIS 275 F
F22 INTERCEPTOR 149 F FATAL FURY 275 F
KID CHAMELEON 149 F FLASHBACK 275 F
MICKY MOUSE 149 F ALADDIN 314 F
TERMINATOR 149 F MORTAL KOMBAT 349 F
ALIEN III 199 F STREET FIGHTER 2' 389 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
ETERNAL CHAMPION TEL SONIC SPINBALL 449 F
FIFA SOCCER 449 F WINTER OLYMPICS TEL
→ **MEGA-CD (+ DE 200 JEUX DISPONIBLES)**
MEGA-CD 2 Français (neuf) 1690 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
ANOTHER WORLD TEL JURASSIC PARK TEL SILPHEED 449 F
DRACULA TEL LETHAL ENFORCES TEL SONIC CD 449 F
DUNE TEL NIGHT TRAP TEL THUNDERHAWK 449 F

NINTENDO
→ **GAME-BOY (+ DE 400 JEUX DISPONIBLES)**
Neuve Occasion
CONSOLE GAME-BOY (Française) 299 F 199 F
HOUSSE ANTI-CHOC 39 F LOUPE LIGHT BOY 59 F
GAME-GENIE (neuf) 249 F ADAPTEUR SECTEUR 69 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
CASTELVANIA 79 F MORTAL KOMBAT 175 F
SUPER MARIO LAND 1 139 F SUPER MARIO LAND 2 175 F
DUCK TALES 159 F ZELDA 175 F
→ **NES (+ DE 1800 JEUX DISPONIBLES)**
CONSOLE neuve + 1 Jeu 289 F
SUPER PROMO JEUX US neuf :
ADDAMS FAMILY 99 F DUCK TALES 99 F
ADAPTEUR GAME KEY 99 F SUPER MARIO 3 99 F
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
KUNG FU 79 F RYGAR 79 F
METAL GEAR 79 F GHOST AND GOBLINS 99 F
→ **SUPER-NINTENDO / SUPER FAMICOM / SUPER NES**
CONSOLE SUPER-NINTENDO Française neuve :
CONSOLE nue (+ 1 jeu offert) 690 F
CONSOLE + MARIO ALL STARS 990 F
CONSOLE + ALADDIN 990 F
CONSOLE + STREET FIGHTER II TURBO 1090 F
MANETTE d'origine 99 F
ADAPTEUR SNINT/SFAMICOM/SNES 79 F
ou 49 F avec 1 Jeu acheté ou GRATUIT avec 2 Jeux achetés (+ DE 1500 JEUX DISPONIBLES)
Exemple de prix (Jeux d'occasion) (version française) :
ADDAMS FAMILY 199 F MR NUTZ 299 F
PILOT WINGS 199 F PRINCE OF PERSIA 299 F
ROBOCOP 3 199 F SUPER PROBOTECTOR 299 F
STREET FIGHTER II 199 F SUZUKI F1 299 F
ANOTHER WORLD 249 F ASTERIX 314 F
CASTELVANIA IV 249 F NIGEL MANSELL 314 F
MARIO ALL STARS 269 F COOL SPOT 349 F
SIM CITY 269 F DRAGON BALL Z 2 349 F
SUPER MARIO KART 269 F JURASSIC PARK 349 F
ZELDA III 269 F STREET FIGHTER 2 TURBO 349 F
Exemple de prix (JEUX NEUFS) (version française) :
ART OF FIGHTING TEL FLASHBACK 439 F
DRAGON BALL Z 3 TEL ALADDIN 449 F
SUPER BOMBERMAN 389 F F1 POLE POSITION 489 F

NEO-GEO
CONSOLE NEO-GEO* + 1 JEU 1990 F (+ DE 200 JEUX DISPO.)
Exemple de prix : NEUF OCCASION
MAGICIAN LORD 590 F 399 F
FATAL FURY 2 TEL
WORLD HEROE 1490 F 999 F
FATAL FURY SPECIAL TEL
VIEW POINT 1690 F

ATARI
CONSOLE LYNX (OCCASION) 349 F
CONSOLE JAGUAR (NEUVE) + 1 JEU 1790 F

NEC
CONSOLE PORTABLE GT TURBO* avec 1 jeu 995 F
+ 700 JEUX DISPONIBLES (HU-CARD + CD ROM) à partir de 99 F

AMIGA CD 32
CONSOLE neuve + 2 Jeux 2490 F

3 DO
CONSOLE 3 DO (Version PAL) Disponible + 30 JEUX DISPONIBLES
Venez voir les 3 DO en démonstration permanente

VENDEZ, RESERVEZ, ECHANGEZ VOS JEUX en appelant le 36.685.686* + (24 H/24 - 7 J/7)
Le lundi de 14H à 19H30. Du mardi au samedi de 10H à 19H30 non stop
Métro : Maubert Mutualité - RER : Luxembourg/St Michel - BUS : 63.86.87 Parking Maubert
VENTE PAR CORRESPONDANCE 24 / 48 H LIVRAISON COLISSIMO
Avec notre CARTE DE FIDELITE complète, vous gagnez 300 FRS de Jeux Gratuits
Nous rachetons vos consoles ainsi que la majorité de vos jeux : • GAME-GEAR • MEGADRIVE • MEGA CD • LYNX • GAME-BOY • SUPER-NINTENDO • NEO-GEO
 Paiement immédiat au magasin ou sous 72 heures pour la province et échangeons vos consoles et jeux sur :
• N.E.S. • MASTER-SYSTEM • NEC
(voir modalités au magasin) (Boîtes d'origine indispensables) (Echange exclusivement réalisé au magasin)

BON DE COMMANDE EXPRESS : A retourner exclusivement à SCORE GAMES 17, rue des Ecoles 75005 PARIS
NOM PRENOM
ADRESSE
CODE POSTAL VILLE
TEL DOM : TEL BUR :
TITRE CONSOLE PRIX Je règle par :
MANDAT LETTRE
CHEQUE
CARTE BLEUE N°
FRAIS DE PORT (1 à 3 jeux : 30 F) CONSOLE : 60 F 30 F Date expiration : .. / ..
TOTAL A PAYER Signature.....

+ 10 000 JEUX* NEUFS ET OCCASIONS DISPONIBLES EN MAGASIN (A LA VENTE OU A L'ECHANGE) DONT + DE 6500 NOUVEAUTES *(CERTIFIÉ PAR HUISSIER)

NOUS DISPOSONS EN STOCK DE PRESQUE TOUS LES TITRES EN NEUF OU EN OCCASION POUR TOUTES LES CONSOLES. N'HÉSITEZ PAS A NOUS LES DEMANDER ...

* OCCASION RC : Paris B. 385 215 603 OFFRE DANS LA LIMITE DES STOKS DISPONIBLES. Toutes les marques citées sont des marques déposées. SUPERSONIC 01/94

NOS LECTEURS SE LA DONNENT...

(LA PAROLE)

Bonjours à tous !

Vu le paquet de réponses que l'on reçoit quotidiennement à la rédaction, je vois que les concours ne vous laissent pas indifférents. Bien au contraire !!! Il faut dire que deux billets pour la finale de la Coupe au Parc et un Mega-CD, ça vaut le déplacement ! Attention ce mois-ci, on récidive avec le concours Virgin... Alors je vous souhaite à tous et à toutes bonne chance et vous invite à continuer sur la même lancée !

N'oubliez pas non plus que, chaque mercredi vous pouvez contacter David sur le 3615 KONSOL en rubrique "dialogue directe" (il se cache sous le pseudo STREETMAN et il a réponse à tout, le bougre !).

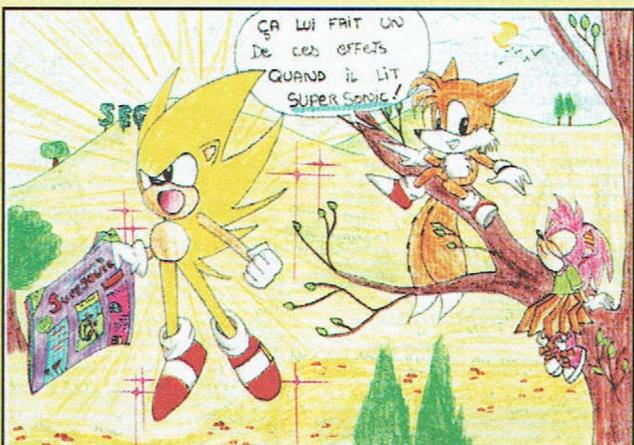
PS : N'oubliez tout de même pas de m'envoyer mon lot quotidien de questions et de dessins. Sinon je vais finir par m'ennuyer ! Bouh !!!

Aller zou, on y go...

● J'ai reçu une quantité phénoménale de lettres me demandant comment se procurer le "Livre Officiel des Trucs et Astuces SEGA Megadrive". J'en prends une au hasard... Allez hop, Régine qui nous écrit de Normandie : "Malgré les annonces parues dans la presse spécialisée, apparemment aucune librairie ou boutique ne proposent encore ce guide..." Ce à quoi je réponds : Une campagne de pub normalement constituée implique d'habitude que le produit soit dispo à la vente (c'est le but du jeu). Ben moi j'dis, tant pis pour eux, y z'auront pas nos sous !!! Blague à part, après un coup de fil aux éditions Solar (l'éditeur), le guide est parait-il déjà sorti depuis belle lurette (septembre pour être précis), et il est dispo en grandes surfaces, librairies et dans toutes les FNAC de France et de Navarre. Voilà, c'est dit !

● Chouette alors ! Des lettres comme la tienne, Amicée je voudrais en lire tous les jours ! Claire, nette, précise et en plus, joliment illustrée. Allez hop, les questions : "J'adore Sonic et j'aimerais acheter Sonic Spinball pour compléter ma collection des Sonic. J'ai vu Rocket Knight Adventure et j'hésite entre les deux... lequel me recommandez-vous ?" Heu... heu... j'opte pour la réponse type normande : Rocket Knight a été noté 95% et Sonic Spinball 90%. Ce sont donc tous deux de très bons jeux ! Entre ta collec, ou 5% de plus, à toi de choisir ! Question suivante : "Alors comme ça Dr. Robotnik Machine est un jeu !? Prévu pour quand ?" Eh oui, ma cocotte, c'est un jeu dans le style Puyo Puyo, sa sortie est prévue pour ce début d'année. Si tu veux en savoir plus, feuillette quelques pages en arrière et tu tomberas sur son test...

Anicée, 13 St Martin de Crau.

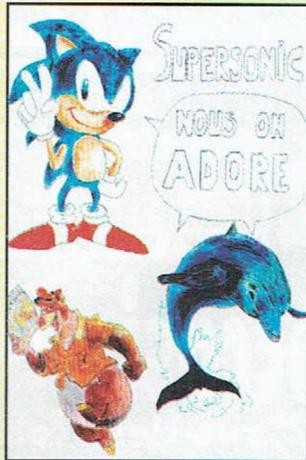


● "Je me permets de vous écrire car j'ai acheté récemment Astérix sur Megadrive. Manque de bol je suis bloqué dès le début du jeu, au niveau 1, hutte 2, pièce 3. Je ne trouve pas la sortie... arrgh !!!" Désolé, mais je ne m'en souviens pas suffisamment pour pouvoir t'aider. Mais pourquoi ne pas appeler la Hot-Line Sega ? Je suis sûr qu'ils résoudront ton problème en un tour de main, deux coups de cuillère à pot... fastoche quoi ! Leur numéro : 47.79.23.45.

Véronique, 54 St Nicolas de Pat.

● Un chouette dessin d'Alexis ! Une bonne occas de se détendre les mirettes...

Alexis, 31 Cintegebelle.

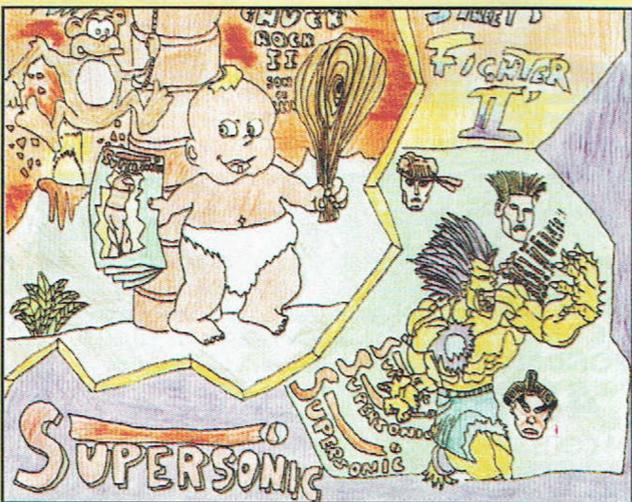


● "Oh grand prêtre de la Segamania, peux-tu me répondre, toi qui a le savoir aussi grand qu'une encyclopédie... est-ce que Street Fighter II turbo sortira sur Mega-CD ? Si oui, saura-t-il exploiter toutes les capacités du Mega-CD ?" Merci pour le compliment ! Tu es apparemment bien renseigné, car une version Mega-CD est bien en développement en ce moment même. Nous n'avons pas encore mis la main sur une pré-version, donc je ne peux rien affirmer quant à sa qualité. Mais selon les rumeurs (3615 rumeurkituelatête), cette version serait la plus aboutie, donc tous les espoirs sont permis ! "T'ai lu que Nintendo renonçait au CD pour sa Super Nintendo et développait une 64 bits. La Saturn de Sega saurait-elle résister avec ses 32 bits ?" Eh oui, c'est ben vrai tout ça. Nintendo recule sur ce coup... mais pour mieux sauter ! Mieux sauter d'accord, mais quand ? That is the question ! La Saturn de Sega par contre n'existe pas seulement sur le papier. Plusieurs prototypes en chaire et en os circulent déjà (plutôt devrais-je dire en plastique et en circuits intégrés). Ses capacités sont d'ores et déjà phénoménales en comparaison de la concurrence actuelle. Sa sortie est annoncée pour l'automne de l'année prochaine au Japon et pour le début 95 en Europe. Quant au Project Reality de Nintendo... mystère et boule de gomme !!! Attendons que Project Reality soit un tantinet plus abouti pour comparer les deux bêtes...

Aurélien, 04 les Mées.

● Qui se priverait d'un joli dessin ? Pas nous !!!

Marc, fromjesépasoukilabite.



● "Je vous écris cette bafouille pour vous demander de bien vouloir m'adresser une soluce de Wonder Boy in Monster World sur Megadrive. Aussi, à quoi sert le diamant... merci !" Promis, le mois prochain je commence la soluce dans la rubrique "Astuces". Pour le diamant, pas de problème ! Il faut aller au village à gauche de la tour (qui est elle même à gauche du désert). En bas à gauche du village, sur le dernier écran avant la jungle, entre les deux fenêtres et appuie sur le haut de ta manette. Tu trouveras une boutique secrète où tu pourras échanger ton diamant contre un cœur ou de la magie supplémentaire.

Jordan, 57 Coin les Cuvry.



● Rahhhhh !!!!! Wah l'aut et comment il est balèze au crayon !

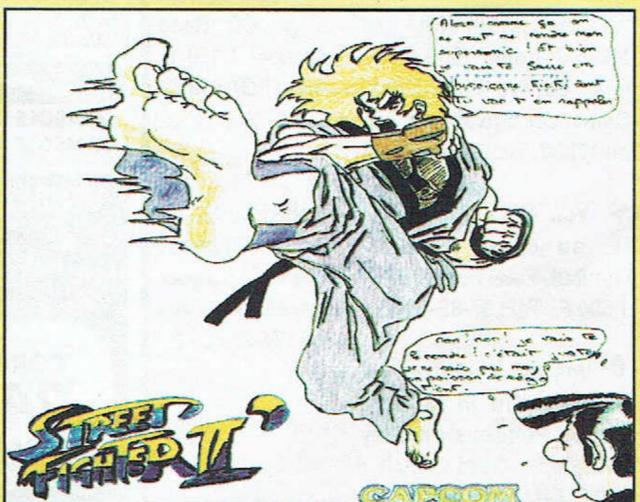
Arnaud, 06 Trinité.

● "Salut, je suis fan de Street Fighter 2. La version MD est-elle meilleure que la version SNIN ? La version MD est-elle la version turbo ? La manette MD spéciale Street est-elle la meilleure manette 6 boutons ? Peux-tu me dire quels sont les persos préférés de chaque testeur ?" Les deux versions de Street sont strictement identiques (sauf la bande sonore qui pêche un peu du côté de la version MD). Un s'appelle Turbo et l'autre 2' c'est tout ! 3ème question, 3ème réponse : Je ne connais pas d'autres manettes 6 boutons que celle de Street 2'. Méfie-toi des pubs ventant des hypothétiques manettes miracles 6 boutons à double variateurs temporels ou à connecteurs intégrés double densité... les 3/4 du temps, elles ne comptent que 3 boutons, plus 3 auto-fire (wah, l'arnaque !). Nos persos préférés ? No problemo ! Pour David, c'est Sagat et Ryu. Pour Lionel, Sagat, Ryu, Blanka, Guile, Honda, Vega. Pour Michaël, Ryu, Sagat. Quant à Louis et Damien, aucun doute, c'est Ryu qui remporte tout leurs suffrages, et pour Frankie, c'est Alex Kidd !

me dire quels sont les persos préférés de chaque testeur ?" Les deux versions de Street sont strictement identiques (sauf la bande sonore qui pêche un peu du côté de la version MD). Un s'appelle Turbo et l'autre 2' c'est tout ! 3ème question, 3ème réponse : Je ne connais pas d'autres manettes 6 boutons que celle de Street 2'. Méfie-toi des pubs ventant des hypothétiques manettes miracles 6 boutons à double variateurs temporels ou à connecteurs intégrés double densité... les 3/4 du temps, elles ne comptent que 3 boutons, plus 3 auto-fire (wah, l'arnaque !). Nos persos préférés ? No problemo ! Pour David, c'est Sagat et Ryu. Pour Lionel, Sagat, Ryu, Blanka, Guile, Honda, Vega. Pour Michaël, Ryu, Sagat. Quant à Louis et Damien, aucun doute, c'est Ryu qui remporte tout leurs suffrages, et pour Frankie, c'est Alex Kidd !

● Pas banal ton dessin ! Lucien le banlieusard contre Ryu le nippon, la patate contre la banane... tout une histoire ! (5)

Christophe, 94 Ormesson/Marne.



Vous avez maintenant la possibilité de découvrir chez vous le plus excitant des jeux d'arcade à travers l'action hyper réaliste et intense des justiciers de la rue!

* 1 revolver fourni dans la boîte de jeu

* possibilité d'acquérir un deuxième revolver pour un mode 2 joueurs complètement fun!!

LETHAL ENFORCERS



En tant que policier, vous devez tester votre adresse au tir contre les plus dangereux criminels de la ville dans une bataille de réflexe sur différents niveaux. Une importante mission vous est confiée: faire régner la justice. Alors, soyez plus rapide que votre ennemi ou vous le regretterez si vous tenez à la vie.

Bientôt disponible...

MEGA-CD

SEGA

MEGA DRIVE



KONAMI

Distribué par Sega France, 19 - 21 rue du Colonel Pierre Avia, 75275 Paris

SEGA, MEGADRIVE AND MEGA CD ARE TRADEMARKS OF SEGA ENTERPRISES LTD. KONAMI IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. LETHAL ENFORCERS™ IS A TRADEMARK OF KONAMI. © 1993 KONAMI ALL RIGHTS RESERVED.

ROBOCOP™

THE VERSUS TERMINATOR™

DANS UN FUTUR PROCHE,
LES UNIVERS DE ROBOCOP
ET DE TERMINATOR SE
FONDENT DANS UNE
SEULE ET UNIQUE REALITE.
DANS CE NOUVEAU
MONDE, LES MACHINES
COMMANDENT LA TERRE
ET "SKYNET" LE SUPER
ORDINATEUR REGNE EN
MAITRE. VOUS, INCARNE
EN ROBOCOP, DEVEZ
SAUVER L'ESPECE
HUMAINE EN DETRUISANT
"SKYNET" VOTRE ENNEMI..

DISPONIBLE
BIENTOT SUR :
SEGA MEGADRIVE
SEGA GAME GEAR
SEGA MASTER SYSTEM



Virgin



ORION
PICTURES CORPORATION

HEMDALE

ROBOCOP™ & © 1993 Orion pictures Corporation. All rights reserved.
TM designates a trademark of Orion pictures Corporation.
THE TERMINATOR™ & © 1984 Cinema'84. A Greenberg Brothers Partnership.
All rights reserved. TM designates a trademark of Cinema'84. Licensed by Hemdale Film Corporation. Sublicensed by Bethesda Softworks. Game Coda © 1993 Virgin Games.
All Rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd.
SEGA Game Gear™ and Sega Master System are trademarks of Sega Enterprises Ltd.
VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (EUROPE) LTD.
338A Ladbroke Grove. London W10 5AH

SEGA
Master System

SEGA
GAME GEAR